



# 閃乱カグラ SHINOVI VERSUS



文 宇宙人

美编 心の永恒

闪乱神乐 少女们的证明	MMV	动作
PSV	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女達の証明-	日版
2013年2月28日	1-4人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄: 17岁以上

其实经过了3DS上的两作(严格来说只算一作)之后, 宇宙人我对《闪乱神乐》这个系列已经感到一些厌倦了。初上手时手感是很爽, 但重复度过高的关卡和模式使人通关一遍之后就会感到腻了。这是我之前没预定限定版的主要原因, 也是现在最令我顿胸捶足的事情。之所以这样说是因为本作的进化给我带来了许多的惊喜。首先是手感更上一层楼, 其次是流畅性和速度感加强了。虽然模式和关卡设计本身还是很重复, 但是20个性鲜明的角色缓解了这种感觉。加上新增了网战模式, 使本作的乐趣更多和耐玩度更高。因此, 我个人对本作给予了肯定评价, 而非非因为这是绅士向游戏……

## 忍部屋设施详解

### 交代

更换角色, 在角色选择画面中按□键可以查看角色的状态, 按△键则可以确认技表。切换出来的角色除了在忍部屋内走动和听她的系统语音之外没有特别的作用, 加上任务选择界面中也可以切换角色, 所以这个选项主要还是用来查看角色状态。



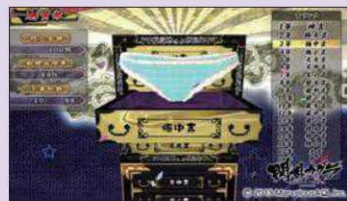
### 购买部

利用游戏中获得的金钱购买服装或者资料室数据的地方, 购买部的商品种类会随着剧情的推进而增加。基本上只要将全部主线和支线任务都打完就能全部开出来。购买记录是所有学院共通的, 因此只要买过一次, 其他学院无需

再次购买也能使用。

此外购买部中还有“下着おみくじ”的选项, 这个是要花钱抽奖拿内裤的选项, 内裤一共有98种, 全部不能直接购买, 只能通过抽奖随机获得。如果抽到已经获得的内裤会自动廉价卖掉。抽奖要用

到金钱或者DLC货币, DLC货币是100日元一个, 但是必定能抽出新内裤。如果用金钱的话可以选择投入金钱的额度, 最低100钱到最高9900钱, 额度越高, 出现新内裤的几率也相对越高。



### 更衣室

更换角色衣服的地方, 游戏的服装分制服、忍服、下着、发型和装饰5项。其中制服是开场的时穿的, 忍服是忍转身之后的服装, 而下着(内衣)则是被爆衣或者发动命驱后的服装, 除了购买之外还可以抽奖获得。设定好一套服装之

后, 按Start可以将设置保存下来, 以后即使是网战中也能方便地将这些服装切换出来了。

本作可同时装饰饰品的数量增加到5个(有4个要在购买部花钱解锁), 装饰品按头、颜、体、腕、脚这些部位分类, 玩家也可以随意设定饰品的大小和坐标位置, 因此DIY的自由度相当高。

更衣室中点□键能查看进入自由观看的模式, 玩家可以利用左右摇杆以及陀螺仪功能从不同角度来欣赏妹子(当然还可以动手去碰)。



**TIPS** 第四势力焰红莲队要通关其他3个学校后才能开启, 但是在学园选择界面同时按下L+R, 并输入↑→↓↑→↓↑→↓↑→↓↑→↓↑→↓↑→↓↑就能让她们马山出现。

©2012 MarvelousAQL Inc.

攻略透解 89

## 资料室

资料室主要是保留剧情的CG 画像、动画、音乐、角色语音,以及记录战绩。其中,画像、动画、音乐要在购买不买了之后才能确认,而角色语音则要求打完白华缭乱记

才会出现对应角色的语音。战绩页面则记录了玩家的各种数据,比如累计经验值、累计击破数、最大连击数等,刷相关奖杯的时候可以在这里确认离目标还有多远。

## 任务

游戏的单机流程以任务的形式推进,其中《新说少女忍法帖》是跟前作一样,以学院为中心展开的主线剧情。而《白华缭乱记》则是本作新增的,以角色为中心展开的短篇外传,每位角色都有5个专属任务,这些任务不能随意更换角色,每完成一名角色的故事就能解锁一个奖杯,并且购买部中追加该角色的语音内容。

《新说少女忍法帖》每个剧本有5章,每章有4-5个任务,每个任务都有相关剧情。第一次做这些任务的时候也有角色限



制,但之后能用其他角色再次挑战。任务选择界面按方向键→键能够切换到高难度模式。高难度下敌人无论攻防能力还是攻击意识、兵种配合都会有所强化,建议提升等级之后再回去挑战。

任务选择界面中按L/R键能够切换参战角色,如果是指定角色出战的任務,系统也会自动切换。

## 网战模式(忍道场)

### 对战揭示板

进行通信对战的选项,游戏支持跟朋友面联的本地通信以及通过PSN跟远处的玩家联机两种模式。之后会出现“挑战状作成”和“挑战状检索”两个选项,作用分别是创建房间和搜索房间。点进去之后都会出现一块任务版,里面可以设定比赛规则、场地、限制时间。如果是创建房间,玩家可以在这块板上附加密码以及房间说明。如果是检索房间,这块板则用来筛选符合条

件的房间,筛选之后出现房间列表,因为游戏中没有大房间的概念,所以房间多的时候会比较混乱,而且也没有好友邀请选项,所以即使约上朋友一起联机也要通过这种方式搜索,还好将详细规则输入之后,检索起来还是比较容易的。

进入房间之后,玩家可以自由选择角色,并且随意更换预设的装束。而房主可以随时编辑房间的信息以及比赛规则,角色图标右边的“本气度”是CPU的AI,由房主调节。而玩家的本气度不需要调整。此外,房主也可以将“不顺眼”的玩家赶出房间。当全部玩家准备完成之后,房主就可以开始战斗了。



## 番付表

玩家在线排名系统,系统会根据玩家获得的BP值总数决定排位,BP值是通过对战获得。在一场4人混战中,如果夺得了第一位就能获得100分,其后的得分分别是50、20、10分。CPU

是不会清算排位的,如果比赛中有1个人是CPU,那么第一位只能获得50BP,以此类推。如果是一场2VS2的混战,获胜组的两位成员不论排位,都能获得(100+50)/2=75分。

## 基本规则

网战的玩法有抢分战、脱衣战、内裤争夺战三种,而无论哪种都有乱战和团队战的模式,网上目前是进行乱战的较多。三种对战模式都是限定4人,人数不足的时候剩下的空缺会有NPC代替,战斗时画面左边会实时更新得分和排位。任意玩家获得了指定分数或者时间用完,比赛就会马上结束。网战模式中不会出现忍转身和秘传忍法的特写,但是绝·秘传忍法成功击杀对手则会出现衣服全破的特效,发动命驱也会跳过撕衣服的步骤,长按R键并两个拇指点屏幕中间即可发动。

网战中被打倒的玩家会以HP全满的状态从起点位置复活,并且身上有一格忍法槽。这格忍法槽主要用来发动忍转身,Ver 1.01



更新前也可以命驱之后用来发动秘传忍法,运气好的话能在最后关头逆转战局。

**抢分战:**抢分战是根据玩家的行动而得分的模式,只要积极进攻并打中敌人就能得分,相反如果被打会扣分。击杀场地内的杂兵同样能得分,但相对较少。命驱状态下得分为1.5倍(修正后只有1.2倍)。成功打倒对手不仅能获得最高的回报,还能够抢夺对方一定量的分数。

**脱衣战:**要成功打坏对手的衣服才能得分的模式,根据衣服破坏的阶段不同,得分也会有差异。玩家不能发动命驱,打倒对手也不会得分。

**内裤争夺战:**这个模式下每隔一会儿天上就会有大量内裤飘下来并分散到场地各处,4名玩家要在限定时间内比谁最快收集到足够的数量。收集内裤的同时还可以攻击对手令他们身上的内裤掉落。如果战斗中被击败,身上全部内裤都会掉出来。

## 战斗系统



- 1.角色头像
- 2.HP槽
- 3.忍法槽
- 4.连闪数
- 5.敌人
- 6.BOSS残余HP

### 基本操作

按键	效果
○键	短冲刺
长按○键	奔跑
×键	跳跃(可进行二段跳)变身
□键	轻攻击
△键	重攻击
L键	忍转身
R键	防御,攻击命中瞬间可防反
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角

### 基本操作

按键	效果
方向键↑	挑衅
方向键↓	强制脱离(爆霸)
触摸屏	锁定敌人 (非杂兵优先锁定)
背触	调整视角 (需要到菜单中预设)
Start键	打开主菜单
Select键	查看当前角色技表

## 忍转身 & 命驱

战斗开始或者进入战场时,角色默认是穿着学校制服,此时角色属性是闪或闪乱属性。玩家可以用忍转身和命驱两种方式强化角色。忍转身只要蓄满1格忍法槽之后,按下L键就能发动,之后会出现特殊的变身特写(网战中没有特写)然后角色便会换上自己的战斗服作战,忍转身之后角色属性就会改变成阳或者阳乱,并且得到相应的段位强化。忍转身之后,角色HP和衣服状态会全部回复,因此一些杂兵较多的战役中可以利用这个手段进行回复。

如果在制服状态下长按R键并且触摸屏幕,画面就会出现角色胸部的特写,按照提示用两根手指划屏幕,做出一个撕开衣服的动作就能发动命驱(网战中省略了撕衣服的步骤)。本作的命驱不再限定



开场的时候发动,发动命驱之后,角色的属性会改变成阴或阴乱,并且得到相应段位的强化。命驱状态的特征主要体现在舍弃防御力对攻击力进行大幅提升,适合追求迅速完成任务的玩家使用。此外,发动命驱不会回复HP,命驱状态下角色被飞翔乱舞打飞不会出现爆衣画面。无论是忍转身还是命驱,一旦发动之后就会一直维持到任务结束,网战中则会维持到被人击倒。两个状态不能随意切换。忍转身状态下即使衣服被全破了也不会进入命驱状态。

## 阴阳变华

系列特色系统之一,根据角色衣服的状态来决定发动的属性。制服状态是闪属性,忍转身是阳属性,命驱后是阴属性。每一个属性都有6个等级,每提升一级就能获得对应的能力强化

效果。跟段位不一样,属性等级是要求玩家在该状态下积蓄连击数才能提升的。比如想提升阴属性等级就要再命驱状态下不断积累连击数。任意一种属性升满了之后就会达到“×乱”状态。

### 闪闪乱

本作的闪乱改成了制服状态的属性,并且有对应的属性值。因此要练闪乱的话就必须在制服

状态下战斗,但也意味着变相强化了制服状态,使得玩家可以更自由地选择变身的时机。

等级	效果
Lv 0	无效果
Lv 1	短冲刺无敌时间延长,追加攻击判定。
Lv 2	防反判定时间延长。
Lv 3	获得的经验值、金钱量增加。
Lv 4	防御强化,不容易被破防。
Lv 5	飞翔乱舞能无限循环,攻击力、防御力提升到1.5倍。

### 阳阳乱

等级	效果
Lv 0	攻击力、防御力增加到1.5倍。
Lv 1	短冲刺无敌时间延长,追加攻击判定,同时飞翔乱舞循环次数增加到5次。
Lv 2	体力自动回复。
Lv 3	忍法槽能自动回复。
Lv 4	攻击命中后,忍法槽增加量提升。
Lv 5	受到攻击之后不容易出现后仰硬直,并且攻击力、防御力增加到2倍。

### 阴阴乱

等级	效果
Lv 0	攻击力增加到三倍,防御力下降到一半。
Lv 1	短距离冲刺无敌时间增加并追加攻击判定,同时飞翔乱舞循环次数增加到3次。
Lv 2	连击断维持时间延长。
Lv 3	挑拨能增加忍法槽。
Lv 4	挑拨能增加体力。
Lv 5	发动强制脱离时消耗的体力降低,攻击力为增加到5倍,防御力下降到1/5。

## 实用技巧

### 冲刺取消

大部分角色在攻击过程中都可以按O键取消动作和硬直,但是根据角色性能不同,冲刺之后会产生不同程度的硬直。斑鸠、日影、丛、忌梦这四名角色可以利用冲刺取消冲刺硬直,实现连续无缝的冲刺(俗称“DCD”)。但是Ver 1.01调整之后,她们DCD的无敌时间会被取消,并且冲刺取消的输入时机延迟一些。

### 强制脱离

强制脱离的作用类似于格斗游戏中的“霸”,能够释放冲击波将身边的所有敌人弹开,并且获得短暂的无敌时间,代价是消耗最大值10%的HP,阴乱状态消耗量降低。因为可以在受到攻击的时候发动,因此是BOSS战或者网战中最后兼最有效的脱险手段。发动之

后会处于浮空状态并出现短暂的硬直,因此混战中也有可能再次遭到袭击。

### 防御&防反

防御是本作新增的动作之一,防御方向是全方位的,大部分角色的攻击都能被直接防住,但是部分带破防效果的攻击,以及秘传忍法无法防御。敌人攻击命中一瞬间进行防御能够使出防反,可以对攻击方造成不同程度的硬直并且恢复自身的忍法槽。防反硬直中对方无法短冲刺取消或者强制脱离,因此熟练掌握之后也是一种很好的进攻手段。



## 飞翔乱舞

一套连段中特定的招式(表中绿色圈起来的招式,通常是终结技)打到并吹飞敌人之后,画面就会出现一个绿色的光圈并想起特殊音效,这时按下O就能无视距离追上被吹飞的敌人进行空中连击,这就是飞翔乱舞系统。飞翔乱舞的空中连段跟普通的空中连段是不一样的,招式更强调连击。阴阳变华提升到一定等级之后,飞翔乱舞的最后一段会再次出现绿圈,此时按O可以再追上去进行连击。阳属性最多可以空中连接5次,阴属性最多3次,而闪乱属性能够无限循环。

马上受身并且用重攻击反击或者落地,也有可能追过来拼飞翔乱舞合闪。最终决战或者高难度下甚至会在空中直接反击。因此实用性有所下降。而网战中即使用飞翔乱舞打中,对方多半都会马上发动强制脱离逃脱。不过,网战中如果锁定了某一名角色,但是绿圈招式打飞了其他人的话,飞翔乱舞依然会追着被锁定的角色攻击不断攻击,因此会出现你在空中追着对方砍,而对方在地上不断跑的情况。一般来说是对进攻方有利,但是遇上老手有可能被一个防反拍下来……

飞翔乱舞即使在本作有所削弱,在杂兵战中依然能发挥出色的效果,因为杂兵的对空迎击能力几乎为零。但是BOSS战却变得不太可靠,主线第三章以后的BOSS被打飞之后会

### 飞翔乱舞合闪

本作新增的系统,空中飞翔乱舞打飞对手之后,如果对方马上受身迎击就会进入这个状态。这时要快速按键或者搓摇杆,让画面地下我



方的槽压制对方才能获胜。飞翔乱舞合闪失败的一方会被打飞并且陷入眩晕状态,而胜方可以按O追上去继续飞翔乱舞。

## 秘传忍法

本作的秘传忍法一共有三种，其中秘传忍法1、2初期就能使用，绝·秘传忍法要完成了该角色所属学院主线第四章里与自己相关的任务之后才能学会。秘传忍法只能在地面发动，发动过程中有无敌时间。



**秘传忍法1**：L+□键发动，消耗1格忍法槽，强制破坏下装，秘传1的性能很大程度上决定了角色在网战中的实力。

**秘传忍法2**：L+△键发

动，消耗2格忍法槽，强制破坏上装。

**绝·秘传忍法**：HP在20%以下（红血）时按L+○键发动，消耗5格忍法槽，强制破坏上下装，可进行第三段破坏。

## 服装破坏

服装破坏是系列的一大特色之一，前作的服装耐久槽被取消了，取而代之的是只要用带绿圈的招式打飞对手1~2次就能破坏，被秘传忍法打中也会强制破坏。服装破坏有三个阶段，并且分上下装破坏。整套衣服二阶段破坏之后就剩下内衣了。绿圈攻击可以同时破坏上下装，



但是只能破坏到第二阶段。秘传忍法1只能破坏上装，秘传忍法2只能破坏下装，但是二阶段全破坏的状态下，用秘传忍法击杀对手可以实现该部位下会出现圣光或者头像打码的特写。同样是二阶段破坏下，如果用绝·秘传忍法击杀对手还能一次性将对方扒光。



## 全角色入门指南

鉴于Ver 1.01更新将会对平衡性大幅修正，而写下这篇攻略时更新尚未推出，因此这里是根据单机以及Ver 1.00版网战为前提进行简

要介绍，希望能让各位大致认识每一位角色的特性，并从中选出自己喜欢的的主力。当然新版出来之后也欢迎大家发邮件来跟我一起交流。

## 国立半藏学院



项目	初始能力参数
体力	300
攻击力	82
防御力	87

### 飞鸟

游戏的女主角，使用武器是两把胁差（双刀）。各方面能力较为平均，攻击间隙较少，能轻易打出高连击数。锁定敌人后长按△键能够遁地，并且瞬间从锁定目标下方地面跳出，判定较强，撞飞敌人后能够进入飞翔乱舞，偷袭能力拔群，因此这招可以说是飞鸟在面对强敌（比如最终决战）或者网战时的生命线。秘传忍法1是短距离的突进斩，距离短速度快，而且只有单发伤害，适合用来偷袭。缺点是没有追相性，而且发动到出招有很短的时间差，需要玩家用判断力和反应来提高命中率。

### 斑鸠



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	97
防御力	73

使用武器是太刀飞燕，招式范围大，攻击力处于中上水平，能够使出无缝冲刺，但是攻击动作的位移小，而且防御力在半藏组垫底，故属于偏上位向的角色。因为攻击范围大而且连段数高，被杂兵围困的时候能很快堆连闪数。△系的招式以多段居合斩为主，在前方有比较可观的攻击范围，但是无论出招还是收招硬直都比较大，要及用时短冲刺取消硬直。网战中善用无缝冲刺可以在保证自身安全的前提下对敌人偷袭。秘传忍法1范围是正前方180°，打击面欠佳，相比之下秘传忍法2无论威力还是实用性都更高。

### 葛城

以踢技作战的角色，攻击力在半藏组里面最高的，而且所有动作都能蓄力。攻击范围较短，判定比较差。重攻击是中远距离的飞踢，虽然没有诱导性但是速度和破坏力非常高，蓄力后还能出绿圈，偷袭成功的话有很高的回报，算得上是葛城的主力招式。秘传忍法2是带吸引效果的龙卷风，持续时间长，被卷到的敌人至少要发动两次强制脱离才有足够的无敌时间撑过去，实用性比秘传忍法1高很多，要争取能一次卷到三名玩家。



项目	初始能力参数
体力	350
攻击力	106
防御力	88

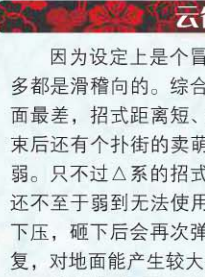
### 柳生



武器是伞，连段中有不少飞伞攻击，距离很长而且连击数高。命驱状态下招式完全以投伞为主，所以很容易积蓄连击数。缺点是攻击力较低，连击数高但如果对手用强制脱离就没办法了。相比之下，离地之后普通攻击是诱导优秀的多发冰柱射击，虽然威力也不高，但如果成功冻结对手就能迅速靠近将其重创。秘传忍法1小范围的转伞（乌贼）攻击，同样有较长的持续时间，虽然比不过葛城的龙卷风，但如果打中多个敌人依然有很可观的回报。

项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	72
防御力	112

### 云雀



因为设定上是个冒失的娃，所以招式大多都是滑稽向的。综合能力参数在半藏组里面最差，招式距离短、范围窄，而且奔跑结束后还有个扑街的卖萌动作，角色性能非常弱。只不过△系的招式都有麻痹效果，所以还不至于弱到无法使用。空中轻攻击是臀部下压，砸下后会再次弹起，可以如此一直反复，对地面能产生较大范围的判定，



项目	初始能力参数
体力	320
攻击力	79
防御力	84

## 死塾月闪女学馆

### 雪泉



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	72
防御力	109

月闪组的队长角色，用扇子作为武器施展舞蹈般华丽的冰属性攻击是她的特色。扇子的攻击范围很小，但是攻击间隙也很小，忍转身之后攻击范围会扩大，判定也会变得非常强。重攻击蓄力后是前方5发冰枪散射，而空中轻攻击是小冰枪散射，这两招让雪泉拥有了远程牵制能力，因为冻结状态是不能强制脱离的，一旦成功冻结对手就可以马上上前痛揍一顿。秘传忍法1是直线冰枪射击，判定范围比较狭窄，在同类的秘传忍法中实用性是较低的，跑太远几乎没有命中的可能。秘传忍法2是范围旋转舞蹈攻击，实用性比秘传1高得多，可以多加利用。



项目	初始能力参数
体力	320
攻击力	105
防御力	75

### 美野里

同样是性能较弱的角色，立回能力偏低。轻攻击的攻击范围比较好，重攻击第一次会用会从小道具放进水桶内，然后再用一次是淡出道具，道具的追向好，但是速度慢攻击力不高，而且要“上弹”，实用性大打折扣。空中重攻击是拿着铁砧坠落，范围和判定优秀。命驱之后□△是铁桶突进，距离长而且附带无敌，撞到敌人后还会出绿圈，可以说是美野里最实用的招式之一。秘传忍法1是前方召唤汉堡然后发生爆炸，判定不大而且速度较慢，实用性不高。秘传忍法2是中范围攻击，要争取打中多个对手。



项目	初始能力参数
体力	340
攻击力	79
防御力	87

## 私立蛇女子学园

### M

拥有与斑鸠并列的攻击力……当然防御力也是，还好同样能使用无缝冲刺，因此安全有保证。从没有远程道具，但相对的，重攻击是中距离直线突刺攻击，蓄力后可打出绿圈。轻攻击连段在单机的BOSS战中有可能让敌人跑掉，这算是她的缺点之一。秘传忍法1和2实用性都非常出众。秘传1范围是前方扇形区域，距离很远速度快，只要对方没及时跳起来就会被直接送到远处。主要战术是用DCD立回，配合轻攻击的范围打游击战，拉到中距离后可以用重攻击蓄力偷袭，以最快的速度蓄忍法槽然后用秘传1重创对手夺分。



项目	初始能力参数
体力	260
攻击力	97
防御力	73



项目	初始能力参数
体力	390
攻击力	106
防御力	88

### 雅维

近战能力顶级的角色之一，攻击力和防御力跟葛城接近，但是范围更广，判定更强，攻击间隙也很小。虽然没有远程攻击，但是蓄力重攻击有不错的突进距离和判定范围，击中对手之后可以接飞翔乱舞，而且更无耻的是飞翔乱舞过程中有霸体。可以说是喜欢命驱的玩家最头疼的角色。秘传忍法1的是多段斩击，最后几下有可能被敌人强制脱离，即使如此在人多密集的场所使用依然有很高的回报。秘传忍法2是中范围攻击，威力惊人但同样有可能被对手强制脱离。

### 紫

地雷型角色，武器是用头操纵的圆形刀刃，攻击间隙较大，不过距离不错。重攻击是发动祸魂之力，发动之后身边会出现小范围的球形冲击波，威力惊人，可蓄力，蓄力后范围以及威力增加，并且全身无敌，命中敌人后还能打出绿圈。命驱之后蓄力能直接把防御力差的人炸红血，同样命驱的对手更不用说了。值得一提的是，一直按住△键能把攻击憋住（当然也不能移动），等敌人过来之后松开按键引爆。



项目	初始能力参数
体力	340
攻击力	99
防御力	75

### 夜樱



项目	初始能力参数
体力	350
攻击力	112
防御力	85

武器是装在双手上的巨大铁拳，攻击距离比葛城还短，攻击动作的间隙也很大，但与之相对，攻击力是全角色中最高级别的，而且全部动作可以蓄力，因此夜樱很考验玩家的立回以及预读能力。重攻击蓄力之后是原地敲打，敲打过程有钢体，不容易被打断，而且范围很大，敌人不留神冲过来就会被震趴下，震到敌人后可以接飞翔乱舞重创。空中重攻击下落会引发小范围的冲击波，因此可以多在空中移动，然后利用这招进行空袭。秘传忍法1是前方小范围的打击，威力惊人，而秘传忍法2是远距离炮击，有很不错的范围，可以争取命中多个敌人。

## 忌梦

武器是伸缩自如的棍子——不过实战中真没怎么见这棍子伸长过。同样拥有无缝冲刺的角色，生存能力有保证。忌梦的招式间隙小，动作快，但是正如前面所说，棍子太短了，攻击范围很小，不容易摸到敌人。但是△系的招式不带麻痹属性，所以出绿圈的同时敌人高几率会被麻痹，飞翔乱舞就不怕被强制脱离了。此外，△蓄力之后也是突进效果很好的招式，只不过命中率不太高，可以进行远距离牵制一下。秘传忍法1范围较广而且威力大，攻击段数只有3下，不容易被敌人脱离而且威力出众。



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	91
防御力	79

## 两备

武器是狙击枪，虽然本身有不少弱点，但战法独特的她是最可怕的新人杀手。两备的重攻击是狙击枪射击，连按可以进行5连发，攻击力不算高，但是射程是所有角色里最远的，打中障碍物之后还会朝不同角度反射，使得射击更具牵制性。基本战术就是拉开距离之后朝着人堆不断射击，无需锁定，方向大致上接近就行了。最主要的目标是慢慢蓄满忍法槽，如果此时敌人追过来的话有两种做法：1. 逃跑，逃到他们放弃为止；2. 如果身上有忍法槽的话，看准时机等她们凑过来之后用秘传忍法1将她们全部炸飞。不会应对的玩家。



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	78
防御力	106

## 两奈

武器是两把双膛手枪，虽然是枪但攻击距离很短，只能算是近战武器。其中一把枪攻击带冰属性，冻结几率虽然不高，但是多少能起到一点作用。重攻击是移动旋转扫射，能够打中一些想用空中重攻击的敌人。两奈攻击性能总的来说比较差，奔跑是滑冰动作，短冲刺有攻击判定，有相当于轻攻击的威力。防御动作是背对着敌人用屁股挡着，防反成功可以将敌人弹飞并带入飞翔乱舞。因此两奈可以实现一些比较奇特的战术。



项目	初始能力参数
体力	320
攻击力	85
防御力	81



© 2013 MarvelousAQL Inc.

