

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特快专递

黑岩射手
COD 黑暗行动
最新DLC MOON
圣骑战史

研究中心

勇者30 II

特别奉献

新作七连发! PSV大幕拉开

寂静岭 记忆之书/灾厄
真恐怖惊魂夜 第11位访问者
魔界战记3 Return
极限脱出ADV 善人之死
抵抗 战火连天
Persona 4 黄金版

前线狙击

战争机器3 COD 现代战争3

生化危机 启示录
蝙蝠侠 阿克汉姆城
最终幻想 零式

攻略
透解

战国无双3 帝国

特别
企划

玩不过来! 下半年不可不玩的 50款游戏

- 强作袭来 -

杀出重围 人类革命

游戏剧情攻略+全潜行打法指南
- 游戏评介重磅特稿 -
异类经典 杀出重围
一场打破类型界限的
游戏革命

2011.9B 定价:RMB 12.00
ISSN 1008-0600
18>
9 771008 060006

Gamehalo 游戏试玩 COD 黑暗行动 我在月球打丧尸

特别收录 COD 黑暗行动 网战爆笑趣味视频集锦 | 刺客信条 启示录 深度演示
新作影像集锦 职业进化足球2012 | 异形 殖民战场 | 战争机器3 | FIFA 12 | 抵抗3

本期
赠品



Gamehalo DVD+
真·三国无双6 精美贴纸



高清 高速

原生铜系列线材



HDMI 高清线

产品型号: BTP-5256T
适用平台: XBOX360/PS3/PC/DV
/DC/高清播放机



P3 高清色差线

产品型号: BTP-5252
适用平台: PS3/PS2



Wii 高清色差线

产品型号: BTP-6458
适用平台: Wii



USB 高速数据线

产品型号: BTP-5312
适用平台: PSP/PS3/DV/DC
/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德天一NO.1

北通: 专业娱乐外设品牌
淘宝官方店: 北通品众专卖店

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

服务热线: 400 6754 300
免费防伪专线: 800 810 8315

拥有北通·娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

强作袭来
MASTERPIECE



杀出重围 人类革命

P4

杀出重围 人类革命

异类经典，杀出重围

《杀出重围 人类革命》攻略

4

8



焦点	3	@游戏@生活	30
游戏情报站	22	前线狙击	32
排行榜	26	新作短波	56
黄金眼	28	PS电玩大本营	60

游戏情报站要闻

PS Home 秋季大改版，化身为网游	22
3DS 新制品将公布？采用双摇杆？	23
《光环4》设定图及初步情报公开	24
如龙工作室成立，两款新作公开	25

前线狙击

极限脱出 ADV 善人之死	31	女神异闻录 Persona 4 黄金版	37
真恐怖惊魂夜 第11位访客	32	COD 现代战争 3	38
灾厄	33	蝙蝠侠 阿克汉姆城	42
抵抗 战火连天	34	最终幻想 零式	46
寂静岭 记忆之书	35	生化危机 启示录	50
魔界战记 3 Return	36	战争机器 3	53

P3 焦点

新闻资讯
NEWS & PREVIEW



《勇者斗恶龙X》网游化 2012年降临Wii/Wii U!

实用技术
GUIDE & FAQ



战国无双3 帝国

攻略透解 P61

攻略透解	61
特快专递	68
游戏进行时	78
软硬兼施SP	80
3DS应援团	84
研究中心	86

攻略透解

战国无双 3 帝国	61
-----------	----

特快专递

圣骑战史	68
黑岩射手	72
COD 黑暗行动 最新 DLC	75

研究中心

勇者 30 II	86
----------	----

P98 特别企划



玩不过来!

下半年不可不玩的50款游戏

P96 特别企划



黑岩射手的诞生

多边共享	88	特别企划	96
囧囧游神	91	邪魔院	105
金馆长道场	92	自由谈	106
玩运动	93	魅女秀	109
苍翼图书馆	94		

游戏文化
GAME & CULTURE



总第 282 期

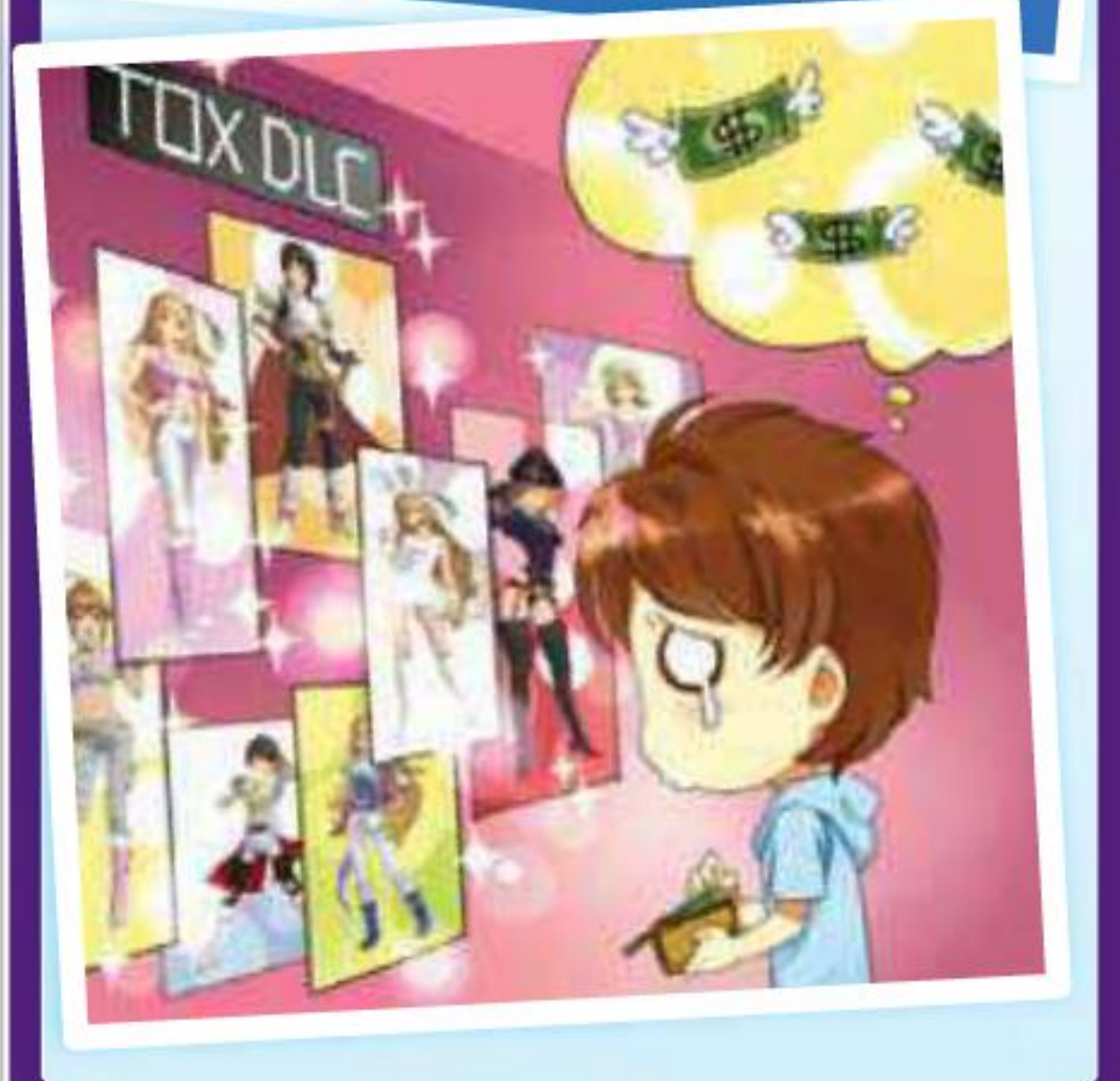
9B

COVER STAFF

封面用图:《真·三国无双 6 猛将传》
封面设计:一刀

© コーエーテックモゲームス All rights reserved.

读编交流
EDITOR & READER



读编往来	110
小编寄语	116
发售表	118
游风艺苑	120

健康游戏忠告

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

收藏者:

收藏日期:

郑重声明

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

投稿须知

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



游戏试玩

COD 黑暗行动 我在月球打丧尸

本期光盘精选内容



大家的节奏天国
欢乐演示

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

FIFA 12	光盘
吃豆人 & 小蜜蜂合集	光盘
节奏怪盗 R 皇帝拿破仑的遗产	光盘
生化危机 启示录	50

PS3

COD 黑暗行动	75
COD 现代战争 3	38
FIFA 12	光盘
UFC 无可争议 3	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	42
抵抗 3	光盘
机器人学笔记	57
骷髅少女	光盘
狂暴	光盘
量子难题	59
烈火战车	光盘
瑞奇与叮当 四位一体	光盘
丧尸围城 2 番外篇	光盘
杀出重围 人类革命	29
异形 殖民战场	光盘
战锤 40000 星际战士	光盘
战国无双 3 帝国	28 61
职业进化足球 2012	光盘
侏罗纪公园	59 光盘
最终幻想 X III -2	光盘

PSP

FIFA 12	光盘
黑岩射手	28 72
剑、魔法与学园 终极篇 新入生是公主殿下	58
魔法少女小圆 携带版	58
圣骑战史	28 68
勇者 30 II	86
战律之云	57
最终幻想 零式	46

PSV

抵抗 战火连天	34
极限脱出 ADV 善人之死	31
寂静岭 记忆之书	35
魔界战记 3 Return	36
女神异闻录 Persona 4 黄金版	37
灾厄	33
真恐怖惊魂夜 第 11 位访客	32

Wii

FIFA 12	光盘
The Kore Gang	光盘

X360

COD 黑暗行动	75 光盘
COD 现代战争 3	38 光盘
FIFA 12	光盘
Kinect 运动大会 第 2 赛季	光盘
UFC 无可争议 3	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	42 光盘
赤色联盟	光盘
机器人学笔记	57 光盘
骷髅少女	光盘
狂暴	光盘
量子难题	59
迷宫 X BLOOD 重装上阵	56
丧尸围城 2 番外篇	光盘
杀出重围 人类革命	29
异形 殖民战场	光盘
战锤 40000 星际战士	光盘
战争机器 3	53 光盘
侏罗纪公园	59 光盘
最终幻想 X III -2	光盘

特别收录



刺客信条 启示录 深度演示

游戏试玩

COD 黑暗行动
我在月球打丧尸
大家的节奏天国
欢乐演示

特别收录

COD 黑暗行动
欢乐行动
刺客信条 启示录
深度演示

新作影像集锦

职业进化足球2012
异形 殖民战场
赤色联盟
丧尸围城2 番外篇
FIFA 12

最终幻想 X III -2
战争机器3
侏罗纪公园
Kinect运动大会 第2赛季
吃豆人&小蜜蜂合集
狂暴
瑞奇与叮当 四位一体
抵抗3
节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产
骷髅少女
The Kore Gang
烈火战车
战锤40000 星际战士
UFC无可争议3

电影前线

灵魂战车2/黑夜传说4
高楼大劫/匿名者

ENDING-SONG
黑岩射手 开场曲

本期光盘特别附赠
UCG281游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
<http://www.tudou.com/programs/view/hHbdNKJqV2M/>
密码:KD803HLDSF

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16:9 宽屏
显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择全屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



ENDING SONG

黑岩射手 开场曲

电影前线



黑夜传说4

特别收录



COD 黑暗行动 欢乐行动

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1. 杀出重围 人类革命	Square Enix	2. 动作射击	3.
4. 多机种	Deus Ex: Human Revolution	5. 美版	6.
	2011年8月23日	7. 1人	8.
	对应机种为PS3、X360	9. 59.99美元	10.
		11. 对应玩家年龄：18岁以上	

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 售价 10. 多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11. 对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

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

总顾问：李子奇
总编：司马
编辑部主任：王义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王梓
责编助理：吕呈尧
市场部主任：勾佳祺

编委：冯健 颜君
王锐 愚 江 浩
龚诗 钊
组版：深圳市正方图文设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙腾广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/JN
订 阅：全国各地邮政局
邮 发 代 号：54-98
出 版 日 期：2011年9月16日
定 价：人民币12.00元

2008年12月10日 Square Enix 召开的《勇者斗恶龙 IX》发布会上，系列制作人堀井雄二以“脱口而出”的方式确认 Wii 版的《勇者斗恶龙 X》正在开发中。然而在之后将近 3 年的时间里，该作从未有任何消息公布。直到 2011 年 9 月 5 日，SE 召开《DQ》诞生 25 周年新闻发布会，正式宣布《DQX》定名为《勇者斗恶龙 X 觉醒的五种族 Online》。正如其名所示，本作将不再是传统的单机 RPG，而是一款网络游戏！



《勇者斗恶龙 X》网游化

2012年降临Wii/Wii U

文 星夜 美编 一刀

新闻资讯

焦点

新团队打造网游化新作

“诞生 25 周年 勇者斗恶龙新作发表会”于当地时间 9 月 5 日下午 2 点召开。“《DQ》系列”执行制作人三宅有首先对 25 周年纪念的关联作品与活动进行了介绍。接着系列生父堀井雄二上台，回顾了“《DQ》系列”25 年来的进化。他表示，对《DQ》的回忆就是与好友一起游玩的回忆，《DQ》向来注重人与人之间的交流。NDS 的《DQIX》利用无线通信功能，将玩家一起坐在电视机前玩游戏的情形搬到了网上，实现虚拟世界与现实世界的交融。这就是《DQX》化身为网络游戏的初衷。

■本作制作人斋藤阳介。



堀井雄二表示：“电脑的世界总给人冷冰冰的感觉，所以希望建立一个 DQ 的温暖世界。”与 PC 上的多数网络游戏不同，《DQX》的目标是让玩家在游戏时有种暖融融的感觉，保持系列的独特游戏氛围。而且对于不喜欢和别人一起玩的玩家，在本作也是完全可以一个人游玩的。

令人意外的是，本作并非 Level-5 开发，而是由 Square Enix 自己的团队制作，制作人是《尼尔》的制作人斋藤阳介。不过堀井雄二仍然担任总监制，人设仍然是鸟山明，作曲也依然是椋山浩一。斋藤表示，本作的理念是“新的感动”。堀井向那些担心变成网游后剧情变薄弱的玩家保证，本作将会有丰富的故事。游戏以五个大陆组成的“アソトルティア”世界为舞台，那里居住着兽人、精灵、矮人、鱼人和珍兽五个种族。玩家可以在系列熟悉的酒馆里寻找一起旅行的朋友，或者带上 AI 控制的朋友一起冒险。战斗为指令选择式，与其他网游一样，可以在野外看到其他玩家在战斗的情形。不喜欢战斗的玩家可以选择生产系职业，可以建造

■由五个大陆组成的“アソトルティア”世界。



■游戏中的五大种族。



自己的房子，房子内外的装修都由自己设计。

SE 很快将展开本作的 beta 测试募集活动，详情将在《DQ》官方网站公布。

对应平台为Wii/Wii U

虽然目前 Wii 人气不足，《DQX》仍然是一款 Wii 游戏，不过也将推出 Wii U 版。Wii 版完全支持双截棍手柄与遥控器手柄，Wii U 版将采用高清画面，至于是否对应平板电脑式手柄目前并未确定。此外本作还支持与 3DS 的联动，比如将自己的游戏角色资料传输到 3DS 上，然后利用“擦肩而过通信”与路上的陌生人交换角色。其他功能正在研究中。

任天堂社长岩田聪也出席发布会，他对于《DQX》为 RPG 扩大在线游戏人口，提高 Wii/Wii U 在线游戏人气表示期待，他相信 Wii/Wii U/3DS 这三大平台的联动将会形成新的社会现象，对此任天堂将全力支持。

最后堀井雄二宣布本作将于 2012 年发售，Wii 和 Wii U 版是否同时发售未确定。其实《DQ》玩家们应该都知道，对于这个暂定发售时间不能报太大的希望，延期是《DQ》的老传统。

■今后 SE 将不断为游戏追加新任务、新职业以及举办官方活动。



《DQ》相关两款新作发售日

除了《DQX》之外，这次发布会还公布两款《DQ》相关新作的发售日。首先是 3DS 的《元气史莱姆 3》将于 11 月 2 日发售，定价为 6090 日元。玩法

类似于《大富翁》的“《富豪街》系列”最新作《富豪街 Wii》，由堀井雄二亲自开发，将收录来自《DQ》和《马里奥》这两大系列的角色，将于 12 月 1 日发售，定价 6090 日元。



■堀井雄二

异类经典，杀出重围

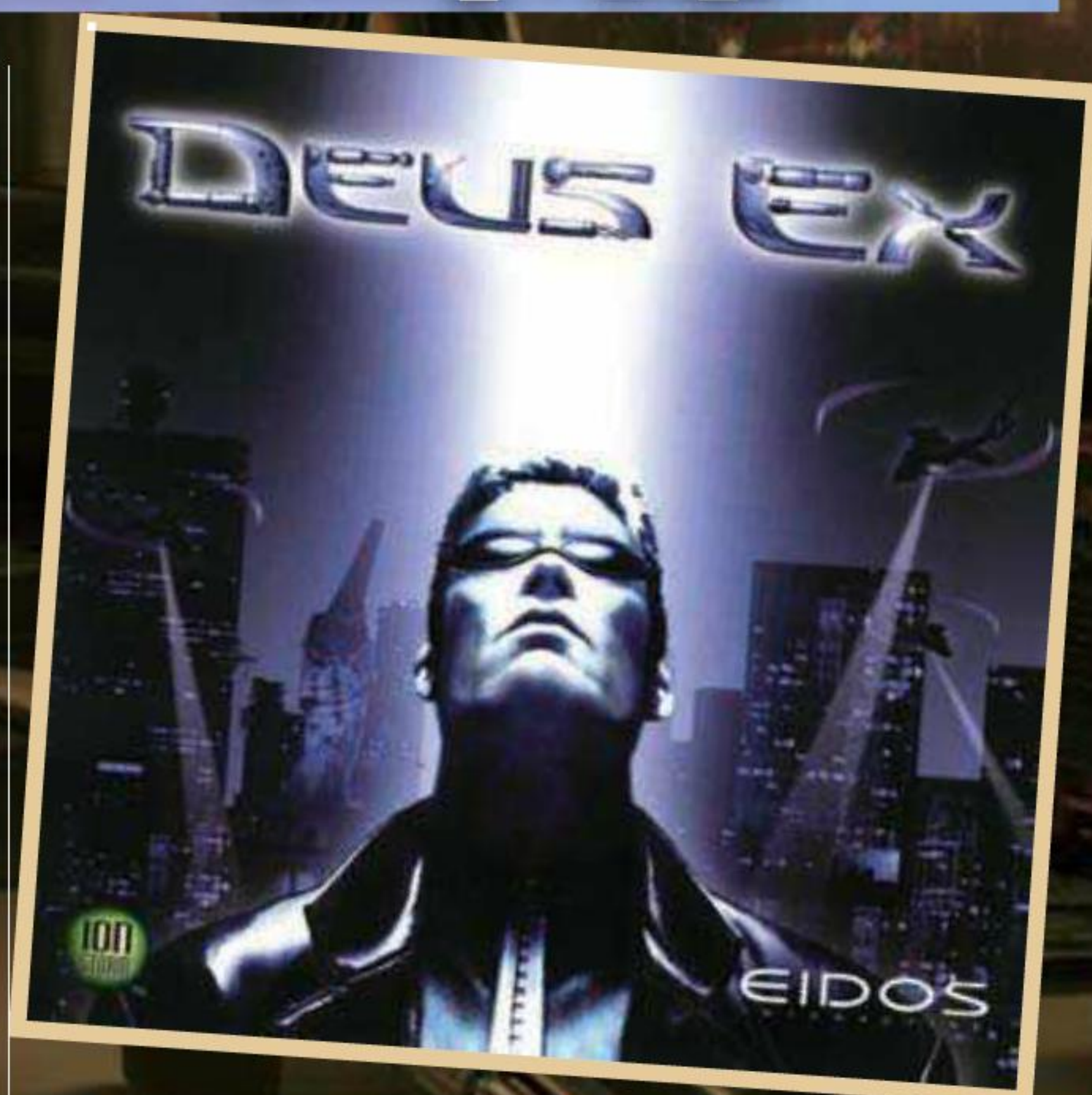
2000年《杀出重围》发售时，本以为它只是个普通FPS游戏的人们吃了一惊——这绝对不是一个能用普通游戏分类来定义的游戏，它成功融合了FPS、沙箱式游戏与RPG，并拥有当时美式游戏中罕见的剧情深度，故事的走向又完全取决于玩家。虽然它披着FPS的外衣，玩家即使不开一枪，照样能把游戏进行下去。即使按照今天的标准，《杀出重围》仍是一个无法名状的异类之作。虽然如今FPS与RPG结合已不算新鲜，但十余年来从未有其他游戏能做出《杀出重围》那种独特的味道。《质量效应》、《辐射3》等新一代大作的商业成就超越了《杀出重围》，却从未像它那样在FPS和RPG之间实现如此优雅的平衡……

文 藤曦 美编 NINA

新千年的RPG革命

当瓦伦·斯派特（Warren Spector）还是Origin的员工时，1994年，大约在《创世纪 地下世界2》发售之后，他产生了《杀出重围》的设计概念。斯派特说：“我厌倦了幻想与普通的科幻题材，想做一些更现实点的东西。”当时的游戏代号是“Troubleshooter”（调停者），但是因为找不到投资者，以及技术尚未成熟等原因，该项目多次启动，又多次中途放弃。随着时间的流逝，《杀出重围》的概念在斯派特的脑中逐渐滋生、成长，当业界的技术成熟时，《杀出重围》的设计概念也已枝繁叶茂。

在最初的计划中，《杀出重围》的开发预算只有50万美元，预计于1995年3月发售，但是并未获得Origin的批准。不久斯派特离开了Origin，加入了Looking Glass。1997年秋季，斯派特起草了一份关于新千年RPG的声明，这份声明后来在《游戏开发者》杂志发表，题为《为新千年重塑RPG》。文中，斯派特提出了新时代RPG的革命，以及未来RPG的几点规则。根据此规则，《杀出重围》开始从概念阶段进入到细节设定阶段。首席设计师Harvey Smith为游



戏建立了大致框架。

瓦伦·斯派特建立了一个6人团队，用了6个月的时间进行初期准备。游戏的代号名改为“Shooter”，计划上市时间为1998年圣诞。开发团队对现实世界中的各种阴谋论进行了深入研究，比如肯尼迪刺杀事件、51区、UFO报告等。

为了获得更接近现实的阴谋论依据，斯派特甚至铤而走险，委托他的一名律师搞到了一份总统密令的副本，其中有关于“影子政府”的证据。斯派特原本打算在游戏中加入白宫作为玩家可探索的关卡，但是该关卡在制作中途被删除。当时网上盛传瓦伦·斯派特的团队因为获取了一些政府阴谋内幕而遭到调查，不得不将关卡取消。对此，斯派特说：“我们确实发现了白宫很多有趣的事，我们将不同渠道搞来的建筑蓝图和公开照片整理后发现某处有个用处不明的神秘洞口。还有一个地方装满了某些奇怪的东西……不过我们将该任务取消的原因是几千个方形小房间真是太枯燥了——并不是因为政府的要求。”斯派特说确实有特工人员联络了 Ion Storm，不过他并不清楚双方谈了些什么。Ion Storm 曾按照游戏的主题开放了一个 unatco.com 网站，模仿政府网站的设计。该站点上线后也很快招惹了某个政府部门，因为网站中有多个链接直接连到对应政府部门的官方网站，结果其中一个网站因为有太多玩家点击而导致服务器故障，Ion Storm 因此收到了该部门的律师信……

《杀出重围》规划的任务有 25 个，规模比起后来的成品要大得多，舞台涵盖纽约、伦敦、巴黎、奥斯汀、西伯利亚、华盛顿、沉没的洛杉矶乃至月球。1998 年 3 月，游戏的企划书总共达到了 300 页。在之后的一年时间里，企划书变成了 500 页，开发人员也从 6 个增加到 20 个，

奥斯汀的 Ion Storm 成为游戏的开发主力。整个开发团队的构成是：瓦伦·斯派特、3 名程序员、6 名设计师、7 名美工、1 名剧作家、1 名联合制作人、1 名技术人员。另外还有 2 名外聘剧作家和 4 名测试员。

《杀出重围》能顺利投入制作，也要感谢《毁灭战士》制作人 John Romero 的帮助。作为 Ion Storm 的创始人，他盛情邀请斯派特加盟，并且让他自由开发“任何自己想做的游戏”。当时斯派特所在的 Looking Glass 虽然开发了《神偷》、《网络奇兵》等名作，但由于经营不善，正陷入破产危机，斯派特只能另觅去处，于是在 1997 年 9 月，他带着 6 名同事以及《杀出重围》的企划书投奔 John Romero。另一方面，Eidos 对该作的企划很感兴趣，决定签下发行权，为该作提供开发资金。

加入 Ion Storm 后，由于团队规模的扩大，《杀出重围》进展顺利，到 1998 年 5 月，《杀出重围》的主要游戏系统基本确定，有了两个较为完整的测试用地图，分别是白宫和香港。之后一年，开发团队以此为标准开始进入全面开发阶段。1999 年 5 月，Valve 创始人 Gabe Newell 短暂拜访了 Ion Storm，试玩了《杀出重围》的任务 DEMO，他提出的意见是游戏缺乏紧张感。之后 Ion Storm 邀请 Looking Glass 和 Irrational Games 的好友们试玩，也得出了相同的结论。据此，Harvey Smith 对技能系统进行改造，加



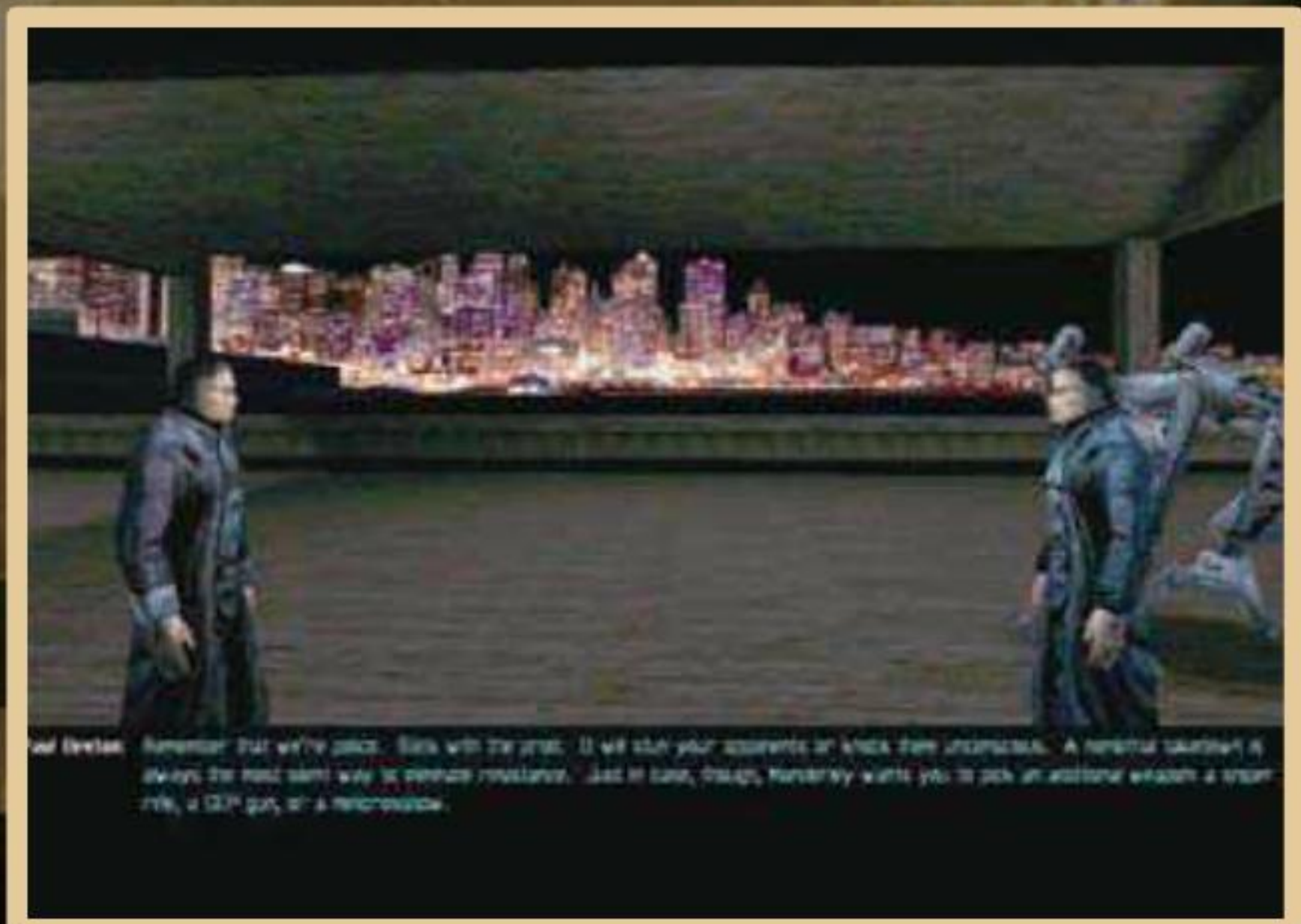
▲瓦伦·斯派特是业界最受尊敬的制作人之一。

入资源消耗、时间等概念。

《杀出重围》使用的是《虚幻竞技场》的引擎，这让 Ion Storm 可以不用为技术而烦恼，专注于游戏内容的制作。不过技术人员对于使用外部引擎并不熟悉，而且因为无法了解其中的核心技术，因而无法将引擎效率发挥到最高。《杀出重围》的画面与同时期的大作相比缺乏优势，就是因为无法透彻发挥引擎效能。

在 6 个月的筹备时间和 28 个月的开发时间之后，《杀出重围》终于制作完成，于 2000 年 6 月 23 日发售。

沉浸式模拟游戏



▲《杀出重围》一代场景中的纽约没有世贸大厦。

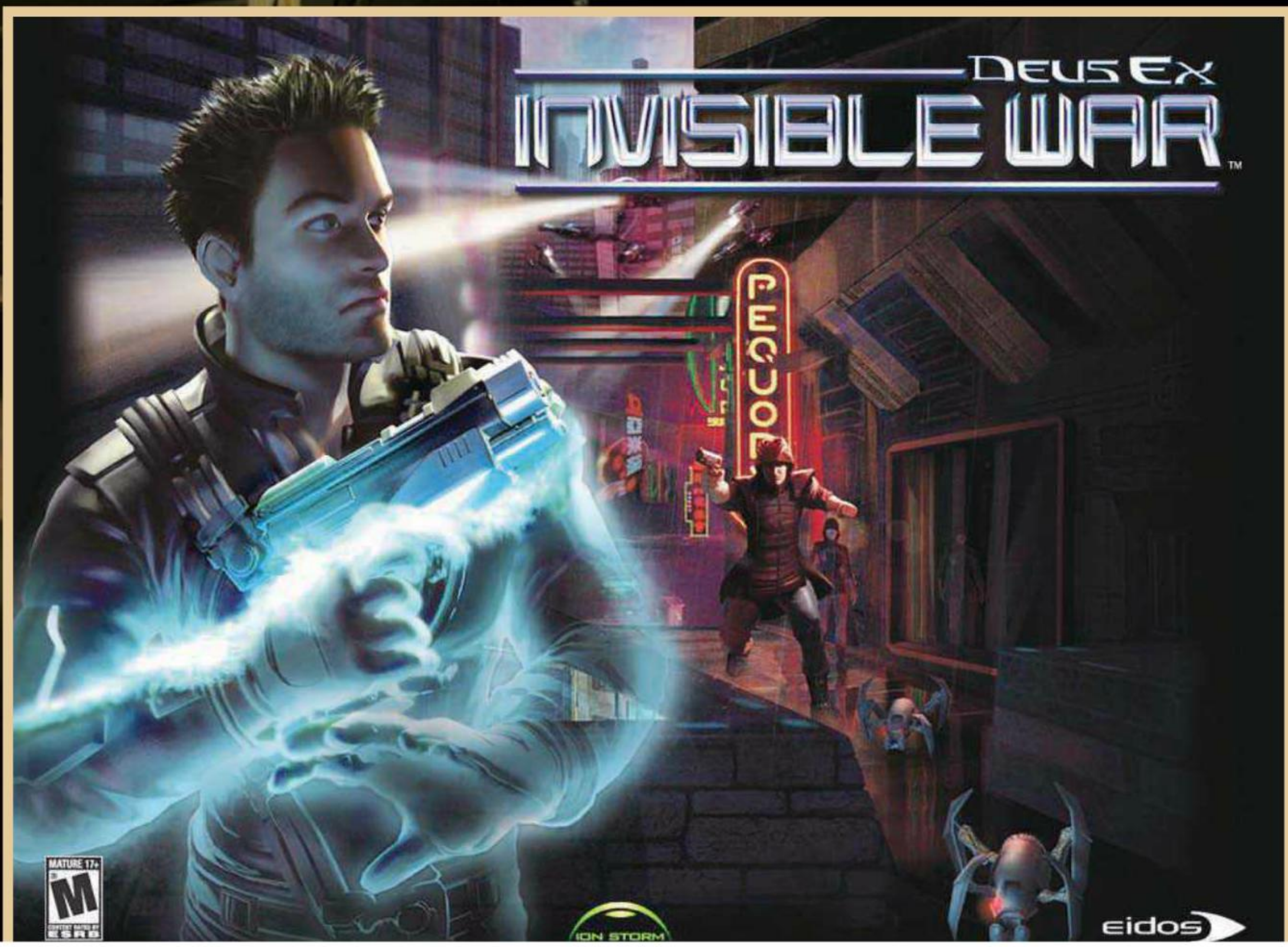
很难用一个概括性的缩写为《杀出重围》分类，准确一点说，它应该是一款“FPS-RPG”，而瓦伦·斯派特则是骄傲地称之为“沉浸式模拟游戏”（immersive simulation game），他在之前开发的《创世纪 地下世界》和《网络奇兵》都可以归于此类。《杀出重围》是这两款经典之作的经验总结。游戏中的每一个任务几乎都有不同的解决方式，玩家在游戏过程中会始终沉浸于瓦伦·斯派特所建造的世界之中。《杀出重围》是一个能把你“重重围住”的世界，一个能玩三四遍，每一遍都有不同体验的游戏。游戏中随着主角 Denton 在开锁、武器和黑客能力上的提高，可以通过开锁完全避开敌人，可以在通风管道里匍匐前进，躲在暗影中，完全避免与敌人的正面冲突。黑客可以打开所有电子锁，通过电子邮件

获取密码，或者从 ATM 里取钱，甚至改写自动炮台的程序为其所用。喜欢战斗的玩家可以将 Denton 变成一个超级战士，装备重型武器，用火箭筒直接轰开被锁住的门。或者你在无聊中掌握了游泳技能，通过水路或下水道直接绕过整个关卡。《杀出重围》的每个关卡都是由无数种可能性组成。

《杀出重围》的背景故事也是多种经典题材

的融合，从中能看到《007》、《银翼杀手》、《X 档案》等作品的影子。整个游戏完全发生在夜晚，给人以挥之不去的压抑感。这个充满近未来颓废色彩的游戏对现实也有一些警醒意义，一些莫名的巧合——虽然它是在 911 事件的一年前发售，游戏中的纽约却没有世贸双塔。游戏初期发生在自由岛上，自由女神像已经被毁，远处纽约的摩天楼群天际线清晰可见，最具标志性的世贸双塔却不在其中。当时开发商的官方解释是“受到内存限制”，但是人们怎么也不相信在远景中增加两个立方体能增加多少内存。后来官方又解释说，

▼《杀出重围 隐形战争》令人失望。



在他们构想的未来，世贸双塔早已被恐怖分子摧毁……

在当时，《杀出重围》的画面不算出众，人物的表情与动作都显得僵硬而生涩，配音水平也不算高，感觉有点糟蹋它的高水准剧本。但是它却神奇地让人产生强烈的存在感，让人仿佛置身于其中，而不是对着一个电脑程序进行操作。《人类革命》首席剧作家 Mary DeMarle 还记得她在《杀出重围》的第一个任务，她要从某个 NPC 那里获取情报，但对方要她保证目标人物毫发无损才肯透露，Mary 不假思索地回答：“我无法保证。”结果对方再也不愿透露半句，无论她如何解释——一句简单的回答关闭了一条剧情分支。Mary 说：“这很让我震惊，我开始意识到在游戏中所做的每一件事都要谨慎思考。”

《杀出重围》发售后在游戏开发行业里引起强烈反响，被认为是一款对游戏类型具有颠覆意义的作品，是一款销量不算太高的教科书级经典之作。据统计，它总共获得 40 多个网站和杂志评选的“年度游戏大奖”，其中不乏 IGN、GameSpy、《PC Gamer》等著名媒体，还有英国电影与电视艺术学院这样的权威机构。2000 年的游戏开发者选择奖也为其颁发了“杰出游戏

设计奖”和“游戏创新焦点奖”，同年美国互动成就奖为其颁发了“电脑游戏创新奖”和“电脑动作冒险游戏奖”。《杀出重围》至今仍被认为是史上最具里程碑式意义的经典之一，多次入选 IGN 的“史上 100 款最佳游戏”名单，《PC Gamer》杂志甚至曾将其评为“史上 100 款最佳 PC 游戏”第一名，2007 年《PC Zone》杂志也将其评为“史上 101 款最佳 PC 游戏”第一名！

《杀出重围》成为一代经典之后，狂热追随者们对续作望穿秋水。当时随着 Xbox 的出现，专注于开发 PC 游戏的欧美实力派游戏开发商们都开始寻求在家用机上的发展，Ion Storm 也不例外。Eidos 相信以《杀出重围》的名声，如果推出家用机版，销量潜力必定惊人。于是在《杀出重围 隐形战争》(Deus Ex: Invisible War) 开发初期就有“Xbox 版将率先发售”的传闻。

不幸的是，在《隐形战争》开发中途，Ion Storm 突遭变故，因为其他几款游戏的惨败，该工作室严重亏损，John Romero 于 2001 年 7 月宣布辞职，数日后 Eidos 宣布关闭 Ion Storm 的达拉斯开发部，而奥斯汀开发部因为要开发《隐形战争》和《神偷 致命阴影》而得以保留。但

是瓦伦·斯派特去意已决，根据合同，他在完成两款游戏后就会去追求自己的新事业，届时奥斯汀开发部也会解散。《隐形战争》就在工作室将要关闭的阴影中惨淡开发，从斯派特到普通开发者都心不在焉，大家都一边工作的同时为自己寻找后路。

在开发商遭逢巨变的同时，“以 Xbox 版为主力”的决定也导致游戏处境恶化。游戏使用了“虚幻引擎 2”，同时采用 Havok 物理引擎，按理来说技术应该不弱。但是 Ion Storm 对家用机的开发环境不熟，无法发挥主机潜力，游戏的关卡规模比前作小得多，画面也明显退化，人物建模的多边形数和贴图精细度都远不如使用“虚幻引擎 2”开发的其他 AAA 大作。而 PC 版因为优化没做好，对显卡的要求极高，很多 PC 玩家因此被拒之门外。玩家抱怨最多的还是游戏长度比前作大大缩短，而且 RPG 元素被弱化，被批判为“变成一款毫无特色的二流 FPS 游戏”。前作的技能系统也被一种简单的升级系统所取代，令核心玩家大为不满。此外本作还存在读盘时间太长、战斗系统较为笨拙、剧情虎头蛇尾、敌人 AI 太低等诸多问题，因此被不少媒体评为“史上最令人失望的续作”之一。

转战蒙特利尔

由于瓦伦·斯派特的离去和《隐形战争》的失败，很多铁杆死忠们都以为“《杀出重围》系列”已就此终结。直到 2007 年 5 月，Eidos 法国分公司主管 Patrick Melchior 在当地一档电视节目中为玩家带来了一个天大的好消息——“杀出重围 3”确定开发中！

新作确定的同时，Eidos 在蒙特利尔成立了工作室，开始在当地大量招兵买马，而在蒙特利尔最大的游戏工作室当属育碧蒙特利尔。Eidos 开出的优厚待遇让想要换个工作环境的一些育碧蒙特利尔员工产生了兴趣，不过要加入 Eidos，首先还要看能参与怎样的游戏项目。对游戏开发者来说，一个顶尖的游戏项目不仅是磨练自身能力的好机会，也是为自己的职业生涯增添光彩的良机。《杀出重围》就是一个能让游戏开发者们肃然起敬的名字。

到 2007 年秋季，Eidos 蒙特利尔的员工数量已经达到 150 人，不过 Eidos 显然有更高的目标。蒙特利尔被 Eidos 视为今后的主要开发基地，因此一开始就租用了面积巨大的写字楼，150 人仅占用了其中 60% 的面积。一年后员工数量就达到

▶ Eidos 蒙特利尔宽敞明亮的接待大堂。



了 250 人，到 2009 年底增加到 350 人。

Eidos 蒙特利尔总是在为未来的发展而准备，工作室总经理 Stephane D'Astous 将《杀出重围 人类革命》视为第一阶段的重中之重，关系着整个工作室未来的命运。办公楼里的每一寸地方都要合理利用，服务器室仅占用一个很小的房间，大量服务器开足马力运作时的轰鸣声可与飞机媲美。其他区域都尽可能地搞成开放式格局，独立办公室很少，D'Astous 说：“就算是蒙特利尔，写字楼毕竟也不是免费提供的。”D'Astous 希望尽可能减少行政人员的数量，控制在总员工数量的 10% 以内，钱尽量花在游戏制作与测试上。

《人类革命》的团队占据了游戏制作区的大部分面积，一面大墙壁上贴满写上各种设计想法的纸条，还有另一面墙壁上贴满各种风格的游戏设定原画。最醒目的是一张将柱子包住一圈的《杀出重围》一代大海报，它时刻提醒着开发者们要保持原作的精髓。Eidos 蒙特利尔的成立与《杀出重围 人类革命》的开发几乎是同时开始的，头 4 个月都是在制作概念性样本，用于提交给高层审核。D'Astous 说：“整个团队都工作地非常努力，我们对该系列非常认真，我们知道它对于粉丝有多重要。大家都很有想法，都愿意把自己的想法说出来。我们知道接手这样一个项目就意味着会被人骂，但是我们希望大家知道我们已经做足了功课，我们把原作摸得很透，并以此为种子，如今它开始成长为树木，我们希望能成为参天大树。”

当时《杀出重围 人类革命》的团队数量为

38 人，准备最终增加到 80 人，计划在 24 个月内制作完成。D'Astous 说：“我来自育碧，我知道保持这样的规模很重要。在育碧很多项目经常都会增加到 200 人以上的规模，为什么？因为周期被压缩或者变化。而在这里，我们要避免这种问题。我们要保持 80 人的团队规模。”在 D'Astous 看来，并不是开发人员越多就能在更短的时间内将游戏做好，就像生小孩就一定要有 10 个月的时间，不是说分成 10 个孕妇怀孕就能在一个月内生下来。

D'Astous 相信保持轻松愉快的工作环境才能发挥出员工的创造力。Eidos 蒙特利尔的办公区虽然谈不上华丽，但是宽敞明亮，阳光从玻璃穹顶直透进办公区，从充满现代风格的多功能办公桌椅，到公共区里的懒人椅，都给人以放松的感觉。每个星期二他们就会集体到附近的电影院看电影，每星期四就可以一边吃饭一边用会议室里的大屏幕和 7.1 声道音响看电影（或者用来玩游戏）。工作室里甚至为员工准备了一个淋浴房，那些骑车来上班或者深夜加班的员工可以使用。

Eidos 将蒙特利尔作为游戏开发中心是出于多个方面的原因，首先是当地为游戏产业提供了相当优惠的税收政策，其次是当地正在形成一个成熟的游戏开发产业链，各方面配套产业都比较完善。还有就是蒙特利尔的写字楼租金比伦敦便宜太多（大约为五分之一），人工成本也比较低，而且当地的游戏业人才也很充裕，Eidos 蒙特利尔的员工中有 80% 来自当地。

▼ 这个设备先进的会议室经常被员工当做小影院。



▲ Eidos 蒙特利尔所在的办公楼。

新时代的经典

《人类革命》制作人 David Anfossi 说，在游戏开发过程中，每个规划阶段都谨慎安排，希望在避免加班的情况下让游戏按期完成。所以初期概念规划阶段非常重要，错误的方向会浪费所有人的时间，或者最终导致失败。Eidos 蒙特利尔不想重蹈《隐形战争》的覆辙，所以游戏的概念设计就花了 4 个多月，之后的“预开发阶段”又花了 8 个月。用这一年的时间将各方面细节都定下来之后，才开始投入全面制作。可惜这些努力普通玩家们是看不到的。在游戏开发初期，Eidos 就开设了“杀出重围 3”的官方论坛，用于收集玩家的意见反馈，而玩家最强烈的呼声是让瓦伦·斯派特当制作人。《杀出重围》的铁杆死忠们几乎都是斯派特的粉丝，在他们看来，只有由斯派特担任制作人才能保证续作的质量。然而斯派特正在追求自己的新事业（与迪士尼合作开发《经典米奇》），Eidos 蒙特利尔只有自食其力。

不幸的是，虽然 Eidos 蒙特利尔在《杀出重围》的身上做了大量的功课，进行了漫长的初期准备。到 2008 年秋季游戏投入全面制作后，还是出现了无数想不到的问题。游戏制作过程并未像原先预想的那样顺利进行下去，Eidos 极力避免可能导致延期的大幅改动，最后却不得不改。所幸的是，Eidos 蒙特利尔不会为了赶时间而推出一款充满瑕疵的游戏，头炮一定要打响——即使这意味着漫长的延期。

2008 年末，《PC Zone》杂志对“杀出重围 3”进行了全球独家报道，详细介绍了游戏系统与背景设定，刊载了本作的设定图与截图。与一代相比的多项系统变更在玩家中引起强烈抗议，尤其是 HP 自动恢复系统被认为“将毁了整个游戏”。虽然 Eidos 最后坚持保留了该系统，但是也不得不对多项设定进行修改，这是造成后来大幅延期的重要原因之一。

另外一个原因是游戏制作过程中 Square Enix 宣布收购 Eidos。2009 年 11 月，Square Enix 强力介入游戏开发过程，由其下属的日本 Visual Works 工作室为本作制作高质量 CG 过

场动画，并由加拿大的 Goldtooth Creative 公司进行监督。和田洋一对本作非常重视，日本开发团队仅参与辅助性工作，不对核心内容进行干预。同时游戏也被给予了更高的预算和更长的制作期限。在 2010 年的游戏开发者大会期间，Visual Works 制作的 CG 过场动画首次亮相，同时游戏名正式变更为《杀出重围 人类革命》，预定发售时间为 2011 年初。几个月后的 E3 展上，Eidos 公布了游戏变更之后的新形

态，通过《PC Gamer》杂志进行了第二轮的前瞻报道。2010 年 12 月 16 日，SE 宣布《杀出重围 人类革命》延期到下个财年发售，次年 3 月的 PAX 展会上确定发售日为 2011 年 8 月 23 日。

《杀出重围 人类革命》导演 Jean-Francois Dugas 说：“《杀出重围》的开放度比《质量效应》高，又很明智地比《辐射》低。同时我们的角色与故事比《辐射》丰满，又不像《质量效应》挖得那么深。《人类革命》介于二者之间。”

在很多方面，本代主机上最接近于《杀出重围》的游戏可能是《生化奇兵》。毕竟二者都是衍生自 Looking Glass 工作室的“《网络奇兵》系列”。在《人类革命》中，Eidos 蒙特利尔努力将玩家的选择更自然地交织于故事之中，这又跟预定明年发售的《生化奇兵 无限》相似。用 Dugas 的话说：“在游戏过程中给玩家选择权对我们而言是极其重要的，同时又要让他们感觉不到还有其他选择。”《杀出重围》原作的基础设计就是要带给玩家多种选择的自由，潜入、黑客与战斗都可以成为过关的手段。《人类革命》是在



强作袭来

杀出重围 人类革命

原作的基础上进行拓展，本作的不少开发人员来自育碧的《分裂细胞 断罪》开发团队。关卡设计师 Patrick Carron 说：“《分裂细胞》是《杀出重围》的追随者，玩家都要躲进影子里。我本人是个狂热 RPG 迷，也是《创世纪 地下世界》和《网络奇兵》的忠实粉丝。加入《杀出重围》团队后，终于可以将堆积已久的想法付诸实践。”

没有瓦伦·斯派特参与的《杀出重围 人类革命》发售后大获好评，Metacritic 统计的媒体平均分高达 89 分，是 SE 集团旗下作品近年来难得一见的高分。保留原作精髓的开放式游戏体验获得盛赞，剧情的深度、对话对任务的深刻影响……原作的魅力毫无保留地向玩家呈现。由于画面的进化，那种网络朋克风格的场景感觉让玩家更沉浸其中。正如英国 CVG 网站预测的一样，《人类革命》正在成为新一代的经典。Eidos 蒙特利尔的这场革命虽然比预期晚了两年，但是最终不负所托地完成了任务。我们不禁对其下一个经典复出之作更为期待——呼之欲出的《神偷 4》也许将成为 Eidos 乃至 Square Enix 复兴的希望。

《杀出重围 人类革命》 全球媒体点评

《人类革命》骄傲地屹立于网络朋克幻想作品的顶峰，不止是游戏，而是所有的媒体类型……没有几个游戏能让你的一举一动都能产生不同结果，同时又保持重要的剧情走向，你会觉得这是你自己的冒险之旅。

——Xbox 官方杂志，100 分

《人类革命》在所有方面都超越了原作，为新一代玩家和游戏设计师们重新定义了何为动作 RPG。

——Game Chronicles，98 分

从美术风格到融合多种类型的游戏系统，《杀出重围 人类革命》是游戏设计领域的里程碑式作品，必将在未来几年成为人们的参考对象。

——WorthPlaying，97 分

它的流程、开放式的任务结构、彻底引人入胜的故事以及华丽的画面，这些都应该是其他游戏努力实现的目标。《人类革命》的质量之高是不容置疑的，只有最无聊的愤青才会数落它的不是。

——Destructoid，95 分

这是一个伟大的射击游戏，一个伟大的潜入游戏，各个部分加起来就是一个伟大的 RPG。这是一个时代只有一个的伟大作品，它不仅实现

了原作所有的成就，而且几乎在每个方面都青出于蓝。

——Games Master UK，94 分

每个关卡都有不同的路线，每个路线都有不同的玩法。战斗有点难，每一场战斗不是靠反应速度取胜，而是靠精明的战术。

——PlayStation LifeStyle，90 分

问题多多的枪战与恼人的偷袭系统使本作无法跻身伟大的行列，不过它毕竟抓住了原作的精髓，虽然不能算杰作，但它为该系列的未来打下了坚实的基础。

——GameInformer，85 分

阴谋重重的复仇之路

强作袭来

杀出重围 人类革命

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

杀出重围 人类革命	Square Enix/Eidos	动作射击
多机种	Deus Ex: Human Revolution 2011年8月23日 对应机种为PS3、X360	美版 59.99美元 对应玩家年龄：18岁以上

在偏向日系的国内游戏圈,“《杀出重围》系列”知名度非常有限,但在欧美,这一系列有着数量不少的忠实玩家。自2000年第一作诞生以来,《杀出重围》确立了许多在如今已经变得非常流行的游戏要素,例如在主视点射击游戏当中加入浓重的角色扮演要素(《边境之地》《质

量效应》),能够在潜入或者直接与敌人交锋之间作出选择(《孤岛危机2》《未知海域》)等。作为系列正统的第三作,《杀出重围 人类革命》将这一基础系统完整地保留下来,还作出了优异的进化,加上有趣的关卡设计和丰富的角色扮演探索要素,游戏的品质非同凡响。

赛博特工战术指南

操作

本作的基本形式是第一人称射击游戏,但在贴近掩体时会自动转换为第三人称,头一次接触的玩家可能会有点不太习惯,但只要顺利通过了游戏初期的关卡后,相信大家都会接受这种奇特的视角设计并发现其魅力。



按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
按下左摇杆	蹲下
按下右摇杆	瞄准
十字键	使用特殊能力
X键/□键	调查/搬动物体/上弹
Y键/△键	拿出武器/收起武器/入侵电脑
长按Y键/△键	快捷道具界面
A键/×键	跳跃/掩体之间翻滚
长按A键/×键	掩体边缘转移/高跳(需人体改良)
B键/○键	非致命攻击
长按B键/○键	致命攻击
LB键/L1键	冲刺
长按LT键/L2键	背靠掩体
RB键/R1键	投掷手雷
RT键/R2键	射击
BACK键/选择键	功能菜单
START键	主菜单

游戏系统

“《杀出重围》系列”以其融合了多种游戏类型的特点而闻名,本作中在这一基础上融合许多近年流行的游戏要素,将游戏方式进化到了一个新的地步。在掌握其系统之前玩家需要了解的是,

《杀出重围 人类革命》为我们提供了数种方式来进行游戏,而且这些风格也是可以中途按照玩家的想法而切换的,不必拘泥于某一种打法,放开思路就会发现这款游戏设计的独到之处。

潜行

如果玩家并不追求全成就/奖杯,潜行在本作中不是必须的,玩家大可以全副武装地和敌人杀个痛快,不过潜行玩法会提供和冲锋流打法完全不一样的体验。潜行的主要途径就是依靠掩体躲避敌人的视

线,不费一枪一弹地到达目的地,不过需要注意的是在掩体之间翻滚时,如果敌人的视线正好处于掩体与掩体之间,仍然会引起他们的警戒。完全不引起任何敌人警戒地完成一次任务目标便可以得到名为“Ghost”的经验值奖励。

敌人的状态类型

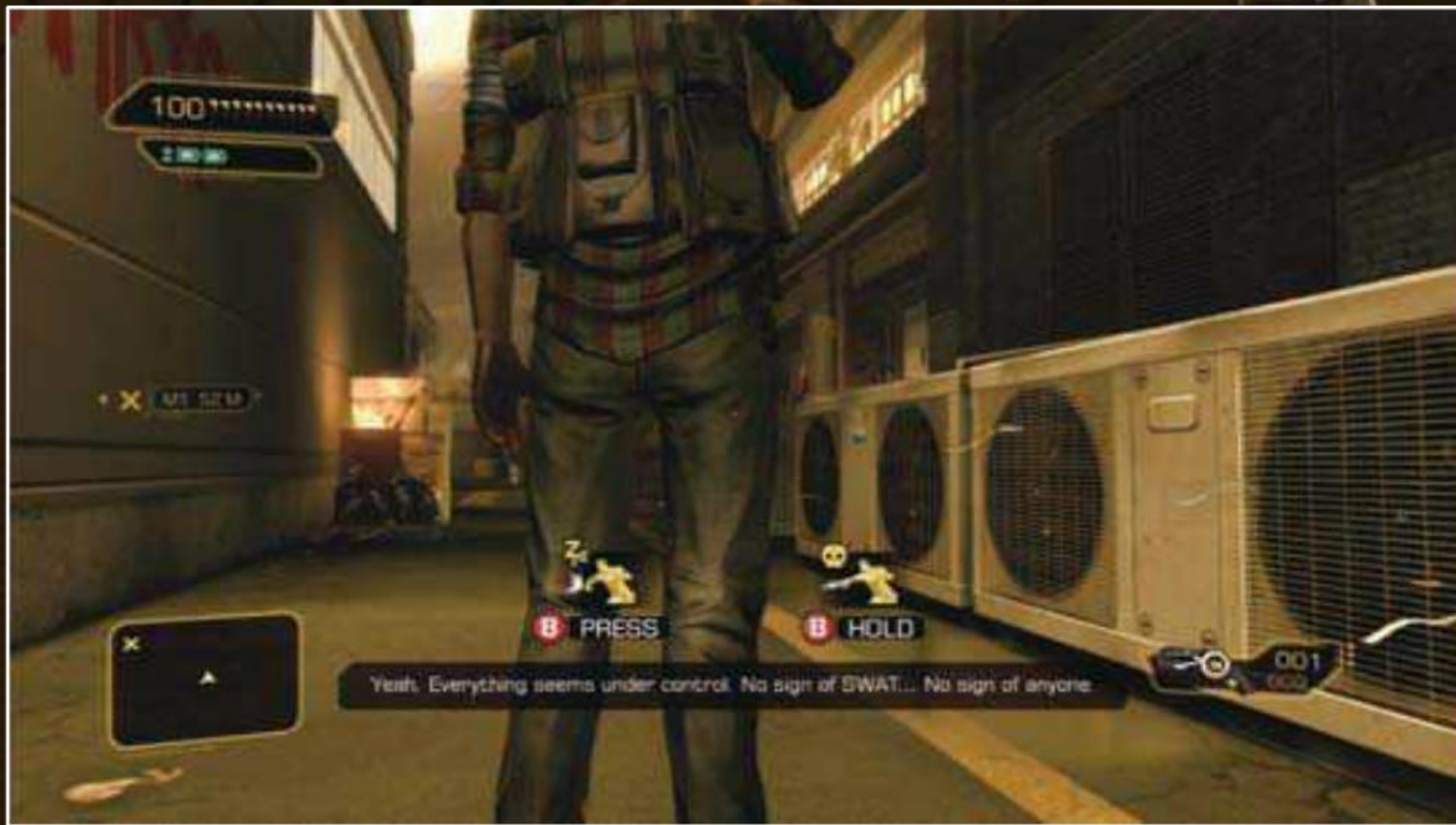
状态类型	描述
Normal	敌人没有察觉到任何情况
Alarmed	敌人处于警戒状态,行动方式会改变。
Suspicious	敌人察觉到了主角的存在,会向可疑地点行动。
Hostile	敌人锁定了主角的位置,会向主角发起进攻。



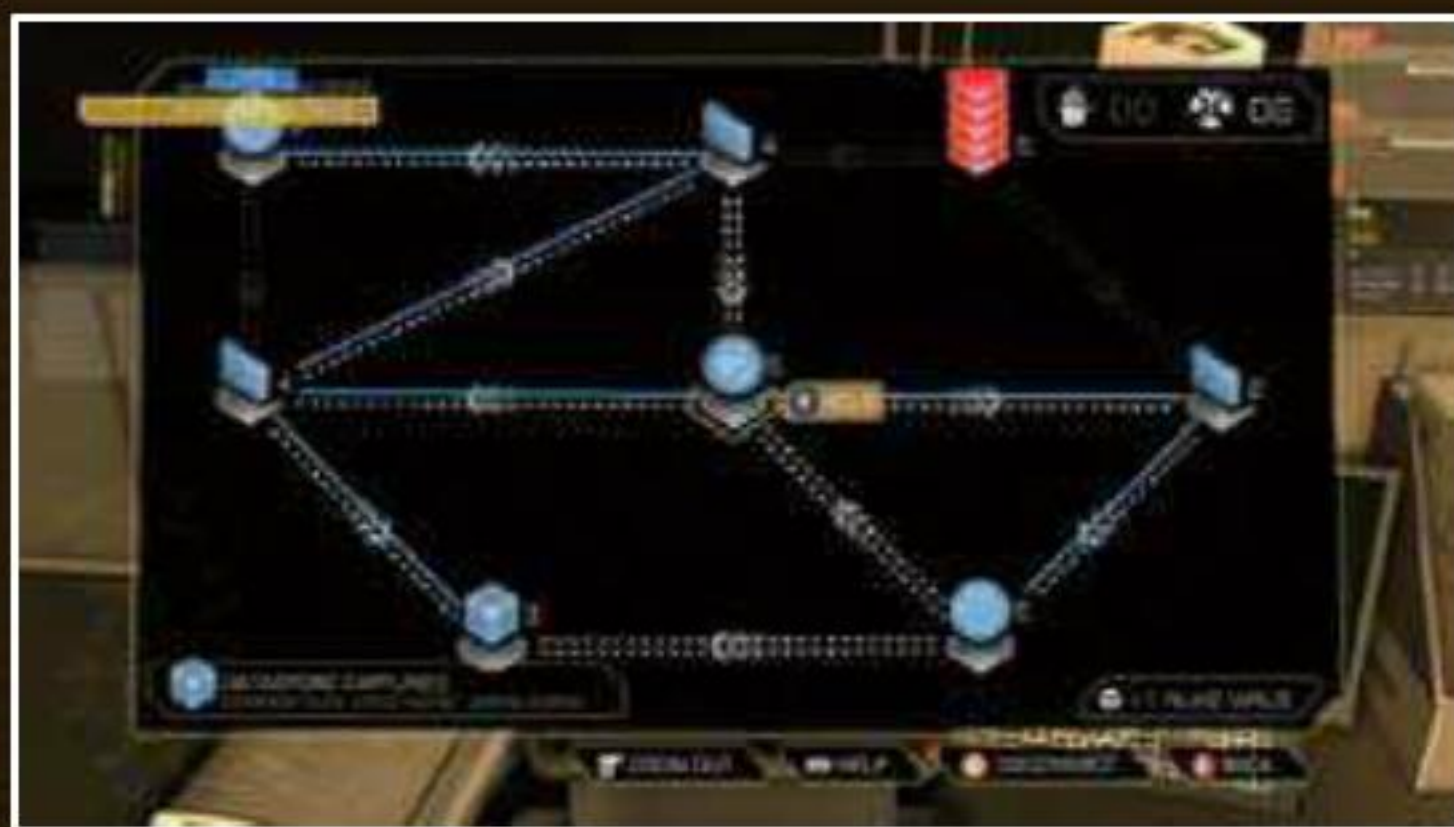
近身攻击

近身攻击分为两类：非致命攻击和致命攻击。前者会将敌人打晕，后者则会把敌人杀死。非致命攻击一般不会发出声音引来敌人的注意，除非敌人目击了攻击的过程，而致命攻击则会引起其他敌人的注意。但是非致命攻击打倒的敌人在被其他敌人看到后会被唤醒。想要安静地杀死敌人又不被察觉，可用非致命

攻击打倒敌人后用消音的武器对其脑袋来上一枪。主角在靠近有敌意的NPC时会出现发动近身攻击的提示，但实际上对于友好状态的NPC也可以发动近身攻击，不过如果此时四周有其他NPC目击攻击过程会陷入惊慌，而如果是警察还会对主角进行追捕。



黑客系统



游戏中会存在许多个人电脑，电子门锁和激光感应器开关等加密的可互动物品，想要正常使用它们，除了在敌人身上或其他地方获取相应的密码外，采取黑客手段也是可行的。在这些物品的输入密码界面按下Y键便可以进入到黑客模式，首先会显示出的是该物品系统的加密等级，级别越高其察觉入侵

的可能性越高，需要的黑客技能等级也越高，最低为1级，最高为5级。黑客模式本质上就是一个解谜小游戏，在游戏开始时，玩家会有一个蓝色的接入端（IO Port），通过不断地入侵周边其他的节点（Node），最后到达绿色的注册终端（Registry）便可成功黑掉系统。

黑客系统中的元素

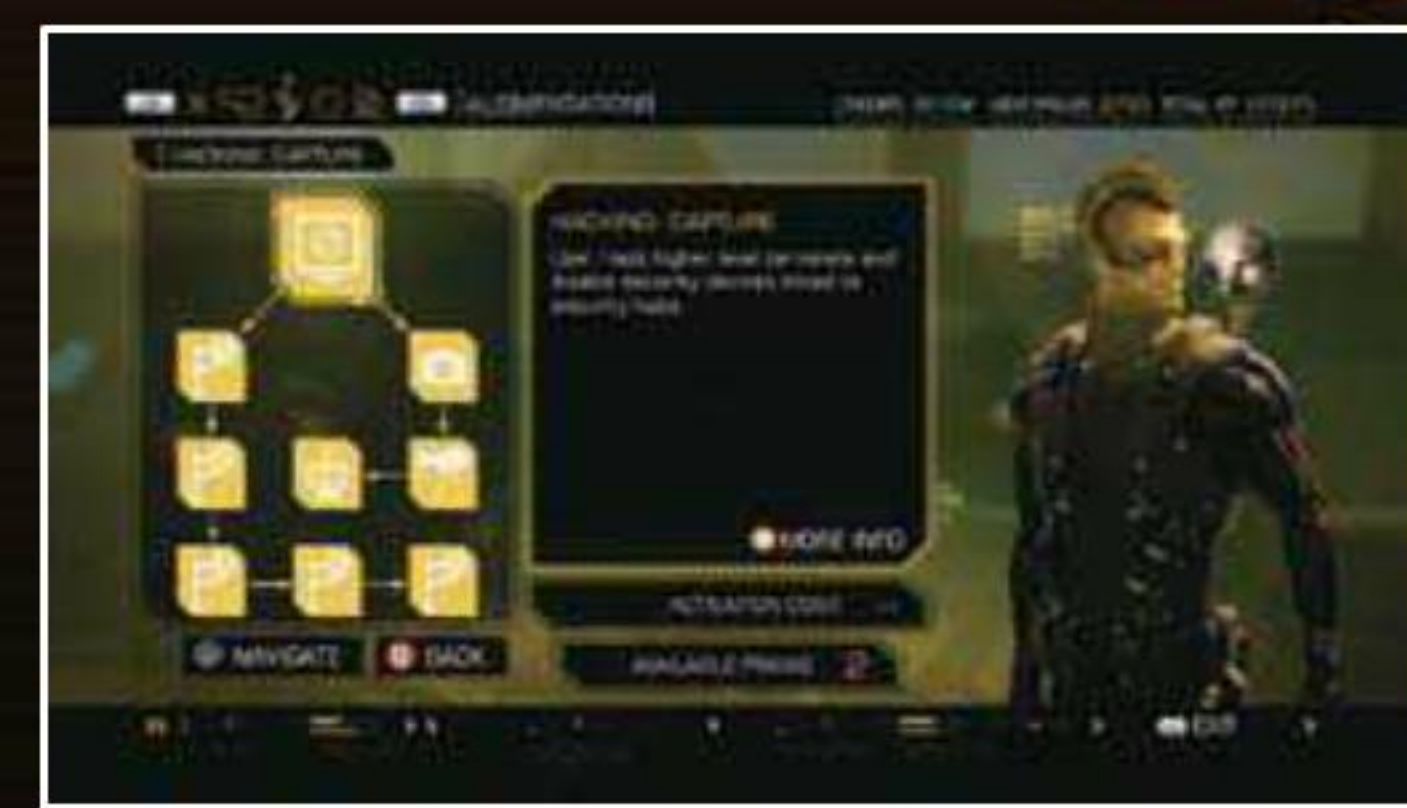
IO Port	玩家的接入端，所有入侵的起点，如果被攻陷黑客连接会立刻断开。
Registry	注册终端，玩家的入侵目标，将其占据后便可以黑掉系统。
Node	白色文件夹状的节点，用于连接到其他节点，本身无特殊作用。被玩家入侵的节点都会变为蓝色，而被防火墙封堵的节点则会变为红色。
Diagnostic Subroutine	系统诊断程序，外表为红色的柱状图案。玩家每次入侵节点都有一定几率触发其系统检测功能，并发动防火墙封堵节点，如果玩家的接入端被封堵黑客游戏就会结束。相应地，如果黑掉了系统诊断程序，玩家同样会获得胜利。
Datastore	数据储存点，外表为白色的立方体，入侵后如果黑客游戏成功便可获得其容纳的经验值、信用值或病毒软件作为奖励。
API	程序软件，分为四个类型：垃圾邮件（Spam）被玩家入侵后可以降低系统诊断程序的封堵速度；转换程序（Transfer）会随机让一个节点的入侵下降，但也会随机让一个节点的入侵难度上升；权限文件（Privilege）会降低注册终端的入侵难度；授权文件（Authorization）则会降低数据储存点的入侵难度。在入侵之前程序软件的类型是不可见的，所以入侵这种节点会为黑客游戏带来偶然性因素。
Bridge	传输通道，链接节点与节点之间的线路，分为实线与虚线两种，前者可以让信息在两个链接的节点之间互通，而后者是单向的，线上会有箭头指明传输的方向。
Capture	入侵，在玩家用左摇杆将光标移至尚未入侵的节点上并按下X键时会亮起的旗子图案，摇杆上推后松开X键便会开始入侵。入侵从数据经过传输通道到完全占据节点需要一定的时间。
Fortify	防护，在玩家用左摇杆将光标移至已入侵的节点上并按下X键时会亮起的盾牌图案，摇杆下推后松开X键便会开始防护。和入侵一样，防护一个节点需要时间去达成，完全防护后的节点入侵难度提高，可以减缓封堵的速度。
Nuke	病毒入侵，持有核子病毒（Nuke Virus）时才能够使用，在玩家用左摇杆将光标移至某个未入侵节点并按下X键时会亮起的核能图案，摇杆左推后松开X键便会开始病毒入侵，比起正常入侵，病毒入侵可以在数据触及到节点的瞬间便占据整个节点，而且绝对不会触发系统诊断程序。
Stop	蠕虫阻挡，持有蠕虫病毒（Stop Worm）时才能够使用，在玩家用左摇杆将光标移至某个能够触及的节点（未入侵或已入侵皆可）并按下X键时会亮起的手掌图案，摇杆右推后松开X键便会开始蠕虫阻挡，只有在触发了系统诊断程序时才有效，可以暂时停止封堵进程。

人体改良

全称是‘human augmentations’，游戏的剧情当中被简称为增强（augmented），泛指在身体上移植生化义肢的行为。在序章后主角的身体也经过了增强，获得了强大的超人力量。在初期，主角的身体能力还没有被完全地开启，通过各种行动和完成任务后获得足够的经验值（XP），主角

便能够获得用于提升身体能力的扩展点数（Praxis），在义体医院（LIMB clinic）中购买的扩展软件（Praxis Software）也可以为玩家提供扩展点数。

游戏中共有64项人体改良项目，其中开发一个完全没有扩展过的项目需要2点扩展点数，之后改良项目则只需要1点扩展点数。在正常游戏过程当中，想要把每一项



改良都点出来是比较困难，玩家需要按照自己的攻关风格来安排获取改良项目的顺序。

人体改良项目一览

项目名称	功能
Social Enhancer	社交增强系统包括了一系列对谈话目标的感情分析、说服建议与一套在关键时刻对谈话目标施放荷尔蒙来影响其精神状态的装置。该功能使用机会不多，但在关键剧情对话中可以让主角轻易地说服自己的谈话对象，达到更好的目的，建议在剧情初期便获得这一能力。
Wayfinder Radar System	雷达系统在关卡中会显示在界面的左下方，里头标示出了主角周身25米内敌人的数量和行动轨迹，还有面朝的方向，第二级改良可以将范围扩展到50米，但因为范围扩大的同时敌人图标的体积会缩小，影响观察，玩家可以按照自己的需要来选择是否改良。
Infolink	让主角可以获得远程对话与所在区域地图的功能，在一开始便已经被完全扩展，无需升级。
Stealth Enhancer	潜行增强，提供了一系列让玩家在潜行中获得更多便利的功能，包括在小地图上显示主角的步行音量，敌人的视线范围，被敌人察觉到身影时敌人锁定主角的位置所在，还有总共三级的标记与追踪功能。这一项目中的敌人视线范围侦测对潜行流玩家非常有用。
Hacking: Capture	黑客入侵级别，里头包括了提高主角的黑客等级和增加能够操纵的设备类型两种改良路线，前者最高可达等级5，同时会降低玩家在黑客游戏中触发系统诊断程序的几率，后者则让玩家可以在电脑上操纵摄像头（一级），炮台（二级）和机器人（三级）。这一项目对于潜行流玩家来说非常有用，其中黑客等级建议尽快提升到5级。
Hacking Analyze Add-on	数据分析功能，第一级可以让玩家看到每个节点的触发系统诊断程序的几率，第二级则可以让玩家看到数据储存节点当中的内容，算是一个辅助功能，并不一定要点出。
Hacking: Fortify	节点防护功能，第一级原本就已经获得，让玩家可以提高节点的入侵难度，第二级和第三级会让防护后的入侵难度再度提高。对于黑客过程有帮助，但因为属于防守性措施，可以在中后期对付需要高等级黑客能力的电子物品时才点出。

TIPS

消音武器对BOSS同样有效，走潜行流的玩家可以用消音武器加上快速在掩体中转移位置来磨死第一个BOSS。

项目名称	功能
Hacking Stealth Add-on	隐蔽入侵功能，三级改良一共可以降低45%的触发系统诊断程序几率，配合上高黑客能力，能够让黑客游戏过程变得更为顺利。
Sentinel RX Health System	身体修复功能，初期已有，用以解释为什么主角在受到伤害后会拥有生命值恢复能力。
Sarif Series 8 Energy Converter	能量系统，两个分支分别可以提高主角的身体电池容量和电池的恢复速度，鉴于本作当中的能量恢复机制比较特殊，就算把这一改良项目点满也无法让主角大量而频繁地使用特殊能力，所以不建议投入大量的点数。
Implanted Rebreather	植入式循环呼吸系统，三个等级当中头一个等级最为实用，可以让主角免疫各种毒气，并且能够在充满这种气体的空间当中自如活动。后两级会提高冲刺状态的持续时间，其用途并不大。
Typhoon Explosive System	故事中萨里夫企业根据国防合约制造出来的微型便携大范围杀伤武器，第一级会开启这一能力，消耗一格电能和一盒台风系统弹药便可以发动，第二级则会提高其杀伤威力，虽然威力强大，但因为范围的限制，一般情况下很少会用到。
Cybernetic Arm Prosthesis	赛博手臂强化，里头包括了最基本的致命与非致命攻击能力，搬动重物，击穿脆弱墙壁，降低武器后坐力和提高携带物品空间容量等功能。其中搬动重物功能对潜行流玩家来说非常有用，而击穿墙壁则可以为近距离冲锋流的玩家节省不少时间，之后的两级后坐力降低点满后可以让主角无视任何武器的后座力，适合重武器冲锋流玩家。
Aim Stabilizer	稳定瞄准，两级改良可以大幅度提高玩家在移动时的射击精准度，但因为游戏中一般都是依靠掩体来展开枪战，所以没有太大用处。
Smart Vision	智能视界，允许玩家用缓慢消耗电能为代价，获得穿墙的视线，能够看到在建筑物内部的敌人与可互动物件所在的位置。
Eye-Know Retinal Prosthesis	全知人视网膜，基本功能便是玩家们在游戏中看到的HUD界面，包含了地图，生命值，武器弹药等讯息。改良功能包括了能够知道敌人进入警戒状态后会何时恢复正常的计时器和防护闪光弹的墨镜功能。前者对潜行流玩家有一定帮助，后者对于冲锋流的玩家来说帮助更大。
Quicksilver Reflex Booster	水银反射助推器，惟一的改良效果就是让玩家可以同时用致命或非致命攻击打倒两个临近的敌人，对于潜行流玩家在某些场合会有帮助，后期关卡当中推荐点出。
Icarus Landing System	伊卡洛斯着陆系统，非常符合游戏主题的一个改良项目，其功能是让原本从二楼高度摔下就会受伤的主角得到在任何高度落下都能安全着地的功能，如果玩家在落地途中按下RT，还会发动一次能够震晕落地处附近敌人的冲击。这一功能适合使用的地方并不多，而且震晕敌人后的动静颇大，并不推荐点出。
Rhino Dermal Armour	犀牛皮肤护甲，基本上是用来增强玩家抵抗伤害能力的改良项目，对不和敌人发生正面冲突的潜行流看似没有多大用处，但其第二项改良的分支会让玩家获得免疫高压电和EMP冲击的效果，在某些BOSS战和后期的关卡当中有着非常好的效果，建议想要轻松潜入的玩家在中期点出。
Glass-Shield Cloaking System	玻璃护盾伪装系统，也就是一般被称为光学迷彩和隐形的功能，开启后会让主角变得透明，无法被敌人察觉存在，但因为其消耗的电量非常高，而且持续时间很短，潜行流玩家需要仔细考虑是否点出这一功能。个人建议是在前期潜行难度较小的关卡放弃这一功能，到后期关卡难度直线上升时再点出。三级改良能够让隐形消耗的电量降低60%，一格电池能够让主角隐形7秒。
Cybernetic Leg Prosthesis	赛博脚部强化，提供了高跳，快速冲刺和无声步三种改良方向。高跳能够让玩家的跳跃高度提高到3米，对于下蹲时的跳跃高度也有提升，是潜行流玩家飞檐走壁时的最好帮手。快速冲刺可以配合植入式循环呼吸系统来达到高速冲刺的最佳效果，但使用场合有限。无声步看似非常适合潜行玩家，但因为需要主动开启，而且消耗电能的速度也不慢，所以并不建议玩家点出。

全程潜行打法剧情攻略

本攻略为主线剧情攻略，因为不引发警报不杀人是获得100点成就/奖杯的条件，所以本次攻略的要点一概以潜行打法为前提，这也是游戏当中最为复杂的打法之一，需要更多地观察环境。

Welcome to the Revolution

欢迎来到2027年，对某些人来说，这将是重要的一年，人类社会无论是科技还是经济都在高速地发展，而说起这个时代最伟大的发明，那肯定会是基于生物力学发明的赛博人体改良技术。在纳米技术还远没有达到能成熟应用前，这是先进最为尖端的人类改良方式，

肉体与机械结合，被称为增强者(Augs)的社会成员正在不断地增加，他们当中有的人是因为意外而失去了肢体，不得不用尖端技术制作出的机械肢体替代，而另一些，却是因为感到天生的肉体已经无法满足他们对自身能力的要求，而自愿地将身体替换成了冷冰冰的金属

部件。我们的世界正在高速发展的技术当中变成超越现代化的高科技堡垒，但两极分化的贫富悬殊却预示着我们正在离梦想中人人幸福的乌托邦越来越远。这是最好的时代，这是最坏的时代。欢迎来到人类革命的时代。

剧情

边看着手中的新闻，边打着电话，我还是能感受到从梅根身上散发出的焦虑气息。就算是在我们两人难得的独处时光中，她似乎也无法让自己放松下来。我想要抱抱她，亲吻那张令我流连忘返的嘴唇，但在此之前，我还必须把老板和梅根领导的整个研究组去华盛顿时需要的安保措施给处理好。

她忧心忡忡，是因为首都的审查组想要知道，目前她正在进行的人体改良技术研究，其发现的源头是在哪里。

这是个我也想要知道答案的问题，但在我来得及说出口之前，房间的大屏幕上出现了一个身影。

我的雇主，同时也是“人类可控进化”这一技术理念的推广者，萨里夫工业(Sarif Industries)的CEO，大卫·萨里

夫(David Sarif)，建议我和梅根都赶快去准备手头上的工作。那对我们来说就是命令，梅根和我不得不开她的办公室，草草结束掉我们的独处时光。

我在去电梯路上试着要问出梅根她是如何发现那项研究成果的，但她似乎铁了心不再提这事情，加上一路上还有她的组员跑来问东问西，直到走进电梯之前，我们几乎没有像样地谈过几句话。但我这一路上看到的光景可不怎么令人振奋，作为这家企业的保安主管，我的工作范围并不在这研究部门内，现在我才突然发现，萨里夫工业已经不再是一个纯粹的人体改良技术专营的企业了。是的，这间巨大的研究所仍然在制造着各种最新最好最强大的人体义肢，将大卫在从一个生物力学专家变成一个企业经营者前所开创的事业发展到了一个新的高

度，但是，更多的国防合约进入了这家公司，大卫·萨里夫已经不再满足于当一个贩卖假肢的商人了，他有着更大的企图。

对梅根来说，那或许就是大卫说个不停的人类革命，一种用高科技肢体来完全替代肉身的进化方式。可是我看到的，是这家企业开始兼营军火业务，看看让我们路上碰到的奥尼尔将军大为赞赏的台风个人

防卫系统(Typhoon)，只要一个按钮，高速旋转中放出的钢铁弹丸可以让你身边360度内的每一个敌人都被打得血肉模糊。从前我们是在帮助那些失去了肢体的人，现在，似乎我们连夺去别人肢体的那些业务也给一并接下来了。

梅根，这真的如你所说的，只是为了继续人体改良研究所需



TIPS

游戏中只能带一把同种枪械在身上，有枪的情况下再捡同种枪械只会获得少量子弹，想要卖枪赚钱，请多跑几趟一把把卖。

的资金而不得不作出的妥协吗？

这个问题，我说不出口。

她在搭乘电梯时，似乎想要跟我吐露某些事情，但老同事法兰西斯·普里查德 (Francis Pritchard) 正好走进了电梯，打断了对话，梅根不满地叉着腰，最后只是丢下一句“回头见”就在中途离开了电梯。

我跟普里查德讨论了一下防火墙上的漏洞问题，顺便和这个为人有点尖酸刻薄的网络安全部门主管唇枪舌剑了一番。最后，当我走进大卫·萨里夫办公室时，他似乎正在对着别人发号施令，言语中似乎还提到了某个我熟悉的名字。

“明天对我们来说是个大日子，一切都安排好了吗？”萨里夫转过

头来向我问道。

“是的，老板，首都警察会为我们护航到白宫，之后由联邦的保卫人员接手。”

“很好很好，我们的女主角状态怎么样？”

“她很紧张。”我尽量不带感情地答道。

“梅根惟一需要做的就是向所有

人展示她的研究成果，她向你解释过吗？”

“没说得很详细，老板。”

萨里夫立刻摆出了一副演讲的姿态，想要跟我说清楚这次华盛顿之行的目的，但还没等他说完，身后的大屏幕就传来了警报，出现问题的地方就是梅根所在的研究室！

关卡难点提示

本关如果用正常打法基本上不存在难度，而且一路上会有教学提示。但如果想要完成游戏的不引发警报不杀人成就/奖杯，三场战斗都必须要靠掩体潜行过去，玩家请多多尝试。

剧情

我救不了梅根，袭击试验室的增强者，那机械肢体所拥有的力量远远不是我的肉体能够对抗的，直到她在我面前倒下，直到那黑洞洞的枪口对准了我的脑袋，我才意识到自己有多悔恨没有在电梯里和她说上一句“我爱你”。

下一秒，枪声响起，我的世界陷入了黑暗。



强作袭来

杀出重围 人类革命

Back in the Saddle

剧情

它们也在每时每刻地提醒着我，自己已经不再是原本的那个亚当·詹森了。

萨里夫让我立刻到他办公室一趟，说来讽刺，半年前一场袭击让我不得不离开自己的职位，半年后，另一场袭击让我又重新回到了自己岗位上。我边回应着自己的雇主，边向二楼的技术实验室走去。覆盖在我眼睛前的那副墨镜同时还兼具战术界面的显示器，而今天它似乎出了点问题，所有的内容都在不停的闪动，我得找“老朋友”法兰西斯·普里查德修一修。他对半年不见的我惟一的热情欢迎就是一番讽刺，但我的反唇相讥却得到了一点



意外的消息：当初普里查德并不赞成让我这个前特警队指挥官担当保安主管，而想要请一些有名的保安公司，例如钟楼 (Belltower) 来担任萨里夫工业的保卫者，但大卫似乎更想要一个能够被自己掌握的内部人员，和他一向走得很近的梅根自然推荐了我。

这很好地解释了为什么自从我到萨里夫工业就职以来，普里查德

总是跟我对不上眼。

事情解决后，我来到了直升机停机坪，一架直升飞机已经在待命了，驾驶者是公司的专职飞行员玛丽珂 (Malik)。一番寒暄后，她打开了乘客舱的大门，我又看到了大卫·萨里夫，这位 CEO 正翘着脚，不耐烦地等待着，但在看到我后又摆出了一副正襟危坐的样子。

有些人，似乎经过再大的风浪，也不会有任何改变。

一群暴徒袭击了萨里夫工业的制造工厂，他们自称是“纯人类先锋” (Purity First)，也就是那些在全国各地乱炸义体医院 (LIMB clinic) 的纯人类主义者 (Pro-human Purists)，他们的首领名叫札泽克·桑德斯 (Zeke Sanders)。奇怪的是，他们当中明明没有任何增强者，却仍然绕过了安保措施，在台风系统刚刚进入生产线不到一个小时就占据了工厂。

我的任务很简单，首先当然是设法夺回台风系统的数据，之后，我最好还能够在不伤人命的情况下独自解决这次人质挟持事件。凭着这幅新身躯，那应该不成问题。



半年后——

整整六个月，一百八十多天，我又重新站在了萨里夫工业的大楼里。这里似乎在我离开后什么都没有变，当时袭击实验室的增强者们似乎并没有兴趣把所有地方毁于一旦，这熟悉的大堂和我离开时几乎一模一样，就连我那能够俯览这片地方的办公室也没有易主。我禁不住想要冲下实验室，看看梅根是否还在继续她的工作，所有我曾经历过的，都不过是一场噩梦。

但我的身体在移动时传来的独特感觉足以打消所有的幻想。这就是在一家人体改良技术公司上班所特有的“福利”，当我在死亡线上挣扎的时候，大卫让我接受了治疗和改造。我的大部分身体都被公司里头最尖端的生化肢体产品所替代，就像梅根所说的，它们让我思维敏捷，行动迅速，甚至是力大无穷，无影无踪。但



TIPS

打晕街上巡警后可以拾取他们的枪支去卖，只要附近没有其他警察，主角并不会被通缉。

强作袭来

11

Sarif under Siege

关卡难点提示

从这一关开始玩家可以体验到游戏的关卡设计精妙之处，有多种攻关路线可以供玩家选择。

通过第一区域推荐的方法是打晕首个敌人后，从一堆通往天台的集装箱往上走，在带电的通道处搬开被箱子堵住的暗道，到达开关处关掉电源，从通风口入内。

第二个区域只要躲开敌人，无论是从左边还是从右边的掩体通过都可以，左边在一楼有通道，右边则要上二楼的通风口。

本关的第一个难点是会在走廊上巡逻的敌人，如果走通风口可以轻松绕过，而如果是从通道

进入就要耐心等待敌人对话完毕后，再伺机打晕。

之后的两个区域皆存在通风口，善加利用。第二个难点会出现在拆掉炸弹并离开办公室后，进入办公室下方的大门，会遇到一个被摄像头来回扫射的走廊，还会有一个敌人在走廊上巡逻。处理方法是在敌人回过身并且经过摄像头下方的死角时尾随过去将其打晕，并及时拖到摄像头下方死角处，如果觉得不保险，也可以往回拉到走廊的转角处，期间记得不要被摄像头捕捉到身影。

之后只要进入存有台风系统资料的电脑室就可以触发剧情。

剧情

事情没有我想象中简单，在破解台风系统的家伙脑门上明显地插着两根数据导管，显然是个增强者，这跟萨里夫所说的情报可不太一致。我想要让他停下手来，但那家伙拿起了枪……然后顶在了自己脑门上！在我来得及阻止之前，他就扣下扳机，把脑袋给打穿了。惟一让我感到奇怪的是，这个家伙在死之前竟然还



对着我说了一句‘救救我’。

不管如何，我保住了台风系统的资料。现在，是时候去找桑德斯解决问题了。

BOSS战

通往工厂办公室的路上敌人都不密集，小心躲开便可到达工厂办公室门前，在此之前特警队就展开了营救人质的工作，这一来算是给主角惹了麻烦。

一开门便能看到桑德斯挟持了工厂的管理者乔茜 (Josie)，打算要靠她当人质脱离特警队的

包围。此时游戏会进入到第一次说服对话剧情，玩家可以在游戏提供的对话中选择自己认为最适合的语言来尝试说服谈话对象，达成自己的目的。在此处，玩家需要选择不让桑德斯把乔茜带走 (You know I can't let you go with her.)，之后再选择赞扬他 (Empathize)，



在获得桑德斯的一定程度信任后，后两次对话都选择晓之以理 (Reason)，便可以让桑德斯认清他被利用的事实，从而在不伤人命的情况下完美解决这次人质挟持事件。



桑德斯带着一肚子的怒火逃脱了特警队的追捕。我知道很多人会对这个结果感到不满意，但比起令人质的生命受到威胁，我相信萨里夫更愿意选择让一个只是受到利用的暴徒暂时躲过法律的制裁。

但当我走进大卫的办公室时，却发现正在和他的对话的，是休·达罗，对，就是那个发明了人体改良技术，获得了诺贝尔奖，并且创立了达罗工业的休·达罗，不用说，他也是大卫和梅根这种人体改良技术研发者眼中的偶像。他们的对话在我出现后中止了，

果然，尽管颇有微词，大卫并没有追究我在处理这次人质挟

持事件时的方法有多么不合常规，而是迅速地将焦点重新放在了那个可疑的黑客身上。为什么一个增强者会出现在一群纯人类主义者当中？他到底对台风系统有着什么样的企图？又是受到了谁的指使？

警方在这方面帮不上忙，我简直无法相信自己曾经在里头供职过的底特律执法部门，在足足半年后

A Wolf Among Sheep

剧情

仍然没有对那场杀死了梅根和萨里夫工业几位最顶尖科学家的袭击给出一个令人满意的调查结果。而现在，他们甚至声称那个在我面前打爆了自己脑袋的家伙并不是一个增强者。我还真遗憾自己那用高科技制成的视网膜竟然没有录像功能。

萨里夫用尽了钱财和关系也没法得到一个满意的答案，所以当他

要求我利用以前在警察部门的关系来想办法亲自调查一下那具黑客的尸体时，我一点也不意外。这当然是不合法的，但如果我还相信严格按照司法程序就能够实践个人的正义，那就不会选择离开特警队了。

在前往警局之前，我还得去义体医院复诊一遍，这是作为一个增强者必须接受的麻烦事之一，血肉之躯并不是钢铁，为了保证人体改良部件能和身体契合，就需要定期检查并接受治疗。

可是似乎萨里夫工业的最新产品和我的身体还相处得不错，医生的诊断结果是我无需接受任何治疗，但是——我早该猜到——萨里夫“委婉”地建议医生为我提供一些扩展软件，好让我更快地适应这副身躯。至少在工厂时桑德斯那个满嘴脏话的家伙还是说对了一件事情，我正在迅速地变成萨里夫的走狗，全副武装的



TIPS

用瓦斯手雷，麻醉枪和电击枪打倒敌人均不算杀人，不会影响获得全程不杀人成就。靠着分辨镜头对向敌人时其身上显示的图标是骷髅还是ZZZ的睡眠符号，可以确认敌人是否有被杀死。

那种。我不喜欢这样，但为了日后有机会查清楚半年前那场袭击的真相，我需要这份工作，不单单是因为这能让我有足够信用值去买下那些一个需要 5000 点的扩展软件，还因为只有这样，我才能够获得萨里夫的支持，能够使用他手上的资源。

几分钟后，我站在了底特律警察局面前，看着那扇熟悉的大门，有点犹豫要不要直接走进去。工厂的一役让我对自己的身体有了更多的了解，如果有的事情正面解决太过棘手，我是可以试着用不惊动其他人的方式来解决的。但我最后还是推开了门，或许我不再属于这里，但这并不表示我

已经准备好要用非常规手段来对待自己以前的同僚。

算我走运，坐在前台的接待员竟然是韦恩·哈斯 (Wayne·Haas)，在我离开警队前，他就是我的副手，而当我放弃去执行那个荒唐的命令时，代替我的人也正是他。看看那事情让他沦落到了什么地步，堂堂特警队副指挥官坐在警察局的前台当接待员，当我们接到出击命令的时候，或许有些事情就已经注定了。

我们的交谈一开始算不上愉快，如果我愿意下令开枪，或许坐在前台的人会是我，而哈斯则能够顺利升任为特警队指挥官。但事到如今再互相谴责显然毫无意义，自那个

15 岁的孩子被击毙后已经两年了，我们都该往前看——尽管我似乎已经走得太远，而他却在原地踏步。

最后，我还是凭着一句“那不是你的错”得到了进入警局的许可，整整两年，韦恩·哈斯等的就只是一个原谅。但又有谁能来原谅我？

我沿着通往法医室的楼梯而下，来到了黑客尸体所在的地方。原本以为还要费一番口舌的发现自己这趟非法取证行动顺利得出奇，验尸官把我错当成了国土安全局的人，一五一十地把所有事情都告诉了我。

黑客脑袋里头的人工神经网络并没有被那一枪打烂，只是破坏了其连接器。在法医的解剖过程中有人给了他进一步指示，禁止他触碰

黑客脑袋里的部件，但这指令来得有点迟，他已经发现了这个人工神经网络被用远程遥控的方式修改过。就像普里查德所说，我是个前特警队员，一个保安主管，电子技术从来不是我的专长，这东西只能交给专业人士去处理。趁着法医去对付他的文书工作，我取走了黑客头颅里的部件，接通了萨里夫的私人频道。

他不放心让我把这个部件里的存储器带回萨里夫工业，生怕里头有任何病毒或其他程序影响到已经被传送回公司的台风系统资料。退其求次，他让我回到自己公寓，让普里查德通过我的个人电脑来进行远程操作。

Ghosts and Proxy Soldiers

剧情

将人工神经网络接上电脑，我期盼着普里查德能够找到这个黑客的名字，最好还有他的过往履历。但他发现的却是一个令人惊讶的事实：这个黑客根本没有自杀，他脑内的人工神经网络并不是用于帮助他更方便地窃取电脑信息，而是让他可以开放自己的身体控制权，让他变成一个能够被远程操纵的傀儡。那个在尝试着偷窃台风系统的黑客是通过远程操作的方式来入侵到工厂的电脑系统当中，这很好地解释了为什么桑德斯那群乌合之众竟然能躲过保安措施闯入到工厂内

部。普里查德追踪到了黑客的痕迹，所在地是一个位于高地公园 (Highland Park) 的废弃工厂。

我迫不及待地就要出发前往黑客的藏身处，但萨里夫临时交给了我一个不得不去执行的任务。黑客能够入侵萨里夫工业，是因为有一个持续性的发射源存在于萨里夫工业附近被本地黑帮占据的废弃屋区当中，萨里夫怀疑是混进桑德斯手下的那位黑客在跟帮派达成了协议后偷偷设立的。为了保证整个萨里夫工业的网络安全，我必须要采取其他任何行动之间把这个发射塔给关掉。

关卡难点提示

黑帮地盘就在主角公寓对面，进入方式很多，但不包括像是警察局般地正常入内方式，玩家必须选一条路线潜入，途中不要引起帮派成员的注意。

第一个难点应该是在发射塔所在建筑的一楼，大厅中会有三个敌人。静待其中一个来到走廊处撒尿，可以趁机打晕，也可以从他背后潜过，另外两个敌人注意力在电视机上，只需要从他们背后走过，到达电梯井爬上楼便可以通过这一区域。另一个难点实在电梯井上方，墙上会贴着四个感应地雷，不要被他们的外表



欺骗，这其实是声音感应地雷，蹲下，轻推摇杆缓缓靠近，在离得足够近后对着地雷按 X 键可以解除地雷，之后是取走还是留下悉随尊便。

黑掉发射塔将其关闭，玛丽珂会驾驶直升飞机来到发射塔后方的停机坪，玩家可以出发前往高地公园。

Moving Shadows

剧情

在跟我做了点武器交易上的生意后，那个在废弃工厂附近活动的黑帮分子与我分享了点最新消息，这个地方已经变成了一个有着全天候巡逻队、完整安保设施和屋顶狙击手的秘密基地，经常有带着政府标志的车辆出入。



这可跟我们想像中有点不太一样，如果一个黑客能够有如此深厚的背景，他怎么可能会需要用得上桑德斯那种小人物的帮助？

为了寻找答案，我推开了通往工厂的大门，但在路上，我看到了三张直到最近还常常出现在噩梦中的面孔，半年前袭击了萨里夫工业研究所的三个增强者竟然出现在这个秘密基地当中！

边通知玛丽珂离开这片危险的地方，我边打开另一道门，踏上了复仇之路的第一步。

关卡难点提示

本关开始潜入的难度有所提升，但只要多多观察便可以发现许多潜入路线。首个区域推荐从出门处的警卫室右方潜行到目的地电梯，路上没有任何需要用到黑客技巧或其他能力的难关。到达内部后玩家会首次碰到巡逻的机器人，不过除了移动方式比较特别外，其实对于潜行玩家来说与其他敌人没什么分别。此处建议玩家花费一个扩展点数加出搬运重物的能力，会对攻关有不少帮助。

