

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特别企划
小岛的遗产
他和他的杰作

焦点
改良版
轻薄PSP
实机评测

攻略透解
战国无双2 猛将传
最终幻想 水晶编年史 命运之轮
生化奇兵

赠品①

潜龙谍影
20周年纪念海报



2007. 10B

定价: RMB 9.8

ISSN 1008-0600

20



Gamehalo DVD mini

鬼泣4+潜龙谍影4 全新预告片
银河战士 Prime3 初期游戏影像
寂静岭 起源 试玩版游戏影像

真·风神制作

强作冲击

危机之源

最终幻想VII

本刊特派记者
专访欧洲
第一游戏展

潜龙谍影4 / 光环3
杀戮地带2 / GT赛车5
鬼泣4 / 马里奥银河
Wii Fit

大量劲作
现场试玩报道



赠品②

Gamehalo DVD mini



THE LEGEND OF ZELDA

塞尔达传说

海拉尔编年史

1986~2007



塞尔达传说

海拉尔编年史

1986~2007

224页16开精装特辑+系列典藏DVD

28款系列作品完全解析

21年的传说历程在此汇集

特别收录

《塞尔达传说 幻影沙漏》超完美攻略

现已上市

各地报刊亭销售中

让我们跟随英雄林克脚步
走进那片熟悉又陌生的海拉尔大陆

THE LEGEND OF ZELDA

THE LEGEND OF ZELDA
掌机王SP
掌机王家曾出品

PSP VOL.5 | 全新改版 游戏典藏专辑

PSP玩家的专门志 / 内容最精彩PSP流行月刊

3 DVD-ROM

软件、游戏、影视、音乐……提供所有PSP最新资讯
全新光盘界面，自动播放，操作更加简单
新的压缩方式，游戏更多，安装速度更快



惊喜价
19.8元

本辑采用双封面,全新形象 《PSP·e族》

新闻e瞻 当月最新PSP资讯
新作e展 即将登场游戏介绍
专题e评 另类专题吸引眼球

游戏e站 新作详细上手指南
攻略e族 绚目大作深度研究
软件e览 最新实用酷软推介

硬件e角 酷玩周边全面评测
数码e家 最酷数码产品一览
影音e区 最新最热影视专区



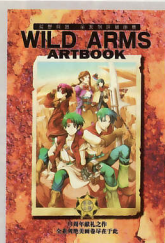
9月中旬全国上市

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的新书内容,方便大家购买。另外,如果大家当地没有条件买到某些书刊,可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”,随时可以进行书刊的网上购买,而且,还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。levelup.cn“电玩书刊区”:http://www.levelup.cn/book/

新书
特搜
NEW BOOK

动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买,网址: <http://shop33788833.taobao.com>

荒野兵器 全系列珍藏画集



**9月7日
全国上市**

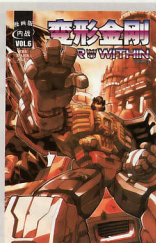
豪华硬壳精装特辑
+ 系列精选乐曲CD

《荒野兵器》珍藏画集,系列诞生十一周年献礼之作,精选全系列唯美画卷。此外,本专辑还会附赠“《荒野兵器》系列”精选乐曲CD,值得每位爱好者永久珍藏。



变形金刚漫画版 内战2

VOL.6



**9月10日
全国上市**

擎天柱和威震天在一场太空空的爆炸中消失,群龙无首的正邪两派冲突不断,战事升级,合体金刚相继参战,霸天虎巨型基地铁甲龙首次登场!宇宙大帝的爪牙堕落金刚降临战火纷飞,塞伯坦,它究竟有什么不可告人的秘密?一切尽在“内战系列”第二卷“黑暗年代”,全彩中文漫画+变形金刚音乐史CD,精彩不容错过。后续故事,敬请关注9月下旬推出的《变形金刚漫画版》VOL.7。



光明之风 世界全书

TONY珍藏绘本2

游戏光环DVD

第28辑



**9月中旬
全国上市**

160页16开精装特辑
+ 光明之风OST

《光明之风》珍藏版资料设定集,其中包括TONY大神大量全新彩图,角色设定秘闻,制作人特别访谈,全角色设定图及未公开画稿,游戏世界观彻底解析及揭秘等众多精彩内容。



**9月19日
全国上市**

《最终幻想》20周年官方纪念影像带你回顾最伟大的RPG系列的发展历程;劲作特搜队之游戏情报大搜查线收录多款期待大作最新影像!《职业进化足球2008》游戏影像初公开!PS3 9月期待大作《天剑》动画版前传《剑之传奇》为你讲述《天剑》故事的起源!热血最强NGC《生化危机》重制版小刀无伤通关影像!

本期专题:《最终幻想》20周年纪念官方回顾影像



掌机王SP

第71辑

逆转裁判 法庭解析全书



现已上市
各地报刊亭销售中

本辑的“卷首特报”第一时间为大家带来PSP-2000买上手评测,多角度、近距离剖析这部改良版的PSP。“攻略透解”收录了《最终幻想·水晶编年史 命运齿轮》、《古塞丽影 周年念版》、《SD高达G世纪交叉火力》3款大作的详细攻略。“研究中心”则为大家带来《美妙世界》和《荒野兵器 交叉火力》的深入研究。



现已上市
各地报刊亭销售中

160页16开精装特辑
+ 逆转裁判音乐会CD

国内首本《逆转裁判》全系列资料设定集,书中包括全系列人物介绍、全系列剧情解析,全系列精美设定,全系列制作人访谈,以及官方精美插画及解说,助你了解整个“《逆转裁判》系列”的全貌。



改良版PSP实机评测

文 胜负师
美 编 NINA

焦点



美国时间2007年7月11日中午时分，在索尼的E3 07展前发布会上，平井一夫走上台，毫无征兆地从口袋里掏出了媒体、厂商、玩家都猜测已久的新款PSP。台下的观众甚至来不及鼓掌。这就是“PSP-2000”系列改良版PSP与世界初次见面时的情形。为了赶上秋季商战的档期，改良版PSP的发售时间定于9月初，从公布到上市不到两个月，着实让人有些意外，更意外的是，8月31日晚，编辑部就接到了新版PSP到货的消息。随即拿回一台陶瓷白的PSP-2006来做评测之用。能提前拿到新版PSP，亲身体验其变化与新功能，的确是一件让人兴奋的事。改良版PSP究竟改在哪里？功能又进化了多少？值不值得购买？本焦点正是为了回答大家的这些疑问而生。对新版PSP有兴趣的玩家不要错过下面的任何一个字。

新旧版本对比

如果看得不仔细的话，从正面看，新版PSP与旧版之间并没有太大的差别，相同的液晶屏幕，相同的按键设置，相同的USB接口和电源开关。但是所谓“细节决定成败”，那我们就先来研究一下新版PSP与旧版PSP在外观上的不同之处。

(1) 体积

新版PSP的大小规格为长169.4mm，宽71.4mm，厚18.6mm，对比一下旧版的170mm×74mm×23mm，长度变化微乎其微，宽度变化也不大。让人有从正面看没有变小的错觉。但因为厚度变化相当明显，总体积还是减少了22.2%。另外，主机背面不再是中间凹两边鼓，除了两端略收，中间部分呈一个平面。

(2) 重量

相对于旧款290克的重量，新版PSP重量为189克减少34.8%，只是手轻了一下，就能感觉出的确轻了不少。如果大家对重量没什么概念，举个例子说吧，一个红富士

苹果的重量大约是200~300克，也就是说一台新版PSP比一个小苹果还要轻。

(3) 按键

液晶屏左侧为方向键和摇杆，右侧为○×△键，主机左右前部分别为L键和R键，下方从左到右依次为HOME键、音量调节(-、+)、显示屏、音乐键、选择键和开始键。新版PSP这些按键的位置与大小并没有什么变化。只是在仔细对比后发现，○×△键整体向右移动了一点点。

(4) 指示灯

记忆棒、无线LAN功能、电源和按键锁定这4个指示灯的位置与旧版相同，小小的改变是“POWER”字样从原先的绿色改



成了和其他指示灯字样相同的颜色。

(5) 记忆棒挡板

虽然新版PSP的记忆棒也是从PSP侧面插入的，但插槽设在了中部而非上方。通过两个凹槽，可以很方便地打开挡板。比较有意思的是新版PSP的记忆棒插入面与旧版是相反的，这个变化也在我们评测的时候造成了一点“怎么记忆棒插不进去”的小状况。

(6) 扬声器

旧版PSP的两个扬声器分别在滑杆右下方和开始键右上方，位于屏幕下方两侧。而新版PSP把扬声器安排在了1方向键的右上方和△键的左上方，“地位”提升了不少。

(7) 无线LAN开关

旧版PSP的无线LAN开关位于主机左侧面，而新版PSP改到了侧面上方，位于L键右侧。开关按向左为关闭LAN功能，按右

为打开。因为位置改动比较大，某人一度以为那是开能键。

(8) 主机编号

虽然主机编号仍处于侧面下方，但旧版的编号在左，新版的在右侧。另外，新版PSP备码下方的数字和英文字母与旧版有所不同。

(9) 耳机插孔

因为主机背面两端变成了内收的弧线，原本侧面下方最左侧变得很薄，放不下耳机插孔了，因此新版PSP的耳机插孔向右移动了一些。为了新版PSP的玲珑曲线，也只能让耳机插孔搬家了。

(10) 充电器插孔

充电器插孔的位置没有改变，但旧版为座充设置的两块薄铜片被去掉了。座充对于PSP来说的确是有可无的周边设备，简化充电器插孔应该说是无可厚非的。



(11) 电池舱

因为使用了不同规格的电池,所以新版PSP的电池舱明显变小变薄。电池舱的开舱按钮从主机背面改到了右侧面,用一个手指一按再往下一搭便能打开舱盖,比旧版的PSP方便了不少。

(12) 电池

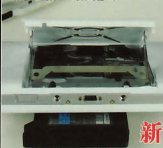
新版PSP的专用电池为1200mAh,电池容量比旧版小为900mAh,因此电池的体积也小了不少。这也是新版PSP变轻变薄的一

个重要原因。想要取出电池时需要在上方凹槽处向下后方用力,因为电池安放比旧版的紧实一些。

(13) UMD碟仓

新版PSP取消了UMD开碟键,开碟仓曾让哥儿几个手忙脚乱研究了一分多钟,最后得到的答案竟然是“按钮”!当然,利用主机侧面上方的开舱按钮,用很小的力气就能把碟仓打开。舱盖打开幅度要比旧版大得多。通过简单对比就能看出新旧主机的内部构造发生了根本的改变。

新版PSP取消了开碟键的按钮。



旧版PSP有开碟键的按钮,大家可别误会它一按,碟仓就开盖了。



视频输出功能直击

除了外观上的改变,新版PSP在功能上最大的进化点就是加入了视频输出功能。玩家可以将在PSP的画面输出到电视上,在电视上玩游戏,欣赏动画或者图片,实现了便携和家用的统一。不过要将PSP的游戏画面输出到电视上,需要支持逐行扫描的电视。更不能缺少的是——专用的线材。新版PSP线材分为AV端子、D端子、S端子和色差分量端子4种。这些线材需要单独购买。我们评测时采用的是效果最佳的色差分量端子。

从实际测试来看,新版PSP的播放视频画面效果比较出色,让人怀疑索尼推出新版PSP是为了抢占一部分便携播放器的市场。音乐播放的测试情况也不错,只是在游戏画面的输出方面不能让人完全满意。尽管是官方产品,不但画面不能全屏显示,比例更是不四不六,让人看着别扭。不可否认的是,此项功能使用起来十分方便,且画面输出后PSP屏幕不再亮着,音量也只需在电视上调节,耗电量得到了控制,输出时间也因此更加持久。

①首先是接好分量线,分量线的一端是接在新版PSP的耳机插孔上的,与我们原先想像的专门为线材设一个插孔有所不同。

②在打开PSP后,需要按住显示键数秒钟,这样才能切入输出模式,电视上显示出PSP的画面,此时PSP屏幕为黑屏。

③从电视自动识别出的屏幕可以看出,PSP的输出画面为480P。只是画面拉大后,还是可以看见字体有点发虚。

④测试了一下480P的MP4影像以及UMD影像,均为全屏播放,效果不错,

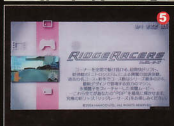
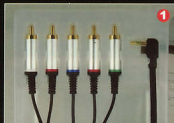
达到了DVD级别的画质。

⑤接下来试一试游戏,以《山脊赛车PSP》为例,目前仍是满屏显示。

⑥进入游戏后怎么四周出现黑边框?原来游戏画面是会被据原有分辨率进行一定程度的缩放。

⑦另外有个奇怪的地方是画面比例在视觉上要比16:9宽一点,当把电视调成16:9屏显模式时,画面又太窄了,差不多是20:9。

⑧游戏画面的色彩还原度不错,画面流畅,但是没有传说中的画面增强的效果。



Q&A实用指南

Q 新版PSP的按键怎么样?手感如何?

A 十字键按起来比旧版要软一些,但这并不是手感变好或变坏的标准,这个问题有些见仁见智。滑杆的操作感和旧版基本相同。至于原本有些困扰部分玩家的二键按起来不舒服的问题在新版PSP上得到了解决,这可能也是O×△键整体右移的关系。

Q 曾有不少人质疑或讥讽旧版PSP的“UMD发射”问题,这个问题现在解决了吗?

A 因为碟仓的构造发生了很大变化,所以如果在UMD运转过程中不小心打开了碟盖,你可以看到UMD因为惯性还在运转,但并不会弹出。UMD变LOU或是变成废碟的问题将不会再成为历史。

Q 新版PSP的液晶屏幕怎么样?音量是不是比旧版的低?

A 新旧版本的PSP液晶屏幕同为4.3英寸,

分辨率都是480×272像素,在发色、色彩饱和度和等方面也完全相同。新版的屏幕亮度甚至还比旧版高一倍,但并不明显。至于音量,并没有因为主机变小而变小,同等音量下,新版PSP与旧版没有差别。

Q 新版PSP的电池容量变小了,那续航时间是不是也缩短了?

A 新版PSP采用了一些新的节能手段,比如将内存从32M增加到64M,减小LOU的读取次数等等,新PSP的电池续航时间不仅没有缩短,反而有所增加,大家不必为容量变小的电池而担心。

Q 充电能用原来的吗?

A 因为电压均为3.8伏,所以旧版PSP主机的充电器依然可以用在改良版上。另外,新版PSP还加入了方便的USB充电功能,可通过PC、PS3等硬件为PSP充电,但需要在系统

中将此项功能打开。

Q 改良版PSP目前在国内的售价是多少?

A 这应该是对新版PSP有兴趣的玩家最关心的问题之一。新版PSP在香港地区的售价为1280港币,折合人民币为1220元。国内的价格一般得在1300~1400元。另外,一条原装的专用色差线要200多元,对于以视频输出为卖点的新版PSP,这钱也是免不了的。

Q 新版PSP能不能运行自制软件?能通过记忆棒运行ISO吗?

A 新版PSP使用的是3.06的系统,我们测试了包括视频播放、电子书、模拟器等各类自制软件,并试用了一些主流的ISO程序……得出的结论是,改良版PSP暂时不能运行任何非官方程序,更不用说用记忆棒运行ISO游戏了。另外,因为电池规格变化,所以原先利用“神奇电池”降级的方法也行不通了。

Q 现阶段不值得购买改良版的PSP?

A 从目前来看,尚没有对新版PSP的价格进行曝光,因此售价相对稳定。既然价格暂时不是主导因素,那么也就看功能了。对新购的

输出功能比较看重,而PSP的用户主要集中在玩正版软件、听MP3、看MP4的玩家,自己的经济能力又允许的情况下,我想不出谁购入改良版的理由。但如果习惯于用PSP运行各种自制软件、用记忆棒玩游戏的话,现在就算选择尚未破解的改良版PSP恐怕有点为时过早,毕竟输出功能通过一些固件和自制软件也能够实现。当然,破解与软件升级的斗争可谓“道高一尺,魔高一丈”,这部分玩家也许需要的只是耐心等待。





欧洲第一游戏盛典现场直击

本刊特派记者专访莱比锡游戏展

自从E3改革之后,很多其他展会都在宣称要“成为新E3”,德国的莱比锡游戏展(Games Convention,简称GC)也是其中之一。在8月22至26日这5天的展出时间里,GC展共吸引了18.5万人(去年为18.3万人),共有5个展出大厅,其中包括一个面向业内人士开放的商务中心,今年GC展的参展商数量从去年的374家增加到503家,业务访客从8700人增加到1.23万人,记者数量从2610人增加到3300人。在出席展会的观众中,非德国人的比例从去年的24%增加到43%!在GC展召开前的GC开发者大会也创造了新记录,出席者超过900人,去年为650人;他们来自全球35个国家,60%来自德国国外。明年的GC开发者大会已经确定将于8月18至20日期间举办,按照往年的惯例,GC展应该将会在8月20至24日期间举办。

文 前线记者 李沐洋
编 星夜 夜编 一刀

GO 焦点

SCEE新闻发布会 公开多项重要计划

索尼电脑娱乐欧洲分公司(SCEE)于8月22日召开莱比锡游戏展新闻发布会,有700多名记者出席此次会议。会议由SCEE首席执行官David Reeves主持,在长达一个多小时的演讲中公布了多项面向欧洲市场的商业计划。Reeves说:“由于E3已经成为更加地方化的展会,因此今年的GC展比以往任何时候都更加重要。”

与SCE新闻发布会的一向惯例一样,David Reeves首先回顾了目前PS家族的成就。他表示业内对于PS3销量不佳的说法是不正确的,实际上在最初的几个月里销售情况甚至比当年的PS2还好。目前PS3在欧洲的游戏软件销量

已经超过1300万套,其中《抵抗》销量为53.5万套,《机车风暴》销量为46.9万套。Reeves表示在圣诞节前,还将有6款第一方的PS3游戏在欧洲陆续上市,而如果加上第三方的游戏,将会达到275款。目前PS3的软件销量比例为2.6:1,PS2的销售情况仍然非常理想,在欧洲的每周平均销量达到了X360的三倍,目前在欧洲的累计总销量已经达到了4400万台。PS3在欧洲的总销量已经达到860万台,软件销售情况非常理想,软件销售比例已经达到了4:1。自从PSP在欧洲小幅降价后,在过去10周内,PSP的销量已经提高了40%。PS3的网络服务PSN在欧洲的注册用户达到了64.5万,网络下载次数高达760万,其中《铁拳5:



直接PlayTV,用户也可以通过网络直接观看了。



◀ SCEE还将与EA合作举办“FIFA互动世界杯”,挖掘世界最佳虚拟运动员。

暗之复苏》最流行,下载次数达到10.3万次,《Flow》下载次数为4.7万。

为了提高PS3的多媒体功能,Reeves宣布将会在欧洲开通“PlayTV”服务,这是一项可以将PS3描述为娱乐中心的革命化服务。通过PlayTV,用户可以让PS3成为录像机,将电视节目保存到硬盘中,并随时观看。这套产品由PS3专用双频道数码电视接收器和个人录像机(PVR)软件构成,能够接收1080p高清电视节目,通过EPG2电子节目单系统,可以看到一周的详细电视节目信息,还可以通过六轴手柄或者蓝光遥控器操作。更加有趣的是,用户可以利用PS3与PSP的无线通信功能,用PSP遥控PS3进行节目的录制和收看,还可以将节目方便地转化为PSP专用格式,通过USB线传输并保存到记忆棒中,让用户随时随地看到自己喜欢的电

视节目。该服务将于2008年在欧洲各国陆续开通,并且据称也将会进入到其他地区。今后索尼将会通过网络更新的方式不断改进PlayTV的功能。

过去各种主机一般都是版本最低推出,而PSP-2000则是于8月6日率先推出。新版PSP-2000与美版一样提供黑、白、银三种颜色,并推出穿替斯和钢铁侠两种特别版。PSP也将有新的周边和服务推出,首先是已经在日本推出的全球定位系统GPS,这套产品叫GO! Explore,搭配配有各地地图资料的UMD碟,就可以把PSP当作汽车导航系统,看到自己的汽车在地图上的所在位置;另外一项服务叫做GO! Messenger,通过PSP专用摄像头,可以将PSP当作即时聊天工具,接入互联网,与其他PSP用户进行语音、视频或文字聊天。



■ SCEE首席执行官David Reeves宣称,PS3是家庭娱乐中枢(Entertainment Hub)。

GC展官方大奖结果揭晓

8月26日,德国莱比锡游戏展结束当天,主办方联合媒体成立的评审团选出了本届展会的“GC最佳游戏奖”。E3展的官方大奖是按照游戏类型划分,而GC展则是按机种评选,当然跨平台游戏也在评选范围之列,例如《职业进化足球2008》就是本届展会大奖的最大赢家,是唯一获得两个奖项的游戏,体现了该系列在喜爱足球游戏的欧洲已经获得了空前的认可。

奖项	游戏名	发行商
最佳PC游戏	孤岛危机	EA
最佳X360游戏	生化奇兵	Take-Two
最佳PSP游戏	战神:奥林匹斯之链	SCE
最佳PS2游戏	职业进化足球2008	Konami
最佳PS3游戏	职业进化足球2008	Konami
最佳Wii游戏	马里奥与索尼克:北京奥运会	SEGA
最佳NDS游戏	日常限力训练	任天堂
最佳网络游戏	科南时代:希伯来人大冒险	Eidos
最佳硬件	Wii平衡板	任天堂



《战神:奥林匹斯之链》延期



▲从已经公布的画面来看,在《战神:奥林匹斯之链》中,作为系列特色之一的经典动作谜题依然会有不少。

PSP年度大作《战神:奥林匹斯之链》的延期是本届GC展最令人遗憾的消息。其实该作的延期传闻早已有了,并且也曾有一些零售商透露该作将会延期,而此次索尼也正式确认《战神:奥林匹斯之链》将会延期到明年春季发售,比较有可能的发售时间是明年1至4月份之间。至于延期的原因,仍然是游戏公司的常用理由:为了提高游戏品质!看来想要年内玩到该作的玩家只能等待9月末的试玩版先解解馋了。

Epic Games大扩张

因“虚幻引擎3”而成次世代技术代表的Epic Games公司在GC展期间宣布收购波兰游戏工作室People Can Fly(代表作《Painkiller》)。这两家公司从去年开始合作,People Can Fly找到了Epic,评估“虚幻引擎3”多平台发展的情况,随后就接手了《战争机器》PC版的开发。目前他们正在帮助Epic开发一款全新的原创作品。Epic总裁Michael Casso博士表示,之所以收购这家公司只有50人的公司,是因为他们的实力令Epic印象深刻,由他们独立开发的PC版《战争机器》的多人关卡几乎与原作一样出色。

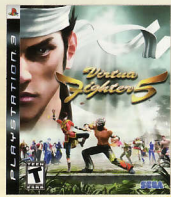
罗技将改良Wii手柄

在GC展期间,著名外设制造公司罗技的英国分公司经理Chris Spearling接受了记者的访问,在访问中,Spearling透露罗技希望“今年内至少推出一款Wii相关产品”,并且还谈到了有关震动与动作感应的争论。Spearling说:“六轴中的动作感应对这些游戏来说是不错的,至于Wii——我们已经看到无数玩家抱着买了,只要会打网球就会用。希望我们能够再次走到前边,将其进一步推动,将二者更好地结合。”Spearling表示虽然Wii遥控器手柄很好用,但是还有很大的改进空间,他说:“如果无法将其改进,我们就不能做生意了,我们所有的产品都是一个道理。”



PS3版《VR战士5》网战补丁?

X360版《VR战士5》将对网络对战功能的消息公布之后,让已经购买了PS3版的玩家们大为无奈。不过在GC展上世嘉与负责该作开发的AM2组透露,PS3玩家仍然有机会实现《VR战士5》的网络对战。AM2副经理村山彻在记者的采访中称:“在PS3方面,我们的头号任务是尽快地将街机版移植到PS3上。为了实现这一目标,我们只能放弃了网络模式的开发——如果时间和预算足够的话我们会非常乐意尝试,但是不幸的是我们最终只能放弃了这个想法。AM2对PS3玩家觉得非常抱歉。”但是村山彻同时表示,AM2“毫无疑问”地可以通过发布补丁的方式让PS3版《VR战士5》同样可以实现网络对战。



索尼PS3网游将免费提供

由索尼旗下的索尼网络娱乐(SOE)开发的《特工大战》(The Agency)是一款非常独特的网络游戏,首先是其题材在网络中较为罕见,其次是该作将成为首批实现PS3和PC互连的网络游戏。而在GC展中,SOE透露这款游戏可能会免费向玩家供应。

SOE总裁John Smedley在GC展的演讲中介绍了《特工大战》的一些商业模式,包括在游戏内植入广告,以及让玩家付费才可以进入的区域。Smedley表示,让游戏内收服务费,而通过新道具、服装、武器和新地区收费的方式才是游戏业的未来方向,这也是目前在中国、韩国和日本的网游行业中十分成熟的运营方式,而《特工大战》预计就会使用这种方式,SOE甚至计划今后所有的游戏都采用这种运营方式。

“神想要毁灭的，必先称其有希望。”英国作家康诺利曾在其著作《希望的敌人》中，这样评述关于盛世中孕育危机的道理。正是由于E3的衰落，将德国莱比锡游戏展送上了全球第二大游戏展会的王座，503家参展商，11.5万平方米的展位，18.5万现场观众莅临，规模日益壮大的莱比锡游戏展，是否会走上E3发展的老路？从连续三年采访莱比锡游戏展的经验看，我认为它可以超越E3但不会成为E3。也许是德国人特有的谨慎和固执，为莱比锡游戏展的内在气质注入了一种冷静的自我节制。早在2004年，莱比锡游戏展组委会就收到部分参展商扩大展会规模的要求，但是莱比锡人最终选择了稳扎稳打的发展策略，甚至多次拒绝盲目扩大展会面积。被誉为“博览会之母”的东德城市莱比锡，这里的物价

■ 本刊特约记者何川与展会经理彼得·库恩在莱比锡游戏展的展位上合影



印象莱比锡

特派记者GC展现场亲历记

水平和展会成本都相对较低，本届展会参展商的平均花费只是E3鼎盛时期的63%。展会始终坚持面向普通玩家群体的宗旨，为参展的小型或独立开发商提供诸多优惠条件。纵观几年来的变迁，莱比锡游戏展少了些喧哗的泡沫，更多的是脚踏实地的健康发展。



■ 微软微软展台，一片郁郁葱葱

微软展台 青翠宜人的花园式风格

微软展区安排的试玩游戏充分体现出欧洲玩家的口味，大部分是赛车或体育类游戏。我特意试玩了《哥谭赛车计划4》，看起来游戏的动态气候系统运转良好，阴雨、薄雾等天气为赛道环境增色不少，此前的9风波（※备注）也就成了笑谈。随后我踢了三场《职业进化足球2008》，两胜一负，感觉最大的变化还是防守建有所提高，AI对手的中前场球员会有意识的回传球，扯开空当。我方投入进攻的线路，也会得到AI对手的重点照顾。展区提供的《皇牌空战6》试玩还是先发布的日文版，却依然吸引了很多玩家尝试，但是在亚洲颇受好评的《信长转首》，等候试玩的玩家却并不多。整个微软游戏展区人气最高的两部游戏，无疑是《摇滚乐队》和《光环3》。《摇滚乐队》的开发商在其它展位搭建的舞台，被围得水泄不通，甚至微软展区的两台试玩机前都排起了长龙。本届莱比锡展会微软的表现可以用平稳来形容，X360稳定的销量以及年底众多大作的保驾护航，让微软显得底气十足。德国媒体对微软在年末商战中的表现也显得很有信心。



■ X360的游戏角色竞速车



■ 皇牌空战6试玩微软展台2008



■ 微软的Games for Windows展区



索尼展台
SONY

最豪华、最庞大、最丰富

索尼展区位于3号大厅，展位布置可以说是本次展会上最为豪华的，不仅试玩机最多，占地面积最大，而且索尼提出了“随时随地玩游戏”的口号，因此很多试玩台被布置成了马槽、浴缸的造型，除了万众瞩目的《GT赛车5》、《杀戮地带2》等作品，《神秘海域：德雷克的宝藏》、《歌星》、《小小大星球》在展会上也颇受欢迎。顽皮狗的新作《神秘海域》公布了一段新的预告片，主人公内森在森林中施展了攀绳、悬挂、跳车等惊险动作，游戏在流畅性上给人留下了深刻印象。《歌星》则演出了数首授权音乐，包括电台司令的《No Surprises》、野猫玩偶的《Beep》、布兰妮的

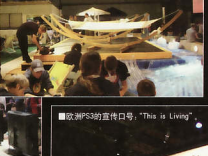
《毒菊》等。《小小大星球》在本次展会上展示了游戏2.0理念的核心部分——由玩家自由创作，游戏中的麻布小人外形和动作都可以进行定制，编辑游戏关卡不需要进入所谓的地图编辑模式，玩家可以在游戏进行时呼出菜单，通过直观的素材项目和拖拉伸缩的方式布置物件，不过这些道具并非随意堆放那么简单，一位老兄在试玩时在跳床旁随意放置了一个箱子，然后才发现麻布小人依然无法跳上去，于是不得不降低了箱子的高度。开发商Media Molecule因为这款作品一举成名，目前有传闻说，索尼计划收购这家2006年成立的游戏制作组。



■玩家可以在浴缸里试玩《审判之锤》。



■索尼展区试玩机数量最为丰富。



PlayStation.



■能在马槽正试玩游戏这可以说是有史以来最有想象力的试玩台了吧！

PSP 游戏区最大的新闻，莫过于《战神：奥林匹斯之链》的延期发售，不过SCEE工作人员向我证实，9月份除了公布这款游戏的游戏试玩外，还会给玩家带来可供下载的游戏试玩版本。另一个惊喜来自PSP游戏《海豹突击队：战术打击》，这款游戏同样需要PSP全速运行在333MHz下，游戏的画面效果尤其是运镜动画，甚至超越了《战神：奥林匹斯之链》。在索尼展区的一个大屏幕上，循环播放着SCEE总裁David Reeves在此前新闻发布会上的基训演讲，应该说，PS3

在欧洲的开局算得上顺利，无论是基于PS3的PlayTV服务，有关PSP的网络通讯、导航新业务，还是逐渐发力的PS游戏产品线，索尼的努力是有目共睹的。尽管如此，David Reeves只是表现出了小心翼翼的喜悦，虽然断定索尼重振雄风为时尚早，但不妨给予这位如履薄冰者以掌声。游戏产业依然年轻，还有很多要走的路，相比之下索尼独有的局面，游戏产业真正需要的——正如本届展会公告所言，“打造几家游戏产业的百年老店！”



■欧洲PS3的宣传口号：“This is Living”



■小岛秀夫一登场，台下自然人满为患。



■制作精细的斯内克雕像。



■马里奥和索尼克（北京奥运会）的舞台活动。



■“索尼克与马里奥”是此次Konami最具话题性的重点介绍对象。

展台活动 EVENTS

本届莱比锡展会，Konami算得上日系厂商中表现最实力的，“《潜龙谍影》系列”制作人小岛秀夫、《恶魔城》系列制作人五十岚浩吉以及《职业进化足球2008》的游戏制作人尽皆登场。整个发布会保持了相当热烈的氛围，高潮自然是小岛携《潜龙谍影4》最新预告片登场。在播放预告片之前，小岛幽默地表示：“大场面才要有大消息！”似乎还在对3DS的严重缩水感到不满，引得台下一些德国记者鼓起掌来。在讲解预告片和游戏内容时，小岛三次提到了PS3主机，再次肯定了开发X360版的可能性，不过台下的记者似乎并不买账，当小岛表示《潜龙谍影4》更多内容会在今年OS上公布时，一些记者对这和“挤牙膏”式的宣传手法感到不满，不过最后小岛离场还是得到了台下最热烈的掌声。

同样得到经久不息掌声的，还有世嘉的《马里奥和索尼克 北京奥运会》，这部游戏的奥运效应应加阳性组合，让它得到了玩家和媒体的高度追捧，现场演示了索尼克的短跑、库巴扔球球以及射击等，索尼克虽然拥有最快的速度，但是它的加速度却比其它角色慢，通过具体属性上的差异，游戏得以实现良好的平衡性。我身边一个9岁的德国小男孩，嘴里不停地喊着马里奥、索尼克和“培根”，随后我意识到，他说的原来是北京。



■ Wii展区别致的白色机巢。

任天堂展台 欢笑中的白色世界

任天堂的触摸世纪展区要显得安静不少，一群男男女女低头认真玩着手中的NDSL，任天堂的脑白金系列软件在德国本土非常受欢迎，甚至一些语言类作品成为教育机构的学习工具。任天堂展区的一动一静，恰恰能够说明任天堂鼓励多人同乐，开拓新市场战略的成功。一位任天堂德国市场部工作人员说的话，给我留下了深刻印象，“我们开展业务主要有两个原因，一个是玩家的需求，另一个就是种子！”对于后者而言，从种子到开花结果，任天堂培育新游戏的速度，着实让我们感到惊喜！



■任天堂展台一角放满了各种Mii形象的纸片。



■远前往任天堂展台。



任天堂展区位于微软展区的西侧，整个展区以白色基调为主，《超级马里奥银河》、《Wii Fit》、《任天堂全明星大乱斗X》、《雷曼 疯狂危机机2》等热门游戏展台，明智的预留了很宽敞的区域，事实证明这些游戏吸引的玩家也是最多的。这里经常传出阵阵欢笑和尖叫声，台上的试玩者手舞足蹈，台下的观众情绪也被调动起来，而且在这些人中，既有全家人一起出动，也不乏六、七十岁的老年人。《雷曼 疯狂危机机2》的试玩台，提供了两个非常恶搞的多人游戏，一个是一群玩家抢橄榄球，需要向下挥舞手柄才能做出俯冲动作抢球。另一个是通过不断挥舞手柄摇动听乐，然后让玩家免除掉比试打圈。



■2008年的任天堂展台最高出的游戏。

会场掠影 SHOW FLOOR



■Midway展台的亮点自然是《枪神》和《虚幻竞技场》。



■当地游戏公司将展台布置成了红灯区。



■作为欧洲最大的游戏发行商，育碧的展台风光八面。



■Activision的《使命召唤》展台前人潮涌动。



■科雷时代让观众体验“坐上王座的”游戏。



■Geoparty永远是游戏展会不可或缺的风管钱。



■《山姆和洛克》在德国人气不低。



■《鬼泣4》这次终于提供了X360版的试玩。

■EA的展区，也是游戏展第三方厂商最大的展区。

EA展台 最阔气的第三方

《辛普森一家》是EA的另一颗野心之作，游戏以3D建模2D渲染的方式，将场景完美呈现在屏幕之上，并邀请动画原班人马配音，游戏风格接近于大乱斗形式，辛普森家庭的成员们有着各自独特的攻击方式，比如荷马的气球化撞击，巴特的弹弓，马芝的高音喇叭等。我禁不住赞叹这部游戏堪称最出色的辛普森游戏。一旁的工作人员故套用荷马辛普森的口吻回答：“只是到目前为止最出色。”这之后，我遇到了EA洛杉矶公司的两位老朋友，制作人Jim Vessale和产品经理David Silverman，简单的寒暄之后，他们邀请我参加EA社区的内部讨论会，我也谈了自己对EA的一些新看法。不难发现，EA也在尝试改变，在接受虚幻引擎技术到重视Wii平台游戏开发，再到鼓励原创游戏研发。这家全球最大的第三方游戏厂商，在次世代竞争如火如荼之际，也在碰撞和摸索中寻找着自己的位置。

■《摇滚乐队》现场举办的音乐会。



■EA把辛普森一家动画里巴特的巨大模型放在展会入口处。



■去年就已经发售的《极品飞车：卡本峡谷》也有一个别开生面的比赛区。

■暴雪公司的游戏展台，也是展会上声势不亚于众多电视游戏厂商展台的唯一一处电脑游戏展区。



■暴雪的showgirl不仅漂亮，游戏实力也很强哦！



■玩游戏展的地方就有《星球大战》。

■Eidos展台的《古墓丽影》十周年展区。



写在最后

回顾本届展会，一如既往的热闹、躁动和充满惊喜。如雷的大作，奢华的展台，难忘的经历，在这背后，我们同样看到一个现实，游戏产业的竞争从未如此严峻过。现在，每家游戏公司遭遇的压力都是多元化的，竞争来自全球各个角落，原本经久不变的开发理念和游戏口味加速变迁，玩家和媒体也变得越来越严苛。但正如比锡展会所坚持的那样，这是一次玩家的盛会，游戏产业的根本推动力。在于给予玩家满意的游戏体验，游戏厂商只有真正关注玩家的需要，才可能作出一款伟大的游戏。要比锡展会和参展的众多厂商对游戏玩家的关注，令人感到欣慰。略带一些理想化的，我倾向于相信，多数游戏公司执着于竞争，并非纯粹出于金钱或地位的考虑，更多时候是因为竞争所带来的挑战，及应对这种挑战所激发出的斗志、力量和快乐。我们可以预期两场好戏将要上演：年末两战全盘开放后的狂奔以及奥运市场的临近沸点，这必然会盘活更多的资源，引发更多的活力！正如比锡游戏展组委会所言，“游戏业者追求的目标是让玩家感到满意！”从这一点来说，是的，我们很满意！



■要比锡展会结束，现场一片狼藉。

※《麦登NFL2008》事件：由于PS3版《麦登NFL2008》每秒帧数只有30帧，而X360为60帧，因此引起了玩家对PS3与X360机能的大争论。

四年，我们已经等待了四年，但是，再过半个多月，万众瞩目的《光环3》就要揭开她最后的面纱。在过去几周里，游戏开发小组Bungie Software一直在通过媒体和官方网站向迫不及待的玩家保证，游戏的开发工作一切顺利，决不会出现《横行霸道IV》那样发售前最后阶段延期的意外情况。而我们需要准备的就是，再一次接受从头至尾的震撼！



文 火云 美编 anubis

在Bungie官网最新一次的游戏开发日程更新中，Bungie官方表示，尽管目前还有一些员工在进行最后的测试和除错工作，但《光环3》已经进入了发售前的最后准备工作。所谓作后的准备工作则是只有少数内部测试人员才能参与的“《光环3》第五次试炼”。据悉，该测试是在一个完全受控制的特殊环境中进行的，其主要目的是检测和调整游戏新增的自制地图编辑器。

新的系统

地图编辑器可是一个很大的看点，该编辑器将允许玩家自己设计并生成游戏地图，甚至可以调关卡中的登场角色和车辆等进行编辑。此外，此次测试还包含几个单机战役模式和多人联机模式下地图关卡的测试。当官方公布没有加入双人在线合作模式时，很多玩家都显出了相当的疑惑和不满。Bungie当然不会做傻事，他们提供了更棒的东西。最多支持4人同时合作进行战役模式。玩家可以用Xbox Live实现这一功能，当然如果你乐意也可以通过连接主机来合作。

“保留影像”(Save Films)系统也

让人眼前一亮。你可以返回大厅打开最佳的游戏影像来观看。更棒的是，你可以录下比赛里最精彩的时刻，随意调节角度，做截图和你的朋友分享。你也可以上传自己的游戏影像或是截图，让别人也能分享到你的经验和乐趣。

这次游戏给玩家提供更丰富的评价统计，而且会把现在bungie.net上进行的排名系统做到游戏里。比赛结束之后，会有专门的“数据统计”页面，评出比赛中表现最好的玩家，并且展示胜利的一方，并且每个玩家都有自己的页面。

光环3	Microsoft / Bungie	FPS
平台: Xbox360	单人在线	单人
发售: 2007年9月25日	多人在线	多人
试玩: 试玩	试玩	试玩



新的网络

大家可能都知道，《光环2》真正改变了家用主机在线对战的游戏方式。没有服务器列表，没有很多小对战，而是开放了组队战斗系统，然后自动把你分配到一队能力相仿，网络质量较好的玩家里。在《光环3》里这些方面再一次得到了改进，相信玩家们能够更加快乐的体验网络对战的乐趣。

《光环2》里战斗结束后你可以和你想一起作战的家伙继续玩下去。但那可能需要比较繁琐的设置。现在，《光环3》里你可以通过一键和你的朋友在游戏大厅里组队。玩家可以更方便的选择是否要继续和朋友组队。



■ 无论是对战还是单机模式，本作的交通工具将更加丰富。



新的火力

Brute shot弹夹的容量上升到了6发，射击的方式更加直接，射击时受到重力的影响更小，这些使它的易用性大大提升。相信在看了那么多视频以后，很多人发现士官长经常会持这一个带着挡板类似炮台的火神向敌人倾泻子弹。这就是Bungie为游戏新加入的可拆卸式炮台。不过由于火力过于强大，所以游戏中设定了一定的载弹量，用完之后就就得抛弃。

《光环2》里曾经有过描摹战车的创意，但是由于技术限制没能体验到。这次借助《光环3》出色的物理引擎，我们的“猫鼬”战车的想法最终实现了。……在《光环3》里你可以用它快速灵活的装载盟军在地图上移动。

另外有个火力强劲的武器肯定也

没能逃过人们的眼睛，那就是斯巴达激光枪。用Bungie自己的语言来说的话，那就是在《光环3》里很强调战车对战的感觉，所以如果你没有战车就会很危险。于是为了让玩家在单兵时也能具备足以摧毁战车的火力，斯巴达激光枪便诞生了。

泡泡盾相信也是大家很关心的东西，可能更多的是担心破坏游戏平衡性。不过这点看来是多虑了，泡泡盾一旦展开只能维持很短的一段时间，而且也不是不能被穿透的，它只能防御部分攻击和爆炸的冲击，但人物和战车都可以自由出入泡泡盾。同时，破坏泡泡盾的方法也有很多，比如直接闯入泡泡盾内部或是打爆泡泡盾发生器等等。



新的目标

“《光环》系列”对于微软Xbox主机一直都有着举足轻重的意义，系列第二作《光环2》曾经创造过首发24小时内售出238万套，销售额1亿2千500万美元的惊人业绩。正是因为它在北美的空前成功，也使得许多原本对电视游戏不感兴趣的投资者开始对这个阳光产业另眼相看。

《光环2》所创造的销售奇迹毋庸置疑，但微软可不算就此止步不前。微软Xbox业务市场推广部经理Chris·Di·Cesare公开对媒体表示，《光环3》不仅要打破其前辈在2004年所创造的记录，而且要创造单日销售额1亿5千500万美元的新纪录。“上一次我们创造了1亿2千500万美元的销售记录，这一次我们相信能做到更好。”

微软官方前不久刚刚公布了《光环3》的发售前预订量，数据显示，到目前为止《光环3》的预订数量就已经达到了100万套。即便是价格不菲的传奇限量版(129.99美元)，在全美各大零售商家也是相当抢手。大有在游戏正式发售前就被订购一空的气势。《光环3》当之无愧地成为了北美历史上预订速度最快的电视游戏。

微软方面还宣布，“《光环》系列”的前两部作品从2001年开始至今，累计销量已经达到约1500万套，总销售额约7亿美元。当初《光环2》发售时，曾经创造了首日销售额1.25亿美元佳绩，超过了所有电影的首日票房，《光环3》能否再次创造新的记录，让我们一起拭目以待。



双盾英雄阻止自己拥有了双盾效果，还可以选择使用更大的能量盾来保护自己，而需要更谨慎的打靶。



说实在话，团队作战我们不得不需要更多队友的行动，只是单机游戏中那些单打独斗的敌人是吃不了大亏的，从策略角度来看本方队伍的配合

现场试玩

在莱比锡游戏展上，每一个FPS开发商都在强调它们的作品与《光环3》是两部完全不同的游戏，这究竟是出于谦逊还是惶恐？Bungie提供了游戏的第三个任务供媒体试玩。在开始游戏前，工作人员一脸得意的为我选择了“英雄”难度。任务场景名为肯尼亚的查沃公路，士官长从一座被摧毁的军事要道中走出来，钻进停在门口的辆疣猪战车中。战斗瞬间爆发，这段被严重毁损的公路上布满了星盟的部队，疣猪战车增加了导弹发射器。不过对付敌人密集火力还是显得力不从心。不过，士官长配备有一种带有火焰燃烧功能的手雷，可以对区域敌人进行有效杀伤。前作

中取弱怕强的鬼面兽能力被强化不少，变得非常耐打。鬼面兽的榴弹炮弹在本作中很少反弹，基本上落地即炸。在战场上出现了一种全新车辆，鬼面兽摩托，这是一种配备两门榴弹炮，有着巨大前轮，速度很快的武装摩托车，可以在战场上直接冲撞对手。幸运的是，这些鬼面兽对星盟人似乎兴趣更大一些。

游戏难度比前作有所提高，英雄难度绝对为系列玩家提供了更多挑战。游戏的音乐水准一如既往，动态音乐系统随着战事的升温，背景音乐会变得紧张高昂。这段任务持续了十五分钟左右，当士官长冲破敌人防线后，试玩也就嘎然而止了。坦率地说，这样一部游戏其实无需再标榜什么了，让我们静静等待9月25日的到来吧。[前线记者：李沐洋]



享受被敌人的炮火轰上天的快感吧

潜龙谍影 爱国者之枪

潜龙谍影 4 爱国者之枪	Konami	ACT
PS3	Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots	日本
预定 2008 年初	游戏人数未定	单人/多人
预定 再版未定		推荐玩家年龄未定

在《潜龙谍影》的历史上，从来不乏令人印象深刻的BOSS，他们或悲哀，或残暴，或冷酷，或美貌，他们都会有着不可告人的过去，他们也都拥有着不为人所知的一面，而每一个BOSS都会因为强烈的个性让其有着一定的支持者，此时此刻，斯内克他不是和一个人在战斗，他们不是一个人！

在本次德国莱比锡的GC07游戏展上，《MGS4》首次公开了游戏中的BOSS角色，这支被称为“美女与野兽(Beauty and Beast)”的特种部队共有四名战士，据说在她们异样的外形下掩盖着她们如野兽般的凶残与美女般的妩媚，相信这四位“美女”将在游戏中给年迈的斯内克带来无尽的麻烦！

Screaming Mantis

尖叫螳螂

总共有着八只手，拥有如提线木偶般控制人体的恐怖能力，在预告片中曾控制一名士兵杀死了自己的战友，继而又残忍地将其“自杀”！

狂怒渡鸦

Raging Raven

有着巨大的双翼，因而在天空自由飞翔，双翼下的导弹是用来轰炸的利器，在预告片中她曾俯冲攻击，将地面的士兵拦腰斩断！

哀嚎雪狼

Crying Wolf

力大无比的身躯却有着极为矫健的行动能力，一般火力对于她坚硬的外壳来说毫发无损，细长而有力的尾巴也有着不可小视的作用！

Laughing Octopus

笑面章鱼

从头部的装置里伸出四条长长的章鱼般的触手，除了用触手作为行动工具外，其恐怖的“绞杀”能力在预告片中也有展现！

她们既是美女亦是野兽

这四名美女即是这四只野兽的真身，正是因为她们在战场中遭受无法修复的伤害而变成现在的模样，相信在她们背后将有令人动容的往事。

美女真身



Scarlett Chorvat

相当活跃的一名美国演员，在近期热门剧集《明星伙伴》与《24》中曾有出演。



Micko Rye



美国时尚模特，在多支广告中有出演，曾是著名时尚杂志《MAXIM》的封面女郎。



Lyndall Jarvis



同样是一名美国的广告明星，也是一名非常出色的模特，担任多个品牌的广告演出。



菊地由美



出生于纽约的她在《MGS3》中就曾露脸，也在《哥斯拉终结之战》等影片中出演。

她们都是战争的受害者

狂怒渡鸦

从空中发动奇袭



▲有着空中优势的她对于地面的猎物有着势在必得的压迫力。

拥有双翼的狂怒渡鸦即使在巷战中也有着极为灵活的机动性，不仅双翼下的导弹能作为对她轰炸的攻坚利器，在预告片中她展现了更为凶残的一面，从天空俯冲到地面，将地面的士兵拦腰斩断！实在是一名残忍而又令人恐惧的对手！



笑面章鱼



索命触手令人闻风丧胆

看到她就想起了《蜘蛛侠》中的“章鱼博士”，竟然连行动方式都和“章鱼博士”一模一样呢！不过她显然比“章鱼博士”要残忍一万倍，由于其超乎常理的行动方式，你几乎无法判断她的行踪，而强有力的触手更可对对手生不如死！

◀她经常悄无声息地出现在敌人背后，然后用触手使敌放于死地。

漂浮在半空的她在这四人中最为诡异，八只手臂中有四只手握锋利的刀刃，好似螳螂的前肢一样锋利，而身体上的两只手臂也装备着不知威力几何的神秘武器，提着两个提线木偶的手臂虽然看起来没有什么攻击力，但是你仔细着那两个提线木偶，竟然一个是《MGS1》中的意念螳螂，另一个是《MGS2》中的悲哀者（引领者的恋人）！难道她一方面有着控制活人心灵恐怖能力，一方面还有着控制死人的可怕能力？

尖叫螳螂



▲似乎有着行走于阴阳两界的神秘能力。

深不可测的神秘能力

哀嚎雪狼



战场上如入无人之境

▲假如真是人类的身躯，在这样的距离下一定十分痛苦吧？

身体比一般士兵还要巨大的如野狼般的神秘怪物，从外形看来根本无法想象是由人类变化而成的。在预告片中，她不仅对一般火力刀枪不入，并以一人之力硬加动力巨大的推土机，最后更展现出迅如疾风的行动能力，以及目无一切的冲撞力量。她那细长而灵活的尾巴尚未展现威力，而右肩上装备的武器又与《MGS2》中弗拉那把磁力炮相似，这又代表着什么含义呢？

重生？继承？附体？ 与前代的神秘关联！

这四名BOSS的名字是否让你似曾相识？是的，她们的名字与一代BOSS们的名字确有相似之处，难道她们与她们之间有着什么联系吗？一切的谜题只有等到游戏发售的时候才能解开了，让我们先来回顾一下一代这些令人难忘的角色吧！

火神渡鸦



一代BOSS成员，身材魁梧的大力士，威震四方的六管火神的巨大炮台火力武器，曾与内克西度交过手，是一名值得尊敬的战士。

诱饵章鱼



一代BOSS成员，拥有超强的伪装技巧以及超强的力量，在与索尔的战斗中击落了CGI的直升机，令其坠毁。

意念螳螂



一代BOSS成员，拥有世上最强的意念控制能力，和心念感应能力，有着其他世代所没有的，灵魂附体的能力。

狙击雪狼



一代BOSS成员，她如神枪定尔人狙击手，在战争中成为最强的狙击手，也是敌人，在战斗中成为敌人的噩梦。

KILLZONE™ 2

杀戮地带 2	SCEE	FPS
PS3	Killzone 2 预定 2008 年 人数未定	美国 59.99 美元 对应主机:PS3

就在E3那段精彩的试玩视频还在震撼着我们的时候，地球另一端的莱比锡再次带给玩家了一次惊喜。本次SCEE为我们提供的试玩是E3中那个关卡的后半部分，我们可以控制主人公冲入敌人的老家将他们杀得片甲不留。新的试玩比E3的效果更为出色，场景与光影效果的互动更加逼真。从现在的形式来看，相信这款承载着SCE野心的作品，只会越来越好，如果你拥有一台PS3主机，那么请你绝不要错过这款游戏。

文 火云 美编 anubis

大规模的混战

本作在营造战争气氛上可谓不遗余力，两军对垒的混乱场面被完美地演绎出来。Sev战士与海尔里人在远处一个地倒下，如暴雨般的子弹在你的头顶无情地掠过。炸弹掀起的气浪把地面的尸体抛到你的鼻子底下。从战斗的气氛上来讲，本作丝毫不输给“使命召唤”系列，虽然本作在AI

上有了很大的改进，敌我双方都会根据战斗形式来改变战术。不过我们也发现了一个小问题，当你与对面一个穷凶极恶的家伙激烈地交火时，丝毫感觉不出对方是一个训练有素的军人，即便是将他面前的掩体打得稀碎，他仍然会执着地站在那里任你子弹向他身上招呼。

不得不承认本作在光影效果上的表现上十分强劲。当在墙壁或掩体的附近开枪时，你会发现火光产生的影子会清晰地投射在上面，爆炸后产生的漂浮在空气之中的火星也能够清楚地看到，就差把火药的味道直接送到你的鼻孔之中。

品。在整个试玩过程中，没有出现任何卡顿、偏色、画面延迟的状况，也很难看到锯齿。精细的环境纹理，让墙壁呈现出凹凸的质感。随着光源变化，人物会在地面投射出逼真的动态阴影效果。《杀戮地带2》的图像引擎，出色地营造出游戏的末世氛围。在画质问题解决后，游戏单人任务和多人对战部分的表现，将最终决定这部游戏的走势。

试玩包括两至三场小规模的对战，游戏操作很典型，R1、R2键分别对应投掷和点火，X键负责近战格斗和殊



■ 面对敌小队的包围，主人公手中的这把武器的威力似乎小了一些

BOSS战登场

第一场BOSS战终于来了，穿着厚重盔甲的他几乎可以防御来自正面的所有攻击。不过他的弱点也十分明显，当他承受了一定程度的攻击后，就会背过身把他背后的供给装置完全暴露在玩家的眼前，正如前面提到的AI问题，这个小头目的智商也不是那么高，笨重的他经常会站在原地发傻，躲在柱子后面的玩家可以轻松地将其干掉。也许是因为游戏的开发度还不高，但AI问题的确是制作小组现在要优先解决的问题之一，因为全球玩家的眼睛都在盯着他们，容不得犯半点错误。

拾敌人武器。新增的盲射动作，由于缺少队友配合，似乎在单人游戏中作用不大。游戏的枪感不错，枪体建模也很漂亮，机枪、微冲等枪械性能都有明显差异。游戏中大部分物件都可以被摧毁，移动甚至有效利用。不足之处在于，敌人AI缺少变化，只会站在原地硬扛子弹，没有太大威胁。这段试玩总体表现不过不失，整个流程缺少令人血脉贲张的爆炸或建筑物坍塌的震撼场面，看来Guerrilla有必要在一些大气魄的战争电影中寻找灵感了。[前线记者：李沐洋]



■ 刚刚从飞行器上下来的众人急需找到一处掩体

现场试玩

这款游戏和画面同样晦暗的作品，能否为陷入苦战的PS3带来光明？在一场意犹未尽的试玩之后，答案距离我们又近了一步。记者有幸体验了SCEE提供的《杀戮地带2》第一关的试玩。Guerrilla的开发人员强调这款DEMO主要用于演示，不过看上去，游戏的图像效果已经接近成



■ 游戏中运动的物体效果也不含糊

提到美式动作游戏,你首先想到的是什么?噢,没错!是《战神》。最近,世嘉公布了一款将要在X360和PS3两大次世代平台上推出的动作游戏《维京战神:神宫之战》,游戏的整体风格十分硬派,更重要的是,它的故事内容同《战神》一样是以古代神话为背景的,主人公同样是有着可在百万军中取上将首级如探囊取物般实力的硬汉。广泛的关注度自然是不可避免的,但游戏开发者却声称这将是一款集众人所长的划时代作品,到底这款尚在开发中的新作能不能走出《战神》的光环呢?还是让我们先来看一下它到底有哪些独到之处吧。

文 炎腾士 主编 anubis

维京战神: 神宫之战	SEGA	ACT
Viking: Battle for Asgard		美版
2008年第二季度	1人	59.99美元
对应平台为PS3、X360		

末世的救赎之战

游戏以北欧神话为背景,讲述的是众神之王奥丁(Odin)将赫尔(Hell)打入雾之地狱尼弗海姆(Niflheim),但赫尔并没有向奥丁屈服,这位死亡之神决意向神王复仇,他率领着由不死武士组成的地狱军团对光明世界发动了总攻,妄图摧毁人类世界和众神建立的一切领域,让世界走向末日。为了阻止这场浩劫,女神弗雷娅(Freya)示意人类英雄——维京战士斯科林(Scrin)前去阻止赫尔和他的军队,故事就这样在充满了血腥屠戮的战场上开始了。



战术,制胜的关键!



■ 这是狂热的木匠攻城战



■ 主人公喜欢大开杀戒的攻击方式

大规模的战斗行动必然伴随着灵活多变的战术运用,斯科林在游戏中并不是单纯意义上的冲锋陷阵,在自身投入战斗的同时指挥自己的部队作战,这将是本作的重要元素,合理运用战术将成为通往胜利之门的金钥匙。此外,这款游戏还将包含大量的隐含要素和细节变化,而这一切都将在玩家灵活运用各种战术和策略的时候被一一挖掘出来。例如:当斯科林率领他的部队准备攻克敌人的营地时,选择直接对抗和选择奇袭将得到不同的效果,如果你善于思考,在作战之前针对任务的特点和战场地形作出相应的部署将会让随后的战斗变得更加轻松,而这种对战术的反反复推在以往的动作游戏中是极为罕见的。

当然,作为一款以神话传说为故事背景的游戏,魔法也是不可缺少的元素。游戏中,斯科林还可以逐渐掌握各种魔法,从而使游戏锦上添花。

VIKING BATTLE FOR ASGARD

全新塑造的暴虐英雄

从目前公布的资料上看,这款游戏的主人公斯科林有着同奎托斯类似的造型特征,强健的体魄,健壮的身躯,刚毅的外表和丰富的战斗技能。从人物设定说明上可以了解到,斯科林是一个实力相当强悍的维京战士,游戏中,斯科林身手敏捷,对敌人毫不手软,并且同奎托斯一样习惯用最为残忍的手段将对手杀死,对他来说,对付那些来自地狱的不死武士可以不费吹灰之力,但他并不满足仅仅将敌人杀死,每一次的出手,斯科林都会用令人战栗的可怕力量将对方碾为齑粉。我们可以想像,在亲手操纵角色进行游戏的时候,我们可以深深体会到那种刀刀刺骨拳拳到肉的打击质感,然而这一切显然不是游戏中的最大亮点,如果游戏开发者仅仅局限于将主人公塑造成一个屠夫,那无疑只能是奎托斯的简单克隆,游戏开发者表示,在这款游戏中,斯科林不会只是孤军作战,他将带领拥有各种特殊能力的同伴一同投入战斗,由此我们可以推断,这款游戏的战斗场面将会十分宏大,这是真正的战场,真正的战争!



■ 斯科林的战斗特写

Wii平衡板对动作的判定比较严格



Wii ■ Wii Fit ■ 美版
SPG ■ 任天堂 ■ 发售日未定

新技术不过是大公司接触消费者的工具,最酷的产品,永远源自公司对消费者心理的敏锐洞察。(Wii Fit)就是这样一款能够打动人心的产品。我在上面尝试了十几分钟,像周围人那样手舞足蹈,扭动腰肢,对好动的玩家来说,这种玩法具有一个原质的亲和力。Wii平衡板的份量,并没有它的外形看上去那么

夸张,感觉和Wii主机重量差不多,放在地上非常稳,并不会因为玩家的剧烈活动而摇晃移位。平衡板使用的材料,给人的感觉很结实,站在上面比较舒适,不过不知道表面使用的材质是否可以防止汗水侵蚀,毕竟,运动就会出汗。

我尝试了呼啦圈、滚地球等几款小游戏以及考验平衡性的身体训练,根据屏幕提示做出扭动腰部以及改变腿部重心的动作,Wii平衡板对动作的判定比较严格,真的需要玩家做出大幅度的动作,而不是简单的比划几下。(Wii Fit)包含的游戏都

很简单,主要目的还是为了引导玩家运动,从本质上讲,这是一款健身休闲软件而非游戏。在现场,一位德国中年男子遇到了点麻烦,他的腿长得很大,习惯重心在脚趾处,由于Wii平衡板的边缘有弧度设计,这让他站在上面感到并不舒适。当然,Wii平衡板对一般人来说,使用起来不会有问题。(Wii Fit)展台的观众并不是最多的,但欢声此起彼伏,你会意识到任天堂又聪明地找到了一个新的“代言人”。

[前线记者:李沐洋]



PS3 ■ Gran Turismo 5 Prologue ■ 美版
RAC ■ SCEA ■ 预定2007年11月发售

在日德两国汽车工业竞争如火如荼之时,GT赛车5(序章版)再次成为某车展会上耀眼的明星。无论是美国人,还是德国人,当他们坐在SCEE展台舒适的皮质座椅上试玩这款游戏时,脸上都呈现出一致的表情——满意。(GT赛车5序章版)的游戏菜单依次有比赛、车库、电视、相册、档案和Home社区,电视和相册分别收录比赛录像和游戏截图,车库的作用是存放玩家在游戏中的可以使用车辆,值得注意的是,车库中尚有两个图标没有开放,或许可以用来定制车辆。游戏拥有22辆超级跑车,在试玩版中有6辆日系跑车暂时无法选择,此外还提供了日本铃鹿赛道。

我选中了06款法拉利F430,如果说多达20万个多边形的车辆建模堪称华丽,那么GT赛车5(序章版)驾驶舱视角所带来的便是全新的游戏体验。车辆



驾驶舱视角
新感觉

内饰和其它部件制作的相当逼真,真实的驾驶视角产生了更强烈的代入感,车辆加速时的轻微颠簸,过弯时的车轮重力转移,都被游戏一丝不苟地体现出来,甚至汽车驾驶状况也能实时显示在仪表盘上。由于试玩版并没有提供后视镜显示,我在过弯时出现了一个小小失误,迅速被身后6辆赛车超越,试玩版的赛车AI明显比(GT4)更富侵略性。据悉,GT赛车5(序章版)将作为PSN的免费下载内容在年底推出。如果该系列继续在真实模拟驾驶上精益求精,明年的(GT赛车5)将不会有任何对手。

[前线记者:李沐洋]



多机种 ■ Devil May Cry 4 ■ 日版
ACT ■ Capcom ■ 发售日未定

今年上半年关于《鬼泣4》的最大新闻,莫过于这部作品的跨平台发展。PS3和X360版本之间的较量,自然成了大家关注的焦点。在本届某车展展会上,Capcom提供了两个主机版本、内容相同的DEMO。试玩区包括8台机器,两个版本的试玩交替排列,集中在一个封闭的空间中(Capcom的展台规模不大)。看上去,试玩X360版的玩家似乎要多一些。游戏内容依旧是在E3展上的教堂战斗和史魔BOSS战,在操作手感和关卡流程上没有什么变化。作为Capcom在类比格斗游戏展上主推的作品,毫无新意的试玩,让现场很多媒体感到失望。



那么,PS3和X360版本的游戏画面是否存在差异呢?由于Capcom使用了新一代多平台引擎技术进行研发,因此游戏在每秒帧数和整体画面表现上不相伯仲。BOSS战时,两个版本都出现了轻微的丢帧现象。而在使用二段跳跃,PS3和X360的操作都显得有点难以控制。不过在某些细节上,比如史魔布亚里尔周身燃烧着的火焰,PS3版本的火焰边缘显得更清晰,反衬效果似乎也更加一些。总体感觉,针对两部主机性能进行优化的工作尚未开始,游戏的画面还保持在“0版”状态下,并没有被调整到最佳状态。

[前线记者:李沐洋]



任天堂展区的头号热门游戏



超级马里奥银河

Wii Super Mario Galaxy 美版
ACT 任天堂 预定2007年11月12日发售

看起来,今年的圣诞假期将会有很多人在银河度过了。《超级马里奥银河》的试玩台聚集了整个任天堂展区最多的观众,游戏的完成度很高,画面色彩艳丽,运行非常流畅,操作主要使用摇杆控制移动,晃动遥控器手柄进行攻击,蓝色的星星可以让马里奥在行星间移动,玩家利用围绕在马里奥身边的五角星,吸收散落在行星各处



的小星星,然后使用B键攻击,撞擊或者打倒敌人。每个行星上都会有一个精心设计的BOSS,比如一个有裂缝的蛋壳,马里奥踩到了露在蛋壳外面的尾巴,蛋壳瞬间变成了巨人,这时需要玩家绕到巨人身后,不断攻击巨人的尾巴。

在一个满是牵牛花和蜂巢的星球上,马里奥穿了一套非常可爱的蜜蜂装,这让他拥有了短暂的飞行能力。按照现场任天堂工作人员的说法,马里奥还有很多可以提供特殊能力的主题装束。在这个星球上,马里奥根据周围很多小蜜蜂的指引,需要不断跳跃,来到位于最高处的皇后蜂巢穴。作为BOSS,游戏中的皇后蜂身体非常庞大,马里奥要爬上它的后背,取得星星的碎片才能过关。虽然在试玩版中没有体验到在银河飞翔的感觉,但是马里奥的远距离跳跃已经让人感到非常爽快了。由于游戏大部分星球都是球形的,所以在空间方向的把握上,偶尔会让人感觉迷失方向。

[前线记者:李沐洋]



GIC 2007 新作
多机种 ACT 美版 EA
预定2007年11月15日发售

战地双雄

对应机种为PS3, X360

在众多即将发售的射击游戏大作中,EA蒙特利尔制作的《战地双雄》显得非常低调。在架比锡展会上,我观看了这部游戏的内部演示,它的画面和故事设定并不出众,掩护系统、越肩视角、取消血槽,在游戏中可以发现很多时下流行的元素。但这部游戏却具有一鸣惊人的素质,无论是从好的还是坏的方面看。游戏以双人合作战斗为主轴,AI系统的表现可清成致的关键。演示场景是阿富汗一座破败的小镇,玩家操纵的角色与同伴刚一到,就

遭到了不明身分的武装分子袭击,这时玩家如果下达错误指令,命令同伴在侧翼掩护,同伴就会遭到武装分子袭击,在不停的咒骂声中,他自动回到了初始位置,并拒绝执行进攻命令,只有当玩家作出正确部署,你的同伴才会与你并肩作战,而这一切都是通过声控命令完成的。当然,游戏也提供了一套类似《海豹突击队》的传统指挥界面。

游戏的同伴AI具有记忆功能,在相同场景中,当一些阿富汗平民出现在战场上时,同伴甚至会停止射击,询问玩家下一步的行动。当同伴严重受伤时,就会自动进入救援模式,玩家必须使用心肺复苏法拯救昏迷的战友。

从演示上看,这部游戏并不存在明显硬伤,AI系统确实有独到的地方,但这一系统也影响了游戏的流畅度。更重要的是,在后面的演示中,出现了一些在中国城市的战斗场景。[前线记者:李沐洋]



让你玩到面部扭曲的赛车游戏!



