

游戏机实用技术

蝙蝠侠
攻略透解

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院
灵魂能力 毁灭宿命
超级机器人学园

前线狙击

潜龙谍影 和平行者
战国BASARA 3
战国无双3

王国之心 梦中诞生
梦幻之星 携带版2
永恒的尽头
黑暗虚空

蝙蝠侠
特稿

黑骑士传说

蝙蝠侠原作漫画解析

有一种冒险名叫德雷克！

未知海域2 纵横贼道开发手记

特快专递

梦幻俱乐部
高达战记

研究中心

怪物猎人3 tri
守护符资料+斗技场心得

SD高达G世纪 战争
全机体开发列表+EX关卡攻略补完

2009.9B

定价：RMB 9.8

ISSN 1009-0600

18>



9 771008 060006

Gamehal

特别企划

玩家制造！

由玩家精心打造的精彩原创影像大放送
街头霸王之隆的超级连技MV
死或生大战最终幻想 | 格斗之王III 连技MV



150分钟 DVD

莱仕达™

游戏家
专业游戏外设

举国欢腾庆华诞

武林帖

莱仕达

游戏外设试用招募活动

活动时间：2009年10月1日至2009年10月8日

详细活动内容与报名表下载

[Http://www.e-pxn.com.cn/zhaomu/index.html](http://www.e-pxn.com.cn/zhaomu/index.html)



格斗士
PXN-00081
FOR PS3/USB



极速
PXN-V63
FOR PS2/PS3/USB



灵蛇
PXN-8612VS
FOR PS3



无影手
PXN-86133
季军奖



方程式
PXN-V36
网络版
冠军奖



双翼
PXN-2119
亚军奖



专业游戏外设品牌
为莱仕达电子科技有限公司的注册商标

深圳市莱仕达电子科技有限公司

追求卓越品质 开创游戏外设新纪元

地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960690 传真：0755-27920059

网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务热线：400-600-3586

蛇“们”的全新战斗形态!

共同战斗时追加的新要素

在可以小队行动的关卡中,和玩家控制的队友合作自然是最大的乐趣来源。尽管同时行动的人数增多了,但是系列的“潜入传统”当然还是不会丢失的。在小队行动中,有四个新要素值得大家关注。



相套的圆环 共同行动!

将手搭在同伴的肩背上,身体周围的圆环便会像念珠一样套在一起。这时候只要前面的人移动步伐,另外一个人就会自动地紧紧跟随在他身后,完美的同时行动,不容易被敌人发现!



◀ 有同伴现身而出的帮助才能让前进的道路畅通无阻。通过后送予道具以示感谢,加深同伴间的友情。

你先走吧!
这里交给我!
……抱、抱歉!!



我方前进的道路上 有了同伴的帮助!

在本作中,场景中会出现高台、铁门等地形,还有一些机关,这些需要两人以上合作的才能到达的场所和通过的机关在对于一个“蛇”来说很难通过,如果有了同伴的帮助就轻松多啦!

MGS、PW所用的引擎)。这个过程要花费一两年的时间。但是在这段时间内,我们还是可以做很多事情的,因为我们不想干等着。于是我们决定用这段时间制作一个PSP版本的MGS。

Q: 这个引擎是准备用来制作什么游戏?

小岛: 首当其冲的当然是《MGS 崛起》,还包括一个没有公布的新项目,这是我在很长一段时间内都非常想制作的游戏。当然,还会有一些其他的新项目。

Q: 这些新项目是与之前的作品有关的还是全新的系列呢?

小岛: 那个我一直想要制作的作品是一个全新的作品。其他的一些游戏中会有大家期待已久的作品。可能是,也可能是其他的。揭晓谜底只是时间问题。

Q: 关于MGS、PW,很显然这已经不是MGS第一次出现在PSP平台上了,但是它与《MGS 掌上行动》有多少相似的地方呢?我们从中又将得到什么启示?

心脏按摩疗法,让濒死的同伴复生!

在与敌人战斗时如果不幸受到较大伤害进入濒死状态倒在地上失去知觉的时候,同伴可以通过心脏按摩疗法让暂时昏迷的队友复生!蛇与蛇之间的人工呼吸一定会成为一道有趣的风景线。



四人形成 铜墙铁壁的 防御线!

◀ 小队友保持更容易使用心脏按摩疗法原版的同伴。

四人战斗 任务艰巨!

在蛇组成小队行进的任务中,共同战斗当然是不可缺少的环节。最大4人一组的小队在战场上会施展出多彩的战术,发挥小队中每一个成员的最大能动性,让战斗变得乐趣十足!

新型纸箱登场!

在战场上,躲在纸箱中是斯内克惯用的隐身伎俩,系列传统的纸箱自然也不会缺席本作。这次加入了战车模样的纸箱,多种类纸箱的存在不仅仅是外观上的差异,每个纸箱的机能也有所不同。躲在里面对于斯内克的状态也有一定的影响。



▲ 这个姿态的目的非常明显,那就是要隐藏我们的行踪!(笑)

小岛: 我们想要有个全新的开始,让MGS、PW成为MGS4的延续——我们如何才能让PSP上的MGS有MGS4的效果呢?所以我们慎重地决定不再回头看《MGS 掌上行动》,不去制作一款与它类似的作品,也不会重复《掌上行动》

中的错误。我们的目标是开创一个与众不同的全新的MGS,这是一个大胆的尝试,将游戏的游戏性和故事性都最大限度地扩展开,并且让这种MGS、X360的整个世界很容易地转移到PSP、X360或者再将来的次世代主机上。

雷公有话说

其实小岛秀夫很想走出MGS这块禁锢住自己的领域,但是小岛仍旧是制作着一款又一款新MGS的小岛,变来变去的小岛。

DARK VOID



冲破重力束缚 决战黑暗虚空

当 Capcom 宣布《黑暗虚空》的目标销量是 200 万套时，很多玩家的第一反应是：“《黑暗虚空》是什么？”两年前的该作在 Capcom 于欧洲的某个发布会中公开，但当时所有人的目光都集中于同时公布的《街头霸王 IV》。2009 年后这款由《血色苍穹》(Crimson Skies) 开发商 Airtight Games 制作的游戏才逐渐引起人们的关注，在 Capcom 的计划中，这是与《失落的星球 2》同级别的大作。为了避免重蹈《生化尖兵》的覆辙，Capcom 对这款外包游戏加强了质量监督，并将发售日延期到明年初，希望这款投入大量成本开发的游戏能够成为一个令 Capcom 骄傲的新系列。



着装前



着装后

威廉·奥古斯塔斯·格雷
William Augustus Grey

身高：6 英尺 体重：183 磅

爱好：弹吉他和吹口琴，永远隨身携帶自己心爱的口琴。

其他家庭成员：两个哥哥和一个妹妹

黑暗虚空	Capcom/Airtight Games	动作
Dark Void	高清	动作
发售日期：2010年1月12日发售	1人	售价待定
游戏平台：PS3、X360		对应玩家数：1-4

文 星夜 美编 anubis

平行空间的神秘势力

游戏故事发生在上世纪 30 年代，普通飞行员威廉受命驾驶一架货运飞机执行常规运送任务，然而他的飞机在百慕大三角地区失事坠毁，接着他发现自己已经被卷入超出常识的事件之中，这次飞机失事让他被卷入一个被称为“虚空”的平行空间，那里存在一种被称为“观察者”(Watcher)的神秘外星种族。威廉加入了自称“幸存者”(Survivor)的贫民叛军。为了揭开各种阴谋背后的真相，为了找到一条离开“虚空”返回家园的道路而开始了惊险的战斗生涯。

游戏刚开始时威廉只能徒步前进，战斗过程中会获得“观察者”的装备。威廉发现曾在地球上神秘失踪，再次于地球上出现时已经离奇死亡的 Nikola Tesla 正在“虚空”世界里活跃，Tesla 正在研究各种技术对抗“观察者”，他研究了防护服、火箭喷射包以及多种威力强大的枪械。威廉得知“观察者”正密谋通过时空裂缝前往地球征服人类，为了阻止其阴谋得逞，威廉发誓要战斗到底。



■ 游戏中的美丽景观也是《黑暗虚空》魅力的重要组成部分。



充分利用物体是地面战的要点。



在地面上战斗时与普通第三人称视点动作射击游戏无异。

地面战斗

当玩家抵达集中营后，就会变为一款普通的第三人称视点动作射击游戏。玩家需要不断利用物体逐步向前推进，与《战争机器》非常相似。当玩家在地面上与空中的飞船战斗时，可以躲在物体后射击，也可以随时启动喷射包腾空战斗。Airtight 为本作建造了非常庞大而且可以自由探索的场景，总共有 12 个规模巨大的关卡，这些关卡将会带给玩家恢弘壮观的视觉冲击力。游戏刚开始时只是在普通的峡谷和丛林地带战斗，后面的关卡将越来越夸张，比如进入飞沙走石甚至雷电交加的巨大龙卷风内部。游戏流程在 12 ~ 15 个小时左右。

玩家可以同时手持两种武器，任何武器组合均可。游戏将提供 10 种功能迥异的武器，有使用普通子弹的武器，也有发射能量光束的“Tesla Tech”武器。被击毙的敌人会留下“技术点数”，使用这些点数可以升级自己的头盔、喷气包和武器。玩家可以决定武器的升级方式。

垂直化作战

除了空中战斗和地面战斗外，本作还有一个主要元素就是“垂直化战斗”。威震将垂直向上或向下穿越一系列的平台。游戏采用独特的镜头视点，不仅有强烈的视觉冲击力，而且带来独特的游戏体验。由于画面是以主角的肩后视点展开，而且这些垂直化平台的构造非常独特，因此当你向上或者向下攀登时可能会完全失去方向感。只有朝着附近的敌人射击，看他们朝哪个方向坠落才能知道自己是在向上还是向下移动。

空中战斗

简单的说，《黑暗虚空》的特点就是将重视物体应用的动作射击游戏从地面带到空中。Airtight 为本作开发了一个非常强大的物理引擎，当你在令人目眩的异星场景翱翔，怀旧科幻风格的 UFO 从头顶咆哮而过，你会真实地感觉到利用喷射包浮空时的重量感，以及 360 度空中缠斗的真实感。在这一方面，玩过《血色苍穹》的玩家应该会有所体会。

在游戏中，玩家的主要目标是深入“观察者”的战俘集中营内部，在前述过程中，会有大量地对空炮台对威震造成威胁。在空中飞翔时，可以做出移动、射击、翻滚、加速、减速和飘浮等动作。在飞翔状态下再按一下喷气键就可以进入悬浮状态，这时可以进行精确瞄准射击，或者向附近的平台缓慢移动。在启动喷射包时需要控制力度，如果骤然急速启动，很有可能会撞上周围的墙壁，有时候可能会因此造成致命的损伤。启动喷气包时不一定是朝着空中飞翔，而是朝向准星所指的方向冲射而出。靠近任何平台与建筑物都要使用悬浮功能，否则很容易撞墙爆炸身亡。本作中也有其他交通工具可用，朝着敌人的飞船前进。靠近后可以抓住边缘，然后会出现一个快速按键的迷你游戏，成功就可以动作流畅地将驾驶员推出座舱外，抢占该飞船。驾驶飞船时火力更强，对敌人攻击的抵抗力也大大提高。



在垂直化的平台上战斗让玩家体验到垂直化作战。



你的任务，你总是会有一个重量级的敌人。



接近飞船时采用悬浮状态逐步靠近。

越狱

对应平台为 PS3、X360

多机种 ■Prison Break ■美版
动作冒险 ■Brash Entertainment ■预定2010年内发售



《越狱》第一季经典重塑

几年前 Brash Entertainment 公司宣布获得了热播美剧《越狱》的游戏版开发权，然而

由于各种原因该作一直未能动工，还传出 Brash 已经将该作取消的传闻。一直到电视剧版《越狱》迎来了大结局，游戏版仍然没有任何消息。直到今年8月，Brash 突然公开了已经有相当高完成度的《越狱》游戏版。

相信绝大多数《越狱》迷都将第一季视为最经典之作，这次的游戏版就是以第一季为素材，不过并非直接照搬电视剧的剧情，而



▲目前 Brash 仍未公布电视剧中几位主要角色扮演的画面。



▲原作中 Michael 爬上监狱高处调查警署监控时间的经典一幕也将由 Paxton 代替。

是讲述与其向一个时间段里发生在另一个重要人物身上的故事。玩家扮演的是神秘机构“Company”派来的探员 Tom Paxton，他此行的目的是到 Fox River 监狱收集有关 Michael Schofield 的更多信息，在调查过程中逐渐了解 Company 的真实目的。

游戏一开始，Paxton 与 Michael 坐上了前往监狱的同一辆巴士。对 Michael 与 Company 的真实意图一直有所怀疑的 Paxton 不断记录他的所见所闻，而 Michael 很快就设法见到了他的哥哥。

既然是越狱题材，当然最适合制作成潜入类游戏。本作融合了《分裂细胞》和多种动作游戏的流行元素。如果玩家在行动过程中不慎被抓，会出

现 QTE，只要正确按键就可以逃脱。此外自然还有战斗部分，首先是与 T-Bag 战斗，接着还会使用布袋等设施锻炼。监狱里有一个地下的“搏击俱乐部”，由狱警秘密支持，你可以加入俱乐部参与打斗，这样可以获得金钱，用金钱可以购买新纹身。

由于 Paxton 的目的是调查，因此与狱中的囚犯们打好关系非常重要，只有这样才能收集到线索。本作中几乎所有角色的配音都是由电视剧原版的原班人马负责，不过 Sera Tancredi 例外。各角色的形象与电视剧相比逼真度颇高，开发商 ZootFly 工作室专门设计了一个引擎，在角色制作方面非常出色。 [文：星夜]

▼某些画面很容易让人联想到《分裂细胞》。



异形大战铁血战士



多机种 ■Aliens vs. Predator ■美版
动作射击 ■SEGA ■预定2010年2月发售

十几年前在雅达利 Jaguar 主机上推出的《异形大战铁血战士》是电影改编游戏中的佼佼者，目前由 Rebellion 重制的这款最新作也试图打破电影游戏质量较差的怪圈。之前 Rebellion 已经公布了本作中的人类与铁血战士，最近又公布了其中的异形。

在开放的场地中，异形有很大的劣势，人类战士的子弹可以轻易对其造成极大

的损伤。不过在近距离战斗的情况下，异形就占有很大的优势，因此如果玩家选择异形，就要尽量在狭窄的地方作战，将敌人逐个击破。人类与铁血战士都是经过训练的杀



▲近距离异形较上优势，不过铁血战士的贴身战斗能力也不弱。

戮专家，而异形则是出于动物的原始本能，其主要目标是守住巢穴，使用人类孵化新的异形。因此选择异形后，就要经常捕捉人类，不过不是那些全副武装的人类战士，而是科学家、工人等平民。

在人类军队中杀出一条血路是非常血腥而畅快的体验，异形拥有多种终结技可用。如果从后面靠近敌人，可以摧断其喉咙，或者用尾巴塞刺其胸膛，你会看到血溅五步的暴力场面。如果是从正面靠近敌人，将会与其缠斗一番，如果缠斗成功就会看到在主视点下将对方的头砍掉的情形。

异形的动作非常敏捷，能够迅速攀附墙壁，在天花板上飞速前进。明显的速度优势让异形即使是在开阔的场地，也可以在对手猝不及防的情况下迅速靠近，发动致命一击。场景中还有很多以漩涡标志表示的通风口，当对手开枪反击时，要迅速冲向这些漩涡标志，按跳键即可躲入通风口。

本作的单人模式总流程为 12 个小时，预计其中三大阵营的流程分别为 4 个小时。目前可以确定的是本作多人模式主要分为三组大战和两组大战这两种，三组大战就是玩家分别组队扮演人类、异形和铁血战士，两组大战则是选择加入其中两个阵营。不管是哪一种模式，在线作战的人数上限为 18 人。另外还有一种 4 人模式，玩家要扮演人类战士紧密合作剿灭溺水般不断涌来的敌人。

[文：阳光成员 清国御城]



▲4人协作模式中《战争机器2》的Hardcore模式依旧。



文 炎骑士 编辑 木仙

機動戦士ガンダム戦記

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLEFIELD RECDRD U.C.0081

机动战士高达战记U.C.0081

NBGI

动作

PS3

机动战士高达战记U.C.0081

2008年发售

系列首作

1-9人

7990日元

对应玩家年龄：全年龄

实用技术

特快专递

任务选择

游戏的单机任务依然非常传统的按照联邦和吉翁两个阵营分步走。玩家只能从中选择一方阵营进行攻关。然后再作另外的选择。不过，本作中的任务推进方式有所不同。除了作为发展故事情节的基本主线之外，游戏中还存在大量的分支任务。具体的情况是，游戏中的战术战役是按照战场所在地理位置而设置的。每当完成一个阶段的任务之后，在不同战场上就会出现更新的分支任务。玩家在完成主线任务后既可以直接移动到下一个战场去继续发展主线剧情，也可以回到以往的战场去执行新增的分支任务。



彻底进化的蓄力攻击

蓄力攻击是PS2版前作中就已经存在的经典系统。在前作中，蓄力攻击是光束类枪炮所独有的能力。通过事先蓄积能量，光束武器的单发威力会得到进一步提高。显然，对于一些威力已经非常可观的高性能光束枪，蓄力后的射击足以对游戏中的绝大多数机体造成一击必杀！在新游戏中，蓄力攻击得到了进一步拓展。除了光束枪之外，诸如火箭筒、手榴弹甚至格斗类武器也可以进行蓄力攻击。并且，相比前作，新游戏中的蓄力攻击系统还可以通过防御键来取消，这一人性化的改良有着非常重要的实际意义。



狙击模式

为了能够对远距离目标进行定点精确打击，狙击模式的出现就显得非常必要了。实施狙击的前提条件是在出击前配备好具备狙击能力的精确远射程枪械。在进入狙击模式后，即便是未经锁定的目标，玩家也可以通过手动修正进行瞄准。在狙击模式下，武器的蓄力速度会更快，命中目标后造成的伤害往往也更大。在游戏中，通过对机体加装高性能狙击瞄准部件可以令远射时的命中精度进一步提高。



指令系统

丰富而完善的指令系统是本作中的一大特色。游戏中的战术指令默认分配到于柄十字键的4个方向上，配合防御键，玩家最多可以在8个指令之间随意切换，从而令微机的作战效率进一步提高。此外，通过完成任务，我们还可以获得新的战术指令。然后在出击前按照头标任务的需要调整分配指令。例如，在进攻性质的作战中，我们可以多携带一些诸如“突击”、“齐射击”的进攻性指令；而在防守类型的任务中，“据点防守”的指令则显得十分必要。



角色培养

除了高性能的机动战士之外，培养角色的各项能力也会对作战有极大的益处。游戏中的角色能力分为射击、格斗、防御和操纵四项。玩家可以通过赚取到的经验值为角色提升能力，至于角色的培养方向，自然是按照玩家的意愿来决定的。随着能力的提高，角色的等级和军衔也会逐渐提升。



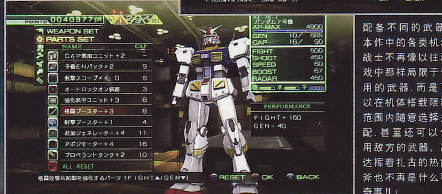
机体的耐久度



不同于其他同类游戏的耐久度设定，本作中的机体耐久度还加入了装甲受损的概念。游戏中所有机体的装甲(AP)按照耐久度的最大攻击平均分为四个阶段。机体的耐久度在受到普通攻击时会逐渐降低，但也可以通过补给来恢复到最大值。不过，一旦遭到威力较大的攻击(如大威力光束武器的直击和格斗系武器的连续劈砍)，机体的装甲就会被突破，从而导致机体耐久度上进一步降低。值得一提的是，当耐久度降低时，除了通过返回补给点来进行恢复之外，也可以通过随时不断地通过让机体蹲下来恢复机体耐久后，只不过恢复速度远不及在补给点来得快。

机体武装与强化部件

为了能够更好地适应不同任务的需要，除了选择性能更好的机体出战之外，武器的选择和强化部件的调整也显得尤为重要。在这其中，既可以根据实际需要为机体加装提升某项能力的特殊部件，例如提高狙击精度的高性能传感器和雷达，提高水中作战适应性的强化助推器等等。另外，玩家还可以根据自己的实际需要为座机



配备不同的武器。本作中的各类机动战士不再像以往游戏中那样局限于专用的武器，而是可以在机体搭载限制范围内随意选择搭配，甚至还可以使用敌方的武器。高达挥着扎古的热能斧也不再是什么稀奇事儿！

弹药补给

弹药补给要素并不是第一次出现在高达游戏中，然而在本作中，弹药补给将显得更加重要。除了在战场特定位置有专用补给点之外，我们在战场上永远不要指望战友和敌人会拱手送来武器弹药，并且，游戏中的补给点也具有攻击判定，敌人往往会优先攻击这些后勤设施。一旦补给点被摧毁，那么我们就只能依靠手中的格斗武器来硬扛啦！



战术心得之一·不要待在原地超过1秒钟！

按照以往同类游戏的经验来看，如果玩家选择走敌后路线的话，那么作为敌对势力的吉翁军往往战斗力较弱。然而在本作中，由于吉翁方面加入了大量诸如狙击扎古、高机动勇士等强力机体，所以战斗并不会显得轻松。相反，大量远射狙击类武器的加入使得任何迟疑都会导致致命的打击。为了尽可能避免被敌人的狙击枪和雷射光束击中，经常变换机动方向和高速移动就显得非常必要了。



战术心得之二·作一名优秀的狙击手

由于机体和武器性能的限制，狙击模式在游戏中初期往往发挥不了很大的作用。不过等到获得高性能机体之后，狙击模式的优点就会逐渐体现出来。

通过为高性能机体配备狙击专用武器和特殊强化部件，玩家便可以在锁定目标距离之外进行远程狙击，连续歼敌于千里之外可是非常有成就感的！

战术心得之三·我们的目标是：双倍杀伤力！

由于削弱了对武器适配的限制，我们终于可以按照自己的意愿携带称手的武器来作战了。并且，为了进一步强化杀伤效果，游戏还允许玩家将机体的左右手配备双重武器。尽管实际杀伤力只有单手武器的1.5倍，但对绝大多数敌人来说已经足够了。例如，我

们在通常情况下往往会因为补给问题而节省弹药。但如果同时为主武器和副武器配备双重光束步枪，那么弹药和武器威力的问题就可以忽略。如果能够为机体另行安装备用弹药/能源盒，那么基本上就可以彻底忽略弹药补给因素了。



想必喜欢美少女游戏的玩家们早就体验到《梦幻俱乐部》的魅力了吧,游戏中诸多的“萌”设定都和《偶像大师》有着异曲同工之处,而在只有拥有一颗纯洁的心才能踏入的梦幻俱乐部内,与漂亮的女孩子们闲聊聊天,谈谈心事也是一种非常愉快的体验呢。另外,穿插在游戏中的各类“杂项”设定是不是对了你的胃口呢?续作“夜店大师”的本作定让你体验到与风情万种的接待小姐恋爱的独特乐趣。

通关时间:任意一角色单线通关流程约 8 小时

梦幻俱乐部 DREAM CLUB X360 2009 年 8 月 27 日 无对应国区	D3 Publisher 1 人	策略 日文 6800 日元
---	---------------------	---------------------

文 龙著条 英编 悠悠悠



打工赚钱

俗话说“花钱容易,赚钱难”,金钱在游戏中真的是非常重要,在光顾梦幻俱乐部时不要求你靡靡万贯,但起码也得付得起帐吧,和女孩子聊天时如果要想点一瓶名酒,那价格可是比较贵的哦。而主角唯一的资金来源便只有依靠打工,不同的工作对应的日期也会不同,而收入也会对应变化。所以阳光一直

想着去找女孩子,偶尔也得看看自己的钱包。



点名系统

顾名思义,就是在接待员处选择自己喜欢的女孩,然后就可以和她聊天啦。如果之前有送过女孩子礼物的话,此时可以让她换装来接待你哦,可供她打扮的东西非常多,不同的服装配合独特的饰品,这才是最大的卖点啊!不过一些稀有的服装需要下载,这部分只能残念掉了……



商店节购物



在商店街可以买到一些首饰、衣服之类的道具,都可以用来当做礼物送给心仪的女孩子。赠送礼物不仅能提高女孩子的好感度,而且随着好感度的上升可以让女孩子在下次拜访时穿在身上取悦你。要注意的是,如果送的礼物不合女孩子的胃口,那就算是白花钱了。

饮酒系统 (IIS)



既然是号称“夜店大师”,那酒这样的东西自然不会少,游戏石上万的空槽是主角的酒精度表示。在点完想喝的酒后推石插杆便能喝酒,如果一下喝得太猛的话会有晕眩的效果来提醒玩家,此时说话也会有点语无伦次,如果再继续喝酒的话就会晕倒,所以想锻炼自己喝酒的能力可是要慢慢来的哦。同样,如果把女孩子灌醉的话,她会说一些平时听不见的秘话,而且声音和动作都会大幅变化,偶尔看看心仪女孩子的醉态也不失为一种乐趣。

手机短信

第一次在梦幻俱乐部和女孩子认识之后就可以交换手机号码,当你晚上回到家中还能收到女孩子发来的短信哦,但手机短信的重要之处是可以收到来自俱乐部的通告,包括一些特别的服务和女孩子们的休息安排等等,方便你下一步的安排,有时还能通过其他女孩子的短信收到意外的情报。



迷你游戏

其实在游戏里点完零食之后就可以进行迷你游戏了,包括比酒量、对吃巧克力、在蛋包饭上用番茄酱写字等等。而一旦将女孩子灌醉后进行小游戏又是不一样的体验,其神态和发香都会让你心跳不已,当然这些女孩子都是很纯洁的!所以乱灌醉别人是不好的行为。



TIPS 游戏中还有两位隐藏角色,需要解开一定数量的成就才能出现,魔魂需要解35个成就之后才会出现,而了4个需要解30个成就,如果她解的话可以直线上600日元去下载。

对话系统 (ETS)

在和女孩子聊天时,可以选择主动向她提出问题,游戏中女孩子们的一些情报就是通过询问她才能获得的。如果一直保持沉默的话就会反过来被她地提问,这时的回答就关系到好感度了。如果选择特定的回答选项后就能触发约会事件,所以可得谨慎回答哦。

触摸 EVENT

在与女孩子约会时才有独特的系统,通过“触摸”来提升其好感度,女孩子还会对你的动作做出不同的反应,例如帮她拍去身上的纸片、牵着她的手等等都会提升好感度。如果动作不当的话会让她火冒三丈,让其好感度大幅下降,所以“触摸”之前必须三思而后行哦。



私人时间 (AFTER)

在俱乐部关门之后会有一段私人时间,出店后当然一切回避女孩们的想法,如怎么用这个机会就看你的表现咯。此时与女孩子对话还能收到意外的情报,对于收集女孩子们的小档案会有很大的帮助。



DREAM CLUB 少女们的秘密档案

在游戏中一定要达成 HAPPY ENDING 才能得知女孩们的真实名字,而其他的情报都要在游戏中亲自询问才能知晓,特别像三围这样的数据……

本名	春日雪
生日	8月9日
年龄	20岁
三围	75/55/70
血型	B型
出身地	静冈
喜欢的酒类	梅酒
喜欢的食物	甜可丽饼
不喜欢的食物	煎蛋
喜欢男生的类型	和雪哥(你)一样可爱的人

雪



玲香

本名	赤羽ちとせ
生日	11月30日
年龄	23岁
三围	84/55/85
血型	A型
出身地	大阪
喜欢的酒类	葡萄酒
喜欢的食物	饭团
不喜欢的食物	青椒
喜欢男生的类型	非常有勇气的人

本名	高田ひかる
生日	10月31日
年龄	21岁
三围	80/53/84
血型	AB型
出身地	静冈川县
喜欢的酒类	蒸溜酒
喜欢的食物	薯条
不喜欢的食物	葱
喜欢男生的类型	尊重别人的人

魅香



るい

本名	日向みどり
生日	5月10日
年龄	24岁
三围	88/62/90
血型	A型
出身地	千叶
喜欢的酒类	葡萄酒
喜欢的食物	起司
不喜欢的食物	肝
喜欢男生的类型	非常正直的人

本名	短叶理保
生日	12月20日
年龄	20岁
三围	86/56/85
血型	B型
出身地	九州
喜欢的酒类	啤酒
喜欢的食物	甜粽子
不喜欢的食物	纳豆
喜欢男生的类型	强壮的人

理保



十才

本名	冰川由绪
生日	8月23日
年龄	20岁
三围	76/54/82
血型	B型
出身地	埼玉
喜欢的酒类	日本酒
喜欢的食物	烧肉
不喜欢的食物	香蕉
喜欢男生的类型	温柔的人

本名	白金铃
生日	6月25日
年龄	20岁
三围	83/56/85
血型	A型 RH
出身地	东京都
喜欢的酒类	啤酒
喜欢的食物	口香糖
不喜欢的食物	青椒
喜欢男生的类型	比较强壮的男生

亚麻音



みお

本名	藤下优海
生日	3月7日
年龄	21岁
三围	82/63/82
血型	O型
出身地	京都府
喜欢的酒类	蒸溜酒
喜欢的食物	煎大饼
不喜欢的食物	泡菜
喜欢男生的类型	种自己价值感很低的人



最佳时间：没有通关的概念，完美需 30 小时

作为 5.55 系统目前唯一的幸存者(相信大家都知道我的意思),本作绝对是最近一段时间内最值得玩的 PSP 游戏。游戏的表现也相当不俗:技术的 Namco 在《铁拳》之后又一次创造了奇迹。不过不少玩家对本作的认识存在两个误区,一是感觉本作各角色的招式和 4 代没变化,二是游戏的单人模式太少,不但没有故事模式,甚至连街机模式都没有,为什么说这是误区呢?就请大家一起来随我来看看吧!



灵魂能力 毁灭宿命
PSP
2008年8月22日
支持Wi-Fi无线联机功能

NBGI
格斗
598日元
1-2人
对敌玩家年龄 15岁以上

基础知识

虽然去年的 4 代已经做过很详细的攻略了,不过由于不少 PSP 玩家们都没有接触过 4 代,所以这回还是要把游戏系统重新介绍一下。当然对于新系统更是要认真介绍了,不得不说的是,1000 型的操作性太差了!



操作说明

十字键	移动
左摇杆	移动
△	A 横斩
□	B 纵斩
x	G 防御
○	K 髓技
L	A+B
R	A+B+K

以上为默认键位,可以在 OPTION 中更改。

出招简化写法

由于格斗游戏指令的特殊性,基本上每个游戏都有专用的出招简化写法,为了方便交流,下面就为大家介绍一下本系列的出招简化写法。

数字: 代表 1P 位时的方向键,请参见电脑的小键盘。

ABK: A 为横斩, B 为纵斩, K 为翼技, G 为防御

abk: 小写字母表示该指令要快速输入,如 ab

f: 表示或者

f: 表示同时输入

- ||**: 表示需要连续键不放
- CH**: 表示需要 COUNTER 命中
- f**: 表示此技需要最速 T 输入
- J**: 表示此技需要 JUST 输入

例 11A: 快速按两次左下方并按横斩键 [A+B], 同时按左下方和纵斩键后马上按键
[A+B], 同时按左下方和纵斩键不放
236B: 连续输入 236B 指令
236B.B: 236B 后 JUST 输入 B

画面解说

- ① 1P 角色名字
- ② 1P 账号名字
- ③ 1P 体力槽
- ④ 1P 灵魂计量表
- ⑤ 1P 魂衣情况
- ⑥ 2P 名字
- ⑦ 2P 账号名字
- ⑧ 2P 体力槽
- ⑨ 2P 灵魂计量表
- ⑩ 2P 魂衣情况



关于语言

从游戏内容来说,游戏的各个版本都没有任何区别,均内藏日英语字幕和语音,只要将系统语言

设为日文,游戏字幕就是日文的,如果系统语言是中文或英文,游戏的字幕相变为英语。

语音则可以直接在游戏中调节,方法是进入 OPTIONS → サウンド / 字幕设定,之后在音声の音

语一项中便可以选择是日文语音还是英文语音。一般来说大家都会选择英文,不过本作由于加入了全爷,听全爷讲日语的确有点奇怪,但游戏又不能像《街魂》那样给每个角色分别设语音,因此……

段位攻击

游戏中所有的攻击被分为5个段，这5个段分别如下：

上段 (HIGH)：站防即可，蹲下会落空。代表技：AA。

中段 (MID)：必须站防。代表技：BB。

下段 (LOW)：必须蹲防，可以跳跃躲过。代表技：2K。

特殊中段 (S-MID)：站防蹲防都可以，但蹲下和跳都不能躲过。

特殊下段 (S-LOW)：站防蹲防都可以，可以跳跃躲过。代表技：2A。

上中下三段攻击也对应着三种爆衣方式。特殊中段会造成中段爆衣，而特殊下段是下段爆衣。



破防和不能防

游戏中有着大量的防破破坏技和防霸不能技，防破破坏技会耗电，防霸不能技会带火。

防霸破坏技成立后，一般来说都会带来大量的有利时间，但在破防后能确定走上段式的很少。

另外也有反而不利的情况。所有角色的一击必杀始动技都是防霸破坏技。

防霸不能技则一般都有超招且征兆明显，因此尽管威力极大，实用性都不高。部分角色如阿斯特罗斯有蓄力型的防霸不能技，这种招式在完成蓄力前就算舞火也能防群。

COUNTER

击中正在出招或移动的对手，即为COUNTER (カウンター)。COUNTER时，不但攻击力会加强，而且大部分招会附加与通常命中时不同的效果 (如昏迷、倒地)。在练习模式里把カウンター设定为アタック即可进行测试。一般把COUNTER命中简称为CH，即COUNTER HIT的缩写。

COUNTER虽然双攻击命中、副暴击命中、背命中等多种情况，不过总的来说大小4小4。COUNTER时击打效果会出现红光，肉眼就可以

很清楚地看到。判断是否COUNTER是游戏的基本功之一，因为很多连续技都要在COUNTER时才成立。



八方位移

八方位移 (8WAY-RUN) 是系列的标志系统。只要按下方向键，玩家控制的角色就能灵活

地朝八个方向移动，而跳跃和蹲下的动作必须配合防御和攻击才能做出来。在进行八方位移时，各角色可以使用与平时不同的招，在技表中以8WAY-RUN技能单独列了出来。这些8WAY-RUN技也可以快速按两次方向键使出来，比如8方位移中B，就可以用BBB使出。在连续技中必须用这种输入方式才能成功。

八方位移中受到攻击叫CH，但位移好的话可以令敌人的真或攻击 (如大部分斩斩) 落空，从而出现极大的破绽。不过位移时也得注意方向，一般来说对于右手拿武器的角色来说应该逆时针位移，左手角色则应该顺时针位移。



踏步

踏步 (STEP) 是八方位移的变形，其使用方法是轻点方向键，这样角色就能朝该方向做出踏步动作。踏步的启动速度快过八方位移，而且距离更远，快速踏步的回避效果更是远胜八方位移，而且能在防御和出招后迅速使出。

但踏步不如八方位移的是，踏步中不能使用8WAY-RUN技。

爆衣

在对战时双方的名字下面，都有3个绿色的小格子。这3个格子代表目前的爆衣状态，上面的格子代表上段，中间为中段，下面为下段。绿色代表完好，黑色代表已经被爆，红色代表即将被爆。

在4代里爆衣的发生是随机的，有可能挨第一下攻击时就被爆衣，不过在本作中改为一定要承受一定程度的攻击后才会被爆，在即将被爆之前对应的格子会变红。

爆衣后角色的服装会发生变化，不过本作的爆衣由于机能关系不如4代来得那么细致。爆衣除了外观会有变化外，角色受到的伤害也会增加。但在本作中破坏对手的部位后，所有段位的攻击伤害都会增加，而不是像4代那样仅增加对应部位的攻击伤害，具体关系如下：

1 部位破坏	攻击力 105%
2 部位破坏	攻击力 110%
3 部位破坏	攻击力 120%



灵魂计量表



在角色的体力槽旁边有一个圆球，那个圆球就是灵魂计量表。当玩家防御对手的攻击时，灵魂计量表会不断变色，从最初的蓝色变为不断闪动的红色。此时如果再度防御对手的攻击，就会出现超大的硬直，这种状态被称为灵魂崩坏 (SOUL CRUSH)。弹击同样能让对手陷入灵魂崩坏效果。

发生灵魂崩坏时，必定会根据攻击段位发生爆甲，而且能发动一击必杀技。这无疑是给对手玩家的惩罚。相反的是，玩家积极进攻的话，灵魂计量表会得到恢复。本作对灵魂计量表的冰冻和4代不太一样，威力小的技巧如AA、BB虽然能令灵魂计量表减少，但攻击也不会导致灵魂崩坏。