关卡中的一个难点在于第三



个区域中那条可以直通向楼下目的地的楼梯，入口处不但会有摄像头扫视，还会有敌人在附近巡逻。如果玩家在之前完成的分支任务中有赚到足够的扩展点数，可以将黑客能力提高到三级，入侵监控室的电脑后将摄像头定住在无法侦测到玩家的方向，便可以轻松地走下楼梯。之后一路乘搭电梯往下，便可以进入到 BOSS 战。

BOSS战

劳伦斯·巴雷特 (Lawrence Barrett) 右手可以变成机枪，威力相当大，他还能一次过扔出三个手雷，死躲在一个掩体当中无法打败他。推荐的打法很简单，在开战后立刻躲进面前的掩体，对着巴雷特脚下扔一颗手雷，爆炸时造成的烟雾会令他暂时无法看到主角的身影。马上沿着掩体离开，他就会盲目地朝着每一

个角落扫射，想要找到主角。此时玩家可以搬起场景中的油桶扔向他，碰到巴雷特后会产生爆炸，造成相当高的伤害。好笑的是，有时候巴雷特会因为角落中胡乱丢手雷而炸中自己，变相地降低了玩家的挑战难度。场景中有不少弹药，两边的房间当中还有手雷可拿，小心与 BOSS 周旋也能够获得胜利。

剧情

巴雷特死前的自爆差点把我卷了进去，虽然没能在他口中挖出多少东西，但他还是提到了一个我完全没有接触过的陌生地方：上海，横沙城。在返回萨里夫工业的路上，这两个词不断地在我脑海中翻滚，那就是另外两个增强者将要去的地方？我无法想象自己要怎么横渡重洋去另外一个完全语言不通的国度来搜寻自己的仇人，但除此之外，我别无选择。



萨里夫让我到 CEO 办公室见他一面，但他才刚离线，普里查德便接通了我的频道，建议我先到自己办公室跟他谈一谈。这可真不像他风格。

出于谨慎，我先来到了三楼的保安主管办公室，似乎在开展新工作后我还没好好在这个地方呆过。普里查德已经在等着我，他的不安几乎都写在了那张瘦得菱角分明的长脸上。他带给我的可不是什么好消息，那个我在黑帮地盘上关闭掉的发射塔原来并不是黑客私自设立，而是存在了有一年时间之久。没错，这很好地解释了为什么在半年前那次袭击当中敌人可以神不知鬼不觉地绕过萨里夫工业的保安措施，而且还能够屏蔽我和普里查德之间的通讯对话。但这远远不是最糟糕的地方，普里查德怀疑这个系

Maneuvers in the Dark

剧情

统后门并非外人所为，而是萨里夫自己亲自留下的！在梅根建议萨里夫雇佣我之后，他甚至通过这个系统后门发送和接收了大量的数据文件。

我在会见萨里夫的时候提出了这个事情，他不断地想要用大套大套的空话来支开话题，要是我还是以前的那个亚当·詹森，说不定会最终放弃一探究竟，毕竟辩论从来都不是我的强项，就算现在也不是。但这还得谢谢你，萨里夫，你安装在我脑壳里的部件里就包括了一套

社交增强系统，它们不但能够从你的呼吸频率，心跳速度和眼球瞳孔收缩来分析出你的感情状态，甚至能够释放不同类型的荷尔蒙物质来影响你的感情状态。谎言和掩饰在我眼中变得无所遁形，而我也知道该选择何种策略去应对。当我声称因为自己无法得到信任而想要退出时，萨里夫的脸色变得比我刚进办公室时还要糟，要知道他那时可是刚刚跟反人类改良前线的威廉·塔格特 (William Taggart) 唇枪舌战一番。他妥协了，除了我，目前



萨里夫工业里头根本没有一个可以在增强者这个力量范围内进行侦探工作的人，萨里夫救了我一命，但现在他也需要我来救他的企业一命，而如果不查清这次袭击的真相，他是无法向已经和萨里夫工业签下国防合约的军方部门交待的。

事情很简单，尽管有梅根推荐，萨里夫仍然有点在意我被特警队辞退的原因，他找了一个私家侦探来挖掘我过往的资料，并且通过后门来直接将调查结果报告给他，没想到却留下了一个隐患。

我拿到了报告，但同时递到我手上的，是一张护照。它可以让我无需通过任何手续就直接进入到横沙城。这就是金钱带来的效率，我并不反对去一趟中国，但从秘密基地中我遇到的情况看来，联邦紧急事务管理局 (FEMA) 也牵涉在其中。可是萨里夫似乎非常确信我能够在相隔半个地球的国度上找到一些新的线索，我只好按他的意思，踏上了前往东方的旅程。

Black Market Deals

剧情

玛丽珂对于横沙城的评价似乎相当高，提起她那三四年在上层都市工作下层都市找乐子的时光嘴角都禁不住挂上了微笑。但这趟旅程注定不会有什么欢声笑语，巴雷特死前留下的地址名叫横沙法院花园 (Heng Sha Court Garden)，光从名字我根本无从

猜测那是个什么样的地方，一个法院附属的花园？但按照玛丽珂的说法，横沙城下层区似乎不存在这样的地方。

我或许该庆幸横沙比我想象中要更国际化，在那些奥妙的方块文字的上方或下头都会标有相应的英文说明，沿着路牌我找到

了横沙法院花园的所在，但才到路口就遇到了麻烦。钟楼 (Bell Tower) 这家被横沙城政府雇佣为下层区执法机构的保安公司在我的目的地前方设置了一道封锁线。被挡在外头的本地人发出的抱怨声中也夹杂着不少带着东方口音的英文，我直到现在才得以了解，横沙法院花园竟然是一栋公寓，看样子似乎还颇有些档次——就



下层区的经济水平来说。

正面走进公寓显然是不可能的，随着对这具身体的日渐适应，我想也是时候在这片东方大地上试试自己的潜行身手了。

关卡难点提示

进入公寓的方法很多，最明显的一个就在入口处的右侧，有一个通风口。通风口终点是横沙法院花园的中庭，在出口的另一堵墙上有另一个通风口，直达上层的洗手间。之后可以通过电梯或楼梯上到二楼。此处强烈建议之前没有点出搬动重物的玩家都

点出来，搬开电梯正面处的重物，隐藏在后方的通风口可以直达目的地。在房间中跳入被炸开的墙壁，黑掉电脑获取资料就算是完成关卡，这关只要小心观察，基本上可以稳拿“Ghost”经验奖励。之后原路离开即可。



剧情

尽管还是对黑客的所在之处一无所知，但起码我现在知道了他的名字：阿里·范·布鲁根 (Arie van Bruggen)，在黑客圈子中被称为“风车 (Windmill)”。这蠢外号到底代表着什么意思我毫不关心，但起码这家伙的双脚倒的确转得和风车一样快，在钟楼的人来得及包围公寓前就逃之夭夭。但这里是横沙城下层区，钟楼保安公司就是这里的执法机构，换言之也是最大的本地势力，一个小小的黑客要怎么躲过他们的搜捕？

熟悉本地情况的玛丽珂给了我一点建议，在当地有一家名叫“蜂巢 (The Hive)”的夜总会，那地方实际上是横沙城下层区的黑市交易中心，如果范·布鲁根

想要藏起来，那里肯定会是他的第一站。

夜总会的主人名叫唐思宏 (Tong Si Hong)，同时也是横沙城黑道上的老大，而现在我一个他们口中的老外还要跑到这种地头蛇的老窝里头来找人，这事情真是“棒”透了。

理所当然地，蜂巢并不对没有通行证的客人开发，但这并非是没有解决办法的，我可以考虑潜入这个在我眼中安保措施漏洞百出的地方，但显然用一个正常的身分进入这个地方会更方便我得到黑客的行踪。我花了2000点信用值跟门卫买下了通行证，得到了进入蜂巢的许可。这地方就算是在大门处也是一副蛇龙混杂的样子，几个身上装着生化义肢的黑帮分子打量我身体

时的眼神，就像是一群看到了鲜肉的狼。不过这地方似乎有着其内部的潜规则，没人敢对我乱动手。

我打听到了夜总会主管所在之处，并且在二楼的VIP区域见到了这位外表令人印象深刻的老人。一道红色的胎记占据了他大半个左脸，还通过脖子蔓延到了他的身体上。他并不像其他人般地称我为老外，而是用鬼佬 (Gwailo) 这种带有侮辱性的粤语称呼。有趣，一个在上海当黑帮老大的香港人，但更有趣的，是我禁不住注意到当我和这个似乎只是个VIP区酒保的老人对话时，守在附近的夜总会保镖人数不但开始增多，而且他们似乎都显得颇为紧张。

我决定耍点小聪明，先向面前的老人指出现在正被钟楼追捕的范·布鲁根在横沙城中是多么大的一

个烫手山芋，他惹上了不得了的大人物，而如果唐思宏够聪明，是不会让自己牵涉在其中的。他的反应强烈得超过了一个VIP酒保该有的程度，我悄悄地释放出荷尔蒙，说出了在胸口中酝酿已久的话语。

“我们可不可以别再玩这种小把戏，直接到某个更私人地方去谈一谈，唐思宏先生？”

他被震住了，不得不让我立刻到他在夜总会楼下的办公室一趟。

将自己伪装成酒保是一个不错的方式，但可惜这位黑帮老大碰上了我这个增强者——我摇了摇头，驱走了这种危险的想法，用高科技手段来赢得一场智慧上的交锋并不光彩，而为之沾沾自喜就更是可笑。



范·布鲁根被唐先生藏在了爱丽丝花园胶囊公寓里头，301号房。唐思宏把这里称为老鼠洞，但在在我看来，虽然这地方的确寒酸了点，却也充满着生活气息，有着贩卖各种食物的中庭，公共的洗衣房和浴室，还有一间廉价并且舒适的胶囊卧室，麻雀虽小五脏俱全。

找到范·布鲁根很容易，这家伙正躺在自己的床铺上，还想要把我像是推销员般地赶走。这个以非法入侵公司企业网络并盗取资料为生的家伙身上根本看不到一点所谓的忠诚和职业操守，他卖掉自己主子的速度比闪电还快，我才刚抄起手，还没来得及说几句像样的狠话，他就把太阳制药

Corporate Warfare

剧情

集团的CEO名字给供了出来。

赵芸茹 (Zhao Yun Ru)，这位年轻女子旗下的公司是萨里夫工业在人体改良部件市场上的最大竞争对手，从范·布鲁根的描述看来，她作风更像是一位心狠手辣的女君王，不喜欢竞争，却钟情于垄断，为了挤走挡在她路上的对手，绑架勒索黑客攻击无所不用其极，萨里夫工业只不过是她那长长的黑名单中微不足道的一栏。但比起竞争，她或许更不喜欢失败，看看范·布

鲁根的下场，唐思宏提供的这个胶囊公寓又可以让他藏多久呢。

不过，我首先需要能够证明太阳制药集团制造了那场工厂袭击的证据，范·布鲁根这个聪明过头的家伙在太阳制药集团的上层区塔楼服务器里安放了一个录像程序，录下了赵芸茹指示他攻击萨里夫集团的过程。但在他来得及取走这个程序前，他就已经因为窃取台风系统资料失败而上了赵芸茹的黑名单。而现在，如果我想要这个证据，就必须自己动手去拿。

我需要一张太阳制药集团的员工证才能混进，而范·布鲁根为我提供了一个不错的对象，有个太阳制药集团的保安总喜欢到名为红花旅馆 (Hung Hua Hotel) 的妓院里找

小姐，我趁着他在洗手间和自己的老相好聊天时偷偷摸进去，“借”走了他的员工证。

这个毫无忠诚可言的黑客至少还信守了对我的承诺，为我修改了通行证，但这东西只能让我有办法进入太阳制药的下层区制造工厂，而录像程序所在的服务器还远在上层区的安保中心里，不过还好范·布鲁根还提供了安保中心的所在位置和通行密码，算是为我省掉了一点儿功夫。这家伙竟然还厚脸皮地想要讨报酬，但那些从天而降的钟楼保安突击队打破了他的妄想。现在他只想留得一条小命在，却还要我来帮他一把。我留给了他一把散弹枪和几发子弹，然后怜悯地看着他躲进了自己的胶囊房间当中，一个黑客要怎么对抗一群全副武装的私人雇佣兵，这问题还是留给他自己慢慢去解决吧。



关卡难点提示

一开始玩家不需要慌张，在三楼平台的右面会有敌人逼近，但左边的敌人都在胶囊公寓房间里巡逻，沿着房外的墙壁一路走到防火梯便可以到达一楼。中庭三个巡逻敌人行动有规律，看好时机走下楼梯进入到公共浴室就算是通过第一个区域了。之后碰到的难点有两个，首先是在洗衣

房里会有两个敌人于洗衣机形成的通道中巡逻，抓准机会打晕一个就可以通过。另外一个难点在浴室的漏电区域，通过方式除了点出高跳后从漏电区域侧面一个跳进浴室单间通过外，也可以在右边贴上了声音感应地雷的浴室用蹲下慢走的方式通过。



White Noise

关卡难点提示

前往赵芸茹办公室路上惟一的难点，就是那道挡在电梯前的门，门锁正好处于摄像头的监控范围内，玩家是绝对无法及时黑掉门锁的。解决办法是来到摄像头下方盲点处的电脑旁，迅速阅读其中的邮件，内有门锁的密码。

之后潜行到门锁对面的沙发背后，趁着摄像头视线转移时立刻输入密码。虽然有可能会引起摄像头的注意，但只要不在其视线范围内久呆，就不会引起警报。当然如果玩家有打穿墙壁的能力，在隔壁房间也可以破墙而过。



剧情

摆脱了钟楼保安突击队的追捕，我踏上了前往太阳制药集团专属地铁站的路。爱丽丝花园胶囊公寓的惨状让我充分认识到了赵芸茹的心狠手辣，但更令人心寒的，是这座被分割为两层的城市中，阶级的差别已经到了可以让当权者命令私人武装杀死平民的地步。这就是玛丽珂口中的好地方？或许对于那些住在城市上方沐浴着阳光的人来说，的确是，不过在他们脚下，还有许多连天穹也不得一见的贫民在承受着难以想象的痛苦。

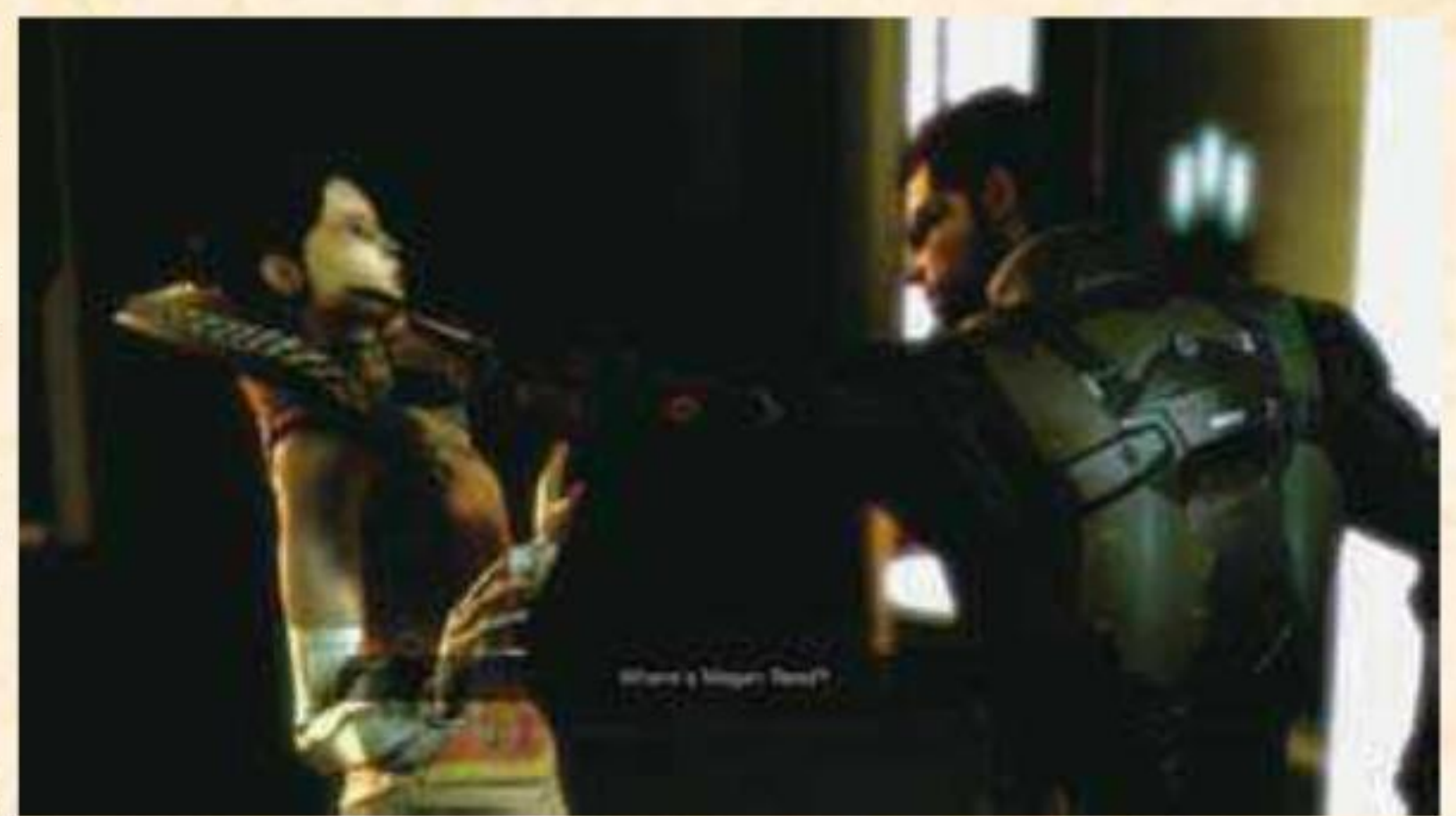
剧情

赵芸茹是个商场上的暴君，但她的演技水平也令人敬佩，我在逼问她真相时，却被她摆了一道。这女人装作自己也是被迫行事，用可怜巴巴的样子唬住了我，然后便一把将我推出了她那已经被防护墙给围起来的休息室。不过她嘴里吐出来的信息倒也并非毫无价值。就像我所怀疑的那样，萨里夫还有事情瞒着我，而更重要的是，她声称一个在 Picus 新闻网络的人帮助他们掩盖住了梅根与其他科学家的生命定位仪 (G.P.L) 讯号，使得我们都以为他们已经死了。

将这两个词汇联系起来的人只有一个，Picus 新闻网络的著名主持人，伊丽莎·卡珊 (Eliza·Cassan)！

我已经非常清楚自己的下一个目的地在哪，不过在此之前，我还有点儿麻烦需要处理，例如那正从办公室门外涌进来的成打太阳制药集团保安。

伊丽莎和 Picus，能



关卡难点提示

本关进行过程中请玩家一定要确保自己身上有两个 EMP 手雷，是 BOSS 战所需的。

本关开始需要玩家具备一些比较关键的能力才能够保证攻关过程顺利，其中包括了搬运重物、高跳。又或是 4 级或以上的黑客技能，当然能够同时具备所有能力就更好了。

下层区工厂里头有通风口藏在重物后，可以让玩家绕过许多摄像头和巡逻。之后在分隔横沙城上层区和下层区的平台盘古 (Pangu) 中，在一道障碍物后隐藏着的通风口可以让玩家无需黑

掉门锁便可以进入房间关掉高压电，而如果黑客等级够高就更方便了。

来到上层都市后，玩家请记得藏起武器，不然会引起守卫的注意。

本关的最大难点是在进入太阳制药集团的核心区域时，会碰到场景中有大量的激光在扫射。诀窍是在激光感应被障碍物挡住时立刻从掩体之间翻滚过去。该场景的保安室中有着激光感应器的开关，从通风口入内黑掉并关闭激光就可以轻松通过。

剧情

我在服务器中找到了范·布鲁根所说的录像程序，但在这些影像里头，我看到的不仅仅有赵芸茹的身影，在和她对话的，竟然就是曾经差点杀死我的那个增强者！可是最令人震惊的并非是他们两者之间的联系，而是赵芸茹在对话当中提到，她策划并绑架了萨里夫工业的研究者们，对，不是杀害，不是毁尸灭迹，而是绑架！梅根还活着！

大卫·萨里夫在听到这个消



息后也几乎震惊得说不出话来，他命令我要立刻想办法进入赵芸茹的办公室，搞清楚她到底和那场袭击有什么关系。

我迫不及待要这么干，不过在赵芸茹的话里头，还有一个名字引起了我的注意：伊丽莎 (Eliza)。这个名字听起来非常地熟悉。

BOSS战

一开始在办公室的围堵实际上可以轻松化解，因为在赵芸茹办工桌所在的楼层的正对出口右边有一个通风口，可以下到最底层的会客厅，出口是一排沙发的背面，趁着敌人不在该区域巡逻时沿着沙发躲过包围就可以离开赵芸茹的豪华办公室。来到楼顶停机坪后玩家会遇到游戏中最简单的 BOSS 战，两台机器人都惧怕 EMP 手雷，丢一颗在他们附近爆开就可以消灭他们，想要不引

起警报，最好是躲到上方两个办公室之间的天桥上，趁着机器人相隔颇远时，背靠掩体，推动左摇杆探出身体，丢出手雷后立刻躲回，机器人便无法察觉到主角的位置。



Truth and Lies

剧情

玛丽珂显然对我的猜测有所怀疑，其实在我心中也隐隐带着一点疑惑，伊丽莎·卡珊，一个美貌而富有名气的新闻主持人，为什么会和一群袭击萨里夫工业的雇佣兵联系在一起？而且她或许在自己的职业范畴内是个能人，但屏蔽生命定位仪讯号这种事情

就连普里查德都声称自己无法办到，伊丽莎作为一个非电子软件技术领域的媒体人，不可能还拥有着比普里查德更高明的技术。

我必须要在 Picus 新闻网络大楼里把这一切都给搞清楚。

但当我走下天台的停机坪时，却发现每天 24 小时都在发布新闻的

Picus 新闻网络大楼里空无一人。普里查德发现有人在我到达之前拉响了火警铃，所有人都逃出了大楼。虽然如此，我还是在伊丽莎的办公室见到了她。可是这个有着天籁般声音和完美容颜的女主播，却只是一个虚假的投影。

而在大楼外，大量的敌人正在形成一个针对我的包围圈。



关卡难点提示

本关中有几个技能建议玩家点出：隐形，高跳和能够一次打倒两个敌人的助推进器。

在这一关卡当中，敌人的密集程度提高到了一个地步，躲藏在掩体中时需要多多观察四周。

首个区域可以通过伊丽莎办公室门外右边的办公室里头的通风管道到达二层，再迂回地躲过敌人后下到一楼离开这一区域。之后的洗手间当中有着通风口，终点处电梯间的两个敌人是打晕还是躲过后按下电梯离开均可。

第二个区域难点在于目的地会有巡逻的敌人和摄像头双重监视，玩家可以去到区域的左方一楼的监控室里黑掉电脑关闭摄像

头，有隐形的玩家也可以用隐形直接通过。

之后楼梯下会有两个背对玩家的敌人就站在那里不肯移动，点出助推进器，用近身攻击可以将他们放倒。

观览电梯区域会是玩家目前遇到最为困难的区域之一，场景中央有一台炮塔，右边有摄像头，还有两个敌人在场景当中不断地巡逻。但其最大的困难之处在于，观览电梯并不是一般的电梯，它需要从最底层一直移动到玩家所在的区域，而当玩家按下了观览电梯的控制键后，敌人会出现总共两批的增援，想要在他们眼皮底下进入到电梯当中需要一定的技巧。

首先玩家需要知道是，观光梯入口下方有着一条暗道，拥有隐形和高跳的玩家可以采取一种比较简单的策略：从房间左方进入，潜行到暗道处，蹲下，从观览电梯右方的楼梯护栏处



跳出，高跳会保证在蹲下状态中的主角也能够跳过护栏，之后开启隐形，按下电梯按钮，立刻跳回暗道，之后只要躲在暗道当中慢慢等待观览电梯到达，再从楼梯处跳出，隐身并进入电梯就可搞定。

对于没有隐身又或者该能力持续时间还不够长的玩家来说，这里需要首次用路上能捡到的瓦斯手雷。贴着柱子，不探出身子地按下 RB，主角会隐蔽地投出手雷，敌人只会因此进入警戒状态，之后只要手雷能够把敌人都在一瞬间熏倒便不会触发警报，也不算杀人。处理掉两个敌人后，玩家可以轻松地来到电梯处，此时需要搬动场景中的箱子，在电梯前筑起一道人工的掩体，然后再按下电梯按钮，接着躲在掩体中静待电梯到达便可。

到达伊莉莎的秘密藏身处后，玩家需要第一时间躲藏在掩体后，此处的激光感应器虽然可以黑掉，但是因为开关正好处于摄像头的监控范围内，所以正确的做法是等待

两个巡逻的敌人对话完毕，之后两人会陆续地离开，而他们经过激光感应器时，感应器会暂时关闭，尾随第二个离开的敌人通过感应器，然后在通道中将其打晕。下一个激光感应器就可以从容黑掉。

之后的区域通过方法较多，推荐从二楼黑掉目的地处的摄像头后再入内，之后紧靠墙壁，爆开的 EMP 地雷不会引来敌人，当然玩家也可以选择用缓慢的蹲下移动进入其中。

最下层区域只有一个敌人巡逻，在隔壁的办公室可以方便地绕过他，还能顺路黑掉电脑关闭摄像头，不过之后需要等敌人回身时快速地黑掉门锁入内，不然就得绕远路了。

在进入伊丽莎秘密基地的中心前请在左边房间中补充武器，接下来会有一场 BOSS 战。



剧情

震惊，愕然，或许还有一丝恐惧与敬畏，我带着这复杂的情绪打量着我眼前的物体，就像在瞻仰着一尊神像。或许那就是新的神明，一种远超出我们人类自身的全新生命。伊丽莎的出现在我的左方，右方，还有正前方的大荧幕上——事实上，她喜欢让自己出现在哪里都没有问题，那一个精致无暇得像是玩偶般地人像只是她的化身，真正的伊丽莎·卡珊，是一台巨大无比的超级计算机，又或者更确切地说，是一个聪明绝顶的人工智能（AI）。整个 Picus 新闻网络都只不过是掩

饰在她体外的伪装。她操控了全球的新闻，掌握了舆论的导向，更可怕的是，她将自己的触角伸到了所有网络之所及的地方，这就是为什么她能够掩饰梅根他们身上的生命定位仪讯息。

谁制造了她？赵芸茹是其中一个，但还有更多人参与在其中。那些人都是谁，又是谁下达了绑架梅根的指令？

在解决我的新对手之前，伊丽莎恐怕无法回答。我转过身，面对着另一个出现在萨里夫工业研究所里头的增强者：叶莲娜·费多罗娃（Yelena Fedorova）。

BOSS战

叶莲娜的攻击方式是解除隐身的瞬间冲到主角身边，发动台风系统对身周 360 度进行轰炸。开战时她会立刻使用一次，之后隐身逃开，接着玩家在听到伊丽莎发出警告时就要注意小地图，看到叶莲娜冲过来后需要立刻发动冲刺躲避。她的弱点是不抗电与 EMP，如果玩家已经点出了抗高压电和 EMP 冲击的改良项目，本战会非常轻松。BOSS 战区域当中存在着四个

电箱，站在旁边引诱叶莲娜发动台风系统就可以破坏电箱，地面的水会带上电，让叶莲娜触电受到伤害。场景中的黑色蓄物柜里头放有 EMP 地雷，同样对叶莲娜有效，趁着她进入硬直，就可以用武器尽情攻击。



Peeling Back the Curtain

剧情

伊丽莎把她所掌握的资料都交给了我，还告诉了我一个完全令人意想不到的消息，威廉·塔格特的行政助手，一个名叫伊萨亚斯·桑多瓦尔(Isaias Sandoval)的前外科医生也参与到了这个阴谋当中，他负责的部分是用自己的外科技术把梅根他们身体内部的生命定位仪给去除掉。这令伊丽莎也无法追踪到梅根的去向，我仍然需要自己亲自来想办法。

带着一肚子的疑问和怒火，我回到了底特律。但似乎在我于中国奔忙的时候，民间又爆发了新的反人类改良技术浪潮，萨里夫工业的停机坪已经被封锁了。不过萨里夫将我的公寓定为了新的会面地点。

原来那聚集在萨里夫工业附近的民众，目的是要抗议萨里夫工业用人体改良技术制造超级战士，这传闻来自于Picus新闻网络，尽管帮了我不少忙，但似乎伊丽莎仍然需要按照那群人的命令来行事。

萨里夫迫于形势，向我坦白了一部分内情，但就连三岁小孩都看得出他有所隐瞒。他声称梅根的研究可以让人体改良变得更安全，就像是我想的一样。

像我一样？一个浑身都是合金部件构成的器官和肢体，人不人机不机械的增强者。这就是萨里夫眼中的人类可控进化，他到底要到什么时候才能明白，并不是每个人都能接受这种所谓的进化。

但比起和他争吵，我更需要的去会一会威廉·塔格特(William·

Taggart)。

他正在会展中心演讲，我一路经过被暴动破坏得乱七八糟的街道，来到了会场当中。塔格特当成是挑衅般地发给萨里夫的邀请函成了我的门票，站在这个夸夸其谈的心理学家面前，想到他还曾故作姿态地萨里夫的办公室前关心我的健康，我几乎无法掩饰住自己的厌恶。

桑多瓦尔不在这会场中，普里查德已经帮我查清楚了，也正因为如此，我需要当面问清楚塔格特他的行政助理所在之地。我站在了演讲台前，指责他参与了一场针对萨里夫工业研究所的袭击，并且绑架了五位最顶尖的科学家。他在我眼中表露出的生理反应并不如我想象中强烈，但我还是找到了他的破绽，释放出了荷尔蒙。塔格特必须维持他的正面形象，而如果桑多瓦尔的



对话录像被我公布，人类前线这个组织的名声会在瞬间便土崩瓦解。

他中断了演讲，将我带到后台。在房间中他告诉了我桑多瓦尔目前的所在之处，但更令人惊讶的是，他透露了桑多瓦尔有一个亲兄弟，他的名字叫以西结(Ezekiel)，更为人所熟知的，却是他所使用的假名：札泽克·桑德斯，就是那个率领着暴徒袭击了萨里夫工业制造工厂的纯人类主义者。

关卡难点提示

主角公寓对面不远处的公寓就是目的地，头一个难点是在屋内，千万不要经不起诱惑捡地上的扩展软件，来到卧室门前打开门，老朋友桑德斯正在里头严阵以待，等他靠近门时按B就可以让他洗洗睡了。

隐藏门的开关在洗手间一堆箱子后。

如果一直沿楼梯下到底，玩家会发现自己被两个敌人堵住去

路，想要不惊动他们地经过似乎是不可能的。实际上楼梯第二层的铁桶可以帮助玩家到达天花板上的横梁，绕过他们。

下层的难点有两个，一个是激光感应器的开关，需要较高黑客等级，但其实在附近巡逻的敌人身上有密码。另一个是贴在污水槽上方铁桥处的声音感应地雷，因为难以拆除，所以建议直接慢走路过即可。



Fallen Soldiers

剧情

过是一个被利用的可怜人。我劝服他放弃了自杀的念头，这不容易，但幸好我还有社交增强系统。

离开桑多瓦尔的藏身处，玛丽珂把我带回了解除封锁的萨里夫工业。我原以为会在CEO办公室看到萨里夫，但碰到的却是休·达罗，

而且不再是影像，是实实在在的真人。看到人体改良技术之父的右腿上夹着支架，手里拄着拐杖总让人觉得有点怪怪的，但那就是他的作风。达罗似乎很关心我和萨里夫追查半年前那次袭击真相的进度，之后又提起萨里夫想要请他在北极洋的潘查岛基地上向联合国的成员作出演讲，劝服他们不要展开针对人体强化技术产业的全面审查。我对这个所谓用于防止全球暖化的工程并不敢兴趣，对于他到底想要

跟我说些什么也并不了解。萨里夫的出现为我解了围，他在走廊外告诉我普里查德找到了其中一位科学家的生命定位仪讯息，可惜，并不是梅根，而是负责台风系统主要研发的舍甫琴科博士(DR. Sevchenko)，所在地是我刚刚才去过的横沙城。

玛丽珂再次载了我一程，但这一次我们的降落方式糟透了！一个EMP导弹让直升飞机失去了动力，我幸运地跳出舱门落在了停机坪上，但玛丽珂就惨了，直升飞机来了一次硬着陆。没等我来得及去救她，一群钟楼的保安突然从四面八方冒了出来，对着直升飞机就是一轮猛攻！



威廉·塔格特果然在新闻当中将自己伪装成了善人，立刻声称自己对桑多瓦尔做过什么事情一无所知。桑多瓦尔无力地跌坐在椅子上，开始述说他那不成功的手术。他的技术并不足以拆除萨里夫工业留在五位科学家身体当中的生命定位仪，退其求次，他调低了这些装置的发射频率，以至于让普里查德也无法查找到。

就和他的兄弟一样，他也不



TIPS

玩家如果在萨里夫工业里头次操纵主角进入女性洗手间，普里查德会“善意”地提醒主角，人体改良没有把主角的性别也给改掉，请他别乱跑。

关卡难点提示

对于需要完成不杀一人成就的玩家来说，这里的难度非常高，只靠非致命近战攻击并不够，玩家需要用上电击枪或者麻醉枪，并且手头最好有一枚EMP手雷。场景中存在着狙击手，玩家如果想要不被发现，必须要在保持着不引起敌人注意力的情况下迅速地把敌人干掉。推荐的处理顺序

是：机器人——狙击手和重机枪手——普通士兵，当然因为敌人分布情况并不遵守这一顺序，所以玩家可以吧路上见到的敌人都优先解决掉。把场景中的敌人都打倒并救下玛丽珂后，可以在现场搜刮下物资，因为离开后就无法再回到这一区域了。



关卡难点提示

按照任务提示玩家可以来到下水道的钟楼隐藏基地，在二楼的通风口处玩家可以看到唐思宏的儿子，但要接触到他必须从通风口的另一边走，黑掉被敌人看守的电脑打开牢房大门，之后和唐的儿子交谈就能够救走他。走时玩家需要通过另一边办公室中的通风口离开。

剧情

在我到达横沙城地面时，那种在底特律体验过的奇特冲击波又袭击了我和大街上的其他增强者，似乎这种情况正在全世界范围内发生。义体诊所正在提供对抗这种冲击的防护措施，但我没

有那样的时间去接受手术，追踪着讯号，我来到了本地黑帮的其中一个地盘。显然，他们不打算让我进去，而且这回可没有人能卖给我通行证了。

剧情

我救出了唐思宏的儿子，作为报酬，他告诉了我一件有趣的事情，钟楼保安公司在码头处有两条船，而其中一条永远都是在午夜出发。他并不知道船会通往哪里，但这艘名叫黑珍珠(Hei Zhen Zhu)的船将会在今晚出发，

而他非常肯定在船的航行终点，我会找到自己想要的线索。

沿着黑帮地盘的水道，我来到了钟楼保安公司的码头，在不远处的港口，黑珍珠号正在装载着货柜，准备出发。

关卡难点提示

本关敌人数量较多，但因为是帮派成员，巡逻得并不频繁，许多人也只是在聊天或睡觉。建议从入口左方的下水道潜入，打晕的敌人可拖进水里。单纯的通过此关几乎没有难点，进入到讯号发出的办公室便可以触发剧情。

剧情

我永远都会记得唐思宏那张独特的脸，就像我永远都无法忘记舍甫琴科博士那只黄色的独特义肢，而现在，那只带有他生命定位仪的手臂，被装在了横沙城下层区黑道老大的身体上。唐思宏做的是人体改良部件黑市买卖，这只手臂是钟楼的人提供给他的，附带的东西自然是舍甫琴科博士

那勉强称得上是尸体的身躯。

他对其他四个科学家的去向一无所知，但却可以帮我在钟楼那边得到点讯息，但想要他动手，就必须把他被钟楼抓走的儿子给救出来，不然只要唐思宏有什么轻举妄动，他就要白头人送黑头人。

为了查明真相，我想我别无选择，只能帮他一把。

关卡难点提示

大门处场景的尽头可以黑掉电脑打开大门，但因为会改变部分敌人的巡逻路线，建议玩家还是从侧面搬开被重物挡住的暗道后进入。码头区域的敌人并不算密集，不过建筑楼顶上还有狙击手，玩家需要小心贴着建筑边沿行动。任务物品所在的房间，可以通过打开窗户跳入的方式来进入室内，不过记得落地后要立刻

打晕在房间中背对玩家的敌人。

取得任务物品后前往有狙击手所在的建筑，爬梯上楼，打晕狙击手并黑掉门锁便可以入内。

室内场景没有太大的难点，不过最后需要到达的办公室门外有两个巡逻的敌人，最方便的进入方式是爬梯子来到办公室上方，再通过通风口进入。安放好炸弹就能够触发剧情。

Harvesting Hope

剧情

唐思宏不是第一个陷害我的人，也不会是最后一个。他那只有10秒倒计时的炸弹没能害死我，躲在冷藏舱中沉睡了几天，我再次醒来。显然我已经随着自己藏身的货柜来到了黑珍珠号的目的地。但这又是哪里？

终于连上我讯号的普里查德给了一个令我意想不到的答案：新加坡。

如果这里就是梅根和其他人被绑架的地方，那我就只能靠自己来找到他们。老实说，我已经开始习惯这种孤立无援的日子了。

关卡难点提示

本关前期请玩家多收集伤害性手雷和高威力武器，BOSS战有用。

初期攻关时玩家不会获得任何指引，需要自己摸索行动路线，不过沿途建筑上有各种指示牌，注意观察便可以发现研究室所在的大楼。推荐玩家先在二楼找到妮娅·科尔(Nia·Colvin)，然后向她询问另外两位科学家的所在之处。在三楼玩家可以找到埃里克·科斯(Eric·Koss)，而在与研究所有天桥连通的生物实验室地下则能够找到戴克林·法哈迪

(Declan·Faherty)。其中科斯博士会提供给玩家用以解除他们生命定位仪讯号屏蔽的病毒。找到三位博士后，只要到达安保区域外的监控室，上传病毒，等待敌人通过后就可以进入电梯，到达BOSS战区域。

本关敌人巡逻，摄像头和激光感应器都颇多，但都算不上难对付，最大的难关是在离开研究所大楼前往保安区域时，路上有炮塔监控和敌人定点监视，玩家最好点出隐形能力，又或者点出破墙能力才能够比较轻松地通过。



剧情

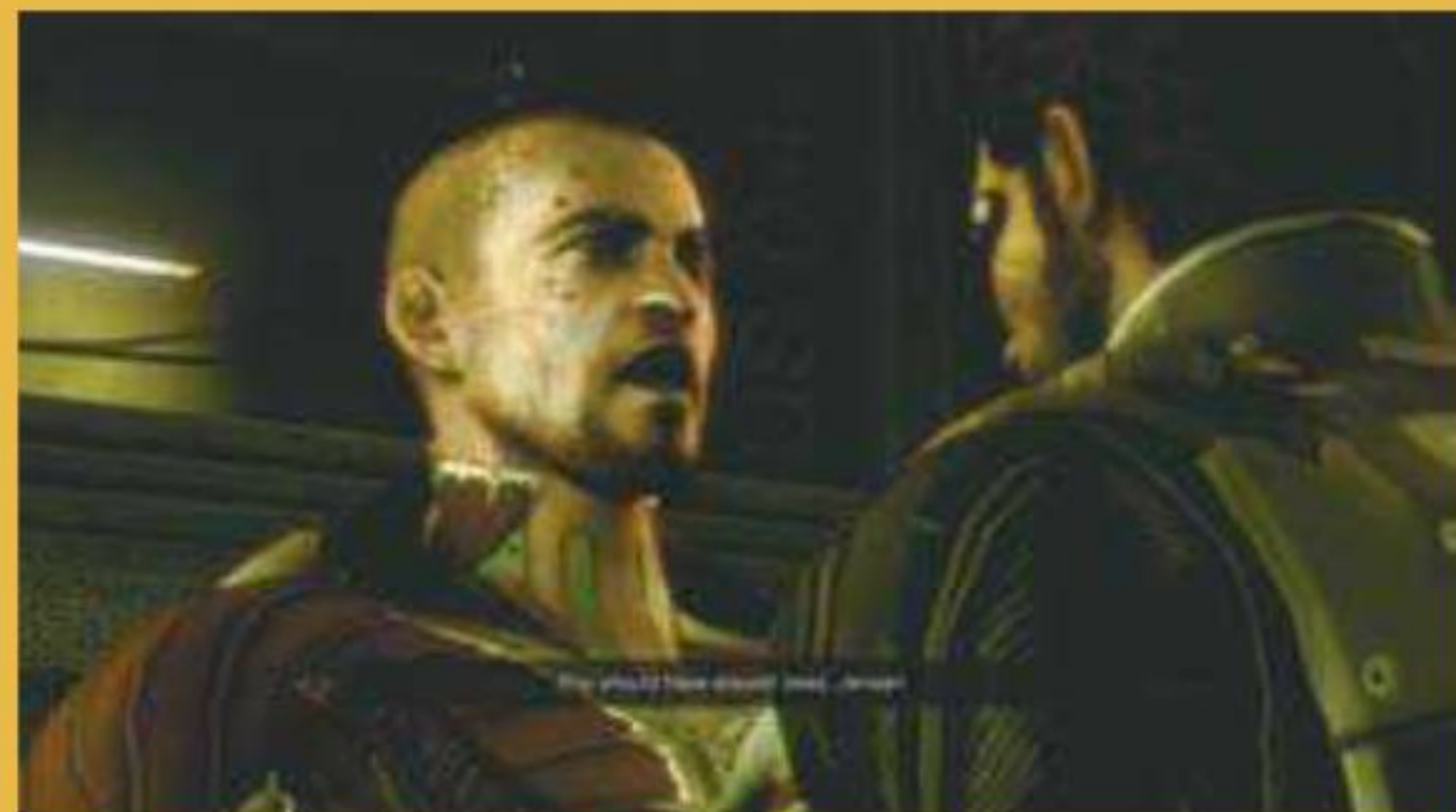
在这个地方碰到赵芸茹还真是一点儿都不令人惊讶，她还是一副自大的样子，但被我揭穿了她的阴谋后便掏出遥控器来想要制服我。很不幸，我忙着来找他

们寻仇，根本没有多此一举跑去义体医院给自己加装新的生物芯片来免疫那诡异的冲击波，想不到这却帮我避免了一场灾祸。但这时，我感到背后有点动静……

BOSS战

贾瑞恩·纳米尔 (Jaron Namir) 作为三个增强者当中的首领，能力自然也是综合了巴雷特和叶莲娜的特点。他可以隐形，手持火力强大的离子枪，还能够投掷手雷。之前如果有去过诊所

受到赵芸茹的控制器影响，玩家不但会无法正常看到所有的界面讯息，也无法使用任何特殊能力。而如果没有去改造，那此战会轻松不少。纳米尔没有明显的弱点，EMP 只会让他的隐身失效，但并不影响他活动，而他能够在场景的掩体间跳跃，非常难缠。不过灯光投下的影子会出卖他所在的位置，用上最大的火力来朝他招呼吧。场景中有不少枪械，玩家要善用他们来对纳米尔造成最大伤害。



剧情

我终于打倒了自己的仇人，但就算在死去之前，纳米尔还是再一次伤到了我。他说得对，再次活过来的我已经不再是以前的那个亚当·詹森了。我不断地追寻着梅根的踪迹，但她爱上的是一个有着温暖肉体的人，而不是一具钢铁之躯。

带着犹豫和激动，我推开了那扇被纳米尔守护着的门。

白色的房间，整洁而优雅，我朝思暮想的爱人背对着我，说出口的第一句话却是：“贾瑞恩，是你吗？”

我控制不住那股从原本冰冷的胸口中涌起的无名火，禁不住要质问梅根她是不是也参与了那个疯狂的阴谋。她当然不是，那次绑架是真的，以赵芸茹为代表的一群人的确想要使用梅根的研究成果。那是什么样的成果，要令萨里夫欲言又止，也令梅根说

不出口？因为那种技术的来源，是我的DNA。这就是为什么我在义体诊所的身体检查结果如此良好，这就是为什么我如此快地适应了这副新身体。我用源自于自己DNA制造的机械更换了自己的肉身，这就是萨里夫口中的人类可控进化，我，就是人类革命的第一个成果。

但更令我惊讶的，策划这一切的，就是人类改良技术之父，休·达罗！

想到萨里夫已经和众多联合国成员被邀请到了达罗的潘查岛基地上，我立刻要普里查德帮我接通萨里夫的频道。但是，已经太迟了，在梅根房间的电视直播上，休·达罗亲自启动了那种能令植入了新生物芯片的增强者陷入疯狂的声波传输，直播现场顿时陷入了一片混乱。



Tipping Point

剧情

我乘坐在新加坡的火箭赶到了潘查岛，这座岛屿陷入了一片死寂，路上看到的都是因为生物芯片影响而陷入疯狂后互殴致死的人们。休·达罗，你到底想要干什么？

关卡难点提示

游戏进入到终章，玩家的扩展点数相信也已经变得比较充裕，本关建议玩家点出免疫高压电和EMP的能力，在进入潘查岛内部时便可以轻松地通过漏电网的区域。潘查岛最外围的集装箱里有不少

武器和补给，玩家可以顺便搜刮以备BOSS战使用。到达直播室之前要进入监控室关闭掉走廊上的炮塔，之后会进入到和休·达罗的对话剧情。

关卡难点提示

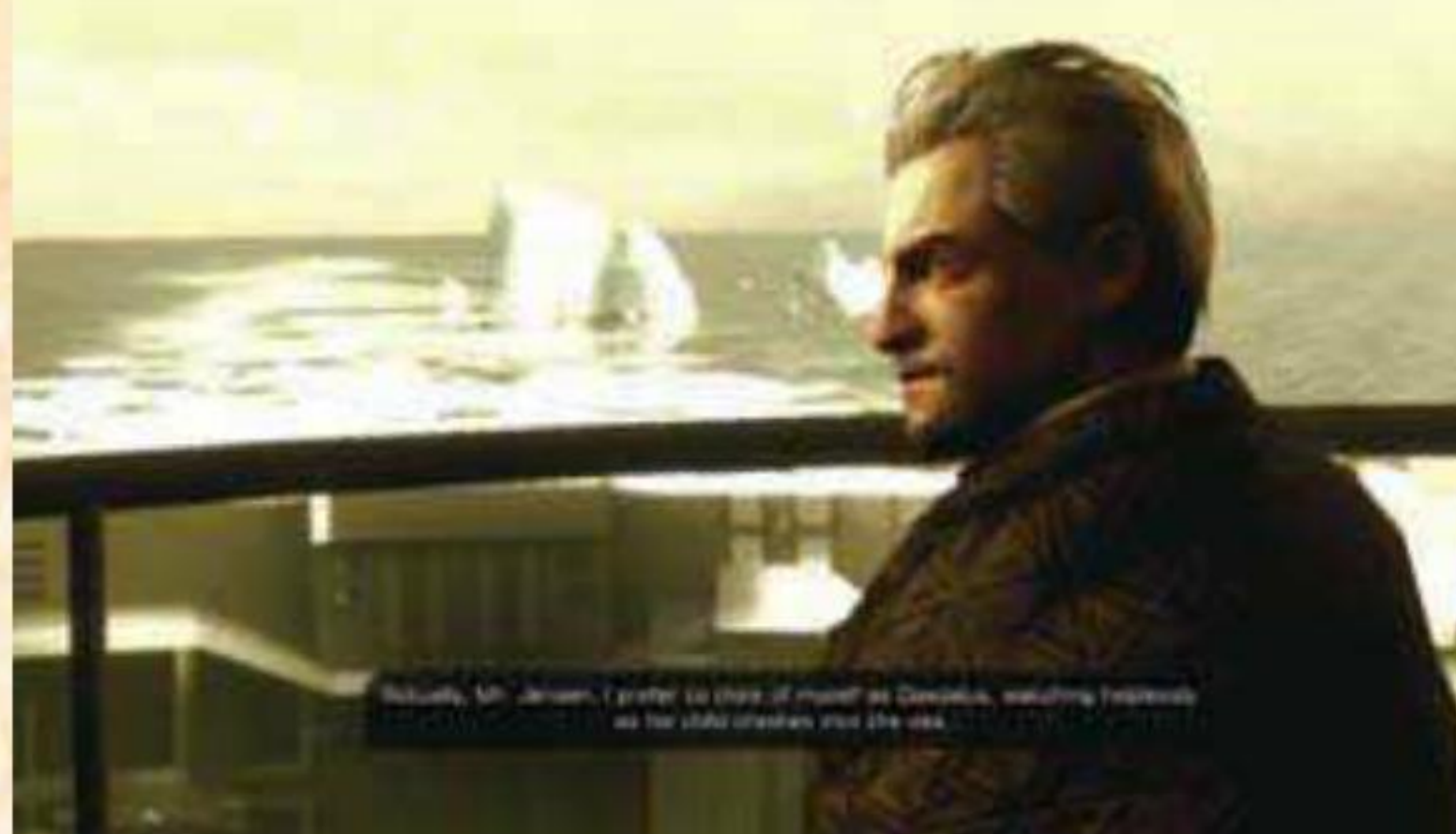
由此段开始，场景中会出现许多因为广播而陷入狂躁的增强者，他们视线并不广，但其中某些人的巡逻路线比较诡异，而且一旦有其中一个进入 Hostile 状态，便会领着身边所有人一同朝着主角冲来，千万不能引起他们的注意。场景中一般都会有着秘密的通道来帮助玩家躲过这些疯狂的家伙，惟一的难点是在通往BOSS前的一条长天桥，被大量的狂人占据，似乎无路可走。但

其实桥右侧有着不连贯的外部通道，玩家可以使用隐形后跳入通道，贴着边沿潜到尽头处，然后再开启隐形，跳到对面的通道，如此便可以引起敌人注意地通过。攻关过程中有一些东西是玩家必须要收集的，其中包括起码三个EMP手雷，三个或以上的大威力武器和弹药。

剧情

一位人体改良技术之父却想要毁灭掉这种技术，我禁不住要问他是不是把自己当成了弗兰克斯坦博士，打算消灭自己制造出来的怪物。但休·达罗更愿意认为他是代达罗斯，希腊神话中伟

大的工匠，为自己的儿子伊卡洛斯制作了一对羽翼，最后却只能看着他因为飞得太高，而被太阳烧着了羽翼，落入海中。他想要把所有增强者都纳入到控制之中，但他现在所做的事情，只是一场疯狂的大屠杀。我凭着社交增强系统的帮助，终于劝说他交出了关闭广播所需要的代码。现在，是时候去结这一切了。



BOSS战

BOSS分为几个阶段，头一个阶段，玩家需要摧毁中间旋转的三个炮台，都摧毁后，便黑掉三个控制防护罩的电脑，露出作为BOSS运算工具的三个女性躯体，对她们丢一枚瓦斯手雷就可以让她们失效。之后场景中会出现疯狂的敌人来追杀主角，地面上还会出现高压电，用瓦斯手雷或近身攻击解决他

们，再用EMP干掉那些增援的机器人，然后就用余下的重火力朝着作为核心的赵芸茹身上招呼吧，只要将她生命值降到底便可以取得胜利。



TIPS

打倒纳米尔后千万记得拿走他的电离子炮，在打最终BOSS时拆炮台的效率比重机枪更好。

剧情

四个按钮，四种不同的选择，我可以按照萨里夫的意思，把这次可怕的灾难归结为纯人类组织错，也可以将达罗的原话播放给全世界收听，让他们知道人体改良技术之父是如何看待这门技术的可怕之处。又或者，我能够按照塔格特的要求，编一个大众都

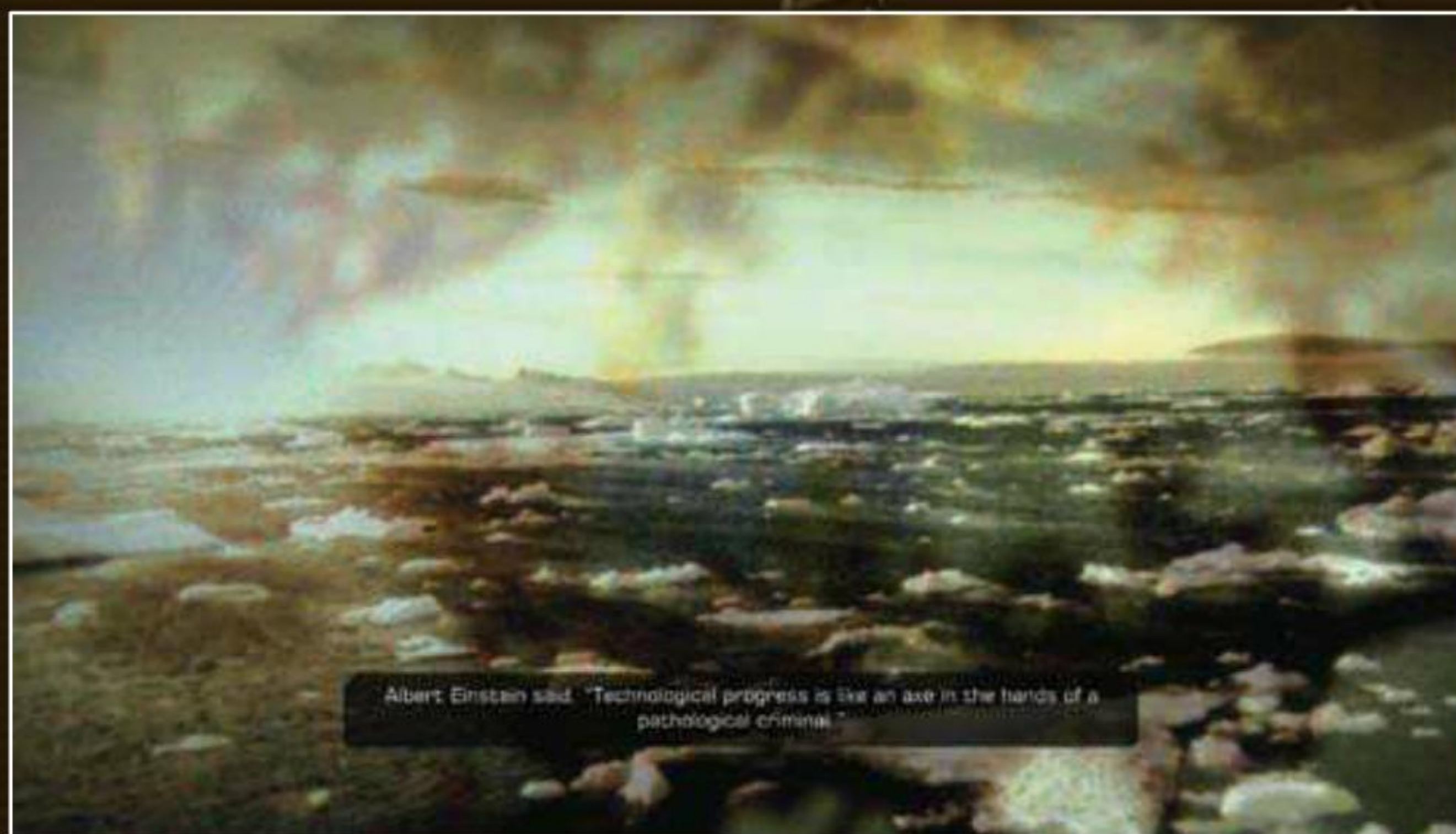
能接受的故事，然后让真相被掩埋。不过，还有最后一个选择。我能够让潘查岛沉入大海，带着所有的真相一同消失，把决定权留给人类自己。

最后，我作出了属于自己的选择……………

成就与奖杯列表

本作可以在一次游戏过程中就获得所有成就，但因为三个 100 点成就要求中，不杀人和不引发警报都颇有难度，而如果还选择用最高难度开始游戏来达成第三个成就的条件，那游戏过程会非常地艰难而充满挑战性，建议用两至三次通关来获得全成就。

有 * 号成就为游戏过程中必定获得的成就。



成就/奖杯数量	49个 (1000点) / 50个 (含白金)
难度	★★★☆☆
在线成就/奖杯	无
全成就所需时间	25-35小时
最少通关次数	1
有无会错过的成就/奖杯	有
难度是否影响成就/奖杯获得	有

成就/奖杯名称	点数/奖杯	达成条件
Platinum	-/白金	获得除此以外的所有奖杯。
Trooper	50/银	通关游戏后获得。*
Legend	100/金	最高难度通关游戏。
Deus Ex Machina	50/银	体验游戏四个结局，在最终面临选择时存档，看完一个结局后读档再看其他，四个看完就可获得。
Pacifist	100/金	不杀任何人通关游戏，高难度成就之一，连序章当中也不能杀死敌人才可获得。
Foxiest of the Hounds	100/金	不引发任何警报通关游戏，高难度成就之一。
Doctorate	50/银	阅读游戏中全29本奖励经验值的书本，收集成就。
Up the Ante!	15/铜	第一次改造武器后获得。*
Gun Nut	20/铜	完全改造一把武器后获得。
First Hack	5/铜	第一次完成黑客游戏后获得。*
Hax0r1!	15/铜	一次游戏当中完成50个黑客游戏后获得。
First Takedown	5/铜	第一次用近身攻击打倒敌人后获得，普通市民不算，致命与非致命攻击皆可。*
Oppurtunist	15/铜	一次游戏当中用近身攻击打倒50个敌人后获得，普通市民不算，致命与非致命攻击皆可。
Consciousness is Over-rated	15/铜	一次游戏当中用任何非致命手段打倒100个敌人
Transhumanist	5/铜	把一项人体改良项目点满后获得。*
Lesser Evil	10/铜	完成Mr.Carella的支线任务后获得。
Motherly Ties	10/铜	完成Ms.Reed的支线任务后获得。
Cloak & Daggers	10/铜	完成Janney的支线任务后获得。
Rotten Business	10/铜	完成Working girl的支线任务后获得。
Bar Tab	10/铜	完成Bobby的支线任务后获得。
Shanghai Justice	10/铜	完成Malik的支线任务后获得。
Smash the State	10/铜	完成Nicholas的支线任务后获得。
Acquaintances Forgotten	10/铜	完成Pritchard的支线任务后获得。
Corporate Warfare	10/铜	完成Mengyao的支线任务后获得。
Talion A.D.	10/铜	完成Doctor的支线任务后获得。
Old School Gamer	10/铜	游戏刚开始调查梅根房间当中的所有可调查物品后获得。
Ghost	15/铜	不惊动任何人地潜行过一个区域后便可获得。
Unforseen Consequence	15/铜	说服桑德斯释放人质后获得。
Balls	5/铜	在游戏中抬起篮球后投入篮筐便可获得。篮球场是在底特律的公寓后方小巷中。
The Desk Job	15/铜	说服哈斯让主角进入警察局后获得。
Sentimental Value	10/铜	获得梅根的手镯后选择自己保留便可获得。
The Take	10/铜	接受O'Malley的贿赂后获得。
The Bull	25/铜	击败BOSS巴雷特后获得。*
Yes Boss	15/铜	在和萨里夫的对话中成功说服他吐露真相便可获得。
The Fall	10/铜	在“Rotten Business”任务里陷害Diamond Chan使其自杀后获得。
Darker Shades	15/铜	在说服酒保让主角会见唐思宏时获得。
Guardian Angel	10/铜	在“Bar Tab”任务里替Jaya还债后获得。
Super Sleuth	10/铜	在“Shanghai Justice”任务里与Lee Hong对质时选对所有选项后获得。
The Mantis	25/铜	击败BOSS叶莲娜后获得。*
The Throwdown	15/铜	在说服塔格特跟你分享讯息后获得。
Lucky Guess	10/铜	在“Smash the State”任务里输入密码0000来解除瓦斯炸弹后获得。
The Last Straw	15/铜	在说服桑多瓦尔放弃自杀后获得。
Kevorkian Complex	10/铜	在“Acquaintances Forgotten”任务里完成Brent的最后一个请求后获得。
Good Soul	15/铜	在救了玛丽珂一命后获得。
Ladies Man	10/铜	在“Corporate Warfare”任务里说服Mengyao提供更多信息后获得。
Hangar 18	10/铜	在读取秘密电脑中的讯息后获得。电脑位于新加坡关卡的停机坪区域。
The Snake	25/铜	击败BOSS纳米尔后获得。*
The Final Countdown	15/铜	在说服达罗交出关闭海龙系统的代码后获得。
The End	25/铜	击败最终BOSS赵芸茹后获得。*
The D Project	15/银	观看游戏通关后隐藏在制作者名单末尾的影像后获得。*



TIPS

想要拿齐全成就，请耐着性子看完制作者名单，又或者在进入结局后跑去泡个面，这一过程是无法跳过或加快的。

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

08.24 史蒂夫·乔布斯宣布辞去苹果 CEO 职务，由蒂姆·库克接任，当日苹果股价大跌。

08.26 西雅图 PAX Prime 2011 游戏文化展会召开，共吸引观众逾 7 万人次。微软在展会期间举办《光环》座谈会，公布了《光环 4》的设定图。

08.31 世嘉宣布成立“如龙工作室”，由名越稔洋率领，同时《黑豹 2》和《如龙 5》公开。

08.31 索尼集团公布了面向索尼所有网络化产品的“索尼娱乐网络”服务。

09.01 任天堂确认将于 9 月 13 日召开“3DS 新制品”发布会，业界盛传将公布 3DS 新机型。

09.02 《COD》的主题展会“Call of Duty XP”于洛杉矶举办。

09.05 Square Enix 当日下午召开新闻发布会，正式公布《勇者斗恶龙 X》。

新闻短波

《.hack//The Movie》BD 混合版

CrberConnect2 最近公布了 3DCG 电影版的《.hack//The Movie》。在新闻发布会上，NBGI 的社长鹤之泽伸表示该片的蓝光版将会以“混合版”的方式推出，在光碟中收录一款“小游戏”。



《无尽传说》预售火爆

NBGI 近日透露，《无尽传说》的预售情况非常火爆，已经创造了系列预订量的新高。非官方数据显示，该作预订量可能已超过 23 万套。

《光环》重制版支持 3D

微软透露，将于 11 月 15 日发售的《光环 周年纪念版》不仅使用新引擎重制，而且采用了微软独有的 3D 技术，将支持 3D 立体成像模式。

PS Home 秋季大改版，化身为网游



提升游戏性的新版Home既是主题公园又是网络游戏和社交网络

索尼于日前宣布，PlayStation Home 将会从今年秋季开始焕然一新，改造之后的 Home 将会是主题公园、网络游戏和社交网络的结合，过去 Home 的建筑大部分都将不复存在，取而代之的是一个 Hub，以及一系列不同主题的区域，相当于为核心玩家准备的网络版迪士尼世界。

最新的 Hub 宽敞明亮，就像未来的飞机场或者购物商场，里面有购物者也有旅行者。通过最新系统，让你立即进入到社交区域中，而不是出现在空旷的公寓里。新版 Home 提高了游戏性，进入之后马上就会看到一些可以选择的游戏，这些游戏隔一段时间就会更换。此外还有购物场所、活动场所，甚至获取任务的场所。

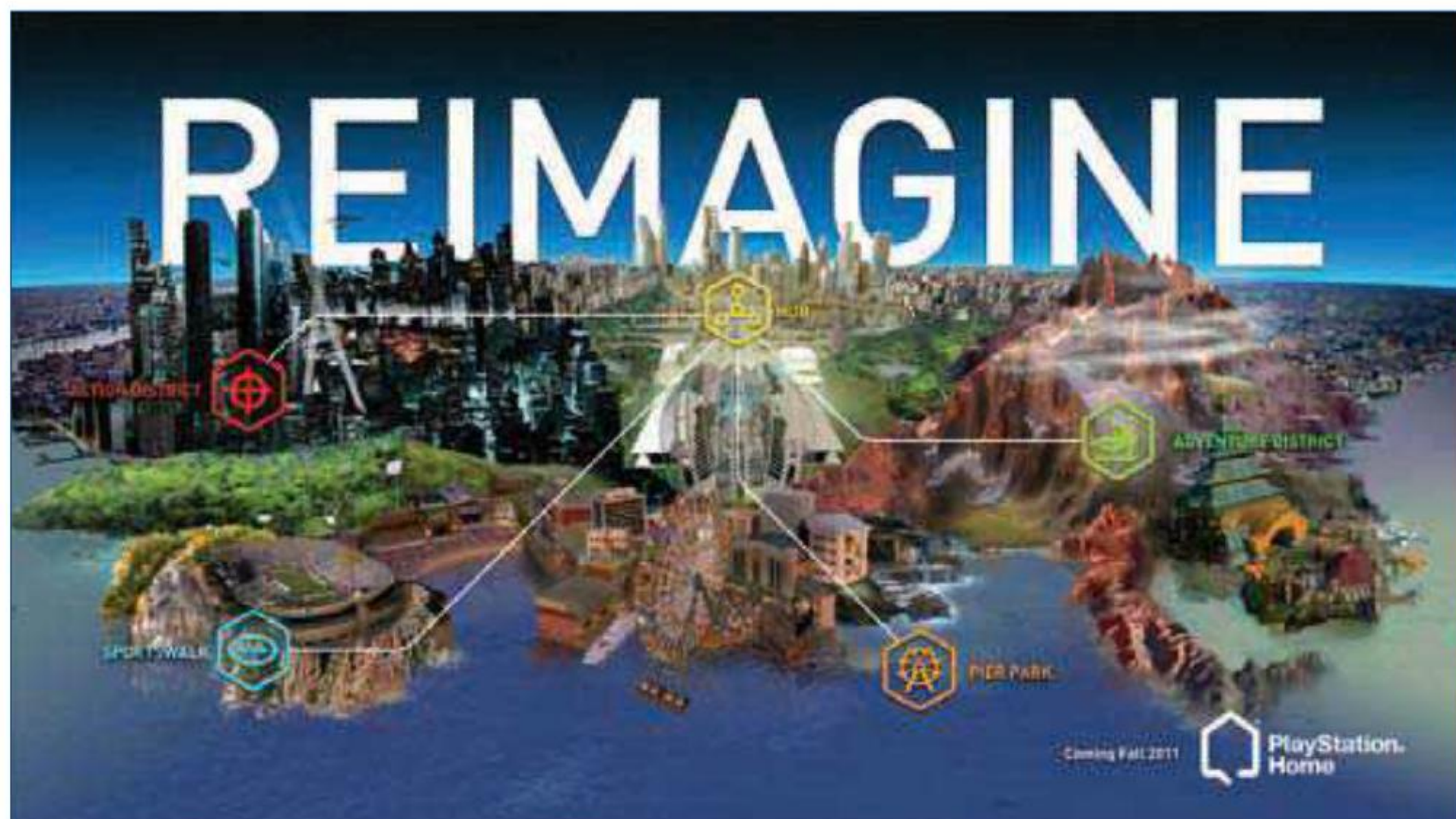
新增的区域模仿的是迪士尼世界的未来世界和冒险乐园，而主题是围绕不同的游戏类型。比如在动作区，玩家仿佛进入某个 FPS 游戏的关卡，而且也可以从这里直接进入相应的游戏。冒险区为《未知海域》《古墓丽影》的爱好者而准备，玩家将进入茂密的丛林，空气中充

满神秘气息，还有不少隐藏的宝藏等待挖掘。

Home 主管 Jack Buser 表示，他相信今后 PS3 玩家将会好好利用 Home 的这些区域，从这些区域里进入到他们的游戏，或者在里面和其他玩家交流。不久之后，索尼会开放两个新区域。体育区里被设计成体育馆的样子，里面为各种体育游戏提供了空间，也可以直接进入体育类游戏中。

新版 Home 最大的变化就是引入类似于网游的任务系统，而且这

些任务还有其剧情，这些故事是会不断发展的。比如说在 Home 的世界里可能会发生外星人入侵事件，这就要求所有 Home 居民们一起行动起来。有事件出现时，在 Hub 的告示牌上会有详细描述，根据描述可能会进入到某个对应主题的迷你游戏中，比如在某个俯视视点的街机游戏中操作小船作战。可以说，新版的 Home 就是一个融合 PS3 所有游戏特色的超级网络游戏，用网游的方式改变过去 Home 因为太无聊而遭到冷落的尴尬处境。



苹果结束乔布斯时代

8月24日，苹果公司CEO史蒂夫·乔布斯突然宣布辞职，令世界震惊。当日苹果股价大跌5.2%。当日乔布斯发布的公开信中说：“我已经说过，当我无法再胜任苹果CEO职务时，我将马上让大家知道，不幸的是，这一天终于到来了。”

乔布斯退位后将由蒂姆·库克接任，乔布斯继续担任董事会主席。乔布斯的退位主要是健康原因，而在苹果已成为全球市值最高企业的巅峰状态下退位，也为这个传奇人物的职业生涯划上了完美的句号。



《黑暗行动》地图包 售出1800万

《COD》的主题展会“Call of Duty XP”于9月2日开始举办，在开展之前，Activision Publishing的首席执行官Eric Hirshberg透露了关于《COD 黑暗行动》的一组最新数据：迄今为止，本作的地图包累计销量超过1800万。Activision总计共推出了4个地图包，每个售价均为15美元。平均每个玩家在本作身上共花费76美元。Hirshberg预计《COD 现代战争3》将创造更辉煌的成绩，目前的预订量已远远超越前作。



我很难想像能在PS4上做什么。

EA Labels 总裁 Frank Gibeau 日前表示，目前他看不到推出次世代主机的必要，他说：“我们已经有1080p了，已经连上网了……他们可以让速度更快、多边形更多，可以让画面提升一点点……但是代价要多大？我们希望技术保持稳定，我们相信在这一代主机上还有很多事情可做，我们还没有把主机的全部性能挤出来，看看《战地3》就知道了。”



业界声音

3DS新制品将公布？采用双摇杆？



任天堂秋季发布会即将召开，投资者积极反应，股价大涨

任天堂向来不参加东京游戏展，不过经常通过单独举办发布会的方式吸引人们的注意。今年任天堂已确认将会在TGS之前的9月13日举办新闻发布会，公布“3DS新制品”。这则消息公布之后，任天堂的股价暴涨了8.4%，业界普遍猜测任天堂届时可能公开3DS的新机型。

据法国01Net网站报道，任天堂正在准备一款全新的3DS机型，该机型将会“大幅降低3D功能”，甚至可能采用新的商标，预计将于2012年初上市。而最近的3DS大降价很可能是出于清除库存的目的。由于任天堂的官方说法是公布“3DS新制品”，因此放弃3DS的说法应该不足为信，不过推出类似于NDSL那样的改良机型确实很有可能。业界盛传新款3DS可能会添加第二个类比摇杆，使其更适合玩传统游戏。但是这样一来老款的3DS将无法游玩今后需要双摇杆的新作，通常主机厂商不会做出这种背叛初期用户的行为，这样做对于企业商誉的负面影响将难以估量。不过有传闻称为了照顾旧机型玩家，任天堂可能会推出一款大约仅售10美元的可装载式类比摇杆，将其插到3DS上就可以游玩双摇杆游戏。

在此之前，01Net曾提前爆出了Wii U的平板电脑式手柄以及PSV的规格，该站的业内线报获取能力不容小觑。

《零》团队打造3DS除灵游戏



《心灵写真》将3DS化身为观察灵界的幽灵照相机

著名日式恐怖游戏“《零》系列”开发团队近日宣布将在3DS上推出一款充分利用3D摄像头功能的《心灵写真》。本作的游戏包装中将附带一种名为“AR笔记本”的道具，应该是一种类似于3DS自带AR卡的印刷品，通过3DS拍摄其中图案会变成游戏中相关内容。具体功用目前未公开。

《心灵写真》主要由三种游戏模式构成。AR故事模式围绕“零：紫之日记”，玩家将和被带离现实世界的少女“真夜”一起探索，揭开被诅咒的紫之日记的秘密。在惊悚日记模式里，将充分应用AR日记本来玩现实与游戏世界相结合的迷你游戏。而在幽灵照相机模式中，可以拿着3DS到处拍照，随便对着某个陌生人拍照，可能就会看到俯身于其体内的幽灵，并与之战斗。

新闻短波

INFO

《海贼无双》登陆PS3

据日本《V JUMP》报道，NBGI正在与Koei Tecmo合作开发《海贼无双》，对应平台为PS3。本作由“《无双》系列”的Omega Force开发。



PSN新增300万用户

索尼宣布，PSN已完全从黑客事件中恢复元气，目前注册用户数量比事件发生之前增加了300万。

TGS公布18款PSV新作

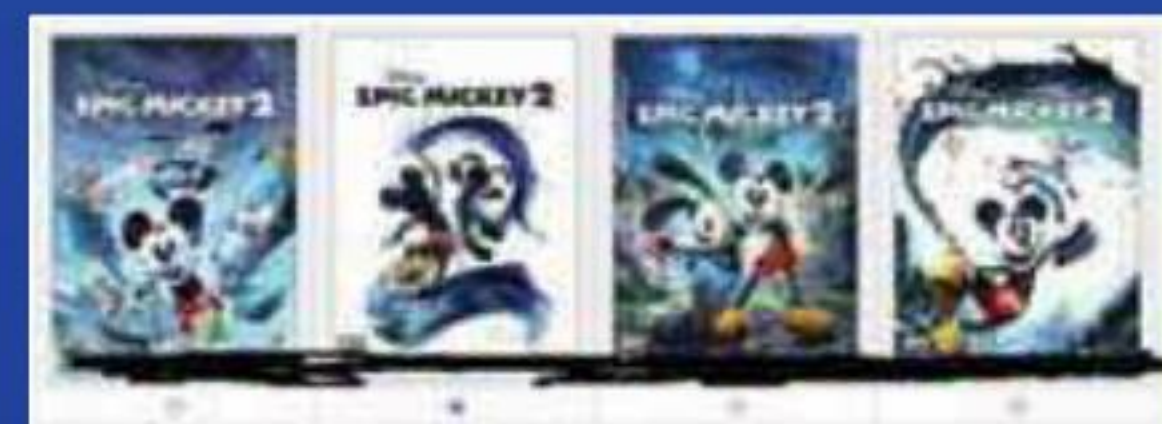
SCE宣布在本届东京游戏展期间，将有18款PSV游戏首次公开，SCE第一方还将有3款PS3新作和1款PSP新作首次公布。SCE的TGS展台将会有超过80部PSV供观众试玩，可试玩的PSV游戏多达31款，还有9款是纯影像展出。

GamesCom观众数量创纪录

据德国科隆GamesCom展会主办方发布的数据，今年GamesCom总共吸引了27.5万人次的观众，创造了历史新高，比去年增加8%。今年GamesCom共557家公司参展，比去年增加52家，这些公司来自39个国家。主办方特别强调今年增加了来自中国的参展商。明年的GamesCom将于8月15~19日期间在科隆举办。

《经典米奇2》登场

最近迪士尼开始为《经典米奇2》进行市场调查，放出了该作的多个候选封面方案，游戏的副标题也有多个版本，比如“疯狂博士归来”、“两人之力”、“邪恶之街的秘密”等。



iPad2的性能大概是PS3/X360的一半左右，而且这还只是保守估计。

id Software的技术领袖John Carmack日前表示，iPad2在游戏方面的性能潜力还远远没有发挥出来，因为大多数平板电脑游戏的利润不够丰厚，开发商不会像开发家用机游戏一样花大量时间与成本进行优化，如果进行全面优化，完全能做出高清主机般的画面效果。他相信iPad3的性能会强大到不用怎么优化就能将家用机的游戏轻而易举地移植过去，最大的问题将会是游戏容量会太大，下载的方式可能会不够用。



业界声音

新闻短波

INFO

PSV《噬神者》新作

NBGI的《噬神者》开发团队目前正在为一个“令人兴奋的新项目”招兵买马，日本方面盛传该作将会是PSV的《噬神者》新作。

《COD》动作冒险新作搁浅

Sledgehammer曾透露他们正在开发一款第三人称视点动作冒险版的《COD》新作，但是近日该公司创始人Glen Schofield透露，该作在开发了大约6个月后就已决定放弃。

《战场的女武神3》特别版



世嘉宣布将于11月23日在PSP上推出一款《战场的女武神3特别版》，本作收录了之前发布的4个DLC，并追加3个全新章节，售价为3990日元。

《怪物猎人》新作将公布

瑞穗证券日前表示，Capcom预计将会在本届东京游戏展期间公布《怪物猎人》的正统续作，因此该公司目前已经将Capcom的目标股价从2200日元提高到2600日元。

《女神异闻录4》高清格斗新作公布



《女神异闻录5》也即将进入实际开发阶段

Atlus近日宣布，将于2012年春季在街机上推出一款《女神异闻录4 终极午夜竞技场》，PS3/X360版将于同年夏季发售。这是根据《女神异闻录》制作的格斗游戏，由开发了“《苍翼默示录》系列”的Arc System Works公司开发，《女神异闻录》团队紧密配合制作。

制作人表示，本作是Atlus方面主动找上门寻求合作，而《苍翼》团队中有不少《女神异闻录》的粉丝，于是很快就达成了合作的共识。与普通格斗游戏相比，本作将会有更具深度的游戏剧情，在街机模式中也有丰富的故事。家用机版专属的剧情模式将为格斗游戏带来罕见的剧情深度。此外还有分数挑战赛模式、对战模式和在线对战模式。本作所收录的全部角色都有新增原创剧情，游戏的整体故事是发生在《女神异闻录4》事件的2个月后，自称特别搜查队的成员们约好在黄金周重聚，再次听说了“午夜电视”的传闻，这次的内容是一个叫做“P-1大奖赛”的格斗节目，主办者是曾为伙伴的“熊”。为了解开谜团，卷入比赛中的一行人再次使用persona投身到战斗之中……

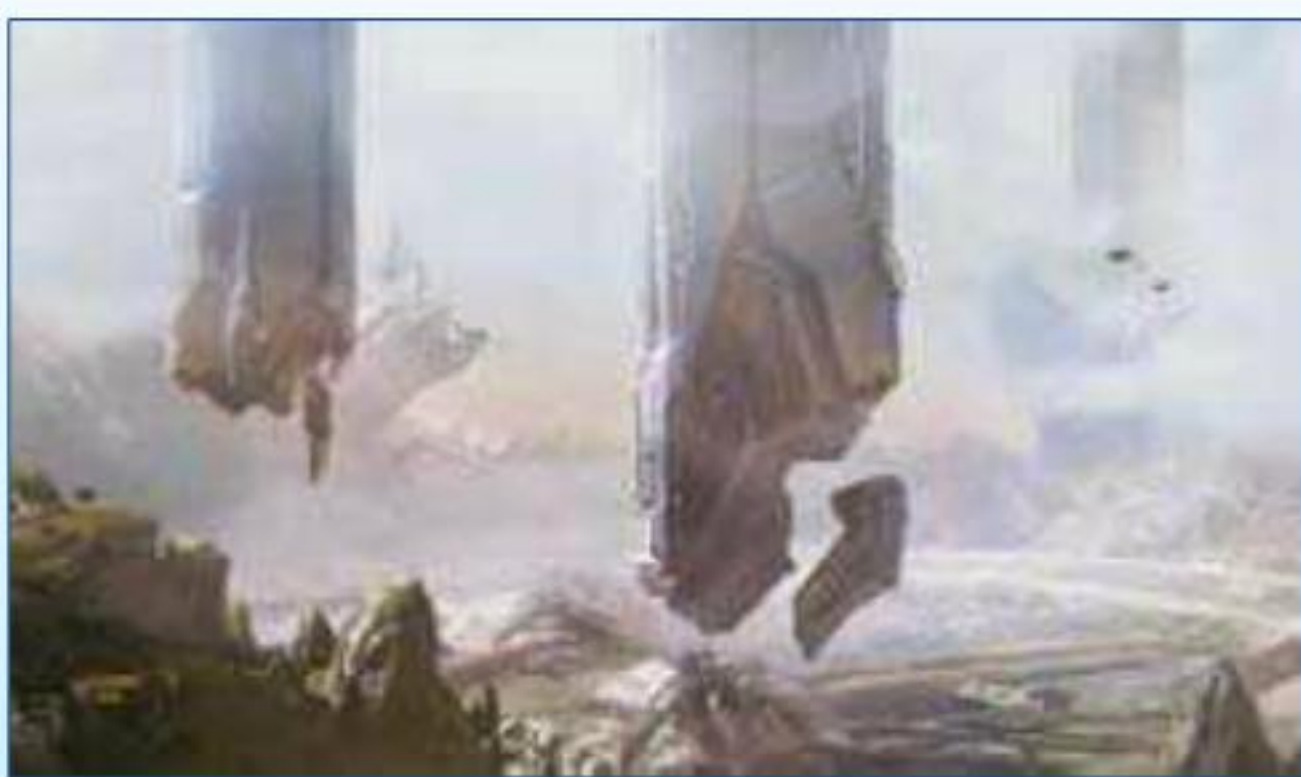
此外Atlus方面透露《女神异闻录5》的初期准备工作即将完成，马上就要进入实际开发阶段。《凯瑟琳》使用的是其他厂商的引擎，而本作将使用Atlus自己研发的引擎。

《真·三国无双NEXT》重大变革

Koei Tecmo日前正式宣布《真·三国无双》PSV版新作定名为《真·三国无双NEXT》，同时公布了本作的最新情报。此前本刊已经为大家报道了本作的全面面貌，在操作上大量利用触摸屏特性是本作最大的变化。而根据最新情报，本作还将拥有多项与家用机版《真·三国无双6》有重大区别的新系统，最大的变化就是取消了HP槽，当玩家的HP降低到一定程度时，会以闪烁的红色画面提醒玩家注意。而且本作还支持线上多人游戏，同时会利用PSV的摄像头带来更有趣的新玩法。



《光环4》设定图及初步情报公开



“光复者三部曲”启动，深入讲述士官长的过去

每年两次的游戏文化展会“Penny Arcade Expo”(简称PAX)展会影响力正不断提高，今年的PAX Prime 2011展会于8月26日~28日期间在西雅图举办，共吸引观众逾7万人次。本次PAX展会的一大热点是微软举办的HaloFest座谈会，会上公布了《光环》新三

部曲的初步消息，以及本作的一些设定原画。

以影像方式公开的多幅设定图由高级美术总监Kenneth Scott创作，343 Industries确认新三部曲名为“光复者三部曲”(The Reclaimer Trilogy)。所谓“光复者”，是指偶然或注定肩负激活光环超级武器之使

命的人，为取得激活光环阵列的圣物而开始战斗之旅。据透露，士官长的AI伙伴Cortana在《光环4》中会扮演极其重要的角色。系列开发总指挥Frank O'Connor表示，本作将更深入地讲述士官长的过去。另外在设定图影像的最后再次确认《光环4》将于2012年秋冬之际发售。

索尼网络服务又更名

这两年，索尼将其集团旗下的网络业务全面整合，成立了“索尼网络娱乐”(Sony Network Entertainment, 简称SNE)，PSN和Qriocity影音点播服务都划入其中。近日SNE宣布打造“索尼娱乐网络”(Sony Entertainment Network)，而从属于其中的Qriocity的音乐服务更名为“音乐无限”(Music Unlimited)，视频服务更名为“视频无限”(Video Unlimited)，这两种服务都和PSN共用同一个账号。具有网络功能的索尼电子产品均可访问这些网络服务。

近年来索尼的网络服务在不断重组，名字也是换了一个又一个，令人晕头转向。其实不管名字怎么变，用户需要的只是更丰富的内容以及更稳定优质的网络体验。



>> 如龙工作室成立，两款新作公开



《黑豹2》明春发售，《如龙5》确定开发中

世嘉于8月31日在东京秋叶原UDX剧场召开新闻发布会，宣布成立“如龙工作室”，由“《如龙》系列”制作人名越稔洋率领，其主要成员还有《二进制领域》制作人菊池正义、《二进制领域》导演佐藤大辅、《黑豹 如龙新章》制作人小川阳二郎、《如龙》系列”剧本作者横山昌义。“如龙工作室”并非只开发《如龙》关联作品，也包括《二进制领域》以及未来可能的原创新作。

“如龙工作室”宣布成立的同时，PSP的《黑豹2 如龙 阿修罗篇》确认将于2012年春季发售，将于东京游戏展上提供试玩版。本作主角仍是前作的右京龙也，以“为朋友而战”为主题。曾在二代中出现的大阪“苍天掘”将会是本作的重要舞台。据名越稔洋透露，根据世嘉的市场调查，《黑豹》的玩家有一半以上是首次接触“《如龙》系列”，女性玩家的数量出乎意料地多，他希望本作

能继续为系列增添新玩家。

《如龙5》也确认已经在开发中，不过现场仅公布了一个LOGO。本作目前处于初期策划阶段，世嘉方面近日才刚通过了本作的开发计划。可以确定的是，本作在保持系列主题的同时，会在技术与游戏系统上有重大变化，开发周期也会比以往的作品长很多。

《最终幻想 XIII》使用的“水晶工具”引擎至今并未在其他游戏中使用，可能是因为引擎性能不是很理想，Square Enix 决定打造一个新引擎。SE 最近对外透露了他们的“Luminous Studio”新引擎的详情。这是一款与“虚幻引擎3”相似的功能全面的游戏引擎，拥有开发多种游戏类型所需的工具。SE 的引擎开发人员正在对 Luminous 不断进行改进，在易用性、灵活性等方面都在改良。该引擎主要由 SE 日本总部开发，不过开发人员也经常到 IO Interactive 和 Eidos 蒙特利尔吸收技术经验，引擎的源代码与这些分公司的技术人员共享。

Luminous 是一个适用于 PS3/X360/PC 的跨平台引擎，并且正努力实现对 Wii 和 3DS 的支持。这款引擎是基于 DirectX11 世代的技术，画面表现会非常强劲，对于画面动态效果与光影效果最为注重，AI 表现也会很出色。目前 SE 并未有将 Luminous 引擎授权给外部厂商使用

>> 照片级画面！SE 超强引擎亮相！

■用 Luminous 制作出来的地下停车场画面，与实际照片相比几乎毫无差别。



“水晶工具”将被放弃？更强的引擎开发中

的计划，不过他们希望该引擎成为和“虚幻引擎3”一样享誉品牌的品牌。目前 SE 演示的 DEMO 是由其旗下的 Visual Works 团队制作，他们以制作高品质 CG 动画而闻名。

虽说是一款面向本世代主机的引擎，但是想要看到使用 Luminous

开发的 游戏，恐怕还要等好几年。SE 首席技术官桥本善久表示，Luminous 的详情将于 2012 年中公布，该引擎的开发完成估计是 2013 年的事了，而它的对应游戏自然还要更晚。

新闻短波

INFO

《御姐武戏 Z 神乐》公布

D3 Publisher 宣布将于今年冬季推出 X360 动作游戏《御姐武戏 Z 神乐》，本作将启用全新女主角：忌血族与吸血族混血的美女姐妹神乐与沙亚也，使用新武器九头蛇刃砍杀怪物。



日本街机展与TGS同时进行

日本街机业协会 JAMMA 宣布，今年的“第 49 届街机展”将于 9 月 15 ~ 17 日期间在幕张国际会展中心 9、10 号展厅举办，届时将有近千种街机关联产品展出。由于时间与地点都和 TGS 相同，今年相当于是将 TGS 与街机展合并，不过两个展会的门票是不通用的，街机展的前两日与 TGS 一样都是业内开放日，只有 17 日一天是面向公众开放，门票为预订 700 日元，现场购票 1000 日元。



保时捷的授权一直都只能通过 EA 转授权获得。

微软 Turn10 工作室的公关经理 Brian Ekberg 透露，EA 获得了保时捷的游戏独家授权，要在游戏中出现保时捷的车，只能从 EA 那里买。Turn10 本来打算在《极限竞速 4》中出现更多保时捷的车，但是 EA 为了让保时捷成为《极品飞车 亡命天涯》的独家卖点，决定拒绝向《极限竞速 4》授权。



业界声音

日本 游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011年8月22日 ~ 2011年8月28日

1 **怪物猎人 携带版 3rd HD 版** PS3

NEW

モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.

