Tot.264

Gamehalo时长首次突破160分钟！超过100分钟的众编辑原创精彩内容！

# 游戏和 实用技术

A CONSOLE GAME

特别企划

## 超任诞生20周年

SFC和我们的故事

前线狙击

漫画英雄对Capcom 3

维纳斯与布雷斯

异说 012 最终幻想

2010年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

本期正式启动

选票随刊附赠

大奖等你拿

特快专递

超级大金刚 回归

Gamehalo

KINECT编辑部全方位体验

Xbox LIVE 新界面体验 | 舞蹈中心 | 斗士出笼 | 型可塑

2010 TV GAME大赏

年度最佳跨平台游戏及最佳原创游戏

入围盘点视频集锦

本期赠品

160分钟 DVD

怪物猎人 携带版 3rd

超豪华狩猎手册

23页

攻略透解 GT赛车5/魔神之地/机战L

2010.12B

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 24>

北通®
BETOP

# 优雅的张扬

CHINA TREND 北通

GRACEFUL

PSP3000/2000/1000类

EVA包（水墨星辰黑）
BTP-5345

EVA包（青花蓝）
BTP-5345

EVA包（朱砂水墨红）
BTP-5345

PSP3000/2000类

晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355F

晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355F

PSP3000类

硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325F

硅胶套（水墨青花蓝）
BTP-5325F

硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325F

硅胶套（青花蓝）
BTP-5325F

购买北通中国风系列产品
均**赠价值28元**钢头真皮手绳一条

北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山NO.1漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通　娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

TV GAME半月刊 | 2010.12B

# CONTENTS

# 游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME


游戏情报站 …… 3
PS电玩大本营 …… 9
新作短波 …… 19
黄金眼 …… 22

**游戏情报站要闻**

狩猎效应爆发！《MHP3》首发盛况空前 3
面向欧美！名越稔洋新作《二进制领域》公布！ 4
ImageEpoch进军发行业，数款日式RPG同时公开！ 4
平井一夫将继任索尼集团社长？ 5

**前线狙击**

异说 012 最终幻想 10
维纳斯与布雷斯 16
漫画英雄对Capcom 3 14

总第264期
12B

**COVER STAFF**

封面用图：《怪物猎人 携带版 3rd》
封面设计：一刀

©CAPCOM CO., LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED.

实用技术 GUIDE & FAQ

**攻略透解**

GT赛车5 28
魔神之地 36
超级机器人大战L 46
怪物猎人 携带版 3rd 54

**特快专递**

超级大金刚 回归 86

**研究中心**

核石之王 25
皇家骑士团 命运之轮 77

游戏进行时 …… 84





游戏文化 GAME & CULTURE

特别企划 88
游戏姬 94
秘密花园 96
自由谈 98


## 健康游戏忠告

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

读编交流 EDITOR & READER

读编往来 100
小编寄语 104
发售表 106
游风艺苑 108


收 藏 者：

收藏日期：

## 郑重声明

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


## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下


**NDS**

| | | |
|---|---|---|
| 超级机器人大战L | 23 46 | |

**PS3**

| | | |
|---|---|---|
| DC漫画英雄世界Online | | 光盘 |
| GT赛车5 | 22 28 | 光盘 |
| nail'd | | 24 |
| 炽焰帝国 II | | 光盘 |
| 地牢围攻3 | | 光盘 |
| 电子争霸战 进化 | | 24 |
| 腐尸之屋 | 24 | 光盘 |
| 凉宫春日的追想 | | 20 |
| 灵魂入侵 | | 光盘 |
| 龙士传说 三位一体 零 | | 24 |
| 漫画英雄对Capcom 3 | | 14 |
| 魔神之地 | 23 36 | |
| 奴役 | | 光盘 |
| 拳击之夜 冠军 | | 光盘 |
| 杀出重围 人类进化 | | 光盘 |
| 圣恩传说F | | 23 |
| 使命召唤 黑暗行动 | | 光盘 |
| 双重世界 II | | 光盘 |
| 真·三国无双6 | | 光盘 |
| 致命格斗 | | 光盘 |

**PSP**

| | | |
|---|---|---|
| 负罪少女 | | 84 |
| 怪物猎人 携带版 3rd | 22 | 54 |
| 光明之心 | | 20 |
| 核石之王 | 25 | 光盘 |
| 皇家骑士团 命运之轮 | | 77 |
| 凉宫春日的追想 | | 20 |
| 王者天下 一骑斗千之剑 | | 85 |
| 薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2 | | 19 |
| 维纳斯与布雷斯 | | 16 |
| 异说 012 最终幻想 | | 10 |

**Wii**

| | | |
|---|---|---|
| 暗渠2 | | 光盘 |
| 超级大金刚 回归 | 23 86 | 光盘 |
| 疯兔 时间旅行 | | 光盘 |
| 经典米奇 | | 24 |
| 马里奥运动合集 | | 光盘 |
| 太鼓之达人Wii 大家来聚会 3代目 | | 23 |

**X360**

| | | |
|---|---|---|
| nail'd | | 24 |
| 炽焰帝国 II | | 光盘 |
| 地牢围攻3 | | 光盘 |
| 电子争霸战 进化 | | 24 |
| 斗士出笼 | | 光盘 |
| 腐尸之屋 | 24 | 光盘 |
| 灵魂入侵 | | 光盘 |
| 漫画英雄对Capcom 3 | | 14 |
| 魔神之地 | 23 36 | |
| 奴役 | | 光盘 |
| 丧尸围城2 CASE WEST | | 光盘 |
| 杀出重围 人类进化 | | 光盘 |
| 十项运动 自由 | | 光盘 |
| 使命召唤 黑暗行动 | | 光盘 |
| 双重世界 II | | 光盘 |
| 无限试驾2 | | 光盘 |
| 舞蹈中心 | | 光盘 |
| 型可塑 | | 光盘 |
| 真·三国无双6 | | 光盘 |
| 致命格斗 | | 光盘 |


Gamehalo

## 本期DVD光盘精彩内容

精彩试玩
**GT赛车5**

2010 TV GAME大赏
**年度最佳跨平台及最佳原创游戏**
入围盘点

**Kinect**
**编辑部全方位体验**
Xbox LIVE 新界面体验
舞蹈中心
斗士出笼｜型可塑

### 特别收录

**GT赛车5/超级大金刚 回归 吃豆人 冠军版DX**
精彩试玩

**Kinect编辑部全方位体验**
Xbox LIVE 新界面体验
斗士出笼｜型可塑｜舞蹈中心

**使命召唤 黑暗行动**
游戏光环特别企划（下）
团队配合精彩影像
使命召唤：旅程的终点

**核石之王**
斧头防反BOSS战演示

**2010 TV GAME大赏**
年度最佳跨平台及最佳原创游戏
入围盘点

### 新作影像集锦

丧尸围城2 CASE WEST
经典米奇｜小小大星球2
疯兔 时间旅行
奴役（最新DLC）Pigsy's Perfect 10
腐尸之屋｜双重世界 II｜地牢围攻3
灵魂入侵｜致命格斗
杀出重围 人类进化｜真·三国无双6
马里奥运动合集｜拳击之夜 冠军
炽焰帝国 II｜暗渠2
DC漫画英雄世界Online
十项运动 自由｜无限试驾2

### 游戏广告欣赏

幽灵行动｜功夫现场｜动感游戏派对
荒野大救赎大战横行霸道IV

### 电影前线

青蜂侠｜源代码｜电子争霸战 遗产

### ENDING-SONG

《偶像大师2》预约特典曲目
Little Match Girl

**本期光盘特别附赠**
UCG263游风艺苑作品

**征集音乐啦**

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

### 特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
**16:9** 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

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

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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


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

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：席　嘉
　　马　骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君
　　王锐愚　江　浩
　　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年12月16日
定　　价：人民币9.80元

# 游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

特报 SPECIAL

## 狩猎效应爆发！《MHP3》首发盛况空前

2010 年日本的年末商战属于两大“怪物”，秋季发售的 NDS 游戏《口袋妖怪 黑 · 白》势不可挡，长踞销量榜首，而 12 月 1 日发售的《怪物猎人 携带版 3rd》首发火爆程度更加惊人。根据 Capcom 官方发布的数据，本作发售首周出货量突破 200 万套。

当日《MHP3》的官方首发活动在东京的 SHIBUYA TSUTAYA 举办，制作人辻本良三到场，店外摆出了等身大小的雷狼龙模型，蔚为壮观。但当日排队人数最多的并非官方首发现场，而是过去一直在各种首发活动中有超高人气的新宿西 Yodobashi Camera 本店。从发售前一天晚上 9 点开始，该店外就有几十人在排队，到午夜时增加到 100 人，第二天上午 6 点迅速增加到 1000 人的规模。此时排队的人龙已经绵延 300 米。原本首发时间是上午 7 点，但是由于排队者数量以惊人的速度增加，为了避免造成交通堵塞，只有提前半小时开卖。据店员称，到 7 点半左右，排队者数量达到了 3000 人。在新宿西的 Bic Camera 也有不少人通宵排队，到第二天上午 7 点半开卖时，总共达到了 600 人的队伍。一位店员说，他已经好几年没有看到过这么长的排队人龙了。在秋叶原的多家游戏店外也随处可见拥挤的排队人群，Yodobashi 的秋叶原店在上午 8 点的时候排队人群已超过千人。除了东京外，在日本的其他城市也出现了盛况空前的排队现象。在大阪梅田的 Yodobashi 店外，排队人数超过千人。

虽然 Capcom 和店家对《MHP3》的首发火爆局面都有所准备，但是玩家的热情还是超出了他们的预想。由于排队人数太多，很多商店不到半小时就贴出了售罄的告示。由于供货告急，一些小店开始高价从玩家手中回收《MHP3》。比如某家店就贴出告示，以 8000 日元回购未拆封的《MHP3》。也就是说，如果当日在大零售店那里排队买到一张《MHP3》，一转手就能净赚 2200 日元。以高于零售价回购二手游戏在过去是极其罕见的现象，也说明了《MHP3》的紧俏程度和狂热的市场反应，看来 200 万套的出货量也满足不了正不断壮大的狩猎大军。

▲官方首发现场外等身大小的雷狼龙模型。

### DIGEST 本期大事记

**11.24** 日本 ImageEpoch 公司宣布进军游戏发行市场，同时公开多款日式 RPG。

**11.25** 据彭博财经报道，平井一夫可能会继任索尼集团社长。

**11.29** 微软宣布 Kinect 发售 25 天后全球销量超过 250 万套。

**11.29** 任天堂宣布感恩节当周在美国总共卖出 150 万台主机。

**11.30** 索尼宣布 PlayStation Move 自 9 月份发售以来全球累计出货量超过 410 万套。

**12.01** 名越稔洋公开其进军欧美市场的首部作品《二进制领域》。

**12.01** 《怪物猎人 携带版 3rd》发售，日本各地出现近年罕见的排队热潮，首周出货量超过 200 万套。

**12.03** SCE 日本分公司召开“PlayStation Award”颁奖礼，《最终幻想 XIII》获白金奖。

NOTEPAD

▲ Yodobashi 新宿西口店外，排队的玩家已经将附近街巷堵得水泄不通。

▲秋叶原 Softmap 店外也有数百人的排队规模。

▲在大阪梅田也出现千人排队的盛况。

硬件 HARDWARE

## Move VS. Kinect：首轮战果公布！

微软于 11 月 29 日宣布，Kinect 全球发售 25 天后，总计销量超过了 250 万套。微软表示这与他们预想的销售速度相同，年内 500 万套的目标将顺利实现。

在 Kinect 销量公布的第二天，索尼宣布自从 9 月中旬在欧美上市，并于 10 月份在日本上市后，PlayStation Move 累计出货量已经超过 410 万套。索尼并未说明这些出货数据是 Move 手柄单体还是与 PS Eye 同捆的套装。之后索尼补充说，虽然公布的是出货量而不是实际销量，但是零售商一直都在要求他们追加供货，而且不管他们发货多少，零售商都会照单全收，可见 Move 非常抢手。

分析家 Michael Pachter 认为，Kinect 的销售速度快于 Move，预计今年内，两款体感装置的总用户量会超过 800 万。他还预测明年春季 Kinect 与 4GB X360 同捆的套装将从 300 美元降价到 250 美元，而索尼将会推出 300 美元的 Move 与 PS3 同捆套装。预计到 2011 年末，两款装置的用户量会达到 2000 ～ 2500 万，对应软件的销量达到 4000 ～ 7500 万，销售额达到 5 ～ 8 亿美元。另外，Pachter 估计 Move 与 PS Eye 摄像头的总计成本为 40 美元左右。

# 软件 SOFTWARE 面向欧美！名越稔洋新作《二进制领域》公布！

《如龙 终焉》以动作射击游戏的面貌亮相时，曾被认为是为欧美市场而做出的改变，但制作人名越稔洋表示这仍然是一款为日本开发的游戏。不过这并不代表名越稔洋没有开拓欧美市场的打算。近日世嘉公布了一款《二进制领域》(Binary Domain)，这款科幻新作就是为全球市场而开发。

本作发生在 2080 年的东京，那时东京已经形成了界限分明的两个阶层。极其富裕的人们住在城市的上层，那里充满未来色彩；而穷人们住的下层看起来与现在的东京相似，只不过破旧得多。在那时，世界的经济已经完全依靠机器人，机器人渗透到人们生活的方方面面。但是不知道因为什么原因，人类与机器人之间爆发了战争。

名越稔洋表示，早在开发《如龙 3》时，他就已经想到了本作的创意。世嘉海外分公司的员工认为应该将背景选定为日本之外的地方，但是名越稔洋表示他是土生土长的日本人，只有以日本为舞台才能驾轻就熟，做出更具有戏剧性的味道。本作的剧情场面都是由日本方面制作，但是配音是找英语国家的配音演员录制。与《如龙》一样，本作也非常重视剧情发展与人物关系，喜欢《如龙》的玩家应该会从中发现熟悉的感觉。

本作非常重视机器人的 AI 表现。开发团队对 AI 技术进行了深入研究，因此本作中不管是敌人还是伙伴都会有极高的 AI，而且人物的行动特点会非常特别。本作也非常重视网络多人模式，具体详情未明。

# 特报 SPECIAL ImageEpoch 进军发行业，数款日式 RPG 同时公开！

《最后的战士》、《七龙战记》等游戏的开发商 ImageEpoch 公司于 11 月 24 日召开新闻发布会，正式宣布进军游戏发行市场。ImageEpoch 将这次发布会称为“JRPG 宣言决起会”，同时公布了多款日式 RPG，希望振兴萎靡的日式 RPG。SCEJ 总裁河野弘、世嘉国内营业部长野本章等嘉宾到场庆贺，并代表各自的公司表达了与 ImageEpoch 的合作展望。这次公开的新作虽然是由 ImageEpoch 自己发行，但是由于公司规模小，因此需要借助世嘉的发行渠道。ImageEpoch 方面表示，他们也在为世嘉开发一款新作，预定于明年发售。目前仅公开了一张世界观设定图。

## ■ PSP《最后约定之物语》

这次发布会中重点介绍的新作是 PSP 的原创 RPG《最后约定之物语》，游戏预定发售时间为 2011 年 4 月 28 日，定价 6279 日元。本作号称是围绕“黑暗少年幻想”的主题，是一款迷宫探索型 RPG。由 ImageEpoch 的社长御影良卫亲自担任制作人。游戏讲述拥有魔法文明的 Yggdra 王国遭到机械化帝国的攻占，玩家扮演的是 Yggdra 的一位士兵 Wolf，为了拯救祖国而战。主角一行人将使用“黄金武器”，这些武器虽然有强大力量，但是会吞噬使用者的灵魂（即 SP 值），SP 值全部消耗就会死去，而且无法复活，今后的剧情发展也将产生彻底的变化。本作采用指令制战斗，敌人有很高的 AI，能够根据玩家的作战风格调整自己的战术。

## ■人气角色“黑岩射手”游戏化

日本插画家 huke 创作的角色“黑岩射手”因为与《初音未来》的巧妙结合，在日本视频网站上红极一时，如今被 ImageEpoch 看中，将改编为游戏。《黑岩射手 游戏版》由野岛一成、新纳一哉等参与创作，将于 2011 年夏季发售，同样是一款 PSP 的 RPG。游戏发生在 2051 年，人类与外星人之间的战争已经爆发了 19 年，那时人类已基本灭绝，只剩下最后的 12 人，他们将与 7 位使徒和无数的机器人战斗。

## ■ PS3《骑士传说战略版》

这是一款下载游戏，除了 PS3 版外，也会在 PC 上以网页游戏的方式推出，并且还有智能手机版。本作是一款正统战略游戏，以中世纪为背景，玩家可以指挥大军，投入到网络上的壮阔战争。本作由 ImageEpoch 开发，NHN 公司提供网络技术支援。NHN Japan 社长森川亮表示本作代表了网页游戏的新世代，有着次世代家用机的画面水准和社交元素，他还暗示本作的 PS3、PC 与手机版应该可以跨平台连接。

## ■未来发展计划

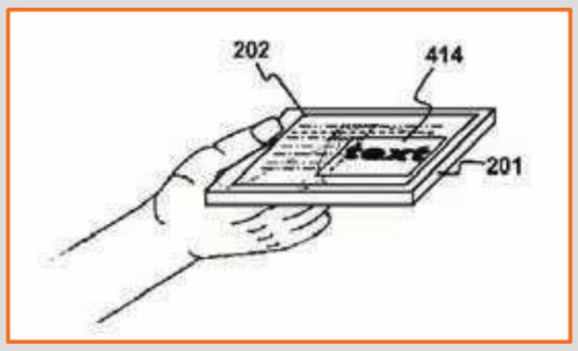
▲ ImageEpoch 为世嘉开发的神秘新作设定图。

除了以上三款游戏外，ImageEpoch 在现场还公布了一款将会在 Android 和其他智能手机平台上推出的 RPG，是一款将《黑岩射手》Q 版化的游戏。此外，ImageEpoch 还公布了未来的发展计划，规划中的远期作品有 4 款。首先是与 Type-Moon 公司合作的重要作品，开发周期将会长达三年；《Ark Project》是一款原创战略 RPG，与 ImageEpoch 之前的作品《弧光幻想曲》应该有所关联；还有一个《Mars Project》是与某 JRPG 开发商合作开发的新作；最后一个是《REMS Project》，这是某个经典 PC 游戏的续作，类型被改造为 RPG。

# 硬件 HARDWARE PSP2 背部触控技术曝光

最近，SCEA 向美国专利商标局提交的一份专利在网上曝光，这款专利描述了之前传闻的 PSP2 背部触控技术。

在专利中指出，这种技术通过玩家的两根手指进行触摸操作。简单地说，这块触控板就像传闻中 PSP 手机下部中央的触控区一样，作用与笔记本电脑的触控板类似，让玩家能够触控操作，又不用像触摸屏一样被手指挡住部分画面。



# 特报 SPECIAL 平井一夫将继任索尼集团社长?

SPECIAL

据彭博财经报道，索尼 CEO 霍华德 · 斯金格正在为自己选定接班人，而最有可能继任的是索尼网络化产品与服务部门的平井一夫。据称，斯金格首先会让出索尼集团社长的职位，几年后他将完全退休，将 CEO 职位也让给接班人。

索尼在 2009 年春的集团改组后，原社长中钵良治下台，由斯金格暂时兼任社长职位，当时就有传闻称斯金格很快会确定社长人选。平井一夫是斯金格最信任的下属之一，另外一位社长候选人是掌管索尼电视、相机等部门的吉冈浩。

## 软件 SOFTWARE 《光环》重制版明年发售?

最近国外游戏媒体报道，有业内人士透露微软的 343 Industries 正在使用《光环 致远星》的引擎制作《光环》第一作的重制版，该作将会在 2012 年《光环 4》发售之前推出，最有可能的发售时间是 2011 年 11 月，用于庆祝系列诞生十周年。在此之前，英国 Xbox 部门主管 Stephen McGill 表示，玩家与开发人员都非常希望看到《光环》的重制版。

**我最希望的是他们打得不可开交，我们只管卖弹药。**

EA 首席执行官 John Riccitiello 日前表示，希望掌机市场的战争越激烈越好，这样 EA 就能卖掉更多的游戏（弹药）。当谈到 PSP2 的机能时，他说：”把一个跟 PS3 一样强的东西塞到口袋里真的是很棒的主意。“

**现在的日本游戏业界就像一只死不了的丧尸。**

《块魂》制作人高桥庆太最近表示，日本游戏业界现在处于不死不活的状态，要是一口气掉落到最低点，可能反而会找到出路。

业界声音

**我们还为 PS3 研发了类似于全息成像的技术，相信未来的 3D 游戏会非常有趣。**

索尼的 Mick Hocking 最近表示，他们正在开发的 3D 成像技术种类丰富，甚至能初步实现科幻般的全息成像效果。他还表示索尼内部正在开发的 3D 游戏超过 20 款，加上第三方的游戏，总共超过 50 款。

**没人能预知未来，我们真的不知道未来三年会发生什么事。**

最近被问到《GT 赛车 6》是否会出在 PS3 上时，山内一典的回答是“不知道”，《GT 赛车 5》开发了 5 年，也许《GT 赛车 6》将属于 PS4。

业界声音

## 事件 EVENT 微软支持业余爱好者开发 Kinect 趣味程序

EVENT

11 月上旬，一位软件工程师开发了一种开放源码的驱动程序，让 Kinect 能够在 PC 上使用。当时微软扬言要状告该程序的作者，并表示正在与执法部门紧密联系。然而不久后，微软的态度突然软化。微软 Xbox 研究部主管 Alex Kipman 说：“首先要说的是，Kinect 实际上并没有被破解。所谓破解，是取得了在 Xbox 层面的算法，并且能加以使用，而这种情况并未出现。又或者是在 X360 和感应器之间加了一个装置，而这种情况也没有出现。”

Alex Kipman 表示，驱动程序的作者只不过是让感应器的信号输入能够被电脑识别，他还表示今后如果有人写了同类的程序，或者发现了 Kinect 的其他用途，也绝对不会因而惹祸上身。实际上，微软游戏工作室经理 Shannon Loftis 还热情洋溢地赞美了那些用自己的双手与智慧让 Kinect 拥有其他非游戏功能的作者们。比如有一位 MIT 的学生就用 Kinect 开发了一个能模仿人类动作的机器人。实际上，利用 Kinect 的开源特性，目前全球各地都出现了一些利用 Kinect 做出来的有趣装置和程序，使 Kinect 变得更具魅力与价值，这样也会大大提高 Kinect 对消费者的吸引力，对微软来说显然是件没有必要打压的好事。

▲网友对 Kinect 改造之后实现《超级马里奥兄弟》的体感操作。

## INFO 新闻短波

### 《未知海域》电影版

《马克斯 · 佩恩》的电影版主演 Mark Wahlberg 最近向 MTV 电视台透露，《未知海域》电影版预计将于明年夏季开拍，由他饰演德雷克，他的长期合作伙伴 David O. Russell 将会担任该片的导演与编剧。

### 《盗梦空间》游戏版

据美国《娱乐周刊》报道，制片人 Christopher Nolan 已经确认，《盗梦空间》的游戏版已经在开发中。

### 《终极忍者风暴 2》破百万

NBGI 日前宣布，《火影忍者 终极忍者风暴 2》全球出货量已经突破 100 万套，其中仅欧洲地区就超过了 50 万套，北美和日本分别为 34 万和 16 万。

### 《战争机器》新作?

“《战争机器》系列”制作人 CliffyB 近日透露，在 Spike TV 的游戏颁奖礼期间将会有《战争机器》相关的重要消息公布，并将成为所有人的话题。

### X360 销量突破 4500 万

2010 年 11 月 22 日是 X360 发售 5 周年的日子，微软宣布截至该日 X360 的累计销量已经超过 4500 万台。

### 任天堂感恩节热力依旧

任天堂宣布，在感恩节当周，NDS 在美国销售了 90 万台，Wii 销售 60 万台。任天堂表示最近推出的马里奥周年纪念套装是主机销量大增的重要原因之一。感恩节当周的热销，预示着遭遇困境的 NDS 与 Wii 仍然会过上一个火爆的圣诞商季。

### SCEJ 美式游戏精选

SCEJ 宣布将在 PlayStation Store 上推出“西方游戏买家精选”系列，为日本玩家精选一些在欧美流行的下载游戏，价格为 500 到 1500 日元之间。

### 《未知海域 3》走向沙漠

随着 Spike TV 游戏大奖颁奖礼的即将召开，近日有传闻称《未知海域 3》将在该盛会中首次公开，而且该作的舞台将会是非洲沙漠。

### 任天堂 3DS 展会

任天堂宣布将于 2011 年 1 月 8 ～ 10 日期间在千叶慕张会展中心举办“Nintendo World 2011”，该展会将免门票，届时会提供大量 3DS 试玩机供玩家体验。

### 《新马 Wii》创纪录

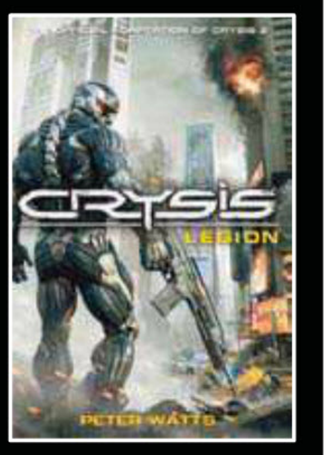
Enterbrain 的统计数据显示，《新超级马里奥兄弟 Wii》日版销量已突破 400 万套。这是本世纪日本国内第二款销量超过 400 万的家用机游戏，上一款是 10 年前 PS 的《勇者斗恶龙 VII》。

### 游戏杂志的崛起

据媒体调查服务公司 BurrellesLuce 最近发布的一份报告，全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》在过去一年里读者数量增加了 80 万，目前该杂志的单期发行量已经达到 436 万 4170 本，在全美期刊杂志发行量排名中位列第 7，远远高于《人物》、《时代》等著名主流杂志。

### 《孤岛危机》官方小说

出版商 Del Rey 宣布将推出《孤岛危机 2》的官方小说《孤岛危机 军团》(Crysis Legion)，该书作者为加拿大小说家 Peter Watts，将于 2011 年 3 月与游戏版同步发售。



# 特报 SPECIAL 2010 PlayStation Award 颁奖礼召开，《FFXIII》登顶

今年的“PlayStation Award”颁奖礼在12月3日PS的16岁生日当天举办。与往年一样，获奖者是过去一年内在PS系主机上销量超过50万套的游戏。

过去一年最畅销的自然是PS3的《最终幻想XIII》，该作在日本销量超过180万套，因此获得了“白金奖”。虽然获得白金奖的游戏仅此一款，但销量在50～100万之间的黄金奖作品相当充实，其中有2款PS3游戏，分别是《如龙4》和《北斗无双》。PSP游戏共6款，分别是《梦幻之星携带版2》、《怪物猎人 携带版 2nd G》、《王国之心 梦中诞生》、《噬神者》、《潜龙谍影 和平行者》和《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》。SCEJ还对5款最畅销的PSN游戏进行了奖励，其中世嘉就占据了三个席位。

与往年相比，今年最大的不同是增设了“用户选择奖”，打破了以往只根据销量评比的惯例，让那些在玩家中有极高评价的游戏也有得奖的机会。这是从10月1日开始通过玩家在线投票选举产生，获奖者包括《怪物猎人 携带版 2nd G》、《潜龙谍影 和平行者》、《初音未来 女歌手计划2nd》、《英雄传说 零之轨迹》、《使命召唤 现代战争2》、《最终幻想XIII》、《生化危机5 导演剪辑版》、《恶魔之魂》、《如龙4》、《战神III》。

**我想他们做出来的只是一个非常单调的、汽车收藏型游戏。**

《GT赛车5》发售后，竞争对手们都迫不及待地踩上几脚。EA高级副总裁Patrick Soderlund认为《GT赛车5》非常无趣，他们的《极品飞车 变速2》更加出色。

业界声音

# 软件 SOFTWARE 《上古卷轴V》完成度高，即将公开？

自从2006年4月《上古卷轴IV》发售至今已有4年半，系列爱好者们对续作都已望穿秋水。最近Eurogamer丹麦分站的可靠消息称，根据他们获得的内部情报，《上古卷轴V》早已开发多时，该作将延续前作的故事。而且据称游戏的配音录制工作正在进行中，将会持续数周时间。据Bethesda Softworks的执行制作人Todd Howard透露，该作可能很快就会公布，而且会公布大量相关情报，因为游戏的完成度已经很高。

# 特报 SPECIAL Xbox LIVE 将取代有线电视机顶盒？

11月份的秋季更新后，Xbox LIVE上增加了ESPN的节目，而这只不过是微软计划的一小部分。近日据路透社报道，微软为Xbox LIVE准备了大量的电视频道，全部推出后，玩家完全可以用X360取代有线电视机顶盒。

据称微软有意通过大量电视频道的添加而成为一家有线电视运营商，会以按月收费的方式有偿提供一些频道。微软也在与有线电视公司进行合作谈判，将为X360提供更完善的有线电视节目接收功能，提升速度、画质与互动性。不过路透社的报道中也指出，X360要具备完善的机顶盒功能还要至少一年的时间。

# SCENE 图说新闻

《铁拳TT2》至今没有公布详情，不过近日制作人原田胜弘在微博上放出了一张恶搞图。在该微博中将不定期放出《铁拳TT2》的开发幕后花絮。

■谋杀你的创造者

■《铁拳TT2》开发幕后

Activision Blizzard最近开张了一个神秘新作预告网站，从光头和“谋杀你的创造者”这句话里，你能猜出什么线索吗？答案很快会在Spike TV的游戏大赏颁奖礼上公开。

■Case West

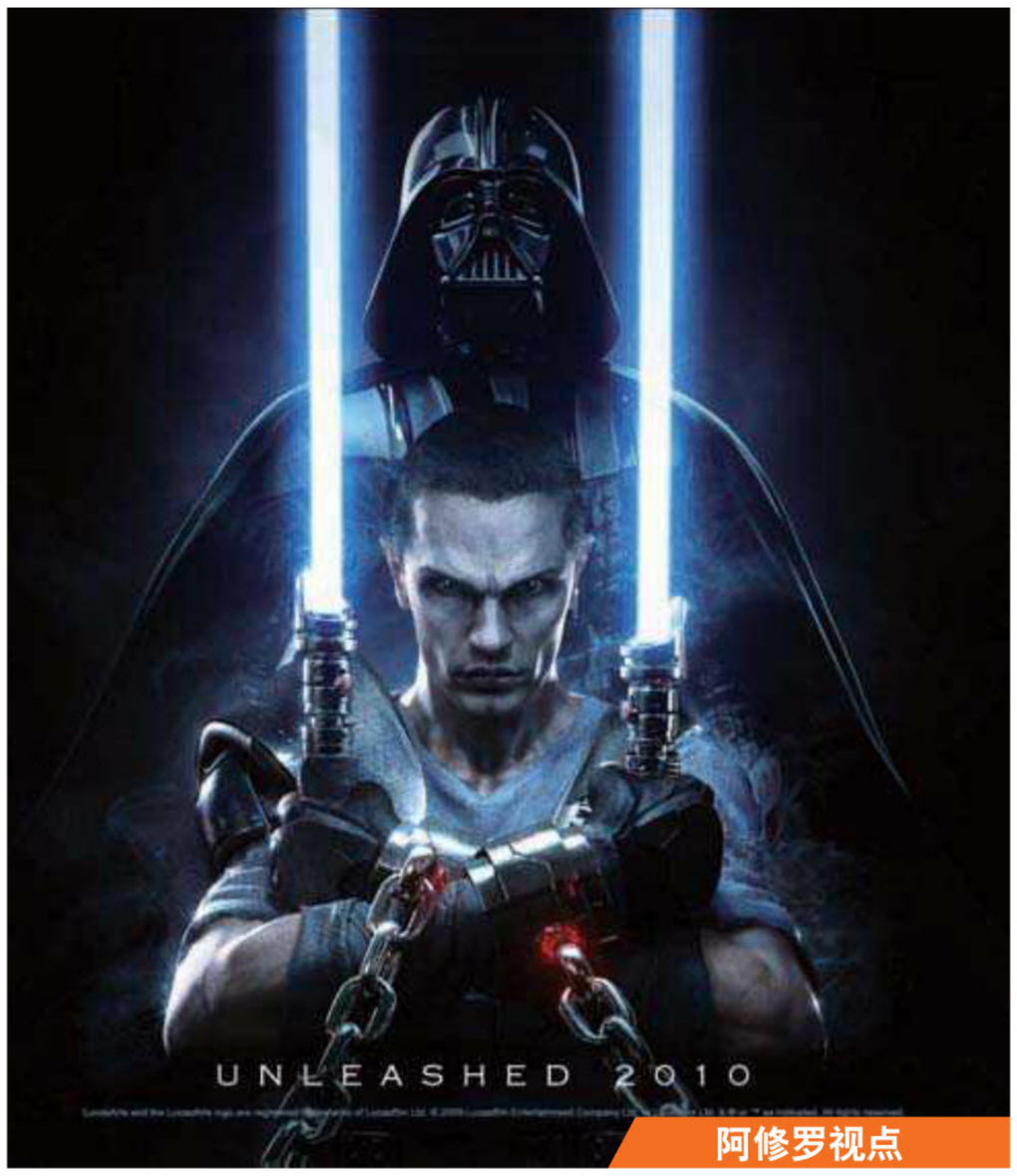
《丧尸围城2》的X360独占资料片《Case West》即将推出，这次将会是双主角，一代的Frank West将会带着他的照相机归来，到Phenotrans的制药工厂里拍照取证。

■SD高达G世纪 世界

内容充实度空前的《SD高达G世纪 世界》将于明年2月24日同时与PSP和Wii玩家见面，本作将收录来自50个系列的机体与人物，并加入全新的“Generation Break”系统。

SCENE

# 星战原力的二次释放




阿修罗视点

## 星球大战 原力释放 II

Star Wars: The Force Unleash II

■ PS3、X360 ■ LucasArts

■ 2010 年 10 月 26 日发售

说到《星球大战》，可能很多 80 后第一时间想到的不是黑武士，而是麦克伦一号。这都是因为星战文化进入中国的时间太迟，没有炒到足够的热度。实际上，星战之于美国，其地位正如高达之于日本，甚至更加重要！我们今天要说的，就是历史上最受欢迎的一款《星球大战》游戏的续作——《原力释放 II》。

在开始进入主题前，先让我来简单介绍一下“衍生宇宙”。

我们都知道，《星球大战》总共只有 6 部电影：老三部曲《新的希望》（EP Ⅳ）、《帝国反击战》（EP Ⅴ）、《绝地归来》（EP Ⅵ），新三部曲（又称前传三部曲）《魅影危机》（EP Ⅰ）、《克隆人进攻》（EP Ⅱ）、《西斯复仇》（EP Ⅲ）。然而，星战的世界观极其庞大，很多内容不可能在这六部电影中说清楚，于是出现了小说、漫画、动画、游戏等“周边”来讲述六部电影之外的故事——所有这些“周边”故事构成的星战世界，就被称为“衍生宇宙”。

衍生宇宙往前可以追溯到 EP Ⅰ之前几万年，往后则到 EP Ⅵ数百年，跨度极广。衍生宇宙的故事都可以看作是星球大战的正史，都得到过乔治 · 卢卡斯的官方认证，因此上衍生宇宙的各种设定都会跟六部电影保持一致，绝对不会出现极其重大的设定冲突。

前作《星球大战 原力释放》设定在 EP Ⅲ和 EP Ⅳ之间的衍生宇宙中，这是一个之前鲜有涉及的时间段。游戏从 2004 年开始策划，创意几经改变，最终在乔治 · 卢卡斯本人的鼓励下才确定了后来的大方向：玩家将扮演达斯 · 维达的秘密学徒，通过他的故事把 EP Ⅲ和 EP Ⅳ更加紧密的结合起来。乔治 · 卢卡斯本人参与了主线故事结构的讨论，星战电影的制片方“卢卡斯影业”官方也对该作的剧情给予了极高评价，证明了《原力释放》的重要性！

作为一个庞大的计划，《原力释放》不仅仅是一款全平台游戏，同时还有小说、漫画、玩具等多种周边推出。作为游戏，《原力释放》是《星球大战》有史以来销量最高、销售速度最快的作品，全球最终销量超过 800 万套。能够取得如此成绩，《星战》题材本身的号召力自然是一个很重要的因素，而历时四年开发的专用引擎、充分体现了《星战》特色的战斗系统以及丰富多变的关卡设计也使得游戏本身可以被称为一款“佳作”——虽然无法跟《战神》等超一流 ACT 大作相比，但在美式 ACT 中绝对可以称得上一流。

或许正是因为《原力释放》取得的成绩超过了所有人的预料，在游戏发售一年之后的 2009 年底，游戏开放商 LucasArts 就公布了续作《原力释放 II》！

《原力释放 II》的公布同样是出人意料的，因为前作已经讲述了一个相当完整的故事，主角 Starkiller 在完成了目标的“把 EP Ⅲ和 EP Ⅳ更加紧密结合起来”的任务后，已经在决战中释放出了自己的全部原力，光荣战死。游戏公布时那段 CG 表明，《原力释放 II》的主角依然会是 Starkiller，而且这次他将双持光剑进行战斗。

随后的半年里，我们没有看到任何关于《原力释放 II》的新情报。直到今年 E3 前夕，官网正式开放、第二段预告 CG 公布，我们才知道：2 代主角将是 Starkiller 的克隆体，其光剑战斗和原力能力甚至还要强于真正的 Starkiller。这段华丽的战斗 CG 吊足了玩家的胃口，期间 LucasArts 又放出情报，来自电影的经典角色绝地大师尤达、赏金猎人波巴 · 费特都会在游戏中登场，进一步让玩家对游戏的“史诗”程度确认不疑！

2010 年 10 月 26 日，《星球大战 原力释放 2》正式发售。很多人的期望相信都在这一天破灭了！《原力释放 II》与其说是一款正统续作，倒不如说是一个收费的资料片——甚至比起前作真正的资料片《究极西斯版》来，《原力释放 II》都显得诚意不足！