本作中进入下一局时灵魂计量表不会恢复，因此有可能出现一上来就被秒杀的情况。不过尽管如此，本作的一击必杀成功率并没有显著提升，这是因为本作新增了主动爆衣系统。

NEW 主动爆衣

主动爆衣是本作新增的系统，指令是22A+B+K。发动瞬间会产生弹指效果，主动爆衣会让自己的上中下三段全部爆炸除了样子变化外，防御力也会相应下降。不过主动爆衣的好处是能够瞬间让灵魂计量表回到很高的程度，在一场五局三胜制的比赛中，合理运用的话一般来说就能防止中一击必杀技了。防御力下降总比被一击必杀要好，大家千万不要吝惜。



NEW 一击必杀技

本作的一击必杀技有两种发动方式。第一种和4代一样，即在对手处于灵魂崩坏状态时输入指令，不过本作的指令简化为了A+B+K。4代中是A+B+K+9。

另一种发动方式是新增的，即一击必杀发动技，指令是A+B+K。这是一个防御破坏技，附加蓝色雷效果，性能是因人而异的，很看脸的（如卡曼德拉）也有很强的。此技发动速度较慢，一般来说只能用于连续技中，而且绝大部分被防后都会露出较大破绽。



进阶系统

掌握了上面介绍的知识，你就可以安心体验本作的乐趣了。不过本作实际上是一个非常注重对战的游戏，你可以面战也可以通过AdHoc与外面玩家对战。既然如此的话，那你还得认真学习接下来的技巧！

弹剑和受流

熟悉G键是相当重要的。除了基本的攻防外，利用G键还可以使用出弹剑。

通常所说的弹剑事实上分为弹剑和受流两种。弹剑的指令是6G和3G，3G对上中段，3G对下段，按技不能弹。弹剑成功后对

弹剑方会有24帧优势（80帧为1秒），比4代更有利，基本上攻击力均可撞上。不过对方被弹而虽然在一定时间内不能防击，却可以使用弹剑，因此就算玩家弹剑成功也不代表对手会任你鱼肉。因为弹剑对投技无效，所以在弹剑后投技是最简单的二择，不过投技也会被拆掉。

受流的指令是4G和1G，4G对上中段，1G对下段。受流和弹剑的大同小异，但受流后对方会仆倒在地，而这个状态可以通过受身来恢复。受流成功后对方无法回身，但追击也非常困难。

受身

被敌人击倒落地的瞬间按G，就可以完成受身。受身的好处是可以迅速起身，从而避免被敌人追击。不过并不是所有的招式都能受身，有的招式需要JUST受身，有的招

式则根本不能受身。

JUST受身即在落地瞬间的特定帧数内输入G，成功的话一样有白光效果。JUST受身的优点在于可以回避一些不能普通受身的攻击。不过JUST受身的难度非常大，建议是连续按键来完成。



JUST和最速

在出招表中经常能看到JUST (ジャスト) 技的说明。所谓JUST技，指的是对按键时机有严格要求的技巧，一般都要求玩家在招式命中对手的帧数之内输入指令，最严格的JUST技要求指令输入的时间在特定的1帧（即1/60秒）。

最速是另一种高难度输入技巧。最速的基本要求是快速准确地输入指令，且最后的方向和按键同时输入。最速的优势除了出招快之外，还会令一些技巧的招式发生变化。最有名的最速技巧自然是《铁拳》系列的“最速风

神拳”。

本作使用JUST技和最速技时，角色的身上会发白光，以方便玩家进行判断。相比1代，本作在指令输入方面宽松了很多，JUST和最速的难度也有所下降。不过需要注意的是，不少JUST技或最速技在出招表中没有标明的，例如索菲亚的238B4就要求JUST输入。另外部分角色的JUST技和最速技和普通版是有区别的，这个在出招表中也没有标明，例如索菲亚的B2BB238B，在本作中JUST版追加了出场效果，可以派生出66K、238238AA、1B2BB238B的强力出场技，普通版则不行。

起身

倒地之后起身又是一门学问。本作审备地人比较吝啬，因为不少招式都具有追击效果（阿如大部分角色的 3B）。而且在起身的瞬间是不能防御的，如果此时受到攻击的话有可能被浮空或再次击倒。倒

地之后究竟如何应对得具体情况具体分析，这里先列出倒地时的操作。

原地起身	G
快速起身	6G
前翻起身	6
后滚起身	4
倒翻	2或6
侧翻	A或B或K

如果倒下实在对起身苦手的话，侧翻是最简单的应付方法，这样在挨对手一次追击后再按G起身可保平安。不过注意持续侧翻会自动起身，倒地反击是守中为攻的选择。在临朝天子翻朝对手、或临朝旭日朝对手时输入指令会直接变为起身攻击。



JUST弹剑

在弹剑中也有JUST的概念。当玩家弹剑的时机恰到好处时，弹剑成功的音效和画面会有明显不同，此时即为JUST弹剑。JUST弹剑后对手拥有更大的硬直，且受到的攻击均为COUNTER HIT。不过对手依然可以反弹回去。受流没有JUST版。

本作继承了4代1.03版的设定，弹剑虽然不能弹投技，但JUST弹剑是可以弹掉任何投技的。

NEW 系统变化

由于3D格斗游戏角色众多，招式众多，因此要想成为高手，就必须花时间去了解每个角色的招式（至少是主力技），这就是3D格斗游戏能乱拳打死老师傅的原因。

本作角色的招式性能乍一看似乎和4代的1.03版区别不大，但实际上变化并不少。绝大部分角色的主力技都有帧数变化、威力变化、出场性能变化、威力变化、最速和JUST变化等等不同。如果从未没开过帧的4代1.0版相比那就更是相差地远了。4代的弱角如洛克、孔菲拉梅尔的威力均有不同程度的上升，出场女王希尔姐的连续技威力变大但出场性能变弱……因为时间关系本期就不介绍全角色连续技了，好学的人可以去年的208、209期杂志来看，80%的连续技都还存着，以后我们再找机会补充完本。

除了之前提到的一些系统变化外，相比4代，本作在系统上的变化还有以下几点：

- ★前冲闪避所需步数和3代一致。
- ★攻防硬直状态下允许提前输入位移指令的时间更加宽松。
- ★弹开对手身在空中时，对手处于浮空状态，可以用17帧以内的招式追打。

空中制御

本系列的招牌系统之一。如果你被对手浮空的话，只要按住方向键，当玩家在空中受到攻击时就可以顺势朝该方向偏移，如此一来就可以避免受到瞬的追击。

空中制御可以说是非常简单而又重要的技巧，除了可以避免特定追击，还可以避免出场。不过空中制御也不是万能的，除了第一击无法制御外，也有很多空中连续技是无论如何也逃不掉的。还有一些只能用特定方向躲开的攻击。你可以在练习模式里自行测试。

昏迷连续技

这是从3代引入的概念。部分招式可以将对手打倒全身带有电流的昏迷状态，这种状态被称为昏迷（STUN）。被打成昏迷状态后，受到的追击每一下都算COUNTER HIT，但攻击威力亦会大槽减少。推撞在本作中亦被算成昏迷连续技。这种昏迷是不可恢复的，因此非常实用。

昏迷状态分为可恢复和不可恢复两种。恢复的方法是狂按方向键和投键。善于从昏迷状态中恢复是新手必须掌握的，不然会惨遭无情的追打。推荐方法是按住G键不放狂推有杆，等角色恢复之后立刻停手G。

键依然按住。与中阶玩家对战时可以利用威力大的下段或是投技来形成良好的二择。



模式简介

本作的单人用游戏模式只有3个，虽然数量不多，但是个个都很意义，感觉比4代的单人模式更实用。没有各角色单独的故事模式是个遗憾，不过别的方面可是一点也不差。

以方便大家找人，拿到的称号可以在选择对手的界面中按△键进行轮番，这样在对战模式里就可以展示你的称号。

本模式下敌人的AI非常有特点，他们不再以作繁似的弹剑和预读来欺负你，而是更接近玩家的智慧。他们依然会偷中几个下段，但华丽的连续技和配招让你叹服，当你露出

破绽时也会以良好的确实反击，你可以从他们身上学到不少东西。

值得一提的是不少AI都具有与其称号一致的特性，如水鹤鸣飞的达人就是一个用洪洞摆摆进水鹤格的强者，对付他就要多用横斩和腿技。下段プレイヤー就是一个只用下段的家伙，请专心防御防后确反。和这种角色斗的时候，只要

掌握了他们的规律，就算是新手也能轻松获胜。打起来更像是动作游戏而不是格斗游戏。

另外，取得50连胜和200连胜后可以开启新的原创角色部件。

QUICK/MATCH

一分钟快速入门

- ★此模式可以与不同程度AI的对手对战。
- ★可以从原级AI对手那里学习配招和连续技。
- ★打败对手可以取得称号，称号可以用于对战。

在这个模式里有200个由AI控制的对手，每次会随机遇到8个，可以自由选择挑战的对象。每个角色出场时都会有他的胜利场次和失败场次的统计，这也代表着对手的AI程度。最难的对手百割的武王是全胜不败，只有你能打败他一击。每个对手都有一个称号，只要你战胜他，就可以把他的称号据为己有。没有获得称号会以※表示。



THE GAUNTLET

一分钟快速入门

- ★可作为本作的故事模式。
- ★可以学习本作的系统以及各角色主动作的对策。
- ★反过来亦可学习各角色的主力技有使用。

在这个欢乐无限的模式里，你将和卡桑德拉、希尔德、当皮埃尔一起冒险。这个模式可以视为本作的故事模式，虽然剧情大多都是虚构的，但是搞笑的剧情和可爱的插图会让你大呼过瘾。

这个模式一共34章，全部通过会有自创角色部件奖励。除了一开始的几章外，之后均是一个角色对应一章，在这一章我们可以学习如何应对各角色的主力技，反过来我们也可以学习如何更好地使用这些角色。游戏会以课题的形式进行，我们的任务就是要通过课题，课题的内容多种多样，不过基本上都是要求我们破除电脑的攻击。失败之后电脑会给出提示，除了提示之外采用殊途同归的方法也行，因此难度不大。刚如电脑使用投技的话，无论是新投、蹲下、JUST弹都是提前打掉都是可以的。如果输掉的话会有对话，这些对话往往都非常恶搞，所以强烈建议在每一回都失败一次以观看喜剧，如果你是系列FANS的话绝对不会失望的。

CREATION

一分钟快速入门

- ★可以创建属于自己的独创角色。
- ★新增的附件系统拥有无限可能。
- ★在其基础模式满足条件后会增加部件。

这个模式就是系列最吸引人的要素之一，在此我们可以创建一个原创角色。本作一共可以创建16个原创角色。

创建角色分为两种，オリジナルキャラクタークリエイション是创建新角色，レギュラーキャラクターカスタマイズ是修改现有角色。

和4代相比，本作可以使用的零件有较大不同，那得上是百有增减。不过本作增加了不少男女共通的装备，另外增加了自创角色的1P装备，这点是4代所远远不能比拟的。另外本作还增加了两栏附件，而这

些附件除了改颜色之外，还可以自由调整角度和位置，甚至还可以拉宽拉长。这个设定称得上是系列史上的一次革命，很多看似不起眼的部件经过巧手加工之后，就能起到意想不到的效果，海外玩家对这个设定推崇备至。

不过自创角色比4代要逊色不少，我们只能拥有角色更换颜色，不能更换服装。另外限于机能，服装可以调整颜色的部件也少了很多，真是一大遗憾。不过由于现在1P和2P的服饰基本上都能使用，所以要想重现某个固有角色也不是难事，当然脸型 and 声优是不一样的。此模式一下开始并不能使用全部零件，必须满足一定条件后才能使用。满足条件后出现的部件是随机的（或者说是根据玩家的进度不同而异），因此取得也要列出具体每个部件的取得方法了，只列出满足部件奖励的条件。

QUICK MATCH 模式下取得 50 胜和 200 胜。
THE GAUNTLET 模式完全通过。
以至少★的评价通过 TRIAL OF ATTACK 模式。
在 ENDLESS TRIAL 取得十胜。
获得的名声超过 5 个、10 个、25 个、30 个。
用所有角色在 QUICK MATCH 模式中至少赢一场。

这回的自创角色模式增加了摄影要素，玩家创建好人物之后，必须为自己的角色拍照，这个会成为名片



出现在对战时。拍照时有 1P 姿势、4P 和相机、80 种背景可选，是个很有趣的设定。



TRIALS

一分钟快速入门

- ★内含两种难度的街机模式。
- ★内含可以无限生存的生存模式。
- ★打不过之后可以开启对应角色的第 6 把武器。

这个模式就是街机模式，分为 3 种。TRIAL OF ATTACK 是普通难度的街机模式，只有 5 关；TRIAL OF DEFENSE 是困难难度的街机模式，共有 8 关；ENDLESS TRIAL 是无限进行的生存模式，难度会逐渐上升。这个模式里敌人的 AI 远不能和 QUICK MATCH 里的比，不过由于不能过关，所以对于新手来说还是有点难度的，所以以至少★的评价打过 TRIAL OF ATTACK，以及在

ENDLESS TRIAL 取得十胜，会开启新的自创角色部件。每个角色打过 TRIAL OF ATTACK 或 TRIAL OF DEFENSE 后均可获得第 6 把武器。

TRIALS 模式里的计分规则比较特殊。在画面下方会显示一个倍率，当攻击命中敌人伤害就会增加，出招被防或挥空时就会减少，挨打也会减少，一局失利的话会直接降为 100%。不同模式下倍率的上限不同，TRIAL OF ATTACK 里最高只能达到 1000% 的倍率。

倍率增加的程度与招式的威力有关，但威力过高的话加成并不明显，因此用小招一点点凑是最好的。这裡推荐使用蓄力，只要一招打中了，蓄力、蓄力、反复使用，可保证极高的分数，打 TRIAL OF DEFENSE 设有回档。

TRAINING

这个就是游戏的练习模式，和 4 代相比多了出招表实际演示以及 REPLAY 回放功能，但相对地也增加了一些新功能，满足玩家练习的需要是绰绰有余了。下面先介绍一下练习模式的菜单，这回的菜单有 3 栏。



第一栏

出招表
OPTION
选人
回到初始状态
返回模式选择画面

这回在练习模式里换人的话无须返回选人画面，而是直接能手动选人，非常方便。回到初始状态这个指令可以用 SELECT+O 未代替。可能很多玩家都没有发现吧，另外出招表的第二栏里会有一些推荐连续技，新手不要错过。

第二栏

选择 CPU 状态
CPU 敌设定
决定 CPU 的变身和空中制御状态
COUNTER 设定
灵魂技设定
是否显示伤害表示情况
站位选择设定

选择 CPU 状态一项里，可以选择对战，指令回放等命令让 CPU 练习打。还可以决定 CPU 的程度。站位选择设定可以设定玩家在左制还是右制，非常方便。

第三栏

选择 CPU 行动 1
选择 CPU 行动 2

这个就是最常用的选项了，可以用来测试确认、连续技等等。最通常的设定就是把行动 1 设为立升状态，ノーマル行动 2 设为立升状态，オメガカード，之后再去第二栏里设定好变身和空中制御，就能测试连续技是否成功了。如果把 CPU 的行动设为指令回放，更是可以用来测试确认和对策，非常好用。

OTHERS

除了上面介绍的五人模式外，还有 3 个模式。

VERSUS: 对战模式。本作可以面对

面 WiFi 联机，亦可透过 PS3 的 Ad Hoc PARTY 机能与外国玩家对战。大概是因为传输所需的数据量要少的缘故，与外国人对战的情况比次世代版还要流畅——百米光环

玩家例外……
RECORDS: 在这里可以查看当前获得的名声，以及各种资料数据的显示。
OPTIONS: 菜单，可以更改键位、语言等等，正版玩家可以在此安装游戏，安装了游戏几乎无读盘时间。



BATMAN

ARKHAM ASYLUM

文 雷电 美编 anubis

如果是蝙蝠侠原作的爱好者。

那么本作会让你泪流满面。如果你是一个吊吊子的蝙蝠侠爱好者，那么本作能挖掘出你成为真正的蝙蝠侠爱好者的潜力。游戏的主题以漫画原作为基础，故事的撰写人是负责《蝙蝠侠 动画系列》的 Paul Dini，70年历史的蝙蝠侠世界中的大量经典角色都将出现在游戏中。除了拥有戏份的几个主要角色外，其他角色的出现方式也都合情合理。通过一些线索开启的角色生平、录音和原画值得 FANS 品味。游戏的过程也紧张刺激，关卡、任务设计毫不含糊，战斗部分乍看显得单调，当真正了解战斗的精髓“拳不走空，速战速决”后，会发现战斗系统颇有讲究。两种挑战模式拥有一定难度，240个收藏品让游戏内容丰富至极……总之，不管是喜欢漫画、动画、电影还是对蝙蝠侠有着哪怕一丝兴趣的你，没有任何理由错过这款游戏之作！

注 本作以X360版为基准撰写。

蝙蝠侠 阿卡姆疯人院	Eidos/Rocksteady	动作冒险
平台	Windows/Arkhm Asylum	单人
发售日期	2009年8月23日	59.99美元
游戏主机	对应PS3及X360	对应玩家年龄 16岁以上

通关时间：10小时
全成就/奖杯时间：50小时左右

基础篇 Basic

蝙蝠侠的战斗讲究的是秒杀，出招是打中敌人，否则就不要出招。另外，以不动心万动，防御反击的机动也十分重要，只有不出空招，连击（Combo）才会生效。

蝙蝠侠的战斗

普通攻击

Strike

普通攻击其实需要X一个键发动，看准敌人的方向，推左摇杆并按下X键。如果蝙蝠侠身体的姿势和位置合适，他就会发出适时的攻击动作。如果敌正面正对着蝙蝠侠，就会是普通的拳击；如果背对，有可能是回身一击也有可能飞踢一脚；如果较远，蝙蝠侠会飞身过去命中敌人……当然，实际游戏中X攻击动作的变化非常多，玩家不必担心打不中敌人。但是一定



反击

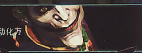
当敌人要发动攻击的时候，蝙蝠侠的“蝙蝠雷达”会发动，敌人的头顶会出现几个黄色的小线条，这时候蝙蝠侠如果没有在任何攻击动作之中的话，按下反击键Y就会做出漂亮的拆招动作并且反击敌



人。反击也会计入连击数中。

操作

左摇杆	移动
LS	视角居中
右摇杆	转动视角
RS	放大视角
方向键	选择道具
X	攻击
Y	反击
B	斗篷披挂
A	按下左摇杆按下A为潜藏
LB	进入潜藏模式/按住左摇杆
LT	按住左摇杆/按一下为快速扔出飞镖
RT	键/使用道具/连击向下为快速释放蝙蝠爪



潜行和背后偷袭 Sneak and Silent Takedown

游戏中潜行也非常重要，一些关卡强制玩家必须进行潜行，否则会导致任务失败。潜行没有太多的提示，玩家需要根据感觉隐藏自己的身形。按住RT蹲下身子前行的话，一般只要不直接暴露在敌人的视线中就不会被发现，如果是普通的直立行走或跑动就会发出一些声响，很容易引起前方不远处敌对你的敌人的注意。

场景中四通八达的通风管道、地板上的铁网下面的小沟渠也可以藏下后跳进去（按住RT按A），之后可以改变位置。

墙角可以靠近后蹲下靠墙，之后

可以调整视角查看墙角后面的情况也要多加利用。

在敌人没有发现你的时候，你可以在其背后按Y键发动偷袭，一击必杀。可以发动偷袭的时机，屏幕下方会有Y键的提示图标。偷袭的过程也不会发出会惊动其他敌人的声音。



斗篷眩晕攻击

Cape Stun

蝙蝠侠的斗篷除了耍酷和“兜风”外，还可以在战斗中发挥巨大的作用。当与使用武器的敌人战斗时，如果直接进攻，招式都会被他们格挡，这就需要按下斗篷眩晕攻击键B (Cape Stun)，这样就可以将敌人晕眩，之后就任你宰割了。当使

用武器的敌人发动攻击时不会显示蓝色小线条，而是红色，这也是按下B键的时机。另外，当敌人抄起场景中的道具当做武器的时候，他们的头顶也会出现红色线条，上前使用斗篷眩晕他们可以让他们丢下道具。

倒地追击

Ground Takedown

当敌人受到较重的攻击时会昏迷，这时候头顶也会冒出旋转的星星，这时候推大致的方向，按下蹲RT和攻击Y就可以倒地追击，对于普通敌人都是一击必杀。倒地追击的动作持续时间比较长，而且在这个过程中其他的敌人也会攻击

你，所以要谨慎使用。



蝙蝠侠的装备

侦查模式

Detective Mode

游戏中按LB键可以开启侦查模式。在侦查模式下屏幕画面会变成蓝色，有特殊用途的物体会显示成黄色，没有装备的敌人会显示为紫色，有装备的敌人会显示为红色，一些可以炸开的墙壁、打开的箱子、破坏的风扇控制台、破解的控制台等等都会有特殊的标记显示出来。另外，游戏中需要扫描一些重要线



索，并根据线索追踪，这都要在侦查模式下进行。

胶体炸弹

Explosive Gel

一种胶状的炸弹，平时装在密封的瓶子中，可以喷涂在任何物体表面（选中炸弹后按住LT准备，RT向墙壁或脚下喷涂），胶体粘住后需要按住LT再按RB引爆。同一时间最多可以喷涂三次炸弹，未升级前只能同时引爆所有炸弹。蝙蝠侠在一般情况下都会将炸弹涂成蝙蝠形状。

粘在墙壁上，如果前面没有墙壁就会涂在地上。

有些较远的薄弱的墙壁蝙蝠侠不能直接靠近，那样就无法使用炸弹炸开。

注意，胶体炸弹是无法伤害到蝙蝠侠的，喷涂后不用后退直接引爆就可以。



在侦查模式下，一些薄弱的墙壁、地板或天花板会显示出半透明的浅蓝色，并且上面有爆炸的标志，这些地方可以使用炸弹炸开，让蝙蝠侠紧贴墙壁站立喷涂就会将胶体

钩爪

Grapple

蝙蝠侠的钩爪这种给人印象深刻的道具自然会在游戏中派上大用场。不管是高台还是蝙蝠侠标志性的怪物雕像这样的落脚点，只要可以让

钩爪牢牢抓住的地方就可以按RB键射出钩爪，之后蝙蝠侠会自动飞到钩爪抓的地方。

阿克汉姆疯人院所在的小岛上有非常多的怪鸟状滴水嘴 (Gargoyle)，也就是怪鸟石像，它们都固定在高高的墙壁上，蝙蝠侠可以在很远的距离之外就发射钩爪并飞到石像上，之后可以随意观察脚下的场景。另外还有一些路灯或狭窄的边缘可供蝙蝠侠做出同样的动作。



蝙蝠飞镖

Batarang

蝙蝠飞镖是蝙蝠侠常用的暗器，飞镖被做成蝙蝠形状，因此得名。飞镖有两种投掷方式：在选定蝙蝠飞镖的状态下按LT键进入瞄准状态，如果有敌人在范围内，会

锁定离中央准星最近的一个，锁定框为黄色圆圈，之后按RT键即可向锁定的敌人投掷；另外一种方法，不管是否选定飞镖，只要按一下LT (之后松开)，就会自动向正前方一定角度内的敌人投掷飞镖，只要前方有敌人，基本就会命中，但是如果敌人在你身后多半就要投空了，除非在投掷时推左摇杆方向，如果转身及时，也并非全无命中可能。

不升级时，蝙蝠飞镖对敌人的伤害力非常小。



蝙蝠爪

Batclaw

这组蝙蝠侠胳膊上自带的普通钩爪不同，它的外形和一把枪一样，质射出去的力道更强，可以将蝙蝠爪射出抓住物体，之后蝙蝠侠用力拽绳索将物体拉过来。可以使用蝙蝠爪抓开一些较远的通风管道的盖子，移动一些挡住路的东西，也可以用作武器抓敌人。蝙蝠爪抓住敌人后蝙蝠侠拽绳索就可以将他们弄晕。

在游戏中后再再次进入蝙蝠洞穴时可以得到终极蝙蝠爪 (Ultra Batclaw)，这个装备一次可以射出三个蝙蝠爪，在战斗的时候就可以同时抓住三个正面的敌人了，另外，那些较远的薄弱墙壁也可以在瞄准模式下当准星变为三个锁定框时发射终极蝙蝠爪抓住，之后连按A将墙壁拉塌。



绳索发射器

Line Launcher

中后期才能得到的道具，也是射出绳索的枪械，不同的是为了最大限度加长它的射程，因此只能水平向前射击，射出的绳索会牢牢抓住正前方水平位置的物体表面（如果没有表面可抓就不能发射），之后蝙蝠侠会空中沿着绳索划过去了。有了绳索发射器，再远的地方只要能到达一个和它水平的平

台，就可以轻易到达。在绳索上滑行的途中可以随时按A键跳下来取消滑行。



密码破解器

Cryptographic Sequencer

利用超声波频率破解安防系统的装置。小岛上安放有各种安防系统，一般的外形都是一个控制台，名为保安控制台（Security Control）。破

解的方法比较简单，选中密码破解器，按住 L/R 准备，在靠近安防系统后按 RT 开始破解。这时候要推左右两个摇杆寻找屏幕上的波形能达到最大振幅的

频率，当达到最大振幅后波形会变成绿色，持续保持绿色一段时期就算完成了破解。准备模式中锁定安防控制台的外形图标外圈的小圆点代表密码的难度，最高难度的锁要在规定的时间内找到 3 个振幅最大的频率才能彻底破解。



韦恩科技 Waynetech

蝙蝠侠的技能和装备都是可以升级的。游戏中通过各种途径都可以获得经验值（XP），屏幕右上角的数字显示当前的经验值，数值外面的灰色圆

圈环为经验值的进度，当蓝色细圈环长满一整圈后就会升一级，每次升级时都可以选择一个技能，一共 20 个技能，开始并不能随意选择，有些是锁着的，

需要先学会之前的技能或等待剧情进行到一定程度才可以升级。

特殊连击——挥投

SPECIAL COMBO THROW

当蝙蝠侠在战斗中每达到 8 以上的连击数时就可以选择按下 A+X 键发动挥投，之后蝙蝠侠会抓起一个敌人，之后可以将敌人扔出去。

抓着敌人的过程中不会因为停顿而中断连击，所以可以大胆使用，投掷出去的敌人也可以对周围的敌人造成伤害。

特殊连击——一击必杀

SPECIAL COMBO TAKEDOWN

当连击每达到 8 时按 B+Y 键发动一击必杀，大多是关节技，对小兵是一击必杀，发动过程中不会受到其他敌人的伤害，也不会中断连击。

特殊连击进化

SPECIAL COMBO BOOST

将前两个特殊连击所需的 8 个连击数降低到 5，也就是该连击中每达到 5 连击就可以发动特殊攻击。

蝙蝠飞镖连击

COMBO BATARANG

在连击中投掷飞镖命中敌人也可以进入到连击中。这个技能的目的就是在战斗中的连击中加入飞镖攻击，可以让敌人进入眩晕，还可以继续连击。需要注意的是，按一下 L/T 扔飞镖比较实用，瞄准的话一般都会比较慢，当然快的话也是可以让人连击的，不过较快的瞄准也只能让视角对准前方，还不如直接

投掷。不过升级到复数飞镖时可以选择是否按 L/T 瞄准后再投掷。



会心一击连击

CRITICAL COMBO STRIKES

一次恰到好处的普通攻击会拥有两倍攻击力，并且增加的连击数也是 2，这样就能更快发动特殊连

击了，会心一击基本的发动时机是在上一次次攻击中的期间迅速按下第二次攻击。

倒吊终结技

INVERTED TAKEDOWN



蝙蝠侠停留在石像上时可以按 B 键拿一个蝙蝠一样色挂在石像上，当正下方经过敌人时，按 Y 键可以让蝙蝠侠迅速落下身体并将敌人拽上来用绳子勒住倒挂在石像上。一个石像只能挂一个人。

装甲升级

ARMOR UPGRADE V1/V2/V3/V4

增强蝙蝠侠装备的防御力，其实就是直接增加蝙蝠侠的血量，一刺增加一小格，最后血槽将成为一个圆环。

蝙蝠飞镖的攻击力

BATARANG POWER

增加飞镖的普通攻击力，增长被飞镖命中的敌人的眩晕时间。

复数蝙蝠飞镖

TWIN/TRIPLE BATARANG

允许一次投出两只 / 三只飞镖，后者需要前者升级后才能开启，扔出后需要一定的“冷却时间”才

可以再次使用。方向键在上选择复数飞镖后，LT 瞄准，RT 扔出。可以用在连击中。

遥控蝙蝠飞镖

REMOTE CONTROL BATARANG

扔出后可以受到蝙蝠侠控制的特殊飞镖。使用左摇杆控制前进方向，右摇杆控制视角，飞行一段时

间之后会自动停止，一旦扔出后需要一定的“冷却时间”才能再次投掷。

声波蝙蝠飞镖

SONIC BATARANG

调整到与阿克汉姆敌人院中的囚犯声音上震荡的特殊频率产生同音的声波飞镖，可以吸引或者眩晕的敌人，将他们引到陷阱中戴上他们

们远离必经之路以躲开不必要的战斗。对应方向键右上，选择后 LT 瞄准，RT 投掷，使用后会有“冷却时间”。

声波冲击蝙蝠飞镖

SONIC SHOCK BATARANG

升级后的声波飞镖在投掷后可以引爆，这样会触发囚犯脖子上的自杀项圈让他们失去行动能力，其

残留的影响会直接停止场景中其他的声波飞镖的效果。

多重波长引爆

MULTIPLE FREQUENCY DETONATOR

允许蝙蝠侠选择性地引爆胶体炸弹。冰冻炸弹后，普通状态下按下 LT 再按 LB 还是同时引爆，需要在按住 LT 准备引爆的状态下按下 RS 进入大视角，之后才能瞄

想要引爆的炸弹会出现黄色锁定框，再按 LB 就能引爆指定的炸弹了。但是如果两个炸弹挨得太近，另外一个也会被刚刚爆炸的炸弹引爆的。

自动探测引爆

AUTO PROXIMITY DETONATION

具有威胁的敌人接近升级后的
散体炸弹，炸弹就会自动引爆，并
且让被炸到的敌人暂时失去行动能
力进入眩晕状态。

密码破解器有效距离

CRYPTOGRAPHIC RANGE
AMPLIFIER

增加密码破解器使用的有效距离，允许表前下在较近的距离破解保
安系统控制台，这样才能通过一些之前无法通过的地方。

密码破解器功能加强

CRYPTOGRAPHIC POWER
AMPLIFIER

加强破解器的破解能力，更易
易找到绿色的成长，掌握解谜技巧

后这个技能没有什么存在的必要，
可以选择最后升级。



出谜人的挑战 Riddler's Challenge

出谜人的挑战是游戏的收藏要素，一共 240
个，全部找到是要花一番功夫的。挑战分为 5 种，
这些挑战都被详细地分到 9 个大场景中，每个场

景基本都拥有 5 种挑战，数量不同，可以在高单
的 RIDDLER'S CHALLENGE 中查看。未解开的谜题会显
示为各自的图标，解开的谜题会显示为编辑图标。

未解开的图标上有着钥匙图标的代表这个谜题解开后
会解锁一些游戏内容，包括人物的生平、挑战模式
新关卡等等。

1 奖杯

RIDDLER TROPHY

这些绿色的问号奖杯被放置在各个场景的角
落里，需要玩家仔细搜索每个角落才能找到，有
些地方需要特殊的方法才能到达，比如较高的平
台，被薄弱的墙壁阻挡的地方，需要解开保安系
统才能进入的房问，四通八达的通风管道中等。

2 谜语

RIDDLE

谜语是出谜人的代表，基本上每个独立
的小场景中都会有一个谜语，谜语的谜底是出
谜人精心想出，这些谜语都和漫画、动画、电影
的故事有着紧密的关系，它们的谜底都是故事
中的人物或特殊的事件，并且以一些事物出现
在当前蝙蝠侠所在的场景中，如果这个场景中
的谜语还未解开，进入场景后会在场景名下直
接显示出 RIDDLE。当找到谜底所指的事物时，
对准谜底长按 LB 键进行扫描 (SCAN) 就可
以解开谜题，如果谜底在扫描视野中，但是离得
太远或者看不清物体就会提示 TOO SMALL，
这时候可以走近并按下 LS 放大视角后对准谜
底物体扫描。还有一种问号谜语需要打开侦查
模式，在特定的角度将场景中弧线和点处在不
同平面上的绿色大问号拼合扫描解开。

3 病人审查磁带

PATIENT INTERVIEW TAPE



阿克汉姆疯人院会对到这里的病人 (囚犯)
进行审查，指派医生与其对话，这些记录对话
的磁带散落在小岛的各个场景内，蝙蝠侠捡到
后可以在人物传记 (CHARACTER BIOS) 菜单
中收听。只有一部分出场的重要人物有相关的
磁带。

4 小丑假牙

TEETH

这些在小岛上四处乱窜，发出吱吱喳喳的
声音的假牙是小丑弄出来的小玩意，它们没有
攻击性，一般会两三个在一起出现，使用蝙蝠
飞镖可以将它们打碎，每个大场景中有 20 个
假牙，打碎 5 个、10 个和 20 个分别可以解开
这个大场景的一个谜题。

5 阿克汉姆编年史

CHRONICLE OF ARKHAM

在阿克汉姆疯人院所在的小岛上，在一
些奇怪的石板上有着昆虫的雕刻图案，这些标
记被蝙蝠侠找到并被破解，于是玩家可以听到
一个名为“阿克汉姆之魂” (THE SPIRIT OF
ARKHAM) 的声音，一共有 24 个，前面的 23
个分布在场景中，全部得到后到 Penitentiary
的 Security Control Room 调查之前关押夏盖院长
房间的地面获得第 24 个。



秘密地图 SECRET MAP/STORY

看到 240 个收集要素是不
是有些头大了？不要害怕没有
头绪，其实每个场景中都有一
张秘密地图，在 RIDDLER'S
CHALLENGE 菜单中显示为“神

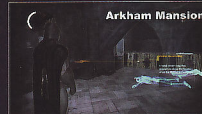
秘的事物” (MYSTERY)，一共 9
张，找到地图后，对应区域内的
所有谜题的位置都会被标注为
一个个按“无限符号”旋转的绿
色小问号，因为问号是旋转的，所

以并不能指出精确的地点，但是
有了大概位置就轻松多了；完
成的挑战是不会显示的。所以，当
然，秘密地图在一开始是无法取
得的，多数都需要随着流程的进

行，取得相应的特殊道具后才能
到达这些隐藏的地点得到秘密地
图，有了它们，再对应菜单中挑
战的提示，240 个收集要素就不
难挑战啦！



▲第一次打倒蝙蝠人后，进入 Experimental Chamber (实验
仓)，桌子上的熊得到灵感的主子，旁边就是秘密地图。



▲从 2 楼中搜出 Young 后，在 Werder 的办公室候问右侧
有秘密地图。



▲抓住小丑女的 Extreme Incarceration，进入小丑女刚得
到小本子后，桌子上有秘密地图。

流程篇 Walkthrough

强化治疗中心

Intensive Treatment

蝙蝠侠押送小丑到疯人院囚禁与夏绿院长见面。一路跟随押送小丑的小队前行，但是小丑逃脱，干掉两枚敌人后从小丑打开的门进入，左侧房间内有3个守卫，这里可以学习使用飞镖。

一路来到 Patient Pacification Chamber, Zsasz 绑架了一个警卫，到上层用钩爪抓住怪物石像掉到 Zsasz 后面，稍稍瞄准 Zsasz 后出现 Glide Kick 的提示，按 X 键滑翔飞镖，这时候敌人会眩晕倒地，之后可以倒地追击直接解决敌人。



小丑女绑架了夏督，对话结束后按 A 键打开通风管道的盖子，这将是以后经常会用到的通道，在通道中可以找到第一个出谜人的奖杯，之后要多多留意这种绿色的问号奖杯。

从通风口下穿过 Processing Corridor 到 Decontamination (净化室)，小丑释放精神毒气，蝙蝠侠要

救出身处充满毒气的房间的两人，从窗外处换头钩爪到上面，出来后按 A 键放下边缘的警卫，按住 A 可以奔跑，前方如果是边缘就会跳起，平台间一些较窄的空隙可以通过按住 A 移动直接跳过去一些较矮的障碍也会直接翻越，一气呵成。钩爪到再上层放下另外两个警卫，之后按住 A 滑翔到下层平台救下一个囚犯 (Blackgate Convict)，当然会在我上之后一击打晕，按 LB 打开侦查模式，下方的控制室内有抽风机控制台 (Extractor Control Point)，扔飞镖攻击控制台，抽风机重新工作，毒气被吸走，出门后跟绿色箭头行动，小丑放出第一个巨人，这里无需与之战斗，只要推方向连接 A 滚动躲避他的攻击，一小段时间后这个未彻底完成的巨人会倒地身亡。



Bolds 叛变，绑架了戈登，要回到 Holding Cell 寻找 Bold 留下的线索，这一些重要的线索都会在地图上直接标出来，向前跑点前进就能将

剧情发展下去。

到 Holding Cell 进入侦查模式，调查线索框内的线索，右前方的地板上有 Bolds 丢下的酒瓶，按住 A 扫描可以得到酒精的信息，之后在侦查模式下，空气中残留的酒精便会显示出来，这就是追踪的线索了。



再到 Secure Transit, 小丑女出现并破坏了电梯，需要使用钩爪和跳跃一路爬到顶层，一些墙壁上的细缝可以跳过去抓住，之后慢慢移动到平台上，当攀登过程中不小心跌落，中途会显示 LB 自救 (Escape)，之后会发射钩爪回到之前的平台上，到上后后，首先会发现一块奇异的石板，按住 LB 可以进行扫描 (Scan)，石板的文字是加密的，蝙蝠侠进行破解后得到一些关于阿克汉姆的信息。

到 Cell Block Transfer, 会出现拿枪的敌人，正面与之冲突即使取胜也会受点小伤，所以要绕到后面偷袭，抬头钩爪像绕到后面按个偷袭，之后到右边干掉与小丑对话的敌人，打开盖子前行。

回到 Intensive Treatment Lobby, 消灭里面的三个敌人后出来到小岛表面。

大厅南边的门前发现 Bolds 的尸体。出谜人与蝙蝠侠对话，并出了第一个谜语，扫描尸体旁边墙上夏督的首像解开谜语，第一个谜语必须解开，否则流程无法进行，之后的谜语只和隐藏要素有关，并非必须解开。经过卫生间，通过通风管道来到小岛表面。之后提示蝙蝠侠 (Batmobile) 有危险并接到 Oracle 消息，这时候蝙蝠车被标注在地图上，前去保护蝙蝠车吧!