## 焰红莲队



© 2013 MarvelousAQL Inc.

## 焰

武器是六把太刀，以及一把平常不用的红色太刀，简单粗暴的强力角色，移动速度快，攻击判定超强范围广，而且攻击力不俗，哪怕没有无缝冲刺，战斗能力也称得上是所有角色中的顶级。△攻击是中长距离的突进，可以微调方向，蓄力后移动距离加长并且带绿圈效果，是很好的远程攻击手段。秘传忍法1是大范围高速瞬移砍，按照五角星的轨迹走两次。因为焰积蓄忍法槽非常简单，所以使用机会也非常多，特别是取3万分的规则下很快就能结束战斗。秘传忍法2发动会在身体周围发生小范围爆炸，之后10秒钟内会进入红莲模式并拔出背后的太刀。此时全身无敌，而且攻击力、招式非常霸道。只可惜不能奔跑，移动是很缓慢的走路，只能用短冲刺进行长距离移动，大大影响了实用性。



项目	初始能力参数
体力	340
攻击力	102
防御力	72

## 咏

武器是一把大剑以及手上的飞行道具发射器，远近兼顾的平衡型角色，跟葛城一样所有招式都能蓄力。轻攻击有相当高的钢体值，而且在地面使出旋转斩时几乎不怕被人打断。空中轻攻击有很强的追向性和判定，令人非常头疼。△系的连段终结技是以直线炮弹，范围有所欠缺，很容易被人躲开，但是胜在有距离，所以在远处将敌人打飞接上飞翔乱舞也是可行的。秘传忍法1是前方全力一击，范围比较大，但是两侧没有判定，如果乱用很容易MISS。秘传忍法2是范围全弹发射，适合靠近血少的敌人后发动。



项目	初始能力参数
体力	350
攻击力	109
防御力	91

## 未来

最野蛮的纯远程角色，武器是一把机关枪组合伞。角色本身的移动能力相当弱，短冲刺是往后方的回避，距离很短而且移动后硬直时间很长，还好空中冲刺和地面上的奔跑没有什么缺陷。未来依靠变态的子弹制造能力使她成为非常强力的角色。炮弹单发威力不高，但是非常密集，诱导性强，而且空中地面都可以使用，边拉开距离边进行游击就能慢慢磨掉对方的HP，命驱之后输出会变得更加恐怖。



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	75
防御力	112



## 日影

最强角色候补之一，拥有无缝冲刺，机动性超一流。武器虽然是一把小匕首，但是凭借速度和攻击时身体的位移弥补了范围的缺陷。△攻击是投掷道具，投掷后有硬直时间，可以用冲刺取消。日影最强的地方在于飞翔乱舞带霸体，卑鄙程度甚至能无视对方的强制脱离继续攻击。秘传忍法1是小范围的连续斩击，判定优秀。秘传忍法2跟焰相似，发动时身体会产生冲击波弹飞对手，并且此后内会进入暴走状态，同样是全身无敌，攻击力提升而且移动能力不减。故事模式中命驱并进入这个状态后只要三刀就可以送走一个BOSS，威力可想而知……

项目	初始能力参数
体力	260
攻击力	91
防御力	73

## 春花

操纵人偶的角色，攻击力高但防御力较差，手感跟其他角色有较大差异，要非常熟悉她的特性和招式性能才能用得好。忍转身前△蓄力是电击，能够强制将敌人麻痹。忍转身变成火焰喷射，实用性有所下降。命驱之后攻击以试管投掷为主，战斗风格会发生很大的变化。秘传忍法1是前方桃心散射，命中敌人后会陷入着火、冻结、麻痹等多重异常状态中，只不过威力一般。秘传忍法2是正下方的连环拳殴打，范围不大，要贴近敌人发动才能造成伤害。



项目	初始能力参数
体力	340
攻击力	102
防御力	72

# 全奖杯攻略

奖杯	名称	取得方法
白金	thank you for playing!!	获得其他所有奖杯
银杯	国立半藏学院 修了证书	《新说少女忍法帖-半藏斗诤录-》通关
银杯	死塾月冈女学馆 修了证书	《新说少女忍法帖-月冈斗诤录-》通关
银杯	秘立蛇女子学园 修了证书	《新说少女忍法帖-蛇女斗诤录-》通关
银杯	焰红莲队 队员许可证	《新说少女忍法帖-红莲斗诤录-》通关
金杯	毕业证书 授与	完成全部《新说少女忍法帖》的任务
铜杯	飞鸟编クリア	《百华缭乱记》中完成全部飞鸟相关的任务
铜杯	斑鸠编クリア	《百华缭乱记》中完成全部斑鸠相关的任务
铜杯	葛城编クリア	《百华缭乱记》中完成全部葛城相关的任务
铜杯	柳生编クリア	《百华缭乱记》中完成全部柳生相关的任务
铜杯	云雀编クリア	《百华缭乱记》中完成全部云雀相关的任务
铜杯	雪泉编クリア	《百华缭乱记》中完成全部雪泉相关的任务
铜杯	丛编クリア	《百华缭乱记》中完成全部丛相关的任务
铜杯	夜樱编クリア	《百华缭乱记》中完成全部夜樱相关的任务
铜杯	四季编クリア	《百华缭乱记》中完成全部四季相关的任务
铜杯	美野里编クリア	《百华缭乱记》中完成全部美野里相关的任务
铜杯	雅排编クリア	《百华缭乱记》中完成全部雅排相关的任务
铜杯	紫编クリア	《百华缭乱记》中完成全部紫相关的任务
铜杯	忌梦编クリア	《百华缭乱记》中完成全部忌梦相关的任务
铜杯	两备编クリア	《百华缭乱记》中完成全部两备相关的任务
铜杯	两奈编クリア	《百华缭乱记》中完成全部两奈相关的任务
铜杯	焰编クリア	《百华缭乱记》中完成全部焰相关的任务
铜杯	咏编クリア	《百华缭乱记》中完成全部咏相关的任务
铜杯	日影编クリア	《百华缭乱记》中完成全部日影相关的任务
铜杯	未来编クリア	《百华缭乱记》中完成全部未来相关的任务
铜杯	春花编クリア	《百华缭乱记》中完成全部春花相关的任务
银杯	乙女たちの秘密を知る者	《百华缭乱记》全部任务完成
铜杯	训练修了	完成训练所(教学模式)里的全部练习
铜杯	地に足の着かない女	飞翔乱舞空中衔接10次
铜杯	押しの強い女	飞翔乱舞合闪累计5次获胜
银杯	守りの強い女	防反次数达到100次
银杯	连闪中毒	最大连击数突破7777连闪。
银杯	经验丰富なお年顷	累计获得经验值超过1000万

奖杯	名称	取得方法
银杯	1万人切りの女	累计杀敌数超过1万。
铜杯	フィンニッシュのこだわり	用秘传忍法或绝·秘传忍法击败BOSS
铜杯	阳乱の极み	任意角色阳乱属性觉醒
铜杯	阴乱の极み	任意角色阴乱属性觉醒
铜杯	闪乱の极み	任意角色闪乱属性觉醒
铜杯	点取り合戦	进行一次抢分战(跟CPU对战即可)
铜杯	ちよつとだけよ	进行一次脱衣战(跟CPU对战即可)
铜杯	空からパンツが!	进行一次内裤争夺战(跟CPU对战即可)
铜杯	初めての命驱	发动命驱
银杯	よいではないか!	把敌人打成全裸
银杯	やめてください!	被敌人打全裸
银杯	女性的敌	在更衣室做各种奇怪的事情
银杯	プロの脱がし屋	破坏敌人的衣服累计1000次
银杯	ベストドレッサー	购入更衣室的全部道具
铜杯	初めてのご利益	第一次去抽奖内裤
银杯	もう店仕舞いや!	将购买部所有的商品买回来

## 难点奖杯解析

**地に足の着かない女**: 奖杯要求接10次飞翔乱舞，在这之前必须先任意一位角色练到闪乱属性，然后在制服状态就能让飞翔乱舞在空中无限次衔接了。

**押しの強い女**: 流程中的BOSS战多使用飞翔乱舞，并且进行空中连接，BOSS受身之后就会经常进入飞翔乱舞合闪，因此不难达成。

**守りの強い女**: 奖杯要求防反100次，比较考玩家的反应，可以选择任意角色挑战低难度的未来，等她的子弹快飞到的时候防御即可。如果还是觉得困难，可以将闪乱练到Lv.2，制服状态下防反的判定时间就会延长。

**连闪中毒**: 推荐角色是柳生，打半藏篇第四章的任务“バカみために”，只要不破坏掉中间三块大石，杂兵就会源源不断地出现。开场后让柳生发动命驱，然后不断用□的投伞攻击就能快速积蓄连击数。

**经验丰富なお年顷**: 一次完成《新说少女忍法帖》和《百华缭乱记》之后总经验值大概是700万~800万左右，然后打最终决战，2分钟左右能结束战斗，获得经验值为50万。

**1万人切りの女**: 斩杀一万人，推荐关卡同样是半藏篇第四章的“バカみために”，不过推荐角色换成攻击力更强的葛城或斑鸠，最好发动命驱，之后也是别破坏掉岩石不断击杀杂兵即可。

**阳乱の极み/阴乱の极み/闪乱の极み**: 推荐关卡依然是“バカみために”，不断击杀杂兵即可。属性槽可以在Start菜单的“能力确认”项中实时查看。

**よいではないか**: 全裸是包括下着也要完全破坏掉，因此要达成这个奖杯先要学会绝·秘传忍法。用飞翔乱舞和普通的秘传忍法将BOSS衣服破坏之后，再蓄够5格忍法槽，然后空放强制脱离将自己的HP削减到红血，之后发动绝·秘传忍法将BOSS击杀即可一次性全破坏。

**やめてください**: 这个要玩家被敌人的绝·秘传忍法击杀才能解锁，如果能跟朋友一起网战的话可以轻松解决。条件不足的玩家可以打最终决战，这是单机模式下唯一一关BOSS会使用绝·秘传忍法的。

**女性的敌**: 在更衣室中对女生进行各种骚扰，具体包括：摇动PSV本体产生乳摇，长按○键并倾斜PSV偷窥内裤，调最大镜头仔细看脸、胸、臀、胯下等位置，掀开裙子(含前后)，触摸脸、胸、臀、胯下四个部位，两个手指点住胸部从网不方向拖动，拉近镜头后往麦克风吹起让裙子飘起(含前后)，手指同时捏着前后触控屏不停地搓让衣服全部破坏(会出现连闪数)。每一个动作“受害者”都要作出反应才算成功，如果没有跳奖杯请多尝试几次或换一套衣服试试。

**もう店仕舞いや!**: 《新说少女忍法帖》《百华缭乱记》以及最终决战全部通过之后，商店就能开出所有商品，全买下来即可。



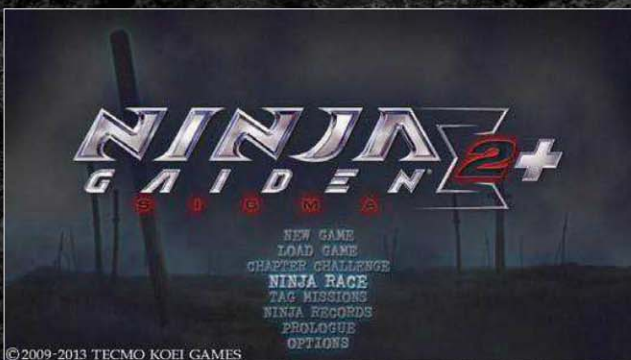
# NINJA GAIDEN 2+

S I G M A

忍者龙剑传Σ2 Plus	Koei Tecmo	动作
PSV	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	日版
	2013年2月28日	1人
	无对应周边	4800日元
		推荐玩家年龄：17岁以上

文 地主 编 九兵卫 美编 anubis

本作是PS3上忍者龙剑传Σ2的移植版。与PS3版相比，流程部分并没有太大变化，而其中比较明显的一个缺点是同场景敌人过多时会有较为严重的拖慢，会影响到玩家的指令操作，很容易出现失误。任务模式取消了联机功能，但是任务完全照搬PS3版的35个任务，极忍任务中玩家会带一个战斗力不足5的NPC共同战斗，无疑给玩家带来了不小的压力。另外，本作新增了一个比其他模式来得更有趣的新模式——竞速模式，需要玩家在限定时间内杀敌完成关卡，相比其他模式来的有趣，在这里笔者强烈推荐各位玩家试试。下面将为各位玩家详细介绍本作。



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

## 系统

### 基本操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
十字键	打开物品装备菜单、(任务中)切换队友
□键	弱攻击
△键	强攻击
○键	投掷武器、调查
×键	跳跃、取消
L键	防御
R键	视角转为正前方，长按可指引道路
Start键	打开暂停画面
Select键	打开设置菜单
触摸屏	投射武器
左背触屏	进入精密射击模式(需在设置中开启)
右背触屏	投射武器(需在设置中开启)



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

### 游戏界面

- 1、血槽，在战斗结束后黑色部分将会回复；
- 2、气力值，表示当前忍者剩余使用次数；
- 3、Karma、连击、斩杀：章节挑战模式的分数系统；
- 4、以特定条件打倒敌人的奖励分；
- 5、触摸后进入副武器的自动锁定模式。



## 名词解释

为了方便各位读者，在这里先将在后文用到的部分名词进行解释。

**里风**：按下 L 键后推动左摇杆移动的技能；

**风驱**：同时按下 × 键和 □ 键移动的技能；

**踩头**：跳到敌人头上后按下 × 键，使敌人进入硬直状态的技巧；

**断头摔**：跳到敌人头上后同时按下 × 键和 □ 键将敌人投出的技能，对着墙扔可以增加断肢率；

**飞燕**：向着敌人跳起后按 △ 键攻击的统称，飞檐走壁时按 △ 键同样可以发动；

**大天升**：双剑的 360 △，需要将双剑升到 LV2 才可使用；

**OT**：灭却，指的是对断肢的敌人按

△ 键予以处死的技能；

**ET**：长按 △ 键的一段蓄力；

**UT**：长按 △ 键的二段蓄力；

**落地吸魂**：在场上有魂的情况下跳跃，落地时按下 △ 键将魂吸入，瞬间达到 ET 或者 UT 效果的技巧；

**360 △**：左摇杆转 360 度后按下 △ 键；

**360 △ UT**：左摇杆转 360 度后按下 △ 键蓄力的 UT；

**→△**：左摇杆推向敌人所在方向后按下 △ 键；

**响绿、响紫、金闪闪**：大型魔神类的统称，其中绿、紫、金分别对应它们的颜色；

**Karma**：本作的计分系统，仅在章节挑战模式和任务模式中会表示。

## 剧情模式

本作共 17 个章节，分为英雄模式、下忍、中忍、上忍和超忍 5 个模式，在英雄模式下，HP 减少到一定程度后便不会减少，超忍模式则需要上忍通关一次后才可以选择。难度不同，所对应的敌人配置不同，

敌人的攻击力和 HP 也有较大变化。另外，因为本作剧情模式不存在二周目，因此一周目的超忍难度可以说是非常具有挑战性的。笔者在此强力推荐各位玩家挑战。下面将对本作剧情模式中的要素进行说明。

### 商店系统、武器强化



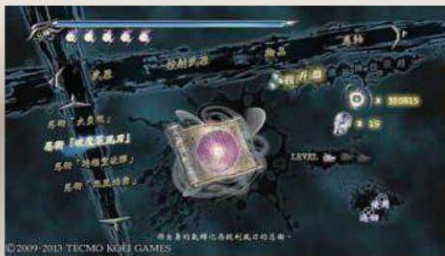
本作中的商店仅能购买三种回复药和返魂护符，玩家可以利用杀敌获得的黄魂购买这些道具。游戏难度不同，购买道具所需要的黄魂数量不同。另外，在游戏流程中共有 30 个水晶骷髅，每收集到 10 个水晶骷髅，商店的物价

便会下降，建议玩家在低难度下先将水晶骷髅集齐，以防超忍难度下因黄魂不够而导致买不起回复药。在流程中遇到的亮蓝灯的商店可以强化武器。流程中共有 14 个亮蓝灯的商店，由于在第十关可以强化武器的商店数量共有 8 个，玩家必须从龙剑或双剑中选择一种强化，导致在剧情模式下最终至少有一把武器无法升到满级。笔者建议在流程中不要升级龙剑，双剑只升级到 LV2，因为到了第 14 关龙剑便会自动升级至 LV4，双剑到最终关打倒魔化幻心后也会直接升级到 LV4。



### 忍法强化

要强化忍法，需要在流程的宝箱中或者尸体上找到鬼魂珠。忍法共四种，而实际在流程中比较常用到火炎龙和暗极重波弹。火炎龙的优势在于最多可以同时秒杀三个人形敌人，而暗极重波弹则具有强力的攻击力，不仅可以



## 章节挑战模式

章节挑战模式与剧情模式类似，但是也存在着以下的不同点：

- 1、Karma 计分，过关后有评价系统；
- 2、HP、气力值默认为理论当关能够达到的最大值；
- 3、当前存档中所获得的武器、忍法在章节挑战中均可以使用，等级默认最高。

章节挑战的关卡以及难度需要先将高于对应难度的流程关卡通过一次才会出现（例如通过上忍难度的第一关可以同时开启下忍、中忍和上忍难度第一关的章节挑战），因此在挑战章节的时候相对会比剧情模式轻松一些。下面将为玩家简单介绍章节挑战模式的计分方式。

- 1、**绝技**：绝技分分为两种，用 UT 打中敌人可以得到 5000 分，ET 打中敌人可以得到 2000 分；
- 2、**一击必杀**：即速杀，只要快速杀死敌人即可得到一击必杀分 3000；
- 3、**连杀**：在一定时间以内连续杀敌即可得到连杀分 3000；
- 4、**灭却**：OT 敌人即可得到灭却分 3000；
- 5、**连击数**：最终连击数 × 10 即为连击分；

秒杀棘手的大机器人，在狭窄的地区还可以发挥优势同时击杀多人，在后期流程中必不可少。因此建议玩家在流程中尽量优先升级这两种忍法。

6、**杀敌分**：杀死敌人后得到的分数，敌人不同所得到的分数也不同。

从上面可以看出，OT、ET、UT 以及速杀、连杀都可以取得非常高的分数，因此在此模式下要取得高分，主要有以下两种思路：

1、先赚 UT 分，再灭却。以棍子的 360 △ UT 为例，与杂兵保持一定距离进行 UT，首先可得到 5000 分，杀死的第一个杂兵最多可以得到一击必杀、连杀分数共计 11000 分，此时再 OT 其他杂兵也可以得到 9000 分；

2、快速断肢，以龙剑为例，□□△ 有较大的概率断肢，使用 □□△ 断肢后灭却，杀死一个敌人最多可获得一击必杀分、连杀分和灭却分共计 9000 分。

两种方法，后者的得分相对较高，但同时对技术的要求也较高。而后者虽然单次分数高，实际上一个 UT 的杀敌数并不稳定，假设一个 UT 同时杀死三个敌人，那么得到的分数总和为 23000 分，平均一个敌人达不到 9000 分。因为分数相差不大，建议新手在章节挑战中多利用 UT、ET 来杀敌。



# TAG MISSIONS

本作的任务模式，初期只有三个下忍任务，只要通过一定数量的任务取得 Karma 便能开启新的任务。本次的任务内容以及敌人配置同 PS3 版的相同，下忍、中忍各 10 个任务，上忍、超忍和极忍各 5 个任务。与 PS3 版不同的是，本作的任务中取消了联机要素，取而代之的是玩家可以按 L 键与 NPC 人物进行切换，且 NPC 即使长时

间倒地也不会 Game Over，因此挑战某些任务的战术需要进行调整，其中也有部分任务因为这次改动变得极其变态，完全不是常人所能接受的难度，笔者建议各位玩家适当地以休闲为主，不必刻意强求奖杯。另外，本作的任务模式中还增加了方便新手练习的练习模式，以及针对大神级别的玩家“特设”的加速模式。



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

## 练习模式和加速模式

练习模式是针对不熟悉任务的新人玩家设立的一个体验模式，在此模式下，玩家一旦死亡便会满状态复活，建议不熟悉任务的玩家可以先通过本模式熟悉各个

BOSS 攻击套路的回避方式。高速模式为本作中新增的一个极其鬼畜的模式，此模式下玩家与敌人的行动速度为正



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

常模式的 2.5 倍，而且在此模式下的战斗都非常地流畅，这意味着玩家需要以 2.5 倍的速度输入指令，对于连普通模式任务都打不过的玩家而言无非就是地狱模式，在这里笔者强烈建议各位玩家珍惜 PSV，远离高速模式。

## 任务介绍

在这里笔者将对本作中的任务进行简单的介绍。其中下忍和中忍的任务难度都较低，笔者

认为没有介绍的必要，因此在这里直接从上忍任务开始。由于笔者实力有限，部分较为困难的任务无法向各位读者进行讲解，还望多多海涵。

## 上忍 1

**敌人配置：**大量一般忍者、法忍、爆忍

**是否可能过关：**是

**推荐武器：**棍子或双拐

**战斗要点：**敌人的数量较多，建议

玩家多利用落地吸魂的 UT 攻击敌人，可让任务简单不少。NPC 倒地后先不要救起，等玩家操作的角色快没血时再救起切换角色。若双方 HP 变红部分都较长，则可以救起 NPC 使用合体忍法，并操作 HP 少的角色绕场回收蓝魂回复。