首先，让我们来看一下剧情。前作的故事相当成熟，玩家在游戏的过程中体验了 Starkiller 的成长史：从流浪绝地武士的遗孤到达斯 · 维达的秘密学徒，从被维达背叛到结成叛军联盟，从初出茅庐的西斯学徒到能够和皇帝对抗的强大战士。除了主线剧情以外，前作还有不少细节内容很好地塑造了各个主要角色的形象。反观《原力释放 II》，主线剧情就一条：克隆 Starkiller 为了寻找恋人 Juno 跨越银河！在人物塑造上，克隆 Starkiller 也显得极为肤浅，波巴 · 费特和尤达大师在游戏中更属于路人级角色，十分失败！前作中黑暗路线属于隐藏结局，而本作则直接在最终战后直接按键提示玩家选择——更可气的是，光明路线结局根本就没有把故事说完，给《原力释放 III》留下了一个再明显不过的伏笔！

关卡设计上，前作加上几个 DLC，每关都有独特的设计，很多谜题也与场景有很好的结合，还有不少让电影爱好者会心一笑的彩蛋。而本作总共只有 10 关四个大场景，其中 Dagobah 这个场景更是完全无设计的一个环节；关卡基本都是一路到底，可以称为“谜题”的内容几乎看不到；游戏中用作收集要素的 Holocron 全息仪都放在比较明显的地方，毫无入手难度，与前作中的收集成就感完全不可同日而语；画面上虽说从视觉效果来看略胜于前作，但是场景中可以互动的物体非常缺乏！

战斗系统上，双光剑对于游戏本身的贡献度是仅增加了几个招式和格斗攻击更加华丽；光剑改造系统把水晶颜色与效果挂钩，缺少了前作的自由搭配要素；原力能力比起前作删除了不实用的闪电盾，新增了思维控制，实用性略高；能力升级方式进行了简化；QTE 系统简化，前作中紧张刺激的 QTE 战斗是一大亮点，本作的 QTE 则相当单调，而且视觉效果不如前作爽快；新增的巨大敌人战缺少《战神》那样的史诗感，整个过程魄力不足，有些蛇足的感觉。

总结下来，《原力释放 II》从各方面都比前作有所劣化。如果前作可以算得上一流游戏，那么本作只能算作二流！可以说，《原力释放 II》既缺乏让星战迷激动的要素，也完全不足以成为一款可以让游戏迷兴奋的作品！惟一的亮点，或许就是新增的挑战模式还算略有吸引力吧……

在 PC 版和 PS3 版各通关一遍之后，我不得不发自内心地这样怀疑道：《原力释放 II》是一款未完成的作品，现在我们看到的内容只是原本计划中的一小部分，只是因为开发周期的原因才会如此缩水。细心的朋友应该已经发现，游戏发售前那两段 CG 中的内容完全没有出现在游戏里，CG 当中 Starkiller 的服装和光剑也与游戏中完全不同！我们都知道，每名绝地武士和西斯武士都有自己独特的光剑——或许他们的确是两个不同的人！

当然，在现在这个时间段，以上都只能是猜测。毫无疑问，《原力释放 III》已是板上钉钉的事情。作为一名星战迷和游戏迷，我希望看到一个能够和系列第一作一样优秀的作品——哪怕它晚发售那么两三年！

# 如此杰出的品质，让人如何不爱你

铃视点

## 刺客信条 兄弟会

**Assassin's Creed: Brotherhood**

- PS3、X360
- Ubisoft
- 2010 年 11 月 16 日发售

## 更高的追求

将《刺客信条 2》所有的主线、分支、手稿、古墓、观察点、羽毛、宝箱全部完成，游戏似乎就没有更多可以探索的地方了。事实似乎也正是如此，当然不排除还有少数玩家为了欣赏游戏中意大利的美景，仍不知疲倦地在城里郊外奔跑着，本人就是其中之一。造成这一问题的主要是主线任务的“可能性”不太够，几乎所有的主线按照流程走一遍就完美了，再加上游戏通关后会贴心地自动返回罗马继续游戏，因此主线任务慢慢就被人遗忘了。而《兄弟会》中任务附加条件的加入不仅弥补了之前的缺憾，还使得任务的挑战性大幅增加。游戏中的大部分主线和分支都有附加条件，不满足不影响正常游戏，但影响记忆片段的完成度。值得称赞的是，这些附加条件并没有像某些游戏那样随意开出些限制要玩家去达成，它们基本都与任务的具体内容或玩家当前可能的游戏进度有着联系。如果你想，可以通过选择记忆片段完成每一个附加条件，以满足你心中对完美刺杀的渴求。

## 难忘的回忆

《兄弟会》分支任务的种类十分多元化，覆盖面广，就连二代的任务种类也无法与其相比，分支任务中的对话内容表现力也大幅上升，请愿的民众不再一味地说出麻木的言语或无关痛痒的倾诉，主角 Ezio 的每一句回答也都清晰表现了人物的性格，不少分支任务都与主线有着千丝万缕的关联，这其中让本人印象最深刻就是 Cristina 的任务。说起 Cristina 这个名字大家可能没什么印象，但如果提起二代一开始 Ezio 翻窗进女友家的那一幕，肯定有许多玩家有印象，没错，Cristina 就是 Ezio 年轻时的女友。本作中 Cristina 任务以回忆的方式展开，从另一个角度重温了二代的剧情，不过绝对不是单纯的回顾，而是以 Ezio 与 Cristina 之间发生的故事为中心，二代里发生的各种重要事件都会以大的时间标杆的形式出现，不亲自打完这一系列任务，你甚至不能说自己已经知道了二代发生的所有故事。

## 无限的可能

城市修建、战争机械、刺客育成、遗迹探秘、多人模式，这五个要素的出色品质能衍生出无限的可能，同时单纯的寻找羽毛和旗帜已经不再担任延长游戏时间的重任，本作自信地将旗帜的数量降为一百零一面，将羽毛的数量减少为十根，合理的同时没有留下任何遗憾。刺客育成系统是一个大胆、出色的创新，手下的刺客们不仅可以协助我们完成主线，刺杀目标，还能被派往世界各地执行任务，积累经验，他们身上的武器、服装也会随着等级的增加而改变。命令刺客们协助暗杀也是有讲究的，如果因为自己的指挥不当让手下爱将死亡，悔恨与痛心会在不经意间涌上心头。多人模式则更不必多说，那种乐趣只要亲自尝试一下就能明白，言语表达真的很乏力。另外，系列 FANS 不要错过本作的每一段剧情，千万不要！

请继续保持这样的素质与诚意吧！希望今后的每一作《刺客》都像二代和本作这么出色，甚至更加优秀！

# 销量与出货量

星夜视点

每年感恩节当周就是圣诞商战的开始，被西方称作“黑色星期五”，在游戏业界，这个星期的销售数据被作为总结年末商战的一个关键指标。在今年的黑色星期五之后，微软与索尼一前一后地公布了他们的体感战绩：微软宣布 Kinect 总销量突破 250 万套，索尼表示 Move 已经出货 410 万套。表面上 Move 占了上风，但这次精明的玩家们没那么容易被忽悠：微软说的是“销量”，即实实在在卖到消费者手中的数量，而索尼公布的是“出货量”，只不过是卖到零售商那里的数量，在 410 万套中，可能还包含不少蹲在货架上的，或者躺在仓库里的。更何况，Move 比 Kinect 早卖两个月，论销售速度，Move 比起 Kinect 肯定是远远不及。

那么，Kinect 已经战胜 Move 了吗？

从目前市场上的表象来看，Kinect 的人气明显高于 Move，但是如果站在盈利性的角度，真正占便宜的不一定是微软。根据第三方的成本推算，Kinect 的造价可能只有 56 美元，不管微软给零售商的批发价是多少，在硬件销售方面肯定是有利润的。但是真正的成本大头并非零部件造价，而是研发和宣传费用。微软并未透露 Kinect 的研发成本是多少，但是根据《连线》杂志报道，Kinect 的开发周期超过三年，项目团队相当庞大，研发预算相信会是一个十分可观的数字。而宣传成本据微软官方数据是 5 亿美元以上，就算一套 Kinect 的销售净利润有 50 美元之多，至少也要卖 1000 万套才能回收这笔宣传成本，想要再收回研发投入，至少还要再卖数百万套。也就是说，至少在本财年之内，微软很难在 Kinect 身上得到真正的利润。

而 Move 虽然人气不如 Kinect，但宣传与研发成本也远不及 Kinect。SCE 的 Richard Marks 早在 7 年前就做出了 Move 的技术样品，并且在游戏开发者大会中进行了成功的操作演示。因此 Move 的研发成本与 Kinect 相比应该是可以忽略不计的，在宣传方面 SCE 也没有什么大动作，Move 的广告投放规模与往年正常的秋季大作相当。可以说，Kinect 与 Move 的区别在于：前者被微软视为新主机，而后者只不过是索尼的一款新手柄。微软按照推销新主机的规模进行造势，市场反响强烈理所当然。但是若按产品销售的纯利润计算，Kinect 也许反而不及 Move。

从 SCE 跳槽到微软担任荷兰分公司总裁的 Paul Naber 曾说：“索尼发售 Move 只是为了搅局，其实他们并不关心 Move 是否会成功，只是想用它来挡一挡 Kinect 的风头。”现在看来，这话不无道理。而且除了挡 Kinect 的风头外，索尼还能从微软制造的新一轮体感游戏热潮中沾到一些好处——毕竟，如果你是 PS3 玩家，可能不会因好奇于 Kinect 的全新游戏体验而买一台 X360，只会去买套 Move 聊以慰藉。

PlayStation®

PlayStation®
游戏专页

大家有订阅 PlayStation Plus 服务吗？只要订阅 PlayStation Plus 服务，就可以享受制品版游戏试玩、自动下载、免费游戏、免费道具下载、指定商品折扣优惠、优先体验未发售游戏等服务。之前《刺客信条 兄弟会》、《杀戮地带 3》、《战神 斯巴达幽灵》等大作都曾经以这种方式提供了试玩版，真是羡慕死普通人了。各位不要错过机会哦！

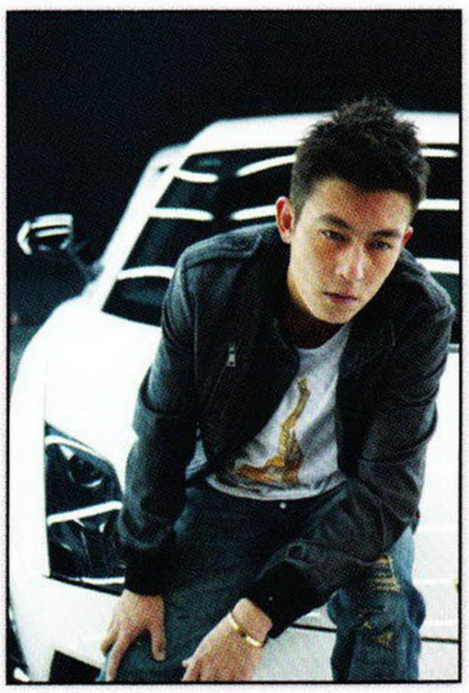
# PS电玩大本营

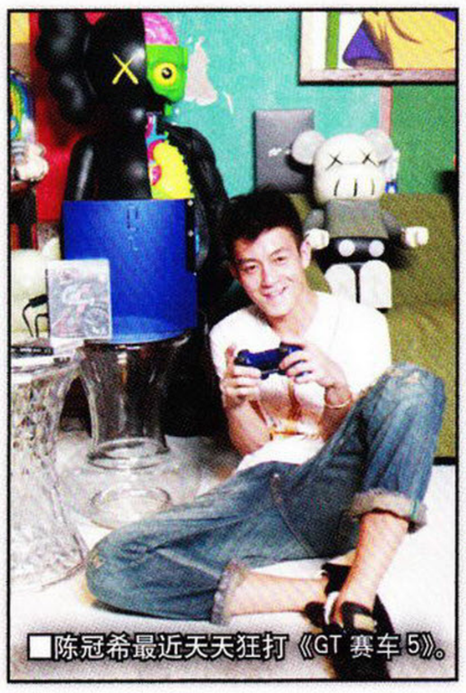
http://asia.playstation.com

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

# 陈冠希担任“亚洲游戏展2010”大使

一年一度的东南亚区内最大型游戏展览亚洲游戏展 2010 即将于今年 12 月 24 日至 27 日圣诞节期间于香港湾仔会议展览中心举行；去年大会找来天后级代言人容祖儿以一身火红抢眼造型亮相宣传，今年更耳目一新，邀请久别香港娱乐圈的潮人机迷陈冠希（Edison）担任“亚洲游戏展”大使。本次大使活动是 Edison 今年于香港的首个代言工作，注目度十足。Edison 日前为“亚洲游戏展 2010”拍摄平面广告及主题曲《Man in the mirror》，并于 11 月 20 日凌晨正式开启新浪微博，至今吸引约 25 万名粉丝追随。MV 内 Edison 于超级跑车林宝坚尼 LP5502 陪衬下出场，以宣传今年 PS3 的最新赛车大作《GT 赛车 5》，Edison 将会于微博不断更新更多拍摄片段，MV 也会在网上首播，请各位密切注意！





■陈冠希最近天天狂打《GT 赛车 5》。

edc陈冠希@微博：http://t.sina.com.cn/123221edc

# 内地游戏迷尊享优惠@亚洲游戏展2010

今年亚洲游戏展 2010PlayStation 将会推出一系列针对国内游戏迷的特别活动及优惠，包括举办别出心裁的爱情宅急便活动，让参加亚洲游戏展的国内男女与香港年轻男女游戏迷，一起玩 PlayStation Move 切磋及交流打机心得，此外，凡出示证件的内地游客，有机会于全港独有的 PlayStaton 超巨型 3D 银幕前打机看片，内地机迷更有机会与日本游戏制作人近距离接触，每日首 30 名购买 PS3 的内地游客，可获送限量《LittleBigPlanet2》旅行箱（价值港币 1200 元）；入场更可获赠 AGS 圣诞限量礼品；而透过今年亚洲游戏展大会指定旅行社真旅网订购套票的游客更可预留座位欣赏 AGS 开幕典礼，有机会与代言人近距离接触，详情请见下列网站：

PlayStation官网 http://asia.playstation.com/hk/chs ｜ 真旅网 http://www.travelzen.com/

## 亚洲游戏展2010

日期：12月 24日至 27日
地点：香港会议展览中心 5号馆 F及 G厅
时间：上午 10时整至晚上 8时整 *
票价：HK$28

*27 日闭馆时间为下午 5 时整

## 亚洲游戏展历届代言人一览

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年 | 陈冠希 | 2005年 | 古巨基 |
| 2009年 | 容祖儿 | 2004年 | 陈慧琳 |
| 2008年 | 杨千姅 | 2003年 | 陈慧琳 |
| 2007年 | 何韵诗 +郑秀文 | 2002年 | 郑秀文 |
| 2006年 | 郭富城 | | |

亚洲游戏展官网 www.asiagameshow.com

# 一系列多乐猫福利放送

PlayStation®Plus 每期都有大量优惠送给会员！今期除了《God of War》优惠外，还有大受欢迎的多乐猫系列 avatar！包括 Toro、Suzuki 及 Pierre。下期 Plus 更会有 Toro 其他朋友一齐陪你玩，是哪一个？对不起……大家届时记得留意 PlayStation®Plus 吧！ http://asia.playstation.com/hk/cht/psn/p/plus

＊本月优惠期至 12 月 14 日

多乐猫最近还会照顾各位玩家的家用主机！现在起只要为你的主机登记延长 90 日保养，就会送你多乐猫主题！

详情请浏览：http://asia.playstation.com/hk/cht/support/p/productreg

# 重温经典作品《Parasite Eve》，备战第3集故事

这是于 1998 年发售的人气作品《寄生前夜》（Parasite Eve）的主角 Aya 的全新故事。故事讲述线粒体生物 Eve 的出现引发了一连串的事件。身为纽约市警的主角 Aya Brea 着手调查案件，却因为和 Eve 接触使沉眠在自己体内的特殊能力苏醒，可是她仍然不畏艰难，决心面对谜样的生命体。美丽的画质和电影剧情般的故事依然是本作的卖点，快来重温名作故事，备战即将推出的第 3 集吧！

游戏名称：Parasite Eve（日文版）
游戏平台：PlayStation®3 及 PSP®(PlayStation®Portable)
售价：HK$42 ｜ 游戏语言：日语
发售日期：热卖中

© 1998 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"" is a registered trademark of Sony Corporation.

# DISSIDIA [duodecim] 012 FINAL FANTASY

文 八重樱 美编 木仙

| 异说 012 最终幻想 | Square Enix | 动作 |
|---|---|---|
| PSP | DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY | 日版 |
| | 预定2011年春季 1～2人 | 未定 |
| | 对应周边未定 | 对应玩家年龄：未定 |

## 操纵时空的魔女正悄然逼近她的身后

▲雅尔提米希亚似乎对蒂法有什么不可告人的企图，蒂法能否从魔女的魔掌中顺利逃脱呢？

▼正准备为受伤的凯因使用回复剂的蒂法，她所听闻的那件令 COSMOS 阵营战士们难以相信的事实是？

## 在无尽轮回的战斗中，他们的未来会变成怎样？

## 无意识的相互守护

▲在 COSMOS 与 CHAOS 搭建起的这座舞台上，所有的战士都失去了往昔的记忆。但即便如此，被命运的红线拴在一起的两个人仍然会走到一起。

## 蒂法·洛克哈特 | Tifa Lockhart

即便失去记忆，生命之流仍将二人紧密相连

**CV** 伊藤步

以双拳作为武器、擅长格斗技的年轻女性。在《最终幻想Ⅶ》中她曾经是守护星球的反抗组织“雪崩”的成员，与敌人神罗公司展开旷日持久的战斗。另外，在蒂法的心中始终对青梅竹马的克劳德怀有深厚的爱意。

## 蒂法的战斗技巧

虽然蒂法是使用拳头来作战的，但她并不属于力量型的角色，而是靠着敏捷的身手和令人眼花缭乱的假动作将对手玩弄于手掌之中。蒂法的攻击距离较短，但是她拥有许多即便不命中敌人也能形成连击的招式，所以从远处就开始发动攻势也是完全可以的。此外，如果发动 EX 模式的话，她就会装备上原作中的最强武器“终极之心”，EX 槽越高，该武器就能提供越高的伤害输出，因此玩家应在发动 EX 模式后即刻展开猛攻。

## 将敌人玩弄于股掌之间的假动作

◀蒂法的最大特征就是技能中存在假动作，利用假动作可以瞬间绕到敌人身后，令战况变得对我方更加有利。假动作的操作方法是在蒂法做出攻击准备动作时按下 × 键，就能取消该动作并施展假动作迷惑对手。

▼发动必杀技时，蒂法会使出和《最终幻想Ⅶ》中相同的招式“最终天堂”，对目标展开排山倒海般的连击攻势！如果轮盘上的图案全部停留在“Yeah！”上，伤害力更是高得惊人。

## 必杀技使用的就是那一招

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

# 梵 —— Vaan

## 《最终幻想XII》梵参战！

▼▶双目失去神采、喃喃自语着让梵来打倒自己的蒂娜。她是被卡奥斯军团的人控制了吗？而正义感强烈的梵对蒂娜发誓要与卡奥斯军一决高下。

## 梵是蒂娜的骑士？

## 梵的战斗技巧

梵可以使用包括单手剑、双手剑、长枪和枪械在内的 8 种武器，并且可以配合他的多项特殊能力更换不同武器进行战斗。梵拥有种类繁多的勇气攻击手段，远近战斗皆可。当进行勇气攻击时，一种技能对应一种武器，技能名称也是以武器来命名的。

梵还拥有一项特殊的技能——转换技。当攻击结束时，他并不会把武器收起来，而是继续拿在手上行动。此时如果使用非对应该武器的其他技能的话，就能施展出转换技。每一项技能都对应了一项转换技，例如虽然出招较慢但具有防御效果、可以蓄力、可以吸引敌人到自己面前、在战斗中移动等等。当然，玩家也可以继续使用目前的武器战斗，但如果能熟练掌握转换技的话，战斗将会变得非常华丽好看。

▶野村哲也根据吉田明彦的设定再创作出来的梵。

## 梵的 EX 模式果然是秘法攻击！

▲梵的 EX 模式忠实还原了原作中的必杀技“秘法攻击”。和《异说 最终幻想》中的加布拉斯一样，梵发动 EX 模式后只要在限定时间内快速连按 R 键，再按下○键即可发动了。

## 用全力的一击粉碎敌人！

**CV 小野贤章**

性情开朗、凡事总是向前看的少年。《最终幻想XII》中他与艾雪相遇，为改变世界的命运而踏上旅程。梵十分憧憬“空贼”这一职业，梦想着未来能拥有属于自己的飞空艇。

◀释放“秘法攻击”时的画面效果也与《FF XII》如出一辙，他的这个必杀技也是所有参战角色中最为华丽的哦！

# 运用协助系统从对手的猛攻中逃脱

协助系统是本作中新增加的系统，该系统不仅能够消耗协助槽召唤同伴出来对敌人发动进攻，在自己陷入危急时刻时也可让同伴帮助自己逃离对手的连击。至于要使用哪一种能力，完全是由玩家自己控制决定的。

（第三造型）

## 加布拉斯 Gabranth

CV 大冢明夫

加布拉斯的第三造型是原作中他假扮成双胞胎哥哥巴修时的模样。本作中，他还新增了名为“地裂斩”的新技能，发动时地面上将会出现高速移动的火球。

## 利用协助替换摆脱敌人的连击

“协助替换”指的是玩家在遭受连续攻击时可以藉由和协助角色互换位置来摆脱困境。由游戏截图中可以看到，协助槽总计有两条，按下 L+ □会一口气消耗掉全部协助槽发动“协助替换”，前来帮忙的角色会采用防御姿态抵抗住对手的进攻。当然，玩家也可以选择按下 L+ ○只消耗一条协助槽召唤同伴，但此时登场的同伴会采用进攻姿态，并有可能受伤后即刻退场。

◀泰达遭到老爸的狂轰滥炸眼看就要命垂一线……

### 消耗两条协助槽的情况下

### 毫发无伤地摆脱敌人的攻击

◀于是泰达便在没有受伤的情况下脱离了险境。虽然发动“协助替换”不能对对手构成任何威胁，但以守为攻也不失为一种做法方法。

▲按下 L+ □发动“协助替换”，召唤出同伴巴兹，格挡住杰克特的全部进攻！

## 可怕的协助角色锁定

被召唤出来的同伴并非是无敌的，如果他一出场就受到攻击，就会无法使用任何技能而退场，接下来的一段时间内协助槽也会被暂时锁定，玩家将无法继续召唤同伴作战。

### 消耗一条协助槽的情况下

◀▲泰达再度遭到老爸的痛殴 orz。这次按下 L+ ○召唤巴兹出来看看吧！

▼像这种情况发生时，玩家就会陷入协助角色锁定的状态，并且敌人的攻击也不会因此中断，绝对是危险至极的情况！

### 但是巴兹在受伤后便立即退场

## 用反击来逆转战况

当玩家的勇气值快要被攻击殆尽或是 HP 所剩无几之时，如果能在对手做出攻击动作时以“反击”打中对手，就能大量提升协助槽的量。成功的话，画面上会显示“ASSIST CHARGE”的字样，更有逆转局势的可能存在哦！

# EX 模式与协助系统是相辅相成的！

▲正在发动 EX 模式的雅尔提米希亚被蒂法召唤来的同伴闪电击中！画面上方出现“EX ブレイク”的字样，雅尔提米希亚的 EX 模式也被强制解除。

发动协助攻击
打中 EX 模式中的对手

当对手发动 EX 模式或是协助系统时，我方能与之抗衡的就是“EX 破坏”和“协助破坏”这两大技能了。EX 破坏是在协助角色打中正处于 EX 模式下的敌人时就能发动，此时玩家操纵的角色就能获得地图勇气值，而被 EX 破坏击中的一方则要强制解除 EX 模式。反之，正处于 EX 模式下的玩家如果能击退对手召唤出来的同伴，就能达成“协助破坏”的条件。该条件下，EX 模式发动方能获得地图勇气值，对手则在一段时间内无法再召唤同伴。

◀与此同时，蒂法便会取得 1000 多点的地图勇气值，而雅尔提米希亚的 EX 槽则被清零。

## EX 模式的新性能“EX 复仇”

反击的时刻到了！

▲被萨菲罗斯的长刀追杀中的斯考尔。此时他已经累计了足够量的 EX 槽……

在前作中，当玩家受到攻击时如果发动 EX 模式就能中断对手的狂轰滥炸。而在本作中，取代这一机制的新系统就是“EX 复仇”。释放这一系统时，游戏的时间流逝将变得非常缓慢，并且对手会处于毫无防备的状态下，大可以全力猛攻。但需要注意的是，此时对手的协助槽并不会清零，所以他也是可以叫出同伴来帮忙的。倘若受到攻击，可以使用“协助替换”来脱离复仇状态。由于在本作中，EX 模式和协助系统大多数情况下都是相互对立的，所以在使用任何一个战术前都要观察清楚对手目前的状况。

用 EX 复仇来逆转战局！

◀▲在受伤时按下 R+ □发动 EX 模式，就能释放 EX 复仇。以此为代价，EX 槽会全部被消费掉，玩家将无法使用其他技能。

## 蒂娜·布莱佛德 (第三造型)

Tina Branford

CV：福井裕佳梨

### 醒目：新地图——空中要塞巴哈姆特

每张地图只要满足一定的特定条件的话，就能开启“真地图”。虽然两张地图之间无论是形状还是大小都完全一样，但是真地图会多出许多机关令战斗变得更为多样性。例如本作中新增的场景——空中要塞巴哈姆特的真地图中，在场地上空时刻都有强风吹过，并且海拔越高，风力越大。而下方的墙壁，玩家一旦碰到的话就会被夺去勇气值。看来在真地图上的战斗将会更加富有挑战性和不确定性，也更加适合动作游戏达人们来一决高下哦！

▶在空中要塞巴哈姆特的真地图上，角色只要保持双脚站立在地面上勇气值就会不断提升，换而言之，这场战斗看重的是地面战。

文 纱迦 美编 anubis

# MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

| 漫画英雄对Capcom 3 | Capcom | 格斗 |
|---|---|---|
| 多机种 | Marvel vs. Capcom 3：Fate of Two Worlds | 美版 |
| | 预定2011年2月15日 1～2人 | 价格未定 |
| | 对应机种为PS3及X360 | |

想当年纱迦玩《漫画英雄对 Capcom 2》时，完全找不到一个陪打的人，真是杯具。如今星移斗转，在《街霸IV》大获成功后，谁还敢质疑本作？而且如今美国漫画英雄们凭借众多大片已经深入中国玩家的心，《漫画英雄对 Capcom 3》的魅力无形中又被放大了好几分。如果你身边实在找不到人陪打，请记住，如今的格斗游戏都是可以联网的！明年 2 月，我等各位来战！

## 游戏模式一览

本作的标题画面下只有 4 个选项，分别是：OFFLINE MODE、NETWORK MODE、GALLERY MODE 和 OPTIONS。相信各位一看都知道是什么意思。

目前游戏的单机模式已经公布，除了 SINGLE、VERSUS、TRAINING 这三个标配模式之外，还有一个 MISSION 模式。这是一个类似《街霸 IV》里试炼模式的高难度模式，内容不光是连续技输入，还包括了在各种不利条件下获胜的关卡，很有挑战性。同样的，打过挑战模式后，可以获得原画、玩家点数等一大堆好东西。

## 登场角色

目前已确认，本作的登场角色数量为 48 人（BOSS 未明），Capcom 英雄和漫画英雄各占半壁江山。由于登场角色实在太多，我们也只能对部分角色进行详细介绍。下面让我们来看看已公布的角色吧！其中吉尔和绿妖魔将会作为 DLC 下载角色登场，大约会在游戏发售后的一个月后放出。

### 托尔

雷神托尔是北欧神话中的神，其武器雷神之锤无人不知。由于他过于好战而被诸神发配到地球上过着平凡的生活，在黑暗力量入侵之时他肩负了保护地球的重任。

### 超级史高尔

Skrull皇帝亲自改造的超人士兵。超级史高尔拥有神奇四侠的全部能力，并远远凌驾于4人之上，再加上Skrull人特有的变形和催眠能力，是极其强大的存在。

### X-23

金刚狼的克隆人。由于丢失了X染色体，不得不克隆为女性。她拥有和金刚狼一样的锋利爪子和再生能力，命运也一样坎坷，还当过妓女，后来终于找到了自己存在的意义。

| 漫画英雄阵营 | |
|---|---|
| 钢铁侠 | 《钢铁侠》 |
| 绿妖魔 | 《奇异博士》 |
| 邪灵 | 《奇异博士》 |
| 浩克 | 《绿巨人》 |
| 女浩克 | 《绿巨人》 |
| X–23 | 《X战警》 |
| 死侍 | 《X战警》 |
| 金刚狼 | 《X战警》 |
| 万磁王 | 《X战警》 |
| 美国队长 | 《美国队长》 |
| 魔多客 | 《美国队长》 |
| 蜘蛛人 | 《蜘蛛人》 |
| 末日博士 | 《神奇四侠》 |
| 超级史高尔 | 《神奇四侠》 |
| 托尔 | 《雷神托尔》 |

©2010 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved.
©CAPCOM U.S.A., INC. ©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

# 吉尔

在2代中便已出现过，召唤各种丧尸的必杀技令人印象深刻。本作中以《生化危机5》的造型出现，其飒爽英姿令人眼前一亮，不过再次提醒你：吉尔是DLC角色。

# 威斯克

“《生化危机》系列”的著名反派角色，在5代中被无情打爆的结局令人扼腕。如今威叔以更加帅气的造型在本作中登场，必然会让FAN们高声叫好！

# 简单操作

本作看似大开大合，实际上对操作的要求一点也不比 Capcom 的其他格斗游戏低，加上又是三人组队制，新手肯定忙不过来。因此 Capcom 为玩家准备了全新的简单操作（SIMPLE）模式。

本作系统的两大核心就是换人连续技和浮空连续技，如果你选择了 SIMPLE 操作，并不是搓招变简单，而是按一个键就可以使出华丽的连续技。当然并不是说你连按这个键就可以搞定一切了，按键的时机还是很重要的。如果各位不屑于这种模式，那么只要选择 NORMAL 模式就可以。

# 玩家卡

联机模式专用头衔是如今很多游戏都有的设定，而本作会在玩家卡上做足文章。这里所说的玩家卡并不是 Xbox LIVE 和 PSN 自带的玩家卡，而是《漫画英雄对 Capcom 3》为玩家专门设计的玩家卡。在这个卡上会显示非常详细的玩家信息，包括：

- 玩家称号和图标
- 对战成绩
- 玩家点数
- 常用角色
- 最近游戏履历
- 以 5 项指标来划分的玩家能力评价，包括 STABILITY、ATTACK、DEFENSE、MVC3 ATTACK、MVC3 DEFENSE。

这 5 项指标看起来颇为费解，看来要实际玩到游戏后才能知道了。

# ZERO

由初代的著名反派角色威利博士制造的机器人，在命运的安排下成为S级反乱猎人，和游戏主人公X一起对抗西格玛的反政府势力。擅长使用名为Z光剑的高威力光剑近身作战。

## 新系统

# X 元素

之前这个系统被理解为复仇，但事实上和《街霸Ⅳ》的复仇系统不一样。X 元素发动之后，角色在一定时间内移动速度和攻击力都会提升，从而使得一些平时无法成立的连续技变为可能。发动时全身被红光包围是 X 元素的特征。

不过 X 元素虽然强大，但一场比赛中只能使用一次。在何时使用就很关键了。

## 新系统

# 团队空中连

在浮空连续技的途中进行换人，被换上来的队员会接着在空中给对手一阵狂殴！这就是本作的新系统“团队空中连”。一次浮空中最多可以进行 3 次团队空中连，真是把人往死里打。挨打的一方可以发动反击来避免受到对手的疯狂追打，不过代价是要消耗能量槽。

| Capcom方面军 | |
|---|---|
| 菲莉西娅 | 《恶魔战士》 |
| 莫莉卡 | 《恶魔战士》 |
| 大神 | 《大神》 |
| 特蓉・邦妮 | 《洛克人DASH》 |
| ZERO | 《洛克人ZERO》 |
| 威斯克 | 《生化危机》 |
| 克里斯 | 《生化危机》 |
| 吉尔 | 《生化危机》 |
| 春丽 | 《街头霸王》 |
| 隆 | 《街头霸王》 |
| 崔西 | 《鬼泣》 |
| 但丁 | 《鬼泣》 |
| 乔伊 | 《红侠乔伊》 |
| 亚瑟 | 《魔界村》 |
| 斯宾塞 | 《生化奇兵》 |

文 九兵卫 美编 NINA

# 融合艺术与策略性的战棋游戏重获新生！

| 维纳斯与布雷斯 | NBGI | 策略角色扮演 |
|---|---|---|
| PSP | ヴィーナス＆ブレイブス ～魔女と女神と灭びの予言～ | 日版 |
| | 预定2011年1月20日发售 1人 | 4800日元 |
| | 无对应周边 | |

经历过 PS2 时代的老玩家一定都记得由 Namco 推出的《7 莫尔莫斯骑兵队》以及《维纳斯与布雷斯》这两款个性独特的战棋游戏。时隔 7 年，NBGI 近日宣布将在 PSP 上推出《维纳斯与布雷斯》的重制版，再度燃起了众多老玩家的热情。充满艺术感的设定、跨越千载的剧情以及考验头脑的另类战斗系统等等，这款杰作能够给我们带来的惊喜实在是太多，本期就请和小编一起揭开本作的面纱吧！

## 宛如命运之书的奇幻世界观

布莱德，一名由于吸食精灵之血而获得不老不死之身的骑士，为了赎罪必须与世间的魔物进行永无休止的战斗，不想这一过便是千年。阿库拉尔大陆，西历 999 年，从天而降的女神爱丽丝降临在布莱德的面前，并预言一百年之后世界将迎来前所未有的灾厄，只有布莱德才能阻止悲剧的发生。

主角的不死之身，让他可以见证人世间的悲欢离合。什么是永恒、什么是朋友、什么是爱情，一切都不过是漫漫历史长河中的一丝泡影。山贼团中曾经和布莱德并肩战斗的同伴，从少年变成老朽、都无法逃离生老病死的自然规律，但回忆却会永远留在布莱德的心中。跨越千年的游戏体验，难免会让玩家有些感悟和心酸。

▲对应 PSP 画面重新制作的片头动画。

▼奇特的世界观仿佛在讲述一个美丽的童话。

### 布莱德 CV：私市淳

布莱德是本作的主角，为了收养无家可归的孤儿并传授他们生存的本领，他组建了劫富济贫的山贼团。另一方面，由于背负着“不老不死”的宿命诅咒，每当有同伴死去，布莱德的身体上就会多出一道刻骨铭心的刺青。

©2011 NBGI
© 藤岛康介

▲本作的世界观设定美得无法用言语形容。

▲所有的故事都发生在这块经历千年风雨的阿库拉尔大陆之上。

纠缠着布莱德的魔女 ViVi，身为人类，却通过远古的试炼而获得了不老之力。妖艳的外表之下，魔女漫长的人生经历让她无所不知，不管是关于魔法还是关于社会的情报都尽在她的掌握中。

## 大魔女ViVi

CV：小山裕香

CV：皆口裕子

## 女神爱丽丝

预言布莱德将大难临头并给予其忠告的女神爱丽丝，拥有近乎永恒的生命，高尚而纯洁。虽然从立场的角度无法理解普通人类的生存与思考方式，但爱丽丝却似乎对这个世界有着特殊的目的。

# 队列构成的战斗系统

光是出类拔萃的画风以及世界观设定，还并不足以让本作成为使玩家难忘的经典，充满魅力与挑战性的战斗系统也堪称《维纳斯与布雷斯》的神来之笔。在 4×3 的方格内，玩家要选择 7 名成员出战并构成队列。通常第 1 列为 HP 与攻击力较高的战士等职业，第 2 列为弓手等间接攻击的职业，而第 3 列则是辅助魔法与负责回复的队员。简单的规则可以衍变出千变万化的战术策略，游戏的过程就像是下棋一般有趣。

另外，和普通的战棋游戏不同。队伍中的成员会因为岁月的流逝而频繁发生更替，只有男女主角会一直留在队列中，因此以传统的练级方法来玩本作是行不通的。

▲退治突然出现的魔物是当前山贼团最紧要的任务。

▲随时根据战场的情况编排队列的结构是战斗的关键。

▲敌人的首要攻击对象往往是我发第 1 列的前锋。

## 巨像山贼团

与其说这是由骑士布莱德率领的勇者团，倒不如将他们看做一支田舍间的小小民兵部队。打着山贼团的名气，其实也只是负责乡邻的警备、退治危险动物这样再普通不过的任务罢了。布莱德想通过这样的团体来收留无家可归的孩子，并将他们培养成能够独当一面的勇者，这也是他最大的心愿。在早已如家常便饭的战斗与任务中，一些不同寻常的事接二连三地发生，山贼团的命运也开始慢慢变化……