打倒车旁边的敌人，获得胶体炸弹 (Explosive Gel)，进入调查模式扫描地上的烟斗。之后顺楼梯的线索追寻夏督，到达 Arkham West 的门前，使用炸弹炸开门右制的墙壁，Medical Facility 是小丑下一个目标，进入 Medical Facility，因保安系统无法通行，需要找到进入 Medical 的第二条路。

来到 Medical 房顶，打开侦查模式，找到建筑的弱点炸开后进入。

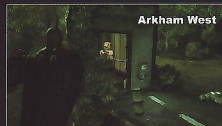


医疗设施

Medical Facility



进门后通过通风管道来到 Sanatorium (疗养院)，绕到远处逐个消灭 5 个敌人，之后解救医生。下面要分别解救 Dr. Young, Kellerman, Chen 三个医生，地图上标记出的三个地点可以按任意顺序前往。



▲Arkham West, 如地图位置解除安防系统后可以在前哨中取得秘密地图。

病人监护中心
Patient Observation

杀死两个敌人后右侧通风管进入房间，下面都是毒气，站在右侧看左下方，控制控制台。



▲Arkham East, 如地图位置解除安防系统后可以在房间中取得秘密地图。

风扇通风，只有上层部分。之后顺着左墙，按 Z 键飞越两个平台，打第二个控制台，打破房顶上吊着人的绳子让他掉下去砸穿房顶，见到第三个控制台。打破三个控制台后救出 Kellerman。



▲Arkham North, 如地图位置使用非炸弹炸开房顶上的薄弱部分就能逃向取得秘密地图。

TIPS

游戏一共有三种掉落毒瘤，经过目前的考察应该是随机出现的，其实秘密地图是有毒疤病毒的种子在水中漂浮时，不同的三个人物出手抓住了种子，分别是稻草人、杀人鳄和贝恩。

2 手术室 Surgery Room

到手术室，Chen 被困在手术台上，干掉所有跳出来的敌人后上前解救医生。



3 X 光室 X-Ray Room

敌人在房间内威胁 Young，在正前方和在侧的墙壁都涂上炸药后同时引爆才能一举歼灭所有敌人，否则炸一边或者被发现都会引发敌人杀死医生的结局而任务失败。



每次救出一个医生，小丑就会在走廊上放一个礼品盒，第三个礼品盒中会露出拿刀子的敌人，这些敌人会防蝙蝠侠的直接攻击，要致命并他们，必须先按 B 键发动眩晕攻击 (Cape Stun)，之后再发动普通攻击，回到 Sanatorium 干掉出现的 3 个敌人走电梯继续追踪线索。



来到 Secure Access (保安入口)，炸开左边墙壁到 Lower Corridor (下层走廊)，进入通风管道到下层 Morgue (停尸房)，回身出门打开三个停尸床上的尸体线，之后第一次对战稻草人。



▲在 Glasshouse Generator Room 放下 Call Todd 后循梯上楼，升到该楼层高处可以隔有保安系统前，进去看取得秘密地图。

BOSS 稻草人

在场景中向右绕圈前进，途中时刻注意躲避稻草人的射线，必要时可以在矮墙后等待时机，中途需要炸开墙壁，涂上炸药后回到墙后躲避引



打败 BOSS 后沿着走廊前进，在 Experimental Chamber (实验仓) 得到秘密地图，之后要在不被敌人发现的前提下救出戈登。走右边的通风口，潜

BOSS 贝恩

与贝恩的战斗分为三个阶段 (三格血)，普通攻击虽然可以伤害到贝恩，在其正前方也可以按两次 A 把他打下钻过，但是这样很容易受伤，正确的应对方法需要在贝恩蓄力冲刺的时候快速投掷飞镖 (按一下 LT) 干扰他的冲刺并造成硬直，扔飞镖的时机就是在其稍稍躬下身准备冲刺的瞬间，之后会有僵动作，马上进行躲避，之后按住 A 不放跑到贝恩身边，连续按 X 进行攻击，如果当前的血格还很多，无法降至最低的话最好不要攻击太多次数，否则会被反击，将当前血格打空时会发生离场，蝙蝠侠会打断贝恩的毒气供给管，之后才能进入到下一阶段战斗，第一阶段只是单独对付贝恩，第二阶段小丑会放敌人下来帮助贝恩，并且贝恩还会

BOSS 战后戈登坐轮椅离开，小丑已经在哥谭市的各个角落埋放了炸弹，而且从刚刚对敌的贝恩口中得知之前救出的 Young 正在研究导致贝恩变异的病毒，这病毒也是小丑的目标。

Young 的病毒可以制造成千上万与贝恩一样强壮的战士，小丑要用它组建自己的部队，一定要阻止他。

小丑雇 Dr. Young 研发病毒，但是 Young 有意背叛小丑，并进入疯人院，于是小丑才故意被抓来到阿克汉姆，准备抓住 Young 并自己重新创建怪物军团。

向着地图中央 Intensive Treatment 的红色圆点前行，翻过旁边的围墙进入山洞，从洞中出来，潜行下来到蝙蝠洞穴 (Batcave)。



▲第三次噩梦后，从电梯滑下来后消灭所有敌人，在旁边的房间中取得秘密地图。

Scarecrow

爆，爆炸会引起 BOSS 注意，他会俯下身来寻找蝙蝠侠，趁他看左灯时从右侧继续前进，到顶层按 A 使用蝙蝠灯照射稻草人结束战斗。



行杀死所有敌人后走楼梯到上层，抓到到顶层，炸开房顶中央薄弱的地方，剧情，救出戈登，和戈登一起到实验室内进入 BOSS 战。

Bane

投掷大石块，在不忘记躲闪的前提下优先消灭所有小兵之后再专心对付 BOSS，第二阶段是第二阶段的加强版，小兵更多。另外，一、二阶段结束时贝恩会准地攻击一次，范围判定，只要向远方快速翻滚躲避即可开。



蝙蝠侠取得新道具蝙蝠爪，可以抓取距离远的物品和敌人，还可以用来推开高处通风口的盖子，之后再用炸药进入，在蝙蝠洞穴另外一边用蝙蝠爪撬掉对门的三个箱子，之后跳过去到旧下水道 (Old Sewer)。

下水道主枢纽 (Main Sewer Junction) 场景中需要在平台间跳跃，走过倾斜的长立柱到上层，有些墙壁上有红色的细条裂缝，可以跳起来按往向外移动，通过两条长柱后到顶层 Surface Access (地表通路)，炸开墙壁随下深沟，开门回到地表，下一个目标是 Arkham Mansion，小丑在场景内布置了很多狙击手，进入侦查模式可以看到狙击手的隐蔽位置 (红色)，优先解决。



▲在 Killer Croc's Lair 出来后，完成清除敌人保护囚室的任務，在控制室的桌子上有秘密地图。

阿克汉姆大厦

Arkham Mansion

正门无法通过。钩爪到屋顶，地下通风管道盖子。钩爪进入，来到大进入日厅 (Mansion Entrance Hall)，干掉下方敌人后，正前方的大门被挡住无法开启。抬头看通风管道和其上方的天花板。钩爪上去拽掉盖子进入，来到主厅 (Main Hall)，得知小丑也在寻找 Young，蝙蝠侠要在小丑之前找到她，进入右边走廊走到 South Corridor，一路前进到图书馆 (Library) 消灭一群敌人后进入图书馆右侧房间，开始 2 分钟倒计时，到上层的通风管道来到最上层，使用飞镖割断吊灯绳子，另找硬破地板，救出了人质，但是得知 Young 已经不见了。



回到 Main Hall，西方进入西走廊 (West Wing Corridor)，杀死面前的敌人，得知他们脖子上的带

着特制的自杀颈圈。之后可以升级飞镖的新技能：声波蝙蝠飞镖 (Sonic Batarang)，前行至 Arkham Records Room (阿克汉姆记录室)，杀死所有持枪敌人后解救守卫，得知 Young 的办公室所在位置 (地图标出代号)，上方进入北走廊 (North Corridor)，通过曲折的通风管道到达 Young 的办公室 (Dr. Young's Office)，保险箱已经打开，查看电脑上的录像得知 Young 自己已经先一步拿走了自己的实验记录，进入侦查模式扫描墙上的保险箱获得 Young 的指纹，与 Oracle 通话后得知警方已经找到那毒性的炸弹，那只不过是假设法，小丑真正的目标是阿克汉姆，办公室外一扇门被敌人打开，消灭敌人后回到 Main Hall，跟踪指纹重新进入 South Corridor，再次来到 Library，调查书架上的书找到 Young



记录公式的纸条，蝙蝠侠销毁公式后，小丑说 Young 已经被 Zeuss 绑架到夏普的办公室内，现在要去救她。

从图书馆新开的门进去，进入蝙蝠侠的第三次任务，Crime Alley (犯罪小巷)，看完电影后父母被歹徒枪杀，讲述布鲁斯小时候的经历，讲述布鲁斯成为蝙蝠侠开始他永恒的“报复”的原因，走到小巷尽头，再次遇到稻草人，依旧躲避他的目光，这次需要用到蝙蝠爪抓来道具作为掩护，一路躲闪，杀死稻草人，到最上层用蝙蝠灯照稻草人逃出重罪。



梦魇之后蝙蝠侠出现在 Main Hall 上方的钟表旁，割断吊钟的绳子，从缺口跳下，大钟正好将通往 East Wing 入口的铁栏推开，进入后使用电绳的敌人，正面直接攻击会费血，需要用飞镖堵住其耳朵，之后绕到其身后攻击才可进入。进入夏普的办公室，Zeuss 将 Young 关入笼，蝙蝠侠不能

轻易靠近，蹲下靠近墙角按 A 进入 Corner Cover 模式，选择飞镖，按 L1 瞄准，当 Zeuss 露出头时会出现锁定圆圈，抓住时机按 R1 扔飞镖，一击结束战斗。

Young 获救后放出实情，虽然开始她是收了小丑的钱帮他研究病毒，但是当她知道病毒需要用来制作病毒军队时，她害怕了，想要收手却为时已晚，小丑是不会妥协的人，他不会让 Young 轻易摆脱自己的魔掌。现在小丑有了病毒和公式，但是需要去到 Botanical Garden (植物园) 的 Titan Production Facility (泰坦工业设施) 进行他的工程。当 Young 要打开管道上的保险箱掏虫虫通往设施的必要进行道具时，保险箱上的绿色笑脸说明虫虫已被小丑打开过，保险箱在瞬间爆炸，Young 死于非命。调查夏普办公室地上的指纹头 (小丑女抛硬币时砸碎的碎片)，获得夏普的 DNA 后跟随线索前行。



监狱

Penitentiary

一路跟随夏普的 DNA 来到监狱，进入 Main Cell Block (主监狱区)，这里的囚犯都中了毒气。进入 The Green Mile (绿里) 见到南藤文。

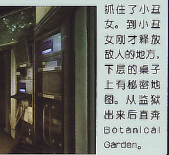
进入保安系统控制室 (Security Control Room)，小丑女放出毒语言，蝙蝠侠解救夏普。之后会有一种冲过来抱住蝙蝠侠并持续造成伤害的敌人，当他靠近时按 Y 反击之后他地攻击即可，如果被抱住需要连按 A 挣脱。之后得到密码破器 (Cryptographic Sequencer)，从此就可以解除阿克汉姆的所有保安系统。之后的目标就是摧毁 Botanical Garden 的 Titan Production Facility，到 Main Cell Block，小丑女出现，地面有电，立刻钩爪跳到上层，干掉小丑女姐妹



出的敌人后到上层左侧破解密码解除电力。

进入 Guard Room (守卫室)，这里要从小丑女手中解救 2 个警卫，一共要解开 3 个密码。首先解开连着电线的控制台，用飞镖割断绳子救下一个警卫后开始倒计时 2 分钟，所有警卫都救下后有 30 秒时间解开大门的密码逃出去。

回到 Main Cell Block，走右边的门进入 Controlled Access (受控访问间)。接下来通过刚才解开的门来到 Extreme Incarceration (极端监禁室)，这里有 3 个平台，会轮流放电，会有数量较多的敌人出来与蝙蝠侠交手，边打边跟着他们在平台间移动就好 (按住 A 跳就能越过栏杆)，将所有敌人全部消灭后抓住了小丑女。到小丑女刚才释放敌人的地方，下层的桌子上有秘密地图。从监狱出来后直奔 Botanical Garden。



植物园

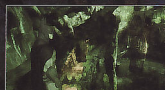
Botanical Garden

进入植物园后到 Botanical Glasshouse (植物温室)，这里空间小，敌人密集，进门后先往上前背偷袭上楼梯的敌人。之后钩爪到上方石窗，因为敌人都是人盯人，所以先用飞镖打一个，滑行飞跑另一个。



Botanical Glasshouse 右边门到 Statue Corridor (雕像走廊)，进入 Glasshouse Generator Room (温室发动机房)，打倒所有人救下 Carl Todd，躲掉墙壁上的控制台，解除地图以下的炸弹，钩爪到上层，并借助 Cryptographic Range Amplifier 的话可以隔着保安系统解码，进去取得秘密地图。

走 Botanical Glasshouse 正前方的门到 Flooded Corridor (被水淹没的走廊)，小丑炸毁通道，只能走通风管道追赶，从管道出来炸开墙壁来到 Abandoned Chamber (飞越的密室)，跳过几个平台，按住边缘移动，飞镖割断绳子放下铁网通过，开门经过 Flooded Corridor 到达 Aviary (鸟舍)，这里不能被敌人发现，也不能随便杀其他敌人，一旦有人发现



▲从通风口出来到如图位置，向左边飞下直接落在中间的平台上。

蝙蝠侠已经到达该区域，人质就会被杀死。所以一定要先杀死控制室内的敌人，首先钻旁边的通风管道向上，出来后可以看到控制室，从左边飞下直接落在中间的平台上，这样就跳过了 2 个人，从平台连接的土路跳下后等巡逻的敌人远离控制室时用钩爪抓住其身后的围栏飞过去，爬梯子进入控制室，这时被发现也无所惧，放倒操作拉杆的人后达成目标，之后消灭所有敌人登上上层，跟着小丑女的线索找到打开控制室的盖子发现控制台，解锁后打开了旁边的石门。

通过石门来到 Titan Production Facility，小丑向两个士兵注射了毒剂，他们变成与贝恩相似的战士——泰坦巨人 (Titan henchmen)。



TIPS

小丑女被蝙蝠侠抓住并关在牢房里后，她会坐在一旁一个幼儿凳旁，再进入侦查模式查看她的状态却是一猫 (Cat)；疯狂狂嚎。

BOSS 双泰坦巨人 Titan Nemmenen

主要的战法和贝恩相似。蒂力冲锋准备动作时再用飞镖干之。



BOSS 战后得知小丑利用所有的植物素生成毒剂。因为是植物素响危险，所以蝙蝠侠想毒藤女应该会出手帮助。于是查到植物园寻求毒藤女的帮助，制作出泰坦病毒的解药。解锁门旁的小控制台，大门打开，但是狱之魔被小丑打断，蝙蝠侠呼叫飞行器送来新道具——线索发射器 (Line Launcher)。有了它蝙蝠侠可以在两个水平的平台间随意飞行。



使用线索发射器，先射到右制的囚室内得到奖杯，之后穿过正门到

上前进攻。不同的是，一格血满时会跪在地上进入眩晕状态。这时候上前按攻击键 (或俯地追击) 就会站在其背上，他会毫无目的地挥手臂，可以用左摇杆控制前进方向，让两人互相残杀。几秒钟后会被解雇，再次准备使用飞镖。最后一格血满后无法动弹，上前连按 X 攻击会发动结束技。

Flooded Corridor，使用线索发射器通过长长的沟渠。

来到 Elizabeth Arkham Glasshouse (伊丽莎白阿克汉姆温室) 见到毒藤女，在跟她讲清事情的危险程度后 (尤其是对她也不利)，毒藤女告诉了蝙蝠侠很重要的信息，小岛的地下 Killer Croc's Lair (杀人鳄的巢穴) 里的一株古毒植物可以抵抗泰坦毒剂的力量，蝙蝠侠要去带走那种植物的孢子出来。

回到 Glasshouse Entrance (温室入口)，小丑释放了泰坦毒剂的力击，地面出现裂口，跳下去从另外一侧上未出植物园，场景中多了一种带毒的植物孢子，靠近后按 A 摧毁。

先要到 Arkham Mansion 与 Aaron Cash 对话，大厦中都是毒气，使用线索发射器在中上层穿

过，Main Hall 可以从左侧的走道破穿过去。与 Cash 对话后得知要想走进 Killer Croc's Lair 必须通过 Intensive Treatment。

小丑派了狙击手守在 Intensive Treatment 入口上方阻拦，蝙蝠侠需要到一个同样高度的平台上使用绳索发射器才能到达。



的通风管道口处看到小丑已经让手下在怪石像上安装了炸药，不过还是可以钩爪上去，触响炸弹的警报后立刻飞走就没事儿了。小丑的敌人比较聪明，而且都有枪，首先在通风口边缘扑一个敌人，干掉后立刻钩爪爪跑开 (等敌人慢慢走过来干掉身后悄悄跳下去偷袭也可以)，之后利用液体炸弹涂在敌人的必经之路上并引诱他们过来自动触发炸弹爆炸的方法比较好 (需要升级)，引诱敌人的方法就是直接扔飞镖，一碰等他们跟后就会冲着你所在的位置跑过来了，最好不要引诱同层的敌人，因为他们可能会离得很远发现你并射击。站在二层走廊上引诱下方敌人

比较好。也可以直接贴身战斗，但是稍有困难，可以多使用飞镖和钩爪，将敌人的武器摧毁就容易对付多了。

消灭所有敌人后破掉中央单元的安防系统打开门。

第三次噩梦，蝙蝠侠变成了小丑，回到开始的一幕。小丑开着蝙蝠车押送蝙蝠侠到罗克汉姆，之后准备乘火车在 Intensive Treatment 中押送，蝙蝠侠的精神回到自己的身体，已经被束缚，狙击手出现，进入虚幻世界，先要使用绳索发射器到对面，之后一路向前，依旧是用电线灯照射狙击手，之后算是进入与稻草人的决战，其实就是消灭几波蝙蝠敌人，其中大个头的骷髅人和贝恩相似，只要在准备冲刺时扔飞镖，命中后他冲撞到墙壁就会散架。

之后追踪稻草人到 Secure Transit 屋下层，进入旁边的控制室消灭三个敌人，破解墙壁上的安防系统打开稻草人电梯上层的防护门。从电梯跑下来后再次消灭所有敌人，在旁边的房间中取得秘密地图。进入红色的门一路向前到达 Killer Croc's Lair。



杀人鳄巢穴

Killer Croc's Lair

稻草人威要把剧毒的孢子投入水下池的水中，这样会让更多人陷入危险之中。坚持之际，杀人鳄从水中跃出抓住了稻草人。蝙蝠侠扔出水镖击中杀人鳄的顶部，杀人鳄抓着稻草人跳入水中。之后要透过浮在水面的木板，看着左上角根据反映温度判断的孢子的距离，远离的话会变红并且发出警报声，一定要躲开脚步，否则一旦发出太大的声音，杀人鳄就会跃出水面将蝙蝠侠杀死。声音大小可以根据试管管下面的波形判断，只要振幅不要超过上下两条黄色虚线就好，如果不小心超过了会有黄色三角图标提示，这时候慢下来也许能够过一次攻击。平的只要按住 B 键走着就可以了，尽管如此，杀人鳄还是会有一些特定的地点蹦出来，向靶标扔飞镖可以将他重新打回水中，需要注意的是，不能擅自动扳机是致命命中的，所以选中飞镖，按住 LT 键确定圈出然后再扔比较保险。一路摸索到孢子下面，用飞镖或者蝙蝠爪抓下来，上前按 A 抓取，一次不够，还要继续收集，直到到试管集满。

杀人鳄会将身后的竹枝打碎，需要使用线索发射器通过，之后在通过一些竹枝时需要按住 A 跑动才能安全通过，通过后 (没有按 A 的提示时) 就快速停下来，等声音稳定再继续前进。收集所有的孢子后返回巢穴，不过不用怕他，蝙蝠侠在进来时已经在入口安置了声纳发射器，仍旧根据左上角的距离数字判断路线是否正确。这里一定要小心前进，路很长，一旦失败就要重新开始。所以，每次用完线索发射器之后都要马上切换回飞镖，以防杀人鳄突然出现。当剩余 150 米左右的时候，杀人鳄会冲出来拼命，一路沿路跑，跑到出口死胡同的尽头，等杀人鳄自投罗网。



回到蝙蝠侠洞穴将孢子放入研究设施，这时蝙蝠侠把蝙蝠侠做一些测试，蝙蝠侠会跟毒藤女打了触手，任务变为阻止毒藤女破坏小岛。过场动画

后，蝙蝠侠得到终极蝙蝠爪，一次可以发射 3 个钩子，之后就可以远距离破坏薄弱的水泥。之前来的路已经被毒藤女阻挡，如图位置选中终极蝙蝠爪，瞄准出现一个圆圈的发射。



撬开墙壁后使用钩爪到上面，通过滑杆从另外一侧回到 Old Sewer，一路向北，回到 Main Sewer Junction，与 Oracle 重逢得知小丑正要毒液弄到污水中，这些污水会流入哥谭市的河中，现在要阻止有毒的污水排出，需要关闭东、西两个水泵，并且保护水泵控制室。爬到上层，使用终极蝙蝠爪打掉墙壁。钩爪上去后消灭敌人完成保护控制室的任务。桌子上有秘密地图：



West Pump Room (西边水泵室) 有 6 个敌人，先将飞镖装备了武器的敌人。都消灭后解锁两个控制台停止水泵工作。

East Pump Room (东边水泵室) 敌人较多，可以消灭一个敌人后躲在密闭位置的地下通道内，等敌人散去收枪杀敌的，慢慢回来躲避，当然方法还有很多，玩家可以自己尝试。



完成三个任务后回到压力控制按钮 (Pressure Control Junction)，小丑会放出一个泰坦巨人和数十个小兵，小兵会先出现，这些小兵比较好用，先在地面秒杀一两个炸弹，一次可以炸死一个，但是要以攻击小丑为主，巨人掉一格血后会跪在地上，蹲上去就可以将场景内的大部分小兵放倒。全部消灭后向北方，再向上引爆毒气后降下阻碍的电梯，继续向上。回到小岛表面到植物园，对战毒藤女。

BOSS 毒藤女

Poison Ivy



毒藤女本体在巨大的花朵中心。平时使用飞镖攻击就可以对其造成伤害。增加飞镖伤害的升级项目非常有必要。战斗中要随时注意躲避地面的草(会长出来束缚),空中两个支柱顶部放出黄色光球。

只要一直跑就可以躲过。毒藤女会放出9个小兵对付蝙蝠侠,可以清空都消灭掉。毒藤女一共有两条血,每条打完后都要赶快上前在花中间喷涂炸弹,否则血量恢复,两轮之后BOSS结束。

BOSS 小丑

Joker

最终BOSS,巨大化的小丑有三个阶段。直接攻击巨大化的小丑没有任何效果,所以当他在下面的时候不要理他,跑着躲开他的攻击就好。一小段时间他会跳到上层并派小兵出来攻击蝙蝠侠。小丑还会扔下玩具炸弹捣乱,使用各种打法消灭所有敌人。在消灭这波敌人之后抓紧时间选中终极蝙蝠侠瞄准在高台上用后背对着蝙蝠侠的小丑射出爪子拽他下来。之后可以上前连续攻击,一次可以消耗一格血。之后重复躲避小丑攻击,杀死所有敌人,抓小丑下来。攻击这个一步骤。第二



三次进行时小丑落下会硬穿地板,主线流程结束!

出门后就要迎来最终战了。要别Penitentiary,直接建上方的通路是无法通过的,需要先到Arkham East,再经过北边Cave一侧的通路到Arkham West,在Penitentiary入口处会有很多敌人拿着牌子欢迎蝙蝠侠的到来,推

门进入走廊也会有非常多的敌人,他们不会主动攻击,所以这里可以不管他们直接进去打小丑。但是如果将门里外的所有人都击倒可以开启一个成就。进入Penitentiary后与小丑展开最终战。



挑战模式 Challenge Mode

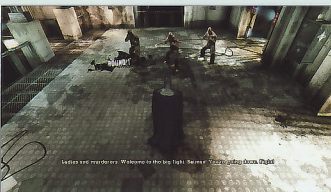
游戏一共有16个挑战模式,8个战斗挑战(Combat Challenges),8个潜行挑战(Predator Challenges),每个挑战最多可以获得3个徽章(飞镖)的评价,也就是一共48个徽章。我们的目标当然是全挑战全徽章

获得。战斗挑战的徽章取得条件比较单一,获得高分即可;潜行挑战的徽章取得条件比较复杂,每天都有不同的三个条件。下面分别讲述。需要注意的是,每个存档的挑战是分开计算的,挑战中使用的蝙蝠侠的

能力和单人游戏中的角色相同,也就是最好在单人模式中把战斗技巧全部升级后再来挑战才有效率;比如两个特殊攻击,会心一击连击,蝙蝠飞镖连击,特殊连击进化这些是必须要学会的!

战斗挑战

Combat Challenges



Let's get mysterious. Welcome to the top fight. Some things are just what you need.

每个战斗挑战分为4场,每场的敌人配置不同,越后面越难。取得分数的方法很多,取得高分可以通过不同的途径,下面分别介绍:

1. 攻击得分,一些特殊攻击命中敌人的话会直接加分,分数很少,不用刻意计算这项。

2. 击倒得分,击倒敌人可以得到分数,这个是主要的分数来源之一,基础分如下:普通攻击击倒敌人10分;会心一击击倒敌人50分;A+Y的一击必杀击倒敌人100分。实际得分是基础分×当前连击数(击倒时的连击数),也

就是说,不是连击的时候使用倒地打击只得100分,如果第10连击使用倒地打击并成功击倒敌人可以得到1800分!尽量让所有的击数,尽量让所有敌人都倒在连击中。

3. 全追加加分1000,单个回合内从命中敌人第一下起一直到击倒最后一个敌人组成一整个连击。

4. 无伤,单节无伤+500,4节即无伤最终加5000分!

5. 攻击多样化加成,单节内一次连击中发动的攻击种数,包括:普通攻击(X)、反击(Y)、斗篷反弹(U)、倒地打击(V)、投技(A+X)、一击必杀(B+Y)、躲避(推左键时连按两次A)、蝙蝠爪(连按两次RT)、飞镖(轻点一下LT)这9种,如果只能使用4、5种,那么分数很低,但是如果能在一次连击中发动6种以上就有1000分以上的加成,发动8种攻击可以得到3500分,9种可以得到5000分的加成。

按照分数获得途径分析,取得最高

分的基本思想:

1. 争取无伤,并尽量在每一节得到较高分数。每节无伤加分无伤一共有7000分的加成,单节一来总共18000的要求只剩下11000。

2. 争取战斗中达到最多多样化的攻击,对于前期的战斗挑战,前2节的敌人非常少,不可能实现完全多样化,但是如果仅仅是后两节达到8的多样化就可以得到10000分,这就要数量掌握每种攻击技巧,并有灵活的思维才能在战斗中。

3. 争取最大连击,并在连击中用除普通攻击之外的攻击方式终结敌人。这点非常重要,每个敌人如果被单拳击倒,那分数可以忽略不计!



潜行挑战

Predator Challenges

潜行挑战的规则比较复杂，没有时间限制。完成徽章获得条件后成功消灭所有敌人才行。

SILENT KNIGHT	
SILENCE IS GOLDEN	偷袭攻击不触发敌人。不要被人发现
BLAST ZONE	当敌人站在英雄的爆炸范围内，用炸弹炸开墙壁并让人鼓掌
MIND YOUR HEAD	使用飞镖攻击敌人。从后面狙击
RECORD BREAKER	
FALL GUY	使用蝙蝠镖将直立的敌人打下来
OVER THE LEDGE	从左上角的窗户悬吊，等待敌人从下面走过时投掷
ROUND THE BEND	在转角等敌人巡逻过去时投掷炸弹
SURVIVAL TACTICS	
SMASH LANDING	从天花板上直接解决下落的敌人
HANG TIME	在右墙上悬挂 (B)，有人从下方经过时投掷
BREAK YOUR FALL	弹开飞镖之后倒地追击
INVISIBLE PREDATOR	
WATCH YOUR STEP	使用物理绊倒人
CROWD CONTROL	引爆炸弹炸倒多个敌人
GRATE MOVES	在地下通道滑动的金属盖子下等着敌人经过后偷袭
SILENT KNIGHT (EXTREME)	
THREE FOR THREE	在三面墙的墙壁上连续炸弹，引爆炸弹时分别炸到敌人
BREAK THROUGH	攻击破晓后面的敌人，推荐弹开飞镖
AERIAL ASSAULT	弹开飞镖后倒地追击
RECORD BREAKER (EXTREME)	
THREE IN A ROW	用一只飞镖命中三个人，需要“温控蝙蝠飞镖”技能
CHAIN REACTION	使用冤家发射器将弹筒扔到那个敌人
SONIC ROOM	使用“声波冲击蝙蝠飞镖”轰晕一个敌人
SURVIVAL TACTICS (EXTREME)	
HIT AND RUN	使用普通攻击命中敌人一次，最后一人再用
KICK OFF	使用冤家发射器弹筒将一个人从楼下平台
THE MAGIC NUMBER	使用双枪飞镖 (TRIPLE) 一次将三个敌人击晕
INVISIBLE PREDATOR (EXTREME)	
SHOCK TACTICS	故意让敌人发现你，最后一人再取得
THUG OF WAR	使用终极蝙蝠镖将三个敌人同时挂下高台
TWO FOR THE PRICE OF ONE	使用终极蝙蝠镖拉下顶部滑动的天花板让上面的敌人落下

倒地追击动作持续时间太长，多人的情况下基本没有使用的机会，所以A+Y的必杀技成为首选。到5、10、15这些倍时都尽量先用出必杀技，因为早用掉可以尽早开始下一次计数。当人或或者将一敌人打到较远的位置，就可以滚过去使用倒地追击了。如果能在这些的基础上达到全晕那更是再好不过。不断连击击败敌人得分，最后再加1000分。

4. 翻滚的重要性：推掉按两下A翻过敌人头顶，既可以躲避敌人的任何攻击，又可以争取时间仔细观察战场情况，最重要的是不会



让连击中断，所以一定要善于使用翻滚。

5. 飞镖和蝙蝠爪：可以适时使用飞镖和蝙蝠爪，前提是升级了飞镖连击，实战战斗用差不大，贵在可以增加多样化。飞镖一定要在确保身体左右和后面没有敌人的前提下再使用，否则就成了其他敌人的靶子。



全成就 / 奖杯取得方法 All Trophies and Achievements

成就/奖杯名	取得方法	成就点数	奖杯
Bic Bang	在普通难度下完成双管模式	50	铜杯
Bigger Bang	在中难度下完成双管模式	50	铜杯
Biggest Bang	在困难难度下完成双管模式	50	铜杯
Party Popper	在与最难BOSS战斗前，带着巨大的小丑头像的门前和门后走廊中有两连敌人，他们不会主动进攻蝙蝠侠，将他们全部都击杀并开膛	10	铜杯
Freeflow Combo 5	达到5连击 (在任何游戏模式下)	5	铜杯
Freeflow Combo 10	达到10连击 (在任何游戏模式下)	5	铜杯
Freeflow Combo 20	达到20连击 (在任何游戏模式下)	10	铜杯
Freeflow Combo 40	达到40连击 (在任何游戏模式下)	10	铜杯
Night Glider	一次滑翔距离超过100米，冤家发射器到钟楼，之后再撞回塔顶	10	铜杯
Rope-A-Dope-A-Dope	将一个敌人吊在右楼下 (要先学会技能)，之后除在下层，等待另一个敌人经过时再用飞镖把吊钩套住经过的人 (在任何游戏模式下)	10	铜杯
Mano-A-Mano	在对峙时敌人时不使用飞镖等辅助武器，空手结束战斗。可以在对峙两个巨人时，二人若离一拳接近，让够快的冲过来撞倒中间的巨人并产生硬直	10	铜杯
Catch!	学会控制飞镖的投掷后，将飞镖扔出去并控制它回到蝙蝠侠所在位置	5	铜杯
Freeflow Perfection	完成一次包括神招式的完美连击 (在任何游戏模式下)，见战斗挑战模式中的攻击多样化加强部分	10	铜杯
Frashaw Rodeo	骑上一个泰坦巨人并且控制他击倒10个敌人	10	铜杯
Freeflow Bronze	在战斗挑战中获得4个徽章	10	铜杯
Freeflow Silver	在战斗挑战中获得16个徽章	25	银杯
Freeflow Gold	在战斗挑战中获得24个徽章	50	铜杯
Predator Silver	在潜行挑战中获得4个徽章	10	铜杯
Predator Gold	在潜行挑战中获得16个徽章	25	银杯
Predator Platinum	在潜行挑战中获得24个徽章	50	铜杯
Invisible Predator	不被发现，只用背后偷袭 (Silent Takeowns) 完成一个潜行挑战	10	铜杯
Flawless Freeflow Fight	不受伤害完成一个战斗挑战	10	铜杯
成就/奖杯名	取得方法	成就点数	奖杯
Arkham Analyst	完成5%出逃人的谜题	20	铜杯
Organic Investigator	完成5%出逃人的谜题	20	铜杯
Lateral Thinker	完成25%出逃人的谜题	20	铜杯
Mystery Solver	完成40%出逃人的谜题	20	铜杯
Conundrum Cracker	完成50%出逃人的谜题	20	铜杯
Mental Athlete	完成70%出逃人的谜题	20	铜杯
Riddle Resolver	完成80%出逃人的谜题	20	铜杯
Crack The E Nigma	完成出逃人的全部谜题	20	铜杯
World's Greatest Detective	解开两宗反派的重大谜题，找到全部的24个阿莫斯蝙蝠侠老宅犯	20	铜杯
Perfect Knight	游戏完成度达到100%	75	金杯
Platinum	取得其他所有奖杯	-	白金奖杯
以下为秘密成就，均与剧情相关，在完成主流程的过程中开启			
Malpractice Needs More Practice	在对小丑亚瑟的整个一个未完成的试验室巨人时存活下来	10	铜杯
Leave No Man Behind	在Decontamination小丑放出毒气，将所有释放的守卫和囚犯都救出 (共3个)	10	铜杯
Born Free	从Intensive Treatment逃出	10	铜杯
Just What The Doctors Ordered	在Medical成功救出所有医生	10	铜杯
Day After Tomorrow	成功逃脱稻草人导致的第三次袭击	10	铜杯
Bat's Back	击败贝恩	25	银杯
Breaking And Entering	进入小丑亚瑟的Arkham Mansion	10	铜杯
Rescuing Nightingale	成功逃脱稻草人导致的第二次袭击	10	铜杯
Zast Kut Down To Size	从Zanzu中救出人员	10	铜杯
Shocking Reveal	击败Zanzu	10	铜杯
Salivary Confinement	与小丑亚瑟并在牢房中	25	银杯
Double Trouble	一次击败两个泰坦巨人	25	银杯
Roast The Fat	成功逃脱稻草人导致的第三次袭击	50	铜杯
Crocodile Tears	进入杀人魔的巢穴并成功逃出	50	铜杯
Poisoned Ivy	击败毒藤女	50	铜杯

TIPS

游戏完成后继续在阿莫斯疯人院探索其中丰富的隐藏关卡，直到达成100%完成率。

超级机器人学园

NBGI

原角色阵容编

NDS

スプラトゥーン
2009年8月27日发售
対応機種: Nintendo DSi
対応人数: 1-2人

1-2人

5000円

対応プレイヤー: 12岁以上

日本游戏市场向来只青睐与机战边沿的游戏都会成为众多FANS关注的焦点,本作自然也不例外。以外传阵容登场的本作主打“学园冒险”的新形态游戏方式,而系列的作品也达到了系列之最,甚至你可以认为这是一款披着“口袋妖怪”外衣的机战类游戏,因为游戏中的各种机体俨然已经变成了主人公手中的“妖怪”,并采用对战的方式进行对战。游戏支持Wi-Fi!对战不是首次出现在系列作品中的设定,同样也为提高多人游戏的趣味性作出了很大的贡献,那么你会为增高多人游戏那就等着你的NDS前往学园冒险吧!

