

游戏机实用技术

256页精彩内文 合刊巨献

2008 游戏大盘点 + 大年鉴

年度盘点 人物/游戏/厂商/主机/制作人

年度十大 新闻/数字/角色/金曲/关键词



2009.1B2A 定价: RMB 24.00

ISSN 1008-0600

02 >



9 771008 060006

真·风神制作

Gamehalo 回顾2008 Gamehalo 年终特别企划

一牌成名 超爆笑超精彩超感动年终特别企划 | 铁拳6 | 勇者斗恶龙IX 星空的守护者



本期赠品 Gamehalo DVD

+ 2008 TV GAME大赏主题贴纸



总第218·219期

1B2A

COVER STAFF

封面用图: 原创
封面画师: 陈杰

2008 游戏大盘点

2008 游戏大盘点 **P66**

合刊钜献

2008 游戏大年鉴 5
2008 TV GAME大赏玩家评选部分 92

2008 年全球游戏市场销量盘点 102
游戏情报站 104
新作短波 128
黄金眼 141

**新闻
资讯**
NEWS & PREVIEW



四月 APRIL

4月1日 Capcom 宣布《怪物猎人 携带版 2nd G》发售不到一个星期，销量即突破百万，创造了 PSP 游戏的 fastest 销售记录。



4月2日 国际消费电子协会宣布 PS 之父多良木健将会被载入其名人堂行列。

4月4日 业内传闻将有公司以 80 英镑每股的架构收购 SCI Eidos，受此刺激当日该公司股价突然暴涨 20.4%，时代华纳、育碧等公司都在与其进行收购谈判。

4月上旬 日本 Entertain 出版集团的统计显示，上个财年日本游戏市场整体规模为 6769 亿日元，同比增长 3.8%。

4月上旬 法国媒体报道 Vivendi 从多家银行获得了 35 亿欧元的贷款，并发行 14 亿美元的企业债券，以确保 Activision 和 Vivendi 顺利合并。

4月上旬 美国媒体报道，派拉蒙电影公司正在部署其进军游戏产业的计划。

4月上旬 为了将 Wii 打造成真正的健身机，任天堂斥资 4000 万美元用于为美版《Wii Fit》造势。

4月16日 EA 宣布《模拟人生》系列累计销量突破一亿套大关，该系列成为《超级马里奥兄弟》、《口袋妖怪》之后的全球第三个亿级游戏系列。

4月18日 EA/T2 并购案再起风波，美国联邦贸易委员会介入调查，EA 宣布原定于 4 月 30 日的最后期限延长到 5 月 16 日，对 T2 的收购价从 26 美元降低到 25.74 美元。

4月21日 Capcom 宣布《怪物猎人 携带版 2nd G》累计销量突破 200 万套，成为上半年日本最畅销的游戏。

4月22日 索尼宣布 Home 将于夏季开始内测，公测将于秋季启动。

4月24日 任天堂宣布其上财年销售额达到 1.67 万亿日元，同比增长 73%，几乎达到了整个美国游戏产业的整体规模，净利润也高达 2570 亿日元。

4月24日 微软宣布 X360 累计销量超过 1800 万台，微软游戏部门再次实现盈利。

4月25日 英国 Codemasters 公司宣布收购世界赛车游戏工作室。

4月29日 《横行霸道 IV》上市，以首日 3.1 亿美元、首周 5 亿美元的销售量为娱乐产业历史上最成功的作品。

ACE 飞行员 2008 年度十佳游戏

- ◆ 战争机器 2
- ◆ 横行霸道 IV
- ◆ 潜龙谍影 4 爱国者之枪
- ◆ 机车风暴 太平洋裂谷
- ◆ 使命召唤 战火世界
- ◆ 战神 奥林匹斯之链
- ◆ 忍者龙剑传 II
- ◆ 小小大星球
- ◆ 鬼泣 4
- ◆ 生化尖兵 重装上阵



年度感言 我觉得本人这“十佳游戏”阵容已经非常华丽了，其实让我再写出几个游戏来也不难多则。2008 年，次世代游戏逐步走向成熟，许多都已经结出了硕果，这一局面让人欣喜，写到这里我都恨不得回去当 2007 年无 Game 的苦逼（对于我来说，展望 2008 年，我已经被 2 月开始的游戏大潮给冲昏了头脑，过年休假之后接下来就是美丽的大作陪着度过几个月的快乐时光，《杀戳地带 2》来吧！《生化危机 5》来吧！对了，很有可能还有《战神 III》……我在左抱，想玩啥就玩啥，哎呀……这日子过得也太快乐了吧，我唯恐有一天失去她后无法承受这种失落，2008 年，让我们玩得更好！

无双大蛇 霸王再临 Koei 4月9日 ★★★★★

PS2	无双OROCHI 霸王再临	1-2人	对应玩家年龄: 12岁以上	日期	UCG评分: 24分	动作
	6800日元		无对应周边			文: 孙勤

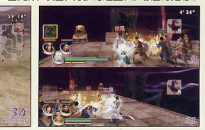


《无双大蛇》开创了“三国”+“战国”的先例，本作虽然名义上不是正统续作，但是从新增的内容以及故事设定来说，称为 2 代是完全没有问题的。游戏保留了前作所有的 79 名角色，另外又加入了《战国无双 2 猛将传》的新角色，还有孙悟空、草头狮等原创角色，总计角色数量达到了惊人的 92 人。单从分量来说，本作称得上是令人窒息。

前作的最高难度下，敌我双方均拥有一击必杀的威力。本作则对难度进行了修正，敌人的攻击力普遍下降。而游戏的系统变化不大，属性攻击依然强劲无比，此外又加入了武器炼成的新要素。新增的合体技既华丽又实用，掩护技则让玩家被秒杀的危险进一步降低。

这些改进使得游戏难度大幅下降，是系列史上爽快感最高的一作。不过游戏还收录了演剧模式，这个模式不仅仅是相当于几个新的关卡，里面敌人的攻击力和前作相仿，对难度不满的玩家应该尝试一下。

本作于 2008 年内还先后移植给 X360 和 PSP，X360 版面有所上深，远景更深，不过拖慢情况反而更加严重。PSP 版则表现出众，最大限度地保留了游戏内容，语音和过场动画的数量远胜之前的 PSP 版《无双大蛇》，还加入了 3 套来自新作《真·三国无双 联合突袭》的造型，非常值得推荐！



星之海洋 二度进化 Square Enix 4月2日 ★★★★★

PSP	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	角色扮演	1人	对应玩家年龄: 全年龄	日期	UCG评分: 24分
	4800日元			无对应周边		文: 糯米

本作是 1998 年发售的 PS 版移植版，除了游戏画面对应变屏显示外，全程语音、新同伴、全新的主题曲和精心制作的动画都会让老玩家感动不已。游戏一开始可以选择男女主角，除了序章的故事稍微有所区别外，之后能够加入的同伴也会不同，但并不影响游戏最后的结局。游戏战斗的一大特色就是玩家可以在战场上随意移动，配合 L 和 R 键设定的各种技能就能轻松使出华丽的连击给予敌人极大的伤害。而在角色养成方面除了通过等级提升学

会将技外，玩家还可以购买技能书，然后使用战斗后获得的 SP 来学习各种被动技能，从而衍生出合成、炼金等系统来提升收集道具的乐趣。

马里奥赛车 Wii Nintendo 4月10日 ★★★★★

Wii	Mario Kart Wii	竞速
1-4人	对应玩家年龄 全年龄	日版
5800日元	对应Wii方向盒	UCG评分: 27分
		文: 史博士



如果说加入了的感式操作是这款游戏与以往作品的最大区别的话,那么对多种控制设备的支持以及丰富多采的网络模式则让已经十分出色的本作锦上添花。相比其他标榜亲和和写实风格的同类游戏,简单的操作方式正是这款作品的最大优点,即便是对电子游戏一窍不通的新手,也可以迅速掌握驾驭赛车的方法。玩家可以在双手柄遥控器、经典手柄以及NGC手柄

这几种控制器中随意选择,更可以尝任天堂推荐的Wii方向盒,体验更富代入感的拟真操作方式。精心制作、风格迥异的32条赛道可以满足任何一个热衷于反复挑战的玩家。

除了常规的大奖赛模式之外,玩家还可以独自尝试挑战幽灵角色,以及与亲朋好友一起进行热雨的对战。如果将主机接入互联网,那么玩家还可以在网路模式中体验最多12名角色同场竞技的刺激比赛。游戏的另一大特色在于支持全球范围内的网路排名,当进入专门的“马里奥赛车频道”之后,玩家便可以直观地看到自己在全世界的排名位置。这一新奇而大胆の設定无疑会进一步提高玩家的挑战欲望。除了大量来自任天堂的知名游戏角色之外,玩家在达成一定条件之后还被允许使用自己原创的Mii角色进行游戏。除了传统的竞速比赛之外,游戏中还附带了规则独特的对战小游戏,为玩家提供调剂口味。



▲玩家操纵的角色在半空中还可以作出各种花样特技动作,从而获得额外加分奖励。



魔焕精灵 猎捕者 Falcom 4月24日 ★★★★★

PSP	ザブーン ジュニアマスター ゴールド	策略角色扮演
1-4人	对应玩家年龄 全年龄	日版
4800日元	对应Wii方向盒	UCG评分: 23分
		文: 史博士



本作是一款集结了Falcom旗下《空之轨迹》系列“众多知名角色的回合制策略角色扮演游戏,1997年最早诞生于PC平台。除了以加入人气角色作为新的卖点之外,本作召唤精灵的战斗部分做得也是比较有亮点的。战场地形是战斗时必须考虑的一个关键因素,魔晶石和属性的利用也对于策略的安排非常重要。游戏中共有18种不同的职业,每个职业都有对应的结局,所以反复挑战的乐趣还是很高的。另外,游戏中提供的“故事模式”和“自由战斗”等4种模式,初心者

和老玩家都能得到满足。闲暇之余我们还可以通过PSP的无线联机功能和同伴进行对战。



大神 Capcom 4月19日 ★★★★★

Wii	OKAMI	动作冒险
1人	对应玩家年龄 全年龄	美版
29.99美元	无对应周边	UCG评分: 1
		文: 唐良羽



《大神》的PS2版于2006年推出,是悲痛的四叶草工作室最具传奇色彩的作品。本作采用了罕见的水墨渲染风格,景色如画,音乐如诗,风雅不凡。游戏以化身白狼的天照大神为主角,融合了日本古代的神话传说,极具东方神韵。当然,其中也有不少恶搞和戏说的成分,有很多让人忍俊不禁的小细节。游戏的解谜比重较高,而与战斗解谜都紧密围绕着手笔这一核心系统,活用十三种画笔的能力是游戏中最为有趣的体验。

其设计的精巧与创意也蕴含其中。Wii版的改变主要在于画笔的体感操作,游戏主体基本没有变化。尽管如此,对于喜欢游戏艺术的玩家来说,本作依然值得重温。



战场のヴァルキュリア SEGA 2月24日 ★★★★★

PS3	戦場のヴァルキュリア	策略角色扮演
1人	对应玩家年龄 12岁以上	日版
7980日元	无对应周边	UCG评分: 26分
		文: 史博士



这是一款真正意义上的次世代战略游戏,在很多方面都突破了“走格子”游戏的传统局限性。本作的系统新意十足,战斗采用动态移动、静态攻击的半即时回合制,作战单位可以在复杂的环境中自由移动,虽说有移动力限制,但一个回合内同一作战单位可以连续行动,不同兵种的特点和反击、反击等细节设定,让双方的平衡度得到了保证,同时也极具策略性。新颖的游戏方式在上手方面需要一定的时间去适应,好在系统点是随游戏进程逐步开放的,良好的学习曲线和循序渐进的难度控制让玩家更容易接受游戏中那些前卫的新设想、新尝试。比如升级针对的是整个兵种而非个人,而队员差异则以特技和性格来区分,性格中甚至有负面效果;而评价系统只以回合数为唯一标准,突显了“闪电战”的战术理念,大胆的设计可谓层出不穷。但系统中也有不完善的地方,胜利条件的单一让游戏难度控制表现不理想,好在游戏内容的数次追加更新给予了玩家更多的选择与挑战。在将游戏完美所需的50小时里,除了可以享受水彩布画效果的精致画面与

元C笔下的优美音乐外,还可以欣赏游戏优秀的剧情,在残酷的战争中孕育出的坚定信念与美丽爱情让人为之动容。对于战略游戏爱好者来说,错过了这样的作品必将留下遗憾。



▲虽然这并不是是一款动作射击游戏,并不特别强调动作要素,但是毫不影响战斗的紧张感。

大剑之达人 DS 七岛大冒险 NBDG 4月24日 ★★★★★

NDS 大剑之达人 DS 7つの島の大冒険 音乐
1~2人 对应玩家年龄 全年龄 UCG评分 21分
4800日元 对应专用规格 日文版 文 武将阵容




系列登陆 NDS 后的第二作,与前作相比进步比较明显。不单是画面更加精细,为玩家所诟病的音质问题也有所改善,推荐玩家戴上耳机进行游戏。虽然本作的容量不大,但是歌曲的初始数量就达到了 38 首,包括《偶像大师》和《高达 00》等热门曲目,并有十分特别的新模式和玩法。游戏最大的改变就是加入了“七岛大冒险”的单人游戏模式,七个岛屿由若干个小关卡组成,过关需要满足不同的条件,难度循序渐进,并设有多种干扰的 BOSS 战和大量的收集要素。获得道具后,可以给可爱的太鼓进行换装,颜色也可自定义,换装与剧情解谜相结合的设计是游戏的亮点。




召唤之夜 Banpresto 4月24日 ★★★★★

NDS サモンナイト 策略角色扮演
1人 对应玩家年龄 全年龄 UCG评分 20分
4800日元 无对应规格 日文 通关



从 PS 移植到 NDS 后,游戏中双屏显示的战斗信息能让玩家在作战时更方便地了解到敌我双方的差距,以便制定好相应的战术。而从 3 代开始加入的“Brave Clear”系统则要求玩家在特定的等级限定下完成剧情战斗获得装备“队伍能力”所需要的“队伍点数”,并利用它们不同的战斗辅助效果使战术的运用产生更多变化。和初版相比,NDS 版本最大的改变就是引入了 4 代的“结界系统”,玩家合成出召唤兽后,进入特殊的“召唤兽交流模式”使用 NDS 的触控功能作出召唤兽喜爱的行动可以提升它们的好感度,进而才能使用每个召唤兽独有的召唤魔法。




横行霸道 IV Rockstar Games 4月26日 ★★★★★

多机种 Grand Theft Auto IV 动作
多人 对应玩家年龄 18岁以上 美版 UCG评分 30分
59.99美元 对应机种为PS3及X360 文 多边形




“如果你爱他,就把他送到纽约,因为那里是天堂;如果你恨他,就把他送到纽约,因为那里是地狱。”噫,是的,这是上世纪 90 年代的一句经典台词。如今拿来形容以纽约为背景的本作,一点也不为过。你很难想象纽约能够被完整地装在一个游戏里,包括发生在这座城市里的爱恨情仇。但其实也不难,本作会以系列史上最高的自由度欢迎你来到纽约,来到《横行霸道 IV》的世界。所有你在熟悉的电影和美剧里所看到的场景,都将被本作真实还原在你的电视屏幕上。在本作中开车穿越纽约时,你会看到高大的布鲁克林大桥、交错的高架线路、宏伟的曼哈顿区、顶着大广告牌的黄色出租车、肮脏垃圾堆满垃圾桶的高楼小路、天桥底下生火取暖的流浪汉们。这次可不是在看美剧,这次你是导演兼主演。你可以选择做一个安安分分的小市民,你也可以选择作一个为非作歹的江洋大盗,但并非游戏就可以为所欲为,你依然需要面对纽约警方的追捕。本作的剧本虽然看起来类似美国版《侠侣双雄》,但是剧本的灵魂——人物的感情矛盾冲突,则胜过系列以往的任何一作。在继续弘扬系列的自由冒险特色的同时,该系列也在通过剧情、系统等细节方面的努力让游戏变得更好玩。




▲不爽就来玩《横行霸道IV》,在这里你想干什么就可以干什么。

五月 MAY

- 5月1日** Activision 宣布将不会参加 2008 年的 E3 展,并退出美国游戏业协会 ESA, NCsoft、Foundation3 等公司也在同日宣布拒绝出席 E3。
- 5月6日** 索尼在伦敦召开了“PlayStation Day”会议,宣布 PS3 话题大作《杀戮地带 2》将延期到 2009 年 2 月发售。
- 5月6日** 鉴于休闲游戏日益流行,EA Sports 决定推出新品牌“EA Sports Freestyle”,并加强对 Wii 的支持。
- 5月7日** id Software 宣布采用其第五代游戏引擎的《毁灭战士 4》已经在开发中。
- 5月9日** 索尼宣布“GT 赛车”系列累计

- 销量已超过 5000 万套。
 - 5月10日** 美国证监会的消息显示,EA 已经贷款 10 亿美元准备收购 Take-Two。
 - 5月13日** 微软在旧金山召开“X360 春季展示会 2008”,公开了 Rare 开发的两款新作,并表示 X360 在美国国内销量率先突破千万。
 - 5月13日** Konami 大张旗鼓地召开了《潜龙谍影 4》制作完成发布会,公开了与多家公司的交叉宣传。
- 
- 5月14日** 索尼宣布其 2007 财年净利润达到了历史最高水平,SGE 亏损额从 2323 日元减少到 1245 日元。
 - 5月15日** 三上真司等原 Capcom 四叶草工作室核心人员成立的 Platinum Games 一口气公布

- 了《猎天使魔女》、《疯狂世界》和《无限航路》,将由世嘉代理发行。
- 5月16日** 索尼在好莱坞举办了“E3 展前审判日”,提供《杀戮地带 2》等多款新作试玩。
- 5月16日** 索尼宣布《龙骑士传说》制作人吉田修平将会接替菲尔·哈里森,担任 SCE 全球工作室总裁。
- 5月16日** 《星球大战》发行商 LucasArts 宣布退出美国游戏业协会 ESA。
- 5月19日** EA 宣布收购 Take-Two 的最终期限将会推迟到 6 月 16 日。
- 5月20日** Capcom 召开财务决算说明会,宣布《生化危机 5》将在 2008 财年内发售,目标销量 230 万套。
- 5月23日** Square Enix 财务决算说明会,社长和田洋一表示《勇者斗恶龙 IX》销量有望达到 1000 万。



火云 2008 年度十佳游戏

- ◆怪物猎人 携带版 2nd G
- ◆世界足球 胜利十一人 2009
- ◆鬼泣 4
- ◆横行霸道 IV
- ◆女神异闻录 PERSONA 4
- ◆战争机器 2
- ◆如龙 见参
- ◆火爆狂飙 天空
- ◆死亡星球
- ◆小小大星球



年度感言 2008 年是操作开年的年份,许多玩家翘首以盼的系列都有佳作推出,而且大部分的素质都对得起系列的盛名。在续作越来越卖座的年代,依靠过去积攒下来的人气系列捞钱无疑是最保险的法子,但是我们依然欣喜地看到本年度涌现出了大量高质量的原创作品,这方面说明次世代已经逐渐走向成熟,另一方面也说明软件开发商们也已经发现与其继续吃老本,不如创造出更多更好的新作品扩大市场并培养更多的玩家群体,这才是公司运作的真正良性循环。但愿明年我的十佳游戏名单中能够出现更多原创游戏的身影。

光耀圣约 魔法 MMV 5月15日 ★★★★★

NDS 魔法角色扮演 策略角色扮演
1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 19分
4800日元 无対応周边 文: 九兵卫



相较一年前同样在 NDS 平台上推出的前作,这次的操作的剧情发生的变化比较大。在以魔法为主导的世界中,玩家扮演的角色需要和女王骑士团的同伴一起与暗之魔女进行抗争。整体而言,游戏并没有什么过于复杂的系统,战斗的难度可以说是很低,即使不擅长策略游戏的玩家也能很快上手。令人眼前一亮的是本作的人设非常精美,战斗发动特技时上屏幕还会出现非常养眼的特写画面。不过要说本作最吸引玩家的地方,那莫过于给游戏中各个角色配音的豪华声优阵容了,保志总一郎、田中理惠、福山润、生天目仁美等等这些名字相信不少玩家都非常熟悉吧。



歌星 SCEA 5月20日 ★★★★★

PS3 音乐 单人
1-8人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 7分
59.99美元 对应PS3专用无线话筒 文: 丁丁

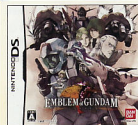


这是一款面对北美市场的卡拉OK游戏,如果你对欧美流行乐相当感兴趣的话,可以关注一下这款游戏。游戏中收录了30首歌曲,并且可以付费下载大量的新歌。特别值得一提的是本作收录的歌曲类型广泛,且是原声原唱,包括 The Rolling Stones、Dave Matthews Band、Coldplay、U2 等知名乐队的精选曲目。每一首歌曲都会配有相应的MV画面或是艺人的视频。本作的游戏界面相当精致,操作便利。而这这款游戏的双单人模式可以说是非常专业的唱歌模式,你可以在家和朋友一起对歌,看看谁唱得更准。但在线模式不支持对战。



高达之仪音 NBDI 5月1日 ★★★★★

NDS Emblem of Gundam 策略
1人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 16分
4800日元 无対応周边 文: 凌波



虽然同为高达题材的策略类游戏,但这款原创性质的游戏在玩法上与大家熟知的《SD高达G世纪》和《基连的野望》却大相径庭。相比这两个同门前辈,这款游戏既没有繁杂的治理要素,也见不到略

显专业的机体设计和建造,而是以突出高达世界观为主旨,让玩家感受“宇宙世纪”中的历史脉搏。这款游戏战斗方式同样属于异类,战场地图上并没有按照策略类游戏常见的方式以“走格子”的方式进行表现,而是按照战区的分布进行划分。这种大小不一的战区分划方式搭配游戏中常用的逼近式战术,与我国的民间传统游戏“华容道”有很多的相似之处,玩家利用触控笔即可实现对战局的掌控。



欧洲足球锦标赛 2008 EA 5月19日 ★★★★★

多机种 LEFA EURO 2008 体育
单人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 23分
59.99美元 对应机种为PS3及X360 文: 凌云



作为欧足联唯一指定的授权游戏,本作选择了在欧洲杯开战之前与全世界球迷见面。授权一向是EA体育游戏的优势,本作有超过50支的欧洲国家足球队登场,游戏中熟悉的各国足球英雄们也全部以实名在游戏中悉数亮相,而且他们的数值也是经过全新修正的。本作的引擎使用的是(FIFA08)的改良版本,游戏画面中对球员的刻画更加细腻,球体的物理以及摆动能更加真实,不同的天气条件下还会

产生不同的互动效果。值得一提的是在线对战功能,玩家可以本作的“国家队之战”模式中,与全世界的玩家共同体验欧洲杯的乐趣,使用自己心仪的球队夺取欧洲杯是玩家的最大动力。



潘多拉 Ubisoft 5月20日 ★★★★★

PS3 Haze 第三人称射击
1-4人 对应玩家年龄: 17岁以上 美版 UCG评分: 17分
59.99美元 无対応周边 文: ACE 飞行员



本作是PS3上一款完全原创的独占第三方作品,这对于PS3来说已经比较难得,因此也受到了一定的关注。游戏以著名《时空分裂者》系列开发商FREE RADICAL负责制作,讲述的是未来时代一个受雇于私人高科技国际雇佣兵团的士兵在南美洲执行镇压混乱任务中的经历,由于士兵发现该集团和不可告人的秘密,最终踏上一条自我救赎之路的故事。游戏最大的特色就是可以为自己

注射剂从而进入暴走状态进行射击。然而游戏的射击手感制作得并不好,而且不容易瞄准,再加上敌人和武器设定都过于普通,种种平庸设计导致这款游戏整体素质一般。游戏到后期还算有一定飞跃。



海格力斯的荣光 魂之证明 Nintendo 5月22日 ★★★★★

NDS 海格力斯的荣光 魂之证明
1~4人 角色扮演
4800日元 对应玩家年龄: 全年龄 日期 UCG评分: A
无对应周边 文: 杉原



《海格力斯的荣光》本为 Date East 的 PC 名作,诞生于 1987 年,后来曾在 SFC 和 GBA 上推出过续作。本作是系列 14 年来的首款作品,游戏剧本由曾担任原系列以及《最终幻想 VI》编制工作的野岛一成主笔。游戏的业界观众是奥林匹斯众神统治的远古时代,主人公拥有不死之身,但失去了记忆。游戏采用回合制战斗方法,攻击方式主要是攻击、魔法、技能,在特定条件会随机发动能力。魔法和技能发动中可以通过触控笔来强化,例如连续点击和选择符号等等。总的来说是一款很传统的游戏,而且游戏的画面也毫不出众,节奏也比较慢,只适合老玩家用来怀旧。



神统治的远古时代,主人公拥有不死之身,但失去了记忆。游戏采用回合制战斗方法,攻击方式主要是攻击、魔法、技能,在特定条件会随机发动能力。魔法和技能发动中可以通过触控笔来强化,例如连续点击和选择符号等等。总的来说是一款很传统的游戏,而且游戏的画面也毫不出众,节奏也比较慢,只适合老玩家用来怀旧。

周神战争 Activision 5月29日 ★★★★★

多机种 Enemy Territory: Quake Wars
1~16人 角色扮演年龄: 13岁以上 美版
59.99美元 对应主机为PS3及X360 文: 丁丁



这款游戏的 PC 版实际上已经先于家用机版在 2007 年上市。而本作专门针对家用机版做了一些优化,所以操作起来并不别扭。游戏的单机部分和多人部分设计基本一样,都是以任务形式进行大规模作战。不同的是,在单机模式里玩家是和 AI 队友作战,而多人模式则是和其他的玩家作战。本作的特色就是战场的空阔广阔,让你犹如置身真实战场。本作中的武器设计也比较独特和丰富。

合作,单机模式中的队友 AI 较低。游戏中一共分为 5 种职业,每种职业都有自己的特别能力。比如急救兵可以治疗,特种兵可以设置防敌炮塔,特种兵可以潜行和狙击等。



无限の边境 梦游机器人全新创作者 Benipetto 5月29日 ★★★★★

NDS 无限の边境 オペレーターズ
1~4人 角色扮演年龄: 12岁以上 自版
3800日元 对应玩家年龄: 12岁以上 日期 UCG评分: A
无对应周边 文: 妙原



本作虽然名为《机战》,但是玩法是角色扮演,出场角色也以人物为主。游戏仅在世界上与《机战 OG》有些联系,另外也有部分机体出现。游戏的制作公司是制作过《NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战》的 Monolithsoft。

因此游戏中还有该公司的 3 名版权角色出场,包括来自《异度传说》的 KOS-MOS。游戏一看画面和 SFC 上的角色扮演游戏差不多,不过进入游戏之后丰富的语音和流畅的动作体现了游戏的魅力。游戏引入了格斗游戏连续技的概念,尽管不用搓招,但连招的时机很有讲究,战斗乐趣非常高。游戏中还充斥了大量男性玩家喜闻乐见的要素。



机车风暴 完全版 SCE 5月22日 ★★★★★

PS3 Motor Storm Complete
1~4人 角色扮演年龄: 12岁以上 日期 UCG评分: A
4880日元 无对应周边 文: 九尾



《机车风暴》是 PS3 早期最受欢迎的竞速游戏,宽广的沙海、沟壑交错的荒原以及满是峭壁的高层构建而成的游戏舞台加上真实刺激的竞速感,游戏一经推出就受到了众多玩家的追捧。在高人气的号召下,官方在游戏发售后在网战、游戏模式等部分进行过 8 次强化和补充。而时隔一年半之后推出的这款“完全版”在保留原有内容的基础上,一次性收录了所有下载更新要素以及全部的新增

车体、赛道;游戏模式方面则有单机、在线、生存等 5 种不同的模式,最多支持 12 名玩家同台竞技的网络对战部分再次将“烂尾赛车”的旋风引入推向了新的热潮,这也算是为新作的发售进行预热。



前线任务2008 Square Enix 5月29日 ★★★★★

NDS フロントミッション 2008 オープン・マッドドッグ
1人 角色扮演年龄: 全年龄 日期 UCG评分: B
5040日元 无对应周边 文: 九尾



本作是 Square Enix 在 2005 年于手机平台上推出的同名作品的移植之作,可能也正是由于这个原因,游戏在画面上显得较为普通,并没有针对 NDS 的机能做出过太大的优化,另外由于 NDS 的屏幕分辨率限制,游戏中显示机体数据的字体

会很很小,玩家看起来会有点吃力。游戏的剧情设定在架空的近未来太平洋上的一个小岛上,故事从架空守卫边境的佣兵逃离死亡事件展开。在战斗部分,机器人部件的更换比较有学问,两军对阵的时候也很考虑战术的策略性。对于喜欢策略游戏的玩家而言,收集部件并整合出自己最满意的机器人将是非常有乐趣的一件事情。



玲音传2 没落学园与炼金术士 Guet 5月29日 ★★★★★

PS2 玲音传2 没落学园と炼金术士
1人 角色扮演年龄: 全年龄 日期 UCG评分: B
6800日元 无对应周边 文: 明天



本作的一大创新就是加入了男女主人公的设定,不但两条路线所经历的故事存在较大差别,能够加入的同伴和他们各自的战斗特性也让游戏的战斗更加华丽与多变。游戏中的时间是以“周”来计算,玩家可以在“课余时间”前往“学生课”接受老师布置的必修课题来获得足够的学分,然后利用“自由时间”前往迷宫收集配方书和素材来调合出新的物品,进而利用“成长

提高我方队伍的整体实力。系列独有的“调合系统”和制作相比取消了“自由选择从属效果”的设定,而是需要玩家合理利用同伴的“辅助调合能力”使最终的成品达到特定的以太值区间才会出现新的“从属效果”。



瓦尔哈拉骑士2

MMV

5月29日

★★★★☆

ヴァルハラナイト2
PSP
1人
对应玩家年龄: 12岁以上
4600日元
无对应周边

MMV
1—16人
对应玩家年龄: 15岁以上
无对应周边

5月29日
角色扮演
UCG评分: 19分
文: 藤末



和前作相比,游戏在人物自定义系统中加入了创作型和发型的设计,方便玩家创造出更符合自己审美观的角色,而新职业“拳法师”和“机器人”的加入也为玩家提供了新的选择。无论是探索迷宫还是与敌人战斗都会有很多新鲜感。游戏保留了迷宫中敌人可见的设置,我方如果从后方接触敌人就会强制给予敌方全体一次伤害才正式开始战斗,而实际战斗的过程也非常强调动作要素,引诱敌人出招再伺机反击不但是最基本的战术,合理利用不同职业的必杀技

也能对战局产生巨大的影响。游戏最大的毛病就是对近战系角色的攻击判定过于苛刻,导致与多名敌人战斗的难度大大增加。



战斗幻想曲

Arc System Works

5月29日

★★★★☆

バトルファンタジア
多机种
1—2人
对应玩家年龄: 12岁以上
5800日元
无对应周边

Arc System Works
格斗
UCG评分: 19分
文: 转述

5月29日
格斗
UCG评分: 19分
文: 转述



本作是2007年4月于街机上推出的同名作品的移植版。游戏采用低龄奇幻风格,世界观是一个剑与魔法并行的幻想世界。游戏采用3D背景加2D玩法,画面风格清新美丽。游戏中共有12名登场角色,包括一些非人类的幻想种族。游戏的独特系统——火热对战是集取防于一身

的技巧,在敌人攻击时按下火热键就可以实现防御反击,而消耗MP使出的火热升温则可以用来强化角色的能力和招式。次世代家用机版



六月 JUNE

6月3日 坂垣伴信在《忍者龙剑传II》发售当天宣布辞职,并因报酬原因而起诉 Tecmo,当日 Tecmo 股价暴跌 10.16%。

6月4日 索尼宣布由 SCEE 伦敦工作室开发的 PS3 大作《大逃亡》、《八天》已经终止开发。

6月4日 Activision 宣布《使命召唤4》的销量已经超过 1000 万套。

6月5日 Take-Two 宣布截至 5 月 31 日,《横行霸道 IV》的全球出货量已经突破 1100 万套,实际销量 850 万套。

6月5日 LucasArts 宣布其将会裁员 75—100 人。

6月9日 美国娱乐杂志报道,派拉蒙将会拍摄一部以雅达利公司为题材的传记片。由莱奥纳

多·迪卡普里奥主演。

6月10日 《战神 奥林匹斯之链》开发商 Ready at Dawn 公司宣布其今后将不再开发 PSP 游戏,所有开发工具包已经运返索尼。



6月10日 微软在日本召开“X360 RPG 展示会 2008”,《星之海洋4》确定为 X360 独占游戏,《最后的遗迹》将为 X360 限期独占。

6月10日 市场调查公司 Intellisense 泄露了大量有关微软与 Activision 的机密消息,包括 Xbox LIVE 的“Avatar”系统,《极限竞速3》等。

6月16日 继坂垣伴信之后,又有两位员工起诉 Tecmo,宣称 Tecmo 残酷压榨员工,因此要求赔偿 830 万日元。

失落的星球 殖民地

Capcom

5月29日

★★★★☆

Lost Planet: Colonies
X360
1—16人
对应玩家年龄: 15岁以上
6800日元
无对应周边

Capcom
动作射击
UCG评分: 19分
文: ACE 飞鼠



以2006年底推出的《失落星球 极点危机》为基础进行大幅度强化的本作,其最大突破在于增加了更多的游戏模式以及极大地扩展了游戏的网络对战部分。这等于将前作的世界观进行了再创造,玩家将可以体验到除了雷械之外的更多势力。单机内容方面,除了前作的 11 大关卡外,还追加了拼杀 BOSS 的挑战模式以及追求高分的竞赛模式。针对网络,厂商不但增加了造型各异的新兵种,还增加了 4 张全新的网战地图。这 4

张地图设计的都非常具有个性,比如失落的竞技场、连接太空站等等,让玩家再次感受 Capcom 强大的制作能力。然而由于游戏本身的竞技性一般,所以并没有太大突破。



乐高印第安纳·琼斯

LucasArts

6月9日

★★★★☆

Lego Indiana Jones
多机种
1—2人
对应玩家年龄: 全年龄
59.99美元
无对应周边

LucasArts
动作冒险
UCG评分: 21分
文: Gouti

6月9日
动作冒险
UCG评分: 21分
文: Gouti



作为一款在电影《夺宝奇兵 IV》上映之际发售的游戏,本作并没有将着眼点放在与最新电影的互动上,而是专心构建了一个属于“过去”的乐高版《夺宝奇兵》的世界,游戏集合了电影版前三部的剧情,将圣柜、魔宫与圣杯的故事有机地整合到了一部游戏当中,当然,这个世界全部都是由乐高积木所构成的。和以往的乐高主题游戏一样,本作也是同样的“轻动作+重解谜”,游戏更像是又一个让你游戏串联起来,真正

让玩家着迷其真正是这个乐高世界所营造的别样风格和让人会心一笑的剧情场面。不过,不要被这款游戏“单纯”的表面所迷惑,游戏的隐藏要素会多得让你大吃一惊。



6月17日 索尼正式确认 PS3 的 2.4 版固件将会引入利权品系统。

6月中旬 野村哲也透露,他负责的《最终幻想 Versus XIII》目前暂缓开发,团队成员正帮助《最终幻想 XIII》加快开发进度。

6月中旬 《天剑》开发商 Ninja Theory 确认其正准备搬出索尼伦敦工作室的办公大楼,同时出现《天剑 2》取消开发的传闻。

6月24日 台湾任天堂宣布台版 Wii 将于 7 月 12 日发售,定价 8500 新台币。

6月24日 育碧宣布其第 20 个工作室在巴西圣保罗成立。

6月26日 索尼在东京召开“中期经营方针说明会”,公开了 PS3 的气象与新闻服务“Live with PlayStation”,并宣布《MGS4》两周销量突破 300 万。

6月26日 微软宣布 X360 在欧洲的累计销量突破 500 万台。

九兵卫2008年度十佳游戏

- ◆ 白骑士物语 古之感动
- ◆ 怪物猎人 携带版 2nd G
- ◆ 薄暮传说
- ◆ 潜龙谍影4 爱国者之枪
- ◆ DJMAX 携带版 酣畅之味
- ◆ 横行霸道IV
- ◆ 泪洒三重冠
- ◆ 机车风暴 太平洋峡谷
- ◆ 超时空之钥
- ◆ 钻石边缘



年度感言 记得年初的时候我还在大学宿舍和舍友整日奋战在《怪物猎人》的世界中。现在却已经成为一名小编坐在编辑部的电脑前，真的是感慨颇多。经历了一年的游戏大作洗礼，脚步快要迈向2009年时，Level-5给我带来一份有史以来最完美的圣诞礼物，《白骑士物语》的到来无疑给小九的2008画上了一个圆满的句号。它也会陪伴我度过接下来几个月的时光，更值得期待是2009年的3月还有《勇者斗恶龙IX》！小九真的想好好感谢Level-5呢，新的一年，大家一起加油吧！

忍者龙剑传II Microsoft 6月9日 ★★★★★

X360 Ninja Gaiden II
1人 对应玩家年龄: 17岁以上 美版 UCG评分: 26分
59.99美元 无对应周边 文: 蔡奕奕



本作是话题制作人板垣伴信在 Tecmo 的最后一部作品，也是《忍龙》系列“真正意义上的次世代新作”，因此对于动作游戏玩家来说有足够的理由去认真体验。游戏虽然只有14关，但流程的总长度却相当惊人，以中忍难度完成一周目都需要15小时左右，玩家所要做的就是“杀！杀！杀！”游戏中没有地图，没有解謎要素，有的只是蜂涌而至的敌人、强悍的BOSS和完全线性的流程，俨然是一款最为纯正的清版过关游戏。本作在暴力表现上绝对对胃口，血泵量十足，断肢尸不