**加雷弗**

CV：山崎拓海

体格健壮的战士，很难让人联想到他 19 岁的年龄。加雷弗表面粗犷但内心细腻，暗地里对莉莉一直单相思。

**莉莉**

CV：冬马由美

年仅 16 岁就成为神官的美丽少女，拥有活泼开朗的性格，对身为团长的布莱德爱慕已久。

**维佩尔**

CV：阪口大助

维佩尔的职业是骑士，对于一切美味的食物都没有任何抵抗力。

**乌尔拉斯**

CV：青野武

常年辅佐布莱德的老战士，当年还是孤儿的他，不知不觉间已经比不老不死的布莱德还要年迈。

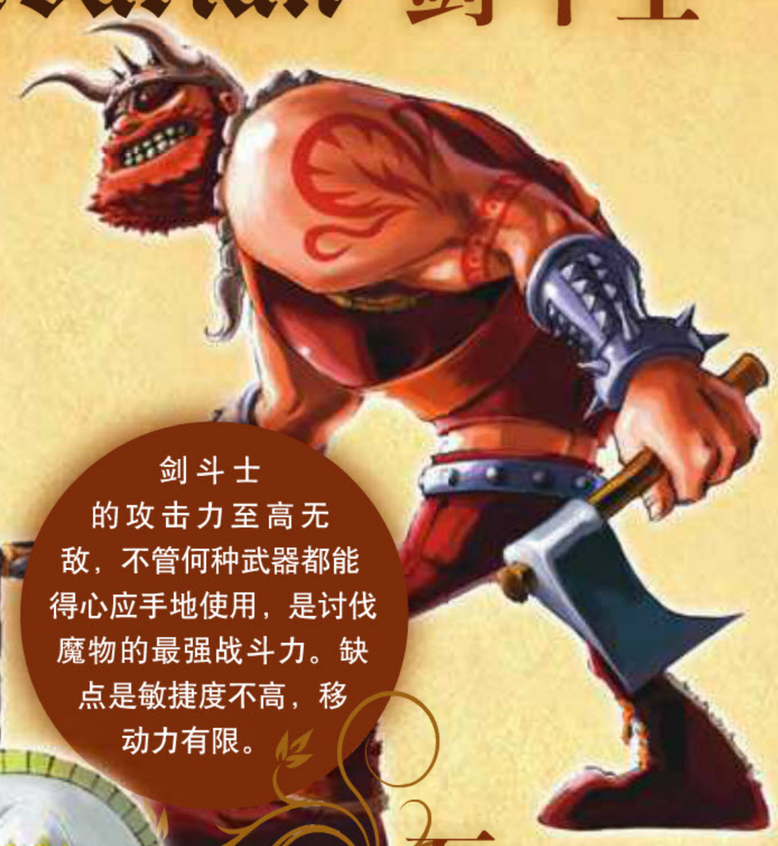
**弗利**

CV：松野太纪

自愿加入山贼团的新成员，职业为弓手，最敬仰和崇拜的人是乌尔拉斯。

# 变幻无穷的职业种类

## Barbarian 剑斗士



剑斗士的攻击力至高无敌，不管何种武器都能得心应手地使用，是讨伐魔物的最强战斗力。缺点是敏捷度不高，移动力有限。

## Warrior 战士

战士拥有所有职业中最高的HP，在战斗中充当前锋。虽然攻击力高，但战士并没有回复能力，所以和其他同伴的配合很重要。

## Knight 骑士

骑士以铜墙铁壁般的防御能力为骄傲，同时HP与攻击力也不低，是一个非常活跃的职业，在战斗中可以起到很好的辅助作用。

## Cleric 神官

神官是援护同伴并发挥治愈作用的职业，是队伍中不可缺少的成员。神官的能力值很低，战斗中只能长时间躲在后方。

## Valkyrie 瓦尔基里

在前锋的身后发动强力的弓箭攻击，瓦尔基里是实施间接攻击的最强职业。

## Adventurer 冒险者

流浪于荒野的冒险者拥有超出常人的智慧，所有能力都非常平均，可胜任队伍中的任意位置，不足之处是没有特别惊人的能力。

## Magician 幻术师

幻术师的回复能力极高，战斗中还能使用蓄力攻击，只是他们的HP不多，需要搭配其他辅助魔法才能形成有效的战斗力。

## Shaman 祈祷师

祈祷师可以发动冰冻、石化等特殊魔法攻击。特别是石化，对付一些杂兵非常有效。

## Ninja 忍者

华丽的暗杀者——忍者，擅长各种忍术与武术，敏捷度在所有职业中最高，而且战斗时可以两回攻击，非常好用。

## Paladin 圣骑士

神圣的白银骑士，无论攻击力还是辅助回复能力都很高，是足以主导战场局势的珍稀职业。

## “《传说》系列”人气角色乱入！

# 新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

近期日式游戏以掌机平台居多，尤其是 PSP，无论是复刻移植还是原创新作的数量都很惊人。掌机游戏的开发成本较低，制作周期也短，对于处在过渡期的日本游戏厂商来说也是一个缓兵之计，相信明年会有更多的原创佳作出现。

自从本世纪初《蜘蛛侠》引爆超级英雄电影热，每年都会有几部改编自漫画的电影于强档上映。明年夏天，全球电影院里又将充满超级英雄的身影。Marvel 的《美国上尉》和《雷神托尔》携手登台，而取得这两部电影游戏改编权的碰巧都是世嘉，希望它们能像《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》一样给人惊喜！

PSP NBGI 近日宣布将在 2011 年春推出名作《浪客剑心》改编的 PSP 游戏，全名为《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪》。为了还原出原作的气氛，本作的游戏类型定义为对战剑剧动作游戏，即采用 3D 的人物建模配以 2D 格斗的游戏玩法。本作的画面非常华丽，悉数登场的人气角色的每一个奥义都最大限度地忠实于原作，因而会令所有 FANS 热血沸腾。目前游戏的基本模式还不得而知，但以 NBGI 多年来动漫改编游戏的经验想必不会让玩家失望。

PS3 在街机厅内日渐衰退的射击游戏，近来越来越多地转战家用机平台。除了即将发售的《怒首领蜂大复活》，还有一款佳作也要在年初与家用机版玩家见面，这就是 Cyberfront 的《护君被诅咒了》。不仅画面全部改为对应宽屏显示，游戏还新增“冥界活剧模式”，玩法更加具有挑战性。和其他射击游戏不同，《护君被诅咒了》拥有可自由控制的卷轴方式而非传统的强制卷轴，这也是该系列的一大特色所在。

多机种 喜欢高达的玩家又有好消息了，“《SD 高达 G 世纪》系列”最新作——“World”将在明年 2 月下旬同时登陆 PSP 与 Wii 两大平台。本作收录了首次参战 G 世纪的《高达独角兽》、《剧场版 高达 00》等全新作品，登场作品数量合计达到了前所未有的 50 部。与以往分散的剧情路线不同，游戏将首次采用统一的舞台“G 世纪 世界”，玩家可以带领自己的部队介入到游戏的世界中，与高达系列的经典人物与机体并肩作战。

## 紧急速报

# 薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2

PSP 角色扮演 ■ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの錬金術士 2 ～群青の思い出■日版 ■ Gust ■预定 2011 年 2 月 3 日

■谜之少女苏菲亚

本作是 2003 年 6 月的发售的 PS2 版同名作的 PSP 移植版。游戏并不单单是移植了原作的内容，还进行了系统改良，追加了众多新要素甚至全新的结局！其中最让人惊喜的追加要素恐怕就是新角色黑发少女拉比斯和泼辣热情的女孩奈奈美了。除去这二位之外 2010 年 4 月 PSP 上发售的系列作中登场的谜之少女苏菲亚也会登场。玩家将在本作中和这些美丽少女们一起展开旅行。

[文：奈落]

## 新加入角色介绍

### 拉比斯

CV：金元寿子

留着黑色长发的冷艳少女，外表看上去楚楚可怜。最初遇见她的时候，总觉得她对苏菲亚心存芥蒂，而原因也会在故事中一步步揭晓。游戏中拉比斯似乎还会不时地和苏菲亚、薇奥拉托发生一些小摩擦。

**年龄：**12 岁左右
**生日：**4 月 30 日
**喜欢的东西：**食物和布绒玩具什么的
**讨厌的东西：**苦涩的东西

### 奈奈美

CV：彩乃羽由贵

听说最近卡罗特村的人气非常高，所以就专程来这里踩一踩。奈奈美的性格非常泼辣，虽然外表可爱，但其实是一个相当毒蛇的女孩。她的父母在其他村子经营食品店，但是对于自己的女儿却抱着“可爱的女孩就要让她去旅行”这样的想法，让奈奈美成为了旅行商人。

**年龄：**12
**生日：**8 月 21 日
**喜欢的东西：**钱
**不喜欢的东西：**虫子

### 苏菲亚

CV：花泽香菜

只有十岁左右的女孩，PSP 上前作中被主人公尤迪搭救的迷路小女孩。在本作中再次迷路，在卡罗特的遗迹中被薇奥拉托发现。依然是一位小毒舌妹，只不过这次变得成熟一些了，某些时候还会装大姐姐。

**年龄：**10 岁左右
**生日：**不明
**喜欢的东西：**甜食，比如蛋糕或者曲奇之类的
**讨厌的东西：**苦的食物、吓人的故事。

## 系统介绍

### 调和

系列最大的特色之一就是“调和”，也就是将复数的道具组合调和出新的道具。听起来很复杂操作却很简单，新手也能很快体验到乐趣。

### 村子发展

调和好的道具不但可以用在冒险中，还能在自己的道具屋中贩卖。主人公的目的并不仅仅是让自己的商店生意兴旺，更能让整个村子繁荣起来。只要商店的道具好，客人的评价好，一切自然会朝好的方向发展！

# 光明之心

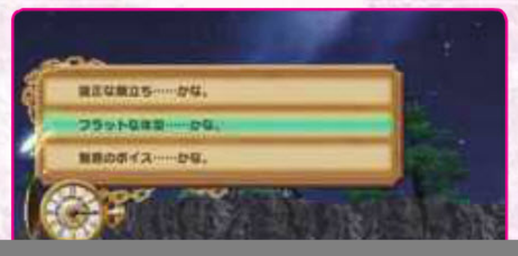
PSP 角色扮演 ■シャイニング · ハーツ ■日版 ■ SEGA ■预定 2010 年 12 月 16 日发售

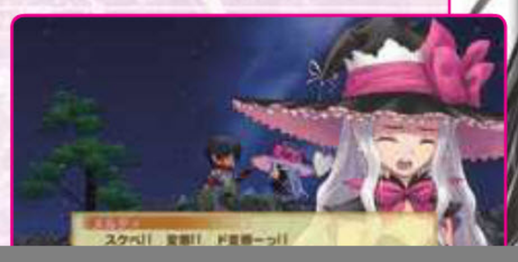
[文：八重樱]

《光明之心》是“《光明》系列”的最新作，本作以“心”作为游戏系统和故事主题而展开，在平和的小岛上居住的少年利库与失去感情的少女辉夜相遇后便踏上了一段与“心”密切相关的旅程。除了初期就会与男主角结伴同行的女一号外，玩家在游戏进程中还将结识到更多性情迥异的角色，每个角色的身上都有着他们自己的故事，挖掘这些细节所在也是本作的乐趣之一。

## 新系统：秘密·夜晚·活动

《光明之心》的时间系统有昼夜设定，每到晚上就会出现一个名为“凝视”的指令，使用它就可以和已成为朋友的女性角色共度二人时光。在这段特殊的时间里，玩家可以和心仪的女孩对话来提升好感度，随着好感度的提升，甚至会出现跟进一步的恋爱剧情哦！当然，这一切都是以正确选择分支为前提的……





▶例如当梅尔蒂询问得她什么地方最有时，如果选择“フラット体型（飞机场身材）”被当成是变态萝莉控

玛琪西玛

CV：水树奈奈

数度出现在主人公面前的神秘女性，负责给予主人公一行人指引和帮助。她似乎熟知辉夜的心之键的秘密，但同时也指出，对于辉夜而言，取回失去的记忆

早音

CV：白石凉子

身穿紫色和服、手持冰剑并使用冰劫忍术作为攻击招式的少女，是个不好对付的对手。早音与露菲娜王女的侍从萝娜是旧识，她战斗的目的是为了取回失去的过去。究竟她和萝娜在过去究竟有怎样的纠葛呢？



伊古泽库

文 雷电 美编 NINA

| GT赛车5 | SCE/Polyphony Digital | | 竞速 |
|---|---|---|---|
| PS3 | Gran Turismo 5 | | 美版 |
| | 预定2010年11月24日 | 1～16人 | 458元港币 |
| | 对应方向盘、PS Eye、3D | | |

Gran Turismo，原为意大利语，翻译为英文是 Grand Touring 的意思，中文含义为“伟大的旅行”，其缩写 GT 被各个著名汽车生产厂商用来当作自己最看重的跑车的名号，能称得上 GT 的车、敢称自己为 GT 的车，都是伟大的经典车型。而 Gran Turismo 对于玩家来说，还代表着一款无人能够替代的作品——《GT 赛车》，官方中文译名“跑车浪漫旅”是个非常有意境的名字，他表现出一种精神层面的享受。听着优美的爵士乐跻身与千百名车阵列之中，很多人说，这就像一种生活方式。六年磨一剑，系列最新作《GT 赛车 5》终于发售，在拿在手上之前，仍旧不敢轻易放下一颗悬着的心。太久的等待和太多次的跳票让人心力憔悴，不过游戏的整体素质让人满意，算是对得起这些年的耐心等待，丰富的内容、进化的画面、真实的手感、多样的模式，能找到驾驶的乐趣的话，本作会让人心甘情愿投入数百上千小时。

文 雷电 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

## 自己学习驾驶之道

购买初回生产版《GT 赛车 5》会随盘赠送一本 300 页的《APEX 爱车指南》，想必现在已经入手游戏的玩家应该都是购买的附赠该书的版本。这本书的内容非常详细，包括各种驾驶技巧和调校车辆的攻略心得，图文并茂，比任何的攻略文字都清晰、正确。各位可以自己阅读该书并配合游戏中的电子说明书和执照考试提高自己的驾驶技巧。不过需要注意的是，港版赠送的本书为英文版，台版赠送的才是中文版，所以没买的同学一定根据需要认清版本购买！

《GT5》是一个技巧的提高过程远远大于游戏流程的游戏。下文会以一种未曾尝试过的风格为初入门的玩家进行指导，以寻找乐趣为首要目的，并对《GT5》的各个主要模式进行说明，还提供了一些小技巧。而中高级玩家还需自己从游戏中磨练自己的车技。

## 你想如何体验跑车浪漫旅？

这是一款庞大的游戏，他包含了太多关于机车的内容，机车知识、驾驶技巧、车辆收集、车手养成等等，集娱乐性和知识性于一体，你可以轻松地将之当作一款街机赛车游戏来玩，也可以当作一部车辆百科全书来读，丰富的游戏内容拥有超强的扩展性，具体针对到每个人，能从中得到的也不尽相同。如何在游戏中找到属于自己的乐趣，属于自己的那份浪漫，是每位想要开始 GT 生涯的玩家首先要弄清的事情，并且它会贯穿你的游戏过程始终。对于一位刚刚入门或者还未入门的玩家来说，《GT5》是一款非常困难的游戏，也许你连第一个弯道都无法轻松通过。你需要做好心理准备，然后思考一下自己想要玩到什么程度。

**我基本没有真实系竞速游戏经验，《GT5》的光芒吸引了我，我只想体验它漂亮的画面，逛逛风景、开开自己喜欢的车型。**

请找些轻松的关卡，将车辆的辅助驾驶系统尽数打开，将车手等级、摩擦系数、齿轮比什么的都统统抛在脑后，找几个漂亮赛道开几圈，拍拍照片，看看 GT TV 的节目，在街道模式和朋友一起玩，别上网到公共房间试图得到欢乐，别太较真输赢。这样会来得更舒畅。

在做这些之前，你还要记得两个最基本的要点：1. 不要问如何甩尾过弯，请减速过弯；2. 从初级车开起，大马力的高级跑车像野马一样难以驾驭。



©2010 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserved.

## B 我虽然没有真实系竞速游戏的经验，但是我想通过《GT5》入门，成为一位真实系模拟驾驶竞速游戏玩家。

你有一定的觉悟，加上一定的耐心就可以通过本作达到你希望的目标。先随便玩几下街道模式，感受一下模拟真实驾驶游戏的手感，然后进入 GT LIFE，选择执照模式（Licenses），从第一关开始玩起。仔细阅读关卡说明，并观看关卡的教学指导，观察油门、刹车和转向的控制，从起步、停车和最简单的弯道开始学习，不要太刻意地追求银牌和金牌，因为对于一个新手来说，很难在还不熟悉油门、刹车和转向幅度的前提下取得好的成绩，即使通过超多次重复挑战一个项目，偶然碰巧取得银牌甚至金牌，还是无法掌握基本的技巧，无法套用在其他弯道上，在这里耽误的时间如果用在更有效更科学的训练上，可以更快地提高驾驶水平。

关于挂档，初期可以选择自动档（AT），稍稍适应游戏的手感后换为手动档（MT），这个转变过程越快越好，手动档可以更好地感受车速的变化，从而更好地控制车速，最快地找到过弯的最佳速度。

当你完成一系列的初级执照考试，也许会在某个级别的考试中卡关（最有可能的是第三级 IC 执照考试），不过不要紧，你已经学到了基本的技巧，只是在需要更快反映和更熟练操作的较困难弯道中将已经学到的技巧灵活发挥即可，这需要一定的时间适应，而且后面的执照考试需要玩家达到一定的车手等级才能继续进行，这时候你就可以先凭借已经得到的经验去完成 A-spec 的初级赛事了。在实战中体验驾驶的要领，当可以用性能稍稍高于 AI 车辆的车获得初级比赛的胜利时，你就算已经掌握了初级的驾驶技巧，可以重新回到执照考试中了。如果再次遇到瓶颈，就再次回到实战中，照此反复，水平会逐渐提高。

## C 我已经掌握了初级的技巧，如何通过游戏中的设置进一步提高自己的驾驶技巧？

在掌握了基本驾驶技巧之后，辅助驾驶系统的选择是提高驾驶水平的关键所在，打开辅助驾驶可以让你更容易驾驭车辆，但是电脑系统为了保证你的车子稳定运行，就要纠正你的一些误操作，或主动将你铤而走险将车子逼向极限的行动限制到一个稳妥的安全范围内。

### 驾驶车线

“驾驶车线”这个辅助系统，很多初玩《GT》的人，会过于依赖它，因为只要打到自动档，按着路面上的驾驶车线提示的蓝色给油，红色刹车，颜色越浅则力道越小的规则，就能轻松地完成比赛，如果在没有掌握基本的过弯技巧前，一味依靠驾驶车线只会让你浪费更多的时间而一无所获。简单玩玩的话，这样可以，但是想玩好，就要凭借赛道和环境本身判断自己的车子的行驶路线，而不是走在别人为你画好的路线上，驾驶路线是提示而不是准则，你可以参考它，但是不要依赖它，因为不了解基本技巧的玩家，甚至普通弯道“外内外”这样最基本的过弯准则也不知道的情况下，依赖程度达到只看驾驶路线线条，而不看赛道、不动脑思考寻找自己的驾驶路线，只是按着驾驶路线线条机械地操作油门、刹车和转向，成为一个按照提示按键的 QTE 游戏，是没有办法理解驾驶的精髓所在的。所以在不熟悉的赛道中，可以打开驾驶路线进行游戏，但是要将它和环境结合起来一起观看，思考选择这样的路线的道理，然后将路线和理论同时记在心中，理解后举一反三，关闭驾驶路线也能在各种弯道上找到最佳驾驶路线，这才是其存在的意义所在。将眼界放开，将双眼的聚焦点从路面上的红蓝线条移动到车窗前的或笔直或曲折的赛道上，以赛道两旁的特定景物（比如某颗树，某个路障）和弯道距离提示牌为参考，看准路边石，确实地轧上该轧的路边石，以自己的步调给油、刹车，寻找最顺畅的行进路线。

而且，在高速竞赛的复杂情况下，超车和抢道阻拦是实战中重要的技巧，自己车辆性能的细微调整下，电脑 AI 无法为你判断出最完美的驾驶路线，根据知识和经验，实时判断当下的情况，寻找正确的路线才是正道。

### TCS 循迹防滑控制系统

TCS 循迹防滑控制系统打开的话，在你的车子出现打滑的趋势时，TCS 会自动帮你降低油门，从而保证车辆稳定，不左右摆动（出现转向过度或转向不足的现象），而这些打滑现象的出现都是可以通过转向程度和油门 / 刹车力度自行解决的，电脑帮你降低的油门完全可以通过手动减小油门来完成操作，所以当你想通过自己的手动控制摆脱弯道中的离心力，达到最高出弯速度的话，以安稳为第一原则的 TCS 就限制了你的发挥。TCS 有一个数值表示辅助程度，数值越高，辅助性越强，系统默认的 TCS 数值为 5，你可以逐渐降低这个数值，直到最终关闭，通过手动控制油门大小达到平滑安稳的行进路线。

## ABS 刹车防抱死系统

ABS 俗称刹车防抱死系统，这是所有辅助系统中最微妙也是最关键的系统之一。如果你不去动它，它就像不存在于整个游戏中一样，你会得到其他较简单的驾驶游戏中一样的驾驶体验，但是如果你了解了 ABS 之后，就会碰触到一些核心的东西。ABS 是现代跑车不可或缺的辅助系统。

车辆在任何材质的路面上行驶，用力踩死刹车时，根据轮胎抓地力的理论，轮胎的所有抓地力都将用来减速刹车，而无法将一丁点抓地力分给预期转向方向，形成刹车轮将车轮锁死（停止旋转）的情况，这样便无法完成一丁点的转向操作。这就是 ABS 的作用所在——阻止在刹车时车轮锁死的情况出现。拥有并打开 ABS 辅助系统的车辆，在刹车时，车轮会在极短的时间内完成“锁死→旋转→锁死→旋转……”的交替，将每次转换看作一个周期，车轮会循环这个周期性行动规律，在车轮旋转的阶段，车辆恢复转向的能力。

简单说就是，没有打开 ABS 的车辆，踩下刹车时，车辆开始减速，但是无法转向，松开刹车后才能开始转向。打开 ABS 的车辆，在踩下刹车时还可以进行转向操作。系统默认的 ABS 开到“1”，这是一个比较理想的结果，尽量不要关闭 ABS，慎重增加 ABS 数值。

## 我是一名拥有丰富的模拟真实驾驶游戏经验的玩家，《GT5》能给我带来什么？

首先你会得到竞速游戏中最真实的驾驶手感。这是《GT》可以保证给你的。如果你能驾轻就熟地在各种赛道上跑出优秀的单圈成绩，你可以在丰富的赛事中得到胜利的成就感，体验各种世界名车的驾驶感。除此之外的丰富模式请接着看本文。

## 同等级公平竞赛甚至以小博大

你可以试着使用和 AI 车手性能同级别的车辆，开展势均力敌的比赛，不使用等级压制，以真正的技术和高集中的注意力保证高质量完成每个弯道，挑战不会轻易犯错的高等级 AI 车手。甚至可以驾驶拥有相对弱势的马力和优秀的操作性的车辆取胜。

## 线上模式

你可以进入线上模式，和世界各地的高手竞赛，注意躲那些喜欢玩碰碰车的玩家远一些，找到那些有礼貌，懂得竞速游戏基本礼仪、规则和道德的玩家进行比赛，珍惜每个有尊严的对手，加他们为好友，经常切磋提高车技。根据官方之前公布的信息和对游戏的了解，官方线上排名比赛虽然在本文撰写之时还未开启，但是等服务器稳定一些之后是一定会有的。社区功能满足像你这样的爱车人士与自己的好友随时交流爱车心情，和世界各地的爱车人士探讨心得。通过网络远程控制自己的车手进行 B-spec 模式比赛将计划在 2010 年 12 月内通过升级补丁完成，到时候你将可以在任何一台电脑上登陆“http://www.gran-turismo.com”网站控制自己的车手比赛，培养车手、体验教练员的乐趣。

## 丰富的特别活动等着你去挑战

你可以通过升级车手等级开启“特别活动”（Special）中的更多特别赛事系列，挑战卡丁车、NASCAR、Top Gear 测试赛道、AMG 驾驶学院纽堡林北环、越野赛等等特色赛事，他们会带给你别样的游戏体验。

卡丁车，系列首次加入卡丁车，卡丁车的特性非常明显，趣味性十足；NASCAR，速度的天堂，精确微操的较量，精力、注意力和耐力的最高挑战；挑战著名电视节目中的 Top Gear 测试赛道；分段挑战传奇赛道纽堡林北环，这是最方便提高你纽北成绩的模式；拥有与众不同驾驶感觉的越野赛中，听着报路员的路况报告，在未知前路的危险赛道上奔驰……

其中值得一提的是 Top Gear 测试赛道，如果你对车辆稍有了解，就应该知道“Top Gear”这个世界最受欢迎的车主题电视节目。Top Gear 中那条“臭名远扬”的 Top Gear 测试赛道，三个主持人和“圈养”车手 Stig 每期都会在测试赛道上测试世界名车，还会请来各界的名人，让他们驾驶“廉价车”在测试赛道上跑一圈，相互比较成绩。对于喜欢车和这个节目的玩家，能在这条在电视屏幕上再熟悉不过的赛道上跑几圈实在是让人高兴的事情，几个相关的赛事都乐趣十足，大众经典巴士、操作感恶劣的莲花跑车和最高时速只有 80km/h 的大众 Kubelwagen 军用载人车辆，它们着实让人抓狂，恶搞气氛十足，而驾驶自己收藏的跑车在测试赛道上跑几圈，稍稍幻想一下 Stig 的感受，一种诡异的现实穿越感油然而生。

## 收集各种车辆

根据官方公布的名单，游戏中拥有 1031 辆跑车。他们分为精致车和标准车。通过之前的数次报道，关注本作的玩家肯定已经知道大致的情况。200 余辆精致车拥有高精细的建模，高分辨率的贴图和完美的车内视角；700 余辆标准车没有车内视角，是从“标清”的前作中继承而来的，经过一定的重新建模，提高分辨率后出现在 1080p 高清的《GT5》中，它们的建模肯定无一可以与精致车媲美，但是也有好有坏，比如布加迪威龙就已经相当接近精致车了（非常不理解为何不将这么热门的车做成精致车），而一些型号众多相对不那么热门的车辆则差很多，有些车辆贴图马虎，建模棱角分明，非常煞风景……好在对于大多数人来说，游戏中并不需要一直盯着自己的车看，有手感就行了。在车库中，标准车和精致车被清晰地分成两栏，方便玩家选择。另外，本作的车损是逐渐开启的，游戏初期不论如何努力去撞都无法让车辆稀巴烂；车手等级达到 20 级开启比较严重的车损，会影响车辆的性能；40 级开启完全车损。并且两种车模的车损效果不同，具体情况见下表。

**高级车和标准车可以达到的车损程度**

| | 高级车 | 标准车 | 损坏效果 |
|---|---|---|---|
| 车辆性能下降 | 有 | 有 | 通过对碰撞的物理计算，对车体的性能产生影响，包括操作的稳定性、发动机性能等等。 |
| 尘土、划痕和凹痕 | 有 | 有 | 视觉效果上的车损。 |
| 车体面板的掉落和变形 | 有 | 无 | 让车体的金属框架变形，车门、引擎盖等面板变形甚至掉落。最终级的损坏效果，只有高级车才有的车损。 |

这里提一下在车库选车的小技巧：可以以各种方式排列自己的车，从而在拥有较多的车辆时更方便找到目标车；可以将经常开的车选择为“我的最爱”，之后可以在与标准车、精致车两栏并列的“我的最爱”一栏中更方便地选择；在车辆列表界面，光标停在车辆图标上时，按△可以调出快捷菜单，不需要按○读盘几秒后进入 3D 车辆显示界面而完成包括换乘、出售等功能在内的全部操作。

### 二手车（标准车）购买指南

汽车经销商（Dealerships）中出售精致车，标准车都在中古车市场（Used Car Dealerships）出售。中古车市场的赛车随机出现，每次完成任意一场比赛后再次回到中古市场就会刷新一些车辆并去掉一些车辆，因此想收集大量的车，甚至想收集全部的车辆，就是一个比较浩大的工程，这个车辆清单是循环的，暂时可以确定为“并非完全随机出现，而是按一定列表顺序循环更新”，也就是说等待一定的周期就可以买到之前错过的车辆，不过这个“周期”还有待判明，但是可以肯定的是——相当之长……所以一旦看到自己想要的车型就不要犹豫了，立刻出手购入！

## 通过改装和调校，打造完全属于自己的车

在 GT AUTO 中可以对自己的车子进行一些外形方面的改装和简单的维护和保养。在改装商店中可以购买各种配件对车子进行改装，不同的车型可选的改装部件并不相同，有些是所有车都共用的，有些则只适应于特定车型（比如过给机，涡轮增压）。改装引擎、进气系统和车身／底盘等，可以直接提升马力和机动性，而悬吊、刹车等部件则不会那么直接地提高车辆的性能，而是你调校汽车的基础，安装高级的部件才可以进行调校，改变车高、平衡、束角、齿轮比等等，继承了系列一贯的复杂和真实感。本作的调校界面更加清晰明了，明确的图示更方便也更直观，而调校界面中点选黄色的问号按钮可以查看当前改装项目的详细解释，里面还会提供基本的改装建议。

而具体如何改装车辆，则是一门非常深奥的学问，改装规则繁复，不同的车辆有不同的特性，只有不断调整，不断测试练习，才能完善调校数据，提高车体性能。雷电也不是什么改车高手，就不作系统地讲解了，不过可以在此稍稍提示各位。

1. 不要对车辆的最大马力太过执着，一辆马力超足但是操作性极差的车辆在 99% 的赛道上都绝对跑不出好成绩。超过一定界限后，马力越大，车的操作性越差，因此，在改装引擎时，不要一次将三个等级全部改满。马力不在高，够用就行。

2. 降低车身重量更加重要。马力、车重的比率比单纯的高马力具有更高的重要性，重量越低，车子加速越快、极速越高，也更容易操作（但是小心转向过度），这也是为什么中马力的轻型车比大马力的重型车在弯道多而复杂的赛道上更容易跑出好成绩的关键所在。

3. 不要轻易大幅度调整跑车，根据调校说明，按照意愿方向小幅度调整，到练习赛道测试，判断效果后再度调整，找到自己想要的平衡点。

4. 一辆车如果很难转弯，就是转向不足；如果很容易在转弯时转过劲，那就是转向过度。转向不足可以：适当降低车头高度，让车尾高度高于车头高度；增加前轮刹车力度。转向过度的话则相反。其他调校方法当然也可以改变转向不足和过度的状况，不过这两条是最直接，也最容易实现的。

5. 在赛道高低起伏度大、频率高的赛道中调高车底盘高度，可以更好地发挥车子转向性能。而平稳的赛道则可以调低地盘，从而提高车子加速性能，但是转向能力自然也会受到一定程度的影响而下降。

6. 购买的高级跑车不要大改，否则会破坏本身就非常微妙的平衡，当然改车高手则随便了。也可以通过 GT AUTO 中的自动改装对部分车辆进行改装，初心者可以试试看。

## 拍照旅行

这样优美的风景，不拍照留念怎么行？本作的摄影系统在《GT4》的基础上进一步强化，在任何比赛回放过程中按 START 键暂停回放，选择照相模式，就会立刻进入拍照系统。同时，在 GT LIFE 中有专门的拍照旅行模式，随着玩家车手等级的提升，会逐渐解锁更多的拍照场景，其中 13 级解锁的“名胜之旅”特别赛事中，顺次完成比赛就可以开启 3 个意大利美丽景点，喜欢拍照的玩家不容错过。

进入拍照模式后，玩家会化身为一个可以在场景中走动的角色，以主视角方式移动选取自己最希望的拍摄地点按○举起相机开始拍照。相机的可调设定非常多，包括横竖幅画面、快门、光圈、焦距和曝光补偿等，可以直接用方向键左右和上下调节快门速度、光圈大小和曝光补偿，也可以按△可以打开相机选单进行更详细的设定。在现实中拥有较多单反相机拍摄经验的玩家应该对这些设定非常熟悉，雷电并非单反达人，这里简单解释一下游戏中会用到设定。本文中的各种非游戏界面的照片都是通过该照相模式拍摄并导出来的。

1. 照片设定。在照相过程中按下△可以打开相机选单，在这里你也可以调节各种设定，还有长宽比、特殊效果、相片尺寸、存储格式等可供选择。其中相片尺寸选项，在比赛回放中拍照只能达到 1 倍分辨率，在拍照旅行模式下可以选择 1 倍或 2 倍，因为这些景点的建模更加精细，支持更高分辨率出图。

2. 快门速度。显示为 1/X 秒，X 可调，X=1 则快门速度是是 1 秒，X 为 250，则速度为 250 分之一秒。快门速度越快，曝光时间越短，运动中的物体越清晰。所以如果想将高速运动中的赛车拍出静物一般的感觉就将快门加大，反之，如果想将运动的车辆拍出虚化的效果以显示速度感，就可以降低快门。同时要注意，在光线较暗的环境中，较短的曝光时间（高速快门）会让照片变暗。

3. 光圈。代表光圈的缩写是“F”，F 后面的数值越小，光圈越大。光圈的作用在于决定镜头的进光量，光圈越大，进光量越多；反之则越小。简单的说就是，在快门不变的情况下，光圈越大，进光量越多，画面比较亮；光圈越小画面越暗。

4. 焦距。对焦点确定的距离上的物体最清晰，根据快门和光圈的不同设定，焦点以外的物体则会相对出现一定程度得虚化。玩家可以手动调节焦距，也可以按□将焦距对准当前中央所对的物体上。当预期焦点并非在屏幕正中时，可以先在预期焦点按□自动对焦，之后稍稍调整镜头角度拍摄。

5. 曝光补偿和 AE 锁。你可以调节曝光补偿，让照片更明亮或更暗，可以在取景框内即时看出效果。AE 锁是自动曝光控制装置的缩写，按 L 键可以打开 AE 锁。普通情况下，会以相机中央对准的地方为标准自动控制曝光，比如明亮阳光下的街道场景，对准较暗的街道时，为了照清楚景物，会根据街道的光线调高亮度，而这时候天空就会过亮，结果就是白云无法看清，被融在明亮的光线之中，此时如果将中心对准天空，云彩会看清，但街道又会偏暗。如果想以街道物体为照片主体（也就是取景框中央对准街道），又想看清天空中的云，就可以先对准天空按 L 打开 AE 锁，之后中央对准街道拍摄。需要注意的是按下 AE 锁后不要再调节光圈。

6. 拍出的照片按○保存，之后在相册中观看，可以将照片导出到 PS3 硬盘中，在 XMB 界面的照片栏查看，当然也可以用 U 盘等存储设备将照片拷贝出来收藏。

7. 高速快门和大光圈可以拍摄出以车辆为主体、周围环境虚化的照片。低速快门和中等光圈，比如 1/250・F8，可以拍出运动感和清晰度比较平衡的照片。夜景下使用低速快门和很小的光圈可以让夜晚的光线非常柔和美丽，比如 1/8・F18。这些照片的效果可以在《APEX 爱车指南》的照相模式部分看到。

# FAQS

## Q：如何最快地取得比赛的胜利？

A：提高自己的驾驶技巧是前提，这就不再多说了。不过再高超的车技，如果车子性能相差太远，也肯定无法获胜。每种比赛都有参赛车辆规定（某些为无限制），可以在选择赛事时查看参赛车辆，会显示对手车的重量和马力，从这两个数值基本可以确定对手的能力强弱，选择自己车库中符合规定的车参加比赛，最好要强于对手车才能轻松取胜。如果没有符合规则的车，又不知道购买哪种车合适的话，就看准参赛车中最强的那辆买之，然后到改装厂进行简单改装，稍稍增加引擎强度，并配一些配件就可以轻松取胜了。另外，用比对手车性能高出太多的车子参赛的乐趣也不太大，实力相差悬殊的比赛就是一个活虐，没什么意思，除非你想尽快赢得比赛获得经验和金钱。

## Q：车手等级是干什么的？为什么我处处受到限制？

A：本作不再像《GT4》一样，根据玩家执照考试的完成程度限制玩家参加比赛的资格（比如国际级别执照没有取得的话，就无法参加国外赛事等），本作中各种赛事和特别活动的解锁条件都变为玩家车手等级，而允许购买的车辆也是根据玩家车手等级决定的。所以尽快提升自己的车手等级为好。A-spec 和 B-spec 的车手等级分开，两者任一达到等级要求，都可以解锁对应项目。

## Q：如何选购自己的车？

A：没有绝对的最强车辆，不同的赛道适合不同的车型，而自己对车辆的喜好更是购车的主要判断依据。初期资金不多，选择符合比赛规则的日系较便宜车辆比较好，二手车市场也是不错的选择，既省钱，又容易取得比赛胜利。而拥有一定的经济基础，并且车手等级达到十级以上时，就可以选购尼桑 GT-R、R8 等既好开，又不太贵的车了。同时，还要根据想要参加的赛事购买车辆。

## Q：初回生产版的特典 DLC 中的车……

A：初回生产版《GT 赛车 5》赠送一张精美 3D 卡贴，卡贴下面的纸上印着包括 5 辆车的 DLC 下载码，在中前期，它们都是超强的车辆，俗称 5 小强。在规定允许其中某辆车参加的比赛中，玩家可以轻松获胜。所以想让自己的 GT 生涯模式轻松一些的话，开始玩前就去港服 PSN 输入下载码下载 5 辆 DLC 独占车辆吧！小常识：用 PSN 港服账户下载 DLC 后，只要 DLC 文件和该账户存在于 PS3 主机上，使用同主机的其他账户玩游戏也可以使用 DLC 车辆。

## Q：如何快速提升车手等级？

A：车手等级 0 时，A-spec、B-spec 均只有低级赛事，特殊活动也未解锁，最快得升级方法是执照考试和卡丁车；特殊赛事和执照考试金银铜牌对应的的经验值只能获得一次，但是 A-spec、B-spec 赛事的 XP 可以重复获得，因此特殊活动的经验值也多一些，所以为了追求速度，肯定是先打特殊活动，只要获得铜牌就能得到相当多的 XP；参加 A-spec、B-spec 的赛事尽量选择自己等级可以参加的最高等级比赛，这样可以获得最多的 XP，同时，尽量不要重复打一场赛事刷钱刷经验，因为这样不利于游戏完成度和全面提高自己的驾驶技巧。

A-spec、B-spec 每个系列赛事的最高级赛事经验值都非常丰富，实在觉得升级慢或没钱购买未完成赛事所规定的新车的话，可以重复刷高经验赛事，最好选择连续完成数条赛道比赛的大奖赛，经验值最高，钱也多。