实用技术

攻略详解



スプラトゥーン

瀬戸咲弥



基本操作	
按钮	作用
十字键	人物光标移动
A	激活
X	取消
↑	属性变更
Y	查看能力/开始战斗/解除菜单
L/R	切换信息
SELECT	检索

系统需求	
选项	作用
小队编成	设置小队的成员或变更机体的状况等
マップ	打开地图并进行移动
サブタリオ	查看各任务的完成情况
コレクション	查看已经获得的机体情报
セーブ	保存游戏进度 (只能保存一个存档)
ロード	读取游戏进度
オプション	更改游戏的参数设置
もどる	返回前页

战斗基本规则

- 本作的战斗是以小队的方式进行,当玩家在游戏中获得机体后就可以对小队进行编成,接触敌人后开始战斗。一次战斗最多出三支小队,每个小队上限为5台机体且コスト值不得超过16,而根据机体的强弱,コスト值有1~6的区别,数字越大代表机体的能力越高。
- 对战开始后需要依次选择两台机体出场和一个作战方针(共5种),而如果我方选定的方针正好克制敌人,那么我方的初始AP就会+10,从而赢得更多的行动机会,反之亦然。
- 战斗中用精神或武器攻击都需要消耗不同的AP,而每回合将它们分配到不同的指令上并按Y键选择“战斗开始”即可正式开始战斗(选择方针和指令都有一定的考虑时间,超过时间会强制选择)。战斗一开始敌我双方的AP都从0开始计算,之后随着回合数的增加而慢慢累积(最小为-50,最大为50之间),而只有选择正确的方针克制对手才是提高战斗效率的主要途径。
- 战斗采用传统的回合制,胜利后玩家可以获得金币、机体或强化配件等奖励,同时被击坠的机体也会自动复原,不需要任何修理费用。战斗失败并不会GAME OVER,而是会被拘往学校的医务室,玩家只需要前往战斗地点再次挑战即可。

方针相克关系					
— 一般 X 变 O 好					
方针/属性	强行动破	一齐发动	强行动破	威吓射击	连击攻势
变/齐发动	X	O	X	O	X
一齐发动	O	X	X	O	X
强行动破	X	O	X	O	X
威吓射击	X	O	X	O	X
连击攻势	O	X	O	X	X

战斗指令

武器	每个回合通常只能使用一次(使用完后除外),越强的武器所需消耗的AP越多,而每种武器都有“附加效果”的设定,如果使用时效果必定发动,武器标志的后面会多出一个红色的正方形图标,使用武器时则会对小队成员的小队共用的,不过每个回合会固定一定比例的伤害——也就是说不会出现不中伤的情况。
指挥	系列作品的经典指令,使用同样需要消耗一定量的AP。
囚禁	消耗10点AP进入囚禁状态,且只有在进行攻击后才能使用,效果为对方的命中率减半。
防御	消耗10点AP进入防御状态,同样只有在进行攻击后才能使用,效果为受到的伤害减半。
保护	让小队中的其他机体进行保护。
支援	消耗10点AP更换预备机体。
修理	让拥有修理能力的机体进行修理并回复HP。
补给	让拥有补给能力的机体回复HP。
变形	让拥有变形能力的机体进行变形。
能力	查看机体能力。

合体技

作为系列的经典要素之一,在游戏中满足特定条件后就可以使用多个机体发动威力和范围更胜一筹的组合攻击。以下表格中括号内的文字表示合体时乘坐机体的驾驶员或机体自身的要求:



★通信センター

完成初期的剧情战斗就会开启“通信センター”，在这里玩家可以与其他的玩家进行联机对战或交换机体，而游戏中获得的金币等也可以在这里用扭蛋获得机体（游戏中主要获得机体的方式）。另外此处还可以再次挑战以前的剧情战斗，除了主线19个战斗外，还有11个战斗是通关后的支线任务，难度都比较高。



★支线任务

游戏中的支线任务一共有80个之多，而在剧情发展到不同阶段与身上有“S”标记的角色对话即可接受任务。任务的强制战斗中敌方出战的机体完全随机，但无论是失败还是逃跑都不会导致任务消失，玩家只要再次前往任务地点挑战即可。最后完成所有的支线任务可以与游戏中的其他角色对话观看她们的CG图，具体地点如下：

角色	地点
冬岛香香	体育馆
船户咲	旧校舍前
濑户咲	二年生の教室
持田真由	中庭
田中幸夜	购买部
美食でたら	屋上
天坂吹雪	开かすの间
望月美	生徒会室
宇原长	学園馆长
鬼丸太郎	体育馆里

编号	任务名称	接受时间	触发地点	完成地点
1	イタズラがきどる	与香椎太郎初次战斗后	校门	两连战
2	元気がどるのもうらやかと	与雪村初次战斗后	中庭	-
3	九人の戦士	与吹雪初次战斗后	グラウンド最上角	-
4	犯人の決まり	与香椎太郎第二次战斗后	开かすの间	-
5	限定行動中です	第二天开始	中庭	先在中庭战斗后再到校门进行第二次
6	保健委員の授業	第二天完成购买部的战斗后	保健室	与保健委员对话后前往购买部发生战斗，之后再回保健室发生二连战
7	強引な先輩前住居直前	第二天	二年生右边的教室	先在购买部发生战斗后再前往通信センター触发战斗
8	なまじ竹の...	第二天前往屋上后	购买部	与オバサン战斗后再与月的战斗
9	メガネは好き嫌い?	与でたら第二次战斗后	通信センター	-
10	喉のい...	与でたら第二次战斗后	中庭	-
11	おまげは隊長さん	第二天香椎战斗后	体育馆	-
12	生徒会執行部の授業	与香椎初次战斗后	生徒会室	-
13	指揮官望月の浪漫ポーズ	与香椎初次战斗后	体育馆	-
14	三つのシクリ...	取得运动场的勾玉后	二年生右边的教室	与お子小姐战斗后再前往生徒会室进行二连战
15	お姉さんの悩み	取得运动场的勾玉后	通信センター	-
16	モモちゃんもンパニョ?	与香椎太郎第二次战斗后	体育馆里	-
17	桃んじゅいませ	与香椎太郎第三次战斗后	グラウンド最上角	-
18	桃んじゅいませ	与香椎太郎第三次战斗后	グラウンド下角	与オバ小姐进行三连战
19	流刀「第一文字	再次调查桐之前	体育馆	前往学院馆长室战斗
20	方向音痴をおしなぐて	与吹雪第二次战斗后	体育馆里	-
21	彼女が欲しい!	与吹雪第二次战斗后	二年生右边的教室	两连战

合体技	スーパー系	机体组合
ダブルロックバスター	マジンガイ-Z+グレートマジンガイ	マジンガイZ-KS+グレートマジンガイ
ダブルマジンガイブレード	マジンガイZ+グレートマジンガイ	マジンガイZ-KS+グレートマジンガイ
ダブルバーニングファイヤー	マジンガイ-Z+グレートマジンガイ	マジンガイZ-KS+グレートマジンガイ
ダイナミックダブルインパクト	マジンガイZ-KS+真フッター	マジンガイZ-KS+真フッター
ファンタジックダイナミックスベシキル	マジンガイZ-KS+グレートマジンガイ+真フッター	マジンガイZ-KS+グレートマジンガイ+真フッター
グラウンドスライム+天空剣	コンパクターV+ボルトスライム	コンパクターV+ボルトスライム
超電磁スベシキルの学習	コンパクターZ+スベシキルオースティンガー	コンパクターZ+スベシキルオースティンガー
スベシキルブラスター	ゴイキングZ+グレートマジンガイ	ゴイキングZ+グレートマジンガイ
デスマイヤー	スベシキルオースティンガー+天空魔砲(头部パーツ完成品ル魔砲)	スベシキルオースティンガー+天空魔砲(头部パーツ完成品ル魔砲)
キョーバット	スベシキルオースティンガー+天空魔砲(头部パーツ完成品ル魔砲)	スベシキルオースティンガー+天空魔砲(头部パーツ完成品ル魔砲)
大砲機+コストアスイング	ゴイキングZ+グレートマジンガイ(ボリメーション)	ゴイキングZ+グレートマジンガイ(ボリメーション)
轟の轟り	シン・オゾ, フライアイン+シン・オゾ, サタダイ	シン・オゾ, フライアイン+シン・オゾ, サタダイ
ダンナコンビネーション(オオ)	ゴウダンナ+ネオオクサ	ゴウダンナ+ネオオクサ
ダンナコンビネーション(ゴウ)	ゴウダンナ+ネオオクサ	ゴウダンナ+ネオオクサ
ゴウダンナトリプルドライブ	ゴウダンナ+TCM(コスト5)+サレブレイダー	ゴウダンナ+TCM(コスト5)+サレブレイダー
ガイアコンピレーション	ブレイドギア+ナセレブレイダー	ブレイドギア+ナセレブレイダー
短走神 轟走神アサルト	短走神+轟走神	短走神+轟走神
マクハドリル	鋼鉄ジグ+ピッキングユウター(新) 鋼腕鉄ジグ発動	鋼鉄ジグ+ピッキングユウター(新) 鋼腕鉄ジグ発動
ダブルスピンドラム	鋼腕鉄ジグ+ピッキングユウター(旧) 轟走神併発	鋼腕鉄ジグ+ピッキングユウター(旧) 轟走神併発
鋼腕鉄ジグ	鋼腕鉄ジグ+轟走神(鋼腕鉄ジグ発動)	鋼腕鉄ジグ+轟走神(鋼腕鉄ジグ発動)

合体技	リアル系	机体组合
チェクメーション	ネー・ブレン+ヒュムレン	ネー・ブレン+ヒュムレン
ゴレメーションアサルト	ストライクフリーダムガンダム+00ジャスティスガンダム	ストライクフリーダムガンダム+00ジャスティスガンダム
シニリアフルバースト	ストライクフリーダムガンダム+エンター	ストライクフリーダムガンダム+エンター
ダウンスライム	パンチ(ベギット)+パンチ(ガウリッド)+パンチ(オウガ)	パンチ(ベギット)+パンチ(ガウリッド)+パンチ(オウガ)
マッパンドシエネ	アムダゴレム(カズン機)+アムダゴレム(エンジ機)+アムダゴレム(ジャボリ機)	アムダゴレム(カズン機)+アムダゴレム(エンジ機)+アムダゴレム(ジャボリ機)
フオーメーションアタック射撃	エネテパリスシステム(射撃+砲)+ネステパリスシステム(イズミ機)+エネテパリスシステム(カール機)	エネテパリスシステム(射撃+砲)+ネステパリスシステム(イズミ機)+エネテパリスシステム(カール機)
フオーメーションアタック格闘	エネテパリスシステム(射撃+砲)+ネステパリスシステム(イズミ機)+エネテパリスシステム(カール機)	エネテパリスシステム(射撃+砲)+ネステパリスシステム(イズミ機)+エネテパリスシステム(カール機)
ウルズ スライム	ARX-T アンブレスタ+MS ゴンズバックス(クルル)+MS ゴンズバックス(マオ)	ARX-T アンブレスタ+MS ゴンズバックス(クルル)+MS ゴンズバックス(マオ)
ウルズ スベシキル	フルタル+MS ゴンズバックス(クルル)+MS ゴンズバックス(マオ)	フルタル+MS ゴンズバックス(クルル)+MS ゴンズバックス(マオ)
ツインドラッグ	マクアハ+マクアハ(真機)+マクアハ+マクアハ(真機)	マクアハ+マクアハ(真機)+マクアハ+マクアハ(真機)
トリプルドラッグ	マクアハ+マクアハ(真機)+マクアハ+マクアハ(真機)	マクアハ+マクアハ(真機)+マクアハ+マクアハ(真機)
クロスドラッグ	マクアハ+マクアハ(真機)+マクアハ(カノン)+マクアハ(マードライの属性を管理する装置も変化)	マクアハ+マクアハ(真機)+マクアハ(カノン)+マクアハ(マードライの属性を管理する装置も変化)

★机体属性

游戏中虽然有480台机体登场，但由于每台机体都有“包”、“刺”、“锤”三种属性(可从机体的左下角进行分辨)之分，所以实际算下来只有162台。属性不同的机体除了在机体的性能方面有些差别外(最大HP以及运动型等)，对战场特殊能力也有影响，而使用相克属性的机体互相攻击，有利一方的伤害会增加50%。另外本作的机体都无法改造，智慧灵的精神同样在一开始就会全部觉醒(无论敌我)，因此只有合理利用机体的属性以及精神才能将机体的性能更好地发挥出来。



幸运之神 一般在战斗后很难获得金币，但只要在战斗结束后使用“幸运”或“祝福”的话，那么打死敌人后获得金币和机体的几率都会提高。

实用技术
攻略透解

22	22 旧り来る“G”の恐怖!	与吹奏第二次战斗后	购买部	与“G”进行三连战	
23	23 呪われない子!	与吹奏第二次战斗后	保健室	对话新担任中庭, 再前往体育馆触发战斗	
24	24 しりとりと台戯	通关后	学園长室	-	
25	25 アイデアが浮かばない	通关后	开かすの间	-	
26	26 大きい方がいてですか?	通关后	保健室	-	
27	27 旧校舎の秘密	通关后	旧校舎前	-	
28	28 私は数独	通关后	旧校舎前	-	
29	29 女の子らしさって?	通关后	グラウンド	与最强战士后再与美道部成员战斗	
30	30 テリムパンの悩み	与てすらの二次战斗后	-	二年生右边的教室	
31	31 コロネの中身はなんだろう?	30号任务完成后	二年生左边的教室	-	
32	32 ライフウイルスハンター	31号任务完成且与吹奏二次战斗后	-	二年生左边的教室	
33	33 解し!世界へ	32号任务完成且与美道太郎第二次战斗后	-	二年生左边的教室	
34	34 くしゅめ魔女ペッパーの第1话	第二天开始时	校门	暗战战斗之一	
35	35 くしゅめ魔女ペッパーの第2话	第二天与警官战斗后并达成34号任务	生徒会室	暗战战斗之二	
36	36 くしゅめ魔女ペッパーの第3话	获得运动场的勾玉并并完成35号任务	开かすの间	暗战战斗之三	
37	37 くしゅめ魔女ペッパーの第4话	再次调查朝之前并并完成36号任务	旧校舎前	暗战战斗之四	
38	38 くしゅめ魔女ペッパーの第5话	与学園长战斗前并并完成37号任务	里山入口	暗战战斗之五	
39	39 くしゅめ魔女ペッパーの第6话	与学園长战斗前并并完成38号任务	校门	暗战战斗之六	
40	40 くしゅめ魔女ペッパーの第7话	通关后并并完成39号任务	屋上	暗战战斗, 胜利后可以在校门见到ペッパー并观看她的CG	
41	41 五人前って……一人目	第二天完成精英暗战的战斗后	中庭	-	
42	42 五人前って……二人目	第二天与警官战斗后并并完成41号任务	购买部	-	
43	43 五人前って……三人目	再次调查朝之前并并完成42号任务	屋上	-	
44	44 五人前って……四人目	与吹奏第二次战斗后并并完成43号任务	通信センター	-	
45	45 五人前って……五人目	通关后并并完成44号任务	グラウンド	-	
46	46 先生、お愿いします!第1话	与てすらの第二次战斗后	校门	-	
47	47 先生、お愿いします!第2话	与てすらの第二次战斗后且完成46号任务	通信センター	-	
48	48 先生、お愿いします!第3话	第二天与警官战斗后并并完成47号任务	学園长室	-	
49	49 先生、お愿いします!第4话	第二天与警官战斗后并并完成48号任务	旧校舎前	-	
50	50 先生、お愿いします!第5话	与美道次郎战斗后并并完成49号任务	开かすの间	-	
51	51 行方不明のあいつを探せ!	第二天与警官战斗后	二年生教室左边的走廊上	-	
52	52 ブライドの意図	与美道的初次战斗后	中庭	-	
53	53 灼熱の決戦	再次调查朝之前并并完成52号任务	二年生教室室内	-	
54	54 学園怪盗00号	与美道次郎战斗后	三年级中庭的教室	与最强学园长的怪盗00号战斗	
55	55 学園怪盗00号-第二话	获得运动场的勾玉且并完成54号任务	学園长室	与最强学园长的怪盗00号战斗	
56	56 怪盗00号の挑戦	再次调查朝之前并并完成55号任务	二年生教室走廊内	-	
57	57 怪盗00号-一获物はお前だ	与吹奏第二次战斗后并并完成56号任务	三年生的教室内	-	
58	58 きらび怪盗00号	与吹奏第二次战斗后并并完成57号任务	二年生的教室内	对话前任学園长进行战斗	
59	59 スパロボ学園の休息-その1	获得运动场的勾玉后	购买部	-	
60	60 スパロボ学園の休息-その2	与最强太郎第三次战斗后并并完成59号任务	グラウンド右上角	-	
61	61 スパロボ学園の休息-その3	与最强太郎第三次战斗后并并完成60号任务	中庭	-	
62	62 スパロボ学園の休息-その4	与吹奏第二次战斗后并并完成61号任务	屋上	-	
63	63 スパロボ学園の休息-その5	与学園长战斗前并并完成62号任务	里山入口	-	

64	64 学園部部歌でござる	与学園长战斗前	里山入口	与女忍者进行战斗	
65	65 呪ひをよみ進めござる	与学園长战斗前并并完成64号任务	里山入口	-	
66	66 绿娘様のジレンマ	通关后	二年生的教室内	前往体育馆与吹奏进行战斗	
67	67 緑娘さん(ダブル)	通关后	二年生的教室内	前往屋上とのS.O.!!战斗	
68	68 仮一匹!霊附アム!	通关后	体育馆里	二连战	
69	69 ブリはブリ!へご儀は……	通关后	购买部	-	
70	70 懐かしい女は戀てすか?	通关后并并完成69号任务	体育馆	-	
71	71 あたしの秘密教えて下さい!	通关后	屋上	前任生徒会室与菜流战斗	
72	72 噂言は吹奏ですか!	通关后	体育馆	-	
73	73 縁ひらひら……	通关后并并完成72号任务	中庭	-	
74	74 人は噂、語り合う女!	通关后	生徒会室	前往二年生的教室与四条教官战斗	
75	75 悪の中ボス募集中	通关后并并完成74号任务	生徒会室	-	
76	76 学園メスター	通关后	中庭	前往旧校舎前战斗	
77	77 匂いなし腫の目見えない理由	通关后	体育馆里	-	
78	78 そのスイングの陰に立つ	通关后	保健室	-	
79	79 新妻の心臓!	通关后	保健室	-	
80	80 それ中にも恐ろしく幸福な女?	通关后并并完成79号任务	グラウンド	-	

★ 流程要点攻略

游戏一开始需要回答三个问题决定初期获得的机体类型, 具体情况如下:

		第一问
はいは同様に防衛が优	はい(倾向超级系, 前往真实系第三问)	超级系第二问
先か?	はい(倾向真实系, 前往真实系第二问)	超级系第三问
単体のロボットより合体	はい(前往超级系第三问)	超级系第三问
ロボットが好きだ?	はい(前往超级系第三问)	超级系第三问
異なるロボットに魅力を感じ	はい(获得机体ダンクゲ、ハンブリアングランド)	超级系第三问
いい!	はい(获得机体ボルテス、超心神)	超级系第三问
味方より敵を応援してほ	はい(获得机体ギルフォア、コロナ)	超级系第三问
う?	はい(获得机体アレックス、6ガンナー)	超级系第三问
どちらかという、命令す	はい(前往真实系第三问)	超级系第三问
る立場より命令される立	はい(前往真实系第三问)	超级系第三问
場には!	はい(前往真实系第三问)	超级系第三问
結構、ノリのいい性格だ	はい(获得机体ジューゲ、アファムド、ザ・ハッター)	超级系第三问
いい!	はい(获得机体ガン、ガンダヘビィアムズ、スルメガン)	超级系第三问
天人男性パイロットより?	はい(获得机体スターゲイザーガンダム、メロパン、エクスプレスリオン)	超级系第三问
女性パイロットが好き?	はい(获得机体——エンペランザ、フルフェイスガンダムオ)	超级系第三问

刚刚到学校的男主角选上了青梅竹马的吹奏, 于是两人一起邀约前任学園长寻找, 之后的问答环节中, 如果玩家走超级系建议选择ダンクゲ或超心神, 真实系则选择フルク或オーガン。获得初期机体后准备一下再与四条老师对话开始强制战斗, 而作为游戏的第一场战斗实际难度很低, 可以多熟悉一下游戏的系统。由于学園长只会随机出击一台机体, 所以如果他使用超级系机体一定要优先攻击再使用必闪等精神进行回避; 如果是真实系则建议直接使用中庭中再攻击对手, 这样才能保证命中。接着前任教室中再次发生战斗, 这次的战斗只有两台敌机, 速度比之前高, 先集中攻击对方一台机体, 剩下另一台后就没有什么威胁了。



EVENT 9

来到保健室后不久京香就醒过来并害羞的逃走了，一路追上去总算在中庭发现了她，此时一帮学生也围了上来，看上去像是被精神操作了似的想要将两人带走。之后的战斗中虽然无法使用精神，但由于该规则也适用于敌人，所以实际难度并不高，敌方最先出场的两台机体是真实系，推荐我方派出飞翼^{フレイ}或オガン等命中高的机体，先将回避高的フレイ^{フレイ} With V^{With V} 干掉，再将会使用命中下降的ガナサクウオー^{ガナサクウオー} 击破，胜利后两人还是因为寡不敌众而被学生抬到了生徒会室。

EVENT 10

醒过来的两人发现原来幕后黑手竟然是葵会长，不过显然她也被魅门给控制了，而此时正在得意的魅门又再次控制京香向主角袭来。京香这次出战的机体里依旧有ジェニアーク^{ジェニアーク}，由于回合一开始双方的AP就是-60，因此“自爆术”有可能被对方的不屈挡下来，不过只要先集中火力对付它，剩下的机体就偏向真实系，其中バワード^{バワード} レッド^{レッド}的回避很高，注意命中高的机体出战即可。胜利后魅门妄图操作主角来达成自己征服世界的野心，不过主角似乎能够免疫他的精神操作，第二战随即打响。战斗中敌方的几台机体借助宇宙地形会使火力大幅上升，而最有效率的战斗方法依然是自爆，基本上只要第一回合针对方针就能用击龙神解决两台机体，之后出现的两台用超龙神自爆，如果没有该机体就先选择精神机师多的合体机，这样先轰完对手的SP再一举反攻。

EVENT 11

胜利后再次聚集在一起的众人从文献中得知想要封印魅门就必须集齐8个勾玉，除去主角身上的一个外，剩余七个目前被分布在学校附近的8个洞内。之后在得到了教学楼下的一个勾玉后，大家决定分开寻找，主角向要调查的洞位于“グラウンドの懐古の木”位置，来到目的地找到勾玉与大家汇合，接着到这里山入口时恰巧碰见了莱刚太郎，两人不按规矩正准备动手时，一名男生跑来告知两人一名女生正在教室内扒男生的衣服，赶到教室一看原来那个女生竟然是菜波。与菜波的战斗难度很高，建议我方的自爆机用来对付メンケガ^{メンケガ}和ゴッドガンダム^{ゴッドガンダム}，マクゼクスの^{マクゼクスの}实力不强，不过要小心她也会使用自爆。胜利后菜波告诉大家原来自己在里山的时候听到来自天空的声音才会来扒男生的衣服，而那个声音告诉她自己的哥哥背后有个特殊的印记。最后与莱的战斗难度不大，它出战的机体都是超级系，注意预防超龙神的自爆即可，胜利后菜波认出了刚太郎背上的印记，原来他正是菜波的哥哥，而他之所以一直不愿承认也是怕他自己让菜波失望，最终相认的两兄妹为此次的事件画上了句号。



EVENT 12

来到里山入口发现大家已经在这里等候很久了，不过当众人拿出所有的勾玉却没有发生任何事情，看来一定是什么地方出了错。之后正当主角来到体育场时，校内的广播忽然命令所有学生前往体育馆听“兵器讲座”，而大家也都像中了药一样纷纷奔向体育馆，赶到那里一看果然又是魅门的鬼。一开始的杂兵战基本上没什么难度，与欧雪



第三次战斗中仅比原来多了一台机体，用自爆可以轻松解决。胜利后小夜老师闯了进来，而众人在商讨中又不小心触犯了老师的禁语而被魅门粘了身子，接着一路追上老师在校门开始战斗。老师的实力非常强，两台合体机能力不但高精神也很齐全，建议用老办法自爆对付，胜利后不甘心的魅门又附身到欧雪身上，逼到日板者与其进行战斗。这次战斗的难度十分大，大地魔龙的HP^{HP}不白高还会自我修复，一次就是4000多，所以在对付前几台机体时不要浪费太多SP，等大地魔龙一出来就使用“自爆”加“热血”狂轰，争取一回合将其拿下。最后欧雪恢复了正常，魅门也将最终目标锁定在了学园长身上，被附身的学园长说出了打算将学校改造成军事基地的计划，并与众人约定在里山最顶部进行最后一战。

EVENT 13

进入里山入口后一直向上走，在通路4会发生一场强制战斗，对方的机体都是杂兵级别，轻松搞定后来到达山顶的通道前。此时在基地门口学园长再次出现，并告诉众人目前学校的学生都太处于现状，一定要进行改革，战斗中敌方出战的机体只有三台，但由于它们的AP消耗以及回避命中都很差，所以派出高运动性的机体比较好对付。胜利后魅门总算现身并告诉大家自己本是这座山的山神，身后的遗迹就是她的地盘，而自己虽然在千年前被8个勾玉所封印，但由于实际上她有8条尾巴，因此一直都没有被完全封印，目前她正在依靠实现人们的愿望而吸收灵力，当愿望达到1000个时，自己的愿望也能实现。听完这番言论后，大家似乎都不认为魅门有想象中的那么坏，之后与她的战斗也比想象中的简单，一开始出战的机体HP都高于8000，用“自爆战术”先将ボルチス^{ボルチス} V^V 干掉，然后再挑选一名有直击指令的队员争取在第二回合内解决ガイキング^{ガイキング}、サ^サ、グレート^{グレート}就选择胜券了。胜利后魅门由于灵力失控导致基地进入爆炸倒计时，不过在最后关头她还是承认自己实际上很喜欢人类，而就在她决定用自己的力量阻止爆炸后，主角许下第1000个愿望让她活了下来并以人类的身分再次出现在众人的面前。

★ 强力推荐机体

コスト1

ポスポロト

拥有修理和补给技能，并且还是多机师+自爆精神，可以在队伍中充当后备机，缺点在于机师的能力太差，武器限制多，

在进攻方面基本派不上场。

ボン太くん

运动性优秀加上体型是SS所以回避命中非常高，精神方面有“锐力”和“かく乱”等辅助精神。与其不相称的是高攻击力的武器，而且对陆地和宇宙的适应性都比较高，缺点仍然是超低的HP和装甲，后期很容易被敌人的首通武器一击必杀。



コスト2

M9 ガンズバック(クルツ)——

拥有大幅降低装甲值的武器，自身的能力也算不错，精神方面有不少辅助以及直击等强力精神，最关键的是初期就可获得。缺点是对于宇宙以及水地形比较弱，并且没有必闪或不闪等完全回避精神，后期只能肉当支援机体。

エールストライクルージュ

虽然攻击力低但 SEED 技能一发动的话最终伤害一般都是 1000 以上，因此一定程度上弥补了攻击力的不足，精神方面有“不屈”、“献身”等辅助精神，甚至机体还附带 PS 装甲以及修理技能。它最大的优势是武器全部带有各种降低敌方能力以及异常状态的效果，而且 AP 消耗低发动快，无论前期还是后期都是一流的辅助机体。

機体名	タイプ	EN	空	地
回避値	155	271	5	陸
運動性	178	274	5	陸
装甲値	1100	274	陸	空

武器: ガンズバック
特殊: 修理, 修理力アップ

コスト3

オーガン

运动型非常高，地形适应也相当优秀，再加上机体的体型是 SS，因此命中回避的基础值是全机体中最高的，特殊技能以及地图武器实际使用的效果非常好。唯一的缺点是 HP 和防御力太低，被敌人“命中”加“直击”很容易一击必杀。

マークセクス/击龙神/超龙神/天龙神

4 台的机体拆开来并没有任何特点，但组合后却可以使用“再动+自爆”的精神，再加上本作的自爆会直接给予对手自身 HP 最大值的伤害，因此实用度大大提升，后期甚至配合一些增加 HP 最大值的强力部件可以对整个游戏中 80% 的敌人实行秒杀。四台机器中自爆最速的依次是超龙神、天龙神（有属性）、击龙神、マークセクス，其中超龙神和マークセクス初期就可以得到。

ガイアガンダム(バルトフェルト)

拥有“阻击”、“直击”等多种强力精神，配合 AP 消耗极低的武器可以快速担任敌人的行动，而机体自身还拥有 PS 装甲等一系列能力。缺点是攻击输出不足，属于标准的辅助型机体。

コスト4

ARX-7 アーバレスト

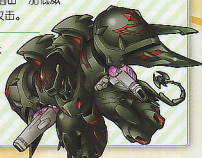
双人机师再加上拥有“直击”和“魂”等精神保证伤害输出的强力机体，对地形的适应性 S 配合特殊能力可以使回避率和オーガン有一拼，缺点是没有地图炮而且武器的攻击力也略低不足。

アストレイBFセカンド.L.L.L

机体的优势在于有地图炮且发动条件很低，配合“魂”可以给战场上的敌人造成很大伤害，而“阻击”加低威力武器可以快速封锁敌人的攻击。

ウイングガンダムゼロ

“直击”加“魂”是该机体的强力攻击手段，而气力 130 以上还能发动 O 系统增加命中和回避，配合宇宙地形更是可以大幅度增加地图炮等武器的攻击力。



コスト5

ダンク・ガ

机体的武器非常丰富，包括有 4300 的地图炮（根据属性不同有变化），而命中和回避在大型机体里算比较高的，气

力 130 以上发动“觉醒野生化”还能增加最终伤害，150 气力以上更是可以增加攻击次数或防御罩（根据属性不同变化）。缺点是精神指令里没有“直击”这样能无视敌人防御的精神，对地形的适应性也比较低。

機体名	タイプ	EN	空	地
回避値	150	274	5	陸
運動性	149	274	陸	空
装甲値	1500	274	陸	空

武器: 超龍神ガンダム
特殊: 修理力アップ

パイオウォルケ

最大的优势在于地图炮威力高消耗少，并且附赠相当多的效果。パイオ装甲使得本身就不差的生存能力进一步加强，而满足特殊条件后还能增加驾驶员的射击和命中率（推荐使用属性），属于拥有超级系统甲和真实系回避的强力机体。

テムジン・タイプa8

意外好用的机体，除了本身对空是 D 外，其它三种地形都是 S，配合“直击”和“魂”等强力精神、和真实系相媲美的高命中回避使得其作战持久力很高。缺点是 HP 和 SP 太少，而且对空和海的适应性比较差（就武器而言），且没有地图武器。

マジカサイザ-KS

系列中比较强力的机体，高装甲高 HP，再加上武器的种类繁多且攻击力不俗，和多台魔神机还有很强的合体技，自身的精神值比较高且配置精神也相当不错。HP 见底后攻击力进一步提升，缺点是运动性比较差，对真实系的敌人要使用精神才比较靠谱，当然コスト为 5 个人感觉也高了点。

ゴッドガンダム

神高达一直是超级系里的神机体，不但拥有超越级的攻击和真实系的回避，自身的高能力和精神配置都能令其独当一面，发动“明镜止水”和“分身”能力后更是强到逆天。

コスト6

天のゼオライマ

开战后使用“气合”可快速自动“次元连接システム”防御或回避绝大部分攻击，而根据使用的属性不同还可以降低 EN 或增加驾驶员的攻击力，配合高威力的地图炮可以将 HP 7000 以下的大部分敌人一击必杀。

キングジェッター

该类中唯一的四人机体，精神配置比较全面，机体自身的 HP 和装甲比较优秀，并且拥有伤害减轻和完全回避的技能。武器的威力普遍较高，适合海和宇宙地形作战，唯一的缺点在于运动性相对较低，需要精神或强化部件来弥补。

真・ゲッター1

虽然说是真・ゲッター1号机体，但实际使用起来是三机结合的，因此可以适应海陆空三种地形，连变型也只需要 10AP 的时间即可。三名机师总的精神值很高，使得“直击”、“魂”、“必中”同时使用成为可能，配合マジカサイザ-KS 等发动合体技可以轻松将 10000HP 以上的机体一击必杀。

機体名	タイプ	EN	空	地
回避値	155	274	6	陸
運動性	99	274	陸	空
装甲値	1900	274	陸	空

武器: 真・ゲッター1号機
特殊: 修理力アップ



EX 关卡到底难不难，其实这是个因人而异的问题。拿我来说，为了突击关卡全

WARS BREAK 攻略，所以只能放弃机体培养强力角色和机体。结果这直接导致我在第四个 EX 关卡中陷入了苦战。如果事先将主力部队的平均等级提升到 20 甚至 30 级以上，那么接下来的战斗肯定会轻松许多，当然这样一来游戏的挑战性也会直线下降。由于篇幅的关系，本期先将 EX 关卡攻略、部分心得以及机体开发表列出，其余的内容将在下期彻底补完。

文编 炎请士 美编 忽悠悠

SD高达G世纪 战争 NBGI/Tom Create

SD GUNDAM G GENERATION WARS

多机种

策略

平台

对应玩家年龄 全年龄

对应系统 PS2

对应系统 PS2

GENERATION EX

エクストラ ジェネレーション

STAGE EX 1 駆け続ける嵐

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队全灭

◆ WARS TRIGGER 1：选用 MASTER

机体将ゴッド击破

◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER

机体将シマ击破

◆ WARS TRIGGER 3：选用 MASTER

机体将シリアハモンシロコク之中的任意 1 人击破

◆ WARS TRIGGER 4：选用 MASTER 机体将カロッゾ击破

◆达成 WT 1后，出现新增地图 1，ジェリド・メサ、マザン、ゲープル及シマ・ガラ

ハコ率部于初始地图左端登场

◆达成 WT 2后，出现新增地图 2，シリア与ハマーン分别率部于新增地图 2 的左右

两端登场，シロコク小队于新增地图 1 的上端出现

◆达成 WT 3后，カロッゾ、ロナ与ガラ、グリフィン率部分别于初始地图的左右两

端登场，カノノク、アミーア和カチジナ、ルース率部于新增地图 2 的左端登场，ゼ

ビーネ、シムル率部于新增地图 2 的右端登场

◆达成 WT 4后，グレイ、トト率部于新增地图 1 的右端登场，クム、ハラヤ和ギョ

ネイ、ガヌ率部于新增地图 1 的左端登场

◆要点：击破ゴッド之前要尽量将地图右侧的敌人清理光，否则一旦引发第 1 次

WARS BREAK，我方部队便会处于敌人的两面夹击之下，由于 WB 2、WB 3 及

WB 4 的敌方增援都是同时于地图两端出现，所以在对付这些强敌时最好将部队先

向敌方兵力相对较弱的左端移动，先将此处的敌人消灭干净，待完全无后顾之忧以后以逸待劳等待其他敌人追上前来，建议将作为触发 WB 条件的カロッゾ留到最后来对付，カロッゾ指挥的ハク在设定己方机体后会发动自动自爆攻击；注意触发 WB 3 后左端的敌机不仅皮肉相当厚非常耐打，而且即便依靠兵变驾驶员的能力也十分强悍，千万不要单机突入敌群，另外，活用某些机体的远程地图武器往往可以起到不错的效果。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ジェリド・メサ	バクナム・ドック	WB 1
マザン・ゲープル	ハンブラビ	WB 1
ラムサス・ハサ	ハンブラビ	WB 1
ダンケル・クーバー	ハンブラビ	WB 1
シマ・ガラハク	ガーベラ・ネトラ	WB 1
ハマーン・コウシ	キヌベレイ	WB 2
マシユマ・セロ	ザクII改	WB 2
イリア・バズム	リザダク	WB 2
キメラ・ユン	ゲーマルク	WB 2
ランス・ギーレン	ガズエル	WB 2
ニュー・ギーレン	ガズアル	WB 2
シリア・アズナブル	サザビー	WB 2
バブタマス・シロココ	ジ・O	WB 2
ササ・ザビアロフ	ボリノーク・サマーン	WB 2
レコア・ロンド	バリス・アチネ	WB 2
カロッゾ・ロナ	ラフレシア	WB 3
アララ、グリタネン	サシネック	WB 3
カノノク、アミーア	リグ、コンティオ	WB 3
カチジナ、シムル	ゴトラタン	WB 3
ザビーネ、シケル	ペルガ、ギロス	WB 3
グレイ・トト	クイン・マンサ	WB 4
エルビレ・バート	キヌベレイMK-II	WB 4
ブラス	キヌベレイMK-II	WB 4
カム・カキキ	0、アズレイ	WB 4
ギョネイ、ガヌ	ネトラ、ドーガ	WB 4

STAGE 03 続わらなき闘舞曲

- ◆胜利条件: 消灭全部敌人
- ◆败北条件: 己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭
- ◆ WARS TRIGGER 1: 选用 MASTER 机体将五飞击破
- ◆ WARS TRIGGER 2: 选用 MASTER 机体将フィルとホリ击破
- ◆ WARS TRIGGER 3: 选用 MASTER 机体将ガンダム击破
- ◆ WARS TRIGGER 4: 选用 MASTER 机体将シャーマス及オールド击破



真の目的は……
誰かを救う……
誰かを救う……
誰かを救う……

- ◆达成 WT 1 后, フィル和ホリ率部于地图下端登场
- ◆达成 WT 2 后, ガンダム率部于地图上端登场
- ◆达成 WT 3 后, フロスト兄弟率部于初始地图下端登场
- ◆达成 WT 4 后, 东方不败率部于初始地图上端登场
- ◆要点: 初期由五飞率领的敌人并不难对付, 但由引子发动第 1 次 WARS BREAK 之后敌方的援军会出现在地图下方, 所以应当注意保持己方部队的预备阵型以及调整所处位置, 以便迎敌; WB 1 的敌机ウオドム拥有射程较远的直线型地面武器, 注意回避其射击轴状, 随ガンダム登场の敌机バレット具有将物理攻击转换为 HP 回复的能力; フロスト兄弟的连携攻击威力可观, 注意回避; 随フロスト兄弟登场の巨型激动堡垒バトコリア拥有射程极远的普通武器以及护身形式的大威力地面武器; フロスト兄弟可以对地图武器进行完全防御, 随东方不败登场的デビルガンダム、ダブルガンダムJr. 以及ガンダムヘイト均具备自动回复 HP 和 EN 的能力; デビルガンダム及デビルガンダムJr. 拥有护身形式的地面武器, マスターガンダム拥有威力极其变态的雷面型地面武器, 注意回避; マスターガンダム进入超级模式后将会成为恐怖的重梦, 一定要避免为其发动超级模式!