## 上忍 2

**敌人配置：**第一批电锯魔神、小虫子；第二批钻地虫、机枪兵

**是否可能过关：**是

**推荐武器：**棍子或双拐

**战斗要点：**建议多利用落地吸魂

UT 攻击敌人，棍子 360 △ ET 是杀小虫子的利器。第二批杂兵中比较麻烦的是钻地虫，距离拉远后便会钻地，因此建议与钻地虫保持一定距离，利用棍子的 360 △ UT 可以一次杀死钻地虫。

## 上忍 3

**敌人配置：**第一、二批机枪兵；第三批巨人、机枪兵

**是否可能过关：**是

**推荐武器：**棍子、双剑

**战斗要点：**前两批敌人建议优先解决远处的 RPG 兵和迫击炮兵，

在跑路过程中尽可能不要直线奔跑，否则很容易被 RPG 和迫击炮打中。全灭前两批杂兵后巨人登场，棍子主要利用 □□△ 进攻，双剑则利用 □□□□ 和 360 △ 进攻。打到一定程度后会出现杂兵，此时建议优先将杂兵全灭后再专心杀巨人。

## 上忍 4

**敌人配置：**第一批机枪兵；第二批魔化幻心、机枪兵

**是否可能过关：**是

**推荐武器：**棍子

**战斗要点：**第一批杂兵数量不多，难度不是很高。全灭后魔化幻心登场，推荐等他一套攻击打完之后用棍子的 □□△ 进攻。期间会出现三次杂兵，利用棍子跳起的 □□△ 可以迅速风雷震落死杂兵，确保安全。

## 上忍 5

**敌人配置：**第一批一般忍者、法忍、爆忍；第二批啊绿、啊紫；第三批啊紫、金闪闪；第四批巨人两个，爆忍若干

**是否可能过关：**是

**推荐武器：**棍子、双剑，忍法使用风刃

**战斗要点：**相当有难度的一战，第一场战斗优先将法忍全灭，再

灭其他忍者；第二批和第三批要小心空中飞的啊绿和金闪闪，它们会在空中吐口水，建议用棍子的 360 △ ET 速杀啊紫后逐一将空中的啊绿和金闪闪引诱下来；第四场战斗将是一场苦战，玩家需要同时面对两个巨人以及爆忍。建议此时操作双剑人物，在其中一只巨人的脚边用里风回避，等巨人抬脚后用 360 △ 攻击。

## 超忍 1

**敌人配置：**第一批一般忍者、法忍、爆忍、RPG 兵；第二批幻心；第三批啊紫、狼人、蝎子、电锯魔神；第四批法忍、大型机器人、啊绿、狼人；第五批大骷髅、红蝎子若干

**是否可能过关：**是

**推荐武器：**棍子、双剑，忍法用暗极重波弹

**战斗要点：**本场战斗考验玩家的综合水平，难度比较大。第一场战斗优先打倒法忍和 RPG 兵，相

对比较容易；第二场幻心可以利用棍子的风雷震落攻击；第三批敌人利用棍子 360 △ ET 相对比较简单；第四场战斗建议优先杀死法忍，再利用 ET/UT 打倒其他敌人；第五批大骷髅主要利用双剑的 △△△△ 和 360 △ 进行攻击，在场上有红蝎子时与大骷髅拉开距离，逐一歼灭红蝎子，之后可以落地吸魂 UT 大骷髅。BOSS 呈现要坐下的趋势时立刻使用暗极重波弹瞄准胸部发光点，可以打出较高伤害。

## 超忍 2

**敌人配置：**第一批罗刹 2 只，天上蝙蝠若干；第二批大型机器人 5 只；第三批小型机器人若干；第四批黑龙、小虫子若干

**是否可能过关：**是

**推荐武器：**棍子、镰刀，忍法用

风刃

**战斗要点：**战斗一开始便使用两个合体忍法可以全灭天上的蝙蝠，再使用镰刀 360 △ 屈死两只罗刹。打倒罗刹后救起棍子，打开宝箱，在剩余一个蓝魂时用棍子 360 △ 蓄力，大机器人出来后便可以先杀死一个，之后利用黄魂 ET 将

大机器人断肢后 OT。全灭后救起镰刀，打开宝箱取得三个红魂后按住 L 键，再按 ↓ 换人吸收剩余红魂，小型机器人出现后一个

合体忍法即可全灭它们。最后一场用棍子 □□△ 攻击黑龙，也可以适当地打倒一些小虫子，利用 360 △ UT 攻击黑龙。

### 超忍 3

**敌人配置：**雷神、风神、火神、血神、魔化幻心 5 连战  
**是否可能过关：**是

**推荐武器：**建议玩家使用自己擅长的武器。

**战斗要点：**战斗开始后先让 NPC 送死，之后由各位玩家根据所选武器自行发挥。

### 超忍 4

**敌人配置：**第一批机枪兵；第二批啊紫、爆忍；第三批蝎子、RPG 兵；第四批红蝎子、迫击炮兵；第五批狼人、红蝎子；第六批大机器人、RPG 兵、迫击炮兵；第七批小机器人、红狼人、啊绿、金闪闪；第八批魔化狗；第九批小魔神、小机器人、三足机器人  
**是否可能过关：**是

**推荐武器：**棍子

**战斗要点：**这个任务就是考验玩家的技术，在这个任务中要求尽可能做到无伤杀敌。前五批敌人相对来说难度比较低，真正难的

任务在第六批和第七批，第六批只要场上有魂，只要靠近中场左右的位置 360 △ ET 可以比较轻松地灭杀四个大机器人，全灭大机器人后，杀 RPG 兵和迫击炮兵的时候要注意行走的路线千万不能使对着杂兵走直线，建议绕圈回避他们的炮弹。第七批难点在于啊绿和金闪闪，它们的攻击力高，且会在远处吐口水，相对比较难缠。第八批的狗只需要绕着场地 360 △ UT 即可轻松搞定。到了第九批敌人，建议将 NPC 救起后发动合体忍法，并切换操作角色到周边回收部分蓝魂，剩余少量魂用于 UT 敌人。

### 超忍 5

**敌人配置：**血神、幻心  
**是否可能过关：**是  
**推荐武器：**棍子、锁链

**战斗要点：**建议玩家先杀血神，利用锁链绕圈子寻找机会风驱 △□□ 进行攻击。如果能杀死血神，则这个任务已经基本过了，剩下的便是救起棍子，用风雷震落屈死幻心。

### 极忍 1

**敌人配置：**血神、雷神、风神，打倒其中两个后火神登场  
**是否可能过关：**否  
**推荐武器：**无  
**战斗要点：**本作最难任务，即使

对于高手而言，本任务也是基本上没有希望的，因为 NPC 的智商低下，不可能协助玩家长时间拖住两个 BOSS，到最终大部分时间都是玩家一挑三，要做到不失误基本不可能。

### 极忍 2

**敌人配置：**罗刹、天狗、地蜘蛛婆婆、三个魔化幻心  
**是否可能过关：**否

**推荐武器：**无  
**战斗要点：**同上任务，三个魔化幻心同时在场同样不可能做到万无一失，建议放弃此任务。

### 极忍 3

**敌人配置：**佛像 2 个、杂兵忍者 2 个、自由女神 2 个  
**是否可能过关：**否  
**推荐武器：**无  
**战斗要点：**由于 PSV 按键数量限

制，本作的射箭功能被做出更改，需要通过触摸屏幕才可进入自动锁定模式，要从该模式恢复，有一个非常大的硬直时间，根本无法回避自由女神像放出的电球，建议放弃此任务。

### 极忍 4

**敌人配置：**假龙 2 个  
**是否可能过关：**是  
**推荐武器：**棍子

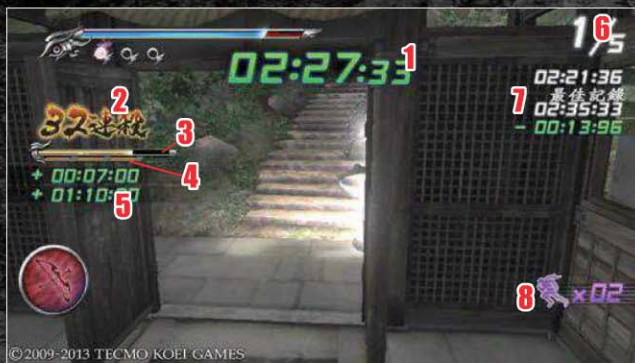
**战斗要点：**最简单的极忍任务，任务一开始让 NPC 先去拖住一个假龙，玩家只需要拖住另一只假龙，用 □△□□ 可以无限连死它。

### 极忍 5

**敌人配置：**第一批龙剑、双剑、爪子假龙各 1 个，第二批镰刀假龙 2 个  
**是否可能过关：**是  
**推荐武器：**棍子  
**战斗要点：**此任务比较拼运气，

具体的打法类似极 4，让 NPC 先拖住两个假龙，玩家用 □△□□ 逐一击破。在打死第三个假龙的时候需要立刻准备 360 △ UT，等镰刀假龙靠近后放开，有一定几率可以满血杀掉其中一个假龙！剩下的一个假龙就可以用 □△□□ 循环连死。

## NINJA RACE



1、当前剩余时间；

2、当前连杀数；

3、连杀槽；

4、当前白魂数量；

5、时间增加量，上方为绿魂增加的时间，下方为通过检查点增加的

时间；

6、当前通过的检查点数量；

7、上方为当前时间；下方为过去的最佳成绩；

8、当前紫魂数量。

### 各种魂的作用

竞速模式中，打倒敌人主要会

出绿魂、白魂和紫魂，蓝魂和红魂则只能在关卡中特定位置的宝箱中取得。下面是五种魂的具体作用。

魂	作用
蓝魂	回复HP
红魂	回复气力值
绿魂	增加限制时间，一般杀敌所得的绿魂增加时间3.5秒，利用UT、ET、OT杀敌所得的绿魂增加时间7秒
白魂	维持连杀数，在受伤时连杀槽会快速下降，当连杀槽空后，便会消耗白魂恢复连杀槽，从而维持连杀数，最多可以持有三个
紫魂	按↓键使用紫魂可以进入1.5倍速模式，效果持续10秒，最多可以持有三个



## 攻略要点

此模式主要有两种玩法：竞速和连杀。竞速则需要尽可能跳过敌

人，直奔终点；而挑战连杀则要求尽可能无伤全灭敌人。两种模式在都有各自的难点，下面将为各位玩家介绍游戏的基本思路和玩法。



## 竞速

竞速类玩法的目标是快速过关，即非强制战斗尽可能直接跑过。此种玩法最大的难点在于时间紧凑，相对比较拼运气。如果能在强制战斗地点取得大量绿魂和紫魂，后续的跑跑则会轻松很多。武器方面，建议选择自己熟练的、ET 攻击范围

广并且可以使用飞燕的武器，敌人多时善用 ET 可以快速打出 7 秒绿魂，敌人少时运用熟练的武器会轻松很多，在跑路的过程中可以适当用飞燕攻击前方的敌人，运气好的时候可以一击将敌人断头。另外，忍法火龙因为咏唱和击中敌人后燃烧的时间长，很容易浪费时间，建议不要使用。

## 连杀

连杀类玩法要求在给定时间内尽可能少受到敌人攻击伤害，尽可能多地连续打倒敌人，其技巧性更高。要想玩好连杀型竞速，需要注意以下几个问题：

- 1、熟悉关卡地图，提前做好 ET 准备，增加 +7 秒时间的绿魂；
- 2、使用习惯的武器，懂得出什么招能够安全地速杀敌人或者将敌人断肢；
- 3、不要做多余的动作，建议各位玩家先试玩一关进行测试，熟悉哪些招能够速杀敌人，哪些招能够将敌人断肢等，减少因多按键

造成的时间浪费；  
4、在合适的时间使用紫魂加速，建议在敌人少、赶路、放忍法的时候加速，确保安全；  
5、不使用落地吸魂 UT，在此模式中，因为时间比较紧，要通过杀死敌人取得绿魂来增加时间，而落地吸魂将魂吸入后，并不会增加时间，因此必须避免落地吸魂；  
6、BOSS 的攻击力和防御力相对不高，除了场地 3 的狼之外可以直接 □△□△ 拼血。  
以笔者相对擅长的棍子为例，这里针对五个关卡的流程和要点做一个简要说明。

## 场地 1

一开始拐角后向前里风跳跃一次后蓄力 ET，可以全灭三个敌人，到底后同样里风跳一次之后 ET 杀死一只狗，等取得魂后蓄力 ET，可以同时灭掉两只狗。从左侧门进入，跳到中央后蓄力 ET 杀敌，之后对付爆忍主要利用风雷震落，一

般忍者则直接用 □□ 攻击，断肢后 OT。全灭后门打开，跳到房屋门口，走上敌人会出现，此时用一个火龙将前方敌人全灭后迅速冲到对面杀敌。全灭后门打开，到庭院中央蓄力 ET，敌人出现后放开，全灭敌人后通过第一个检查点。

沿着台阶朝上，途中几个从台阶上的杂兵尽量通过 ET 杀死。

到第一个高台处向左边飞鸟返可以到右侧杂兵旁，□□断肢后

OT。第二个高台左右都有敌人，同样 □□断肢 OT。继续向上共会出现三个爆忍，可以通过 ET 或

者风雷震落速杀。从前方的通道内前进，跳出井即可到达第二个检查点。

“コ”字形天桥上的敌人都可以靠 ET 杀敌，阶梯旁的两个杂兵直接通过 □□断肢 OT，到阶梯顶部后立刻准备 ET 速杀

狗。屋顶上的敌人建议先风雷震落杀死爆忍，法忍直接 □□断肢 OT。对付罗刹只要 □△□△ 可以速杀。

到中层，在剧情模式屏风后存档点处有一个杂兵，并打开宝箱回忍法。到上层直接进入龙嘴到达屋顶，从上方进入室内，直接用火龙灭杀杂兵，通过检查点后到上层房间前挑战幻心，风雷震落后 → △△□□ 即可



## 场地 2

初期桥上的几个杂兵建议靠 ET 杀，之后寺庙前的杂兵推荐

□□断肢 OT。天狗只需要在回避后 □□□ 即可。

存档点后的三个杂兵，先用风雷震落灭了爆忍，剩下的 □□断肢 OT，室内的四个啊紫同样通过 □□断肢杀。出来后建议到

左方杀杂兵，可以防止远处杂兵用机枪攻击，全灭敌人后到左侧上方平台引出杂兵，同样利用 □□断肢 OT。

此处敌人相对较少，可以使用紫魂赶路杀敌，两只爆忍直接用风雷震落杀死。进入房间后的杂兵均容易断肢，尽量利用 □□断肢 OT 增加时间。BOSS 双天狗，回避完它的一套攻击后直接 □△□□△，运气好可以直接秒



## 场地 3

一开始的时间比较紧，建议先用 ET 速杀三只小魔神，两只啊紫同样建议用 ET 杀死，啊绿

则直接 □□断肢 OT。如果时间来不及，可先到检查点增加一些时间。

接下来一条比较长的路，如果此时有紫魂则强烈推荐使用，啊紫破墙而出后 □□断肢 OT。进入室内后这里出现了颜色相对

较深的小魔神，相对比较难断肢，强烈推荐直接用风雷震落杀。全灭敌人后去左侧台阶前的检查点。

上楼，全灭敌人后到升降梯，建议到其中一个角落去 ET 杀敌，千万不要蓄力吸魂，否则时间将不够用。升降梯停止后，杀死部分敌人跑到升降梯口处使用火龙

龙，目标瞄准升降梯外的一个小魔神，优先烧死它，否则最后用弓箭射速度比较慢。全灭杂兵后门打开，前往检查点。

## 场地 5

本关的红蝎子相对比较棘手，稍有不慎很容易被它的连击打到导致连杀中断。建议一开始的几只算好距离使用 ET 攻击，没能断肢杀死的就直接使用风雷震落攻击。电锯魔神可以通过□□快

速断肢 OT。利用无影脚跳到一个较大场地，这里的红蝎子建议全部用风雷震落杀死。全灭敌人后结界解除。这段路如果在无影脚过程中不慎掉到下层，建议玩家直接重新挑战。

通过一条细长的通道，这里金色的小魔神可以通过□□断肢，红色的较难断肢，建议直接风雷

震落。途中还有一只罗刹，计算好距离蓄力，等它靠近后一个 UT 即可将其打趴，随后 OT 灭却之。

进入洞窟到达硫酸池，建议先杀死一只虫子之后落地吸魂 ET，这样一次性杀死的虫子数量多，时间回复的多，如此反复。通过硫酸池后到一个需要无道脚通过的地方，建议先跳下全灭虫子再过去。第二个硫酸池同样用

上面的方法打。通过后从尽头的洞跳下。出洞后会有两只啊绿和两只蝙蝠，直接用火炎龙将两只蝙蝠打倒，再□□断肢 OT 啊绿。这一段是本关的重点，若不能打出大量 7 秒的绿魂，下一段路的时间将会非常紧。

接下来的一段路基本上也是靠□□断肢 UT，天上有蝙蝠时直接用弓箭解决。路上的开关没有必

要打，只要一路□□断肢 OT 即可。如果 HP 比较吃紧，可以打开第四个检查点旁的宝箱回复 HP。

爬上好汉坡，每一批敌人的一开始都建议用 ET 杀敌，之后一律用□□断肢 OT。全灭敌人后最上方门打开，进入后一路向下，用 ET 全灭小虫子和金闪闪后来最深进入 BOSS 战。魔化幻心也可以通过□△□□△

进行速杀。



回到升降梯上 ET 敌人，全灭敌人后自动传送到上层，OT 打倒三只啊绿后爬上阶梯，到顶层后与风神战斗。建议先使用忍法杀杂兵，对付老狼则只要避开它的攻击后□△□□进攻，杂兵出现后继续用忍法杀杂兵，反复三四次即可。



## 场地 4

本关可断肢的敌人相对较多，主要采取□□断肢 OT 的打法。打倒一开始的人形杂兵后到分叉口向右拐，打开宝箱会出现狼人，其中红色的狼人较难断

肢，推荐一打开宝箱后立刻跳到红色狼人身边 UT。返回后右拐，打倒前方两只狼人后可到达检查点，在这里笔者建议跳跃到检查点附近后立刻蓄力 ET。

优先□□将法忍断肢后 OT，全灭敌人后进入菜市场，建议在敌人出现之前向前里风跳蓄力 ET，敌人一出现后便可以

重创敌人。第一部分主要是法忍和机枪兵，全灭之后会出现三只爆忍，直接用风雷震落灭杀后门打开。

打倒前方的啊绿和机枪兵后来到前方宝箱附近再回头，会出现两只啊绿，打倒后门会打开，进入后向前里风跳蓄力 UT，等敌人靠近后攻击，之后的敌人一律用□□断肢后 OT。全灭第一批敌人后会出现爆忍和法忍，优先解决法忍后用风雷震落清扫剩余的爆忍，之后与地蜘蛛婆婆战斗。

□△□□△可以对地蜘蛛婆婆造成巨大伤害。



# 流程

## MISSION 1

打倒初期的几个杂兵之后触发剧情，剧情后打倒杂兵门会打开。继续前进打倒两个敌人即可使用龙祖神之像回复 HP 和中断保存。

使用存档点后门打开，清理掉敌人后继续向前，跳到下方有一个宝箱，内有“无影之术”的卷轴，使用无影之术到另一侧。在可以看到水晶骷髅的场景，左侧的宝箱中有九字神珠。水晶骷髅用飞燕过去即可拾到。在有瀑布的场景中，打开宝箱可以获得“火炎龙”的卷轴。随后打倒四个杂

兵后门会打开。之后利用无影之术和横杆跳跃到对面，调查地面尸体可以获得“灭却”的卷轴，随后便会有三个断肢的杂兵，可以直接灭却之。

调查地面尸体可以获得“飞鸟之术”的卷轴，利用该技能可以来到上层。全灭敌人后继续前进，在下图位置利用右侧树



木使用飞鸟之术即可到达上层取得水晶骷髅。从前方跳下后，调查尽头的宝箱可以得到一个神命珠。回头回到上层，继续前进可以到达第三个存档点。

利用楼梯爬上来到到寺庙，打倒全部杂兵后 BOSS 佛像登场，只要躲在佛像手两侧，等它拍击后使用△△攻击即可轻松打倒它。之后寺庙门打开，进入调查神像可以得到“无想新月棍”。

沿路一路跑，进入屋子后斩断墙上的挂画，会出现隐藏房间，内有宝箱（灵仙龙骨丹）。继续前进可以进入庭院，全灭敌人后另一侧的门会打开，进入房间后靠近

屏风便会有敌人出现，全灭敌人后即可利用村正商店。跳入井中来到下层，从下图缺口处跳下，一直前进会触发剧情（敌人可以无视，直接跑过），剧情后打倒两个敌人即可使用存档点。



通过楼梯来到上层（最上和最下分别有一个宝箱），全灭敌人后进入动力室，利用飞鸟之术跳到上层后打倒几个杂兵即可使用村正商店和存档点，打倒上层的杂兵后走到门旁边即进入 BOSS 战。

## BOSS 罗刹

BOSS 的攻击方式相对比较单调，基本上所有招都可以通过向左右两侧里风跳回避。成功回避后即可用龙剑△进行试刀，如果能打出硬直则再按一下△键。值得注意的是，BOSS 在咆哮过程中会回复体力，此时若对它造成伤害，便会中断它的回复，建议在见到它咆哮时积极地进攻。在它 HP 剩余不多时上前用灭却打倒它。

## BOSS 佛像

佛像的攻击相比罗刹的攻击要容易回避，它的拍击和抓击都可以利用里风来回避，因此只需要在佛像两只手的位置，算准时间进行回避，在它攻击后即可立即反击。BOSS 使用光柱攻击只需要绕着场地跑一小圈即可轻松躲开，若使用线性火焰攻击，只需后退一些距离，向左前方或右前方里风跳即可。

## MISSION 2

从坡上下来后，打倒三只狗便可以使用村正商店强化武器。进入左侧门内会出现敌人，全灭后宝箱出现，调查获得神命珠。出门后绕房屋一周，进入水池，在一开始处潜入便可看到水晶骷髅。利用水上漂可以跑到之前门的另一侧。

进入屋子，调查爪子后入手“硬壳猛禽爪”，全灭敌人后门会打开，沿着阶梯一路往上便可来到存档点。

从存档点旁的小路进去，到达上层，沿着桥和阶梯前进，到一个室内有杂兵发射 RPG 的地方，无视这些敌人前进，到达上方平台全灭敌人后跳到屋顶，从屋顶的破洞跳下。全灭杂兵便可使用存档点。

调查墙上的弓即可获得“双龙神弓”，前进进入房间后需要利用弓箭打倒上方的四个杂兵，之后进入罗刹战。打倒后门开启，从阶梯来到上层，斩断左侧的屏风便可见到存档点（会出现一个杂兵）。

从右侧的阶梯上去，消灭两侧的杂兵后上方平台下降，利用平台跳入龙口，右侧有一个存档点。

来到屋顶，从左侧房屋的墙洞进入上层，全灭敌人后从下图位置跳下，内有存档点和村正商店。



上楼，靠近门后进入 BOSS 战。

## BOSS 幻心

幻心的攻击大多可以用防御挡住，通常情况下受到其连续两次攻击后便会被破防，此时只需要向两侧里风即可回避。建议玩家使用棍子，在他一套连击打完后使用风雷震落攻击，一定概率可以在风雷震落后再接一个→△△□□△的风雷震落。拼刀时只需连接□键即可。需要小心的是他的暗极重波弹，在他准备使用的时候与他保持一定距离，用里风跳向两侧移动便可轻松躲开。

## MISSION 3

开场全灭狗之后往左走，打开宝箱获得武器“双锁链”。门开启后进入，从阶梯爬到上层，全灭敌人即可使用存档点。

上到屋面，打倒三个法忍和四只空中飞的魔物后，利用绳子来到对面，全灭敌人使用存档点。

从缺口处跳下，全灭敌人后往左侧大通道前进，打开宝箱获得忍法“凤凰焰舞”。剧情后出现魔神，全灭后从魔神出现的地方跳下。

爬上楼梯，用无影之术来到对面，沿路进入地下坑道，途中有几个位于远处发射 RPG 的杂兵，可以使用强化后的火炎龙秒杀两个，确保安全。通过后继续前行即到达存档点。

到上方，来到下图位置，打开宝箱可以获得九字神珠，继续前行到上方，利用弓箭射风扇蓝色部位便可让风扇停下，右侧风扇后有一个水晶骷髅。从左侧梯子爬上，跳到对面后利用铁杆跳入对面水中，潜水到另一头即可看到存档点。