## Q：为什么我找不到纽堡林北环赛道？

A：游戏初期，街道模式中是没有纽堡林北环赛道的，而初级赛事中也没有。首先你需要让车手等级达到 6 级，解锁特殊活动中挑战纽堡林北环的 AMG 驾驶学院，这里每个等级都将纽北分为四段和全程这五个挑战。初级的 5 个挑战全金、银、铜牌分别解锁一个拍照旅行地点；中级的五个挑战全铜牌解锁街道模式纽北赛道，全银解锁街道模式纽北赛道时间、天气变化的（设置为 4 小时的）耐力赛道，全金解锁街道模式纽北赛道 24 小时耐力赛！

## Q：我在《GT PSP》中取得的车辆怎么传到《GT5》中？

A：车辆继承和大家最美好的期望有些差别，并不是在《GT PSP》中取得的车都可以直接在本作的生涯模式中使用，它们只能被用在街道模式中。继承方法是：用 USB 线将 PSP 与 PS3 相连；打开 PSP 运行《GT PSP》，在游戏选项设置中找到传输资料的选项并选定；在 PS3《GT5》的选项内，最后的其他那栏，最右边是从《GT PSP》汇入车库资料，选这项；PS3 和 PSP 都选择正确的选项后开始传输资料；在“从 PSP 汇入的车子”一栏可以看到自己的 PSP 上获得的所有车子（除去几款不能汇入的），选择自己希望在《GT5》街道模式中使用的车子，最多可以选择 50 辆，以后可以随时来这里变更。一次传输完毕后无需再次连接 PSP 和 PS3 就可以在街道模式中选择，除非是想更新自己在 PSP 版中新取得的车辆，那么就选择该页面左下角的“与 PSP 再连线”。另外，从 PSP 版继承过来的所有车都是标准建模的车辆。

## Q：如何在街道模式中选择自己在生涯模式里购买的车辆？

A：街道模式开始只能使用系统提供的车辆，它们都是精致车。在导入 PSP 车辆后可以选择 PSP 版中获得的车辆。在 GT 生涯模式的车库中，将自己想用的车设置为“我的最爱”，就可以在街道模式中选择使用了。

## Q：奖品车系统是怎么回事？

A：生涯模式中完成各种赛事和挑战（获得金银铜牌）都可以获得奖品车。所有奖品车只能获得一次，所以如果想一直拥有，就不要卖掉它们。获得的奖品车需要到生涯模式主菜单左下角的 Car Delivery（车券兑换处）中兑换后取得。

## Q：GT Auto 是什么？

A：车辆保养维护处，新买的车直接进 GT Auto 换机油可以提高 30 马力左右，一定记得哦！另外，本作的喷漆系统和以往不同，光是有钱是不行的。在生涯模式中每获得一辆车，就会得到一罐和该车相同的颜色涂料，用它们才能给其他车换色，用了就没了。20 级之后开启中等车损后，车辆撞过之后性能会下降，需要到 GT Auto 回复车身刚性。

## Q：我可以像《小小大塞车》一样自己创建赛道？

A：《GT5》的赛道创建系统并没有那么自由，在主菜单选择赛道创建进入该项目，玩家可以选择赛道的地点，之后设定赛道的区段数量（Checkpoint，最多 7 个）、天气和时间（需要该地点的赛道支持），可以分别设定每个区段的复杂度、赛道宽度和弯道曲度，系统会随机生成弯道，如果觉得不满意，可以选择屏幕下方的黄色按钮“产生新赛道”。设定完成后可以直接按屏幕下方绿色按钮试跑，满意后需要保存赛道才可以在街道或练习模式中选择游玩。

## Q：《GT5》中的 PS Eye（PS3 专用摄像头）有什么用？

A：可以根据你的头部动作改变车内视角的角度。不过该功能只有在街道模式的时间挑战模式中才能使用，而且必须是精致车，切换到车内视角。在选项中设定好后就可以了，不过作用不大，用来看后视镜挺方便（因为有些车的车内视角后视镜显示不全），别指望可以看到后门玻璃，首先系统规定画面转动幅度没那么大，其次就算真能，PS Eye 检测到你扭过头去的动作，显示了车后门，但是你已经扭头了，用哪知眼睛看电视？

## Q：我读盘为什么这么慢？安装硬盘的设定好奇怪！

A：本作读盘确实很慢。本作安装硬盘的设定比较特殊，系统默认设定中，进入游戏不会强制一次性安装所有文件，玩家每次进行游戏，读盘的时候都会安装一小部分文件到硬盘，判断依据就是屏幕右下角提示“安装中”（读盘就显示“读盘中”），所以玩过的赛道再次进入就会快一些。

其实玩家进入游戏后第一件事应该是手动安装必要文件，在选项的其他一栏找到“管理”，选择“安装主要游戏资料”。不过建议手动安装前连接 PSN 升级到最高版本，此时进入游戏系统会提示安装（未升级不会提示），需要 8G 空间，比手动选择“安装主要游戏资料”安装的文件容量要大，应该是升级后优化了。而且雷电初次进入游戏未升级直接安装，之后再次升级后提示安装 8G 的文件，补充安装完成后出现了安装文档错误的 BUG，提示“硬盘空间不足，需要额外的 35MB 空间”而无法进入游戏（其实此时硬盘还有 9G 剩余空间），在 XMB 下删除安装文件后重新升级、安装才解决了问题。

# 执照考试心得要点

文：Taku

■整个考驾照的过程就是一个熟悉赛道和你操作设备的过程，如果你要是新上手“《GT》系列”我建议是不要太较真金银牌，随便完成驾照后多玩玩比赛从比赛中练习效率要高得多。

■AT/MT在大多数关卡中的影响不是绝对性的，尤其很多都是Rolling Start（运动起步）。不过新手的话还是建议从MT开始练习，等十分熟练以后看心情再转成AT。

■驾照的大多数辅助都是预先设置好的，不过几乎全部关卡都可以改TCS，我的建议是关掉或者开到1。开高了会减少你对车的控制，影响加速。

■大多数时候过弯油门刹车的控制要比方向重要，找好刹车点和细腻的弯中控速是很多金牌的关键。

■辅助系统给出的“驾驶路线”不是绝对正确，有时候关掉凭自己判断效果更好。

■拉力关下文都没有提及，因为拉力关比其他考试要相对简单一些。总体来说两个要点：1.走好外内外；2.高速漂移过弯。需要注意的是这个漂移和一般的漂移是不一样的，一般的漂移看重的是漂移时间和角度，对速度并没有大要求，但拉力的漂移要求基本相反，因为拉力是通过漂移来尽量保持车的动能(Momentum)，从而让你的下一段路程有更高的速度，所以在处理这些拉力赛的弯道时你需要一个漂亮的行车线来维持高速，细腻的油门刹车控制来减少不必要的打滑，如果要都能做到的话那拉力关的金牌就是易如反掌。

■我的键位是：×油门、□刹车、左摇杆方向、R2上档、L2下档、方向键上开启、关闭幽灵车。我觉得DS3手柄的按键力度不如DS2的灵敏，但是由于习惯问题也没有改到R2、L2油门刹车。不建议用R3油门刹车，因为有时候会需要同时油门刹车，这种操作用R3无法实现。

■本文以英制为基础撰写，因此转速的单位是mph（英里每小时），俗称“迈”，公制的单位是km/h（公里每小时），转换关系如下：1 mph=1.609344 km/h；1 km/h=0.6213712 mph。可以在主菜单的设置中变更游戏的单位制度。

■总体来说这篇心得主要起一个向导性的作用，要想拿到好成绩的话还是要多练，没有捷径可走。祝大家都拿到好成绩，场场金！

# 部分难点关卡心得

**b1、a1、ic1、ib1：**这几关都是基础的起步刹车练习，这里一起解释。相比来讲b1、a1刹车难，ic1、ib1起步难。起步的时候稍微打一点方向会增加起步速度，ic1和ib1起步的时候一档给70%-80%的油门，确保不要烧胎（打滑），等稳定以后再给满油门上二档。刹车的时候不要用手刹，把车轮锁死只会滑的更远。这里大概说下刹车点：b1车速96-97迈，a1 149-150迈，ic1 225迈左右，ib1 173迈左右。

**b2：**油门最大控制好方向就可以金了，没难度。

**b3：**赛车基本的外内外理论，车速127迈左右刹车。

**b4：**概念和b3差不多，车速140迈左右刹车。

**b5：**这关估计会卡一些人，需要注意的是最开始不要看辅助驾驶路线开到赛道右边，微微打方向贴左边走就好。131刹车，直刹一小段时间入弯，速到降到60左右的时候给油出弯。出弯速度和入弯的时机是金牌关键。

**b6：**弯中的控油练习。入弯的时候可以借下左边的路肩，弯中根据情况用油门调整车的方向，争取以高速出弯。152左右刹车。

**b7：**油门+方向控制车的平衡。《GT4》里面就有的老驾照项目了，除了第一个往右的弯需要刹车剩下的都是油门调整。

**b8：**跟b7意思差不多，不过过弯速度更高而且车是FR所以更容易打滑；要注意不要让车打滑，平稳入弯平稳出弯。

**b9、b10：**利用Slipstream超车。跟住前车尾流看好机会超车就是了；注意b10不要贪，超不了车就松下油门换条线超，一定不要顶前车。其他的比赛同理。

**a2：**最开始入弯的时候要往左边贴一贴，过弯的时候要尽量靠近弯心，除了最开始第一个右转弯需要刹车后面都应该是满油过。

**a3：**见ib3。

**a8：**入弯的角度与速度是关键，速度太快或者角度太小会让在后面右转的时候吃到沙子。入弯的时候不需要刹车，松一下油门就可以了。

**ic2：**弯度虽大但是赛道很宽，相比入弯，出弯速度更重要。多多尝试摸索出来一条完美的行车线是金牌的关键。

**ic3：**第一个弯要把线走完美，松油门直接打方向外内外过弯，速度大概在90左右，随后第一个发卡弯50，第二个发卡弯60。

**ic8：**第一弯入弯的时候可以让左边轮子压上草皮，入弯的时候直接松下油门让车打滑，控制好冲出弯；第二个弯给脚刹车，平稳的走个外内外就可以了。

**ic10：**512BB这车很滑，而你要想拿金牌的话就不能让车打滑。赛道中有两条直线，直线前的弯很重要，第一个弯过弯速度75(ic5起步之前那个弯)；第二个弯100(终点之前那个弧度大一点的弯)，两圈下来第一圈成绩应该是1分23秒左右，第二圈是1分18秒。

**ib2：**速度降下来以后可以带一点油门维持下速度。

**ib3：**道理和a3是一样，具体说下这个因为这里是FR车，对操作的要求更高。总体来说这关的精华是节奏，速度上来以后每过一个锥桶要轰下油门打方向从而把车头推向下一个锥桶，整个过程要求一气呵成，不能有刹车的动作。我这关最后的时间是17秒846，所以金牌的时间还是很宽裕的。

**ib5：**最开始入弯的时候不要上左边的路肩太多，开上去的话会把车弹起来影响最后的出弯速度；往右拐的弯可以借下右边的路肩，最后出弯时候注意油门不要碰墙，速度应该有140+。

**ib8：**纽堡林的克罗素。要注意的是入弯速度，刹车尽量晚踩早松；在弧中控制好油门保持车速，最后满油出弯。出弯时注意不要给油过大导致后轮打滑。

**ib9：**一开始减速带(地上红色的地方)上超第一辆车，随后轻点刹车过弯。后面紧跟的发卡弯超第二辆并且咬住第一辆，最后一小段直线超过它，正常来讲最后的优势不会太大。要用好slipstream。

**ib10：**对赛道要熟悉，熟悉后就没有难度了。第一圈超到第三，第二圈前两个弯搞定第二，剩下的部分搞定第一就完了。

**ia1：**第一个微微右弯200过，随后95过左弯，最后65右弯。注意油门控制，不要打滑不要压沙子。

**ia2：**最开始方向盘微微打右，贴下右边护栏回到左线。差不多车速上252 0.3秒后的开始刹车，65左右过弯。需要注意的是车速高刹车距离长，所以刹车时候滑出去的那条线对最后的弯的影响是相当大的；不能直接贴外线刹，那样走的路程加长影响速度，如果贴内线的话最后转弯又不够角度。

**ia3：**拉古纳塞卡的corkscrew 。开driving line看到红线一点踩刹车，过弯的时候左右的路肩都用到最后满油出弯就完了。比较有名的弯道，难度不大。

**ia5：**注意不要因为刹车太晚而冲上护栏，弯中控制好油门贴弯心走小段时间最后尽早出弯。出弯时给油门不要打滑。

**ia6：**跑几次根据幽灵车找到条行车线，根据行车线控制好油门尽量踩到所有路肩。

**ia10：**和ib10基本一样，赛道掌握。惟一不同的是给的兰博基尼比较滑，但油门控制好的话它还是很听话的。第一圈高架桥那里能超过第一台F430，第二圈可以追上或超过Enzo，咬上后随便你怎么超他了。

**S级执照：**个人感觉相比来讲S照的难度相对较低，惟一比较困难的是S8，这关强制开ASM，所以搞的过弯速度都很慢。刹车的时候可以给一点油门减少打滑，过弯的时候早点刹车，弯中给一点油门来稳定车身。大概流程是这样：开始直线Slipstream超第一辆，随后的大弯道从Zonda和R8直间的缝隙走到外线，再从R8和阿斯顿马丁之间的缝隙回到内线，出弯后咬到玛莎拉蒂，随后一连串的弯超过玛莎拉蒂、法拉利、兰博基尼这三辆车；后面的发卡弯超到第3名，著名的勺子弯由于ASM的存在可以晚点刹车；赛道最后一个低速弯超过GTR拿到第一。最后超第一的时候从内线进，晚一点刹车舍一点线，但不要太晚，太晚的话不是出赛道就是撞车，那样就功亏一篑了。s10，注意Enzo直线加速比你的车快，所以最后直线的时候需要小心，以免悲剧……（我就悲剧了一次……）

随着《GT5》的发售，罗技最高端的 G27 都卖断了货，价格被炒得净涨 800 元，一时间，被媒体评为最奢侈的三大游戏装备之一的赛车座椅也成为市场上《GT》核心粉丝询价的热点。俗话说“好马配好鞍”，有了专业的游戏方向盘，还要有好的座椅环境配套才能真正给人带来驾驶赛车的真实感，才对得起《GT5》出色的表现。而今天我们就要为大家介绍一款性价比出色的 i-drive 赛车座椅。

# i-drive
# 革命性游戏赛车座椅

赛车座椅一直以来都是 RAC 玩家们梦寐以求的东东，可是市面上的赛车座椅不但价格很难让人接受，而且质量与设计也参差不齐。i-drive 的设计者本身就是一名赛车手，因此相比以往的赛车座椅，i-drive 做出了许多专业的改进。首先，i-drive 的框架结构更合理，几乎每个环节都具备可调节性，能够适应不同身高、不同胖瘦的用户的需求，在框架安装过程中，玩家就可以根据自己的身材进行合理调整再进行固定，详细方法我们会在后面的安装过程简介中为大家介绍。其次，i-drive 采用了真正的赛车专用座椅——桶式座椅，你甚至可以将它直接用在自己的车上！桶式座椅没有仰合及前后高后调节，但本身设计角度就是最易于驾驶的姿态，而且在两侧具有护翼，可以防止真正飚车甩尾时驾驶员左右倾斜，座椅正面采用轻质防滑面料，并配有可拆卸腰垫。底部有前后位置调整滑轨，拉动底部拉杆即可调整座椅位置，滑轨固定螺丝孔有垂直三个等级，还可以在这里调节座椅高度。座椅背部为耐磨损高光塑料材质，曲线造型，时尚感十足。再次，i-drive 方向盘支架设计合理，不论主方向盘还是踏板和换挡器，高度及前后位置都与真实赛车相仿，具备独立的换挡器支架也是产品的亮点之一，能够与 G27 真正做到完美配合，不像市面上某些产品，换挡器只能夹在方向盘支架上，完全无法给人真车驾驶的感受。最后，这款产品的整体设计感出色，方向盘操作动作幅度太大也不会摇晃，其他支架往往做不到这一点，正面还配有遮挡前板，造型时尚，摆在客厅或展场都非常适合。

产品的安装还是有些技巧的，可以向技术人员咨询，只要大学里上过金工实习的男生应该问题不大。产品包装分为两部分，一部分是座椅，一部分是主要钢架，而钢架又分前后两大块。安装时建议先将座椅与后钢架组合，然后单独拼装前钢架的造型，再将前后部分整合。拼装时需要用到扳手，如果有螺丝刀和六角棒扳手配合安装起来更牢靠。产品安装所需用到的螺丝、螺母、垫片都被固定在钢架的调节孔上，将它们一一拆下就可以开始装配过程了。整个产品用到的螺丝大小只有两种，大的用来固定座椅与后钢架，小的用来完成其他各类组件的搭配。小有难度的地方就是前支架左右两侧各有一根结构钢架，它们与前顶支架、前底支架采用穿孔螺丝安装，安装时一定要区分左右支架，反着安是无法完成安装的。座椅与后钢架组合时记得先将后钢架上的方形固定框拆下，与座椅底部滑轨进行固定，之后再放在后钢架底座上用粗螺丝进行最终固定。前钢架与后钢架通过一组连结短管组合，同样具备几个不同档位的调节孔，可以调节钢架前后的位置空隙，个高腿长的用户自然是放长一些更舒适。完成这一步之后，固定前面的遮挡前板，就可以将方向盘放在上面抓紧开始体验游戏啦！

不论是罗技之前的 G25，还是最新的 G27 方向盘，配合 i-drive 都有着不错的表现。方向盘主体、油门踏板以及换档器的位置都非常合适，而且方向盘固定牢固，强力回馈不会产生晃动，踏板所处平面稍稍倾斜，油门、刹车的踩踏更加顺畅，力度更容易掌握。《GT5》游戏时间较长，使用方向盘进行游戏如果坐姿不好，很快便会因为动作僵硬而全身酸疼，一款好的驾驶座椅不但可以让玩家获得模拟真实驾驶的乐趣，更可以让玩家得到最舒适的游戏体验。想要真正感受《GT5》，i-drive 是个不错的选择。

专业批发PS3、PSP、X360、Wii、NDS所有正版游戏及主机原装配件！
深圳朱古力 Chocolate
服务承诺50年不变
Chocolate when did I wake [into this dream] I must be the only person in person in the world who didn't know who she was

产品提供：朱古力电玩
客服QQ：475500921
客服MSN：winnerchocolate@hotmail.com
联系人：范小姐
联系电话：13510791471
实体店地址：深圳福田皇岗口岸
皇御苑皇御商场1106A
旺旺ID：朱古力电玩
淘宝店地址：http://shop33385891.taobao.com
i-drive深圳当地可以自提，外省可发德邦汽运！

《魔神之地》是由知名制作人冈本吉起所带领的Game Republic工作室开发的新作，故事背景设定于一个被黑暗力量所侵蚀的王国，讲述年轻盗贼Tepeu与魔人Teotl对抗王国黑暗势力并拯救世界的故事。游戏融合了动作与解谜元素，谜题的设计十分巧妙并且贯穿于游戏的始终，虽然本作在画面上没有太多过人之处，并且因为偏重动作解谜使游戏节奏有点慢，但只要你拿起手柄多多尝试，在这个奇幻的世界中细细品味，那就一定可以发现游戏的独特之处并且愿意深入其中。另外，本作可以称得上是一款奖杯／成就神作，成就饭和奖杯迷们不可错过！

文 阳光成员 evilpig 编 胜负师 美编 NINA

| 魔神之地 | NBGI/Game Republic | 动作冒险 |
|---|---|---|
| 多机种 | Majin and the Forsaken Kingdom | 美版 |
| | 2010年11月23日 1人 | 59.99美元 |
| | 对应机种为PS3及X360 | 对应玩家年龄：12岁以上 |

# 基本系统

## 基本操作

**主人公控制**

| PS3 | X360 | 功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 左摇杆＋○ | 左摇杆 +B | 奔跑 |
| L2+ 左摇杆 | L2+ 左摇杆 | 潜行 |
| □键 | X 键 | 攻击 |
| □＋× | X+A | 突刺 |
| × 键 | A 键 | 跳跃 |
| ○键 | B 键 | 动作键 |
| △键 | Y 键 | 紧急回避 |
| L1 键 | LB 键 | 石头投掷 |

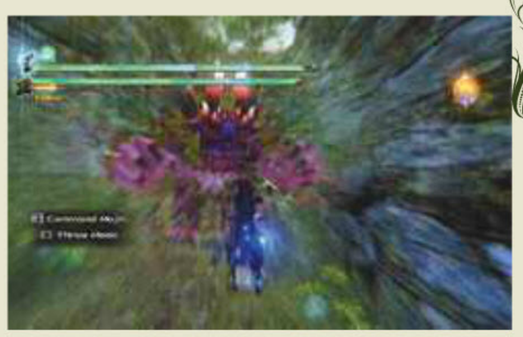
**魔人控制**

| PS3 | X360 | 功能 |
|---|---|---|
| R2 键 | RT 键 | 进入魔人指示模式 |
| □键 | X 键 | 行动／攻击 |
| × 键 | A 键 | 待机 |
| ○键 | B 键 | 喂食魔人 |
| △键 | Y 键 | 跟随 |
| R1 键 | RB 键 | 发动魔法 |

注：下文中涉及的操作以PS3版为例。

## 体力恢复

游戏中并没有恢复道具，但玩家只要控制主人公站在魔人的面前，魔人就会为主人公驱除身上的黑暗力量以恢复体力；而在战斗中当主人公陷入战斗不能状态时并不会立即死亡，此时只要魔人在主人公身边魔人就会为主人公复活。而在游戏中玩家可以找到很多发光的浅蓝色花朵，取得其果实后可以用于喂食魔人以恢复魔人消耗的体力。



## 关于记录

游戏流程中没有Checkpoint的设定，也就是说记录完全依靠记录点，因此建议玩家积极进行记录以防止Game Over后浪费时间重复劳动，记录点为一种金色的柱状神像，需要魔人在身边才能启动记录点，另外在记录点除记录外，还可对主人公及魔人用已收集的服装进行换装。

## 战斗等级

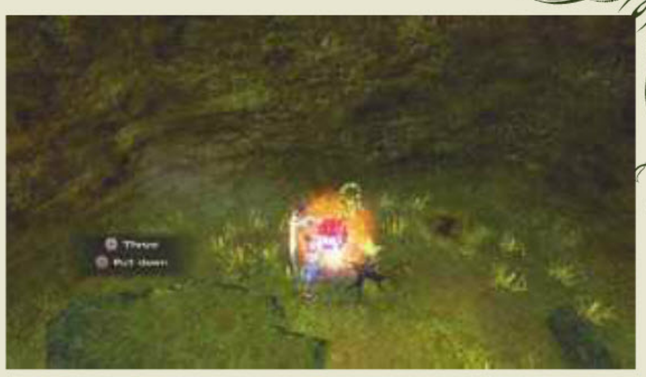
本作最大的特色，就在于主人公与魔人之间的各种配合，而在战斗中由于主人公的攻击力较低，与其说是配合，倒不如说是依靠魔人的力量击倒敌人，主要攻击手段为指示魔人进行攻击再以强大的组合攻击／终结技击败敌人。游戏的等级系统分为两种，一种是主人公等级，通过诸如收集宝箱、击倒敌人取得蓝色水晶块提高等级后，可以提升主人公的体力以及攻击力；另一种是与魔人之间的友情等级，通过使用组合攻击击倒敌人取得红色水晶快提升等级，随着友情等级的提升，可以增加诸如在战斗中组合攻击的威力，出现新的组合攻击动作、魔人为玩家恢复得更快以及更快地提升组合攻击所需要的前置能量等各种效果。

## 组合攻击／终结技

所谓的组合攻击，就是在魔人将敌人击倒地后上前追加攻击时，主人公的攻击会出现特别的蓝色光影，这种蓝色的光影实际上就是组合攻击的前置能量，当积蓄到一定程度时，屏幕正下方会出现按键提示，此时按○键即可发动强大的组合攻击，在组合攻击击中敌人后，会出现一条橙色的连携槽，此时不断使用组合攻击则可以将连携槽蓄满，蓄满后会提示可以按○键与魔人一同发动威力强大的终结技，如果敌人处于魔人的魔法减益状态时（比如被雷电麻痹或火焰包围等）能使出威力更为强大的魔法终结技，但需要注意的是，连携槽会随时间递减，必须通过组合攻击以维持其积蓄的进度。

©2010 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved.

## 收集要素



游戏的收集要素主要有四种，分别为装有蓝色能量块的宝箱、装有主人公服装的宝箱、提升魔人各种能力的果实以及魔人记忆碎片，虽然说不收集任何的物品对于正常游戏流程没有任何的影响，但是除了所有收集要素都与奖杯／成就相关外，这些收集都能不同程度地为游戏提供各种各样的帮助，比如宝箱的收集能提供大量的主人公等级所需经验值，收集服装能为主人公增加对不同敌人的抵抗能力，收集各种果实能提升魔人能量更是显得十分必要，因此推荐全部收集。特别注意的是魔人记忆碎片只会在夜晚出现，通过完全收集碎片后可以得到一套新的服装，而每个区域收集进度可以在地图的左上方查看，非常直观！

## 奖杯与成就

本作的全成就与白金奖杯难度不高，一周目即可取得。除了剧情流程奖杯／成就，其他的多为累计型和收集型，收集要素参看攻略中的提示就不会遗漏，累计型一般均可随流程自然取得。游戏中的难点成就／奖杯不多，注意下文的几个难点提示即可。

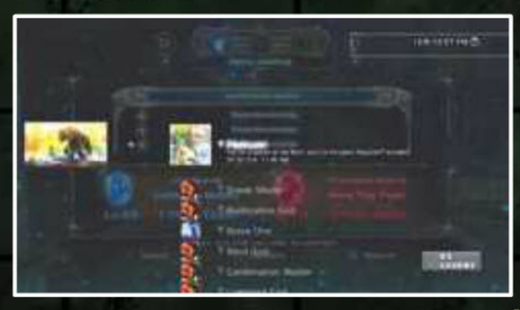
| 奖杯／成就名称 | 解锁条件 | 奖杯 | 点数 |
|---|---|---|---|
| Platinum! | 取得其他所有奖杯 | 白金 | – |
| Majin Rescued | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 10G |
| Escape from the Dark Castle | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 10G |
| Caprakan Defeated | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 20G |
| B'alam Defeated | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 30G |
| Tlaloc Defeated | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 30G |
| Ixtab Defeated | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 50G |
| King of the Darkness Defeated | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 80G |
| Wind Majin | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 10G |
| Lightning Majin | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 10G |
| Flame Majin | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 10G |
| Purifying Majin | 流程相关，不会遗漏 | 铜杯 | 10G |
| Peace in Q'umarkaj | 游戏通关 | 金杯 | 100G |
| Ultimate Wind Power | 收集全部三个风之果实 | 银杯 | 30G |
| Ultimate Lightning Power | 收集全部三个雷电果实 | 银杯 | 30G |
| Ultimate Flame Power | 收集全部三个火焰果实 | 银杯 | 30G |
| Ultimate Purification Power | 收集全部三个净化果实 | 银杯 | 30G |
| Wind God | 以风之终结技击倒 10 名敌人 | 银杯 | 30G |
| Lightning God | 以雷电终结技击倒 10 名敌人 | 银杯 | 30G |
| Flame God | 以火焰终结技击倒 10 名敌人 | 银杯 | 30G |
| Purification God | 以净化终结技击倒 10 名敌人 | 银杯 | 30G |
| Master of the Majin | 给魔人下达 500 次指令 | 铜杯 | 10G |
| Majin Healer | 用蓝色果实为魔人恢复 10 次体力 | 铜杯 | 10G |
| Dark Hunter | 消灭 100 名敌人 | 铜杯 | 20G |
| One of a Kind | 消灭 500 名敌人 | 银杯 | 40G |
| Trap Master | 利用陷阱消灭 30 名敌人 | 铜杯 | 10G |
| Immortal Man | 死后被魔人复活 3 次 | 铜杯 | 10G |
| Chatterbox | 与魔人对话 100 次 | 铜杯 | 10G |
| Majin Bodyguard | 为魔人摆脱敌人 10 次 | 铜杯 | 10G |
| Majin Knight | 为魔人摆脱敌人 30 次 | 银杯 | 20G |
| One Enthralled by Darkness | 被减速泥沼缠身 10 次 | 铜杯 | 10G |
| Headlong Rush | 控制主人公击中持盾的敌人 100 次 | 铜杯 | 10G |
| Sneak Master | 潜行消灭 50 名敌人 | 铜杯 | 10G |
| Combination Master | 以组合攻击消灭 300 名敌人 | 铜杯 | 10G |
| Finish Master | 以终结技消灭 50 名敌人 | 铜杯 | 10G |
| Cosplay Maniac | 收集 3 套完整的服装（一套为 3 件） | 铜杯 | 10G |
| Ultimate Health | 收集全部 10 个耐力果实 | 银杯 | 30G |
| Ultimate Strength | 收集全部 10 个力量果实 | 银杯 | 30G |
| Treasure Hunter | 收集所有宝箱与服装箱 | 银杯 | 30G |
| Battle Master | 以组合攻击／终结技一次性消灭 5 名敌人 | 银杯 | 20G |
| Cosplay Master | 收集所有服装箱、魔人服装箱、记忆碎片 | 银杯 | 20G |
| Brave One | 将主人公等级及友情等级升满（LV31／LV21） | 金杯 | 60G |

### Trap Master

在第一次进入 Potrachi Altar 时，往右侧走会发现前方有一块巨大的圆形石头，命令魔人在石头处准备，然后将尽头处的敌人引诱至长阶梯处，阶梯处的缺口指令魔人将石头推下可以利用滚石全灭敌人，之后回到这个区域的存盘点存盘再读档石头与敌人都会重置，这样重复数次即可解锁奖杯／成就，但注意先不要登上敌人所在位置的上方的棚架进行收集，一旦登上棚架后敌人与石头将不会重置。

### Majin Knight

在游戏中部分敌人会使魔人陷入无法指令的状态，如犬形敌人会扑到魔人的背上，在夜晚出现的浮游敌人会吸收魔人的能量，在这部分敌人令魔人动弹不得呼救的时候为其解围，累计 30 次即可。



### Wind God/Lightning Majin/Flame Majin/Purifying Majin

所谓魔法终结技，即在发动终结技时，对象处于魔人魔法的减益状态下。举例来说，当积蓄满终结技能量槽后，目标敌人正处于火焰魔法的效果下时，这时使用终结技就算作使用火焰终结技击倒敌人，最简单的解锁方法就是往敌人堆里施放魔法。由于魔法的持续时间较长，逐个对敌人使用组合攻击来积蓄终结技的能量，积蓄满后对着仍在魔法状态下的敌人施放即可。

### Brave One

在会出现大量敌人的地方存盘再读档，可重置敌人，比如最终 BOSS 战前，这样就可以把等级刷满。穿上通过收集取得的服装 Bandit's Hood 及 Bandit's Costume 可分别增加使用组合攻击击中敌人时两种等级经验水晶的掉落几率，可明显加快奖杯／成就的取得。

## 全收集攻略

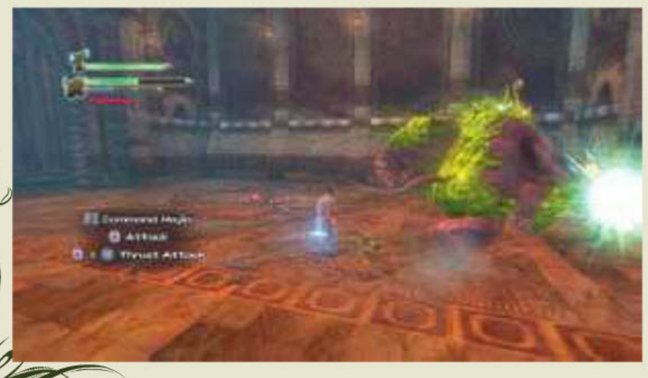
虽然游戏采用的是开放式的地图，但流程的发展却遵循较固定的顺序，因此下文将依照流程的推移，兼顾收集要素以划分区域的方式进行，请各位读者注意。另外，因为游戏的战斗部分比较简单，除 BOSS 战外没有太多需要注意的地方，虽说敌人种类各有不同，但战斗的核心都只有一个，就是控制主人公与魔人配合攻击并使出组合攻击击倒敌人，因此下文将会着重于解谜与收集要素，除特殊情况外战斗将尽可能一笔带过。

地图标记

- 宝箱
- 力量果实
- 火焰果实
- 记忆碎片
- 服装箱
- 雷电果实
- 耐力果实
- 风之果实
- 净化果实

### Arkela Castle

游戏的开始后玩家可以熟悉一下主人公 Tepeu 的基本操作，蹲下移动穿越前方的缺口会遇到被黑暗侵蚀的魔物，这里是一场潜行躲避敌人的教学，蹲下后潜行可以做到无声移动，可悄悄地从敌人身后通过。通过场景后发生被魔物围攻的剧情，在情急之下 Tepeu 跳下身旁的缺口。恢复操作跳上身后的平台，跳到上方后从前方的缺口往下走，一直前进到一水道旁的梯子往上爬，穿越缺口从楼梯的缺口跳下，从梯子爬到



最顶部会与魔人相遇，但眼前的魔人却被夺去了力量。沿一本道前进来到封印着魔人力量果实的大门前，这里有两名敌人把守，跳下旁边的水道，蹲下潜行前进来到大门旁的另一侧有一个缺口，从缺口进入后取得果实，从后方的缺口离开，返回魔人身旁就可以为魔人恢复力量了。

接下来的几场战斗属于魔人操作的教学，按下 R2 可以呼出魔人的指令菜单对其进行各种命令，在战斗中更可与魔人合作使出强力的组合攻击。两场战斗结束后会在前方的发光花朵取得一种蓝色的果实，这种果实可以在按 R2 后喂食魔人为其恢复体力。来到一堵墙壁前，按 R2+ □指示魔人推倒墙壁消灭敌人，在往后的流程中也有类似的机关可以利用为战斗带来不少的便利。前进来到一大门前，而大门被机关紧锁，仅凭魔人的力量无法打开，利用魔人作为跳跃点从右侧缺口进入后会进入潜行消灭魔物的教学，部分魔物潜行靠近身后可以按○键给予一击必杀，如果不小心被敌人发现，往回走一段就可取消战斗状态。潜行至机关前打开机关可指示魔人打开大门，在前方会有一场与牛头怪外加杂兵的战斗，注意对付大体型敌人需要攻击其头部才可积蓄组合攻击的能量，因此要速战速决的话必须瞄准其头部攻击，合理进行躲避并运用组合攻击可轻松解决战斗，打开大门后进入剧情离开 Arkela Castle。

### 收集要点

在 Arkela Castle 内的收集要素有点特殊，由于用城堡内的地图比较特殊难说明，因此用文字独立描述几个宝箱的位置。

**宝箱1：**在Tepeu跳下缺口躲避敌人的剧情后，登上高台的右侧，十分明显。

**宝箱2：**魔人所在平台下的环形处。

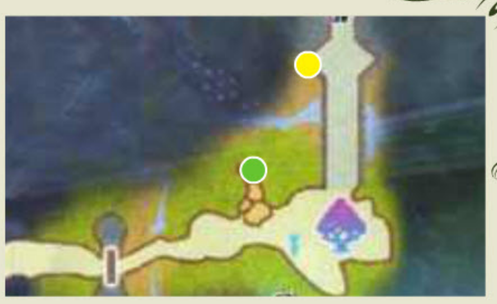
**宝箱3：**为魔人取回果实的必经之路上。

**宝箱4：**进入与牛头怪战斗的前一个场景，在大门前的左侧。

**耐力果实：**剧情相关，不会遗漏。

## Arkela Castle-Gate

在离开 Arkela Castle 后会进入世界地图，而世界地图划分为一个个区域，以下流程会按区域来写。恢复操作打开前方的大门，由于门太重在下达指令后需要到达大门按○键协助魔人打开。



## Ungdo Flower patch

通往前方的大门被机关拴住，必须解除机关才能打开，但通往机关的路却被高处的几堵墙壁所阻隔。场景中有一座投石器，在这里首先走到投石器的一端按○键让魔人把 Tepeu 投到远方的平台上，平台上有数块岩石，将其一一扔到平台之下，在这里周围的高处有可破坏的墙壁，转动投石器调整其方向瞄准，其后按 R2+ □让魔人举起投石器并搬动岩石到投石器之上即可破坏这些墙壁出现前进的路，但通往控制前方大门机关处的墙壁却由于投石器的投掷距离限制暂时未能破坏，调整投石器将 Tepeu 抛到平台，到达有一个被魔物镇守的机关，潜行消灭敌人后拉动机关后可以命令魔人将下方的大门打开，大门之内有一增重的物品，指示魔人拾起后魔人会将其装置到投石器之上，这样一来之前远处无法破坏的墙壁也能破坏了，随后调整投石器重新登上平台前进拉动机关即可打开大门。

### 收集要点

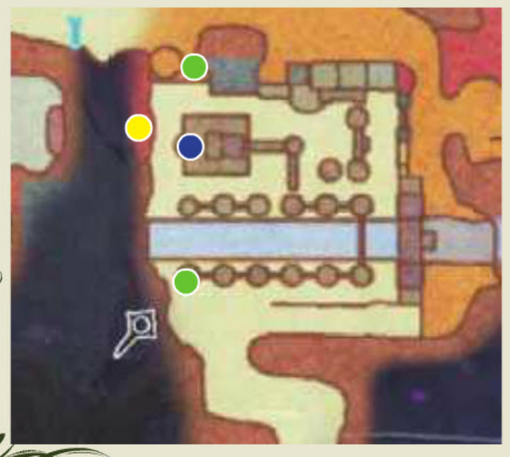
**服装箱：**利用投石器摧毁墙壁后再调整位置命令魔人利用投石车将自己抛向上层即可。

## Tagalo Forest Checkpoint

全灭场景中的敌人后通过门命令魔人击碎挡路的岩石，来到一段山道，在进入山道前地上有类似于陷阱的魔物眼睛，在往后的流程中会增加一个按 L1 进入瞄准模式，在该模式下能扔出石头用于摧毁流程中的陷阱或者在潜行时吸引敌人的注意。