敌方主要登场角色	位置	所属批次
フィル・アツカマン	强化型ウオドム	WB 1
照ウ・エイジ	强化型ウオドム	WB 1
ダム・ギンガンダム	ターン X	WB 2
メギ・ベル・ダグ	バレット	WB 2
シャーマス・フロスト	ガンダムクワザ・チエヌブレイク	WB 3
オールド・フロスト	ガンダムクワザ・チエヌブレイク	WB 3
东方不败マスター・アジ	マスターガンダム	WB 4
カウゴウ・カウゴ	デビルガンダム	WB 4

角色没有任何效果, WB 4 登场的敌方增援虽然对地图武器不具备抵消能力, 但角色的综合实力均已达到很高的水平, 以至于可以给我方机体很高的伤害, 因此我们不妨继续发动带有 EN 消耗效果的地面武器来对付他们。

敌方主要登场角色	位置	所属批次
オールド・ゴッドブレット	オールド・ゴッドブレット	WB 1
クロト・アベル	レイダーガンダム	WB 1
シムス・アンドロス	オールドガンダム	WB 1
オオ・ロフアウ	エゴダス	WB 2
スライプ・オーウレ	カズガンダム	WB 2
アラム・ユダ	バリスガンダム	WB 2
スワラ・ルーシェ	ゴイガンダム	WB 2
モルガイ・スミルノフ	GN-X	WB 3
ソーマ・ビース	GN-X	WB 3
バトリック・コーラサキ	GN-X	WB 3
ダリル・ダグ	GN-X	WB 3
ヨハン・トリニティ	ガンダムクワザ	WB 4
イ・エル・トリニティ	ガンダムクワザ	WB 4
オウ・トリニティ	ガンダムクワザ	WB 4
スウェン・カル・バレン	スライプノワール	WB 4
ミューデー・バルクロフト	ブレイズ	WB 4
シムス・ユダ	グズムドバスター	WB 4
アレハンドロ・コナー	アルゴドローノアルケアロン	WB 4

STAGE 04 ジェネレーションシステム

- ◆胜利条件: 消灭全部敌人
- ◆败北条件: 己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭
- ◆攻略条件: 在 25 回合以内将所有ゲードルを破壊
- ◆ WARS TRIGGER 1: 选用 MASTER 机体将シャーマス専用ゲークロウ击破
- ◆ WARS TRIGGER 2: 选用 MASTER 机体将スウェンレイク击破
- ◆ WARS TRIGGER 3: 选用 MASTER 机体将ガンダムエイトオン击破
- ◆ WARS TRIGGER 4: 选用 MASTER 机体将フログディンガンダム击破
- ◆达成 WT 1 后, 敌方增援 NT 专用机登场
- ◆达成 WT 2 后, 敌方增援《W》系机体登场
- ◆达成 WT 3 后, 敌方增援《SEED》系机体登场
- ◆达成 WT 4 后, 敌方增援《G世纪》原创机体登场



- ◆要点: 战场上的初期敌人虽然绝大多数都是所属各高达作品中的人气兵种, 但均得到大幅度强化, 攻防能力相当强悍, 一定要避免被其包围, 赢得此战胜利的关键除了要求部队的推进速度够快之外, 还对己方驾驶员及机体能力有极高的要求, 随着 WB 的依次引发, 敌方增援的兵力也会超负荷的变态, 特别是为最后一次增援的《G世纪》原创机体, 攻防能力极为出众, 要想战胜这些强敌, 那

敌方增援	所属批次
スウェンレイク	WB 1
スウェンレイクMK-II X2	WB 1
クロト・ドグ X2	WB 1
ベルグム X2	WB 1
ガンダムエゴダス	WB 2
メグロウ	WB 2
ブレイズ	WB 2
トルネロス II	WB 2
トルネロス III	WB 2
ブレイズガンダム	WB 3
イェズガンダム	WB 3
ブレイズガンダム	WB 3
マスターガンダム	WB 3
オールド・ゴッド	WB 4
バリス X2	WB 4
ブレイズガンダム (能力解放)	WB 4
ブレイズガンダム X2	WB 4
トルネロス X2	WB 4

STAGE 05 解き放たれた命運

- ◆胜利条件: 消灭全部敌人
- ◆败北条件: 己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭
- ◆ WARS TRIGGER 1: 选用 MASTER 机体将シン和レイ中的任意 1 人击破
- ◆ WARS TRIGGER 2: 选用 MASTER 机体将オールド・フロスト、シメス击破
- ◆ WARS TRIGGER 3: 选用 MASTER 机体将トキ击破
- ◆ WARS TRIGGER 4: 选用 MASTER 机体将セルギー、ヒース及コーラサキ中的任意 1 人击破
- ◆达成 WT 1 后, ナタル、バジレル率部于新增地图下端登场
- ◆达成 WT 2 后, ネオ・ロアノーク率部于新增地图上端登场
- ◆达成 WT 3 后, 出现新增地图, カウティ、マキンの部队于新增地图下端登场, モルガイ・スミルノフ和ワウ・ヒース率部于初始地图左端登场, バトリック・コーラサキ和ダリル・ダグ率部于初始地图右端登场
- ◆达成 WT 4 后, トリニティ三兄妹于初始地图上端登场, スウェン、カル、バレン率部于初始地图下端登场, アレハンドロ・コナー率部于新增地图下端登场
- ◆要点: 初期的敌人一如既往地好对付, 只要注意在对付初期敌人的同时要尽量将己方部队向上移动, 以便在触发 WB 1 后能与敌方增援拉开距离, 赢得其宝贵的宝贵时间; WB 2 登场的ネオ・ロアノーク部队中有 4 台ダストロイガンダム, 但

- 作为触发 WB3 条件的ネオ本人则会先于这 4 台机体冲向我方, 另外 WB 3 登场的敌方援军会从另外三个方向将我军团团包围, 为了能在此种状况下击败他们, 建议在受到包围之前第一时间发动 EN 消耗型全屏地图武器 (例如ターン X)。这样一来就成为了主动了, 不过要注意地图武器被对 WB 2 和 WB 3 的敌方关键性



真の目的は……
誰かを救う……
誰かを救う……
誰かを救う……

STAGE 03 灭亡のカウントダウン

- ◆胜利条件: 阻止プログラム落下/将0ガンダム破壊
- ◆败北条件: 己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭
- ◆WARS TRIGGER 1: 将3台ガンダー(III型)击破
- ◆WARS TRIGGER 2: 将3台ガンダー(III型)击破
- ◆WARS TRIGGER 3: 将3台ガンダー(III型)击破
- ◆WARS TRIGGER 4: 将3台ガンダー(III型)击破

◆达成 WT 1后, 在炮台原有位置上出现3台ガンダー(III型)
 ◆达成 WT 2后, 在炮台原有位置上第2次出现3台ガンダー(III型)
 ◆达成 WT 3后, 在炮台原有位置上第3次出现3台ガンダー(III型)
 ◆达成 WT 4后, 在炮台原有位置上第4次出现3台ガンダー(III型)
 ◆要点: 作为游戏的最终关卡, 玩家在关卡中仅能投入1支部队。除了初期的3个炮塔之外, 每过1个回合, 战场上便会新增出自高达系列作品中的主角机作为敌方据点。为了不致于被其干扰作战, 一定要在第一时间优先将这些不断出现的敌人消灭, 否则积少成多会造成大麻烦。

由于我方旗舰初始位置位于地图正下方的炮塔火力范围之内, 所以一定要优先将这炮塔破坏, 作为最终 BOSS 的0ガンダム拥有80000的HP和极为变态的攻防能力, 如果己方机体的能力与之相差太大, 就千万不要贸然接近, 只能采取消耗战来应付。

敌方援援	所属批次	敌机更新列表
ガンダー(III型) ×3	WB 1	回合数 12 MSZ-010
ガンダー(III型) ×3	WB 2	13 RX-93
ガンダー(III型) ×3	WB 3	14 RX-105
ガンダー(III型) ×3	WB 4	15 F91

敌机更新列表	回合数	机种
01 RX-78-2	16 XM-X1	
02 RX-78[G] Eα-II	17 XM-X1 FullCloth	
03 RX-78-4 & RX-78-5	18 LM314 V23/V24	
04 RX-78-8	19 GP3-0179N1	
05 RX-78 NT-1	20 XXXG-DDWG	
06 RX-78 GP01Fb	21 GX-9600-D.V.	
07 RX-78 GP02A[TYPE-MLRS]	22 GX-9601-DX	
08 RX-78 GP03D	23 SYSTEM-Y95【能力削减】	
09 FXA-176	24 ZGMF-X20A	
10 MSZ-008	25 ZGMF-X19A	
11 MSA-001[Ext]	26 ZGMF-X42S	
	27 GN-001	
	28 GN-000	



机种	対応色
AEUイナクト	ブルー・ブルー・シェミス
オーヴァーウォッチ	グラハム・エーカー
ウイングダム	ネオ・ロアノーク
エアリイズ	
トールス	ルクレティア・アノイン
ゴイアザンダム	
ムラサメ	アンドリュース・バルトフェルド
ゴクウ	
ダック	ハニー・カーン
ディン	ヨウ・ル・クルーゼ
ザクウオーリア	ミア・キケンベル
	ルチマリア・ホーク
	アスラ・ザラ
	ハロ【藍色】
	レイ・ザラブル
ザクファナム	
ザルダグ	シマア・アズナブル
ザリ	
ズゴック	
リック・ドム	
バウ	グレイ・トート
クラウダ	クロノクル・アスキー
クラウダ	ランスロー・ダークウェル
クラウダ	アナベル・ゴトウ
ザルダグ	シマア・ザラウ
ダブルス	アムロ・レイ
カマド	メシエ・ラン

机种	対応色
AEUイナクト	HP+280, 取捨武器【プラズマソード】
ダク・ドグ	HP+1340
ザルダグ	HP+1010
ザリ	HP+960
ゴクウ改	HP+470
ダグ	HP+890, 攻击力+3, 増加攻撃【135mm対空ミサイル】
デュエルン高機動型	HP+860
デュエルン宇宙型	HP+960, 取捨武器【サイバネット】
ドートレス	HP+500

特殊机体的开发与设计

オーガンダム(实战配备型)

将游戏的全部关卡通过之后, 便可以解锁隐藏的オーガンダム(实战配备型), 这也是获得该机的唯一途径。

ダブルオーライザー

获得强化部件“RAISER システム”将其装备到ダブルオーガンダム, 然后通过交换即可获得。

关于武器攻击效果加成

作为系列的最新一作, 这一次的游戏也同样有着高于自己的攻击伤害计算方式。这其中既有保留以往的一些基本特性, 也有根据新作的内容而进行的细微调整。为了方便初心者玩家, 接下来的相关介绍中并不会列出标准的计算公式, 而是将一些具有普遍意义的属性特征进行整理。

研究与心得

特殊角色专用机

当一些特殊角色搭乘原作中的特定机体时, 该机体便会自动转化为这名角色的专用机。专用机除了在涂装外观上会产生一些变化之外, 机体的性能以及武器也会有所不同。此外, 如果将某些机体配备到队长的位置上, 那么该机体也会发生细微的变化。这其中最为有趣的要属机体ザクウオーリア以及对应角色ミア・キケンベル。这对组合的结果可以让原本不起眼的杂兵机体瞬间成为部队中实用度超高主力。化身为“亲卫队”的ザクウオーリア有一项特殊的地面武器, 发动之后可以覆盖范围内的角色气力大幅提升。

实弹系武器

实弹系武器的特点是基本攻击力高,受攻防双方角色能力影响相对较小。这意味着,当己方角色能力较对方低时,选用实弹系武器发动攻击可以达到更高的效率。

光束系武器

光束系武器的特点是基本攻击力一般,但受攻防双方角色能力影响较大。攻方角色能力较对方越强,光束武器给予对方的伤害也就越高,当然这也意味着,当己方角色与攻方能力相差悬殊时,就要慎用光束武器了。



光束系武器的威力与角色的攻击力成正比,威力要求较高。

多发连射

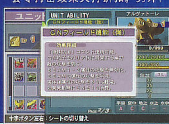
本作中的多发导弹连射型武器得到了一定程度的削弱,对于连射型导弹来说,由于单发威力相对较小,所以只能依靠连射时的高命中率来进行补正,这也意味着对角色的能力要求较高。如果己方角色的能力较低,那么使用连射型导弹武器攻击敌人时的效率往往是相当低的。

觉醒系武器

觉醒系武器(浮游炮)在以往的作品中通常只有已经觉醒的角色才能使用,而在本作中,即便是普通角色也可以使用这类武器。不过相比之下,普通驾驶员使用觉醒系武器时的命中率会相当低,觉醒系武器的攻击能力与角色的觉醒值高低成正比。另外,当角色的MP(气值)较高时,这类武器的威力也会有明显的提高。尽管觉醒系武器的威力较大,且射程较远,但由于使用觉醒系武器会消耗角色的MP,所以要适当控制使用频率。

特殊防御

对于一般的机体来说,任何属性的武器都可以对其本体造成直接伤害,但对于UC系的一些大型机体和高级机体来说,由于普遍装备有1力场发生器,所以用光束系武器对其直接攻击往往会让打击效果大打折扣。另外,对于SEED系的部分高达型机体来说,则对实弹系武器有较高的防御能力。此外,诸如W系中的ビルグ可以抵御全属性武器,00系的部分机体可以发动GN防御等等,都属于特殊防御的范畴。对敌我双方来说,特殊防御都有积极的意义。一方面,合理利用各种特殊防御手段可以进一步减少受到的伤害;另一方面,对于具备特殊防御手段的敌机来说,则要采取与之相对应的攻击手段来化解,否则将会令己方处于被动之中。



角色技能

除了基本的角色技能之外,游戏中的所有角色在成长到一定阶段后会觉醒新的技能。而在这些技能之中,还有着专属技能和普通技能之分。熟悉和了解角色的技能对于培养角色的选择有着十分重要的作用。下表中所示内容为游戏中的专属角色技能。

特定角色专有技能一览

技能名称	能力说明	持有角色
誓い死陣	使用特殊射击或特殊格斗攻击有「ニュータイプ」及「強化人間」能力的对手时,给予对方的伤害值增加	ウウ・コジマ
赤い赫血	驾驶机体时攻击力和机动能力提升	シヤア・アズナブル(0078)
Are You Ok?	机体攻击力提升	ハロ(藍色)
怒れる瞳	使用任何武器给予对方的伤害值上升,机体性能HP增加提升	シ・アスカ
歌姫	指挥范围扩大,攻击力上升	ウラキ・クラン(SEED)/バー・アキマンベル
エンデュロシの魂	使用觉醒武器(浮游炮)的MP消耗减少	ムウ・ラ・フラガ
共謀	角色觉醒上升,角色达到超强气状态时使用觉醒武器给予对方的伤害值上升	アムロ・レイ(0083)
キング・オブ・アハート	角色格斗值上升	ドモン・カッシュ
クワン・ダース	角色射击值上升	チルド・ロケット
クラブ・エース	角色反应值上升	サイ・サイシー
グラム・ヘスベル	命中率上升,角色MP提升速度加快	グラム・ユーカー
ゲルマン・シュル	角色反应值及回避率上升	シバルド・ブルダー
潜水回生能力	数值提升,指挥范围扩大	シバルド・ブルダー
沙漏の魂	在“地上”和“水上”地形行动时,命中率、命中率率上升	アドリアン・バレンフェルド
白い黒夜	驾驶机体时攻击力、机动能力提升	アムロ・レイ(0079)
ジャック・イン・ダイヤ	角色守备值上升	ジョルジュ・サンド
人工ニュータイプ	角色反应值、觉醒值上升	カリス・ノータラス
スーパー・ゲッター	角色附加能力提升效果上升	キラ・マヤト
スペシャル	反应值、机动性上升,机体的“空中”、“宇宙”对应属性值上升	ウツリ・エヴァン
精神感应	使用任意武器时的MP消耗减少,角色达到超强气状态时,机体的攻击能力提升	カミー・ウズン
敵対者	角色攻击力、格斗值上升,机体攻击力上升	ゲム・ギンザム
凶悪の邪悪	命中目标后,对方MP下降(地面武器除外)	アデル・ザル
超反応	角色达到超强气状态时,机体命中率、回避率上升,达到超气时攻击力提升	アデル・バグダズム(觉醒后)
ハログンキ	机体HP、HP每回合自动回复	ハロ(綠色)
パーサー	使用格斗技及特殊必杀技时给予对方的伤害值上升;配合「パーサー・カウシテム」总共可进一步提升效果	アンレー・ビザール
不可解な力	机体HP降至90%以下时受到伤害值减轻,攻击力、防御力及机动性上升	キラ・オアノーラ
ブラスター・ジョーカー	角色反应值、觉醒值上升	クロト・ブルエル/オルガ・ザブナック/シケン・アンドラス
壁を壊せる	角色达到超强气状态时,觉醒值、射击值、格斗值及反应值上升	カミー・ピジン
炎のモビルスーツ乗り	角色反应值上升,达到超强气状态时格斗攻击力上升	ゴード・ラン
虹の奇襲王	驾驶机体达到虹以上的机体时,攻击力及防御力提升	ゴウ・ウラキ
トメタケノヒ	敌人给予自己的伤害量有一定几率无效化	ハロ(藍色)
明瞭之水	达到超强气状态时角色的格斗、射击、反应及回避率同时提升	ドモン・カッシュ
最強の力	全部武器攻击力及命中率一并提升	ハロ(藍色)
ライオン・ダウングラウンド	驾驶机体时HP在28%以上的机体时,移动力提升	バース・マキス
電撃者不敗	使用格斗系武器及变动必杀技时给予对方的伤害值上升	ドモン・カッシュ/东方不败/スロー・アジ
ロー・ロー	指挥范围扩大,指挥范围内己方角色MP提升速度加快	ロン・セック
ロシアの戦艦	指挥范围扩大,攻击力提升	セルゲイ・スミルノフ
ロックオン!	射击系武器的射程/命中率/命中率率均上升	ハロ(藍色)

机体的开发

相比前作,这一次游戏的机体总数相对要少一些,并且各系列之间的开发关系也有一定程度的调整。与以往不同的是,本作中首次引入了BASIC的概念。一般来说,只有对应每部高达作品之中的初级主人公机体才存在BASIC机型。BASIC的共同之处是不能直接参到完整的机体开发关系数中。当经过一定程度的升级后,通常只能开发成同系列的低端型号,同型号标准机以及ハロ。这其中,最有价值的开发方向自然是ハロ,这也是唯一能够体现BASIC机存在价值之处。

素材	(Lv.)機体A	(Lv.)機体B	(Lv.)機体C	(Lv.)機体D
ネタイクス	(2)ガンダム	(3)アフレクス	(4)ガンダムMK-II (ライオンズ仕様)	(6)ガンダムMK-IV
ネモ	(2)ジムII	(3)ジムIII	-	-
ネロスガンダム、 ノイエ・ジール	(5)ガンダムヘブンズ ソード	-	-	-
ノイエ・ジールII	(5)ノイエ・ジールII	-	-	-
ノーブルガンダム	(5)ウナターガンダム	-	-	-
ノブラス	(2)バズル	(3)フアントマ	(5)ライジングガンダム	-
ハ行				
バーザム	(3)ガンダムMK-II (ライオンズ仕様)	(3)ガンダムMK-II (ライオンズ仕様)	-	-
バーエクトガンダム	(2)ガンダム	(3)フルメタガンダム	-	-
バーエクト・ジオング	(2)ジオング	(3)フルメタ・ジオング	-	-
ハイアラン	(2)アッシュマー	(3)ガブズレイ	(4)カブール	-
ハイゴック	(2)ゴック	(3)ズゴック	-	-
ハイザック	(3)ハイザック・カスタム	(4)マラサキ	-	-
ハイザック・カスタム	(2)ハイザック	(3)マラサキ	-	-
Hi-Vガンダム	(2)Vガンダム	-	-	-
ハイヒール	(2)ウナター	(3)フラクト	-	-
バク	(6)R・ジャギキ	-	-	-
スラウンド・ドック	(3)ムトウ	(4)ガブズレイ	-	-
バスター	(2)ゼウター	(4)ネゴウ	-	-
バスターガンダム	(2)デュエルガンダム	(3)ドラッグガンダム	(5)ゲルグレバスター	-
バトゥリア	(1)ジュニス	(2)ルルギョ	-	-
バラス・アタキ	(4)ボリノーク・サマーン	(4)メッサラ	(6)ジ・O	-
バリエント	(2)ドトレス	(3)ドトレス・ネオ	(3)ゲイニール	-
ハロ	(3)トルネードガンダム	-	-	-
バンデット	(2)マヒロー	-	-	-
ハンパラビ	(2)ハイアラン	(3)ガブズレイ	-	-
ハンマ・ハンマ	(4)ドーン・ウルフ	(3)ゲマルク	-	-
ビギナ・ギナ	(3)ビギナ・ゼラ	(6)ビギナ・ロナ	-	-
ビギナ・ゼラ	(3)ベルゴ・バリス	(3)ベルゴ・ギナ	-	-
ビギナ・ロナ	(3)ゲナツ・ター	(3)ベルゴ・バリス	(6)ビギナ・ギナ	-
ビザダム	(3)量産型ビザダム	(5)アプサラスIII	-	-
ビザランゲ	(3)ビザロ	(6)ノイエ・ジール	-	-
ビロ	(3)ゲタル	(3)ヴァル・ヴァロ	(8)ビザ・ランゲ	-
ヒップヘビー	(2)ブルワフ	-	-	-
百式	(3)ガンダムMK-II	(4)百式改	-	-
百式改	(3)百式	(3)ガンダムMK-II	-	-
ビルゴ	(2)トラス	(2)ビルゴII	-	-
ビルゴII	(2)ビルゴ	(3)サージェント	-	-
フントマ	(2)フントマ	(3)ブルバ	-	-
フェニクスガンダム	(2)トルネードガンダム	(3)フェニクス(ベニシツク)	(6)エールストライ クガンダム(ベニシツク)	(7)ガンダムエクラン (ベニシツク)
フェニクスガンダム (能力解放)	(2)トルネードガンダム	(3)フェニクス・ゼロ	(4)フェニクスガンダム	(4)ハロ
フェニクス・ゼロ	(4)フェニクスガンダム	(5)シ・マイクンガンダム (ベニシツク)	(6)Wガンダム(ベニシツク)	(7)ガンダムX(ベニシツク)
フォビドゥンガンダム	(3)ブリアックガンダム	(4)オウリオンガンダム	(4)レイダーガンダム	-
フロン	(3)ノブラス	(3)フアントマ	-	-
フロンプロ	(3)ヴァル・ヴァロ	(5)トルス	(7)ジーン	-
フラクト	(2)ウナター	(3)ハイヒール	(4)マヒロー	-
フリーダムガンダム	(3)ジャスティスガンダム	(5)トロヴィンデン ガンダム	(6)ストライフワー ガンダム	-
フリーダムガンダム (1-ギア)	(2)フリーダムガンダム	-	-	-
ブリックガンダム	(3)バスターガンダム	(3)イ・ジスガンダム	(4)フォビドゥンガンダム	-
フルアーマーガンダム	(2)ガンダム	(6)バーエクトガンダム	-	-
フルアーマーZZガンダム	(3)ZZガンダム	-	-	-
ブルー・ディスタイニ 1号機	(2)陸戦型ジム	(3)陸戦型ガンダム	(4)ブルー・ディスタイニ 2号機	(4)ブルー・ディスタイニ 3号機
ブルー・ディスタイニ 2号機	(2)陸戦型ガンダム	(3)ブルー・ディスタイニ 1号機	(4)ブルー・ディスタイニ 3号機	-
ブルー・ディスタイニ 3号機	(2)陸戦型ガンダム	(3)ブルー・ディスタイニ 1号機	(4)ブルー・ディスタイニ 2号機	-
ブルックン	(2)ゲドロー	(3)リリアイア	-	-
ブルデュエル	(2)デュエルガンダム	(3)ストライクワルター	(3)デュエルバスター	-

素材	(Lv.)機体A	(Lv.)機体B	(Lv.)機体C	(Lv.)機体D
ブルワフ	(3)ヒップヘビー	-	-	-
ブロードインダストリアル	(13)フリーダムガンダム	(3)ジャスティスガンダム	(4)レジェンドガンダム	-
ヘイズル	[2]ジム・クワレル	(3)ガンダムMK-II (ライオンズ仕様)	(4)ハイアラン	-
ベネキロー	(3)Vガンダム	(4)ガンダム	(5)ガンダムF90	-
ヘビロン	(7)ジェガン	(4)ジムズガン	-	-
ベルゴ・バリス	(3)ベルゴ・バリス	(3)ベルゴ・バリス	(4)ベルゴ・バリス	-
ベルゴ・ダラス	(2)ゲナツ・ター	(4)ダラス	-	-
ベルゴ・バリス	(3)ベルゴ・バリス	(5)ビギナ・ゼラ	-	-
ベルゴ・バリス	(8)バトゥリア	-	-	-
ボール	(4)ジム	-	-	-
ボリノーク・サマーン	(4)メッサラ	(4)メッサラ	(6)ジ・O	-
ボルジャーノン	(2)ダクII	(3)メッサラ・ボルジャーノン	-	-
ボルトガンダム	(3)ガンダムマックスター	(3)ガンダムマックスター	(3)ドラゴンガンダム	(3)シャイニングガンダム
マ行				
素材	(Lv.)機体A	(Lv.)機体B	(Lv.)機体C	(Lv.)機体D
マスタートガンダム	(1)ダス・ニム	(3)ガンダムヘブンズ ソード	(3)クイスターガンダム	(3)グランドガンダム
マゼラ・アタック	(3)ダクII	(4)ダクII	-	-
マヒロー	(2)ウナター	(3)フラクト	(6)バンデット	-
マラサキ	(2)ハイザック	(3)ガンダムF90	-	-
ムットウ	(3)バウドゥック	-	-	-
ムササギ	(2)M1アスレイ	-	-	-
メダライダー	(2)デュエルガンダム	-	-	-
メダス	(6)百式	-	-	-
メッサラ	(4)ボリノーク・サマーン	(5)バラス・アタキ	(6)ジ・O	-
メドウス・ピロ	(2)スカイグラサール	(3)エクサス	-	-
メリクリウス	(2)トラス	(3)ビルゴ	(4)ヴァリエント	(5)Wガンダム
ヤ行				
素材	(Lv.)機体A	(Lv.)機体B	(Lv.)機体C	(Lv.)機体D
ヤマト・ドッグ(仮 ネイ専用機)	(2)ドラド・ドッグ	(3)ヤマト・ドッグ (仮ネイ専用機)	(7)サザビー	-
ヤマト・ドッグ(仮 ネイ専用機)	(2)ドラド・ドッグ	(3)ヤマト・ドッグ (仮ネイ専用機)	(7)サザビー	-
ユニオンフラッグ	(4)ユニオンフラッグ	-	-	-
ユニオンフラッグ	(2)ユニオンフラッグ	(4)ネバーフラッグ	-	-
ラ行				
素材	(Lv.)機体A	(Lv.)機体B	(Lv.)機体C	(Lv.)機体D
ライジングガンダム	(2)ノブラス	(5)ライジングガンダム	-	-
ラゴウ	(2)ラゴウ	-	-	-
ラフレア	(1)エビル・S	-	-	-
リーオー(地上)	(2)リーオー(宇宙)	(2)リーオー(02)	(3)エアリーズ	(4)トラス
リーオー(宇宙)	(2)リーオー(地上)	(2)リーオー(02)	(3)エアリーズ	(4)トラス
リーオー(02)	(2)リーオー(地上)	(2)リーオー(宇宙)	(4)トラス	(10)トルギキ
リール	(2)リール	(3)ゾロフター	(4)ゲドロー	(5)ザンネック
リガズ(機)WS	(3)Zガンダム	(4)Zガンダム	-	-
リガズ(機)ベニシツク	(2)ジェガン	(1)リ・ガズ B.W.S	(12)ハロ	-
リク・コンティ	(3)コンティ	-	-	-
リク・シャコウ	(2)シャコウ	(3)リク・リク	(4)ゴランタン	-
陸戦型ガンダム	(2)陸戦型ジム	(4)ガンダムEe=8	(6)ガンダム	-
陸戦型ジム	(2)ジム	(4)ジムスナイパー	(5)ジム・ストライカー	(6)陸戦型ガンダム
リク・リク	(2)シャコウ	(4)リク・シャコウ	(5)ゴランタン	(7)ガンダゾフ
リク・ディ・アス	(4)シムフル・ディ・アス	(5)ディ・アス	-	-
リク・ドム	(3)ドム	(4)リク・ドム	-	-
量産型ガンダム	(2)量産型ガンダム	(3)量産型ガンダム	-	-
量産型ガンダム	(2)陸戦型	(3)陸戦型	-	-
量産型X-1	(4)リガズ	(4)リガズ	-	-
量産型ビザダム	(3)リガズ	(8)ビザダム	-	-
レイダーガンダム	(3)イ・ジスガンダム	-	-	-
レジェンドガンダム	(2)プロビデンスガンダム	(3)デスティニーガンダム	-	-
印式戦車	(3)量産型ガンタンク	(5)ガンタンク	-	-

実用技術
 攻撃選択

MONSTER HUNTER 3 tri

- ◆守护符
- ◆斗技场
- ◆煌黑龙
- ◆特产品



《怪物猎人3》(后简称MH3)街上的猎人整体水平都在日益提升,各种配装琳琅满目,拥有7、8个技能的猎人随处可见,这都是托了守护符的福。其实,可遇不可求的守护符的选择有很多,发挥自己的想象力,就能得到最适合自己的组合。斗技场是玩家修炼技术的地方,而且本作中很多特殊的装备都需要斗技任务奖励的硬币作为素材。实际上斗技场并不难,只要找到方法,全部拿下只是时间问题,大家加油吧!

迅雷电 美翰 anubis

怪物猎人3 tri tri Capcom 动作
 Wii 発売予定日:2009年3月10日 1~2人 目標価格:6000円
 対応機種:Wii(本体) Wiiリモコン(別売) 対応玩家年齢:15歳以上

护身符系统详解

护身符系统的存在让MH3的配装有了翻天覆地的变化,这是继MH2 附加珠子之后的一大进化,而且守护符只能在加工屋制造的孩子更加灵验(其实是更加RP)。守护符和装备、武器一样,都为7个稀有度(レア)。

守护符的获得方式为挖矿或任务奖励,奖励的护符是相视一样的未鉴定状态,名称为:なぞのお守り、光るお守り、吉びなお守り。

稀有度	守护符名称	获得任务	未鉴定状态
1	兵士の护石	金任务	なぞのお守り
2	斗士の护石		
3	勇士の护石	村后期, 御上位	光るお守り
4	威風の护石		
5	王者の护石	御8级以上	吉びなお守り
6	玉の护石		
7	龙的护石		

C 级技能

麻痹、睡眠、气绝、气配、火耐性、水耐性、雷耐性、冰耐性、龙耐性、耐毒、龙撃、龙撃、地图、气まぐれ、混合成功率、效果持续、精密射击、酸雾、耐泥耐毒、食いしん防、蓄み无效、运坂、釣り、调查数、肉烧き、高速设置、观察眼、水流

B 级技能

毒、体力、回复速度、达人、研ぎ师、ガード性能、装填速度、腕減り、双击、防剣、加护、采取、回复量、底力、食事、体术、泳ぎ、ガード強化、散弹追加、榴弾追加、扩散弹追加、霰弹强化、广域、风压、高速収集、千里眼、回避性能、耐震、抜刀会心、こやし、燃焼

A 级技能

斬れ味、反动、特殊攻击、高性攻击、运气、ステミナ、溜め短縮、匠、劍式、通常弹強化、贯通強化、散弹地化、通常弹追加、贯通弹追加、听物採护、装填数、刺き取り、回避距離、捕獲、抜刀減気、属性解放、速射

注:橙色的技能系统在达到10点时会呈现点状,所以一定要小心,白色的技能系统虽然在护身符上会出现点状,但是点数为没有点技能,所以不用去操心,但是在配装时,这样的点数为会影响到装备上已有技能系统的发挥。

なぞのお守り			光るお守り			吉びなお守り		
技名	消費数	確率	技名	消費数	確率	技名	消費数	確率
C-1	---	9%	B+1	---	4%	A+2, A-10	---	5%
C-2	---	10%	B+2	---	7%	A+2, B-10	---	4%
C-3	---	12%	B+3	---	7%	A+2	---	4%
C-4	---	9%	B+4, B-10	---	7%	A+2, A+2	---	5%
C+9, C-10	---	9%	B+4, C-10	---	7%	A+2	---	2%
C+9	---	4%	B+5	---	5%	A+3, A-10	---	4%
C+8, C-10	---	4%	B+4	---	3%	A+3, B-10	---	4%
C+8	---	4%	B+5, B-10	---	7%	A+3, A-1	---	1%
C+7, C-10	---	4%	B+5, C-10	---	7%	A+3	---	1%
C+7	---	2%	B+5	---	5%	A+4, A-10	---	2%
C+8, C-10	---	6%	B+5	---	1%	A+4, B-10	---	2%
C+8, C-5	---	4%	B+6, B-10	---	3%	B+5, A-10	---	6%
C+8	---	2%	B+6, C-10	---	3%	B+5, C+10	---	3%
C+8, C-10	---	5%	B+6	---	1%	B+5, B-3	---	3%
C+9, C-5	---	3%	B+6	---	1%	B+5	---	1%
C+9, C-8	---	3%	C+9, B-10	---	5%	B+6, A-10	---	6%
C+10, C-10	---	3%	C+8, C+5	---	3%	B+8, C+10	---	3%
C+10, C-5	---	2%	C+8	---	3%	B+6, B-3	---	3%
C+10	---	1%	C+9, B-10	---	3%	B+6	---	1%
			C+9, C+5	---	1%	B+7, A-10	---	6%
			C+8	---	1%	B+7, C+10	---	3%
			C+10, B-10	---	3%	B+7, B+3	---	3%
			C+10, C+5	---	1%	B+7	---	1%
			C+10	---	1%	C+8, B-3	---	6%
						C+8	---	3%
						C+9, B-3	---	6%
						C+9	---	3%
						C+10, B+3	---	6%
						C+10	---	3%



守护符分析

以上的表格看法很简单,不用太在意守护符的名字和稀有等级,直接查看表二可能会得到的技能系统和消耗,白色技能的负技能点数的存在并不可怕,A级技能用途最高,但是最多只能加4点,所以不要指望剑术+10或者拔刀减气+10这样的神符了。

另外,“A3”,“B+7”以上的珠子都是非常好用的,另外,需要10点发动的技能,通过守护符配置比较合算,如果是15点的匠,通过守护符配置

就不如更换装备部件了。

能够直接上技能的守护符是最好的,比如B+7系列的ガード性能、研ぎ师这样的B级技能能加2洞,镶嵌珠子就能出技能,用在各种套装上,更换起来非常方便。

同等级下的护符鉴定后出现的技能是随机的,所以拼人品吧!最好不要随意去弄各种组合的石头,因为说不定哪两个技能组合在一起就正好成了你套装的最后一块拼图!