火爆狂飙 天堂

多机种 RAC 美版 EA
预定2008年第一季发售

对应机种为PS3, X360

也许是受到《麦登NFL08》画面帧数事件的影响,Criterion Games的工作人员开门见山地向我表示:《火爆狂飙 天堂》PS3和X360版画面帧数都



将达到60帧!不过对这一系列的游戏爱好者来说,“碰撞和自由奔驰”才是永恒的主题。试玩X360版后,游戏引擎对碰撞效果逼真细致的刻画给我留下了深刻印象。在慢镜头回放中,可以看到汽车碰撞、毁损、变形、解体的全过程,甚至细节之处都毫无遗漏。同《火爆狂飙:公路霸王》相比,游戏画面有了质的飞跃,看上去更加平滑。试玩赛道坐落在天堂城的商业区,这里有大量的豪华轿车和十字路口,道路的连续碰撞系统相当爽快!

游戏提供了漫游模式,玩家可以任在天堂城的街道自由行驶,一旦伙伴上线,便立刻可以开始线上比赛。本作

在操作手感上也略有变化,车辆对加速和刹车的操作反应很快,因此玩家在策划一场大碰撞时,更需要仔细把握时机。试玩版的不足之处在于,背景音乐中的某个段落显得有些舒缓,而那个时候我刚刚完成了一次连续碰撞。试玩结束后,Criterion Games的工作人员展示了一张我在游戏时面部扭曲的表情照片,我这才注意到试玩台上安装了X360的摄像头,《火爆狂飙 天堂》具有自动截取玩家面部表情并发送给对手的功能。毫无疑问,在一次成功的碰撞之后,这也许是羞辱对手的最好方式。[前线记者:李沐洋]



恐怖 生存游戏鼻祖 降临纽约!



鬼屋魔影5

多机种

■ Alone in the Dark 5

■ 欧版

A-AVG

■ Atari

■ 预定2007年内发售

对应机种为PS3、X360

作为恐怖生存类游戏的鼻祖,《鬼屋魔影5》在诞生十几年后将迎来一次新生。《鬼屋魔影5》讲述主角Edward Carnby在纽约中央公园的冒险,同时讲述了这座著名公园的神秘过去。负责本作开发的

■ 惊人的动态光影效果烘托出强烈的恐怖氛围。

Eden Studios在莱比锡游戏展中重点展示了本作所采用的游戏引擎。演示从一个黑暗的下水道开始,昏暗的荧光灯是唯一的光源,这体现了本作出色的光影效果。

本作的菜单系统非常独特,没有特别的菜单画面,镜头会直接切换到Carnby的衣服内部,打火机、胶带、塑料瓶等道具就放在各个大小不一的口袋里,很多道具可以组合起来成为陷阱,例如碰到一只嗜血的变异老鼠时,可以用胶带将一袋血固定在墙壁上,

然后老鼠就会被吸引到血袋附近,Carnby就可以绕道而行。你还可以把闪光棒用胶带粘住,然后扔向老鼠,老鼠会往隧道深处跑,照亮沿途的环境,这样就可以看到前方哪些地方隐藏着怪物。玩家在手持道具的时候,还可以通过摇动右摇杆挥舞道具,例如可以挥舞着灭火器砸碎玻璃窗,而在黑暗中也可以用右摇杆移动手中的火把。

开发团队在火的物理效果方面投入了将近一年的开发时间,当一个物体着火,火势会迅速蔓延到周围任何的可燃物上。本作中的一切几乎都可以点燃——除了中央公园的树木外,因为天气潮湿多雨。[星夜]



■ 火的效果非常出色,负责开发组为此投入了大量的时间。



马里奥与索尼克：北京奥运会

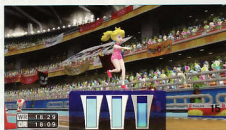
障碍赛跑

与百米赛跑类似,不同的是在欄杆前要按B键跳跃,玩家要非常精确地抓准时机。



三段跳

奔跑时仍然是以百米赛跑的方式操作,在适当的时候向上晃动两个手柄起跳。



掷铁球

旋转遥控器手柄模仿运动员的旋转姿势,铁球朝向铁网口时按键放出即可



箭术比赛

首先要同时按AB键代表你已经抓住了箭,然后把双节棍手柄当作弓,握在前方,遥控器手柄当作箭向后拉,游戏只给玩家30秒种的瞄准时间,比赛中偶尔会起风,屏幕右上方会显示风速和风向,玩家需要考虑风的影响再进行瞄准。[星夜]



超级明星齐聚北京!

《马里奥与索尼克：北京奥运会》不仅是世嘉与任天堂经典角色的首次联合出演,也是2008北京奥运会的官方授权游戏,因此将会收录奥运会的真实比赛场地。在莱比锡游戏展中,这款游戏提供了5项比赛的试玩演示,其中障碍赛跑和箭术比赛是首次展示。本作将会收录单人模式、系列赛模式和任务模式。

百米赛跑

首先按住B键积累肾上腺素,鸣枪后松开即向前狂奔,然后迅速上下晃动两个手柄,模仿奔跑动作,即可飞速奔跑



新闻 综述 编辑视点 评论

游戏攻略报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS

SUMMARIZATION

CRITICISM

特稿

LEVEL-5 两款掌机重头作公布 《莱顿教授》续作、足球RPG登陆NDS!

开发了《勇者斗恶龙VIII》等大作的LEVEL-5公司于8月29日在东京召开新作发布会，公布了两款将会在TGS上展出，并计划于年内发售的NDS新作。这两款游戏都将于TGS上免费赠送体验版。

《莱顿教授与恶魔之盒》

首先是解谜冒险游戏《莱顿教授》的续作《莱顿教授与恶魔之盒》。LEVEL-5社长日野晃博表示，前作仅在日本的销量就已经达到了87万盒，并且在欧美也很受欢迎。因此该系列目前已经确定将会推出三部曲，并且真人实拍的电影版也已经在筹划中，将与小学馆合作，计划邀请一线明星出演。至于《莱顿教授与恶魔之盒》，该作已经确定将于11月29日发售，游戏容量将会达到前作的两倍，谜题数量、剧情和动画都大大加强。游戏的结尾曲是Salyu演唱的《Iris幸福之盒》，大泉洋、堀北真希等仍将在本作中配音。

《莱顿教授与恶魔之盒》讲述莱顿教授有一天收到了老朋友Andrew Schroeder的信，信中说他得到了被称为“恶魔之盒”的神秘宝物，但奇怪的事情也因此接连三地发生。莱顿教授决定前往一探究竟。在前往伦敦的列车上，莱顿碰到的第一起事件就是帮助一位乘客寻找他的孩子。而本作的故事就在这个被称为“陆上豪华客船”的特快列车上展开了。

《雷电十一人》



另外一部NDS游戏比较令人意外，这是一款以《足球小将》为灵感的新概念足球RPG，名为《雷电十一人》。玩家扮演的是雷门中学的足球队队长圆堂守，由于球队实力很弱，队员士气低落，几乎无法参加下一场比赛。然而一位天才球员转校生的到来改变了球队的命运，圆堂守说服了这位转校生加入球队，重新开始球队生涯。而就在此时，去年的国家杯夺得帝国中学球队发出了比赛邀请……

《雷电十一人》是一款融合了RPG的探险、收集、指令战斗等元素的作品。玩家可以在镇上必须探索，主要目的之一就是挖掘有潜力的新球员，将他们加入球队。不同的球员有不同的技能特点，实力较强的高手自然比较难以遇到，有些球员需要在特定时间前往特定地点才能偶遇，而若错过这一时机，将永远没有机会再招募到他们。不过本



▲丰富的谜题和剧情是《莱顿教授》的一大乐趣。

作可以收集的球员多达千人，足以满足玩家的收集癖。

足球比赛则是采用即时操作与指令战斗相结合的方式。玩家可以在屏幕中画出箭头指引球员前进，要将球传给队友，只要点击对方即可，而射门的时候也只要点击球门的特定位置。在球场上与对手近距离接触，就会进入类似于RPG的指令战斗画面，画面下方有一些选项供玩家选择，出现射门机会的时候，也会有指令选项。

足球比赛主要在下屏显示，采用斜45度俯角视点，上屏会出现一些精彩时刻的特写，用动画片段的表演方式将热血沸腾的时刻呈现给玩家。指令战斗和射门时刻都会有特写。这些特写的动画以及游戏中穿插的过场动画都是由OLM工作室制作，他们的代表作是《口袋妖怪》动画版。此外，本作还对应NDS的Wi-Fi无线通信功能，可以



▲将于本届TGS期间免费演示的《雷电十一人》体验版。

本期大事记

8月20日 派拉蒙与梦工厂动画公司宣布放弃蓝光，今后由他们发行的电影将只推出D-DVD版。

8月20日 GDC开发者大会在莱比锡召开，规模再创新高。

8月22日 SCEE在GC展开首日召开新闻发布会，重点公布了可以让PS3成为高清电视节目录像机的PlayTV。

8月22日 (ABC News)报道美国国土安全部投资60万美元研发一款用于应对恐怖袭击和自然灾害的游戏。

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

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

8月23日 微软确认X360专用赛车方向盘存在质量问题，将提供免费维修服务。

8月24日 欧版PS3正式开始降价，英国地区的降幅为20~30英镑。

8月26日 莱比锡游戏展结束，共吸引观众18.5万人次。今年GC展的内容含量堪比E3。

8月27日 Square Enix宣布NDS年度大作《勇者斗恶龙IX》将会延期至明年春季发售。

8月29日 LEVEL-5召开新作发布会，公布了两款NDS新作：《莱顿教授与恶魔之盒》与《雷电十一人》。

8月29日 由于日元汇率的小幅波动，任天堂股价出现震荡，这被认为是任天堂股票“过重”的表现。

游戏攻略报站

新闻

综述

编辑视点

评论

新闻短波

PSP(先祖之魂)

PS3的《先祖之魂：失落的传承》原本是《真·女神转生》的制作者田冈浩次参与制作，后来由冈本吉起担任制作人。最近索尼高层透露，冈本浩次其实正在开发该作的PSP版。不过目前并未有该作的任何详细消息。

XBLA认知度有待提高

美国市调公司Frank N. Magid Associates最近面向X360用户的一项调查显示，只有64%的受访者使用过Xbox LIVE进行联网游戏，使用率较高的占36%；另有70%的人曾在Xbox LIVE Arcade(XBLA)上下载过游戏，其中42%只玩过免费下载的XBLA游戏，28%下载过付费游戏，另外还有30%的X360用户从未下载，甚至不知道何为XBLA。看来微软费尽心力打造的这项服务还有待加强。

任天堂国剧墨西哥

任天堂最近与墨西哥有关部门在西部城市瓜达拉哈拉展开了一次盗版围剿行动，共查处了12家违法游戏业者，没收了1.5万张盗版游戏，其中4500张为Wii的盗版游戏。任天堂表示，墨西哥是任天堂在南美最大的市场，但盗版游戏十分严重。目前任天堂正在通过与各国政府的合作没收了超过10万张的Wii盗版游戏。去年盗版游戏使任天堂损失了7.62亿美元。

诺基亚再砸N-Gage

诺基亚最近宣布将会再度支持早已停办的N-Gage业务，新的N-Gage服务将于11月推出。N73/N81/N81i/BG/N93/N93i/N95/N95i/BG等机型届时将会预载N-Gage游戏，并且用户可以上网下载N-Gage游戏。用户一旦安装了N-Gage服务软件后，就可以免费下载任何兼容游戏的试玩版，而完整版的游戏则需要支付6到10欧元，可以用信用卡付费，也可以直接用现金支付。这些游戏中也包括《模拟人生2》、《怪物》、《FIFA 08》、《古惑狼》等大作。

福松伸夫“不可饶恕”

坂口博信等著名制作人合资成立的AQ Interactive(注)公司日前宣布将会在PSP上推出一款解谜AVG新作《不可饶恕》(暂名)本作由开发了《桑切草》、《恐怖惊魂夜》等名作的麻耶一雄担任高级制作人，而音乐制作则是《最终幻想》系列“御用”王牌音乐人福松伸夫。本作的特色是采用强PSP的方式进行游戏，使用类似摇杆进行探索、拍照、跟踪可疑人物。本作将于11月15日发售。

微软又出质量问题

微软于8月23日确认，关于X360垂直方向方向盘的报道是确有其事。微软已经收到50多例此类投诉。微软表示，问题在于方向盘的机械故障，所有用户均可将方向盘寄给微软免费维修制作新盘。微软表示问题主要集中在该方向盘使用直流或交流电供电的时候，其中的某个元件就会过热，但是如果使用电池就没有问题。

软件

PS3立体成像技术营造虚拟世界

日本三菱公司于8月23日展示了一种立体成像技术，这种技术与普通的立体电影的不同之处在于：它可以把普通的二维的电影实时转化为三维成像的电影。三菱以蓝光播放器为演示，让普通的电影瞬间呈现出了具有立体感的视觉效果。三菱表示，该技术是在2008年初就会应用到蓝光播放器中，而更加令人关注的是，三菱表示他们正在与“某游戏机公司”谈判，准备将该技术应用到该游戏机中。虽然三菱并没有指明，但目前PS3是唯一搭载了蓝光的游戏机，因此三菱所说的应该就是PS3。如果谈判成功，不用多久玩家或许就可以真正畅游于PS3的立体游戏世界之中。



特报

派拉蒙倒戈，光碟大战出现重大转折

纠缠了数年的HD-DVD与蓝光阵营之战正朝着越来越有利于蓝光的方向发展，然而就在蓝光的销量遥遥领先于HD-DVD之际，次世代光碟格

式之争再次出现重大转折。派拉蒙与梦工厂动画公司于8月20日宣布，今后他们将放弃蓝光，仅支持HD-DVD格式。



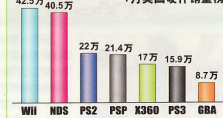
作为好莱坞七大电影公司之一，派拉蒙的《古墓丽影》、《变形金刚》等都是强有力的作品，而梦工厂动画是从梦工厂电影公司独立出来的动画电影制作部，后来被派拉蒙的母公司维亚康姆收购，因此这次派拉蒙和梦工厂动画同时投入HD-DVD阵营，主要都是为了维亚康姆的战略决定，二者的差异再度缩小，这场已持续已久的次世代光碟格式大战再次变得扑朔迷离。

特报

PS3降价效应不足，销量仍垫底

8月23日，市调公司NPD Group发布了7月份美国游戏市场的统计报告。由于索尼在7月份将60GB版PS3的价格下调了100美元，因此人们对于降价后PS3的销售情况非常关注，当月的市场统计报告十分受人关注。在报告发布之前，分析家纷纷预测PS3该月销量将会超过X360。但从NPD的数据来看，PS3降价的效果不算太明显，其主要原因可能是因为60GB版本PS3即将退出市场，因此供应量并不是很大。

7月美国硬件销量榜



NPD的数据指出，7月份PS3在美国的销量仍然低于X360，不过差距没有过去那么大。比较令人意外的是，Wii的销量不仅超过了PS3和X360的总和，更是超越了NDS，成为当月美国最畅销的

主机。7月份美国游戏市场总销售额达到了9.265亿美元，同比提高37%；其中硬件销售额为3.808亿美元，同比提高77%；配件销售额为1.254亿美元，软件销售额为4.199亿美元，同比提高10%。

NPD的分析家Anita Frazier说：“按照现在速度，今年业界总销售额将会达到180~180亿美元。”这将会是美国游戏业的一个惊人新记录，其市场规模比五年前几乎翻了一番。

不过PS3虽然在美国仍然是于三大次世代主机中垫底，但是在加拿大终于超过了X360。当月PS3在加拿大卖出了1.575万台，超过了X360的1.3万台，不过二者的总和仍然不及Wii。加拿大当月市场规模达到了7890万美元，同比提高62%。

10月美国游戏销量榜			
排名	游戏名	主机	发行商
1	NCAA Football 08	X360	EA
2	吉他英雄：80年代摇滚	PS2	Activision
3	Wii Play	Wii	Nintendo
4	NCAA Football 08	PS2	EA
5	马里奥聚会8	Wii	Nintendo
6	NCAA Football 08	PS3	EA
7	口袋妖怪 钻石	NDS	Nintendo
8	变形金刚	PS2	Activision
9	吉他英雄II	PS2	Activision
10	吉他英雄II	X360	Activision

小霸王 TIPS

AQ Interactive：由前世嘉社长山中雄策筹资创立。坂口博信等都是重要股东。该公司成立于2005年10月1日。为Artoon, Cavia和Feel Plus等发行游戏。坂口博信新作《Cry On》也将由该公司发行。

软件

美国国土安全部开发游戏

美国政府参与游戏开发已经不是什么新鲜事,美国军队就曾经开发了用于号召年轻人参军的军事游戏,《全能战士》(注)也被用于训练士兵的战术运用。现在美国国土安全部也在使用游戏技术防备恐怖袭击。(ABC新闻网)于8月22日报道,去年美国国土安全部投资60万美元用于研发《Ground Truth》,这款游戏从去年10月开始投入开发,目的是让人们了解发生恐怖袭击或者自然灾害时的合理应对措施。

负责游戏开发的电脑科学专家 Donna Djordjevic表示,她是以次世代游戏的标准来开发这部作品的,在Sandia国家实验室制作,南加州大学的毕业生参与了画面制作。Dorna表示她本人是一个狂热的游戏迷,6岁就开始玩《超级马里奥兄弟》,因此她很想通过游戏文化让人们提高国



土安全意识。《Ground Truth》是一款即时战略游戏,画面上有点像《模拟城市》,不过每局游戏只要20分钟。

软件

国产“合金弹头”式NDS新作公开

英国Lexicon Entertainment公司近日宣布将于2008年第一季度在欧洲推出NDS新作《07突击队》(07 Commando),这款游戏的开发商是位于

中国上海的Mana Computer Software,是一款以《合金弹头》为灵感的2D动作射击游戏。

在《07突击队》中,玩家扮演的是超级战士“暴风”,目标是消灭试图用大规模杀伤性武器统治世界的邪恶组织“响尾蛇”。



虽然只是一款2D游戏,但是本作会融入动态天气效果,让场景充满变化。暴风有丰富的各具特性的武器可以使用,而通过在游戏中得到的道具,还可以对武器和暴风的能力进行强化。战斗中还将充分考虑战略性,暴风有各种躲避敌人攻击的特殊动作,针对不同BOSS的战略搭配将是制胜的关键。

▲典型的“合金弹头”式画面和战斗风格。

专题

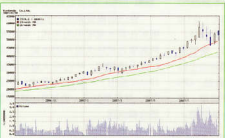
任天堂股价“超重”,市值超索尼2万亿

8月29日,由于日元汇率的小幅变动,任天堂在大阪证券交易所的股价当即暴跌4.4%。这是任天堂股价少有的大幅下挫,今年以来,该公司股价已经上升了将近85%。

任天堂有70%的营业收入来自海外,而日元

汇率的变动意味着产品出口价格的变动,自然会影响到整体业绩。不过当天日元对美元的汇率仅仅从114.12小幅上升到114.27,这么小的波动为何能够造成任天堂股价如此大幅度的震荡?JP摩根的一位分析家认为,任天堂的股票存在“超重”的情况,即以任天堂的盈利情况来衡量,该公司的股价已经远高于应有的正常价格,出现了极为危险的过热局面。

自2005年以来,任天堂股票持续上涨,进入2008年后,由于NDS的爆炸性成功,任天堂股价上涨速度随之暴增,2008年底Wii发售后进一步加快了任天堂股价的上涨趋势。截至8月31日,任天堂市值已经达到7.6万亿日元,比整个索尼集团还要高2亿日元!



小贴士 TIPS

全能战士:原名为《Full Spectrum Warrior》,是几款即时战略战术游戏,由Pandemic公司制作,美国军队提供了援助。该作于2004年6月1日在Xbox上推出,后来移植到PC和PS2上。

新闻短波

PSP《生化危机》大请愿

专门提供给人们用于联名请愿的网站petitiononline.com最近出现了PSP版《生化危机》的请愿,发起者在致Capcom的声明中说:“看看《生化危机》游戏在PS系主机上的历史吧,我们可以向您保证,这款游戏将会取得成功。”至截稿前,已经有将近2.5万人参与联名请愿,面对玩家如此的激情,或许Capcom真会以真地为PSP量身打造一款《生化危机》新作,毕竟之前他们已经通过《怪物猎人》系列“尝到了甜头”。

《战鹰》中文版

SOE宣布将于9月在PLAYSTATION Store中提供秋季大作《战鹰》的中文版下载,售价待定。

版X360降价

在美国的X360多个版本相继降价之后,欧洲地区目前也已跟进降价措施。微软英国分公司于8月24日将英国版X360豪华版正式降价到249英镑,降幅为30英镑,简装版X360降价到179英镑,降幅为20英镑。

市场调研方式

THQ公司最近透露他们使用了全新的市场调研方式,为了了解玩家对其新作《射线:能源之战》的真实反应,他们使用了EmSense公司的新技术,用一种



戴在头上的设备测量人们玩游戏时的脑电波变化情况、心跳率以及说出该设备侦测到的数据与一套数据统计模型结合,可以了解哪些是游戏的兴奋点,哪些地方存在不足,从而对游戏进行改良,比起直接向玩家询问,这种技术可以更好地了解一些细节上的问题。EmSense是一家成立于2004年的公司,目前正在努力将他们技术和设备推广到游戏和广告业。

《光环3》首发目标

上期本刊报道微软宣布截至8月9日,《光环3》仅在北美的订购量就已经超过了100万套,速度上比系列前作《光环2》更快。由于《光环3》的售价也比《光环2》高,因此微软预计该作将会突破《光环2》首1.25亿美元的创销售纪录,目标是实现单日销售额1.55亿美元的纪录,从而超越《蜘蛛侠3》首周末1.51亿美元的票房记录,成为有史以来首日营业额最高的娱乐产品。

Wii美国创纪录

英国任天堂宣布,Wii已经成为英国历史以来最畅销的家用机,目前销量已经超过100万台,Wii只用了38周就已经在英国突破百万销量,PS2用了750周,X360用了60周,据英国市场调研公司Chart Track的数据,Wii拥有英国88%的家用机市场份额,而NDS拥有88%的掌机市场份额,英国任天堂发言人Winton说:“Wii能够在传统的销售淡季取得势不可挡的庞大需求,这显然是能够取得这一突破性能的主要原因。”Yarnton表示,在未来的几个月里,Wii和NDS仍将是游戏市场扩张的主要动力。

业界声音

PlayStation与索尼产品的结合是我们一直在考虑的问题，不过现阶段我无法透露更多详情。或许在圣诞节前我们会有所行动。当然，我无法明确保证究竟是在哪一年的圣诞节之前。

——索尼欧洲分公司的Peter Ahnegard最近表示，索尼确实考虑推出PS手机，但尚需时日。

第三方开发商可以成立外包业务的开发公司，我敢说，在未来5年内，你完全可以靠制作PS2游戏成为亿万富翁。

——SCEE总裁David Reeves日前表示，索尼仍然会全力支持PS2业务，PS2仍然有很大的潜力可以挖掘。他甚至鼓励开发商在制作PS3游戏的同时也推出PS2版。Reeves表示，当初人们就是因为过于匆忙地全面投入PS2，以至于错过了PS2遗留下来的大量利润空间。

从本质上来说跨平台传闻是件好事。因为当哪天人们不再问这个问题时，那就意味着他们可能已经不再对你制作的游戏感兴趣了。所以我还是很高兴看到玩家们乐此不疲地讨论这些问题的，这证明他们还在关注我们制作的作品。

——Konami最近在官网上放出了小岛秀夫与《刺客信条》制作人Jade Raymond的谈话节目录音，在谈到《潜龙谍影4》无穷无尽的跨平台传闻时，小岛秀夫并没有正面回答，但他表示从制作人的角度来说，觉得只有一个平台会更好。

我们的全球制作室正在努力，将会和所有的第三方厂商共享我们的一部分核心技术，或是直接支持他们开发。

——索尼全球游戏制作室总裁Phil Harrison日前表示，第三方之所以优先开发X360游戏，是因为他们已有的技术和工具只能用来开发PS3时代之前的游戏，但随着索尼技术辅助的深入，这种局面将会得到改变。

我们现在每周都会获得Wii的发货，每周我们把产品摆上货架时，都觉得接下来销售速度肯定会慢下来。但是它从来没有慢过，我真不知道那么大的需求量到底是哪来的。

——美国最大游戏零售商GameStop副主席Dan DeMatteo表示，Wii让他们上半年业绩大幅飙升。在截至8月4日的13个星期里，GameStop的利润从去年同期的320万美元提高到2180万美元。

软件

日本头号大作跳票！《DQIX》明年发售



今年年末原本是游戏业历史上大作阵容最强大的一次，但自夏李以来，多款顶尖大作相继跳票。继《潜龙谍影4》、《横行霸道IV》等巨作之后，日本的天号大作也宣布延期。8月27日，Square Enix宣布原定今年年底发售的日本国民级RPG大作《勇者斗恶龙IX》将会延期到2008年发售，具体时间未明。

Square Enix表示，此次延期的主要原因是为了提高游戏品质。今年年初，Square Enix曾经因为玩家的强烈反响而将《勇者斗恶龙IX》从动作RPG改回传统的回合制RPG，这可能是延期的主要原因之一。此外，Square Enix将从冬季起陆续推出《勇者斗恶龙4~6代》的NDS重制版，《勇者斗恶龙IX》的延期也是为了给这些游戏让路。Square Enix的财年年度将于2008年3月31日结束，为了保证财年业绩，《勇者斗恶龙IX》应该会在之前发售。



软件

3款新作公开！PS3摄像头潜力超越Wii？

PS3专用摄像头“PLAYSTATION Eye”是EyeToy(注)技术的进化，将会随着卡片对战游戏《审判之眼》推出，而在这款游戏之外，SCEE最近又公开了3款对应PLAYSTATION Eye的新作，分别是：《Operation Creature Feature》、《The Trials of Topoq》与《Aqua Vita》，他们都可以让玩家通过体感的方式进行游戏操作。SCE方面表示，目前他们正在开发很多充分利用PS3摄像头的游戏，这些游戏将会创造很多新奇有趣的玩法，他们相信这种技术与Wii的手柄更有魅力！

《Operation Creature Feature》：玩家的目标是引导各种形状古怪的小生物通过障碍，抵达目的地。通过摄像头，玩家的影子会出现在画面中，可以直接把小怪物们捧起来，或者提起来，使其通过弯曲狭窄的通道，躲避火焰等障碍物。



《The Trials of Topoq》：目标是引导圆球从高耸入云的高塔上逐级滚下，抵达目的地。玩家可以用自己的身影控制地板的凹凸，从而引导圆球的滚动，并且还可以用各

种机关突破障碍。

《Aqua Vita》：一款互动水族箱游戏，让玩家的电化化身为1080c的高清水族箱，玩家可以挥手拨动水面，或者惊动鱼群。



软件

回归原点，NDS《银河战士：恐惧》即将公开



一直以来都有传闻说任天堂将会在NDS上推出一款回归系列本源的2D版《银河战士：恐惧》(Metroid Dread)。但是任天堂从来没有公开、确认或者讨论过该作的细节。据美国IGN网站报道，在Wii版的《银河战士3》中附带《银河战士：恐惧》的消息。IGN的编辑在游戏中偶然发现萨姆斯·阿朗的护目镜中出现了这样一条信息：

◀自回归2D的银河战士：零点任务(任务)取得了较高的评价。

“试验状态报告更新：银河战士项目‘恐惧’目前已经接近最后完成阶段。”

通过隐藏要素的方式透露新作情报实在是非常罕见的方式，到底是确有其事还是任天堂开的玩笑，目前我们还无法确定。不过任天堂毕竟曾在2004年推出了一款《银河战士：零点任务》，并获得好评，为其推出续作可说是合情合理。

小游戏 TIPS

EyeToy：使用摄像头捕捉人物动作的独特技术，会被动作、颜色和声音，从而与游戏产生互动。该产品的摄像头原本由罗技生产，后来成为索尼公司生产。



2007年8月11日,一年一度的“斗剧”拉开序幕。我们对这项世界性的格斗游戏赛事自然是十分地关注。不过,这种关注度更多的是一种看热闹的成分,就好像看现在的英超,曼联队的“中国太阳”刘爱琳能上场固然好,但是最吸引人的还是切尔西、曼联、阿森纳、利物浦等强队之间的激烈碰撞。经过数年来“斗剧”的洗礼,我们已经明白了在世界格斗游戏竞技领域自己所处的位置。从2003年第一位中国选手踏上“斗剧”的征程至今已足足有5个年头,中国选手真的只能是“斗剧”的匆匆过客吗?历史向我们

表明,任何大事件的爆发都是因为强者的诞生,而“斗剧”项目就诞生了一位令我们自豪的中国选手,那就是(KOF98)顶目的冠军曾卓君。这样的一个冠军级玩家,他的游戏生活是什么样的呢?带着这样的好奇,我尝试着联系了参加了“斗剧07”的朋友,向他询问了一下曾卓君的具体情况——“高中生?”“单手玩(KOF)”“一个接一个的意外让我吃惊,于是,“访问中国的第一“斗剧冠军”的盛誉由此产生。感谢上海“游戏天堂”在这次访问中的大力协助,感谢热爱并关注街机游戏的人们,让我们共同期待中国格斗游戏竞技的明天会更好。

斗剧'07

SUPER BATTLE OPERA
THE 9th ARC ADIA CUP TOURNAMENT

斗剧,全称“斗剧-SUPER BATTLE OPERA”,是由日本著名街机杂志《月刊ARCADIA》主办的多种街机格斗游戏大赛。由于街机格斗游戏在日本以外地区的流行,“斗剧”还设立了海外预选赛名额,从而成为世界性的街机格斗游戏大赛。

被逼出来的天才格斗家 独家专访“斗剧”07《KOF98》项目冠军 曾卓君



“小孩”曾卓君

年龄 18 职业 学生

“小孩”比赛战绩一览

- 2002年 广州(KOF2000)冠军
- 2004年 深圳(KOF2002)冠军
- 2004年 北京(KOF2002)冠军
- 2006年 广州(KOF97)冠军 / (KOF98)亚军
- 2007年 上海(KOF98)冠军
- 2007年 北京(KOF98)冠军
- 2007年 日本斗剧(KOF98)冠军

或许在很多人眼里,游戏玩的好的人通常都是不务正业,不过曾卓君是一个学习游戏两不误的人。学习成绩也可以算得上出类拔萃。他所在的学校也对他参加国际性游戏大赛,能够为国争光一直非常支持,曾卓君也不负众望,曾多次以冠军头衔来回报学校和家人对他的信赖和支持。

以下访谈,记者简称“记”,曾卓君简称“曾”

记:关于你的外号“小孩”的来历,就是因为年纪小吗?

曾:因为比较小的时候赢了比赛,别人又不知道我的名字,就叫我“小孩”,后来这个外号就一直沿用下来了。

记:那么你第一次参加(KOF)比赛是什么时候?最后拿到了什么名次?

曾:我在12岁的时候曾经参加过一次(KOF2000)的比赛,冠军。

记:真厉害,第一次参加比赛就是冠军。

曾:过奖了。

记:在“TG”以及“上海斗剧预选赛”上看到你有过单手迎战,而且还能和各路高手不分上下甚至略占优势,在一般人眼里这是无法想象的,你是怎么做到的?

曾:有时候赢多了就会想换个方式玩玩,最早是用了“3句”,后来就想到了用单手,一开始也很不习惯,但是打多了就渐渐熟练了。

记:这或许也和天赋有关吧,因为你单手实在太可怕了,一些入门者两只手也不一定能打出的连招,比如说八神百合折腿键拳接扇风,然后重拳弹梦八稚女,你居然一只手可以不失速。

曾:还是要多练习吧,有了手感之后就好了。

记:在连续获得2007年的“TG07”、“DNA2”、“斗剧07”这3个很有份量的冠军之后,你有什么感想?

曾:首先我很庆幸这次能够囊括全部冠军,但是如果没有各方面的支持,我也没有机会站到各个舞台之上,也不会有勇气拼搏到最后。所以,我感谢所有支持我的人。

记:“TG07”和“DNA2”上你都是比较顺利地获得冠军,而“斗剧”上则经历了2场恶战,在形势大不利的情况下你当时是怎么想的?

曾:我想既然已经来到了日本,那就没有输的理由,形势再不利我也要坚持信念。而且,8强赛开始之前,我就说过自己来日本就是要夺冠的。

说过的话不能收回,所以落后的局面下,我告诉自己绝对不能放弃,我要挺住对方每个小小的破绽,并令自己没有失误,这样,我的机会迟早会来。

记:那么在这3次比赛中,哪些玩家和比赛场次给你留下了比较深刻的印象?

曾:“TG07”和“DNA2”基本还是决赛对“大口”,另外“TG07”上对日本玩家キャップ印象比较深刻,他的(KOF02)非常强。“斗剧”上还是对程龙,因为他是第一次在正式的(KOF98)比赛上和他交锋,他是中国传奇式的玩家,我一直都很期待能和他正在正式比赛上一决高下。

记:这次“斗剧07”上与“台湾橘”的那次经典对决?(备注:详见本期“自由谈”P110)

曾:在“TG07”上我也和他打过,这次打成这样我还是很意外的。

记:这一次你终于和程龙交手了,你先前也说过,他在国内是传奇式的玩家。

曾:我一直都非常期待能够和程龙交手,这次难得能在“斗剧”决赛上相遇并战胜他,这场比赛我会永远记得的。

记:在日本是否和当地玩家有其他游戏上的交流?

曾:玩了(KOF2002),因为在“TG”上和キャップ认识了,所以这次还是和他打的比较多,总体上输赢差不多。另外还和一个据说比キャップ更

强的人打了,一开始我赢的多,但是之后他开始真的多了,我想我应该是在脸上有些差距。总的来说日本整体实力超强,如果他们以最强阵容出战“TG07”的话,或许比赛会完全一边倒,更加没有悬念。

记:对于中日街机游戏水平的差别,你的看法是什么?

曾:中国只有(KOF)稍微强一点,而且也只是街机相对发达地区,并且是一些比较老的游戏。日本各个游戏都有很多的高手,在游戏内容和整体环境上差了很多。

记:最后有个比较私人问题,据说你的水平是和父亲逼出来的,他一天只给你几个游戏币,如果在一定时间内全部输完的话,回家就要挨你,这是真的吗?

曾:怎么说吧,有时候如果真的打的不好,我爸爸的嘴会教育我一下……

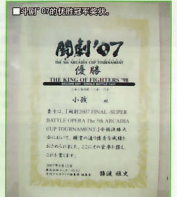
记:不过你这个教育的方式……

记:哦,我明白了,你在快要输的时候就想回去了回去要被爸爸教育,于是威力发动……

曾:有时候根本不用回去,当场就……当然,你要这么形容也行……

记:好吧,那就到这里吧,明年就要高考了,预祝你高考取得好成绩。

曾:谢谢,我会努力的。



日本游戏周间销量排行榜 TOP10

栏目主持: 晴天

2007年8月13日 ~ 2007年8月19日

- | | | | |
|---|----------------------------------|---|------------------------------|
| 1 | 马里奥聚会 8
マリオパーティ8 | Nintendo 2007年7月28日发售
ETC 9800日元 上周排位: 2 | ◆本周 112724 套
◆累计 610392 套 |
| 2 | SD高达G世纪 交叉推进
SDガンダムG世紀クロスドライブ | NDS 2007年8月9日发售
SFC 4800日元 上周排位: 1 | ◆本周 48321 套
◆累计 136020 套 |

大金剛 丛林攀爬高手 NDS

ドンキーコング ジャンプ＆クライマー
Nintendo 2007年8月9日发售 AGT 4800日元 上周排位: 4

游戏中每个关卡都使用NDS的上下屏向不同视角的场景, 而玩家则需要利用NDS的L和R键控制大金剛抓住旁边的物体, 并在不断向上攀升的过程中消灭敌人或借助其他的物体到达终点。游戏的“联机模式”最大支持四人, 并可以共享游戏数据进行对战。

本周: 47730 套 累计: 93 294 套



- | | | | |
|---|-------------------------|--|-----------------------------|
| 4 | Wii Sports
Wii スポーツ | Nintendo 2006年12月2日发售
GFC 4800日元 上周排位: 8 | ◆本周 35430 套
◆累计 202848 套 |
| 5 | 第一次的Wii
はじめてのWii パック | Nintendo 2006年12月2日发售
NDS 4800日元 上周排位: 10 | ◆本周 32930 套
◆累计 159094 套 |

加油我的家庭帐簿 NDS

がんばる私のお金管理ダイアリー
Nintendo 2007年7月12日发售 ETC 3800日元 上周排位: 7

由于修正了初级计算错误的BUG, 作为改良的本作显然又成为了家庭主妇等消费群体的首选, 今后仍然具有长期驻留榜单的潜力。除了基本的帐目管理功能外, 软件还为用户准备了“借款提醒”、“利率计算”以及“日程安排”等实用功能。

本周: 32714 套 累计: 96 273 套

2007年4月17日 大赏	1 色鸟 720
2 蛇小物 100	
3 蛇小物 120	
4 蛇 120	
5 日福 400	
6 CD+DVD 2,580	

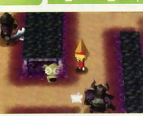
- | | | | |
|---|--|--|-----------------------------|
| 7 | J联赛 胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛
Jリーグ勝利11人2007クラブチャンピオンシップ | Konami 2007年8月2日发售
SPG 9900日元 上周排位: 5 | ◆本周 52210 套
◆累计 227564 套 |
|---|--|--|-----------------------------|

塞尔达传说 幻影沙漏 NDS

ゼルダの伝説 幻影の砂時計
Nintendo 2007年6月23日发售 RPG 4800日元 上周排位: 9

操作的变化不仅让老玩家体会到了不同于以往的游戏感受, 也让新接触本作的玩家对系列后续的发展充满了期待, 而人气游戏搭配人气主机也是NDS上大多数长期热卖游戏的特性, 相信在9月的游戏大潮来临前, 本作还会一直保持在榜单中前十的位置。

本周: 31897 套 累计: 753 986 套



- | | | | |
|----|------------------------------|---|-----------------------------|
| 9 | 新超级马里奥兄弟
NEW スーパーマリオブラザーズ | Nintendo 2006年11月2日发售
ETC 4800日元 上周排位: - | ◆本周 29979 套
◆累计 500040 套 |
| 10 | 大众高尔夫 5
みんなのGOLFS | SCE J 2007年7月20日发售
SPG 6900日元 上周排位: 6 | ◆本周 29044 套
◆累计 277982 套 |



明看美好的暑假时光即将度过, 日本的大多数游戏厂商也正式进入了TGS的“备战阶段”, 所以日式游戏的集体体验度本周的榜单再次延续了上周的走势。休闲益智类游戏依然是本周的主打, 其中再次回归的《新超级马里奥兄弟》终于在日本本土上达成了500万的销售目标, 与目前仍然牢牢占据NDS游戏总销量第一的口袋妖怪《钻石·珍珠》缩小了差距, 当然大家也不要忘记今年即将推出的《超级马里奥 银河》。

2007年8月6日 ~ 2007年8月12日

- | | | | |
|---|--------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------|
| 1 | SD高达G世纪 交叉推进 NDS
SDガンダムG世紀クロスドライブ | NDS 2007年8月9日发售 SFC 4800日元 上周排位: - | ◆本周 48321 套
◆累计 136020 套 |
|---|--------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------|



约120个任务、1500个名场面、500名角色、300台机体共同组成了这款《SD高达G世纪》系列中阵容最豪华的作品, 新加入的“Cross Drive系统”需要将持有特定关系的角色组成小队才能发动, 尤其是4人组队发动时的场面描写相当具有魄力。

本周: 13777 套 累计: 13777 套

- | | | | |
|---|---------------------|---|------------------------------|
| 2 | 马里奥聚会 8
マリオパーティ8 | Nintendo 2007年7月28日发售
ETC 9800日元 上周排位: 2 | ◆本周 103889 套
◆累计 503620 套 |
|---|---------------------|---|------------------------------|

最终幻想XII 国际版 PS2

ファイナルファンタジーXIIインターナショナル
Square Enix 2007年8月9日发售 RPG 6800日元 上周排位: 1



虽然英文发音, 日文字幕的设置让很多老玩家颇有微词, 但加入经典的“黄道十二宫职业系统”后, 游戏中的一系列变化还是体现出制作公司的诚意。颇具挑战性的“Trial模式”以及突破后出现的“经验成长模式”, 想必又会成为达人玩家挑战极限的首选。

本周: 45 869 套 累计: 45 869 套

- | | | | |
|---|--|--|-----------------------------|
| 4 | 大金剛 丛林攀爬高手
ドンキーコング ジャンプ＆クライマー | Nintendo 2007年8月9日发售
AGT 4800日元 上周排位: - | ◆本周 45954 套
◆累计 45954 套 |
| 5 | J联赛 胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛
Jリーグ勝利11人2007クラブチャンピオンシップ | Konami 2007年8月2日发售
SPG 9900日元 上周排位: 1 | ◆本周 45280 套
◆累计 227564 套 |
| 6 | 大众高尔夫 5
みんなのGOLFS | SCE J 2007年7月20日发售
SPG 6900日元 上周排位: 3 | ◆本周 32080 套
◆累计 249350 套 |

- | | | | |
|---|--|--|-----------------------------|
| 5 | J联赛 胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛
Jリーグ勝利11人2007クラブチャンピオンシップ | Konami 2007年8月2日发售
SPG 9900日元 上周排位: 1 | ◆本周 45280 套
◆累计 227564 套 |
|---|--|--|-----------------------------|

- | | | | |
|---|----------------------|--|-----------------------------|
| 6 | 大众高尔夫 5
みんなのGOLFS | SCE J 2007年7月20日发售
SPG 6900日元 上周排位: 3 | ◆本周 32080 套
◆累计 249350 套 |
|---|----------------------|--|-----------------------------|

荒野兵器 交叉火力 PSP

ワイルドガンズ クロスファイア
SCE J 2007年8月9日发售 射击 RPG 4800日元 上周排位: -



本作绝对不是一款简单地使用《荒野兵器》系列“风格”进行包装的传统战略类游戏, 17个性鲜明的职业都充满游戏中千变万化, 甚至近乎苛刻的胜利条件表现得异常活跃, 敌人的AI也不会辜负玩家的期待, 随时都能让人体会到“步步为营”的紧张与刺激。

本周: 31 893 套 累计: 31 893 套

- | | | | |
|----|-----------------------------|---|-----------------------------|
| 8 | Wii Sports
Wii スポーツ | Nintendo 2006年12月2日发售
GFC 4800日元 上周排位: 8 | ◆本周 28211 套
◆累计 199410 套 |
| 9 | 塞尔达传说 幻影沙漏
ゼルダの伝説 幻影の砂時計 | Nintendo 2007年6月23日发售
RPG 4800日元 上周排位: 9 | ◆本周 26989 套
◆累计 722080 套 |
| 10 | 第一次的Wii
はじめてのWii パック | Nintendo 2006年12月2日发售
NDS 4800日元 上周排位: 7 | ◆本周 28960 套
◆累计 156705 套 |

- | | | | |
|---|------------------------|---|-----------------------------|
| 8 | Wii Sports
Wii スポーツ | Nintendo 2006年12月2日发售
GFC 4800日元 上周排位: 8 | ◆本周 28211 套
◆累计 199410 套 |
|---|------------------------|---|-----------------------------|

- | | | | |
|---|-----------------------------|---|-----------------------------|
| 9 | 塞尔达传说 幻影沙漏
ゼルダの伝説 幻影の砂時計 | Nintendo 2007年6月23日发售
RPG 4800日元 上周排位: 9 | ◆本周 26989 套
◆累计 722080 套 |
|---|-----------------------------|---|-----------------------------|

- | | | | |
|----|-------------------------|---|-----------------------------|
| 10 | 第一次的Wii
はじめてのWii パック | Nintendo 2006年12月2日发售
NDS 4800日元 上周排位: 7 | ◆本周 28960 套
◆累计 156705 套 |
|----|-------------------------|---|-----------------------------|

如果各位玩家还在为暑假应该玩什么游戏而发愁, 那么本周所推出的这几部作品都是消暑时间的上乘之作, 加入全新职业系统的最终幻想 国际版仍然以丰富的隐藏要素为主打, 而全新的原创作品《荒野兵器 交叉火力》则以难度占优, 想必它们通关一遍并不是一件容易的事, 另一个值得关注的现象则是第二、三名游戏间的销量差距已经达到一倍以上, 更强调趣味性的游戏显然在假期期间更受青少年玩家的欢迎。

总002期

iQue 游戏榜

iQue 游戏新闻

发布日期
2007年9月1日

"iQue游戏榜"终于又和各位玩家见面了。本月两款新上市的游戏毫无意外地分别占据榜单的第一、三位,而根据神游公司透露,《神游马力欧DS》也是目前为止首商销售情况最好的行货DS游戏。这不但主要得益于不少玩家愿意购买正版加以收藏,马力欧的高知名度看来也获得相当部分白领人士的青睐;而《极速F-ZERO未来赛车》则因为是iQue掌机上的一款行货赛车游戏受到赛车迷们的关注。至于《耀西岛》本期依然稳居前三应该与暑假期间中小學生旺盛的消费力有关。

友情提醒: 当各位玩家拿到这期杂志时,上个月举办的"骑猪单 赢掌机"活动也应该进入到了揭晓期,凡是参加活动的玩家赶快去活动网站(<http://kids.iqds.com>)看看自己有没有得奖吧!(骑中前三位的玩家可以获得一套正版软件,所有参与者都有机会抽取OSL掌机大奖)



第1位 神游马力欧 DS

马力欧能够登上冠军宝座毫无悬念,相比之前推出的神游机版,新增的30个关卡和30颗星星无疑让游戏的收集乐趣成倍增长,总共150个关卡的挑战足够让你真正玩上一天!



第2位 耀西岛

在目前掌机玩家已经纷纷向NDS或PSP平台转移的时期,一款GBA游戏能够获得如此的成绩自然也是让人非常欣慰了,可见耀西还是非常受小朋友欢迎的。



第3位 极速F-ZERO未来赛车

掌机版的(F-ZERO赛车)仍然是以速度为卖点,如果与游戏中的电脑对战不过瘾,据有一条GBA通讯线还能轻松实现最多四人联机对战,还不赶快叫上好友一起出发吧?

排名	游戏名称	对应平台	走势
4	任天堂明星大乱斗	iQue PLAYER	↑
5	摸摸耀西 云中漫步	iQue DS	↓
6	马力欧卡丁车	iQue PLAYER	↑
7	塞尔达传说 时光之笛	iQue PLAYER	→
8	摸摸马力欧制造	iQue DS	↓
9	动物森林	iQue PLAYER	↓
10	罪与罚 地球的守护者	iQue PLAYER	→

注:榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。



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

统计日期 2007年8月5日~8月11日

- 口袋妖怪 钻石·珍珠**
Nintendo 2007年4月22日发售
◆本周 88436套
◆累计 3484515套
- Wii Sports**
Nintendo 2007年11月19日发售
◆本周 85669套
◆累计 4182000套
- 马里奥足球 激情四射**
Nintendo 2007年7月30日发售
◆本周 818200套
◆累计 198119套
- 第一次的Wii**
Nintendo 2007年2月12日发售
◆本周 598515套
◆累计 1873185套
- 吉他英雄 80年代摇滚再现**
Activision 2007年7月24日发售
◆本周 57491套
◆累计 497300套

- 流星洛克人 天马·雄狮·飞龙**
Capcom 2007年8月7日发售
◆本周 40745套
◆累计 40745套

虽然距离本作的日版发售已经有一段时间,但是欧美玩家对系列的热情并没有因为等待而有所减退。游戏画面采用特殊的视点强调纵深的感觉,而通过更换不同形态进行战斗的方式虽然很有新意,但在一定程度上限制了玩家的发挥,直接导致游戏的策略性有所下降。

本周: 48794 套 累计: 48794 套

- 吉他英雄 II**
RedOctane 2007年4月9日发售
◆本周 284122套
◆累计 963151套
- 马里奥聚会 8**
Nintendo 2007年8月28日发售
◆本周 37300套
◆累计 963151套
- 任天堂**
Nintendo 2006年8月22日发售
◆本周 30889套
◆累计 542747套
- 吉他英雄 II**
RedOctane 2007年4月9日发售
◆本周 29623套
◆累计 1086400套

统计日期 2007年8月12日~8月18日

- 麦登NFL08**
Madden NFL 08
EA 2007年8月14日发售
◆本周 889072套
◆累计 889072套

虽然系列一直以每年一作的周期推出,但多平台的战略明显还是对欧美玩家的胃口,光看本周的榜单就足以让人作呕。本作最大的特点就是看似复杂的操作反而更容易掌控,全新的特写镜头在视觉上冲击力十足,而新增的众多比赛项目也是吸引玩家尝试的主要原因。

- 麦登NFL08**
Madden NFL 08
◆本周 546403套
◆累计 546403套
- 麦登NFL08**
Madden NFL 08
◆本周 250425套
◆累计 250425套
- Wii Sports**
Wii Sports
◆本周 89280套
◆累计 4322200套
- 口袋妖怪 钻石·珍珠**
Nintendo 2007年4月22日发售
◆本周 87901套
◆累计 3861516套
- 第一次的Wii**
Nintendo 2007年2月12日发售
◆本周 59000套
◆累计 1932191套
- 麦登NFL08**
Madden NFL 08
◆本周 57247套
◆累计 57247套
- 麦登NFL08**
Madden NFL 08
◆本周 56841套
◆累计 56841套
- 女神异闻录 PERSONA3**
Nintendo
◆本周 47891套
◆累计 47891套
- 马里奥足球 激情四射**
Nintendo 2007年7月30日发售
◆本周 44001套
◆累计 233517套

2007 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	8月13日~9月19日	8月6日~8月12日
1	NDSL	4 637 361台	153 819台	147 025台
2	Wii	2 398 584台	73 938台	65 120台
3	PSP	1 252 322台	33 715台	32 147台
4	PS3	586 471台	21 720台	21 321台
5	PS2	472 672台	15 240台	12 545台
6	X360	147 458台	2 445台	2 112台
7	GBM	21 441台	418台	366台
8	GBA SP	19 237台	212台	138台
9	NGC	8 734台	145台	131台
10	NDS	2 491台	15台	180台

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

CRISIS CORE

FINAL FANTASY VII

当各位玩家拿到本期杂志后再过不久应该就能玩到这款游戏了，从这个游戏公布以来差不多已经等了一年多了，作为PSP的绝对大作我们有理由相信这款游戏不会让我们失望的。作为《最终幻想VII》系列作品中的一款重量级游戏，本作的意义非凡，它不仅会告诉我们克劳德的过去，甚至还有更加深层次的东西等待我们去挖掘——扎克斯的过去、萨菲罗斯的过去、杰涅西斯的秘密……这些东西足以吸引很多玩家为之狂热了。从目前公布的情报看，游戏的战斗很有新意，相信到时候值得研究的地方会有很多。

文 邪魔天使 美编 NINA

主机之源	最终幻想VII	Square Enix	A·RPG
PSP	CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-	日版	5900日元
	预定 2007年9月13日	1人	对应玩家年龄：12岁以上
	对应手边杂志		



进化的战斗系统

数字脑波

本作的战斗是在地图上直接进行的，如遇敌立刻开打，不会切入战斗画面。在画面的左上角显示的是“数字脑波（以下称为DMW）”，而DMW则是让战斗发生各种变化的根源所在。其概念为将记忆和思维转化为力量，让士兵的能力系统化，当然，可能听起来有些复杂，不过这只是游戏设定，实际游戏时与玩家并没太大的关系。



本作虽然是A·RPG，但战斗主要还是靠输入指令来下达命令。在输入指令后到实际发动需要一定时间，这种真实时间性的高速战斗会给玩家带来新的感受，基本攻击是用剑砍，而根据情况会用到闪避、防御等指令，另外在装备了魔晶石的情况下还能使用魔法。

魔晶石

魔晶石想必大家都已经很熟悉了，本作中依旧可以通过装备魔晶石习得魔法和技能。扎克斯能够装备的魔晶石的种类和种类会随着游戏的进行而增加，而我们也可以通过使用魔晶石使其成长，从而获得魔法和技能威力上升等效果。



▲魔晶石的种类很多，除了魔法还有能直接攻击的技巧。

战斗要点

战斗指令

游戏中是利用L、R键来切换指令菜单的，最左边的剑形标记是攻击，最右边的口袋是表示使用道具，中间五颜六色的是魔晶石，主要用于使用各种魔法。



▲既然是A+PFG，那么指令的切换应该比较频繁，而魔法的使用也要看准时机。

4种槽



▲用剧情来解释SP就是：SP是士兵的力量之源，是魔兵的储存量。

在画面上会显示4种槽，HP、MP分别代表体力和魔法，AP是防御、回避等动作所需要消耗的，SP是让轮盘回转所需要的数值，当SP为0时轮盘就会停止，此时就拿不到附加奖励了。而利用轮盘带来的奖励不同战斗的难度也会发生相应的变化，从这一点来看SP是个很重要的数据。

3个轮盘

在战斗画面的左上方有3个图标，从左到右分别用黄、红、蓝三条线与HP、MP、AP连在了一起，三个图标是不停旋转的，就像老虎机那样。当图标停止时，显示的那个角色就会给予相应的状态奖励效果。而当满足一定条件时在画面中央就会出现一个大的轮盘，此时如果停在了特定的角色的话就会使出威力强大的特殊技。



▲左上轮的盘会自动转动和停止，并不是玩家自己控制，轮盘会给角色带来特殊效果，比如增加HP、随意使用AP等。

靠记忆发动的极限技

我们知道在战斗中画面的左上方有三个轮盘在转动，这是与扎克斯的精神相联动的系统——数据脑波。根据轮盘停下来所显示的人物头像和数字可以发动各种各样的效果，既有强力的极限技也有升级的机会。数据脑波的随机性比较大，所以这也让战斗充满了更多的变数和惊喜，也让战斗更加刺激。

极限技 “八刀一闪”

▲在确认发动的状态下会出现回忆起萨菲罗斯的情景。

数字为数字1022、1023、1024。

受频率的影响，等级越高威力越强



安吉尔·修雷

Angeal Hewley

扎克斯·费尔

Zack Fair

因崇拜萨菲罗斯而成为神罗士兵的青年，现在的等级是“2nd”。为了成为最强的“1st”而不停通过完成任务来证明自己。性格开朗，充满活力。

扎克斯的搭档，等级1st的神罗战士，与同是1st的萨菲罗斯和杰涅西斯关系非常好。虽然总是背着一把巨剑，但实际上他很少使用。



杰涅西斯



杰涅西斯这个在本作中毫无疑问是个重要角色，不知道和《地狱犬的挽歌》是否有交集？

Genesis

所属1ST神罗士兵的一员，与安吉尔是从小长大的好友，但对英雄萨菲罗斯却抱着敌对的心理。在五台山的战斗中他消失在炮火之中，但当他再次出现时却被神罗集团所冻结。杰涅西斯出现在萨菲罗斯的面前时他向萨菲罗斯展现了自己黑色的片翼。杰涅西斯经常引用自己喜欢的叙事诗《LOVELESS》中的经典语句，并且以其作为行动的理念。在《地狱犬的挽歌—最终幻想VII—》中我们就可以看到他的身影。



交错的疑惑

在神罗集团中除了神罗士兵以外还有许多其他组织，它们各自活动，各自研究专属于自己的领域。虽然这些组织都处在同一战线上，但它们的活动都是独立的，因此这些组织之间也存在着各自的想法和冲突。特别是研究院，他们很多人独善其身，不与其他人交流，可以说是这些组织中最闭塞也是最神秘的存在。



杰涅西斯一起行动的霍兰达，两人应该是互利利用的关系。



霍兰达知道只有极少数上级人物才知道的杰涅西斯细胞的情况，那么他离开神罗的理由是什么？

另一名科学家——霍兰达

神罗集团有许多针对未知力量和过去的遗物而进行研究的科学部门，虽然科学部门的成果是神罗集团所有部门最大的，但为了获取成果也会进行一些非人道的实验，而与杰涅西斯接触的科学家霍兰达也正是神罗集团科学部门的一员。现在他离开神罗的原因还不明，只知道他计划向神罗集团复仇，而从他知道杰涅西斯细胞这一高度机密的情况来看他的地位应该是高级学者。



作为一名神罗集团研究院，霍兰达与宝条一样拥有研究员对未知领域疯狂的一面，不知道此时她说的完美的人是不是杰涅西斯。

将自己奉献给神罗背后的士兵们

本作的故事最大的看点就是巨大企业神罗集团内部错综复杂的人物关系——扎克罗斯所属的神罗士兵部队、我们熟悉的塔克斯、担任神罗背后一些隐秘工作的两个组织、克劳德的过去，这些剧情无疑是吸引玩家最核心的部分。对隐藏的东西好奇是人类的天性，对于隐藏在那些战士身上的秘密更是让无数玩家为之着迷。



神罗集团的执行部队

神罗士兵

神罗集团的私人军队，每个士兵都有着很高的战斗力，依靠自身的实力来执行任务，根据能力差异分为1st~3rd。优秀的士兵甚至会有敌国人员前来劝诱，可见其战斗力是非常强悍的。



扎克罗斯从拉萨德那里接到寻找失踪的杰涅西斯的任务，但这个任务原本是给萨菲罗斯的。萨菲罗斯不去意味着什么？而他不去的理由又是什么呢？

悲剧的开幕

扎克斯与萨菲罗斯一起为了调查吸收星球能源的魔晄炉来到尼布尔海姆。对于两人而言这个任务并不难，所以一开始气氛还是比较轻松的。在尼布尔海姆他们遇到了担任导游的蒂法，这个时候他们还不知道，这将是以后称为“尼布尔海姆悲剧”的开端。



「これはお嬢がねえ、お父さんがねえ」



▲也许是因为这是个轻松的任务，所以萨菲罗斯也并没有平时变得那么凶。他描述了自己的过去。



「セフィロス、ティファ! あんたがガイド?」



▲即使有任务扎克斯还是会感到些许无聊。

性情大变的萨菲罗斯



「この人、私を殺って」

▲调查魔晄炉后扎克斯在外面碰到了蒂法，有个士兵为了保护蒂法而被刺死，看来这个士兵应该就是克劳德了。

在尼布尔海姆萨菲罗斯接触到了杰诺瓦并知道了自己出生的秘密，从此时开始他对人类、对整个星球产生了极深的恨意，萨菲罗斯的愤怒让他完全失控，开始对周围的士兵、村民痛下杀手，而最后他消失在熊熊烈火之中。



▲相信当年在PS版的《FF VII》里看到杰诺瓦时应该很震撼吧。

▲面对杰诺瓦萨菲罗斯的瞳孔变得像个孩子看到母亲时一样。



▲说出再会的约定的萨菲罗斯，想起他以后的样子，这个温柔的表情确实罕见。

Sephiroth

阶级为“1st”的最高级士兵，无论什么任务都能完美地完成，被人称为英雄。不会轻易向他人表露出自己的真实感情，也从不告诉别人关于自己的事。但在特殊的同伴同伴安吉尔、杰诺瓦以及扎克斯面前他会显出自己真实的一面。本作中会讲述萨菲罗斯从知道自己出生的秘密到他发狂的过程。

CHECK 尼布尔海姆悲剧



▲在《FF VII》里是以克劳德的视点出发的，在本作里也许会有新的剧情。

萨菲罗斯的觉醒，对扎克斯以及克劳德的人体实验，之后还发生了若干以后改变星球命运的事件。在这里萨菲罗斯知道了自己的身世，他毁灭了一切。尼布尔海姆悲剧是一切事件的开端，是整个故事的核心事件之一，在许多作品中都有描写，本作是以扎克斯的视点来看这个事件的，因此也会出现新的事实。



▲现在要追捕曾经的好友，萨菲罗斯的心情非常复杂。

萨菲罗斯

奥丁



召唤兽

本作中同样会有召唤兽登场，它们也是通过数据崩波出现。当图像凑齐2个时就有可能切换到召唤兽专用的轮盘，此时就是召唤的时机了。召唤兽被打倒后还可以召唤出来，另外，本作中还会有原创召唤兽登场。



▲当轮盘上召唤兽的标志达到3个时就证明可以发动了。

伊夫里特



神罗士兵的领导者

领导神罗士兵的拉萨德，本作出现的新角色，他并不直接参与战斗，但利用他聪明伶俐的头脑在后方进行指挥。



彼の再戦から ジェネシスとは接触していないという報告を受けている



話のユザードだ

▲7年后神罗士兵成为了军队管轄的部队，但此时却是由并不是军队相关人士的拉萨德管理，而对此人的去向也非常引人注意。



ウツク良

■原はこの時既に仕事に入らなかつた。その下の部下にこの知らせが



ソルジャーたちが監視している

▲一看这光亮的脑袋就知道是奇德，此时街道上出现了怪物，而玛克斯的成员也准备与神罗士兵并肩作战。



この時既に仕事に入らなかつた。その下の部下にこの知らせが



▲红莲，手中的电梯，雷诺七年前的就是这个样子了，而且他说话的习惯我是一直没改，《FFVII CC》讲述的是《FFVII》七年前的故事，我们可以看到那些熟悉的角色年轻时的样子。

▲有的时候塔克斯协助神罗士兵执行任务。

负责隐秘工作的精英

塔克斯

直属神罗集团高层的特殊部队，担任情报收集、保护要人、潜入等工作。核心人物为西昂、雷诺、鲁德三人，其他成员在另外的作品中登场，《FFVII》里面出现伊莉娜此时还不是塔克斯的成员，但从画面上我们可以看到一个新角色的背影。

战士的休憩

游戏中除了紧张的战斗还有许多服务玩家的镜头。接受到上级命令强制休假的扎克斯在科斯塔·德尔·索尔碰到了佛罗特部队塔克斯成员西丝内。之后西部和神秘士兵杰涅西斯拜尔版也接踵而至。看来扎克斯难得的休假就这样泡汤了。不过在休假的时候我们可以看到扎克斯和西丝内的泳装造型哦。看来游戏是男性玩家女性玩家两手抓啊。



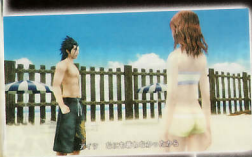
▲扎克斯在科斯塔·德尔·索尔度假



▲西丝内和西丝内的泳装造型



▲扎克斯和西丝内的训练



▲扎克斯在沙滩见到西丝内是休假的西丝内，这样休闲的情景难得一见。



▲扎克斯

▶在与西丝内的交谈中扎克斯了解到一些事情真相，那少女西丝内到底知道些什么呢？



▲西丝内

最年轻的塔克斯成员 西丝内

塔克斯是巨大企业神罗集团所培养的从事机密任务的精锐部队。西丝内是塔克斯里年龄最小的成员。在接到调查杰内西斯拜尔版的任务后她与其他塔克斯成员来到了米德加尔特。在这里她遇到了扎克斯。虽然年纪最小，但她是凭借高超的潜力与实力加入塔克斯的，看来在她的身上还隐藏着不小的秘密。



▲西丝内的战斗方式利用投掷巨大手里剑进行攻击，她的攻击方式类似忍者，不知道和尤菲有什么联系。



▲西丝内



▲在看到杰内西斯拜尔版的翅膀后让西丝内想起了小时候在孤儿院的日子，不知道这个坚强的少女背后有着怎样的故事。

▶西丝内成为了一名神罗士兵，他对子他的这一思想保持反对态度。

克劳德·斯特莱夫 Cloud Strife

居住在乡下小镇尼布尔海姆的少年，梦想成为神罗集团集团精锐部队“神罗士兵”的一员而前往大都市米德加市。但是由于其实力原因并没有成为神罗士兵，只被配属到一般士兵的队伍。在本作中与主人公扎克斯一同执行任务，并成为了好朋友。由于克劳德自身性格自闭，表达能力差，所以很羡慕开朗爽快又有实力的扎克斯。

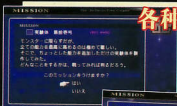


七年前的克劳德

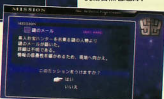
各种各样的自由任务登场!