## Toto Waterfall - Power Plant

到达山道的分岔口后往左侧，消灭敌人后沿路前进来到一扇被封印的大门前得知需要摧毁一个封印面具才可以打开这扇大门。



### 收集要点

**耐力果实：**中央的耐力果实被一名会射箭的敌人把守，靠近时注意跳跃的时机躲避它的攻击，在靠近后可以按L1瞄准射击其旁边的陷阱，这样可以使其陷入混乱状态制造机会取得顶上的果实。

## Potrachi Altar

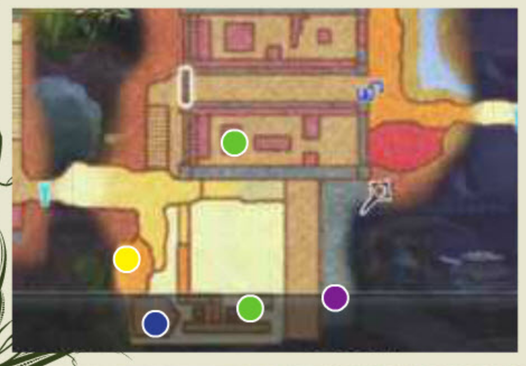
经由 Moccoi Ruins – Graveyard 来到 Potrachi Altar，往左侧走，借助魔人的身体跳到半截梯子上方后就需要暂时离开魔人一个人行动，利用落差扔下炸药桶将岩石炸开来到下一个场景，这个场景由 3 个高台组成，利用中间的高台跳到墙壁边缘贴着墙壁走到一个跳跃点跳到靠近入口的高台，取得炸药桶后同样利用落差炸毁面向封印左侧地上的岩石，利用该通道到达封印面具所在的高台，攻击摧毁封印面具即可解除大门的封印。

### 收集要点

**服装箱：**利用靠近场景入口高台的炸药桶先将下层挡道的岩石炸开，然后再到达该位置将下方阻塞的岩石炸开即可。

**宝箱：**在封印高台的左下有一个被岩石阻隔的洞口，利用封印所在高台右侧的炸药桶扔下炸开岩石进入即可。

## Moccoi Ruins - Graveyard

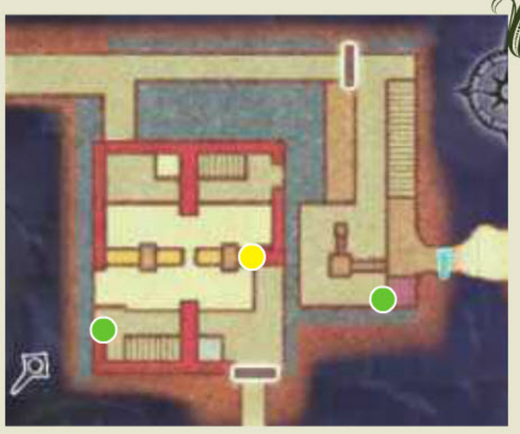


原路返回到被封印的大门前，指示魔人打开大门会提示大门被机关拴住，借助魔人从大门右侧的缺口进入，一路潜行杀敌来到机关的前方，注意清除路上的陷阱及躲避右方敌人的攻击，拉动机关即可命令魔人打开大门进入。下楼梯直走

发现风之果实被敌人把守着，而这里的战斗比较棘手，因为敌人除了有大体型的敌人外，在上层还有不少射箭的敌人，但胜在就算玩家死亡，魔人都会抵御敌人的攻击为玩家复活，因此只需要注意给魔人喂食蓝色果实恢复魔人的体力并利用组合攻击削减敌人体力，最终胜利必然属于我们。全灭敌人后马上命令魔人去取该果实，取得后魔人会掌握风之魔法并在场景内搜刮一下收集品即可回到楼梯处左转进入下一场景。

## Moccoi Ruins - Excavation Site

按 R2 命令魔人吹动阻碍前进的木桶，在木桶摇动的间隙往对面平台跳并拉动机关，打开大门后前方有一个传送门，但在解除门上的封印前并不可以使用，进入另一侧的通路，穿越底部到达对面，对面大门同样被机关所限制不能打开，需要到达上方拉动机关，路上挡道的木桶依旧命令魔人用风魔法将木桶吹动利用间隙跳过，爬上梯子后到达平台边缘命令魔人再次吹动木桶，在木桶靠近的瞬间跳到上面并利用摇动的趋势到达对面最上层拉动机关，在这全程中必须注意两名敌人射出的箭，否则掉下来就要重来。



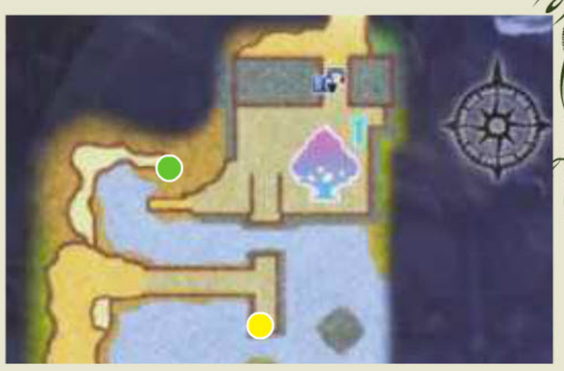
## Moccoi Ruins - Great Temple

推开面前的石门会来到游戏的第一场 BOSS 战，BOSS 是一只悬挂于天花板上大蜘蛛，BOSS 战分为两个阶段，第一阶段目的是使 BOSS 从天花板上掉下来，方法其实很简单，场景中央有一个金色的吊钟，当 BOSS 在左右任意一侧时，迅速跑到相反的一侧平台按 L1 对其扔石头，BOSS 百分之百会向 Tepeu 的方向转向并停留在中央对玩家喷射光球，在这个时候按 R2 锁定大吊钟按□魔人就会吹动大吊钟，在击中 BOSS 后它就会从高处掉下，这时候迅速跳到下方，对 BOSS 的头部一顿猛砍直至破坏其头部即可进入第二阶段。

第二阶段为地面战，玩家主要配合魔人的攻击一同攻击 BOSS 的脚部，当 BOSS 受到一定伤害时，它会举起其中一条腿悬在半空，在这个状态下马上按 L1+□对其吹风，这样它就会倒下一段很长的时间，利用这段时间按 R2 锁定金色吊钟后按□键，魔人就会举起吊钟往 BOSS 的背部砸去，其后 BOSS 的攻击手段会增加两种，分别是在脚部散发黄光后的扑击以及喷射黑色液体，都很容易躲避。再重复先前的步骤使魔人再砸倒 BOSS 后，按○键即可终结 BOSS。剧情过后打开下层的门离开即可。

## Hawme'a Falls

回到 Tagalo Forest Checkpoint 北行到达 Hawme'a Falls，锁定木板桥后让魔人将其吹下，利用该通道到达对岸拉动机关放下吊桥并帮助魔人打开大门。



## Denguey Forest Tower

这里会出现一种新的敌人，这种敌人手能伸长攻击而且能将玩家定住，且它的攻击伤害颇高，需要小心躲避。在中央大门内可以借助魔人跳到上层，绕一周到达机关处将大门放下后跳到大门的上方再命令魔人举起大门到达最上方后可以看见一个封印，与之前 Moccoi Ruins – Graveyard 大门的封印类似，这个封印是之后 Malawa – Research Wing 区域的一个封印，可以先将其摧毁。

## Kanay Valley

由于魔人还未取得雷电魔法无法拉动 Tangalo'a Swamp – Moving Bridges 的机关，因此先往北走摧毁岩石进入 Kanay Valley，进入区域会出现一种新的蝙蝠形敌人，这种敌人并不强但会飞行缠绕魔人，在战斗中需要跳起攻击或投掷石块协助魔人攻击。从平台走到前方，拉动有黄色电光的开关为魔人形成前进的通路，全灭路上的敌人进入 Kanay Valley 区域。进入后左侧大门被机关锁着未能前进，往右侧走借助魔人往上跳，利用高处的炸药桶先将下方的敌人炸飞并扔石头将陷阱清除后从敌人所在位置的对面边缘通过，来到有牛头怪镇守的大门，在这里先往左拐，在拐角边缘上有一个木箱，按○键推动木箱到正前方作为垫脚跳到上方拉动机关，魔人就可以开门进入场景了。全灭场景的敌人后打开牛头怪镇守的大门进入下一区域。

### 收集要点

**力量果实：**只需要在连接两处大门的连接楼梯处借助魔人跳上平台即可。

## Wana Mu'bi Fortress

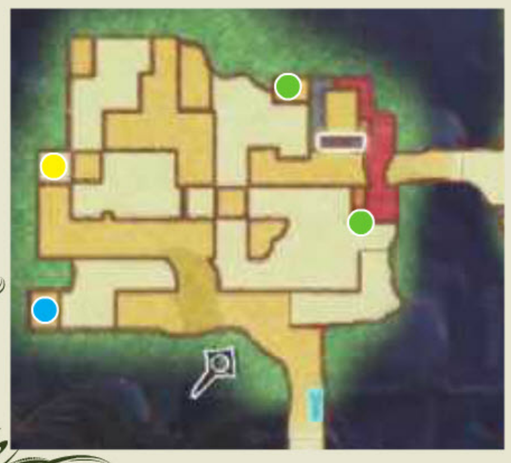
清除杂兵，命令魔人到有水的水车处吸水吐到另一边没有水的水车处，这样会在一定时间内启动升降平台，借助升降平台来到对面左侧拉动机关打开下方大门取得岩石，与先前一样利用投石车摧毁干枯水车方向高处的墙壁，在出现的通路处走到尽头拉动机关放下石门，这样一来就可以利用投石车瞄准该石门后摧毁该石门方向的墙壁并重新指示魔人打开大门，踩着魔人的背部跳到新出现的通道上走到尽头打开机关阻隔另一扇大门的机关即可开启通往另一区域的路。

### 收集要点

**服装箱：**服装箱的收集需要利用投石车摧毁有水水车上的墙壁进入内部取得。

## The Royal Garden

往北走来到The Royal Garden，会发现一个封印，与先前破坏的封印相对应、同为Malawa – Research Wing区域的一个封印，要破坏这里的封印稍微有点复杂，要求是将水灌到封印所在平台前的水桶以形成一个落差让Tepeu能跳到上方破坏封印。在场景中有两个吊在树上的移动平台，首先指令魔人利用风将两个平台吹动，这样玩家才可以利用移动平台两侧的开关控制平台的移动，首先移动东侧的平台，让魔人跟随后在移动平台等待后拉动旁边的控制杆将魔人送到对面后跟上魔人，平台上的大门被机关锁着，踩着魔人的背部往高处上方的机关处跳打开机关并开启大门，魔人可以在大门内的水池内吸水，吸水后来到西侧的移动平台，利用相同方法将魔人送到封印旁边，按R2锁定水桶形成落差即可借助其跳到上方摧毁封印，随后经Wana Mu'bi Fortress区域来到西面的Malawa – Research Wing区域。



### 收集要点

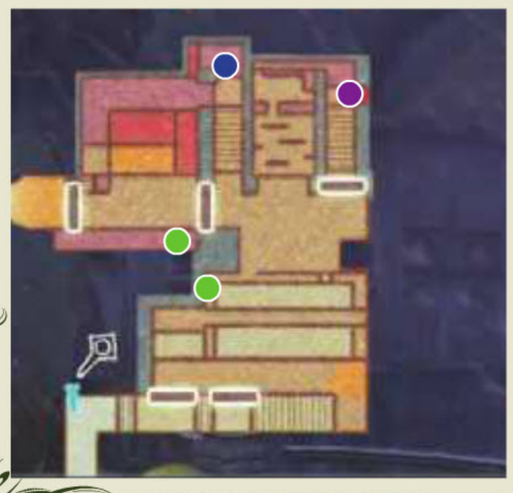
**风之果实&宝箱：**风之果实与其中一个宝箱的取得方法与流程中到达封印所在平台的方法一样，利用移动平台完成吸水–倒水的流程即可到达取得。

## Malawa - Research Wing

拉动两次机关来到封印门前，全灭敌人打开大门，进入会出现一种类似于炮台的守卫眼睛，需要躲避其攻击靠近后摧毁，来到雷之果实下方并不能直接从面前的梯子往上爬，因为周围有数处被这种守卫眼睛所把守，先从面对果实的右后方跳上去，先往面对果实的左边走躲避敌人并清除左侧的守卫眼睛，来到对面后有一个升降平台，拉动机关后可以让下方的魔人来到高台，在升降平台旁边借助魔人往上跳来到上层，在上层利用炸药桶炸飞下方会伸长手攻击阻碍玩家消灭守卫眼睛的敌人后从两个高台中间跳下并打掉最后一个守卫眼睛后重新回到入口处的梯子处往上爬，在果实所在平台处有一个转盘机关，躲避牛头怪的攻击迅速打开机关形成通路让魔人通过，消灭牛头怪后取得果实，取得果实后，先前各种由于缺少电力的机关也能打开了。

## Malawa - Experiments Wing

经Malawa – Research Wing北行来到这一区域，沿前方楼梯到达高台，利用取得的雷之力量打开两个变电终端，再回到下方拉动两个机关打开两扇门，消灭敌人后，要打开前方的升降台的电力供给需要到达场景中央的桥梁处，将桶形触电器搬到桥梁的另一端，再命令魔人放电即可以启动该升降台，利用升降台到达上层，爬进面前铁门的缺口，按照左侧地上的圆形排列好触电器后命令魔人放电即可启动左面大门的机关动力，进入左面的大门内，走到上方再次按地上的圆形排列好触电器再指示魔人为终端供电就可以打开进入下个区域大门的机关。



### 收集要点

**服装箱&记忆碎片：**服装箱大门的机关动力同样在中央铁门缺口内的动力室内提供，将三个触电器放置在右方地上三个圆内后，推动箱子将右侧的缺口补好，形成通道将第四个触电器放在平台上的圆点，然后还需要在后变电终端后方的入口取得第五个触电器放在箱子附近才可以成功打开终端。

## Great Tree Malawa - Antenna

打开大门后来到BOSS战，普通攻击对于它没有任何效果，利用入口的左下或右上方顶部的锥形放电装置落雷可以攻击BOSS，而落雷的发生需要正确地放置触电器将终端与放电装置连通，具体为场景二层有很多的触电器，在电力终端上方两个固定触电器中央放置一个，在锥型放点装置下的圆内再放置一个就可以使装置连通，由于BOSS主要依靠声音来辨别玩家的位置，因此通过敲打场景中的三面锣可以吸引BOSS的进攻，因此在放置好触电器后攻击落雷位置所在的那面锣将BOSS吸引到落雷点之下再指示魔人向终端放电就可以击中BOSS，这时它会倒地，到其头部一轮猛攻，如此重复两次即可进入第二阶段的战斗。第二阶段只要玩家在BOSS身边走动，它就会盲目发动各种攻击，而且大多都很容易躲避，攻击不一会儿后它就会倒地休息，标志是其背上的落雷装置会泛红，这时按R1指示魔人向其放电击中后，BOSS就会露出胸前的核心，这时是攻击它的大好时机，如此重复数次后即可按○键终结BOSS。在解决BOSS后，地图上显示为黄色封印门会随之解除封印，使用黄色封印门内的传送点也成为了可能，同时游戏会提示玩家回到Potrachi Altar继续进行流程。

## Tangalo'a Swamp - Moving Bridege

虽然流程提示玩家回到Potrachi Altar继续探索，但因为在魔人获得雷电魔法前，有数个区域因为缺少雷电魔法未能完全探索，因此我们原路往南返回Tangalo'a Swamp – Moving Bridege区域将电力终端悉数打开即可完成这个区域的收集。

### 收集要点

**风之果实：**只要打开电力终端，拉动该位置的开关转动平台即可取得。

**耐力果实：**首先，利用其中一个转动平台跳跃到达另一个转动平台的上方，将炸药桶往下方扔下摧毁转动平台上的岩石，再利用开关使这两个平台转动后连接成为一直线，这样一来就可以将一端的炸药桶运送到另一端扔下炸开阻隔着耐力果实的岩石。

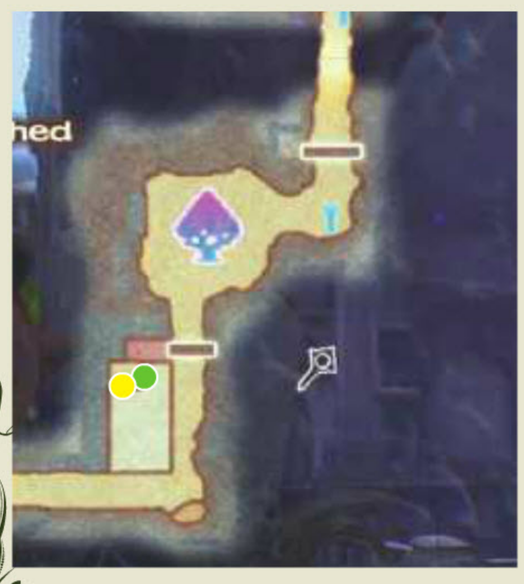
## B'alam Laboratory

回到南部的 Toto Waterfall – Power Plant 西行到达这个区域，有了雷电魔法就可以完成这个区域的收集。

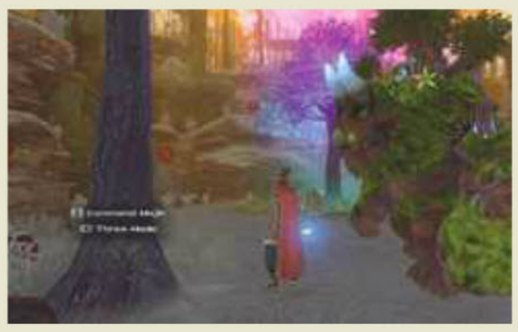
### 收集要点

首先进入尽头的一个小缺口，在缺口内有两个触电器，搬动触电器调整位置可以使较内侧大门控制器的终端通电，通电后打开内侧大门面前会有另一个电力终端，这次两个触电器一个放在缺口处，一个放在大门内使大门内侧的终端通电，这样就可以控制大门内的升降台，升起升降台后取得第三个移动的触电器，将全部三个触电器调整位置使最靠近缺口处的终端通电，这样就可以打开大门让魔人顺利进入缺口内部场景，通过跳跃在场景内部的门檐上可以取得一个宝箱及一个服装箱，攀爬到上层会发现控制取得力量果实的升降台终端，指令通电后即可控制升降台取得完成这个场景的收集。

## Pualata Cargo Shed



经 Potrachi Altar 处解锁的封印门进入，命令魔人吹动吊桶并借助移动的吊桶到达对面的棚架上层打开大门的机关即可离开。



## Dudugera Way

这个区域有一个红色封印需要破坏，先独自往左侧的缺口进入，潜行消灭敌人爬上梯子到达对面放下吊桥让魔人通过，全灭场景敌人借助魔人的背部跳到上方破坏封印即可离开。

### 收集要点

**宝箱：**在左侧缺口进入后，在爬上梯子前有一个木箱，借助木箱爬到上层取得。

## Ko'da Naval Equipment Warehouse

从 Dudugera Way 一直往东走，虽然途径 Grangache Ravine Dig Site 区域，但因为这个区域被火焰所阻隔去路，因此继续往东走先来到 Ko'da Naval Equipment Warehouse，这个区域以收集为主，而要离开这个区域往北走场景内的斜坡处借助魔人跳到上层，在右侧有一个缺口，在缺口处往下跳可以发现两个触电器，将两个触电器扔到下方然后将其与下方的终端连接并打开终端即可控制升降台让魔人到达上层北行前往下一个区域。

### 收集要点

**雷电果实：**启动入口右侧的大型电力终端，这样可以启动入口的升降台开关，与魔人一同利用升降台到达上方来到另一个升降台往下方降落，在山道内右侧有另一个缺口，借助魔人爬到高处可取得。

**服装箱：**在取得雷电果实后沿旁边的屋檐来到大型电力终端的上方可以取得。

**火焰果实：**注意由于这个时候魔人还未取得火焰魔法，这个收集品需要留待取得火焰魔法后再拿，具体位置在取得雷电果实后，跳下旁边的升降台拉动机关，让魔人到达上方烧毁木箱就可以取得果实。

## Kingdom Navy Headquarters

进入场景可以发现另一个红色封印，命令魔人将左侧的木桥吹下形成通道，到达对面后拉动另一侧的机关放下桥梁让魔人通过，消灭敌人后打开前方的大门，与魔人一同利用升降台来到上层，指示魔人吹动吊桶利用吊桶到达封印所在位置破坏即可往东走离开这个区域。

### 收集要点

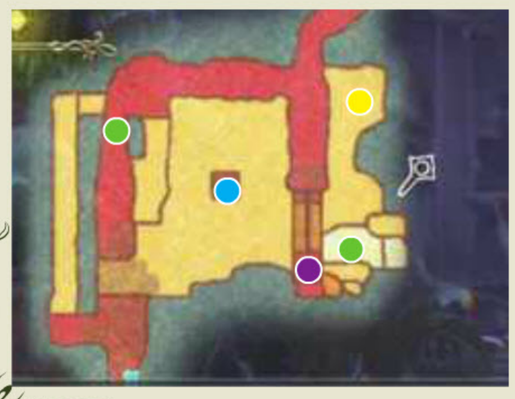
**耐力果实：**从场景中央的高塔往上爬，在缺口处跳下去，穿越缺口在石桥的尽头边缘到达所在位置即可。

**宝箱：**这个区域有两个宝箱，一个在登上升降台后的位置，而另外一个位置比较坑人容易忽略，在取得升降台旁边的宝箱后在旁边的栅栏往下跳才可以到达该平台取得另外一个宝箱。

**服装箱：**服装箱的取得需要先获得火焰魔法，首先利用魔人喷火摧毁中央高塔下方的木箱，取得炸弹后搬动炸弹与魔人一同乘搭升降台到达最上方，在边缘点燃炸弹后往中央高塔突出的平台上跳到中央高塔的中部，在里面将炸弹扔到木箱处炸毁木箱，将内部的箱子推到桥的尽头借助箱子跳到高处可以取得。

## Gaka Volcanic Iron Factory

往东离开 Kingdom Navy Headquarters 后，由于前方通往 Chibirias – Stern 的封印还需要破坏一个封印才可以打开，因此我们往北走，来到 Gaka Volcanic Iron Factory，这个区域没有太多的谜题，也是主要以收集为主，但同样地由于魔人缺少火焰魔法，因此同样建议在取得火魔法后回到此处进行收集，往北行进入下一个区域。



### 收集要点

**服装箱：**在地图的右侧会有两名弓箭手在一座桥悬空桥的对面，在边缘处会有一个机关，转动机关可以将桥连接起来，消灭敌人踩着魔人到达上方可以取得。

**宝箱：**这个区域其中一个宝箱的取得被需要用魔人火焰魔法摧毁的木箱所阻隔，目前还未能取得这两个收集品，需要取得火焰魔法后再回到这个区域收集。

## Ebilya Earth Furnace

进入这个区域后可以发现Chibirias – Stern区域的最后一个封印，往左走在尽头的梯子往上爬消灭上层的三名烦人的弓箭兵，这里的封印被两根大石柱所阻隔，为了推倒石柱魔人需要到达上层，但前方的大门却被机关所阻隔。在刚刚往上方爬的梯子旁边进入另一个场景，在右侧的边缘前进，在球形岩石的缝隙进入拉动大门的机关与魔人会合。往回走推动球形岩石，回到最初的场景上层命令魔人推倒阻隔玩家到达封印的石柱破坏封印，至此三个红色封印全部打开，Chibirias – Stern区域的封印解除。

## Chibirias - Stern

经解除封印的大门进入，消灭前方敌人打开该位置的大门内可取得一个宝箱，而左侧的大门被机关卡住魔人无法入内，与魔人一同从左侧的路进入，来到尽头可以发现火焰果实就在眼前，但被木门所阻隔暂时无法取得。从旁边的平台借助魔人跳上平台，在上方可以看到一扇有裂缝的大门，从右侧搬动炸药桶来到有裂缝的门旁边的高台，利用落差引爆炸药桶炸开大门后进入，在前方我们可以发现另一扇有裂缝的大门以及一守卫眼睛，而附近却没有落差可以利用来引爆炸药桶，其实要打开这扇门的方法很简单，只要抱起身旁的炸药桶，走到眼睛之下，砰……大门就这样打开了，进入后从旁边的梯子爬到上层，一路走到大门开关所在位置并跳跃到达该位置拉动机关，这样魔人就可以从入口处左侧的大门进入，沿路前进取得火焰果实学会火焰魔法，这样场景中被火焰阻隔的通路就可以通过，并且在部分区域中阻碍玩家去路带红色标志的木箱也可以摧毁了。

### 收集要点

这个区域的收集没有太大的难点，在流程中解谜到达上层后，观察收集品的位置利用跳跃到达即可轻松取得。

## Chibirias - Engine

从上一个场景往南行来到这个区域，破坏入口右方的木箱可以看到一个火堆，高处有一名敌人，如果不消灭它，它就会不断地召唤小怪阻止魔人熄灭火堆通过，因此需要玩家自行从前方的楼梯绕到后方干掉它。消灭该敌人后清理小怪熄灭火堆来到上层，前方有需要用火焰破坏的木箱，虽然路太窄魔人不能到达该位置喷火，但其实可以利用前方的炸药桶，搬动炸药桶来到魔人身边按○键点燃炸药桶后迅速跑到木箱的位置扔出就可以成功炸开通道。拉动前方机关放下桥梁让魔人通过，并指令其一铁笼内的火焰清除并搬动一个炸药桶经由旁边的船舱来到铁笼内的位置让魔人在外面将炸药桶点燃，将点燃的炸药桶扔到对面的木箱处就可以炸毁木箱开启通路，沿通路前进拉动门的机关即可打开大门离开此区域。



## Chibirias - Bow

进入区域后来到BOSS战，BOSS是一条潜伏于沙中的大鱼。BOSS战分为两个阶段，第一阶段中BOSS的主要攻击手段是从背部喷射火球攻击玩家，而当玩家靠近时它会从沙中扑出，注意躲避即可，场景中散落着很多炸弹，搬起炸弹点燃扔到BOSS身上可以使BOSS倒地，在其倒地露出其背部的弱点后迅速上前攻击，重复两到三次直到破坏其背部的弱点后进入第二阶段的战斗；第二阶段中BOSS的移动明显变得积极，除了会喷射火球外还会进行带火的冲刺，但其实都十分容易躲避，在利用炸弹击中BOSS可以诱使其施放冲击波，标志是BOSS会张开大口并作一段时间的怒吼，这个时候迅速拾起炸弹点燃后扔到其口中可以使其倒地，在它倒地后按指示魔人张开其大口并跳到口中攻击它口内的弱点，但注意魔人只能张开BOSS的口部一段时间，在魔人提示后需要迅速从口中跳出准备下次的攻击，重复步骤直至破坏它口内的弱点后即可按○终结BOSS。战斗结束后，地图中的红色封印门随之解锁，可以穿越其到达新的区域探索。

## Grangache Ravine Dig Site

在继续进行流程前，我们先回到先前的区域进行收集要素的收集，经过Kingdom Navy Headquarters区域以及Ko'da Naval Equipment Warehouse区域回到Grangache Ravine Dig Site区域，因为有了火焰魔法，现在就可以畅通无阻地进行收集。

### 收集要点

**耐力果实：**要取得耐力果实需要先从旁边的平台往上跳，利用跳跃从圆柱形平台到达大门的控制机关处拉动进入并指示魔人将火焰清除即可取得。

**雷电果实：**消除火焰来到场景上方的铁架台，清除需要火焰烧毁的木箱到达雷电果实的大门处，命令魔人摧毁大门就可以入内取得。

**注意：**在途经Kingdom Navy Headquarters区域以及Ko'da Naval Equipment Warehouse区域时各有一个之前由于未取得火焰魔法而遗漏的收集要素，建议在这个时候一并收集。

## Pele Bridge

利用传送门回到地图的中西部，经 Denguey Forest Tower 来到这个区域进行收集，因为这个区域同样由于缺少火焰魔法之前未能完全探索。

### 收集要点

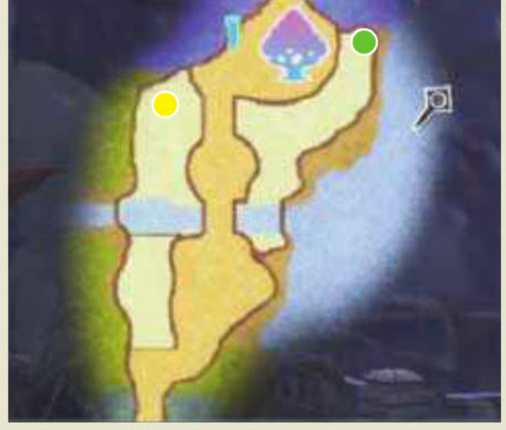
**火焰果实：**沿路与魔人攀上岩石到达上层用火焰魔法摧毁木箱，这里有很多树藤支撑的高台，借助魔人跳上较低的高台再跳到果实所在位置即可。

**服装箱1：**取得火焰果实后到另一侧开启大门的机关，打开大门全灭敌人可以用雷电启动一个电力终端，原路返回到达该电力终端的下方有一个升降台的开关，拉动开关可以取得。

**服装箱2：**推动柱子可以推到平台形成通路，在前方上层可以取得。

## Koom Honu'a Passage

完成先前的遗漏的收集后，重新回到地图中东部，沿 Ebilya Earth Furnace 北行来到这个区域，转动中央的转轮机关连接桥梁，打开前方大门即可。



## Moonglow Cave

进入场景又发现了紫色的封印，全灭敌人命令魔人转动旁边的把手，在旁边的梯子爬到上方并跳跃到该能转动的平台上后，再命令魔人转动一次把手 Tepeu 就能到达梯子面向的平台，走到尽头平台上的去路被岩石所阻隔，抱起旁边的炸药桶站在岩石旁边，命令魔人转动把手直到使转动平台上的守卫眼睛正对主人公，这样就可以引爆炸药桶炸开岩石并到达紫色封印处破坏封印后进入 Koonapipi Mines 区域。

### 收集要点

**力量果实：**与流程需要炸开的岩石相同，抱着炸药桶命令站在岩石面前并命令魔人转动平台使守卫眼睛正对玩家就可以炸开岩石进入取得。

## Koonapipi Mines

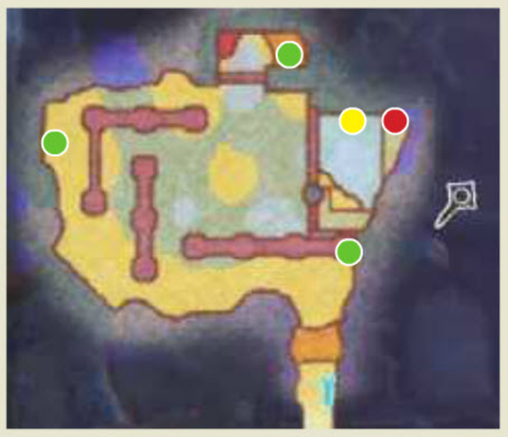
要破坏区域的封印非常简单，场景中的水晶是可以用炸弹破坏的，将入口左侧的炸弹将水晶炸毁，沿梯子上爬打开大门的机关，命令魔人打开大门并借助魔人跳到上方就可以破坏封印。

### 收集要点

**服装箱：**在中央平台将炸弹点燃后扔到所在位置下的水晶处炸掉水晶即可。

**耐力果实：**登上中央的平台后可以取得其他的收集品，唯独耐力果实被水晶所阻隔，在果实下方取得炸弹并点燃，然后迅速地命令魔人蹲下并跳到上方将炸弹扔到水晶处炸毁水晶即可。

## Four Windmills Hill



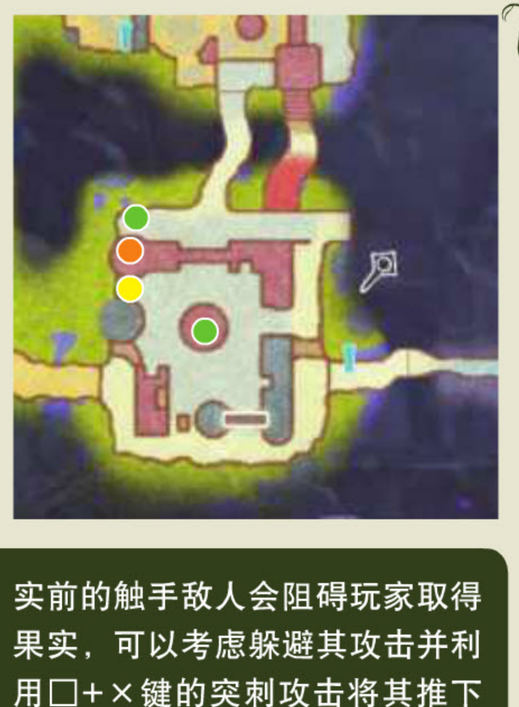
先从 Koonapipi Mines 往北行去摧毁第三个封印，全灭敌人地面的敌人并爬上梯子把阻碍魔人操作投石器的弓箭手消灭，调整投石器的方向，调整至大约与地图左上方远处的风车重合，这样就能利用投石器到达封印所在的高台，注意陷阱及躲避左侧弓箭手破坏封印即可。

### 收集要点

**火焰果实：**将投石器调整至面向这个区域地图的北面，利用投石器将Tepeu抛向远处取得岩石并将其扔下平台，调整投石器利用岩石将区域地图东侧高处的墙壁破坏，再将Tepeu抛向该位置可以跨越高墙到达远处的平台取得火焰果实。

## Tanay Mafta City

返回 Koonapipi Mines 往西行到达这个区域，在前方发现石柱挡路导致巨人不能走到中央，而通向区域中央的大门也缺少动力，从石柱旁边的梯子上方取得触电器，回到下方桥接起大门的电力终端并命令魔人放电为大门提供动力，打开大门后全灭敌人，将打开通往中部大门的触电器搬到地图的右上方，这里可以将一个升降台的开关与电力终端桥接。同往北面区域的路有两条，一条是升降台旁的大路，一条是升降台上的缺口，指示魔人从底层大路进入北面区域后待机，Tepeu 则利用升降台到达上层从缺口进入，这样分开进入北面的区域。



### 收集要点

**雷电果实：**魔人乘坐升降台来到上层可以看见雷电果实，守在果实前的触手敌人会阻碍玩家取得果实，可以考虑躲避其攻击并利用□+×键的突刺攻击将其推下平台后再取得。

## Tu Kabinana Residence

紧接上个区域，从升降台的缺口出来，将面前的弓箭手用攻击推下平台让魔人干掉，扔出石头将对面平台的弓箭手旁边的陷阱打掉使弓箭手暂时进入混乱状态为魔人争取时间摇动转动平台的把手，直到可以跳跃到封印所在位置，攻击破坏封印即可，至此四个紫色封印全部被破坏，Moonglow Cave 北面大门的封印解除。

**收集要点**

**净化果实：**需要取得净化魔法后回到这个位置净化地上的黑暗力量取得。

## Crystal Palace - Courtyard

经解除紫色封印的大门进入，前进后可以发现可以使魔人学会最后一种魔法的净化果实，面向前方大门时先从从左侧跳下，绕一圈到达净化果实处取得果实学会净化魔法，然后消灭中庭的敌人打开前方大门进入即可。

**收集要点**

**服装箱：**以这个收集品为例，这种地上有黑暗力量所覆盖的地方需要用净化魔法净化后才能靠近，净化后可取得。

## Crystal Palace - Interior

上楼梯后往左侧走，命令魔人将缺口处上方平台的黑暗力量净化，跳上平台在石柱间前进，前进过程注意提前往弓箭手身旁的陷阱扔石头防止弓箭手的骚扰，通过平台后跳到下层转动机关将桥梁连接，连接后按 R2 锁定下方被黑暗力量笼罩的地面中央处再按□键命令魔人净化该区域，这样魔人就会走到黑暗区域的边缘将该区域净化使其可以通过，全灭该区域敌人再将大门旁边的转轮机关处净化再转动机关即可打开大门离开。

**收集要点**

**服装箱：**净化平台后在利用石柱跳跃到达该位置即可。

**力量果实：**取得力量果实本身并不难，只是在进入战斗状态后魔人是不能蹲下帮助Tepeu到达高处的，因此必须将旁边平台上的弓箭手消灭才可以取得果实，在需要净化区域上的石柱可以跳到该平台之上消灭它。

## Blue Crystal Cavern

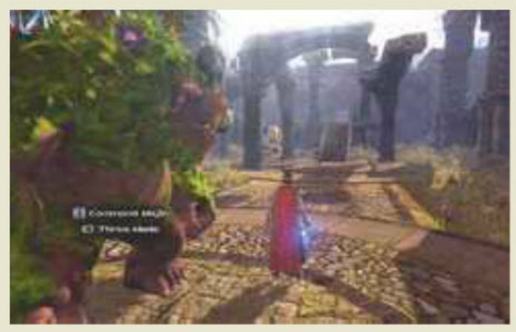
进入大门后进入 BOSS 战，BOSS 是一头长着触手的巨大怪物，BOSS 战分两个阶段，在第一阶段 BOSS 会喷射液态球体及撞击攻击玩家，但其实只需要按 R2 锁定净化 BOSS 之下的泥沼就可以轻松使其露出尾部的弱点让玩家攻击，重复步骤两到三次后进入第二阶段；进入前方场景后开始第二阶段的战斗，第二阶段可以说是第一阶段的强化版，将周围的三个流出黑色泥沼的物体摧毁后，打法就变得与第一阶段相同，将 BOSS 所在位置下方的泥沼净化再攻击其正面，重复数次即可出现提示按○键终结 BOSS。击倒 BOSS 后世界地图上的紫色封印标志全部解锁，最终区域 Arkela Castle 的入口封印也会被解除。