■ Capcom ■ 2011年8月25日发售 ■ 动作 ■ 4800 日元



本作是 PSP Remaster 计划的重头戏，将大受欢迎的 PSP 原作移植到了 PS3 上，次世代家用机的画面表现力让怪物们的身体细节更为丰富，战斗时的冲击力倍增。游戏支持在 PSN 上与其他玩家联机狩猎，也可以与 PSP 版联机，甚至能够将这两种联机方式同时进行。

本周：**287 829** 套 累计：**287 829** 套

2 **黑岩射手** PSP

NEW

ブラック★ロックシューター - THE GAME

■ ImageEpoch ■ 2011年8月25日发售 ■ 角色扮演 ■ 5980 日元



帅气时髦的黑岩射手在手办和动画领域大展身手后，终于也要在游戏领域上迎接新挑战。本作采用了全新的剧情，描述作为最终兵器少女的黑岩射手和地球上最后 12 个人类在外星人的围剿当中挣扎求存的故事，战斗系统与一般角色扮演游戏区别较大，相当有新意。

本周：**105 277** 套 累计：**105 277** 套

3 **机动战士高达 新基连的野望** PSP

NEW

机动战士ガンダム 新ギレンの野望

■ NBGI ■ 2011年8月25日发售 本周 75611 套
■ 策略 ■ 6280 日元 累计 75611 套

4 **战国无双 3 帝国** PS3

NEW

战国无双 3 Empires

■ 2011年8月25日发售 ■ Koei Tecmo ■ 动作 ■ 5800 日元



本作收录了《战国无双 3 Z》当中登场的所有武将，还有大量的副将供玩家选择，游戏在延续这一系列的系统特色的前提下加入了一些新要素，例如据点系统当中会出现大炮据点等新的据点，而且据点本身也拥有等级，等级越高攻陷难度越大。

本周：**70 254** 套 累计：**70 254** 套

5 **真·三国无双 6 特别版** PSP

NEW

真・三国无双 6 Special

■ 2011年8月25日发售 ◆本周 25308 套
■ Koei Tecmo ■ 动作 ◆累计 25308 套

6 **大家的节奏天国** Wii

↓

みんなのリズム天国

■ 2011年7月21日发售 ◆本周 25063 套
■ Nintendo ■ 音乐 ◆累计 408695 套

7 **狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G** PSP

↓

モンハン日記 ぽかぽかアイル-村 G

■ 2011年8月10日发售 ◆本周 23151 套
■ Capcom ■ 模拟经营 ◆累计 162454 套

8 **集结！星之卡比** NDS

↓

あつめて！カ-ピィ

■ 2011年8月4日发售 ◆本周 18901 套
■ Nintendo ■ 动作 ◆累计 182010 套

9 **超级口袋妖怪 乱战** 3DS

↓

ス-パ-ポケモンスクランブル

■ 2010年8月11日发售 ◆本周 15764 套
■ Nintendo ■ 动作 ◆累计 135315 套

10 **塞尔达传说 时之笛 3D** 3DS

↓

ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D

■ 2011年6月16日发售 ◆本周 13423 套
■ Nintendo ■ 动作角色扮演 ◆累计 348761 套

本周又有五款新作降临在日本游戏排行榜上，顺利地占据了榜单的前五位，其中《怪物猎人 携带版 3rd HD 版》作为一款没有任何新要素的纯移植作品仍然卖出了接近 29 万套，猎人 FANS 们的热情实在令人敬佩。之后登榜的是时髦帅气又可爱的《黑岩射手》和有着忠实玩家群体的《机动战士高达 新基连的野望》，相信随着 TGS 临近，榜单上的新面孔会越来越多。

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011年8月21日 ~ 2011年8月27日

1 **杀出重围 人类革命** X360

Deus Ex: Human Revolution

■ Square Enix ■ 2011年8月23日发售 ■ 动作射击 ■ 上周排位：-



《杀出重围 人类革命》是 2000 年登陆 PC 平台的混合类型作品《杀出重围》的正统续作，由 Edios 蒙特利尔工作室开发，本作有着独特的 FPS+RPG 游戏系统，力图为玩家展示出一个在人体改良技术的影响下变得充满了仇恨与混乱的近未来世界。游戏的剧情安排与系统设计都独具匠心，品质不凡。

本周：**190 948** 套 累计：**190 948** 套

2 **杀出重围 人类革命** PS3

Deus Ex: Human Revolution

■ Square Enix ■ 2011年8月23日发售 ◆本周 112359 套
■ 动作射击 ■ 上周排位：- ◆累计 112359 套

3 **马里奥赛车 Wii** Wii

Mario Kart Wii

■ Nintendo ■ 2008年4月27日发售 ◆本周 44410 套
■ 竞速 ■ 上周排位：1 ◆累计 12476547 套

4 **跳舞吧 2** Wii

Just Dance 2

■ Ubisoft ■ 2010年10月12日发售 ◆本周 38576 套
■ 音乐 ■ 上周排位：2 ◆累计 5366241 套

5 **COD 黑暗行动** X360

Call of Duty: Black Ops

■ Activision ■ 2010年11月9日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位：5



《COD 黑暗行动》最新提供的僵尸地图包中，包含了一副原创地图《Moon》，该幅地图当中玩家需要从地球到达月球，并且穿着宇航服与僵尸在月面的基地上展开战斗。地图里头有着许多解谜要素，除了杀僵尸外，还能给玩家带来与以往不同的体验。

本周：**29 103** 套 累计：**9 144 579** 套

6 **尊巴健身** Wii

Zumba Fitness

■ Majesco ■ 2010年11月18日发售 ◆本周 25359 套
■ 体育 ■ 上周排位：4 ◆累计 1708483 套

7 **塞尔达传说 时之笛 3D** 3DS

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

■ Nintendo ■ 2011年6月16日发售 ◆本周 24375 套
■ 动作角色扮演 ■ 上周排位：10 ◆累计 468759 套

8 **Wii Fit Plus** Wii

Wii Fit Plus

■ Nintendo ■ 2009年10月4日发售 ◆本周 20160 套
■ 体育 ■ 上周排位：6 ◆累计 9100941 套

9 **口袋妖怪 黑·白** NDS

Pokemon Black / White Version

■ Nintendo ■ 2011年3月4日发售 ◆本周 19415 套
■ 角色扮演 ■ 上周排位：9 ◆累计 4074979 套

10 **NCAA 美式足球 12** X360

NCAA Football 12

■ EA ■ 2011年7月12日发售 ■ 体育 ■ 上周排位：3



美式足球游戏在欧美市场当中有着相当雄厚的玩家基础，《NCAA 美式足球 12》的题材虽然只是大学体育协会级别的赛事，但也有着相当高的人气，刚发售便登上了销售榜首位。本作加入了类似“《足球经理》系列”的教练模式，玩家能以球队教练的身份来体验自己的职业生涯。

本周：**18 860** 套 累计：**544 973** 套

赛博朋克风格的科幻作品《杀出重围 人类革命》用不俗的品质征服了大量的玩家，首周双版本便卖出了 30 万份，为这份最近有点死气沉沉的美国榜单带来了一丝亮色。但可惜的是除了这款在 IGN 上获得了 9 分评价的佳作外，留在其他位置的仍然是各种熟悉的老面孔，其中已经发售了近一年的《COD 黑暗行动》推出了新的僵尸地图，有趣的玩法令人沉迷。让我们期待九月时能够在榜单上看到更多新面孔吧。

新闻资讯 排行榜

新作打榜

①日本市场在进入9月前的最后一个星期发售了几款颇受关注的新作，虽然都并非是大作，但也拥有着自身的忠实玩家群体，在首周的销售当中均获得了不错的成绩。

②新发售的大作《杀出重围 人类革命》毫无悬念地用双版本占据了美国销售榜的头两名。本周美版的《恶魔幸存者 超频》也同时上市，在北美市场当中也售出了一万七千多份。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年8月15日 ~ 2011年8月21日				
1	PS3	超次元游戏 海王星 mk2	2011.8.18	33 249套
2	PS3	战国无双3 帝国	2011.8.25	70 254套
3	PSP	机动战士高达 新基连的野望	2011.8.25	75 611套
4	PSP	黑岩射手	2011.8.25	105 277套
5	PS3	怪物猎人 携带版 3rd HD 版	2011.8.25	287 829套
2011年8月22日 ~ 2011年8月28日				
1	PSP	女神异闻录P3 携带版	2011.8.25	7 176套
2	PS3	未知海域2 (PS3廉价版)	2011.8.25	6 560套
3	PSP	真·三国无双6 特别版	2011.8.25	22 126套
4	NDS	光之美少女 旋律收藏集	2011.8.25	12 567套
5	PSP	无头骑士异闻录 廉价版	2011.8.25	10 454套

本作号称完全移植家用机版的所有要素，同时还加入了能够让玩家进行两人合作或四人对战的联机模式。已经在家用机上玩过《真·三国无双6》的玩家还能够把PS3的存档放到PSP的记忆棒中，在游戏中读取后便可以在刚开始时使用所有武将，非常便利。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年8月14日 ~ 2011年8月20日				
1	PS3	NCAA美式足球 12	2011.7.31	424,265套
2	X360	NCAA美式足球 12	2011.7.31	544,973套
3	PS3	荣誉勋章	2010.10.12	1 067 526套
4	X360	荣誉勋章	2010.10.12	1 390 242套
5	PS3	英雄不再 危险地带	2011.7.21	46 486套
2011年8月21日 ~ 2011年8月27日				
1	PS3	凯瑟琳	2011.7.26	127 342套
2	PS3	杀出重围 人类革命	2011.8.23	190 948套
3	X360	杀出重围 人类革命	2011.8.23	112 359套
4	PS3	伊甸之子	2011.8.26	1 057套
5	3DS	恶魔幸存者 超频	2011.9.1	17,259套

本作是NDS上原作的移植版，除了符合平台特色地将画面3D化外，游戏还增添了全程语音，新的登场角色和新的剧情，玩家将有机会体验到“原本并不应该存在的第八天”这段额外的故事情节，之前还没有接触到这款优秀的作品玩家这次可不要再错过了。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	8月15日 ~ 8月21日	8月22日 ~ 8月28日
1	3DS	1 687 263台	109 146台	60 781台
2	PS3	645 656台	28 919台	33 141台
3	PSP	1 158 332台	41 924台	31 310台
4	Wii	328 628台	18 182台	11 342台
5	NDSi LL	247 708台	4 329台	3 235台
6	NDSi	218 261台	3 585台	2 384台
7	PS2	63 111台	1 524台	1 580台
8	X360	42 348台	1 529台	1 393台
9	NDSL	18 973台	117台	110台
10	PSPgo	15 371台	13台	20台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月14日 ~ 8月20日	8月21日 ~ 8月27日
1	X360	32 826 629台	75 244台	78 256台
2	3DS	1 423 978台	105 016台	91 889台
3	NDS	55 821 152台	51 368台	46 517台
4	Wii	41 733 413台	51 851台	53 216台
5	PS3	20 524 951台	64 196台	69 037台
6	PSP	22 368 541台	23 977台	25 238台
7	PS2	56 088 736台	15 236台	15 712台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

读者期待榜

在看到本期杂志的时候，想必许多学生读者们已经过完快乐的暑假，迎来新学期，希望大家都在假期当中补习过以前落下的游戏了，因为接下来的2011年最后一个季度当中，有着为数不少的大作在等待着我们。这其中最为玩家们所熟知，并且会是头一个和各位见面的，自然就是将在9月20日发售的《战争机器3》了，这款大作到底有多受期待，看看这期互动调查结果就一清二楚了。本期总共有694位读者参加了调查，在这里

洛克要多谢大家的鼎力支持！

※每期的调查表都会在UCG的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加UCG的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》(即参加282期投票的读者将有机会参加283期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目)。此外，我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：3DS 降价后首周立刻大卖 20 万台，但是近期游戏阵容却没有任何值得一提的大作，各位玩家觉得这一热卖现象会持续到年底吗？

本期特殊调查：3DS 降价后首周立刻大卖 20 万台，但是近期游戏阵容却没有任何值得一提的大作，各位玩家觉得这一热卖现象会持续到年底吗？经过首周的热卖，3DS 的降价后的第二周仍然保持了相当不错的出货量，看起来任天堂这一步会招致骂名的险招还是产生了正面的作用。但是，如今距离年底还有不长不短的三个多月，翻翻发售表，即将在3DS上发售的游戏不但数量稀少，其中更是基本上没有哪个是大作，到底只靠降价能让3DS走多远。有18%的玩

家们认为任天堂的降价效应还是会一路产生效果的，但却有49%玩家认为如果没有游戏，3DS热销难以为继。下面让我们来看看玩家们具体见解：

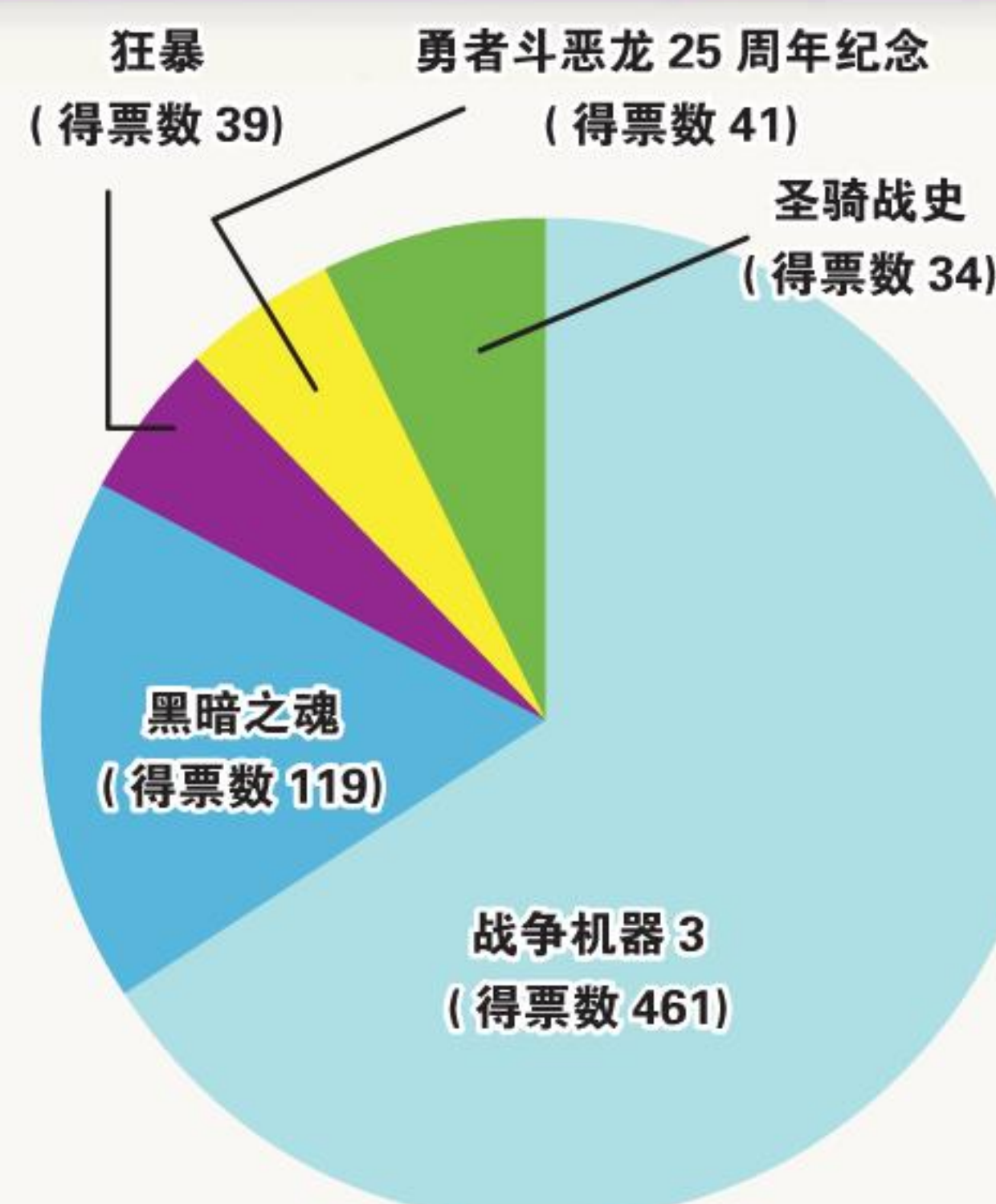
@_@snake：年末的《马里奥赛车》和《马里奥3D》会让3DS转危为安滴啦！哈哈！

Kotsuki@超电磁炮：我要《新Love Plus》，不要3DS！！

雷轰龙：即使降价了，如果没有游戏大作的支持的话，热卖现象迟早会冷却下来的！现实往往是残酷的~

282 期排行榜最期待游戏调查

毫无疑问，在广大玩家群体中拥有广泛群众基础的《战争机器3》以高达66%的比例占得了最期待游戏调查的首位，早已等候多时的玩家们想必都已经等不及要和兽人大军鏖战一场了。夺得第二名的是虽然难度极高但却有着特定忠实玩家群体的《黑暗之魂》，这部在日式角色扮演游戏当中显得独树一帜的作品延续了前作的优良品质，想必会令各位爱好者们满意。具体的调查结果如下：



读者评论

战争机器3

星辰：美式游戏巅峰之作

晓：作为系列的第三部作品，又是微软的看家作品，绝对必入！不玩你会后悔的！

Kotsuki@超电磁炮：让兽人在我们的枪口和链锯下颤抖吧！！

狂暴

小龟：本人是《无主之地》的忠实粉丝，对于这款几乎同类型的游戏，绝对要支持！

勇者斗恶龙 25周年纪念

@_@snake：一转眼25年过去了

黑暗之魂

快保护龙蛋：“探索迷宫的紧张感”、“遭遇敌人的恐怖感”、“新发现的喜悦感”一直到“存活到最后的达成感”

圣骑战史

冰岛渔夫：发霉通白金殿堂游戏 必须期待啊



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



新闻资讯

黄金眼

黑岩射手



PSP

- ブラック★ロックシューター-THE GAME
- Imageepoch
- 角色扮演
- 2011年8月25日
- 日版

总分

22

画面表现 : 6

音乐
音效 : 8

Fans 向
程度 : 10

游戏性 : 6

创意 : 6



刻薄一点说，作为一款游戏本作并不合格。系统虽然有一定新意，但是让人感觉不伦不类，既无法获得射击游戏的爽快感，也失去了角色扮演游戏的严谨性。游戏本身也很短，难度也不高，如果不是为了获得那些原画的话，我想很多人都不会重复游玩。本作更像是一款为《黑岩》粉丝推出的同人游戏。



虽然号称进军 JRPG 的第二弹，但 PSP 版《黑岩射手》主要吸引的还是原作的 FANS。游戏本身的素质比较一般，战斗系统的射击部分新意有余但手感欠缺，整体的游戏节奏也有些拖沓。不过从 FANS 的角度来看，本作的人设以及画面风格都有可圈可点之处，帅气十足的动画也让人过足了瘾。



战斗的节奏较快，相反战斗以外的跑路部分略显冗长。细节方面没有处理好，比如在实现在点对点跳跃时，必须让当前角色精确地站在自动跳跃点的位置，而该位置的按键受付判定非常狭小，玩家需花上点时间才能对准，流畅度大减。操作机车的关卡中，连续成功使出及时回避时的爽快感满点。

战国无双 3 帝国



PS3

- 战国无双3 Empires
- Koei Tecmo
- 动作
- 2011年8月25日
- 日版

总分

25

热血
推荐

画面表现 : 7

音乐
音效 : 9

耐玩
度 : 8

游戏性 : 8

进化度 : 7



新加入的箱庭式内政类类似《信长的野望》，但实际上内政部分还不如前作丰富。建设城下町其实就是搭积木、堆格子，可能是出于照顾新手的考虑，建设起来非常简单。外交、军事方面被削弱到只剩最核心的几点，所谓的策略性在有历史策略游戏经验的人看来过于儿戏了。不过游戏内容充实，可以玩上很久。



箱庭式内政其实是把过去的内政要素搞复杂化了，一开始觉得很有意思，要花上很多时间来慢慢思考。随着游戏进度的深入，策略部分也越来越简单。外交方面只剩下结盟和断交，调兵遣将依然是瞬间完成，和真正的历史策略游戏比差很多。不过战斗部分表现出色，收集人物间的对话也很有趣。



“帝国”系列一直是试图霸住策略和动作两块盘子的作品。本作的内容是相当厚道的，600 多名可使用武将，虽然大部分都是大众脸，不过配上名字和专用台词也能让喜爱历史的人倍感欣慰。读盘速度之快大大提高了游玩流畅感。箱庭设计部分直观生动，对于 SLG 新手玩家来说也足够丰富有趣了。

圣骑战史



PSP

- グランナイツヒストリー
- MMV
- 角色扮演
- 2011年9月1日
- 日版

总分

27

黄金
珍藏

画面表现 : 9

音乐
音效 : 8

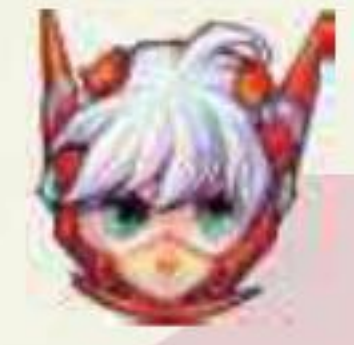
耐玩
度 : 9

游戏性 : 8

创意 : 9



继承了《奥丁领域》和《胧村正》的神髓，《圣骑战史》从视觉上将唯美的2D 画风表现到了极致，精致无比的背景以及角色的每个细节都能牢牢抓住玩家的眼球。游戏的玩法较为传统，战斗的策略要素十足，阵型、职业以及角色育成都具有很高的研究空间，只是后期难度略高，不过值得挑战。



游戏描述了一个在虚构的舞台上三个国家争权夺霸的故事。玩家可以自由创建自己的骑士团，通过养成模式最终派上战场征服其他势力。游戏的探险模式和网战模式比较有特色，大量不确定因素成为探险中的主导，使人百玩不厌。要说本作有什么不好的地方，就是没有设置重新开始选项！

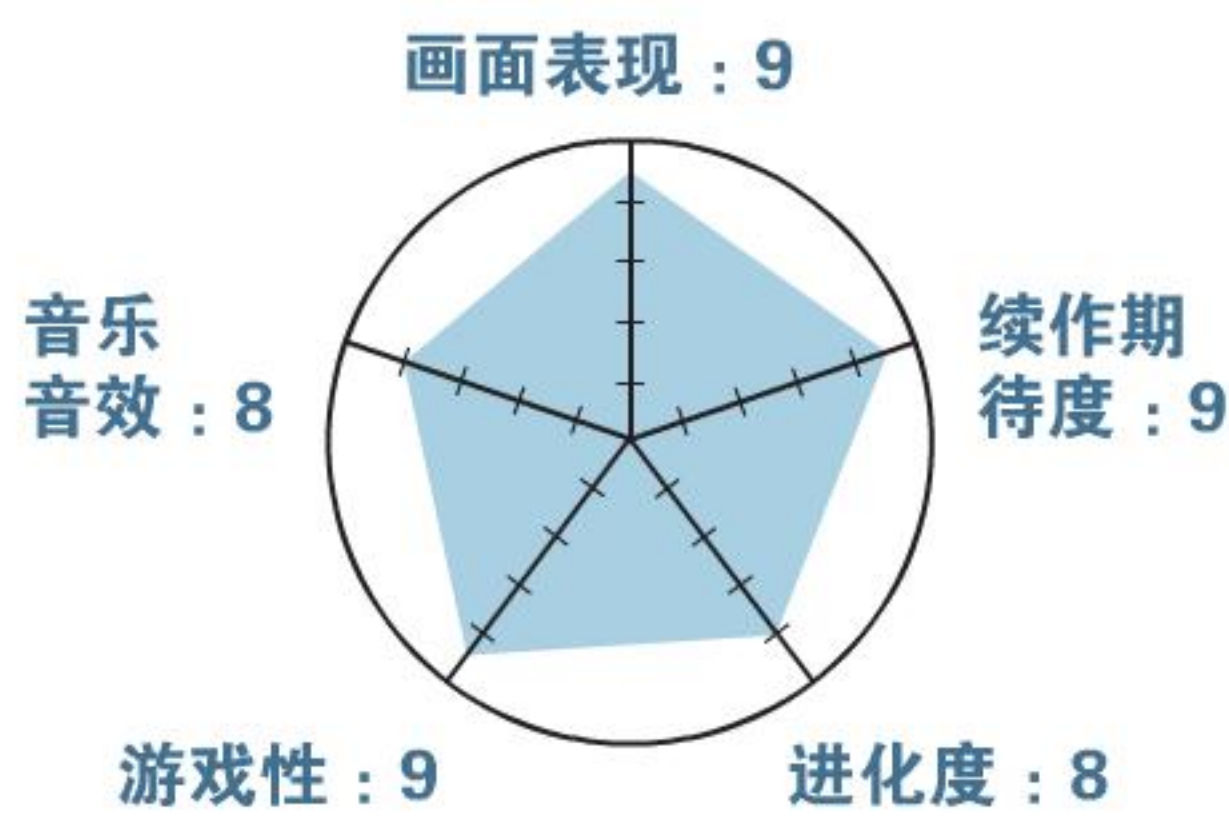


从游戏中角色们的动作中可以看出厂商深厚的动作游戏功底，虽然本作是标准的角色扮演游戏，但是角色的每个动作都刻画得非常细致，令人不禁佩服厂商的用心。本作的线下模式只是游戏的一个教学模式和培养模式，线上模式才是重点，在线上与别的玩家合作的感觉美极了，有条件的玩家务必体验一下。

杀出重围 人类革命

文：洛克

PS3/X360



- Deus Ex: Human Revolution
- Square Enix
- 动作射击
- 2011年8月23日
- 美版

热血推荐**总分 26**

游戏的内容充实，中身是沙箱+RPG+FPS。

——奈落



游戏的内容定位超越FPS，但是射击感和战斗刻画却远远不及普通FPS。

——天行者



大杂烩游戏的精品。

——洛克



赛博朋克的最新杰作，经典系列的浴火重生！

赛博朋克（Cyberpunk）是科幻作品中的一个重要分支，其特征往往包括一个反乌托邦式的破败未来世界背景，先进的移植技术造就的大量半机械人（一般被称为 Cyborg，赛博人，本作中则被称为 Augs，增强者），大型跨国企业间的重重阴谋，还有必不可少的黑客，和完全令人无法分辨出与真人区别的超级人工智能（AI）。《杀出重围 人类革命》完美地融合了这些要素，献给了玩家一个悬念重重的精彩故事。

游戏形式的融合

“《杀出重围》系列”在初代就确立了许多经典元素，例如黑客能力，多种攻关路线，处处隐藏着秘密的场景，还有类似角色扮演游戏中的人物升级系统。到了《杀出重围 人类革命》当中，这些元素都得到非常好的继承和进化。掩体系统的引入，既为潜入打法提供了更好的视野和移动方式，也让正攻打法变得更为真实。电池格数的限制让以往潜行游戏中显得过于强大的近身攻击得到了平衡，也令整个潜入过程变得更为强调技巧性。

和一般的角色扮演游戏比起来，本作的升级项目显得效用并不明显，但这就是其巧妙之处，升级项目并不是让主角变成超人，而是从侧面地辅助玩家更好地完成自己想要做的事情，随着获得的升级项目越来越多，玩家掌握的技巧也逐渐增加，量变终于引发了质变，一个高科技未来战



士就在我们的手底下慢慢地成型了。

生硬但有趣的中国风

在本作当中有两个城市的场景，其中一个就是玩家们熟悉的中国城：上海。在故事当中，上海已经变成了一个地域名称，而在其土地上崛起的高科技超级都市名为横沙（heng sha）。在这座分为上下两层的城市当中，各种有着中文标语和广告的建筑随处可见，街上行走的也都是黑头发黄皮肤的中国人 NPC。如果玩家和他们对话，便能够听到带着东方口音的英语，又或是几句原汁原味的中文。

一点遗憾

看到上文的玩家都知道，本作虽然关卡数量不少，但城市数量却只有两个，虽然每个城市都分为了多层区域，拥有足够多的隐藏内容供玩家去探索，不过总的来说城市的数量还是太少了一点。这恐怕还是和本作并非完全是开放性的游戏形式有关，玩家虽然在行动上拥有极大的自由，但能够做的事情相对来说还是有点少，对于习惯了沙箱式游戏的美式角色扮演游戏爱好者来说还是有点儿不够有意思。另一个遗憾自然是游戏的枪支表现力和一般的主视点射击作品相比有点距离，虽然后期点出相应的人体改良项目后会对使用枪械时的表现有所改善，但想要让玩习惯了《COD》网战的玩家们感到满意估计还差点火候。

但这些小遗憾并不影响游戏本身的优秀品质，游戏发售后得到的一致好评更是让开发续作的可能性变得相当高，期盼下一款由 Edios 蒙特利尔工作室制作“《杀出重围》系列”作品会达到一个更为令人赞叹的新高度。



关于游戏，业界大佬们有话要说！

您还可以输入1字

博客与微博，前者好比是日记，你可以写下自己的感受与经历并与他人分享；而后者则更像是一个与人说话的平台，三言两语扯扯家常或是抒发一下心情都可以。这两者已成为很多人生活中不可缺少的一部分。预想多年之后，我们既依赖于网络，却也脱离不了现实社会，或许那时哪里才是容身之处已不那么重要了。

表情 | 图片 | 视频 | 音乐 | 话题

发布

UCG认证



九兵卫

游戏机实用技术
资深编辑

282
关注

85868
粉丝

316
微博

新闻资讯 @游戏@生活



知名人气女声优，最近被爆出和异性的亲密照陷入艳照门导致人气直跌，与事务所解除合约后很快又签了新东家。

平野绫 U: 从上个月起，我开始养猫啦！我给它起了个名字叫“道长”，昨天是它来到我家的一个月纪念哦！可爱吗？ -评论-



奈落 U: 声优的工作从早到晚基本都很忙，不知道有没有时间照顾这只小家伙呢？（扭头望自己家的香苗）

平野绫 U: 好久没有为新番配音了，能恢复到正常的工作中来真好，我会加油的！ -评论-



九兵卫 U: 团长这次算是为自己不够检点的行为接受了沉痛的教训，应该引以为戒啊！



八重樱 U: 作为公众人物当然不能任意而为，这是责任也是代价。



“传说”系列的统括负责人，曾担任《深渊传说》等作品制作人，喜欢游戏爱好音乐。

吉积信 U: 有玩家在博客上问我关于《无尽传说》游戏时间的问题，杂志上写的所谓通关时间 50 小时，是不是两位主角路线的游戏时间之和？关于这一点，我特地和马场英雄先生确认了一下，他的回答是两名主角的路线游戏时间将分别达到 50 小时，所以大家就请做好准备耐心等待吧！ -评论-



奈落 U: 举着传统大旗的《无尽传说》在内容上自然是很厚道的，只是各种服装的 DLC 地狱实在不是一般的坑爹！



九兵卫 U: 除了个别例外，《传说》的正统作品基本都是 50 小时左右的流程，堪称日式游戏的标准典范。

吉积信 U: 有一个好消息想和大家分享。距离发售还剩下两周不到的时间，游戏的预约数已经达到了系列最高，能取得这样的成绩真是令人高兴。在游戏发售之前还会有一些纪念活动，感兴趣的 FANS 务必去捧场啦！ -评论-



奈落 U: 如今的日本游戏市场，无论怎么看，PS3 都是最主流的家用机平台，取得这样的结果也是理所当然的。前段时间的《偶像大师 2》只是一个开始，今后会有更多的日式游戏转移到 PS3 平台上来。



某日本游戏会社内负责 3DS 游戏程序编写的开发人员。

3DS 游戏开发者: 其实真的不想参加 3DS 游戏的相关工作，开发的过程很繁杂。虽然任天堂提供了开发模板，但那些文件完全起不了说明作用，让我们颇为折腾。明天就是这次开发工作的最后一天了，不知道能不能把 BUG 全部排除。 -评论-



奈落 U: 3DS 第三方软件阵容的薄弱是由多方面原因造成的，有策略方面的问题，或许也有像这样的技术上的问题。但不管问题出在哪儿，都需要迫切地加以解决，否则只依靠降价也仅仅是杯水车薪。



星夜 U: 任何新主机与开发者之间都需要一个磨合的过程，这个过程长短取决于硬件厂商与软件开发者的交流，这是非常重要的。



Atlus 旗下《女神异闻录》系列”相关情报的官方宣传人员，时下由于系列新作的公布（家用机、PSV）而忙碌起来。

Persona 宣传人员 U: 最近一期的杂志上有关于《女神异闻录》新作的大幅报道，不知道大家都看了吗？今后我们会给各位带来更多的新情报，请多指教！……啊对了，关于这本最新的杂志，如果大家把它留在手边，今后说不定有好事发生哦！（笑） -评论-



九兵卫 U: 在《FF13》结局的最后，游戏导演鸟山求留下了这样一句话：“通关后如果大家把游戏留在身边，今后说不定有好事发生哦！”日本玩家笑称这是为了减少中古游戏对销量影响而采用的一种欺诈手段，这个 NETA 便是来自这里。不过同样的招数还能再起作用吗？我想该蹭杂志看的人还是会继续蹭杂志看吧，哈哈。



洛克 U: 把杂志留在身边有什么好处呢？可以今后拿出来兑奖之类的吗？(→_→)



1999 年执导《寂静岭》，也是“尸人”系列的生父，目前则负责开发 PSV 新作《重力眩晕》的开发。

外山圭一郎 U: 普遍性与适应性较高的游戏平台，说白了就是需要足够的内存与处理性能，以及尽可能高的画面表现能力。做了这么多年游戏制作人，PSV 是第一款让我心服口服无可挑剔的主机。当然从表现力上来说，掌机无法与家用机相比，毕竟两者的开发经费与规模也完全不一样。 -评论-



胜负师 U: 不管是业内还是业外，PSV 的口碑都可以说是相当不错。现在就差主机正式发售之后在玩家的反响如何了，希望 SCE 加把劲再接再厉。



九兵卫 U: 虽然有自卖自夸的嫌疑，但从目前 PSV 的软件阵容来看，外山先生说的可能确实不假。主机本身是次要的，重要的是能否激起开发与投资者的热情以及积极性。

是选择 **协助?** 还是选择 **背叛?**

令善者绝望的“**背叛**”游戏开场!

文 八重樱 美编 心の永恒

极限脱出ADV 善人之死	chunsoft	文字冒险
多机种	极限脱出ADV 善人シボウデス 发售日未定 对应机种为PSV及3DS	日版 售价未定
	1人	

极限脱出ADV

善人シボウデス

《极限脱出 ADV 善人之死》是 chunsoft 于 2009 年在 NDS 平台上推出的冒险游戏《极限脱出 9 时间 9 人 9 扉》以下简称《999》)的续作,制作阵容基本无变化,人设依旧是由担任过《街霸》人设的西村娟老师负责,脚本还是打越钢太郎执笔,系统也沿用了《999》的设定,由文字表述的剧情部分和密室脱出的迷你小游戏两部分组成。“密室脱出”这一类型的小游戏在近几年都非常走红,通过搜索房间中的道具加以组合利用,最终成功离开房间的游戏形式虽然听起来简单,但却相当考验玩家的逻辑思考能力,非常容易让人着迷。而 chunsoft 在这一游戏形式的基础上又加上了自己颇为擅长的杀人剧情,更是让人欲罢不能。当然,根据前作的经验来看,本作也同样存在着多个 BAD END 和一个 GOOD END,玩家想要玩出 GOOD END 则必须通关数遍,你能否坚持到最后迎来胜利女神的微笑呢?

长的杀人剧情,更是让人欲罢不能。当然,根据前作的经验来看,本作也同样存在着多个 BAD END 和一个 GOOD END,玩家想要玩出 GOOD END 则必须通关数遍,你能否坚持到最后迎来胜利女神的微笑呢?

PSV 新作七连发

故事 醒来的时候,发现自己正躺在电梯之中,在自己身旁的则是一位素未谋面的少女。然而少女却呼唤出了我的名字:“西格玛(Σ)……”

为什么会知道我的名字?西格玛刚打算向少女问个清楚就被突然出现在显示器上的诡异兔子所打断,迫不得已和少女一起离开了电梯。离开电梯后,出现在西格玛和少女面前的是一座宽敞的仓库,在这里等候着他们的,还有另外 7 名未曾谋面的男女。他们 9 人为了离开这里而被迫参加了背叛游戏“Ambidex Game”,是在彼此信任中逃生亦或是在相互背叛下死亡,名为“背叛”的游戏将决定 9 人的最终命运。

卷入游戏中的热血男主角

非常平凡普通的大学生,将他带到这个神秘设施中来究竟有什么意义呢?虽然长了一张相当精悍的脸,但因为喜欢开黄腔而遭到女性们的嫌弃,不过他本人倒也算是个正直单纯的家伙,所以并不适合参加到勾心斗角的“背叛游戏”中来。

意味深长的数字“9”

在前作中,数字 9 就有着特殊的意义(从标题的三个 9 就能感觉得到),本作中“9”依然占据着至关重要的地位。从电子手表上显示的“9”到写有红色数字 9 的大门,能够感觉到这其中必然存在着什么关联性。



◀这位粉红色头发的可爱少女是否让前作玩家联想到《999》中的某位角色呢?

西格玛

短发的冷酷少女

知性与冷静并存的银发少女,拥有很强的逻辑思维能力,能将复杂的游戏规则以最简化的形式阐述清楚,但有时也会讲一些大叔笑话,让人分不清她到底是天真还是狡猾。自称拥有 C 罩杯的傲人身材,实际上只有 A 罩杯而已。总觉得她是一个可以面不改色撒谎的人物,斐究竟是朋友还是敌人呢?

斐

经典恐怖音响小说新篇章 开幕

雪山深处再传新的悲鸣

真がまいたちの夜

11人目の訪問者

PSV

新作七连发

文 八重櫻 美编 心の永恒

真恐怖惊魂夜 第11位访客	chunsoft	文字冒险
真がまいたちの夜 11人目の訪問者	1~100人	日版
发售日未定		售价未定
对应机种为PS3及PSV		

新闻资讯

前线狙击

通过文字、声音、影像相结合的形式来叙述故事的文字冒险类游戏属于电玩中一道独特的分支,而在这道分支之中又以 chunsoft 旗下的音响小说 (sound novel) 最具代表性。chunsoft 向来都是主打恐怖题材,从 1992 年的《弟切草》开始就坚持走高品质剧本、高情景互动的路线,通过视听双感令玩家产生临场感与恐惧感,大获好评的同时逐步确立了其在音响小说领域的霸主地位。1994 年 11 月 25 日,由著名推理小说家我孙子武丸与 chunsoft 联手推出的《恐怖惊魂夜》问世,以雪山深处的洋馆为舞台

展开不可思议的杀人事件,展现出人类在身处绝境时因猜忌和恐惧导致的疯狂一面,被玩家们美誉为是音响小说界的金字塔。在不久的将来,这款经典恐怖音响小说的最新续作《真恐怖惊魂夜 第 11 位访客》将同时登陆 PS3 与 PSV,开始一段全新的战栗物语。本作的主要剧本依旧是由我孙子大师接手负责,以“回归原点”为主题,从故事设定上看近似于初代《恐怖惊魂夜》,但登场人物和发生凶杀案的洋馆则是全新设计出来的,同时还将首次引入角色语音,力求将恐怖发挥到极致。

超不走运的主人公

坂卷快人

CV: 中村悠一

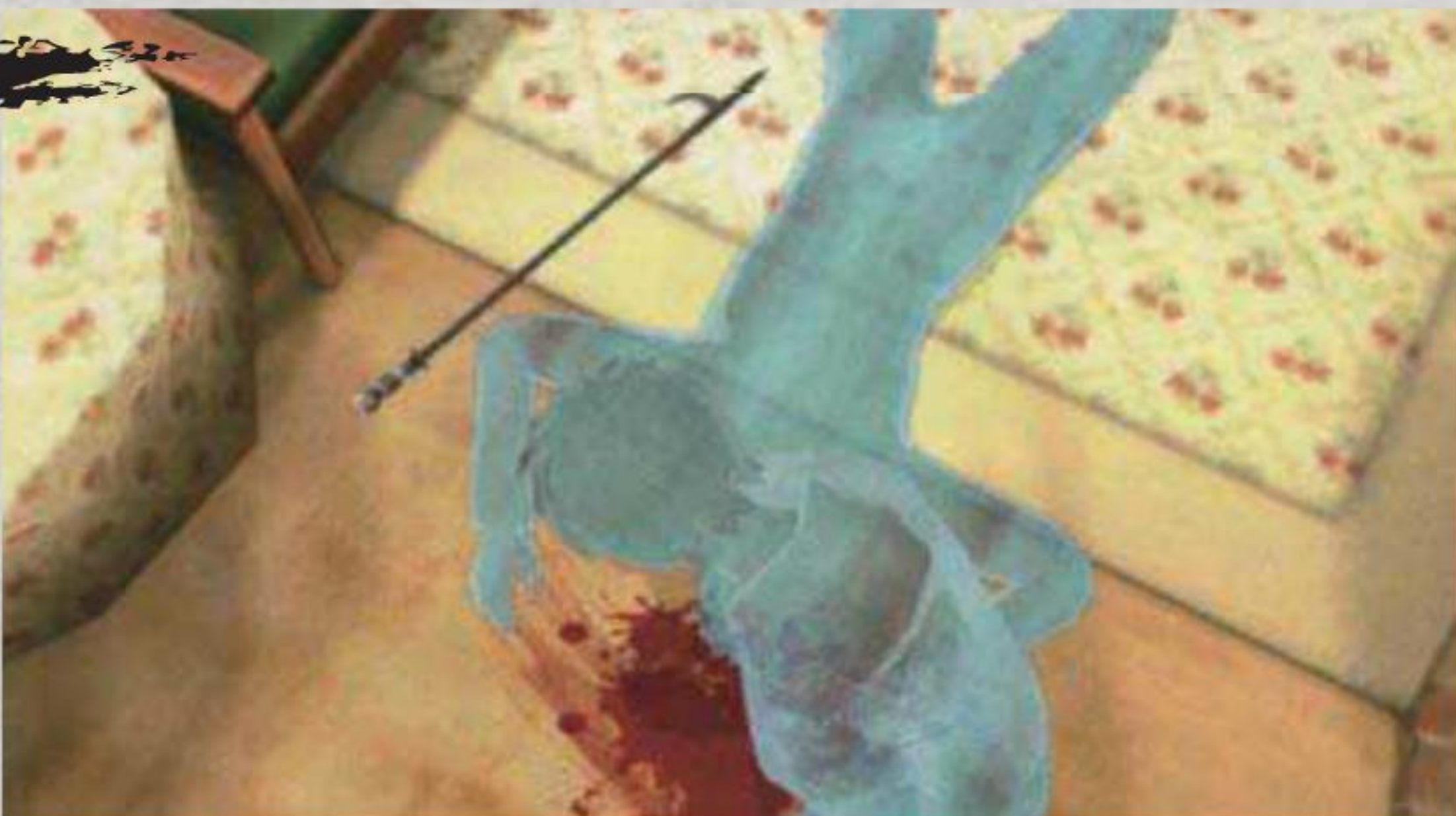
以小说家为目标的 24 岁青年,好不容易快要写完的小说却不慎丢失了,可谓是个相当倒霉的家伙。于是快人为了新小说的题材而来到雪山洋馆中,结果却被卷入了连续杀人事件……



▲来洋馆撰写小说的快人遭遇到了比小说所写的更为奇妙的案件。

故事

以成为作家为目标的青年坂卷快人为了搜罗小说题材而前往岩手县远野市一座雪山中的洋馆民宿留宿。这座民宿原本只有 10 名客人预定过,但不知为何前来住宿的旅客居然多了 1 人,而且其中的一人居然在露天温泉中被杀死了!快人与昔日同窗好友立花京香就杀人事件的真相展开了调查,但伴随着他们的调查,旅客的尸体也在一个接着一个增加中……



CV: 小清水亚美

24 岁的女性,和快人在大学时期是同级同学,同时也是快人暗地里憧憬的对象。性格积极开朗,现在就职于一家旅游杂志社中,为了杂志取材而造访远野市,并与快人偶然相遇。

◀ 代替忙碌的老板娘接待客人,京香那份豁达的性格从学生时代起就未曾发生改变。

◀ 因大雪的缘故而与世隔绝的洋馆是典型的 closed circle,与凶手共处一室中的人们无路可逃,只能被动地迎接自己的命运。

立花京香

快活的女编辑

PSV

新作七连发

巨大“灾厄”再次袭来， 穿上灰之外套一骑当千！

本作最早作为 PS3 下载游戏登场，800 日元的低价就可以体验到高素质的动作游戏，一度成为玩家们口口相传的黑马作品。本作令人印象深刻的卡通渲染风格画面配合流畅爽快的打击感让人惊艳，特殊的“灰之外套”系统让战场变化无穷。这次移植 PSV 加入了新要素，能够让更多的人接触到这款精品游戏实在是一件好事。

文 奈落 美编 心の永恒

灾厄

ALVION

动作

PSV

Malicious
发售日未定
对应周边未定

1人

日版
售价未定

新闻资讯

前线狙击

独特的世界观和战斗

本作的世界观与玩法很有特色，玩家在游戏中实际操作的是类似于人偶的存在。作为讨伐者不断去讨伐“灾厄”。玩家要在封闭式战场中挑战巨大 BOSS，BOSS 往往是一开始就出现，而杂兵则是无限再生。每场战斗时限为 30 分钟，玩家如果超过 10 分钟还不能解决 BOSS，那方法肯定存在问题，多次尝试找到正确的方法才是正路。



独特的 灰之外套

灰之外套是本作中玩家的“武器”，这是一个可以自由变换的道具，可以变换出 6 种形态，一开始只有魔弹和拳两种形态，不断击倒 BOSS 可以增加新的形态和能力，活用各种形态是本作的战斗魅力所在。另外，在使用拳和剑时，可以通过十字键切换武器而组合成连技。

独特的 AUAR 系统

AUAR 是战场的消费品也是战斗的核心要素之一，可通过杀敌、破坏 BOSS 部位、即时防御来增加，最大值为 9999，战斗中 AUAR 获得后可以储存，用来爆气和恢复（修理）。如何合理地使用 AUAR 是对抗强敌的关键。



RESISTANCE

BURNING SKIES

和奇美拉的战斗已经持续了很久,美国已经沦陷,我们要为了人类的生存而做最后一搏……好的,以上是《抵抗3》的内容,而我们的主角:《抵抗:战火连天》讲的则是这场战争开始时候的故事,在本作中,玩家们可以看到在奇美拉强大的力量面前,人类做着怎样希望渺茫却有顽强坚决的抗争。

文 金馆长 美编 心の永恒

抵抗: 战火连天	SCE	主视角射击
PSV Resistance: Burning Skies		美版
发售日未定	未定	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄: 对应年龄未定



新闻资讯
前线狙击

抵抗侵略, 匹夫有责

《抵抗:战火连天》的主角汤姆不是美国正规军的成员,也不是什么身经百战的战士,只是一名平凡的消防员,这点从他初始装备的近战武器就可以看出来:他用的是一把消防斧!不过在外敌入侵的时刻,每个人都应该肩负起保家卫国的责任,无论你是什么背景,什么经历,为了自己的祖国而战都是义不容辞的。

汤姆从纽约曼哈顿区的埃利斯岛醒过来的时候,周围已经没有人影了,而是充斥着狰狞的奇美拉,他必须杀出一条血路,这不仅仅是为了保住自己的一条命,也是为了能够继续作战,帮助纽约的抵抗力量抗击奇美拉的侵略。



工欲善其事, 必先利其器

掌机平台不适合FPS游戏,这似乎已经成为了业界公论,不过PSV的出现改变了这一切,《抵抗:战火连天》的设计者们认为PSV“简直是为了主视角射击游戏量身定制的”,由于PSV有两个滑杆,所以困扰了掌机平台很长时间的移动准星的问题基本得到了解决(原来的解决办法是使用右边的按键来移动准星,比较不方便),这样一来PSV上主视角射击游戏的操作就和家用机版完全一致了。从演示画面中我们可以看出,工作人员使用L键进入瞄准模式,用右边的滑杆移动准星,用R键射击,这一切非常流畅,玩惯了射击游戏的玩家适应起来没有丝毫的不便。

不过《抵抗》系列有一个传统:每一种武器都有两种射击模式。PSV虽然解决了准星的问题,但是由于没有R2和L2键,所以没有办法直接通过按键来使用第二种设计模式。



不过大家不用担心,PSV的另外一个特点可以解决这个问题,这就是触摸屏!

在演示中,主角用消防斧劈死了一名奇美拉侦察兵,拿到了它的牛眼步枪,在干掉几个敌人后出现了一种飞行机械,路线很飘忽,工作人员射击了几次都没有能够打到它,不过工作人员马上为我们演示了触控屏的神奇之处:只见他在屏幕上一划,几个飞行机械身上出现了瞄准标记,接着从牛眼步枪的下挂枪匣中射出了几枚跟踪导弹,一举炸掉了这几个烦人的机械,这正是牛眼步枪的第二种攻击方式;再往前走的话又会在找到一把卡宾枪,紧接着就是一场遭遇战,几个奇美拉躲在掩体后面,利用扫射封锁住了汤姆,由于它们打死也不露头,卡宾枪虽然精度高威力大,但是也拿他们无可奈何,不过马上,这些缩头乌龟就遭到了灭顶之灾:工作人员在画面上一点,汤姆向刚才工作人员点的地方发射了一枚榴弹,榴弹甩出了一条抛物线直接来到了奇美拉小队的中间,一声巨响,几个奇美拉应声倒地。从工作人员的演示可以看出,大部分武器的第二种攻击方式都是通过点击触摸屏发动的。既便捷又高效,甚至比家用机版还要简单一些。

结语

其实《抵抗:战火连天》最大的意义不仅在于游戏本身,而是给其他厂商做出了榜样:看,PSV是多么适合制作主视角射击游戏!它开了一个好头,相信不久之后其他的知名射击游戏也会登录到PSV平台的,随时随地掏枪开战不再是梦!

SILENT HILL

Book Of Memories

虽然在E3上已有情报放出,但在看到科隆游戏展上的首批游戏截图和演示后相信还是“雷”到了不少玩家,“《寂静岭》系列”在走了几年的下坡路之后,这次彻底的将以往游戏方式推翻,来了个惊天动地的大变身,华尔兹看到本作的画面后也是倒吸一口凉气,这真的是《寂静岭》么?看到制作人略得意的介绍,不禁为本作捏把汗。如果改用这种游戏方式,相信牺牲最严重的一定是系列最重要的恐怖感。

文 华尔兹 美编 心の永恒

寂静岭 记忆之书	Konami	射击
PSV	Silent Hill: Book Of Memories	美版
	发售日未定	1-4人
	对应周边未定	推荐玩家年龄:未定

PSV

新作七连发

俯视角射击《寂静岭》?

由于这次的制作小组由《魂斗罗4》的WayForward Technologies担任,所以游戏的风格大变也就显得没那么稀奇了。这种俯视角射击游戏并不少见,玩过“大菠萝”(《暗黑破坏



■传统手电使用时有十足的光影效果。



■游戏支持多人合作战斗。

神》)的玩家一定会觉得很有亲切感。虽然游戏的类型发生了变化,但系列中的一些经典道具同样会出现在游戏中,比如角色手中的斧头、手电筒等。目前看到可以使用的武器有手枪、铁杆、双枪、斧头、铁锹、散弹枪等,还是相当丰富的,当然游戏也可以在赤手空拳的状态下与敌人搏斗。而在游戏的过程中也少了解谜要素。游戏支持多人模式,几名玩家手捧PSV合作杀敌相信会是本作的乐趣所在。

RPG要素

本作是系列中首次加入了RPG要素的《寂静岭》,游戏中玩家选择的角色可以自定义,而升级要素也是首次引入,升级之后可以使用各种技能,没错,是各种技能,目前看到的技能可以将附近的敌人全部震开。相信日后还会放出更多的技能可以选择。



■游戏中依然少了解谜要素。

系列经典怪物登场!

“《寂静岭》系列”的三角头、护士姐姐等都会在游戏中登场,不过比起之前的作品,本作一次性出现的怪物数量非常多,面对这么多棘手的敌人,玩家还能从容面对么?



□目前公布的几种可以选择的人物造型。

将搞怪随身携带！ 进行到底！



2008年，一款号称能玩400万小时的“超耐玩战棋角色扮演游戏”发售了，独树一帜的风格，处处恶搞的彩蛋，超强研究性的系统征服了战棋游戏玩家。它就是《魔界战记3》。而就在今年年底，这款作品将加入新要素，移植PSV并同步首发！史上最凶战棋游戏的玩家们，你们颤抖了么！

文 奈落 美编 心の永恒



PSV

新作七连发

新角色

猫人和人类的混血儿，由于是在人间长大，魔界的事几乎一无所知。温柔直爽的她拥有不会怀疑他人的天然呆属性。与柔弱的外表不同，鲁奇露有着惊人的怪力，这也是她烦恼的地方。作为魔立邪恶学园的转校生加入本作。



鲁奇露

15岁



魔立邪恶学园的敌对校“死立魔神学园”学生会长兼理事长的独生女。典型的傲娇御姐，喜欢捉弄人。并且有着与旁人迥异的美学，身边有很多被当成宠物饲养的恶魔怪物，特别喜欢养的是史莱姆和僵尸。不过这位大小姐却很尊敬自己的父亲。



斯特拉·吉罗修拉

1657岁



悲催主人公



普利尼



完全收录原作的魅力！

本作以“魔立邪恶学园”为舞台，讲述了一个悲伤的故事，主角就是大魔王的亲生儿子。本来生活应该是安静幸福的，但是某一天惨剧发生了——大魔王把他儿子2000万小时的游戏记录给误删了，不能接受沉痛打击的恶魔之子毅然决定大义灭亲，想自己的父亲报仇。和主线故事一样，游戏中处处充满了恶搞。LV9999的等级设定让人吐血，一击过亿的伤害也让人无语。不过玩家在游玩的其中会感觉到系统的严谨与疯狂，并沉迷其中。



不是简单的移植！

这次移植PSV自然不是简单的移植，PSV版将加入PS3版的追加DLC，超过20个角色、40首BGM、大量追加系统、魔法技能和剧本等等，总额相当于7500日元的DLC将一并收录。游戏还根据PSV的触摸屏和背触板进行



了操作优化，玩家这次可以更直观地进行操作。除此之外，玩家最关系的新角色方面，目前公布了一位萝莉一位御姐，到底是地方势力还是我方势力？她们的实力如何呢？

魔界戦記3 Return	日本一	策略角色扮演
PSV	魔界戦記ディスクディア3 Return	日版
	预定2011年末	1人
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年齡
		售价未定



从某种意义上来说,《P4》是整个“《女神异闻录》系列”中人气最高的一部作品,制作人将符合年轻人口味的人设、音乐甚至游戏的推进方式与难度全部融入到一款游戏中,让人着实爱不释手。除了这部 PSV 的重制版,《P4》还将在家用机与掌机平台推出格斗游戏,以游戏改编的 TV 动画也将在不久的 10 月与我们见面, FANS 实在是太幸福了!

新作七连发

文 金馆长 美编 心の永恒

女神异闻录Persona 4 黄金版	Atlus	角色扮演
PSV	ベルソナ4 ザ・ゴールデン 预定2012年春 无对应周边	日版 售价未定
	1人	

“Persona 4” 新生!

以高中校园为舞台的《女神异闻录4》发售于3年前,是PS2末期最值得一玩的佳作之一。副岛成记的人设与目黑将司的音乐在制作人桥野桂的执导下堪称天衣无缝,为传统的RPG类型注入了流行的血液,独特的魅力吸引了无数新老玩家。随着新一代掌机PSV的问世,Atlus也重新将这一名作搬上崭新的舞台。正如游戏的副标题“黄金版”,本作将集原作之大成并实现全面进化,给我们带来前所未有的感动。

学园生活与都市冒险

《P4》的最大魅力在于,游戏中并非只有枯燥的战斗。白天玩家将作为一名普通的高中生努力学习,放学后还要参加社团活动、打工甚至处理恋爱方面的问题,而特别搜查队的都市冒险部分则穿插在日常生活中进行,如何度过每一天完全由玩家决定。平时与同伴的交流将影响人与人之间的纽带,使魔 Persona 是心灵力量的体现,也与人物间的关系密不可分。



▲游戏有着不同于传统RPG的推进方式。



▲借助PSV的强劲机能,游戏的画面将大幅提升。

自称特别搜查队调查离奇事件

来自大都市的主角,因为父母的工作调动而搬迁至一个名为“稻羽市”的小地方投靠叔父。本作的故事便是从主角转学到稻羽市八十神高校二年级开始,由于市内接连发生离奇的杀人事件,调查也随之展开……



▲本作的故事非常适合年轻人的口味。

大量追加要素全新登场!

全新的日常事件

为了将原作的剧情以及人物背景加以补完,本作在日常部分追加了全新的事件与对话,让校园内外的故事显得更加丰满而充实。



▲全新的事件令老玩家也很期待。

玩家互助系统

借助PSV的通信机能(3G/WiFi),本作还引入了多人联机冒险的部分,玩家可以在迷宫中互相求援、互相帮助,非常具有协作性。



▲联机模式可以让游戏玩法更为多样。

新角色“玛丽”登场

出现在主角面前的神秘少女玛丽(CV:花泽香菜)是PSV版加入的新角色。对周围较为冷淡的她看似不明事理,但为人却很坦诚。加入搜查的队伍后和主角一起行动,看上去玛丽的年龄比较小,她真的是高中生吗?

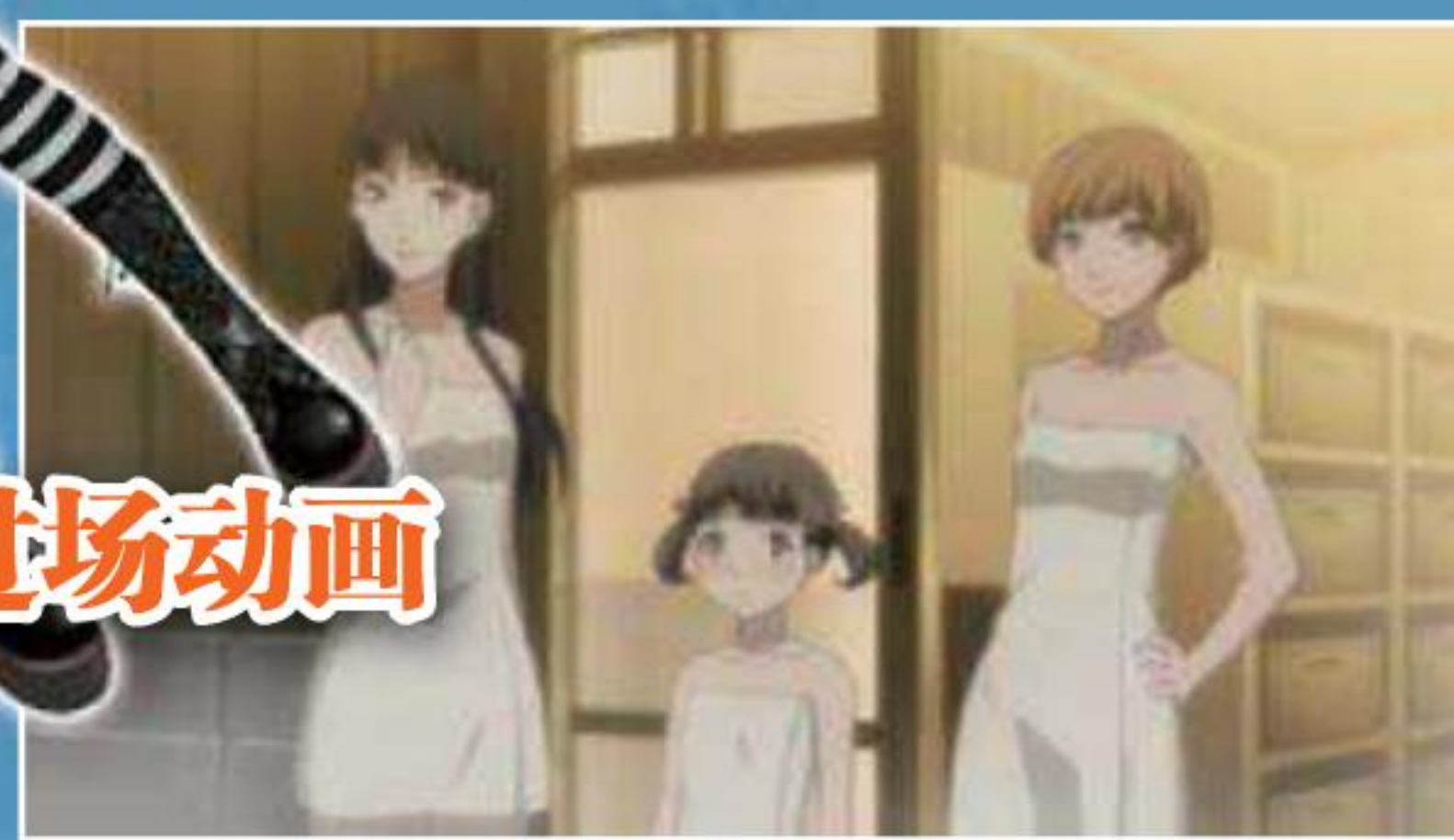
▲新角色的加入让原作的剧本充满了变数。

追加全新过场动画

要让故事变得更加生动,过场动画自然少不了。

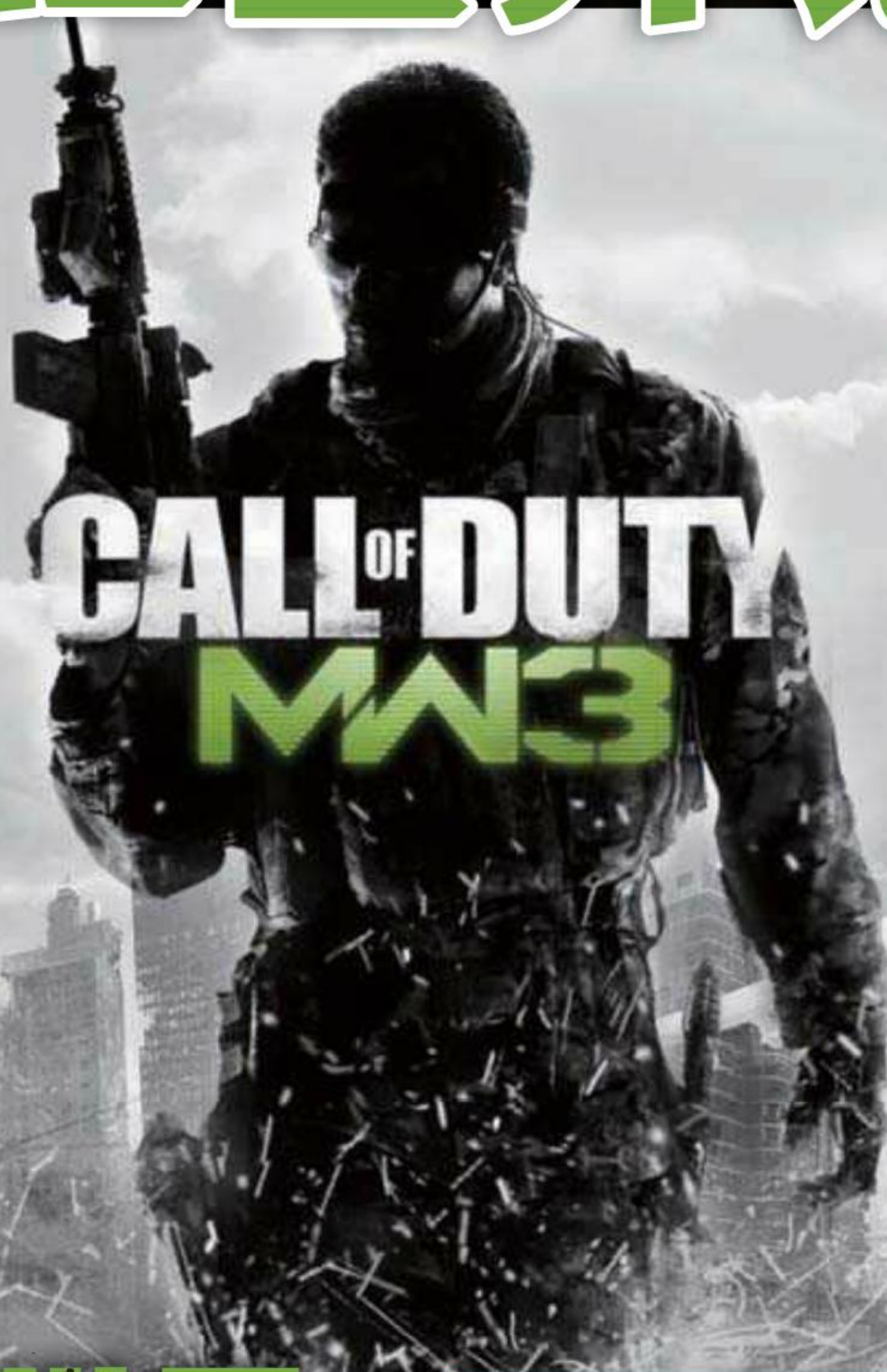
新作在原有基础上追加了大量的全新动画,制作素质非常之高,既提升了剧情的代入感,同时也算是对FANS的一种回报。

▲杀必死的场面同样必不可少!



战火已在全球范围内

可以说《COD4 现代战争》开创了一个新的FPS时代，而且对之后的同类型游戏影像最深远；而《COD 现代战争2》引领着FPS游戏的网战朝新的方向发展；之后虽然发生了Infinity Ward小组核心人员出走的状况，但是这款久违的续作依然会在今年与大家见面，而这一次，经历了走人风波的Infinity Ward除了将战火扩散到全世界范围外，还为玩家带来了全新的游戏模式。



新闻资讯

前线狙击

战火纷飞的世界

COD 现代战争3	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Modern Warfare 3 2011年11月8日 对应机种为PS3、X360	美版 59.99美元
	1~32人	



▲E3上演示了名为“Black Tuesday”的完整关卡，玩家在这关扮演的是三角洲部队的一名士兵，在美国的曼哈顿区跟俄军进行战斗。

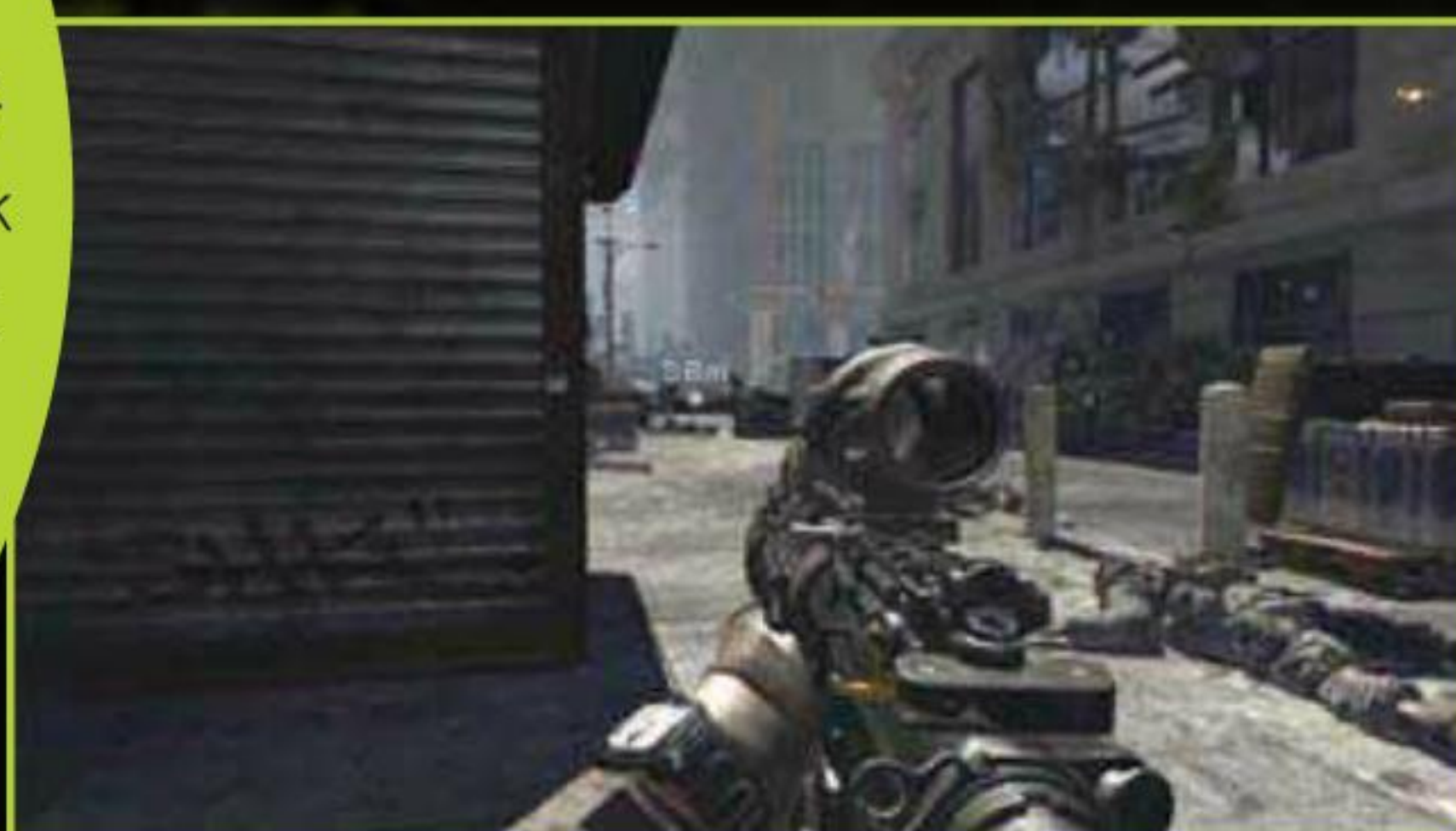


■证券交易所内部。



▲华尔街上的华盛顿像，不知道在游戏中能否看到著名的“金融牛”。

▼关卡末尾是爽快刺激的空战，玩家需要干掉两架武装直升机，这个桥段有点酷似《COD 黑暗行动》啊。



▲这就是新的武器瞄具，跟敌人近距离作战时，使用的是红点瞄准；需要进行远距离精确射击时，就需要切换到光学瞄准镜了。

《COD 现代战争3》的游戏设定在前作结束后几小时，这时美国本土依然战火纷飞，曼哈顿区的美军也在奋力迎战俄军，誓要把他们赶出自己的国家。除了美国本土之外，战火已经蔓延到了欧洲各国。而玩家将有机会辗转欧洲几大主要城市，一起与SAS对抗俄军，游戏也将展现这些城市的战况。另外前作中的主要作战小队Task Force 141在本作中也将登场。前作中他们死的死，散的散，他们的命运究竟会如何，本作将给玩家一个交待。

由于本作的战线拉得非常长，战场横跨美欧两大洲，因此游戏中的作战方式也不尽相同，比如在演示曼哈顿关卡时，我们就能使用带有双重瞄准镜的枪械，以便于玩家射击远处高楼上的敌人。

蔓延开来,准备好了吗?

Ghost复活?!

从最新的预告片中,可以看到一个酷似前作人气角色 Ghost 的身影,而最近的配音名单上也再次出现了 Craig Fairbrass 的大名,而有幸观看最新伦敦关卡演示的记者也表示,游戏中无线电里不时会传来 Craig 配音的角色的声音。这不得不让玩家联想,前作中被一枪毙命并被火葬的 Ghost 在本作中复活了?成为了真正的幽灵?!不过仔细想想,Craig Fairbrass 参与了所有《现代战争》系列游戏的配音工作,从第一作的 Gaz 到前作的 Ghost,除了迷人的声线被广大玩家喜爱以外,由他配音的角色有个共同的特点——最后都死掉了。而本作他再次担当配音演员,完全可能是一位新角色,因此玩家不妨期待他再次演绎一位传奇战士,最好是不死的。



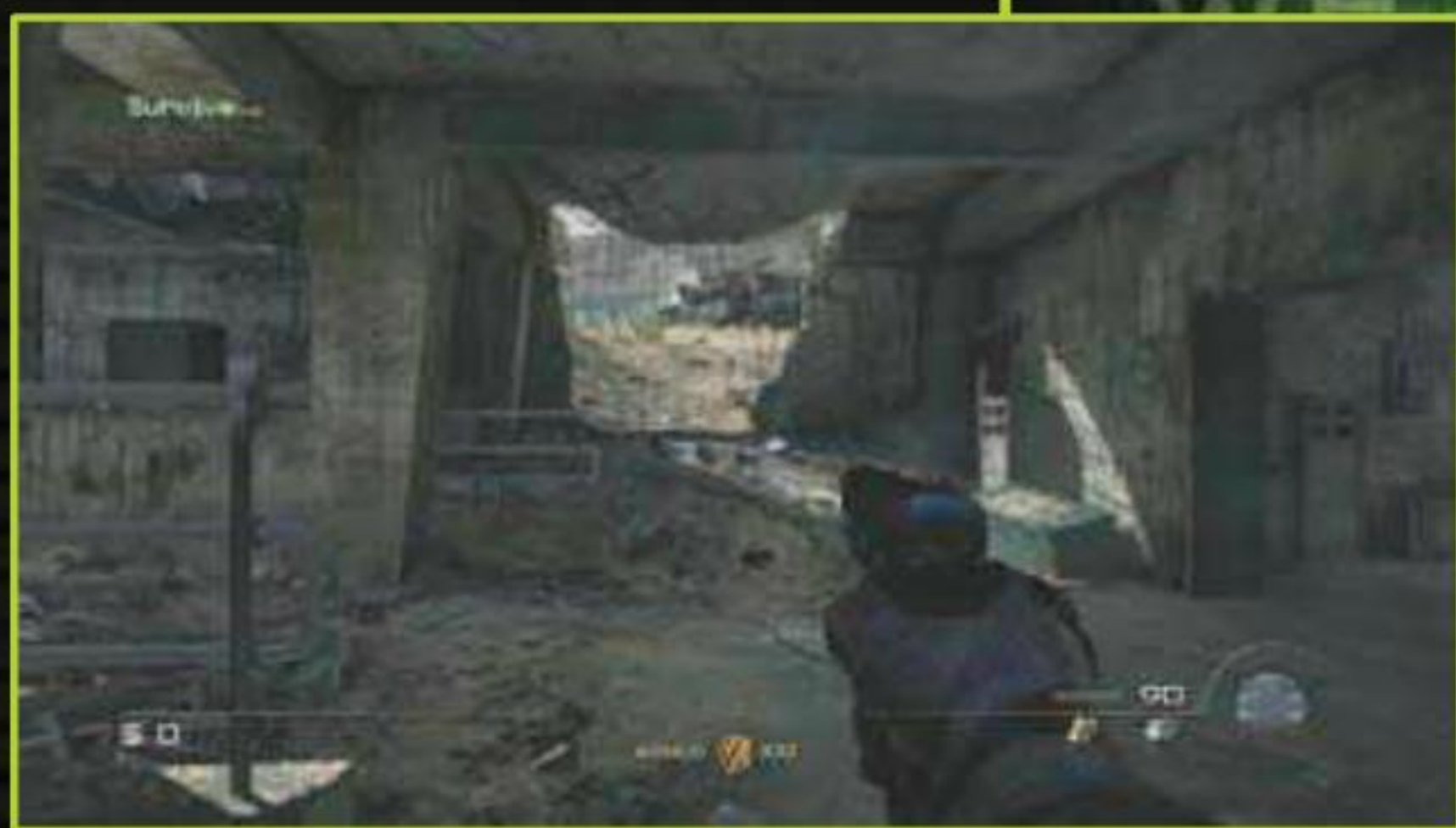
▲怎么看怎么像Ghost啊。

新闻资讯

前线狙击

生存模式 Survival

▼游戏开始后,你所拥有的只有一把手枪。

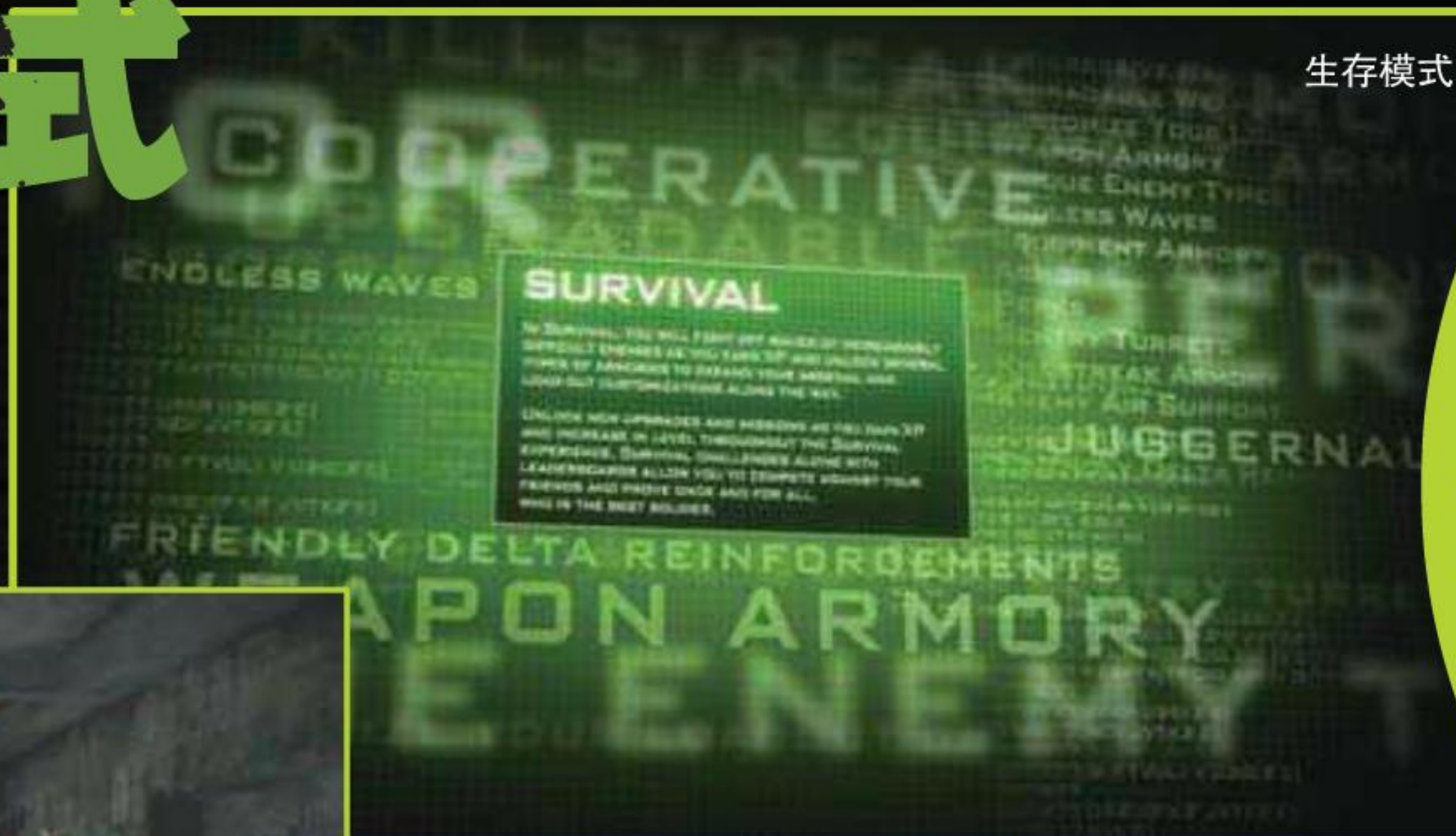


▲画面的左下角会显示每一轮的挑战,当挑战完成时,就会获得大量金钱。



▲这是游戏的购买武器菜单,可以看到随着游戏的进行,更多的武器将会被解锁。

▶这个模式中玩家不能随意操控AC130,只能扔出紫色的信号弹作为标记,让电脑来完成攻击。



生存模式



▲装备购买菜单,跟多人对战差不多,值得注意的是下面有个选项是把金钱分享给自己的队友。



▲空中支援菜单,除了大家熟知的空中火力外,还能召唤援兵乘坐直升机来地图中支援。



《COD 现代战争 2》的 OPS 模式大受好评,本作当然不能原地踏步,因此更加刺激好玩的“生存模式”将加入 Spec Ops 中。这个模式和《光环 致远星》的“枪林弹雨”模式类似,同样在一张地图内对抗不断出现的敌人。生存模式允许两名玩家共同游戏,更重要的是,玩家能玩到所有的多人对战地图。游戏中玩家通过杀敌和完成挑战来获得更多的金钱,在每一波敌人到来之前购买威力更大的武器、解锁新的武器挂件以及各种空中支援。随着游戏的进行,你会解锁更多的技能,当然也会遇到更多强力的敌人,因此玩 1 小时生存模式与玩 10 小时会有完全不同的感受。而且和传统塔防游戏一样,玩家阵亡前游戏是不会结束的。



▲军犬也会出现在这个模式中,当队友被扑倒后要及时射杀压在他身上的狗。



▶前作中最令玩家头痛,也是最富挑战性的重型盔甲兵再次登场,本作中同样是玩家的噩梦。

▼这个模式允许使用防爆盾,不过,面对重型盔甲兵的强大火力,无敌的防爆盾居然碎了!?



人人都爱 《现代战争3》

“《COD4 现代战争》推出时让全世界震惊，而续作《COD 现代战争 2》更上一层楼，如今到了系列第三作，我们已经拥有了 3000 万的粉丝，他们分为两大类，一类是热衷网战的玩家，另一类则是喜欢单机剧情的玩家，我们非常感谢他们的支持，当玩家拿到游戏后会看到我们在这两方面的努力成果，希望本作能达到他们的期望，同时，本作绝对是新老玩家的最好选择，因为所有玩家都能在游戏中找到你所喜爱的内容。” Infinity Ward 的创意策划 Robert Bowling 在接受采访时说。

多人模式

9月2日洛杉矶举行的“Call of Duty XP”上，官方终于公布了关于多人对战的内容。可以说，这一次多人模式是在《COD 现代战争 2》的基础上又一次进化，新的模式、武器以及重新设计的连杀奖励必然会让玩家死心塌地玩到续作的推出。以下便是这次活动中公布的多人模式细节：

多人模式的连杀奖励分为了三大类，分别是 Assault Tier Killstreaks（进攻型奖励）、Support Tier Killstreaks（支援型奖励）和 Specialist Tier Killstreaks（特殊奖励）。



Assault Tier Killstreaks

连杀数	名称	说明
4	Care Package	空投包
5	IMS	能放置3到4个不会被震撼弹和闪光弹干扰的IMS地雷
5	Predator Missile	“捕食者”导弹
5	Sentry Gun	岗哨自动机枪
6	Precision Airstrike	精准空袭
7	Attack Helicopter	呼叫一架攻击直升机
7	Little Bird Flock	呼叫一架迷你直升机
9	AH-6 Overwatch	呼叫一架AH-6直升机，并且直升机一直在你上空盘旋为你掩护
9	Mortar team	呼叫迫击炮小队5个不同的地方使用“捕食者”导弹同时进行轰炸
10	Remote [Missile] UAV	控制UAV并且能使用导弹攻击
12	AC130	操控AC130进行攻击
12	Pave Low	呼叫MH-53 Pave Low进行扫荡
15	Juggernaut Suit	穿上防爆服
15	Osprey Gunner Cps	不仅可以操控武装直升机，还能给队友扔个空投包

Support Tier Killstreaks

连杀数	名称	说明
4	UAV	UAV
5	Counter UAV	反UAV
5	Ballistic Duffel	让所有队友都拥有防爆服的Perk
5	Airdrop Trap	空投一个假的空投包
8	Sam Turret	放置一个能自动反空中支援的萨姆防空炮
10	Recon Drone	放置一个迷你侦查岗哨机器人
12	Advanced UAV	也就是呼叫黑鸟
12	Remote Turret	控制岗哨自动机枪
12	Stealth Bomber	呼叫B2隐形轰炸机进行空袭
18	EMP	电子干扰
18	Juggernaut Recon Armour	空投一个防爆侦察装甲
18	Escort Airdrop	空投5个空投包，不过其中一个假的



Specialist Tier Killstreaks

连杀数	名称	说明
2	You get 1 extra perk	获得一个额外的技能
4	Get another perk	再获得一个额外的技能
6	Get another perk	继续获得一个额外的技能

射杀确认 Kill Confirmed

这是多人游戏中新加入的一个根据团队死斗模式改良的新玩法。当你杀掉一名敌人后，他会掉下狗牌（红色），这时候你过去捡起来就能获得团队得分；当然自己被射杀后也会掉出狗牌（金色），如果这时候被队友捡到则能阻止敌人获得积分。从XP试玩中，不少玩家喜欢蹲守在对方狗牌的附近“钓鱼”，因此在取得狗牌的时候一定要注意周围的情况。



武器熟练度

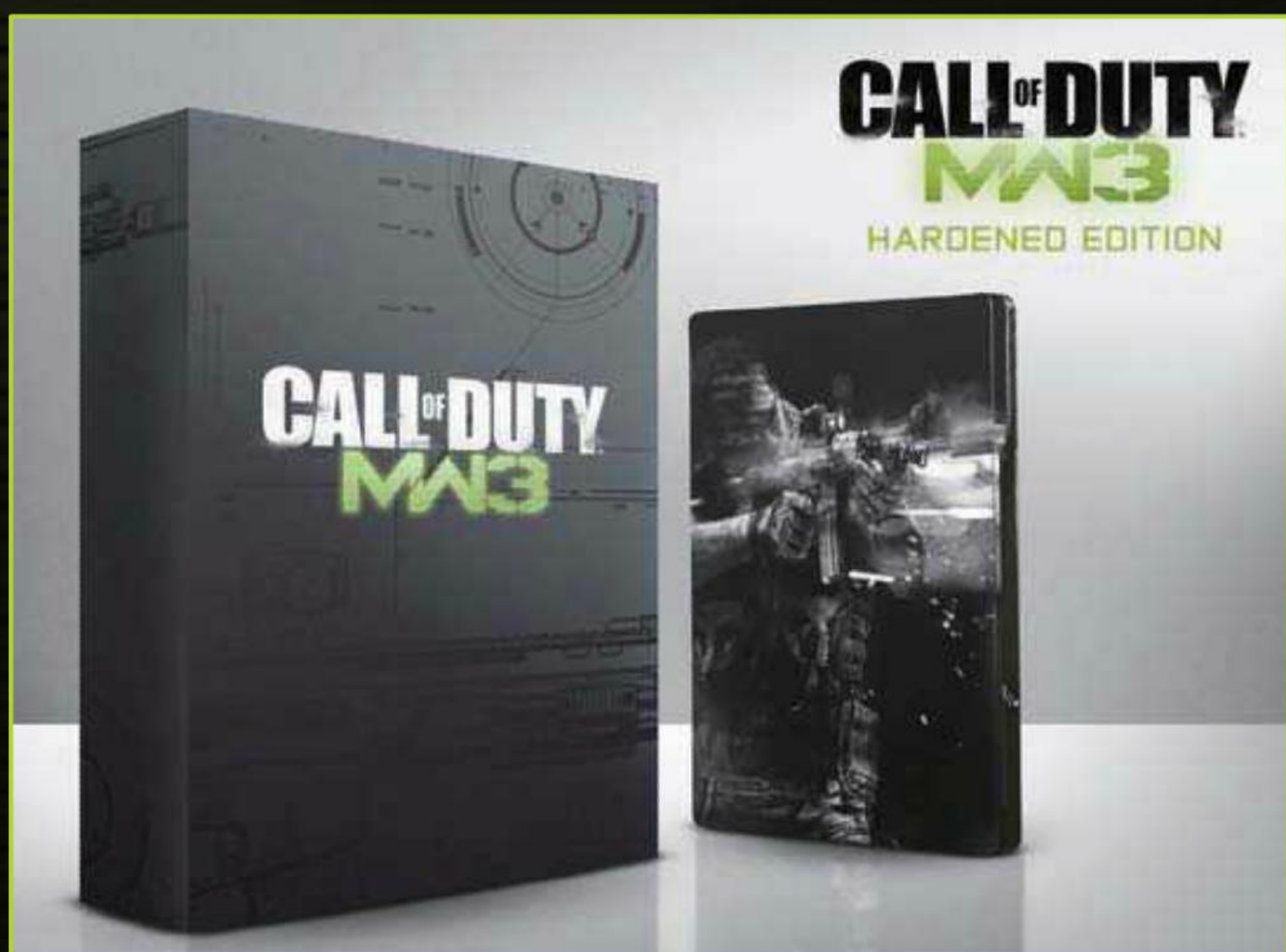
本作的多人游戏不再仅仅为了升级而对战了，因为你还需要给你的武器练级。武器的熟练度上升后，能减小武器的后坐力、提高射程、增加可装备配件数量等等。因此选择一把适合自己的武器，提高其熟练度就显得非常重要了。

“现代战争” 控醒目

在这次XP上也公布了铁盒版游戏和限定版主机。

铁盒版

同样按照系列惯例，会推出铁盒版（Hardened Edition）。这个铁盒版里面的游戏包装封面不同于普通版，另外包含了一年“COD精英”的会员资格（会员年费为49.99美元，独享1年份的所有DLC，本作每个月都会推出DLC），能享受精英会员的特权服务，比如免费的DLC地图包、独有的武器涂装、玩家卡等等内容；X360会附送重型装甲兵的人偶服装，而PS3版则会附送动态主题；最后还有一本诚意满载的超过100页的《Field Journal》，里面介绍了游戏的各种设定、地图和图表，收藏价值颇高。铁盒版售价99.99美元，于11月8日发售。



限定版主机

限定版主机售价399.99美元，将于11月8日随游戏发售时推出，不过在XP上已经送出15套了。游戏包含了《COD现代战争3》主题涂装的320GB主机一台、两只游戏主题涂装的改良型手柄、游戏一张、游戏虚拟人偶道具一个。主机的涂装非常像经历过战火的“洗礼”，因此是“垃圾成色”同样，开机关机也有特殊音效，个人觉得非常好听。另外，游戏主题涂装的手柄也会单独发售，售价为60美元，另外还会发售一款游戏主题涂装的蓝牙耳机，两款商品的发售日均为10月11日。心动的玩家请准备好钞票，因为主机同样会推出亚版哦！

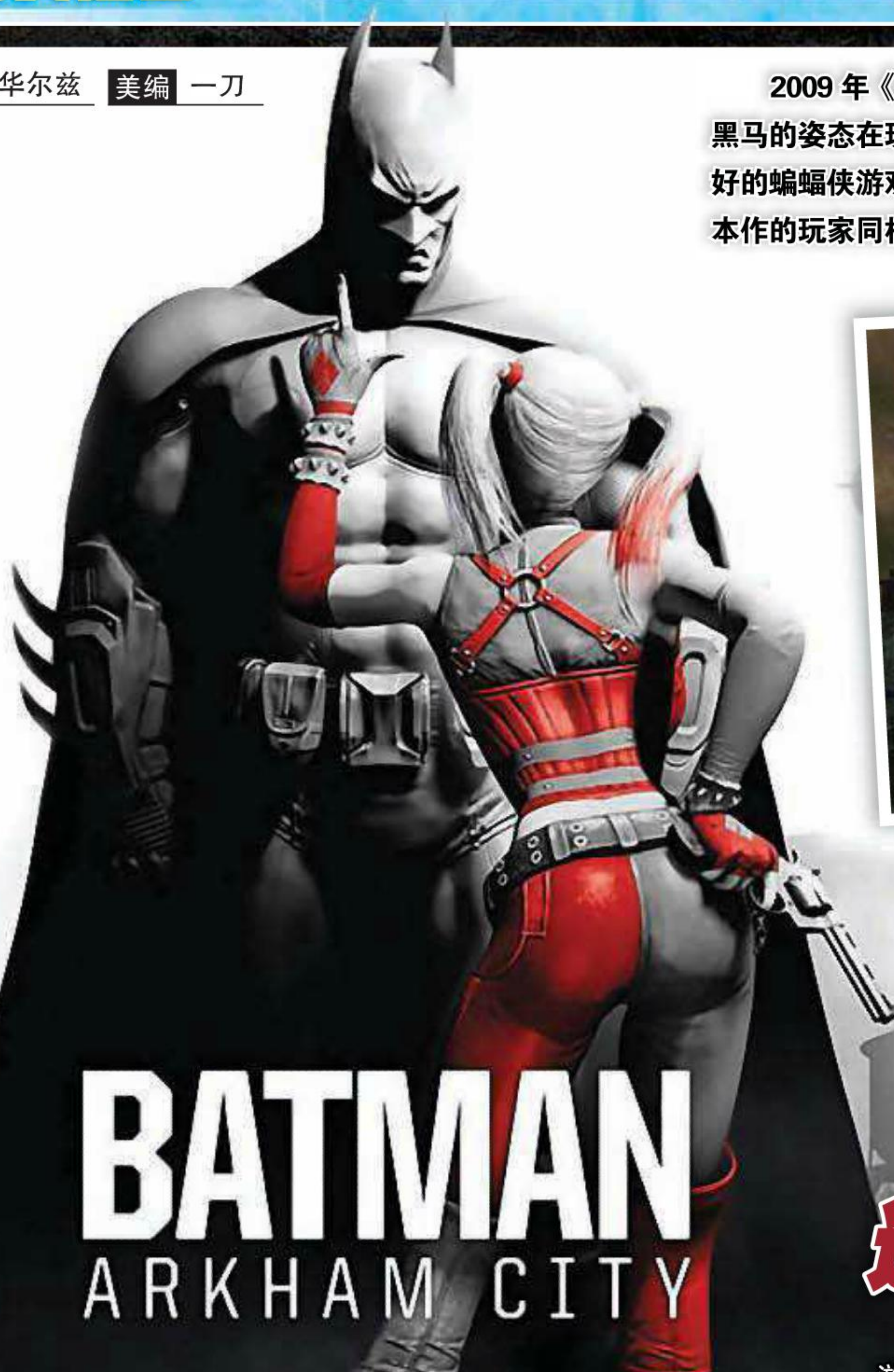


文 华尔兹 美编 一刀

2009年《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》以黑马的姿态在玩家中一炮而红，被认定为最好的蝙蝠侠游戏，因为电影的火爆而去尝试本作的玩家同样被原著内容所吸引。随着官

方一段时间一个预告片的宣传方式，几个《蝙蝠侠》中的著名敌人都一一登场。全新的装备，新的敌人，使用猫女等要素让人等得早就不耐烦了，10月18日，快点来吧。

新闻资讯
前线狙击



BATMAN

ARKHAM CITY



这次的舞台是整个城市!

前作的舞台是一座巨大的疯人院小岛，而这次的舞台将会是一座城市，这样游戏会有更加广阔的地图供玩家游玩。看上去《阿克汉姆城》更接近一款沙箱游戏，制作人表示本作的地图面积将是前作的5倍。在如此广大的地图上行动自然少不了更加强大的移动技巧，这次蝙蝠侠的斗篷除了可以滑翔外，更能选择俯冲或者升空的方法随意飞行。从空中偷袭敌人，相信一定会更加有趣。

蝙蝠侠 阿克汉姆城	Warner Bros	动作
多机种	Batman: Arkham City	美版
	2011年10月18日	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：13岁以上



战斗新技巧

战斗方面和前作类似，挡身技仍是主要作战技巧，而本作会更加强化普通攻击的重要性，新的动作方面，我们可以看到蝙蝠侠在连击后可以使用钩锁将敌人拉过来等新的招式。



侦探内容强化

众所周知，新版蝙蝠侠游戏并非一味的打打杀杀，侦探要素也同样不少，本次作品中新增加了审问系统，将敌人俘虏后询问情报将会是新的侦探形式，配合蝙蝠侠各种高科技装备，可以洞察任何蛛丝马迹。

知名角色及八大BOSS

悉数登场!

Rocksteady 工作人员曾表示,关于本作的敌方角色,其实在处理起来有一定难度。首先,蝙蝠侠的反派敌人中不少是疯狂的普通人,也就是说他们与杂兵的区别可能仅仅在智商而不是肉体上。《阿克汉姆疯人院》中的小丑也是在用了药后才能与蝙蝠侠抗衡,其他 BOSS 反派角色大部分都是拥有怪物般的特殊敌人。而本作中新登场的企鹅人、双面人、出谜人都是再普通不过的疯子,蝙蝠侠身体素质凌驾于普通人之上,往往一拳打晕一个路人没问题,这样的话在游戏中如何演绎 BOSS 战便成了难题。从目前来看, Rocksteady 会用其他方式诠释多场 BOSS 战,不再是单纯的打打杀杀,比如与出谜人的战斗就是面对他的重重陷阱,以智慧取胜。

猫女 Cat Woman

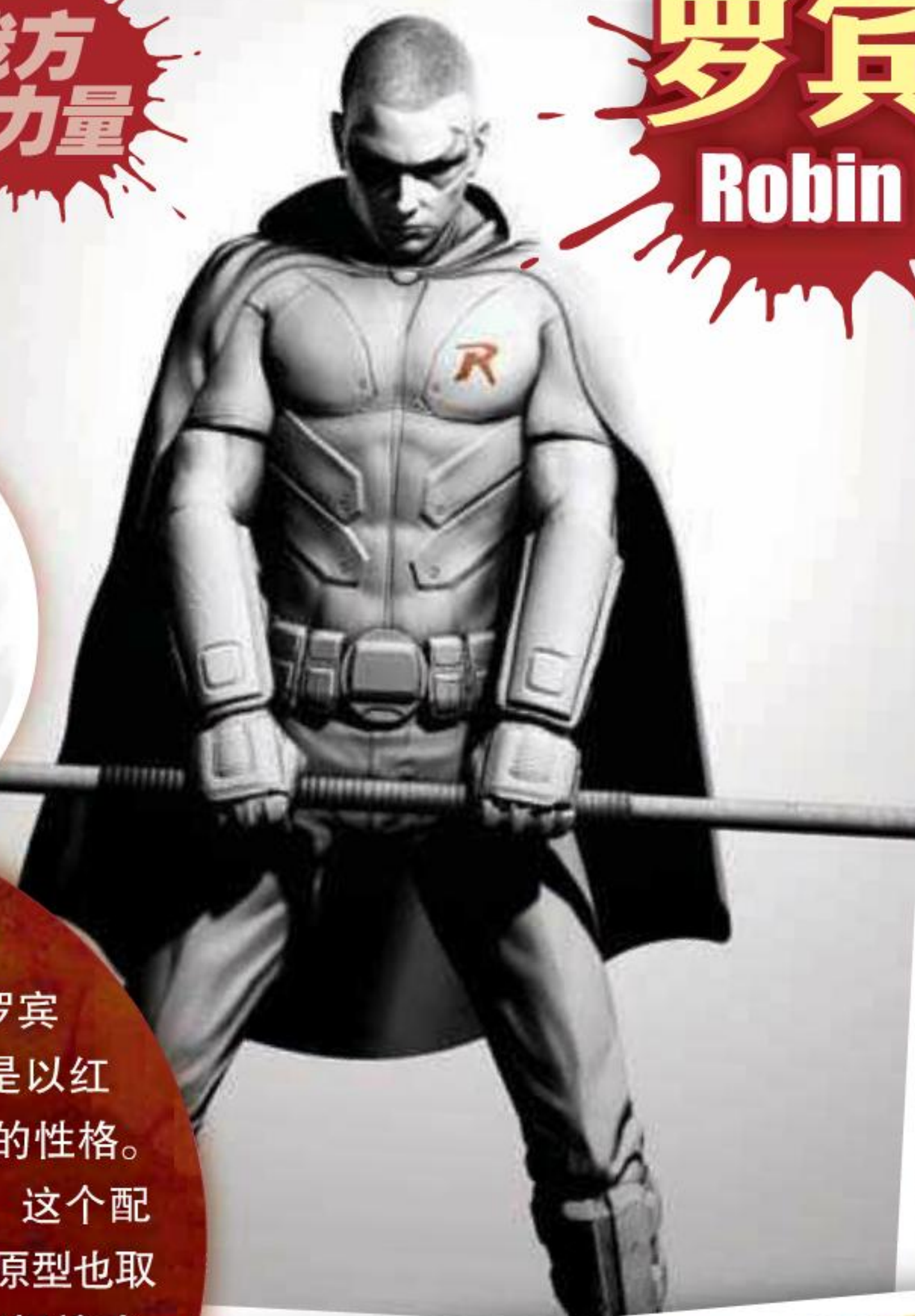
亦正
亦邪



猫女的犯罪大多以盗贼为主,并不是完全意义上的恶人,本作中的猫女和原版十分相似,无论黑皮衣还是灵活的身手都符合猫女的特点,标志性的大眼镜也被保留。从宣传片中可以看出,猫女在战斗方面和蝙蝠侠的打斗类似,属于利落的解决敌人。但身手要更加倾向快速化,使用敏捷的动作将敌人放倒,甚至可以使用类似瞬移的技巧瞬间来到敌人面前将其放倒。在宣传影像中她在取得某种资料后被双面人抓到。

我方
力量

罗宾 Robin



罗宾是这次预约特典中可以使用的角色。本作的罗宾并没有采用传统的绿色,而是以红色为主色调,暗示着少年张狂的性格。在官方连载的斜街剧情漫画中,这个配色十分醒目。本作所使用的罗宾原型也取自 2 代罗宾 Tim Drake,手中的棍棒武器十分抢眼,据称罗宾与“罗宾的挑战”项目会在游戏发售后以类似 DLC 的形式放出。

塔利亚 Taliala Ghul

我方
力量



漫画原著中影子大师拉萨格尔的女儿,也是蝙蝠侠的前任情人。单论战斗力的话,影子大师才是蝙蝠侠最强的敌人,本作中既然塔利亚确定会登场,那么拉萨格尔登场的可能性也会非常高。塔利亚在本作中一身皮革装扮,手持长刀,相信身手中会有影子军团的招式。而她与蝙蝠侠的关系相信在游戏中一定会有不少亮点。

双面人 Two-Face

敌对
势力



双面人曾经在电影《蝙蝠侠 3》和《黑暗骑士》中登场。双面人是蝙蝠侠两个身分矛盾的体现,他每次做出决定时都会抛硬币来决定,是个犹豫不决的家伙。在宣传片中也出现了他对是否处决猫女使用抛硬币来决定的桥段,相信蝙蝠侠与他的对决会十分精彩。本作的双面人造型更加刺人,烧伤的部位比丧尸更加可怖,其他则更接近原著中的形象。



永远的敌人小丑这次依然会再次登场,不过这次小丑因为在阿克汉姆疯人院的一战,脸和身体都被破坏,仍未痊愈可能和前作注射了化学激素有关。本作的小丑与前作相比并无太大的变化,不过相信依然是蝙蝠侠的第一宿敌。

小丑 Joker

敌对
势力

企鹅人 Penguin

敌对势力



企鹅人天生畸形，被父母从小遗弃，之后决定要报复社会。曾在电影《蝙蝠侠2》中登场的企鹅人，在本作中依然以标志性的绅士扮相出场，更显出其狡猾的一面。手里拿着雪茄，一副地下黑道老大的形象。企鹅人拥有相当不错的头脑，手里企鹅头一样的物件相信就是那把厉害的两伞。而单片眼镜其实是一个酒瓶底部，大家看出来么？

敌对势力



在企鹅人预告片的最后，所罗门 格兰迪登场，这个和前作贝恩一样有着巨大体型的家伙类似于丧尸，刀枪不入，复仇是他唯一的意识。所罗门 格兰迪同样有着悲惨的过去，而他的结局也和他的命运一样以悲剧收场。

所罗门 格兰迪 Solomon Grundy

敌对势力

小丑女 Harley Quinn

小丑女因为研究小丑的心理反被其魅力吸引，成为帮凶。和漫画中造型最不同的便是小丑女在游戏中并没有带帽子，那身小丑服装也经过了全新的设计。小丑女在本作中依然会再次登场，在前作中被蝙蝠侠制伏的她这次又会有什么样的表现呢？



敌对势力

出谜人 The Riddler

曾在电影《蝙蝠侠3》中出现，出谜人的超高智商并不能被社会肯定，最终导致精神失常，在犯罪中往往都会留下谜题与蝙蝠侠斗智。原作中的出谜人以一身问号显得十分抢眼，游戏中的造型更加正统，拐杖上的问号是最大亮点。不过出谜人的最大魅力在他的台词和谜题当中。



敌对势力

急冻人 Mr Freeze

急冻人曾今在电影《蝙蝠侠4》中登场。本是个科学家，为了救回心爱的妻子导致落入冰冻池而精神变态，本作的急冻人与施瓦辛格在电影里肌肉男的扮相差别较大，更接近漫画中的瘦弱形象，眼镜配合头盔的造型像个外星人。一身的高科技装备也十分抢眼，身上的保护层可以直接将蝙蝠侠震开，影像中蝙蝠侠在于其的正面对决中相当不利。



雨果博士首次登场于漫画《蝙蝠侠：侦探版》第36集，雨果对蝙蝠侠十分有兴趣，是个从事科学研究的变态。原著中他得知了蝙蝠侠的身份，并试图公布，最终被他人无视。雨果仅在一小段CG影像中登场，让人更加期待他在实际游戏中的表现。

雨果 Eugo Strange

敌对势力





DLC服装亮相，来看各种蝙蝠侠！



这次的DLC服装一次公布了6种，我们知道原作蝙蝠侠有多个版本，除了普通版和动画版蝙蝠侠外，还有一些我们平时很少见到的形态

右一 阿克汉姆蝙蝠侠

本世代游戏版的蝙蝠侠耳朵要比其他版本的长一些，身上的装备也显得最为高级。在前作中蝙蝠侠因流程所产生的衣服破损等细节都会在游戏中刻画出来，相信本作也不例外。

右二 《The Animated Series》蝙蝠侠

出自1968年的同名动画《The Animated Series》中的造型，这个蝙蝠侠显得圆润许多，各个部位描绘的都非常简单，最直观的就是眼睛部位直接改用动画版中的表现形式。

右三 1970蝙蝠侠

与后来不同，1970年漫画版中蝙蝠侠曾以蓝色为基调，这身蓝色服装的蝙蝠侠便是取自那个时期的配色。

左三 《Earth One》蝙蝠侠

出自漫画《Earth One》中的造型，这个将



胸前的LOGO与斗篷连接在一起的蝙蝠侠接近1989年电影版，不过漫画中将腰带的颜色改为了低调的暗色。

左二 《暗黑骑士归来》蝙蝠侠

如此壮硕版的蝙蝠侠，连胸前的标志都变胖了，出自漫画《蝙蝠侠 暗黑骑士归来》，其实笔者认为这个蝙蝠侠更像2005年动画版《蝙蝠侠

英勇无畏》中被小蝙蝠侠用魔法改造后的样子。

左一 未来蝙蝠侠

出自《未来蝙蝠侠》，未来蝙蝠侠是前蝙蝠侠布鲁斯·韦恩的接班人，也就是他儿子，而故事背景已经是2039年的哥谭市。DC推出过单独的漫画，后来在1999年曾推出过动画版。

阿克汉姆城雷人小剧场

小丑，夜幕下的阿克汉姆城就是你的坟场。我发誓一定要干掉你！

说！小丑究竟躲在哪儿？

出、出谜人的基地！

基地外围

见鬼，戒备森严。只能伺机偷袭了！

布鲁斯，放心去吧！这些杂兵归我了。

好，再走过来一点点！

天降神兵！

说，小丑是不是在这里？

大侠饶命！我说！

明、明白！

10分钟后，蝙蝠侠来到小丑藏身处

终于……

大哥，认错人了！啊——

基地所有卫兵注意！蝙蝠侠来袭，抓住他！

一场恶战

汗，不用这么凶残吧？

GUANG! GUANG! GUANG!