来到上方，继续前进可以看到存档点，这里需从下方绕一圈，并利用飞影之术才能够到达存档点。



跳到轨道上，这里需要从车厢内来到另一侧，全灭杂兵后进入 BOSS 战。

## BOSS 钢虫

玩家位于钢虫正前方时，它会向前方发射大量电球攻击，难以躲避且容易受到多次伤害，因此建议玩家在它调头之后迅速跑向它的后方使用弓箭射。在它身后的时候只需要关注它身边的幽灵鱼，一旦出现幽灵鱼向玩家扑过来时应当迅速向两侧里风回避。攻击一定程度后它会倒地，此时上前一个终结技即可杀死它。

前进一小段路即可见到巨人，它的攻击方式主要有手拍、脚踩、挥动手臂和吼叫，其中吼叫这招的攻击范围为巨人正前方，手拍、脚踩和挥动手臂都可以在即将打中的时候利用里风回避，因此比较稳定的打法是在它脚的两侧进攻，见它抬手抬脚时使用里风回避，其余时刻均可进攻。打倒巨人后剧情，被强制送到一个庭院内，打倒杂兵后进屋，打破玻璃即可存档。

在一个展示窗内取得破碎牙·阎魔，消灭房间内的敌人后从二楼窗户跳出，顺着阶梯向上爬，从左侧进入房子。房屋内一层宝箱中有九字神珠，楼上使用 RPG 的杂兵旁边有一个水晶骷髅。取得后顺着阶梯向上爬，调查存档点。

用飞鸟之术从一层中央的电梯处跳上去，再从村正商店所在一侧的墙边用飞鸟之术跳到顶上，进入回旋梯内，走到顶上进入 BOSS 战。

## BOSS：雷神

雷神的攻击速度相对较快，稍有不慎便很可能中招。它在一套攻击结束后往往会有小段冷却时间，建议玩家专心回避，雷神出现冷却时间时使用棍子□□△进行进攻。另外，使用龙剑的△有一定几率可以直接屈死雷神，不过由于任务中有多个任务需要打雷神，笔者建议玩家先熟悉躲避雷神的攻击，为后续挑战任务奠定基础。

## BOSS：自由女神像

BOSS 的攻击模式与佛像类似，只是它的拍击附带有电击，在里风回避后仍需要防御住。前半段与佛像打法相同，将双手打掉后颈部会发光，需要用弓箭射击其颈部。此时建议远离 BOSS，每射两箭后使用里风跳回避电球。

# MISSION 5

红叶关，一开始全灭杂兵后门会打开，来到第一关寺庙处。建议玩家躲在下图位置等待敌人过来后 UT，等到没有敌人过来时贴墙使用弓箭将远处使用 RPG 的杂兵打倒。全灭杂兵后 BOSS 天狗出现，它的攻击方式比较单调，但是防御能力比较高，建议玩家等天狗一套攻击打完之后立刻□□攻击，切记勿贪刀，否则很容易中天狗的投技。天狗损血 2/3 左右便会逃走，继续前进便是存档点。



通过房屋，来到一个空旷的区域，可以快速跑到左侧商店附近引出杂兵，再跑到右侧的平台上蓄力等待杂兵的到来。全灭敌人后商店旁边的道路开启，沿着小路前进便可见到存档点。

进入房间，打倒三批杂兵后进入 BOSS 战。

## BOSS：双天狗

双天狗同时存在的时候，只有靠近玩家的一只才会主动做出攻击，另一只只会扔苦无。利用此特点，一开始退到门边，利用狭小地形可以拉住其中一只天狗进攻，另一只天狗只会在外头看戏。由于视角问题，每次攻击后立即使用里风移动，以防中天狗的投技。天狗使用“破魔裂风刃”的时候应当立即逃离，待攻击判定消除后立即回到门边。打倒一只天狗后就可以离开该处告别恶心的视角慢慢磨了。



# MISSION 4

一开始打倒蝙蝠后便可以使用右侧的商店强化武器，在路的尽头跳下，此时会有几个使用 RPG 的杂兵，逐一解决后打开宝箱获得忍法“破魔裂风刃”。继续前进，打倒魔神后门开启，便到达第一个存档点。

上楼全灭杂兵后，铁门开启，到攻击下图位置便会出现通路，到天台后会出现几只狗和两个法忍，全灭后即可使用不远处的存档点。



上楼，调查地上的尸体可以获得“魂封珠”，可以强化一种忍法。一路前进，到下图位置直接跳到对面可以取得水晶骷髅，跳到下层调查宝箱获得神命珠，此时会出现一批敌人，全灭后用飞鸟之术来到最上层，打倒几个杂兵，爬上梯子即可到存档点。



# MISSION 6

杀死初始的三只狼人后便可以使用商店强化武器，之后一路前进，调查存档点前的尸体即可获得严龙·伐虎。

进门便可以在桌子上捡到水晶骷髏，全灭狼人后往左侧走（调查右侧屋顶的尸体可获得还魂护符），前往喷水广场，调查尸体可以获得鬼魂珠，全灭敌人后喷泉停止喷水，下方出现通路。到下图位置可以取得水晶骷髏，之后通过两处栅栏（需潜入水中方可通过）从一艘船的位置进入房屋。



上楼打开宝箱，获得忍法“暗极重波弹”的卷轴。门开后打倒敌人门开，前进到下图23]位置，使用弓箭射两个发光的位置，吊桥会放下，到对岸调查宝箱可以得到神命珠。通过水路利用水车进入屋内，调查上层的宝箱可以得到九字神珠，出门打倒几只狼人后便可使用存档点。



打倒敌人后出现道路，进入后调查右侧房间内的宝箱可获得魂封珠。继续前进，在尽头房间内调查宝箱获得“轰炮大筒”，此时返回，右侧的铁门开启，进入到尽头跳起攻击，将地面木板打碎后进入下层。



从尽头水池中央潜水，到达另一侧后来到了柱子堆，全灭幽灵鱼后进入 BOSS 战。

## BOSS 水龙

BOSS 的主要攻击手段有拍打水波、咆哮、冰针、召唤幽灵鱼等多种，而实际上这些招均能够靠大剑 UT 的无敌时间来回避。只要熟悉 BOSS 的攻击规律，在它即将出招时将 UT 放开，可以轻松无伤打倒它。

# MISSION 7

一开始用飞鸟之术从柱子跳到上层，打倒幽灵鱼后便可使用商店强化武器。在跳跃平台的时候建议玩家将视角调节好后再跳跃，如果掉到下方，需要重新找路爬上来。打幽灵鱼的时候建议使用棍子□□□□，减少因连招掉落到下层的情况。进入屋内即可到达存档点。

沿着小路前进到一个骷髏房，全灭杂兵后进入大骷髏战。建议玩家使用双剑，在骷髏的脚边等待它攻击的时候使用大天升，利用无敌时间躲过它的攻击。打掉约 1/5 左右 HP 的时候它会坐下，在即将坐下的时候发动暗极重波弹，瞄准红色发光点可以对它造成巨大伤害。打倒它后爬到上方，调查尸体可以获得武器锁链，继续前进即可见到存档点。

跳出井后可以见到另一个存档点，从右侧梯子上去有一个村正的商店，可以强化锁链。之后从左侧进入城内，经过一段路后便可到达正门前，从阶梯上去，在右侧有存档点。

爬到上方，来到下图位置，利用旗杆跳跃进入教堂，全灭敌人后门打开，进入食堂，在储物室中打碎木桶可以看到宝箱，取得神命珠。出门后右侧有存档点。



进入大厅，从左侧的门进入餐厅，全灭敌人后宝箱出现，获得武器“双拐”。回到大厅，右侧上方的门打开，全灭敌人后即可使用存档点。

进入房间，两次从下图的位置可以来到室外，便可到达存档点。利用旗杆到达对面，靠近大门触发剧情。全灭敌人后地面出现通路，跳下去后右侧有存档点。



沿着阶梯向下走，靠近门边进入 BOSS 战。BOSS 战后获得武器“暗月镰刀”，打倒一定数量的狼人后即过关。

## BOSS 风神

老狼的近身攻击比较强，单次里风无法回避它的一套连招，需要算准时机进行躲避。比较简单的打法是使用棍子，与狼人保持一定距离后绕着它转圈，它会冲撞过来。此时向着老狼里风回避攻击后立即□△□□攻击，之后继续保持距离周旋。

# MISSION 8

初期沿着小路一路前进，到广场后向左侧通路走，到深处后杂兵会从左侧撞开墙出来，进入房间后全灭敌人即可到左侧存档点存档。

上楼，引出敌人后回到阶梯处，利用狭窄的地形优势使用 UT 歼灭敌人，远处一个敌人需要用机枪扫射。全灭敌人后来到中央电梯处。在电梯上全灭敌人后电梯门会打开，可以进行存档。

打倒两批杂兵后触发剧情，自动来到上层。打倒三只魔神后即可进行存档。继续向上前往顶楼进入 BOSS 战。



**BOSS：牛魔王**

本场战斗的难点在于有杂兵干扰，因此杂兵出现后应当尽快消灭，以防进攻牛魔王时中杂兵的投技。这里建议玩家尽快用机枪、忍法配合打倒杂兵，再开始杀 BOSS。由于 BOSS 大部分时候都在空中，难以攻击到，我们需要耐心等待它在空中转圈，出现此动作后立刻向两侧里风跳躲避，BOSS 落地后立即靠近△△△△。若此时它单膝跪着转向，则需要立刻逃开，否则会中它的投技；若直接站起则在它即将冲撞的时候向两侧里风即可。需要注意的是 BOSS 的 HP 少于 1/2 和 1/4 的时候同样会召唤杂兵，按照上面的方法全灭杂兵后继续挑战 BOSS。

**BOSS 火焰龟**

相当棘手的 BOSS，它在普通移动过程中都能够对我方造成伤害，靠近战很难对它造成持续稳定的伤害。笔者建议保持距离使用镰刀 UT，当 UT 到一定程度后，BOSS 发怒后会不停地发出火球，镰刀 UT 会被强制打断。此时需要使用忍法暗极重波弹瞄准它的头攻击。打倒他之后必须紧按 L 键防御，否则很有可能被火焰龟的自爆炸死。

从门出去，与巨人战斗。取胜后进入房屋来到地下牢房，调查右侧牢房内的尸体可以获得神命珠。到下图场景后先用弓箭射死三个杂兵，再到对面宝箱取得九字神珠。爬上阶梯进入屋子便能看到存档点。

**MISSION 10**

本关开始的村正商店可以将当前武器提升至三级了。一路前进会遇到两个大型机器人，建议直接使用暗极重波弹秒杀机器人。进入通道后即可见到存档点。

从存档点一侧的梯子上去，从门口绕一圈后来到村正商店旁。从旁边的梯子爬上去，进入钟楼塔。一路向上爬便可见到水晶骷髅和存档点。在这里一旦掉落下去将会需要爬较长的路，建议玩家稳扎稳打慢慢爬。继续到顶即触发 BOSS 战。

**MISSION 9**

一开始先迅速躲到挡板后，利用弓箭将所有的炮台摧毁，剧情后门会打开，打倒三个杂兵后便可利用商店强化武器。进入内部后右侧尽头宝箱内有魄封珠，左侧尽头有存档点。

打倒一批狗后门开启，进入后会出现大量杂兵，全灭后可以使用左侧房屋内的商店。穿过此区域后地面有地雷，其中雪中需沿着脚印走才能够保证不踩到地雷。走过两段后能看到水晶骷髅，建议此时先用暗极重波弹将右侧的大机器人打倒，再用弓箭破坏掉两个炮台，到存档点存好档之后再回头拾取水水晶骷髅。

**BOSS 火神**

此 BOSS 的难点同样在于杂兵，建议开场直接使用三级火炎龙速杀杂兵。火神下砸需要把握时机向后方里风跳躲开，四连火球需要向后里风回避。其余招基本可以通过向左右两侧里风回避。回避开后立刻可以使用棍子□△□□进行攻击。杂兵再次出现后建议再次使用火炎龙速杀。

穿过大房间来到小通道，打倒中央门出来的两个机器人后到左侧尽头打开宝箱取得神命珠，之后进入中央的门，站上中央的升降梯，做好 UT 准备，下方大机器人靠近后立即松开。向前进入控制室，破坏控制装置后调查可获得水晶骷髅。回头进入弹头室，调查宝箱可以取得神命珠。继续前进，在有激光拦路的地方向右走，全灭动力室的杂兵后返回，激光消失。通过后进入左侧房间，内有村正商店和存档点。

**MISSION 11**

通过走道后进入大房间内的电梯来到上层，破坏全部装置后从楼梯爬上去，宝箱里有九字神珠。打倒隔壁房间内所有的敌人后便可使用存档点。

进屋打开宝箱，可得到九字神珠，全灭敌人后门打开，来到顶楼，利用铁杆向右侧移动一个场景，宝箱内有神命珠。继续利用铁杆向右移动两个场景，走到门前敌人会出现。进门来到最下层，来到列车旁。靠近车门后敌人出现，全灭敌人后进入列车，可以找到魄封珠、水晶骷髅，走上阶梯即可看到存档点。

一开始全灭敌人后，过右侧的桥可以取得宝箱中的灵命夏草。回头向左侧走，打倒三个杂兵后到右侧可以取得灵仙龙骨丹（打开宝箱后会出现狼人）。在第六关取得还魂符的尸体上可以得到灵仙龙骨丹，左侧的宝箱内有鬼道补气露。继续前进会出现大量杂兵。此处地势狭窄，难度较高，建议靠近爆忍和法忍的时候使用忍法攻击。全灭敌人后即可使用存档点。

从上方跳下回到初始位置的升降机处，利用升降梯来到下层，通过机翼后到达存档点。

前进一段距离后系统提示需要在 60 秒内逃离该区域，笔直进入房间后右侧的门会打开，跑一半后触发剧情。通过一个房间后触发与索尼娅汇合的剧情，继续前进，有一个村正商店强化武器，再通过机翼即可到达存档点。进入房间后进入 BOSS 战。幻心的打法和之前相同，这里不再赘述。



从右侧的门进入，建议按照法忍、普通忍者、爆忍的顺序消灭敌人，之后进入BOSS战。

### BOSS 地蜘蛛婆婆

相对比较麻烦的一个BOSS。其中最头疼的是她的投技，速度快距离远，稍有不慎很容易中招。这里笔者建议靠飞燕攻击，若飞燕将其打眩晕则可以近身□□□□进攻。注意当她位于墙边的时候尽量将她引到外头来再攻击。同时建议在移动过程中建议观察她的手，一旦缩回则必须立刻向两侧回避。

到水滩处全灭敌人后取得右侧的水晶骷髅，之后前进，用弓箭射杀杂兵和水中的鱼。来到对岸即可看到存档点。如果当前HP较多，可以先到门边引出杂兵，全灭后再使用存档点。

进门后左侧的宝箱内有还魂护符，之后潜入水中，游到另一侧沿着岸走会到山崖边，全灭杂兵后进入BOSS战。

### BOSS 黑龙

对付黑龙比较稳妥的方法是使用双剑的大天升，除了火柱攻击一类攻击判定持续时间较长的招之外，都可以靠大天升的无敌时间抵消掉。2/3血后它会崩倒，此时对它攻击默认为断尾。之后继续用大天升继续磨血。或者使用棍子□□△进攻。



从上图位置进入后跳下，沿着道路前进，右侧的宝箱内有九字神珠。到好汉坡处触发剧情，此时到旁边将按钮打下会进入与飞龙的战斗。它的攻击方式主要有三连火球、核爆火球和火墙三种，攻击前都有征兆，比较容易回避。回避后用弓箭直接射击即可。进入好汉坡后全灭敌人，最上方的门会开启。

进入深处即触发BOSS战。

### BOSS 血神

血神是本作中相当棘手的一个BOSS，她的攻击速度快，频率高，手段多，易破防，冲撞即使防御住也会扣血。这里笔者建议玩家使用镰刀，与血神保持一段距离之后利用UT攻击，相对比较安全。当她使用血池吸血和刻印投技的时候，此时无论蓄力到什么阶段都必须将蓄力放开，否则将会受到非常大的伤害。（超忍难度任务中一旦中了刻印投技会被满血秒杀）

## MISSION 14

一开始直接从左侧边缘跳下，进入房屋内即可使用村正商店强化武器。一路向下到达庭院会遇到双天狗，其中红色天狗在半血后会逃走，建议优先打跑红色的一只。从屋子中来到另一侧即可看到存档点。

全灭桥上的敌人后，在广场会出现两只罗刹，建议拉开距离准备ET或UT，待罗刹靠近后放开。从右侧的阶梯上去到第二关一开始的位置取得地藏之首，再进入左侧的房子，爬上二楼跳出窗。在下图位置使用地藏之首会出现宝箱。出门即可看到存档点。



## MISSION 12

一开始先打倒虫子，到湖面处使用弓箭射杀敌人。右侧的商店可以强化武器。经过两段水路后便可到达存档点。



穿过木棚后走出可以引出敌人，回到上图位置用弓箭射杀右侧的杂兵，之后再走出来射杀左侧的。右侧的木棚内可以发现一个水晶骷髅。到中间的木棚中，绕一圈后即可到达左侧。从左侧下去后潜水游到对岸，利用树枝跳到上方，用弓箭射死两个杂兵后跳上绳索，移动到下图位置处可以利用树枝跳到对岸取得水晶骷髅。重新返回，利用绳子来到对岸，全灭杂兵后即可使用存档点。



前进，全灭虫子后从洞内跳下。

## MISSION 13

一开始先利用商店强化武器，在需要用无双脚通过的位置跳下，调查宝箱可获得神命珠。用无双脚跳到对面后，全灭敌人即可使用存档点。沿路前进，途中有一只罗刹，建议提前做好UT准备等待它的到来。进洞便可见到存档点。

前进便是硫酸池，只要踩在硫酸上就会扣血。建议在引出杂兵后先退回，等虫子过来后用天影杀虫子，随后跳进硫酸池使用天影速杀钻地虫。全灭敌人后到对面，用无影脚到对面后回头可以拿到水晶骷髅。继续前进，到尽头的坑处跳下。

顺着阶梯下楼，在左侧有一个水晶骷髅。到下图位置跳起重攻击打下按钮，前方平台会下降，调查尸体获得魂封珠。继续前进可以见到村正商店，之后过桥。在桥中央引出敌人后可以做好UT准备速杀杂兵。继续前进即可存档。



**BOSS 魔帝**

魔帝一开始的滞空时间和放电时间相比 PS3 版的略有减少，因此本战的难度有所降低。建议玩家使用棍子，一开始先杀死一只魔神，按住 L 键防止吸魂，等 BOSS 落地后使用 ET 攻击。BOSS 在地面放电时，只需要在它身边绕一圈左右，用 □△□□△ 可以对 BOSS 造成重创。

**BOSS 邪魔神**

本作中改动最操蛋的 BOSS，纯粹就是消磨玩家的时间。BOSS 的攻击方式都有较明显的前兆，大部分攻击都可以通过向两侧跑动回避，召唤出的鬼魂可以用大炮或者弓箭打掉。由于弓箭不仅伤害低，且命中率也低的可怜（锁定状态下平均 4 箭中一箭），因此建议玩家利用大炮攻击。BOSS 最恶心的攻击为半血后腹部放出的激光，攻击速度快，在大炮发射后的硬直时间很容易中招，建议半血后优先注意回避 BOSS 的攻击，确保安全后再进攻。

**BOSS 邪魔神（黑龙）**

黑龙形态的邪魔神在各个方面都比较强，利用正常方法想要打倒它有一定困难。笔者建议玩家到下图位置，在这个位置 BOSS 有一定几率一直使用投技和激光，只要算准时机使用双剑的大天升便可轻松回避，而激光只要略往它的手靠拢，在它使用激光到攻击结束的一段时间内最多可以连续三次大天升。

**MISSION 16**

拾取风神心脏之后到村正商店强化武器，之后进入魔宫。第一个区域主要为小魔神，可以利用风雷震荡轻松杀死。第二个区域的杂兵有较多三足机器人，利用地形特征到两侧使用暗极重波弹可以重创杂兵。第三区域的杂兵主要为人形杂兵，全灭后双天狗登场，打倒后即可使用存档点。

从左边走，打裂拦路的肉团，部分会出现杂兵（最后一个为罗刹）。全灭后在岔路口往右侧走进行存档。从左侧跳下，进入与雷神的战斗。这里需要注意的是，雷神的神球如果打中索尼娅，同样会 Game Over（概率极低）。

**MISSION 17**

拾取雷神的心脏后门打开，用暗极重波弹打倒三足机器人后出门，全灭人形杂兵后门会打开，进入后存档。

用弓箭射杀水中的鱼后走到门边，进入后进入 BOSS 战。

**BOSS 魔化幻心**

魔化幻心的攻击套路与魔化前的幻心有较大区别，而且无法挑空使用风雷震荡攻击。因此对付魔化幻心只能够通过在他一套攻击打完后用棍子 □□△ 进行反击。回避过程中需要注意保持一定距离，否则很容易中他的投技。打倒魔化幻心后接着与血神战斗。Vita 版中幻心的尸体消失了，无法利用尸体卡位使用镰刀 UT。



前进到尽头后，潜入水中游到另一侧，打碎下图位置的门后便可取得水晶骷髅。沿着山路一路向上，穿过洞穴后，先进入下方洞窟内拿宝箱内的九字神珠。从上方进入房屋，调查走道尸体可以获得鬼神珠。穿过房间后，从井里跳下，调查旁边的尸体可以得到神命珠，到最下层可以取得水晶骷髅。回到井边，利用一旁的绳子来到对岸。来到尽头触发杂兵战，只需坚持一会便可以触发剧情。



沿路来到上层，到村正商店前打倒敌人，从左侧的滑坡下去后经过两个平原后进入与幻心的 BOSS 战。此路段杂兵较多，加上有一只天狗，难度相对较大，建议各位玩家稳扎稳打。BOSS 幻心的打法依旧与第二关的打法类似。

**MISSION 15**

一开始先使用村正商店强化武器，继续前进即可到达存档点。之后便是牛魔王的 BOSS 战。本战同样是优先打倒杂兵，等牛魔王旋转扑过来后使用 □△ 和 □△□□ 进攻，很快就能杀死 BOSS。

沿路前往下层，跳到下方后会出现较多的三足机器人和金闪闪，可以无视它们跑到即将跳下的位置，敌人会全部消失。此时返回到存档点存档，从前方跳下后全灭幽灵鱼，跳到中央平台进入与火神的战斗。建议战斗一开始就往旁边的区域跑，这样杂兵不会过来，可以安心地与火神单挑。打倒火神后可以取得它的心脏。（若先前未打死杂兵，在取得心脏后后方会出现杂兵。进入正前方洞窟即可到达存档点。）

通过枯木林后到达沙地，进入与风神的战斗。这战一开始有 6 只人马，建议使用镰刀 UT 解决。打倒老狼后过关。

# 奖杯列表

本作的奖杯难度是目前所有游戏中难度最高的游戏，其任务模式的极忍 1、2、3 这三个任务在单人模式下基本上属于不可能完成的任务，再加上充满了制作人恶意满满的加速任务模式奖杯，使得本作的白金奖杯成为了传说。强烈建议购买了本作的玩家一定要以平常心对待本作，以娱乐为主，千万不要因为打不过任务模式而冲动砸坏了心爱的 vita。