游戏

挖掘一线精彩
品味热门流行

进行时

IT'S GAMING

实用技术

游戏进行时

秋天是收获的季节,这句话同样适用于游戏领域。这不,刚刚入秋,新游戏就一个接一个的压了过来。当然,这并不意味着前一段时间的游戏立刻就会被玩家们遗忘。在这一期的栏目中,晴天同学将继续更新他的勇者冒险日记。此外,本期还向大家推荐另外一款比较“重口味”的NDS游戏,这款游戏的主人公是在《塞尔达传说》系列中作为万年龙套的猥琐大叔鹿格

尔,而游戏的全部内容,则是围绕他的恋爱故事展开的。话说今年的游戏狂潮即将到来,小炎在这里提醒大家,赶快清理一下之前的游戏欠账吧,否则等到年末多款大作一到,可就应付不过来啦!



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

庭格尔的恋爱气球之旅

这个世界真奇怪,

猥琐大叔也恋爱!

原名: いぼせびんくんの恋の气球の旅
机种: NDS 类型: 文字冒险

由于游戏类型为文字冒险,并且本游戏中找不到一个汉字,因此接下来就为大家解读一下游戏的基本操作。

调查

在游戏场景中,许多东西都可以用触控笔点击进行调查,点击后可调查的地方时会出现特定的界面,在上方的1至3个选项是与调查物的基本互动,具体意思会在游戏里提到,这里就不再加以说明;右上方是使用三个

同伴的能力,具体什么时候使用谁的技能同样会在攻略里进行说明;下方则是可用的道具,如果攻略里提到对某道具使用道具时,只要用触控笔两次该道具就可以使用了。

使用道具

点击调查目标后出现特定界面,按着需要使用的道具即可。不过游戏中存在某些地方进行调查之后是不会出现特定界面的,许多带有隐藏要素的地方都是如此,这时就需要先主动点击右上角的道具箱,这样屏幕下方就会出现各种道具,使用道具后再点击需要调查的目标就可以了。



同伴技能

流程中一共能收到三个同伴,旅途中需要经常利用到他们的各种能力才能顺利地完成任务,下面介绍一下这几个同伴的各种技能。

机器人	
技能一	たのむ 让机器人去指定的目标,大多数时候是敌人的屁股
技能二	ぶるせき 让机器人对目标进行破坏
猫耳人	
技能一	たのむ 让猫耳人钻进比较小的洞穴
技能二	ワテ 利用猫耳做一些事情,比如救孩子、约零件等
技能三	メダル 第十页完成前学会,以金币的力量让人取钱

说到《勇者斗恶龙》,自然会有人不认识史莱姆,说到《最终幻想》,也不会有人不认识陆行鸟;说到庭格尔,当然也不会有人不认识《塞尔达传说》啦……不好意思说反了。这个在《塞尔达传说》里的万年龙套角色也终于等来了人生中的第二件大事——恋爱,不过大叔的恋爱之旅到底是喜是忧,还需要玩家们自己去见证才是。



levelup.cn
我是猫耳族

机器人	
技能一	たのむ 让机器人去指定的目标,大多数时候是敌人的屁股
技能二	ぶるせき 让机器人对目标进行破坏
猫耳人	
技能一	たのむ 让猫耳人钻进比较小的洞穴
技能二	ワテ 利用猫耳做一些事情,比如救孩子、约零件等
技能三	メダル 第十页完成前学会,以金币的力量让人取钱

赚钱

游戏场景中许多地方都隐藏着卢比,在游戏过程中大家应该把可疑的地方都探查一番,某些赚钱的方法比如收集邮子、搬石头等,是可以反复赚取的,只要换几个场景就可以让之前消失的

赚钱物品再长出来。游戏中后期还可以通过玩迷你游戏来快速赚钱。考虑到高级礼物的价钱都比较昂贵,因此适当刷刷钱还是有必要的,毕竟礼物种类越多,讨女性欢心的几率就越大嘛。

讨好女性

由于我们的大叔长相实在不咋地,女性角色几乎都不愿意搭理,于是只好靠送礼物来讨好女性的欢心,只有这样才能顺利完成关卡以及培养与女主角的感情。在丘比特大叔那里可以买到种类繁多的礼物,每件礼物都有自己的主要属性和附加属性,主要属性是独一无二的,附加属性最多可以拥有两种类型。送礼物可以根据礼物的属性和对方对礼物的喜好程度来大致猜测对方喜好的属性,如果送出的礼物对方评价为三个爱心,那么好感度就会

急速上升,这样也能节约不少送出去后没什么效果的礼物。某些女性角色存在被封印的心,想要解除到印状态的心就必须找到对应的特殊礼物才行,这些礼物需要通过特定的方法才能入手。



勇者斗恶龙IX 勇者冒险日记 Vol.2

有朋自远方来

其实在7月21日和8月21日进行更新后,细心的玩家一定已经发现了有几名系列的经典角色已经进驻到了哥伊达酒馆中,只要调查酒馆上方的电梯就会出现新的选项前往他们的VIP房间。而除了第一次的见面礼外,转职为他们对应的职业或在玩家生日当天与他们对话还能获得各种CoSplay装备,有收集癖的玩家千万不要错过。

角色	见面礼	职业	生日礼物
アリナ	アリナの盾	よとうか	アリナマント
クワール	クワールの盾	そうりよ	クワールヘルム

No.130 モヤモヤゆられのライフ

任务NPC **グビナ** 城下方高台(世界地图) 哥达中的幽灵

任务奖励 **まんげつのリング**

首先必须休息到“夜”时间段才能看到委托人,接受任务后进入“水地形”的“藏宝洞穴”消灭BOSS获得任务道具“ご先祖の教え”和“古びたリング”。

No.131 ルディアノをキレイに

必要条件 **完成任务No.129**

任务NPC **セントシュタイン教会前の女子**

任务奖励 **まじよのてぶくろ**

选择两次“はい”得知委托人是来自“黑骑士”所属国家鲁迪亚诺城的魔法师,而他现在正在召集各路好汉加入他的率领的王国复兴队伍,玩家如果想加入的话就要先消灭藏在王国中的怪物来证明自己的实力。之后前往地图左上方初期与黑骑士对决的废墟,

原名 **ドラゴンクエストIX 星空の守人**

机种 **NDS** 类型 **角色扮演**

本周更新的任务虽然难度都不高,但是已经能够预见到后期任务对“藏宝洞穴”的各种条件限制也会越来越多,所以如果想顺利地完成任务,建议玩家在平时就要多多探索迷宫并记录下每个迷宫对应的“地形”、“BOSS”等信息,这样在接受到相关任务时就不会像无头苍蝇一样满世界乱转了。



在新的王座前击败两名敌人后,再从该楼层上上角的楼梯下消灭最后的敌人救下公主的灵魂即可。敌人的全体火焰攻击威力较大,而且还可以两次行动,为了确保我方的安全,开战后立即使用魔法战士的“ファイアフォース”技能提高火属性攻击抗性,而如果中了麻痹状态,推荐使用持有“そうりよの秘传书”发动的“りかりのはどう”技能来解除。

No.132 ツンガ!ホは大事に!★

任务NPC **テーマ神殿右下方高台(世界地图)上的巨人**

任务奖励 **命のともみ(ジェアントクラブ)**

前往“ベクセリア”上方“アルマの塔”附近遭遇ギンダス,在战斗中先削减敌人约450左右的HP,然后让LV40以上的同伴使用游戏的特技“おのがま”让其强制退出战斗,这样战斗结束后就有一定几率触发事件,最后向委托人回报情况即可。



No.133 月ころへようこそ

任务NPC **セントシュタイン教会前の男子**

任务奖励 **ぶしんのブーツ**

与委托人对话了解到他也加入了复兴鲁迪亚诺城的队伍,但由于目前还有一个拥有鲁迪亚诺血统的人不愿意加入,所以他希望玩家能够帮忙说服他。接着要合成任务道具先用需要“うるわキノコ”、“どくどくへドロ”与3个“うしのふん”(都可从采集点采集)合成出“あしなくすり”,然后使用“まんのおびわ”(ソオの兵道具屋购买)、“どくどくのナイフ”(ベクセリア武器店购买)、“つきのめぐみ”(エラフィ村道具店购买)3个まんげつそう合成)合成出“まんげつのリング”,最后再将它与“ムーンアックス”(サブム武器店购买)合成得到“フルムーンアックス”,但没想到将其交给“セントシュタイン城”王宫F1最上方房间中的女仆后,恰巧经过的公主在得知自己的目的后竟然主动要求加入复兴队伍,而無奈的团长只好答应了这个要求。



中文游戏 风向标

牧场物语 风之集合 NDS

这款游戏的汉化版其实早就已经推出,不过国内的汉化小组在前不久推出了一个七夕特别修正版,针对以往汉化版中的小瑕疵进行了调整。尽管游戏内容并不是新的,但对于系列的死忠来说,这款老游戏还是值得去重新体验的。

喜欢回忆“雨后” PSP

喜欢GAL GAME 但又不懂日语的玩家有福了,这款游戏的汉化版是刚刚于9月推出的,对于GAL GAME 玩家来说,对白内容自然是最为重要的,而在经过

国内汉化小组的努力之后,即使是不懂日语的玩家也可以深入了解其中的情节了。推荐所有喜欢GAL GAME 尝试这款汉化版作品!

装甲核心 方程式前线 国际版 PSP

FromSoftware 针对PSP平台展开了大规模的旧作复刻行动,作为该厂的招牌作品之一的《装甲核心》也列在其中,其实除了用PSP重新诠释二代之外,系列的忠实爱好者现在还有另外一个选择,这就是《方程式前线》。这款游戏最大的不同之处就在于将系列的传统游戏方式改为策略类型。经过汉化小组的努力,玩家们接触这款游戏时再也不用对那些连手专业的术语名词了。并且,汉化小组还将一些时下流行的网络搞笑元素也加入到了游戏之中。

火热秘技

“数据迷踪”、“研究中心”、“攻略秘籍” 欢迎投稿

投稿邮箱: zhongwen@gamecn.com 游戏攻略投稿: gamecn@gamecn.com
 邮编: 730000 Email: guide@gamecn.com

吉他英雄 5 多机种 美版

原名 **Guitar Hero 5**

密码	效果
GGRRYBYB	双倍生命值
GGRRYBYB	可以一直演奏
RRRYYGGG	空白演奏 难度比例调整形
GRRYYBBB	角色变形
Y Y R R B B B B	演奏模式 自动演奏
Y C R B B B B B	自杀模式,也就是低音自动演奏
Y G R G Y B B B	幽灵模式,不会出现重复画面
G R G Y G G G	游戏中界面调整
G R G G G G Y Y	全部变成HDPC音符,也就是不需要变调
B B G G R G R Y	移除所有角色

在游戏中选择Option,的顺序选择input Cheats,按密码的顺序输入相应的按键,输入正确的话,屏幕中会有开启效果的文字提示,但是并不会直接作用于游戏。之后需要在进入游戏选择成员加入时,在Extra或Option的Cheats中打开相应的效果才有效。

每个字母代表按的颜色	G	Green	绿色
R	Red	红色	
Y	Yellow	黄色	
B	Blue	蓝色	

游戏 3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱纱



开学了，好玩的游戏也变多起来，网络上倒是平淡了不少。最近一直在玩 PSP 的《灵能力 毁灭宿命》，借助 PS3 的 AdHoc PARTY 功能，游戏也能像次世代那样与外国玩家对战，感觉非常不错。记得上次这么投入地与人对战街机游戏，得追溯到《俄罗斯方块 DS》了。编辑部里目前在线联机活动也是方兴未艾，有玩《COD4》的，有玩《怪物猎人》的，有玩《高达战记》的，一到晚上便是热闹非凡啊！

更新

看上去很美——PS3 3.0 升级综述

PS3 3.0 升级已于 9 月 1 日全面启动，上期已经介绍了此次升级的 6 大主要内容。

新增的动态主题果然很美，背景色的点点量坐令 XMB 界面更添美感。官方也不失时机地放出了全新的动态主题，这里推荐大家去下载免费的《非洲》斑马主题。

本次升级最实用的功能应该就是可以同时从 HDMI、光纤、AV Multi 端子输出音效了，显示器用户应该对这个改进。相反之前宣传得很厉害的资讯界面则是乏善可陈，看不出能给玩家带来多大便利。资讯界面里的虚拟分身原来就是玩家头像，着实让人有些失望。

总的来说这次的 3.0 升级只能算是一般，虽然变化不少，但是在游戏方面给玩家带来的实惠太少。反观 20 天前微软的 X360 夏季更新，仅是

缩小游戏硬盘安装所需空间这一项，就可以让翻此次 PS3 的 3.0 升级了。

最后把本次 PS3 3.0 升级的全部变化列一下，就算你早就升级了，也应该认真看一下。这里说不定有你不知道的内容哦！

1. 支持动态主题。
2. XMB 界面右上方的资讯界面更新。
3. 可以直接显示目录下的照片、音乐和影像。
4. 键盘输入时增加复制粘贴文字功能。
5. 以更直观的 What's New 取代以往的 Information Board。
6. 可以同时从 HDMI、光纤、AV Multi 端子输出音效。
7. 影像设定中增加了 HDD 声音语言和 HDD 字幕语言选项。
8. 播放影像时可以用手柄上的石盘控制快进快退。

9. 增加网页截图和打印功能。
10. 好友个人资料画面可以显示消息菜单。
11. 开机和启动 PS3 游戏时没有 PS3 标志了。
12. XMB 的图示和字体变大。
13. 白金奖杯不再计入游戏的奖杯完成率之中。
14. 网络测试时会显示你的下载速度和上传速度。



分享

9 月体验版前瞻

和令人激动的 9 月相比，最近这半个月网络卖场上波澜不惊，不过我更愿意相信这是暴风雨前的宁静。马上 10 月 11 月就有海量大作登场，其中有不少游戏都承诺会推出体验版，相信在接下来的 20 天内，我们会在卖场上看到不少好东西。

PS3 年内独占大作《未知海域 2 纵横险境》之前已经以公测方式进行联机部分的测试，最近官方又放出消息，在游戏发售前还会开放第二次测试，真是令人期待。考虑到游戏要于 10 月 13 日发售，相信新的试玩版应该很快就变推出了，但不知道这次以什么方式来挑选玩家。

定于 10 月 1 日发售的《忍者龙剑传 3 2》也会有体验版，最近还曝出新闻说本作可以用虚拟控制女性角色的操纵，令玩家的期待度大增。虽然游戏不是人人会买，不过不要钱的体验版却是人人能下的。但从官方的口气来判断，本作的试玩版可能只会和游戏发售前夕推出。

《使命召唤》系列“前”两作均以随机邀请的方式邀请过多联机测试，这次的《使命召唤 现代战争 2》应该也不例外，正式的挑拨工作应该在 9 月下旬开展，兵种应该依然是 X360 限定，有条件的玩家不妨时刻关注官方网站。

除了上面几个之外，还有不少大作均有可能放出体验版，请大家关注 Xbox LIVE，关注 PSN，关注 UGS，关注 CCTV《娱》，谢谢！

有图有真相



▶ 9 月底发售的《Game Informer》杂志统计说 X360 故障率 54.2%，乐坏了不少人。动手能力强的人直接在《小小大星球》中建造了一个 X360 的坟墓，很好很强大！



此版块是受了 squad 等朋友的来信以及星夜的《游戏情报站》启发而推出的，其目的就是以一张图来为大家分享一些游戏情报，大家如果看到什么好玩的東西也不妨发过来哦！

◀ 《亚细亚》空爆者的空炮！次世代版最近提供了新的下载内容，包括 3 根炮塔以及众多全新的精英兵种造型。本期光盘有介绍情报，这版图很好地体现了玩家的怀旧情怀和购买欲望。



◀ X360 在美国风车地球专用机，飘洋过海到了日本就成了“宅”机，实在是唏嘘不能唏嘘。不知把东西方文化合二为一做出一个《战争俱乐部》或《梦幻机器》会如何呢？（左图为改图）



软硬兼施

HARDWARE SOFTWARE

市场风向标

提供最佳时机方案

NDS新学期购机推荐套餐—NDSi

主机	品牌/型号	价格
NDSi	NDSi (白版)	1260元
游戏卡	Hyper-R4i	68元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	58元
贴膜	NDSi 专用Hori贴膜	68元
水晶壳	唯一DSi专用水晶壳	39元
总计: 1492元		

备注: 主机官方标配含附赠电池一块(电池仓内), 充电器2支, 充电器一包, 相关说明书保修卡一张。

点评 NDSi主机的选购依旧要把重点放在烧录卡的选择上, 正如上期所说, 现在的NDSi新版主机已经全部预装了1.4系统, 而市面上也可以对应到1.4系统的烧录卡并没有多少, 玩家买新机之前一定要对烧录卡做好选择, 只有可升级的双核烧录卡才能列为考虑的对象, 其余的尽量不要选择, 而且购买主机时也不要听JS推荐某些假R4烧录卡, 那其也能运行在NDSi上, 要知道除了Hyper-R4i

PSP新学期购机推荐套餐—3000型

主机	品牌/型号	价格
主机	PSP-3000 (港版)	1180元
记忆棒	8GB高速 MARK2 组棒	118元
贴膜	飞童仕贴膜(PSP-2K/3K)	28元
保护壳	原色新版 PSP-3000水晶保护壳	38元
总计: 1364元		

备注: 主机官方标配含附赠电池一块, 电源及电源线一套。

点评 PSP-3000可能是PSP家族里最后一带带有UMD光碟的主机, 而且也有可能是国内价格走势最平稳的一款PSP主机。

从PSP-3000的发布一直到破解, 这将近半年的时间, PSP-3000的价格基本就没有什么波动, 而且之后的不完全破解也没有给PSP-3000带来什么好运, 价格始终难以抬头, 从开始就处于一个相对低廉的状态, 毕竟有了PSP-3000的前车之鉴, 所有人都明白PSP 60的破解会有何难度。

综合来看, 现在买PSP-3000其实是一个不错的选择, 用句俗话的话说, 对于玩家而言, 最痛苦的事是有钱买不到主机, 而最痛苦的事是买到了主机却玩不了破解。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机(白版)	1260元
NDSi 主机(大红)	1360元
NDSi 主机(粉红、深黄、高绿)	1280元
NDSi 主机(水蓝)	1250元
NDSi 专用Hori贴膜	68元
NDSi 专用卡仕贴膜	48元
AK2i (1.4)	98元
DSTW	68元
EVFI 箭筒准(1.4)	108元
Hyper-R4i (1.4)	68元
M3DS 原厂 中文版	168元
M3i 298 英文版(1.4)	168元
金士顿 2GB TF卡(行货)	58元
金士顿 4GB TF卡(行货)	106元
金士顿 8GB TF卡(行货)	188元

之外, 其余的假R4固件根本是无法升级的, 可运行于1.4系统版本的假R4也都是后期生产的, 一旦任天堂进行新一轮技术升级, 这此可破解1.4系统的假R4烧录卡依旧难逃被淘汰的命运, 所以烧录卡一定要选择具有双核升级功能的品牌烧录卡, 毕竟这是一项长远投资, 相信没有玩家希望自己的NDSi刚买不久就因为一次主机升级而不得不再花钱去换烧录卡吧。

主机及主要周边参考价格

PSP-3000 主机(白版)	1180元
PSP-3000 主机(红绿蓝黄)	1480元
PSP-2K/3K 用Hori膜(原色)	58元
PSP-2K/3K 用Hori膜(组装)	10元
PSP-2K/3K 用卡仕贴膜	38元
4GB 高速 MARK2 组棒	68元
4GB 极速 HG 组棒	78元
8GB 高速 MARK2 组棒	118元
8GB 极速 HG 组棒	128元
16GB 高速 MARK2 组棒	248元
18GB 极速 HG 组棒	288元
PSP-2K/3K 高仿色差贴膜	50元
PSP-2K/3K 高仿透明耳机	39元

策略, 从现在看来, PSP 60的发售很可能是价格的水分价, PSP-3000可能会随着PSP 60的无法破解在价格上扶摇直上, 而PSP 60的价格基本会和超海版PS3一样, 从一开始就处于一个相对低廉的状态, 毕竟有了PSP-3000的前车之鉴, 所有人都明白PSP 60的破解会有何难度。

综合来看, 现在买PSP-3000其实是一个不错的选择, 用句俗话的话说, 对于玩家而言, 最痛苦的事是有钱买不到主机, 而最痛苦的事是买到了主机却玩不了破解。

十月我们将迎来新游戏发售的旺季, 而且现在各大主机的售价都非常平稳, 超海版PS3也没有因为是新机型而被商家炒起来, 所以有伺机高价的玩家可以在这段时间内出手了, 目前液晶显示器和硬盘的价格真是越来越便宜, 不少玩家为自己的主机配备了大硬盘, 前不久在香港举办的电脑消费展会上, 24寸液晶显示器的价格仅售1200元, 内地大显示器价格在降价, 用这种设备玩游戏已经可以满足大部分玩家需求, 大家可以考虑换大显示器了。

PS3新学期购机推荐套餐

主机	品牌/型号	价格
主机	超海版 PS3 主机(港版 120GB)	2260元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50元
总计: 2310元		

备注: 主机官方标配含包装附赠AV线一条, 原裝DS3震动手柄一支, 电源线一条。

点评 香港作为超海版PS3的首发地, 国内的游戏主机市场基本没有大牌的炒作超海版PS3的价格, 一来港行主机的价格一直都十分便宜的, 而且从香港进货的运费要大大低于从国外走私, 其次PS3不能破解那个令人尽皆知的事也让大部分玩家望而却步, 所以JS想炒高价确实很难实现, 不过对于喜欢PS3的人, 这绝对是好消息, 没有了新主机发售时的“炒卖”哄炒, 想买首发超海版PS3就简单多了, 同样, 超海版PS3现在也已经发售, 玩家的选购对象也应该转移到超海版PS3身上去了, 毕竟新版的处理器制程降低了不少功耗, 而且屏幕也比以前小了不少, 在价格降低, 功能不变的情况下, 超海版

市场报价信息更新时间截至2009年9月4日, 各地行情不一, 本文价格仅供参考。

索尼达 PS3 PC 通用街机摇杆登场

生产厂商: 索尼达

适用机型: PS3/PC

内含物品: 街机摇杆 x 1

使用说明书 x 1



一款街机摇杆能够

在PS3与PC同时使用,

这倒是蛮有吸引力的。

现在索尼达就推出了这

样一款通用摇杆, 我

们立刻用PS3版的《街霸IV》进行了

测试, 这款摇杆采用USB连接方

式, 即插即用, 一下就被PS3识

别了。玩家们最关心的肯定是手感如

何, 经过测试, 该摇杆的精确确

实是没有问题的。人物的各种

招式都可以准确的发出, 手感类似

国内普通街机游戏, 熟悉街机作

的玩家可以轻松上手, 需要指出

的是, 这款摇杆由于控制面板的面

积不够大, 所以留给左手摇杆部分

的空间小了点, 你无法随意的握下左

手, 摇杆面板上的4个大按键的握

主机及主要周边参考价格

PS3 主机(港版 120GB)	2260元
超海版 PS3 主机(港版 120GB)	2260元
原装 DS3 无线振动手柄	320元
原装 DS3 无线振动手柄	190元
原装机差贴膜(PSP 通用)	210元
原装机差贴膜(PSP 通用)	20元
原索尼 HDMI 线(2米)	280元
高仿索尼 HDMI 线	50元

PS3 还是极具诱惑力的, 当然钟情于假版PS3玩家也可以在这段时间内尽快出手, 因为要给超海版PS3让路, 假版的PS3已经停产有一段时间了, 而且现在在大部分JS都在清仓处理, 价格和超海版PS3差不多, 购买起来也算是比较超值的。10月1日, PS3将迎来《忍者龙剑传2》, 10月13日, PS3大作《未知海域2》还将以中英文合版的形式推出, 接下来还有《PES 2010》, 《COD MW2》, 《战神1+2》合集, 甚至《GT赛车3》, 《FF XIII》, 现在PS3上的游戏数量确实比过去强多了, 心疼疼的玩家也该出手了。

专题导购
关注消费热点话题



实用技术
软硬兼施

月光映照下的哥谭市是一座冷酷的水泥森林，棕红的浓烟混杂着阴暗的雾霾。

呼啸的风中混杂着腐败邪恶的味道，街头传来低沉哀伤的咆哮声，连绵不绝。

在深夜中，他悄然出现，又随着宽大的黑披风带起的一缕微风消逝在黑暗中。

有人说他是野蛮的暴徒，有人说他是嗜血的疯子，也有人说他只是一个传说。

然而一切传说都有它的起源……

黑骑士传说

蝙蝠侠原作漫画解析

自1939年在鲍勃·凯恩(Bob Kane)的笔下诞生，蝙蝠侠的不败之谜已经延续了70个年头。虽然已是“古稀之年”，但蝙蝠侠在漫画、动画、电影、广播以及游戏中仍然风采不绝。最近推出的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》在全球媒体与玩家的一致好评中成为了有史以来最杰出的超级英雄游戏，将电影神作《蝙蝠侠 黑骑士》的余威扩散到了互动娱乐领域。不过，正因为蝙蝠侠有着大半个世纪的岁月变迁，其形象也受到各个领域的影

响，这导致了不少中国玩家对蝙蝠侠存在着一些不正确的认识。而《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的故事、人设等方面更贴近漫画，对原作不了解的玩家也很容易造成剧情上的误解。本文为各位读者梳理一下《蝙蝠侠》漫画系列的主线，对主要角色也会进行剖析，希望本文能够让各位读者对这名生活在黑暗中的、历经磨难、性格矛盾的传奇战士产生一些兴趣，如能引导大家对欧美漫画有新的理解，我将不胜荣幸。

◀夜幕下的哥谭市，那是属于黑骑士的领地。

蝙蝠侠传奇 THE LEGEND OF BATMAN

棕红色的浓烟，阴暗的雾霭，阴云密布的夜晚。怪异的哥特式建筑高高耸立，表面的浮华之下，暗巷里霉腐纳斯，不堪入目。这就是哥谭市，阴郁的腐烂之都，黑暗的罪恶之城，犯罪的温床，腐败滋生之地。这里的人们不属于未来，更没有希望。

然而这是他的城市。他的城市。

蝙蝠侠决不许可别人侵犯他的领地。他的城市，哪怕只是好心帮助，他就像他所守护的城市一样，黑暗、冷酷、坚韧。而他也逐渐成为这个都市里的一个传说。

“没有任何警告，它飞来了……撞破窗户飞进你的，也是我的书房……我从前看到过它……在我还是孩子时……被它吓坏了……是的，父亲。我要成为蝙蝠。”

——布鲁斯·韦恩”

那原本该是一个快乐的夜晚。慈爱的父母带着八岁的独生子，去看那孩子期盼已久的电影《佐罗》。当他们从电影院出来，途经小巷的时候，黑洞洞的枪口对准了他们……二十多年前的那个悲剧的晚上，从此改变了布鲁斯·韦恩的一生。

幸存下来的布鲁斯虽然是拥有大笔财产的富家公子，可是他无法淡忘父母被害的噩梦。或许那个晚上，真正的布鲁斯也和父母一同死去了。他开始钻研犯罪学，远涉欧洲和东方接受武术训练。他第一次独自打击犯罪的行动十分失败，不仅被敌人袭击，警察也向他开枪。在他濒临死亡的时候，一只蝙蝠飞来了他灵感。身为凡人的他，需要成敌人的东西。就在那个时候，蝙蝠侠诞生了。（具体情节参考《Batman: Year One》）。

蝙蝠侠最初的故事)

布鲁斯希望别的孩子不会再遇到类似的不幸，这是他成为Batman的直接动机。许多年来他一直用这个作为理由，就连他自己也相信这是事实。可是，这是真的吗？或者——只不过他自以为是如此？

他的目的与其说是替天行道，倒不如说是“复仇”，不是向直接的凶手，而是向这个充满犯罪的社会复仇。他也明白自己在一场没有希望的战争，没有人能够把“犯罪”从世上根除。他甚至找不到杀害自己父母的真凶。但是他从不放弃每一个夜晚，只要能带来一点点不同……一个罗宾牺牲了，他成为爆发性更强的哥谭市而战，几乎失去另一个罗宾，全国都抛弃了遭受震灾的哥谭市的时候，他留下了，留在一个没有希望的地方，最终赢回了“他的”城市。

然而他的战斗没有终结，他永远无法真正胜利。但是他的斗争，正如我们每一个人生命中所不得不面对的斗争，而为理想而战这件事情本身，正如向胜利一样重要。

他被人们称为“黑暗骑士”(Dark Knight)，永远活在阴影之中，哪怕被黑暗一点点地蚕食。尤其是在他在职业生涯中遭受了一连串的攻击之后，蝙蝠侠变得越来越偏执、孤僻、冷酷。然而有一点永远不变，他的灵魂。蝙蝠侠在本质上是一个关于牺牲与救赎的故事，他的付出，他的拯救成为他黑暗的外表下，所燃烧着的那一星不灭的光明。

“他是一名罪犯，我是一个警察。就这么简单。可是……”

——戈登”

蝙蝠侠并不真正信任法律。布鲁斯自己也说过：我可以捐钱给市里来招募更多的警察，可是这并不能解决问题，法律不能够保护弱者，没能拯救他的父母，警察不是执法者，反而和罪犯同流合污。他曾经一度加入FBI，除了枪械之外各项成绩都是优秀，然而充斥着案头工作的FBI无法满足他真正的欲望。他开始自己执法，成为黑暗的化身，投入个人的圣战。

但是与之矛盾的是，他总是



听从警察局局长詹姆斯·戈登打出的蝙蝠信号召唤。后来他的养子迪克·格雷森(Dick Grayson，第一任罗宾)也当了警察，不仅如此，他还一次次地把猎物交给给他并不相信的法律，明知这样做的后果可能是让他们一次次逍遥法外，他自封为执法者，但是却无法同时成为审判者。这是蝙蝠侠一个始终无法化解的矛盾。

尽管蝙蝠侠游走于法律之外的执法行为常常受到质疑，但是在戈登担任局长的时候，他总是率领着他的部下跟蝙蝠侠合作。他设立蝙蝠信号灯，尽量为蝙蝠侠提供帮助，并向公众掩饰其存在。戈登和蝙蝠侠从相互利用成为至交，并不容易。戈登怀疑过蝙蝠侠，不赞成他的方式，但是却需要他的帮助。尽管在同行面前，需要依靠蝙蝠侠的戈登曾经被人嘲笑，而且蝙蝠侠对待他的不逊态度也令他恼火，但是在蝙蝠侠内心却对他怀有深深的敬意。

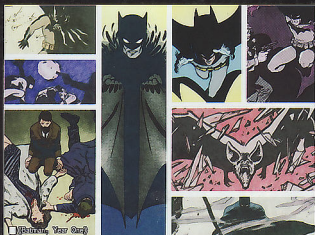
在立场上，戈登有身为警察的责任，面对“蝙蝠侠是否越权界限”的指责，他作为警方人员是无法反驳的，因此警察并不总是蝙蝠侠的盟友。从蝙蝠侠生涯的第一年开始，就曾多次和警察敌对，就连军队也曾派出大批武装直升机和士兵对其进行围剿。这个没出过罪恶中的黑暗骑士不像别人那样受人尊敬，而是被视为超越法律的破坏者，舆论经常充满对他的指责。他不仅被罪犯们敌视，也不被自己为之牺牲的市民信赖。多数善良的市民甚至不确定他的存在，只把他当作街头流传的都市传说。他不仅敌视他的同事，也多次遭到国家机器的背叛。这种事情发生得太多，他已经习惯了——令人痛心的是，甚至至他的同伴也不能完全理解他。

“Nightwing，你是因为认识到他的疯狂，所以才离开他的吗？”

——罗宾”

虽然蝙蝠侠的“家人”越来越多，但作为领导者的他却更愿意单独行动。他需要的是不平等的拍档而仅仅是听他指挥的助手。第一任罗宾迪克说，布鲁斯永远不会为建立任何关系而努力。

迪克的一家都是杂技演员，他在其父母遇害后被布鲁斯救回，很快便成为他的助手——罗



赛，他是同蝙蝠侠合作时间最长，也是最为忠心耿耿的一个，但是随着他渐渐长大，他想要走出天堂的阴影，以Nightwing的身分自立门户，极力想摆脱蝙蝠侠的控制，两人竟闹到了极点，甚至在布鲁斯身体病弱的时候，他不愿意拿起电话通知迪克，他们过了很久才恢复往来。尽管如此，在迪克的心目中布鲁斯仍旧是父亲一样的存在，他并不崇拜蝙蝠侠，他崇拜的是超人，但是他所羡慕的，只有那个冷酷、专制，却一手抚养他长大，教他一切的导师和父亲。

迪克单飞之后，蝙蝠侠又找到了一位少年杰森·托德（Jason Todd）担任罗宾。杰森的命运十分悲惨，父母双亡，流落街头沦为小偷，后来得到布鲁斯的关怀，成为他的养子和第二任罗宾。可是杰森的性格比较强，经常违抗蝙蝠侠的命令自行行动。担任罗宾还不到两年，杰森在寻找亲生母亲的冒险中被她出卖，被蝙蝠侠误杀小丑炸死在车中，同时，超人感政府派遣前来自上蝙蝠侠报仇，因为小丑已经成为了伊甸大使。

杰森的死对蝙蝠侠的心理造成了非常严重的打击，尽管他又有了第三任罗宾蒂姆，但是他从未真正从杰森的死中解脱出来，而是日益走向冷酷、孤独与黑暗。

现任的罗宾叫蒂姆·德雷克（Tim Drake），是一名即将满16岁的中学生，天资聪颖，精通电脑。他自己分析出了布鲁斯和迪克的真实身分，主动协助蝙蝠侠，他不是孤儿，但是母亲去世，重病的父亲不久之前才刚刚康复。作为第三任罗宾，他不像迪克那样有良好的杂技和运动底子，而且有了前两次教训的蝙蝠侠也不想再依靠别人。蒂姆通过不断的努力，终于几经苦辛才得到了这个地位。他聪明，理智，不言，他与蝙蝠侠的关系一直是同伴而不是亲人。在蝙蝠侠因为杀人罪受冤的时候，他甚至也加入到怀疑蝙蝠侠的行列中。