去死吧，小丑！

还好事先找了替死鬼这家伙太、太暴力了！



零班全员集结!!

随着最后3名候选生的资料公开,零班的14名成员终于悉数登场。本次的前线狙击除了会为大家介绍3位新角色的相关信息外,还会公布与故事密切相关的新角色资料。

文 狼来了 美编 心の永恒

最终幻想 零式	Square Enix	角色扮演
PSP	ファイナルファンタジー 零式 预定2011年10月27日 无对应周边	日版 7700日元 推荐玩家年龄: 15岁以上

新闻资讯

前线狙击



永不言弃的元气娘

Cater

CV: 茅原实里

ケイト (凯特) ■ 零班编号: 4

凯特使用的武器是魔装手枪。对自己非常有自信但不至于自负,表里如一和平易近人都 是她的性格特征。因为本人非常讨厌“服输”, 所以无论陷入何种不利的局面都会以干劲十 足的自信态度去面对。

使用各种不同的属性弹进行战斗

凯特的通常攻击“魔装手枪”除了能实现通常弹连射外,还能进行蓄力。蓄力时玩家不需要按稳按键,系统会随着时间的经过自动提升蓄力的等级。注意,蓄力等级越高,攻击时产生的后座力越强。她的专属技能是“属性弹”,目前得知的属性弹种类有3种,分别



炎属性弹



是攻击时会自动追踪敌人的炎属性弹、朝前方高速突进的冰属性弹以及攻击范围较广的雷属性弹。使用属性弹时不消耗MP就能造成魔法攻击的效果是该技能的优势,属性的变更可以通过同时输入O键+方向键来实现。

魔装手枪的特点

使用双枪的金,攻击时除了受到剩余弹数的限制外,装填子弹时还会陷入短暂的硬直。以上的情况却完全不会发生在没有剩余弹数设定的魔装手枪上。



▲即使在强者云集的零班中也有着超群的领导能力,任何困境对她来说都不足以成为放弃的理由,战场上不服输的个性在无形中鼓励着同伴们。

对敌人决不手软的个性少女



ルシが暴れる前に
スパッと作戦を終わらせちゃおう



モグリンだ!!
もぐりん もぐりん もぐりんりん

▲为什么在说话时突然唱起了歌，除了她本人外没有人知道……

CV：丰崎爱生

Cinque

シンク（辛珂）

■ 零班编号：5

和一般人不一样，辛珂在任何情况下都不会将感情表露在脸上，因为不知道她在想些什么而被周围的人视为危险人物。她有着非常敏锐的直觉，本人似乎没有意识到这一点，因此在说话时偶尔会单刀直入而令身边的人感到吃惊。挥舞着杀伤力巨大的锤子，决不放过眼前的任何敌人，使用大锤作为武器的理由是“一击将敌人击飞的话想必会有很可观的伤害吧。”



▲以率直的语言向正在思考中的同伴表达了自己的感想。

以笑容和大锤来击垮敌人

名为“メイス”的通常攻击虽然没有过人的攻速，单发威力却大得惊人，加上可以蓄力的特性，在战斗中等待敌人露出破绽时再给予其破坏力巨大的蓄力攻击，这种一击脱逃的战术是否会成为她的主力进攻手段？专属技能“アースクエイク（地震）”发动后，辛珂会将大锤砸向地面，利用冲击波对范围内的敌人进行打击，被此招命中的敌人还会陷入短暂的眩晕状态，由此可见地震用来牵制敌人也有不错的效果。

专属技能：地震



通常攻击



POINT 通常攻击和武器的关系

通常攻击的名称与装备中的武器名称相同，比如在装备“クラッシュメイス”时通常攻击的名称就是“クラッシュメイス”。更换武器后，威力和属性方面都会发生一些变化，攻击动作则不会改变，因此从动作中基本无法看出武器的变更与否。

SEAPON		CINQUE Lv. 5		13AP
HP	379 / 379	EXP	10842	
MP	260 / 260	NEXT EXP	308	
攻撃力	79↑	防御力	61	
炎魔力	54	冷気魔力	52	
雷魔力	47	防御魔力	61	
ACCESSORY				
ブロンズバングル				
樹の指輪				
メイス		WEAPON		
アースクエイク		COMMAND		
ファイアRF		DEFENSE COMMAND		
ケアルラ		DEFENSE COMMAND		

攻撃力が5アップするメイス



知识丰富的沉稳弓箭手

Trey

新闻资讯

前线狙击



そもそも既視感をもう頻りに感じるということは別の記憶を司る部分の問題がある場合や

▲将所有的事物与理论结合到一起是他的缺点，但凭借其过人的智慧，遇到任何状况时都能制定出相应的对策。



何か、夢でもみていたのですか？



スナイパーです！
隠れてください！

POINT 中远程攻击相关

在 14 名候补生里面，凯特、托雷、金、艾斯的战斗方式属于中~远程攻击类型，本作的设定是不会发生同伴相残的惨况，因此在进攻时大可不用顾虑攻击是否会命中同伴。



通常攻击



蓄力攻击

やるしかないようですね

▲以坚定不移的意志奔赴战场。

CV：中村悠一

トレイ（托雷）

■ 零班编号：3

冷静沉着的少年，行事时基本不会露出破绽，相反能洞悉周围的一切空隙。无论对谁都以真挚的态度去倾听他人的问题并给予合理的忠告。不过由于自身的知识非常丰富，有时候会因为考虑的太多而在反应上慢半拍，另外有着在解释事情时过分详细的小毛病。

从天而降的箭雨 救同伴于水火之中

托雷使用的武器是弓，擅长在远距离作战。名为“ロングボウ”的通常攻击在发动后会以极其迅速的动作朝敌人所在的地方放箭。另外，通常攻击可以进行蓄力，攻击力、速度、会心一击率在蓄力后都会相应地提高。托雷在射箭时虽然没有箭矢数的限制，但每进行一次攻击后都需要重新装填箭矢并重复拉弓动作，因此无法实现连射。他的专属技能为“アローシャワー（箭雨）”，发动后会往敌人的上方射出大量箭矢，沐浴在箭雨中的敌人会受到重创，值得一提的是箭雨的落点是可以任意调整的。

专属技能：箭雨

自尊心极强的白虎露希

露希 作为被水晶选中的人，露希拥有着超乎常人的力量并肩负着特殊的使命。下面将简单地介绍一下朱雀和白虎两国的露希，虽然到目前为止还无法得知他们被授予了何种使命，但两人都持有惊人的能力。另外，继安德莉亚（アンドリア）女王和担任五星近卫兵团中守护职的星姬（ホシヒメ）之后，隶属贡戈尔迪亚王国的两位新角色也陆续浮出水面。

CV：丰口惠美

Zhuyu

新闻资讯

前线狙击

CV：东地宏树

操控火炎的朱雀露希

Qun'mi

シュユ（修）

修是被朱雀水晶选中的、具有优秀战斗力的朱雀露希。由于成为露希已经有相当长的一段时间，因此作为人类的感情非常稀薄。一直穿着候补生时期的衣服是因为本人不想忘记自己的过去。修的特长是以露希纹章的力量来操控象征着朱雀的火炎进行战斗。

クンミ（昆米）

作为被白虎水晶选中的露希，昆米上任的时间并不久，她的特长是使用各种兵器时都能将它们性能发挥至极限。由她操纵的魔导装甲“ダーインスレイヴ”，虽然体型巨大但在速度方面毫不逊色，外形变换成“九尾狐”后攻击方式也将发生相应的改变。一旦露希的纹章在它周围浮现，这就意味着它即将使出密度高、攻击力巨大的导弹来轰炸敌人。另外，外形酷似九尾尾巴的天线，内部搭载着“水晶干扰器”，其作用是抑制其他国家的水晶之力。



来自贡戈尔迪亚王国的新角色

该王国是以女王为首的女权国家，政府要员也均为女性。凭借着苍龙水晶的力量，她们能够与龙以及怪物心灵相通，在差遣这些超自然生物为国民生活服务的同时，也应用于军事领域。

夕月与星姬一样是五星近卫兵团里其中的一个团长，从图片中可以看到夕月的背后耸立着系列的经典怪物。



ユウヅキ（夕月）

声优：小林优

▲夕月是星姬的远房亲戚，担任五星近卫兵团【夕月】中的守护职，年纪轻轻就担此重职的她是难得一见的人才。

苍龙王与安德莉亚女王同属该国家的统治者，不同的是他永远将自身的利益摆在国家的前面，个性傲慢自大。



苍龙王

声优：福山润

▲与高贵恬静的安德莉亚女王不一样，苍龙王给人的印象是以自我为中心的当权者。

RESIDENT EVIL REVELATIONS

新闻资讯

前线狙击

自《生化危机 启示录》公布以来，第一印象就是其画面在 3DS 上表现不凡，而随着《生化危机 佣兵》附赠的体验版，期待本作的 FANS 也越来越多。从目前来看，新的神秘敌人组织，游轮上的探险，欧洲的冰原地带的确是噱头十足。而剧情作为 4 代与 5 代之间的衔接，又给广大 FANS 增添了购买的理由。

文 华尔兹 美编 NINA



生化危机 启示录	CAPCOM	动作射击
3DS Resident Evil Revelations	1人	美版 售价未定
预订2012年初 对应周边未定		对应玩家年龄：未定

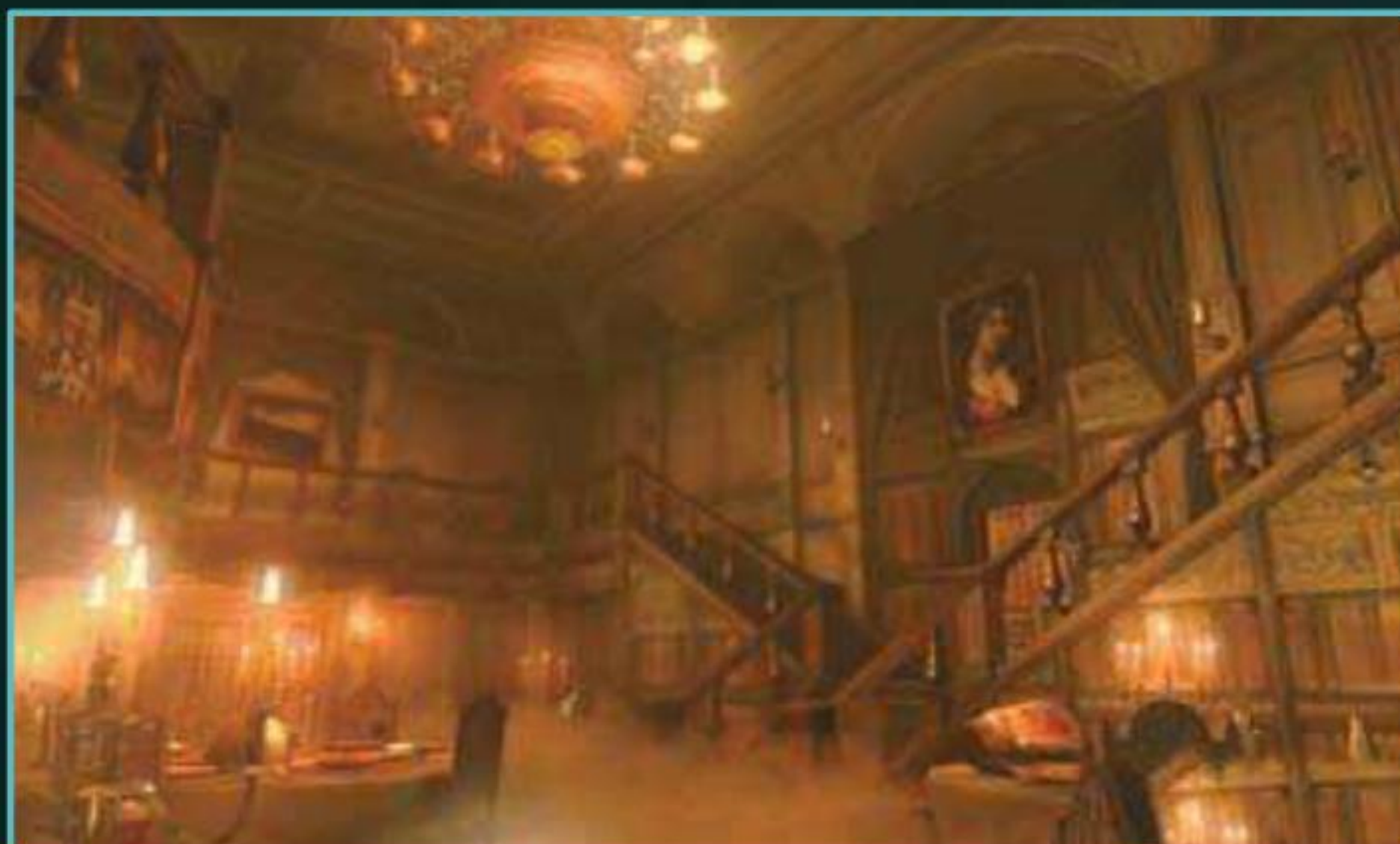


Veltro VS BSAA

这次的敌方新组织 Veltro 颇为神秘，对方组织的成员全部头戴防毒面具，在克里斯与杰西卡调查组织基地时，看到了 Veltro 组织的旗帜，而克里斯与杰西卡的失踪以及游轮上的阴谋相信也与这个组织脱不开关系。从预告片中得知，Veltro 组织中拥有新病毒 T-Abyss。过去曾参与过某事件而闻名，算是恶名昭彰。

恐怖游轮 VS 欧洲雪山

本作的故事发生在《生化 4》之后《生化 5》之前，BSAA 队员吉尔与新搭档帕克前往一艘游轮上搜寻克里斯的下落。克里斯此前在与搭档杰西卡行动时，在一座欧洲的雪山上失踪。之后信号却莫名出现在了游轮上。而这艘酷似洋馆的游轮上接连发生了不可预知的事件，潜藏着巨大的阴谋，吉尔在中了突如其来的催泪瓦斯后，恍惚中看到了头戴防毒面具的恐怖分子，究竟吉尔能否找到克里斯，隐藏在事件背后的真凶又是谁，相信游戏的故事不会让生化 FANS 失望。



《生化危机》VS 3DS

这次《生化危机 启示录》既然选择了3DS平台，那自然要利用到裸眼3D功能，玩家在场景中探索时，会因为3D效果强烈的景深感，以及阴暗的画面，感受到无处不潜藏的杀机，压迫感十足，使得系列久违的恐怖感再次回归。CAPCOM借助MT framework mobile引擎，势必为玩家呈现出最佳的画面表现。

《生化危机 启示录》还会用到3DS的上下分屏功能，大多数的解谜工作都是通过3DS下边的屏幕进行的。



吉尔



Jill Valentine

系列标志性人气女主角，BSAA的成员，“浣熊市毁灭事件”少数生还者之一，收到克里斯失踪的报告后前往豪华游轮，展开搜索行动。

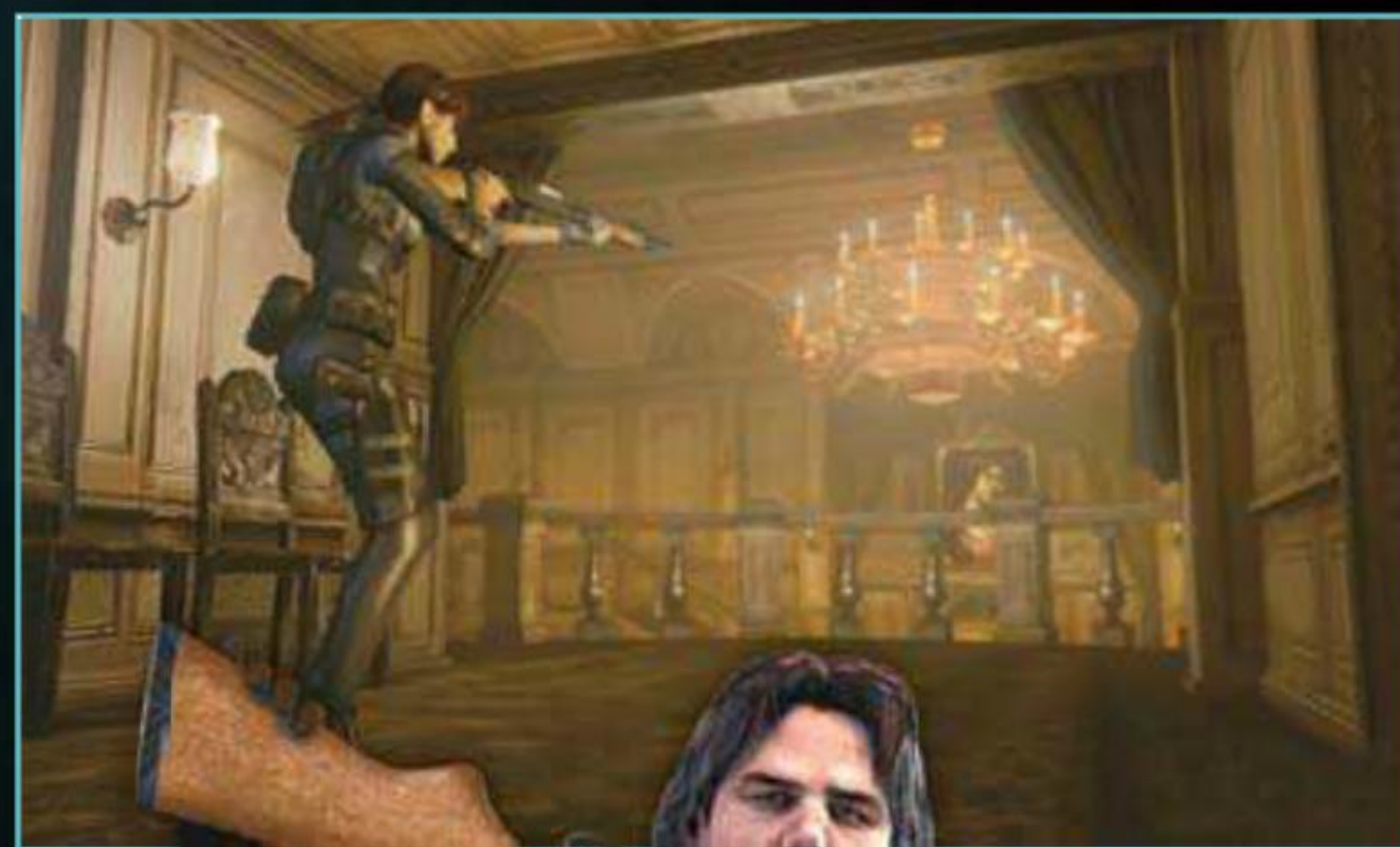
FPS VS TPS

▼第一人称视点



游戏一共可以选择两种视角，一种是传统第一人称视点的FPS，另一种则是《生化4》开始使用的越肩视点。我们在精确射击时，必须切换到第一人称视角瞄准。

在战斗中我们会时常感到弹药紧缺，这也是制作人提升本作恐怖感的方法之一。游戏类型这次也融合了早期的解谜要素以及《生化4》的越肩战斗系统，这种解谜与战斗并重的游戏方式应该会让大家喜欢。



帕克

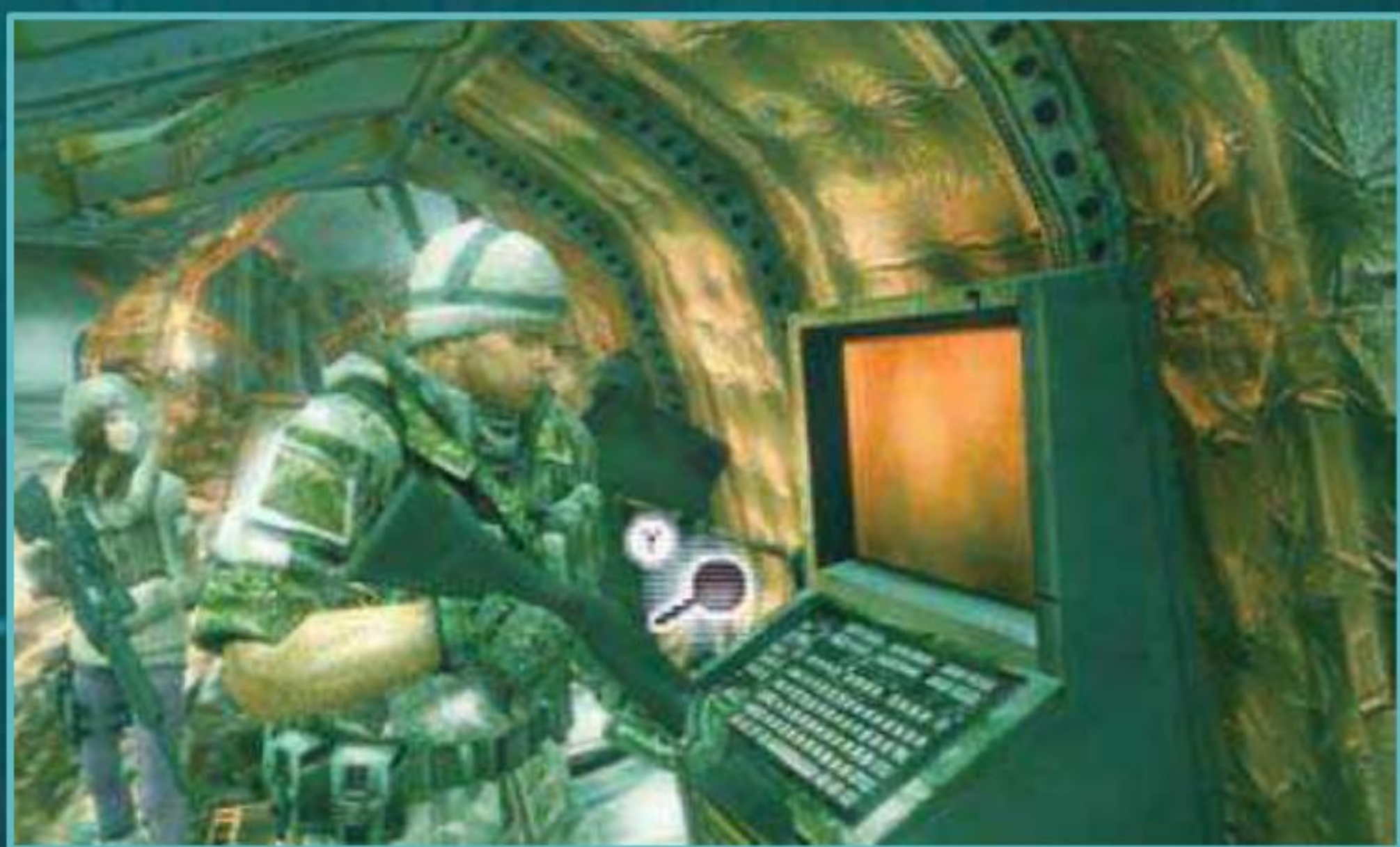
Parker Luciani

这位身材略有些发福的男子便是这次吉尔行动的搭档，对于搜查任务持有认真的态度。不时冷笑，似乎有不为人知的秘密，十足的热血汉，之前曾效力于其他组织，之后加入了BSAA。

克里斯

系列标志性主角的克里斯再次登场，所属反恐组织BSAA的成员之一。洋馆事件的幸存者，现在正向新的恐怖事件进行调查。

Chris Redfield



新装备 VS 新强敌



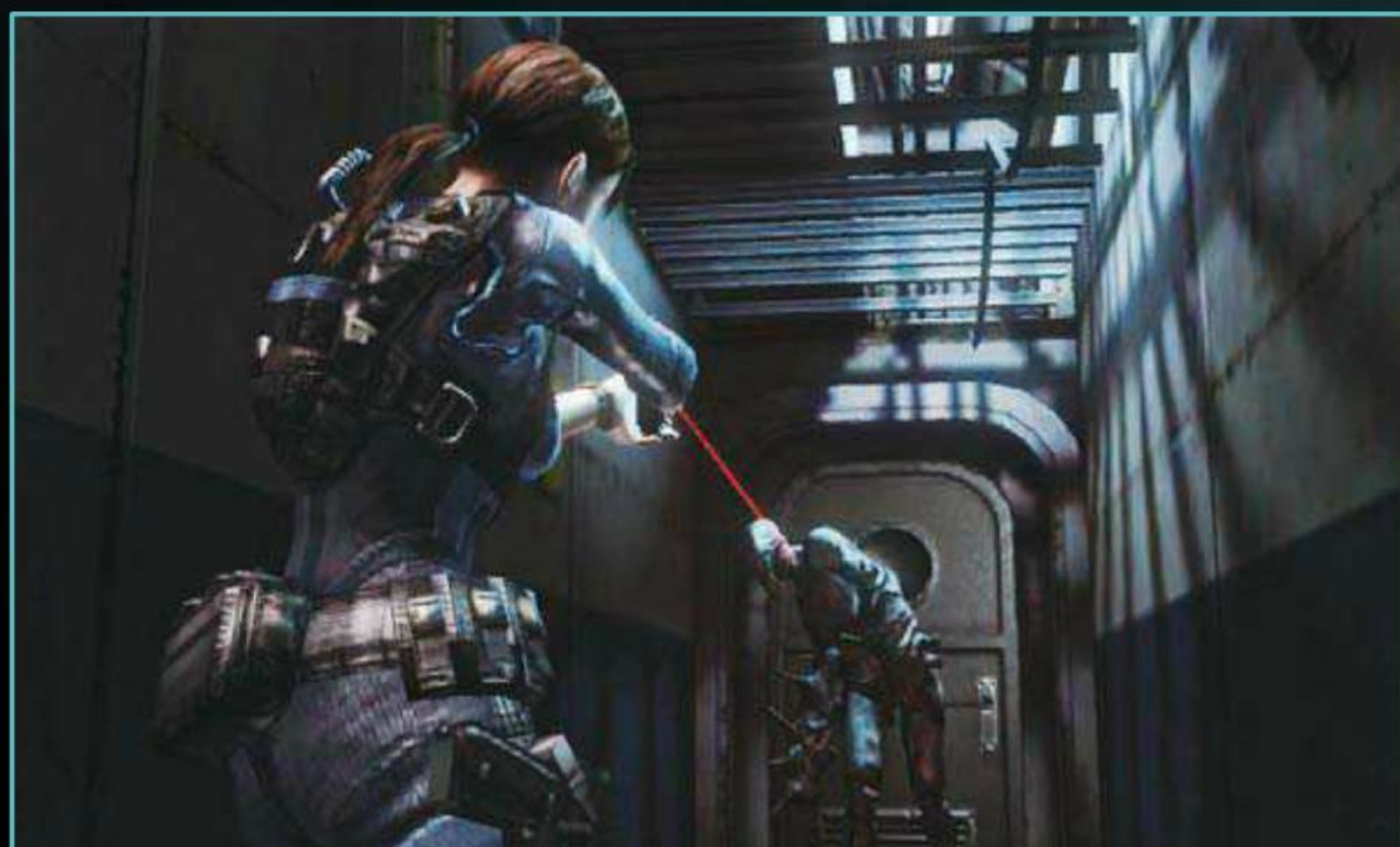
在宣传影像中我们看到吉尔在使用一种充满未来感的新装备，这个装备可以辅助队员进行搜查，可以找出隐藏在阴暗角落中的重要道具，相信这个高科技工具对于本作的解谜来说是不可或缺的。



杰西卡

本次作战中陪同克里斯的搭档，在加入 BSAA 前曾与帕克在同一组织中，擅长使用狙击枪，是支援型的角色。

这次我们会面对的是被病毒感染后的变异狼，变异之后的狼会露出腹部的几根肋骨，常常三五成群出没，速度很快，极其凶残。对付它们玩家必须使用散弹枪对准其头部猛轰。在宣传片中克里斯被变异狼咬伤，必须倒在地上射击，等待杰西卡前来支援。



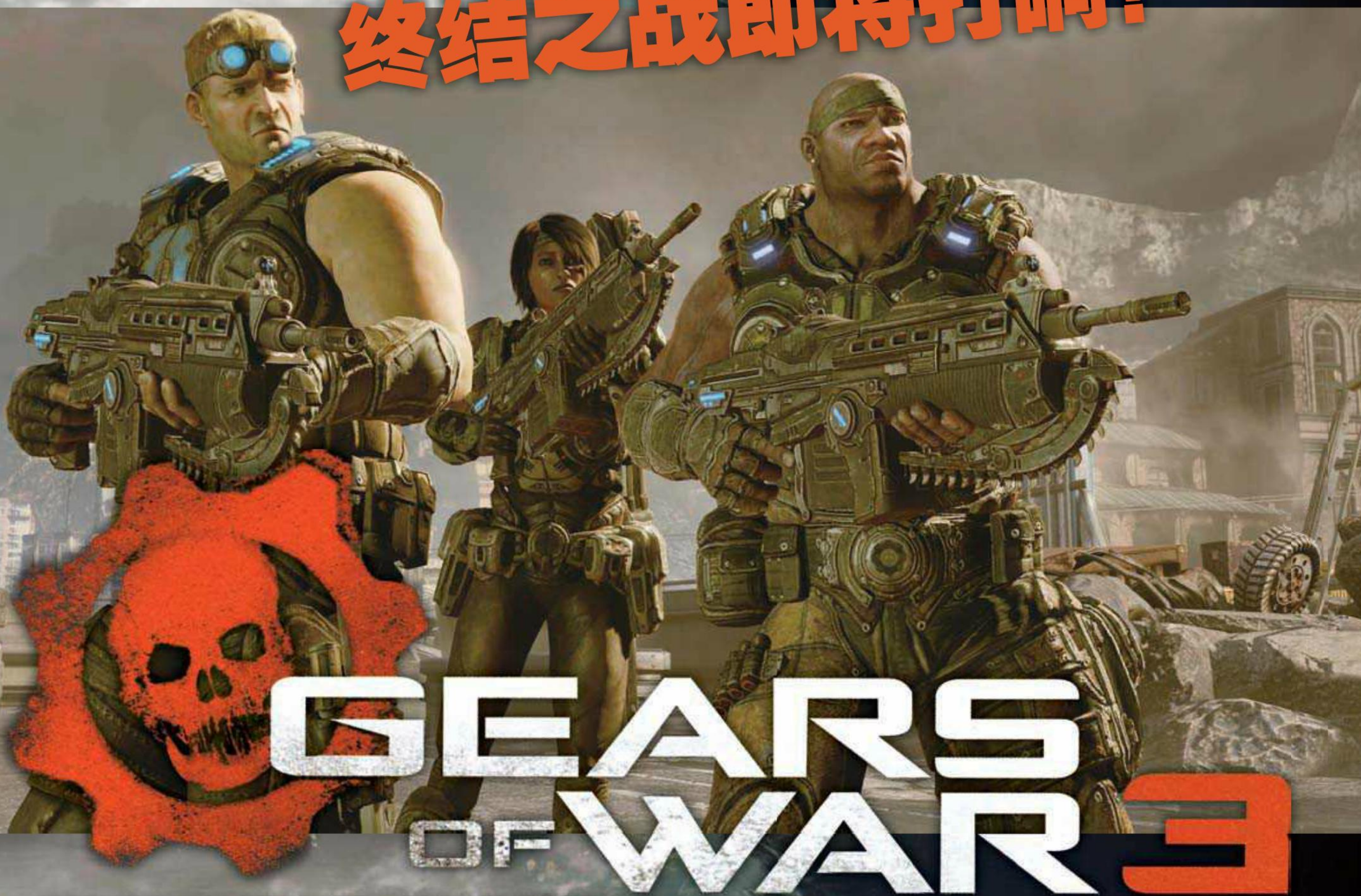
这种类似于《生化危机 4》Regenerator 的怪物会大量出现在玩家视野中，它们会喷出恶心的舌头企图将玩家吞噬，此时可以按 QTE 将其一脚踢开。

新闻资讯

前线狙击

Jessica Sherawal

终结之战即将打响!



我觉得已经无需用更多的语言来赞美这个系列了，系列发展到第三作，各方面都已经趋于成熟。作为系列三部曲的终章，游戏的单人剧情绝对会让所有粉丝满意，而新加入的网战模式也肯定会谋杀掉玩家大把时间。终结之战将于9月20日打响，各位玩家，摩拳擦掌准备上战场咯!

战争机器3	Microsoft	动作射击
X360	Gears of War 3 2011年9月20日 对应周边未定	美版 59.99美元
	1~4人	

诚意满载的持久战2.0

不得不说，塔防这种游戏方式实在是太流行了，不管是《光环 致远星》还是即将发售的《COD 现代战争3》，里面都包含了这种游戏模式。当然《战争机器3》也会有类似的玩法，这就是持久战2.0。

鉴于从《光环 地狱伞兵》中诞生的“枪林弹雨”模式大受好评，持久战2.0也必然会让玩家沉迷。这个模式允许5名玩家在一张地图内共同抵御来势汹汹的敌人，这些敌人包括兽族和荧光族。每过10波

就会迎来BOSS战，一共有50波。在这个模式中，团结合作才能走得更远，一般情况下，队伍中必须得有一个人存活，而有时候系统会要求在所有队员存活的情况下通过某一波。

持久战2.0最重大的改变，就是引入了防御工事的要素。虽然初始状态的地图中已经有了一些防御工事，但是随着战斗的进行这些工事会慢慢被破坏掉，而玩家要做的就是修建更多的路障、炮台、哨戒炮甚至陷阱来阻止敌人进攻。当然，这都是需要一定的费用的。游戏中还引入了货币系统，我们能通过杀敌和帮助队友来获得金钱。当杀完一波敌人后，有30秒的时间修建防御工事。随着战斗的深入，玩家

还能解锁故事模式中的大杀器——Silverback。另外，在E3上演示的名为“Hotel”的关卡中，玩家还解锁了另一种大杀器，菜刀(Cleaver)。这把武器非常沉重，以至于取得它后只能把它拖着行走，而且拿着它移动速度会变得很慢，攻击速度也会变慢，不过它的攻击范围非常广，当你被大批兽人或者荧光族围住的时候，挥舞菜刀能有效地解围。

前面也说了，团队合作才是生存下去的首要前提，游戏中你跟队友要紧密合作，当他们倒地了要及时去把他们扶起来，当他们向你索取弹药时别吝啬。这个模式中，每一波敌人的配置是随机的，因此只有良好的配合加上适当的战术才能走得更远。



▲随着游戏的深入，敌人会越来越多，越来越凶猛。

三部曲的完结并不代表系列的终结

COG的战士们在这里集结

“《战争机器》系列”的设计总监 Cliff Bleszinski 在采访中表示,《战争机器 3》的故事非常迷人,而且之前留下的悬而未决的问题都能在本作中找到答案。虽然这是三部曲中的最后一作,但这并不代表这个系列就此终结。

本作的故事设定在《战争机器 2》结束后,也就是贾辛图沦陷后的一年半,马库斯跟他的 COG 战友们不得不生活在巨型军舰上,而马库斯惊奇地发现,自己的父亲居然还活着……故事就此拉开序幕。

跟以往两作不同的是,游戏的剧情模式支持 4 人合作,因此本作不再只是通过马库斯的视角来了解整个事件了,不仅是多姆有了自己的剧情,同行的柯尔和巴德也将有属于自己的故事,这样的设定无疑能让玩家更完整地了解游戏的世界观,也能让游戏中的每个角色更加饱满。另外玩家非常关心的系列人

气悲情角色卡敏的故事究竟是什么,也只有等游戏发售后才能知晓了。

游戏中新增了另一股势力——荧光族。荧光族是受伊姆能源感染的兽人,它们的外型也发生了变化,不仅全身发光,而且身体上长出触手。把荧光族敌人射死后它们会自爆,爆炸产生的伤害比较大,最高难度下直接秒杀……近身攻击它们(比如用电锯)后,角色会自动把它们踢开,以免炸伤自己。

游戏的剧情模式还支持 3D 效果,这也是由虚幻引擎开发的第一款 3D 游戏,同时也是 X360 平台上少有的几款支持 3D 效果的游戏之一。从演示片段来看,游戏的 3D 特效非常棒,可能玩家一开始有点不太习惯,因为连准心也变得有景深效果了。玩家们可以试想一下,开着 3D 显示与女兽人还有巨龙兽这种强力 BOSS 对战将是何等的震撼场面啊!



马库斯

多姆



▲这种级别的场面在游戏中层出不穷。



▲E3上的演示内容,首次遭遇巨型章鱼怪。



▲有了Silverback,战斗会变得相对轻松。



▲从背景上来这里应该是Thrashball球场面。



柯尔



巴德



安雅



卡敏

多人对战地图大公开

官方已经公布了游戏的多人对战地图，分别是Checkout、Thrashball、Overpass、Dry Dock、Hotel、Mercy、Old Town、Trenches和Sandbar。

Checkout



Thrashball



Overpass



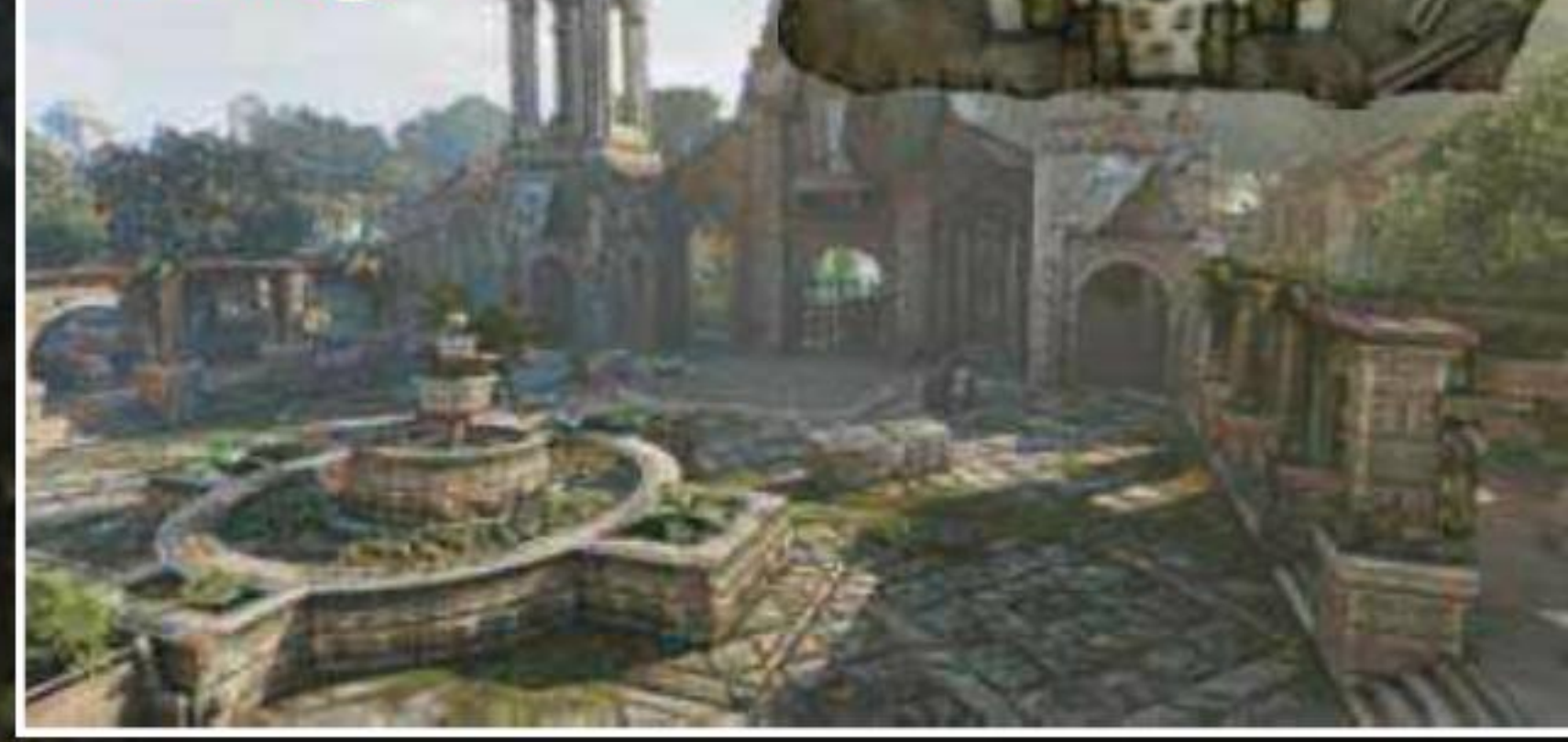
Dry Dock



Hotel



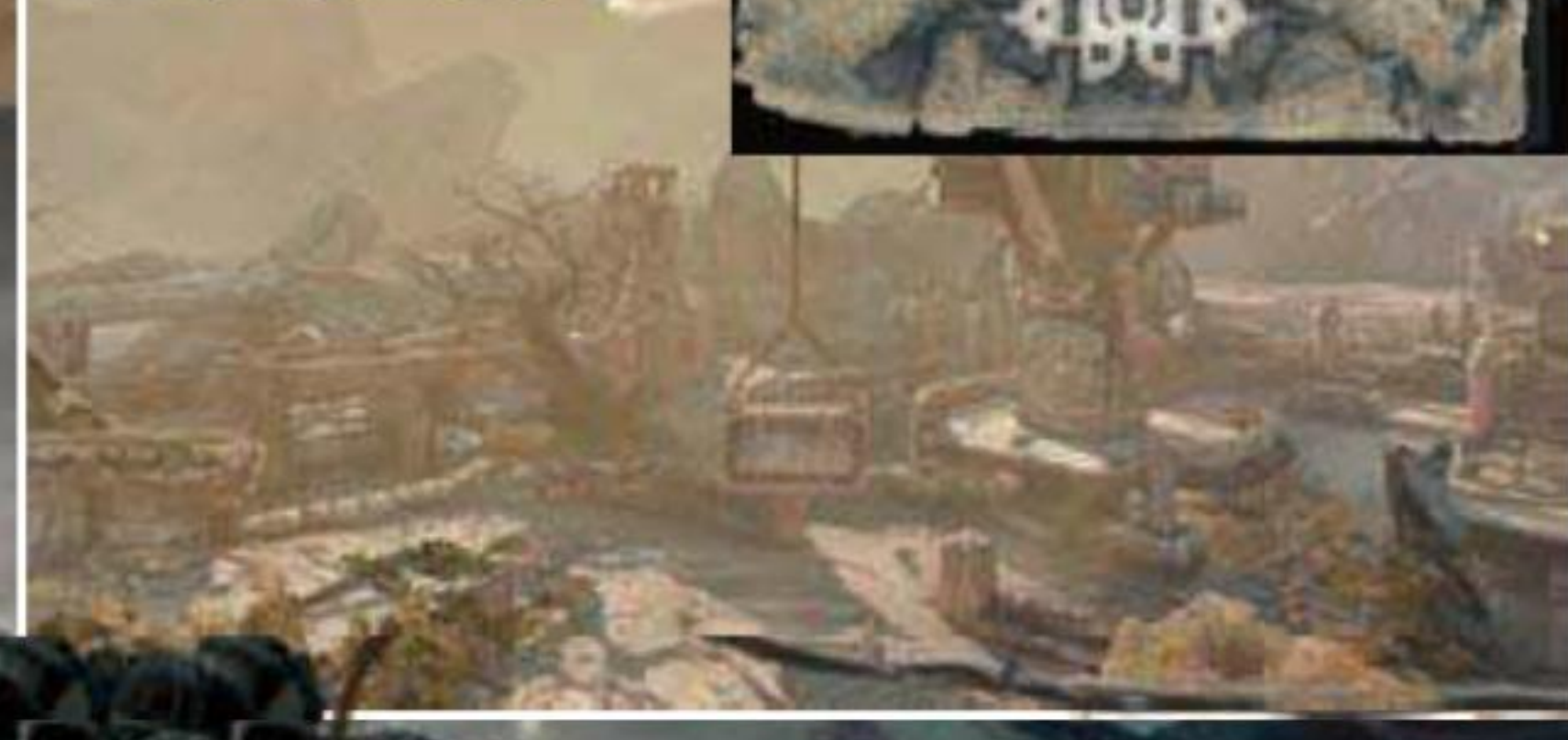
Mercy



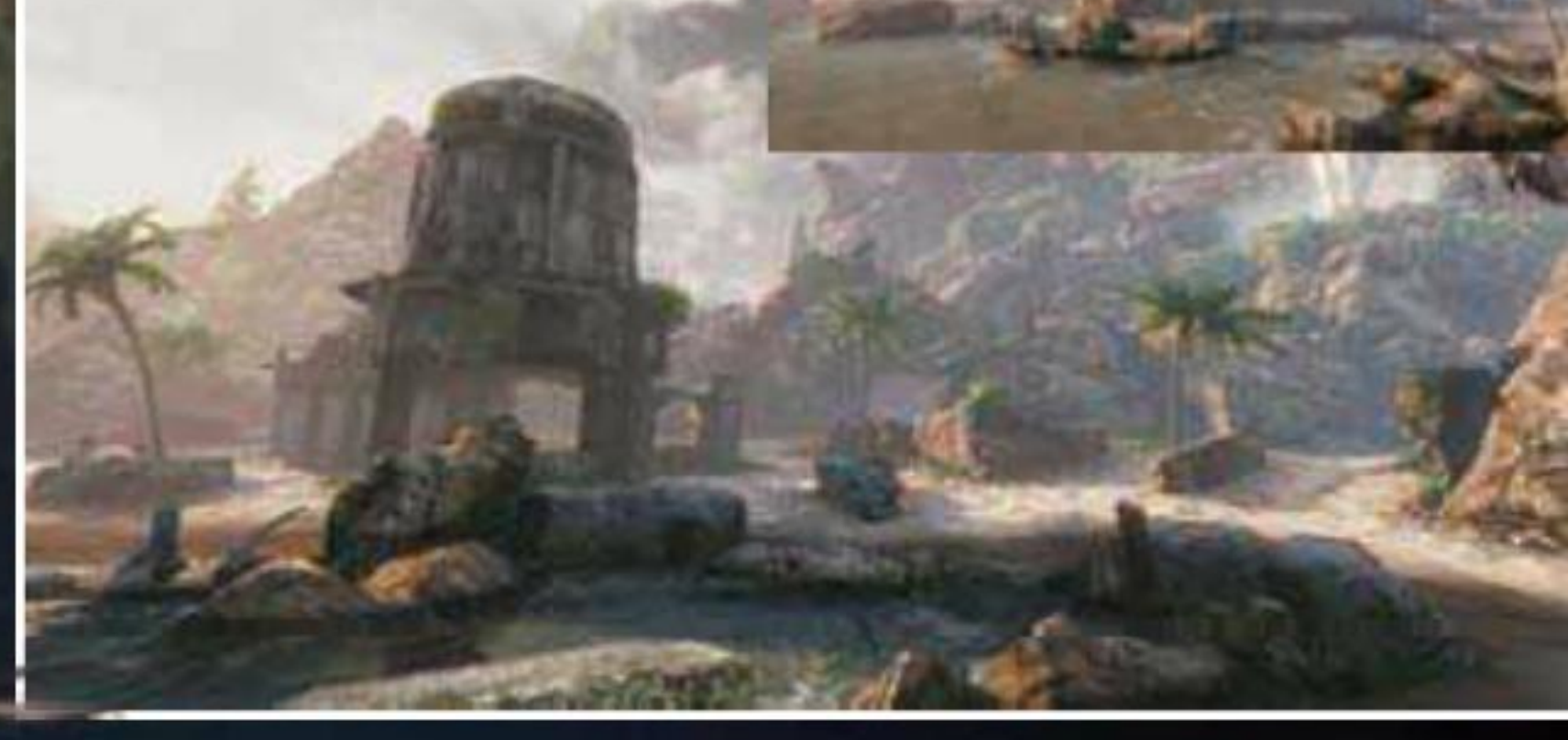
Old Town



Trenches



Sandbar



DLC预售包

虽然游戏还有一段时间才会发售，不过官方已经公布了DLC计划了……目前推出的叫 Season Pass 预售包，售价 2400MSP，随游戏一起发售（9月20日），不过第一个 DLC 正式上线也要等到 11 月份去了，其他的 DLC 甚至都没公布发售时间……这预售的时间确实够长的。不过预售包确实比较划算，相当于是 4 个 DLC 包的 7 折价格，而且也会附送液态金属的 Lancer 涂装。

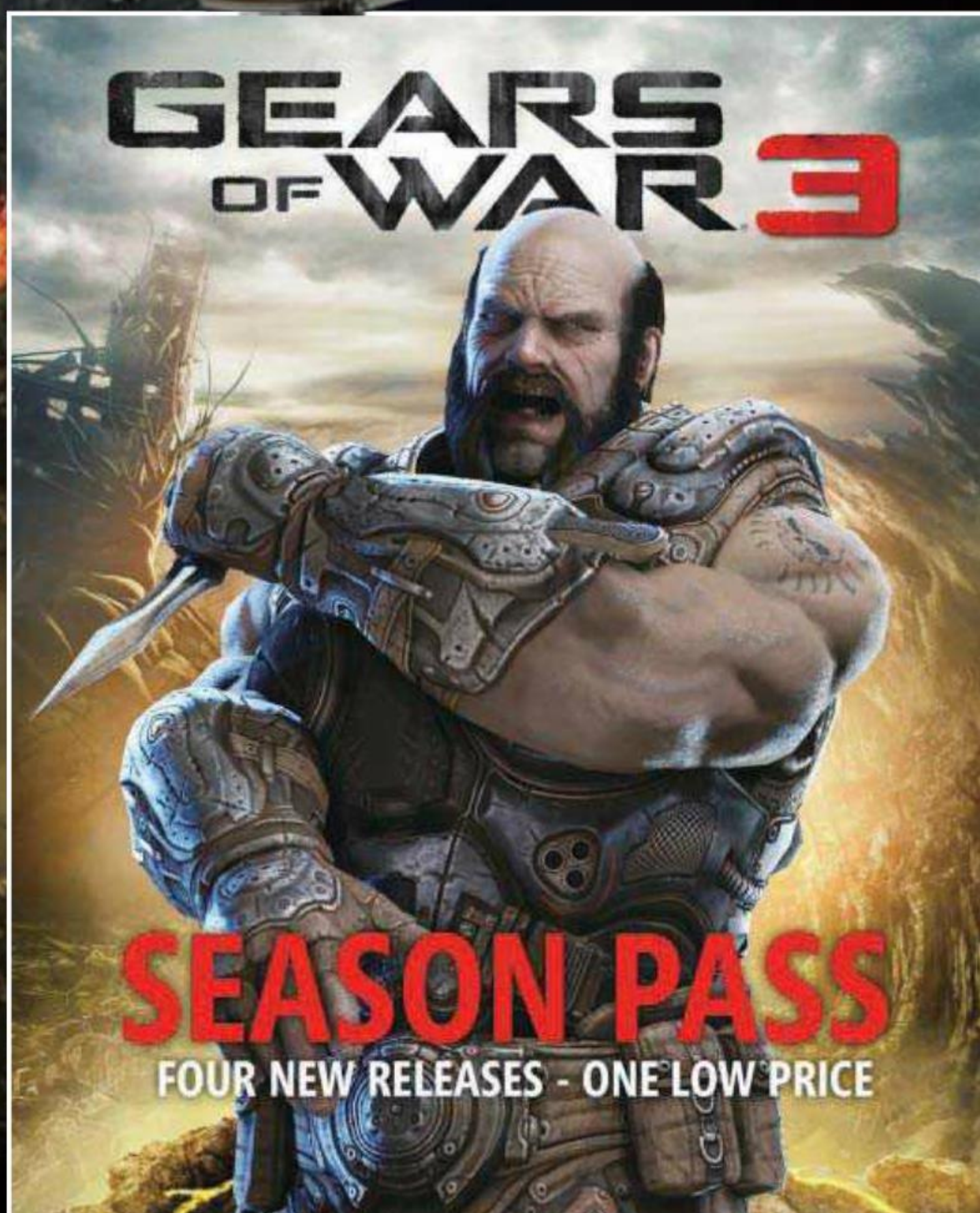


▲液态金属Lancer涂装。



贾斯

山姆



▲Season Pass预售包。

GEARS OF WAR 3

SEASON PASS

FOUR NEW RELEASES - ONE LOW PRICE

新作短波

时间进入了九月，下期就是真正真正的TGS特刊，料多量足，保准大家吃饱了撑的……呃，我是说保证大家能够充分享受这道资讯大餐。每到下半年，短波栏目总是比较尴尬，因为年底的档期总是排得满满的，这里介绍的游戏多数只能算是“漏网之娱”，不过明年的淡季时翻翻今年的短波找找游戏也是不错的哦。



《量子难题》是《入口》的创始人在跳槽后的一款新作，该游戏延续了《入口》那种有趣迷人的谜题风格，虽然仅仅是一款下载游戏，但是游戏体验绝对不打折扣，绝对是所有《入口》类游戏爱好者的最佳选择；另一款《侏罗纪公园》则改编自同名电影，虽然本作与电影关系实在不大，但是玩家依然能在游戏中与各式各样的恐龙打交道，而且制作人也保证本作的素质绝对会让玩家满意。

PS3 今年是“《高达 VS》系列”十周年生日。为了纪念这个特别的日子，NBGI 将目前街机界大红大紫的《机动战士高达 高达对高达》搬上了 PS3 平台，更名为《机动战士高达 EXTREME VS》，预定 12 月 1 日发售。同时，作为系列庆生活动，街机版《高达对高达》全国大会也会于今年秋天召开。

PSP 2011 年 9 月 2 日，世嘉公布了“《如龙》系列”外传《黑豹 如龙新章》的续作《黑豹 如龙新章 2 阿修罗篇》。讲述了前作主人公右京龙也在赴美修行一年成为职业格斗家之后回到日本带领一群少年向日本格斗界黑幕发起挑战的故事，同时公布的还有《如龙 5》，不过仅仅公布了标题。

PSP 世嘉于 9 月 2 日公布了《战场的女武神 3》的追加版《战场的女武神 3 EXTRA EDITION》，仅售 3990 日元，不但价格便宜，而且还额外收录了女主角伊姆卡的后日谈以及人气角色卡丽莎的特别章节和四个 DLC，可谓厚道无比，不可错过。

紧急速报

迷宫 X BLOOD 重装上阵

诞生于 PC 平台并在日本获得广泛好评的主视角迷宫探险类 RPG《迷宫 X BLOOD》登陆 X360 平台，这类游戏在日本一直不乏忠实粉丝，不知道本作登陆 X360 平台会不会对日本的 X360 销量有所提振？

X360 ■迷宫クロスブラッド リローデッド ■日版
角色扮演 ■角川书店 ■2011 年 11 月 10 日



▲未来的东京和它的守护者们。

故事背景

在近未来的东京，街头犯罪横行，其中，有一部分犯罪明显不是人类所能犯下的。

在街道中凭空出现了恐怖的迷宫和骇人的异型，一时间引起了居民的大骚动。

主人公是エリート学园的学生，同时也是守护街道的秘密警察组织“X 队”的一员。

为了应对迷宫和异型，主人公们借助名为“コードライズ”的变身能力开始解决各类恶性犯罪事件，保卫街道和平……

变身之力

要对抗那些拥有强大力量的怪物，单凭人类的身体显然无法做到，不过我们的主角也是有超能力的，那就是变身！

在故事设定中，X 队的队员们体内都有这被称为“血统代码”的特殊物质，这些物质是提取了历史上知名的英雄的肉体制作而成，根据选取英雄的不同可以反映出不同的能力。

而 X 队的队员们可以激活体内的“血统代码”，召唤出历史上的英雄并凭依在自己身上，这个能力被称为“具现化”，不过除了可以具现化英雄本体，连英雄使用过的武器也可以召唤出来作为武器使用。由于异型怪物不能通过普通武器来消灭，所以这种能力事实上就成为了消灭异型的关键（魔术师、英灵和宝具吗……）。



◀ 这位大概是日本历史上的某人，不过背后那把武器造型颇为诡异。



◀ 综合各种情报分析，这位像少女一样的英雄大概就是真田幸村了……



◀ 戎装女将，贞德吗？

迷宫类RPG史上最庞大的角色做成系统

借助 X360 的强大机能，本作角色做成的可选空间非常大，全身一共有 14 个部位供你雕琢，而每一个部位的可选造型也非常多，单是头发，就有 50 种以上的造型可选。

除了造型，本作还有 20 多种职业和近 150 种不同类型的技能，保证你的角色和其他人制作出的角色完全不一样，而职业除了能决定你的能力和可以学习的技能外，还决定了你能变身的英雄的种类，选择职业一定要慎之又慎！



▲绝不重复的角色。

机器人学笔记

多机种 ■ ROBOTICS;NOTES ■ 日版
文字冒险 ■ 5pb. ■ 发售日未定

对应平台为 PS3、X360

CV: 木村良平

CV: 南条爱乃

CV: 细谷佳正

CV: 名家佳织

八汐海翔

八汐海翔是中央种子岛高中三年级机器人研究部成员，也是本作的主角。平时八汐海翔非常痴迷于一款简称《キラバラ》机器人格斗网游，堪称一名重度格斗游戏宅。目前他在该游戏内排名全国第5位，目标是全国第一！

濑乃宫秋穗

濑乃宫秋穗是八汐海翔青梅竹马的玩伴，也是机器人研究部的部长。虽然性格开朗活泼，但有时做事也很轻率。机器人研究部是秋穗的姐姐濑乃宫美纱希创立的，她为了实现姐姐立下的制作巨大机器人的目标而努力奋斗中。

日高昂

冷酷且高傲的中央种子岛高中二年级学生。日高昂对机器人工学非常在行，但由于自信过剩而总是被年长者冷眼相视。日高昂在女生中拥有极高的人气，不过他本人却对异性相当苦手。

神代弗拉

神代弗拉的性格很差，嘴也厉害，是个不讨人喜欢的自闭宅。一些已经成为死语的网络俚语，她依然会在现实中挂在嘴边。弗拉的另一身份是开发《キラバラ》的程序员，该游戏现在全国拥有2000万人以上的玩家。

大德纯名

中央种子岛高中三年级学生，看上去像小动物一样的空手道少女。性格弱气的纯名平时动不动就哭鼻子，但在家里却非常懂事能干。尽管一直很努力，不过因为性格的问题，她的空手道水平一直没太大起色。

CV: 德井青空

爱理

爱理是一名清纯宁静的少女，与人交谈总是使用敬语，礼貌大方。当性格突然改变时，她又摆出一副冷冰冰眼神面无表情，让人猜不透。爱理与君岛的报告有很大牵扯，背后似乎有着不可告人的秘密。

CV: 钉宫理惠

继《混沌思绪》以及《史坦斯闸门》之后，5pb. 与 Nitro+ 合作创作的“科学空想”系列第三作近日也正式揭开了面纱，其名为——《机器人学笔记》。本作在剧本设置上将延续前两作的世界观，画面表现方式则改为3DCG的形式，游戏系统也为全新设计，令人耳目一新。让我们先来认识一下这次登场的角色们吧！

与《史坦斯闸门》的关系：本作和《史坦斯闸门》处于同一条世界线，本作的发生时间是《史坦斯闸门》的九年之后。

新闻资讯

新作短波

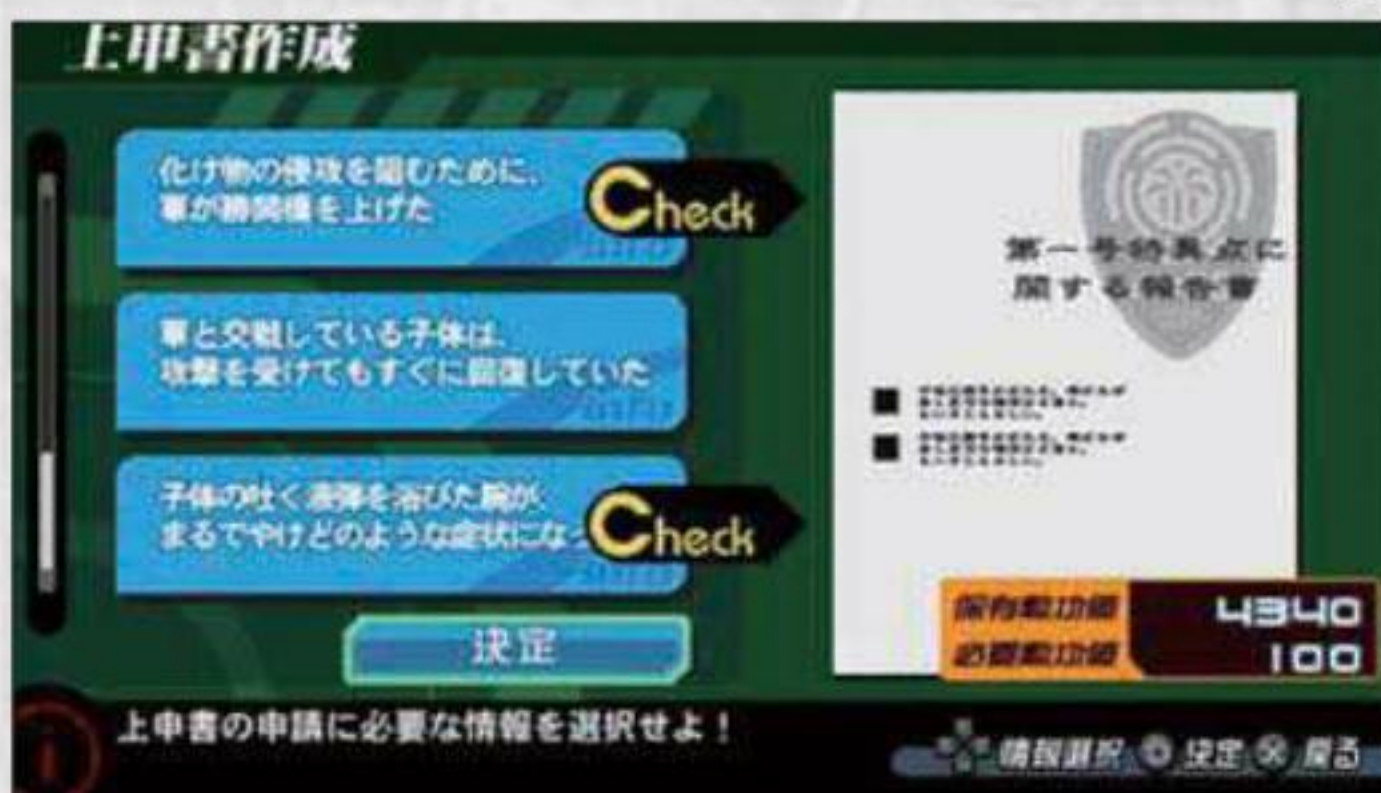
战律之云

PSP ■ 战律のストラタス ■ 日版
动作冒险 ■ Konami ■ 2011年10月27日

让人看到设定就联想到名作《EVA》的《战律之云》近期公布了有关战斗的细节，可以看出，本作的战斗并不完全像《EVA》那样每场战斗都是BOSS战，而是分为两个环节。



▲这部分战斗画面表现上很是华丽。



▲目标分析完毕！

战斗的第一步是“防卫作战”，在街道中跟敌人的子体战斗，这部分战斗很像3D动作游戏，在不断地消灭敌人的过程中可以收集情报最终找到敌人的弱点。

除了战斗系统，本次还公开了两名新人：六机本部的播报员小出时郎和内阁成员濑户武则

收集并分析完敌人的弱点之后就可以出动巨大机器人“アラバキ”对敌人的本体发动攻击，这部分战斗比较像机器人动作游戏，比如《高达VS》系列。



▲击破敌人，战斗很快就会结束了。



▶小出看上去很轻佻，但是对六机非常忠诚。



▶濑户一副老谋深算的样子。

剑、魔法与学园 终极篇 新入生是公主殿下

以可爱的人设和丰富的探索和培养要素著称的角色扮演游戏《剑、魔法与学园》公布了新作《剑、魔法与学园 终极篇 新入生是公主殿下》的消息，结合之前的情报可以看出，本作比起之前

的作品并没有实质性的变化，只是对前作进行了有限的强化，而且虽然本作的名字中带有“终极篇”字样，但是很明显这绝不可能是系列的最后一部作品。

PSP ■ 剑と魔法と学園モノ Final ~新入生はお姫様 ■ 日版
角色扮演 ■ ACQUIRE ■ 2011 年秋

新闻资讯
新作短波



▲人类的男校服。

由于系列作品都是发生在学园中，所以学生所穿的校服式样是大家比较关心的话题，目前官网公布了四个种族的校服，整体风格仍然偏向可爱风。



▲精灵的女校服。

▶妖精的男校服。



▲妖精的女校服。



▶人类的女校服。



▲精灵的男校服。



▶兽人的女校服。



▲兽人的男校服。

虽然四款校服的基本设计和配色都是一样的，但是各个种族又有着十分微妙的不同，不知道玩家喜欢哪件呢？

魔法少女小圆 携带版

PSP ■ 魔法少女まどか☆マギカ ポータブル ■ 日版
角色扮演 ■ NBGI ■ 2012 年 3 月 15 日

游戏的类型是文字冒险 + 迷宫角色扮演，平时可以在大地图上行动，在不同的地点和少女们进行交流并且像一般的文字冒险游戏那样通过不同的选项来发展剧情，但是随着故事的展开，在地图上会出现“魔女”，我们要带领队伍对魔女进行讨伐，而讨伐魔女的过程，则和一般的迷宫探险类游戏并无二致。



▲进行选择时的画面，难道我们扮演的竟然是它吗……



▲重新绘制的变身画面。



▲大地图移动很有某个知名恋爱游戏的影子。

在日本和国内都拥有着超高人气的黑暗系魔法少女动画《魔法少女小圆》最终还是没有逃离善于捕捉商机的NBGI的魔掌，在游戏界开始了她们新的“轮回”。只是不知道这次玩家们能够改变她们的命运吗？

讨伐魔女的时候就进入了标准的迷宫角色扮演游戏节奏，首先我们要选择数名魔法少女组成自己的队伍，利用这些魔法少女们不同的能力（可以切换控制的魔法少女）来逐步消灭敌人清除机关并逼近魔女的所在地，击败魔女之后再根据文字冒险时候所进行的选择而决定故事的走向。



▲一不小心就会被敌人团团包围

◀代表学姐消灭你！

游戏目前公布的情报还不多，让我们期待更多具体情报的公布吧！

量子难题

多机种
主视角射击■ Quantum Conundrum ■ 美版
■ Square Enix ■ 预定 2012 年第一季度对应平台为 PS3、X360
【文：天行者】

全球范围内大受好评的《入口》创始人 Kim Swift 从 Valve 出来已经有一年半时间了,在去年的 PAX EAST 2011 上,她为全世界玩家演示了最新作——《量子难题》!看来她誓要成为主视角益智游戏的王者啊。

在本作中,玩家同样需要用到一个特殊的手套,当然这个手套并不是在墙上开洞用的,而是让你进入不同的维度,这个手套的名字叫“多维时空转换手套”,简称 IDS (interdimensional shift device)。故事讲述了玩家控制的小孩在周末被他妈妈带到了他天才的科学家 Fitz Quadwangle 叔叔的庄园里玩耍,到了后才发现叔叔失踪了,为了找到叔叔,玩家必须拿起 IDS,通过重重机关,找到叔叔……

游戏的画面非常清新,人设(主角叔叔)也非常卡通,各种物理效果也很出色,比如物体下落和玻璃破碎的表现。这个 IDS 有两种功能(不排除今后会公布新的功能),一种是改变场景内物体的重力,另一种是让时间短暂停止。从演示中得知,要想改变重力,就必须把粉红色的电池插到插座

上,这时候画面右下角会有一个粉红色云样的标示,此时发动技能,整个场景会变为粉红色,场景中某些固定的物体也会发生改变,比如第一个场景中主角叔叔的大幅画像就变成了兔子装的科学家……在这个维度中,不管多重的物体玩家都能轻松举起并且抛出,这种感觉就像是在玩棉花糖……进入某些场景后,右下角会出现一个跑表的标示,这表示你能使用时间停止功能。一旦发动,画面会变为老电影风格,而且时限只有 10 秒,有时候玩家必须在这短短的时间内完成非常多的动作来解开谜题,紧张感大增哦!

这一次游戏演示比较短,可以看出游戏的开发度不算很高,不过我们有理由相信游戏的成品会再次让玩家眼前一亮的。Kim Swift 表示,本作的谜题不仅非常有趣,而且非常迷人,游戏的流程大约在四到六个小时,当然这取决于玩家自身的水平啦。等等,你嫌流程短?忘说了,这款游戏会在 2012 年第一季度登陆 XBOX LIVE 和 PSN,因为它只是款下载游戏。



《入口》创始人又一益智大作



■ 正常世界。



■ 另一个维度的世界,重力改变了,一切都粉粉的。



■ 传说中的 IDS。

侏罗纪公园

多机种
主视角射击■ Jurassic Park The Game ■ 美版
■ Telltale Games ■ 预订 2011 年 11 月 15 日

对应平台为 PS3、X360 【文：华尔兹】



史前生物袭来,经典再次改编

相信不少玩家依然对 1993 年那部撼动人心的《侏罗纪公园》电影记忆犹新,而其相关改编游戏也层出不穷。全新高清版《侏罗纪公园》游戏也会在今年年底推出,《侏罗纪》恐龙迷们相信一定不会错过。

本作并非纯粹由电影改编,使用的大部分只是题材,玩家这次扮演的是在侏罗纪公园的一名工作者。游戏这次的背景除了一小部分取自第一部电影,其余全部是原创的。玩家会来到双脊龙的领土、哈丁公园等场景。

游戏的整体氛围比较阴暗,紧张与恐怖的气氛时常伴随玩家,有阳光的场景只是极少数,玩家大部分需要在夜里或者下雨的阴天活动,十分刺激。游戏中玩家扮演的角色要在当地研究,并展开侦探式的搜索,比如脚印,玻璃碎片、尸体等都是可以调查的,玩家的目的是寻找和研究这

些目标。接下来是一场动作场面,玩家在被恐龙袭击时,进入吉普车内,此时需要按 QTE 来逃生,比如某两个键一起按便会拉开保险杠等。游戏过程中大部分动作场面都会遇到 QTE,面对突如其来的恐龙玩家如果没有第一时间做出反应,后果不堪设想。

游戏中借鉴大量来自电影中的经典元素,比如原作中经典的标志性音乐,以及霸王龙、双脊龙那种霸气的吼叫声等。而包括几个恐龙视点的摇晃镜头,以及惊险的表现桥段,都有向电影致敬的意思。电影中真正的主角——霸王龙、三角龙、双脊龙等都会在游戏中悉数登场。

《侏罗纪公园》预订 11 月 15 日在 X360 和 PS3 上推出,制作者保证游戏的流程会令《侏罗纪公园》迷们满意。



▲ 霸王龙大战直升机。



▲ 在游戏中我们该如何面对恐龙的突然袭击。



▲ 三角龙虽然是食草性,但发狂起来也十分恐怖。

PlayStation®
游戏专页

就算错过了暑假，你仍能在 PlayStation® Home 内的私人别墅中享受假期。PS Home 现献上三款超凡别墅，均是内外兼备，位于避暑胜地。在你的

郊外别墅里轻松一下，远离日常繁喧，让你休息充电！你还可购置以优惠价出售的家具组合包来布置您的空间。提醒你：优惠价家具组合包只属期间限定！



“PS电玩大本营”新浪微博
<http://weibo.com/PSasia>
“PS电玩大本营”腾讯微博
<http://t.qq.com/PlayStation>

PS电玩大本营

<http://asia.playstation.com>

项明生成为 SCEH 首位华人董事

加入 Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited (以下简称 SCEH) 为香港区 PlayStation 担任市场推广超过 13 年的项明生 (James)，最近获公司委任为首位华人董事。记性好的人，应该记得 2002 年正是 James 首倡在香港会展举办“亚洲游戏展”，2006 年他更获 PlayStation 之父——久多良木健颁发 PlayStation 最高荣誉“SCE Award”及香港管理专业协会 (HKMA) 颁发“2006 HKMA/TVB 杰出市场策划人奖”。出身新移民的 James 2007 年首次于“悲情城市”天水围举办“亚洲游戏展”招聘会，成功掀起政府及企业关注天水围就业问题，改善电子游戏业在社会的地位及形象。闲时 James 写作旅游作品，作品为“小母牛”筹



得善款五十多万元。其公职包括政府”创意香港“评审委员、亚洲高清协会创办人及副主席、香港广告客户协会执委、香港游戏产业协会名誉顾问等。

就任为公司董事后，James 将继续管理 PlayStation 于香港及东南亚地区，包括新加坡、马来西亚、菲律宾、泰国、印尼及越南的品牌推广、企业策略等工作。



RESISTANCE 3 幸存者狙击战

踏入 9 月，不少大作陆续登场，其中最注目首推 PS3 独占 FPS 大作《RESISTANCE 3》(抵抗 3)，刚于 9 月 1 日推出，本作支援最多 16 人联机对战，更首次加入 PS Move 体感操作及 3D 游戏模式，由广受好评的开发商 Insomniac Games 开发制作。故事开始于残暴、世代交替的 1950 年代世界，危险致命的奇美拉种族已成功地点占领并摧毁了美国，逼

得最后仅存的人类幸存者们不得不去寻找可供藏匿的避难所。玩家将扮演从秘密军事计划中最后幸存的主角 Joseph Capelli，从藏匿之处挺身而出、横越满目疮痍的土地、对抗冷酷无情的 Chimera 展开一场为求生存的英勇征战。香港版已推出”Doomsday 限定版套装“，包括 PS Move 狙击枪及下载内容，想勇闯战场杀戮的神射手不可错过。



RESISTANCE 3
推出日期：9月6日 | 游戏商：SCE
建议售价：HK\$388
HK\$688 (Doomsday 限定版)

Driver San Francisco 用SHIFT引爆城市

全球共卖出 1 千 4 百万套的《DRIVER》系列，新一代作品《Driver San Francisco》(横冲直撞 旧金山) 亦于 9 月正式登场：由原创者 Ubisoft® Reflections 担任开发工作，玩家扮演坚毅不懈的侦探 John Tanner，沿海湾穿越各

州追缉罪犯。玩家要 24 小时保持戒备状态，防范敌人随时现身，值得一提的是，玩家透过获得 SHIFT 的能力，可以体验前所未有的行动自由度，例如放置民车来阻挡敌人的去路、引爆城市周围的卡车炸弹，或是解决高速公路上的耕耘机。共收录 19 种不同体验的多人模式，紧张刺激的“SHIFT”功能亦可于线上使用。



Driver San Francisco
游戏商：Ubisoft
推出日期：9月1日
建议售价：HK\$388

阻止帝国毁灭 Gatling Gear 出动

Gatling Gear 制品版
游戏平台：PS3™
游戏语言：英文
发售日期：9月6日

《Gatling Gear》是一款双人同乐的射击游戏。故事讲述当渴望天然资源的帝国开始其毁灭统治，“Gatling Gear”的退休领导者 Max Brawley 不得不复出阻止帝国的行动。在他的侄女及可靠的加特林兵器协助下，他必须杀入帝国核心，消灭毁灭之源。



©2011 Vanguard Games. Developed by Vanguard Games, part of the Vanguard Entertainment Group, all rights reserved. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc.

《漫画地带》PSStore重现

怀旧漫画风游戏《Comix Zone》(漫画地带)，现于 PS Store 中可供下载！故事发生在纽约，雷电交加之下击中了一位正在作画的画家的一幅作品，结果画中的坏蛋从图画世界跑了出来，并把画家给丢进画中的世界…… Comix Zone 以漫画的方式进行，玩家前进到一格一格的漫画框中进行冒险。除了打斗，游戏某些地方加入了解谜的要素。有趣的游戏风格你绝对不能错过！

Comix Zone 制品版
游戏平台：PS3™
游戏语言：英文
发售日期：9月7日



继《真·三国无双4 帝国》、《战国无双2 帝国》、《真·三国无双5 帝国》后，第4款《帝国》作品登陆高清主机。游戏最吸引人的地方当然是所谓的箱庭内政，不过呢，实际上玩到之后就会发现，这个箱庭内政其实蛮取巧的。游戏的动作部分与《战国无双3Z》基本一致，因此在这篇攻略中不会进行太深入的分析，重点是介绍游戏的新内容。

文 纱迦 美编 心の永恒

操作篇

动作部分

左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
方向键↑	指挥全军进攻
方向键↓	指挥全军防御
方向键←或→	委任全军行动
□	通常攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃/上下马/影技
○	蓄无双槽/发动无双
L1	防御/受身
R1	特殊技
L2	切换地图表现方式
R2	紧急回避
SELECT	呼叫坐骑
START	打开暂停菜单

特殊技：按下R1键即可发动，特殊技型的角色还有配合□、△的两种变化。

影技：攻击命中敌人时(无论被防御否)按下×即可发动，具有破防效果；受到敌人攻击时按×亦可发动，可以安全回避接下来的追击。每发动一次影技，就要消耗1个练技槽。

无双奥义：无双槽满时按○



即可发动，发动后可以长按○键进行固有追击，亦可松开○键做其他动作。每发动1次无双奥义，需要消耗1条无双槽。

无双秘奥义：血红发动的无双奥义会自动变成无双秘奥义，不但动作有变化，而且会附加红莲属性。

无双最终奥义：与NPC或2P玩家靠近时，如果双方无双槽均满，就会出现一条电链，这时发动无双奥义的话会变为无双最终奥义。无双最终奥义不但动作有变化，而且具有吸收体力的效果。

无双奥义·皆传：练技槽全满时发动的无双奥义，会在结束动作后进行强力追击，是最强的无双奥义，但会耗光全部练技槽。

内政部分

内政部分的操作是游戏的重点，最基本的两点操作就是○为确认，×为取消。但游戏中有很



多快捷操作，如果不能快速掌握的话，会浪费很多时间。下面就分门别类地介绍一下。

1. 选择命令的界面下，按×可以让光标迅速回到“进行”

战国无双3 Empires

战国无双3 帝国

Koei Tecmo

动作

PS3

战国无双3 Empires
2011年8月25日
无对应周边

1~2人

日版
5800日元



上。在此界面中，按L2/R2可以放缩城下町界面，右摇杆可以调整视角，按下R3键可以进入观赏模式。

2. 观赏模式下，左摇杆控制视角上下左右平移，右摇杆控制视角旋转，L2/R2进行放缩，△为默认视角，R3为解除观赏模式。

3. 选择“开发”命令后，按△为进入移动模式，按□为进入拆除模式。移动模式中按□可进入拆除模式，拆除模式中按△可进入移动模式。

4. 移动模式下，左摇杆和方向键为移动光标，按L2/R2可以放缩城下町界面，右摇杆可以

调整视角。按下R3键为恢复默认视角，再按一次R3键为恢复之前的视角。

5. 移动模式下，将光标指向想要移动的设施，按○键确认，然后将光标移动到你想将该设施移去的位置，再按一下○键，即可完成移动。如果在选好设施后，将光标指向其他设施按○键，那么两个设施的位置会自动调换。但此法仅适用于大小相同的设施。

6. 移动模式下，按△键可以进行范围移动，之后用左摇杆决定范围，选好之后再按一下△，即可选定范围。之后该范围内的全部设施均可一次性移走。范围移动亦可用于将两处设施调换位置，但同样要求大小相同。

7. 拆除模式中按○键即可拆除不要的设施。除掘建小屋外的其他设施在拆除时会要求玩家确认，因此拆错的几率很低。

模式篇

本作共有4个模式(不包括“各种设定”),有未通关存档时,还会追加“再开”这一项。不得不赞的是本作的读盘速度,安装之后真可谓是历代最快,即使再开也用不了多少时间。

游戏主要的两个模式是战史演武和争霸演武,这两个模式一共有15个剧本可供选择。开始新剧本的时候系统会问是否要看教学,熟练的人直接选“否”即可。

战史演武

战史演武可以视为全国争霸模式的缩水版,相对的更强调剧情。战史演武一共有10个剧本,每个剧本都有三到四个章节。

战史演武具有一定的教学性质,因为在此模式中你需要完成CPU提出的任务,才能让剧情往下发展。任务的种类不外乎将某一数值提升到指定程度,

以及胜出剧情战斗这两种。每个任务都有一定的时限,如果在规定的时限内完成不了任务,那么就算GAME OVER。剧情战斗不能取胜,也会导致GAME OVER。另外战史演武中,玩家不能随便发生战斗,打下来的地盘有时根据剧情会退回去,也不能随便抓俘虏。

战史演武虽然有诸多限制,但整体难度并不高。首先战史演武的地图只是日本地图的一小部分,而且他势力的攻击欲望也不高,因此速战速决会比较省事。而且战史演武中是无法取得第一、第二秘藏武器的,因此不必耗费太多精力在上面。



争霸演武

这个模式就是以往系列常见的全国争霸模式,共有5个剧本。这个剧本没有强制任务,可以触发会话事件,可以取得第一、第二秘藏武器,战斗和登用由玩家自由掌控,可以说是游戏最主要的模式。这个模式里地图涵盖了全日本30国势力,不过假想剧本无双集结是个例外,在这个剧本里所有的无双



武将一开始就会全部登场,而全日本的地图被简化成了16国,所以通关难度最低。但相对的,因为统一进程过快,有不少事件都来不及触发。

武将编辑

这个模式分为新武将编辑和改变无双武将配色两个部分。

前者即为创建新武将,最多可以创建20人,在争霸演武开始之前可以选择是否让新武将登场。

不过本作的新武将系统还不如前作,更不如《真·三国无双6 帝国》。本作可选用的武将造型只有男六女三共计9种,而且不能增加。新武将可以使用无双武将的武器,但需要你积攒的石高数来换。

后者就是改变无双武将的颜色,除了武器和服饰的配色外,就连人物的肤色也可以更改,一共分为7个部分。不过你同样需要用石高数开启各武将对应的配色编辑功能后才能作出更改。



宝物库

这个模式相当于画廊模式,里面具体分为8项。

知行获得:相当于是用石高购物,可以购买的东西包括:40名无双武将的配色编辑功能、新武将专用的40名无双武将的动作模组、40名无双武将的鉴赏模式、战国事典、设施鉴赏、影片鉴赏、会话鉴赏。

武将鉴赏:可以自由鉴赏无双武将的动作和造型。

战国事典:Koei准备的日本战国历史讲座。

设施鉴赏:在游戏中建造过的设施会收录在这里,具体分为基本、特别、武将固有、褒美和城这5种。注意,一定要在游戏中建造过才算。

ム-ビ-鉴赏:在此可以欣赏打出来的影片。



会话イベント鉴赏:本作的一大重头,虽然仅关系到一个奖杯,但对话不仅数量多,而且大部分都很有意思,能够反复观看实在太好了。这些会话分为战史演武和争霸演武两个部分,其中争霸演武部分又分为无双武将和其他武将两大类。

ゲーム特典:这部分特典是与手机、社交游戏联动的,国内玩家基本可以无视。联动后会开启部分角色的武器,以及一些新的设施,不过这些设施的效果一般,仅在初期有些作用。

Game Previews:最新游戏的预告片。

内政篇

本作的最大特色箱庭系统出自《信长的野望》,但要简单得多,掌握之后就没有难度可言。不过话虽如此,还是有很多技巧值得一提的。

指令解说

在内政画面中,玩家会看到8条指令,具体如下:

内政:建设城下町。

合战:发动战争。

人材:搜索、登用武将,以及在地区之间调配人手。

交涉:结盟或断交。

商店:主要是修改、强化武器和防具上的技能。

情报:观看天下大势。

进行:结束本季度

设定:有设定喜爱武将、存档、回到标题画面这3个功能。

基本要领



在开始新游戏前,玩家要从5种(有两种隐藏)城下町中选择一种,作为自己的大本营。不同的城下町,构造也不太一样,但由于设施可以方便地移动,因此选择哪一种都没有太大关系。

本作是按季度为一回合的,即

一年有4次机会下达指令。每回合可以下达的命令回数有限,初始为5次,建设特定设施或领土扩展后可以增加上限。但不是所有的指令都消耗命令回数,合战、拆除设施、移动设施、调配人均不消耗命令回数,这就让策略方面的难度大幅下降了。

每个势力只有一个城下町,不管你占领了多大的地盘,都只有一个。但随着你地盘的扩大,城下町的规模也会扩大,初始为1级,最大为5级。升到最大时,可以选择主城的造型,不过造型不具备任何意义。

势力数据

每个势力都有7项基本数据,这关系到势力的强大程度,下面就具体介绍一下。需要注意的是,除金钱外,其他几项数据都会随着设施数量的增加以及领地的扩充而发生变化,简单地说就是设施越多、领地越大,数据下降得就越快。这就要求玩家建造更多的对应设施将数据拉上去。

收入

即每个季度收入的金钱数量。不用说,自然是非常有用的,特别是本作取消了粮食的概念之后。金钱的作用主要是开发成本,另外武将每个季度都有俸禄的设置,钱不够的话会降忠诚度。不过这两项事实上都花不了多少钱,真正花钱的是在商店中改造武器和防具,那可真是花钱如流水呀!