◀在接任务时我们可以看到任务的难度，任务的难度越高，获得的奖励自然也就越好。

本作中除了主线剧情以为还准备了许多支线自由任务，接受并完成这些任务可以得到在本篇中无法入手的道具和魔晶石。另外，自由任务除了在神罗集团本部接受以外还可以从一些特定NPC那里接到。



▶收到一封自称美人宝物猎人的神秘Email。但一说到宝物猎人，大家的第一反应一定是尤菲吧……



PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER



PES2008 也许不是革命性的
但肯定会是最完善的! 文 Gouki 美编 一刀

职业进化足球 2008	Konami	SPG
多机种	支持网络对战	过场
平台: Evolution Soccer 2008 发售: 2007年10月28日 对应机种为 PS3 X360		售价: 未定

2008

职业进化足球

PRO EVOLUTION SOCCER

英格兰锋线尖刀
欧文代言本作!



PES 2008 33项新要素 新赛季新变化

“WE”系列发展至今，不是FANS，你真的很难看出系列作品到底有什么区别，就好像不玩《无双》的玩家可能会觉得《真·三国无双》哪一代看起来差不多一样。的确，你期望每一代都有“质的飞跃”是不现实的，因为每一代的变化都在细微之处，下面我们就将这些变化列举出来，各位FANS用心体会吧。

比赛的变更点

- 根据德国莱比锡游戏展的情报，X360版与PS3版的游戏内容及画面相同。
- 比赛开始前有机会看到整个球场的航拍画面，球场的细节描绘更加细致。
- 回放时间更长，团队合作进球的全程也能够完全REPLAY，并且回放也可以保存下来。
- 死球时，球员们会弯下腰拉袜子或者是整理球鞋，还会和队友商量点什么。
- 当球员体力透支时，球员头上的光标会变成红色，提醒玩家注意换人。
- 犯规后增加了裁判直接跑向球员出示黄牌的场面（不切换比赛镜头）。
- 增加了更多种类的球员与裁判理论的场面，球员之间的推搡情况也增加了。
- 不同裁判的判罚尺度差别进一步拉大，会出现误判的情况，特别是在对越位的判罚上。
- 假动作更加逼真，比如假射扣球的动作幅度变得更快，更有迷惑性。
- “快速发出任意球”时不再有黑屏的画面切换，你会看到球员从地上迅速爬起来将球快速发出，更加真实。
- 当队友在非常好的空档时他会向你大声叫球。
- 球员的刻画更加仔细，在比赛中可以看到长发的飘动，容貌也更加真实，表情非常丰富，在回放时你可以看到球员的腿脚是她始终盯着球的。
- 奔跑时球衣的纹理会发生变化，会出现非常真实的褶皱，部分球员会将上衣拉出球鞋。

8月31日对于很多人来说都只是一个很普通的日子，不过对于球迷来说，8月31日是这个夏天最重要的一个日期分属符，8月31日午夜12点之后，欧洲足球转会市场将就此关闭，一切的转会传闻都将告一段落，而这个日子对于《PES2008》来说也有着特殊的意义，这一天是《PES2008》的

“资料截稿日”，欧洲联赛各个队伍的最新阵容都忠实收录在这个秋天发售的《PES2008》里——小飞侠罗本转会皇家马德里；最后时刻切尔西的拉萨纳·迪亚拉转投阿森纳；《PES2008》都不会错过——Konami的态度似乎是在告诉我们，《PES2008》也许不是革命性的，但会是最完善的。



▶ 射入关键入球，兴奋的球员们跑到场边与正在热身的替补球员们热烈庆祝。

◀ 拉扯球衣这样的小动作在本作中也有细致的描写，虽然动作很隐蔽，但还是被镜头抓得正着。



▲ 梅西的扣球动作，我们可以看到巴西队的场上队长5号吉尔伯托·席尔瓦的球衣是拉在外面的。



皇马的旗帜性人物劳尔

PES2008授权球队一览

- 克罗地亚 捷克 英格兰 法国 希腊 爱尔兰 意大利 荷兰 葡萄牙 苏格兰 西班牙 土耳其 科特迪瓦 加纳 阿根廷 巴西 澳大利亚 日本 韩国

俱乐部

- 法甲联赛 西甲联赛 意甲联赛 (英格兰)纽卡斯尔联 (英格兰)托特纳姆热刺 (丹麦)哥本哈根 (芬兰)赫尔辛基 (希腊)奥林匹亚科斯 (希腊)帕纳辛纳科斯 (希腊)雅典AEK (挪威)罗森博格 (波兰)克拉科夫 (葡萄牙)本菲卡 (葡萄牙)波尔图 (葡萄牙)里斯本竞技 (德国)拜仁慕尼黑 (巴西)国际 (阿根廷)河床 (乌克兰)基辅迪纳摩 (比利时)安德莱赫特 (比利时)布鲁日 (俄罗斯)莫斯科斯巴达 (俄罗斯)莫斯科火车头 (克罗地亚)伊格勒布迪纳摩 (瑞士)巴塞尔 (苏格兰)凯尔特人 (苏格兰)格拉斯哥流浪者 (塞尔维亚)贝尔格莱德红星 (瑞典)AIK索尔纳 (瑞典)赫尔辛堡 (瑞典)哥德堡 (瑞典)哈马比 (土耳其)贝西克塔斯 (土耳其)加拉塔萨雷 (土耳其)费内巴切

虽然在球队AIK授权方面和“FIFA”系列相比还差得很远，不过每一次新作的授权球队总数一直在增加，让我们看看这一次有哪些实名授权球队登场吧(换而言之下面没有被列出的球队都是非授权球队)。

打破常规的战棋类游戏 变化与融合的完美演绎

Mistwalker近两年可谓动作频频，除了为X360精心打造的日式RPG《蓝光》在日本游戏市场为X360挽回了一些颓面外，即将推出的《失落的奥德赛》也将延续华丽的画面表现和出色的游戏系统。以下我们要为大家介绍的是第一款工作室今年内即将在NDS平台上推出的新形态战棋游戏，充足的过场CG和语音绝对颠覆了玩家对NDS游戏的普遍认识，而与坂口博信先生的近距离接触也一定会让我们了解到更多关于本作的信息。

文 晴天
美编 NINA

ASH ARCHAIC SEALED HEAT アルカイックシールドヒート

远古封印之箱 Nintendo Mistwalker S·RPG
NDS 发售日期 2007年10月4日 1人 5800日元
对应平台 NDS 对应语言 中文、日文、韩文

ASH暗藏的玄机 Story

游戏最初公布时“ASH”代表的正是标题《远古封印之箱》(Archaic Sealed Heat)的缩写，但根据单词的发音我们还可以发现两个与剧情相关的引申含义：女主人公艾夏(アイシャ)和同伴灵魂的寄宿体“灰烬”(アッシュ)。游戏的剧情自然也从远古时代开始，大陆上多个国



▲游戏的每个关卡间都有过场影片来交待剧情的发展，看来由坂口博信先生执笔的剧情肯定相当精彩。

家依靠魔法和种族的力量一直处于敌对状态，而米利尼亚(ミリア)王国则准备在公主艾夏(リュア)的同时举行王位继承仪式，但让人万万没有想到的是，仪式举行到一半却在空中出现了一条浑身缠绕着火焰的巨蟒(火炎蛇)，伴随着从其口中喷出的熊熊烈火，整个王国顿时化为乌有。当这场浩劫的惟一幸存者艾夏醒来时，无助的她看到眼前的惨状不仅潸然泪下，而就在此刻，由于与魔兽产生了感应，之前死去王国战士全都活了过来，但由于肉体已经不复存在，他们的灵魂只有寄宿在即将随风而逝的灰烬中，最后在生前的记忆和重生后所产生的莫名使命感的驱使下，他们决定跟随艾夏一起去寻找能够将身体恢复原样的方法，并解开封印在地下之古代之谜……

视听的双重享受

Movie & Sound

为了秉承工作室打造高质量游戏的创作理念，穿插在本作中大量的过场影片和主线剧情全语音的设置相信是以以前所有NDS玩家都没有体验过的，而且贴近写实风格的战斗画面也还原了人物原画中的神髓，绝对是能够让玩家充分投入的作品。



▲空中的巨蟒喷出火焰将整个世界化为灰烬，配合烘托气氛的配乐一定相当震撼。



▲吉卡温亦敌亦友的举动很让人猜測到他真正的想法。



▲经过长途跋涉的艾夏来到了一个小村庄。从山上俯瞰的感觉相当美好，不知道接下来的剧情是否会有峰回路转呢？

影响剧情的核心人物

本作的人物设计一定会吸引很多玩家的眼球，除了将主人公艾夏坚强与勇猛的个人表现得淋漓尽致外，数量繁多的“灰烬战士”也是各具特色，并且他们都是出自Mistwalker设计部门的皆叶英夫先生(曾担任了《最终幻想战略版》、《薄田的故事》等经典作品的美工之手，下面就让我们以插画的方式来观察六位在游戏中引导剧情走向的关键人物，究竟她们与艾夏之间存在着什么样的微妙关系呢？一切的谜底都会在这场战役之后，一层层被玩家揭开。



艾夏
作为王位继承人，拥有贵族的气质和坚强的内心，由于对“自己的眼泪能够唤醒灰烬战士”的原因并不清楚，所以决定踏上解开封印之谜的旅途。



艾谣
背后的羽翼很容易看出她是被称为“森林之子”的妖精族人。拥有与各种生物交流并控制它们的能力，应该是解开很多谜题的关键人物。



布鲁涅可
艾夏的养父，同时也是米利尼亚国的摄政王。以灰塔战士的身分重生后却一直追随艾夏，看来他应该隐瞒了一些不为人知的事情。



丹
虽然手持大剑，但是却相当优秀的魔法师，由于无法原谅萨姆尼尔西瓦王国的政策而加入讨伐，愿意决定追随艾夏等人去寻求正确的治国之道。



玛丽莲
颇有男子气概的艾斯国公主，和艾夏一样都因为火灾灾难而踏上了冒险的旅途，义无反顾的她能成为敌方值得信赖的同伴吗？



吉卡温
生性冷酷，沉默寡言的神秘剑士。为了维持生计而加入了佣兵的行，每次当其催眠术把多宝玉的能力总会让人感到不寒而栗。



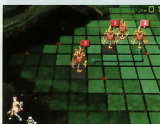
融合新感觉的战斗

如果说以上的种种还不能让你体会到本作的过人之处，那么融合多种类型游戏特色的战斗系统绝对会让整个游戏的过程妙趣横生，如何利用各种规则来消灭敌人，光是巧妙的思考方式就让人拍案叫绝。左图中下方的就是参与游戏制作的田中先生，不知道他们在游戏试玩版中看到了什么，连后面的坂口博信先生也笑得如此爽朗。

核心数值AP

因为是战棋游戏，所以作战单位的移动仍然是在方格间进行，而全新的AP值概念则和《永无大陆》系列“类似，玩家无论是移动、攻击还是使用技能都会不断地消耗AP，归零后就会轮到敌人行动。为了保证战斗不仅仅是在重复一个单调的过程，游戏中同样存在“小队”的概念，玩家必须任命一位“小队长”率领两名同伴组成三人小队才

能和敌人进行战斗，而诸如站位和阵型等增加策略性的要素也使战斗更加强调技巧的运用。



▲敌人同样也是以三人小队的形式行动，相信经过精密调整的AI一定不会让玩家失望。

RPG式战斗

游戏中敌我双方接触就会切换到特殊的战斗画面，而整个过程都是选择指令来完成，有别于一般战



棋游戏的是，敌我双方的交锋并不只是双方各自攻击一次就算完成，只要战斗开始就必须将敌人击败，否则就只能使用“逃遁”指令逃脱。这种融入RPG要素的战斗方式在同类型游戏中也是首次采用，将一次攻击的惯用思考方式放大为小战役式的多次连续思考，相信会让很多玩家爱不释手，相信会让很多玩家跃跃欲试的想法了吧？

▲和敌人的战斗就像是RPG中的随机遇敌一样，投入的玩家必须牢记自己现在所处的其实是战棋类游戏。

并肩作战的同伴

多彩的职业仍然是一款优秀战棋游戏所不可或缺的要素，而其中让玩家痴迷的则是效果各异职业技能，看来搭配小队成员也是一件非常有趣的事情，小队人可以编制全内博型的小队牵制在前方的敌人，然后用全魔法型的小队在后方发动毁灭性打击。下面就让我们一起来看看到初期的五种反叛战士以及对应的职业。



战士

ペトリ

擅长使用大多数武器，可以装备的防具也是所有职业中数一数二的，根据其攻击平衡的特点，非常适合担任小队的前锋。

アイテム

虽然不能近战作战，但是远距离使用道具并且可以提高使用效果的特性总能在危机时刻发挥巨大作用。



道具士



黑魔导师

可以利用魔法各种魔法攻击魔法的魔法型职业，通常都是小队中的魔炮手，被魔法击中中的敌人几乎没有任何回身的余地。

スナイパー

动作敏捷，并且能很好地回避敌人的攻击，不但可以吸引的火力的来掩护其他同伴，“顺手牵羊”的偷盗功夫也是一流。



盗贼



白魔导师

利用魔法的力量恢复同伴的HP及异常状态，后期提升能力的魔法更是辅助战斗的法宝，绝对是要重点培养的对象。



从工作室的画稿中

我们还发现了两个未公布具体情报的职业，究竟他们的能力将会对战略造成什么影响呢？请继续期待后续报道吧。

Interview

制作人爆料



坂口博信

除了拥有大家熟知的“最终幻想之父”头衔外，成立工作室Mistwalker的社长也担任过《圣剑》、《失落的奥德赛》的制作人，本次的《远古封印之印》也是其操刀的“战棋类”的处女作。

在接受近期日本媒体的采访中，坂口博信先生就本作更深入的内容回答了记者的问题，具体游戏内容和系统上的特色相信由他来为大家解说是否再合适不过了。

超强的制作阵容

这次我也有幸参加到本作的创作，因此还是下了不少工夫，当然其中也少不了田中谦介(Mistwalker创作人员的帮忙，主线剧情几乎都是我和他一边商量一边整理出来的，除了上面介绍过的菅叶英夫先生外，负责游戏音乐的梅元仁大家也千万不要忘记，他可是为气氛的烘托下了工夫呢。

与艾夏的渊源

为了作出有别于普通认知的NDS游戏，我们积极地在游戏中加入了大量影片和语音，所以本作的容量也达到了NDS游戏史上最大的2GB（换算为电脑存储单位的

512MB），而当我刚进入游戏创作行业的时候，所制作的第一款电脑游戏中主角的名字就叫艾夏，所以为了督促自己用当时的心态来开发本作，我坚持将游戏中的女主角命名为艾夏。

小队战斗的精髓

但是每个人的行动都是分开的，不过这里我要强调的是，进入战斗前角色的站位对战斗中实力的发挥是有影响的，比如魔法型的角色要尽量和敌人拉开距离，肉搏型角色则要更靠近敌人才能进行有效地牵制，这些要素都能从战斗中角色对敌人造成的伤害数值上反应出来。

独特的成长系统

除了大多数战棋游戏中具有的等级提升或职业专属技能外，我们也为玩家准备了一种全新的成长系统，利用它玩家可以吸收

各种灰泥士来提升自己的能力，但从此这个灰泥士就会完全消失，希望这种将同伴的生死权交给玩家的玩法能让大家感受到培养角色的乐趣，将更多的感情投入到游戏中。

魔法的绝杀之处

虽说以RPG形式展开战斗，但是有些战棋类游戏中的技巧也要有效地运用，其中有些魔法都可以在地图上进行施展的规则更是克制胜利的法宝，例如当我方编制一支辅助魔法师的队伍后，对其他战斗单位使用各种提升能力的辅助魔法后，原来不可能获胜的战斗也会出现转机。

希望与肯定

现在我已经进入了最后的平衡性调整阶段，以求带给大家更加爽快的游戏体验，至于游戏的发售日则确定为今年之内，大家一定要多多期待吧。



GGGENERATION SPIRITS GUNDAM G-SPIRITS

文 十六夜 美编 anubis

SD 高达 G 世纪 战役 N64 SL6
PS2 高达 G 世纪 战役 PS2 高达 G 世纪 战役
2007年11月29日 日本 G890日元
阿部川月津彦 对敌对战年龄: 全年龄

“G世纪”系列的最新作即将降临PS2!虽然这几年在掌机上系列推出了不少作品,但融合了众多好评系统的系列最新作自然要在PS2上推出才能真正满足FANS,下面就让我们一起来看看本作又会带来怎样的惊喜吧!

宇宙世纪的逆袭

正统高达系列的巅峰之作!

时隔3年,在家用机方面沉寂多年的“G世纪”系列终于公布了新作的大量情报!令传统高达FANS兴奋的是本作将会是系列最正统的一作,因为从下面的收录作品表中我们可以清楚地看到,游戏将为玩家描绘一个完完全全只属于宇宙世纪的浩大故事。值得一提的是,本作虽然在战斗形式上并没有发生太大的变化,但无论是机体的绘制还是战斗场面的表现都堪称系列最具魄力!接下来就让我们一同领略本作的魅力吧。



齐集UC系列高达作品, 详尽再现宇宙世纪

本作最大的特点就是收录的36部作品全都是UC系高达,CE系高达自不用说,就连“W”、“X”以及“G”等与系列关系密切的作品本次也都被排除在外,因此可以说本作是“G世纪”最正统的作品。也许有人会担心和以往相比本作机体方面会显得单调,如果你先仔细看看下面的收录作品表相信就不会再有疑虑了,因为游戏不仅会收录《IGLOO》以及《AOZ》中的众多原型机,更会出现《GUNDAM WEAPONS》中数量庞大的衍生机,可以说将会尽收UC系所有机体。



众多人气机体与驾驶员齐聚一堂!



▲从未动画化的《闪光的哈萨维》,只有在“G世纪”中才能够以具体造型呈现,在高达众多作品中颇具传奇特色。



▲高达系列衍生机体也非常多,除了增加机体外,也有新增的驾驶员和剧情。

- | 作品名 | 作品名 |
|----------------------------|-------------------------------------|
| ★机动战士高达 | ★机动战士高达 逆袭的夏亚 |
| MSV | CCA-MSV |
| MS-X | ★机动战士高达 闪光的哈萨维 |
| ★机动战士高达 第08MS小队 | ★机动战士高达F90 |
| ★机动战士高达MS IGLOO 一年战争秘录 | ★机动战士高达 影子方程式91 |
| ★机动战士高达MS IGLOO默示录0079 | ★机动战士高达F91 |
| ★机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY | ★机动战士高达高达 |
| ★机动战士高达外传 殖民地坠落之处 | ★机动战士高达高达—钢铁之心— |
| ★机动战士高达战记 | ★机动战士高达高达—钢铁的7人— |
| ★机动战士高达外传 宇宙 闪光的尽头 | ★机动战士V高达 |
| 机动战士高达0079 青葱前线 | GUNDAM WEAPONS |
| ★机动战士高达0080 口袋中的战争 | SD高达 脱走战记 |
| ★机动战士高达0083 星陨的回忆 | SD高达 GX |
| ★机动战士高达0083 星陨的回忆 宇宙的暗转 | 机动战士高达 吉雷的野望 |
| ADVANCE OF Z 在提坦斯的军旗下 | 机动战士高达 CROSS DIMENSION 0079 |
| ★机动战士Z高达 | 献给烈士们的祈祷 |
| Z-MSV | GUNDAM TACTICS—MOBILITY FLEET 0079— |
| 高达前哨战 | 机动战士高达 战场的羁绊 |
| ★机动战士高达ZZ | |

注:有★标记的为该作品在本作中有相关剧情



巨大化的作战单位

作为本作的最大特色，游戏中将非常直观地体现出机体的体积差异。在以往系列中无论是巨大的主脑还是小型的MS，在地图上都只会占用1格空间，而在新作中，体积庞大的战舰以及巨大的MS、MA都将按照比例在地图上表现出来。这样设定不仅能够使大型作战单位在地图上更加具有魄力，也强调了战斗的策略性——更大的体积意味着将会被更多的敌人攻击，而以往作为重火力支援的大型机在本作中将不能再继续肆无忌惮的冲到前线最前沿了。



▲不仅是体积庞大战舰，游戏中大型MS以及MA都将在地图上体现出体积差异。

前所未有的战场压力!



EX-S高达



昆曼沙

重新绘制的机体造型

“G世纪”的历史

SD高达 G世纪

1998年8月6日在PS平台推出，收录包括从一年战争(机动战士高达)到第二次新·吉翁战争(机动战士高达 逆袭的夏亚)期间众多经典战役，共42关。

SD高达 G世纪-ZERO

1999年8月12日在PS平台推出，除了保留前作经典战役外更追加了《高达前哨战》、《机动战士高达F91》以及《机动战士V高达》的路线，共50关。

SD高达 G世纪-F

2000年8月3日在PS平台推出，收录了从《机动战士高达》到《Turn高达》全20部作品共119关，其中《机动战士高达 闪光的哈伊路》首次游戏化。

SD高达 G世纪-F-IF

2001年5月2日在PS平台作为“F”的资料篇推出，不仅附带全图鉴记录，还收录“Gundam FightEX”模式以及各种特殊地图供玩家挑战。

SD高达 G世纪 NEO

2002年11月28日在PS2平台推出，最大变化是采用了打乱史实的原创剧情，独眼巨人高达首次登场家用机，自本作开始，“NT值”被“忠诚度”代替。

SD高达 G世纪 SEED

2004年2月19日在PS2平台推出，游戏分为UC与CE两条路线，UC路线战役登场角色与机体打乱历史，CE路线严格按照动画画面制作。

SD高达 G世纪 PORTABLE

2006年8月3日在PSP平台推出，游戏以“F”为基础，增加了《机动战士高达SEED DESTINY》路线以及收录了《机动战士高达SEED ASTRAY》、《MS IGLOO》以及《AOZ》的机体。

临场感倍增的座舱特写



可以看到的进化



◀对比一年战争和V时代的驾驶舱，我们可以深刻体会到时代的发展。

一边插入驾驶员的大幅特写，一边发动各种攻击，

这已经是同类型游戏所不可或缺的表现手法之一了，而为了能够令战斗时的临场感以及玩家的热血投入度再次提升，本作加入了令高达FANS尖叫的座舱特写。了解高达的玩家都知道，随着时代以及技术的发展，高达座舱的内部有着明显的变化：最早广泛应用与连邦、吉翁MS的标准驾驶舱逐渐发展并最终被“线性座椅”以及全天候显示屏所替代，而这变化过程玩家通过欣赏不同时期机体的战斗可以非常直观地看到。不仅如此，根据战斗时玩家选择支援机的不同，在出现座舱特写的同时，这些支援机更会显示在驾驶舱相应位置的屏幕上，这一改进绝对会大幅度提升玩家观看游戏战斗画面的频率。



令人不愿跳过的战斗动画!



Hi-V高达

热血沸腾的团队战斗

以往系列中广受好评的支援系统在本作中同样会出现，游戏中位于指挥范围内的我方机体最多可以实现8机同时攻击目标。数量上的增加并不是关键，最重要的是以往支援攻击只能是每个作战单位陆续发动攻击，而在本作中所有参加支援的机体将如同系列历代开场CG中结局部分那样，全员排在一侧同时进行攻击！可以想象一下，8台MS同时发动不同的攻击方式，这将是一个怎样的情景。



▲8台MS一同发动攻击，这一华丽场面令所有玩家热血沸腾！



海盗高达X1

文 炎骑士 美编 anubis



还记得2003年发售的《超级机器人大大 特勤司令官》吗?时隔四年,这款被赋予了更多战略要素的《机战》分支游戏的续作终于诞生了,这就是本次所要介绍的《特勤司令官 2》。经历了四年的沉寂,这款续作将会有何种程度的进化呢,还是随我们一同来了解一下游戏的具体情况吧。

作战环境的多样化

相对于前作中比较单调的作战环境,本作中追加了大量的空中战和宇宙战。战场由平面变为立体,玩家需要针对作战环境而有针对性地选择最佳出击方案。游戏的策略性由此得到了进一步提高。



出战数量增加

在前作中,每一个场景中最多只能有选择地派出5部机体出击,在新作中,出击数得到了进一步提高,最多允许玩家部署9部机体。出击机体数量的增加所带来的直接影响是战斗规模的扩大,游戏中出现的复杂局面会更多,面对这样的挑战,你作好准备了吗?



即时战斗 我们依旧的口号!

同前作一样,这款游戏将继续贯彻即时战斗的主旨,这也意味着玩家必须在战场上时刻保持清醒的头脑,运用良好的策略和把握稍纵即逝的战机是制胜的关键所在。而相对于前作,各种全新的要素也在即时战斗的大前提下令游戏内容变得更加丰富。

变形成成为可能

游戏中存在了相当数量拥有变形能力的机体,相比前作中仅仅属于装饰性的造型,这些机体的变形能力在本作中将得到彻底的还原。如高达针对不同作战环境而变换的作战样式,Z高达变形为MA后所具备的高速移动能力等等。游戏中的变形不会停留在欣赏的层面上,不仅是作为长距离高速移动的手段,更是对战斗的适应。



▲针对不同的作战环境,差速可以在三种形态之间随意切换,发挥自身的最大潜能。



醒目! 新增参战作品

《超时空要塞 可曾记得爱》
《超时空要塞 零》

瓦尔基里战机的加入应该还是在意料之内的,拥有超高的运动性是这一系列机体的最大特征,相信不论是作为原型机的VF-0还是作为“骷髅中队”长机型的VF-1S一条辉座机都将在游戏中有不俗的表现,让我们期待反反弹的威力吧。



VF-0虽然是瓦尔基里战机的最初形态,但已经完全具备了经典的三段变形能力。

《神合体GODANNAR》

原作动画片曾经在2003年播放,在这个故事的世界观中存在着一神秘之巨大生物“拟态兽”,这个种族的存在严重威胁着人类的生存环境,而拥有超强战斗力的合体机器人GODANNAR正是唯一能够对付这些拟态兽的终极兵器。



同原作动画一样,合体形态的GODANNAR将由露波和英吉僚共同驾驶。

其他新参战作品

- 《机动战士高达SEED DESTINY》
- 《圣战士登拜因》
- 《翼神传说》

新作短波

FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息

主持导语

开拓你的游戏视界

TGS! TGS! 下一期又到了玩家们万分期盼的TGS了,回想这几年游戏业界的发展,用风云突变也不能形容其发展速度的迅速,对于一些很早就接触游戏的玩家们而言更有弹指一挥间的感觉,这一期的“新作短波”大家不难发现居然有这么多的NDS游戏,可见其繁荣景象,其中《无限传说》算是比较引人注目的,毕竟前作《风雨传说》给人的印象太好了,但从这次公布的情报来看运用了《深渊》和《宿命 复刻版》的战斗系统可见厂商已经吸收了教训,《勇者斗恶龙》就不用说了,说实话当史克艾布要在NDS上复刻三作时笔者吓了一跳,对史艾的这一行为只能用“穷凶极恶”来形容,不过能够随时随地玩到这样优秀的作品也不失玩家之大幸,说到这里又想起TGS了,从目前的种种迹象来看,到时肯定会有很多重磅消息公布,我们拭目以待!

Mr.ESC 回来了!

那个又酷又帅的正义同伴Mr.ESC终于在NDS上登场了!本作是在PSP上拥有极大人气的动作解谜游戏《紧急出口》的最新作。游戏的目的是使用Mr.ESC救出被遗留在灾害现场的人,并跟随他们一起逃离现场。现场会时不时发生火灾或者是塌方。玩家必须和被救出的人使用各种道具去穿越这些障碍。拿起你的触控笔,充分利用NDS的独有新元素向着紧急出口出发吧。

NDS 独有新要素公开

《紧急出口 DS》版里的显示方式是在上屏显示整体地图,下屏显示游戏的动作画面。至于操作方面,从Mr.ESC的操作到同行者们做出的指示还有各种道具的使用只用一种

■游戏中还是有不少提示的。



的地点另外一种是用触控笔描出移动路线。

只触控笔就可以完成。而操作Mr.ESC的方法有两种,一种是用触控笔点击想要去的



紧急出口 DS

用触控笔上演一场华丽的脱出剧!

NDS

■非常口

■日版

ACT

■Taito

■预定 2008 年 1 月发售

近一百多种的灾害在等着你

最开始可以在已有关卡冒险,在打通各关卡时要是达到一定的得分,就可以开启新的冒险舞台,从发生火灾的酒店到冰雪灾害等游戏共准备近一百多种关卡等着玩家去征服。

[文:阳光成员 Solid]

无限传说

正统《传说》续作再临 NDS

NDS

■ Tales of Innocence

■ 日版

■ RPG

■ NBDG

■ 预定 2007 年 12 月 6 日发售

作为继承《传说》系列正统续作的最新作,上期已向大家作了简单的介绍,这次公布的是即将会加入冒险队伍的两位新同伴以及游戏的战斗系统概要。

使用枪剑的狙击高手



里卡尔多·索尔达特

声 平田广明 身高 183cm
年龄 27 岁 体重 77kg

一位使用枪剑的狙击高手。很重视觉的,让人感觉上是个很认真的人,作为被雇用的佣兵出现在路卡众人的面前,难道最初有可能作为敌人登场?



▲使用枪剑的里卡尔多不但能远程作战,在接近战中也能发挥实力。

■游戏的画面看起来还是比较细致的。



故事在王都雷古内姆拉开序幕

在历经着长期大规模战乱的世界里,出现了虽是人类却拥有超强力量的“异能者”。而在乱中保持着优势的王都雷古内姆,在实施“捕捉异能者对应法”这一法令后,异能者因而相继被捕。然而有一天,王都雷古内姆里一位商人的儿子,也觉察到自己身上的异能力……



▲一个身着忍者服的神秘女性出现,按照系列的惯例,这名女性有可能加入队伍。

继承系列传统的战斗系统

战斗系统是在立体空间里进行,系统是以《深渊传说》为基础,再加上PS2的《宿命传说 重制

版)的空中连技等要素,而参加战斗的人数与《风雨传说》一样是3人。

斯巴达·贝尔菲巴

王都雷古内姆的名门贵族的儿子,因为跟家族和兄弟的不合而成为不良少年,甚至常年不回家,为人重情义,很有男子汉气概,因此跟伊莉娅很合得来。

声 上田佑司 身高 177cm
年龄 17 岁 体重 71kg



▲在战斗中使用两把单刃剑,在攻击速度上应该是优秀的人物。

[文:阳光成员 Solid]



■游戏依然采用了3D的画面。

一个描述为了拯救世界而开始冒险的勇者们的故事在NDS复苏了！《勇者斗恶龙》(以下简称《DQ》)的“天空系列”3部作品IV、V、VI即将闪亮登场。游戏中所有图像都是重新经过绘制，通过NDS的上下两个画面充分表现出来，而画面能360度回转更使整个游戏充满了开放感。而肩负着各种目的和宿命的人物所编织出来的厚重故事也依然健在。

复数的章节，主人公竟然是最后登场！

《DQIV》是由复数章节组成，玩家从第一章开始，到第五章结束整个故事，而第一到第四章都是讲述同伴们各自旅行的章节。

第一章 王宫的战士们

第一章的主人公是战士莱安，是一名在巴特兰头王图里，以其骁勇广为人知的一名战士。



莱安

托比亚尼克

第三章 武器商人特鲁尼克

特鲁尼克是一位工作在里库纳巴街的见习武器商人，虽然每天都在武器店不断修行，但他有一个梦想就是总有一天要成为世界第一流的商人。为了那个梦想，他开始了周游世界的旅行。

特鲁尼克

周游世界的旅行。

披着红色铠甲的名战士莱安接到一道来自王宫的命令，命令的内容是……

第二章 天真烂漫公主的冒险

托扬海姆城的阿丽娜是一位天生就具有武术天赋且天真烂漫的公主，不过身为公主却一直惹出不少麻烦，让负责教育的布莱和年轻的神官克里夫托备感头痛，第二章是描述这三个人的冒险。

第三章

武器商人特鲁尼克

特鲁尼克是一位工作在里库纳巴街的见习武器商人，虽然每天都在武器店不断修行，但他有一个梦想就是总有一天要成为世界第一流的商人。为了那个梦想，他开始了周游世界的旅行。

特鲁尼克

周游世界的旅行。

勇者斗恶龙IV 被引导者们

《勇者斗恶龙》天空系列在NDS复活！

NDS ■ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ■日版
RPG ■ Square Enix ■ 预定 2007 年冬发售

第四章 蒙巴巴拉的姐妹

主要是以住在歌舞伴蒙巴巴拉的两姐妹为主人公。妹妹玛妮亚是一位性格奔放的女舞者，而姐姐米内娅则是负责支援的占卜师，她们怀着“一定要除掉亡父的敌人”的誓言踏上了残酷的旅行。



米内娅

玛妮亚

勇者(男)



勇者(男)

第五章 被引导者们

玩家的身分也就是勇者主人公终于在第五章登场了。在无人知晓的深山有一个村子，我们的主人公就在那里过着平和的生活，但因为一件事为契机，主人公开始了自己的旅程，而在旅程途中，玩家将会遇到第一至第四章的角色。

[文：阳光成员 Solid]

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

传说的口袋妖怪，新的大冒险

NDS ■ポケモン不思議のダンジョン 時・暗の探险队 ■日版
RPG ■ Nintendo ■ 预定 2007 年 9 月 13 日发售

离发售还有3周的《口袋妖怪不可思议的迷宫时之探险队·暗之探险队》(以下简称《时之探险队·暗之探险队》),这次向大家介绍传说中的口袋妖怪和崭新系统。

传说中的口袋妖怪尤库西登场

传说中的口袋妖怪尤库西能够将见到的人的记忆消除，听到传闻后，主人公于是跟同伴们向着尤库西的栖息地出发。



让口袋妖怪们大幅度提升力量 通过交易把专用道具拿到手!

主人公的探险队在在探险时，会在迷宫里捡到各种各样的道具，而其中不乏一些珍贵的道具，这些珍贵道具就是新系统的专用道具。只要是特定的口袋妖怪拿着它就可以发挥效果，就像护身符一样。一旦到手，探险队的力量也会随之大幅度提高。



充满新奇事物的财宝镇

使用财宝镇的便利设施将会使探险队的冒险更加便利。这次向大家介绍财宝镇里的四个新设施，不管是哪个都会对探险队起到一定的作用。

照着所吉利蛋

有时候探险队从委托那里拿来的报酬会是一颗蛋，这时只要拿到照着所的吉利蛋放置一段时间的话，就会孵化出新的口袋妖怪哦。

巡逻地鼠

负责工会看守的地方，玩家可以在工会的看守洞里看见口袋

妖怪的脚印，猜一猜是哪一只口袋妖怪的脚印，答对了的话会有奖励哦。

天然鸟的鉴定所

在探险时，有时会发现里面不知道装了什么的宝箱，而仅仅是放在宝箱的话是无法使用里面的道具的，通过鉴定所玩家就会知道道具等等使用方法。

嘎啦嘎啦道场

嘎啦嘎啦道场是学习口袋妖怪同类特性的设施，而且在“探险队房间”里，玩家可以使用无线通信和Wi-Fi通信与朋友的队伍对战。

[文：阳光成员 Solid]



▲本作的主要单选画面。



▲游戏中每个运动员都充满个性。

比赛,可以选择的运动员共有17名,他们在速度、力量等方面各有优势。并且来自《寂静岭》等 Konami 经典游戏中的角色也会客串登场。

新国际田径

奥运前的热身游戏! FC 经典重生

NDS ■ New International Track & Field ■ 美版
SPG ■ Konami ■ 预定 2008 年发售

游戏的操作方式自然是以触控为主。在屏幕中快速前后划动就可以让运动员们飞奔前进,跑道下方有一条棒表示运动员的速度提升情况,十字键为跳跃。不过并不是划屏幕的速度越快跑得就越快,而是要保持合适的节奏。除了普通的比赛模式、训练模式,以田径比赛的形式完成一些小任务,例如迅速奔跑穿过一条金属走廊,然后跳上一堆岩石,收集漂浮在空中的绿宝石,然后成功降落在另一边。



▲老汉乌龙的身体四周突然发出光晕,百米赛跑的必杀技

【阳光成员: 清国倾城】



■每辆赛车号牌使用了10万个多边形,车体建模无可挑剔。

湾岸 午夜俱乐部: 洛杉矶

全球销量 500 万赛车名作续作登场!

多机种 ■ Midnight Club: Los Angeles ■ 美版
RAC ■ Rockstar ■ 预定 2008 年第一季度发售
对应平台为 PS3, X360

Rockstar 圣地亚哥工作室开发的《湾岸 午夜俱乐部3: DUB版》各平台全球销量超过 500 万盒,现在以洛杉矶为背景的最新作也在开发中。本作中的洛杉矶并非完全按照现实中的洛杉矶制作,毕竟这座城市的面积实在太,因此游戏只是节选了洛杉矶的“精华”部分,而这些路段是按照现实制作的。尽管如此,本作的城市规模已经达到了前作的三倍。

玩家可以在洛杉矶市自由行驶,朝着路上的其他车辆亮灯就可以进入比赛。通



■洛杉矶特有的女牛仔帮派在本作中出现。

上下班时间交通就会非常拥挤,虽然还不至于出现现实中的洛杉矶大塞车的局面,但是如果想要体验无拘无束的赛车,最好还是在深夜或者黎明前的时候比赛。比赛的时候屏幕下方有一个迷你地图便于玩家认路,还可以调出一张 3D 大地图,在这里可以选择一辆你想要与之比赛的汽车,接着这两辆车就会在你迷你地图中标出,并且有箭头指引你找到这辆汽车。另外值得一提的是,本作采用的是与《横行霸道 IV》相同的 RAGE 引擎。

【阳光成员: 清国倾城】



▲本作与《FGM4》一样也有摩托车比赛。



文明革命

顶级 PC 战略游戏降临家用机

多机种 ■ Civilization Revolution ■ 美版
SLG ■ 2K Games ■ 预定 2008 年第二季度发售

对应平台为 PS3, X360, Wii, NDS, 本文为 X360 版

著名制作人席德·梅尔的“文明”系列是美国最有影响力的回合制战略游戏,现在这个系列终于也将进入家用机市场。这是一款专门根据家用机的特点开发的游戏,将会把 PC 版过于复杂的元素全面简化,而在战斗方面将会更激烈有趣,同时保留系列的精髓。除了单人游戏外,本作也支持四人游戏。



■文明革命的战斗场面很壮观。

战斗是本作的要点,在作战之前,会有两个窗口显示军队的相对强度,以及战斗后可以获得的奖励。如果防守的一方获胜,就会提高防御能力,例如奖励一座城堡和一个将军。战斗之前可以向敌人的基地派出间谍,如果间谍能够将将军成功捕走,敌人就会群龙无首,第二天的攻城战就会事半功倍。本作也非常强调海战,可以将战船派到战场附近。击败同级级别或者更高级别的单位就会自动获得奖励,例如闪电战奖励让你可以在成功的攻击后继续行动,而行军奖励可以让你每回合移动两次。通过建造奇迹可以获得很多好处,例如建造了特罗斐神殿就可以得到约柜,而得到约柜就可以让玩家所有的城市都免费得到寺庙和教堂。游戏中还收录了亚历山大大帝等历史名人。



■游戏中的全部角色十分逼真。

【阳光成员: 清国倾城】

特技人 点燃



画面一般，场景设计创意
音效火爆音乐+亨利的咆哮不林
系统 按部就班与临场发挥相结合

总分
24

■ 台下十年功，镜头前一分钟。



胜负师

创意十足的另类竞速游戏，完成规定动作比追求速度更加重要，有很高的ACT成分。关卡数量比想像中丰富，只是设计水准并不统一。虽说操作比较简单，但大小中各色车辆的不同手感就算在同一关卡中也会不同的体验。需要一遍遍反复尝试是游戏的最大特色，取得高评价的成就感异常突出。

■ DVD-ROM THQ Guntman Ignition RAC 2007年9月28日 1-2人 无无线对应 画面50KB



ACE飞行员

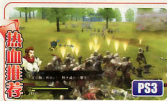
比起前作来，本作在任务设计上更上一层楼。不但花样更多，而且要求也更加苛刻，强烈的拍电影感刺激着玩家去挑战一个又一个不可能。游戏在速度感上有了明显的提升，在某些路段有关《火爆狂飙》的感觉。当然，游戏的关卡设计良莠不齐，如果都很出色那本作评价应该会更高。



GOUKI

你是一名特技人，这就意味着你的工作有风险，并且时常要不断地重复面对挑战。本作依然将赌注押在“重复游戏”这双刃剑上，令人高兴的是关卡的水准值得我们去这样做，游戏的评分系统也让我们愿意再去完成一组更好的直至完成所有的关卡。此外游戏提供的那些五花八门的驾驶工具也让人兴趣十足。

剑刃风暴 百年战争



游戏的最大缺点
音效 特殊音乐烘托出战场气氛
系统 三分动作七分战略

总分
24

■ 并非英法战争的“无双”。



纱迦

与《战国III》一样同为动作策略游戏，但本作针对《战国III》的缺点进行了改进。游戏中的战场非常大，部队数量也非常多，可以率领任何一支佣兵参战的设定非常有趣，玩家可以自由由于调配来改变战局。收集要素和成长要素异常丰富，兵种设定也令人满意。就是剧情远不如想像中那样变化多样。

■ DVD-ROM Kee Blade Storm 百年战争 SLG 2007年8月29日 1人 无无线对应 画面50KB



十六夜

本作加入了更多的动作要素，不同的兵种都有自己独特的攻击方式，但由于敌人位置比较分散，因此战斗节奏慢且很难实现多个部队共同作战。虽然玩家可以以选择的战场相当广阔，但由于任务的时间限制，实际上玩家依然还是被限制在了固定的区域，无法体验“驰骋整个战场”的魄力战斗。



胜负师

个人对佣兵题材的游戏比较有好感，而本作没有让我失望。游戏在战争场面的把握上比较到位，音乐尤为出色，只是在打击音效和命中不如同类的《决队》系列。系统上的比例为战略七分，动作三分，能力提升与培养、兵种相克、技巧和战术的运用都表现得不错，是一款值得研究的策略游戏。

战国无双2 猛将传



不比前作不出色
音效 经典自由回合
系统 拥有武器系统还算厚道

总分
23

■ 下无新章的续作。



纱迦

最吸引的是6名新角色，不过关卡太少，令新鲜感大打折扣。全新的武器系统值得称赞，玩家可以全部DIY自己心中的最强武器。佣兵资质比较休闲，但没有什么特别奖励，中途还不能换人，往往打着打着就失去了耐心。最高难度的设定再次令人失望，敌人不升级别的AI也太让人无语。

■ DVD-ROM Kee 战国无双2 猛将传 ACT 2007年8月28日 1-2人 无无线对应 《战国无双2》记录274KB



D·S

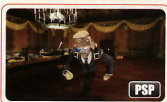
虽说联动设定又是一如既往地骗钱，虽说新增模式又是一如既往地无聊，虽说新武将真正好用的——如既往地不多，但至少我们终于又回到了原汁原味的无双了！相比纷繁复杂的“帝国”与“大蛇”而言，真是简单明了的一骑当千啊！关东篇增加让人爽快放松，而不是枯燥关东篇的设定值得褒于奔命。



邪魔天使

新角色、新战场、新难度和新招式的加入，让玩家全部新增一骑当先上下不少时间，再加上全部新增的秘藏武器，耐玩度是绝对没问题的。佣兵资质模式脱胎于修罗，但明显更加厚重，玩无双模式后可以在此尽情放纵，不过变化还是少了一些。用宝珠来打造武器的设定十分有趣。

死人头 弗雷德



阴暗气氛渲染不错
音效 背景音乐实在不行
系统 镜头切换一般不可

总分
20

■ 这是一个需要运用“头槌”的游戏



多边形

一个诡异的死人和他那被诡异博士改造的诡异战车在一个诡异小镇上发生的诡异故事。初玩之下并不能觉得有什么吸引人的地方，但是慢慢进行下去就会发现游戏的乐趣所在，既要动手又要动脑的要素颇有创新之处。但是糟糕的操作几乎毁掉了这个游戏，尤其是镜头控制简直令人发指！

■ UMCD-ROM Publisher/Vicious Cycle Dead Head Fred ACT 2007年9月28日 1-2人 无无线对应 画面153KB



ACE飞行员

可能是对这个游戏有些期待，上手之后有点令人失望。游戏画面和故事什么的倒也没有什么太大问题，只是游戏操作太那个什么了，操作操作变得有些讨厌，镜头控制则几乎达到了糟糕的程度，如果你不幸认为这是为了抬高游戏增加难度那我无法可说。当然，游戏创意还是值得肯定的。



火云

出乎意料的是本作居然是一款解谜要素占据了很大比重的动作游戏。主人公弗雷德需要合理运用各种头目的特殊能力才能解开各种谜题。本作在手感与流畅度上表现出色，如果物体遇主主人公不定时地从身后掏出剑插进脖子上，以及那过于冗长的剧情对话，这款游戏确实是PSP不可多得的佳作。

龙骑士的咏叹调



细腻的角色和场景
音效 营造场景的战斗很有意境
系统 玛娜能量是战斗中的双刃剑

总分
19

■ 懂懂的节奏是游戏的致命伤。



晴天

虽然游戏在画面和设定上相当有特色，但是战斗中每次攻击都会出现的特效却让流畅度大大降低，甚至会让人感觉比较累赘。利用玛娜能量发动技能的设计很有新意，但过于强调防御和“龙之说”的战斗方式却让魔法的实用性大大降低，而游戏初期过高的难度也是让人很快放弃的主要原因。

■ UMCD-ROM Software/Hit Maker ドラゴンズアリア 龙が轟くまで 2007年9月23日 1-4人 无无线对应 LAN功能 100KB



玛娜

虽然本作独具新意地创造了利用玛娜能量发动技能的系统，但是效果并不尽人意。游戏吸引入也是唯一吸引入的可能就是华丽的入说了，除此之外，毫无创意的情节、拖沓的节奏、缺乏之意的创意以及如调的打斗都让人难以维持兴趣。当然，最让人崩溃的还是每次战斗时漫长的出场和技能动画。



纱迦

由于游戏的入设说明了知名网游的画风，再加上迷幻场景的气氛营造和环境描绘还算比较到位，所以值得入在第一时间吸引你的目光。但是只要深入下去就会发现游戏中一些设计得不合理的地方，尤其是防御时的时机把握，一旦没有把握好节奏整个队伍就很容易被敌人的猛烈攻击瞬间击穿。



热血推荐
REVIEW BY 缚魂 游戏时间 100小时以上

黄金眼评分
26
满分30

若不是FANS向痕迹太重，再加上又是重制版，本作几乎可以打满分。

以前我一直认为《机战》是S·RPG里最庞大向的游戏，就像《最终幻想》之于日式RPG，《大蛇》之于美少女游戏。不过这个理论到后来我自己都觉得难以自圆其说。因为我发现很多S·RPG玩家一看到《机战》就想到日式机器人动画，进而产生抵触情绪。“超级机器人大战 原创世纪”（以下简称《OG》）系列“诞生的初衷之一”，大概就是想吸引这些玩家吧。可惜从目前来看，这个系列依然是不折不扣的FANS向作品。但相对于选择了这个系列的玩家来说，能让他们觉得满足无疑是成功的。而在本作中可以看出系列制作人寺田贵信对游戏有着深深的感情，这也使得他的形象在FANS心目中越发高大。

动画是制作人的无奈

现在若让我回过头去玩PS上的《机战》，最不能忍受的一点便是无法关闭战斗动画，这个在今天看来很不完善的设定使得游戏时间大为加长。即使到了战斗动画有惊人飞跃的PS2《机战》时代，估计95%以上的玩家都会将战斗动画设为默认关闭吧。对于辛辛苦苦制作动画的美工来说，这也是一个无奈的现实。

《OG》系列向来都以精美的战斗动画为卖点。OG上的两件已经给人留下了深刻印象，那么在PS2平台上的《OG》会有怎样的进步呢？现在答案已经出来了，用“越做越差”可能夸张了一点儿，但用“超乎预料”是没有问题的。

在《OG》中，几乎所有大招的战斗动画都经过了重制，绝非简单地从其他作品中照搬。天上天下二，龙卷拳和龙卷斩这样的代表招式虽然令人合不拢腿，其

他机体的最强招式也都有超乎想象的高质量动画。不光是大招，就连很多普通的必杀技也是精雕细琢，开一枪或挥一刀也要摆足架势。还有那些众多的BOSS机，尽管不能使用，尽管游戏中只有一两次对战机会，但其战斗动画也绝不偷工减料，和主角机比起来有的甚至更为夸张。

做出精美的战斗动画其实没有什么诀窍，所花费的无非就是时间和精力。有时我玩着《OG》甚至会为制作人手下那帮刚受宠的美工鸣不平；把这么一个小小的BOSS的必杀技做这么久干什么呢？我敢肯定有玩家通关6遍也未必会特意去看。而且《机战》这个系列在外行人看来似乎一直在做没完没了的买卖，其实其技术方面的进步是一直都在不停的（不同平台不算）。这次《OG》已经做到这个份上，我很难想象接下来主流家用机上的《机战》续作会做到什么地步。想必制作人也很无奈吧：起点越来越高。

剧情是制作人的阴谋

一直都是《机战》写剧本的人很容易，因为每一部战斗作品都有自己的世界观，要把它们全部融合在一起太自己的。像在《机战M》里居然能把《真神传说》和《新世纪福音战士》扯到一起，这点就令我佩服了。不过写得多了，有的也就难免。像《第3次机战》里，巴得冯雷都要提到眼前了，盖亚斯梅还要和连合、扎夫特死磕，至于理实说不过去。

《OG1》、《OG2》推出过非官方汉化版，《OG1》有TV版动画，《OG2》有OVA动画。所以这次《OG》的剧情，理解起来要比以前的作品容易很多。游戏剧情一气



超级机器人大战 原创世纪合集 Banpresto S-RPG PS2

2007年8月28日 发售
对应玩家年龄：12岁以上

因成，主要角色形象生动，故事情节高潮迭起，若说这完全原创的剧情也是好得多了嘛——如果你这样说的话那就大错特错了。尽管《OG》是将Banpresto自家的角色凑在一起的原创故事，但里面依然涉及了大量作品的情节。像《机战2》《机战3》的跳之决战，《机战4》的指挥官，《机战5》的英格洛帕斯等等，这些都是过去作品中就有的情节，只是在《OG》系列中被融合在了一起。可见《OG》的剧情同样给力不凡。

事实上《OG》的很多情节、角色都是来自于Banpresto比较早期的作品。对于新玩家来说，大概只有《机战α》系列中出现的角色还算知道出处。而《机战α》系列中的大部分角色，也是来自于同社更早的《英雄传说》等作品里。经常有很多玩家嚷着为什么《机战MM》系列中不入《OG》，《机战α》的主角为何能入《OG》等等，其实道理和《机战》不啻为早知新人作品是一个道理——制作人希望你里面跳呢！不知哪天你收集一张好的作品了，冲着那部电影也得买一款对么？

系统是制作人的坚持

《机战α》系列是现在《机战》的重要部分，而从《第2次机战α》开始加入的小队系统一直饱受争议。喜欢玩的玩家认为该系统的导入会使游戏可以使用的角色和机体更多，而且战略感十足。反对它的玩家认为该系统的使用使得平衡性被破坏，而且编队小队花费时间。到了《第3次机战α》中小队系统有了改善，但依然很花时间。尽管系统提供了保存小队构成的设定，但由于游戏中固定出战机体太多，分支路线也不少，所以还是异常麻烦。

其实玩家之所以要花很多时间去调整小队系统，就是因为进入战斗后小队构成无法更改，这迫使玩家必须在战斗前

虑好一切因素。而在《OG》里引入的双人机体系统虽然号称叫小队系统的简化版，其实需要考虑的东西也不少，但由于可以随时组队，加上组队解散也不浪费行动次数，所以灵活性大增，也节省了大量时间。

由此可以看出，制作人一直在改进小队系统，毕竟这是一个能让更多机体出战的系统。而《机战α》的魅力为什么？我认为《机战α》的魅力就在于用自己喜欢的机体开着自己喜欢的机体将敌人打得落花流水。所以出战的机体自然就是越多越好。不过这次的双人机体系统并没有增加出战名额，但小编相信以后还能玩到由此变来的全新小队系统。

“为什么”是玩家的怨念

尽管本作有着诸多的改进，但不少玩家在玩过之后反而有了更多的怨念——为什么只能用那套装备只能用一套？为什么美女战士萌萌的睡衣装只能用一套？为什么樱花大狙一定要和老贼爹自爆？为什么阿克塞尔不能入？为什么龙虎机的最强技全改后威力还不如龙虎王？为什么塞巴斯塔没有精灵秀和乱舞之刀……好吧，就算那些都不重要，那为什么要在《OG2》最后再死几遍呢？

以上这些有的被遗忘的怨念，有的则是其他玩家的怨念。据说苏轼有五：“月有阴晴圆缺，这有人有悲欢，此事古难全。”“本家这些都不是游戏通关后的感想。不过最近却看到有玩家上纲上线，将自己的怨念和其他不满统统迁怒于制作人。甚至有人把某关打不过去的愤怒，也归咎于制作人的失误。这也就有些过火了。《OG》的巨大变化不是有目共睹的吗？现在又有两款《机战》新作在开发中，而且都是PS2的，希望制作人能戒骄戒躁，超越《OG》超越自己。



属性

属性	数值	属性	数值
HP	12000	HP	10000
MP	1400	MP	1000
物理	1400	物理	1000
魔法	1400	魔法	1000
速度	1400	速度	1000
回避	1400	回避	1000
防御	1400	防御	1000
攻击	1400	攻击	1000

【属性】的「自前」后应改成了「多」为示区别。



Mana-Khemia

~学园的炼金术士たち~



REVIEW BY 雨天

游戏时间 80小时以上

黄金眼评分

25

满分 30

系统的进化不仅让作品本身与“调合”结合得更加紧密，更多的则预示着系列未来的发展方向。

校园的美好时光

正如游戏的标题一样，《玛娜传奇》学校里的炼金术士们以堆砌的视点为我们讲述了一段发生在炼金术学校中的学习往事，而抛开众多RPG游戏中司空见惯的“宿命论”，穿插在游戏中的各种小事件则更加值得玩家回味。无论是与好友嬉戏追逐，相约一起探索未知的领域，还是曾经向自己的死对头弯下海口，最后尽自己的努力让他心服口服，都如同我们学生时期亲身经历过一般，为“三点一线”的学习生活创造出更多难忘的回忆。

本作的主线流程基本上沿袭了《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》的任务制模式，但将每个时期的目的进行了更明确的划分。每个章节的开始和结束都会发生重要的事件来推动情节的发展，再加上以完成老师课题获得学分的“课程选修”，以及解决委托任务和培养同伴好友爱的“自由时间”共同组成游戏的一个章节。做出这样的改变其实正好修正了前作被很多玩家诟病的巨大缺陷：游戏剧情的连贯性被一个个接踵而来任务弄得支离破碎，缺乏整体感，注重收集的玩家必定会将更多的精力放在支线任务上，而很难回忆起更应该引起共鸣的故事情节。省去了拼凑剧情碎片的时间，玩家可以更加专注地完成游戏中的每个课题，充分利用“自由时间”将区域

探索以及材料收集的效率最大化，最后根据培养角色的针对性安排出一个时间表，就像我们学生时期所制定的“学习计划”一样，按部就班，有条不紊地为迎接最后的胜利（毕业）而努力。

多结局首次在该系列中出现也给了多周目游玩另一个理由，毕竟在很多玩家都是为了“补充”道具图鉴“才义无反顾地踏上二次旅程。游戏每个章节的“自由时间”中玩家可以和7位同伴发生不同的“友情事件”，而在这些事件中每位同伴的个性都得到了很好地诠释，并在加深相互之间了解的过程中，玩家还可以选择其中之一来决定自己今后的人生道路。天长地久的友情或刻骨铭心的爱情都能在游戏的最后给予玩家一个小小的惊喜。

值得推敲的进化

废除等级概念，将角色的能力完全依靠学习“成长之书”上的能力采集化也是本作的一次创新之举。采集新的配方来调合新的物品，再将其镶嵌在“成长之书”上来激活可以学习的能力，接着利用战斗中获得的AP点数来学习能力，待玩家队伍的整体实力上升后，战胜新区域的强力敌人也成为了可能，最后消灭敌人获得全新的合成素材再来调合新的物品，如此反复，游戏便进入了一个良性的循环。每个章节之间的联系与承接



玛娜传奇 学校里的炼金术士们
Gust
PS2
女子炼金术士学园的炼金术士たち
2009年8月21日
系列首作
1人
600分钟
推荐玩家年龄：全年龄

关系也直接告诉玩家不能忽略游戏中的任何一个环节，甚至只要你在每个环节中都表现得够好，游戏中的收集或隐藏要素也会变得轻松许多，这就像我们经过反复地思考解开了一道难题一样，那种前所未有的成就感还会督促你继续向更高的领域挑战，这里也不得不佩服游戏制作人的独具匠心，或许这种极具人性化的系统设计就是系列作品最大的魅力所在吧。

虽然“调合”作为系列的标志，每代的规则都大同小异，但是本作中的“同伴养成”明显成为了调合系统的重点，这和以往替换材料进行的“派生调合”不同，每当玩家合成出新的道具或装备后，只要相关的同伴在队伍中就有可能触发特定的情节，甚至连剧情的台词也是经过巧妙的设计，时而幽默时而调侃的语气再结合不同角色的性格，并不会让人觉得非常的牵强，原本记载在配方书上的调合方法也因此自然而然地过渡到了全新的道具调合方法上。

用卡片决定行动顺序，大幅强化伤害的“Burst模式”相信对于体验过前作战斗的玩家来说都不会陌生，而新加入的“Finish Burst”则是“Burst模式”的一个补充，玩家只要在“Burst模式”满足特定的条件就能够增加“Finish Burst”槽，然后利用不同角色的特技技给予敌人致命的打击。出于平衡性的考虑，每次发动“Finish Burst”都会强制取消“Burst模式”，因此玩家必须在控制Burst槽消耗的同时来优先发动一些其他技能给予敌人更多的伤害，但由于游戏中并没有给出所有技能的Burst槽消耗量，所以多数情况下我们都只有放弃一些攻击的

机会来保证最后能够发动“Finish Burst”，这不得不算是设计上的一个小缺陷。相比之下，“支援防御”和“协力攻击”则让战斗的策略性上升到了一个新的阶段，玩家不但能够借此体会到每位同伴的战斗特点，合理利用此规则还能在面对强大的敌人时游刃有余。

互动的未来趋势

“我的愿望就是某天能将《工作室》系列”制作成能够面向更多玩家群体的网络游戏”是系列制作人志贺真一在接受日本媒体采访时，对系列今后发展方向的回答，而事实上系列的“调合”系统已经在很大程度上满足了网络化的要求，并且从本作中以校园为故事背景的设置上也能感受到“互动”的重要性，只要将游戏中的同伴替换为现实世界中的玩家，那种共同冒险的乐趣将会带给系列更强的生命力。目前系列面向PSP平台的最新作也进入了紧张的制作阶段，而志贺先生所强调的网络功能是否会在PS3的网络上大放异彩，各位系列的爱好者不妨和雨天一起拭目以待吧。



GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



▲游戏中同伴状态画面的数值会根据好感度的高低而改变。



▲协力调合在游戏中表现并不突出，只有完成某些特定的委托才会使用到。



▲隐藏设定的BOSS都是《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》中让人记忆深刻的反派角色。



▲帕帕拉的爱情结局相信会有很多玩家长久以来的梦想吧。

选择信赖还是背叛 都由自己的信念来决定

虽然游戏的战斗成为了很多玩家版本作整体素质的地方，但是对于这款游戏正统RPG来说，游戏也并非毫无可取之处，缺少的只是在系统上的稚嫩和粗糙，以使更符合目前大多数玩家的战斗习惯。唯其特色的战斗中使用玛娜能量发动技能的规定颇有创意，而丰富的收集和合成要素也算是一款合格的RPG游戏中所不可或缺的内核。只要您坚持过游戏的第一个迷宫，或许您就能慢慢体会到这款游戏作品的魅力所在……

文明天 美编 NINA

龙骑士的咏叹调 日本一 Software/Hit Maker RPG
PSP 日本一ゲームス アリア 龙が眠るまで 日版
2007年12月25日 1人 4980日元
対応先機取付式 対応反年齢:全年齢

迷宫探索手册

按键	作用
T ↓	切换地图移动界面的同伴
← →	显示附近敌人的信息
滑杆	角色移动
O	确定 / 调查 / 对话
X	取消
□	发动角色的地图技能
△	打开系统菜单
R	向右转动视角
L	向左转动视角
L+R	快速面对自己所朝方向
SELECT	显示 / 隐藏区域地图

游戏的流程是典型的“一根筋子通到底”，迷宫的构造也没有想像中那么复杂，所以玩家每次进入新的场景只需要先从离自己最近的出口离开就会触发情节，战胜BOSS后再从最近的出口离开即可前往新的迷宫。每次击败BOSS后调查周围的水晶会自动传送装置，接着选择第一项即可迅速返回城镇。游戏中共存有三个城镇：首都グラナアイス和港口アレサント。通过厂长的蓝色传送水晶连接，アンブル村则需要先利用的紫色传送水晶返回露卡的洞穴，再利用坑道从地图左下角的出口前往。

地图技能

在通常移动中，保证至少有1Mana的玛娜能量再按下T键即可使用四位主人公的“地图技能”。在“发动”地图技能”的这

段时间内Energy会不断减少，同时角色周围出现光圈，累计达到100Energy后效果消失，另外中途如果遭遇战斗或切换场景也会强制解除效果，而“地图技能”的等级则根据效果持续的时间来提升。

ハルト



冲刺

以正常奔跑速度两倍的速度移动，非常适合赶路约时间的玩家，等级越高，移动速度越快。



治愈

缓慢回复全体的HP，建议找到安全地点再使用，等级越高，HP的回复速度越快。

ウルリカ



障碍

以自己为中心制造出禁止敌人靠近的光环(不会随角色移动)，等级越高，光环的范围越大。



结界

以自己为中心制造出特殊结界(不能随角色移动)，可以将附近的敌人随机传送到地图的任意位置，等级越高，结界的范围越大。

①地图属性

游戏中存在火(红)、水(蓝)、雷(紫)、土(黄)、风(绿)、冰(白)、光(黑)共8种属性，它们都会作为地图属性出现在固定的迷宫中。在战斗中发动和地图属性一致的技能力会增加威力，但此规则同样适用于敌人。另外在战斗中使用“インクリーズ”系的道具或“エンハンス”系的魔法都可以临时改变地图属性。



