

# 游戏机 ULTRA CONSOLE GAME 实用技术

热点追踪

PS4之父Mark Cerny详解技术内幕  
神偷的阴影 | 白金游戏的现在与未来

研究中心

**潜龙谍影崛起 复仇**  
第一弹及第二弹DLC攻关指南

前线狙击

**横行霸道V**  
失落的星球3  
超凡 双生/危险元素  
艾丝卡&罗杰的工作室  
黄昏天空的炼金术士  
泪洒三重冠II 霸王的未裔  
灵偶异界

**全新改版**  
新策划闪亮登场!  
PS3 CLUB/360 STYLE  
热点追踪/一路向西  
进击最前线/成就奖杯堂

特别企划

**铁人传** 漫谈钢铁侠

攻略透解

**死亡岛 洪流**  
龙之信条 黑暗觉者/孤岛惊魂3 血龙

2013.6A 定价:RMB 14.00  
ISSN 1008-0600  
9 771008 060006

Gamehalo 视频攻略馆 **潜龙谍影崛起 复仇** 第二弹DLC 全战点S评价演示

特别收录 马克斯·佩恩 真人恶搞短片 | 电影前线(伪) 马里奥兄弟 真人电影  
游戏试玩 孤岛惊魂3 血龙 评测 | 墨西哥英雄大冒险 画面观 | 新作影像 横行霸道V

本期赠品  
Gamehalo高清光盘+魔界战记D2精美海报

时间，是遥远的2084年  
地点，是化为科技之都的新巴黎  
主角，是名为奈琳的记忆猎人  
剧情，是曾经的猎人已经化为猎物

她被夺走记忆的原因是什么？  
窃取与使用他人记忆是对是错？



能够修改记忆又是否  
会令她化身神佛？  
一切疑问，都将在取回  
记忆之路上被勘破！

# 记忆猎人

原名：Remember Me | 机种：PS3/X360  
发行：Capcom | 类型：动作冒险 | 发售日：2013年6月4日



**P8** PS4之父Mark Cerny  
详解技术内幕

**P93** 一路向西

**P72** PS3 CLUB  
聚焦PS3相关情报  
PSN商城热点推荐

**P13** 进击最前线

**P67** 成就奖杯堂  
— ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

**P38** 末日余生  
《最后生还者》专栏

**P70** 360 Style

全新改版 新策划闪亮登场!

总第 323 期

6A

COVER STAFF

封面用图: COD 幽灵  
封面设计: 一刀

©2013 Activision



读编交流

- 读编往来 110
- 小编寄语 116
- 发售表 118
- 游风艺苑 120



更多游戏书刊请访问: [www.ucg.cn](http://www.ucg.cn)



本刊电子版可到“博览天下”购买,支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。

[ucg.dooland.com](http://ucg.dooland.com)

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件,抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。



收藏者:

收藏日期:

本期主打

攻略透解 **P54**

DEAD ISLAND RIPTIDE  
死亡岛 洪流

**P94** 特别企划

铁人传

**P48** 攻略透解

孤岛惊魂3 血龙

**P81** 研究中心

潜龙谍影崛起 复仇

攻略透解 **P40**

龙之信条 黑暗觉者

**P106** 怀旧殿堂HD

SEGA帝国的昔日荣光  
走近SEGA瑰宝合集

**P20** 前线狙击

横行霸道V

新闻资讯

游戏情报站	3
热点追踪	8
PS4之父Mark Cerny 详解技术内幕	8
神偷的阴影	10
白金游戏的现在与未来	11

进击最前线	13
排行榜	16
黄金眼	18
前线狙击	20

横行霸道V	20
艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	23
超凡 双生	26
泪洒三重冠 II 霸王的末裔	28
灵偶异界	30
失落的星球 3	32
危险元素	34

CAPCOM@UCG	37
末日余生	38

实用技术

攻略透解	40
龙之信条 黑暗觉者	40
孤岛惊魂3 血龙	48
死亡岛 洪流	54

成就奖杯堂	67
360 STYLE	70
PS3 CLUB	72
VITA命	74
3DS应援团	76
软硬兼施SP	78
游戏进行时	80
研究中心	81
潜龙谍影崛起 复仇	81

游戏文化

多边共享	90
一路向西	93
特别企划	94
邪魔院	99
游戏心情	100
游戏姬	101
自由谈	104
怀旧殿堂HD	106

### 郑重声明

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

### 投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期限内（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。



视频攻略馆

— 本期光盘精选内容 —



## 潜龙谍影崛起 复仇

### 第二弹DLC全战点S评价演示

## 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

### 3DS

朋友聚会 新生活 80

### PS3

- COD 幽灵 光盘  
Way of the Dogg 19  
艾丝特 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士 23  
超凡双生 26 光盘  
超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 III 正义的荣耀 26 光盘  
成人童话 凡尘之狼 14  
联军总部 新秩序 光盘  
分裂细胞 黑名单 光盘  
孤岛惊魂 3 血龙 19 48 光盘  
黑道圣徒IV 光盘  
横行霸道V 20 光盘  
监察风云 光盘  
精英剑士 F 13  
雷曼 传奇 光盘  
泪洒三重冠 II 霸王的前身 28  
龙之皇冠 18 40  
龙之信条 黑暗觉醒者 15  
秘密调查局 幽浮 解密 15  
墨西哥英雄大冒险 光盘  
潜龙谍影崛起 复仇 19 81 光盘  
杀手已死 光盘  
失落星球 3 32  
死亡岛 洪流 54  
天灾爆发 14  
危险元素 34 光盘  
冤罪杀机 沃沃城之刃 19  
最后生还者 38

### PS4

- COD 幽灵 光盘  
联军总部 新秩序 光盘  
监察风云 光盘

### PSV

- 超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 III 正义的荣耀 13 光盘  
大脚怪之谜 14  
灵偶异界 30  
龙之皇冠 18  
写真女友 Kiss 18

### Wii U

- COD 幽灵 光盘  
分裂细胞 黑名单 光盘  
监察风云 光盘  
雷曼 传奇 光盘  
永恒暗影 15

### X360

- COD 幽灵 光盘  
Way of the Dogg 19  
成人童话 凡尘之狼 14  
联军总部 新秩序 光盘  
分裂细胞 黑名单 光盘  
孤岛惊魂 3 血龙 19 48 光盘  
怪物猎人 边境 G1 19  
黑道圣徒IV 光盘  
横行霸道V 20 光盘  
监察风云 光盘  
雷曼 传奇 光盘  
龙之信条 黑暗觉醒者 18 40  
秘密调查局 幽浮 解密 15  
摩纳哥 你的就是我的 19  
女神骑士团 18  
潜龙谍影崛起 复仇 19 81 光盘  
人偶暗杀 2 19  
杀手已死 光盘  
失落星球 3 32  
死亡岛 洪流 54  
天灾爆发 14  
危险元素 34 光盘  
冤罪杀机 沃沃城之刃 19

### 游戏试玩



## 致青春

### 孤岛惊魂3 血龙 评测



### 雷曼 传奇



### 横行霸道V



### 黑道圣徒IV



## 马克斯·佩恩 真人恶搞短片

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

特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看，如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷贝入U盘中使用。

### 游戏试玩

- 致青春  
孤岛惊魂3 血龙  
墨西哥英雄大冒险  
面观

### 视频攻略馆

- 潜龙谍影崛起 复仇  
第二弹DLC全战点S评价演示

### 特别收录

- 马克斯·佩恩 真人恶搞短片  
电影前线 (伪)  
马里奥兄弟真人电影  
同人创意小动画  
豪鬼大战金手指

### 新作影像集锦

- 植物大战僵尸2 | 横行霸道V  
超凡双生 | COD 幽灵  
龙之皇冠 | 危险元素 | 杀手已死  
雷曼 传奇 | 黑道圣徒IV  
分裂细胞 黑名单  
监察风云 | 联军总部 新秩序  
超级机器人大战OG传说  
魔装机神 III 正义的荣耀

### 电影前线

- 地球引力  
劫后余生 | 雷神2 黑暗世界  
紫罗兰与雏菊

### ENDING-SONG AMAZING IN MOTION

本期光盘特别附赠  
UCG322游戏园艺作品

您可以在土豆网观看本期 (Tot.323期) 光盘的视频内容

链接地址: <http://v.ucg.cn>

本期密码: BBDS7324JT

### 特别说明

Gamehalo DVD 全面升级  
画面比例调整为

16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看  
并选择满屏拉伸模式  
以便获得最佳的视觉体验

### ENDING SONG

AMAZING IN MOTION

### 电影前线



## 雷神2 黑暗世界

### 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1. 死亡岛 洪流	2. Deep Silver	3. 动作冒险
4. 多机种	5. 1-4人	6. 美版
7. Dead Island: Riptide	8. 59.99美元	9. 对应玩家年龄：17岁以上
10. 2013年4月23日	11. 对应机种为PS3及PSV	

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
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
PSV	PlayStation Vita, SCE公司出品
SFC	Super Family Computer, 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  
主 编：游戏机实用技术杂志社  
通信地址：兰州市耿家巷邮局99号信箱(730000)  
电 话：0931-8468378 8459190 8496387  
电子邮箱：ucg@ucg.cn  
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 编：司马  
编辑部主任：王 文  
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩  
责任编辑：王 梓  
责编助理：马 骏  
宋 恺

编 委：冯 健  
王悦愚  
衣山川  
江 浩

发行总代理：北京三立传媒发行有限责任公司  
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司  
广 告 热 线：010-67675174 67675434  
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

国际标准刊号：ISSN 1008-0600  
国内统一刊号：CN62-1137/TN  
订 阅：全国各地邮政局  
邮 发 代 号：54-98  
出 版 日 期：2013年6月1日  
定 价：人民币14.00元

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

# 游戏情报站

## 新世代Xbox或将定名“Fusion”

随着微软公布了将在5月21日举办新世代Xbox发布会的消息,此前在PS4公布后不时出现的新世代Xbox消息和传闻也变得一发不可收拾,这其中最引人侧目的,自然是国际商业时报上刊登的传闻,声称新世代Xbox的名称将会是“Xbox无限”(Xbox Infinity)。这个名字似乎更像是一个代号,不过报导称新世代Xbox的开发包已经被交到了各大第三方厂商手中,而这款新主机将会在6个月后市。但这个传闻只是数个Xbox名称传闻中的一个,其余名称还包括这台主机的开发代号“Durango”,纯粹用Xbox360推导出的Xbox720和根据Win8系统通用化而推断的Xbox8,一些较老的传闻当中,还有Xbox Loop和回归本源

的Xbox,而最新的传闻中,因为微软注册了一系列以XboxFusion为主题的域名,所以这个名称也被猜测为新世代Xbox的正式名称。

不过,在这个名称被各大媒体广泛运用之后,又有新的消息称这个名称并非是真的,目前微软方面并没有公开说明各种传闻的真伪,所以这个谜题的谜底只能留待在5月21日的发布会上揭晓,而除了主机名称以



外,一系列关于新世代Xbox的传闻也是甚嚣尘上,其中有部分消息否认之前传闻新世代Xbox有两个版本的说法,称其将只有一个版本,并能够为玩家提供最完整的使用体验。一直备受争议的随时在线功能目前尚未有定论,部分传闻称这一功能是对应一款新版的X360而制作,而并非是新世代Xbox会有设计,而另外一部分传闻则称这一功能的确存在。

而尽管版本只有一种,传闻中新Xbox将会有两种定价,分别是499美元和299美元,前者是单纯的销售主机,而后者则会绑定两年金会员,玩家需要支付每月10美元的费用。比起其他传闻,这两个定价显得较为可信,而另一个较可信的传闻则是新世代的Xbox将会对应蓝光光盘。

主机的系统方面,基于微软的Win8策略,许多传闻和消息都称新世代Xbox将采用Win8系统或基于这一系统内核而开发的操作系统,以增强新世代Xbox和其他微软产品——例如平板电脑Surface和使用WP8系统的智能手机间的联动功能。

## 《DOA5 终极版》秋季发售, 红叶参战

Koei Tecmo在近日公布将在2013年秋季发售《死或生5 终极版》(Dead or Alive 5 Ultimate),对应的平台是PS3和Xbox360。游戏以《死或生5》作为基础进行加强,融合PSV的《死或生5 加强版》(Dead or Alive 5 PLUS)的相关要素的基础上,

增加新要素、新角色和新的场地。

目前已知“《忍者龙剑传》系列”中登场的龙之巫女“红叶”将作为可使用角色登场,她的流派为隼流合气术。场地数量将会大幅度增加,以“《忍者龙剑传》系列”为模板制造的新场地和过去的场地,如“Sky City



Tokyo”等,将会在本作中登场。除此之外,还增加了新必杀技等新要素,《死或生5 加强版》新登场的模式也会收录在本作中。



## 本期大事记

DIGEST

**05.01** 《COD 幽灵》正式公开,微软新主机发布会上将公布更多情报。

**05.07** 育碧先后解雇两名原“《刺客信条》系列”制作人。

**05.09** 索尼公布2012年财报,实现2008年来首次全年盈利。

**05.09** Playstation之父久多良木健加入MMV AQL。

## 新闻短波

INFO

### 《极品飞车》电影制作开始

近日有媒体发现《极品飞车》的电影在美国佐治亚州的梅布市进行拍摄,该片的主演由迈克尔·基顿(Michael Keaton)担任,他曾在1989年上映的《蝙蝠侠》中扮演布鲁斯·韦恩。



### PS之父加入MMV AQL

为了加快MMV AQL海外事业的发展,MMV AQL董事会任命Playstation之父久多良木健为公司外部董事。久多良木健从SCE退休后,在自己创立的IT公司任社长的同时,也担任了角川控股集团的外部董事。随着他的新就任,他将角川控股集团退任。

## 我以热情制作游戏, 因为我有东西要分享, 要传达。

Quantic Dream创始人之一,《超凡双生》核心制作人大卫·凯奇在接受媒体采访时称,自己做游戏并不是为了钱,而是因为自己想把故事说给玩家们听,想要把游戏制作成一个独特的体验。“我曾面临死亡,失去重要的人,我想要写关于这些内容,这有关于改变、接受自己、面对恐惧以及死亡之后。”



业界声音

次世代主机将会全面支持  
免费游玩和程序内购的商  
业模式。

Epic Games 的副  
总裁 Mark Rein 近日对媒体  
称,微软和索尼都会斥巨  
资在各自的下一代主机中  
全面接受免费游玩和应用  
程序内购的这种商业模式。尽管这种商业  
模式在本世代主机上运用并不多,但微软  
和索尼都想要在这个方向上进行尝试,这  
也是他们传达给开发商的信息。



业界声音

## 新闻短波

INFO

### 《德军总部》新作公开

Bethesda 近日公开了传说中的那款  
神秘新作,那便是经典的“《德军总部》  
系列”新作——《德军总部 新秩序》,  
玩家需要和获得了高科技设备的纳粹进  
行斗争。开发商表示本作将不会有多人  
模式。本作预定于 2013 年第四季度登  
陆 PS3、X360 以及次世代主机平台。

### 《PVZ2》7月发售

经过四年的等待,《植物大战僵尸》  
的粉丝们终于把新作给盼来了,《植物大  
战僵尸 2》将会于 2013 年 7 月发售,届  
时本作将会像我们熟悉的初代一样登陆  
PC、PS3、X360 以及掌机平台。

### 《边境之地2》新DLC

《边境之地 2》的第四款 DLC《小  
蒂娜的巨龙要塞大突袭》预定 2013 年  
6 月 25 日推出,在该 DLC 中,玩家会  
扮演棋子,而蒂娜则是地下城主,负责  
控制整个游戏世界的元素变化。该作在  
PSN 与 XBLA 上的售价将分别为 9.99  
美元和 800MSP。

### 北尾雄一郎离开3A

“《星之海洋》系列”首席程序员北  
尾雄一郎在个人推特上宣布从 Tri-Ace  
离职。他对玩家一直以来的支持表示感  
谢,虽然自己离开了工作十四年的团队  
非常不舍,但未来仍然会投入到游戏事  
业中。

### 《水晶战争》募资活动结束



国人游戏团队做逆旗下游戏《水晶  
战争》(C-Wars)在 Kickstarter 的募资  
活动结束,成功募集到 95574 美元(约  
为目标金额的 3 倍),达成所有既定延展  
目标,也会开发游戏剧本,登录平台扩  
展到 Wii U、3DS、PSV 和 iOS。

### 《恶魔幸存者2 破纪录》延期

Atlus 宣布原定于 7 月 11 日发售的  
3DS 平台《恶魔幸存者 2 破纪录》将延  
期至秋季发售,理由是为了提高游戏品质。

# 原《刺客信条》制作人被育碧扫地出门

5 月 7 日,育碧官方发表声明称由于公司与 Patrice Desilets 理念不合,双方在进行商讨后,Desilets 确定自愿离开公司。然而对于育碧的这项声明,Desilets 感到十分惊讶,他称自己是“临时接到辞职通知的”,之后就被两名保安给带出了公司大楼,他甚至都还没能来得及收拾自己的东西,也没有跟团队的同事道别。

Patrice Desilets 曾是“《刺客信条》系列”的制作人,他于 2010 年离开育碧,随后加入了 THQ 蒙特利尔,担任创意总监。天有不测风云,THQ 在去年年底宣告破产,并将手上的品牌进行拍卖,Patrice Desilets 的团队刚好被育碧收购,他本人也随团队回归育碧,一名



Patrice Desilets



Jean-Francois Boivin

育碧的发言人还曾称“非常高兴 Desilets 能重回育碧”,可是现在,Patrice Desilets 已经被公司迅速辞退。

Desilets 表示,自己并不是惟一个被开除的员工,他本人称自己的一名好友 Jean-Francois Boivin 也被育碧开除了。Boivin 于 2005 年加入育碧,参与了“《刺客信条》系列”的开发,并在 2010 年和 Desilets 一起离开育碧,随后也加入了 THQ 蒙特利尔。

对于育碧的行为,Desilets 称完全无法接受,简直“毫无道理”,他会为了自己的团队、自己的游戏、以及合法权益和育碧抗争到底。

# 《监察风云》中文版确认, 新视频公布

2012 年 E3 期间首度公开的《监察风云》在一时间赚足了业界的关注度,黑客、入侵、数据等各种关键词使得本作拥有很强的神秘感:主角可以随时查看城市中每位市民的信息资料库,并通过设备分析出犯罪可能,城市中的每一处电子设备都可以为主角所用,利用它们,主角可以随时掌握身边人和事的动向,迅速锁定目标或者从一场混乱中逃脱。近日,官方刚刚公布了一段接近六分钟的视频影像,在这段影像中我们可以看到潜入、购物、驾驶、子弹时间等多个要素。

从这段影像中能够看出,城市各种的电子设备是主角完成任务的重要工具,特别是在一些敌人戒备森严的场合,主角需要利用摄像头来观察敌人的行动,找机会接近并将碍事的敌人弄晕,或者是观察出自己在潜入中可以利用到的各种装置或最佳潜入路线。在被敌人发现时,主角可以发动类似“子弹时间”一样的慢动作,迅



速锁定敌人的头部并将其爆头。视频的末尾,主角在去枪店买枪的过程中突然掏枪吓唬店主,此时警报立刻被触发,随后主角跳上店门口的一辆车企图逃走,却遭到城内大量警察的围堵,为了脱身,主角在驱车途中再次使用之前我们已经很熟悉的手段——让地面上的路障突然升起,导致警车撞车,为自己把车辆停进停车场争取了时间。由于身后的警察还没有追来,主角弃车而逃,装作若无其事的回到马路上,干净利落地从警察的追捕中逃脱。

开发成员表示,本作的多人模式玩法会比较独特,详细情报会在之后逐步公开。和同厂的另一款大作《刺客信条》一样,本作的开发过程也有多个工作室参与。本作将会于 2013 年 11 月 19 日登陆 PS3、X360、Wii U 平台,并会在 12 月推出中文版,其他次世代主机平台的发售日尚未确定。

## CAPCOM 将举行夏季新作体验会

Capcom 公布将于 6 月 1 日与 2 日在东京台场举行新作试玩会。可供体验的游戏包含 3DS 平台的《怪物猎人 4》、《逆转裁判 5》以及 PS3/X360 平台的《失落的星球 3》共三款游戏。

其中《怪物猎人 4》的体验版将采用整理券制(为了防止人群混乱而派发顺序号码券),体验内容与“东京游戏展 2012”和“NICO 超会议 2”相同。《逆转裁判 5》体验的是法庭部分和初

次公布的 3D 侦探部分。《失落的星球 3》则是最新的体验版游戏。



## 《COD 幽灵》发售日确定，将参与微软新主机发布会

由于知情人士的爆料和零售商提前将游戏预订信息上架，官方还未来得及正式公布，不少关于《COD 幽灵》的情报细节甚至封面和发售日都已经被全球玩家所知晓。5月1日，随着《COD 幽灵》悬念网页的上线，Activision 终于将本作正式公开，本作将会于2013年11月5日发售，对应平台为PS3、X360、Wii U、PS4 以及其他次世代主机平台。

不少玩家都在期待 Infinity Ward 推出《现代战争》的续作，但IW方面表示他们并不准备吃老本。IW的执行制作人 Mark Rubin 称，推出《现代战争》续作对于他们而言是最保险的，但是制



作小组并不想这样做。新机主的发售是一个很好的契机，IW 准备借助这个机会，给《COD》来一次革新，想要把《幽灵》打造成一个崭新子品牌的开山之作。《COD 幽灵》启用全新的引擎开发，故事剧情也是全新的，游戏中会有大量以往《COD》中不曾有的体验。

早在今年三月份的时候，关于“《COD》系列”神秘新作的传闻曾一度引起过关注，透露此消息的 DriftOr 上传了一段视频，他在视频中介绍了这款《COD》新作的各种新要素，例如多人模式的载入界面将会以“迷你游戏”的方式呈现，让玩家在等待时有东西可玩。至于“《现代战争》系列”一大特色的特别行动模式（Spec-Ops），在本作中也会被一种结合了多种迷你游戏的新模式取代。DriftOr 表示，《COD》的新作会在5月1日公开，官方曾经在“Call of Duty: Ghost”和“Call of Duty: Phantoms”这两个名字中犹豫不决，但最终选择了前者。Activision 和微软方面都已确认本作将会出现在5月21日的下一代 Xbox 主机发布会上，更多的详细信息会在那个时候对外公开。



## 索尼财报公开，实现2008年来首次全年盈利



在索尼公布2012年的财报结果之前，在售资产和日元弱势等对财报积极要素的影响下，索尼已经将预期收益提高。而最终公布的财报显示，2012财年索尼的全年累计营收68009亿日元，同比上升4.7%，净利润达到430亿日元，自2008年来索尼实现了首次全年盈利（2011财年净亏损4566.6亿日元）。

具体到游戏部门，由于受到软硬件收入降低以及PSV表现不佳等原因，全年营收7071亿日元（2011年营收8050亿日元，环比降低12.2%），净利润收入为17亿（2011年净利润为293亿日元，环比降低94.1%）。家用机（包含PS2和PS3）出货1650万台，掌机（包含PSP和PSV）出货700万台，均达到或超过预期目标。在游戏软件方面，家用机游戏（包含PS2和PS3）出货15390万份，掌机游戏（包含PSP和PSV）出货2880万份。整体表现比起前一年有所下滑。

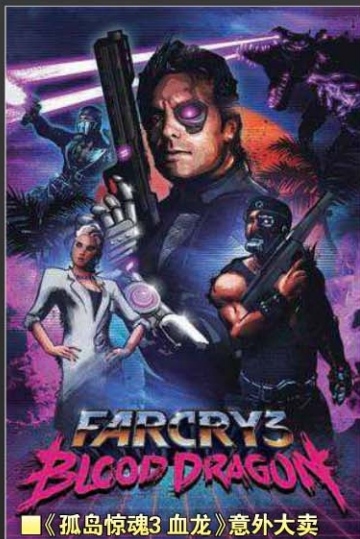
发布财报的同时，索尼预计其2013年整体销量会有大幅度提升，运营收入表现趋向平稳，净利润会在500亿日元左右。游戏部门预计PS4能带来大幅度的增收，但由于PS4需要一定的研

发费用和广告宣传费，净利润将与2012年持平。2013年的游戏部门出货目标为家用机（仅包含PS3，不含PS2和PS4）目标出货量1000万台，掌机（包含PSP和PSV）目标出货量500万台。从财报表现了索尼对PS4的信心，PS4的实际表现对索尼游戏部门的表现尤为重要。



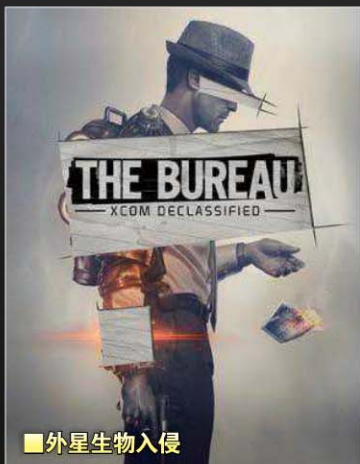
# 有图有真相

SCENE



## 《孤岛惊魂3 血龙》意外大卖

▲《孤岛惊魂3 血龙》原本不被看好，没想到上市后竟然获得5倍于预期的销量，莫非这种用光盘游戏作为素材改造造成的下载游戏将会是新的业界发展趋向？



## 外星生物入侵



▲外星人入侵地球并不是什么新鲜题材，然而在《秘密调查局 幽浮解密》中，游戏故事的时间线还处在20世纪60年代，这种过去与科幻相结合的题材反而更能激起人们的兴趣。

▲由于黑面具提供巨额奖金的诱惑，像丧钟这样的强力敌人都想要干掉蝙蝠侠，不知韦恩少爷要怎样化解这场危机。

## 《魔装机神III 正义的荣耀》发布



▲NBGI近日公布了《超级机器人大战OG传说 魔装机神III 正义的荣耀》，高分辨率的画面和丰富的细节让许多玩家期待，但在公布的PV中也有不少玩家发现机体的可动程度似乎回到了PSP时代。

## 《FFX-2》高清截图



▲Square Enix近期公布了《最终幻想X-2》的截图，从截图可以看出游戏不仅仅提高了分辨率，还对人物的建模进行重新制作，一些细节例如头发质感、光影效果等都有了大幅度的提升。

## 《爱丽丝》新作



▲黑暗的“爱丽丝”系列”公布了一些新作截图和设定图，爱丽丝行走在神秘的小镇中，遭到居民们不怀好意地围观，他们的动作甚至有点像丧尸，而游戏截图的部分更像是全新的联机模式。

## 造访探戈工作室



▲为了满足玩家对新作《邪恶深处》的好奇心，三上真司带领记者参观了忙碌中的探戈工作室，希望不久之后就会有更多情报放出。



## 刺杀蝙蝠侠





# 斗剧停办之我感

狼来了视点

听说,日本最大规模的格斗游戏大赛——斗剧停办了,然而一切有名的格斗大赛中,我知道得最早的却是斗剧。以前常听玩格斗游戏的前辈们常说,斗剧就是所有格斗游戏爱好者的最终归宿!只可惜时过境迁,迫于种种问题,斗剧最终还是停办了。

官方在新闻稿中表示,继去年举办的斗剧2012后,活动已迎接了10周年的到来。不过2013年因为各方面因素,包含店家预选到全国大赛的大规模斗剧活动暂时闭幕。官方也表示为了因应街机事业的剧烈变化,今后将会顺应游戏玩家的需求,朝着“斗剧的下一幕”来努力,只不过需要一段“准备”的时间,至于这段准备时间有多长,目前也尚未明朗。先前也曾传出,任职于enterbrain的斗剧综合制作人“猿渡雅史”已经在去年辞去了该公司的职务,猿渡雅史曾任日本知名格斗游戏杂志《月刊ARCADIA》的初代编辑长,可见猿渡雅史的辞职对于日本格斗游戏界来说多么大的一个冲击。这些官腔味十足的新闻稿,不看也罢,作为一名格斗游戏爱好者,笔者只想简单地谈谈斗剧停办背后那千丝万缕的联系。

简单说来,停办的主要原因是资金不到位,因为出资者认为斗剧本身已经不能再为他们带来任何利益甚至人气。利益是其次的,打从斗剧开办以来,主办方从来就不提“盈利”这两个字,当然也不排除高调做事低调收钱的可能性,不过这都和玩家们没有太多的关系,那么剩下的,自然就是人气了,人气的衰落,才是斗剧停办的根本原因,究其原因,无非就是固步自封罢了。

斗剧的开办理念是“开阔格斗游戏的视野”,意为通过斗剧本身让更多的玩家关注、热爱、尝试或者投身于格斗游戏中,但斗剧面向的更多是日本本土的玩家,海外选手若想参赛,除了在拥有预选资格的店铺里打预选赛外,就只能在斗剧本选的当日去争夺所剩无几的参赛资格,虽然有“海外名额”,但复杂的申请过程和非常有限的参赛人数都让有意举办海外预

选的团体组织望而却步。

此外就算海外的代表队排除万难有幸进入到本选,黑箱操作的对战表也是让海外选手觉得不友好的地方,当然有玩家会说如果想夺冠那么肯定还是在比赛里遇到强劲的队伍,此话不错,那为什么不以公开抽签这种令所有玩家都心服口服的方式决定对战顺序呢?再来看看每年海外选手的首轮“待遇”,对手基本都是日本本土的夺冠热门队伍,说到这里,笔者就不得不提一个有趣的现象,那就是在国内格斗游戏界盛传的“中国队的诅咒”——日本的热门队伍只要在首轮赛事中将中国队击败,那么这个队伍就必定与本届的斗剧冠军无缘,至于它的真实性,稍微查看一下历届的对战表和冠军队伍就水落石出了。

再来看看斗剧的赛制,基本上所有项目都是以“三盘两胜,一局定胜负”来决一高下的,试问这种偶然性极强的赛制,真的能发挥选手的真实水平吗?说到这里肯定又有人要说斗剧这种“国际性”的大型赛事考验的就是玩家的综合素质,除了有过硬的技术外,还要有良好的心理素质。针对这种综合素质的言论,产生了“大会修正”的说法,简单来说就是不依赖角色的强弱、不依靠玩家的个人水平,只靠比赛中的不安定因素来战胜对手,也就是说平时练就的一切技术,都不再是在比赛中决定胜负的因素,因为对战只是一瞬间的事,也许平日里你是个依靠数据、打法偏向程式化的玩家,但是在比赛中你总结出来的一切数据都可能不管用,短短的三盘里对手可能完全不按常理出牌,所以良好的心理素质就是用来应对这种情况的吗?既然通过胜负无法反应出玩家的真实水平,败者不服那是自然的事,每次斗剧前后都必定会传出本土有名格斗家之间的争执,这严重违背了举办斗剧的初衷。



那么斗剧到底在考验玩家的什么呢?运气吧,我个人认为,毕竟运气也是实力的一部分(笑)。没有了斗剧,是否就意味着格斗游戏会退出历史的舞台呢?答案是肯定的,澳洲的“ShadowWoo Showdown”、美国的“Evolution Championship Series(简称EVO)”等赛事每年都在如火如荼的进行中,而日本的游戏公司Arc System Works也从

去年开始出资举办日本的全国大赛,也许这些赛事在“抽签”的环节上还存在着一些猫腻,但积分制的人性化赛制让玩家有更多的机会在比赛中制定对手的对策,为观众上演精彩的对局,在没有斗剧的日子里,就让我们将视点转投到这些与时俱进的赛事中来让心里的那个“斗剧魂”继续燃烧吧。

既然通过胜负无法反应出玩家的真实水平,败者不服那是自然的事



## 浅谈《龙之信条》

随着《龙之信条 黑暗觉者》的发售,笔者近期绝大部分时间自然也都献给了本作。《龙之信条 黑暗觉者》是款好游戏吗?答案是肯定的,不过Capcom这家日本厂商显然没有把握到美式RPG的精髓,使游戏处处透着浓郁的日式气息,刚上手时反而会让人有种《MH》+《黑暗之魂》的感觉。对于没有玩过《辐射》、《大地

于一周目的玩家来说这无异于异想天开,虽然这种情况在二周目游戏时会得到好转,但在游戏初期却很容易让人崩溃。

其次,游戏的任务众多,在不同时期你都能从居民那领取各式各样的支线任务,不过Capcom没有把握好任务奖励的比重。游戏中的支线任务不仅数量多,有些任务的难度还明显高于主线。但完成这些任务的奖励报酬却不太好,支线任务不同于主线,你可以选择不做,当玩家花费一番心思完成一个支线任务,却发现最后到手的报酬远不如主线任务给的多——假如没有相关奖杯/成就,相信大部分玩家都会主动忽视一些支线任务吧?

最后,请允许笔者先批判下Capcom的“坑钱手段”。虽然从之前的新闻报道中玩家就能隐约感觉到,《黑暗觉者》只是前作《龙之信条》的完整版游

戏,但没料到游戏内容和前作相比仅追加了一个名为黑咒岛的新迷宫,其余内容几乎原封不动——就连成就/奖杯方面也和前作完全一样。若是换成其他厂商,这种情况或许只会在卖场中放出一个收费DLC解决问题。同样是追加新地区的《黑暗之魂》也有DLC和光盘两种选择,而Capcom却仅以光盘的形式放出,让人实属意外。想尝试本作的新玩家还好,对那些已购入原作的老玩家来说,为了一个流程长度在6~12小时的新迷宫而再掏一份钱就显得不那么厚道了,毕竟如此一来他们手中的原版光盘便宣告报废——让顾客为公司的政策买单,实际上是一种很不负责的行为,有不少买了原作的玩家也因此提出抱怨。所谓事不过三,同一套做法势必不会被顾客接受,Capcom是否该考虑挽回一些口碑呢?

让顾客为公司的政策买单,实际上是一种很不负责的行为

# PS4之父Mark Cerny 详解技术内幕

## 软件背景出身的 Mark Cerny

## 将把 PS4 打造成最强大、最容易开发的游戏机



作为 PS4 的首席架构师, Mark Cerny 一直是媒体高度关注的对象,但是在 PS4 公布之后,他从未详细介绍 PS4 的技术细节。直到最近,他终于获得许可,对外透露了不少重要技术资料。

“对我来说,一切都是从 2007 年底开始的,” Mark Cerny 说。当时他的团队对 PS3 进行了深入的“尸检”,即回顾总结 PS3 硬件技术上的经验与教训。SCE 内部的很多重要技术人员都参与讨论。然后他们开始思考接下来该怎么做,也就是下一步主机应该采用怎样的架构。那年感恩节, Cerny 花了许多时间阅读 X86 架构的发展史,他发现这些年来 X86 架构的电脑越来越适合用来做游戏,到 PS4 的预定发售时,其性能将足以满足索尼的需要。感恩节过后, Cerny 找到了当时的 SCE 全球工作室总裁菲尔·哈里森,

主动请缨担当次世代主机的研发大任,让他意外的是,对方很干脆地答应了。

Cerny 对于 PS4 的一个首要设计原则是:“硬件不应该是一个谜题,逼着程序员解开之后才能做出高质量游戏。”简单地讲就是要避免 PS3 那样因为硬件结构太复杂,害得开发者们绞尽脑汁。要做到硬件的简单易用,首先要使用开发者们熟悉的 CPU 和 GPU。其次是要考虑到今后的延展性。因为在 PS4 发售, PC 硬件仍然会不断进化,但是 PS4 的硬件规格要保持几年的时间。所以 Cerny 要考虑一些能让系统在今后不断进化的功能,于是他提出了所谓的“超动力 PC 架构”,让 PS4 基于 PC 架构,而又提供 PC 所不具备的功能,同时仍然为工程师们提供熟悉的技术环境。

在 PS4 研发初期阶段, Cerny

不仅对 PS3 进行了剖析,也访问了许多游戏开发工作室,与工具软件供应商进行了深入探讨,详细了解各方对于次世代主机的需要。

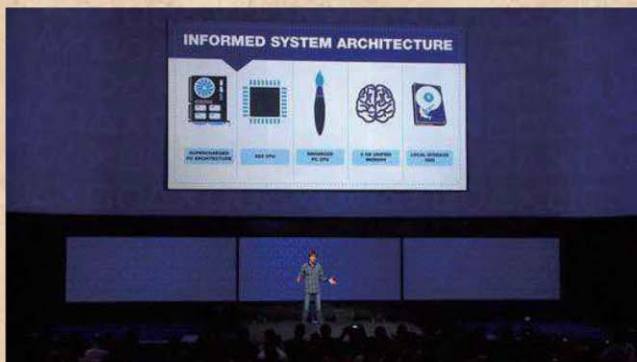
### 超动力 PC 架构

Cerny 表示,所谓的“超动力”部分,有很大一部分来自对高速大容量内存的多种应用。高达 8GB 的 GDDR5 内存是 PS4 硬件架构中的重要卖点, CPU 和 GPU 都可以很轻松地充分使用这一高速内存。Cerny 对此进行了详细解释:“对于 PC,如果有 8GB 的内存, CPU 和 GPU 在任何一帧内最多只能共用到内存的 1%,这是由于 PCIe 的速度所限。所以在 PS4 上有一个统一的架构有着非常实在的好处,即使你是第一天为 PS4 编程,也能非常直接地感受到其中的好处。”

PS4 的 CPU 和 GPU 是由 AMD 做在一个“非常大的单一定制芯片”上,8 个美洲虎内核、GPU 以及大量的其他单元都是在同一个晶片上。内存虽然不在此芯片上,但是通过一个 256 位元的总线,能够以每秒 176GB 的速度进行数据交换。Cerny 说:“我们本来可以将其降低到 128 位元的总线,这样会将带宽降低到每秒 88GB,然后在芯片上加个 eDRAM,弥补其性能。”此方案最初很吸引开发团队,因为生产起来更容易,但是这样会增加游戏开发的复杂性。为了坚持简单易开发的原则,索尼宁愿增加一点成本。Cerny 说他在访问各游戏工作室期间,问到他们最想从 PS4 上看到什么时,得到的最多回答是:“要有统一的内存”。

Cerny 认为,这样的主机架构最大的好处就是可以保证 PS4 能保持长期的先进性。他相信几年后游戏开发者们会更多地将 GPU 用于画面处理之外的任务, PS4 的这种架构让他们有更灵活的发挥空间,他说:“我们的理念是将 GPU 同时用于画面和计算,我们相信在 PS4 生命周期的中期,异步运算将会成为游戏开发技术中极其重要的一部分。”

Cerny 已经构想了十几个游戏程序在 GPU 上同时运行,用于进行“物理运算”、“碰撞计算”、“光线跟踪”等。典型的 PC GPU 有两条总线,一条是 GPU 用于访问显存,还有一条是通过 PCIe, GPU 用于访问系统内存。不管是用哪一条总线, GPU 的内部缓存变成 CPU/GPU 之间数据交换的重要瓶颈,每次 GPU 想要读取 CPU 写入的信息,或者 GPU 想要写入信息让 CPU 看到时,就会在 GPU 内部缓存那里卡一段时间,从而影响了在整体运行效率上的表现。



## 解决 GPU 缓存瓶颈

索尼是如何解决 GPU 缓存瓶颈的? Mark Cerny 将其总结为三点:

其一、为 GPU 增加了一条总线,使其能够直接从系统内存读取或写入,绕过其自身的一级和二级缓存。这样,如果在 CPU 和 GPU 之间交流的数据量不大,就不会出现同步问题。所谓的“不大”是针对次世代游戏而言,其实这条总线能够每秒传输 20GB 的数据,已经大于多数 PC 的 PCIe。

其二、在需要同时使用 GPU 二级缓存进行图像处理与异步运算的情况下,也增加了一些特有的技术,能够用 GPU 的二级缓存并进行必要的运算,而不会对同时进行的画面运算造成明显的影响。

其三、原来的 AMD GCN 架构允许一个图像指令源和两个计算指令源,而 PS4 与 AMD 合作,将计算指令源上限增加到 64 个,这是考虑到要进行异步运算的话可以将指令放到 64 个队列中。这样硬件就可以从多个层级上判断该运行什么,何时运行,同时不影响图像的处理。

之所以要有这么多的运算源,是因为不仅游戏主机要进行运算,中间件也有运算需要。中间件在 GPU 上的运作请求需要合理地混入游戏需求中,最终时刻进行合理优化。此概念来自索尼开发的一个软件,叫做 SPURS,它能帮助程序员巧妙安排在 CELL SPU 上的运算任务,而在 PS4 上,这一切将由硬件自行完成。通过这样的硬件设计,游戏开发者们在 GPU 上使用中间件(比如物理引擎)时将会达到最高效率。

## 三年后潜力尽显

开发团队必须要有足够长远的视野,Cerny 说:“我们设计这些功能的时间是在 2009、2010 年的时候,而人们充分应用这些功能的

时间点大概是 2015 年或者 2017 年。”

这并不代表玩家要等到 2017 年才能看到画面的巨大进化。在 PS4 的首发游戏中,就会有发挥新主机强大性能优势的游戏。“关于 PS4 的首发游戏阵容,我目前还不能透露有多少款游戏,但肯定会比之前任何一代 PS 主机都强。这是游戏易于开发的结果。而到了 2015 年,那时候的思路又不一样了,必须要针对 PS4 进行开发,因为你的竞争对手将会这么做。”

将 PC 用的游戏引擎移植到 PS4 上,只需要几个星期的时间,专业家用机游戏开发者们会很快掌握 PS4 的特性,针对其特点将画面做到最好。

“控制 GPU 中的资源在画面和运算之间的分配有很多很多种方法。当然,多数首发游戏将会把所有资源都给游戏画面,这也很好。不过到主机生命周期的中期,将会更多地转向运算。”

PS4 研发团队的另一个工作重点是很多基本功能分配到专门的运算单元中,这样就不需要分配资源以处理这些事务,从而提高了主机的灵活性。比如,为音效处理准备专门的硬件单元,这样在游戏内同时进行语音聊天就无需占用游戏的资源。同理还有视频压缩和解压。另外音频单元还负责处理游戏中大量的 MP3 数据流的解压。

非常绿色环保的主机,这对我们来说非常重要,我们可以把主机的电源关掉,只用一点点电在定制芯片、系统内存、I/O、硬盘、网卡上。所以可以在极低的功耗下进行后台下载,我们还可以关掉除内存外的全部电源,这就是再开机时能从原进度画面开始的秘诀。”

## 优化无止境

Mark Cerny 并不讳言 PS4 仍然存在一些瓶颈,比如内存带宽仍然不够,顶点处理能力也稍显不足,所以 3D 建模的多边形数还是不能太多。目前 SCE 正在做一个性能分析工具,叫做 Razor,专门为 PS4 而优化,将作为示范代码发给开发者。Mark Cerny 说,他曾经跟多年担任 SCEI 会长的佐藤明聊过,说自己因为研发 PS4 太忙,想暂时放弃软件工作。但佐藤明说:“你在软件方面的价值更高,千万不要放弃,不管是硬件设计、开发环境还是开发工具——你甚至还应该做点游戏。”

于是极度忙碌的 Mark Cerny 居然抽空为 PS4 做了个游戏,这就是《Knack》。这款游戏意义不在于最后是否好卖,关键是 Cerny 通过亲自开发这款游戏更直接地了解了开发者的需要,这样就能在硬件研发和游戏开发环境的搭建上解决更多问题。

“我 20 年来都没这么忙过了。这很好,不过真的,我现在实在是太忙了。” Mark Cerny 笑道。

## PlayGo 背后的秘密

在纽约公开 PS4 时,Cerny 还谈到了 PlayGo,该技术让玩家能够游玩正在下载中的游戏。这对于今后超大容量游戏的纯数字发行有着极其重要的意义。Cerny 说:“主要概念是先下载游戏的一部分,然后开始玩,在游戏的过程中,剩余部分继续在后台下载。”

这种技术不仅是用于下载游戏,也将用于弥补蓝光读盘速度的不足。对于次世代主机来说,蓝光的读盘速度会更加不够用,PlayGo 技术能在游戏加载完必要的数据后,在原本光驱的空闲时间里继续智能读取数据并复制到硬盘里,玩了一两个小时,游戏数据已经不知不觉中都存进硬盘了。主机里还有一个单元负责即时解压,开发者可以放心地将游戏数据压缩,主机就会即刻将其解压出来。总而言之,整个游戏过程会因为这些功能而变得更流畅。

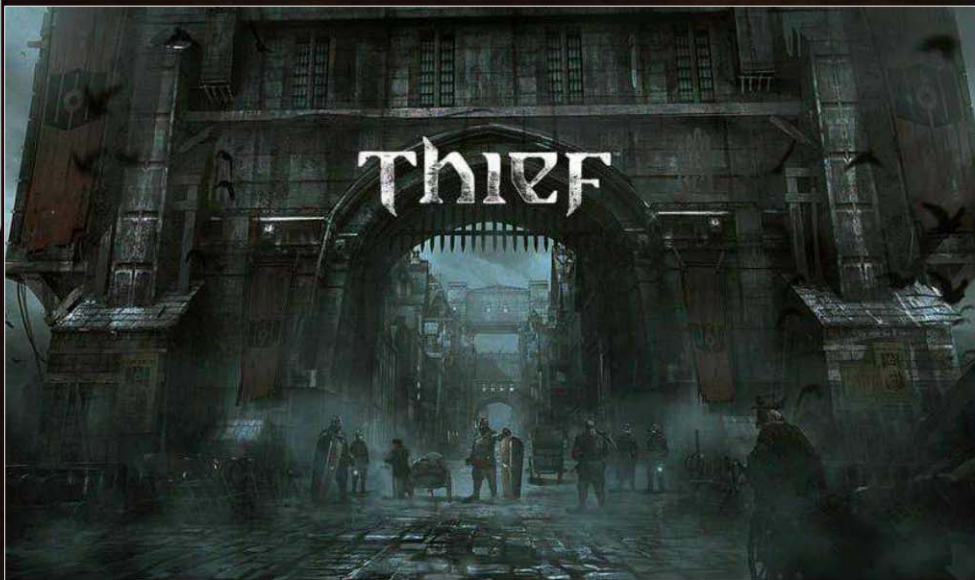
PS4 还有另一颗负责后台下载的低功耗定制芯片。“我们要做一台



# 神偷的阴影

## Eidos 内部的激烈人事斗争与 SE 新政策

### 可能会导致《神偷》的灭亡



## 蒙特利尔乌云笼罩

以中世纪为背景的潜入式游戏系列《神偷》，曾是一个可与《潜龙谍影》相提并论的游戏系列，过去五年来，Eidos 蒙特利尔工作室一直在潜心进行该系列的再造。据熟悉该工作室的匿名人士透露，Eidos 蒙特利尔内部的人事斗争、开发者们在创意方向上的迷茫，以及发行商的失察，导致其游戏制作成本暴增，而成本的增加没有给游戏带来更高的质量，反而使其创作过程受阻，导致大批高层和底层游戏开发者的出走。将近五年的时间过去了，Square Enix 仍然希望《神偷》顺利面世，于是游戏以次世代游戏的身分正式公开。

《神偷》新作项目从 2008 年启动，最初是从一系列的概念讨论会开始，然后在 Eidos 蒙特利尔成立了一个团队，做了一个所谓的“堰板”。这个“堰板”是业界的一个专业术语，指的是对游戏的浓缩演示，包括潜在的美术设计、游戏设计、系统、氛围等。一般都是由一个小团队先做出一个这样的堰板，然后让发行商决定该项目是否投入

全面开发阶段。

与此同时，在同一栋大楼里，另一个 Eidos 蒙特利尔团队开始制作《杀出重围 人类革命》，该作在商业和口碑上都获得了巨大的成功。接着就到了 2009 年初，Square Enix 收购了 Eidos，《神偷》、《杀出重围》等所有品牌皆归 SE 所有。当时 SE 将注意力主要放在了《杀出重围 人类革命》的制作和宣传上，《神偷》团队得以相对自由的制作游戏的初期概念。9 个月后的《杀出重围 人类革命》制作完成，对其结果十分满意的 SE 高兴地通过了《神偷》项目。

SE 同意为《神偷》投入 3A 大作的高额预算，游戏的团队规模增长得很快。因为《神偷》系列本身扬名在外，因而吸引了世界各地的设计师、程序员和美工加入到团队中，很多是从其他蒙特利尔的游戏工作室跳槽而来。团队里的一些高级成员来自育碧蒙特利尔，他们加入之后又带来了一些老同事。但是也由此产生了诸多问题。

首先是高级设计师职位如走马灯般换了一波又一波人，大部分人的工作时间不会超过两年。每个高

级设计师或者首席设计师都会带来全新的设计概念，这样原本的概念就会被放弃或者重做，包括关卡和游戏系统。在今年 3 月，《神偷》通过 GameInformer 杂志封面大张旗鼓地公开，但鲜为人知的是到了这个时候，游戏本身的设计概念还在不断改动，当月首席游戏设计师 Dominic Fleury 就离开了 Eidos 蒙特利尔。

大部分加盟《神偷》团队的开发人员是出于对该系列的热爱，而他们离去的原因是受不了公司内部的人事斗争以及理念冲突。

根据 SE 方面的要求，《神偷》必须在 2013 年初对外公开。所以 2012 年下半年到 2013 年初，Eidos 蒙特利尔的主要工作是做出一个可以给媒体试玩的体验版。GameInformer 杂志是首先看到该作的外部人员，之后又在游戏开发者大会上进行了闭门演示。知情人士透露，这段 DEMO 花了 10 个月的开发时间，其中大约六个月的时间需要团队里几乎所有内容开发者的参与。这段试玩关卡发生在妓院里，其特色是有一个“剧院级”的性场面，负责制作的一些动画师们

对此非常反感。

过去几年来，SE 对本作的开发状态越来越关注。因为游戏做了 5 年都看不到完工的迹象，SE 也对本作的持续资金投入感到吃不消。知情人士透露，Eidos 蒙特利尔不得不自己求助德国的一家投资公司向他们提供额外的资金。工作室高层声称这种做法在欧美游戏圈里十分常见，日本 SE 总部大可不必担忧。

知情者称，目前公开的《神偷》已与其最初概念完全不同。如今的新形态《神偷》是用高度改良版的虚幻引擎 3 制作，为了让当前的体验版跑起来，需要用到许多编程技巧，比如将 NPC 的 AI 关闭，同屏出现太多敌人的时候引擎也会出现各种情况。

Eidos 蒙特利尔担忧的另一个问题是目前 SE 正处于艰难阶段。《古墓丽影》的开发周期比《神偷》短，业界评价超高，销量也达到了 340 万套。而即便如此仍然辜负了 SE 高达五六百万的销量预期。开发周期更长的《神偷》，可能成本更高，但是销量超越《古墓丽影》的可能性极低。去年发售的《杀手 47 赦免》，算得上是一个意外暴红的游戏，可仍然低于 SE 的预期。可见 SE 对 Eidos 方面的期望值有多高。当然这可能也是因为 SE 在日本的表现太差，所以只能寄望于 Eidos 方面给扳回一局。可惜的是，不切实际的预期终究是不切实际的，原本预计的 35 亿日元净利润变成了 130 亿日元净亏损。和田洋一因此而下台，新社社长已放话要重点发展手游与页游。

在今年游戏开发者大会上，《神偷》的闭门演示获得了不少媒体的好评。游戏出色的图像技术与独特的游戏设计都为其赢得了喝彩。当时 DEMO 中的一个片段本来是打算面向普通玩家公开的，但是有消息指因为 Eidos 内部对质量不大满意，因此决定放弃这一宣传计划。目前 Eidos 蒙特利尔对本作的前景讳莫如深，根据 SE 的新战略，这款开发了五年，比《古墓丽影》还要烧钱，而关注度却远远不及《古墓丽影》的游戏，随时有可能被取消。



# 白金游戏的现在与未来

## 在 Capcom 的战壕里摸爬滚打了几十年之后

## 三井达也正用一个个游戏一砖一瓦地建造新王国

白金游戏的整个制作部只有一个开放式的大房间。从公司的前门进去后，首先会经过一条“荣誉走廊”，白金游戏迄今为止发售的每一款游戏及其发售日都绣在地毯上。接着会路过一系列彩虹色的会议室，然后会看到一间上锁的房间。

将房门打开，眼前豁然开朗，一排排低矮的办公桌一字排开，员工们忙忙碌碌地开发着各种类型的游戏，有 Q 版的超级英雄，有太空大兵中的橄榄球员，有性感的女巫，有机器忍者，有挥舞电锯的肌肉男……

在房间的左边，有整个白金游戏唯一的办公室，那是社长三井达也的办公室。整个办公室由全透明的玻璃围起来。他的名气远不如公司里的王牌制作人神谷英树，但他是整个公司的最高决策者，对于开发哪款游戏有最终决定权。从一位美术学校的学生，到 Capcom 的制作人，再到白金的社长，如今他已不再亲自开发游戏，而这只是为了做出更好的游戏。

### 白金游戏的诞生

上大学时，三井达也学的是广告和海报设计，当时他很想学电脑，但是附近找不到一家学校能教计算机图形。那时还没有正规的游戏教育，三井达也就想找一家本地公司边做边学，就这样发现了位于大阪的 Capcom。他依靠自己的美术设计功底而获聘，入职后的主要工作有两部分，其一是为游戏制作像素图，其二是做街机的宣传海报。他参加的第一个项目是街机驾驶射击游戏《Rush & Crash》的家用机移植版。但是在游戏制作中途被



Capcom 取消。

三井达也入职 Capcom 之后不久就转职为游戏设计，然后逐步升到了制作人的职位，负责了多款知名大作的家用机移植版，包括《快打旋风》《街头霸王 2》等。他在 Capcom 最快乐的记忆是负责了《超级魔界村》的项目，因为之前负责该项目的导演无法继续将游戏做下去，高层指派他中途顶替。当时这款游戏成为他接手的最大项目，团队总共有 50 人，在 1991 年来说是巨大的项目组。

当时 Capcom 不允许员工将自己的名字放到游戏制作人名单里，所以三井达也给自己取了个

昵称叫“米奇”。之后 15 年，“米奇”这个名字出现在 Capcom 大部分顶尖游戏系列中，包括《生化危机》《鬼泣》《洛克人》等。直到在 Capcom 工作了 20 年之后，他终于厌倦了不断开发续作的职业生涯。

“我在 Capcom 做了很多游戏，其中大部分游戏之所以要做仅仅是因为公司需要它们，”三井达也说。“渐渐地，我感到越来越失落。我离开的最主要个人原因是意识到如果自己开一家公司，招一些新人，我们就可以做原创新作了。”

2006 年，三井达也从 Capcom 辞职，创办了自己的工作室。与此

同时，四叶草工作室因为游戏业绩不佳而被 Capcom 关闭，于是这些来自第四开发部的老班底在 2007 年走到了一起，成立了白金游戏 (Platinum Games)。

### 答案永远是白金

成立白金游戏的同时，三井达也的个人职业生涯也发生了完全的转型。他的职责从开发游戏变成了经营公司。每天早上起床，他想的不是游戏创意，而是商务事宜。让他安慰的是，通过自己的努力，可以让团队成员们不用遭遇在 Capcom 时的各种恼人状况。简单地说，他牺牲了自己的创意工作只是为了让他人做出更好的创意。

在三井达也的带领下，白金游戏迄今为止已经做了 6 款游戏，其中 5 款都是原创游戏，包括：黑白风格暴力游戏《疯狂世界》、太空 RPG《无尽的太空》、动作游戏《猎天使魔女》、高速射击游戏《征服》以及多人格斗游戏《极度混乱》。第六款游戏《潜龙谍影崛起 复仇》是白金游戏首次制作授权游戏，小岛秀夫认为白金是惟一能将忍者动作游戏做好的工作室。在此之前，



白金差点为某公司的某一线大作开发新作，还做了一个很酷的预告片，但是项目尚未对外公布就被取消了，三并达也不愿透露详情。

白金的游戏有很多独特的风格——独特的暴力感、奇异的角色、异类的幽默感以及华丽的战斗系统，这些都为其吸引了许多忠诚的粉丝。在美国最大的游戏论坛 NeoGAF 上，白金游戏声望斐然。有个专门的讨论帖，叫做“答案永远是白金”，楼主说把其他开发商与白金对比很不公平，因为赢的永远是白金。“总是看到有人发帖说某某游戏或开发商应该这样那样，感觉说到最后答案永远是白金游戏。这么做对别人不公平。”

## 爱惹祸的神谷

作为白金游戏的社长，三并达也的大部分时间花在开会，有时是检查游戏进度，有时是讨好发行商，或者与几位公司高层一起决定接下来做什么游戏。他说：“每当有人问我有没有空时，我都知道没什么好事。只有在没人找我的时候，我才知道一切安好。”

在白金游戏，最能给三并达也惹事儿的当属神谷英树。神谷爱玩推特，而且经常用英语不留情面地大骂那些关注他的人。比如有人在他的留言中说了让他恼火的话时，他会直截了当的叫“滚蛋”。最近他还质问著名游戏网站 KOTAKU 的作者“是不是吃了屎了？”

三并达也表示，为了少添乱，



他已经取消了在推特上对神谷英树的关注，但是每次神谷出言乱喷都会有人找到他那里。三并达也笑道：“我估计神谷写推特的时候以为我都不怎么看，他根本没有意识到我对一切了如指掌呢。所以我经常到他的座位那里严肃地呵斥他。不过迄今为止，他在推特上说的那些东西都在安全线之内。我从没让他删掉什么。但他正在用自己掌握的那些英语脏话不断挑战安全线的极限。”

## 惟一的白金游戏

三并达也说，经营白金游戏的最大困难在于为团队找新项目做。对于过去五年来的表现，他给工作室里的游戏开发者们打了个

“A”，他认为他们已经努力做出高质量的游戏。但是对于公司的商业表现，他说：“我只能打个C甚至D。”

到2012年末，白金游戏真正达到白金销量的游戏只有一款——《猎天使魔女》，其销量也只是刚好过100万而已。三并达也承认：“《猎天使魔女》没有像我们期望的那样畅销。不过这不能全怪游戏本身，上市的时机和营销工作都有影响。”

至于《潜龙谍影崛起 复仇》，



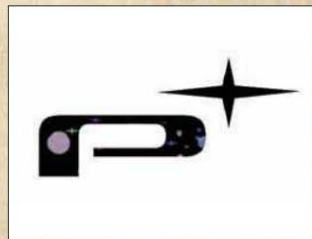
迄今为止其销量只有110多万套，对于《MGS》这个金字招牌来说是一个很低的销量数字。三并达也表示，要改变白金游戏叫好不叫座的现状，首先要重新思考次世代游戏开发的流程，还有就是花时间研究全球玩家想要从游戏中得到什么。

目前白金游戏正在开发的两款游戏都是Wii U平台，不是很有商业实力的开发商，为不是很好卖的主机开发游戏，这样的组合似乎很难令人看好。对于《101勇士》，玩家都会想到2003年神谷英树的《红侠乔伊》，三并达也说：“当时大家都说这游戏太日本向了，但是他在美国的销量比所有其他地区都高。”

三并达也表示，目前白金游戏也在研究怎样的画面风格更能吸引欧美玩家，最终的目标还是保持白金游戏的风格，同时让这种风格更吸引玩家。

此前白金游戏与世嘉一口气签署了几款游戏的合同，这次同时开发的两款游戏并不是与任天堂打包签的合同，而是一个个游戏的签。白金工作室仍然有开发人员在为其其他发行商做游戏，三并达也计划今后将白金游戏分成第一方与第三方的项目，同时已经有一个团队在研究次世代游戏。当白金的LOGO出现在索尼的PS4发布会上，大家都在猜测究竟是哪款游戏会降临PS4，三并达也表示这并不代表具体的产品，只是表明“我们对该平台的态度”。

三并达也还透露白金游戏也在试验iOS和安卓平台的游戏，目前仅以“副项目”的身分进行研究，做了不少的游戏原型。为手机制作游戏原型的风险很低，只不过是跟业余爱好一样的性质，不会耗费太多人力物力。虽然正在涉及的平台越来越多，三并达也表示将会处处谨慎，决不让白金游戏变成Capcom那样的环境。白金工作室仍然会开发制作者们想要做的游戏，而不是因为财务上需要那些游戏而做。有人拿着游戏创意找到他时，他不会因为考虑商业层面而加以限制。三并达也的目标永远是创造出新面貌的游戏。



# 进击最前线

栏目主持  
华尔兹 & 宇宙人

从本期开始，新栏目《进击最前线》就正式与大家见面啦，本栏目将以往短波的形式改成了新作资讯简介，每期都会网罗当期公布的主要游戏作品，凡是公布最新的作品，都会在此集结。此外还加入了一些编辑的视点评论，希望大家喜欢。同时如果有什么意见与建议，欢迎大家提出来哦。



本期《进击最前线》为大家搜罗了在4月底和5月上半月初次亮相，并且有实际图片公布的新作情报。今后，本栏目的方向也会放在介绍当期杂志制作周期内所公布的新作上，力争缩短情报滞后时间。由于很多地方还在摸索阶段，所以大家务必用你们宝贵的意见轰炸我们的邮箱，让我们能把这个栏目做得更好。



## 精灵剑士F

フェアリーフェンサー エフ

- 平台：PS3
- 类型：角色扮演
- 开发商：Compile Heart
- 发售日：预定2013年内

### ●简介

4月下旬 Compile Heart 公布的神秘作品“Galapagos RPG 系列”终于揭开面纱。

作品正式定名为《精灵剑士F》(《フェアリーフェンサー エフ》)，作品由该公司旗下开发了“海王星”系列”的小组负责开发，人设依然由つなこ担当。不过本作特意请来了天野喜孝担任概念艺术设计，以及植松伸夫担任音乐制作。从目前公布的一些设定图得知本作应该是传统的回合制指令式RPG。本作的故事讲述远古时代，女神与邪神之间曾发生了一场壮烈的战斗，并因为某种原因而从世间消失了。只有被称为“神怒”(Fury)的武器遗留了下来。“剑士”(Fencer)就是为了处理这些武器而存在。主人公梵格在偶然的情况下成为了剑士，并且救下了被袭击的少女缇娅拉，故事由此展开。 [文：宇宙人]

### ●编辑视点

或者细心的玩家会发现，本作标题的首字母可简写成《FFF》，加上宣传视频中特意强调了天野喜孝和植松伸夫加盟，借此吸引玩家眼球的意图非常明显。不过光看人设和音乐的阵容难以说明一款游戏的素质(这令我联想到了《时间与永远》)，所以目前还不能期望太高。如果综合《“海王星”系列》几部作品来看，本作战斗系统应该可以期待。



ファング  
「バーニングダイブ！」



复活的《魔装机神》再度进化!

## 超级机器人大战OG传说 魔装机神III 正义的荣耀

スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装机神III PRIDE OF JUSTICE

- 平台：PS3/PSV
- 类型：策略角色扮演
- 开发商：NBGI
- 发售日：预定2013年8月22日

### ●简介

5月9日，NBGI公开了“魔装机神”系列第三作《超级机器人大战OG传说 魔装机神III 正义的荣耀》。本作是系列首次登陆高清平台，对应機種是PS3和PSV，并且两个平台的存档可共用。本作的舞台是位于地球内不同相位空间的世界，以安藤正树等四位魔装机神驾驶员为中心将展开全新的故事。此外官方还公布了一段长达六分钟的PV，详细可查看本期游戏光碟。作品预定于2013年8月22日发售。

[文：宇宙人]

### ●编辑视点

“魔装机神”系列”初代可以追溯到SFC时代，直到去年1月才在PSP平台发售正统的第二作。但这款相隔16年才推出的续作仍能以前周8万的销量获得了当周销量冠军，可见系列依然牢牢抓住一大批粉丝的心。本作的发售将成为PSV平台上第一款机战类型的作品，同时也是PS3的第二款，全新平台相信会为我们带来不小的惊喜吧。



## 大脚怪之谜

Jacob Jones and the Bigfoot Mystery

- 平台: PSV
- 类型: 动作冒险
- 开发商: Lucid Games
- 发售日: 预定 2013 年 5 月

### ●简介

本作是一款风格另类的冒险解谜游戏, 故事中 Jacob 原本是一个不怎么合群的孩子, 因此父母将其送到夏令营希望他能结识更多的朋友, 原本并不是很开心的 Jacob 在这里意外地遇到了神秘的大脚怪, 而他的生活也随之而变。本作角色造型怪异有趣, 虽然故事比较幼稚, 但解谜内容交由世界领先的谜题设计者打造, 对玩家的要求一点不低。游戏将充分利用体感以及触摸功能, 喜欢这类休闲类型游戏的 PSV 玩家不要错过。

【文: 华尔兹】

### ●编辑视点

本作的开发商是曾经打造了《几何战争》的 Lucid Games, 在制作这类游戏上颇有想法, 本作针对 PSV 以及手机平台, 相信出色的谜题设计同样会受到不少玩家的追捧。



## 多人合作动作射击游戏登场

## 天灾爆发

Source: Outbreak

- 平台: PS3、X360
- 类型: 动作射击
- 开发商: Tragnarion Studios
- 发售日: 发售日未定

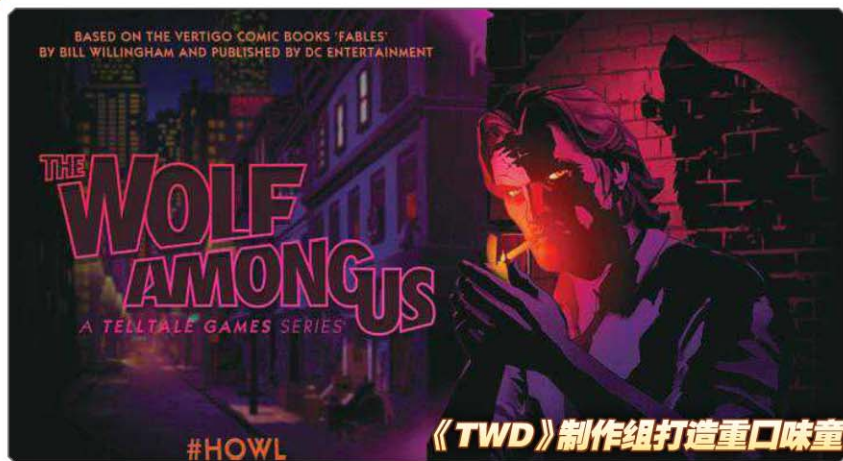
### ●简介

游戏的故事设定在近未来时期, 游戏中玩家将扮演精英部队——Echo 的成员, 玩家的任务则是到达指定目标救助 Reisbeck 博士, 同时还要取得一块用于开发用的陨石碎片。如果这种陨石碎片落入敌人之手将会引发世界性的灾难。本作是一款第三人称射击类型的下载游戏, 游戏中每个队员都可以使用各种独特的技能, 游戏有类似《战争机器》的掩体系统, 通过获得经验值开启新的技能。游戏支持 4 人合作以及最多 8 人联机对战。

【文: 华尔兹】

### ●编辑视点

虽然游戏吸收了如今很多主流动作射击游戏的优点, 但是总体而言少了一些自己东西。此外游戏在各方面(系统、题材、玩法等)都与即将发售的《危险元素》有撞车之嫌。



## 成人童话 凡世之狼

The Wolf Among Us

- 平台: 对应平台未定
- 类型: 动作冒险
- 开发商: Telltale Games
- 发售日: 预定 2013 年第三季度

### ●简介

游戏的开发商 Telltale Games 曾因为去年的那款《行尸走肉》游戏版获得了空前的成功, 目前该开发商公布了一款新的作品——《成人童话 凡世之狼》。本作的故事发生在漫画《成人童话》(Fables) 之前, 《成人童话》是一部非常另类的漫画作品, 该漫画主要以挖掘一

些童话故事的另一面闻名, 以成人化的视角讲述了许多童话故事以外的内容, 其想象力以及情节让人拍手叫绝。该漫画获得了多项殊荣, 受到诸多欧美读者的欢迎。在本作中玩家将扮演被流放到纽约的 Bigby Wolf, 游戏中将出现许多原著中的角色, 包括 Mr. Toad 以及《三只小猪》中的角色。游戏的类型与《行尸走肉》类似, 并且会有道德选择系统以及时间限定事件等新要素。

【文: 华尔兹】



### ●编辑视点

看过题材设定后, 第一感觉就是 Telltale Games 非常适合改编这种类型的游戏, 漫画原著本身设定十分有趣, 玩家也许会在游戏中面临是否杀死白雪公主的选择, 游戏的编剧如果能将火候把握好, 相信不难重现《行尸走肉》的辉煌。当然, 厂商也不会忘了呼声很高的《行尸走肉》游戏版第 2 季, 能有两款优秀的漫画改编游戏护航, Telltale Games 日子应该过得不错。





## 秘密调查局 幽浮 解密

The Bureau: XCOM Declassified

- 平台: PS3、X360
- 类型: 动作射击
- 开发商: 2K Marin
- 发售日: 2013年8月20日

### ● 简介

本作是《幽浮》的新作，将由原本的主视角射击变成第三人称射击游戏。在本作中玩家将再次抵抗外星侵略，游戏开发者表示：本作会打造全新的故事。游戏故事发生在1962年冷战发生时期，讲述了幽浮起源的故事。本作将继续主打战术要素，战术内容与战斗无缝衔接，游戏中还包括一个“永久后果”的系统，玩家一旦做出选择便有可能关系到整个人类的生死命运。本作将在今年8月20日登陆X360, PS3, 喜欢前作《幽浮》的玩家记得关注一下哦。【文：华尔兹】

### ● 编辑视点

前作《幽浮》在业界获得了不低的评价，本作想必是打算再接再厉，将游戏进一步推广出去。从目前公布的情报来看，相比战术“永久后果”这个系统显得更加有趣一些。



## 乐高 绝命毒师

LEGO Breaking Bad

- 平台: 平台未定
- 类型: 动作
- 开发商: WB Games
- 发售日: 发售日未定

### ● 简介

虽然美剧版将会在今夏完结，不过玩家可以在游戏中让Walt和Jesse继续出现在玩家面前。本作依然充满了《“乐高”系列》一贯恶搞的风格，玩家将在游戏中以“另类”的方式演绎原著的故事。游戏中玩家可以换装成原著中出现的角色，包括Mike, skyler, Sail Goodman等等。本作中还将以恶搞的形式还原制毒的过程以及各种令人印象深刻的情节，喜欢《绝命毒师》的玩家千万不要错过哦。【文：华尔兹】

### ● 编辑视点

《绝命毒师》作为个人最喜欢的美剧，这次公布新作令我颇为惊喜，虽然对于《“乐高”系列》谈不上特别有爱，但看到游戏中可以选择诸多剧中的乐高人物造型，相信足以吸引大量的原著死忠掏口袋。



## 永恒暗影

Shadow of the Eternals

- 平台: WiiU
- 类型: 动作冒险
- 开发商: Precursor Games
- 发售日: 发售日未定

### ● 简介

本作原本是NGC上一款受到不少玩家追捧的作品——《永恒黑暗》的续作。游戏的预告片与前作风格一致，不过本作将会由“众筹”代替传统的发行方式。游戏将分为12个章节逐步放出。目前开发商正在为游戏向外界筹备\$1,500,000的开发费用。游戏中玩家将跟随

Paul Becker 侦探，他将调查一起路易斯安那州历史上最血腥的屠杀事件。那场事件中只剩下两位幸存者，一位是儒雅的商人，另外一个则是粗狂的自行车手。他们似乎失去了自己的记忆，但却不得不设法杀死对方，究竟为什么他们会彼此残杀？这隐藏在事件背后的一系列答案将在Paul Becker的调查中逐渐揭开。除了Paul外，游戏中玩家还能操控一名叫作Clara的侍女。【文：华尔兹】



### ● 编辑视点

“众筹”是指一个新项目向多数人发出请求来融资的方式，现在不少移动游戏都采用了类似的方法来为自己的作品筹资，这种方式不会受到太多商业元素的影响，更容易表达开发者本身开发的内容。本作采取这种较为另类的新方式本身就做足了噱头，如果能在剧情上足够吸引人，相信不难筹集到足够的开发资金。

# 日本 游戏排行榜

关注日本劲爆新作  
把握游戏流行趋势

# TOP 10

2013年4月29日~5月5日

# 美国 游戏排行榜

关注美国劲爆新作  
把握游戏流行趋势

# TOP 10

2013年4月28日~5月4日

1	3DS	朋友聚会 新生活 トモダチコレクション 新生活	■ 2013年4月18日发售 ■ Nintendo ■益智	本周 208814 套 累计 757127 套
2	3DS	路易的鬼屋冒险 2 ルイ-ジマンション 2	■ 2013年3月20日发售 ■ Nintendo ■动作冒险	本周 64420 套 累计 672687 套
3	3DS	跃出 动物之森 とびだせ どうぶつの森	■ 2012年11月8日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	本周 47128 套 累计 3286194 套
4	PS3	龙之信条 黑暗觉者 ドラゴンズドグマ: ダークアライズン	■ 2013年4月25日发售 ■ Capcom ■动作	本周 31319 套 累计 658826 套
5	3DS	龙珠英雄 终极任务 ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション	■ 2013年2月28日发售 ■ NBGI ■动作冒险	本周 15094 套 累计 179038 套
6	PS3	古墓丽影 トゥームレイダー	■ 2013年4月25日发售 ■ Square Enix ■动作	本周 12899 套 累计 47689 套
7	PS3	火影忍者 终极忍者风暴 3 NARUTO - ナルト - 疾風伝 ナルティメット ストーム 3	■ 2013年4月18日发售 ■ NBGI ■角色扮演	本周 12096 套 累计 117358 套
8	3DS	新超级马里奥兄弟 2 New スーパーマリオブラザーズ 2	■ 2012年7月28日发售 ■ Nintendo ■平台动作	本周 10875 套 累计 2035664 套
9	Wii	太鼓之达人 Wii 超豪华版 太鼓の達人 Wii 超こうか版	■ 2012年11月29日发售 ■ NBGI ■音乐	本周 9984 套 累计 470351 套
10	PSP	七龙战记 2020- II セブンスドラゴン 2020- II	■ 2013年4月18日发售 ■ SEGA ■角色扮演	本周 8985 套 累计 98225 套