在话下，并设计了残忍华丽的终结技，让玩家得到彻底的泻泻。本作中武器数量增加到8种，除了招式性能各不相同，终结技动作也有很大区别，招式设计上很花心思。游戏的高难度相比前作毫不逊色，一般玩家通关需按上百次，超忍难度更是丧心病狂，可以说是达人玩家的又一个目标。游戏的回放功能在动作游戏中十分方便，而且回放存档文件并不大，方便了玩家录像与交流。本作包含中文字幕，汉化方面比较出色，对玩家了解剧情比较有帮助，只可惜剧情方面相对薄弱。更令人遗憾的是，因为技术等原因，游戏在战斗时的拖慢现象比较频繁，对于游戏的流畅度有一定的影响。不过这些缺点并不影响《忍龙II》成为2008年最值得玩的动作游戏之一。



▲新武器暗月镰刀在本作中大放异彩，难怪在封面上也显得十分突出。

极速赛车手: 起跑点 Codemasters 6月9日 ★★★★★

X360 GRID
1人 对应玩家年龄: 全年龄 美版 UCG评分: 24分
59.99美元 对应机种为PS3及X360 文: 丁丁



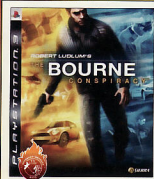
这是一款定位非常微妙的赛车游戏，上手的难度不低，但是由于特殊的“回放”系统，可以让新手玩家也获得乐趣。游戏的碰撞系统极为真实，各部分的碰撞都有不同的致效表现，甚至会对着车的驾驶性能产生影响。但这款游戏也并不是纯粹的拟真驾驶游戏，很多类似于“漂移”的操作颇具爽快感。赛道的多样性也表现的很好，既有华盛顿的街区赛道，也有日本的山道赛，甚至会有法国勒芒这样的24小时拉力赛。

游戏中玩家可以自己组建一支车队，并雇用优秀车手成为你的队友，走上向世界第一车队挑战之路。这款游戏是2008年非常出色的一个原创赛车品牌，非常值得尝试。



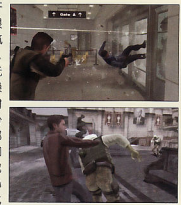
谍影重重 Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy Sierra Entertainment 6月9日 ★★★★★

多机种 Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 24分
59.99美元 对应机种为PS3及X360 文: 蔡奕奕



本作改编自“《谍影重重》系列”电影的第一部《伯恩的身份》，游戏的故事流程基本忠实于一张大的电影原作，不少经典场面予以了八九成相似的还原，尽管因为马特·达蒙的肖像费用过高，让游戏中的主角长了一张大众脸，但与伯恩平民特工的形象倒也契合。出于游戏的特定需要，流程中还要完成伯恩回忆中的任务，并对导致伯恩失忆的船上刺杀任务用了两大关的篇幅来描述，追加的最终BOSS战也都还算顺理成章。11个关卡六个小时的流程比较短，但其节奏非常

紧凑，因为“特工本能”系统对于玩家的指导作用，使目的明确，很少会出现冷场的局面，可谓一气呵成。和一般的间谍游戏一样，本作包含了格斗、射击、驾驶等元素，并有四套独立并可切换的操作方式，手感还比较到位，只是射击部分有些失衡，好在格斗部分做得十分出色，将特工格斗技和简单、直接、迅猛、追求一击即中的感觉表现得淋漓尽致。游戏对QTE系统的运用很有新意，必杀表演与环境互动产生多种变化大大改变了QTE的重复性弱点，配以高速转换的镜头，让表演性和电影感十足。本作以黑马姿态获得了2008年度TV GAME大赏的“最佳电影改编游戏”奖项，在平均质量较低的同类游戏不可多得，并起到了示范作用。



▲游戏最为出彩的就是大逃馆那一关，气氛的渲染和节奏的把握都达到了动作大片的水平。

不可不玩游戏 探索游戏经典 机甲游戏中的巅峰公主	SEGA	8月5日	★★★★★
不思议のダンジョン 風来のシレン3 からくり屋敷の罠り姫	角色扮演	1人	对应玩家年龄: 12岁以上
6800日元	无对应周边	无对应周边	UCG评分: 25分
			文: 玛丽



作为被称为“可以玩1000次的角色扮演游戏系列”，本作依然继承了极高的耐玩度与游戏性等特点。本作是系列时隔8年在家用机上推出的最新作，讲述主人公西林与同伴一起向1000年前制造出的充满了机关的神秘古宅发起挑战的故事。游戏在继承了系列要素的基础上进行了大幅革新，西林以七头身的正常比例出现在游戏中，曾经在系列中登场的女战士飞鸟和西林的老师也在本作中出现，玩家可以随时根据情况

切换三名角色在迷宫中战斗，策略性更强。此外，游戏中还采用了全新的“道具成长系统”，可以让玩家将道具放置在迷宫中的特定地方，数回合后道具便会发生变化。



港产枪影 4 发售首之枪	Konami	8月12日	★★★★★
Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots	动作	1人	对应玩家年龄: 17岁以上
59.99美元	无对应周边	无对应周边	UCG评分: 30分
			文: Gook



对很多玩家来说，这款游戏就是购买PS3的动力，这也是相当数量的PS3主机在今年所能获得的最佳游戏体验。整个2008年的夏天也因为这款游戏的热度而让PS3在全世界的表现显得冲力十足。作为整个系列真正意义上的完结之作，游戏把故事的核心重新指向索利德·斯内克，这个系列第一作登场的男主角，用一种近乎无情的冰冷视角来展现这位传说中的战士的最后一战，系列所有角色几乎都在游戏中登场或被删

提及，让玩家们能够知道他们的每一个人的最终去向，而系列每一作中留给玩家的种种疑问也在游戏中得到了最终的解答。为了实现这一切，游戏收录了长达9小时的过场动画，接近4部电影正片的长度也让这款游戏成为2008年最具观赏价值的游戏，游戏的画面表现之优秀也足以令人惊叹，从人物建模到画面的细节都做得十分优秀，再加上优秀的后期调色，让游戏画面浑然一体，非常有电影的感觉。游戏系统方面也是集系列之大成，并针对目前流行的越肩视点进行了操作上的改良，本作中新增加的武器改装及购买系统也使得游戏的丰富性大大加强。而对于老玩家来说，最感动的莫过于游戏的第四章章节内克重返忍者摩西岛，随着适时响起的一代主题曲，眼前的一幕幕经典镜头的闪回，脸上已经不知道是泪水还是雨水了。



▲本作增加了流行的越肩视点，让战斗变得更加直观而且更具观赏性。

龙珠Z 界限突破	NEGI	8月5日	★★★★★
DragonBallZ: BurstLimit	格斗	1-2人	对应玩家年龄: 全年龄
6800日元	无对应周边	无对应周边	UCG评分: 24分
			文: 云儿



本作是《龙珠Z》系列“登陆次世代平台的首款作品，高消化的龙珠战士们让人有眼前一亮的感觉，高速战斗下的战斗完美再现了动感的感觉，喜欢原著的玩家一定会感动不已。本作中除了收录了大量Z战士之外，还为玩家们提供丰富的收集要素，想要将游戏的收集率达到100%没有几个小时是不行的。游戏中故事模式的跨度在系列中也是数一数二的，本作的亮点就是在故事模式的战斗中玩家完成特定的条件就可

以触发原著中的事件，这些特殊事件会以动画的方式表现出来，而且大部分事件会对战斗造成直接的影响。比如在与拉蒂兹的战斗中就会出现短笛出来助阵的剧情。



超级机器人大战A 通用版	Banpresto	8月19日	★★★★★
スーパーロボット大戦A ボーナスポール	策略角色扮演	1人	对应玩家年龄: 全年龄
6300日元	无对应周边	无对应周边	UCG评分: 24分
			文: 砂砾



本作是2001年于GBA上登场的《超级机器人大战A》的复刻版。由于平台从GBA变成了PSP，游戏有着全方位的进化，堪称家用机水平。游戏的流程和原版区别不大，不过敌人配置方面有明显不同，敌人的能力和数量均经过重新调整，说是全新的游戏也不为过。系统方面有少量改进，以援护攻击和援护防御系统取代了原作中的支援攻击和支援防御。另外增加了用技能芯片来学习技能的设定，机甲师垫数超过50时的ACE奖励会因人而异，机体全改时的奖励也是各具特色的。

系列的特色——语音和战斗动画，借助PSP的强大机能发挥得淋漓尽致。语音十分丰富，战斗动画可谓华丽无边，不要说在掌机游戏中出类拔萃，就算拿到家用机里也称得上是优秀作品。

不过事实上本作的战斗动画基本上都是照搬之前PS2上的多款系列作品，只是进行了16:9处理。例如来自于《超级机器人大战MX》和《超级机器人大战 原创世纪合集》的战斗动画为全屏，其他动画则不是全屏，这是制作组图省事的最好例证。不过游戏中也重新制作了部分动画，而且保证了观赏性，因此也不能全盘否定。可能老玩家对本作还会有所微词，但客观来看，本作绝对称得上是2008年最值得推荐的掌机游戏之一。



▲游戏中华丽的技巧——究极石破天惊拳。

索尼特工叮当 SCE 6月17日 ★★★★★

PSP Secret Agent Clank
1人 对应玩家年龄: 10岁以上 美版 UCG评分: 9.0
29.99美元 无对应周边 文: 胜负牌



“瑞奇与叮当”系列的衍生作品,主角变成了圆头圆脑的小机器人叮当。由于瑞奇遇到了麻烦,作为好朋友的叮当自然义不容辞,前去搭救。叮当化身为全金属特工,以千奇百怪的武器道具进行战斗或解谜,这一点与原系列的风格还是比较统一的。游戏的画面比较干净,色彩鲜明,至于音乐则很容易让人想起特工电影,有着典型的007风格。同时,游戏比较鼓励玩家在不被发现的情况下完成任务,是当Q版兰博,还是做卡通斯内克,可由玩家



自己来选择。游戏中设置了不少QTE,还有一些机关采用的是音乐游戏的玩法。游戏中幽默的场面层出不穷,是一款能带给人欢乐的游戏。

吉他英雄 巡回演出 Activision 6月22日 ★★★★★

NDS Guitar Hero, On Tour
1人 对应玩家年龄: 全年龄 美版 UCG评分: 1.9分
49.99美元 对应NDS专用吉他捆绑 文: 丁丁



这款游戏是专门针对NDS的硬件设计的,必须用专用的附加握把将NDS竖起来才能游戏。本作中收录了26首经典摇滚曲目,但限于硬件的机能,音频的效果非常一般。游戏继承了家用机版本的游戏方法和风格特色,并在其中加入了更多融合触控的攻击技能,尽管在“生涯”模式中



没有BOSS战,但玩家可以选择和电脑对战或是和其他的玩家联机对战。另外游戏还支持多人合作模式,这是游戏比较好玩的地方。注意,根据你手的大小,游戏的专用握把可能会有一些不舒服。虽然游戏有4种难度,并且有多样模式,但由于曲目少,缺乏下载元素,游戏的耐玩度不算太高。

命令与征服3 凯恩之怒 EA 6月23日 ★★★★★

X360 Command & Conquer 3: Kane's Wrath
1人(最多4人) 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 5.9
59.99美元 无对应周边 文: 丁丁



这款游戏是继去年大受好评的即时战略游戏《C&C3 泰伯利亚》之后推出的资料片。本作的战役模式剧情主要是对于《C&C》整场战争的补充,因此每一关的任务关联性并不强。相应的游戏中新增了一些兵种,游戏同样针对家用机的特性做了不少的优化,画面相比前作稍有增强。本作最大的改进在于操作,一些手柄不便操作的点击按键变成了滚轮式的命令环,让玩家可以更轻松地进行战略部署。制作组还特别



针对家用机用户推出了单独的模式“凯恩的挑战”。作为一款即时战略游戏,本作支持4人在线合作和对战等多种模式。游戏的在线对战较为流畅,不会有明显的拖慢。

鬼屋力量 起源 Idea Factory 6月19日 ★★★★★

NDS スペクトラル フォース ジェネシス
1人 对应玩家年龄: 12岁以上 日版 UCG评分: 4.8
4800日元 无对应周边 文: 博文



游戏的目的是要求玩家在“鬼魂力量”系列“独有的冥无大陆上选择一个国家开始自己的统治生涯,通过与邻国结盟或实施侵略来扩张自己的国土范围,最终完成大陆的统一。内政部分玩家需要了解不同国家所流通的货币汇率,通过资源买卖手段来使目前持有的资产增值,进而可以招兵买马,在战斗爆发前占尽先机;战斗部分玩家需要使用触控笔在下屏幕为我的队伍划出进军的路线和攻击的目标,准确而迅速的判断是在战斗中获得主动权的关键,而合理利用兵种之间的相克关系也使以少胜多成为可能,配合指挥官的各种演出华丽的专属技能,战局的胜负往往就在玩家一念之间。



鬼屋暗影 Atari 6月23日 ★★★★★

X360 Alone in the Dark
1人 对应玩家年龄: 17岁以上 美版 UCG评分: 1.9分
59.99美元 无对应周边 文: 丁丁



这款游戏是老牌动作冒险游戏的次世代回归,不仅采用了全新的图像技术,而且加入了很多创新的元素。

本作中玩家将依然扮演系列的主角爱德华。这次的故事设定在现代的纽约,在遭遇了一场绑架之后,爱德华被迫踏上了寻找自己真实身份旅程。但途中他不断受到不明怪物的追杀并经历种种灵异事件,最终在纽约中央公园的地下揭开了惊人的秘密。

由于游戏发生在中央公园,广阔的场景也为爱德华的冒险带来了空前的自由度。本作采用了改进的道具组合系统,玩家可以



将得到的道具组合出各种实用的道具,比如将打火机和喷雾剂配合使用可以当成小型火焰喷射器使用。让玩家的战斗和解谜都更有投入感和成就感。值得一提的是,最终章节部分的谜题都非常精巧。



游戏的流程是美剧式的分集结构,大起地采用了玩家可以跳关的设计,但是要想通过最终关卡解开整个游戏的谜团则必须将之前的关卡全部通过。游戏的剧本自用了好莱坞编剧撰写,情节安排相当出色,可以说是坏坏相相,在一些章节的表现手法相当巧妙,可以给冒险游戏玩家带来新的体验。而在配乐方面也很有大片的感觉。



不过这款游戏的操作比较复杂,移动操作也有很多问题。本作有中文配音版本,值得中国玩家一试。

▲游戏中对于火的运用和表现给玩家们带来了新的体验。

上海高手3 2K Sports 6月23日 ★★★★★

多机种 Top Spin 3
1~4人 对应玩家年龄 全年龄 画质 UCG评分: 21分
59.99美元 对应机种为 PS3 及 X360



2K Sports 旗下的网球系列作品,本作与前作相比击球系统变化不大,玩家可以通过不同的按键来实施不同的击球方式。球员击球的方式分为四种:普通击打、削球、上旋、高球。选择击球的时机依然是得分的关键,但是不同以往,本作中玩家的击球不再是简单地按键即可,而是在回球前先按下相应的击球键不放。当球过来时再放开按键回击,按键的长短会决定球员回球的力度。虽然击球按键方式比之前复杂了些,但

是却能够更好的模拟真实网球时的击球感。除了画面的进化外,游戏中的授权也更加丰富,玩家可以在生涯模式中选择更多的现实中存在的网球装备来强化自己的球员。



战地 无人连 EA 6月23日 ★★★★★

多机种 Battlefield: Bad Company
1人 对应玩家年龄 13岁以上 画质 UCG评分: 22分
59.99美元 对应机种为 PS3 及 X360



这款游戏是《战地》系列“一个强调单人战役模式的尝试,非常成功。游戏中玩家将扮演恶人连中的一名新兵队员,在战场上为了追寻一辆金块而展开的奇趣战斗经历。虽然游戏人物的性格搞怪幽默,但是在作战设计上却非常写实。游戏强调在大规模的地图上作战,并且革新的引擎可以让玩家对战场上的几乎所有建筑进行破坏,从而衍生出全新的战术。这款游戏中国载具扮演了非常重要的角色,从装甲

车到直升机甚至是颇具喜感的高尔夫球车都是玩家会使用到的交通工具,让玩家体会到大战场作战的真实感。本作的音效是另外一个亮点,各种逼真的射击音效和环境音效会让你感受到强烈的战争气氛。



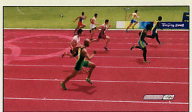
北京2008 SEGA 6月24日 ★★★★★

多机种 Beijing 2008 - The Official Video Game of the Olympic Games
单人在线 对应玩家年龄 全年龄 画质 UCG评分: 17分
59.99美元 对应机种为 PS3 及 X360



作为北京奥运会官方授权发行的版权游戏,本作算是发挥了次世代平台的强大机能。在画面可谓达到了历届奥运会官方授权游戏的新高度。玩家在本作中可以玩到35种奥运会的竞赛项目。比赛场馆也采取全面拟真的制作方法,我们熟悉的北京国家体育馆“鸟巢”和国家游泳中心“水立方”都在游戏中得到了完美的再现。不过本作仅拥有32个国家的运动员可供玩家选择,并且没有

任何实名运动员,而游戏方式也显得过于套路化,频繁而且单调按键组合的游戏方式根本无法体现每项运动自身的特色,稍微尝试一下后就立刻对本作失去了兴趣,随之而来的只有失望。

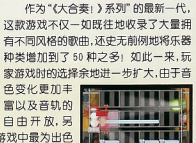


大合集 乐队的兄弟DX Nintendo 6月26日 ★★★★★

NDS 大合集! バンドブrosDX
1~8人 对应玩家年龄 全年龄 画质 UCG评分: 25分
4800日元 无对应周边



作为《大合集》系列的最新一代,这款游戏不仅一如既往地收录了大量拥有不同风格的歌曲,还史无前例地将乐种类别增加到了50种之多!如此一来,玩家游戏时的选择余地进一步扩大,由于音色变化更加丰富以及音轨的自由开放,另类玩法自然也是层出不穷。游戏中最为出色的模式莫过于首次加入的卡拉OK模式,对于那些对日本流行乐坛十分熟悉的玩家来说,这款游戏足以让你在任意时间和地点一展歌喉。更何况,本作还支持Wi-Fi下载,只要满足入网条件,玩家就可以轻松地到官方服务器上提供的上百首歌曲中随意下载,从这一点也不难看出制作者的认真态度。



魔界战记 魔界王子与红月 日本一 6月26日 ★★★★★

NDS 魔界戦記VI イソギオア 魔界の王子と赤い月
1人 对应玩家年龄 全年龄 画质 UCG评分: 23分
4800日元 无对应周边



虽然原作已经两次被移植到PSP平台,但是《魔界战记》系列的初代毕竟有高人气作为保证,因此登陆NDS平台也是顺理成章的事情。平台变化后的最大特点是游戏在上屏增加了显示地图信息的画面,而下屏则是传统的游戏界面,玩家可以使用触控笔实现全屏幕操作。魔界王子拉哈尔和艾托谢以及芙珑的搞笑剧情是游戏的一大亮点,倒置的普利尼更是让人忍俊不禁。以道具界为标志的色系系统让游戏在育成部分给玩家留下了前所未有的发挥空间。和PSP版和PS2版相比,本作除了在上屏略有缩水之外,剧情语音也削减不少,对于FANS来说确实是个遗憾。



战国BASARA X Capcom 6月26日 ★★★★★

PS2 戦国BASARA X (クロス)
1~2人 对应玩家年龄 12岁以上 画质 UCG评分: 20分
5980日元 无对应周边



本作是由《战国BASARA》改编的格斗游戏,由Arc System Works开发。游戏最早为街机版,此为PS2移植版。游戏收录了原作中10名人气最高的战国武将,其他武将将以援军角色的身分出战。援军系统是游戏的特色所在,根据援军等级的高低能叫出不同的援护。此外还有极具魄力的一击必杀技“一击BASARA技”。PS2版将片仓小十郎和竹中半兵卫升格为正式角色,还加入了原创的挑战模式。玩家要在限制时间内打过12个关卡,以最后获得的流行点数来与其他玩家比赛成绩,此外也引入了称号的要素,根据称号有额外的奖励。



格斗之王98 终极之战 SNK Playmore 6月26日 ★★★★★

PS2	THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH		格斗	
	1-2人	对应玩家年龄: 12岁以上	日版	UCS评分: 24分
	4800日元	无对应周边	文: 妙海	



没有人不知的人气格斗游戏“格斗之王”系列”在亚洲地区极受欢迎,而《格斗之王 98》堪称系列中评价最高的作品。时值该作诞生十周年之际,SNK Playmore 特别制作了这款作品。游戏不是简单地复刻,而是增加了新角色、新系统、新场地。系统方面原来的 ADVANCE 和 EXTRA 可以合二为一,既拥有前者的精髓,又拥有后者的霸气,使得战略性更强。出场角色包括了原作中没有出现过的如月影二、Mr Big、吉斯等角色,老角色也有很多追加了EX版。因为这么多新要素,我们完全可以将其当成新作。可惜游戏画面没有任何提升,这点令老玩家有些遗憾。

无人不知的人气格斗游戏“格斗之王”系列”在亚洲地区极受欢迎,而《格斗之王 98》堪称系列中评价最高的作品。时值该作诞生十周年之际,SNK Playmore 特别制作了这款作品。游戏不是简单地复刻,而是增加了新角色、新系统、新场地。系统方面原来的 ADVANCE 和 EXTRA 可以合二为一,既拥有前者的精髓,又拥有后者的霸气,使得战略性更强。出场角色包括了原作中没有出现过的如月影二、Mr Big、吉斯等角色,老角色也有很多追加了EX版。因为这么多新要素,我们完全可以将其当成新作。可惜游戏画面没有任何提升,这点令老玩家有些遗憾。



仙乐传说 和塔特斯的骑士 NBGI 6月26日 ★★★★★

Wii	タイトルズ オブシンフォニア ーラタスクの騎士ー		角色扮演	
	1-4人	对应玩家年龄: 12岁以上	日版	UCG评分: 25分
	5800日元	无对应周边	文: 鹏天	



提升,怪物会像主人公一样学会各种特技和被动技能,甚至通过喂食料理还能让它们向更高级的形态进化,而充实的支线任务也让玩家在主线任务之外可以挑战新的冒险场景,让培养与收集的乐趣成倍增加。

游戏的故事在《仙乐传说》完结2年后的世界中展开,讲述了被精灵王拉塔特斯克虚拟出入人格的艾米尔为了解开自己的身世之谜,与背负宿命的玛尔塔一起冒险的故事。本作最大的特色就是战斗的战场被赋予了“属性领域”的概念,通过使用不同属性的技能并满足大属性和4个小属性相同时,再击败敌人会进入特定的契约环节,成功后就能让怪物成为同伴和玩家一起并肩作战。随着等级的提升,怪物会像主人公一样学会各种特技和被动技能,甚至通过喂食料理还能让它们向更高级的形态进化,而充实的支线任务也让玩家在主线任务之外可以挑战新的冒险场景,让培养与收集的乐趣成倍增加。



会跨平台发售的震撼消息。同时在会中也详细 | 了《战神 III》的首个预告片,并宣布将于9月

[十大数字]

一个简单的阿拉伯数字，有时可以比千言万语更加直观地说明问题。我们可以从电影票房数字发现娱乐热点，寻找文化热点，也可以从游戏的销售数字高度浓缩全年的业界焦点。

1000

在金融危机中，欧美的游戏市场规模再创新高，然而游戏厂商的日子却并不好过。多年来位居第三方游戏发行商之首的EA也不得不裁员1000人，关闭了9家工作室和分公司，据称进一步的裁员与改革正在进行中。

1.6万

3年前，霍华德·斯特林格上台时，启动了裁员两万人的精兵简政计划，让习惯于在同一家公司工作一辈子的日本人看到了洋CEO的可怕。这次大裁员之后，索尼集团渐渐实现了盈利目标。然而一场突如其来金融危机让索尼再次陷入困境，于是斯特林格又砍掉了1.6万人。原福偷连连夜雨，恶运连连的索尼路在何方？

100万

100万永远是游戏厂商们喜闻乐见的数字，百万大作是成功的标志，而《GT赛车5 序章版》在欧洲创造了预订量100万套的壮举，对于一款试玩版性质的作品而言，这是一个令人骄傲的数字。

160万

一家仅3000多名员工的企业曾创造了超过10万亿日元的市值，在日本企业中排名第二。上个财年，平均每个任天堂员工创造了160万美元的利润，如果将这些利润转化为员工工资的话，差不多相当于发达国家平均工资水平的40倍！



433万

截至9月30日，《潜龙谍影4》的全球销量为433万套，这个销售速度超过了当年的《潜龙谍影2》，也许它的700万套销售记录(MGS4)同样可以突破。据说《MGS4》的开发成本达到了74亿日元，不管真假，索尼与Konami早已在它的身上获得了足以令人满意的回报。

470万

差不多在Konami宣布《潜龙谍影4》销量突破433万的同时，

Bethesda Softworks宣布他们的《辐射3》各机种首周出货量突破470万。从这两个数字的对比，就可以鲜明地诠释如今已成业界标准的跨平台趋势。

1000万

据说到2010年中国的掌机与电视游戏市场规模将达到4.65亿美元，而《横行霸道IV》只用了一个星期就完成了5亿美元的全球销售额，共销售600万套。另外，它的首日销售额为3.1亿美元，打破一切娱乐产品的首日销售额记录。目前这组

数据已经被收录到《吉尼斯世界纪录》。《GTAIV》已于8月16日突破千万销量，销售速度超过最终销量达2200万套的《圣安德里亚斯》。截至10月31日，《GTAIV》共为Take-Two创造了7亿美元的销售收入。

4000万

想必绝大多数玩家都会认为任天堂的那些休闲游戏成本低廉，或者简直是可以将成本忽略不计。实际上对于一款大作而言，宣传费才是真正的大头，《Wii Fit》的软件开发成本虽然低廉，但仅在美国的宣传费就达到了4000万美元之巨，这笔钱差不多可以开发四款《战争机器》。

1亿

建造一座虚拟城市要用多少成本？答案是1亿美元！这是《横行霸道IV》的制作成本。毫无疑问，自由城是目前为止最接近于现实的虚拟世界，它让游戏首次达到了亿级的制作成本。真正正正达到了好莱坞大片的级别。而这个花1亿美元打造的世界，你只要花60美元（或者是5元人民币）就可以拥有！

5亿

《勇者斗恶龙》是公认的日本国民级游戏，但销量比它高的游戏比比皆是。日本已经无法满足SE的胃口，因此和田洋一在5月份的财务说明会中宣布《勇者斗恶龙IX》的全球目标销量为1000万套。在这个目标背后，任天堂这位幕后推手。《DQIX》将成为该系列进军全球的新起点。

十大广告

即便是平面的广告也要给你立体的印象。含蓄的、有力的、美好的、梦幻的，有魅力的娱乐产品需要有魅力的推广方式，在它们身上我们可以嗅到想像力的味道。

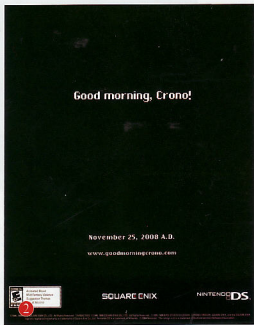
注：排名不分先后。

1

它是我身体的一部分，别住它！就算打上石膏，我也要和我的PSP在一起！

2

《超时空之钥》NDS版
无数玩家还记得公元1995年的那个海港城市的清晨，在礼炮和海鸥的鸣叫声中和克罗诺的初次邂逅，那是一个画面粗糙的年代，却给了我们最鲜活的记忆。公元2008年，让我们说：“早上好，克罗诺！”



London Times

Friday, November 7, 2008

Vol.6471

レイトン教授ついにシルクハットを脱ぐか!? Is the professor Layton on silk hat taken off!?



Kitaru 2008 nen 11 gatsu 27 nichi ni hatsubai sareru shiri-zu saishinsaku "Layton kyo-juu to saigo no jikan ryokou" no sa kuchu, warera ga cikoku shinshi Elshar! Layton shi ga tsui ni, sono tore-do ma-ku no shiruku hatto wo nugu moyou! Ko remade no shiri-zu no naka, ikuta no kiki wo norikoeru "hira meki" wo hanatekita Layton shi no touhatsu ha, hatashite nan pikarato no kirameki wo miserunoka? Jikuu wo koe, su bete no nazo wo tokiakasu shiri-zu saidai no bouken ga, ma monaku sono be-ru wo nugu! Kou gokitai!!



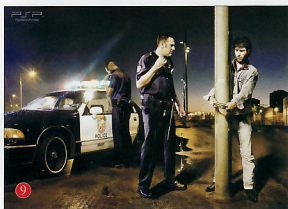
超豪華声優陣、発表!!

「探偵小説」「探偵小説」で主役を演じた大塚明夫 (レイトン教授) 監獄長役 高橋 良 (エルシャー) の声に 藤原 啓治 (レイトン教授) の声で、さらに 大塚 明夫 (レイトン教授) の声に、超豪華声優陣を配します。



3

《莱顿教授与最后的时间旅行》不管什么年代，名人的八卦新闻总是读者的最爱。2008年11月7日，《伦敦时报》头版头条刊登惊人消息——莱顿教授终于要摘下高筒礼帽了吗？每一个热爱解谜的绅士和小姐都该去读这篇报道。



7 《吉他英雄 世界巡演》
我们天生就是吉他英雄！可能你有所不知，当我们在医院的婴儿房中时就已经流淌着澎湃的摇滚血液。

8 PS3
罗马不是一天建成的，索尼说：“我们正在建造一座华丽的视觉圣殿。”

9 PSP
“谁偷了我的车？”“不是我，长官，我一直被铐在这里。”

10 《街头霸王 IV》
老师说，只要努力练习我也能变得强大，所以我每天都会不断练习，虽然总是会出错，但我从不放弃。其实练习格斗和练习写字是一个道理。

PLAYSTATION 3 XBOX 360

旋風脚 春巻
キック 夏塩
昇龍拳
波動拳
頭突き
張り裂 百裂
ブンニツク
テレポルト
頭悪
フワッパド
気功拳

たくさん練習して上手くなります。

特報1：先着購入特典決定！
特報2：映像化決定！
特報3：楽曲タイアップ決定！

www.capcom.co.jp/sf4/

20th ANNIVERSARY
2009.2.12
他より強いやつは出てきたか。
CLERO B
CAPCOM

[十大角色]



斯内克

■《潜龙谍影4》

斯内克最不喜欢将自己神话，但他的故事又个个都像神话。从一代到二代到四代，从桑给巴尔到影子摩西岛到纽约曼哈顿，斯内克走完了一个完美的轮回，结束了他与Metal Gear之间纠缠不清的宿命。正如之前小岛秀夫所承诺的那样，他把一个完整的斯内克交还给了玩家。从这一刻开始，斯内克的一生不再有遗憾，他所经历的，也是被我们所亲眼目睹的。面对这样一位迟暮的老人，我们也不会有更多的要求，作为战士的他已经几近完美，他值得所有人的尊敬。我们不知道下一次的《MGS》还会有没有他，这一点恐怕连小岛秀夫都还在犹豫与踌躇。这是一位英雄的传奇，这是一个时代的终结！



劳拉

■《古墓丽影 地下世界》

细数如今在游戏界摸爬滚打10年以上依旧生龙活虎的人形游戏角色，除了精悍强壮的美型男子就是一股邪气的伪娘正太，如劳拉·克劳馥这般性感美貌又身手矫健的女性还真是不多。劳拉小姐10年如一日热辣加苦练的干枪打扮深入人心，再加上本作代言人艾莉森·卡萝尔的卖力劈腿演出，想不吸引到玩家的眼球都不行。

尼科

■《横行霸道IV》

“生活错综复杂……我杀人越货，拐卖人口，或许在这里一切将会不同。”这是在《GTA IV》首部正式预告片中，主角尼科向全世界玩家说出了一段自己的心声。游戏主角不一定需要拥有超能力，也不需要靠俊俏的脸庞吸引人，只要他是一个活生生的人，是一个有故事的人，是一个有自己思想的人就能打动每一位玩家。《GTA IV》并没有把大鼻子尼科塑造成一个无恶不作之徒，恰恰相反，尼科是一个对亲人对朋友饱含深情的男子汉。对于这样一个富有人情味的“坏人”，我想大多数玩家都会给了他最大限度的理解。或许很多年后，当我再次拿出这款游戏或者看到有关《GTA IV》的照片时，我会不由地说：“嗨，尼科，好久不见。”



费斯

■《镜之边缘》

很多人说费斯有着一张不符合亚洲人审美观念的面孔，但她看似冷淡的表情下却是一颗含蓄且又不失温暖的心。尽管从小受到组织的训练而练就了一身攀缘的绝技，可她并不是用来执行任务的机器，她也有亲人和朋友，就像自己的名字一样，她不会放弃坚守的信念。灵魂在奔跑和跳跃中释放，费斯知道自己无需回头，因为明天的生活永远只会前方等待着自己。

在这个噪音太多的年代，每一款游戏都想讲个性，但却不是每个游戏角色都有人性。当那些游戏都成为记忆，还是有一些角色会让你想起。



麻布仔

■《小小大星球》

他/她/它（以下简称“他”）是2008年度曝光率最高的角色之一，他是各大游戏展会上索尼展台的明星，将他称之为SCE次世代的吉祥物也不为过。他俏皮可爱，拥有13种表情；他形象百变，只需更换发型和穿着就能从酷哥变成辣妹；他擅长COSPLAY，只要你为他支付服装费，他就能变成漂亮的春丽，或是可爱的乐乐乐乐，一秒钟前他还伪装成斯内克，下一秒钟又扮成大师萨菲罗斯；他时而身手敏捷，时而创造力过人；他友好善良，愿意与朋友分享快乐，因为他就是你在小小大星球上的化身。



尼禄

■《鬼泣4》

当他在片头一脚踢中但丁的臉时，尼禄时代正式宣告诞生。这个与暴君同名的新人和但丁是完全不同的TYPE，在自己喜欢的女孩子面前有如纯情男生；为了保护心爱的人他能够舍弃一切，面对命运的苛责他会绝望、呐喊乃至哭泣。和但丁相比，他的形象更加真实生动。制作组赋予了他一只恶魔右手，不但能够用来隔空取物、天马行空，而且是斩妖除魔的有力武器。将敌人打成特定状态后使用的华丽必杀技更是深深地打动了每一位玩家的心。下一代《鬼泣》的主人公如果换回但丁，这才是一个令人惊奇的决定。



马库斯

■《战争机器2》

在游戏中他是一名很man的战士，他不容任何质疑，更藐视一切敌对，任何对他的不敬，他一定会用轰隆隆的电锯来回应。但他也不是有勇无谋的莽夫，从战斗中成长起来的他绝对是一名称职的军士，他的战友一直忠心耿耿，他也会为他们两肋插刀。在这个充满了雄性荷尔蒙的世界里，他令所有女士尖叫，令所有男士绝望，他就是马库斯·菲尼克斯。



隼龙

■《忍者龙剑传II》

隼龙的造型具有一定的颠覆性。首先他肌肉的发达程度可以同世界健美先生一较高下，一身紧身衣让隼龙的身材更加显得前凸后翘，这与传统忍者低调的打扮完全是大相径庭。隼龙一路从Xbox杀到360上，在造型上几乎没有任何改变，变得加厉的只是如猛虎一般的他们绝招。断肢，掉头，喷血这些血腥表现反而令隼龙更显阴险。如今隼龙已经成为了现代忍者的一座标杆。



赛尔贝莉雅

■《战场的女武神》

小时候，她由于瓦尔基里的血统被送进研究所，被迫进行各种可怕的实验。长大后，拥有了女武神力量的她有了全心全力为之而战的人，然而，那个人却只将她视为一颗完成野心的棋子。

女武神的力量之所以强大，是因为有着想要守护的人，当赛尔贝莉雅发现自己一直为之奋斗的居然毫无意义的时候，她燃尽了生命最后的火焰，这也是游戏中最令人惋惜的一幕。



英雄啾啾鸭

■《啾啾鸭2》

英雄的出场并不拉风，被压在巨石下的他只能算是个落难英雄。英雄的长相比较奇特，那扎眼的面具挡住了啾啾鸭族标志性的大眼睛。尽管如此，敌人还是对这个“倾奇者”仗义相助，而身怀绝技的英雄也竭尽所能，涌泉相报，这或许就是“找到组织、找到家”的感觉吧！只是对于拥有100种面具的英雄来说，家不需要有多大，但储物柜一定要够大才行啊！

[十大金曲]

一首出色的歌曲能够让人记住一部经典影片，而这个法则同样也适用于更具有幻想色彩的游戏世界。在缓缓响起的歌声中，你是否已经感受到其中最能动人心情感了呢？

永远の明日

■《心灵传说》主题曲
■演唱者：DEEN

就像《宿命传说》的主题曲《为了一个梦想》在PS时代给当时的玩家留下深刻的印象一样，这首时隔11年再次由日本组合DEEN为“传说”系列创作的主题曲再次让我们看到了他们在歌曲创作方面出众的实力和演唱时的无穷感染力。整首歌曲的感觉延续了《为了一个梦想》的风格，从娓娓道来慢慢引出让人沉醉的高潮部分，而结合游戏主题探求人类内心情感的歌词也将迷茫与希望并存的真实感表现得淋漓尽致，即便是脱离游戏本身也足以让你感受到那种撼动心灵的力量。



Still Alive

■出处：《镜之边缘》主题曲
■演唱者：Lisa Miskovsky

歌曲舒缓的旋律和游戏的整体风格存在较大的反差，而从空灵的嗓音中所流露出的淡淡悲伤则能让玩家深深沉醉，去回想那些值得我们回味的记忆片段。

Shall Never Surrender

■出处：《鬼泣4》主题曲
■演唱者：Jason "Shyboy" Arnold of Hyonogaja

歌曲的巧妙之处在于将说唱和抒情这两种截然不同的音乐元素融合在了一起，或许在听到前半部分的时候你会觉得有点嘈杂，但是随着类似萨乐的琴声和低沉的祷告文响起，歌曲才开始流露出“一切归于平静”时的那种净化心灵的独特魅力。