实际上，蝙蝠侠需要罗宾来保持他的人性不被黑暗所吞噬。他一直在试图同内心的黑暗面取得平衡。一旦他失去罗宾，例如第二任罗宾死亡之后，他在孤独中渐行渐远，成了一个残酷无情的复仇者。正如超人对此的看法：“我原本并不赞成他让一个少年做搭档，但我现在不确定。罗宾好像有……嗯，让蝙蝠侠具有人性的作用。”

“别忘了，假如一切太过艰难，阿克汉姆疯人院永远有你的位置。” ——小丑”

蝙蝠侠有过许多敌人，比如著名的双面人、企鹅、毒藤女、出逃人、急冻人、藤技师、贝恩等等。其中以小丑最为著名，他从前在遭到蝙蝠侠追捕时掉入酸液，从此变成疯狂的罪犯，屡次

从精神病院逃亡，除了一系列的犯罪活动以外，其罪行还有打残蝙蝠女、谋杀第二任罗宾、杀害戈登的妻子等等，是蝙蝠侠的宿敌。

事实上不只有小丑，蝙蝠侠的敌人几乎全是身心受到创伤后向社会，向他人展开报复的，和他们的每一次交手，蝙蝠侠都越来越清楚地认识到这一点。他和他的敌人们非常相似：幼年的创伤加上后来的屡次打击，一次次遭受着社会的出类与抛弃，有什么理由说他自己不会失去控制？假如有一天，内心的疯狂终于突破理智的界限呢？

正如福尔摩斯会求助于华生，同样是“世上最伟大的侦探”的蝙蝠侠，其精神状态也时常不稳定。在夜复一夜的蝙蝠侠生涯中，布鲁斯·韦恩的自我意识越来越淡薄，韦恩的生活越来越虚假，他自己原本的身分反倒变成了面具。布鲁斯开始以旁观者的角度看待蝙蝠侠，蝙蝠侠也坦承“在我看来布鲁斯就像陌生人”。

在布鲁斯的内心深处，蝙蝠侠代表着对于“消灭罪恶”的渴望，所以布鲁斯不能失去他，那么，到底哪一个才是他真正的自我？那个活在不断恐惧回忆中虚度年华的花花公子布鲁斯·韦恩，还是在阴暗的洞窟和乌云密布的天幕下的“黑骑士”蝙蝠侠？

他开始出现幻觉和幻听。布鲁斯有枪枪恐惧症，但是蝙蝠侠的人格却逼他去买枪。在《蝙蝠侠自我》中，他的双人格在“不杀人”这一点上达成了基本的协议，但是仅此而已。这并不能阻止他走向黑暗，他作为蝙蝠侠的工作实际上是对自己的报复，作为自己无法挽救父母的惩罚。所以，

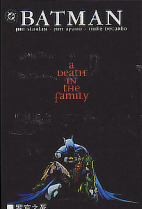
他永远无法停止，注定为此付出一生。

“超人是那种听命于现世律法制定者的角色，将尽力维持既有的法治；而在我的观念里，正义的标准由强者而定，如若不服，自然可以用暴力强迫你遵守。” ——蝙蝠侠”

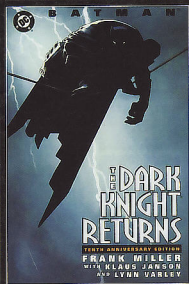
在上世纪80年代后期，随着弗兰克·米勒那部划时代的名作《黑骑士归来》（Dark Knight Returns）的出版，蝙蝠侠的世界被涂上了极度黑暗悲剧情调的色彩。《黑骑士归来》描写了一个无比灰暗痛苦的未来，多年以后，哥谭市的犯罪率本加剧，已经垂危的蝙蝠侠不得不重披战袍，在孤立无援的情况下战斗，超人奉命前来缉拿被视为罪犯的蝙蝠侠，两人的生死决战以悲剧告终……书中充满了暮年的孤独、冷战时代的恐慌、人与人的冷漠、个人体制的对抗，以及对信念的执着。作品中所描写的走向灭亡的英雄，引起了读者的强烈反响和深刻反思。

这本书一开始令人震撼之处，在于布鲁斯·韦恩因故不做蝙蝠侠二十年了！二十年来，蝙蝠侠已经变成一则无人确定是否存在的传说，而哥谭市则藏污纳垢，大乱将起。布鲁斯决定再度出征，主持正义。

除了这种与众不同的设定之外，这本书在蝙蝠侠决定重出江湖后，现任的警察局长认为蝙蝠侠也是个市侩乱源之一，于是找来超人，请他出面收拾蝙蝠侠。超人当然知道蝙蝠侠不是恶人，但仍受托前来，两强对决。（编者：超人与蝙蝠侠



■罗宾之灾。



同属DC漫画公司旗下，因此他们和许多DC漫画英雄一样，属于同一个世界观，因此在各自的作品中客串出现也是常有的事。）

在这个故事里，蝙蝠侠不仅一反常态地直接干掉敌人——“正統”蝙蝠侠都是逮住人后扭送警局——更是已经俨然将正义更彻底地私人化、地下化，身兼立法者、执法者以及行刑者的多重身分。

实际上布鲁斯和蝙蝠侠是不可分割的。布鲁斯并不仅仅是蝙蝠侠的全钱来源和身分伪装，是布鲁斯的痛苦记忆、恐惧与愤怒创造了蝙蝠侠，成为驱使着蝙蝠侠的动力。当布鲁斯终于认识到这一点，他也重新认识到自我的存在，开始走出偏执狂的形象，重新回到了企业家布鲁斯的立场。以白天和夜晚的双重身分继续守护着他所深

爱着的城市。

他是超英英雄中最黑暗的角色，黑夜中的侦探和骑士；他并非刀枪不入，没有超能力，只有艰苦训练而得到的力量和智慧。他把恐惧灌输给敌人，让他们为夜空中的蝙蝠之影而颤抖。他从未不用枪械，从不杀人，他认为生命是贵重的，罪行应该受到惩罚。他的两面性让人们意识到，每一个人心中都潜藏着黑暗。

他总有一天会老，如果幸运的话，他会老死而不是死于非命，但是他永远不会放弃。也许有那么一天，当他终于慢了一步，只要一颗小小的子弹就能结束整个神话。然而蝙蝠侠是独一无二，没有人能取代。无论如何，他的传说总会留在人间，永远地继续下去。



黑骑士的敌人 ENEMIES OF THE DARK KNIGHT

在黑暗庞大的哥谭市，蝙蝠侠有着敌目众多，性格各异的敌人。他们或疯狂，或残暴，或矛盾，或邪恶。而这些敌人的性格就是蝙蝠侠自身阴暗的部分反映。蝙蝠侠促

成了这些敌人的产生，而他的敌人又造就了蝙蝠侠复杂的性格。所以蝙蝠侠永远不可能真正地战胜他的敌人，正如他无法完全战胜自己性格的阴暗面一样。



小丑 Joker

原名Jack Napier，喜剧演员。失业后被迫打劫化工厂，遭蝙蝠侠追捕时不慎落入化学药池内，毁容后导致精神错乱，行为疯癫，冷血，杀人如麻。其实他也是布鲁斯·韦恩个人悲剧的受害者。受害后又成为了施暴者，秩序的破坏者。他是蝙蝠侠内心中邪恶疯狂一面的体现。小丑是蝙蝠的头号死敌，一直以匪夷所思的犯罪头脑著称。红唇、白脸、绿头发，以及紫色的西装，胸前能喷出硫酸的黄色小花都是他几十年的招牌形象，可谓缺一不可。个人认为，他在梅洛数十年时间的《蝙蝠侠》漫画系列中的奇特魅力甚至超过了蝙蝠侠本人。

企鹅 Penguin



原名Oswald Chesterfield Cobblepot，天生的畸形人。幼年便被父母遗弃，成年后返回人类社会，发誓报复人类，打扮得像个翩翩绅士，但却掩饰不了其残暴的本性。他是蝙蝠侠内心自卑和仇恨的体现。企鹅的强悍之处在于他的犯罪头脑和他那把多功能雨伞。论功能绝不在蝙蝠侠的装备之下。企鹅矮胖的身体很滑稽，但内心世界却很复杂，充满着邪恶与自卑的念头。

猫女 Catwoman

原名Selina Kyle，身手敏捷的女贼，亦正亦邪的角色。不同时期，不同版本的猫女差别巨大，有的版本是代表模舌的记者，另一些版本中则是社会底层的妓女。在平行空间Earth-2里曾和蝙蝠侠结婚并生一个女儿Huntress。



双面人 Two-Face

原名Harvey Dent，律师，前地方检察官，蝙蝠侠/布鲁斯·韦恩的好友，曾合作打击犯罪，消除哥谭市的腐败。因被罪犯抛去半边面孔而人格分裂，时而温文尔雅，时而疯狂暴力。习惯性地抛硬币决定下一步的行动。他是蝙蝠侠和布鲁斯·韦恩双重人格不可调和的象征。双面人和其他他不怀善就忍受不了的反派不同，他做什么都会感到矛盾，一方面他也算黑道上有头有脸的人物，另一方面又因骨子里还有少许人性而对犯罪感到厌恶。既是狂妄的恶人，又是悲剧可怜的受害者。



出巨人 The Riddler

原名Edward Nygma，蝙蝠侠敌人中少有的智慧型罪犯。原本有着天才智慧的他因不被社会认同，逐渐导致心理变态，喜欢在犯罪现场留下谜语，享受着出谜的快乐。他代表了蝙蝠侠内心不被社会承认的恐惧感，很多人在看过金·凯瑞演出的出谜人时都认为他是电影里演的最好的反派，其实则不然。原作的出谜人确实是个好出风头的家伙，但却不会像金·凯瑞演得那么癫狂。金·凯瑞的演技更适合配合小丑的身上。

急冻人

Mr. Freeze

原名Victor Fries，著名科学家。为爱发狂的悲情男人，一心只想复活他去世的妻子。将妻子的遗体保存在冰冻池中，却不慎落入冰浴池，从此只能依赖机械行动，外表冷酷，但对已故的妻子却有一份炙热的心。他是蝙蝠侠内心孤独和冷漠的体现。



贝恩 Bane

这是一个悲剧性的人物，类似盗取天火的普罗米修斯和复仇的基督山伯爵的结合体。替父受罪，生长在暴虐的监狱之中。为了得到遥不可及的自由，接受了为战争用途开发的强化人类药剂的试验，获得了惊人的力量和体格，并帮助狱中的伙伴们成功越狱。他曾经扭断了蝙蝠侠的脊椎，从而使Jean Paul Valley代替重伤的布鲁斯成为临时的蝙蝠侠。贝恩既有智慧又有蛮力，是个无比强大的敌人。他是蝙蝠侠内心的困惑、勇于挑战黑暗命运的体现。

和黑猫。

现在官方公布的档案中，为了剧情流畅的需要，许多从前的人物都被抹消了。包括Bat-woman和Bat-girl（不是后来的Batgirl）的存在，或者经过改写，比如蝙蝠侠和罗宾的年龄、赛女的身分和起源。故事情节中也有很多改动，比如杀害蝙蝠侠父母的真凶（从前蝙蝠侠成功复仇了，现在的设定是他永远找不到凶手），蝙蝠侠的个人生活（在Earth-2里他曾和猫女结婚并育有一女）等等。

按照现行官方设定，整个系列的故事经历大致是这样的：

Original 起源

- 一个晚上，哥谭市最富有的家庭——韦恩夫妇(Dr. Thomas Wayne)和太太玛莎(Martha)，儿子布鲁斯(Bruce)看完电影《佐罗》回家，途经一条小巷时遭到枪劫，韦恩夫妇在布鲁斯的面前被枪杀。那套妻子此刻得名“Crime Alley”。
- 赛丽娜·凯博(Salina Kyle)的母亲自杀，父亲沉溺于酒精中，不久死亡。



稻草人 The Scarecrow

原名Jonathan Crane，心理学家，从小便有着用可怕事物恐吓他人的变态嗜好。长大后更变本加厉，戴上面具化身恐怖的象征。制造致幻毒气令他人产生恐惧。他代表了蝙蝠侠内心的恐惧。一顶破烂的草帽是他的经典招牌。

毒藤女 Poison Ivy

原名Pamela Isley，她是一个爱植物远胜过人类的植物学家。被植物改变体质后妄想利用植物控制城市。有着天使的外表和蛇蝎般的心肠，是个可怕的极端环保主义者。



拉萨格尔 Ra's al Ghul

蝙蝠侠敌人中唯一精神正常的人，据说已经活了几百年，实力极端强大，远非普通的罪犯或精神错乱的疯子能够抗衡。率领神秘的“影子军团”攻击人类社会，希望通过毁灭整个人类的手段，改变这个腐朽的世界。他代表了蝙蝠侠内心的强权和暴力。他的女儿塔莉亚曾是蝙蝠侠过去的情人。

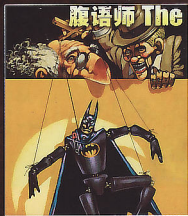
蝙蝠侠大事年表

至今，蝙蝠侠的故事经过了多次修改，不仅他的形象和装备有了变化，风格也写得大差异。从前他是面带微笑的正义朋友，轻松取悦的侠客，随着时代的变迁，他的现实性和严肃性都加强了，敌人也比从前更加强大、狡猾与疯狂。蝙蝠侠的精神创伤被一再强调，变得越来越彷徨和孤独，日益走向偏执。



- 父母去世十年之后，布鲁斯·韦恩开始游历世界，先后在欧洲、东方接受教育并进行武术、枪械等各种技术培训，为将来的行动做准备。
- 布鲁斯·韦恩回到哥谭市，开始独自打击犯罪，并装扮成蝙蝠侠形象以威慑敌人。
- 詹姆斯·戈登(James Gordon)调到哥谭市担任副警长。
- 一名失业的喜剧演员被迫参与打劫化工厂，在蝙蝠侠的追击下掉到腐蚀性的化学品溶液中，造成皮肤被漂白，头发变绿，嘴唇紫红，并导致精神错乱。他成为了犯罪高手小丑，并多次对市民造成威胁。
- 学会一身好本领的赛丽娜，凯博成为猫女，从事盗窃。
- 蝙蝠侠和原国际恐怖分子拉萨格尔的女儿塔莉亚相识。
- 拥有不死之身的拉萨格尔策划绑架了罗宾，以考验蝙蝠侠是否有资格成为他的继承人。
- 戈登和其他几个超级英雄们的助手Wonder Girl, Kid Flash, Aquada以及Speedy组成了Teen Titans，并担任其领袖。
- 戈登的女儿——芭芭拉·戈登(Barbara Gordon)自作主张地成为了蝙蝠侠的接班人。

腹语师 The Ventriloquist



原名Arnold Wesker, 个性懦弱, 无能胆小的平凡老头。因生活压力变成了双重人格, 只要他拿着“疤脸”——一个身穿鸟装, 礼帽的丑恶人偶——就会自动进入催眠状态, 让疤脸控制其进行犯罪活动。凡是听到他脸声音的人都会被催眠而对其唯命是从。他也表现了蝙蝠侠和布鲁斯·韦恩的双重人格不可调和的矛盾。

泥人 Clayface

原名Matt Hagen, 本是著名演员。因车祸毁容, 使用了特殊药品恢复了容貌。又因为过分使用药品变成了狰狞恐怖的泥人。他可以随心所欲的变身成任何人或武器。而且不怕任何攻击。惟一的弱点是怕水。他代表了蝙蝠侠最重要的伪装和面具。

杀人鳄
Killer Croc

原名Waylon Jones, 和企鵝一样也是天生的畸形人。肌肉发达, 残暴凶狠, 破坏欲极强, 但头脑简单。曾是摔跤冠军。他代表了蝙蝠侠性格之中粗犷的一面。

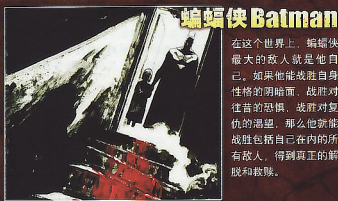
小丑女
Harley Quinn

小丑的女友。原本是心理学家的她, 为研究小丑复杂凌乱的精神错乱而接近他, 结果反而被小丑疯狂的魅力所吸引, 成为小丑最得力的犯罪帮凶。

人形蝙蝠
Man-Bat

原名Kirk Langstrom, 生物学家。

在哥谭市动物园工作, 对自身进行蝙蝠血清试验时发生变异, 成为了人形蝙蝠(类似化身博士那样的人物), 丧失了人性, 只剩下单纯的兽性, 一味的破坏杀戮。他代表了蝙蝠侠性格深处隐藏的野性。



蝙蝠侠 Batman

在这个世界上, 蝙蝠侠最大的敌人就是他自己。如果他能战胜自身性格的阴暗面, 战胜对往昔的恐惧, 战胜对复仇的渴望, 那么他就能战胜包括自己在内的所有敌人, 得到真正的解脱和救赎。

●罗完成为重组后的New Titans的领袖。

YEAR 6 第六年

●迪克不再担任罗宾。(后来他以Nightwing的身分独立)

YEAR 7 第七年

- 街头流氓儿杰森·托德(Jason Todd)被布鲁斯收养, 成为第二代罗宾。
- 芭芭拉在家中被小丑枪击, 造成终身残疾。她不再担任蝙蝠女, 后来成为电脑专家Oracle。
- 杰森前往中东寻找亲生母亲, 被小丑暴打一顿之后炸死。

YEAR 8 第八年

●接受了武器和武术训练后, 中学教师Helena Bertinelli成为女英雄Huntress。

YEAR 9 第八年

●蝙蝠侠因为杰森的死变得极端暴力。少年蒂姆·德雷克(Tim Drake)发现了蝙蝠侠和Nightwing的真实身分, 之后成为

第三任罗宾。

YEAR 10 第十年

- Jean Paul Valley接过父亲的衣钵成为死亡天使Azrael, 并救了布鲁斯一命。
- 贝恩前往哥谭, 准备夺取哥谭地下世界的控制权。蝙蝠侠最终落入他的陷阱, 身负重伤。Jean Paul Valley代替布鲁斯成为蝙蝠侠, 但是他非常暴力。
- 依然靠轮椅代步的布鲁斯坚持前往营救被绑架的罗宾父亲和女医生Shondra Kinsolving, 伤势进一步恶化。老管家阿尔夫雷德(Alfred)不愿看到主人自我毁灭, 离开了布鲁斯。
- 痊愈后的布鲁斯接受武术家Lady Shiva的训练, 从Jean Paul Valley手中夺回了蝙蝠侠的资格。
- 布鲁斯暂时离开哥谭, 由迪克代替蝙蝠侠的身分。
- 在拉萨格勒的幕后策划下, 一种致命病毒被散播开来, 哥谭爆发瘟疫, 罗宾遭到感染。
- Nightwing将相邻的城市Bludhaven作为

他自己的地盘。

- 哥谭发生大地震, 死亡数万人, 几十万人受伤, 无家可归者不计其数。虽然韦恩财团的其他建筑都是防震设计, 但是布鲁斯家传的庄园和蝙蝠洞都在地震中毁灭。
- 美国政府不想为重建哥谭增加财政负担, 布鲁斯前往华盛顿试图说服国会, 遭到拒绝。哥谭被宣布为无人区, 居民限期撤离, 来不及撤离的人和留下来的人被武装带押变成了人间地狱。
- 失踪三个月后, 蝙蝠侠回到处于无政府状态的哥谭, 一点点收复失地。
- 蓝发女孩卡桑德拉(Cassandra)成为第二代蝙蝠女。
- 在Lex Luthor的推动下, 哥谭经历了一年的风雨终于得以重建。
- 小丑杀害了戈登的第二任妻子Sarah。

YEAR 11 To Now

第十一年至今

- 迪克成为Bludhaven的一名警官。
- 蝙蝠侠伙谋对付JLA成员的档案被拉萨

格尔夫窃取利用。蝙蝠侠被开除出JLA。

- 拉萨格勒的女儿塔莉亚为了蝙蝠侠同父亲决裂。
- 蝙蝠侠向JLA成员公开身分, 赢回了他们的信赖, 重返JLA。
- Lex Luthor当选美国总统, 他原来的公司LexCorp交给塔莉亚经营。
- 戈登遭到枪击, 宣布退休。
- 韦恩财团为布鲁斯安排了女保镖萨莎。她发现了蝙蝠侠的身分。
- 布鲁斯正式将迪克养为养子和法定继承人。
- 迪克以新的形象重新回到哥谭。
- 韦恩财团为布鲁斯安排了女保镖萨莎。她发现了蝙蝠侠的身分。
- 布鲁斯重新担任韦恩财团的CEO。



黄金眼 REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

已发售游戏的深度回顾

REVIEWED BY 晴天



ドラゴンクエストIX 星空の守り人

黄金珍藏

游戏时间 250 小时以上

黄金眼评分

28

满分 30

游戏用事实证明了玩家三年的等待是值得的,而迅速增长的销量也再次凸显了“国民级游戏”的过人魅力。

从最初公布对应 NDS 让所有期盼家用机新作的玩家大跌眼镜,再到游戏系统从最初设定的“动作元素”回归到正统的“指令选择”,以及临近发售日后突然宣布延期,可以说《勇者斗恶龙IX》一路走来并不平坦。虽然在大家望穿秋水期盼游戏发售的时间里,各种对游戏的负面猜测层出不穷,但 7 月 11 日当游戏正式接受所有玩家的检验时,事实才强而有力地向我们证明了三年的等待的确是值得的,而迅速增长的销量也再次凸显了“国民级游戏”的过人魅力,只要你是日式角色扮演游戏的死忠,几乎想不出任何不玩本作的理由。

平凡中的不平凡

《勇者斗恶龙世界》从系列第一作开始就勇于游戏的世界观和剧情设定,虽然在之后的作品中制作人员在剧情的叙述方式上尝试了多种变化,但还还原到最直接的,还是要靠主角英雄们奔走世界的和力。当然本作也是演绎的方式上比较巧妙的一部作品,在其他方面的合理取舍更是对突出主题起到了不小的作用。首先游戏的剧情由始至终一直都围绕“人类心灵所蕴含的无穷力量”展开,而要充分证明这一点,制作人赋予了玩家“守护天使”的职责,以一个不受主观因素影响的“旁观者”身份来和普通人人类取得交流,通过在日常的生活中去了解人类的烦恼与感情并适时地给予帮助,从而在人们的感谢之情中展现供奉世界的人们之“泉之源”,达到天使

界与人世界的平衡,其次当因一场意外落入人间后,主人公的冒险旅途并没有“顺理成章”地邂逅多个个性迥异的同伴,玩家仅能通过酒馆的“雇组系统”组成一个冒险小队继续履行“帮助人类”的任务,而游戏也正是通过这种冒险的方式告诉玩家将更多的感情投注在主角冒险中出现的和人物身上,当它们的命运发生改变时,玩家身体会到的震撼与感动也会被放大,让看似平凡的冒险高潮迭起,扣人心弦。

传统中的不传统

游戏的很多设定都沿袭自《勇者斗恶龙VIII》“大变身”中的成功元素,除了全 3D 的人物造型、指令式的战斗、练金合成、技能点分配的成长方式能帮助玩家很快地融入新作的世界中外,首次引入系列作中的“人物创建



勇者斗恶龙IX Square Enix 角色扮演类
2009年7月11日发售 1~4人 6800日元
无对应机种 对应玩家年龄:全年龄

系统”则给了玩家发挥个性的绝佳机会,精心选择的体貌特征搭配漂亮的名字不但大大提高了游戏的代入感,再配合千变万化的“娃娃系统”,光是收集各种奇装异服就足以谋杀收集癖玩家大量的游戏时间,自然而然也就形成了反复游玩的动力。

引入“支线任务”也是将以往作品中“隐藏要素”化繁为简的一种做法,这样做的好处一是可以避免玩家在游戏中的世界乱转,没有目的地寻找隐藏要素,游戏中间可以接受任务的 NPC 对话框会以蓝色和普通 NPC 加以区分,二是将任务的具体要求告诉玩家后更便于大家顺利地达成既定目标,不会因为某个难关无法突破而有些感,可谓非常照顾新手。另外为了改变玩家“为了练级而练级”的传统游戏心态,无论玩家是选择不同的职业还是使用不同的武器,当满足不同技能点的要求后都会接到相关的任务,虽然难度会普遍高于任务,但完成后所获得“秘传书”则允许玩家在战斗中使用效果各异的各种技能,在提升战斗策略性的同时也鼓励玩家更多地尝试不同职业的组合,基本上只要保证了“攻击与回复并重的”队伍组建原则,游戏中并没有所谓的最强或最弱职业之分,能否在战斗中所向披靡更多的决定因素则是在技能的合理搭配上。

最后不得不提的同样是首次出现在系列作品中的“联机模式”,虽然考虑到联机流畅度,官方很干脆地取消了“Wi-Fi 联机”,改为仅允许最多 4 名玩家近距局域网作战,但这种作法其实从另一个侧面增加了游戏的

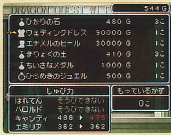
交流,最“谁应该发动什么技能”,“某个技能应该对谁使用”之类的对话经常会出现联机游戏的过程中,而当大家集合力量消灭强大的 BOSS 时,所有人都能获得战利品和奖励更是为高效率收集道具提供了一个绝佳,邪恶一点的玩家甚至还能利用“交换”来刷道具(仅限于低等级道具,想刷空子的玩家估计很失望了),不过实用性就因人而异了。

将完美进行到底

“一周目通关才是游戏的开始”,这个评语虽然很多玩家都喜欢拿来评价 tri-Ace 出品的游戏,但本作同样用另一个创新的元素具备了这一特性,所以当大家看到一开始恬淡的“游戏时间”时绝对不要感到惊讶,因为在“藏宝洞穴”的世界中,这个时间完全有理由扩展到无限大,直到你将游戏中所有隐藏的无限率达到 100%。依照藏宝图寻找迷宫、随机变化的内部构造,等待玩家挑战的强力 BOSS 这三大要素就注定了“藏宝洞穴”是为完美主义玩家准备的一道大餐,由于挑战的具体内容每次都存在很大的随机性,所以即便是在现在通关也完全没有一点“重复”的感觉,反倒一直保持着“急于了解下一个谜团又会带给自己什么样的惊喜”的心态在持续不断地挑战,所以即便是在“走火入魔”的感觉对于该游戏这种的玩家很难理解,但请相信,只要你拥有一点点耐心,那种刺激不断挑战的魔力一定会让你沉迷其中,无法自拔(笑)。



▲ 当遇到金屋藏龙的时候真是泪流满面。



▲ 虽然不能通过Wi-Fi联机,但每天花两小时时间在玩游戏和追加任务同样有趣。



▲ 游戏中很多职业的技能技能都有华丽的动画特效。



▲ 如何打扮是个性的角色永远是玩家追求的目标。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

REVIEWED BY | 九兵卫


热血推荐

 游戏时间 **300** 小时以上

黄金眼评分
25

满分 30

《苍翼默示录》在很长时间内将是2D格斗游戏的一个新的发展方向,它是华丽画面与爽快操作的统一。

所有痴迷于华丽格斗2D格斗游戏的玩家,在告别了《罪恶装备》时代之后都很期待哪一部作品会接过这一接力棒。如今答案已经揭晓,那就是依然由Arc System Works给我们带来的新作——《苍翼默示录》,和前辈《街霸》和《格斗之王》相比,本作拥有着截然不同的血统,它给格斗游戏界带来了一股“苍蓝色”旋风。

新的开端

由于是同一制作小组开发,本作当然脱离不开与《罪恶装备》的种种相似。而说到制作人,这里不得不提到人称“罪魁祸首”的《罪恶装备》系列之父——石渡太辅。这个游戏制作鬼才不但对格斗的开发颇有见解,还参与插画、作曲以及配音等多种不同的工作。在《苍翼默示录》的制作过程中,石渡太辅并没有一手揽过所有的开发工作,而是将总制作人的头衔让给了之前一直辅助自己开发《罪恶装备》系列的森利道,自己则全心投入游戏BGM音乐的谱写工作。虽然从FANS的角度来说略有遗憾,但从游戏本身而言,这样的做法无疑能给玩家带来更多新鲜的体验和视觉变化。

华丽的视觉效果

不管是游戏的官方中文又名《苍翼默示录》还是其原名(Blaz Blue),都向玩家强调了“Blue”这样

一个主题。有了“蓝色”的灵感,对于加深游戏给玩家的印象无疑起到很大帮助。而在PS2时代,制作小组给玩家呈现的绚丽画面就一真为人们所津津乐道;到了次世代,比起以建模精致与人物真实度为卖点的3D格斗游戏,不少人曾经怀疑2D格斗游戏是否还能抓住挑剔的玩家的眼球,但本作的出现给了玩家一个肯定而响亮的回答。不管是街机版还是家用机版,游戏的画面都堪称炫目至极;从人物的细节动作到背景的微小变化,从招式特效到一击必杀的魄力特写,即使你是一个很少接触格斗游戏的玩家,也同样能被本作的视觉效果所深深吸引,更何况游戏中热血十足的BGM更是能将你的肾上腺素激发到顶点。

严谨而多变的系统

本作之所以能获得如此高的期待,这其中的功劳当然不止制作小组的名气以及华丽炫目的画面,深邃爽快的系统才是吸引玩家的关键,这也



苍翼默示录	Arc System Works	格斗
BlueIsh: Calamity Trigger	2009年9月25日发售	平台
多机种	1~2人	5800日元
对应主机为PS2、XBOX		对应玩家年龄:12岁以上

是作为一款格斗游戏的生命力所在。和《罪恶装备》系列一样,《苍翼默示录》依然从游戏的爽快着手,空中连段更加流畅,撞壁、弹地以及崩裂的引入也令招式和打法可以出现各种丰富的变化。但和前者不同的是,本作更加强调性能与压制中的技巧,不同的招式在性能上的细分使得玩家在策略的选择上更加需要花心思。即使是老玩家,刚开始游戏时也要重新审视角色的攻击套路和防御要点。

家用机版新增要素

从街机版移植到家用机版,其实玩家的要求并不高,只要能保留原作的画面以及操作手感游戏就算是及格了,更何况家用机还有大幅提升游戏画面和空闲时间的网络对战模式。笔者这里要单独提一下新增的故事模式,家用机版不仅给每个角色都新增了剧情,CG、语音也均为全新收入,甚至还破天荒地采用了类似文字冒险游戏的剧情百分比来表示完成度。如果每段剧情都不错——去品味,怕是没有二、三十小时是绝对看不完的。丰富的剧情不仅让游戏本身的世界观和人物设定更为圆

满,也延伸了作品的幅面,即使本作将来推出漫画、动画或者其他周边,怕是也不足为奇吧。(笑)

仍在进行的新作

本作的优点虽然很突出,但遗憾之处也同样存在。和其他同类游戏相比,本作可使用角色数量不是不少玩家最大的不满。此外,从格斗对战的角度来说,游戏的平衡性也有待调整,部分角色的性能差让不少纯玩家都为之无奈,今年刚刚落幕的斗剧就很直观地体现了这一点。正是由于玩家对于《苍翼默示录》的喜爱,所以才会对新作有着更高的要求和期待。不过话说回来,本作只是游戏的初代,按先前的惯例以及目前游戏的人气,系列化几乎是板上钉钉的事情。在新作中,以上不足势必都将得到改进,而且真实从这次的家用机版,我们都已经看到了制作小组进行的一些新的尝试,新人物以及新剧情的潜力都非常大,可谓满足了FANS的胃口。不出意外的话,《苍翼默示录》新作的街机版应该在今年11月份左右率先稼动,明年夏季最近秋季家用机版也会与我们的见面。当然,这只是目前的一个美好预测。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



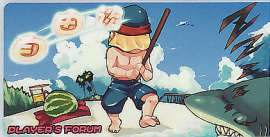
▲家用机版的开场动画由GONZO制作,配上COTOKO演唱的主题曲《苍》,质感极高。



▲角色的一击必杀在游戏中虽然实用度很高,但非硬核玩家对堪称痛点。



▲将本作厚道的故事模式看成是一款单机的游戏也毫不为过。



张师傅：原有由读的投稿中，写游戏角色的不占少数，不过写游戏角色并不是在写“我与好友的二三事”那样的作文，人物是虚构的，要写得鲜活并不容易。当然，写作文时，人物虽是虚构的，可向读者可能是虚构的，呵呵！另外，若人物不宜写得太过深奥莫测，如原文中比较难看懂，唯唯由高和森，而“坚持，你是我的神，你是我的老公”这样的句子也最好慎用，读者的感受是用以前的流行语来形容“你”，现在应该叫“看”吧。威斯克一文作者看得出对角色这个角色还是很有感情的，当然也不忘吐槽两句，读起来不会觉得过于枯燥，至少一款特殊游戏的玩后写角色也还有看头，我在31期时回信20版的种种，拜真是感慨万千啊！（投稿及意见信箱：tt@ucss.com.cn）



阴冷孤傲、尖酸刻薄、头脑冷静、各项技能都远超常人，总是戴着一副黑色墨镜，身着黑色的作战服出现在历代故事中。他就是阿尔伯特·威斯克！

在《生化危机》这样一个经典恐怖游戏系列中，不仅有身手敏捷、长相俊美的各色帅哥美女担当主角；还有各种病毒所感染的丧尸、生物类病毒“僵尸”和群众演员；更有将两大演员阵容完美结合统一的高级“僵尸”——威斯克。

是的，在整个《生化危机》系列中，从开山之作到外传，直至最新的《生化危机5》，威斯克贯穿始终，可谓是《生化》故事主线中的关键所在。在《生化》系列中，除了克里斯、吉尔、里昂、克莱尔这些主角被《生化》粉丝们铭记外，威斯克的名字也深深嵌入了每位粉丝的心中。从某种程度上说甚至超越了各代主角，成为了《生化危机》的一个代名词。阿克雷研究所、浣熊市郊外的洋馆、浣熊市的惨剧、洛克福德岛、南极研究所、俄罗斯高加索蓝墨研究所、美国总统女儿绑架事件、非洲病毒泄露事件……这一切一切的背后都与威斯克有密切的联系，这些都验证了威斯克的神秘与强大。

掌管了T病毒、G病毒、T-veronica病毒、Las plagas病毒的威斯克，本应该被安布雷拉公司再度铭记，兼并或

消灭其他同产业公司，最终统治整个世界。威斯克也将成为世界上最成功的反派角色，但在《生化5》中被彻底消灭了呢？这未免会让不少的粉丝感到遗憾。不知道你们内心是怎么想的，可是这又有什么办法呢，游戏已经上市，销量好的没话说，有数百万玩家见证了威斯克的反飞冲天，要怪也只能怪当初在人物设定时就确定了威斯克的配角身分，是配角就会有随时被“封杀”或“除名”的可能。在此只可能为威斯克感到惋惜了，愿威一路走好！

前几日在网上看到有“粉丝”认为我们的大反派威斯克还会在日后的《生化》中再度归来，我觉得这种想法是美好的，却并不看好这种期待。想想看，在本作中威斯克已经将T病毒、G病毒、T-veronica病毒、Las plagas病毒等这些病毒注入体内，这些乱七八糟的病毒在一起，天知道它们会不会相撞相冲。在游戏中克里斯还给威斯克打了几针安定剂，在最后威斯克还身处岩浆之中承受着相当“暖和”的温度，最让我受不了的是本应像以往作品一样，最终BOSS被一颗火箭弹彻底KO，可是在本作中竟然送人家威斯克两发火箭弹，威斯克你真是死得太惨了！个人认为威斯克在《生化》正统续作中登场的机会可谓微乎其微，就算有机会我想也是以幽灵、噩梦之类的形式出现吧。

其实，威斯克也有一段不堪回首的成长史。从《生化》的副剧情我们得知威斯克其实是从从小就安布雷拉公司进行实验的对象，自从小就接受着安布雷拉对他一次又一次的实验，而威斯克又是整个实验结束后唯一成功存活下来的，被斯宾塞称为“优质基因人类体”的优质人种，从那时威斯克就有了专属于他的代号“阿尔伯特·威斯克（Albert Wesker）”。从那之后威斯克就为安布雷拉工作，但好景不长，身为“优质人种”的威斯克竟有聪明绝顶又不甘现状的属性，于是威斯克开始踏上了一条“不归路”。先是抛弃人类的身分投身另一家生化公司，后又千方百计的收集各种病毒样本，最后即将统治世界的那一刹那功亏一篑，真是命途多舛！在威斯克的身上有着一份对自己事业无限追求的执着与进取！虽然《生化5》结束你的事业与生命，但你的精神却永远留在粉丝们心中。