②遭遇敌人

地图上的所有敌人都是可见的，靠近一定范围内用十字键←→可以查看附近敌人的信息(背对敌人时无法使用)，并且根据敌人的名字颜色还能迅速判断出敌人的强弱：红色表示敌人实力高于我方，白色和我方相当，蓝色则低于我方，消灭白色以上的敌人都可以获得大量经验值，再加上本作从头到尾每次升级都只需要500的经验，所以除非是为为了刚低级敌人获得合成材料，只要在一个迷宫中练到敌人不再主动追击我方，基本上就已经具备挑战BOSS的实力了。

探宝守则

①迷宫中的宝箱除黑色的可以直接打开外，其余两种都需要满足特定的条件才能开启：绿色的宝箱需要使用特定



的道具，深蓝色宝箱则需要将对应的魔法练到LV5。大多数绿色宝箱每次切换区域都会重新出现，从中可以得到配方书或稀有材料，而从深蓝色宝箱中则可以获得对应属性的高等级魔法。

②某些地面上的闪光地点调查后会出现有怪物守护的信息，选择第一项并获得战斗的胜利即可得到一些特殊装备，但通常情况下由于守护的怪物实力会远高于目前区域中的敌人，所以最好保存一次记录再挑战。

战术指导书

游戏的战斗采用了名为AOT(Action Order Turn)的“顺序指令系统”，即玩家在选择指令的同时即可确定敌方同伴的行动顺序，但由于敌人的行动顺序会随机改变，所以玩家不要误以为第一个选择指令的同伴必然在接下回合最先行动。另外“防御”指令是无隔行动顺序发动的，所以每次应该以回避、反击、防御的顺序优先选择指令，以避免错过行动的最佳时机。战斗菜单中“攻击”为使用物理攻击，“アイテム”为使用道具，“逃げる”为逃跑，接下来将针对战斗中“マナ”指令下的项目进行讲解：

龙之技

随着流程的进行，玩家一共可获得6个属性的龙玉。ファイアオーブ(火)、ウォーターオーブ(水)、サンダーオーブ(雷)、アースオーブ(土)、ウィンドオーブ(风)、フロストオーブ(冰)。在系统菜单选择“ドラゴンオーブ”装备后，使用“ドラゴンスキル”即可发动威力巨大的“龙之技”，每个龙玉的第一个技能对应应该属性的单体攻击，第二个技能对应全体攻击，使用的次数越多，等级越

高，威力越大，但固定只消耗1Mana(龙之技的等级按不同属性分开计算)。和威力较小的魔法比起来，只要玩家针对敌人的属性弱点使用“龙之技”即可造成最大的伤害，战斗也会相对轻松许多，它们相互克制的关系请参考右侧的图片。

属性的相克关系



属性连携

结合“顺序指令系统”，玩家只要先后发动特定属性的“龙之技”(单体和全体攻击不可混用)，就会出现“属性连携”的追加伤害，并且不会受敌人行动的影响。每包含最多发动两次“属性连携”，即排布第一、二位和三、四位的同时可分别发动一次，“属性连携”的对应关系如下：

“属性连携”的对应关系如下：

主导	附加	连携属性
火	水	雷
雷	土	风
风	冰	火
冰	火	水

专用技能

除了地图技能之外，战斗中选择“マナ”指令下的第三项即可使用每位同伴的专用技能，并且随着使用的次数提升等

级，每次固定只消耗1Mana。合理利用它们不仅可以让玩家在这个重复类数量和质量都不尽如人意的游戏中支撑得更久，甚至提升技能的等级也会变得轻而易举。

ハルト ディバエンス

提升自己的防御力代替选择的同伴承受攻击(会出现防御被控)，等级越高，防御失败时自己受到的伤害越少。

ユープエ エンバンス

完全回复选择同伴的HP并减少自己等同于回复量1/6的HP，等级越高，自身减少的HP越少。

ウルリカ マナブースト

所选择的同伴使用普通攻击可以附加300Energy，等级越高，在原来的基础上按百分比提高。

ルスラン ビニリファイ

减少所选择同伴异常状态(包括能力下降)的持续时间，等级越高，解除得越快。

魔法

游戏中玩家可以在黑色宝箱中获得各种魔法道具，接着在系统菜单选择“マジックルース”并寄其镶嵌在饰品对应的凹槽内，最后在战斗中选择“魔法”使用(魔法分为属性攻击、回复(复活)、能力增减、附加异常状态四大类)，并且随着使用的次数提升等级(所有角色共通)，使用LV1的魔法需要消耗1Mana，使用LV2的魔法消耗2Mana，之后以此类推。除了回复魔法必须修炼外，提高属性魔法的等级多用于开

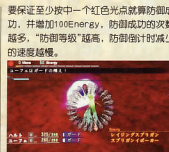


多段攻击

普通攻击的强化版，随着使用的次数提升等级，消耗的消耗和魔法相同，会增加物理攻击力的魔法效果显著，多用于对付BOSS或者后期没有魔法输出的人。

防御按键

选择“防御”指令后如果承受敌人的攻击就会出现“防御按键”，玩家必须在不断旋转的光点与圆环上的红色光点重合时按下○键，每按中一个红色光点可减少20%的伤害，全部按中则可以完全回避敌人的攻击，不受到任何伤害，不过一旦中按就会强制回到初始状态，比较考验玩家的手眼协调能力。在防御倒计时结束前只



游戏心得大汇总

属性耐性

相信很多玩家都对人物状态中的“属性耐性”一头雾水，如果你只是将它单纯理解为对各种属性的抗性，那你就错过了游戏中的一个潜规则。因为抛开独立于其他属性之外的火、雷两种属性，其实六大属性都分别对应着游戏

中的各种异常状态，所以这里的耐性也包括了角色本身对该异常状态的抗性，所以要根据敌人的攻击特点装备上特定的龙玉就会产生意想不到的抵抗效果。

物品合成



作为本作最大的收集要素，玩家在城镇的“レシピ屋”中就可以买到几乎所有的

配方书。其中每个角色，每个阶段的武器都以六大属性为主，虽然攻击力可能会低于商店出售的同等级武器，但是附加的属性伤害却相当可观，并且无需所有属性都进行打造，只要针对即将经过的区域制造1~2把武器即可；饰品方面则在防御力相同的情况下，不但会针对特定的能力进行强化，通常还会需要消耗均衡能力的技能有不同程度的等级加成，虽然玩家在战斗中只能看到该技能根据使用次数所换算出的等级，但实际上使用出的效果却有明显的差别。

材料收集

游戏中怪物所掉落物品都是固定的，有心的玩家可以在消灭敌人并获得某些特殊材料时，记下该敌人的名字，

然后切换区域再返回，最后使用十字键一一确定敌人的名称再前往战斗，这样主要是可以避免很多无谓的战斗，对于快速打造出力武器颇有帮助。

体验联机模式

在标题画面下选择“Network”即可进入游戏的联机模式，但并不是一开始就可以使用，即创建队伍玩家必须满足游戏的主流流程中至少通过一个属性龙的巢穴，并获取以火龙命名的钥匙(即“龙之键”)才行。读取游戏的进度后，游戏会自动搜索附近的玩家，而为了确保参与的玩家都能进入同一频道，可以进入PS3的XMB界面(以英文系统为准)，选择“系统”下的“Network Setting”一项，将“Ad Hoc Mode”设置改为Off(只要参与的玩家保持一直即可，尽量不要选择自动)。接着游戏会要求创建队伍的玩家选择挑战的项目(每个项目对应所取得的不同钥匙)，利用

一键将好友加入队伍，最后按○键各自选择一名同伴即可正式开战。

最初的六大属性挑战中会迎战六只守护龙，如果玩家的等级平均在50以上则可以轻松获胜(输入指令时会有10秒倒计时，如果玩家什么都没输入，系统并不会默认防御)，并取得新的钥匙，接着返回挑战画面选择新出现的项目，虽然挑战的守护龙不变，但是实力却有明显的提升。





Wii全家同乐套装



■真真、真真，这可是开机的必备“礼物”哦。



■这套装备是自由搭配而组成的，每个配件都有详细的说明书哦。



■上方的小抽屉可以存放双摇手柄配件，还可以把电池之类的小东西放进去。

从概念上讲，这套装备正好迎合了任天堂这款主机全家同乐、全民Party的欢乐气氛。眼见为实，当你亲眼见到后而在打游戏时真正用到这套装备时，就会发现它将使Wii的游戏更加有趣。自然，你也指望它起到作用比这Wii主机还要大。如果在你的大块朵颐的时候将食物的残渣或饮料弄在上面也不必担心，它的几个部件几乎都可以拆下来方便清洁，分布在四个角落的圆柱不但可拆卸式杯架，更是实用的冰杯，为玩Wii时得

满头大汗的你提供一杯冰镇饮料。下方的小抽屉可以塞下一堆配件。看到正面那个类似于风扇口的地方了吧，那是给手汗严重的玩家烘手用的。

四个小液晶显示屏可以记录每人具体获得了多少场比赛的胜利，想耍赖的家伙就没那么走运了。玩《马里奥聚会》最后根据战绩分派啤酒就有据可查了。相信随着Wii在世界范围的热卖，类似为玩家服务的周边会越来越多，到时候各位玩家可别挑花了眼哦。



Shinjiro正宗FANS福音 苹果核战记卡片战略

如果你是一个ACG爱好者那就应该听说过士郎正宗这个名字。好吧，如果你不知道这人《攻壳机动队》总该听说过吧？如果你还是不知道……嗯……火星不远的。2005年一部全CG电影动画在日本成为了话题之作，因为这是日本第一部全CG动画电影。这部动画电影就是《苹果核战记》。《苹果核战记》是士郎正宗的出道作品，而现在基于这款作品的网络卡片战略游戏即将登场。游戏中玩家将扮演组织的特工与对手搏斗。游戏分为ASO、C和ASO、F两个模式。ASO、C是集集换类卡片游戏与战略模拟游戏为一体，融合了大型网络游戏概念的模式，主要是对战，也就是玩家与



玩家之间的战斗；而ASO、F则是从一个生活在动荡时代的一般的市民的角度出发进行游戏的单人用模式，不能与人对战。而除了这两个模式之外还有1V1的对决战和3V3的团队战。目前该游戏只推出了Windows版，估计在将来会登陆家用机。如果你是一个士郎正宗迷那就不要错过了。



上海大学

入学即签订就业推荐协议

招生公告

三维游戏影视动画、游戏开发专业研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十一期班），有关事项公告如下：

● 招生计划： ● 开学时间： 2007年10月26日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：50
培养目标：培养传统美术素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏贴图、游戏动画、游戏特效、影视动画、游戏特效、影视灯光、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音乐合成等专业技能。

游戏设计与制作专业研修班（全日制4年） 招生人数：50
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、C++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可报名参加由上海市教委组织、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学延长校区；
住宿安排：上海大学延长校区学生公寓。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁；
热爱游戏影视动画专业，免试入学。

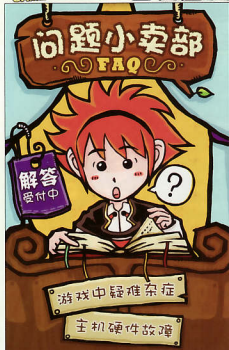


详情请登陆：www.cia-1984.com

入学即签订就业推荐协议，毕业后根据个人选择推荐至EA（美国）、育碧（法国）、SEGA（日本）、盛大、九城、盛大、天宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室



④如果你想使用无线路由器让PC和X360同时上网，除了PC要配备一块无线路网卡外，X360也需要购买专用的无线网卡，目前市场价格大概在500元以上，至于无线路由器则没有特殊需求。

⑤我的PSP刷到3.030E-C之后，O键变成了确认键，可恢复初始设置后，X键变成了确定键，即使是按R键进入恢复模式，将O键更改为确定也不起作用，这个问题可以解决吗？⑥安装自制系统后是否可以使用DevHook模拟今后更高的系统版本呢？⑦看到杂志上说升级到3.300E-A之后要将文件夹分为GAME、GAME150、GAME310，那是说明我的3.030E-C也需要将文件夹改名为GAME303呢？之后更高级的系统也需要改吗？这样改动后我想玩游戏要将ISO放在哪里呢？⑧SONY官方出售的2G ProDUO短棒是否支持PSP？记忆棒是否只能在PSP上格式化，不然PSP无法识别？记忆棒内的文件夹结构是手动建立还是自动生成的呢？如果是手动建立的话，能够简单列举一下具体的结构呢？⑨我可以在OE系统的基础上升级官方系统的最新版本吗？如果可以需要如何操作？【张磊】

硬件 HARDWARE

④我所居住的小区使用网通宽带拨号上网，所以最近尝试着用X360上LIVE。我把网线的另一端接到MODEM上，另一端插入X360的网线口，接着将用户名和密码设置成和电脑上网时一样，IP地址选择自动设置，但是在检测网络时前面几项都通过了，但MTU一项却总是显示“失败”，请问这是什么原因呢？有办法可以解决吗？⑤我想让PC和X360同时上网，是否需要另外添置无线路由器，还有什么特殊要求吗？或者普通无线路由器也可以？需要怎样设置？【xu oliver】

⑥MTU是Maximum Transmission Unit(最大数据包)的缩写，这项设置与网速是否流畅有关。出现您所说的情况可能是由于您所使用的MODEM上MTU设定与Xbox LIVE的MTU设定不吻合导致的，一般来说，MODEM端的MTU设定必须大于1365，否则将无法正确连线至Xbox LIVE。当然您可以先按照以下步骤来测试判断路由器的MTU设定是否符合Xbox LIVE的最小需求：在“连线状态”画面上按Y键，再按A键继续诊断读数，接着会在“诊断网络器”画面中看到以下信息：“版本 #> M; x (aaaa-bbbb) x=0”。其中x=0表示未通过MTU测试，x=1则表示具有意义如下：(aaaa-bbbb)为错误代码，它们具体的含义如下：

错误代码	显示的值得
XONLINE_E_LOGON_DNS_LOOKUP_FAILED	0x8015190
含义：DNS服务器测试错误。请检查X360或网络连接的DNS设置	
XONLINE_E_LOGON_DNS_LOOKUP_TIMEOUT	0x80151904
含义：DNS服务器测试超时。请检查X360或网络连接的DNS设置	
E_OUT_OFMEMORY	0x8007000E
含义：内存不足。请重启X360(这个情况一般比较罕见)	
XONLINE_E_INTERNAL_ERROR	0x80150007
含义：指示来自XDS服务器收到了不想要的返回值。请重新测试	
XONLINE_TASK_S_SUCCESS	0x001500F0
含义：表示一切正常。如果没有看见这个代码，则测试结果不一定有效	

⑦造成这种情况的具体原因以专业技术解释起来可能会比较难以理解，不过你可以将PSP的系统通俗一点理解为由“核心文件”和“注册表”两大部分组成，而这里“注册表”的功能也类似于Windows的同名系统，不同的键值决定每个程序或操作都能够确实执行玩家的操作。因此根据你所描述的情况，你所购买的PSP在出厂时就已经在“注册表”中默认了X键为确认的键值并禁止更改(类似于写入保护)，而你使用刷写程序时改变了这部分内容，用O键替换了X键的功能，不过只要你一旦恢复初始设置，“注册表”的相关键值又会还原到出厂时的情况，所以即便你使用R键进入恢复模式也无法再次更改。唯一使用R键进是将系统恢复到以前的老版本，再利用刷写程序升级到目前的自制系统版本进行“O键更改为确定”的操作才行。⑧目前DevHook的最新版本为0.52，可以在不安装官方系统的情况下最高模拟3.11的系统，并且在自制系统中也是可以使用的，不过明天还是建议你多使用高版本的自制系统比较好，因为这样在程序的稳定性和游戏的兼容性上都要好很多，不要以为以前的游戏体验和与之相似模拟系统的优越性。⑨3.030E-C的文件结构中的确需要放置GAME、GAME150、GAME303这三个文件夹，而游戏镜像还放置在根目录下的ISO文件夹内即可，而自制软件如果放置在GAME303的文件夹内无法运行，可以将它们拷贝到GAME150中再运行试试。⑩SONY官方的2G ProDUO短棒是可以用在PSP上使用的，而且也没有必要在PSP上进行格式化一说，通常情况下在电脑上进行格式化也是可以的，另外记忆棒内的文件夹结构可以手动建立，具体方法你可以参看最后的文件夹结构列表，文件夹中应为对应放置的内容。⑪首先你需要在GAME目录下建立名为UPDATE的文件夹，然后将下载到最新官方升级程序(EBOOT.PBP)放在其中，最后在XMB界面中启动GAME下的升级程序即可在自制系统升级到官方系统的最新版本了。

3.03 OE 系列记忆棒文件结构

- PSP (一级目录)
- GAME[PSP模拟游戏及自制软件]
- GAME150[1.50自制软件]
- GAME303[3.03自制软件/官方试玩游戏]
- PHOTO[截图保存]
- MUSIC[MP3/WMA等音乐文件]
- SAVEDATA[游戏存档]
- VIDEO[PMP /PMP-AVC文件]
- MP_ROOT (一级目录)
- 100MNV01[MP4视频文件]
- 101ANV01[AVC视频文件、480MP4文件]
- ISO (一级目录)[PSP游戏镜像ISO/CISO]
- PICTURE (一级目录)[JPG/BMP等图像文件]
- VIDEO (一级目录)[AVI视频文件(MJPEG编码)]
- seplugins (一级目录)[自制系统插件]

④终于在暑假购入了Wii，但BOSS“返”的变压器确是两狮所说的那种会“火烧屁屁”的直接电源适配器，现在都不敢开机，究竟市面上那么多牌子的电源，究竟该选哪个好呢？⑤我买的是组装机端子线，效果还不错，但抗干扰性太差了，不知道Wii有原装S端子线吗？【LeeAsher】

⑥正如你所说的一样，因为市面上流通的公牛牌种类繁多，所以仅从品牌上来判断质量的好坏的确不是一件容易的事情，而根据能在编辑部所在地了解的价格来看，质量较好的公牛价格大约在150左右，如果和这个价格相差甚远那么你购买时就要小心了，另外无论购买哪种电源适配器，一定要在购买前和商家协商好有可能出现的意外情况，如果条件允许的话，你不妨让商家现场安装使用，确保没有问题后再购买。⑦Wii主机有原装S端子线的周边，目前任天堂官方网站给出的售价为2500日元(约合150元人民币)，但实际上由于长期热销的原因，Wii主机的相关周边在全球范围内都出现了不同程度的缺货现象，所以即便是在国内能够买到也会因为商家的炒作而使最初的定价高不少。

游戏 GAMES

④《王国之心2 最终混合+》最高难度下的铠甲男真的非常变态，前入、九格血还不面对付，不过越杀越的威力就只能用令人发指来形容了。杂志的攻略中建议以波特·潘的无限时间进行回击，而我召唤的同伴中却没有波特·潘，现在我已经解锁了所有的钥匙孔，并且去除了XIII机关和萨菲罗斯，但还是没有波特·潘，甚至连召唤咒语也只得留在S，使最后的奖杯大赛成为了悬念，请问究竟如何才能得到波特·潘呢？【sws111】

⑤当你第二次访问皇家港口时可以在“船务”场：船舶(Ship Crayvared: The Interceptor's Hold)中的宝箱获得。

⑥《最终幻想X》中获得召唤兽“异界三姐妹”所需要的两件道具怎样获得？⑦技能盘中心LV3、LV4的解锁道具具有什么办法可以快速获得？【上海 亚解】

①要想获得游戏中最强的召唤兽“异界三姐妹”，需要先取得除她以外的7支召唤兽，接着完成ナギ平原 (Calm Lands) 和ガガゼト山 (Mt. Gagazet) 的地域制霸 (让装备带有自动能力“ほかに/Ceptune”的角色使用“战う/Attack”或“技/Skill”给予敌人最后一击)，再与训练场D的管理员对话即可获得关键道具“つばみのかんむり (Blossom Crown)”的奖励；然后乘坐飞行航班返回グレートブリッジ (Highbridge) 与マイカ总老师 (Grand Maester Mika) 对话就脱离反叛者的罪名，再返回ナギ平原乘坐陆行鸟调查东南部有黄色标记的地点进入レミアム寺院 (Temple of Yevon Remigun)，深入后不久会遇到以前的召唤士ベレグミーネ (Belegmine)，只要战胜她召唤出的バハムット (Behamut) 即可获得第二个关键道具“花のかんむり (Flower Scepter)”，最后再次击败她召唤出的所有召唤兽来到最深处的祈り子 (Room of Faith)，依次选择使用两个道具即可。②LV3的解锁道具可以在后期挑战“怪物竞技场”中的高等级敌人有一定几率掉落，而LV4道具只能在宝箱中少量获取，当然你有足够的实力也可以挑战隐藏BOSS“超绝一切者”来100%获得它。

③《王国之心 最终混合版+》中的大师变身如何学会？我把游戏中能遇到的BOSS全打过了，但还是没出来。新加的机关如何解锁？《怪物猎人携带版 2nd》中训练所水龙讨伐任务如何出现？【北京 陈寅】

④大师变身在电子世界的剧情中就可以获得，而新的机关需要使用最终技中敌人才会获得经验值，所以需要连打△才行，而前往阿拉丁宝物库处的XIII蘑菇处敌人则可以快速提升此服装的等级。⑤首先你需要通过个人演习-斗技训练03 (电龙) 和斗技训练04 (巨蟹)，此外还要在村长或集会所任务中讨伐过1只水龙，最后还要的个人演习-特别训练02就是讨伐水龙的任務了。

①《怪物猎人携带版 2nd》中有没有什么方法提高大体型怪物的出现几率？②《龙骑士传说》中第三章和罗伊德决战的地方，最右边的真人要如何击败，他挡住的宝箱中到底是什么？③PSP版《铁拳 暗之复苏》中凌晓雨的校服要怎么获得？【重庆 高俊嘉】

①游戏任务中敌人的体型都会在一个范围内随机变化，并没有什么特殊的方法来提高大体型怪物的出现几率，通常来说想刷金和皇冠的话，不妨下载一些官方更新的讨伐任务来进行挑战。另外还要提醒你的是，早期也流传着使用金手进行修改的偏方，不过使用此方法表面上看敌人敌体的确有明显增大，但是过关后系统还是会以默认的大小来计算成绩，千万不要以为这样就可以随意刷出金皇冠。②最右边的真人是魔老ファクトス，根据正常流程，此时你并没有战胜他的实力，可以考虑进入魔都前再返回再战，他的魔法攻击力和物理防御力都很高，而且所有魔法都对其无效，所以战斗中最好让一名同伴进攻，另外两名同伴负责回复，千万不要试图自己进攻，不然接下来可怕的魔法反击绝对会让你队伍瞬间全灭，战胜他后也会得到“幻の盾”，而开启其身后的宝箱可以得到ドラゴヘルム、圣者のアーク、誇り子の指輪、マジカルハット这四件超强装备。③在选人画面时将光标停留在凌晓雨身上，然后将两个拳套或两个蝴蝶同时按下即可选择校服。



选择一款适合自己的游戏

在和阳光成员交流布置任务的时候存在着一个普遍情况，很多人都会说：“最近出了(XXX)，我想给它写一个攻略。”这里的(XXX)，往往都是一些近期热门的大作，遇到这种情况时，往往编辑们都会建议阳光成员换一个游戏来写，因为这个游戏并不适合初踏入游戏和写作领域的新人们。

选什么游戏是写什么？选择什么样的游戏能够最大范围地展现自己的能力并提高发表在杂志上的可能性？这些都是有意愿入游戏领域的新人们所应该了解的第一课。

原则1. 不选择大作
一类似《最终幻想》的大作总是受到诸多玩家喜爱的，但是想给大作写攻略的人实在是太多了，这会导致严重的撞车，与其将精力放在大作上，还不如发一些口碑不错但关注度较少的二线游戏呢。

原则2. 选择自己擅长的游戏类型
擅长的游戏类型会制作过程更快乐轻松，而当你经常写作这一类型且编辑也已经了解时，再遇到此类型的新游戏，编辑当然会立刻想起并联系你。

原则3. 发掘更多优秀的游戏
每月的发售的游戏新作很多，但出现在杂志上的只有其中一部分，努力发掘对相关较少游戏并写好自己的心得撰写成文，快速的提交方法之一。

原则4. 多与编辑沟通
在选择了自己想写的游戏之后，首先要做的当然是发送邮件给编辑告知，如果你选择的游戏并不适合刊登在杂志上，或是这款游戏已经有人决定要写，编辑都会建议你另外选择其他的游戏，可以有效避免浪费时间的无用功。

飞信 Fetion 游戏补给站

你问我答不停

作为走在潮流最前沿的新新人类，各位玩家还在等什么呢？赶快根据以下的步骤参与到这种全新的互动体验中来吧，并且从下一期开始，每期我们都会筛选具有代表性的读者问题进行刊登。

第一步

登录“飞信”官方网站下载客户端：
<http://www.fetion.com.cn>

第二步

发送短信“KTFX”到10086开通“飞信”并收到您的飞信号码。

第三步

登录“飞信软件”添加本次活动的专用号码为好友，按软件提示提交问题：
飞信号码：992224
昵称：游戏机实用技术杂志社

游戏机实用技术杂志社

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

编辑部：编辑部

你是否还在为游戏生活中所遇到的问题一筹莫展，是否因为无法及时提交问题而苦恼，现在只要你拥有一部手机或电脑，都可以轻松使用中国移动通信的“飞信软件”随时向“问题小卖部”提交你所遇到的疑难杂症。

奖项设置 每期我们都会从所有通过“飞信”软件提问的玩家中抽取1-2名赠送“飞信特制礼品”，而每月还会产生1名幸运读者赠送“中国移动定制手机”一部，所有的中奖名单都会在最新一期杂志上进行刊登。

一等奖
每月1名
中国移动定制手机

二等奖
每期1-2名
飞信特制礼品

注意事项 为了保证活动的公平性，我们会定期清理软件中的部分好友（参与信息保留，不影响最后的抽奖环节），而为了保证你能确实地收到奖品，请在收到中奖通知后尽快反馈相关信息以便于邮寄（请所有玩家在接到通知时确认发送者的飞信号码，以避免误入中奖陷阱）。



邪魔院

◆◆ 体会异国文化的魅力 ◆◆

栏目主持：邪魔天使



闲聊日语

古代日语的词汇量

作者：张宏

有一天一位网友给我发邮件，提了一个很有趣的问题：一个现代日语的单词，比如“訪（おと）れる”（访问），在500年前或者1000年前的日语中是否也有？如果有，当然很好，如果没有，当时的日本人是如何表达“访问”这个意思呢？这个问题涉及到日语词汇产生的年代，笔者在这方面知道的不多，因此只能凭印象胡乱几句。

日本有一个语言研究机构曾经做过一次非常重要的研究，他们把日本古典名著《源氏物语》、《万叶集》等书找来，将这些书中的名词、动词、形容词、副词等分门别类挑选出来，每一类中剔除那些重复的单词、生僻的单词、人名、地名等，最后发现，在这些书中，总共约有200个通用单词，其中：

- ①名词：约有80个，比如“と”（鸟）。
- ②动词：约有60个，比如“いく”（去）。
- ③形容词：约有20个，比如“た

かし”（即“たかい”，高的）。

④副词：约有10个，比如“また”（又）。

⑤其他单词：约有30个，比如连体词“その”（那个）。

《源氏物语》写于公元1000年左右，《万叶集》写于公元770年左右，由此我们可以看出，在那个年代日语的词汇量还是很少的，基本上只能表达一些不太复杂的意思。类似“訪れる”这样的单词，笔者估计是在更晚的年代产生的。至于说，在古代日语中，没有“訪れる”这个单词，当时的日本人是如何表达“访问”这个意思呢？笔者就是这样猜测的。“访问”某处实际上就是“去”某处，因此当时的日本人很可能是用“いく”或者类似的动词来表达“访问”这个意思。上面这个问题如果真要深入研究下去是相当复杂的，比如有一本书上说“月曜日、火曜日、水曜日”等表示星期几的单词是19世纪初期日本人根据英语Monday、Tuesday、Wednesday等创造出来的，如果真

邪魔天使的随笔

下个月又到了东京游戏展了，感觉时间过得真快，仿佛去年的东京游戏展还像昨天发生的事一样。最近看了《虎胆龙威》的前三部一口气看完，然后仔细欣赏了一下《虎胆龙威4》，回想一下现在看这部片子的心情已经和过去不一样，虽然布鲁斯·威利斯已显老态，但硬汉的形象依旧魅力十足，而且胡子小正太表现也不错，果然是个激情四射的好片。

是这样，笔者就要问：那么古代的日本人用什么单词来表示星期一、星期二、星期三呢？所以说这个问题

是很复杂的，如果大家有兴趣不妨去查阅一下相关的书籍。



豆知识

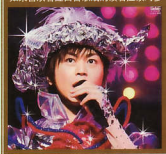
冰川きよし

记得小邪刚来编辑部的时候在梦幻西游上看到了一个神奇的游戏攻略，那就是《电车GO！》：篇幅篇的CM，广告上一个清秀的年轻男子唱着字正腔圆的“电车てGO！”，虽然没有被惊倒但第一次看到用演唱唱游戏广告歌，那种感觉无法用语言来形容。在小邪的眼中，唱演唱歌一般都是些中老年大叔大妈，像冰川这样年轻的唱演唱歌的确是比较少见的。

冰川きよし于1977年9月6日出生在福冈县，本名山田清志（やまだきよし），2000年2月以一首《箱根八里的半次郎》出道，之后在演唱的事业上就越来越红，举行过很多次演唱会，如果喜欢看红白台歌战的读者应该对多

次出现在红白的冰川有印象。作为一名艺人，冰川对歌迷是非常亲切的，送给歌迷的礼物上都会写上“感谢”二字，以表示自己对该歌迷的感激之情，不同于流行音乐的年轻歌手，冰川きよし更有传统日本风味，他的举止、谈吐都很高雅，再加上他帅气的外貌，所以被誉为“演唱界的贵公子”，他的人气之高，不仅是喜爱演唱歌的一辈日本人，连二十多岁没怎么听过演唱歌的年轻人也有他的FANS，不过要说受欢迎程度冰川最受日本中老年妇女的喜爱。虽说冰川很有传统日本风味，但在演唱界一般流行和摇滚演唱的情况下，他大多都是穿西服。

冰川きよし是艺名，取这个名字的是日本著名影星北野武。而他和“银河系美男子”西川贵哉也是好友，从他出道以来两人关系就非常要好，经常在NHK的《とよしよしのこの夜》节目中竞猜。



东瀛采风



钱汤

我们知道日本人喜欢洗澡，一是他们爱干净，另一个就是日本人生活



压力大，那么洗澡就成为了工作之余不可多得的好方式。我们经常在动漫和日剧里看到日本

人去公共浴室洗澡，有的是住的地方没洗澡的设施，而有的家里即使有也去洗那是因为图个舒服，毕竟公共浴室宽敞，泡起来舒服。日本的公共浴室叫“钱汤”，门前经常是挂着写有“汤”字样的蓝布帘子。

在平安时代末期在京城出现了类似于钱汤的设施，到了江户时代最初的钱汤是天文19年（1591年）在江户城内钱箱桥附近伊势与一开设的蒸汽浴，而现在我们看到的水槽式入浴的钱汤是后来才出现的。以前的钱汤无论男女老幼是混浴，据说是穿着

浴衣入热水洗，而由于浴室室内蒸汽弥漫又没窗子所以室内会很暗，因此经常发生偷窃和风俗问题，在宽政3年（1791年）颁布了《女人入禁禁止令》和天保改革后混浴被禁止了，当然，明令禁止了但不遵守的还是有。

许多钱汤的建筑造型和日式神龛很像，有一个拱形的房檐，考究点的会雕刻一点图案，木头一般不着色。钱汤一般干后才营业，一直开到深夜。钱汤其实是一个大浴子，不过中间被木板隔开。钱汤一般在专门的地方洗身体和头发，因为浴池内是不能把泡



沫、毛巾带进去的，即使是冬天也要先把自己洗干净才能进浴池洗澡。钱汤的价格不贵，从300到380日元不等，如果有机会在日本留学或工作不妨去居住地附近钱汤试试，也许会体会到不一样的感觉。



栏目主持: 炎骑士

本期话题 浅谈战斗机械的驾驶

《机动战士高达 MS 战线 0079》

是近期比较热门的高达题材游戏。这款游戏最为独特之处在于充分利用了Wii的手柄模拟机动战士的驾驶方式,让玩家进一步投入到游戏中去。然而,机动战士的驾驶方式到底是什么样的呢?我们不得而知,毕竟这是一种来自架空世界中的虚拟战斗机械。不过,机动战士的驾驶舱布局与现代的战斗机在某些方面十分相似,我们不妨暂且放下虚拟的未来科技,先看看今天的战斗机驾驶舱是什么样子的。

驾驶舱的最基本功能自然是为操纵者提供驾驶环境,所以操纵设备是必须的,今天的战斗机普遍采用的是双手双杆式的操纵方式:左手位置的控制器是节流阀,也就是我们通常所说的油门控制杆,凭借这个控制杆,驾驶员可以控制发动

机的推力,从而达到控制飞行速度的目的;右手操作的当然就是驾驶杆了,只不过这个驾驶杆在绝大多数机型上是设置在中间,也就是驾驶员两腿之间的位置,不过也有例外,美国的F-16和法国的“阵风”这两种战斗机的驾驶杆就被设置在右侧,与节流阀的位置正好相对。右置驾驶杆的好处在于驾驶更加舒适,但有一部分专家指出,驾驶员在空中一旦右手受伤,这种右侧偏置的驾驶杆十分不利于左手操控,相反,中置的驾驶杆则不存在这样的问题。显然,《MS战线》中的操作是模仿自战斗机的驾驶方式:左手手柄控制加速冲刺,而右手则负责控制机身转向。当然,这款游戏的制作方式并不是照搬现实,在游戏中,MS的轴线运动控制并不是由右侧手柄负责的,而左侧手柄在具备节流阀功能的同时还负责锁定目标。

说了基本的驾驶功能,就要说说驾驶舱里的硬件设备。现代作战飞机普遍装备的探测用设备就是雷达,这已经是众所周知的了,但随着作战环境的复杂,作为一种先进高效的战斗作战平台,还可能配备红外、激光甚至卫星定位等探测设备,它们不仅帮助驾驶员在执行任务时寻找目标,而且还担负着引导各种制导武器的任务,这些设备的控制终端反映在驾驶舱内,就是各种仪表和显示屏,而其中最为重要的就是抬头显示器。在《皇牌空战》中,玩家所看到的游戏界面事实上就是在模仿抬头显示器,几种最基本最重要的数据都会在抬头显示器上显示出来,中央的光圈正好作为射击瞄准和雷达探测范围的标识。虽然真实中的战斗机上的各



种设备要远远多于游戏中,事实上,“让驾驶变得像电子游戏一样简单”一直是各国都渴望达到的,这样可以进一步减轻驾驶员的操作负担,提升作战效率。

谈完了硬件,自然不能忘记软件。还记得《高达 SEED》中基拉和那段强到迎天的快速修敌控制程序的桥段吗?虽然在那种战场环境中修改程序实在是有点扯淡,但专门为飞行器提供的操作系统,这种特殊的软件在现实中是确实确实存在的。飞行器在空中的运动状态会受到气流和外形设计的影响,人为操纵当很可能就会使飞行器进入一种无法控制的状态,进而引发飞行事故。飞行控制软件的出现正是为了应对这一类情况,一架中央计算机注入了飞行控制软件



的现代作战飞机,如果飞行员在飞行中作出了过于粗暴且超出安全飞行状态的操作,那么飞行控制软件就会控制住飞机的控制面(如升降舵和方向舵),强制飞机在安全飞行姿态范围以内飞行。我们在动画中和游戏中所遇到的情况有些不同,主人公操纵机器人用粗大的机械手作出细腻的动作,机体瘫倒后重新站起来,让机器人弯下身子用手掌接住驾驶员本身并将其安全送到地面,这一系列的动作应该都是由控制软件来实现的,因为机械毕竟不是属于人体自身的器官,我们无法像控制自己的四肢那样完美地协调各部分机械部件,而这些琐碎的操作指令却完全可以由控制软件的程序来辅助完成。



绘梦人

藤坂公彦

Fujisaka Kimihiko

提到藤坂公彦这个名字，相信许多读者都会感到陌生。的确，在游戏画师界中，他远不如安田朗、小岛文美、野村哲也等前辈闻名遐迩，更不如金亨泰、TONY等人影响力竟然大过了担任人设的游戏。不过，日本业内人士对这位新锐画师却有着颇为不俗的评价。而在《龙背上的骑兵》FANS眼中，他的影响力更是远远大过了这一系列游戏的其他制作成员。

文 卡伦 美编 NINA



华丽与黑暗的舞者



与许多画师一样，藤坂公彦也是在大學就讀期間中途退學的。雖然他的夢想是成為《機動戰士高達》系列的畫師，但一踏入社會後，他還是選擇了立即投身至自己喜愛的遊戲業界中，成為了SCE的子公司シュガーアンドドロケツツ的美工。但由於這家公司開發的絕大多數都是一些三消小遊戲，因此他沒多久就跳槽至Cavia中，擔任遊戲畫師一職，並一直工作至今。

2003年推出的《龍背上的騎兵》是藤坂公彦的成名作，這部由Cavia開發，Square Enix發行的A·RPG以其黑暗詭曲的世界觀在玩家群中擁有很大影響力，尤其是劇情和人設更是得到了極大好評。在本作中，藤坂公彦除了負責人設、宣傳圖繪制和武器設定外，還參與了遊戲的場景、細節、事件構圖等各方面工作，可以說是本作實質意義上的藝術總監。而他那華麗中不失厚重，极富想象力與感染力的畫風更是為本作增色不少。



绘梦人



2005年推出的《龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑》虽然在剧情上受到了不少前作FANS的诟病,但我们明显能看到藤坂公彦在画技上的进步,为了游戏宣传而绘制的数十张插画远比前作华丽许多,而构图上也有了几分大家风范。《龙背上的骑兵》一代和二代都曾推出过资料设定集,而由藤坂公彦担任主要工作的这两本书也受到了玩家的一致推崇,上市没多久便被抢购一空。在亚马逊购物网站上,二手书一般来说都会比新书便宜一半以上,但这两本设定集的二手书价格最低的也要超出新书2~3倍,一代的设定集甚至曾被炒至一万日元以上。这也充分证明了玩家对于藤坂公彦画风的喜爱和肯定。



坂口博信在脱离Square Enix自立家门外广觅良才,两款X360重磅作品——《蓝龙》和《失落的奥德赛》分别邀请了日本国宝级的两位画师——鸟山明和井上雄彦担纲人设,而另一款作品(CRY ON)邀请的画师就是藤坂公彦。这有一部分原因源于本作是由MistWalker(坂口博信开办的新游戏制作厂商)和藤坂公彦所属的Cavia合作开发,但从之前的采访中,我们也能听到坂口博信对藤坂公彦的赞许与肯定。

与其他画师有些不同的是,藤坂公彦不只负责游戏中的人设、武器和服装设定,甚至也会参与到作品的世界观及剧情设定中,这让我们不能不想起当年凭借《最终幻想vi》声名鹊起,最后跻身于王牌制作人行列的野村哲也。而接受本刊采访时藤坂也曾说过,他对游戏制作人这份工作很感兴趣。在这个三方混战的乱世中,又有谁敢保证,这位年轻的画师不会成为下一个野村哲也呢?

A black and white photograph of a man with glasses, wearing a white button-down shirt and dark trousers, sitting on a white modern-style chair. He is surrounded by a circle of similar white chairs on a light-colored floor. The background is a plain, light-colored wall.

小岛的遗产

他和他的杰作

文 多边形 美编 NINA

1986年，一位腼腆的小伙子走进了日本Konami公司的大门。在他职业生涯的第一个年头里，他在公司并不受瞩目，甚至连他的第一个游戏策划案都被公司否决了，这令他一度萌生离开公司的念头。

2007年，时空转瞬飞逝20余年，这个小伙子已经成长为世界级的游戏制作人，在他手上已经创造了好几个游戏界里最具影响力的游戏品牌。而“《潜龙谍影》系

列”，正是他最引以为傲的游戏作品，这也是游戏史上最具有开创性的作品，强调“隐秘潜入”的本系列颠覆了以往动作游戏的概念，并以好莱坞级别的视听享受令人们对游戏的传统印象大为改观，从此在游戏史上开创了一个新的时代，获得很多其他游戏难以企及的成就。

他，就是小岛秀夫。现在就让我们追寻着他游戏的脚步，回顾一下他曾给我们带来过的感动。

1987 Metal Gear

小岛秀夫在Konami第一个正式制作的游戏就是1987年MSX2平台上的《Metal Gear》,说起来,这部作品还是小岛第一个游戏策划案(Lost World)被公司否决后,在公司的授意下制作的游戏。小岛秀夫调侃地说道,按照公司的吩咐制作游戏,这是第一次也是最后一次。

与同时期的其他游戏所不同的是,作为一个军事题材动作游戏的《Metal Gear》所强调的并不是直接的战斗而是潜入的战术,这个革命性的概念在游戏中以一种简单而不失趣味的方式被贯穿

始终。

无论是玩家所扮演的索利德·斯内克还是电脑AI所控制的敌兵,在本作中的表现都还十分“初级”,例如斯内克跑动、打斗和射击的基本动作,还有敌兵那呈一条直线毫无距离限制的“视线”等等,但是这些已经能够满足完成一个完整的游戏体验,并对以后的作品奠定了系统上的基础。

同年因为本作大受好评而被移植到了FC上,虽然故事大纲没有任何改变,但由于硬件性能的差距,



◀ 虽说最初出不了,但是本作作为后来的系列奠定了世界观以及众多多重的系统要素,例如CodeName就是从本作开始成为系列传统的。

包括《Metal Gear》这架机体在内的许多要素遭到了大幅度的缩水 and 删减。小岛本人并未参与本作,评价相当一般,不过在欧美却创下了畅销记录。

1988 掠夺者 Snatcher

本作是由小岛秀夫亲自编剧并制作的一部赛博朋克风格(Cyberpunk,指八十年代以受被电脑自动化控制的社会为背景的小说类型)的冒险游戏。游戏明显受到当时火爆一时的电影《银翼杀手》和《终结者》的影响,以其精彩的故事叙述与优秀的人物配音赢得了玩家的称赞。游戏最初由Konami在1988年于NEC PC-8801和MSX2平台发售,1992年移植到PC-Engine主机上,1994年在Sega CD上推出唯一的官方英文版本,1996年再次移植到PS和SS平台上。

本作对于小岛秀夫来说最重要的意义在于其个人优秀的编剧、策划、执导能力得到的比较充分的发挥,同时也是“小岛秀夫风格”的初次展现,他所一直设想的科幻世界观在本作中展露无遗,对其以后的作品亦有影响。



▶ 从本作可以看出,小岛秀夫制作游戏的理念深受很多电影作品的影响。

1990 Metal Gear 2 Solid Snake



▼ 雷达系统从本作开始也成为系列的重要元素。

▲ 新加入的动作令游戏有了更丰富的内容。

《Metal Gear 2: Solid Snake》是小岛秀夫的第二部作品,与那个拙劣的仿制品(Snake's Revenge)所不同的是,本作才是小岛秀夫游戏设计概念的延伸与拓展。最大的改进之处在于游戏引入了雷达系统,这令游戏性发生了彻底的改善。

与前作在单一屏幕上躲藏与潜入不同的,雷达系统的引入,使得玩家们不得不在游戏中时刻观察雷达上的动静,以防止敌兵从另一个屏幕突然出现在自己所在的位置,并以此安排自己的下一步行动,这样的设计让游戏比他的前作要困难许多。当然,游戏也不是一味地为难玩家,例如新增的匍匐动作可以令玩家躲避敌兵的追捕,地图上的“安全地带”可以令敌兵的追捕行动立刻停止等等。

或许《Metal Gear 2》最直观的进步在于游戏的画面上,精细的地图设计与精心刻画的人物角色令游戏提升了一个档次,而这些东西在小岛秀夫的游戏设计理念中已经趋近成熟。

1994 宇宙骑警 Policenauts

作为《掠夺者》的精神续作,《宇宙骑警》在游戏方式上与前者有着较多的相似之处,“指点”的游戏方式中穿插着精彩的动作射击场景,同时伴随着大量对话讲述整个剧情,充满悬疑的调查也在不断地推动着剧情发展。唯一遗憾的是,本作从来没有发售过日文版。

《宇宙骑警》在那个年代依然是依靠大量对话语音为标榜的典范之作,这个发生在未来太空殖民地的侦探故事在角色之间的对话中娓娓道来,而小岛秀夫鲜明的电影风格背景更是在本作中得到了更为充分的发挥和展现,本作可以算是小岛秀夫标志性作品的先驱。

同时,本作的制作阵容包括了很多日后小岛组的成员,例如后来《潜龙谍影》系列人物与机械设定师新川洋岛就是从这里开始与小岛秀夫进行了十余年的紧密合作。



小島QA

在小岛秀夫二十余年的生涯中,最重要的作品莫过于《潜龙谍影》系列,从最初的《Metal Gear》开始,到即将发售的《MGS4》,这个伟大的系列已经迎来了他二十岁的生日,作为这个传奇系列的生父,小岛秀夫是如何看待这二十年来所走过的路呢?让我们从这篇访谈中来一探究竟吧。



如果不是MSX2这台主机的话 就做不出《Metal Gear》

记者 我想先请教您,您当初就想过《潜龙谍影》系列可以一直做到今天吗?

小岛 不不,我完全无法想像可以做得这么久。我每制作一部时都在说“这是最后一部了”。

记者 顺便请教以下您进入Konami是在……

小岛 是1986年的4月,到今年已在业界待了21年。待在Konami也是21年。想想竟然到现在还没有辞职(笑)。

记者 您又来了(笑)。

小岛 其实我挺没耐心的,所以,我真的觉得我能做这

么就已经很厉害了,不过,这就是做游戏的有趣之处,所以我才能做到今天吧,跟我喜欢新鲜事物的个性很合。

记者 那顺便请教以下,您在《Metal Gear》之前制作过什么游戏呢?

小岛 我第一次制作的是是一款叫做《Lost World》的动作游戏。当年写出厚厚的一本企划书,在公司内部还造成话题。大家都在说“有个菜鸟写出这么厚的企划书!”这样(笑)。

记者 哦!那再请教一下,该游戏的内容是什么样的呢? 小岛 算是《超级马里奥》表达敬意那样的游戏,是一款直、横、斜角方向的卷轴动作游戏,原本我放了很多东西进去,像是奖励关卡什么的,但是容量根本就不

1998 潜龙谍影 Metal Gear Solid



▶ 游戏3D化令游戏角色个性更加鲜明和令人印象深刻。

▶ 出色的BOSS设计令游戏再上一个新高度。



在《Metal Gear》这个标题沉寂了数年之后，小岛秀夫和他的团队终于决定给索利德·斯内克制作续作，这是这个系列第一次3D化。与之前几部作品所不同的是，本作从一开始就瞄准的是全世界的市场，小岛秀夫在全世界召开了盛大的发布会，无论是在日本还是在美国甚至是欧洲，《潜龙谍影》(以下简称《MGS》)得到了无数的赞誉与市场的巨大成功。

与之前顶自成鲜明对比的是，《MGS》大双核体制，不仅频频在媒体上曝光，时不时放出一两张设定原画，或者通过“某种渠道”泄漏一些剧情，吊足了全世界媒体以及玩家的胃口。而对于PS来说，本作无疑是一个极具分量的游戏。就好像任天堂平台上的《塞尔达传说》系列一样，《MGS》系列无疑是索尼阵营的标志性作品。

即使《MGS》是第一次登陆PS平台，但游戏以其超高的品质改变了当时整个电视游戏市场的现状。笨拙且毫无技术力可言的过场动画从此告别玩家的视线，之后几乎所有的游戏都围绕以《MGS》制作范本。空前丰富的语音对话证明了彻底突破了滚动字幕所能表达的极限，在其他很多方面，本作对于整个电视游戏产业亦有着深远的影响。

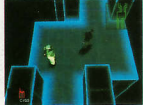
如果说当年《Metal Gear》的游戏设定还只是一个小众向另类设计的话，那么《MGS》就为人类动作游戏所正名。随着PS平台的普及，其他游戏制作人开始注意到这种类型游戏的吸引力之处，例如《天诛》、《虹红战士》等作品无一例外地重点强调了“潜人”这个要素。而时至今日，更多的游戏类型中也都开始吸收这种设计理念，甚至是在任天堂的《塞尔达传说：风之杖》中，我们也能看到林克在游戏中鬼鬼祟祟的模样。

《MGS》以其神乎其技的表现以及独具特色的游戏性在玩家心中烙下了深深的印记，游戏中有着大量令玩家难以忘怀且值得反复回味的游戏设定，例如游戏中的BOSS概念性键可以通过读取玩家记忆卡中的游戏存档来推断玩家的游戏习惯，曾令玩家拍案叫绝。众多的精彩纷呈令玩家深深地爱上了这个游戏，并开始为此游戏的忠实粉丝。

游戏发售一年后，本作又推出了资料片性质的《潜龙谍影 完全版》，收录了欧美版的英语配音的成本。同时还增加了关型的“VR训练”模式。此外还增加了难度选定的功能以及各种游戏新要素，可以让玩家更进一步享受到游戏乐趣。因此“完全版”便成为了今后系列作的固定形式。

2004年的时候，本作利用后来《MGS2》的引擎在NGC主机上进行了一次完全的重制，当时负责重制的桂冠软件公司，由于开发经验不足的缘故，在游戏开发最后三个月，由小岛秀夫带领团队马到游戏开发进行了身体力行的监督工作，保证了游戏品质。游戏虽多只是一款移植作品，但却增加了新系列以及更多的即时演算影片，算是一款重生新的作品。藉由PS版中所缺失的第一人称射击以及翻滚更新的操作，使得游戏的快感有着大幅度的提升，可算得上是终极的增强版。

▶“VR训练”模式甚至比游戏本身还具有更多的乐趣，至今仍为玩家乐此不疲地刷新新世界纪录。



2000 潜龙谍影 幽灵通天塔 Metal Gear Ghost Babel

这是小岛秀夫亲自制作的第一款掌机游戏。在故事上理解相当于一部外传作品，但一部分角色以及背景设定与《Metal Gear》有连接处，系统设定则介于《Metal Gear 2》与《MGS》之间，系列独有的紧张感依然存在。

很幸运相信以GB的机能也能做出如PS般的紧张感，这便是小岛秀夫的魅力之处。游戏的剧情同样保持了一贯的系统风格，各个BOSS的性格也同样令人印象深刻，与他们的战斗的倩令人难以忘怀。最让人佩服的是游戏中竟然设计了与《MGS》数量相当的“VR训练”模式，这简直有点令人不可思议，即使这是一部外传作品，小岛秀夫也依然对其倾注了相当的精力与诚意。

2001 终极地带 Zone of the Enders

如同《潜龙谍影》是PS平台硬件实力的一次演出那样，《终极地带》(以下简称《Z.O.E.》)在PS2平台上也瞄准了同样的目标。小岛秀夫在次世代平台上的第一款作品在众人的期待下顺利发售。

作为PS2平台的首部作品，《Z.O.E.》成功地展现了新次世代平台的硬件能力，虽然游戏还有着数据较低以及帧数太多的问题，但是在PS2早期游戏中无疑是一个翘楚。作为3D游戏的首秀，《Z.O.E.》为PS2平台上的同类游戏提供了很多可以借鉴的解决方案，虽然锁定瞄准并不是本作所首创，但是游戏中出色的镜头控制与完全3D化的操作方式，为索尼的新主机开创了新的游戏时代。

不过绝大多数玩家购买本作的理由却是这个游戏附赠了《潜龙谍影：自由之子》的试玩版，正是由于这个试玩带动了本作的销量，使得它拥有了开创性意义的3D机器人作战游戏被小岛秀夫自己拥有着更多支持者的传奇光环所笼罩，纵使《Z.O.E.》有着很高的可重复性和游戏性，但依然难免被认为只不过是《MGS》试玩版的“附属品”。

够……因为那时还做了开场动画，过场动画以及结局动画，光是这些就占据了非常惊人的容量。

记者 当年居然就能想到要制作动画场面，真是佩服您，说到当年的动作游戏，还是将无限循环视为合理合理的吗？

小岛 还好吧，我就是很自然地想要做，因为当时我根本就没有制作游戏的经验，所以做的时候也没考虑到其他方面，但是，后来被直属部长叫了过去，他跟我说“你也不知道什么时候能做到好，不准做”。

记者 哎呀……那么《Metal Gear》其实是您第二部作品吗？

小岛 是啊，在《Lost World》被打回来以后，公司问我说“要不要做一款以战争为主题的续作游戏？”……

记者 请先稍等一下，原来《Metal Gear》并不是出自您监督您的主意，而是公司说您要做一款以战争为题材的游戏，以此为契机才诞生的吗？

小岛 是啊，按照公司的吩咐制作游戏，这是我第一次也是最后一次。

记者 哦，原来是这个样子啊！

小岛 当年Capcom公司有一款街机游戏《战场之狼》(Capcom于1985年发售的街机动作射击游戏)相当流行，所以公司就打算要在MSX2上面制作类似的游戏，其实整个动作游戏已经流行好几年了，有几位前辈曾经跟我谈过，结果被上面打回来，最后这项要求就轮到我来上了。

记者 啊，原来如此原来如此。

小岛 老实说，我从来就没有想过要制作战争类的游戏，可是不做又不行，那时我想到的一个点子，就是想要做出一款像《天诛大逃亡》(由史蒂夫·麦奎因(Steve McQueen)主演的电影，剧情描写第二次大战期间一帮人尝试从德军集中营中营生的故事)那样的“逃跑游戏”。玩家在没有任何武器没有装备的状态下，总之就是拼命地逃跑，被敌人发现之后就会被抓起来，并且要逃往该地区区域的牢房里面，被抓起来的话就要想办法看要怎么才能逃脱，最后能够逃出国界就算过关。可是，一向前章谈到这个点子他就说“这种只能逃跑的游戏有谁会买啊”(笑)。

记者 原来如此(笑)。

小岛 而且我当时根本是个还没有正式完成过一款游戏的菜鸟，因此没有人愿意帮我一把，那个时候，我一度下决心打算要辞职了，那时正值1996年的年底，就在我说出“我不干了”之后，就有位前辈约我一起去吃饭。

在餐桌上，前辈问道“你真正想做的是什么呢？”，所以我就回答“我真的想做像《胜利大逃亡》那样的游戏”。

之后前辈就叫我做完过年之后写好企划书到他家去，于是，我就准备好清单的企划书送到了前辈家拜访，他看过之后说“我从来没有看过像这样的游戏，我带你来帮上面做吧，祝你好好加油”。

记者 哇！

小岛 当时那位前辈，是制作《宇宙巡航机》的非常了不起的大人物，在他帮我跟上司交涉过后，最后终于点头了。

记者 原来是这样啊。

小岛 当时大约是由6名开发人员在做，但由于过去从来没有出过这种游戏，大家作起来都有点半信半疑，不

2001 潜龙谍影2 自由之子

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty



◀ 雷电的出现令所有人大吃一惊，而他最终的表现令人震惊。



▶ 本作的敌兵AI设计与其他同类游戏难以望其项背。

在(ZOE)发售几个月后，PS2也走过了她的第一个年头。就是在这样一个时刻，《潜龙谍影2 自由之子》(以下简称《MGS2》)隆重登场。继承并升级了上一作的游戏系统，再加上可称得上是艺术级的敌兵AI设计，《MGS2》再次掀起了玩家对潜入游戏的兴致，并再次对这个游戏类型做出了全新的定义，也同时令PS2平台的游戏水准再上一个新台阶。

《MGS2》的敌兵AI设计直到今天依然被认为是最佳出色的。在AI系统错综复杂的规则下，通过玩家的操作触发游戏中的敌兵做出接近真实的反应，同时又没有丝毫降低游戏品质。《MGS2》继续沿袭了这个系列的优秀传统，成为了其他游戏的新标尺。本作的进步不仅仅是游戏那如同好莱坞大片般的动画品质，小岛秀夫所创造的是第一款具有后现代主义的电视游戏，错综复杂的情节结构、不合理存在的角色、个人忠诚度以及所谓真相的主题……这些元素在后来的《潜龙谍影3 食蛇者》中都被继续继



◀ 游戏中同样拥有令人难以忘怀的角色。



▲ 更加丰富的“VR训练”模式极大地增加了游戏的可玩性和可重复性。同时这对游戏制作人员也提出了极大的挑战。

承。更重要的是，这种后现代性的影响在其他游戏中亦有表现，例如须田刚一(的《杀手》)。

《MGS2》所造成的轰动是空前的，2000年E3展上播放的预告片震撼了全世界，观众们把Konami的展台围了个水泄不通，挤不到前排的观众只好把过道也堵上，有的人在展台的大屏幕下躺了一整天，就是为了看一遍又一遍地观看这个几乎和好莱坞大片没有任何区别的预告片。甚至从这个时候开始，这个传奇系列的预告片成为了E3展最大的卖点之一。

游戏发售时给所有玩家带来的震撼也依然令玩家难以忘怀，雷电这个角色在发售前被掩护得严严实实，除了制作小组之外，外界没有任何人能知道雷电将会替代斯内克成为游戏的主角。而玩家对于主角的中途转换显得极为不适应，甚至有些玩家在游戏通关后依然还有疑问：“游戏就这样结束了吗？”时至今日，仍有玩家对此耿耿于怀。认为没有在《MGS2》中玩到斯内克是令人气愤的。但这一切，却恰恰从另一个方面证明了游戏的成功之处。

游戏发售后，小岛秀夫还特地制作了一款《潜龙谍影2 制作特辑》的资料碟，满载了游戏制作的专业技术的一款“可触摸”型资料集。3D模型以及即时演算影片都能自由地以多角度观赏，而且大大地将游戏在制作时所使用的庞大资料收录其中。不仅是对FANS，甚至是对游戏从业者来说都是精品收藏。

游戏同样在发售次年制作了名为《潜龙谍影2 实体》的“完全版”，新增的英语配音、多达500个任务的VR训练和进行实践训练的可选任务(Alternative Mission)、以及以斯内克为主角让玩家享受外传剧情的“斯内克的传说”(Snake Tales)是这次完全版的卖点，是一款能让玩家感受游戏系统中心深度的作品。

过。在开始制作过了2、3个月，我们做出了游戏的雏形。就是被敌人发现之后会冒出感叹号，响起效果音，并且冒出一堆敌人的部分。完成这部分的时候，大家都自己说“我们真是天才啊”(笑)。

记者 哈哈(笑)

小岛 之后我们就团结一致，一鼓作气完成了整款游戏。随后游戏就是迎接发售日的到来，然而MSX2毕竟跟FC不一样，在销售数字方面并不是很理想。不过，在FC上玩家并不太期待那种气氛朴实沉稳的游戏，所以从这方面来说，我认为不是MSX2硬件不出这款游戏了吧。

记者 当年的MSX2玩家，对于这部作品都有着相当高的评价呢。

小岛 是啊，而且也获得了各式各样的奖项。从那次之后，公司对我的评价就产生了180度的转变。

遭受反雷声浪攻击的《MGS2》

遭受开发人员批评的《MGS3》

记者 话说回来，当初还真没想到《Metal Gear》这种“单兵潜入”的游戏类型，可以成长到今日的地步啊！

小岛 真的是没有想到啊。我自己想不到，公司过去也不这么认为(笑)。

记者 特别是在PS上发售《潜龙谍影》(以下简称《MGS》)的时候真是声势浩大。愿意不在FC上推出游戏的那位小岛秀夫，这次加入PS阵营了！像这样的感觉。

小岛 我原本是想在FC上做游戏的(笑)。可是如果一进公司就在FC上制作了游戏的话，可能就没有今天的我了。



2003 终极地带2 引导亡灵之神

Zone of the Enders The 2nd Runner

为了不让(ZOE)的缺陷毁了这个系列的口碑，小岛秀夫和他的小组在第一作发售两年后，就制作了第二个系列的第二部作品《终极地带2：引导亡灵之神》(以下简称(ZOE2))。虽然到后来本作的销量有点“叫好不叫座”的味道，但是这并不意味着本作一无是处。相反，本作在很多人眼里有着非同一般的魅力。

本作不仅仅是前作的画面强化和系统升级，小岛秀夫和他的组员们几乎是给(ZOE2)一个全新的定义，这个定义并不是颠覆前代的理念，而是将其继续深入和强化。多层次关卡的设计让(ZOE2)所呈现出更为广阔的世界观以及比前代更多的挑战，而众多个性鲜明的BOSS也令人印象十分深刻。

游戏中优秀的关卡设计依然基于前代标志性的3D战斗系统，而独创性的“抓取系统”夺战斗上抓了一个新台阶。这个系统令游戏中的任何

物体——无论是场景中的杂物还是躺在地上的敌兵——都可以随时抓起来当作盾牌、武器或者干脆一把扔出去。这个系统在本作中被无缝嵌入到前代那已经十分完善的战斗系统中，并且获得了相当高的评价。

不管怎么说，本作基本上完成了游戏制作之初的创作理念；继承一代系统并完善一代缺陷，它给我们带来的是绝对意义上的这个时代最好的动作游戏体验之一。



▲本作错综复杂的情节与深邃的世界观设定并不亚于《MGS》系列，所引起的广泛讨论证明了小岛秀夫的制作功底。

2003 我们的太阳 Boktai

与他之前所制作的那些M级游戏相比，《我们的太阳》就好像是小岛秀夫在休假期间随意的灵感实现。作为GBA平台上的原创作品，《我们的太阳》最引人注目的无疑是那内置于卡带上的阳光传感器。游戏的设计思路是鼓励大家到户外去游戏，而这个阳光传感器更像是个小游戏一样。小岛秀夫所要展示给大家的，似乎是这个掌机市场是一个非常合适的地方来测试一些大胆的游戏设计。

实际上，在游戏中，这个阳光传感器虽说对游戏来说是必备的装置，但也并非在游戏中每时每刻都需要用到的。当阳光不是那么强烈的时候，游

戏变得开始有点(Metal Gear)的味道，你必须避开与敌人的正面冲突，而敌人在发现你的时候头上也会冒出感叹号，类似这样有趣的设定令玩家们乐得不禁。而紧跟着《我们的太阳》也出现了大量的独具创新意味的新游戏出现在掌机平台上，大家都意识到，掌机平台对于类似这些迸发的灵感来说无疑是一个再好不过的试验平台了。

本作在推出前并未得到任何媒体的关注，玩家们也是在第一时间买到并玩了一年后



记者是啊，的确也有可能就是这样，而且您当时所引起

的热潮不仅是席卷了日本，更延伸到美国去了呢。

小岛 我们当初并非是打算像那样制作游戏的，但是在1997年于亚特兰大所举办的E3上播出预告片时，到场来宾都是一直到将影片看完为止。

记者 啊，确实有这么一回事，从那之后潜龙谍影的预告片就变成了E3上的一大特点了。

小岛 那对我的人生影响非常大。MSX2让我成为一名受到公司内部认同的游戏设计者，《MGS》则是让我受到全世界认同。后来(MGS2)也是一个很大的转折点。在2000年的E3上，我们借用一家电影院来进行展示，并且播放预告片，而且得到观众们的起立鼓掌好评。可是，却在北美发售游戏之前，发生了那起恐怖攻击……

记者 那个时候，在快要推出正式版之前做过为数不少的修正对吧？

小岛 修正的地方估计有几百个吧。结果费尽心思将游戏弄上市后，等着我们的居然是反雷电声浪(MGS2)刚推出的时候因为主角改为雷电，无法操作斯内克这点引起

众多尤其是欧美玩家的不满)！

记者 (笑)

小岛 “一堆人都说“不要再让雷电出来了！”可是现在却完全相反呢。开始说“雷电好酷啊！”真的很想告诉你们到底怎样啊！(笑)(MGS2)刚推出那时真是喜欢的人很喜欢，讨厌的人很讨厌。不过，到了现在评价就完全不同了。几乎所有玩家都说(MGS2)做得很棒，后来做(MGS3)的时候，一开始在制作小组内部的评价是最糟糕的。

记者 有这回事？

小岛 在(MGS3)那时候，我想要把内容做成“求生战”，要自己疗伤，自己做饭，我觉得这样很帅气啊。可是，当初制作小组里面却仅仅只有3个人支持我的这项意见。

记者 不会吧？(笑)

小岛 后来还有人教训我，他说道“(MGS)做成这样一点也不好玩。我比较想要一般的冒险”(笑)。

记者 但是做到一半评价又扭转了吧。

小岛 一向都是如此嘛。在游戏系统完成之后，大家的意



2004 潜龙谍影3 食蛇者 Metal Gear Solid 3 Snake Eater

在《MGS2》发售后的三年时间里，小岛秀夫和他的小组将全部精力投入到了《潜龙谍影3 食蛇者》(以下简称《MGS3》)的开发中，而正如所期待的那样，《MGS3》与小岛秀夫其他作品一样，一如既往地出色与优秀。稍显意外的是，《MGS3》并没有延续《MGS2》的故事线继续走下去，而是回到了整个系列故事的原点，为我们带来了一次游戏的盛宴。

《MGS3》的游戏性可以被概括为《MGS2》系统的一次自然进化，但或许游戏设计上最显著的改进在于本作那如梦幻般的BOSS战中。在曾经有一段时间里，游戏中BOSS战的性价比被低估了，然则《MGS3》重新定义了游戏中BOSS战所应该呈现的精彩，其中最令人难忘的角色莫过于末白者(The End)，与这位年近古稀的老人(实际上如果你长时间没有玩游戏，他真的会因为年纪太大而老去)之间的BOSS战可以说是相当经典的一场战斗，这种战斗是其他游戏前所未有的。

在本作中，小岛秀夫所想要传达的是关于爱国精神与友谊的主题，本作中的角色都非常人性化，几乎从来没有游戏能把人物的情感



▲大首领与引领者之间的情感令整个系列的世界观得到升华。



传达得如此到位，在游戏主题的烘托与渲染下，整个游戏都变得如此令人难以忘怀。无论是重玩还是引领者，无论是年轻的左轮山猫还是狐狸小队的成员，他们都令玩家深深地沉浸到那个冷战的年代里，并对每一个角色都为之动容，小岛秀夫再一次在游戏领域创造了一个几乎是无法复制的传奇。

次年发售的《潜龙谍影3 生存》除了追加的“欧洲权限”难度模式之外，还增加了从后方观看的新视角(第三人称视角)，此外还有可以只享受BOSS战的决斗模式(Duel Mode)、可随意观看由小岛为本作创作的各个爆炸影像的秘密剧院模式，以及复刻的两款MSX2版作品等，从多方面享受游戏乐趣。此外本作首次引入了网上对战模式(服务已停止)，提供了不同以往的玩法。

2006 潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops

继两作卡片式的《潜龙谍影 Aico》之后，小岛秀夫终于决定为PSP打造一款系列传统类型的《MGS》游戏，他把目光锁定在《MGS3》之后的故事，他称这段为“《MGS3》与《Metal Gear》之间失落篇章”，光是这句话就提起了所有人的兴趣。

游戏并非简单地照搬PS2版的系统，而是根据掌机特性进行特别优化，最终的效果与PS2版别无二致。而数字漫画小说式的剧情动画令人耳目一新。惟有一点缺憾是游戏BOSS设计得略显牵强，明显不足《MGS3》那些人来得震撼。

2008 潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots

现在看来，从《Metal Gear》开始就在不断进化的游戏主题将在《潜龙谍影4 爱国者之枪》中得以继续升华，我们丝毫不怀疑本作将在游戏业造成怎样的影响，本作将成为PS3平台最“真正意义上”的大作，同时也将继续延续这个系列在PS系平台上的神话。

我们相信在游戏业漫漫二十余年后，小岛秀夫已经准备好要在本作中给大家带来什么，虽然时日尚早，但我们依然焦急地等待着那一刻的到来，我们坚信小岛秀夫会为我们带来一种穿透心灵的史无前例的游戏体验!