幸福度

从开荒可以增加幸福度的设定上来说,幸福度有点像是过去粮食的概念。幸福度在平

时影响掘建小屋的出现几率,掘建小屋相当于叛乱分子的老巢,会占用建筑面积,拆除需要不少金钱,一旦出现就要火速拆除。而在战场上,幸福度的高低将会影响打死敌人后出现回复道具的种类和几率。如国幸福度太低的话,则不会出现回复道具!(战场上固定位置的回复道具依然存在。)因此在挑战高难度时,幸福度是非常重要的数值。

人口

这次的人口与征兵数量没有关系,纯粹是影响设施数量上限。玩家在设立新的设施时,除了要有足够的建筑面积之外,还不能超过当前的设施数量上限。而这个设施数量上限,就与人口有关。一般来说一开始这个上限值为70,最大为300,可见提升空间相当大。因此人口相关的设施是玩家要重点建设的。

兵力上限

本作每名武将的带兵上限与身分有关,大名最高,无双武将次之,大众脸武将最少。但通过



建设相关设施可以全部提升满。由于合战时双方的兵力差会直接影响敌人的强度,因此兵力上限也是高难度下极其重要的一项数值,可以说到后期主要就是要提升它。

兵力回复度

兵力回复度是指一场战斗结束后,兵力受损的武将的回复速度。刚加入的武将一般来说都不带兵,补充兵源的速度同样受这个数值影响。对于需要在一段时间内连续作战的人来说,这个数值的意义不言而喻。

治安

治安会对收入、幸福度、人口进行修正,治安值越高,修正也就越高。但是这个修正值不是太明显,而且治安的上限高达500,如果投入过多的资金去加治安不是太合算。

另外当玩家在战斗中胜出后,可以获得一定的收入作为奖励,而影响这个收入的数值也是治安,治安值会以倍率的方式乘到基本收入之上,这个加成就相当明显了。

治安回复度

打完一场战斗后治安值会下降,恢复的速度便取决于治安回复度。

开发心得

提高7项基本数据的主要方法,就是进行开发,也就是在城下町里建造各种设施。不过如果只是往空的格子里填东西,那么游戏的策略未免也太低了,因此游戏中加入了升级、进化和连锁的设定。需要说明的是,并不是所有的设施都可以升级、进化和连锁。

升级

将3个同种设施紧挨着呈横向(或竖向)并排放,被夹在占中间的设施经过两个季度后即

可从1级提升至2级。

而将5个同种设施呈十字形并排放时,正中间的设施经过6个季度后即可从1级提升至3级。

以上是升级的两条基本原理,下面补充一些基本心得。

1. 从1级到2级需要两个季度,从2级到3级需要4个季度。如果在某个设施升级之前将该设施移走,则之前累积的季度数是可以保留的。

2. 所谓同种设施,是指名字相同的设施,等级则没有要求。

3. 重复包夹不会提高升级的速度。

4. 武将固有设施能乐堂能让升级所需时间减少一半。



虽然说1级升2级需要3个同种设施,2级升3级需要5个同种设施,但通过合理的摆放位置,可以大幅提高效率。关于这点,还是用图说明比较直观。

	A	B	C	D
	E	F	G	H

▲如上图摆放,两个季度后,中间的BCFG就会升为2级。如果同时建设的设施数大于11,那么排成一列比较有效率,因为多出的5个可以先发展3级设施。

	B	A	D	C
	F	E	H	G

▲将1级设施和2级设施的位置调换,再过两个季度就有8个2级设施了。

	B	C		
D	A	H	E	
	F	G		

▲将8个2级设施如图摆放,这样A和H在4个季度后就会变为3级,之后再换其他设施升级。

	B	I	C	
D	A	H	K	E
	F	J	G	

▲如果再加I、J、K这3个1级设施,那么可以让A、H、K、I、J这5个设施升级。

连锁

将3级的特定设施放在另一种特定设施旁边,在下个季度时就会变化为上位设施,这就是连锁。能够连锁的设施只有市、佃、长屋这3种。



进化

将4个3级的同种设施以2×2的正方形方式排在一起,那么下个季度时就会进化为大型设施,这就是进化。大型设施只算一个设施,但占地面积依然是2×2。大型设施没有升级的设定,而且同一种大型设施最多只能设置4个。



全设施资料一览

基本系

市系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
市 Lv1	300	100	收入 +50	1×1	
市 Lv2	-	300	收入 +100	1×1	
市 Lv3	-	500	收入 +150	1×1	
两替商	-	2000	收入 +1000	2×2	4个市 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成
座 Lv1	-	100	收入 +250	1×1	把市 Lv3 放到佃 Lv3 的四周后连锁而成
座 Lv2	-	300	收入 +300	1×1	
座 Lv3	-	500	收入 +350	1×1	
回船问屋	-	2000	收入 +2800	2×2	4个座 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成

佃系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
畑 Lv1	300	100	幸福度 +2	1×1	
畑 Lv2	-	300	幸福度 +3	1×1	
畑 Lv3	-	500	幸福度 +4	1×1	
蜜柑畑	-	2000	幸福度 +24	2×2	4个佃 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成
水田 Lv1	-	100	幸福度 +6	1×1	把佃 Lv3 放到寺 Lv3 的四周后连锁而成
水田 Lv2	-	300	幸福度 +7	1×1	
水田 Lv3	-	500	幸福度 +8	1×1	
大水田	-	2000	幸福度 +64	2×2	4个水田 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成

长屋系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
长屋 Lv1	300	100	人口 +350	1×1	
长屋 Lv2	-	300	人口 +500	1×1	
长屋 Lv3	-	500	人口 +650	1×1	
大长屋	-	2000	人口 +3400	2×2	4个长屋 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成
屋敷 Lv1	-	100	人口 +850	1×1	把长屋 Lv3 放到座 Lv3 的四周后连锁而成
屋敷 Lv2	-	300	人口 +1000	1×1	
屋敷 Lv3	-	500	人口 +1150	1×1	
大屋敷	-	2000	人口 +9200	2×2	4个屋敷 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成

道场系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
道场 Lv1	300	100	兵力上限 +30	1×1	
道场 Lv2	-	300	兵力上限 +60	1×1	
道场 Lv3	-	500	兵力上限 +90	1×1	
练兵所	-	2000	兵力上限 +720	2×2	4个道场 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成

兵舍系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
兵舍 Lv1	200	100	兵力回复度 +30	1×1	
兵舍 Lv2	-	300	兵力回复度 +60	1×1	
兵舍 Lv3	-	500	兵力回复度 +90	1×1	
大兵舍	-	2000	兵力回复度 +720	2×2	4个兵舍 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成

寺系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
寺 Lv1	200	100	治安上限 +4	1×1	
寺 Lv2	-	300	治安上限 +6	1×1	
寺 Lv3	-	500	治安上限 +8	1×1	
五重塔	-	2000	治安上限 +64	2×2	4个寺 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成



番所系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
番所 Lv1	200	100	治安回复度 +4	1×1	
番所 Lv2	-	300	治安回复度 +6	1×1	
番所 Lv3	-	500	治安回复度 +8	1×1	
町火消	-	2000	治安回复度 +64	2×2	4个番所 Lv3 呈 2×2 排列后进化而成

特别系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
奉行所	-	-	追加“人材”指令	2×2	二周目后可直接选择
聚乐第	-	-	追加“交涉”	2×2	二周目后可直接选择
御用商	-	-	追加“商人”指令	2×2	二周目后可直接选择
锻冶屋	-	-	商店出售的技能增加	2×2	进商店时发生特定事件后方可使用

武将固有系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	提案人选
公使馆	6000	3000	同时结成同盟的势力数量 +1	2×2	お市・森兰丸・德川家康・直江兼续
学问所	10000	5000	战斗时获得助功 +20%	2×2	明智光秀・黑田官兵卫・毛利元就・绫御前
八幡宫	6000	3000	治安回复度 +20%	2×2	上杉谦信・本多忠胜・柴田胜家・福岛正则
井户	10000	5000	幸福度 +20%	2×2	くのいち・杂贺孙市・浓姬・ねね
温泉	8000	4000	兵力回复度 +20%	2×2	前田庆次・武田信玄・丰臣秀吉・甲斐姬
砦	10000	5000	兵力上限 +20%	2×2	真田幸村・稻姬・立花閼千代・前田利家
工匠馆	6000	3000	全设施的开发费用 -30%	2×2	服部半藏・石田三成・加藤清正・北条氏康
银山	7000	3500	收入 +2000	2×2	浅井长政・岛左近・风魔小太郎・立花宗茂
南蛮寺	8000	4000	每季度命令回数 +3	2×2	织田信长・伊达政宗・岛津义弘・ガラシヤ
能乐堂	10000	5000	设施升级速度加倍	2×2	阿国・今川义元・长宗我部元亲・竹中半兵卫
能乐堂	10000	5000	设施升级速度加倍	2×2	阿国・今川义元・长宗我部元亲・竹中半兵卫

褒美系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	出现条件
乐市乐座	15000	7500	收入 +20%	2×2	战史演武（织田信长）通关
黄金茶室	8000	4000	忠诚度增加速度 +4	2×2	战史演武（丰臣秀吉）通关
东照宫	12000	6000	敌枪兵造成的伤害 -75%	2×2	战史演武（德川家康）通关
饼屋	12000	6000	收入 +4000	2×2	战史演武（伊达政宗）通关
代官所	15000	7500	人口 +20%	2×2	战史演武（北条氏康）通关
毗沙门堂	15000	7500	玩家控制角色的攻击力 +30%	2×2	战史演武（上杉谦信）通关
牧场	8000	4000	敌骑兵造成的伤害 -75%	2×2	战史演武（武田信玄）通关
百万一心	8000	4000	敌弓兵造成的伤害 -75%	2×2	战史演武（毛利元就）通关
音乐堂	12000	6000	治安上限 +20%	2×2	战史演武（长宗我部元亲）通关
工房	8000	4000	敌铁炮兵造成的伤害 -75%	2×2	战史演武（岛津义弘）通关
金山	20000	10000	收入 +7000	2×2	争霸演武任意一个剧本通关
大圣堂	25000	12500	每季度的命令回数 +6	2×2	争霸演武任意两个剧本通关
黄金大佛	30000	15000	幸福度最低 200	2×2	争霸演武任意三个剧本通关

以上设施,未包括 DLC 和与社交游戏联动部分的奖励。不过从实际效果来看,这部分奖励并不好,因此直接无视就好了。

喜爱武将

在内政画面的设定选项里,选择“お気に入り”就可以设定自己的喜爱武将。选定之后,内政画面时的随机语音将固定为该武将。如果不设定的话,系统会随机指派武将发言。

军备·外交篇

作为一款历史策略游戏来说，军备、外交是与内政同样重要的环节，不过由于本作从本质上来说并不算是策略游戏，因此这两个方面被大幅削弱。

军备

传统策略游戏中，军备方面最重要的几点，莫过于训练、征兵和调动。在本作中，没有训练这个概念，也没有征兵这个说法，兵力是自动回复的，回复速度有专门的数据表示，因此剩下的就只有调动了。

本作的调动非常方便。首先，



调动是不会消耗命令回数的，另外调动不会消耗任何东西，不会浪费任何时间，随调随到，极其便利。

要想进行调动，只要选择“人材”指令里的“移动”就可以了。注意这个时候也是有快捷操作的，□为在当前两国(日本的国是指地区)之间移动，△为把该武将先移往武家屋敷。熟练之后能节省大量时间。

一国内最多只能容纳8名武将，多余的武将会放到武家屋敷里。武家屋敷相当于后备兵，里面可以放无限名武将。但武家屋敷里的武将不会回复兵力，而俸禄还得如数照给。

人才

打天下当然得有足够的人才。本作登场的武将数量有600多名，但武将数据被简化到兵力、忠诚度、攻击力和防御力这4项。当然如果你要亲手操控的话，还要考虑动作模组这一特性。

寻找人才是通过“人材”这一指令，分为搜索和登用两种。搜索是寻找未发现的武将，每次仅限一人，且结果随机。登用则是从已发现的武将中任意挑选一人录用，可以自由选择对象。一名武将被搜索出来之后，就算不当场登用，以后也可以用登用指令直接将其招



入麾下。

此外在战斗也有几率抓到敌方武将，如果将敌势力彻底击破，那么该势力的全部武将都被捕获。对于这些战俘，可以选择登用、解放和斩首。选择登用的话就能无条件录用该角色，只是忠诚度不高。高难度下，忠诚度低的武将有可能被邻国登用。

外交

本作的外交也被大幅简化了，只有同盟和毁约两种。同盟为期两年，缔结之后双方在两年内不会

交战。如果想提前结束盟约，可以选择“破弃”这一指令，不过代价是治安和全体武将的忠诚度下降。

本作的同盟几乎是必成功的，活用这一指令可以赢来发展的宝贵时间。但有一种情况下是无法结盟的，那就是对方势力周围只有你的地盘之时，这个时候无论你怎么有诚意，电脑都不会答应。这大概是为了防止玩家无限制刷钱吧。



合战

选择“合战”指令，即可发动对他国的战争。需要注意的是，在你欲攻打的目标旁必须有兵力才选择“合战”指令，否则是无法发动战争的。很多新手往往会惊呼游戏有BUG，不能选择合战，这其实是因为你没有把兵力调动过去。

总取战

当敌势力所占领地的数量大于1个时，如果能将其大名所在国与其他领地隔离开来，那么只要攻下大名所在的领地，即可接管

攻打敌势力时，凡是其周围的我方势力均可参加战斗，你可以从出战名额中任选8人出场，其中主将就是你要手动控制的角色。在季度交替的时候，敌势力也有可能来主动进攻，这时就会进入防卫战。不过本作的防卫战也需要玩家手动控制，因此比较浪费时间。如果选择不应战，那么受到攻击的领地会沦陷。

该大名旗下的所有地盘和所有武将，这就是总取战。总取战可以节省不少时间，但难度会比平时的战斗高得多。如果想快速通关，那么活用这一规则将会非常有利。



商店

商店是本作的重要环节，在这里玩家可以自由搭配武器和防具上的技能，并可以强化。

技能购入：替换武器和防具上的技能。

技能强化：强化武器和防具上已有的技能等级。

福引：随机抽取一种有利效果，在下次战斗中有效。

武器选择：选择要变更技能的武将的武器。

武器和防具的技能和《战国无双3Z》大同小异，这里就不一一重复了。注意武器和防具都有强化次数的限制，用光之后就不能再强化了。不过替换技能是不会消耗强化次数的。

商店里要钱非常凶，有时候一季度的收入还不够强化一次的。不过有时候商店也会搞促销，遇到这个时候就不妨大方一点。另外需要注意的是，

进商店是会消耗命令回数的。

商店的老板是系列全勤的さや(沙耶)小姐。当玩家访问商店的次数达到一定值、领土大小扩张到一定程度时，沙耶先会让你帮忙建锻冶屋，之后会让你在战场上找3样东西。之后在战场上会追加击破效果，完成之后就能拿到沙耶要的东西，这样锻冶屋就会升级，达到4级时即为最大。这3样东西从先到后依次为：玉钢、真砂、五轮秘传书。

锻冶屋升级后，可以购入的技能会变多，在战场中拿到好的武器和防具的几率变大，并有一定几率追加获得新的武器和防具。当锻冶屋升到4级后，在争霸演武中会追加获得武器的任务。之后只要在战斗中完成对应的击破效果，就可以获得优质武器。普通难度时可以籍此获得第一秘藏武器，困难或地狱难度可以籍此获得第二秘藏武器。

战斗篇

本作的动作要素沿袭了《战国无双3Z》，但战场构成略有不同。下面就重点介绍一下这些不同之处。

胜败条件

战斗的胜利条件是制压敌本阵，而制压敌本阵需要击破敌总大将。但敌总大将一开始并不会出现，有两种办法可以令其出现。一是将敌方的兵力削减为零，二

是将敌本阵的耐久度打为零。之后战胜敌总大将就算过关了。

而我方的失败条件有两种，一种是我方兵力为零时玩家阵亡，二是我方本阵失陷。由于我方本阵多由杂兵头驻守，因此极不靠谱。

兵力

本作的战斗取消了士气设定，改为兵力。兵力和《高达无双3》的战力槽有点类似，武将的再出击、据点的易手均会导致兵力槽的减少。但也有增加兵力的兵粮库存在。

当玩家操作角色的体力在战斗中被打为零时，如果兵力还有

剩余，那么就会以损失兵力的代价而原地复活，效果有点像是再临发动时。而本作再临的效果变成兵力为0时也能复活一次。



内政效果

内政效果对于战斗也有明显影响，而且不低。这就要求玩家平时多搞建设，这样才能立于不败之地。

兵力差：敌我双方的兵力差将影响敌人的强度。我方兵力优势时，敌人强度下降，反之亦然。

幸福度：幸福度在100以上时，打败敌人后会随机出现回复体力的道具。150以上时随机出现大饭团，200以上时随机出现超大饭团。幸福度过低时，将不会出现回复体力的道具，但战场上本来就有的回复道具依然存在。

特殊设施：毗沙门堂能让玩家的攻击力增加30%，此外还有令敌骑兵、枪兵、弓兵、铁炮兵威力下降的特殊设施。另外亦有增加功勋值的特殊设施。

福引：商店中花8万可以抽奖，效果分为增加功勋值、增加练技槽等很多种。

武将等级

本作多周目游戏时，可以继承武器和防具，但角色等级不能继承。每场战斗开始时，武将的等级都会变为最初的1级。但相对的，本作升级的速度相当快，找个人多的地方一个大范围技下去，升三四级都不稀奇。

本作的据点都有等级设定。玩家的等级和据点等级相差10级以上时，敌人的体力槽会闪光。这个时候获得的功勋值也会增加。

等级提升之后，能力会全面上升，因此在挑战强敌的时候，一定记得多升几级再去。

击破效果

只要用击破效果上提到的方法击败目标武将，就可以完成击破效果，获得对应的奖励。击破效果的奖励分为获得武器、获得防具、获得金钱、获得石高这4种，满足难度要求和锻冶屋等级后，在争霸演武中还会出现秘藏武器。

击破效果的要求大致可以分5种，分别为：

1. 在指定连击数的情况下击破目标敌将（见敌将前存档，S/L大法保证）

2. 开战后一定时间内击破目标



敌将（骑马直取）

3. 击破数达到一定值后击破目标敌将（这个最麻烦，因为如果杀敌过慢，目标敌将有可能被我军NPC击破）

4. 我方据点数达到一定数量后击破目标敌将（同样要快，不然我军NPC有可能抢功）

5. 玩家武将等级达到一定程度后击破目标敌将（可以直冲敌本阵，保证升级最快）

据点种类

说到“《帝国》系列”，自然少不了据点系统。不过本作中据点作用已经下降了不少，至少不会像过去那样必须循序渐进地将据点逐个打下来才有可能过关。尽管如此，高难度下肯定还是按部就班地逐一拔除据点会比较好。

种类	制压效果
本阵	关系胜败条件
兵粮库	兵力会不断回复，敌方兵力大幅下降
大筒据点	自动攻击敌方据点
警据点	可以快速来回于战场上
狼烟台	兵力少量回复，并可召唤野武士助战
村	据点等级提高
祈祷所	无双槽自动回复，并令敌军的进攻暂缓
太鼓据点	对杂兵的攻击力上升

心得传授

击破效果

1. 首先要说明的是，多周目游戏是可以继承数据的，能继承的内容包括：已经打出来的设施种类（锻冶屋除外）、所有的武器、所有的防具。很多强力设施都需要多周目游戏才会出现，因此本作肯定是越玩越简单的，一开始玩家不必尝试高难度，等强力设施入手后再来挑战高难度会轻松得多。

隐藏设施中，最推荐的是以下几个：工匠馆、银山、南蛮寺、能乐堂、乐市乐座、饼屋、金山、大圣堂、黄金大佛。根据这些设施的出现条件，玩家可以自行选择相关的势力进行游戏。

2. 在挑战天国难度的时候，玩家根本不用发展什么兵力上限，每场战斗只要直冲敌本阵，然后将本阵兵力打为0之后即可让总大将出现，之后灭掉总大将就能过关。天国难度下即使是满星难度，对于有一点系列基础的人来说也不会构成任何威胁。用这个办法可以加快通关的速度。

3. 在每一周目游戏时，玩家都

要注意发展锻冶屋等级。这样在通关之前，你要尽量多用一些时间来强化武器和防具。因为金钱是不能继承到下一周目的，所以这些钱不用白不用，拿来改武器和防具是最好不过的。这样下一周目开始的时候就可以派上用场了。另外在争霸演武模式中，多耗些时间也可以用来等会话事件。

4. 在以上这些隐藏设施均已出现的情况下，建议各位按照银山→饼屋→工匠馆→乐市乐座→金山→能乐堂→大圣堂→黄金大佛的顺序来设置。这么设置的好处在于，能够在初期就拥有比较稳定的收入。建设银山所需的7000两能建设23个1级市，但23个1级市只能带来650两的收入，而且在初期需要5个月才能全部设置好，而银山一旦设置之后就能拥有2000两的固定收入，明显要好得多。因此建议玩家初期只建设奉行所这种不要钱的设施，其他花钱的设施都不要管，安心攒钱。如果玩家还未获得以上全部设施，按照以上顺序同样是不错的选择。

5. 从银山到饼屋的时间比较长,这个时候建议玩家发动战争。因为游戏初期电脑的兵力不会强到哪里去,如果在之前的几周目中已经为一些强力武将打造过武器和防具,加上随时存档作为保证,一开始的战争即使调地狱难度也一定能获胜。在战斗中需要注意的是,你一定要获得金钱相关的击破效果,如果成功的话可以换来大量资金,在初期极为有用。

6. 当金山建设成功之后,基本上前期的准备工作就已经完成了,接下来就可以专心发展了。个人建议是各种设施都按8个一组来发展,这样比较有效率。注意一定要预留给长屋的位置,万一人口不足导致不能发展,那就只好拆房子了。

7. 兵力上限初期不必重点强调,因为高难度下黥兵渍武的电脑肯定比你快。当靠特殊设施把收入堆上去之后,建议是立刻投入资金建设毗沙门堂、学问所这种见效快的设施,并大力发展幸福度,之后就可以向外扩张了。虽然兵力不足电脑,但初期电脑不会难到哪里去,稳

扎稳打的话获胜是不难的。当城池等级提升后,有了更多地盘发展,就可以重点投资兵力上限了,这样之后和电脑交战时就能以兵力优势降低其强度。

8. 本作电脑似乎不会毁约(至少本人没见过),因此和周边势力结好盟之后,就可以安心发展,存档都不用。如果受到敌势力的攻击,你又不想手动应战,有个比较简单的方法就是当月你主动打过去,开战后选择撤退,这样就能免遭其进攻了。不过这个办法还是比较麻烦。

9. 有时故意对电脑示弱也不失为一条妙计。因为你放电脑攻过来之后,如果能将其大名与其他领地的联系切断,那么只要攻下大名所在地就能接管其所有领地了。

10. 各武将取得武器的任务是随机出现的,4回合后失败。你可以在任务出现前的一个季度存档,然后以S/L的方法来凹你喜欢的武将。不过任务出现的几率似乎和使用率等因素有关,因为大量数据表明某些武将出现任务的几率就是比其他人要高得多。



杯种	奖杯名称	取得条件
铜	城下町开发·名人	首次出现设施进化
铜	严正なる公仪	首次建设奉行所
铜	豪华绚烂なる大邸宅	首次建设聚乐第
铜	城下町の御用聞き	首次建设御用商
铜	戦国の名所ここに诞生	首次建设武将固有设施
铜	戦国の名所ここに集结	建设过全部的武将固有设施
铜	无鹿の音	首次建设大圣堂
银	大佛の光	首次建设黄金大佛
铜	戦国の夜明け	争霸演武模式任意剧本通关
金	天下人	争霸演武模式全剧本通关
银	攻城の名手	累计制压100个据点(多周目可)
铜	全据点制霸	任意一场战斗中制压全据点
铜	そして本能寺へ	战史演武织田信长篇通关
铜	宿敌の梦	战史演武上杉谦信篇通关
铜	乱世の親子	战史演武田信玄篇通关
铜	二人の归り道	战史演武伊达政宗篇通关
铜	笑顔の見える場所	战史演武丰臣秀吉篇通关
铜	これも一つの泰平	战史演武德川家康篇通关
铜	鬼のいぬ間に	战史演武岛津义弘篇通关
铜	箱に残った希望	战史演武长宗我部元亲篇通关
铜	ド阿呆たちの天下	战史演武北条氏康篇通关
铜	谋将の安穏たる老後	战史演武毛利元就篇通关
金	历史を紡ぐ者	战史演武全剧本通关

奖杯篇

高清主机上一共出现过4作《帝国》,要论全成就/白金的难度,本作毫无疑问是最高的。之前的几作均可在10小时内解决战斗,即使是前作《战国无双2帝国》,达成全成就也只需要这么长的时间。但本作的白金耗时约在50个小时

左右,原因在于你需要通关15遍,而内政方面的耗时比过去多了不少。另外本作看似难度奖杯只有一个“信長の望む地狱へ”,但事实上两种秘藏武器以及松风鞍都需要高难度完成,特别是松风鞍,对玩家的运气也有一点的要求。

全奖杯列表

杯种	奖杯名称	取得条件
白金	そなたこそ真の战国无双なり!	获得其他所有的奖杯
铜	初めての合戦胜利	取得第一场战斗胜利
铜	新たに歴史を刻むもの	第一次作成新武将
铜	これぞ名工が鍛えし业物	首次取得任意武将的第一秘藏武器
铜	これぞ名工が鍛えし具足	首次取得贵重防具
铜	信長の望む地狱へ	在地狱难度下取得第一场战斗胜利
银	妖刀に魅せられし者	首次取得任意武将的第二秘藏武器
铜	国土无双の洒落者	和さやの亲密度达到最大
铜	庆次が爱した名马	获得松风鞍
铜	战国時代の生き字引	影片达成率100%
金	利休の说いた一期一会	争霸演武的无双武将会话事件达成率100%
铜	秀吉を凌駕する資産家	当前资金超过200万
铜	天下无双のものゝ	首次在战斗中达成千人斩
铜	奥义を皆传されし者	在一场战斗中以无双奥义·皆传累计完成百人斩
铜	初めての据点制霸	占领第一个据点
铜	初めての城下町建设	首次建设城下町
铜	戦国有数の城下町	城下町の设施数量达到100个
银	古今无双の城下町	城下町の设施数量达到300个
金	清正を超える建筑名人	设施鉴赏的达成率100%
铜	戦国有数の名城	城池等级达到3级
银	三国一の名城	城池等级达到5级
铜	城下町开发·见習い	首次出现3级设施
铜	城下町开发·一人前	首次出现上级设施

重难点奖杯说明

剧本通关奖杯:13个此类奖杯均不限难度。

秘藏武器相关:如前所述,只有在争霸演武模式中,锻冶屋发展到4级后,才会出现秘藏武器相关的任务,之后在任意战斗中完成对应的击破效果即可。普通难度为第一秘藏武器,困难和地狱难度为第二秘藏武器。

庆次が爱した名马:最考验玩家RP的奖杯。马鞍是在战场上的玉手箱里随机取得的,普通的马鞍出现几率就很低了,松风就更考验RP了。建议是至少在困难难度下刷,因为难度太低的话貌似无法取得。

清正を超える建筑名人:只有建设过的设施才会收录进来,注意5级城的4个形态也算在内。另外DLC和联动的设施是不算的。

战国時代の生き字引:战史演武毛利元就的剧情需要登用阿国才能补齐。

古今无双の城下町:300个设施也就是上限,这要求玩家的城池

至少有4级时才能达成。同样是建议在争霸演武模式下,与剩下的势力结盟,之后把除增加人口外的设施全部拆掉,然后全部建长屋,这样只需要一点时间就能达成这一目标。

利休の说いた一期一会:如果不是只要求无双武将的会话事件,相信这个奖杯将是最难的。玩家务必要在环境设定里关掉已发生的会话事件,之后打争霸演武模式的桶狭间之战或无双集结(因为这两个模式的武将最全)。不要杀掉任何武将,登用所有的无双武将,有名的大众脸武将也要尽量收齐。之后就是慢慢等待了,同样可以用结盟的方法来耗时间。即使是身处武家屋敷的武将一样能触发会话事件。不过由于会话事件数量众多,而玩家又不太可能每次游戏都顺利地收到全部无双武将,所以多半需要2~3周目才有可能达成。如果阁下精通日本战国历史,那么难度会低一些,因为你可以猜出来哪些武将之间会有对话。

文 洛克 & 宇宙 文 金馆长

美编 anubis



圣骑战史	MMV	角色扮演
PSP	グランナイツヒストリー 2011年9月1日 无对应周边	日版 4980日元 对应玩家年龄：全年齡

本作是 Vanillaware 小组带来的又一款艺术品，游戏完美地传承了《奥丁领域》和《胧村正》的独特风格，不仅以精致的 2D 风格和唯美的游戏特效令人折服，更以那种特殊的战斗方式让人眼前一亮。虽然游戏前期宣传力度不是很大，但是接触后就会发现本作的育成要素可以说是含金量很高，探索的自由度也非常之大，再加上本作的联机模式更是给玩家无限挑战的动力。无论从画面还是故事来看，《圣骑战史》都是本月不可错过的一份佳作。

按键操作		
按键	操作界面	战斗界面
方向键	移动光标、控制角色移动	选择角色行动光标
摇杆	在大地图上锁定目标	-
△键	调出部队菜单、快速解除装备	全队自动使用攻击技能进攻
○键	确定	确定
×键	取消	取消
□键	返回城镇或使用帐篷、切换技能说明	全队自动使用防御进行防守
L键	切换角色、查看全体地图、切换选择栏	查看敌我双方每名队员状态
R键	切换选择栏	查看敌我双方每名队员状态
SELECT	物品排序、查看日期	-
START	自动截图	自动截图



职业选择

游戏初期玩家需要在古之国罗格雷斯、骑士之国共和联邦和魔法之国阿瓦隆三个国家中任选其一，不同的国家选择会影响登场的主角、育成模式进行的大陆和国家任务等等，不过由于游戏剧本设定是三个国家间互相的战斗，所以选择哪一个国家对游戏的影响不大。在选择好国家后就会在国家的“骑士斡旋所”进行角色以及职业的选择了，每个国家的职业是相同的，游戏中一共包括 9 种职业。



※在游戏中，三大职业会互相克制，详细如下：骑士>射手>巫师>骑士，充分利用的话能让战斗轻松不少。

骑士

善于近距离攻击，拥有比较优秀的防御能力，在部队中常常充当优先暗杀者或者给后排提供支援防御的防御者。这种类型的职业包括重战士、圣骑士和女武神，重战士善于使用枪和剑，充当主要攻击者的角色，善于给予敌人致命一击，是队伍中不可或缺的输出职业；圣骑士善于使用大剑，由于防御力较高，在游戏中多半充当防御者的角色，是对队伍安全起到保障的核心职业；而女武神善于使用细剑，配合其职业特有的先制攻击、暗杀等各种特效可以达到快速杀敌的效果，虽然攻击力不是很高，但是也不会明显弱于其他两个职业。

射手

善于使用远程攻击的职业，在战斗中可以及时有效地给予敌人后排单位带来伤害，本身的防御能力不是很高，但是取而代之的是较高的回避能力可以确保他们的生存。这种类型的职业包括义贼、猎人和狙击手，义贼善于使用铳进行攻击，在战斗中通常利用带有异常状态的技能和不错的范围攻击能来牵制敌人；猎人善于使用弓，在战斗中多以高超的攻击力和范围打击能力来快速射杀敌人的后排单位，同时速度快是他们的特点，适合于开场就给予敌人沉重打击；狙击手善于使用弓铳，命中率高是他们的特点，在战斗中适合击杀敌人的后排主力。



巫师

善于使用高攻击的魔法和辅助的职业，在战斗中的地位不可或缺，但是他们通常防御力很低，在组队战斗中适合于被放在后排受到保护。这种类型的职业包括魔术师、圣职者和魔女，魔术师和魔女都善于使用杖，他们的主要工作就是用各种元素魔法针对敌人后排弱点进行快速击杀，来达到给前排队员支援的目的，他们的优势在于超大范围的魔法和多段攻击；而圣职者善于使用的武器是锤，他们大多充当

队伍中辅助和回复的角色，当然有他们的存在也会令你感觉到缺少了一名主力输出队员也不是那么要紧，因为他们的辅助足以令队员以一敌二。



人物介绍

当玩家创建完职业之后，该队员就会被编入骑士团候补队伍当中，每次可以创建4名队员进行育成，育成达到一定时间后就会进入述职阶段，这个后面再详细介绍。

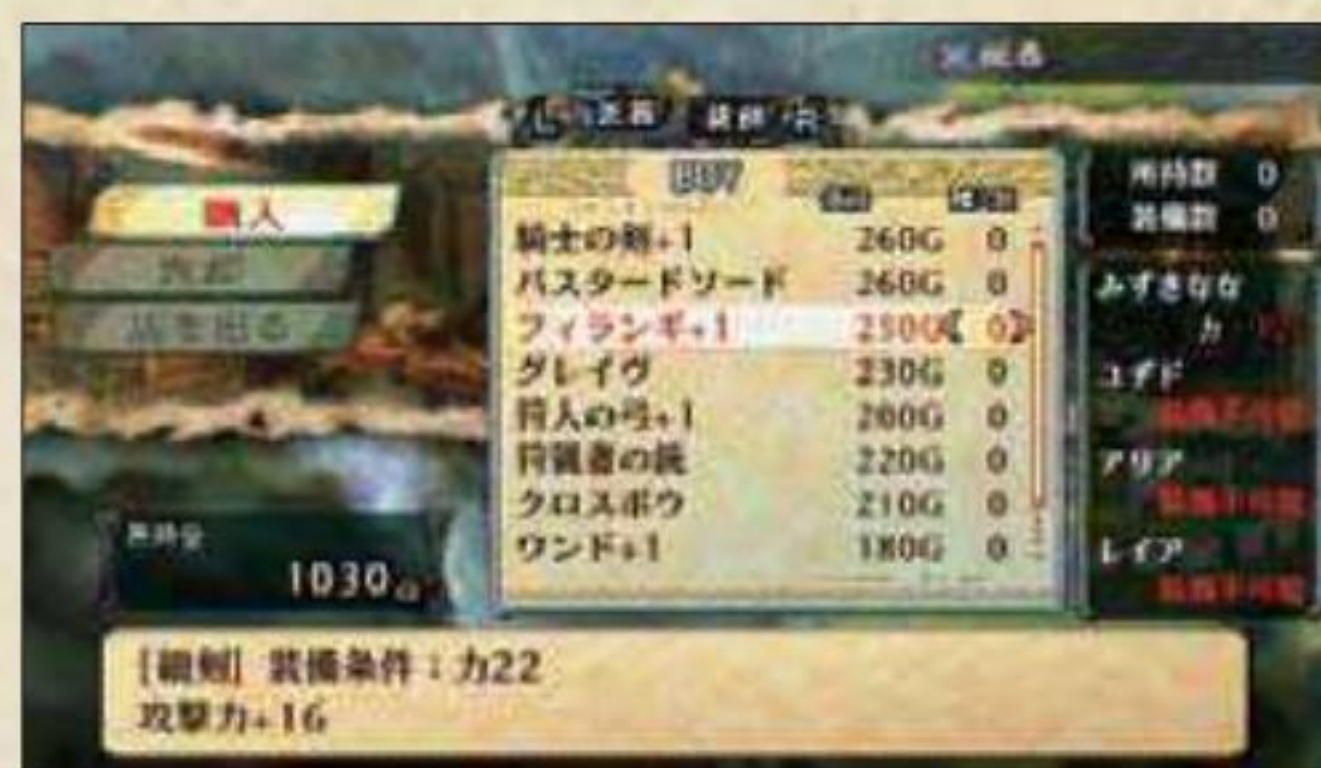
人物能力

每名角色创建完成后会根据创建时的选项选择不同自动生成7围数据，在游戏中通过升级和训练书的训练可以提高这7围的数值，要在短短的训练时间里对其进行大幅度提升也不是件容易的事情，所以如何分配就看玩家们自己的选择了。

人物数据	
能力	效果
力	影响武器攻击时的威力
体力	影响物理防御
技术	影响命中率
魔力	影响魔法攻击时的威力
加护	影响魔法防御力和回复魔法的回复量
敏捷	影响回避率
运	影响异常状态的发生几率

※创建人物时按□键可以更改人物的数据，只要有耐心，刷出高能力的人物并不是难事。此外，在建立人物时尽量不要招讨厌物品为酒的队员，对今后在战场上恢复士气十分不利。

人物装备



本作的装备设计的十分到位，不仅更换了武器可以看出外观的改变，就连更换一枚小小的饰品都能从角色身上体现出来。游戏中可以更换的装备有武器、装饰和圣石三类，玩家可以在武器店购买或者从冒险中随即遇到的武器商人处购买。

武器

武器前面职业介绍时已经说过每种职业的擅长武器了，那些也是全部武器的种类，每个队员可以装备一把。武器装备后在战斗中会增加武器熟练度，使用该职业擅长的武器会大幅增加熟练度，使用不擅长且可以装备的武器熟练度提升很慢，装备对应的武器才能使用对应武器的技能，否则即使学会该技能

也无法使用。另外还需要注意，武器的熟练度在学习技能后会减去相应的点数，所以技能并不是达到熟练度就可以学习，而是相当于用熟练度去购买。



※在育成模式王国武器屋购买的武器大多都是符合本职业特性即可装备（如战士的剑要求力量达到一定数值即可装备等），不过攻击力不是很高，而在冒险图中随机遇到的武器商人会出售相当强力的武器，攻击力远远高于普通武器店的武器，不过这些装备往往都是很难达到装备条件的（如战士的剑需要魔力达到一定数值才能装备）。

装饰

装饰品分为衣服、帽子、项链、戒指几类，衣服是主要增加角色防御和魔法防御力的，帽子增加的是辅助能力（如命中率

增加、回复效果增加等），项链和戒指通常都是对攻击或防御进行小幅加强的（当然也有例外），每个人物可以装备3种装饰品，每种类型的装饰品只能同时佩戴一个。

圣石

游戏中另一个装饰品就是圣石，每个角色可以装备4块圣石，圣石的效果是增加人物的基础属

性，根据圣石种类的不同增加的属性也不尽相同，玩家可以通过探索或支线任务来获得，也可以通过商店购买。

人物技能

人物的技能分为主动技能、被动技能和MAP技能，技能可以通过商店的秘传书来习得，不同时期的王国商店可以出售不同的秘传书，探索过

程中遇到的商人也会出售秘传书，同时在探索时也可以随机遇到神秘商人，他们出售的秘传书都是比较稀有的，同时学习条件也比较苛刻。

主动技能

主动技能是每个职业每个职业的主要攻击技能，在菜单的装备中可以自由更换，每个人物可



以佩戴4个技能出战，需要注意的是按“□键”可以切换技能说明，查看技能所需要的AP值，配备技能时需要合理搭配，如果全部选择高伤害高AP的技能很可能让其他队友不能行动。另外，技能说明处还会写着技能的攻击范围、武器熟练度成长种类等信息，同时辅助技能也同样会和攻击技能共用技能装备栏，如何分配就看玩家的意思了。

被动技能

被动技能和主动技能不同，他们装备后只要在战斗中达成对应条件就会立刻发动，如果是持续型的技能则会始终保持此技能

的效果，不过被动技能每个人物只能装备2个，同样也是可以通过秘传书来学习，学习他们需要消耗的是“辅助”这个熟练度，玩家只要随着战斗次数的增加，这个熟练度就会不断提升的。

MAP技能

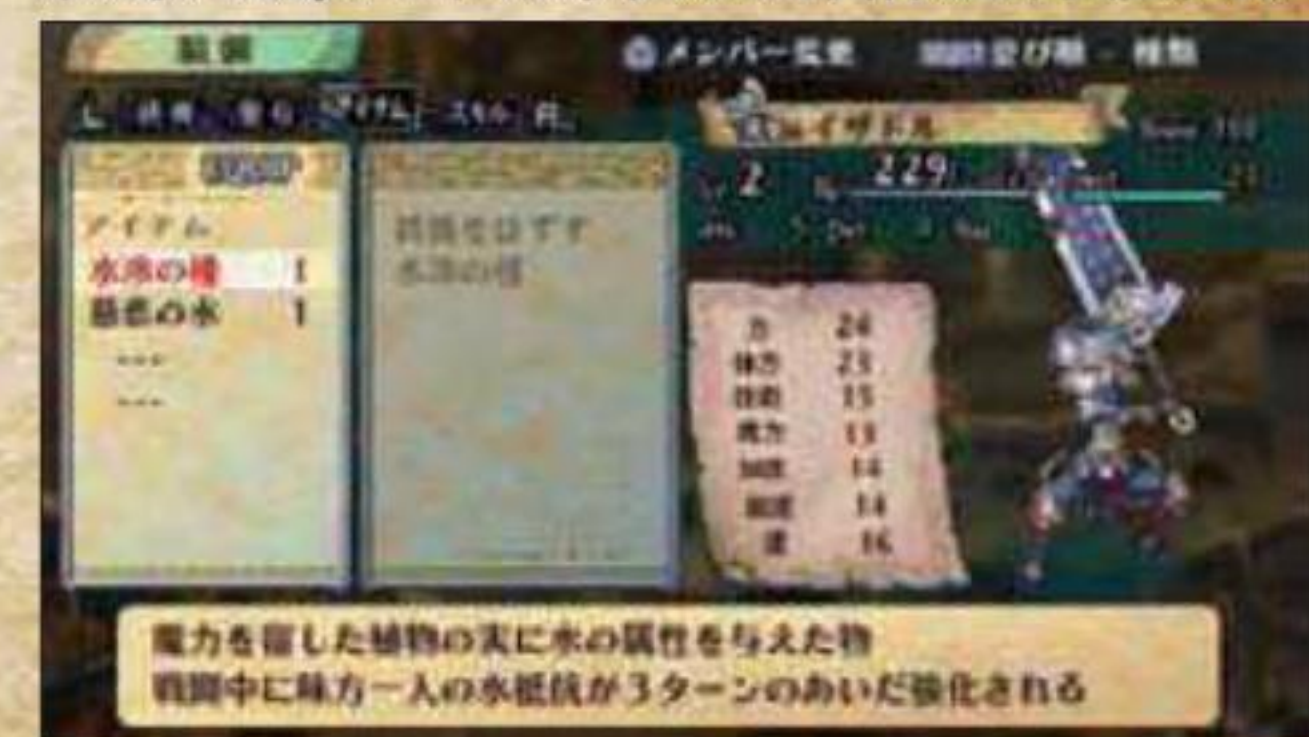
顾名思义MAP技能就是在地图上使用的技能，这些技能一

般为回复型技能，或者在战斗前增加辅助状态的技能，同样也可以在武器熟练度到达一定时进行学习。

道具

和其他游戏不同，人物在战斗中所使用的道具必须提前装备在角色的身上，否则即使你道具包里有再多的道具也无法在战斗中使用。战斗道具可以携带的数量是4组，每组可携带9个，当然道具是允许同时携带同一种道具的（如4组全部携带“慈悲の水”）。有些在地图上使用的道具带有某些特殊的效果，如回复Cost值的帐篷，在战斗中获

得某项能力加成的药品，这些需要玩家观察地图的状况酌情进行使用。



※在对角色使用道具时会涉及到他们的喜欢和厌恶程度，如果给角色使用的道具正好他们喜欢则会令效果加强，如果厌恶则会令效果下降。

战斗系统

本次游戏的战斗系统可以说比较有新意，虽然是王道的回合制战斗模式，可是变数还是蛮大的。下面我们从几个方面来和玩家一起熟悉一下本作新颖而独特的战斗系统。

战斗界面解说



- ①玩家的军团旗帜，可以通过达成不同的条件从王国内部获得
- ②部队的AP值，玩家进行各种操作均需要消耗AP值，AP值为0时只能进行待机和移动操作，击毙敌人或触发某些技能的特殊效果时可以令AP得到回复
- ③玩家每名角色的职业和HP显示，HP显示模式为当前HP/最大HP
- ④战斗快捷指令提示
- ⑤战斗中玩家的部队外貌显示，角色旁边的符号为阵型效果标志
- ⑥技能、道具、行动的选择栏，按左右键可以切换
- ⑦玩家将要选择的行动的效果说明
- ⑧敌人的状态信息，跟我方部分的完全相同

技能 & 道具的使用

由于游戏为回合制的形式，所以玩家在当回合开始前势必要先行选择行动方式，游戏中的技能使用会消耗AP值，不同种类的技能消耗的AP不同，如果队伍中同伴较多，前面的队员将AP消耗殆尽的话后面的队员将不能攻击，作战前要分配好；行动方式的种类分为待机、防御、移动和逃走，只有防御和逃走是会消耗AP的，防御主要运用在前方队员保护后排队员中，前排不被击倒的话近战类职业是不能对

后排攻击的，而移动主要运用在被敌人击飞后回到阵型特殊位置；道具栏可以使用的是玩家在装备时提前装备的道具，每次会消费一定量AP。



快速便捷的战斗模式

游戏中很人性化的对战斗设计了半自动模式，玩家如果觉得敌人实力过弱根本没必要去自行选择技



能攻击，只需要按下“△键”角色就会自动采用比较合适的技能对敌人进行攻击了，从试验来看AI还是蛮高的；而当玩家按下“□键”后全体队员则会进入防御指令，此模式可以配合一些不错的被动技能，如防御后下回合AP减半或者防御成功增加AP等来使用，有时在下一回合会有意想不到的效果。

阵型

一个好的阵型是一个部队取得战斗胜利的必要条件之一，游戏中的阵型可以通过完成不同的事件或者王国封赏等很多种手段来获得，获得之后可以在阵型选择处来进行自由搭配，

选择信息栏会提示该阵型的作用效果，针对不同的战斗人员配备，战斗前一定要定好不同的阵型。

※阵型分为两人、三人和四人3种，根据队员数量才能选择对应的阵型，比如四人时全部的三人阵型均不可用。

异常状态

某些技能在使用后会对受到攻击的目标造成异常状态的附加伤害，可以使用道具解除，本作中全部异常状态如下：

异常状态一览	
状态名称	效果
毒	3回合内，回合开始前受到伤害
炎上	2回合内，回合开始前受到大伤害
黑暗	3回合内，攻击命中率低下
混乱	3回合内，有较低几率攻击攻击自己
マヒ	2回合内，有较低几率无法行动
冻结	3回合内，无法进行行动



育成模式

育成模式的宗旨就是建立自己的见习骑士团，在战斗中进行磨练，同时也可以通过训练所来对自己的见习骑士进行培养，最终见习期满后将他们送上战场为国家而战，当然这个模式厂商也为我们准备了类似于主线任务的系统，不至于给磨练队伍的各位玩家带来枯燥无味的感觉，而那些主线中出现的强大怪物也保证了该游戏的超高耐玩度。

谒见の間

这里是一国国王接见骑士们的地方，骑士团的各位可以在这里拿到来自王国的奖赏，当有奖赏可拿的时候这个选项旁边会出现一个类似勋章一样的标记。另外，当骑士们见习期过了之后可以在这里接受叙任，此时该选项旁边会出现一个卷轴一样的标记，叙任后可以将自己培育的骑士送往国家战场，此后可以在国家战场进行使用了（即战争模式中），当然这一过程不可逆，一旦送走了骑士就不能再在育成模

式中进行使用，取而代之的是可以继续雇用新的见习骑士了。



※由于在战争模式下购买物品需要贡献度，因此尽量在游戏前期多让队员接受叙任，并使用“自动进军”指令积累一定量的贡献度，这样在之后进行战争模式的时候就可以购买到一些必要物品，而不会在进军的时候处于被动状态。

城外探险

这是育成模式的一个重要组成部分，玩家带着自己的骑士团在城外探险时会消耗Cost值，Cost值满值为100，每走一步会消耗1点，当玩家的Cost值为0就会强制回城，商店有一种帐篷类道具可以回复一定量的Cost值，每次出城探险只能使用一次。在城外玩家可以预见传送点、武器店、道具店等设施来进行便利操作，同时也会在探险图中发生一些随机事件（如捡到秘宝、遇见随机遭遇战等），这些都给探险

带来了极大乐趣。

探险过程中与敌人交战会令角色的Brave值下降，如果Brave值下降到一定程度以下时地图画面会不停地闪烁黄色光芒，此时再进入战斗AP的初始量会减少，给战斗带来极大的不利。

※可以回复Brave值的办法有三种：

- ①每周会自动回复一次Brave。
- ②使用酒系列的道具对角色直接回复。
- ③在地图上击败可见式的强敌后固定回复40。

任务

任务是育成模式的一个亮点，也是本作之所以可以称为RPG的原因之一，任务主要分为主线任务、自由任务和手配书三种形式，随着时间的推移每周都会出现不同的自由任务和手配书，而主线任务是不会改变的，同时也没有时间限制。主线任务大多为国内一些相关事件，往后完成还会有诸如潜入敌

国、消灭强力魔兽、寻找神器碎片等等；自由任务会有几周的时间限制，多为一些小的遭遇战，完成一些小的任务获得某些奖励等，时间一到就会消失；手配书则是指定去某地击杀强力精英怪物，怪物的头上会出现悬赏金的标志，此种任务做完后不会强制回城。

骑士团诘所

这个诘所是专门为见习骑士训练用的地方，玩家在完成任务获得各种训练书之后可以来到这里利用几天的时间对角色的能力进行强化。强化之前会要求玩家选择对应的训练书，不同的训练书可以进行强化的训练方式不同，选择后会针对此训练书中的项目进行选择，选择和角色性格喜好相同的训练方式会得到效果加成，全部

选择完毕后就会进入结果验收阶段，结果分为失败、成功和大成功，这个全凭玩家在最后抽牌时候的运气和按键的时机，有种道具叫“试练の砂時計”可以减慢牌的旋转速度，可以让我们更高几率的按出大成功，由于大成功时能力的增加还是很可观的，因此在后期千万不要吝啬该道具，培养出最强的骑士吧！

训练内容一览				
项目名	能力变化	对应性格	开放条件	必要许可证
休心	-	-	生命力训练许可书	全部
基础练习	HP○、体力○、敏捷○	无气力	生命力训练许可书	全部
精神统一	加护○、魔力○、运○	冷静、温厚、高飞车	生命力训练许可书	全部
防御训练	体力○、技术○、魔力○、加护○	诚实、顽固	生命力训练许可书	生命力训练许可书、体力训练许可书、加护训练许可书
回避演习	HP○、敏捷○、运○	阳气	生命力训练许可书	生命力训练许可书、技术训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
武术稽古	力○、技术○、魔力○	热血	生命力训练许可书	力训练许可书、技术训练许可书、魔力训练许可书
模拟战斗	力○、技术○、加护○	冷静	模拟战斗の开放证	力训练许可书、体力训练许可书、技术训练许可书、加护训练许可书
守备实习	运○、加护○、体力○	诚实	守备实习の开放证	体力训练许可书、加护训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
坚忍修业	体力○、HP○、技术○	顽固	坚忍修业の开放证	生命力训练许可书、体力训练许可书、技术训练许可书、运训练许可书
魔防锻炼	加护○、HP○、运○	高飞车	魔防锻炼の开放证	生命力训练许可书、加护训练许可书、运训练许可书
走破特训	HP○、敏捷○、体力○	无气力	走破特训の开放证	生命力训练许可书、体力训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
多势组手	魔力○、力○、运○	热血	多势组手の开放证	力训练许可书、魔力训练许可书、加护训练许可书、运训练许可书
机动修练	敏捷○、技术、魔力	阳气	机动修练の开放证	体力训练许可书、技术训练许可书、魔力训练许可书、敏捷训练许可书
瞬速乱舞	技术○、敏捷○、力○	温厚	瞬速乱舞の开放证	力训练许可书、技术训练许可书、加护训练许可书、敏捷训练许可书
攻守演武	HP○、敏捷○、体力○	热血	攻守演武の开放证	生命力训练许可书、力训练许可书、魔力训练许可书、敏捷训练许可书

※在游戏前期，玩家可以随意进行游戏，就当是熟悉系统，当积累一定数量的训练书后就可以把骑士团派遣到战场，自己再重新组建一个骑士团，并利用遗留下来的训练书在见习期间培养出能力优异的队员，这也是本作培养强力队员的基本途径。

战争模式

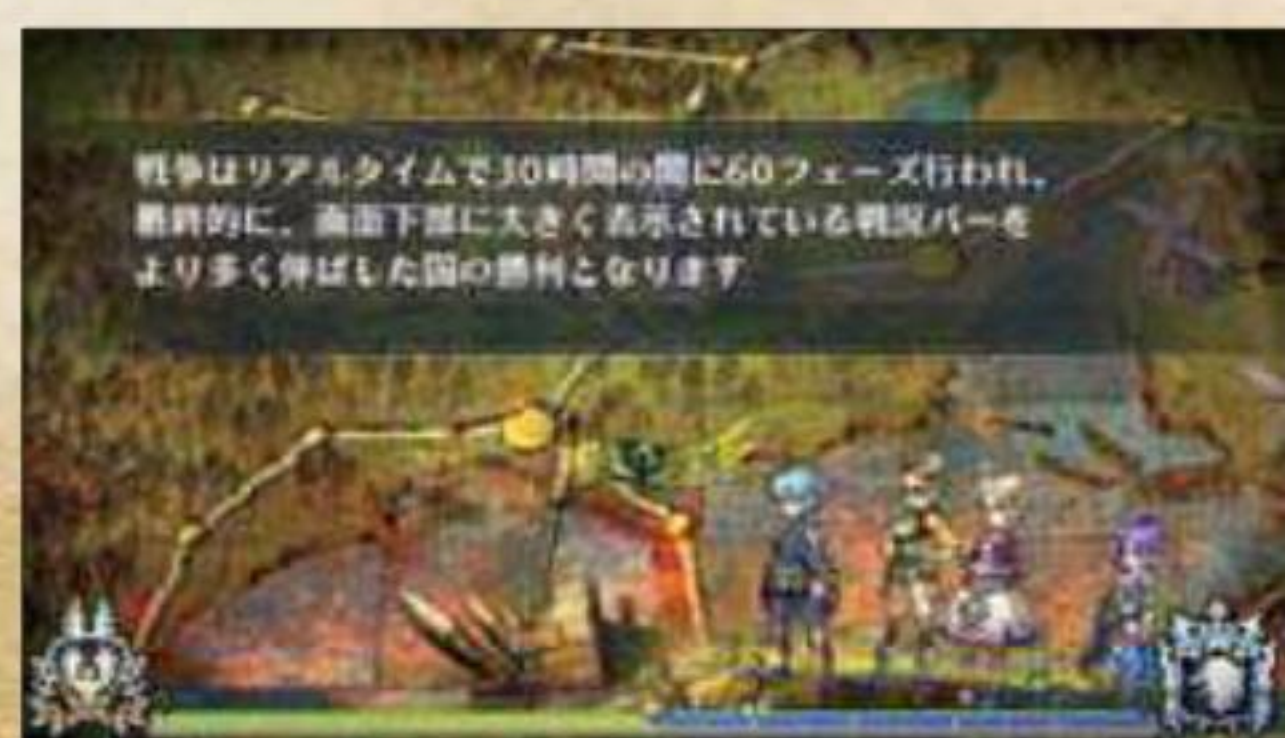
全新的战争模式是本作的一大亮点，而网络模式又将该玩法升华到一个新的境界——世界各地的玩家可以在此齐聚一堂，共同为了三个国家的兴亡而战斗。战斗以每组骑士团为单位展开，在不同的地段

进行战斗从而达到占领的目的，玩家可以先将PSP连接网络更新战场数据，接着开始战斗，最后将自己的战斗数据上传至网络即可。这种模式采用的是非即时联网对战，所以玩家在下载完数据后可以在线下进行游戏，给玩家带来了很大的便利。由于国战在单机模式下只能和NPC队伍战斗，并因为不能更新战场数据的关系而无法攻陷敌国的城池，导致乐趣大减。限于篇幅问题，下文将主要介绍网络模式中各项指令的用途以及联机方式。



※一些喜欢使用金手指的玩家注意了，如果你的存档使用金手指并进入战争模式，会有一定几率被删除账号（对应现象为提示错误代码248），如果遇到此情况，除了删除存档重新开始游戏外别无他法。

战争模式指令一览	
指令	效果
出击	组建一支4人小队进入战场与敌国玩家展开生死较量，所选角色为玩家在育成模式中进行叙任的角色
自动进军	可以通过设定战斗方针让AI控制骑士团自由战斗。由于出击前可以通过测试来检查AI的智力，因此不会出现致命问题。当自动进军的部队返回时将根据战果取得相应的报酬
行商人	可以在此处购入装备、秘传书及各类消耗道具，和育成模式不同，在战争模式中除了金钱，还要花费一定量的贡献度才能购买物品，在游戏前期可以靠“自动进军”功能积累贡献度
军议	本国所有玩家用投票的方式决定下次进军的地点，毕竟众口难调，大家也不用讲究什么，把自己的一票投向喜欢的地区吧
部队编成	进行部队方面的编程，一共可以编入3支部队，每支部队最大容纳4名角色



联网教程

由于本作的服务器封锁了大陆IP，因此广大玩家想要体验到网站模式的乐趣，还需利用代理工具改变自己的IP才能接入服务器。至于这些工具的获得方法，就请各位读者自己上互联网搜索相关资源吧。这里宇宙为各位简单介绍一下本作连接服务器的两种方法：

1. 路由器拨号：使用支持代理工具的路由器（注意不是穿透功能）即可轻松实现，只要玩家在路由器的设置页面中输入代理，再让PSP通过无线功能进入该路由器的网络即可。这种方法不仅简单有效，且支持PS3、X360等家用机使用，对我们电视玩家来说可谓方便至极。但相对也需要路由器支持相应的功

能，一般具有该功能的路由器淘宝价格在140元~240元之间。

2. PSP端进行设置：具体方法为进入XMB页面→设定→网络设定→第二项“基础模式”→选择可用的无线网络→地址设定为“定制”→IP地址设定为“自动获得”→DNS设定为“自动获得”→代理服务器设定为“使用”→填入购买的代理地址和端口→连接完成。虽然本方法无需购买路由器等外部设备，但相对来说稳定性会降低不少，在联网过程中容易出现各种错误提示，而且代理一旦失效还要从第一步开始重新设置一遍，至于如何取舍就看各位玩家的实际需求了。



▲进行到这一步的时候就是重点了，只要填入正确的IP地址和端口，一样可以实现突破。

文 Night 编 金馆长 美编 anubis



黑岩射手 觉醒!

作为 Imageepoch 的 JRPG 复兴计划的第二弹，同时也是黑岩射手的首次游戏化，本作受到了不少黑岩 FANS 的关注。除了采用和动画版不同的原创世界观外，游戏中的其他角色亦是由 HUKU 全新创作，个性鲜明的角色设定让人大饱眼福。虽然能否复兴 JRPG 还有待商讨，不过可以看出本作还是用心制作了，加上之前的《最后的约定物语》也受到了许多玩家的肯定，相信本作同样值得我们好好地体验一番，另外限定版所赠送的白岩射手模型也的确是非常诱人呢。



黑岩射手	Imageepoch	角色扮演
PSP	ブラック★ロックシューター-THE GAME	日版
	2011年8月25日	5980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上
	1人	

实用技术
特快专递

游戏操作

基本操作	
按键	作用
滑杆	控制角色移动
○键	选定
△键	打开菜单
□键	打开地图
L键 & R键	调整视角
Start键	暂停

战斗操作	
按键	作用
滑杆 & 十字键	控制准心
○键	回避
×键	防御
□键	射击
R键 (长押)	打开技能菜单
L键 (长押)	打开道具菜单

系统详解

基本攻击

滑杆或十字键控制岩炮的准心，瞄准敌人后按□键进行连续射击。每次连续射击持续时间大约为1.5秒，无法中断进行防御、回避等

其他动作。当敌人拥有强力招式的时候切忌胡乱射击。

回避

进入战斗后，黑岩便无法进行自由移动，只能通过○键进行回避。和一般的回避所不同的是，本作中人物相当于在一个半圆形的轨道上

进行线性的移动，且无法选择移动的方向。因此一般情况下只需进行一次回避，多次回避反而会使得角色回到原来的位置

武器技能

长按 R 键后打开技能菜单，四个技能分别对应○、×、△、□键。

除了剑、斧、诱导炮等不同形态攻击技能外，也有回复和能力加成的技能。

技能无法主动中断，也不会因为受到伤害而被动中断。因此在使用持续时间较长的攻击技能时应考虑是否处于安全的位置。

技能使用后有冷却时间，随着技能的升级，冷却时间会减少



硬直

使用普通攻击、武器技能、或者受到伤害的话，都会产生0.5秒左右的硬直时间，此时无法进行任何动作。因此要格外小心敌人的连续招式，一旦中招便无法脱离



热量槽

画面的右下角设有热量槽，进行基本攻击和回避会使热量槽会上升，到达100%后将因过热而无法进行任何动作，必须等到热量槽冷却(降为0)

后才能行动。使用武器技能和防御不增加热量，但过热状态下无法使用武器技能，防御时热量槽则不会冷却。

使用道具

长按 L 键后打开道具菜单，十字键进行上下选择，○键使用。每种道具的携带上限为5个，无

法购买，只能通过战斗后的奖励获得。因此“嗑药流”在本作中是行不通的。注：道具使用不受硬直及热量槽限制。

菜单界面

COSTOM	
Weapen skill	装备想要使用的武器技能
Prssive skill	开启或关闭被动技能 (HP 上限增加, 攻击力增加等等, 关闭后相当于变相提高游戏难度)
ITEM	
Use item	可供使用的回复道具、增强道具等等
Equip	更换黑岩的服装及武器
Key Itme	剧情相关的重要道具
RECORD	
游戏自带的成就系统。只要满足一定的条件，便能够获得对应的勋章及奖励物品，每一大关有16个勋章，获得所需条件及奖励将在本文最后列出。	



游戏模式

任务模式

本作的任务模式分为3种
STORY：每个关卡拥有5个剧情任务，全部完成后方可进入下一关。有些剧情任务在通关后会追加额外的剧情，需要重新挑战进行补充。
HUNT：一般在本关的剧情任务

完成后追加，相当于将剧情任务连贯地攻略一遍。此任务模式下会出现稀有的金色怪物。
EXTRA：剧情模式通关后逐步追加，除了可以挑战更为强大的敌人外，一些勋章必须在此模式中才能获得

6位使徒及WRS攻略指南

如同上文所提到的那样，本作中能够携带的HP回复道具是非常有限的，因此如何不受到伤害，在BOSS战中显得尤为重要，也是能否取胜的关键。

第一使徒

ミ-

ミ-的武器为巨大的斧头，拥有两条HP槽，HP减半后追加会追加特殊招式。

攻击方式	应对方法
连续发射3道直线冲击波	准备动作为正举武器且伴随着台词。看到准备动作或听到语音后立即回避
依次发射四个黑球	由于黑球会随着玩家位置的变化而调整方向。因此当看到黑球开始浮空后，要预留足够的热量槽，在第一个黑球发射后，连续进行四次回避。
迅速近身后横斩	准备动作为向后举起武器，看到后立即回避
连续8道左右发射的冲击波（HP减半后追加）	威力强大且速度较快。因此不要盲目的进攻，除了可以预留足够的热量槽外，也避免处于攻击状态而无法及时回避。在第一道冲击波发射后进行连续8次的回避即可。

当ミ-的HP为0后会进入一段QTE操作，连续点击○键即可。



第二使徒

マズマ

マズマ的武器为剑形态的红枪，移动方式为瞬移，除了在瞄准上会造成一定的困扰外，攻击节奏也比较难以捉摸。

攻击方式	应对方法
召唤出拥有一条HP槽的分身（招式及能力和本体相同）	分身被打倒后依然会被重新召唤，不必为了分身浪费火力，但要留意敌人所处的位置，避免被瞬移后左右夹击。
瞬移后近身前刺	マズマ两次瞬移后便能够近身，并且近身后立刻前刺。发现敌人处于中间位置并开始瞬移后，立刻进行回避。
剑尖炮击	准备动作为平举武器瞄准，此时进行回避
剑尖蓄力后炮击	蓄力状态时有特写，发射速度很快，特写镜头结束后立即进行回避。
剑尖激光束（HP减半后追加）	准备动作为武器后摆，身体下压。防御和回避都可以。
瞬移连续射击（HP减半后追加）	威力大且发招速度极快，特写镜头结束后立刻进行回避，不建议进行回避，容易由于受到伤害而造成硬直而连续中招。

依然是一段连点○键的QTE后华丽了结マズマ。

第三使徒

シズ&カ-リ-

シズ&カ-リ-是一对兄妹，不过其实更像是乘骑和主人的关系……

攻击方式	应对方法
召唤雷击（附带移动不能）	准备动作为大剑高举，但雷击并非立刻落下。注意黑岩身体四周是否泛起白光，此时才进行回避。
迅速前冲近身后，连续2次横斩	没有准备动作，看到敌人前冲后立即回避即可
同时发射三个带电光球	准备动作为大剑向右高举，准备时间较长，容易回避
迅速前冲近身后，连续3次横斩（HP减半后追加）	和2连斩基本相同，看到敌人前冲后立即回避
大魄力的前冲后，左右两次瞬移斩击（HP减半后追加）	威力大，前期很容易被秒杀。基本无法回避，进入特写镜头后立刻防御，减少伤害。

第四使徒

リリオ

リリオ的武器为机械弓，相比前面几位使徒能力有明显的提高。移动速度快且能够瞬移，不容易瞄准，而且其所拥有的沙暴技能会使剑、斧等单体指向性技能无效化。

攻击方式	应对方法
蓄力炮击（附带毒属性）	蓄力时间长，可以轻松回避。
移动射击	这里的移动并非瞬移，而是类似于黑岩的横移动，射击的范围较大，且会连续使用，因此使用防御效果更好。
瞬移近身后飞踢	起手快，而且只要瞬移一次便能够近身。虽然并非每次瞬移后都会使用此招，但保险起见，只要发现对方瞬移便立刻进行回避。
朝着天空射出数发子弹，一段时间后分批落下	落下时没有明显特征，虽然屏幕左上角会有文字提示。但基本上没有间隔时间，因此不管是回避还是防御都比较困难。不过伤害并不高。
跳起后连续发射数个墨绿色光球（HP减半后追加）	速度不快但具有追踪效果，必须进行连续的回避把○键改成X、△、□键很难吗？

第五使徒

ナフェ

ナフェ可爱的外表和刁钻的个性相信早已俘获了不少怪蜀黍的心，轻轻哼唱的歌声也十分动听，让人沉醉。

不过从某种意义上来说，ナフェ的实力是六位使徒中最差的，没有武器的她只能通过不断召唤兔耳形态的粉红小怪进行攻击，而且这些手下不像在普通任务中那样飘忽难缠。

战斗分为两个阶段

第一阶段：ナフェ本体处于无敌状态，每次会召唤出5只小怪，打倒25只小怪后ナフェ便会受到伤害，进入第二阶段。

第二阶段：ナフェ解除无敌状态，每次召唤出5只小怪，攻击的频率有所提高，此阶段中ナフェ会使用HP回复技能。不过运用攻击力加成并配合全体攻击技能，便能速战速决最后……你懂的……



使徒之王

ザハ

从巨大的座驾就能看出ザハ的王者身份，除了实力的提升外，比较特殊的是ザハ能够在受到攻击时自动进入绝对防御状态，任何招式

都无法对其造成伤害。此时不必浪费热量槽，找准时机，在他进攻前准备动作的间隙进行进攻。

攻击方式	应对方法
近身后体术连击	准备动作为双臂展开，动作较慢，连击的次数为1—3次不定，看准时机回避即可。
瞬移近身后双手合力一击	准备动作同样是双臂展开，但瞬移后起手速度很快，看到有准备动作后立即进行防御。
蓄力炮击（附带移动不能）	准备动作为双手抱球，蓄力时间较长且带有追踪效果，因此不必急于回避。
黑暗光球（附带攻击力下降）	准备动作为右臂朝左边抬起，起手很快，看到准备动作后立即进行回避。
朝着天空发出数枚炮弹，一段时间后分批连续落下	炮弹落下时屏幕左上方会有提示，而且有一定的间隔时间。只要预留足够的热量槽进行连续的回避即可，此时ザハ不会攻击玩家。

就算是王，QTE还是一样不给力……

总督

WRS（白岩射手）

和黑岩颇为相似的神秘女性，身为最终BOSS实力非常强大，招式中尽量囤积足够的回复及辅助道具，

并装备攻击力加成技能。战斗分为两场，分别为镰刀形态和枪炮形态。每种形态的HP槽只有一条。

攻击方式	应对方法
镰刀形态	
冲击波	起手非常快，基本没有准备动作，立刻进行回避。
瞬移近身后镰刀挥击	挥击的次数为1—3次，且会随着玩家位置的变化而调整，看到敌人原地消失后立刻进行连续的回避。
朝着天空发射数道光环，短时间内连续落下	无法防御，且射出后到落下时的间隔很短。因此在光环发射后要立刻进行连续的回避
展开双翼连续发射炮弹	伤害极大，速度极快，特写过后立即防御。
枪炮形态	
连续炮击	和黑岩的基本攻击相似，不过速度要更快，不易回避。
蓄力炮击	准备时间较长，回避即可。
近身炮击	起手速度快，发现敌人近身后立刻防御。

双手握枪射出巨大的炮弹，炮弹不断地分裂，最后同时高速射出。虽然分裂的时候速度很慢，但最后同时发射速度极快且范围很大，无法进行回避，一旦被击中必死无疑。由于威力巨大因此就算成功防御后HP也会有很大的损耗，必须立刻进行回复。

令笔者颇为感动的是，身为最终BOSS，WRS的终结QTE，其可



玩性达到了前6位使徒的三倍：连点○键……三次……（制作人你和○键有仇吧……）

Stage3		
名称	取得条件	奖励
人类最后の女	找到ナナ	HP 上限 +70
人类は灭亡した	PSS 队员全部死亡	获得新服装：失去的一切
イエロ-ブリザード	追踪シズ&カーリ-	开启 HUNT 任务
バイタ-破坏	打倒 20 只バイタ-	ATK+8
ヘヴィギア破坏	打倒 5 只ヘヴィギア	DEF+10
スモ-カー-破坏	使用チャ-ジショット技能打倒 5 只スモ-カー-	技能チャ-ジショット强化
グリーンピース破坏	打倒 10 只グリーンピース	获得スタンナイフ技能
ジョン・ド-破坏	打倒 5 只ジョン・ド-	获得ブレ-ドキル技能
ゴールドディスク A	打倒 4 只金色小怪	获得“图片 1”
ゴールドディスク B	打倒 8 只金色小怪	获得“语音”
ゴールドディスク C	打倒 12 只金色小怪	获得“图片 2”
黄金リベンジャー	打倒 HUNT 任务中的シズ&カーリ-	获得“影像”
ダメージ限界突破	限制时间内在ナナの气まぐれテスト任务中累积伤害值达到 99999	获得新服装：学生制服
レア・エネミー	打倒リリオ的 Extra 任务中的红色怪物。	技能スキルブ-スト强化
ホワイトアウト	打倒リリオ的 Extra 任务中的巨大白色怪物	技能アブソリュートゼロ强化
再戦! リリオ	打败 Extra 任务中的リリオ	开启任务“とあるエイリアンの日常 4”

Stage4		
名称	取得条件	奖励
エスコート・ナナ	护送娜娜过关	HP 上限 +70
ハリ-アップ!	5 分钟内与娜娜会合	获得服装：普通装备
グリーン・チェイサー	跟踪リリオ	开启 HUNT 任务
ヴェスプ破坏	打倒 12 只ヴェスプ	获得技能トレイサーガ
ヴァンパイア破坏	打倒 15 只ヴァンパイア	获得技能ウォ-ハンマー
ショットマン破坏	打倒 10 只ショットマン	获得技能アグレッサ-
コーンヘッド破坏	打倒 15 只コーンヘッド	ATK+8
スパイダ-破坏	使用ヴォルカノン技能打倒 5 只スパイダ-	技能ヴォルカノン强化
ゴールドディスク A	打倒 4 只金色四足型小怪	获得“图片 1”
ゴールドディスク B	打倒 8 只金色四足型小怪	获得“语音”
ゴールドディスク C	打倒 12 只金色四足型小怪	获得“图片 2”
深緑リベンジャー	打倒 HUNT 任务中的	获得“影像”
ワイルドターキー-破坏	兄妹 EX 中击破 - 50 级怪	获得技能イケニツシヨソ
メテオインパクト	使用スター-コメット技能打倒 1 只インキャリア-を	技能スター-コメット强化
サバイヴァー	打败 EX 任务中的リリオ后，剩余 HP 在 50% 以上	技能リジエネレート强化
再戦! ミ-	打败 Extra 任务中的ミ-	开启任务“とあるエイリアンの日常 1”

Stage5		
名称	取得条件	奖励
ナナの元へ……	护送ナナ返回	HP 上限 +70
踊るピンクラビット	打败ナフェ	开启 HUNT 任务
ブルバイタ-破坏	打倒 15 只ブルバイタ-	ATK+8
クロウラ-破坏	打倒 15 只クロウラ-	获得技能スター-コメット
ガンナ-破坏	打倒 5 只ガンナ-	技能スタンスナイプ 强化
ミニ・ラビット破坏	打倒 20 只ミニ・ラビット	获得技能アブソリュート 0
ヘルスタンプ破坏	打倒 15 只ヘルスタンプ	DEF+10
ピンククレイドル破坏	使用ブレ-ドキル技能打倒 5 只ピンククレイドル	技能ブレ-ドキル强化
ゴールドディスク A	打倒 3 只金色小怪	获得“图片 1”
ゴールドディスク B	打倒 6 只金色小怪	获得“语音”
ゴールドディスク C	打倒 9 只金色小怪	获得“图片 2”
桃色リベンジャー	打败 HUNT 任务中的ナフェ	获得“影像”
ダンスバレット	使用 打倒 5 只ザハズダイス	技能ヴォルケイン强化
斩击の極み	使用イクサ-ブレ-ド技能打倒 5 只カプトマツシャ-	获得技能 BB ジェノサイド
射击の極み	使用バ-ストショット技能打倒 5 只カプトマツシャ-	获得技能フォトンシャワ-
再戦! マズマ	打败 Extra 任务中的マズマ	开启任务“とあるエイリアンの日常 2”

Stage6		
名称	取得条件	奖励
A 级エイリアンの王	打败“月面宫殿”任务中的ザハ	HP 上限 +70
シング・ラブ	打败“アルティメット・ワン”任务中的白岩射手	追加剧情任务
ゴールドディスク A	打倒 3 只金色小怪	获得“图片 1”
ゴールドディスク B	打倒 6 只金色小怪	获得“语音”
ゴールドディスク C	打倒 9 只金色小怪	获得“图片 2”
漆黒リベンジャー	打败 HUNT 任务中的エイリアン	获得“影像”
ハント・クイーン	完成所有 HUNT 任务	获得武器ダインハルコン
ゴールドラッシュ	打倒所有的金色小怪	获得服装：兔女郎装
PSS リメンバー	完成所有 PSS 部队的任务	开启任务“追忆、10月24日”
ベタ-END	完成追加的剧情任务	和ナナ一起生还
ナナ・オールウエイズ	完成所有ナナ篇的任务	开启任务“追忆、气まぐれな彼女”
RE: デストロイ	完成 5 位使徒的“最终决战” EXTRA 任务	获得技能ステルス
エイリアン RUSH!	打败ザ・ラストゲーム任务中的 6 位使徒	获得武器ハイペリオン
ホワイト・ナイトメア	打败ザ・ラストゲーム任务中的白岩射手	开启任务“とあるエイリアンの日常 7”
レベル MAX	黑岩等级达到 50 级	获得服装：清凉泳装
BRS マニアクス	取得所有的勋章	获得画廊特别篇

换装要素一览

本作中一共可以获得 6 套服装，取得方法如下

普通服装（重新获得）	取得方法
破损服装	Stage4 “ロストユ-・ミスユ-” 任务中，5 分钟之内和 NANA 会合
强化服装	Stage3 HUNT 任务过关后获得
学生制服	Stage4 开始后获得
清凉泳装	Stage3 “ナナの气まぐれテスト” 任务中，在规定时间内伤害值达到 99999 后获得
兔女郎装	人物等级达到 50 级后获得
	消灭所有 HUNT 任务中的金色小怪后获得

全徽章取得条件及奖励

Stage1		
名称	取得条件	奖励
ファ-ストレコード	进行 4 场战斗后获得	获得○键回避技能
GG ブリッジ电源供给	找到四个送电装置并连接	HP 上限 +70
レディ・パープル	追踪ミ-	HUNT 任务开启
イター-破坏	打到 7 只イター-	获得技能チャ-ジショット
ホ-ネット破坏	打到 20 只ホ-ネット	ATK+8
ジャンボヘッド破坏	打倒 8 只ジャンボヘッド	获得技能ディフェンサー
ウィール破坏	打倒 10 只ウィール	获得技能リジエネレート
チキン破坏	打倒 2 只チキン	DEF+8
ゴールドディスク A	打倒 4 只金色小怪	获得“图片 1”
ゴールドディスク B	打倒 8 只金色小怪	获得“语音”
ゴールドディスク C	打倒 12 只金色小怪	获得“图片 2”
真紫リベンジャー	打倒 HUNT 任务中的ミ-	获得“影像”
ポストマンブルース	将信件完好无损送达	技能ブレ-ドキル强化
照れすぎラビッツ	ナフェの Extra 任务中，消灭所有敌人	获得画廊“ナフェの鼻歌”
泣きつ面にハチ	使用トレイサーガン技能打倒 5 只 Extra 关卡中的红色蜂型敌人	技能トレイサーガン强化
再戦! シズ&カーリ-	打败 Extra 任务中的シズ&カーリ-	开启任务“とあるエイリアンの日常 3”

Stage2		
名称	取得条件	奖励
ヘビ-・スモ-カー	主线任务完成	HP 上限 +70
セ-ブドライビング	无伤通过 3 个摩托车关卡	获得技能ヒ-トフリ-
レッド・ウィッチャー	追踪マズマ	开启 HUNT 任务
キューブ破坏	打倒 20 只キューブ	获得技能ヴォルカノン
ブーツキャット破坏	打倒 10 只ブーツキャット	ATK+8
ウイリア-破坏	打倒 25 只ウイリア-	DEF+10
ハンド破坏	打倒 10 只ハンド	获得技能スキルブ-スト
ゴールドディスク A	打倒 4 只金色小怪	获得“图片 1”
ゴールドディスク B	打倒 8 只金色小怪	获得“语音”
ゴールドディスク C	打倒 12 只金色小怪	获得“图片 2”
紅蓮リベンジャー	打倒 HUNT 任务中的玛兹玛	获得“影像”
打击の極み	使用ウォ-ハンマー技能打倒 5 只 Extra 关卡中的白色柱形敌人	技能ウォ-ハンマー 强化
セ-ブドライビング 2	无伤通过 Extra 任务中的两个摩托车关卡	获得技能ヴォルカノン
カウントダウン	在限制时间内打倒ミ-的 Extra 任务中所有的敌人	技能アグレッサ- 强化
再戦! ナフェ	打倒 Extra 任务中的ナフェ	开启任务“とあるエイリアンの日常 5”
再戦! ザハ	打倒 Extra 任务中的ザハ	开启任务“とあるエイリアンの日常 6”



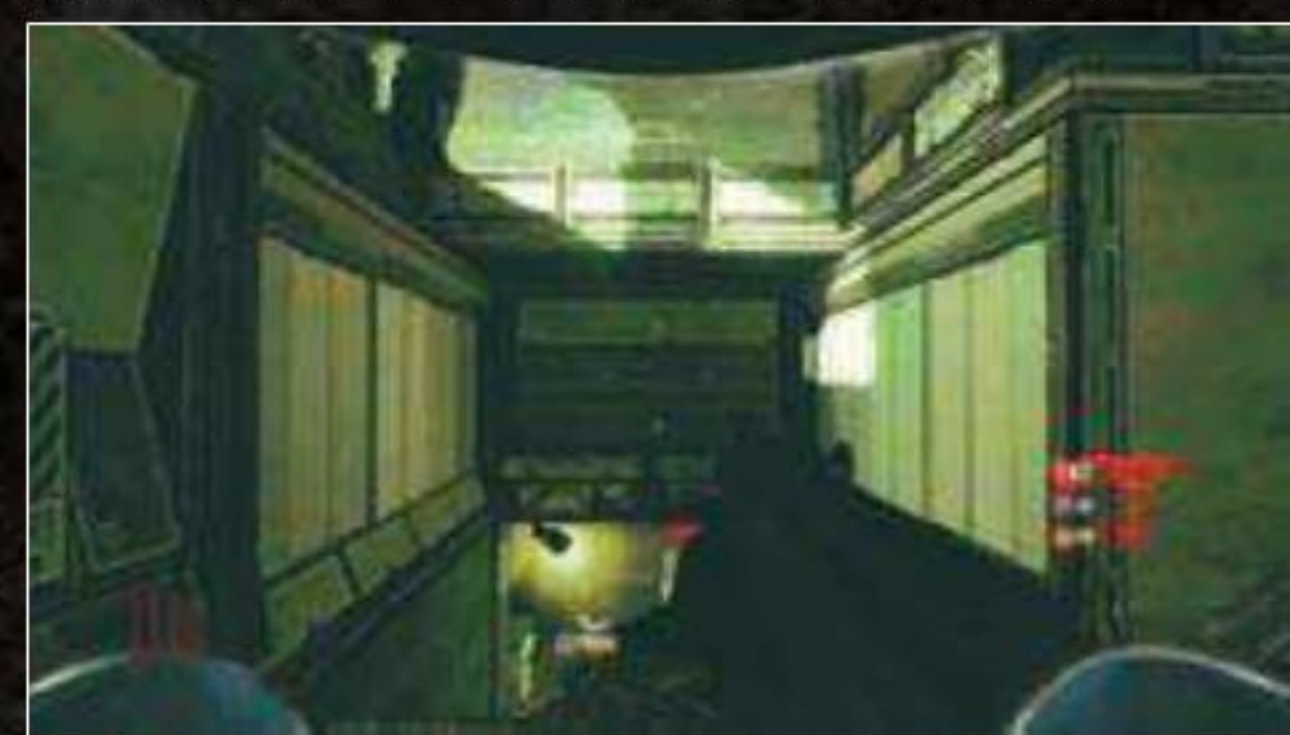
这次 MOON 的地图超大，但在跑个几次后自然会熟悉它的结构，月球漫步的感觉非常有趣。MOON 中最逆天的要数黑客道具，使得整个地图简单不少，具体见后文。解谜方面虽然步骤多，但其实没有上一张地图香格里拉那么复杂，不过切割机下来的随机性很强，这点比较麻烦。至于这次 DLC 的其他地图，由于除了武器稍有变更外，和 5 代相比其他改动都不是特别大，就不特别说明了。



地图 (MAP)

这次的地图之大应该是系列第一，但实际上并不复杂。抽奖箱会出现在金字塔电闸房、有传送回地球装置的房间、有弹跳装置的房间以及初生地。除了 6 号隧道构造比较复杂外，其他都是单一的路线。地图中分为有氧和无氧的房间，有氧的房间可以将头盔摘下，但如果将房间的玻璃用爆炸物击碎，该区域便会进入无氧状态。HACK 必须在有氧状态下进行，所以切勿乱扔手雷击碎场景内的玻璃。在无氧状态下丧尸行动会变缓慢，玩家

也会因为无重力的关系比平时跳得更远。地图这次的大刀在 HACK 房间的一处走廊上方，玩家必须利用助跑后抬起头跳跃才能买到，着实坑爹。

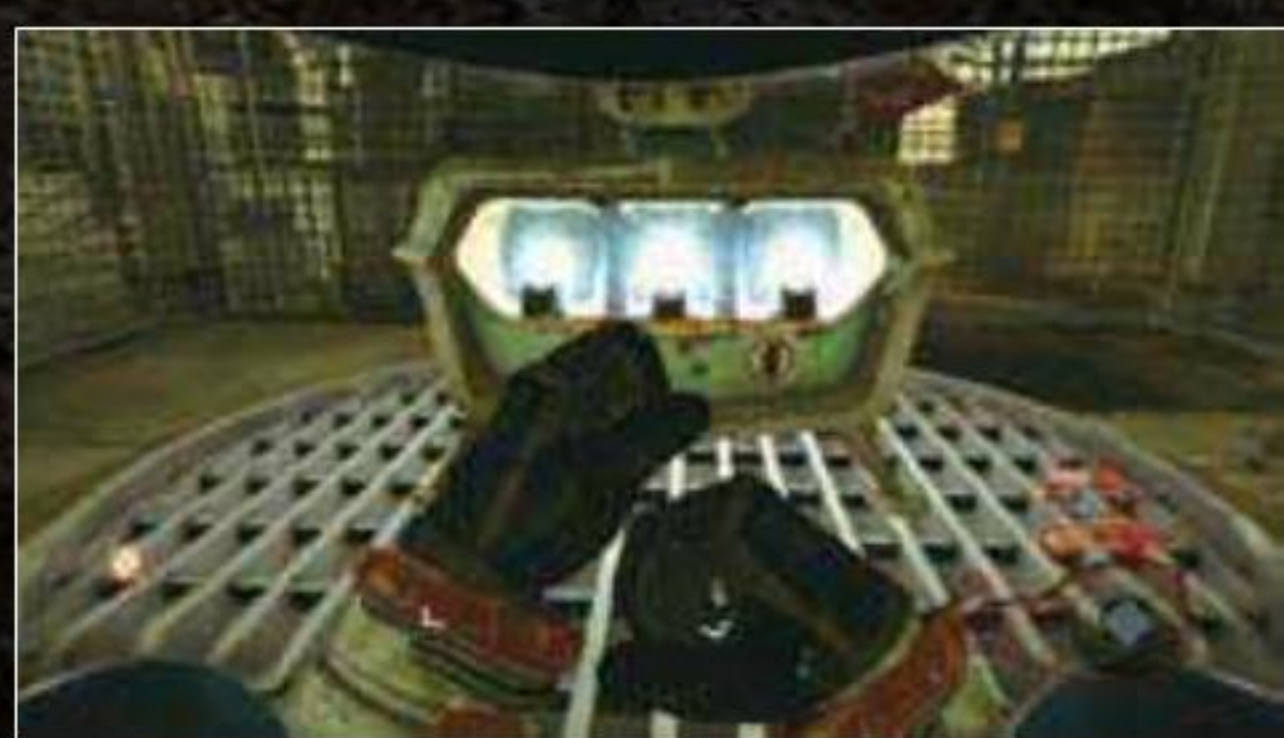


▲坑爹的杀猪刀需要跳起在空中买，玩家要反复尝试。

重返地球 (Return to Earth)

这次地图分为地球和月球两个部分，第一次尝试的玩家一定被地球上警报过后暴走丧尸追得团团转吧，确实太疯狂了。玩家必须在警报过后第一时间跑到传送点进行传送，注意，只有四个玩家都在传送点上才会被传送到月球。在月球上开门开到最后还可以找到传送装置，这样就可以回地球了。地球上最重要的三样东西，加血和快速换弹的饮料随机出一个，以及下面的升级装置，

也就是说这次要升级武器必须玩了命跑到疯狂丧尸堆里。一定要第一时间过去，没加血饮料的情况下，稍晚一点就是死路一条。到后期如果能喝了红色加血饮料就好办了，可以一个人下去引丧尸，其他人在上面打骗分，这里的分数是无限的，子弹够多就可以无限刷，可惜的是不会有奖励道具。地球传送装置每 1 轮只会开启一次，在下一回合等一段时间才可以进行传送。



▲升完级记得马上跑。



▲加血和快速换弹的饮料随机出一种。

黑客装置 (HACK)

来介绍本次地图最逆天的道具 HACK，它出现在金子塔后的 HACK 房间 1 楼至 3 楼不定，一般都放在桌子上和椅子上。使用 HACK 道具必须处在有氧状态下，按方向键 ↑ 之后一切都可

以 HACK，门 HACK 之后只需要 200 分即可开启，饮料喝了不想要了都可以 HACK 回去，可以通过 HACK 装置将钱给队友，就连抽枪抽出自己不想要的都可以 HACK 回去或者丢出来给需



文 华尔兹 美编 anubis

实用技术

特快专递

要的队友，最厉害的是墙上的枪也可以 HACK，之后墙上的枪会变成颠倒状态，之前没升级的枪 600 买子弹，4500 买

升级后的子弹，HACK 之后没升级的要 4500，升级过后的枪只要 600 就能买到，完全颠倒，这实在太逆天了。



▲这个便是本作逆天的 HACK 装置。



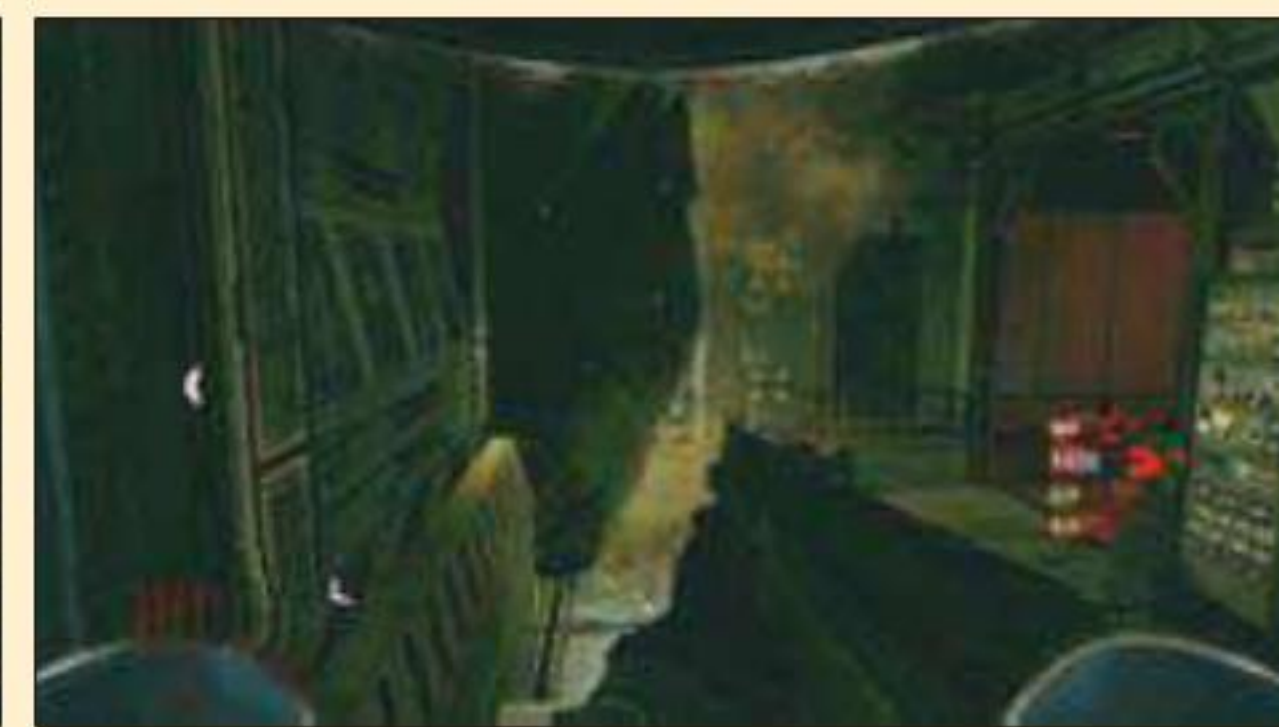
▲黑过之后的 AK 升级后的子弹仅需 600 分即可买到。

切割机 (Cutting Machine)

地图中有 4 座大切割机，这个切割机会在几轮之后随机下来切割一个地点，切割的时候会有警报，并告知玩家切割的是哪个方位。被切割的地点会挡住玩家的去路，玩家一碰到切割机是必死的，必须拿到 HACK 装置后跑回初生地，在电脑那里将切割机 HACK 回原位，两条路线都被堵住的话只能靠 BOSS 随机传送，所以切割机下来要尽早升回去。这个随机性很强的切割机也是这次解谜的重要步骤之一。



▲切割机下来的装置完全随机，解谜的玩家需要等到 6 号隧道的锯子下来。



▲切割机下来后会将玩家的去路堵住，需要早日 hack 回去。

新强敌 BOSS (New enemies BOSS)

这次的 BOSS 和玩家一样穿着宇航服，有趣的是 BOSS 的名字会是你 LIVE 好友之一。BOSS 行动缓慢，接触到玩家后会把你抱住随机传送到另一个地点，也会使用普通攻击，所以

要小心。BOSS 可以击破，但越到后期体力会越来越多，应该集中火力优先将他消灭。另外，打 BOSS 是没有分数的，不过为了大局着想，请不要吝啬自己的子弹。



▲ BOSS 为玩家的 LIVE 好友名之一。



▲ 他会将玩家随机传送到另一个地方。

全新战斗道具 (New Fighting props)

这次新加入了一种奖励道具加特林机关枪，吃到这个奖励后该名玩家会手持一把无限子弹的加特林，火力十足。不过有时间限制，而且在扫射的情况下不能救同伴比较坑爹。新的饮料是可以拿到第三把武器，曾在 5 代中利用 BUG 可以实现，这次干脆以饮料的形式提供给玩家，4000 一瓶，价格不菲。

MOON 中最强武器为两把镭射的神枪，左右各一把还可以组合起来用，简直就是变形金刚。拆开时威力类似小型电枪，但穿透力显然不如传统的大电枪。按方向键←组合在一起后可以将一片敌人直接一击必杀，丧尸会 7 孔流血爆炸而死，演出效果十足。分开与合在一起的子弹是分算的。



▲ 火力十足的加特林奖励。



▲ 新武器按方向键←组合后实力超群。

基本战术 (Basic tactics)

在地球上不要恋战，警报一响就集体跑到传送点上进行传送。来到月球上后先在前面把宇航服穿上，这样不会被憋死。前三轮依然是攒分阶段，之后一路开门开到最后，前往有传送回地球的装置那里开杀，那里可以绕圈，加上是无氧状态，丧尸速度很慢。记得路上将金子塔电源开启，在 HACK 房间可以用 HACK 将门黑开，前提是有丧尸在地上爬。到了那片无氧地带后先在墙上买一把 AK 开始刷分。之后可以回地球将这把枪改造，再将墙上的武器黑掉，这样每次补充升级后的子弹也只要 600 元，相当于无限子弹。另外一把武器推荐保留手枪，由于这个地图依然有防爆饮料可以喝，所以初始的手枪升级后改成双榴弹是最强的装备之一，玩家记得不



▲ 没钱了可以厚着脸皮跟队友要，让他黑给你。

要扔掉。喝了 3 把武器的饮料后，抽奖抽出双神枪或镭射这样基本就无敌了。记得多回地球升级、刷分、喝加血。

有个问题，将墙上的 AK 黑掉后该名队员会因为无氧而死，怎么办呢？可以将武器黑掉后直接传送去地球，由于地球处在有氧状态下玩家就不会死了。利用这个方法还可以在地球打完后再迅速移动到初生地，省了不少时间。后期两处被切割机挡住路后也可以这么搞。



■ 防爆饮料 2000 一瓶，好用实惠。

全部解谜流程 (Puzzle Process)

这次的解谜步骤颇多，但其实比上一张简单，只不过随机性较强。最主要的是 6 号隧道的切割机下来时间，由于后面需要两个回合给金字塔注入两次灵魂，而在这个地方防守不是很安全，所以需要切割机下来的越早越好。

步骤 1 (Step 1)

首先开启电闸，这次解谜需要的道具有新的双神枪（抽奖）、黑洞手雷（抽奖）、量子雷（抽奖）、HACK 装置（HACK 房间）以及一根电缆（HACK 房间）。全部找齐后可以开始等切割机落到 6 号隧道。步骤 2 和步骤 3 可以先等步骤 4 的 6 号隧道切割机下来之后再开始做，以免浪费时间。



▲ 电闸房就在有金字塔的房间。

步骤 2 (Step 2)

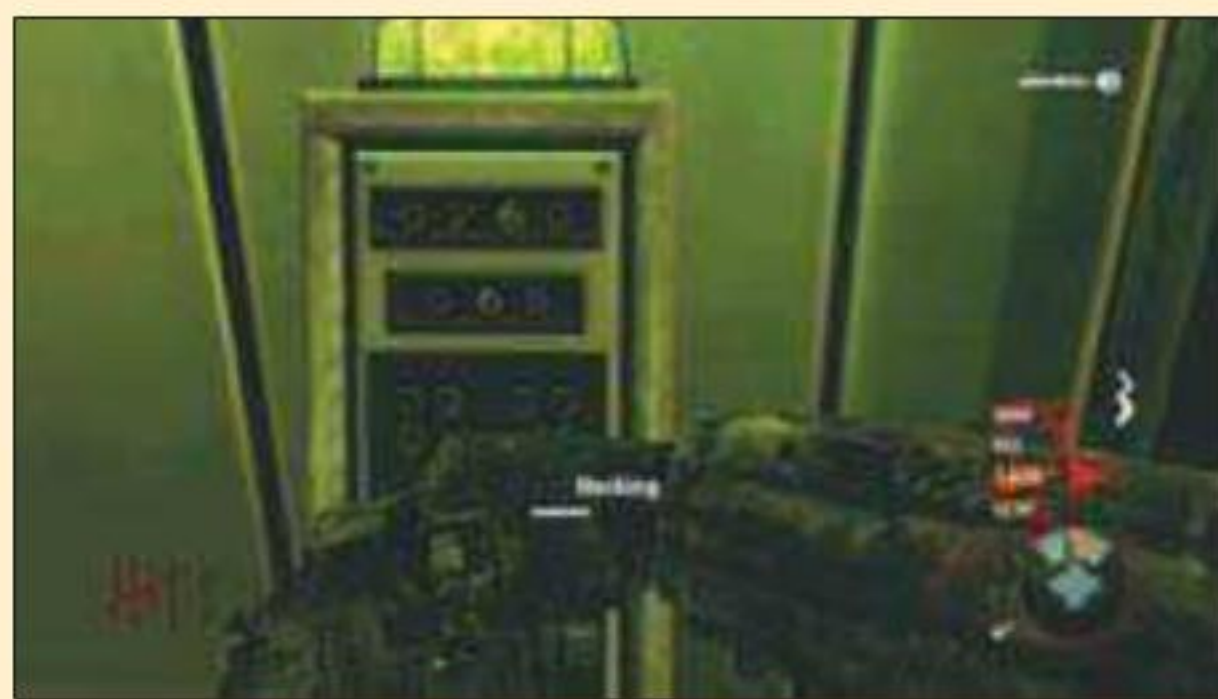
将初生地楼下的四台电脑按亮。电脑会在一开始亮一遍灯，从左向右依次是红、绿、蓝、黄。之后电脑会自己亮一次顺序，每次多亮一颜色，比如第一次是黄，第二次是黄蓝，第三次是黄蓝红，玩家只要按它给出的顺序按便可，直到电脑全亮为止。



▲ 根据电脑亮灯提示的顺序依次按下。

步骤 3 (Step 3)

前往 HACK 房间，拿到 HACK 装置先在有四个长方形装置的墙上进行 HACK，之后 1 层、2 层、3 层的装置会随机亮起 4 盏灯，玩家需要迅速将 4 台亮灯的装置全部 HACK 掉，注意有时间限制。之后去按墙上的四个长方形的装置将灯全部开启，同样有时间限制，最好多名玩家一起按。



▲ 黑掉 4 个亮灯的装置。



▲ 将墙上的灯全部开启。

步骤 4 (Step 4)

继续开打，直到听到广播报警 6 号隧道已经被切开，这个 6 号隧道是否下来完全随机，运气好的话 7 轮左右就能让它下来，运气不好的打到 20 多轮也不下来，建议在 20 轮之内，20 轮还不下来就可以重开了，打到后面很浪费时间。6 号隧道切割下来后跑去 HACK 初生地的机

关，将切割机升回，这样 6 号隧道门口会出现一颗陨石球，将它用小刀拨到下一地点，跟着球走，它会飞到一个雷达上面，用新武器双神枪组合后打雷达，之后继续引导小球到下一个地点，中途会卡在一个房间里，用武器将它打下来继续走，直到将其安在金字塔上。



▲跟着陨石球走，将其引导到金字塔上。

步骤 5 (Step 5)

以上步骤完成后金字塔的管状槽会升起，开始在金字塔防守，在这里杀掉 25 个丧尸后将槽升满，之后按下旁边的电闸机关，这样便可以看到丧尸模式的主宰者萨曼莎，

得到 75G 成就，并且奖励每人 90 秒的加特林机关枪。建议不要过早拉电闸，加特林机关枪虽然强力，但是队友不小心倒下了连救他都不行，还不如拿着去地球疯狂加分。



▲收集 25 个丧尸灵魂后萨曼莎现身。

步骤 6 (Step 6)

拿到吸尘器黑洞炮和量子雷后传送回地球，向身后的红色区域那里扔几个手雷，再扔一个黑洞，将

一块石板吸掉。回来后会找到石板，对着石板扔一个量子雷。



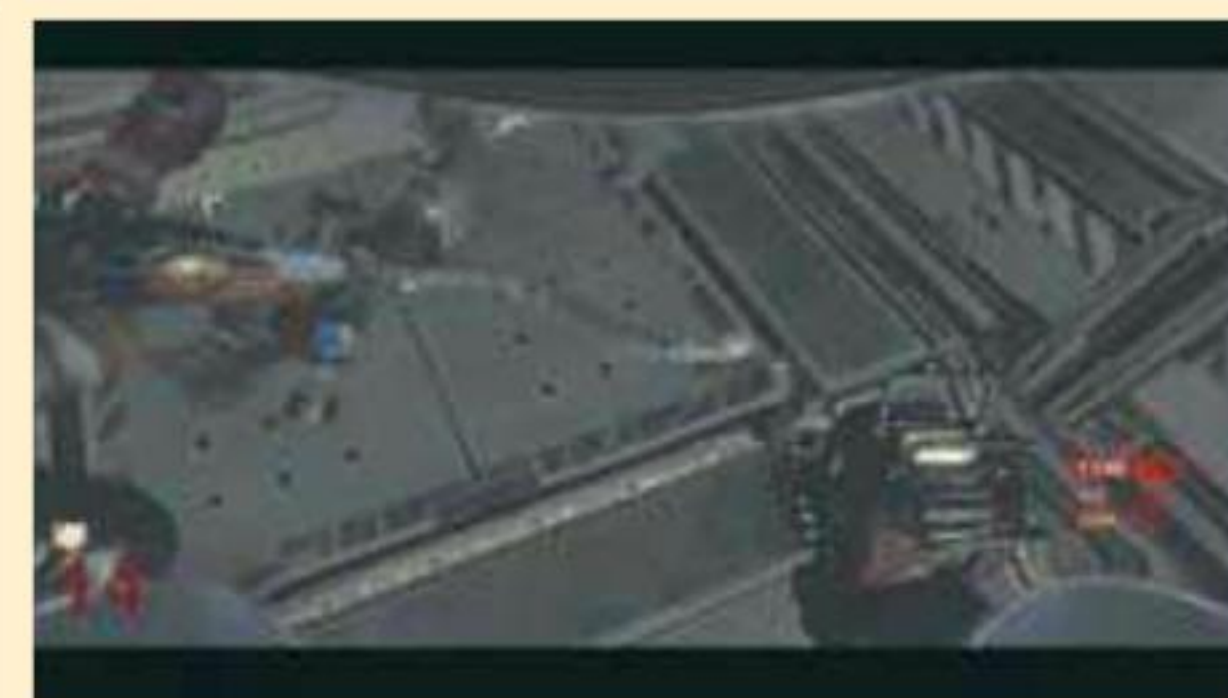
▲几个手雷之后需要扔一个黑洞炸弹在那里，成功后传送装置上回出现一块石板。



▲传送回来后对着地上的石板扔一个量子雷。

步骤 7 (Step 7)

找到出现在 HACK 房间的电缆，将电缆接在初生地电脑与特殊装置相连的地方，之后持有钥匙的玩家将钥匙放在装置上，由该名玩家开始操作电脑。需要在电脑前不停的按 X 键，会听到打字的声音，一段时间后电脑绿两次，钥匙便会被注入能量，变成紫色，接着将钥匙拿走。



▲先取得电缆将装置与电脑连接。



▲之后连续一直按 X，两次将屏幕按绿。

步骤 8 (Step 8)

前往金字塔区域，这里会升起 4 面管子，玩家需要在这里继续杀丧尸，直到将 4 面管子全部注入丧尸灵魂。最后将钥匙放入有球的装置上。

步骤 9 (Step 9)

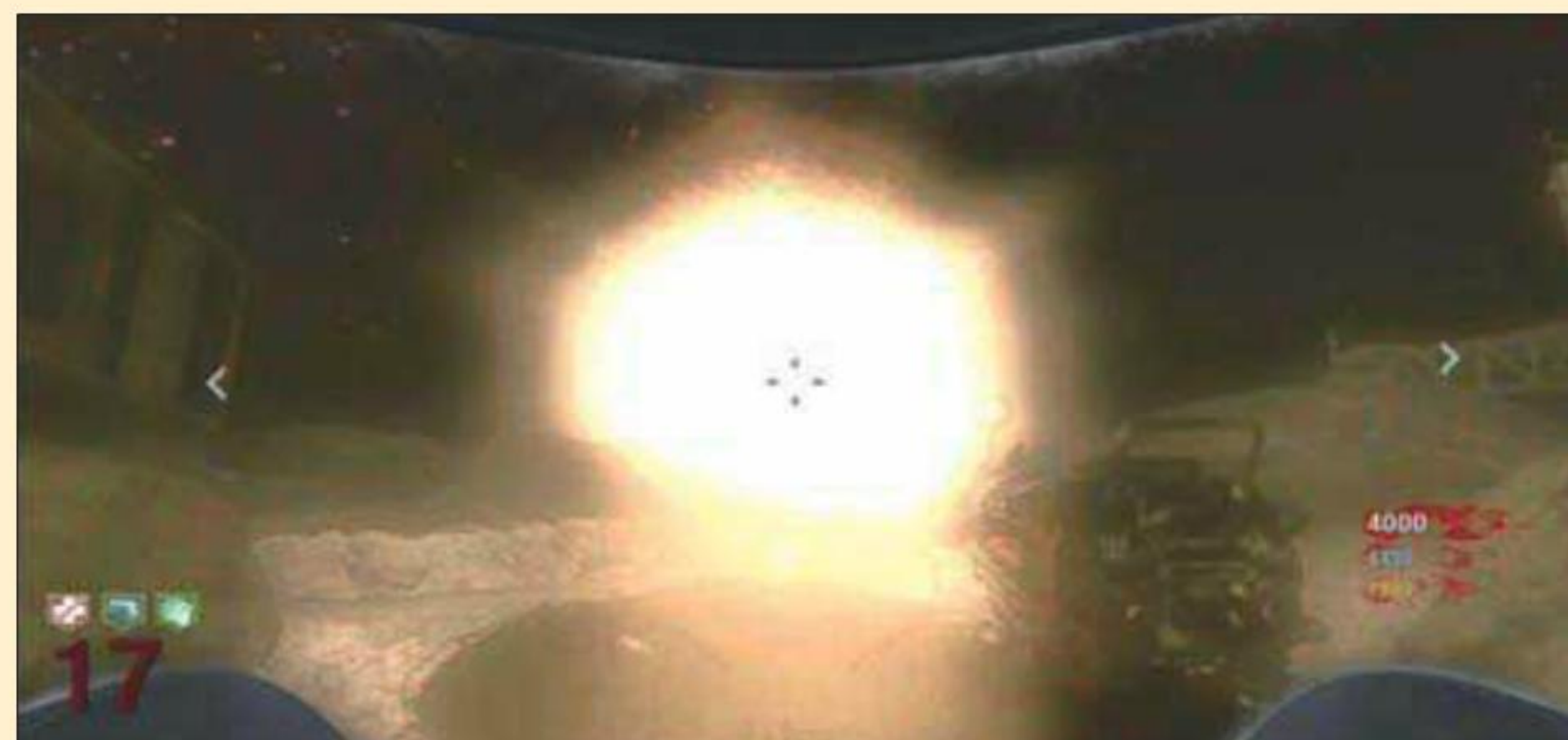
再去操作一遍初生地楼下的四台电脑，方法同步骤 2，不过这次要操作 3 次。

步骤 10 (Step 10)

在金字塔装置上扔一个量子雷。再对着 4 台电脑扔一个黑洞，需要用黑洞将那颗球吸入，这样即可启动最后装置，导弹全部飞往地球，将地球毁灭。之后所有玩家获得 8 种能力，并获得 100G 的成就。



▲最后对着电脑旁边的陨石球扔一个黑洞，将陨石球吸入。



▲成功后地球爆炸，每人获得 8 个能力永不减。



游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全靠接受读者投稿!