## Loll'ur River

在紫色封印解除后，我们先来到位于地图正北方的 Loll'ur River 进行这个区域的收集。

## Arkela Castle - Courtyard

从 Arkela Castle – Gate 进入解除四面封印的大门进入城堡内部到达这个区域，沿单一路线前进即可，没有什么需要注意的地方。



# Arkela Castle - Hall

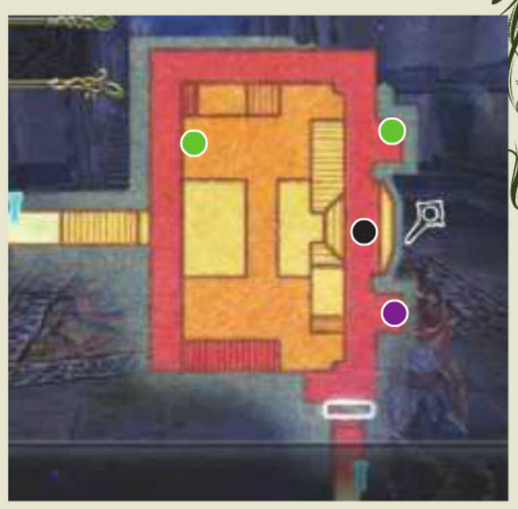
通往下个区域的大门被黑暗力量覆盖，在这里的目的是推动该大门前的转轮机关消除黑暗力量进入下个区域，注意这里的弓箭手比较烦人，尽量将战斗拉到机关所在平台处进行，转动机关后会出现一个双面的敌人，而往往敌人会将无法进行攻击的一面面向魔人，因此主要由玩家控制 Tepeu 攻击这个敌人，在即将消灭它的时候它会主动靠近玩家自爆，奔跑远离便可躲过。

# Arkela Castle - Main Tower

区域中部大门与先前一样被黑暗力量所笼罩，但这扇大门需要转动四个转轮机关将四个泥沼泉关闭才能打开。指示魔人在通往中部前的通道等待（不要靠近大门，会被敌人发现），控制 Tepeu 从前方的缺口进入，在缺口出口处右侧的梯子爬到上层打开第一个转轮机关，由于泥沼泉会不断刷新犬形敌人，因此魔人无法将中部另一扇门打开，这时攻击刚打开的转轮机关旁的大钟将中部犬形敌人吸引到 Tepeu 脚下，然后回到刚打开的转轮机关旁边的铁窗按 R2 锁定并命令魔人打开通往对面的大门，注意在魔人打开大门前必须攻击大钟持续吸引敌人直到魔人将门打开。在大门开启后，通往另外三个转轮机关的路就会全部开启，将机关全部打开后开启中部大门进入下一区域。

# Arkela Castle - Grand Staircase

在进入此区域时建议在记录点独立留一个存档，在这里可完成刷满两种等级的重任。沿单一路线到达上层，将两个转轮机关打开后开启通往最终 BOSS 的大门。



## 收集要点

完成这个场景的收集后，游戏中所有收集要素就此完成。

# Arkela Castle - Chapel

终于迎来了最终 BOSS 战，最终战的战斗流程比较复杂，可以细分为七个阶段。

## 第一阶段

在战斗开始时，魔人会被国王用黑暗力量控制，场景左侧有一个转轮机关，利用场景的圆形平台带魔人及杂兵绕圈，拉开距离后迅速跑到机关处快速连点〇键即可一次性将封印公主的水晶所在的平台放下。

## 第二阶段

跳到刚刚放下的平台上攻击水晶旁的封印，在攻击期间魔人会利用雷电魔法电击平台，边攻击封印边注意魔人的动作观察其是否要发动雷电魔法并提前离开平台进行躲避。

## 第三阶段

在第二阶段破坏四个封印后，封印公主的水晶会落下，看准时机用石头破坏地上的陷阱为破坏水晶争取时间，靠近水晶连点〇键可以破坏水晶，重复两次后将公主从水晶内救出。

## 第四阶段

这个阶段需要依靠自己破坏魔人的面具，这个阶段中魔人会频繁使用魔法，在魔法发动结束后有很大的硬直时间，上次对准其头部攻击即可，重复数次破坏其面具按提示按〇键，魔人会恢复意识随之进入第五阶段。

## 第五阶段

在这个阶段国王会召唤王国一切黑暗的起源——黑暗之王，在黑暗之王出现后命令魔人一同上前攻击其头部，其间它会放出一种能量光球缠绕魔人，跳起帮魔人清除即可，重复步骤直至出现按〇键后进入下一阶段。

## 第六阶段

开始时继续攻击 BOSS 的头部，待其下层两边的触手伸回去以后，BOSS 的这两只触手会发出光芒保护 BOSS 的头部，这个时候命令魔人转向攻击发光的触手，魔人就会将这两只触手净化封印使其无法再保护 BOSS 的头部，消灭两只触手后重复第五阶段的步骤攻击其头部并按提示按〇键就可以进入 BOSS 战的最后一个阶段。

## 第七阶段

开始时BOSS会躲在泥沼穴内，攻击不一会儿它就会从里面出来并且它会发动能量脉冲攻击魔人，魔人会暂时扛住 BOSS 的攻击，这时攻击四只触手上的能量光球，全部打掉后 BOSS 在其支撑触手上会露出弱点，上前攻击并按〇键它就会倒地，再配合魔人攻击其头部即可终结 BOSS，而接下来就请玩家欣赏游戏的通关动画。

文 酷洛洛 &U　美编 木仙

**游戏通关时间：** 30 小时以上

| 超级机器人大战L | NBGI/Banpresto | 策略角色扮演 |
|---|---|---|
| NDS | スーパーロボット大战L | 日版 |
| | 2010年11月25日 | 1人 | 5800日元 |
| | 无对应周边 | |

由于 3DS 于明年 3 月发售，估计《机战 L》会是 NDS 上最后一款“《机战》系列”作品了。相比《机战 K》，本作在战斗系统方面作出了适当的改良，PU 单位总算有点作为了。另外本作的战斗画面绝对是卖点之一，镜头里穿插着各种人物动画特写，让整体的表现力提高不少。就让我们投入到 NDS 的屏幕中，点燃我们的钢之魂吧！

# 系统介绍

## 按键操作

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| 方向键 | 移动 |
| A | 确定 / 调出主菜单 / 调出我方行动菜单 / 查看敌方移动范围 / 加快战斗动画速度 |
| B | 取消 / 查看机体情报 / 跳过战斗动画 |
| Y | 交代 / 切换僚机行动 / 自动选择移动位置 |
| X | 变形 / 开启或关闭战斗动画 / 加快剧情对话速度 |
| L/R | 切换我方单位 / 切换范围内的攻击目标 / 切换行动 / 切换攻击 PU 单位内的主辅机体 |
| START | 快速存档 |
| SELECT | 无 |

※除常规按键外，本作支持触摸屏进行各种操作。

## 按键操作

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| START+SELECT+L+R | 快速复位游戏 |
| 上述操作后按住 START | 快速读档 |
| R+A | 进一步加快剧情对话速度 |
| L+A | 跳过剧情对话 |

## PU单位与搭档攻击系统

PU 全称搭档单位（パートナーユニット），是由主机体（メイン机体）和辅助机体（サブ机体）各一组成的战场单位，本作的 PU 不仅可以在出击之前进行编排，出击后两个单位邻接时亦可重新编排，PU 的移动类型是通过主机体来反映的，通过“交代”可以让主机和辅助机体互换位置。此外 PU 单位之间可以共享部分精神的效果，机体奖励也是互相共享的，而两台强力机体往往能一击秒杀对方 PU 两机。但 PU 单位也并不是只有优点的，在战斗中，PU 单位无法利用武器的 COMBO 属性进行连续攻击，也无法让自己 PU 以外的机体为自己进行援护行动。注意 PU 单位的“撤退”指令是让玩家将同单位内的一台机体退出战场，并不是分拆成两个 SU 单位。

PU 单位的战斗系统称为“搭档攻击系统（パートナーバトルシステム）”战斗中主机体和辅助机体在可以分别行动，我方 PU 攻击敌方 PU 时，可以个别攻击，也可以集中攻击敌方主机体或辅助机体。在敌方回合受到攻击时，不论主辅机体，拥有“支援防御”技能后在合符条件下都可以为对方进行防御，因此无论输出还是生存能力方面，PU 对比 SU（独立单位）都更胜一筹。

## SU单位与连续攻击系统

SU 即独立单位（シングルユニット），是由仅一台机体组成的战场单位。相比两机一组的 PU，只有一台机体的 SU 单位限制明显比 PU 单位要多不少，既无法享受队友的机体奖励共享和精神，也不能通过“交代”与同队友地形优势，受到 PU 单位的围攻更是危险。但 SU 单位可以享受来自邻接单位提供的援护行动（包括 PU），还可以使用其专属的连续攻击系统（アタックコンボシステム）。当驾驶员习得特殊技能“アタックコンボ”时，可以利用具有 COMBO 属性的武器（武器属性标记为“C”），对同一单位内的两台机体同时攻击，随着アタックコンボ等级的提高，最多可以攻击邻接最多 3 个 PU 单位共 6 台机体。不过使用 COMBO 武器时需要注意，对敌方造成的伤害会随着攻击机体数量的上升而减少，而且只能同时攻击敌方的邻接单位，两个单位之间存在 1 格的距离也无法同时攻击。

©カラー ©久保书店・AIC ©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・毎日放送 ©东映 ©东映アニメーション ©永井豪/ダイナミック企画・ビルドベース
©藤原忍/ダンクーガ ノヴァ制作委员会 ©2001 永井豪/ダイナミック企画・光子力研究所 ©2003 永井豪/ダイナミック企画・光子力研究所 ©2003 Project GODANNAR
©2007 ビックウエスト/マクロスF制作委员会・MBS ©2008 清水荣一・下口智裕・秋田书店/GONZO/ラインバレルパートナーズ

# 全精神效果一览

| 名称 | 对象 | 消费 SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| 热血 | 自机 | 45 | 下一次对目标产生的伤害为 2 倍，不可与魂并用 |
| 魂 | 自机 | 60 | 下一次对目标产生的伤害为 2.5 倍，不可与魂并用 |
| 斗志 | 自己 PU | 35 | 一回合内攻击必定为会心一击，不可与热血、魂并用 |
| ひらめき | 自机 | 10 | 下一次 100% 回避敌方攻击 |
| 不屈 | 自机 | 20 | 下一次受到敌方攻击，伤害变为 10 |
| 铁壁 | 自机 | 30 | 一回合内受到敌方攻击，伤害变为原来的 1/4 |
| かく乱 | 敌方全体 | 70 | 一回合内敌全体命中率减半，但必中优先 |
| 集中 | 自机 | 15 | 一回合内命中和回避率 +30% |
| 必中 | 自机 | 20 | 一回合内攻击命中为 100%，但ひらめき优先 |
| 感应 | 我方 1 机 | 35 | 指定我方一机给予必中效果 |
| 直感 | 自机 | 25 | ひらめき + 必中 |
| 加速 | 自己 PU | 10 | 下一次移动力 +3，移动之前效果持续保留 |
| 觉醒 | 自己 PU | 60 | 行动次数 +1，不可重复 |
| 再动 | 我方 PU | 90 | 指定我方行动结束的单位再行动一次 |
| 突击 | 自己 PU | 35 | 下一次除 MAP 武器以外的武器可以再移动后使用 |
| 根性 | 自机 | 20 | 回复自机 HP 最大值的 30% |
| ド根性 | 自机 | 40 | 完全回复自机 HP |
| 信赖 | 我方 1 机 | 30 | 指定我方机体回复 HP 最大值的 30% |
| 友情 | 我方 PU | 60 | 指定我方 PU 完全回复自机 HP |
| 绊 | 我方全体 | 80 | 地图上全体我方机体回复 HP 最大值的 50% |
| 补给 | 我方 PU | 60 | 指定我方 PU 回复所有 EN、残弹，不会减少气力 |
| 狙击 | 自己 PU | 35 | 一回合除射程 1、MAP 武器以外的武器射程 +2 |
| 气合 | 自机 | 40 | 自机气力 +10 |
| 气迫 | 自机 | 80 | 自机气力 +30 |
| 激励 | 我方 PU | 60 | 自己与邻接的我方机体气力 +5 |
| 脱力 | 敌方 PU | 50 | 指定敌方 PU 气力 −10 |
| 期待 | 我方 1 机 | 80 | 指定我方机体回复 50 点 SP |
| てかげん | 自机 PU | 10 | 可击破对手的情况下让对手 HP 剩余 10，只有对技量比自己低的对手有效 |
| 直击 | 自己 PU | 30 | 下 1 次攻击无视敌方因特殊防御效果和体积差造成的伤害修正 |
| 侦察 | 敌方 PU | 5 | 调查指定敌方单位能力值，使该单位一回合内回避率 −10% |
| 爱 | 自机 | 90 | 加速 + 必中 + ひらめき + 热血 + 气合 + 幸运 + 努力 |
| 幸运 | 自己 PU | 40 | 下次战斗获得的资金变为 2 倍 |
| 祝福 | 我方 PU | 60 | 指定我方 PU 给予幸运效果 |
| 努力 | 自己 PU | 20 | 下次战斗获得的经验值变为 2 倍 |
| 应援 | 我方 PU | 40 | 指定我方 PU 给予努力效果 |

# 合体攻击

合体攻击是“《机战》系列”不可缺少的一环，利用合体攻击往往能给与敌方致命的伤害。在足够的气力、EN 和射程内，参与机体在发动机体周围的 8 个格子内即可发动相应的合体攻击，使用后参与的机体将消耗相应的 EN。注意使用合体攻击时无法进行援护攻击和援护防御，攻击 PU 单位时只能攻击一台机体。另外部分合体技还需要剧情推进至一定阶段才会开放。

| エヴァンゲリヲン新剧场版 | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| EVA 一斉攻击 | エヴァンゲリオン初号机 + エヴァンゲリオン零号机 + エヴァンゲリオン 2 号机 |

| 超电磁ロボ コン・バトラーV & 超电磁マシーン ボルテスV | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| 超电磁スピン V の字斩り | コンバトラ −V+ ボルテス V |

| 战え!! イクサ −1& 冒险！イクサ −3 | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| イクサーズファイナルアタック | イクサー 1 + イクサ −2+ イクサ −3 |

| ガイキング LEGEND OF DAIKU−MARYU | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| スペリオルブースター | ガイキング + スペリオルスティンガー |
| サーペントバスター | ガイキング + サーペント |
| ストリームサイクロン | ガイキング + クラブバンカー |
| デスファイアー | ガイキング + キルジャガー |
| デスファイアー | 大空魔龙 + スペリオルスティンガー* |
| キラーバイト | 大空魔龙 + スペリオルスティンガー |
| 大回转コースタースイング※ 1 | ガイキング + 大空魔龙（ボリューションプロテクト） |
| ミラクルドリル※ 1 | バルキング + 大地魔龙 |
| ジャイアントカッター※ 1 | ライキング + 天空魔龙 |

| 神魂合体ゴーダンナー!!& 神魂合体ゴーダンナー!! SECOND SEASON | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| ダンナーコンビネーション | ゴーダンナー+ ゴーオクサー |
| ダンナーコンビネーション | ゴーダンナー+ ネオオクサー |
| ゴーダンナートリプルドライブ | ゴーダンナー−TDM+ セレブレイダー |
| ガイナーコンビネーション | ブレードガイナー+ セレブレイダー |

| 钢铁神ジーグ | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| ジークバズーカ※ 1 | 钢铁ジーグ + ビックシューター（新） |
| マッハドリル※ 1 | 钢铁ジーグ + ビックシューター（新） |
| マッハドリル※ 1 | 磁伟俱 + ビックシューター（旧） |
| ダブルスピンストーム | 钢铁ジーグ + 磁伟俱 |
| 钢铁神ジーグ※ 1 | 钢铁ジーグ + 磁伟俱 |

| 机动战士ガンダム SEED DESTINY | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| コンビネーション・アサルト | ストライクフリーダムガンダム + ∞ジャスティスガンダム |
| ミーティア・フルバースト※ 1 | ストライクフリーダムガンダム + エターナル |
| ミーティア・フルバースト※ 1 | ∞ジャスティスガンダム + エターナル |

| マジンガ −Z& マジンカイザー | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| ダブルバーニングファイヤー | マジンガ −Z+ グレートマジンガー（试作） |
| ダブルバーニングファイヤー | マジンカイザー + グレートマジンガー（真） |

| マクロス F | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| ツインバルキリーマニューバ | VF25−F メサイア +VF−27 メサイア γ ルシファー |

| オリジナル（原创机体） | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体 |
| ファイナルフェイズ※ 1 ※ 2 | ラインバレル（mode−c）+ ハインド・カインド + ペインキラー + ディスィーブ + ヴァーダント + アパレシオン |

| オリジナル（原创机体） | |
|---|---|
| 技名 | 参与机体※ 1 |
| モード・アーキオーニス | ラッシュバード + ストレイバード |

※ 1：特殊合体攻击，由参与机体列的第一台机体发动，仅消耗该机体的 EN，气力要求也仅看该机。

※ 2：发动ファイナルフェイズ没有参与机体的距离要求，タリスマン加入时可以实现 7 人合体攻击，威力增加至 9999，浩一以外的角色消耗 D ソイル值。

# 机体奖励及改造奖励一览

| エヴァンゲリヲン新剧场版 | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| エヴァンゲリオン初号机 | 运动性 +5 照准值 +5 地形适应：陆 A |
| 全 5 改 | 运动性 +15 照准值 +15 地形适应：陆 A 射程 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 照准值 +25 地形适应：陆 S 射程 +2 |
| エヴァンゲリオン零号机 | 装甲值 +100 HP+500 资金 +10% 地形适应：陆 A |
| 全 5 改 | 装甲值 +150 HP+1000 资金 +20% 地形适应：陆 A |
| 全 10 改 | 装甲值 +200 HP+1500 资金 +30% 地形适应：陆 S |
| エヴァンゲリオン 2 号机 | 格斗武器 +100 CT 补正 +10 经验值 +10% 地形适应：陆 A |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 CT 补正 +20 经验值 +20% 地形适应：陆 A |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 CT 补正 +30 经验值 +30% 地形适应：陆 S |

| 战え!! イクサ-1 | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| イクサ-1/ イクサ-ロボ | 照准值 +5 EN+50 |
| 全 5 改 | 照准值 +15 EN+100 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 EN+150 移动力 +2 |
| イクサ-2/ イクサ-Σ | CT 补正 +10 装甲值 +100 |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 装甲值 +150 射程 +1 |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 装甲值 +200 射程 +2 |

| 冒险！イクサ-3 | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| イクサ-3 イクサ-ロボ | 经验值 +10% 运动性 +10 |
| 全 5 改 | 经验值 +20% 运动性 +15 射程 +1 |
| 全 10 改 | 经验值 +30% 运动性 +25 射程 +2 |
| アトロス | バリア 1000 特种效果无效 |
| 全 5 改 | バリア 1500 特种效果无效 移动力 +1 |
| 全 10 改 | バリア 2000 特种效果无效 移动力 +2 |

| マジンカイザー | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| マジンガ-Z | 装甲值 +150 运动性 +5 |
| 全 5 改 | 装甲值 +200 运动性 +15 |
| 全 10 改 | 装甲值 +250 运动性 +25 HP+500 |
| マジンカイザー | 装甲值 +150 运动性 +5 |
| 全 5 改 | 装甲值 +200 运动性 +15 |
| 全 10 改 | 装甲值 +250 运动性 +25 |
| グレートマジンガー (试作型) | 装甲值 +150 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 装甲值 +200 照准值 +15 |
| 全 10 改 | 装甲值 +250 照准值 +25 HP+500 |
| グレートマジンガー (真) | 装甲值 +150 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 装甲值 +200 照准值 +15 |
| 全 10 改 | 装甲值 +250 照准值 +25 |
| アフロダイ A | 资金 +10% 运动性 +5 |
| 全 5 改 | 资金 +20% 运动性 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 资金 +30% 运动性 +25 移动力 +2 バリア 2000 |
| ボスボロット | 格斗武器 +100 CT 补正 +10 地形适应：陆 A 特殊效果无效 |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 CT 补正 +20 地形适应：陆 S 特殊效果无效 |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 CT 补正 +30 地形适应：陆 S 特殊效果无效 |
| ビューナス A | 经验值 +10% 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 经验值 +20% 照准值 +15 射程 +1 |
| 全 10 改 | 经验值 +30% 照准值 +25 射程 +2 バリア 2000 |

| ガイキング | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| カイキンク | CT 补正 +10 照准值 +5 |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 照准值 +15 |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 照准值 +25 |
| ガイキング | 装甲值 +150 CT 补正 +10 |
| 全 5 改 | 装甲值 +200 CT 补正 +20 |
| 全 10 改 | 装甲值 +250 CT 补正 +30 |
| ガイキング・ザ・グレート | 装甲值 +150 运动性 +5 バリア 1000 |
| 全 5 改 | 装甲值 +200 运动性 +15 バリア 1500 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 装甲值 +250 运动性 +25 バリア 2000 移动力 +2 |
| ライキング | 运动性 +5 特殊回避 15% |
| 全 5 改 | 运动性 +15 特殊回避 25% 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 特殊回避 35% 移动力 +2 |
| バルキング | HP+1000 バリア 1000 |
| 全 5 改 | HP+1500 バリア 1500 射程 +1 |
| 全 10 改 | HP+2000 バリア 2000 射程 +2 |
| スティンガー/ スペリオルスティンガー | 运动性 +5 地形适应：空 A |
| 全 5 改 | 运动性 +15 地形适应：空 S 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 地形适应：空 S 移动力 +2 特殊回避 +35% |
| サーペント | 照准值 +5 射击武器 +100 地形适应：海 A |
| 全 5 改 | 照准值 +15 射击武器 +200 地形适应：海 S 射程 +1 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 射击武器 +300 地形适应：海 S 射程 +2 |
| キルジャガー | CT 补正 +10 资金 +10% 地形适应：陆 A 特殊回避 15% |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 资金 +20% 地形适应：陆 S 特殊回避 25% |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 资金 +30% 地形适应：陆 S 特殊回避 35% |
| クラブバンカー | HP1000 地形适应：海 A バリア 1000 特殊效果无效 |
| 全 5 改 | HP1500 地形适应：海 S バリア 1500 特殊效果无效 |
| 全 10 改 | HP2000 地形适应：海 S バリア 2000 特殊效果无效 |
| 大空魔龙 | CT 补正 +10 装甲值 +100 |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 装甲值 +150 |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 装甲值 +200 |
| 大地魔龙 | 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 照准值 +15 射程 +1 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 射程 +2 |
| 天空魔龙 | 运动性 +5 |
| 全 5 改 | 运动性 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 移动力 +2 |

| 机动战士ガンダム SEED DESTINY | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| ストライクフリーダムガンダム (宇宙) | 照准值 +5 地形适应：宇 A |
| 全 5 改 | 照准值 +15 地形适应：宇 A 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 地形适应：宇 S 移动力 +2 |
| ストライクフリーダムガンダム (地上) | 照准值 +5 地形适应：空 A |
| 全 5 改 | 照准值 +15 地形适应：空 A 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 地形适应：空 S 移动力 +2 |
| ∞ジャスティスガンダム | 运动性 +5 格斗武器 +100 地形适应：宇 A |
| 全 5 改 | 运动性 +15 格斗武器 +200 地形适应：宇 A |
| 全 10 改 | 运动性 +25 格斗武器 +300 地形适应：宇 S |
| アカツキ (オオワシ装备) | 装甲值 +100 地形适应：空 A 特殊效果无效 |
| 全 5 改 | 装甲值 +150 地形适应：空 S 特殊效果无效 |
| 全 10 改 | 装甲值 +200 地形适应：空 S 特殊效果无效 |
| アカツキ (シラヌイ装备) | 装甲值 +100 地形适应：宇 A 特殊效果无效 |
| 全 5 改 | 装甲值 +150 地形适应：宇 S 特殊效果无效 |
| 全 10 改 | 装甲值 +200 地形适应：宇 S 特殊效果无效 |
| ガイアガンダム (ステラ机) | 特殊回避 +15% 运动性 +5 地形适应：陆 A |
| 全 5 改 | 特殊回避 +25% 运动性 +15 地形适应：陆 A |
| 全 10 改 | 特殊回避 +35% 运动性 +25 地形适应：陆 S |
| ガイアガンダム (バルドフェルド机) | CT 补正 +10% 装甲值 +100 地形适应：陆 A |
| 全 5 改 | CT 补正 +20% 装甲值 +150 地形适应：陆 A |
| 全 10 改 | CT 补正 +30% 装甲值 +200 地形适应：陆 S |
| ドムトルーパー | バリア 1000 装甲值 +100 CT 补正 +10 |
| 全 5 改 | バリア 1500 装甲值 +150 CT 补正 +20 |
| 全 10 改 | バリア 2000 装甲值 +200 CT 补正 +30 |
| エールストライクガンダム | 经验值 +10% 射击武器 +100 EN+50 特殊效果无效 |
| 全 5 改 | 经验值 +20% 射击武器 +200 EN+100 特殊效果无效 |
| 全 10 改 | 经验值 +30% 射击武器 +300 EN+150 特殊效果无效 |
| エールストライクルージュ | 资金 +10% 格斗武器 +100 EN+50 特殊效果无效 |
| 全 5 改 | 资金 +20% 格斗武器 +200 EN+100 特殊效果无效 |
| 全 10 改 | 资金 +30% 格斗武器 +300 EN+150 特殊效果无效 |
| ムラサメ (バルドフェルド机) | CT 补正 +10 照准值 +5 运动性 +5 |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 照准值 +15 运动性 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 照准值 +25 运动性 +25 移动力 +2 |
| アークエンジェル | HP+500 装甲值 +100 |
| 全 5 改 | HP+1000 装甲值 +150 |
| 全 10 改 | HP+1500 装甲值 +200 |
| エターナル | EN+50 |
| 全 5 改 | EN+100 移动力 +1 |
| 全 10 改 | EN+150 移动力 +2 |
| デスティニーガンダム | CT 补正 +10 运动性 +5 地形适应：宇 A |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 运动性 +15 地形适应：宇 A |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 运动性 +25 地形适应：宇 S |
| レジェンドガンダム | 装甲值 +100 射击武器 +100 地形适应：宇 A |
| 全 5 改 | 装甲值 +150 射击武器 +200 地形适应：宇 A |
| 全 10 改 | 装甲值 +200 射击武器 +300 地形适应：宇 S |
| フォースインパルスガンダム | 运动性 +5 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 运动性 +15 照准值 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 照准值 +25 移动力 +2 |
| ブレイズザクウォーリア (アスラン机) | CT 补正 +10 格斗武器 +100 经验值 +10% |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 格斗武器 +200 经验值 +20% |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 格斗武器 +300 经验值 +30% 装甲值 +200 |
| ガナーザクウォーリア (ルナマリア机) | 资金 +10% HP+500 EN+50 |
| 全 5 改 | 资金 +20% HP+1000 EN+100 |
| 全 10 改 | 资金 +30% HP+1500 EN+150 射程 +1 |
| ブレイズザクファントム (レイ机) | 装甲值 +100 EN+50 CT 补正 +10 |
| 全 5 改 | 装甲值 +150 EN+100 CT 补正 +20 |
| 全 10 改 | 装甲值 +200 EN+150 CT 补正 +30 HP+1500 |
| ブレイズザクファントム (ハイネ机) | 运动性 +5 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 运动性 +15 照准值 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 照准值 +25 移动力 +2 特殊回避 35% |
| グフイグナイテッド (ハイネ机) | 运动性 +5 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 运动性 +15 照准值 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 照准值 +25 移动力 +2 特殊回避 35% |
| グフイグナイテッド (イザーク机) | 格斗武器 +100 装甲值 +100 CT 补正 +10 |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 装甲值 +150 CT 补正 +20 |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 装甲值 +200 CT 补正 +30 移动力 +1 |
| デュエルガンダム (AS) | 格斗武器 +100 装甲值 +100 HP+500 CT 补正 +10 |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 装甲值 +150 HP+1000 CT 补正 +20 |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 装甲值 +200 HP+1500 CT 补正 +30 |
| バスターガンダム | 射击武器 +100 照准值 +5 装甲值 +100 |
| 全 5 改 | 射击武器 +200 照准值 +15 装甲值 +150 射程 +1 |
| 全 10 改 | 射击武器 +300 照准值 +25 装甲值 +200 射程 +2 |
| ミネルバ | 照准值 +5 射击武器 +100 |
| 全 5 改 | 照准值 +15 射击武器 +200 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 射击武器 +300 |

| 钢铁神ジ ー グ | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| 钢铁ジ ー グ | 运动性 +5 格斗武器 +100 |
| 全 5 改 | 运动性 +15 格斗武器 +200 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 格斗武器 +300 移动力 +1 |
| 磁伟俱 | 照准值 +5 格斗武器 +100 |
| 全 5 改 | 照准值 +15 格斗武器 +200 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 格斗武器 +300 移动力 +1 |
| ビッグシュ ー ター（新） | 资金 +10% EN+50 |
| 全 5 改 | 资金 +20% EN+100 地形适应：空 A |
| 全 10 改 | 资金 +30% EN+150 地形适应：空 S バリア 2000 |
| ビッグシュ ー ター（旧） | 经验值 +10 EN+50 |
| 全 5 改 | 经验值 +20 EN+100 地形适应：空 A |
| 全 10 改 | 经验值 +30 EN+150 地形适应：空 S バリア 2000 |
| ビルドエンジェル | 特殊回避 15% 地形适应：空 A 地形适应：宇 A |
| 全 5 改 | 特殊回避 25% 地形适应：空 S 地形适应：宇 S 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 特殊回避 35% 地形适应：空 S 地形适应：宇 S 移动力 +2 |

| マクロス F | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| VF–25F メサイア | 运动性 +5 CT 补正 +10 |
| 全 5 改 | 运动性 +15 CT 补正 +20 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 CT 补正 +30 移动力 +2 |
| VF–25S メサイア | 装甲值 +100 HP+500 |
| 全 5 改 | 装甲值 +150 HP+1000 |
| 全 10 改 | 装甲值 +200 HP+1500 CT 补正 +30 |
| VF–25G メサイア | 照准值 +5 射击武器 +100 |
| 全 5 改 | 照准值 +15 射击武器 +200 射程 +1 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 射击武器 +300 射程 +2 |
| RVF–25 メサイア | 资金 +10% EN+50 特殊效果无效 |
| 全 5 改 | 资金 +20% EN+100 特殊效果无效 |
| 全 10 改 | 资金 +30% EN+150 特殊效果无效 |
| クァドラン ・ レア | CT 补正 +10 运动性 +5 经验值 +10% |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 运动性 +15 经验值 +20% |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 运动性 +25 经验值 +30% 移动力 +1 |
| クラン ・ クラン | CT 补正 +10 运动性 +5 资金 +10% |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 运动性 +15 资金 +20% |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 运动性 +25 资金 +30% 射程 +1 |
| VB–6 ケ ー ニッヒモンスター | HP+500 バリア 1000 照准值 +5 |
| 全 5 改 | HP+1000 バリア 1500 照准值 +15 |
| 全 10 改 | HP+1500 バリア 2000 照准值 +25 射程 +1 |
| マクロス ・ クォ ー ター | HP+500 |
| 全 5 改 | HP+1000 移动力 +1 |
| 全 10 改 | HP+1500 移动力 +2 |
| VF–27γ ルシファ ー | 特殊回避 15% 运动性 +5 |
| 全 5 改 | 特殊回避 25% 运动性 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 特殊回避 35% 运动性 +25 移动力 +2 |

| 铁のラインバレル | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| ラインバレル | 格斗武器 +100 运动性 +5 |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 运动性 +15 |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 运动性 +25 地形适应：空 A |
| ヴァ ー ダント | CT 补正 +10 特殊回避 15% |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 特殊回避 25% |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 特殊回避 35% 地形适应：空 A |
| ハインド ・ カインド | 装甲值 +100 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 装甲值 +150 照准值 +15 射程 +1 |
| 全 10 改 | 装甲值 +200 照准值 +25 射程 +2 |
| ペインキラ ー | 资金 +10% EN+50 バリア 1000 |
| 全 5 改 | 资金 +20% EN+100 バリア 1500 |
| 全 10 改 | 资金 +30% EN+150 バリア 2000 地形适应：空 A |
| ディスイ ー ブ | HP+500 经验值 +10% 特殊效果无效 |
| 全 5 改 | HP+1000 经验值 +20% 特殊效果无效 |

| 神魂合体ゴ ー ダンナ ー!! | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| ゴ ー ダンナ ーTDM（ネオオクサ ー） | 格斗武器 +100 装甲值 +100 照准值 +5 合体 |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 装甲值 +150 照准值 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 装甲值 +200 照准值 +25 移动力 +2 |
| ゴ ー ダンナ ーTDM（ゴ ー オクサ ー） | 格斗武器 +100 装甲值 +100 运动性 +5 合体 |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 装甲值 +150 运动性 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 装甲值 +200 运动性 +25 移动力 +2 |
| ゴ ー ダンナ ー | 格斗武器 +100 装甲值 +150 EN+50 |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 装甲值 +150 EN+100 |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 装甲值 +200 EN+150 |
| ネオオクサ ー | CT 补正 +10 照准值 +5 经验值 +20% |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 照准值 +15 经验值 +20% 射程 +1 |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 照准值 +25 经验值 +30% 射程 +2 |
| ゴ ー オクサ ー | 运动性 +5 资金 +10% |
| 全 5 改 | 运动性 +15 资金 +20% 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 资金 +30% 移动力 +2 |
| コアガンナ ー | 照准值 +5 CT 补正 +10 地形适应：陆 A |
| 全 5 改 | 照准值 +15 CT 补正 +20 地形适应：陆 S |
| 全 10 改 | 照准值 +25 CT 补正 +30 地形适应：陆 S |
| G ガンナ ー | 射击武器 +100 HP+1000 |
| 全 5 改 | 射击武器 +200 HP+1500 射程 +1 |
| 全 10 改 | 射击武器 +300 HP+2000 射程 +2 |
| G ゼロガンナ ー | 射击武器 +100 HP+1000 地形适应：海 A |
| 全 5 改 | 射击武器 +200 HP+1500 地形适应：海 S 射程 +1 |
| 全 10 改 | 射击武器 +300 HP+2000 地形适应：海 S 射程 +2 |
| ブレイドガイナ ーTDM | 格斗武器 +100 装甲值 +100 EN+50 |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 装甲值 +150 EN+100 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 装甲值 +200 EN+150 移动力 +2 |
| | 格斗武器 +100 装甲值 +100 地形适应：陆 A 特殊回避 15% |
| 全 5 改 | 格斗武器 +200 装甲值 +150 地形适应：陆 A 特殊回避 25% |
| 全 10 改 | 格斗武器 +300 装甲值 +200 地形适应：陆 S 特殊回避 35% |
| コスモダイバ ー | 资金 +10% バリア 1000 地形适应：海 A 地形适应：宇 A |
| 全 5 改 | 资金 +20% バリア 1500 地形适应：海 S 地形适应：宇 S |
| 全 10 改 | 资金 +30% バリア 2000 地形适应：海 S 地形适应：宇 S |
| セレブレイダ ー | 经验值 +10% EN+50 地形适应：海 A |
| 全 5 改 | 经验值 +20% EN+100 地形适应：海 S 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 经验值 +30% EN+150 地形适应：海 S 移动力 +2 |

| 兽装机攻ダンクーガノヴァ | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| ダンクーガノヴァ | CT 补正 +10 装甲值 +100 照准值 +5 |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 装甲值 +150 照准值 +15 |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 装甲值 +200 照准值 +25 |
| ダンクーガノヴァ ・ マックスゴッド | CT 补正 +10 装甲值 +100 运动性 +5 |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 装甲值 +150 运动性 +15 移动力 +1 |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 装甲值 +200 运动性 +25 移动力 +2 |
| R– ダイガン | 运动性 +5 EN+50 地形适应：空 A |
| 全 5 改 | 运动性 +15 EN+100 地形适应：空 S 移动力 +1 |
| 全 10 改 | 运动性 +25 EN+150 地形适应：空 S 移动力 +2 |

| 新机动战记ガンダム W | |
|---|---|
| 机体名 | 奖励 |
| ウイングガンダムゼロ | 照准值 +5 地形适应：空 A |
| 全 5 改 | 照准值 +15 地形适应：空 A 射程 +1 |
| 全 10 改 | 照准值 +25 地形适应：空 S 射程 +2 |
| ガンダムデスサイズヘル | CT 补正 +10 格斗武器 +100 地形适应：海 A |
| 全 5 改 | CT 补正 +20 格斗武器 +200 地形适应：海 S |
| 全 10 改 | CT 补正 +30 格斗武器 +300 地形适应：海 S |
| ガンダムヘビ ー アー ムズ改 | 射击武器 +100 照准值 +5 |
| 全 5 改 | 射击武器 +200 照准值 +15 射程 +1 |

| 村长关键任务 ·5★ | |
|---|---|
| 任务名 | 要点解说 |
| 漆黑の影 | 狩猎迅龙一头，对手速度快，一旦进入虚弱状态不要给它恢复的机会 |
| 冰牙龙ベリオロス！ | 狩猎冰牙龙一头，攻击高，推荐携带能防御的武器战斗 |
| 胁威！火山の铁槌！ | 狩猎铁槌龙一头，多攻击其肉质较软的爪部位 |
| 空の王者リオレウス！ | 狩猎雄火龙一头，推荐携带ウチケシの实解除状态 |
| 浑身のドボルベルク | 狩猎尾槌龙一头，对手动作慢，推荐使用远程武器 |

| 村长关键任务 ·6★ | |
|---|---|
| 任务名 | 要点解说 |
| 砂原の角龙を狩れ！ | 狩猎角龙一头，携带闪光和音爆降低难度 |
| 轰龙迎击战 | 狩猎轰龙一头，发怒后多使用闪光牵制 |
| 火の海に栖む龙！ | 狩猎炎戈龙一头，多携带ウチケシの实解除状态 |
| 大砂漠の宴！！ | 6★紧急任务，狩猎峰山龙一头 |

# 战斗画面说明

## 1 猎人的体力

绿色的长条是猎人的体力，基础体力值是 100，通过药品、温泉或技能可以提升体力上限，最高 150 点。受到伤害后体力会降低，除了直接减去的血量外，还有一部分红色血条，在不受到攻击的前提下，红血会徐徐恢复，直到都变成绿色血条为止；如果受到攻击的话，会直接从当前绿色血条开始计算伤害值，当前红色血条直接废除，并且产生新的红色血条。回复速度增加的技能可以加快红血变回绿血的速度。