1	3DS	路易的鬼屋冒险 2 Luigi's Mansion: Dark Moon	■ Nintendo ■ 2013年3月24日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 5	本周 53471 套 累计 681125 套
2	X360	死亡岛 洪流 Dead Island: Riptide	■ Deep Silver ■ 2013年4月23日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 1	本周 46552 套 累计 194464 套
3	3DS	乐高城市 卧底 开始追踪 LEGO City Undercover: The Chase Begins	■ Nintendo ■ 2013年4月21日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 3	本周 45555 套 累计 109858 套
4	X360	邪恶联盟 凡尘之神 Injustice: Gods Among Us	■ Warner Bros. ■ 2013年4月16日发售 ■ 格斗 ■ 上周排位: 4	本周 35803 套 累计 298745 套
5	PSV	灵魂献祭 Soul Sacrifice	■ SCE ■ 2013年4月30日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: -	本周 35215 套 累计 35215 套
6	PS3	死亡岛 洪流 Dead Island: Riptide	■ Deep Silver ■ 2013年4月23日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 1	本周 22509 套 累计 100146 套
7	PS3	致命预感 导演剪辑版 Deadly Premonition: Directors Cut	■ Ignition ■ 2013年4月23日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: -	本周 20023 套 累计 20023 套
8	X360	光环 4 Halo 4	■ Microsoft ■ 2012年11月6日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: 7	本周 16486 套 累计 5161543 套
9	PS3	邪恶联盟 凡尘之神 Injustice: Gods Among Us	■ Warner Bros. ■ 2013年4月16日发售 ■ 格斗 ■ 上周排位: 4	本周 16176 套 累计 197335 套
10	X360	龙之信条 黑暗觉者 Dragon's Dogma: Dark Arisen	■ Capcom ■ 2013年4月23日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: -	本周 15893 套 累计 243447 套

## 系列作销量对比 (日本)

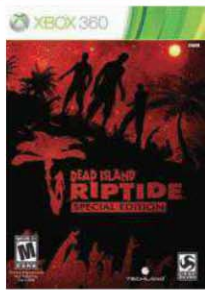
## 系列作销量对比 (美国)

## 《朋友聚会》系列



3DS 朋友聚会 新生活 2013年4月18日发售		
首周	404858 套	增幅 ↑ 296%
NDS 朋友聚会 2009年6月18日发售		
首周	102129 套	
前作销量走势		
年份	年内销量 (套)	累计销量 (套)
2009	2505165	2505165
2010	1047336	3552501
2011	113613	3666114
2012	4405	3670519

## 《死亡岛》系列



死亡岛 2011年9月6日发售		
X360	首周	218978 套
PS3	首周	112963 套
死亡岛 洪流 2013年4月23日发售		
X360	首周	147912 套 降幅 ↓ 32%
PS3	首周	77637 套 降幅 ↓ 31%

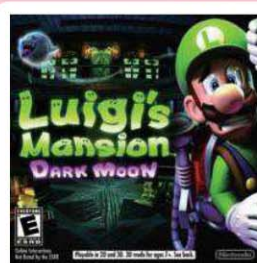
## 劲作销量走势

## 《七龙战记》系列



NDS 七龙战记 2009年3月5日发售		
首周	80094 套	
PSP 七龙战记2020 2011年11月23日发售		
首周	117113 套	增幅 ↑ 46%
PSP 七龙战记2020-II 2013年4月18日发售		
首周	73697 套	降幅 ↓ 37%

## 路易的鬼屋冒险 2



首周 320867 套		
发售周	销量 (套)	总销量 (套)
2	130679	451546
3	75404	526950
4	53470	580420
5	47234	627654
6	53471	681125

# 全球TOP

游戏排行榜  
关注全球劲爆新作  
把握游戏流行趋势

# 10

2013年4月28日~5月4日

## 销量总分析

1. 经历了3、4月的大作轰炸之后,本周终于迎来了短暂的喘息,纵观日本和美国市场基本上看不到全新的作品在本周发售。全球榜上销量最高的《朋友聚会 新生活》销量也只有20万。而《路易鬼屋2》凭借美国和日本两边市场的出色表现,发售7周依然有15万销量,力压上周发售的《死亡岛 洪流》。硬件方面,本周依然是3DS领先于令外两台高清家用机。

2. 因为几乎没有新作,本周日本市场上能看到很多老作品回归,比如《新超级马里奥兄弟2》和《太鼓之达人 Wii 超豪华版》等。《古墓丽影》在日本市场的表现并不理想,PS3版

两周的销量尚不足5万。硬件方面,3DS凭借《朋友聚会》等悠闲大作的支持销量依然遥遥领先其他主机,PSV本周虽然没有上榜的作品,但硬件销量仅次于3DS,看来市场开始渐渐对它恢复信心了。

3. SCE第一方的作品《灵魂献祭》本周登陆美国市场,不过仅3.5万的销量只能用惨淡形容,PSV的硬件销量也并未得以回归到1万台以上。而销售状况最稳定的作品非《路易鬼屋2》莫属,从销量走势可以看到近一个月来该作都在5万份之间徘徊,在缺乏新作的本周甚至一跃成为了销量冠军。

1	3DS	朋友聚会 新生活 トモダチコレクション 新生活	■ Nintendo ■ 2013年4月18日发售 ■ 益智 ■ 已发售时间:3周	本周 208814套 累计 757127套
2	3DS	路易的鬼屋冒险2 Luigi's Mansion: Dark Moon	■ Nintendo ■ 2013年3月24日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间:7周	本周 152928套 累计 175979套
3	X360	死亡岛 洪流 Dead Island: Rip tide	■ Deep Silver ■ 2013年4月23日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间:2周	本周 96204套 累计 333089套
4	3DS	乐高城市卧底 开始追踪 LEGO City Undercover: The Chase Begins	■ Nintendo ■ 2013年4月21日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间:2周	本周 79563套 累计 184684套
5	PS3	龙之信条 黑暗觉者 Dragon's Dogma: Dark Arisen	■ Capcom ■ 2013年4月23日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间:50周	本周 58489套 累计 1169161套
6	PSV	灵魂献祭 Soul Sacrifice	■ SCE ■ 2013年4月30日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间:9周	本周 58113套 累计 245759套
7	X360	邪恶联盟 凡尘之神 Injustice: Gods Among Us	■ Warner Bros. ■ 2013年4月16日发售 ■ 格斗 ■ 已发售时间:3周	本周 57640套 累计 441604套
8	PS3	死亡岛 洪流 Dead Island: Rip tide	■ Deep Silver ■ 2013年4月23日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间:2周	本周 48954套 累计 178045套
9	3DS	跃出 动物之森 Animal Crossing: New Leaf	■ Nintendo ■ 2012年11月8日发售 ■ 模拟育成 ■ 已发售时间:26周	本周 45157套 累计 3286194套
10	PS3	邪恶联盟 凡尘之神 Injustice: Gods Among Us	■ Warner Bros. ■ 2013年4月16日发售 ■ 格斗 ■ 已发售时间:3周	本周 41775套 累计 363283套

## 全球游戏软件销量榜

SOFTWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月28日~5月4日	4月21日~4月27日	总销量
1	PS3	1 144 619套	1 504 164套	663 542 389套
2	X360	1 005 227套	1 324 727套	758 017 681套
3	3DS	843 382套	773 777套	80 150 334套
4	Wii	502 839套	520 715套	843 669 429套
5	NDS	338 827套	362 832套	763 155 047套
6	PSV	156 877套	137 947套	12 407 345套
7	PSP	132 465套	156 482套	274 536 700套
8	Wii U	112 886套	114 008套	6 988 966套

## 全球家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月28日~5月4日	4月21日~4月27日	总销量
1	3DS	171 388台	158 570台	30 943 977台
2	PS3	113 365台	117 020台	74 577 350台
3	X360	73 633台	80 050台	75 477 978台
4	PSV	42 540台	33 583台	4 726 934台
5	Wii U	32 460台	31 108台	3 035 473台
6	Wii	27 727台	29 615台	99 418 460台
7	NDS	20 177台	20 405台	154 003 087台
8	PSP	15 131台	14 608台	76 266 295台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量;PSP包括PSPgo的销量

## 日本游戏软件销量榜

SOFTWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月29日~5月5日	4月22日~4月28日	总销量
1	3DS	448 112套	315 517套	31 972 935套
2	PS3	161 125套	322 096套	57 559 480套
3	PSP	75 825套	95 496套	74 309 838套
4	PSV	47 869套	75 444套	3 885 189套
5	Wii	38 850套	22 332套	67 844 979套
6	Wii U	18 737套	12 970套	1 255 365套
7	X360	17 170套	43 645套	11 969 682套
8	NDS	7 696套	5 365套	174 938 854套
9	PS2	38套	31套	134 538 132套

## 美国游戏软件销量榜

SOFTWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月28日~5月4日	4月21日~4月27日	总销量
1	X360	485 954套	671 743套	432 789 418套
2	PS3	366 150套	465 318套	267 506 814套
3	Wii	256 853套	267 591套	423 362 620套
4	3DS	199 007套	238 579套	25 812 262套
5	NDS	187 538套	189 538套	331 112 849套
6	PSV	56 760套	22 621套	4 174 322套
7	Wii U	39 186套	39 665套	3 293 247套
8	PSP	24 735套	24 694套	95 060 658套

## 2013日本主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	4月29日~5月5日	4月22日~4月28日	总销量
1	3DS LL	50 190台	37 536台	904 727台
2	3DS	26 273台	17 897台	577 287台
3	PSV	22 051台	21 399台	427 960台
4	PS3	17 415台	14 682台	380 772台
5	Wii U	13 173台	8 262台	281 960台
6	PSP	8 443台	7 536台	250 347台
7	Wii	2 238台	1 660台	34 643台
8	X360	596台	490台	12 177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	4月28日~5月4日	4月21日~4月27日	总销量
1	3DS	42 210台	43 655台	8 571 361台
2	X360	36 437台	41 731台	39 474 729台
3	PS3	29 090台	33 546台	24 376 325台
4	NDS	13 278台	13 659台	52 522 281台
5	Wii	12 767台	14 187台	41 004 906台
6	Wii U	10 121台	11 390台	1 176 944台
7	PSV	9 955台	5 009台	1 306 386台
8	PSP	1 012台	1 161台	19 665 856台



# GOLDEN EYE CROSS REVIEW

# 黄金眼



## 龙之信条 黑暗觉者

多机种 PS3/X360





- Dragon's Dogma: Dark Arisen
- Capcom
- 动作
- 2013年4月25日
- 日版


23

**[游戏简介]**《龙之信条 黑暗觉者》是基于《龙之信条》而开发的资料片式作品，本作包含了前作的全部内容，可以被视为是《龙之信条》的完全版。本作讲述在前作的舞台格兰西半岛上出现了邀请觉者的神秘人物，其招待觉者前往的地点是一个从未听说的“黑咒岛”，玩家将在此岛上面对新一轮的挑战。



 本作相当于在《龙之信条》的基础上追加一个DLC迷宫，新地图黑咒岛的难度跨越较大，通过尸体引出的怪物实力强劲，若没高等级/好装备的支持，玩家在前期会因打不出伤害而十分痛苦。和本篇一样，二周目才是黑咒岛的真正冒险之旅，各种强化版的怪物配置给玩家带来更大的挑战。

 游戏的难度设定不太友好，这是因为本DLC实际是开放给那些将本篇摸透的玩家。新追加的龙印强化系统和黑咒道具是通关的关键，若能取得一把染上龙印的黑咒岛武器能使难度降低一个档次。游戏基础系统和本篇一致，老玩家可以轻松上手，不过游戏流程不长，10~14小时即可通关二周目。

 原本因为采访而对本作有所改观，但实际玩起来发现还是个加强版，黑咒岛迷宫没有想象中难，怪物类型中原创的不多，还是各种老怪物的新版本。惟一值得一提的是难度的确有种向《黑暗之魂》靠拢的感觉，哪怕是已经通关的角色也会在迷宫中找到新的挑战，这一点值得肯定。

## 写真女友 Kiss

PSV





- フォトカノ kiss
- 角川Games
- 模拟育成
- 2013年4月25日
- 日版


23

**[游戏简介]**本作是由角川 Games 于去年2月发售的恋爱模拟育成游戏《写真女友》的加强版。以摄影和恋爱为题材，通过跟女生们的交流，邀请对方拍摄照片，培养感情。本作针对PSV的特殊机能加入了全新的拍摄模式，剧情在前作的基础上还追加了甜蜜后日谈故事。



 得益于PSV的机能，本作新增的拍摄模式让玩家与游戏之间有更强的互动。画面在PSP的基础上也提升了不少，系统上的诸多改动使得本作往糟糕的方向更进一步。新增的后日谈剧情是吸引前作玩家的一大动力，不过日常对话的内容重复度较高，本身较为平淡的剧情难以吸引老玩家重复体验。

 本作相比起PSP版的变化比较明显，虽然画面算不上高水平，但用来展现二次元的美少女可谓恰到好处。跟前作比最大的变化莫过于互动性更强的全新拍摄模式，可以触摸模特也是某些玩家喜闻乐见的要素。不过游戏的节奏比较拖，加上有些奖杯要刷很长时间，后期重复劳动容易令人生腻。

 作为PSP同名游戏的加强版，游戏针对前作的缺点做出大幅度的改进。饱受诟病的读取速度得到了提升，画面素质也有了不小的进步。在最重要的拍照系统上，依靠PSV的机能实现了倾斜感应拍照，一些新要素的加入能让玩家进一步感受女友们的魅力。可惜游戏对玩家的语言有一定的要求，人物的建模精细度也有待提升。

## 女神骑士团

X360





- Caladrius
- Moss
- 射击
- 2013年4月25日
- 日版


20

**[游戏简介]**本作是制作过《雷电IV》等人气射击游戏的Moss公司的创社20周年纪念作，游戏请来人气漫画家安田典生担当人设，并加入独特的爆衣系统。当玩家在游戏中满足特定条件后即可看到服务型满点的暴露CG。游戏本身的难度很高，但也为初学者设计了诸多帮助系统。



 不要被所谓的爆衣系统所迷惑，游戏依然保持了此类游戏一贯的高难度。所谓的爆衣系统并非纯粹的服务观众，除了发动条件很有讲究，也会对BOSS的行动造成较大影响，具有一定战略性。初学者可以设定NO DAMAGE来收集CG，也可以在练习模式中反复提高水平，但要想拿全成就则不太现实。

 玩之前就听说本作有破衣系统，原本以为是卖肉的噱头，没想到竟然是个战略要素，我方角色和BOSS破不破衣都有大影响，而且一命不死过每一关都有大福利在等着玩家，也算是把卖肉卖出了水平。但作为弹幕游戏，场景中物件一多就拖慢的缺点显得有点烦人，希望续作可以改进。

 浓浓的哥特风人设加上精美的BGM是本作的一大亮点，糟糕的破衣系统的加入也是吸引人眼球的地方之一。由MOSS开发的弹幕游戏无论系统、手感还是挑战性皆有保证，四种自机战斗风格独具特色，不同的难度很好地照顾了不同的玩家，缺点是耐玩度不足，难以让非核心玩家持续玩下去。

## 怪物猎人 边境 G1

热血推荐

X360

- モンスターハンター フロンティアG1
- Capcom
- 动作
- 2013年4月17日
- 日版



24

**【游戏简介】**本作是网编版《怪物猎人边境》的一次版本更新，游戏除了追加大量新怪物和三处新的狩猎场景外，还增加了难度更高的G级任务、复合属性、附魔图腾和武器新动作等要素，并重新挑战了游戏的平衡性。不过本作和PC版一样，只允许日本国内IP才能登陆游戏，对国内玩家不太友好。



更新之后游戏的画面稍有改善，新增的几头怪物十分有挑战性，能带给玩家完全不一样的狩猎体验，可惜G级任务规定玩家必须将HR和SR均提升到999才能领取，对新玩家来说意义不大。武器强化系统是一个新的大坑，虽然强化失败的武器不会损坏，但消失的珍贵素材才是关键，十分考验人品。



G级任务的要求让无数玩家叫苦连天，这种设定不仅拉开了新老玩家之间的距离，而且还在一定程度上打击玩家继续游戏的动力，为了提升等级，玩家必须重复狩猎同一只怪物无数次，当中的作业和枯燥感可想而知，如果官方不对此种严苛的刷刷刷机制作出一定的调整，相信玩家会继续流失。



和玩家熟悉的家用机版不同，本作“刷”的比重较大，玩家或许要努力一个月才能将自身的装备完美化，怨念素材足以让玩家崩溃不已，加上封锁IP和日语交流，对国内玩家有一定门槛。不过游戏的素质值得肯定，也能更方便地寻找队友共同狩猎，喜欢《怪物猎人》的玩家不妨尝试一番。

## 摩纳哥 你的就是我的

XBLA

2013年5月10日

1200点

- Monaco: What's Yours is Mine
- 动作
- Majesco Entertainment

推荐度 8.0 /10



在本作中，玩家要扮演一个盗贼团队，大部分关卡的目标都是偷到东西并逃跑，每一个盗贼团的成员都有不同的能力，比如有的能把栅栏给破坏掉，有的则有机器宠物帮忙沿路捡钱。游戏采用俯视角进行游戏，用光线的变化来表现主角的可视范围，人物动作的表现风趣可爱，可以和好友联机游玩。

## 孤岛惊魂 3 血龙

PSN/XBLA

2013年5月1日

14.99美元/1200点

- Far Cry 3: Blood Dragon
- 主视角射击
- Ubisoft

推荐度 8.5 /10



本作将怀旧风格和现代玩法结合，形成了非常有趣的化学反应。不过游戏的基本系统等内容与《孤岛惊魂3》几乎一样，等于是拿以前那套东西重新做了一遍。不过作为一款下载游戏，本作流程丰富，剧情恶搞有趣，地图中还有颇多收集要素，算是颇有诚意，喜欢《孤岛惊魂》的玩家不要错过啦。

## 冤罪杀机 敦沃城之刃

PSN/XBLA

2013年4月16日

9.99美元/800点

- The Knife of Dunwall
- 动作
- Bethesda

推荐度 9.0 /10



原本以为只是一个故事DLC，没想到难度非常惊人，有足足五个难度选择，最后一个难度还需要通关一次DLC来解锁。这次玩家换成操纵正传中的敌人达乌德，其能力有一定的变化，某些方面比正传主角强，但也有弱的地方，而关卡难度则直线上升，潜行路线非常难找，挑战性极高。

## Way of the Dogg

PSN/XBLA

2013年5月8日

9.99美元/800点

- Way of the Dogg
- 音乐
- 505 Games

推荐度 7.0 /10



本作是以说唱界大碗Snoop dogg为卖点的一款另类游戏，在游戏中玩家需要跟着节奏按下相应的键，这样角色便会在打斗中赢得优势，后期还能使出较为华丽的攻击。游戏跟着说唱音乐节奏按键格斗的方式比较新鲜，只不过对这些要素无爱的玩家可能会无法接受，时间久了比较乏味。

## 人偶障碍赛 2

XBLA

2013年5月8日

免费

- Doritos Crash Course
- 动作
- Microsoft

推荐度 7.5 /10



玩法和前作一样，玩家操控自己的虚拟人偶在4个完全不同的世界里跑跳攀爬，追求更好的成绩获得奖牌，还要注意收集隐藏的星星和附加的困难挑战。而利用收集来的星星还可以解除新赛道或强化能力，还有装备的概念。游戏必须在线进行，而且对网络要求较高。有条件的话叫上3个好友比赛很有趣。

## 潜龙谍影崛起 复仇 山姆篇 DLC

PSN/XBLA

2013年4月9日

9.99美元/800点

- Metal Gear Rising:Revengeance
- 动作
- Konami

推荐度 9.0 /10



尽管流程中并没有新的敌人，但山姆那独特的蓄力斩系统以及二段跳、空中冲刺等行动为游戏赋予了新的玩法，通过挑衅降防再以威力巨大的蓄力斩杀敌，成就感满满。剧情在一定程度上给玩家交代了本篇之前发生的故事，流程偏短是令人遗憾的地方，VR任务无法直接在主菜单中挑战的设置也令人费解。



文 华尔兹 美编 anubis

横行霸道V	Rockstar	动作冒险
多机种	Grand Theft Auto V 2013年9月17日 对应机种为PS3、X360	美版 售价未定 对应玩家年龄：未定

相信游戏的最新角色预告片已经让玩家热血沸腾，作为华尔兹本年度最期待的游戏，游戏还一直保持着一种比较神秘的状态。不过好在本作已经对媒体提供了试玩，相信这些内容能使玩家了解到本作更多的内容。闲话不多说，让我们抄家伙来干一票！

# 重整旗鼓 干一票！

## Michael

### 他真不是 Tommy

有趣的是角色公布初期，有不少玩家认为 Michael 其实就是《GTA: Vice City》的 Tommy Vercetti，因为无论是外形还是事迹，两者相似的地方实在太多了，不过后来官方确认游戏的时间线在《GTA: Vice City》之后，这一观点也就不了了之了。



Tommy在《Vice City》中的造型。

本作的三名主要角色之一，Michael 曾是东海岸的一名银行抢劫犯。后来他与 FIB 达成了交易，选择在 Los Santos 收手不敢了，不过他有个“败家”老婆花光了他所有的钱，于是这位“资深罪犯”决定再次从操就业干一票，夺回自己的财富。

Michael 的故事主要讲述他如何打破原本平静的生活，再续犯罪道路，描写了一个男人从高富帅到一无所有的过程。不过事实上他原本的生活看似富裕舒适，其实一切并不那么完美，他与妻子的感情接近破裂，而孩子与其关系正在逐渐疏远。

制作人表示 Michael 是个十分有趣的角色，这位“人生赢家”并不喜欢自己后来的生活。Michael 的缺点无疑是其自大的性格，他无法控制自己的脾气，而现在他愿意做出妥协。一个 40 岁左右的中年人，不知道自己的人生追求什么，看似成功的背后却无法吞下真正的胜利果实，如此有趣的角色相信会为游戏增色不少。

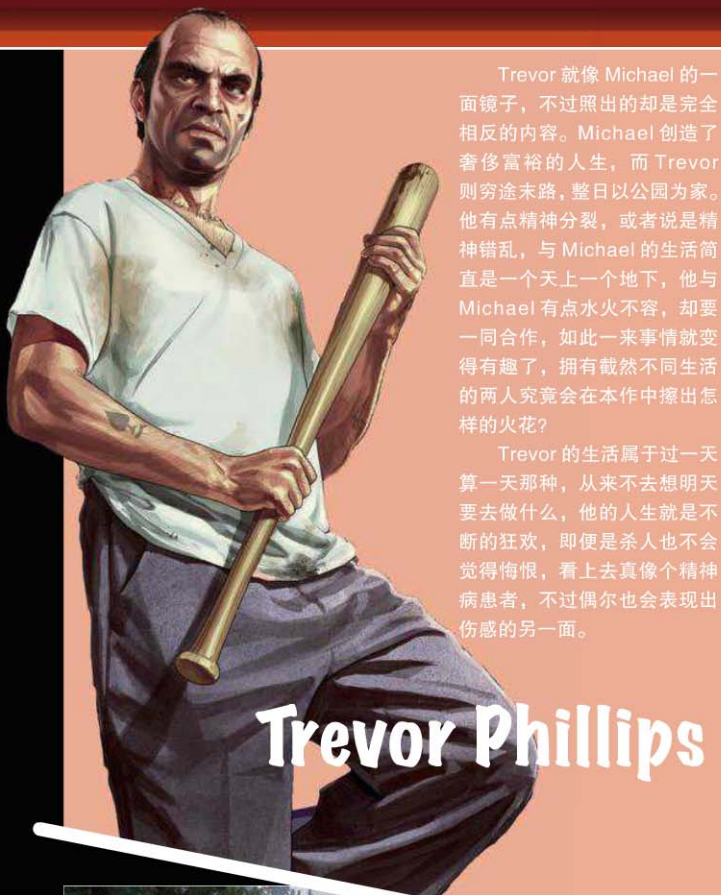


# 从试玩版中窥细节

虽然游戏公布了多部预告片，不过关于游戏的具体玩法还有许多尚未明了之处，而游戏也一直保持神秘低调，现在就让我们通过这篇试玩报告来一窥游戏的细节吧。

新闻资讯

前线狙击



## Trevor Phillips

Trevor 就像 Michael 的一面镜子，不过照出的却是完全相反的内容。Michael 创造了奢侈富裕的人生，而 Trevor 则穷途末路，整日以公园为家。他有点精神分裂，或者说是精神错乱，与 Michael 的生活简直是一个天上一个地下，他与 Michael 有点水火不容，却要一同合作，如此一来事情就变得有趣了，拥有截然不同生活的两人究竟会在本作中擦出怎样的火花？

Trevor 的生活属于过一天算一天那种，从来不去想明天要去做什么，他的人生就是不断的狂欢，即便是杀人也不会觉得悔恨，看上去真像个精神病患者，不过偶尔也会表现出伤感的另一面。



■三人联手，无所畏惧。



■即便在天空中也只能看到San Andreas的一小部分，本作的地图之大可见一斑。

## 三个男人一台戏

演示开始，我们就通过 Franklin 的视角看到了十分绅士的主角之一 Michael，这位曾经臭名昭著的罪犯如今又开始重操旧业。而 Franklin 则是一个靠追债为生的家伙，没等一会儿他就做出了十分大胆的举动，背着降落伞从飞机上一落而下。

从天空的视角我们看到了 San Andreas 足

够广阔的地势，山峦，森林，河流都有着系列中最为惊艳的样貌。在降落的过程中还可以看到各种支线任务。此外还有新加入的背景音乐，会随着场景变化，让人印象深刻。

着陆后 Franklin 收起自己的降落伞，开始在森林中探索，这里所有生物都在进行着自己的活动，比如正在奔跑的鹿，极具生气。搞笑的是不远处两个钓鱼的人居然没有注意到从天而降的 Franklin。

在探索过程中我们发现以往的“GTA”系列”玩家只能在水面上游泳，在本作中终于可以进入

水下一探究竟，Rockstar 承诺玩家在水下可以探索到许许多多隐藏的内容。

当视角切换至另一个主角 Trevor 后，看得出他是个典型的酒鬼兼毒品爱好者。他身上不仅肮脏，并且有不少血迹，一丝不挂，仅穿着一条内裤。

这三个角色除了有其独特的个性外，在性能设定方面也有所不同，比如 Michael 擅长使用枪，是火力进攻型角色，Franklin 是潜水好手，而 Trevor 则类似飞行专家。三人联合起来应该是系列史上最强的犯罪团伙。

# 做大事，没有计划怎么行？

游戏的抢劫内容将会作为重头戏，演示中 Michael, Franklin, 和 Trevor 计划攻打一辆武装的装甲车以窃取珍贵的货物，不过在这之前要有周密的计划，事前工作要准备好，除了需要特定的服装和面具外，还有一辆巨大的垃圾车以便他们完成任务后逃跑。这些准备工作全部由玩家决定操作，是系列之前不曾出现过的内容，玩家按照步骤计划一步步完成犯罪行动，这种《12罗汉》式的行动一定会让玩家大呼过瘾。

在抢劫过程中三人各自分工，玩家会在这三名角色之间进行操作切换。不过计划并没有想象中那么

顺利，警报召来了大量的警察，在与警察的对抗当中，玩家此时可以任意在三名角色之间进行切换，使用的武器、战斗的地点等都不同，十分有趣。

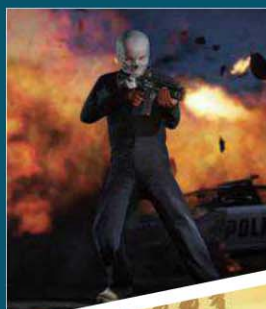
本作的角色切换可以随时

进行，比如玩家控制 Trevor 在房顶发射导弹后，马上就可以切换到 Michael 看到导弹在警察身边爆炸，而玩家未操作的角色则会很好的保护自己。



新闻资讯

前线狙击



Franklin 来自 Los Santos 南部，是前黑帮成员，后来收手开了一家美国豪华车代理营销店，用一些诈骗手段来使得顾客无法付清所有费用，之后 Franklin 会用强行手段让他们还款。他与 Michael 是挚友，曾一起共事过。此外 Franklin 还饲养了一只名叫 Chop 的狗。



# Franklin

# 其他细节

在主界面菜单中，还看到了关于支线任务的一些内容，比如一位演艺圈的新人在花边记者那里遇到了麻烦，我们需要开车载他逃离狗仔的追击。这一部分内容体现了游戏在物理引擎方面的强化，Rockstar 表示游戏中海、陆、空各种载具的操作都会比以往作品要好。

本作中将会为玩家提供各种武器以及交通工具，卡车、摩托车、水上工具等都可以自己进行改造或者升级。

游戏的升级系统将允许玩家对角色进行自定义成长，包括体力，射击、力量等。由于三个角色各自擅长的能力不同，技能成长方面也会有所差别，这是十分有趣的过程。

# 你也能参与《GTA》!



Rockstar 目前发布了一个关于《GTA V》的特殊项目，玩家可以让自己的脸出现在游戏当中！参与的办法很简单，玩家只要到官方网站中填写下自己的姓名、联系方式等资料，并另附一张照片，这样玩家便有可能获得一张前往 Los Santos 的机票（实际上就是让玩家可以进入游戏）。虽然国内的玩家希望渺茫，不过感兴趣的不妨一试，争取出现几张华人面孔。





# Atelier 黄昏の空の錬金術士 Escha & Logy

エスカ&ロジーのアトリエ

文 宇宙人 美编 NINA

艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士 Gust

角色扮演

PS3

エスカ&ロジーのアトリエ-黄昏の空の炼金术士-  
预定2013年6月27日 1人

日版  
6800日元

无对应周边

## Story

这是，经历了无数黄昏，慢慢地迎接着终焉时刻到来的世界。这个世界上，“黄昏之大地”遥远的西方存在着曾经因炼金术而繁荣的国度。在那里，人们为了回避不知何时来临的“黄昏之终焉”，竭力地对已经失传的炼金术进行研究和再发现。

于是，这些上个时代的技术再生之后，人们将其全部集结到被称为“中央”的炼金术研究都市中去，从而进一步研究怎样用炼金术阻止黄昏的到来。主人公就是从“中央”配属到这个边境小镇的炼金术研究青年，以及原本居住在这个小镇的少女。

少女名为艾丝卡，她为了能帮到更多的人而运用古老的炼金术知识。经过努力顺利进入了开发班。青年名为罗杰，他在中央学习了最新的炼金术，并且为了实现自我价值而主动申请分配到人手不足的地方小镇，之后便与开发班的艾丝卡相遇。两人相互约定，利用炼金术合作让开发班重新运作起来。



## 角色简介

### CHARACTER INTRODUCTION LOGIX FICSARIO

ロジックス フイクサリオ Age:18 Height:173cm BloodType:A

从中央派遣过来的年轻炼金术士。能将剑术和炼金术融会贯通，驱使最新式的炼金术。由于在中央学习炼金术的缘故，所以对古老的炼金术不太了解。

## 罗杰



向黄昏天空许下未了之愿的少年

朝着黄昏天空追逐梦想的少女



艾丝卡

CHARACTER INTRODUCTION  
**ESCHA MALIER**  
エスカ・メリエ Age:15 Height:158cm BloodType:O

被业绩很差的开发班录取的新人，因为希望能帮到人们而一心帮助支部工作，之后被官方正式录用。她的炼金术是从母亲传授并加以自学的，所以跟初学者没有太大区别。虽然对自己族人秘传的古式炼金术一无所知，但是依然希望能用炼金术给人们带来幸福而努力工作。



以娇小身躯扛起救人重责



露希尔

CHARACTER INTRODUCTION  
**LUCILLE ERNELLA**  
ルシル エルネラ Age:14 Height:145cm BloodType:A

从中央新分配到开发班的新人，是罗杰的后辈，正在学习医疗技术。能使用注射器等先进的医疗设备。就算是很小的闲杂事情也会率先去接受并认真完成，不过偶尔会因为太慌忙而造成失败。

■熟悉医学的露希尔更像是偏向给同伴回复支援的角色。



■普通攻击是投掷针筒。

修行中的大魔法使见习



薇尔贝尔

CHARACTER INTRODUCTION  
**WILBELL VOLLERSLIED**  
ウィルベル フォル・エルスリート Age:18 Height:152cm BloodType:B

游走于各国边境，进行着武者修行的魔法使少女。以前为了协助好友而与风之精灵缔结契约，之后为了跟世界上各种各样的精灵相遇而展开修行流浪。作为魔法使拥有很高的素养，虽然看上去很年轻但拥有很高的能力。

■18岁的薇尔贝尔给人更成熟的感觉。



### 6人制的战斗系统！

本作的战斗系统将采用6人制，其中3人担任前锋，3人担任后卫。战斗开始后可以按照画面的按键发动援护攻击。战斗画面右下方的槽提示可以使用支援的次数，连续发动支援攻击还可以让伤害不断叠加，一口气给予敌人巨大伤害。此外，满足特定条件还可以发动角色所独有的大威力特殊攻击。



战斗开始后可以按照画面的按键发动援护攻击。战斗画面右下方的槽提示可以使用支援的次数，连续发动支援攻击还可以让伤害不断叠加，一口气给予敌人巨大伤害。此外，满足特定条件还可以发动角色所独有的大威力特殊攻击。



CHARACTER INTRODUCTION  
THRELA HAZELGRIMM

スレイア ヘーゼルグリンム Age:26 Height:167cm BloodType:B

协助支部，对遗迹的历史进行调查的专家。为了研究过去繁荣时代的遗物，她多少懂得一些过去的炼金术知识，不过她本人并非炼金术士。此外，她并不满足于调查班提供的报告资料，偶尔也会冒着危险独自到户外活动。



▲武器竟然是自己的耳环，难道隐藏着什么神秘力量么。

## 双主角将会有不同的剧情展开！

本作是“工作室”系列在PS3平台上首次出现男女双主角的作品。游戏一开始将会让玩家从两人间选择。选择的主角不同，故事展开的方式和倾向也有差异。女主角的安排偏向于系列粉丝，强调日常生活，跟以往一样轻松愉快的剧情较多。男主角则倾向于一些普通的RPG玩家以及体验系列变化的玩家，剧情强调世界观的表现，而且比较严肃的剧情较多。

CHARACTER INTRODUCTION  
AWIN SIDELET

アウィン サイドレット Age:20 Height:175cm BloodType:B

技术班的气球整備师。此外还有马车等公共设施也是由他负责打理，在身边的人中有很高的人望。性格很重义气，并且很乐意尝试各种挑战。跟罗杰是表兄弟，并且从小就尊称对方为哥哥。

▶认真的时候会会展露出专业的气质。



像哥哥般的气球整備师

艾文

CHARACTER INTRODUCTION  
REYFER LUCKBERRY

レイファー ラックベリー Age:32 Height:178cm BloodType:AB

为了寻宝而在黄昏世界旅行的赏金猎人。本人是个浪漫主义者，只要是看上去很有意思的事情就会沉浸其中。擅长野外生存技术，应对危险能力极强，而且曾多次在危险的环境中生存下来。

▶雷法能使用折叠式的枪发射各种特殊子弹作战。



游历世界各地的赏金猎人

雷法

炼金术士专用的  
二重道具指令

本作中有两位炼金术士主人公，他们除了可以跟以往的作品那样使用炼金道具作战之外，本作还增加了全新的“二重道具”指令，使得他们可以连续使用道具，从而使得效果进一步提升。



使用了“二重道具”指令后，就能分别让两人选择要使用的道具。当第一个人使用之后让其他同伴进行连携，提高伤害倍率后让第二位同伴的道具效果大幅提升。



▲满足特定条件之后还会出现两人特殊的演出效果，到底会有怎样的威力呢？

# 模糊游戏与电影的界限

## ——《超凡 双生》闪耀翠贝卡电影节

文 铃 美编 anubis

# BEYOND TWO SOULS.™

超凡 双生	SCE	动作冒险
PS3	Beyond: Two Souls	美版
	2013年10月8日	59.99美元
	无对应周边	1人
		对应玩家年龄：17岁以上

在 320 期的新闻情报站中，我们曾经介绍《超凡 双生》受邀以官方评选作品身分出席翠贝卡电影节。如今电影节已圆满落幕，《超凡 双生》的展出也很顺利，展出现场的实况也曾进行直播，下面就让我们看看这长达 35 分钟的试玩演示里都透露了哪些我们关注的剧情。

## 首度公开 35 分钟试玩演示

■ 艾伦和大卫在翠贝卡电影节。



和《暴雨》一样，剧情对于《超凡 双生》来说是至关重要的核心，这次翠贝卡电影节上公开的试玩演示包含了大量能给我们揣测游戏剧情的细节，虽说演示中并没有透露太多关键内容，不会影响日后的游戏体验，但对于那些想连贯体验完整版游戏的玩家来说也可以看成是一种不太严重的剧透，因此这里给出一个提醒，具体是否往下看还得各位粉丝们自行定夺。公开的试玩演示场景整体相对连贯，但部分场景中的剪切还是很明显，这证明制作小组还是很在意对游戏剧情悬念的保持，所以不是特别介意的玩家大可以放心观看。另外，结合视频和之前公开的游戏截图来看，这段试玩演示应该就是制作小组稍早前邀请记者造访工作室时播放的那个名为“Homeless”的章节。



# 流浪街头

在玩家眼中，拥有“超能力”的 Jodie 很有魅力，但她身边的人可不这么认为，无奈与悲伤的感情基调贯穿了这段演示的剧情。试玩演示以一个沉重的场景开头，Jodie 在街道的公用电话亭处与 Nathan Dawkins（由 Willem Dafoe 饰演）进行通话，在表达了自己的绝望情绪后，Jodie 无视后者的关心挂断了电话，艰难地迈着步子在街道上行走，由于身心俱疲、又冷又饿，她晕倒在雪地里，如果不是 Aiden 去吸引了一个街头流浪汉的注意，Jodie 也许就会在雪地中一睡不醒。

流浪汉把 Jodie 带回了附近无家可归人们的聚集地，一栋废旧的小楼内，这里有一个很小的团体，人们虽然陌生，但能感受到大街上没有的一丝温暖。Jodie 发现自己没有死，似乎有点不甘心，走到建筑物的边上想要自杀，但被 Aiden 阻止。无法选择死亡，Jodie 索性开始尝试适应流浪的生活，她与同伴一起走上街头乞讨，靠卖艺赚得了一些钱，并想用这些钱给伙伴们购买



■ 悲伤哭泣的 Jodie。

食物充饥。可流浪人们的日子也并不好过，食物刚买到手，附近的街头混混找上了他们，为了保护朋友，Jodie 与混混们大打出手，勉强将后者赶走。

饱餐一顿之后，大家各自睡

去，不料半夜营地的一位孕妇突然临产，由于她拒绝去医院，Jodie 只能和同伴一起去附近的超市偷东西。在 Jodie 的帮助下，宝宝顺利出生，欣慰地 Jodie 以为自己可以放心入睡，却被大火的浓烟熏醒。由于有

Aiden 的协助，Jodie 冒死救出了全部同伴，并在 Aiden 的保护下纵身跳下高楼，逃离火海。然而还没等 Jodie 喘口气，之前被教训的混混就出现并打晕了 Jodie，并用棒球棍在她的后脑上狠狠补了一下就逃离了现场。Jodie 的鲜血很快染红了地面上的血，在同伴的呼喊声中，Jodie 渐渐失去了知觉，长达 35 分钟的试玩演示也到此为止。



■ 政府研究员 Nathan Dawkins



■ Jodie 的救命恩人。

## 密不可分

在试玩演示的过程中，Jodie 与 Aiden 被毫无违和感地联系在一起，无论是从游戏操作还是从剧情表现的角度上来看，整个过程绝非是刻意而为之的“双主角切换”。Jodie 晕倒，玩家就会进入 Aiden 的视角，找到正在附近的流浪汉并设法打翻一些东

西迫使其注意到 Jodie。迫不得已要进行偷窃时，玩家要扮演 Aiden 进入超市，升起超市的卷帘门并关闭摄像头。火场逃生的部分，Aiden 除了给 Jodie 开路 and “开盾保护”，还以附身的方式“替”一位被吓傻的同伴执行逃脱。Quantic Dream 在这段演示中证明了“两个灵魂”这个奇妙构思的可行性，我们期待游戏发售之后带给玩家和业界的震撼。



# 失われた女神と 霸王の物語

## TEARS TO TIARA II

ティアーズ・トゥ・ティアラ

霸王の末裔

“泪洒三重冠”系列是AQUAPLUS的看家大作之一，依靠精美的人设、动听的音乐和感人的剧情赢得不少人气。游戏以2D立绘为主要表现形式的AVG部分和利用连锁攻击等系统构成的SLG部分构成。作为系列第三作，本作扮演的是王族后裔“哈米尔”，在被帝国所支配的世界中战斗的故事。本期将为大家介绍主要故事和角色，随着主人公的行动对故事的开展有什么影响？他又会和其他角色结成怎样的羁绊？让我们拭目以待。

泪洒三重冠 II 霸王の末裔	Aquaplus	策略角色扮演
PS3	ティアーズ・トゥ・ティアラ II 霸王の末裔 2013年10月24日 无对应周边	日版 6980日元

### 哈米尔

ハミル

声优 松冈桢丞

明明打仗会让许多人死去……为什么大家就不愿意安稳地生活？

“好久不见，我的仆人。有没有稍微变得有趣一点了啊？”

### 塔鲁特

タルト

声优 钉宫理惠

作为继承了比斯帕尼亚王族血脉的哈米尔是一个温和且心地善良的少年。身为帝国贵族且贵为属州总督地位的父亲因为企图叛乱的罪名被杀害。从那时起，他就作为叛贼之子在帝国的监视下生活。为了欺骗帝国，他假装成软弱且愚笨的人，但实际上他是沉着冷静的谋士。他在内心继承了父亲的遗志，寻找让比斯帕尼亚独立并打倒帝国的机会。他内心隐藏的强烈情感让他召唤出了塔鲁特。

来自异界的少女。她是自古被人们所信仰，掌管富饶和战斗的女神。作为女神，虽然她的态度狂妄自大，但是个性耿直又重人情。每天都期望自己可以引导世人，成为聪明又慈悲的女神。和哈米尔家族自古就有交情，也因为哈米尔的愿望出现并帮助他，与帝国战斗。因为长时间居住在异界，一直憧憬着地上世界，好奇心旺盛。

# 故事

在受到神圣帝国苛政支配的属州比斯帕尼亚（ヒスパニア）中，民众的生活苦不堪言。在偏僻的某个村落中，哈米尔（ハミル）每天过着被帝国劳役的日子。虽然他是比斯帕尼亚王家的后裔，但所在的家族早已被毁灭。

每当看着暴虐的帝国军和贫苦的村民们，哈米尔总感到了无力感。但就在某一天，一个不可思议的少女出现在他的眼前。少女的名字叫塔鲁特（タルト），自称是女神。对鼓吹自己向帝国开战的她，哈米尔决定采取无视的态度。然而由于塔鲁特被掳走的缘故，哈米尔被卷进了比斯帕尼亚的纷争当中……



## 迪翁

ディオン

真的要和帝国为敌？  
我会逃跑，真的会逃跑哟！

声优

间岛淳司

哈米尔的挚友，非要说的话倒是接近损友。虽说他似乎是东国的贤者后裔，但本人完全没有拥有知性和品格的迹象。与哈米尔同在村里的职业训练学校学习。个性胆小怕事，但很容易就会得意忘形，因为有可能受到女性欢迎才憧憬吟游诗人，以能歌善舞的贤者为目标。因为某个事件为契机参加了叛乱。

“呼啊啊，怎么那么吵啊。这让人家不能好好打个盹了。”

声优 矢作纱友里

负责管理城塞都市塔尔提托斯（タルテトス）的少女。她并不是人类，而是在古代生物中也具有最强最高智慧的龙族之女。知道她真正身份的人都以“龙神大人”来称呼她。个性温和，作为知性的管理人非常优秀。虽然有太古传承至今的知识，但对于龙族的秘密是不允许说出口的。

## 柯蕾特

クレイト

## 伊泽贝尔

イゼベル

啊啊！想杀了我吧？那充满憎恨的眼神！真让人兴奋！

声优

斋藤千和

神圣帝国西部边境的司令官，同时也是比斯帕尼亚的准总督。以前是比斯帕尼亚总督（哈米尔父亲）的亲信。得知叛乱计划后就倒戈到帝国方。由于当时的功绩，她获得了几乎与属州总督相同的权限，在实际上支配着比斯帕尼亚。带着妖艳的笑容而且和任何人都很亲切的样子，实际上拥有残忍且狡猾的性格。在战斗中会变成可怕的强敌。

初回限定版

与游戏信息一起公布的还有数量限定的初回限定版。除了设定资料画册和原声 CD 之外，还附带游戏本篇可使用的武器等道具的下载码。初回限定版的价格和普通版相同。此外早期购入特典还能获得让《传颂之物》的角色阿露露（アルルウ）加入队伍在下载码。

# MIND ≡ 0

マインド/ゼロ

## 登场角色

灵偶异界	ACQUIRE	角色扮演
PSV	マインド/ゼロ 预定2013年8月1日 对应周边未定	日版 5980日元

开发了《侍道》和《忍道》等系列的的 ACQUIRE 最近公开了一款全新的 PSV 角色扮演游戏。本作是以“物质界”和“狂精神界”两个表里对立的世界并存的现代作为舞台，这里存在着被称为“MIND 使”的异能者，他们能够驱使名为 MIND 的类似于 Persona 一样的存在进行战斗。我们的主人公在偶然的情况下觉醒了 MIND 的能力，从此被卷入了非日常的生活中去。本期杂志就为大家送上本作的详细情报吧。

## 表与里，两个世界互相交错

新闻资讯  
前线狙击



### 小鸟游慧

CV：杉田智和

本作的主人公，冷酷的性格而且对很多事情都不上心，很容易遭人误会。不过相反地，在别人遇到麻烦的时候也不会坐视不理，老好人的性格。所以每天都会卷入各种麻烦事中。



### 千景纱菜

喜欢运动的少女，性格率直，想到的事情就会马上表现在脸上或者付诸行动，但本人对这点完全不自觉。责任感强，深受老师和同学们的信赖。



空羽原 (物质界)

▶▶以大家熟悉的秋叶原为原型的地区，进入狂精神界之后虽然风格大变，但依然能看到软件店的招牌。



空羽原 (狂精神界)



天宫 (物质界)

▶▶本作的世界观被分成了物质界和狂精神界两个表里对立的世界，玩家将穿梭于两个世界之间展开探索。



天宫 (狂精神界)



横波间 (物质界)

▶▶以横滨为原型的地区，狂精神界的横波间洋溢着古代的气氛。



横波间 (狂精神界)



日穗里 (物质界)

▶▶以日暮里为原型的地区，里世界……不会是传说中的新日暮里吧。



日穗里 (狂精神界)



## 世界观设定 &amp; 关键词

## MIND

全称“Mental Inside Nobody Doll”，在狂精神界中表现出来的另一个自己，普通的人类是完全看不到的，其外貌也是因人而异。基本上他们拥有远远凌驾于人类之上的战斗力。而被称为“MIND 使”的人能够将自己的 MIND 召唤出来。偶尔也会有无主的 MIND 通过连结特异点来到物质界，他们依附到心灵脆弱的人身上，并引起凶恶的犯罪事件。

## 狂精神界

MIND 所存在的世界，如果说物质界是“表世界”的话，狂精神界便是“里世界”。

## 连结特异点

物质界和狂精神界的连接点之类的东西，不属于任何一个次元。因为极少发生，所以一旦被吸进了特异点的人可以说没有机会再回来了。这种现象在日本被称为“神隐”，不过最近因为不明的理由，连结特异点发生数量增加了。

## 故事梗概

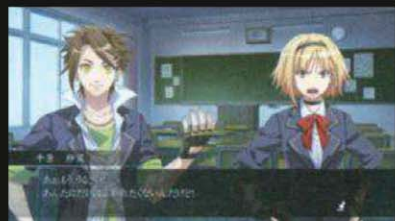
彩玉县天官市某处，高中生小鸟游慧与他就读同一所高中的好友一起走在放学的道路上，遇到了一个满眼血丝，举止怪异的男人，男人背后仿佛漂浮着一个影子般的奇异东西。此时，男人突然向道路上走过的小男孩发起了袭击。千钧一发之际慧保护了小男孩，但与此同时，慧的身体被青黑色的雾所笼罩，就这样慢慢被雾所吞噬。当他醒过来之后发现，自己来到了被称为“狂精神界”的里之世界。

另一方面，警方里面一个由 MIND 能力者组成的，专门应对危险事件的非公开部门也介入到这件事中。——在不为人知的地方，某种东西正蠢蠢欲动。

## 两个世界同时探索！

在进入狂精神界之前，玩家可以先在物质世界的商店购买道具物品，准备好之后便能对精神狂界展开探索。玩家只要在地图上选择目的地就能直接移动到该地方。如果移动到有特殊角色的地区还会触发剧情对话。

## 全语音演绎的故事



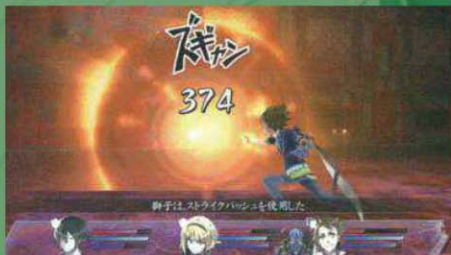
▲本作故事的交代采用了类似文字冒险游戏的形式，除了部分支线剧情之外，几乎所有剧情对话都有语音。这些独具魅力的角色将会上演一场怎样的故事呢？

## 以 MIND 决胜负的战斗系统

本作的战斗是以指令形式作战。正如前面所说，MIND 拥有远胜于人类的力量，因此主人公们将会驱使自己的 MIND 进行战斗。详细的系统目前虽然还没公开，但是从公布的图片来看，本作的设定跟“《女神异闻录》系列”颇有相似之处。



▲攻击、技能、蓄力等指令一应俱全，三行能量槽分别是 TP、LP 和 MP。其中 MP 是使用 MIND 所消耗的能量。



▲利用 MIND 的力量使出华丽的技能。



▲受到攻击的时候可以让 MIND 保护主人，以 MP 代替 LP 的消耗。



▲MP 归零后 MIND 会出现破碎的特写，同时状态栏也出现了“BREAK”的标记，这是类似于《P4U》的“Persona 崩坏”状态，一定时间内将无法使用 MIND 作战。

## 朝比奈狮子



CV：中村悠一

性格天真而充满活力，彻头彻尾的开朗白痴。对电视购物不留心眼，一直以为自己的身高是全赖电视上买来的神秘药的功劳。不过实际上感觉意外地敏锐，与慧在中学时代就认识，两人是损友关系。

## 绪方洋一



CV：子安武人

作为大人所拥有的威严感令他给人非常可靠的感觉，虽然总是皱眉但其实很能开玩笑。经营着一所侦探事务所，并追查着由 MIND 引起的怪异事件，跟慧他们相遇后便一起行动。过去似乎隐藏着什么秘密。

失落的星球3	Capcom	动作射击
多机种	Lost Planet 3	美版
	预定2013年8月27日	59.99美元
	1人/多人在线	对应玩家年龄：17岁以上
	对应机种为PSS、X360	



# LOST PLANET® 3

距离上一次《失落的星球3》放出大量新情报，已经是接近半年前，这款外包给 Spark Unlimited 的系列新作到底能不能担当振兴系列的重任，还是未知数，不过近来 Capcom 的外包任务纷纷开花结果，好坏参半，但起码证明了将某些经典系列交给带有新创意的欧美工作室来制作是一个成功的思路，所以我们还是衷心地希望《失落的星球3》能够带给我们一种截然不同的游戏体验。闲话少说，让我们来看看游戏最近放出的新一批情报吧。

## 九死一生的迫降

在以前公布的情报当中，我们都只看到主角吉姆在 E.D.N. III 星球上活跃的身影，当时玩家们有没有想过，到底吉姆使用什么样的方法进入 E.D.N. III 的？答案恐怕会远远超出玩家们的想象，新维纳斯建设公司 (NEVEC) 让工作人员的登陆星球的方式竟然不是通过飞行器运输，而是粗暴地直接用空投仓把吉姆射向了 E.D.N. III。



这种不靠谱的方式果然出了意外，空投仓被雷电击中，吉姆和一同位于空投仓内的同伴只能在恐惧中等待着命运的安排。幸好，虽然空投仓来了一次硬着陆，吉姆却和一位同伴一起存活了下来。看来他在这个冰冻星球上的工作从一开始就不太顺利。

# 雪贼

玩过第一作的玩家都会记得，在故事当中，NEVEC可是大反派势力，而玩家扮演的，则是星球上的另一类人：雪贼。比起NEVEC公司的雇员，雪贼更像是这个星球上的生存者，为了在冰天雪地中存活下去，他们形成了属于自己的社会，也拥有了属于自己的文化。



在发现了老旧的人类基地，并认识到NEVEC可能并没有完全告诉自己关于E.D.N. III的真相后，吉姆又因为意外和钻探机(Rig)一同摔落到一处深谷当中，意识迷蒙之间，他隐约记得有一位女子救了自己一命。但是当他醒来，却发现自己成为了俘虏，并且被认为是NEVEC的窃贼，前来盗取这群人类口中的“生命之血”。

名叫宗一(Soichii)的老人似乎是这群自称为雪贼的人的领袖，他正要宣布处决吉姆，没想到那位救下了吉姆的女子越众而出，阻止了老人。而她对于老人的称呼，竟然是“父亲”。这位女子就是宗一的女儿，蜜拉(Mira)。她似乎认得吉姆是谁，并且对他抱着某种程度上的信任，但更令吉姆在意的是，她对吉姆说，作为被NEVEC欺骗的人，他有权知道这个星球的真正情况。一直困扰吉姆的疑团，终于露出了冰山一角。

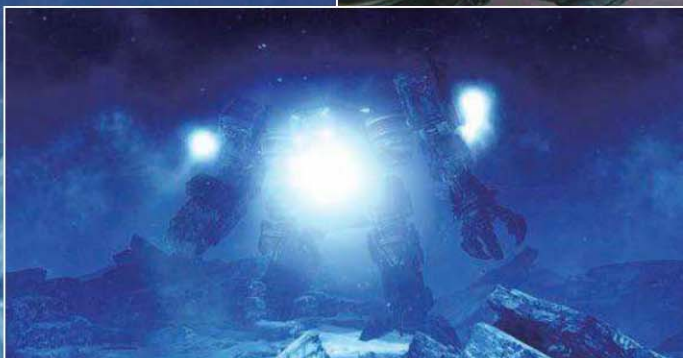


## 开场的冒险

除了新的情报，本作也放出了一些游戏媒体DEMO中的开场片段，展示了一下玩家在游戏开始时的遭遇，在一开始，吉姆坠落后，被其他NEVEC员工救起，但是他们在星球上行动也是困难重重，凶猛的本土生物Akrid并不是最大的威胁，变化不定的天气和经常出现状况的载具有时候会带来更致命的问题，而如果两者一起登场，那就是一场凶险的恶斗了。



在故事初期吉姆就遇到了这么一场战斗，他手中只有一把手枪，却要在许多花蕾状的Akrid骚扰下帮助破冰车解除破冰滚筒的故障。虽然敌人的强度不高，而且在用花蕾状的口部扑向吉姆时还会露出弱点，但数量众多烦不胜烦，加上吉姆手中的武器只有一把威力有限的手枪，所以花了他好半天功夫，才终于解决了问题。这也展示出了钻探机比起一般车辆在E.D.N. III环境中所拥有的优势，既然没有一般意义上的道路，只能破冰前进，使用双足行走，结构牢靠又拥有钻头 and 夹钳的钻探机开起来可比破冰车要更有效率。





从《突击小队》(Overstrike)到《危险元素》(Fuse),本作经历了巨大的变化,其过程不亚于把一款《瑞奇与叮当》改成了《抵抗》。不过对于开发商 Insomniac Games 来说,这一切都是驾轻就熟。在作为第三方厂商的年代,他们为 SCE 贡献了众多精彩的独占作品,其中就包括了走可爱搞笑风格的“《瑞奇与叮当》系列”和走战争科幻风格的“《抵抗》系列”,这两个系列有什么共通之处?设计上充满了想象力的武器算是其中之一,而《危险元素》将会把这一点发扬光大,四位主角的个性特征与四把特殊武器的能力相辅相成,构成了一个个精彩的组合。让我们来看看他们的详细资料。

# FUSE

## 角色

### 道尔顿·布鲁克斯 Dalton Brooks



#### ●个人资料

年龄: 30岁左右  
 种族: 白人  
 性别: 男  
 身高: 6英尺2寸  
 体重: 210磅  
 发色: 黑  
 瞳孔颜色: 蓝  
 所属组织: 9号突击小队  
 配音: Brian Bloom

**简介:** 道尔顿是9号突击小队的领袖,身材高大虎背熊腰,一看就是当肉盾吸引火力的不二人选,而实际上在游戏的定位中道尔顿也的确担当着这个职责,所以才会有他配备了盾枪(Magshield),让他能够更好地帮助队友抵抗敌人的火力并为他们创造出进攻机会。不过

危险元素	EA	动作射击
多机种	1-4人	美版
Fuse 预定2013年5月28日 对应机种为PS3及X360		59.99美元 对应玩家年龄: 17岁以上

虽然现在是团队中不可或缺的一员,道尔顿却曾经是属于本作中的敌方组织“渡鸦”(Raven)的一员,他曾受渡鸦的行动部队指挥官毛美琳(Meilin Mao)的指导,两人间的关系甚至显得有点暧昧。但在一次失败的暗杀后,道尔顿加入到了9号突击小队中,其主要原因就是这次暗杀的主导者竟然是渡鸦组织,到底道尔顿是因为什么原因而遭到暗杀?玩家将会在游戏中进一步得知这个秘密。

虽然是队伍的中流砥柱,不过道尔顿的性格却有些玩世不恭,他并不乐于承担任务,或许是因为遭受前雇主背叛,看待事情的角度也比较悲观黑暗,在遭遇到自己的教官用参议员的生命作为威胁时,甚至直接怀疑参议员就是叛徒,并且在逐步发现了隐藏在自己前雇主背后的阴谋时却建议队友们立刻转身离开,把一切都交给政府去解决。当然,其他队友——尤其是雅各布是不会同意的,他们甚至会强迫道尔顿继续参与到其中来,所以《危险元素》的故事,对于道尔顿来说就是一段逐渐克服心魔并重新振作起来的经历。

©FUSE and the FUSE logo are the trademarks of Insomniac Games, Inc. INSOMNIAC and the INSOMNIAC GAMES symbol are the registered trademarks of Insomniac Games, Inc. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.



## 特殊武器：盾枪

### Magshield

每一把特殊武器都是应用“Fuse”这种外星科技元素和地球上的物质融合后产生的武器，Fuse的作用类似于一个催化剂，能够让不同的物质呈现出不同的特性。盾枪使用的是 Fuse+ 磁流体（Ferrofluid），其结果就是让磁流体能够变成一个盾状的屏障，当盾

枪被举起时，这个磁流体盾会阻挡一切正面射击，并随着道尔顿的脚步而移动，也就是一个活动的掩体。同时，这个磁流体盾还能够累积动能，并随着使用者意愿而释放，化为一道冲击波，伤害正面范围内的敌人。当然，作为代价，在举起盾枪时道尔顿无法攻击，同时冲击波的攻击距离也并不长，所以远距离的敌人只能交给其他队友去应付。



## 娜雅·德弗洛

### Naya Deveraux

#### ●个人资料

年龄：25岁左右  
 种族：白人  
 性别：女  
 身高：5英尺9寸  
 体重：130磅  
 发色：黑  
 瞳孔颜色：褐  
 所属组织：9号突击小队  
 配音：Jennifer Hale

**简介：**和道尔顿有点类似，娜雅也是和渡鸦有着过往联系的9号突击小队成员，不过她和渡鸦之间的联系比道尔顿还要更深，因为她的父亲，卢瑟·德弗洛（Luther Deveraux）是一个暗杀团队的领导者，而他把整个团队都卖给了渡鸦。娜雅曾经是这个团队的一员，但在团队被卖给渡鸦后离开，并加入到了9号突击小队中，显然这里面有着不为人知的恩怨。她的父亲从小就当她当成是一位刺客般地训练，这使得娜雅相当擅长于暗杀和潜行，在队伍当中，她担当的是前锋，依靠特殊武器扭曲步枪（Warp Rifle）的帮助，娜雅能够潜行到敌人附近或后方，出其不意地展开攻击。

## 特殊武器：扭曲步枪

### Warp Rifle

这把步枪是 Fuse 和反物质（Antimatter）组合后创造出的武器，因为 Fuse 加强了反物质的效果，所以这种武器基本用途就是射击一般物质并在其上方制造一个黑洞，持续与一般物质抵消并最终产生爆炸。通过连续的锁定，娜雅可以在复数敌人身上制造黑洞，并产生连续的爆炸，对大范围内的敌人造成伤害。同时，反物质也赋予了娜雅一层特殊的光学迷彩，让她可以潜行到敌阵当中而不被发现。





# 雅各布·金布尔

## Jacob Kimble

### ●个人资料

年龄：35岁左右  
 种族：黑人  
 性别：男  
 身高：6英尺  
 体重：186磅  
 发色：黑  
 瞳孔颜色：褐  
 所属组织：9号突击小队  
 配音：Khary Payton

### 特殊武器：热弧枪

Arcshot

将水银（Mercury）和 Fuse 组合，就产生了雅各布手中的热弧枪，这把武器的外观与其说是枪倒不如说是弩弓，其发射的也不是子弹，而是用水银构成的

**简介：**在加入到9号突击小队前，雅各布是一位洛杉矶警署的警探，他对于正义有种执着的追求，并愿意为维护正义而付出一切代价。但是这种观点让他的行为走向极端，也遭到了警队中同事的排斥。最后，他因为把一个谋杀孩子的罪犯关在车尾箱活活烧死而被踢出了警队。雅各布对此并没有太大的不满，他早已认为警队的执法方式有着太多的限制，并没有办法贯彻正义。所以他加入到9号突击小队，要举枪将敌人彻底消灭，以更好地维持正义。

在队伍当中，雅各布虽然不是队长，却是最有纪律和原则的人，他倾向于听从命令，并不惜一切地达成目标。这和道尔顿的行事方式正好相反，所以两人之间时有争吵，不过却可以形成有效的互补，正如两人的作战方式也是南辕北辙却正好能够合作无间，当道尔顿在前方为队友提供掩护并吸引敌人火力时，雅各布就会使用类似弩弓的热弧枪（Arcshot）将敌人一一狙杀。

弩箭，一旦射中敌人就会燃烧，令对方浑身冒火。这把武器的射击速度不高，但精度和射程都相当惊人，所以雅各布在使用时的战术会类似于狙击手。除了直接射击敌人，弩箭也可以射在地面上，形成陷阱，复数弩箭组成的陷阱在爆炸后可以形成大范围的火球，将包裹在其中的敌人全部点燃。



# 伊莎贝尔·辛克莱

## Isabelle Sinclair

### ●个人资料

年龄：25岁左右  
 种族：白人  
 性别：女  
 身高：5英尺7寸  
 体重：125磅  
 发色：红  
 瞳孔颜色：绿  
 所属组织：9号突击小队  
 配音：Ali Hillis

### 特殊武器：碎晶枪

Shattergun

不说融合的元素，光从碎晶枪产生的效果上大家都应该可以猜到这把武器到底使用了什么物质，没错，那就是黑榴石。和 Fuse 融合后，黑榴石产生的其中一个效果就是令触碰的物质结晶化，所以被击中的敌人会逐渐化为结晶，而且这种结晶还会和其他结晶延伸并结合在一起，形成结晶群，这时候敌人的身体会变得极为脆弱，恰到好处的射击就会让他们被击碎。依靠这个能力，伊莎贝尔能够对敌人实现群体控制，把大波的敌人分割开来，一一对付。除了用于进攻，碎晶枪也能够很好地援助队伍，通过释放由黑榴石水晶构成的治疗信标，伊莎贝尔能够治疗自己和队友受到的伤害，并且救起因为受到过高伤害而倒下的队友。

**简介：**伊莎贝尔一般会被昵称为“伊兹”（Izzy），但很少有人有机会用这个昵称，因为她是个蔑视权威又愤世疾俗的人，一般人根本没法和她相处。而伊莎贝尔在加入9号突击小队前方也有着辉煌的历史，她是一位情报贩子，靠着窃取各种机密并售卖来牟利，这让她背上了一长串的犯罪记录，甚至被关入了监狱。不过，她被招募到了9号突击小队当中，充当队伍的技术人员。在四位成员中，伊兹是最没有作战经验的一位，但也是最天才横溢的一位，她那能够快速学习一切知识的大脑会帮助她成为队伍中的重要战斗力，而她手中的碎晶枪（Shattergun）则能够帮助她成为最好的支援者。



# CAPCOM@UCG

## 我们都是卡饭!



## RESIDENT EVIL REVELATIONS

### 重新再体验恐怖!

在去年1月26日以NINTENDO 3DS为平台的首款《生化危机》(日文:《BIOHAZARD》,美版:《Resident Evil》)游戏《生化危机 启示录》(Resident Evil Revelations), 将于今年5月23日于家用游戏机平台上再现。当中究竟有多少内容是全新?有什么精彩的内容?现在为大家介绍一下!

### 绝不是HD版!



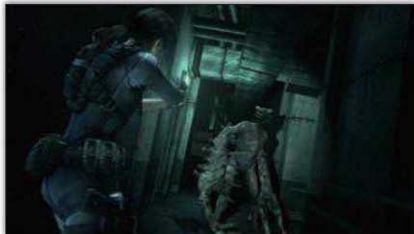
制作人表示,本作由于不是在开发NINTENDO 3DS版时已经决定,所以能够从NINTENDO 3DS版上直接搬到家用机版的资料几乎没有,虽然故事大纲、游戏系

统等主要项目已经齐备,但是游戏画面内各样的表现,例如雨水效果、光源效果、背景精密度、角色表现等等全部都要重新制作,就连角色的动作、服饰的精密度也不例外,只要细心比较一下,就可以发现到两者不同的地方,特别是敌人的造型上亦有作出修改,因此解释了为何游戏不是叫HD,更加不算是移植作品。

### 两个模式

游戏设有两种模式,一是享受游戏精彩故事的CAMPAIGN MODE,另一个是可以使用不同个性的角色,在内执行各种任务,透过当中的系统育成角色。两个模式各自拥有自己的魅力,必定为玩家带来无穷的乐趣。

#### ●CAMPAIGN MODE



游戏主故事跟3DS版完全相同,并没有作特别的改变,故事设定于《Resident Evil 4》和《Resident Evil 5》之间,主角Jill为了寻找BSAA所属的Chris,而跟Parker一起登上地中海飘浮的QUEEN ZENOBIA号,怎料大批异形生物在Jill面前出现,究竟故事如何发展?

#### ●RAID MODE



这个模式拥有多个不同场景和敌人配置,玩家自由选择角色,透过战斗累积经验,利用从中取得的BATTLE POINT,强化角色的武器,培育角色,甚至可以跟其他玩家进行Co-op Play,是一个非常耐玩的游戏模式。

### 全新游戏难度

游戏将会加入全新的难易度,除了适合新手的“CASUAL”和给一般机迷用的“NORMAL”两种难度外,还加入名为“INFERNAL”的最高难度。一直以来玩家熟悉了“EASY”、“NORMAL”和“HARD”这三种难度的分野,过去绝大部分游戏的“HARD”难度中,以敌人的体力会多一点、伤害值会多一点等修正来表现,不过“INFERNAL”难度则完全不同,敌人的配置,道具的位置等等都会有明显的不同,就如一直以来没有敌人的地方,在“INFERNAL”难度中会充满敌人,甚至原来有道具拾获的地方也会变得没有,不但可以令玩家感到束手无策,甚至会因为没有足够子弹而需要改变已习惯的游戏攻略方法,“INFERNAL”可以令熟悉游戏内容的玩家也能感受到很高的挑战性。

### 增加新怪物!

本作特别加入名为“Wall Blister”的新怪物,无论是在CAMPAIGN MODE或RAID MODE中都会出现。这匹外表像章鱼怪物,是非常特别的对手。除此之外,亦会有谜一般的怪物只会在RAID MODE中出现,究竟它们是怎样攻击玩家?无论如何它必定能够令玩家感到惊讶的角色,为玩家带来前所未有的刺激感。



■外表有点像章鱼,它将会为玩家带来甚么惊喜?



■只会在RAID MODE出现的怪物又是?