钟を鸣らして

■出处：《薄暮传说》主题曲
■演唱者：BONNIE PINK

摇滚抒情曲风作为《传说》系列主题曲很少尝试的风格还是让歌曲带给了我们一些意外的惊喜。随着跳跃的音符你总能信心百倍地去面对即将发生的一切，而这种不畏艰险、不服输的精神也正是我们所应该具备的。

Here's to you

■出处：《潜龙谍影4 爱国者之枪》插曲
■演唱者：Lisbeth Scott

这首歌曲原本出自意大利的文献纪录片《Sacco e Vanzetti》(中文译名《死刑台上的旋律》)，虽然悲伤的曲调很容易让人联想到面对死亡的无奈与无助，但也正好与游戏中大多数角色的命运形成了一种呼应，用最纯粹的情感来打动所有的听者。

ライフ イズ ビューティフル

■出处：《如龙 见参》片尾曲
■演唱者：ケツメイシ

又是一首说唱和抒情结合的佳作，除了鼓励大家“笑对人生”的歌词外，配合游戏结尾桐生一马在岩流岛上与众多士兵拼死搏斗的场景更使歌曲中的情感得到了升华。

特别说明：以下金曲都收录于本期 GameHalo。

Crest of 'Z's'

■出处：《超级机器人大战Z》主题曲
■演唱者：JAM Project

配合片头的动画和动感十足的歌曲，你没有任何理由怀疑“热血”永远都是《机战》系列游戏永恒不变的主题。

どんなに遠くても……

■出处：《战场的女神神》主题曲
■演唱者：JUJU

爱情虽然是很多游戏用来煽情的经典桥段，但和平生活中所上演的轰轰烈烈的爱情相比，在战争中所孕育的爱情更能让人感到弥足珍贵，就像歌词中所唱的一样“无论有多远，只要彼此相信就能改变你我的未来”。

ZERO

■出处：《零 月蚀的假面》主题曲
■演唱者：天野月子

急促的节奏是歌曲给人最直观的感受，而这正好与《零》系列游戏中诡异的气氛和无法预料的紧张感形成了呼应，将一幕幕曾经经历的情景刻印在玩家的记忆中。

白骑士物语～旅人たち～

■出处：《白骑士物语》主题曲
■演唱者：KAZCO

抑扬顿挫的曲调使整首歌曲一气呵成，配合背景音乐中多次使用到的“风笛”所营造出的那种追寻自由的氛围，将标题中“旅人”的含义完美地进行了诠释。

[十大配乐]

音乐永远都是游戏中最佳的催化剂，用多变的旋律调动着每一个玩家的情绪。也正是有了它的存在才让我们的游戏世界拥有了更多的色彩，让人沉醉其中，无法自拔。



《小小大星球》

作为一款能够创造无限可能性的游戏，配合不同场景出现的各种音乐就是以证明游戏在配乐上的高深造诣。时而欢快，时而低沉，时而俏皮，时而诡异的旋律不但能够满足任何玩家的需要，也能很好地调动玩家的积极性，用最符合自己风格的音乐来体验永不重复的一次冒险。除了游戏内置的乐曲外，玩家还能使用游戏中的各种机关来组合出凸显个人风格的音符，让自己所创建的关卡内进行游戏的玩家流连忘返。

《使命召唤 战火世界》

■作曲家：哈里·格雷逊·威廉姆斯

在刻画战斗这个沉重的题材上，本作的音乐也做出了不小的突破。尤其是成功完成任务目标后，你听到的不再是代表胜利的交响乐，而是带有黑暗色彩的工业金属摇滚乐。

《无尽的未知》

■作曲家：樱庭统

作曲家樱庭统在编曲上的非凡功力同样在本作的配乐中得到了很好的体现。配合剧情而不断变换的音乐如果不仔细聆听很难发现它们其中的共通点。

《女神异闻录 - PERSONA4》

■作曲家：日黑将司

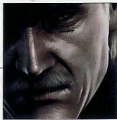
游戏的音乐仍然延续了前作的风格主打“电子乐”，而结合故事背景所创作的曲目风格也非常多样化，其中战斗部分的配乐更是得到了众多玩家的一致好评。



《潜龙谍影4 爱国者之枪》

■作曲家：哈里·格雷逊·威廉姆斯

“潜龙谍影”系列”游戏的音乐总是能将带有不同感情色彩的乐曲与剧情进行很好地融合，本次收录的前几件经典曲目则是勾起老玩家们回忆的点睛之笔。



《幻想水浒传 黄道十二宫》

■作曲家：三浦光和

本作的配乐保持了系列的高水准，即便是只聆听每个地点的背景音乐都能让你在脑海中浮现出一副符合当地风土人情的美丽画卷，激发你不不断探索的欲望。

《莱顿教授与最后的时间旅行》

■作曲家：西浦智仁

游戏的音乐由负责 Level-5 游戏的御用音乐人西浦智仁创作，全新撰写的主题音乐动听程度就算是系列之最也一点都不为过。

《风来的西林 DS2 沙漠的魔城》

■作曲家：昌山浩一、松尾早人

从 GBA 移植到 NDS 后，音源质量的提升也让更多玩家发现了本作音乐的独到之处，充满日本古典韵味的乐曲在突出游戏风格的同时也让人印象深刻。

《鬼泣4》

■作曲家：柴田滋也、内山修作

“哥特式摇滚”仍然是本作大部分配乐的主基调，配合游戏中华丽而爽快的战斗，绝对能够刺激玩家肾上腺素的分泌，使游戏的代入感大大增加。

《非洲》

■作曲家：峰山亘

本作配乐的最大特点就是启用了超过 100 人的管弦乐团来进行演奏，即便是悠扬欢快的主旋律也能让你感受到在茫茫的非洲大草原上纵情驰骋的陶醉之感。

年度语录

软件 SOFTWARE

★如果日本游戏开发者制作的游戏连日本人都不要玩，这可不妙。

——《生化危机5》制作人竹内润表示日本市场是欧美游戏工作室觊觎已久的肥肉。

★我认为在这款游戏中我们已经能够实现所有的目标，除此之外别无所长。

——坂垣伴信表示他为《忍者龙剑传II》倾尽了全部的心血，这是系列终结之作，今后他不打算再开发续作。

★他作品中的系统和游戏性元素，以及他本身都相当肤浅。

——对于神谷英树发话“动作冒险游戏7年来都没有进化”，坂垣伴信表示不屑一顾，他认为神谷英树做的游戏只是用要酷的外表掩饰内在的肤浅，相比之下《忍龙II》无论是战斗还是游戏性都要比他的游戏强得多。

★我们不能忘本，不能忘记我们的核心用户。

——面对休闲游戏越来越流行的趋势，美国游戏业协会主席Mike Gallagher最近表示，狂热玩家们陪着游戏业一直走到现在，因此当游戏业在膨胀的时候，也要做到不忘掘井人。

“我们是需要新的原创作品，但是必须得非常非常小心，如果你回顾一下过去5年到10年里成功的原创游戏新作，数量绝对是一个微不足道的个位数。”

——Activision公司首席执行官 Kotick



★这款游戏（《忍者龙剑传Σ》）可以说毫无新意可言。

——也许是肆无忌惮地谩骂对手的作品已经不够过瘾，坂垣伴信甚至开始诋毁自己的游戏。他表示PS3的《忍者龙剑传Σ》其实只是他的一个助手开发的，“他完全是在复制之前《忍者龙剑传》的成功经验”，这款游戏实在是“不怎么样”，“你只要先试一试《忍者龙剑传II》，然后再把《忍者龙剑传Σ》拿出来比较一下，就会立刻明白我之所以会这样讲的原因。”

★不要再开发只有自己想玩的游戏。

——有传闻指出在4月份SE召开的一个激烈的内部会议上高层表示他们准备进行裁员，并要求制作者们“不要再开发只有自己想玩的游戏”。但在过去一段时间里，SE推出的种种冷饭和劣质作品确实引起了众多玩家的反感，而且其中绝大多数游戏都只适合日本市场，与和田洋一提出的将以海外市场为主力的目标背道而驰。

★由于行政、商业以及技术方面的原因，我最后总是不得不回到这个岗位上来。

——在接受媒体采访时，小岛秀夫表示尽管并非自己的本意，但他很可能被公司抓去继续开发《MGS》的续作。他说：“就好像宫崎骏虽然无数次声明自己不再制作动画一样，到头来他还是得走上这条路，我认为自己的情况也差不多。”

★抄袭也算是一种拍马屁，所以我们现在很高兴。

——美国任天堂总裁雷吉在谈到X360的“替身”系统时表示，微软这个明显抄袭了Wii的系统显然是对任天堂的肯定，也算足讨好任天堂的表现。

★开发 PS3 游戏没什么难的，比 FC 简单多了。

——坂垣伴信在接受国外媒体采访时表示 PS3 的游戏开发难度还不如 FC，会做 PS3 游戏的肯定做不了 FC 游戏。在这篇访谈中，他还说神谷英树骂《忍者龙剑传 II》是在掩饰自己的无用，按照日本人的说法，就是“没用的狗吠得更厉害”。不知道这算不算是一种自抽言论呢？

★有时候我甚至希望它是一款 PC 游戏，那样至少大家就不会问我关于硬件和平台的问题了。

——由于经常被问“《潜龙谍影 4》会不会有 X360 版”，小岛秀夫实在是烦不胜烦，最近他在接受欧洲媒体采访时表示，希望大家别再问他这个问题了。

★我们希望《小小大星球》能够让新游戏开发者们找到工作，帮助他们成为明星。

——Media Molecule 美术主管 Kareem Ettouney 表示今后人们也许会带着自己创作的《小小大星球》关卡去参加游戏公司的面试，或者通过这些关卡成为知名游戏制作人。

★《生化尖兵》不是他妈的蜘蛛侠！

——由于在高楼间跳跃这一点上有相似之处，经常有人将《生化尖兵》与《蜘蛛侠》相提并论，对此开发团队 GRIN 公司的 Andersson 忍不住爆粗口。

★我已经想好了 3 个《潜龙谍影 5》的构思。但对我来说最理想的方案是：我们最后一个也不要采用。

——小岛秀夫表示，他很不希望自己的构思被 Konami 采用，因为那样他就得又一次加入《MGS》的开发，他表示其他小组成员提出了很多很棒的创意，希望 Konami 能够用他们的创意。

★是的，没错，所以它比电子游戏更有趣。

——《Wii Music》在今年 E3 的展出引起了争议，很多人认为这完全不能算是游戏，只能说是个“音乐玩具”，对此宫本茂似乎并不在乎，并发表了以上言论。



“如果是美女还费什么劲锻炼身体送信？正因为长得丑所以才从事这工作，开发者这么设计是有道理的。”

——接受不了《镜之边缘》女主角人设的日本玩家如此调侃道。

“当其他人来写斯内克时，或许看起来会很像。但他们无法写出斯内克的成熟变化。《潜龙谍影 4》中的斯内克真正的成熟了，只有小岛才能写出那种质感。”

——《潜龙谍影 4》制作组的助理监督 Shuyo Murata 表示除了小岛以外没有人有资格续写斯内克的传说。

★你们媒体能不能不要再采访这帮人（指 Activision）？要采访的话也应该去找开发小组，找 Treyarch 的开发人员，

至少他们知道自己在讲什么。

——Infinity Ward 公关部经理 Robert Bowling 最近在美国某电视台的采访中用大量粗话抨击了 Activision 的高级开发主管 Noah Heller，声称他将《使命召唤 战火世界》与《使命召唤 4》做对比完全是不知所云。

★在 Eidos 的要求下，我们正准备降级游戏的媒体评分。

——英国 Eidos 聘请的公关公司 Barrington Harvey 最近爆出 Eidos 试图强制媒体提高《古墓丽影 地下世界》评测分数的内幕，很多打分低于 8 分的英国网站都被要求推迟其评测的刊登时间，以免影响游戏的销售。

★我可能不会去玩，我不会喜欢它的，因为是我的话就不会把它做成现在这个样子。它只会让我心烦。

——《“生化危机”之父》三上真司

日前在接受《PS 官方杂志》采访时表示，《生化危机 5》对于玩家来说可能会有趣，但对于开发过《生化危机》的制作人来说缺乏突破，“如果我看到《生化危机 5》有哪个地方做得不好，就会无比愤怒！”

★我们预计该系列销量将以每作 50% 的速度递减。

——美国电子娱乐设计与研究 (EEDAR) 机构分析家 Jesse Divnich 最近表示，音乐游戏市场已经饱和，今后《吉他英雄》系列将会像当初 Konami 的《DDR》一样销量迅速递减。

★对待文字应该像对待爱人一样，要字字珠玑。

——《战争机器》制作人 CliffyB 最近教育游戏媒体工作者们：如果不谨慎用词，就会激怒读者，会被读者骂成“同性恋先生”。

硬件

HARDWARE

★你觉得 500 美元的 PS3 价格高了？还有人在街上搭帐篷抢购 500 美元的 iPhone 呢！

——前索尼电子娱乐全球工作室总裁菲尔·哈里森

★扩充 Wii 的存储容量只能取悦于宅男。

——任天堂欧洲分公司高级主管 Laurent Fischer 一此言即触犯众怒，不得不以出面道歉收场。

★我们为 E3 发布会而感到抱歉。

——今年 E3 展中任天堂的发布会让无数玩家失望，对此，任天堂社长岩田聪在《福布斯》的采访中向铁杆玩家们道歉，并且表示：“那些所谓的‘大作’需要非常非常长的开发周期……我们真的不认为今年 E3 展适合公开这些游戏。”他还表示，如果有人认为任天堂抛弃了核心玩家，那绝对是误解。

★我讨厌它该死的手柄，很抱歉，我真的受不了 PS3 的手柄了。

——《战争机器 2》制作人 Cliffy B 表示 PS3 上有很多好游戏，他也很喜欢蓝光播放功能，但是 PS3 的手柄实在让他受不了，他很满意 X360，因为喜欢它的手柄。

★索尼基本上没什么机会在 PS3 上赚到钱。

——Acclaim 公司总裁 David Perry 最近在莱比锡的游戏开发者会议中表示，由于索尼在 PS3 上亏损的钱已经超过 PS2 整个巅峰时期赚到的钱，而 PS3 不大可能超越 PS2，因此 PS3 可能永远无法把索尼赔掉的钱再赚回来。就是这个原因才逼迫着索尼延长 PS3 的生命周期。

★X360 会比 PS3 的生命周期长一天。

——最近在美国加州大学的一次演示会中，有人向微软游戏部门副总裁 Shane Kim 提问“X360 的生命周期会有多长？”Shane Kim 做出了如上回答，由此表明将与 PS3 周旋到底。

★如果无法超越 PS2 创造的记录，我们在这个领域的投资还有什么意义可言？

——SCE 社长平井一夫最近在接受《金融时报》采访时表示，PS2 在其 10 年的生命周期内将会突破 1.5 亿台的销量，而 PS3 将会挑战这一记录，9 年之后事实将证明一切。

★它就像是一种病毒，你买完之后，会和朋友一起玩，他们会觉得：“我的天哪！这太酷了，我也要买！”两个月后，你自己不玩了，可他们却买了，两个月后他们也不玩了，但是他们已经让他们的朋友也买了，就这样不断的发展下去。我认识的所有人都买了一台，但他们现在连机都不开了。当然也有一群人真的很爱它，在真正地享受它，也融入到了游戏中。

——Epic Games 的总裁 Michael Capps 这样描述自己购买 Wii 的亲身经历。

★在 PS2 时代我们只要顾着一台主机就可以了，现在又是掌机，又是 Wii，又是 PS3 和 X360，要花那么多钱和资源，实在太头疼了。

——当多数第三方都对跨平台欢欣鼓舞时，Koei 创始人襟川阳一却表示一家独大的 PS2 时代令人怀念，跨平台实在太浪费资源了。

★我认为 Wii 已经成为地球上最昂贵的桌面游戏。

——世嘉高层 Darren Williams 最近表示，Wii 应该与棋牌等“桌面游戏”归为一类，而且“这种东西一般家庭会在圣诞节玩一阵子，然后在剩下的一整年时间里根本不会去碰。”

★PS3 已经在货架上等死！

——美国 CNN 电视台最近在一则报道中用以上毫不留情的口吻批判 PS3，并表示“PS3 没有一款让人不得不买的”游戏。该言论发表后立刻在欧美媒体中引发论战，不少游戏媒体对 CNN “不负责任的言论”群起而攻。



“等他们把自己最好的作品都出到我们的主机上来，我得说到那个时候，他们才算是真正‘开窍’了。”

——美国任天堂总裁雷吉表示，第三方对于在 Wii 上开发游戏依然不得要领，只有将最高级别的大作悉数奉献给 Wii 才是最明智的表现。

其他 EXTRA

★“欧美游戏”就是在欧美制作的游戏。

——如今美式游戏大举侵占日本市场，尽管销量普遍不高，但影响力日益增加。鉴于大部分日本玩家都不太了解美式游戏，日本销量最高的游戏杂志《FAMI通》近期专门辟出页面来进行扫盲。该刊对此问题给出以上标准答案。

★我为了拯救生命而遭到了诬陷。

——一直与游戏业为敌的美国著名律师杰克·汤普森由于职业失范被佛罗里达州法院剥夺了律师资格。在庭审中，汤普森激动地怒斥法官，然后他在一片哗然之中愤怒地走出了法庭。随后他写了一份15页的抗议书，声称自己拯救玩家的正义行为遭到了不公正的对待。

★如果这次再失败，微软可能会退出游戏业。

——市调公司 DFC Intelligence 最近发布了一份新的预测报告。DFC 预测到 2012 年，Wii 将会完全赢得次世代战争，PS3 击败 X360，销量紧随 Wii 之后，PS3 的软件销量将超过 Wii。令人惊讶的是，DFC 在报告的最后提出了微软如果失败将退出游戏业的惊人假设。

★我们应该创立一个“日本联盟”。

——Square Enix 社长和田洋一最近在《日经》采访中，鉴于日本游戏业界目前的艰难处境，日本游戏厂商有必要进行全面结盟，他说：“这不是强迫大家都被一家公司所统治，而是成立一个控股公司，各个企业都可以保持自己的品牌。”

★ Tecmo 会花数千美元请小姐陪美国的编辑们共度春宵。

——前《EGM》杂志主编 Dan Hsu 最近大曝游戏媒体“潜规则”，透露 Tecmo 等日本厂商经常通过性贿赂的方式讨好欧美游戏编辑。

★我曾想过这种事（拍成电影）有可能会发生，只不过我觉得大概要在我入土的好一段时间后才会发生。（笑）

——对于自己的事迹将会被拍成电影，而且还是由莱奥纳多·迪卡普里奥主演，雅达利创始人诺兰·布什内尔表示异常兴奋，他说这“简直难以置信了”，到现在“我的脑子还无法消化这个事实”。不过他同时说：“有很多讲述雅达利的书籍，我已经习惯被别人描写了。”

“我们从进入这个市场开始，就一直在和索尼开出的各种空头支票斗争。”

——微软的 Aaron Greenberg 最近再次炮轰索尼，他表示 PS3 的 Home、PSN、1080p 游戏以及华丽的《杀戮地带 2》等都是索尼的空头支票。

★奥巴马的竞选团队都是二三十岁的年轻人，周末时常聚在一起喝酒和玩《摇滚乐队》。

——《纽约客》杂志的一篇专题报道中称，奥巴马之所以能够击败麦凯恩成为新一任美国总统，是因为其团队非常年轻，了解游戏，拉近与年轻人的距离也是获得大批玩家选民的主要原因，难怪之前奥巴马的竞选广告在各种游戏中频繁出现。

★如果不能拥有自己独立的看法，就没办法成为真正的 OTAKU。即便是感到前途迷茫的时候，也一定要贯彻自己的信念。

——日本首相兼资深 ACG 爱好者麻生太郎最近在“秋叶原娱乐节 2008”的谈话节目中表示，应该将秋叶原作为流行文化圣地向海外推广，他还鼓励年轻人坚持信念“成为真正的 OTAKU”。

★大多数玩家聪明得令人难以置信，普通玩家都要比发行商更懂得怎样才算是一款好游戏。

——《半条命》开发商 Valve 的创始人 Gabe Newell 最近表示玩家比发行商更懂得判断游戏的优劣。

★关于真须有的电子游戏引发青少年暴力事件的争论一直不断。实际上很多人反对的不是内容，而是这种媒体。有些记者和政治家们不承认电子游戏也是一种媒体。但这就是社会的变化趋势，不承认这个只是守旧派的表现。

——对于主流媒体和政治界人士的批评声音，《GTA IV》制作人 Houser 这样表示。



本次评选活动中的95款参选游戏共获得

1 672 562 票

网络投票

1 269 051 票

信函投票

403 511 票

策划 Gouki&多边形 文 多边形 美编 一刀



TV GAME 大赏

2008年度最佳游戏中国媒体评选活动
本活动由黑角公司全程独家提供赞助

在2008 TV GAME大赏玩家评选部分的最终选票统计结果出来之前,我和我的同事们心里一直揣着带有一丝愧疚的忐忑不安,因为印刷厂工作失误,导致北方地区的选票晚了一期才送到读者手上,这令我们非常担心影响了读者的参与热情,但是最后的统计结果却让我们惊喜异常,虽然在信函投票方面的数量的确是有所减少,但是网络投票的大幅度提升弥补了这个遗憾,读者们在无法获得选票的情况下,都转向了网络投票这种更先进更迅速更快捷的投票方式,令我们喜出望外的同时也大为感动.而参与人数的增加也让我们对未来充满了期待,假如整个活动的时间还能再长一点的话,那么这些数字一定会多出许多.

2008 TV GAME大赏至此已经落下帷幕,玩家投票的统计结果您翻过这一页就能看到,再多翻几页就能看到中奖名单,希望您就是那位幸运儿.感谢各位的支持与厚爱,让我们一起期待更加精彩的2009年!

参与本次评选的玩家总人数为

112 921 人

网络选票人数

90 503 人

信函选票人数

22 418 人

选票来源:

游戏机 GAMEBOY ADVANCE

掌机王 Sp

levelup.cn



跨平台

PS3/X360

玩家评选最佳游戏

总票数

262 255

今年新增的“次世代跨平台”类评选一经推出就受到了广大玩家的热捧。总票数紧随最受欢迎的PSP类评选之后，占到了总投票数的15.7%，证明了玩家们对次世代游戏的向往与追求。《横行霸道IV》与《鬼泣4》的角力从一开始就进入白热化的状态。不过最终两者的胜出也恰好说明了国内玩家的游戏习惯，即便是一款动作游戏，大家也更偏好日式风格一些。继承了前作衣钵的《使命召唤 战火世界》也同样获得了大家的认可。其他游戏虽然得票数都没有超过10%，但个个得票数都已经过万，尤其以《灵魂能力IV》与《WE2009》最受欢迎，次世代的魅力势不可挡！

鬼泣4



长起来。

【levelup 王舒铭】《鬼泣4》是动作游戏的巅峰之作！

【levelup 王云飞】《鬼泣》系列一直打的是帅哥美女怪兽牌，这次又多了一个尼禄，新老帅哥一起耍帅虐魔物，加上新的元素、新的职业、新的玩法和高难度的挑战模式，可以说是对动作游戏玩家有着无比的吸引力！

【levelup 卜山川】大叔形态的但丁太帅了！

【大连 于波】虽然关卡制作得有点偷懒（来回跑了一次，等于每个关卡用了两

次），但是不得不承认游戏素质实在是很棒秀啊！

【西安 郭静楠】没有什么游戏能像它一样让我激动得彻夜未眠了，我一口气将游戏通关，实在是酣畅淋漓到极致的感觉啊！

【南京 傅广剑】恶魔的右手牢牢地抓住了我的心！

【levelup 浦方华】动作游戏玩家的圣经！

【张家港 张成宇】《鬼泣》系列是我惟一一个玩到手抽筋都停不下来的游戏！

【levelup 宋文君】看到又一个但丁在成

票数 37 376 得票率 14.3%

玩家评选最佳跨平台游戏No.2

横行霸道IV

【广东 曾志宁】这是个伟大的游戏。它可以让我们做到平日想都不敢想的事情，还可以和朋发联机，太棒了！

【levelup 杨振兴】我有天做梦到我来到了自由城，与尼科一起拼杀城内黑帮。

然后喝酒泡妞，无恶不作也无恶不作，快活得不得了……结果第二天上学迟到了……

【广东 黄霖鑫】不知道什么时候能有中国的城市再现于游戏之中，要是广州就好了，我对这个游戏可以说是了如指掌！

【levelup 孟夏】能让你免费在纽约畅游，这样的游戏难道当不了最佳吗？

【levelup 俞斌】游戏发展的最终形态也许会像《黑客帝国》里面那样，玩家直接戴上头盔进入游戏，一切都在游戏里进行。



票数 31 570 得票率 12.0%

玩家评选最佳跨平台游戏No.3

使命召唤 战火世界



佳的手感，无懈可击的气氛渲染，史诗般的战役。

【levelup 陈国强】我是一名大龄玩家，我对二战的历史可以说是非常熟悉，这款游戏我是在同事家玩到的，我实在是爱不释手，真是不知道该

用什么语言来形容了，没想到现在的游戏能进化到这个地步。

【上海 曾明凡】在嘹亮的冲锋号带领下，我英勇地冲入了敌军腹地，我虽

然随时有可能被下一颗子弹打死，但是我不怕，因为我……可以抵挡……

【安徽 黄锐】（本作）就好像一篇气势恢宏的乐章，将我带入了那战火纷飞的时代。

【广州 邱永国】强烈的成就感，技术与能力的融合，让人陷入其中不能自拔。

【江苏 李然】精彩的剧情，上

【江苏 李然】精彩的剧情，上

【江苏 李然】精彩的剧情，上

【江苏 李然】精彩的剧情，上

【江苏 李然】精彩的剧情，上

票数 30 358 得票率 11.6%

名次	游戏名	票数	得票率
4	灵魂能力IV	19153	7.3%
5	PES2009/WE2009	18530	7.1%
6	高达无双2	16261	6.2%
7	寂静岭 归乡	14767	5.6%
8	波斯王子	14153	5.4%
9	古墓丽影 地下世界	13314	5.1%
10	辐射3	12681	4.8%
11	火爆狂飙 天堂	11057	4.2%
12	孤岛惊魂2	10959	4.2%
13	完美机车	10957	4.2%
14	镜之边缘	10764	4.1%
15	死亡空间	10355	3.9%

灵魂能力IV



【levelup 张志雄】殿前的画面，完善的系统，称得上最强格斗格斗游戏名号！

【levelup 冯强】花费我最多时间的不是格斗，而是自定义人物。

寂静岭 归乡



【北京 李涛】让人毛骨悚然的感觉又回来了，久违了那种深邃而又倒吸一口凉气的感觉。

【levelup 许景博】女神始降降左右是一大革新，众多宅男有了通关的动力。

波斯王子



【levelup 王任远】对外太空的死亡恐怖气氛营造得很好，也是第一款在太空的恐怖游戏，游戏的

死亡空间

画面和物理表现力也相当到位。

【广东 黄静文】玩之前对它不抱任何期望，但是一玩就上瘾，太棒了！

古墓丽影 地下世界

【湖南 李浪】次世代级别的水下，宏大的场景，精巧的谜题以及新加入的水下探险运动令人感动不已。

PES2009/WE2009

【北京 陈存勇】游戏是生活的一部分，但《WE》是我生活的全部。

【桂林 莫家豪】“一球成名”模式让中国人也可以实现拿世界杯的梦想吧！

【levelup 许景博】女神始降降左右是一大革新，众多宅男有了通关的动力。

【levelup 王任远】对外太空的死亡恐怖气氛营造得很好，也是第一款在太空的恐怖游戏，游戏的

【levelup 王任远】对外太空的死亡恐怖气氛营造得很好，也是第一款在太空的恐怖游戏，游戏的

潜龙谍影4 爱国者之枪



PS3

玩家评选最佳游戏

总票数 204 943

《潜龙谍影4 爱国者之枪》以高达45734票的得票数以及22.3%的得票率成为本次玩家评选所有游戏中当之无愧的王者！由此证明本作不仅是对于PS3，并且对于整个游戏业来说都有着非同一般的意义。《小小大星球》和《如龙见参》是在这个类别中另外两款得票率超过10%的作品，分获二三名的位置。其他PS3独占游戏中，《白骑士物语 古之鼓动》和《抵抗2》无疑是最受欢迎的。相对而言PS3游戏的得票率比较集中，大部分选票都投给了几款大家耳熟能详的大作。这大概是对于PS3目前没有盗版，玩家们可以玩到的游戏比较有限有关吧。



【上海 李一君】当斯内克渐渐老去，一代传奇也终成历史，不禁令人伤感。但是，一段传奇落下帷幕，标志了另一个传奇的开始！
【大连 夏青】斯内克是个有血有肉的战士，也是我所玩过游戏中人物塑造最成功的！

【上海 张黎明】买了PS3，不买《MGS4》，就是对不起小岛秀夫！
【南京 侯建勇】这是斯内克的最后一战，也是步入次元世代购买PS3最好的理由！
【郑州 杨结理】现代游戏艺术的最高表现！
【levelup 顾剑昊】《MGS4》作为斯内克的终章，素质确实非常的优秀，特别是影子摩西岛之旅使我仿佛回到从前，感谢Konami！感谢小岛秀夫！
【levelup 郑爽】我恨不得把整张选票都投给《MGS4》，这款游戏实在是太出色了，我根本挑不出毛病，完美！

票数 45734 得票率 22.3%

玩家评选最佳PS3游戏No.2

小小大星球



【四川 蒲鸿宇】创意无限，乐趣无限。
【levelup 郑厚璋】创意满满+设定卡哇伊的《小小大星球》，怎能不爱！
【levelup 高燕】《小小大星球》

是连GF都知道的游戏，其影响力可见一斑！
【桂林 钟玲】这是我和我老公可以一起玩的游戏，不然我就不会让他买PS3了！
【levelup 余明】自制关卡让人沉迷，网上有那么多家玩家的自制关卡，而且都做得那么好，这让我怎么玩得过来嘛！
【levelup 陈列露】小小大星球是我最近玩过的最具创意的游戏。还没试过连线，但是就算是单机游戏或和几个朋友一起玩也是乐趣多多，我觉得自己是在玩老任的游戏！

票数 31934 得票率 15.6%

玩家评选最佳PS3游戏No.3

如龙见参



【levelup 李启林】流畅的打斗，很是舒服，能体验下日本小混混的感觉。
【苏州 陈宇】玩起来有日本古代(GTA)的感觉。
【levelup 侯高宇】本作让我弥补了没有《莎木》的那一点点遗憾。
【levelup 鲍敏】《如龙》系列一直以高水准还原真实社会，虽然吉良的没有现代的做得那么有感觉，但是在如今PS3佳作匮乏的时候，还算是不可多得的好作品。
【levelup 张文文】以前没有玩过这个系列，这次入手后发觉真是太好了，我为此特地又把二三代找来玩了一次，强烈期待明年的三代！

票数 20406 得票率 10.0%

名次	游戏名	票数	得票率
4	白骑士物语 古之鼓动	18993	9.3%
5	抵抗2	17748	8.7%
6	战场的女武神	16646	8.1%
7	机车风暴 太平洋裂谷	15632	7.6%
8	火影忍者 终极忍者风暴	15148	7.4%
9	魔界战记3	12211	6.0%
10	死魂曲 新生	10491	5.1%

抵抗2

【广西 曾承良】在与巨大BOSS正面交锋的那一刹那，我不觉得为神机大械三声“神机万岁”！
【levelup 李浩】抵抗2没想到可以这么厉害，无论是画面还是剧情还是网战都可以说是这个时代的最高水平。

机车风暴 太平洋裂谷

【levelup 奥迪】这是太平洋裂谷，这款游戏玩我的血管都要爆裂了！

【levelup 何家城】《机车风暴》确实很过瘾，广阔的场景，极端的速度，没有比赛规则的束缚，这是一款释放自己的游戏。
【levelup 尚宜松】《机车风暴》的玩法非常有趣，惊险刺激，令人血脉贲张，伴随着劲爆的摇滚乐，我整个人都high了起来！
【levelup 黎松】《机车风暴》很疯狂，我就是这样的野人，我喜欢！

战场的女武神

【levelup 彭少舟】清新、简约、不落俗套的画风是我爱上本作的理由。

死魂曲 新生

【levelup 尚俊青】没有知系列惯例发售中文版非常遗憾，但是游戏的恐怖感却得到

了倍数的提升！

火影忍者 终极忍者风暴

【levelup 匡超】看到游戏如此完美地再现了原著的精髓，令每一个火影FANS都会不得放手的游戏。

魔界战记3

【levelup 马蓉蓉】玩上1000个小时也不会重复的“最佳”游戏！

白骑士物语 古之鼓动

【levelup 王浩】这是年末PS3上最大的收获了！
【levelup 钟陈丽】虽然白骑士物语的人设比较萌，但是CG看起来还是不错的。



X360

玩家评选最佳游戏

总票数

201327

与去年的评选结果相比,《战争机器2》比去年的《光环3》获得了更多这个类别的选票,当然这并不一定就意味着前者比后者更受欢迎。但《战争机器2》赢得X360独占游戏的宝座亦是实至名归的,《忍者龙剑传II》也包办了超过15%的选票,板垣伴信如果能知道这个消息一定会非常开心。X360上第一款“传说”《薄暮传说》在这台主机上的众多日式角色扮演游戏中独占鳌头,而其他同类游戏则显然赶不上它的人气度。《神鬼寓言II》因为有完全中文版,也受到了国内玩家的喜爱,相信如果其他同类游戏也能做到这一点的话,那么X360在国内也会更加受欢迎吧。

战争机器2



[levelup 沈翼]一直好奇《战争机器》中的角色是怎样爬上厕所的?
[levelup 王浩]实在是想不到有买了360不玩《战争机器》的玩家。
[levelup 尹奕](本作)再次让我领略到什么才是真正的次世代游戏,是等你们就必须玩!
[levelup 戴一斌]直接用电锯杀开一条线路……连经济危机都被杀到边上去了……偷跑又奈它何?
[levelup 张智洲]画面很强很震撼,美国经典科幻剧情,手感一流,最遗憾的是结尾BOSS敲不进去,简直太弱了!

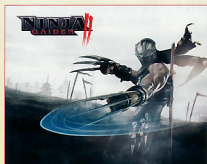
[上海 潘用]只要听到完美上弹和开电锯的声音我就有种莫名的冲动,来!战吧!
[广西 岑宁]这是男人必玩的游戏,也是现代快节奏生活下的压力发泄机器!

[levelup 胡凯强]虽说《战争机器2》没能超越前作太多,但是前作实在太强了,本作哪能一样也是超一流的大作!

票数 39747 得票率 19.7%

玩家评选最佳X360游戏No.2

忍者龙剑传II



[levelup 黄国际]《忍者龙剑传II》让我知道什么是所谓的暴力美学!
[levelup 许帅]从FC时代我就开始喜欢它!
[levelup 王志]这是一个真正属于男人的游戏,硬派, Cool!
[深圳 董涛]血光之中将敌人碎尸万段,暴力美学的终极体验,每一个X360玩家都不应该错过,何况还有中文版!
[江苏 江振中]超高的游戏素质,

[福建 林德雷]爽快的手感,华丽的画面,让人抓起手柄就不想放下,高兴时可以拿来提提神,郁闷时可以拿来解解压,享受虐杀的快感。

质,敌兵AI之高,丰富的武器以及“人挡杀人,佛挡杀佛”的快感,让人无比的热血沸腾!

票数 33618 得票率 16.7%

玩家评选最佳X360游戏No.3

薄暮传说

[湛江 陈辉义]作为次世代第一款“传说”,它清新的画面和可爱的人物深深吸引着我,绝对是2008年X360上最好的角色扮演游戏!
[levelup 杨超]《薄暮传说》真不愧是次世代的RPG,华丽的画面,爽快的战

斗和丰富的系统,均让人回味无穷。
[levelup 黄冬]系列的最高水准,真正的次世代“传说”!
[levelup 张乐]这款游戏让我玩得舍不得完成最终结局,我完全被它深深地吸引住了。

[levelup 叶吉舜]这是我今年花时间最多的家用机游戏,从各方面来说都是目前“传说”系列的最高峰。



票数 23638 得票率 11.7%

名次	游戏名	票数	得票率
4	最后的神迹	18792	9.3%
5	神鬼寓言II	18601	9.2%
6	火影忍者 破碎的羁绊	15837	7.9%
7	偶像大师 Live For You!	14621	7.3%
8	无尽的未知	13874	6.9%
9	求生之路	11975	5.9%
10	无间战神	10624	5.3%

求生之路

[levelup 王斌]这是我和我的CS小队新的集邮项目!
[levelup 爱坤]即使《求生之路》画面,手感不太优秀,但依旧是一款好玩的游戏,表

尸群的震撼绝对惊艳群雄。
[levelup 李翔]看见《求生之路》那如潮水般涌来的丧尸,我沸腾了!简单的战斗系统真是让人上瘾啊!就是感觉BOSS少了点,其他的就一个字:爽!
[levelup 于红霞]我不知道为什么对这款游戏



火影忍者 破碎的羁绊

[levelup 赵丹]一年一部X360《火影忍者》,育碧好样的!

偶像大师 Live For You!

[levelup 胡敏]身为纯爱组的一员,我更喜欢偶像大师,美女最多!

最后的神迹

[levelup 赵强]2008年X360上角色扮演的压轴大作!
[西安 何晴川]气势十足的集团作战有着

两军对峙般的紧张与刺激!

无尽的未知

[levelup 赵凌智]个性的同伴以及华丽的战斗效果让人称赞!

无间战神

[兰州 郭杰]和朋友一起合作刷红色装备那是相当“暗黑”啊!