(全文完)

见就转变为“捕食系统其实有趣得不得了”。

记者 像是斯内克把蛇吃掉之后会叫一声“超赞!”之类的笑)。那个真的很有趣。

《潜龙谍影》的一切将在 集大成之作《MGS4》揭晓!

小岛 《MGS4》将会浓缩过去所有的系列作品，剧情也如神话地连贯起来，我明明一直都是随机地做到现在的啊(笑)。

记者 有这么随机吗(笑)。

小岛 因为我有的时候从来就不考虑续作啊，所以连得起来还真是个奇迹。这次会解开故事中各式各样的谜团，因为在之前的作品当中捕食流下了不少未解之谜吗?记者 是啊，还真不少呢。

小岛 像是替音(《MGS2》中的一名BOSS，遭雷电狙击落入

大海后便失去了其消息)为什么死不了啊之类的，有很多对吧，所以我问了开发人员说“如果是最后一款爱国者的话，会想要知道些什么呢”，他们就列举出“爱国者”之类的很多各种疑问，这些都会在本作当中交代清楚。但是，这样一来没有玩过以前作品的玩家可能会无法理解，于是就想要让大家一次玩到所有作品。

记者 这就是推出包含全系列作品的20周年精选组合的理由啊，可是这个不会太便宜了一点吗?连我这早就全部玩过的人也想买啊。

小岛 因为是集大成之作，想要让更多的人玩到，所以才这么做。

记者 会希望玩家依照故事时间的先后顺序玩吧。

小岛 没错，一开始先玩《MGS3》，然后是《MPO》，再来是《Metal Gear》，《Metal Gear 2》《MSX2》，接着才是《MGS3》和《MGS2》，希望大家能够按照这个顺序来玩。



戦国無双2

猛将伝

SENGOKU MUSOU 2

攻略 透解

等了一年半,《战国无双2 猛将传》总算是出了。不过看看不算充实的游戏内容,似乎有点对不起这一年半时间。话虽这么说,玩还是一定要玩的,毕竟游戏全方面都超越了《战国无双2》,新角色也都是个性十足。再加上厚道的武器系统,估计又要被光荣谋杀大量游戏时间了。啊,好想再放一个月暑假……

文 纱迦&绿燕 美编 NINA

战国无双2 猛将传	Koei	ACT
PS2	2007年8月23日	1~2人
	对应《战国无双2》存档	对应玩家年龄:12岁以上

联动讲座

每代《猛将传》推出后,联动都是“无双众”们最关注的话题,本作自然也不例外。在介绍联动之前,首先来看一下联动与否的区别。

从表中可以看出,不联动的话损失的是24名旧武将的无双演武以及无限城、双六。对于早已把《战国无双2》玩得精熟的玩家来说,其实这几个东西意义并不大。不过由于角色新增的武器全部要在无双演武中才能取得,所以没有无双演武的话也就拿不到武器了。另外没有无限城的话也就拿不到各角色的英杰的技4、立志の才4和千金4。

	联动前	联动后
无双演武	可用6人	可用30人
模拟演武	可用32人	可用32人
佣兵演武	可用32人	可用32人
无限城	无	有
双六	无	有



存档继承

在进行联动前,首先要进行的是存档继承,这其实也算一种变相的联动吧!《战国无双2 猛将传》可以继承《战国无双2》的存档,当你的记忆卡里有《战国无双2》的存档,且《战国无双2 猛将传》的5个存档尚有空间时,开机进入游戏后在选择存档的画面中对着存档按×键为新开记录,按△键为继承《战国无双2》的存档。《战国无



双2》里的一切资料包括能力、武器、道具等等全部可以继承。

光碟联动

《战国无双2 猛将传》实际上已经包含了《战国无双2》的全部内容,但必须经过联动才能玩到。联动的具体方法如下:

1. 在标题画面下选择“综合”。
2. 游戏会问你是否要读取《战国无双2》的数据,此时选择“はい”。

3. 打开碟仓,取出《战国无双2 猛将传》游戏碟,放入《战国无双2》游戏碟。

4. 读取成功后,画面上将显示“ディスクトレイを開けてください”。

5. 打开碟仓,取出《战国无双2》游戏碟,放入《战国无双2 猛将传》游戏碟。成功的话就会回到主画面。

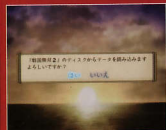
战斗操作

□	通常攻击	R1+△	特殊技2
△	雷力攻击	R2	紧急回避(可配合方向)
○	无双奥义	十字键/左摇杆	移动
X	跳跃/上马/下马	右摇杆	移动视角
L1	防御/后视角移动/变身	SELECT	发动无双防壁
L2	切换地图	START	显示情报画面/联动事件
R1	特殊拘		联动事件
R1+□	特殊技1	SELECT+START	回到主画面

操作部分和《战国无双2》几乎没有差别,老玩家们可以迅速上手。增加的按SELECT键发动无双防壁这个设定仅在佣兵演武中有用。另外,为了照顾新玩家,这里再补充说明一下:攻略中我们将以代表△键蓄力攻击的“C”加上数字来简称角色的招式,如C1便是△,C4便是□□□△。

D9战国时代

本作和以往PS2上的诸作不一样,采用了D9格式,因此给玩家造成了一定困扰。因为D9对光头的要



求比较高,所以有可能出现读不了盘的情况。从日本方面的情况来看,即使是Z版盘也会遇到这样的问题,至于D版的话如果再到质量差的就更不可能了。

盘的质量还关系到一个很重要的问题,那就是联动。据反映,市面上最早出现的一批D版便存在无法联动的问题,后来出现了用手手指击联动的方法,不过依然有外传、无限城死机的毛病。不能联动的原因在于盘,另外部分PS2的直读不支持中途换盘,所以也不能联动。

新增要素大解说

从表面上看，本作增加的新要素只有6名新角色、2个新战场和佣兵演武模式，但实际上增加的要素远远不止这些，这就专门辟出页面来对新要素进行详细解说！首先让我们来看看本作到底增加了哪些新要素（见右表），接下来再对新要素分别解说。部分重点内容会在后文中单独介绍的，这里就不多说了。

- 1名新角色及其无双演武。
- 佣兵演武模式。
- 等级上限提升。
- 新增天国和修罗难度。
- 新增战场和国四两大战场。
- 6个全角色追加二秘藏武器。
- 全角色追加新技。
- 新增秘技系统。
- 9个全角色追加2套服装。
- 宝珠系统引入。

等级上限

《战国无双2》中每名角色的等级上限都是50级，本作中则将这一上限提升至70级，经验值最高可达15万。等级上限提升之后，角色的各项能力都有不同程度的上升。50级的角色和70级的角色比起来，仅有无双这一项数值没有变化，其他能力全部需要继续修炼。

同样的，护卫武将的等级上限也得到了提升。《战国无双2》中护卫武将的等级上限是20级，而本作中提升至30级，护卫武将的能力上限也得到了提升。

顺便说一下，《战国无双2》的等

级上限是50级，而经验值上限是99999，实际上经验值未达到最大时，人物的等级便已早早达到极限了，这部分多出来的经验值则在本作中直接转化为下一级的经验值，所以当你弹出经验值99999的武将出战时，就会发现他们会连升好几级。护卫武将也有类似的情况。



追加新技

本作中，所有的角色均追加了新技。归纳起来就是，通常攻击型角色追加C9，特殊攻击型和蓄力攻击型角色追加CS。

虽然部分角色的新技并不强劲，但有新技肯定比没新技好。况且这些新技多半都能发动特殊技所附带的特殊效果。有不少角色确实凭借新技一举翻身了。

新角色

本作新增了6名新角色，他们分别是：前田利家、柴田胜家、佐佐木小次郎、桂加贺、新川元久、长宗我部元亲。这6名新角色的无双演武各有5关加1个外传，外传出现条件均是通关。在《战国无双2》里，柴田胜家和佐佐木小次郎是玩家的护卫武将，而在本作中这两位是正式角色，所以有两个大凶徒来代替他们。

秘藏武器

最强武器的取得向来都是系列最吸引人的地方。《战国无双2》的最强武器是四级武器，而在本作中所有角色都增加了五级武器，不过官方对四级武器的称呼是第一秘藏武器，五级武器则是第二秘藏武器。采用这个说法，主要是因为五级武器和四级武器的基本攻击力相同，仅是外形和性能不同，并不是五级武器就一定比四级武器强。



秘藏武器的取得方法因人而异，不过有几点是所有人都要遵循的。具体如下：①难度是难；②地狱或修罗；③无双演武模式固定；④必须使用欲拿武器的角色；⑤该角色的无双演武模式已通关。值得一提的是无双中已经给出了各角色秘藏武器拿法提示，在宝物库的秘藏武器取得法中可以看到，虽然提示并不精确，但是已经很有用了。满足条件后，会有贵重品报告，再去指定地点回收即可。



秘技系统

秘技其实也是技能的一种，只不过秘技是和各角色的固有技能抢一个名额，其实只要看着秘技的效果就不难发现，很多秘技和部分角色的固有技能有着同样的效果，只是换了个名字而已。不管怎么说，多一些选择也是好事。

秘技的价格真可谓是天价，由于

名称	效果	价格
飞翔的魂	蓄力攻击命中后可以跳级	22000盾
速率的魂	无双最大时行动不容易被中断	56000盾
枪舍的魂	在特殊战斗中向前移动时会出现枪舍	40000盾
一齐射击的魂	进入特殊战斗时会起火枪屋射击	40000盾
秘技突击的魂	移动一段时间后出现气弹气飞敌人	40000盾

名称	效果	价格
四方の抄り	能够防御后方的攻击	12000盾
強敵の抄り	防御时按□键可以弹开敌人	10000盾
利剣の抄り	防御时机正确时减少伤害	29000盾
反心の抄り	防御攻击时会增加无双槽	28000盾
速心の抄り	防御时可以弹回间接攻击	14000盾

名称	效果	价格
变动の物上	进入特殊战斗时会出现冲击波	31000盾
转身物上・攻	攻击时能进入特殊槽	31000盾
转身物上・防	防御时能进入特殊槽	15000盾
空中色变身	更容易空中变身	18000盾
转身回避・攻	攻击中能更容易回避	30000盾

宝珠系统

宝珠其实是武器锻造系统的变形。游戏中共有15种宝珠，这15种宝珠正好对应武器的15种性能，那种属性和10种附加能力。只不过宝珠对武器的武装效果，全部都是最大值20。

玩家可以利用宝珠对任何一把武器进行改造，包括两把秘藏武器，只要有对应的宝珠，武器的属性和附加能力都可以任意设定，不过依然要遵循同种附加能力数量不能超过3个的基本原则。

宝珠系统使得玩家可以自由打造

自己心目中的最强武器。宝珠虽然是在战场上随机取得的，但是可以重复获得，而且游戏中还有很多秘技可以让玩家快速获得宝珠，这下算是爽歪了。

尽管有秘技，不过还是免不了借借地介绍一下宝珠的“传统”入手方法吧：在无双演武和模拟演武中，宝珠是随机出现的，难度越高，出现几率越高，很考验玩家的运气。而在佣兵演武中，除了每关可以随机取得之外，在战场上完成特定任务就有可能拿到宝珠，而在大名单手下表现出色的话也可能得到，所以如果想“批发”宝珠，请去挑战佣兵演武，难度定为“难”就可以了。

BUG修正

由于《战国无双2》的实用BUG不少，能否在本作中使用也是大家关心的问题，本作中去掉了《战国无双2》的全部BUG，包括免费购物、三级无双1连发等等。不过去掉了老BUG，并不代表没有新BUG，从目前来看，本作的BUG倒也不少，而且同样有大量实用BUG，具体请大家参看后文的介绍。



佣兵演武完全分析

佣兵活用术



有效。

选择优秀的部下是非常重要的。在高难度下敌人的计策十分厉害，火计和毒计会让玩家损失大量体力，トリモチ会让玩家的移动速度和攻击速度下降，如果没有应对方计的话将死得惨不忍睹，另外从兵科和佣兵能力可以看出，某部分能力和武将的固有技能以及秘技是相辅相成的。由此可以组合出极为强劲的技能来。如果要挑战高难度的话，大家可得好好研究一下。

在佣兵演武中，玩家扮演的是佣兵首领，你的手下最多可以有5名佣兵，不过同时上场的手下只能有两人。选择招募新人的事件是招募新人的唯一手段，当5人到齐后再招募新的佣兵，就要解雇一人了。

佣兵演武中，角色的数据除了正常游戏的数值之外，还多了3项指标：兵科、佣兵等级和佣兵能力。兵科可以视为玩家的特殊能力，游戏中一共有3种兵科：枪、铁炮和骑马，其对应的特殊能力各有不同。而佣兵能力则多达28种，每个角色拥有4种能力，初期每人只有一种，此后佣兵能力每提升一级便会增加一种，升级的方法则是选择升级的事件。在战场上无法控制的角色和两名部下的佣兵能力统统

兵科一览表

兵科名	对应技能	效果
枪	枪突	在特殊结构中向前移动时会出现枪突。
铁炮	一齐射击	进入特殊结构会出现枪突保护射击。
骑马	铁壁突进	移动一段时间后出现斗气护体攻击。

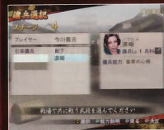
佣兵能力一览表

铁壁	受到的伤害减少	三段射击	一齐射击的发射间隔变短
铁炮射击	一齐射击的威力提升	五十人当玉	每10个50人就能获得一定数量的玉
总攻击司令	发出总攻击后，一定时间内攻击力上升	续り司令	发出司令后，一定时间内防御力上升
车悬かりの阵	战场规则无效	トリモチ耐性	敌人的减速计无效
背心	无双槽自动恢复	神速	敌人的计策无效
奋起	体力越少，攻击力越高	草鞋の心算	会出现现实道具
火计回避	敌人的火计无效	幸运	运气越高
粘り	体力越少，防御力越高	毒海し	敌人的毒计无效
无双防壁	无双槽全满时，select可发动无双护壁	无双司令	发出司令后，一定时间内无双槽不减
金剛徳	不会进入狂暴	强袭突进	铁壁突进在移动时一定时间内威力加强
人徳	过会时额外获得一定数量的玉	钢矢枪突	枪突的威力加强
强打枪突	数值加倍等效果		
强打开门	打开紧闭的城门		

战场规则

在选择战场前，报册下方会写明此战的规则，此即为战场规则。战场规则的种类多种多样，在高难度下如果选择伤害加倍的规则要特别小心，不然那可真是秒杀了。不过由于战场规则对于双方来说都是通用的，所以如果利用得好的话也能节省大量游戏时间。如果实在害怕的话，回避这

场战斗或是带有车悬かりの阵的部下也是解决方法。



战场规则一览表

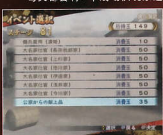
ダメージ2倍	受到的伤害变为2倍
空中のダメージ3倍	在空中受到防御变为3倍
ガード・緊急回避不可能	不能使用防御，紧急回避
ガード・不能	不能使用防御
緊急回避不可能	不能使用紧急回避
无双突进不能使用	不能使用任何无双义
体力が減った状態で开始	以重伤状态开始战斗

佣兵演武模式作为本作唯一新增的模式，在游戏发售前其关注度可想而知。佣兵演武与“真·三国无双 猛将传”系列的修罗模式有些类似，不过佣兵演武有自己的结局，而且有两种。将佣兵演武通关会出现玩家的游戏进程总结，除此之外就没有别的奖励了，因此多少有些让人失望。不过佣兵演武用来赚取宝珠还是相当方便，另外在佣兵演武中角色的能力与其他模式是共通的，而在佣兵演武中玩家同样可以提升角色的能力，也能取得武器，甚至还可以偷学敌将的技能。对于讨厌无双演武和模拟演武的人来说，佣兵演武能起到很好的调剂作用，嫌通关麻烦的话中途读取手即可。

概要

佣兵演武是由若干个随机生成的战场组成的，玩家的目的就是通过一个战场，直至达成结局条件和普通游戏不同的是，在进入战场之前会多出几个准备画面，这里会出现很多全新的指令，详情请见表格。

每关都会有3个战场供玩家选



择。选择特定事件后会追加新的战场。在佣兵演武中过关后的结算画面与正常游戏差不多，只是多了一个获得玉的统计。玉在佣兵模式中的作用有如金钱，不少事件都需要花费一定数量的玉，不过也有奖励玉的事件。每个战场都会标明过关奖励玉的数量，而在战场中满足特定条件也能得到玉。

任务选择 选择要挑战的战场，某些事件会增加特殊任务。

イベント选择 选择事件，有花费玉的事件，也有获得奖励的事件。

佣兵选择 决定出战的佣兵

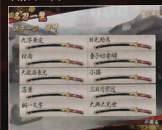
名刀一览 查看目前取得的名刀

よろし屋 进入商店

セーブ 保存进度

战斗又分为进攻战和防卫战，只要不断参加此类战斗，玩家就能获得各种奖励。进攻战达到一定程度后，就会出现天下统一战。在此战中胜利就会迎来最后的结局了。一般来说30关左右就能见到结局。

而日本第一强兵的结局则要求玩家收集齐十把名刀，名刀除了关系到结局外，没有任何实际作用。这10把名刀的取得方法大同小异，除了限定失败出现的奖励外，大部分都是特殊任务完成后的奖励。麻烦的地方在于，这些任务和奖励的出现时间拖得很长，最晚的将军赏要等到第99关才会出现，这就浪费了大量时间。两种结局的区别仅在通关后出现的文字不同，不过由于佣兵模式越往后难度越大，所以富有挑战精神的玩家倒也不妨试一下。



结局

佣兵演武的结局有两种，天下统一和日本第一强兵。从难度和耗时就来说，天下统一要比日本第一强兵简单不少。

要想完成天下统一的目标，首先要成为一位大名的手下，达成这一条件并不难，每个战场都会显示“××对××”，其中×方即为玩家可以加入的势力，如果想成为某位大名的手下，只要不断参加该势力名在左边的战斗即可。这样战斗累计到一定程度后，在イベント选择中就会出现“大名家仕官”的事件，该事件需要花费50玉，选择之后即可成为其手下。之后每关都会出现与该大名有关的战斗。

名刀入手方法一览

六字兼定	第21关两人的献上，花费30玉
日本助丸	完成特殊任务“御座者被”
村雨	第41关农民的献上，花费30玉
童子切阿闍梨	完成特殊任务“御座者被”
大藏前长光	第81关公家的献上，花费35玉
小段	完成特殊任务“一骑当千”
藤村	第99关将军的赏资，花费40玉
三日月夜送	完成特殊任务“影武者被”
柳一文字	完成特殊任务“福の伊予、寛”
大典太光世	完成特殊任务“光景具斗”

战场任务

除了关与关之间选择的任务外，在战

邮差

来到我方某人身边时，他会要求玩家帮他带一样东西到我方的另外一人。这样东西多半是信，偶尔也会有其他东西，不过这些并非重要，只要来到对象身边就算完成任务了。

为民除害

战场上如果有一名“头目”的敌人，其身边多半会有我方的兵将。靠近他们时民兵会求你帮忙，只要打杀头目就可以获得民兵的谢礼了。

猛将乱入

战场上突然出现第3方势力的强敌，他(她)将把你为目标杀过来。如果将其击败，有很大的几率能够拿到宝珠。如果你够强的话，甚至可以拿到宝珠后死掉，之后选择“再开”，这样宝珠还能反复拿。

营救我方

这个任务和为民除害差不多，

场上也会发生多种多样的随机任务。完成这些任务一般都会有奖励，奖励可以是钱、玉，有时候甚至可以获得宝珠。这里先把几种常见事件介绍给大家。

只是换成了我方的某名将罢了。同样是不掉自己身边的武将就算交差。

输送队阻止

突然发现敌人的运输队，或发现某名敌将正在运输粮草。此时只要打倒运输队为头的将领头，或是消灭负责运输的敌将，就可以获得奖励。

兵粮车袭击

有时来到某个封闭的城寨前，会得知这里是敌人的兵粮车。如果将兵粮车内的敌将打杀，就可以夺得兵粮车，在取得奖励的同时还能削弱敌人的士气。这个任务有时会变为替救我方被关押的将领头，完成方法大同小异。

解除忍术

开战后画面上会显示，我方部队因为敌方某人的计策而不能展开行动，此时只要击败那名敌将就能解除，奖励也是少不了的。

全佣兵资料一览

佣兵名	兵科	Lv1能力	Lv2能力	Lv3能力	Lv4能力
真田幸村	枪	键开け	五十人当玉	トリモノ切断	鋼突突槍
前田庆次	砲	键开け	五十人当玉	トリモノ切断	无双号令
稻田信长	人旗	人旗	无双防壁	火计番破	毒草の心得
胡堂秀秀	铁炮	人旗	无双防壁	火计番破	トリモノ切断
上杉谦信	骑马	铁壁	总攻击号令	练心	车番しりの陣
阿国	枪	药草の心得	毒消し	眠活	人徳のり
余袁孙市	铁炮	键开け	五十人当玉	トリモノ切断	钢突突槍
武田信玄	骑马	人旗	无双防壁	火计番破	强突突槍
伊达政宗	铁炮	铁壁	总攻击号令	练心	眠活
浓姬	枪	药草の心得	毒消し	眠活	火计番破
服部半藏	骑马	键开け	五十人当玉	トリモノ切断	神速
森山丸	砲	键开け	五十人当玉	トリモノ切断	粘り号令
手彦齐吉	枪	人旗	无双防壁	火计番破	五十人当玉
本多忠胜	枪	铁壁	总攻击号令	练心	金剛槍
福姬	铁炮	药草の心得	毒消し	眠活	无双防壁
德川家康	铁炮	药草の心得	毒消し	眠活	铁壁
石田三成	砲	人旗	无双防壁	火计番破	总攻击号令
浅井长政	骑马	铁壁	总攻击号令	练心	药草の心得
岛左近	铁炮	人旗	无双防壁	火计番破	毒消し
岛津弘弘	铁炮	铁壁	总攻击号令	练心	粘り
立花元千代	骑马	药草の心得	毒消し	眠活	奋起
直江兼续	骑马	人旗	无双防壁	火计番破	车番しりの陣
宇宁	骑马	键开け	五十人当玉	トリモノ切断	强突突槍
风魔小太郎	枪	键开け	五十人当玉	トリモノ切断	火计番破
菅原武敏	枪	铁壁	总攻击号令	练心	眠活
藤田利家	枪	铁壁	总攻击号令	练心	道行槍突
长宗我部元亲	骑马	人旗	无双防壁	火计番破	键开け
性加夏	骑马	药草の心得	毒消し	眠活	练心
今川义元	骑马	药草の心得	毒消し	眠活	幸运
佐佐木小次郎	枪	铁壁	总攻击号令	练心	神速
柴田胜家	枪	铁壁	总攻击号令	练心	奋起

秘技&BUG

无本万利

随便用一个角色，选最难的任务，再把难度设为最高的修罗，之后

上战场慷慨赴死，虽然你死得惨不忍睹，但是你会发现过关结算画面中往往能拿到一颗宝珠！让我们手下的无双猛将们排队死去吧！惟一的缺点是无法控制入手宝珠的种类。

取之不尽

在佣兵演武中，当玩家成为某位大名的手下时，多参加该大名指挥的进攻战和防卫战，战功累计到一定程度就会出现消费玉为0的奖励事件。此时玩家先别急着领赏，先存档，之后再领赏。领赏完后立刻按SELECT+START回到主画面，之后选择佣兵模式的“再开”，就会回到刚才的进度。此时你就会发现，你拿到奖励还在，而奖励事件也恢复了。接下来就不用我教了吧？

需要注意的是，大名的奖励多种多样，除了宝珠之外，有时还会奖励玉和金钱。而玩家存档读档是不能改变奖励内容的。所以如果玩家拿到了奖励不是宝珠，这条秘技就不成立了。不过就算是玉或者金钱，也是我们很需要的东西啊！所以这条秘技还

可以衍生为赚钱、赚玉，实用度极高！

除了大名奖励可以用这个秘技外，其他奖励也可以用复位法来欺骗。不过只有大名会奖励你宝珠，而其他奖励的内容相比之下实在寒酸。使用这个秘技时最后千万别忘了存档。为保险起见建议大家在佣兵模式中确认完奖励事件后就地存档。

这个方法的使用价值很高，不过拿到宝珠的几率不高，就算侥幸拿到了宝珠的种类也是固定的。



用之不竭

《战国无双2》的免费购物法虽然没有了，但是本作中却有更为先进的BUG，而且非本作的系统所独有，现在连武器都能任意打造了！具体方法如下：

1. 首先进入佣兵演武，选择“再开”。
2. 之后在准备画面中选择“セーブ”，记录完毕后选择“再开”，返回主画面。
3. 进入模拟演武(无双演武也行，但人不如模拟演武安全)。
4. 选择与佣兵演武不同的角色进入商店，之后把钱任意挥霍完，宝珠任你享用。
5. 心意满足后按SELECT+START复活，回到主画面。



此时你会发现，你用掉的钱和宝珠统统没变！这个秘技实在太强大！而且一个人买完后不会以按X键退回选人画面被人买，不过换人后用掉的钱和宝珠不会变。如果想体验最高的快感，建议多攒一些钱和宝珠后再来使用。复位之后就得回到步骤1重新来过。初使用这条秘技时建议大家多存档，以免发生意外。

战地双雄

佣兵演武是不能双打的，不过利用BUG可以实现双打效果。只要先以双打的方式打过任意一名角色无双演武的最后一天，之后选择佣兵演武的“再开”，就可以实现双打了！

不过这条秘技没有什么实际意义，由此还会产生很多奇怪的现象，建议大家使用后不要存档。

属性赋予

枪余，一齐射击，铁壁突击这3种效果都是不附带属性的，因此除去一齐射击外实用价值并不高。但有办法可以令其附加属性，而且方法很简单。只要先成功发动一次属性攻击，之后再发动这3个效果，就可以令其附加属性了。这里推荐水属性的枪余和铁壁突击，实用价值非常高。

怀旧音乐

在佣兵演武中，来到特定战场的话，可以听到很多一代中的经典音乐，比如被很多人奉为经典的藤村之战BGM。不过这次收录的怀旧音乐都是经过REMIX的，听来别有一番风味，不过越听个人最喜欢的还是一代三方之战BGM。

新角色完全分析

8□, 3个直拳5个飞腿, 其中第4那一步脚踢中已浮空敌人时, 根据浮空高度会出现把敌人踹到地上, 后面全按不到的情况, 此外最后一脚是伪连(伪连指的是破立, 其实并不能形成连续技的技巧, 只是因为敌人倒地或其他原因往技能格撞上去, 与伪连对应的更准确是), C1: C1-1为点名, 有加无双的功能, C1-2是直拳, 带属性, 判定很小, C2: C2-1直拳破防, 带属性, C2-2是

一个判定较宽的刀光效果, 破防但不带属性。

C3: C3-1直拳有属性, 致拳, C3-2还是直拳, 有属性, 判定依然十分狭小。

C4: C4-1直拳, 是伪连且无属性, C4-2还是直拳, 有属性, 是C4-1打中, C4-2会回太远而接不到。

C5: 光面, 范围虽是一整圈, 但不带属性, 还是伪连。

RI+□, 2级为火球, 2级为冰雹, 3级为激

第一秘藏武器 神直毗钏

关卡: 大阪湾の戦い

条件: 迅速完成粮食输送任务
流程补充: 先往正下方完成击败木村康保率队出现地点任务, 之后向上击败秀吉和守备头打通道路, 追桃草的毛利辉元出来, 重点把上方往右的桥上的敌清除掉, 并集中攻击点和大量击杀小敌, 以保证单元不会被抓住。注意在过程中不要接近织田本阵, 否则立即引发铁甲船由事件, 会对运粮有很大影响。

第二秘藏武器 伊豆能卖钏

关卡: 奥平城の戦い

条件: 迅速完成击败织田军第一阵和第二阵的任务
流程补充: 一开始先破守备头开门, 击败秀吉兄弟后, 信长就会派第一阵出击, 击败再羽长秀, 能并继续完成击败第一阵后, 信长会叫第二阵进攻, 可以先去下方击败田村和道藏, 此时羽长一路向右, 处于“打不还手”的状态, 可先将其秒杀, 并顺手击破秀吉, 然后去右边击破佐佐成政, 完成后信长开始叫兵进击, 同时奥平出现在地图正上方, 时间在8分钟内即可。

为宗我部元素



8□, 前三口冲击, 后三口都是音圈, 音圈都无属性, 可引爆音球。

C1: 发出音球并前冲, 倒翻回来, 再扔出音球, 仅C1-1有属性, 音球须用音波攻击引爆。

C2: 挑空, 空中追击一下再发个音圈追击, 只有C2-2有属性。

C3: 突进致拳, 再打回, 再发音球, 前两下有属性。

C4: 发三个音波, 动作是后跳, 前冲, 前跳, 均无属性, 可以引爆音球。

C5: 扔出水球, 防御不能, 无属性。

无双, 连续音波攻击, 频率很高, 能引爆音球。

RI+□: 消耗无双发出水计, 一个浪花过去, 范围较大。

RI+△: 消耗无双放5个音球, 需要引爆。



马战: 马战极其不济, 马上□接连打个箱子都有固伤。

元素: 招式的移动性较好, 但是缺点是软招(即一按打破属性)太多, 一般来说较推荐C5, 虽无属性但威力过得去, 且防御不能, 范围也可以, 打兵和将都可使用。兵多时可以用水计清一下, 音球可以用C1, C3放出, 之后用第4□或空中引爆。马战很不推荐, 和《真·三国无双》系列的“马冢”孙策有得一拼, 元素的属性推荐用第2, 3□出属性几率不低, 冰后C5能完全发挥威力。

第一秘藏武器 天津瓮三味星

关卡: 松山川の戦い

条件: 8分钟内完成阻止东军渡河, 封锁东军退路的任务, 并亲自击败佐佐小次郎, 本多忠胜, 藤部半藏, 稻越。
流程补充: 和平时打松山川一样, 先击败任务红点的杂兵几人, 然后下地点会出现田中直政, 过去后还有佐佐小次郎, 击败二人即封锁了退路, 南开门后击败中村一忠, 摧毁东军后亲自击败忠胜义文和半藏即可。

第二秘藏武器 蝙蝠骷髅

关卡: 信长围困碓冰

条件: 4分钟内击破秀吉, 并完成150人斩。

光, 均消耗无双。

RI+△: 1级为恢复体力, 2级加防护罩(和信长的类似), 3级为强化斗气, 也都消耗无双。

无双: 类似孔明无双, 激光连射, 防御不能但有击飞效果。

马战: □连接是火球, 其中C3是磁防的爆炸, C4是防御不能的大型刀光。

佳拉夏的普通招式属性比虎还低, C3扣除C2和C5有范围以外, 其余范围都小, 所以要用佳拉夏, 得从她的长处——特殊技和马战入手。马上C4, C4均是很好的招式, 推荐C4清兵(范围更大), C3打将(不会飞大坡, 自带红盾), 而两个特殊技中, 都只推荐使用1级特殊技, 2级和3级作用不算很大, 但耗无双又多又出得慢, 修罗难度下人多时显然是禁招, 无双消耗后可以通过C1来恢复, 所以建议把她的固有技未劫回(不血战也照样徐徐恢复无双)换成一些取消收招摆桌的固有技, 属性方面推荐两个, 闪光或冻牙, 冻牙的冰块敌人可以发挥她无双全中的威力(C2先打破防, 然后用C3来杀, 可以有两次冰冻机会), 闪光则可以通过她的传染性给她那些判定极狭小的招式变相地加点范围, 最后提一下, 因本作中拳



佳拉夏

脚招式的范围都不能加长判定线, 所以她的兵器上不要加范围这项。

第一秘藏武器 金刚武弁

关卡: 浦内城の戦い

条件: 迅速完成奇袭任务, 并达成400人斩。

流程补充: 奇袭的成功条件是维持三秒不破的技命中, 与秀吉汇合, 引导农民来到指定地点, 再击败藤部半藏, 最后接应今川义元, 一开始切不可直接往下走, 依次完成攻占丹下敬和鸟海城的任务后, 去美津和九柳两处都会有守备任务, 完成后信长会准备去美津和秀吉汇合, 完成此一任务后接着去上方准备奇袭, 完成保护兵任务, 手藏出

现后完成打败半藏任务, 之后奇袭完成, 填满400人的话就算过关了, 时间在10分钟以内。

第二秘藏武器 雷公武神弁

关卡: 魏志の戦い

条件: 在我方将领相继前冲夺取东边四宫, 再击败致拳, 击败魏志七本枪, 并完成300人斩。

流程补充: 我方将领相继的条件是中央被破攻下, 因此在完成目标时也要小心及时回防, 8分钟内完成目标必定出现。

8□, 都为斜砍, 角度都可以, 最后一下是伪连。

C1: 3下都是把斧头短距离扔出去的攻击动作, 破防效果, 均有属性。

C2: 挑空, 横砍, 吹飞, 三下都有属性。

C3: 铁头功加两下斜劈, 三下都有属性, 铁头功破防。

C4: 用斧头旋两下, 再打出一刀光, 前两下有属性。

C5: 投技, 性能尚可, 无双, 连续攻防行动破地。

RI+□: 投技。

RI+△: 消耗1级无双, 30秒内出招时有爆炸效果(但对C4-3无效), 爆炸有破防效果的, 故该技能十分逆天。

马战: 比较普通, 拉好距离用C4就行了。

柴田胜家因为RI+△这技能而十分强大, 建议使用该技后以C4主攻, 配合红莲属性兵器的话威力十分惊人, 修罗难度下外传的超斗气杂贺孙市也能在很短时间就送其归西, 而且由于爆炸的破防效果, 又不用担心敌将防御的问题, 总体而言是这次新加的人中最逆天的人物了, 不愧是“破竹梁田”。



柴田胜家





C8: 先扔出类似真江兼续R1+△接能的减速力场,再横砍,横砍有属性,但为伪连。
C9: 突进砍,该式为无敌,但是判定较怪,是在身后,常有砍不到人现象。
R1+□: 燕返,防御不能技,无属性,判定比较小,威力尚可。
R2+△: 消耗一段无双,隐身数秒,出招后隐身消失,但威力大增。
无双: 把刀快速甩动,向前方甩出刀光。
马战: 小次郎马战很平庸。

第一秘藏武器 田道间守刀

关卡: 壹途动乱

条件: 10分钟内令武器出现,且达成300人斩。

流程补充: 上来先杀家康旁边的卒人,然后一路去领路上的守将,让家康知道(家康和正盛此时会说话多,可以用替身法),之后可以去完成打败率人打斥的任务,别忘了赚取成就。完成成就后加满清正在一定时间后也会出现,击败他后可以拿在右下角的小房子里找到秀赖和幸村,击败秀赖后会出现这个小子就是替身,此时前往右下角下地点处就会见到武藏了。

综合来说,小次郎属于比较全能的人物。C4、C5可用于清兵,打将C6、C7都可使用,若要速杀敌将,也可冰冻后无双。属性方面可以冻牙、红莲、修罗随便选。R1+□的高返实用性并不高,修罗下并不推荐使用。R1+△的隐身能令攻击力提升,而隐身后的C9可以让C9后的隐身状态继续维持,反变的话可以始终维持在隐身状态,极为强悍,固有技建议换成转身回避+攻,若是修罗外传拿兵器,就会体会到利用了。

第二秘藏武器 神皇产灵刀

关卡: 天正御前仕合乱

条件: 12分钟内让织田信长出现,外加500人斩。

流程补充: 令信长出现需要打败真利家、真田家、真秀吉。一开始可在中间速杀米泽的几名大杂鱼,然后下打织田信忠和米泽夫人,进去击败真秀吉,然后回到中间向友去打假利家等人,之后真利家出现,击败后门打开,往上击败真利家,之后真利家和真秀吉出现在空地,再次前往击败假后信就会出现,击败敌将可以在信长出现后再补足。

佐佐木小次郎



前田利家



12□: 基本都是斜砍或横砍,角度可以,最后一下不是伪连。
C1: 破防技,有属性。
C2: 挑空,有属性,判定较软。
C3: 眩晕,有属性。
C4: 横扫吹飞,有属性,是伪连。
C5: 向前的冲击波,类似(真·三国无双4)魏延的C3,判定范围很狭小,有属性。

是伪连。
C6: 兵器投出绕一大圈的大范围致晕技,有属性,是伪连。
C7: 投技,抓到后颈再按△会追加技,若不追加则敌人会定住一会儿,然后小浮空,两下均有无敌时间。
C8: 向前发出刀光,有属性,是伪连。
C9: 旋转着兵器的突进技,有属性,是伪连。
无双: 快速连续刺击。
马战: 其马战为双边同时攻击,较好,可以用多马上C4清兵。
R1+□: 30秒内攻击力上升,无任何消耗,所以有机会除要用。
R1+△: 召唤坐骑。
前田利家不愧是“伪连王”,一大堆的伪连,因此打将时要时刻注意,C7的追加式威力不小,而且有无敌时间,有机会就

第一秘藏武器 苇原火远理命

关卡: 四国征伐

条件: 9分钟内依次完成以下任务: 久武兼重击败,上陆地点制压,南次郎替身压,北大原替身制压。

第二秘藏武器 正胜桂速日

关卡: 天正御前仕合

条件: 令城外全部三方势力武将加入我方。

流程补充: 很麻烦,绕圈一圈接着打下来就行了。其中北条、上村、武田、上杉田家只要打败家主,家主加入我军后手下也会一起加入,不必全员击败。

要用R1+□来加攻。此外,他的无双看是恩威或冰柱的将使,威力也是很恐怖的,需要速杀敌将时可以使用,属性方面,除了不推荐空外其他都挺好。

8□: 前三口是性能不佳的“夏服型”三口,后面都是横向转动砍,范围很好。
C1: 盘带,然后射门,破防。
C2: 挑空,脑挂金钩,没小兵时才能用,否则脑挂过程是活靶子。
C3: 受弱致晕,然后盘带,再射门,同样安全性和杀伤都嫌不足。
C4: 这次的主力招,C4-1先人转一下带属性,然后球旋转,自前红莲,最后球爆炸带属性且破防。

C5: 大力开球门球,至近距离会有打不着人现象。
无双: 这回球和刀都有判定,有点C65寸无双的样子(虽然威力系数和频率差远了)。无双总体威力比1代有进步了。
R1+□: 追地投技,要倒地的人才有攻,失败动作很长。
R1+△: 装死,红血时使用可以配合其固有技骗攻击力两倍的效果。
马战: 马战不济,非要用力的话,8和C2能实用。

本作的今川义元比起《无双大蛇》来有明退步,C4无论对兵对将都可以用,墙边C4全中的话威力很可观,8□虽然威力不济,但毕竟后几方角度良好且为真连,也可以作为“补系打法”释无敌将,无双屈墙角的语也有不低的伤害,3级无双追加的爆发动威力不低,有点儿《战国无双2》的1连发的意思,特殊技并没有太大的用处,固有技也建议换成取收招硬直类型的。

今川义元



第一秘藏武器 意富加牟豆美

关卡: 川中岛之战

条件: 在山本勘十郎未逃走的情况下,迅速击破上杉军增援敌将。
流程补充: 敌人会有多增援,其中第二增援中有4名敌将在本阵下方不能打开地图的区域内,要小心观察,时间限制的为6分钟内。

第二秘藏武器 凤眼光明照照

关卡: 桶狭间之战

条件: 10分钟内令信长2次受伤。
流程补充: 一上来先完成击败南条,利家守本阵任务,之后再去完成夺取内堀,带任务,信长第一次出现后完成夺取本阵守旗任务,然后直奔左下完成击败浪浪浪浪的德川军任务,这样信长就2次受伤。

半藏、羽衣京康、柴田胜家、明智光秀、冯柴秀吉。

流程补充 一开始的德川家康是假的，因此先消灭忠胜、半藏，之后还会有几个假德川家康出现，将其全部击败，剩下的3个目标才会作为援军出现。

品津义弘·武瓮槌

关卡：九州征伐

条件 8分钟内完成伏击仙石秀久，夺取鹤筑城，击破安国寺惠琼，断桥截击立花 万千代的任务，并完成300人斩。

流程补充 时间很赶，需要暂停法来加快“废话”的进行以便能迅速出任务提示。击破信后引秀久过来中伏，之后出任务，击败。之后后进鹤筑城击破惠琼，夺取，之后可

以击破三成和惠康，立花进军后引她中伏，出任务后击败之。若在时限内且有300人斩则贵重品就有了，凑人数时间较紧张，尽量在骑马路上多清兵。



立花间千代·天雷磐长

关卡：品津追击战

条件 约3~5分钟内速制压天王山火筒，然后完成300人斩。

直江兼续·心无挂碍剑

关卡：长谷堂之战

条件 在我方无人逃走，伊达政宗尚未到前，突破第四关并完成300人斩。

宁宁·宝岛心眼太刀

关卡：小田原攻略战

条件 一定时间内(约7分钟内)完成护送天佛车的任务，并达成300人斩。

流程补充 击破小笠原康广后天梯车出现，搭设完成后快些凑满人数即可。

风魔小太郎·风雷双头

关卡：风魔叛逆

条件 一定时间内(约10分钟)完成停止出丸炮火的任务，并完成400人斩。



流程补充 击破北条氏政后来出丸，但不能靠近门边引发开门任务，引发停止炮火任务后击破松田秀秀完成，之后在时限内凑满人数，我方有人取走能否成功尚不确定。

官本武藏·石裂岩刀剑

关卡：天正御台所

条件 佐佐木小次郎出现，完成700人斩。

战斗系统变更简析

和《战国无双2》比起来，本作在战斗系统方面进行了一些更新，其中最大的变化当属修罗属性的变化。由于时间关系，本期先对战斗系统进行简单分析，以后再献上更为深入的研究。

属性新解

红莲：增加一定量的最终伤害值。当对手浮空时，招式那部分的伤害会减半，但红莲所加的那部分伤害是不减的。“乱击”技能对红莲所加的那部分伤害有效。另外本系列的红莲完全不同于《真·三国无双》系列的“炎”，完全不存在“烧血”效果。

冻牙：一定几率将站在地上的敌人冻住(倒地追加技可以把对手从地上冻起来)。对手被冻住时受

的最终伤害有百分比加成，并且算作不浮空。对手的受招判定在整个身子变大为“身子+冰块”的大小，解冻后浮空。注意：冰火不共存。当敌人被冻住时用红莲招式去追击时，红莲所加的那部分伤害会消失。

闪光：使中招的对手呈现麻痹倒地或原地小浮空状态(但有的招式依然会打出原来的状态)，并追加少量的雷电伤害。雷电有传染性，被电到的人能带到旁边的人，使之也成为麻痹倒地状态。

烈空：这个属性很奇特，它有两方面的作用。对于打击类招式，作用

为使之带有“敌人防御也会损血”的效果；对于效果类招式则是像红莲那样增加伤害，而所加伤害比同等级的红莲更多，但烈风所加的伤害不能受“乱击”技能削弱。

修罗：和《战国无双2》相比有变化，对杂兵一定几率即死，对敌将对手剩余体力的一定百分比减血，且不再加上原招式伤害。这样一来当对手体力很少时减血也可谓可怜，即死亡率也降低了。虽然吃到黑漆太刀能使最终伤害翻倍，但敌将加防能使最终伤害减半。此外，修罗对小兵发动即死而小兵持有盾时，发动即死时的效

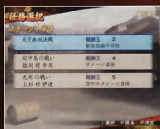


果是盾坏+空血，并不会直接死，必须再补一刀。由于修罗属性的变化，使得自带修罗属性的虎乱3也大受影响。在敌将体力很少时威力弱得惊人。

难度

本作新增的修罗难度，想必都是大家挑战的目标。不过修罗难度依然是单纯以增加攻击力来提升难度，而敌人的AI没有改善——应该说不仅没有改善，反倒连《战国无双2》都不如了。

AI下降的表现很多，最明显的一点是敌将很少会用翻滚来躲避



防御不能技。敌将贸然出手的时候也变多了。这使得玩家乱出技的安全系数大增，也使得伪连打大幅增加。此外，以往发动无双后如果绕到采取防御姿势的敌将背后，敌将是会连续翻滚来躲避的。而在本作中敌将只会继续防守，从而被破背的无双打中。虽说这些改变对新手有利，但对老玩家来说的确是太失望了。

秘技的秘技

秘技和固有技是只能任选其一的，不过有办法能让武将同时装备固有技和1条秘技。代价是要初期化，先让武将装上你心仪的秘技，之后选择初期化，这样你会看到固有技/秘技的装备栏变空，但实际

上秘技的效果依然存在。之后武将的级别提升到指定级别时，武将就会自动学会固有技，此时就可以兼有固有技和秘技的效果了。但只要玩家再进行固有技/秘技的装备，这个BUG就会解除。

另外由于是BUG，所以也发现过因为其他动作而导致秘技消失的情况，具体不明。

其他心得

1. “意地”技能能让眩晕状态无效，但是“意地”3级还是带有铁甲手效果，即蓄力方式不会被普通攻击打断。

2. 当你没有虎乱或只有虎乱1时，尽管无双是属性的，但是你在无双减到一格以下之前使用属性的C招，即可带虎乱属性。当你使用3级无双时，出带属性C招时从出招到收招的时

间段内，所有辅助效果攻击也是带属性的。基于这个原理，浅井长政和稻垣二人又有特别优待。当二人使用属性赋予技能时放无双，那么无双减成一格以下前出任何招都是带属性的，并且出带属性的招时3级无双的辅助效果攻击也是带属性的。(注：1和2都是《战国无双2》就有)

3. 宁宁变身成的无双武将均不能使用新加的CS或C9，这应该是BUG。



攻略
THE
透解

操作
简介

A	决定、攻击、长按为蓄力
B	取消、跳跃
X	使用魔法
Y	举起或扔出道具和敌人
L	锁定、单人模式下召唤同伴到身边
R	发动种族技能
START	开启主菜单

种族技能

《FFCC》里有四个种族，分别是クラヴァット族、ユーク族、リルティ族和セルキ一族，四个种族有着各自的特点，并且按下R键后可以使用种族特有的技能，在解谜方面尤为重要，因为迷

宫中有专门为其设置的谜题。要注意的是在多人模式下玩家自创角色可以选择性别，而性别不同能够装备的道具也会有区别。

クラヴァット族

クラヴァット族擅长剑术的，物理攻击力高，能够使用高速的连续斩。按下A键蓄力后可以使出能吹飞敌人的蓄力攻击（チャージアタック），跳跃时空中长按A键能使出垂直的落地技，速

空中的机关就需要用这招来解决。クラヴァット族能应付大部分敌人，但对需要技巧和史莱姆等特殊敌人方面比较弱。由于能够装备的都是高物理攻击和高物理防御，可以担任前方吸引火力的角色。

リルティ族

リルティ族擅长使用炼金术。按下R键会出现炼金术的界面，迷宮中有元素向上升的奇异的方块就是他们准备的。利用元素他们可以合成出道具，用掉掉绿点会变色，然后顺时针旋转，使画面上的3个准备上的指针保持在绿色区域。当积攒3个绿球后会造出一颗魔石，利用绿魔石能造出不同于普通的火、冰、雷的更高级的属性魔石。按下A键松开的蓄力攻击是利用炼金术进行的高速滚

动攻击，能够推开一些特殊的门和穿过狭窄的通道。迷宮中有一些蓝、绿、紫色的有图案的方块就是表明此处可以利用リルティ族的A键蓄力技能。蓝色是A键蓄力出现的差可以向上升，绿色则是A键蓄力出现的差有向上移动，紫色则是A键蓄力出现的差是暂时防止毒室内毒气的侵袭。リルティ族是个混合型种族，能力比较平均，充当的是辅助性角色，能力方面更侧重于物理系。

说实话有了NGC上的阴影后一开始笔者对这款游戏并不是十分看好，但在实际拿到游戏之后就完全改观了。回想当年多人格斗NCG上《最终幻想 水晶编年史》（以下简称《FFCC》）的情景，感到这游戏的确定用掌机比较方便也更好玩，特别是在多人游戏方面。并且单人模式和多人模式能够体会到不同的感觉，单人模式在于优秀的剧情和一个对四个种族其技能的掌握，而多人模式则更多的要求玩家间的配合。要说缺点只有单人模式下同伴的AI不是太高，而迷宮的视角有些问题，另外NDSL的十字键在微调方面不是太好。

FINAL FANTASY®

CRYSTAL CHRONICLES

Ding of Flates

文 邪魔天使 美编 木仙

最终幻想 水晶编年史 命运之轮 Square Enix A·RPG
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates 日语
2007年8月27日 1~4人 4800日元
实时对局 推荐玩家年龄 全年龄



基本攻击

游戏中除了普通的攻击和蓄力攻击外还有一些特殊操作。比如クラヴァット族的空中长按A键的下突双击。在敌人正下方时跳跃可以抓住敌人，此时按A键可以进行翻滚攻击，而跳到敌人背上按A键则是践踏攻击，如果按Y键举起敌人然后按A键就是向上攻击了。

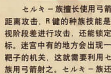
ユーク族



ユーク族是擅长使用魔法攻击的种族，所以使用魔法时攻击力高。按下R键使用的种族技能是魔法阵，在有魔法阵的时候能够用其解开机关和点燃蜡烛。虽然也能举一些

甲，但以牺牲魔力为代价所以得不偿失。ユーク族在面对攻击力高的敌人时，元素史莱姆、元素炸弹等怪物时能够有很好的表现，由于皮比较薄，还是在后方支援比较好。

セルキ一族



セルキ一族擅长使用弓箭进行远距离攻击。R键的种族技能是可以无视阶段进行攻击，还能锁定多个目标。迷宮中的地方会出现一个类似帽子的机关，这就需要利用セルキ族的用弓箭射。セルキ一族还会二段

跳，所以能够更方便地到达更高的地方。作为远距离攻击职业セルキ一族只要注重物理攻击和必杀率就行，防御和魔力则不是很重要。但在单机模式中下还是要注意一下防御力和HP的，庆幸的是他们能够穿铠甲。

种族能力

随着战斗的进行和等级的提升每个种族会获得一些特殊能力来强化自身，使其种族特色更加分明。需要注意的是单人模式和多人模式种族能力的等级有的是有区别的，而单人模式种族能力等级的等级普遍比多人模式要高。

备注：SLV代表单人模式等级，MLV代表多人模式等级。

クラヴァット族

SLV	MLV	名称	效果
	6	チャージアタック	长按攻击键蓄力，放开后使出蓄力攻击
	90	チャージブレイク	长按攻击键蓄力，闪两次光后放开使出蓄力破坏攻击
	17	チャージゴード	蓄力中按 R 键进行防御
25		ガードカウンター	防御中受到攻击后进行反击
	12	マジックバイル3	能进行魔法3连携
		マジックバイル4	能进行魔法4连携
		リングホルド2	魔法环放置可以放2个
		リングホルド3	魔法环放置可以放3个
	8	チェイン4	连打攻击键可使出4连击
		チェイン5	连打攻击键可使出5连击
	46	HP+50	最大HP+50
	82	HP+100	最大HP+100
		物理攻击+50	ATK+50
		魔法攻击+50	MAG+50
	44	防御+50	DEF+50
	81	防御+100	DEF+100
		运+5	运+5
		运+10	运+10
95	95	运+10	运+10
55		全耐性+1	全耐性+1
90	90	クラヴァット魂	不容易后仰和吹飞



リルティ族

SLV	MLV	名称	效果
	6	チャージアタック	长按攻击键蓄力，放开后使出蓄力攻击
	43	チャージブレイク	长按攻击键蓄力，闪两次光后放开使出蓄力破坏攻击
	28	チャージゴード	蓄力中按 R 键进行防御
		ガードカウンター	防御中受到攻击后进行反击
	30	マジックバイル3	能进行魔法3连携
		マジックバイル4	能进行魔法4连携
	47	リングホルド2	魔法环放置可以放2个
		チェイン2	连打攻击键可使出2连击
		チェイン3	连打攻击键可使出3连击
24		3元素炼金	可用3种材料进行炼金
	37	4元素炼金	可用4种材料进行炼金
		5元素炼金	可用5种材料进行炼金
	42	物理攻击+50	ATK+50
		物理攻击+100	ATK+100
		防御+50	DEF+50
		运+5	运+5
95	95	运+10	运+10
		クリティカルUP	更容易出会心一击
	72	ボツマスター	炼金完成爽快
90	90	リルティ魂	3连击第三下带倒地效果



ユーク族

SLV	MLV	名称	效果
		チャージアタック	长按攻击键蓄力，放开后使出蓄力攻击
	52	チャージブレイク	长按攻击键蓄力，闪两次光后放开使出蓄力破坏攻击
		チャージゴード	蓄力中按 R 键进行防御
	28	ガードカウンター	防御中受到攻击后进行反击
	5	マジックバイル3	能进行魔法3连携
		マジックバイル4	能进行魔法4连携
	34	マジックバイル5	能进行魔法5连携
		リングホルド2	魔法环放置可以放2个
	45	リングホルド3	魔法环放置可以放3个
	58	リングホルド4	魔法环放置可以放4个
49	49	SP+50	最大SP+50
	42	魔法攻击+50	MAG+50
81	81	魔法攻击+100	MAG+100
	65	运+5	运+5
95	95	运+10	运+10
	87	全耐性+3	全耐性+3
	68	炎の得意	能点燃大部分敌人
	78	冰の得意	能冰冻大部分敌人
	73	雷の得意	能麻痹大部分敌人
90	90	ユーク魂	魔法的效果2倍



セルキ族

SLV	MLV	名称	效果
	3	チャージアタック	长按攻击键蓄力，放开后使出蓄力攻击
	32	チャージブレイク	长按攻击键蓄力，闪两次光后放开使出蓄力破坏攻击
	21	チャージゴード	蓄力中按 R 键进行防御
		ガードカウンター	防御中受到攻击后进行反击
	17	マジックバイル3	能进行魔法3连携
	53	マジックバイル4	能进行魔法4连携
	46	リングホルド2	魔法环放置可以放2个
	13	3ウェインショット	同时射出3支箭
	26	ストレートアロー	箭有贯通效果
	62	5ウェインショット	同时射出5支箭
	50	HP+50	最大HP+50
	37	SP+50	最大SP+50
	37	SP+100	最大SP+100
	76	物理攻击+50	ATK+50
	57	魔法攻击+50	MAG+50
	70	防御+50	DEF+50
65	65	运+5	运+5
95	95	运+10	运+10
	65	クリティカルUP	更容易出会心一击
90	90	セルキ魂	更容易出会心一击



魔法



与NOC的《FCC》一样，咏唱魔法后会出现一个魔法环，当几个魔法环交集在一起就会发动连锁魔法，能发动连携魔法有比较明显的标志就是魔法环会发白光，但如果几个魔法环完全重合的道具威力还要上升，此时会出现“XXX+1”的效果。

名称	组合	效果
ケアル	ケアル	HP 回复 200
ケアルα	ケアル ×2	HP 回复 500
ケアルβ	ケアル ×3	HP 回复 600
ケアルγ	ケアル ×4	HP 回复 999
レイズ	レイズ	复活
アレxis	レイズ ×2	完全复活
クリア	クリア	异常状态回复，SP 回复
クリアラ	クリア ×2	异常状态回复，SP 回复
クリアβ	クリア ×3	异常状态回复，SP 回复
クリアγ	クリア ×4	异常状态回复，SP 回复
バリア	バリア+クリア	防御力上升
バリアα	ファイア ×2+クリア ×2	防御力上升
バリアβ	ブリザド ×2+クリア ×2	敌人速度下降
スロウα	ブリザド ×2+クリア ×2	敌人速度下降
ヘイスト	サンダー+クリア	我方速度变快
ヘイストβ	サンダー ×2+クリア ×2	我方速度变快
重力魔法	ファイア+ブリザド+サンダー	重力魔法攻击
神圣魔法	ファイア ×2+ブリザド ×2+サンダー ×2	神圣魔法攻击
ホーリーα	ケアル+レイズ+クリア	神圣魔法攻击
ホーリーβ	ケアル ×2+レイズ ×2+クリア ×2	神圣魔法攻击
クエイク	ファイア+サンダー+ケアル+クリア	大地震魔法攻击
毒攻击	ファイア+ブリザド+ケアル+レイズ	毒攻击
陽炎攻击	ブリザド+サンダー+レイズ+クリア	阳炎攻击
アルマ	ファイア+ブリザド+サンダー+ケアル+クリア	究极的魔法攻击

TIPS

利用同伴和魔石的堆积可以叠一个能弹的台子，这样就可以尽快地去割离一点的地方了。

合成

游戏中我们可以从敌人或宝箱中得到一些装备、道具的配方和素材，只要有配方和足够的素材那就可以在工房合成道具。合成道具还能强力装备的重要途径，在合成中还能添加宝石。宝石分为碎片、原石和水晶，碎片都是带“ブチ”字样的宝石，原石则不带，而水晶（クリスタル）则是比较特殊的。在添加宝石的

时候装备会获取一些特殊能力，其随机性比较大，但一般情况下可以为红宝石（ルビー）偏向物理攻击，蓝宝石（サファイア）偏向魔法攻击力，这里只是一个大致方向，不是百分之百准确，所以此时S/L大法就很重要了，不过一般认为水晶合成的东西最好，然后是玉石原石，最后是玉石碎片。

装备特殊效果一览

名称	最高LV	效果
物理攻击力アップ	5	ATK 增加
魔法攻击力アップ	5	MGC 增加
防御力アップ	5	DEF 增加
HP アップ	5	最大HP 增加
SP アップ	5	最大SP 增加
集中力強化	3	魔法咏唱中受到伤害减少
アーム強化	3	强化腕力，能够举起更重的敌人，举起的时间增加
ボグイ強化	3	伤害硬直减轻
インパクト強化	3	更容易让敌人气绝
女神の微笑み女神の微笑み	3	运气上升
炎耐性アップ	3	炎耐性上升，不容易点燃，伤害减少
冰耐性アップ	3	冰耐性上升，不容易冰冻，伤害减少
雷耐性アップ	3	雷耐性上升，不容易麻痹，伤害减少
气绝耐性アップ	3	气绝耐性上升，不容易气绝
时空耐性アップ	3	时空耐性上升，伤害减少，对缓慢、重力魔法有效
暗耐性アップ	3	暗耐性上升，伤害减少，对毒、暗黑、诅咒、死亡宣告有效
ダメージ回避増	3	ダメージアタック、ダメージブレイクの蓄力时间减缓
ご先祖の犠牲	3	魔法詠唱移动速度上升、ダメージアタック、ダメージブレイク、レイスマグイテリィのSP 消耗减少
リングスピード	3	魔法轮的移动速度上升
リジルド耐性	1	BOSS 的魔法解除失效
HP リジエネ	3	HP 徐徐回复
SP リジエネ	3	SP 徐徐回复
战士の心得	1	同伴攻击更积极，单人模式专用
白魔の心得	1	同伴自动使用ケアル、クリア、レイズ，单人模式专用
黒魔の心得	1	同伴自动使用魔法石，单人模式专用
シーフの心得	1	同伴不容易成为敌人目标，单人模式专用
龙骑士の技	3	跳跃攻击，下次攻击增强
侍の技	3	会心一击率上升
モンクの技	3	头上攻击，反攻击增强
赤魔の技	3	异常状态更快消除
贤者の技	3	让敌人的异常状态时间增加
忍者の技	3	落下伤害减少
学者の技	3	ボーション、エーテルの効果上升
真紅の力	3	炎属性攻击增强
紺碧の力	3	冰属性攻击增强
黄金の力	3	雷属性攻击增强
深緑の力	3	回復力上升
武器SP 吸收	3	给予敌人伤害的一部分转换为HP 回复
防具SP 吸收	3	受到的部分伤害转换为HP 回复
武器SP 吸收	3	给予敌人伤害的一部分转换为SP 回复
防具SP 吸收	3	受到的部分伤害转换为SP 回复
遊び人の知恵	3	检测的金钱增加
勇者の知恵	3	获得经验值增加
フルーティアン	3	水果的效果增加
ベジタリアン	3	蔬菜的效果增加

莫古利的迷你游戏

与迷宫中的莫古利对话它会给你一个印章，收集一定数量的印章就可以玩给莫古利喂色和“けちらせキヤラシロード”复刻版”赛车游戏。收集了同种颜色的印章3个就可以在举起莫古利掉道具时获得奖励，一般都是素材和配方，收集齐印章可以获得诸如アルテマシルク这样的超稀有道具。

通关之后

单人模式通关后会提醒玩家记录，通关记录会有蓝色小皇冠的图标和一颗星星，读取这个记录就可以进行二周目，通关后人物的等级、道具、装备、金钱全部继承。二周目送官人的一些机关会有些变化，出现的敌人中也会增强（相当于HARD 难度），但打出的配方、素材等级都会上升。在主人公尤利成人后大地图上还会新增隐藏迷宫リバーベル。二周目通关后，三周目的皇冠图标会变成绿色，星星增加到两颗，三周目的