谜之怪物

### 多位新角色让玩家使用

在RAID MODE中游戏将会预设多位不同的角色,让玩家自由选用,虽然初时只能选择Chris、Parker和Jill,只要在这个模式中达到特定条件,可以操作的角色就会增加,部份角色都是在3DS版中不能使用,当中包括RACHEL、HULK等等,能够操作的角色多达10位以上。更特别的是在这模式中独有的敌人体力显示、伤害值显示等等,都有助玩家利用不同的武器和改造部件组合,找出最合适自己的武器,丰富的武器和改造部件都有待玩家来寻找。



■RACHEL、HULK都可以在RAID MODE中使用



■JESSICA SHERAWAT当然也会是RAID MODE中能使用的角色之一

《Resident Evil Revelations》行货版资料

发售日期:5月24日发售预定 | 机种:PS3/X360 | 建议售价:268港元

# 末日余生

## 《最后生还者》专栏

顽皮狗的新作《最后生还者》自首度正式公开起，就引起了全球玩家的关注，成为了拥有 PS3 的玩家必入的作品之一。现在，距离本作的发售日 6 月 14 日越来越近，想必不少玩家都已经按捺不住激动的心情了，于是本作的专栏“末日余生”正式开张，在这里玩家可以查看到各种关于本作的发售前情报。



栏目主持：铃

## 末日关键词

### [ 感染者 ]

《最后生还者》中的感染者是被一种菌类所感染，在感染者的身上可以清楚地看到全身各处生长出来的菌类，这也使得某些感染者的造型显得极为重口。比起一些游戏中

那些只会发出痛苦哀嚎的无意识丧尸，本作中的感染者更像是遭受痛苦折磨的人类，这使得 Ellie 与 Joel 在对感染者痛下杀手时，内心也要经过一番挣扎。不同种类的感染者具有完全各异的特性。比如眼睛部分没有被菌类破坏的感染者，他们



▲感染者的设定图之一，菌类已经在感染者的头上快速生长。

的视觉并没有丧失，是可以观察到生还者的。而头部完全“开花”的感染者则主要通过声音来寻找生还



▲工作室里造型逼真的感染者模型，好像说不准什么时候就会动起来的样子。

者所在的位置，一旦发现目标将会以惊人地速度接近生还者并发动攻击。



■与生还者的对抗策略和与感染者的对抗策略有着很大不同。

### [ 生还者 ]

从理论上说，同处末日的生还者们本应持有相互帮助的态度，共同对抗感染者的攻击，可现实却并非这么简单，特别是在物资短缺或是与外界隔离的极端情况下，想必只有少数人能保持着顽强的理智。在末日的大背景下，严格来说并没有什么善人与恶人的概念，对于隔离区内的人来说就更是如此，大家只有一个想法，那就

是活下来。

生还者是与主角们一样的普通人类，因此他们会思考会包抄，如果直接发生正面冲突可能要费一番功夫来进行周旋，但倘若能够智取，就有机会获得他们身上的弹药、道具等物品，这在游戏中是非常珍贵的物资，在感染者肆虐的隔离区，弹药和武器道具直接决定了玩家的这段末日求生之旅能走多远，具体如何选择，决定权在玩家。

### [ 生存恐怖 ]

开发成员表示，本作会提供玩家真实的末日生存体验，因此感染者的存在必须给玩家制造紧张感和压迫感，紧缺的弹药、恶劣的环境配合逼真的画面表现和出色的音效会让这场旅途变得惊心动魄，特别是充满未知的黑暗场景，潜在的威胁会令玩家无法放松警惕。在不久前公开的一段

宣传影像中，我们可以看到这样一个场景：Joel 为了调查隐藏在一只感染者尸体背后的玄机，想移动靠在墙壁上的尸体，可是这具尸体头部的菌类已经完全成形，甚至和墙上的菌类长在了一起，玩家需要连续按键把尸体从墙上扯下来……试想一下，如果这个过程中感染者突然向我们扑来，就算有玩家被吓到扔手柄也并不奇怪。



■已经和墙壁长在一起的感染者尸体。



■用破铜烂铁组装而成的冷兵器在游戏中非常好用。

### [ 随机应变 ]

一款好游戏是经得起玩家反复游玩的，对此开发成员们显得十分自信，本作的战斗部分相比于《未知海域》系列”虽然会较少，但每场战斗都会给玩家留下深刻印象。本作中不少场景的通过方法并不单一，具体采取怎样的策

略需要玩家结合自己当前的武器弹药库存来随机应变，也正是因为这种条件的约束，玩家无法在游戏中过分依赖某一种类型的武器或道具。比如枪械这样的远程武器能保持距离安全击杀敌人，但为了预防更为险恶的状况（例如夜晚遭遇大量感染者），平时玩家最好是多使用冷兵器进行战斗。



# 趣闻轶事 我真不是艾伦·佩姬



▲Ellie早期的样子。



▲换脸之后的Ellie。



▲艾伦出演《超凡·双生》中的Jodie。



▲艾伦·佩姬

为了让主角们“长”得更顺眼，动漫和游戏中的许多主角的外貌和体型设定都会不同程度参考现实中的俊男美女，本作也不例外。比起胡子大叔 Joel，更多玩家都对可爱的 Ellie 妹子更感兴趣。细心的玩家从本作初期公布的预告片中可

以观察到，女主角 Ellie 的长相与知名演员艾伦·佩姬 (Ellen Page) 非常相似。曾经提名奥斯卡最佳女主角的人气美女艾伦·佩姬是不少人倾慕的对象，说不定制作小组里就有她的粉丝呢，因此这样的设定构想并没有什么不妥。不过，“像”

得太过分肯定是不合适的，毕竟 PS3 的另一款独占大作《超凡·双生》是正正规规地邀请艾伦出演，所以担心会惹事的制作小组随后给 Ellie 进行了换脸，五官微调之后，似乎没有之前那么像艾伦了。

## 末日的美好情人节

逢年过节的时候，一些厂商和制作组总是喜欢发布代表作品官方的趣图来庆祝，因为这么做这一方面可以为作品进行宣传，另一方面能让游戏角色的亲和力增加，强化与粉丝间的互动。对于粉丝而言，在趣图中可以看到自己喜爱的角色们暂时忘却游戏中的种种艰难险阻，展现轻松幽默的一面，也是一种乐趣。2013 年的情人节前夕，顽皮狗就发布了《最后生还者》的情人节贺图，把大叔、萝莉、感染者之间的各种纠结情感都表现了出来，就连那块在试玩演示中被 Ellie 扔出去砸人的砖头也有戏份。

## 限定版鉴赏



### 生存限定版 Survival Edition

售价  
**79.99** 美元

- 铁盒装的正式版游戏光盘；
- 《最后生还者 美国梦》的漫画第一章，以及游戏的精美设定集；
- 视听包 (Sights & Sounds Pack)，其内容包括 Ellie 与 Joel 的 PSN 头像、PS3 的动态主题、官方原声集；
- 生还者 DLC (Survival Pack)，其内容包括 Ellie 与 Joel 的皮肤、多人模式相关模式与道具、额外的多人模式经验值等。



### 流行病限定版 Post-Pandemic Edition

售价  
**159.99** 美元

- 12 寸精致角色雕像；
- 没有生存限定版中的设定集，其他内容与生存限定版完全相同；
- 此限定版为 GameStop 专属的豪华限定，只有在 GameStop 才能预订到。

### 试玩版即将公布

之前购买了的 3 月发售的《战神 超凡》的玩家都自动获得《最后生还者》的试玩资格，该试玩版会在 5 月 31 日提供下载，请各位不要忘记。

首先，我不得不“佩服”Capcom 此次的大胆举动，本作严格来说并不算一款新作，只不过是原作的基础上追加了一个新迷宫的整合版，并未追加新的奖杯/成就。对于大部分游戏厂商来说，这种情况或许直接在卖场放出 DLC 即可解决，但 Capcom 却偏偏制成光盘贩卖，此举着实让玩家大开眼界。不过抛开商业模式不谈，和原作相比，游戏本身的进步还是有目共睹的，对游戏各项细节都做了优化处理，对前作有爱的玩家不妨入手一张。

# DRAGON'S DOGMA DARK ARISE



文 洛克 美编 NINA

龙之信条 黑暗觉者

Capcom

动作

多机种

Dragon's Dogma: Dark Arisen  
2013年4月25日  
对应机种为PS3及X360

1人

4990日元

通关时间 本篇25~30小时、黑咒岛6~10小时

白金时间 50小时以上

本篇攻略 UCG300、301期；PS3专辑19辑

## 系统解析

※ 游戏内置英文和日文两种字幕，在中文界面的情况下游戏默认为英文字幕和英文语音，将主机系统调成日文后可以改为日文字幕。此外，本次玩家可在设定中更改语音，有英文语音和日文语音两种选择。

※ 由于本作系统和前作几乎一致，因此本次的攻略重点讲解和黑咒岛有关的内容。

### 操作

PS3按键	X360按键	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	控制视角
L3	LS	奔跑
R3	RS	重置视角
十字键←/→	十字键←/→	寻求队友帮助
十字键↑	十字键↑	让队友发动攻击
十字键↓	十字键↓	让队友跟随自己
□	X	轻攻击、技能1、投掷（抓住物体的状态）
△	Y	重攻击、技能2
○	B	对话、调查、拾取、技能3
×	A	跳跃
L1	LB	A技能、格挡（持盾职业限定）
R1	RB	B技能
L2	LT	收起/取出武器
R2	RT	特殊动作
SELECT	BACK	开启道具菜单
START	START	开启主菜单

### 存档机制

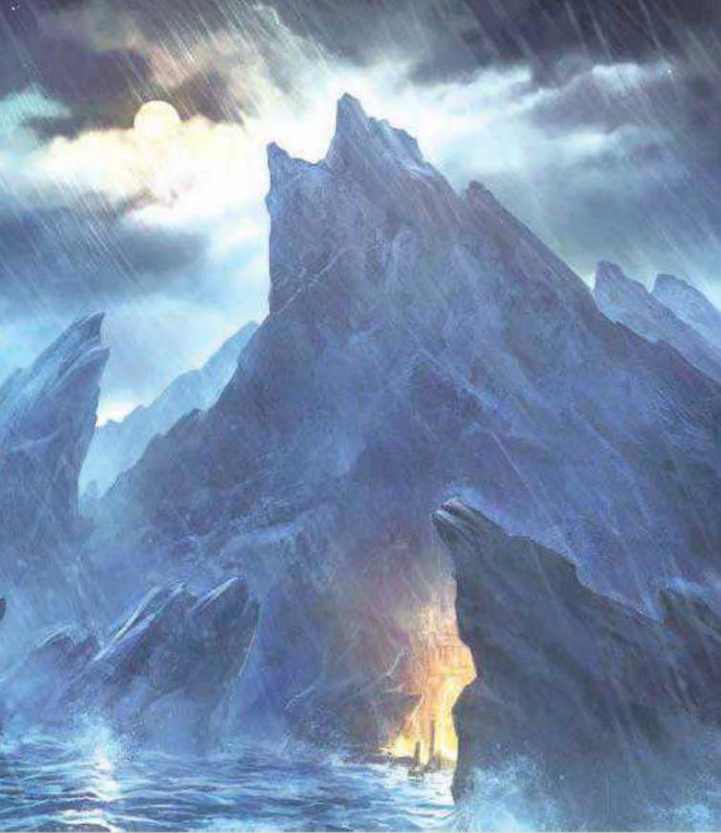
在游戏中有两种存档，分别是普通存档和宿屋存档，其中普通存档是玩家最常用的档，在发生剧情、击杀大型怪物之后系统都会自动进行存档，玩家也可以选择在主菜单中选择“Save/Quit”自行存档，在死亡之后若选择“Retry”系统会自动读取普通存档继续游戏。由于本作在前期因为药品跟不上需求的问题导致玩家角色很容易死亡，这时候最好养成战斗前存档的习惯，以免死了要从系统保存的地方重新来过。

宿屋存档则是玩家在使用集合石（リム、Rift Stone）和宿屋时储存的存档，如果在杀死大型怪物后对结果不满意，或在流程中遇到什么突发情况，可以在主菜单中选择“Save/Quit”后选择第三项读取宿屋存档。不过通常来说，玩家如果没有特意去宿屋存档的话，宿屋存档的记录位置都在较前面的位置，读取后若发现进度和之前差得太远，也可以直接选择第四项退出游戏，再读取普通存档继续游戏。

最后要说的是，本作因为只有—一个存档位置，而游戏又有自动存档的功能，因此不要轻易尝试“New Game”和“Hard Challenge Mode”这种会覆盖原有存档的选项，否则就彻底杯具了……



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



选择交钱睡觉后，如果目前主机有连接 PSN 或 LIVE，系统会自动和服务器连线取得资料，如果有其他玩家雇佣过玩家的角色，此时会获得水晶作为报酬，关于水晶的具体作用请参照下文的 Pawns 介绍部分。

## ★ 黑店 ★

位于格朗·索伦城欢乐区的神秘商店，位于图上位置。与店主对话并选择第二项可以让他帮我们制作赝品，也就是复制一个完全一样的道具，不过复制的费用不低，一般是原素材购买价格

的 150%，用来复制常见素材就难免有些浪费，最好用于复制一些难以入手的强化素材。确定要复制的道具后需要给店主一天时间用于复制，急求的玩家可以通过在宿屋休息快速入手道具。注意当主城崩塌之后，店主会出现在道具店左边。



## ★ 监狱 ★

非常令人讨厌的设施，在城内只要玩家攻击村民就会被城里的卫兵关进牢房，由于被关于牢房后需要贿赂守卫才能出狱，因此城中的守卫为了讨点小钱过活，一旦发现玩家有不轨行为就会十分“热情”地请我们进去吃一顿猪排饭。注意这里的“攻击”并不仅仅是使用武器攻击村民、将

他们举起并丢出去等明显行为，使用“退魔剑圣斩”这种带有地震效果的技能波及到村民也同样会被守卫丢进大牢。

被关进大牢后需要用 5000G 贿赂守卫才能逃出监狱，在有“牢狱の键、Skeleton Key”的情况下可以直接打开牢门扬长而去。不过被关进监狱最烦的不是要花一点小钱消灭，而是全身的装备都被强制除去，这时玩家要手动重新装备。

## 任务

游戏中的任务分为主线任务、支线任务、护卫任务和告示板任务，其中主线任务又因性质不同分为龙征任务和特命任务，接受任务后可以在主菜单中随时查看，对着任务按○/A 即可使用指引系统。主线任务的特点在于都会给玩家详细的提示，在地图上也会显示相应地跟踪信息，要完成并不困难。而支线任务就比较头疼，不仅需要玩家主动去寻找 NPC 接受任务，任务的指引也不太友好，很多时候需要玩家自己想办法解决。护卫任务则和 NPC 的好感度有关，后续任务均要好感度到达一定程度后才能在告示板上领取。护送任务有几点需要注意：1. 最好在白天出发，在前期一旦到了晚上自保都有困难，更别提保护手无缚鸡之力的 NPC 了；2. 在途中

遇到大型怪物请自行绕开，否则任务很容易失败；3. 进行这种任务的时候最好带一个传送石，因为护送任务的目的地都比较偏远，走回来纯粹是浪费时间；4. 带上足够的药草，免得在途中因为补给不足陷入进退两难的局面。

接受任务后一些有关联的 NPC 头上会出现一个特殊标志，与之对话会获得有用的情报，下面为各位接受几种标志的含义。

绿色：和其对话能接受新任务。

红色：持有对任务非常有帮助的情报，对话后能得知目标素材的出现地点或是目标怪物的弱点。

黄色：持有对任务有帮助的情报，虽然没什么大作用，但情报不嫌多，碰上的话还是积极对话获取情报吧。

## 时间

游戏中的时间并非一成不变，而是会缓缓流逝，随着时间的推移游戏场景也会出现白天和黑夜的变化。和现实一样，游戏中的时间分为 24 小时，白天为凌晨 4 点~ 夜间 20 点，其余时间则是黑夜，昼夜交替即经过一天，不过我们无法在游戏中查看当前的具体时间。

部分任务会限定玩家必须在夜间才能完成，除了靠时间的流逝改变白天和黑夜外，也可以去宿屋用花钱的方式快速更换当前时间。一旦进入夜晚，野外的怪物会变得十分活跃，不仅森林中会出现大量成群结队的敌人，在白天比较安全的大道上也会出现不少敌人伏击，并

有很高几率碰到大型怪物。当然夜间最为头疼的便是视野受到限制，如果不使用油灯几乎看不清周围的状况，对于盗贼系职业来说这点非常致命，在游戏前期实力不足并缺乏药品的情况下最好在白天出城，以免发生不测。

随着时间的流逝，野外的怪物、宝箱和素材都会刷新，如果想快速完成告示板上发布的讨伐任务，可以去宿屋通过睡觉的方式快速刷新敌人。需要注意的是，一些从怪物身上剥取的素材随着时间的流逝也会发生腐化，如果食用这种已经腐化的素材会造成中毒效果，如果身上有太多肉系素材不妨卖点换钱花。

## 城镇

### ★ 宿屋 ★

宿屋是我们游戏中最常用的设施，在本篇的城镇中一共有三个宿屋，分别在渔村卡萨迪斯、露营地和领都格朗·索伦城，宿屋最大的标志就是和其他房屋相比房门很大。其中卡萨迪斯的宿屋和一些野外的宿屋功能一致，只能进行住宿和仓库两项功能，露营地和格朗·索伦城的宿屋分

别增加职业技能和转职的相关功能。而黑咒岛的宿屋则是一张桌子，调查桌子便能通过休息回满体力，转职等相关功能则可以在新 NPC 奥尔嘉那进行。

除了学习职业技能外，在宿屋花钱休息还能改变当前的时间，只要在睡觉时选择“朝まで休む、Stay till Morning”（变为白天）和“夜まで休む、Stay till Nightfall”（变为夜晚）即可改变当前的时间。

## 爆弹

游戏中的手榴弹威力惊人，一颗足以炸掉 BOSS 半排体力，且价格不贵，可谓是物美价廉。若前期觉得自己攻击力不足，不妨带上一打手榴弹将敌人炸翻天吧！

## ★ 创建 ★

完成断章剧情后玩家可以创建一个属于自己的自定义角色，从系统给出的框架中选用一个自己比较满意的造型，全部设定后如果对完成的角色不满意可以选择“高度な设定、Make More Detailed Edits”对角色细节进行再调整。

需要注意的是，角色的体格对其能力也会造成一定影响。简而言之，小体格的角色所持重量的最大值较低，但跑动速度和耐力的回复速度较快，反之亦然。如果你想使用战士、勇士和魔法骑士这种身穿重甲，在战斗中不需要频繁使用技能的职业，推荐

选一个大体格的角色；如果使用的是法师、盗贼这类需要灵活走位并不断释放技能的职业，最好选择移动速度快的小体格。关于体格的具体影响可参照本部分附带的表格。

体型	
尺寸	体重
SS	50kg以下
S	51kg ~ 69kg
M	70kg ~ 89kg
L	90kg ~ 109kg
LL	110kg以上

消耗			
项目	S/SS	M	L/LL
承重力	40kg	65kg	100kg
耐力消耗	50%	100%	200%
耐力回复	180%	100%	60%
移动速度	115%	100%	80%

## ★ 伙伴 ★

### ★ 原创伙伴 ★

成为觉者之后，玩家的身分变得极为特殊，可以使用集合石召集伙伴。在第一次使用集合石时系统会让玩家造一个原创伙伴，这个伙伴从始至终都会跟随玩家一同冒险，由于电脑的AI不

太给力，让他使用盗贼、法师这种需要灵活跑位才能保证存活率的职业反而不太靠谱，建议让原创伙伴使用皮糙肉厚不容易死亡的战士系职业，只要给他配上一个嘲讽技能，在战斗中他会积极地吸引敌人火力为我们创造攻击机会。

### ★ Pawns ★

除了原创伙伴外，我们还能再找两名队友组成4人小队冒险，不过这种被称为Pawns的伙伴和原创伙伴不同，他们无法通过战斗获得经验值的方式提升等级，只能通过不断更换的方式增强队

伍实力，不过这样也有不必为他们置办装备的好处。

值得一提的是，若携带同伴参与战斗，我们所获得的经验值也会有所减少，至于是多招募同伴增强队伍实力，还是做独行侠揽括更多的经验，就交由玩家自行判断了。

### ★ 选择 Pawns ★

调查集合石就能进入时空裂缝，在这里玩家可以自由招收Pawns。最常用的便是Lvを指定して探す(Pawns by Level)，这项指令可以根据指定的等级查找

Pawns。每次玩家最多只能从列表中选择5名Pawns进行呼出，呼出后不要急于雇佣对方，应先查看对方的情报，首先查看的重点是Pawns的攻击力，其次是携带的技能，战士系一定要携带嘲讽技，而法师则要携带回复魔法和附魔魔法。至于盗贼，由于电脑控制的盗贼经常会身穿皮甲跑到前线用匕首作战，我们还是忽视这个职业吧……

游戏中有一种名为水晶(RC)



的数值，为了防止大号带小号导致游戏难度降低，玩家想招收比自己等级高的Pawns就必须支付一定数量的水晶为代价，招收的Pawns等级比自身越高所需支付的水晶也越多，建议不要贸然使用水晶雇佣比自己高级的Pawns，毕竟在游戏中发生意外情况的话，Pawns会直接从队伍中消失，到

时就不得不偿失了。获得水晶最为快速的方法便是让其他玩家雇佣自己，获得的报酬少则几千，多则上万，各位在游戏过程中不妨有事没事就去宿屋休息，看看有没有玩家雇佣自己。虽然完成任务也能获得水晶，不过只能获得几百，远远不够实际需求。

## ★ 战场 ★

### ★ 救援 ★

当队友的HP降至最低后并不会像玩家那样立即死亡，而是会进入濒死状态，只要在一定时间内来到同伴身边按○/A就能进

行救援，救援后同伴会以半血的状态继续战斗。只要救援及时同伴就能无限再起，在和一些难缠的敌人战斗时可以让同伴上前担任炮灰，我们趁机从侧面发动攻击的方式战斗。



### ★ 异常状态 ★

游戏中能让敌人陷入特殊的状态，这些状态分为属性状态和

异常状态，其中前者又细分为火、冰、雷、圣、暗五种属性，后者则拥有多种类型。具体内容请参照下表：

属性	
属性	效果
火	游戏中有很多惧怕火焰的怪物，使用火属性攻击时具有各种效果加成。持续攻击一段时间之后可让敌人进入持续掉血的“延烧”状态。
冰	进入“冻结”状态，在一定时间内无法行动，受到的物理伤害为200%
雷	进入“感雷”状态，可以将伤害传给周围的敌人
圣	攻击带有圣属性，给予敌人伤害的同时可以回复一定量的体力
暗	攻击时追加伤害

异常状态		
状态	持续时间	效果
毒	150秒	每经过6秒减少20点体力；敌人中毒的情况下持续时间为180秒，1秒减少50点体力
黑暗	60秒	画面全黑，无法看清周围环境；敌人中招的情况下持续时间为30秒
延烧	15秒	每经过1秒减少24点体力，敌人中招的情况下1秒减少33点体力
冻结	15秒	无法行动，受到的物理伤害为200%
睡眠	15秒	无法行动，受到的伤害为150%；敌人中招的情况下持续时间为30秒，受到的伤害为450%
混乱	180秒	能攻击到同伴，攻击为平时的20%；敌人中招的情况下1秒减少15点体力
顿足	30秒	速度减半
石化	40秒	中招后进入石化状态，若经过40秒还未解除石化状态会在3秒后死亡
诅咒	30秒	攻防能力下降60%，受到的伤害增加140%
行动不能	180秒	Pawns的特有状态，限定时间内未救援，则Pawns会死亡
油漏	90秒	炎属性伤害为平时的200%
水漏	90秒	冰属性和雷属性的伤害为平时的200%，火属性伤害为50%
技能封印	90秒	无法使用技能

## 自保

Pawns会自动使用身上的道具，但很少会使用蘑菇等回复耐力的道具，平时不要把太过珍贵的回复药让Pawns携带。

Lv.1 ~ Lv.10

职业	HP	ST	攻击	魔攻	防御	魔防
战士	30	20	4	2	3	2
盗贼	25	25	3	3	3	2
法师	22	20	2	4	3	3

Lv.10 ~ Lv.99

职业	HP	ST	攻击	魔攻	防御	魔防
战士	37	15	4	2	4	1
盗贼	25	25	3	3	3	2
法师	10	10	2	4	1	4
勇者	40	10	5	2	3	1
游侠	21	30	4	3	2	2
巫师	16	15	2	5	1	5
秘法骑士	30	20	2	3	3	3
刺客	22	27	6	2	2	1
魔射手	20	20	2	3	3	4

Lv.99以上

职业	HP	ST	攻击	魔攻	防御	魔防
战士	15	5	1	0	3	0
盗贼	5	15	1	1	1	1
法师	10	10	0	2	0	2
勇者	15	5	2	0	2	0
游侠	5	15	2	0	1	1
巫师	10	10	0	3	0	1
秘法骑士	15	5	1	1	1	1
刺客	5	15	3	1	0	0
魔射手	10	10	0	0	1	3

## ★ 技能 ★

当流程进行到露营地后玩家可以在宿屋中学习新的技能，学习技能需要花费独立的戒律点，戒律点通过击杀怪物获得。除了技能外职业还有熟练度的设定，通过战斗可以逐渐提升职业熟练度，熟练度越高可习得的技能也越多，后期不少强力技能都拥有十分霸道的效果，因此最好将职业练满再考虑转职。

技能分为主动技能、职业技和被动技三种类型，其中主动技能分别对应L1/LB和R1/RB，一

共可以装备六个技能，在战斗中通过和□、△、○/X、Y、B互相组合使用，不过勇者比较特殊，他的主动技能只有一种，在战斗中只能装备三个主动技能，在前期戒律点不多的情况下各位最好优先将点数投资到实用性更高的主动技能上。

职业技是该职业的特殊动作，比如战士延迟输入后的叩击、盗贼的两段跳和翻滚动作，这些技能无法和其他系统职业的通用。而被动技能在学习后需要玩家自行进行装备，被动技能的效果多为增加角色能力，应尽早习得。

## ★ 转职 ★

本作一共有九种职业，分别为基础职业（战士、盗贼、法师），上级职业（勇者、游侠、巫

师）和混合职业（秘法骑士、刺客、魔射手）。在游戏初期玩家要在基础职业中选择一种开始游戏。当流程进行到领都格朗·索伦城时可以在宿屋进行转职。初次转

职时需要花费一定数量的戒律点解锁职业使用权限，其中基础职业和上级职业需要1000戒律点解锁，混合职业则需要1500戒律点。转职后原职业的熟练度依然保



## 油灯

走夜路时最好使用油灯照明，否则很容易被怪物偷袭。灯油用尽后可以通过油瓶进行补充。此外，在夜间有照明的情况下最好拿下油灯，不然你会神奇地发现，点油灯的可视范围比没点还小……

留，而且被动技能全职业通用。

由于新职业的熟练度为0，而职业后期的一些被动技能十分霸道，例如法师拥有增加法术伤害的技能，可以提高魔射手和秘法骑士的伤害输出。建议先将之前职业练满再进行转职，这样才能利用被动技能最大限度地发挥出高级职业的真正实力。

## 新系统

## ★ 死体狂热 ★

名为“死体沸き”的现象是本作中加入的新内容，而这里的“沸き”描述的对象与其说是死体本身，倒不如说是那些被死体吸引过来的怪物。这种特殊现象的发生是因为黑咒岛本身的特殊环境而产生的生态，当玩家打倒的魔物死去后，这些魔物并不会像在原地化为一滩血肉，这些血肉

有一定几率引来那些寻求着腐肉的生物，而这些生物都是强大的凶兽。

在一周目游戏中，玩家会遇到咒龙、卡伦以及食人魔这三种受到死体狂热影响出现的怪物，这种怪物的特点在于触发死体狂热效果之后会瞬间出现在玩家周围，很容易打得玩家措手不及。好在一周目中这三种怪物的能力并不强，会对玩家造成威胁的仅仅是流程后期三头同时出现的卡伦。



## ★ 黑咒道具 ★

玩家在游戏中会偶尔获得一种扭曲古怪的块状物，这就是黑咒物品，在这座岛上被诅咒力量所侵蚀，所以失去了原本的外貌。黑咒物品分为几类，玩家虽然不知道物品到底是什么，但其所属的种类还是有标明的，例如黑咒防具，则表示这个物品是防具，但具体是什么防具，又有着什么样的属性，目前玩家还不得而知，

只有通过港口的NPC——奥尔嘉解除诅咒之后才能知晓。

黑咒道具分为LV1~LV3共三个阶级，等级越高的黑咒道具能开出越强的装备，解除诅咒和升级武器一样需要消费水晶，成功解除诅咒后，玩家就会获得物品，其内容带有一定的随机性，所以想要获取更好的物品，玩家需要不断地尝试为自己拾取的黑咒物品解除诅咒。如果对结果不满意，可以读档避免损失。

## ★ 龙印升级 ★

类似原作中的装备强化，在游戏中只要击杀龙就有一定几率让身穿的装备染上龙血，此时装备会直接跨越原有的LV1~LV3阶级，成为更加高级的龙印装备，这也是在本篇中最强的装备类型。不过在《黑暗觉醒》中，玩家还可以在黑咒岛上的NPC——巴洛

克处将红龙印升级为更高级的银龙印和金龙印。

龙印升级所需的材料都在黑咒岛上获得，其中矿石类道具通过采矿获得，而大部分素材类道具则是击杀强力敌人取得，值得一提的是，素材在获得之后可以通过在黑店复制的方式增加材料数量，这也是一个极为省事的方法。

## ★ EX 技能与指环 ★

在游戏中，玩家会取得一种全新指环，这种指环能提升对应武器的招式性能，使原有的技能强化为更为强力的 EX 技能。装备这种指环之后，不但技能本身的威力会提高，性能也会得到进一步的强化，例如在突进距离上变得更远，



又或者能够把敌人浮空到更高的地方等等，连在操作界面中的技能名称后方也会加上 EX 字样。

## ★ 难度 ★

在前作的 DLC 中追加的难度选择，由于《黑暗觉醒》整合了前作的 DLC，因此在游戏开始便能从“Easy”、“Normal”、“Hard”三种难度中选择一个进行游戏，其中前两个难度可以在设置菜单中调节，在“Easy”难度下怪物的攻击力会有所下降，并不影响

其余数据，推荐不想自虐的玩家选择“Easy”难度进行游戏。

“Hard”难度则需要标题画面中选择“Hard Challenge Mode”开启，在此难度中敌人的攻击力大幅提升，击杀后可获得大量金钱。注意“Hard”难度继承角色的数据，但需从头开始，等于新开了一周目。

# 黑咒岛怪物指南

## 攻略说明

1. 黑咒岛并没有折磨玩家的任务，登岛后仅需一路跟着指引的标记行动即可通关，其中需要钥匙开启的大门仅需前往一旁的岔路即可取得钥匙，而锁住的大门则通过击杀场景中的 BOSS 开启，除此之外没有任何解谜要素。因此本文不再像本篇攻略那样列出流程指引，仅写出新怪物的击杀要点。

2. 黑咒岛作为一个 DLC，理论上是在让玩家在通关本篇，并将等级练至 80 之后再登岛挑战的（法系职业可在 60 级左右登岛），因此岛上

的敌人都强于大陆，若玩家的攻击力无法达到一定数值，在岛上可以说是寸步难行，建议不想自虐的玩家还是先在大陆虐虐腐龙，将等级提升至一定程度再来挑战黑咒岛。

3. 黑咒岛的地形和怪物都比较坑近战职业，反而对法系职业十分友好，巫师、魔射手和秘法骑士在岛上都能利用高低差卡死大部分敌人，而魔射手的技能“跳弹魔从”更是能在一些狭隘的过道中将敌人活活屈死，实属无赖。



## 怪物击杀指南

### ★ 独眼巨人 ★

岛上的巨人实力同样不济，不过其出现的时候往往会带着一些杂兵，近战职业尽量将杂兵清光再料理它，推荐爬上它的身体进行攻击，等它倒地之后再集中攻击眼睛。远程职业则方便不少，随便找一个洞窟便能将其卡住，之后便能毫无难度地磨死对方。

在流程中还会遇到强化型的囚犯独眼巨人，这种巨人在刚开始的时候会被铁链拴住，当其受

到一定伤害之后会挣脱铁链并朝玩家发动攻击。这个巨人同样很坑近战，它的攻击动作大且攻击力十分夸张，加上其过大的身躯，一不小心就会遭受到致命打击。近战职业在对付它们的时候可以用从高处跳下的方式快速到达头部位置，或者干脆全程瞄准脚后跟发动攻击。而远程职业就轻松不少，在和它们战斗的场景中都有一两处存在高低差的平台，站在平台上可以毫无顾忌地发动攻击。



### ★ 食人魔 ★

强化版的食人魔，通过死体狂热出现。比起普通的食人魔体型更大，但动作模组几乎相同，仅仅增加了血量和攻防数值，玩

家完全可以运用之前的经验对付它。不过强化型食人魔的防御力极高，在战斗中若发现很难造成有效伤害时，建议直接走人，毕竟击杀掉它也不会获得什么好道具。

### ★ 卡伦 ★

通过死体狂热出现的魔狼，它的动作大开大合，相信攻略到岛上的玩家能轻松预判出它的攻击并进行躲避。注意被其撕咬和喷吐攻击命中之后会陷入黑暗状态，一定要及时用药解除，否则接下来很容易遭到它的追击。卡伦的弱点位于头部，近战职业可以利用攀爬对其头部进行猛轰，

不过卡伦会经常使用翻滚将玩家甩下来，记得提前跳开。

值得一提的是，在流程后期会遇到三头卡伦同时出现的战斗，对于近战职业来说此战异常艰苦，会不时发生被三头卡伦拖来拖去的悲惨事件……建议更换为远程职业通过走位磨死，或者干脆转职为魔射手，将卡伦引入狭隘的过道后使用技能“跳弹魔从”应付。

### ★ 眼魔 ★

强化型眼魔，打法和地狱中的眼魔大有区别，不过在流程中仅会遇到一次，算是剧情战斗。在进入战斗场景后，眼魔会在地上召唤出触手发动攻击，建议此时先不要急于攻击眼魔的自体，将触手尽数清光后，便可通过攀爬系统直接攻击眼魔的眼珠部位了。注意眼魔的魔法抗性较高，法系职业通过攀爬能

更加效率地讨伐它，而游侠和刺客则可以选择在台阶上用弓直接对眼魔进行攻击。期间要小心回避眼魔的激光射击，被命中之后会陷入石化状态。

在干掉所有触手的情况下，眼魔会在最下方的祭坛发动献祭魔法复活触手，此时若在一定时间内破坏四个发射激光的装置，眼魔会进入长时间的僵直状态，不要错过这个难得的输出机会。

## ★ 金银骑士 ★

其实是人形敌人的强化版，敌人分别是秘法骑士和持盾战士，并

不会对我方造成多少威胁。惟一需要注意的地方在于战斗中要控制两个敌人的血量，尽量将两名敌人同时击杀。

## ★ 巫妖 ★

剧情战斗，开场时巫妖对我方的威胁不大，反倒是一边的龙会频繁地干扰我们，因此应优先击杀掉龙。成功杀死龙后巫妖会降落到地面上咏唱魔法，此时是攻击它的极好机会。注意巫妖的魔法抗性较高，像魔射手和秘法骑士这类法系职业可以选择使用

近战武器发动攻击。

在经过一段时间之后，巫妖会将龙再次复活并附身在龙身上，此时是发动总攻击的时候，只要在附身期间将龙再次击杀，便可在杀龙的同时让巫妖进入长时间硬直，可谓一石二鸟。不过在附身期间，龙也会使用陨石术等威力巨大的魔法，若看到脚下出现攻击预判的魔法阵时最好立刻改变自身站位。

## ★ 死灵骑士 ★

比较难缠的BOSS，不仅能对近战产生较大威胁，对魔法也有极高抗性，若攻击达不到要求很难造成有效打击。好在和它战斗的场景足够大，除了利用高低

差进行战斗外，也有不少位置能进行卡位，建议选择远程职业进行战斗。值得一提的是，魔射手对付这个BOSS有着天生的优势，只要开启“火炎衣”并不断使用“かまいたち”即可轻松胜利。

## ★ 米诺陶洛斯 ★

米诺陶洛斯出现的场所均为狭隘的通道，这就间接导致可供我方回避的空间极为有限，仅能通过前进/后退躲避它的进攻，使得近战职业十分被动。不过这家伙的头部是攻击死角，若能抓住头部则可以毫无顾忌地进行输出。不



过正因为和米诺陶洛斯的战斗场景很狭隘，魔射手也是它的天敌，技能“跳弹魔从”可以十分轻松地虐杀米诺陶洛斯。

## ★ 魔神 ★

本作的最终BOSS，在一周目中仅需对付它的第一形态，魔神的防御力极高，攻击力若没达到1000以上很难造成有效伤害，建议在角色等级高于LV.90的时候再前来挑战。

第一形态下的魔神反而比较坑远程职业，因其动作迅速，玩家很难在第一时间内作出反应，建议躲在王座附近和魔神进行绕圈战斗。近战职业就没有多少讲究，和它进行肉搏战即可。战斗中要小心魔神的大招，当其进行

蓄力的时候就要准备远离了，同时记得按方向键↓将同伴呼唤过来，免得造成不必要的牺牲。

第二形态的魔神弱点在身体中间的脸部，比较考验玩家的瞬间输出能力，若攻击力达不到标准，建议磕几个增加攻击力的护符再发动攻击。本战的注意点同样是魔神的大招，看到其进入发动前的准备动作要以最快速度将其打出硬直，否则同伴很可能会死于这招之下。建议物理系玩家转职为游侠战斗，配合“爆炸箭”可在极短时间内对BOSS造成大量伤害。

## ★ 死神 ★

这个在之前的宣传片中被捧上天的敌人其实对玩家并不能造成多少威胁。死神仅有两招，紫色灯光是催眠攻击，黄色灯光则是挥舞镰刀将玩家一击必杀，在战斗中看到死神在身边出现的时

候不要惊慌，速度拉开距离就可以进行反击了。需要注意的是招募的同伴并不懂得躲避死神的攻击，在逃离的时候记得按方向键↓将同伴呼唤过来。死神的防御力十分夸张，若发现自己的攻击无法撼动死神，切勿和它做过多纠缠，速度脱离战斗区域即可甩掉死神。

## 本篇简易流程

## ● 教学关

关卡本身没有难度，最后遇到的BOSS奇美拉打法请参考怪物攻略。

## ● 毁灭之兆 (Harbinger of Destruction、破坏の先触れ)

玩家是不可能战胜红龙的，能够操纵角色后冲到龙脚旁砍两下就会进入剧情。



## ● 觉醒 (Newly Arisen、觉醒)

前往露营地 (Encampment、露营地) 的路上玩家基本上不会遭遇到什么像样的战斗，惟一需要注意的是救路上遇到被哥布林袭击的路人时动作要快，不要让对方被哥布林杀死。

## ● 觉者的召唤 (Call of the Arisen、觉者の証)

独眼巨人的打法请参考怪物攻略，因为打倒它便会强制清场，想多赚点经验的玩家可以先清光哥布林再杀巨人。

## ● 战斗教学 (Strength in Numbers、共斗の教え)

三场训练都很简单，同伴会自动帮玩家完成目标，不过第一个训练中玩家起码要搬动一个箱子，不能完全不动手。

## ● 破晓的轰鸣 (A Rude Awakening、晓に轟くもの)

许德拉皮粗肉厚，要多用营地中的炸药桶，放在对方向前咬的蛇头前方，对方吞下炸药桶就可以炸掉蛇头。

## 掉落伤害

从10m以上的高度坠落会受到掉落伤害，部分职业可以使用一些独有的职业技减免伤害。

### ● 奉献战果之道 (Off With Its Head、战果献上之道)

山道上玩家会轮流遇到哥布林、狼和哈皮鸟的袭击，路上还会遭遇落石，路上的关口处记得去拉下开关开启闸门，不然哥布林会不断刷新。

### ● 来自深渊的邀请 (A Matter of Myrmidons、深渊からの誘い)

在地下城玩家会遇上头食人魔，现阶段绝对打不过，不要去惹他。最后调查奇特的圆盘后地面会出现许多触手，不但懂得魔法，而且近战攻击威力颇高，这里不需要跟触手战斗，一路逃走即可。

### ● 碑石的引导 (The Cypher、碑石の導き)

玩家首先需要按照任务提示，前去黑市商店，让店老板解读文字，之后根据店旁边另外一位 NPC 的情报，去北方寻找贤者。小心路上会遇到狼的亚种雪狼和哈皮鸟的亚种雪哈皮，两个亚种的战斗力都比较高。

### ● 被夺去的城寨 (A Fortress Besieged、夺われた砦)

玩家可以从 Ancient Quarry 或露营地上方的山路走去目的地，山路怪物强度较低，不过路程远，矿洞里有三个食人魔，战斗难度较高。城寨中庭处有两个独眼巨人和哥布林的弩炮轰击，可以先解决弩炮再杀巨人。最后城堡顶部还有一个独眼巨人，要小心对付。

### ● 在灵庙回响的诅咒 (Seeking Salvation、灵庙に响く呪詛)

带有圣属性附魔的法师同伴，这个任务的对手是亡灵。现在城里按照任务提示打听消息，然后进入墓穴，偷听救世会教徒集会的内容后，杀掉敌人召唤的僵尸群，最后玩家需要面临选择，是杀死被俘虏的教徒，还是放过对方。



### ● 睿智比勇敢更加珍贵 (The Watergod's Altar、睿智は武勇より尊し)

水神祭坛的地形比较复杂，玩家需要收集五块古物碎片，记得搜索每一个遇到的宝箱。遇到蜥蜴人可以用断尾的方法对付。迷宫中暗藏着能够降下水位的开关，可以开启新的区域。最强大的敌人是使用附魔武器身穿盔甲的独眼巨人，用雷属性魔法对付有奇效。

### ● 决断 (Come to Court、决断)

觐见国王时不要在王宫中乱跑乱跳，随时有被关进监狱的危险。

### ● 响彻天空的吼叫 (Griffin's Bane、天を冲く咆哮)

在任务地点，玩家需要把怪物的尸体丢进白圈当中引诱狮鹫降临，将狮鹫的生命减低至 60% 左右它便会逃走，前往蓝月古塔追击。路上会遇到盗贼团和魔像，前者人多势众，要小心应付。到达目的地后，按照提示打破两道门，等狮鹫撞破第三道，之后逃过狮鹫的追击，就可以在塔顶决战。最后记得拿走场景中的定位水晶。

### ● 荣华的破绽 (Trial and Tribulations、荣华の綻び)

玩家取证的手段可以决定商人有罪还是无罪，按正常流程去收集证据是无罪，做了分支任务“Land of Opportunity”并且完成得比较黑心可以拿到有罪证据，玩家可以在露营地的商人处买到有罪和无罪证据，所以可以操纵结果。



### ● 被魔器迷住的灵魂 (The Wyrming's Ring、魔器に魅入られた魂)

在王宫中按照提示询问不同的人，然后前往 Ancient Quarry，和法师及他手下的土匪交战后，前往蓝月古塔追击。法师会变化形态，不但法术威力惊人，还懂得召唤亡灵。玩家需要先消灭掉他召唤的骷髅骑士再对他进行追击。

### ● 信念与自尊 (Pride Before a Fall、信念と矜持)

在王宫外和 Mercedes 骑士对话后就可以前往 Windbluff Tower，既可以选择观看 Mercedes 和蒙面骑士决斗，也可以插手帮忙。两种情况下获得的奖励会有不同。

### ● 阴暗的领都 (Honor and Treachery、阴る领都)

前去 The Mountain Waycastle，然后立刻转头回领都，在北门入内和鸡蛇兽战斗，记得多用火焰燃烧对方翅膀，并且躲好石化气体。

### ● 褒奖、责任与义务 (Deny Salvation、报奨と責务)

领赏后前往长城，路上会遇到满女盗贼的 Ruins of Heavenspeak Fort，队伍全员是女性或者让男性穿上女装可以安全开门通过，不然要杀过去。来到长城后需要和众多亡灵交战，小心后期出现的骷髅骑士和巫妖，后者是纯粹的施法者，对付的方法也很简单，近战直接负责清除地面上巫妖召唤出的小怪，远程职业则专心攻击长期停留在空中的巫妖。等巫妖被击落到地面时，近战职业要记得立刻冲过去抓紧机会制造伤害。

### ● 毁灭的赞歌 (The Final Battle、灭びの賛歌)

先去北方的贤者对话，然后在来到长城，路上会遇到嗜血奇美拉，打法和一般奇美拉一样。见到红龙后，玩家可以先选择和红龙共存，拿下一个奖杯，再选择和红龙开战。前期的战斗都是走流程，等到了圆形的盆地后才是战斗重点。龙的弱点自然是胸口的红色光点，集中击打，迫使它不断落地，最后耗尽龙的生命值便可以迎来胜利。

### ● 深渊中的真理 (Fathom Deep、真理は深き高みにあり)

回到王都击败疯掉的国王后，开始地狱之旅，落下一个个房间中挑战各种怪物就可以收集到龙之心脏碎片或龙之心脏，集齐 20 个就能够开启前往界王所在地的大门。和界王的战斗很简单，先击败界王，躲开他的范围攻击，然后击败界王的伙伴，玩家的原创伙伴会冲到界王身边抱住对方，此时击杀界王便可以取代他。之后用物品栏中的“リディール、Godsbane”自杀就可以迎来真结局。但之前建议先选择和界王共存，然后在战斗中被界王杀死一次，取得两个奖杯后再战胜对方。



## 装备

游戏中大部分装备无法和其他系统的职业通用，如果想转职成其他系统的职业，请保证有足够的资金前往武器店购买必要装备。



# 成就 / 奖杯列表

本作的成就 / 奖杯其实是沿用了《龙之信条》，玩家在前作中获得的成就 / 奖杯会继承到本作中，并不需要重复取得。游戏最难的一个成就 / 奖杯莫过于“**The Hero/ 救世主**”，这个成就 / 奖杯要求玩家完成除了告示板外的全部任务，也就是全支线。限于篇幅问题这里就不放出全支线攻略了，大家可参考《PS3 专辑》19 辑上的相关文章。



英文名称	日文名称	点数	杯种	说明
The True Arisen	マスター	-	白金	取得所有奖杯
It Begins	もう一つの戦い	5	铜杯	完成故事序章
Onward	旅立ち	5	铜杯	完成主线任务“觉醒”（Newly Arisen、觉醒）
A New Ally	相棒	10	铜杯	完成主线任务“觉者的召唤”（Call of the Arisen、觉者の証）
Getting a Head	あの首を狙え!	15	铜杯	完成主线任务“破晓的轰鸣”（A Rude Awakening、晓に轰くもの）
The Courier	運び屋	10	铜杯	完成主线任务“奉献战果之道”（Off With Its Head、战果献上之道）
Writ Large	お役所仕事	10	铜杯	完成国王的命令系列任务中的两个，获得觐见国王的资格
Come Courting	王より立派な冠	15	铜杯	完成主线任务“决断”（Come to Court、决断）
The Message	急使	15	铜杯	完成主线任务“褒奖、责任与义务”（Deny Salvation、褒奨と責务）
Rough Landing	派手な着地	10	铜杯	完成主线任务“毁灭的赞歌”（The Final Battle、灭びの賛歌）
Destiny	归乡	25	铜杯	主线任务“毁灭的赞歌”（The Final Battle、灭びの賛歌）中选择与红龙作战
Treacherous	深き高み	10	铜杯	完成主线任务“虚假的凯旋”（A Warm Welcome、虚しき凯旋）
Freedom	奥底	10	铜杯	完成主线任务“深渊中的真理”（Fathom Deep、真理は深き高みにある）
Mercy	繰り返す世界	30	铜杯	在最终决战中战胜界王，具体战术参照流程部分
Solitude	孤独	20	铜杯	主线任务“毁灭的赞歌”（The Final Battle、灭びの賛歌）中选择与红龙共存
Servitude	咆哮	20	铜杯	在最终决战中被界王杀死
Peace	安宁	20	铜杯	在最终决战中选择不与界王交战
Closure	解放	40	金杯	击败界王后使用道具“リデイル、Godsbane”自尽，开启真结局
The Laborer	世話焼き	20	铜杯	完成50个告示板任务
The Hero	救世主	40	银杯	完成所有游戏中的任务（不包含告示板任务）
Human Resources	多才な人	20	铜杯	让玩家角色转职
The Specialist	その道のプロ	40	银杯	习得一个职业的所有技能
The Veteran	狩りし者	35	铜杯	击杀3000个敌人
Headhunter	八つの瞳	30	铜杯	击败海德拉（Hydra）或其亚种（Archydra）
Eye Contact	見つめられて	30	铜杯	击败眼魔（Evil Eye、イービルアイ）
Serpents' Bane	先驱者たち	40	铜杯	击败火龙、雷龙和冰龙这三头中型龙族怪物
The Messiah	多重世界の英雄	50	金杯	击败腐龙（Ur-Dragon、ウルドラゴン），其实就是世界BOSS，在地狱和二周目渔村沙滩的集合石里都能遇到
Local Recruit	路上劝诱	5	铜杯	通过和NPC对话的方式招募一位Pawn
Foreign Recruit	人材派遣	5	铜杯	在空间隙缝中招募一位Pawn
The Captain	名雇用人	15	铜杯	招募70个Pawn
Inhuman Resources	多才な相棒	20	铜杯	让原创伙伴转职
The Savior	苏生	10	铜杯	使用龙之心脏（龙的鼓动、Wakestone）复活一次
The Knave	詐欺师	15	铜杯	获得一件贗品道具，去黑店复制即可取得
The Artisan	调合	10	铜杯	使用两个素材组合成一个道具
Dragon Forged	突然变异	30	银杯	让身上的装备沐浴龙血获得加强，本篇击杀红龙后自动获得
Well Equipped	收集家	30	铜杯	累计获得350件武器和护甲
A Queen's Regalia	女装	20	铜杯	让一个男性队伍成员穿上女装（包含玩家角色），可以在黑店购买所需服饰
The Philanthropist	マメな人	15	铜杯	送出五十份礼物
The Escort	デート	10	铜杯	完成一次在告示板领取的护卫任务
Affinity and Beyond	一途	10	铜杯	把一个NPC的好感度提高至最大值，好感度多周目继承，二周目中必定能拿到
Into Dripstone Cave	紺碧の鍾乳洞	10	铜杯	进入Azure Caverns、紺碧の鍾乳洞
Into the Ancient Quarry	石切り场迹	10	铜杯	进入Ancient Quarry、石切り场迹
Into Soulflyer Canyon	灵吸いの峡谷	15	铜杯	进入Soulflyer Canyon、灵吸いの峡谷
Into the Manse	洞离宮	20	铜杯	进入the Manse、洞离宮
Into the Frontier Caverns	最果ての洞窟	15	铜杯	进入Southwestern Caves、最果ての洞窟
The Tourist	旅慣れた人	10	铜杯	拜访50个游戏中的地点
The Vagabond	グランシス案内人	20	铜杯	拜访100个游戏中的地点
The Explorer	世界を识る者	35	银杯	拜访150个游戏中的地点
The Ever-Turning Wheel	もう一つの姿	50	金杯	完成二周目
The Coin Collector	长者	30	银杯	累计获得1千万金币
The Patron	开业	15	铜杯	帮助玛德蕾妮（Madeleine、マデリン，女行商人）开设她的商店，完成相关支线后她就会开店，店铺位于黑店旁边，需要和她对话才能解锁奖杯

## 原创伙伴

原创伙伴和主角一样，需要我们为牠置办装备和学习技能，在相关界面中按R1/RB即可转到对应窗口。

孤岛惊魂3 血龙

Ubisoft

主视角射击

多机种

Far Cry 3: Blood Dragon

美版

2013年5月1日

1人

1200MSP/14.99美元

对应机种为PSS、X360

对应玩家年龄：17岁以上

主线3小时，全成就、奖杯6小时左右

游戏在剧情演绎以及游戏风格走怀旧风，让那个时代的老玩家感动了一把。除此之外本作基本沿用《孤岛惊魂3》的内容，改动较小。不过游戏的“重新包装”做的不错，既将现成的东西又利用了一把，又不会引起玩家太多的反感。是近期难得的一款优秀下载游戏。

## 基本操作

X360/PS3	作用
左摇杆/左摇杆	角色移动，按下为奔跑
右摇杆/右摇杆	旋转视角，按下为使用近身攻击或者刺杀
Y/△	切换武器，长按为回血治疗
A/x	跳跃
B/○	俯下身子
X/□	调查
RB/R2	投掷手雷
LB/L2	打开武器选择菜单
RT/R1	开枪
LT/L1	瞄准
BACK/SELECT	查看地图
START/START	查看菜单
方向键↑	使用望远镜
方向键←	扔出心脏
方向键→	扔石头



## 系统说明

### 血量

本作的血量计算与《孤岛惊魂3》一样，虽然采用血包式的方式，但玩家可以随时对角色进行治疗，只要在受伤后按住Y(△)键角色便会发动治疗动作，根据等级的提升习得技能后治疗会补充越来越多的血量。如果玩家身上有针管的情况下直接注射则可以回复全部体力，针管相比普通自我治疗速度要快不少，自我治疗虽没有数量限制，但需要较长的发动时间，治疗动作没完成被打死一样算GAME OVER。

治疗时可以移动，但无法攻击，应当以回避为主，值得一提的是在水下时仍然可以进行补血动作，多用来保命。

玩家在一格体力削减后，不被攻击的情况下等待一段时间，这格体力便会徐徐回复，但不会恢复最大血量，比如玩家体力被削减到一格半，那么一段时间不受伤的情况下体会变成两格，剩余的体力则需要用自我治疗或者针管来补充。

### 战斗说明

由于游戏的玩法与《孤岛惊魂3》几乎一模一样，或者说是一个简化版，所以玩家使用潜入、正面或者远处狙击的办法一般都可以将任务完成。但是游戏更鼓励使用暗杀这种更偏向用智慧解决战斗的方法，用暗杀会获得较多的经验值以及好处，此外在后期习得了更多的技能之后，利用特殊方法杀敌还可以拿到更多的经验值，额外的经验值可以让玩

家更早将等级升满。

战斗中使用近战出刀杀敌需要两刀，而暗杀则可以一次性完成，不过有个办法可以让玩家一刀杀死对方，那就是跳起刺杀。玩家即便被对方发现也不要紧，只要在对方原地跳起，系统便会判定玩家使出了空中刺杀，直接把对方戳倒，习得暗杀自动搜刮尸体的技能后用这招比较省时省力。

### 潜入须知

玩家在每次潜入作战开始前，建议先在远处按↑使用望远镜对整个敌人的位置做一个大概的了解，对他们的位置进行标注，如此一来他们即便隔着墙也会出现在玩家视野中，这样潜入行动会变得更加容易。

在潜行的过程中如果玩家暴露于敌人的视线内，画面中会有较为明显的信号提示，一旦信号到达最大，一段时间便算是发现状态，此时敌人会拉响警报进入作战状态。警报会招来更多的敌人，不过玩家可以事先前往小地图中喇叭图标处将警报破坏。

在潜入过程中，进入蹲下状

态便不宜被敌人发现，奔跑则会增加被发现的几率。一旦出现敌人发现的趋势就马上蹲下，有时可以化险为夷。

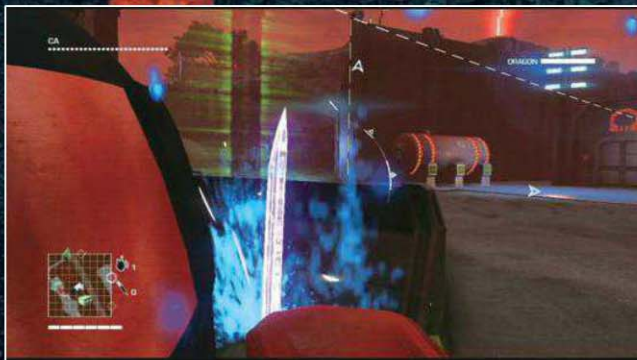
潜入作战中玩家可以按下→键来扔出小石子吸引敌人注意力，分散他们的行动。此外使用弓箭射向某处也可以达到同样的效果，使用热兵器会使敌人强制进入警戒状态，但是使用弓箭则不会，喜欢潜行的玩家一定要记得将弓箭带在身上。

潜行中即便敌人完全看到你也不要紧，他们需要一段时间去确认，玩家只要在时间内将其暗杀便可。



## 技能说明

本作的技能由原来的自定义技能树变成了复古的逐渐开启的方式，玩家升到一定等级便可开启相应的能力。简单粗暴。



开放等级: Level 2

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 3

名称: Quick Swap

作用: 换枪以及举枪的速度变快

开放等级: Level 4

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 5

名称: Sniper Archery

作用: 增加使用弓箭时的稳定性

开放等级: Level 6

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 7

名称: Improved Basic Repair

作用: 自我修复时可以恢复3格血

开放等级: Level 8

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 9

名称: Running Reload

作用: 在奔跑时可以进行上弹

开放等级: Level 10

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 11

名称: Highwayman

作用: 当玩家执行暗杀后可以自动对敌人进行“搜尸”

开放等级: Level 12

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 13

名称: Piston Booster

作用: 蹲下时可以更快速的移动

开放等级: Level 14

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 15

名称: Heavy Beatdown

作用: 可以暗杀重型敌人

开放等级: Level 16

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 17

名称: Expert Basic Repair

作用: 自我修复时可以恢复4格血

开放等级: Level 18

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 19

名称: Sight Loader

作用: 使用手枪以及狙击枪时可以快速上弹。

开放等级: Level 20

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 21

名称: Grenade Takedown

作用: 在暗杀敌人后可以拉开对方的手雷，并将其踢远引爆。

开放等级: Level 22

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 23

名称: Bio-Regen

自动回血速度加快75%

开放等级: Level 24

名称: Health Bar +

作用: 增加血量最大值

开放等级: Level 25

名称: Blast Pants

作用: 爆炸对玩家的伤害减少50%

开放等级: Level 26

名称: Internal Gyros

作用: 减少动物对玩家的攻击力，降低玩家被敌人打倒在地的几率

开放等级: Level 27

名称: Gunslinger Takedown

作用: 暗杀敌人后使用对方的手枪将附近的敌人杀死。

开放等级: Level 28

名称: Combat Archery

作用: 加快拉弓以及射箭的速度

开放等级: Level 29

名称: Nano-weave Protection

作用: 穿着防弹衣时增加50%的耐抗性

开放等级: Level 30

名称: Asbestos Armor

作用: 减少对玩家50%的烧伤

## 血龙应对法

游戏中的血龙是最难对付的敌人，血龙不但攻击力超高，还会对玩家紧追不舍，不停攻击直到杀死玩家，而躲在远处的话血龙也会使出一招威力超大的激光攻击，玩家只有快速横移才有可能躲开。血龙在未发现玩家时会呈现绿色状态，警戒时会变成黄色，发现玩家后便会发怒变成红

色的攻击状态。不过对付血龙其实有很简单的办法，玩家只要将在战斗中搜刮敌人尸体获得的心脏丢出去，血龙便会和着了魔一样去抢，此时便是攻击它最好的时机。血龙的弱点藏在胸口的发光处，对着那里攻击便可对其造成最大的伤害。

## 主线流程攻略

### 序章

#### 'Gonna have me some fun

开场 REX 将使用机枪台在直升机上将所有敌人，没什么好说的，跟着音乐将敌人身边的油桶爆掉即可。

#### if "king hate tutorials, and this one is terrible

开场为简单的教学，前行不久会有几个杂兵，如果玩家玩过前作，利用扔石头暗杀他们将易如反掌。如果没玩过的玩家则也可以端起枪来将他们全部扫死。

#### It's a sneaking mission

从着火的平台一路上去，到达基地这里先将眼前的敌人偷袭掉，等援军到了用突击枪点头，远处躲在掩体后或者开车的敌人扔雷炸死即可。这里敌人不少，

别忘了里面有个狙击手站在上面，被打到会掉不少血，必要时可以按住 Y 给自己来一针补血。将敌人全灭后任务就算完成了。

#### Reach the Mainframe

进入内部后玩家需要与蜘蛛会合，这里尽量以潜行为主，蹲在掩体后面等敌人过来送死。在这里玩家会遇到一个重型敌人，玩过前作的玩家都知道这种敌人比一般敌人要耐打不少，且目前主角还没有学会暗杀他的技能，所以比较好的办法就是边退边扔雷来炸死他，没有手雷的话可以用突击枪点射其头部。爆头杀死的话可以拿到不少经验值。之后在潜入过程中走上平台过道可以回避掉大量战斗，当然，如果玩家想获得更多经验值的话还是建议下去——暗杀。



## Trope #437

队友将开门打开后，玩家来到火箭发射房间，来到楼上便可找到蜘蛛。不过任务并不顺利，过程中出了点问题，剧情过后玩家需要保护蜘蛛不受到伤害，敌人会从左右两侧涌来，玩家可以提前安置地雷做好准备。尽量

不要离开蜘蛛身边，否则他很快会被敌人杀死。后期还有喷火的重型敌人出现，玩家尽量在对方靠近前将其杀死。全部敌人搞定之后再次发生剧情，REX需要亲自去阻止导弹发射，清掉附近的敌人后马上往目标点移动。

单，选择之前的据点快速移动回去。

这次商店会开放，玩家可以对武器进行升级，或者选择装备。不过注意目前有不少武器升级部件是需要先完成特定的内容后才会开启的。先按照系统需要，对手枪进行改造，之后将子弹补充一下就可以继续出发了。

玩家这次接下的是游戏的另一个狩猎支线任务，前往指定地点后在地上可以找到一把狙击枪，任务的目的是使用这把狙击枪将地图蓝色范围内出现的目标鸵鸟杀死。注意狩猎目标身上有蓝色标示，比较好认。

## Start low and work your way up

利用滑索来到指定地点后会获得炸弹，接下来的任务中玩家需要在三处将炸弹进行安装并摧毁。

先用狙击枪或者弓箭将对面的几个狙击手杀死，这里的敌人中有带着狗，可以在远处用突击枪将狗点死，狗冲过来就换成霰弹枪来近距离杀。这里需要安装3个爆炸装置，敌人布局相对分散，即便是用潜行的办法也没什么难度，记得多利用掩体即可，一个比较保险的办法就是利用水下来潜入，一旦被发现就先往水里逃，

再继续潜入。

安装完两个炸弹后需要从场景另一侧的楼梯上去安装第三个，注意上去的过程中会遇到重型喷火兵，为了拿到相关成就建议以射击其头部为主，比较简单办法则是在附近放个地雷，等他踩上来就会听到主角说：“BOOM-AHHhhh”。

楼上的敌人不少，别忘了先用望远镜观察标注后再一一杀死。最后跑到上方按下炸弹按钮，后面还会有一批敌人出来，直接滑轨道过去刺杀。

## Plan B

该去实施计划B了，继续前进的路上还会遇到一个重型敌人，用刚刚拿到的手雷扔过去炸死即可。在登上最高处的路上可以看到武器贩卖机，需要的话先将武器子弹补满，旁边可以拿到一把加特林——Terror 4000，一定要

确保这把武器子弹全满。在接下来大量敌人面前可以先扔一个心脏过去将龙吸引过来对付敌人，之后再用加特林将龙杀死。这个场景后面还有直升机，不过玩家手中有Terror 4000便不足为据。下去将门打开便可找到引擎师。

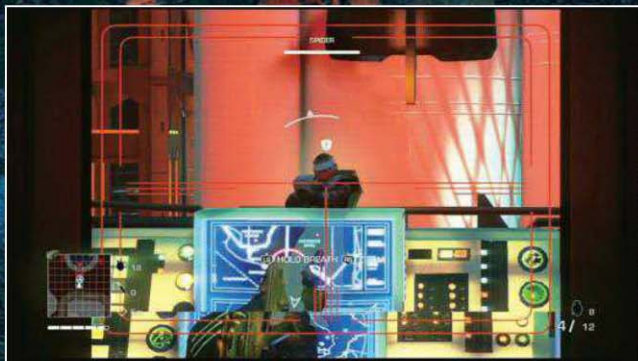
## Nuclear Reactors and You

接下来玩家需要在保护工程师的情况下穿过两个房间，工程师一旦被杀死就会算任务失败，不过好在对方一般会躲在外面等你将里面的敌人清空后再继续前进。

到达最后的场景后，玩家需要潜入水中去将三个锁打开，水下有鲨鱼等着玩家，玩家应该尽量避开被它们攻击，如果不幸被

咬，连续按键可以挣脱掉。

回到陆地上后便会开始防守任务，敌人会从四面八方涌来，建议先安置好地雷，这场战斗应该多用Terror 4000，将远处的敌人船只摧毁。如果顶不住了可以去屋子里暂时回避一下或者直接跳到海里去自己治疗。将敌人全部杀死后摧毁核弹装置即可完成



## They're Heee-ere

### Here there be Dragons

醒来之后在龙的巢穴，此时玩家一定要蹲下从龙身边经过，避免引起它们的注意。注意这里出口附近一个倒下的人身上可以找到

一个收集品——Dr. Carlyle's notes。来到挡在面前的龙身边时，按下←键将从敌人身上获得心脏丢出去吸引龙的注意再通过便可。将心脏扔到敌人的堡垒后龙便会帮玩家将他们全部消灭了。

### baby's first garrison

紧接着玩家将获得弓箭，同时还能找到C400。在下一个地点的战斗中，目的与《孤岛惊魂3》中的清据点一样，玩家无论用什么办法，只要将这里所有的敌人全部干掉即可。这里如果操作得当，可以灵活利用弓箭来将敌人全部不动声色地杀掉。在战斗时有两条路线可以选择，1：从下方利用掩体与对方周旋，有一定难度；2：爬到上方先将高处的敌

人用弓箭射死，再利用滑轨过去解决剩下的，这个办法相对会简单一点。在战斗中如果遇到重型敌人记得换成C400来炸死，弓箭在攻击力方面显得比较薄弱一些。此外还可以利用吸引血龙来大肆破坏的方法（最后记得将它引走），全灭敌人后玩家便可解放第一个据点，并且解开一个成就。最后去见Dr. Elizabeth Veronica Darling。

## Punch It

### Grab dr. darling's package

被攻下的这个地点会作为玩家的第一个据点，与《孤岛惊魂3》一样，玩家攻下其余的红点可以逐步开放新的据点。接下一个任务后玩家便可开启收集内容以及支线任务了。先去接下一个解救人质的任务，在解救任务中玩家一旦被敌人发现便会导致人质被攻击，所以

在完成这种任务时要尽量保证不被发现，或者找到人质，在其附近保护其不被敌人杀死。来到指定区域后可以先对敌人进行一一标注，之后用弓逐个射死，最后与人质对话将其解救便可轻松完成任务。游戏后面还有不少类似的任务等待玩家去完成。任务结束后进入大地图菜

## What is this S4!t?

### Go Underground

进入设施前玩家需要先在外面干掉5个杂兵，尽量在不被发现的情况下暗杀掉全部，最后开门进入设施内部即可。



### A Smashing Good Time

玩家进入内部首要任务是破坏4个原型体核心，只要用刀就能将其破坏。这个场景中敌人多数可以暗杀，不过有不少重型敌人出现，如果此时玩家等级在17级以上便可习得暗杀重型敌人的技能，这样可以相对轻松一些，用原地跳起落下刺杀的方法可以直接将重型敌人放倒。

### MAN VS WILD

来到最后两个核心装置的大厅，这里有6个普通士兵以及三个重型敌人，全部敌人杀死后破坏最后两个核心即可完成。任务。

### Open the Pod Bay Doors

这里需要先取得喷火器，跟着提示来到机关处，将机关打开后从开启的口落下，这里有两个守卫在等着你，快速将他们全部干掉。取得喷火器后玩家会面对两个狙击手，两个杂兵，一个重型敌人一击两只狗。灵活利用掩体在远处将他们狙击即可。

### EGG-XTRA CRISPY

来到龙穴后，需要使用喷火器将所有的龙蛋烧毁，不过注意过程中不要被龙发现，可以按下←扔心脏过去将它们引走，一般破坏蛋都会将龙变红并且吸引过来，此时赶紧再扔一个将它们引走。利用这个场景中不少隧道，钻进去后可以避免被龙攻击。

### SLOW ELEVATORS = DRAMATIC TENSION

完成烧毁龙蛋的任务后就要选择逃跑了，玩家来到最后的场景后将遭遇一头龙，用扔心脏诱惑它的方法，不停在远处用



Terror 4000 攻击其胸口即可，如果乘坐旁边带有机枪的车，玩家就会逃走避免与其战斗，这样会导致缺少杀死它的机会，损失不少经验值。

最后乘车脱出的部分难度不高，但注意速度要快。

## I Don't Deal With Psychos, I Put 'Em Away

### FLY LIKE AN EAGLE

前往指定地点后会发现4名杂兵和一只狗，暗杀掉这里最近的那个敌人，会有另一名敌人过来查看，将其也暗杀掉后上楼将上面两个敌人用连续暗杀干掉，此时会惊动楼下的狗，等它冲上来直接杀死。

接着乘坐滑翔翼飞走，飞到

对面过程中会有两个狙击手，如果操作好的话可以直接飞到其中一个身边将他暗杀，再解决下一个。这个场景有水域隔着，每前往下一个地点便需要乘坐摩托艇，过去之前先用狙击将对面能看到的敌人都狙死。

### DOWN THE HATCH

登陆最后一个岛屿后可以找到武器贩卖机。在输入完第一组密码后先别急着下去，蹲在远处可以先将敌人全部消灭，之后进门会有多只狗，要小心。

开机后直接跳入最下层，这个距离可以直接让玩家解开一个50米落下的成就、奖杯。

### WHAT'S UP, DOC?

REX 必须找到 Dr. Carlyle，这片区域内有三名普通和一名重型敌人，普通敌人都可以用弓箭在远处暗杀掉，如果有 heavy beatdown 技能的话可以将剩下的重型敌人速杀。

通过从上方过道行走可以回避不少战斗，来到一扇关闭的大门处，博士会在2分钟后帮你将

们打开，玩家必须在这里撑够2分钟。消灭第一批敌人后可以冲出去安几个地雷再回来，效果不错。

接下来区域内的敌人很多，如果被发现了敌人会有大量援军出现，可以让几个发狂的 Undead 去吸引他们注意力。准备好 TERROR4000 这里便不会有难度。

### THE DOCTOR'S DRAGONS

来到最后的场景会对付两条龙，这算是一个难点，龙会对玩家穷追不舍，而站在远处的高台上则会被龙的激光扫射，玩家可以先在场地中安置地雷，躲起来让龙往地雷上踩，扔几个 C400 等龙过来引爆攻击力也很高，在龙处于红色状态下就赶紧跑，往远处扔心脏吸引它们的注意力。C400 和地雷用完了就去下面的堡垒中拿，还能拿到针管。爆炸性武器都用完了就换成 TERROR4000 这把加特林，对着龙胸口反光处打，如果能先干掉一只，只剩一只的情况下会有敌人的杂兵出来干扰，同样不能掉以轻心。



## Summon the Plague

### TEST YOUR MIGHT

这里是主线的最后一关了，进去之后到游戏通关才能出来，要提前做好准备。

进入后为武器挑战内容，玩家需要用不同的武器面对一波接一波的敌人，注意这里会有大量的 Undead 敌人，如果要解开全敌人种类爆头的成就，就一定要在这里以爆头的方式杀死各种 Undead 类型的敌人。

## ROUND ONE: FIGHT!

开始为使用手枪，用手枪点头效果不错，敌人也不是很多，不会有太大压力，玩家边退边用手枪点头即可。

## ROUND TWO: FIGHT!

第二回合则是使用霰弹枪，比较适合对付这种冲到面前的敌人，不过霰弹枪在打完子弹后的上弹时间较长，让人脱力。如果情况紧急，可以用在敌人身边跳起来刺杀的办法解围。还有个比较实用的方法就是先逃跑，之后等敌人追过来没看到你的情况下出刀过去连杀，这样可以快速一次性杀死多个。注意上弹和自我治疗的时机要把握好。



## ROUND THREE: FIGHT!

接下来的场景一开始只有狙击枪，好在是带爆炸效果的，但要小心伤及自己。这个场景尽量拉开直线距离狙击，如果敌人冲过来就往水里逃，潜入水下敌人是无法对玩家造成伤害的，此时可以按住Y进行补血。狙击不准的话没关系，可以用跳起暗杀或

者逃跑连杀的办法来对付敌人。之后便可以使用加特林机枪来扫射了，可以轻松过关。

完成后 REX 终于找到了 KILLSTAR，不过在主角锻炼之后，斯隆将博士带走了，REX 将展开最后的战斗。

## 打猎任务 Predator's Path

打猎任务会在部分据点解放后，出现在附近，以一个准星图案显示，接下后前往指定目标点可以在地上找到指定的武器，一般情况下用该武器杀死指定的动物即可完成，前往指定范围内后任务要求的动物一般会发出蓝色的光，子弹用完的情况下可以去一开始的地上补充。注意其中有一个任务需要在岸上丢雷炸死水中的鲨鱼。还有个任务需要到下水道中用小刀杀4只龟。



## 解救人质 Hostages Situations

与狩猎一样，在解放部分据点后，在附近便可解下解救人质的任务。前往指定地点后会有为数不多的敌人等待玩家消灭。与清除据点任务不同的是，解救人质的过程中一旦玩家被发现，人质便会受到攻击，人质死后任务便算失败。不过这并不意味着一

旦被发现便算任务失败，只要玩家动作够快，将攻击人质的敌人杀死便一样可以达成解救人质的目的，不擅长潜入的玩家也不要紧，直接冲到人质附近将袭来的全部敌人杀死即可。完成后别忘了与人质对话。

## 全成就、奖杯心得

游戏流程很短，通关仅需3小时左右，全成就、奖杯也用不了10个小时。不过为了玩家不走冤枉路，还是有几个地方需要注意一下。首先流程中遇到新的敌人种类别忘了爆头，全敌人种类爆头的成就、奖杯要求中有部分敌人（Undead系列）如果错过，后面就无法找到了，一定要在主线的中完成。其次游戏需要获得所有武器的改造，全部改造需要一笔不小的费用，正常流程下来估计还会差一些，玩家在攻关过程中记得一定要尽量将所有敌人搜刮一下，遇到箱子也记得去开启拿钱，尽量顺手去拿，如果玩家

最后钱还是不够，也可以用下面提到的刷钱方法去获得。流程中先以通关为主，支线任务可以等通关后再做。

在做支线的内容时可以逐步将所有收集的磁盘买了，这样收集品的位置会显示在大地图上，在攻占据点的过程中逐渐收集。注意部分地点的收集如果找不到的情况下可以从山上下去找到洞口，进入洞内部后才能发现。而遇到龙和没见过的动物的情况下别忘了杀，这样全部收集和据点搞定后可能只剩下改造全部武器和杀25头龙的成就、奖杯，利用下面提到的方法将这两个补齐即可。

## I Must Break You

### Enter if you dare

先用 KILLSTAR 将门摧毁，最后一战中还能看到几个精英狙击手，要收集全部敌人爆头的玩家别忘了抓住这个机会。KILLSTAR 其实就像一把无限子弹的加特林，扫射敌人十分爽快。不过注意使用 KILLSTAR 会将敌人击个粉碎，无法搜刮尸体。

一路杀进去，在一座横沟处，先将空中的直升机用 KILLSTAR 摧毁，之后再从旁边的梯子上去，利用绳索滑过去。杀到最内部可以乘坐战斗龙，这个机器龙十分搞笑，接下来的内容会变成类似轨道射击，玩家只要一路狂轰即可迎接最后的结局。

## 支线任务说明

### 据点清除 Garrisons



全据点与孤岛惊魂3没什么区别，玩家用各种方法将所有敌人消灭即可。可以正面进攻，可以全部暗杀，也可以蹲在远处用狙击枪清场。注意据点中会有警报器，先摧毁可以避免敌人援军的出现，省时省力。大地图中的红色点都是敌方据点，玩家每攻占一个地点便会成为玩家的势力范围，可以接到打猎或者解救人质的分支任务。

大地图中的红色点都是敌方据点，玩家每攻占一个地点便会成为玩家的势力范围，可以接到打猎或者解救人质的分支任务。



DR DARLING: More powerful than the hydrogen-energy cell in your chest. You carry... a human soul with you... everywhere you go.