实用技术 游戏进行时



有着众多精彩内容的科隆展是否已经让各位玩家们觉得目不暇接?相信许多已经盼着 PSV 新消息的玩家们在看过索尼的发布会之后都会感到满意,随着这台主机的发售,许多大作会紧接着登场,不过最令洛克高兴的,是 PSV 日后也可能启动类似 PSP Rmaster 的计划,把 PS3 上的作品都移植到 PSV 上,到时候玩家们可就有福了。本期介绍的《梦幻骑士IV 超荷填装》便带着点 PSP Rmaster 的影子,原作是在 PS2 平台上发售,如今移植到 PSP 后增添了新的人物和分支剧情,充满了诚意。另一款作品是《冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮》在 PSP 上的正统续作《冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿》,原汁原味的古典 RPG 系统想必会令系列的 FANS 们满意。

投稿邮箱:兰州市秋家庄邮局29号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编:730000

游戏 GAME

梦幻骑士IV 超荷填装

天使再临,而“你”才是拯救世界之人。

原名:グロ-ランサ-IVオ-パ-リロ-デッド
 机种: PSP 类型: 角色扮演

游戏适合人群: ●梦幻骑士系列的忠实粉丝 ●喜欢放松心情慢慢玩 RPG 的玩家 ●对游戏声优有爱的玩家

本作是 2003 年在 PS2 平台上发售的原作移植的人气 RPG 作品。开发商请来画师漆原智志对游戏中的角色进行了重新绘制,大幅增加了游戏的支线内容和人物剧情,还有全程语音和多结局,可谓是诚意十足,喜欢“《梦幻骑士》系列”的玩家们不可错过。



阳光学员 光之虹

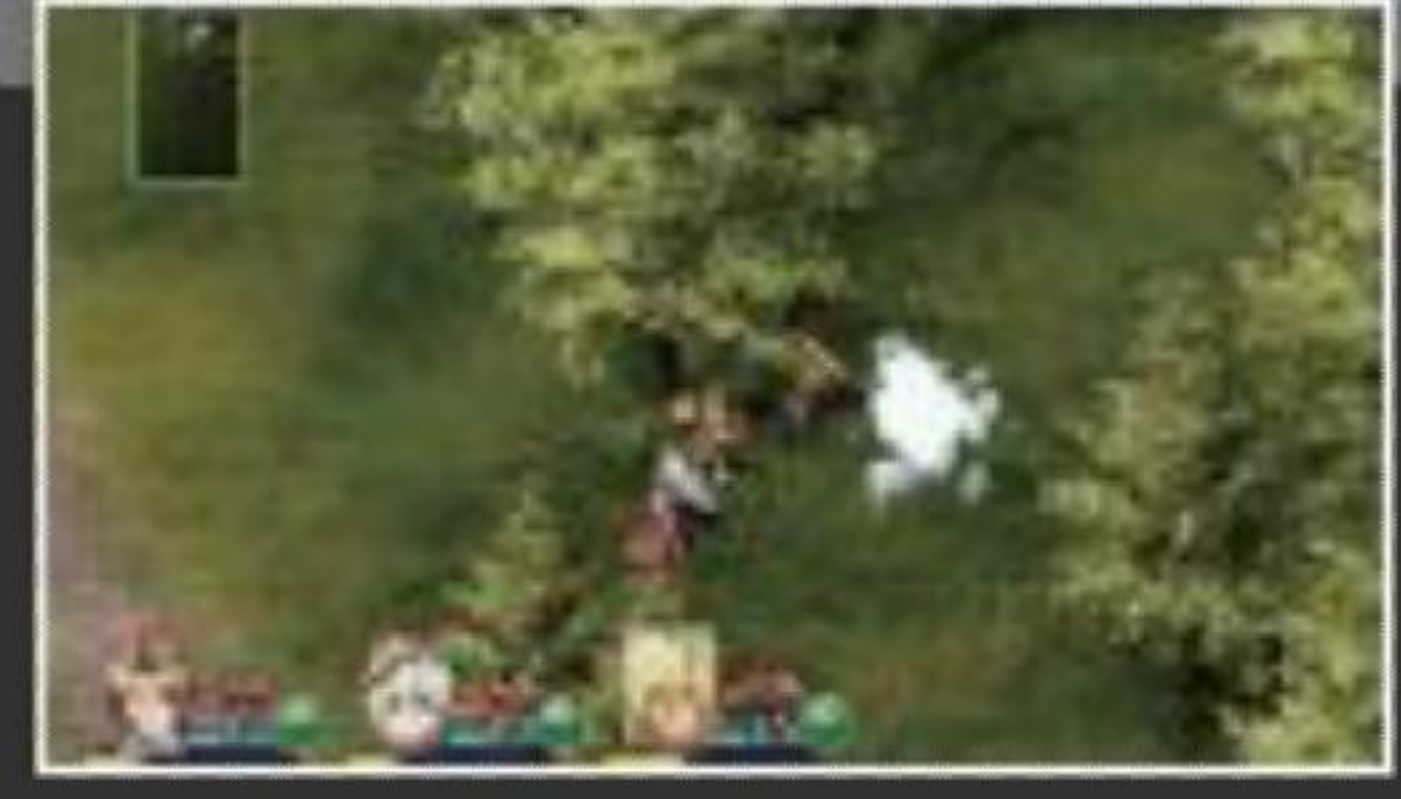
操作指南

按键	功能
十字键	移动
摇杆	移动
○键	对话 / 确认
X 键	加速 / 取消
△键	状态 / 战斗中改变指令 / 战斗条件确定
□键	战斗中查看敌人状态
L 键	换人



按键	功能
R 键	换人
START 键	除主角外全员攻击

战斗界面



角色可选的指令有攻击、魔法、道具、特技和防御。攻击需要冷却时间,魔法需要咏唱时间,如果角色准备攻击的目标已死亡,游戏会让玩家选择一个新目标,又或者玩家可以自己按下△键更改指令。

游戏系统

战斗系统

战斗开始后玩家可以对队伍中所有成员下达指令,完成后地图上的敌人和角色都会同时展开行动。战斗中会遇到其他 NPC 遭到攻击,宝物被夺走,敌人逃跑等意外情况,要根据情况的不同来改变指令。每一个角色的攻击方式和距离都不相同,使用的武器也不一样,需要玩家进行合理的搭配。

休假系统

本作新增加的游戏系统,在休假时会发生剧情,根据玩家的选择的回答会影响到结局的发展。

1. 休假期间找角色对话便可触发剧情。当剧情进行到一半以上时,会引发休假以外的剧情,此时就要带上该角色去触发非休假的剧情。
2. 休假的场所分为 2 处,分别为“王都マ-キュリア”和“自分の街”,有些角色需要在特定的地点才可触发休假剧情。
3. 休假期间是有时间限制的,普通的情况下每天只够和 2 位角色进行聊天,后期增加至 3 位角色。但有些剧情不占用时间,所以玩家们要算好剧情的顺序,优先触发不占用时间的剧情,再触发剩余剧情。
4. 最终休假,取得“プレスレット”后,全员都选择“はい”的选项。

隐藏要素

隐藏迷宫开启方法

隐藏迷宫需要到游戏结尾才可以进入,入口就在自己城市左边区域的井口处。开启隐藏迷宫的条件:需要在 6 个地方向“ダンジョンレディ-”说话,直到回答的话语相同,6 个地方的顺序如下:

1. サンセール(井户前)
2. リ-ゼル(井户前)
3. レブラント(喷水池前)
4. アイゼンヴァント岩(井户前)



5. 废墟(水坑前)
6. 自分の街(井户前)

隐藏迷宫共有 10 多层,而且每层都是随机的地图,里面的怪物都很强。迷宫内部会有可能遇见超稀有的敌人“ゴールドゲル”(大量金钱)和“ソウル”(大量经验值),只要把它们打倒 1 次,以后就可以去竞技场挑战它们,用于刷等级和金钱。

在迷宫的底层,玩家们可得到以下道具:

- ダイア(6 宝石之一)
- 奋起(ヴァレリ-的 Lv3 极限技)
- ラッキー-7(レジ-ナ的 Lv3 极限技)
- エンジェルビスチェ(レジ-ナ的最强防具)

游戏心得

1. 游戏中一周目可以赢得所有妹子芳心,但是若想全使魔的话需要 3 周目左右。
2. 装备和 STR 值有很大的联系,如果人物的 STR 值低于装备的最低 STR 值要求的话会产生副作用,需要玩家注意一下。
3. 每个 Mission 任务是有达成 Complete 条件的,如果完成 Complete 条



件的话,除了金钱和经验值会增加以外,和所有角色的好感度也都会提升。

4.2 周目可继承道具为魔石、リング和装备,但技能魔法和特技均不能继承。

玩后感

可以说本作才是《梦幻骑士 IV》的完全版,游戏有全程语音,登场人物众多,剧情紧凑,还有额外的支线任务,足够玩家玩上好一阵子。不足的地方是游戏中没有章节的设置,一口气玩下来没有任何缓冲,让人有点不太习惯。

游戏
GAME

冬宫3 暗黑的使徒与太阳的宫殿

古典的奇幻冒险之旅

原名 エルミナ - 暗黒の使徒と太陽の宮殿 - 游戏适合人群: ●日式RPG爱好者 ●迷宫探索爱好者 ●古典RPG忠实玩家

机种 PSP 类型 角色扮演

由 StarFish 开发的本作仍旧延续着“冬宫”系列的古典 RPG 风格,还加入了昼夜交替、天气变化、额外技能等全新的要素。游戏的难度是一贯地高,敌人的强度会随着游戏的进程而水涨船高,想要让队伍存活下来,需要挑选出最为适合的队伍成员。



阳光学员
天使微笑

创建角色

游戏中一共存在着 12 个种族, 16 种职业, 玩家可以从中挑选组合出一支 6 人小队来踏上冒险的征途。在创建角色时, 玩家首先需要设定每名冒险者的姓名、性别、性格、年龄以及职业, 之后会得到一定数量的游戏点数供玩家分配在角色的腕力、知惠、信仰、体力、敏捷和幸运六个方面。对角色能力影响较大的主要是性格以及年龄的设定, 性格分为善、中立、恶三种, 不同的性格会导致最后可选的职业



业不同, 虽然绝大部分职业是三种性格共通的, 但是仍然有极少部分职业属于某种性格专属职业(例如忍者职业只有在性格为“恶”的时候才能选择)。年龄最低可设定为 10 岁, 最高可设定为 999 岁, 年龄越低, 最后获得的分配点数就越少, 但是成长性也会越高, 等级提升后能力也加得越多; 年龄越高, 最后获得的分配点数就越多, 但是成长性也会越低, 等级提升后能力也加得越少。如何取舍就全看玩家的了。另外, 有些装备也对年龄有一定的要求。



高, 所需花费的费用也就越多。除了前述的功能, 寺院中还有“寄付する”这一选项, 玩家能够向寺院捐献一定数额的金钱, 作为回报, 负责人会赠送给玩家同等数量的经验值。在游戏中获取金钱的途径并不多, 而且后期升级需要的经验数额较大, 所以这一功能并不算非常有用。

アルグランツ城 这里主要是查看各种敌人的属性和弱点, 以及装备和道具的图鉴。每完成一个迷宫可

以到这里觐见一下国王, 他会给予玩家一定的奖励。

训练所 在这里可以查看包括已经死亡的同伴在内所有角色的状态, 并且还可以创建新的角色, 创建好的角色能够在酒馆里招募。如果队伍已经满员是无法招募新队员的。此外还可以给现有角色重新设定性格与职业专属技能。如果想换职业, 可以选择转职, 不过转职之后除了 HP 不变之外, 等级将变为 1, 其他各方面能力也将回到初始值状态。

ワールドマップ 一切都准备就绪之后就可以从这里出发前往大地图上的各个迷宫了。



迷宫探索

游戏中每一个迷宫都分为多层, 需要找到向下或者是向上的楼梯才能前往别的层次。虽然有地图, 但是只能看到玩家已经探索出的地图。迷宫里有很多机关, 其中有一些非常致命, 所以玩家在探索迷宫的时候要额外注意。在迷宫里还会遇见一些黑色轮廓的人影, 那便是迷宫当中的 NPC, 走到面前按下 △ 键能与它们对话, 其中往往包含着关于迷宫的重要信息。

在画面的右上角有时钟, 玩家每



在迷宫里走一步时间便会流逝一次, 时间会影响到迷宫的昼夜变化以及天气变化, 有一些特殊的敌人只会在特定的时间段和天气才会出现。

遇敌方式是日式 RPG 里典型的“踩地雷”, 但是玩家依然可以看到地图上有两个红点, 这是强力敌人的标志, 能力值甚至要超过迷宫的 BOSS, 玩家尽量躲开, 因为游戏对于团灭的惩罚非常严重, 玩家会丢失所有的金钱以及部分高级装备。

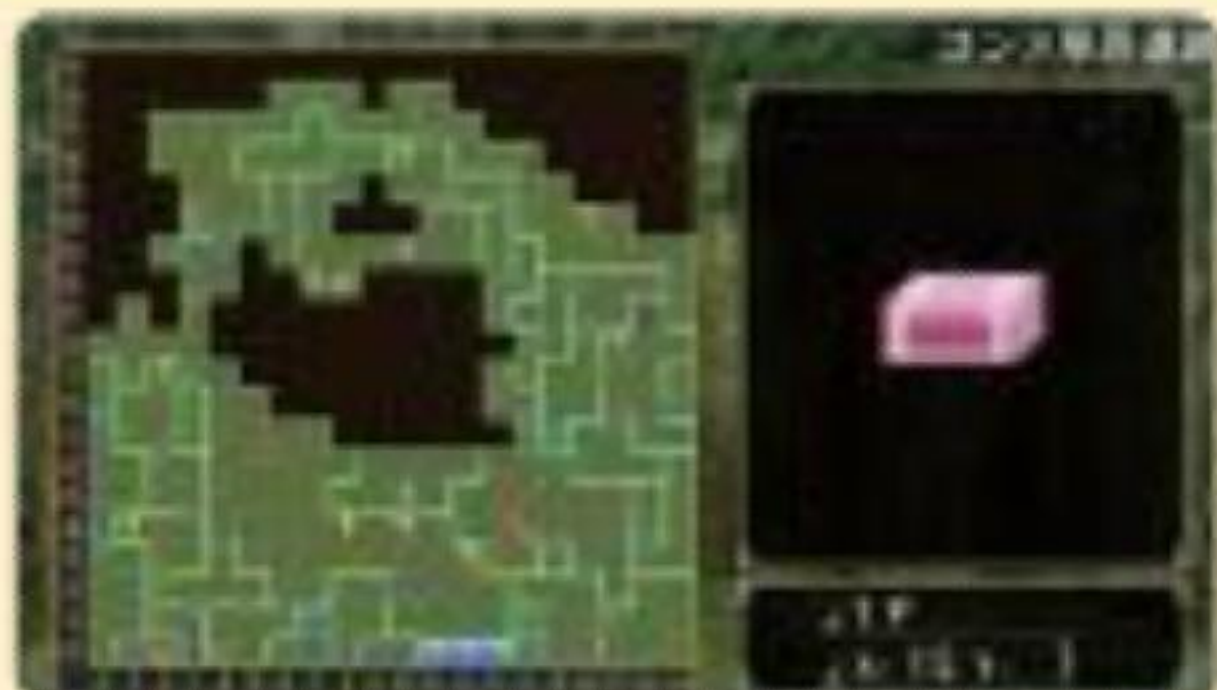


城镇设施介绍

这里相当于玩家的大本营, 可以在这里整顿队伍, 这些设施包括:

ミュシャの酒场 在这里我们可以招募同伴, 调整队伍的顺序、替换队员等, 可是要注意的是招募同伴数量有限, 如果觉得没有适合队伍的成员也可以在训练所中补充。

ゼツポの宿屋 在这里只需要花费金钱就可以回复队伍的体力。宿屋还拥有炼金石, 玩家可以在里头进行锻冶、炼金和分解, 但是需要队伍中有相应技能的成员。炼金石还提供了仓库服务, 一开始仓库的容量是有限的, 不过会随着游戏流



程而逐渐上升。

ケンベック商店 玩家够买装备和道具的地方。在迷宫冒险的途中碰到的宝箱里经常可以拿到一些带“?”的道具或装备, 拿到商店当中支付一定的费用可以鉴定出这些道具和装备的属性, 鉴定费用的高低视道具和装备的品质而定, 品质越高费用越高。某些职业也拥有鉴定的技能, 但存在次数限制, 不过因为无需鉴定费用, 所以比起商店鉴定要实惠。某些高级装备会有损耗率的设定, 商店也能够提供维修服务。

ルスト寺院 在这里玩家可以治疗同伴身上的异常状态和复活死去的同伴, 死亡的同伴等级越



玩后感

游戏的系统博大精深。要想弄清所有职业的属性以及敌人资料等等绝非易事。敌人种类丰富, 而且细节等方面描绘得相当细致。但是迷宫场景的建模却非常粗糙。对于喜欢古典角色扮演游戏的玩家来说, 本作的素质令人满意。

实用技术

游戏进行时

栏目主持
纱迦

软硬兼施

SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件
实用信息
大集合

进入9月之后,X360破解又增变数。目前9月发售的新游戏中,《横冲直撞 旧金山》、《死亡岛》、《战锤 40000 星际战士》全部采用了之前报道过的 XGD3 新格式。采用新格式的 X360 游戏无法刻盘,这也意味着零售机用户无法玩到,惟有自制机采用 GOD 格式才玩到。但相对的,零售机改自制机也有新的进展。新的魔道之争再次开始。



实用技术

软硬兼施SP

市场风向标

MARKET OVERVIEW

文:月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000主机 (6.35/6.39系统, 钢琴黑)	1050元
记忆棒	16GB极速HX组棒	128元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
总计		1236元
近期推荐购入指数		9

备注: 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评: 或许是 PSP 的市场一



▲非原生6.60系统的PSP已经可以通过6.xx Downgrader v4进行降级。

直太稳定了,也或许是PSP-E1000的发布给现有主机带来了一定冲击,本周国内市场的PSP-3000和PSPgo双双出现暴降,跌价幅度50元至200元不等。很多商家因此都措手不及,即便是身处中游的渠道商也难以幸免,稍许亏本甩卖了一些。不过降价对于观望主机的玩家来说肯定是件好事,这次降价也

基本挤干了目前PSP主机的潜在利润,可以预见PSP-3000和PSPgo的售价在今后两个月将和前段时间一样,持续保持稳定。在主机的破解方面,自制系统目前已经更新到6.35/6.39

PRO-B9,6.60系统也有新版的6.60 ME发布,但只支持PSP-1000及PSP-2000非V3主板的机型。出厂系统非原生6.60的机器,现在可以使用6.xx Downgrader v4进行降级。总的来说,PSP的破解形势一片大好,而且现在只有原生6.60系统暂时无解,所以机器的价格基本不会出现涨价,银子不多的玩家也可以再攒一段时间出手。

主机及主要周边参考价格

PSP-3000主机 (6.39系统, 黑白)	1050元
PSP-3000主机 (6.39系统, 彩色)	1180元
PSPgo主机 (6.39系统, 黑白)	950元
PSP-2000/3000用Hori贴膜 (原装)	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜 (组装)	10元
PSPgo专用Hori贴膜 (组装)	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	128元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬包PSP-3000版	58元
北通USB数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机 (美版黑色)	1300元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	EZ5i简装版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡 (行货)	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜 (组装)	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1580元
近期推荐购入指数		7

备注: 主机官方标准包装附带电池一块 (电池仓内)、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保

修卡一套。

点评: 3DS国内市场的萧条,使得主机的售价依旧混乱不堪,商家们还都需要一段时间才能渡过属于自己的缓冲期。而和积压的主机相比,最近3DS的游戏明显出现了供货不足的迹象。二手游戏市场的繁荣让大部分3DS玩家形成了一个默契的交流圈,很多新玩家也因此都从二手游戏买起,这在一定程度上影响了全新游戏的销售,所以很多供货商的进货策略逐渐开始转向保守,这就造成了3DS游戏的货源稀缺。如果现在玩家再想购买全新游戏,除非是非常热门的,否则大部分商家都是有价无市或者是根本没货,而这种情况在主机普及量无



▲3DS二手游戏市场非常火爆。

法提高的前提下也很难缓解,所以建议想要购买全新游戏的玩家,在当地订不到时就从淘宝上买吧,游戏的价格相差不多,但需要两三天等待的时间,这其实和等商家进货的时间也是差不多的。

主机及主要周边参考价格

3DS主机 (日版蓝色)	1350元
3DS主机 (日版黑色)	1320元
3DS主机 (日版红色)	1380元
3DS主机 (美版蓝色)	1380元
3DS主机 (美版黑色)	1300元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜 (原装)	68元
3DS专用Hori贴膜 (组装)	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡 (行货)	58元
金士顿 8GB TF卡 (行货)	88元
金士顿 16GB TF卡 (行货)	158元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机 (港版自制系统, 160GB, 黑色)	2580元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2669元
近期推荐购入指数		9



▶E3 Flasher的降级视频中主机的Mac地址均未更改。

备注: 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍: 和“小公主”PSP相比,索尼的“三公主”PS3在本周的售价基本没有太大变化。虽然索尼在科隆游戏展上宣布了PS3主机降价,

且欧美各地销量因此大幅上涨,但这种降价举措肯定是不影响到以破解主机为主的国内游戏市场。而且随着破解PS3的逐渐减少,国内部分地区也开始出现缺货现象,不少供应商已经断货或是库存不足,所以在本月下旬,PS3的

售价可能还会迎来小幅度的上涨，准备等降价的玩家要做好准备了。

当然有悲就有喜，在破解方面，PS3 原生 3.7 系统主机已经有了降级方法，意大利的某小组成功通过 NAND/NOR 闪存刷写器将 3.70 系统的 PS3 Slim 降级到了 3.55 系统，不过这种使用闪存刷写器降级的方法非常复杂且风险很大，通俗地说就是一次操作失误就有可能让主机变砖，所以现在并不推荐玩家去自己尝试。好在国内也已经有团队对这方面着手研究了，并且放出了具体的

视频，视频中一台原生 3.70 系统 PS3 降级到 3.55 系统只需要 5 分钟，而且使用使用电子狗操作难度也不高。目前已知这款电子狗被命名为 E3 Flasher，是 E3DIY 小组的新产品。E3 Flasher 的硬件类型类似于意大利小组使用的 ProgSkeet 降级硬件，所以可信度还是很高的，目前已知适用于所有薄机和厚机的降级，并且支持所有 NAND 和 NOR，降级时 PS3 Slim 可直接使用，厚版的 PS3 则需要焊线。现在 E3 Flasher 还没有更多情报，E3DIY 小组说将在本月下旬公开详细信

息，届时玩家可以保持关注，银子不富裕但又想玩破解的玩家也可以在参考电子狗的详细信息后购买降价后的未破解主机，然后再等 E3 Flasher 的问世，这样可以在短期内节约几百块银子。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机 (港版3.60系统, 160GB)	2100元
PS3 Slim主机 (港版3.60系统, 160GB)	2250元
PS3 Slim主机 (港版自制系统, 160GB, 黑白)	2580元
PS3 Slim主机 (港版自制系统, 320GB, 黑白)	2720元
原装DS3无线振动手柄	300元

原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack (手柄+摄像头)	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2 (六轴震动版)	158元
北通球王2 (震动版)	158元
北通MVP球王2 (六轴无线震动)	248元
北通MVP特洛伊 (无线震动)	178元
北通武装军火 (双枪版)	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗 (可降级+可更新)	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线 (PS2通用)	200元
组装色差线 (PS2通用)	20元
原装索尼HDMI线 (1.5米)	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机 (港版, 4GB破解)	1950元
电源	原装电源 (包改220V)	-
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
	总计	2039元
	近期推荐购入指数	9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：X360 Slim 的破解技术已经逐渐成熟，所以市场价格基本已经保持稳定。不过因为 X360 Slim 曾经出现过很长一段时间的冰河期，所以这让不少玩家都把原先不能破解的 X360 Slim 出手了，此举让现在的 X360 Slim 市场陡增了不少翻新机。目前 X360 Slim 的翻新机以光驱型号 9504 为主，属于最早的一批机器。这点可以简单通过生产日期来识别，在主机背部找到 MFR

Date，前面的日期就是主机的具体生产时间，凡是在 2010 年 7 月之前的机器基本都是 9504 型号光驱，如果现在还能买到基本就是翻新销售的了。当然也有很多商家自行更换外壳的，200 元就能换一个，这样一来主机的背后的生产日期就不能成为检测机器是否为翻新的惟一标准，所以更为稳妥的方法是直接看主机的光驱，以前曾经介绍过在不拆机的情况下如何大致的识别主机光驱型号，一种是通过型号，一种是通过看光驱本身，因为是翻新外壳，所以型号肯定已经不重要了，而且从现在的主机趋势来看，型号也已经不能作为判断光驱类型的重点了，所以只是说怎么通过看光驱本身来分别型号。9504 的光驱最显著的特点是光驱的左右两侧都有缺口，图中第一个光驱即为 9504，而不能破解的 0500 只在光驱右侧有缺口，图中的第四个光驱，了解好这些就 OK 了，买机器的时候看一下是否是 9504 光驱就能知道是不



▲国外网站的光驱对比图，中间的两个型号分别是0225和0401。

是翻新机了。除了在机器上动手脚之外，现在不少 X360 Slim 在手柄方面也有问题，有的会是组装手柄，有的会是旧手柄原厂翻新，判断的最简单办法就是查看手柄上面的刻字，新手柄为 X360，旧手柄翻新大多是 Microsoft，而且旧手柄通体均是磨砂，新机器手柄底部边缘是圆润光滑的塑料，当然只有这种方法并不能 100% 的判断出，毕竟现在商家翻新的策略都很高，尽量选择有信誉的商家购买才是最主要的。

市场报价信息更新截至 2011 年 9 月 4 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机 (港版, 4GB)	1550元
X360 Slim主机 (港版, 4GB, Kinect套装)	2200元
X360 Slim主机 (港版, 4GB, 破解)	1950元
X360 Slim主机 (韩版, 4GB, 破解)	1850元
X360 Slim主机 (港版, 4GB, 破解, Kinect套装)	2650元
原装电源 (220V直插)	260元
组装电源 (220V直插)	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

硬件短波

HARDWARE TIPS

1.4 版 3D 支持，高清高速原生材质 - 北通“原生铜”HDMI 高清线

产品名称：北通原生铜HDMI高清线

产品类别：高清视频线

对应平台：X360/PS3/PC/DV/DC/高清播放机

产品编号：BTP-5256T

产品颜色：纯黑

包含物品：北通原生铜HDMI高清线1根

产品特点

HDMI1.4版，原生铜线材，3D输出，4000 × 2000超高清分辨率



产品说明：

1.双向HDMI1.4版高清数字线，向下兼容1.3等各版本HDMI接口规格
注：HDMI1.4版支持3D显示设备输出、4K × 2K 超高清分辨率、百兆以太网数据通道等各项功能

- 2.总长2米优质原生铜线材，无损数字信号，传输稳定
- 3.输入输出全金属端子镀金接口，抗氧化
- 4.双电磁环境保护，抗静电干扰
- 5.尼龙外编网双重隔离保护，抗信号干扰

注：电玩主机通过各类高清线材连接到显示设备使用，如出现水波纹、雪花点等各类图像或杂音干扰情况，请先检查主机的电源设备是否供电稳定，以避免对主机产生损伤。

了解更多相关信息，请搜索“北通原生铜HDMI”

北通：专业娱乐外设
网址：www.betop-cn.com
官方淘宝：shop.betop-cn.com
客服专线：400 6754 300
防伪查询：800 8108 315





360全方位

X360 FEATURES

日本市场 = 鸡肋?

目前 X360 在日本已经累计销售了 150 万台，这个数字虽然不错，但足足花了 6 年时间。而且从今年开始，X360 的销量大幅下降，目前今年仅售出 7 万多

台，较去年同期下降了 46% 左右。原因在于很多日本电器商都将 X360 的软硬件下架了，目前日本只有 AMAZON 等网购商店还有充足的 X360 货源。

X360 在日本销售不振的原因很多，其中最主要的一点当然是游戏跟不上。早期 X360 有着众多独占日式游戏，而且跨平台游戏表现

要比 PS3 好得多。现在看看发售表就会知道，除了 Kinect 游戏之外，X360 的独占游戏并不多。出现这种情况，一方面是微软放弃了过去出资争取日厂独占游戏的努力，另一方面也是日本市场的重要性正在下降。尽管目前日本市场仍占全球份额的 1/4 左右，但其下降速度比全球其他地区要快得多，同时日本玩

家的排外性也比其他任何地区都强，这使得所有的欧美厂商在日本都陷入苦战。

不过在国外媒体揭露了这一事实之后，微软立刻表示日本对他们来说是很重要的市场，并不会放弃对日本市场的努力，同时微软也暗示会在东京游戏展上展现其投资成果。让我们拭目以待吧。



下载游戏乐园

DOWNLOAD GAMES

《VR 战士 5》最终版终于降临!

现在回想起《VR 战士 5》来，似乎已经是上个世纪的事情。其实在 X360 版发售之后，《VR 战士 5》的街机版又进行了数次大更新，系统方面的变化自不用说，新角色都增加了两个，分别是中性青年 JEAN 红条和经典角色鹰岚。时过境迁，正当 VF 死忠都对家用机版不作指望的时候，SEGA 突然宣布了《VR 战士 5 最终决战》(Virtua Fighter 5 Final

Showdown) 登陆 PS3/X360 平台的消息!

这次的家用机版将以街机目前的最新版本(2010年7月29日推出)为基础进行制作，游戏会收录一对一在线对战模式、全新改良的单人模式、角色自定义系统以及全新的原创场地。发售时间定于 2012 年夏天。不过本作最独特的一点，想必各位已经从栏目名上看出来了，那就是只有下载版。这就意味着游戏的价格不会太贵，毕竟下载游戏

的售价是有规定的，而本作显然又不可能分章节发售。但作为下载游戏也意味游戏的成就只有 200 点，

可能也不会有白金奖杯。当然对于 VF 迷来说，能以更便宜的价格玩到期待已久的游戏当然是一件好事。



JEAN 红条



鹰岚



PS3 HOME

PS3 FEATURES

PSV 奖杯情报

最近国外网站爆出了几张 PSV 游戏奖杯信息的图片。在图片上可以看到《反重力赛车 2048》、《小小变异者》、《未知海域 黄金深渊》这些 PSV 游戏的奖杯，不过更令人感兴趣的是图片还有 PS3 游戏《无名英雄 2》的奖杯信息。这表明，PSV 和 PS3 的奖杯将是共通的，机种会在游戏名下面标明。

PS3 和 PSV 奖杯共通这一点是可以预见的，毕竟两家都是 SONY 的产品，分开的话没什么意义。不过由此不禁让人想到，如果是一个既有 PS3 又有 PSV 的游戏，那么奖杯是分开算还是一起算呢？从目前公布的情报来看，一起算的可能性比较高，因

为 SONY 反复强调 PSV 和 PS3 的存档互动功能，如果奖杯分开算的话，如何计算由同一存档带来的奖杯呢？

奖杯共通也是一个有利有弊的设置。如果能够保证 PS3 和 PSV 均无作弊，那么奖杯共通自然是很受奖杯迷们欢迎的，因为如此一来能够选择的游戏就够多了。但如果有一方能够作弊的话，那么势必会带来不小的冲击。对于那些循规蹈矩的奖杯迷来说，对方只要简单地修改就能获得大量奖杯，那么自己辛苦打出来的奖杯自然也会失色不少。如此一来，奖杯系统存在的意义也会大打折扣。目前 PS3 上便已经有修改奖杯的情况，不过相比之下可能 PSV 更容易作弊一些，要知道掌机的破解向来都比家用机简单。哪怕不是直接修改奖杯，只要能用金手指修改游戏数据，也会让奖杯系统的价值大幅下降。

《死亡岛》的 HOME 之旅



后，你可以玩 Zombie Survival 游戏，这个游戏可不简单。在广场中你可以看到各种背包，这些背包是用来合成武器的材料，凑齐之后可以在吧台合成。有了好武器之后，你可以开始挑战生存游戏

了。这个生存游戏可以单人游玩，也可以多人合作，还有挑战模式可以选择。完成一定数量的挑战后可以获得不错的 HOME 奖励道具。这个生存游戏的玩法是标准的动作游戏，可以用连续技痛殴丧尸，动作也比较丰富。武器还有耐久度的设定，用完之后就会损坏。挑战模式不少都需要 4 人一起进行，这就需要你多找几个好友来玩了。挑战里也不光是过关性质的，如果你捐献一定数量的合成武器给社区，也能完成两个相关挑战。

不知有多少玩家还在坚持玩 HOME。其实 HOME 的最大问题不在于画面差、网速慢、不实用，而是在于 HOME 的很多活动都是分区进行的。而 HOME 本身容量就大，很少有玩家会去下载多个版本的 HOME 的。

言归正传，最近美服和欧服为配合《死亡岛》的发售，在 HOME 里举办了很多别开生面的游戏活动，完成之后就可以获得 HOME 奖赏。

首先是《死亡岛》问答游戏，完成这个游戏可以拿到 4 件 T 恤。然后在 HOME 里参加 AMAZON 的预购活动，可以得到套装 Exploding Zombie Outfit。此外还可以和丧尸合影，你也可以和丧尸干一场，但没有 HP 设定的丧尸必然能够秒杀你。

拿到 4 件 T 恤之





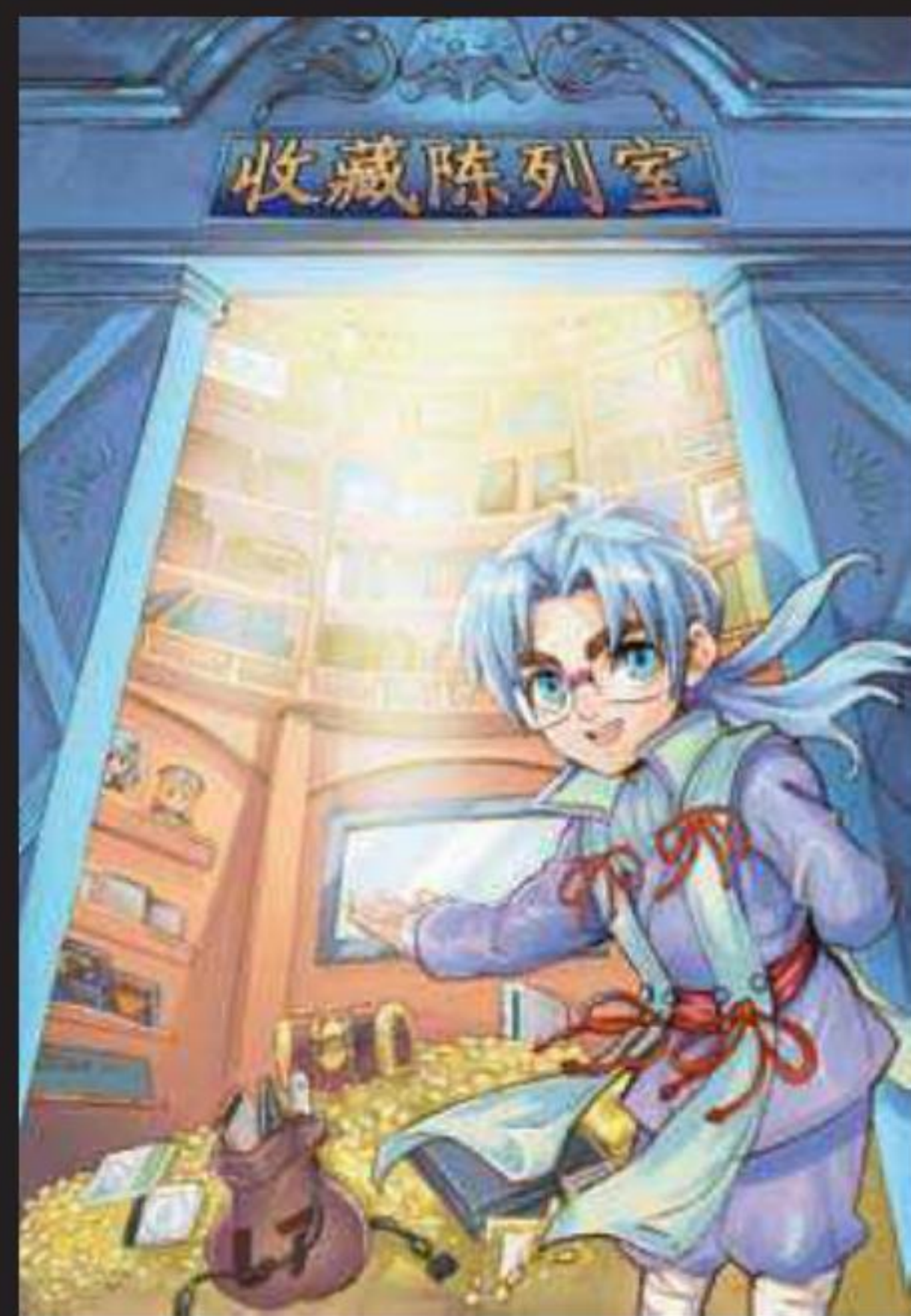
收藏陈列室
OUR TREASURE

《二之国 白色圣灰的女王》
特别款式 PS3

杳无音讯的 PS3 游戏《二之国 白色圣灰的女王》最近又公布了消息，同时还公布了 PS3 限定版的情报。这款 PS3 被称为“PlayStation 3 二之国魔力版”，硬盘容量为 160G，采用珍珠光泽的魔金 (MAGICAL GOLD) 配色，左下角印有游戏中的精灵シズク图像，PS3 商标采用高雅的烫金



字样。该主机同捆的手柄亦为魔金色。这款主机的价格是 33780 日元。



实用技术

软硬兼施 SP



搞怪大百科
OUR FUNNY WORLD



艾露猫数码相机

8 月下旬 Capcom 在日本推出了一款艾露猫数码相机。这款相机的造型就是人见人爱的艾露猫的头，看上去非常可爱。Capcom 官方将其定位于玩具，原因在于这部数码相机的性能不够给力。它只能拍摄 130 万像素的原生图像，



通过技术补偿能达到 300 万像素的效果，也就是如今的手机水平。不过价格也比较便宜，只要 6993 日元。买一个来玩玩还是不错的。

《女皇之门》版莉莉立体化
登场

在上个月发售的《女皇之门 螺旋混沌》中，来自《铁拳》的大小姐莉莉被莫名其妙地赋予了百合

属性，外加炮姐的声音，如今人气又是成倍增长中。现在莉莉的 PVC 模型也确定将于明年 3 月登场了！这只莉莉采用的是《女皇之门》的造型，动作充满动感，具体如何大家都能看出来。这只 PVC 的价格为 7980 日元，不过是 HOBBY JAPAN 志上通贩限定品，因此要想入手的话肯定不止这个数。



DLC 地狱
DOWNLOADABLE CONTENT

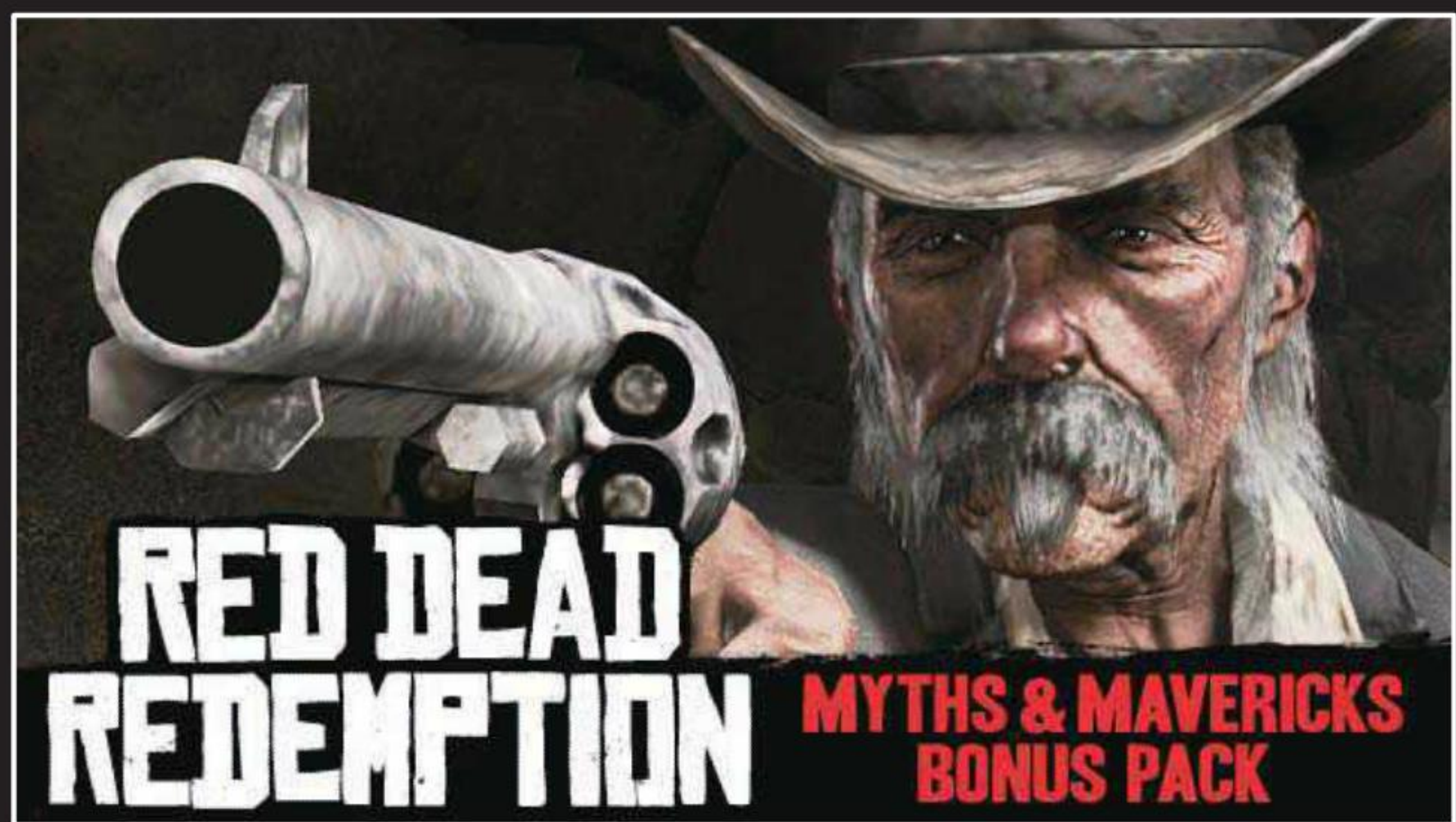
《偶像大师 2》第 7 弹 DLC

虽然 PS3 版发售日越来越临近，X360 版《偶像大师 2》仍不为所动地按月推出 DLC。这次

DLC 收录了 2007 年天海春香个人 CD 中的歌曲《I WANT》，主打服装是曾在《偶像大师 Live for You!》里大受好评的哥特庞克装。如果购买此弹 DLC 的全部内容，则可以获赠千早的个人道具“苍鸟之翼”。



《荒野大救赎》超值 DLC



虽然《荒野大救赎》的付费 DLC 不少，但是免费 DLC 更多，如今游戏发售一年有余，官方依然在不断放出新的 DLC。为感谢玩家一年来对游戏的支持，官方定于 9 月 13 日再放一弹新的 DLC。这次 DLC 将增加 14 张新的多人对战地图，并将 Landon Ricketts、Vicente DeSanta、Drew MacFarlane、Deputy Eli、Deputy Jonah、Javier Esquella、Nastas、Uncle 这 8 个 NPC 加入到多人在线模式中，不得不说是在太厚道了。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

实用技术

3DS应援团



对于喜爱3DS的玩家来说,最近关于这台机器的好消息自然就是降价后的大卖了,如今3DS已经在降价后渡过了约半个月,除了首周销量达到20万以上外,接下来第二周的销量也有10万以上,相信以这样的速度,年底前3DS在市场上的占有率会大幅上升,如果在圣诞的销售旺季当

中还能够再创一把高峰,就能为任天堂在2011年的业绩带来不小的改善。对于拥有3DS的玩家来说,有更多能擦肩的玩友就最好不过了。在此还要提醒一下降价前购入了3DS的玩家,作为补偿的“特使企划”当中的承诺免费提供下载的十个FC游戏已经放出了试玩版,别忘了去eShop下载哦。



游戏特典

《闪乱神乐 少女们的真影》预售特典详细消息

本栏目在之前曾为大家报道过《闪乱神乐 少女们的真影》的预售特典,最近游戏的官网放出了关于这些的特典的进一步细节。之前特典里头那本名为《少女们的秘密资料惊爆BOOK》的设定集在玩家们的投票后终于选出了游戏角色“咏”作为封面人物,擅长描绘各种身材火爆的可爱少女的画师八重榎南出手绘制了这幅服务度颇高的封面图。这位属于游戏中敌方阵营“私立蛇女子学园”中一员的女孩身穿华丽的洛丽塔服装,使用的武器是一把巨大的长剑。但是在这幅封面图里头,她面前老旧的木桌上放着的却是一碗盛在破碗中高高堆起的豆芽,身后的榻榻米也显得相当陈旧,还有的地方已经拱起,与其身份不符,实在令人对她的人物背景充满了好奇。



除了封面之外,游戏官网还公布了这本设定集里头的部分内容供玩家试读,目前玩家能够看到的是两位女主角‘飞鸟’和‘焰’的设定原图和草稿,其中飞鸟的各种表情非常可爱,可以看得出来这是一个有点儿直线条的女孩子,最喜欢的事情就是修行,对于其他事情似乎都不太在意。飞鸟的武器是一长一短的两把忍者刀,使用忍术来和对手战斗。作为她对手的焰则要更粗暴一些,喜欢的事情就是战斗,身上左右斜背着六把武士刀,还正背着一把大大刀,战斗时一手夹三把,酷似《战国BASARA》中的伊达政宗。资料集中还提到了各位女角色们的年龄,血型,生日和身高资料,部分玩家们最关注的三围数据自然也没有落下,人物的设定稿下方还有人设画师八重榎南的感言,对于每个角色在初期阶段到最终定稿过程中的一些开发历程进行了介绍。



另外值得一提的是,游戏原本预定中用一张CD承载的游戏原声和广播剧因为容量增大,而改为了两张CD,其中音乐CD里头共收录了31首BGM,其中包括了游戏的主题曲,风格被游戏官方定义为“和风摇滚”,整张CD音乐长约一小时。广播剧CD则收录了上回应援团中介绍的五章原创广播剧故事,游戏当中为各个女角色配音的声优们都有在这张广播剧CD中献声,时长约45分钟,内容自然是充满了各种玩家喜闻乐见的杀必死,想要抢先知道有什么吸引人的地方,可以在游戏的官网当中找到比之前介绍时更为全面的试听版本,不但有各个角色的单独配音,还有完整的广播剧片段可以收听哦。

追踪报导

《迷城彼端》最新消息

今年 KONAMI 和 tri-Ace 合作的掌机游戏当中,《边境之门》一开始便打出了“为联机而生的 RPG!”这样风格鲜明的口号,相比起来,另一款公布的作品《迷城彼端》则显得有点扑朔迷离,仅仅靠当初公布的概念图和不多的截图,我们根本无从猜测这款游戏主题是什么,又将会为玩家呈现出一个什么样的故事。不过最近这款游戏终于又放出了进一步的消息,不仅有游戏的最新截图,还公布了游戏的首段宣传影像。



或许是因为游戏的开发度还很低的关系,本次影像当中的实际游戏内容非常少,但是本身却有着很多看点。之前的新闻当中我们便



可以从少女凝望屏幕外的眼神猜测到,这款作品当中玩家作为主人公是以第一人称视角来进行游戏的。本次影像证实了这一点,在屏幕前欢快跑动的少女会不时回过头来跟玩家进行交流,就像是一个跟朋友或父母外出郊游的孩子似的。令人在意的是,影像中少女会根据屏幕上输入的文字来作出回答,但目前还不清楚这到底是指玩家可以放开双手直接用语音和少女交流,还是可以通过下屏幕输入文字来达成这一目的,又或者两者皆可。不过无论形式是哪一种,恐怕都非常考验玩家的日文水平,想要在 3D 的迷宫中看到少女活泼身姿的玩家说不定要去好好补习一下日文了。

DSiware



游戏	《DNA 逃生记:普通版》
售价	200 日元
推荐度	★★★★☆

普通版的《DNA 逃生记》形式有点《贪吃蛇》和俯视角躲避游戏的影子,玩家要做的是操控着长有一只大眼睛,还有两只小手和一条尾巴的 DNA,不断地在场景中寻找其他同伴,并和他们连在一起构成长长的 DNA 链条。期间会有各种形态的病毒来骚扰玩家,一旦领头的 DNA 被病毒攻击,链条就会散掉。不过本次移植中开发商加入了和飞行射击游戏类似的剩余命数设定,一个 DNA 被病毒毁灭后,玩家可以靠

着命数来让 DNA 获得重生,只有命数耗尽后游戏才会失败。游戏中的场地会出现各种道具来协助玩家躲过病毒的追杀,例如有可以炸飞病毒的免疫炸弹,让 DNA 一定时间内处于无敌状态的疫苗,和能够得到额外一个剩余命数的 1UP 等。游戏难度会随着时间流逝和 DNA 链条的长度延伸而增加,想要获得高分玩家需要锻炼出过硬的躲闪技术。本作的射击版提供了两种新的模式,产生了突变的 DNA 变得能够发射子弹来消灭敌人。该版本会在 8 月 31 日发售,被病毒追杀得一肚子火的玩家们要是想复仇,就去试试吧。



eShop

DSiware 这一项目的其中一个优势,就是可以把 Wiiware 上备受好评的游戏移植到 3DS 上,虽然两者之间的硬件还有点儿差距,但因为移植的本来都是小成本制作的游戏,难度自然没有一般大作品那么高,成本也不贵,更令人感到开心的自然是让没有购入 Wii 的玩家

们也能够享受到这些佳作。本次 eShop 在 8 月 25 日的更新当中提供了《DNA 逃生记:普通版》这款在 Wiiware 上大受赞赏的作品下载。另一款推出的是好玩的小软件《蛋头》,这是一款充满了恶搞趣味的社交软件,玩家们别忘了找身边的朋友们来一起同乐。

DSiware

游戏	《蛋头》
售价	200 日元
推荐度	★★★☆☆

《蛋头》本身不具备游戏功能,它提供的是纯粹的社交娱乐。这款软件可以让玩家将 3DS 摄像头拍下来的照片,贴在一个有手有脚的古怪蛋头上,然后自己 DIY 蛋头上人像的造型,并且在配上剧情后保存起来,拿给好友观看。使用的照片既可以是自己的,也可以是朋友的,软件中提供给装扮人像的道具颇为丰富,有俄罗斯风格的猎鹿帽,黑



框眼镜,假胡子等等。蛋头本身的线条颜色也能够更换,手上拿的道具也是五花八门,法式长条面包到造型古怪的外星人激光枪一应俱全。将自己制作好的视频留在聚会中放给朋友看看吧,保证可以让他们乐翻天,说不定还会愿意入一台 3DS 来制作一个属于他们自己的蛋头哦。

3DS 小测验

不知道大家是否觉得上期我们的开学小测验难度适中,还是感到自己已经被考倒了?如果觉得轻松就能答对,那就证明你们绝对是一等一的游戏达人,而且一路都在关注着 UCG,但如果没有答对或者觉得难度太高也不要紧,因为就像先哲所说,问题的意义不是在于回答本身,而是要引发思考,调

动起好奇心,并最终产生了解知识的兴趣。到 9 月为止,2 月 26 日发售的 3DS 也陪伴着玩家们走过了半年的时光,现在我们 3DS 应援团也要发起一次小测验。当然,本次测验是没有奖品的,最终目的是要让大家能够有机会温故知新,了解一下 3DS 的方方面面。下面,测试开始!

- 3DS 发售时有几种颜色可选,它们分别是什么颜色?
A : 3 种,火红、宇宙黑、水蓝 B : 2 种,宇宙黑、水蓝 C : 1 种,火红
- 3DS 在 7 月 14 日推出了一种新颜色,请问是什么颜色?
A : 火红 B : 宇宙黑 C : 水蓝
- 3DS 大降价是在哪一天公布的? 又是在哪一天正式实行的?
A : 7 月 14 日宣布,8 月 11 日实行 B : 7 月 28 日宣布,8 月 11 日实行
C : 7 月 28 日宣布,8 月 10 日实行
- 3DS 的网络商店 eShop 是在哪个固件版本更新中开放的? 更新的时间又是哪一天?
A : v2.0.0-2,6 月 9 日 B : v2.1.0-4,6 月 7 日 C : v2.0.0-2,6 月 7 日
- 终极问题! 3DS 应援团的主持人是哪位小编,喜欢穿什么样的服装?
A : 洛克,自带 3D 眼镜的高科技盔甲 B : 八重樱,风格华丽的洛丽塔服装
C : 华尔兹,动感十足的纽约尼克斯队球服。

(B : 5 C : 4 B : 3 A : 2 B : 1) 答案

本作比起前作来，进化固然明显，但是不足之处也非常明显：那就是不如前作的游戏模式多。这样就导致可深入研究的内容非常有限，而游戏的乐趣比起前作来也是略逊一筹。在前作中，如果玩腻了主线剧情还可以去“王女30”、“骑士30”等等小游戏里消遣一番，本作在这一点上做得不够，不得不说是个遗憾，我十分希望系列的下一作能够把这两作的优点合并起来。

勇者30 II	MMV	角色扮演
PSP	勇者30 SECOND 2011年8月4日 无对应周边	日版 4800日元 对应玩家年龄：全年龄
	1~4人	

全部特殊道具以及特殊同伴的加入方法

特殊道具一共有三类，影响结局的“天使の日记”、开启魔人迷宫最后一层封印のころのかけら以及召唤被石化同伴の時寄せの石。

天使の日记

天使の日记一共有5本，全部收集齐并在魔人迷宫入口的石台上进行摆放的话结局会有些许不同。

天使の日记1: 任务12最后打倒恐龙后调查宝箱拿到

天使の日记2: 任务22最上层右边某个洞穴，掉下去之后会来到一个独立的小房间里，房间中的宝箱里就是。

天使の日记3: 任务36的第二个场

景我们需要推一个研究人员，这间屋子的右上方某个宝箱里。

天使の日记4: 任务61，按照上期攻略进入斗技场地下解救小孩，地下的宝箱里就有。

天使の日记5: 首先在任务47中最后等到0.03秒，然后在任务71取得第四章主角之后，让她拉倒必经之路上的那座塔形成一座桥，过桥在山洞中收得真・おじさま，就可以自动入手这本日记。

ころのかけら

收集5个之后可以解开魔人迷宫最下层的封印。

ころのかけら1: 任务10之后解开自由探索迷宫大地のキレット，在里面的宝箱中可以拿到。

ころのかけら2: 任务24之后解开自由探索迷宫イテツク城，里面的宝箱中可以得到。

ころのかけら3: 任务37之后解开自由探索迷宫時の神殿，练到25级左右进去可以开启宝箱拿到

东西。

ころのかけら4: 任务65之后去自由探索迷宫天上天下无二武斗会（进入武斗会需要打倒第二、第三、第四章中出现的コザイン，它们在イテツク城、時の神殿和アンガラコロシウム中），在里面可以找到宝箱。

ころのかけら5: 魔人迷宫地下25层右边的宝箱里。

时寄せの石

主线任务72中，为了帮助你拿到神剑，众多同伴都被石化了，想救回它们话，就需要时寄せの石。

时寄せの石1: 任务42之后解开自由探索迷宫たこうあと地，里面的宝箱中可以拿到。

时寄せの石2: 任务60后自由探索迷宫火山のどうくつ全部封印解开，里面的宝箱里拿到。

时寄せの石3: 完成任务66之后直接向右走，在アンブウ村里可以

花1500块买到。

时寄せの石4: 在魔人迷宫的入口处花500G买ストーンレーダー，在B8F、B16F、B25F、B29F使用可以发现红色箭头，调查那里就可以找到。



文 金馆长 协力 瓦伦丁的幻想 美编 NINA

最后的同伴：ヤ-シュ

通关后才能收得，首先要凑齐5个ころのかけら，解除魔人迷宫最下层的封印，进入最下层之后就会和ヤ-シュ开战，99

级的话打赢不难。

之后他就会加入队伍，带着他人再打一遍任务75，最后的结局动画就会多出他的那一部分。

全部80个小金币所在地

小金币一共有80个，每一个对应一个称号。

第一章

- 1 一开始的城堡下方的枯木
- 2 下船之后看见的第一个蓝色水晶
- 3 任务05完成后，最下方岩石靠左一点
- 4 任务06完成后，有2股龙卷风哪里的蓝色水晶
- 5 任务08完成后，城堡左下的仙人掌
- 6 任务09完成后，地图右上的山洞
- 7 任务09完成后，在2个士兵的右边树木那里
- 8 任务10完成后，神殿左下蓝色水晶



第二章

- 9 任务20完成后，回到最初的牢房，硬币在最上方地面有裂缝的位置
- 10 任务15完成后，BOSS右边的蓝色水晶
- 11 任务16完成后，靠左边的一块空地
- 12 任务17完成后，打倒左边村子的NPC
- 13 任务18完成后，右上方的地面炮弹标记
- 14 任务18完成后，最下方的地面炮弹标记
- 15 任务19完成后，回到BOSS所在地图 硬币在船上
- 16 任务20完成后，左边地面炮弹标记
- 17 任务20完成后，右边的蓝色水晶
- 18 任务21完成后，左下的树木
- 19 任务21完成后，左上方没有被雪覆盖的空地
- 20 任务21完成后，勇者城下方的蓝色水晶
- 21 任务22完成后，地图上方靠左的蓝色水晶
- 22 任务24完成后，蓝色魔法阵右边的洞口
- 23 任务24完成后，红色魔法阵下方左边洞口
- 24 任务24完成后，地图上有3个挂着骷髅的树木附近
- 25 任务24完成后，地图下方挂着骷髅的树木



第三章

26	任务27完成后, 学院上方的树木
27	地图中央的村庄左下的洞穴
28	任务28完成后, 地图左下被树林包围的枯树
29	任务29完成后, 右上方的蓝色水晶
30	任务31完成后, 地图上的小洞穴
31	任务31完成后, 地图上另一个小洞穴
32	任务32完成后, 地图右上没被雪覆盖的地方
33	任务32完成后, 地图左边蓝色水晶
34	还没开始任务34之前, 地图上的树枝
35	任务34完成后, 山洞右下的树枝
36	任务34完成后, 勇者城右上的树枝
37	任务38完成后, 树林中一棵特殊的树木
38	任务39完成后, 地图左边的小船
39	任务39完成后, 下方泥地中的枯树
40	任务41完成后, 硬币在机器开关那里
41	任务41完成后, 地图左下的树木
42	任务40完成后, 地图右边蓝色水晶
43	任务43完成后, 右下方村庄的树木
44	任务44完成后, 神殿左边树木
45	任务43完成后, 勇者城左下的电灯
46	任务43完成后, 地图右边的树木
47	任务44完成后, 神殿右边蓝色水晶
48	任务45完成后, 将炮塔修好后 右上方岛屿的其中一个树木
49	同上, (但是肯定不是同一棵树)
50	任务45完成后, 下方岛屿左边的树木



第四章

51	任务48完成后, 第一个村庄右边的树木
52	任务48完成后, 地图上边特殊的树木
53	任务49完成后, 地图左边的石块
54	任务49完成后, 地图上边的枯树
55	任务50完成后, 地图下边的树木
56	任务51完成后, 地图左上的大洞穴
57	任务51完成后, 地图左下的小洞穴
58	任务52完成后, 地图右上的石块
59	任务53完成后, 地图左下的枯木
60	任务53完成后, 地图左边仙人掌附近的枯木
61	任务55完成后, 地图左边被岩浆包围的树木
62	任务55完成后, 地图中央被岩浆包围的树木
63	任务55完成后, 地图右上的树枝
64	任务56完成后, 地图中央的树枝
65	任务59完成后, 地图上边的树枝
66	任务58完成后, 地图左边在泥地的石块
67	任务58完成后, 被夹在过道中的石块
68	任务60完成后, 地图中央的洞穴
69	任务60完成后, 地图中央靠水边的树木
70	任务61完成后, 地图下方比较大的石块
71	任务61完成后, 地图上方特殊的树木
72	任务62完成后, 赌场左下的特殊树木
73	任务63完成后, 获得解除石化道具的水池
74	任务64完成后, 捕捉黑女神的地方
75	任务66完成后, 赛车第一拐弯右上泥地包围的空白处
76	任务66完成后, 赛车最后拐弯的树木
77	任务66完成后, 地图被岩浆包围的树枝
78	任务67完成后, 地图上开始2个音符单挑的位置
79	任务68完成后, 地图左下较大的石块
80	任务69完成后, 地图右边较小的石块



称号奖励

名称	获得条件	奖励类型
ゴールドピック	称号30个	阵形
ジャポニキャッスル	称号39个	勇者城部件
合成レシピ1	称号47个	武器调合配方
エキスペリダイブ	称号56个	阵形
カルトキャッスル	称号64个	勇者城部件
合成レシピ2	称号73个	武器调合配方
スピードイーター	称号82个	阵形
スイーツキャッスル	称号90个	勇者城部件
合成レシピ3	称号99个	武器调合配方
四天兽王阵	称号107个	阵形
ファイ	称号116个	武器
合成レシピ4	称号125个	武器调合配方

名称	获得条件	奖励类型
超新流星阵	称号133个	阵形
ウォーリア	称号142个	上级职业
せんにんのつえ	称号150个	武器
スキルメーカー	称号159个	阵形
合成レシピ5	称号168个	武器调合配方
バイキング	称号176个	上级职业
合成レシピ6	称号185个	武器调合配方
ランサー	称号193个	上位职业
タイムイズライフ	称号202个	阵形
シューター	称号211个	上位职业
ウィザード	称号219个	上位职业
マオウ	称号228个	マオウ加入
エッチなほん	称号236个	武器
ユウシャキラ	称号244个	武器

合成一览表

括号中是入手该素材的任务或者方法。

成品	素材1	素材2
いしのヤリ+1	いしのヤリ	グリモワール(任务36)
きこりのオノ+1	きこりのオノ(任务16)	ゼータ(任务38)
こおりのたいけん+1	こおりのたいけん(任务18)	スカルボン(自由迷宫たんこうあと地)
こんぼう+1	こんぼう(任务4)	のこぎりアクス(任务27)
しんくのほうけん+1	しんくのほうけん(任务19)	イオタ(自由迷宫たんこうあと地)
せいりゆうとう+1	せいりゆうとう(任务10)	ドラゴンワンド(任务63)
せんにんのつえ+1	せんにんのつえ(称号150个)	ガンマ改
てつにつるぎ+1	てつにつるぎ(任务2)	メイジスタッフ(自由迷宫モグラどうくつ)
のこぎりアクス+1	のこぎりアクス(任务27)	シグマ(任务46)
ひやつかじてん+1	ひやつかじてん(任务21)	クシー(任务45)
ぶしんのぼう+1	ぶしんのぼう(第四章开始时的初期装备)	ひやつかじてん+1
ぼううふうじてん+1	ぼううふうじてん(自由迷宫たんこうあと地)	イカツチのしょ+1
らせんのやり	ドリルランス(任务61)	バルムンク(ケイヤクノ村の赌场中换得)
アイアンピア+1	アイアンピア(任务49)	ゼータ(任务38)
アイスロッド+1	アイスロッド(任务50)	こおりのたいけん+1
アルファ改	アルファ(任务26)	ウイングブレード(任务51)
イカツチのしょ+1	イカツチのしょ(モグラどうくつ)	らいめいのヤリ(任务52)
ウイングブレード+1	ウイングブレード(任务51)	にょいぼう(任务65)
ウッドステイック+1	ウッドステイック(任务14)	アイアンピア(任务49)
エグゼキューター+1	エグゼキューター(任务22)	ブラッディアクス(任务50)
オミクロン改	オミクロン(任务44)	ゴッドイーター(自由迷宫アングラコロシウム)
オメガ改	オメガ(自由迷宫時の神殿)	ゴールドラッシュ+1
ガンマ改	ガンマ(任务31)	シルバーハンマー(任务56)
グリモワール+1	グリモワール(任务36)	ネクロノミコン(任务65)
ゴールドラッシュ+1	ゴールドラッシュ(任务68)	ウイングブレード+1
シグマ改	シグマ(任务46)	きよじんのオノ(任务69)
スカルボン+1	スカルボン(自由迷宫たんこうあと地)	イプシロン(任务34)
スパイクメイス+1	スパイクメイス(任务17)	シータ(任务39)
ゼータ改	ゼータ(任务38)	ムラマサ(任务64)
チェーンソード改	チェーンソード(任务53)	ユウシャキラ(称号244个)
トライデント+1	トライデント(任务50)	ガイアスタッフ(任务67)
ドラゴンワンド+1	ドラゴンワンド(任务63)	ガイアスタッフ(任务67)
ドリームブレイカー+1	ドリームブレイカー(任务67)	エッチなほん(称号236个)
バスターソード+1	バスターソード(自由迷宫大地のキレツ)	ベータ(任务29)
バトルアクス+1	バトルアクス(任务23)	ファイアロッド(任务36)
バトルハンマー+1	バトルハンマー(任务11)	アイスロッド(任务50)
ファイアロッド+1	ファイアロッド(任务36)	しんくのほうけん+1
ブラッディアクス+1	ブラッディアクス(任务50)	グングニルのヤリ(自由迷宫天上天下无二武斗会)
ボクソード+1	ボクソード(任务4完成后去フォレット村买到)	こんぼう(任务4)
ラムダ改	ラムダ(自由迷宫たんこうあと地)	ドリームブレイカー(任务67)
妖刀ムラマサ	ムラマサ(任务64)	いけにえのつえ(任务28)
真・勇者のつるぎ	勇者のつるぎ(任务24)	ドリームブレイカー+1



COLORFUL SPACE ★ 多边共享 ★



金馆长提供

续·老板来三份！我都跃跃欲试了！



由角川书店制作，根据大人气轻小说《R-15》改编的同名游戏《R-15 携带版》将登陆 PSP，游戏介绍结束……我们这次介绍的依然是它的特典。

和上次的《女皇之门》类似，这份特典依然是主打三个关键字：擦！边！球！要问为什么，这可是 R-15 的游戏啊(双关，无误)！不过当然，这些令人 X 血横流的特典是预约特点，也就是说，你需要在ゲーマーズ、アニメイト、あみあみ、いまじんマジカルパック、ファミーズ.com、ソフマップ以及キャラアニ都进行预约才能拿到全部特典，要我说其实你还不不如把所有特典单拿出来卖呢……废话不多说，看图先。



caution



天行者提供

全球限量 500 个纯爷们儿



■打开枪托下的小开关，蓝光即可出现。

要说 X360 上最热血最爷们的游戏，当属《战争机器》系列！我相信每个玩家都渴望拥有一把能射能锯的 Lancer 吧，虽然市面上已经有与之相关的周边了，但在今天介绍的超级限量版 Lancer 面前，就只能算娘娘腔了。这是由 Triforce 公司发售的 1:1 比例的 Lancer Assault Rifle，长度为 101 厘米，重量达到了令人发指的 15 磅，因此想要学游戏中 Delta 小

队的队员那样单手举着 Lancer 确实有点吃力啊！虽然这个模型少了《战争机器 2》发售时推出的另一个版本的震动功能以及链锯音效，不过这把 Lancer 可是纯手工打磨，纯手工上色，整体做工非常精细，枪身布满了刻痕，看上去就好像刚经历了一场战争一样，再加上超级限量的 500 个，收藏价值不言而喻。对于这个系列的死忠来说，这就是圣物。



纱迦提供

世界首款头戴式 3D 显示器问世！



《黑客帝国》为大家展现了脑后插管的时代，按照《22 世纪杀人网络》这个译名，我们还得过一百年才能进入这个时代。不过如今头戴式显示器已经并不新鲜，而首款头戴式 3D 显示器也将于今年 11 月 11 日登场，

这无疑又是一个划时代的壮举。这款由 SONY 开发的高清 OLED 头戴式显示器的型号为 HMZ-T1，HMZ-T1 采用了 SONY 全新开发的 HD 有机 EL 面板，具有高对比度和广色域特征，从而能够为玩家呈现既高清又无残影的美丽影像。HMZ-T1 的 3D 原理则是通过两片独立的显示板来使双眼看到不同画面，采用这种方法的好处是不会减低亮度和分辨率。据 SONY 表示，HMZ-T1 支持 720p 高清影像，模拟视距为 20 米（官方声称相当于 750 寸屏幕，堪比



电影)。左右两侧的耳机通过虚拟 5.1 声道环绕技术“Virtual Phones Technology”，支持 HDMI 5.1 声道 LPCM 输入。从图片中不难看出，这个显示器体积不小。不过处理工作有单独的装置完成，因此头戴装置的重量只有 420g，还能够接受。处理装置和头戴装置会有一条 3.5 米的线连接，这个长度也令人满意。另外，官方专门表示，即使你戴眼镜，亦可正常使用这个显示器。看上去这实在是一个不错的玩意儿，但是究竟效果好不好，目前还不好说，也许在 TGS 展上就会展出哦！有兴

趣的朋友可以关注一下下期的 TGS 特刊。另外 HMZ-T1 的价格为开放价格，但参考价格是 6 万日元，折合人民币近 5000 大洋，不得不说这个价格还是比较夸张的。





《同战卡 CrossFate X》介绍



本次洛克为大家介绍的,还是由“正经同人社团”推出的同人棋战卡片游戏《同战卡 CrossFate X》。其实这款游戏是一款 DOTA+SLG 核心的游戏。玩家需要在拥有不同能力的四种 SABER 王中挑选一位作为自己战队的核心,同时辅佐以其他在《Fate》中登场的人气角色来构建自己的战队。游戏以 5×5 的棋盘做为主战场,表现出与以往的卡片游戏所不一样的走位方式,而非一些简单的前后排的关系。在游戏中玩

家需要将手中的兵种角色卡召唤到棋盘上的本阵,然后他们就可以像棋子一样在棋盘上部署了。与象棋不同的是,当你的棋子被对方吃掉的时候,对方的棋子很有可能会因此而升级并提升能力。于是,兑子的时候将更加需要深思熟虑。而原作中的 Archer、Lancer、Rider 等角色作为兵种角色卡配合 Saber 王作战。他们虽然不像王那样有天生的效果和能力,但是作为兵种,他们拥有各自不同的移动方式,类似于象棋,需要搭配战术以及配合才能发挥各自的优势。



▲卡片四周都有一个数值,这是对应四边的攻击力。

试想《Fate》中每一位英灵矗立在棋盘上扮演着各自的兵种参与杀王的战斗,相互之间的兵种配合夺取圣杯的战术,身为《Fate》FANS 的你,还在等什么呢?

※目前本游戏共推出试玩包、《CrossFate》、《CrossFate X》三个版本,新版本《CrossFate FE》将作为同战卡《Fate》的最后一作,不出意外的话讲在明年和各位见面,感兴趣的朋友不妨上网搜索一下相关资料。

牧野由依、Ceui、桃井晴子出席穗港澳 ACG 动漫游戏展

今年的国庆黄金周广州的声优控和动漫歌迷有福了,一连三位在日本动画声优及演唱领域都人气十足的声优与歌手将陆续现身“第五届穗港澳 ACG 动漫游戏展”。

近几届的穗港澳 ACG 动漫游戏展陆续把一些日本的动漫歌手或者声优带到广州,成为了不少爱好者在一年的活动中期待的重点,继之前的下川美娜、米仓千寻、中岛爱,今年在大家的期待中公布的嘉宾阵容没有让大家失望。《翼年

代记》中的小樱、《水星领航员》优美的主题曲,牧野由依的名字被无数治愈系声控深深印记;Ceui 虽然是新人,但是其代表作《穿越宇宙的少女》ed、《传说中的勇者传说》op+ed+ 插曲,一一自己填词,无愧才女之称;蹦蹦跳跳永远一副活力无限的桃井晴子在不少看过 Animelo Summer live 的观众心中早已烙下深刻印象,《魂狩》也好,《濑户的花嫁》也好,无需多介绍,大家就等着一起感受桃井的热力吧。



第五届穗港澳 ACG 动漫游戏展
活动时间: 2011年10月1~5日
活动地点: 广州锦汉展览中心
票价: 30元



绿川光 & 今野宏美广州见面会

日本著名声优绿川光和今野宏美将在十一黄金周降临妖都广州,在蓓蕾剧院进行一场专场声优见面会。本次见面会由资深动漫活动策划公司源子文化传播有限公司主办,想必会带给声控们一场精彩的盛宴。

本次声优见面会的主角是绿川光先生和今野宏美小姐,两位声优均属日本青二事务所。绿川光作为日本声优界中的实力派,其细腻的独特声线为中国粉丝所熟悉,其配音的众多动画及游戏作品都深受声控们的追捧。今野宏美以其元气 Loli 音赢得不少粉丝的心,其在《幸运星》中小神晶的角色以及《日常》动画中的博士一角的演出更是备受喜爱。

此次见面会是广州地区第一次专门的声优见面会,消息一经流出,已经引起了众多粉丝的热情关注,此次两人携手来到广州,定会引起声控们的热情追捧。主办方更是特约邀请了担任《魁拔》蛮吉中文配音的

KK 刘婧葶为本次声优见面会的主持人,相信在 10 月 3 日将会为 FANS 奉上一场精彩的高素质的活动。



时间: 2011年10月3日 19:00-21:00
地点: 广州市越秀区东风西路 167号蓓蕾剧院
主办方: 源子文化传播有限公司

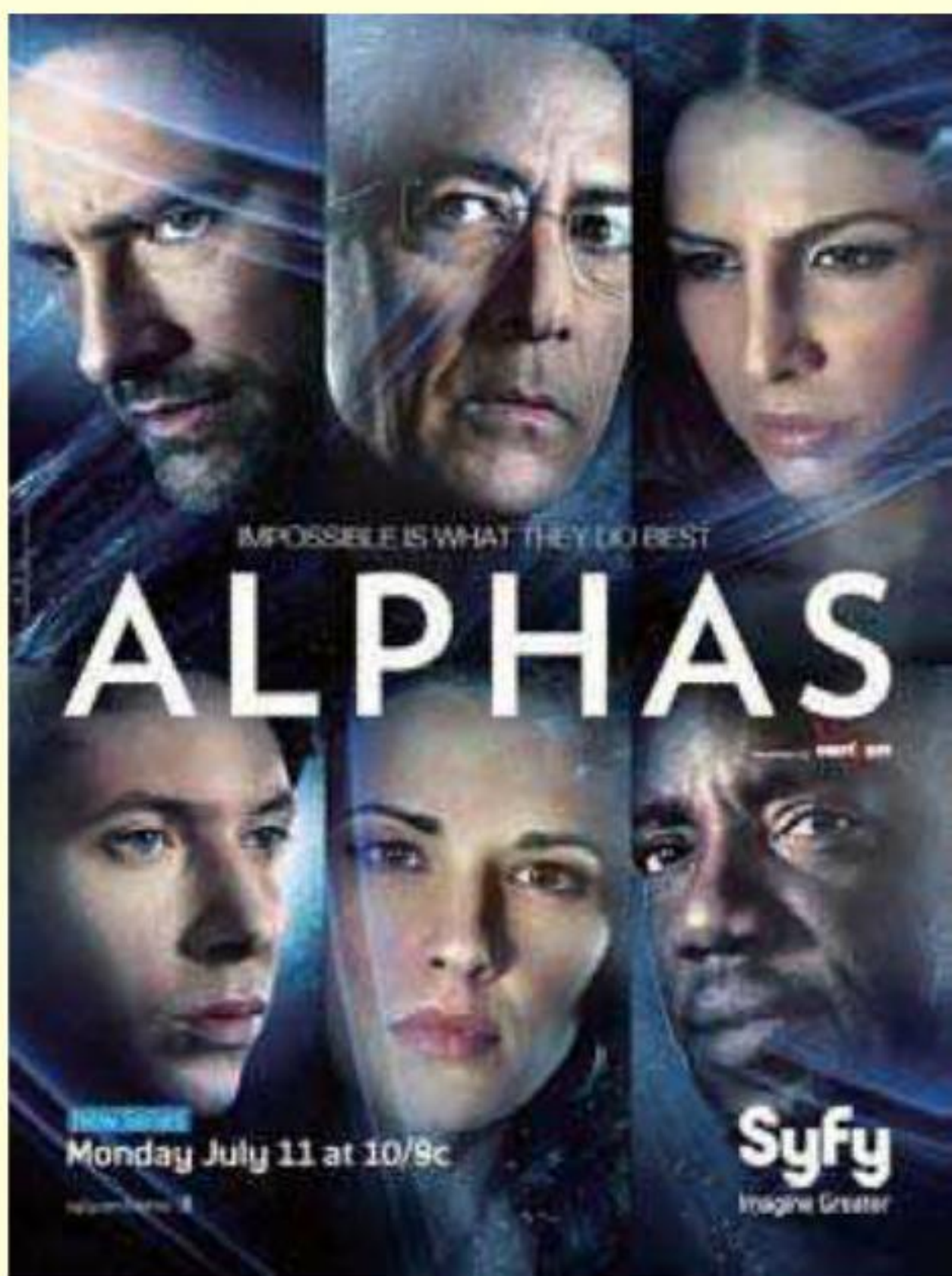


八重樱提供

《阿尔法战士》

多
边
趣
闻

《阿尔法战士》(Alphas)是在专门播放科幻题材作品的美国电视台 Syfy 上播映的超能力题材新作。提起这一题材类型,各位玩家可能都会记得几年前大红大紫的《英雄》(Heroes)。从开头的剧情表现看来,《阿尔法战士》走的是偏向真实性的路线,而并非《英雄》中那种非常直观而具体的超能力。在故事中由普通人罗森博士带领的团队当中,每个成员都具有超能力,但这些能力都不能表露在外的,例如大块头黑人警察比尔拥有无与伦比的巨大力量,但这种力量是在控制身体大量释放肾上腺素后得出效果,过程中他不但会汗流如注,而且心脏会以超高速跳动。显然这种不符合身体正常运作方式的状态无法持久,所



以还有使用时间上的限制。这让故事中的超能力者变得更为真实,看起来只像是有点过于特别的正常人,他们要对付的也是各种超能力犯罪者。到底这部电视剧能否超越《英雄》?还是交给时间去验证吧。



奈落提供

“《生化危机》系列”15周年纪念BOX!

为了迎接“《生化危机》系列”15周年, Capcom 决定发行一个重要BOX: BEAMS T x BIOHAZARD 15TH ANNIVERSARY BOOK THE ELEMENTS。其中包括一本112页的纪念册,和一件原创T恤。纪念册中包含了1996年系列诞生初期的历史详解和开发秘话,13



多
边
趣
闻

名主要开发人员的长篇访谈。还有竹内润、小林裕幸等人座谈会实录,以及60多名开发参与人员的寄语,更有100名以上“《生化危机》系列”开发者的独家问卷调查。信息量可谓满点。

而BOX中另一宝物是一件全棉均码的特质T恤衫,系列真饭绝对不能错过。此BOX预定9月20号发售,售价5250日元



星夜提供

《现代战争3》版吉普牧马人登场!



多
边
趣
闻

克莱斯勒的吉普牧马人是在越野车爱好者中有极高评价,去年《COD 黑暗行动》发售时,该车型曾专门推出了一个与之相对应的特别款式。今年随着《COD 现代战争3》的到来,吉普牧马人也将推出一款对应款式。



与去年的《黑暗行动》版相比,《现代战争3》版本的吉普牧马人有一些改变,没有那么多花哨的饰物,显得更内敛一些。前后保险杠、引擎盖和车轮都有所不同,少了一些粗犷,多了一些精致的细节。而在整体外形上,依然充满霸气。官方目前并未公布该车售价,不过应该与去年的《黑暗行动》版差不多(3万美元左右),想想国内同款车型普通版大约50万人民币的价格,总是能低价买好车的美国车友们在令人羡慕!



华尔兹提供

多
边
趣
闻

MAD FOOT x PAC-MAN

《吃豆人》的影响力相信那个年代走过来的人多多少少都认识他,算是FC上最有知名度的几个角色之一。PAC-MAN除了靠前段时间的“吃豆无双”又火了一把外,最近日本潮牌MAD FOOT抓住这个角色的知名人气,来了一次跨界CROSS OVER。

这双鞋鞋身采用合成皮革制作,中底是用橡胶物料呈现。



最大的特色就是鞋身上的多个《吃豆人》中出现的小角色形象点缀,以及鞋舌上印有一个PAC-MAN,一个敌方角色的设计,非常出彩。在鞋垫上印有MAD FOOT x PAC-MAN双方联名字样,并且有白色和黑色两种配色。关键是这双鞋高帮的款式很好看,搭配起来不难上手。

球鞋的售价为980元人民币,喜欢PAC-MAN的玩家还不赶快出手?