## 2 猎人的耐力

黄色长条是猎人的耐力，基础耐力值是 100，通过食用道具可以增加耐力上限，最高 150 点。猎人的某些攻击动作，比如锤子的蓄力、长枪的突进和斧子的左右挥击会消耗耐力，猎人的跑动、滚动、踏步和防御同样会消耗耐力。如果耐力不足是不能防御高强度的攻击的。只要不做以上的动作，耐力就会快速回满。在任务中，经过一定的时间猎人耐力上限会下降，一次 25 点。

## 3 武器斩味

只有携带剑士风格装备时才会显示的数值，武器数据中的斩味颜色与显示在画面上的刀形状图标泛出的光相同。

## 4 特殊槽

使用太刀、双剑、斩击斧、狩猎笛、弓弩等带有特殊条件的武器时才会出现的槽，每种武器的槽外观各不相同。

## 5 计时器

任务的时间，和普通的表盘相似，但是只有分针从 12 点位置开始走，5 分钟时针走一个大格，到短针所在位置时任务时间结束。

## 6 猎人信息

猎人和同伴的名字、使用的武器图标以及当前的状态。人物的颜色与迷你地图上的箭头颜色相同。名字右边出现红色眼睛表示该猎人与大型怪物在同一个区内并且已经被发现，名字后面的小图标代表着猎人的状态。

## 7 地图

当前任务所在的地图，拥有“地图常备”技能或拿了支给箱中的地图就会显示整个题图，如果没有就只显示以玩家为中心的一个圆形范围内的地图。使用染色玉扔中大型怪物、发动了自动标记技能或者使用千里眼药可以看到大型怪物。

## 8 道具栏

显示当前选中的道具，纳刀状态下可以直接使用该道具，片手剑出刀状态可以使用。镐和虫网等采集道具不需要调到当前使用位置也可以在接近采集点时直接使用，如果是射手风格，在道具栏上方还会显示弹药栏。

# 状态说明

| 狩猎笛效果 | | |
|---|---|---|
| 图标 | 名称 | 效果 |
| | 强化自身 | 移动速度提升，攻击不会弹刀 |
| | 体力 UP | 增加体力最大上限 |
| | 风压无效 | 不会受到风压影响 |
| | 加护 | 一定几率使所受的伤害减少 |
| | 听觉保护 | 不会被怪物的咆哮所影响 |
| | 气绝无效 | 不会进入眩晕状态 |
| | 麻痹无效 | 不会进入麻痹状态 |
| | 耐震 | 不会受到地震效果的影响 |
| | 属性值 UP | 武器的火、冰、水、雷、龙的效果提升 |
| | 火耐性 UP | 火抗性提升 |
| | 水耐性 UP | 水抗性提升 |
| | 雷耐性 UP | 雷抗性提升 |
| | 冰耐性 UP | 冰抗性提升 |
| | 龙耐性 UP | 龙抗性提升 |
| | 泥 & 雪无效 | 不会被雪和泥所困 |

| 普通效果 | | |
|---|---|---|
| 图标 | 名称 | 效果 |
| | 怪物警戒 | 大型怪物进入警戒状态，随时会发现玩家 |
| | 怪物战斗 | 和大型怪物进入交战状态 |
| | 攻击力 UP | 攻击力上升中 |
| | 贯通力 UP | 斩味上升中 |
| | 防御力 UP | 防御力上升中 |
| | 防御力 DOWN【小】 | 防御力下降 |
| | 全耐性 DOWN【小】 | 全属性抗性 −10 |
| | 全耐性 DOWN【大】 | 全属性抗性 −30 |
| | 寒无效 | 不会受到严寒天气的影响，在严寒天气下耐力最大值降低速度加快 |
| | 暑无效 | 不会受到酷暑天气的影响，在酷暑天气下体力会徐徐下降 |
| | 回复力 UP | 体力从绿血回复到红学的速度加快 |
| | 干扰无效 | 采集素材和攀爬时受到攻击不会产生硬直 |
| | 毒 | 进入中毒状态，体力徐徐减少（变成红血），根据毒的强弱持续时间会变化，使用解毒药能解除状态 |

| 普通效果 | | |
|---|---|---|
| 图标 | 名称 | 效果 |
| | 麻痹 | 受到敌人的麻痹攻击，猎人倒地身体一定时间内无法动弹，吹飞攻击可以解除，按键、摇动左摇杆可以减少麻痹持续时间 |
| | 气绝 | 连续受到怪物的攻击，一定时间内站在原地无法移动。任何攻击都可以解除，按键、摇动摇杆可以减少眩晕时间 |
| | 睡眠 | 中招初期可以缓慢移动，最后倒地睡着。在可以移动的过程中使用元气ドリンク，受到任何攻击，按键、摇动摇杆可以减少睡眠时间 |
| | 部分道具使用不能 | 被臭气包裹全身，可以移动，使用消臭玉或经过一段时间恢复 |
| | 被雪包裹 | 被雪包裹，可以缓慢移动，但是不能攻击。使用消散剂，受到任何攻击、连打按键可以减少持续时间 |
| | 被泥包裹 | 被泥裹，可以缓慢移动，但是不能攻击。使用消散剂，受到任何攻击、连打按键可以减少持续时间 |
| | 木天蓼包围 | 被マタタビ爆弹的烟雾卷入，成为艾露猫的攻击目标，只能回帐篷睡觉解除 |
| | 吸血 | 被毒虫幼虫ギィギ吸附，体力徐徐减少，连续采取回避行动可以将ギィギ甩掉 |
| | 火属性异常小、大 | 生命值徐徐减少。小：15 秒；大：30 秒（持续时间）。使用ウチケシの实解除效果，或者跳入水中 |
| | 水属性异常小、大 | 耐力回复速度降为 1／4，强走药的持续时间减少速度变为 2 倍。小：30 秒；大：1 分钟。使用ウチケシの实解除 |
| | 冰属性异常小、大 | 回避和防御行动意外的消耗耐力的行动消耗量 3 倍以上。小：1 分钟；大：2 分钟。使用ウチケシの实解除 |
| | 雷属性异常小、大 | 更容易进入气绝状态。小：30 秒；大：1 分钟。使用ウチケシの实解除 |

## 临时小包

临时小包能让猎人多携带一个版面、也就是 8 种道具。它只能在任务中领取，就算猎人在出发时全身塞满道具，也不用担心采集到的素材没地方放了。任务结束后，临时小包里的道具会自动转移到自宅的道具箱里，非常方便。

## 采集素材

除了通过狩猎获得怪物的素材外，游戏中大部分素材还需要玩家自己在任务中收集。本作加入提示图标系统，只要玩家走近普通采集点、需要使用道具的采集点以及可以攀登的特殊地形时，猎人的头上会浮现出提示图标，这时只要按下特定〇键猎人就会自动进行采集工作，不仅节省了替换道具的时间，还能给予新手猎人采集提示。

## 木桶快件

由黑猫猫次郎经营的快件传递业务，只要和营地中的猫次郎对话，就能选择把身上的道具存放在它那里，并让其送回自宅，需要注意的是，在任务中只能使用一次木桶快件。

# PSP 版新增怪物狩猎指南

注：弱点属性中，最前边的是吸收伤害最多的属性。

## 狩猎的基础知识

**怪物的耐力：**怪物的奔跑、攻击等行为都会降低它们的耐力值，当耐力值下降到最低点时，怪物会进入疲劳状态。怪物如果出现流口水、在原地发呆等异常行为，就是进入疲劳状态。在该状态下的怪物行动速度会下降，也无法使用一些强力招式，比如轰龙使用龙车时会摔倒。大型怪物进入疲劳状态后会换区，通过捕食动物等行为恢复耐力，此时一定要提前到达怪物所在区域，并全力攻击怪物阻止其恢复耐力（猛殴怪物的弱点部位，大部分通过捕食恢复的怪物以头部为主）。只要让怪物始终处于疲劳状态，能让狩猎过程变得十分轻松。

**飞扑：**需要在与大型怪物交战中背对怪物跑动，人物会踮起脚尖做出与其他时候跑步姿势不同的动作。在这种状态下按回避键 X 就可以使出飞扑，飞扑在跳起到落地这段时间中猎人处于无敌状态，可以利用此技巧躲避大部分怪物的咆哮、炎戈龙的喷射等较难躲避的招式。不过需要注意的是，飞扑落地到起身的这段时间内猎人会被攻击到，因此这招不适合躲避例如轰龙的多连龙车这类持续时间久的招式。陆地上的滚动、侧移、后跳和水中的回避行动等也是有一定的无敌时间的，但是非常短，不配合回避性能增加的前提下，只有非常强的猎人才可以通过这些超短的无敌时间躲避敌人的攻击。

**部位破坏：**大部分怪物都有自身的弱点部位和可破坏部位，破坏这些部位后能使战斗变得更加轻松，比如切断火龙的尾巴后，火龙的甩尾、后空翻的招式威胁就会变小。需要注意的是，部分怪物的一些部位需要特定属性才能破坏，比如土砂龙的头部只有打击属性的攻击才能破坏，尾巴则只有切断属性的攻击才能破坏。因此想要全破怪物，就必须在团队配置上下一番功夫。

**捕获：**除了杀死怪物外，捕获怪物也是一种重要的狩猎方式，虽然捕获后无法在怪物身上剥夺素材，但任务结束后给予的报酬却比杀死怪物多出不少。当怪物进入临死状态（HP20% 以下）时走路会变瘸，此时就可以捕获怪物了，只要让怪物落入事先布置好的陷阱中，并向它们投抛 2 颗捕获用麻醉玉就能完成捕获。需要注意的是，不吃陷阱的怪物无法捕获。

## 青熊兽 アオアシラ

| 弱点 | 火、雷 | 可破坏部位 | 爪 |
|---|---|---|---|

**爪击：**通常都在站立咆哮后出招，提前绕背攻击即可。

**熊抱：**张开双手扑向猎人，被抓住后会进入束缚状态，需要连打按键挣脱，同样提前绕背躲避。

**回身爪击：**猎人攻击背后时才会使用，出招速度快，所幸攻击力不高。

**连续爪击：**暴怒状态下连续挥出四下，硬直大，对技术有信心的不妨跟在身后蹭刀。

**冲撞：**有明显准备动作，看其趴下蓄力就可以准备躲避了。

### 基本战术

青熊兽在本作中以绝对的优势超越狗龙王和野猪王，成为游戏中最弱的怪物。青熊兽的行动缓慢，攻击前还会做出大硬直的准备动作，近战猎人大可不必担心被它的攻击打到。惟一要注意的就是回身爪击，速度很快，幸亏攻击力不高。

青熊兽的爪肉质较硬，初期斩味低的时候攻击该部位会产生弹刀，推荐攻击它的上半身。

## 野猪王 ドスファンゴ

| 弱点 | 雷、火 | 可破坏部位 | 无 |
|---|---|---|---|

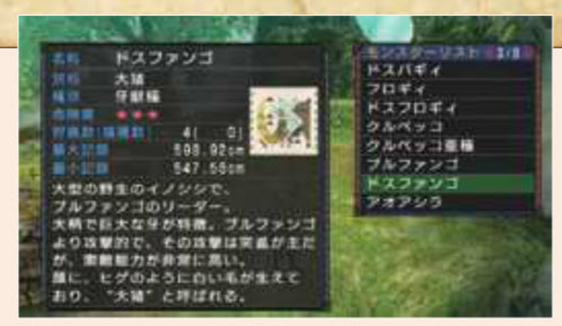
**冲撞：**不蓄力直接冲撞，对远程猎人威胁较大，最好方法是看其转身后立马绕背。

**蓄力冲撞：**蓄力大力冲撞，攻击虽高但准备时间长，有充足时间躲避。

**牙攻击：**用牙齿攻击身边的猎人，判定有两次，看其疯狂摆动头部就远离或绕背。

### 基本战术

野猪王对 PSP 猎人玩家来说算是老朋友了，其招式没有多大变化，和它战斗只要保证不站在其正前方就完全没有危险。




TIPS 关于笛子，推荐使用昆虫素材制作的笛子，套装方面则推荐彩鸟套，昆虫笛能吹出回复体力的音色，在多少狩猎的开荒过程中十分有用。

## 毒狗龙王 ドスフロギィ

| 弱点 | 冰，水 | 可破坏部位 | 头 |
|---|---|---|---|

**撕咬：**向前撕咬，范围小，攻击低。
**甩尾：**准备动作明显，身体移动幅度大，利用翻滚躲避即可。
**侧撞：**准备时间很长，类似水龙的铁山靠，提前躲避。
**鸣叫：**呼唤大批杂兵前来助阵，使用近战武器的话推荐无视这招，并趁机狂攻。
**喷毒：**威胁最大的一招，一旦中招要马上使用解毒药恢复异常状态。

**基本战术**

从村 2 星开始出现的怪物，攻击方式和狗龙王大同小异，会吐出剧毒气体攻击猎人，只要多携带解毒药，对付它并不会太难。

## 白兔兽 ウルクスス

| 弱点 | 火、雷 | 可破坏部位 | 耳朵 |
|---|---|---|---|

**滑动冲撞：**白兔兽的招牌动作，以腹部作为滑板朝猎人冲撞，速度很快，看其四脚着地做出准备动作就要提前回避。暴怒状态下滑动距离延长；疲劳状态下滑动后容易摔倒，是攻击的好时机。
**滑动爪击：**滑动后回身使用爪子攻击，动作很明显，看其回身离开侧移回避。
**360° 转圈：**以当前位置为轴心，划出圆形的轨迹，速度快，近战猎人要及时拉开距离。
**扔冰：**掀起冰块攻击猎人，暴怒状态下会连续扔出两个。

**基本战术**

攻击方式和青熊兽相似，近战攻击以用爪拍击为主。比较有威胁的招式是滑行冲撞和原地 360° 转圈。它的腹部十分坚硬，第一次遇到它时推荐以攻击背部为主。

## 潜口龙 ハプルボッカ

| 弱点 | 冰、雷 | 可破坏部位 | 嘴里的肉球、头部、爪 |
|---|---|---|---|

**冲撞：**从沙中露出头部，张开大嘴朝猎人发动冲撞。远程猎人此时可以攻击其嘴里的肉球，成功命中后潜口龙会抽搐一下，可以趁其抽搐之时回避逃走；如果把爆弹放置在其冲撞的路线上，它会把爆弹吞食。
**吐沙：**露出头部后开始吞食沙子，之后喷出沙子攻击猎人，在暴怒状态下会进行大约 200° 的旋转，其背后是攻击死角。
**喷沙：**抬起身体重压地面，使身后的沙尘纷纷飞起攻击猎人，攻击速度快，站其身后几乎没有躲避的可能。
**飞扑：**从沙中高高跃起，张开大嘴朝猎人扑来，比起冲撞速度更快，侧移躲避。
**跳跃攻击：**潜入沙中，再从沙中飞跃而出攻击猎人。攻击前潜口龙所在位置会出现小型喷泉，被当做目标的猎人脚下沙子会剧烈震动，看到如此明显的攻击预兆，还不赶快逃离？

**基本战术**

潜口龙和之前作品中的沙龙类似，始终躲藏在沙漠中，如果没有音爆弹将其轰出，猎人会处于较为被动的地位。值得一提的是，如果在其前进路线中放置爆弹，它会将爆弹吞食，当爆弹爆炸后潜口龙会进入长时间硬直，此时可以靠近它通过连打〇键将其钓出。

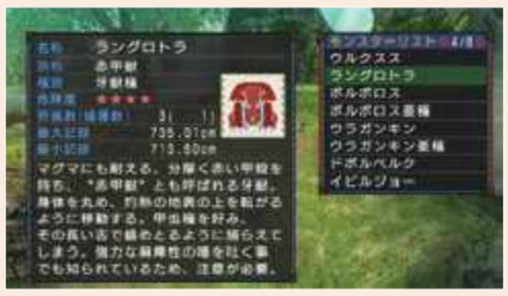
## 赤甲兽 ラングロトラ

| 弱点 | 水、冰 | 可破坏部位 | 背部 |
|---|---|---|---|

**舌攻击：**伸出长长的舌头攻击敌人，攻击距离远，速度快，不过攻击力很低。
**翻滚：**蜷起身体，利用坚硬的甲壳滚向猎人，按轨迹分为前滚、后滚、Z 字型几种，其中要注意后滚攻击，看其站立身体并向后倾斜就要及时拉开距离。
**唾液攻击：**吐出带有麻痹成分的液体，碰到后猎人会进入麻痹状态，不过唾液的落点是固定的，比较容易识破。
**臭气攻击：**喷出臭气十足的气体攻击猎人，被击中后会进入异常状态，无法使用回复道具，只能通过消臭玉或经过一段时间解除。

**基本战术**

赤甲兽在初期算是比较强的怪物，主要是其背部甲壳过硬，即使是绿斩也会出现弹刀现象，因此和它战斗应以攻击柔软的腹部为主。剑士风格的猎人要注意其向后方的翻滚攻击，发动速度快且威力较大，攻击时不要太过贪刀。其余攻击则可以通过飞扑躲避。




## 雷狼龙 ジンオウガ

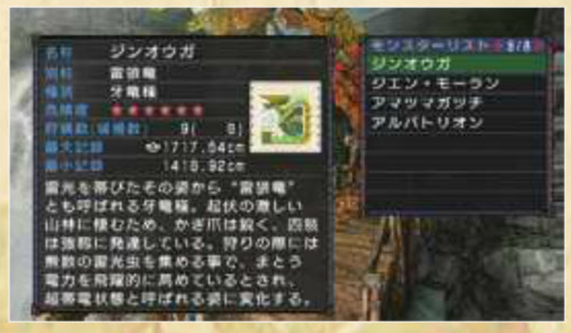
| 弱点 | 冰、火、水 | 可破坏部位 | 头、尾 |
|---|---|---|---|

**连续爪击：**到猎人面前使用连续爪击，利用翻滚躲过第一下后先不要着急，等其抬起手准备下一次爪击时再利用翻滚躲过连击，进入暴怒状态后会连续拍击三下。不要妄想用飞扑躲过此招，在地上的时候很容易被接下来的爪击打到。
**蓄电：**站在原地蓄积电流，一共能蓄积三次，第 2 次和第 3 次蓄电完成后雷狼龙身体周围会出现闪电攻击猎人。每蓄积成功一次雷狼龙的能力提升一次，蓄满后雷狼龙的所有攻击都附带雷异常状态。由于其蓄电时是停止不动的，不要放过攻击机会，如果能将其打出硬直可以强制中断蓄电。
**电球攻击：**全身带电跳到空中向远处丢出两发电球，电球的飞行轨迹不是直线，建议远程猎人看到雷狼龙跳起后马上接近雷狼龙。
**旋转升空：**类似轰龙的 360° 转身，只不过对空中也有判定，攻击范围广，看其作出蓄力准备动作就要提前远离。
**尾巴拍击：**跳到高空中使用尾巴攻击猎人，准备时间长，使用后雷狼龙会进入长时间硬直，是攻击的好时机。

**基本战术**

雷狼龙是《MHP3》的标志性怪物，和轰龙这种硬派怪物不同，雷狼龙的攻击力不高，招式也略显花俏，初次接触的玩家可能不知道从何下手。雷狼龙蓄电时是绝佳的攻击时机，可以对其头部或者尾巴进行猛攻，将其打出硬直就能强制中断蓄电，由于蓄电后的雷狼龙攻击附带异常状态，因此ウチケシの实是狩猎雷狼龙必不可少的道具。

使用远程武器（重弩除外）对付雷狼龙比较轻松，可以直接无视它绝大部分的招式，只要专心留意它的丢电球和连续爪击，当雷狼龙进入蓄电状态后，远程武器还能无视它蓄电完成后的闪电继续攻击（推荐先消耗它的耐力，弩打灭气弹，弓用曲射）。



## 尾槌龙　ドボルベルク

| 弱点 | 火、雷、冰 | 可破坏部位 | 角、背部、尾（可破坏两次） |
|---|---|---|---|

**旋转攻击：**以自身为轴心开始旋转，持续时间长，近战猎人可以趁机跑到其双脚位置攻击。进入暴怒状态时，在最后尾槌龙会跳到高空并砸下，对远程猎人威胁较高。虚弱状态下尾槌龙使用这招会摔倒。

**龙车：**很像角龙的龙车，将双角对准猎人并朝猎人冲撞，被击中后会被抛向高空。不过尾槌龙的行动速度缓慢，有充足的时间躲开。

**甩尾砸地：**尾巴左右砸地，有两次判定，虽然攻击力高但速度很慢，有充足的时间躲避。

### 基本战术

尾槌龙的行动速度缓慢，远近武器都能有较高效率攻击到它。战斗中尾槌龙最常使用的就是旋转攻击

## 峰山龙　峰山竜ジエン・モ-ラン

| 弱点 | 龙、冰 | 可破坏部位 | 双牙、后背的两个弱点、两腕 |
|---|---|---|---|

登场于村长的 6 星紧急任务，峰山龙这个大家伙是相当于之前作品中老山龙的存在，和讨伐老山龙途中枯燥无味的过程相比，峰山龙明显有趣的多。和峰山龙的对决在特殊地图的大沙漠中进行，分为两个部分，每个部分有 15 分钟的战斗时间。虽然任务条件是击退峰山龙，但我们的最终目标自然是在 30 分钟内杀死峰山龙，如果武器输出不够无法击杀它，撑到任务时间结束时，给予峰山龙的伤害足够也算完成任务。如果 30 分钟内伤害不足或者 30 分钟内峰山龙将船破坏掉就算任务失败，击龙船的耐久值可以在暂停菜单查看。

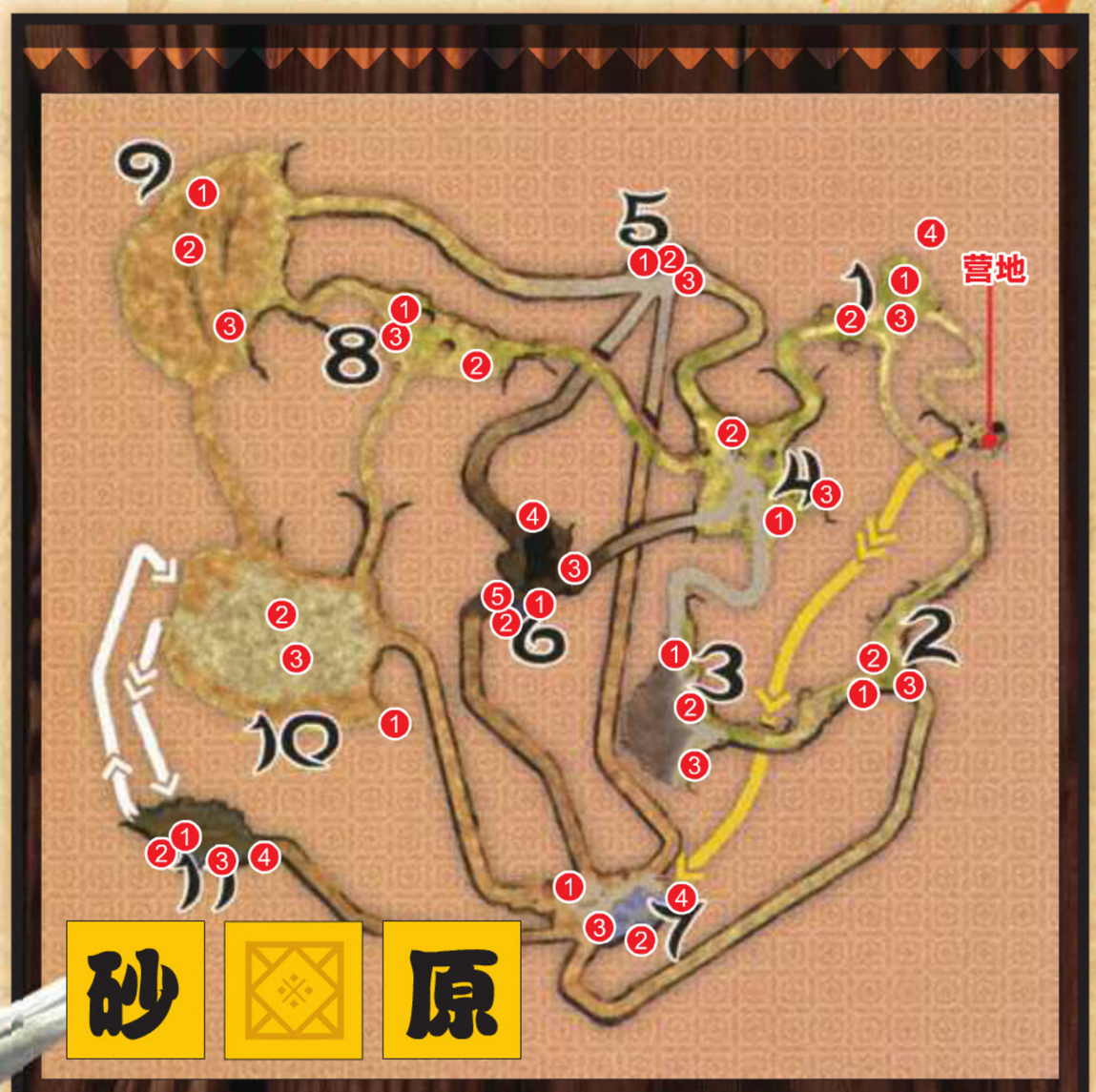
第一部分的战斗比较复杂，玩家在高速行驶的击龙船上与之对决，先把箱子里的补给品拿上，特别不要忘记“バリスタ用束缚弹”。从楼梯上到甲板后无法自主回到船舱，这时候峰山龙会出现在船的左右两侧，从船尾抱大炮弹在大炮旁按键就能使用炮弹攻击；船头下面可以收集バリスタ弹，携带上限为 10 个，收集满后在弩炮处调出使用，可以以射击它的大牙为主；由于在第一部分随从猫也会搬运炸弹协助战斗，因此难度比家用机版会低很多。

当战斗经过一段时间后峰山龙会靠近船，如果发现峰山龙要攻击船体，就马上在弩炮处使用“バリスタ用束缚弹”束缚峰山龙，使它在一段时间内无法行动。此时如果出现巨大的红色箭头标注，就代表可以跳上峰山龙后背。跳上后有 4 个采矿点，一共可以挖 8 次，不要错过，还要抓紧时间攻击鳍上的两个颜色不一样的石头状弱点部位，斩味较弱时只有弱点不会弹刀，两个弱点部位都要尽力打破；第一阶段的船头和第二阶段的船侧身有击龙枪，按钮在船头上方，第一阶段当峰山龙跑到船头时使用，第二阶段等它靠近击龙船时就可以使用了。被甩下来，或者在船上被打飞，猎人就会落到沙上，这时候会自动爬绳索，到船边按键回到船舱内，出船继续战斗！

第二阶段的战斗比较特殊，前半段猎人要自己上前和峰山龙战斗，当峰山龙靠近船体后使用炮弹进攻，杀死后头部和身体都可以剥取素材，是分开的。

## 全地图信息（集会下位 / 村长）

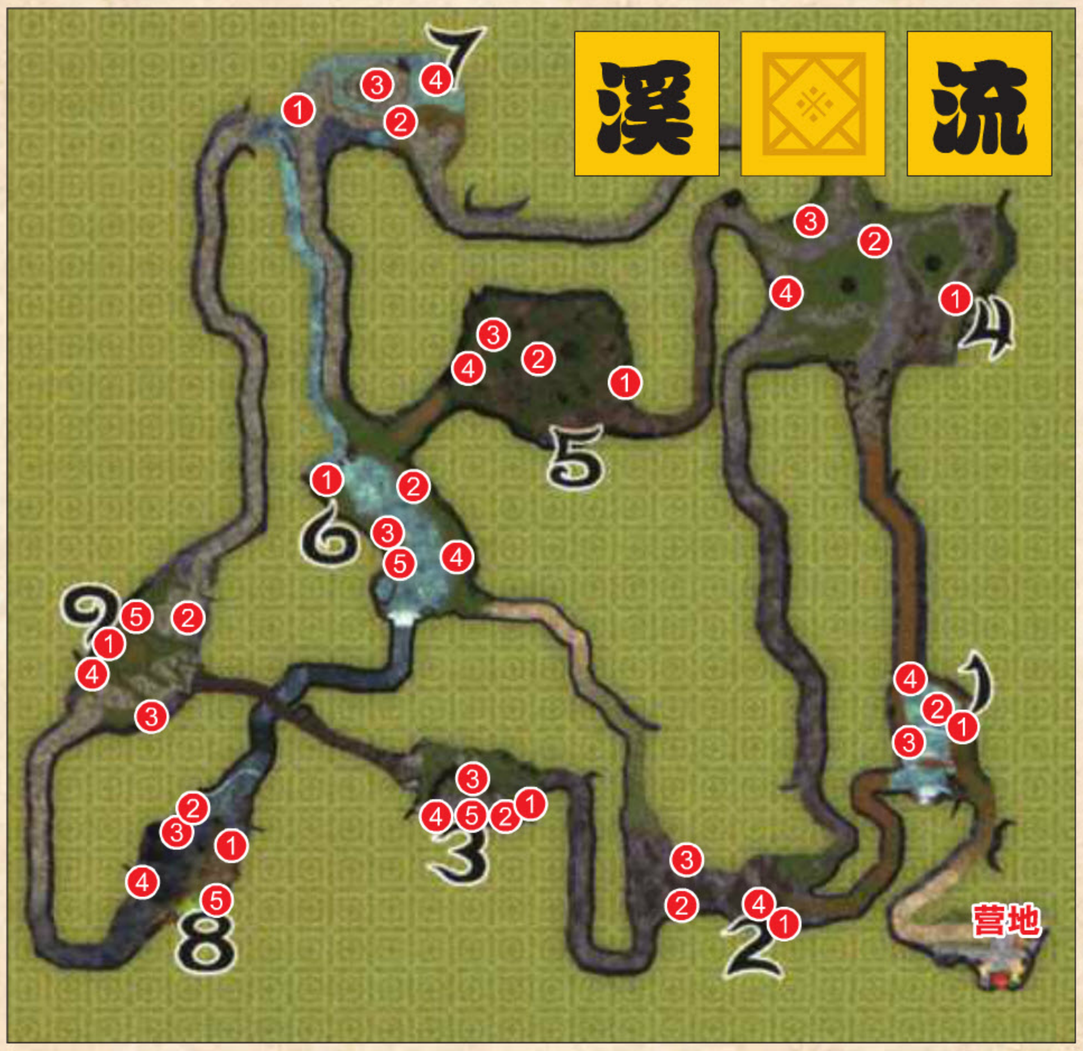
※红色字体为精算道具，任务结束时自动回收，括号内的数值为换算后的农场点数。




和以往一样，前往砂原探险需要带不同的饮料。白天前往地图中的 8、9、10 区需要带冷饮抗暑，夜晚前往这三个区则需要带热饮御寒。另外，从营地帐篷背后的狗洞可以直接前往 7 区，是一条非常实用的捷径。

| 1 区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | ペイントの实、カクサンの实、火药草、ツタの叶、ウチケシの实 |
| ② | 采取 | 砾石、石ころ |
| ③ | 捕虫 | 不死虫、にが虫、雷光虫、虫の死骸、ロイヤルカブト（170） |
| 2 区 | | |
| ① | 采取 | 钓りミミズ、石ころ |
| ② | 采取 | 药草、トウガラシ、マタタビ |
| ③ | 捕虫 | セッチヤクロアリ、イレグイモムシ、雷光虫、虫の死骸、にが虫 |
| 3 区 | | |
| ① | 采取 | 霜ふり草、トウガラシ、药草 |
| ② | 采取 | ペイントの实、カクサンの实、ツラヌキの实 |
| ③ | 采取 | 火药草、ネムリ草、ツラヌキの实 |
| 4 区 | | |
| ① | 采取 | 药草、トウガラシ、マタタビ |
| ② | 挖掘 | 砾石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、龙骨结晶 |
| ③ | 挖掘 | マカライト矿石、砾石、大地の结晶、石ころ |
| ④ | 捕虫 | セッチヤクロアリ、钓りフィーバエ、にが虫、不死虫、ロイヤルカブト（170） |
| 5 区 | | |
| ① | 采取 | 龙骨【小】、黄金骨（350）、カラ骨、なぞの头盖、なぞの骨 |
| ② | 采取 | 龙骨【小】、なぞの骨、棒状の骨 |
| ③ | 采取 | モンスターのフン、ウチケシの实 |

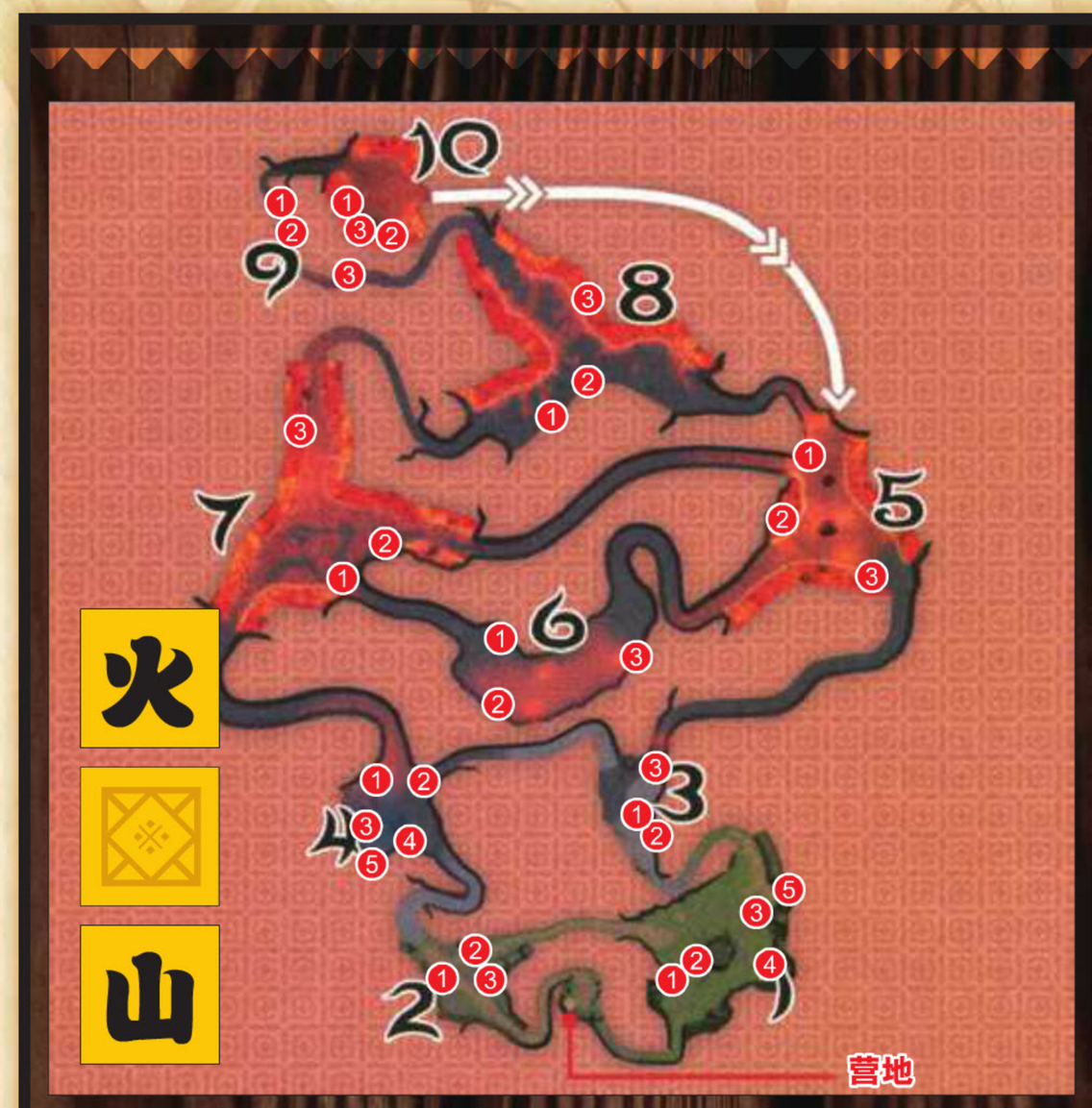
| 6 区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | ニトロダケ、特产キノコ（50）、アオキノコ、マンドラゴラ |
| ② | 采取 | ペイントボール、携带食料、投げナイフ |
| ③ | 挖掘 | 石ころ、铁矿石、冰结晶、龙骨结晶（60）、マカライト矿石 |
| ④ | 挖掘 | 武具玉、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、冰结晶、龙骨结晶（60） |
| 7 区 | | |
| ① | 采取 | 特产キノコ（50）、アオキノコ、ニトロダケ、マヒダケ |
| ② | 采取 | 钓りミミズ、サボテンの花、药草、マタタビ、ツタの叶 |
| ③ | 采取 | 草食龙の卵（1000）、なぞの骨、棒状の骨 |
| ④ | 垂钓 | はじけイワシ、サシミウオ、カクサンデメキン、黄金鱼（500）、キレアジ |
| 8 区 | | |
| ① | 采取 | 赤の种、サボテンの花、トウガラシ |
| ② | 采取 | 赤の种、サボテンの花、トウガラシ |
| ③ | 采取 | なぞの骨、龙骨【小】、棒状の骨 |
| 9 区 | | |
| ① | 采取 | サボテンの花、火药草、マタタビ、ツタの叶 |
| ② | 采取 | なぞの骨、龙骨【小】、カラ骨、黄金骨（350）、なぞの头盖 |
| ③ | 采取 | ツタの叶、マタタビ、药草 |
| 10 区 | | |
| ① | 采取 | 石ころ、砾石 |
| ② | 采取 | 火药草、ネムリ草、ツラヌキの实 |
| ③ | 捕虫 | イレグイモムシ、雷光虫、セッチヤクロアリ、にが虫、虫の死骸 |
| 11 区 | | |
| ① | 采取 | なぞの骨、棒状の骨、龙骨【小】 |
| ② | 采取 | モンスターのフン、龙のフン、龙骨【小】 |
| ③ | 挖掘 | 大地の结晶、龙骨结晶（60）、铁矿石、冰结晶、黄金骨（350） |
| ④ | 挖掘 | 石ころ、大地の结晶、黄金骨（350）、砾石、マカライト矿石、武具玉 |