难度相当于VERY HARD，敌人能力和道具素质进一步提升，并且在王城レベナ・テ・ラの防具屋还会卖超级强化レベルジャケツト，主人公装备限定，ATK+100，DEF+200，MAH+100，HP リジエネ3，SP リジエネ3，インパクト強化3。

多人模式一开始是Normal 难度，只有在将全部Normal 难度下的迷宫通关后才能选择HARD 难度，再将HARD 难度通关后可以选择VERY HARD 难度。



第一章 里山の洞窟・英灵の谷

剧情之后出发去莫古利的剧情，需要注目的是多人模式下去想收集莫古利印章也需要发生这个剧情。

将钥匙扔到钥匙孔上就能打开通。这里是第一个迷宫，许多之后迷宫中的基本操作要在这里熟悉。比如踩机关、用魔法石打相应颜色的球、用普通攻击打靶子开门，另外从这个迷宫开始大家就可以熟悉用魔法石堆砌跳板的技巧了。有的地方要想让靶子出

现需要去踩一个区域的敌人，这也是后期迷宫中经常出现的。

这里BOSS 是个大狮子，攻击方式是放激光、柑子的尖刺、尾巴的钻地攻击。弱点是尾巴的尖端。魔法石弱点是在后期BOSS 中也通用，用魔法石打相应颜色的球、用普通攻击打靶子开门，另外从这个迷宫开始大家就可以熟悉用魔法石堆砌跳板的技巧了。有的地方要想让靶子出

第二章 见合てられた街

晚上出门到村子右上方与父亲对话，第二天与父亲对话两次，然后从村子左边走到大地图前往レベナ・テ・ラ来。来到王都レベナ・テ・ラ与村民对话，当钟声三声后去中央广场发生剧情，然后从地图右下方前往被遗弃的村庄。

这里谜题有用相应颜色的魔法攻击台座，将相应颜色的魔法石放在空的台座上。地面的机关需要两个同时按下的地方用石块压住一个，然后自己站在另一

个上面。需要同时施放的魔法攻击台座的地方先用相应魔法用L 键锁定，然后再对另一个使用魔法，需要注意要同时破坏，而固定魔法在经过大约6 秒后就会自己发动，有音效提示，所以要注意时机。颜色比较深的机关则需要跳下去攻击打靶子才能启动。

该迷宫的BOSS 对其使用几次魔法它就会倒地但肚皮的红宝石露出来，抓住机会跳上去踩，很快就能搞定它。

第三章 ヴァール山

先去アルの家与メーヌ对话然后去大地图前往ヴァール山。在ヴァール山アルハナ・レム加入成为同伴，

这样就可以利用他解开有魔法未读（就是类似于街灯一样的物体）的谜题了。利用アルハナ・レムの种族能力，可

以让种子长出板桥、点燃魔法烛台和搭建可供跳跃的平台。这里有个地方一开始去不了可以无视之。

在山顶按 Y 键触发中央最大的莫古利草就会发出 BOSS 战，所以之前先用アルハナレム把旁边的平台显现出来。

第四章 ヴァールム・二周目

进自己的家发生剧情，之后主人公ユリイ长大成人，然后前往大地国进入ヴァールム之前把兽性化的地方可以通过了。踩上去就会下降的平台需要将旁边的木架子推到下面才行。

第五章 深淵の森

在王宫的城门前与守卫士兵对话两次，然后到大地图前往深淵之森。

深淵之森里有网状的桥可以用魔法消除。回到台子可以利用敲击把手使之转动。森林中的蜜蜂会让人中毒，但如果不将蜂蜜消灭就会无限出。前进几个区域后就会碰到ナッシュ，帮助他的打倒毒花使其加入成为同伴。ナッシュ的能力是马和二段跳。这样可以解开有靶子的谜题和可以跳到更高的地方。

第六章 レラ・シエル

与皇宫前的守卫士兵对话就可以进入皇宫了，进入皇宫后发生剧情，然后到大地图前往レラ・シエル。从这个迷宫开始迷宫的谜题难度将有所提升，一开始还是利用弓箭射靶子，用魔法未读谜台台子。在 B1~F3 解谜后前往 B3~B6 让ミス加入，注意一旦前往则无法回头。之后的谜题那就是要熟练掌握：X 的魔法壹符投来解开了，这时有一个教学模式，大家最好在此时熟悉一下操作。

这里的 BOSS 是条鱼，水晶在头部，不过由于 BOSS 在水里所以攻击

第七章 罪人島

一开始的区域跳上房子可以看到很多莫古利，这里有莫古利商会、武器防具屋、杂货屋、魔石商店和工房，可以在此行进行补给和强化。这里地面有颜色的地板能利用：X 的 A 键蓄力炼金壹符技，气球则要用ナッシュ将其射破。绿色地板上让ミス使用炼金壹符技可以让炼金变成翅膀，拿着这样的炼金壹符可以飘很远了。

第八章 ??? (死者的世界)

这里会出现透明的幽灵状敌人，对其使用回復魔石就会让其现身，这样很多敌人都是一出来是幽灵状态，所以回復魔石一定要注意有所保留。这里要解决无法破解的烛台需要一次划过去连续点亮三个。这关的 BOSS 一开始是主角父亲，攻击力比较高，

现出来。BOSS 会吹风、平行突击和垂直突击，可利用对地面突击的时候跳到它头上去打弱点击击，也可以跳起抓住 BOSS 进行连击兼双击。在 BOSS 身上进行打击时要注意它的动作，看到有突击的倾向就要及时跳下来。

山顶上与红水晶战斗，红水晶会喷火，注意回收它放出来的火魔石，将身上的火魔石扔掉吧，不然带有跟踪性能的火花会让你陷入大麻烦。战胜红水晶后アルハナレム会再次加入同伴。

方。从此时起前进的地方会有箭头标示，很方便。

在有植物的伞的地方需要将四个伞张开才能自由移动浮板，这里都是利用ナッシュ的弓箭射击靶子来解谜。启动浮游板上走就是与 BOSS 的战斗，一开始先干掉两根触手，当花张开的时候跳上去去打花蕊上的红宝石，注意花会用回旋攻击将你甩下来，用水晶将会用 BOSS 赤注然后双击不失为一个好方法。

比较麻烦。一个方法是跳到池子的浮板上攻击，但要注意一定时间回浮板会上下沉，所以还是用远射程魔法和弓箭攻击比较好。

战胜 BOSS 后接触水晶然后前进到最深深处发生剧情，在最深处和ナエリカ对话，然后与ナッシュ对话，然后与ナエリカ对话，之后与ミス对话？次，接着与アルハナレム对话？次，然后与ミス对话，最后与ナエリカ对话。

这里有的钥匙就需要全员出去会出现，所以最好是全员就破吧。

此地的 BOSS 一开始攻击龙上的骑手，将其打下来后会乱跑，要赶紧将其干掉。骑手死后会将红水晶扔给龙，龙的尾巴末端就会出现红水晶弱点，对其猛攻即可。

罪人岛通关后强制进入死者的世界。

使用绕圈攻击或者操纵远程角色远处攻击也行。打倒后死神出现，一开始死神处于幽灵状态所以要对其使用回復魔石让其现身。死神会死亡宣告还会毒攻击，所以一定要及时解除异常状态。战胜 BOSS 后解除水晶就会强制送到过去的レラ・シエル。

第九章 レラ・シエル (过去)

一开始同样可以碰到莫古利商人队，及时补给一下吧。1F 要全员灭敌人红色的台座才出现，对其使用魔法 X。这里的谜题主要是推动制御滑轮整水台，需要注意的推动石块到地图最里面，然后用ミス利用弹射炼金壹符技才能有立足之地。前击由面的区域看到水里有关雷魔石的台座需要将雷魔石扔下去引爆它，这样水台才会下降。见到绿色的台子就需要用ミス的漂游炼金壹符技飘过去了。

该关的 BOSS 同样是鱼。

但只要将雷魔石扔到水里引爆雷魔石台座就会让水位下降，这就是鱼肉 BOSS 了。战胜 BOSS 之后接触水晶，然后就会回レラ・シエル了。



第十章 クリスタルの神殿

来到レナ・テラ城发生剧情后又是与一个死神型的敌人战斗，不过这次一开始它就出了真身，它的手腕可以分离并会发出激光攻击，击中后会有气绝效果，所以先将其消灭掉，另外它依旧会死亡宣告。战斗中チェリオン会发出魔法环，与之連携会发出レラ・クリスタルの魔法，伤害有一千多，可以善加利用。战胜后与国王对话 3 次，然后前往神殿。

在神宫中与国王对话发生剧情，然后与杀父仇人クークサスベル战斗。クークサスベル会漂浮魔法，所以要跳跃攻击，将其 HP 打到一定值后会分身，分别击倒之。战胜后前进，在 2F 中都有 BOSS 级的怪物，要想解谜必须将其打倒。在有铁格子上的房间的要点是到达最上方，用アルハナレム的魔法。中央有的房间可以利用ミス的 A 键蓄力技将炼金壹符放在紫色地板上，这样就会在一分钟左右不受毒物的伤害了。在有蓝红无形墙壁的房间需要击打地面的把手变换无形墙的位置前进，地图中央的中段有带虚线的铁格子是可以拉动的，将其拉出来。这个地图中拿到钥

匙后可以利用绳子将其放在绳子上，然后利用ナッシュ的二段跳跳到绳子上举起来就能回来，只是需要比较精确的操作。前进后有靶子的地方需要回台中靶子，这时ナッシュ领悟了 3 连射就方便了，而两个蜡烛的地方需要同时点燃。铁格子房间 B6 是解谜最麻烦的地方，主要是アルハナレム要点燃 7 个烛台，要点是魔法墙划过的地方不要有东西阻挡。而经过旋转平台可以看到水下有个机关，不要犹豫跳下去踩就是，减点 HP 就让它爆炸，之后就是推动石头去压水里的另一个机关了。在新断绝壁 5F 需要打倒所有幽灵状的敌人影才会出现。在传送点的房间要将 3 块石头放在房子边缘的 3 个印上。在中段的传送点的另放两个白色到迷宮内特定的地方，利用这一点可以回去回收道具。

这关的 BOSS 是教皇，被其黑色的激光击中后会气绝，而且他还会附带黑效果的攻击，老办法，绕到背后打就行。当教皇的身体周围出现防护罩时就需要打掉场地上的红水晶。战胜后接触水晶，准备最后的决战。

第十一章 月の神殿



一开始是每个同伴分别单独 BOSS，都是以前见过的，打起来并不难，最后合流后进入中央有印的房间进行传送点。接下来先是有两个水晶的战斗，然后打倒几个幽灵后将对教皇。这次教皇的激光死亡宣告告结束。

集中火力攻击教皇腹部的红水晶吧。需要注意的是教皇被打倒后需要四名角色使用魔法，所以最好保持全员角色，如果有死亡那么及时复活。教皇死亡后会出现魔法阵，然后用魔法 X、冰、雷、回复) 对准魔法阵上空的魔法环 (释放或复接进行)，四个魔法环分别被施与魔法后教皇才会被真正打倒，如果在规定时间内不放魔法则教皇会复活，需要再次将其打倒才行，而多人模式不需要自己手动在魔法阵上的魔法环上发动魔法。然后回到大地地图前往自己的村庄，接下来就是感人的结局了。

攻略
透解

文 ACE 飞行员 美编 anabis

BIOSHOCK

背景简介

1946年，前苏联工业巨子安德鲁·雷恩(Andrew Ryan)按照自己的理想建造了一座海底乌托邦——销魂城(Rapture)。在这里集结了众多顶尖的艺术家、科学家、思想家……名流汇集的销魂城拥有着人类最先进的生产力，雷恩把这座城市骄傲地看成是“人类中最杰出代表”所组成的社会。随着城市的发展，人口的增加，社会活动的加剧，阶级制度也就不可避免随之产生。

随着科学家在一种海底蜗牛体内发现了前所未有的基因能源，这一发现彻底搅乱了销魂城的社会秩序。起初，这种能源用来治愈各种疾病，而后竟然演变成人们增强自身物理和精神能力的改造制剂。在一身年轻的企业家方谭(Frank

Fontaine)的大力投资下，最终能够带给人类极大改造能力的基因产品亚当(Adam)终于诞生了。

人们为了让自己更美、更强、更有社会地位开始疯狂的追求亚当，一场基因竞赛如瘟疫般在整个销魂城蔓延开来。由于亚当的副作用，人们的脸部和身体开始扭曲，所以很多人选择了带上面具遮丑，但即使这样也已经无法阻止人们的欲望。现在销魂城的秩序、文化、法律都已荡然无存，城市中的所有“人”都为了抢夺亚当而不惜一切……

我们的主角杰克就在这种情况下来到了销魂城，参加到了这场扭曲人性的游戏中，可能谁都不会想到，其实杰克从来就没有离开过销魂城……

这是款什么游戏？可能只有当你彻底经历过《生化奇兵》的全部才能明白。游戏是以传统的FPS方式进行战斗，但却融入了大量RPG要素。在精妙的任务安排下，游戏用聪明的叙事方式带给我们一个又一个出乎意料。销魂城的故事值得我们去读，销魂城的人值得我们去探究。游戏制作者仿佛是销魂城的创造者安德鲁·雷恩，他们制作了一款充满了个人思想的艺术品。问：什么游戏能改变了你对FPS游戏的认识。答：《生化奇兵》。

生化奇兵	2K Games/2K Boston	FPS
X360	2007年9月21日发售	1人
PC	2007年9月21日发售	1人

黑客系统

游戏中面对诸如：机器人、密码箱、贩卖机等只要出现“Hack”字样，都可以按X键进行黑客侵入。游戏中的“黑客侵入”其实就是让玩家一个将不同水管连接成一个通路的小游戏。值得注意的有几点。其一，随着游戏的进行，黑客入侵的难度会越来越大，所以玩家要尽早提升自己的黑客能力。其二，当黑客失败后会扣除

一定体力，当玩家体力降为零时如果再次失败不至于要你的命。如果你够执着的话可以反复尝试。其三，某些黑客入侵的难度极高，其实就不可能完成，除非玩家装备了较强的能力或者直接用黑客工具搞定之。其四，有些高处的警戒摄像头在其被电麻后需要在它下方调整好角度才会出现“Hack”的字样。



主动技能与被动技能

我们将游戏中获得的技能划分为两大类，需要按下RT键才能发动的技能，如所有基因质粒能力我们将其定义为主动技能，而剩下的所有技能因为都需要特定条件才能发出，所以被定义为被动技能。值得关注的，是游戏中的被动技能是可以叠加使用的，比如：Hacker's Delight的效果是黑客成功后获得的10%的体力与能力，Hacker's Delight2的效果是15%，那么同时装备这两个等级的相同技能的话，所获得的效果就是25%。后方带有阿拉伯数字的被动技能均为原技能的加强版，其效果就不赘述了。下文中技能的具体取得方法请参考“流程攻略”。



Plasmids 基因质粒能力

主动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Electro Bolt	闪电	对敌人产生麻痹效果，使其无法动弹。对使用可使水全面导电，对敌人造成较大伤害。	第1章
Electro Bolt 2	—	—	贩卖机获得
Incinerate	焚化	用火把把敌人点燃吧，当附近有敌人时，敌人会去自取灭亡。这时再使用闪电让他们痛苦加倍。	第2章
Incinerate 2	—	—	贩卖机获得
Telekinesis	意念力	用意念举起较轻的物品，通常用于抓住并反射敌人投掷的炸弹，或者抓取某些无法企及的物品。	第2章
Enrage	激怒	当遇到多个敌人时，使用该能力能够让它们互相残杀。对Big Daddy同样有效。	贩卖机获得
Security Bullseye	警报混淆	对敌人使用后，附近的安全警卫就会出来对其进行扫荡，利用率不算高，还不如亲自去把警报摄像头拔掉。	第3章
Target Dummy	傀儡靶标	放出一个分身吸引敌人，自己躲在一旁想干啥干啥。	贩卖机获得
Winter Blast	暴风寒	放出寒气流将敌人冻成冰块。可惜打碎敌人后没有物品留下，导致该能力实用度大大降低。	贩卖机获得
Winter Blast 2	—	—	贩卖机获得
Insect Swarm	蜂群	释放一群蜜蜂攻击敌人，对复数敌人有效，而且可以困住Big Daddy一段时间	贩卖机获得
Insect Swarm2	—	—	贩卖机获得
Cyclone Trap	飓风陷阱	在地面放置好陷阱，敌人踩上去后就被吹飞	贩卖机获得
Cyclone Trap2	—	—	贩卖机获得
Hypnotize Big Daddy	诱骗术	迷惑Big Daddy成为自己保镖，有90秒时间限制。	拯救3个小萝莉获得
Hypnotize Big Daddy2	—	—	有效时间变成180秒 拯救9个小萝莉获得



Engineering Tonics 工程学强化

被动技

英文名称	中文译名	效果说明	取得
Security Expert	安全专家	适当降低入侵机器人和监控摄像头的难度	第2章
Security Expert 2	—	—	拍摄飞行器机器人
Speedy Hacker	高速黑客	入侵设备时让水流速度变慢，是非常实用的强化道具。	第2章
Speedy Hacker 2	—	—	贩卖机获得
Focused Hacker	聚焦黑客	当入侵设备时，减少2块障碍砖块。	第3章
Focused Hacker2	—	—	第11章
Hacking Expert	黑客专家	当入侵设备时，障碍砖块和警报砖块各减少一块。	第5章
Hacking Expert2	—	—	贩卖机获得
Shorten Alarms	缩短警报	缩短触发警报后的警戒时间	贩卖机获得
Shorten Alarms2	—	—	第9章
Alarm Expert	警报专家	当入侵设备时，减少2块警报砖块。	第8章
Alarm Expert2	—	—	第12章
Clever Inventor	聪慧发明家	在发明时需要较少的材料	第10章
SafeCracker	保险箱窃贼	极大程度上减少保险箱和密码锁的难度	拯救小萝莉6人
SafeCracker 2	—	—	第12章
Prolific Inventor	高产发明家	允许发明出更多的产品	拯救小萝莉获得

警戒机器人

如果成功入侵各种“警戒机器人”，他们将成为玩家有效的火力补充，但除此之外，它们身上还有一批子弹。在弹药奇缺的情况下玩家可以選擇將黑標的機器打爛來獲得彈藥補充。



Physical Tonics 体力强化

被动技

英文名称	中文译名	效果说明	取得
Hacker's Delight	黑客的喜悦	每当成功“黑”掉某一设备就会给主角自动补充一定的体力和超能力。	第1章
Hacker's Delight2	—	—	发明机取得
Hacker's Delight3	—	—	第12章
EVE Link	能力连接	使用加热制剂时恢复一定超能力	贩卖机获得
EVE Link 2	—	—	发明机或贩卖机
Medical Expert	医疗专家	使用加热制剂时恢复更多的体力	第3章
Medical Expert2	—	—	第8章
Medical Expert3	—	—	贩卖机获得
Extra Nutrition	额外营养	当获得培养基中的各种小食品和罐带时获得更多体力补充	贩卖机获得
Extra Nutrition 2	—	—	第8章
Extra Nutrition 3	—	—	拍照研究获得
Spronger	破绽王	当调查垃圾桶或者尸体时，如果物搜索，品为A，你可以按下RT键进行再次可能你将获得新的战利品。	拍照研究获得
Natural Camouflage	自然伪装	不行动状态下停留数秒，身体变透明，敌人无法察觉你的存在。	拍照研究获得
SportBoost	运动加速	行动与挥舞扳手的速度加快	拍照研究获得
Security Evasion	逃避监控	监控器发现你后会持续更长时间才发出警报	第5章
Security Evasion2	—	—	第9章
Booze Hound	酗酒猎犬	饮用酒精类物品恢复一定量的超能力	发明机获得
Bloodlust	杀戮狂	当被敌人钝器敲打后反而获得少量的体力和超能力	发明机获得



Combat Tonics 战斗技强化

被动技

英文名称	中文译名	效果说明	取得
Wrench Jockey	扳手手	增加扳手的伤害度	第2章
Wrench Jockey 2	—	—	拍照研究获得
Static Discharge	静电放电	当受到钝器攻击时自动放出电流，进行360度攻击。	第2章
Static Discharge2	—	—	拍照获得
Armored Shell	装甲盾	降低人物受到攻击自身的伤害程度。	贩卖机获得
Armored Shell 2	—	—	拯救小萝莉获得的奖励
Photographer's Eye	摄影师之眼	提高拍照研究的升级速度	拍照研究获得
Photographer's Eye2	—	—	通过拍摄Rosie
Wrench Lurker	扳手潜行者	装备扳手后能够悄悄靠近，并給予敌人致命的打击	贩卖机获得
Wrench Lurker2	—	—	贩卖机获得
Human Inferno	人间地狱	当受到火焰攻击时伤害减少，同时使用火焰的攻击力也变高。	贩卖机获得
Human Inferno2	—	—	贩卖机获得
Frozen Field	冰冻地带	当受到冰冻攻击时伤害减少，同时使用冰冻的攻击力也变高。	贩卖机获得
Frozen Field2	—	—	第9章
Electric Flesh	电击肉	当受到电击时伤害减少，同时使用电力的攻击力也变高。	第8章
Electric Flesh 2	—	—	第10章
Damage Research	损伤研究	增加对损伤研究的奖励时间	第9章
Damage Research2	—	—	第12章

其他

英文名称	中文译名	效果说明	取得
Health Upgrade	体力增长	增加体力槽上限	贩卖机获得
EVE Upgrade	能力增长	增加超能力槽上限	贩卖机获得
Plasmid Slot	质粒槽	可多携带一种质粒能力	贩卖机获得
Physical Tonic Slot	体力强化槽	可多携带一种体力强化能力	贩卖机获得
Engineering Tonic Slot	工程学强化槽	可多携带一种工程学强化能力	贩卖机获得
Combat Tonic Slot	战斗技强化槽	可多携带一种战斗技强化能力	贩卖机获得



流程攻略

序章 坠机

Plane Crash

他们告诉我，孩子，你与众不同。天生就是干大事的料。对他们说得没错……1960年，我乘坐的客机当飞行到大西洋中部上空时突然发生意外。万幸的是我居然活了下来，而且没有缺胳膊少腿。当我浸泡在大海的那一刻起，我的人生就与神秘的销魂城(Rapture)交织在一起。

游向前方巨大灯塔，爬上台阶，顺路走到灯塔底层会有一个球形深海

潜水装置，这就是前往销魂城的唯一道路。



第1章 欢迎光临销魂城

Welcome to Rapture



当球形深海潜水装置停下来的时候，取得墙上的无线电通话设备就能开门出去。神秘人物Atlas将通过无线电随时和你取得联系，并给你诸多指引和提示。他现在扮演的是向导的角色。捡起前方不远处地面上的扳手，用扳手砸开前方碎石柱后蹲下前进，刚上楼没多久，就会遇到游戏中第一个被成为“Splicer”的敌人。用扳手猛敲他头部可以造成较大伤害。在场景中搜索一番，可获得不少急救药和加超能力的蓝色制剂。来到二楼，不要忘记搜索垃圾桶，最后在贩卖机上获得第一个基因超能力闪电(Electro Bolt)。



用此能力打开前方的电子门。

穿过飞机残骸进入安全门。这里主要还是搜索场景以获得更多制剂。运用闪电麻痹敌人再用扳手猛击现已成为现阶段惯用的战斗方式。乘坐电梯上楼后，游戏会出现箭头指引。婴儿车内可捡到一把左轮手枪。来到餐厅，还是进行全方位搜刮。楼下有不少物品，而且这里还能第一次捡到美元。清场完毕后从二楼男厕所内的破墙离开，走到楼下玩家将观赏一段Big Daddy虐杀Splicer的处女秀。

根据箭头指引，沿路来到楼下，只要玩家一靠近铁拉门就会触发安全警报，不用理睬门后那个喷火器，现在暂时没有对付它的办法。马上会有3批敌人陆续从楼梯冲下来，这时只要看准时机朝水中放电就能轻松解决他们。战斗结束后前往新地点医疗所(Medical Pavilion)。

第2章 医疗所

Medical Pavilion

·小萝莉2人



医疗所的环境可比前复杂了许多。从本章节开始游戏迎来了第一个升级高潮。首先去紧急通道(Emergency Access)，启动二楼的开关才出现提示必须找到斯坦曼医生(Dr. Steinman)才能获得紧急通道的钥匙。在二楼玩家可获得一把机关枪。现在继续向医疗所深处进发。

来到二楼的医疗所大厅就会出现指引箭头。在这块区域内会有2座机枪机器人，火力强劲。放电麻痹它们后尽快将它们“黑”掉，靠他们的火力足够对付这里持枪的敌人。场景里还有补血站，也要快速将其“黑”掉。这样敌人就无法补血了，而且一旦使用还会中毒身亡。根据箭头指引，来到手术室休息区(Surgery Foyer)。由于固定剧情，这里的通路已经被碎片堵住。Atlas给出的方案就是利用意念力(Telekinesis)控制敌人的炸弹来通过这里。

现在就前往门前燃烧着火焰的“Eternal Flame”，这里玩家将得到两件重要物品。第一，启动焚化炉，焚尸体后获得第一种体力强化能力黑客的喜悦(Hacker's Delight)。第二，在二楼，蹲下通过一个洞口，在房内可获得第二种基因超能力Incinerate(焚化)。用其点燃地面上的油污可将前来的敌人一口气干掉。

从“Eternal Flame”出来后，用“焚化”能力融化同一楼层中被冰封住大门的房间。这里有一个密码锁，输入“0451”可以开启，在机器人身后有一个保险箱，“黑”掉后，里面有一些弹药和美元。在里面的停尸房内，可获得第一个工程学强化道具安全专家(Security Expert)。

搞定这里后从楼梯下到楼下，用“焚化”能力融化该楼层中又一处被冰

封住大门的房间。进门后先走左侧门上的挂有圆形红灯“Kure-All”的房间，这里有一座机器炮台，它发射模糊跟踪导弹，请尽快把它“黑”掉。从这里中间房间的墙壁下方的一个洞口通道进去，可以到左侧房间内，这里可获得第一个战斗技强化道具扳手工(Wrench Jockey)。离开这个房间后，向地图下方走，当玩家一捡起地上的霰弹枪后就会出现一批敌人，通过里面一扇雕刻有“R”字样的玻璃门后，可获得意念力(Telekinesis)。继续深入的走下去，你会发现一座名为“Painless Dental”门打不开，而隔着玻璃会有机器人向你射击。用机关枪干掉机器人后，跳窗进入里面会有好东西，在这里玩家将获得新的工程学强化道具高速黑客(Speedy Hacker)。不要急于离开，从附近墙壁下方的洞口还可以进入一个新房间哦。剩下一间房间，破了一闪窗户，当你按按钮提示需要一把钥匙。其实该钥匙就挂在房间内的柱子上，并且有闪烁效果，只要用意念力就能吸过来。其实房间内也没啥特别值钱的物品。



▲这里是玩家可以容易遗漏的地方。



▲斯坦曼医生的心扉就用他的手术刀剖出世界上最完美的心丸。

现在就前往手术室，用意念力控制敌人的炸弹破门。房间尽头就是斯坦曼医生，在前行的道路上还能取得战斗技强化能力静电放电(Static Discharge)。干掉斯坦曼医生后，得到紧急通道的钥匙就能过关了。

收割与拯救

在前往紧急通道的路上，玩家将遇到一个被杀死的Big Daddy，这里将出现面对小萝莉(Little Sister)的第一次选择。X键为收割，Y键为拯救。如果选择收割，主角将会残杀小萝莉，并从她身上获得160点亚当。如果选择拯救，从此该小萝莉将恢复正常意识，并且会对你连连道谢，最后获得80点亚当。每拯救3个小萝莉，玩家将在贩卖机前看到一个发光的小熊。在小熊身上玩家将额外获得200点亚当和一些珍贵道具和奖励技能。建议第一

次进行游戏的玩家还是选择“拯救”比较划算。由于小萝莉总人数是3的倍数，所以哪怕收割了一个小萝莉玩家都不可能赚到那额外的200点亚当和奖励了。



▲无论是拯救还是收割小萝莉，到后来都会有点原本。

首战Big Daddy

只要按下“Start”暂停游戏，画面下方将显示本关卡的小萝莉的人数。本章节共有2个小萝莉，除了刚才遇到的一个外，还剩下一个。由于游戏初期玩家的装备与能力都比较单薄，这时对抗Big Daddy难度比较高。但为了美元，为了升级命脉亚当(Adam)，还有小萝莉……所以玩家必须选择战斗。在



▲等玩家变强了后，Big Daddy简直就不堪一击。

注意：游戏中按下“Start”键后显示的小萝莉数目并不准确，小萝莉数目只会多而不会少。一般情况下只要频繁的被Big Daddy杀死就容易出现这个问题，这算是游戏的一个良性BUG。

前往目标地点的路上玩家就会遇到一个新的Big Daddy，通常小萝莉会在他身边，如果小萝莉不在他身边玩家可以尾随一段时间，他必定会召唤小萝莉出来。与他战斗要保持距离，而现在对付他最好的武器就是利用霰弹枪的Electric Buck子弹。这种子弹会打得他动弹不得。当然，这样战斗也依然有难度，还记得一楼有一座机器炮台，名为“Kure-All”的房间吗？把Big Daddy引到这个房间来，躲在通道内比较安全。运气好的话，炮台就能收拾Big Daddy。当收割或者拯救了小萝莉后，本章节就不会再出现小萝莉。不过游戏中固定区域内的Big Daddy是会不断出现的。如果想取得足够金钱，玩家可以亡命一搏，游戏金钱最高数量为100，祝大家有命赚钱也有命花钱。

第3章 海王星的舍舍 Neptune's Bounty

·小萝莉3人· 武器升级站1个

本章没开始多久就会遇到一个Big Daddy，先在Big Daddy身上使用一个激怒(Enrage)，让他与敌人混战一阵再上去战斗。在场地中央可获得体力强化道具医疗专家(Medical Expert)。跟箭头指引前往Fontaine Fisheries，到了门口敲门未果，得到新武器榴弹发射器。现在根据箭头

指引去拿研究用照相机。如果前往场景下方被水淹没的区域可遇到一个密码门，黑掉它或者输入“5380”都可进入，里面有一些道具。根据指引，找到照相机并不困难。路上出现的Big Daddy，因为有了榴弹发射器，现在对付Big Daddy会比较轻松。留意沿路上的机器人和监控摄像头，要小心对付。路上还有一些洞口可以钻进去获得一些道具。

照相机使用说明

照相机其实是一个辅助升级道具。对着敌人或者特殊物件进行拍摄，可获得相应的研究成果。比如：提高对这种敌人的伤害程；提高自身防御力等。一些新的能力同样是通过拍照研究取得的。进行连续拍摄多次后，会显示无法继续研究，那就再换一个目标。玩家请不要吝啬胶卷，能拍就拍，因为胶卷不但能购买而且路上也可捡到，基本不会出

现胶卷不够用的情况。对于Big Daddy这样的角色也可以拍照进行研究，总之拍照好处大大的，大家疯狂的拍照吧。



▲每当首次拍摄一种敌人时，获得的经验值总是很高，再回来就会变低。

获得照相机后，现在需要对一种手持双钩，能够在墙壁上进行攀爬的敌人(Spider Splicer)进行3次拍照。刚才被拍照后逃走的那个算第一个。根据提示：剩下两人，一个别在McDonagh的酒庄里Room 5房间内；另外一个在Jet Postal Substation，顺着声音，玩家可以在屋顶上获得新的基因质粒能力警报混淆(Security Bultseye)。拍照完后，根据箭头指引，回到最初的Fontaine Fisheries，再回去敲门。这时就可以通过了。前方

贩卖机附近，还能获得新的格斗技徒手潜伏者(Wrench Lurker)。进入Fontaine Fisheries后，发现这里不少地方都可以用火药融化冰雪来获得物品。如果想进门，就必须上交武器，所以玩家暂时只能留个扳手在身上。前方垃圾桶可重新获得所有武器，在旁边可获得聚焦黑客(Focused Hacker)能力。在此处搜刮一遍之后，来到冰窖楼下，可遇到游戏中第一个武器升级站NO.1。从升级站右侧的门就能离开这里。

第4章 走私犯的隐匿处 Smuggler's Hideout

本章只算是一个引路章节，道路都是线性的，也没有什么隐藏秘密可言。当深海潜水装置爆炸后，现在只能前往Arcadia。

右键的重要性

按下手柄十字键的右可调出游戏的地图与提示。一旦出现迷路的情况玩家就用右键寻找答案吧。游戏中的自动提示也很多，经常会在屏幕下方显示3秒左右，玩家需要留意。

第5章 阿卡狄亚

Arcadia

·小萝莉2人·武器升级站1个

从山洞出来以后，山洞正对的一面门左侧火把正在燃烧，用“美化”点燃右侧的火把可将此门打开，在这里会遇到能使用幻术的新敌人Houdini Splicer，赶紧拍照吧。对付这种敌人要打提前量，当他现身前就可以攻击他们。因为有箭头指引，所以不会迷路。不过玩家还是要搜索每一个角落，因为现在游戏会出现许多物品，在发明机器上用这些物品可以组合创造出许多新道具。遇到通电铁丝，可用意念力抓起一具尸体破坏掉。当发生丧尸事件后，就前往箭头所指的Langford's Labs，然后跟着箭头去拿样品。路上干掉一批敌人后在尸体旁边获得逃避监控(Security Evasion)，取得水池中的玫瑰花后返回到实验室，刚进入实验室就能在桌子上得到黑客专家(Hacking Expert)，目睹Langford被毒后，在她实验室内捡到新武器喷射器，输入“9457”打开墙上的保险箱，主要是里面有Market Key，为了拯救这里的植物，现在玩家需要

逃进Arcadia，搜集“Distilled Water”和“Enzyme Samples”各7个单位，并在发明机上研制出“Lazarus Vector”。这些材料用发光的锥形瓶表示，而且数量比较多，并不是惟一的，玩家不必担心难找。根据箭头前往“Farmer's Market”，那里有你需要的东西，不要忘记利用路边的机器给武器升级站NO.2，现在暂时可以离开Arcadia了。



▲本章一开始就安排了一个小谜题。

第6章 农贸市场

Farmer's Market

·小萝莉1人·武器升级站1个

搜集样品的工作并不复杂，某些样品可以在场景和尸体上找到。根据箭头指引来到养蜂场，这里有很多Enzyme样品，贩卖机前能获得EVE Link2，进入养蜂场前一定要先启动外面的烟雾驱赶装置，当发出警报后赶紧出来再启动一次，如此反复在这里可以搜集全部的Enzyme样品。地图Market中，被密码门封住的房间并没有非常重要的道具，在场景WINERY(酒窖)的保险柜中有2个单位的Distilled Water，探索完这里可以将Dis-

tilled Water搜集完毕，而且绰绰有余。在酒窖底部所有武器升级站NO.3，千万不要错过了。当搜集完这两种物品后就可以返回Arcadia了。



第7章 重建阿卡狄亚

Restoring Arcadia

现在目标很明确——回到Langford的实验室，利用她那里的发明机器研制出“Lazarus Vector”，从而拯救Arcadia的植被。启用发明机后，第一个选项就是“Lazarus Vector”，发明完后后在旁边的喷雾机上使用。现在还在进行配料混合

工作，出现箭头指引后暂时离开，路上会出现3批敌人的进攻，运用现在所得到的一切自由战斗吧。战斗结束，回到喷雾机前，搬动右侧的杠杠启动机器，拯救完这里的植被后，根据提示前往Metro Station离开这里。

第8章 福乐堡

Fort Frolic

·小萝莉3人·武器升级站2个

Fort Frolic是《生化奇兵》中本人最欣赏的章节，这里的空气中充满了艺术的气息，本章节隐藏了不少秘密，请各位读者留意了。

这里的变态主人科恩(Cohen)派了很多敌人前来试探你，如果你干掉了他们，他将会有兴趣会会你。干掉一批敌人后前往剧院，这里玩家一定会发现有两个被封闭的玻璃罐，现在暂时不用理睬，在一楼搜刮一番后去二楼的“Fleet Hall”，这里的玻璃门暂时无法打开，现在乘坐旁边的电梯去楼上，目睹钢琴师的Kyle Fitzpatrick被炸死后，用相机给他拍照。现在新的任务出来了，就是完成科恩的杰作，在钢琴舞台左侧二楼的嘉宾席上能获得警报专家(Alarm Expert)，可以从旁边一间嘉宾房跳过去取得。

注目1! 从电梯正对面的楼梯上去，会来到一扇门口摆放着一把吉他的阁楼。在该房间内现在有一扇铁拉门无法打开。当你完成了科恩交给的全部任务后才会打开。



根据玩家选择相框的不同，任务顺序也会有所区别。将烧掉Kyle Fitzpatrick的照片镶入左下方相框后将获得新武器弩弓，就此本作全部武器搜集完毕。现在去杀第二个人，前往门上标有“POSEIDON PLAZA”字样冰封通道，这里你的对手是用冰进行攻击的Martin Finnegan，杀了他之后依然是拍照和放入相框。在他身上还能取得能力冰冻地带(Frozen Field)，将其照片放入左二相框后获得子弹和美元奖励。现在去杀Cobb，他就在穿过冰封通道另外一侧的“POSEIDON PLAZA”的二楼。

注目2! 在“POSEIDON PLAZA”一楼的蜡像馆有一扇水帘后的门无法打开，只要来到这里的吧台打开

开关即可。里面还有一个武器升级站NO.4。



注目3! 当从一楼EVE's Garden出来时就会遇到投掷燃烧瓶的Cobb，这时先不忙追赶他，前往刚才被铁拉门封锁的地下室取得Extra Battery2。



Silas Cobb就在二楼楼梯口的名为“Rapture Records”的房间内。进去之后Cobb夺路而逃，干掉敌人后从墙下的洞口钻出去继续追击他。杀死Cobb后依然是拍照放照片。现在去杀最后一个人Rodriguez，跟着箭头就能找到他，干掉他并放上最后一张照片后，这个杰作的创意总监科恩戴着兔面具登场了。

注目4! 变态艺术家科恩登场后，玩家千万不要叫他开枪，他会给你打开大厅内的一个玻璃罩，这里玩家可以取得Medical Expert2，这时科恩要你离开，旁边那个未开封的玻璃罐也不要理，里面都是一些不值钱的东西，之前摆放着一把吉他的阁楼铁栅栏门已经打开，里面可以得到Electric Flesh，武器升级站NO.5；本地图左下角的LE MARQUIS D'ÉPOQUE屋里面的房间。



得到这些东西就可以离开福乐堡了。

第9章 赫菲斯托斯

Hephaestus

·小萝莉3人·武器升级站2个

跟随箭头指引扳动“Circuit Breaker”开关，旁边房间还能得到Frozen Field2，随后来到核心区域，在Core Room底楼的Gatherer's Garden机器对面的墙上有一台武器升级NO.8站。得到录音后返回Workshops，录音旁边有Security Evasion2。



组装炸弹

从墙下洞口爬进Kyburz's Workshop后获得新能力Damage Research，现在的工作是将旁边的EMP炸弹组装好。组装炸弹需要Big Daddy身上的R-34电线组4个，除了路上捡一个外，玩家需要亲自干掉3个Big Daddy来获得。此外还需要在地图Core地区取得氧气瓶状Quarter-Can of Ioric Gel两瓶，最后一个部件就是炸弹附近一扇旁边有两个机关枪机器人的密码房间，其密码是0126。启动该房间内的桌子旁边开

关，可取得墙上的Nitroglycerin(硝化甘油)。就此炸弹全部组件搜集完毕。走前不要忘记，这里还有武器升级站NO.7。

炸弹安装完毕后现在就前往CORE进行安放任务。按住A键旋转Magama Release Valve直到电梯启动为止。接着乘坐身后的电梯到安放炸弹，路上还能获得Shorten Alarms2，最后根据箭头指引启动开关就离开赫菲斯托斯，来到安德鲁·雷思办公室杀死他后获得钥匙后停止自毁装置。警报响起后跟着小萝莉逃离这里。



第10章 奥林匹斯至高点

Olympus Heights

·小萝莉2人·武器升级站2个

等小萝莉开门后进去，在角落取得巨大阀门后开门出去。这时Frank Fontaine正在使用精神控制，不断剥夺你的能力。玩家需要寻找“Lot 192”进行自救。来到Mercury Suites广场，中央有一个武器升级站NO.8。进入广场一楼，位于地图下方的Home of Dr. Yi Suehong，在里面可以取得新能力Clever Inventor。

注目1 中央的一座电梯，不过需要密码，因为该密码是通过在3楼捡到的Radio才能知晓的，所以这给了许多玩家的一道坎。这里透露给大家，该密码为：5744。



注目2 广场一间传出钢琴声的房间是玩家必须去的，这里就是第9章变态艺术家科恩的家。干掉这一对翩

翩起舞的人后，科恩就会出现，请大家不要手下留情，干掉科恩之后在他身上可以取得一把钥匙，为科恩的尸体拍照还能获得10点成就。这把钥匙可以开启房间出口大门右侧的门。进入这个房间不但能找到一台武器升级站NO.9，而且还能获得成就。



去2楼与3楼逛一圈之，其实这里并没有什么大重要的物品，现在就可以输入密码乘坐电梯离开这里。

根据箭头指引来到Fontaine公寓的二楼，这里桌子上可拿到Electric Flesh2和Lot 192。不过Lot 192的副作用就是导致体内超能力发生混乱，所以现在玩家无法选择超能力。根据箭头指引，现在去取得第二份Lot 192。设定这一情节估计是为了让玩家尝遍所有超能力。

第11章 阿波罗广场

Apollo Square

·小萝莉·武器升级站1个



在箭头指引下，来到名叫HESTIA CHAMBERS的地方的二楼就能找到Lot 192第二份样品。本关的武器升级站NO.10位于该地图的4楼，需要从5楼下去。由于本关没有什么难点，都有箭头提示，所以这里就不赘述了。最后乘坐球形潜艇离开这里。

第12章 普罗米修斯

Point Prometheus

·小萝莉3人·武器升级站2个

本章一开始，在Big Daddy尸体旁有武器升级站NO.11。为了抓住Fontaine，玩家必须化身成Big Daddy，所以现在就是寻找Big Daddy部件。首先是找到3个Pheromone Samples；先从右侧的双门过去，前往“Little Wonders”，这里相当于小萝莉的幼儿园。砸破玻璃从桌子蹲着走进去，在5号房间，一楼最尽头的房间(能力升级道具SafeCracker 2)以及二楼桌子上可找到Pheromone Samples，接下来去地图右下方的Failsafe Armored Escorts



区域可取得Big Daddy身穿的潜水服、头盔以及升级能力Tracker's Delight3, 就此玩家可以穿上Big Daddy的服装, 前往地图最右上方的Live Subject Testing就可以得到Voice Box, 这样声音听起来也和Big Daddy一样了, 在该房间中还能取得Alarm Expert2。离该房间不远有两架机器炮台把守的房间Optimized Eugenics, 这里有最后一台武器升级站NO. 12, 最后名为MENDEL FAMILY LIBRARY的地方找到一双Big Daddy的鞋子并Damage Research2, 将自己完全打扮成Big Daddy后跟随前头回到“ATRIUM”, 用扳手敲打小萝莉洞口, 并跟随她离开这里。



第13章 人性的证明 Proving Grounds

只有小萝莉能打开路上的大门, 现在你就是Big Daddy了, 要一路跟随并保护小萝莉。如果小萝莉牺牲了, 你就必须去用扳手敲打小萝莉洞口, 再召唤出一个新的小萝莉。因为这里的敌人会从四面八方

出来, 为了进行全方位防范, 玩家需要将能黑的机器人全部黑掉, 这样战斗会简单很多。得到小萝莉手上的亚当搜集工具后, 整理所有装备, 能买的都买了, 乘坐电梯上去就是决战。



第14章 方谭 Fontaine



靶标(Target Dummy)吸引方谭的攻击, 效果不错。使用爆炸霰弹枪(Exploding Buck)对方谭伤害极大。玩家还可以在战斗之前在他落地的位置放置两枚地雷弹, 当方谭一落地就会被炸掉一半血。

两个结局

根据玩家对小萝莉之前的表现, 游戏将会有两个截然不同的结局。玩家一开始要选择完全收割小萝莉, 要么选择全部拯救小萝莉, 这两个条件达成后还分别可以取得一个成就, 所以将《生化奇兵》玩上至少两遍是有必要的。

来到方谭(Fontaine)面前, 按下A键战斗就开始了。对方谭的战斗并不算难, 只要保持不停地移动攻击就可以了, 把最厉害的武器能用的全用上吧。当打掉他第一形态后, 他会回去补充亚当, 这时不要给他喘息的机会, 继续用搜集工具抽取他的亚当, 反复3次就能将方谭彻底击败。如果是FPS苦手玩家可以使用超能力偶

序号	成就名称	成就描述	成就点数
01	Completed Welcome	完成关卡“欢迎来到镇魂城”	10
02	Maxed One Track	获得某大类技能中的所有子技能	20
03	Maxed All Tracks	获得四大类的所有技能	50
04	Bought One Slot	购买任意一项能力的能力槽	5
05	Upgraded a Weapon	升级任意一件武器	5
06	One Fully Upgraded Weapon	完全升级任意一件武器	5
07	Two Fully Upgraded Weapons	完全升级任意两件武器	5
08	Three Fully Upgraded Weapons	完全升级任意三件武器	10
09	Four Fully Upgraded Weapons	完全升级任意四件武器	10
10	Five Fully Upgraded Weapons	完全升级任意五件武器	10
11	Weapon Specialist	完全改造全部的武器	20
12	Fully Researched Thug Splicer	对“Thuggish Splicer”进行彻底的研究	10
13	Fully Researched Gun Splicer	对“Leadhead Splicer”进行彻底的研究	10
14	Fully Researched Spider Splicer	对“Spider Splicer”进行彻底的研究	10
15	Fully Researched Houdini Splicer	对“Houdini Splicer”进行彻底的研究	10
16	Fully Researched Nitro Splicer	对“Nitro Splicer”进行彻底的研究	10
17	Fully Researched Rosie	对Big Daddy“Rosie”进行彻底的研究	10
18	Fully Researched Bouncer	对Big Daddy“Bouncer”进行彻底的研究	10
19	Fully Researched Little Sister	对“Little Sister”进行彻底的研究	10
20	Prolific Photographer	对所有的研究对象都至少拍摄一张相片	5
21	Research All	对所有研究对象都进行彻底的研究	20
22	Quality Research Photo	拍摄任意一张最高等级的相片	5
23	Researched a Splicer	拍摄Thuggish Splicer, Nitro Splicer, Houdini Splicer, Spider Splicer, Leadhead Splicer 任一对象的一张相片	5
24	One Successful Hack	进行一次成功地入侵(hack)	5
25	Hacked a Security Bot	成功地侵入(hack)一部保安机器人(security bot)	10
26	Hacked a Security Camera	成功地侵入(hack)一台监视摄像头(security camera)	10
27	Hacked a Turret	成功地侵入(hack)一台炮塔(turret)	10
28	Hacked a Vending Machine	成功地侵入(hack)一台贩卖机(vending machine)	10
29	Hacked a Safe	成功地侵入(hack)一台保险柜(safe)	10
30	Killed Haver	进行50次成功地入侵(hack)	40
31	Basic Inventor	成功制造任意一件物品	5
32	Avid Inventor	成功制造100件物品	10
33	Armed Inventor	成功制造全部类型的弹药	25
34	Little Sister Savior	拯救游戏中所有的小萝莉	100
35	Tonic Collector	收集或制造53件增强剂(Tonic)	50
36	Historian	收集全部的录音	50
37	Seriously Good At This	以最高难度完成游戏	40
38	Deal with every Little Sister	杀死或拯救游戏中全部的小萝莉	40
39	Lucky Winner	在老虎机(slot machine)上赢出大奖(jackpot)	10
40	Tossler in the Tub	在大水中用电击任意一名敌人	10
41	Defeated Dr. Strainman	打败疯狂医生Strainman	15
42	Defeated Peash Wilkins	打败Peash Wilkins	15
43	Restored the Forest	修复Arcadia森林的生机	15
44	Completed Cohen's Masterpiece	完成Sander Cohen的杰作	30
45	Defeated Andrew Ryan	打败Andrew Ryan	30
46	Broke Fontaine's Mind Control	打破Fontaine的精神控制	30
47	Defeated Atlas	打败Atlas	100
48	Beate a Big Daddy	成为Big Daddy	30
49	Secret Achievement1	为科里的尸体拍照	10
50	Secret Achievement	具体情况未知	10

游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人：玛娜

从上一期开始，怪物猎人官方更新就已经公开了最后一次任务更新，也就是说，从栏目开设一直连载到现在的怪物猎人揭示版正式宣告完结了，不过各位喜欢这个栏目的玩家不要担心，今后我们还将根据情况陆续推出热门游戏的专题，请大家关注。

至于本期的“游戏进行时”有一个共同的特点，那就是四篇文

章均倾向于游戏的深入研究，偏重于实用性，包含了最近大热的《最终幻想XII 国际版》最强武器、《机动战士高达 MS战线0079》的游戏实用心得以及《机战OGe》一些有趣的研究，可谓分量十足，正在进行这些游戏的玩家一定要关注一下，没准就能找到自己很感兴趣的内容呢。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

隐藏的谜题 三神器揭晓

存在于《最终幻想XII 国际版》中的隐形武器

游戏原名 FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM
机种 PS2 游戏类型 RPG

当我们进入实际游戏中，兴高采烈地冲到海岸一看，很多玩家都会发现此时宝箱阵由原来的方型变成了一字长蛇阵，想必死都的相同房间肯定放不下，当然最强矛更是不要想了。不过大家千万不要认为这样设置毫无意义，只要你打开全部宝箱就会发现里面的东西另有蹊跷：



グラビダの魔片
ラウンドシールド
シカイの砂
デスヘルの魔片
とんがり帽子
ウォーワーカー
ダークの魔片
いかずちの牙
カロ型の帽子
ソレイユの牙
ウォーハンマー
ひょうけつの子
クロノスの泪
ウール
テレボストーン
イクシロの実



根据上方的表格我们将所有道具的第一个假名连起来会得到“グランドトウダイカソウ ヒクウテイ”，再将它们转换成汉字则是“グランド灯台下层飞空艇”。显然是游戏中的三个地点，从此也不难看出了安排暗示，国际版才会变更部分道具的名称，但这就说明最强矛是在这三个地点出现吗？后来经过我们不断地探索才发现，这三个地点所隐藏的并不是最强矛，而是更加变态，甚至装备了还会隐形的三神器，不过它们出现的几率又是对玩家意志力的强大考验，或许我们也可以将它们认为是游戏中的BUG装备，如何取舍前还是先让我们来看看它们的真面目吧：

ジャンダラム：盾。回避+90、魔法回避+90、全部属性吸收、无须执照

出现地点：召唤兽アルテマ所在房间(可重复出现)



《最终幻想XII》中的最强矛想必让很多人印象深刻，当初探寻入手方法时，所有玩家很是折腾了一阵，但后来知道方法后仍仍有不少余波，1/1000的入手几率让不少人直接选择了金子指，开宝箱再获得的方法则显得有些初次玩《最终幻想XII 国际版》的玩家初期根本不敢随便开宝箱，毅力足够的话，打光大灯台有可能连加速魔法都没有……

获得方法：开启时需自己操作的角色装备ダイマの腕轮，获得几率为1%（宝箱出现几率）×80%（宝箱中为目标物品的几率）×5%（装备ダイマの腕轮获得稀有品的几率）=4/10000
トランゴタワー：单手剑。攻击153、无属性、连击率20、无须执照

出现地点：大灯台地下层“阴”的层”，从南外郭右下入口进入最深的大房间，距离房间不远处左侧柱子旁(可重复出现)

获得方法：开启时需自己操作的角色装备ダイマの腕轮，获得几率为2%（宝箱出现几率）×20%（宝箱中为物品的几率）×5%（装备ダイマの腕轮获得稀有品的几率）=2/10000

P.S.：也可以在召唤兽ゾディアーク处低几率偷到。
ザイテングラート：双手弓。攻



击224、无属性、回避+75、CTO、无须执照

出现地点：乘坐低速飞空艇时，

顺楼梯直走到尽头，在那里存在一个看不见的宝箱(没有“！”提示，具体位置如图，同样可重复出现)

获得方法：开启时需装备ヴァン装备ダイマの腕轮，获得几率为1%（宝箱出现几率）×20%（宝箱中为物品的几率）×5%（装备ダイマの腕轮获得稀有品的几率）=1/10000



机动战士高达 MS战线0079

还是那句老话：是男人就开扎古！

游戏原名：机动战士ガンダム MS战线0079
机种：Wii 游戏类型：STG



1. 记住，在这款游戏中，吉翁的实力强过联邦！

你没有看错，在这款游戏中的确是这种情况。相比吉翁军初期配置的各类ザク系MS，联邦军的实力实在是差得可以，且不说那纯属摆设的ガンタンク，作为联邦制式武装的ジム在面对大批敌人的时候绝对是不堪一

击，基本上初期的战斗只能依靠陆战ジム，而这种装备上的劣势要一直进行到游戏中期才会成型ガンダムの出现。更为要命的是，虽然联邦的MS普遍具有携带光束武器的能力，但在一周目时，低得可怜的COST指令所有人都不要指望能够为小队换装大威力的光束武器。相比之下，吉翁的早期MS虽然都不具备携带光束武器的能力，但种类丰富的实弹系武器却显得更加实用，特别是游戏中后期ドム系MS的出现，令吉翁方面的综合实力得到大幅度提升。本作中的ドム在机动性上甚至比堪称联邦军象征的ガンダム系MS还要高，加上厚重的装甲和实用的副武器，就算支撑到最后话也绝对不是问题。至于ゲルググ，嘛，实在不好意思，在本作中，ゲルググ的存在已经让联邦的ガンダム系MS彻底颜面扫地了，至于原因嘛，还是留

吧，我承认，这篇感想是写给FANS的，虽然把它归纳到STG的类型中实在有点牵强，但能够利用双手手柄最大程度模拟MS的驾驶方式，这已经足够了。更何况这款游戏的操作手感相当不错。如果不是让我挑它的毛病，除了Wii机能的天生不足导致了画面有些抱歉之外，就只剩下该死的索敌方式了，天啊，N64你老不能给一个随意切换目标的设置吗，非得让我手忙脚乱！



给各位看官自己验证吧。

2. 想快速结束战斗？请练好自己的武术

虽然这款游戏标榜高度写实的战斗风格，但不得不承认，接近敌人用格斗武器猛砍才是完快速过关的王道。别管你骂骂的是ザク还是ガンダム，别管你挥出的是通了电的斧子还是能够砍瓜切菜的光束军刀，尽情地往敌人身上招呼吧，千万别客气，遇到格挡就猛挥手柄，正所谓科学家用武术流派都挡不住！当然，如果你对讨厌暴力游戏的ガンタンク妹妹(没有格斗武器)有特别的癖好，那在下实则是无法可说了。

3. 领悟“斩首行动”的真正含义

尽管格斗是游戏中最简单实用的通关方法，但对于现代代人来说，这显然是没有什么技术含量的匹夫之

勇。拜Wii的机能所赐，这款游戏中存在有部位伤害的效果，命中MS头部更是有一击必杀的效果。虽然这种设定对于MS来说的确不合理，但我们还是可以凭借这一设定在游戏中专门展开狙击战术。所以，请诸位拿稳手柄，然后瞄准，就像真正的狙击手那样，起初也许不太习惯，但一旦掌握起来，连续成功狙杀所带来的成就感将是以往任何同类题材游戏都无法比拟的。



超级机器人大战 原创世纪合集 乱七八糟的非实用研究

游戏原名：スーパーロボット大戦Original Generation
机种：PS2 游戏类型：SRPG

《机战OG》是本人最近玩得最爽的游戏，最新进度是以15段通关(OG2)，不过15段的游戏难度也太苛刻了，若不是找人要了条件，靠自己也是通关的运气不知何年何月得修得所望，这里给大家分享一下自己的心得。

最“萌”的剧情

答案(OG1)隆圣路线第30话的开始。本话开始有6名美女以泳装登场，分别是艾克塞琳、拉图尼、楠叶、琉妮、慕容瑛和彩。看到她们穿着泳装的画面，玩惯了美女游戏的估计有按L或R键的冲动吧！不过《机战》里是没有按键取消对话设定的……

最“燃”的剧情

毫无疑问是第37话武神装攻ダイゼンガ。云端的木刀，龙卷斩刃刀真是热血到不行，难怪游戏中本话的标题也是最特别的，不过最搞笑的剧情同样出自本关，当ゼンガ坐上ダイゼンガ之后意气风发，对着监察官大喊：“口胡！我定然要将你……”这时突然发现原来全部武器都不能用……

B社的秘密

在(OG2,5)第1话的某座大厦顶上待机，即可获得勇者之印。具体地点见图。如果开战后不改变视角，那么沿着河往左走很快就能到，不过要罗亚变身后才能取得。

找张日本地图看看，不难发现原来这座神秘的大厦就是Bandai本社的大楼，旁边那条河就是隅田川，原来罗亚口中的玩具公司就是Banpresto自己……

声优组合

以不同的机师开不同的机体，会出现不一样的台词，这个设定应该并不是什么新鲜玩意儿，不过在以往的作品中机师换装备只会说一些无个性的台词，而在本作中则出现了大量针对换装专用的台词，从这点来看



Banpresto这次还是相当厚道的。

所有角色中，台词最多的是艾克塞琳。“优秀”组合集下小机体后的台词都十分搞笑，具体这里就不多说了，这里推荐她乘坐ヒュッケバインボクサー・タイプR使用ガイスト・ナックル时的台词“响介是混蛋”，不过印象最深的还是舞上达吉シェンストMk-II・タイプS后使用究极！シェンベストメック时的台词，其语气之夸张实在给所有人听过的人都留下了深刻印象。折笠爱小姐GOOD JOB！有必要的话大家不妨自行尝试多种组合，绝不会让你失望。

BGM的绝发现

很多BOSS都有自己的专用BGM，与其战斗时BGM会被强制切换成他们的旋律，如此一来就听不到属于各机师或机体的音乐了。不过只需把BGM

的模式改为“全体”，这样我们BGM就会盖过BOSS的音乐，不过美食家的BGM——Tramba!就没什么麻烦了，因为它可以盖过任何一首BGM的，连全体都不放过。

特殊弹BUG

这大概是目前看到最令人不爽的BUG了，当然也许这并不是BUG，但绝对是设计时考虑不周。

特殊弹组合里，バリア弱体化气力↑+气力↑+气力↑可以获得敌机师全能力下降30点的特殊效果，可以说极为实用。但玩家只能在(OG1)中取得两个气力↑，在(OG2)中只能取得1个气力↑，导致这一实用组合不能实用，实在是不爽啊！

最朴的战法

让SRX和ヒュッケバインガンナー・タイプI组队，再让有修行的人(如慕容瑛、神官寺佑)去开ヒュッケバインガンナー・タイプI，并让ヒュッケバインガンナー・タイプI的两名机师都修得ランニング，以这种组合加上修行后，打死敌人后获得的PP值是最多的，因为要乘以5人份和修行的2倍，等于是把PP值变成了1.0倍，用这个方法可以为下一周目游戏积攒大量PP值。

WILD ARMS

ワイルドアームズ クロスファイア
 Armies storm the peaks of the
 Pinnacle, and will together all the promised land

宗部兵器 交叉火力	SCE	S・RPG
PSP	WILD ARMS XF 2007年8月9日 预计发售	日版 4800日元 对应年龄年龄 全年龄

本次《荒野兵器 XF》可谓十分厚道，除了耗时60~70小时才能通关的主流流程，主流流程之外的地图探索、职业特技、技能组合等各要素也丰富多采，足可以在主线流程之外再谋杀玩家大把时间。而这次的研究中，就让我们一起来看看本作具有特点的一个职业，以及被很多人忽视的探索环节，这些都是绝对的时间杀手。

模仿师的修行之道

本作中有一个特别的职业就是模仿师。模仿师的各项数值都很一般，在平常的战斗中通常都是板凳队员，但是该职业有一项技能“ダウンロード”，可以一定几率学会魔兽的技能。技能包括了各种状态魔法和攻击系魔法，攻守兼备，更有用的是，从魔兽处学来的技能全部都可以在移动之后使用。这样一来，该职业主动技能的实用性便大幅提升。大家可以想一想，只占用2个技能槽就能使用14种从魔兽处学来的技能，而且全部可以移动后使用，这在后期是多么痛快的一件事。当然，想要学齐一共14种技能

也不容易，“ダウンロード”的成功率只有50%，升到模仿师职业最高级学会SP技能才能提高成功率到75%，不过配合上幻想家提高所有技能和攻击命中率达到100%的技能后，学习魔兽技能就容易得多了，下面就列出所有技能及可学到该技能的魔兽列表以供大家参考。



技能	效果	可学会该技能的敌人	出现地点
キルリアンバスター	HP最大値下降	クレマルキン マルコキアスバン	いざないの交易路、行く風を閉ざす关门、追い刺さたちの深森 白魔の地平、心寂しき水溝
ステインクラウド	病气状态	ダムドネーション	サンドーム修道院塔(4)
ヘドリアクタイト	石像状态	ライノセラス ゴルゴン	扉の河原、坏地の台地、欲望果て无き采石场、白魔の地平 扉の河原
スランパフォッグ	睡眠状态	オーク プリンストン	西風が示す道標、モラサル塞、畏ろけし淵、ラサロム寨、サークルバレー 西風が示す道標、ラサロム寨
トキシックブレス	中毒状态	タラスク	坏地の台地、欲望果て无き采石场、白魔の地平、岩人が隊伍を組んだ街道
ルミナスモス	混乱状态	アスモイド モスファンガス	行く風を閉ざす关门、遠き誓約の丘、クリードモア收容所(2)、祠宇へと続く参道、モラサル塞 行く風を閉ざす关门、遠き誓約の丘、クリードモア收容所(2)、祠宇へと続く参道、モラサル塞
ダウンハーテッド	封印状态	ムク	湖風にさびた船着場
アスフィクシエイト	一定几率使对手战斗不能	ハルビユア	追い刺さたちの深森、クリードモア收容所(2)、鸟落としの沼、祠宇へと続く参道、そば降る氷雨軒
エレクトリック	雷属性攻击	イグニスファタス	系ど結がれし路(5)、往きて行き交ひし路、黄昏響る溪谷(1)
デンジマラスマター	HP半減	這い寄る混沌	フラットウッズ
バインドアライヴ	地属性攻击	バイゴエル クリュメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
ハイドロプレッシャー	水属性攻击	バイゴエル クリュメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
クリムゾンクレイム	火属性攻击	バイゴエル クリュメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
ストームブレード	风属性攻击	バイゴエル クリュメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ

EXP与PSP的奖励准则

在战斗结束后，玩家将得到一定量的EXP和PSP，并乘以奖励倍

数，这就是我们最后得到的实际数值。要想让得到的PSP和EXP增加，当然首先就要知道得到额外奖励的要求了。

EXP奖励增加条件

使出反击、强力一击或回避	+0.1
给予敌人最后一击	+0.2
给予最后的敌人最后一击	+0.5
破坏木箱	+0.5
装备获得EXP增加的技能	+0.5
破坏木桶	+0.7
使用リッキーカード	+1.0

PSP奖励增加条件

发动特定技能(*)	+0.1
战斗结束时剩余VP不足50%	+0.1
战斗结束时剩余VP在50%~75%之间	+0.2
装备获得EXP增加的技能	+0.3
装备获得PSP增加的技能	+0.4
使用ソシビリティエッグ	+1.0

*可得到PSP奖励的特定技能一览

アクションリフレイ	アタックアシスト	移動后アイテムゲット
イリュージョン	ウェポンブロック	重ねクリティカル
ディフェンサー	射撃武器ブロック	リタリエイション
リフレクト	レストブロック	



探索与合成能力的提升

在游戏中，每次探索所能得到的道具和派遣人物数量并不是固定的，而可以随着“アイテムチェッカー”的增加的提升，同时，アイテムチェッカー的数量越多，能够合成的道具也越多，在游戏后期需要锻造出强力武器的时候非常有用，アイテムチェッカー在游戏中一共有12个，获得它的主要途径有剧情入手、使用探险家的“ダイ