## 部分奖杯取得方式一览

**习得 ×× 之术系列奖杯**：这类奖杯需要玩家先取得相对应卷轴之后发动才可以取得，这些卷轴全部在第一章和第二章的尸体上或者宝箱内，只要不错过宝箱和尸体就能拿全；

**忍法系列奖杯**：需要在取得忍法后发动一次取得，因为在流程中无法不取得忍法卷轴而通关，因此不必担心漏拿；

**逢晓 ×× 忍之道系列奖杯**：要求对应难度通关一次即可取得，笔者建议有实力的玩家一周目直接选择上忍模式，在通关后完成章节模式的下忍和中忍难度的全部关卡也能够取得对应奖杯；

**× 忍系列奖杯**：要想在关卡中取得高分，建议玩家善用 ET、UT

和 OT，此类技能是章节挑战模式中拿分的最重要技巧，建议各位玩家尽可能全杀每个关卡中的敌人，否则有可能导致最终分数不够；

**达成百连斩**：运用 HIT 数高、攻击力低的武器杀敌，很容易达成（推荐双锁链）；

**×× 大师系列奖杯**：选择对应角色刷下忍任务赚杀敌数即可；

初次通过场地、通过所有的场地：此部分建议参考系统部分，有五个关卡的详细流程攻略；

**连杀大师**：只要在忍者竞赛模式中达到 50 连杀即可，不一定要过关，由于受到敌人攻击会快速减少连杀槽，建议玩家尽量保守一些；

完成所有普通、加速任务：洗洗睡吧，不用想了。



类型	名称	获得条件
白金	十全大师	取得所有奖杯。
铜	习得旋风之术	取得相应卷轴后使用旋风之术。
铜	习得疾风之术	取得相应卷轴后使用疾风之术。
铜	习得无影之术	取得相应卷轴后使用无影之术。
铜	习得飞燕之术	取得相应卷轴后使用飞燕之术。
铜	习得飞鸟之术	取得相应卷轴后使用飞鸟之术。
铜	习得必杀之术	取得相应卷轴后使用必杀之术。
铜	习得灭杀之术	取得相应卷轴后使用灭杀之术。
铜	习得灭杀引导之术	取得相应卷轴后使用灭杀引导之术。
铜	习得反击之术	取得相应卷轴后使用反击之术。
铜	习得无双之术	取得相应卷轴后使用无双之术。
铜	习得飞影之术	取得相应卷轴后使用飞影之术。
铜	习得风雷震荡之术	取得相应卷轴后使用风雷震荡之术。
铜	习得断头挥之术	取得相应卷轴后使用断头挥之术。
铜	忍术「火炎龙」	取得相应卷轴后使用忍术火炎龙。
铜	忍术「破魔裂风刃」	取得相应卷轴后使用忍术破魔裂风刃。
铜	忍术「凤凰焰舞」	取得相应卷轴后使用忍术凤凰焰舞。
铜	忍术「暗极重波弹」	取得相应卷轴后使用忍术暗极重波弹。
铜	东京摩天楼	完成第一章。
铜	傀儡女神	完成第四章。
铜	狼人之城	完成第七章。
铜	服从亦或受死!	完成第十章。
铜	献祭神殿	完成第十三章。
银	逢晓下忍之道	下忍难度通关。
银	逢晓中忍之道	中忍难度通关。
银	逢晓上忍之道	上忍难度通关。
银	逢晓超忍之道	超忍难度通关。
银	下忍	章节挑战中下忍难度全超忍评价。
银	中忍	章节挑战中中忍难度全超忍评价。
银	上忍	章节挑战中上忍难度全超忍评价。
金	超忍	章节挑战中超忍难度全超忍评价。
铜	达成百连斩	达成100连击。
铜	龙隼大师	操作龙隼打倒1000人。
银	绫音大师	操作绫音打倒1000人。
银	红叶大师	操作红叶打倒1000人。
银	瑞秋大师	操作瑞秋打倒1000人。
铜	初次通过场地	完成忍者竞赛的一个场地。
铜	连杀大师	在竞速模式中达成50连杀。
金	通过所有的场地	完成忍者竞赛的全部5个场地。
金	完成所有普通任务	完成普通模式下的35个任务。
金	完成所有加速任务	完成加速模式下的35个任务。



# 游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!



开学上班也是有好处的,因为这能帮助我们把春节期间大吃大喝攒下的各种肥肉给减回去。最近许多城市的天气都是忽冷忽热的,各位千万要注意出汗的时候别乱脱衣服,不小心感冒的话就悲剧了。

本次进行时收录的游戏是《加速世界 加速的顶点》,游戏采用了战斗与育成相结合的方式,这不由得让各位想到《樱花大战》系列,只不过作为一款FANS向游戏,本作的素质是肯定不能与《樱花大战》相比的,但体验一下还是挺不错的。

实用技术

游戏进行时



## 加速世界 加速的顶点

小胖子的二度逆袭

### 操作指南

按键	功能
按键	功能
○键	确认
×键	取消
□键	日程表
△键	回放

按键	功能
十字键	选择
L键	自动播放/战斗慢放
R键	强制快进/战斗快进
START键	呼出菜单
SELECT键	自动快进

### 战斗部分

本作的战斗部分相比前作而言人性化了不少,每次战斗胜利后人物都会成长,剧情战甚至可以直接选择跳过。战斗部分对剧情毫无影响,不过想要寻求挑战的玩家可以在游戏开始时把战斗难度设定为较高。



**战斗系统** 屏幕上方的柱状图代表人物目前数据,蓝色条为人物生命值,变成0则战斗失败;绿色条为人物必杀槽,积攒到一定程度可以使用必杀技;红色槽为加速槽,可以用来分配额外的能力点数。屏幕上方中间代表人物所处场地的位置,某些人物的必杀技为场地技能,会对一个区域造成影响,另外如果人物被击出场地会直接告负;屏幕左右两边的菱形图代表人物的能力值点数,下面的数字代表能力的等级,玩家可以通过十字键来分配能力值,调整能力等级,应对不同类型的对手。我方攻击大于对方防御,

我方命中大于对方回避则攻击有效,反之亦然。需要注意的是当我方攻击等于对方防御时对方会被破防,此时我方增加攻击对方减少大量防御点数,三回合内逐渐恢复。当我方命中等于对方回避时我方会被“见切”,对方增加命中我方减少大量回避点数,三回合内逐渐恢复。

**BBバトル** 与前作不同,本作的BBバトル每天没有次数限制,是培养人物的好方法。

**アキハバBG** 秋叶原排位战,无论胜负每天只能参加一次,击败比自己排名更高的对手后可获得称号。

**レギオン戦** 每周六固定的军团战,模式为组队3V3,选择进攻的目标与一起组队的队友之后就直接开始战斗,获胜后会得到该领地以及军团加入新成员,另外还会提高一起组队的队友好感度。

### 养成部分

这才是本作的重点,养成部分玩法类似于《心跳回忆》系列,玩家需要培养春雪的各项能力,与其他角色对话和约会来增加好感度,好感度直接影响结局。

**养成系统:**“勉强”增加人物的智力,“运动”增加人物的体力,“BB训练”增加人物的必杀技能数值,各种课外活动如“生徒会”、“陆上部”等,根据文艺或体育性质不同对应增加能力值(游戏初期可进行一次社团选择,不能更

原名  
クセル・ワールド一加速の顶点一

类型  
策略

游戏适应人群

- 日语能力较强的玩家
- 原作的FANS

**约会:**在某些时间段内与其他角色交谈可以邀请约会,约会的地点与事件会根据该角色好感度的增加而增加,约会结束时可以赠送对方礼物,约会是提高好感度的最主要手段,需要说明一点那就是千万别忘了事先约定的约会地点,例如事先约定好在上野约会,到了约会当天却去了中野,结果约会失败。

**难点称号获得方式:**在游戏中达成某种特殊条件比如“智力”、“体力”、“アキハバBG”达到特定等级或者“战斗胜利”、“食事”达到一定次数可以获得“通り名”,就是称号;不同的称号可以为人物带来各种各样的能力加成效果。下面简单介绍一下一些较难获取称号的获取方式。

难点称号名称	效果	达成条件
アイテムコレクター	全能力+10%、HP+10%	レトロゲーム全搜集
リッチマン	全能力+1	所持金30万
帝城の主	攻击+20%、命中+10%	二周目レギオン戦获得千代田区
銀の王	攻击+15%、回避+10%	游戏通关
加速の覇者	命中+10%、回避+15%	黑雪姬if路线通关
突いを抜いし者	防御+15%、回避+10%	タクムif路线通关

### 各结局达成方式

结局名称	达成方式
黑雪姬if结局	游戏最后的选项选择“トドメを刺す””胜つて、その想いを引き継ぎます”(无视角好感度)
タクムif结局	12月24日选择“援护する”(无视角好感度)
黑雪姬结局	与黑雪姬好感度达到最大,最后选项“トドメを刺さない”
タクム结局	与タクム好感度达到最大,最后选项“トドメを刺さない”
チユリ结局	与チユリ好感度达到最大,最后选项“トドメを刺さない”
ニコ结局	与ニコ好感度达到最大,最后选项“トドメを刺さない”
バド结局	与バド好感度达到最大,最后选项“トドメを刺さない”
フーコ结局	与フーコ好感度达到最大,最后选项“トドメを刺さない”
遥结局	与遥好感度达到最大,最后选项“トドメを刺さない”
アッシュ结局	直到Phase10没有与任何角色好感度达到5以上

注:if结局需要在二周目才能触发,二周目之后会在12月24日增加两个选项“引き止める”、“援护する”,选择“援护する”会直接进入タクムif路线,想要进入其他路线的话,选择“引き止める”即可。

### 玩后感

《加速世界 加速的顶点》作为一款改编的FANS向作品,表现勉强勉强,虽然对前作恶劣的战斗设定改善了许多,但依然可以从各方面看出赶工痕迹,游戏OP直接照搬动画,马赛克问题依然没有有效解决,厂商似乎一直都拿捏不好战斗系统的尺度,不过好在本作的剧情方面还算出色,如果当做AVG游戏来玩的话还是可圈可点的,毕竟对于一款FANS向游戏来说,我们又要求什么呢?



阳光成员  
5945

本作改编自轻小说《加速世界》,是游戏《加速世界 银翼的觉醒》的续作,故事接续前作从第7章开始,与《加速世界》原作是完全不同的故事。本作同前作一样,虽然披着策略回合制战斗的外衣,实际上是个不折不扣的养成文字冒险类游戏。游戏系统共分为两部分,战斗与养成部分。本文以PSP版为基础撰写。

# VITA 命

网罗 PlayStation Vita 全方位信息



当前系统版本：2.06

前段时间索尼官方曾举办了类似于去年的“游戏天国”发布会，说实话发布会上的实质性内容并不给力，除了看似福利实则不然的“日版 PSV 降价”外，公布的游戏阵容基本没有太多新意。虽然桥本真司在发布会的期间手持 PSV 上的《最终幻想 X 高清版》并以开发中的画面出来招摇过市，但静止的画面以及残缺的细节等要素都令人怀疑该作品的开发度究竟有多少。闲话少说，让我们来简单地了解一下发布会上为数不多的亮点吧。

## PSV 降价相关

对于近期一直关注 PSV 的玩家，最大的信息恐怕就是 PSV 降价事件了吧。在 2 月中旬时的 PSV 游戏天国发布会前夕，日本的著名网店突然停止了 PSV 的销售业务，消息被日本著名论坛 2CH 报道之后，网友们纷纷猜测是否会出现“PSV2”或者现有的 PSV 进行降价。而随着游戏天国发布会的开始，便确定了这一消息，PSV 的 Wi-Fi 版和 3G 版均降价为 19980 日元（合约 1400 元人民币左右）。而港版和美版的 PSV 则不会受到“降价影响”，依旧按照官方原定的价格发售。

消息发出了以后，对于国内一直关注 3G 日版 PSV 的玩家来说，这算得上是一个好消息。花同样的价格，大家肯定会选择 3G 版，不过我们仔细分析一下就会发现其中的一些有趣现象。首先日版 PSV 由于日元汇率的原因，价格一直居高不下。而港版和美版却

因为汇率的问题导致价格一直维持在 1500 元左右，所以对于降价到 1400 元左右的日版来说优势并不是十分明显。加上 PSV 本身没有“锁区”这一硬性条件，所以玩家们在选择机器方面也并不会过分在意其为什么版本。不过随着近期日元汇率的下跌，日版 PSV 的确是值得大家来购买，更何况不用去纠结于 Wi-Fi 版和 3G 版这一点还是很好的。

而随着 SCEJ 公布 PSV 降价的同时，PSN 日服还针对新用户们添加了四项促销活动，只不过这几项促销活动基本都是面向新玩家的，一些老玩家恐怕是享受不到这几项福利了，四项促销活动中，最为吸引人的便是 PSN+ 的免费体验 15 日了，其它三个活动由于对应国内的玩家群体意义不大，所以想必接触的玩家们也不会很多。下面就为大家带来详细介绍一下这四项促销活动的內容。



PlayStation Plus

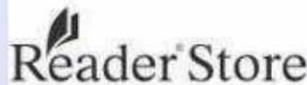
活动。申请成功后，就可以在 PSN+ 中下载目前所配信的免费游戏并进行游玩。目前日服正在配信的 6 款 PSV 游戏分别为：《未知海域 黄金深渊》、《山脊赛车》、《小骷髏》、《数独》、《真·三国无双 NEXT》、《极限脱出 善人死亡》。除此之外，还有几款模拟器与 PSP 游戏提供，感兴趣的玩家们可以去 PSN+ 中自行查找。

## PSV 首次下载活动

从 2013 年 2 月 28 日至 2013 年 3 月 14 日的活动期间内，只要玩家是首次在 PSV 的 PS Store 中下载任意内容后，就可以在 PSN 中获得 200 日元，这个金额可供玩家在 PS3 和 PSV 上使用。而且还会有机会参与到 200 名幸运玩家的抽奖活动中，被抽中的玩家将会获得 2000 日元的奖励用于 PSN 中购买任意游戏。不过需要注意的是，本次活动不可以由 PS3 平台进行访问，只有 PSV 的用户才可以享受到这项福利。



## Reader Store 电子书促销



这个促销活动恐怕国内玩家们会使用的极少，其对应的玩家为首次使用 PSV 验证 Reader Store 会员的用户，而且使用时必须注册成为 My Sony Club 的会员，还需要提供姓名、住址和电话号码等详细信息。促销的具体内容为：使用该软件购买彩色漫画后即可使用价值 480 日元的索尼点数来抵消售价。如果不买正版漫画，也不使用该软件的话，就没有必要再去为此费尽周折了。

## torne PSV 免费下载活动

SCEJ 公布 PSV 电视应用“torne PSV”于 2012 年 12 月 20 日开始在 PSV 中提供下载，之前一直是免费提供到 2013 年 2 月 28 日。在本次促销活动中，将延期至 2013 年 3 月 13 日供玩家们免费下载使用。等到活动结束后便会恢复为 800 日元的售价。



torne PSV 属于一款电视类软件，可惜在国内是接收不到日本信号的，所以这个功能对于身在国内的玩家们来说一点用处都没有，而且当大家拿到本期杂志时免费的期限也到了。



2013年2月28日(木)より

希望小売価格

3G/Wi-Fi

Wi-Fi

19,980円(税込)

## PSN+ 免费体验 15 日

从 2013 年 2 月 28 日开始到 2013 年 3 月 18 日期间，任何没有购买过 PSN+ 的用户都可以在日服中申请这次的免费体验 PSN+15 日的促销

## PSV近期值得关注的作品

随着发布会的召开, PSV 平台中未来一些值得关注的作品也纷纷公开了情报, 不过最令人期待的《最终幻想 X 高清版》的消息依旧十分稀少, 只有几张“开发中”的图片, 不得不让玩家们的失望。而已经发售的《灵魂献祭》则一定会让期待许久的玩家们好好享受一下 PSV 联机共斗的乐趣。除开《灵魂献祭》外, 本次发布会还为玩家们带来了未来几个月即将发售的游戏情报, 下面就让我们一起去看一看吧!

## 《讨鬼传》



由 Koei Tecmo 所开发的作品《讨鬼传》一经公布便吸引了大量玩家的眼球。这款游戏的世界观为: 玩

家来扮演一名“武士”, 为了守护人类向想要毁灭掉这个世界的“鬼”发起挑战的故事。而在游戏中出现的敌人, 也就是“鬼”则会拥有丰富的变化形态, 从官方公布的图片中也会发现一些身材十分庞大的“鬼”。游戏主打“日式和风”与“历史”两大要素, 而战斗中会强调“打击感”、“贯穿”、“斩切”等夸张的效果。虽然现在游戏的发售日还没有确定下来, 但是会在 2013 年内与各位玩家们见面, 值得一提的是游戏的试玩版将于 4 月上旬在 PSN 上放出, 对这款游戏感兴趣的玩家们一定不要错过!

## 《胧村正》

当年在 Wii 平台上广受好评的和风游戏《胧村正》将于 2013 年 3 月 28 日发售, 游戏是以江户元禄时代为舞台展开的和风动作角色扮演类作品。游戏中玩家可以操纵“百姬”与“鬼助”这两名主人公, 重返江户踏上集刀之旅, 而且本次的作品并非单纯

的高清移植版, 除了保留之前作品的全部内容之外, 还会增加一个名为“元禄怪奇谭”的 DLC 配信, 该 DLC 将会收录 4 名全新的角色和单独的剧情供玩家们游戏, 在内容方面十分值得期待, 推荐给喜欢 A·RPG 的玩家们。



## 《瓦尔哈拉骑士3》

说到“瓦尔哈拉骑士”系列想必各位玩家们都不会陌生, 这款诞生于 PSP 平台的游戏如今其系列的第三部作品《瓦尔哈拉骑士 3》也将于夏季在 PSV 平台发售。本次



的作品除了回归原点的部分之外, 还有原创的战斗内容, 其中战斗模式的切换将采取无缝连接, 最多时可以进行 7V7 的战斗场景。而根据官网给出的信息显示, 本作中可以选择的种族为 7 个种类, 20 种职业和多种性格, 根据玩家们的选择每名角色都将拥有不一样的能力。除此之外, 本作还将收录“欢乐街”模式, 玩家可以和陪酒女郎进行小游戏, 至于亲密度提升后还会发生什么, 目前官网没有明确指出。本作将于 2013 年 5 月 23 日发售, 喜欢该系列的玩家们不要错过。

## 《噬神者2》



除了《瓦尔哈拉骑士 3》之外, 本次发布会中还公布了备受期待的《噬神者 2》的全新情报。由于延期而跨平台登陆到 PSV 上的

《噬神者 2》, 公布了其武器动作会出现全新的技能。在原有的基础武器动作之上, 增加了例如“空中跳跃”、“终结技”、“冲刺斩”等全新的技能, 使得玩家们在游戏中获得全新的乐趣。而除了大幅度革新的动作系统之外, 在剧情方面由玩家所操控的“主角”, 其所属的特殊部队“血之部队”又有全新的噬神战士登场。这名使用大剑名为“罗密欧”的角色, 早于主角加入“血之部队”, 是一名不折不扣的前辈, 而围绕着他将会发生什么, 我们还要等待游戏发售之后才能知晓。

## 《海贼无双2》

由 NBGI 和 Koei Tecmo 合作开发的 PS3/PSV 双平台游戏《海贼无双 2》预定于 2013 年 3 月 20 日发售。作为 PS3 平台《海贼无双》的续作, 本作的舞台随着漫画的推进来到了“新世界”之中, 讲述路飞海贼团在“两年后”所发生的事情。玩家们游戏中不仅



可以使用“霸气”, 而且拥有“自然系”能力的角色也会发动“自然之力”。值得一提的是本次作品还收录大量的人气角色例如: “雷神”、“海军三大将”、“王下七武海”等等。除开常规剧情之外, 还有以“羁绊”为主题的原创剧情在等着玩家们。有了这些要素的作品你还有什么理由拒绝它呢? 赶紧准备和路飞一同出海吧!

# 3DS 应援团

网罗 3DS 实用资讯, 尽享 3D 游戏别样精彩

3DS 真的是一款大作如云的主机, 这不《勇者斗恶龙 VII》的风潮刚过去, 又有《莱顿教授与超文明 A 的遗产》和《超级机器人大战 UX》来袭。除此之外还有美版先行的《恶魔城 暗影之王 命运之镜》, 是不是觉得有点玩不过来了呢? 在

这一期应援团我们给大家带来 3DS 的新颜色主机, 还有两款非常漂亮的限定主机公布, 有兴趣购买机器的玩家不妨留意一下。除此之外还带来一款很独特的下载游戏和《勇者斗恶龙 VII》的 DLC 情报, 下面就让我们一起来看详细内容吧。



栏目主持: 八重樱  
目前固件版本 Ver.4.5.0-10J

## 3DS 新颜色公布

任天堂在 2 月 27 日公布将在 3 月 20 日起发售 3DS 新颜色“晴空蓝”和“珠光桃红”, 价格为 1 万 5000 日元。

目前为止 3DS 市面共有六种



颜色, 加上新加入的两种颜色让玩家有了更多的选择。除此之外原本赠送的 2G SD 卡扩容到 4G 的高速卡, 能保存更多的游戏和媒体文件等。有爱的玩家不妨入手一部吧。

## 《真·女神转生 IV》限定主机公开

“《真·女神转生》系列”以其特有的游戏世界和经典的日式 RPG 风格在日式游戏中占有一席之地。最新的《真·女神转生 IV》将于 2013 年 5 月 23 日发售实体版, 售价 6980 日元, 同时下载版将以较为优惠的 6300 日元发售。

除了游戏之外, 本次也



将推出《真·女神转生 IV》的 3DS LL 版限定主机。该主机的表面是黑白色调的特殊涂装, 游戏的 SD 卡内也会预先装入下载版游戏, 价格为 25880 日元。这次的涂装相当漂亮, 和游戏主题很契合, 即使对“《真·女神转生》系列”不太感冒的玩家也可以留意下这款机器。

## eShop 下载推荐

### 3DSware

出轨男友 ~ 出轨的代价 ~  
(@SIMPLE DL シリーズ Vol.8 THE 浮気彼氏 ~ 浮気の代償 ~)

售价

300 日元

推荐度

★★★★



本作是一款相当独特的游戏, 是 1 月 30 日配信的《THE 出轨男友 突击! 出轨现场》(THE 浮気彼氏 ~ 突击! 浮気现场 ~) 的续作, 与前作相同, 游戏的主要目的是搜集正在交往的男友出轨的证据并和他摊牌。

游戏有两种模式, 分为探索模式和修罗场模式。在探索模式下, 必须在男友的房间内自由行动和调查, 调查的手段相当多样: 搜索垃圾桶, 衣服口袋甚至于解除电脑密码, 只要为了能找出证据和痕迹的话无所不用其极。当证据收集足



够了就可以开始修罗场模式。拆穿男友的谎言, 把东西往他身上扔吧!

本次收录的主人公有四位, 分别是有着借钱习惯的炒饭王、V 系视觉的乐队成员、IT 工程师和外国人。



游戏的题材很新颖, 搜索过程也意外地有趣。而且游戏售价只要 300 日元, 有兴趣的玩家可以试试。还有, 出轨一定会被发现哦!