神鬼寓言II

[levelup 志勇]自由是游戏的水恒主题,也是游戏制作者的终极目的,本作提前做到了。
[levelup 郝劲松]好久没有看到如此有诚意的美式动作角色扮演游戏了,本作带给我的是对人生无尽的思考。



Wii

玩家评选最佳游戏

总票数

236 943

马里奥大作的魅力从去年延续到今年,《马里奥赛车Wii》的得票数超出这个类别其他游戏一大截,这正是游戏实力的体现。《零 月蚀的假面》惜败于《任天堂全明星大乱斗X》,看来喜欢热闹的玩家还是要比喜欢恐怖的玩家多那么一点点。《428 被封锁的涩谷》虽然在日本获得了较高评价,但是语言的隔阂令中国玩家对它根本无法投入更多的爱,排名垫底也很正常。倒是《天诛4》的得票数超出预想之多,甚至压过了《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》(《马里奥大陆 摇摆》两款人气度也不错的作品。从各家的得票数上也可看出,传统类型的游戏依然是国内玩家的不二选择。

马里奥赛车Wii



时候有GBA起就是我与伙伴联机的必备之物,如今的Wii版我更是不愿平常不怎么接触游戏的爸妈一起游玩,而且能从其中得到快乐,这就是这款游戏魅力!

【levelup 于敏】《马里奥赛车》果然是最好玩的Wii游戏!【levelup 郑达】《马里奥赛车》是让我为之买了NDS又买了Wii的游戏,你说好不好?【天津 张德明】《马里奥赛车》太刺激了!竞争激烈啊,有时候运气太背了,第一名一下子就到了末尾了……

【河南 齐磊】简单,好玩,乐趣十足。

【levelup 温泉】女朋友和老妈都喜欢玩, Wii真好,轻松搞定婆媳关系问题。

【levelup 陈一行】玩的时候不是紧握着方向盘的游戏你见过吗?“马车”就是答案!

【levelup 郝诗豪】《马里奥赛车》从我小

时候玩游戏店老板“好心”让我试玩下了《马里奥赛车》,结果我在购入X360的二个月后就毅然决然的凑钱购入Wii,太好了!

票数 31171 | 得票率 13.2%

玩家评选最佳Wii游戏No.2

任天堂全明星大乱斗X



十晚上就指望这款游戏来陪伴我一起迎接新年的到来了!

【重庆 陈克凡】非任天堂明星的演出更加给力!

【levelup 柳晓宇】单机的亚空间很好很强大,乱斗部分反而觉得一般。

【levelup 郝诗豪】虽然只玩了几周,但是游戏本乐趣就已经完全的让我体会到了。一直以来任天堂都以娱乐性为第一,果真这款游戏让我们真正的与任天堂来了一次大聚会!

【北京 陈天强】这个游戏只有一个理由让我选择,那就是斯内克!

【levelup 魏欣】在玩游戏之前,我一直以为本作只有乱斗模式,没想到其他小游戏也是好玩得不得了!

【levelup 鞠青】这是一场难得的任天堂明星盛宴!

【levelup 顾贤政】今年大年三

票数 27164 | 得票率 11.5%

玩家评选最佳Wii游戏No.3

零 月蚀的假面

【levelup 何丽薇】有什么游戏可以在半夜令我心跳加速呢?

【levelup 倪斌】用我的话来说,看恐怖片不如玩恐怖片,个游戏可以说是

在现代都市生活中的“兴奋剂”,偶尔玩玩可以让你紧绷的神经放松片刻。

【levelup 林旭华】再一次的零,再一次急念的故事。

【levelup 陈天伟】冲着天野月子的音乐,尽管剧情较前作略微苍白,但新的操作系统还是值得玩味。

【levelup 郭丽娜】恐怖并快乐着。

【levelup 汤敏】不多说了,从《零》到《红蝶》再到《刺青》,我是绝对不会漏掉《月蚀》的。



票数 24827 | 得票率 10.5%

名次	游戏名	票数	得票率
4	天诛4	19410	8.2%
5	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	17754	7.5%
6	瓦里奥大陆 摇摆	15222	6.4%
7	动物之森 城市人	12865	5.4%
8	世界足球 胜利十一人 2008 灵魂人物	12241	5.2%
9	风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	11770	5.0%
10	让我们敲打	11484	4.8%
11	428 被封锁的涩谷	11284	4.8%
12	超执刀 新血	10788	4.6%
13	空中杀手 无罪王牌	10392	4.4%
14	快乐舞动	10323	4.4%
15	天灾 危机之日	10248	4.3%

天诛4

【杭州 朱建策】最正统的忍者游戏永远是《天

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

【levelup 顾青】与曾经的同伴解开全新的谜团,怪物同伴反客为主的成功之作。

动物之森 城市人

【levelup 森林】Wii Speak给游戏带来的投入感实在太强了,我仿佛真的生活在童话国度中,哪怕随便逛逛都觉得很开心。

【levelup 卢峰】最爱《动物之森》,每天玩一会,生活即如此,美好回忆由此而生。

428 被封锁的涩谷

【重庆 于彬彬】精彩的剧情发展令人为之折服!

瓦里奥大陆 摇摆

【levelup 孔斌】让我再推荐一次。

【levelup 周敏】瓦里奥大超赞! 2D谜题超赞! 鬼手帮的设定也赞! 打最终BOSS的时间挑战太爽了! 一晃就取消BOSS的必杀超有成就感!

让我们敲打

【levelup 于阳】为这个游戏我已经拍坏了三个键盘!

天灾 危机之日

【levelup 孟金超】真正的天灾,真正的危机,只有真正的玩家才能逼出天!



PS2

玩家评选最佳游戏

总票数

247 865

作为国内群众基础最牢固的游戏主机，即使在今年游戏数量锐减的情况下，也依然是玩家们追捧的对象。除了《超级机器人大战Z》的得票率超过10%之外，其他游戏的得票率相对而言差距都不是很大。惟一稍嫌意外的是《PES2009》居然连三甲都没有进入。这大概与游戏的日版《WE2009》还没有发售脱不了干系。几款角色扮演类游戏与动作类游戏都获得了玩家们的认可。而与PSP版相比毫无变化的《寂静岭 起源》也名列前茅。由此可见主机普及率对游戏的影响有多大。面对这一台即将将年老去的主机，能够在2008年还能放射如此耀眼的光芒，这真是国内玩家的幸事。

玩家评选最佳PS2游戏No.2

无双大蛇 魔王再临



乎……光荣还是真是能扯啊！不过无双就是无双，手感是一如既往的。

[levelup 陆超]《无双大蛇 魔王再临》是一个一定要通关的游戏，但是完美后就再也不想玩的好游戏！

[levelup 许维知]你让你的PS2延长服役了三个月，每次我看到你，只有一个念头，快点移植PSP吧。这么杀时间的游戏我不想在家里玩啊……现在美梦成真了！

[levelup 肖斌斌]这种“一骑当千”的感觉是其他游戏所替代不了的。

[levelup 张绍群]无双、伏羲、太公望、悟空、义经、清盛、卑弥

必备佳品！

票数 22 975 | 得票率 9.3%

超级机器人大战Z

[上海 黄怡]为了这个游戏我第一次恶补了“机战”所有相关动画，史无前例的说。

[levelup 王云飞]那次世代啦，PS2也在进行最后的战役！《机战Z》在PS2上推出可以说是让人十分得意，比起一些次世代移植的游戏来说还是要好得多！

[上海 刘梓轩]一句老话，机器人就是男人的浪漫。

[levelup 陈家裕]只要遇上《超级机器人大战》我就（奇袭+勇气+魂+觉醒+努力...）白热化状态了。

[levelup 王冉]《机战Z》可以说是一个里程碑，各种革新都很舒服，气氛节奏把握得很到位，是今年PS2上耗费我时间最多的游戏佳作！

[levelup 梁观雄]《机战Z》是PS2末期的最强音：有了它，PS2可以安息了。

[levelup 陈明明]《SRWZ》作为现世代最后一作机战，带来的却是历久弥新的清爽与期待。

[辽宁 王贵元]《超级机器人大战Z》是“机战”发展到目前的极致表现，不得不承认我们从中也期盼它的未来了！



票数 29 688 | 得票率 12.0%

玩家评选最佳PS2游戏No.3

宿命传说 导演剪辑版



[levelup 黄少鸿]以里昂为视角的导演剪辑版，除了爽快的战斗，也让玩家了解更多里昂这个角色。

[levelup 姚旭]重温过去的经典，全新的战斗系统，体验隐藏在游戏主线下的另一个故事。

[levelup 王锐恩]编仅仅增加了一个全新的剧本，但这款游戏令人感佩万千的经典角色扮演游戏依然有着与生俱来的魅力，何况我是个“里昂饭”呢？

[levelup 李佳海]众多传说中，只有曾经在PS上玩到的第一印象最深。作为复刻版，本作更延伸了《宿命传说》的内涵，勾起了第一次玩《传说》系列时的那种感动和回忆！

票数 19 153 | 得票率 7.7%

名次	游戏名	票数	得票率
4	真·三国无双5 特别版	19122	7.7%
5	PES2009	17283	7.0%
6	寂静岭 起源	16812	6.8%
7	女神异闻录 PERSONA 4	15918	6.4%
8	高达无双2	15697	6.3%
9	龙珠Z 无限世界	14853	6.0%
10	战国BASARA X	14473	5.8%
11	格斗之王98 终极之战	14157	5.7%
12	Fate/无限代码	12334	5.0%
13	玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	12272	5.0%
14	高达无双 特别版	12217	4.9%
15	葛叶雷道对阿巴顿王	10911	4.4%

真·三国无双5 特别版

[levelup 王兆彬]无双总帅不是只有妙选，还有我……

战国BASARA X



[levelup 程豆]其实很怀念《BASARA 2》和《英雄外传》的，当时为了练好每个武将连续一个星期和一个暑假没玩过其他游戏，华丽，就是它的最大特点，也是我最欣赏的部分！

Fate/无限代码

[levelup 顾嘉阳]为满足Fans的需求而追加的纯白Saber令人惊艳，华丽的招式更令FATE Fans感动。

龙珠Z 无限世界

[levelup 石志刚]每次玩起这个游戏都让我想起小时候偷偷看漫画的情景，泪流满面……

女神异闻录 PERSONA 4



[levelup 向旭]经典……不枉我身真正版来收藏，剧情系统延续并发展了《P3》的精髓，同时又加强了恋爱系统，作为galgame玩家的化身来说实在很有吸引力……

格斗之王98 终极之战

[levelup 钟玉琢]十年前，我们在街机厅厮战；十年后，我们在PS2上再聚。妙冷饭不怕，只需要注意用料和火候，就会更加美妙。

PES2009

[levelup 王强]过去，现在，未来一直在坚持的游戏可能就是《WE》系列了！

高达无双2

[levelup 曹奕晨]高达无双2的出现让我们PS2玩家觉得还没有被历史所抛弃。



2008年度

PSP

玩家评选最佳游戏

玩家评选最佳PSP游戏 No.1

怪物猎人 携带版 2nd G



【广州 刘启睿】玩《怪物猎人》真的很开心，能和朋友一起并肩作战，分享快乐，分享在怪物倒下时的胜利与喜悦。

【浙江 陈凡】很少能有这么一款游戏让我热情持续这么久。

【无锡 吴羽丰】痛苦于被杀的懊恼，执着于胜利的自豪。猎人在杀死怪物与被怪杀死之间成长，心里怀的是感动与希望。

【levelup 肖延斌】只要是PSP玩家就不可能不玩吧，我可是为了这个系列买的小P哦！

【成都 吕兆亿】如果没有蚊子，世界会更好！

【北京 侯新亮】超豪华的制作班底，超严谨的游戏系统，超宏大的狩猎场，超棒的人设，超美妙绝伦的装备和武器，超长的游戏时间，以及超多超丰富的收集要素，成就了今天超百万销量的PSP掌机上的霸主！

【levelup 姜锐昌】三五知己来狩猎，磨刀霍霍向怪物。

【levelup 王云飞】《怪物猎人 携带版 2nd G》让我开始支持正版，可有盗版才有汉化版，正版只好拿来收藏用了……

票数 39 303 得票率 14.6%

总票数

268 729

PSP当之无愧地成为国内玩家最受欢迎的主机，总共高达268729票的得票数是所有主机平台中得票数最多的。而这次评选的过程也是惨烈无比，《战神 奥林匹斯之链》与《怪物猎人 携带版 2nd G》之间的竞争比任何主机平台都要激烈。有趣的是，在信团投票中，前者领先于后者，而在网络投票中，这个情况就反了过来，我们对此的解释是，采用信团投票的玩家独乐乐的时间要长一些，采用网络投票的玩家则显然更加倾心于众乐乐。虽然最终统计结果还是“猎人们”拔得头筹，但这两款游戏无疑都是PSP上最具代表性的作品。另外具有明显优势的游戏还有《异说 最终幻想》、《喵喵2》。

玩家评选最佳PSP游戏 No.2

战神 奥林匹斯之链



气，在血肉和灵魂之间演绎着男人的传说！

【安徽 李安】不可思议的神话就这样在一台小小的掌机上出现。在玩本作时的每一秒我的嘴巴都无法合拢。

【levelup 王锐昌】做梦也没有想到能够在掌机上体验到这款足以令人拍手称快的神作，然而游戏制作组让我们在掌机上体验到了一款几乎原味的“战神”：舒适的手感，简洁明了的QTE，当然，还有让人亢奋的BOSS战……

【上海 姚家安】男人就应该要当爹爷！（最爱邪恶小游戏……）

【铜陵 赵敬峰】游戏延续并完善着整个系列，给玩家带来的不仅是惊心动魄的画面，还有那不畏强敌的家

票数 39 068 得票率 14.5%

玩家评选最佳PSP游戏 No.3

异说 最终幻想



【苏州 浦力中】从一开始就喜欢《FF》，喜欢那酷酷的人物设计，喜欢那帅气的打战场景，《异说》汇集了系列的精华，融入了我所有的期待和真切的感动。

【上海 朱沈杨】太经典了，把多少年

的梦想归为一作，也终于可以用老萨骑驴了，也能用他虐小克了。哈哈！

【桂林 唐佳】经典无需多言，感动自在心中。

【levelup 芮超】为了等待这款游戏的到来，我特地推迟了投票时间。



【levelup 薛瑞丰】这样的游戏我等了好久啊，集合了历代最人气的角色，这真不愧是玩家的“最终幻想”！

【levelup 曹智】我只看到萨罗斯和克劳德的对决就够了，没有什么能比他们再次出现在我面前更让我感动的了！

票数 23 595 得票率 8.8%

名次	游戏名	票数	得票率
4	喵喵2	22822	8.5%
5	无双大蛇 魔王再临	17049	6.3%
6	机动战士高达 高达对高达	16025	6.0%
7	乐克乐克2	14480	5.4%
8	梦幻之星 携带版	14344	5.3%
9	超级机器人大战A 携带版	13925	5.2%
10	英雄传说 空之轨迹 3rd	12954	4.8%
11	星之海洋 二次进化	12029	4.5%
12	高达 激战宇宙	11006	4.1%
13	重生传说	10830	4.0%
14	勇者别器Zkor2	10729	4.0%
15	超时空要塞 王牌开拓者	10570	3.9%

喵喵2



【上海 郑成睿】我深爱着喵喵们，不仅仅是因为它们可爱，游戏好玩，更重要的是我能从那一个弱小的身躯中感受到强大的，振奋人心的力量，让我在绝望中看见希望，是它们让我明白坚持到底就会创造奇迹。

机动战士高达 高达对高达

【广东 黄家伟】战斗爽快，操作感很好，各代高达的著名机体都有收录，满足了我这个高达迷！

英雄传说 空之轨迹 3rd

【宜昌 陈晶】自小喜爱RPG，《英雄传说》让我回忆起童年玩《仙剑》的感觉与激情。

乐克乐克2

【珠海 黄瑞莹】我觉得这一作比前作更加可爱。

玩法很简单，十分适合女生玩，就像我这种不太擅长玩游戏的女生。

梦幻之星 携带版

【浙江 王云云】虽然脱胎于PSU，但是本作有着独具一格的无双魅力，令人欲罢不能。

无双大蛇 魔王再临

【上海 天一】极佳的打击感，加上“近乎无敌”的无双技，还有“令人发指”的多种属性，让人不禁感叹，“割草党如此爽快！”

超级机器人大战A 携带版

【青岛 张亮】首先我是一个机战迷，毫不心动地支持《机战》，当年玩的第一款《机战》就是《A》，一玩就是一个月，现在看来，它关卡数量可是够少的，画面也基本照搬家用机，但是它在我心中的地位依然不可动摇。



2008年度

玩家评选最佳NDS游戏No.1



NDS

玩家评选最佳游戏

口袋妖怪 白金

总票数

250 500

《口袋妖怪 白金》不愧为怪物级的软件，超过三万票的得票数证明了本作在NDS上的强劲实力，真是令人不可思议。《恶魔城 被剥夺的刻印》的出色表现也赢得了玩家们的选择。复刻的《勇者斗恶龙 V 天空的新娘》以经得起岁月磨练的出色品质获得了玩家的肯定，令紧随其后的《女神侧身像 负罪之人》羡慕不已。《莱顿教授与最后的时间旅行》作为系列最后一作，以优异的品质证明了游戏的实力。玩家们自然也不会吝惜他们的选票。而休闲佳品《节奏天国 金》则较为可惜地排在了末尾，其实本作的游戏性可与当年《瓦里奥制造》旗鼓相当。



起来。
【levelup 李鹏】最厚道的一次资料片，也是这怪物级别软件的声明：我们一直是白金级别的！
【无锡 陶夏秋】朴素的剧情，平凡的善恶风，改变的系统，不变的感动，熟悉的音乐，单纯的快乐。

【天津 张弛】我一辈子都离不开这个系列！
【广东 周家振】你的出现让我再次为你无法睡好，周一至周五都要玩5个小时才能入睡，直到现在还没有把你我的493收集

技能，以及新的剧情，你怎么会不喜欢它？
【levelup 韩轩】只要这个系列有新作，我肯定会支持，因为它是我永远不消逝的重心……

票数 31389 | 得票率 12.5%

玩家评选最佳NDS游戏No.2

恶魔城 被剥夺的刻印



【汕头 卢奕全】没什么好说的，因为看见死神就想扁，看见老德就想揍，虽然这回不是用鞭子抽，但御姐的魅力也非同一般，可怜的老德又睡下了。

【启东 彭鹤洋】掌机《恶魔城》最优秀版本，无论画面，游戏性都比前几款要好不少，难度也加了不少。
【湖北 刘杰】细致的2D唯美画风，游离于现实的未解剧情，超赞的手感，双手外加双推荐！
【levelup 文毅】终于回到了《月下》的水准了，难度也与《月下》差不多了，回归！
【levelup 杨晓川】作为《恶魔城》续，自然要顶自家的作品，虽然本作优缺点明显，但是我至今仍然觉得自己刚入手这款游戏时的感动！

票数 27712 | 得票率 11.1%

玩家评选最佳NDS游戏No.3

勇者斗恶龙 V 天空的新娘



【levelup 梁雷杰】随着游戏中的人物一起喜怒哀乐，才是最让人感动的。
【南宁 王禹】曾经的经典，曾经的感动，现在依然经典，依然让人感动。
【levelup 钟和安】尽管已经炒过很多

次冷饭，但是我对于《勇者斗恶龙 V》的热情永远不减！
【levelup 李杰】汉化无疑是对此游戏最大的推动，看懂了剧情，随着游戏中的人物一起喜怒哀乐，才是最让人感动的。



【levelup 颜超】《勇者斗恶龙 V》作为SFC上的经典，剧情感人，当然不会错过。
【levelup 王黎鹏】即使是冷饭，《DQ V》仍给玩家们带来了无尽的感动，这也只有作为国民角色扮演游戏的《DQ V》才能办到！

票数 21762 | 得票率 8.7%

名次	游戏名	票数	得票率
4	女神侧身像 负罪之人	20868	8.3%
5	莱顿教授与最后的时间旅行	20128	8.0%
6	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	19772	7.9%
7	心灵传说	14592	5.8%
8	超时空之钥	13478	5.4%
9	闪电十一人	12956	5.2%
10	节奏天国 金	12132	4.8%
11	无限边境 超级机器人大战OG传说	11793	4.7%
12	西格玛福音	11671	4.7%
13	不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	10883	4.3%
14	超级大战争 毁灭日	10755	4.3%
15	幻想水浒传 十二宫	10609	4.2%

女神侧身像 负罪之人



【福州 叶读者】描述了人、神、冥的宏伟世界观，讲述了人们对错综复杂的情感，抒发了不为人知的凄凉。

【扬州 朱昊俊】又一次的《VP》；又一次的感动！又一次的挑灯夜战！又一次的心甘情愿！又一次的青春涌动！希望明年还有如此作品！

莱顿教授与最后的时间旅行

【深圳 雁文蔚】为什么？为什么你要完结啊？Level-5为什么不继续出？真的是很好玩嘛！
【广州 林子博】距离上一作已经很久了，遗失的感觉再次找回来，“解”不释手的感觉使仿佛佛到了游戏现场一样紧张，解完一道题也该去擦擦汗了！

幻想水浒传 黄道十二宫

【太原 万前程】不仅是因为它是《kami》少有的角色扮演经典，更是因为它让我体会到了与同伴无时无地不在，生活中也一样，也许身边不起眼的某人某天就会成为患难与共的搭档。

西格玛福音

【武汉 程显明】如果说《美妙世界》是声音与空间的融合，那《西格玛福音》便是声音与时间的融合。不知SE的乐器再次奏响时又会带给我们怎样的美妙故事呢？

闪电十一人

【上海 贝伟】有一种当年玩《天使之翼》的感觉。
【临沂 王博弘】热血的动画，RPG式的足球游戏，一起玩来让人欲罢不能！

2008年全球 游戏市场销量盘点

作为每年年末都会登场的固定栏目，本次的销量盘点在内容上进行了精简，力求用最简短篇幅让各位读者对全球游戏市场的发展趋势以及游戏软件的销售情况有大致了解(统计时间为2007年12月31日-2008年12月31日)今年随着三大次世代主机的销售全面铺开，榜单中的数据也出现了微妙的变化，不但以往排名最后的PS3游戏凭借大作跻身前十，Wii游戏也利用市场占有率的优势成为了电视游戏市场的后起之秀，当然这也在很大程度上反映出了欧美和日本地区玩家选择游戏的倾向性。

美国家用机游戏软件销量 TOP10

1 **马里奥赛车 Wii** **Wii**
 Mario Kart Wii
 ■ Nintendo ■ 2008年4月27日发售 ■ 竞速



本作很好地复制了NDS上同名游戏的成功经验，随着画面和音效的提升，游戏的临场感和比赛的激烈程度也直线上升。配合官方推出的方向盘周边，玩家还能模拟出真实驾驶赛车飞驰的感觉，尤其对于崇尚多人同乐的玩家们来说，非常适合作为聚会时和好友一起游玩。

累计销量: **576** 万套

2 **第一次的Wii** **Wii**
 Wii Play
 ■ 2006年6月27日发售 ■ Nintendo ■ 益智

3 **Wii Fit** **Wii**
 Wii Fit
 ■ 2008年5月21日发售 ■ Nintendo ■ 体育

4 **任天堂全明星大乱斗 X** **Wii**
 Super Smash Bros Brawl
 ■ 2007年9月8日发售 ■ Nintendo ■ 动作

5 **横行霸道IV** **Wii**
 Grand Theft Auto IV
 ■ 2008年4月29日发售 ■ Take-Two ■ 动作

6 **使命召唤 战火世界** **Wii**
 Call of Duty: World at War
 ■ 2008年11月11日发售 ■ Activision ■ 第一人称射击

7 **新超级马里奥兄弟** **Wii**
 New Super Mario Bros
 ■ 2006年5月19日发售 ■ Nintendo ■ 动作

8 **战争机器 2** **X360**
 Gears Of War 2

全球销量超过 300 万的游戏

和以往的数据不同，这次我们特别针对一款游戏在全球范围内的销量进行了统计，而为了保证排名的公正性，以下的数据中都只包括单一平台的销量数据(跨平台游戏也分开计算)，其中“其他”代表欧洲等地区的游戏销量，单位为“万”。

排名	游戏名称	平台	厂商	美国	日本	其他	全球
1	马里奥赛车Wii	Wii	Nintendo	576	189	588	1354
2	Wii Fit	Wii	Nintendo	517	215	573	1305
3	第一次的Wii	Wii	Nintendo	571	57	472	1100
4	任天堂全明星大乱斗X	Wii	Nintendo	484	183	164	831
5	横行霸道 IV	X360	Take-Two	424	7	233	664
6	新超级马里奥兄弟	NDS	Nintendo	285	35	233	553
7	银河龙星的成人DS训练	NDS	Nintendo	189	16	340	545
8	横行霸道 DS	PS3	Take-Two	228	21	276	525
9	马里奥赛车DS	NDS	Nintendo	195	54	227	476
10	任天堂	NDS	Nintendo	199	3	250	452
11	更能锻炼大脑的成人DS训练	NDS	Nintendo	174	21	253	448
12	战争机器2	X360	Microsoft	275	-	139	414
13	使命召唤 战火世界	X360	Activision	289	-	124	413
14	口袋妖怪 钻石·珍珠	NDS	Nintendo	202	28	167	397
15	马里奥与索尼克 北京奥运会	Wii	SEGA	129	20	248	397
16	马里奥与索尼克 北京奥运会	NDS	SEGA	130	40	215	385
17	潜龙谍影4 爱国者之枪	PS3	Konami	150	66	159	375
18	超级马里奥银河	Wii	Nintendo	166	22	146	334

全球各主机平台销量汇总

和往年的数据相比，今年无论是欧美还是日本地区，电视游戏平台的游戏销量都有不同程度的增加，而相对已经饱和的掌机游戏平台则出现回落。其中任天堂仍然是今年最大的受益者，将NDS和Wii的市场占有率进行整合后，任

普及率的影响，Wii和NDS分别稳坐美国和日本两大游戏市场软件总销量的冠军宝座，而和日本地区巨大的数字悬殊比起来，X360在美国地区还是有望凭借拥有号召力的大作在明年重回榜单首位。以下的表格为主流平台在美国和日本地

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

2008年年末最后一款大作《白骑士物语 古之鼓动》获得了小编的认可，汲取了不少网游特点的本作对于电视游戏玩家来说是一种全新的游戏体验，九兵卫已经沉迷了进去，而晴天曾经在自定义人物那一块花了两个多小时的时间……

不过圣诞节刚过，游戏业好像突然沉寂了下来，整个一月似乎是游戏的断档期。但接下来的二三月又是一个大的集中爆发期，无论是独占游戏还是跨平台游戏都有不可错过的佳作，所以这里就祝大家春节多多收红包吧！

黄金珍藏 × 0 热血推荐 × 1

新闻资讯 黄金眼

白骑士物语 古之鼓动



九兵卫



纱迦



晴天



推荐玩家人群

- 对收集和探索有执着的玩家。
- 喜欢开放式角色养成系统的玩家。
- 对创造个性角色有心得的玩家。

热血推荐 总分 **25**

游戏实在是太棒了！完全由玩家自定义的角色以及职业技能让人充分发挥自己的个性。在游戏在线模式不仅仅代表自己，而且在玩家编写剧本时也以邀请朋友共同创作等部分设计得富亲和力。游戏的单机剧情同样非常大气，通关后故事才刚刚开始，让玩家不期待续作或者资料片的早日到来。

尽管本质上是个网络游戏，不过游戏允许单人练习，而且练级很快，成长的方向也很自由。自定义的虚拟形象设定令人满意，不过角色在单机中的存在感薄弱。总体来说大方向没有什么问题，只是细节有待提高。通关之后才是真正的开始，愉快的练习地在向你招手。丰富的内容足够玩到？代出了。

游戏最大的特点就是将类似网络游戏的设定运用到单机游戏中，不但有选项丰富的定义角色和根据武器类别学习的技能系统，在野外打开菜单时时间仍然会流逝让过快的过程都充满了紧张感。支持联机协作的支线任务更是收集高级素材的惟一途径，而每合成出一种高级装备都会让人充满成就感。

■PSP ■BD-ROM ■SCE/Level-5 ■白骑士物语 古之鼓动 角色扮演 2008年12月25日 ■1-4人 ■对应Net 网络

DJMAX 携带版 黑色立方



胜负师



火云



九兵卫



推荐玩家人群

- 觉得《节奏之味》没有挑战性
- 的玩家。
- DJMAX的老玩家。
- 落下型音乐游戏高手。

总分 **23**

一年两作《DJMAX》可谓“有组织有预谋”，相比《节奏之味》的极度新手向，《黑色立方》的难度一下拔高了几个档次，即便是系列老手，在面對“命中率100%”这样的任务时也有绝望的份。除了难度设置的不合理，其他方面但还在水准之内，音乐游戏玩家应该能从中找到乐趣。

和前作相比本作的系统没有发生什么变化，但是难度却提升了几个档次，毫不留情地将新手拒之门外。本作在准确度的判断上非常严格，按错几个键就会一败涂地。音乐方面还是一如既往出色，但是如前不与前作进行联动的话，本作的歌曲数量而相比之下，只玩本作的的话可能无法尽兴。

必须得承认，刚开始玩这次的《黑色立方》时真的觉得有点不适应，倒不是因为玩惯了《节奏之味》，而是本作歌曲的风格更加侧重于流行，很容易让人有种玩音乐游戏的感受，难度方面的设置也偏向一致。模式方面本作是和前作大体一致，取消了2键模式也不会对游戏的乐趣产生太大影响。

■PSP ■UMD ■Pentavision ■DJMAX POTABLE Black Square ■音乐 ■2008年12月24日 ■1-2人 ■无对应周边

魔法飞球 携带版



纱迦



多边形



九兵卫



推荐玩家人群

- PSP版的用户。
- 喜欢轻松体育游戏的人。
- 对高尔夫有兴趣但没基础的人。

总分 **20**

本作是同名PC游戏的移植版，之前出过 Wii 版。PSP 版并不因为平台缩水而减少游戏内容，游戏画面依然清新可爱，收录的奖杯数量也毫不逊色。游戏的玩法轻松简单，并不仅仅只是打比赛，丰富的要素等着你去完成。尽管满屏韩文容易让人心生退却，但玩进去之后就会发现没那么夸张。

本作号称是以可爱好玩又休闲的游戏架构，重新诠释了人们对高尔夫的传统认识。游戏和《大众高尔夫》有共通之处，在可爱的外表下是严谨的系统，不过游戏中附有详细的教程，经过反复练习后的成就感无与伦比，而相关游戏的隐藏要素也足够丰富。如果是玩过PC版的玩家就简单得多了。

游戏的人设非常不错，再配合不俗的画面表现，让人一看就有玩的冲动。游戏结合了 PC 版和 Wii 版的经验，专门针对掌机特性进行了强化，让玩家能够随时随地打上几杆。待收集的服饰相当丰富，配合可爱的角色提供了强大的动力。不过没有韩文基础的玩家打起来会比较吃力。

■PSP ■UMD ■Ntree ■Fantasy Golf Panya Portable ■体育 ■2008年12月24日 ■多人 ■无对应周边

绿野仙踪



晴天



九兵卫



玛娜



推荐玩家人群

- 对《绿野仙踪》童话故事感兴趣的玩家。
- 喜欢简单清新风格画面的人。

总分 **19**

游戏中的人物背景借鉴了著名的童话故事，不过过强的目的却变成了消灭魔法王国中的大魔王。以四季为主题的主题宫在细节设计上都非常有特色，而角色的移动则需要依靠转动下屏幕的圆球来实现步行和奔跑。游戏的战斗部分是传统回合制，但杂兵和 BOSS 战的难度简直就是让人郁闷的主要原因。

在发售前本作给人的感觉还是相当不错的，画面在同类 NDS 游戏中也算得上是比较精致的。以同名经典童话改编的故事情节基本在游戏中的场景得到了体现，但撇开这一点，本作的其他部分就有点让人不敢苟同了。尤其其战斗过于单调，敌人以及攻击方式的重复率不是一般的多，实在令人昏昏欲睡。

游戏带有一丝童话气息的风格比较独特，能给人眼前一亮的感觉，不过继续玩下去就会发现场景其实大同小异，游戏制作的 BOOM 令人非常失望，游戏的剧情基本忠实于原作，对于重视剧情的玩家来说可能很难看到新意和亮点。至于游戏的系统部分则比较简单，全程用触控笔即可完成操作。

■NDS ■卡片 ■D3 Publisher ■RIZ-ZOA/W ■角色扮演 2008年12月25日 ■1人 ■无对应周边

评分规则说明

满分为30分，30-27分为“黄金珍藏”级别；26-24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评测中有较大指标标志则为编辑个人推荐，在此外反映出编辑个人兴趣趋向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果质量相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则对高质量游戏评分，另外版本以打分的形式出现。



迷宮

由于游戏的目的是在迷宫里找到关键道具“蛋”，所以它们通常都被放在迷宫的最深处或由魔女守护着。迷宫里每一个岔路口都会有路牌指示，怕迷路的玩家可以在路牌上作标记，这样就不会出现找不到前进方向的问题，另外迷宫中的一些机关还需要精灵来触动，而游戏中火、水、土、风的四个精灵会随着流程的进行依次获得，尤其是一些前期的迷宫中出现的需要后期精灵才能开启的机关，大家一定要在第一次遇遇时在路牌上做好标记，这样再回去就能拿到被锁在门里的宝箱。



角色点评

游戏中每名角色都对某一系列的怪物攻击有特效：桃乐丝对应鬼魂系、稻草人对应水栖系、狮子对应甲壳系、铁皮人对应植物系。除了对应的特效攻击外，各个角色也在能力上存在较大的差异，下面就为大家简单介绍一下它们擅长的领域，以便大家能更好地制定战术。

桃乐丝

擅长魔法，在队伍中主要负责加血和辅助，速度仅次于稻草人。由于被禁的行动值少，BOSS战时可以充当救命和换打的角色。

技能一览

ヒールハンド	我方单体回复
ドラムラッド	敌方一组成员眩晕
クロックアップ	我方出战角色速度提高
グアブラッド	我方全体异常状态治疗
ヘンゾウダ	单体复活
ミラースキン	我方单体魔法反射
パワーブースト	我方单体攻击伤害翻倍
メルトブレイク	消耗HP对敌方全体造成大伤害

游戏简介

本作为传统的角色扮演游戏，主要讲述了桃乐丝从遭遇龙卷风来到魔法王国，最后战胜魔王回到家乡的故事，而稻草人、狮子和铁皮

人同样也将作为同伴和桃乐丝一起完成整个冒险。游戏里的世界被分为春夏秋冬四个区域，每个区域有几个迷宫，完成后会得到关键道具“蛋”，而凑齐10个蛋后才能挑战最终魔王。

系统解说

操作

本作所有操作均由触控笔来完成，不需要任何按键。滚动下方绿色的球状物体就可以让角色向前移动，而变换滚动的方向人物也会朝变动后的滚动方向前进，而根据球状滚动的速度，桃乐丝

也会分为步行、小跑和急跑三种不同的移动方式。游戏迷宫中的怪物在进入它们的索敌范围后通常都会主动向主角扑过来，如成功躲过怪物的攻击就全靠玩家自己的手感了。

战斗

进入战斗画面后选择第二项可以决定出战的角色，其中桃乐丝和稻草人的行动消耗为1，狮子为2，铁皮人为3，再加上回合战斗中只有4格行动值可供消耗，所以战斗

时派遣出场对玩家的战术运用也是个不小的考验。决定好出场人物后选择第一项正式开始战斗，而根据游戏自身的设定，只要保证出战角色的行动值总和为4，即便是相同的角色也可以在战斗中重复选择，例如玩家可以选择不选桃乐丝，也可以选择2次狮子。另外如果玩家只跟铁皮人一人参加战斗，由于其只消耗3格行动值，所以还必须派一消耗一格行动值的角色才能开始战斗。

稻草人

速度很快，通常为战斗中第一个行动的角色，而这个优势一般也用来救命，不过稻草人物理防御不高，而且非常怕火属性魔法，所以在某些迷宫中也很难保证存活率。

技能一览

疾風一掃槍	我方单体下回合必定发生行动
カラスの宝剣	偷盗敌方单体的物品
マジおじり	敌方一组成员耐力下降
トマト爆弾	敌方一组成员混乱
スノコの爆入り	敌方一组成员命中力下降
カオスの猛击	敌单体即死
浄化の南風	消除敌方全体的辅助效果
伝説天武	有可能什么都不发生，也有可能使出天运恢复、天运乱舞等变态技能

狮子

各项能力比较平均的角色，可以充当BOSS战时的主攻手，另外的魔法回避技能非常好用，有它在打BOSS的胜率也会大大提高。

技能一览

全力逃走	通常战必定逃跑成功
武者行動	蓄力大幅提升下次的攻击力
善行行動	我方出战成员魔法回避率提高
全力の半分	敌方一组成员HP减半
生命の叫び	敌全体当前回合内停止行动
防弾障壁	我方出战角色防御力上升
狮子音迅の詠歌	对敌方单体造成大伤害
炎雲氷翼の押り	我方出战角色受到的属性伤害降低

铁皮人

典型的皮糙肉厚力量大，能力虽然高但消耗的行动值太多，而且对法术的抗性太低，不适合在BOSS战中使用。

技能一览

フルスイング	对敌方一组成员造成伤害
一击必中	对敌单体的攻击必定命中
ロケット山火事	使用后攻击自己的敌人都会受到反击
クリン削り	对甲壳系敌人造成大伤害
ボディプレス	对水栖系敌人造成大伤害
三段撃り	对水栖系敌人造成大伤害
敵魔攻撃	对敌全体随机目标进行4次攻击
ソウルブレイク	敌全体攻击(自身HP减少、攻击力提高)

实用技术 特快专递

特快专递

特快专递

特快专递

特快专递

游戏难点说明

(一) 游戏中只能在“オズの城”进行记录, 我方被全灭后游戏不会直接结束, 选择继续游戏会直接回到奥滋的宫殿。“オズの城”里可以购买装备和道具, 而每打败一个魔女就可以在这里买到更高级的商品。

(二) 游戏中金币的持有数上限为 99, 通常可以在迷宮的路上或者与杂兵的战斗胜利后得到, 在打败看之魔女后可以在“オズの城”里购买金块, 每个价值 20 个金币, 再加上金块的出售价格也是 20 个金币, 所以当金币超过上限时就要考虑将它们兑换成金块放在身上, 这样以后需要用钱的时候才方便。

(三) 在冬之魔女的宫殿里需要找到两个通行证才能进入 BOSS 的房间进行战斗, 而这个迷宮的地形比较复杂, 必须要做好标记才不



至于迷宮, 最终迷宮在进行 BOSS 战前一定记得保存记录, 因为通关后是没有通关存档的; 最终 BOSS 奥滋要连续打两次, 除了战前一定要做好充分的准备, 战斗中必须先破坏坏它的两只手后才能对本体造成有效的伤害, 否则手会不停地给本体施放 HP 全恢复的技能。

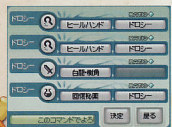
(四) 在迷宮中能随机遇到纯黑色的怪物, 这种怪物的能力相当高, 等级低于 60 级以上千万别去招惹它, 当然这种怪物的出现几率很低, 胜利后能够收获很多高品质的装备。



魔王奥滋

挨打战术揭晓

游戏的 BOSS 战比较有难度, 不但敌人每回合使用行动 2 次, 所有魔女都会使用提升魔力的技能, 一个不小心就有可能死一两个人, 另外最烦人的还是魔女会对我方使用异常状态的法术, 而且命中率极高, 特别是秋之魔女的催眠和冬之魔女的混乱, 一个不小心就有可能全体在动不了的情况下被全灭。对付 BOSS 的方法一是提升等级, 二是要利用狮子的魔法回避技能降低异常状态的命中率, 不过魔女同样也有技能解除我方全体的有利状态, 所以要想轻松地解决 BOSS 以下就为大家推荐一种“挨打战



龙族爷爷战术研究



在春、夏、秋三个区域的迷宮里会遇到传授技能的龙族爷爷, 只要打败他就能学到新的技能。前两个龙族爷爷可以挑战四次, 上

三次打败他们后都能学到相应的技能, 不过第四次他们会变身为龙龙作战, 能力十分强悍, 胜利后也只有大量的经验奖励而已, 所以在未通关前并不建议大家来挑战他们的最终形态, 秋季地图里的龙族爷爷只有在打败春季地图的龙族爷爷的最终形态后才能挑战, 而最后两个高级技能也是在打败这只高威的龙后获得, 而将以上三条龙的最终形态全部击败后会获得象征性的道具“达人的证”。

赤龙·威尾

位于“芽吹の高原”, 建议挑战等级 75 级以上, 此战稻草人和狮子是战斗的核心, 战前一定要多准备恢复 MP 以及全体恢复的道具, 稻草人一开始必须利用速度优势降低对方的命中率, 这样赤龙的 4 连击就失去了威胁; 狮子主要负责魔法躲避, 有了魔法躲避可以让敌人的绝大多数攻击失效; 桃乐丝除了恢复和增加全队的速度外, 其余时间都可以进行攻击, 同时稻草人和狮子必



须保持一直使用降命中和魔法躲避的技能。赤龙最棘手的招一是让我方全体的 HP 减半, 一招随时保持我们出战角色的 HP 在 150 以上基本上就能慢慢磨死他。

黑龙·昂翼

位于“星矢片の砂滨”, 在打败了威尾后就可以去挑战白龙学会所有的技能, 这样再来打黑龙就会比较轻松。建议挑战等级在 85 级以上, 黑龙攻击力比较高,



基本被碰一下就会损失一半左右的 HP, 而且它还会使用让我方中毒的招数, 所以战前多准备大恢复药和解毒药。由于学会了所有的技能, 铁皮人的 4 连击可以给 BOSS 造成很大的伤害, 所以配合稻草人“运武天武”这个博运气的技能可以很快将黑龙虚杀, 中途只需要让桃乐丝隔一回合给铁皮人加个魔法反射即可。战斗一旦黑龙使用究极魔法就要立刻让稻草人使用“净化之南风”, 同时也不要忘了隔几个回合就要用一次降低敌人命中率的技能来确保我方的安全。

白龙·树角

位于“秋水の急流”, 游戏中的最强 BOSS, 建议挑战等级 99。白龙各项能力都非常高, 不但会使用带沉默效果的攻击, 最变态的一招会强制把我方出战角色减为 2~3 点 HP, 一个不小心就会被它全灭, 而如果大家使用正常打法实在过不去, 可以考虑使用以下的投机打法。战斗中只派稻草人一人出战, 唯一需要注意的就是给稻草人解除异常状态和复活,

首先降低对方的命中率, 然后第 2 次和第 3 次行动均为“运武天武”, 第 4 次行动给自己使用回復秘药, 其中“运武天武”出魂天舞乱舞的几率大概是 30% 左右, 一般来说使用 4~5 次都会出现一次天舞乱舞, 这招的伤害非常高, 只要出现 10 次左右, 白龙就会倒在桃乐丝的石榴裙下了。



白騎士物語

古の鼓動

通关时间, 完成单机剧情的需要 30 小时。

文 九兵卫 美编 木仙

白騎士物語 古之鼓動	SCE	角色扮演
PS3	2008年12月25日 初回Game Best 11月	白昼 6,800日元 対応玩家年齡 12岁以上

经过两年多的等待,《白骑士物语》终于以一个近乎完美的姿态展现在我们玩家面前。不说气势磅礴、极富王道色彩的单机模式,流畅且耐玩度极高的在线模式也让人大呼过瘾,游戏中提供给我们的是一个无垠宽广的世界。对于喜欢日式角色扮演游戏的玩家来说,能够体验到《白骑士物语》这样的作品,真的可以说是别无所求了。废话不多说,这期的攻略就让我们先看看游戏的系统以及单机流程部分的详细介绍吧!