## 全成就、奖杯取得方法



### Way to Go, Garri-Son

20/铜

**取得条件:** 解放所有据点

**取得方法:** 游戏中一共有13个据点需要去解放, 如果玩家已经通关, 拿着KILLSTAR扫场子也问题不大。要想快点清场就记得先把警报破坏掉以免敌人增员到场浪费时间。



### Kill Them All

20/铜

**取得条件:** 完成所有狩猎任务 (Predator's Path)

**取得方法:** 游戏中一共有8个狩猎任务, 全部完成后即可解锁。



### Nice Like Jesus

5/铜

**取得条件:** 完成所有解救任务 (Hostages Situations)

**取得方法:** 和狩猎任务一样, 游戏中也有8个解救任务的任务



### Murder Nature

30/铜

**取得条件:** 杀死所有种类的动物

**取得方法:** 游戏中一共有12种不同的动物, 玩家可以在菜单中看到。分别是黑/白虎、血龙、野猪、猎豹、鲨鱼、山羊、水牛、鸵鸟、海龟、鳄鱼、狗、蛇。

动物中大部分是会在流程中遇到的, 其余的在大地图中都标注了分布位置并不难找, 而海龟这种也会在分支任务中遇到。不过只有蛇的出现几率相对较低一些, 玩家在收集过程中有可能会遇到蛇, 实在找不到可以尝试前往 X:541.8, Y:484, 在这个地点便可能会出现蛇。



### Set Them Free

5/铜

**取得条件:** 摧毁5个Braincages

**取得方法:** 在主线上, 龙头上戴着红色装置就叫做Braincage, 用武器将5个Braincages其摧毁后即可解锁这个成就。



### Just the Tip

15/铜

**取得条件:** 使用弓箭杀死一只龙

**取得方法:** 遇到龙以后先用加特林或者KILLSTAR将它的血量一点一点削弱下去, 直到最后一丝

血的情况下换成弓箭去射, 弓箭的威力小的可怜, 即便对方剩下一丝血恐怕也要射个七八箭。比较好的方法是引龙去攻打据点, 这样可以分散它的注意力慢慢射死, 一对一的话记得要多往远处扔心脏来将它引开再射击。



### Blood Dragon Down

20/铜

**取得条件:** 杀死一只龙



### Dragon Slayer

20/铜

**取得条件:** 杀25只龙

**取得方法:** 玩家一旦身边出现龙, 画面右上方便会有血槽显示, 以此可以判断龙的位置。杀龙的办法有不少, 后期有了KILLSTAR后尤为简单, 只要记得多扔心脏吸引它的注意力就行了。后期玩家前往 X: 521.7, Y: 466.6, 扔一颗心脏等龙过来, 杀死之后按下START选择Save Game, 之后退出。之后读取上一个记录反复即可。



### What are You Reading For?

20/铜

**取得条件:** 找到所有Dr. Carlyle的笔记

**取得方法:** 一共有10本, 玩家在据点中购买磁盘地图后便可以显示具体位置。



### The Greatest Format of All Time

20/铜

**取得条件:** 找到所有VHS录像带

**取得方法:** 一共有12盘, 方法与找笔记相同, 一样记得先购买磁盘显示位置。

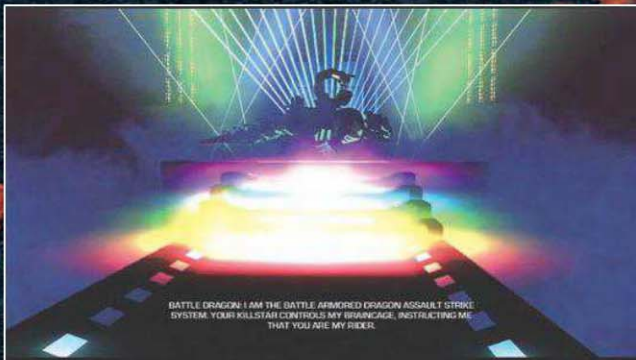
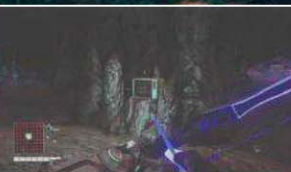


### Hail to the King

40/铜

**取得条件:** 将等级升满

**取得方法:** 基本上玩家在将全部据点清完的时候就能升满了。尽量用特殊方法杀敌可以更快地将人物等级升满。



### Running man

30/铜

**取得条件:** 营救完Darling后, 先面对龙进入战斗状态, 再变成潜入状态

**取得方法:** 首先玩家先找到一头龙, 之后出现在他视野面前, 这样龙就会发怒变成红色, 进入战斗状态。然后向远处扔一个心脏, 躲到远处掩体的后面蹲下, 如果龙无法发现你, 一段时间后即可解锁成就。



### Tooled Up

20/铜

**取得条件:** 获得所有武器部件

**取得方法:** 游戏中一共有25个部件, 总共需要消费\$43,150。不过并不是玩家有钱就可以购买部件对武器进行改造, 想开启部件还需要完成特定的条件以后才能达成。玩家在将其他成就拿齐后就可以购买剩下的部件了。不过即便玩家达成了其他成就的要求, 剩下的金钱也未必够, 建议在流程中尽量搜刮所有敌人的尸体, 即便只有几十块钱也不要放过, 而搜刮箱子可以拿到不少钱, 玩家千万不要因为懒而错过了。

如果玩家发现缺钱的情况下可以前往 X:460, Y:375, 这里有很多敌人。从下面那个据点出发, 到达指定地点后从坡上下去沿着路往左边走, 一路上会发现大量敌人在与我方战斗, 冲过去将这些敌人一一暗杀, 由于对方正在与我方人员战斗, 很难发现玩家的行踪, 有暗杀自动搜刮尸体的技能后免去了玩家“搜尸”的时间。杀完之后继续往左边走, 能遇到大概三四波的敌人, 这样杀完之后等于绕了一圈, 再回到一开始那个地点敌人就会刷新, 在这里反复暗杀敌人, 大概2-3分钟能拿\$500-600, 后面跑熟了还能拿到更多。



### Derp

20/铜

**取得条件:** 从50米高处跳下

**取得方法:** 前往 X: 524.3, Y: 463.9这个地点, 从边缘跳下去落入水中这个成就、奖杯就解了。此外玩家在主流程的其中一关从高处落下也可以直接解锁这个成就、奖杯。



### The Drug of the Nation

20/铜

**取得条件:** 找到所有TV SETS

**取得方法:** 游戏一共有32个TV SETS, 找的方法与其他收集品一样。



### The Only True Stopper

15/铜

**取得条件:** 将所有种类敌人爆头

**取得方法:** 游戏中一共有11种不同类型的敌人, 如果想取得成就、奖杯, 玩家见到敌人第一反应应该是爆头, 爆头有很多种方法, 远处的可以使用狙击, 近的话则可以用手枪点头。

注意 Undead 这种敌人只有在主线中会遇到, 之后玩家便没有机会再与其交手, 玩家一定要在游戏完成前将三个种类 (持刀, 持散弹枪, 持燃烧瓶) 的 Undead 爆头, 否则只能重来。这种敌人会在 Summon the Plague 的 TEST YOUR MIGHT 中出现多个, 这是最好的机会。



### Welcome to the Party, Pal

10/铜

**取得条件:** 主线中必然获得



### One Small Step

20/铜

**取得条件:** 主线中必然获得



### End Game

50/银

**取得条件:** 主线中必然获得



# DEAD ISLAND RIPTIDE

攻略透解  
GUIDE THROUGH

《死亡岛》能够带给玩家的乐趣，完全延续到了《死亡岛 洪流》中，但《死亡岛》本身所存在的问题，也有相当一部分同样继承到了《死亡岛 洪流》中，所以我们在尽情享受游戏带来的良好体验时，也会不时地被一些老问题所困扰，使人觉得本作虽然有诚意，但也存在着旧瓶新酒式的缺陷。无论如何，作为一款主打联机的动作冒险游戏，本作在联机时乐趣十足，打丧尸刷武器的过程也相当有意思，各位有条件和朋友并肩作战的玩家们一定不要错过。

文 稀饭

美编 心の永恒

## 系统解析

### 操作列表

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
X	□	调查 / 丢弃重物
Y	△	丢弃物品 (位于道具栏界面时)
A	x	跳跃
B	○	快速治疗 / 长按开启狂怒模式
LB	L2	踢击
LT	L1	准备投掷武器 (装备近战武器时) / 瞄准 (装备火器时)
RB	R2	循环更换武器 / 长按开启环状武器栏
RT	R1	攻击
LS	L3	奔跑
RS	R3	蹲下
十字键↑	十字键↑	提示当前任务目标
十字键←	十字键←	标记敌人 (限联机模式)
十字键↓	十字键↓	开启 / 关闭手电筒
十字键→	十字键→	投掷信号棒
BACK	SELECT	游戏菜单
START	START	系统菜单

死亡岛 洪流

Deep Silver

动作冒险

多机种

Dead Island: Riptide

2013年4月23日

对应机种为PS3及X360

1-4人

美版

59.99美元

对应玩家年龄: 17岁以上

### 界面元素

1. 生命值
2. 经验值
3. 怒气槽
4. 当前装备武器与耐久槽
5. 耐力槽
6. 小地图



### 等级系统

《死亡岛 洪流》的等级系统基本沿袭前作，玩家获得足够的经验值就能够提升角色等级，得到用于增强角色的技能点数。获得经验值的途径有杀死敌人、破坏敌人肢体、用特殊方式杀敌、完成任务和完成挑战，每一种方式玩家都会在游戏过程中用上。本作的等级上限从前作

的50级提升到了70级，技能树也进行了改动，让玩家有更多地方去投入技能点，详细内容请看角色技能部分。

需要注意的是，游戏中的敌人也存在等级概念，而且游戏系统会恒定把敌人的等级设为等于或高于玩家，所玩家越强，敌人也越强，这决定了本





作当中不存在等级压制敌人的情况，练级带来的好处也不是特别大，玩家如果想要提高杀敌效率，还是要从战术、武器和团队配合上下手。

## 特殊操作

游戏中的大部分特殊操作都是对应技能树点出的招式，玩家可以在技能说明里看到，这里只会提起一些通用的特殊操作，和一些特殊技能的要点。

### ●奔跑跳跃

发动条件很简单，就是先奔跑，然后按下跳跃。这种状态下的跳跃高度会比普通跳跃要高，玩家借此能够越过一些靠普通跳跃跳不过的障碍，在游戏中会有某几个地方需要运用这种技巧才能够通过。

### ●攀爬梯子、岩石、藤蔓

虽然本作是第一人称视角，但没有采用常见的触碰式爬梯系统，玩家靠近梯子和类似的场景物体时需要对准该物体，并按照提示按下X键/□键来攀爬。攀爬途中玩家可以操纵视角观看左右两边，不过视野非常有限。在攀爬途中如果玩家再次按下X键/□键，角色会松手并从梯子上落下，快速回到地面。因为本作存在摔落伤害，玩家们最好算准了高度再这么干。

### ●踢击

这是个通用能力，每个角色都可以通过点击LB键/L2键发动。踢击和一般近战武器攻击一样能造成伤害，也会耗费耐力，并且有一定的冲击力，可以令大部分丧尸进入硬直。但踢击有一个其他近战武器无法比拟的地方，就是可以在无耐力的情况下

继续使用，并且继续产生效果。这不等于说玩家可以一直把丧尸踢到死，哪怕是能够强化踢击到极致的新角色约翰·摩根，其踢击威力还是非常有限的，所以玩家还是必须用近战武器或枪械来快速解决敌人，而且如果玩家一直踢击，耐力就无法恢复，不利于战斗，所以这招可以用来救命，但不能多用。

### ●空降攻击

本作新加入的特殊攻击，全角色通用，无需技能支持，发动条件也很简单，只要玩家所在的位置高于敌人，面对敌人时其身上会出现空降攻击提示，按下X键/□键，角色会自动跃起并跳向敌人，发动威力极大的空降攻击，一般的杂鱼丧尸一击必杀，而且不消耗武器耐久度，只耗费耐力。但这个技能不是万能的，一来是对场景有要求，二来角色发动空降攻击后会有一定时间的硬直，第三则是对部分较强的敌人只有在特殊状态下才能够对其发动空降攻击，又或者对方干脆不吃这招，所以只能留在特殊情况下使用。

### ●狂怒模式和团队狂怒模式

狂怒模式发动方式很简单，只要蓄满怒气槽然后长按B键/○键即可，但因为和快速治疗共享一个按钮，为了避免误操作，游戏中发动这个模式需要长按B键/○键好一段时间，玩家最好不

要紧急发动，而是在离敌人有一段距离的情况下预判发动。

团队狂怒模式是在进入狂怒模式后开启的增益，玩家需要先进入狂怒模式，然后再一次按住B键/○键才能够把整个团队都



笼罩在狂怒带来的增益中。不同角色会有不同的团队狂怒增益，需要通过狂怒技能树中点出才能够发动。

### ●闪避

和踢击一样是全角色通用无

需技能支持的特殊动作，玩家如果在侧移或后移时按下跳跃键，角色会作出一次快速的跳跃闪避，高度远低于正常跳跃，但移动速度更快，可以躲开敌人的攻击。闪避动作和跳跃一样会耗费耐力值。

## 武器熟练度

本作新加入的系统，顾名思义，就是持续使用某一类武器足够多后能够获得奖励，进一步增强使用这一类武器时的表现。对应本作中出现的四类武器，熟练度也被分为了四种，不过增益基本上大同小异，只有火器因为本身的系统和其他武器有较大区别而略有不同。熟练度增益可以和技能增益叠加，专精于某一类武器的角色可以靠这个方法进一步

增强战斗力，而走多面手路线的角色也可以靠这个系统变得更为全能。想获得熟练度需要用对应类型的武器击杀敌人，不过游戏中对于击杀的定义似乎是摧毁某个生物的躯体，不论死活，所以玩家可以靠僵尸来获得熟练度，但前提是尸体本身没有碎裂，并且玩家只有在击碎尸体时能够得到熟练度，而那些不能被击破的尸体也无法提供熟练度。

### ●武器熟练度奖励一览

钝器	
等级	属性
LV1	降低使用钝器攻击消耗的耐力10%
LV2	钝器的耐久度提高20%
LV3	钝器的暴击率提高5%
LV4	钝器造成的伤害提高20%
LV5	降低使用钝器攻击消耗的耐力15%
LV6	钝器的攻击速度提高25%
LV7	提高使用钝器杀死敌人后获得的经验值10%
LV8	钝器的攻击冲击力提高20%
LV9	提高使用钝器杀死敌人后获得的怒气值10%
LV10	钝器造成的伤害提高35%

利器	
等级	属性
LV1	降低使用利器攻击消耗的耐力10%
LV2	利器的耐久度提高20%
LV3	利器的暴击率提高5%
LV4	利器造成的伤害提高20%
LV5	降低使用利器攻击消耗的耐力15%
LV6	利器的攻击速度提高25%
LV7	提高使用利器杀死敌人后获得的经验值10%
LV8	利器的攻击冲击力提高20%
LV9	提高使用利器杀死敌人后获得的怒气值10%
LV10	利器造成的伤害提高35%

格斗武器	
等级	属性
LV1	降低使用格斗武器攻击消耗的耐力10%
LV2	格斗武器的耐久度提高20%
LV3	格斗武器的暴击率提高5%
LV4	格斗武器造成的伤害提高20%



空降攻击

## TIPS

复制物品大法1，在触发一个检查点后，丢弃身上所有的物品，然后在附近死去，当角色进入复活倒计时时立刻读取检查点，角色会带着触发检查点时身上所拥有的物品出现，而之前丢下的物品也会留在地上，等于全部复制了一份。

## 格斗武器

等级	属性
LV5	降低使用格斗武器攻击消耗的耐力15%
LV6	格斗武器的攻击速度提高25%
LV7	提高使用格斗武器杀死敌人后获得的经验值10%
LV8	格斗武器的攻击冲击力提高20%
LV9	提高使用格斗武器杀死敌人后获得的怒气值10%
LV10	格斗武器造成的伤害提高35%

## 火器

等级	属性
LV1	火器的弹匣容量提高10%
LV2	火器的射速提高10%
LV3	火器的暴击率提高5%
LV4	火器造成的伤害提高20%
LV5	火器的后座力降低10%
LV6	火器的精准度提高20%
LV7	提高使用火器杀死敌人后获得的经验值10%
LV8	火器的上弹速度提高20%
LV9	提高使用火器死敌人后获得的怒气值10%
LV10	玩家能携带的弹药量提高20%

## 技能系统

这个系统包含了重要的角色成长要素，其中既有提升基本属性的被动力，也有新的招式，能够帮助玩家在游戏中更好地战斗。玩家每升一级就会获得一个技能点，用于学习新的技能或提升已掌握的技能等级。

每个角色都会拥有三系技能，每系分别拥有一条技能树，这三系从左到右分别是狂怒系、战斗系和生存系。技能树拥有层数概念，玩家一开始只能点出第一层的技能，达到要求后就可以点第二层的技能，而在第二层投

入足够的点数后就可以点出第三层，依次类推。注意，解锁下一层技能的先决条件是在上一层投入的点数，而不是在整个技能树中投入的点数，例如玩家想要解锁战斗系的第五层，就必须战斗系的第四层投入一个技能点，而不能在第三层或其之前的层数投入技能点。

技能点出后会立刻产生作用，部分会提供新招式的技能有相应的招式说明，对准该技能按下Y键/△键可以查看关于该招式发动的操作说明。



## 洛根·卡特

## 基本数据

生命值	速度	耐力	专长	职业
100	100	80	投掷武器	前职业橄榄球四分卫

## 技能树

## 狂怒系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Bullseye	LV1	解锁狂怒模式，该模式中洛根可以投掷飞刀一次攻击两个敌人，射程为15米
Longshot	LV3	提高狂怒模式中飞刀的射程
Grazing Hits	LV3	狂怒模式中投掷的飞刀有几率造成流血伤害
Rich And Glam	LV3	解锁团队狂怒模式，提高团队成员在该模式持续时间内获得的经验值和金钱

## 狂怒系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Furious Throw	LV3	使用投掷武器杀死敌人获得额外的怒气
Like a Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
True Bullseye	LV1	狂怒模式中洛根可以一次攻击三个敌人
Wings of Death	LV3	狂怒模式中的攻击有一定几率立刻杀死敌人
Battle Rage	LV3	使用单手近战武器杀死敌人获得额外的怒气
Volitile	LV3	降低启动狂怒模式所需的怒气
Dead Eye Bullseye	LV1	狂怒模式中洛根可以一次攻击四个敌人

## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Heavy Hitter	LV1	钝器伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击几率提高1%，攻击敌人头部伤害提高5%
Kicker	LV3	提高踢击的暴击率
Fencer	LV3	提高单手近战武器造成的伤害
Mass Driver	LV3	提高投掷武器的射程
Maintenance	LV3	提高所有武器的耐久度
Frenzy	LV3	杀死敌人后5秒内提高伤害
Flow	LV3	降低使用单手近战武器时的耐力消耗
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Blade Apprentice	LV1	利器伤害提高5%，攻击耗费耐力降低10%，暴击几率提高10%，攻击敌人头部伤害提高5%，解锁踩头
Mighty Throw	LV3	提高投掷武器的伤害
Aimed Shots	LV3	提高火器的伤害
Way of The Warrior	LV3	提高单手近战武器的暴击几率
Economical Throw	LV3	投掷武器击中敌人时有几率跳跃到附近的另一个敌人身上
Shinobi	LV3	使用投掷武器攻击敌人有几率秒杀对方
Telling Blows	LV3	提高投掷武器的暴击率
Firearms Apprentice	LV1	火器上弹时间降低10%，精准度提高10%，后座力降低10%，暴击率提高5%，暴击伤害提高10%

## 生存系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Boomerang	LV1	投掷武器有15%几率自动回到洛根手中
Drunken Master	LV3	醉酒时提高洛根造成的所有伤害
Efficiency	LV3	降低武器强化费用
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Lockpicking	LV3	获得开锁能力
Conditioning	LV3	提高耐力值上限
Scavenger	LV3	提高找到优质武器的几率
Reliable Boomerang	LV1	投掷武器有30%几率自动回到洛根手中
Fireproof	LV3	降低洛根受到的火焰伤害
Custom Maintenance	LV3	提高组装武器的耐久度
Discipline	LV3	提高生命值上限
Medicinal Purposes	LV3	醉酒时会缓缓恢复生命值
Appraiser	LV3	提高找到强化过的武器的几率
Reflection	LV3	受到伤害时有几率让人摔倒
Righteous Boomerang	LV1	投掷武器有50%几率自动回到洛根手中

## 战术

按照背景设定，因为受过伤，所以洛根的耐力是所有入中最底的，而他的生命值和速度则是中等水平。不过这个弱点对于洛根来说问题不大，关键点之一就是他的战术并非是和敌人近身肉搏，而是以投掷武器为主。在三系技能树中，洛根都可以获得关于投掷武器方面的增益，所以他勤于使用投掷武器消灭敌人不但安全，而且还会获得各种额外的好处，包括额外的怒气、伤害

和暴击率，甚至是有机会瞬间秒杀敌人。作为代价，洛根在使用武器方面基本上是个样样通样样松，没有特别针对某一类武器的巨大增益，但基本上覆盖了所有武器类型，只有无法投掷的格斗武器没有办法获得任何好处。考虑到本作加入了熟练度系统，洛根的这个弱点却成为了另一种优势，他可以从熟练度处获得更多的增益。

## TIPS

复制物品大法2，投掷一件武器，在其飞行途中打开游戏菜单，从道具栏中解除该武器的装备，回到游戏中，捡起落地的武器，再打开道具栏，就会看到武器被复制了一把，记得要把其中一把武器重新装备一次，不然下一次投掷武器不会产生复制效果。

洛根的另外一个特点就是能够通过技能而从喝酒中获得优势，这是其他角色都无法具备的能力，所以当其他玩家只能拿到把拿到的酒当成做燃烧瓶材料时，洛根却可以将其当做随身携带的伤害增益饮料和血瓶。

个人建议玩家一开始优先专注于提升生存技能树，在点出最底层一个技能后，洛根投掷武器时会有50%几率令武器直接回到

手中，使得他可以更为频繁地使用投掷武器。同时，建议玩家使用专门的投掷武器和单手近战武器配合，因为前者可以堆叠，让玩家不会很快陷入无武器可投掷的困境，而后的投掷速度快，并且伤害远高于专门投掷武器，还能够进行改造。至于威力更高的双手近战武器，因为在投掷速度上有着劣势，个人建议玩家们还是留一把作为防身武器即可。



## 布尔娜

### 基本数据

生命值	速度	耐力	专长	职业
100	100	90	火器	退役警察，职业保镖

### 技能树

#### 狂怒系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Guardian	LV1	解锁狂怒模式，该模式中布尔娜自动锁定敌人，玩家能够用其随身携带的手枪射杀他们，同时团队成员伤害提高10%，暴击几率提高10%，耐力消耗降低15%，生命值恢复提高25%
Inspiring Kick	LV3	使用踢击杀死敌人获得额外的怒气
Attack Formation	LV3	狂怒模式中团队成员伤害提高
Grim Inspiration	LV3	使用组装武器杀死敌人获得额外的怒气
Like A Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Guardian Spirit	LV1	狂怒模式中布尔娜可以一次攻击两个敌人，同时团队成员伤害提高20%，暴击几率提高20%，耐力消耗降低30%，生命值恢复提高50%，耐力恢复提高50%，获取怒气提到10%
Trauma Team	LV3	解锁团队狂怒模式，团队成员在该模式持续时间中获得生命恢复能力
Volatile	LV3	降低启动狂怒模式所需的怒气
Fiery Spirit	LV3	狂怒模式中的攻击有几率令敌人着火
Righteous Fire	LV3	使用火器杀死敌人获得额外的怒气
Guardian Angel	LV1	狂怒模式中布尔娜可以一次攻击三个敌人，同时团队成员伤害提高30%，暴击几率提高30%，耐力消耗降低45%，生命值恢复提高100%，耐力恢复提高100%，获取怒气提高20%

#### 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Blade Fighter	LV1	利器伤害提高5%，攻击耗费耐力降低10%，暴击几率提高10%，攻击敌人头部伤害提高5%
Vampire	LV3	杀死敌人后恢复耐力
Hard Knocks	LV3	近战武器伤害提高
Randori	LV3	与复数敌人作战时耐力消耗降低
Gender Wars	LV3	对异性敌人伤害提高
Maintenance	LV3	提高近战武器的耐久度
Kick Of Strength	LV3	使用踢击杀死敌人后恢复耐力

#### 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Firearms Training	LV1	火器上弹时间降低10%，暴击率提高2%，精准度提高10%，后座力降低10%，解锁踩头
Elemental Affinity	LV3	提高武器产生元素伤害的几率
Cold Rage	LV3	杀死敌人后5秒内提高暴击率
Executor	LV3	提高火器的暴击率
Wunderwaffe	LV3	提高组装火器的伤害
Rapid Fire	LV3	降低火器的上弹时间
Piercing Shots	LV3	火器子弹有几率穿透敌人，击中其身后的目标
Gun Kata	LV1	火器上弹时间降低20%，暴击率提高3%，精准度提高20%，后座力降低20%

#### 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Boost Mood	LV1	获得支援光环，范围内队友伤害、冲击力、精准度和武器耐久度提高15%，范围五米
Optimal Maintenance	LV3	降低修理武器花费
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Lockpicking	LV3	获得开锁能力
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Glory Hound	LV3	提高杀死敌人和支援队友时获得的经验值
Conditioning	LV3	提高耐力值上限
Custom Maintenance	LV3	提高组装武器的耐久度
Boost Ambiance	LV1	支援光环范围内队友伤害、冲击力、精准度和武器耐久度提高20%，范围十米
Recycler	LV3	制造弹药时获得更多的弹药
Recovery	LV3	有几率在被攻击时不产生硬直
Second Chance	LV3	有几率在死后立刻复活
Jackpot	LV3	提高找到优质武器的几率
Rain Of Bullets	LV3	提高弹药可携带的数量
Boost Aura	LV1	支援光环范围内队友伤害、冲击力、精准度和武器耐久度提高25%，范围十五米

### 战术

布尔娜的数值比洛根要略高一些，但仍然处于平均范围。和洛根一样，她也是远距离作战的高手，不过擅长的不是投掷武器，而是火器，主要就是各种枪械。使用枪械的好处很明显，射速明显高于投掷武器，因为使用的是弹药，所以也不需要前去敌人身上取回投出去的武器。但枪械的坏处也很明显，一是会引起大范围内丧尸的注意，二是弹药基本上打一发少一发，而且这不是一款强调枪械射击的游戏，所以场景中的弹药补给并不充足，要是玩家枪法不好，随时会弹尽粮绝。

另外，尽管数值比较平均，但布尔娜毕竟在耐力上有着劣势，所以她在需要使用需要耗费较高

能并非一开始就倾向于火器，还有部分利器增益，所以想要成为火器大师需要投入一定量的点数，使得玩家在其他天赋树上无法深入。而她的生存系天赋树则专注于为队友提供增益，并增加布尔娜能够得到弹药的数量，制造弹药的数量和携带弹药的数量等等。当玩家进行联网游戏时，布尔娜是个不可或缺的成员，但如果玩家只是进行单人游戏，她那并不优秀的生存能力可能会令玩家的游戏之旅变得相当困难。个人建议单人使用布尔娜的玩家专注于使用利刃，把枪械作为一个次等选择，只有在情况紧急时才使用，并随时注意身周情况，避免因为枪声引来丧尸而遭到偷袭。

体力的钝器时表现不佳，玩家需要用消耗耐力较低的利器作为她的防身工具。在技能树选择上，玩家可能要先明确自己的定位，布尔娜的战斗系技



## TIPS

声波手雷和地雷对于强大的特殊丧尸没什么效果，但是能够秒杀普通丧尸，是清场神器。

## 梅仙



## 基本数据

生命值	速度	耐力	专长	职业
90	100	100	利器	中国特种部队成员

## 技能树

## 狂怒系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Bloodrage	LV1	解锁狂怒模式，梅仙使用随身的小刀来快速攻击敌人
Assassin's Guile	LV3	狂怒模式中生命值提高
Grim Inspiration	LV3	使用利器杀死敌人获得额外的怒气
Lightning Moves	LV3	狂怒模式中移动速度提高
Like a Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Boiling Bloodrage	LV1	狂怒模式持续时间延长，攻击威力增高
Group Fitness	LV3	解锁团队狂怒模式，团队成员在该模式持续时间中耐力无限
Volatile	LV3	降低启动狂怒模式所需的怒气
Flowing Strikes	LV3	暴击杀死敌人获得额外的怒气
Rerage	LV3	有一定几率在狂怒模式结束后保留20%怒气
Burning Bloodrage	LV1	狂怒模式持续时间更长，攻击威力更高

## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Blade Fighter	LV1	利器伤害提高5%，攻击耗费耐力降低10%，暴击几率提高1%，攻击敌人头部伤害提高5%
Flying Strike	LV3	跳跃中使用利器攻击会造成额外伤害
Flawless Blade	LV3	利器伤害提高
Maintenance	LV3	利器耐久度提高
Backstab	LV3	在敌人背后发动近战攻击造成额外伤害
Effortless	LV3	降低使用利器时的耐力消耗
Deep Wounds	LV3	利器暴击时有几率造成流血伤害
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Blade Expert	LV1	利器伤害提高5%，攻击耗费耐力降低10%，暴击几率提高2%，攻击敌人头部伤害提高10%，解锁踩头
Serrated Blade	LV3	延长流血伤害持续时间
Telling Blows	LV3	利器暴击率提高
Poisonous	LV3	延长毒伤害持续时间
Stroke of Luck	LV3	利器击中敌人时有几率秒杀敌人
Pressure	LV3	当敌人生命值低于50%时，暴击率提高
Master Assassin	LV3	提高流血与毒伤害
Blade Master	LV1	利器伤害提高5%，攻击耗费耐力降低5%，暴击几率提高5%，对倒地敌人伤害提高15%，解锁快速踩头

## 生存系

技能名称	技能等级上限	技能说明
First Aid	LV1	急救包效果提高25%
Life Insurance	LV3	减少死亡时扣除的金钱
Vampire	LV3	杀死敌人后恢复耐力
Spectre	LV3	降低受到敌人攻击的几率
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Lockpicking	LV3	获得开锁能力
Endurance	LV3	提高耐力恢复速度
Field Medicine	LV1	急救包效果提高50%
Choice Cuts	LV3	提高将敌人切肢时的经验值奖励

## 生存系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Merchant	LV3	降低购买物品的价格
Combo	LV3	杀死敌人后5秒内获得经验值提高
Rally	LV3	生命值低于50%时提高耐力恢复速度
Custom Maintenance	LV3	提高组装武器的耐久度
Equal Chances	LV3	减少与等级高于角色的敌人战斗时的不利减益
Surgeon General	LV1	急救包效果提高75%

## 战术

在所有角色中，梅仙拥有最低的生命值，而她却没有任何对应火器的技能，只擅长用利器和敌人展开近身搏斗，所以这决定了她在单人游戏中的表现不会太好，但在多人游戏中的表现则会令人满意。她拥有充足的耐力，加上利器对于耐力的消耗相对较低，使她能够发动连续的攻击来压制丧尸，令对方在硬直中死于非命。利器会切割肢体的特点也让梅仙在削弱敌人方面胜人一筹，她可以快速削掉丧尸的双手来令其战斗力大打折扣，也可以靠一次恰到好处的斩击直接削掉对方的脑袋将其秒杀，哪怕是在远程投掷上，利器的表现也优于

钝器，不但威力更高，而且往往能够准确地插在敌人身上而不是因为碰撞而飞到远处，使得回收武器时的难度更低。

但总体而言，梅仙在战斗中最需要注意的是闪避和偷袭，她的低生命值和近战攻击方式使得她需要小心躲避敌人的攻击范围，最好经常留在丧尸的身后，技能树中不但对此有着相应的增益，在丧尸背后也可以有效地躲避对方绝大多数的攻击。同时，如果玩家不得不孤身作战，记得多使用能够产生流血效果的组装武器，梅仙拥有对应的技能来大大增强流血伤害的效果，从而加快敌人死亡的速度。

## 山姆B



## 基本数据

生命值	速度	耐力	专长	职业
110	100	90	钝器	说唱歌手

## 技能树

## 狂怒系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Haymaker	LV1	解锁狂怒模式，该模式中山姆B用双拳轰飞一切挡在面前的敌人
Feel No Pain	LV3	降低处于狂怒模式中时受到的伤害
Grim Inspiration	LV3	使用钝器杀死敌人获得额外的怒气
Sticks and Stone	LV3	受到伤害是有几率获得怒气
Like a Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Greater Haymaker	LV1	狂怒模式持续时间延长，拳击威力增高
You've Been Served	LV3	解锁团队狂怒模式，提高团队成员在该模式持续时间中的暴击率
Volatile	LV3	降低启动狂怒模式所需的怒气
Smash Hit	LV3	砸碎敌人脑袋可以获得额外的怒气
Pain Killer	LV3	狂怒模式中杀死敌人便恢复生命值
Incredible Haymaker	LV1	狂怒模式持续时间更长，拳击威力更高

## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Heavy Hitter	LV1	钝器伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击几率提高1%，攻击敌人头部伤害提高5%
Devastation	LV3	提高钝器伤害和冲击力
Effortless	LV3	降低使用钝器时的耐力消耗
Maintenance	LV3	提高钝器的耐久度
Lights Out	LV3	延长敌人被KO的时间
Tackle	LV3	解锁撞击，奔跑中能够撞开敌人和门
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Exploit Weakness	LV3	敌人耐力值低于50%时山姆B暴击率提升
Blunt Expert	LV1	钝器伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击几率提高2%，攻击敌人头部伤害提高10%，解锁踩头
Hammerblows	LV3	使用钝器攻击敌人时有几率将其立刻KO
Big Stick	LV3	提高双手武器伤害
Powerful Impact	LV3	提高组装武器伤害
Critical Impact	LV3	提高组装武器暴击率
Aimed Shots	LV3	提高火器伤害
Telling Blow	LV3	提高钝器暴击率
Earthshaker	LV1	钝器伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击几率提高3%，解锁快速踩头

## 生存系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Recuperation	LV1	山姆B获得生命恢复能力，每分钟恢复10%生命值
Money Magnet	LV3	提高拾取到的金钱数量
Motivation	LV3	受到攻击时有几率获得耐力
Decoy	LV3	提高受到敌人攻击的几率
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Hardened	LV3	降低受到的近战伤害
Lockpicking	LV3	获得开锁能力
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Regeneration	LV1	每分钟恢复15%生命值
Bone Breaker	LV3	提高将敌人打至骨折时的经验值奖励
Backfire	LV3	敌人击倒山姆B时会受到反伤
Last Stand	LV3	生命垂危时受到的伤害降低
Fence	LV3	提高售卖物品的价格
Custom Maintenance	LV3	提高组装武器的耐久度
Rebirth	LV1	每分钟恢复20%生命值

## 战术

山姆B的数值是众多角色中最不平衡的一个，他的生命值高于大多数角色，速度也算得上中等，但耐力却低于平均水平，考虑到他擅长使用的是高威力高冲击力但也会高度消耗耐力的钝器，这似乎是一个缺点。不过其实这并不是什么大问题，因为钝器虽然耗费的耐力高，但回报也

很高，一旦击中丧尸，对方十有八九会陷入硬直，所以玩家倒也无需靠快速的连续攻击来压制对方，尤其是使用双手钝器的时候，一次恰到好处的打击就让对方头颅爆裂或者被远远打飞。所以使用山姆B的难点，是在于精准地发动攻击，钝器普遍存在挥舞速度慢，而且挥舞时镜头晃动



严重的问题，使用山姆B的玩家首先需要习惯的，就是武器的打击速度和打击点。

在技能选择上，个人建议玩家可以先专注于战斗系技能，这并非是说其他技能树不值得投入点数，事实上山姆B的生存天赋就放弃躲避敌人的攻击，在各种强大的敌人面前，山姆B的生存能力也会很容易被逼到极限。

让他减免各种伤害。但在游戏过程中，玩家应该首先致力于消灭丧尸，让他们无法对自己构成威胁，回血和伤害减免都只是锦上添花，惟有战斗系才是硬指标。同时，不要因为山姆B比较能抗就放弃躲避敌人的攻击，在各种强大的敌人面前，山姆B的生存能力也会很容易被逼到极限。



## 基本数据

生命值	速度	耐力	专长	职业
120	90	100	格斗武器	职业军人

## 技能树

## 狂怒系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Touch Of Power	LV1	解锁狂怒模式，该模式中约翰使用一根长棍横扫面前的敌人
Infinite Rage	LV3	提高杀死敌人后获得的怒气
Lightning Moves	LV3	在狂怒模式中移动速度加快
Godspeed	LV3	在团队狂怒模式中提高队友的移动速度，攻击速度和上弹速度
Burning Fists	LV3	试用格斗武器杀死敌人获得额外的怒气
Touch Of Destruction	LV1	狂怒模式持续更久威力更高
Go Green	LV3	狂怒模式结束后会恢复一部分消耗的怒气
Kill All, Know All	LV3	提高在狂怒模式中获得的经验值
Long Hands	LV3	在狂怒模式中有几率发动范围攻击
Like A Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Zen Time	LV1	狂怒模式结束后生命值恢复至最大
Touch Of Death	LV1	狂怒模式持续时间延长至两倍

## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Palm Strike	LV1	格斗武器伤害提高5%，耐力消耗降低5%，冲击力提高5%，暴击率提高1%，攻击敌人头部伤害提高10%并造成流血伤害
Cardio	LV3	降低使用格斗武器时的耐力消耗
Weapon Durability	LV3	提高格斗武器的耐久度
Life Drain	LV3	击中敌人时有几率恢复生命值
Frenzy	LV3	杀死敌人后5秒内提高伤害
Body Blows	LV3	提高格斗武器和踢击的暴击率
Puncher	LV3	提高格斗武器伤害
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Big Boot	LV1	奔跑中踢击可以造成额外伤害并吹飞敌人，格斗武器伤害提高5%，耐力消耗降低5%，冲击力提高10%，暴击率提高2%
Cold Rage	LV3	杀死敌人后5秒内提高暴击率
Uppercut Attack	LV1	解锁上勾拳
What A Kicker	LV3	提高踢击伤害
Counterattack	LV3	躲避敌人攻击后下一次攻击暴击率提升

## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Way Of The Fist	LV3	提高格斗武器的暴击率
Uppercut Attack Upgrade	LV3	降低上勾拳的耐力消耗
Kiss Of The Dragon	LV1	解锁大威力攻击,并使对敌人头部攻击有几率立刻杀死对方,格斗武器伤害提高5%,耐力消耗降低5%,冲击力提高15%,暴击率提高3%

## 生存系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Health and Stamina Buff 1	LV1	提高生命值与耐力上限
One-Handed Weapon Durability	LV3	提高单手近战武器耐久度
Master Thief	LV3	获得开锁能力
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Health and Stamina Buff 2	LV1	提高生命值与耐力上限
Optimal Maintenance	LV3	降低修理武器花费
Weapon Proficiency	LV3	提高武器数量的升级速度
Life Insurance	LV3	减少死亡时扣除的金钱
Sapper	LV3	降低约翰受到的爆炸伤害
Nosferatu	LV3	攻击暴击时恢复生命值
Strong Legs	LV1	跳跃的耐力消耗降低60%
Marathon Runner	LV1	奔跑的耐力消耗降低60%
Military Training	LV3	使约翰死亡的攻击有几率会变成恢复他的生命值
Health and Stamina Buff 3	LV1	提高生命值与耐力上限

## ●战术

新角色约翰·摩根拥有全部角色中最高的生命值,但这并不是一个非常大的优势,因为他的专长是使用格斗武器,而这一类武器的最大特点,就是要求玩家以极近距离和敌人战斗,在这种情况下,受伤往往无法避免,所以高生命值只是一个基本生存保障。在武器使用方面,约翰拥有良好的耐力,加上格斗武器本身消耗耐力的比例较低,决定了他在靠近敌人时可以立刻发动狂风骤雨般地攻击来轰杀敌人。

可是约翰拥有一个最大的弱点,就是速度偏低,这个问题会造成不少的麻烦,一来是在跟队友行进速度不同步,使得操纵约翰的玩家经常要用奔跑去弥补,从而增添了额外的耐力消耗,二来则是在靠近敌人和逃离

敌人时会遇到更多的麻烦。这个缺点可以勉强通过生存技能树弥补,但是并不能从根本上解决问题。

不过尽管有着明显的缺点,约翰也有着许多强项,他能够用特殊的方式来挥动武器,部分武器甚至没有被算在格斗武器类别中,却可以在他手中产生不同的效果。同时,他是惟一一个能够把脚踢强化到几乎堪比武器强度的角色,通过战斗系技能树,他还能获得强大的招式,能够在近身格斗中对丧尸造成巨大的伤害。同时,约翰的生存天赋树也有不少亮点,他虽然不能够像山姆B一样回血,但却可以大幅提高自己的生命值和耐力上限,还可以通过暴击来回复生命值,做到以战养战。

综上所述,使用这个新角色时,玩家可以均衡发展战斗系和生存系的技能树,并采用脚踢为主导,辅以格斗武器追击的战术,

优先尝试令敌人进入无法反击的硬直状态,然后抓紧机会欺身靠近发动格斗猛攻,力求迅速压杀敌人。

## 武器耐久度与工作台

除了火器和爆炸物,游戏中基本每一种武器都有耐久度,使用武器攻击敌人会损耗相应的耐久度,一旦耐久度耗尽,武器就会进入无法产生有效伤害的损毁状态,此时玩家需要前往工作台去修理武器。

工作台是游戏中的重要元素,它包含了三个功能,首先是修理,通过花费一定的金钱,玩家可以把武器的耐久度恢复到100%,让其重新恢复到最佳状态。

然后是强化,游戏中的武器都可以强化三次,并增强其基础数值,不过费用会呈几何级上升,同时,只有耐久度全满的武器可以强化,所以玩家记得要先修好武器再强化。

最后是改装,这一部分功能使用起来较为复杂,玩家首先需要找到的是武器蓝图,蓝图会解锁对应的武器改装项目,此时玩家需要准备三样东西,一是改造



项目中对应的武器,二是改造项目所需要的材料,三是一定量的金钱。三者兼备,玩家就可以把手上的武器改造成组装武器,增添额外的性能。注意蓝图也有等级之分,一开始获得的低级蓝图对于武器的影响往往是好坏参半,例如增添流血伤害和爆头率,却会削减最大耐久度,而高级的蓝图则会带来非常明显的益处,例如增加武器基本伤害,为元素伤害增加范围效果,还有提高耐久度等等,但相应地所需的材料和金钱也会更多。改装武器和强化项目是互不冲突的,玩家可以先强化再改装,或者反过来,武器的强化效果和改装效果互不影响,能够正常叠加。

才出狼穴又入虎口  
的丧尸末日逃亡之旅

## Prologue :Sea of Fog

## 攻略步骤

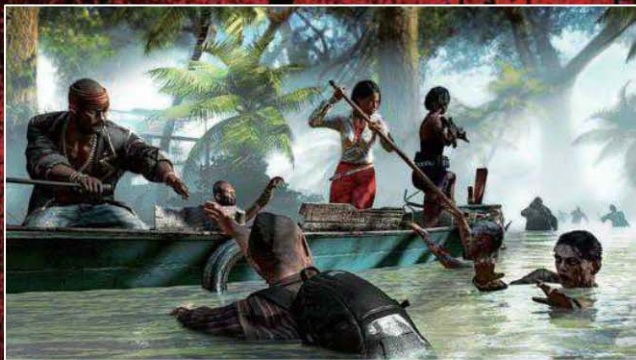
1. 剧情过后,等待房间中左方的门打开,离开房间后可以立刻搜到附近的小房间。序章中玩家获得的武器无法带去第一章,但是拾取的零件和金钱则可以。因为收集各种杂物用于改造武器和交给NPC换取经验值与金钱是本系列的主要游戏元素之一,各位新玩家最好在一开始就养成这个习惯。
2. 前走一段路,学习使用蹲伏通过低矮的通道,遇到一个被

撬棍卡住的大门时,玩家能够获得第一把武器。

3. 按照提示开启手电筒,通过黑暗区域,在引擎区域会遇到引擎着火。按照提示爬下楼梯,来到控制室启动灭火开关。

4. 沿路返回然后走上之前被火焰包围的通道,会首次遇到丧尸,都是普通的行尸(Walker),按照常规战术对付即可。

5. 在走上楼梯遇到一个长走廊时,先把走廊处的丧尸引出来杀死再进入,因为一进走廊角





合，剧情过后玩家会自动获得一把突击步枪，立刻射击前方丧尸堆中的自杀者 (Suicider)，可以靠它的自爆清除一部分丧尸，之后玩家可以

选择开启狂怒模式。色会被船体震动掀翻在地，如果此时没有杀死丧尸，可能会遭到偷袭。

6. 清除路上遇到的丧尸，爬上铁梯来到甲板后迅速移到一旁，玩家很快会再被震动掀翻在地，如果此时还在铁梯旁会直接被重新震到楼梯下方，受到重伤。记得捡起楼梯附近士兵身上的手枪和霰弹枪。

7. 杀到楼梯处，和士兵汇

合，剧情过后玩家会自动获得一把突击步枪，立刻射击前方丧尸堆中的自杀者 (Suicider)，可以靠它的自爆清除一部分丧尸，之后玩家可以

选择开启狂怒模式。色会被船体震动掀翻在地，如果此时没有杀死丧尸，可能会遭到偷袭。

## Chapter 1 :Paradise

### 攻略步骤

1. 剧情过后，玩家手上只有一把小刀，搜刮一下附近海岸的尸体，拿取一些武器，然后按照指引前往营地。

2. 来到营地附近会发现大量丧尸袭击众人，优先解救被丧尸抓住的幸存者，再和他们一起配合杀死丧尸。

3. 杀光丧尸后和特雷弗 (Trevor) 对话，然后接下任务，将营地中闪光的五个栅栏全部放在提示的地方。装好后防守战会立刻开始，建议玩家先击败从桥上冲来的丧尸，再回头对付那些

突破栅栏的丧尸。

4. 击退丧尸后，特雷弗会要求玩家去引爆桥上的油桶，此时获得信号枪，但这个武器在远程射击时的精度非常差，射程也短，而此时桥上会不断涌来丧尸，建议开启狂怒模式直接轰杀光桥旁的丧尸，然后在相对安全的距离引爆油桶即可。之后玩家会迅速进入剧情。



## Chapter 2 :There Is A Way

### 攻略步骤

1. 和哈洛 (Harlow) 对话，接下主线任务，同时别忘了去特雷弗处领奖励。和她对话后，她会要求玩家去找船，同时团队任务开启。

2. 沿路走过桥，扫清车子附近的丧尸后驱车前往目的地，该处会有不少丧尸出没，甚至还有浮肿者 (Floater)，这些家伙会远程攻击，玩家靠近后还会发动范围攻击，最好是远远用投掷武器削弱，然后靠近击杀。

3. 目的地处路上会有一个

自杀者躲在角落，记得不要冲得太猛。到达目的地后和杰克森 (Jackson) 对话，然后前往新地点。

4. 新地点地图右上方码头处玩家会找到一艘小船，但船上没了引擎。按照提示前往仓库寻找。仓库处外围有大量丧尸存在，还有自杀者出没。解决后来到了仓库旁，沿着楼梯爬到顶部跳到里面，打开手电筒，杀死里面的暴徒，打开仓库被封住的大门后，就可以拿着引擎离开了。

5. 为小船装上引擎，驾驶往

新目的地，途中会遇到水中假装死亡的浮尸攀上船，记得在出现提示时按下 LB 键/L2 键将他们踢开。来到目的地左方的岸边，登陆后杀到目的地处，触发剧情。

6. 之后哈洛会要求玩家返回之前杰克森所在的城镇，玩家可以驾车前

往。与杰克森对话，他会要求玩家前去找一位外出搜索食物而未归的成员。



## Chapter 3 :Twisted Mind

### 攻略步骤

1. 杰克森的任务目的地就在不远处，进入内部后会发现有大量丧尸围在某个屋子前，建议玩家立刻投掷燃烧瓶或开启狂怒模式清场，救下马库斯 (Marcus)，他会要求玩家帮他去拿取工具。

2. 工具位于城镇另一端，玩家前往目的地前可以先去杰克森的营地，现在这里开始对玩家开放了。修整好后前往目的地，这里是一个死亡区域，会有一个类似区域头目的丧尸存在，而且这区域中本身也存在着大量的丧尸。这里的流程和之前救马库斯时差不多，先用能够产生区域性伤害的爆炸物清场，然后消灭一般的丧尸，最后对付头目，注意头目虽然有着和某一种丧尸相同的外型和能力，但往往比一般同类型的怪物要更强，需要小心对付。

3. 取得工具回去交给马库斯，拿取奖励，他按照承诺告诉了玩家如何前往汉德森镇。但玩家需要先去他的小屋，寻找地图。前往土著的小镇，在屋外玩家会遇到哈迪西 (Hadisi)，他不让玩家进屋子，除非玩家能找到救治他兄弟的药。和哈洛联系并得到医生的指引后，玩家需要前去找能够替代药物的植物。

4. 前往码头，驾船前往任务地点，先去地图最上方的那一个，进入该处的洞穴，里面有许多丧尸，其中包括了身体上散发着毒气的毒行尸 (Toxic Walker) 和浑身着火的火焰感染者 (Burning Infected)，前者比较好对付，就是战斗时不要太靠近它们即可，后者对付起来和一般感染者没太大差别，先踢一脚停止它的来势，然后重点打头。洞穴深处会有任务物品。

5. 离开洞穴，走上大马路，在不远处一个木制候车站的后方有供玩家攀爬的藤蔓，爬上去后向前走几步，绕过一颗倾斜的大树后立刻往左后方看，就会发现在几个藤筐前方的任务物品。

6. 重新爬下藤蔓，前走一小段路，上山，在有两个神像的山顶区域，玩家可以在爬上斜坡后看到的左前方祭坛处找到任务物品，同样是位于藤筐旁。之后可以回去乘搭小艇返回小屋。

7. 和哈迪西对话，然后进屋与他父亲巴垂恩对话，在进入大门方向左方的藤筐中可以找到地图。不过这个地图并不精确，不远处的相框后方可以找到马库斯的笔记，找齐这两种东西后，再和巴垂恩对话，了解到马库斯的真面目后，立刻前往杰克森的营地。



8. 在营地处玩家会了解到马库斯已经前往哈洛所在的营地,立刻赶回去,遇见其他同伴后会触发剧情,马库斯开始燃烧营地,此时营地会再次进入防守战阶段,敌人有三波,第一波只是行尸和感染者,第二波开始出现浮肿者和暴徒,还有屠夫(Butcher),第三波则有强化版的感染者出现,速度和感染者一样快,但是

抗打击能力很高。这里的诀窍就是绝不在一开始引起敌人注意,而是交给 NPC 同伴吸引,然后从后偷袭,如果玩家现在的武器已经具备燃烧改装效果,可以迅速令敌人进入燃烧状态,此时对方会不断挣扎而不会发起攻击,就可以留给同伴去处理。三波打完,等待剧情触发,就可以和哈洛一起逃往杰克森的营地了。

## Chapter 4 :Science News Daily

### 攻略步骤

1. 剧情过后,和哈洛对话,她会建议玩家去寻找凯斯勒博士(Dr.Kessler),这位博士就在玩家之前遇到大树砸断桥梁的地方路上见到的实验室中。玩家可以快速旅行到马里克码头(Marik's Marina)再驱车前往实验室,路程会近一些。

2. 来到实验室大门,调查后转换区域,进入实验室区域后,调查入口处的对话机,就可以入内和博士对话。博士的确有当年日军留下的隧道的地图,不过他需要玩家先帮一个忙,那就是进入实验室,拿取他那些变成丧尸的助手死前带着的病毒样本。场景中有两种敌人,突变科学家(Mutated Scientist)和掷弹者(Grenadier),前者只是普通丧尸的防护

服版,没什么特别,只是对各种元素伤害防护力较高,但后者非常麻烦,会投掷带有毒气的身体部位来攻击玩家,而且往往躲在高处,需要用远程武器来解决。不过玩家也可以先沿着通道走,来到温室的边缘,会有一道铁梯供玩家爬到上方,一旦近身后,掷弹者还是比较好对付的。

3. 解决四个掷弹者,也就是四个助手,并拿取他们身上的样本后,可以回到博士身边。他接着又提出要取玩家的血作为样本,按照他的要求前往取血器处留下血液样本,然后再和他对话,取得地图。



## Chapter 5 :The Mission

### 攻略步骤

1. 离开实验室,通过快速旅行前往玛塔卡村(Mataka Village),也就是马库斯房子所在的村庄,这也是离目的地最近的地方。沿山路走,在一个十字路口右转,就可以到达神秘的日本传道所。这里充满了丧尸,还有一个浮肿者,不过场景中有大量的天然气瓶,恰到好处地引爆可以快速清场。

2. 来到传道所最里面,会发现通道已经被水淹没,此时触发剧情,整个团队都会转移到这边来。和特雷弗对话前先在外面逛一下,安置好防护设施,并且拿拿上下两层各有一个的地雷箱,因为在和特雷弗对话后,这些被玩家拿走的箱子会重新装满,等于玩家有了多一倍的地雷。

3. 和特雷弗对话,他会要求玩家寻找水泵。使用快速旅行来到马里克码头,目的地就在地图上方,该处有不少丧尸,而且入口已经被封闭起来,更令人发指的是码头区域就有两个自杀者和一个浮肿者,还有各个不同角落冒出来的感染者偷袭,加上玩家在码头前方水中行走时无法奔跑,机动性大减,个人建议是准备好手雷直接对码头区域丢几个,把敌人炸个清光,同时在水中处理好偷袭的丧尸,再上岸。

4. 清光丧尸,绕到目的地仓库后方的铁梯上,爬上去屋顶,沿路来到仓库最边缘被铁栏围住的地方,先别急着下去,引爆两个油桶杀死一部分丧尸,然后玩家随便开几枪,就会发现屋中的丧尸都会被



引出来,其中包括一个暴徒,站在屋顶上射头或用各种爆炸物搞死他们再下去。下去后别忘了屋里还有一个自杀者,要小心。

5. 入屋搜刮一番,打开封闭的大门,然后拿起水泵往外走,放上小艇,就可以驶回传道所了。注意地图上虽然看起来没有连去传道所的水路,但是在玛塔卡村左方的水道其实是可以通过的,直接从该处绕回传道所,可以省下不少功夫。

6. 装好水泵,别忙着和特雷弗对话,最后优化一下传道所的防护设施,接下来会有丧尸登场,不过因为只是水泵的试运行,战斗比较简单,如果玩家地雷放得够多,很快就可以结束。打完和山姆(Sam)对话,前去找找机关炮加强传道所的防御。

7. 来到目的地附近,在有小艇提示的地方下船,走到直升机残骸处,对话过后一个浮肿者会在附近池中冒出来,杀了它之后可以开始运输直升飞机上的

机关炮,另一边的机关炮旁也有一个浮肿者,趁着他没起身立刻杀掉吧。个人建议玩家直接把机关炮丢下飞机头部右前方的悬崖下,两个机关炮都丢下去后直接跳下这个低矮的悬崖,然后再把船开到此处拿走机关炮。

8. 将机关炮运回营地装好,准备好一切,然后和特雷弗对话开始抽水和防守战,战术和之前的差不多,将敌人留给队友,玩家自己负责解围和补刀,一旦看到那个栅栏前有敌人,可以在栅栏旁放一个地雷然后立刻躲开,地雷的触发范围比较大,可以隔着栅栏被敌人触发,炸死对方。一些如暴徒和浮肿者之类的强大敌人要是位置凑巧,可以用机关炮轰杀,但注意这些炮的弹药有限,不能乱用。敌人先会从传道所的正面进攻,然后是后方,最后则是两边夹攻,都熬过后,防守战就结束了。和特雷弗对话,领取奖励并进入下一章。

## Chapter 6 :Descent

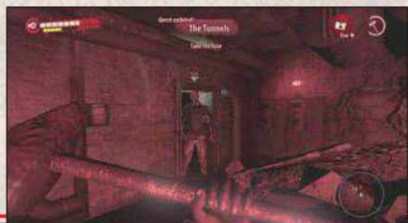
### 攻略步骤

1. 沿着抽空水的通道进入日军隧道,先去能源室开启能源,然后来到能源室门外,沿着通风管道走到上层。进入通道后不久就会遇到丧尸,同时可以按照提示用信号棒来作为照明工具,配合手电筒来解决隧道中过于昏暗的问题。按照新提示的目标去保险丝所在处,发现大门被锁住,这时可以靠堆放的箱子跳到上层,然后从缺口跳进去获得保险丝,放到不远处的电箱中,就可以开启电源。

2. 按照提示找到一个铁梯,往下爬,一路杀到另一个电箱处,杀死一个身上带着保险丝的暴徒,可

以开启这里的电源。之后沿着提示的路线走,爬上一条走廊时会受到人类袭击,这些家伙是走私者,显然是不会对玩家留情面的,所以拿起附近的枪械反击吧。杀进他们的巢穴后,会发现前进的道路被封住了。

3. 前往走私犯头目所在的房间,对方火力很猛,最好丢个手雷进房间直接炸死他们,然后拿走钥匙。返回大门处,离开这个区域并进入下一章。





## Chapter 7 :Two Shores

### 攻略步骤

1. 剧情过后,玩家需要和同伴汇合并与变异地震地者(Wrestler)的韦恩对战,它的移动速度不快,但攻击可以造成范围效果并击倒玩家,建议远距离与其交战,并利用场景中会喷涌蒸汽的管道来进一步伤害它,它的生命值非常高,玩家需要做好打持久战的准备。同时记得场景中会刷新好几波丧尸,在和韦恩纠缠时记得注意它们的偷袭。解决问题后和山姆对话,他会要求玩家前往帕莱轮渡站。

2. 沿着码头区域边沿走,很快就会到达渡轮站,一些囚犯占领了这里,不过玩家暂时不需要和他们战斗,但剧情后他们会全部变成敌人,别怕,此时玩家会自动进入特殊狂怒状态,完全无敌,持续时间非常长,所以请尽情杀个够。

3. 之后搜刮一下渡轮站,顺便寻找控制室,撞开底层一

个子弹箱旁的门就可以进入控制室,并救下马文(Marvin)。和他对话,队友们会立刻转移到这里来,但一场短暂的防守战也会随之展开,不过敌人主要都是些感染者,玩家可以协助队友轻松对付。之后任务提示和马文对话,先花点时间堆砌好渡轮站的防护设施,然后和他对话。随着马文开启传输渡轮的引擎,大量丧尸袭来,除了几个入口,还有感染者从楼顶出现,记得在哈洛身边多安排一些地雷。击退两波后,尖啸者(Screamer)登场,这个种怪物会用尖啸造成大范围攻击,令听到尖啸的玩家角色陷入硬直,记得要躲开。击败最后一批丧尸,渡轮到达,走上渡轮就可以离开这里。



## Chapter 8 :Blockbuster

### 攻略步骤

1. 终于到达汉德森镇,但码头处仍有大量丧尸,玩家不需要离开安全区域,站在码头处用杂物堆出的路障中,向前方和左上方平台的丧尸射击即可,枪声会把大部分丧尸引到附近,方便玩家一一瞄准爆头。等没有丧尸靠近后,来到室外清掉最后几个装死的丧尸,然后回去哈洛身边,队友们会转移到码头建筑中。

2. 和马文对话,他提到一个老电影院,那里可以被改造成一个安全的地方,玩家按照提示前往大门处试图进入镇内,然后会发现门被锁住,撞开左方屋子的门,拿走屋中右方柜台上的钥匙,回头开门进入汉德森镇。

3. 镇内的路不太复杂,但

会路过一个充满浮尸的区域,小心被偷袭。在电影院前方的花园会遇到一堆丧尸和一个冲撞者(Ram),这种怪物的攻击方式很单调,近身是大威力的踢击,远程是高威力的撞击,远离它,引诱他撞击,然后在快被撞到时立刻紧急侧跳,躲开后它会因为撞击失败而陷入2-3秒的硬直,趁机靠近猛攻它背后弱点,不要贪多,打3-5下就躲开,如此循环就可以磨死它。

4. 绕到电影院后方,在有一个暴徒守住的铁梯处往上爬,就可以从屋顶进入电影院,因为里面丧尸众多,建议步步为营,一个个引出来杀,不然哪怕玩家开启狂怒模式也有被围攻而死的风险。撞门进入剧院后就需要开启狂怒模式来保命了,敌人包括一堆感染者和一个暴徒,自然是先杀感染者再对付暴徒。

5. 按照提示前去播映室,杰奎琳(Jacqueline)正在等



着玩家,她会指引玩家封闭电影院,先去售票室,撞开门后拿到钥匙,然后来到地下一层,打开

开关盒,封闭该处的门。接着去售票室按下开关封闭正门,回去和杰奎琳对话就能够触发剧情。

## Chapter 9 :Firefight

### 攻略步骤

1. 和马文对话领取奖励,然后和山姆对话,他会建议玩家前往封闭的军事基地。从电影院正门上方的窗台离开,记得先把梯子放下来,不然玩家自己回电影院会遇到麻烦。前去军事基地路上会有一个尖啸者出现,最好用附近的天然气瓶配合来炸死。

2. 走上通往军事基地的桥梁时,玩家会触发警报,还会遇到一个地震者,但这个可就比之前的韦恩好对付多了,用爆炸物可以轻松放翻。之后剧情会提示地上有地雷,玩家可以爬上头顶上的瞭望塔,用那里提供的信号枪来引爆地雷,然后再走去有警报的哨塔上关闭警报。警报共有三个,会不断引来感染者,所以玩家要小心被偷袭。相对的,这些感染者也会帮助玩家引爆各处的地雷,减少被炸死的风险。

3. 军事基地大楼已经被封闭,玩家需要在营地中寻找能够炸开门的物品。实际上这个物品就在面向大楼大门时左方尽头的工具

架上。在大门装上C4炸药然后跑开,等爆炸结束后点击大门,进入大楼。

4. 基地内没有开启电源,非常黑暗,先按照提示进入地下室开启电源,然后前往楼上充满了烟雾的房间,发现前进的路被火挡住,需要去开启消防设施。路上会有浑身冒火的丧尸攻击玩家,要记得保持距离。灭火后往回走,一路杀进目的地,会遇到一个掷弹者,场景狭窄,要小心对付。

5. 和塞伯尔联络后,控制室的另一扇门会打开,两个感染者出现,小心被围殴。沿路离开军队大楼,会碰到掷弹者和暴徒,最好用狂怒模式一次过杀光。之后在室外还会遇到一个地震者,仍然是爆炸物伺候。

6. 杀回老电影院,进入下一章。



## Chapter 10 :Fly Away

### 攻略步骤

1. 先和山姆对话,然后说服杰奎琳让玩家烧掉电影来引起直升机的注意,然后把电影搬到屋顶上燃烧。这时火焰引来了丧尸的注意,玩家需要去附近的户外音乐厅,播放音乐来吸引丧尸的注意。

2. 杀死几个丧尸来到音乐厅,玩家会发现播放器附近没有CD,需要寻找,CD就在舞台后

方的一张桌子上(竟然还是山姆B的说唱音乐,使用山姆B的玩家会听到特殊台词),播放音乐会引来丧尸,杀死几个拦路的立刻跑回电影院。

3. 上到楼顶前修好武器准备好物资,一旦进入剧情之后就会开始防守战。先跑去屋顶修理台旁的梯子上,爬上高台使用机关炮消灭敌人,同时记得救援队友,这个场景的敌人强度不是很高,但防守起来比较麻烦,记得各处电源,会让地面上的一些电线暂时通电,借此可以消灭一部分敌人。防守战结束后进入下一章。



## Chapter 11 :Mostakes Were Made

### 攻略步骤

1. 和特雷弗对话,他会建议玩家追踪塞伯尔直升机坠毁的地点,该处位于地图的下方,路程较远,而且只能徒步,玩家记得做好准备。在接近直升机坠落处的堡垒时,玩家还会遇到一个震地者,手雷伺候。

2. 来到直升机残骸所在地,清光丧尸,然后调查面向直升机头部时左方的楼梯扶手上的血迹,沿着指引进入堡垒。

3. 先去调查楼梯下方的门,发现被锁住后,回到上层,大门突然洞开,冲出几个感染者,这里可以考虑开狂怒模式,杀光感染者和那些被困在牢房中的丧



尸,然后调查走廊尽头大门。发现不能打开后继续沿路前进。一路杀到底,会发现底层的一个房间正门不能进入,在旁边房间绕过去,从后面撞开门,会发现一个受伤的驾驶员,他告诉了玩家塞伯尔的所在地。

4. 走上楼梯,来到堡垒外,来到直升机残骸另一边的堡垒顶层建筑处,入内,来到顶部和塞伯尔对话就可以结束本章。

轮。然后调查入口不远处的电脑,最后调查电脑左方不远处手术台上的尸体,就可以进入实验室的办公室了。

5. 剧情后和哈洛开战,先回头走,不然会被她扫射秒杀。用燃烧瓶令她进入硬直状态可以为玩家争取一些进攻机会,当然是在远程进攻,不要靠近她,不然会被火力秒杀。

6. 哈洛生命值降到一半时会触发剧情,她开始对自己使用变异药物,并拿着电锯追杀玩家,战术和之前差不多,尽量和她保持距离,但这时候她会投掷燃烧弹,玩家最好保持移动,和她打持久战。但终极的解决方案是干脆开狂怒把她轰进第三阶段。

7. 这个阶段哈洛是无敌的,不过玩家也不需要和她打,只要稍等一下,角色自己就会得出也需要使用变异药物的结论,

此时出现变异药物标记,前去使用,就可以进入最后阶段。

8. 此时玩家进入特殊狂怒状态,伤害抵抗能力极高,而且使用的是狂怒模式的攻击方式,和哈洛对轰并击倒她,再杀光余下的敌人,这个状态才会消失。

9. 看完剧情,按照提示走,路上会遇到一个震地者,这时候玩家也没有什么资源好省了,全用在他身上干掉他。进入码头停泊处,按下船左方控制台上的按钮,等和赶来的塞伯尔对话完毕后,跳上船后方,调查船的舱门,就可以离开岛屿,通关。



## Chapter 12 :City of The Dead

### 攻略步骤

1. 和特雷弗对话,他会要求玩家前往隔离区(Quarantine Zone),玩家在从电影院前往堡垒时应该已经见过隔离区的大



门,返回该处即可。

2. 到底入口后会发现隔离区已经被封锁,需要找一个入口,在另一个入口玩家会找到一台推土机,不过特雷弗建议为推土机加上燃料罐再用于冲撞大门,可以将其整个炸掉。在推土机左后方的商店中搬出四个燃料罐放在推土机上,启动推土机,然后就可以看剧情了。

## 收集综述

本作总共有60个收集,在沙箱游戏中实在算不得多,而且位置藏得也不深,基本上都是在主线任务和支线任务的进行地点或附近,不过考虑到这是个随时有丧尸从某个角落中冒出来偷袭的恐怖游戏,要在这种情况下兼顾收集的确是挺烦人的,所

以玩家最好是清空了某一区域后再搜刮,避免意外发生。

60个收集分为五类,分别是9个秘密档案,17个帕拉莱岛屿旅游指南,10个安吉拉·盖拉录音,10个约翰·摩根日记和14个帕拉莱明信片,下文将一一列出位置。

## Chapter 13 :For The Greater Good

### 攻略步骤

1. 沿着推土机冲出的路走,在遇到岔路口时右转,往下走,来到楼梯尽头,杀光丧尸后往左看,会看到一个垃圾箱,靠冲刺跳跃跳过去,然后再跳过一个垃圾箱,沿着木板斜坡往上走就可以走上前往隔离区码头的桥梁。过桥后杀光丧尸,然后走上右方的障碍,注意这里有个尖啸者,要小心对付。

2. 遇到大火封路时,有冲撞者出没,要小心别被撞进火中。从右边绕过去,在遇到一个大型医疗帐篷时往靠海的一边走,就可以来到码头。

3. 进入码头内部,这里空间非常狭窄,必要时一定要沿

路后退,不要和怪物硬拼。在目的地会遇到一个尖啸者带着一群丧尸出现,手雷伺候。下一道门则是冲撞者和丧尸,先丢个手雷炸死丧尸,然后躲开冲过来的冲撞者,打背解决。之后第三个目的地是一群感染者偷袭,边打边退即可。第四个则是震地者,场地空间有限,用爆炸物直接轰死吧。

4. 来到下层后玩家还会碰到一个震地者,场景相对宽松一些,玩家可以自行决定对付的方法。来到走廊尽头,按下开关召唤电梯,等其卡住后打开门跳下去。进入实验室,调查一具在最里面的楼梯脚下的尸体,其头部会有可调查的齿



### TIPS

游戏中的团队任务可做不做,因为虽然号称能够强化队友,但千万别指望队友在防守战中能帮上大忙,他们的战斗力只有玩家角色的十分之一不到……



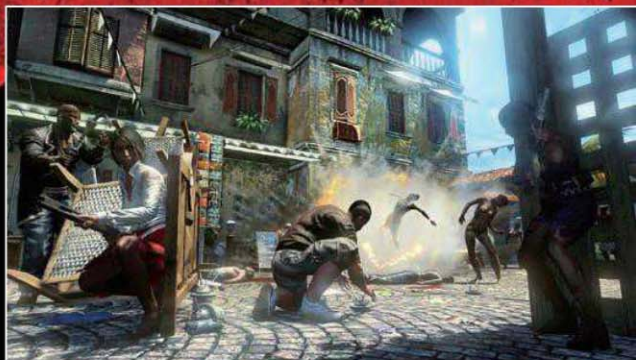
## ● 收集品位置一览

### 秘密档案

收集品名称	所在位置
Secret files Part 1	杰克森等幸存者所在的营地，一个电灯不断闪动的房间中，档案位于床底下
Secret files Part 2	杰克森等幸存者的营地所在城镇的最下方，寻找马库斯所需工具的死亡区域中，档案就在水下仓库进门后的右方
Secret files Part 3	在支线任务“White Line”的任务地点处，位于一个放毒品的桌子上
Secret files Part 4	就在凯斯勒博士所在的实验室办公区域的一个盒子中
Secret files Part 5	在日军隧道中，玩家需要击败走私犯头目拿走钥匙，档案就在同一个房间中，位于木床和分隔房间の木挡板中间
Secret files Part 6	就在军事基地中玩家与塞伯尔联络的办公室中，一张桌子上
Secret files Part 7	就在军事基地外帐篷区域的快速旅行地图旁
Secret files Part 8	在汉德森堡垒平台上坠毁的直升机座上，这里需要主线任务开放后才能进入
Secret files Part 9	在隔离区码头入口不远处，一道梯子会通往入口处，玩家在附近寻找到一个工作台后，在旁边不远的一堆木箱子处就可以找到放在上面的秘密档案

### 帕拉莱岛屿旅游指南

收集品名称	所在位置
Palanai Island Guide #1	离开首个幸存者营地，前往杰克森营地路上玩家会遇到第一台可以驾驶的车辆，附近的木质候车棚处就放有这个收集品
Palanai Island Guide #2	在前往杰克森营地路上，玩家会遇到一个有大量房车的营地，位于路的左方，收集品则位于右方的休息区中
Palanai Island Guide #3	在啾啾酒吧附近，玩家沿着上一个收集品附近的大路一直走，在看到酒吧后立刻往左看，收集品就在有遮阳伞的桌子上
Palanai Island Guide #4	继续再沿着大路走，碰到路左方有一个建在水旁的建筑群时，前往左方的休息区，上方中央的桌子上就有收集品
Palanai Island Guide #5	在首个地图的最左上方，玩家会遇到需要救援的阿尔弗雷德（Alfred），收集品就在他所处营地的一张蓝图旁
Palanai Island Guide #6	就在马里克码头拿到小艇处不远的楼梯旁，一张桌子上
Palanai Island Guide #7	在前去寻找治疗哈迪西弟第药物的途中，玩家在前往第二个任务物品所在之处时会碰到一个木质的候车棚，收集品就在这里就在军事基地外帐篷区域的快速旅行地图旁
Palanai Island Guide #8	前往寻找直升机上机关炮时玩家会遇到需要救援的梅根（Megan），在她被困困处对面的小岛上，有帐篷的地方就放着这个收集品
Palanai Island Guide #9	在按照马库斯要求寻找工具时，可以在工具箱旁找到这个收集品。
Palanai Island Guide #10	在离开日军隧道前，面向入口然后往右看，就会看到这个收集品
Palanai Island Guide #11	在渡轮站二楼的办公室中
Palanai Island Guide #12	在进行“Superhero”支线任务时，来到汉德森镇地图左下方，可以在一个放满叠好衣服的桌子上找到这个收集品
Palanai Island Guide #13	在老城电影院剧场的第一排座椅上
Palanai Island Guide #14	面向电影院大门，往左看，会看到一个被路障半封锁的区域，收集品就在里面的桌子上
Palanai Island Guide #15	位于地图左下方靠中央的区域，玩家可以寻找海鲜市场（Sea Market），收集品就在市场外的雪糕车上
Palanai Island Guide #16	在地图中部最左方，一条最边缘的小巷中，在一棵树下的公园长椅上
Palanai Island Guide #17	在地图中央偏下的一个充满市场和餐厅的街区中，收集品就在该区域一张桌子上



### 安吉拉·盖拉录音

收集品名称	所在位置
Voice Recording #1	就在玩家刚从海难中醒来，前往营地路上，在走上第一个斜坡时，玩家会看到左方有一个小屋，从屋顶上的矮悬崖跳下去，再从屋顶的缺口入内，一张放满物品的小桌上就放着这个录音
Voice Recording #2	在地图最上方的右边，这里玩家可以救下泰勒（Tyler），在他身处的水上棚屋中就放着这个收集品
Voice Recording #3	在前往能够取走机关炮的直升机处的路上右转，玩家能够来到地图的左上方，这里的营地中一个长椅上放着收集品
Voice Recording #4	在前往马库斯屋子所在的村庄时，刚入村就会看到一栋被封锁的建筑，外围还有浮肿者出现，爬上屋顶跳进去，收集品就在屋内
Voice Recording #5	进入凯斯勒博士所在的研究所区域，然后立刻左转，清除地雷后，用梯子爬上一栋建筑的二楼，收集品就在一张桌子上
Voice Recording #6	进入日军通道并通过通风管道来到上一层的管道后，会遇到一个十字路口，直走然后右转，在左方的一个房间里可以找到录音
Voice Recording #7	在渡轮站斜对面的仓库中，玩家完成防守战后会发现这个仓库大门已经打开，进入里面就可以找到收集品
Voice Recording #8	就在电影院西南方的户外广场中，位于一个有遮阳伞的桌子上，附近有个工作台
Voice Recording #9	在汉德森镇地图中央最南端的森林区域一栋小屋中
Voice Recording #10	位于军事基地中，出现三个需要关闭的警报时，前往单独位于左边的那一个，可以在哨塔不远处一个帐篷中找到录音

### 约翰·摩根日记

收集品名称	所在位置
Diary #1	在第一个营地处，入口附近爬上第二层，在中央的房间里。
Diary #2	在杰克森的营地，位于中央的主要建筑二楼一个通往阳台的走道的桌子上
Diary #3	就在取得抽水泵的仓库中，位于马里克码头
Diary #4	在传道所二楼靠近地雷箱的一个小盒子上
Diary #5	在凯斯勒博士所在研究所办公室的其中一张桌子上
Diary #6	在日军隧道第二层，一个巨大的化学设施处，地图最右方有一排带铁栏的房间，就在第一个房间的铁架子上，位于一个铁制容器中
Diary #7	位于汉德森医院处，大厅的一张桌子上
Diary #8	位于老电影院南方不远处，玩家在救下凯勒（Kyle）后，可以在附近的桌子上找到
Diary #9	在汉德森码头通往电影院的市区路上，过桥后沿着市区中央的路走，在第一个左转的拐弯处尽头可以找到，在一个牛奶箱上
Diary #10	位于汉德森地图的左下方，玩家在救下吉安娜（Gianna）后可以在不远处一个屏障后方找到这个收集品，旁边还有一个蓝图

### 帕拉莱明信片

收集品名称	所在位置
Postcard #1	就在第一个幸存者营地中央酒吧的吧台上
Postcard #2	在前往杰克森营地路上，一个有大量房车的营地中，营地右方有一间大屋子，收集品就在里面的桌子上
Postcard #3	在杰克森营地所处小镇的一间高层屋子中，就在玩家入镇的路上，屋子会被围起来，里面有一个工作台，右方不远处的小桌上放着收集品