## 模拟器

### 塞尔达传说 奇异的果实 大地之章 (ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章)

**售价** 600日元 (2月27日至3月20日限期特价500日元) **推荐度** ★★★★★



《塞尔达传说 奇异的果实》有两部作品,大地之章和时空之章同时发售,两作在故事上是相互关联的,也可以通过联动打开隐藏内容。故事中林克被诸神选中,在两个大陆分别接受试炼。由于两个大陆的大地巫女和时空巫女被掳走,两个大陆因此产生了季节和时间混乱。在《大地之章》为了拯救大地巫女的 Dein,林克必须到各地收集8个



“大地のこわり”,并使用更改四季的“四季のロッド”进行解谜。

### 塞尔达传说 奇异的果实 时空之章 (ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 时空の章)

**售价** 600日元 (2月27日至3月20日限期特价500日元) **推荐度** ★★★★★



本作是《塞尔达传说 奇异的果实》的另一款作品,描绘的是与《大地之章》不同另一个大陆的场景。为了解放被暗的司祭ベラン所控制的时之巫女,林克必须到各地收集8个“时空のこわり”,并使用改变时空的“時のたてごと”穿梭以前和未来进行解谜。值得一提的是如果输入另一个版本的密码则可以开启游戏的隐藏内容。最近任天堂分别对这两款游戏进行了

优惠,到3月20日为止两款只需1000日元,强烈推荐给各位玩家回味或尝试。



实用技术

3DS 应援团

## 《勇者斗恶龙VII》配信石版消息

由于本作存在擦肩石版的设定,极大地扩充了游戏的魅力。最近官方又放出了不少的配信石版下载,让我们一起来看看。官方在日本的七家店铺开始配信能

取得珍贵装备的活动,由于国情限制,在此就不再提及。除此之外,官方的MEMBERS SITE 定期会放出任务,完成后会有特殊装备,有兴趣的玩家可以去看看。

### 故事石版下载

#### なつかしき友の记忆、若き日の英雄、幼き大神官の思い出

- 配信时间: 2013年3月7日
- 下载条件: 游戏通关
- 入手方法: 移民の町の互联网酒场进行下载。

对原作进行扩展的支线故事,需要注意的是需要存档前面有★记号才能下载,也就是说至少需要将游戏通关一次才能在互联网酒场下载相应的石版。

### 擦肩石版下载

#### 冰の龙がすむ洞くつ

- 配信时间: 2013年2月28日0:00 ~ 4月27日23:59
- 推荐等级: LV28以上
- 入手方法: 移民の町の互联网酒场进行下载。

#### 优雅な? 晩さん

- 配信时间: 2013年2月28日0:00 ~ 4月27日23:59
- 推荐等级: LV20以上
- 入手方法: 移民の町の互联网酒场进行下载。

## 3DS 新游戏前瞻

### 迪斯尼 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)

**售价** 5480日元

**发售日** 2013年7月11日



NGBI 宣布将在 2013 年 7 月 11 日发售《迪斯尼 魔法城堡 我的快乐生活》,故事讲述玩家突然有一天得到了米奇的招待券,来到这个充满梦想和魔法的世界。在这个世界中,有众多的迪斯尼角色和玩家在这个自由自在的梦想世界生活,一共有 80 位以上的迪斯尼角色和 1000 种以上的迪斯尼道具登场。喜爱迪斯

尼的玩家们不要错过。与游戏发表的同时还公布了同捆版的 3DS LL, 售价 24380 日元, 限量发售。同捆版的 3DS LL 在表面以金色和白色为主题颜色,并在中间有符合主题的“Magic Castle”(魔法城堡)字样,相当漂亮。有兴趣的玩家可以继续留意后续消息。

# METAL GEAR RISING REVENGEANCE

文 狼来了 剧情 MGCN-Ray 编 狼来了&一刀 美编 anubis

潜龙谍影崛起 复仇 多机种	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作
	2013年2月19日	1人	美版 59.99美元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄:17岁以上

上期由于截稿在即没能将收集要素收录在内,在这里对读者表示抱歉。本次研究就放出收集要素、主要BOSS战的S评价以及VR任务指南等大家关注的内容,另外随杂志附送的光盘里也有包括中BOSS在内的全部BOSS在R难度下的无伤击破视频。最后还请来了系列的死忠MGCN-Ray来为大家简单地描述一下本作的剧情,对剧情感兴趣的朋友可以通过本期读游戏的栏目来了解一下系列的故事。



## 流程收集指南 & 剧情梗概

由于本作的流程基本为一本道,虽然有隐藏战点的设定,但基本不影响收集要素的取得,因此流程方面主要以收集为主,涉及隐藏战点的收集要素会专门说明,收集指南以Normal难度为准,其中第六关没有任何收集要素和隐藏战点。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。

各种收集要素的简称如下:

DS—Data Storage (数据盘)

C—Citizens (人质)

LA—Left Arms (左手)

MIB—Man in Box (箱中人)

VR—VR Missions (VR任务)  
HG—Humanoid Dwarf Gekkos (人型仔月光)

E—Endurance (体力上限)

注意除了人质外,在取得所有的数据盘、左手、箱中人和VR任务后都必须来到当前关卡的总评画面时才会取得对应的奖杯或成就。其中比较特殊的是人型仔月光,因为砍杀它后系统是不会保存的,所以必须完成当前关卡进入总评画面才会记录下来,最稳妥的做法就是从第二关开始,一口气打到第七关最后一个人型仔月光的地方,如此一来将最后一个目标击破后就会立即弹奖杯或成就。

尘土飞扬的马路上车流稀少,衣着朴素的路人匆匆,略显古旧的低矮楼房之间不时可见现代化风格的高层建筑,或是正在施工的大型工地,再加上道路两旁的热带植物,以及街边追逐玩闹的黑皮肤孩子,勾勒出一个发展中的非洲国家新旧交替的面貌。

一支安保森严的车队从路上驶过,军用装甲车前后拥卫的黑色豪华轿车上,一位身穿西装、年过半百的黑人凝视着车外的景象。

“三年……”车窗玻璃上映照出他威严的面容和深邃的眼神。“短短三年,达到这种程度……”

“这是一位强有力的领袖的表现,阁下。”坐在左边的一名同样西装革履的黑人青年接口说道。

“不——这是一个坚强民族的意志。”望着窗外洋溢着生活气息的一切,前者温和地纠正,“还有一位非常能干的顾问的努力。”

“多谢赞赏,阁下。”顾问恭敬地低下头。

## FILE R-00: Guard Duty

近午时分,厚重的云层使得天色微微显得有些晦暗,但在天空的一隅,耀眼的骄阳已现出了形影,

灿烂的金光刺破乌云,开始驱散笼罩城市上空的阴霾。

这是一片算不上繁华的街头。





“你们的团队同样功不可没……”年长的黑人把目光转向对面的银发男子和他的同伴，严肃的脸上露出嘉许的微笑，“‘闪电’先生。”“分内事罢了，总理阁下。”被称作“闪电”的银发男子摘下墨镜，淡淡地回了一句。

“必须承认，我曾经以为你们这类组织都是投机主义者——战争贩子。”总理感叹道，“但是贵公司把我国新组建的军队训练得很好……重建秩序的过程比我预想的更快。”他与顾问相视一笑。“也许我真是误解了这些‘私人军企（PMC）’……”

雷电稍稍修正了总理的说法：“野马”的绝大部分合约都集中在安保方面。”

名为“野马安全咨询公司（Maverick Security Consulting, Inc.）”的私人军企，这便是雷电现在所属的组织。2014年“爱国者之枪”的那场大战过后，雷电将妻子罗斯玛丽（Rosemary）和儿子约翰安顿在新西兰，开始了独自一人在外打拼的生涯。为了发挥自己的才能，他应鲍里斯·波波夫（Boris Popov）的邀请加入了野马公司，而他当初从爱国者（The Patriots）那里得来的源于日语的代号“雷电（Raider）”，在总理口中也变成了英语化的“闪电（Lightning Bolt）”。

虽然本质上仍然是一家私人军企，但“野马”正如它的名字那样，在圈子里可以算得上是一个特立独行的另类。他们主要承接安保、军事顾问等较为平和的工作，行事始终保持底线，并没有像其他同行那样为了利润不择手段。尽管每天都会碰到各种棘手的难题，但一切还

算走在轨道上——起码直到目前为止是这样。

开路的装甲车突然刹车，整个车队也被迫停了下来。“怎么了？”顾问警觉地问。

“让路！”在头车炮塔上担任警戒的士兵高声叫道。

站在空无一人的路中间悠然挡住车队去路的，是一个装备了一身强化外骨骼的男人，梳着酷似武士的马尾发型，腰佩日本刀。他缓缓拔出鞘，刀刃通体火红，闪烁着诡异的红色光芒，如同刚刚从熔炉中出来一般。

“我叫你让路！”

不速之客对第二次的警告依旧充耳不闻，把刀扛在肩上，漫不经心地踱步向前。

“要是你还不退开，我们有权使用武力……”士兵话音未落，那人身形闪动，犹如魅影般向前疾冲过来。士兵启动机枪迎头扫射，火舌喷吐、硝烟弥漫，子弹却无一命中。那人冲到近处，飞身高高跃起，挥刀格开几颗子弹，手起刀落，一蓬血雨中，将士兵连人带枪劈成两半。

发觉形势不妙，恩曼尼总理的座车一个掉头，在担任后卫的装甲车护送下紧急撤离。

这时另外两部装甲车也已经一前一后赶到，封锁了现场。警卫部队迅速下车组成战斗队形，朝刺客包围上去。男人站在装甲车顶，仍然一副好整以暇的神态，咧嘴一笑，挥刀杀向卫兵，如入无人之境，所到之处鲜血四溅，肢断头飞。

“那家伙是？”顾问大为震惊。

“生化改造人……”雷电皱起了眉头。

这时与雷电同行的野马公司成员考特妮·科林斯（Courtney Collins）紧急联系了公司总部的鲍里斯，但仍然未能查明敌方的身份，正当众人保护总理撤离现场时，一发火箭弹飞来，击毁了护送的装甲车。几名戴着面罩的改造人士兵突袭而来，将总理的卫队屠杀殆尽，

他们撤退的路线也被特制的大型货车架起的路障拦住。轿车四面受敌，好不容易冲出重围，又被另一拨敌兵缠上。眼见事态紧急，雷电叮嘱搭档的“双子星（Gemini）”保护总理，自己独自下车，甩掉西装，露出一身同样是改造人所有的强化外骨骼，抽出随身携带的高频战刀，迎向敌军。

另一边，负责保卫总理的双子星也在和敌人激战。他们刚刚消灭了围攻的改造士兵，平静的海面突然波翻浪涌，一台“海魔鬼（MG-RAY）”机体从水中跃出，发炮把防弹轿车掀得四轮朝天。双子星正要上前救出总理，一个手持两把大型砍刀的光头彪形大汉从天而降，不费吹灰之力就将双子星斩杀，抓住了总理。雷电闻讯赶到，质问对方意欲何为，大汉宣称自己需要战争

经济才能谋生，说罢扛着总理扬长离开。雷电拔腿要追，却被“海魔鬼”截住了去路。

雷电几经周折击毁了纠缠不休的海魔鬼，一路追击，终于在一部货运列车上赶上了劫持总理的光头大汉“焚风（Sundowner）”和武士装束的萨姆（Sam）。这时总理已经被用铁链捆绑在货箱上动弹不得。眼见总理马上就要被杀，雷电冲上营救，却被萨姆轻易逼退，只能眼睁睁地看着总理惨死在焚风的刀下。焚风随即径自登上了接应的飞机，把愤怒的雷电丢给萨姆应付。

一场火花四溅的较量。雷电尽管勇猛，剑术上却不是萨姆的对手。短暂而激烈的格斗之后，雷电不敌，左眼和左臂被萨姆重创，几乎丧命。幸好这时鲍里斯率队及时赶到，萨姆退走，雷电侥幸逃过一劫。

### 收集要素一览



**DS1**—在追赶掳走黑人总理的胖子途中，将途中地面上通往下水道的铁栏打掉（参考图片），然后滑铲到里面后就可以找到。

**DS2**—来到火车上，翻上两个大集装箱后再往前走就是触发过场的地方，不要疾走也不要跳跃，从集装箱边缘慢慢落到前方即可找到。

## FILE R-01 Coup d'Etat

三周之后，通过治疗重获新生的雷电再度出击，搭乘MQ-320s飞行器赶赴位于西亚的阿布哈兹（Abkhazia）。

如今的雷电已经彻底脱胎换骨、武装一新，更换了应用尖端技术的强化外骨骼，可以通过夺取敌兵体内的纳米修复装置为自身的燃料电池补充电解质，维持体力和战斗力。

他这次的任务是消灭以极端主义者安德瑞·杜扎耶夫（Andrey Dolzaev）为首的恐怖分子，协助恢复当地合法政府的权力。杜扎耶夫这个狂人曾经在2015年制造了圣彼得堡大屠杀和其他一些恐怖袭击，而这次为他提供武装力量的正是上次在非洲某国杀害恩曼尼总理的私人军企——绝命狂徒执行有限公司（Desperado Enforcement LLC.）。这也就意味着雷电很可能还会和当时碰到的强敌、绰号“烈风（Jetstream）”的萨姆交战。当然此



时经过全面强化改装的雷电可说是信心满满，做好了迎战任何对手的准备。

着陆后雷电开始沿计划的路线进发，奔赴敌人在炼油厂设立的老巢。根据卫星获得的情报，杜扎耶夫和绝命狂徒公司的另一名指挥官“朔风（Mistral）”都在那里。雷电在业已废弃的城镇中一路前进，途经一座空置的楼房时，遭到了猎犬形态的高智能IF原型机LQ-84i“刃狼（Bladewolf）”的袭击。刃狼有着超乎人类想象的强大智能，拥有思维和语言能力，却和其他所有的人造机器一样，永远无法连抗



主人下达的指令。

击败刀狼，雷电继续向前，突破武装直升机群封锁的断桥和敌军的驻地，从后山潜入炼油厂，在顶层遇见了一个装束奇特的红发女子——绝命狂徒公司旗下“毁灭之风”三人组之一的“朔风”。

“我一直在想你几时会来，开膛手杰克。”

“已经没有人这样称呼我了。”雷电冷冷地说。“杜扎耶夫在哪儿？”

朔风没有正面回答。“我是‘朔风’——来自法国的寒风。我听说过你的名字：利比亚人，但肤白如雪，从孩提时起就是个天生的杀手。我们的命运十分相像。我生在阿尔及利亚，只有一半法国血统。90年代的时候我国也在内战，我失去了所有的家人、所有的一切，但我报仇了，我手刃了杀害我家人的

凶手。从此我意识到自己也是个杀手。我在伊拉克、阿富汗作战，看着敌人在我面前像多米诺骨牌般一一倒下，我开始厌倦了，毫无目标地四处漂泊，甚至羡慕我的猎物能够有一个为之战死的目标。”一群仔月光悄悄围拢过来，开始对雷电发起攻击。“直到我……遇到了他。”

“谁？”

朔风没有回答雷电的问题，接着说了下去：“他的理想给了我生存的意义。”

“你有理想吗？杰克？”

“我……我要保护弱者。”

“太天真了。”朔风猛地抓住一只仔月光，从它身上扯下两条手臂。

“如果只有杀戮才能保护他们，”雷电举起刀，“我不会手软。”

“看来我们的分歧比我想象中更大。”

“我会认为这是夸奖。”

“既然你会为了理想而杀人，那你肯定也准备好了为理想而被杀！”

朔风话音刚落，那群仔月光纷纷拔下手臂接到她的背部，使她变成了千手观音般的奇特形态，同时朔风也将手中仔月光的手臂组合成自己的武器——臂枪“异邦人(L'Etrange)”，与雷电在炼油厂上

空展开激战。

最终，雷电使出诱敌之计，把朔风引向液氮贮藏罐，利用泄漏的液氮冻结了朔风的身体，趁机将她斩于刀下。

杜扎耶夫眼见大势已去，却又不肯就此投降，竟然引爆了预先设置的炸弹，将炼油厂化为一片火海。

## ● 隐藏战点指南

第5场评价战斗需要在第4场战斗结束后，前往第6场评价战斗所在的区域前同伴会来电让雷电回过去寻找拥有开门代码的敌兵左手，之后回到第4场战斗的区域，移动到断桥附近时就会刷出来敌人。

第7场评价战斗结束后来到到区域的尽头附近，也就是需要接触开关打开大门前往下一个区域的地方（不要开门），同伴会来电，等他把话说完后小地图中会显示绿色的隐藏战点，走过去即可触发第8场评价战斗。

## ● 收集要素一览

DS	4
C	2
LA	4
MIB	1
VR	4
E	1

**DS3**—杀完第一波的3个敌人进入建筑物后，往上方看可以看到一个巨大的吊灯，DS3就藏在吊灯上，利用忍者疾走借助箱子堆来到三层后，面向吊灯然后从护栏上疾走过去即可，跳跃反倒不容易顺利抵达。



**C1**—根据提示从上方忍杀掉1个敌兵后离开建筑物，接下来会出现AR模式的简单教学，打开AR模式就可以看到前下方的两名敌人和一名人质，解救人质的要点是不被看守人质的敌人从远处发现雷电的踪迹，否则他们会立即射杀人质。这里推荐的方法是等AR教学结束后，先从画面左侧的桥上移动到对面将驻守在上方的火箭筒兵忍杀掉，然后回到触发AR教学的地方从右侧靠近敌人和人质，冲上去忍杀或直接砍其中一个敌人，此时就算暴露了，敌人也只会顾着追杀雷电而不会处决人质，全灭剩余的敌人后同伴会发来贺电提示玩家靠近人质按O键对话让他逃命，往后解救入质时也要遵循上述的要点。

**DS4**—月光(Mule Gekko)出现后，往左边90度调整视点然后打开AR模式，可以看到远处上方有道具箱的提示，结束战斗后翻上去就能看到特殊的箱子，DS4就在里边。

**VR1**—取得DS4后根据小地图的提示过关斩将移动到指定地点，进入建筑物后同伴再次发来贺电告诉玩家在正前方有个VR任务等着雷电去拿。

**DS5**—收拾掉小BOSS后不要急着往前走，回过头来打开AR模式搜索一下战区，可以找到一扇可以砍开的铁门，铁门里的房间有普通箱子和DS5。

收集过后将通路前方的几个杂兵解决掉后就要过桥了，过桥时敌方直升机会将桥梁炸毁，玩家要利用疾走来快速通过，动作稍慢就会直接坠桥身亡，途中还有一处需要连打△键的QTE，QTE过后的后半部分逃亡建议贴着画面右侧的桥边跑路，这条路线上基本没有障碍物来降低玩家的疾走速度。

紧接着要与直升机正面冲突，通过小地图可以发现战区里的形状是正方形，正方形的4个角上藏有远程武器，玩家可以利用它来对直升机造成伤害，随后再根据提示使



用QTE或是斩切模式就能顺利将直升机摧毁。

**C2**—将直升机切碎后往前走就会来到第二个人质所在的区域，进入该区域往左走可以看到道具箱，里面藏有EMP，取得后稍微往右前方移动就能看到一堆敌人以及跪在人堆里的人质，玩家要做的是利用EMP让两名看守陷入短暂的无防备状态，然后迅速上前将看守干掉，随后再全灭敌人就能和人质对话了。

**VR2**—在入手EMP的箱子后方的建筑物上方藏有VR2，不过玩家要贴着左边前进一段路，然后利用地势较低的建筑才能顺利登上VR2所在的建筑物上方。

**LA1**—来到该区域尽头的终端机附近会有过场提示玩家回过头去寻找带有开门码的敌人，而这个敌人就在取得EMP的箱子旁，原路返回时敌方的增援会赶到，无视他们先来到EMP的箱子附近，在不被敌人发现的前提下从后面靠近他，然后进入斩切模式稍微调整一下切割的轨迹，顺利的话一刀就能同时切断他的左手并触发斩夺，之后全灭敌人就可以回去终端机开门了。如果失败了可以选择RESTART重来，不过就算没能成功取得右手，回到终端机附近时同伴也会提示玩家直接将门砍开。

**VR3**—进门全灭敌人后进入建筑物，先不要往正前方走上楼，往右边前进进入小隔间后再左走到尽头进入另一个小隔间，VR3就在里边。

**LA2**—来到建筑物顶部出门后触发过场，过场结束后登上前方的

建筑就会来到下一个战区，看到敌人后马上进入AR模式就能看到持有LA2的敌人。

**LA3**—取得LA2后将敌人全灭往小地图提示的地点移动，通常来说在移动至目标地点附近时会刷出3名敌人，LA3在其中一名敌人身上，但如果一直贴着右边前进，可能这3名敌人不会刷出来，此时就要从终点门面对的方向往回来将他们刷出来。

进门后接听完同伴的电话顺着山道来到工厂外围，将这里的敌人全灭后砍开上方的排气扇进入工厂里头。工厂里有很多监视摄像头，将每个区域里的摄像头全部击破可以取得相应的奖杯/成就。

**LA4**—进入工厂后来到第三个区域，也就是最为广阔并有通往二楼楼梯的地方，区域里设有非常多的红外线以及监视摄像头，故意触碰红外线就能将持有LA4的敌人引出来，打开AR模式来确认谁的左手才是目标吧。

**DS6**—全灭敌人通过阶梯来到二楼后贴着右边走到尽头可以找到DS6。



**MIB1**—来到二楼的目标地点前，从附近的集装箱空缺处来到下层，箱中人就藏在深处的纸箱里边。

**E1**—还是来到二楼的目标地点前，面对开门的机关右转 90 度打开 AR 模式，可以看到箱子所在

的位置，往前走注意上方的两个排气扇，切开排气扇来到工厂外围的平台可以在特殊的箱子里拿到 E1。

**VR4**—终于可以开门继续前进了，来到对面的建筑后要爬楼梯往上走，在第一段楼梯的左边其实有往下

走的楼梯，因为画面比较阴暗容易错过，往下走就能找到 VR4 了。

## FILE R-02 Research Facility

墨西哥瓜达拉哈拉某处街头，一辆豪华的黑色跑车缓缓地在路边停靠下来。穿着当地流浪艺人传统服饰的雷电带着修复如新、接受博士（Doktor）改造后的刃狼走出跑车，不顾两名路人的惊奇目光和窃窃私语，打开井盖，钻进了下水道。他即将从这里开始他调查绝命狂徒公司下属研究中心的任务。根据委托人提供的情报，该研究中心不仅长期向下水道非法排放废物，而且还很可能牵涉到贩卖人口的勾当之中。

在刃狼的引导下，雷电沿着下水道击破巡逻的各种无人兵器不断前进，意外地在两个仔月光和另外几台机体的围攻下救出了一个小男孩。男孩看见忍者装束、从天而降替他打跑敌人的雷电，感到十分新鲜和兴奋。经过一番询问，才得知男孩名叫乔治，原本是在街头乞讨的流浪儿，被“坏人”拐卖运进进了一间研究所，他正是从那儿逃跑出来的。不但如此，研究所里还关着很多孩子，那伙“坏人”正计划把他们杀掉，取出各种器官。雷电从乔治口中打听清楚了研究所的位置，通知后援的凯文·华盛顿（Kevin Washington）派人去救助乔治，自己顺利潜入了研究所，并在所内发现了一个保存了大量活体人脑用于制造生化改造人的储存库。这意味着乔治刚才提到的其他孩子也很可能将要沦为活体取脑的原材料，生命危在旦夕。

按照博士的指示，雷电遥控一个仔月光从研究中心的主机里获得了

一些情报。博士分析后发现，杀害恩曼尼总理的凶手“焚风”也在研究所中出现过，并提到那批人脑正在接受一个名为“西尔斯程序（Sears Program）”的虚拟训练，这也正是当年乔治·西尔斯（George Sears）也即索利达斯·斯内克（Solidus Snake）在利比亚训练儿童士兵时所用的训练方法。由于他们已经察觉到有人试图进行调查，便决定在事件曝光前将研究所转移到别处以免被查出底细。引人注目的是，和焚风在一起的还有一个西装革履、身份不明的神秘男子，他命令研究室的主管把已经处理好的大脑运走，还没加工的则要立即销毁掉。研究主管指出搜集那么多的人脑所费不菲，但那个男人则认为流浪儿在这个国家成千上万，只要新的实验室一建好，他们马上就可以继续开展计划。双方一轮讨价还价后终于谈妥了条件，准备着手转移“物资”。

雷电和后援组的搭档讨论事件，都觉得那个西装男人很有些眼熟，凯文自告奋勇负责调查那人的身份，但当务之急仍然是设法拯救那些被绑架、拐卖的少年。就在这时，考特妮用无线电通报说，前去搜救的人到达了指定地点，却没有找到乔治，这个消息给众人的心头又蒙上了一层阴影。

在仓库中击毁了封锁去路的无人机体堡垒（Grad）之后，雷电收到了凯文的来电，原来刚才和焚风在一起的那名看似地位甚高的西装男子竟



然是科罗拉多州的参议员史蒂文·阿姆斯特朗（Steven Armstrong），两年前他曾经因为与当今最大的私人军企同时也是军用生化改造人研发项目最大投资者的“世界警察公司”有往来而遭到联邦大陪审团调查。这两者显然也就是这次支持绝命狂徒公司的后台势力。