上手与入门

操作介绍

通常移动状态下

十字键	切换目标
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转动
R2	视角拉近
L2	视角拉远
○	对话、决定、开始战斗
×	取消
□	打开聊天窗口
△	系统菜单
START	跳过剧情
SELECT	辅助菜单
SELECT	聊天时调出历史记录

战斗中

十字键	选择指令
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转动
R1	防御
L1	切换目标 (与十字键配合)
R3	改变同伴行动方针
L3	下达全体指令
○	执行指令
×	解除战斗状态
□	打开聊天窗口



①**指令栏**: 游戏中我们预先设置的所有指令都将出现在这里, 战斗时通过十字键上下左右翻动来进行选择。不同的指令类型在指令栏中以不同的颜色加以了区分。比较重要的指令“道具(アイテム)”、“防御”以及“变身”等等则是由系统预先就将我们设置好的;

②**变身图标**: 当前剧情进行雷纳德和西泽获得变身能力之后, AC蓄满7格、12格、18格就可以进入三种由低到高

(蓝、绿、黄)的变身状态;

③**行动光圈**: 进入战斗状态后, 该光圈便会自动开始旋转, 光圈蓄满发光后会出现提示音, 此时我们便可以执行指令槽中的任意一条指令(包含已编成的连续技)。除了行动时间, 光圈还会显示当前玩家所选择的行动指令。在对付一些大型敌人时, 碰到不能攻击的部位也会在光圈内部的下方显示出来。值得注意的是, 如果前一回合选择了防御指令, 那么下一回合

战斗画面解说

光圈的回复速度将会很快得多;

④**信息栏**: 信息栏中将显示我方双方的行动信息, 包括击倒敌人时的掉落素材以及获取经验值信息也会在这里显示。当进行在线模式时, 玩家与其他同伴发起的聊天信息也会在这里出现。虽然信息栏是自动定时翻动的, 但我们同样能按门键在聊天状态中按SELECT键调出并查看历史记录;

⑤**我方情报**: 我方同伴数据, 包括HP、MP、异常状态等信息全部显示在这里。另外为了让信息更加形象, 蓝色晶体表示HP, 而绿色晶体表示MP;

⑥**敌方数据**: 这里显示玩家所锁定的敌方数据, HP不是以数值而是以蓝色晶体的方式显示。当敌人展开魔法或者物理反防御罩时, 蓝色晶体的左侧会增加一个黄色晶体加以表示防御罩耐久值;

⑦**地图**: 实时的场景小地图, 以浅红点显示敌人的位置。当玩家被敌人发现时, 敌人的颜色会变为深红。

系统详解

战斗设置

在系统菜单内选择“バトルセットアップ”我们就可以对角色进行战斗设置了。战斗设置分为以下几种：コマンド編集——编辑指令；装备——更换人物装备；シナイト装备——更换白骑士/龙骑士专用装备；作战变更——更换作战方式；バトルメニューバー变更——更换队伍成员（除 Quest 之外最多3人）；操作キャラ变更——更换控制角色。



编辑战斗指令是将角色

已经通过技能点(SP)习得的技能设置到指令槽之上,没有进行装备的技能是无法在战斗中使用的(道具、防御、切换目标、变身以及被动技能除外)。除了魔法拥有属性之外,游戏中的其他职业也被分为斩击、打击以及突刺三种不同的属性,这在应对敌人弱点属性以及编成连续技时需要注意。

连续技

当习得了一定数量的技能,玩家就可以在指令编辑菜单中的“コマンド”里设置连续技了。连续技由普通技能组成,但是搭配时在连续性上有顺序限制(比如地面突刺进击不能接

空中技能,同样动作的技能无法连续执行等等)。连续技的长度则必须通过习得“マスタ”系列的技能来提升,同一属性的招式编为连续技时累加点数超过10,那么则会在连续技结束后再次追加双击,效果非常华丽。连续技编成完毕后我们可以给其任意取名,像其他技能一样将它设置到指令槽中,我们会在战斗中发动了。发动时行动槽会根据攻击的节奏连续闪烁,在出现提示时则需要把握好按键的时机。



AC

AC(行动点)是本作中非常重要的一个要素。由于每执行一个技能就会消耗相应的AC点数,而AC点数又只有在攻击敌人的时候或者被攻击才会回复,所以就显得很珍贵。在通常的战斗中,我们应尽量避免使用消耗AC值过高的技能或者连击,通过消灭杂兵来积攒AC值,这样才能在对付一些大型怪物时有计划。

具体而言,倾向于魔法师方向的玩家将



道具

和其他游戏稍有不同,本作的道具是每个角色相互独立的,也就是说,同一个角色身上的道具是无法使用或者装备到其他人身上的。每个角色可以携带的道具数量上限为20,而多出来

的则只能放入道具或者装备仓库。此外,在迷宮中玩家不可以将仓库中的道具及装备取出来的,只能在不同角色之间相互转移。随着剧情的发展,部分角色到后期会脱离玩家的队伍,不过他们和道具仓库确实依然保留的,这一点并不需要担心。

合成

剧情发展到沙漠的町アルパナの送信事件完成之后,游戏中的所有合成商店就可以向我们玩家开放了。合成一般有两个途径,一个直接从次等级武器利用素材直接合成,这样的好处是能充分利用现有资源,但由该方式对武器强化等级有要求,所以素材也不会少用多少;第二个途径是直接用素材合成,这样会比较省事,不过也会非常消耗素材。想要合成高等级的武器或者道具还必须向商店送上纳品来提升等级。一般来说,“欠片”类的无用素材玩家会在平时收集到很多,用它们来作

为空白可以很快就将合成等级升满,同时我们也会发现,合成商店对工会等级也有要求……

等级	开始地点	装备等级	装备准备费用
1	—	1—10	— 50
2	800	8—10	— 100
3	2250	10—15	— 150
4	4800	15—20	— 200
5	8800	20—25	— 250
6	14200	25—30	— 300
7	22200	36—39	7~ 700
8	36600	41—45	8~ 800
9	59000	46—50	9~ 900
10	91000	50	10~ 1000
11	141500	50	11~ 1100
12	217400	50	12~ 1200

变身

雷纳德和西洋变身为魄力十足的巨大骑士与敌人战斗,这是游戏中给玩家印象最深远的地方之一。尤其在有一些与大型怪物以及BOSS战斗的过程中,变身更是华丽且实用度极高的一个系统。变身之后,骑士的每一个行动都会消耗一定的MP值,当MP消耗至尽或者周围敌人全部被消灭时变身状态自动结束。当AC蓄满 /

格、12格、15格时,相应的角色就可以进入由低到高的三种(红、绿、黄)变身状态。不同的变身状态下招式会有区别,不同招式的属性以及伤害能力也是相异的。这里给大家列出单机流程中白骑士和龙骑士所有装备(附属装备可以给同伴附加有利状态)的清单。



白骑士		
类别	名称	入手方法
片手剑	白铁的剑	初期拥有
片手剑	ソードオブマリス	グリード地下洞窟(第二层)C-4位置宝箱
片手剑	グランサー	虫の谷(西部)剧情
盾	白铁の盾	ラグニエシユ砂漠剧情
骑士之魂-I	圣剑的加护	ノルディア抗道剧情
骑士之魂-II	英雄王的结界	パンカロード采掘场(地下一層)B-3位置宝箱
骑士之魂-III	骑士王冠	シタカ村C-3位置宝箱

龙骑士		
类别	名称	入手方法
枪	ラグエイント	初期拥有
枪	魔枪シューアテナ	パンヘイブン荒野(地下層)E-3位置宝箱
骑士之魂-I	龙王的加护	パンカロード采掘场剧情
骑士之魂-II	炎灵障壁	虫の谷(西部)B-4位置宝箱
骑士之魂-III	龙神宝匣	ドクマホール-巖环神廟C-3位置宝箱

职业技能资料



职业技能系统是本作最耐玩的一个要素，游戏并不是在一开始就规定了玩家所创建角色的职业，而是采用一种更为开放的技能习得方式，它需要消费我们的SP（每升1级获得4点）在系统

菜单的“スキル取得”中进行选择习得。技能之间有先后触发的对应关系，这点需要你们注意。下面就来介绍职业特点给初上手的玩家作一个简单的介绍，希望能给大家起到一个参考。

●**片手剑**：前期优势明显，防御高，能力成长较为稳定。中期由于攻击输出不够而容易遭到玩家的放弃，但到了后期依靠强力武器以及动作迅速的

特点可以弥补这方面的不足；
●**两手剑**：前期成长较慢，中后期攻击能力有保证，可以成为队伍中绝对的主力。该职业的缺点是出招动作过

慢，战斗时对AC的消费也很大，“谨慎止水”必须尽早学会。

●**两手斧**：以牺牲防御力进一步强化攻击的效果，这是两手斧这一职业的特点。“狮子的拖鞋”在实战中会被频繁使用，因此建议多从其他职业学一些加防御力的技能。

●**杖**：职业整体偏向防守方向，前期的成长会比较乏味，攻击输出也不甚理想。但是好处是在队伍中可以充当掩护角色，配合回复系魔法能给同伴起到不小的帮助。

●**弓**：该职业的特点是行动速度快，

后期学会一些范围以及属性攻击后可以以战斗中保持很高的效率。不过防御力对于弓手同样重要，否则在面对一些大型敌人时会吃亏不少。

●**杖**：杖是魔法师使用的武器，但是技能习得方向自然是精灵魔法和神圣魔法为主。成长速度上来看，魔法师因为学的技能多所以要比其他职业慢学不少，前期不能控怪，中期学会大伤害的范围魔法并配合吸魔技能，其真正实力才能得到体现，因此绝对是队伍中不可缺少的重要职业。

(注：下表中的所有技能均以不同颜色来表示其所属类型，其中□为攻击型、□为辅助型、□为特殊型、□为能力提升型、□为回复型。)

片手剑

序号	名称	SP	AC	习得方法
1	斩る	-	0	初期
2	即斩り	1	0	初期
3	踏み込み斬り	1	0	初期
4	兜割り	1	1	即斩り
5	火炎斬り	1	1	踏み込み斬り、兜割り
6	ムーンスラッシュ	2	2	火炎斬り
7	スマッシュレイヴ	2	3	ムーンスラッシュ、片手剣マスターLv.4
8	シャニニングレイヴ	4	4	マジックウィター
9	突く	1	0	片手剣マスターLv.1
10	シールドブロウ	1	1	突く
11	溜め突き	1	1	シールドブロウ、片手剣マスターLv.3
12	疾風突き	1	1	溜め突き、片手剣マスターLv.4
13	五月雨突き	2	3	疾風突き、【器用さ】UPL.3
14	斬り上げ	1	0	片手剣マスターLv.2
15	ライドアッパー	2	1	斬り上げ
16	ストムアッパー	2	1	ライドアッパー
17	空中斬り	1	0	片手剣マスターLv.3
18	空中懐い打ち	1	0	空中斬り
19	ハフムン	2	1	空中懐い打ち
20	エアレイドエッジ	2	2	スマッシュレイヴ、ハフムン
21	ストムレイド	2	2	ストムアッパー、エアレイドエッジ
22	叩きつけ	1	0	片手剣マスターLv.4
23	バウスマッシュ	2	1	叩きつけ
24	ソニックエッジ	2	1	片手剣マスターLv.5
25	トライエニック	3	2	ソニックエッジ
26	ストムソニック	3	2	疾風突き、トライソニック
27	懐突	1	1	片手剣マスターLv.2
28	毒突き	1	0	片手剣マスターLv.2
29	刺突	1	0	片手剣マスターLv.3
30	シールドブレイク	2	0	片手剣マスターLv.4、护身の拘束
31	アムブレイク	2	0	片手剣マスターLv.5、剣値の拘束
32	マジックウィター	2	2	刺突突き、シェルブレイク、アムブレイク
33	护身の拘束	1	0	片手剣マスターLv.1
34	刺突の拘束	1	0	片手剣マスターLv.3
35	剣値の拘束	2	0	片手剣マスターLv.4
36	片手剣マスターLv.1	-	-	初期
37	片手剣マスターLv.2	-	-	片手剣マスターLv.1
38	片手剣マスターLv.3	-	-	片手剣マスターLv.2
39	片手剣マスターLv.4	-	-	片手剣マスターLv.3
40	片手剣マスターLv.5	-	-	片手剣マスターLv.4
41	【強さ】UPL.1	2	-	片手剣マスターLv.4
42	【強さ】UPL.2	2	-	片手剣マスターLv.5
43	【素早さ】UPL.1	2	-	片手剣マスターLv.1
44	【素早さ】UPL.2	2	-	片手剣マスターLv.2、【素早さ】UPL.1
45	【素早さ】UPL.3	3	-	片手剣マスターLv.3、【素早さ】UPL.2
46	【器用さ】UPL.1	2	-	片手剣マスターLv.1
47	【器用さ】UPL.2	2	-	片手剣マスターLv.2、【器用さ】UPL.1
48	【器用さ】UPL.3	3	-	片手剣マスターLv.3、【器用さ】UPL.2
49	【器用さ】UPL.4	3	-	片手剣マスターLv.4、【器用さ】UPL.3
50	【器用さ】UPL.5	3	-	片手剣マスターLv.5、【器用さ】UPL.4

两手剑

No	名称	SP	AC	习得方法
1	叩き斬る	-	0	初期
2	斬り裂く	1	0	初期
3	大牙：斬	1	1	初期
4	大牙：割	1	1	斬り裂く
5	氷牙	1	1	大牙：斬
6	二連牙	2	2	大牙：斬、大牙：割
7	三连牙	2	3	二連牙、氷牙
8	連牙：懸	4	4	両手剣技能全部習得
9	貫く	1	0	両手剣マスターLv.1
10	狼牙	2	1	貫く
11	狼狼牙	1	1	狼牙
12	龍爪	1	0	両手剣マスターLv.2
13	龍爪	1	1	龍爪
14	炎龍爪	1	1	龍爪、炎龍牙
15	巨爪	2	2	両手剣マスターLv.5、龍爪
16	空牙：斬	1	0	両手剣マスターLv.3
17	空牙：割	1	0	空牙：斬
18	叩き落す	1	0	両手剣マスターLv.4
19	石破斬	1	1	叩き落す
20	龙棍斬	2	2	石破斬
21	炎火極斬	2	2	龙棍斬
22	真空击	1	1	両手剣マスターLv.5
23	真空双击	2	2	真空击+三连牙
24	真空裂冲击	3	2	真空击
25	真空裂冲击	3	2	真空裂冲击
26	氷牙の牙	2	1	両手剣マスターLv.2
27	氷牙の牙	2	1	両手剣マスターLv.4
28	魔力砕	1	0	両手剣マスターLv.3
29	魔力砕	2	1	両手剣マスターLv.5
30	精神砕	1	0	両手剣マスターLv.3
31	精神砕	2	1	両手剣マスターLv.5
32	精神砕	3	1	オロロの牙、魔力砕、精神砕
33	狼者の波動	1	0	両手剣マスターLv.1
34	猛士の波動	1	0	両手剣マスターLv.2
35	鬼神の波動	2	0	战士の波動
36	両手剣マスターLv.1	-	-	初期
37	両手剣マスターLv.2	-	-	両手剣マスターLv.1
38	両手剣マスターLv.3	-	-	両手剣マスターLv.2
39	両手剣マスターLv.4	-	-	両手剣マスターLv.3
40	両手剣マスターLv.5	-	-	両手剣マスターLv.4
41	【HP】UPL.1	2	-	両手剣マスターLv.1
42	【HP】UPL.2	2	-	両手剣マスターLv.2
43	【HP】UPL.3	3	-	両手剣マスターLv.3
44	【HP】UPL.4	3	-	両手剣マスターLv.4
45	【HP】UPL.5	3	-	両手剣マスターLv.5
46	【強さ】UPL.1	2	-	両手剣マスターLv.1
47	【強さ】UPL.2	2	-	両手剣マスターLv.3
48	【強さ】UPL.3	3	-	両手剣マスターLv.5
49	【守り】UPL.1	2	-	両手剣マスターLv.2
50	【守り】UPL.2	2	-	両手剣マスターLv.4

両手斧

No	名称	SP	AC	习得方法
1	除く	—	0	初期
2	叩き潰す	1	0	初期
3	振り下ろす	1	1	初期
4	フルスイング	1	1	叩き潰す
5	烈風斬	1	1	エアスイング
6	轟れ砕き	2	2	フルスイング
7	ブンまわす	2	3	轟れ砕き、両手斧マスターLv.5
8	ナイトメア	4	4	破軍の咆哮
9	突っ込む	1	0	両手斧マスターLv.1
10	バフタックル	1	1	突っ込む
11	グラウンドタックル	1	1	突っ込む
12	アサルトドライブ	2	2	両手斧マスターLv.4
13	襲撃	1	0	両手斧マスターLv.2
14	フルホーン	1	1	襲撃
15	コクスクリュー	1	2	フルホーン
16	ヘビスタンプ	2	3	コクスクリュー
17	メテオスタンプ	2	3	ヘビスタンプ、グラウンドタックル
18	エアスイング	2	0	両手斧マスターLv.3
19	ヘビプレス	1	0	両手斧マスターLv.4
20	スピニングボム	1	1	ヘビプレス
21	グランドボム	2	2	スピニングボム
22	シェルトダイブ	2	2	グランドボム
23	ヘビキャノン	2	1	両手斧マスターLv.5
24	フルバースト	3	2	ヘビキャノン、烈風斬
25	メオバースト	3	2	フルバースト、メオスタンプ
26	轟ん張る	2	1	両手斧マスターLv.1
27	断割り	1	0	両手斧マスターLv.2
28	砕砕き	2	1	両手斧マスターLv.4
29	密割り	1	0	両手斧マスターLv.2
30	砕砕き	2	1	両手斧マスターLv.4
31	振物の冲击	2	1	両手斧マスターLv.3
32	デッドスイング	1	1	両手斧マスターLv.3
33	怒りの咆哮	1	0	両手斧マスターLv.1
34	獅子の咆哮	2	0	両手斧マスターLv.5、怒りの咆哮
35	獅子の咆哮	2	1	獅子の咆哮、振物の冲击、デッドスイング
36	両手斧マスターLv.1	1	—	初期
37	両手斧マスターLv.2	1	—	両手斧マスターLv.1
38	両手斧マスターLv.3	2	—	両手斧マスターLv.2
39	両手斧マスターLv.4	3	—	両手斧マスターLv.3
40	両手斧マスターLv.5	4	—	両手斧マスターLv.4
41	[HP] UPLv.1	2	—	両手斧マスターLv.1
42	[HP] UPLv.2	2	—	[HP] UPLv.1、両手斧マスターLv.2
43	[HP] UPLv.3	3	—	[HP] UPLv.2、両手斧マスターLv.3
44	[強さ] UPLv.1	2	—	両手斧マスターLv.1
45	[強さ] UPLv.2	2	—	[強さ] UPLv.1、両手斧マスターLv.2
46	[強さ] UPLv.3	3	—	[強さ] UPLv.2、両手斧マスターLv.3
47	[強さ] UPLv.4	3	—	[強さ] UPLv.3、両手斧マスターLv.4
48	[強さ] UPLv.5	3	—	[強さ] UPLv.4、両手斧マスターLv.5
49	[磨りさ] UPLv.1	2	—	両手斧マスターLv.4
50	[磨りさ] UPLv.2	2	—	[磨りさ] UPLv.1、両手斧マスターLv.5

槍

No	名称	SP	AC	习得方法
1	振り下ろす	1	0	初期
2	なぎ払う	1	0	槍マスターLv.1
3	両断槍	1	1	なぎ払う
4	クロスランサー	2	2	両断槍
5	メテオクロス	1	1	クロスランサー、流星落とし
6	突き刺す	1	0	初期
7	シールドチャージ	1	1	初期
8	貫通	1	0	突き刺す
9	氷突き	1	1	貫通
10	突き	2	1	貫通、シールドチャージ
11	ラッシュチャージ	2	2	突き、槍マスターLv.5
12	フリズジャック	2	2	ラッシュチャージ
13	オメガスライク	4	3	マイティガード
14	突き上げる	1	0	槍マスターLv.2
15	ユニコーンヘッド	1	1	突き上げる
16	砲突き	2	2	ユニコーンヘッド
17	エアランサー	1	0	槍マスターLv.3
18	エアジャベリン	2	0	エアランサー
19	流星落とし	1	0	槍マスターLv.4
20	ジャックメント	2	2	流星落とし、エアジャベリン
21	フリズジャック	1	2	ジャックメント
22	ソニックマグナム	2	1	槍マスターLv.5
23	フリズマグナム	3	2	ソニックマグナム
24	レグスライザー	1	0	槍マスターLv.1
25	扉突き	1	0	槍マスターLv.3
26	暗突き	1	0	槍マスターLv.3
27	感ずる	1	1	槍マスターLv.2
28	感気	3	0	槍マスターLv.5
29	守御の陣	1	0	槍マスターLv.1
30	不動の陣	2	0	槍マスターLv.4
31	覆雲の陣	1	0	槍マスターLv.2
32	霧の陣	2	1	槍マスターLv.5
33	フィジカルガード	2	2	不動の陣
34	マテリアルガード	2	2	覆雲の陣
35	マイティガード	2	2	霧の陣、フィジカルガード、マテリアルガード
36	両手斧マスターLv.1	1	—	初期
37	両手斧マスターLv.2	1	—	槍マスターLv.1
38	両手斧マスターLv.3	2	—	槍マスターLv.2
39	両手斧マスターLv.4	3	—	槍マスターLv.3
40	両手斧マスターLv.5	4	—	槍マスターLv.4
41	[HP] UPLv.1	2	—	槍マスターLv.2
42	[HP] UPLv.2	2	—	[HP] UPLv.1、槍マスターLv.4
43	[HP] UPLv.3	2	—	槍マスターLv.3
44	[守り] UPLv.2	2	—	[守り] UPLv.1、槍マスターLv.2
45	[守り] UPLv.3	3	—	[守り] UPLv.2、槍マスターLv.3
46	[守り] UPLv.4	3	—	[守り] UPLv.3、槍マスターLv.4
47	[守り] UPLv.5	3	—	[守り] UPLv.4、槍マスターLv.5
48	[精神] UPLv.1	2	—	槍マスターLv.1
49	[精神] UPLv.2	2	—	[精神] UPLv.1、槍マスターLv.3
50	[精神] UPLv.3	3	—	[精神] UPLv.2、槍マスターLv.5

弓

No	名称	SP	AC	习得方法
1	矢を放つ	—	0	初期
2	急射	1	1	初期
3	連続射	1	2	急射
4	狙れ撃ち	3	3	急射
5	炸裂矢	1	1	爆発撃ち
6	三連炸裂矢	2	2	爆発矢、【磨りさ】 Up Lv.3
7	バーストアロー	1	1	弓マスターLv.2
8	ニードルアロー	1	1	弓マスターLv.1
9	レンジアロー	2	2	弓マスターLv.5、ニードルアロー
10	轟きの矢	4	3	習得3種「弾丸射撃」「ダウンスロット」「アレスショット」
11	フレムアロー	1	1	タカの標
12	荒ぶる火炎弾	2	2	三連炸裂矢
13	降り注ぐ嵐	3	2	習得4種「荒ぶる弾」
14	アイスアロー	1	1	タカの標
15	荒ぶる氷結弾	2	2	三連炸裂矢
16	ウィンドアロー	1	1	タカの標
17	荒ぶる疾風弾	2	2	三連炸裂矢
18	降り注ぐ烈風	3	2	習得3種「荒ぶる弾」
19	ロウアロー	1	1	タカの標
20	荒ぶる岩石弾	2	2	三連炸裂矢
21	スモークショット	1	0	狙う
22	ダウショット	2	1	弓マスターLv.5
23	レグショット	1	0	バーストアロー
24	アレスショット	2	1	弓マスターLv.5

No	名称	SP	AC	习得方法
25	みやぶる	1	0	弓マスターLv.3
26	気配を消す	2	0	みやぶる、弓マスターLv.4
27	カモフラージュ	2	1	弓マスターLv.5
28	タカの標	1	0	弓マスターLv.1
29	千重眼	2	0	タカの標、弓マスターLv.4
30	狙う	1	0	弓マスターLv.1
31	狙う	2	1	狙う、弓マスターLv.2
32	毒牙を仕込む	1	0	弓マスターLv.1
33	毒牙を仕込む	1	0	弓マスターLv.2
34	マッシュを仕込む	1	0	弓マスターLv.3
35	鹿り箭を仕込む	1	0	弓マスターLv.4
36	弓マスターLv.1	1	—	初期
37	弓マスターLv.2	1	—	弓マスターLv.1
38	弓マスターLv.3	2	—	弓マスターLv.2
39	弓マスターLv.4	3	—	弓マスターLv.3
40	弓マスターLv.5	4	—	弓マスターLv.4
41	[磨りさ] UPLv.1	2	—	弓マスターLv.5
42	[磨りさ] UPLv.2	2	—	[磨りさ] UPLv.1
43	[磨りさ] Up Lv.2	2	—	弓マスターLv.2、[磨りさ] Up Lv.1
44	[磨りさ] Up Lv.3	3	—	弓マスターLv.3、[磨りさ] Up Lv.2
45	[磨りさ] Up Lv.4	3	—	[磨りさ] Up Lv.3
46	[磨りさ] Up Lv.5	3	—	[磨りさ] Up Lv.4
47	[磨りさ] Up Lv.1	2	—	弓マスターLv.1
48	[磨りさ] Up Lv.2	2	—	弓マスターLv.2、[磨りさ] Up Lv.1
49	[磨りさ] Up Lv.3	3	—	弓マスターLv.3、[磨りさ] Up Lv.2
50	[磨りさ] Up Lv.3	3	—	弓マスターLv.2、[磨りさ] Up Lv.1

迅速修理武器

由于有的建筑比较大,游戏时经常出现武器使用碰了却又没有地方修的情况,此时我们可以通过附近的存盘点进入在线模式,只要随便进一个房间,我们就能找到武器店来修理武器了。

杖

No	名称	SP	AC	习得方法
1	杖で叩く	—	0	初期
2	杖で殴る	1	0	初期
3	パワロッド	1	1	杖で殴る
4	殴り倒す	2	2	パワロッド
5	ディバインショック	4	3	习得4种「怒り」技能
6	杖で突く	1	0	杖マスタLv.1
7	ショックプロ-	1	1	杖で突く
8	打ち上げる	1	0	杖マスタLv.2
9	バストショック	1	1	打ち上げる
10	フレムロッド	1	0	初期
11	フレムショック	1	1	フレムロッド、ショックプロ-
12	炎の怒り	2	2	フレムショック、殴り倒す、杖マスタLv.4
13	アイスロッド	1	0	初期
14	アイスショック	1	1	アイスロッド、ショックプロ-
15	氷菓の怒り	2	2	アイスショック、殴り倒す、杖マスタLv.4
16	ウィンドロッド	1	0	初期
17	ウィンドショック	1	1	ウィンドロッド、ショックプロ-
18	風菓の怒り	2	2	ウィンドショック、殴り倒す、杖マスタLv.4
19	アースロッド	1	0	初期
20	アースショック	1	1	アースロッド、ショックプロ-
21	地震の怒り	2	2	アースショック、殴り倒す、杖マスタLv.4
22	魔魔の印	1	0	杖マスタLv.1
23	魔魔の杖	2	2	マジックブースト、マジックバリア、杖マスタLv.5
24	自然回復の法	1	0	杖マスタLv.1
25	マジックハイド	1	0	杖マスタLv.3
26	マジックシールド	1	1	杖マスタLv.3
27	折る	3	0	杖マスタLv.5
28	スベルブースト	1	0	杖マスタLv.2
29	マジックブースト	2	0	杖マスタLv.4
30	スベルバリア	1	0	杖マスタLv.2
31	マジックバリア	2	0	杖マスタLv.4
32	炎の精霊炎	3	2	炎菓の怒り、杖マスタLv.5
33	氷の精霊炎	3	2	氷菓の怒り、杖マスタLv.5
34	風の精霊炎	3	2	風菓の怒り、杖マスタLv.5
35	土の精霊炎	3	2	地菓の怒り、杖マスタLv.5
36	杖マスタLv.1	1	—	初期
37	杖マスタLv.2	2	—	杖マスタLv.1
38	杖マスタLv.3	2	—	杖マスタLv.2
39	杖マスタLv.4	3	—	杖マスタLv.3
40	杖マスタLv.5	4	—	杖マスタLv.4
41	[MP] UPLV.1	2	—	杖マスタLv.1
42	[MP] UPLV.2	2	—	[MP] UPLV.1、杖マスタLv.2
43	[MP] UPLV.3	2	—	[MP] UPLV.2、杖マスタLv.3
44	[MP] UPLV.4	3	—	[MP] UPLV.3、杖マスタLv.4
45	[MP] UPLV.5	3	—	[MP] UPLV.4、杖マスタLv.5
46	[置き] UPLV.1	2	—	杖マスタLv.1
47	[置き] UPLV.2	2	—	[置き] UPLV.1、杖マスタLv.3
48	[置き] UPLV.3	3	—	[置き] UPLV.2、杖マスタLv.5
49	[精神] UPLV.1	2	—	杖マスタLv.2
50	[精神] UPLV.2	2	—	[精神] UPLV.1、杖マスタLv.4

神圣魔法

No	名称	SP	MP	习得方法
1	ヒールI	1	4	初期
2	ヒールII	2	8	ヒールI、[守り] UPLV.3、习得全部「キュア」系魔法
3	ヒールIII	2	16	グランドヒールII、[守り] UPLV.3
4	グランドヒールI	2	12	[守り] UPLV.2、习得全部「キュア」系魔法
5	グランドヒールII	3	24	リザレクションI、6フルフレッシュ
6	グランドヒールIII	4	48	ヒールII、6クロックアップ
7	キュアポイズン	1	4	ヒール
8	キュアポイズン	1	13	[精神] UPLV.2
9	キュアスタン	1	4	ヒール
10	キュアスタン	1	13	[精神] UPLV.2
11	キュアバライズ	1	4	キュアスタン
12	キュアバライズ	1	13	6キュアスタン
13	キュアスリプ	1	4	キュアポイズン
14	キュアスリプ	1	13	6キュアポイズン
15	フルフレッシュ	2	24	习得全部「キュア」系魔法
16	6フルフレッシュ	3	50	フルフレッシュ
17	リザレクションI	3	13	ヒールII、グランドヒールI
18	リザレクションII	4	30	ヒールIII、[精神] UPLV.5
19	パワチャージ	1	8	[守り] UPLV.1
20	6パワチャージ	1	24	パワチャージ、クロックアップ、[精神] UPLV.3
21	タフネスチャージ	1	8	[守り] UPLV.1
22	6タフネスチャージ	1	24	タフネスチャージ、クロックアップ、[精神] UPLV.3