探险家的“ダイ

序号	可能入手章节	出现地图	说明
1	Act.1-4B	グリッドモア收容所(2)	战利品
2	Act.1-5~	遠も誓約の丘	在12m的高台上使用探险家的技能ダイテクター探索
3	Act.1-1~6	砂山のリチケードローズ(2)	战利品
4	Act.2-7	王都エレンシア(4)	战利品
5	Act.2-15	サンドーム修道院址(3)	战利品
6	Act.3-4	守护神神殿(1)	在神殿前的雪地上使用ダイテクター探索
7	Act.3-7	警人が队伍を組んだ街道	战利品
8	Act.3-13B	ブレイバズ島 秘处点(9)	战利品
9	Act.4-5	安芸港アトレジ	战利品
10	Act.4-7	死者の都シネキルギア	宝箱
11	Act.4-11B	死者の都シネキルギア地下	战利品
12	Epilogue1	白らすの岳麓	在地图中央附近19m高地使用ダイテクター探索

探索入手道具一览

拿到了アイテムチェッカー后，我们就可以开始将重点放在道具的探索上了，此时，探索得到贵重物品的几率将大幅提升，相反，如果没有得到アイテムチェッカー，得到贵重物品的几率相当之低。那些之前几乎不可能得到的道具，现在让我们行动起来去试试吧。

場所	必要时期	必要经费	可能得到的道具
潮風にさびた船着场	2	50G	エシウスリウム、铁矿石、冻结の晶石、集热の晶石
遠い剣ぎたちの深森	2	50G	マントラップヴァイン、タンバガの枝、ヒールペリ、ホーションペリ
遠い誓約の丘	2	50G	铁矿石、エシウスリウム、旋風の晶石、石破の晶石
グリッドモア收容所	2	50G	タツセルブルムの角、カリヴォスクロ、ラッキーカード、ギヤラコロガシ
いざないの交易路	2	50G	タンバガの枝、マントラップヴァイン、アンナドテ、アンナドテ+1
行く風を閉ざす关门	2	50G	カリヴォスクロ、タツセルブルムの角、ホシビリティエッグ、ラッキーカード
鳥落としの沼	2	50G	アルラウネの花粉、タンバガの枝、マントラップヴァイン、トリフィドフルーツ、リヴァイブフルーツ
初宇へと続く参道	2	50G	冥鉄血晶、エシウスリウム、隕鉄Lb9992、チャクラム、铁矿石、爆裂の晶石
西风が示す道標	2	50G	タツセルブルムの角、クラババラーの爪、カリヴォスクロ、ユルングの牙、ホシビリティエッグ、ギヤラコロガシ
モラザール	2	50G	カリヴォスクロ、タツセルブルムの角、ユルングの牙、クラババラーの爪、アポアアクのトゲ、ラッキーカード、ギヤラコロガシ
そば降る氷雨村	2	50G	エシウスリウム、铁矿石、集热の晶石、メディアンメタル、隕鉄Lb9992、冥鉄血晶、ガルクライト鋼、冻结の晶石
そば筋がれし路	2	50G	カリヴォスクロ、タツセルブルムの角、クラババラーの爪、アポアアクのトゲ、ベルクレイルホーン、ユルングの牙、ホシビリティエッグ、ラッキーカード
罅の河原	2	50G	カリヴォスクロ、タツセルブルムの角、クラババラーの爪、ベルクレイルホーン、アポアアクのトゲ、タラスクタスク、ギヤラコロガシ、ホシビリティエッグ、ユルングの牙
はぐれ者の吹きだまり	2	50G	タンバガの枝、ネクタル、マントラップヴァイン、アルラウネの花粉、トリフィドフルーツ、レギエウスの樹液
坏死の台地	2	50G	エシウスリウム、チャクラム、铁矿石、隕鉄Lb9992、冥鉄血晶、ガルクライト鋼、魔鏡ミスリル、メディアンメタル、爆裂の晶石
欲望の果て无き采石场	4	60G	エシウスリウム、チャクラム、铁矿石、冻结の晶石、隕鉄Lb9992、冥鉄結晶、メディアンメタル、魔鏡ミスリル、ドラゴンフォシニル、ガルクライト鋼
畏ろしけ道	4	60G	タンバガの枝、マントラップヴァイン、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花、レギエウスの樹液、トリフィドフルーツ、ウィッチメデシシ
往つて行き交ひし路	4	60G	エシウスリウム、铁矿石、隕鉄Lb9992、冥鉄結晶、ドラゴンフォシニル、魔鏡ミスリル、石破の晶石+1
杖でトラップ	4	60G	カリヴォスクロ、ギヤラコロガシ、タツセルブルムの角、クラババラーの爪、ユルングの牙、アポアアクのトゲ、タラスクタスク、ベルクレイルホーン、ソルニゲルの突起物、ラッキーカード
ラザール墓	4	60G	カリヴォスクロ、タツセルブルムの角、ユルングの牙、クラババラーの爪、アポアアクのトゲ、ベルクレイルホーン、ソルニゲルの突起物、タラスクタスク、ホシビリティエッグ、ラッキーカード
黄昏迫る深谷	4	60G	铁矿石、冥鉄血晶、隕鉄Lb9992、エシウスリウム、メディアンメタル、旋風の晶石+1
サークルパレー	4	60G	タツセルブルムの角、クラババラーの爪、アポアアクのトゲ、カリヴォスクロ、ユルングの牙、ギヤラコロガシ
白風の地平	4	60G	アルラウネの花粉、タンバガの枝、トリフィドフルーツ、ブリーズミント、ブリーズミント+1、デンドロビウムの花、レギエウスの樹液
サンドーム修道院址	4	60G	カリヴォスクロ、ユルングの牙、クラババラーの爪、アポアアクのトゲ、ベルクレイルホーン、ラッキーカード
氷刃の舞う凍原乡	4	60G	アルラウネの花粉、トリフィドフルーツ、ビュグマリオン、ビュグマリオン+1、レギエウスの樹液、デンドロビウムの花、ブラックファンンの種、レックレスエントの叶
守护兽の圣域	2	50G	石破の晶石、隕鉄Lb9992、冥鉄結晶、メディアンメタル、旋風の晶石
警人が队伍を組んだ街道	12	70G	タンバガの枝、マジックペリ、トリフィドフルーツ、デンドロビウムの花、アルラウネの花粉、レギエウスの樹液
心寂しき水瀬	6	70G	アルラウネの花粉、トリフィドフルーツ、レックレスエントの叶、ブラックファンンの種、デンドロビウムの花、やすらぎの風車、やすらぎの風車+1
守护神神殿	6	70G	マントラップヴァイン、トリフィドフルーツ、レギエウスの樹液、タンバガの枝、アルラウネの花粉
ブレイバズ島 秘处点	6	70G	冥鉄血晶、隕鉄Lb9992、メディアンメタル、ガルクライト鋼、魔鏡ミスリル
寄せでは返す砂噛みの際	8	80G	ユルングの牙、アポアアクのトゲ、クラババラーの爪、ベルクレイルホーン、タラスクタスク、ギヤラコロガシ
丸の砂濠	8	80G	レックレスエントの叶、トリフィドフルーツ、レギエウスの樹液、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花
アツヒル	8	80G	ブラックファンンの種、トリフィドフルーツ、レギエウスの樹液、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花
白らすの岳麓	8	80G	ドラゴンフォシニル、隕鉄Lb9992、メディアンメタル、ガルクライト鋼、魔鏡ミスリル
頂に遺す参道	8	80G	ベルクレイルホーン、ユルングの牙、アポアアクのトゲ、ソルニゲルの突起物、タラスクタスク、ホシビリティエッグ
死者の都シネキルギア	14	80G	冥鉄血晶、隕鉄Lb9992、メディアンメタル、ガルクライト鋼、エシウスリウム

最终幻想 XII 国际版

Square Enix

RPG

PS2

FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM

日文

2007年3月9日

6800日元

257页/1CD

1人

对应玩龄年龄: 15岁以上



文 曹刚 编 晴天 美術 Janubis

本期的研究主要是针对上期的内容进行补充,对于特殊装备以及交易品提供了更详细的信息,另外我们也针对“Trial模式”的难点进行了必要的解说,如果在本篇中已经找不到对玩家的玩家不妨一试,至于装备后看不到的“三神器”,想了解详细情况的读者可以参看本期《游戏进行时》的相关内容。最后还要为参考上期职业执照盘的玩家说声抱歉,由于印刷的问题,魔蝎座和处女座在图片上的区别很小,分辨上有困难的玩家可以参看旁边的表格就能轻松找到对应的内容。

非卖品补完

血塗られた盾

除了ハントルーブ之外,在“死都ナブディス/气高き者たちの间”的宝箱里还是可以拿到一个的,具体位置在隐藏商店右下附近的房间里,不过这个宝箱的出现几率不高,要多跑几次。

最強の盾

除了可以通过ハントルーブ奖励外,在“フーン地下宮殿/怒れる神と対する广阔”的宝箱中也可获得一个,不过这里也是魔神龙出没的地点,如果没有具备一定的实力千万不要贸然交战,宝箱同样是低几率出现,具体位置在房间里上方的中部。

最強の矛

除了可以通过ハントルーブ奖励外,在“ヘネ魔石矿/特殊来抵抗”的宝箱中也可获得,具体位置如下图所示。虽然这个宝箱可以重复获取,但是出现几率却只有1/100。



シカリのナガサF

除了名称改变了之外,这把小刀和日版的入手方法是一样的,同样是水晶都市(クリスタル・グランデレア)的稀有怪ラルヴァイター-几率掉落,虽然之前有读者说稀有怪的出现方法和掉落几率有变更,不过按照我数小时的测试结果来看,和日版相比仍然没有变化。让它出现的具体条件是在水晶都市里面打倒256个敌人后,在转移点III-X、X、XIII-XVI、XX出现,并且转移到这些转移点后,需要切换一下场景才会看到。

打倒ラルヴァイター后,仍然可以通过打倒一定数量的敌人后让它再次出现,不过这次的具体数量为30~255间的随机数字。另外,离开水晶都市,读档都会使得计数复归为0,但存档不会有影响,艰难入手的シカリのナガサF威力提升了一些,附加的战斗不能效果发动几率也不错,实用性比日版有明显提升。

リボン

除了蛇臂的宝箱,稀有怪グイシメス掉落以及ハントルーブ的奖励之外,作为游戏中的最强饰品,我们其实还有另一种方法来获得它,而这一种方法和日版是一致的,那就是打倒赤チョコボLv99:

作为日版中最难出现的敌人之一,首先需要将剧情进行到契约的创入手后,再去“オズモネ平原/ハクロ緑地”打倒至6只飞行鸟,接着进入旁边的大地的ラセル切换一下场景再回来,在ガリフの地ジマハラ的入口不远处,原来有3只飞行鸟的地点,就有一定的几率出现我们的目标赤チョコボLv99,赤チョコボLv99身上有不少好东西,比如低几率偷到的灵帝的魂和必定掉落的リボン,要ナイト的心得才会掉落的玉钢(90%)以及要塞才会掉落的大アルカナ(90%),虽然出现几率是低了点,不过还是值得一刷的。

セロビ台地收集指南

和日版类似,虽然这里隐藏着大量的强力装备,但入手几率都很小,再加上宝箱也是有一定几率的出现,所以打开宝箱时一定要队长装备ダイヤの腕輪来确保获得稀有装备的可能性,至于本地区的魔法“リブート”以及技“远隔攻击”例无须装备ダイヤの腕輪,有兴趣的玩家不妨根据下面的图片来对照收集自己中意的装备。

南リーヴェル丘陵



编号	物品
1	ベルセウスの弓
2	腰盾
3	阿修罗
4	忍びの衣
5	バルガスケール
6	クロススケール
7	マルチスケール
8	大地の衣
9	ブリュートロイデ
10	金の宝飾り
11	ベジユニテ
12	響喇叭
13	ダークシロット
14	アガザイ

交差ヶ原



编号	物品
1	シヤクロンの帽子
2	蝸のつば
3	ミスリルソード
4	柳生の漆屐
5	アルタマフレイド
6	サウレット
7	リジネネリオン
8	ユウクリッド定規
9	雷命のサジタリア
10	デュエルズマスク
11	デモンズシールド
12	イージスの盾
13	ダークエナジー
14	グランドボルト

北リーヴェル丘陵



编号	物品
1	クワイターゴム
2	ゾウシシエイブ
3	マリーユメグ
4	ラバコシシメス
5	ドラゴンヘルム
6	白の帽置
7	ダークエナジー
8	云の杖
9	イネルバビスチェ
10	千分のノスタ
11	アルクトゥス
12	八角棒
13	影鏡!

河岸段丘



编号	物品
1	ムラマサ
2	ゾールドアックス
3	黒の帽置
4	ダークマター
5	マイストアゴウス
6	フェイェロッド
7	デュエルダグ
8	黒のローブ
9	ラストエリクサー
10	ブレイクフレイド
11	伊賀刀
12	石化彈



エルアニス旧街道



编号	物品
1	远隔攻击
2	アネロード
3	ネズミ
4	好意
5	ガストラフェス
6	悪魔宝玉
7	ゲイムソング
8	ドラゴンメダル
9	白のローブ
10	冥者の杖
11	アルデイスの弓
12	凍てつく矢
13	アンタレス
14	シエラの帽子
15	ブラッドソード

フェディク川



编号	物品
1	甲冑忍刀
2	鯉の鱗
3	グラッドヘルム
4	ラストエリクサー
5	メテオライト
6	ミラージュベスト
7	ブレイブスーツ
8	ウーマルハット
9	ダクエナジー
10	竜の鱗
11	ミスリルブレイド
12	グラッドメイス
13	くりぐりばん
14	グリム
15	マキシリアン

北部段丘



编号	物品
1	アルデイスの矢
2	ブルカノフ
3	ラストエリクサー
4	シカガのナガサ
5	ローブブロード
6	グラッドアーマー
7	バルトの脚
8	ベネチアプレート
9	ピプスの骨
10	光のステイオス
11	おろち
12	黄金のスカウター
13	魔力のシマータク
14	シエルシールド

Trial模式百战要点

初期的战斗都比较简单, 开启战场上的宝箱以及偷盗敌方头目是早晚应该养成的好习惯, 例如在49天的召唤兽ハンシェラム身上甚至可以偷到リボン。此外, 战斗开始时解除敌方的各种有利状态也是常识, 可以打倒ヤズマツツ的实力来说, 前80战都基本没有什么难度, 这里也就不多说了, 以下主要分析一下81-90和90-100这两个阶段的战斗, 希望能对各位喜欢挑战的玩家起到抛砖引玉的作用。

81-90层

最初的70层就要注意不能使用“まほう”指令, 要事先准备好用来回复HP, 类似的, 84层打カオス是不能使用“たかろ”指令的, 主要靠魔法和技来战斗。接下来就都是硬仗了, 85层的三条地

龙要尽快消灭一个, 否则很容易造成同伴死亡, 86层开始后敌方会使用反射魔法, 用惯黑魔法コラパル来范围攻击的玩家, 要装备饰品オウパールの指輪来反射, 解决掉6个海寇之后, 千万不要忘记在リッキ-和エルズ身上都能偷到顶级武器, 战斗时他们还会使用逆转魔法, 要看清楚及时予以调整。

91-99层

91层出现的是我们熟知的マジックボット, 自然先扔エリクサー再打, 没有也没关系, 从场地的宝箱里面能找到, 93层的3只赤チョコボLV99是偷リボンの好机会, 一个都不要放过, 95层的アルテマ仍然要针对不断变换的地形效果及时调整, 而96层的アス×16出现时, 初期就用范围魔法尽快解决掉部分是战斗的关

交易品详情

本作的交易品出现条件基本和日版一样, おろちN、宿命のサジタリA、マザムネ1、蟻のつばき等几个加了字母的武器, 其交易条件也等同于日版原名的武器, 下面我们为大家列出一些获得条件出现变化的交易品, 想收集的玩家们千万要看仔细了:

物品	所需素材	条件变更史
ブラッドソードA	石材×2+竜血の牙×3+暗黒の魔晶石×15	
デュラダンA	铁龙のロウク×4+生命のロウク×3+レシー×1	
アルデバラシY	皇帝のワコム×2+碧色の液体×3+土の魔晶石×8	
スビカ	怪魚のロウク×4+緑色の液体×5+風の魔晶石×7	
アルデイスの矢	ジェミニ×3+フカヒレ×2+大蛇の牙×2	
フューザーブーツ	北極の風×1	
ダークエナジー	沈黙のトゲル×3+静寂のアデド×3+コウモリの翼×1	

物品	所需素材	武器类
おろちN	クアールのヒゲ×2+セーブルサイズ×2+キャンサー×3	
蟻のつばきF	死竜の骨×3+落雷×3+コビーオ×4	
宿命のサジタリA	皇王の角×3+月蝕×3+サジタリ×4	
鯉の鱗L	ミスリル×3+死虫×3+アフリタ×4	
マザムネ1	とんから×2+玉鋼×2+オパール×3	
トルムスノル	玉鋼×3+冥帝の魂×3+サペラント×3	
トロロの笛	オメガの紋章×1+神楽Lの紋章×1+タイコウの紋章×1	
キャサタノース	カエルの油×4+ボムの欠片×3+アリエス×3	
石化弾	蟻のロウク×4+地竜の骨×2+ラプ×3	
グラッドボルト	铁龙の骨×2+神々の怒り×2+オブリコーン×3	

物品	所需素材	特殊类
金のアメレット	銀かた丸×1	
バブルチューン	死竜の骨×2+ダマナイト×1	
ラストエリクサー	オネオン×3+オオオのつばき×3+アムルナ×2	
大ナルカ	アルカナ×10+ソウルボム×マサ×1+精灵石×1	
オウパールの指	龍眼×10+月の度×4+大ナルカ×1	
冥帝の魂	魔神のフレンジン×2+ソウルバグダー×1+大ナルカ×1	
玉鋼	ダマスカス×2+扉門の皮×2+ヒロコキ×1	

物品	获得方法	心得类
魔剣士の心得	最初の任務は「ぐれマ」討伐完成后, 調査酒館の掲示板 20回	
走槍士の心得	最初の任務は「ぐれマ」討伐完成后, 調査酒館の掲示板 40回	
狩人の心得	任務クエスト討伐完成后, 前往「バグ-和グスリ」対話后在交易品中出现	
ナイトの心得	和武器店の店員対話 30回	
魔道士の心得	和魔法屋の店員対話 25回	
学者の心得	和道具屋の店員対話 15回	
賢者の心得	和高店の店員対話 100回 (包含以上的対話回数)	

键, 97-99层分别是ゾディアック、ヤズマツ、オメガmk、XII连接, 困难程度不言而喻, 当然, ヤズマツのHP只剩下一条, 战斗方式仍然和之前的类似, 不过是在前一阶段结束的时候就准备调整装备和GAMBIT设置, 特别是遇到オメガmk、XII时, 节奏没调过来的话, 很容易就会全灭, 另外这些BOSS身上都有很多好东西, 比如ヤズマツ能偷到相生和最强的小刀おろちN, オメガmk、XII甚至能偷到リボン和くりぐりばん, 本篇没加的话, 这就是最后的时机, 而打倒オメガ后就是最终战, 对手则是我们期盼已久的5裁判!

100层

此战的对手是ガラス、ギース、ベルガ、ザルガバース、ドレイズ5人, 他们都有各种有利状态, 而最变态的是在HP减少到一定的程度时, 每个人都会使用エリクサー来回复……硬拼是相当困难的, 我们在这战要多加利用各种异常状

态, 此外他们身上能偷到トルムスノル、鄙氏的小手等最强装备, 仍然是先偷再打。

首先, ギース、ベルガ、ドレイズ三人都会中ウイルス状态, 装备上くりぐりばんん挂个解吧, 之后这三个人就无法恢复了, 可先攻击吧, 剩下的两人中, ザルガバース会中睡眠魔法, 因此我们让他们一人不停地使用スリプル, 然后重点攻击剩下的ガラス, 缺少ザルガバース的圣灵药回复后, 用了多久我们就能干掉ガラス, 只剩下ザルガバース一个后, 在不停睡眠中迈向灭他是他唯一的结局。



零成长双S要点分析

2005年8月,我开着手研究《鬼泣3》的大课题:“零成长双S”,即以但丁的初始能力和招式达成DMD难度全部关卡的最高评价。这个条件听起来有点不可思议。的确,在开始的日子里,连我自己都在怀疑这个挑战条件的可行性。随着时间的推移和研究的深入,我发现,“零成长双S”不但能够实现,而且部分关卡能打出与全满能力不相伯仲的成绩,整个研究过程断断续续,直到2006年年底才正式结束。这段经历,使得我对这款游戏有了更深层次的了解,同时也发现了一些鲜为人知的东西,这里愿与大家一同分享。(编者:相关的影像演示,请参看本期的迷你DVD。) 文 焱天堂攻略组 ARC 编 胜负师 龚楠 NINA

10倍弹速及其衍生技

10倍弹速原理

枪神职业在装备双枪“黑檀木和白象牙”的时候,按风格键(默认为C键)使出的技能为“交叉射击”,这招的特点在于连接C键的同时配合枪杆,可以同时向两个方向射击。交叉射击共有8种不同的开枪姿势,在摇杆不动的情况下但丁是双手一上一下进行交叉射击,左手在右手上时,左手只能向前方射击,而右手的射击方向有前后左右四种变化,右手在左手上方则是右手只能向前方射击。

先按风格键,当右手上左手下时再按射击键进行反复取消,这样有一定的几率进入隐身射击模式“10倍弹速”,根据射击时子弹掉落的速度就能判断是否已经进入10倍弹速状态。在装备双枪的情况下在地面按风格键使出的是范围攻击,所以10倍弹速除了射速超快外,攻击范围也是其特征之一。枪神职业手枪的被动技能Rapid Shot能增加20%的攻击力,因此10倍弹速的攻击力还是相当可观的。当左右手上手时,只能使出10倍弹速的衍生技,性能比10倍弹速差一些。另外,10倍弹速及其衍生技在射击的同时还能慢慢移动。

使用10倍弹速时,最好使用连发手枪,毕竟人类手动按键的速度再怎么快,也比不过连发手枪,呵呵。



10倍弹速基础运用

在第5关取得狙击枪“螺旋”之后,10倍弹速也就完成了它的光荣使命。但在此之前,10倍弹速及其衍生技在零成长高评价挑战中依然可以说是重要的利器。由于这两个技能是两个招式反复取消组合而成的技能,在提升和保持华丽度方面的作用十分突出,在两把杂兵战的衔接过程中,能很好地完成高华丽度过渡的重要使命,用来对付血鸟也非常合适,能够迅速将它们打成石化状态。

对三只头大的BOSS战中,10倍弹速作用明显,但注意要尽量进入10倍弹速状态,其衍生技与之相比在性能上还有一点差距。10倍弹速的破冰速度非常快,超高速射击能充分利用攻击伤害的加成时间,给BOSS造成伤害要比普通射击高很多。让但丁站在场地左下方使用10倍弹速可以活活砸死BOSS,一般2分40秒左右就能结束战斗。除了要回避从天而降的冰块,其他的攻击方式完全可以无视,比近身肉搏要安全很多,而且7000点以上的华丽度不再是梦想!



系列 3	Capcom	ACT
PS2	DEVIL MAY CRY 3	日语
	2005年2月17日	6800日元
	只对应DS手柄	推荐游玩年龄:17岁以上

配合阿忒弥斯运用

号称“阿忒弥斯”和10倍弹速配合使用效果不俗。按设置方面建议选1或风格键,射击键仍旧是C键,两个键的连发方式改成后自动连发。第7关在有杂兵“赏餐”(指个棺材,会召唤其他杂兵的家伙)的场合,如果错过其他杂兵导致赏餐魔法,高体力的赏餐对带任何攻击伤害削减1/3的属性,就会陷入持久战。推荐方法是:先用双刀连续砍击连砍一个赏餐,杂兵出现后,扣开距离,锁定赏餐,按住L1和C键,同时连续按枪械切换键。还是成双枪时,10倍弹速的范围攻击特性使杂兵们无法靠近,而阿忒弥斯的光束攻击可直击赏餐,如有其他杂兵阻挡,可用阿忒弥斯,以空中连射攻击赏餐。阿忒弥斯的空中连射操作十分简单,只要在踩起后按住L1和C键就行了。这一方法能在阻止杂兵们靠近的同时连续不断地攻击赏餐,可以在不杀死其他杂兵的前提下用10倍弹速可以活活砸死BOSS,一般2分40秒左右就能结束战斗。除了要回避从天而降的冰块,其他的攻击方式完全可以无视,比近身肉搏要安全很多,而且7000点以上的华丽度不再是梦想!

点在于,多个杂兵“嫉妒”的干扰会让我们无法迅速将BOSS的右枪击破,打烂右枪对过关时间和华丽度都很不利。但用双枪和阿忒弥斯组合技能能迅速把BOSS的右枪击破,同时还保持较高的华丽度。首先,在嫉妒没有围上来的时候使用冷兵器攻击右枪,杂兵一靠近便退至屏幕下方,以10倍弹速迫使杂兵原地防御,切换锁定目标,锁定右枪后连按枪械切换键。这样做的目的是利用10倍弹速让杂兵无法靠近,而又可以切换阿忒弥斯直接攻击右枪。阿忒弥斯的普通攻击和风枪攻击的动作完全一样,攻击力度各有差异,这样一来就易于有4种不同的枪械攻击不断交替;华丽度方面完全不担心。

华丽度与红魂的学问

华丽度的计算公式

《鬼泣3》的过关评价一共有5项,华丽度评价是其中十分关键的一项。华丽度评价的计算公式如下:
(无华丽度评价时间+1D评价时间持续时间×2+C评价时间×3+B评价时间×4+A评价时间×5+S评价时间×6+SSS评价时间×7+SSS评价时间×8)×1000÷总作战时间
进入游戏后,从但丁首次攻击命中敌人的那一刻开始计时,到该场景中最后一个敌人被击倒时结束,这段时间就是总作战时间。如果先连续使用瞬身的话,在华丽度评价达到SSS之后再动手,在整场战斗中一直维持SSS评价直至战斗结束,那么华丽度点数就是满值8000点。

华丽度与连击雕像

连击雕像需要用相对应的武器攻击，当华丽度评价上升至一定程度后就能将其击碎。测试证明连击雕像与过关华丽度之间具有一定的联系。

在战斗中没有攻击过敌人，按理说是得不到华丽度奖励的，但事实并非如此。第6关没有强制战斗和BOSS，只要把途中取得的两个道具装到指定地点就行了，但在打碎路上那个对应双刀的连击雕像后，过关华丽度点数却有2700多点。在战斗中没有攻击过一次敌人，为什么还能取得过关华丽度点数？这说明击打雕像时出现的华丽度评价持续时

间，与攻击敌人时的性质相同，都能代入华丽度公式进行计算，直接影响华丽度点数的高低。一些需要在SSS华丽度评价下才能击碎的连击雕像，在击打过程中尽量保持SSS评价，能在一定程度上提升本关的华丽度点数。

实际运用

第7关需要时使用跳跳连击迅速解决贪婪，第7关需要可以避免不必要的战斗，大大提高了安全系数，同时可以大幅度减少过关时间，但是很有可能会出现华丽度点数不够的情况，过关华丽度点数在5000上下浮动是很正常的事，但如果在华丽度花上一两分钟，华丽度绝不会出现不够的情况。

红石与伤害值的关系

取得红魂数量也是过关评价中的重要指标，这里有必要说一下红石。红石就是攻击后会不断出现红魂的红色水晶。红石受攻击直至完全碎裂经过的时间约为13秒。反复测试后发现，攻击红石得到的红魂跟对红石造成的伤害值有关。连用大剑的Combo1，在13秒内对红石造成的一次伤害约为2800点，得到4933点红魂。装备双刀，以跳跳连击的方式攻击红石，可造成的伤害值约等于3980点，得到9405点红魂。（说过于的原因在于无法确认攻击红石是否也会自动攻击Boss加成时间，所以暂时只能按按原有的攻击力计算）由此可见，在限定时

间内给红石造成的伤害值越大，得到的红魂数量也就越多。

实际运用

在第8关装备双刀以跳跳连击的方式攻击红石，得到的8465点红魂已经达到了本关SSS的评价标准。这样一来可回避强制战斗和BOSS战外的所有战斗，既安全又大幅缩短了过关时间。



几场BOSS战的新打法

电磁蜈蚣：弹球



电磁蜈蚣的体力很少，即使在OMD难度下，体力也只有5600点。BOSS放出的紫色电球能用令兵器反弹，击中BOSS的话会造成很大的伤害。连续弹球必须使用攻击判定持续时间较长的技能，这里介绍两种。

首先是大量在Combo2中连接攻击键创造的Million Stab，其攻击范围十分优秀。另一种则是剑圣职业大剑的风格特技Prop Shredder。这两个技能的攻击判定持续时间与当时华丽度评价的高低和连续按键次数的多少成正比。

用Million Stab弹球的，需要在

Combo1之后立即接Combo2，此时不用按锁定键，当开始连接攻击键的时候，配合弹射的Million Stab的攻击方向朝向BOSS的尾部，就能把BOSS放出的紫色电球一个不漏地反弹回去。用Prop Shredder，当蜈蚣从入口处上方的洞里钻出来时便踩着墙跳起来，对着它的头就是一刀，然后使Combo1攻击，不必理会BOSS的大剑，仍然用Combo1攻击，两刀之后再使用Prop Shredder的第一段，当开始连接攻击键的时候，配合弹射使Prop Shredder第二段攻击方向朝着BOSS尾部，就能连续弹球了。一次弹球过后，BOSS就奄奄一息了。



贝奥武甫：卡位

第11关的贝奥武甫块头很大，这一点可以好好利用。选用皇家卫士，一上场就呆在原地使用狙击枪连续射击，BOSS靠近后的三连拳前两下用瞬闪防



御对付，第三拳则后跳回避，落地后立即对着BOSS头狂释放放枪，击中右眼的伤害还比较可观。接下来走到门框右眼的角落，BOSS的三连拳在门框很近的时候，使出第一拳就会因为体型关系被墙壁挡回到原位，伤不了但丁分毫。BOSS攻击后，会有短暂的停顿，此时可用双刀攻击其头部，落地后返回原地继续开枪。攻击BOSS头四次之后，BOSS会跪在地上，利用这段时间连续使用高空连砍。并在BOSS使用大范围光属性攻击时用刺盾后的瞬闪防御应对，之后连续跳起攻击BOSS头部。BOSS趴下准备起身的时候，对着他的头狂释放枪。此时你会发现，不知不觉已耗去了BOSS一半的体力。

格里昂：骑马

第12关格里昂的第一阶段，可用皇家卫士加狙击枪来应付。第二阶段战斗要点在于不能让BOSS发挥它高机动性的优势，一上战场就用大剑把BOSS劈倒在地，接下来立刻走到BOSS身后使用Combo1攻击。听到BOSS起身时特有的音效后，立刻跳上马背，此时BOSS会使用时间放慢，之后就是大范围的回旋攻击。在慢动作效果中使用鞭弹攻击BOSS，并注意调整站位，不要让但丁在马背上掉下来。BOSS攻击结束后立即使用Combo1，前两刀对着马头的方向，第三刀对着车座方向，攻击时可以不按锁定键。再砍两刀后，BOSS后抬腿鸣叫，此时跳起一刀就能

把BOSS劈断。如出现BOSS没有着地的情况，可稍等片刻，等它再次抬腿鸣叫时，跳起补上一刀即可。BOSS倒地后立刻切换双刀，在马与车子之间骑双。等听到BOSS起身时特有的音效，就再跳上BOSS背上……重复以上过程，就算没有一些高等级的招式，照样能够将格里昂在原地活活压死。

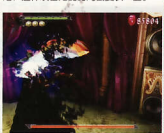


涅梵：踩跳

踩跳是(鬼泣3)的上级技巧，这个技能的发现让(鬼泣3)的战斗变得多姿多彩。踩跳的原理是但丁处于空中，当与敌人身体接触的时候踩跳就可再度跳起。踩跳成功后，空中技能的使用回数都得到恢复，因此由踩跳延伸出的武器不计其数，熟练掌握部分实用的踩跳技对挑战极限打法很有帮助。特别要提一下的就是双刀的踩跳连砍，其威力和范围兼备，且踩跳取消的时机比较容易掌握。用来对付一些出招时间间隔大、不容易被吹飞、行动迟缓的敌人比较合适。除了第7关的贪婪，用这招来对付敌人供系的部分敌人也是不错的选择。

至于第9关的BOSS涅梵，也可将踩跳活用。站在BOSS侧面时，蜘蛛们都会聚集到她的侧面，以包围攻击，此时刚

好可以利用成堆的蜘蛛进行踩跳。要注意，一开始蜘蛛不是具有被攻击判定的，当蜘蛛出现被攻击判定时，砍上一刀后立即踩着蜘蛛向对方跳去，此时BOSS会使用旋转攻击，落地后马上跳劈，等BOSS旋转攻击一结束，立刻上前低空砍砍，落地后再使用剑圣的Crossed Swors就能破除蜘蛛的防御了。破敌后，先用狙击枪把涅梵打昏在地，这样攻击他的时间会延长一些。



后记

在其他几个新打法上未有明显突破的BOSS，这里也稍微补充两句。与火风双龙的战斗核心仍是拼刀，推荐使用刀的攻击技能，记得把L键设成切换视角。Lady第一阶段和第三阶段的应对思路没什么变化，以奉养为主武器效果都不错。第二阶段的战斗需要一定的跳跃技巧，与同行者的战斗，依旧是先开打再找味的套路。阿瓦之众，只能进则退，退则进。装备配置方面，建议装备奉天和吉地，在空中有节奏地抽杖术。用The Hammer with Air Slash的第一阶段连续砍阿瓦汉，与布尔吉奈的三场战斗，没有任何快捷可言，需要花大量的时间去练习。必须非常熟悉他的一招一式，把棍舞得方丈的状态显得尤为重要。稳定的操作，良好的心态缺一不可了。好了，个人能力有限，如思路打法有所不足，望《鬼泣》同好加以指正。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

王药师语

新学期伊始,不少学生在拿到这期杂志的时候应该已经重新回到正常而有序的校园生活中,随之而来的就是在暑期持续高温的电脑市场将逐步冷却下来,但在入月底的PSP-1000型的彻底破解以及9月初PSP-2000的上市却又给市场带来一场不小的波动。电脑市场就是这样,每天都会发生不少奇妙的事情。前几天老家的表妹打电话告诉我居然要买Wii……

question@UCG.com.cn

1000型PSP全面告破, 神奇电池制作及使用指南

这半月以来,最具爆炸性的消息莫过于Dark_Alex重出江湖,与众Hecker一同合作完全破解了1000型PSP,并发布了能够“量产”神奇电池和神奇记忆棒的程序。由于神奇电池降级是基于主机“维修模式”,它可以直接越过系统而启动,可以无视PSP系统版本及漏洞。所以这种降级对于任何版本,无论是官方3.52系统还是其他自制系统,都可以直接将1.50系统安装到PSP的固件芯片上。哪怕是由于不慎操作导致系统文件损坏而无法启动的“砖头”PSP也可以通过这种方法来进行修复。

所谓神奇电池,其实是一枚可以代替PSP主机启动时进入后台“维修模式”的钥匙。当玩家们推动电源开关试图启动PSP时,主机将首先启动供电机关并打开电池上的一块EEPROM芯片进行检测,当这段信息为空白或者电池不存在时(使用外接电源),PSP便按照默认设定,读取系统固件芯片启动我们平日里所熟悉的XMB系统;而一旦从EEPROM芯片上检测到进入“维修模式”的特殊指令时,机器将不读取固件芯片,而转为读取记忆棒,并启动记忆棒上的维修工具软件,对主机进行检测和系统恢复等操作。所以,神奇电池与普通电池的区别仅仅是EEPROM芯片上的引导信息的不同。只要通过软件将这段信息进行修改,任何电池都能够被制作成为“神奇电池”。

而所谓神奇记忆棒则是与神奇电池配套使用的特殊制作的记忆棒。与神奇电池一样,神奇记忆棒在引导区内被写入了一段特殊的信息从而能在PSP维修模式下被正确的识别及使用。与此同时,还必须在记忆棒上安装配套的软件,来对机器系统进行操作。神奇记忆棒可以使用普通的“Memory Stick Pro Duo”来制作,而且对平时运行游戏播放电影等也没有任何影响。

然而这种降级方法,经过实际测试,对于基于新型主板及硬件设计的2000型PSP并没有实际效果。由于1000型PSP在2000型推出之后将逐步退出市场,所以此次的事件尽管是打开了PSP的破解新篇章,但却也是1000型PSP的最后一次降级……

神奇电池 & 记忆棒 制作及使用指南:

在正式开始前,请访问以下地址获取软件包
<http://blog.levelup.cn/members/amberx/>

第一步 制作神奇记忆棒

在制作神奇电池之前,需要在记忆棒上安装所需要的软件和系统文件,所以就必须先将神奇记

忆棒制作出来。能够被制作成神奇记忆棒的只能是“Memory Stick Pro Duo”型记忆棒,这种型号的内存棒内才有可供写入加密信息的特殊区块,如果使用了“Memory Stick Duo”将无法写入,导致启动失败,所以请玩家在使用时务必注意记忆棒上的标识。另外,由于组装记忆棒上的标识不一定“名符其实”,所以在用组装记忆棒进行制作时可能会出现错误。除此以外,PSP豪华版中所附赠的32MB记忆棒是“Memory Stick Duo”,也属于无法使用的型号。

将PSP以USB连接模式接到电脑上,记忆棒将被电脑为可移动磁盘。

运行压缩包内的“Pandora's Box”程序,可以在主界面上看到“Step 1”至“Step 4”四个条目以及它们旁边的“Go”按钮。首先点击“Step 1”右侧的“Go”按钮,软件提示“Connect your PSP via a USB cable & select your PSP drive then press OK”,确认后在弹出的文件浏览窗口中选择刚才由记忆棒生成的可移动磁盘的盘符后再次点击“确定”,软件将会提示“Now go to step 2”(进入第二步)。

然后点击“Step 2”右侧的“Go”按钮,屏幕提示“Your PSP Memory Stick is going to be logically formatted now - Press Y at prompt then enter”,这时将格式化记忆棒,所以请各位此时此地将记忆棒里的游戏存档等重要文件都是否备份妥当,然后再点击“确定”按钮。确认后在弹出的DOS命令窗口中输入“Y”后回车,程序就将开始格式化记忆棒,格式完成后软件会提示“Now go to step 3”(进入第三步)。



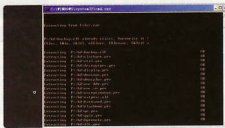
HACKER 破解直击 Hacker Inside

文 琥珀

接下来点击“Step 3”右侧的“Go”按钮,软件提示“Your PSP Memory Stick is going to be modified - At the prompt Press Y then enter”,这一步要对记忆棒引导数据进行修改,真正开始制作神奇记忆棒,此时点“确定”即可,在弹出的DOS命令窗口中输入“Y”后回车,软件会提示“Now Reboot your PSP & go to step 4”,这时需要上推电源开关约10秒,直到PSP完全关机(千万不要误进入待机模式),然后再次启动PSP并连接USB后确定即可。



这时点击“Step 3”右侧的“Go”按钮,软件提示“Connect your PSP via a USB cable - The file copy will then commence”,这一步会将降级软件包、最新的3.52 M33自制固件以及最新M33-4升级包等文件写入记忆棒,点“确定”后即可完成电脑端安装过程,点软件的“Exit”按钮退出。至此神奇记忆棒制作完成,下面让我们取消USB连接,回到PSP系统界面。



至此,神奇记忆棒制作完毕,由于改写的仅仅是针对PSP维修模式的引导信息,所以并不影响平时的正常使用。所以大可不必准备一块专用记忆棒进行制作。如果需要为普通记忆棒也只需要重新格式化记忆棒即可。

第二步 制作神奇电池

此时需要断开USB连接,并上推电源开关约10秒,直到PSP完全关机(千万不要误进入待机模式),然后再次启动PSP,然后运行记忆棒上的“Pandora's Battery Creator”开始制作神奇电池。



进入程序后，将可以看到一排列表，这时按下不同的按键将可以对EEPROM信息进行改写，将PSP电池设置为不同的引导模式。



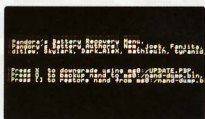
X	将电池设置为“维修模式1”（也就是变为神奇电池）。
□	将电池设置为“普通模式1”。
○	将电池设置为“普通模式1”并用带自动开机功能。
△	备份当前电池EEPROM芯片中的数据，并保存至记忆棒根目录下的eeprom.bin。
L+R	将记忆棒根目录下的eeprom.bin中的数据重新写入电池的EEPROM当中。
HOME	什么都不做，直接退出程序。

我们此时是要制作神奇电池，所以在这一步按×键即可。写入过程很快，之后程序将自动退出，并返回PSP桌面。至此，神奇电池制作就完成了。

特别要注意，神奇电池制作完成之后，使用这块电池启动机器将无法再进入我们平时所熟悉的PSP系统，而是进入维修模式。若要进入PSP系统，则需要使用外置电源或者普通的电池启动机器。如果用外置电源启动进入系统后再放入神奇电池，运行“Pandora's Battart Creator”程序，按□键即可恢复为普通电池。

第三步 用神奇电池和神奇记忆棒降级

在安装最新的自制系统之前，需要先将PSP降级至1.50。先取下电池，PSP将直接断电关机，确保神奇记忆棒已插入主机，然后将神奇电池装上。因为神奇电池带有自动功能，所以只要一装上，PSP的记忆棒指示灯、电源指示灯以及Wi-Fi指示灯都会亮起，屏幕上将会出现三行提示文字：



Press × to downgrade using ms0./UPDATE.PBP
按×键开始使用记忆棒根目录下的UPDATE.PBP对机器进行“降级”。
Press ○ to backup nand to ms0./nand-dump.bin
按○键将当前PSP固件芯片内的数据备份出来，并保存为nand-dump.bin。
Press □ to restore nand from ms0./nand-dump.bin
按□键将nand-dump.bin内的数据重新导入固件芯片。

要降级或者是修复变砖的机器选择第一项，按×键开始使用记忆棒根目录下的UPDATE.PBP对机器进行“降级”。按下×键之后，将会有一个约30秒的文件解压过程，然后才是真正的降级确认提示，这时还需要再次按×键确认将要对PSP进行操作。也可以在这个时候按R键退出程序。但如果不下神奇电池，退出后PSP再次重启又会被引导至之前的操作选择界面。按下×键，2分钟之后，降级完成，这时请卸下神奇电池，然后为PSP插上电源，开机等待你将是蓝色系统修复画面，不要害怕，这仅仅是需要修复一下系统设置文件。按○键确认重启，又一台1.50版PSP诞生了。之后便可以继续安装3.52 M33自制系统（记得现在是在1.50版本固件，因此安装M33需要先运行记忆棒上的“xploit0patcher”自制程序兼容补丁才能正确启动游戏）。

市场风向标

文 琥珀

行情综述：PSP-2000“低价”登场，Wii全面涨价。



改机的Wii价格在2000元左右波动，而不能改机的仅需要1700元左右。至于最新的3.0系统，其实并不会造成安装了Wiikey的主机出现故障，所以不必担心，只要不使用错误的区域升级包进行升级即可正常使用。

X360精英版终于在国内电玩店出现，由于增加了HDMI高清输出，并加大了硬盘容量，并且使用了加装热管的改良型散热器，可谓十分超值。但令人感到遗憾的是，黑色的精英版主机仍然没能逃脱三红的阴霾，并且由于使用了新型号的明基光驱，还没有匹配的固件程序，所以暂时只能运行正版游戏……除此之外，精英版的价格也不便宜，超过4千了，相比之下，PS3的价位好像不那么高了。

PS2、PS3以及白色X360的价格与前期相比并没有多大的变化。稳定于1180元、3700元、2600元上下。这里不再赘述了。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360 主机	2600 元	2650 元	2600 元
原装手柄（无线）	320 元	330 元	320 元
原装手柄（有线）	280 元	270 元	280 元
原装 VGA 线	280 元	250 元	250 元
火车（直插电源）	120 元	110 元	110 元
手柄充电器	160 元	140 元	120 元
原装无线方向盘	1300 元	1300 元	1300 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL 主机	1280 元	1240 元	1280 元
NDSL 主机	1180 元	1200 元	1180 元
NDSL(玫瑰镜,光泽镜)	1250 元	1250 元	1250 元
R4 M3DS	缺货	缺货	320 元
D S FRI E CARD / N-CARD (16GB)	220 元	210 元	210 元
EZ FLASH 5	180 元	180 元	170 元
EZ 三合一扩展卡	128 元	128 元	120 元
KINGSTON 1GB TF 卡 (日产)	90 元	95 元	90 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii 主机 (已改)	2000 元	2050 元	2000 元
双节棍 (左+右)	380 元	420 元	400 元
遥控器手柄	280 元	280 元	260 元
传统手柄	200 元	180 元	180 元
原装色差线	270 元	240 元	220 元
组接色差线	50 元	40 元	40 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-1000 主机	1360 元	1380 元	1340 元
PSP-2000 主机	1420 元	1450 元	1399 元
2GB 高速组棒 (1959MB)	190 元	200 元	180 元
4GB 高速组棒 (3839MB)	340 元	340 元	330 元
全新试玩引导盘	110 元	100 元	95 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2 主机 (已改)	1180 元	1180 元	1180 元
原装手柄	120 元	110 元	110 元
直仿手柄	40 元	45 元	30 元
8M 原装记忆卡 (含原厂版)	110 元	120 元	110 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3 主机	3600 元	3700 元	3600 元
原装手柄	320 元	330 元	310 元
原装色差线	260 元	240 元	240 元
原装 1.5PP HDMI 高清线	350 元	320 元	330 元

各地行情不一，本文价格仅供参考。

首先PSP-1000全面告罄，借由神奇电池所带来的便利降级，再也不存在新系统无法通过软件破解降级，而硬件降级也将全面退出历史舞台，因此而带动的PSP-1000销售热潮令PSP的价格有小涨上扬的。随着PSP-2000开始冲击市场，大众的关注逐渐转移到了更轻更薄更持久的新机器上面，所以PSP-1000的热潮并不会持续太久。

但除了追新一族，不少人还是倾向于PSP-2000暂时无法破解，而依旧处于冷清的持币观望阶段。而正因如此，新上市的PSP-2000并没有卖到令人难以接受的高价，在国内首发价格也仅仅在1400元左右。

而由于新出厂的Wii已经全面启用D9C芯片，并改变了主板的焊点，使得现有的改机芯片无法使用。这就造成改机的旧型号全面涨价……目前影

Wii世代

Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



焦点 萨姆斯，回来了！ 而你，准备好了吗？



《银河战士3：堕落》的美版终于率先降临了，对于国内玩家来说，除了本来应有的关注和期盼之外，还有对于变砖的忧虑。近日一位朋友跟炎骑士诉苦，说他等待这款游戏已经很久了，但现在的情况是，自己的日版主机虽然已经升级到3.0J，但还是不敢贸然尝试运行《银3》的美版，看来要想踏踏实实玩Wii上的游戏，只有正版才是王道啊。

这期借着搜集Wii周边的机会稍微体会了一下各周边配件，看看这一大堆造型各异的配件，其中最让玛娜印象深刻的其实不是《料理妈妈》的厨具周边，而是《马里奥聚会》的四人Party套件，和几个朋友实地体验了一下后发现，虽然这款游戏看起来有点多余，不过在实际游戏的时候还挺实用的，至少吃零食喝饮料都方便取拿，手柄也终于有地方收纳了，不过与其说它是用来给人间乐的，倒不如说更适合OTAKU，打游戏吃喝一应俱全，可以半天都不用挪窝。



阶段1：想甩开腮帮子啃节日大餐，又怕吃坏肚子

对于拥有Wii的每一个玩家来说，近期最大的新闻莫过于《银河战士3：堕落》的降临，那些希望在任天堂平台上玩到硬派FPS游戏的玩家迎来了属于他们自己的节日。不过，这个节日看起来过得并不是特别舒心，原因只有一

个，那就是跨区运行这款游戏的主机是否会变砖。8月29日，美版《银河战士3：堕落》率先上市，但早在这之前，该版本游戏的镜像文件已经在互联网上出现，很多Wii的改机用户均在得到消息后开始下载，但与以往的情况不同，很多人在

将镜像文件下载完毕后并没有急于刻录光盘开始游戏，尽管此前不久任天堂官方提供了各个版本主机的3.0固件升级服务，但鉴于一直困扰玩家的主机变砖问题，很多人理智地选择了等待，因为没有人知道这款游戏有没有拥有翻机可以致使跨区运行的主机变砖的程序，哪怕主机已经升级到了3.0。

阶段2：玩，还是不玩？

就好比很多X360的改机玩家一直犹豫是否该冒险上网升级一样，现在的Wii改机玩家开始犹豫到底该不该接受这款素质超高但很有可能埋藏了逻辑炸弹的《银河战士3》了。一些勇敢的玩家将声称升级到3.0的日版主机运行这款游戏新版不会引起变砖，设置菜单上显示的仍然是3.0J版本，但同时还发现自己的主机在运行了这款游戏后出现了两个重复的频道——新闻频道和天气预

报频道，自此，玩家群体中出现两种意见：一部分玩家认为这两个重复的频道意味着游戏镜像中隐藏着可以导致主机变砖的逻辑炸弹，只是现在还没有被激活，待到下一次更新固件的时候，很可能就会发现问题；另一部分人认为游戏中捆绑的升级程序中仅仅是附带了两个频道而已，之所以出现重复频道是因为改机芯片令主机无法自动识别并过滤已经安装的两个频道，运行这款游戏对主机本身并无大碍，是虚惊一场还是过把瘾就死，看来还是个未知数。

阶段3：死马当活马医

其实，在这两种意见持有者之间，还有那么一部分玩家，他们的主机已经沦为半砖。

既然已经不能正常升级和修改设置了，那么索性放开胆子试验，而得到的结果是，此前运行2.2固件更新导致变砖的日版主机居然可以正常运行这款游戏，但此后半砖主机依旧是无法进入游戏

菜单，因此很多人由此认定《银3》自带的升级程序并不是真正的3.0版本，最多只是一个附带中间版本的不完全更新升级包。

结论，OK，猜测至此也有了一个大致的结论，遗憾的是到目前为止还无法确定跨区运行《银3》是否会对手机产生影响，出于谨慎的考虑，建议拥有健康主机的日版改机玩家还是不要贸然尝试了，只能耐心等待日版的推出，安全第一。咱还是忍吧，而对于那些主机已经变成半砖的玩家，到底是豁出去了痛痛快快地玩还是继续保持谨慎等待那暂时还不着边际的半砖修复程序，只能是仁者见仁智者见智了。



近日网络上流传着一种通过修改游戏镜像文件的所谓“双ISO断电替换法”可以有效阻止运行《银3》后生成重复频道，一部分动手能力强的玩家照办后发现确实可行，但目前为止并不能指出这种办法的根本原理以及是否存在隐患，所以还是不建议大家使用了。

这个月是属于《银河战士》的！

如果你近期连接自己的Wii主机到购物频道，就会发现两个《银河战士》的老游戏付费下载，《银3》正式发售之前，美版主机的用户还可以在购物频道内免费下载这款新作的预告片，加上随后两个游戏的游戏，噢，这个月果然是属于《银河战士》的，难怪当你点击购物频道的相关信息时会发现这么一段：It's a mouth of Metroid!



Wii古怪周边大集合

水晶冷却器

顾名思义，这款周边底座的作用就是给Wii降温。虽然实际游戏过程中我们可以发现Wii的发热量很低，几乎是最不需要加装散热装置的家庭用机之一，但毕竟还是炎炎夏日，有备无患。再说这个底座的颜色看起来也相当绚丽，就算没有冷却功能，当成装饰底座也OK。



古怪度：**B**

这套机械装置看起来是不是很高科技呢？大家一定好奇它到底是用来做什么的吧，事实上这套装置用途是——让玩家在《Wii Sports》的保龄球游戏中随时都能打出Strike，局局满分，只只全倒，而我们甚至连一根手指头都不用动，让这个黄金手臂自己发挥就可以了。当然，这款说得好像是“研究”，说得直白是“太闲了”的套装仅仅是爱好者的成果，暂时没有对外发售的打算，相信也没有人会烧钱买这个吧……



古怪度：**S**

黄金手臂WiigoBot

插画：J5鱼



继水晶冷却器后，针对Wii设计的散热风扇就连美观都谈不上……它采用的是USB接口供电，同时提供了两个USB插槽，便于没有USB接口的玩家使用。虽然风扇比冷却器来说看起来是复古了一点，不过在据说它运作时的噪音很小，不会吵到平时玩游戏（大家平时玩Wii游戏的时候应该早就吵翻天了）。



散热风扇

古怪度：**C**

料理妈妈组件

除了对做菜真的非常有爱或是希望在《料理妈妈》中学会怎么做菜的人，很难想象它的实用性到底在哪里。这款针对《料理妈妈》而推出的厨房烹饪组件包含了铲勺、菜刀、叉子等各种做菜工具，可以安装在遥控器手柄上模拟实际切菜、炒菜的动作，让我们体验到做菜的乐趣——真想解决这一切要求，我们有一个再简单不过的方法，去厨房走一趟不就好了吗……



古怪度：**S**

Wii钓鱼竿

《雷拉钓鱼巡回赛》、《巴斯钓鱼Wii》、《钓鱼大师》，Wii上的钓鱼游戏数量也有不少了，为了强调立体感两字，钓鱼竿的出现可以说是顺理成章。这款钓竿和大多数针对Wii手柄的周边一样，安装在遥控器手柄之上，且杆身能够收缩，可长可短，最夸张的是还附赠了一只挂在鱼线前端的仿真鱼饵，将气氛渲染到足，就差再附赠一条模拟水渠增加临场感了。据厂商称，本钓鱼竿可以让玩家重拾一流的手感，是真是假我们姑且不论，这种在家里的早上装模作样地把线抛来抛去体验钓鱼快感的运动不知道能吸引多少人呢。



我最担心的，就是不会有人不小心把鱼在家里地板上的衣服钓起来么。

钓到衣服还好，万一钓到个苍蝇罐呢，电视报道的……



古怪度：**A**

Wii撞球杆

这款看起来有点像是为《Wii音乐会》量身定做的指挥棒的配件其实是专为桌球游戏使用的撞球杆，看来不管是什么游戏，只要能沾上工具就可以作成周边。这款周边最让人不解的地方在于，不知道玩家要不要为了和羊子配合而趴在桌上模仿撞球动作呢，如果要评比“最多此一竿的Wii周边”，撞球杆先得一票，不过，比起接下来的周边，它就稍逊一筹了。



古怪度：**A**

Wii重量腕带

虽然Wii上的游戏安排了不少让玩家运动起来的内容，但是聪明的玩家很快就发现了各种偷懒的方法——像是《瓦里奥制造》转呼啦圈的时候只动手柄，按节奏跳舞只动半边身体等等……对于这些每天都喊着要健身但是却情不自禁就是喜欢偷懒的玩家来说，

这个Wii重量腕带就可以发挥作用了。这条白色的腕带（造型说实话还是可以），正面印有“Wii”标志，重量最高到达1.8公斤，只需要将它套在手腕上每天携带，就算不主动运动，时间长了也能塑造臂部肌肉。



插画：无常量



这不是电仙人的负重特训嘛。

这么轻怎么能说负重特训！坐办公室的偷懒一族，每人至少10公斤！

古怪度：**B**

360 全方位

360° 搜罗半月间次世代先锋最新动向
为你全方位了解 X360 铺平畅通之路

编辑 360 日记

水货 X360 主机保修指南

360 大事记

人之初，性本__?

《生化奇兵》的狂，甚至要超过“三红”的狂。当然这是句玩笑话。除了全球各大媒体褒奖不断之外，几乎所有玩过本作的玩家对此也是交口称赞，这种融合了 FPS 的爽快与 RPG 的深邃于一体的殿堂级作品以其无可比拟的优秀品质证明了美式 RPG 的魅力。

不过所谓“枪打出头鸟”，本作也引来了一些与游戏无关人士的无端猜疑，事情是这样的。玩过本作的玩家都知道，游戏中小萝莉的命运是掌握在玩家手上的，杀了她将会获得双倍 Adam（游戏中一种有价物），而假若她只能获得杀死她一半的 Adam 报酬，为了提升自己的等级，玩家可能对 Adam 的需求比较大，于是争执就发生了。美国昆西市 Patriot Ledger 日报专栏作家 Steve Adams 写道：“这个游戏中让玩家掌握幼女的生杀大权，这在挑战超越暴力游戏的界限。”于是乎引起了一堆正义人士对于游戏暴力的讨论与谴责。

我不知道诸位读者是如何看待这个问题的。我只知道负责攻略的 ACE 版主一开始也是对小萝莉一个都不放过，不过游戏打到一半的时候，他突然放弃进度从头开始。我不知道是不是因为良心发现，但他第二次玩的进度中的确没有再杀死一个小萝莉，游戏最终也获得了美好结局。（飞行员：我那是编辑了存档好吗？）

说实话，我觉得把这个问题上升到道德的高度实在是有点小题大做，正如加州州长施瓦辛格说过的那样，与电影一样，游戏也不过是一种艺术表现形式，如果我们可以容忍游戏中展示开杀，那么游戏中又何尝不可呢？再说，本作在美国是定义为分级，意思是说玩过这款游戏的人必须是 17 岁以上的成年人，既然是成年人了，那么他们就应该对自己的行为负责了。

【文：多边形】



（设计台调）

由于众所周知的原因，国内 X360 玩家手中的主机无非是来自两个渠道：1. 亲戚朋友从国外带回来，2. 从国内商家购买水货。无论是哪种渠道，唯一可以得知就是在中国大陆无法获得正规的官方售后服务，但这并不表示这些水货主机从此就成为“没娘养的孩子”，今天我就来给大家讲解一下如何通过正规渠道让这些水货主机也能享受官方服务。

步骤一：确认主机完好

首先，大家要确认自己的 X360 主机没有做过任何修改，没有私自开启过主机外机壳，也没有通过 DIY 采购主机加锁任何散热装置。你对主机的任何不经授权的改动行为都将令你的爱机面临失去保修资格，更别提刷机玩盗版这种“大逆不道”的行为了（笑）。当然，可更换的面板不在此列。

步骤二：确认主机版本

目前来说，国内水货主机主要有三个版本，港版、日版和韩版。美版和欧版则比较罕见，一般而言，你购买的时候商家应该会告诉你主机的版本。另外，网上也曾发表过一些鉴别主机版本的方法，不过都不是很确定，唯一可靠的办法只有通过拨打微软 X360 专用售后服务电话（见文末），然后报上主机的序列号（Serial Number），让客服人员帮你确认主机的地区版本。

步骤三：确认保修方式

不同地区的 X360 主机有着不同的保修方式，而由于我们身处“保

修地区”之外的地区，这个手续做起来又要更麻烦一些。首先，在维修前，你需要先打电话给主机所属地区的客服，他们一般会首先确认你的主机序列号，然后再确认主机状况，确定是需要送修之后，会让你一个 10 位数的微软维修编号，记住这个编号，后期查询你主机的维修进度就需要这个编号，接下来的步骤就有所区别了。

以港版为例，香港的微软客服是不提供维修服务的，他们只提供更换服务，保修期内符合保修标准的主机都将免费更换一台新主机，保修期外的只要支付大约 1000 港币左右的金额也可更换一台新主机，不过现在微软延长了三年保修期后，这个困扰也没有了（X360 发售都没有三年呢）。但是港版没有的微软之处在于，微软软件不接受邮寄送修，你必须亲自前往维修点更换机器。所以广东地区的玩家可以邮寄方式，其他省市的玩家要么自己不远万里跑一趟，要么请香港的朋友代劳了。

而日本微软则可以提供邮寄送修服务，确认好你的维修编号之后，就可以找快递公司把你的机器送往客服指定的地址了，中国邮政的 EMS 快递大概需要 300 元人民币左右，其他国内快递公司会稍微便宜一点，而 DHL、UPS 等国际快递公司价格则比较昂贵，一般在 800 元人民币左右，不太划算。约而言之要求一同寄回的部件包括主机、硬盘、视频线以及电源，总的重量大概在 7 斤左右。整个流程



“成就犯”是本专页比较受欢迎的子栏目，不过本期要暂停一期了，因为主持人炒道沉迷于《战国无双 2 猛将传》而无心顾及 X360，没办法，谁要是无双总帅呢？

近期 X360 最瞩目的莫过于《生化奇兵》了，全球各大媒体几乎都给出了满分的评价，游戏素质也是超一流，很多慕名而来的玩家以为这只不过是一款 FPS，而实际上本作是真切切的 RPG 系统啊！不过这倒是一个很好的例子，稍微的改变一下外在形象，以吸引更多玩家的关注。借用论坛上某人的一句话，问：什么能改变你的人生？答：美式 RPG！

从你寄出主机到收到主机大约需要 7-15 个工作日。

韩版主机的维修方式与日版相同，不过国内绝大多数韩版主机在销售的时候已经刷过机，而美版和欧版主机在国内比较罕见，这几个地区的方式就不具体介绍了。最后需要注意的是，这些主机在邮寄回国内的时候，有可能会被海关扣除税款，这个费用大概在 250 元左右。

总结

总体而言，微软的售后服务还是相当热情的，例如香港客服提供普通话服务，日本客服提供英语服务，这都是比较人性化的地方。至于维修的费用，只要你的机器符合保修标准，你所需要负担的只是邮费而已，怎么样都要比你购买一台主机划算。另外需要注意的是，你存储在硬盘上的资料有可能会在修理过程中被清空，这一点微软是没有做任何保证的，所以有条件的朋友在送修前务必将重要存档备份出来。以上这些只是给大家提供一条信息，虽然对于国内众多刷机用户来说几乎没有任何意义，但对于那些坚持正版的玩家来说，无疑又多了一道保障。

附录一：微软各地客服电话

台湾(繁体)	801-44-2321
香港(繁体)	800-96-4215
日本	120-220-340
	3-370-8261
韩国	368-440-0090
美国	425-635-7180
英国	800-587-1102

（注：以上电话在拨打前请在号码前面加上对应国家区号）

附录二：日本微软送修地址

Selection Global Services-Japan
1-17 Machikida
Koriyama-shi Fukushima 963-0215 Japan
（注：以上地址仅供参考，请以客服提供的地址为准）



特邀主持 YULA

事件
EVENT

多元联合，发信世界 2007日本国际文化节开幕在即

动漫
AC EXPRESS
情报站

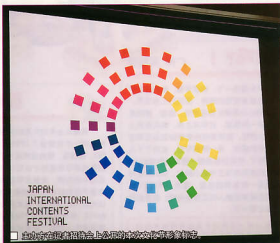
身为ACG迷乃至日本娱乐文化爱好者，目前不可不知的就是即将于9月19日举行开幕仪式、一次极具日本特色的文化盛事“2007日本国际文化节”。这件事从去年一直说到今年，其间不断有各种道听途传的小道消息流出，无疑在FANS心中更添了几分神秘。如今终于等到它逐渐卸却面纱向我们走来，就算无法亲临现场感受，雀跃的心情也依然难抑。

此次文化节全名JAPAN INTERNATIONAL CONTENTS FESTIVAL，简称CoFesta。将从今年起每年秋季举办一次。作为涵盖了游戏、动漫、数码、音乐及影视等多个流行领域的大型活动，其最大的特点就是将原本分散在不同的时期举办的各种展会活动有机地合并起来，并增设全新展会，让与会者能够在同一个相对集中的环境下最大限度地领略到日本流行文化的魅力。也给对某些展会不甚了解的人提供了认识它们和参与其中机会。如此重大的举措当然承载着一个充满光荣与梦想的使命，那就是将富有日本特色的文化产业推向全世界。

而除了表格里的18个官方活动，在东京地区以外还将开展一系列的同类活动，如9月30日的“京都漫画专题讨论会”和9月29日、30日的“神户动画实践型研讨会”等。长达近40天的盛大活动之秋，在“商业·学术·娱乐”三大主题的支持下，势必与众不同。废话少说，我们还是来大致了解一下各个展会的情况吧。

特报 东京国际动画展2008代言角色公开

曾一度传说也会被合并到文化节里的东京动画展将继续于3月独自举办。日前主办方首次公开了明年的代言角色形象。该角色由现居京都的安起瑩设计，系从317幅作品中脱颖而出。这个可以看作是东京形象特征的角色融合东京塔、铅笔以及“动画制作的象征”实现了拟人化，给人以简明亲切的印象。



日本国际文化节组委会公布的文化节代言角色设计



■ 本次文化节的主题曲邀请到配乐大师久石让担纲作曲，产量期待

2007日本国际文化节(CoFesta)展会活动一览表

官方活动	日期	概要
东京游戏展2007	9月20日-23日	世界最大的游戏展会综合展示，本届主题“连接，扩大，走向世界”。举办天数由往届的3天增加至4天。
DIGRA 2007	9月24日-28日	创办于2003年的国际性数字游戏学术大会。本届主题“从状况论看游戏学的建构”。
CEDEC2007	9月26日-28日	由游戏开发人员介绍有关业界最新动态、技术·产品开发、企业经营及市场开拓的研讨会。
戏剧性的3小时座谈	10月1日-10日	每天邀请一位专业人士现身说法，与创作者和制作人亲身体验，创造充满戏剧性的3小时。
CEATEC JAPAN 2007	10月2日-6日	诞生于2000年的大型IT·电子科技展会。汇集全世界关注的最新尖端技术·产品·服务。
JAM 2007(新增)	10月4日-7日	全称Japan Animation Contents Meeting，以动画角色为中心谋求创意商品构想企划。活跃现有的商品市场。
ASIAGRAPH 2007	10月11日-14日	汇集以亚洲为中心的CG技术从业者，研讨日本动画、电影、游戏中的CG技术，展示最新工具和最新先进技术。
国际电视节(新增)	10月12日-13日	将日剧向海外输出的第一步。推荐选拔2006年度的代表日剧向世界输送，并与同行之间进行交流。
2007 4th TAM	10月15日-19日	全称TOKYO ASIA MUSIC MARKET，促进商业洽谈和探讨亚洲音乐市场的开发，并举办试听会和LIVE表演等。
第20届东京国际电影节	10月20日-28日	创办于1965年的日本最大国际电影节。将上映300多部作品。为纪念20周年增加新企划和特别企划。
秋叶原娱乐节 2007	10月20日-28日	电影节合作项目，席卷整个秋叶原大街的ACG祭典。今年的第8届还将同时举办“漫游节”。
TIFFCOM 2007	10月22日-24日	以所有文化产品为对象，和东京国际电影节同时举办的市场交流论坛。目标定位为亚洲最大的文化市场。
第4届文化厅电影周	10月20日-25日	为向海外输出输出，振兴日本电影而举办的电影节合作项目，本届主题“Here & There”。
日本外销市场	10月22日-24日	展示日本各地风土人情，探讨如何利用文化产业实现地域振兴，并缔结国际通用人才和与国外创作者交流。
ATP电视节目大奖	10月23日	日本最大一档，分电视剧、纪录片、新闻节目和文坛节目4大部门，从近100部参赛作品评选出优秀者。
第34届“日本赏”	10月23日-29日	1965年由NHK创办的教育节目国际比赛，并联合教育界人士和节目制作者进行交流。
东京文化市场2007	10月25日-28日	为缺少销售渠道和资金的小及风险企业提供商业机会，发掘ACG、电影等领域的新人。
人才交流·培养研讨会	9月20日-21日、10月26日-27日	探讨如何培养青年人才的研讨会，两大支柱为日本文化产业“潜力的再发现”和“发现课题”。

漫画
COMIC

告诉我这不是真的! 《城市猎人》日韩合拍电视剧&电影企划进行中

虽然早就习惯了如今已陷入一个怪圈的动漫真人化风潮,但在得知这一消息时还是忍不住喊出标题上的那句话。没想到,在“大漫迷心中的不朽经典”之《城市猎人》,也被拉入这趟浑水了(严格来说也不算第一次,香港曾出过一个成龙版的)。2D美学与3D世界不可调和的矛盾啊,虽然知道实现真人化最大的动力是出于利益的诱惑,但总这样没完没了地吃老本,而且还把这么多年前的本挖出来,难道真的是创作能力日趋枯竭了吗?更重要的是,被有的漫迷看作是“真正的男人”的寒羽良,为什么偏偏要找“韩国人”来演?这里放上对比图,大家就自行辨别到底像不像吧……

据韩国演员郑宇成所属的演艺公司相关人员透

露,郑宇成已经接到演出由日本人气漫画《城市猎人》改编的电视剧主角的邀请,目前正在考虑中。北条司的《城市猎人》不仅在日本广受欢迎,在韩国也同样很有名气,现在日本角川电影公司和韩国SiusuFNH公司便正在各自推进电视剧版和电影版的制作拍摄。郑宇成接到的是日本版20集电视剧的演出邀请,相关人员表示“邀请是接到了,但现在导演和编剧都还没确定,所以我们也只是当作众多新作业之一在考虑而已。”郑宇成目前正在中国拍摄金知云导演的电影《好家伙,坏家伙,怪家伙》,但显然本人是很想在日剧中有好表现的,据说他经常忙里偷闲恶补日语,毕竟这是一次向海外发展的好机会。郑宇成预计将在今年10月回国。

特报 不敢相信! 《猎人》连载再开?