溪流是本作新增的标志性地图，风景美丽宜人。1 区经常出没的鸵鸟只要不惊动它们并从背后攻击，就能有高的概率获得鸵鸟蛋，是刷农场点数的的方法。在 4 区有一些建筑物的废墟，可以引诱大型怪物攻击加以破坏，也可以使用铳枪的炮击或者龙击炮进行破坏。

| 1 区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | カラの实、ハリの实 |
| ② | 采取 | 石ころ、砥石 |
| ③ | 采取 | 药草 |
| ④ | 捕虫 | にが虫、不死虫、光虫、ロイヤルカブト（170） |
| 2 区 | | |
| ① | 采取 | 棒状の骨、なぞの骨 |
| ② | 采取 | モンスターのフン、ウチケシの实 |
| ③ | 采取 | アオキノコ、特产キノコ（50）、ドスマツタケ（500） |
| ④ | 挖掘 | 石ころ、砥石、铁矿石、花香石のかけら（180） |
| 3 区 | | |
| ① | 采取 | クモの巢、钓りフィーバエ、虫の死骸 |
| ② | 采取 | 特产タケノコ、ツタの叶 |
| ③ | 采取 | 特产タケノコ、ツタの叶 |
| ④ | 挖掘 | 砥石、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、花香石のかけら（180） |
| 4 区 | | |
| ① | 采取 | ペイントの实、ハリの实 |
| ② | 采取 | 药草、ツタの叶、ネンチャク草 |
| ③ | 采取 | ユクモの木、虫の死骸 |
| ④ | 挖掘 | 石ころ、铁矿石、砥石、大地の结晶、花香石のかけら（180） |
| ⑤ | 采取（建筑物倒塌后） | 携带食料、投げナイフ、ペイントボール |
| 5 区 | | |
| ① | 采取 | 药草、げどく草、ネムリ草 |
| ② | 采取 | ハチミツ、ロイヤルハニー |
| ③ | 采取 | ハチミツ、ロイヤルハニー |
| ④ | 采取（树破坏后） | ユクモの木、虫の死骸 |
| ⑤ | 采取 | 特产キノコ（50）、アオキノコ、ドスマツタケ（500） |

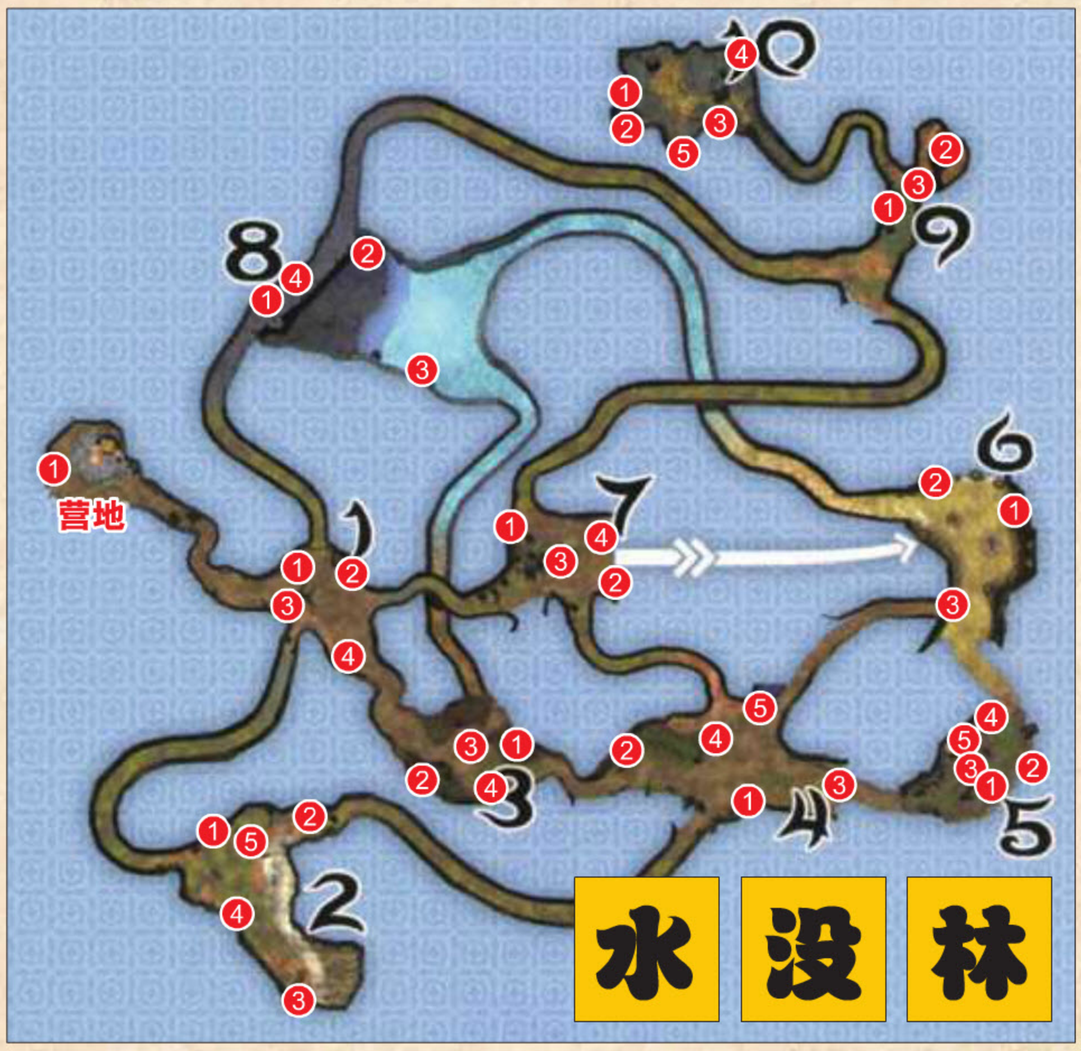
| 6 区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | カラの实、ツラヌキの实、ウチケシの实 |
| ② | 采取 | 钓りミミズ、石ころ |
| ③ | 采取 | ネンチャク草、霜ふり草、マタタビ |
| ④ | 挖掘 | 砥石、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、花香石のかけら（180） |
| ⑤ | 垂钓 | サシミウオ、ハリマグロ、はじけイワシ、小金鱼、黄金鱼 |
| 7 区 | | |
| ① | 采取 | ウチケシの实、ツラヌキの实、はじけクルミ |
| ② | 采取 | ニトロダケ、毒テングダケ、クタビレタケ、特产キノコ（50）、ドスマツタケ（500） |
| ③ | 捕虫 | 光虫、雷光虫、钓りフィーバエ、セッチャクロアリ、にが虫、ロイヤルカブト（170） |
| ④ | 垂钓 | 小金鱼、キレアジ、ハリマグロ、はじけイワシ |
| 8 区 | | |
| ① | 采取 | 棒状の骨、なぞの骨、なぞの头盖、龙骨【小】 |
| ② | 采取 | なぞの骨、棒状の骨、龙の卵（1200） |
| ③ | 采取 | 石ころ、砥石 |
| ④ | 采取 | モンスターのフン、龙のフン、龙骨【小】 |
| ⑤ | 挖掘 | 石ころ、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、花香石のかけら（180） |
| 9 区 | | |
| ① | 采取 | ハチミツ、ロイヤルハニー（120） |
| ② | 采取 | ユクモの木、虫の死骸 |
| ③ | 采取 | 特产キノコ（50）、ニトロダケ、クタビレタケ、毒テングダケ、ドスマツタケ（500） |
| ④ | 捕虫 | にが虫、不死虫、セッチャクロアリ、钓りフィーバエ、ロイヤルカブト（170） |
| ⑤ | 捕虫 | 虫の死骸、光虫、雷光虫、不死虫、ロイヤルカブト（170） |




火山是自然条件最苛刻的地图，5、6、7、8、9、10 区都需要喝下冷饮才能抵挡住炎炎的高温，靠近火山口的 8 ～ 10 区是最炙热的地带，冷饮的效果也退减得最快。

| 1 区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | 火山椒の实（135）、カクサンの实、ハリの实、怪力の种 |
| ② | 采取 | はじけクルミ、龙杀しの实、カクサンの实、火山椒の实（135）、忍耐の种 |
| ③ | 采取 | ツタの叶、マンドラゴラ、トウガラシ |
| ④ | 捕虫 | にが虫、不死虫、银色コオロギ（210）、雷光虫、キラビートル、ドスヘラクレス、钓りフィーバエ |
| 2 区 | | |
| ① | 捕虫 | キラビートル、ボンバッタ、ドスヘラクレス、雷光虫、光虫、虫の死骸、银色コオロギ（210） |
| ② | 采取 | 药草、トウガラシ、火药草 |
| ③ | 采取 | 砥石、石ころ |
| 3 区 | | |
| ① | 采取 | 棒状の骨、なぞの骨、なぞの头盖、カラ骨 |
| ② | 采取 | 钓りミミズ、石ころ |
| ③ | 挖掘 | 石ころ、大地の结晶、燃石炭（150）、武具玉、阳翔原珠、砥石、ドラグライト矿石、なぞのお守り |
| 4 区 | | |
| ① | 采取 | ドラグライト矿石、マカライト矿石、铁矿石、石ころ、砥石 |
| ② | 采取 | トウガラシ、マンドラゴラ、ツタの叶 |
| ③ | 采取 | はじけクルミ、カクサンの实、龙杀しの实、火山椒の实（135） |
| ④ | 捕虫 | 光虫、不死虫、セッチャクロアリ、ドスヘラクレス、ボンバッタ、银色コオロギ（210） |
| ⑤ | 垂钓 | ハリマグロ、カクサンデメキン、ハリマグロ、シンドイワシ、锦鱼（540）、バクレツアロワナ |
| 5 区 | | |
| ① | 挖掘 | 铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、ベアライト石、ドラグライト矿石、红莲石、上武具玉、なぞのお守り |
| ② | 挖掘 | 水光原珠、燃石炭（150）、砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、武具玉 |
| ③ | 采取 | 药草、火药草、トウガラシ |

| 6 区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | 火药草、ネンチャク草、カクサンの实、火山椒の实（135） |
| ② | 采取 | 砥石、石ころ |
| ③ | 采取 | 砥石、石ころ |
| 7 区 | | |
| ① | 采取 | 药草、火药草、げどく草、ネンチャク草 |
| ② | 挖掘 | 铁矿石、マカライト矿石、ベアライト石、ドラグライト矿石、なぞのお守り、武具玉、燃石炭（150）、阳翔原珠 |
| ③ | 采取 | 药草、トウガラシ、火药草 |
| 8 区 | | |
| ① | 采取 | カラ骨、棒状の骨、なぞの骨、なぞの头盖 |
| ② | 采取 | 龙杀しの实、怪力の种、忍耐の种、はじけクルミ |
| ③ | 挖掘 | 铁矿石、ベアライト石、ドラグライト矿石、阳翔原珠、燃石炭（150）、红莲石、なぞのお守り、さびた块 |
| 9 区 | | |
| ① | 挖掘 | 砥石、铁矿石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、燃石炭（150）、さびた块 |
| ② | 挖掘 | 大地の结晶、燃石炭（150）、武具玉、ドラグライト矿石、阳翔原珠、上武具玉 |
| ③ | 挖掘 | 大地の结晶、マカライト矿石、ベアライト石、红莲石、ドラグライト矿石、なぞのお守り |
| 10 区 | | |
| ① | 挖掘 | 铁矿石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、なぞのお守り、さびた块、上武具玉、砥石 |
| ② | 挖掘 | 武具玉、上武具玉、燃石炭（150）、水光原珠、阳翔原珠、なぞのお守り |
| ③ | 采取 | 大地の结晶、火药岩（3000）、石ころ |




《MH3》中的水没林到了本作就像是进入了干旱期，所有的水塘都变成了浅滩，再也不需要进行水下狩猎了。1区、6区的ズワロポス可以直接剥取到“龙骨【中】”，5区的树桩攀爬上去可以发现一个捕虫点，这里如果被大型怪物破坏便无法采集素材了。

| 营地 | | |
|---|---|---|
| ① | 垂钓 | サシミウオ、はじけイワシ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、小金鱼 |
| 1区 | | |
| ① | 采取 | げどく草、ネンチャク草、ツタの叶、绿の种 |
| ② | 采取 | 药草、霜ふり草、ネムリ草 |
| ③ | 采取 | 特产キノコ (50)、アオキノコ、マヒダケ、ドキドキノコ |
| ④ | 挖掘 | 铁矿石、大地の结晶、シーブライト矿石、水光原珠、黄金石のかけら (200) |
| 2区 | | |
| ① | 采取 | マヒダケ、ドキドキノコ、特产キノコ(50) |
| ② | 采取 | 钓りミミズ、砥石、石ころ |
| ③ | 采取 | 忍耐の种、カラの实、ハリの实 |
| ④ | 采取 | 怪力の种、カラの实、ハリの实 |
| ⑤ | 捕虫 | 不死虫、光虫、雷光虫、にが虫、キラビートル、ロイヤルカブト (170) |
| 3区 | | |
| ① | 采取 | ネンチャク草、ツタの叶、げどく草 |
| ② | 采取 | クモの巢、钓りフィーバエ、虫の死骸 |
| ③ | 采取 | ネンチャク草、绿の种 |
| ④ | 挖掘 | 铁矿石、砥石、大地の结晶、マカライト矿石、シーブライト矿石、黄金石のかけら (200) |
| 4区 | | |
| ① | 采取 | 药草、霜ふり草、ネムリ草 |

| 6区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | 石ころ、砥石 |
| ② | 挖掘 | 铁矿石、大地の结晶、シーブライト矿石、水光原珠 |
| ③ | 挖掘 | 铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、ベアライト石、黄金石のかけら (200)、石ころ |
| 7区 | | |
| ① | 采取 | 虫の死骸、ハチミツ、ツチハチノコ |
| ② | 采取 | 怪力の种、カクサンの实、忍耐の种、はじけクルミ |
| ③ | 捕虫 | 不死虫、光虫、雷光虫、ボンバッタ、キラビートル、ロイヤルカブト (170) |
| ④ | 采取 | ハリの实、ペイントの实 |
| 8区 | | |
| ① | 采取 | アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、特产キノコ (50) |
| ② | 采取 | なぞの骨、棒状の骨、龙の卵 (1200) |
| ③ | 挖掘 | 铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、ベアライト石 |
| ④ | 挖掘 | 水光原珠、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ベアライト石、黄金石のかけら (200) |
| 9区 | | |
| ① | 采取 | 药草、ペイントの实、はじけクルミ |
| ② | 采取 | アオキノコ、ニトロダケ、毒テングダケ、特产キノコ (50) |
| ③ | 捕虫 | 虫の死骸、不死虫、雷光虫、钓りフィーバエ、キラビートル |
| 10区 | | |
| ① | 采取 | 棒状の骨、なぞの骨、なぞの头骨、龙骨【小】 |
| ② | 采取 | なぞの骨、カラ骨、龙の卵 (1200)、棒状の骨 |

孤岛是三代的老玩家最熟悉的一张地图，这里的水同样褪去不少，没有水战。若想在8区搬运“龙の卵”刷取农场点数，可以发动饮料技能“ネコの着地术”，这样一来在走捷径时，不管从多高的平台挑落，搬运物也不会因此被打碎。

| 1区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | 药草、マタタビ、虫の死骸 |
| ② | 采取 | 药草、ツタの叶、ネンチャク草、怪力の种、クモの巢 |
| ③ | 采取 | 砥石、石ころ |
| ④ | 捕虫 | 钓りフィーバエ、虫の死骸、不死虫、雷光虫、光虫、にが虫 |
| 2区 | | |

| 4区 | | |
|---|---|---|
| ① | 采取 | アオキノコ、クタビレダケ、特产キノコ (50) |
| ② | 采取 | 小タル、大タル、なぞの骨 |
| ③ | 挖掘 | 石ころ、砥石、铁矿石、大地の结晶、水光原珠 |
| ④ | 挖掘 | 大地の结晶、マカライト矿石、黄金石のかけら (200)、水光原珠、石ころ |
| ⑤ | 捕虫 | ボンバッタ、不死虫、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、银色コオロギ (210) |
| ⑥ | 挖掘 | 铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、黄金石のかけら (200)、武具玉、砥石 |
| 5区 | | |
| ① | 采取 | なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨 |
| ② | 采取 | クモの巢、钓りフィーバエ、虫の死骸 |
| ③ | 采取 | ハリの实、カラの实、ウチケシの实 |
| ④ | 捕虫 | 不死虫、光虫、雷光虫、にが虫、セッチャクロアリ、银色コオロギ (210) |
| 6区 | | |
| ① | 采取 | カラ骨【小】、なぞの骨、棒状の骨 |
| ② | 采取 | なぞの头骨、なぞの骨、棒状の骨、龙骨【小】 |
| ③ | 采取 | アオキノコ、特产キノコ (50)、クタビレダケ |
| ④ | 挖掘 | 砥石、铁矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら (200)、水光原珠 |
| 7区 | | |
| ① | 采取 | 药草、マタタビ、虫の死骸 |
| ② | 采取 | 砥石、石ころ、虫の死骸 |
| ③ | 采取 | アオキノコ、クタビレダケ、特产キノコ (50) |
| ④ | 挖掘 | 石ころ、铁矿石、大地の结晶、黄金石のかけら (200) |
| 8区 | | |
| ① | 采取 | なぞの骨、棒状の骨、龙の卵 (1200) |
| ② | 采取 | カラ骨【小】、棒状の骨、なぞの骨 |
| ③ | 采取 | モンスターのフン、龙のフン、龙 |

# “超任”诞生20周年

## SFC和我们的故事

文 奈落 美编 一刀

20 年是一个什么概念？倘若之于近代文明，20 年不过是一杯咖啡的时间。之于汽车产业，20 年也只是一个多事的秋天。然而之于游戏产业，到今天为止的 20 年几乎是整个青春——和人一样。最早的一批玩家恐怕也不过是十几岁才接触到 SFC，而 90 后的甚至更年轻一些的玩家甚至对它都没有印象。今年是 SFC 诞生 20 周年的纪念（※注），就让我们把回忆的坐标调整回那个年代，一起重温一下有关“超任”的那些事、那些人。

## 关于“超任”

SFC 即是我们熟悉的“超任”，它的全名是“Super Famicom”，任天堂在日本于 1990 年末推出的家庭用电子游戏机。作为 FC 的后续机种，“Super”这个修饰无疑表明了任天堂想要借其稳坐江山的决心。SFC 当时的售价是 25000 日元，虽然此时的日本泡沫经济已经开始崩坏，但是人们的消费心理依然坚挺。所以这个 25000 元的定价在当时可谓平民级。翌年在北美上市，名为“SNEC”即“Super Nintendo Entertainment System”。与前代主机 FC 相比，SFC 拥有更强劲的图像和声音处理能力。采用了一颗主频为 3.58M 赫兹的 16bitCPU 和一颗内建数字声音信号处理器，主频为 2.48M 的 CPU 核心。图像处理器方面，SFC 预置了两个图像处理器，支持 512X448 的分辨率显示，最大发色数 32768 色，最大同屏 256 色。支持缩放，旋转、马赛克变化、半透明、等视觉特效。SFC 主机最初采用的是卡带媒体，同捆两个控制器，最大支持五人同时游戏。除去控制器等基本配置以外，SFC 还拥有为数众多的周边产品，其中较为少见的是光枪和 GameBoy 转换卡——可以支持在 SFC 上玩 GB 的游戏。而外设中最为广大中国玩家熟悉的就要数磁碟机了。这款磁碟机可以读取和写入标准的 1.44MB 磁碟，许多游戏借此被非法复制传播。在东南亚等地，

■美版主机

■欧版主机

■轻薄版——Super Famicom Jr.

※注：日版发售日是 1990 年 11 月 21 日。北美和欧洲的分别于 1991 年和 1992 年发售。

SFC 也因此广为流行。当时，中国大陆流行的“超任”大部分都是这种磁碟机，原因自不必说，更不应该引以为傲。不过确实也因此给了很多玩家体验 SFC 上众多名作的机会。

在日本本土，截止到 2000 年 SFC 的贩卖台数为 1717 万，全世界总出货量达到 4910 万台。十年间总共有 1388 款游戏在 SFC 上登场。在 PS 还没有霸占电子游戏世界的前四年，SFC 可以说继承了 FC 的王位，当之无愧成为家用机市场的王者。然而，同时期的 16 位机领域也绝非没有敌人，世嘉于 1988 年推出的 MD(MEGA DRIVE) 便是 SFC 的有力竞争对手。虽然 MD 在软件阵容上逊于 SFC，但毕竟早其两年发售，拥有不错的市场基础。这里值得一提的是这两台主机在国内的“对战”情况。当时的玩家中两台主机全制霸的属于少数，所以拥有不同主机的人立即分成派别，水火不容。针锋相对的程度比如今的软饭、索饭、任饭之间的战斗也不遑多让。只不过那时候没有没网络上的口水战，大部分论战只是漂浮在江湖中。比如 SFC 一派往往会嘲笑 MD 派的画面差，MD 的玩家会举出诸如《皇帝的财宝》之类的“画面神作”反击；SFC 党常常会说“你们 MD 的手柄上的 A 键不就是放保险时才用得上么?”MD 党派会反击道“切，你们手柄上面 L、R 两个键不也是只有玩《三国志》时候翻页用么……”。双方对攻的段子流传在江湖里，酸酸甜甜。与现在火药味十足的“数据党”和“写轮眼”等等境界的战斗相比，也许幼稚了些，但善意和欢乐更多吧。

SFC 在晚年还进行了一次重要的硬件换代，于 1998 年 3 月推出了“SFCJr.”(Super Famicom Jr.)。这款机器在保有 SFC 基本性能设计的情况下缩小了机器的尺寸，变得更为轻巧，同时对应了各种顺应时代的视频输出方式，售价也变为非常亲民的 7800 日元，同时发售的主作正是《最终幻想 3》。遗憾的是，SFCJr. 的销量并不理想，甚至不如 SFC 的销量。这也是 SFC 的宿命，在 SFC 的后期，SFC 的销量已经不如 FC 了。

到 10000 日元往上，也就是说比当年的售价还贵，成了名副其实的收藏品。如此境遇不禁令人感慨万千，正所谓“英雄不问出处，美人莫问归路”。

最终，FC 于 2003 年停止生产，又过了 4 年之后一切售后服务终止、同时新作发售终止，一代王者终于寿终正寝。

SFC 对于国内早期玩家来说有着不可替代的意义，如果说 FC( 包括各种山寨形式的 FC) 在中国是普及品的话。SFC 可以说是最早让“电视游戏玩家”独立形成一股势力的主机代表。电视游戏的玩家骄傲在这个时代开始萌芽，他

■当时日本流行的周边

▶这就是 SFC 的“真身”，喜欢固件的朋友能研究一番吧。

■一辈子的好对手 MD

■标准卡带

# 游戏女姬 PAINCESS OF UCG

如上面这幅小图所示，这位酷似艾达·王的女孩就是本期游戏姬的“黑桃方糖P”同学了。方糖姑娘给人的感觉嘛……怎么说呢，总觉得有些与众不同，至于到底哪里另类，大家看过下面的采访，或许应该就会明白了吧！

采访 奈落　美编 一刀

是你……艾达？（张开双臂）

P 黑桃方糖 （挖鼻）请问你是在COS丧尸版里昂么？

不用这么毒舌嘛……还是赶快自我介绍一下吧。

P 黑桃方糖 读者朋友大家好，我叫“黑桃方糖P”，今年21岁，来自北京。绝对格斗游戏迷。

哇，你也是北京人？遇到老乡真亲切！

P 黑桃方糖 你以为我没看上次的“游戏姬”么？我可是每期都看的。

今天天气不错啊……请问你如何形容自己的性格？

P 黑桃方糖 有时候比较淡定，有时候就比较爱瞎操心，属于比较多面一点的性格吧。喜欢一件事物就会一直干下去，对别人的劝告根本不理会，心里偶尔会急躁，但第二天就好了。典型O型血的性格，有点报复心理 ，例如告个小状神马滴。总而言之就是性子很直～

总觉得没有这么简单捏。

P 黑桃方糖 你的意思是……我在做面具？

不不，那倒不是。总觉得你属于很多面的女孩。

P 黑桃方糖 恩……女人都是很多面的。

好吧千面娇娃，说说你的另外一面。

P 黑桃方糖 我相对特殊点的爱好是——武术。非常喜欢锻炼身体，正在学习三路长拳。平时走到哪里看到高台就要压压腿。看见不顺眼的人总想从背后来一个李小龙式飞踢，当然只是想想。嘿嘿。

所以偏爱格斗游戏？

P 黑桃方糖 没错，最喜欢的是“《铁拳》系列”。招式爽快、拳拳到肉。偶尔会模仿一下里面角色的动作——当然是夜深人静的时候，否则会吓到人的。

夜深人静的时候岂不更可怕……

P 黑桃方糖 平时也会去街机厅，但是街机厅的高手太多，大部分都是输。唉，被蹂躏得多了难免会产生“真人铁拳”的冲动。

在这里提醒相关人士注意：街机厅遇到女生对战要适当手下留情。搞不好还会有人身危险。

P 黑桃方糖 错！故意手下留情，反而是不把女生放在眼里的表示！要打就一视同仁。输得不爽了大不了“真人铁拳”。

在这里提醒相关人士注意：街机厅遇到女生对战还是逃之夭夭为妙。

P 黑桃方糖 总之我喜欢一切武术相关的东西，包括硬派的动作电影和游戏。

这样啊……果然是个性一面。那么温柔迷人的一面呢？我们发现你COS的艾达形神兼备，简直是真人版。

P 黑桃方糖 谢谢。（害羞状）

站在艾达的角度，你觉得里昂的魅力和缺点是什么？

P 黑桃方糖 里昂的眼神、声音。我觉得艾达是被里昂的眼神电到的。像艾达这样独立感比较强的女人，对一般的小生类角色肯定不屑一顾。偏偏里昂这种眼神单纯中有坚定的内涵小生反而会引起她的注意。

也就是说你觉得这两个人很般配咯？

P 黑桃方糖 是的，他们到最后一定会走在一起的，行为性格、经历神马的太登对了。在两位特工在厌烦了浪迹天涯的某个时候，一定会在南亚的某个小岛牵起手的。

你的想法很浪漫嘛。

P 黑桃方糖 这还浪漫？这多现实啊。

那请问你觉得艾达会逼里昂买房么？比如三环以内的。

游戏文化 游戏姬

P 黑桃方糖 ……

嘿嘿，先不谈他们了，说说你自己吧，你的里昂出现没？

P 黑桃方糖 完全没有踪影，我可能是现实生活中比较像男孩子吧。没有多少男人喜欢我这样的吧……

——观众吐槽时间——

P 黑桃方糖 而且，我比较期待人群中那种擦肩而过一瞬间的恋情。眼神交汇而已，然后各奔东西。

好吧。目前最大的心愿是什么？

P 黑桃方糖 继续保持身材，练好体型，早日练出腹肌。

很好，期待你能早日展示自己的六块腹肌。现在在上学？有没有什么梦想？

P 黑桃方糖 有的。之前是动画专业的学生，不过我更想做一名漫画画师或者游戏的人设。

加油！仿佛能感觉将来你做人设的主人公都是长刘海、四六分的男主角……

P 黑桃方糖 那也不会啦，里昂只是一个梦。梦，你懂么？

再懂不过了。呵呵，关于UCG呢，何时开始看UCG的？

P 黑桃方糖 恩……关注很久了，而且还总希望能为UCG写一点东西，但是自己的文章总被杂志退稿，有点丧失信心。这次能被选中真是太兴奋啦～

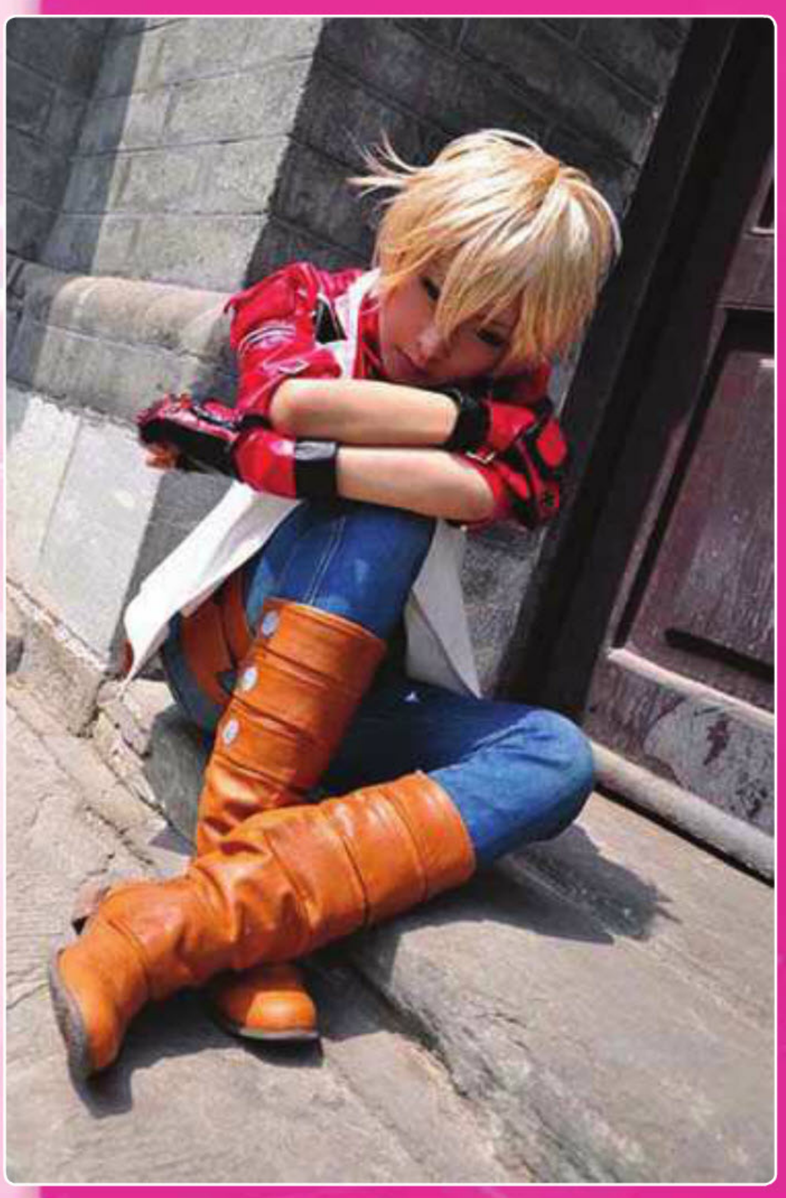
好，千面娇娃同学。有没有什么人生格言？

P 黑桃方糖 “就算明知道下一秒会死去，我还是依旧坚定信念勇敢地迈出步伐。如果找到可相信的事物，一定要试着伸出手。”

恩！（张开双臂）

P 黑桃方糖 我建议你去COS不幸变成丧尸的里昂。

Story of my life……



嗨～大家好～我是黑桃方糖P，我超级开心能被选为游戏姬！也不知道是从什么时候开始就注定我这个女儿身要为游戏而奋斗了，虽说游戏是男孩子的天下，喜欢游戏的女生们不要害羞哦，勇敢地表达自己的爱吧！爱游戏的女孩子太少了～

游戏，是你把沉睡在黑暗中真正的我唤醒，让我看到了这个美丽的世界，让我知道了生存的意义，过去我一直在迷茫中找寻。

每每在孤独的道路上听着某一首歌，边走边唱，心中无限沸腾起来。就哼哼哈嘿地又踢又踹……就要这么激情！就要这么嗨～！

特别高兴的是学校老师竟然教三路长拳。于是我认真地使劲地学，大家都把我当做另类，慢慢也学会了习惯周围人的眼光。就不想跟他们一样，格斗最高！动作最高！哈哈O(∩_∩)O~

每个人心中都有向往的偶像之类，我也曾幻想自己是游戏中的一员，跟他们并肩作战，或者作为辅助力量出现，那些都是儿时的幻想（直接说是yy……）

刚开始cos游戏人物的时候谁也不知道，还偷偷地买假发回家心里暗喜——自娱自乐也挺有意思的。家长都没敢告诉，等拿到这期杂志他们就该知道了吧（窃笑）

亲戚们常说女孩子就要安安静静的，乖巧地等待自己的幸福。就像《最终幻想13》里说的那样——“不要干等着未来的希望。”只有自己伸手去抓住才是自己的幸福。真正的幸福来临的时候，我一定会伸出双臂的。

这就是神秘莫测、忽左忽右的方糖美眉。说实话我也很难确定到底哪一面才是她的真身。不过也许“真我”这种东西没有那么重要，自己活出自己的范儿就了。这点上看，方糖美眉毫无疑问是一个有范儿的姑娘。

## 如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。

2）清晰自然的生活照和艺术写真3至5张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。

3） 展现自己的个性的500字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的MM！

# 秘密花园

本期的“秘密花园”栏目由小编八重樱主持～虽然小八同志长年停留在被怪物猎的菜鸟阶段，但她对于《MH》（的同人图）的爱却从未衰退过！《MHP3》发售后，小八同志自告奋勇要在本期上两页的同人画稿鉴赏，经众编开会商定后批准了她的请求。谁知小八同志贪心大露，居然表示说她所选登的这些彩图在《MH》主题的再创作作品中只能算是沧海一粟，甄选之时深切体会到割心头肉之痛，如果可以的话，希望主编责编大人们能再批下 10 页容她尽情发挥。当然，此要求即刻就被腰斩了……

**投选票，赢大奖，**
**中国玩家年度盛事邀您亲临其中！**

# TV GAME大赏

## 2010年度最佳游戏中国玩家评选活动

## 本活动由北通MVP全程独家提供赞助

**主办方：游戏机实用技术杂志社**　　**主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.CN**

自从2007年首届TV GAME游戏大赏举办以来，每年都有数十万玩家踊跃参与到活动当中。现在我们再度邀请全中国的玩家迈入第四届TV GAME大赏，为您心爱的游戏投出一票，大赏由“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两个部分组成，“玩家评选部分”的最终评选结果掌握在你们的手中，票选出中国玩家心目中最受欢迎的年度游戏吧！

请仔细阅读大赏细则，以便了解活动流程和细节，保证您的投票有效。同时，我们也非常希望通过本次活动收到各位读者、玩家对杂志的宝贵意见和建议，你们的每一种声音对我们都至关重要，请尽情地说出心中所想吧！为了感谢您的参与，我们联合北通MVP公司为大家准备了丰厚的奖品，次时代体感主机套装大礼等你拿，另外还有2位玩家将获得“深圳快乐5日行”的特别奖。年度盛世，让我们共同谱写！

## 一 评选范围

本次评选分为NDS、PS3、PSP、Wii、X360、跨平台以及最佳原创游戏七个类别，所有游戏均是2010年1月1日到2010年12月31日之间推出的新作。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑进行提名和初选，几经斟酌后最终确定下来，它们代表了2010年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）杂志的候选游戏相关介绍，而且总第149期《掌机王SP》也将刊登掌机部分候选游戏的介绍。其中，“最佳原创游戏”是今年首度推出的评奖类别，意在选出玩家最爱的原创作品，从一定程度上体现游戏未来的发展趋势。专设的跨平台游戏指跨PS3和X360双平台的作品，因为近年来跨平台游戏日益增多，游戏水准也很高，所以此次增加到20个名额，其他类别均为10项。

## 二 投票方式

### 1.回函投票

2010年度“TVGAME大赏（玩家评选部分）”选票将在本期杂志，也就是总264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）和总第149期《掌机王SP》附送，选票上将清晰罗列各个奖项的候选游戏提名名单，请在选票的游戏名单中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。请将填写完成的选票装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2011年1月6日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注名“2010 TV GAME大赏”字样。

**收件人：游戏机实用技术杂志社**
**地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱**
**邮编：730000**

### 2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以随时查看当前票选结果。通过网络投票参与评选将和回函投票拥有相同的效果。

## 三 评选流程

■总第264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）以及总第149期《掌机王SP》
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”回函表发放。

■总第266期《游戏机实用技术》（2011年1月B）
2010年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第267、268期春节合刊《游戏机实用技术》（2011年2月A、B）
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果公布。
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”参与玩家获奖名单公布！
同时，玩家也可以在UCG官方网站ucg.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

## 四、奖品设置

**一等奖 2名**

### 深圳快乐五日行
**回函表独占奖项**

我们将抽选寄出大赏活动回函表偶的2名玩家前往深圳进行读编见面交流活动，并在小编的陪同下进行为期长达5日的深圳快乐旅行。2名幸运读者的来回机票、旅途期间花销以及食宿费用将由杂志社全部承担。2名获奖读者，我们将在春节过后由专人负责通知，现暂定于2011年3月1日—5日被邀请前往深圳。我们期待着与您的这次难得的相聚。（本次旅游活动时间可能因旅行社安排而做出调整，再作另行通知！）

**二等奖 3名**

### 次世代家用机豪华体感套装
**杂志大赏回函表抽选2名**
**网络投票抽选1名**
任选一套（赠品具体外观以实物为准）

### 次世代主机或掌机
**三等奖 4名**
**杂志大赏回函表抽选3名**
**网络投票抽选1名**
任选一台（赠品具体外观以实物为准）

**参与奖 200名**

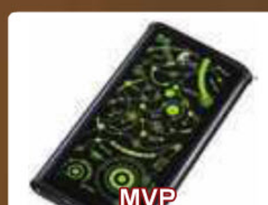
### 北通精美实用游戏机周边
杂志大赏回函表抽选150名，网络投票抽选50名　产品共计200件，届时随机赠送

北通“中国风”NDSI炫彩水晶盒

北通“中国风”PSPGO晶透水晶盒

北通“中国风”PSP版EVA硬包

北通“中国风”PSP新版保护胶套


MVP动力堡垒普通版

北通“中国风”(BTP-5325F)PSPGO保护硅胶套

北通“中国风”PSP新版晶透水晶盒

MVP动力堡垒世界杯版