身为《生化危机》的配角，威斯克真的表现十分抢眼，甚至超越了各位主角。在克里斯、吉尔、里昂、克莱尔等

绽放的绿叶，反派的至尊

人面前扮演的《生化》世界里，僵尸和其他变异生物体总是被主角们玩弄于鼓掌之中，可是BOSS级的生物兵器，如暴君、威震博士也都是主角们戏耍的对象，在玩过历代《生化》作品的二周目、三周目以后，有些玩家更是想尽各种变态招数来虐杀一次次打败僵尸和BOSS们。这些群众演员真一次次被主角们葬成炮灰，根本没有真正对主角们造成很大威胁的。只有威斯克一人做到了，而且把主角们耍得团团转，在这一点上《生化危机》的4位当家主角最有发言权了，替当其冲的就是我们的s.t.a.r.s部队的型男克里斯了。从《生化》1代时就和同样身为s.t.a.r.s部队一员的威斯克队长结下了不解之“缘”，从那之后几乎二人每次相见都要PK，但每次都设不出个所谓的胜负，不过基本上每次里昂都被打爆了“嗝嗝的”。而s.t.a.r.s部队中的美女吉尔也没好到哪里去，在新作中被威斯克控制，成为了威斯克名副其实的打手。我们的好警员、好男人里昂啊，自己心爱的女人艾达竟被威斯克大哥的喇叭和帮凶，每次与艾达相见都是被殴打，这种痛苦的心情让里昂备受煎熬。克莱尔就更是不幸到了极点，在《地狱伞兵》中初遇威斯克就被绑架，更是被威斯克一巴掌打飞，克莱尔不但肉体受苦，内心还遭受沉重打击，好不容易结识了个长得像爱丽丝多·迪卡里里奥的男朋友斯蒂文，又因为他的背叛而痛失爱人，而威斯克还借用了斯蒂文的身体作为研究标本，留下悬念说有可能让斯蒂文死而复生，这可苦了克莱尔那颗痴痴初恋的心了。由此可见，威斯克作为《生化危机》中的一级反派配角可谓是当之无愧，换个角度来讲，是威斯克一次次给予主角们打击，才使得我们的主角激发了潜能，可以说如果生化危机中缺少了威斯克这样的“绿叶”，那么克里斯、吉尔、里昂、克莱尔这些花朵将不会有像现在这般璀璨的色彩。

阿尔伯特·威斯克生动表现出一名反派内心的思绪与邪恶的欲望，为配角起到了画龙点睛的作用。《生化危机》成就了威斯克，使他的形象深入人心，但从另一方面来讲，也可以说是阿尔伯特·威斯克成就了《生化危机》的剧情，让整个故事有了更完美的演绎。威斯克虽是反派，但却是受人尊敬的反派；虽为绿叶，但却能绽放出如独特魅力的绿叶。在此，让我们向阿尔伯特·威斯克同志致以最崇高的敬意！

✎ godkidx

一款特殊游戏的玩后感

这是一个我从很小就开始玩的游戏，它拥有强大的物理引擎，画面中的任何元素即便放到最大都不会产生锯齿，物体的移动都经过了复杂而精密的物理运算，真实无比。游戏中的音乐也云集各路大师，久石让、植松伸夫不在话下。很意外地，这不是一款单机游戏，而是一款网络游戏。当然啦，在我接触的部分人当中，也确实有将它当成单机游戏来玩的，因为抛开交际成分，里面充满哲理性与趣味性的背景故事可能会让一部分人沉迷其中。

对于初次尝试这个游戏的人来说，需要注意的是在18级之前你必须呆在新手村规矩地做任务，因为在18级之前，角色还没有学会太多的技能，贸然出去冒险会让你损失惨重。而在18级之前，你都必须按照NPC的指导和提示来进行各种任务以及技能培养。

一开始新手必须完成的新手任务如下：1~2级的初期是学说说话聆听，熟悉最基本的交流界面。2~3级以后正式开始行走和运动等操作，为以后的战斗以及避免冒险做最基本的准备。4~6级是学习和获得最基本的技能，其中有物品鉴定技能、技能属性查询，这些技能会影响到以后的基础数值加成；还有实际操作界面的基本操作，这个时候你可以加好友了；还有各种基本的冒险技能，比如“鼓起勇气”、“蓬勃的好奇心”等主动被动技能。如果有天赋的话这个时候角色就已经可以实行“爬树”、“踩自行车”、“游泳”之类的初级运动技能了。

6级或7级开始必须完成第一个大任务，这个任务称之为“上小学”。这个时候的任务内容多半是之前学过的技能的综合运用，比如“识字”这个子任务就是综合了“聆听”、“模仿”、“书写”等基础技能。此外在这个任务中你也会大量接触到相关NPC，开始了解这个世界的背景故事，以及和同样等级的玩家结为好友。

“上小学”任务将会持续到12级或13级，不同地区的不同版本可能在时间上会有所不同，但总体而言任务大致方向是不变的。这个任务的最后一个子任务是BOSS战“升中考”，这是一个虽然稍微复杂但绝对是十分简单的综合性测试，毕竟这只是玩家的第一场BOSS战。

当“升中考”战斗结束后，世界将会开放新地图“中学”，在“中学”里将会接到新的任务“上初中”。“初中”任务是“小学”任务的加强延续版，难度而言会有提高，但依然还算简单。

需要注意的是，在“初中”任务中会出现随机

事件“青春期”，这个事件会让角色状态呈现混乱状态，在战斗中很有可能让玩家蒙受额外的损失。比如，在满足一定条件的时候会进入“叛逆”状态，此时角色将一定程度违反玩家的操作指令，甚至是在执行玩家的指令，如果玩家此时操作不当，很有可能对角色的培养造成负面影响。

另外，交友系统会开放“初恋”和“暗恋”功能，一定条件满足以后会与希望的好友变成“恋人关系”状态。这是一个双剑制式的状态，因为此时角色有两种可能，一是因为过于沉迷于这个状态而让总体数据下降，技能培养滞后；二是因为获得动力提升数据，甚至于产生超强的后天天赋。这个状态的好坏看来要视运气和先天天赋技能中“自制力”的强弱了。

相较于“小学”任务，“初中”任务中敌人会更加危险，故事也会越发曲折。哥修塔的主要技能从“小学”里的“语文”、“数学”、“英语”增加“物理”、“化学”两项，副技能也增加多了“政治”、“历史”、“地理”等。此时角色的技能走向将会被大致确定，为以后的职业发展埋下伏笔。玩家需要注意的是，“初中”任务从14级持续到16级，然后与“小学”一样最后会有一场BOSS战“中考”。“中考”是第一次真正以实际难度进行的战斗，虽然有一些可能难度会小一点，但是比起之前的战斗会激烈很多，因此我还是建议玩家应该多准备点恢复道具，以及打得好还是自己的顺手装备（不推荐所谓的极品装备，在这个游戏里顺手才是王道）。而“中考”的结果将会真正导致玩家角色以后的职业走向。另外，16级的职业系统会赠送玩家一个重要道具“身份证”以及开放“经济”功能，“身份证”对于玩家来说是一件十分重要的道具，其中包含了各种玩家角色数据以及身份识别号，以后很多新出现的设施都必须持有这个道具才能进入，比如“网吧”（根据说某些私服中不需要）和“经济”功能则让玩家可以在闲暇时间去接“零用工”任务来换取游戏技能，以及管理自己的游戏技能。

“中考”BOSS战结束后，系统会开放“职业自主选择”功能，此时玩家可以根据“中考”战的成绩以及自身角色的职业倾向选择下一个任务，分别有“高中”、“中职”、“打工”三大任务以及一些小任务选择，在这里我主要介绍三大任务。

“高中”任务是从16到18级，任务内容与“初中”大同小异，但是其任务内容和报酬将会翻一倍，难度当然也是更加困难了。最后任务会有一场BOSS战“高考”，这是一场华丽无比的战役，每百官方都会大规模组织团队和战国战，并且大肆宣传（不过很遗憾的是，面对最后的BOSS必须是自己一个人，无法组队对抗）。“高中”任务比较适合基础数据比较平均的角色选择。

“中职”持续等级与“高中”基本相同，但是不同的是任务内容更偏向于职业培养与职业技能树的开发。最后BOSS战也相对于“高考”来得简单，这会开放新地图“求职场所”，此时玩家可以選擇直接接“大专”任务还是通过“求职场所”来取得“职业资格”然后直接进入自由冒险部分。“中职”任务比较适合一些基础数据偏向某和职业的角色。



“打工”则是最困难的选项，选择这个任务多半是因为角色无法支付任务费用或者各种天赋技能、基础数据较为低下，“打工”任务的内容其实就是直接送到自由冒险地图进行冒险，但由于此时等级还太低，多半情况下很少人能够在这个任务中顺利完成，因此无论如何也请慎重选择。

18级是一个重要的分水岭，此时系统功能将会完全开放，玩家可以开始真正自由选择自己以后的发展道路了。比如通过完成“高中”任务进入“大学”任务，这是一个非常多彩、充满魅力的任务，“大学”任务中将会学到更加高级的专业技能以及监管技能。当然，玩家也可以选择马上进入自由冒险。但无论如何，18级的玩家将取得第一个头衔——“自立”，这将意味着系统将不会给予玩家过多的提示，玩家可以在游戏中自由地完成自己喜欢的一切任务。必须注意的是，此时玩家也受到了更多的约束，如果愿意攻击其他玩家，乃至于作弊的话将会受到GM的严重惩罚，最严重时将会被永久封号，故此请玩家慎重。

说了那么多，或许很多读者都会明白这是一款什么游戏。没错，这就是由“地球”社出品的SMORPG（超级大型玩家在角色扮演类游戏）——“人生”，目前参与游戏人数多达6亿。笔者不才，刚升完20级，对于我来说这个游戏还是十分新鲜，还有很多东西值得我去学习。不过听说某些玩家总是抱怨游戏中出现的诸多不合理的现象或是恶性BUG，甚至于出现“骂阵”行为，个人认为这未免有些偏激了。

不过因为“本土化”修改而导致的麻烦确实也是有的，比如我一直忘了设置“防沉迷系统”，现在系统动不动就锁我的经验……在这就不说了，这就得马上回去设置了。各位读者在这款游戏中如果有更好的游戏体验，不妨和大家一起分享一下。



多边共享区

ENTER THE GAME

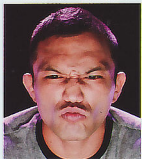
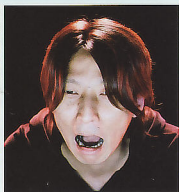
ENTER THE GAME



千奇百怪的游戏表情

最近 SCE 计划在 9 月 3 日~11 月 8 日在东京和大阪两地举行“Playface 摄影节”活动。这个摄影节主要是将玩家在玩 PS2、PS3、PSP 游戏时的表情记录下来,用 18 台各个角度的摄影机进行拍摄的活动。被拍下来的玩家,将在特设的网站“playface.jp”上展出,其中的表情大多都非常搞笑,让人捧腹。另外,一些日本艺人也参与了此次活动,有兴趣的玩家不妨登陆该网站查看详情。

这些表情大致上被分类为高兴时、惊讶时、生气时与 GAME OVER 时,有些表情配合衣装给人一种非常滑稽的感觉,说不定你还能看见自己喜欢的艺人在玩游戏时的各类搞笑表情呢。对了,这里所说的表情并不只是的静态图片而已,都是一些即时影像的小片段,看过之后,相信能够博君一笑。



超级英雄游戏也获吉尼斯

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》大大超出所有人的预期,其优秀的素质得到了蝙蝠侠 FANS 和广大玩家的认可。不过,最出人意料的是,它竟然被《吉尼斯世界纪录大全》授予了“史上评价最高的超级英雄游戏”这一项世界纪录。本游戏在世界各地媒体的评论中达到了 91.67 的平均分。吉尼斯世界纪录组织的 Gaz Deaves 说:“我们非常荣幸地授予《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》这一新的吉

尼斯世界纪录。这是一款极其优秀的作品,鉴于全世界的游戏专家对本作的反应,我们相信它理所当然会在吉尼斯世界纪录大全中占据一席之地。”

先不去讨论如今的吉尼斯世界纪录是否有“门槛太宽”的嫌疑,可以肯定的是评委会组织中的蝙蝠侠 FANS 一定不少。当然,游戏本身的高素质不可否认,对于这样一款创纪录的游戏,细细品味一下也会有所值。



《战争机器》的毒药饮料

自从 Square Enix 为《最终幻想 VII》推出了一系列的饮料产品,为游戏推出饮料的创意被不少游戏公司采纳。现在 Epic Games 也打

起了游戏饮料的主意,不过与其他公司相比,他们的《战争机器》饮料至少在包装上更像是毒药,喝这样的饮料还真是要有一定的勇气啊!



由 Boston America 生产的“战争机器 伊姆能源能量饮料”定价为 2.99 美元,容量为 250 毫升。伊姆能源是《战争机器》系列中维系世界的重要能源,而这次推出的饮料自然也是一种能量饮料,大红色的易拉罐、醒目的骷髅头标志,足以令人误以为是一种新型的毒药或者杀虫剂——其实在这款饮料之前, Boston America 还推出了《生化危机》T-病毒解毒能量饮料,《街



头霸王》升龙拳能量饮料等等,品种很多,其中还有吃豆人、马里奥这些经典角色的相关饮料。



冈本吉起的怀旧演说

专访 新玩家可能不太清楚冈本吉起这个名字，不过在老玩家心目中他简直就是神的身。冈本吉起从事游戏行业已经有28年历史，最早他加入了Konami，后来进入Capcom，在Capcom的崛起过程中起到了极其重要的作用。他参与制作的游戏非常多，这里仅列出几个知名的：《街霸II》、《快打旋风》、《1942》、《生化危机》、《鬼武者》、《鬼泣》……2003年冈本吉起离开Capcom，创立游戏共和国（Game Republic）公司并担任社长，推出了《豪侠》、《异魂传说》等多款作品。

9月2日，冈本吉起受邀参加台北国际数位内容高峰论坛暨交流会，在会上以“对战格斗游戏的时代”为题进行了演说，过程中透露了很多有趣的事情。

回忆早期街机市场

在上世纪七八十年代，当时街机已经在日本非常流行，像《太空侵略者》、《吃豆人》、《大金剛》等名作纷纷登场，100日元玩一次的费用标准让店家获利不少。但由于出现了大量模仿抄袭之作，混乱的市场让店家的收入也随之减少。

当时的游戏设计师普遍认为，应该加大游戏难度，从而缩短玩家的游戏时间，或是设计豪华的箱体来提高每次游戏的费用。冈本吉起对于用这两种做法来提高利润都不认可，他觉得前者会让玩家丧失成就感，后者则会大幅提高硬件成本。此时他就在思考用别的方法

来改变这一现状。

Capcom 的黎明期

1987年Capcom推出了《街头霸王》初代，以今天的眼光来看该作非常简陋。冈本吉起并没有参与这款游戏的开发工作，不过后来公司还是把开发续作的重任交给了他。当时冈本吉起就已经对游戏内容有了大致规划，但由于当时电子元件的成本突然高涨，再加上Technos的《双截龙》获得成功，这两大因素使得冈本吉起决定先开发一款模仿《双截龙》的游戏。

《双截龙》的成功代表着协力游戏的流行，协力在当时可是令街机市场飞跃的一大法宝，因为两人同时游戏的话收入就会翻倍。不过《双截龙》也有其致命缺点，一是画面简陋，二是难度太低，老玩家一定记得初代《双截龙》仅用借时就能通关的情景。冈本吉起对此心知肚明，于是他拿出质量远远超过的《快打旋风》（Final Fight），上市之后果然大受欢迎。Capcom高层极为满意，命令冈本吉起再接再厉，开发续作，但被冈本吉起拒绝了，因为此时他的心目中已经有了更好的主意。

永远的《街霸II》

对于《街霸II》的成功就不用多说了，和协力游戏比起来，这种输者走人的游戏无疑将街机厅老板的收入明显提升了一个档次。《街头霸王II》的成功和Capcom的技术革新是分不开的，《街头霸王》初代只有拳脚两个键，靠玩家按键的力度来决定拳脚的轻重。而在2代中变成了8键制，并支持复杂的



方向指令。

冈本吉起从一开始就对自己的游戏有着清晰的认知。他把游戏中的角色分成了3种，最容易上手的是连打型（如春丽），适合中級者的蓄力型（如古烈），而隆这种指令型角色最难上手，但在熟悉之后指令型角色的实力也会更胜一筹。不过他坦言，在游戏推出很长时间后，他在街机厅还是看到大量玩家选用春丽，让他怀疑大家是不是都只是为了看春丽的大腿而已，为此他感觉很伤心。（笑）

在会场上有玩家问，到底隆和肯谁更加厉害呢？这个问题冈本吉起已经不是第一次回答了，不过这次他说得更详细。冈本吉起说这两个角色本来就是能力完全相同的，按照原本的设定在使出升龙拳的一



瞬间会出现破绽，如果此时受到双击就会遭受极大的伤害。后来制作小组把肯的这个设定取消了，却忘了还有个招式一样的隆，因此肯的能力要强一点。（备注：冈本说的是2代的最初版本。）而像布兰卡的撞人受到双击时会造成大损伤这些设定倒是保留了，其实同样应该是取消的。



▲冈本吉起正在演讲，顺势一握的是他的手稿铃声是小龙的声音。

从Capcom到游戏共和国

冈本吉起接下来还谈到了很多轶闻，这里简单列举一下。

★《街头霸王II》刚上市的时候并没有引起太大反响。很多玩家还不太适应与人对战这种新颖的玩法，后来经新声社的王牌街机杂志《GAMEST》连篇累牍的介绍，终于让日本玩家认识到了这款游戏的伟大之处。

★《街头霸王》初代的制作人员后来基本上都跳槽到了SNK，SNK因此开发了矢量格斗游戏，使得玩家无法花太多时间去钻研技巧，导致产品寿命短暂。为此Capcom和SNK专门开过协商会，就此问题展开了研讨，后来更合作推出过不少

游戏。

★因为《街头霸王II》的成功，使得Capcom在3D游戏开发方面严重短视，结果在1995年前后经营陷入了困境，后来幸亏《生化危机》横空出世，这才帮助公司走出困境。

★冈本吉起透露他离开Capcom的原因之一是Capcom过于看重经典作品的续作，为了制作全新的游戏他决定离开Capcom。开自己的公司。游戏共和国的理念是“创作新作品，与全世界竞争，重视视觉玩家”。他希望自己有一天还能开发出像《街头霸王II》那样的优秀作品，让我们祝他好运吧！



那魔院

九兵卫

小编带你走近日本

语言其实是一个很有趣的东西，它会随着使用者和使用场合的不同而不断发生变化。除了正式的书面语言，通常我们在游戏或者其它动漫作品中也会看到很多风趣的语言甚至符号，本期的“那魔院”就和大家简单地聊聊这些语言。如果平时各位遇到其他“火星语”，也欢迎来信告诉小九哦！



游戏文化

那魔院



浅谈日本的猫

平时接触东瀛文化的人应该都有这样的感觉，那就是日本人对猫一直以來都有种特殊的情愫。

追溯日本的民间故事，据说猫活到50岁（也有说法是10年以上），尾巴就会分成两条，成为猫又（ねこまた）。而据江戸时代《南总里见八犬传》记载，猫又将人杀死并吃掉便可以幻化成该人外形。传说中黑猫所变成的猫又是最厉害的一种，猫又若继续修炼，还可能变成长生不死的“猫藪（ねこしょう）”。

另一种与猫有关的传说——猫怪（びけねこ），则是一种喜欢骑行灯（方形纸罩座灯）里的灯油的妖怪。古时候日本人经常用采集方便，价格便宜了的沙丁鱼油作为灯油来使用，而鱼又是猫最喜欢的食物，所以当人们晚上点上灯的时候，幽暗的灯光中就会出现猫在舔食灯油的影子。

到了后来，猫在人们心中的形象慢慢得到了改观，逐渐出现了例如为商家招徕生意的招财猫、知恩图报的猫报恩等说法。在ACG作品中，黑猫总爱与邪恶、巫师等元素联系在一起，但拟人化的猫则多以可爱、搞笑的形象出现。要说近年来游戏中最火的猫，那当然数《怪物猎人》系列中的猫猫一族（イルー）。

归根结底，不管是在日本，猫都是一种很通灵性的动物，可爱的外表加上喜欢撒娇的性格让它们总是非常招人喜欢，不知大家是否有同感呢？



■江戸时代《百鬼图卷》中的猫又形象。



■日本最大招财猫，位于京都西京区清水。



流行语

以前我们在“雨刷日语”栏目中给大家介绍过日本社会发展过程中出现的死语（即曾经流行但现在已经不再流通的单词或短语）。本期我们就从另一个角度，和各位聊聊日语中每年都在不断产生的流行语。

和死语一样，流行语也是现代社会时代的产物，也能反映特定时期社会与文化潮流的变化。日本甚至每年都会通过媒体来评选出年度流行语大奖。

どばち〜

这句话的意思是“为什么要那

么……”，情调没话对方行为的不善和不满，这句话最初出自日本搞笑艺人松本志和和浜田雅功在TBS上一档综艺节目上的台词，后来随同节目的IKKO推广之变成了一句经典的吐槽词。

胸キヨシ(むねきよし)

这个词是虽然由00年代日本作曲家松本理博写的歌词传播开来而变成流行语，但时至今日，它依然经常接恋爱中的年轻人用来形容彼此心动的感觉。单词“きよし(kiyoshi)”其实也是很形象的一种拟态词的表现方法。

KY语

KY即为Keyword，是流行语的一种，和它们的名字类似，KY语就是指关键学领域的一种简化语言（日语则是取假名的首字母），KY

迈入社会的平成一代

近几年，“90后”、“90后”这样的字眼经常在我们的身边频繁出现，看上去这只是在区分年轻人出生年代的一种说法，然而实际上却代表了不同时代之间生活与思考方式的变化与差异，在日本也何尝不是如此。

笼统地说，正在从学校、家庭逐渐走上社会的年轻人在日本都可以被称作“平成一代”。而平成是日本的一个年号，指的是1989年1月8日一直到现在的这段时期的总称（公元2009年为平成21年）。从跨上来说，平成一代说的就是20岁左右的年轻人，相当于中国的“90后”。

和一代人相比，平成一代拥有更为优越的生活条件，他们在小学或者初中就能接触电子游戏，学会如何上网获取信息，即便很少离开家门，平成一代也同样能够找到生存的方法。在父母看来，平成一代的个性过于张扬，偶尔甚至有些狂妄自大。他们的价值观念总与上一辈大相径庭，但社会意识却因为没有经历过日本崛起的时代，只是看到经济衰退的一面而显得太过悲观，因此看待问题非常现实，严厉且苛刻的态度有时也会让周围的人倍感压力。

撇开个人从社会的角度来看，见证了世纪更迭的平成时代也发生过很多变化，对年轻人影响比较大的有：手机成为必备通信工具、私立学校收费高、就业难遇水则退、“拟社会”宅文化生根发芽等等。其实这里面很多和我们国内也比较类似，只是表现出来的社会现象形式不同而已。



■象征富裕阶层的日本大学学生公寓，如今很多平成一代的出生地。



语正式定义并流行是从2007年开始，比较热门的有，GJ（干啥好），KY（不得场合），Y（糟糕），JC（女初中生），GB（很微妙）等等。

句号也是流行语？没错，原本被用来分隔句子的句号，和短语或单词连在一起用就变成了一种特定的短语和短句，这样的用法最初来自电影《水手服与机关枪》中的人物台词，后来平反少女组（日文名：モーニング娘。）使得这一用法彻底流行开来。如今很多标语和台词中我们都可以看到句号的存在，大家千万别误以为是语病哦！



战国 天下布武

《战国无双3》和《战国BASARA 3》最近都放出了不少情报，真是让人心疼难耐，而在这些新情报里，最吸引人的绝对是北条氏康加入《战国无双3》。早在232期杂志的“前线狙击”里，纱织就已经预告北条氏康很有可能加入了，原因就是《战国无双3》里有关东三国混战，而就利害关系就不能不加入北条氏康，本期栏目就为大家介绍一下这位被称为“相模之狮”的战国风云人物吧！



相模之狮 北条氏康

对于普通玩家来说，北条氏康的名气要比上杉谦信、武田信玄小得多。但在历史上北条氏康无论是地位还是能力，均不逊于战国龙虎。他不但在军事、政治、外交上有多项建树，其文才和机敏在日本历史上也是闻名的。日本人称他为“文武相兼”、“关东唯一之名将”、“相模之狮”、“战国第一民政家”。一个简单的事实就能说明北条氏康的厉害之处，那就是北条能够长期与上杉、武田两大强豪对抗，如果没有过人之处而是做不到这一点的。

妄图追击，结果被杀得大败。

连战国龙虎都奈何不了，小田原城真不是天下坚城之代表。小田原城也俨然成为了北条氏康的象征。不

过氏康去世之后，其子幼福留国虎，想靠小田原城让丰臣秀吉知难而退，结果最后全族灭亡，可见光靠城是不行的。

北条氏康生平简介



▲左为先锋游戏中北条氏康，右为历史画像。

北条氏康(ほうじょうこう)生于永正12年也就是公元1515年，死于元龟2年(1571年)。他是后北条氏的第三代家康，生于相模的小田原城。

北条氏康的祖父是开创战国时代下克上之风的北条早云，北条早云本来只是一个农舍，但凭借高超的政治和军事才能，打到了室町幕府的越后公方(相当于地方官)，夺取了相模国，这就是“下克上”的来历，而他也成为后人称为史上第一位战国大名。北条被公认为根正苗红的各路豪强崛起阶段之后所缺的骨干打手，处境非常危险，北条氏康就是在这样的环境中长大的。

1530年，北条氏康初次出阵，受到父亲北条氏纲的肯定。1541年，北

条氏纲去世，北条氏康继任家督。氏康上台之后一年就重修田地，并改革赋税制度和货币，并发明了稻米二期作。这些改革奠定了北条氏的经济基础，也为氏康赢得了“战国第一民政家”这个称号。

1546年，关东管领上杉宪政以古河公方足利氏康为号召，联络关东各路大名组成八万大军包围了北条氏的川越城。一夜间八万大军土崩瓦解。此战的胜利令氏康占据了武藏国，把上杉康政赶出了关东地区。后来北条氏康更是“度德”了足利氏为古河公方，基本上占领了整个关东地区，北条氏从此成为战国最显实力的大名之一。

1564年，北条氏康与武田信玄、今川义元建立了甲斐相三国同盟。这个同盟有利于三家各自发展，直到今川义元死去才由武田信玄撕毁和约。1561年上杉谦信受上杉宪政所托进攻小田原城，关东大名纷纷相附，但最后依然无功而返。三年后，北条氏康在国府台之战中大破足利义亲，关东大名再度降伏。1600年氏康与谦信达成和睦，组成了相模同盟，两年后病逝。

坚城小田原

北条氏康在战国历史上有着举足轻重的地位，但在游戏中出场的机会却很少，这大概是因为他在和战国名将对阵时胜率不高的缘故。氏康曾经和今川义元、上杉谦信、武田信玄三位强豪交手过，1545年氏康与今川义元在长久保城对战，结果落败并丧失了夺取骏河的机会。1561年“越后之

龙”上杉谦信采取，北条氏康采用坚壁清野的战术，准备了两年份的粮食，全军死守小田原城。上杉谦信攻不下之后，15天后黯然退兵。1569年，武田信玄因为相模河原而发动进攻，面对来势汹汹的“甲斐之虎”，氏康再次死守小田原城，信玄也不得不退兵。不过信玄死后氏康的两个儿子

河越夜战

虽然北条氏康没胜过战国名将，但他收拾坏兵强将还是绰绰有余的。其生前的代表作就是河越夜战。1546年，以上杉宪政、上杉明定为首的八万关东联军把北条氏的川越城围得水泄不通，川越城的守将是北条家的名将，有“地奥八幡”之称的北条氏康。联军久攻不下，决定以长期围困的方法耗光城内的粮食。当时城外的北条氏康手下仅有八千人，在联军强攻来不顶一语，胜利只是时间问题。于是联军召来商人 and 妓女消遣，军警有如市井一般热闹。

氏康看到这个情况，先是假意求和麻痹敌人，然后派人潜入川越城内，约好4月20日晚上举火为号，内外

一起敲响联军。当夜1万1000名北条士兵(城外8000，城内3000)夜袭联军。

军大本营，联军毫无防备，八万大军土崩瓦解。首领上杉明定死于乱军之中，前台上杉氏康也中箭。另一首领上杉宪政虽大难不死，但随后也被北条军逼得逃出国关，关东联盟一职名存实亡。

河越夜战对战国局势的影响非常大，后人把它和彝狄阿之战、尸鸟之战一起，合称为日本战国三大奇袭战。此战充分表现了北条氏康的军事才能。相信在游戏中定然少不了这一战。

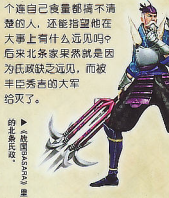
游戏中的北条武将

北条氏康在游戏中的表现不多，其手下登场机会自然更少了。北条氏康手下的头号大将就是守川越城的北条纲成，他每月15日拜谒八幡神祈禱，作战时全军都身穿黄色军服，因此人称为“地奥八幡”。不过在游戏中的印象此人几乎没在非SLG游戏中登场。

不过北条家手下有一名武将大有名，他就是风魔小次郎。风魔小次郎是北条军先锋的称号，历代首领都叫这个名字。因为人们对恶者的喜爱，风魔小太郎经常在各种文学作品中登场，而且一般都是和服部半藏齐名的对手。

在《战国BASARA》中有一个名叫北条氏政的老头子，在历史上他是北条氏康的次子兼继承人。北条氏康对儿子的教育是非常有名的，他的七个儿子无一不，从不内讧，这在战国时代是非常罕见的。不过北条氏康的能力实在不能和真父相提并论，在

日本有这样的一个传说：有一次氏康和氏政在军中吃饭，当时军中条件艰苦，只有米饼和汤。氏政先盛了一碗饭，往里面倒了一碗汤，吃着吃着发现不对劲，于是又往饭里加了一碗汤。氏康看到这番情景，不禁摇头叹息：一个连自己食量都搞不清楚的人，还能指望他在大事上有什么远见吗？后来北条家果然就是因为氏政缺乏远见，而被丰臣秀吉的大军给灭了。



▲北条氏康在BASARA中的形象

游戏文化
战国天下布武

影

电影

漫画

动画

剧集

动画的《传说》

文 九兵卫

——《薄暮传说 剧场版》&《仙乐传说OVA 特塞阿拉篇》

去年夏季发售的《薄暮传说》给很多喜欢日式角色扮演游戏的玩家留下了很深的印象，也将“《传说》系列”带上了一个新的领域。本月17日，游戏的PS3版也将与所有FANS见面。而前段时间公布的Production I.G制作的剧场版，目前也正式确定了登场角色和具体上映情报。本期就让小九带领大家彻底了解一下本片。另外还有《仙乐传说OVA 特塞阿拉篇》的信息也一同送上，各位赶紧往下看吧！

薄暮传说 剧场版

声优 鸟海浩辅，宫野真守，中原麻衣，森永理科，久川绫。

制作 Production I.G 上映日 2009年10月3日



故事背景

人类与魔物之间的激烈战斗“人魔战争”已经结束三年。皇帝鸣谢之后，帝国便一直处于无人统帅的真

空之中，世界也随之迎来了表面上的平静。人们赖以生存的能源——艾尔，那是构筑繁荣和安定的唯一存在。艾尔结晶化的产物又被人们叫做“魔核”，而产生结界并守护各地城市的魔导师，正是以魔核作为动力源。

全面网罗
近期流行娱乐
搜查线

超过15年的游戏产品批发经验
强大的产品技术支持团队
英鸿数码，值得信赖

各类主机、游戏、
一切应有尽有!

英鸿数码 电竞

上海旗舰店



公司经营范围:

1. 各类游戏机种、配件及正版游戏(凡在本店购买硬件类产品, 均可享受免费质保服务, 具体产品质保期限, 请向店员询问。)
2. 各类游戏主机维修服务。
3. 产品批发, 欢迎各地商家联系合作。



神州中国地区
授权经销商



★以下图片为店铺实拍照片



地址: 上海市大华路539号澳洲广场3楼318室(靠近电脉口)

电话: 021-89405288 13618922270 13182888107

QQ: 292573973 85891843 508308889

淘宝店铺: <http://shop34487105.taobao.com/>

<http://shop57770280.taobao.com/>全新装修, 店面升级!



属于卡牌和桌游玩家的专门志 《卡牌·桌游》VOL.2 全彩80页+迷你CD

在第一辑推出后, 我们收到了许多读者的来信, 读者们在信中提出了很多重要的建议。所以在第二辑中, 我们根据多数读者的建议调整了内容的比例, 尤其注重加入更多游戏的介绍, 也让全书具有更多的趣味性 with 可读性。如果你是卡牌、桌游的玩家, 那《卡牌·桌游》就是你不容错过的选择!

天下风云出我辈——2009万智牌国冠见闻
独家报道万智牌国冠赛况。见高手过招, 看赛场趣闻

2009年WOWTCG国冠赛牌表&分析
科技是如何炼成的? 分析选手们的战术与打法

荒岛开拓记 卡坦岛心得攻略

桌游代表作《卡坦岛》的入门与进阶指南, 从门外汉变成高手

怪物猎人、王女之刃、Le Havre、FLUXX、地产风云、富饶之城、卡卡城
多款热门卡牌、桌游以及TRPG介绍, 让你一次看过瘾



精美赠品



魔兽世界卡牌
中文四版卡牌3张

幸运大抽奖



魔兽中文第四版
战争之血补充包4个
热门桌游
地产风云1套



已上市

全国报刊亭、卡牌桌游店均有销售

掌机王SP Vol.119

大32开192页+DVD-ROM+赠品

卷首特报

LEVEL5 VISION 2009特别报道

纸盒战机/幻想生活
二之国/雷顿教授与魔神之笛
新作魅力100%传递

超大篇幅最新详细情报

王国之心 梦中诞生 Persona3 携带版



攻略指南

快捷窍门

超级机器人学园/天诛3 携带版
灵魂能力 破碎的宿命/深爱

9月15日 全国上市

本辑赠品《口袋妖怪 心金·灵银》课程表



PSP-e族10A

Vol.36

软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资讯一用打尽
带你全面感受PSP的魅力

新学期PSP抽奖活动继续!

大奖等你拿

新作E报

梦幻之星 携带版2/王国之心 梦中诞生
潜龙谍影 和平行者/Persona3 携带版
经典放送

指尖的战场

PS经典战棋游戏放送

攻略E报

灵魂能力 破碎的宿命 天诛3 携带版



9月16日 全国上市

更丰富的内容 更权威的资讯 更实用的攻略
做最专业的PSP专门志!

怪物猎人狩猎志 Vol.6

DVD精彩影像

《怪物猎人3 tri》深入接触

深入《3》的狩猎世界，全面了解新作魅力

《怪物猎人3 tri》制作内幕大揭秘

游戏制作内幕大公开，极尽资料让你大开眼界

“怪物猎人狩猎祭”交响音乐会

交响乐团精心演绎经典曲目，让你体验现场的恢弘气势

《MHP2G》怪物十大神技

猎人危机，《MHP2G》怪物十大神技完全解析

武器工房——弓的极意

体验百步穿杨的犀利，弓使用技巧完全解析

怪物实战讨伐

弓手讨伐G级古塔那鹿，达人演示高超技巧

9月13日 全国上市



精美赠品

《MH3》主题清凉扇



游戏·人 第34辑

大16开128页+音乐CD

文化大餐 金秋呈献

本辑精彩内容包括GAMEBOY二十周年纪念特辑、好评新栏目“游戏吉尼斯”第三弹、科幻与奇幻：游戏人物，讲述《东京海盗》板垣伴信的故事、太空惊魂，剖析游戏制作人的太空情结，枫叶之国，游戏之都，加拿大游戏产业面面观；破碎天空的传奇，《星球大战》系列回顾；跟

随正义的旗帜，《使命召唤》英雄们眼中的战争和历史，“不要迷恋哥，哥只是传说！”动漫爆笑角色有奖专题，后信息时代的战斗，漫谈《放浪冒险队》：家庭、事业、梦想，游戏中的父亲们……音乐CD合集近期游戏音乐精品，并有初音小特辑，游戏文化有爱好者切勿错过。

9月17日 全国上市



豪华版超值赠品
空之境界主题笔袋



最动漫 Tot.30

10月番先睹为快，主题笔袋迎开学

期待作抢先报道

黑之契约者 流星的双子/小鸠

剧场版 Fate/stay night

齐聚运气灵灵，再开圣杯战争！

卷首特辑

ANIME学院传说III 09开学篇

卷中特辑

伪初音黑岩射手动画化前瞻

最新收藏精彩收录

圣斗士星矢 冥王神话 3.4

Dogs Bullets & Carnage

田村由梨实 Love Live 2009

天才聚会 BEYOND

已上市 各地报刊亭销售中