精灵魔法

No	名称	SP	MP	习得方法
1	ファイヤボール	1	4	初期
2	フレムラース	1	8	ファイヤボール
3	イフートプレス	2	28	フレムカース
4	フレムカース	2	24	6フレムバリア
5	フレムウォール	1	12	フレムラース
6	ウォズフロジョン	1	36	フレムウォール、[置き] UPLV.2
7	クリムゾンフレア	3	48	イフートプレス
8	フレムバリア	1	4	フレムラース
9	6フレムバリア	1	13	フレムバリア、[MP] UPLV.3
10	アイスボルト	1	4	初期
11	アイスボルト	1	8	アイスボルト
12	アイスフレッジ	2	28	セイルンズディア
13	セイルンズディア	2	24	6アイスバリア
14	グランドホーン	1	12	アイスブレイク
15	ブリザード	1	36	グランドホーン、[置き] UPLV.2
16	ダイタルウェイブ	3	48	アイスウェッジ
17	アイスバリア	1	4	アイスブレイク
18	6アイスバリア	1	13	アイスバリア、[MP] UPLV.3
19	ウィンドカッター	1	4	初期
20	ウィンドカッター	1	8	ウィンドカッター
21	ライトニングボルト	1	28	6ライトニングボルト
22	バラライズサウンド	2	24	6ウィンドバリア
23	サンダーストーム	1	12	ウィンドストーム
24	サンダーストーム	2	36	サンダーストーム、[置き] UPLV.2
25	ライトニングフレア	3	48	ライトニングボルト
26	ウィンドバリア	1	4	ウィンドストーム
27	6ウィンドバリア	1	13	ウィンドバリア、[MP] UPLV.3
28	ロックハンマー	1	4	初期
29	クラッグプレス	1	8	ロックハンマー
30	ロックスピアー	2	28	ボイズンブロウ
31	ボイズンブロウ	2	24	アイスバリア
32	アスブレイク	1	12	クラッグプレス
33	コメットブレイク	1	36	[置き] UPLV.2
34	メテオフレア	3	48	ロックスピアー
35	アイスバリア	1	4	クラッグプレス
36	6アイスバリア	1	13	アイスバリア、[MP] UPLV.3
37	スリプ	1	12	[置き] UPLV.5
38	炎の魔印	2	—	クリムゾンフレア、[置き] UPLV.5
39	氷の魔印	2	—	ダイタルウェイブ、[置き] UPLV.5
40	風の魔印	2	—	ライトニングフレア、[置き] UPLV.5
41	土の魔印	2	—	メテオフレア、[置き] UPLV.5
42	精霊魔法の知識	5	—	习得4种大伤害范围魔法
43	[MP] UPLV.1	2	—	习得1种攻击魔法
44	[MP] UPLV.2	2	—	习得1种「バリア」系魔法、[MP] UPLV.1
45	[MP] UPLV.3	3	—	习得1种中伤害范围魔法、[MP] UPLV.2
46	[置き] UPLV.1	2	—	[置き] UPLV.1
47	[置き] UPLV.2	2	—	习得1种「バリア」系魔法、[置き] UPLV.1
48	[置き] UPLV.3	3	—	习得1种中伤害范围魔法、[置き] UPLV.2
49	[置き] UPLV.4	3	—	习得1种中伤害范围状态异常魔法、[置き] UPLV.3
50	[置き] UPLV.5	3	—	习得1种大伤害全体魔法、[置き] UPLV.4
51	[最早さ] UPLV.1	2	—	初期
52	[最早さ] UPLV.2	2	—	习得1种「バリア」系魔法、[最早さ] UPLV.1

No	名称	SP	MP	习得方法
23	クロックアップ	1	16	[守り] UPLV.2
24	6クロックアップ	1	48	6パワチャージ、6タフネスチャージ
25	天使の加护	3	28	6クロックダウン
26	戦神の加护	3	28	6クロックダウン
27	パワダウング	1	12	パワチャージ
28	6パワダウング	2	36	パワダウング、[精神] UPLV.2
29	タフネスダウング	1	12	タフネスチャージ
30	6タフネスダウング	2	36	タフネスダウング、[精神] UPLV.2
31	クロックダウン	1	16	クロックアップ
32	6クロックダウン	2	48	クロックダウン
33	サイレンス	1	12	[MP] UPLV.1
34	6サイレンス	2	36	サイレンス、[精神] UPLV.3
35	神聖魔法の知識	5	—	リザレクションII、习得2种「加护」魔法
36	[MP] UPLV.1	2	—	习得全部「キュア」系魔法、[精神] UPLV.1
37	[MP] UPLV.2	2	—	全部「MP」UPLV.1、6サイレンス
38	[守り] UPLV.1	2	—	初期
39	[守り] UPLV.2	2	—	[守り] UPLV.1、6パワダウング、6タフネスダウング
40	[守り] UPLV.3	3	—	[守り] UPLV.2、6パワチャージ、6タフネスチャージ
41	[精神] UPLV.1	2	—	ヒールI
42	[精神] UPLV.2	2	—	习得全部「キュア」系魔法、[精神] UPLV.1
43	[精神] UPLV.3	3	—	习得全部「キュア」系魔法、[精神] UPLV.2
44	[精神] UPLV.4	3	—	[精神] UPLV.3、フルフレッシュ
45	[精神] UPLV.5	3	—	6フルフレッシュ、[精神] UPLV.4

素材反复掉落

大型怪物的某些珍稀素材会按照攻击部位特定概率掉落。为了让素材掉落更有效率，我们可以攻击该部位，拿到相应素材后立即停止战斗并逃向大型怪物的巢穴。经过一段时间回去调查你就会发现该部位依然能够掉落素材。

剧情流程攻略



バランドール王国



モ) 护送一批宴会用的葡萄酒。

②在地图F-10位置标有星形记号的地点会遇到一个浑身包在斗篷里的怪人,之后就可以从南门离开王都,进入世界地图后往巴拉斯塔平原(プラスタ平原)出发。

- ①进入游戏先创建自己的角色;
- ②由于是今天来是巴朗多尔王国公主的成人礼,所以王城也显得分外喜庆。在商会帮忙打杂的雷纳德(レナード)虽然也想走进庆典的人群中凑热闹,但受王室的委托,他需要先带上作为新人的主角先去柏奥村(バー

位置	获得物品
G-10 高倉中	复活の药
H-10 高倉前右の巻子	ヒーローシールド
H-10 高倉前左の巻子	マナポーションI
F-8 圆形广场2层西边	砂金錠
H-7 河边	ヒーローシールドII
K-8 东边右巻子	ヒーローシールド

バランドール王国

- ①回到王都是晚上,雷纳德和尤莉一起偷进了盛大的招待舞会。看到如此美丽的西兹娜公主,雷纳德竟然想起了自己小时候的事情,幸好尤莉在一边的及时提醒,他才没有过于失态。
- ②就在舞会渐入高潮的时候,原本伪装成杂技团艺人的贝尔西坦(ベルシタン)率领手下一路杀了进来。混乱中,国王想带着公主逃跑却不料被半路出现神秘黑骑士一刀刺死,西兹娜公主拼命地呼喊着父亲的名字,这也是她小时候母后被杀以来第一次开口说话。幸好

及时出现的雷纳德挡住了黑骑士的剑,公主免于遇害,黑骑士见状并没有继续相逼,而是从容地收剑离开了。

③为了甩开追击,雷纳德抱着公主的手进入王宫的地下通道。此时队伍中只有两个人,所以战斗的千万不要冒进,同时注意公主的站位。来到最下层的内殿会发生连续的BOSS战。

位置	获得物品
B-3	ヒーローシールド
C-3	ヒーローシールド
G-10	ヒーローシールド

BOSSファントム

此战是雷纳德只身接受试炼,几乎

没有难度。胜利后获得“白骑士のアーケ”和“胜利の剣”,之后就可以变身成为白骑士了。

プラスタ平原

位置	获得物品
C-2	刃金の珠玉【九級】
D-5	刃金の珠玉【九級】
B-5	木の大槌
B-8	ロングソード
E-4	守りの珠玉【九級】
F-6	木の弓
D-8	度しの盾
G-7	砂金錠

- ①进入平原后右侧有存盘点,前进的过程中系统会告诉我们简单的战斗以及行动规则。这里建议大家先在技能盘中学会神圣魔法的第一个“ヒール”,遇到杂兵多注意自己的位置,只要不被多个敌人围攻,战斗还是没有太大难度的。

种类	位置	获得物品
树木	B-5/C-2/C-5/D-3/D-8/E-3/E-4/F-3/F-7/G-7	絡れた枝/しなびた枝/丈夫な枝
木箱	G-5	鉄矿石/石ころ/ゴロツキノ骨/鑽石/鑽石
岩壁	A-7/C-3/E-7	ゴロツキノ骨/石ころ/なにかの骨/鉄矿石
花草	E-5/F-2/G-5	トカゲイボク/三つ針のクローバー/小さな白い花/レドイロイモシ/虫の死骸/コガネムシ
草丛	B-6/C-8/D-4/D-8	イドリイモシ/虫の死骸/コガネムシ

- ②进入地图左下角星形记号标注的柏奥村,雷纳德会遇到与自己青梅竹马的伙伴尤莉(ユウリ),毕竟在去王都打工之前,他们便是从小就生活在柏奥村的,所以关系一直很好;
- ③在村子入口右侧的栅栏中找到躺在栅栏前打瞌睡的马车夫拉乌斯(ラクラス),

尤莉说自己也想借这个机会去看公主的成人礼,于是就和雷纳德以及主角一起护送马车返回王都;

位置	获得物品
C-2, 马车附近	マナポーションI
A-3, 村长家楼梯	プラスタピアス
C-3, 东南的民家旁边	砂金錠



- ④再次进入巴拉斯塔平原时已经是黄昏,返程的路上要注意保护作为同行者的马车,需要时也可以帮助其回复HP,一边清除杂兵一边向北前进,在平原中即会遇到游戏中的第一个BOSS。

BOSSグレアディモス

与本BOSS的战斗分为地下水道、城内、城外三个部分。由于白骑士在战斗中的所有攻击均要消耗MP,所以我们要尽量避免过度使用MP消耗值的技能。和第一个BOSS一样,攻击这个大家伙的腿部依然能够让其倒地而陷入行动不能的状态。

掉落物品	火印の尖片×2 刃金の珠玉【九級】×3
------	------------------------

- ⑤最底层的地下宝物库中,矗立在雷纳德和公主面前的是一个身着白色铠甲的巨大骑士,这诞生于远古的骑士主从契约封存在此,而与其诞生与力量相关的信息一直都是个谜。
- ⑥很快,贝尔西坦就带着部下冲了进来,就像早就预料到他们会逃到这里一样。此时已经没有选择,在公主无意识间咏唱的咒文帮助下,雷纳德拿起面前的神器接受了试炼,随着一阵耀眼的光线,他变身成为了白骑士。
- ⑦虽然在白骑士力量的帮助下击退了贝尔西坦的手下,但他还是趁众人不注意将公主抢走了。失去了国王和公主的巴朗多尔陷入了动乱,骑士团长塞拉斯(サイラス)更是对自己的失责而懊悔不已。为了对自己所获得的这一神圣力量负责,更是为了拯救公主,雷纳德决

定去追寻贝尔西坦。而此时期那个穿着神秘铠甲的老剑士埃尔多尔(エルドア)也站了出来,他表示要与雷纳德同行并尽自己一臂之力。

⑧流程进行到这里,我们就可以去工会购买任务并尝试一下在线部分了。王都中商店里的武器与道具也会有更新,去商会和老板对话还能增加游戏中拍照的功能。一切准备完毕之后就可以离开王都从世界地图上前往库雷多尔平原(クレイドール平原)了。



クレイドール平原

- ①到了库雷多尔平原,我们会发现这里的大型怪物数量变多了不少。还好他们的攻击力不算高,但总会中断我方行动,所以打的时候要耐心一些。实在是觉得麻烦也可以直接变身成白骑士,不需要在清理杂兵的时候多积攒一些AC。
- ②在向东北方前进的目的地G-11进发的过程中会有两个存盘点,抵达抗战之前中F-2的位置会发生BOSS战。

位置	获得物品
A-7	刃金の珠玉【九級】
B-5	刃金の珠玉【九級】
C-6	守りの珠玉【九級】
C-5	チェインフット
E-5	ダガー
E-6	火印の尖片
F-4	チェインピアスI
D-3	火印の尖片
H-4	チェインシューズ
C-3	チェインゴード

BOSSトロル

掉落物品 刃金の珠玉【九級】×2
第一次见到大型敌人,大家其实也

并不担心,战斗之前编成连续技并对其的腿部集中火力猛攻,BOSS很快就会晕倒。专心于战斗时也不要忽视自己的HP,回复交由同伴完成即可。

经验值分配

单机模式下,上场战斗的队员可以获得相等的全额经验值,而援战队员只能拿到60%。在联机模式中,经验值的分配和等级有关,等级越高的队员获得的经验值越高,等级相差过大则很难拿到理想的经验值。

实用技术
攻略透解

种名	位置	获得物品
树木	B-3/B-5/B-7/C-4/C-5/D-2/E-2/F-4/F-8/F-9/G-3/G-4/G-5	枯れた枝/しなびたつる/丈夫な枝
花草	A-6/B-7/C-3/D-5/D-7/F-2/G-3	！ドリイモムシ/ゴガキムシ/虫の死骸/三つ叶のクローバー/小さな白い花/トクタイゴ
草花	A-6/B-6/C-4/C-6	ゴガキムシ/！ドリイモムシ/虫の死骸/三つ叶のクローバー/小さな白い花
岩壁	A-5/B-5/C-3/D-4/E-5/E-8/F-5/G-3	ゴゴロした岩/石ころ/なにかの骨/硝石/銅矿石

BOSSビッグマウス

掉落的物品	风印の穴片×2 刃金の珠玉【A級】
-------	----------------------

这个BOSS相比前面的敌人稍微有些强，移动的速度也很快，所以只靠单兵作战打起来会比较困难。建议变身自骑士，将队友的作战指令设定为回复优先，这样你就可以专心进行攻击了。

ノルディア坑道

诺亚坑道（ノルディア坑道）：

①进入坑道后由于地形比较狭窄，所以无法进行变身。我们先去右侧的分支通道尽头E-4的宝箱中得到「ノルディア坑道の鍵」，之后才能打开E-4的被锁住的大门，进入E-4的洞窟后发生BOSS战。

②在露骨休息的时候，被绑架的西兹娜公主从贝尔西坦的飞船上发来了消息。看到公主平安无事，众人也松了一口气。根据公主描述的情况，埃尔多判断她应该位于拉古尼修沙漠（ラグニッシュ砂漠）一带。而要想抵达沙漠，就必须先经过怪物肆虐、危险重重的若尔

位置	获得物品
B-3	雷骨の弓
B-4	ノルディア坑道の鍵
C-3	守护の珠玉【九級】
D-2	ボンロード
E-4	土印の穴片

种名	位置	获得物品
木箱	C-2/B-3/C-4/D-3	三つ葉のクローバー/トクタイゴ/丈夫な枝/小さな白い花/枯れた枝/しなびたつる
岩壁	C-2/C-3/B-4/D-2/D-3/E-3	硝石/ゴゴロした岩/石ころ/銅矿石/なにかの骨
秘传的地图	C-4/D-2	ゴガキムシ/虫の死骸/！ドリイモムシ
碑石	E-4	！ドリイモムシ/虫の死骸/銅矿石/ゴゴロした岩

BOSSドレギアス

为黑骑士的HP比较厚，战斗时我们还没有将其消灭，MP就很可能已经用完了。战斗时虽然难度不高，但变身后依然是要节省MP。胜利后可以得到白骑士专用装备“圣剑的加护”。

本场BOSS战会分为两个部分，将BOSS的HP削减到一半左右，他会变身为黑骑士，所以一开始的时候我们就不要变身为自骑士了，否则因

ラグニッシュ砂漠

③尽管黑骑士德雷吉亚斯（ドレギアス）亲自出击，但在白骑士的面前，他也无法阻止雷纳德前进的脚步。击败了黑骑士后，众人终于抵达了烈日炎炎的拉古尼修沙漠：



位置	获得物品
C-3	ダークトキメツク
C-4	ダークス
G-4	グレイズ
D-2	ガードソード
F-1	刃金の珠玉【A級】
H-1	バトアーマー
H-5	バトアーマー

②沙漠中虽然视野开阔但是强力的大型怪物依然不少，有些还会拦在大型箱的路上，实在在自骑士讨厌。从沙漠中间的通道一直往东走，前往F-4的星形标志处就可以进入沙漠之镇阿尔巴纳（アルバナ）了。

砂漠の町アルバナ

④来到沙漠之镇阿尔巴纳后埃尔多尔提议先向当地人打听一下必要的情报。在C-3位置人声鼎沸的酒馆中，同所有人交谈完毕后回到自己的座位上，此时卡拉（カウ）会跳着舞蹈在观众们的欢呼声中华丽地登场。出人意料的是，没等雷纳德他们弄清楚情况，卡拉竟然和酒馆里“客人”

一起拿出事先藏好的武器朝着自己扑了过来！

砂漠の町アルバナ宝箱数据

位置	获得物品
D-2	ヒルボッシュII
D-4	マナボーションII
C-3	支那のしずくI
B-1	守护の珠玉【八級】
A-2	刃金の珠玉【八級】

BOSSキカス甲冑式

掉落物品 刃金の珠玉【A級】×3

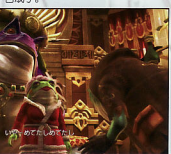
本场BOSS战还是分为两个阶段，一开始要消灭由5名敌人组成的小队，建议先干掉魔法使。第二阶段是与卡拉变身的召唤兽战斗，依然是变身自骑士与之战斗。BOSS尽管攻击力高但HP很少，整体而言难度不是很大。

⑤将召唤兽打倒后，卡拉也恢复了原状，她告诉众人说自己其实是因为妹妹被绑架，这才在贝尔西坦的胁迫下企图暗杀雷纳德。为了感谢雷纳德将控制自己身体的召唤兽消灭，卡拉决定帮助众人一把，她想要靠自己的力量将妹妹救出魔掌。

⑥来到阿尔巴纳C-4位置的南门前众人被告知，想要继续向诺亚赶贝尔西坦就必须先获得南门的通行证。折回到蜘蛛女王宅邸，两名看守

称领主现在遇到了麻烦事，只要雷纳德愿意帮忙送一封信，他们就可以带众人去见领主了。

⑦到阿尔巴纳的东门出来带着“イオンの手紙”前往沙漠中



砂尘迷宮

⑧有了通行证，就可以从南门出来进入砂尘迷宮了。根据卡拉提供的消息，贝尔西坦此时应该在沙漠南部的遗迹中。从西南方向的通道一直走，进入F-8位置的遗迹后发生连续的BOSS战。

砂尘迷宮宝箱数据

位置	获得物品
I-6	グレード武器箱
G-7	守护の珠玉【八級】
E-8	カラス
F-7	バウガン
E-7	守护のバト玉【八級】
G-10	バトルコントロール

ラグニッシュ砂漠宝箱数据 (从砂漠の町アルバナ南門出来之后)

种名	位置	获得物品
仙人掌	B-3/C-2/C-4/C-5/F-3/F-8/F-7/G-6/G-8/H-2/H-8/I-2/H-3	三つ葉のクローバー/トクタイゴ/小さな白い花
椰果	H-4×2	枯れた枝/しなびたつる/丈夫な枝
岩壁	C-6/D-8/F-2/G-5	石ころ/ゴゴロした岩/硝石/銅矿石
化石岩	D-6/D-7/E-2×2/E-3/F-5/F-9/H-7/I-6×2/I-7	なにかの骨/石ころ/ゴゴロした岩
花草	F-7	虫の死骸/ゴガキムシ/！ドリイモムシ

BOSSキカス甲冑式、キカス乙冑式、キカス甲冑式

掉落物品 刃金の珠玉【A級】×2 (每个BOSS掉落两个)

本场BOSS战卡拉不能参战，而雷纳德一开始就会变身为自骑士。战斗的时候需要注意站位，击中火力足够将敌人歼灭是最基本的原则。如果

MP不够，那就直接使用回复MP的道具。另外，战斗中吸引敌人的注意力也是非常值得注意的。

バンカーロード采掘場

①通过火车前往采掘场，这里的地形相对比较开阔，敌人也以士兵为主。在第一层的D-4、C-4、C-7这三个地方依次启动开关后（由木桩头遮挡的梯子下来）从C-9的电梯进入地下一层。在该层B-3处的大厅内会发生连续的战斗BOSS战。

BOSS ヘルシタン

一向不可一世的贝尔西坦没想到真正交手来却是个十足的菜鸟角色

色，尽管有数名剑士为其护卫，我们仍然不用将他放在眼里。消灭完杂兵之后可以谨慎地和他周旋，战斗中如果中了异常状态那就及时回血。

BOSS キガス乙参式、キガス乙伍式

推荐物品

刃金の珠玉【八級】、守炉の珠玉【八級】

这两个贝尔西坦叫来的召喚兽和以前在遗迹遇到的敌人类似。考虑到后面的战斗，本场BOSS战我们最好不要进行变身，多与BOSS进行周旋并避免被击退是战斗的关键，回血也同样比较重要。



BOSS マスタドラゴン

掉落物品 刃金の珠玉【七級】×3

该BOSS的范围群体攻击比较讨厌。

变身成自骑士后还记得帮助同伴吸引火力。不过由于BOSS的HP也不是很高，多攻击其腿部部让其倒地的话也能很轻松地结束战斗。

BOSS サルガタナス

本场战斗稍有难度，虽然西泽会变身成为龙骑士出战，但由于他的HP并不

是很高，直接和BOSS你来我往地一对一互相PK并不占什么优势。所以战斗之前让他带上几个回复道具会比较稳妥，MP消耗过大的招式也尽量少用。



位置	获得物品
D-3, 台階前	金块
D-3	守炉の珠玉【七級】
C-3	刃金の珠玉【七級】
B-3, 地下一层	グレートソード
B-3, 地下一层	英雄王の鎧冑
D-3, 地下一层	土印の小輝石
C-3, 地下一层	水印の小輝石

種類	位置	獲得物品
环境的木箱	D-3×2	ゴブロロした着/黒石/铁矿石/銀矿石
木箱	D-3×2	しなびた着/黒石の杖木/丈夫な杖/小さな黒木
壁箱	C-3/D-3	寶石/黒曜石/硝石/玄武岩/铁矿石
壁箱	B-4	銅矿石/铁矿石/ゴブロロした着
木箱	C-4	ネムリキノコ/カゲイチゴ/イチゴ/グロウ/小さな白い花
壁箱	D-4	ゴブロロした着/甲虫の化石/なまこ骨/アンモナイトの化石
木箱	C-3(地下一层)	サボテン花/紅花/小さな白い花/カゲイチゴ
壁箱	B-3(地下一层)	なまこ骨/ゴブロロした着/甲虫の化石/アンモナイトの化石
木箱	C-3(地下一层)	黒石の原木/しなびた着/丈夫な杖/杉の原木
环境的木箱	E-3	ダイヤモンド/オオゴキウ/クリ/コガネムシ/九香虫
环境的木箱	C-3(地下一层)	ゴブロロした着/銅矿石/铁矿石/銀矿石
壁箱	B-3(地下一层)	ゴブロロした着/銅矿石/铁矿石/銀矿石

②当贝尔西坦被雷纳德打败，夏普尔(シャプル)硬着头皮一块用脏抹布一样毫不留情地送他走了最后一程。为了解开远古的封印，夏普尔以及幕后指使的首领格拉泽尔(グラーゼル)召唤出了更为可怕的怪物，就连居住在挖掘场中的飞龙头也不是其对手。苏露之标，飞龙将自己的力量授予了继承龙族之血的西泽，在龙骑士强大的力量指引下，众人再次将对方击退。

③回到自由都市的家中时，多利斯多尔伯爵已经到当地离开了人世。他在留下的遗书中告诉自己的独生子西泽，虽然他只是养父的，但他却一直把西泽当成是亲生一样疼爱，看到儿子花费那么大苦心打造的女神像为了自己高兴，他也切切实实地感受到了那份孝心。他还告诉西泽，如果想了当年的身世，那就去巴罗多寻找当年将他送过来的米迦亚斯(メディアス)。

在大与怪物战斗时经常会被暴翻或者中断攻击是件很麻烦的事情，但只要我们在被其攻击前发动加速技能就能抵消硬直了，不过还是会有照死的风险。

バランドール王国

①带着失去父亲的伤痛，西泽和雷纳德一起回到了久违的巴罗多王都，在F-10通道右侧可以看到盖着蓝色屋顶的米迦亚斯的家，不过邻居说米迦亚斯几年前就已经过世了，现在居住在这里的是他的儿子塞迪(セディ)。塞迪好几个个月之前就出去采集药材了，在布拉斯

塔平原的“流の洞窟”说不定能找到他。②从世界地图进入プラタナ原，从地图右上角1-2的位置可以进入“流の洞窟”，洞窟中走不了多远，雷纳德就再次遇到了老对手——黑骑士。

流の洞窟宝箱数据	
位置	获得物品
F-3	ヘヴィマントル
G-3	シメインボウ

BOSS 黒騎士

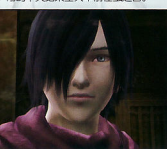
本场战斗没有难度，自骑士和龙骑

士会同时变身参加战斗，所以不需要太费什么周折就能很迅速地解决战斗。

流の洞窟宝箱数据		獲得物品
种类	位置	获得物品
壁箱	F-3	铁矿石/铁矿石/ゴブロロした着
壁箱	G-3	ゴブロロした着/なまこ骨/アンモナイトの化石/甲虫の化石
壁箱	G-3	黒曜石/寶石/硝石/ゴブロロした着

③及时赶到雷纳德和西泽从危险中救下塞迪后回到巴罗多后，他向众人解释了格拉泽尔一伙的目的，原来他们想利用公主的力量来唤醒所有的远古骑士并控制整个大陆。雷纳德还带着他前住故乡茅村(シメカ村)进一步核实，出发前竟发现塞迪的房子燃起了大火，而周围的百姓也不知道是谁纵火的，只是根据火情来判断，屋子里没来得及逃出来的塞迪应该是没有生还的可能了。就在大家都感到愤怒的时候，格拉泽尔发

来影像说想要救出公主，就必须前往虫之谷用神器与其交换；④虽然明知格拉泽尔肯定会设下圈套，但为了救出公主，现在也没有其他的选择了，雷纳德和同伴一起从自由都市的中央站乘坐火车前往虫之谷。



虫之谷 (东部)

①虫之谷之所以得名，是因为这里的山谷生活着一种体型巨大无比的格里巴虫(グリーバ)，每架载飞行器的风

之民就是依靠它身上释放的特殊气体作为生活中使用的能源。进入虫之谷走到K-6位置时会发生BOSS战。

BOSS 大蜘蛛

掉落物品 土印の小輝石×2

这个蜘蛛战斗起来也没有什么难度，变身自骑士或者龙骑士不停地攻击它的腹部可以让它先倒地，继续攻击还能使它飞回晴天，看起来非常滑稽。如果被BOSS的致命中毒的毒液及时进行回复。

BOSS リトルグリーバ

掉落物品 刃金の珠玉【七級】

格里巴幼虫比前一个BOSS还要弱，攻击频率也低，充其量也就是一个大中型怪物，战斗的时候无所谓变身与否都可以轻松获得胜利。

虫之谷(东部)宝箱数据	
位置	获得物品
L-2	刃金の珠玉【七級】
M-3	スライムシールド
K-5	大金块
K-6	こちらの轻棍
J-6	守炉の珠玉【七級】

種類	位置	獲得物品
壁箱	L-3	黒曜石/寶石/硝石/水晶石
花箱	L-2/L-3/K-3/J-6/1-7	九香虫/オオゴキウ/クリ/コガネムシ/メタマムシ
樹木	K-4	ココロの原木/黒石の原木/しなびた着
花箱	K-4	ダンゴタクト/カゲイチゴ/イチゴ/ロイヤル/シメインボウ
花箱	J-7/K-6/K-5	紅花/サボテン花/トリカブト/カゲイチゴ
壁箱	K-6	铁矿石/铁矿石/硝石/铁矿石

バックイキ

① 来到风之民的聚居地，没等雷纳德他们反应过来，众人就被四面八方的原住民包围得严严实实。不管半点解释，族长奥蒙德(オズモンド)拿起炸药的引线就说着那得不速之客炸上天，就在此时，刚才被雷纳德救下风之民的及时出现，在他的解释下，误会很快就得到了化解，族长还说要利用自己的力量

来帮助他们找到公主；
② 面对风之民好言劝告只能是心领了，简短的告别之后众人从A-3的出口继续向虫之谷的西部出发。

位置	获得物品
C-2	守护的宝玉【七级】
B-2	刃金の宝玉【七级】
B-3	大金块

虫之谷(西部)

① 虫之谷西部的敌人种类和东部的基本一样，只是密度程度上高下不少，另外这里也有新增的大型敌人格里巴虫。由于是依靠蒲公英随风飘动，所以风向不同的话飘动的方向也会有区别。具体关系为：风向显示“上手”时可以一直往目的地前进，而显示为“下手”则可以以另一个箭头方向前进，拿宝箱的时候需要注意这一点的关系。如果风向不是自己想要的，那么等一段时间风向就会自然改变；
② 需要注意的是在

U-4位置有两只格里巴虫的商店内请不要同时变为白骑士和龙骑士，否则会出现人物卡住以至无法行动的BUG。一路前进，经过一个存盘点就可以到U-1位置达格拉萨尔的所有地了。



BOSS ラミアユメス、黒騎士

本场战斗是白骑士和龙骑士二对二，难度不算很高，只要锁定其中任意一个角色并集中攻击，削减BOSS的HP

到一定程度会自动触发剧情而结束战斗。剧情之后白骑士得到新武器“グランサー”。

BOSS ラミアユメス

得到更为强大的武器之后，白骑士和龙骑士同时对付一个BOSS更

加不在话下。虽然BOSS的攻击力稍微增高了一点，但是HP仍然没有太大变化，所以会很快倒在我们的脚下。

① 虽然拥有感知他人心理的西泽早就察觉到了卡拉的异状，但当她坦白自己的真实身份就是黑骑士德雷吉亚斯的时候，雷纳德和尤莉还是不敢相信自己的耳朵。就在格拉萨尔设下计计企图夺走神器的瞬间，飞艇上的西基德国王利用咒文给大家解了围，趁对方慌乱之际，雷纳德变身白骑士，机智地得到了守护风之民一族的首领人留下的武器。一番激战后，格拉萨尔再次败退，卡拉也趁之离开，不过此时风之谷的格里巴虫也受到了惊吓，开始变得躁动起来。

② 众人随风之民的帮助下虽然避免身处于废墟之中，但无奈逃跑还是晚了一步，为了沉重地弹开了急速前进的格里巴虫的背上。

位置	获得物品
F-6, 高台	刃金の宝玉【六级】
C-8, 高台	守护的宝玉【六级】
C-5	ヒトツルハンド
B-4	炎見陣盤
C-3	サイ
F-4	雷火丸
D-4	こぶしの庭笛
D-5, 高台	風印の小石

虫之谷(西部) 采集点数据		
种类	位置	获得物品
花草	C-3, F-7, D-6(高台)/D-4(中段)/D-4x2(上段)/D-5, F-6(高台)/G-6	コゴムシ/九曹虫/オオゴキ/メクリ
花草	D-7	木の枝/墨/枯木/小きさ雷木/しなびつる
蘑菇	C-4	影石/腐草石/桐草石/根草石
蘑菇	C-4	白の粉石/赤の粉石/白の化石/黒の化石/黒石
花草	B-4x2/C-5/C-6/D-3	トリカブト/紅花/カサガイ/サボテン花/水鏡の繭毛
菌类	F-4, E-4x2	タンゴク/ロウソク/ナミキ/ノボリ/カサガイ

グリーバーの背中

① 卡拉离开后西基德加入我方队伍，格里巴虫背部的路不是很长，走到J-2就会触发战斗。将那里的中核击破后，格里巴虫就会中止暴走的状态了。

任务的评价

每次完成任务系统都会主要根据过关时间和杀敌数量来计算分数，只有当这个分数超过一定量时才能获得5级评价。所以对于高等级玩家做低等级任务的情况，如果始终只能获得A评价就要考虑缩短任务时间或者尽可能地提高任务中的杀敌了。

BOSS グリーバーの触角、触手

格里巴虫的触角会被场地周围的一面镜子挡住，中间，触手的HP不多，但是被打掉之后过一段时间会自动重生，所以，我们只需要清理一定数量的触手打开缺口，之后对这核心的触角做攻击就可以了。考虑到不需要进行连战，本场BOSS战我们可以让龙骑士和白骑士一起出场，这样效率更高一点。



パンヘイブン 荒野

パンヘイブン 荒野宝箱数据

位置	获得物品
H-3, 地上	刃金の宝玉【六级】
F-2, 地下	水印の小石
G-4, 地下	ハビタルブコ
J-4, 地上	刃金の宝玉【五级】
I-4, 地上	守护の宝玉【六级】
G-5, 地下	火印の小石
F-4, 地上	ソーサラーワンド
G-5, 地上	守护の宝玉【六级】
G-5, 地下	刃金の宝玉【六级】
G-7, 地上	サイ
E-5, 地下	グラディエーター
F-6, 地上	ハビタルコナ
E-3, 地下	魔杖ジュモータ
D-5, 地下	風印の小石
E-5, 地上	ハビタルグローブ
E-2, 地下	守护の宝玉【五级】
F-1, 地上	ヘヴィアックス
D-2, 地下	刃金の宝玉【六级】
C-3, 地下	守护の宝玉【六级】
C-2, 地下	ハビタルアラウネ

① 被营救成功的雷纳德等人回到族长的家中，这时西基德突然出现在他们的面前，他称自己侥幸逃过一劫，所以就来找他们了。为了阻止格拉萨尔让所有的远古骑士觉醒，众人又马不停蹄地赶往下一个地点——厄黑市黑冥野(パンヘイブン 荒野)；
② 荒野的表面上看虽然区域不多，但是加上地下下一层的复杂结构，地图会非常大，大型怪物的数量也不是一般的多，建议大家作好充分的准备和补给再来挑战。具体进入顺序为：G-2进入地下，H-3回到地面，H-4进入地下，F-6回到地面，H-4进入地下，E-4抵达存盘点，E-7回到地面，D-3进入地下，B-3回到地面，抵达D-2的出口就可以前往远古之墓草卡村了。

パンヘイブン 荒野宝箱点数据

种类	位置	获得物品
草类	E-5(地上)/H-2(地上)	コゴムシ/九曹虫/オオゴキ/メクリ
草类	H-3(地上)/H-4(地上)	トカゲイノコ/黄金色の繭毛/水鏡の繭毛
菌类	F-1(地下)/G-2(地下)	トカゲイノコ/ロウソク/ナミキ/ノボリ/カサガイ
花草	G-4(地下)	コゴムシ/オオゴキ/メクリ/ヒメタマシ
树木	I-3/I-4(地上)	小きさ雷木/しなびつる/影の原木/墨の原木
淡色闪光岩	G-5(地下)	甲虫の化石/なにかの骨/アモナイトの化石
菌类	ナミキ/ノボリ/カサガイ	ナミキ/ノボリ/カサガイ
草类	F-6(地上)	コゴムシ/九曹虫/ヒメタマシ
淡色闪光岩	E-4(地下)/H-3/G-6(地下)	影石/腐草石/桐草石/根草石
树木	F-1(地上)/F-7(地上)/G-7x2(地上)	コゴムシの原木/影の原木/墨の原木/小きさ雷木
菌类	E-5(地下)/G-5(地下)	コゴムシ/九曹虫/オオゴキ/メクリ/ヒメタマシ
淡色闪光岩	G-4(地下)	影石/腐草石/桐草石/根草石
花草	E-3(地下)/G-3(地下)	トカゲイノコ/トリカブト/紅花/サボテン花
树木	E-2/D-3/B-3(地上)	影の原木/しなびつる/小きさ雷木/影の原木/墨の原木
淡色闪光岩	C-4(地下)	雷石/黒石/黒石
花草	E-8(地上)/I-4x2(地上)	トカゲイノコ/サボテン花/紅花/リリカブト
菌类	G-5(地下)	コゴムシ/九曹虫/オオゴキ/メクリ
草类	G-5(地下)	トリカブト/トカゲイノコ/サボテン花

シムカ村

① 到达巴是一片废墟的草卡村，众人终于有了稍的安插。
② 在村口的商店作侦察，雷纳德就和同伴们最后的决战地——多古玛霍尔(ドグマホル) 相报出发，他们必须阻止作为太阳骑士力量继承者的格拉萨尔觉醒。

出了有稍的安插。
在村口的商店作侦察，雷纳德就和同伴们最后的决战地——多古玛霍尔(ドグマホル) 相报出发，他们必须阻止作为太阳骑士力量继承者的格拉萨尔觉醒。

シムカ村宝箱数据		
位置	获得物品	
C-3	騎士王聖剣	

ドグマホル

① 神殿的外围地形不算复杂，与敌人的战斗也没什么难度。这里的大型怪物都弱于功能性，战斗时可以利用这一点。一路前进，走到J-3位置就可以看到格拉萨尔一伙了；

实用技术

攻略速解

BOSSディノグレアデモス

这个BOSS和游戏初期的那个敌人非常相似，只不过实力要强出一大截，战斗中建议专心攻击它的头部，由于BOSS没有精神属性，魔法也完全不奏

效，所以打起来还是要耐心一点。另外，BOSS在发射魔法的时候会给我方造成100以上的伤害，战斗时要注意看好自己的HP，实在不行就先回血。

- ①从虫之谷的时候开始，西泽就觉得塞迪有点不对劲，跋山涉水找到塞纳德的他居然对鞋子没有沾上一滴灰尘。果然，将众人引到预先设下的陷阱处时，他露出了本来的一面。原来从巴朗多尔那次火灾以后，这个所谓的“塞迪”就是格拉泽尔假冒的！
- ②在重新出现的埃尔多尔的协助下，雷

纳德和同伴们再一次从圈套中成功脱险，而此时神殿也近在眼前了。

ドグマホール 宝箱数据

位置	获得物品
C-8	刃金の珠玉【五級】
A-8	ラメラゴンドロ
B-6	守護の珠玉【五級】
B-5	スカウトホズ
C-4	守護の珠玉【五級】

ドグマホール・神殿



①以最初出发的区域作为区域1，其后按照顺序以此类推，前进的路线应该为：C-2 > 左侧的房间使用传送装置进入区域2 > 击破U-2的黒机兵开启装置并于A-2的房间传送到区域3、

击破U-2的黒机兵开启装置并于上方的房间传送到区域4、击破C-2的黒机兵开启装置并于C-4的房间传送回区域1、击破C-2的太古の守護者开启装置并于右侧的房间传送到区域3，最后再使用U-1的传送装置就可以开始

最终战了；
②传送的过程中同时参照宝箱数据，不要有遗漏。最终战之前最好给雷纳德和西泽多带一点AC、MP回复道具，作好持久战的准备。

BOSS太陽王

格拉泽尔变身的太阳王实力还远没有发挥出来，攻击的频率和效率都

不高。对付他我们完全不需要变身，在普通状态下就能很快将其搞定。太阳王和黒騎士一样，头部弱于属性，腿部弱于属性，脚步弱于属性。

BOSS黒騎士

虽然已经是多次交手，但这次黒騎士的实力有着明显的提高，不但招式更多更狠，而且当地的HP不足时还会使

用回复魔法给自己加HP，所以变身白騎士或者龙騎士之后放逐速攻吧。另外由于黒騎士总是飞起来冲撞比较麻烦，可以的话还是将地漏封到莉露会省事一点。

BOSS黒騎魔神

夏普尔协助卡拉变身后的最终

高，但是HP非常厚，如果一次变身搞不定就回血之后再变吧，总之只要坚持下去，最终BOSS的难度并不是很高。

BOSS黒騎魔神实际上是黒騎士与夏普尔本人的合体。第一阶段的黒騎士形态需要集中火力攻击他的核心(コア)。不过有的时候其核心会被手臂挡住，将黒騎士形态的HP全部扣完后，最终BOSS就会露出魔神形态，魔神形态的攻击频率不