世界警察公司加上参议员，即使在爱国者的信息过滤机制业已失效的今天，也没有媒体敢于调查披露他们的黑幕。绑架儿童、采集活体人脑、虚拟训练，一路调查的所见所闻，加上从先前的视频影像中得到的信息，雷电判断他们肯定在策划一项巨大的阴谋，必须先发制人，破坏他们的计划。但他的想法却遭到凯文的断然反对，理由是科罗拉多州处于美国法律的管辖之下，而科罗拉多首府丹佛的执法部门已经外包给了世界警察公司，该处也正是世界警察公司的总部所在，轻举妄动只会引火烧身。

经过仔细搜索，雷电终于在研究中心深处找到了关押孩子们的囚室，突然间警铃大作，天花板上的排气孔开始向密封的囚室里释放毒气，孩子们都露出了惊慌的表情。

雷电正要设法救人，身后传来一个声音：“站住不准动！”雷电回头一看，从外面进来的竟是研究所的所长，他左手抓住一个孩子当作盾牌，右手握枪瞄准了那孩子的头——那正

是下落不明的乔治！

“那是氯仿气体，小剂量下是有效的麻醉剂，但如果吸入过量，哼哼……”所长得意地笑着，看着试图打破玻璃墙的雷电，“你要是乱动，我就把他的脑髓打出来！”

“弃刀投降吧！”所长再次催促道，“不然就作出决断：救多数还是救少数？”

雷电正在进退两难之际，乔治忽然开口：“雷电，别管我——”

“住口！”所长怒吼。“快投降！我不会再说第三遍了！”

“乔治，你确定？”没有理会所长的话，雷电沉声问道。

“我准备好了。我的命不怎么值钱。只要能叫这个大混蛋和我一起死……”乔治鼓起勇气说。

“这正是我想听的答案。”

雷电龇牙一笑，抽出高频刀，无视所长的警告，向两人步步逼近。

所长慌张地挥舞着手中的枪，乔治趁其不备，使劲抓住了他握枪的手。雷电抓住这个机会，疾冲上前，一击将所长斩杀。



### 隐藏战点指南

第3场评价战斗结束后继续往前走一段路会来到三头猩猩所在的区域（DS7 也在这一区域），虽然它们不属于评价战点里的敌人，但将它们全数消灭后注意不要立即往下一个区域移动，否则会无

法回头错过隐藏战点。此时同伴会来电告诉玩家有隐藏战点，也就是第4场评价战斗，小地图上会出现绿色的标示，原路返回到第3场评价战斗的区域就会触发战斗。

## 收集要素一览

HG	1
DS	3
LA	3
MIB	1
VR	3
E	1

**VR5**—章节开始后跟着忠犬前进，干掉一个猩猩人后来到通路尽头上楼梯后会看到前方下层有另外两个猩猩，打开 AR 模式可以看到画面右侧有扇可以砍掉的铁门，全灭猩猩砍进门进去后可以找到 VR5。

**HG1**—取得 VR5 后回到主干道上，将左侧的一扇铁门砍掉从它身后的缺口落到下层，忠犬会在前方继续为雷电引路，前进时根据小地图的提示将通路中的所有仔月光引下来，全灭它们后回到从上层落下来的地方即可看到人型仔月光。

**VR6**—搞定人型仔月光后继续前进砍门触发过场，过场后干掉 3 台机器再次进入过场，之后前进砍开一扇小铁门通过阶梯往下走再砍开一扇铁门后左转即可看到 VR6，

该房间的中央有两个涡轮式的装置。

**DS7**—拿完 VR6 后继续前进，来到下一个战区后进入 AR 模式往左边调整视角，DS7 就在特殊的箱子里，在清理该区域里的三头猩猩时最好全部忍杀，否则触发战斗后容易误将通往 DS7 的道路砍断，不过只要选择 RESTART 即可让道路复原。



**MIB2**—继续前进会来到一个小地图上没有显示去路的区域，区域里会有巡逻的大型机器人水蜘蛛，砍掉后会刷新几次，第二个箱中人就藏在该区域中央的小房间里，玩家可以参考图片里的位置找到进入小房间的铁门。随后忠犬会将前进的地点显示在小地图上，其实刚进来该区域后只要打开 AR 模式就能

找到墙壁上的通路。

**LA5**—从通路一直前进到触发战斗的区域（途中会经过设有多个监视摄像头的地方），全灭敌人打开墙上的开关触发看到一大堆眼睛的过场，过场后会立即开战，LA5 就在其中的一个敌人身上，打开 AR 模式对症下药吧。

**DS9 & 8**—接下来要进入过场后打开的门后边的房间里寻找仔月光。操作换成仔月光后先往左前方稍微移动，可以看到墙壁下方的缺口，进入缺口可以找到 DS9，这里也是不慎被敌人发现后最好的躲避地点。接下来按 START 键进入 OPTIONS 菜单将从上往下数的第八项调为“MAP CENTRED”，DS8 就在小地图右上角的集装箱上方。



操控仔月光时可以顺带取得两

个奖杯 / 成就，它们的条件分别是：利用仔月光将区域里的 5 名敌人全部打倒，推荐打法是在不被敌人发现的前提下从身后靠近敌人按 O 键将敌人电晕；控制仔月光找到区域里的 5 个敌方仔月光，然后靠近它们按 Δ 键进行互动，玩家可以通过小地图上的红点来寻找，只有一个藏在高处需要花点心思借助场景里的建筑物跳跃到上方，其余 4 个的位置都很明显。

**E2**—通过阶梯来到二楼后，走到通路的尽头会看到藏有 E2 的特殊箱子，等操作换回雷电时再过来拿吧。

**LA6**—再次操控雷电后，来到刚才的区域，其中一名已经在之前就被仔月光电晕的敌人持有 LA6。

**LA7**—从操控仔月光的区域继续前进就会来到小 BOSS 所在的地方，干掉 BOSS 打开它身后的门，驻守在过道里的敌人持有 LA7。

**VR7**—取得 LA7 后往前走开门，进门后立即右转 90 度就可以看到地上的 VR7。

## FILE R-03 Mile High

独自驱车行驶在通向丹佛的高速公路上，雷电看完关于汉密尔顿总统出访巴基斯坦的新闻报道，打开通讯系统和乔治聊起了天。上次的研究所劫持事件中，乔治在雷电杀死所长时受到波及，失去了右臂，但经过博士利用生化义肢技术的修复，如今他又变得活蹦乱跳了。乔治抱怨着雷电出动时为什么不带上自己，但雷电自然不可能让乔治和他同行——因为他此行的目的是对付总部位于丹佛的世界警察公司，为此他甚至已经向老板鲍里斯递交了辞职信以免连累野马公司的搭档们。

这时几辆警车突然出现，向雷电发起了攻击。雷电沉着应付，突破大批警车的围追堵截，直闯丹佛市区，终于在重重路障和荷枪实弹的警察包围下，跑车被击毁，雷电不得不下车迎战。

击退警察后雷电继续向前，这时他的老板——现在应该说是前老板了——鲍里斯又再次来电劝说，但雷电拒绝放弃。他坚定地表示，他不会坐视那批孤儿的大脑通过虚

拟训练被改造成杀人机器，就像他自己以前的经历一样。他必须继续行动，哪怕他不能阻止他们被制成生化改造士兵，至少也应该尽力避免他们变成杀人凶手。

雷电在高楼大厦的天台之间穿行，不久又根据刃狼的指引转入一条废弃的地下货运铁道前进，迂回潜入了一片商业区。根据情报，从这里有一条捷径可以到达世界警察公司总部。此时该区的人员已经全部疏散，敌军严阵以待。雷电沿着



一段大台阶且战且进，一路杀向敌人的大本营，当他越来越接近目的地时，突然在路边的广告屏幕上看到了大敌“烈风”萨姆的影像。

“好认真啊，雷电，不觉得有点过火了吗？要是换了一个正常点的人恐怕早就住手了吧？”萨姆调侃地说。“我听说你把研究所所长劈成了两半……江山易改，本性难移，是吧，杰克？”

“可你来这里究竟有什么意义呢？”萨姆说，“不管墨西哥或者非洲有多少人丧生，第一世界国家的政府、媒体乃至平民都只会不屑一顾，但你却仍然一意孤行，单枪匹马就想改变一切，以为暴力能够解决所有问题。”

“我的剑是为了保护那些被你们

当做牺牲品的人。”雷电答道。

“真的吗？那我问你一句：到目前为止死在你手下的那么多改造士兵，他们也许不是孩子，却都是活生生的人，你可曾想过？”

雷电一时语塞。“……他们是成年人……那是他们自己的选择。”

“他们当中大多是经历过战争的人，其中不少人甚至在战争中失去手或腿，成了残疾人。他们失业、挨饿、流落街头，不得已才签字加入私人军企，接受改造手术，只为了养家糊口。阻断疼痛受体、注射抑制恐惧感的纳米仪器，然后被丢进绞肉机般的战场，这也是他们的选择，对吗？”

“睁开眼睛看清楚吧，雷电！好好看看，好好听听。被纳米仪器所压抑的各种战场上的情绪。”萨姆把手放在耳边，做了个倾听的手势。

雷电感到一阵迷惘。就在此时，两名负责抓捕他的警察赶到了广场，手持警棍向他杀来，他们虽畏惧雷电的实力，但又不得不奉命行事，被萨姆的一番话说得心乱如麻的雷电失去了平时的战意，在两人的夹击下被逼得毫无还手之力，直被缠斗得筋疲力尽，好不容易才将两人打倒。

心力交瘁的雷电在大雨中艰难地向世界警察的总部行进，走进



大门，他终于再次遇上了萨姆——以及毁灭之风的另一位成员“季风（Monsoon）”。

“只要杀戮符合你的信念，你可以轻易忘却自己杀害了多少人。”季风嘲笑地看着虚弱地半跪在地上的雷电。“回答我：拯救弱者的人，死在你刀下的弱者又有谁来拯救？”

“那是因为你利用别人的弱点，把他们推上前线，当成炮灰。”雷电无力地辩解。

“不杀人就被杀，杰克。这是我在金边学到的。”季风站在雨中，开始高谈阔论：“这个世界，以及这世界上的人们，都病了。自由意志纯属无稽之谈，宗教信仰更是笑话连篇。我们都是棋子，被更高层次的力量控制着。那就是弥母（Meme）——灵魂的DNA。弥母塑造了我们的意志。一切都是弥母的产物，我们只是载体。仇恨、嫉妒、贪婪、绝望……都是弥母，代代相传。杰克，你无法抗拒自己的天性。”

“萨姆告诉我，你把武器看作拯救生命的工具、伸张正义的手段。多么优秀的弥母！这个想法可以让

你放下所有的心理包袱，既不会有罪恶感，又能享受杀人的乐趣——直到这个幻像被打破。不必羞愧，这只是天性的自然流露，你没有选择的机会，也无需负任何责任。”

他从腰间取下自己的武器——战术叉“绝望乡（Dystopia）”，“你可以心安理得地去死。”

“你说得对。关于我的事。”雷电仍旧跪在雨里。“爱国者垮台之后，我以为自己可以从此离开战场，过正常人的生活。但我还是来了，就在这里。我告诉自己这是为了伸张正义、为了保护弱者。可是我错了。”

“你终于承认了？”季风笑出了声。

雷电低声说了下去。“我从小就懂得，杀死敌人的感觉很好。来到美国以后，我的朋友、我的家人……他们帮助我忘却了内心那个恶魔。但这是在骗谁呢？我本来就是为杀戮而生的。”他狠狠一拳砸在地下。“说什么我的剑是伸张正义的手段，那只是因为当我站在尸山血海之中时需要有一样东西来约束那个‘开膛手’……但是，你，还有这一切，让我醒悟到我真正相信的是什



么，我到底是什么人。”

“……你在说什么？”

“我说，杰克回来了！”淡蓝色的眸子里燃起了血色的火焰，雷电缓缓站起身来。

“杀了他！”季风突然产生了一种危险的感觉。他挥了挥手，一名士兵斜刺里冲上来，举刀向雷电刺去。

雷电毫不抵抗，任由敌兵的刀刺入腹中。沾满鲜血的刀刃从背后直贯而出，雷电纹丝不动地站在那里，爆发出一阵骇人的狂笑。

接着他面无表情地对博士下达了另一条骇人听闻的指示：“关掉痛觉抑制器。”

博士震惊不已，但在雷电的坚持下，他终于战战兢兢地照办了。

一刹那间，剧痛所带来的强烈

刺激使雷电几乎站立不稳，全身颤抖不已，眼中却闪烁着兴奋的光芒。

“痛苦……这才是我战斗的理由。”

他握住刀柄，狂吼一声，徒手硬生生将刺进体内的长刀拔了出来。

“这才是本来的我。”雷电浑身浴血，一边笑一边喘息着说。

“你疯了。”季风再次示意手下上前攻击。然而就在瞬息之间，雷电已经试图合围的三名敌兵干净利落落地斩杀，举刀直指季风：“要看看‘开膛手’这绰号是怎么来的吗？”



实用技术

研究中心

## 隐藏战点指南

第2场评价战斗结束后，观察小地图会发现刷出了4个敌兵，将他们全灭后同伴会来电告诉玩家有隐藏战点，回到小地图上绿点标示的地方即可触发第3场评价战斗。

第7场评价战斗容易错过，具体位置是在第6场评价战斗区域的左后方，右上方是第8场评价战斗。注意来到这个战点时敌人是不会出现的，需要靠近特殊道具箱，然后从唯一的路线准备离开时敌

人才会刷出来。另外关于第8场评价战斗，如果将露台上的敌兵忍杀掉，那么是不会触发评价战斗的，所以要故意被他发现将直升机引出。

第12场评价战斗后会进入过场，过场后玩家将会操控情绪不稳定的雷电缓缓前进，而第13场评价战斗的通关时间会从玩家可以行动的那一刻算起，刷S评价时稍微注意一下。

## 收集要素一览

DS	4
LA	8
MIB	1
C	1
VR	5
HG	1
E	1

**LA8**—章节开始后的第一场战斗中就有搭载了LA8的敌人。

**LA9 & VR8**—LA8的战斗结束后往前走还有一场战斗，接着忠犬会出现给雷电引路，前方十字路口处会刷出来两台大型机器人，全灭它们后左转，这里会刷出LA9的敌兵，尽头处的黑色挡板群里还藏有VR8。

**DS10**—根据提示打开自动扶梯的门后往上走，DS10就在自动扶梯尽头上方天花板的玻璃上，来到上层后稍微绕一下路就能取得。

**VR9**—来到小地图提示的地点，同伴来电，从前方的楼梯来到上层后左转到尽头即可看到玻璃后的VR9。

**MIB3**—继续前进会来到双月光以及一堆仔月光的战点，战斗结束后前进出门会有左右的分岔路，左边尽头藏有箱中人。

**LA10**—分岔路往右边前进会遇到LA10敌人所在的战点。

**LA11**—战斗结束后进入电梯来到顶层，电梯门打开后会看到远处的吊臂，利用吊臂就可以来到对面大楼，也就是LA11所在的战点，注意LA11的敌兵会借助飞行器在空中巡逻。

**VR10**—全灭LA11战点的敌兵后先不要急着前进，区域里的中央位置可以看到三栋小房子，其中两栋之间设有道具箱，而VR10就在道具箱后方管道的另一侧

**DS11 & LA12 & C3**—从楼顶根据小地图的提示前进直到将直升机摧毁后，继续往前走就会来到另外一栋建筑物的上方，往右转就会看到敌人扎堆和人质所在的地方，此时迎面会飞来敌人的飞行器，这

个飞行器上就藏有DS11，玩家要用远程武器比如火箭炮算好提前量将其轰下来才能取得DS11，如果被它飞走了就选择RESTART重来吧。取得DS11后打开AR模式寻找持有LA12的敌人，建议玩家先不管人质的死活，取得LA12后再RESTART重来救人，EMP手雷同样是解救人质的关键。

**DS12**—进入黑暗的地下通道后建议打开AR模式来探路，前方通路的右边会遇到两只猩猩，干掉它们后再往前走会看到左边的第三只猩猩，来到左边的道路干掉它后打开AR模式往回走一小段路就能看到地上的DS12。

**HG2 & VR11**—入手DS12后一直从地下通道的右方移动到尽头就可以找到手舞足蹈的人型仔月光了。接下来先不要前往小地图标示的地点，打开AR模式从地下通道左侧往回走就能找到藏在角落处的VR11。

**VR12**—从地下通道终点处的区

域回到有光线的地方后砍开铁门贴着左边前进，在进入大街的房间里可以找到VR12，位置还算明显。

**LA13 & LA14 & E3**—进入大街后的第一场战斗中会出现LA13的敌兵，全灭杂兵以及桥上的巨型机械人（砍断支撑桥梁的柱子让它落下来再开打）后往前走会进入设有黑色挡板的战点，阶梯上方的敌人持有LA14，玩家可以打开AR模式来确认。LA14敌兵所在平台的下方，也就是另一侧楼梯的附近藏有特殊箱子，里面有E3。

**LA15 & DS13**—继续往前走会来到斜坡处的战点，打开AR模式可以看到正前方的第一个敌人就持有LA15，此时不要退出AR模式，往左上方调整视点可以看到DS13，利用一旁的大伞以及上方的广告牌即可来到DS13所在的地方。

# FILE R-04 Hostile Takeover



毫无悬念地击败了季风，雷电正式踏入了世界警察公司的大门。刚刚走进大楼，他就收到了焚风的挑战，告知他那批孤儿的脑子正在位于顶层的服务器机房接受虚拟训练。雷电根据博士找到的情报打开了通向大楼上部的通路，在改造士兵、无人机、飞行兵、直升机等组成的立体防御网下逐层向上，穿过一处和式庭院，登上了通向顶楼的货运电梯，一路过关斩将，突破重重防线，杀进了机房。

眼前这个圆形的房间与其说是服务器机房还不如说是一个大型的器官保存库，生命维持装置持续地给无数的人脑输送着氧气和养分，还有专门的服务器负责提供虚拟训练所需的各种数据，而焚风就在机

房深处等待着雷电的到来。

“不要打扰正在上课的学生。”焚风的声音远远传来，“我相信你对这个课程非常熟悉，那就是你在利比亚经历过的一切。非常有效的课程。看看你自己现在的样子。”

“这条路是我自己选的，”雷电愤怒地说。“可他们还是孩子，混蛋。”

“孩子才是真正冷酷无情的。人性本恶，只不过随着年龄的增长，自以为能够分辨是非对错而已。经过适当的引导，孩子可以做出各式各样的暴行，支持战争经济的运转。我们只是供应商，创造这个市场的并不是我们。”

“那又是谁？爱国者早已经烟消云散了。”

“他们只是掌控战争经济而已。战争经济不是他们发明的。”焚风傲慢地说，“难道你以为历史上那么多的战争都是出于某种阴谋的策划？战争是人类的天性，何必抗拒？”他得意洋洋地一摆手，“不过，三个小时之后，这一切都不重要了。这个世界对于私人军企的需求马上将会一

飞冲天，正如当年911之后！”说罢，他将雷电引到大楼天台的直升机停机坪上。雷电质问焚风三个小时后将会发生什么，他却毫不理睬，只是张狂地叫嚣：“已经太迟了，就算有2马赫的速度你也赶不及了——我们就在这里玩玩吧，杰克！”

焚风招来两架直升机助战，抽出锯齿“嗜血”，展开强化外骨骼背后的六块反应装甲，向雷电发起了进攻。

经过一场激战，焚风被打下平台，但他并不甘心就此失败，下令直升机向雷电发射导弹，雷电险些坠楼，幸好最后仍然凭借过人的身手反败为胜，终于打倒了焚风。焚风临终前告诉雷电，三个小时之内，阿姆斯特朗马上就要发动“特库姆塞行动（Operation Tecumseh）”。

雷电联络鲍里斯和“野马”的其他成员，试图从焚风的遗言中推



敲线索，然而根据“即使2马赫的速度也来不及”这句话来估算，焚风所说的地点大概在4500英里之外，并非美国本土。这时雷电忽然想起总统出访的报道，恍然大悟对方准备以汉密尔顿总统作为目标，在巴基斯坦对总统下手，以此挑起大规模的战火。由于他们目前已经失去了联系军方的权限，众人商讨之后决定直接赶赴巴基斯坦阻止袭击。为了争取时间，考特妮建议雷电联系索里斯公司，因为他们手上拥有速度达到23马赫的RLV飞行器。

## 隐藏战点指南

注意第6、7、8、9场评价战斗都是在搭乘电梯前往高处的地方发生的，其中第8场战斗的评价画面会在玩家跳往另外一台电梯后出现。

第10场评价战斗结束后继续往前走会来到Sundowner所在的圆形区域，等他把话说完且过场结束后，原路返回到第10场战斗的区域就会触发第11场评价战斗。

## 收集要素一览

DS	4
LA	8
MIB	1
VR	5
HG	1
E	1

**LA16 & VR13**—第一场战斗中就有LA16，战斗结束后从阶梯来到二楼，其中一扇武器陈列窗里有VR13，非常明显不会错过。



**DS14**—这个收集藏得有点深，请大家参考图片，图中右边的柱子上有DS14，抵达这里的方法是先在二楼跳上图中左边的柱子，然后再利用中间的两台电视跳跃到DS14所在的柱子上。

**LA17**—来到电梯间后会触发第二场战斗，其中一个敌人的左手为LA17。

**VR14**—从电梯出来后，右转

然后左转砍开一扇门，立即再进入右手边的门，VR14就在门里右后方的角落地上。

**LA18 & 19**—还是从电梯出来后，打开AR模式可以看到远处有个敌人持有LA19，而LA18的出现条件是在不被发现的前提下破坏两个电路板（共有三个电路板），之后地图上就会在LA19敌兵的附近刷出一个持有LA18的敌人。为了达成这个目的，建议大家从电梯出来后先取得VR14，然后再通过忍杀来达成LA18的条件，LA18的锤子兵因为身穿盔甲，砍他一阵子后他左手的盔甲就会掉下来，此时就可以进入斩击模式轻松地将左手切断，最后就可以随意去收割LA19的敌人了。



**VR15**—VR15在如图所示的地方，注意观察小地图，图中左手边的电梯间里还有一个特殊道具箱，



箱中有大量BP点数。

**LA20 & LA21**—经过一连串的跑路和小BOSS战后进入从大厦外侧往上跑的桥段，跑路期间会受到飞弹的骚扰，除了要躲开地面上的红点外，也要适时地利用跳跃来躲开飞弹爆炸时的暴风。继续前进会来到具有日本特色的庭院中，第一场战斗的最后会刷出一个中级杂兵，也就是LA20的持有者。战斗结束后继续往庭院的深处移动，打开AR模式调查一下可以看到LA21的持有者。

## 切断九重塔顶端的路线图

想到达塔顶其实主要依靠塔周

围的挂灯来往上移动，跳跃时只需通常跳跃即可，无需借助疾走或惯性跳。

**DS15**—在日本庭院的出口处，也就是门的上方有巨大黄色圆月的地方，面向这个门，门的左下方角落里有特殊道具箱，里面有DS15。

**LA22 & E4**—从庭院来到货运电梯间后打开AR模式即可看到LA22的敌兵。另外在这个区域里小地图的左上角设有两个集装箱，集装箱上方的护栏后藏有E4。

**DS16**—从货运电梯往顶部移动时，途中同伴会来电说当前搭乘的电梯快要不行了，赶紧跳到另外



一台电梯上吧，同时会出现仔月光来阻碍当前电梯的移动，此时不要理会同伴，继续将电梯里的敌兵全部消灭掉，之后 DS16 就会出现平台上。

**LA23**—换到另外一台电梯后的第一场战斗，锤子兵就是 LA23 的持有者。

**MIB4**—另一台电梯上升到顶部，将敌人全灭结束战斗后，先

不要急着离开这个区域，打开 AR 模式观察小地图的上方（小地图要设定为固定视角），可以看到玻璃后有一个水蓝色显示的箱子，里面就是 MIB4。要前往玻璃后的隔间，面向箱子，然后利用疾走攀上右上方的集装箱，可以看到缺口，滑铲进去就能来到 MIB4 所在的地方了。