## TIPS

但话说回来，团队任务奖励的经验值不少，玩家如果顺路收集到了足够的物资，可以考虑交给队友当做换取经验值。

帕拉莱明信片

收藏品名称	所在位置
Postcard #4	在地图右上方,从马库斯屋子所在的村庄沿水道往上走,遇到两栋分别位于河道两边的建筑时,进入左方的建筑,爬到上层就可以找到收藏品
Postcard #5	就在马库斯位于土著村子的家中
Postcard #6	在地图的右下方,靠近海边第一片森林区域处的一个仓库附近,桌上放着水果
Postcard #7	需要按下“Hidden Data”后才能进入尼克(Nick)的房间,在浴缸和洗手池之间的小桌上放着这个收藏品
Postcard #8	就在汉德森码头不远处的汉德森银行大门前右方
Postcard #9	在通往汉德森堡垒的桥口处往另一边走,会遇到一个暴徒,他旁边不远处的桌子上就放着这个收藏品
Postcard #10	走上从码头通往汉德森镇的桥,到达镇这一边后左转沿着楼梯来到桥底下,再一直往地图左方走,尽头就会看到一个放在绿色塑料筐中的收藏品
Postcard #11	在地图上老电影院正左方的一个边沿的院子中,位于一张桌子上
Postcard #12	位于汉德森镇大厅和教堂间的院子中,就在地图中央。
Postcard #13	在地图右下方名叫罗丁格工作坊(Rodrigo's Workshop)的地方,就在一个告示板上
Postcard #14	老电影院右方有一段连着其他半岛的建筑,在其中一栋楼顶上有遮阳伞挡住的小桌上可以找到这个收藏品,玩家只能从老电影院顶部走过去

## 《死亡岛：洪流》成就 / 奖杯一览

### 成就 / 奖杯综述

《死亡岛：洪流》的成就 / 奖杯数量比起前作大幅缩减,只有35个(成就) / 36个(奖杯),但这并不意味着本作变成了成就 / 奖杯神作,全成就 / 白金难度和前作是基本持平的。本作主打联机合作,所以哪怕削减了成就 / 奖杯数量,仍然有两个在线成就 / 奖杯,建议

玩家寻找起码一位能够长期合作的同伴来一起玩,既乐趣无穷,又能够轻松解决这两个成就 / 奖杯。本作可以在一次游戏过程中达成所有成就 / 奖杯,但非常花功夫,而且有部分成就 / 奖杯容易错失,建议与合作伙伴一起做功课后再开始全成就 / 白金之旅。

成就 / 奖杯

名称	点数 / 属性	条件
The Whole World Went Away	白金	获得此奖杯外的所有其他奖杯
Achiever	100 / 金	完成游戏中的所有任务。
Mystery solved	15 / 铜	找到所有秘密档案。
Obtain level 50	30 / 银	达到50级
Obtain level 70	90 / 金	达到70级
Siege Hammer	15 / 铜	在一次防守战中安装5个栅栏。
Dream Team	15 / 铜	与任何数量的联机同伴完成所有主线任务。
The Collector	15 / 铜	找到50%的收藏品。
The Hoarder	30 / 银	找到所有收藏品。
Professional Tourist	30 / 银	找到指南手册的所有书页。
Twins	30 / 银	杀死双胞胎。
News junkie	30 / 银	找到所有志愿者的录音带。
At Your Service	15 / 铜	救下20个被丧尸纠缠住的NPC。
The Hurt Mine Locker	15 / 铜	用一个地雷杀死10个敌人。
BrainLess	15 / 铜	通过砸碎脑袋、斩首或射击爆头累计杀死50个丧尸。

成就 / 奖杯

名称	点数 / 属性	条件
Hurler	15 / 铜	通过投掷近战武器杀死100个丧尸。
Bully	15 / 铜	使用踢腿杀死100个丧尸。
Jetboat	90 / 金	使用小艇的加速冲刺杀死100个丧尸。
Juggernaut	15 / 铜	使用冲锋杀死100个丧尸。
Better than the arm	30 / 银	使用链锯杀死25个丧尸。
It's an Order	15 / 铜	累计标记并让你的联机同伴杀死100个丧尸。
King among Kings	30 / 银	杀死过游戏中的所有类型特殊敌人。
Hunter-Seeker	90 / 金	杀死所有死亡地带中的特殊丧尸。
The Storm	15 / 铜	完成序章。
Heart of Darkness	15 / 铜	找到能够在丛林中使用的小船。
Breaching the Tunnels	15 / 铜	成功守住下水道的入口。
The Cinema	15 / 铜	杀光电影院中的丧尸。
Military Base	30 / 银	成功进入长距离广播站。
Combat on the roof	15 / 铜	在电影院屋顶的战斗中存活下来。
Henderson Town	15 / 铜	到达汉德森镇。
Meeting Serpo	15 / 铜	与塞伯尔达成协议。
The Docks	15 / 铜	进入隔离区的码头。
You've tricked me once	30 / 银	通关。
Serving Science	30 / 银	完成凯斯勒博士的支线任务。
First Do No Harm	30 / 银	完成塞西尔的支线任务。
Defeat Harlow	15 / 铜	击败哈洛。

### 难点解说

**Achiever** :本作当中除了28个主线任务和26个支线任务,还有14个拯救任务和13个死亡区域任务,请确保完成所有这些任务来解锁本成就 / 奖杯。

**Obtain level 70** :如果玩家没有导入上作存档,完成游戏时等级应该是在50-55级左右,可能需要通过二周目的方式来刷到70级,不过玩家也可以通过不断完成收集任务来刷经验,从而在一个周目中达到70级。

**Siege Hammer** :这个成就 / 奖杯要求的是玩家在防守战进行当中安设5个栅栏,这是个不太容易做到的事情,因为栅栏本身属于重物,玩家在持有栅栏时无法攻击,很容易被丧尸击倒。但玩家可以等防守战进行到最后阶段,只有几个丧尸在和NPC们纠缠时再去进行。

**Dream Team** :本作其中一个在线成就 / 奖杯,难度不高,只需要玩家和起码一位同伴完成主线任务,但很考验网络稳定性和队友的人品,所以最好找熟人解,不然对方在游戏进行过程中突然退出或掉线,玩家就有可能要重新开始任务以免成就 / 奖杯解不了。

**Twins** :双胞胎中的第一个位于帕莱轮渡站外的沙滩上,第二个则是在渡轮站右方的仓库中,玩家只要确保自己杀死他们就可以获得成就 / 奖杯,但有时候第二个会不出现,这时候玩家需要等

几个小时或完成一两个任务后再来到仓库,他就会出来。

**The Hurt Mine Locker** :有点麻烦的成就 / 奖杯,不过有个好玩的地方是这个成就 / 奖杯要求的十个丧尸不需要都是活的,所以有一个简单的方法,就是在渡轮站外围跳到一台车顶部,然后胡乱开枪引来十个丧尸,等他们都聚集在车旁边后,一个个将他们杀死,而且要保持着他们的尸体尽量堆叠在一起,只留一个活口,然后在尸堆中放下地雷,让惟一的活口踩上去,一举炸烂所有尸体,就可以拿下成就 / 奖杯。注意,这个成就 / 奖杯的判定条件是摧毁十个躯体,所以玩家最好不要使用会摧毁躯体的近战武器,而是直接用枪射头的方式杀死丧尸,以留得全尸。

**Juggernaut** :冲锋是本作新加入的动作,每一个角色的战斗技能树第三层都有这个能力,点后角色能够在跑动中发动肘击撞倒丧尸,吹飞效果比较强,但命中精度和威力都比较一般,玩家最好先削弱丧尸,等其生命值降到极低的水平时再用冲锋解决。

**It's an Order** :合作模式中,玩家按下方向键←可以标记丧尸,这时候同伴把这个丧尸杀死就算是完成一次。注意,玩家一次只可以标记一个丧尸,所以完成这个成就 / 奖杯需要联机合作的玩家们刻意地去刷一下才能比较有效率地解锁成就 / 奖杯。



# 成就奖杯堂

## — ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

栏目主持  
胜负师&纱迦



借着改版的春风，成就奖杯堂栏目正式由过去“软硬兼施 SP”里的版块升级到了一个正式栏目。顾名思义，成就奖杯堂旨在介绍有关成就 (Achievement) 和奖杯 (Trophy) 的相关内容，负责人自然是纱迦和胜负师。我们将力争以最小的篇幅为大家献上最实用的内容，而除了简明成就攻略之外，还会有各种趣味新闻、周边花絮，即使是对成就和奖杯中毒不深的读者朋友也可以看看开心。大家如果有什么疑问，记得来信告之哦！

CHECK

### 来自索尼的成就福利

微软一直想将成就系统的影响力最大限度地扩展开来，如今玩家已经可以通过 X360、WP、Windows、iOS 来打成就，部分对微软忠心耿耿的厂商 (如 Nokia) 还享有专属成就游戏的福利。不知微软和索尼达成了什么协议，总而言之，如今预装 Windows 8 系统的索尼 VAIO 系列笔记本将拥有专属成就游戏。第一弹是《吃豆人冠军赛 豪华版》(Pac-Man Championship Edition DX)，购买 VAIO 的人可以在官方卖场中下载该游戏，拥有 200 点独有成就与其他版本分开。除了索尼之外，东

芝也享有同样的福利，东芝版《吃豆人冠军赛 豪华版》同样是成就分开的。

虽说用索尼的产品打成就有些违和，但考虑到 Windows 的影响力，出现这一情况实属正常。未来如果索尼也加入 WP 阵营，说不定微软也会像 Nokia 一样让索尼手机享有专属成就游戏哦！



### 命运石之门 线形拘束的树状图

原名: シュタインズ・ゲート 线形拘束のツェノグラム

机种: X360/PS3 | 版本: 日版  
发售日: 2013年4月25日

不知是不是机关的阴谋，《机器人学笔记》表现不如预期，5pb. 意识到还是 SG 比较靠谱，于是最近一段时间动作频频，不光有剧场版，还有新的 FAN DISC，也是本作啦！本作一改过去作品由冈部伦太郎视点出发的设定，改由从其他实验员的视点来描写 10 个故事，从而揭示出各个人气角色不为人知的新一面。

游戏延续了系列成就 / 奖杯好拿的优良传统，正常情况下需 25 小时全成就，全程快进的话仅需 3 小时。和之前的作品一样，虽然有着阅读全部文件的麻烦成就，但可以在通关后选择 CLEAR LIST 来查看完成情况，只要稍加细心即可补完。

从游戏角度来说，本作的 CG 保持了一贯的高水平，剧情也胜于纯 FANS 向的《比翼恋理的爱人》，是真货的话就不要犹豫，请直接出手。而 X360 版还有一项特别的福利，只要玩家满足特定条件，即可获得一项人偶道具：桶子的帽子。



CHECK

### 《生化危机6》: 最新官方秘技



最近 Capcom 正式公布了《生化危机 6》的全球销量: 490 万，位列系列第 4 位 (前三名分别是 5 代、4 代、2 代)。有关《生化危机 6》的评价已经很多了，这里就不重复讨论了。一般来说，本作全成就 / 白金所需时间在 35 小时左右，原因在于光流程就长达 20 小时。虽然本作可以一上来就直接选择 Professional 难度，但对于大多数玩家来说，一周目缺少枪械弹药的情况直接进行最高难度 Professional 反而会花费更多的时间。因此推荐打法是先通一遍低难度，然后攒钱买无限弹，之后再开始挑战最高难度。但如果有已购买

了无限弹的机友协助的话，就可以在购买少量实用技能的情况下直接挑战最高难度，从而节省大量时间。

不过经过游戏最新的更新之后，如今玩家可以具体选择每一章的每一小节来开始游戏。而只要从每一章最后一节开始，打过之后就就算你在该难度下完成了整章。换句话说，只要你在最高难度下把每一章最后一节打过去，就算是最高难度通关了，如此一来将大幅缩短全成就 / 白金所需的时间。如果你合作的玩家已经通过关，那么你在很短的时间内即可完成整个游戏。

但是此法并不能完全跳过通关环节，原因在于流程中玩家可以获得大量奖牌，直接跳过的话就没办法拿到。另外游戏还有为数不少的收集，用这个办法自然也是没办法补全的。因此还是推荐先打一遍最低难度，再用这个办法补完最高难度。不过有了这个方法，全成就 / 白金所需时间减少 10 小时是妥妥的。

CHECK

### 《古墓丽影》: 购物狂困扰不再

《古墓丽影》2013 年版被很多玩家认为是角逐年度游戏 (GOTY) 的素质。要说游戏的不足之处，相信 99% 的玩家都会选择多人游戏。而这个蹩脚的多人游戏还关系到不少成就 / 奖杯，其中最坑爹的一个莫过于“购物狂”。该成就 / 奖杯要求玩家购买全部的武器部件和网战角色，正常情况下，要想解锁购物狂，需要玩家升到 3 转 58 级，这是因为最后一个网战角色——将军只有到这个级别才能解锁。而除了将军之后的其他网

战角色则是在零转 60 级就会全部解锁。玩家如果按正常方法去玩的话，大概需要 80 小时才能达成。不过后来有国外玩家发现能用 BUG 在零转 60 级时便购买将军，真可谓是一家生佛。

不过制作组显然也意识到民愤极大，于是在 4 月的更新中进行了修正。首先，用 BUG 提前购买将军的方法不再有效，但将军会变为免费角色 (之前需要 1 万点残料)。而最重要的是，购物狂成就 / 奖杯的解锁条件中不再包含将军，这就意味着玩家只要达到零转 60 级并拥有约 21 万残料，即可解锁购物狂。虽然和使用 BUG 时的情况区别不大，但制作组的诚意还是值得肯定的。



## 推荐理由

先说说推荐以最速路线来获取白金奖杯的几点理由：

1. 从个人感受来说，即便之前没有玩过Wii版，采用最速路线也不会造成太多压力和困扰。以此为前提，倾向于更节省时间的方式显得顺理成章，更何况可以一下缩短十几个小时。

2. 有不少游戏的最速白金方法会一定程度破坏游戏乐趣，但《胧村正》是个特例，其奖杯设计面面俱到，即便仅以奖杯为出发点设计最速路线，也不会降低游戏体验，而且因为省去了一些不必要的步骤，反而把游戏最精彩的一面最快地展现到玩家面前，一定程度提升了游戏节奏和挑战性。

3. 归根结底，以白金为目标的玩家最终还是不要直面死狂难度。当然，大部分玩家都认同在低难度适应系统、熟悉流程，然后再去高难度发力的打法，但死狂的特殊性让它与其他两个难度在技术方面存在较大差异，在其他难度养成的操作习惯到了死狂很可能就是致命的破绽，无形之中增加了适应死狂所需的时间。与其这样，倒不如尽早接触死狂。



## 《胧村正》最速白金心得

《胧村正》可以说是最近相当热门的一款PSV游戏，这样优秀的2D横卷轴ACT本不多见，而浓浓和风也为游戏添彩加分，仅编辑部就有四人拿下白金，毕竟这是一款平均需要50小时才能完美的游戏，这么高的白金率在编辑部并不多见。

其实在321期UCG上，宇宙人同学已经写了一篇详细的《胧村正》研究，我自己有对照参考，感觉已经够用了，同期的《掌机王SP》上也有相关的奖杯心得，此处再耗费篇幅貌似有些多余。只是我发现我的同事、身边

的朋友以及一起讨论过《胧村正》的玩家基本上都采用了相对保守的白金路线，即在无双或修罗难度搞定除死狂难度全结局以外的所有奖杯，最后再集中攻略死狂难度。但这样一来，全结局相当于要打两遍，流程、魔窟等也存在不少重复劳动，非必要的耗时通常在10个小时以上。因此我向还没有开动的朋友郑重推荐最速白金路线，总结成一句话就是：一周目搞定3小时通关，其他奖杯全部都在死狂难度里拿。当然这里头需要注意的细节挺多，下面会详细说明。

文 胜负师

## 死

## 死狂须知

死狂难度到底难不难？这是很多玩家都关心的问题。其最让人犯怵的是体力固定为1，无法以升级、装备及任何手段增加HP上限，主角处于一击死的脆弱状态。换句话说全部战斗都必须无伤通过，这是要把所有人都逼成达人玩家的节奏啊！事实上死狂远没有想像中那么困难，游戏中有防御和拼刀的设置，在出刀过程中优先判定拼刀，因此杂兵战并不那么容易受伤。而居合、必杀技等动作有无敌时间，合理利

用也能降低受伤几率。另外，本作的惩罚机制很人性化，不小心挂了就直接从当前区域重新开始，从机制上鼓励玩家反复尝试。游戏的定位是动作游戏，但实际上存在大量RPG式的设定，操作跟不上的话，采用“道具流”也是可行的，可以说本作给动作苦手的玩家留有后门，所以无须惧怕死狂，把它当成游戏生涯中一个小小的挑战就行了。

话虽如此，死狂过程中还是有三点需要牢记：

1. 刀断人亡！这个是死狂最麻烦的地方，必须时刻注意灵力槽是否处于危险的水平线（一般是一半以下），并且要了解敌人哪些攻击方式有直接断刀的效果。换刀的操作要谨慎及时，不可心存侥幸。

2. 死狂难度中异常状态无效可算是一种优势，还有一个优势是伤害取消系统。只要紧按防御键，那么就算是在硬直中遭受攻击，跳出受伤数值，玩家的那1

点体力也还是不会损耗。换句话说，紧按防御要成为一种习惯！

3. 普通的跳跃在死狂中具有相当的危险性，因为跳的过程中需要松开防御键，在一些BOSS战和难点战斗中因跳跃发生事故的几率很高。建议玩家在战斗中用空中冲刺替代跳跃，三次连续空中冲刺也能达到一个二段跳的高度。同时，空中冲刺配合刀的攻击可以形成有效滞空，滞空技巧需要尽早练习和掌握。

## 看

## 看驮天

如果第一次玩这个游戏，一周目就直接挑战三小时通关岂不是很难？这是不少人担心的问题。放心，我没有玩过Wii版，一上来就以三小时通关为目标，有些地方因流程不熟浪费了点儿时间，但还是2小时45分完成了一周目，可以说三小时的时限还是挺宽松的。通关时等级才20级，由于敌人强度和我方等级挂钩，所以战斗难度不会被低等级所拖累，这一点也不用担忧。321期的研究中有三小时通关要点，我再补充几点：

1. 打百姬传。百姬的BOSS综合来说比鬼助的要好打，赶路的部分也略短。完成一开始的教学并取得奖杯后便退出游戏开新档，然后跳过教学部分，也能节省一点时

间。另外建议把翻滚设在R键上，可以有效避免一些误操作。

2. 一切以赶路优先，除非道具就在脚下，不然不花时间去捡，空中漂浮的魂也是以顺便拿为原则。不与NPC对话，不泡温泉，不去料理店，但遇到商人还是要买地图，食谱在相模行商人处买个“白菜锅”，再买七棵白菜，后期买个“鸭锅”，确保三种配料齐全。在骏河行商人处买个增加道具掉落几率的饰品并装备上，这样一来青铜之镜、烟玉之类能缩短游戏时间的道具在通常战斗中就能获得，不必再去购买。

3. 这个游戏有流程指引，当然，有时也可能迷路，因为箭头所指向的目的地是绝对方向，有不少地方需要玩家辗转绕行方可到达，如果发现自己正在找路方面浪费了一分钟以上，可以选择读档重走一次。购买了地图的话可以减少这方面的困扰。

4. BOSS战前吃个白菜锅增加攻击力，伤害可



明显提升，同时增加 1200 的生气用于锻刀，可谓一举两得。BOSS 战若不熟悉打法，有明显浪费时间的话可读档重来。打最终 BOSS 不动明王时记得把难度调成修罗，这样通关便可开启死狂。打最终 BOSS 想节省时间建议采用道具流，吃个鸭锅再“幻影雷光贰”连

发可以到打破石像肚子的阶段，之后依次打倒一个童子再打碎一只手，双手破坏后就使用内层砥石，再“幻影雷光贰”连发打倒两个童子，最后打破石像头部即可。这一战无双和修罗之间的难度相差无几，内层砥石手头有一两块也就够用了。

注：通关存档千万不要覆盖！因为有一个奖杯在死狂里拿不到，那就是“妖刀的破坏神”，条件是刀被打断 108 次。由于死狂难度断刀即死，死后断刀数不会累加，所以还是要在其他难度拿这个奖杯。方法是选断刀更快的修罗难度，再找一个

与存档点很近的非强制战斗点，故意防御直至断刀，然后换刀，等三把刀都断了就返回存档点，一存档体力和刀就立马恢复了，然后再去故意断刀，108 次用这个方法很快就能搞定。推荐地点是“飞弹”的存档点，往左走一个屏幕就有几个雪女。



## 肆

## 死狂开荒

虽说是“开荒”阶段，但还是要把死狂难度的百姬传和鬼助传各通一遍，这个过程是游戏中最艰难也是最刺激、最有趣的部分。死狂同样建议从百姬传入手，但不要指望一周目三小时囫圇吞枣的百姬传流程对死狂难度会有太大帮助，所有 BOSS 的行动规律和打法都需要重新摸索，通过反复尝试完全掌握方法且操作精湛之后无伤灭杀 BOSS 的成就感那真是醍醐灌顶！



由于这一遍不赶时间，地图上的道具都可以都拿，战斗也不用跳过。若 321 期研究中推荐装备的刀因为等级不足装不上，可以适当练练

级。食物类的道具在死狂里起不到回复作用，拿到了就吃掉，以增加生气。刀的话尽量用太刀，大太刀除非有好技能，不然不考虑装备，出招慢在死狂难度会十分不利。蓄力斩（蹲下按住口键再放开）在应对中型或大体型敌人时的伤害输出往往高于一般的必杀技，可以好好利用。

死狂中有几道坎，百姬传的野猪、雷神，鬼助传的小夜、龙神、德川纲吉都是比较恶心的 BOSS，在一个 BOSS 身上耗上一两个小时也不意外，失败了没必要读档，接着打就行了，可以省去中间的对话部分。死狂百姬传通关一般在 8 至 10 小时，通关等级一般在 35 至 40 级。适应死狂的节奏之后打鬼助篇会顺手不少，但是因为鬼助部分的 BOSS 难点要多一些，耗时多半会与百姬传持平。

## 伍

## 饰品收集

双方的刀共通之后，选任意一名角色继续，接下来要以全饰品收集为目的，这就意味着全魔窟也是目标之一。我们先去骏河再打一次神龙，以取得超实用饰品“仁王腕轮”（全部刀的攻击力固定为 700）。在到达神龙前会有一处出现四个雪女，这里是练级的好地方，打三四战就能升一级，需要练到 47 级左右，能装备“无铭玉之绪”即可，耗时一般不超过半小时。从现在开始，只需要三把刀就能打遍天下，分别是备前长船



兼光（烈风走破）「石突」村正（烈风贰）、无铭玉之绪（烈风走破贰），这三把刀的必杀技非常实用，无敌时间长，攻击力高，攻守兼备，适用性极高。轮流使用必杀技的话灵力消耗也能有效控制，可以长时间处于无敌状态，战斗难度大幅下降。

战胜神龙可一下升至 50 多级，且拥有一万多的金钱，金钱紧缺的状态瞬间缓解。

接下来把两个角色除最终 BOSS 以外的所有 BOSS 都打一遍，装备仁王腕轮后，三把刀的输出更是犀利，打 BOSS 基本上就是在碾压。如之前路上有漏掉的饰品，这一次请对照 321 期研究收齐。经过一些低等级魔窟时也可以顺道打了，以目前的装备不难应付，而且打着打着就会发现魂和钱多到根本用不完。料理吃够 88 次拿到奖杯后，生气也不缺了，能锻造的刀尽量锻造出来。过程中需要解开街道中的全部封印，买下商人处的全部饰品，各种砥石全都买满。去伊豆坐船把海坊主和入鱼的支线奖杯拿了。零零碎碎完成这些，玩家等级应该已经超过 90 级了，接下来

就可以前往伊豆挑战最难魔窟“百鬼夜行”了。

百鬼夜行开局部分的忍者军团是难点，忍者死前自爆的断刀率特别高，等级低时一个小飞镖都不能轻易去挡，等级高了以后自爆可以挡两下，魔窟推荐等级 92 级还是有道理的。前半段其实不用砥石问题也不大，如果三把刀的灵力都很低的话就回复一下，以防不测，但先不要使用内层砥石。到一群大鬼出现时就要小心了，建议在腹背受敌的情况下用内层砥石顶住，用两个应该就够了。最后出场的百姬+鬼助，只要不停用必杀技逼住，7 个内层砥石是绝对够用的。由于通过百鬼夜行的奖励是“鸣神腕轮”，这是类似《鬼泣》里无限魔人的存在，清理剩余魔窟的难度直接降为零。

## 陆

## 死狂全结末

换另一名角色，可暂时装备“刀匠小槌”（根据刀的收集数量增加攻击力），此时有 90 多把刀，攻击力提升显著。接下来要重复的步骤是练到 47 级，再打一次神龙，打一些低等级魔窟，解开各街道的封印，练级至 90 级左右，打过“百鬼夜行”，清理剩余魔窟。最后，根据结局达成条件，装备特定的刀再打一次最终

BOSS，第二结局完成后 108 把刀全收集也顺势完成了，装备胧村正完成两人的最终结局。全结局和死狂全结局同时达成，白金顺利入手。



## 后记

不知不觉写了这么多，作为新栏目第一集的主打内容，本文算不上是一篇传统意义上的奖杯攻略，但通过方法归纳、心得总结、经验分享，让玩家少走弯路的出发点是相同的。毕竟

奖杯、成就是游戏的附加价值，服务于游戏本身，奖杯成就的研究更多体现的是方法论和统筹学，其中有很多相通的东西，能够举一反三。带着思考、探索与实践精神去玩游戏，乐趣无穷啊！

# 360 Style

实用技术

360 Style



北京时间5月22日凌晨1点,微软的下一代主机将正式公开。大家看到这段话的时候,离这个激动人心的时刻应该还有一阵子。不过不管传说中的“Xbox 无限”是什么样子,X360陪伴广大玩家的日子都不会这么早结束,在未来相当长的一段时间内X360 依然是广大中国玩家的首选。本次改版我们特意开办了这个X360 专页,旨在向广大X360 玩家介绍一切有关X360 的新闻,以后软饭们拿到杂志后直接按目录上的页数翻过来就对了!如果你对这个栏目有什么建议或疑问,欢迎提出!

## ★ 认识官方玩家卡

过去有不少X360 玩家来信抱怨说:为什么PS3 的玩家卡那么好看,而X360 的玩家卡却没有那么多选择呢?的确,经常逛游戏论坛的人应该都能注意到,PS3 的玩家卡不仅美观大气,而且图案丰富,用于论坛签名颇为拉风。相比之下X360 的玩家卡无论是种类还是养眼度都要差不少。但很多人不知道的是,X360 玩家卡的种类其实也相当丰富,知名的成就网站如Xbox360Achievements、TrueAchievements、360voice 等都提供了



玩家卡服务,像TrueAchievements 还允许会员自行上传图片来设计属于自己的玩家卡,因此种类和养眼度都不是问题。但无论是在国内还是在国外,使用这些非官方玩家卡的X360 玩家并不多,这是为什么呢?答案很简单,因为微软为玩家设计的官方玩家卡实在是太强大了!

1 首先,以纱迦的玩家卡为例,说明一下官方玩家卡的通用地址。纱迦的玩家卡的网址是:

<http://gamercard.xbox.com/zh-HK/urara-sanzenin.card>

这个网址中,<http://gamercard.xbox.com/>是官方玩家卡服务器的域名,但普通人不能单独访问。zh-HK 是香港地区的代码,这个部分可以随意替换为其他地区的代码,如ja-JP 是日本,en-US 是美国,不管选择哪个地区都没有影响。后面的urara-sanzenin 是纱迦的玩家ID,如果替换为其他玩家的ID,即可显示其他玩家的官方玩家卡。例如换成HeatproofWand86,就是华尔兹的官方玩家卡了。如果ID 中带有空格,输入时也应留有空格,浏览器会自动识别。

2 先来看一下官方玩家卡上面显示的信息吧!还是以纱迦的玩家卡为例,urara-sanzenin 是玩家ID;Rep 是声誉,声誉是由其他玩家给出的评价来决定的,多联机并且受到好评,就会上升,最大5星;G 后面的数字代表成就总数;左边的大图标为玩家图标,下面的5 个小图标是最近玩过的5 个游戏/应用程序。

如果只有以上信息的话,微软官方玩家卡似乎也没什么过人之处。不过官方和非官方的最大不同在于,它并不是以图片形式存在的。大家可以看到,网址的末尾是.card,而不是常见的JPG、PNG、BMP 这种图片格式,因此你只能用截屏的方式来保存自己的玩家卡,而不能像图片那样直接右键另存为。而采用非图片格式的好处,就是可以即时显示出更多信息!

3 首先,将鼠标放到玩家图标上,即会显示该图标的出处,例如你将鼠标放到纱迦的玩家图标上时,就会显示Soulcalibur IV,代表该图标来自《灵魂能力IV》。如果是该玩家原创的图标(如拍摄自己的人偶),则会显示作者的名字。而将鼠标放到最近玩过的5 个游戏的图标上时,则会显示它们究竟是什么游戏,应用程序也是一个道理。而点击玩家ID 或玩家图标,窗口则会立刻跳转至该玩家在官网上的地址,从而查看进一步的资料。点击最近玩过的游戏/应用程序的图标,则

会直接跳到该玩家在对应游戏/应用程序中的活动情况。

不难看出,虽然官方玩家卡在美观度上有所欠缺,但其具有的功能是其他任何玩家卡所不能比拟的,而且它同样可以通过复制链接的方式存在于玩家的论坛签名中。正因为官方玩家卡具有如此强大的功能,所以很少有人会去用那些华而不实的其他玩家卡。至于资料更新速度、显示快慢就更不用说了,完全是天差地别。好吧,如果你还没有把官方玩家卡的地址加入收藏,真是应该反省一下喽!

## ★ 《我的世界》光盘版发售日确定

全球销量超过千万、X360 版销量超过600 万——如此惊人的成绩来自于《我的世界》。游戏之前只有XBLA 版,如今光盘版的发售日也确定下来,美版将于6月4日发售,定价19.99 美元。欧版则要等到6月28日。光盘版将收录XBLA 版全部的DLC,并包括全部的更新内容。原本光盘定于5月发售,并收录了当时XBLA 版未进行的更新,但如今由于游戏延期,这个卖点也消失不见。考虑到XBLA 版价格为1600 点,光盘版绝对超值。



## ★ 《边境之地2》两大DLC详情

《边境之地2》即将迎来最后的疯狂。全新的可操控角色Krieg 将会在5月14日登陆PS3 和X360,售价为9.99 美元/800 MSP,该角色并不会算在季卡当中,玩家需要单独购买。Krieg 体格健壮,擅长近战。

而季卡中的第4个——也是最后的DLC 已经定名为《小蒂娜的巨龙要塞大突袭》,时间为6月25日,单独售价为9.99 美元或800MSP。这款DLC 将会模仿欧美流行的“龙与地下城”桌面游戏,让玩家扮演棋子,而蒂娜则是地下城主,负责调控整个游戏世界的各种元素变化。听起来十分带感木有!





## ★ X360的日本最后堡垒

众所周知,如今X360在日本已经沦为绝对的配角,过去曾经作为主打的角色扮演游戏、美少女游戏都纷纷叛逃到了PS系阵营中,像5pb.等少数公司还会为X360留一份跨平台版本,其他公司则

是义无反顾地和X360划清了界限。尽管如此,有一类游戏在日本依然由X360保持独占,那就是弹幕射击游戏。即使是到了2013年的今天,X360依然有着不少弹幕射击游戏推出,下面就为大家介绍近期推出的3款此类游戏,它们都是各具卖点的优秀作品。

## XBOX 360



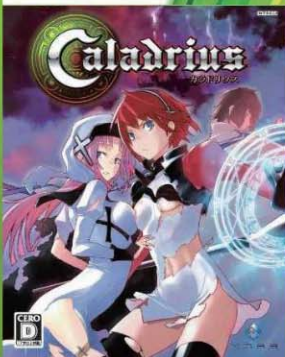
### 银河武装

终于又有款能全成就的STG啦!

《银河武装》(ギンガフォース)是由Quite开发的纵版射击游戏,该公司的上一部作品是《ESCHATOS》,在本作中如果玩家曾经玩过《ESCHATOS》的话,更是可以获得特殊武器及涂装。游戏的系统很有特色,主副武器的能量会越用越少,玩家需要随时补充能量来保持威力。游戏拥有强大的改装系统,不仅可以藉此来强化自身,而且连机体外观也能发生变化。

游戏的最大特色在于如果在关卡中获得奖励道具,那么下次来挑战时残机数量也会随之增加。加上游戏并不没有诸如“最高难度通关不死”这样的BT成就,只要玩家水平不太差,多花点时间提高残机数量,全成就也并非难事。不过由于拥有购买全物品之类的磨人成就,全成就用时至少要30小时。好在游戏的画面还凑合,音乐方面则是有多位名匠操刀,30小时也并非苦差。

## XBOX 360



### 女神骑士团

闪乱神乐打飞机,你值得拥有!

《女神骑士团》(Caladrius)是一款来头不小的作品,游戏由“雷电”系列”的制作方Moss开发,人设是安田典生(代表作:《夜樱四重奏》),音乐由负责过《胧村正》、《电波人间RPG》的Basiscape公司担当。游戏中最大特色和《闪乱神乐》类似,那就是敌我双方的角色几乎都是妹子,妹子受到一定攻击后就会爆衣娇喘,因此人称“打飞机版的《闪乱神乐》”。游戏在日本被评为D级,即17岁以上玩家推荐,而在港台地区则是被直接划入了18禁行列。

光是人设出众,当然不能赢得11区宅男的宠爱。游戏还专门设计了细致的世界观和剧情(相比同类游戏而言)。不过游戏的玩法倒是毫不妥协,难度可以划入顶级行列,对于普通玩家来说全成就基本就是个梦。不过想必大家也是醉翁之意不在酒喽!

### 怒首领蜂 最大往生

魔塔大陆换个马甲大往生?

就算各位对弹幕游戏完全没有兴趣,想必也听说过《怒首领蜂》的威名。本作是根据正在运营中的同名街机游戏改编的,和Cave之前的作品一样,游戏增加了X360原创模式,还会增加新角色。不过本作更容易让人想起另外一部官方宣布已经完结的游戏作品,那就是《魔塔大陆》。游戏的人设和《魔塔大陆》一样都是风良,而世界观也有类似之处,简直可以直接照搬去当《魔塔大陆4》的人设了。而游戏的设计思路也和《魔塔大陆》如出一辙,同样是以会唱歌的妹子作为主打。而X360版新加入的角色更是由目前基本淡出声优界的平野绫(代表角色:凉宫春日、泉此方)来担当,同时她还将为游戏献唱片头曲。

需要注意的是,《怒首领蜂 最大往生》的发售日是5月30日,而《银河武装》、《女神骑士团》则已发售。《怒首领蜂 最大往生》号称是系列完结之作,考虑到这点,本作还是相当具有收藏价值的。时间还有,有爱的朋友还来得及哦。

## XBOX 360



## ★ 免费新作《人偶障碍赛2》

大受好评的《人偶障碍赛》终于出新作了,目前各服玩家均可在Xbox LIVE上免费下载该作,请认准原名:Doritos Crash Course 2。这是一个2.5D的横卷轴游戏,玩家需要赢得奖牌并收集星星,利用收集来的星星解除新赛道或强化能力。游戏支持4人联机,还可以互相比较竞争视频。和前作不太一样的,游戏必须在线进行,而且目前只有金会员才能运行。另外需要注意的是本作虽然免费,但内购要素颇为丰富。如果不想花钱的话,全成就还是比较有难度的。

P.S. 前作《人偶障碍赛》及其DLC已经从卖场下架。

## ★ 共享下载再探

很早以前我们就曾经在杂志上介绍过有关共享下载的知识,如今随着时间的推移,一方面是Xbox LIVE出现了一些变化,另一方面是有大量新玩家加入,因此借着网页开张的大好机会,再把共享下载介绍一下。

所谓共享下载,即指多人共享同一个下载内容。由于Xbox LIVE上的大部分内容都有DRM保护,因此直接拷贝别人的下载内容是没有用的。一般来说免费内容不受此限,但限免内容一样有DRM保护。

首先来介绍一下两人共享法。假设A的机器为甲,B的机器为乙。如果A想把一个下载内容共享给B,那么步骤如下:

1. 在乙上登录A的账户,下载该内容。这样B可在乙上任意使用该内容,而且不要求在线。

2. A在甲上登录自己的账户,从下载记录中重新下载该内容。这样今后A需要在保持在线的情况下才能在甲上使用该内容,如果想让甲上的其他账户使用该内容,可采用双手柄大法,即用两个双手柄分别登入欲使用该内容的账号和A的账户并保持在线。

由上可知,第一次下载机会是最难得的,一定要珍惜。如果第一步变为A在自己的机器

甲上下载,则该内容无法共享,除非A把自己的账户给B用双手柄大法。同样,第2步其实是不限机器的,只要A的账户保持在线,就可以在任何机器上使用该下载内容。

而使用授权转移的方法,可以将该下载内容分享给第三人。如今授权转移可以直接在X360主机上进行,只要登录账户后进入账户管理直接选择即可。授权转移的原理就是转移DRM,转移之后相当于是把第一次下载机会给到登录的机器。授权转移每4个月才能进行一次,换句话说每4个月就可以把该下载内容分享给新的同伴。

下面介绍几个特殊情况:

1. 授权转移只能转移过去的东西,不能转移未来的东西。完成一次授权转移后下载的新内容,必须要再次进行授权转移后方可使用。

2. 根据以上原理,季卡(SEAPON PASS)虽然可以授权转移,但意义不大,除非是等季卡包含的内容全部推出后一次性搞定。但季卡如有附赠特别内容,可以用授权转移实现共享(如《生化奇兵 无限》季卡附赠的升级道具和强力GEAR)。

3. 部分下载内容限定为下载账户才能使用,故不能使用双手柄大法,只能采用授权转移来解决。比较典型的例子是很多游戏的网络通行证。

## ★ 《上古卷轴V 天际》推出传奇版

《上古卷轴V 天际 传奇版》(The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Edition)将于6月4日在美国推出,包含3个大型DLC: Dragonborn、Dawnguard和Hearthfire expansions。此外游戏还追加了全新的技能和难度,允许玩家精通技能树的所有项目,并对视角和骑马部分进行了调整。游戏的定价略高,为59.99美元。传奇版同时还会推出PC版和PS3版。



# PS3 CLUB

## 集结PS3相关情报

### PSN商城热点推荐



《PS3 CLUB》是针对PS3平台作品开设的新栏目，内容除了会涉及PSN上值得推荐的内容、DEMO的试玩评测外，还会网络一些有趣的花边新闻呈现给大家。大家还有什么想在本栏目中看到的内容，欢迎写信告知我和铃哦！

## PSN+ 精品推荐

PSN+ 作为一项收费服务，加入的玩家会得到线上云储存空间、自动下载功能、专享折扣、主题和头像、试玩和免费游戏。比起起步时期，如今的PSN+ 内容非常丰富。其中最厚道的当属欧服了，如《死或生5》《杀手47》等大作都能免费下载，而近期美服也增加《无间龙头》作为新的光盘下载游戏，各位有兴趣千万不要错过限定的时间。新栏目的第一期，我们将为各位玩家推荐几款免费的PSN+ 下载游戏。

### 洞穴 The Cave

服务器：美服、欧服  
游戏类型：动作  
适宜人群：喜爱解谜游戏的玩家、喜爱2D过关游戏的玩家

本作是一款横向2D的解谜游戏，玩家需要从一开始的7名角色中选出3名来进行游戏。这7名角色能力各异，有擅长利用多种机关的冒险者、能穿过墙壁的时间旅行者等等。要想顺利通关，就必须活用各自的特性。本作还不仅仅是一款动作游戏这么简单，利用不同的人物组合有不同的路线，而且每个人都有属于自己的阴暗面。可以说这是一款兼具了画面和内涵的游戏。

推荐度：★★★★☆



### 洛克人10 Mega Man 10

服务器：美服  
游戏类型：动作  
适宜人群：喜爱2D卷轴过关游戏的玩家、元祖“洛克人”系列”粉丝

如今的游戏都追求的是顶级的视听享受，但就有那么几款游戏逆流而行。作为元祖“洛

克人”系列的第十作，《洛克人10》就是这样的一款作品。游戏采用了复古的8位图形和音效，类似



FC上的“洛克人”系列”前六作，

看到如此熟悉的界面，相信许多老玩家们会深感熟悉。《洛克人10》继承了系列作的手感特点，也针对《洛克人9》难度过高的缺陷，提供了简单模式，无论新手或者是系列的老玩家都能获得乐趣。

推荐度：★★★★☆

### 机械迷城 Machinarium

服务器：港服  
游戏类型：动作  
适宜人群：喜爱“蒸汽朋克”风格的玩家、喜爱具有文艺气息风格的玩家

本作是一款采用第三人称视角的解谜游戏，利用手绘风格的场景和气泡式的提示设计，配合悠扬的音乐，为玩家们构筑了一个幻想的机械世界。整个游戏中没有对白，但通过更直观的方式阐述了故事情节。冒险的过程中有大量的解谜要素，精巧的谜题设计也让玩家拍案叫绝。这是一款需要静下心来感受的好游戏。值得一提的是游戏还获得了第12届独立游戏节最佳视觉奖。

推荐度：★★★★☆



### 索尼克大冒险 Sonic Adventure

服务器：港服  
游戏类型：动作  
适宜人群：喜爱动作游戏的玩家、喜爱“索尼克”系列的玩家

本作复刻自DC平台的《索尼克大冒险》，画面达到了原作2倍的精

主要特征就在于超高速运动带来的爽快感，与之前的作品不同，新加入的其他角色也能让玩家体验到不同

的操作感受。进行方式则是在大型地图中进行对应的关卡，依靠关卡中得到的装备到达更远的地方。收集要素也很多，场景漂亮，在高清的画面上也有了更好的表现。推荐给系列粉丝重温。

推荐度：★★★☆☆



# 最新试玩报告

## 《危险元素》DEMO评测



推荐度：★★★★

由 Insomniac Games 开发，EA 发行的《Fuse (危险元素)》最近放出了 DEMO。这款诞生于《抵抗》开发商之手的 TPS 玩起来到底如何呢？

DEMO 提供了一个名为 Raven Facility 的关卡给玩家，其中包括两个主要的战斗场景和若干以行动为主，战斗为辅的衔接过场。

游戏开始后，在经过简单的攀爬后，9号突击小队的4名成员陆续来到了 Raven Facility 附近的高地上。集结完毕后，第一场主战斗就此开打。战斗的目标是通过重重岗哨和不断增援的杂兵进入战场尽头的一个操作间。整个战场布满由货箱和水泥柱构成的掩体，基本操作是标准 TPS 式的，而且在借助掩体进行隐蔽

和翻滚等操作时，也会有类似“《战争机器》系列”的按键提示，因此，喜欢此类游戏的玩家能够迅速上手。不过，本作与普通的打枪游戏相比，最大的特点之一便是为4位角色分别装备了应用了 Fuse 的特殊武器（十字键↑切换），这4把武器算得上各具特色，关于4人武器的情报，本期的前线狙击中有详细介绍。

第一个主战场以杂兵战为主。在战斗开始时，4人小队是处于隐蔽状态的，玩家可先操作娜雅（单机战斗时，只要不陷入濒死状态，玩家可以即时在4名队员间进行切换。多人协作时，若玩家少于4人，玩家可以在自己控制的角色和剩余的AI角色间随时进行切换）展开潜行暗杀。在被敌兵发现后，即形成大规模的阵地战。此时玩家需要注意在远处高台位置上的狙击手（这

些人身背推进器，可以在不同的高台间通过飞行进行转移），可利用雅各布的热弧枪或者伊莎贝尔的主武器狙击枪对其进行狙杀，然后不断地切换队员，步步为营，不断推进。

将敌人全灭后，可进入操作间关掉巨型通风管道的风扇电源，再经过一次小规模的战斗后，队员们可以进入通风管道，抵达下一场景。

第二场主战斗是一个小规模 BOSS 战，这场战斗的敌人分别为一红一绿两名重装备的机体，其中红色机体的攻击手段为火焰喷射器，被其扫到后队员的身体会瞬间起火，需要翻滚才能扑灭。绿色机体的武器是一把重机枪，而且具有瞬移特

技。此外，它们会在战场上放出多个辅助型悬浮炮台，对玩家展开联合打击。

这两台机体火力强大，而且近战威力较强，但由于移动较为缓慢，因此只要耐心周旋，这场战斗几乎没有难度。不过，由于装甲厚实，它们极为耐打，因此玩家需要注意在场景中的两个小房间内补充弹药。此外，悬浮炮台出现后要即时打掉，否则一旦形成火力网，玩家将陷入被动。

这场战斗过后，DEMO 版中便没有什么形成规模的战斗了，紧接着几个小过场后，整个 DEMO 流程即宣告结束。

### 评价

1) 作为 TPS，游戏的手感尚可，视角处理也中规中矩，即使较为复杂的体术动作，也不会造成视角频繁变动等问题。

2) 强调协作与网战的模式（双人分屏协作模式、允许网友加入的单机模式、网络组队协作等）和丰富的升级要素（角色级别、技能升级、团队特权购买等），使本作具有了浓重的“PVE 网游”色彩。

3) 游戏中的 AI 比较成问题，敌兵几乎没有任何战术意识，而我方 AI 队友也经常做出诸如见死不救等举动。这些都令游戏体

验不尽如人意。

总的来说，游戏似乎是受了“怪物猎人”系列”等狩猎类游戏的启发，让具有不同特殊技能的角色组队进行 TPS，并令这些角色在战斗中不断地获得全方位的升级。这种融合了 RPG 和网游元素的玩法，也算是为日渐审美疲劳的打枪游戏寻找了一条具有突破性的新道路吧，算得上精神可嘉。尽管 DEMO 的体验只能算是差强人意，但相信通过玩家对 DEMO 的反馈，主创应该会对游戏进行针对性的调整，相信发售时成品质量还是会有保证的。（文：一刀）

## 图说消息

### 《真·三国无双7》新一轮DLC开始

经过了短暂的一五一黄金周休息之后，《真·三国无双7》的 DLC 大潮再度来袭，各位 35 饭们准备好奉献自己的荷包了吗？首先是 5 月 9 日放出的下载包，分别包括数首免费的 BGM、一套免费的势力集合壁纸与得意武器壁纸、新武器“焰刃剑”（售价 200 日元）、以及吴国 18 名

角色的原创服装（每人 100 日元，全套购买 600 日元）。这次的原创服装没有明确的主题，既有酒吧侍从，也有建筑工人、甚至还有军装、管家服、和风女仆等等。几位女性角色的服装都设计得很不错，相信在战斗中穿着的话也会格外养眼，玩家可在港服与日服找到相关的下载内容。



### 《瑞奇与叮当》动画电影 2015 年上映

“《瑞奇与叮当》系列”是 PS 系平台上的独占作品，以其幽默诙谐的风格、丰富多变的系统以及精良的画面成为众多动作游戏爱好者的头号好，也有不少粉丝们多次向 Insomniac Games 提出希望制作《瑞奇与叮当》电影版的心愿，尽管 Insomniac 从未对此做出过回应，但在制作组内部其实也早有这个念头，毕竟像《瑞奇与叮当》这样充满科幻元素又有大量美式笑点的游戏同样也是动画电影的完美题材。

不过游戏改编电影演砸的先例也不在少数，Insomniac 可不想把自己的招牌毁掉。经过长时间的接



洽，最终 Blockade Entertainment 和 Rainmaker Entertainment 获得了《瑞奇与叮当》首部动画电影的制作权，Insomniac 也将会在电影制作中搭把手，参与人设、分镜等多项工作。故事脚本仍交由负责“《瑞奇与叮当》系列”剧情的 Todd Fixman 来撰写，相信电影版的故事也不会让玩家失望的。接下来就是耐心等待电影的上映啦！

# VITA命

当前系统版本: 2.12

Vita命改头换面啦! 原本由洛克负责的栏目现交给了狼来了和宇宙人, 希望喜欢PSV的各位继续关注本栏目, 我们也会竭尽全力给玩家们带来与PSV相关的各种情报、游戏推介等内容。上期刚为大家介绍过《灵魂献祭》的DLC内容, 而最新的第三弹人型魔物DLC已经开放下载, 这里就不再赘述了。因为港服PSN+并没有新内容推出, 所以本次Vita命主要为大家推荐一下美服的免费游戏以及日式新作, 最后再对马上将于6月初发售的《讨鬼传》作出后续的报道。

实用技术

Vita命

## 游戏推介

### 僵尸大亨2

■Zombie Tycoon 2: Brainhov's Revenge  
■SCE 即时战略 ■2013年4月30日



本作是由Frima工作室负责开发的系列续作, 前作在2009年发售后获得了好评, 而二代也在保留了前作的基础上增加了许多新要素, 并且同时登陆PS3和PSV平台。游戏中玩家将扮演疯狂科学家Doctor Orville Tycoon, 他将领导僵尸们对世界进行破坏与复

仇, 为了实现这个“美好”的愿望, 玩家可以利用PSV上的左摇杆以及□△○×通过简单的操作让丧尸们前往指定的地点杀掉碍事的人类警察、无辜的居民、甚至是敌对者的僵尸、奇异生物等等, 还可以占领敌人的据点籍此来扩大自己的僵尸军队。游戏的目的当然不止单纯的打打杀杀, 攻关的过程中有许多谜题等着玩家去破解, 不少谜题都要求玩家开动脑筋并且需要有一定的大局观才能顺利解开。

故事模式分为多个关卡, 每个关卡都在不同的城市里进行, 敌人的种类也会因此产生变化, 玩家在杀敌时还要注意指示丧尸保护Doctor Orville Tycoon, 假如他的体力被扣光, 那么游戏将宣告失败, 相反, 只



要他不死, 那么就算丧尸被全灭, 一段时间后我们的科学家会从自己驾驶着的交通工具中重新制造出丧尸。我方的丧尸可以通过收集各种装备来增强自身的攻防能力或者追加特殊的行动, 丧尸还有职业的设置, 前往地图中固定的建筑物里或者满足特定的条件就可以转职。游戏还没有在线的多人模式, 如果你喜欢僵

尸题材、即时战略又或者联机合作/对抗, 那么就不要错过这款美服PSN+免费的佳作。



### 灵魂能力 毁灭宿命

■Soul Calibur: Broken Destiny  
■NBGI 格斗 ■2009年9月1日

《毁灭宿命》虽然已经是老游戏, 但能够成为PSN+赠送的免费游戏, 就表示游戏本身自然在欧美地区有一定数量的粉丝。角色方面继承了4代的28个固有角色, 而《星球大战》以及Bonus里的特殊角色则没有登场, 不过《战



神》系列”的主角奎托斯将会作为客串角色加入, 此外还有追加了一名原创角色丹皮耶。对战系统在4代的基础上进行了大幅度的调整, 将其称为《灵魂能力IV》的完整系统也不足为过, 其中主要包括角色平衡性、招式性能、一击必杀等细节的更改, 并且追加了类似2D格斗游戏《罪恶装备》系列”里的Burst系统, 也就是受到对手攻击时输入特定的指令即可以爆气的形

式将对手弹开, 不过发动后自身的防御力和防御槽都会一并下降, 此时如果受到新追加的破防专用技压制, 后果将不堪设想。

模式方面因为容量问题删除了经典的“打塔”模式, 但追加了掌机版独有的教学以及“THE GAUNTLET”模式, 该模式中玩家将与希尔妲、卡桑德拉、丹皮耶三人共同展开旅行, 本作的的时间轴设定虽然和家用版相同, 但《毁灭宿命》里还讲述了家用版故事结束后的事情。玩家将和三名同伴一同挑战各种任务, 每

组任务由多个课题组成, 方法正确的话每个课题只需数秒就可以通过。玩家可以在体验外传故事的同时, 学习掌握游戏的各种操作。掌机版的另一大亮点就是自创角色系统得到完美地保留, 玩家可以通过自定义相貌和衣着创建原创角色, 可使用的素材比家用版更丰富, 连固有角色的1P服装都可以随意DIY。



## 《写真女友 Kiss》

■フォトカノ Kiss

■角川Games ■模拟育成 ■2013年4月25日

本作是去年2月角川 Games 于 PSP 平台发售的,以拍照为主题的恋爱模拟育成游戏《写真女友》的后续作品,前作以独树一帜的玩法和甜蜜的故事而获得好评。本作充分运用了 PSV 的触摸屏和重力感应等机能,让玩家与游戏间的互动更丰富。

### 全新增拍摄方式

前作 PSP 版由于机能限制,



拍摄阶段玩家只能通过按键组合来调节拍摄的角度和距离,这种拍摄方式在本作中被称为“取景窗模式”,而在这个基础上,本作再增加了“触控模式”和“陀螺仪模式”两种全新拍摄方式。触控模式就是利用了 PSV 的多点触控功能,直接在屏幕上对位置和距离进行调节。陀螺仪模式则利用到 PSV 重力感应功能,将整套 PSV 模拟成真实相机进行操作。

### 新增告白后剧情!

前作中,玩家只要不断地触发

与女主角的相遇,通过对话提升好感度就能触发角色路线相关的剧情。目标是在即将到来的学园祭上触发告白的剧情,确立恋爱关系。不过很遗憾,与此同时游戏也迎来了通关,辛辛苦苦追到妹子了游戏却迎来了结局实在说不过去。于是本作填补了



这个遗憾,增加了告白后的后日谈剧情。

成为恋人之后,季节也进入了秋天,恋人也会穿上新冬服登场。后日谈文本量约占游戏本篇的 1/4,特殊事件超过 300 个,而且正如副标题的“Kiss”所示,当中自然少不了 Kiss 的情节,让玩家能体验甜蜜的恋爱生活。



进入了后日谈之后,进行拍照的时候还可以通过触摸屏触碰她们的身体部位。如果出现各种害羞反应务必用相机拍下来哦。

实用技术

Vita 命

## 《讨鬼传》前瞻



### 鬼之府的大本营——诗片之里

4 月上旬公开的试玩版中,玩家选择任务和装备是在一个菜单界面中进行,跟无双系列类似。但是正式版并非如此,玩家将会以名为“诗片之里”(ウタカタ)的村子作为大本营。诗片之里位于人类与恶鬼冲突的最前线位置。人类的势力范围便是有多个这样的鬼之府村子所守护着。村子里

除了有自宅、锻冶屋等熟悉的设施之外,还有指南所等便利的设施。鬼之府可以在御役目所领取各种恶鬼的讨伐任务,胜利归来后可以将获得的素材拿到万事屋(よろず屋)制作各种商品。而寄宿在武器中的御魂则通常是让祭祀堂的巫女管理,培养。

注:ウタカタ也可译作“泡沫”。



### 更加丰富的御魂风格

上期杂志的前线狙击栏目中为大家详细介绍过试玩版中出现的 4 种风格的御魂,不过本作御魂总数超过 200 个,分类自然也不可能只有这



些。于是,试玩版发布不久后官方方便公开了另外 4 种风格,分别是:迅、魂、空、赌。迅风格顾名思义是强调速度和跑位的风格,所有行动消耗的气力会降低。魂风格是进行远距离攻击的御魂,魂振预备动作中可以积蓄魂槽,提

升魂振的威力和效果。空风格是通过空间操作辅助战斗的风格,魂振预备动作时,能让同伴的魂振使用间隔缩短。赌风格顾名思义是依靠运气作战的风格,而且驱魔成功的话可以回复魂振的使用次数。

### 试玩版更新补丁



4 月 2 日 PSN 日服上发布了本作的试玩版,随后官方便开始征集玩家的意见,并且于 5 月 8 日发布了试玩版的 1.01 更新补丁。于是笔者也第一时间下载了更新并体验了一会。官方在这次更新中主要针对速度慢、攻击硬直长、气力槽消耗过快等问题进行了改进。实际尝试后感觉确实比之前要流畅得多,角色跑动的速度明显加快,气力槽消耗变慢,不过回复速度没有改善。奔跑动作从原来的 X 键改成 R 键,这一改变恐怕是为了让广大猎人们更容易适应而向《MH》靠拢。

武器方面,4 种武器的攻击速度都有不同程度的提升,武器间的特性差异也更明显。其中个人感觉强化得最多的是

弓箭,除了速度之外,另一方面是得益于气力槽消耗速度减慢,不会出现之前那样打着打着就没有气力作战的情况。所有武器攻击命中敌人的特效也进行了更改,不过个人感觉打击感比之前稍逊,特别

是大刀原有的厚重感和切割感修改后变得像是棍子之类的钝器手感。此外,游戏界面进行了一部分调整,鬼截肢之后出现的假肢更有透明感,可以清楚辨别哪些部位已经破坏——虽然动作基本没影响。

总的来说这次修正虽然手感更出色,但相比其他同类型游戏还有一定差距,希望发售前能继续吸取意见,让一个更完美的正式版出现在我们面前。



■截肢部位表现更加明显了。

# 3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

本期的应援团正式改版, 以后将由洛克和稀饭负责。从这一期起会新增 eShop 一些专题的介绍, 豆知识也会为玩家提供一些有趣的机器知识或是 Q&A 的问答, 让我们一起挖掘这台机器的魅力。本期我们为各位玩家带来了动作益智游戏

的专题介绍以及实用的主机周边, 豆知识介绍了容易被玩家们忽略的音乐播放器功能, 下面让我们一起来看看。如果您对咱们的栏目有什么意见或者建议, 或者想要知道关于 3DS 的任何事情, 都可以来信告诉我们您的想法。

●目前固件版本: Ver. 5.1.0-11X(X对应地区代码)



## 豆知识

### ■音乐播放器简介

不知道各位玩家有没有试过用 3DS 内置的播放器播放音乐? 这是一个很有趣的功能哦。这一期的豆知识将为各位玩家做一个简单的介绍。

#### ▶音乐文件相关

玩家可以把音乐文件传输并保存到 3DS 的 SD 卡中“Music”文件夹内, 3DS 就可以认出并播放这些音乐了, 仅支持 AAC 和 MP3 的音乐格式。如果放入的音乐名称有乱码, 可以尝试更改名称的编码为“UTF-8”或者“JIS”。为了提升读取时间, 玩家还可以对音乐文件按专辑名、歌手进行划分。

#### ▶特色功能

●在播放音乐时, 上屏的播放界面共有 9 种, 其中甚至还包括了一些很经典的 FC 游戏画面, 看到这些不由得让人会心一笑。

●播放器对应擦肩通讯。通过功能可以与其他玩家分享自己喜爱的音乐。其中还有排行榜和相性判断功能。

●可以更换播放速度和声调。

●有一些特殊音效可以选择, 比如喇叭、机器人、动物叫声等等, 非常有趣。

●对应录音功能。

看完以上的功能, 玩家们是否有点跃跃欲试呢? 通过实际体验, 3DS 的音质还不错, 虽然比不上专业的 MP3 音质, 但出门时用也是一个不错的选择。

尽情玩音乐, 与大家同乐。



Nintendo 3DS  
音楽館

## ●3DS存档编辑工具介绍

3DS 也有了修改工具了, 配合 PC 使用可以修改游戏内容和状态。附带专用的读卡器, 可以对存档进行备份。工具自带多款人气游戏的修改码, 也可以通过下载得到最新游戏的修改码, 还能通过自己添加获得。该工具只能修改存档, 类似“无敌”等实时状态是无法实现的。工具预定于 5 月 29 日发售, 价格是 7980 日元(约合人民币 495 元)。



周边趣闻

本期信息

## ●3DS屏幕输出套件介绍

这是一套改造套件, 利用该套件对 3DS LL 进行改造之后能让 3DS 的画面输出到 PC 上, 从而实现截图、录像等功能。但该套件的改造方法相当复杂, 需要对 3DS 的本体进行拆卸并对线路和供电进行改造。所以制造商除了出售单独的套件之外, 还出售改造服务和改造完成的主机。套件售价为 4980 日元(约合人民币 309 元), 改造完成的 3DS LL 售价为 39800 日元(约合人民币 2470 元)。



## ●《口袋妖怪对战台》, 街机随身带!

近日 MMV AQL 公布了一款周边机器《口袋妖怪对战台 for 3DS》, 玩家可以配合专用的软件可以在 3DS 上游玩街机版《口袋妖怪对战台》(ポケモンレック ラボ), 支持读取街机版专用卡片, 需要使用 3 个 5 号电池才能启动。该软件有 3 种模式, 情报分析模式能读取卡片并显示口袋妖怪的强度, 对应 3D 显示; 类型检查模式可以检查对应卡片的口袋妖怪相同类型的相性; 通过自动战斗模式可以利用自己的卡片和朋友进行对战。

该周边同捆三枚原创卡片, 包含超梦, 伊布和卢卡里奥, 早期购入特典还能得到比丘的卡片。该周边售价 3800 日元, 将于 8 月 10 日发售。



周边趣闻

## 专题推荐



近期 eShop 更新了专题《动作解谜游戏大集结》，在该专题中搜集了任天堂 eShop 中所有投票分数高于 4.5 的动作解谜游戏。由于掌机的特性，下载几个放在机器里，利用闲暇的时间轻松一下是蛮不错的选择。本期将为各位读者挑选几款专题内的游戏做一个推荐。



### 平衡艺术 触碰

アートオブバランス タッチ!

■售价:500日元

■推荐度:★★★★★

■适宜人群:没有太多时间进行游戏的玩家、爱好解谜游戏的玩家

这是一款老少咸宜的解谜游戏。规则非常简单，将全部的积木按照一定的顺序堆放上去，堆放后 3 秒钟不掉下即可过关。游戏中共有 200 个小关卡，在 3D 的画面配合下很容易让人着迷。游戏中有几种模式，包含挑战全部关卡的街机模式、全部关卡随机出现的耐力模式还有达成条件

才能解锁的任务。除此之外，通关后也有不少要素等待玩家挑战。虽然游戏的规则很简单，但一玩起来就很容易让人着迷，加上特有的背景，实际的游戏体验非常好。有兴趣的玩家可以先登陆 eShop 下载试玩版体验一下。



### 疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印

ぶよぶよ!! ミニバージョン

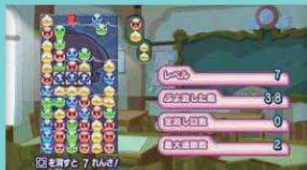
■售价:300日元

■推荐度:★★★★★

■适宜人群:喜爱《噗哟噗哟!!》系列的玩家、喜爱对战益智游戏的玩家

作为《噗哟噗哟!!》系列的 20 周年纪念版，本作在继承了系列作的规则的同时，加入了故事模式。

游戏的规则非常简单，类似《俄罗斯方块》的玩法，玩家需要调整气泡位置，消除相同颜色的气泡。主要乐趣在于对战，通过消除我方的气泡，利用连击等多种方式对敌方进行干扰，让对方达到窒息状态就算胜利一盘。一般对战中先取得两胜的就算胜利。



### 所罗门之键

ソロモンの鍵

■售价:500日元

■推荐度:★★★★★

■适宜人群:喜爱益智游戏的玩家、喜爱怀旧的玩家



本作是 1986 年发售的 FC 游戏，玩家驱使魔法使达纳(ダナ)在限定的时间内入手钥匙开门前进。达纳拥有“换石之术”的能力，能在自己前方制造出石阶前进。同时玩家还能利用该能力妨碍敌人或者将敌人脚下的石头消除从而击败敌人。可以说“换石之术”是游戏的主要特色。除此之外游戏中还预备了多种多样的辅助魔法帮助玩家攻关。



### 推与落

引ク落ッ

■售价:700日元

■推荐度:★★★★★

■适宜人群:爱好解谜游戏的玩家

说起动作解谜类游戏，《推与落》绝对是其中的佼佼者。游戏凭借着独特的解谜方式和有趣的画面得到了不少喜爱益智类游戏的玩家们推崇。比起前作《推拉塔》(引ク押ス)，本作强化了游戏内容，增加一些新的方块和关卡。玩家还可以利用擦肩通信和 QR 码来交换自己创造的关卡继续游戏。游戏中共有 10 个大



关，共 100 个关卡，移动方块做出阶梯到达目标地点就能过关，每一个关卡都十分考验玩家的空间思维能力。喜爱的玩家不妨到专题页进行下载。值得一提的是前作《推拉塔》也一并收录在该专题内，玩家也可以一并购买。



### 疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印

ラビラビ外伝 Witch's Cat

■售价:500日元

■推荐度:★★★★★

■适宜人群:喜爱益智游戏的玩家、喜爱日式风格的玩家

本作是由以“《苍翼默示录》系列”和“《罪恶装备》系列”出名的 Arc System Works 制作，玩家需要操作主人公从怪物的手中

将村民们救出，并带领到地藏处。在各个关卡内，玩家需要在特定的时间内利用各种各样的道具、特殊的地形以及敌人的能力来突破敌人的陷阱，具体的游戏方式类似上面介绍的几款动作益智游戏。但本作的特色就在于特殊的日式风格，画面精美，音乐也相当动听，有兴趣的玩家也不妨试试。



### 拉比拉比外传 魔女之猫

ラビラビ外伝 Witch's Cat

■售价:700日元

■推荐度:★★★★★

■适宜人群:喜爱益智游戏的玩家、对萌物没有抵抗力的玩家

这是一款非常“萌”的游戏，玩家扮演的是一名可爱的魔女，为了突破女王设置下的陷阱，利用四种魔法突破迷宮。游戏有点类似《推与落》，玩家需要利用冰、火、雷或变化为猫四种魔法，制造或利用阶梯到达目标地点。

游戏中的魔法使用很有意思，比如利用冰制造阶梯、雷消除阶梯，火可以点燃烛台，变化成猫有更高的跳跃力。加上可爱的造型，一定能得到不少玩家的喜爱。





5月22日,微软的下一代主机就会公布了。最早有谣言说该主机将要求24小时在线,但从目前的情报来看这一可能性为零,换句话说这台主机从本质上来看依然和如今的电视游戏机区别不大。不过考虑本世代最早登场的X360拥有许多后来者难以企及的特质,这次微软究竟会如何出牌同样耐人寻味。让我们拭目以待!



HARDWARE&SOFTWARE

实用技术

软硬兼施SP

- PSV供货不足,新版有望?
- 3DS压屏问题再探
- PS3 3K/4K优劣比较
- X360购机又有新猫腻

价格行情

——提供最佳购机方案

	品牌/型号	价格
主机	PSV主机(港版黑色, Wi-Fi)	1310元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1528元
近期推荐购入指数		7

**备注:** 主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游戏卡六张、电源及电源线一套。

**点评:** 距离今年的E3大展还不到一个月的时间,而国内的PSV市场却有趋于平淡的迹象。深究一下会发现,隔海相望的日本也是这幅光景,继3月降价后整月狂销了24万台之后,PSV在4月的总体销量一下骤减到6万,缩水了近3/4,而且让人疑惑的是,PSV的销售缩水和供货不足有一定的关系。要知道常年占据日本主机销量榜第一的3DS在出现爆发性增长后都鲜有主机供货不足的问题,因此这次PSV出



▲在电玩行业,美版、欧版主机几乎就是翻新的代名词。

现的供货不足也让大家浮想联翩,难道是PSV-2000已经蓄势待发了?而国内玩家或许也抱着这个态度,等待改版主机的一些消息,致使国内市场开始降温。毕竟现今支持游戏行业的玩家多以核心向为主了,对于游戏业界的信息都非常了解。所以在E3的这段时间,抱以憧憬,希冀索尼会公布PSV的改版机型也是可以理解的事情。

不过要是从主机的发布习惯上说,索尼鲜有在一年之内公布两款主机硬件的时候,因为从商业角度考虑,自家硬件公布容易在广告经费上造成撞车从而影响到产品后期销量。从年初的态势看,索尼今年应该已经把宣传重点放在了次世代家用主机PS4身上,此时恐怕很难再有时间去照顾改款PSV。况且从产品研发角度考虑,PSV发售这两年的可改

进地方并不多,花去大量经费为了小幅度升级也非平井一夫的做法风格,期待在今年E3上看到最新PSV-2000的玩家,恐怕愿望是要落空了。当然PSV-2000早晚也会来到,我们还是静静等待好了。

当然,就算市场低迷,商家也是没法等待的,因此很多不良JS又耍起了小聪明,卖起了所谓的美版、欧版PSV,有些甚至连版本都不提,这些美版、欧版机,价格比起港版要有100~200元的优势,很多玩家就因此中了圈套。实际在电玩行业,所谓的美版机实际上就是翻新机、中古机的代名词。原因很简单,在国内日版和港版的进货渠道是最简单、最直接的,而且价格也是最便宜的,整个行业都有稳定的产业输出链,而欧美因为距离较远,运输成本更高,原价采购很难有价格上的优势,因此供货渠道多以二手手机、翻新机为主,这样就可以打破运输成本带来的价格壁垒,而且14天机的翻新成本也不高,卖给国内的普通玩家又很难被鉴别出来,算是“一举两得”。所以对于普通玩家而言,远离标榜的美版、欧版机是躲避翻新的最好方法,这点需近期准备购机的玩家注意一下。

01 PSV 购机推荐套餐

主机及主要周边参考价格	
PSV主机(港版黑色, Wi-Fi)	1310元
PSV主机(港版黑色, 3G/Wi-Fi)	1400元
PSV主机(港版白色, Wi-Fi)	1500元
PSV主机(港版银色, Wi-Fi)	1850元
PSV主机(日版黑色, 3G/Wi-Fi)	1330元
PSV主机(日版红/蓝色, Wi-Fi)	1450元
PSP-3000主机(6.60系统, 钢琴黑)	880元
PSV用Hori高清贴膜(原装)	80元
PSP-3000用Hori贴膜(原装)	68元
PSP-3000用Hori贴膜(组装)	10元
PSP go专用Hori贴膜(组装)	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶莹剔透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

02 X360 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim主机(9.6A, 4GB, 单碟版)	2200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		2289元
近期推荐购入指数		8

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最近一段时间在价格上表现的比较平稳,而且随着销量的加大,去年7月前主机也逐

渐减少,所以这部分主机有涨价的趋势。之前我们已经介绍过7月前和7月后主机的具体不同,所以这里也就不再提了,至少从玩家体验角度来说,两者是没有太大差别的,玩家不必刻意追求商家提供的卖点。除了这点之外,最近有一些商家开始搞起了狸猫换太子的方案,市场上有很多标称为4GB版本的X360 Slim实际都是由250GB主机改造而来。如何改造?实际就是取掉

▼玩家可以在主机设定的记忆体容量里查看板载内存。



了机器上自带的硬盘,变成无硬盘主机。但玩家需要知道,带有大容量硬盘的主机,是没有板载



内存的，换句话说这种4GB主机没有内存，也就无法正常游戏，这时候你再要求，商家会建议你购买大容量硬盘，或是把先前就拆下来的250GB硬盘给你拷满游戏装回去，再另收一部分硬盘和游戏费用，这样可能主机的价格第一眼看上去要便宜，但最后的成本却要大多得多。当然，

玩家鉴别这点也不难，在试机的时候查看一下主机的内存容量就可以了，一般4GB主机除去系统空间之外，还会有2.9GB的剩余空间，在没装任何东西的情况下，如果剩余容量是这个数字就没有错了，这点需要了解清楚。

## 03 PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机 (500GB, 港版)	1950元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2039元
近期推荐购入指数		7

**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:** 最近很多玩家来信提到应该是选择3000型PS3好还是4000型PS3好，3000型主机在工艺上已经完全成熟，而且磨砂造型更加好看，光驱也是上档次的吸入式光驱，相比之下4000型主机除了改进了能耗增加了硬盘容量之外，在外型设计上很败笔，有一种廉价的感觉，而且光驱也改成托盘式光驱了，显得缺

乏诚意。另外不少玩家也提到很多商家还在推销3000型主机，强调3000型主机的寿命要比4000型更长，因为吸入式光驱要远比托盘式光驱耐用，这些是不是有清仓销售的“嫌疑”？这期我们也不妨简单回答一下这两个问题，单从性价比上说，4000型主机是要高于3000型的，因为PS3的最直观的几项参数都得到了明显提升，比如CPU制式、电源功耗还有硬盘存储容量，而且在价格上，250GB的4000型PS3只比160GB的3000型PS3贵了100元左右，算得上合适。但考虑到玩家提到的寿命问题，这点确实如商家所说，因为影响光驱寿命的最主要因素便是灰尘，国内的糟糕空气质量想必无需多言，而且个人习惯也会导致屋内尘埃不同，而托盘式光驱的光头是直接裸露在外的，很容易与积攒灰尘发生光头过脏导致无法读盘等问题，PS2时代有个朋友把机器拿到大学宿舍，不到半年光头便因灰尘报废，也算是证明了托盘式光驱寿命短的



主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机 (港版, 4GB)	1680元
X360 Slim主机 (港版, 4GB, Kinect同捆)	2380元
X360 Slim主机 (港版, 9.6A, 4GB, 自制破解)	2200元
X360 Slim主机 (港版, 10.83A, 4GB, 双破解)	2750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
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

◀已经停产的3000型PS3因为造型和吸入式光驱的关系，大有销量回潮的趋势。

事实，当然那种“极端”条件也比较少见。而吸入式光驱因为在光盘入口处设计了密封的毛刷，毛刷会在盘片进入时拂去上、下层的灰尘及各种异物，这样就有效的防止灰尘的进入，从而也保护了光头的清洁，而且吸入式光驱在光盘进入后会阻挡住仓口，防止盘片在高速运转时所形成的气流从而将灰尘带入，这也就在无形之中保护了光头，换句话说也就是保证了主机的寿命。当然现在还在为这个理由推荐3000型主机确实也有清仓的可能性，但我们只论事实，这些问题也就靠玩家自行判断了。至于4000型主机的寿命，其实只要不在极端糟糕的环境下，玩上三四年还是没有问题的，到时即便坏了，也可以当作是升级到PS4的最好理由吧？

主机及主要周边参考价格	
PS3 CECH-4012主机 (12GB闪存, 港版黑/白)	1800元
PS3 CECH-4012主机 (250GB, 港版黑/白)	1850元
PS3 CECH-4012主机 (500GB, 港版黑/白)	1950元
PS3 CECH-4012主机 (500GB, 港版红/蓝)	2180元
PS3 Slim主机 (160GB, 港版黑白)	1750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
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3电子狗SuperCard	298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

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机 (日版)	1300元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4 SDHC银版	48元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡 (行货)	48元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜 (组装)	28元
总计		1382元
近期推荐购入指数		8

**备注:** 主机官方标准包装附带电池一块 (电池仓内)、专用触控笔一支、4GB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买家现在主要分为新机党和二手党两派，新机党不用说，基本上都是选择购买3DS LL的玩家，经济充裕，喜欢大屏的游戏体验，而二手党则多以学生玩家为主，选择较早的3DS主机，价格在600~800元之间，通常标价650元的居多。当然对于新版的3DS LL，一般选购

时没有太多技术上的难点，而且近期的价格也比较稳定，而在选择二手手机上，玩家就需要注意一些地方了。首先是屏幕，众所周知3DS有压屏现象，而后期的一部分主机小幅度地改善解决了这个问题，很多玩家当初也提压屏和主机后面的序列号有很大关系，实际上这种判断也并不绝对。当然，对于新机来说，购买主机时是不可能知道是否压屏的，但二手手机就可能第一时间知道这个问题，拿到机器开机发现机器上屏如果有贴合的水纹，那这台主机就存在压屏了，其实玩家在购买



之前也可以先直接询问机器是否压屏，对于二手产品来说，没有根本性缺陷是最好的。其次需要检验的是下屏是否有漂移问题，3DS虽然是iPhone之后发布的产品，但任天堂考虑到成本，并没有使用电容触摸屏，而是使用操作更精准但容易出现漂移问题的电压触摸屏。玩家在拿到机器时可以在设置里面校准一下触摸屏，检查触点是否精确，如果触摸发生比较严重的偏移，那还是不要购买这台机器了。最后是检查摇杆，如果经常使用的话，3DS摇杆会变得十分光滑，影响手感，而且上面的防滑套有时也会出现断裂，因为摇杆是一体成型，一旦出现问题就需要拆机整套更换，这是非常麻烦的，所以检查摇杆的手感和是否有断

◀一般不足700元就可以购买到9成新以上的老款3DS主机了。

## 04 3DS 购机推荐套餐

裂迹象也是需要注意的问题。基本上说，刨除这三个问题之外，就是外观方面的差异了，这属于仁者见仁智者见智的问题，玩家按照自己的可接受程度选择就好了。

主机及主要周边参考价格	
3DS XL主机 (神游版)	1699元
3DS LL主机 (日版)	1200元
3DS XL主机 (港版)	1400元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通锂电金刚	98元
SCDS TWO全球版	218元
R4 SDHC银版	48元
金士顿 8GB TF卡 (行货)	48元
金士顿 16GB TF卡 (行货)	88元

# IT'S COMING 游戏进行时

**实用至上主义** 攻略、研究、秘技、影像 全面接受读者投稿!

投稿邮箱 | 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

微软决定在北京时间 5 月 22 日举办下一代 Xbox 主机发布会,那个时候所有的谜团都能解开了,不知有多少玩家会选择熬夜观看。个人比较同情高三党,6月初就要高考了,这个时候压力肯定大得不得了,什么都不能去关注了。



本期进行时的游戏是近期 3DS 上的热门作品《朋友聚会 新生活》,本作的类型为模拟经营,Mii 角色是这款游戏的主角,玩家可以将自己熟悉的人物制作成 Mii 形象,并在游戏中观察他们的生活。

## 朋友聚会 新生活

亲手掌控朋友和家人的生活!