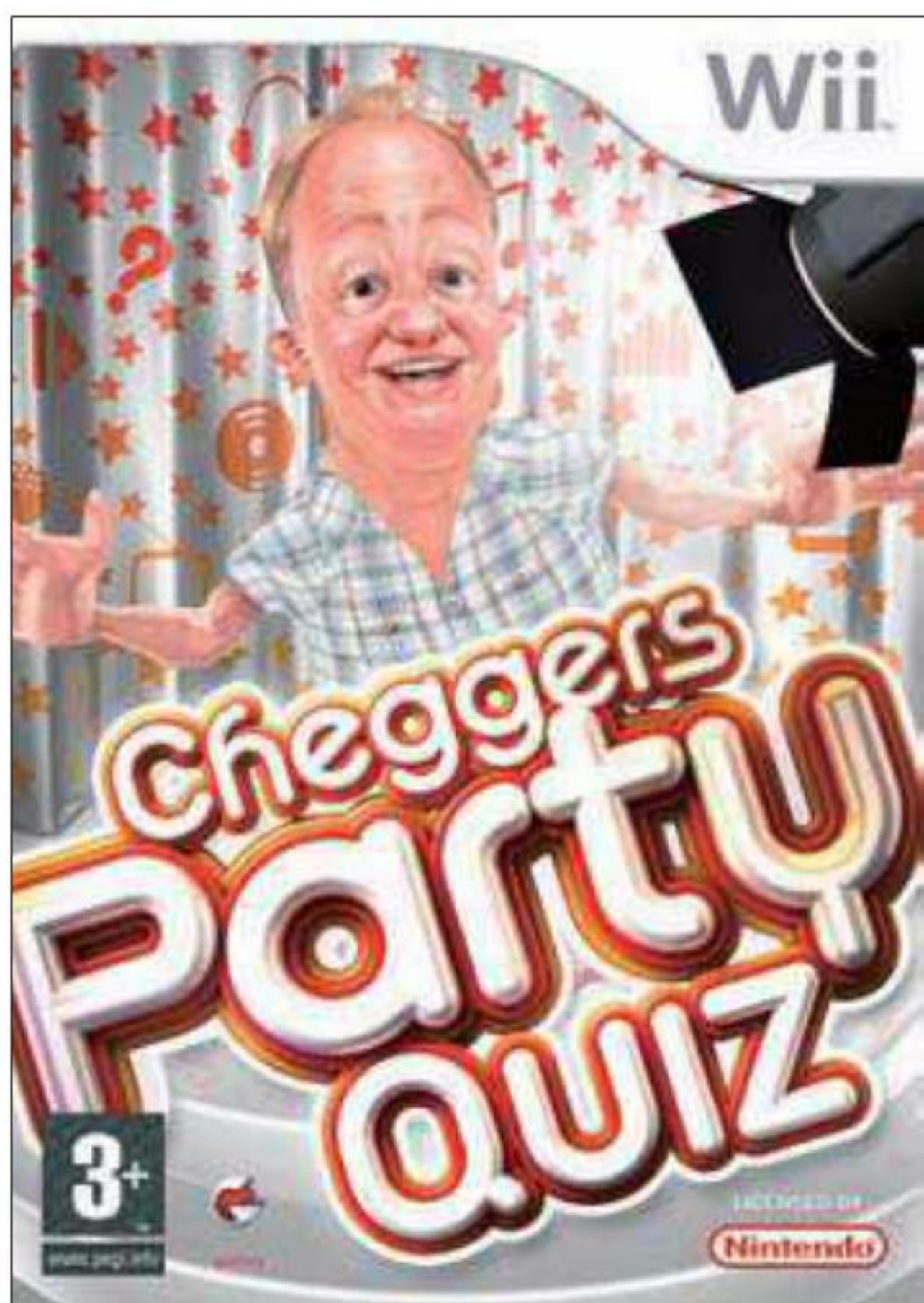
囧囧游神



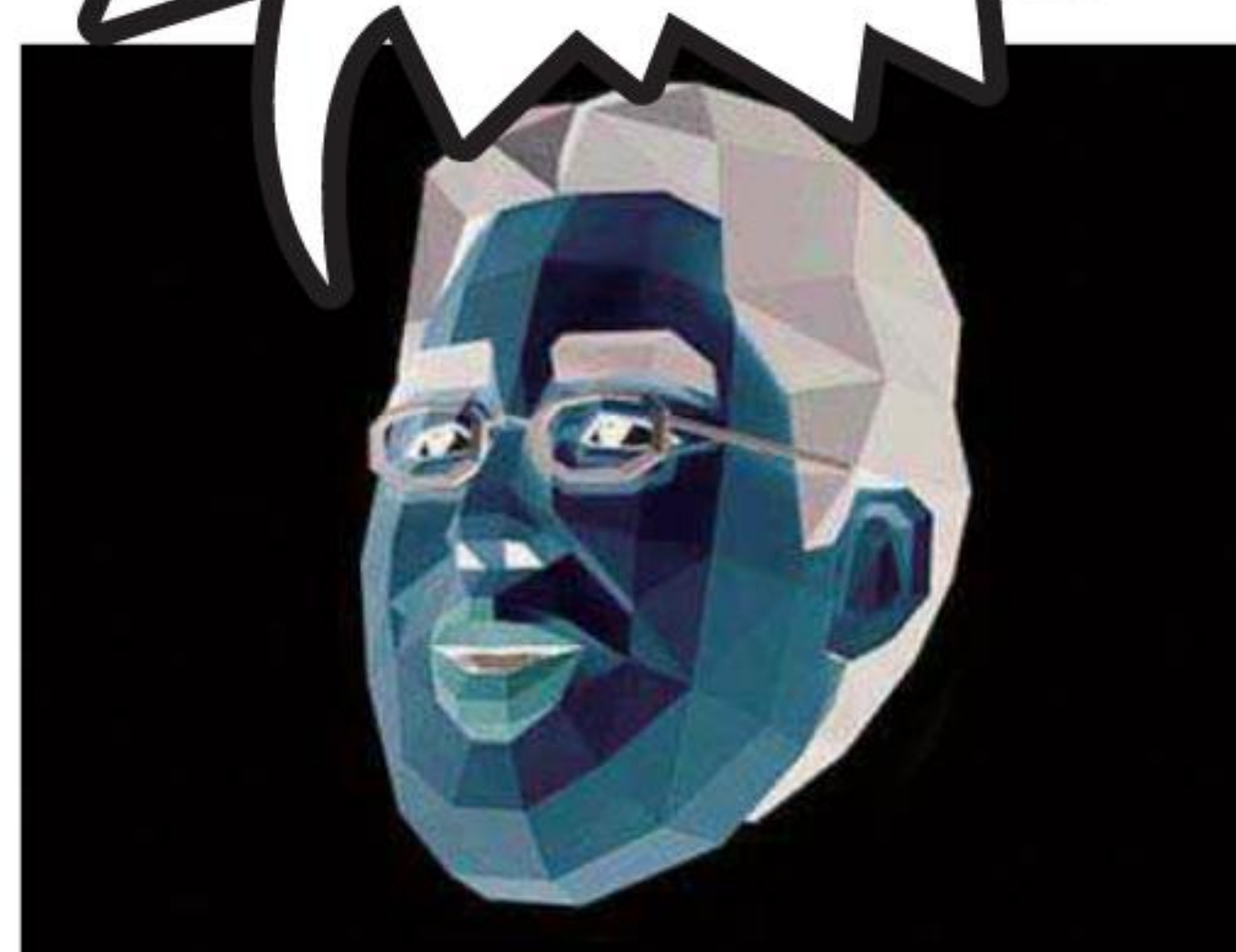
《囧囧游神》开办以后，受到了玩家的好评，这里我要感谢衣食父母们。最近无意间又发现了一些雷得要死囧得飞天的游戏封面，由于时代过于久远，相信许多玩家都没有见识过其威力。这种“好东西”我肯定不敢独享，于是立马打包与大家分享咯！

猥琐老头凯文

《凯斯·切格文的聚会问答》



我真是躺着也中枪啊！

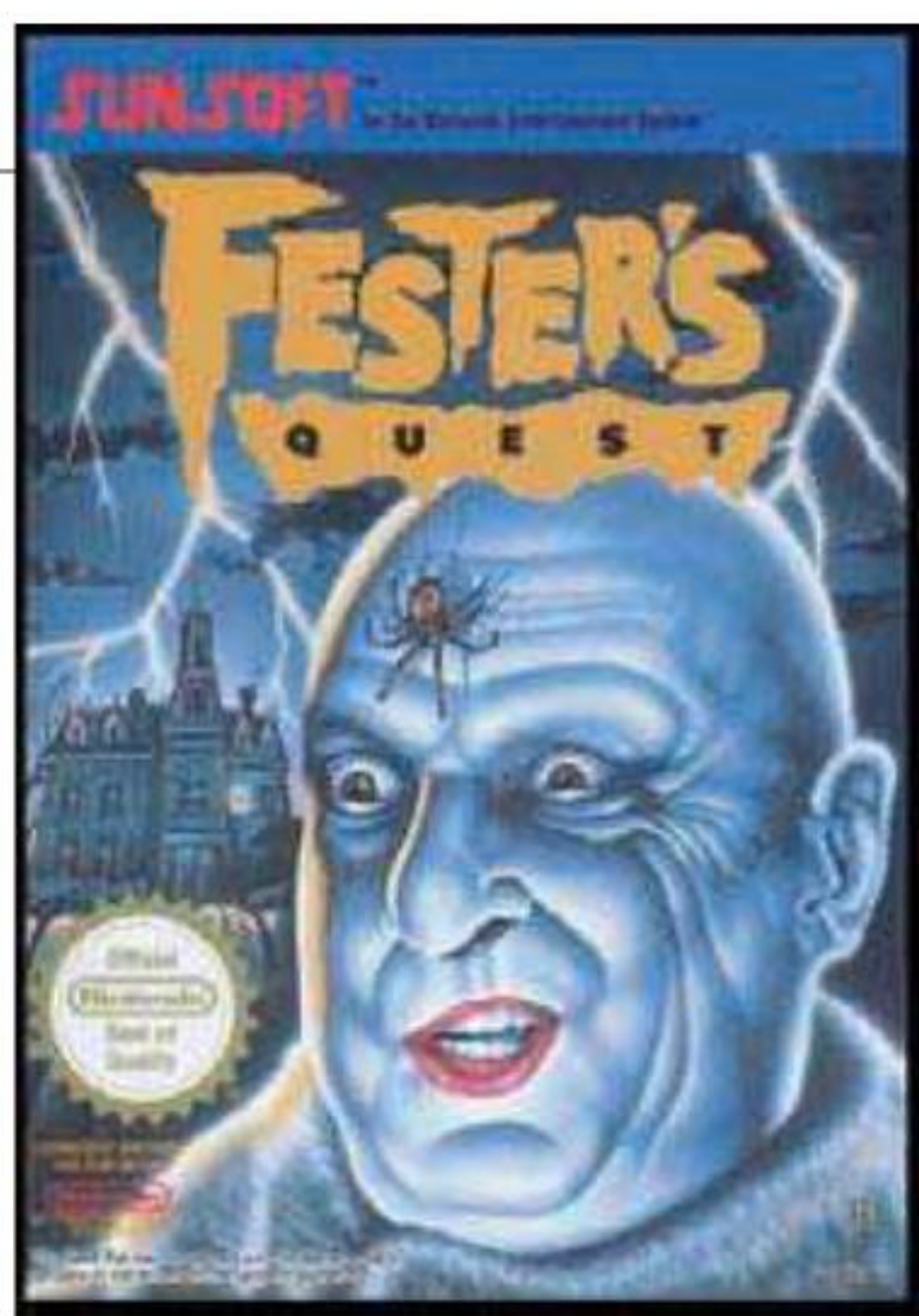


我特意看了一下这个游戏的介绍，上面写着“这是一款问答益智游戏，在游戏中玩家需要回答大量有趣的问题，从而挑战玩家的知识丰富程度……”。我又看了看这个游戏的封面，我实在想不出更好的理由能把益智游戏跟这个猥琐老头联系在一起，看他张开双手的动作我就觉得他会跳出来把你抓住，小朋友看到这个封面真的不会害怕吗？川岛隆太教授的方块脸也比你好看啊！

福斯特，你怎么了？

《福斯特的冒险》

见到这个封面我既开心又惶恐，开心的是我记得很小的时候就见过这个游戏的封面，惶恐的是到现在我也觉得这个封面很吓人，也许是幼年时的阴影吧。这个游戏的封面跟内容一样烂，福斯特叔叔在家晒太阳，外星人来了，他就开始打外星人了……这都什么跟什么啊！而且我不知道福斯特的脸为什么跟中了毒一样，而且从他的面部表情判断，他好像是看到了比较恐怖的东西吧，会是什么呢？我觉得是镜子。



我叫邦德，大嘴猴·邦德

《007 黄金眼》

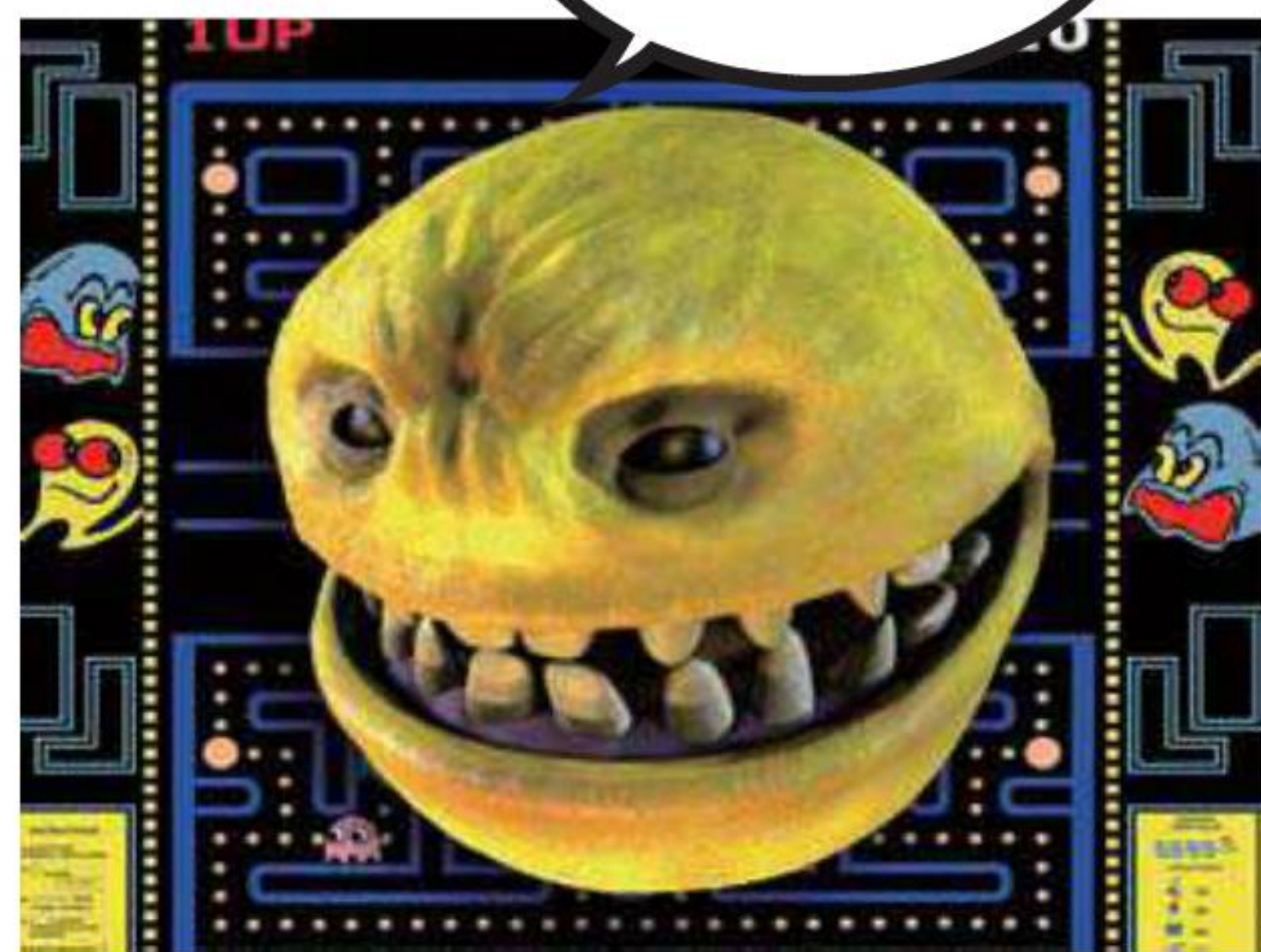
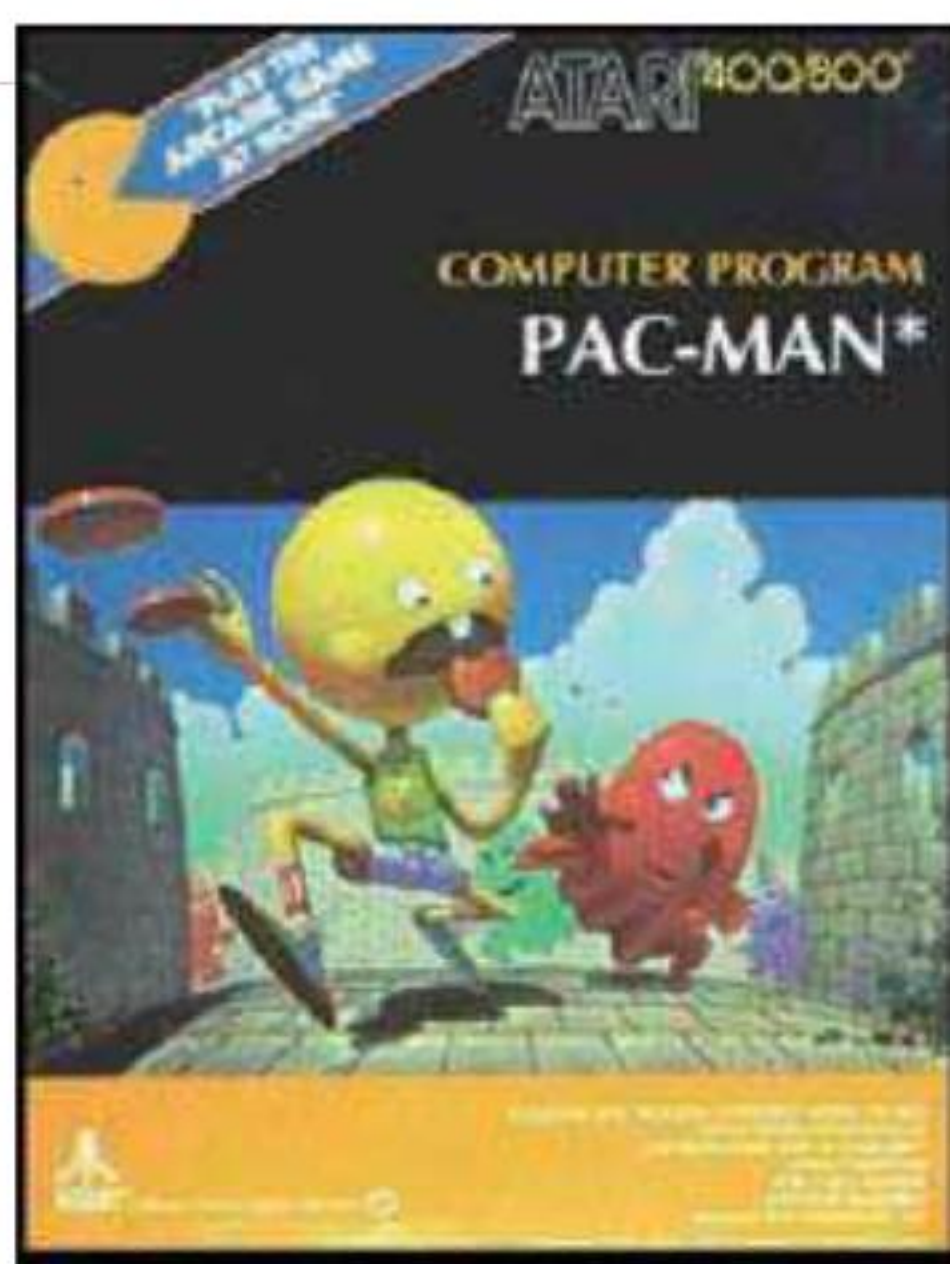
作为全世界最酷帅的特工，邦德的道具神奇到完全超出你的想象，比如封面这把袖珍到只看得消声管的手枪……说实话，我真怀疑拍这个封面的时候皮尔斯是随便拿了一根铅笔然后套了个消声管就完事儿了，否则不可能看不到枪身啊。另外，细心的玩家已经发现由于光线和视角的原因，他的嘴巴跟右手看上去已经融为一体了，更有甚至居然真把这两个部位连成一片了……那个……一旦你看了这画，就无法用正常的眼光看原封面了，至于你是不是这样，我反正是了。



你……是吃豆人？

《吃豆人》

跟我同名的小子，你的样子把我惹怒了

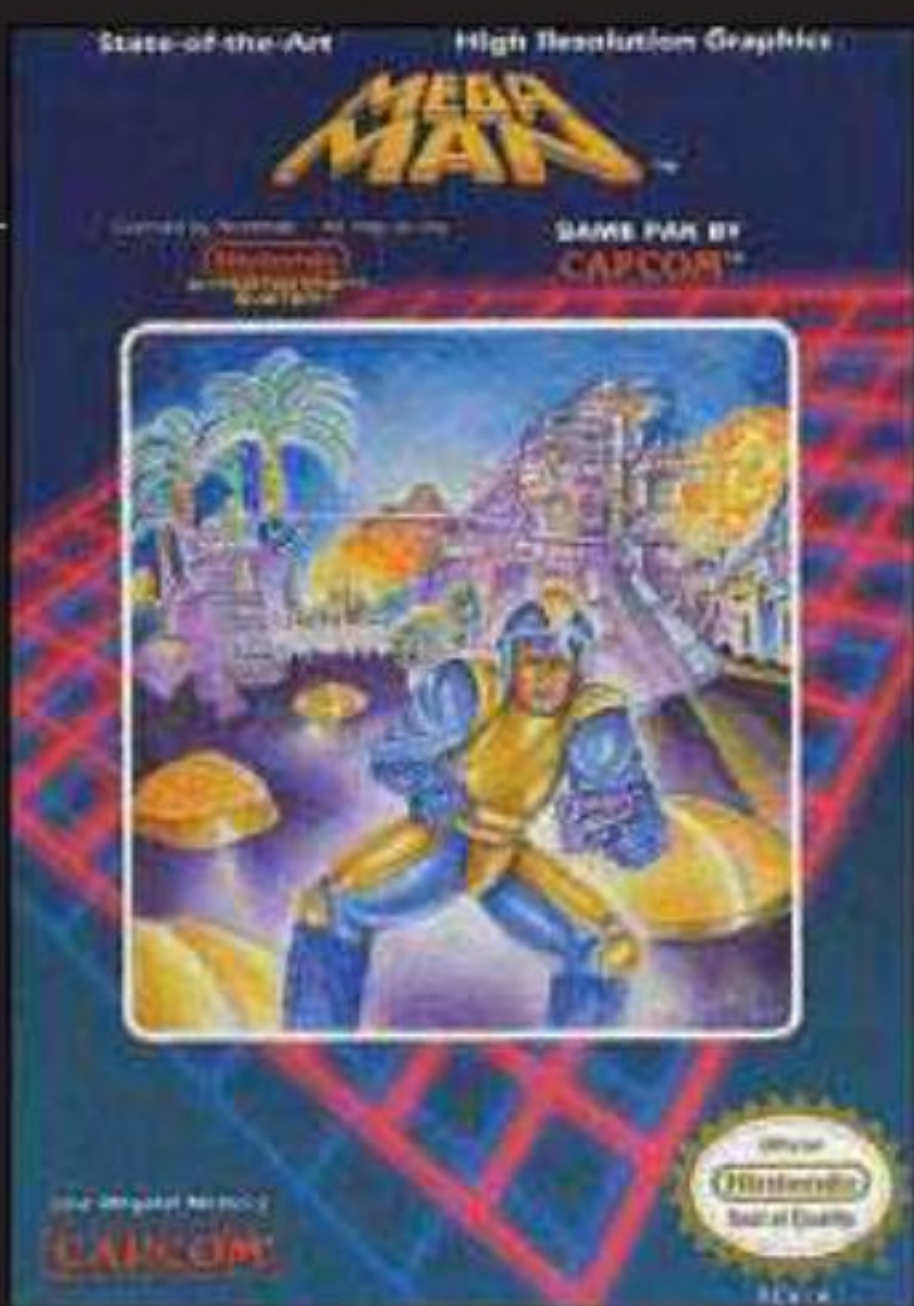


我实在无法把可爱的吃豆人跟这货联系在一起，这到底算个什么啊！为什么吃豆人是穿着短裤背心的小流氓呢！难道不能画得可爱一点么？另外谁能告诉我他手里拿着正在吃的东西是什么啊？是豆子吗？不像啊！我怎么觉得他是在吃草珊瑚含片呢！后面那红色的小子嗓子也不好，吃豆人你分点给人家吃吧！哎哟，我的童年就这么被毁掉了。

经历过核爆的洛克人

《洛克人》

我能忍受美版的《洛克人》叫《MEGA MAN》，但是绝对不能容忍洛克人长成这幅模样啊！谁做的人设啊？到底有没有经过大脑啊！我真的一点也没法将他跟可爱帅气的洛克人联系在一起啊！还有，封面里那些一坨坨黄色的跟屎一样的东西究竟是什么啊？为什么这个所谓的洛克人头上也顶了个差不多的啊！这封面真是重口至极啊！



你也叫洛克人？！我射死你这个怪物！



[金馆长道场]

金馆长专栏

大家好！在诸位同事的威逼利诱下（众编：……），一直以“还是完成别的工作要紧”为理由百般推诿的馆长终于开了自己的专栏。本专栏的开辟当然不会是为了《格斗之王》这一个游戏的，而是以《格斗之王》为引，带大家领略下街机界这个江湖的有趣之处，而后者也将是未来本栏目的主要内容。

ASH 篇新登场人物介绍（上）



阿修·克里门森

Ash Crimson
アッシュ・クリムゾン

嘲笑火影

系列中登场作品：2003/XI/XII/XIII/MIA

声优：长代聪之介

为了得到某种力量而参战的少年。平时个性轻浮不认真，但为了达到的会不择手段，擅长玩弄人心。自小就在布兰克托世家（伊莉莎白的家族）中生活，和伊莉莎白情同姐弟。

2003年来到了上海找来了飞贼堕珑和上海有名的小混混神武来谈论组队事宜。堕珑和神武答应后，阿修却说自己未经他们二人同意就已经替他们报名参加格斗之王。事后堕珑认为阿修心怀不轨一度想退出，但见到阿修展示了自己的绿炎后还是决定参赛。大会完后三人各奔东西。但阿修突然开始他的计划：抢夺八咫镜。阿修趁著三神器队和无界经过两轮激战后众

人心力俱疲时偷袭神乐千鹤，成功得到八咫之镜，并且成功逃走。

格斗之王 XI 大会前阿修再度找来了神武，一起到爱尔兰去找奥斯瓦尔德参战。阿修和奥斯瓦尔德对话时还以暗语交谈。阿修以钱和奥斯瓦尔德正寻找的龙药作诱饵，成功招揽奥斯瓦尔德入队。但到决赛时阿修的队伍却突然缺席。大会完结阿修被奥斯瓦尔德追讨报酬，阿修说出一句“你（奥斯瓦尔德）正急着得到的药正是上海药局的秘药龙丸。如果能够打倒上海药局通缉的神武就能收到药局的龙丸作报酬”成功甩开奥斯瓦尔德和神武。之后阿修就赶到了草剃京和八神庵所

在之处。眼见暴走中的八神庵把草剃京和真吾打至重伤，趁机打倒八神庵并抢走八咫勾玉。事后被伊莉莎白拦截，伊莉莎白说阿修有着和“遥远的彼方”对抗的使命，但阿修却反而帮助“遥远的彼方”做事。然而，阿修却向伊莉莎白表明已经忘记了这个使命。之后利用八咫勾玉逃走。

格斗之王 XIII 大会没有正式参赛，一直躲在幕后。其实阿修一直都只是在伪装离反，以前之所以为“遥远的彼方”的使者做事也只不过是希望能够得到使者们的信任后，接近核心方便动手，目标就是消灭自己的祖先兼“遥远的彼方”的使者的首领“斋祀”。强夺神器一是要博得“遥远的彼方”众人的信任，另一方面是要集取足够的力量去对付“遥远的彼方”。格斗之王 XIII 大会决战结束后，其祖先“斋祀”开始行动后阿修便乘机偷袭，强夺其灵魂并企图把斋祀打开了的时空之门关掉，以此阻止斋祀以此把更多的“遥

远的彼方”的使者带到地球。却反过来被斋祀的意志控制而黑化。当黑化的自己被大会冠军队伍打败后，阿修作出最后牺牲；控制著自己的身体不进入时空门并关掉它，引发了时空悖论令斋祀的意志死亡。然而，阿修亦因为时空悖论的关系而变得“不存在”；阿修从此在世界上消失……甚至，所有由他作出的事（与伊莉莎白、堕珑和神武间的经历，强夺神器等）也因此抹消，而经历过事件的人（除伊莉莎白外）对阿修的记忆也同样消失。

主角级人物少有的蓄力系角色；利用飞行道具牵制，对手起跳后用脚刀击落的套路为基本立回，特有的技巧是超必杀技“革命群众”，发动后蓄力招式取消蓄力时间，部分招式间可以互相取消，可以借之发动高杀伤力的连技。



堕珑

Duolon
デュオロン

寂静的暗杀者

系列中登场作品：2003/XI/XII/XIII

声优：丸尾恒人

暗杀集团“飞贼”的西毒门的杀手，门主龙的三儿子。龙发动的飞贼灭村事件中因为事前接到任务而逃过一劫，但母亲却被杀害。经此事后一直都在探索龙的下落。

格斗之王 2003 中和阿修及神武讨论参加大会的事宜。虽然因阿修未经同意而替堕珑及神武报名一度想退出，但最后还是屈服于阿修的绿炎能力之下。之后似乎察觉到阿修的意图，于是脱离队伍，和红丸一同收到伊莉莎白的邀请函而一起前往法国。到达之后不巧遇到歹徒抢银行，他却和红丸一起装成被歹徒挟持的样子，事后被伊莉莎白回应一句“我们的家族不会和懦夫打交道”，差点导致队伍被拆散。

不过堕珑却以阿修已得到神乐家的力量为由成功说服伊莉莎白和他组队。阿修抢走第二件三神器之后，一直都在

寻找他的下落。

格斗之王 XIII 带着神武再度 and 伊莉莎白组队，赛后本应忘记阿修的一切，却似乎还记得和阿修的约定，很久没有离开会场。

在格斗之王 2003 其性能过强而且拥有无限连导致几乎人手一个，XI 则整体弱化，但设计了帅气的“幻影阵”（多重幻影暗劲）连段，XIII 则彻底变成了游斗牵制型角色，虽然很难一口气造成很大伤害，但是由于速度很快，经常可以把对手打得眼花缭乱不知如何反击。



神武

Shen Woo
シェン・ウー

上海的武神

系列中登场作品：2003/XI/XII/XIII

声优：水津浩志

上海的小混混，打架的实力非常强，在上海当地小有名气。平常爱好打架，希望打败强者证明自己的强悍。因为说话语气重且带挑衅意味，导致神武仇家不少，所以必须时常更换自己的住所，而所居住的地方大致都是鱼龙混杂的旧居民楼。以前曾去过香港，期间和阿修相遇并自此成为朋友。

格斗之王 2003 中受阿修所托而参加大会，即使知道阿修事前擅自为他报名，神武还是觉得无所谓。会爽快答应参加大会是因为想和强者交战。

格斗之王 XI 中和阿修一起到爱尔兰找奥斯瓦尔德组队参赛。但在赛后却被阿修利用他来甩掉正要向阿修索取报酬的奥斯瓦尔德。奥斯瓦尔德满以为把神武交给上海药局就可以得到“龙丸”，结果二人大打出手。此后

神武一直都在打听阿修的下落，目的是要把阿修好好的修理一顿。

格斗之王 XIII 和自己最头疼的伊莉莎白组队，赛后和堕珑一样，因为对阿修的记忆未完全抹消所以隐约记得要和某人一起吃大闸蟹，赛后很久也没离开会场。

连续几代保持了强判定高伤害的特点，连段简单实用，超杀爆真更是能夺取对手大量体力同时一定时间内让自己攻击力上升。





【玩运动】

炎炎夏日，各位玩家在运动完之后也要注意防暑的重要性，切忌运动过后立刻大量饮水，出汗过后回到家中洗个热水澡，吃个西瓜实在再好不过了。随着《2K12》发售日的即将到来，游戏也放出了大量吸引人的预告片以及内容情报，本期《玩运动》为大家带来“十大赖招”的下半部分，以及《2K12》的改进后的战术系统介绍。

“《NBA2K》系列” 的 10 大赖招 (下)

{ 招式 6. 内切暴扣乐翻天

赖招详解：塞内线 and 跳起传球有点类似，但前者如今已经不再横行，后者仍是现在部分“高手”的强行暴扣手段之一。发动塞内线一般都是做完挡拆之后的配合，或者个别挡拆战术后的延伸动作。不过往往因为发动时间不那么确定，防不胜防。在《2K11》中还可以 LT(L2)+ 传球 2 过 1，虽不是无解，但每颗球都这么打总觉得心烦。

破解方法：塞内线的方法一般很有针对性，挡拆后的球员内切几率显而易见，既然都已经知道谁会切进来，那防守的难度也自然不会那么大。切忌一味的将内线退的太靠后，对方如果是使用超级巨星，那被冲入内线隔人暴扣也是家常便饭。经常换防守破坏对方的战术，使对方无法行成配合也能很大程度上扼杀对方的内切流。

{ 招式 7. 诚心拜佛骗犯规

赖招详解：拜佛流是《2K11》兴起的赖招之一，进攻球员持球到篮下，不停的轻按投篮键做假动作，看上去活像是在拜佛。用拜佛骗电脑很大程度会上当，而玩家有时也会不自觉跳起，这样便可趁势造犯规，如果不跳那便直接跳投，气的人牙痒痒。

破解方法：坚决不要跳起最好，一般开始拜佛的人心理大概都在想着怎么造犯规，早就没了投篮的意思，按住 LT(L2) 往那一站不要起身，那对方八成慌了阵脚，不是耗尽了时间就是投不进。



{ 招式 8. 梦幻舞步高命中

赖招详解：梦幻舞步就是持球时使出的各种华丽的虚晃步伐，如果晃得好，梦幻舞步一出，对方用电脑防守防住的可能将大大降低。《2K9》的时候不少玩家都操控 KOBE 在三分线外跳舞，

如果不会防，真拿他没办法。破解方法：这种钻电脑防守漏洞的打法自然要换手控防守，每次都是左右左右的方式实在太单调了，看准了干扰他即可。

{ 招式 9. 全场主力叫暂停

赖招详解：正常比赛看到全场主力不下这完全是开玩笑，不过在游戏中这么来还是有搞头的。每次看到主力虚脱，马上叫喊暂停喝那么一瓶佳 X 乐，体力回复的速度和 RPG 里用药似的。

破解方法：没什么好办法，只能希望 2K SPORTS 在下作中将体力恢复问题做得再合理一点。自己要注意轮换后的替补球员对抗对方主力的差距，不要一下子都换下去了。

{ 招式 10. 情况不妙就拔线

赖招详解：拔线这招也太常见了，相信不用我多说了吧。只求个胜率玩游戏的话，多少有点毁了初衷。

破解方法：还真没什么好办法，除了查看对方的比赛完成率外，就只能用绝杀的办法了。(笑)

{ 《NBA 2K12》 战术系统再次强化

《NBA 2K12》这次将大幅强化战术系统，鼓励“人人有功练”，以往战术方面的不便捷都被改进，向着真正的完美迈进。笔者认为最重要的

是加入战术保留系统，不然每次打网战都重新设置很麻烦，还有就是在防守战术上也应该多一些变化。《2K12》具体的变更之处有以下几点。

1. 由前作中一个位置只能保留 4 种战术改为战术选择中可以分页显示，也就意味着更快捷、更多种类的战术选择，不用再打开菜单慢慢找了。
2. 本作新增一种初学者跑位战术推荐系统。也就是说玩家只要按一个键，系统会默认为玩家创造最佳的跑位战术，是个对于新手十分体贴的设定。
3. 战术跑位不再死板单一，前作中仅有跑战术中断后的其他选择来进行跑位变化，但总体而言变化还是太少。《2K12》中我们可以根据是否启动，传球、跑位来即时改变战术的走势，这样打法丰富程度大大增强，防守的一方也不再会是固定的几种防战



4. 球员即使在转会过后也可以继续保留自己的战术。去了新的球队，该球队会迎合该名明星球员使用专门的战术体系。
5. 这次界外球空中接力将大幅强化，在比赛中剩下 1、2 秒的空中接力绝杀，这次可以在游戏中通过战术安排更容易实现了。



[苍翼图书馆]



欢迎来到苍翼图书馆，相信粉丝们在得知新作公布的消息后都有着和狼一样的激动心情，本次为大家带来了新作的相关情报以及系统、角色的变更点，打算在下一作换个强角色来“狐假虎威”的朋友千万不要错过噢(笑)。

{ 新作相关情报

官方于八月底将有雷利乌斯=克洛弗参战的《BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II PLUS》正式更名为《BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND》，并确定于PS3、X360和PSV平台上登录，此外还会

在即将开幕的TGS上分别提供三个平台的试玩版，试玩的人会得到数量有限的《苍翼》主题相关赠品。

作为系列的新作，新要素自然是必不可少的，下面让我们一起来预览一下新增的内容。

■新角色雷利乌斯=克洛弗参战、对战系统及原有角色性能、平衡性的全面调整。

■追加松鼠小诚(MAKOTO=NANAYA)、狼人管家(VALKENHAYN=R=HELLSING)、魔法少女白金(PLATINUM=THE=TRINITY)以及新角色雷利乌斯的“故事模式”。

■收录了《BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER》系列第一作的精华剧情，剧情对话部分的配音也经过重新录制。

■故事模式里的记录在PS3和PSV中共通。

■联机部分追加新的组队战赛规，分别是：2对2、3对3以及2对4。

■收录了之前在掌机平台中大受好评的“深渊模式”且对该模式中的细节作出了完善化的调整。

■练习模式中的“录像功能”得以强化，玩家在该模式中研究角色对策变得更加便利。

■追加街机中特有的人气模式“UNLIMITEDMARS MODE”，玩家需要在此模式中与总共10位由CPU操作的UNLIMITED角色对战。

■收录了家用版《BBCS》及《BBCS2》中的所有付费DLC，其中包括3个下载角色、系统语音、全角色附加服装、全角色的UNLIMITED版。

除了第一条外，其他大部分的内容估计都不能满足广大《苍翼》爱好者的需求，玩家们最关心与期待的相信还是是否会追加除雷利乌斯以外的新角色，希望在不久的将来能看到原本以剧情角色身分登场的九重、兽兵卫、奈音等人的参战信息。



PSVita·PS3·X360
2011年冬发售预定!

{ 公测变更点一览

截止至目前为，新作的公测已经在日本当地实行了两次，经过战斗系统及翻天覆地的角色性能调整后，玩家群中有人欢喜有人愁，现将已经确定的变更点列出让读者先睹为快。

系统变更点一览

系统	变更内容
Burst (金霸、绿霸)	前次测试中，金霸、绿霸在命中或被对手防御后会增加25%的HG，该变更点在第二次测试中被删除。两种霸的性能和现行版本(指《CS2》)相比，不同之处在于攻击判定的持续时间和无敌时间都有所减短，属性变更为“对Burst以外的攻击完全无敌”。此外，绿霸的发生速度稍微变快，也就是说受到攻击的一方在发动绿霸时，被进攻方防霸的可能性变小了，以往只能在较为固定的时机中发动Burst导致被对方先读防住再再相反的情况应该会籍此得以改善。
防护罩防御	防御时的击退距离、防护罩槽相关的系统部分经过了大幅度的调整。总体来说防护罩的防御性能上升，但消耗量变大，过分依赖的话很容易就会陷入危险状态。在《CS2》的版本中，无论招式的攻击等级是多少，用防护罩防御时的击退距离都是固定的，新作中则会根据攻击的等级、属性发生变化，而击退距离会遵从“防护罩直防>防护罩防御>直防”的规则。另外，开防护罩防御时的消耗量变大，且停止使用后到护罩槽开始自动回复的时间变长。

系统变更点一览

系统	变更内容
CA (防御反击)	CA成功击中对手后的追击变得容易，不过部分CA动作特殊如Noel、Arakune等角色则不受该变更点的影响。值得一提的是，使用CA的一方会在该小局中削减一个防御雷管的上限，因此原本风险较小的CA技在新作中将变得有责任，举个例子来说，Noel的雷管上限为4个，使用一次CA后剩下3个，此时如果再发动一次绿霸的话，根据系统的设定，她就直接进入剩下1个雷管的待破防状态了。
投技	全角色在版中使用投技后的追击都变得容易，这一点主要通过“投技后可以用必杀技取消投技的动作”来实现(和《CS》中的相似)，也就是说版中的整体伤害和搬运能力会得到加强。
5A、2A	所有可以进行5A、2A连打取消的角色，连打的上限次数被调整为3次，而目前版本中连打上限为2次的角色，如Taokaka和Bang的2A则仍然保持不变。换言之，压制方在用5A和2A展开攻势的时候，以这两招通常技衍生出来的破防套路，在时机上会变得相对固定，防守方的被动性下降。
地面/空中A系通常技	A系通常技作为起始招式，命中对手后的伤害量被提升至300，因此起跳同时输入JA的空对空、地面压制时A系点到对手后的回报也相应的上升。

现行角色变更点一览

注1：下面只列出了官方公布的确定的变更点，不确定的部分则没有登出。

注2：冷却时间的意思是：HG增加量减少的修正，在冷却时间内的HG增加量为通常时的25%，所有的HG自动增加功能都会暂停。



RAGNA=THE=BLOODEDGE

6B：命中空中的对手时不能紧急受身；击退距离缩短。

214A →追加 214D：收招硬直变小，命中对手后的起攻变得更加容易。

214214D：冷却时间较现行版本长，不过因为投技后可以直接以此招来取消并带入连段，实战中的使用率应该会上升。

632146D：突进动作中附带对弹属性无敌的性能，对上Λ和μ这种以飞行道具牵制为主的角色时不再如以往的被动。



JIN=KISARAGI

2C：通常技连携路线有所变更，删除2C→5C的路线，追加2C→6B的路线，此外对上方的攻击范围变广，攻击发生途中附带对头属性无敌的性能。

2D：对上方的攻击范围变大，6C→2D的连段对全角色的稳定度上升。

雪华尘(C连打)：动作出现后会自动进行连打，第8段攻击命中对手后的空中不能受身时间增加。

632146C：最低伤害保障从原来的20%上调至25%。



NOEL=VERMILLION

D系相关：D系始动技可以用必杀技来取消，除此之外的D系派生技、终结技都无法取消。

22B/C：始动部分追加同技修正，22B在输入完指令后会自动连打B。

D系终结技 214D：CH命中时诱发弹墙，就算在画面中央也可以进行追击。

J236C：伤害量增加，用RC来取消招式后重置空中的跳跃次数。



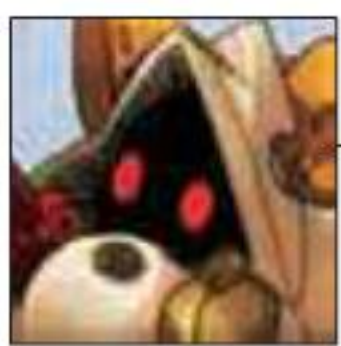
RACHEL=ALUCARD

J2C：命中对手时可以直接在空中用必杀技取消、被防时落地后可以用通常技和必杀技来取消收招硬直。

6B：CH命中时诱发弹墙，之后配合风向进行的追击变得容易。

6C：利用风向造成的多段攻击命中对手时的伤害量上升。

2C：作为始动技时的修正变大，CH命中后带入的连段总伤害也因此变低。



TAOKAKA

2B：追加2B→5B的连携路线。

6C：发生变快，“5C或2C命中蹲姿的对手→6C”的连段成立。

214C：发生稍微变快，被防时削减防御雷管。

空中贴近版边时 214D6：三角跳的移动距离变短，大概只能移动半个屏幕左右的距离。



CARL=CLOVER

D系攻击：发动D系招式时的人偶槽消耗量降低，但连续使用时的消耗量增加，停止使用后人偶槽开始自动回复的时间变长。

前冲：前冲时的惯性变强，小跳动作的移动距离增加，此外在输入完指令后的4帧以内可以用通常技来取消。

3D：由原本命中后强制对手进入站立状态变更为诱发弹地。

623D：调整了空中命中对手后的浮空位置，带入后续连段变得容易。



LITCHI=FAYE=LING

空手状态：通常技的整体动作硬直变短，近身压制因此得以加强。

空手状态 6A：命中空中的对手时不能紧急受身。

持棍状态 2B：追加2B→6C、2B→3C的连携路线。

持棍状态 JD：落地硬直变短，招式结束后的可行动时间提前。

空手状态地面派生 236C：命中对手后的横向吹飞距离变远，版中不RC难以追击。



ARAKUNE

空投：不能受身时间变短。

6B：追加6B→6D的连携路线。

JC：命中对手后可以输入方向来改变后续的移动轨迹。

J236D：判定范围较现行的版本要广，此外在已有J236D在场的情况下再次输入J236D后必定会出现与前一种类型相异的雾。



IRON=TAGER

5B：攻击等级上升，命中/被防后可以跳取消。

3C：命中后对手可以紧急受身，不过3C后可以用必杀技取消，此外空中命中后不能受身时间大幅度增加。

41236D：命中对手诱发的弹墙距离变短，但空中不能受身时间大幅度增加，作为始动技时修正稍微变大。

236B：被通常防御时与对手平帧，被直防后处于劣势。

623C：修正变大且追加同技修正，但不能受身时间增加。



BANG=SHISHIGAMI

5D：通常命中后对手浮空。

JD：连段修正变小，增加了在连段中的使用率。

J236A/B/C/D：空中命中时对手会朝下方坠落，但被J236D从地面反弹上来的手里剑命中时则会往上方吹飞。

J236C：连段修正变大，但命中对手后的束缚时间变长。



A-11-

防御雷管：上限由现行版本中的5个变更为4个。

2C：动作途中附带对头属性无敌的性能。

3C：CH命中后对手不能紧急受身。

2D的第二段攻击：追加2DD→4B、2DD→6C的连携路线。

4D的第二段攻击：追加4DD→4B的连携路线。



HAKU-MEN

使用必杀技后的冷却时间：从原本180帧的冷却时间调整为90帧。

JB：命中空中的对手后不能受身时间增加，JB→J2A的连段成立。

623A：移动途中附带对头属性无敌的性能。

632146C：发生变快，容易接在连段后。



HAZAMA

D系：对手防御时的硬直变小。

D系派生移动：移动中可出招的时间提前。

6B：地面CH命中后可进行追击（第一次公测时通常或CH命中后都不能追击），命中空中的对手时不能紧急受身。

236C：动作途中附带的无敌被修改为只对投技无敌。

236236B：命中对手后的冷却时间变长。



TSUBAKI=YAYOI

5D、2D：5D、2D的D槽蓄积速度与《CS2》中的相近，前者最多能蓄1格D槽，后者最多能蓄3格。

623C：命中后对手的浮空高度变高。

J236D：招式后的可行动时间提前，命中对手后用J214A/B/C/D追击变得容易。

214214D：空中也可以发动，发动中的攻击力提高且修正变小。



μ=12=

防御雷管：上限由现行版本中的5个变更为4个。

JB：攻击判定增强，持续时间变长。

J2C：对应FC。

63214C：只有在蓄力至LV3以上，被防时才削减防御雷管。

214D：变得可以蓄力。



MAKOTO=NANAYA

5D：LV3的发生变快，命中后对手的不受身时间稍短于现行版本。

214A派生C：命中后对手的空中不能受身时间变长。

214A派生C派生A：修正变小。

214A派生C派生B：命中后可以追击。

214A派生D或214A派生C派生D：突进能力上升。



VALKENHAYN=R=HELLSING

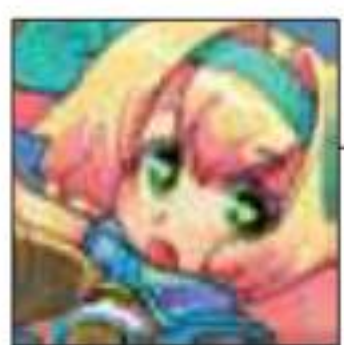
3C：命中后对手可以紧急受身，不过3C后可以用必杀技取消。

236A：空中命中后将对手横向吹飞、地面命中时对手的硬直增加。

J214B：可以通常空中防御。

狼形态 5B：攻击发生前附带对头属性无敌的性能（第一次公测时删除了对头属性无敌）。

狼形态 C系移动：移动时的狼形态槽消耗量增加。



PLATINUM=THE=TRINITY

D系道具：全体性能强化。

5B：牵制性能变强。

JC：删除了落地硬直。

(J) 236A：跳跃动作中附带对弹属性无敌的性能。

632146C：修正变更，用在连段的结尾部分时也不容易被对手受身（第一次公测时对手可在攻击动作途中受身）。



★黑岩射手的诞生

Origin

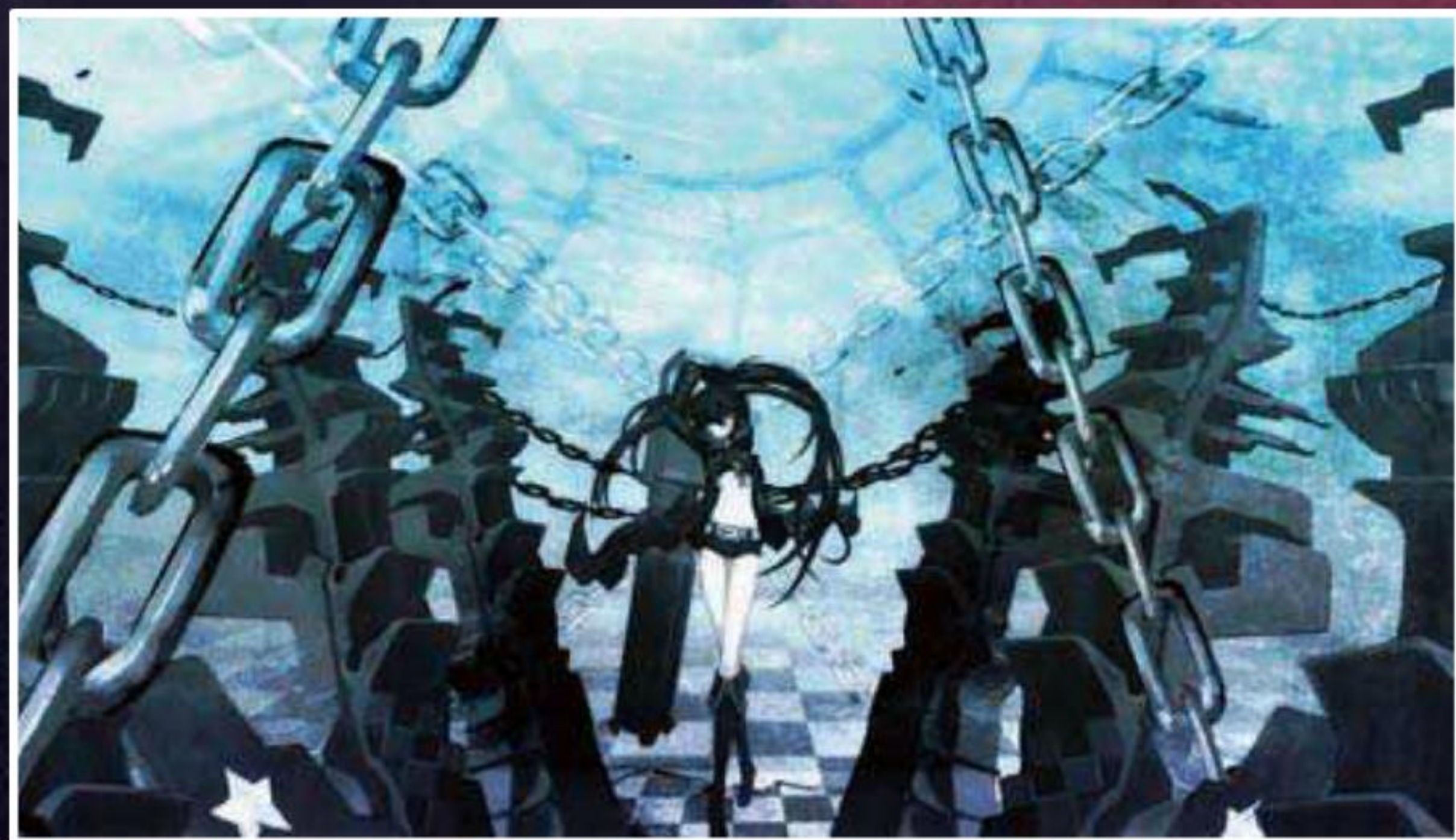
缘起

漆黑的皮衣包裹着娇小的躯体与纤细的四肢,近乎苍白色的肌肤在服装的衬托散发无机质的光芒,与少女那介乎于寂寞与冷酷之间的表情相映成趣。而更为引人注目的,还是她左眼中燃烧着的一抹苍焰以及手中那门远超出普通少女能承受之重量的岩石材质大炮,这一切不协调的元素却在 huke 的笔下被有条不紊地组成到了一起,于是便诞生了红遍网络的黑岩射手 (BLACK ★ ROCK SHOOTER, 后文中简称为 BRS)。

从 2007 年末被创作出来公布于 BLOG 和 pixiv 之上,到 2008 年 6 月 13 日,擅长使用以

初音未来为代表的 VOCALOID 软件创作歌曲的音乐团体“supercell”的主要成员 ryo,因为受到 BRS 这幅画作的触动,而使用初音未来的 VOCALOID 软件创作了一首名为《初音ミクがオリジナルを歌ってくれたよ“ブラック★ロックシューター”》的歌曲,并联手 huke 制作 PV 后上传至影片分享网站 NICONICO 上,这名手持巨炮的贫乳萝莉以惊人之势在 ACG 爱好者中迅速传播开来,上演了一出由灰姑娘变成公主的童话剧。

试想一下假如 ryo 没有留意到 huke 的画稿,或是对黑岩射手的形象并无特别好感,那么恐



怕她至今也只会淹没在 PIXIV 茫茫的画稿海洋之中,鲜少有人问津。至于其生父 huke 老师,

八成还要在低迷期中再徘徊上数月,而此后我们所熟悉的《史坦斯闸门》的人设恐怕也要大变样了。

Grow up

成长

虽然那首由初音未来献唱的歌曲为 BRS 打开了通往动漫王国中心的大门,但也在她身上投下了阴影,因为两者当时在动漫迷当中的认识普及度简直无法同日而语,偏偏在形象上却有着一定的共通点,例如都是身材苗条的美少女,也都有着双马尾的发型, BRS 有一段时间曾被相当一部分爱好者认为只是初音未来的一个二次创作的产物,又或是一款即将推出的 VOCALOID 新产品。幸好,初音的生父公司 CRYPTONFUTURE MEDIA 出面澄清了一个误会,也变相地为 BRS 作出了宣传,至此,她才终于得以作为一个独



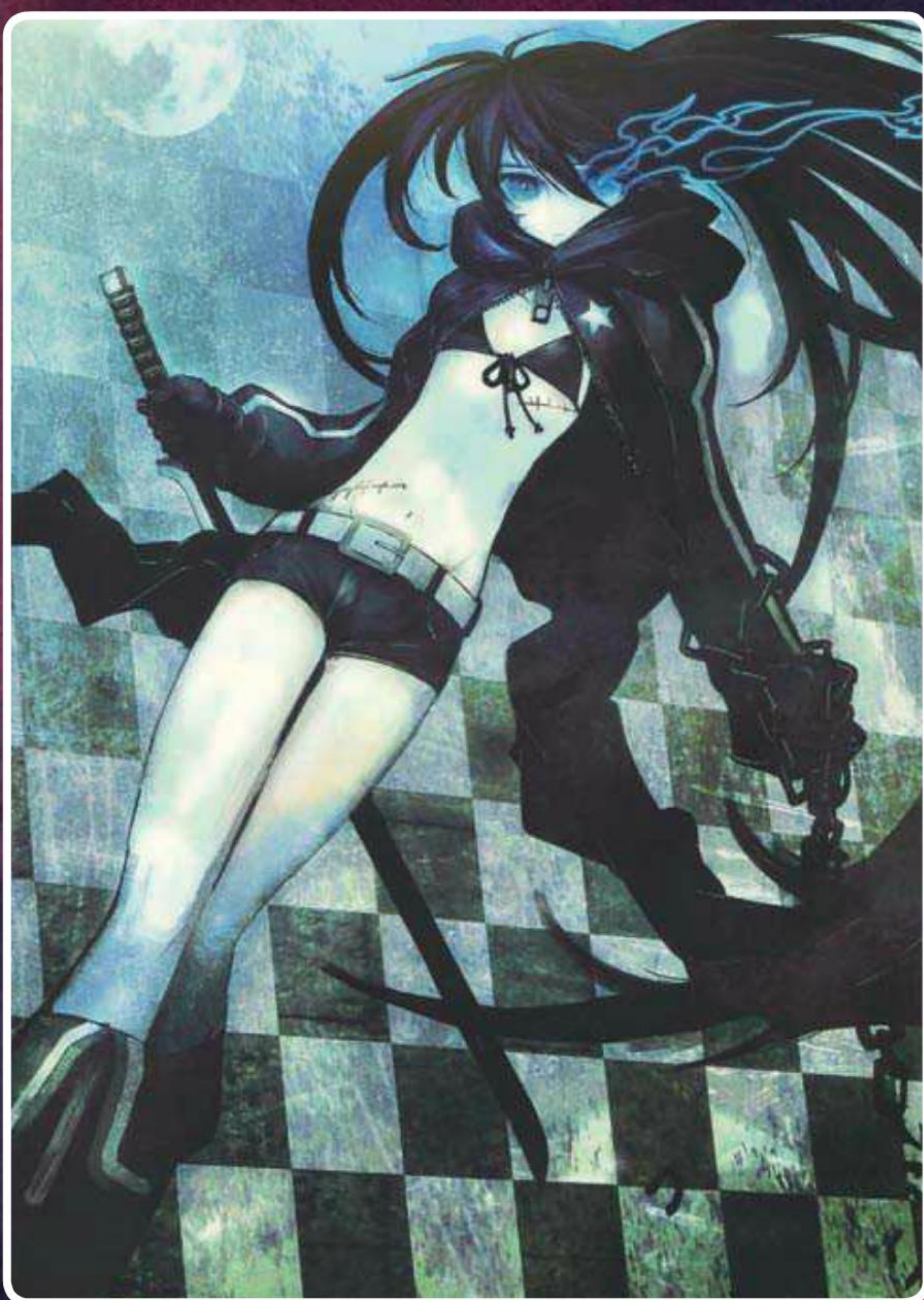
立的动漫人物为动漫爱好者们认识,并迅速地拥有了自己的 FANS 群体。如今在我国动漫圈子中也以黑岩射手的名号获得了许多动漫迷的喜爱。

尽管其出身方式与动漫圈子中的主流角色有所不同，但既然已经晋身成为其中的一员，BRS也迅速地走上了日本动漫市场高度商业化的流程当中，在2008年8月20，名为“BLACK★ROCK SHOOTER Project”的商业计划正式启动，与此同时，被动漫爱好者们所熟悉的手办制作厂商GOOD SMILE COMPANY（俗称“奸笑社”）也获得了BRS的手办开发权，制作出了许多品质令人赞叹的作品。但最令FANS们兴奋的，应该是BRS的动画化消息。

BRS的首部动画是在2010年的3月24日公布，因为其本身是属于为推广角色手办而制作的OVA，所以可以在当时的《月刊Hobby Japan》上附送的影碟、免费发放的DVD甚至是网络上免费观影。动画名称与角色名一致，仍然为“BLACK★ROCK

SHOOTER”，长度约50分钟，描述了一对初中好朋友黑衣麻陶和小鸟游优美因为初二时分在不同班级而感情变得疏远，感到寂寞的优美在另一个世界中化身为Dead Master，成为了BLACK★ROCK SHOOTER的宿敌。而担心朋友近况的麻陶在寻找优美时偶然地捡到了自己送给她的星星吊链，并最终了解到了自己和BRS其实是同一个人这个真相。

对OVA感到不过瘾的FANS们除了可以用本期已经制作出攻略的游戏版《黑岩射手 THE GAME》解解馋外，还可以期待一下在游戏发售前夕公布，将在2012年1月上映的TV版动画。相信在动画上映后，BRS的人气将会达到一个新的高度，这一系列到底会在日后有着怎样的发展，就让我们拭目以待吧。



“huke画的大叔帅极了。”——by 新川洋司

各位没有看错，上面这句足以叫广大黑岩迷们跌破眼镜的“豪言壮语”的确是诞生自“《潜龙谍影》系列”御用画师新川洋司老师之口。至于这两人之间到底有什么“奸情”，说出来可能会更叫人惊到失语——huke曾经参与过“《潜龙谍影》系列”的说明书漫画、插画甚至包括《潜龙谍影4》中部分角色的设定，说白了，他与新川、小岛等人原本就是并肩作战的战友。只不过在制作《潜龙谍影》时期，huke接手的工作基本都是画重口味肌肉男，至于新川口中的“帅大叔”自然也不是传统意义上的儒雅美男子就是了……也

许是画了太多年大叔已经画烦闷了的缘故，又或者是身处低迷期不知如何是好，想要一转风格的huke尝试起了美少女的创作，只是其叛逆张狂的画风已然定型，想要转变早就是不可能的了，结果画出来的美少女全身都散发着“人挡杀人，

佛挡杀佛”的霸气，喜欢黑岩射手的人也都不是被她萌到，而是被其气场震慑到的。huke算得上是幸运的，无心插柳成荫的黑岩射手为他带来的是名利双收，至于后来的《史坦斯闸门》、《Fate/EXTRA》就不在本文讨论的范畴之内了。

虽然现在黑岩射手的人气如日中天，但另一方面，她过快的走红也为这个招牌埋下了不安定的种子。原本huke是没有为黑岩射手及其他相关角色作出过多描述的，但动画版为了故事需要而诞生了双重世界的设定，这让很多迷恋黑暗元素的粉丝们产生了“让神作落于俗套”的印象。这还不算

完，《黑岩射手 THE GAME》的问世又赋予了她另一个末日世界。商家不遗余力地榨取着黑岩射手身上的经济价值，却也在一步步耗干玩家对她的深厚爱意。黑岩射手所需要的，是一个更为稳固发展的温床，而不是无数个相互平行的世界，但愿huke能早日认清这一点吧。

GAMES COMING SOON

玩不过来!

下半年不可不玩的 50 款游戏

9月 SEPTEMBER

完美收藏 ×4 款 ★★★★★

无尽传说 | 生化危机 重生精选辑 | 战争机器 3 | FIFA 12

诚意推荐 ×4 款 ★★★★★☆

黑暗之魂 II CO& 汪达与巨像 | 职业进化足球 2012 | 英雄传说 碧之轨迹

一般瞩目 ×3 款 ★★★★★☆

勇者斗恶龙 25 周年纪念 | 闪乱神乐 少女们的真影 | 真·三国无双 6 猛将传



当翻开 2011 年下半年

的发售表，看到满眼标为红色的注目游戏，你一定会发出这样的惊呼——“玩不过来！”没错，玩家在今年年内剩下的这四个月将面临前所未有的大作轰炸，即便时间再充裕，我们恐怕也很难将每月平均十余款的期待游戏一一体验。本期我们为大家一口气列出下半年不可不玩的 50 款游戏，如何取舍固然痛苦，但能够对自己喜欢的游戏如数家珍也是一种幸福，只是时间多一点多一点、再多一点就好了……（笑）

无尽传说 日版

PS3

【原名】Tales of Xillia

【游戏人数】1 人

【适合人群】正统日式游戏玩家、对豪华声优与人设有爱的 FANS

作为系列首款登陆 PS3 平台的原创作品，NBGI 拿出了历代最强的制作阵容，对游戏的人设、画面以及战斗方式等多方面进行了彻底的进化。高清的《无尽传说》对人物与场景的刻画极为细致，唯美清新的风格令传统日式玩家感动不已，游戏内容更是前所未有的丰富。



【推荐度】★★★★★

【发售日】

游戏类型
角色扮演

9.8

【关键词】传说 15 周年纪念之作；猪股睦实 & 藤岛康介；滨崎步主题曲

生化危机 重生精选辑 日版

PS3/X360

【原名】Biohazard: Revival Selection

【游戏人数】1 人

【适合人群】所有曾经或依然热爱《生化危机》的人

本作集合了《生化危机 代号：维罗尼卡》和《生化危机 4》两大神作，将画面解析度提升至 720p，追加奖杯/成就系统，其中《生化危机 代号：维罗尼卡》还追加了 16:9 画面支持。两款游戏都将完整收录之前各版本的追加内容，其经典程度毋庸置疑！



【推荐度】★★★★★

【发售日】

游戏类型

动作冒险 / 动作射击

9.8

【关键词】神作高清化；超值价格；里昂·肯尼迪

勇者斗恶龙 25 周年纪念 日版

Wii

【原名】ドラゴンクエスト 25 周年記念

【游戏人数】1 人

【适合人群】从 FC 时代一路走来的老玩家、正统日式 RPG 玩家

作为“DQ 系列”诞生 25 周年的纪念之作，游戏收录了 FC 以及 SCF 平台 I ~ III 代共 6 部不同的作品，画面相应提升之外，内容则基本保持了原汁原味的风格，感动依旧。除了全新制作的片头动画，游戏中还会收录《DQ10》的最新独家影像，FANS 不可错过。



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型

角色扮演

9.15

【关键词】25 周年纪念作品；国民 RPG 原点之作；永远的经典

战争机器 3 中文版

X360

【原名】Gears of War 3

【游戏人数】1~4 人

【适合人群】真热血纯爷们玩家、想完整了解这个系列始末的玩家

作为 X360 上独占系列的最新续作，《战争机器 3》也是三部曲的最后一作。本作新加入了受伊姆能源感染的第三方势力荧光族，变异的怪兽让游戏毫无冷场，而马库斯的父亲登场无疑会将游戏中所有的谜团解开。进化后的持久战 2.0 变得更加刺激更加好玩，耐玩度满分。



【推荐度】★★★★★

【发售日】

游戏类型

动作射击

9.20

【关键词】三部曲完结篇；马库斯父亲登场；卡敏的命运

黑暗之魂 日版

PS3/X360

【原名】Dark Souls

【游戏人数】1 人

【适合人群】对休闲级游戏不屑一顾的超硬派玩家！想体验动作游戏精神之旅的人们

前作对玩家毫不妥协，高难度让人时刻提心吊胆，被敌人秒杀的挫败感也让人绝望。但是游戏严谨的系统和出色的战斗表现让沉迷其中的玩家上瘾，新作加入了篝火系统和召唤系统等新要素，让孤单英雄们更加惺惺相惜。全地图无缝连接和更华丽的美术风格圆了部分玩家的梦。



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型

动作角色扮演

9.22

【关键词】比《恶魔之魂》更难；联机要素满载；享受挫败感

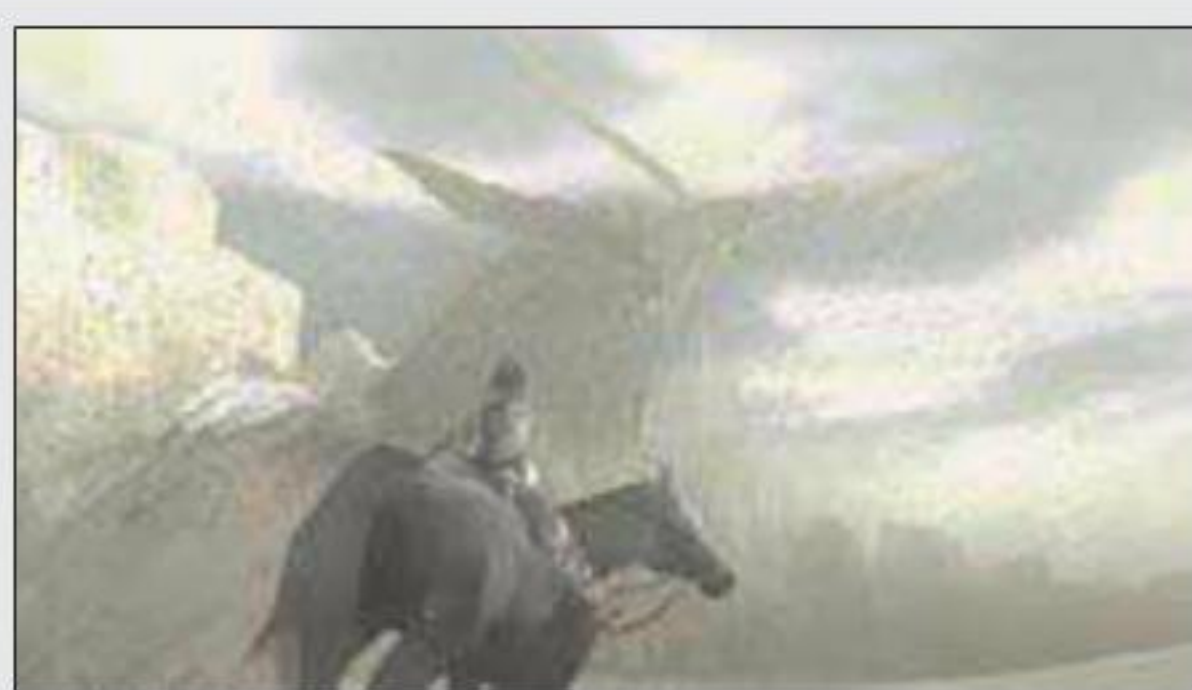
ICO & 汪达与巨像

PS3

【原名】ICO/ ワンダと巨像 【游戏人数】 1人

【适合人群】被上田文人的自然主义创作理念所折服的人

PS2时代曾经感动震撼过无数玩家的经典之作《ICO》和《汪达与巨像》将借助PS3强大的画面机能重回玩家们眼前。本次的高清重制版不但拥有1080p的精美画面,更支持7.1声道环绕立体声和3D电视,呈现出超乎想象的震撼视听享受,令感动更为刻骨铭心。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】9.22
游戏类型 动作

【关键词】PS2时代不朽经典;上田文人三部曲;把妹神作

闪乱神乐 少女们的真影

3DS

【原名】闪乱カグラ - 少女達の真影 - 【游戏人数】 1人

【适合人群】对人设和声优有爱的玩家、不厌恶“邪恶”内容的玩家

3DS平台目前最为性感的游戏非《闪乱神乐 少女们的真影》莫属!虽然之前有很多游戏以“爆衣”为卖点,但是本作标榜的是“全3D爆衣”,冲出屏幕的性感,你可曾体验过?对于纯洁的玩家来说,如果爆衣受不了,一众大牌声优的倾力演出也是你购买的理由。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】9.22
游戏类型 动作

【关键词】3D爆衣;大牌声优倾力加盟;忍者少女性感无敌

职业进化足球 2012

PS3/X360

【原名】Pro Evolution Soccer 2012 【游戏人数】 1~8人

【适合人群】足球游戏爱好者、一直支持“《PES》系列”的FANS

本作力求成为系列变化最大的作品,《PES2012》取得了欧洲冠军联赛和欧足联欧洲联赛的独家实名授权。AI方面大大提高,球员在场上的反映逼真,处理球以及身体对抗的动作更加多变,变更后的操作系统充满新鲜感,力图给所有《PES》玩家一张满意的答卷。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】9.27
游戏类型 体育

【关键词】更加丰富的人物表情;真实的流汗光感;更加成熟的大师联赛

FIFA 12

PS3/X360

【原名】FIFA Soccer 12 【游戏人数】 1~2人

【适合人群】足球爱好者、各大豪门俱乐部的忠实粉丝

进入本时代后,足球游戏的王者就变成“《FIFA》系列”了,更难能可贵的是,每次推出的新作都能看到其进步的地方。本作的画面比起前作又有了进步,菜单也更加人性化,比赛中新加入小细节也让人兴奋不已,比如终于可以快发边线球了。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】9.27
游戏类型 体育

【关键词】最强足球游戏;真实的球员数据

真·三国无双 6 猛将传

PS3

【原名】真·三国无双 6 猛将传 【游戏人数】 1~2人

【适合人群】感觉《真·三国无双 6》不错的人、想找一款游戏打发大量时间的人

游戏作为《真·三国无双 6》资料篇登场的本作,在与本篇联动之后即可玩到本篇的全部内容。另外追加了郭嘉、王异、庞德这3名新角色,新武器、新系统层出不穷。新增的传奇模式内容多多,可以通过自己的努力来建造自己的居城,满足特定条件还能取得最强武器。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】9.29
游戏类型 动作

【关键词】久违的最强武器、3名新角色、传奇模式

英雄传说 碧之轨迹

PSP

【原名】英雄传说 碧の轨迹 【游戏人数】 1人

【适合人群】《英雄传说》系列玩家;快节奏日式游戏爱好者

作为《英雄传说 零之轨迹》的续作,本作的系统虽然没有变化,但是细微的调整使得系统更加人性化。本作的剧情紧紧承接《零之轨迹》,解释了前作中大量的未解之谜,相信会让对前作剧情不满的玩家满意。而多位来自《空之轨迹》的大人气角色回归也让玩家们心动不已。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】9.29
游戏类型 角色扮演

【关键词】《零之轨迹》剧情解惑;《空之轨迹》大人气角色回归

10月 OCTOBER

完美收藏 x5 款 ★★★★★

狂暴 | 皇牌空战 突击地平线 | 蝙蝠侠 阿克汉姆之城 | 战地 3 | 最终幻想 零式

诚意推荐 x5 款 ★★★★★☆

NBA 2K12 | 丧尸围城 2 番外篇 | 寂静岭 暴雨 | Kinect 运动大会 第2赛季 | 偶像大师 2

一般瞩目 x5 款 ★★★★★☆

漆黑 II | 烈火战车 | AKB1/48 与偶像在关岛恋爱 | 格斗之王 X III | 战律之云

漆黑 II

PS3/X360

【原名】The Darkness II 【游戏人数】 1人

【适合人群】美式漫画爱好者、钟情B级片风格游戏的玩家

本作在延续前作使用两条恶魔触手和双持枪械与敌人战斗的独特游戏方式外,还对恶魔们的能力进行了强化,触手不但能用于攻击敌人,还能拿取车门等物件充当盾牌,甚至可以用这临时的盾牌当成投掷武器,射向敌人使其身首异处,爽快感与血腥度满分!



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】10.4
游戏类型 主视角射击

【关键词】欧美热门漫画改编;恶魔与枪械混合作战;血腥度极高

阅读提示②

关于中文版——除了特企内标注的中文版游戏以外,另有一些其他作品也已公布中文版的存在,只是发售日尚未确定。例如10月推出的《黑暗之魂》中文版以及《PES 2012》官方中文版等等。

NBA 2K12 美版

PS3/X360

【原名】NBA 2K12

【游戏人数】1~10人

【适合人群】篮球迷、运动类游戏铁杆、对现今热衷的 NBA 球队念念不忘的怀旧份子。

如果你热爱篮球，那《NBA 2K12》是你最好的选择，对于每个篮球球迷来说，每年的 10 月 4 日都是狂欢的日子。曾经为乔丹捧得冠军泪洒更衣室而动容，或者为大鸟伯德那次绝杀激情澎湃，又或者为魔术师的一次次传球咋舌，那《NBA 2K12》会让你再次目睹他们的身影。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】10.4
游戏类型：体育

【关键词】经典球员再次出击；更加激动人心的传奇模式；更加逼真连贯的动作引爆球场

烈火战车 美版

PS3

【原名】Twisted Metal

【游戏人数】1~4人

【适合人群】喜爱联机乱战的玩家，对喧哗暴力和重金属风格有爱的玩家。

早在 1995 年的 PS 时代就受到很多人喜爱的竞速射击游戏。游戏允许玩家驾驶各种载具狂飙，同时用机枪手雷导弹互相战斗，从标志性的大轮车到机车房车甚至天上飞的家伙都能拿来比赛。同时多达 16 人的联机模式提供了丰富的比赛制度。喜欢和朋友一起喧哗和乱战的人不要错过。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】10.4
游戏类型：射击

【关键词】经典重生；车枪并用；疯狂乱战

狂暴 美版

PS3/X360

【原名】Rage

【游戏人数】1人

【适合人群】启示录风格爱好者、《边境之地》爱好者、《辐射3》爱好者

虽然对本作的初印象是《边境之地》+《辐射3》，但游戏绝对是本世代画面最好的游戏之一！玩家扮演的是 Ark 的成员之一，要在小行星撞击后的地球与变异怪物战斗。游戏的进行方式是开放式的，除了丰富的分支任务以外，复杂的升级以及车辆改装系统绝对会让玩家沉迷的。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】10.4
游戏类型：主视角射击

【关键词】RPG+FPS；启示录风格

AKB1/48 与偶像在关岛恋爱 日版

PSP

【原名】AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら... 【游戏人数】1人

【适合人群】AKB48 的粉丝、对豪华的偶像阵容感兴趣的人

本作的舞台是度假胜地关岛，在这个四季如夏的地方，48 位偶像除了会身着各种全新的日常服装与玩家谈情说爱外，还会以清凉度满点的“泳装”登场。游戏中所有的照片都是重新拍摄的，而各位美眉的语音也是重新录制，就算是玩过前作的朋友也丝毫不会有重复感。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】10.6
游戏类型：文字冒险

【关键词】拒绝其余四十七名成员的告白；找出属于自己的真命天女。

皇牌空战 突击地平线 美版

PS3/X360

【原名】ACE COMBAT : ASSAULT HORIZON

【游戏人数】1~16人

【适合人群】模拟飞行类游戏爱好者、酷爱火爆空战的军宅

由军事作家 Jim DeFelice 编写故事的本作有着强大的剧情表现力，同时还拥有分别针对老手和新手玩家的两套操作系统，飞行辅助功能甚至可以帮助玩家自动躲避障碍物，系统设置非常友好。网战中还有丰富的特技和强大的队友援助系统助玩家克敌制胜！



【推荐度】★★★★★ 【发售日】10.11
游戏类型：射击

【关键词】军事小说家精制剧本；火爆空战场面；网战内容丰富

丧尸围城 2 番外篇 美版

PS3/X360

【原名】Dead Rising 2: Off The Record

【游戏人数】1~4人

【适合人群】丧尸文化爱好者、喜欢黑色幽默的人

还是在那个纸醉金迷的幸运市，不过这次的主人公换成了 1 代的英雄弗兰克·维斯特！擅长美式摔角的摄影记者，自然有着完全不一样的游戏体验。游戏读盘速度全面改善，更多的武器、更多的玩法、更多的丧尸在等着你。还有全新的无限模式，让你在尸城里流连忘返。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】10.11
游戏类型：动作

【关键词】尸山尸海；无限生存；杀杀人跳跳舞

蝙蝠侠 阿克汉姆城 美版

PS3/X360

【原名】Batman : Arkham City

【游戏人数】1人

【适合人群】《蝙蝠侠》FANS，喜欢大作氛围，对大量细节感兴趣，对潜入、探索、剧情有爱的玩家。

前作是 09 年最大的黑马，《蝙蝠侠》的世界远没有大家想象的那么简单，但“《阿克汉姆》系列”却能把握得很好。无论你是喜欢《蝙蝠侠》电影还是漫画原著的玩家，都没有理由错过这款系列最新作。小丑、出谜人、猫女、激冻人都会一一登场。你和我一样迫不及待了么？



【推荐度】★★★★★ 【发售日】10.18
游戏类型：动作

【关键词】在更广阔的城市；经典敌人频频现身；全新的蝙蝠侠装备

战地 3 美版

PS3/X360

【原名】Battlefield 3

【游戏人数】1~24人

【适合人群】享受团队作战乐趣的玩家、“《战地》系列”骨灰级粉丝

没有比玩到本作更令人开心的事了！这是“《战地》系列”正统续作首次登陆家用机平台，并且首次加入了剧情模式。借助给力到不行的寒霜引擎 2，游戏的整体表现非常震撼！网战部分则是延续了系列的优良传统，各兵种之间的配合才是取胜的关键。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】10.25
游戏类型：主视角射击

【关键词】纪录片般的剧情模式；丰富到令人眼花的解锁项目；真实的战场体验

寂静岭 暴雨

美版

PS3/X360

【原名】Silent Hill : Downpour

【游戏人数】1人

【适合人群】恐怖游戏爱好者、喜欢心理暗示类剧情的玩家

本作由 Vatra Games 接手开发，力图为开始走下坡路的系列打一场漂亮的翻身仗。《寂静岭 暴雨》更加重视心理层面上的恐怖感，更多细节暗示、极度压抑的气氛仍然是本作的主题。游戏讲述了一名越狱犯人，前往了寂静岭，并一层层解开隐藏在背后真相的故事。



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型
动作冒险

10.25

【关键词】极度压抑的气氛；注重心理暗示的恐怖体验

偶像大师 2

日版

PS3

【原名】アイドルマスター -2

【游戏人数】1人

【适合人群】美少女文化支持者、想体验全新游戏类型的人

曾经创下多项记录的 X360 日本当家花旦终于来到了 PS3 上。玩家要扮演制作人将手下的 3 名偶像带向娱乐圈的顶点，游戏玩法集策略、音乐、文字冒险三大类型于一身。偶像们精彩纷呈的歌舞表现是游戏的最大魅力。PS3 版更加入了新难度新服饰新歌曲，全面进化！



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型
模拟育成

10.27

【关键词】美少女歌舞秀；强化移植；DLC 地狱

最终幻想 零式

日版

PSP

【原名】ファイナルファンタジ - 零式

【游戏人数】1人

【适合人群】《FF》系列一贯的支持者、对豪华声优无抵抗力人群

“新水晶故事 最终幻想”系列中的最新作，使用双 UMD 载体，无论是游戏的内容量或是整体画面都呈现出 PSP 游戏中的最高水平。玩家可操纵的角色多达 14 名，且各个角色的战斗方式均不尽相同，值得深入研究的系统绝对会令 RPG 爱好者们大呼过瘾的。



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型
角色扮演

10.27

【关键词】警惕跳票；超豪华配音阵容；野村哲也人设

Kinect 运动大会 第 2 赛季

中文版

X360

【原名】Kinect Sports Season 2

【游戏人数】1~4人

【适合人群】所有 Kinect 用户、对聚会游戏或体感游戏有兴趣的人

创下多项吉尼斯世界记录的《Kinect 运动大会》有续作了！这次游戏收录高尔夫、飞镖、棒球、滑雪、网球和美式足球这 6 项运动，并加入语音指令，体感操作也变得更加精确。玩家游戏时可以拍摄照片或录制视频，并上传到 kinectshare.com，把乐趣分享给所有人。



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型
体育

10.25

【关键词】众乐乐；精确体感；分享乐趣；6 种新运动

格斗之王 X Ⅲ

日版

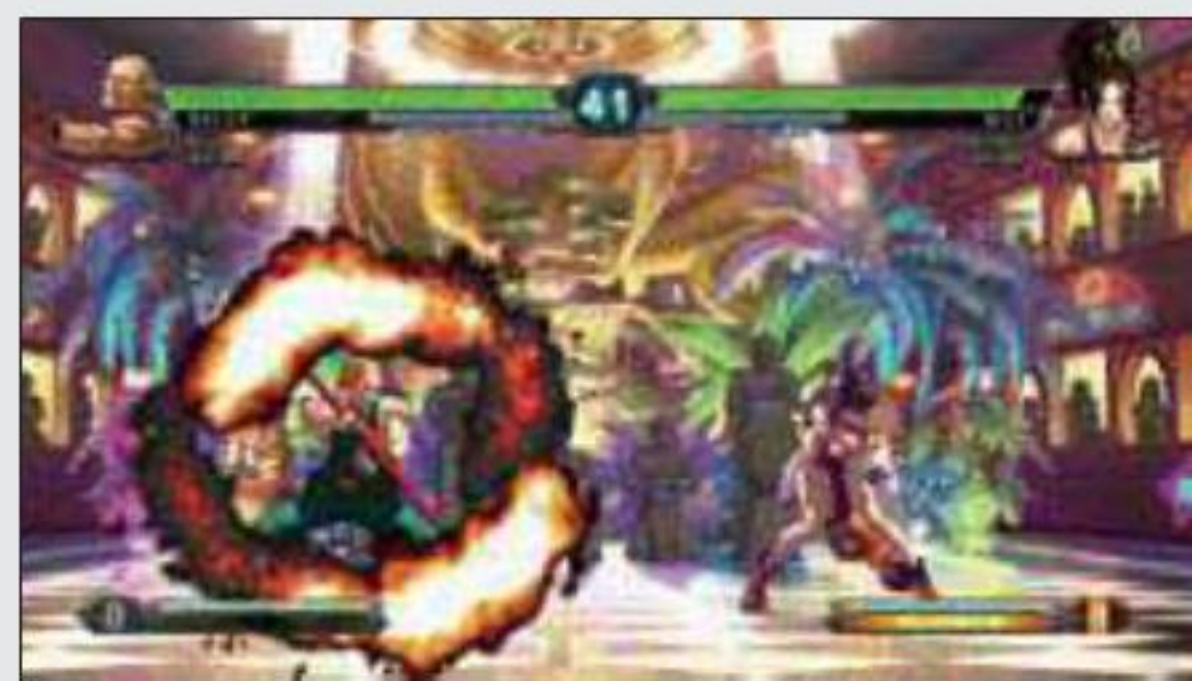
PS3/X360

【原名】ザキング オブ ファイターズ X Ⅲ

【游戏人数】1~2人

【适合人群】《格斗之王》系列忠实玩家；喜欢挑战高难度连续技的玩家

时隔一年之后，家用机版的《格斗之王 X Ⅲ》终于和大家见面了。本作的系统以《格斗之王 2002》的 BC 系统为基础加以改进，连续技更加流畅、技术高超的话更可以打出一击必杀的连续技。家用机版目前已经确定加入了三名新角色（比利、紫炎八神和斋祈，还有两人未知）。



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型
格斗

10.27

【关键词】一击必杀，一发逆转；火焰八神强力回归；华丽 BC 连续技

战律之云

日版

PSP

【原名】战律のストラタス

【游戏人数】1~10人

【适合人群】喜欢《EVA》风格作品的玩家；对声优有爱的玩家

外星来客入侵、人类组成特殊部队抵抗、一名普通少年驾驶巨型机动兵器迎击敌人，一切的一切都让这款原创作品有了一股浓浓的《EVA》的味道。本作的战斗比较考验战略眼光，只有细心分析敌人的弱点才能攻无不克。本作声优阵容华丽，大批知名声优保证满足恋声癖的需求。



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型
动作冒险

10.27

【关键词】《EVA》风格；知名声优云集；严谨的战略性和技巧性十足的战斗

未知海域 3 德雷克的诡计

中文版

PS3

【原名】Uncharted 3 : Drake's Deception

【游戏人数】1~16人

【适合人群】船长信徒、有冒险精神的人、几乎所有的 PS3 玩家

这是 PS3 平台最不需要推荐理由的超级大作，你要做的只是静等发售日，然后跟随冒险家德雷克在最强大的画面表现以及最成熟的电影化剧情中尽享最精彩、最兴奋的十小时。而在此之后，内容更为丰富的联机模式会为你提供更多更持久的乐趣。这便是神作玩家的年末首选。



【推荐度】★★★★☆

【发售日】

游戏类型
动作冒险

11.1

【关键词】次世代画面标杆；新世纪夺宝奇兵；联机要素大进化

11月 NOVEMBER

完美收藏 ×9 款 ★★★★★

未知海域 3 德雷克的诡计 | COD 现代战争 3 | 上古卷轴 V 天际 | 极限竞速 4 | 超级马里奥 3D | 光环 战斗进化 周年纪念版 | 刺客信条 启示录 | 二之国 白色圣灰的女王 | 塞尔达传说 天空之剑

诚意推荐 ×7 款 ★★★★★☆

潜龙谍影 高清收藏 | 战国 BASARA 3 宴 | 初音未来 女歌手计划 扩展版 | 跨越我的尸体 | 圣斗士星矢战记 | 舞蹈中心 2 | 新 Love Plus

一般瞩目 ×4 款 ★★★★★☆

指环王 北方战争 | 极品飞车 亡命天涯 | 忍 3D | 索尼克 世代

指环王 北方战争 美版

PS3/X360

【原名】The Lord of the Rings: War in the North 【游戏人数】1~3人

【适合人群】《指环王》FANS、喜爱联机合作抗敌的玩家

如果你是喜爱《指环王》原著或者电影三部曲的玩家，那么在本作中你可以化身北方大战中的一份子。游戏中对人物能力的发展、升级武器以及技能的选择让游戏内容更加丰富。更重要的是本作的联机合作模式，快叫上几个好友一起去战场上感受《指环王》的宏大气氛吧。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】11.1
游戏类型：动作角色扮演

【关键词】联机模式合作杀敌；神作《指环王》的故事背景

COD 现代战争 3 美版

PS3/X360

【原名】Call Of Duty: Modern Warfare 3 【游戏人数】1~32人

【适合人群】不反感打枪游戏的人、追求视听效果的人

对于这款千万级大作，再写下过多的赞誉之词已属无用功。作为目前电视游戏界顶点的“《COD》系列”，每款新作都值得每一位玩家去尝试。真正的玩家会投入成百上千小时到网战之中，而就算你对此类游戏毫无兴趣，如好莱坞大片感觉的单机流程也必定会让你大呼过瘾。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.8
游戏类型：主视角射击

【关键词】王者再临、网战无极限、电影级表现力

潜龙谍影 高清收藏 美版

PS3/X360

【原名】METAL GEAR SOLID HD Collection 【游戏人数】1人

【适合人群】系列忠实玩家怀旧用、未能在PS2时代感受系列魅力的人

本合集将收录PS2上的二代和三代，再加上PSP上的《和平行者》。画面全部高清化，UI和这种插画、字体全部重新绘制。且《和平行者》还对应PSP的记录、右摇杆功能和震动。本作最让人满意的还应该说是加入了奖杯成就系统，这下子不少人都有“重温”的动力了吧。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.8
游戏类型：动作

【关键词】经典名作HD化；三合一；奖杯成就系统加入

战国 BASARA 3 宴 日版

PS3/Wii

【原名】战国 BASARA 3 宴 【游戏人数】1~2人

【适合人群】割草类游戏爱好者、喜欢恶搞剧情的游戏玩家

本作并不单纯是在《战国BASARA 3》的基础上新加入了几名可用武将角色这么简单，系统上同时也将会有不小的变化，包含很多非常符合“宴”这个名字的元素在其中，带给玩家一种“畅快淋漓”的游戏感觉。曾经消失了一段时间的松永久秀将重回战场，他的表现也令人期待。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.10
游戏类型：动作

【关键词】爽快割草；前作补完；捧腹的对话

初音未来 女歌手计划 扩张版 日版

PSP

【原名】初音ミク Project DIVA extent 【游戏人数】1人

【适合人群】二次元宅、音乐游戏爱好者、葱娘的FANS

本作为系列登陆PSP的第三作，除了玩法与系统比前作略有进化，最大的卖点依然在于新追加的曲目，这些曲目来自街机版以及FANS投票选出的人气歌曲。当然，本作中初音以及V家的各种新服装造型也同样吸引人，玩家还可以利用不同的素材自由编辑曲目。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.10
游戏类型：音乐

【关键词】初音未来 & V家成员；积乱云グラフィティ；extent 扩张

跨越我的尸体 日版

PSP

【原名】俺の尸を越えてゆけ 【游戏人数】1~4人

【适合人群】游戏原作爱好者、对特色RPG有兴趣的玩家

PS上的名作于PSP上复活，描述被诅咒的家族凭借着诸神的帮助与朱点童子为首的一众妖怪进行长年斗争的故事。本作在保持原作那充满趣味的世代传承系统的同时对游戏的画面表现进行了优化，加入了季节变化、神明成长等新要素，令人充满期待。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.10
游戏类型：角色扮演

【关键词】经典作品移植重制；有趣的世代继承系统；和风RPG

上古卷轴 V 天际 美版

PS3/X360

【原名】The Elder Scroll V: Skyrim 【游戏人数】1人

【适合人群】美式RPG爱好者 硬核RPG玩家

美式RPG的泰山北斗之作，自公布以来在欧美玩家中期待度极高。这里有自由与束缚，原始与文明，冲突与和谐，多种元素绘制成一幅上古纪事的卷轴。玩家可以在极其广袤的世界中自由展开自己的故事，新加入的战斗系统直观且表现力出色。与巨龙的战斗让人无比期待。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.11
游戏类型：角色扮演

【关键词】超高自由度；战斗进化；御龙在天

极限竞速 4 中文版

X360

【原名】Forza Motorsport 4 【游戏人数】1~16人

【适合人群】赛车迷、痛车控、享受驾驶乐趣的玩家

很难想象Turn 10能在短短的开发周期内让续作再次进化，游戏中的一切都是更加趋于完美。除了多到令人发指的跑车数量外，游戏还支持Kinect操作，不仅能通过体感进行游戏，还能在鉴赏模式下欣赏名车。这一次《Top Gear》也与制作组合作，名主持Clarkson更是为本作献声。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】10.11
游戏类型：角色扮演

【关键词】Top Gear；名车豪车汇；调校与涂装的双重乐趣

超级马里奥 3D 美版

3DS

【原名】Super Mario 3D Land 【游戏人数】1人

【适合人群】马里奥大叔忠实拥趸、经典平台游戏的爱好者

万众期待的3DS第一方大作即将登场，不但会一如既往地为玩家提供形式多变乐趣无穷的游戏体验，还会第一次真正地让游戏中的场景3D化，具有纵深感的画面让攻关更为轻松，也让那些熟悉的怪物们看起来更为生动，小心别被老对手库巴的立体大火球给吓到哦。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.13
游戏类型：平台动作

【关键词】3DS上首款马里奥作品；真正的3D立体跳台游戏；经典浣熊装回归

极品飞车 亡命天涯 美版

PS3/X360

【原名】Need for Speed: The Run 【游戏人数】1人

【适合人群】赛车游戏爱好者、飙车狂

EA这次的《极品飞车 亡命天涯》将引入动作大片一样的场面与剧情，让紧张与刺激时刻伴随着玩家。本作将以震撼的画面与全新的物理引擎打造出最火爆的《极品飞车》。玩家在游戏中扮演的角色需要凭借自己的实力，战胜顶级的车手，弯道上的战斗让人热血沸腾。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】11.15
游戏类型：竞速

【关键词】故事模式；全新的网络社区功能；寒霜2引擎

光环 战斗进化 周年纪念版 美版

X360

【原名】Halo: Combat Evolved Anniversary 【游戏人数】1~16人

【适合人群】光环饭、所有X360玩家、打算重温10年前感动的玩家

《光环》由于初代比较久远，因此没有玩到的玩家不在少数，不过本作将会为你们填补这个遗憾。虽然说是重制版，但本作绝非坑爹的拉升画面和提高贴图质量，而是货真价实的更换图像引擎！游戏中玩家可以随时在重制画面跟经典画面之间切换，感动就此而来！



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.15
游戏类型：主视角射击

【关键词】彻底进化；真正高清重制；10年前的感动

刺客信条 启示录 美版

PS3/X360

【原名】Assassin's Creed: Revelations 【游戏人数】1人

【适合人群】解开一切谜团；系列两大刺客齐登场；更大更丰富的场景

同样也是系列的终章，本作会把阿泰尔和Ezio的故事统统交待完毕。本作的舞台从文艺复兴的古罗马搬到了16世纪的君士坦丁堡，由于各种文化的交汇，因此玩家能在游戏中会见到不同风格的建筑。游戏中新增的钩刃与炸弹会让战斗的节奏变得更快。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.15
游戏类型：动作

【关键词】联机模式合作杀敌；神作《指环王》的故事背景

二之国 白色圣灰的女王 日版

PS3

【原名】二ノ国 白き圣灰の女王 【游戏人数】1人

【适合人群】日式RPG爱好者 吉卜力动画粉丝 女性玩家

在日式RPG萎靡的今天，LEVEL-5拿出了一款原创的RPG大作，给喜爱日式RPG的玩家带来的不仅仅是优美的卡通画面和大师级的音乐，更是一种对原创游戏的信心。根据去年TGS的实际试玩，游戏的画面无可挑剔，战斗系统独树一帜，很容易上手。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.17
游戏类型：角色扮演

【关键词】吉卜力风温暖童话；美丽的卡通渲染画面；大师久石让负责音乐

忍 3D 日版

3DS

【原名】Shinobi 3D 【游戏人数】1人

【适合人群】平台动作游戏玩家；只要是“《忍》系列”作品就玩的玩家

“《忍》系列”的历史非常悠久，不过这个系列上一次出现在我们的视线中还是在PS2时期，《忍》和《女忍》以其硬派的风格收到了广大动作游戏玩家的好评。沉寂数年之后，忍者复出，不过这次的平台是3DS，而游戏类型也变为了系列早期的那种平台动作游戏，不过仍然保留了系列神韵。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】11.17
游戏类型：动作

【关键词】“《忍》系列”时隔多年的续作；硬派、高难度动作游戏

塞尔达传说 天空之剑 美版

Wii

【原名】The Legend of Zelda: Skyward Sword 【游戏人数】1~3人

【适合人群】系列的粉丝、更注重游戏本身的素质而非画面的玩家

本作是迎接推出25周年纪念的“《塞尔达传说》系列”的最新作，游戏将活用Wii遥控器结合动感强化器所具备的1比1动态侦测功能，让玩家以Wii遥控器加强版与双截棍控制器来操作林克的宝剑与盾牌，展开直觉体感的战斗解谜冒险。限定版内容丰富，粉丝不容错过。



【推荐度】★★★★★ 【发售日】11.20
游戏类型：动作冒险

【关键词】Wii平台上的最后辉煌；限量典藏版中包含的黄金遥控器及音乐CD

索尼克 世代 美版

PS3/X360

【原名】Sonic Generations 【游戏人数】1人

【适合人群】竞速类游戏爱好者、对帅气可爱的角色们感兴趣的人

故事的背景描述了索尼克和他的伙伴们因受到神秘的时空黑洞影响，一行人被送到过去的世界并与1991年的老版索尼克相遇，为了救回朋友们，他们一同合作挑战敌人。攻关中根据不同的难度等级要选择不同的索尼克，而路线和游戏视点也会产生相应的变化。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】11.22
游戏类型：动作

【关键词】索尼克诞生20周年纪念之作；新老人气角色同台登场

圣斗士星矢战记 日版

PS3

【原名】圣斗士星矢战记 【游戏人数】 1人

【适合人群】《圣斗士星矢》铁杆粉丝；无双类动作游戏爱好者

风靡世界各地的《圣斗士星矢》终于又一次被改编为游戏，这次的游戏类型是动作类。本作的同屏敌人数量很多，强调战斗时候的爽快感，满足一定条件后可以进入“小宇宙爆发”状态，更可以使用原作中的各种绝技。相信本作会在《圣斗士星矢》的粉丝群中掀起一阵狂潮。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】**11.23**
游戏类型
动作

【关键词】忠实改编自原作漫画；战斗爽快感满点；燃烧你的小宇宙！

新 Love Plus 日版

3DS

【原名】NEW ラブプラス 【游戏人数】 1人

【适合人群】恋爱游戏玩家、对虚拟互动感兴趣的人、二次元 OTAKU

登陆 3DS 平台的《新 Love Plus》在玩法上与前作会有很大的不同。例如利用陀螺仪任意改变“男友视角”、在横屏（对应 3D）与竖屏显示方式中切换等等，家庭部分的剧情也令“朋友模式”更加耐玩。从互动方式上来说，这是一款彻底颠覆传统的恋爱养成游戏。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】**秋季**
游戏类型
模拟育成

【关键词】3D 国民女友；虚拟恋爱；多类型交互式实时互动

机动战士高达 EXTREME VS. 日版

PS3

【原名】机动战士ガンダム EXTREME VS. 【游戏人数】 1~4人

【适合人群】高达作品忠实 FANS、喜欢机器人对战类游戏的玩家

本作是移植自街机上的同名作品，该系列一向以众多登场的高达作品机体和手感优良的操作而闻名，经过多翻打磨的系统已经变得成熟而平衡，对战乐趣十足。在与 CPU 对手交战时还会碰到体型庞大气势十足的特殊机体，展开令人热血沸腾的壮烈战斗。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】**12.1**
游戏类型
平台动作

【关键词】再现高达系列经典战斗；成熟的对战系统；登场机体众多

生化危机 浣熊市行动 澳版

PS3/X360

【原名】Resident Evil: Operation Raccoon City 【游戏人数】 1~4人

【适合人群】系列支持者、喜欢多人合作的玩家

让我们再次回到那个难忘的 1998 年秋天，一切又回归原点——浣熊市，只不过，这次里昂必须死！玩家要采用 4 人合作的方式，你可以扮演安布雷拉公司特殊部队的成员，消灭所有与 T 病毒有关的东西。丰富的在线要素能够让你玩上很久，而里昂的生死更是大家关心的话题。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】**12.8**
游戏类型
动作射击

【关键词】重新诠释；再回浣熊市；四人合作

舞蹈中心 2 美版

X360

【原名】Dance Central 2 【游戏人数】 1~2人

【适合人群】热衷于室内运动的人、想体验一下 Kinect 的玩家。

作为前作的人气延续，除了在体感方面提升了全身体感的广度外，还提供了全新的多人游戏体验以及全新的舞曲来搭配。玩家可以在“Perform it”模式中和朋友一同舞动，或者在“Dance Battle”同步单挑模式中一较高下，看看谁才是真正的舞王舞后。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】**10.25**
游戏类型
体育

【关键词】人气歌舞巨星加盟；经典音乐的全新演绎；前所未有的体感体验。

12月 DECEMBER

完美收藏 ×1 款 ★★★★★
最终幻想 X III -2

诚意推荐 ×2 款 ★★★★★☆
马里奥赛车 7 | 生化危机 浣熊市行动

一般瞩目 ×1 款 ★★★★★☆
机动战士高达 EXTREME VS.