- ③对于哥哥格拉泽尔的计划，卡拉也开始产生了疑惑，她不理解为什么哥哥要复兴伊修米亚国。遗憾的是，当卡拉终于意识到自己犯下的错误并想帮雷纳德阻止格拉泽尔的时候，从背后出现的夏普尔毫不犹疑地举起手中的剑贯穿了她的心脏。
- ④怀着无比的愤怒，雷纳德和同伴们虽然奋力获得了黒騎士力量并变身为了黒騎士的夏普尔，但躺在西洋杯中的卡拉还是最终闭上了双眼。在公主的帮助下，众人乘坐远古被封印的飞艇逃出了崩坏的神殿。回到

巴朗多尔，西塞娜公主顾不上休息就立刻开始和大臣们商议让国家重整旗鼓对策。之前为了营救公主，西塞娜离开了卡拉此刻仍然留在回下的国外奔走着。雷纳德和主角回到了葡萄酒店，他们知道，真正的战斗从现在开始才刚刚开始……

ドグマホール・神廟宝箱数据

位置	获得物品
C-1, 区域2	ロックブレイカー
C-2, 区域2	刃金の珠玉【五級】
D-2, 区域3	大食袋
D-2, 区域4	守護の珠玉【五級】
C-1, 区域5	刃金の珠玉【五級】

ドグマホール・崩坏神殿



后的未来为了阻止伊修米亚国的国王在那个时代再次发动战火而将重新得到复活。为了这一次能保护好女王，也是为了给自己赎罪，埃尔多尔恳求预言者将他

①崩坏神殿的构造极为简单，沿途没有分叉路，只是大型怪物会结伴出现在同一个房间里，这里推荐大家与之交战的时候最好将杂兵先清理完掉，否则陷入混战的话会非常麻烦。走到地图的D-1位置，埃尔多尔还向我们讲述所有的事实真相：

②很久很久以前，在这片大陆上有两个超级大国，伊修米亚(イシュミア)和阿斯班(アスヴァン)。两国为了各自的扩张而掀起了一场惨烈且漫长的战争。后来，伊修米亚国制造出了拥有强大力量的巨型骑士，形势开始发生逆转。不甘因此而被亡国的阿斯班国为了将这些骑士封印付出了巨大的牺牲，甚至连女王米克露娅丝(ミクレアス)也在内战中死去。而埃尔多尔当时正是女王的贴身侍卫。虽然骑士最终被封印，整个大陆迎来了暂时的和平，但是预言者却告诉埃尔多尔，女王将在一万年后

传送到未来。来到未来的几年之后，到处漂泊的埃尔多尔终于找到了女王在当代的转生——巴朗多尔的西塞娜公主。可没有想到这时就发生了最初遇到雷纳德时公主被劫持的事件……
③关于雷纳德的身世，其实他还有西洋，包括卡拉和格拉泽尔，都继承着远古之血。他们四个人小时候也是像亲兄妹一样生活在一起的，后来长大了，每个人就都在不同命运的指引下向着不同的生活轨迹走去。如今四个人的再次相遇，绝非偶然，而是受到他们身上流淌着的同一血脉的驱使。

ドグマホール・崩坏神殿宝箱数据

位置	获得物品
B-5, 区域1	シルバープレート
B-4	刃金の珠玉【五級】
C-3, 通道	守護の珠玉【五級】
C-3, 小房间	龙神魔眼
C-4, 小房间	战士的盾
C-1	グラーベマジック

ドグマホール・崩坏神殿取宝点数据

种类	位置	获得物品
花草	C-4, D-3, D-1	ヒタマツシ/オオアゴキ/キリ/コゴネムシ/丸巻虫
花草	B-5, B-5, C-3	タンゴタケ/ノイタケ/コウイタケ/オボロシノコ/ネムリキノコ
环境的木箱	B-3	黒耀石/重石/黄金色
花草	D-4	トカゲイタケ/コゴネムの毛/水色の綿毛
木箱	C-1	しなびたつぼ/小さな苗木/杉の枝木
木箱	B-2	しなびたつぼ/コゴネムの原木/杉の原木

新的序幕

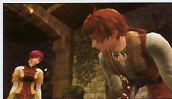
在某座遥远的荒岛上，格拉泽尔和夏普尔正在动员成千上万名的信徒

风雨即将来临，雷纳德和整个巴朗多尔将面临有史以来最大的危机……

吹起战争的号角。对于他们而言，复国已经具备了所有的必要条件。正如埃尔多尔所说的那样，伊修米亚国的国王马德拉斯(マドラス)也并没有死，而是一直沉睡在这个世界的某个角落以等待觉醒的时代。乘



通关后



通关剧情结束后游戏会提示我们进行存档,继续游戏时读取该存档会回到“ドグマホール・神殿”最后一个存盘点开始的状态(最终战进行)。此时返回世界地图,商店里的武器、防具以及饰品都会大幅更新,并在“バンヘイブス”的地图中增加“再生するためヒシカ村へ移動する”的再生选项。

转生

游戏通关后来到“バンヘイブス”的“シカ村”废墟前的掌管轮回的老人对话,玩家就可以让自己创建的角色进行转生。转生的前提是角色的等级必须已经达到30级,转生之后等级自动返回35级,所有

习得的技能将全部归零,但玩家可以相应地获得35×4=140点SP外加40点的额外奖励。按而言之,每转生一次玩家就可以获得重新决定自己职业发展方向的机会,而且也能额外多出40点SP。不过稍有遗憾的是,自创角色的外形仍然是重生也是无法获得改变的。

在线模式指南

本作除了单机的剧情流程,可以说更多的乐趣全部集中在游戏的在线模式中。发售之前曾经有很多国内玩家担心本作由于暂时没有发行港版所以会在联网时存在一些障碍,但经过实际游戏我们发现这种顾虑是完全多余的。游戏对版本和地区没有限制,港版以及日版的账号都可以正常登陆本作的专用服务器并进行在线游戏。笔者以国内常见的

2M带宽的网络来测试,游戏过程中几乎不会出现拖慢、瞬移以及频繁掉线等情况,整体来说非常令人满意。针对游戏发售当天出现的网络状况,官方于2008年12月26日对服务器进行了一次大幅维护,目前运行良好,游戏版本为1.02,2009年1月8日上午10点到12点将进行第二次维护,届时本作的网络服务会一时中断。

游戏方法

①当游戏的流程进行到雷纳德获得变身白骑士能力(完成“マウンドル地下道”剧情),我们就可以去集会会所购买工会任务了。只有购买了工会任务才能进行本作的在线模式;

②在线模式的进入方法有两种。方法一为购买好任务后进入世界地图,在选择冒险地点时如果该地图中有相应的委托任务则会有多出来的选择。选择任务后我们可以看到任务的详细介绍,包括限制时间、完成条件等等。开始任务时选择“ひとりプレイ”是单人去完成任务,可以获得更高的奖励;选择“だれかとプレイ”则是连接网络由服务器自动随机为玩家分配同伴(搜索不到同伴会提示新建任务),平均的经验值等级进行均匀的分配;

③另一个进入在线模式的方法是在存盘点或者世界地图中进入系统菜单,选择“ソネット”就可以连接上游戏的专用网络了。在该网络中每个玩家都有自己的领地(マイタウン),每个领地中又可以建立若干个上限人数为12的团同。除了输入朋友PSN的ID为好友加为好友,另外通过浏览公告板上他人的日志,我们也可以进入该玩家的页面。页面内的房间就相当于是一个休息室,里面有基本的武器以及道具补给商店,不同的玩家在里面可以建立不同的任务,同伴之间也可以分组行动。



完成任务

①在本作的在线模式中,我们只能操作自定义的主角进行游戏。任务开始时AC默认认为0,而任务的过程中不能变身为白骑士,也不能给其他玩家下达作战指令。但是在房间内,我们可以将道具从剧情角色(雷纳德等)身上以及仓库中来回转移的;

②任务的要求一般为收集规定素材、击败规定敌人等,某些还需要自动特定

机关,达成目标后便会触发BOSS战。BOSS战开始时所有参与任务的玩家都会强制参与其中。任务过程中如果死亡则会从出发点重生(影响评价),而BOSS战过程中如果玩家死亡,那么直至任务完成都是不会复活的;

③任务完成后系统会根据玩家所用去的时间、死亡次数、素材采集情况等来给出等级评价,最高等级为S。评级等级不同,所获得的工会点数奖励和道具也是有所区别的。

工会等级



①要想购买到更多的工会任务,我们就必须通过赚取工会点数来提升自己的工会等级,另外也要适当地推动单机剧情直至开启委托任务所在的全部为止;

②在冒险的团同中与同伴共同进行冒险时,我们是可以提高高于自己工会等级的任务的(1~6级为一个阶段,7级以上为另一阶段),但前提依然是要剧情发展到开启了相应的地图才行。

全奖杯一览

奖杯种类	名称	要求
铜杯	アイテムサーチャー	收集100种道具
铜杯	ウェポンサーチャー	收集50种装备品
铜杯	铜杯スター	将1种职业的技能全部习满
铜杯	赤銅の角飾り	消灭100头怪物
铜杯	探検者の証	以S级评价完成5个委托任务
铜杯	ガーマンストーン	合成50种道具
铜杯	銅杯メダル	工会等级达到4级
铜杯	赤い刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到10万
银杯	アイテムメダル	收集300种道具
银杯	ウェボンマニア	收集20种装备品
银杯	白銅の角飾り	消灭3000头怪物
银杯	解明者の証	以S级评价完成20个委托任务
银杯	アマンドルビー	合成200种道具
银杯	銀杯メダル	工会等级达到8级
银杯	銀刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到100万
金杯	アイテムコレクター	收集600种道具
金杯	ウェボンコレクター	收集500种装备品
金杯	金杯スター	将8种职业的技能全部习满
金杯	黄金の角飾り	消灭10000头怪物
金杯	制覇者の証	以S级评价完成50个委托任务
金杯	ガムローネダイヤ	合成450种道具
金杯	金杯メダル	工会等级达到12级
金杯	金刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到1000万
白金杯	プラチナクラウン	获得全部金、银、铜奖杯

年底发售的NDS游戏一个比一个厚道,内容丰富到即使碰上自己的假期也许也无法将其完美,《梦幻之星 ZERO》便是其中的代表之一,虽然本作对系统做出了简化和修改,但是可玩和可研究的东西却只多不少,丰富到令人发指的称号收集,玛古的培养,101永恒之塔的挑战,不断追加的联机任务等,都是需要大量时间才能完成的,如果能够使用Wi-Fi与其他玩家一起挑战任务,使用即时涂鸦系统会让你的乐趣将成倍增加。

文 火云 美编 心的永恒

梦幻之星ZERO SEGA 动作角色扮演
NDS ソフトバンクエンターテインメント 日本
 2008年12月20日 1~4人 4800日元
 发行商/公司 软件式样/颜色 蓝色/白色
 制作/发售日期 制作人/原案/剧本/脚本/原画/监督/演出/音乐/编曲/制作/发行

冒险的基础知识

基本操作

按键	作用
十字键	控制角色移动
L	视点归中
A	切换动作画面
Y	实装动作画面左侧动作
B	实装动作画面中间动作
A	实装动作画面右侧动作
X	自动抽取道具(按住)
START	打开/关闭菜单



通关时间: 12小时

组合键的操作

本作针对NDS的按键对系统做出了一些改动,我们可以看到基本上NDS的所有按键都被赋予了作用,但是想要在操作上做得到得心应手得记住游戏中的一些组合键的操作。

转动视角

由于没有摇杆,所以PSP版中负责转动视角的十字键在本作被赋予了控制角色移动的作用,而视角的转动就需要用到组合键的操作来实现了。迷宫画面中(基地中无法转动视角)按住R+X键或L+X键就可以向左右转动视角了,不过由于攻击时还需要按其他按键,所以一边战斗一边转动视角还是需要适应一段时间的,配合L键迅速让视角归中能够达到事半功倍的效果。

底座动作

在基地活动时按住L(L+R)键再按十字键就可以做出各种



肢体动作(每个方向有不同的动作),没错,这个组合按键除了能够对联机的其他玩家表达你的情绪之外没有实质性的作用。

调出装备栏

本作不像PSP版那样可以在准备好的几套装备中快速切换,所以想要更换武器还要调出菜单再进入装备栏进行调换,不是很方便,R+START可以直接进入装备菜单进行武器和装备的变更,省去了按START键的步骤也算比较快捷的操作了吧……

平滑移动

战斗中按住L键再移动就可以做出身体一直保持在正前方位置的侧向移动了,使用远程武器视角拉得比较远的时候使用平滑移动能够很好地辅助瞄准等操作,由于本作还战时的视野不是很开阔,所以使用近战武器时平滑容易丢失正在攻击的目标。

14种角色类型



在游戏开始后玩家需要按照系统的提示制作自己在游戏中的分身,种类、职业和性别这3种组合一共可以衍生出14中角色类型。其中每种组合的能力、使用技能以及擅长武器等都会有所区别,玩家在进行设定时可以根据自己的喜好做出组合(即使种族和职业相同,性别的不同也会导致角色的能力产生细微的差别)。

人类

全部能力都非常平均,无论猎人、枪手和法师都能够担当的种族,但反过来说没有特别突出的能力也是这个种族的最大缺点。没有机器人和新人类的自动回复能力,虽然基础能力不逊色,但是却可以使用更多的提升能力上限的道具“マテリアル”来获得比其他种族高的成长性(人类最多可以使用100个突破上限的道具,而机器人和新人类只能使用30个),总之是泛用型,在游戏养成中可以很快地将能力发挥出来的早熟型、初心者比较适合这个种族。

猎人:基本上所有打击系武器都能够得心应手,能力平均而且成长出色。由于可以使用技能,所以在攻击和支援方面都能得到发挥,在人类职业中HP和攻击力为最高。

枪手:以射击武器为主,在远距离对敌人进行攻击的类型。相比之下命中率是这个职业的关键,除了一部分的攻击技能之外,还可以使用回复技能。

法师:法击力优秀,可以使用全部的技能,防御力低下使得该职业需要在后方对敌人发动攻击,男性法师的HP成长较高,如果需要的活也可以在前线进行游戏,但需要注意HP的回复。



机器人

拥有三个种族中最高的命中率。也是唯一可以使用机关的种族。设置机关后玩家的画面中可以显示出机关的位置。机器人拥有在战斗中自动回复HP的特性。



但无法使用任何技能。由于可以通过自动回复特性来挽回没有技能损失，在战斗中可以节约出大量的回复道具，所以可以在动作面板留出位置装备为队友回复的道具。机器人种族无法选择法师的职业，玩家在制作角色时需要注意。

猎人：机器人猎人拥有所有角色中最高的HP和攻击力。由于种族本身的能力使得机器人猎人也有不俗的命中率，所以该职业除了能够使用近身武器外还可以造成大伤害之外，还可以使用远程武器配合机关来给敌人造成危害。

枪手：拥有无人能及的命中率，在战斗中基本不会发生攻击MISS的状况。可以说机器人是游戏中最适合做枪手的种族。HP和防御力不俗也使得玩家无论距离敌人远近都可以发动有效的攻击。

新人类

新人类拥有游戏中最高的攻击力，天生就是当法师的料。HP和防御力的不足使得新人类承受不了太多攻击。由于本作初期的难度还是比较高的，所以如果玩家选择法师就要有老老实实地在队伍后方进行魔法攻击的觉悟。和机器人不同的是新人类拥有自动回复PP值的特性，所以该种族在战斗中可以大胆地使用各种技能对付敌人。能力的成长属于晚成型，等级较低的时候很容易陷入苦战，适合上级者使用的种族。该种族无法选择枪手。

猎人：虽然该种族的HP和防御力比较低，在战斗中需要时刻保持谨慎。但是由于可以自动回复PP值也使得该种族的猎人在战斗中可以使用各种技能，拥有全角色中最高的回避

率也可以有效减少敌人带来的伤害。

法师：

能够使用全部技能和拥有最高的攻击力使得新人类法师的实用性大增，除了能够使用双魔法给敌人造成危害之外，也可以为队友回复HP与增加各种能力。由于防御力较低所以要避免与敌人近距离接触。否则抵挡不了高攻击力敌人的几下攻击。



16种武器的特征

本作中登场的武器种类非常丰富，收录了打击类、射击类和法击类共16种武器。不同的职业所能够使用的装备与武器也不尽相同，如果对每个职业都有爱的话不妨利用三个存档建立不同角色的职业，如果玩家打到本身职业用不了的装备不妨将它们放到角色公用的存档中，这样就不会浪费了。另外，经常联机顺便也可以避免类似的情况发生。

打击系武器

直接进行近身攻击的武器种类一共有7种，近身武器给敌人造成的伤害取决于自身的攻击力与武器的攻击力之和，在对武器进行判定时除了优先考虑攻击力之外，也要参考武器的属性。同一种武器当然是附加属性高的才更实用。

武器	说明
片刃剑	攻击迅速，攻击力以及范围都比较平均的武器。
大剑	攻击力较高但速度较慢，攻击范围与距离出色。
双小剑	和片刃剑的攻击速度相同，但拥有多段攻击，攻击范围小。
长枪	攻击距离远，威力大，但移动速度较慢。
爪刀	速度比片刃剑稍快，威力稍高，范围较小。
大盾	可以攻击复数个敌人，距离较远，攻击范围广阔。
两刃	比双小剑攻击段数高1次，威力较高。

射击系武器

发射子弹攻击敌人，枪手最擅长的武器类型。射击系的武器攻击距离一般都很远，可以在距离敌人较远的位置进行攻击。

但是需要注意的是除了枪手之外的职业在使用射击系武器时会因为距离过远的关系造成命中率下降，敌人身前有障碍物时，玩家的射击会被阻拦下来。

武器	说明
短枪	性能平均的武器，在平射中可以攻击射程较长，能够攻击距离远的敌人。
长筒	普通状态下为打击枪，按住L键可以切换射击模式。
机关枪	一次发射两颗子弹的武器，攻击频率高，但射程较短。
大炮	不能进行连续攻击，但单次威力较高。
光子炮	不能进行连续攻击，发射光枪带有穿透效果。

法击系武器

与打击系和射击系武器不同的是，该系武器的伤害由玩家的攻击力加武器的攻击力决定，法击力比较高的法师才是法击系武器的主人。虽然法师以外的职业也能够装备该系武器，但是在使用技能时的伤害有所修正而无法发挥出武器的最大威力。

武器	说明
短杖	攻击速度较快攻击距离短，使用特定属性的技能威力能够得到提升。
长杖	拥有较高的攻击力，攻击距离长但速度较慢。
飞刃	可以在远距离下给敌人造成物理伤害。

战斗的基础知识



虽然基本沿用了《梦幻之星》系列的战斗系统，但是本作在战斗上还是有前作以往不一样的地方。虽然删减了部分系统，但是玛吉等经典要素的回归以及单机部分完整的剧情演出，以及利用Wi-Fi下追加任务与其他玩家联机的设定使得本作的可玩性上升了一个档次。

动作面板设定

在本作中出现了个名为“动作面板”的系统，玩家在战斗中的需要使用动作面板上设定好的攻击、回避或技能等等来采取行动。我们可以看到NDS下界面右上角有三个图标，而Y、B和A键就对应这三个图标，我们可以在菜单中

的“バレット”选项中把攻击以及回避等设定在面板中，战斗时按下相应的按键即可。除了这三个可以直接看到的图标之外，战斗中按住H键也可以调出另一个面板，建议将一些辅助技能，比如回复HP等动作设定在该面板上。

连续攻击更有效

在游戏中除了大炮与光子炮以外的武器，都可以通过普通攻击与强力攻击的组合成三连击。本作的连击同系列一样需要按照一定的节奏输入，不同武器的按键节奏也有所区别，但基本的最佳时机都是完成攻击动作的前几帧，具体如何操作还需要玩家花一定的时间来摸索。本作的按连击与以往不同的是，在最佳时机输入按键并不会增加下一击的攻击力，而是可以更加快速的完成下次攻击，否则就无法形成连击，也就是说本作中按照

时机来按键将加快攻击的效率。连续攻击时的第2击和第3击的命中率会上升，所以命中率较低的强大攻击可以在连接在连击的后续段再使用。当参战的同伴也受到伤害同一敌人使用三连击时，就会发生“chain”连击，此时画面中也会出现相应的连击提示。chain连击中如果玩家使用武器的必杀技或高威力技能能够给敌人造成大伤害，而随着chain的回报增加，连击所需要的时间也越来越短。

特典武器

在下水道的自动贩卖机输入特定的密码就可以获得特定的隐藏武器，它们的密码分别是8331-7716 (ムックのロケ)、3489-9723 (複製ブレイドガン)、9247-3115 (ヴァリアント)、セルベリアの枪(4137-5476)、Vジャンプシールド(4841-9476)、カドウタスの杖(8741-4615)、テスタロッサ(5648-4762)。

大威力蓄力攻击

基本上本作的任何攻击与辅助技能都可以进行蓄力，在攻击时按下攻击键就可以看到角色身上发出光芒，蓄力完成后放开按键就可以使用消耗PP值的武器特殊技以及技能了（每种武器和技能所需的蓄力时间不同）。通常情况下每种武

器都有3种特殊技，玩家可以在武器资料中的“アオトンアーツ”查看特殊技的攻击力、命中率以及消耗的PP值等资料。而技能的蓄力效果基本是单体变为范围，但变为范围技能时消耗的PP值也会有所增加。

选择合适的附加属性

武器除了拥有特定的特殊技之外，还有针对不同敌人可以发挥出不同作用的附加属性（可在武器资料中的“エレメント”下查看）。每个武器的附加属性是随机生成的，即使是同一种武器在掉落时也会生成不一样的附加属性。在攻击时这些附加属性例如“麻痹”、“黑盾”等，会随机发动，发动的几率和属性的等级成正比，比如麻痹LV1的发动几率就肯定不如麻痹LV2来得高。针对不同的敌人选择特定附加属性的武器，可以发挥出



是衡量伤害的重要标准了。

武器的附加属性也可以在基地中进行合成，返回基地在“カスタムショップ”中选择“エレメント”合成即可。如果玩家手

武器与防具的强化

PSP版强化武器和防具需要在基地中才可以进行，本作中简化了强化的步骤，只要玩家获得强化的道具，然后在道具栏中直接使用就可以对指定的装备进行强化。被强化的武器名称后会被注以“+强化次数”的标记。游戏中的强化道具分为“モノグラインダー”、“ディグライナー”和“トリグライナー”3种，这3种强化道具可以对不同珍贵度的装备进行强化。强化到最高

段位的武器还可以在基地中的カスタムショップ中更改特殊技。

最容易获得的强化道具“モノグラインダー”只能强化珍贵度LV1~3的武器，而且不能对防具进行强化，而珍贵度LV3级的武器玩家自身等级在LV5以上就可以使用。所以，如果玩家手中有好用的珍贵度LV3的武器，而モノグラインダー又多得用不完，则可以考虑强化出一把低珍贵度但攻击力与命中力高的实用武器。

培养玛吉

玛吉(マク)是系列的经典设定，它会为我们的战斗提供可靠的帮助，我们则可以将其获得的道具喂给这个跟在身后的小家伙来强化它的能力（这样一来游戏中的鸡助道具就不那么珍贵了）。随着玛吉

周围的槽满之后，按住L+R键然后使用十字键调整好方向松开按键即可使用。

玛吉的性格将影响到它在战斗中为玩家提供的帮助(やるちゅ頼向攻击力强化、かっこよくなる傾

卡带做工及周边配置

AK21 AK21的卡带设计抛弃了AK2系列原先的卡扣式外壳,也采取了超薄封装工艺,卡带的金手指部分也和DST11一样加起来三栏,卡带在烧录卡的最上面,也非常利于插拔,不过和DST11不同的是,AK21

采用了开天窗的设计方案,这样使得卡带正面有一小块隆起,并且十分明显,插入NDS主机中也会因为芯片的隆起有很大的阻力,不过还是能够正常的插拔,这点对于追求完美的用户可能会感到十分的别扭。



▲未开天窗的DST11内部使用了黑胶封装

R41 EZVI的卡带同样使用的是超薄封装,这和之前的EZ系列产品是一致的,卡带的TF插槽在烧录卡背面的右侧,而不是像DST11和AK21一样在烧录卡的最上面,侧面插槽的好处是外观上的完美,插入NDS中不会被人看出使用的是烧录卡,不过由于是侧插的缘故,EZVI的插槽并没有使用弹簧式设计,这点对于习惯了弹簧式卡槽的玩家可能会有些许的不适应。此外EZVI的金手指部分没有使用栅栏式结构,读取上较于AK21和DST11可能会更优秀一些。EZVI的卡带正面

和AK21是一样的,同样有天窗设计,不过EZVI在这要点比AK21处理得更完美一些,虽然有天窗,但是并不突出,在NDS的插拔上要强于AK21很多,顺滑度基本和DST11相当。



▲侧面插槽的EZVI可完美插入NDS主机中。

R41 从卡带收纳盒中取出R41可以看到,R41使用的依旧是R4改版之后的模具,卡带两侧有圆环状的凹槽,TF卡槽位于烧录卡本体的最上面,金手指部分没有栅栏的保护,不过和AK21、DST11不同的是,R41

的卡槽虽然在烧录卡的最上面,但它并不是弹簧式的构造,而是像EZVI一样的直插式,卡槽很紧,TF卡的插拔都比较费劲。R41在卡带的正面没有天窗的设计,所以插拔在NDS上都比较顺畅。

DST11 从包装中取出DST11可以看到卡带采取的是超薄封装技术,整个卡带没有一个螺丝。DST11的卡槽位于烧录卡的最上面,采用的是弹簧式的设计,TF卡能插入取出都比较方便。对于卡带的金手指设计,DST11使用的是栅栏结构,这点和正版卡是一致的,不过经过很多用户的实际反应,栅栏式的金手指设计可能造成卡带使用久之后NDS主机不易识别的状况,对此不完善DST11的表现也是怎样。此外,DST11卡带的本身没有天窗结构,插入NDS十分顺畅,很值得称赞。

内核使用界面

AK21 AK21延续了AK系列的精良界面设计,其内置三款动态风格皮肤,上屏主要显示日期、时间和玩家信息,下屏同样是游戏列表的显示,右上角的太阳标识是用来调节亮度的,最下面的START则是AK21的系

统设置功能,AK21虽然直接显示的内容比较少,但是看起来非常养眼,使用起来也比较方便。



▶ AK21被NDS主机完美识别



◀功能集中的EZVI下屏菜单

是游戏列表的显示,下屏是内核的操作界面,我们可以通过左侧的功能列表来调节屏幕亮度,设置游戏附加功能,查看帮助指南和进行关闭主机的操作。中间则是显示当前选中游戏的信

EZVI 在内核的界面设计上EZVI应该是介于AK21和DST11之间,比DST11略强,但和AK21却要稍微逊色一点。由于EZVI的内核是在Moonshell的基础上进行设计的,所以整个界面和Moonshell十分相似,上屏

息和SLOT-2卡槽的状况,最右边上下图标可以控制光标的移动,此外我们也可以在EZVI下屏的右下角看到当前的时间显示,EZVI在内核皮肤上比较简约,灰白色的背景是看起来不如AK21的主要原因。

DST11 DST11在界面上比较简单,上屏显示游戏的参数和信息,下屏以大图标方式显示游戏列表,每个游戏都会显示icon图标、文件名和容量,此外在游戏的文件名下面还分别有软复位、金手指、取机和DMA载入模式的状态图标,这主要为了方便玩家了解当前的游戏设置状态。内核的界面风格是灰白色调,看起来很淡雅。

R41 进入R41的界面分为游戏、多媒体和引导SLOT-2烧录卡三项,其中多媒体是大家熟悉的Moonshell,引导SLOT-2烧录卡因为NDS1没有SLOT-2卡槽,所以也没有作用,这里主要看游戏下载选单界面,在游戏界面下,上屏是存储卡中的文件列表,下屏是当前选中文

件的具体信息,可以看到最后修改时间等,选中游戏的话还会有设置和金手指按钮。在下屏的左上角和右上角分别是调节亮度和开关软复位的功能按键,这两个功能也同时对应NDS主机的L和R键,整体来说R41的界面比较单调,不过不失。

游戏及自制软件兼容性

AK21 AK21对于游戏的内容并不是特别的出色,部分汉化游戏不能显示icon图标,新出一些游戏修正速度较慢,这都是AK21的问题所在,不过比起需要使用金手指来维持游戏运行的DST11,AceCard官方显得更有诚意一些,新版的内核是12月17

日发布的4.13,它修复了《梦幻之星ZERO》创建人物死机的问题。自制软件上AK21和DST11同样优秀,自动DLDD补丁等功能一样不少,软件运行起来也没有卡顿问题。

▶ 最新大作《梦幻之星ZERO》可在AK21上运行



EZVI 在游戏兼容性上,EZVI可以说是现阶段NDS烧录卡中最完美的一款,无论是新游戏还是汉化游戏均可全部运行,不会有加载失败或是游戏中出现运行问题的状况,而且在内核更新的速率上EZVI也是最高的,遇到不能运行的游戏,24小时内官方都会推出新版进行修复,从此可以看出EZFLASH小组对玩家认真负责的态度还是其他厂商可以比拟的。而在自制软件兼容上EZVI也继承了EZV PLUS的优秀传统,自动DLDD补丁功能使得所有软件直接插入就可运行。

DSTN NDSL时代的DSTN是以廉价和100%游戏兼容所闻名的,不过到了NDSi时代,DSTN的100%游戏兼容早已不复存在了,官方的内核更新目前还停留在2008年7月17日发布的1.16上,即使新版的DSTN上市,官方也没有发布新的内核。而面对现今众多专门针对烧录卡加密的游戏,DSTN均需使用手指来运行,这让DSTN在与其他烧录卡的对比上略显下风,不过对于自制软件DSTN还是保持了良好的兼容性,几乎所有软件都可正常运行,而且内置的DLDI补丁技术也十分方便。

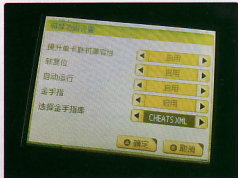
R4i R4i的游戏运行状况和EZVI基本相当,但是内核对不能运行的新游戏修复速度没有EZVI快,此外由于R4i并不是原先的R4厂商所制作,所以它的更新应该不会像老R4那样中途放弃,R4i目前的最新内核版本是2009年1月7日发布的1.52HF,游戏兼容更新到了编号3219。自制软件的兼容上R4i和其余三款卡带都是一样的,这里就不在赘述了。

► R4i可以完美支持NDS目前的所有游戏



软复位金手指运行状况

AK2i AK2i的金手指功能是整合了AK R.P.G自制内核中的金手指功能才实现的,它也是支持AR编码的金手指文件,不过和DSTN不同的是,



DSTN可支持.DAT和.XML两种文件结构的金手指数据,并且在游戏中可实时开启和关闭。软复位的游戏兼容和DSTN基本一致,一般游戏均可直接复位到烧录卡的界面菜单。

◀ 可支持两种文件结构的金手指数据

DSTN 软复位上DSTN基本没有太大的问题,偶尔遇到复位失败的,玩家可以直接按NDS的电源键进行复位,所以这点没什么值得担心的,金手指上DSTN支持AR编码的文件,可兼容目前网络上的大部分金手指,金手指的使用上也没有问题,选择后进入游戏直接生效,比较出色。

R4i 和AK2i、DSTN一样,R4i也只支持AR编码的金手指数据,不过由于老R4的庞大基数,要找到R4的金手指是十分容易的,R4i的

EZVI EZVI的软复位设计和其他几种烧录卡不同,它使用的是单独的补丁文件来支持游戏复位的,目前EZVI的软复位补丁有官方专门的人员进行维护,基本上所有游戏都可进行复位。金手指上EZVI是全球唯一一款兼容EC和AR两种编码的卡带,网络上的金手指数据都可以被EZVI所使用,另外EZVI也支持在游戏中随时开始和关闭金手指的功能,比起其他几种卡EZVI的金手指要略胜一筹。

金手指在使用上和DSTN一样,都是保存选项后进游戏就是开启状态的,游戏过程中不能关闭,比起AK2i和EZVI可能有些逊色。

其他附加功能对比

AK2i AK2i在附加功能上比较出色,比起仅有DMA的DSTN要多出复制、粘贴、删除、软关机等等常用功能,而AK2i最与众不同的还不止这些,其独创的ROM RIP技术才是附加功能中最闪亮的一点,ROM RIP就是将游戏ROM中的无用数据进行处理,因为有些游戏在容

量上不会做满,所以厂商就会使用大量的无用数据来进行填充,这些数据不仅占地,而且还没有任何实际作用,这时AK2i的ROM RIP功能就起到了作用,删除的无用数据能为TF卡节约很多空间,不过使用效率慢是这项功能惟一一个比较遗憾的地方。

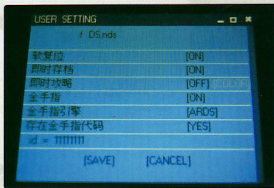
DSTN DSTN的附加功能较少,只有DMA载入模式这一种,不过DMA载入模式确是相当的实用。DMA是英文“Direct Memory Access”的缩写,直译过来就是直接访问内存的意思,DSTN在开启DMA模式后,CPU只须完成向DMA控制器下达指令的工作,数据的处理和传输就都让DMA控制器来进行了,这样的好处就是可以让游戏的加载速度变快,不过游戏在运行之后就会摆脱DMA控制器了,所以开启DMA模式对游戏的运行是没有影响的。

► 开启了DMA载入模式的游戏菜单



EZVI 即时存档、即时取档,作为NDS上第一款同时具备这两项功能的烧录卡,EZVI的附加功能确实要显得更加出色一些,即时存档可以在游戏中随时存档,存档过程大约在10秒左右,之后可在任何环境下进行存档操作,存档过程瞬间完成,存档后还会回到存档时的游戏环境,这项功能对于高难度、存

档点少的动作游戏尤为实用,特别是最新的《恶魔城》,配合EZVI的即时存档功能后会变得更加有趣,全程无需金手指就可以打通关了。而即时取档对于游戏玩家也是十分出色的一项功能,尤其是那些喜好FPS游戏类型的玩家,更是异常的重要,毕竟随时随地不受条件限制的查看存档要比带着书本或坐



在电脑前看攻略方法很多,此外EZVI也具备复制、粘贴、删除、软关机等等文件操作功能,可以说EZVI的亮点就在于附加功能上的优越性上。

◀ 拥有即时存档的EZVI游戏功能列表

R4i R4i的附加功能基本上没有,作为主攻游戏的烧录卡产品,软复位金手指等常用功能不欠缺就能

足以了,文件管理上也仅有删除一项,不过这可能对于追求实用的玩家来说是个喜欢的理由。

总结

在经过六项的详细对比后,相信EZVI对目前NDSi烧录卡的功能和现状都有了充分的了解,DSTN相对来说可能是目前比较出色的烧录卡,AK2i和R4i基本相当,而EZVI由于有独占的即时存档和即时取档可能更引人注目一些,不过目前NDSi的这些烧录卡还都是各有得失,希望您能在充分了解它们之后能够选出心仪的卡带,从而享受轻松愉快的游戏生活。

PS2 殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持 玛娜



春节到了，终于可以把你之前留下的 PS2 游戏都补一补了。《女神异闻录 4》还没有完美，《葛叶雷道与阿巴顿王》才玩了一半。近期的新作几乎都只玩了一点，加上之前还有许多想要回顾的老游戏，估计我没日没夜每天坐在电视前玩也只能打通其中的最小一部分吧，更何况过年主要活动是走亲戚……总之，各位读者一定要好好规划，抓紧时间，奋勇战斗，在这辞旧祝大家早日把游戏债都还清。

投稿邮箱: game3@ucg.com.cn

实用技术

PS2 瞩目速报

- 终于要过年了 (><)!
- 终于有压岁钱拿了!
- ……还压岁钱呢，说到压岁钱我就泪流满面! 按我这个年纪，不给侄子女发红包就不不错了。
- 还、还要发红包?
- 那还用说，去年还送了游戏机呢……
- 姐姐! (双眼闪光地伸手)
- 去去……天天抱着我的 PS 和 NDS 还不满意。
- 不过说起来，我发现压岁钱有个很不合理的地方。
- 喂? 压岁钱也有不合理的地方?
- 那当然，你想想，一个人能收到压岁钱的时间只有 5 岁到 20 岁的这 15 年左右，但是 20 岁之后直到老死为止，每年都要向外发压岁钱，怎么看都是亏了呀!
- 玛娜……哈?

也就是说，每个人要发 50 年左右的压岁钱，但是却只能收 15 年左右的压岁钱……这么一来，差不多有 35 年的钱白白发出去了……喂? 不对……但是所有人都只收了 15 年的钱……那么还有 35 年的钱发到哪里去了? (短路中)

……行了行了，别想了，过年的时候慢慢发吧，我们先回到栏目中来。



《新岛空响》

遗漏的精彩 欧美篇 Vol.3 游戏推荐

在挑选介绍的游戏时，我们尽可能避免了一次性介绍大量的作品，而将介绍重点放在了每款游戏的特色之处，希望大家在读到每款游戏的介绍之后能够根据自身兴趣更有针对性的进行选择。如果大家对栏目有什么意见或建议请来信与我们联系，让“遗漏的精彩”变得更精彩!

文 / 阳光成员 依然盆盆

寒冬 矗立在真相四周的，是被称作“杀戮”的墙!