PSP PSV PS3 X360 3DS WII U

原名 トモダチコレクション 新生活 类型 模拟经营



游戏适应人群

- 喜爱《动物之森》的玩家
- 对模拟经营、育成感兴趣的玩家

《朋友聚会》是任天堂旗下一款有着育成要素的休闲游戏,游戏中玩家可以把身边亲人、朋友或者憧憬的偶像、角色统统放到一个小岛上一起生活,种种有趣的故事就此展开。

### 如何给前作的 Mii 搬家

玩过 NDS 版《朋友聚会》的玩家可以将自己精心制作的 Mii 角色搬运到本作中来,在开始游戏时会询问是否需要搬运,如果那时错过也可以在市役所选择“オプション”→“前作から住人の引越し”,就会跳转到任天堂 e 商店下载页面,注意 3DS 必须链接到互联网,之后可以下载搬运角色专用工具“トモダチコレクション 新生活 Mii 引越しソフト”。将 NDS 版《朋友聚

会》正版软件插在机器内,然后在 3DS 主菜单选择进入该软件,就可以选择其中最多 100 名 Mii 角色,为其建立特殊存档,之后将 3DS 版游戏插回机器,在市役所选择“オプション”→“前作から住人の引越し”就可以读取特殊存档,选择将喜欢的 Mii 角色搬过来了。注意搬过来的角色并不会保存彼此之间的关系、好感度、经验、服装等数据,完全相当于一个新建的 Mii 角色。

### 小岛设施指引



设施名称	开放条件
1 公寓(マンション)	初期开放。
2 市役所	初期开放。
3 食品店(たべもの屋さん)	初期开放。
4 服装店(服屋さん)	岛上有 1 个以上居民,解决居民烦恼 5 次以上开放。
5 帽子店(ぼうし屋さん)	岛上有 2 个以上居民,解决居民烦恼 10 次以上开放。
6 室内装潢店(インテリア屋さん)	拥有 20000 以上金钱时开放。
7 音乐堂	有 Mii 角色学会唱歌之后开放。
8 Mii 新闻(Mii ニュース)	岛上有男女居民各 3 人以上且总数超过 7 人时开放。
9 排行榜揭示板(ランキング揭示板)	岛上有 5 个以上居民,解决居民烦恼 15 次以上开放。
10 相性测试馆(相性テスト-DX)	岛上有男女居民各 2 人以上,解决居民烦恼 30 次以上开放。
11 当铺(质屋さん)	得到 5 个以上宝物之后开放。
12 照相馆(写真馆)	岛上有居民各 10 人以上,解决居民烦恼 50 次以上开放。
13 住宅地	有 Mii 角色结婚后开放。
14 喷泉(恵みのふんすい)	和 Mii 对话后开放。
15 输入洋品店	成功邂逅到其他玩家,或者成功接受到无意识通信的商品后开放。
16 空地(空き地)	通过邂逅通信遇到的旅人来到岛上的时候开放。
17 游乐场(游园地)	有 Mii 角色告白之后开放。
18 咖啡厅(喫茶店)	有 Mii 角色告白之后开放。
19 公园	有 Mii 角色告白之后开放。
20 海滩(浜边)	初期开放。
21 码头(波止场)	开始邂逅通信,设定好本地特产后开放。

### 公寓与住宅地

所有的 Mii 角色初期都会生活在公寓里,结婚之后会搬到住宅地居住,但是也会偶尔回到公寓。在公寓外面能够看到 Mii 角色的状态。窗口有一团黑影表示角色正在遭遇麻烦,需要玩家帮助;窗口有绿色小人表示角色想要一起玩游戏;窗口有笑脸标志表示角色对交友问题有困扰,需要玩家指点;窗口有一颗红心表示角色正面临恋爱烦恼,玩家可以促成或者阻碍其告白或求婚;窗口有怨怒标志表示角色受了巨大打击,受到打击的角色没有满足度,只有

失落槽,可以送礼物降低其失落槽,当失落槽完全清空后角色恢复正常;窗口有一个小房子的表示角色在住宅地。在住宅地的角色有烦恼时玩家可以选择“呼び出す”将他叫回公寓解决问题。点击最下方蓝色的大门,能够进入管理人室,在这里可以调整 Mii 角色房间,还可以查看 Mii 角色性格分布。点击公寓顶端大门,能够进入天台,可以看到在天台活动的角色,还能发起“あなたに问きたい”活动,将角色们召集到房顶,问他们一些问题,加深对角色的了解。

### 排行榜揭示板

在排行榜可以查看角色之间种种有趣的排名,排行榜单出现需要满足一定条件,具体如下:

排行榜	出现条件
绝好调(Mii 角色运势排名)	岛上有居民 10 人以上,解决居民烦恼 15 个以上
モテ男(受欢迎男性角色排名)	有男性角色被告白
モテ女(受欢迎女性角色排名)	有女性角色被告白
友达相性(相性测试馆朋友测试排名)	在相性馆检测过 10 组以上朋友相性
恋爱相性(相性测试馆恋爱测试排名)	在相性馆检测过 10 组以上恋爱相性
人气(谁最受欢迎,朋友最多排名)	岛上有居民 10 人以上,解决居民烦恼 40 个以上
お気に入り(玩家对谁最爱排名)	解决居民烦恼 90 个以上
旅人(来到岛屿的旅人中谁去过的岛屿最多排名)	有 10 人以上的旅人来到岛上
住みごこち(邂逅过的岛屿中哪个岛屿住起来最舒服)	进行过 10 次以上邂逅通信
お金がかかる人(玩家给哪个角色花钱最多排名)	对某个角色送礼价值超过 100000 日元

### 实用物品详解

帮助 Mii 角色解决烦恼后,他们就会送给玩家一个实用物品,实用物品共 17 种。除了“大人スプレー”只能送给小孩 Mii 角色外,其他的都可以送给任意 Mii 角色,赠送之后可以增加经验,处于失落状态的角色可以恢复心情,有的实用物品赠送之后有特殊作用,具体如下:

实用物品	说明
胃腸药	能够调理 Mii 角色肠胃,可以当他们肚子痛时送给他们
AR カメラ	提前准备好 3DS 附送的“?”AR 卡片,送给 Mii 之后可以使用这张卡片拍摄 AR 照片
大人スプレー	送给小孩角色后他就会暂时变成大人,体验短暂的成人生活
お風呂セット	送给 Mii 角色后他就会在澡堂洗澡
オルゴール	送给 Mii 角色后他就会聆听八音盒音乐
风邪药	能够治愈感冒的 Mii 角色,可以当他们感冒时送给他们
毛染めスプレー	送给 Mii 角色后能够改变他们的发色
催眠术セット	送给 Mii 角色后能够让他们进入一个梦境,不能获得梦境奖励的物品
スライドパズル	送给 Mii 角色后可以和他们一起拼图,享受拼图的乐趣
扇风机	送给 Mii 角色后能够让他们感受到一丝清凉,电扇共有 3 种风速可以选择
使い捨てカメラ	送给 Mii 角色后可以让他们拍摄一张艺术照或者岛内居民照
フライパン	送给 Mii 角色后会得到他们制作的一道料理
ブランコ	送给 Mii 角色后可以和他们一起荡秋千
万华镜	送给 Mii 角色后可以和他们一起观看万花筒,倾斜 3DS 能够改变万花筒图案
ミシン	送给 Mii 角色后会得到他们制作的一件衣服
モバイル	送给 Mii 角色后可以让他们吹气让挂饰转动
旅行券	送给 Mii 角色后他们会和关系较好的其他角色一起出国旅行,在旅行过程中可以帮他们拍摄纪念照片,回来之后会送给玩家当地特产,处于失落状态的 Mii 进行旅行能够大幅恢复心情。

《潜龙谍影崛起 复仇》陆续推出的 DLC，整体素质值得称赞，无论是第一弹的 30 个 VR 任务还是第二弹的山姆大叔前传都非常有研究性，尤其是山姆大叔那帅气拉风的蓄力斩让人在原本的系统上找到了另一种爽快感。由于到截稿为止，第三弹刃狼的 DLC 还没有推出，因此本次只能先收录前面两弹的内容，刃狼 DLC 的相关攻略敬请期待下期。

# METAL GEAR RISING REVENGEANCE



文 狼来了 美编 anubis

潜龙谍影崛起 复仇	Konami	动作
Metal Gear Rising: Revengeance	美版	
2013年2月19日	1人	59.99美元
对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：17岁以上



## 第一弹 VR 地狱

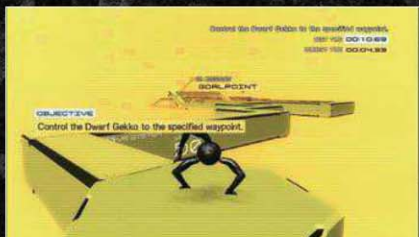
### 开始之前

仔月光和雷电的操作与本篇里的完全一致，文中将以 PS3 版 TYPE C 的键位来叙述，此外文中提到小地图具体位置的地方，都是将 OPTIONS 中从上往下数第八项 MAP ORIENTATION 设定为 MAP CENTERED 来描述的。

## MISSION 01

目标 移动到指定地点

**攻略：**虚弱的仔月光一旦碰到炸弹就会被秒杀，因此前进的时候注意用跳跃躲避，另外跳跃也是快速完成本任务的关键，如果以常规的方式顺着七拐八弯的通道移动，是无法赶在要求的时间里抵达终点的。建议任务开始后立即往右前方连续跳跃，跳跃时全部用大跳跃，如此一来可以争取不少时间。



## MISSION 02

目标 将所有敌人电晕

**攻略：**时间比较充裕的一个任务，只要在不被敌人发现的前提下从他们的背后靠近，然后再按 O 键就能将敌人电晕，任务中如果被敌人发现，那么任务

会立即失败，不过敌人对于侧面范围的眼神不太好，所以只要不是正对着敌人，那么从侧面靠近也是非常安全的。该任务的地形类似于雷电流程中控制仔月光行动的部分，任务开始后顺着道路前进将地面的敌人全部放倒，然后利用杂物跳到二层将敌人全数放倒即可，注意有一个敌人的位置是在二层的场景中央，初次进行任务时可以先确认一下敌人的位置，然后再重新尝试挑战最速。



## MISSION 03

目标 移动到指定地点

**攻略：**《青蛙过河》既视感十足的一个任务，如果被车辆撞到，那么效果等同触碰到炸弹，一击毙命。任务开始后可以从车辆密度较低的右前方通路前进，建议一直以加速状态移动，看到有车辆从前方经过时可以利用大跳跃躲避，当然还要注意道路中的炸弹。期间需要跳过架空的立方体平台区，利用大跳跃就足以从一个固定的立方体上顺利跳过该区域，无需借助中间来回移动的两个立方体。最后来到直线单行道上时前方会有车辆朝玩家驶来，利用跳跃和左右移动可以轻松躲开，如果操作得当，可以直接以跳跃在躲避车辆的同时跳到地面上的缺口抵达终点。



## MISSION 04

目标 击破所有目标

**攻略：**虽然任务的初始位置附近除了机枪外还设有火箭炮，但其实只要用眼前的机枪就能顺利完成任务。本任务只要熟悉目标出现的位置提前将枪口移动到该位置即可快速通过。任务开始后先迅速往前移动并按 O 键操控机枪，注意移动的时候不要按 R1 键进入忍者疾走状态，否则雷电可能会出现翻越前方物体的动作而浪费时间。目标的出现位置和推荐击破方法如下：

正面 2 个目标随意击破 → 从左边柱子的右侧开始往右边出现多个目标，水平移动机枪即可全数击破 → 反过来从右边柱子的左侧开始往左边出现多个目标，同样是水平移动射击即可 → 正面出现 4 个目标，每两个目标中间设有炸弹，射击炸弹即可一次性摧毁两个目标 → 正面再次出现 2 个目标，同时伴随大量炸弹，可以借助炸弹来炸毁目标，也可以直接以机枪击破 → 左右两侧各出现 1 个往中间移动的目标，将枪口架在中间等它们重合的一刻同时击破 → 中央出现 6 个目标，建议提前将枪口移动到左或右边的柱子处，然后等目标出现后水平扫射 → 随后会在左右柱子下方各出现 1 个目标，同时中央出现两

组 2 个目标 + 1 个炸弹的组合，以及在中央左右往返移动的 1 个目标，同样是提前将枪口移动到左或右边的柱子上，等目标出现后从左往右或者从右往左微调射击即可，比较理想的是等移动的目标移动到炸弹区域时一枪将 3 个目标击破，最后在中间出现巨型的 Metal Gear Ray，片刻后会在它身体的四周出现 2 个一组共 2 组的炸弹，提前将枪口移动到任意一边炸弹出现的位置，那么在炸弹出现后可以迅速引爆，接着再引爆另一边的炸弹，最后继续扫射目标一小会就能完成任务。



## MISSION 05

**目标** 移动到指定地点

**攻略：**从左往右推进的横版任务，任务中蓝色光点的回收与否对时间没有任何影响，道路中也没有特别的捷径，快速通过的要点是：1. 跳到第一个平台后无需等第二平台落下来，直接从第一个平台上利用大跳跃跳到远处的第三个平台籍此节省一点时间，后面遇到上下移动的平台时全部都可以等平台移动到可以跳跃的高度后再前进，无需寻找捷径；2. 期间会刷出敌兵对玩家射击，敌兵出现的一瞬间可能会出现卡顿的现象，不要因此而受到影响；3. 遇到月光时直接跑过去就行了，它的攻击缓慢不会对玩家造成威胁。顺利的话抵达终点时间大概会在 38 秒左右。



## MISSION 06

**目标** 击破所有目标

**攻略：**任务开始后先站到眼前的火箭筒刷新点上将远处柱子上的仔月光全数击破，注意每进行一次火箭筒射击后要松开 L2 键退出准备使用副武器的状态，这样做的好处是当身上有 2 发以上的火箭筒时可以省略掉雷电手动上弹的动作从而节省一些时间。攻击柱子上的仔月光时将炮弹瞄准仔月光所处位置往下一点的柱子上，利用范围较广的暴风来击破仔月光提高效率。第二批仔月光会在二层地区结伴成群地移动，玩家只要继续站在火箭筒刷新点上对着路过的仔月光群射击，顺利的话 2 发火箭筒就能将全部的仔月光击破，有信心的朋友也可以带着 2 发弹药跳落到二层上

对它们近距离射击。最后一批目标为大型仔月光，它们的出生点在最下面一层的中央区域，因为没有要求用副武器击破目标的硬性规定，所以可以直接进入斩击模式将它们逐个击破，能量槽不足时用冲刺攻击能快速积攒能量。因为时间比较充裕，所以在前面两波用火箭筒射击目标的环节中，就算失误几个也还是可以达成目标时间的。



## MISSION 07

**目标** 利用副武器全灭敌人

**攻略：**任务开始后移动到正前方的手雷刷新点上，然后就可以站在原地将前方以及周围的仔月光全数击破。随后会出现数次成群结队的仔月光群，建议站在与它们逆向的方位，然后朝队伍的仔月光轻点 L2 键用快速投掷来击破目标，因为无法保证一次性将全部仔月光击破，所以多回收几颗手雷再去对付仔月光群，以免失误时还要回头收集手雷浪费时间。对付定点落单的仔月光，同样可以靠近后用快速投掷的方法击破。任务的最后会出现三台月光，玩家需要掌握它们的移动路线，然后等月光移动到四周墙壁上方的炸弹附近时将手雷丢向月光，手雷的暴风会顺势引爆炸弹秒杀月光，丢手雷时建议先移动到墙壁附近的平台，再调整视点往上扔，站在中央的平台扔也可以，但是个别炸弹的距离较远无法触及。



## MISSION 08

**目标** 将所有敌人电晕

**攻略：**这里推荐一个比较高效安全的路线，任务开始后从玩家所在的二层往左前方跳落到一层，往前移动到尽头转角处后将右上方的第一个敌人放倒，电晕敌人后仔月光会面向固定的方向，此时跳上左上方的钢管，建议不要冲刺跳跃，否则落点不太好掌握容易落回到地面上。顺着钢管前进右转将眼前处于二层靠近中央位置的第二个敌人放倒，途中注意在必经之路上往返移动的炸弹，搞定后往左边的钢管移动一点距离就可以直接用大跳跃跳到左前方第三个敌人的身后开工。接下来跳到右前方的斜坡上并顺势移动到三层，远处有第五个敌人，先不管他，往前走右转到三层中

央将第四个敌人电晕，注意过道上摄像头，利用跳跃可以有效地躲避红外线的扫射，最后再回过头来接近第五个敌人，搞定收工。



## MISSION 09

**目标** 击破所有目标

**攻略：**眼前的火箭筒依旧是摆设，机枪才是王道，“停止射击→移动机枪→射击”的微操作依旧是在保持射击状态的同时快速移动枪口的技巧。敌人共有三波，第一波是大量的飞行器，虽然敌人的数量众多，但是并没有特别刁钻的出生点，基本上只要将镜头保持在正面，就能击破全部敌人，有时候飞行器会飞到远处的建筑物后方，此时无法对其进行攻击，应尽快转去攻击其他目标以免浪费时间在等待上，如果已经没有其他目标了，那就预判飞行器再次出现的地点提前将枪口挪过去，另外攻击飞行器的时候尽量瞄准它们中间的弱点部分，射击翅膀的效率偏低。第二波是两名杂兵 + 一些飞行器的组合，先射杀掉杂兵后就可以专心对付飞行器。最后一波是直升飞机 + 杂兵的组合，优先击毁所有直升飞机最后再对付杂兵，整体来说该任务没有什么难点，时间也比较充裕。



## MISSION 10

**目标** 斩夺所有的敌人

**攻略：**本任务有一定的难度，不仅考验玩家的操作精度还需要一点运气成分，因为在高处斩夺敌人的时候，如果站位不太理想，那就很有可能在斩夺的动作结束后直接落到下层而被迫重开任务，另外炸弹对雷电也同样是 一击必杀的，斩夺的时候不推荐用滑铲来进入斩击模式。任务开始后先用忍者疾走往前冲，不用担心被上层的火箭筒命中，借助右前方的建筑攀爬到二层，靠近朝雷电射击的敌人进入斩击模式，如果距离够近，可以一次性斩夺 3 名敌人，不过太不稳定，所以一次性斩夺包括火箭筒兵在内的 2 个敌人就已经很好了，将 3 名敌人解决后迅速从最左侧敌人旁边的通道左转前冲，赶在下一波敌人刷新前移动到火箭筒兵的出生点，敌人刷新后立即干掉眼前的火箭筒兵以免遭受他的炮轰，随后再回过头来

对付周围两名持枪的敌人。

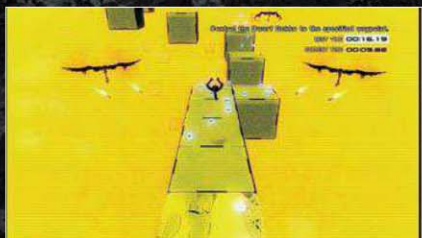
将第二波的3名敌人全灭后会在远处的一个有通往下层楼梯的角落刷新出1名敌人，利用将其斩夺时的无敌时间可以躲开楼梯下方另1名敌人的火箭炮，然后在他装填弹药的期间下楼梯将其斩夺掉。片刻后附近会刷出下一波敌人，往后的敌人也会以这种一本道的形式出现，只要顺着敌人出现的位置跟着走就能找到全部的敌人。这波敌人的配置是两名距离玩家比较近的持枪杂兵和一名距离较远的火箭筒兵，干掉两名杂兵后靠近火箭筒兵时可以有S型的前进路线来诱使敌人的攻击落空。干掉火箭筒兵后可以看到旁边地面上有一个回复道具，在该道具的右后方会刷出来下一波杂兵里的火箭筒兵，提前移动到附近做好秒杀敌人的准备，将他干掉后顺势将前方的另一名杂兵斩夺，接着再通过楼梯来到二楼将另一名火箭筒兵干掉。完事后继续通过楼梯往上走到三层，楼梯口处会刷出来下一波敌人里的其中一个，同样是提前站位等候。随后在通道前方还会有两名火箭筒兵和一名持枪兵等着玩家，移动躲避火箭炮时千万小心不要碰到炸弹以免前功尽弃。解决完持枪兵后跳到对面的平台上，那里有最后一名背向玩家坐着的中级杂兵，进入武器菜单装备锯刃，然后锯刃蓄力将他击落到下层再调教一番即可斩夺收工。



## MISSION 11

目标 移动到指定地点

**攻略：**大跳跃是赶路的不二之选，在个别平台间跳跃时注意调整一下落点，否则会被迎面而来的机枪扫落到深渊中，另外踩踏过的平台会以非常快的速度凭空消失，这也要求玩家的行动要迅速。



## MISSION 12

目标 击破所有目标

**攻略：**本任务的地形比较复杂，不过只要知道最佳的路线，那么取得好成绩也不是什么难事。任务开始后往前走右转，跳过炸弹干掉第1个目标

→立即跳落到右后方的坑中并干掉眼前的第2个

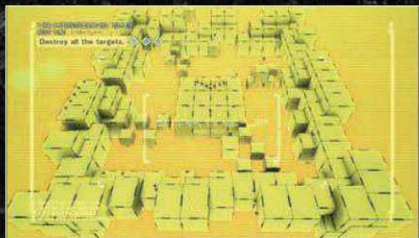
目标→原路返回，注意不要进入左侧充满炸弹的通道，直接用忍者疾走爬上两个台阶进入左侧的通道（右侧会有炸弹阻拦），左转看到在朝玩家拍手的第3个目标，灭之一右转有左右分岔路，走左边的到尽头，跳过三个炸弹将第4个目标干掉→原路返回到分岔路上走右边，一直往前走可以看到第5个目标→顺路往前走，跳到下方可以看到左侧上方平台中的第6个目标，小心不要碰到周围的炸弹→干掉第6个目标后回到坑中，走左边的分岔路，往前走爬上一个台阶干掉第7个目标→再回过头来走右边的分岔路，这里要用雷电的攻防一体将眼前挡路的炸弹引爆，直走到尽头右转干掉第8个目标→原路返回，在通路左边的缺口处往上爬，再跳到下方，进入左边充满炸弹的通道，在左边的第一个缺口处进入走到尽头干掉第9个目标→原路返回，一直贴着左边的通路走到尽头将最后一个目标干掉收工。



## MISSION 13

目标 击破所有目标

**攻略：**基本路线就是绕场一周，最后会利用顺道取得的火箭炮将远处和上方的目标击破，在开阔的地方攻击目标时可以多用冲刺攻击，如果平台之间的距离不远，那么直接用忍者疾走，雷电会自动小跳过去而无需手动跳跃。移动时注意周围是否有炸弹，另外在炸弹扎堆的地方攻击目标时可以多利用攻防一体的无敌时间来快速击破目标，也可以进入斩击模式实现精确切割。时间有点吃紧，需要稍微背一下目标出现的大致位置来节省赶路的时间。

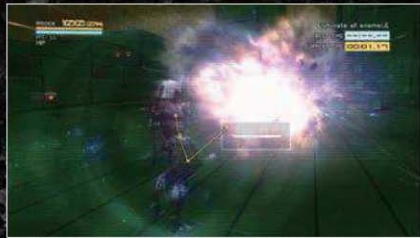


## MISSION 14

目标 借助炸弹干掉所有敌人

**攻略：**非常有意思的一个任务，任务中雷电无法进行格挡或者出招，想击破敌人的话必须通过跑位引诱敌人自己往炸弹上撞，敌人不会主动闪躲炸弹，而且基本上只会以直线的路线移动。雷电在跑位时，遇到个别地势较低的炸弹可以利用跳跃从它的上方跃过去，这样一来敌人也会以玩家

跳跃的路线朝着炸弹的方向移动。注意引敌人撞炸弹时自己也要和炸弹拉开一定的距离，否则会被爆炸产生的暴风秒杀。



## MISSION 15

目标 将所有敌人电晕

**攻略：**敌人的可视范围基本仅限于正前方的直线，所以行动时无需畏首畏尾，可以大胆地从敌人身边绕到其身后开工。该任务的难点在于仔月光无法直接跳到较高的平台上将上面的两个敌人干掉，需要算好提前量先跳到穿梭于场景内的装甲车上，然后再迅速跳到上方的平台。以下提供一条杀敌路线：初始点的9点、10点、11点钟方向以及右前方标有D15的平台上方都有敌人，记住他们的位置，任务开始后，立即往前走右转然后跳跃到急速行驶过来的装甲车上，然后再立即跳到初始点右侧的平台上方，接着就可以跳到D15的平台上将敌人干掉。如果速度够快，那么干掉这个敌人后立即原地转身，跳到2点钟方向的下方将一个敌人放倒，接下来再迅速跑回去将前面提到的11点、10点、9点钟方向的敌人依次干掉，接着就可以借助装甲车跳到场景左上角处另一名在高处的敌人所在的地方，放倒他后可以往场景的右上角移动并沿路解决掉剩余的敌人，只要（跳跃的）失误次数不多，那么时间还是比较充裕的。



## MISSION 16

目标 忍杀所有目标

**攻略：**本任务的难点在于玩家要控制雷电在狭窄的通道上移动，稍有失误就会掉到下层，好在需要忍杀的敌人不多，就算失败了从头来过也不算太浪费时间。场景分为6层，雷电在最上面的一层，任务开始后笔直往前走跑到尽头没有路的地方直接将下方5层的敌人杀掉，注意要轻点L1键快速退出斩击模式，退出后立即再按O键就可以直接将左前方第4层的敌人干掉，同样快速退出斩击模式后先原地站稳，然后往右侧较宽敞的地面忍者疾走过去，接着再转身移动到同层的另一名敌人身后将其忍杀，紧接着往左前方跳到第3

层顺势将敌人杀掉，然后在狭窄的过道上移动将同层的另一名敌人干掉，接着往右侧下方调整一下视点，确认2层敌人的位置后一跃而下将其忍杀，最后就可以对1层的月光下毒手了。



## MISSION 17

**目标** 移动到指定地点

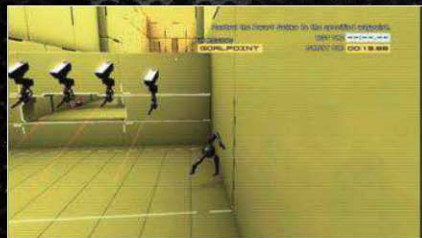
**攻略：**以最佳路线移动的话大概只需20秒就能抵达终点，下面是移动路线：任务开始后往前走，分岔路走左边，爬上左前方的平台后眼前还会出现一个靶子，不要跳到靶子左侧的坑里，而是爬上靶子后方的平台，然后立即右转到尽头再右转，接着立即左转贴着左边往前走一点就需要往下方的坑里跳，落地后一直往前走走到场景边缘，然后大胆地往前踏步吧，这里有隐藏地板不会掉下去的，左转走到前方的缺口处进入，一直往前走，前面会出现一个靶子，而靶子的右侧就是终点了。



## MISSION 18

**目标** 移动到指定地点

**攻略：**刺激感十足的一个任务，本任务并没有特别固定的路线，控制仔月光移动时基本上都要靠跳跃来躲开地面的炸弹和摄像头的红外线，如果不慎被红外线扫到也不用怕，只要不处在死角，那么继续跳跃移动还是有很大几率在密集的机枪扫射下存活的。期间通过手持火箭炮的敌人时，如果来不及赶在他们刷出来之前从洞穴里跑过去，那么就引诱他们开炮，趁他们开炮后的硬直立即冲过去，接着要贴着左边或右边的墙壁往前移动，籍此来躲开敌人的机枪扫射。最后要注意终点前设有炸弹，不要撞上去。



## MISSION 19

**目标** 击破所有目标

**攻略：**类似于“双截龙”系列的横版关卡，该任务中雷电只能以赤手空拳的状态去迎击敌人，推荐的招式是□△的连段循环，该连段的优点是启动速度快、攻击力可观、收招动作小而且可以随时以回避来取消出招的硬直。过关的要点是先制攻击，如果□键攻击碰到低级和中级的杂兵，他们会出现硬直，之后就可以用□△的循环连段将他们屈死，其余的敌人则需要边打边躲，因为格挡敌人的招式会削减一定的体力，所以□+×的回避是完成任务的关键，注意输入回避的指令时要尽量将时间延后，因为太早输入反倒容易被敌人招式的持续时间命中，此外体力不足时也要注意回收敌人落下的道具来回复体力。时间方面比较充裕。



## MISSION 20

**目标** 击破所有目标

**攻略：**掉落到深渊中不会损失体力但会浪费时间。任务开始后立即装备钳刃然后一段蓄力松键攻击眼前的三个敌人，之后可以顺势用第二、第三段钳刃蓄力来干掉两名低级杂兵并重创中级杂兵，最后适当的补补刀就能将第一波敌人全灭。随后场地会稍微变少并出现第二波的敌人，两只迅猛龙，因为钳刃蓄力时带有一定的刚体效果，所以可以利用这个特性来硬砍迅猛龙，但要注意躲避它们的磁力攻击以免雷电陷入极为不利的眩晕状态，迅猛龙陷入眩晕状态时要迅速上前发动终结QTE，如果体力不足可以考虑斩夺其中一只来进行回复，时间还比较充裕。想取消钳刃的出招动作或收招硬直时可以用回避或者跳跃，不过并非所有招式都可以取消的。最后一波敌人出现时场景会再次缩小，不过配置方面没有什么威胁，两只仔月光可轻松击破，剩下行动缓慢的锤子兵可以用钳刃蓄力慢慢折磨死。



## MISSION 21

**目标** 将所有敌人电晕

**攻略：**敌人非常平均地安排在前进的道路上，推进路线几乎是一本道，这里简单地说一下流程。任务开始后立即往11点钟方向跳跃，落地后将眼前的第1个敌人放倒，紧接着将右侧的第2个敌人电晕，然后再立即将前方通路中央的第3个敌人放倒。如果动作稍慢的话，那么在放倒第3个敌人的时候可能会引起墙壁另一侧的第4个敌人的注意，由于时间充足，此时可以稍候片刻，等他“取消关注”后再穿过墙壁上的洞穴将其放倒。接着从右侧地面上的缺口过去放倒第5个敌人，小心不要碰到左右往返的炸弹。接下来往前走，在墙前等一会，等另一面的第6个敌人移动到背对我们的位置时再穿过洞穴将其放倒。如果前面没有浪费时间的话，那么接着进入左侧的路将移动到右边的第7个敌人干掉，如果动作慢的话就要进入右侧的路将移动到左边的敌人电晕。紧接着要往左走到贴着墙壁的地方，然后再慢慢靠近第8个敌人，如果不贴着左边墙壁前进的话，那么容易在干掉第8个敌人的同时被右前方的第9个敌人察觉。依次干掉第8、9个敌人后，前方剩余的两个敌人应该就不倒玩家了。



## MISSION 22

**目标** 忍杀所有目标

**攻略：**该任务的地形比较复杂，视野模糊，以文字较难描述出每个敌人的具体位置，这里就简单地说说要点。敌人基本都是结队出现，通常忍杀掉一个敌人后他的周围还会有1~2个目标；忍杀敌人后一定不要斩夺浪费时间；前面几次挑战时建议打开AR模式来定位9名敌人所处的位置，然后再制定合理的忍杀路线；尽量先干掉上方的敌人，然后再利用高低差顺势干掉下方附近的敌人。



## MISSION 23

**目标** 击破所有目标

**攻略：**任务开始后往左前方移动，途中刷出来的

两个锤子兵放置不管，先绕到前方中央进入斩击模式将3名低级杂兵秒杀，然后跳到下层将锤子兵引到炸弹处炸死。随后会在场景的下层一角刷出数个仔月光，用冲刺攻击可以轻松将它们全灭，注意动作要快，否则一会刷出来两只迅猛龙后场面会比较混乱。两只迅猛龙直接引到附近的炸弹处解决，紧接着会再刷出一台月光和数个仔月光，月光继续利用炸弹干掉，仔月光随意击杀。全灭这一波的敌人后要迅速移动到上层，因为靠近场景中央的部分会刷出来一台无人机堡垒，而它的上方则驻守着两个低级杂兵，提前移动到上层等他们出现后可以直接进入斩击模式击杀，最后可以落到下层从无人机堡垒的后方攻击，它只会呆在原地不动任由玩家宰割。



## MISSION 24

**目标** 移动到指定地点

**攻略：**时间比较吃紧，需要最佳的路线才能确保在25秒之前移动到指定地点。任务开始后立即左转往前冲，下一个路口右转然后再左转，接着贴着左边迂回绕圈前进，目的是躲开右边的炸弹。绕到左边出现缺口，转进去直走，在十字路口处也往正前方推进，注意前方迎面而来的炸弹，必要时需要后退等它们移开后再冲进去，进去后往前走左转，等炸弹移开后继续推进，接着贴着右边迂回绕圈前进，在缺口处右转往前走一点就能看到左前方的终点了。



## MISSION 25

**目标** 不被敌人发现的前提下移动到指定地点



**攻略：**难度较高的一个任务，由于场景黑暗且遍布了炸弹，而且还需要隐密行动，因此前面

几次挑战需要打开AR模式背版，好在敌人的位置固定而且基本不会乱动，注意不少地方都需要将必经之路上的敌人忍杀掉才能顺利推进。后期炸弹较多的地方则需要利用攻防一体来开路。

## MISSION 26

**目标** 将所有杂兵电晕

**攻略：**虽然是黑夜任务，但视野方面比操控雷电时要清楚不少，我们的目的是将6个低级杂兵放倒，场景内有不少巡逻的月光，不过它们的视野同样非常狭窄，只要行动迅速，基本可以无视月光的存在。任务开始后先将左前方的第1个敌兵放倒，然后往左侧稍微移动，跟眼前出现的月光后面移动顺势干掉一旁的第2个杂兵，接着立即跳到左前方的坑里，落地后从柱子的右侧前进，穿过第二根柱子从右侧靠近第3个杂兵并将其放倒，此时左侧应该正好有月光路过，不管它，进入左前方的缺口后右转往前走一段路再右转，接着从眼前柱子的左侧绕过去干掉右侧的第4个杂兵，同时应该会听见月光跳跃时发出的声音，往回走一点进入右边的通道后基本就是一本道了，转弯的时候注意观察一下是否有月光，然后再沿路干掉第5和第6个杂兵即可。



## MISSION 27

**目标** 斩夺所有的敌人

**攻略：**又是一个视野极差的任务，不得不抱怨一下制作组是有意在折磨玩家的眼睛么？回到正题，本任务应该是第一弹DLC中难度最高的，注意多转动视点和利用锁定来确定敌人的位置，前期的低级杂兵可以直接斩夺，建议先以普通攻击砍杂兵一刀再进入斩击模式，目的是让敌人出现硬直，如此一来进入斩击模式后就不容易被敌人的攻击影响玩家的斩夺。中期的斗犬和月光刷出来后可以借助钳刃的高攻击力迅速将敌人打出硬直触发终结QTE，对付它们时建议站在高台上，这样做的好处是可以利用狭窄的地形强迫敌人掉落到下方再爬上来，籍此来争取时间和面对单个敌人的



机会。全灭这一波的敌人后会再次刷出多个低级杂兵，同样是直接上前斩夺。最后会同屏出现四条魔狼，所幸的是它们基本不会同时进攻，活用攻击力高、范围广的钳刃可以有效地缩短时间，期间要注意观察敌人，一旦魔狼身上出现斩字的提示，就要做好进入斩击模式进行斩夺的准备。

## MISSION 28

**目标** 利用副武器全灭敌人

**攻略：**较有难度的一个任务，场景内有许多毒刺的回收点，取得后迅速装备上，然后主要通过轻点L2键的快速射击来击杀敌人，敌人的进攻意识很强，如果不小心被任意攻击命中，那么极有可能遭到一连串的追击直接Game Over，所以射击时一定要和敌人拉开一定的距离，也要多加利用场景内的障碍物来阻拦或分开敌人。情况允许时可以考虑进入主视角射击模式来锁定敌人再开炮，籍此来增加命中率。多种杂兵出现时优先击杀机动性较高的双刀兵和长剑兵，锤子兵可以最后再处理。最后刷出来的两台无人机堡垒和多个仔月光，建议先站在建筑物上方利用建筑物作为掩护清理烦人的仔月光，之后如果能集中火力干掉一台堡垒，局势便会明朗许多，面对单体的堡垒时尽量用主视角锁定来提高效果，否则时间方面可能会略为吃紧。



## MISSION 29

**目标** 不被敌人发现的前提下移动到指定地点

**攻略：**任务开始后前冲进入左边的楼梯，快要抵达楼梯上方时对着右侧的墙壁使用忍者疾走直接攀爬上去，这样做的好处是无需和楼梯上方的敌兵碰面。爬上去后右转前冲跳到对面的平台上将背对着我们的一个杂兵忍杀掉，然后往前走到底头左转前进，来到拐弯处稍停一下，打开AR模式观察一下左侧远处的敌人动向，等他背对雷电的时候就迅速进入过道再右转到布满炸弹的路口，用攻防一体引爆前方的两处炸弹后，终点就在眼前了，不过终点前还有一个驻守的敌人，等他一转身就往终点的方向冲过去，最后以滑梯上垒，此时就算被敌人发现，也会算作完成任务。



# MISSION 30

目标 击破所有目标

**攻略：**作为最后一个任务，光看时间要求的15分钟以内就知道该任务不是省油的灯。第一波敌人主要是各种级别的杂兵，最低级的可以直接斩夺毫无难度，中高级的则以拉开距离后的钳刃一段蓄力伺候，随后可以观察敌人的动向考虑是否要使出后面两段的蓄力攻击。第二波敌人先是一群仔月光，片刻后会追加一只迅猛龙和数个仔月光，击破迅猛龙后刷出两只斗犬，

对付它们并没有太多要点，稳打稳扎注意格挡即可，敌人的攻击力也不高，基本没有太大的威胁。第三波敌人是月光和仔月光，月光可以拉开距离引诱它使出冲撞然后格挡秒杀。接下来的第四波是由直升飞机和飞行器组成的空中军团，一段时间后地面上会刷出来水蜘蛛增援，建议先击破飞行器，等水蜘蛛出现后就躲在直升飞机下方引诱水蜘蛛使出冲撞，格挡秒杀之，最后再对付落单的飞机。最后一波敌人是2台无人机堡垒和4条魔狼同屏，不要慌，魔狼的攻击意识不强而且同一时间段里基本只有一条魔狼会对玩家发起进攻，至于堡垒，可以用战术叉先定



住任意一台，继而猛攻，干掉其中一台后再如法炮制另一台，剩下的4条魔狼配合战术叉或者钳刃猛攻即可。

实用技术

研究中心



## 第二弹 扼脚大叔招安记

### 山姆与雷电的区别

山姆大叔的基本系统、操作与行动都和雷电相同，招式的指令可以在游戏中打开HELP菜单查看。武器方面他只有一把高频刀，而副武器的种类略少于雷电，但影响不

大，下面列出一些要点以便玩家快速了解山姆的特征。

①山姆没有忍杀、AR模式和开膛手模式，其余的如忍者疾走、格挡、回避等动作的指令都与雷电

相同。

②虽然没有强化升级、购买武器的要素，但体力和能量槽的上限可以通过收集流程中的对应道具来提升，体力上限为200%，能量槽升满后长度也与体力槽一致。

③方向键上是他独有的挑衅键，挑衅动作可以用回避来取消。挑衅

后敌人会处于防御力下降的愤怒状态，此时他们的攻击意识会大幅上升，而且山姆无法无伤格挡处于愤怒状态中敌人的招式，只能利用跑位或者回避来躲开。

④山姆在行动上的另一特点是拥有二段跳和空中冲刺，流程中也有不少地方需要利用这个特点来移动。

⑤只有一把武士刀的山姆，攻击手段比较贫乏，进攻时主要通过挑衅降低敌人的防御，然后再寻找机会使用威力较高、判定较广的蓄力斩来杀敌。使用蓄力斩时有一个小技巧，那就是在刚蓄满的时候立即松键出招，如此一来会比长按按键蓄力直到系统自动出蓄力斩要来得快一些。

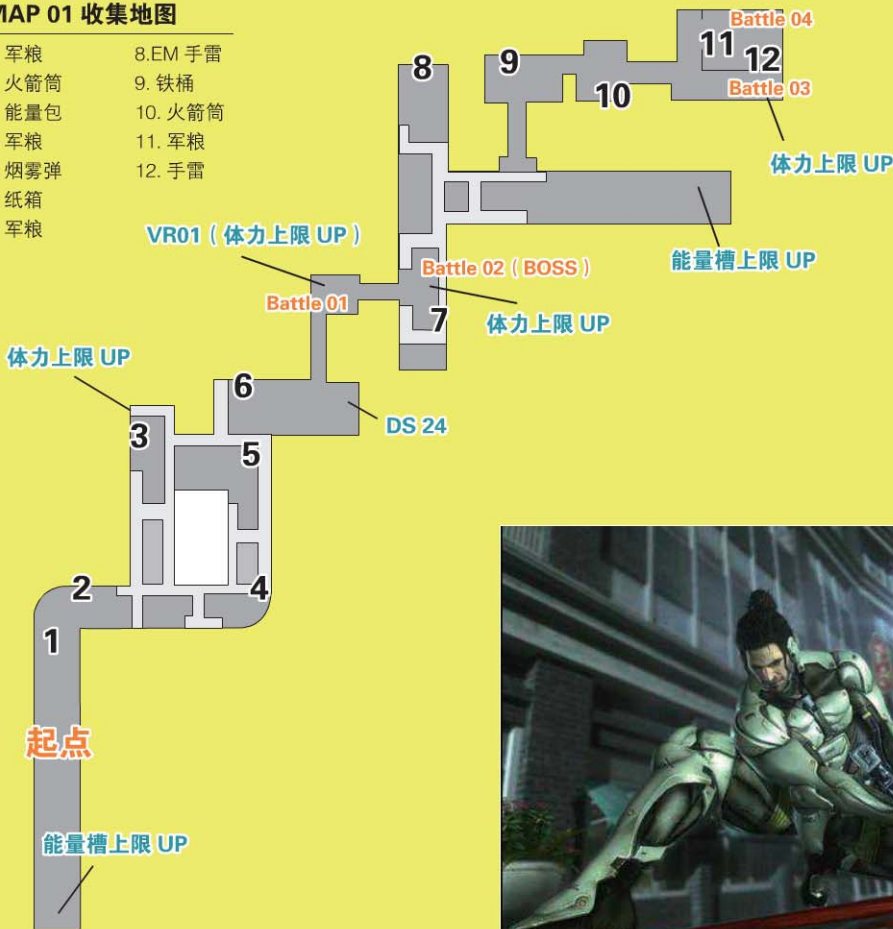
⑥山姆的收集要素不如雷电多，只有数据盘(DS)、VR任务、体力和能量槽上限以及称号。

⑦与雷电篇不同，山姆在完成VR任务时也会出现评价画面，而该评价是计算入通关的最终评价中的，所以想达成S级评价通关，那么流程中的5个VR任务都必须沿路攻克。

注：流程指南主要以R难度为准。

#### MAP 01 收集地图

- |        |         |
|--------|---------|
| 1. 军粮  | 8. EM手雷 |
| 2. 火箭筒 | 9. 铁桶   |
| 3. 能量包 | 10. 火箭筒 |
| 4. 军粮  | 11. 军粮  |
| 5. 烟雾弹 | 12. 手雷  |
| 6. 纸箱  |         |
| 7. 军粮  |         |





## ● 流程指南

① 过场后山姆来到下水道，立即转身走到尽头可以在特殊道具箱里找到增加能量槽上限的道具。

② 回收过后往前走会遇到两名守卫，因为山姆没有暗杀，所以只能直接开战，干掉他们后在环形的通道里还有水蜘蛛等敌人，我们可以借助他们来熟悉一下山姆的战斗系统，沿路根据收集地图回收增加体力上限的道具以及 DS 24。

③ 来到评价战斗 01，普通的敌人可以直接斩夺，而手持长剑或者大锤的中上级敌人就先用挑衅降低对方的防御，然后再用蓄力斩进攻，一般 1 到 2 次攻击后就可以斩夺敌人了。

④ 评价战斗 01 的区域里有 VR 任务 01，推荐打法：一上来的 3 个敌人利用及时格挡然后顺势斩

夺，两只月光出现后绕场跑，引诱其中一只使出冲撞攻击，格挡触发 QTE 后顺势斩夺，剩下的一只月光同样是先挑衅后攻击，注意挑衅状态下敌人的攻击是无法安全格挡的，此时就要用回避动作来躲开月光的大腿攻击。只要评价不是太低，那么完成该 VR 任务后可以取得加体力上限的道具。

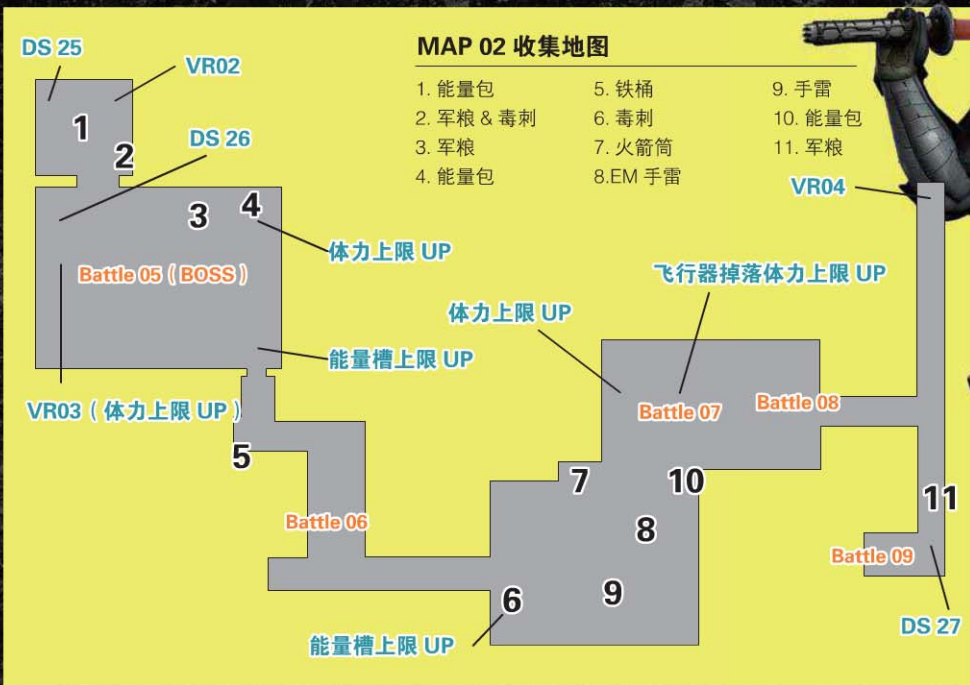
⑤ 接下来是本 DLC 中的第一场 BOSS 战（评价战斗 02），推荐的打法是原地不动等待刃狼出手，利用及时格挡后的自动反击来对付 BOSS 更为高效。因为刃狼的机动性较高，攻击意识也比本篇的高，所以不建议使用挑衅战术，高难度下及时格挡 5 到 6 次就可以触发终结 QTE 了。切碎刃狼后注意稍等片刻，它的尸体消散后会出现加体力上限的道具。

⑥ 往前走还会遇到一些驻守的水蜘蛛和生化杂兵，通道尽头处有

增加能量槽上限的道具，回收过后再往评价战斗 03 的地方移动，期间会遇到巡逻的月光和杂兵。在评价战斗 03 的小房间尽头处回收体力上限道具后会刷出敌人，注意优先解决飞行器，推荐用空中蓄力斩，其余的两名持盾杂兵利用及时格挡即可破盾斩夺。

⑦ 随后来到评价战斗 04 所在的

电梯间开动电梯，电梯往上方移动的过程中不仅会出现杂兵、仔月光，最后的评价战斗中还会出现迅猛龙，只要挑衅后用蓄力斩很快就能将它们打成眩晕状态触发终结 QTE，进攻时注意上方的火箭筒兵，要尽快解决以免被其偷袭，迅猛龙被挑衅后也很容易用挑空攻击将其浮空。



## ● 流程指南

① 电梯停住后进入第二张地图，先不要急着往前走，根据收集地图可以找到 DS 25 和 VR 任务 02，任务里站在场地边缘的敌人可以用冲刺攻击将其吹飞到场外，剩下的敌人则以挑衅降防和蓄力斩的战术解决，至于飞行器可以用毒刺的快速射击来逐个击破，不过目前还没取得毒刺，那

就直接用跳跃后的普通攻击将飞行器击破。

② 接下来打开大门就会进入第二场 BOSS 战——Metal Gear Ray，因为在 BOSS 头部的前面战斗比较危险，很容易被密如雨点的机枪射击扫到，所以战斗时主要攻击它的两条腿，挑衅加蓄力斩依然是主打。攻击腿部数次就会出现进入斩击模式的提示，两条腿分别出现两次斩击模式的提示并顺势切掉

BOSS的装甲后，一般它会还剩下25%左右的体力，安全起见，继续挑衅攻击其腿部直到出现终结特写为止。

③战斗结束后按惯例搜刮一下战场，西侧的高处可以找到VR任务03，注意要多利用场景周围的建筑物、二段跳冲刺和空中蓄力斩来移动到目的地，而VR任务03中因为场景较黑，格挡时要注意敌人出招前的红光提示，及时格挡后的踢腿QTE可以取得体力上限道具，假如运气好踢中迅猛龙的话会使战斗轻松不少，随后出来的猩猩注意躲避一下它们的投技即可。只要评价不是太低，战斗结束后可以取得体力上限道具。

④VR任务03的上方还有DS26，而场地内东南方向有增加能量槽上限的道具箱，回收过后根据小地图中黄点的提示移动，期间会遇到阻隔玩家前进的设施，系统会提示进入斩击模式将其摧毁，最后来到通往下一个区域的大门前，先别急着开门，跳到门的上方再转身跳到对面的平台上，同样利用空中蓄力斩等行动就可以来到东北方向上方的平台取得增加体力上限的道具。

⑤来到评价战斗06，该战地点比较特殊，只要不越过门就不会刷出无人机体堡垒，但是在门内战斗不会有评价。这里首先把一个锤子兵在门外干掉，然后在门外挑衅另一个敌人，接着用蓄力斩冲进内将敌人打成气绝状态触发QTE，此时无人机体堡垒就会出现并冲过来对玩家进攻，

这时再输入踢腿的QTE就可以将锤子兵连同无人机体堡垒一箭双雕。

⑥接着来到和本篇相同的日式庭院，根据收集地图的位置回收一下道具吧。来到五重塔顶时会进入评价战斗07，战斗开始后四周会刷出4个双刀兵，全部以斩夺解决即可，最后还有一个长剑兵从天而降，老方法挑衅加蓄力斩伺候。注意如果将长剑兵搭乘的飞行器击毁，那么可以取得体力上限道具，另外五重塔下西侧的角落里也有一个体力上限道具。

⑦来到黄点标示处进入评价战斗08，战斗一开始可以先移动到场地的左上角，在这里及时格挡月光的踢腿可以比较容易地踢到他们，运气好时也能一击干掉两台月光。而低难度中的两条魔狼因为进攻意识远不如作为BOSS时的强烈，所以可以采取逐个击破的战术。

⑧离开日本庭院后在岔岔路的左边尽头有VR任务04，想在本任务中取得无伤的分数奖励有点困难，追求S评价的话我们可以用另外一种方法，那就是达成“不杀”的条件，干掉人型机器人或者机械兵器是不计算杀人数的，只有杀死生化敌人才算，所以这个任务里的生化人全都可以进入斩击模式把他们的手或脚切掉，随后远离他们一段时间，他们就会凭空消失，系统便会判定为不杀灭。

为了保证有充足的能量在敌人陷入眩晕状态时触发终结QTE，可以用能量包来回复一下。第二波敌人会先刷出三只斗犬，干掉其中两只后会出现两台增援的水蜘蛛，



此时要绕着它们跑引诱水蜘蛛使出冲撞攻击，成功格挡冲撞后就可以进入斩击模式将其斩夺，摧毁两台水蜘蛛后，剩下的一只斗犬便不足为惧了。接下来是一台直升飞机和三架飞行器的组合，因为直升机会不停地以机枪和导弹朝玩家扫射，为了无伤需要在直升飞机无法攻击到玩家的时候迅速跳起来摧毁飞行器，而直升飞机则以挑衅和空中蓄力斩解决。

接下来会刷出两只魔狼和一台月光，为了在对付灵活的魔狼时不受到月光的影响，这里推荐的打法是先拉开距离引诱月光冲撞，然后再以格挡QTE将其秒杀。落单的魔狼比较好对付，将其逼到墙边后利用普通攻击和回避动作来取消收招硬直，顺利的话可以打掉它不少的体力，等它身上出现“斩”字的提示后就可以上前进入斩击模式一顿猛砍并顺势斩夺。

随后会出现两台迅猛龙，先挑衅，然后丢一个烟雾弹限制它们的行动，活用烟雾弹是此战的关键，进攻时也要集中火力将敌人逐个击破，而且千万不能贪刀，见势不妙

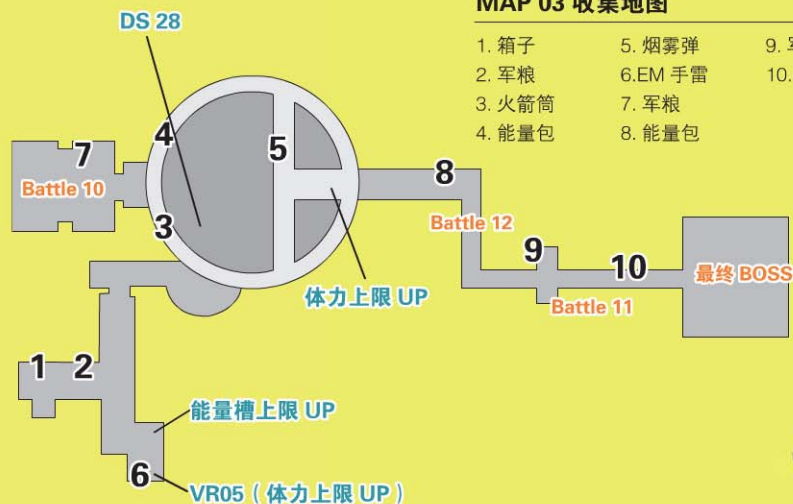
就要迅速翻滚取消出招动作并远离敌人的攻击范围。期间出现的一只仔月光随便应付一下即可。

来到这里已经离胜利不远了，但是这波仔月光群加中级杂兵的组合也不是吃素的，如果不小心被它们夹击，那么密集的连接很容易会将山姆的体力扣光。因此本战同样借助烟雾弹来有效地限制敌人的行动，有机会时可以挑衅一下来降低敌人的防御力，同时也要注意不要将生化敌人杀掉，否则就无法取得不杀的分奖励。对付仔月光时，为了安全起见，建议拉开距离挑衅然后再用冲刺攻击来秒杀敌人。当敌人不多时要准备好EM手雷，那么在最后的无人机体堡垒出现后就可以立即对其丢手雷限制它的行动，如果条件允许的话准备好5个EM手雷更能让此战事半功倍。

⑨随后前往电梯间，路上可以在墙壁里找到DS27，进入电梯间后触发评价战斗09，战斗中魔狼有一定几率会卡在电梯里不出来，此战的视角不是很好，地方狭小，需要多加留心。普通杂兵可以直接斩夺，不慎被敌人围攻时也不要自乱阵脚，利用及时格挡不仅可以解围，还能顺势干掉多个敌人。进攻时注意缓缓靠近的锤子兵，不要被他的偷袭得逞，活用山姆的二段跳和空中冲刺可以迅速远离敌人。落单的魔狼杂兵由于体力不高，靠近他强攻即可。低难度中只有斗犬比较棘手，但是它们在攻击前都有非常明显的准备动作，多利用及时格挡即可全身而退。



## MAP 03 收集地图



## ● 流程指南

① 进入电梯后会收到阿姆斯特朗的来电。

② 离开电梯间后通路右侧有ATTENTION字样提示的门，目前因为没有登录代码所以还进不去。

③ 进入通路左侧来到雷电本篇听梵风说教的地方，中央楼梯的下方藏有增加体力上限的道具。

④ 来到黄点标示的门调查发现同样需要登录代码才能打开门前往屋顶，同时场景内刷出敌人。

⑤ 干掉敌人搜集到2个登录代码，场景内众多圆柱柱子的上方藏有DS 28，玩家需要先站在二层

四周的箱子上，然后再冲刺二段跳到柱子上。另外地图上也会出现绿点标示的评价战斗10，过去开打吧。无人机堡垒一出现后就可以用及时格挡反击，接着用EM手雷来限制敌人的行动，挑衅后的蓄力斩能快速打开局势，干掉其中一台堡垒后，另一台的就不足畏惧了。

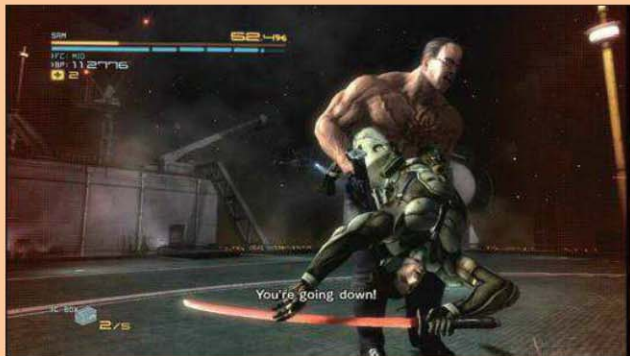
⑥ 回一趟电梯间，期间杀掉一个杂兵可以取得第3个代码，利用这个代码就可以打开电梯间右侧的门，里面有VR任务05、能量上限道具等道具，VR任务的终点附近设有最后一个增加体力上限的道具。VR任务05为横版过关，以常规打法来攻关的话时间方面可能会比较

吃紧，这里依然可以利用不杀来赚分，此外还必须斩夺两台飞行器才能确保分数抵达S评价的要求。

⑦ 完成评价战斗、收集好道具后就可以打开去路的门前往屋顶了，在快要抵达阿姆斯特朗所在地时会被直升飞机袭击进入评价战斗11，二段跳后的△键蓄力攻击是对付敌人的强力招式，比较讨巧的打法是敌人一出现后引诱后面的直升机用飞弹把前面的那架打掉。结束战斗后不要往前走，转身返回刚才的通道里会刷出评价战斗12，此战只有锤子兵，拉开距离后用挑衅加蓄力斩即可轻松取得S评价。

⑧ 最后就是与阿姆斯特朗的BOSS战，开场后给BOSS来一记

蓄力斩，他就会进入爆气状态。BOSS的投技、地面火焰、还有挥拳等攻击都可以用翻滚来回避，而以自己为圆心的大范围爆气攻击则可以通过移动到爆炸范围外或者算准时机以翻滚躲避。期间一有机会务必要先挑衅再出蓄力斩，不然BOSS真的是皮糙肉厚砍不动。当他的体力下降至百分之五十后会扔飞机，进入斩击模式全数砍下来即可。随后BOSS会进入第2阶段，不过攻击方式和前面大同小异，只是增加了一招连续的火焰突进，只要看准时机翻滚回避就可以了。最后依旧以终结QTE结束战斗就能看到本DLC的结局了。



## DLC 奖杯 / 成就一览

名称	取得条件
DL-VR Master	完成第一弹DLC中的所有VR任务
Hero of the Metaverse	第一弹DLC的所有VR任务取得第一名的评价
DL-Story-01: Status - Closed	任意难度打通第二弹山姆DLC的流程
You're Hired	在山姆DLC中以困难或更上级难度无伤击败最终BOSS
Master of the Wind	在1小时以内打通最高难度(Revengeance)的流程
Draw, Partner!	以蓄力斩累积干掉100个敌人



# 多边共享



游戏文化  
多边共享

## 传说祭2013即将举办



洛克 提供

### 多边趣闻

一年一度的传说祭今年也如期在日本横滨举行，时间为6月1日和2日，地点为横滨 Arena。

豪华的声优阵容是传说祭最大的亮点，今年的主持人依然为小野坂昌也，副主持为河原木志穗。两场都出演的除了两位主持人之外还有小西克幸和去年人气投票出尽风头的鸟海浩辅。

第一天的出演者还有近几年的老面孔：宫野真守、绿川光、下野纮，为《无尽传说2》造势的代永翼、置鲇龙太郎、早见沙织，初次参加的冈村明美和为系列元祖之作《幻想传说》女主角配音的岩男润子。今年是《仙乐传说》发售十周年，所以第一天的参演者大部分都是和《仙乐传说》有关联的声优。当天登台的还有为《仙乐传说》系列和《风雨传说》演唱过主题曲的歌手

risono。  
第二天的出演者有每年必到的铃木千寻和樱井孝宏，自2008年之后第二次登台的、为《心灵传说R》造势的井上麻里奈和松风雅也，为《无尽传说2》打宣传的近藤隆、伊濑茉莉也、泽城美雪，以及初次参加传说祭的水岛大宙。至于近藤隆饰演的路德加能不能在传说祭的对话剧中正常说话目前还是个谜。同样是自2008年之后第二次登台的还有为《宿命传说》和《心灵传说》演唱过主题曲的 DEEN。

除了每年必备的传说角色大杂烩 Skit 和迷你演唱会之后，还有例行的系列新动态发布，今年将会公布什么作品目前 NBGI 还尚未透露出相关消息。至于今年声优们会不会和去年一样 Cos 游戏角色登台演出，那就不得而知了。



DEEN组合。

该图为去年传说祭的照片。

## 《神探伽利略 第二季》介绍

### 多边影视

时雨 提供



《神探伽利略》(ガリレオ)改编自东野奎吾的同名短篇推理小说，自2007年10月放送以来受到了观众的好评。本剧的特色在于刑警与物理学家利用物理学来侦破各种看似超自然现象的事件。在东野奎吾个人的散文集中，也提到了这些物理学运用在理论上的可行性，配合悬疑的拍摄手法，相当精彩。第二季在时隔5年之后开播，故事进度因为在过去几年里经常处理奇怪案件，贝冢北署警察内海薰(柴崎幸饰)被上层派往美国某个经常发生奇怪事件的城市研修一年。毕业于帝都

大学法学系的岸谷美砂(吉高由里子饰)调来接替内海的位置，她将与帝都大学的物理学教授汤川学(福山雅治饰)共同解决谜题。与故事对应，女主角由柴崎幸更改为吉高由里子，虽然有部分观众表示不满，但客观来说吉高由里子对角色的演绎相当到位。截止至截稿，目前已播放了四集，平均收视率均在20%以上，也是除《极道鲜师》以来又一部连续4集收视率突破20%的作品。强烈推荐给各位读者观赏。



## 废土大亨路

### 多边宝箱

稀饭 提供



一个简单的问题，你女朋友/老婆生日的时候，你会送什么礼物？好吧，我已经听到一大群人在哭诉他们没有女朋友/老婆了，更正一下，假设你有女朋友/老婆，她生日的时候，你会送什么礼物？用户“XsimonbelmontX”在美国的Reddit论坛发布了一系列照片，瞬间闪瞎了众宅眼球。他的妻子是著名的废土题材游戏《辐射》系

列”的狂热粉丝(你们是否已经留下的羡慕的泪水?)，为了让她“从今天起往后的每一个生日都变得极其令人失望”(原文)，他鼓起干劲，用了足足八个月的时间，把《辐射》的风格全面镶嵌到了《大富翁》(Monopoly)桌面游戏中，如果你接触过《辐射》系列，有玩过《大富翁》，肯定能想象得到这个过程是多么地工程浩大，而如果你两者都没玩过，没关系，直接上图！





## 朱丽叶最近在忙什么?

稀饭 提供

多  
边  
趣  
闻

我想有关过《链锯甜心》这款游戏的玩家应该都还记得,作为官方 COSER 而为大家贡献过不少关于女主角朱丽叶 COS 秀的杰西卡·尼格里(Jessica Nigri)吧?离《链锯甜心》发售已经过了好长一段时间了,在不当朱丽叶的这段时间里,她又在忙些什么呢?先从最近的消息看起,例如她在 Wondercon 中的 Cosplay:《边境之地 2》的酒吧老板娘 Mad Moxxi。

当然还有最近在微博上传得很猛的《邪恶联盟 凡尘之神》版的小丑女哈莉·昆恩,这个 COS 其实她早在 2012 年圣地亚哥动漫大会(San Diego Comic-Con)上就演出过了。

既然挑战了小丑女,怎么能不顺便挑战一下小丑呢!于是,在 2012 年的动漫世博会上,J 女士(Mrs.J)隆重登场。小丑传统的紫色西装绿色头发元素被保留,不过被改造成了西装上衣和超短裙的组合,加上了黑色吊带袜,来突显女性身份和魅力。

随着 2013 年的到来,新一轮的各种动漫大会又会在美国各地召开,我们有理由期待杰西卡·尼格里会在接下来的日子中带给我们更精彩的 COSPLAY 内容,让我们期待她的下一次精彩演出,说不定又会有成为哪款游戏官方 COSER 的机会在等着她哦。



▲连脸部涂粉底太多这个特点都被传神地还原了,专业的 COS 态度可见一斑。



## 手工艺术自制,《生化奇兵》手办

华尔兹 提供

多  
边  
模  
型



相信不少玩家都被《生化奇兵》的艺术感震撼到了,近日一系列真 FAN 公布了他亲手自制的《生化奇兵》手办,这些手办全部是由一些回收垃圾金属制成,堪称艺术品!