马里奥赛车 7 美版

3DS

【原名】Mario Kart 7 【游戏人数】 1~2人

【适合人群】马车粉丝、不晕 3D 的玩家

这是 3DS 平台上的首款“马里奥”游戏，毫无疑问也将对 3DS 的未来发展起到决定性作用。已知可使用包括马里奥、路易、库巴、碧奇等人在内 18 名角色，赛道也涉及海陆空全方位领域多达 40 条之多。另外玩家还可以自定义车身、轮胎等元素，打造出只属于自己一人的爱车。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】**12.4**
游戏类型
竞速

【关键词】3D 裸眼赛车；多人乱斗；恶搞

最终幻想 X III -2 日版

PS3/X360

【原名】FINAL FANTASY X III -2 【游戏人数】 1人

【适合人群】正统日式游戏玩家、FF 系列死忠、游戏剧情与画面派

时隔两年，《最终幻想 X III -2》以外传的形式继续讲述闪电以及塞拉等人的故事。游戏的剧情将延续前作，全新的角色以及故事展开是吸引人的地方。本作的系统全面改良，战斗部分得到升华，无论是画面还是战斗的爽快感都堪称如今日式游戏的最高峰，不可不玩。



【推荐度】★★★★☆ 【发售日】**12月**
游戏类型
角色扮演

【关键词】第二次的生命；闪电与谜之男的对峙；滨崎步主题曲

邪魔院

OTAKU 的究极境界! ? ——Dollfie Dream

Dollfie Dream, 简称 DD 娃娃, 是日本 Volks 公司造形村所开发的一种内藏球体关节的人偶。DD 的身高通常约为 60cm 左右, 表面的素材为软身的乙烯树脂。由于体内包含骨架与活动关节, 因此 DD 的可动性非常高, 可以摆出不同的姿势与动作。虽然可以自由站立, 但 DD 依然无法长时间站立, 需要通过特制的支架加以固定。对于 DD 的关节比较敏感的人, 除了可以选择合适的服装加以遮挡, 还可以搭配无缝素体。不仅仅头发、服装以及身体躯干可以自由更换, 甚至连 DD

面对琳琅满目的宅物, 我们总是会产生难以抑制的收藏欲望, 各种怨念也应运而生。其实, 入手宅物只要喜爱即可。虽然不必在乎他人的眼光与看法, 但也要谨记量力而行理性消费。买什么或者买多少都不是最重要的, 更不必攀比与羡慕他人, 懂得欣赏自得其乐才能保持最愉快的心态。

娃娃的眼睛、胸部等细节也有各种各样不同的替换件, 只要你愿意, 完全可以创作出只属于自己的 DD 娃娃。

DD 娃娃的可玩性到底在哪里? 简而言之, “可动”、“换装”以及“摄影”是所有 DD 爱好者共同的关键词。不同于普通 PVC 模型, Volks 推出的 DD 娃娃种类并不多, 拿到玩家手中的 DD 很多都是同样的角色, 将它们装扮成不同的造型便是 DD 娃娃的一大乐趣所在。与同好相互交流、购买漂亮而华美的服装、外出拍摄写真, 这些就是 DD 玩家们的日常, 比起那些只能呆板地躺在展示柜中一成不变的美少女手办, DD 显然更生动更活泼, 也难怪很多 DD 发烧友都笑称 DD 娃娃是自己的“女儿”。

尽管如此, DD 娃娃对于普通人的门槛来说还是过高, 最大的因素就是其高昂的价格, 这和 DD 少之又少的产量以及相对封闭的销售方式有关。举个例子来说, 时下最受欢迎的塞巴莉莉, 2010 年 12 月限量发售, 一经推出就被抢购一空, 如今的拍卖价格达到了二三十万日元的天价。人气较高的 DD, 在日本即便提前数月也未必能顺利预定, 面对玩家的购买热情, Volks 有时甚至不得不通过抽选贩卖的方式进行销售。

流行与生活



游戏文化

邪魔院



■俏皮而可爱的 Akira



□端庄的和服之美



■由玩家自制服装的初音未来在秋叶原



■来自《天元突破》的大人版妮娅

自由谈

栏目主持 奈落



总有读者反映自由谈应该多上一些玩家生活故事和玩家视角的文章,少一些硬硬的,“理论性”的文。想来确实挺有道理,本期自由谈应大家要求选了这么一篇文章,讲述了无论是玩家还是普通人都会遇到的问题——临时缺钱,故事简单真诚,相信不少人都会共鸣。还有一位是来自资深足球游戏的爱好者的对 PES2012 Demo 的“个人点评”。欢迎大家来信讨论,更期待你能与全国读者分享自己的故事和心得。自由谈投稿邮箱 tt@ucg.cn。

朋友

编者按:本文看似与游戏无关,其实却是不少玩家都可能遇到的问题。突然用钱的时候,你舍不得卖掉珍藏的游戏和陪伴你的游戏机?如果实在不想卖掉心爱的东西怎么办?俗话说车到山前必有路,但是你有没有提前铺好“路”?

接到老妈电话的时候我正在睡觉,老唐同志在话筒那边似乎有点激动:“干嘛呢?儿子!”,“这个时间当然是在睡觉了……”我半睡半醒地回答着。

“你猜猜,我打电话给你是什么事?注意,是大事!”老妈后面两个字着重加强了语气。

“你给我打钱了?”

“不是!”

“咱们家狗跑丢了……”

“不是!”

“哦,又有人给我介绍对象了……”

“这能算是大事么?你小子好好给我猜!”

老妈有些被我漫不经心的回答给惹恼了,嗓门开始提高几个层次。

“难道是咱们家那片开发了?”对于我们家这片即将被开发成楼盘的事,自打去年起就闹得沸沸扬扬,建设局也派人来过几次,还挨家挨户进行了测量,看起来似乎是板上钉钉的事了。难道老妈所说的大事就是这个?

“差不多……你知道你姥姥家要拆迁了么?”

能分两处,其中咱们家能分到一套,不过扣去补偿款,自己还要掏一部分。怎么样?这算大事么!”

“房子这肯定是大事……”我拿着电话,心里琢磨着这个消息来得还真够突然的。姥姥家在东北,距离我们家有一千多公里,中间隔着两个省,我平均四、五年才回去一次。老妈今年50多已经退休了,总惦记着小时候老家的好,觉得我们现在的家夏天太热。没办法,谁叫我们家房子才二十多平米呢。她一直念叨着将来有机会要回去买个小的房子和我姥姥一起住,安度晚年——前提是我得赶紧成家立业,好能让她安心点。我知道她是想把房子腾给我住,以前的几个女朋友都是在房子这件事情上告吹的。这事我一直记得,但是觉得似乎还有点远。没想到今天竟然就真的就要实现了。

“你觉得怎么样?儿子!给个意见。”

“当然!这是好事啊,我支持您!”我明白老唐同志的想法,这种机会要不把握住,等以后再说可能就晚了,人生并不是靠着等待就能实现愿望的。有时候就像“蒙特卡罗纸牌”,你看见的现实只有一部分,但是你的每次选择都会产生连锁反应,后面的结局在你选择的时候既是已经注定的却又是在不断改变的。所以,如果能让我妈这次如愿以偿的话,那是最好不过的了。

“嗯,我也是这么想的。不过……你也知道,咱们家也没那么多钱,现在还差几万块,我和你姨借些,找找同事,然后再看看你爸那儿有没有。不过他们家刚买房子,估计现在也不方便……”老妈的语调有些低沉,我明白她在为钱发愁。老爸那边妹妹今年刚上高一,家里正是用钱的时候,现在估计也忙不过来解决我们家这个问题。我这么多年虽然也上班

什么的。但是存折上面就1000块钱出点头儿,平时的钱除了生活花销和乱花外基本上都投在模型和游戏上了,现在想起来真是懊悔,怎么就没想过会有用钱的时候呢!

“妈,您别着急,我这儿别的拿不出,凑一万还是有的。您一会儿等我电话吧。”不知道怎么着,我突然蹦出这么句话。

“你别勉强啊,要是跟别人借的话,我这儿到时候先帮你还了。”

“知道了,妈。先挂了,一会儿见。”

挂上电话,我开始想着去哪里找谁借一万出来。虽说现在物价飞涨,有点通货膨胀钱不算钱的意思,可是突然之间找个人拿一万,照我认识的圈子里,这根本就是个很难的问题。

我拿出电话,开始翻找觉得有可能有钱有可能借我的人,看来去好像都没什么钱,平时虽然联系,但是到了关键时刻还真觉得跟谁都挺远的。感觉互相之间就比陌生人好上那么一点点,借个三头五百的还行,一万?我自己都觉得自己在对方眼里不值这个价。这么一开口,别人肯定以为我要不就是准备骗钱,要不就是疯了。思来想去,电话还是不打。

8月下旬的北京傍晚已经微微泛凉,我坐在台阶上开始抽今年第九根烟。平时我不吸烟不喝酒不流氓绝对一超良好小市民,但是真正感觉到烦闷时,我还是会点起一根烟来吸。

从我旁边走过的人群里不时的有认识我的人在我打着招呼,我一一回应着,心里却在为着一万焦虑。一哥们从我身边走过,一脸的惊呆:“呦喝!洋哥你也会抽烟啊!怎么了,在这儿为什么发愁呢?”

“我这儿为借钱烦着呢。”

“借钱?多少?”

“一万”。

“一万?干嘛?……买房?哪儿买?我靠,开玩笑吧你!洋哥,你最近越来越幽默了!走了啊!”

我挥了挥手,妈的,我就知道我这么说人家都觉得我在开玩笑。不过,我也没指望你们能怎么样,这整个不就一逗你们玩的笑话么。换句话说,他们要是跟我张口借这么多,我也肯定会觉得这是闹着玩的。

要不我把我的那些东西卖了吧,虽然有点心疼。X360应该能卖个1500左右,然后那些NGC啊DC什么的应该能一百一个处理掉吧,再加上百十来张正版游戏还有模型什么的,应该凑齐5000是没问题的。不过真是有点舍不得,从少年时候积攒到现在,本来还想着留给子孙后代们做纪念的,就这么贱卖实在是……跟割自己的肉没什么区别!

打开电脑,登上QQ,准备开始叫卖东西。看着二百来个好友却不知道怎么开这个口,大部分的人头像都是灰色的,我知道很多人习惯于隐身,我也一



样。因为不知道说什么,因为不想被打扰,因为各种各样的理由,所以我们选择隐身选择旁观选择沉默。

“死党哥们朋友”分类一栏里,只有两个人的头像亮着。我给没在线的最铁的哥们“漏斗”发了条信息“能借我点钱么?几千就行。”2分钟以后漏斗回答“我这情况你又不是不知道,我装修房子还没钱呢!帮不了你啊。”好吧,我就知道会这样。漏斗这家伙如果能借钱给我,一般都是买游戏或者出去瞎混的时候,借钱的时候很大气但是往往会附加一些条件,比如先借他玩玩什么的。我也无所谓这种事情。但是一到真正关键的时候,他能靠得住的可能性最多也就50%,今天的反应完全在我的预料之中。

小伟的头像在亮着,估计他又在加班吧。在我们几个人里面他应该算是混得最好的一个,在北京市区买了房,老婆孩子一家其乐融融。不过我也知道,他的负担其实也不小,平时由于工作和其他原因,我们的联系比较少。今天一上来开口就提借钱,我是不是有点太那个了?

不过还是厚着脸皮发了消息过去,半天没有回应,我心想算了,果然还是自己去想想办法吧。实在不行就只能让老妈先放弃,等以后有机会再说。可是就这样实在是有点不甘心。以后,还有机会么?

滴滴滴滴……有信息回了过来,是小伟。

“刚才在忙,你急么?”

“还行,真挺不好意思因为这种事麻烦你。”

“咳,别说这个了,你如果遇到真正的麻烦是不会打扰别人的。如果你不急的话,过两天打给你或者你来取都行,你要是现在就用的话,我从别的地方给你想想办法……”

我心里有点潮湿在泛滥,虽然我平时一直认为自己不是那种容易激动的人,不过在这个时候,我真不知道自己该以什么方式来表达我的感激之情。

“那个,半年还清,利息5%—10%吧。”我想用这种方式来表达我的谢意。

“不要利息,等你混好了请我吃饭就行了。来之前提前电话啊,好好干吧!”

“谢谢……”除了这两个字,我真不知道该用什么语言来表达我的感激,我还真是无能的愚笨男人啊。

“你留着那些东西吧,卖了的话你肯定会后悔。等以后我儿子长大了,带他去你那里参观。朋友之间就不用来这么多客气了。我相信你只是还没遇到合适的机会。就这样啦,我先去忙了。88!”

十来分钟,几句话,一万块钱,就这么解决掉了。老唐同志的安享晚年计划即将如愿以偿。我的那些收藏也不用贱卖了。我立在那里,脑子似乎对发生的一切还没反应过来。

我一定会努力的,以求有一天能够为信赖支持我的你们尽到我所能。

谢谢,朋友!



后记

这件事让我觉得平时应该多做些应对突发情况的准备,存钱是非常有必要的。在兴趣方面适当花些钱无可非议,但是挥霍过度就会影响到正常生活。朋友并不是简单的能玩在一起就能称之为朋友,朋友也不是用来解决你自己不检点惹下麻烦的保护符。能够互相信赖,互相帮助,互相勉励,共同进步的,才能称之为真正的朋友。

[文:乌托邦里的赵洋]

革命性的伟大进化 OR 缝缝补补又一年?

PES2012 Demo 体验心得

在我看来,本作的第一印象的确令人失望,但深入体验后会有惊喜。

试了两局《PES2012》的PS3版Demo,有点失望。具体感受如下:

- 1) 系统似乎只是零敲碎打的改善,几乎没有新鲜感。
- 2) 个别球员身法敏捷得离谱,就像开了外挂。
- 3) 人物面部细节多了,但画面整体质量下降。
- 4) 动作连贯性不足的问题没改善。

以上几点摘自笔者试玩1小时后的微博,相信不少朋友在踢过一两场后的感受跟我差不多。但接着再踢几场以后,我发现比赛的整体节奏和攻防细节等,与前作还是有一定差别的。特别是当我进入练习模式对本作加入的无球队员控制系统进行了针对性训练后,一切都不一样了。

下面笔者将详细阐述该系统为游戏带来的变革(下文中提到的操作键位为PS3版)。

在Demo版中,无球队员控制系统大体分为两种模式:

Assisted(协助)和Manual(手动)

1) 先来说说系统默认的协助模式(Assisted)。

具体使用时,当玩家控制某球员A带球行进时,推右摇杆选择无球队员的方位(如想要调遣画面中位于当前控球球员右上方距离最近的队友接应,就将摇杆推右上),接着按一下R3,目标球员头顶将会出现光标,不管当时该球员原本在做什么(助攻也好,回防也罢),只要接到玩家的指令,他会立即义无反顾地朝着对方半场的底线方向发足狂奔,直到A传来的球顺利到达他的脚下。

但若玩家选定的接应队员是球员B,却把球传给了第三人C,这个尴尬的队友B仍会顶着光标坚持跑一段。

队友C在接到球后立即成为玩家直接控制的当前球员,此时他可以把球传给之前已前插到理想位置的B,也可重复刚才的过程,调遣其他球员接应。比如C选择D来接应,则D球员头顶光标出现瞬间,B头顶的光标消失,而其闷头前插的状态也随即解除。



《职业进化足球2012(以下简称PES2012)》的试玩版Ver.1放出已有一段时间了,抢先体验了的实况迷们对这款Demo的看法似乎褒贬不一。有人认为本作相对《PES2011》进行了多方面较大规模的改变,将会为系列的发展带来“革命性的伟大进化”;但同时也有不少玩家觉得本作只是在前作基础上进行了一些边角角角的小调整,

即所谓“缝缝补补又一年”,于是更有粉丝痛心疾首地在相关论坛怒斥Konami不思进取。

那么,情况到底怎样?显然,在这种问题上有实践才有发言权。作为第一时间下载并已体验近二十小时的玩家,笔者觉得很有必要将自己的心得感受整理下来与广大实况迷分享。当然,同样是一家之言,大家权且过目。

可能上面的叙述听起来有点复杂,但在游戏中,实现以上过程是非常顺畅简单的,稍做练习即可上手。

值得一提的是,在使用该系统时,若A传球给B,球离开A脚后抵达B脚下前,玩家就已经可以通过右摇杆来物色新的接应球员了(比如选择C),B接到球后可不停球直接传给插上的C,C重复这个过程……如此循环往复,将会形成数名球员参与其中的压迫式阵地进攻。以上这种“连锁式助攻”打法,笔者已多次使用,在对行球线路做好预判的前提下,该战术颇有奇效——三四个参与进攻的球员像“杀阵”一样集体推进,而皮球则在几人脚下有节奏地灵活传递,配合犹如行云流水。

当然,以上战术描述存在一定程度的理想化色彩,因为或许是为了达到攻防平衡,本作对防守球员拦截行进中皮球的能力做了提高(后文会有详述),因此若想有效实施上述战术,球队中司职进攻的球员传球准确度等指标要有保证。换句话说,此系统几乎就是为那些以高效传切配合见长的球队量身打造的——高频率的短传和队友积极且默契的穿插配合,阵地战式的推进得以轻松实现。看起来是不是很眼熟?没错,这就是近几年在国际足坛所向披靡的巴塞罗那队的典型打法,如今在《PES2012》中得以原汁原味的再现。

因此可以说,Assisted模式下的无球队员控制系统,使玩家在组织进攻时更为得心应手,在进攻球员的传球能力均不错的情况下,连锁使用时效果更佳。

该系统的优点不言而喻,但也有不足之处。具体表现在以下几点:

a)右摇杆选择接应球员的准确度有待提高。根据游戏练习模式的文字说明可知,玩家推动右摇杆所指示的方向,就是接应球员所在的大致方位。但实际游戏时,这个“大致”方位有时偏得实在离谱。比如我方防守型中场球员在中圈附近

断球后,本来想找前场队员接应,系统有时却会莫名其妙地调来了其他防守队员前插,进攻没打起来不说,防守阵脚却也乱了,让人哭笑不得。

b)除了以上由于系统失误造成的被动局面外,玩家(特别是菜鸟玩家)一旦习惯了这一系统,往往会迷恋其在进攻上的高效性,从而滥用之。比如从本方后卫在自家门前倒脚时就开始用这系统,轻率地让后卫压上参与进攻,导致防守人员短缺失位。在本作防守难度增大的前提下,这么做的危险性不言而喻,一旦被对手断球,自然死得会相当难看。

c)由于可调遣无球队员前插,多次连锁后,在禁区前沿出现两名以上进攻球员齐头并进的场面并不稀奇。防守方压力会很大,而防线上的空档也极易出现。此时若搞撞墙配合,类似《WE4》时代著名的2过1超强Bug技,很有可能在本作中重出江湖。当然,如今游戏中防守队员的AI绝非PS时代能比,但随着玩家自由控制因素的增多,在大家熟悉系统后,必然会有很多始料未及的特殊战术(俗称赖招)涌现出来,使比赛的攻防平衡遭到致命打击。这显然是绝大多数“实况饭”不愿看到的。

当然,在《PES2012》正式版推出前,以上担忧或许只是杞人忧天。

2)再来看看俗称“左右互搏”的手动模式(Manual)

在游戏键位设置页面,玩家可将无球队友控制模式由默认的Assisted改为Manual。同样是右摇杆结合R3选定接应球员,选用手动模式的话,头顶出现光标后该球员不再闷头前冲了,而是改为在右摇杆控制下的精确跑位。也就是说,从此刻开始,玩家一边要用左摇杆(或十字键)来控制带球队员的移动,一边要用右摇杆来操纵接应队员的行动。

尽管俗话说“一心不可二用”,手动模式,就偏偏要让玩家一心二用,左右互搏。看来制作组里估计有金庸先生的粉丝,而且他相信“只要有心,人人都是周伯通”!所以,这一无视人脑



生理特征的新元素,极有可能会遭到大多数玩家的摒弃。Demo版中默认的是协助而非手动模式,也显示主创们对这一系统的完成度并没太多信心。

鉴于该模式在设计理念上已存在缺乏实用性的大问题,实际使用时的那些诸如“右摇杆回中被控球员马上失控”等小毛病就不多说了。这里对其将来的发展做一下展望:

假如通过PS3手柄的六轴系统来控制接应球员的跑位,或许问题便会迎刃而解。原因有二:

a)六轴操作是通过对手柄整体的位移来实现的,和传统的十字键(或左摇杆)并不会存在类似“左右互搏”的冲突。

b)接应队员的跑位,其实对控制的精确度要求并不高,六轴操作完全能够满足。

当然,X360玩家此时可能会说“《实况》系列”早已跨平台了,PS3版用六轴,我们怎么办?

其实如果做进一步展望的话,通过Kinect的语音控制和动作识别功能来无球队员的控制,应该也不存在太大的技术壁垒。

想像一下,玩家一边用手柄控制着伊涅斯塔在中场灵巧地闪转腾挪,一边大喊:“阿尔维斯,边路插上!”

皮球精确地传到阿尔维斯脚下时,玩家振臂再呼:“比利亚,跑起来!”

葫芦娃发足狂奔。

嗯,是不是很有担当主教练临场指挥的感觉呢?

OK,以上纯属无责任畅想。但鉴于竞争对手《FIFA 12》已宣称将引入Kinect操作,“《实况》系列”支持Kinect应该也是时间问题。类似本人所展望的方案或许也是设计思路的一种吧!

总之, Demo版呈现的手动操作模式实用价值不大。但不排除极少数玩家通过不懈努力,排除万难,真正掌握“左右互搏”的精髓,在比赛中实现了一人顶两人用,那么他做到战无不胜也不是不可能的事。但我推测,真的到了那个时候,估计大伙儿早玩上《PES2013》了吧?

以上笔者大体整理了无球队员控制系统带来的变化。除此之外,还有一个比较大的调整,那就是防守的改变。

对系列老玩家来说,按住×键让防守队员自动上抢断球是再熟悉不过的基本操作了,但到了系列前作《PES2011》中,这种简便有效的防守方式不是那么管用了。而本作中则进一步遭到了削弱,防守队员自行断球成功的几率变得微乎其微。当然,按住×后辅以□键的围抢,大多数情况下还是会对手带来一定干扰,但将球断下并顺利实现反抢的情况也比原来少了许多。较常见的是对方跌跌撞撞并失去对球的控制,皮球却向着难以预判的方向滚出去,双方需要重新再抢,而这一过程对防守方其实已相当不利——参与围抢的球员往往已失位,而球若被对手再度控制,后果会相当被动。

因此,如何寻找有效的防守新方法,将会是玩家面临的一个新课题。

不过,正如前文所述,本作对防守队员拦截行进中皮球的能力似乎做了加强,攻方球员草率传球被断几率大增。根据这一特性,不少玩家已经在尝试着通过预判对手进攻方向并实施卡位的方式来进行堵截。而同样利用这点,AI在防守时,断掉玩家地面传球的情况很常见。想要打出流畅配合,着实需要眼观六路,不仅要传得准,而且还要注意调动位置最合适的球员来接球或配合进攻。

总而言之,《PES2012》相对前作,对抗性明显增加。鉴于近两年“FIFA更趋于真实,而WE则更爽快”的说法渐成公论,那么笔者也就顺着这个思路下一个判断:《PES2012》可能在朝着背离模拟“实况足球”的方向上渐行渐远,而且会因不成熟的新系统引入而备受争议,但爽快感的增强是毋庸置疑的。对于绝大多数玩家来说,和三五同好一起踢实况,图得可不就是一个尽兴吗?相信本作不会让大家失望。

当然,以上心得均来自于《PES2012》的第1款Demo,成品上市时会是什么样子?我们只能一起等待游戏发售日的到来了!

【文:肯】



狩猎的季节，巾帼不让须眉
只要一颗永不言败的猎人之魂
便没有那无法战胜的对手
勇敢的狩猎女孩儿宛如一道飒爽的风景
如此美丽，如此耀眼



读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

Email: ucg@ucg.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

插画: 木仙&西达&恶魔猫那娜

读编交流

读编往来



★再下期杂志便是大家期待的东京游戏展特刊了。本次东京游戏展的报道和过去相比将更加给力,此次日本之行,UCG报道团会受邀体验多款超级大作,其细致程度完全不能和过去同日而语。届时大家就能看到关于这些大作最权威、最仔细、最专业的试玩体验了。至于专访、游记、SHOWGIRL,那自然是必不可少的,而且同样会比过去给力得多!UCG报道团定于中秋之夜出发,还请各位届时掌声支持!

★上期的“开学小测验”推出后得到了读者们的积极响应,来信量增至平日里的三倍还要多,也让负责回信的小编好一阵忙活。看来大家还是蛮喜欢这种形式的小活动的,以后类似活动也将会不定期地举办,届时欢迎大家继续捧场。

★《我与Konami游戏的故事》征文活动已经结束,不过收到的精彩来信还是不少,本期再为大家选登几封。本次活动大奖的获得者是广西南宁的李长安同学,奖品是3DS或DSI任选一台。其他所有被杂志刊登过留言的读者,均将获得一份游戏周边作为纪念,奖品将于近日寄出。请所有入选280、281、282期《我与Konami游戏的故事》部分的读者将自己的联系方式(包括通信地址、邮编、手机/电话、真实姓名以及原稿件,以防假冒)以Email方式发到ucg@ucg.cn邮箱来。如对游戏周边对应机种有特殊要求,可一并在信中注明,我们会尽量为你安排。



南京市 盛进:宅→感情丰富→与谁能共
→苦闷→Love Plus→温柔善良→田螺
姑娘般的神话→朝夕共处难解难分→幸福与
痛苦的纠结→Love 真实感受→依然宅、不变态、
心里阳光般的温暖。



这是宅的化学反应吗?看来《Love
Plus》起到了催化剂的作用嘛。要想改
变自己,生活中其实还有很多其他催化剂的,
试着去接触接触吧。



Email 黄鼠:我十分希望UCG给我的
最好礼物不是本次开学小测验的礼品,

而是在接下来至少十年里UCG越办越好,越
来越受玩家喜爱。



这个祝福很给力!也愿在今后十年里
能有更多像您一样的玩家加入到UCG
的大家庭中来!



Email 水镜:痛的不是没有游戏机,是
有游戏机不能用。



忍一忍,等痛劲儿过去了,你就会发现
其实痛并快乐着也是很爽的。

本期 流行游戏

《杀出重围 人类革命》

洛克、天行者、华尔兹

“春宵一刻，可值千金。”难道老外以为中国的小姐们都要兼修古文专业么？

——被游戏里上海场景出现的站街小姐台词雷翻的洛克留

《黑岩射手》

金馆长、九兵卫、狼来了

地球上只剩下 12 个爷们和一位最终兵器少女这种邪恶设定是怎么回事！

——羡慕妒忌恨的金馆长留

《圣骑战史》

九兵卫、金馆长、洛克、八重樱

胧村正小组按照胧村正风格做的 RPG 游戏，无论从画面音乐都像极了《胧村正》，然而它却不是动作 RPG……

——再次被事实教育了的金馆长

《大家的节奏天国》

纱迦、九兵卫、狼来了、胜负师、洛克

你们都安的什么心？

——每当挑战“完美”评价时周围都会有一群人等着看狼来了因失误而扭曲的表情

《战国无双 3 帝国》

纱迦、奈落、洛克

建设国家就是搭积木。

——由游戏感悟人生的纱迦说

异次元之胃

对于编辑们来说，每天都有众多焦头烂额的问题需要解决，其中首当其冲的就是“早饭吃什么”这件事。虽然身处写字楼区域，但周围卖早点的商铺不但奇货可缺而且品种单一，不用多久就会吃腻，因此每当有一家店推出新品时，就会遭到众编们的蜂拥抢购。某日，编辑部楼下的面包店

推出了一款鸡肉三文治新品，用量十足，而且还是两个同捆装，男编们都纷纷表示实在是吃不完。谁知看似较小的八重樱居然非常淡定地一口气将两个三文治全部吃下了肚子，随后又冲泡了一杯咖啡气定神闲地品味起来。众编大骇，纷纷询问她是如何做到吃这么多也不会发胖，只见八重樱

本期 名场面

悠然地回答道：“早饭、午饭、晚饭、宵夜、甜点、饮品分别储存在不同的胃里”……

天然呆伤不起

本期的 GAMEHALO 中收录了这样一款很独特的游戏预告片：预告片本身几乎没有涉及到游戏内容，而是一直播放一名黑人格斗家的实拍录像，只见这名格斗家闪转腾挪中轻描淡写而又迅捷绝伦地一击，对手就纷纷倒地不支，这段预告片中出现的格斗动作让喜欢真人格斗的奈落和胜负师都啧啧称奇，纷纷表示这简直是艺术。

平常审稿过程中常常吐槽的纱迦耐不住寂寞，突然说了一句：“你们玩的格斗游戏都太幼稚了，看见了没有，这个才是次世代格斗游戏画面应有的水平！”话音刚落，醉心于 2D 格斗的九兵卫和金馆长还没想好如何反唇相讥，狼来了一脸惊讶地望着纱迦：“这

游戏画面这么好？欧美厂商的技术真是绝了！”瞬间，由于大家没有吃准狼来了是反吐槽还是真有此意，一时间也没有人发表意见，狼来了继续说道：“以后日厂在这方面真要向欧美好好学习！”大家这才明白狼来了确实把实拍画面当成游戏画面，于是……



节奏地狱

本期光盘中提到狼来了为了录制《大家的节奏天国》反复尝试了数十次，事实上狼来了的技术并没有这么菜，他早就已经达成全奖章的成绩了。只是在电脑上录制视频时，由于硬件问题，会延迟 10 帧左右。这种延迟对于其他游戏来说并不算什么问题，但对于《大家的节奏天国》这种游戏来说就等于是地狱了。于是乎只见狼来了打了一下午都没录成功一次金牌全连，脸都绿了。不过最后狼来了硬生生地把自己的生物钟调到了延迟 10 帧，总算是解决了这个问题。不过当他回到电视上再玩的时候，惊奇地发现他已经完全玩不来这个游戏了……

@ Email 天罡：读了 3 年杂志，我终于参加 UCG 的活动了，首先谢谢 UCG 陪我过了三年。作为一个高三的学生，我发现做作业时我都没做“开学小测试答卷”专心（真是不务正业啊），这就是游戏的魅力！由于没玩《幻想神界》，我就上网搜了一下，答案下有一句“我知道你为什么而问”……

这果然是有爱连考试都是美好的啊！这次考试中的很多问题引起了大家争议和探讨，其中大部分都是小编们精心设计的“争议点”，目的就是激起大家的求知欲和研究精神哦。还有一些题目的答案隐藏在题目本身中……总之希望这次考试能给大家带来一份愉

快和轻松，说不定这个形式也会保持下去呢。

@ Email 怪盗绅士：奈落和八老师演示《水果忍者》不会是站在一条直线上吧？但是后来奈落右手叉腰很没精神地砍是素肿么了……真的被打倒了吗？

推理帝你好，因为奈落和八重樱的身高差距就推理出两人不在一条水平线上。确实，我为了避免被猫爪拳第八十八代传人八重樱误伤闪到了后摔。很没精神的原因嘛，大家看到的虽然只有几分钟，但是俺素材录了半个多小时呢！挥了半个小时累得够呛！

@ Email 游海无边回头没岸：我和九兵卫老师一样都是《Love Plus》的玩家，特别喜欢温柔可爱的宁宁。某天我死党特意跑来告诉我，《新 Love Plus》将要推出各位女孩儿的限定主机，顿时我的心跳速度就上升了一倍，心说“这可是证明我对宁宁的爱的大好时机！”可是当我赶去熟悉的游戏店准备预定定时，才得知这款限定主机居然是要通过抽选的形式才能得到的！我可以为了心爱的少女拼财力，但我实在拼不起人品呀 orz。

……对不起，我已经不知道能用什么话来安慰你了，如果真能起到安慰作用的话，我也不会和你一样郁闷了。

聚会预告

沈阳天下聚会 迎国庆游戏玩家聚会

活动名称: 沈阳天下聚会迎国庆游戏玩家聚会

预计人数: 30人

预计花费: 15元

活动时间: 2011年10月1日 10点至17点

活动地点: 沈阳市铁西区兴华南街5号鲁尔大厦1618室

(地方有点不好找,大家可以在到了铁西广场之后拨打咨询电话18842306701,届时会有工作人员指引您到达指定地点)

活动内容:

1. PSP 游戏联机

联机内容:

怪物猎人3 / 山脊赛车2 / 高达对高达 NEXTPLUS

皇牌空战 X2 / 太鼓达人 DX/GT 赛车携带版

注: 届时工作人员会带电脑,可以免费下载游戏

2. 桌游

报名方式:

1. 报名 QQ 群 111230166(注明天下聚会)

2. 直接到会场报名

沈阳天下聚会玩家群将不定期举行各类玩家聚会欢迎大家积极参加活动

哈尔滨第五届天下聚会

哈尔滨天下聚会王者归来! 第五届梦回学府英伦 HOUSE 西餐厅! 更适合聚会的 CLUB! 更多游戏更多比赛! 更多心跳奖品! 更多美女 COSPLAY! 更多快乐更多惊喜等你来!

时间: 9月25日上午8点

地点: 英伦好室(HOUSE)新概念西餐厅

具体地址: 哈尔滨市南岗区学府路1号福顺尚都1-25号

费用: 免费入场!

公交信息: 11 104 116 114 68

64 94 83 师大附中下车

联系人: 硬条 QQ:394629174

QQ 群: 49549966

比赛: 超级街霸4 铁拳 FIFA 猎人 COD6 三国杀



我与Konami游戏的故事

回想起10多年前,我在一本电玩杂志封面上见到了一位红色长发的女孩,我不知道那女孩叫什么名字,也没有任何游戏主机,只是因为她而令我买了第一本电玩杂志,刚好杂志送的海报也是这女孩。之后很长一段时间内,在不知道这红色长发女孩叫什么名字、出自什么游戏的情况下,我疯狂购买和她相关的周边、动漫照片之类的东西,房间里也贴满了她的海报,大概一年之后,才有同学告诉我真相,这位红色长发的女孩名叫藤崎诗织,出自电脑游戏《心跳回忆》,还拿了份电脑报上刊登的攻略给我看,说诗织是最难追的一个,不过他有方法。很想玩,当时的我很想玩,但没有电脑,只能问同学借了电脑回家把攻略看了一遍又一遍。过了一段时间,对诗织的爱稍微有些下降,《心跳回忆2》的新消息来了,虽然因为诗织而很想玩《心跳》,但却没有储钱买电脑的欲望,而《心跳2》,真正牢牢抓住我的心的,便是《心跳2》的女主角——阳下光。

从那时开始,直到现在,我已经结婚了,但阳下光依然是我在ACG世界里面最喜欢的女性角色,红色短发,阳光气,运动型,正是我喜欢的类型(尽管现在我的老婆不是这种类型),在我心中小光永远都是No.1。就是因为《心跳2》,为了小光,我决定储钱买PS。游戏和游戏机入手后,第一时间追的当然是小光。好不容易玩到小光向我告白,但整个游戏过程我是在没看懂一句日语的情况下玩到最后的,我想,好不容易玩到通关,最爱的小光也向我告白了,但却看不懂说什么,一不做而不休,问老妈拿钱买了本日语词典,把整段告白台词抄下来,然后拿着日语词典一个一个字翻译,几天后,终于翻译完了,尽管翻译得不完整,但是内容我基本上都明

白了。

“自从和你分开后,每一天我都在哭,不知道什么时候才会再见面,再见面时可能会讨厌我这个爱哭鬼,所以我一直都在努力着。”(原来小光是个爱哭鬼)

“开学式时,你出现了在我面前,我都没有哭,但在毕业式的今天,(头向左下方低下)我忍不住哭了,因为(头突然向前抬起,眼泪挥洒而出)我喜欢你。”

“哪里都不要去,一直待在我身边,求求你”,这时,传说之钟响起了,我也哭了,边听着ED《あなたに会えて》边回味着小光对我的表白,那说不出的激动和喜悦,只能用感动来形容。《心跳回忆2》,最高。

我整理了一下我所有的《心跳回忆》收藏,虽然不多,但都是正版。《心跳回忆》是一个超级大坑,但我会尽最大努力去填这个坑,因为,我爱《心跳回忆》,我爱Konami。

最后补充一句,《心跳回忆》虽然是好游戏,但里面追妹子的方法千万不能在现实世界中使用,这是完全两回事呀! **文:广州刘毅斯**



看到《我与Konami游戏的故事》这个题材时,我立马就想挥笔在键盘上戳下挥动Vampire Killer的日日夜夜。然而,心灵深处Konami分区一方86×59mm的区域却传来了否定的杂音。我将手放在胸口,那种灵魂的鼓动变得更加强烈,震落了记忆的尘埃。在决斗场地那十二个格子所挥洒过的青春,现在又投影在我的眼皮之下——Yes,I was a duelist.

数来差不多是八年前的这个时候,迈向高中的那个暑假,我开始沉迷于卡片间的对决。初三时在沉迷《游戏王六代》的死党A的狂轰滥炸下,我跟另一死党D不幸地被洗脑了。于是,排泄完中考压力的那段夏日时光里,顶着大太阳在学校附近的小贩那里淘卡片,然后跑去其中一人家“丢野鹿(デュエル)”就成了我们的每日消遣。

坑内人都知道,像游戏王这样的集换式卡片游戏拼的就是财力。当时的我——没有富二代光环加身的一介普通高中生——跳进这么一个大坑,就要克服超乎常人的困难。手头不充裕是一个问题,常去的店货源不充足是另一个问题,买了卡不能暴露给家里人知道又是一个问题。但是在燃烧了真·决斗者之魂的我面前,问题统统不是问题:像湿内裤大叔般尾随老爸摸到他的小金库,在银行上班的时间段抓紧空隙跑去银行汇款给网络的卖家,拜托好几个同学帮忙收快递再悄悄拿回家里……现在想起来,还真是充斥着心跳回忆的高中岁月啊……

咳咳,人到了一定年纪就喜欢想当年。现在的我早已退出江湖,成了一个默默无闻的打工仔。那段狂热的岁月曾打在我身上,留给我现在的一堆基友和抽屉里的卡片。游戏王卡的背面,是一个向中间聚拢的螺旋。我们都曾被这螺旋所吸引而走到一起,现在虽然已经散开,但心依然寄宿在卡片之中。下次见到他们,我一定要戴上当年买的决斗盘,对他们大吼一声:“LET'S DUEL!”

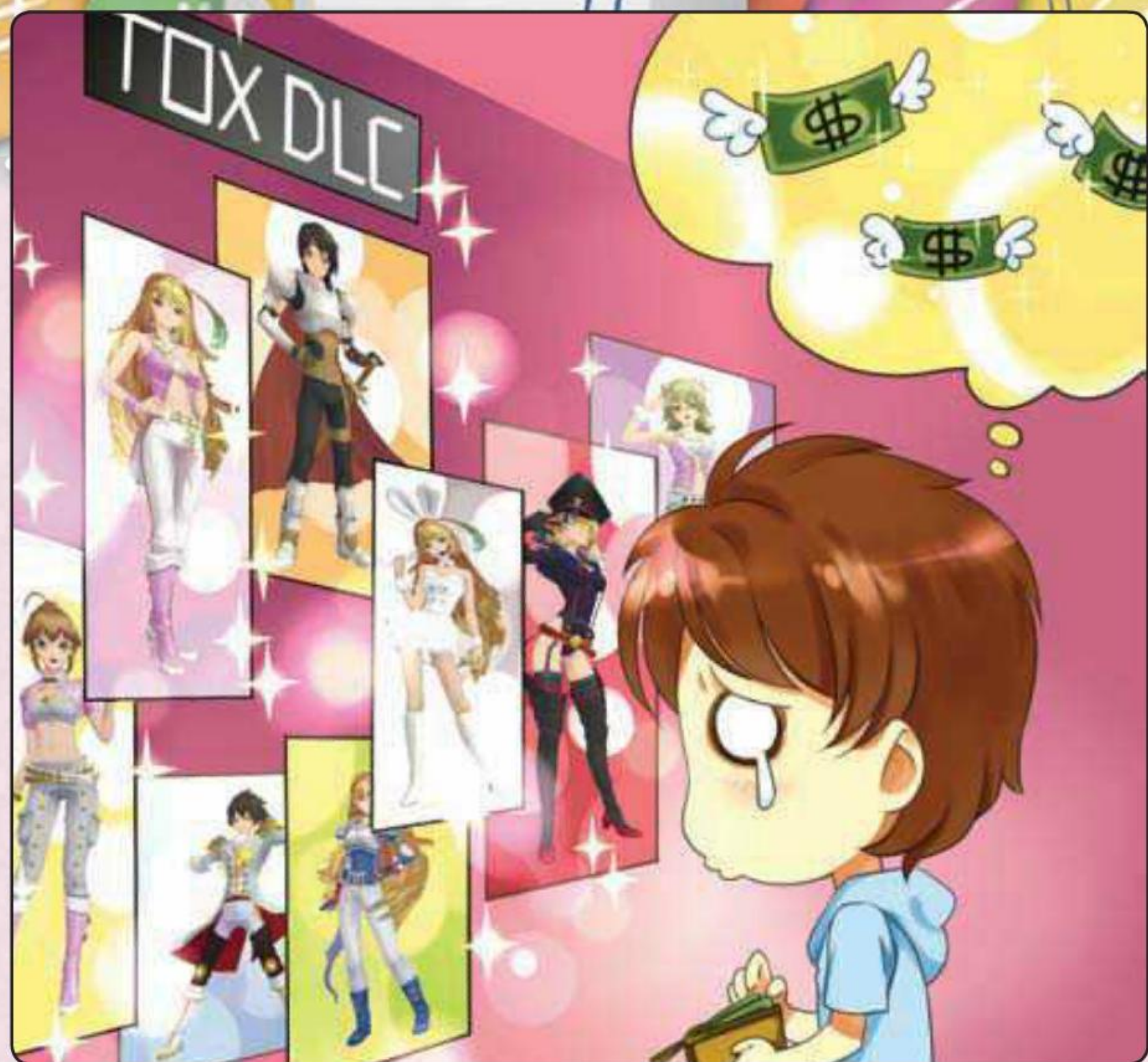
文:Omushi

Konami,一个熟悉的品牌。魂斗罗,一个年代的开始。实况足球,一众球迷的向往。潜龙谍影,一个辉煌的诞生。以上就是本人对该公司的作品的简单感受。我虽说不是什么核心玩家,但玩过的Konami游戏也远远不止以上三个系列。只是由于年代的变迁与次世代游戏的替代,那些曾经的经典都在逐渐地消逝。但向往仍在,情怀不衰,或许我能把这些经典都酝酿成回忆,永远收藏在大脑里,慢慢品味,直到记忆老去。**文:广东阿牛**

伤不起的玩家心

上海市魂之歌：首先请允许我自我介绍一下，我是一名有着近10年游戏经历的《传说》死忠，过去我可以自豪地说我对“《传说》系列”的爱是坚如磐石雷打不动的，每一作《传说》我都会投入大量时间和精力，只为了收集全部要素、探索世界的每一个角落，我觉得在《传说》的世界中，我能够找到作为一名游戏玩家所能体会到的全部快乐。然而近几年的《传说》，总让我觉得弥漫着一股挥之不去的铜臭味。刚开始看到DLC换装时

我还觉得蛮新鲜好玩的，可是后来DLC出个不停，我的荷包也越来越瘪。最新作《TOX》甚至游戏还没卖，就已经公布了价值1万多日元的DLC，远远超出了游戏本体的售价，更何况还有一台漂亮的限定版主机在前方挑战着我的理智。在这个通货膨胀与金融危机并存的当下，我已经不知道究竟是该为了爱而去购买它们还是省下这笔钱多买两个其他游戏了……钱包在哭泣呀，有木有！



幸运读者李长安获奖感言

至今仍然不相信自己被《游戏机实用技术》选中，成为《我与Konami游戏的故事》征文活动的那名幸运儿。但和纱迦的通讯记录还好好地保存在手机里，催促着我赶紧写下这篇感言。当初看见征稿启事时，便不由心动了。当做一次练笔也好，对于Konami的《寂静岭》真的是有太多太多的记忆也好，

变随笔写下那篇文章。当时我真的是保持着本心，不以得奖为目的，只想真正写出对于《寂静岭》游戏的感情，对于高中生活的怀念。感谢杂志社举办了这么一次活动，让我们对于Konami的感情有了一个抒发的地方。中秋将至，在这里也祝小编们中秋快乐，《游戏机实用技术》越办越好！



奖品3DS

听说UCG举办《我与Konami游戏的故事》的征文大赛，我的内心中不禁洋溢起了阵阵哀伤，不为别的，就是为了那无人不知无人不晓的《魂斗罗》。想当年咱还是个啥都不懂的小P孩，偶然在同学家的小霸王学习机上玩到了《魂斗罗》，当时就觉得这个光着膀子的肌肉兄贵太爷们了，这款穿梭于飞弹之间的动作游戏给力了！于是为了也能在自己家里玩到，我以“学习”为借口几乎是坑蒙拐骗地让老爸搬了一台学习机回家。可是还没等我爽上两天，我妈突然很生气



她告诉我，她要把学习机放到我表哥家去！原来周末表哥来我家玩时看到了学习机和我藏在书架上的游戏卡带，偷偷向我老妈打小报告说这其实是游戏机，玩多了会影响到学习，于是老妈就陷入了狂暴状态orz。结果我这位已经工作了表哥就如此得意洋洋地从我面前搬走了学习机和黄卡，我虽努力反抗了一下，但终难敌命运（老妈的拳头）的戏弄。至于数年后我得知其实表哥也是《魂斗罗》死忠这件事就暂且不提了……文：天津王欢

上了高中之后，家里添置了电脑，借助这个平台，我才接触到了越来越多Konami游戏。《心跳回忆》、《潜龙谍影》就成了我重新认识Konami的渠道，《心跳回忆》可以柔美得让人心碎，《潜龙谍影》也可以让人激情澎湃，一柔一刚配合的如此完美。我这才感觉到，也许这才是一个游戏公司应该走的道路。后来我考上了警校，每天都是同样的上课、锻炼，加上平时要求严格连校门都不让出，本来丰富多彩的大学生活在我这里却成了单调的三点一线，但也是这些原因，我也基本上接触不到电脑了，却又接触上了掌机，那种每天熄灯后在被窝

里夜战的情景是让我一辈子都难忘，也是经过一次次的熬夜，我将掌机上面的几部《恶魔城》都完美通关。现在的我在远离家乡的昆山工作已经有四年的时间了，每天的生活依旧是那么单调，侦查破案与回家休息，身边的同事也很少像上学时的朋友一样打机奋战，手上的掌机还是大学时存钱买的IDS和用第一个月工资买的PSP 2000，在工作的闲暇之余，还是会拿出来打一把《恶魔城》的BOSS RUSH，有时候同事会笑我怎么还打游戏，我只能对他说，这不是游戏，而是对于青春的纪念。文：江苏罗济舟

抽选购买



@ Email 忧伤小风: 小编寄语这栏目挺喜欢的, 可以知道小编们在做些什么, 有何感叹或心事等, 不过有一个地方不好的就是, 栏目就两页, 现在还来了这么多新小编, 让之前年前新编或更早前的小编没得上栏目的情况出现。即使是再忙或有事, 事先写下寄语也是挺简单的事来的, 可是有些却不是因为忙或什么而无法上栏目, 我建议都让小编上栏目, 因为看了这么久了, 如果发现哪期没上, 会不由得想到是不是发生什么不好的事情了之类的。

小编寄语里说的都是大家的真心话, 不过有时候 15 天时间确实找不到什么想说的话, 难道还一定要编一些内容出来吗? 所以两页就可以了, 如果人人每期都写, 久而久之就成了任务, 这样就不会好看了。

切水果



结合网友们的投票结果, 编辑们经过讨论, “游风艺苑” 月度最佳评选第 6 轮, 也就是 8 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖: 漫影 1000L 数位板 (价值 980 元)
获奖者: PLAGUE (北京) **作品:** 1 号《光环 传奇再现》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下:

陈志远(珠海)	作品: 3 号《侍魂》	韦煜(深圳)	作品: 8 号《穿越时空的少女》
东方朔(广州)	作品: 4 号《血灵导师》	招财小强(北京)	作品: 9 号《青之驱魔师》
绘鸟(郑州)	作品: 6 号《蝴蝶装猎人 MM》	周飞(武汉)	作品: 10 号《原创 大逃亡》
月牙小狐(南京)	作品: 7 号《艾兰德的炼金术士》	EXAM(香港)	作品: 11 号《爱丽丝 疯狂回归》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了, 以上就是我们 8 月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时, 大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2011 年 9 月最佳作品评选”的投票页面(届时首页将在显著位置提供投票页面的链接)在该页面上, 除了投票工具外, 我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接, 这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少, 大家可免费下载。期待各位的参与!



为了便于大家做出选择, 我们这里放上 9 月份候选作品的缩略图, 期待各位参与网络投票:



总第 281 期(2011 年 9A)
作品:《红蝶 & 刺青之声》
作者: K.LL (上海)



总第 281 期(2011 年 9A)
作品:《爱丽丝 VS. 奎托斯》
作者: 木子翔(重庆)



总第 281 期(2011 年 9A)
作品:《中秋祭》
作者: sky (广州)



总第 281 期(2011 年 9A)
作品:《黑岩射手》
作者: 绘鸟(郑州)



总第 281 期(2011 年 9A)
作品:《怪物猎人看板娘》
作者: goenitzchild (成都)



总第 281 期(2011 年 9A)
作品:《猎天使魔女》
作者: JS 桑(上海)



总第 282 期(2011 年 9B)
作品:《萨菲罗斯》
作者: 琛·美弟奇(昆明)



总第 282 期(2011 年 9B)
作品:《恶魔城众怪》
作者: 风神伊吹(北京)



总第 282 期(2011 年 9B)
作品:《无限月读》
作者: 韦煜(深圳)



总第 282 期(2011 年 9B)
作品:《王元姬》
作者: BWmk2 (临海)



总第 282 期(2011 年 9B)
作品:《不倒战士》
作者: 梁军(北京)



总第 282 期(2011 年 9B)
作品:《红蝶》
作者: K.LL (上海)

@ Email 莪东: 上半年杂志中以女性角色做封面的觉得多了点, 感觉都不是很好看, 也不帅, 希望下半年杂志的封面弄一些帅哥级别的。

“帅”是个很微妙的定义, 从我的角度来看肯定是野村哲也设计的男角色很帅, 如果换成天行者等欧美游戏迷的话, 他们口中的帅哥恐怕就是手持重武的肌肉男了, 笑。不过,

有适合做封面的图的话, 我们还是会毫不犹豫地选用的, 放心吧。

@ Email419753057: 希望小编不要总是黑洛克啊! 我个人还是很推崇洛克。虽然人确实有点……

这位同学, 你其实还是在黑洛克吧……

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期
大奖



北通“MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

1 名

1. 说说你对本期杂志的总体印象和优缺点。
2. 本期特别企划总结的 50 款年末大作，你希望重点制作哪几款游戏的攻略或强作袭来？这会影响到我们下半年的内容选材！

本期
问题



一等奖

2 名



北通 MVP (特洛伊无线震动版) 手柄

二等奖

3 名



北通球王 2 (震动版)

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

- 1 电子邮件：ucg@ucg.cn
- 2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

8A 互动信箱礼品名单

大奖

北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄
西宁 郑雄起

一等奖

北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄
武汉 陈彦之 开封 刘猛

二等奖

北通球王 2 (震动版)
郑州 马绍时 天津 蒋胜会
上海 杨松昌

三等奖

北通 USB 数据线 312
北京 席中元 厦门 谢奇鸣
北京 冯翔弘 苏州 宋清天
深圳 周以 南京 曹钧志
广州 唐达生 惠州 白善策
福州 俞翰林 丹东 王光福

三等奖

10 名

北通 USB 数据线 312



请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730020

电话：0931-8674805

Email：gamers@263.net



《游戏·人》41 辑、42 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域 2》特辑，定价 12 元；《游小说》第 7、10、13、19 ~ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 13 辑、第 14 辑、第 15 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 14 辑、第 15 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元；第 3 辑，定价 19.8 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

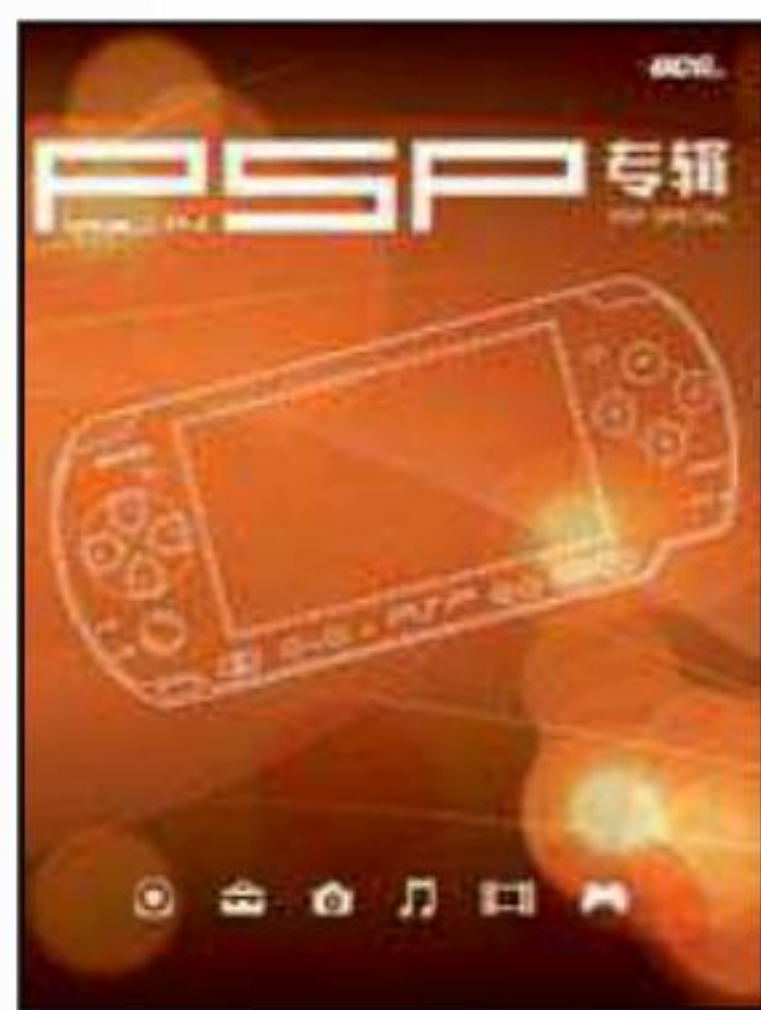
邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

电话：0931-4867606

Email：pgking@263.net

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、26 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、39、40、41、43、46、53、55 辑、第 62、63、65 ~ 69、71、72、74、75、77 ~ 79、83、84、88 ~ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 95 ~ 97、104 ~ 115、130、131、133、135、136、145、147、148、153 ~ 158 辑，定价 9.8 元，160 ~ 165 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 VOL.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 3、11、15 ~ 20、28、29、38、40 ~ 46 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 VOL.6》、《PSP 专辑 VOL.9》、《PSP 专辑 VOL.10》定价 28 元。《PSP 专辑 VOL.12》、《PSP 专辑 VOL.14》定价 32 元。《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.8》，定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.11》，定价 18.00 元。《卡牌·桌游》第 9 ~ 13 辑，定价 15 元。



游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn



总第 203 ~ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ~ 276 期、总第 278 期、总第 279 期、总第 281 期、总第 282 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223 ~ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ~ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期、总第 280 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

电话：0931-8663118

Email：acg@vip.163.com

《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《美少女模型年鉴 2011》，定价 32 元；《真·三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《传说系列编年史》，定价 42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《生化危机 终极档案》，定价 45 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3-5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、24、26、27、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31 期，定价 22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 59、60 期，定价 18 元 / 期。



小编寄语

努力工作，拼命玩！

喧嚣的都市总是即将入夜时才露出妩媚的一面

摄影：九兵卫



奈落



某日腰背痛得厉害，决定去医院看看。好久没去过医院了，站在诊室排队时有点紧张。只见我前面一个大哥仅仅说自己肩膀痛，然后大夫就提起他胳膊按了按，又看了看他的X光片，道：你这个先去做三处核磁共振吧，应该要做手术，全麻微创的，然后住院一段时间……那大哥顿时脸色铁青问：我怎么了？医生一边在他的病历本上像是在试圆珠笔有没有水一样画圈圈，一边说：骨骼钙化了。我心想这钙化是不是就是石化了，你需要的是白金の针啊哥们……顿时觉得医生的头变成美杜莎狂笑。轮到我看病时心惊胆战甚至想转身就跑，不过没想到医生说我只是腰肌劳损，注意休息和规范坐姿就行了。只拿了80块钱药就滚出医院的我，明明病了却不知为何觉得自己好幸运……

【接上期】女孩习惯了转身，在发丝间隐约看着人们瞬间收起微笑的脸、露出轻蔑的冷笑或者是男人下流的表情。不过17岁的夏天，后脑勺有一只眼的秘密渐渐成为了她的负担。因为她爱上了学校里的实习英语老师，一个即将大学毕业的男孩。他是个平凡无奇的男孩，但是女孩最初的爱往往就来自平凡中的某个细节。但是她开始幻想他们在一起，幻想被他发现这个恶心的秘密时的种种情景，她想自己是受不了他惊恐的脸的，尽管他们除了上课时间连话都还没说。但是这个潜在威胁已经让她痛不欲生。女孩不敢与心上人目光相对，只能在他转身写板书的时候望着他痴痴地笑；只能在课间背对着他，在发丝间看他与别人谈话的样子。这种活在自卑与甜蜜夹缝中的日子让她几欲崩溃。终于，女孩做了一个决定……【待续】

本期个人签名

如果曾经别人肯定你时带有感性和盲目，将来否定你时也会如此。

※为了录这次《COD 黑暗行动》的最新丧尸模式，连着在编辑部奋战了好几个晚上（队友只在晚上上线），但因为切割机下来的时间完全随机，再加上掉线等诸多不确定因素导致最后都没录到“生活大爆炸”这个成就的最后部分，华尔兹在家自己解了这个成就后觉得着实可惜。

※就在打丧尸的时候华尔兹遇到了生平最扯的事情，说出来都觉得特假。在经历过数小时苦战，离解最后的成就只差最后一步的时候，大家开始轮流抽枪更换武器，在过程中房主突然掉线，众人顿时脸都绿了。而那位掉线的房主也好几天没见到他再上线，心想估计是觉得愧对大家。后来一问才知道事发当晚其掉线的原因是因为机器三红了，这也太扯了吧！事后想想这位悲催仁兄的三红机，当时我们的绿脸好像也不算什么了。

※某天在苦找《未知海域3》网战最多对应几个人时，纱边跳出来：“这时候，你需要上世界联机网！”众人立刻一脸茫然，心想怎么继之前的“日本对策网”之后，又来了个“世界联机网”？说罢纱边片刻搜索出了《未知海域3》，只见上面写着“最多支持3人联机”……这分明是合作模式支持的最多人。众人大呼上当，纱边忙反驳道：“你们懂啥，这个其实是世界合作网！”

本期个人签名

苦等2012年的《斯巴达克斯复仇》……



华尔兹

【生日】又老了一岁，在这里感谢朋友们的祝福以及满载着心意的小礼物，另外还要感谢与狼一同庆生、吃蛋糕的小编们以及体贴周到送上生日蛋糕的老编。

【动漫】某日在网上闲逛时得知《JOJO 奇妙冒险》第七部竟然已经完结了，而第八部也开始正式连载，一来感叹时间飞逝，二来想想只看了系列第五、六部作品的人要补完前四部得花多少时间啊……

【事件】因为要写黄金眼所以玩起了《黑岩射手》，遇到看不懂的名词去请教负责这个游戏攻略的《掌机王SP》小编酷洛洛，没想到他解释完名词后就开始剧透，狼捂着耳朵逃进了游戏室，里面正在和纱边对战《BBCS2》的白菜了解到情况后也开始坏心眼地剧透，正要夺路而逃时透过门窗看见酷洛洛坏笑着往游戏室的方向移动……

【生活】有个叫“一品轩”的面包奶茶店，某天去买奶茶时，狼：来杯焦糖珍珠奶茶。店员：只有焦糖奶茶，不能加珍珠，要加的话要加钱。狼：那就加钱，加多少？店员：没有这种搭配的，不能加钱。这样戏弄顾客真的没问题吗？

本期个人签名

一品轩这个烂地方！！



狼来了

近日，馆长常去的一家餐馆要关门了，虽说并非深交，甚至连老板名字也不识得，但是每次馆长去吃饭，老板总是笑脸相迎，殷勤相待。更暖心的是，虽然馆长从未开口要过，但是每次见到馆长来，老板都免费赠送一味下酒小菜，比如一碟花生米或者别的什么，对比本地的其他饭馆那种服务员脸上写满“吃完快滚”的态度来说，这里真的让我恍惚有一种“家”的感觉。看着相熟的老板和伙计张罗着收拾东西，馆长竟然有点喉头发堵。

坐下来开一瓶二锅头和老板聊天，老板絮絮叨叨说了很长时间，可以看得出这位中年男人心中的郁闷和不甘：原材料涨价、房租涨价，他这里是平价餐馆，饭菜没法涨，然而吃饭的人却因为某种原因而越来越少，一月份经营辛苦劳作却不赚反赔，只有关张一途。恍惚间，馆长竟然想起了屈子的“长叹息以掩涕兮，叹民生之多艰”，曾几何时，我们的民生竟然如此艰难？

经常一起吃饭的洛克曾言馆长是餐馆的“扫把星”，常去哪家，哪家必然倒得快，其实我倒认为这并不是馆长的原因。因为馆长嘴刁，常去的饭馆必然是料足味正而又足够干净的。别的不说，每次加班过子时，下楼经常能看到周围的餐馆员工在撬井盖捞地沟油，看不见还好，都看见了又岂能视若无睹地去那家餐馆吃饭？但是不用地沟油或者其他一些猫腻节省成本，又很难生存下去，这到底是怎么一种悖论？



金馆长

本期个人签名

下个月就能见到我王伊斯坎达尔了……



九兵卫

【TOX】现在最急切想玩到的游戏就是《无尽传说》，除了画面的提升，这次的剧情和战斗也颇有亮点。系列在我心目中地位最高的作品依然是《宿命传说》，希望这一作能重新让自己找回属于《传说》的那份感动吧。

【开学】9月份是开学的日子，关于开学的记忆有很多，回想起来虽已分不清区别，但那种怀抱期待的心情依然清晰可见。开学仅仅意味着一个周而复始的新开始，现在却觉得是如此的弥足珍贵……

【随想】最憧憬的人既不是富豪也不是官吏，而是那种无所束缚可以随心所欲游历天下的旅人。脚下有多少路，你的世界就有多大，你的心就有多宽。期待有一天我们都能实现这个梦想。

本期个人签名

Dollfie Dream 严重沉迷中……



纱迦

★2007年TGS时，正值PSP-2000在日本首发，当时身在日本的我便毫不犹豫地入了一台。这台PSP也是我这么多年游戏生涯中唯一一台在首发当天于首发地购入的游戏主机，其价值不言而喻。

★某天中午被《掌机王SP》的白菜在《苍翼默示录连续变换II》上狂虐了一顿后，我便想拿出PSP来研究一下对策，结果一开机就发现屏幕坏掉了，只能看到一些奇怪的线条。首发机就这么杯具了，真悲催。

★编辑部里各位《BBCS2》爱好者都是平时拿PSP练，然后在PS3上对战。这说明索尼构想的PSV+PS3的存档互动还是有吸引力的。但如果需要玩家掏两份钱，这就显然不值了。但如果两个版本只卖一个游戏的价钱，那索尼也确实亏了点儿。

★从3DS eSHOP的下载功能来看，任天堂在网络服务方面落后得那不是一点两点儿，真是替Wii U担心啊。截稿前又惊悉《DQ X》成了网游，还是Wii和Wii U平台，我只好“无语凝咽”了。

本期个人签名

如果朋友可以出卖，哪怕每个值一块，我也能发财。

大多数80后读者小时候都吃过“咪咪”虾条吧，这可是我的最爱！前些日子跟朋友聊到它，一激动就赶紧在网上买了一箱……这么多年了，“咪咪”虾条口味依然没变，依旧那么好吃，最关键的是，价格始终是5毛钱啊，我感动得内流满面，这才是良心啊！

这几天一直在关注COD XP，感叹微软和Activision的财大气粗啊，暂且不说到场的观众都将获得铁盒版《COD现代战争3》和冠军的40万美元奖金，光是布置场外的真人COD场地就是一笔巨大开销了。在XP上公布的多人模式也没有让玩家失望，特别是当提到取消了Last Stand等几个美国玩家深恶痛绝的技能时，台下更是爆发出疯狂的欢呼声。看吧，Activision就是很懂得取悦玩家。

今年的MTV音乐电视大奖颁奖礼结束了，Lady Gaga的男人装气场非常强，Hold住了全场；压轴上场的Lil Wayne由于歌词中包含太多不和谐的词汇，导播一直在消音，到最后我发现根本没听到他在唱什么，只觉得他在绕场秀好身材……导播辛苦了！

本期个人签名

《Star War: The Complete Saga》要出了，该买台蓝光播放器了……



天行者

★小时候看大人们写的人生感悟，很纳闷为什么大人们都不想长大，都那么怀念无忧无虑的童年时代。那时候我对自己说，我长大后肯定不会像他们怀念当孩子的时候，因为孩子也有烦恼，要为学习烦恼，为成绩担忧，而且不能像大人那样想干嘛就干嘛。

长大后，我也加入了他们的行列，我还记得成长时的烦恼，但是我也记得小时候总能哭着哭着就笑了，而长大后总是笑着笑着就哭了……

★孩子之所以幸福，是因为他们对世界知道得太少，所以一件小小的玩具就能让他们开心许久；大人之所以苦恼，是因为他们对世界知道得太多，所以操心得太多，能让我们开心的东西在减少，我们要担心的事情在增多。

★有些大人在世界的重压中，在强烈的打击中疯了。我们觉得他们可怜，其实只不过是他们的大脑开启了自我保护机制，对外界封闭了自己，于是他们不再知道，也不再烦恼，总是笑着面对每一天……

本期个人签名

一切有为法，如梦幻泡影，如露亦如电，应作如是观。



星夜

【铂】爬了几次山，下楼梯时肌肉的酸胀感明显，一切都是缺乏锻炼造成的。东京之行可是个体力活，咱先得适应适应，临时抱佛脚也比不抱的好。TGS，我们又来了！

【金】赫然发现自己的PS3里头积了30个下载游戏，白白占着硬盘容量，于是花了点时间清了一下，已完美了数款。其中比较老的有《无敌之虎 韩涛传奇》，游戏的大量元素来自香港武打电影，是款很用心的作品。新游戏有《街霸3.3网络版》，它让我想起多年前没日没夜玩街霸的日子，感慨万千呐！另外，将EVO 2004大赛上梅原大吾的神BLOCKING惊天逆转作为挑战模式中的一道课题，实在是太疯狂了！

【银】胜嫂这两天在看《闪婚》，复杂的家庭关系勉强算有点戏剧性，但每集每三分钟必吵一次，吵的内容和台词还大同小异，在一边用电脑的我总是盼着广告时间快点到儿，真是吵死个人！说是讨论闪婚，但跑题又不知跑那里去了，吵架的戏码又用到滥，唉，建议编剧同学回学校重修，还世界一个清静。

【铜】这是平凡的一天，乔布斯从梦中醒来，突然觉得自己为之奋斗一生的i系列产品变得没有意义，毕竟已是病魔缠身之躯，也是该休息的时候了。于是他平静地向世人宣布，将辞去苹果CEO的职务……与此同时，雷昂那多顺利地通过美国边境，与他久未见面的子女再次相逢，尽享天伦之乐。

本期个人签名

最后拉你一把的不一定朋友，也可能是萝卜丝。



胜负师

★编辑们在制作上期杂志的时候我却一个人独自逍遥自在地跑回了老家，过了几天养老般的闲散生活。终于吃到了最正宗的煎饼果子和锅巴菜，虽然这两个早点的价格都已经翻倍了，但依旧不变的美味仍令我感动得流泪。同样令我感动不已的还有家乡的蚊子，从我下飞机那一刻起，它们就没有一刻停止过对我的“夹道欢迎”，短短几天时间我被咬出来的包的数量已经赶上我在编辑部这边一年被叮咬的次数了orz。

☆之前曾在小编寄语中求读者们推荐推理小说，于是有位读者寄给了我三津田信三的《如山魔嗤笑之物》电子版。拜读之后深感这恐怕是我近1年来读到的最出色的推理小说了，融合了神怪、恐怖、推理、猎奇等元素于一身，虽近似京极夏彦却又又不似京极那般喜于卖弄学识，造句行云流水且令人毛骨悚然，实乃难得一见的佳作。正好吉林出版社也开始陆续引进三津田信三的作品，于是全部搬了回来，比起在电脑和手机上看电子书，我更迷恋纸质书籍特有的手感和油墨香呢，笑。只不过家里的书柜空间貌似又要告急了……

本期个人签名

妖怪正是因为派不上用场才会被叫做妖怪，如果能派上用场，那他们就要被叫做“天使”了。



八重樱

+NEW GAME SCHEDULE+

新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2011.09.06-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

截至 9 月上旬为止，无论是欧美还是日本游戏市场，今年年内所有瞩目作品的发售日均已基本确定，想要提前做好时间与经济预算同学可以先制定一下年末的计划了（推荐配合本期“下半年期待游戏”特企阅读）。当然，除了关注度高的名作与大作，一些二三线游戏厂商开发的原创作品也同样不容忽视，说不定会有意外收获哦！

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年9月					
8日	超级战队战斗 交叉守护者	スーパー 战队バトル レンジャー クロス	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 25 周年纪念	ドラゴンクエスト 25 周年記念 ファミコン & スーパーファミコン ドラゴンクエスト I・II・III	Square Enix	角色扮演	日版
26日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
27日	X 战警 命运	X-Men : Destiny	Activision	动作	美版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man : Edge of Time	Activision	动作	美版
20日	去度假吧	ゴーバケーション	NBGI	益智	日版
2011年11月					
1日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter : Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
3日	胜利十一人 进攻组织者 2012	ウイニングイレブン プレイメーカー 2012	Konami	体育	日版
10日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
2011年12月					
1日	富豪街 Wii	いただきストリート	Square Enix	桌面棋牌	日版
15日	一起来玩梦幻主题公园	いっしょに遊ぼう! ドリムテーマパーク	NBGI	动作	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年冬	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险	2011年内	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	体育
2011年内	星之卡比 (暂名)	动作	2011年冬	假面骑士巅峰英雄 Fourze	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年9月					
6日	抵抗 3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
6日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
6日	狂飙 旧金山	Driver : San Francisco	Ubisoft	竞速	美版
8日	无尽传说	テイルズ オブ エクシリア	NBGI	角色扮演	日版
8日	生化危机 重生精选辑	バイオハザード リバイバルセレクション	Capcom	动作冒险	日版
13日	战神 起源收藏版	God of War Origins Collection	SCE	动作	美版
15日	黑暗之魂	ダークソウル	FromSoftware	动作角色扮演	日版
20日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
22日	ToHeart2 DX 进化版	ToHeart2 DX PLUS	Aquaplus	文字冒险	日版
22日	ICO	ICO	SCE	动作冒险	日版
22日	汪达与巨像	ワンダと巨像	SCE	动作冒险	日版
27日	X 战警 命运	X-Men : Destiny	Activision	动作	美版
27日	职业进化足球 2012	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	体育	美版
27日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
29日	真·三国无双 6 猛将传	真・三国无双 6 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2011年10月					
4日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
4日	漆黑 II	The Darkness II	2K Games	主视角射击	美版
4日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
4日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man : Edge of Time	Activision	动作	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat : Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11日	丧尸围城 2 番外篇	Dead Rising 2 : Off the Record	Capcom	动作	美版
16日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	Batman : Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18日	瑞奇与叮当 四位一体	Ratchet & Clank : All 4 One	SCE	动作	美版
18日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3 : Pets	EA	模拟经营	美版
20日	超时空要塞 边境 恋离飞翼	マクロス F 恋离飞翼	NBGI	动作射击	日版
25日	寂静岭 暴雨	Silent Hill : Downpour	Konami	动作冒险	美版
25日	迪士尼 宇宙	Disney Universe	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
27日	偶像大师 2	アイドルマスター 2	NBGI	模拟育成	日版
27日	格斗之王 X III	ザ・キング・オブ・ファイターズ X III	SNK Playmore	格斗	日版
27日	魔界战记 4 风华 & desco 篇	魔界戦記 デイスガイア 4 フーカ & デスコ編はじめました。	日本一	策略角色扮演	日版
2011年11月					
1日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter : Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
1日	未知海域 3 德雷克的诡计	Uncharted 3 : Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
1日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings : War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8日	COD 现代战争 3	Call of Duty : Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
11日	上古卷轴 V 天际	The Elder Scrolls V : Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed : Revelations	Ubisoft	动作	美版
17日	滑头鬼之孙 百鬼缢乱大战	ぬらりひよんの孫 百鬼缢乱大战	Konami	格斗	日版
17日	二之国 白色圣灰的女王	二ノ国 白き聖灰の女王	Level-5	角色扮演	日版
23日	圣斗士星矢战记	圣斗士星矢戦記	NBGI	动作	日版
2011年12月					
1日	机动战士高达 EXTREME VS.	机动戦士ガンダム EXTREME VS.	NBGI	动作	日版
1日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンドザフューチャー フィックスザタイムアロー	5pb.	文字冒险	日版
8日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボール アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
8日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil : Operation Raccoon City	Capcom	动作冒险	澳版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年10月	黑暗之魂 (中文版)	动作角色扮演	2011年12月	最终幻想 X III -2	角色扮演
2011年内	第2次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012年内	最后的守护者	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年9月					
27日	X 战警 命运	X-Men : Destiny	Activision	动作	美版
2011年10月					
4日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man : Edge of Time	Activision	动作	美版
13日	超级涂鸦少年	スーパースクリブルノーツ	Konami	动作	日版
2011年11月					
1日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter : Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
10日	拓麻歌子收藏	たまごっちコレクション	NBGI	益智	日版
17日	海贼王 巨人之战 2 新世界	ワンピース ギガントバトル 2 新世界	NBGI	动作	日版
17日	海贼战队豪快者 集结变身! 35 战队!	海贼戦隊ゴウカイジャー あつめて変身! 35 戦隊!	NBGI	动作	日版
2011年12月					
8日	监狱兔 游戏时间	USAVIDCH ゲームの時間	NBGI	益智	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	神秘的房间	益智	2011年内	重装机兵 2 重制版	角色扮演

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年9月					
6日	压碎空间 3D	CRUSH3D	SEGA	平台动作	美版
22日	青蛙过河 3D	フロッガ 3D	Konami	动作	日版
22日	闪乱神乐 少女们的真影	閃乱カグラ -少女達の真影-	MMV	动作	日版
27日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
2011年10月					
4日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man : Edge of Time	Activision	动作	美版
11日	Marvel 超级英雄小队 无限挑战	Marvel Super Hero Squad : Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
13日	秘密基地 3D	AZITO (アジト) 3D	Hamster	模拟经营	日版
16日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3 : Pets	EA	模拟经营	美版
18日	宠物丧尸	Pet Zombies	Majesco Games	动作	美版
20日	俄罗斯方块	Tetris	NBGI	益智	日版
25日	美国队长 超级战士	Captain America : Super Soldier	SEGA	动作	美版
27日	再现会社	再現会社 プレイブカンパニー	NBGI	策略	日版
27日	小柴豆	豆しば	日本 Columbia	益智	日版
2011年11月					
1日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter : Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
1日	吃豆人聚会 3D	Pac-Man Party 3D	NBGI	益智	美版
2日	元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト 3 大海賊としっぽ団	Square Enix	动作冒险	日版
8日	洞窟物语 3D	Cave Story 3D	NIS America	平台动作	美版
13日	超级马里奥 3D	Super Mario 3D Land	Nintendo	平台动作	美版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
17日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	动作	日版
17日	茶犬	お茶犬	日本 Columbia	益智	日版
24日	薄樱鬼 3D	薄櫻鬼 3D	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年12月					
1日	料理妈妈	クッキングママ 4	Office Create	动作	日版
1日	蜡笔小新	クレヨンしんちゃん 宇宙 DE アチャコ -!? 友情のおバカラテ!!	NBGI	动作	日版
4日	马里奥赛车 7	Mario Kart 7	Nintendo	竞速	美版
8日	索尼克 世代 蓝色冒险	ソニック ジェネレーションズ 青の冒険	SEGA	动作	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年秋	新 Love Plus	模拟育成	2011年内	新·光之神话 帕尔提娜之镜	动作
2011年内	闪电十一人 GO	角色扮演			

XBOX360

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年9月					
6日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
6日	狂飙 旧金山	Driver : San Francisco	Ubisoft	竞速	美版
7日	赤色联盟	Crimson Alliance	Certain Affinity	动作冒险	美版
8日	生化危机 重生精选辑	バイオハザード リバイバルセレクション	Capcom	动作冒险	日版
8日	梦魇降临	RISE OF NIGHTMARES	SEGA	动作冒险	日版
13日	木偶神枪手	The Gunstringer	Twisted Pixel Games	动作射击	美版
20日	战争机器 3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	中文版
20日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
27日	X 战警 命运	X-Men : Destiny	Activision	动作	美版
27日	职业进化足球 2012	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	体育	美版
27日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
29日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
2011年10月					
4日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	黑暗之魂	Darksouls	Fromsoftware	动作角色扮演	美版
4日	漆黑 II	The Darkness II	2K Games	主视角射击	美版
4日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
4日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man : Edge of Time	Activision	动作	美版
6日	黄金梦想曲 X	黄金梦想曲 X	Alchemist	格斗	日版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat : Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11日	丧尸围城 2 番外篇	Dead Rising 2 : Off the Record	Capcom	动作	美版
13日	极限竞速 4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	中文版
16日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	Batman : Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3 : Pets	EA	模拟经营	美版
25日	寂静岭 暴雨	Silent Hill : Downpour	Konami	动作冒险	美版
25日	迪士尼 宇宙	Disney Universe	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
25日	舞蹈中心 2	Dance Central 2	MTV Games	体育	美版
25日	Kinect 运动大会 第2赛季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	体育	美版
27日	格斗之王 X III	ザ・キング・オブ・ファイターズ X III	SNK Playmore	格斗	日版
27日	Muv-Luv	マブラヴ	5pb.	文字冒险	日版
2011年11月					
1日	乐高哈利波特 5-7年	LEGO Harry Potter : Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
1日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings : War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8日	COD 现代战争 3	Call of Duty : Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10日	速写之脑	INSTANT BRAIN	CAVE	文字冒险	日版
11日	上古卷轴 V 天际	The Elder Scrolls V : Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed : Revelations	Ubisoft	动作	美版
15日	Kinect 迪士尼乐园大冒险	Kinect : Disneyland Adventures	Microsoft	动作	美版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo : Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
2011年12月					
8日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil : Operation Raccoon City	Capcom	动作冒险	澳版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年10月	黑暗之魂 (中文版)	动作角色扮演	2011年12月	最终幻想 XIII-2	角色扮演

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年9月					
15日	月华缭乱	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	策略	日版
22日	灵武战记 携带版	ファントム・キングダム Portable	日本一	策略角色扮演	日版
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧之轨迹	日本 Falcom	角色扮演	日版
29日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
29日	新世纪福音战士 新剧场版—音波冲击	エヴァンゲリオン新剧场版—サウンドインパクト—	NBGI	动作	日版
29日	写真女友	フォトカノ	角川 Games	模拟育成	日版
29日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
6日	AKB1/48 与偶像在关岛恋爱	AKB1/48 アイドルと Guam で恋したら……	NBGI	文字冒险	日版
13日	剑与魔法与学园 最终篇 新入生是公主殿下!	剣と魔法と学園モノ。Final ~新入生はお姫様!~	Aquire	角色扮演	日版
20日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメット インパクト	NBGI	动作	日版
20日	海猫鸣泣之时 携带版 1	うみねこのなく頃に Portable 1	Achemist	文字冒险	日版
27日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー - 零式	Square Enix	角色扮演	日版
27日	R-15 携带版	R-15 ぼ - たぶる	角川书店	文字冒险	日版
27日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク - 光と暗の皇女 -	Gungho	策略角色扮演	日版
27日	萝球部	ロウきゅーぶ!	角川 Games	文字冒险	日版
27日	七龙战记 2020	セブンスドラゴン 2020	SEGA	角色扮演	日版
27日	战律之云	战律のストラタス	Konami	动作	日版
2011年11月					
1日	乐高哈利波特 5-7年	LEGO Harry Potter : Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
3日	世界足球 胜利十一人 2012	ワールドサッカー - ウイニングイレブン 2012	Konami	体育	日版
10日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク - Project DIVA - extend	SEGA	音乐	日版
10日	跨越我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCE	角色扮演	日版
17日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく頃に Portable 2	Achemist	文字冒险	日版
23日	天魔黑兔	いつか天魔の黒ウサギ - ポ - タブル	角川 Games	文字冒险	日版
23日	战场的女武神 3 E2	戦場のヴァルキュリア 3 EXTRA EDITION	SEGA	策略角色扮演	日版
24日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
2011年12月					
1日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザフューチャー - フィックスザタイムアロー -	5pb.	文字冒险	日版
22日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE - THE GEARS OF DESTINY -	NBGI	动作	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	边境之门	角色扮演	2011年内	英雄幻想	角色扮演

09.08

无尽传说

攻略预定

PS3 ■ NBGI
 角色扮演 ■ 无对应周边
 CERO B
 推荐度 S

PS3 发售至今迎来了第一部全新的《传说》系列，同时也是该系列的十五周年纪念作！等身比例建模、双绘师首次协作、双主角这一连串新要素给玩家们带来不小的冲击，同时又回归到“精灵”这两个系列之初的设定上，在展望未来之时也给伴随着这个系列的玩家们带来一丝怀旧感。战斗系统充满着亮点，不亚于《圣恩传说》的战斗节奏和双人协作的“共鸣”系统是亮点，运用角色固有特性来体验不同的战斗方式让游戏的耐玩度大大提升。喜欢 RPG 的玩家们，怀抱这绝不动摇的信念前进吧。

09.20

战争机器 3

攻略预定

X360 ■ Microsoft
 动作射击 ■ 无对应周边
 M
 推荐度 S

作为系列的第三作，《战争机器 3》将为玩家解开系列遗留下的所有谜团，游戏中玩家面对的不再仅仅是兽族，还有受伊姆能源感染的荧光族。除了马库斯多姆等老面孔以外，安雅也加入了他们‘系列的另一个重要人物，发明“黎明之锤的”马库斯之父也将登场，而悲情的卡敏命运究竟如何，本作也将给出一个满意的答案。网战方面，持久战 2.0 加入了塔防要素，游戏性大大上升；初始的对战地图虽然不多，但是游戏发售后将会有至少 4 个 DLC 发售，因此玩家完全不必担心会玩到腻味。

09.22

黑暗之魂

攻略预定

PS3 ■ NBGI
 动作角色扮演 ■ 无对应周边
 CERO D
 推荐度 A

《黑暗之魂》是几年前那款大红大紫的黑马游戏《恶魔之魂》的精神上的续作，虽然剧情联系不大，但是同样黑暗沉郁的游戏环境、强调联机合作的游戏方式，都让人们一眼就能认出二者师出同门。本作的场景更加开阔，人物动作更加丰富，玩家在游戏中获得的享受将比前作更多。当然本作也没有丢弃前作重视联机的优点，玩家可以与其他玩家并肩作战或者生死相搏，可以想象，本作的出现将会掀起一轮新的联机狂潮。

游风艺苑

栏目主持

一刀

UGEE 友基 特约 Gallery of Game Style



经常关注本栏目或杂志其他各版块中那些精美小插图的老读者应该知道，此前在我们的精品插画鉴赏栏目“魅女 SHOW”中登场的画手，都是一直以来经常通过作品和大家见面的老熟人了。不过本期情况有点不同，在该栏目为大家献上美图的是近几期才崭露头角的绘鸟同学。他正是凭借着连续数期的佳作来稿，得到了广大读者的认可。所以说，有志于在插画创作方面有所建树的你，努力吧，与全国 UCG 读者分享作品的机会就在眼前！此外，8 月份的最佳作品评选结果已出，详见第 114 页的“一刀有话说 特别版 Vol.37”。

昆明·琛·美弟奇

曾以绘制《KOF》型男精美插画而为大家留下深刻印象的琛·美弟奇这次带来的依然是一位酷得掉渣的人气帅哥——萨菲罗斯。作品整体素质一如既往的高，而冷暖对比强烈光影的处理也是亮点之一。

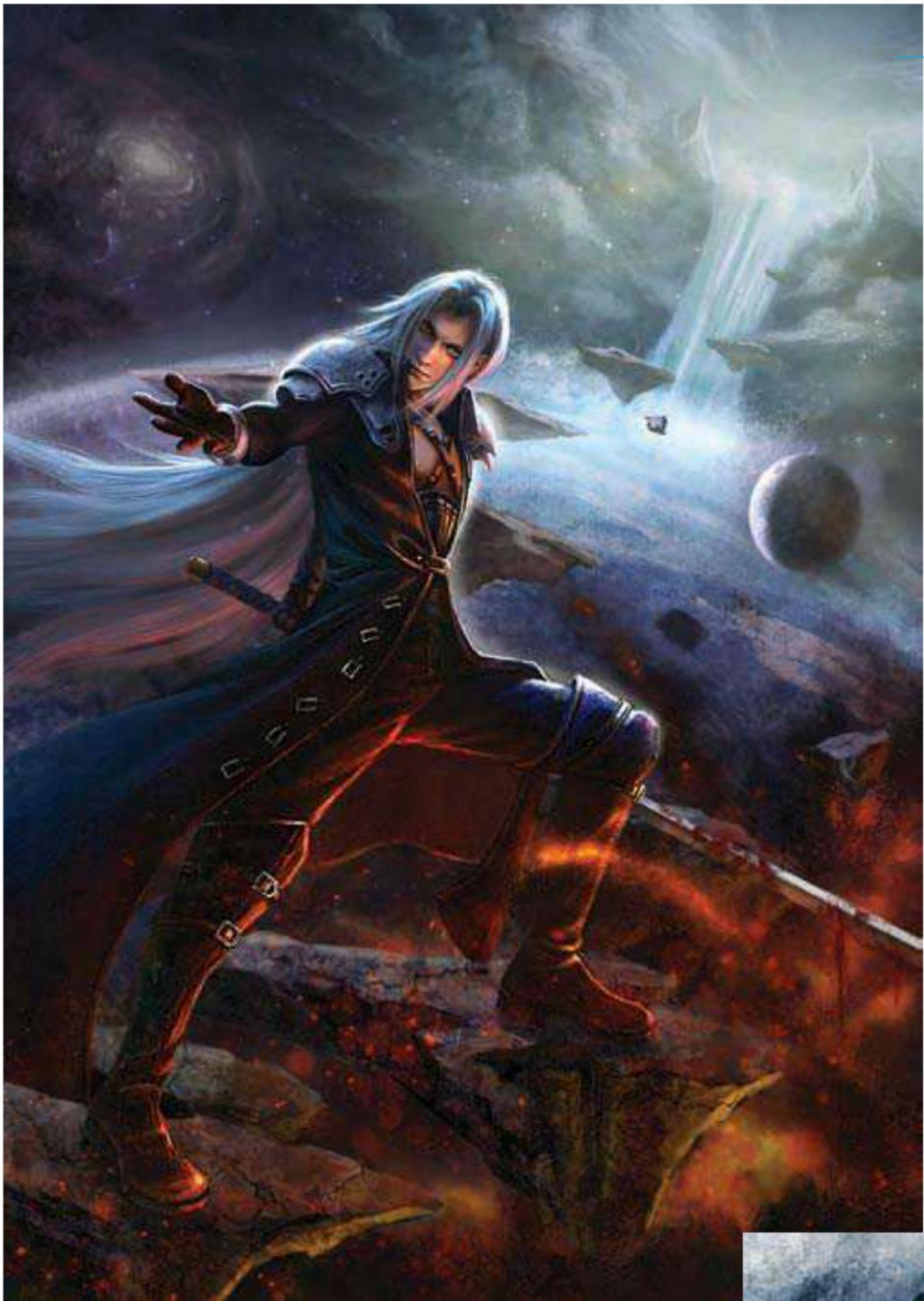
深圳·韦煜

“无限月读”，《火影》中大野心家宇智波斑试图借以创造所谓理想世界的忍术。右图通过充满想像力的构图，将这一幕展现在读者面前，感觉颇具视觉冲击力。



北京·风神伊吹

中秋佳节来临，给大家送上一幅有“兔”元素的作品，来自《恶魔城》的“时间兔子”也是兔子嘛！对了，其他几位也都是《恶魔城》诸作中的经典怪物，你认出来了么？



北京·梁军

一幅灵感来源于《战争机器》的原创作品。粗壮敦实的体型、质感强烈的金属铠甲以及看起来杀伤力巨大的武器，这个叫做“不倒战士”的家伙，如若参加战斗，应该会成为马库斯他们的得力战友吧！



临海·BWmk2

“终于玩上 356 了，虽然是 PSP 版。王元姬太萌了，不画不舒服！”以上是作者的创作感言。没错，小 P 版已出，苦于没神机的无双饭，赶快入手，与她并肩战斗吧！



上海·K.L.L

《零 红蝶》算得上《零》系列中人气较高的一作。其标志性的深红主调搭配作者个人特色非常鲜明的画风，成就了右图这幅同人精品。



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子邮箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40~100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

蝙蝠侠 阿克汉姆城

原名：Batman: Arkham City | 机种：PS3/X360 | 类型：动作
发行：Warner Bros | 发售日：2011年10月18日

更加凝重的氛围

诠释来自夜幕的英雄

更广阔的战斗舞台

最棘手、狡猾、阴险的敌人

妩媚、亦正亦邪的猫女成为可操控角色

经典强敌纷纷登场！看暗夜的骑士如何面对。

对《蝙蝠侠》原著的最好诠释，细节丰富程度再创新高。

东京游戏展特刊

网罗所有你所关注的内容
给力阵容绝对HOLD住全场

最新最酷的一手资讯
来自东京的视觉轰炸 前所未有的震撼内容
文字图片影像三管齐下

UCG报道团亲临东京
独家受邀体验超大作

独家试玩大特辑，体验大作的每一个细节
仅在UCG

—— 当期攻略 ——

生化危机 重生精选辑
无尽传说 | 死亡岛



大16开136页+音乐CD

应广大读者要求，本辑《游戏·人》特别增设“东瀛采风”栏目，以新闻与相关背景介绍的方式为您全方位展现日本的游戏相关文化动态，内容包罗万象，趣味性 with 可读性满载！传统栏目“传世之书”本次带来一篇角度特别的文章——《拯救失落的历史——透视游戏产业的“保存危机”》，讲述游戏公司如何保存他们的历史遗产。“滩边旧拾”将回顾NGC的历史，《失落的方糖——GameCube十周年纪念》解读这部被低估的优秀主机。本期“工作室物语”带来多篇讲述游戏开发商内部故事的业界文章，“影漫世界”讲述“互动电影”的生死。精心烹制的文化大餐今秋为您呈上！

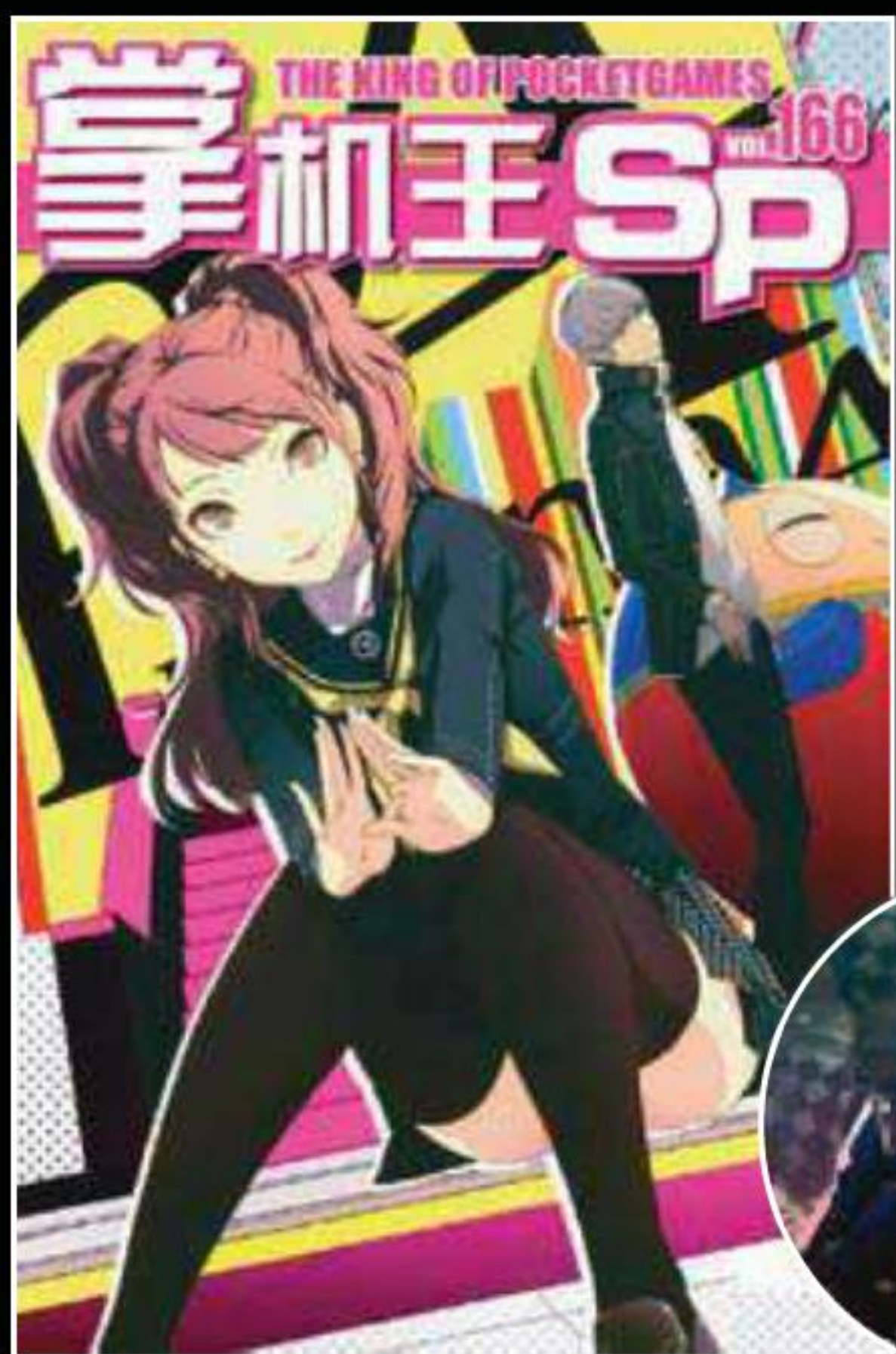


9月17日 全国上市

掌机王SP

Vol. 166

全彩32开208页+DVD光盘+精美游戏贴纸



本辑《掌机王SP》的重头攻略包含《梦幻骑士IV 超荷再装填》、《黑岩射手 游戏版》和《真·三国无双6 特别版》，上手难度较高的《信长之野望 苍天录 威力加强版》也由小编精心制作了入门特快，帮助玩家更快地领会该战略名作的乐趣。专题企划则是日本掌机界的知名第三方厂商Level-5的历史兼逸闻回顾，研究中心包括《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》和《勇者30 2nd》两款作品。另外本辑的“前线狙击”栏目猛料迭出，包括久违五年的《恐怖惊魂夜》掌机版、《极限脱出》、《VR网球4》等新作情报。

9月中旬 全国上市

爱图e族

Vol. 31

全彩64页+DVD-ROM数据光碟+《神的记事本》海报



与日本游戏公司日本一交往甚密并曾经创作了历代《魔界战记》中可爱与帅气并存的人气角色的著名画师原田雄一在近期推出了首本个人画集，收录的全部都是他为日本一旗下作品创作的画稿，可爱程度超乎想象！本期《12》自然要将这本画集毫无保留地呈现给所有喜欢原田雄一的玩家们，此外还有C80最大亮点“独角兽高达娘”

的介绍以及海量精彩C80同人志高清图扫描一并奉上！

已上市
各地报刊亭销售中

口袋玩家

Vol. 46

大16开160页+DVD

本辑带来3DS首款《口袋》游戏《超级口袋妖怪大乱斗》的详尽攻略，包括系统、流程、道具、称号及全精灵入手等。同时在卷首特辑刊登《社长频道之〈口袋妖怪大乱斗〉》，来了解该作及前作的开发历程和趣事。研究所带来《属性专题之格斗系》，来探析6只格斗系口袋妖怪。《战术系统探究》则继续探讨雪天队的队伍构成及战术、思路等。DVD收录《超级口袋妖怪大乱斗》试玩视频，以及TV动画《BW》(43-45)、《DP》(28)，并赠送精美赠品蜂之笔袋。



9月7日 全国上市

UCG平台 iPhone应用程序

适用于全版本、全系统的iPhone、iPad、iPod touch主机

UCG专业电子阅读平台——“UCG平台”，现已登陆苹果官方商店App Store，并向所有用户免费提供下载。“UCG平台”将为所有iPhone、iPad以及iPod touch用户提供一个愉快的无纸化阅读环境，让您以最快捷的速度、最低廉的价格、最时尚的方式，阅读来自UCG旗下的众多精彩刊物。

请即刻使用iTunes进入App Store，键入关键词“UCG”，免费获得“UCG平台”应用程序，开启最时尚的UCG阅读之旅。



已可在App Store免费下载!