真想知道那些受尽等待之苦的FANS看到这个消息时心里作何感想,是欢呼雀跃?坚决不怵?已经麻木?还是在想不会又是草稿吧……前不久刚看到有死忠甚至被逼得自己买来连载,早先也有人专门搞了个长长的体裁原因列表……雷圣真是罪孽深重啊!

总之图片显示《周刊少年JUMP》10月6日发售号将重开连载,10月6日也将推出第24卷单行本,我们还还是以此“欢迎回来”的心态面对吧。



揭示板

近期漫画真人化特辑

安野梦洋子《工作狂人》日剧化,算是比较适合拍真人剧的一部作品。去年10月还推出了TV动画版。那位不服输的可爱女强人还找了菅野美穗出演,期待一下,少女漫画《雨前俱乐部》日剧化;一条步《原作累计大卖2500万册,将几个既有戏又有闹的少女的作家生涯以生动搞笑的方式描绘出来,其中男主角由美国留学归来的花样美男赤西仁担任,势必再造话题;腐女漫画《妄想少女OTAKU系》电影化;文字有《原女作女》,漫画则有续条复生的这部《妄想少女OTAKU系》,讲述一个正常的高中女生喜欢上她的腐女同学后发生的爆笑故事;《花样男子》真人电影复映;继大好评的两部真人日剧后,本作再接再厉将“最终章”拍成真人电影,演员当然还是日剧中的那几位;《魁!男塾》电影化;日本知名动作男界扛把子手包导演·编剧·主演,热血恶搞风再次降临;《风魔小次郎》日剧化;车田正美作品真人剧,不知道会拍成什么样子……日剧剧情主要围绕原作第一部“夜叉篇”展开。



▲外形俊朗,186的身高,演过杀手,不知日方是否因此相中了?

动画
ANIME

我们的心需要不断治愈 《水星领航员》第3季制作决定

炎夏夏日心情烦闷,于是(ARIA)制作方不失时机地公布了将要推出新作的消息,用发生在美丽风景中的一个温馨小故事和可爱动人的女孩们,继续安抚广大宅人浮躁的心灵。由天野梢原作的治愈系漫画《ARIA》,在其连载杂志《COMIC BLADE》10月号的封面上,借女主角水无灯里发表将会制作TV系列第3季,并在内页刊载了部分详细内容,包括监督和天野梢的寄语。第3季动画名称为《ARIA The ORIGINATION》(难道是原创?),据悉其实早在今年春季时就已经开始投入制作,STAFF阵容则将采用OVA的制作班底,监督仍然由佐藤顺一担任,而具体的播出日期目前官方尚未公布。此外,OVA《ARIA The OVA ~ARIETTA~》也要在9月21日发售了,收录的是1话30分钟的正篇和特典,讲述灯里在还未加入ARIA公司前发生的故事。

虽然这部作品推出第3季令人期待,但基于STAFF继续采用OVA阵容,也有FANS对作画质量表示担心,尤其是背景。在这里就小小地祈祷一下,希望播出以后不会让大家失望吧。



▲真像水无灯里,原班人马……制作组你确定了吗?

揭示板

名作的逆袭

吃老本不仅仅是真人的权利,对一些坚守2D阵营的作品也同样适用。《舞-HIME 0-S.ifr-》,果然实现了!《舞-HIME》续作,内容是前作番外篇?玛莉亚奶奶年轻时的实恋啊……从这个意义上说本作还是很值得期待的,《我的女神 战斗之翼》:为纪念连载达成20周年,《我的女神》将在今年冬天播出TV版特别篇;官网也已正式公布;《魔法老师涅吉》也要出第3季;赤松健于8月25日在个人站点“AI Love Network”上提到如果有很多观众都希望再出动画的话,他也会作考虑。

山寺宏一配音动画轻松 起用艺人配音

著名声优山寺宏一日前发表声明,表示对现在很多动画随意请演艺明星来配音的现象感到不满。他非常尖锐地指出想制造话题没错,也不否认其中的确有成绩尚佳的,但令人失望的例子还是占大多数,尤其是一些老牌TV动画推出剧场版时,为了让观众更关注便找来明星担任角色,也不管适合与否及质量如何。他认为这是对支持至今的FANS和原来的声优极不尊重的行为。

读编往来



邮编: 730000

兰州市歌家庄邮局

99号信箱

游戏机实用技术杂志社

Email: ucg@ucg.com.cn

通信
地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客!

主持: 炒面&玛雅
插画: 阳光成员 无常量

★两个多月的暑假转眼间就过去了,拿到这期杂志的时候还是学生的读者们应该都已经坐在教室里开始上课了。幸福的假期是短暂的,不过没关系,在接下来的学期里还有UCG的陪伴。

★下期杂志又将是TGS召开之际,在两个展会不温不火的预热之后,想必大家都已经等得迫不及待了吧。按照惯例,下期我们将会有一224页丰富内容的传统大餐



出台,为您全面展现这场盛会的繁华景象。

★读者来信中的找茬大军近期愈发壮大,占据了信箱中大约40%的比例,找茬风格时而温婉,时而沉重,时而严肃,时而恶搞,导致每次打开信箱时小编们都提心吊胆,生怕一不小心就挨了一板砖。不过也正因为如此使我们对待杂志的态度更加慎重认真,希望各位读者继续监督督促我们,为大家献上更加完美的杂志。

近期流行游戏

What's IN?

最热血游戏

《战国无双2 猛将传》(5人)

另一个平行世界的历史活剧再度上演

——UCG众无双侠

最优化弄人游戏

《百年战争》(4人)

战场寻她千百度,蓦然回首,伊人却在敌方阵营处。

——印嘉贵德的炒面毅然投身百年战争的洪流之中,最后却发现原来红方是英格三阵营……

最让人狂热游戏

《机动战士高达 MS战线0079》(3人)

科学家会武术,流氓都挡不住!

——沉迷在《MS战线》中用光剑狂砍敌人的炎骑士机师

最耗时游戏

《最终幻想水晶编年史 命运之轮》(4人)

联机模式无疑是游戏的精髓所在,如果能再有个资料片就完美了!(无限幻想中)

——不久前重注拜师成功达到LV99的晴天

最无奈游戏

《铁拳5 暗之复苏 在线》(9人)

网络延迟让我们返璞归真。

——在受够了“延迟铁拳”的另类快感之后,UCG铁拳众重新开始玩OFFLINE。

本期最窘来信

寒一凡:上次写信后惊奇地发现,邮票由8毛涨到1块2了,上次吃炒饼,一高兴加了个蛋。于是知道鸡蛋5毛一个这种生活常识也会变的。听说最近生猪更是身价倍增,于是我想,虽然众小编在人民生活与心目中的地位不及生猪,但是作为高等生物的你们,也不能气馁啊,也要提升自身价值不是,所以为了你们,我愿做始作俑者,背负历史的骂名,我在这里谨代表我自己和不过日子不知柴米油盐贵的众粉丝,正式批准你将UCG由9.8元提价为10元!(众小编的掌声!欢呼声!尖叫声!)

游戏机实用技术

 目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购

总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166—168期、总第173期、177—181期、总第184期、总第185期、总第186期,定价9.8元,总第73—74期、总第114—115期、总第130—131期、总第162—163期、总第171—172期、总第182—183期,定价19.8元。

邮购地址:兰州市歌家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码:730000

请大务必写清自己所要购买的杂志期号和数量,地址务必详细,字迹务必工整,并最好留下自己的联系电话,对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到,请及时与杂志社用电话或Email联系,电话:0931-8668378, Email: ad@ucg.com.cn.



下期预告

《游戏机实用技术》2007年总第187·188期

一年一度的东京游戏展大餐,即将来临!

TGS精彩全收录

万众瞩目的东京游戏展将于9月20日举行。本次UCG日本采访团派出强大阵容,誓要为读者挖掘TGS的完全魅力。新作试玩、专人采访、丽影观赏、台前幕后……你想看到的一切,我们都将为你献上!

DVD倾情奉献

本次将赠送DVD一张,为您全面呈现东

京游戏展的魅力。除去精彩万分的游戏视频,更有珍贵的展会现场和实际试玩影像。110分钟只多不少,任何人都不能错过!

更多内容精心策划

除了东京游戏展完全报道外,本期还会收录《危机之源—最终幻想VII—》等当月最新大作攻略。除此之外我们还精心准备了多篇专题策划和游戏小说,224页内容保证让你一看再看!

224页充实内容+110分钟精彩DVD

游戏·人

《游戏·人》读者服务都提供以下邮购服务:

《游戏·人》第17辑, 定价16元; 《游戏·人》第20~24辑, 定价14元; 《游戏光碟DVD》第1、3、4辑, 定价9.8元; 《游戏光碟DVD》第9~11辑, 第14~18辑, 定价12元; 《游戏光碟DVD》第20、21、26辑, 定价8.8元; 《游戏光碟DVD》第27辑, 定价9.8元; 《网游小说》第3~6辑, 定价9.8元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码: 730020

请大家写清自己所要购买的内容, 并以工整字迹提供详细地址, 最好能留下联系电话, 对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到, 请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话: 0931-8674805, Email: gamers@263.net。



赠品·小问答

在上期互动信箱调查关于“你会为了赠品而购买一本杂志吗?”的问题后, 收到了众多有趣的答复, 众说纷纭, 在此特地节选几段与大家一同分享。

最主旋律的答案

广东 麦镇中: 我想UCG=GCU, 为什么? 因为GCU=gold can unchange, 总之就是UCG金不换! 所以我买UCG绝对不是冲着赠品来的!(话又说回来, 赠品能值多少钱呢?)

昆明 周庆春: 其他杂志看赠品, 买UCG从来不看赠品, 就算什么都不送也得买。

最老实的答案

广东 陈一行: 会经过一段短时间的思想斗争, 虽然最后都是购入居多……

天津 高亚文: 会啦, 当初UCG送Alucard的书和《三国无双2》的拼图时, 我

都买了?本, 还很冒险地鼓励同学也去买, 然后把赠品骗过来, 嘿嘿。

上海 王昆: 我无所谓, 不过我LP会, 上次有本杂志送包当赠品, 她一口气抱了十五本回来……

最作白日梦的答案

河南 崔臣奕: 不会为赠品去买杂志, 毕竟买杂志是要看内容的, 当然, 如果要送游戏主机的话还是可以考虑一下的。

最有目的的答案

江苏 云翔: 各位亲爱的可爱的漂亮的帅气成熟的帅小滴, 你们好! 听了我这么诚恳的心声, 你们是否发现我有很大的阴谋呢? 其实你们猜对了! 我看了这期的赠品后, 双眼就开始发出太阳一样的光芒! 真·三万眼快使我早就想拥有那模型了! 可惜我找遍我们周边的所有地方都没有找到! 如今我终于有机会可以实现这个愿望了!

yaya6752: 其实我就想提这个建议了, 如下期UCG送变形金刚的模型吧, 我一定买一本收藏一本, 还帮同学带一本。

最坚定的答案

17864914: 不会, 赠品向来觉得是垃圾, 不如不送, 价格便宜1元也好。

猛拍一砖

广州 汤恋梅: 185期第22页介绍《国圆寺女子足球2》的右下角的插图旁边, 写着“包括传球、投篮、使用必杀技等等”, 足球游戏出现投篮、太离谱啦! 请UCG的WE社犯们, 把邪魔天使她出去剁手指!

肇事者



最另有目的的读者

本期来了新小编炎骑士, 我表示欢迎和支持! 但看到10A隔隔走了我郁闷啊! 我还没收到过隔隔写来的明信片! 这太打击我了, 希望现在只有寄托在玛娜身上了! 只求一张亲笔写来的明信片就好! 要是连玛娜的明信片都没收到玛娜就走了, 我期望与互动信箱就白白写了! 在这我借互动的机会祝隔隔一路顺风!

真有爱

昆明 漆晓峰: 这次发这张图是因为看了185期宅文化特企上的一张由很多图片拼成的(EVA)的图片, 当时小编说“作者真的是相当有爱”, 其实也许不然, 在下发这张图其实没有别的意思, 只是想告诉小编像这由《张图拼成的画》其实就是利用了色彩构成上面的空间混合原



理, 原理很简单, 方法也不难, 这张图我用电脑5分钟就做好了, 其实倒是用颜色块构成的这一张我可是花了9天时间蹲在宿舍里一格一格的涂出来的啊, 现在想想那时简直就像在地狱。

在下现在是大四的学生, 学的是室内设计专业, 不过自己非常喜欢游戏动漫, 这些东西也成了自己生活的一部分, 虽然是室内专业可自己的理想是今后从事游戏或者动漫工作, 所以现在一直在练习, 不过出于对UCG和游戏绘画的喜爱, 我会坚持不懈的画下去。



动漫工作室

动漫工作室提供以下邮购服务:

《荒野兵器画卷》, 定价38元; 《逆转裁判法庭解析全书》, 定价28元; 《机动战士Z高达 秘录图鉴》, 定价28元; 《怪物猎人 官方小说》第一部, 定价9.8元; 《怪物猎人 官方小说》第二部, 定价9.8元; 《变形金刚漫画版 vol.5》, 定价24元; 《变形金刚漫画版第一代 vol.4》, 定价24元; 《变形金刚漫画版第一代 vol.1》, 定价24元; 《灼眼的夏娜》, 定价38元; 《平野绫写真集+凉宫春日》, 定价28元; 《超级机器人大战OGS 完全事典》, 定价28元; 《罪恶装备X 幻影绘本》, 定价28元; 《最终幻想 二十周年纪念画集》, 定价28元; 《王国之心 光与暗之书》, 定价25元; 《翼 编年史 幻影绘本》, 定价28元; 《反叛的鲁修 黑之皇子》, 定价28元; 《传说无限2 传说系列全书》, 定价28元; 《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》, 定价19.8元; 《天疆传说》, 定价22元; 《潜龙谍影 秘藏之书》, 定价28元; 《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》, 定价24元; 《钢之炼金术师 炫彩珍藏》, 定价28元; 《樱魂志》第7~12辑, 单辑定价12元。

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫漫(ACG)读者服务部(收)

邮政编码: 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量, 并以工整字迹提供自己的详细地址, 最好能留下联系电话, 若汇款后超过一个月未收到杂志, 请及时通过电话或Email与动漫漫读者服务部联系。电话: 0931-8663118, Email: acg@vip.163.com



四川省 陈东喻：刚刚起床就开始写这期的回信，因为刚才做了个太奇怪的梦了。我梦到UCG编辑部搬到我家对面的二楼，而且玛娜女神伸出头来对我笑，还扔给我一个大铃铛。这都是什么来的啊……请问此梦何解？

——2007年8月27日晨

很显然，此梦别的用途没有，督促你给我们写信的用途是达到了。



dfas0077：现在我已经把《洛莉塔》奉为圣经，总之下在下一级向编辑部的各位推荐《洛莉塔》。不管不是OTAKU，也不管控不控萝莉，都应该去认真地读这部书研究几遍。

可惜你推荐得稍微迟了点，编辑部里喜欢萝莉的早就看过这本书，不喜欢萝莉的打死也没兴趣看。还有，你极力怂恿我们认真研究此书，究竟有何企图？

据我所知还是有不少人对这部作品颇为反感的，不然它也不至于被禁了，而大家对于原作的理解也有较大分歧。所以我的态度是：不提倡、不推荐、不鼓励、不反对。

何旭明：在小编中，日文最好的是小郭，有个“邪魔魔”的栏目，让我们了解了日本的文化 and 日语知识。看UCG的读者当中其实有相当大一部分是学生，平时学得最多的一门外语是英语吧，而且现在好的英语游戏也不缺乏，所以UCG可以考虑开一个有关欧美文化和英语知识的栏目。至于主持人嘛，就由多边形来主持，因为这次是他对游戏制作人作了专访，相信他英语一定很棒，栏目的名称就

叫“多边形”吧。

关于英语水平，以前流行什么六级托福之类的，时下流行的说法，说某人英语好，是“字幕级”的英语，意思是说这人看原版电影不用打开中文字幕，这才是真正的牛×。在不下才，顶多算是个“预告片字幕级”的英语(每周光盘里预告片都是听得见的，其中还有些许遗漏之处)，得到大家称赞实在是差得很当。

amx74682：我还没看到雨滴的女仆高达形象，想怎么她就要闪人了！555，那个画师从新马泰回来的路线最好经过海南岛！让我知道他是谁谁非把他逮住，五马分尸，拿吉伦0式到3式+大Z+把他砍个N遍！

在我的严厉拷打下，画师自从云游结束后就一直连夜作画，这期的“游戏人”中已经有新的小编机械造型登出了，不知您看中了是否满意。至于女仆高达形象的雨滴，kero kero kero……(学军哥好爽中)。



本期最可怕的来信

陆阳：个人感觉最近这几年UCG小编流动性太大了，先后有不少小编离开，如紫枫、SOLL、阿迪、阿修罗、猫大、沙罗……还有这期的雨滴MM，总是感觉非常的遗憾啊！希望其他的小编可别走啊！

嘿喂！为此我想到了编辑部应该和足球俱乐部一样，弄个违约金。要是小编们想转会的话，就得让小编去的其他公司出违约金。然后才放人。这样编辑部也会很多好处的。只见老编在暗地里笑得合不拢嘴的数Money，要是人家出不起，那么小编就得一直为我们读者服务了。哈哈，违约金最好就是天文数字，比如妙逆1亿啊！玛娜2亿啊！多边形1亿，GOLK11亿，邪魔天使1亿等等；另外合同也签终身制的，这样就万无一失了，想走，没门。这样就是卖身契了，哈哈哈哈哈，多么伟大想法啊！

本期最冷笑话

广西 黄琳琳：等分数，等分数线，选学校，填志愿，等消息……这一系列工作比高考还煎熬，结果十拿九稳的学校竟然因为填报批次而无法投档，这一刻我亲身体会了“晴天”霹雳(晴天你好狠！)的感觉。

游戏人 五周年寄语征集



学机ESP

目前《掌机王》读者服务部有以下几项《掌机王SP》可供购买：

《掌机王SP》第9辑、第12—17辑、第22—27辑、第31辑，定价12元；《掌机王SP》第37—43辑、第61—67辑、第69—71辑，定价8.8元；《NDS专题》Vol.2，定价25元。《塞尔传说海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家》Vol.1，定价16元。《PSP专题》Vol.3，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对购书事宜有疑问或超过一个月仍未送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867806，Email：pgking@263.net。



各位《游戏·人》的读者朋友，大家好！从2002年9月至今，以“领略游戏文化，体验游戏生活”为主旨的游戏文化刊物《游戏·人》已经五年了。这五年时间里，共有24本《游戏·人》在编辑、撰稿人的努力与读者朋友的支持下诞生，为大家奉献了数百篇优秀的特企、特稿、专题、评论、小说……总字数超过700万，相信与《游戏·人》共同成长的广大玩家，在与《游戏·人》相识相伴的过程中，会有一些话想对我们说。

在此五周年之际，特举办“《游戏·人》五周年寄语征集”活动，您可以写下对《游戏·人》的祝福、建议或是不满，您的鼓励和鞭策将是我们前进的最大动力！

本次寄语征集与之前的类似活动有所不同，我们还希望您以“5”为主题，告诉我们：

(1)《游戏·人》给您留下最深印象的1—5篇文章；(可能的话请写上简短评价)

(2)5年中您身边发生的最有趣或最感人的游戏经历；

(3)做为一个玩家，5年前的自己在5年后的今天最大的变化是什么？

在近期出版的《游戏·人》第25辑中，会收录部分精彩寄语。凡寄语被收录者，都将获得礼品一份，而篇幅写得较长的寄语作者还将直接获得稿酬。因此，参加本次活动的朋友，请提供真实姓名、联系地址和邮编。建议大家将寄语和个人信息发至《游戏·人》专用信箱：
gamers@263.net

以便礼品与稿费的同时。本次活动，感谢levelup.cn的大力支持，并感谢所有参与者。

小编寄语

Editor's BBS



◆前几天看到好男儿的用王定康照，那真是把我气得似欲疯似中凌乱，最关键的是我愣是认不出是谁演的谁……

◆《FF6》又陷入“割”的漩涡中无法自拔了。受“大菠萝”的影响总觉得道具应该加入打孔的设置。

◆《我的青春女友》据说出第二季了，大期待，那个女友的割得之处是不能用语言来形容的！

◆在这个世界上，时间是你的敌人，这段你自以为在你掌握之中的时光实际上是你的主宰。

聊吧天吧

☆在QQ上与老妈聊天，得知家里养的两只乌龟长大了，体长从“诺基亚E50”摸片到“摩托罗拉E680”的级别了。照这样下去，估计等到我过年回家的时数。这两个家伙的块头会超过“索爱P990”，一年后达到WH的级别基本上不成问题。

☆《机动战士高达00》的动画还没有开始播放，一大堆周边就已经出来了。

☆《机动战士高达00》的动画还没有开始播放，一大堆周边就已经出来了。望着那潮歌之那男美的机械设定，我真的不知道说什么好。记得当初他绘制同人作品的时侯画的那些高达作品还蛮好看的，可是现在倒好，轮到自己做主了，就开始胡作非为起来，我看你能折腾到什么程度！



高达



GOUL!

◆《TWE2007》已经玩了将近两个赛季，选用的是一套百合佛罗伦萨，全部难度都调为最高，难度起步，高价引进了维罗尼·穆图尔等人，总算有了点经济基础，第一个赛季结束后冒着倾家荡产的危险买进了佛罗——AC三星居然答应了我的转会请求，真是意外，为啥中国首富怎么也不来呢？佛罗的转会费，工资都是全队最高——果然很值，真是意外的最佳射手。但目前队内面临巨大考验，一是冬季转会窗口出不进，看中的人都不来，现在只有佛罗和帕齐尼两名前锋可用，球队队长受到很大限制；二是赛季下半程的赛程密集程度远超想象，几乎周周双赛，佛罗频频受伤，帕齐尼独木难支，球队的疲弱程度之高也是在我的“大师联赛”历史上从未有过的，还好游戏新增了一个“跳过比赛”的功能，让自己打比赛，虽然得不到点数，但正所谓眼不见心不烦，而且居然还能进球的战绩，现在貌似看手看手看手，在夏季转会期运作大笔交易，充实球队，以备下赛季的冠军联赛之用。

◆其实说了这么多，《TWE2007》也就是一个在《PES2008》到来前的开胃菜而已……不知道TGS展会上会不会有《WE》新作的试玩呢？

►曼联的32号球衣购入，也就是说精神上已经与特维斯在一起了！



☆本想去书城找点有用的参考书看看，结果没有找到，最后买了一本《地球之谜》，小时候我很喜欢这类书籍的。这本书全彩印刷，图片清晰，价格也还不贵。不过里面的内容很多都是小时候看过的，一些明显属于夸大宣传的内容也就保留下来，实在令人大汗，佩服你一句，其实小时候我很喜欢读国外生命科学家的……

☆《战国无双2 猛将传》应该是“无双”系列在PS2上最后一作了？要不要告诉我还有《无双大蛇 猛将传》……说起来Capcom最近也放出了《战国BASARA 2 猛将传》的消息，看起来似乎还是颇有搞头的，期待！

☆《剑刃风暴 百年战争》的X360版以及《银河战士PRIME 3》的日版通无剧，怒！

☆下次剧便是一年一度的TGS大餐。这次又有好几位小编将肩负重任奔往日本，其中就有兄弟在下做人家，按计划会同时体验一番《真·三国无双5》以及其他热门亮眼的作品以图给他大作，还请各位读者期待。



▲闪闪亮亮的《无双》以图给他大作，还请各位读者期待。
《两姐妹》还不错。

1|《游戏·人》五周年寄语征集活动火热进行中，对《游戏·人》有爱的朋友不要错过。

2|《特技人 点燃》超越《火爆狂飙》，你是否厌倦那个制作组中的重要成员有重份，如果《火爆狂飙》新作中加入类似《特技人》的玩法，那便彻底圆满了。

3|《变形金刚漫画版》的译者狂歌即将步入婚姻殿堂，作为因变形金刚而结识的好友，在这里祝福一下。

4|在购买东西的时候给了张百元大钞，不良商贩说没找钱，但找钱还给我时就成了假钱了，手法像变魔术一样。还好自己在那几年练就一双火眼，将真钞当场撕开，各位读者在购买东西时千万要小心点，就算没有分辨假钞的魄力，也可以在付钱的时候记一下钱上号码的最后几位数。

5|《本期语录主角：橙橙》性别问题：“你难道地瓜为什么可以在水中生长，却不能在空气中生长？”我从没听说过这样的事，当然回答不知道。“因为在水中压力大小，所以只有在土壤中才能成长。”她顿了一下，接着说：“所以你这个地瓜脑袋要记住，要多给自己一点压力。”哦，原来她是在用这种奇怪的方式激励我啊！



本期主题：综艺八卦

1.前几天终于买到了希区柯克作品全集，连着看了几天晚上后，突然有点想些综艺节目热闹一下，于是打开电视，看到某电视台一名为“娱乐大作战”之类的栏目，正是互动答题时间，一女主持人做类似提问：“本期问题2，1号和2号谁得的票数多？”答案——1号多，答案2——2号多……连到转台，原来现在的电视节目自己已经降到智商直接发展到无人能及智商的阶段了。

2.在《康熙来了》看到范晓萱近期的专访，发现她居然又回到了《绝对名牌》时期的妆造造型，稍稍做苦了一下。比较起来，我觉得范晓萱最好的造型应该做范范这张照片此时的状态，灵气十足，清爽又不乏美感，简直是大美女还吃的超级胖子。

3.既然要怀旧那就怀旧到底吧……不知道现在读着还记不得很久之前在读者受欢迎的少女偶像团体“青春美少女”，在我上学的时候记得她们超级红，这几天看到当初最有人气的团员蒋卉中一再度复出，可惜岁月蹉跎，如今已泯然众人矣(T.T)……让人不禁惋惜。



聊吧天吧

■《战国无双2 猛将传》的而足，然而我们保存有“无双”全系列记录的记忆却不可磨灭呀……唉，重头开始购买游戏的过程还真不是一般痛苦，T_T

■经某位读者推荐，最近又看了一遍余华的《活着》，记得十五年前第一次看到这个故事时还是在中国连环画上，虽然那时才上小学二年级，但很多情节至今翻看起来仍然历历在目，这大概就是一种文学作品的力量吧。“人是为了活着而活着”——悲怆依旧，乳怪依旧。

■如果把你放到一个荒岛上，只能随身携带一款游戏，你会选择哪个？“某天，当我和一个朋友如此问及时，我想了半天，然后回答他，《新霸将方法》。”



■各位Wii死友题目：《Wii专辑》第一弹即将于9月15日在全国上市，本书为224页16开全彩，另附Wii游戏百科集单DVD一张，如有其他，则为伪版。

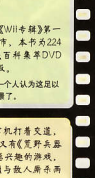
▲非常喜欢这组图片的编辑一个人认为这足以列入《One Piece》的十大经典场景了。

☆创作本期杂志的这段时间中，晴天一直和编辑打着交道，NDS上有《FFCC》和《召唤之夜 双于时代》，PSP上又有《荒野骑士X》和《龙骑士的咏叹调》，而同时出现这么多自己感兴趣的，晴天索性来个一把抓，以至于现在睡觉前都必须与敌人厮杀两把才能安然入睡……

★在玩《荒野骑士XF》的时候，被某个敌人的技能命中后竟然莫名其妙地回到了主菜单界面，本来还以为游戏出现了BUG，后来向通关的玛雅询问后才知，原来游戏中的确存在这种比较“有才”的设定……

☆《FFCC》绝对是近期NDS联机游戏的热门项目，目前晴天也正在和那度天使等人交换“VeryHard”难度中，除了可以更容易收集到各种装备外，联机模式中EXP的增长速度也相当“一日千里”来形容，看来改天一定重新练一个“炼金术士”来满足自己的收集欲望才行(“\o/”)

■算算日子距离TGS只有半个月了，估计下期编辑组又要进入新的“备战阶段”了，完美年底的游戏市场会迎来怎样的局面，一切都会在不久后揭晓，各位读者也和晴天一起期待吧。



◆下一个就是中秋佳节啦，可能是小时候月饼吃多了的缘故，现在一想到月饼就一阵恶吐，不过中秋也是我们铁路长草，表达爱意的好机会，最近我又为了买什么牌子的月饼送人而发愁，巧了，前两天编辑组楼下居然开了一家品牌月饼专卖店，这下我可省心了。

◆我有小习惯，如果每次一首歌曲会把它们连续听上一个星期，直到听腻了为止。

◆《战神》初代制作人David Jaffe飞后开的新工作室居然名叫“Eat Sleep Play”，这难道就是个个性张杨的表现？



★虽然新游戏续，但PSP版《SD高达G世纪》系列还是全都打完了！强烈期待11月PS2上的终于最新作，UC最高。

★在做本期的SD高达最新作前线的时候，16档性的发现自己还有非常多的UC作品没有看过，希望能在游戏中恶补一下……

■下期有《龙穴》，不知是不是真的像某读者评价的那样糟糕——应该还可以吧……

■下期又到了TGS，大家一定要期待我们的全面报道哦！



★PSP—2000是一部看起来没觉得小，拿起来却切切实实地感觉到轻薄的掌机，关心已久的规格输出功能确实也是令人满意，就算是装在1000p的电视上看也是觉得很清楚，真想试试摄影机的效果啊……

★某比赛游戏展的内容之多超乎想象，和7月份的E3简直没得比了，可惜杂志页数有限，很多内容不得不忍痛舍弃，或者留到下一期的TGS，希望明年的比赛游戏展可以多准备一些篇幅。

★刚到9月，对中国人来说这一年只是刚过了一半，可在欧美洲地区，早年间的气息就已经很浓了，《魔兽》、《光·之》、《剑灵》、《光环3》……真是一个恐怖的季节啊！另外今年的TGS内容肯定空前丰富，E3+GC展会内容多，不过首次公开的新作还是少了一些，估计都是旧闻TGS了……看来下期的休息计划又要泡汤了(T_T)



□八月最郁闷的两件事：第一，没有抽到《MGS4》同战的测试名额；第二，没有抽到《COD4》同战的测试名额。最强厂商这种故弄玄虚的伎俩，既然是“公开测试(Public Beta)”，自然是人数越多越好啊，搞了半天还是小范围的“公开”，鄙视之……(>_>)

■新晋车KICK OFF，除了英超因为转播问题有些不良之外，其他剩下的就是期待精彩比赛的，米至也出了。(我猜后天英超联赛的分组抽签结果也出来了，米至又是上上签啊，传统强队的签位也都尚可，今年又有不少好戏看。)

○受到诺基亚的盛情邀请，去广州参加他们的新品手机发布会，趁机“偷得半日闲(笑)”，诺基亚这次把战线拉得很开啊，试图借手机向各个传统娱乐休闲领域进军，从一个手机制造商转变为一个内容服务商，其实我觉得游戏机厂商可以从手机市场的竞争中学习到不少东西。

■九月最期待的两件事：第一，TGS 2007；第二，《光环3》！

不过好像这两件事在时间上有所冲突……不过还是要提醒大家留意下期杂志的TGS传统大餐哦！至于我嘛……老老实实在TGS之后慢慢慢慢地《光环3》，天噜哈哈……

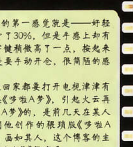
▶广州的天气也很不错啊，这张照片有点“海市蜃楼”的味道。



■新PSP拿到手后的第一感觉是……好轻呀！虽然重量上只减轻了30%，但是手感上却有轻一半的感觉，十字键特别高了一点，按起来很实在。不满意之处就是要开始动仓，很别扭的感觉……

■最近每天下班回家都要打开电视津津有味的看上几集《哆啦A梦》，引起火云再次重温《哆啦A梦》的，是前几天在某人博客上看到他创作的跟哆啦《哆啦A梦》的合集，画如其人，这个博客的主人一定对《哆啦A梦》很有爱。

■下期杂志就可以玩到《FF7CC》了，下期杂志就是期待已久的TGS特别报道了，今年E3+GC日本厂商都没有传出什么爆料性的消息，看来都准备憋在TGS爆料，这一层TGS必定精彩纷呈，我们已经准备就绪斗了，各位玩家准备好了吗？





广州·HJW1983

也许在听说Capcom公布的最新2D格斗游戏取材自《战国BASARA》,而非传说中的《街霸》系列”最新作时,你我的感觉和上图的作者一样无奈,但面对这幅可以乱真的西村真风画作品,采刀真的想和广大“SF饭”们一起振臂高呼:“《街霸》早日到来吧!”

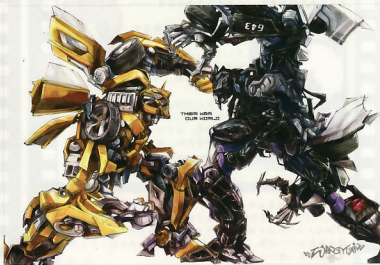


上海·张胤杰

女仆,而且还是身穿蕾丝花边制服的歌特萝莉女仆,不错,的确是迎合某些人恶趣味的作品。不过假如给她加上一对猫耳……等等,女孩儿脑袋两侧的竟然是……牛角和牛耳?作者果然够标新立异,很好,很强大了!

重庆·WHITE CAT

表情很萌波谱的纯毛霸王,就算戴着防毒面具也挡不住一脸贱笑的搞怪小猫,当然还有这位永远都一身“时尚华丽”装备的可爱女主角,这些取得《怪物猎人》的世界观那样得有趣横生。所谓艺术源于生活,如此作品大概也只能出现在对萌人极上瘾有着深切体验和真挚感情的作者之手。



北京·王羽熙

《变形金刚》算得上今年暑期最热的影片,而眼前这幅取材自该片的“大黄蜂VS.路障”水平也相当不错。设计草图的上色方式,将充满节奏感的线条与半理性洒脱的色块结合得非寻常,整个画面显得动感十足。

广州·Mastema

一幅出自女画师笔下的《文明之风》的同人作品,相比原画,特色非常鲜明。”之所以选择樱花似锦的季节,就是希望能令大家在炎热潮湿的夏日里回想起春天的清爽凉快啦!”嗯,女孩子想得就是周到,本刀仿佛已感到凉风习习了!



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿;请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明),也请为自己的画稿起一个好听的名称,并讲述一下自己在作画时的感想,一并写在稿件的背后;画稿的题材方面请尽量与游戏有关,也欢迎原创稿件;稿件投稿请注明“游风艺苑”收,Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn;稿件刊登后作者可以获得样刊一本,根据稿件水准稿费为40-100元不等,在刊登后一个月之内寄出。最后,欢迎大家踊跃投稿!

编辑部

editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面的 FOREWORD

不知不觉来到编辑部已经一年半的时间了。除了感叹时光飞逝外，每天不断地在工作中学习与沉淀，才是让自己感到过得很充实的主要原因。其实现在回想起来到编辑部的第一天，正好是2006年4月1号，没错，就是在这个特殊的日子里，晴天与编辑部众人打过招呼后，在宿舍内收拾好行李便倒头睡去，甚至还没有时间去思考这一切是否是主编给我开的一个玩笑(笑)。

这次晴天接到写博客的任务后，一开始还真为写作的题材发了愁，谈游戏还感觉到了“具有个人特色的游戏介绍”，谈人生似乎又有故作深沉的嫌疑，不过好在最后定位在了星夜启发，才将这次的主题定位在了“习惯”上。或许每位玩家都有享受“游戏生活”的不同方式，但只要大家能在这篇文章中找到产生共鸣的地方，对于晴天来说就是最大的满足了。

最新发布 LATEST TOPICS

理想感

晴天发表于2007.10A(总第185期)

还能再假点儿吗?

GOLK发表于2007.9B(总第184期)

写给你，也写给自己

胜鱼发表于2007.8B+9A(总第182、183期)

面朝大海，春暖花开

玛露发表于2007.8A(总第181期)

写给阳光成员

作为阳光成员来到编辑的受益者，现在晴天也经常会和阳光成员互发邮件交流写作的心得，而最近经常被问到的则是“如何找到好的素材进行写作”，其实这个问题就像上面提到的改变与习惯一样，只要大



爱上改变 爱上习惯

晴天发表于

2007.10B(总第186期)

从习惯到改变

曲折而细腻的情节，新鲜而有趣的系统一直是晴天选择游戏的第一准则，再加上并不复杂的操作和充分的思考时间，RPG和SLG几乎占据了几乎所有的游戏时间。但随着近几年次世代主机纷纷出炉，画面素质的全面提升也俨然成为了游戏吸引玩家的主要原因，不过比起事先放出的宣传影像，晴天还是喜欢在玩到实际游戏后再对作品作出评价，因为它们正如电影的预告片一样，精彩的剪辑无疑能达到“化腐朽为神奇”的效果，其中向玩家展示的必定是最精彩的部分。而更多细节上的东西只能在真正的游戏中才能慢慢体会到，甚至有些时候抛开画面的因素，游戏的优缺点才会更加直接地展现在自己面前，毕竟真正的“玩”游戏，玩的是游戏的系统，并不是游戏的画面。

对于游戏的坚持，相信很多玩家都会和晴天一样，只会将主要的精力放在自己擅长的游戏类型上，就像晴天玩对战游戏时总会胡乱按键，玩FPS游戏总会因为视角关系而感到晕头转向一样，不适合自己的东西无论如何变化也很难吸引自己的目光。不过坚持是一回事，环境所带来的改变却是不可抗拒的力量，因为自从《怪物猎人》系列闯入晴天的游戏生

活后，现在每当别人问起擅长的游戏时，自己终于能够报出一个技术还算过得去的动作游戏，至于新手猎人的成长之路，留意过晴天小编寄语的玩家也一定不会陌生，甚至自己偶尔也会在“问题小卖

部”中解答新手玩家的疑惑，在拓宽自己游戏面的同时，不与编辑部的“猎人们”建立了深厚的友情，与读者之间的互动也得到了加强。现在回想起来，这种改变无疑是幸福而快乐的，而“独乐乐不如众乐乐”的游戏理念果然更加符合现代的玩家，人与人之间、空间或时间上的距离都可以通过网络轻松跨越，“互动”将会成为次世代游戏所具备的基础功能。



▲游戏与生活其实只有一线之隔，适当地沉迷才是享受的开始。

从改变到习惯

游戏杂志编辑可能是大多数热爱游戏的玩家最羡慕的职业之一，但真正将自己的知识运用到杂志上时，晴天才明显感到自己需要学习的仍然有很多很多。最初来到编辑部时如此，现在以及将来都会如此，因为此时具备的并不仅仅是对游戏本身的了解，实时把握整个业界乃至国内游戏市场的情况，才能制作出更有针对性和引起读者共鸣的东西。写作时心态的改变估计是成为编辑后晴天第一件重要的事情，从最初的排行榜到后来的游戏攻略，晴天也尝试过杂志上的绝大多

数栏目，虽然其中的内容都不尽相同，但是严谨的工作态度却是共通的，更因为在经过印刷后任何错误都是无法更改的，而为了给大家呈现更专业的内容，花几个小时甚至几天去验证某些数据的正确性也是绝对必要的，加班也因此成为家常便饭，如果各位看官已经做好以上的觉悟，那么你又向自己的梦想多迈进了一步。

看电影、电视剧多了，某些桥段已经可以倒背如流，如果还能引经据典地为别人讲出趣处，那么估计你离最后的“审美疲劳”可能也不远了，而这个道理同样适用于游戏，无论游戏的剧情如何精彩，系统如何巧妙，只

要你够有心的都能找到它们的原型，因为任何事物的发展都是在前一个阶段的基础上逐渐变化与衍生，这是自然界的规则，任何人没有能力去改变。相信对于很多游戏阅历丰富的玩家来说，时不时自己脑中就会萌生“现在的游戏越来越没创意”的想法，而要想成为一名游戏编辑，每天接触各种类型的游戏也在所难免，如何始终保持自己客观的立场，尽可能多地发掘游戏中的亮点就成为了不可或缺的能力，这在一定程度上也是一种心态的调节，只有不断地接受改变并习惯改变才是使自己游戏热情不灭的最佳方式。

阳光成员，因为你们的参与才使得晴天制作的内容更加丰富多彩，并向更多广大读者展示自己学习与交流的成果，希望通过我们共同的努力，你们最初参与阳光学院时所拥有的梦想都会慢慢变成现实，因为梦想并不仅仅属于你，我更属于更多热爱游戏的人……

最新回复 LATEST COMMENTS

RE: 爱上改变 爱上习惯

[2007-9-13 18:37 By: D-S]

你这第一个回复的家伙(只玩游戏更新任务)还真敢叫“猎人们”……

RE: 爱上改变 爱上习惯

[2007-9-13 14:41 By: 8y]

晴天在编辑部有机器猫之称，有兴趣的读者期待本人的进一步爆料。



胜利者：“斗剧07”中国选手在《KOF98》项目上取得了压倒性的胜利，让中国格斗游戏玩家备受鼓舞，因此近期自由谈会与中国代表队一同赴日的随行组织者游天堂带来斗剧战报，选手代表大口也会谈他在日本的一些见闻，希望大家喜欢，大家熟悉的强棒东方蜘蛛本次将“乱阵”目标集中在XJ360上，作者也希望通过自由谈栏目告诉各位读者，既然是“乱阵”，那就一定有一些相对主观的看法，如果各位有什么不同的看法，欢迎讨论。《放下即佛》属于“游戏态度讨论帖”，作者应该是位年轻“赤正”的男性玩家，他所遇到的问题对于这个年龄层的玩家应该比较熟悉，对他谈到的“游戏目的论”比较赞同。我的看法是：调整好心情，珍惜用于游戏的宝贵时间，而我也正是这么做的。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

光辉远征 写在“斗剧07”之后

对于UCG的读者来说，“斗剧”并不是一个陌生的词汇。早在第一届也就是“斗剧03”的时候，中国留日玩家A-RUSH第一次站在了日本格斗大赛的舞台上。而“斗剧05”的时候上海卢工第一次承办了中国斗剧预选赛，UCG也跟踪报道了整个比赛。当时上海选手陈彦在《KOF2003》项目上打进第2轮。《传魂 零》则获得了8强的成绩。在UCG的报道之下，外加网络的普及，大众渐渐知道在日本有着这样一个比赛，而中国也有机会远渡重洋去和日本格斗玩家一较高下。由于当时陈彦在国内《KOF》界并不知名，所以很多人认为陈彦能在斗剧预选中胜出实属侥幸，如果换了更强的人去参赛，或许冠军也

不在话下。但是“斗剧05”中ZJX参加了《KOF NW3》项目，周易战队参加了《SF3.3》项目，均在首轮就遭到淘汰。“斗剧06”中LOI王子HC战队参加了《GGX》项目，A-RUSH参加了《KOF XI》项目，又都是在首轮落马。虽然这样，无数人意识到，中国和日本在街机上的差距远远超乎想像，而当时陈彦令人不以为然的战绩也成了中国在斗剧史上最佳战绩。“斗剧07”，由于《KOF XI》的延期以及即将推出《KOF98》的复刻版，斗剧选择了《KOF98》作为比赛项目。由于街机环境的差异，《KOF98》在国内街机市场上占据了主导地位。从TG2006的交锋来看，中国《KOF98》的实力在日本之上，或许是因为《KOF98》在日本已经不怎么流行，总共只有24家店铺申请预选赛，除去1个当日预选名额，全32个名额中留给了海外选手7个名额，最终预选出线的是上海赛区的小孩(曾卓君)、大口(苏浩钧)、王冲、北京赛区的程龙、永远之团、台湾赛区的杨、老鲁。于是“斗剧07”的焦点就在于中国能否取得突破？



斗剧赛场外。

KOF98项目

不知是巧合还是有意为之，7位中国选手都被分在了不同的小组，在8强之前都会有预选赛，小孩在第一次接受采访时就说出惊人：“多的话我就不说了，我就说一句话，我是日本，就是来拿冠军的！”但是之后的比赛却让人十足地捏一把汗。在台湾接近疯狂的打法之下，小孩转败就败直落两人。在几乎所有人都绝望的情况下，小孩最后的真克里斯则开始上演一场绝地大反击：先是抓住一个机会干掉了对手贫血的八神，然后极其稳定地以一次确认和

一次炸下段KO了对手的真七祖社。之后双方都出现了一些失误(比赛打到这份上，选手心里紧张已经不是常人可以想像的)，最后真克打出了平局(DRAW GAME)，进入最终的附加局。附加局中小孩越战越勇，延迟特殊技投中下段虽然没有太大的威力，但在附加局大家却只有很小的压力下却可以给出对手造成很大的压力，而杨则明显有些保守，气势上完全不如小孩那么凶猛，所以最后小孩顺利拿下了比赛。第2场比赛在两位日本选手极限党和书记之间展开，双方打得难分难解，最后书记真七祖社起身指令投超杀杀掉了抓斗。极极限党的大口用地震结束了战斗。第3场比赛是程龙对大御所，两位都是《KOF》的“传说级玩家”，平心而论大御所《KOF98》的实力



不如程龙，虽然选用的角色都比较强悍，但面对程龙的角色则比较不利，比赛中几乎没有什么机会，程龙轻松胜出。第4战是大口对ゆきの，大口在赛前采访中说：“从现在开始我要认真了。”而据不确定消息说，ゆきの赛前还表示有信心把冠军留在日本。比赛一开始大御所出了一些问题，修理之后大口以一个干净利落的高3胜3赛。半决赛第一场小孩轻松战胜极极限党。第二场是万众期待的大口对程龙，本以为会上演一场龙虎斗，却没想到局面完全一边倒，大口自从第一局一个升龙失误之后就完全没有翻身的机会。最终决赛是小孩对程龙，比赛再次出乎所有人的意料，先是程龙的神龙一击迅雷不及掩耳之势把小孩的八神打了一

个PERFECT，正当所有人都认为之前程龙对大口之战将要重演之际，小孩的克里斯再次强势发挥，新晋高将拨回，甚至反超，使得他最后的八门在优势情况下面对程龙最后的变种《众所周知，《KOF98》中大门虽然是公认的最强角色，但是在落后的情况下面对牵制见长的角色却非常不利，最终把优势保持到底化为了胜势。

中国《KOF98》项目上包揽了冠军亚军以及4强中的一个位置，创造了中国选手在斗剧中的最好成绩，或许这个成绩在很长一段时间里都不会被超越。同时，小孩包揽了今年三个大型《KOF98》比赛(TG2007、DNA2、斗剧07)的冠军，成为全世界《KOF98》当之无愧的第一人。

其他项目

先说说《VF6》项目。当笔者看到7月6日的赛程表吓了一跳，因为在斗剧出阵名单中并没有他，后来得知他是参加当日预选赛，最后更是获得了冠军。这在斗剧史上似乎是第一次。“无冕之王”终于“加冕”，并且以一种无人问津的方式加冕，这或许更体现出了ちび太的与众不同。

《铁拳5DR》是本届斗剧中海外选手最多的项目，除了中国之外，还有韩国、欧美、澳大利亚的总计8支队伍参加。第一轮超华在连战2小局的优势情况下被对手翻盘，而随后KBW、NING也相继落败，中国队选手止步于第一轮。比赛的高潮在二强对决阶段，两支韩国队伍和两支日本队伍进行了厮杀，最终日本队双双获胜，保住了冠军宝座，但不否认《铁拳》项目上日韩争霸的格局还将继续。

(SF3.3)这个项目同样有中国选手参

加。在2005年，中国选手第一次参加了斗剧(SF3.3)项目的比赛，当时第一轮参加的MOVIM队最后获得了一个席位。而今年历史再度重演，第一轮淘汰中国队的又是最后的冠军队“エタナカウォーオスブリャー”。值得一提的是，近几年(SF3.3)的大赛打到最后通常都充满了三角角色(YUN、OHAN-LI、KEN)的身影，但是这次亚军队“404 ERROR”的三名成员都没有选用三角角色，这是今年斗剧(SF3.3)项目上最大的亮点。



(SF3.3)代表明河达(右)和日本知名(街霸)玩家大野的合影。

大口的见闻

日本的斗剧比赛阵容非常强大。舞台不是一般的棒，比赛组织十分专业，观众的热情一直高过一浪，现场气氛让人兴奋。虽然这次我没拿到好成绩，但能参与这次比赛我已经非常开心了。

在日本呆过几天，最大的感触就是一个字：贵！不是一般的贵！虽然在日本的这几天很快乐，但因为几位日本网友的热情招待让我们过得很快。日本的街机游戏环境很棒，虽然面积一般都不



■日本街机的盛况。

大，但按键和摇杆都是我见过最好的。日本街机一般都是一局100日元，不过我们玩的那家游戏房是50日元一局的，相对来说便宜一些。

这里说说我对几个日本朋友的印象吧。首先要说的是山，说实话在这这么多日本朋友中我觉得他为人最好，在日本跟他玩的不多，不过他帮我们联系游戏房的老板，还在第2天让老板把(KOF98)设成了对战模式，这是要额外给钱的。为了减轻我们的负担，最后是一山的朋友爽快给我们做前期推广，出场的钱最多，真够义气。2号兵给我留下了深刻的印象也很深，虽然他玩(KOF)用的人物不是很强，但他用得都很出色。在日本朋友中他是最搞笑的一个，平时聊天也表现得十分幽默。在大厅所开办的酒吧喝酒时，他应该是最多的，也是最活跃的一个，经常惹得我生气，还好都被我扫了，呵呵！至于极极堂，很酷很帅，不过有点无厘头的感觉，还跟我打赌输了请吃

一个老和尚带着一个小和尚云游四方，途中要经过一条河。他们见到河边有一女子正想过河，却又怕站湿了衣服，老和尚便主动背起了女子过了河，然后放下女子，与小和尚继续赶路。小和尚不善一路嘀咕：师父怎么了？竟敢背一老女人过河？一路走，一路想，最后终于忍不住，问老和尚道：师傅，男女授受不亲，乃世间大忌，你为何做出家来，而你竟在背后背了女人？老和尚笑了笑，答道：我可早巳放下，而你却还没放下啊！”

又拿到新一期的《游戏机实用技术》杂志了。如今，买UCG似乎已经成为了我的一个习惯，并不因为不买就会觉得少了点什么事情似的。我看UCG有个习惯，总是喜欢先看小编导语，有种读别人日记的感觉，了解很远之外的一群人最近在想些什么，做些什么，这真是很奇妙的事情。当他们写这些的时候，他们还是保持着小编的身分吗？反正，当我读这些的时候，我倒是看到一群和我志趣相投的朋友，大家轻松的聊着游戏，谈着生活。

生活是什么呢？不就是你能看到或你看不到的点点滴滴吗？

步入大学校园已经5年多了，我已玩得起学生时代不敢奢望的次世代主机。我甚至玩得起“传说”的正版，但我却似乎玩不出那曾经有过但已不再出现的游戏热情了。在我的记忆卡上，有很多没有通关的游戏记录，其中有的甚至都已经打到了最终BOSS的地方，但

却再无法跨出一步。也许是因为这些游戏难度太大，也许是因为自己本身就不怎么感兴趣，仅仅为了打发无聊的时间才玩的游戏。但每当想到这些记录，我都会有些许的疚，我问自己到底是怎么了。难道真的找不到任何乐趣为游戏而沉迷的感觉了吗？有时候，拿起手柄时，甚至有些害怕，怕自己越来越不喜欢游戏，是现在的游戏不好玩了？还是我自己已经玩不好了？

幸好，一次意外的经历，让我明白了其中的一些道理。

大家应该都还记得有一款神作叫《汪达与巨像》。一个周末的下午，我在汪达与巨像的世界里策马驰骋，因为UCG上提到过，只要看准时机，完全可以操控汪达抓住低空飞行的怪，并借此带到空中，这也许是个高难度的技巧，甚至可以说这是可遇不可求的游戏BUG。我无数次从马上跃起，但无数次地离那巨像只差一点点的距离。

我的女朋友在一旁看着我，将这个无聊的举动重复了多次，终于发问：“你在这个游戏里的目的是什么？”我没想到会有这样的问题，有点愣了，但毕竟还是知道自己的目标肯定不是抓住那只老鹰，便很自信地回答答道：“是为了打到那些巨像！”

“不是为了救活那个女孩。”女友冷静地驳斥了我。就是那一刻，我被震住了。女友并不是特别喜欢游戏的人，但她无意的中的这句话却使我仿佛突然领悟到了什么。是啊，当我沉迷在与巨像们惊心动魄、气势非凡的战斗中

时，竟真的忘了汪达究竟是为了什么而来到这片荒凉的土地。

汪达为什么来这里？他不是要声张正义，也不是为恶奸除恶，当然更不会是为了抓几只老鹰或鸽子，他仅仅是想救活自己心爱的女孩。

而我，又为何打游戏？当然不应该是只为响应“操作必死”的口号，或是创造个什么让人记住的纪录在朋友圈炫耀，我只是为了自己的生活能在游戏中多一些快乐和感动。

由于UCG无情的删选，我在打到第8座巨像的时候知道了最后的结局（只能怪自己打得太慢了），我自己却无法打倒最终BOSS，“普提木本树，阴魂亦非来。”既然我已经体会到了这个游戏所带来的震撼与感动，能不通关又有何关系呢？或许我离真正的胜利只差一点，但差的那一点，真不是该放下的吗？

玩游戏不过是一种境界，境界有大小而无高下之分，我们又何必非要为证明自己是LU而去玩一个自己并不怎么感兴趣的游戏呢？我们又何必必须要去通关一个自己早已知道结局的游戏呢？

我的记忆卡上，仍然有很多没有通关的游戏记录，但当我再看到它们时，已不会再有那么多不安，因为它们已知道时放下。对我来说，没有通关并不可怕，体验过、感动过才是我游戏的动力。

有人说过：“青春的美好在于她一去不复返。”是的，有些东西我无法找回，不过另外一些东西却在经历后，细腻感受今天的每一刻，在明天才有可供回味的地方。我想我得承认，自己不再像十一二岁那样对什么都充满好奇，也不像二十一二岁那样争强好胜，或许我已经老了，或者应该说我已成熟了。我有工作，有稳定的收入，有体贴的女朋友，我还能要求什么呢？

游戏，或许会慢慢与我的年龄不再相称，但我的青春，却永在心头，无法抹去。



▲(铁卷98)选手赵华(中)和日本玩家合影。

基本都是不知道。在斗剧比赛中卷心菜第1场就输给了杨。在比赛前我就跟他说杨很厉害，他说自己进步了不少，很有信心，不过最后还是输了。在要退场时他还不甘心地躺在斗剧会场上，惹得很多观众都笑了。卷心菜说他不久后会第一届超霸赛，我希望他能做到，变成日本第一。哈哈！

文 游天堂·大口

后记

“斗剧07”已经结束，中国队创造了历史，虽然输了(KOF98)。这个项目没有什么突破，但是这几年国内街机环境渐渐复苏，街机解禁九大城市试点运营等消息让我们有理由相信街机游戏并没有落伍或是过时，希望能够以这次斗剧为契机，书写中国街机游戏的新篇章。

放下即佛

今天就是那个 买游戏机的好日子。

两年来，全国有17,549个人选择了玩不累——你呢？

玩不累会员总数
17549

天津旗舰店
13715289154
和平区恒安大厦100号
沃尔玛二楼
详情请玩不累

北京旗舰店
15615862204
广外西大街100号
新世界购物中心
4层08号

上海大宁店
021-33870200
其他路店1078号
大宁国际商城
12号楼4楼420号

上海西桥百联店
021-52161107

上海星洲城店
021-64885019

北京城外5000店
010-8268527

北京王府井店
010-82684308

北京华威店
010-86018816

北京奥林匹克店
010-82685098

北京奥林匹克店
010-81671070

玩不累淘宝网商城一店
shop33706400.taobao.com

玩不累淘宝网商城二店
shop33833023.taobao.com

玩不累
玩不累全国会员服务专线
(021) 54108800 分机 2230

旗舰店
福建南路88号

宏龙GAME
专业游戏版书店·旗舰店



● 家居的新店面

● 新增次世代试玩区

● 游戏硬件展示区



● 宏龙的硬件，优化的软件



北	京	天	津	高	州
上	海	南	京	广	州
深	圳	厦	门	昆	明
重	庆	成	都	西	安
南	宁	哈	尔	滨	青
济	郑	州	武	汉	长
沙	市	南	昌	江	苏
南	京	人	民	路	

宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海福建南路88号
交通：1231、926、171、181、2201、421
537、911、928、磁悬浮线
咨询电话：021-63702488 53838803
021-63700316
淘宝网址：shop33817382.taobao.com

宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253、781、96、17、43
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com

北	京	天	津	高	州
上	海	南	京	广	州
深	圳	厦	门	昆	明
重	庆	成	都	西	安
南	宁	哈	尔	滨	青
济	郑	州	武	汉	长
沙	市	南	昌	江	苏
南	京	人	民	路	

宏龙GAME 浦东店
地址：上海浦东新区山东路87号-111门面
交通：638、1780、816、819
磁悬浮线、广野线
咨询电话：021-58214805
淘宝网址：shop34108514.taobao.com

宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12、16、23、27、34、45、59、
91、72、78、93、123、109路
电话：028-85582122
淘宝网址：shop34375499.taobao.com

北	京	天	津	高	州
上	海	南	京	广	州
深	圳	厦	门	昆	明
重	庆	成	都	西	安
南	宁	哈	尔	滨	青
济	郑	州	武	汉	长
沙	市	南	昌	江	苏
南	京	人	民	路	

宏龙GAME 小关路店
地址：成都市小关路
交通：12、16、23、27、34、45、59、
91、72、78、93、123、109路
电话：028-85582122
淘宝网址：shop34375499.taobao.com



Wii专辑

www.orsoon.com

224页全彩精美印刷，内容经典实用满载！
另附Wii游戏百科集萃DVD

9月15日

全国上市

Wii玩家不容错过的
珍藏典籍



Wii九大TOP.5精华推介

新作影像抢鲜品尝

胜负师之“猴球闪电战”完全版

经典Wii游戏广告赏析

特别收录：《雷曼》爆笑剧场

攻略大作集合

《生化危机4》、《塞尔达传说 黄昏公主》、《勇者斗恶龙 剑神》
《火焰之纹章 晓之女神》、《波斯王子 宿敌之剑》、《超级纸片马里奥》

●Wii硬件导航：挑选主机、购买配件、登录网络、解析直读、周边介绍……带你玩转Wii的一切！●精彩剧情小说：《塞尔达传说 黄昏公主》&《火焰之纹章 晓之女神》两大经典之作重磅出击！
●深度评论透析：《革命》——Wii战略内幕，任天堂再造游戏业 / 《任天堂社长访谈记》——Wii手柄及重磅大作开发趣闻

Wii专辑

Vol.1
Library body's Wii Guide

Wii 玩家珍藏典籍 第一弹!

224页Wii专辑 + Wii游戏百科集萃DVD

攻略大作集合

生化危机4、塞尔达传说 黄昏公主、勇者斗恶龙 剑神、火焰之纹章 晓之女神、波斯王子 宿敌之剑、超级纸片马里奥



口袋妖怪

游戏动漫专门志

口袋妖怪的游戏、动画、漫画全面出击

9月6日全国上市

口袋前哨站

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之救助队·暗之救助队 所有资讯一网打尽!

完全攻略

口袋妖怪 战斗革命 体验家用机上《口袋妖怪》的魅力

影视动漫

2007剧场版抢先直击，《钻石·珍珠》TV动画简介、《特别篇》漫画回顾 动画、漫画，一个都不能少

研究所

口袋妖怪详尽分析、ボケトレ 连锁捕捉闪光精灵指南

专题企划

口袋里的神话 揭秘“《口袋妖怪》系列”传说

超值精美赠品

皮卡丘精美挂饰

动画

收录6集

精彩的中文字幕TV动画

DVD



224页全彩32开

学机王 Sp
学机王荣誉出品