作者首先将 Big Daddy 制作完成,尽管只利用各种垃圾材料,但整体做工相当细腻,在前面还站着个颇为抽象的 Little Sister。据称,制作者为了制作大老爹的脸,找来了各种废旧水

管来尝试,最后好不容易才找到一件合适的。

在《生化奇兵 无限》公布之后,作者又开始着手制作 Songbird 的手办,这次工作要比之前复杂得多,花了作者九牛二虎之力。这还没完,最后真饭又将目标瞄准了爱国者,有了之前的制作经验,这次的“打造爱国者”项目非常顺利,在机枪部分还做了不少细节变化,让其颇为得意。

面对自己喜欢的游戏,不一定要砸钱去买模型、手办,如果有心,不妨来像这位真饭一样来亲手打造一件只属于自己的艺术品吧。



## 东方Project第14作《东方辉针城》公开

宇宙人 提供

多  
边  
趣  
闻



经常接触 ACG 文化的同学相信对“东方 Project”这个名字都会有不同程度的认识,这个系列以及衍生出来的二次创作在 ACG 领域已经成为非常庞大的体系。而本家作为一款弹幕游戏系列,其正统第 14 作也在最近公开了。新作命名为《东方辉针城~ Double Dealing Character》,作为自机参战的角色有三名,她们分别是两位王道主角博丽灵梦和雾雨魔理沙,以及系列中拥有极高人气的十六夜咲夜。本作的系统将会回归 00 年代初期的弹幕游戏风格,将一些复杂的系统,诸如《莲蓬船》的 UFO 和《神灵庙》的灵界系统等全部取消,追求更纯粹的弹幕游戏乐趣。画面分辨率还将支持 1280 x 960。

本作将会在 5 月 26 日举行的第 10 次博丽神社例大祭上公开试玩版,而分支作品《东方心绮楼》正式版也将会在同日发售。



# 多边共享美剧推荐

多边  
趣闻

—— 稀饭 提供



名称: 抗争之城 (Defiance)  
类型: 科幻, 动作

当游戏版的《生存圣战》(Defiance) 已经开始在各大平台上如火如荼地运营时, 电视剧版的《抗争之城》也开始了播映。两者的原名是一致的, 这里按照游戏圈子和美剧圈子的差异而采用了不同的译名, 而实际上两者之间的关系也并非特别紧密, 只是共享了背景故事和一小部分的 NPC 角色。故事讲述被总称为沃坦人的外星种族群体因为母星系被毁灭而前往地球, 并与人类发生了战争, 期间承载着大量沃坦人的飞船突然纷纷爆炸, 部分坠落的飞船中带有造地装置, 落在地球上后永远地改变了地质结构和生态, 在沃坦人和地球人停战后, 两者都不得不努力开始在这个陌生的新世界中挣扎求存。在电视剧中, 故事聚焦于一对以搜索沃坦人飞船残骸并寻宝维生的父女身上, 父亲约书亚·诺兰是一位退役的人类士兵, 女儿艾丽莎则是一

位伊拉费恩族 (其中一个沃坦人种族) 女猎手。诺兰收养了年幼的艾丽莎, 并带着她四处流浪。几年后, 两人因为偶然的原因而到达了以前的圣路易斯市, 这里变成了名为迪凡堡的聚居点, 人类与各种沃坦人在这里共同居住, 并不时发生冲突。因缘际会之下, 诺兰成为了迪凡堡的警长, 开始了每天维持治安并保护城市的生活, 而与此同时, 一个即将毁灭迪凡堡的阴谋也在黑暗中酝酿。

本剧由 Syfy 电视台打造, 和游戏相辅相成, 但单独作为一部电视剧观赏也有独到之处, 多个外星种族登场, 各种文化冲突, 还有地狱虫之类的凶猛野兽出现, 为故事提供各种惊险元素, 同时剧情中隐藏的各种秘密也引人入胜。到底沃坦人的飞船是因何事而爆炸, 迪凡堡那独特的拱门中又隐藏着什么样的秘密? 各位读者可以在日后的剧情发展中一一了解到真相。

# 日本歌姬再临!

## 石川智晶黑崎真音【逆光·风花】 动漫演唱会开演决定



漫长的动漫演唱会冰川期终于迎来了结束的曙光。日本著名歌手石川智晶与黑崎真音受广州源子文化邀请, 将光临中国举办她们的首次上海演唱会! 届时两位歌姬将为魔都带来一场崭新的动漫音乐盛宴。

石川智晶从小参加了教会唱诗班的合唱团, 严格的宗教音乐教育造就了她一副独特的“近神类”的嗓音。结识了梶浦由记后二人一拍即合, 组成了音乐团体 See-Saw。石川智晶进行个唱的同时, 还会为其他歌手作词, 作曲。她天籁般的嗓音及卓越的创作才能, 博得了千万歌迷的盛赞。她的代表作《Prototype》初发行便获得了

oricon 第 3 位,《君は仆に似ている》初登场获得了 oricon 第 4 位,《不完全燃烧》则被列入了 iTunes 2011 年末最点击下载排行榜。

黑崎真音是日本女性歌手, 同时还兼任作词家、美术家、制片人。生活在东京秋叶原的她最初在餐厅开始了自己的歌唱事业。2010 年为《学园默示录》演唱了 12 首不同的片尾曲, 并借此机会发行了自己的首张专辑《H.O.T.D.》而闻名。表现出色的她之后还为《魔法禁书目录第二季》、《加速世界》等多部知名动画献唱歌曲。在游戏歌曲领域也有出色的表现, 为爱好者所瞩目。

目前主办单位正努力为演出进行筹备工作。相信这场以两位歌手著名作品命名的演唱会, 将会成为 2013 年魔都动漫迷们不能错过的音乐盛宴。

演出名称: 石川智晶&黑崎真音【逆光·风花】动漫演唱会

演出时间: 2013年6月30日 19:00

地点: 上海商城剧院

爱好者群号: 244165995

门票价格: 980/580/480/380

购票详情请关注微博: @源子文化

# 墨客

### 新时代的墨客,

使用数位板和M-brush将中国国粹书法及国画艺术表现方式拓展于个人电脑, 集合读、摹、临、写于一体, 特别的笔触效果以及墨迹效果为创作写意风格的国画作品提供快捷有效的方式, 为书法以及国画艺术爱好者提供中国国粹之全新演绎方式。

### 练书法 赏诗词 绘国画



UGEE 友基

欲了解详情请登录: [www.ugee.com.cn](http://www.ugee.com.cn) 咨询电话: 400-609-2889

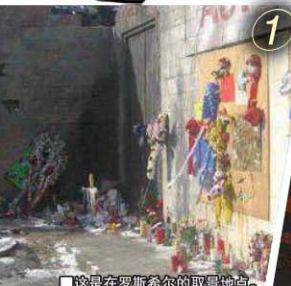


# 一路向西

## 《钢铁侠3》中的欧美文化

游戏文化  
一路向西

从本期开始，一路向西栏目就和大家见面了，这个栏目主要以介绍欧美西方文化为主，如今越来越多的欧美大作横空出世，于是有了创办这个栏目的想法。由于节目刚创办，内容可能会有点散，本期就以目前当红的电影《钢铁侠3》中出现的一些文化相关内容为主，喜欢西方文化的读者不妨通过Email发表一下对这个栏目的意见与建议哦。



1

### 唐顿庄园

倒在病床上的保镖也不忘准时收看《唐顿庄园》，算是在剧中植入的一部小广告。喜欢看英剧的读者一定会对这部剧比较熟悉，该片大腕云集，耗资巨大，剧情引人入胜，该剧主要讲述了乔治五世时期，贵族唐顿庄园一家人所发生的故事，表现了那个时期英国贵族之间的关系。该片获奖无数，多次在艾美奖中提名、获奖，是一部堪称精品的时代剧集。

■这是在罗斯希尔的取景地点。

■纱迦一直对于“幼儿园舞蹈”赞不绝口。



3

### 恐怖主义 ②

曼达林在电影中出现，作为一个恐怖主义的代表，即便只拘泥于形式上也足以造成世人的恐慌。出于世人皆知的原因，美国是最容易受到恐怖袭击的国家之一，正面临随时遭受袭击的困扰，911事件仍然历历在目。美剧《国土安全》体现了这个国家对于恐怖主义的警惕性。恐怖组织行动一般会使用几种战术，引起人们的恐惧并且迫使政府向其屈服，所以影片中的威慑恰恰是一种恐怖主义的代表形式，阴谋者以此欺骗了所有人。

### 爆炸发生地 ①

影片中小鬼和斯塔克前往当年爆炸的地点位于美国的北卡罗来纳州罗斯希尔，这里是北卡罗来纳州的一座小城镇。北卡罗来纳州位于美国南部区域大西洋海岸，经济人口发展迅速。北卡罗来纳州最有名的就是北卡罗来纳大学系统，系统中有十六所学校，诞生了不少NBA巨星，比如乔丹、卡特等。夏洛特山猫队就位于此洲，同时拥有橄榄球以及数支棒球球队。

### 钢铁侠飞去了哪里？ ②

电影中小唐尼家被轰了个底朝天，翠维斯系统出了问题，之后带他飞去了哪里？答案是美国的田纳西州这里以牧牛和棉花种植为主，以烟草为主要收入来源。该州最大的城市为灰熊队的主场孟菲斯，这里早在一万二千年前已有印第安人定居，所以在影片中可以看到一些相关文化。最近当红的乡村小天后泰勒·斯威夫特就生活在这里。

2



■曼达林诠释恐怖主义代表还是很成功的。

### 限量手表 ③

《钢铁侠3》中那块限量版的手表相信雷到了不少观众，不过这块表上的小女孩儿图案其实是有点出处的，它就是来自美国著名的动画片——《爱探险的朵拉》(Dora the Explorer)。该动画由美国尼克公司制作，尼克国际儿童频道是美国著名的儿童动画频道，该频道公司旗下拥有著名的动画片《海绵宝宝》，以及成就祖师爷游戏《降世神通》的动画版。《爱探险的朵拉》内容以启蒙教育为主，深受学龄前儿童的喜欢，在《钢铁侠3》中出现笑果十足。值得一提的是，该动画曾在PS2、Wii以及NDS上推出过相关作品，而在X360上推出“《尼克国际儿童频道》系列” (Nickelodeon Dance) 也有朵拉登场，深受吃货的追捧。

### 颓废纹身

斯塔克偶遇粉丝那段是全片另一个笑点，粉丝露出手臂上的纹身时恐怕观众都乐翻了。我们知道日本极道界酷爱纹身，其实欧美更是纹身爱好者的乐园。在欧美绝大多数人喜欢将自身信仰的图案刺在身上，比如具有神秘意义代表了太阳的十字架图案，天使魔鬼等图案等，也有不少各种奇形怪状的图案。早些时候纹身主要以美国黑帮为主，后期被稍显叛逆的年轻人接受，如今纹身在美国早已不是一件稀奇的事情，NBA有许多球员都是纹身爱好者，而贝克汉姆则是出了名的纹身控。比起日本黑道的大片刺青，欧美纹身一般集中在身体的局部位置，比如手臂，手腕，小腿上等，像《越狱》中主角的超大片纹身其实并不多见。



# 铁人传

## 钢铁侠的由来

SPECIAL FEATURE  
特别企划

文 纱迦&稀饭 美编 NINA

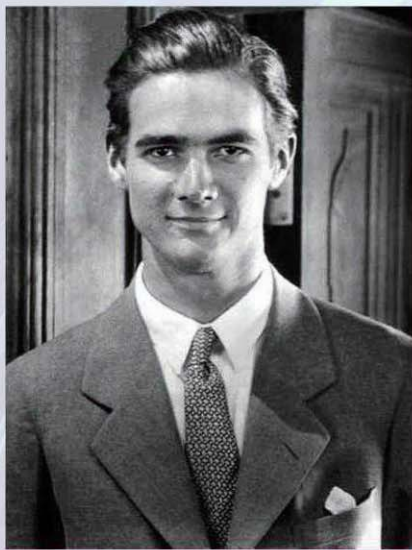
### 酝酿

和大多数超级英雄一样，钢铁侠的诞生是集体智慧的产物，当然促使他诞生的首要人物仍然是漫威漫画中众多英雄的生父，总编剧斯坦·李。在1963年，斯坦·李一直在把玩一个新的超级英雄创意，他认为过往的英雄都显得有点过于军事化，例如美国队长，完全是军人出身，又或是过于超凡，脱离了人类范畴，例如雷神索尔，他想要创造一个更为凡人化的英雄，一个商人超级英雄，他的行事方式和思维不同于以往的英雄，显得更为功利化。在创造了那些完全符合人们道德和审美的英雄后，他想要创造一个并不能够完全符合读者期待的角色，这个角色是个纯粹的资本主义者。

当时斯坦·李是如此自白的，“我想要自我挑战，当时正是冷战的高峰时期，读者们，尤其是年轻的读者们，如果有讨厌的事情，那肯定就是战争，就是军队……所以我创造了一个百分之百代表着这两个概念的英雄。他是一位武器制造商，为军队提供武器，而且非常富有，是个彻头彻尾的实业家……我想这会是个充满乐趣的过程，创造一个没人喜欢，没有读者喜欢的角色，并把他推销给读者，让他们喜欢上他……然后令他变得极为受欢迎。”

最后，他想到了霍华德·休斯，一位现实世界中的“超级英雄”。霍华德·休斯1905年生于德克萨斯州的休斯顿，直到1976年去

世，做过无数常人无法想象的事情。霍华德的父亲是著名的休斯工具公司创办人，但当小霍华德才十几岁时，他便和妻子一起遭遇车祸丧生。继承了丰厚遗产的霍华德就读过很多名校，但统统没有毕业，不过在他毕生痴迷的航空领域里却自学成才，不但设计了多架先进的飞机，还亲身上



▲风华正茂的霍华德·休斯。



▲哪怕是在修改后，电影中的曼德林身上还是有着不少东方元素。

阵驾驶，同时创建了休斯飞机公司。除了是一位富翁、一位发明家和一位企业家，他还是电影导演和有名的花花公子，拍摄过《地狱天使》和《疤面人》等电影佳作，并和多位女星有着亲密关系。

霍华德的人生经历给予了斯坦·李足够丰满的框架，来支撑起这个企业家超级英雄的人生轨迹，于是，钢铁侠的雏形就定下来了。当时斯坦试图自己编写整个故事，但因为截稿期临近，他最后不得不将故事交给了编剧拉里·利伯处理，而后者也没有令斯坦失望，他令整个钢铁侠的故事变得更加有血有肉。而在作画





方面，负责封面设计和绘画的杰克·柯比定下了最初期的钢铁侠盔甲造型，而负责故事作画的唐·赫克则设计了托尼和他的助理——也是日后情人小辣椒的人物造型。

尽管角色本身不走符合大众口味的路线，但斯坦·李聪明地在背景上下了功夫，为了故事安排了具备浓重冷战思想的元素，故事的开端托尼就被绑架到了越南，俘虏他的军阀王秋自然是被塑造造成一个恶人，就连协助托尼制造

盔甲的侯殷森也难逃一死。在托尼逃离越南并回到祖国后，他面对的相当一部分敌人都是威胁其企业的敌人，而且无独有偶地，十有八九和苏联还有亚洲扯上了关系，例如因为斯嘉丽·约翰逊的精彩演绎而被大家奉为女神的神盾特工黑寡妇最早服务于她祖国的特工组织克格勃，给托尼找了不少麻烦，而赤红机甲——反派钢铁侠也是托尼的主要对手。至于钢铁侠最大的敌人满大人，虽然从政治背景上来说倒是和共产主义没什么关

系，但他本身就是在中国出生，还有着成吉思汗的血统，可以说是个充满了东方气息的反派，所以当电影《钢铁侠3》致力于开发中国市场时，除了找来王学圻和范冰冰增添本土元素，另外一个着力的改造点就是极力弱化满大人身上的东方元素，以避免触到大陆审查方的雷区，就连翻译时也没有把 Mandarin 翻译成满大人，而是音译成了曼德林，足见漫画原著中带有浓烈的反东方味道。

## 诞生



▲钢铁侠那看起来非常老土的初代盔甲。

在那些于生死徘徊的时刻，托尼·斯塔克的思绪似乎总是会飘回那个令他永生难忘的时刻。躺在越南小村庄的潮湿房屋中，感受着一枚金属碎片正在一点点地朝着心脏靠近，忐忑不安地等待着死亡的光临，这段时光甚至比死亡本身还要可怕。他并不乐于承认自己在那段经历中得到了改变和新生，毕竟他在脱离险境后也没有完全改变自己的作风，仍然是个一掷千金的大富豪，但无论他是否承认，当他披上那身战衣时，一个非凡而伟大的概念已经注入到了他的灵魂当中。神童、顶尖企业总裁、科技天才、亿万富翁、知名慈善家，这些属于不凡之人的头衔之后被安上了更为独特的称号，首先自然是钢铁侠，一个代表着科技巅峰力量的超级英雄，然后是复仇者组织的一员，甚至一度是神盾局的局长。在他意识到之前，他已经不再是一个简单的存在，而是一个符号和一种概念，这一切超越了个人意义，使他足以被崇拜，并名留青史。

这一切是怎么开始的？我们当然要从他的诞生说起。安东尼·爱德华·斯塔克生于纽约长岛，在这个名人和富人遍布的地方，他的父亲霍

华德·斯塔克也算得上是顶尖的上流人物。霍华德一手创建了史塔克企业，本身也是一位天



▲年少得志的托尼很快地开始了作为花花公子的炫彩生活。

赋奇才的发明家，甚至和政府之间有着不为人知的关系。作为他的儿子，安东尼继承了父亲的天才头脑，才15岁就考进了麻省理工大学(M.I.T.)，双主修物理和电子工程学，并且很快就轻松地拿下了双硕士学位。对于这个时期的托尼(安东尼的昵称)来说，世间的一切对他来说都是唾手可得，因为他既有才智，也有财富，所以他虽然继承了父亲的天才头脑，却没能继承父亲踏实敬业的作风，而是迅速地沦为了一个花花公子，挥霍家中的钱财在全世界游玩。

要不是因为一次意外导致了其双亲的死亡，托尼的花花公子生活可能会延续到他成家立业为止。不过虽然生活作风并不严谨，他始终是个天才，所以哪怕是在才20岁出头的时

候，他已经能够顺利地接过了家族生意，并将其发扬光大，短短几年，斯塔克企业变成了斯塔克集团，涉及到大量的行业，而其主要的业务之一，却是为美国政府制造武器。

在扩张家族生意的同时，托尼仍然维持着花花公子式的作风，但也没有停下研究科技脚步，但在一次前往越南视察自己的产品在战场上的表现时，他误入了陷阱，不但被炸伤，还被一个名为王秋(Wong Chu)的越南军阀俘虏。对方逼迫托尼为他制造武器，但是此时托尼已经身受重伤，甚至有一块金属碎片进入了体内，正在逐渐接近他的心脏。

王秋的另一位囚犯，曾经获得过诺贝尔物理学奖的科学家侯殷森出手救了托尼一命，安装在他胸口的磁性吸盘稳定住了碎片，让托尼能够用

一种危险的状态存活下来。显然，两位有着过人智慧的工匠都不甘于成为王秋的阶下囚和奴隶，所以他们一边在研究武器，一边却在秘密地制造一套盔甲，穿上这套盔甲后，托尼就能够战胜军阀并带着侯博士一起逃离险境。

但是，虽然托尼的确穿上了盔甲，代价却是侯博士的生命，这位老人拼命引开了王秋旗下士兵的注意，才让托尼有机会穿上盔甲逃生。怒火中烧的托尼击败了王秋的部队，并试图逃离越南的丛林。他在路上遇到了一位美军飞行员，詹姆斯·罗德，后者的直升飞机被击落，并被敌人围攻。托尼以帮助罗德解围作为交换，吸取了直升机电池中的电量，令装甲重新充电，然后带着詹姆斯杀出重围，回到了祖国。

## 崛起



▲初登场的钢铁侠无论是造型还是摆出的姿势都带着一股无法吐糟的土鳖味。

在故事最开始的时候，钢铁侠的造型的确符合“钢铁”这个词的含义，外观就是一个铁灰色的盔甲。在《悬疑故事》(Tales of Suspense) 39期刚刚登场时，封面上的钢铁侠看起来就像是一个现代版的中世纪骑士。不过，按照漫画中的说法，为了避免这个过于具有攻击性的外形引起民众恐慌，他迅速地在第二期登场的漫画(《悬疑故事》40期)中将盔甲涂改成了纯金色。很快地，因为盔甲外形看起来过于笨重，在《悬疑故事》48期，托尼将其再一次优化，其造型接近一般超级英雄穿着的紧身衣，只是厚度更高一些，而且主题色也摆脱了恶俗，换成了金红相间。这也是钢铁侠日后相当长一段时间内的盔甲主题颜色。

成为英雄并不意味着解决一切问题，事

实上，这才是问题的开端。在一开始，托尼是持反苏态度的，这符合当时的政治形势和他的经历(被绑架到越南并遭受生命威胁)，但随着时间推移，反战的声音越发高涨，越战的正确性遭到怀疑，托尼自己作为一个美国社会上的重要人物，也开始重新思考对于东方阵营的观点，还有作为一个武器商人所需要受到的道德挑战。无可避免地，他的政治观点软化了。钢铁侠成为了一个更为符合民众道德观的英雄，虽然他的形式方式仍然过于高调和自我中心，令他不断地和身边的朋友，还有同样是超级英雄的战友们产生矛盾，但他的原始道德观却是保守的，这使得他不会偏离方向而成为一个可怕的超级恶人，而是逐渐成为了一个有着存在感的领袖人物。

事实上，钢铁侠的诞生其实有着一个重要的意义，因为在他诞生的同一年，他加入了一个重要的崭新组织，那就是复仇者联盟。有一个无法否认的事实就是，在这个由众多英雄构成的组织当中，能打的人多不胜数，例如托尔和绿巨人，有科学头脑的人也有好几个，例如蚁人亨利·皮姆和尚未变为绿巨人时的布鲁斯·班纳博士，但唯独只有一个人，拥有管理和经营大型组织的经验，并拥有能够维持一个大型组织运作所需要的金钱和资源，那就是托尼·斯塔克。所以虽然复仇者并没有真正意义上的领袖，但托尼却是其中最具有发言权的人之一，他的意见一定程度上决定着世界上最伟大的英雄组织接下来的行动方向，这种权力和职责是以前那个亿万富翁都无法想象的事情。

可是，托尼真的承受得起这个职责吗？这是一个非常吊诡的问题，就像霍华德·休斯一样，托尼被财富、名声、智慧和权力重重包围着，令他看起来坚不可摧，然而掩盖在这光鲜外壳中的，却是一个柔软而脆弱的凡人。钢铁侠这种有别于其他英雄的存在方式忠实地反映了托尼·斯塔克的特质，他其实是一个脆弱而易受伤的凡人，存在着性格缺陷，没有能够支撑起英雄这个身分的强大人格，也没有能够和其他超级英雄相提并论的强壮身躯，甚至还有一枚金属碎片在随时威胁着他

的生命。

所以，当钢铁侠遇到了无论是靠盔甲、靠智慧还是靠财富都无法解决的问题时，焦虑就会从内部击倒这个看似坚不可摧的英雄。在发现美国国防组织神盾(S.H.I.E.L.D.)在暗地里购买自己公司的股票，以控制斯塔克公司继续为国家制造武器时，托尼第一次陷入了严重的焦虑，而他寻求解脱的方法和大多是男人差不多，就是以酒消愁，并很快发展成酗酒。在之后的故事历程中，这个问题时常困扰着托尼，他曾经克服过这个问题，但总是无法完全摆脱。

相比起来，胸口的碎片成为了一个相对容易解决的问题。在得知托尼的生命随时威胁后，复仇者组织中的众人对他伸出了援手，在最初的故事中，托尼原本的心脏被一个人工心脏所代替，碎片也得以被取出。至此，碎片带来的危机就算是解决了，但是似乎心脏成为了托尼的阿基里斯之踵，在之后的故事中时不时地就出现问题，哪怕是在“英雄重生”(Heros Reborn)大事件后，托尼已经获得了一个健康的核心，仍然有过心脏病发的情况。

随着时间推移，托尼身上本就不多的英雄光环正在逐渐地褪去，然而却无损于他的魅力，事实上，一位将自己包裹在盔甲中努力履行英雄义务的凡人比任何英雄好汉更能震撼我们的心灵。



▶更换颜色基调造型后，钢铁侠的时髦度顿时直线上升。

# 游戏中的钢铁侠

钢铁侠作为漫威英雄中的人气角色，在游戏世界中也很活跃。据统计，以钢铁侠为主角的游戏有10款之多，但在这10款游戏中，于本世代之前登场的游戏只有两款，其中有6款还是iOS平台的小品游戏，包括问答、棋盘游戏等等。究其原因，大概是因为钢铁侠的重要特征之一——飞行能力不好表现，因此为其量身定做一款游戏的难度很高。本世代的两部《钢铁侠》素质不俗，不过推出时间过晚，错过了改编游戏的黄金时间，因此销量都不高，直接导致最新的第3部电影改编游戏为移动平台限定，还是有些可惜的。

## 主役游戏

### 钢铁侠 重金属之战

原名: Iron Man / X-O Manowar in Heavy Metal

发售日: 1996年10月31日

平台: GB、GG、PC、PS、SS

发行商: Acclaim

这是第一款由钢铁侠担当主角的游戏，它一口气登陆了当时的5个平台。标题中的X-O Manowar(星甲勇士)是个对抗罗马帝国的古代人，被外星人抓走，后来搞了一套盔甲逃回地球，结果发现已经是现代社会了。星甲勇士甚至不是漫威的角色，即使在资讯发达的今天恐怕也没多少人听说过这个名字吧？

虽然钢铁侠游戏的起点很高，已经是32位机时代，但游戏的玩法和8位机没什么区别，除了角色由多边形构成，玩法依然是传统的横版射击。游戏的手感也相



当糟糕，动作看来异常生硬。玩家可以在游戏中获得各种不同的火力来强化攻击力，另外也具有一定的飞行能力，不过大致和二段跳+滑翔的性质差不多。过场动画的素质也很可怕，老版钢铁侠的头盔看上去让人联想起小丑那恐怖的脸。

### 无敌钢铁侠

原名: The Invincible Iron Man

发售日: 2002年12月15日

平台: GBA

发行商: Activision

这是一款专门为GBA平台打造的游戏，游戏的玩法和《洛克人》类似，角色采用Q版可爱造型，跑动的动作也相当的“洛克人”。游戏中钢铁侠只要射击就会减少能量，能量耗光之后就会陷入窘境，因此必须注意能量的收集。钢铁侠在游戏中可以进行二段跳加空中冲刺，算是飞行能力的另类表现。不过和《洛克人》不一

样的是，游戏中敌人的数量相当多，需要考验跳跃技巧的地方不多。游戏的场景相当大，高度有好几个屏幕，不过场景构成十分单调。游戏的手感倒是中规中矩，不过变化太少是致命缺陷。



▲钢铁侠比洛克人强的地方在于……他能蹲!

### 钢铁侠

原名: Iron Man

发售日: 2008年5月2日

平台: X360、PS3、PC、NDS、PSP、Wii

发行商: SEGA

伴随着电影版《钢铁侠》的热映，SEGA买下了游戏版权。由于机能的进化，钢铁侠的飞行能力终于得到了完全的表现。游戏虽然采用关卡制，但野外场景巨大，玩家可以自由操纵钢铁侠在数平方公里内的场景中自由飞翔，而敌方火力也会呈全方位立体分布，玩起来颇有点空战游戏的感觉。而在室内场景中钢铁侠也拥有强大的近战能力。

电影中数量繁多的装甲在游戏中也同样有份登场，此外还可以在斯塔克的实验室里装备和强化盔甲。游戏一反美式动作游戏的传统，并没有收集要素，取而代之的是每一关都有若干特别挑战。不过尽管钢铁侠再现了原作中的全部实力，但惟独防御力薄得和纸一样，这点在最高难度中表现得尤为明显。本作的最高难



度令喜爱挑战的欧美玩家都为之色变。

值得一提的是后来推出的《绿巨人》游戏还需要本作的存档才能全成就，联想到最新的《钢铁侠3》电影彩蛋(国内版未收录)，看来这两位之间还真有说不清道不明的基情……

▶这样的飞行场面还是相当带感的。



## 钢铁侠2

原名: Iron Man 2

发售日: 2010年5月4日

平台: X360、PS3、PC、NDS、PSP、Wii

发行商: SEGA



虽然前作游戏在媒体那里没有得到很高的评价,但在FANS眼中这已经是最好的《钢铁侠》游戏。随着第2部电影的上映,SEGA再接再厉,推出了游戏续集。本作的玩法和前作区别不大,装备、强化、自由飞翔、特别挑战等要素全部保留,不过对操作方面进行了大幅修改,使得游戏的乐趣上升了不少。

根据玩家的意见,这次游戏的难度有了较大的调整。虽然钢铁侠的防御力依然是心比天高、命比纸薄,但这次加入了多周目要素的概



▲《钢铁侠2》游戏中的托尼……好吧,我承认游戏卖不好是有原因的。

念,玩家可以先通一遍EASY,再用继承下来的能力去打HARD,从而使游戏难度大幅下降。不过游戏版的剧情和电影称得上是完全不同,复仇者联盟的故事在游戏中提前上演。战争机器(War Machine)的加入是一大亮点,其性能和钢铁侠也有较大不同。

## 客串作品

虽然钢铁侠担当主役的游戏并不多,但这样一位人气角色在游戏中的曝光率很高,基本上只要有复数漫威英雄登场的作品,都不会缺少钢铁侠的一份子,而钢铁侠的性能也同样令人满意。话说回来,能飞能抗,有远程有近战,自身最大的心脏问题又被忽略不计,这样的钢铁侠能不强吗?

### 美国队长和复仇者联盟

1992年由Date East出品的街机游戏《美国队长和复仇者联盟》(Captain America and the Avengers)应该是国内玩家首次亲密接触钢铁侠。这款游戏支持4人同乐,最大特征是玩家HP采用数字表示。游戏中玩家可以选择幻视、钢铁侠、美国队长、鹰眼,当时国内玩家对漫威英雄没什么认识,一般称为白人、红人、盾牌手、

弓箭手。当时幻视和钢铁侠是抢手角色,因为这两位可以在空中往斜下方射击,不过实际上则是美国队长以卓越的攻击力称雄。游戏有着浓厚的漫画气息,攻击命中敌人时会像漫画一样标出各种拟声词,收录大量真人语音也是当时游戏不可多得的亮点,虽然游戏和当时最火的Capcom黄血系列截然不同,但依然受到了玩家的极大好评。



▲投多少币才能达到这样的效果!

### 漫画英雄对Capcom

在Capcom的大乱斗游戏《漫画英雄对Capcom》中,钢铁侠同样是热门角色。从《漫画英雄对Capcom》的前身——《超级漫画英雄》开始,钢铁侠便以先驱身分加入,历经《漫画英雄对Capcom 2》、《漫画英雄对Capcom 3》、《终极漫画英雄对Capcom 3》,仅缺席了初代。在初代《漫画英雄对Capcom》中只有战争机器登场,据称是因为没谈拢版权问题(因为当时有日本动画公司购买了《钢铁侠》版权),作为补偿,战争机器有一套和钢铁侠配色相近的涂装。

在《漫画英雄对Capcom》中,钢铁侠拥有顶级的火力和敏捷的身手,在漫威阵营中称得上是隆、肯这样的正统派,因此在实战中也很容易被看穿。在《漫画英雄对Capcom 2》中,钢铁侠和战争机器都有份参加,还有类似于合体技一样的华丽招式,十分给力。



▲《漫画英雄对Capcom》里钢铁侠的标志就是那门肩扛式大炮。

基本上只要是漫威相关的游戏,钢铁侠都有份参与,比较知名的系列包括《漫画英雄 终极联盟》、《漫画英雄小队》、《复仇者联盟》。限于篇幅,这里就不一一介绍了。不过截止目前,还没有一款游戏是让玩家操作托尼肉身作战的,联想到《钢铁侠3》电影的情节,也许这一天也不远了?(其实我想控制小辣椒呀!)



# 邪魔院



## 小编带你走进日本

天气渐热,选择到日本避暑和购物是不错的选择。比如七月中旬到八月初的北海道能观赏到各式各样的花海,带上心爱的人一起前行,相当浪漫。七月也是日本的打折季,许多品牌旗舰店会选择在这一时期进行促销,如果从现在开始准备,就能赶上这个时期了。本期邪魔院带来的是东京与大阪的城市差异,相信许多玩家对这两个城市都非常熟悉,而这两个城市具体有什么差异?请看下文的介绍吧。



## 浅说东京与大阪的城市差异

喜欢日本文化的朋友,最关心的两个城市莫过于东京与大阪了,本期就由笔者和大家随便聊聊关于这两座城市的一些浅显的差异。运用国内的距离概念来说,大阪与东京其实间隔的并不远,新干线只需两个小时左右,夜间巴士也不过6~8小时。尽管如此,两个城市的风格与文化却相去甚远,这和当地的历史习惯以及发展模式有很大关系。

东京作为全日本中枢的国际都市,拥有数量庞大的人口、快节奏的生活速度以及密集的建筑与居住环境,在这里学习工作的压力可想而知。另一方面,东京都严格来说由很多不同的区、市、町组成,另外还包括周边的众多卫星城市,这给这座城市带来的是文化的多样性与包容性,不同身份与年龄、不同爱好与理想的人在东京都能找到自己的栖身之所。没有自成一派的“东京人”,这里是所有人的家,也是梦与未来的摇篮。东京是最容易诞生与接纳新鲜事物的地方,同时也是引领整个亚洲潮流文化的流行之都,这是每个年轻人、每个有抱负的人都必须征服的土地。

而提到大阪,与东京相反,最先不得说的就是令人印象深刻的“大阪人”,除了名声远扬的大阪腔,大阪人也有着独特的个性魅力。这里顺带跟大家解释一个误区,并非所有大阪人生活中都会说大阪腔,很多大阪人说话也只是带一些腔调,这样也是便于交流与沟通。大阪人从历史上就喜好经商,临海的区位优势让这里成为日本最传统的商业中心,这也决定了大阪人比较精明、比较顾家的性格特点。大阪整个城市相对不是很拥挤,这里的电车交通网远不如东京发达,各种支线地铁也是人们离不开的出行方式。尽管大阪没有东京那么多的高楼大厦,但代代传承下来的历史景点与文化遗产却胜过东京,大阪市内以及附近的京都与神户,



甚至还有稍远一点的名古屋,都是值得旅游者充分感受东瀛风采的最佳去处。在大阪,你会喜欢上这里的商区(最繁华的是难波与梅田两个商业区),喜欢上这里的小吃与美食(大阪章鱼烧至少听过吧?),喜欢上这里贴近自然的环境,喜欢一直惬意地生活在这里。



# 游戏心情

## 光荣青的无条理感慨

今年是《信长的野望》系列”诞生30周年，光荣官方很早就表示会有一款纪念作品登场，结果直到本期截稿前，这款游戏才正式公布，那就是《信长的野望 创造》。不过光是这样一款游戏，显然并不能让我这个老光荣青满意，要知道去年那个《三国志12》实在是大糟糕了。如今光荣整个心思都在《无双》上，但最近正好是真空期，没有任何已公布未发售的《无双》作品，这多少有些不寻常。想到这里，忍不住想吐点槽。

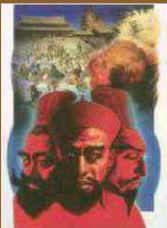
### 曾经青春无敌的光荣

光荣青大致可以分为三类，第一类是无双众，这部分人应该是数量最多的；第二类则是女性向游戏爱好者，光荣可是曾有着“女性向游戏总本山”的外号的；第三类就是像我这样的历史SLG爱好者了。

引导本人入门的历史SLG作品是《三国志II 霸王的大陆》，但在接触过光荣的同类作品后我就彻底倒向了光荣。我玩过第一款光荣游戏是FC上的《水浒传 天命之誓》，从资料上来说它是1990年的作品，但若不是因为《三国志II 霸王的大陆》影响了一代玩家，这种全日文的文字卡在中国是不会有人买的，所以实际玩到的时候应该是1993年前后了。之后我又接触到了个人游戏生涯中最满意的作品之一——《大航海时代》，顿时为光荣深厚的制作功力所折服。然后随着MD的走红，大批光荣精品游戏涌入，包括《三国志III》、《太阁立志传》、《提督的决断》等等，使得光荣彻底成为了历史SLG在中国玩家心目中的代名词。

那个年代光荣的历史SLG阵容非常强大，和今天的《无双》乱舞”比较接近，但明显是那个年代的光荣更有活力。这里我粗略地统计了一下我玩过的光荣的历史SLG。从表中不难看出，当时光荣的创意用天马行空来形容毫不为过，比起如今翻来覆去的各种《无双》来不知高明了多少。

游戏名	时代背景
信长的野望	日本战国
三国志	中国三国
苍狼与白母鹿	蒙古帝国的崛起
水浒传	中国宋朝
拿破仑	拿破仑战争
项刘记	中国楚汉相争
源平合战	日本源平之乱
独立战争	美国独立战争
提督的决断	二战太平洋战场
欧陆战线	二战欧洲战场
维新之岚	日本幕末
大航海时代	欧洲地理大发现
太阁立志传	日本战国、



▲初代《三国志》封面，中间那货是清朝人吧？



▲写到这里才想起来，《维新之岚》2010年在NDS上还出过续作，结果当然是暴死。

### 我最喜欢的三大系列

我个人最喜欢的光荣SLG系列有3个，分别是《大航海时代》、《苍狼与白母鹿》和《太阁立志传》，这三部作品都是以创意见长的。《大航海时代》也是很多中国玩家的最爱，最经典的当属2代。记得当时用一张软盘就能装下PC版，然后上电脑课时就可以尽情爽之。而《大航海时代》也是当时少有的被公认为可以“寓教于乐”的游戏。我自己最喜欢的却是初代，因为初代冒险的感觉最浓，之后的作品随着年代的不断推进，冒险的地位逐渐被战斗所取代。和上面列出来的大部分游戏相比，《大航海时代》的结局还算不错，4代大受好评之后转向网游，至今仍在运营中，只是这单机版再也不会踪影。

《苍狼与白母鹿》是地域压制型SLG，但它的牛逼之处在于你可以挑战欧亚非三大洲。不同地区不同势力的区别做得非常用心，从军事到经济都体现得淋漓尽致，世界各国的名人都会出场，简直有如一部小型百科全书。当然该系列最出名的还是后宫系统。玩家可以将其其他国家的王后公主抓来充实后宫，而面对后宫佳丽还要玩类似提升好感度的美少女游戏桥段。

《太阁立志传》无疑是所有日本战国游戏中最有创意的一个，玩家要扮演木下藤吉郎从一个介足轻爬上关白的位置，和过去的历史SLG不同，游戏注重表现的



▲来自《大航海时代2》的6位经典主角。

▲虽然封面很丑，但《太阁立志传》堪称绝世经典。

是历史的微观，然后由微观影响到宏观。后期作品增加了自创武将系统，另外也有剑豪、忍者、商人等多条路径可走，更是极大地丰富了游戏的玩法。《太阁立志传》的最后一作是5代，还推出过PS2版，距离现在还不算太久。

其实光荣的历史SLG个个都可圈可点，没有哪一部称得上是垃圾。其特点在于详实的资料数据，虽然称不上完美，但绝对能让熟悉对应历史背景的人满意。另一个值得称道的特点是，每一个移植作品都是精心制作，不光是针对画面和操作，就连游戏系统往往也会进行大刀阔斧的修改，让全版本收集的铁杆玩家深感超值。这两个特点到了今天也基本保留下来，多少令老玩家感到一些欣慰。

### 给光荣出点主意

从PS中期到PS2初期，这段时间内的光荣相当勇于创新。游戏从2D转向3D已是大势所趋，光荣并没有像一些小厂那样继续在2D游戏上混吃等死，而是积极进取，寻找适合自己的道路。这段时间内光荣出过格斗游戏、3D动作、RPG、战棋、TPS、赛车、恐怖AVG等各种类型的游戏，虽然大获成功的寥寥无几，但确实给光荣青们耳目一新的感觉。而当《真·三国无双2》大卖之后，光荣终于找到了适合自己的路线，之后便在《无双》的道路上——骑绝尘。

《无双》品牌泛滥化的问题，差不多在七八年前就已经存在了。这么多年下来一直没改，一方面是因为光荣没有找到新的增长点（后来光荣在社交游戏方面大有斩获，但这和家用机平台不是一个概念），另一方面也是因为《无双》确实好卖。虽然今天的《无双》再也不复过去的百万大作风采，但在萎靡的日本市场依然算得

上头牌。只不过过天三国战国也确实令人反感，所以后来光荣开始搞动漫无双。

老实说动漫无双是个不错的点子，像本人玩《高达无双3》时的感受就明显好过《真·三国无双6》。但如今看来似乎光荣又在走弯路，去年的《真·北斗无双》和今年的《海贼无双2》都是比较典型的例子。初代注重FANS向，和传统《无双》区别较大，结果大受好评；续作彻底倒向《无双》，把初代的很多特色全部抹杀，导致玩家评价大减。其实这种动漫改编作品不管素质多高，都很难吸引到非原作粉丝，按初代那种思路制作，至少还能讨好原作粉丝。按《真·北斗无双》和《海贼无双2》这种搞法，其下场就是原作粉丝不买账，《无双》FANS也依然不会捧场。最近几部《无双》作品销量不如预期，想必光荣内部也会在开会研究对策，这才导致如今这种局面。

光荣靠《无双》这么多年，也该换个思路了。当然我的意思并不是说要放弃《无双》，只不过光荣手中能打的牌还有很多。比如上面提过的那些历史SLG的续作。EA的《模拟城市》最近狂销160万，而且该作目前仅有PC版，说明如今的市场还可以容纳高素质策略游戏的。此外，光荣在HD复刻方面的建树基本为零，如果能搬几个名作到PSN/Xbox LIVE，绝对能赢得满堂彩。个人最希望看到的还是《大航海时代5》和《真·三国无双2 HD》，希望有一天能够梦想成真！



▲其实“《决战》系列”也应该复活，又好玩又带感。 ▲《信长的野望 创造》年内发售，机种为PC/PS3。



久违的“游戏姬”在沉寂了一段时间后再度回归，这次做客我们栏目的，是一位人气颇高的COSER——贤儿。她的《三国杀》女将系列COS作品，在网上受到广大粉丝的热烈追捧。其实，生活中的她是一位不折不扣的“动漫游戏宅”，而且目前的她以游戏

策划的身分供职于国内一家知名游戏企业，可以算得上是标准的资深游戏人。而她对当下游戏产业的分析，见底独到，相当具有启发性。好了，闲话不多说，关于COSPLAY和ACG等话题，我们还是一起来听听这位萌妹子自己怎么说吧！  
栏目主持 一刀

## “三国女将轮一遍”之野望

相信不少朋友都是通过贤儿MM的《三国杀》系列COS作品对你有了一定了解的，要不先跟大伙儿说说自己是什么时候开始玩COS的吧！

其实我是在初中的时候便通过某本杂志而了解到Cosplay这项事物的，不过直到在步入大学校门后，才算是终于有了冲动想要亲自去尝试一下。事实证明这是一项容易让人上瘾的爱好，因为可以将你与你最喜爱的人物角色仅仅维系在一起。

你COS的《三国杀》女将算得上众所周知了，除此之外，还COS过什么游戏角色呢？

除了《三国杀》外，我同样是一个游戏与动漫的爱好者。游戏角色的话COS过《VOCALOID》里的初音与镜音双子的几个版本、

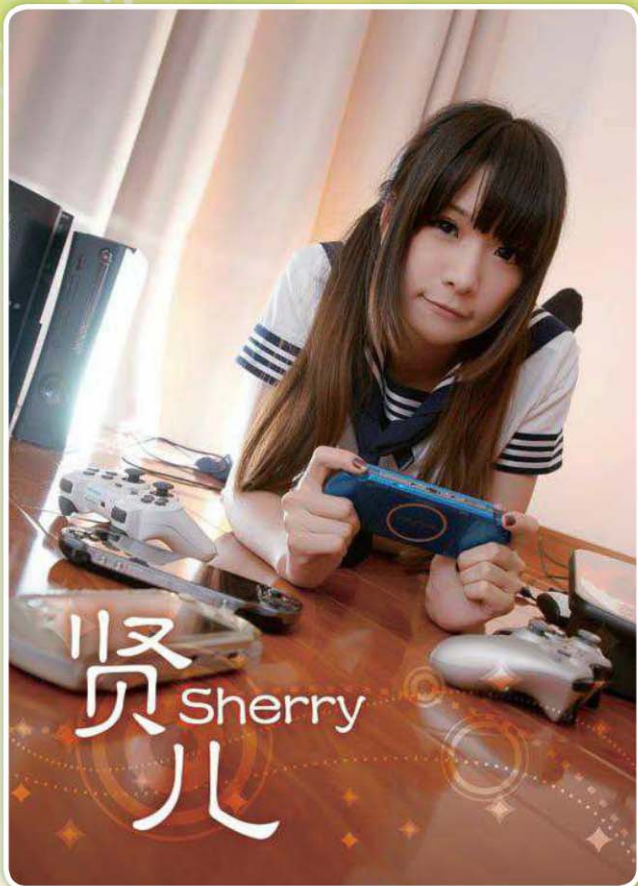
《海猫鸣泣之时》里的谢丝塔45与嘉音、“格斗之王”系列里的玛莉与雅典娜等等。

嗯，还真不少！

哦，还有《凉宫》、《EVA》、《轻音少女》、《银魂》、《Angel Beats!》里的角色，记得这些作品也都有相应的游戏推出吧！

得，这还真有点数不过来呢，难怪阁下发来的电子版COS作品图集如此美不胜收呢！说起来，此前看到你的COS同人本《女将·三国》已经推出的消息，拍摄制作这本同人画册的过程中，有没有什么趣事和难忘的经历可以分享给广大读者的？

其实每次COS作品的拍摄都是一段很有意思的经历，尤其是古装角色。特别有意思的是拍



摄貂蝉的时候，公园里有很多家长带着孩子来春游……看到我的那刻，某位妈妈大叫：看！巴拉拉小魔仙！然后让孩子们赶紧上来与我合影……

哈哈哈哈哈，编辑部某位八老师同样躺过这样的枪呢！对了，记得你之前曾宣布过“三国杀

女将轮一遍”的COS计划，那这一计划是否将会以这本画册为节点而暂时告一段落呢？

确切地说是上半部分告一段落，其实还有出下半部分的计划呢！像是我特别喜欢玩的甄姬、祝融、关银屏等女将角色也是希望自己能够有机会演绎一下的呢，这是一个美好的三国梦啊！

祝你美梦成真！说起来同样作为三国题材的“真·三国”系列，一直以来也以出色的人设而广受欢迎，而且我们UCG的大多数读者，对这个系列可能会更熟悉。不知道贤儿MM有没有相关的COS计划？

“真·三国”系列”是我喜欢的游戏，也是我对于三国的启蒙。因为喜欢《真·三国》，才慢慢地喜欢上了三国，而后才接触了《三国杀》。而且其实《真·三国无双4》与《真·三国无双6》里的大乔与貂蝉我有COS过哦！

那为什么没有能收录在图集

中呢？可能是由于《真·三国》的题材与服装道具更适合去参加舞台比赛吧，当时跟着志同道合的朋友一起参加了舞台演出，没能拍摄平面作品的确是一大遗憾。不



贤儿COS的《三国杀》版孙尚香，有着深不可测的事业线……



同样由贤儿演绎的《三国杀》版大乔，扑面而来的小清新气息，令人耳目一新。



小乔同样被诠释得很出色，贤儿MM不愧为广受好评的优秀COSER。

过，这也是未来日子里我想要圆满的计划之一。

**强烈期待!** 话说能创作出如此高质量的作品，相信贤儿MM对COS活动有着极深的爱，你对COS理解和认识，能否简单说说呢？

**贤儿** COS现在对我来说已经是生活中不可分割的一个部分了。将自己喜爱的角色通过自身的努力加以演绎，感受不同角色的不同人生，真的是一件很幸福的事情。

**嗯**，言简意赅，此处有掌声！

## 担当游戏策划的萌妹子

**资料**显示贤儿MM其实是一位资深游戏饭，这次到了咱们UCG，得好好跟大伙儿聊聊游戏。先交代一下游龄吧（注意，是游龄不是年龄哦）！最早接触的主机或掌机是哪款？

**贤儿** 10年前还在小学的时候，我用“一定会好好学习，所以想多一点爱好来放松”为由，让父母给自己买了一台GBC，从此就踏上了游戏人这条不归路。等等，这么一算也有10年的游龄了，真的不会暴露年龄么？

**放心**，不会的，小学6年呢，而且上学年龄也不一定，够他们猜半天呢！话说对你个人而言，在主机和掌机领域中，最喜欢的三个游戏系列是哪三个呢？

**前面**有说到《真·三国》，其实“无双”系列”一直是我最喜欢的游戏系列之一。

除了上面提到的人设原因，对你来说，这个系列还有哪

些元素吸引了你呢？

**可以**回顾历史啊！而且玩得爽、多帅哥、多基情！

**得**，我就知道……那其他两个最爱的系列呢？

**其次**是“《传说》系列”。作为一个角色扮演类游戏的脑残粉，几乎每一款《传说》我都会去玩，其中最喜欢的还是《幻想传说》，当年的SFC版是我玩的第一款RPG游戏，可以说是我的入门导师，有着很深厚的感情！在这里要小声透露一下，其实我一直有想要COS《幻想传说》中的某个角色的计划呢！

**相信**广大“《传说》饭”们会相当期待呢！对了，你最喜欢的游戏还没说完呢！

**我的**最爱，当然还有任何女生都无法抗拒的《口袋妖怪》和《怪物猎人》以及作为一个热血少女一定会爱的《格斗之王》啊！等会儿，似乎超过三款了……



**没关系**，没关系，热血少女嘛，不过下个问题比较严肃了。

身为对传统主机和掌机游戏、当下较为热门的手游、桌游等等均有较深认识的玩家，贤儿MM能否跟大伙儿谈谈这几种游戏形式各自的优缺点呢？要不，先从主机说起？

**传统**主机的性能、画面与操作感绝对是对这几种游戏形式中的佼佼者，但它进行游戏的条件

略高，对于生活模式越发越“快餐式”的现在，变得不那么有优势。

**嗯**，那然后呢？

**如今**掌机与手机渐渐地变成在上学、上班路途上打发时间的休闲娱乐工具，而其中手游更是牢牢依附在我们出门必带的手机上，显然其具潜力。

**没错**，现在很多人都说3DS最大的竞争对手其实就是苹果了嘛！

**至于**网游、页游等，PVP模式注定了它们的高互动性，但游戏内容常常缺少点深度与内涵。

**嗯**，说说桌游吧！

**不插电**的桌游在亲朋好友的聚会上虽然有一定优势，但产品生命周期太短。目前市场过于泡沫化，虽然市面上有很多桌游，但优秀的桌游并不多。

**那**这些不同平台的游戏，你更认可哪些呢？

**曾经**有个朋友说过一句话叫做“真正的好游戏是单机游戏”。我很赞成，因为它包含了制作者更多的心血——精美的制作，较为完善的各个成长模块与配套模块等，这些都让游戏者独自或者多人进行游戏时，更多的是一种享受。

**贤儿**MM这么看，我们很欣慰！在手游、页游等不断侵蚀传统游戏市场的情况下，你觉得电视游戏和掌机游戏未来的发展前景如何呢？





在目前的市场环境下，掌机与手机游戏的概念会渐渐模糊，而家用机无论在国外还是国内市场，都仍将占据着重要的一席之地。个人觉得家用机与掌机应该继续保持它们的优点，并且配合市场需求逐渐变得更加多样化，更加重视游戏体验。

嗯，这些分析还真的颇为中肯，看来阁下已经在游戏策划的岗位上积累了丰富的经验。不如，给那些希望将来在游戏业打拼的读者提出一些忠告吧！

一个行业一个坑，同志择业需谨慎！作为游戏策划人员一定要时刻注意市场动向。此外，尽管不用亲自写代码，但也要对美术、程序方面有一定了解。毕竟不想做美术的策划，不是好程序猿嘛！话虽如此，但我其实也是个刚就业没多久的新人啦，不要把人家的年纪和资历说的很大嘛！（傲娇中）

好吧，醍醐灌顶，受益匪浅，鼓掌！



你秀的COSER必须戏路够广，反串的女版孙悟空，霸气外露啊！



《强袭少女》中的唯，很难相信这和上面那位是同一COSER！

■完成度相当高的COS作品，来自《刀剑神域》亚丝娜，被贤儿演绎得形神兼备，果然是充满爱的作品啊！



## 美日ACG通吃的“抠脚大妹”

最近看到你在自己的微博上贴了一组《刀剑神域》的COS作品，相信你应该很喜欢这个系列以及自己COS的亚丝娜这一角色吧？

相信每一个喜欢玩游戏的朋友都无法拒绝一部像《刀剑神域》这样题材的作品，曾经我也多少次幻想自己若是真的游走在游戏里，那是不是一件非常享受的事情呢？倘若真的有机会却要用生命作为赌注去尝试一次的话，那就等我老了再去试吧，嘿嘿！

是啊，似乎很多玩家都有着类似的梦想和憧憬呢，说说对亚

丝娜的看法吧！

亚丝娜的性格跟我很是相似的，而形象设定更是深得我心，我等抠脚大汉也终于按捺不住内心的冲动，决心变身成为亚丝娜去战斗了呢！

汗，难道现在已经进入是个萌妹子都自称抠脚大汉的时代了吗？话说日本动漫产业化数十年，作品浩如烟海。回顾自己接触过的作品，如果让你选3个对你影响最大的系列，你会怎么选呢？

我喜欢的题材和作品真的很多，但真正影响了我、改变了我的性格的作品要数《火影》和《天

元突破》了。

哦，具体说说？

以前我比较内向，而且有点自卑。是鸣人教会了我即便是吊车尾也要拥有不放弃的意识，珍视身边的每一个同伴；西蒙与卡米那教会了我要拥有不畏困难、钻头般勇往直前的精神。

原来如此，那除了这两部作品外，你的个人动漫喜好榜第3位，是哪部作品呢？

当然是最爱的动画《银魂》了！虽然会有很多恶搞的地方，但却带给我过无限的感动，也告诉了我许多人生的道理。

好吧……看来萌妹子的喜好往往是捉摸不定呢！据说贤

儿MM也是美国超级英雄迷，想必最近热映的《钢铁侠3》已经看了吧？这部电影似乎口碑很有意思，大家一边赞叹影片的视觉效果一边吐槽里面的细节。你也来评价一下这部电影吧，吐槽也欢迎！

若是普通影迷，还是要称赞《钢铁侠3》剧情的浅显易懂与特效的大快人心。但作为美漫迷，一定要吐槽影片对原著的各种修改，让原来比较严密的设定变得很敷衍。

你看，千万不要对好莱坞爆米花电影有过高的要求嘛！

另外某酸奶的广告和硬是加入的中国场景真心不敢直视，但也莫名的戳中了我的笑点。若这部是作为“钢铁侠”系列的完结篇的话，它很成功的让所有人都舍不得了。有听说《复联2》已经在拍摄了，非常想知道钢铁侠会以何种姿态登场！

作为荧幕上最知名的高帅富之一，相信托尼·斯塔克不会令粉丝们失望的。不知不觉咱们这个小访谈进入了尾声，如果各位希望对贤儿MM有更多的了解，可以去新浪微博关注@贤儿sherry。在访谈的最后，再次感谢贤儿接受我们的访谈，谢谢！

不客气，能上“游戏姬”栏目才是我的荣幸。也谢谢大家对我的关注，以后也请多多支持我哦！

放心吧，本期杂志上市后，肯定会有一大波粉丝来袭，贤儿MM要有心理准备哦！



■既然自称抠脚大汉，那么女王范儿什么的必须是有的，再加上这一地的好东西……相信各位都按捺不住激动的心情想要“求交往”了吧？联系方式就在右边，大伙儿仔细看看吧！

提到好莱坞，大伙儿首先想到的是肯定是那些活跃在荧幕上的光鲜面孔，想来这些型男美女应该都过着极度奢华的生活，他们和宅在家里对着屏幕玩游戏的我们应该没有什么交

集，但事实果真如此吗？本期这篇由长期关注欧美文化的撰稿人 Delphi 与 Drow 共同带来的稿件，或许能让你了解到一些有趣的真相！此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！

## “玩家范儿”明星轶事

### 好莱坞影星们的游戏八卦趣谈

红地毯、美酒香槟、闪烁的镁光灯、以及华丽登场的好莱坞明星嘉宾，一年一度的 Spike TV 年度游戏颁奖典礼俨然是娱乐业的另一个奥斯卡，惟一不同的是，电子游戏和它的创作者们是这里当之无愧的明星与焦点。“……它是记录，它是传奇，它是今日娱乐产业真正的巨无霸，恭喜《横行霸道 IV》荣获年度游戏大奖。”作为出席 2008 年 Spike TV 颁奖典礼的嘉宾，性感迷人的“变形金刚女郎”梅根·福克斯 (Megan Fox) 曾如此褒奖这款游戏

产业的招牌大作，她甚至俏皮地说道，“我很想在《横行霸道》中扮演一个角色。”不要以为这些平日里星光闪耀的好莱坞影视明星，跨界到游戏业只是为了博得更大的曝光度，事实上，他们当中的很多人都是如假包换的游戏玩家，甚至还是某台游戏主机的脑残粉。

梅根和自己的“荧幕情侣”希安·拉博夫 (Shia LaBeouf,《变形金刚》中主角山姆的扮演者) 就是一对有趣的例子。2012 年，梅根被美国《人物》杂志评选为全球最性感的女人之一，在荧幕上她塑造了不少火辣的花瓶角色，但在现实中她却是一个心直口快的假小子。梅根喜欢冲浪、喜欢电吉他，还是一名铁杆玩家，在 Facebook 上，她毫不掩饰自己对于“光环”系列的沉迷。就像很多女性玩家一样，梅根也有一台 Wii。她经常把它带到片场，休息时，会和工作人员玩上一会儿。在拍摄《变形金刚 2》的过程中，她邀请希安一起玩 Wii 版的《乐高星球大战》，结果被对方断然拒绝。作为 X360 的死忠粉，希安“口气强硬”地说道：“我宁肯去吃玻璃，也不会碰那台菜鸟主机！”结果这条八卦不胫而走，引发了任天堂玩家的不满。这一回，没了大黄蜂帮忙解围，现实中的山姆连忙解释说自己从小就是“马里奥”系列的忠实玩家，方才得以脱身。

其实，美国《综艺》杂志曾经作过一次调查，超过 46% 的好莱坞男影星将电子游戏选为最受欢迎的娱乐方式之一，而曾经玩过电子游戏的女影星也接近 4 成。因此，下面笔者将为各位说说 3 位好莱坞影星杰西卡·阿尔芭 (Jessica Alba)、丹尼尔·克雷格 (Daniel Craig) 和范·迪塞尔 (Vin Diesel) 同电子游戏的不解之缘。



■梅根·福克斯在 Spike TV 颁奖舞台上。



自由谈 一刀

这款游戏的名字，最后还是她自己道出了实情：这款游戏并非随便找来当摆设的，而是她在电影拍摄期间常玩的一部作品——由斯皮尔伯格创意制作的《轰隆魔块 (Boom Blox)》。

2012 年杰西卡受邀出席了 Spike TV 年度游戏盛典，一袭黑色连衣裙可谓迷倒众生。组委会还为她安排了一项重头戏——在晚上宣布《黑暗之魂 2》已展开制作的消息。对于任何玩家来说，这都称得上是极高的荣誉了。相信，随着次世代的来临，杰西卡与游戏之间将会再续前缘！



■游戏所展现出来的魅力令杰西卡·阿尔芭痴迷不已。

## 杰西卡·阿尔芭

### 女性休闲玩家的杰出代表

杰西卡·阿尔芭是一位拥有 5 国血统的混血儿，有着象征健康的浅棕色肌肤和漂亮的深棕色眼睛，被很多影迷称为巧克力美人。但尽管名声响亮，其实她算不上星途坦荡。2005 年，杰西卡迎来了自己演艺事业的一次小高峰，陆续在《罪恶之城》《神奇四侠》《碧海追踪》等商业大片中出演了重要角色。然而，虽然多次在这些热门影片中亮相，但过于偏重偶像化的表演风格，让她难有真正的突破。因此，她的演艺生涯并不出众。不过，2012 年，杰西卡在另一个领域展现了自己非凡的天赋，她与人合作创立了一家婴儿用品公司，主营婴幼儿生活类产品。这家公司采用网络会员制，定期向用户邮寄有机食品以及无化学毒性的生活用品。虽然看上去，这似乎是一家靠着明星光环招徕生意的公司，但实

际上，已为人母的杰西卡视其为一生的事业。她直言不讳地表示：“成为某事物的‘脸面’，却对它的生产流程缺乏控制力，这不是我所能接受的状态。”

在事业上取得了成功的同时，杰西卡很好地平衡了身为企业管理者和一名 6 岁女儿母亲的双重角色。她每天都会花不少时间和孩子交流、玩耍，包括一起玩 Wii 游戏。值得一提的是，她不仅在 Wii 发售时第一时间购入，而且还配齐了 4 套手柄。作为一名休闲玩家，她很喜欢《Wii Sports》和《Wii Fit》。在接受媒体采访时，她称赞这台游戏主机拥有“令人惊叹的运动魔力”，让自己在卧室就可以完成一些健身项目。目前，她玩得最多的一款 Wii 游戏是风靡全球的《舞力全开 4》。

杰西卡曾在电影《弯刀》中出演一名警察。这是一部典型的好莱坞 B 级片，剧情简单，但高潮迭起，充斥着各种血腥暴力、讽刺调侃的元素。在电影中有这样一幕，杰西卡饰演的角色正在家中玩一款 Wii 游戏，随后被突然响起的电话所打断。不少影迷和玩家都在猜测

## 丹尼尔·克雷格

### 荧幕上下的双重人生赢家

作为詹姆斯·邦德的第六任扮演者，在外界最初的一片质疑声中，丹尼尔·克雷格用令人信服的出众演技，成功地为一这一传奇角色注入了硬朗、不羁的新风格，甚至在《皇家赌场》和《量子危机》两部影片中，观众们惊讶地发现这位风度翩翩且总是四处留情的特工竟钟情于一位女性。而在现实生活中，丹尼尔同样钟情于一种大众娱乐方式——电子游戏。

丹尼尔偏爱射击和沙盘类型的游戏，比如“现代战争”系列、“光环”系列和“横行霸道”系列等。除此之外，他还是剧情类冒险游戏的忠实拥趸，他曾对《心灵杀手 (Alan Wake)》给出很高的评价，认为这部作

■传说中的“真·人生赢家”。



品具备“电影级的叙事表现和气氛营造能力”。值得一提的是，丹尼尔在签署《007》电影的相关商业授权合同时，曾明确拒绝参与《007》电影改编游戏的制作。尽管只要他的数字形象出现在游戏中，就能让作品额外赚得上百万美元的收入，但作为一名资深玩家，他很清楚电影改编游戏大多属于雷作的事实。“我对游戏制作人讲，希望你们把工作做好一点，因为之前的《007》游戏质量都太糟糕了！”不过，后来随着动视接手《007》游戏的制作，丹尼尔最终选择在合作协议上签字，而自《007 血石》开始，他的形象便正式出现在游戏中。然而，该作低劣的整体质量和糟糕的媒体评价，再次证明了他作为资深玩家对电影改编游戏的准确判断。

但这些经历并未影响到丹尼尔对游戏的热爱，因此虽然如今片约不断，可请轻松跻身2000万片酬俱乐部，但在大荧幕上无所不能的他却有着自己的难解烦恼。“我一个人在家的时候，常常希望关掉手机、拔掉电话线，只为了能够好好地玩上几盘游戏。”丹尼尔有些可怜兮兮地解释道，“我没有太多空闲时间，哪怕能玩上一小时游戏，我就感到谢天谢地了。”可以这样说，除了演戏，已过不惑之年的丹尼尔最大的业余爱好，恐怕就是玩游戏了。“在玩《横行霸道 罪恶都市》的时候，我会劝自己，已经到手18辆车了，应该够了，但我就是放不下手稿。”他曾如此描述自己对于电子游戏的热爱。

几年前，在接受美国《综艺》杂志专访时，丹尼尔坦言在与当时的女友交往后，曾有意隐瞒自己爱玩游戏的习惯。“如果让她看到就全完了！这么说吧，只要在我有空且她不在我身边的情况下，我就会去玩游戏。”这位从事制片工作的“邦德女友”属于那种向来对电子游戏持反感态度的女性，很难容忍他将时间浪费在玩游戏上面，而且长期聚少离多，两人的感情很快陷入了冰点，最终分道扬镳。不过幸运的是，丹尼尔没有理由对自己现在的婚姻状况感到不满。因为他的妻子——曾在电影《木乃伊》《兵临城下》《谍影重重4》中扮演女主角的蕾切尔·薇姿(Rachel Weisz)并不反感电子游戏，有时还会和他一起玩上几盘。

什么是羡慕旁人的“人生赢家”？丹尼尔·克雷格应该就是吧！

■以丹尼尔·克雷格的形象为蓝本的邦德造型在《007：血石》中登场。



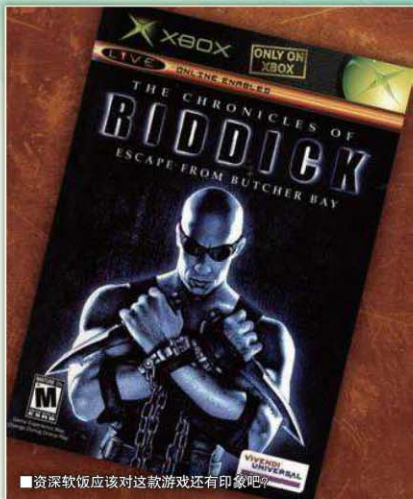
## 范·迪塞尔 梦想成真的超级大玩家

在很多游戏玩家的心目中，拥有一家属于自己的游戏公司，大概可以算得上是终极梦想了，而范·迪塞尔很早就实现了这一梦想，并创造了令人瞩目的市场成绩。这位在好莱坞以肌肉硬汉形象示人，并以强悍霸气的表演风格而著称的光头动作影星，曾略显狂妄地宣称：“我也许不是最聪明的，也许不是最英俊的，但是，我是最酷的！”起碼由他主演的电影《速度与激情》和《极限特工》证明其所言非虚，而他名下的游戏公司Tigon Studios也体现了这位好莱坞酷男对电子游戏的热爱以及敏锐的商业嗅觉。

范·迪塞尔从小就是一名游戏爱好者，曾沉迷于《龙与地下城》系列，甚至还打算过未来投身于游戏产业。在大三期间，他在家人的支持下毅然辍学，义无反顾地走上了电影拍摄之路，凭借自传性质的短片《千面人》，他在好莱坞崭露头角。2002年，他迎来了自己演艺事业的里程碑时刻，随着《速度与激情》和《极限特工》相继成功上映，范·迪塞尔跻身好莱坞一线明星的行列。

然而向来特立独行的他，随后做了一件让旁人感到吃惊甚至迷惑不解的事情——他用自己赚来的片酬成立了一家游戏制作公司Tigon Studios，专门负责监督和制作以自己的形象为主角的电影改编游戏。在接受媒体采访时，范·迪塞尔给出的理由是“我对游艇和地产投资没有兴趣”。事实上，这一决定并非单纯出于一名铁杆游戏玩家的美好愿望，而是他看到了电影与游戏之间实现媒介融合的巨大商业潜力。此后，Tigon Studios的出色表现没有辜负他的期待，这家公司的首款作品不但名利双收，而且在游戏产业奠定了自己的行业地位。需要着重说明的一点是，成立之初仅有20余名开发人员的Tigon Studios并不具备独立开发游戏的能力，整个团队专注于角色设计和剧情策划两个方面，以确保游戏作品能够具备鲜明的范·迪塞尔表演风格，不偏离他本人希望传达出的角色形象。

上文提到的这款Tigon Studios参与开发的首部作品，其实是由Starbreeze Studios制作的Xbox独占游戏《超世纪战警 逃出屠夫湾》(The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay)，本作改编自范·迪塞尔领衔的同名电影。游戏巧妙地融合了动作与射击游戏的诸多元素，战斗模式分为射击和动作两大部分。前者可以使用手枪、霰弹枪等进行中距离战斗；当玩家没有携带射击武器时，游戏便会转为动作模式，此时要依靠肉搏或者利用冷兵器同敌人战斗。玩家可以做出闪避和跳跃等动作，甚至还可以施展各种致命的组合技。本作的游戏引擎十分强悍，光影效果出众，游戏AI富有挑战性，在Xbox中后期作品中算得上标杆级的作品。范·迪塞尔亲自上阵为本作配音，游戏主人公低沉又略显粗鲁的声音可谓十分传神。在游戏宣传方面，他同样不遗余力，



■资深软饭应该对这款游戏还有印象吧。

不仅亮相2004年E3展，甚至还为游戏专门拍摄了一段广告片。这款游戏在2004年8月发售后，当月就取得了15万套的不错销量，位居全平台游戏月销量榜首位置。Metacritic综合媒体评分达到了90%，Gamespot甚至给出93分的超高分，认为制作团队聪明地吸收了《半条命》《潜龙谍影》《孤岛惊魂》《神偷》《分裂细胞》等名作的成功元素，加上杰出的画面表现，帮助在Xbox主机实现了完美落幕。

2009年，Tigon Studios联手Midway Studios纽卡斯尔分部推出了竞速游戏《致命车手》(Wheelman)，本作同样取材于范·迪塞尔的电影，相当于一款以竞速和撞车为主的《GTA》式游戏。遗憾的是，《致命车手》的媒体评价并不高，除了驾驶系统可圈可点之外，游戏的其他内容单调且缺乏润色，IGN给本作打出了4.8的不及格分数。虽然遭遇市场失败，但Tigon Studios依然在招兵买马，信心十足的Vin Diesel甚至宣布向公司追加百万美元的新投资。

在业界进入高清世代后，Tigon Studios推出的第一款游戏是《超世纪战警 暗黑雅典娜》(The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena)，本作并非真正意义上的新作，而是《超世纪战警 逃出屠夫湾》的高清重制版，同时加入了大量新关卡和新元素，并首次引入了联机对战功能。然而，除了画面提升，新增武器以及在剧情方面的扩展外，游戏并没有继承前作优秀的AI表现，甚至还犯了人物口形与对白发音对不上的低级错误，而且在多人游戏方面也存在诸多问题。鉴于此，游戏的媒体评价呈现出两极分化的态势。Game Informer打出了9.5的超高分，而IGN等媒体则做出了不及格的评价。

除了上述商业游戏之外，Tigon Studios还在断断续续开发三款原创游戏，而这些作品在不同程度上反映了Vin Diesel的游戏口味，甚至直接来自于他本人的创意。

三部游戏中有一款名为《Perrone: Raised on Honor》的作品已经在早期开发阶段，描写了两位凶狠的警察以暴制暴，镇压犯罪的故事。第二款游戏的开发代号名为“Melkor”，这个名字来自于范·迪塞尔在《龙与地下城》游戏中的角色名称，本作是一款史诗风格的动作角色扮演游戏。最后一部作品是一款即时战略游戏，讲述了北非古国迦太基名将汉尼拔·巴卡抵抗罗马军团的故事。虽然这三部作品离上市遥遥无期，甚至可能仅仅处于策划阶段，但这个过程还是给参与其中的范·迪塞尔带来了莫大的乐趣。据一位Tigon Studios员工透露，只要没有影片拍摄任务，他每个月都会来公司几趟，参与开发会议，发表自己的看法。这位员工坦言，范·迪塞尔对于游戏业界的评价相当犀利，但常常是出于“玩家的视角”。

显然，不管这家工作室将来的发展如何，正如前文提到的那样，梦想成真的范·迪塞尔绝对是一位令人羡慕的玩家。

【文：Delphi & Drow】



## 怀旧殿堂HD

说到 HD 游戏，很多人的第一反应都是《鬼泣》、《ZOE》、《MGS》这样的 HD 合集，其实下载平台同样活跃着大量的 HD 游戏。如今的下载游戏售价一般在 9.99 美元 ~ 14.99 美元之间，将其乘以 2 或 3 后，价格和普通的 HD 合集价格也差不多了。又因为下载版可以省去不少成本，赚的钱比起光盘版来恐怕是只多不少。要不是微软和索尼对于下载游戏的容量有比较严格的限制，恐怕会有更多的 HD 游戏选择以下载方式推出吧？

今天要为大家介绍的是来自 SEGA 的瑰宝合集系列，这个系列收录了 14 款 SEGA 经典作品，其中既有中国玩家熟知的作品，也有鲜为人知的古董玩意儿。如果你曾经为 SEGA 疯狂过，那么请不要错过。

文 纱迦

美编 心の永恒

# SEGA 帝国的昔日荣光 ——走近 SEGA 瑰宝合集

在所有游戏厂商中，SEGA 对于 HD 游戏可以说是最热心的，从很久以前开始，它就致力于把自己的经典游戏往 PS3、X360 上搬。这也要归功于 SEGA 当年是与任天堂平起平坐的硬件大厂，手上的经典名作有如过江之鲫，随便拉一个出来就不得了。犹记得某年 E3 的微软发布会上，微软甚至将 XBLA 版《战斧》作为给玩家的礼物向全世界正式公布，可见 SEGA 帝国当年的影响力有多大。

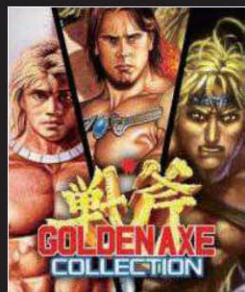
不过 SEGA 的 HD 路线和其他厂商不太一样，它是以下载平台为主，光盘载体为辅。早些年 SEGA 把自己的《战斧》、《火枪英雄》等游戏简单粗暴地往 Xbox LIVE 上搬，价格和人家一个全新的 XBLA 游戏相等，虽然销量不俗，但饱受玩家指责。SEGA 也曾良心发现地推出过光盘版 HD 游戏（如 MD 合集），不过销量不

咋的，这让 SEGA 领悟到之前的做法没错。因此 SEGA 变本加厉地加大了 HD 化的投入。不过 SEGA 也算从善如流，不再像过去那样做得太绝，而是将多款经典名作打包以合集的形式推出，这就是本文要介绍的《SEGA 瑰宝合集》（Sega Vintage Collection）。

《SEGA 瑰宝合集》有点像是 FC 时代的 N 合 1 卡带，玩家花一份游戏的钱，就能买到数个经典游戏，还是比较超值的。而且 SEGA 深谙玩家心理，这些合集全部是成就 / 奖杯神作，无形中又增加了游戏的卖点。如果你既是 SEGA 迷又是成就 / 奖杯爱好者（比如纱迦），那就更是不能错过喽！而且凭良心说，这些合集都是有认真做过的，除了收录齐各地区的版本之外，还附赠有设定图、原声等超值内容，更支持随时存档 / 读档，允许保存玩家录像，增设挑战模式，远比 PC 模拟器超值。

目前《SEGA 瑰宝合集》一共推出了 5 弹，收录了 14 个游戏。除了《战斧》合集与《怒之铁拳》合集为 X360 独占之外，其他游戏均为 PS3/X360 跨平台推出。不过需要注意的是，PS3 版的销售方式与 X360 版不太一样。X360 是以合集方式推出的，而 PS3 版则是每个游戏独立发售的（但拥有统一界面），名称中也没有“SEGA 瑰宝合集”字样。

合集名称	发售日	收录游戏
神奇小子 (Alex Kidd & Co.)	2012年5月23日	阿力克斯小子 神奇世界、超级忍、超级摩托车
怪物世界 (Monster World)	2012年5月23日	怪物世界、怪物世界3、怪物世界4
战斧(Golden Axe)	2012年5月30日	战斧、战斧II、战斧III
怒之铁拳 (Streets of Rage)	2012年5月30日	怒之铁拳、怒之铁拳2、怒之铁拳3
外星双傻 (ToeJam & Earl)	2012年7月11日	外星双傻、外星双傻2



## “《战斧》系列”

《战斧》不仅是 MD 的代表作,更是 SEGA 的代表作。其英文名是 GOLDEN AXE,而不是传统意义上的 POLE AXE 或 TOMAHAWK,直接翻译过来应该是黄金斧。不过由于游戏标题画面上有巨大的两个汉字“战斧”,所以译名比较统一。

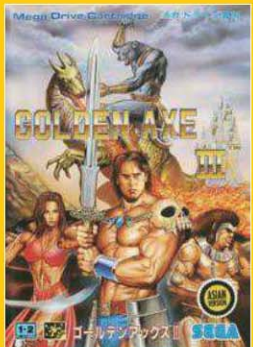
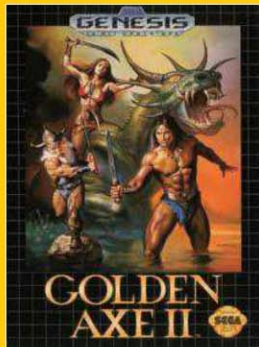
“《战斧》系列”一共推出过 8 部作品。除了 MD 的 1、2、3 之外,还有 SEGA 掌机 Game Gear 上的 RPG 游戏《战斧传说》、SEGA 第 3 代主机 Master System 上的《战斧外传》,街机上的《Death Adder 的复仇》、SEGA 土星上的《战斧格斗版》,以及最新的、于 2008 年在 PS3/X360 上登场的《战斧 兽骑士》。论素质的话,毫无疑问是 MD 上的 3 作最为经典。不过在《SEGA 瑰宝合集》中收录的《战斧》初代依然是街机版,比较可惜,2 和 3 则是 MD 版。



## II 和 III

街机上的《Death Adder 的复仇》也可以算成《战斧》初代的续篇,不过拥有 2 代正式之名的作品依然是 MD 的 2 代。MD 的 2 代就玩法来说和 1 代没有什么变化,不仅出现角色没变,打法也都差不多,只是新增了魔法蓄力的设定。和初代相比,2 代人物比例变小,画面有所提升。不过 2 代最经典的当属游戏的 BGM,真可谓余音绕梁、20 年不消……

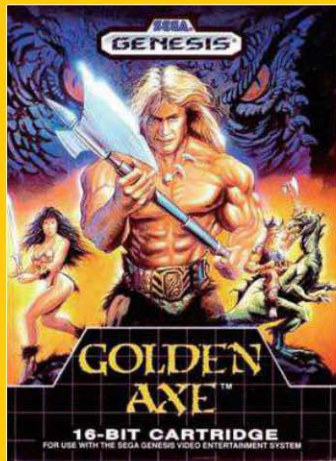
MD 的 3 代则是全部进化的一作,不光是出场角色大幅翻新,就连游戏的玩法也有很大不同。3 代新增了必杀技的设定,输入特定指令后即可发动,大大丰富了游戏内容。此外游戏还有分支和多结局的设定,要想达成最好的结局,需要在未通关且评价为 B 或 B 以上的状态下进入最后一关。不过 3 代虽然乐趣增加了不少,但平衡性很有问题,例如豹人只需使用一招 → + → +A+B,就可以战胜包括最终 BOSS 在内的全部敌人,毫无压力。



## 初代

《战斧》原本是 1989 年的街机游戏,移植到 MD 上之后获得了空前好评。当时的霸主 FC 限于机能,要想表现巨大的角色造型就得采用色块拼凑的方法,但代价就是会不时出现闪烁的情况。而《战斧》借助 16 位机的机能为玩家演示了巨大角色进行战斗的情景,展现了当时最顶级的画面表现力。