原名	Cold Winter
类型	主视角射击

说到美式游戏，自然少不了主视角射击游戏，不过由于 PS2 时代美式的游戏偏好手柄操作等问题，这一类型的游戏直到现在才被我们所熟知，因此错过了一些优秀作品，本作就是其中的一款佳作。

本作的故事和许多英雄故事一样缺乏新意，不过游戏在故事上的薄弱相比起热闹丰富的战斗来说几乎可以忽略不计。本作收录的武器种类众多，总共达到了二十种以上，遗憾的是玩家一次只能携带两种武器。另外，合成系统的引入在同类游戏里也显得十分新颖，譬

如说，当我们拥有炸弹、瓶子和手榴弹的时候，就可以自己制作一个燃烧弹，不过能够合成的物品种类有限且几乎在实战中作用不大，所以这项设定基本成了摆设。在打败敌人之后，弹药不会从敌人身上直接掉到地上，而是需要玩家走近尸体按按键搜索才能获得弹药。游戏中场景对玩家攻击的反馈也比较到位，所有的箱子都可以用枪、拳头或者是举起来扔到地上的方式打开，这也是举武器和道具的重要方式，在战斗的时候玩家甚至还可以将场景中的垃圾箱等大件物体移动到现实处作为掩体。此外，敌人在中弹后的表现也非常真实，不同部位中弹会造成不同的受伤效果，即使敌人死后玩家仍可以继续攻击将其打

得面目全非一泄心中之恨，导致一场战斗后场景中可能满屏是敌人的肢体，可以说是非常血腥。值得注意的是，游戏过场时所运用的镜头效果很有看电影大片的质感，惟一不足就是游戏画面在现在看来确实不太理想。



007 所有或一无所有 Myname is Bond, James Bond

原名	James Bond 007: Everything or Nothing
类型	动作

自第一部 007 电影上映至今已经过了将近半个世纪，系列至今的惊人数量更是无人能出其右，而根据 007 而生的游戏系列虽不及电影久远，却也绝对算得上是一款常青树。

本作的素质相当高，首先是和德的

能力被很全面地展现在了游戏当中，毕竟这位特工不仅仅拿着枪杀人，他还有更多的超凡技艺，像是驾驶、打网球等等。游戏中战斗的重点是射击和掩护，特别是当玩家和一群高 AI 的敌人作战时，把瞄准开枪的时机和提高爆头率都是十分重要的。

车辆可以说是 007 电影和游戏不可缺少的元素，本作中高性能和种

多类型的载具工具绝对会给你带来不亚于电影的刺激感受。值得一提的是这些车辆都有着非常真实的建模，多样的分支道路和良好的操控性使其并不逊色于一些赛车游戏。为了将邦德临危不惧、机敏过人这种“酷”的特质反应出来，游戏为此设置了一套称作“邦德时刻”的系

统。比如发动之后驾驶摩托在屋顶上穿梭显示刚健身。为女郎按摩展现肌肉柔情或是利用房顶吊钩解决下方的大量敌人来体现间谍功夫，这套系统都可以对其进行完美的诠释。此外，发动每个关卡的“邦德时刻”之后还会获得一定的附加分数，关卡结束时达到要求就可以获得金钱或是白金奖杯，在这之后就可以获得武器升级或是开启作弊。

不论是电影还是游戏，氛围对于 007 的作品来说都显得十分重要，譬如标志性的开场、主题曲和演奏。当看完本作别具一格又似曾相识的开场，听到皮尔斯布鲁斯南等原班人员的倾情献声之后，相信你会打消所有对电影改编游戏的顾虑。区区数百字实在不能完全展现出本作的全部魅力，希望大家能够亲身体验一下这款“007 系列”中不多的优秀之作。



黑暗标靶

原名 Darkwatch
类型 主角射击

同为吸血鬼猎人，本作主人公的名声显然比不过“范海辛”和“刀锋”两位前辈，不过如果说起在PS2平台上分别以三位英雄为主角所推出的游戏作品，那么两位前辈还真是不得不甘拜下风。

本作的游戏封面上虽然印着Capcom的大名，不过坐落在圣地亚哥的制作商High Moon Studios却是地道地道的“美国产”，前身为Sammy Studios的他们在2004年经



过一系列人事变故之后最终还是没有让这款优秀的游戏流产。对于玩家来说这无疑可算是一桩幸事。故事主人公是19世纪美国亚利桑那州的火车大盗Jericho Crose，在他打算进行最后一次抢劫时，却跳上了错误的火车，在无意中释放了魔鬼之子Lazarus并使其涅变了为吸血鬼。为了夺回自己的灵魂，Jericho加入了与邪恶力量进行抵抗的神秘组织Darkwatch。

武器是射击游戏的核心，本作不仅提供了从手枪到步枪等多种常规武器和各种充满幻想元素的热枪，后期还有火力超强的车辆供玩家驾驶。无论手持何种武器，玩家都可以进行肉搏，肉搏对一般敌人的攻击力大得惊人，特别是在狭窄的道路上遇到大批杂兵之后挥一下枪托倒一大片的场景十分爽快。当然了，既然已经成为了吸血鬼，主角自然少不了一

些非凡的能力，比如在主角角射击游戏里比较罕见的二段跳、开启后敌人呈高亮状态方便定位的“血之眼”、在能量槽消耗完之前受到双击不会降低体力且自动回复后可继续使用的“血盾”。这些设定不仅令传统的主角角射击游戏玩起来更有趣，而且在战斗中也能进攻方式多样化。

游戏还有一个与《生化奇兵》中对待Little Sister类似的设定：当玩家遇到同样受到Lazarus诅咒的无辜受害者时，可以选择对他们的灵魂进行救赎或者是吞掉，而你的决定会影响你“善”和“恶”的声誉值，进而关系到这两方面各种对应的能力和最终决定结局的走向，可以说这类蝴蝶效应的引入更丰富了游戏趣味性。另外，虽然本作是一款主角角射击游戏，但与大多数同类游戏不同的是，游戏中部分关卡被设计成了第三人称射击。比如有一天需要玩家骑着爱马飞奔在黑色天幕之下的西部旷野并不断击退追来的敌人，紧张的节奏使玩家能够获得非常刺激的感受，而这些只是本作中的部分亮点而已，要想完全体验这款游戏魅力，大家还是亲自动手吧。

猎杀吸血鬼的吸血鬼!

爆走山地自行车

原名 Downhill Domination
类型 竞速

“Downhill”是极限运动的一类，运动员驾驶着高山速降车或者是滑雪板从山顶上以相当快的速度冲下来，可以说整个过程都充满了惊险与刺激。本作与216期中介绍的《烈火战车素素》同样都出自Inocentio之手，相信很多玩家都是因为PS3上大热的《战鹰》才对该家擅长制作混战游戏的公司有所了解，不过在本作中他们却并没有使用这一设定，所以熟悉该公司作品的玩家会在本作中获得不同的体验。

在现实中，使用速降车下坡时的速度在60公里/时以上，如果是在雪山上用滑雪板下滑，速度更是可以超过100公里/时，这种体验相信用风驰电掣来形容也不为过。所以，这类游戏能不能有较高的素质，对于速度感的表现能力绝对是关键所在。本作没有借助速度线和使屏再四角画面模糊等“外物”来对速度进行修饰，而是直接利用了跟镜头的高速移动速度，可以说游戏提供的是更真实的温度感受。和大多数竞速游戏不同，本

勇敢者的游戏!

作没有赛道的详细地图，而只有一个高度计，因为赛道一直会向山底延伸下去，游戏的重点在于“高度”而非“转弯技巧”。另外，在本作中你几乎很难将视线离开角色第一眼远处，因为在令人神经紧张的速度下行驶的同时，我们还得一边躲避障碍一边考虑腾空空出的花式动作。

说到动作，这也是此类极限游戏的亮点，而无规则物理的本作足以在这方面带来刺激的爽快感：疾驰而下随坡而升，再按左键转身前后翻腾，陆地的收招落地，在这一系列动作真是会让人赏心悦目大叫过瘾。本作中，要想在比赛中获得胜利光有速度是不够的，用后轮铲翻车自己的对手，或者用瓶装水将前方的对手砸下赛道都是我们保持领先的必要手段。此外，游戏的赛道遍布各种场景，从山川河流到乡村城市，从冰川冻土再到绿地森林，而且不同的赛道有各自典型的特点，比如说在盐湖城的赛道就横跨在整个城市之中。玩家不光需要仔细观察赛道以便穿下水道越过山场和工地，还得随时注意只有城市赛道中才会出现的车辆、行人和电杆，所以基本在每条赛道都能获得不同的

乐趣。游戏还提供了多种模式，玩家需要使用不同的方式才能取得比赛的胜利，相信等完全掌握了这些模式的精髓之后，我们就可以在Downhill的世界中任意飞腾了!



好吧……那还是介绍一下最近公布的几款新作吧。

玛娜，其实是新作也不尽然，因为大多数都是从其他机种上移植到PS2上的游戏，最近公布的两款预定要登陆PS2的游戏分别是街机上的格斗游戏《阿尔卡娜之心2》和PC的文字冒险游戏《娇蛮之吻2》，其中《阿尔卡娜之心2》会比原作增加新角色和新舞台，全部角色的插画也由漫画师赤贺博尊的重新绘制，而且还会在保留街机版所有要素的基础上追加全程语音和插画鉴赏模式，而以个性强女主角为特色的《娇蛮之吻2》也会追加CG、角色并对剧本进行大幅修改，这两款游戏都预定在2009年第一季度发售。



至于原创作则有一款名叫《风色海境》的女性向恋爱游戏公布，游戏的背景设定在一战之后的架空欧洲战场世界，玩家需要化身独立舰队空战队指挥官中唯一的女性整备员，在工作的时候与队中的飞行员们发展恋情。

看来果然是圣诞狂潮已经过去了，近期发售的游戏都比较平淡，以文字冒险游戏为主，至于PS2上的大作要等到2月中旬才会开始发售，所以这段时间大家还是以轻松游玩、多体验为主，有空的时候再补补之前落下的游戏吧。

嗯，还要趁着年轻多收压岁钱，把之后的35年都赚回来!

……别去人了。

游戏名	12月25日	类型
乐高蝙蝠侠	1月8日	动作
M&M巧克力巨大动作		动作
神奇宝贝 THE BLACK 1&2 章	1月29日	文字冒险
迅速的时空之梦之异种 特别版		文字冒险
超魂师 战斗典藏		格斗

掌中天地



期盼 PSP-3000 在春节之前能够破解, 买一台 PSP-3000 回家过年的玩家又要失望了, 因为看似岌岌可危的破解却依然没有什么进展。之前传出来的一段“破解视频”其实也只是利用了游戏存档的破绽写进了一组代码而已, 看来真正破解还是需要等待很长一段时间了。PSP-3000 迟迟不能破解, 越来越少的能够破解 PSP-2000 的价格自然也就水涨船高起来, 如果不是那么急的话还是再等待一段时间吧。相比之下 NDSi 的价格就稳定多了, 想出手的玩家就不要犹豫了。

实用技术 掌中天地

包罗掌中万象
遨游自制天地



春节自制软件大推荐

在电脑上玩 PSP

软件名称 Jpcsp

虽然这不是在 PSP 运行的软件, 相对于比较成熟的 PC 端 NDS 模拟器, PSP 明显有些过于奢侈, 在 Jpcsp 出现之前玩家几乎没有在 PC 上运行 PSP 游戏的机会。



Jpcsp 于 12 月 15 日推出了 V.01 版, 虽然目前也只有《泡泡龙》等几款游戏能够运行, 但也是填补了这方面的一个空白, 毕竟迈出第一步是最重要的。不过需要注意的是该模拟器是 JAVA 软件, 无法直接在 Windows 系统下运行, 需要通过 JAVA 模拟器做中转。游戏时需要将 ISO 文件放在 Umlimages 目录中, 相信随着版本的更新, 该模拟器可以模拟的游戏也会越来越多, 届时没有 PSP 的玩家也可以通过电脑来弥补遗憾了。

实用度 ★★

PSP 也能模拟地区

软件名称 Virtual Globe

我们都知道 PS3 在播放音乐时有一个以旋转的地球为背景的播放效果, 现在 PSP 也能够通过自制软件来实现这个效果了。Virtual Globe 便是能够让小 P 实现模拟地球效果的软件, 通过它我们可以在 PSP 中观察到地球的全貌, 使用十字键还可以移动地球, 按 × 和 △ 键为倾斜视点, L 和

R 键为放大和缩小, □ 和 ○ 则能够使地球旋转。当然, 我们不能在这款软件中实现谷歌地球中清楚地显示出街道和房子那样的效果, 但是地球上五大洲四大洋等都清清楚楚地分布在上面, 我们还是可以用它来观察大陆与海洋的轮廓, 坐公车无聊时拿来了解世界地理还是不错的。

实用度 ★★★

最省电的音乐播放器

软件名称 LightMP3

我们都知道 PSP 本身就带有音乐播放功能, 但是由于格式和耗电等原因限制很多玩家无法

街机模拟器新宠

软件名称 FBA V12P2

为了能够让玩家过一个更加快乐的新年, FBA 的作者们在年初为玩家带来了 FBA 模拟器的

快快乐乐玩纸牌

软件名称 欢乐斗地主

大家过年时围坐在一起, 纸牌无疑是消磨时光的最好工具, 这款由国人开发的 PSP 游戏就能够让玩家实现在 PSP 上斗地主的欢乐场面。这款游戏不仅能够单人游戏, 还可以与其他玩家进行联机, 玩牌时还是与人对战乐趣无穷啊 (软件支持后台播放音乐功能)。年底前该软件又进行了两次更新, 首先是改进了游戏的存档功能, 解决了加载存档后玩家的分数发生错误的问题 (删除存档文件时发生死机的 BUG 也得到了修正)。游戏的计分方法也进行了改进, 将四人斗地主时地主的得分改为农民的 3 倍, 每局总分为 0, 更改了电脑的 AI 后, 喜欢单机的玩家会发现电脑出牌的几率变小了, 向喜欢拿 PSP 来玩休闲游戏的玩家推荐该软件, 说不定父母也会爱上使用 PSP 斗地主哦。



实用度 ★★★

切, 在新版本中作者终于加入了中文菜单, 但比较遗憾的是体验版中的中文界面汉化并不完全 (目前已经有网友放出了全中文的菜单)。新版

游戏名称	机种	得分	所在榜单	页码
真人足球 追加2	PS3	24	总第 200 期 (2008 年 4B)	79
真人足球 追加3	PS3	14	总第 210 期 (2008 年 9B)	39
反恐精英	PS3	27	总第 214 期 (2008 年 11B)	34
狙击重围	PS3	24	总第 205 期 (2008 年 7A)	34
非洲	PS3	19	总第 200 期 (2008 年 9A)	36
钢铁侠	PS3	18	总第 203 期 (2008 年 6A)	45
高达无双 2	PS3	26	总第 211 期 (2008 年 1A)	115
高达无双 3	PS3	24	总第 213 期 (2008 年 11A)	15
古墓丽影 2	PS3	24	总第 210 期 (2008 年 12A)	22
古墓丽影 地下世界	PS3	20	总第 209 期 (2008 年 9A)	36
古墓丽影 2 战火纷飞	PS3	27	总第 198 期 (2008 年 3B)	24
鬼泣 4	PS3	27	总第 198 期 (2008 年 3B)	24
海洋骑士团 豪华版续作	PS3	22	总第 216 期 (2008 年 12A)	23
海洋骑士团 2	PS3	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
高达无双 2	PS3	20	总第 203 期 (2008 年 6A)	44
火影忍者 疾风传	PS3	24	总第 198 期 (2008 年 3B)	24
火影忍者 疾风传 忍者风暴	PS3	24	总第 216 期 (2008 年 12B)	33
火影忍者 疾风传 忍者风暴 2	PS3	28	总第 214 期 (2008 年 11B)	33
极品飞车 秘密任务	PS3	21	总第 215 期 (2008 年 12A)	23
极品飞车 竞速狂飙	PS3	24	总第 206 期 (2008 年 7A)	35
极品飞车 竞速狂飙 2	PS3	21	总第 211 期 (2008 年 10A)	118
极品飞车 竞速狂飙 3	PS3	19	总第 208 期 (2008 年 7B)	42
剑 魂 魂之学院	PS3	25	总第 215 期 (2008 年 12A)	21
剑魂 魂之学院 2	PS3	19	总第 198 期 (2008 年 3B)	26
乐高蝙蝠侠 乐高蝙蝠侠 2	PS3	19	总第 211 期 (2008 年 10A)	19
乐高蝙蝠侠 3	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 2	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 3	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 4	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 5	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 6	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 7	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 8	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 9	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 10	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 11	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 12	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 13	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 14	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 15	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 16	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 17	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 18	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 19	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 20	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 21	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 22	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 23	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 24	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 25	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 26	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 27	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 28	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 29	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 30	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 31	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 32	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 33	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 34	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 35	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 36	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 37	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 38	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 39	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 40	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 41	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 42	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 43	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 44	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 45	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 46	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 47	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 48	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 49	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 50	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 51	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 52	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 53	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 54	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 55	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 56	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 57	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 58	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 59	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 60	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 61	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 62	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 63	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 64	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 65	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 66	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 67	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 68	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 69	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 70	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 71	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 72	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 73	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 74	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 75	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 76	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 77	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 78	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 79	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 80	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 81	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 82	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 83	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 84	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 85	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 86	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 87	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 88	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 89	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 90	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 91	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 92	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 93	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 94	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 95	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 96	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 97	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 98	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 99	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41
乐高蝙蝠侠 3 绝地反击 100	PS3	21	总第 206 期 (2008 年 7A)	41

游戏名称	机种	得分	所在榜单	页码
蜘蛛侠 3 终极版	Wii	24	总第 215 期 (2008 年 12A)	21
风来的西林 3 被关押中沉睡的公主	Wii	25	总第 206 期 (2008 年 7A)	40
风之克罗诺亚 通往梦幻界之门	Wii	23	总第 216 期 (2008 年 12B)	33
鬼泣 4	Wii	21	总第 205 期 (2008 年 7B)	41
海王星 无尽冒险 第一章 波涛深潜的秘宝	Wii	21	总第 213 期 (2008 年 11A)	38
空中杀手 无限王座	Wii	20	总第 214 期 (2008 年 11B)	36
拳皇 13	Wii	20	总第 214 期 (2008 年 11B)	36
零 月蚀的迷途	Wii	25	总第 208 期 (2008 年 0B)	35
龙之王子 光耀王座	Wii	16	总第 217 期 (2009 年 1A)	42
马里奥赛车 Wii	Wii	27	总第 202 期 (2008 年 5B)	40
迷失国度	Wii	20	总第 208 期 (2008 年 0B)	35
让子弹飞开	Wii	20	总第 217 期 (2009 年 1A)	42
任天堂全明星大乱斗 X 十大乱斗	Wii	18	总第 201 期 (2008 年 5A)	24
世界足球明星网球	Wii	22	总第 202 期 (2008 年 0B)	35
世界足球明星 胜利十一人 灵魂战士 2008	Wii	22	总第 199 期 (2008 年 4A)	43
死亡之屋 2&3 Remastered	Wii	20	总第 207 期 (2008 年 7A)	74
太空巴士 无限王座	Wii	19	总第 217 期 (2009 年 1A)	42
失落的帝国	Wii	20	总第 213 期 (2008 年 11A)	36
五星奥地大陆	Wii	24	总第 202 期 (2008 年 0B)	35
遥远的时空 2	Wii	20	总第 206 期 (2008 年 7B)	41
超级时空 Revolution	Wii	16	总第 198 期 (2008 年 3B)	28
007 大破量子危机	X360	22	总第 214 期 (2008 年 11B)	33
FWA 09	X360	20	总第 212 期 (2008 年 10B)	114
FWA 09 街头足球 3	X360	18	总第 199 期 (2008 年 4A)	43
NBA 2K10	X360	25	总第 212 期 (2008 年 10B)	114
拳皇 13	X360	26	总第 202 期 (2008 年 5A)	24
班卓熊大冒险 3	X360	23	总第 216 期 (2008 年 12B)	33
波斯王子	X360	23	总第 216 期 (2008 年 12B)	32
薄暮传说	X360	26	总第 208 期 (2008 年 0B)	34
彩虹六号 维加斯 2	X360	24	总第 209 期 (2008 年 0A)	72
真人快打	X360	14	总第 210 期 (2008 年 0B)	39
堡垒前线	X360	24	总第 205 期 (2008 年 7A)	44
钢铁侠	X360	18	总第 203 期 (2008 年 6A)	35
高达无双 2	X360	26	总第 217 期 (2009 年 1A)	42
功夫英雄	X360	24	总第 213 期 (2008 年 11A)	35
孤岛惊魂 2	X360	24	总第 215 期 (2008 年 12A)	22
孤岛惊魂 3	X360	20	总第 209 期 (2008 年 9A)	35
侠盗猎车手 4 大盗飞驰	X360	27	总第 198 期 (2008 年 3B)	24
鬼泣 4	X360	19	总第 206 期 (2008 年 7B)	42
孤岛惊魂 2	X360	24	总第 215 期 (2008 年 12A)	22
孤岛惊魂 3	X360	20	总第 209 期 (2008 年 9A)	35
侠盗猎车手 4 大盗飞驰	X360	27	总第 198 期 (2008 年 3B)	24
鬼泣 4	X360	19	总第 206 期 (2008 年 7B)	42
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 2	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 3	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 4	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 5	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 6	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 7	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 8	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 9	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 10	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 11	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 12	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 13	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 14	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 15	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 16	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 17	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 18	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 19	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 20	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 21	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 22	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10B)	115
侠盗猎车手 4 大盗飞驰 23	X360	23	总第 212 期 (2008 年 10	

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

2009年1月9日中国
人民币外汇牌价基准价

■ 本表所收录的游戏发售时间为：
2009年1月12日—2009年3月31日，
■ 按原价由高到低依次分为A、B、C级。
■ 游戏地区版本请参照市价单位，如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

100美元 = 683.53元人民币
100日元 = 7.48元人民币
100欧元 = 933.80元人民币
100港币 = 80.13元人民币
(仅供参考)

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。游戏推荐中如有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略(但不一定是下期)。

虽然今年春节期间各大厂商上的游戏不多，但是1月22日推出的两款中文游戏《咖啡咿咿2》和《勇者别嚣张2or》还是值得关注的，喜欢这两个游戏但又因为语言障碍而不得不放弃的玩家不妨看看中文版的机会好好体验一下这两个创意之作。Wii的《凉宫春日的激动》想必也会让不少“凉宫迷”激动一番。玩家可以趁着春节的假期养精蓄锐，因为春节过后的2月和3月将会有大批重量级游戏登场。

01.15 女神异闻录 恶魔幸存者

NDS ■ Atlus ■ 4980日元
■ 无对应周边 ■ 12岁以上玩家对应 ■ 攻略预定 ■ 发售日期 B

本作是以突然被路障封锁与外界隔绝并扮演“恶魔”的东京为舞台的策略角色扮演游戏，故事讲述大量的人们被困在闭锁的东京市内，为了生存人们开始因为争夺食物而相互残杀，同时人类也成为了恶魔们猎食的目标，昔日繁华的东京陷入七日后将崩溃的极限状态。游戏的主人公们通过便携式游戏



主机“COMP”与恶魔达成协议，并利用恶魔之力与成群的恶魔以及暴走状态下的人类战斗。本作一反传统以战略式游戏的表现手法来表现《女神异闻录》系列的世界观，人设依然由金子一马负责。

01.22 FRAGILE 再见月之废墟

Wii ■ NBGI ■ 8800日元
■ 无对应周边 ■ 全年龄玩家对应 ■ 攻略预定 ■ 发售日期 B

本作是以人类灭绝后的世界为舞台，描写主人公寻找幸存同伴的故事。玩家将与人公一起，在探索的过程中找到成千上万的居民神秘失踪，小镇废墟为废墟的幕后真相。在探索废墟的过程中，玩家将面对隐藏在黑暗阴影中恐怖邪恶的袭击。在一次与神秘敌人，利用电灯、金属探测器等废墟中遗留的道具装备寻找隐藏



秘密的过程
中，逐步了解隐藏在废墟中不为人知的故事。游戏中的“篝火”是关键设定，玩家除了可以使用它对“道具之灵”进行鉴定之外，还可以回复体力以及进行存档等操作。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年1月					
13日	循环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99美元
20日	网际网球2	Skate 2	EA	体育	59.99美元
27日	海洋游侠	Stalked	Devolver	冒险	美国未定
27日	M.B.守护者起源	M.B. From Office Manager	3D Sports	模拟经营	美国未定
1月	爆炸头战士	Aki's Samurai	NBGI	动作	89.99美元
27日	决心：再临地狱版 EXTRA	クワイーと地獄地帯 さら〜EXTRA	Spb	射击	6800日元
28日	忍者之刃	Ninja Blade	Fun Software	动作	6800日元

10日	致命恐惧：起源计划	P.E.A.R. 2, Project Origin	Warner Bros.	生存恐怖	89.99美元
10日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99美元
10日	佳果MO终极收藏	Street's Ultimate Genesis Collection	SEGA	-	美国未定
10日	街头霸王IV	Street Fighter IV	Capcom	格斗	79.99美元
14日	汽车竞速	Whiteline	Midway	竞速	59.99美元
17日	职业足球	RacPro	Atari	竞速	59.99美元
17日	横行霸道IV 迷失与诅咒	Grand Theft Auto IV, The Lost and Damned	Rockstar	动作	美国未定
18日	九十九夜II	Ninety-Nine Nights II	Microsoft	动作	7800日元
19日	龙之海洋4 最后的希望	Star Ocean 4, The Last Hope	Square Enix	角色扮演	8800日元
19日	恋战计划 2008	Shooting Love 2008	Triangle Service	射击	8500日元
24日	50名英雄 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
24日	教父II	The Godfather II	EA	动作	59.99美元
24日	光荣战争	Halo Wars	Microsoft	即时战略	7800日元
24日	侍道3	Samurai	Spb	动作	6800日元
24日	混沌恶魔重生	Chaos Head Rebirth	文字冒险	6800日元	

2日	霹雳狂龙 血雨	DeathShok 2: Blood Tears	Eidos	动作射击	59.99美元
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	3D Sports	体育	59.99美元
3日	攻壳机动队 种子 马特·哈泽德重生	EA Lead: The Return of Matt Hazard	OK	动作射击	49.99美元
3日	M.B. 防守	M.B. On the Show	Capcom	动作	7800日元
3日	生死狙击	Sniper: Ghost Warrior	GSC	射击	7800日元
15日	行动力 红色组	Strike Force Red	Soft Instrument	主役动作	59.99美元
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	ed Software	角色扮演	59.99美元
24日	凤凰空战	Storm	SEGA	射击战略	59.99美元
29日	怪物猎人 金翼制品	Monster Hunter Generations	Acvision	动作	美版未定
29日	怪物大乱斗外传	Gutsy vs. Aliens	Acvision	动作	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年1月					
12日	格斗游戏	NightOutShow	THQ	模拟经营	29.99美元
20日	超级英雄	Manfall	EA	动作射击	49.99美元
20日	模拟动物	SimAnimals	EA	动作	49.99美元
22日	凉宫春日的激动	涼宮春子の激動	角川书店	文字冒险	8800日元
22日	FRAGILE 再见月之废墟	FRAGILE - さよなら月の废墟 -	NBGI	角色扮演	8800日元
27日	最终幻想 水晶编年史 时之回声	Final Fantasy Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4980日元

15日	美式足球锦标赛	Kid Sports: American Football	Destiny	体育	59.99美元
9日	异色代码 P记忆之门	Code: P Memory Gate	Nintendo	动作冒险	5800日元
9日	致命怪物	Deadly Creatures	THQ	动作	49.99美元
9日	死亡之屋 终极版	The House of the Dead, Overkill	EA	动作	49.99美元
17日	勇者 武士传奇	Brave: A Warrior's Tale	Soft Spark Games	动作	49.99美元
17日	武士 冲绳卫队战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99美元
18日	育亨宾 丧尸的恶品	Dead Rising: Chop 'n Ya Yew	Capcom	动作	6800日元
20日	海贼王 无限世界 红莲的暴君	ONE PIECE UNLIMITED RED 2 紅蓮の暴君	NBGI	动作冒险	6800日元

10日	梦幻水镜	Fantasy Aquarium	Destiny	模拟育成	29.99美元
10日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	动作	美国未定
12日	毁灭战士 WP	Phantom Brave: WP	日本一	角色扮演	6800日元
12日	皇家骑士团骑士	Monsters and the Black Knight	SEGA	动作	49.99美元
26日	凉宫春日的并列	涼宮春子の并列	SEGA	文字冒险	6800日元
29日	怪物大乱斗外传	Monsters vs. Aliens	Acvision	动作	49.99美元
31日	海底游侠	Ocean Commander	Capri Planet	射击	29.99美元

PLAYSTATION 2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年1月					
15日	神秘岛 1&2 THE BLACK 1&2	神秘島 1&2 THE BLACK 1&2	Prope	文字冒险	2800日元
22日	绝命毒师 C.P. 守护战	キム・ポットーニョとC.P. 守護戦	ON Software	文字冒险	6800日元
22日	不确定世界的冒险 2 日常生活的冒险	不確定世界の冒険2 日常生活的冒険	Abel	文字冒险	6800日元
22日	凉宫春日的并列 特别版	涼宮春子の并列 特別版	Keen	文字冒险	6800日元
27日	塔顶 空中 梦之浮城 特别版	タワー・オブ・ドリームス・オブ・スリーピングシティ	Keen	格斗	5800日元
28日	世界足球 胜利之日 2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	动作	5800日元

2日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作冒险	79.99美元
10日	格斗战士 全明星大乱斗	格闘战士 アムレツ大乱斗 アダムの動乱	NBGI	格斗	6800日元
10日	格斗战士 全明星大乱斗 特别版	格闘战士 アムレツ大乱斗 アダムの動乱 特別版	Graffiti	格斗	29.99美元
19日	Clear 清溪湖上的山丘	Clear 鮮い湖の丘	Sweets	文字冒险	6800日元
19日	新编之狼	新編之狼	Spika	动作	4980日元
19日	苏菲娅	Sacred Blaze	Flige-Plan	角色扮演	6800日元
20日	自传式叙事事件簿	ヒストリア オブ・ザ・サマリア	Spb	文字冒险	6800日元

2009年3月					
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	3D Sports	体育	49.99美元
3日	M.B. 防守	M.B. On the Show	SCE	体育	49.99美元
3日	格斗战士 全明星大乱斗 特别版	格闘战士 アムレツ大乱斗 アダムの動乱 特別版	SEGA	格斗	6800日元
26日	凉宫春日的并列 特别版	涼宮春子の并列 特別版	Broccoli	文字冒险	7800日元
26日	战国天下统一	战国天下統一	System Soft	策略	6800日元
29日	怪物大乱斗外传	Monsters vs. Aliens	Acvision	动作	49.99美元



本期博客 晴天

编辑部落

EDITOR'S BLOG



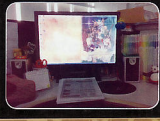
晴天发表于

2008.1B2A (总第 218 ~ 219 期)

冬季随笔

写在前面 FOREWORD

在岁末年初给晴天留下最深刻印象的游戏非《白骑士物语》莫属了。虽然本作一开始在网上因为日本媒体的评分让大家对游戏的素质质疑了很久一段时间,但是真正当自己玩到这款游戏的时候,那种更贴近于网络角色扮演游戏的进行方式的确实有一种让人着迷的力量,总会促使你不断地收集各种各样的事物,发掘游戏中更多的乐趣。当然本次博客的主题也不是为大家来评测游戏本身的好坏(黄金 Review 的工作还是应该交给兵卫同学来完成——),而是希望自己借玩本作前后的感受和跟大家分享一些游戏的习惯,顺便也附上自己的一些无责任爆料。



最近回复

LATEST COMMENTS

RE: 冬季随笔

【2008-1-4 15.12.45 By: 炒面】

《白骑士物语》出人意料地好玩,现在正在挣扎是否要把P53带回家继续在线奋战。

RE: 冬季随笔

【2008-1-4 15.12.45 By: 熊鱼蛋】
晴天的BLOG怎么也叫ACE飞行员那样跳跃以及发散性思维啊!太基情了!

RE: 冬季随笔

【2008-1-4 15.12.45 By: ACE飞行员】
等着去拜读晴天哥哥之巨作——《怎样活到100岁》!

RE: 冬季随笔

【2008-1-4 16.57.36 By: 尖骑士】
每次看到晴天和ACE飞行员打嘴仗,我就好笑。拜托你俩以后多多样嘛,也算调节编辑的工作气氛吧!

评分的有效利用率

随着网络资讯的日益增多,相信很多玩家都会习惯于在一些游戏还没有发售前就到处搜索相关的消息,而其中的“媒体评分”一项往往又会成为大家预览游戏整体素质的一大依据,所以根据人接受事物的一般规律,某些先入为主的概念就会很轻易地降低一款游戏作品在你心目中的地位。如果是一款呼声很高的大作级作品,你或许会出于好奇地去找来游戏研究一下所谓的缺点所在,而如果这款游戏从一开始就不是属于“你的菜”,那么它的优劣也变得不再重要,你大可以以更多的时间去寻找更值得关注的游戏。

其实对于任何追求时效性的游戏媒体而言,如果要及时地发布游戏讯息,就不可能避免地会受到时间的限制,所以能够第一时间就有一款游戏的优缺点都表达得淋漓尽致自然也是不可能完成的任务。因此“媒体评分”高并不能代表游戏一定不存在一些较大的毛病,最多只能说明游戏上手对于大多数玩家来说会比较容易,而制作小组也能够很好地把握在初期就将游戏中的各种元素进行有效地关联,让人产生一种希望继续游戏下去的欲望。至于游戏的整体素质,个人认为只有真正玩过这款游戏,并且将其通关之后才能给出最为准确的答案,所以这也不难解释目前



前玩家中经常提起的“高分低媒体,低分低自己”的具体意义,而且这个法则更适用于来形容一些需要经过一段适应期才会凸显乐趣的“慢热型”作品。

网络与单机的平衡点

“这其实就是一款网络游戏”是编辑部很多小编读到《白骑士物语》战斗结束后第一反应,敌人和玩家的即时行动,打开发射后仍源源不断的设定不但对于大多数习惯了回合制战斗的传统玩家来说是些不小的考验,而且在与敌人共见共闻的情况下,玩家也不要安图和敌人近开距离就能顺利躲过攻击,因为只要敌人已经将你锁定了为攻击目标,那么就必然会出现一次攻击判定,很容易让人产生战斗中可以随意移动只是一个假说的想法。或许这种颠覆传统的系统正是造成本作发售前就获得“媒体低评价”的主要原因,而也因为这种游戏的印象让大家对游戏的认识始终停留在“单机游戏乏味”,“操作不能懂”的程度上,忽略了“联机部分”所应该具有的魅力。

从最初“泡菜网游”到时下流行的“休闲网游”,网络游戏的乐趣很大程度上是建立在人与人之间的交流上,而且自从“反复制性”的机械性网游开始没落后,精明的游戏厂商也很快摸清了传统玩家的游玩心态,将丰富的“支线任务”作为某个阶段最大的宣传亮点。虽然游戏的实质内容在某些阶段还是会和某些怪物纠缠不清,但完成任务后各种各样的奖励也很好地转移了玩家的视线,让人能够更多地热情投入到反复地完成任务上,尤其是对于一些喜欢独来独往的“个性派玩家”来说,这种“良性循环”的游戏方式即便是单人游戏也能体会到“循循渐进”的乐趣。所以《白骑士物语》的单机部分注重于拓展发展,而联机部分则将多人协作的乐趣进行了拓展。在传统回合对抗敌的基础上将任务的进程更加戏剧化,例如需要先到几件特殊物品,或完成附加的奖励条件来解锁BOSS的能力等等,以便联机任务的进程不会单调而枯燥,而是会根据玩家的行动产生不同的变化。

自我剖析之无责任版

以上围绕着游戏和大众扯了些有的没的,最后为了发扬“编辑部”贴近生活的中心思想,晴天也学习一下在各大小编的“爆料精神”来一次自我解惑,而且以下的“外号来历”也是根据晴天自己的推断而得出,与其他小编的实际想法可能会有所出入,能不能接受就看各位玩家自己的想法啦(笑)。

机器猫

或许是由于上学时养成的习惯使然,晴天通常都会在自己的电脑里放上一些诸如像素字、美工刀、便签纸等一些经常会使用到的工具,而也正是由于这个原因,每当某个小编找不到以上物品时,通常都会第一时间想到自己,所以时间一长就直接被炒面冠上了该称号。另外由于自己有一点小懒病,偶尔也喜欢买一些零食在编辑部当储备粮,尤其是每到编辑们大家都会熬夜到很晚的时候就发觉得有次自己拿零食从家乡买的“牛肉粒”(其实就是用糖纸包裹的牛肉粒)给类猫一刀的时候,他的第一个反应是:“你已经够惨了?”,当场就把自己干掉了一下……

养生专家

其实在以往的小编寄语中晴天都会提到自己有散步的习惯,所以很喜欢开玩笑的飞行员同学就总喜欢拿这句话来形容自己,以突出我已经开始在意自己老年人的生活(笑)。和经常在编辑部和谐“两点一线”的小事小端比起来,晴天最喜欢的还是出门找一条路一直走下去,虽然有时候“万谈路”的法则可能让自己感觉自己被绕弯头方向,不过也因为这个有着“异类”的习惯而常常会发现很多稀奇古怪非常有趣的地方,久而久之以小编的身份在奇里古怪的“每天为吃饭而发愁”的现象就得到了有效的缓解,平时各个“委员会”组织活动时也有了更多的选择,在难得的假期里让大家得到更好的放松。

最近发表 LATEST TOPICS

闲聊编辑部

火龙发表于 2008.12B (总第 216 期)

烟消云散

炒面发表于 2008.12A (总第 215 期)

航展行记

尖骑士发表于 2008.11B (总第 214 期)

我最喜欢的 10 首中国风歌曲

熊鱼发表于 2008.11A (总第 213 期)