《战斧》的故事发生在剑与魔法的奇幻世界,玩家要从 3 名角色中挑选 1~2 人来对抗称霸世界的 Death Adder 帝王。游戏中可操作的角色很有代表性,分别是野蛮人 Ax Battler、亚马逊女战士 Tyris Flare、矮人 Gilius,不过当时大部分玩家应该都是将这 3 位称为男人、女人和老头了……3 位角色各有所长,拿斧头的老头拥有最强的物理攻击力,但魔法是最弱的;性感美女泰瑞斯拥有最强的魔法,物理攻击则偏弱;而剩下的肌肉男童鞋则是介于两者之间,人气最低。在 MD 流行的年代,身穿三点式比基尼作战的泰瑞斯毫不意外地成为广大玩家的最爱,而以今天的眼光来看其人设也是相当抢眼的(参见题图),不过在 MD



版实际画面中是看不清人脸的,需要通过封面来进行严重的脑补。

《战斧》初代曾经推出过 XBLA 版,游戏采用的是街机版而非 MD 版。这次的《SEGA 瑰宝合集》同样收录的是街机版。值得一提的是《战斧》还曾经推出过 PC-E 版,这个版本的最大卖点是有真人配音。其中 3 名主角分别是广中雅志(Ax Battler)、江森浩子(Tyris)、青野武(Gilius),而当时还不怎么出名的冬马由美为游戏中敌方的女性杂兵配音。

## 实用秘技

《SEGA 瑰宝合集》保留了当年《战斧 II》的选关秘技,而且不影响成就获得。下面就为大家介绍一下秘技的用法。

玩家首先要主菜单画面将光标指向 OPTIONS,之后按住 X+A+B 不放,之后进入 OPTIONS,再放开 A+B 但依然按住 X 键不放。保持这一状态只按 A、B 两键进入选人画面,选完人之后画面上会出现一个数字 1,这个就是选关画面了,把数字调为 7 再按 START 键,就会直接开始最终 BOSS 战。打过之后就算通关了。

## 《超级摩托车》

《太空哈利》、《Hang-On》算是 SEGA 最早的一批经典游戏了。《超级摩托车》(Super Hang-On)是 SEGA 于 1987 年 4 月推出的街机游戏,采用了搭载涡轮增压器的摩托车的筐体设计,在当年十分拉风。该作曾经被引进到中国,凭借其强大的筐体设计,尽管游戏画面到后来已经不值一晒,依然吸引了大批玩家。

没有筐体的《超级摩托车》的家用机版则要逊色很多,这也是没有办法的事情,即使到了 26 年后



的今天也是如此。值得一提的是本作于今年 3 月还推出了 3DS 下载版,不仅支持裸眼 3D,而且还可以用陀螺仪来进行体感操作,价格仅为 600 日元,还是比较带感的。

## “《怒之铁拳》系列”

《怒之铁拳》可以说是MD的象征之一，因为该系列自MD之后就再也没有推出过新作。《怒之铁拳》的日文名为ベア・ナツクル，翻译过来是“赤手空拳”，英文名则是“Streets of Rage”。 “怒之铁拳”这个名字，来自于初代日版的副标题：“怒りの铁拳”。它在国内有个非常响亮的名字——“格斗三人组”。

## 2代 和3代

《怒之铁拳2》的日版副标题名为“死斗への镇魂歌”，按照初代的命名方法，本作在当时被国人称为“格斗四人组”，因为这次可以选择的角色有4名。和初代相比，黑人亚当退出战线，取而代之的是他的弟弟沙米，另外增加了一位摔跤手麦克斯。

2代在动作要素方面有重大创新，将初代中呼叫警车的A键改为使用特殊攻击，特殊攻击和Capcom黄血系列中的保险类似，具有无敌时间但损血，不过本作的特殊攻击威力巨大，因此可以当成主攻手段。此外游戏增加了大量的投技动作，并允许部分动作互相衔接，极大地丰富了玩家的

的进攻手段。另外本作还增加了对战模式，不过只能算是一个小小点缀。

一年之后推出的《怒之铁拳3》可选角色同样为4人，只是将2代的麦克斯换成了老人外形的生化人博士。不过游戏中还存在着一名隐藏角色：袋鼠。使用袋鼠的条件是在第2关第1小节最后，于限制时间内打倒驯兽员而未打倒袋鼠，此外也可以直接用秘技将包括袋鼠在内的3名隐藏角色调出来。

3代的系统与2代类似，增加了利用得分来强化前冲攻击的设定，最大可以升到3级。此外在持有特定武器时还可以使用武器必杀技，博士虽然不能使用武器，但可以转换为能量弹射击。此外3代还有多结局的设定，虽然比较简陋，但在当时仍是很有新意的设定。



## 初代

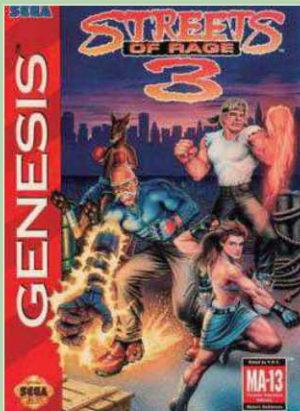
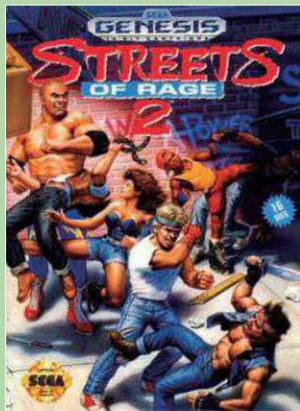
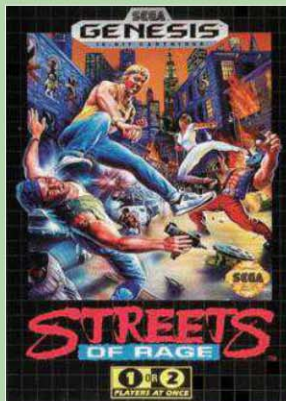
《怒之铁拳》的诞生与当时街机上《快打旋风》的大红大紫是分不开的。从按键分布来说，《怒之铁拳》多了一个呼叫警车的键，用以取代《快打旋风》中损血的无敌技。但这只是表象，两者最大的相似程度就是靠近敌人后可以将其抓住，不过以投技的变化而论《怒之铁拳》还要胜出。此外双打时玩家还可以发动合体技，受到敌人的投技攻击时还能使用受身，这些设定都大大丰富了游戏的变化。

限于机能有别，《怒之铁拳》在很多方面都做得不如《快打旋风》，包括同屏人数、打击感、画面信息等等，但它已经是当时唯一能与《快打旋风》(及其之后的Capcom黄血系列)抗衡的家用机清版动作游戏。不可不提的是游戏的音乐相当出色，这得归功于著名游戏作曲家古代佑三的强大功力，多年之后依然是百听不厌。

《怒之铁拳》可以选择3名角色，这也是别称“格斗三人

组”的由来。3名角色分别是阿克塞尔·斯通(Axel Stone, 白人)、布雷兹·菲尔德(Blaze Fielding, 红衣美女)与亚当·韩特(Adam Hunter, 黑人)。其中阿克塞尔和布雷兹两位也是全系列均可以使用的角色，有趣的是三部作品中的阿克塞尔的样子基本没变，而布雷兹的样子则有很大变化。1代中的布雷兹很明显具有东方血统，而在后面的作品中则基本西化。

《怒之铁拳》初代有个小花絮是在挑战最终BOSS X先生之前，他会向你提问。如果选择错误的话会导致不同的后果，当时的玩家懂外语的不多，被这问题坑的人不在少数。



## 实用秘技

“怒之铁拳”系列”每作都有秘技，《SEGA 瑰宝合集》版完全收录了这些秘技。利用这些秘技可以快速拿满全成就！

### 《怒之铁拳》

在开始游戏前请接上2P手柄，之后在游戏的主菜单画面，将光标指向OPTIONS，然后按住2P手柄的↑+X+A+B不放，之后按1P手柄的START键，这样在OPTIONS中就会多出选择生命数和开始关卡的选项。

### 《怒之铁拳2》

在游戏的主菜单画面，将光标指向OPTIONS，然后按住2P手柄的X+A不放，之后按1P手柄的START键，如此一来会多出两种难度可选，并能将生命调为9条，还可以选关。

### 《怒之铁拳3》

本作的秘技比较复杂，首先，在标题画面下按住1P手柄的↑+B不放，再按START键，就可以直接选择隐藏角色袋鼠。

之后在主菜单画面，将光标指向BATTLE，然后按住1P手柄的↑+A不放，此时光标会指向OPTIONS，然后按START键。这样就可以选关了。

此时将光标指向LIVES，之后按住2P手柄的↑+X+A+B不放，在这个状态下你可以将生命值调到最高的9条。

## “《外星双傻》系列”

《外星双傻》(ToeJam & Earl)又名“外星哥俩好”、“托杰与厄尔”,是1991年于MD上登场的一款游戏。游戏的主人公是托杰与厄尔这对外星活宝,两人乘坐的宇宙飞船坠毁在某个星球上,为了找回分散于各处的零件而展开冒险。这对活宝的动作和台词非常之贱,不过相对的游戏难度不低,主要是因为随机性较高。玩家可以选择不固定地图和随机地图进行冒险,而找到的每一个道具盒子都无法提前预知里面究竟放的是什么,如果运气不好的话有可能被直接炸飞。游戏的玩法别具一格,在当时赢得了不少

玩家的好评。而稍后推出的《外星双傻2》(ToeJam and Earl in Panic on Funkotron)则更像是一个平台动作游戏,虽然简单有趣,但比起初代来少了些内涵。

《SEGA 瑰宝合集 外星双傻》支持在线两人合作,不过需要注意的是合作状态下扮演厄尔的一方将无法获得成就。



## 《超级忍》

“忍”系列可以说是中国玩家心目中的美好回忆,无论是MD上的那两作还是PS2上的那两作,都是神作级别的优秀作品。《SEGA 瑰宝合集 神奇小子》中收录的《超级忍》乃是1989年的MD初代,日版名为“ザ・スーパー忍”,美版名为“The Revenge of Shinobi”,虽然不是最经典的《超级忍II》,但经典程度同样毋庸置疑。

游戏讲述以前被乔武藏灭掉的犯罪集团ZEED偷袭了忍之里,抓走了乔武藏的未婚妻NAOKO。(怎么觉得有很强的既视感?游戏采用纵向卷轴玩法,一共8关,每关关底都有BOSS把守。当年的MD版中有几个BOSS采用了版权角色,如第3关的兰博,第4关的终结者,第6关的蝙蝠侠和蜘蛛侠,第7关的哥斯拉(当年的SEGA真剽悍),后来推出新版加以修正。此后所有的复刻版中均采用的是修正版,这次当然也不例外。

说到《忍》的代表动作,当然不能少了八双手里剑。八双手里剑正是于本作中出现的,一次性消耗8枚手里剑,而在游戏中第一次使用八双手里剑时,还可以解锁一个成就/奖杯。顺带一提的是这个成就/奖杯的日文名称长得可怕:“必杀!见よや秘奥义、八双手里剑!”,而英文名则叫“Shuriken Starburst”(手里剑星爆?)游戏最后根据玩家的表现,会有是否成功救出NAOKO的变化,这同样关系到一个成就/奖杯。

## 《阿力克斯小子 神奇世界》

如果我问你,SEGA的吉祥物是谁?相信大家都会回答说是索尼克。(把答初音的人拖出去打!)不过索尼克是上世纪90年代在MD上登场的角色,那么在此之前SEGA有吉祥物吗?答案是有的,而他就是阿力克斯小子(Alex Kidd)。

这个长得有点像猴子的家伙就是SEGA在上世纪80年代力推的吉祥物,他最早登场于SEGA第3代主机Master

System,第一部作品就是于1986年11月1日发售的《阿力克斯小子 神奇世界》。当时SEGA希望能够拥有一个媲美马里奥的角色,于是阿力克斯小子就这样诞生了。阿力克斯小子的敌人是猜拳大王,而阿力克斯小子本身是精通拳法和猜拳的高手。游戏虽然看起来是走可爱路线,但实际上难度相当高,因此评价也并非一面倒的叫好。

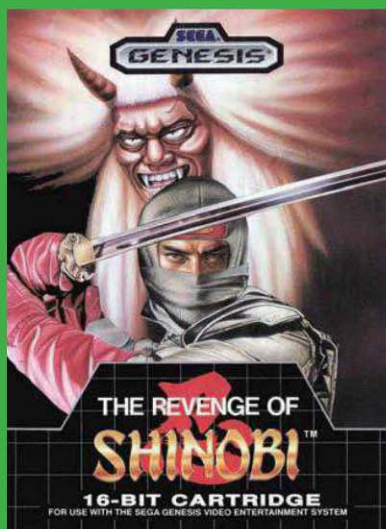
该系列一共6作,不过在MD上只有一作,加上游戏那素质实在令人无法恭维,所以国人应该对其是相当陌生的。之前的光盘游戏MD合集中收录了MD版《阿力克斯小子 天空魔城》,这次的《SEGA 瑰宝合集》收录了初代,在即时存档/读档的加持下,要想过关还是比较容易的。



## “《怪物世界》系列”

《怪物世界》(Monster World)是从《神奇男孩》系列“派生出来的一个系列,在上世纪80年代相当有名。《神奇男孩》(Wonder Boy)最早是1986年的街机游戏,同年移植到了家用机平台上,其中FC版最为轰动。游戏的开发商Westone在Hudson的授意之下,来了个偷梁换柱,把主人公变成了高桥名人,基本玩法和游戏内容和街机版相比区别不大,游戏名也改为《高桥名人的冒险岛》。虽然此举颇不厚道,但最终卖过了100万,可谓相当成功。在此之后,“神奇男孩”系列“转向A·RPG发展,续作《神奇男孩 怪物世界》受到了一定好评,致使这个系列往《怪物世界》方向发展,而原本的《神奇男孩》精髓被“冒险岛”系列”所继承。

“怪物世界”系列”发展到第3代时,出现了《神奇男孩5 怪物世界3》这样的奇葩游戏名。而到了第4代,则直接改名为《怪物世界4》了,因为这回的主人公变成了一名女孩。3.4两代初登场平台是MD,相信部分老玩家对于4代里这位马尾妹子艾夏还是有点印象的。游戏本身的玩法还是和当时流行的2D平台动作游戏差不多,只是加入了不少RPG的要素,如装备、召唤、对话等等。《SEGA 瑰宝合集》收录了系列的1、3、4这三部作品,总体难度不高,值得推荐。



## 结束语

今年年初, Capcom也在X360和PS3上搞了一个街机合集《Capcom Arcade Cabinet》,不过坑爹的是除了一张原画外,基本上没有追加什么新要素。而且这个合集的游戏以DLC的方式追加,

价格高昂不说,成就/奖杯也颇具难度,因此反响并不高。由此可见,HD也是一门技术活儿,并不是说你的游戏够经典就可以大卖。不过话说回来,SEGA推出5弹瑰宝合集之后,又开始把《电脑战机》、《VR

射手》这样的游戏HD化后单独拿出来出售,真是让人猜不透它的心思啊!这里希望《光之继承者》、《梦幻之星IV》这样的经典能够早日HD化,我们FANS的钱其实挺好赚的!(泪)

# 读编往来

读编往来  
通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱  
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000 | Email: ucg@ucg.cn

插画: 木仙

# IRON MAN



《游戏机实用技术》新浪微博  
<http://weibo.com/ucgucg>  
《游戏机实用技术》腾讯微博  
<http://t.qq.com/ucg2011>

## UCG全体小编们欢迎各位读者给往来留言

★本期UCG迎来了一次久违的改版。这次改版主要是强化了新闻资讯部分,同时也强化了实用性方面。例如将新作短波栏目变为介绍所有初公布游戏的进击最前线,并开设了热点追踪栏目,同时又增加了PS3和X360这两大当红主机的专区。除此之外的细节改进还有很多,经常看杂志的朋友应该能够很快发现吧?有意见的同学记得向互动信箱提出哦!

★距离E3展开幕不到一个月了!让我们一起来铭记重要发布会的召开时间!今年E3展逢逢端午,大家可以安心熬夜看直播喽!以下均为北京时间:

微软	6月11日0点30分
育碧	6月11日4点
EA	6月11日6点
索尼	6月11日9点
E3开展	6月12日3点

★不过在E3展开之前,还有一场好戏即将上演。请谨记5月22日凌晨1点观看微软的次世代Xbox发布会哦!微软届时会通过Xbox LIVE、官方网站以及Spike TV向全球直播。有X360的玩家可以直接上Xbox LIVE观看。

★很多读者关心的《游戏·人》第50辑正在紧锣密鼓筹备中,5月下旬可与大家见面。具体内容见封底的书刊广告,不要错过哦!

@ Email 风炎蔷薇:又是一年高考时,请众编出一个专栏来缅怀我们即将远离的高中,激励我们奔赴命运的战场。

@ 话说本人刚到编辑部的那年曾策划过一个恶搞高考的特企,结果后来被老编紧急叫停,原因是有关规定。所以,大家还是拿E3来当高考的下酒吧!说起来本人高考的时候都不知道E3是什么玩意儿呢,不然肯定考得更好。

@ Email 灯塔:看了那么多期小编寄语,发现狼来了同志总是在反映什么讨厌长痘啊、健身减肥啊、家居小技巧啊、狗狗啊、友情啊、出汗好讨厌啊什么的,感情细腻得不得了,和一张BOSS


相的脸上不得不说有一种反差带来的强烈感觉……


@ 我有一颗纯纯的少女心我会乱说么!长相不是我能决定的,都怪老妈给我生了一张土匪脸,人家也想要长发飘飘弱不禁风没事葬花什么的(被玩坏掉的节奏)……其实说到底都是怕麻烦,一长痘就手贱想抓,抓破后一出汗就疼;减肥是因为太胖了走起路来不方便,上下楼梯不利索;家居小技巧是啥?Woody是我的儿子,当然经常挂在嘴边(其实是因为小编寄语想不到写啥于是就把万能的Woody搬出来骗字数了,你看我这期又要写Woody了……);至于友情,这不是热爱游戏的(单身)宅男永恒的主题么?(笑)




## 稀饭STYLE

稀饭同学一向注重生活品质，截稿后休息时其他编辑基本都是一觉睡得昏天暗地，而他会早早起床逛逛宜家、或是买些新鲜的蔬菜回来好好犒劳一下自己的胃。最近稀饭君入手了一台苹果手机，并且迷恋上了用手机拍照发微博纪录生活：洗菜拍一张、吃饭前拍一张、吃个零食拍一张，甚至连买了个漂亮的杯子也要拍一张。众编见状纷纷表示不能忍，只有稀饭洋洋得意地表示：“这是哥的STYLE~”

 每次看着热气腾腾的饭菜却吃不到口，只能等稀饭拍完之后才能动筷子，你能体会到一个吃货内心的愤怒吗？

 好歹饭是我做的，纪录一下劳动成果也没什么错吧？

 但据有关专家说，喜欢用拍照和微博纪录生活的人大多患有心理疾病……


 中国“砖家”的话老大哥你也信？

## 绝技无影手



炎热的夏季到来，编辑部抗暑战斗再次打响，老编决定以水果代替饮料向小编们发放福利。比起饮料，既健康又好吃的水果受到了群众热烈的欢迎。只不过编辑喜欢吃的水果口味不大相同，吃哪种一时难以决定，到底吃什么水果差点在编辑部引发一场腥风血雨的战斗，最后老编一句“所有水果轮流买”赢得了叫好声一片。从此每次水果买来，有爱的小编便会第一时间冲上去瓜分。某日老编刚买来了切好的西瓜，只见华尔兹一个大步跨过去，使出了惊世绝学——无影手，几秒钟后，准备来吃西瓜的小编眼前只剩下了一盘空盘子。于是，大家纷纷要求华尔兹把西瓜还回来。

 冤枉啊，不是我吃的，真不是我。

 你嘴角的西瓜子已经出卖你自己了，还想抵赖？


Email 我是艺术生：最近在玩《海贼无双2》和《古墓丽影》。不得不说平日对“无双”系列不怎么感冒的我都觉得《海贼无双2》忒好玩了，其实主要还是因为能体验到操作自己喜爱的漫画角色，使用各种熟悉又霸气无比的招式。看来光荣真不该只局限在“三国”、“战国”题材，说不定来个《火影无双》《死神无双》《猎人无双》《美食无双》，或者来个《进击无双》……也会大卖都有可能哦。


第一次接触《古墓丽影》系列”好像是小学六年级时候，玩的是1代和2代，但是都没通关，原因是不会解谜题。虽没真正玩过全系列，但也没有阻止我想体验系列重生之作，不得不说重生的“劳拉”比旧版“劳拉”胸部小了很多，但是人却更加漂亮（旧版那张脸我真觉得不好看啊……）。目前还没打通，不过我想说这剧情真够重口真够虐，各种被抓各种摔各种滚来滚去，和隔壁那个“德雷克”遭遇比起来真是有过之而无不及。也正是这种磨难遭遇才更加生动的刻画了“劳拉”顽强与坚定的求生信念，才成就了日后“胸襟广阔的劳拉”。


说起隔壁同行，以后业界就有“男有




《神秘海域》奈特·德雷克，女有《古墓丽影》劳拉·克劳馥，或者干脆合并吧！叫《神秘古墓》或是《海域丽影》。

 你说的几个热血漫画游戏恐怕都已经在秘密制作中了，真有铁胆相信厂商是不会错过机会的。

 至于小劳拉确实是在这作里被各种蹂躏，身上到处都是刺伤。隔壁德雷克就好多了，寻宝过程中还能泡泡妞，开开小差，做做笔记。


 你是光见贼吃肉，没见贼挨打，德雷克不也被各种枪扫，机关刺吗？

 对，还要玩各种荒野求生，差点被太阳晒死，被大雪硬是吹成了个老人，劳拉赶紧向前辈多学习学习！


 这有啥好学的！


Email 斯尼克汀：好久没写回函了，最近两个月所发生的事情太多。上上个月第一次踏入公司开始实习生的生活，各方面战战兢兢不敢有所懈怠，于是每天白天上班，晚上想创意，买来的UCG都放着吃灰，然后上个月我爹被民工的工程车撞飞，后脑受伤，在医院里没日没夜地照顾，虽然UCG买了但是也没时间去看。直到这个月我爹出院了，我也恢复上班了，然后乘着晚上有些闲暇时间，写一篇回函，顺便刷一下存在感。当年给UCG写信时还是高中生，一字一句写下自己想说的话，然后还有幸的得到小编们的明信片。而现在已经是踏入社会的上班族了，不禁感叹时间的快，或许下一秒我已经七老八十，UCG也已经突破四位数的辑数了吧。拾起321期的UCG，一股浓浓的游戏味扑面而来，好久没闻过了啊，回想前两个月，真是地狱般的生活。《电歌》的逝去的确实痛，正因如此UCG更应该努力向前才不会重蹈覆辙，希望在我老去的时候我也能看UCG的活跃，好吧，最近一连串不顺心的事情导致自己心情有点“老态”，估计过几个礼拜能恢复过来吧。

是与时间的战斗，随着时间过去，每个人都将经历许许多多的往事，回头看看自己仍然能有一颗爱游戏的心，实属不易。

 能陪伴广大读者一直走下去，正是我们希望的，即使玩游戏的机会少了，找本UCG来了解一下游戏业界，闲阅这版“游戏味”，也是不错的选择哦。

Email 杀子：小编们是否会认真对待读者的礼物呢？看到八老师如此喜欢《零》这个系列，自然跟咱们一样是胆大之人，所以正在想送一份《咒怨》或《午夜凶铃》之类的恐怖片给八老师，然后附信一封，请八老师一个人在傍晚，拉上窗帘，关上灯，点上蜡烛，静待的，安详地享受影片的魅力……

 我仿佛从这份礼物中感受到了另一端传来的恶意……开玩笑玩笑~不过呢，《午夜凶铃》和《咒怨》这两部片子我已经看过多遍了，别说感到恐怖，再看恐怕都要笑出来orz，所以真打算送这类礼物的话，还是送些偏门作品吧~。也欢迎喜欢恐怖电影的读者和我交流不错的作品哦，最近看的几部恐怖片都是虎头蛇尾，正缺乏精神食粮呢。

 能在如此忙碌的生活中仍然支持我们杂志，全体小编在这里向你道一声感谢。相信玩家群体一生之中，最少不了的就

是

是

是

是

是

是

**Email** 牙神幻十郎：马上6月就是Capcom 30周年纪念了啊，不知道UCG会不会来个特别企划呢，和大家一起回忆一下Capcom走过的岁月。再来一张大海报就更好了！

由于上次25周年的时候就做过一次大型特会了，所以这次再来个特会的几率不大。不过我们如今和Capcom有不少联系，届时我们也许会联系官方来一些特别活动。小伙伴们可以近期密切关注一下！

**Email** 七刃：难得学校为我们高三党组织了一次春游，大家都约好联机。不过7、8个人插着联机组玩着GBSP，就我一个在打PSV。虽然画面比他们好不少，但这种输的感觉是怎么回事？

独乐乐不如众乐乐，游戏的精髓还是在于与朋友一起交流。

**是的**，为了成全此主，见你我有缘，我吃点亏。拿珍贵的GBSP和此主交换PSV如何？

少年你想接替洛克成为勇士么？

**Email** cyl10203056：最近有个都市传说，把自己喜欢的杂志放在桌上供供并每期都买中考高考绝对顺利。

是的，这是真的。自从买了UCG后，腰不酸了腿不疼，嘿，一口气上六楼不费劲。UCG，下期见，UCG，下期见！

这是真的。自从洛克买了UCG后，就获得勇士称号，坐拥后宫佳丽三千！

喂，膝盖刚刚中一箭我就忍了，你们还没完的是不是？

回头要是被读者投诉杂志虚假宣传就唯你们是问。

## 编辑部 游戏风向标

《龙之信条 黑暗觉醒》| 5A



《写真女友 Kiss》| 4A



《女神骑士团》| 3A



《怪物猎人 边境G1》| 3A



《樱村正》| 3A



《龙之信条 黑暗觉醒》分明是靠装备说话的RPG！

——因攻击不足打不动怪的洛克抱怨道。

你看最佳的DollfieDream多可爱，快收一个回去，无论什么PLAY都能随便拍个够了吧。

——发现宇宙人对《写真女友 Kiss》热情很高后，八重樱想尽办法企图拖他进另一个更大的坑。

多亏了《樱村正》，让我又了解到了许多关于日本刀的豆知识。

——八重樱对“寓教于乐”的《樱村正》给予了高评价。

## 石家庄第三届暑期“天下聚会”游戏盛宴

聚会时间：2013年7月21日（周日）  
早8:30——晚18:00（聚会结束有晚餐活动）  
聚会地点：【孙晋龙东】玩吧（石家庄水源街32-24-3-602）

聚会费用：每人20元。凡前20名报名者均赠送精美动漫购物袋一个。

（费用包括广告海报及奖品、纪念品费用；不包括午餐及晚餐，午餐自理，晚餐AA）

比赛项目：PS3版《初音未来 梦幻剧场》、《铁拳6》、《拳皇13》；PS2版《海贼王》  
附加项目：《实况足球2013》（版本及平台以聚会当天为准）

还有各种游戏试玩、各掌机联机对战、丰富奖品、纪念品、《UCG》刊物等你拿，现在就等着你的到来！

聚会口号：聚在一起，产生快乐！

联系人：陈老师

电话：13633119621 QQ：907059054

QQ群：124562378（加入时请注明【天下聚会】）

感谢：《游戏机实用技术》及《掌机王SP》杂志社、《电玩口袋》网站、“卷‘东’漫”动漫展、阿草U盘以及提供设备的玩家们！

注：1.由于时间有限，凡参加《初音未来 梦幻剧场》比赛的玩家请务必在上午9点之前到场。

2.请参加各项比赛的玩家请务必去QQ空间中看一下比赛规则，以免发生不必要的纠纷。



**Email** 未来的私的时间到：今天新一期的UCG来了，急忙买回来，看完发现洛克流行语变成“口胡”了！难道洛克有阴谋，要夺回风云人物榜首？但神饭君实力也不弱，八老师、洛克、神饭成三足鼎立的形势。周围群雄有些还蠢蠢欲动。看来这一届风云人物，肯定非常激烈呀！

竟社啊！我这个良民做了什么什么就成众矢之的了！

完了。

完了。

完了。

完了。

完了！

洛克在为自己辩解时，都会用上“我这个良民”，果然是正业者黑啊！

报道老大，刚才我的膝盖莫名其妙地疼，求中请公假。

**Email** 墙上翻唱：看到322期的91页，中间部分介绍《闪乱神乐》抱枕鼠标垫，那个人物头像是个问号，当时就以为是某个绅士羞涩了不愿意透露姓名让大家猜想呢，后来才想到原来是时鼎大大……不过看这个介绍么，时鼎大大也应该是绅士吧？（笑）

原本我以为我是的，结果看到宇宙人把18X的床单直接挂在客厅我就认输了。

比起你拿起手办就以45度角观赏鞋底健康多了！

我这是看细节！你懂么！某位大人物说过：“手办的成败就在于内外的细节。”

你们都暴露了，只有我的爱好最健康。

鄙视你们。

**Email** 屋后的小巫：我就是想问一下洛克少爷和神饭少奶奶，为啥游戏娘这个栏目没了？你们让我们这些天天只能抱着杂志犯花痴的绅士怎么过啊？妹子啊——

我必须很严肃地回答这位读者，三所谓千金难买美人笑，

换言之，好的资源总是稀缺的，所以游戏常有，而游戏娘不常有，幸好，本期就有一位游戏娘在等着各位绅士——嗯哼，是读者们去欣赏，各位还是请快快翻页，不要再纠缠这个问题了。

转移话题是没用的，稀老板，人家读者来信重点显然不在这儿啊。

我只想感叹大户型人家就是不一样，有读者来信都是用少年和少奶奶称呼，再过两年等绅士继承家业在南平一手遮天，估计大家都得喊他洛克大大老爷了吧！

乱黑！



**Email 善与天齐：非常欣赏**  
322期互动信箱的特别礼品，但是！这截止时间是坑爹的4月30日到底是怎么回事？115页中间右部，括号里的文字里写的截止时间为4月30日，但杂志发售时间是5月3日吧？岂不是杂志还没发售就已经截止了？难道奖品被内部分脏了……好吧，内部分脏相信是不可能的，但互动信箱的这个截止日期希望以后应该留意修正一



下。  
抱歉这是编辑们的疏忽，在排版的时候采用了321期的提示而未能校出，在此致歉。为了避免大家因写错时间而错过中奖的机会，我们决定将期限延长至5月31日，同时回答本期互动信箱问题的读者朋友们依然可以参加抽奖。



**扬州市 汤剑雄：322期的怀旧殿堂让我想起了以前玩**

《FF X》的情形。当时我刚实习，那个时候还没买PS2，平时去机房也就是玩《实况足球》。有一天我去游戏店买了一张《FF X》，然后约了一个朋友一起去机房玩，当时把碟放进去那满心期待的样子还记忆犹新，没想到当CG画面出来的一刹那，我们都被惊呆了，怎么会有这么强悍的画面。泰达和尤娜在河里的这一幕，我一直认为是最经典的。



泰达和尤娜在河里的这一幕应该是大多数70、80后玩家们心中最刻骨铭心的回忆吧？虽然有《FF VII》的感人结局在先，但《FF X》的CG在精细程度上大幅进化，震撼度自然不言而喻。希望SE能恪守约定在今年内发售高清重制版，让玩家重温当年的那份感动。



本人入手PSV就是要重玩这款感人至深的作品，根本不是为了《DOA5+》，爱信不信吧！



论及在众编中人气最高的超级英雄，自然当属“人见人爱”的钢铁侠托尼·史塔克啦！《钢铁侠3》乘着五一黄金周的东风上映，小编们也是果断组团前往一睹为快。欣

赏完毕，大家均对本片的剧情及演出效果赞有加，但也纷纷对其中生硬插入的中国元素吐槽不已。看来制作方想要讨好中国观众，还需要多下点心思才行呀~



## 钢铁侠3



当镜头逐步转向托尼家的地下储藏室时，我首先惊叹的不是战甲的数量，而是：“我勒个去，再也摸不满HOTTOYS的钢铁侠模型玩了！”不过话说钢铁侠遭遇如此惨烈的攻击，神盾局那边的几位超级英雄朋友们却无一人出手相助，足可见男人之间的基情也是靠不住的。顺便一提，本片中饰演保镖哈皮的那个胖子，正是《钢铁侠1》和《钢铁侠2》的导演乔恩·费儒，虽然费儒这次没再继续担任导演，但他塑造的胸牌君形象倒是颇为深入人心呀！



3代并未给我带来多大的视觉震撼感，这可能和影片并未使用IMAX摄像机拍摄有关。不过话说回来，反派的衣服倒是给我留下了深刻的印象——我说你都燃烧到几千度了，那衣服肿么一点事都没有啊！



于我个人而言，《钢铁侠3》是《钢铁侠》系列“电影”中最好的一部。不是为了那N多套钢铁侠战甲，也不是为了那些神乎其神的战斗特效，而是因为这一作的托尼是最接近人性的。脱下战甲的他，也是个平凡人，有焦虑症，会害怕，会逃避，也会变得不知道如何该去继续生活。最大的看点就是他如何克服心中的障碍。这部片我给8分，如果能删掉片尾的中国情结，我给10。至于原著粉丝们对于“满大人”设定的不满，这也是无奈之举，粉丝们不妨换个角度想想，系列宿敌要是一部电影被打败了，那还称得上是“宿敌”吗？



没看过原作表示这么多钢甲还没搞清楚有什么不同就全部被高富帅炸掉了。另外这部剧告诉了我两个事实，一是量产的东西质量多少有点问题，如联里的钢甲被卷进螺旋桨滚了几圈顶多几个划痕，这次不说直接被大货车撞散，更扯的是还被空手拆了。二是屌丝就算有神通能空手拆钢甲颜面换爆炸也敌不过高富帅的主角光环，更惨是最后还要被白富美补刀。不过整体来说还是比之前两部好看了。



满大人又萌又猥琐，个人挺喜欢，就是可惜了这原著漫画中的大反派没法在日后的电影作品中大展身手。至于曾经很猥琐后来很帅的基连博士，其实本身作为反派的气场不太够，不过能够帮漫威宇宙中著名的炮灰级反派组织AIM刷剧存在感也是颇有意义的。至于一直很帅一直很萌的托尼用机甲来扮装萌正太的“恶行”比和他和小辣椒之间的互动还抢眼。最后，感慨一句，千万别惹女人，看完你们懂的。



导演估计是想让片子更有深度，所以突出了更多“人”的戏份。不过我完全不能理解为什么钢铁侠在名利双收的情况下会得焦虑症，这大概就是屌丝和屌富之间的差别吧。不过话说回来，除了极少数人外，谁在托尼·斯塔克面前不是屌丝呢？



首先，我家小罗伯特·唐尼怎么可以这么帅！然后，建议广大男同胞还是不要带着自己的另一半去看了，因为当托尼风流快活时，另一半可能会说“男人都不是好东西，你也是这样勾三搭四的吧？”当钢铁侠为了保护心爱的人毅然脱掉保命的盔甲时，另一可能会问“危险的时候你愿意以自己的性命来守护我吗？”当史塔克为了对小辣椒撒心烧钱“放烟花”时，另一半又可能会闪着星星眼说“好浪漫”啊，意思就是亲爱的你也可以为了我一掷千金直到天荒地老么，这些毁灭性的问题如果男同志们能面不改色心不跳地从容回答，那当我没说……



《钢铁侠3》因为《复仇者》彻底火了，在国内比第2部高了将近10倍的票房。片子其实还行，就是钢铁侠也要装X玩忧郁有点接受不了。好像现在超级英雄不卖苦大仇深都对不起观众似的。关于两个中国演员，估计制片方应该是这么想的：不带你玩吧，好像没法讨好内地观众，人家的钱都拍这了，不拿也不好意思吧。带你玩吧，实在安排不出你的戏份。结果这两人就像临时插播了一个广告，带着观众完全出了戏外，范爷为了走向国际真是不惜余力。最后请允许我喊一句：中国神医千秋万载一统江湖，一对神医一盒牛奶，威武！



一刀有话说 Vol.78

2012~2013年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持,我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样,本次活动将会为期一年,形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。而具体评选方面,除了UCG编辑提供评选意见外,我们的官网(ucg.cn)投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计,从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面,友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外,我们还设立了的数量不等的参与奖,未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。



### 具体到6月份,奖品设置如下:

- 优胜奖(1名):** Rainbow 3 数位板(价值799元)  
**参与奖(8名):** 精美ACG周边书籍(价值30元左右)

另外,在活动接近尾声时,将会像往年一样,以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围,进行“无冕之王”的评选,奖品同样相当丰厚。因此,未能在月度评选中夺冠的朋友,千万不要灰心。是金子总会发光的,好作品始终会脱颖而出的。OK,大家赶快把自己最得意的作品发来吧!

**Email 冬の幽灵:** 八老师你的那个小编寄语,我想说的是:八老师啊,你别这样啊,爸爸妈妈看到了会哭的!接着是稀饭对洛克的吐槽,真是GOOD JOB啊!我当时就脑补一下,巨配啊!洛克的恶劣行径、长期受到压榨的众编,与《进击的巨人》的片头词和音律完美的结合在了一起。洛克以巨大的身躯突破高墙,八老师(作为编辑部萌帝,主角应该的,与前面的无关)手拿键刃,小阳伞做钩锁(或飞行)带领大家击败洛克,拯救世界,夺取家产!

那么以漫画的剧情判断,作为主角的八老师到后来会变身成五大三粗的扭脚巨人和我大战三百回合?所以你是不是在黑八老师的对不对!

**艾玛,** 洛克你个混蛋又剧透了!

我只是在用事实依据反驳而已。

说起来,几年前洛克在看漫画版《进击的巨人》时,还在吐槽他看的什么小众作品,看来他是为了剧透我们早有预谋!

**Email 灵魂轨迹:** 小编们有玩游戏的乐趣吗?感觉小编们很可悲,是为攻略而攻略,一点乐趣都没有α(一八一)o哦。

其实不需要我们解释,各位读者从逻辑上推理一下都会明白,游戏这种东西是为娱乐而设计的,所以无论小编们抱着什么样的目的去玩,玩就是玩,乐趣自然也是有的,只能说是和其他玩家的乐趣不太一样而已。而且就算是在玩家之间对同一款游戏也有不同的玩法,大家显然都是自得其乐,所以没有无趣的玩法,却只有无趣的心态,各位读者们不觉得是这样吗?

## 保定夏季“天下聚会”预告

不管你是GG还是MM。不管你是小学生、初中生、高中生还是大学生甚至是上班族或已经有孩子的父母亲都可以来参加我们的联机聚会。只要你喜欢游戏,我们就热烈欢迎你。也许你是外地人但是在保定读书或是工作,那也没关系我们同样欢迎你。同时也欢迎各位GBA玩家和无机族来参加我们的聚会。

保定天下聚会的口号:独乐乐不如众乐乐,在战斗中燃烧友情。友谊第一、竞技第二,让我们在竞技的激情中,结交更多的朋友。

**聚会时间:**

2013年6月16日13:00—18:00

**聚会地点:** 保定创业路秀兰城市美居小区23—1—502

**面向对象:** 身在保定喜欢热闹和交流的众玩家

**预计聚会规模:** 26人左右

**消费方式:** 报名费20元/人。

**联机用游戏**

PSP:《怪物猎人3》、《高达对高达2》

3DS:《怪物猎人3G》、《马里奥赛车》

PS3:《超级街霸4AE2012》、《实况足球2012》

**保定天下聚会QQ群:** 45783730(保定天下聚会联盟)

**活动报名QQ:** 435127519(请注明天下聚会报名)

**活动联系电话:** 13833224874(请短信联系)

**参加条件:** 聚会报名费+掌机+一颗爱游戏的心。

**活动内容:** 联机竞赛、游戏心得交流、合影留念。

**注意事项:**

1. 本次聚会13:00准时比赛,请提前到聚会地点。

2. 听从组织者的安排,遵守纪律,注意安全。

3. 请保管好个人财物安全,如有丢失,后果自负。

保定天下聚会期待身为玩家的您的参与。



**Email forever'survivor:** 虽然我不想再黑已经被我们黑得像木炭的稀饭,但还是想说下,许多读者都想要稀饭的二次元萌图,那你是不是应该共享下呢?我知道你肯定会说没办法,我给你个建议,你可以在杂志上开个专栏叫“稀饭萌图”,我好像感觉我没在黑你呢。

这也真心不算黑,稀饭有收图习惯是编辑部中人尽皆知的事情,没守住节操明里暗里讨要图片的家伙也不是一个两个,你们在微博上看到的都只是冰山一角啊。

最令人发指的是他经常藏起最好的图片当私货!

楼上那个要呼啦圈的说的都是真的!哪天稀饭老板硬盘被充公了足够服务广大绅士20年啊!

而且收的都是大图!小图党最讨厌这种人了!赶紧弄个全小图版给我!

再乱黑一个没肉吃,就这!

**Email DOLKS:** 我女友是拔线党,特别喜欢在我网战正HIGH时拔我线,求支招。

对她说打完这场战斗就来陪你,你先拿我银行卡去淘宝玩儿吧,绝对根治。

这算是舍卒保帅吗?

# 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!

本期的赠品是由索尼提供的游戏周边非卖品, 喜欢这些周边的读者们可要赶快拿起笔来写信给我们哦! (奖品随机赠送)

1. 《PS全明星大乱斗》杯垫套装(1份)
2. 多罗 & 库罗环保麻布袋(1份)
3. 《小小大星球》2013 年年历(1份)
4. 《真·三国无双 NEXT》主题万能旅行插座(2份)
5. 《街霸对铁拳》便携U盘(1份)
6. PS主题手机支架(1份)
7. 多罗 & 库罗屏幕擦(4份)

## 3B 互动信箱礼品名单

**大奖** 北通多功能PS3/PC智能手柄  
平顶峰 卫其斌

**一等奖** 北通动力堡垒移动电源  
滕州 朱良秀 成都 王治勇

**二等奖** 北通动力便携充电器  
大连 刘俊晨 上海 刘鹤  
株洲 黄家进

**三等奖** 北通原生铜USB数据线  
天津 李宏谟 北京 陈一尘  
福州 洪杜 上海 陆磊  
南京 陈斯捷 曲靖 陈澎  
南通 许博昕 韶关 周艳  
德阳 郭洪柱 重庆 张剑箫



1 电子邮件: [ucg@ucg.cn](mailto: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

一、你有发现本期杂志进行了改版吗?  
二、你对本期杂志的改版有何评价, 特别是对新栏目请提出你的意见。  
三、PS4 和新一代 Xbox, 你更看好哪一方, 请说明理由。  
(本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 5 月 31 日, 平信快递以发件日为准)

读编交流  
读编往来

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投送到, 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](mailto:gamers@263.net)



《游戏·人》第49辑, 定价18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14辑、第15辑、第18辑、第19辑, 定价32元, 第21辑, 定价35元。《PS3 专辑》第11辑, 定价32元; 第21辑、第22辑, 定价35元。《游戏光环 HD》第2辑, 定价24元, 第3辑、第5辑, 定价19.8元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第2辑, 定价32元; 第3辑, 定价28元。

#### 掌机王ESP

《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](mailto:pgking@263.net)

《掌机王 SP》: 第14、22辑, 定价12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑, 定价8.8元; 96、104-107、109-111、113-115、131、133、158辑, 定价9.8元; 160、162、163、165、171、178、183辑, 定价12元; 103、151, 定价14.8元; 164、187辑, 定价16元。203辑, 定价18元。《口袋玩家》: 11、15-18、28、38、42-46、54、55辑, 定价16元。第62-64辑, 定价18元。

《3DS 专辑》: Vol.3, 定价32.00元。《3DS 专辑》: Vol.4, 定价35.00元。《PSV 专辑》: Vol.5, 定价35元。《PSV 宝典》: 定价28元。《PSP 专辑》: Vol.3, 定价25元; Vol.6, 定价28元; Vol.14 定价32元。《NDS 专辑》: Vol.2, 定价25元。《NDS 宝典》: 定价28.00元。《怪物猎人狩猎志》: Vol.6, 定价12.00元; Vol.11、13, 定价18.00元。《手游PLAY》: 第1辑, 定价25元。《卡牌·桌游》: 第9-12、14辑, 定价15元。



友情提示: 请严格按照邮购地址填写汇款单, 以免造成退款, 谢谢!

#### 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](mailto:ad@ucg.cn)

总第205、210、215、271、273-275、287、288、293-296、302期, 定价12元/期。总第220、225、226、232、247、257、265期, 定价9.8元/期。总第229期, 定价15元。总第137、138、207、267、268期, 定价19.6元/期。总第277、301、303、311期, 定价18元/期。总第313、322、323期, 定价14元/期。总第316、317春节合刊定价28元。总第321期, 定价19.8元。

#### 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: [acgbook@163.com](mailto:acgbook@163.com)

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》, 定价42元; 《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》, 定价45元; 《潜龙谍影和平行者设定集》, 定价42元; 《塞班智能手机宝典》第2辑, 定价28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、28期, 定价19.8元/期; 第30、31、41期, 定价22元/期; 《模魂志》第42、43、44, 定价15元/期; 第63、67、69期, 定价18元/期; 第77、79期, 定价22元/期。



# 小编寄语

## EDITOR'BBS

### 努力工作，拼命玩！

摄影：稀饭

好吃的都是我做的！

读编交流

小编寄语

★《古墓丽影 地下世界》日美版全成就达成。一开始玩的时候觉得各种别扭，远不及新《古墓丽影》带感。但随着游戏的深入，渐渐找到了乐趣所在。各种无怪陆离的机关既考智商又考反应，而时间挑战相关成就更是对玩家操作技巧的极大考验，这些都是新《古墓丽影》所欠缺的。当然毕竟那只是新生后的第一作，我相信之后的续作一定会恢复系列过去的种种精髓。期待！

★4月新番中毫无疑问是《进击的巨人》最强。漫画版当初在国内便已经相当火红，动画推出后更是凭借精良的制作水平赢得了绝高的人气。本作肯定能排入本人心目中21世纪十佳日本动画排行榜了，就是不知道这季动画的结局会是什么样子。

★两位朋友去意大利玩了18天，看得我那叫一个羡慕嫉妒恨呐！这两位都是决定要趁自己年轻之时环游全世界的主儿，什么房子车子孩子对她们来说都是浮云。其实很早以前就有高人分析过，在中国省下一套房子的钱，就可以周游世界了，不过又有多少人能做到这份豁达呢？

★看到胜负师也开始玩起手游，不禁感叹掌机游戏如今确实不行了。3DS和PSV都是优缺点明显的掌机，和它们的前辈相比差了不少。希望本届E3上除了新主机之外，也得多来点掌机方面的好消息。



纱迦

本期个人签名

我练过气功，可以把人气死。

【生活】本来想找人去电影院看个近来火热的《北京遇上西雅图》，结果迫于种种原因最后都没有去成。不过某天倒是跟美剧补了一下，男主角和片子本身都挺不错的。说到电影，前段时间和《掌机王SP》的胧月借的《秒速5厘米》蓝光也一直搁着，好像是我潜意识里要等到什么特殊的时候再去，其实看什么、去哪里、吃什么、做什么都不重要，重要的是和谁一起去。

【宠物】搬家后陪Woody的时间更少，因为一个人住的关系，家里的面积一下子缩减了许多，加之有点洁癖的我将家里分割成两块，中间以玻璃门隔着，我住2/3，Woody住1/3，所以他也不能像以前一样随时跑到我的身边来卖萌，不过家门口前的走廊空间还不错，可以考虑买点玩具在外头陪他玩玩。话说天气开始转热，Woody就发了疯似地掉毛，我也被他时不时地甩毛逼疯了，每天至少得打扣一次，我经常开玩笑地说如果一条毛值一分钱，我就发了（笑）。



狼来了

本期个人签名

错的时间遇到错的人。



时雨

本期个人签名

近期各种琐事让我有自挂东南枝的冲动！

【土豪】趁着假期和稀饭、宇宙人到家具超市扫货，买了一堆锅碗瓢盆将下厨事业进行到底。就在我俩和稀饭发呆的时候，宇宙人以迅雷不及掩耳之势买了N件大家具，不得不让人感叹宇宙人才是隐藏得最深的土豪。

【居住】和宇宙人一起把荒废了许久的客厅收拾干净，看着扔出去的一堆箱子和逐渐成型的理想客厅，满足感油然而生。

【读书】最近读了btr的《速走·神经》，个人对于这样的短篇故事集挺有好感的，几乎每一篇故事都游走在理性和非理性之间，乍一看不知道在说啥，细思极有意思。印象中最深的是某一段，“我的视网膜感受到的绿色其实是蓝色的，但是大家都说那是绿色，我也以为那是绿色了，别人看起来我的色彩认知很正常，但实际上我是一个蓝绿色盲。”

【游戏】最近在玩《战斗砖块剧场》，为了达到A++ 尝试了各种死法，后期的难度非常高，但各种谜题很有想象力，推荐给各位尝试。



华尔兹

本期个人签名

《24》又回来了，是该笑呢还是该哭呢？

※先后看了《达芬奇的恶魔》和《汉尼拔》这两部新剧，前者打算接《斯巴达克斯》的班，不过剧情并非以战斗为主，看点有些中规中矩。后者虽然号称有《嗜血法医》、《英雄》等制片人打造，但其实远没有达到预期的高度，可能都是慢热的剧集吧。

※《致青春》的问题主要集中在赵薇到底是在致谁的青春？如果是致我们终将逝去的青春的话应该可以让观众找到更多的共鸣点，结果许多人觉得并没达到这种效果。原因很简单，不是所有人都在大学时期谈过恋爱，构成大学时光的方式也各不相同，这部片子命题显然有点太大。相比《那些年》虽然是台湾的背景，却让观众引起了更多的共鸣，因为观众们虽然不一定谈过恋爱，但肯定暗恋过某个人。在这方面赵薇没有做到接地气，所以片子票房虽高，却造成了两极分化的评价。

※马刺与勇士的第一场实在太精彩，萌神库里也在最近开始蹿红，其实我从前以前就开始关注他了，这孩子确实准，不过媒体对他吹捧有些过高，三分球这项技术即便再准也只有60%的命中率，所以库里偶尔哑火其实也很正常。这充分说明在中国观众面前，不仅要球打得好，长相也不能太抱歉，如果库里长一张勒布朗的脸估计粉丝最少掉一半。



## 八重樱

NOW PLAYING

脱村正

★已经有两位同僚白了《脱村正》，在大家的说服下我终于也忍不住踏上了白金之路。目前正在奋力攻克死狂难度的奖杯，虽说被虐得很惨，但打起来很刺激，也很有趣，无伤打过BOSS时的成就感难以言表。可以看出《脱村正》的奖杯设计确实是下了一番心思的，充满挑战但又不会让玩家身心疲惫，相比之下，回想起《王国之心1》的积木船奖杯，我就只能呵呵了→\_→。

☆最近上映的好电影还真是不少，除了刷了两遍《钢铁侠3》之外，还顺便看了《疯狂原始人》和阿汤哥的新片《遗落战境》。前者的节奏很好，全片都是笑点；后者特效不错，特别是看到阿汤哥驾驶战斗机在峡谷中穿梭时，我仿佛是在看《战斗妖精雪风》的真人版一样。就是结局有点拖沓，10分满分的话打个7.5吧。另外听说小罗伯特·唐尼因为契约期已到，可能不会再出演钢铁侠了，不由得感到一阵“蛋蛋的忧伤”……

【魔界战记D2】最近游戏新档，于是开始补《魔界战记D2》，这次的系统有所简化，不过难度略微上升，剧情比以往更加无厘头，连《超时空要塞》都被无情地恶搞，果然是史上最凶、业界良心！（好像哪里不对）

【P&D】《Puzzle & Dragons》成就了一个业界神话，Gungho靠这个月收入1亿多美元的游戏就战翻了整个日本游戏圈，市值甚至赶超任天堂，令人唏嘘。不过对我个人而言，它只是一个占据了我最大部分碎片时间的手机游戏，好玩有趣，就这么简单~；

【工作狂】原以为编辑部加班熬夜已经够疯狂了，最近和几个朋友聊天，才知道什么是真正的加班地狱。每周6至7天加班的建筑设计师，晚上11点“正常”下班的实验室研究员，每半小时就要交一次工作汇报的台企职员……跟他们比起来，小编简直弱爆了！！



## 九兵卫

本期个人签名

马云担任演讲上的一句话：明天起，生活将是我的工作。

提前祝福今年高考的学生都考中自己理想的学校，否则唯一能能有三个月的暑期可不好过哦！

近期身体欠佳，不幸中招染上感冒之后，半个月内都是不断在咳嗽→鼻塞→咳嗽中不断循环，看来熬夜这玩意真心要不得，稍微一不注意就身体素质下降了。不过也算“因祸得福”，托感冒所赐，这半个月下来算是彻底戒了宵夜和烧烤了。

截稿前夕刚刚看完《翠星》第6集，从本集的结尾来看故事终于要以治愈系转向黑暗系，按这发展，很可能外星生物是由地球上的人类演变出来的，不过剧情究竟如何发展，还是让我们拭目以待吧！

下半年游戏众多，众编纷纷开始规划起自己已在下半年要打的戏，不过本人和大众有所不同，首先《GTA》、《COD》均不对我胃口，估计直接略过。不出意外的话应该是按《最后生还者》→《龙之皇冠》→《怪物猎人4》→《口袋妖怪》→《苍翼默示录》的顺序渡过下半年，不知读者们又有什么计划呢？



## 洛克

本期个人签名

《怪物猎人4》敢不敢放出试玩版，敢不敢？



## 铃

本期个人签名

什么时候我也能干净利落地完成一次祭来就好了！

五一期间回家了一趟，感觉家乡的阳光就是不一样，比编辑部这边要多多了。这次由于有任务在身，因此回家没有通知什么亲朋好友，专心宅在家里，中途就因为需要购物去了一次国广，那天还有些提心吊胆，因为这里是以往和死党们经常活动的地点之一，毕竟我回来的事情没有告诉她们，在路上被抓到了估计会被掐死……回去本以为可以大吃大喝，结果竟然意外生病，各种头痛发热，胃口自然也就没了，难得的假期全部用来躺在家里养病，甚至到上班的那天病都还没好，哎呀我好可怜。

最近感觉自己的身体状况依旧在持续下滑，整天莫名其妙就腰酸背痛，某天晚上坐在电脑前居然现在自己眼前一片模糊，什么都看不清，这莫非是要瞎眼的征兆，我明明还这么年轻，《超凡双生》我也还没有玩到，还不可以吗！



## 胜负师

本期个人签名

建立一个自由豁达、轻松愉快的理想工厂！——井深大

●不知不觉，《游戏·人》第50期就这么到了，这次和十周年一样，不会搞一堆寄语什么的，会把篇幅都留给精彩文章。制作《游戏·人》十一年来的体会只有四个字——内容为王！好文章好内容是一本杂志的首要生存条件，其他的与之相比都是次要的。

●上期说要挑战《脱村正》，还没有食言，已顺利白金，并在新栏目“成就奖杯堂”写了些心得。以后会继续推荐一些奖杯神作，但仅仅是奖杯好拿、素质太低的不在此列，毕竟还是要为大家多提供些“正能量”。

●鬼使神差地开始填一年前的PSV《RO》的坑，目前进入最后的刷卡阶段，实在是太人品了。以后纯靠运气刷刷刷的游戏还是太碰运了。

●最近发现自己的脾气如同二十出头般火爆，和熟人或陌生人都有可能起冲突，有时会后悔，有时也会因为自己还没有丧失的血性而有些沾沾自喜，唉……

【游】《死亡岛洪流》给我最大的惊喜是，游戏里竟然有个“链锯甜心”，可惜是敌人，拿着个链锯追着我砍，当时我瞬间就领悟了《链锯甜心》中各位丧尸们的悲惨感受。

【剧】接下来的一两个月美剧市场有点青黄不接，值得期待的新剧往往都还没播，而正在追看的新剧却都差不多完结了，例如《疑犯追踪》迎来第二季季终，《绿箭》在这期杂志上市时也将迎来第一季季终集，看来又是补老剧的时候了，是光补《权力的游戏》还是《行尸走肉》好呢

【书】正在看《解冻的弹纳》，可以说是这个系列里最大胆的一部，主角弹纳被冷藏了接近二十五年，醒来后发现世界日新月异，养女米娜也从小萝莉变成了人妻，可以推了（误），不得不感叹密探果然是密探，连光源氏计划执行起来都显得卓有远见。

【画】虽然从一开始就觉得这漫画对话神神叨叨的说不清楚，但在进入第二部后，《噬神者的2nd break》真的已经没法看得懂了……我还是乖乖等着围观几位噬神者在PSV上砍杀萌羊算了。

## 稀饭



NOW PLAYING

《质量效应3》网战（沉迷N7圣骑士）、《史上最难游戏2》(IOS)

★趁着游戏淡季带来的空闲时期跟稀饭、心0永恒还有新编辑时而去了一趟宜家买厨具升级宿舍的厨房，而我自己也顺便会把买了书桌桌椅等一堆家具回来，目的是开发利用宿舍那个堆满了杂物但无人使用的大客厅。花了两天时间收拾，客厅的“基本形状”也终于出来了。现在每到空闲时间就坐在新椅子上，用新买的（二手）电视机玩游戏或看动画，简直就是梦寐以求的生活啊。只可惜客厅没空调，过一两个月进入盛夏会有点惨。

★五一假期前夕高中母校举行了开放日，因为杂志放假早了一天所以我也趁机回去一趟，顺便探探在那上学的表弟。离开了几年再度回去，学校虽然还是熟悉的结构，但巨大的变化却又让我感叹。足球场铺了草，宿舍装了冷气等，而且还开设了各种的社团活动！为啥我上学的时候就没了这种东西呢……



## 宇宙人

Now Playing

梅露露的工作室Plus 阿兰德的炼金术士3

★ NEW GAME SCHEDULE ★

# 新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为  
**2013.05.23-2013.12.31**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

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

北京时间 5 月 22 日凌晨 1 点，微软将会举办 Xbox 下一代主机的发布会，届时这款人气世代主机的神秘面纱会被揭开，这次发布会上应该会公开不少对应新主机的游戏，目前已经确定的内容就有 Activision 的“COD 系列”新作——《COD 幽灵》。索尼和微软两家都是卯足了劲地想要一较高下，因此不久之后的 6 月份 E3 展，肯定还有更多看点。

## Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
323日	真·女神转生IV	真·女神转生IV	Atlus	角色扮演	日版
23日	拓麻歌子的心跳梦幻小店	たまごっちのドキドキ☆ ドリームおみせっち	NBGI	模拟经营	日版
24日	超级大金刚 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	Nintendo	动作	美版
30日	闪亮妆容 美容沙龙 我是美容师	キラ★メキ おしゃれサロン! ~わたしのしごとは美容师さん~	Sonic Powered	模拟经营	日版
2013年6月					
13日	超速变形螺旋 Z 战斗之翼	超速变形ジヤイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	角色扮演	日版
20日	忍者茶茶丸	忍者じゃじゃ丸	Hamster	动作	日版
	樱花公主与火龙的秘密	くん さくら姫と火龙のひみつ			
20日	与熊做朋友	クマ・トモ	NBGI	模拟经营	日版
20日	再见 海腹川背	さよなら 海腹川背	Ayatsuna Entertainment	动作	日版
27日	新·世界树迷宮 千年的少女	新·世界樹の迷宮 ミレニアムの少女	Atlus	角色扮演	日版
27日	数码宝贝世界 数字解码	デジモンワールド リ: デジタイズ デコード	NBGI	角色扮演	日版
27日	纸盒战机 W 超定义	ダンボール戦機 W 超カスタム	Level-5	角色扮演	日版

2013年7月					
4日	豆芝麻 快乐甜点农场	まめゴマはっぴー! スイーツファーム	日本 Columbia	益智	日版
11日	恶魔幸存者 2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	策略角色扮演	日版
11日	迪士尼魔法城堡 我的快乐生活	ディズニーマジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	模拟经营	日版
25日	野兽传奇 最强激突竞技场	ビーストサガ 最強激突コロシアム!	日本 Columbia	动作	日版
25日	逆转裁判 5	逆转裁判 5	Capcom	文字冒险	日版

2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版

2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版

2013年10月					
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版

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
2013年夏	怪物猎人 4	动作	2013年夏	妖怪手表	角色扮演
2013年内	海王	动作冒险	2013年10月	口袋妖怪 X·Y	角色扮演

## Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
24日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作射击	美版
2013年6月					
23日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013年7月					
13日	皮克敏 3	Pikmin 3	Nintendo	动作	日版
2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版
20日	分裂细胞 黑名單	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
2013年9月					
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
2013年10月					
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版

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
2013年春	Wii Fit U	体育	2013年秋	塞尔达传说 风之杖 高清版	平台动作
2013年内	噬神者 2	动作	2013年内	猫天使魔女 2	平台动作
2013年内	终极地带 高清合集	动作	2013年内	超级马里奥银河 3	平台动作
2013年内	101 勇者	动作			

## PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
30日	里语 薄樱鬼	里語 薄櫻鬼	Idea Factory	文字冒险	日版
2013年6月					
20日	罗球部 秘密的遗失物	ロウきゅーぶ! ひみつのおとしもの	角川 Games	文字冒险	日版
20日	恋花时节	恋花デイズ	Idea Factory	策略	日版
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	动作	日版
2013年8月					
22日	罗密欧 VS 朱丽叶	ロミオ VS ジュリエット	QuinRose	文字冒险	日版
2013年9月					
5日	歌之王子殿下 MUSIC2	うたの王子殿下 MUSIC2	Broccoli	音乐	日版
26日	明治东京恋伽	明治東京恋伽	Broccoli	文字冒险	日版
2013年10月					
24日	众神的恶作剧	神々の悪戯	Broccoli	文字冒险	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
2013年内	噬神者 2	动作			

## PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
23日	瓦尔哈拉骑士 3	ヴァルハラナイト 3	MMV AOL	动作角色扮演	日版
30日	潜行吧! 奈亚子	迷いよれ! ニヤル子さん 名状しがたいゲームのようなもの	5pb.	文字冒险	日版
2013年6月					
11日	杰克与达斯特合集	Jak and Daxter Collection	SCE	动作	美版
20日	神次元偶像 海王星 PP	神次元アイドル ネプテューヌ PP	Compile Heart	角色扮演	日版
20日	胜利赛马 7 2013	ウイニングポスト 7 2013	Koei Tecmo	模拟经营	日版
27日	秋之回忆 6 完全版	メモリー・ズオブ 6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリー・ズオブ ゆびきりの記憶	5pb.	文字冒险	日版
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	动作	日版
2013年7月					
11日	仙境传说奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	角色扮演	日版
25日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
2013年8月					
1日	灵魂异界	マインド/ゼロ	Acquire	角色扮演	日版
2013年9月					
17日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	美版
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌跡	Falcom	角色扮演	日版
2013年10月					
22日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
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
2013年春	灵魂献祭 (中文版)	动作	2013年内	创造球会	模拟经营
2013年内	噬神者 2	动作	2013年内	最终幻想 X	角色扮演
2013年内	终极地带 高清合集	动作	2013年内	高达破坏者	动作



PLAYSTATION3

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
23日	假面骑士 穿越战争	假面ライダー-バトライド・ウォー	NBGI	动作	日版
23日	Z/X 绝界的圣战	Z/X 絶界の圣战	日本一	角色扮演	日版
23日	泰拉瑞亚	テラリア	Spike Chunsoft	动作冒险	日版
28日	超级房车赛2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
28日	危险元素	Fuse	EA	主视角射击	美版
31日	天堂杀手 地狱&诅咒	Painkiller Hell & Damnation	Nordic Games	主视角射击	欧版
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作冒险	美版
14日	最后生还者	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
14日	最后生还者	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版
23日	蓝精灵2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
25日	死侍	Deadpool	Activision	动作	美版
27日	秋之回忆6 完全版	メモリー-ズオブ6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリー-ズオブ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
27日	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	动作	日版
27日	艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏空的炼金术士	エスカ&ロジェのアトリエ ~黄昏空の炼金术士~	Gust	角色扮演	日版
27日	英雄传说 空之轨迹 3rd: 改 高清版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd: 改 HD EDITION	日本 Columbia	角色扮演	日版
2013年7月					
4日	地球防卫军4	地球防卫军4	D3 Publisher	动作射击	日版
11日	潜龙谍影 遗产收藏	Metal Gear Solid: The Legacy Collection	Konami	动作	日版
25日	弹地獄 EXTRA	ケツイ-絆地獄たち- EXTRA	Cave	射击	日版
25日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
25日	魔女与百骑兵	魔女と百騎兵	日本一	动作角色扮演	日版
2013年8月					
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
27日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落的星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
29日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル	NBGI	动作	日版
2013年9月					
10日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	美版
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17日	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
26日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァ-ディクトディ	FromSoftware	动作射击	日版
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 閃の轨迹	Falcom	角色扮演	日版
2013年10月					
1日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
8日	超凡双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
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
2013年秋	最终幻想 13 闪电归来 (中文版)	角色扮演	2013年内	创造球会	模拟经营
2013年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗	2013年内	最终幻想X/X-2 高清重制版	角色扮演

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
28日	超级房车赛2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
28日	危险元素	Fuse	EA	主视角射击	美版
30日	怒首领蜂 最大往生	怒首領蜂 最大往生	Cave	射击	日版
31日	天堂杀手 地狱&诅咒	Painkiller Hell & Damnation	Nordic Games	主视角射击	欧版
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作冒险	美版
11日	黑暗	Dark	Kalypso	动作	美版
23日	蓝精灵2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
25日	死侍	Deadpool	Activision	动作	美版
2013年7月					
4日	地球防卫军4	地球防卫军4	D3 Publisher	动作射击	日版
2013年8月					
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
27日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落的星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17日	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
26日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァ-ディクトディ	FromSoftware	动作射击	日版
2013年10月					
1日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
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
2013年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年6月					
23日	蓝精灵2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版

05.23

真·女神转生IV

攻略预定

3DS

Atlus  
■无对应周边

CIRO  
■无对应周边

推荐度  
A

时隔将近10年之后,《真·女神转生》系列终于推出了正统续作,制作班底是曾经制作过《真·女神转生III》的Maniacs团队,在制作人名单中还可以看到山井一千、土屋宪一、金子一马等熟悉的名字,相信一定可以带给粉丝们一份原汁原味的游戏盛宴。值得一提的是,本作还将针对华语地区推出游戏版本,可惜游戏并没有被汉化,仍然使用的是日语。对于拥有港版3DS、却鲜少有游戏可玩的玩家来说堪称福音般的消息。



05.23

瓦尔哈拉骑士3

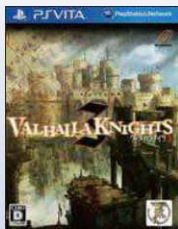
PSV

MMV AQL  
■无对应周边

CIRO  
■无对应周边

推荐度  
B

“瓦尔哈拉骑士”系列与一般的ARPG不同,采用的是地图可见的遇敌方式,具体战斗系统上类似网游类型。注重探索与战斗,轻剧情与角色刻画。从公布的情报上看,《瓦尔哈拉骑士3》也延续了系列的特征,采取阴沉的故事背景,玩家可以根据自己的喜好贯彻信念或者干脆沉溺在女色和金钱当中。在战斗上有大量的种族和角色供选择,实现了最多7VS7,共14人同场的大魄力战斗。在非战斗时还能前往据点“欢乐街”,与女性们接触并发展为特殊的关系。喜爱相关题材的玩家不妨试试。



05.28

危险元素

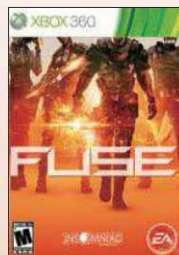
多机种

EA  
■对应机种为PS3、X360

M  
■无对应周边

推荐度  
A

本作是由《瑞奇与叮当》和《抵抗》的开发组Insomniac Games制作的首部跨平台作品,继承了开发者的特色,本作的主要亮点之一就是四位主角的四把特殊武器,分别拥有截然不同的能力,让他们能够在战斗中担当不同的职责,并彼此配合来击退同样拥有各种特殊能力的敌人。本作主打联机合作,四位玩家可以分别控制其中一位角色战斗,而单人时队友会交给AI控制,无论是真人还是AI队友都会通过特殊枪械来与玩家配合杀敌。游戏还带有RPG元素,角色能够在战斗中成长。



# 游风艺苑

栏目主持 一刀

UGEE 友基 书刊

Gallery of Game Style



大伙儿或许对去年 UCG 和友基科技在微博平台上搞的那次“游戏设备拟人化”的趣味征稿活动还有印象，最近我们和友基方面联合策划了线上征稿活动的第 2 弹——人气游戏角色性别反转行动！简而言之，就是让自己喜爱的游戏角色搞反串儿并绘制下来。比如以《忍龙》为题材，那就可以画女版的隼龙、男版的红叶、铃音等。在本期杂志上市时，这一活动将会上线，请密切留意“@游戏机实用技术官方微博”的消息。此外 6 月征稿已展开，除了下面这 6 幅作品外，下期（6 月 B）的 6 幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅第 114 页“一刀有话说不特别版 Vol.75”。

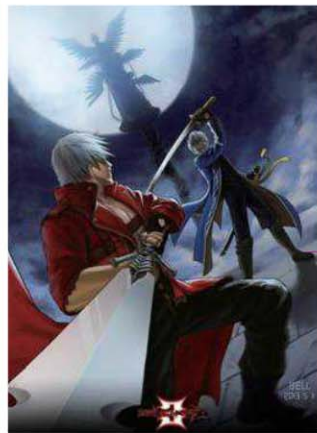
读编交流

游风艺苑



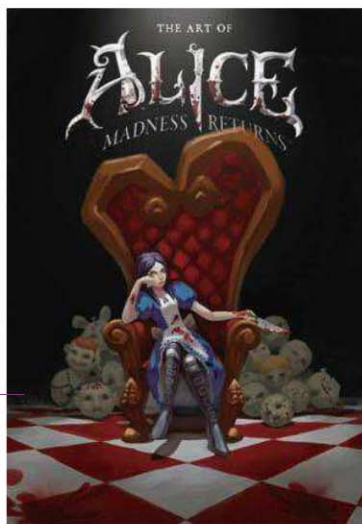
## 昆明·琛·美弟奇

对写实风插画绘制特别有心得的琛琛老师本期带给大家的是一幅八神庵肖像，作品整体质量不俗，而且非常精准地把握了人物那种邪派型男的气质，堪称不可多得的佳作！



## 中山·春秋

继奎爷、里昂、风间仁之后，同样作为在游戏中大杀四方的主角，梦游仙境归来的爱丽丝也摆出了这个经典的 POSE，而且那一幅“谁说女子不如男”的傲娇范儿，实在是萌坏了。



## 长春·铃铛

“鬼泣”系列的但丁和维吉尔绝对算得上是动作游戏史上最成功的一对兄弟，最近看多了《鬼泣 DMC》版的两人，有必要回顾一下 3 代时的情景，彼时的他们，似乎更有型呢！



## 杭州·八望龙崎

八望龙崎是“游戏王”系列的铁杆粉丝，上图乍看很有官方广告画的感觉，而且完成度是相当高，充分表达了他对该系列的深爱之情。



## 东莞·袁照辉

若不是画面左上角写着霞的名字，相信大家很难迅速确认这位小麦色皮肤 MM 的身份，但所谓阳光沙滩，再白嫩的肌肤晒两天肯定是这样的，而且这种肤色感觉真的很健康啊！

## 深圳·AsuraBW

实力派画师 AsuraBW 本期与各位分享的是一幅原创奇幻人设稿件，一如既往的硬萌画风这次融合了丰富的细节，使作品看起来相当有质感，不错！

## 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 [tl@ucg.cn](mailto:tl@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！

生存恐怖游戏已经偏离本源，  
我要将它带回正轨！  
——三上真司

# 邪恶深处

原名：The Evil Within | 机种：PS3/X360  
发行：Bethesda Softworks | 类型：动作射击 | 发售日：2014年内





# 游戏·人

# Vol. 50

大16开136页+DVD光盘

下一辑《游戏·人》将是这本游戏文化杂志值得纪念的第五十辑，历经五月精心准备，酝酿十足充实内容，“五十”主题精彩文章大量放送，首登十年难得一见的格斗天才之奋斗史，纷呈多样的游戏文化盛宴将于五月天准时登场！

-名人堂-  
格斗大神梅原大吾  
自传

-工作室物语-  
卢卡斯艺术的  
崛起与灭亡

-斑斓之书-  
《胧村正》元禄妖刀  
浪漫谭

-影漫世界-  
五十部影响了游戏设计的  
影视作品

-特别企划-  
50个最令人流连忘返的  
游戏世界

## 5月25日 全国上市

# 3DS专辑

# Vol. 5

展现3DS魅力的全方位专辑 | 大16开208页+影像DVD光盘

-专题企划-  
配角的骄傲  
路易之年说路易

-特稿-  
铅云之下

-佳作指南-  
朋友聚会 新生活 | 魔笛 初始的迷宮  
龙珠英雄 终极任务

-典藏攻略-  
幻想生活 | 勇者斗恶龙VII 伊甸的战士 | 超级机器人大战UX  
雷顿教授与超文明A的遗产 | 路易的鬼屋2  
西部旋转侠 最后的保镖 | 恶魔城 暗影之王 命运之镜  
名侦探柯南 木偶交响曲

## 已上市 各地报刊亭销售中



# 掌机王SP

# Vol. 203

大32开288页+影像DVD光盘 | 赠品 迷你龙纸模

攻略透解

墨西哥英雄大混战  
梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3  
七龙战记2020-II  
名侦探柯南 木偶交响曲

游戏文化频道

RPG职业设计理念解析  
《超级机器人大战》经典机体设定回顾

研究中心

雷顿教授与超文明A的遗产

特快专递

扩散性百万亚瑟王  
西部旋转侠 最后的保镖

专题企划

《最终幻想》25年  
系列回顾(下) 掌机篇

走近业界

畅销游戏的法则  
岩田社长的《朋友聚会 新生活》对谈

## 已上市 各地报刊亭销售中

下期预告

游戏机实用技术  
总第324期 | 2013年6月B

热点报道

次世代Xbox正式公布  
最后生还者 媒体试玩独家报道

例牌大餐

-攻略透解-  
生化危机 启示录 | 地铁 最后之光  
真·女神转生IV