**VR16**—搞定 MIB4 后从惟一的出口，也就是集装箱上方的缺口滑

铲到外面后，打开 AR 模式，转身可以看到 3 个水蓝色的箱子，将它们粉碎后就可以找到 VR16。

**DS17**—等光头说完话可以自由行动后，从左或右边的阶梯来到二楼，然后再移动到中间的通道，通道尽头为左右分岔路，选右边的路来到尽头的另一个左右分叉，右边没有路，走左边来到尽头，利用墙边的箱子跳到上方的管道上移动到

对面，落地后一直往前走就能看到装有 DS17 的特殊道具箱。

**VR17**—取得 DS17 后从光头离开的通道前进，期间不要往上层移动，一直往前走走到通道尽头即可看到右侧的 VR17。

**HG3**—来到室外下雨的地方后立即左转就能看到远处平台上的 HG3，小地图上也会有红点标示，用远程武器将其摧毁即可。

## FILE R-05 Escape From Denver

博士驾驶直升机将雷电送往索里斯公司位于科罗拉多州的试飞基地，途中却遭到两架 MQ-320 无人飞行

器的追击，雷电被迫跃出机舱迎战，虽然成功摧毁敌机，自己却不慎坠落地面，只能自行从丹佛市区赶往基地。

### 隐藏战点指南

本关只有第 4 场评价战斗容易错过，玩家需要取得 VR18 后当前的区域里才会刷出敌人，具体

的战斗位置请参考收集要素 VR18 的指南。

### 收集要素一览

HG	1
LA	3
C	1
VR	1
DS	1
E	1

**LA24**—关卡开始后的第一场战斗中的第一个敌人即为 LA24 的持有者。

**E5**—同样是关卡开始后，在雷电默认的位置左转 90 度然后往前走走到尽头，也就是小地图的右下角处，藏有 E5 的特殊道具箱。

**DS18**—第一场战斗的区域内（战斗结束后会刷出几只月光的区域）有两辆白色的电车，其中靠近

小地图右上方的那一辆电车的附近，设有一个绿色的垃圾桶，对其攻击就会找到 DS18。

**LA25**—来到圆形区域，也就是第二场评价战斗的地方会出现锤子兵，LA25 就在他的手上。

**HG4**—搞定 LA25 的战斗后往前走会经过一段布满月光的通路，再往前走就会来到下坡的地方，在坡上使用箱子或者油桶，躲过空中的敌人，随后一直在箱子或油桶里往斜坡下方移动（期间就算附近有仔月光，它们也不会察觉到利用道具移动的雷电），可以看到斜坡下方区域中的 HG4，来到它附近后就可以将其击

破。如果途中被其他敌人发现触发了战斗，那么 HG4 会立即凭空消失。

**LA26 & C4**—第三场评价战斗结束后，往前走一点会看到前方的敌人，此时打开 AR 模式会发现远处右前方的 LA26 持有者，在他的身边还有流程里的最后一个人质 C4。这里推荐先不管人质的死活优先入手 LA26，然后再选择 RESTART 来救人。救人时先在不被敌人发现的前提下往人质的方向丢一个 EMP 手雷，待手雷将人质身边的两名敌兵电晕后立即往人质相反的方向移动，此举是为了将可能会对人质下手的敌兵全部引过来，将三名敌兵外加一台机器摆平后就可以过去救人解锁奖杯或成就了。解救

失败的话就重来吧。



**VR18**—来到关卡尽头，全灭附近的敌人，靠近左侧铁门后会有敌兵破门而出，具体位置可以参考图片，这扇门也是第三关黑暗地下通道的出口。进门后往深处走还有另外一个房间，除了满地西瓜和特殊道具箱外，还有 VR18，取得 VR18 后会顺势进入最后一场评价战斗。

## FILE R-06 Badlands Showdown

科罗拉多州荒芜的公路上，雷电驾驶摩托一路飞驰，直奔索里斯的试飞基地。眼看目的地已经近在咫尺，他却在路上再次遇到了最棘手的敌人——萨姆。

更让他出乎意料的是，刃狼居然也待在萨姆身边。原来刃狼曾经和萨姆一起执行过三次任务，对萨姆强大的实力十分尊敬，视之为值得信赖的搭档。

“见到你真高兴。”萨姆似笑非笑地打了个招呼。

“你知道我要来。”雷电冷然说道。“也许我应该感谢你没有杀掉试

飞基地的所有人？”

“不必了，如果是这种口气的话。”萨姆摸摸满是胡茬的下巴。

“作为一名职业杀手，你真是不怎么称职。”

“战争本身才是最大的报酬。我指的并不是钱，杰克，是理念。”萨姆满不在乎地说。“算了，那些崇高目标什么的论调我们都已经听够了。历史会判断谁是对的。就这样吧。”

雷电把摩托熄火，示意萨姆跟他走，萨姆会意地笑笑，跟着走向路边一片开阔的空地。

“我不在乎谁认为我是对的，而



且我有足够的理由杀掉你。”

“嗯？哦，很好。这真是太好了。”萨姆大笑。

“你们一定要决斗吗？”尾随而来的刃狼问道。

夕阳斜照，落基山脉赭红的岩

石被镀上一片金红，仿佛静默燃烧的火。

“不许插手。”雷电只说了一句。

“这是我们两人之间的事。”萨姆轻抚腰间佩刀。

话音刚落，两柄利刃已同时出

鞘，声若龙吟。

“来跳舞吧！”萨姆一声断喝。

有了上次落败的惨痛经验，雷电不再急功冒进，采用稳扎稳打战略，以严密的防守和灵活的步法应付萨姆威力无比的拔刀术，两人拼得难解难分。在激战中雷电把握住萨姆体力下降的机会，全力一击震开萨姆的长刀，趁着对方立足未稳，一刀刺中了萨姆的胸膛。萨姆

摇晃了几下，手捂伤口跪了下去，他看着手上的血，脸露苦笑，终于不支倒地。

“他死了。一定非要这样收场吗？”刃狼问。“我找不到正确的解答。人类的争斗源自对立的理念和社会规范。我的程序没有这方面的指引。”

“你最好自己去找到答案。”雷电带着敬意望着萨姆的遗体，一边

从地上捡起了他的佩刀——VT7 高频刀“村正”，发现刀的使用者ID已经锁定为塞缪尔·罗德里格斯。这也就是说，萨姆死后，已经在没有任何人能够使用它了。

“高频刀的强化效果和原本的武器品质直接相关，”刃狼告诉雷电，“这把刀是萨姆从父亲手里继承的。”

“要埋掉吗？”

“我会留着它，作为对萨姆的纪

念。”刃狼收起刀鞘送到雷电手中。

“嚓”的一声轻响，村正火红的刀刃入鞘，落日的最后一丝余晖也似失去了颜色，沉沉暮霭迅速笼罩了大地。雷电把刀还给刃狼。

距离焚风所说的特库姆塞行动开始的时刻只有不到一小时了，雷电收拾好心情，带着刃狼再次踏上了征途。

## FILE R-07 Assassination Attempt

雷电和刃狼赶到索里斯航天航空公司的试飞基地，发现基地早已做好了他们出发的一切准备。一架线条流畅、造型独特的大型飞行器在地勤车辆的牵引下缓缓进入起飞位置，而在基地大门迎接雷电到来的，正是新型RLV的设计师——桑妮。如今她已经长成了一个活泼开朗的少女。

事态紧急，两人甚至来不及寒暄，雷电带着刃狼迅速登机。桑妮一声令下，4台混合动力LACE冲压发动机轰鸣着喷出了蓝白的火焰，飞行器在跑道上高速滑行，犹如一头白色的大鸟振翅飞向广袤的夜空。

雷电在巴基斯坦的沙巴扎巴德空军基地（Shahbazabad Air Base）顺利着陆。这是当地和世界警察签订安保合同的唯一大型空军基地，因此对方很可能从这里发动袭击。由于无法获悉总统的行程，雷电决定先去机场控制塔破坏天线阵列，以此警示美军有异常情况。但当他杀退机场守卫来到控制塔附近时，却发现严重损毁的刃狼倒在地下。

雷电立即警觉，不料脚下忽然一阵山摇地动、地面开裂塌陷，形成了一个巨大的坑洞。一台酷似蜘蛛的巨型机体沿着洞壁爬上地面，机舱打开，从里面走出来的竟然是上次在墨西哥的研究中出现过的科

罗拉多州参议员——阿姆斯特朗！

阿姆斯特朗洋洋得意地告诉雷电，他试图营救总统的行动给世界警察公司的计划帮了大忙，虽然空军一号的确发现了机场的变故，中途折返回国，但是雷电袭击机场、斩杀卫兵的情景已经被一一拍下曝光到网上，加上舆论的推波助澜，成为他们梦寐以求的掀起新一轮反恐战争的借口。

阿姆斯特朗宣称，爱国者虽然已经倒台四年，但他们的弥母依然留存了下来，那就是国家主义、单边主义、实利主义等各种各样的“主义”。美国人的优越感来源于美元的地位，而美国雄厚的经济实力正是维系这一切的基础。因此，他们将尽其所能推动经济发展。哪怕发动战争也在所不惜。而他正好利用这一切，为自己捞到所需的资金和选票，坐上总统的宝座，把美国变成一个纯粹由强者的意志统治的国家。

“自从世外天堂叛乱事件之后，经济一直处于衰退状态。扶植私人军企和军工产业可以创造大量就业机会、刺激消费、增加税收。打这样一场反恐战争，死的只会是些不法之徒或者战争狂人，当然，也包括你在内！”他狂妄地说，“我不会



让人知道这里发生的一切！”说罢他转身回到机舱，发动了“惊天（Metal Gear Excelsus）”。

但经过和萨姆对决的雷电在实力上已经有了进一步的提升，再加上机动力上的绝对优势，轻而易举地摧毁了惊天。

阿姆斯特朗眼见惊天奈何不了雷电，竟然再次走出机舱，亲身上阵。只见他从损毁的MG机体中开始大量吸取能量，变成了一个肌肉发达的怪物。起初雷电对他不屑一顾，然而双方刚刚交手，雷电就发现对方不但拥有不可思议的力量，身体更如同刀枪不入一般，自己的任何攻击都无法损及他分毫，原来阿姆斯特朗体内植入了特殊的纳米仪器，可以在受攻击的部位自动作出反应，最大限度地抵抗物理伤害。他虽然赤手空拳，雷电却仍然落井下风，甚至连高频刀也被对方空手折断，战斗几乎变成了一面倒的殴打。阿姆斯特朗得势不饶人，一次又一次地对雷电施以重击，把他打倒在地，踏在脚下，一边还在纵谈自己的政治理想。

“美国病了。烂到了根子里。无药可救。只能连根拔起，彻底抹掉，一把火烧光。这样，新的美国才能浴火重生。我会利用战争经济而当选，然后终结这一切。到时，弱者将被淘汰，强者茁壮成长——以其认为合适的方式生存，使美国再次强盛起来！”他放开雷电。“你认为如何？”

“也许我真的看错你了……”雷电慢慢爬起身，“……你不是贪婪——你根本是个疯子！”他奋力将阿姆斯特朗一把摔飞出去。“弱者？你懂个屁的弱者！你生来没有受过穷、挨过饿，也没有试过为了活命而搏斗、偷盗、杀人……”

“但你活下来了！完全靠你的意志，凭着你自己的套准则，用你自己的双手，夺回了自己的生命！”阿姆斯特朗恬不知耻地说。

“我现在还会要你的命。”雷电沉住气再度和阿姆斯特朗交手，可惜却仍旧无济于事。当他濒临绝境之际，刃狼的身影突然出现在MG残骸的高处，它叼着名刀“村正”，开始回放萨姆的遗言。

“两年来我一直在为这个项目而工作。但在这最后关头，那小子让我开始对事情产生了疑问……就把这一切交给命运吧，好吗小狼？一决生死，强者为胜。要是我杀了他，那就这样了，一切照原计划进行。但如果我死在他手下，这把刀上的ID锁会在几小时后自动解除，那以后要怎么办，就看你的了，小狼。”

阿姆斯特朗轻蔑地大笑。“你以为那把破刀就能救得了他？那就来



吧，忠犬非多。等我干掉他之后，下一个就轮到你了！”

刃狼毫不退让，一甩头把村正抛向了雷电。

“我曾说我的刀是伸张正义的工具，不为愤怒而战，不为复仇而战。但现在……我不那么肯定了。”雷电接刀在手，红色的村正缓缓出鞘。“……再说，这也不是我的刀。”

“来跳舞吧！”熊熊火海中，两

人展开了最后的决战。阿姆斯特朗的进攻异常凶猛，雷电的刀好几次被打飞脱手，最终他抓住对方猛扑的破绽，连续几刀直取要害，结束了这场惨烈而漫长的搏斗。

“你的梦想和你一起蛋了！”

“不……你的存在保证了这种现状还会持续下去。”垂死的阿姆斯特朗紧紧抓住雷电的肩膀，气喘吁吁地说。“战争会如同一种制度、一种

## 隐藏战点指南

本关连同BOSS战在内只有3场评价战斗，后面两场为连续的

BOSS战，第1场在必经之路上也不会错过。

产业般存在下去……而且……至少我还留下了一个出色的继承者……那就是你，杰克。你会用自己认为合适的一切手段解决问题，无视法律的束缚，即使要牺牲一部分人的

性命也在所不惜……在内心深处，我们……其实是同一类人……你……和我……”阿姆斯特朗仰天倒地，咽下了最后一口气。

## 实用技术

研究中心

## 收集要素一览

HG	1
LA	4
MIB	1
VR	2
DS	2
E	1

**VR19**—关卡开始后立即转身利用忍者疾走爬上眼前的峭壁，VR19就在上方的深处。

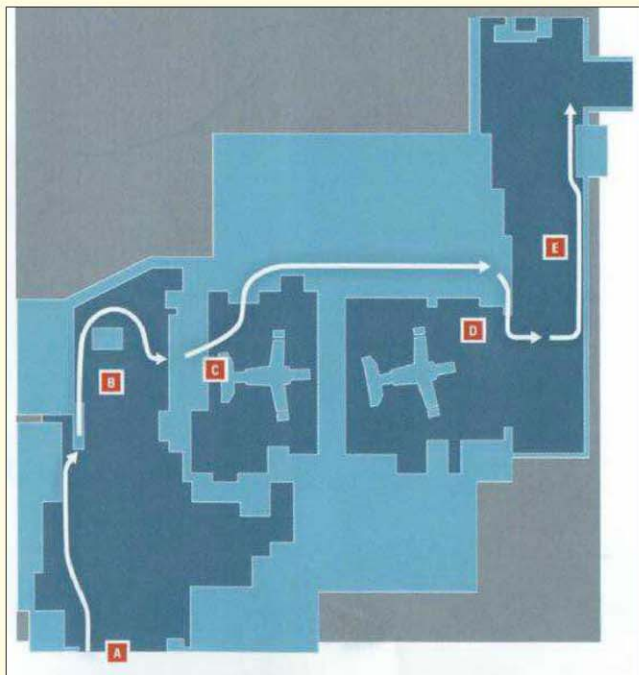
**HG5**—接下来贴着小地图的右边一直往前移动，期间会穿过中间的马路并会看到一辆战车开走，找到HG5的前提是不被敌人发现，但这辆战车不会察觉到雷电，因此直接冲过去来到路的尽头，也就是几块大石头的中间就会刷出HG5。

**LA27 & 28**—第一场评价战斗中会遇到LA27的持有者，战斗结束后切开门，进入后打开AR模式可以看到LA28的持有者。

### 潜人路线

第一场评价战斗中敌人的配置比较麻烦，建议玩家用远程武器干掉守在大门前的一名敌兵，等其余两名敌人解除了警戒状态后再借助道具逐一击破。战斗结束后会出现惟一的自动存盘点，之后玩家可以先肆无忌惮地取得所有收集要素，最后再通过RESTART回到这个存盘点来挑战“不被敌人发现的前提

下中抵达目的地”的奖杯/成就，具体的路线请参考图片，这条路线无需忍杀任何一名敌人即可抵挡终点，移动中建议装备箱子或油桶，觉得不对劲就先躲一躲，也可以利用RP手雷等道具来协助雷电的潜入。奖杯/成



就会在关卡总评画面中弹出。

**DS19**—拿完LA28后选择RESTART回到大门外，再次切开门后贴着左侧的墙壁前进，途中会看到一个油桶的道具，而油桶正上方的平台处就是DS19所在的地方，利用油桶前方尽头附近的集装箱就可以来

到上方入手DS19。

**LA29 & VR20**—进入停放着两架小型飞机的仓库后打开AR模式可以看到远处持有LA29的锤子兵。进入仓库后第一架飞机右边机翼正对着的地方可以看到VR20。

**DS20 & E6**—DS20在第二架飞机的右翼上，玩家可以利用区域四周的集装箱或者阶梯来到二层中央的桥梁上，然后再从桥上跳到机身并顺势移动到机翼上。取得DS20后准备离开仓库，出口处大门的两侧各设有一台监视摄像头，右边那台附近的集装箱上方有E6的特殊道具箱，打开AR模式即可看到。



**LA30 & MIB5**—离开飞机仓库后出门左转，打开AR模式可以看到上方的敌兵持有LA30。而最后一个箱中人藏在关卡终点附近的集装箱堆里，具体位置请参考图片中的小地图位置。取得全部收集要素后不要忘了必须进入到本关的总评画面时才会取得对应的奖杯或成就噢！

# 尾声

世界迅速地回复了原状，日常生活仍在继续，曾经轰动一时的某些事件就像几颗小石子激起的波澜，没过多久就已彻底归于平静。

凯文和考特妮看着电视新闻上关于美国驻军巴基斯坦的报道，不禁深深感叹起战争的威胁依然存在。这时博士来电通知二人，他们筹备的一家专门为生化改造人提供就业中介服务的公司正式挂牌营业了，

尽管一切只是刚刚起步，但随着业务范围的拓展，这将会很大程度上缓解他们从世界警察公司解救出来的那批被改造的孤儿的困境，让他们能够接受正规的教育，自食其力，也不会再在街头流浪无依。这虽然没有从根本上解决问题，但在这个充满了不完美的世界，如此结局也算是比较圆满的了。在鲍里斯方面，事件平息后他曾经竭力劝说雷电改

变主意，回归野马公司继续任职，可惜雷电去意甚坚，鲍里斯无奈只能接受他的辞职。

至于乔治，他现在已经成为了他们当中的一位新成员，每天在索里斯基地忙进忙出，给桑妮干起了跑腿的工作。刃狼也和他们待在一起。

“在碰到忍者之前，我做梦也想不到会有这样的生活。”乔治快活地说，一边收拾着被弄得乱七八糟的工作室。

“是啊……”桑妮的声音透着一丝伤感，“他也解救了我，你知道吗，救了我的命。他给了我一切。对某

些人来说，他永远是开膛手杰克。我清楚他的过去，他经历了许多坎坷，也伤害过许多人。但这并不是我认识的雷电。”

“我认识的雷电……是个英雄。”桑妮轻声说着，脸上露出灿烂的微笑，仿佛再次看见在城市的夜幕下，高频战刀如同闪电般耀眼的光芒。





# 主要BOSS战S评价指南

## Metal Gear Ray

### 战斗综述



与 Ray 的战斗分为两场，第一战中 Ray 有三个部位供玩家输出，分别是头部、左脚以及右脚，雷电的每一记招式能给予它 0.5% 的伤害。成功格挡它的招式或者累积给予它一定伤害后，系统就会提示玩家进入斩击模式来切掉 Ray 的某个部分，因为本场战斗的评价只对时间有要求，因此无需顾及连击数、BP 点数等项目。期间 Ray 会利用跳跃移动至远处，玩家要迅速通过疾走来拉近距离，途中注意左右跑位来躲避 Ray 的镭射光束。当 Ray 的体力被降至 0.1% 时，同伴会在旁白里让雷电干掉 Ray，此时 Ray 会跳至远处然后朝玩家射出光束，躲开后就可以根据提示使用 QTE 结束战斗。第一战中 BOSS 的招式如下：

**头部冲撞：**冲撞分为快速以及蓄力两种，两者都可以格挡，成功格挡后可以顺势进入斩击模式依次切掉 Ray 头部的装甲以及身上的炮台。

**践踏：**Ray 会先抬起脚来锁定雷电的位置，此时画面中会有红色的落点提示，片刻后踩向玩家，该招可以通过跑位来简单地躲开，又或者是利用格挡来制造进入斩击模式重创 BOSS 的机会。

**甩尾：**格挡甩尾后会进入切断 BOSS 尾巴的桥段，随后会给予 Ray 重创并取得对应的奖杯 / 成就，

想引诱它使出这招的话可以站在它的面前稍微有点距离的地方，高难度中的甩尾几率会有所提升，注意格挡时左摇杆要推向 Ray 所在的方向而不是尾巴扫过来的方向。

**臀部横扫：**准备动作非常明显，可以躲开或者直接格挡，有时候还会左右手来回横扫，基本没有威胁的一招。

**炮台扫射：**虽然攻击力非常低，但对无伤的影响比较大，因此战斗开始后要尽早利用格挡 BOSS 的个别招式来进入斩击模式将炮台切碎。另外在忍者疾走状态走可以自动对子弹免疫。

**诱导导弹：**说是诱导导弹其实基本没什么指向性能，导弹的落点有明显的红色光线提示，及时躲开后还要注意插在地面上的导弹过一段时间后会爆炸产生暴风，将它们切碎可以得到回复道具。

**镭射光束：**BOSS 一般只会在距离较远的时候才使用不可格挡的光束，利用疾走加速左右移动即可躲开，注意如果距离 BOSS 不算太远的时候，它还有可能在通常的纵向光束后使用横向的光束，确认后要及时拉开距离以免自己跑到光束的攻击范围内。

第二战由于比较套路化，因此招式和对策就一并写在 S 评价的指南里。

机会，如果没有使出的话可以 RESTART 凹到它使出这招为止再继续后面的战斗。

2. 接下来跑到 Ray 的身下集中火力攻击它其中的一条腿，此举也是为了引诱 Ray 使出践踏，格挡践踏并进入斩击模式重创 BOSS，落地后继续攻击刚才的那条腿，如果输出到位的话会在 Ray 跳开前再次触发进入斩击模式的提示，来到这一步就离结束战斗不远了。

3. 如果 Ray 跳到中距离的地方，那么玩家要控制好距离以引诱 BOSS 使出甩尾攻击并格挡住。假如 Ray 没有使用甩尾转用臀部横扫，那么建议不要格挡而是冲到 BOSS 身下攻击另外一条腿，因为就算格挡了横扫也不会有进

入斩击模式的提示。

4. 利用锁定功能集中对付 Ray 的另外一条腿，或者站在 BOSS 面前引诱它使出冲撞来进入斩击模式，前提是 BOSS 身上还有没有切割掉的部分。BOSS 濒死时必定会跳到场景的另一侧使用镭射光束，此时只要一直往前冲到指定的距离就会出现 QTE，不追求无伤体力又充足的话可以直接跑过去不用躲光束。

顺带一提此战如果能无伤的话，那么只需在 8 分钟以内将 BOSS 干掉就能取得 S 评价，因为 BOSS 的招式都大开大合，全部格挡也不是什么难事，只要尽早将可能会误伤玩家的炮台切掉即可，因此各位可以追求一下无伤。

### 第二战 S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	3分以内	-	-	-	1	-

1. 本战假如可以无伤的话，时间也和第一战的无伤一样只需在 8 分钟内结束战斗，鉴于 BOSS 的攻击套路非常直接且容易格挡，所以追求一下也无妨。战斗开始后 BOSS 必定会使出蓄力的镭射光束，玩家可以趁它蓄力的时候尽全力地对它的头部输出，累积到一定伤害后触发斩击模式的提示，如果没能在它射出光束前触发斩击模式，那就后退到场景中央利用跳跃躲开 BOSS 从右往左再从左往右横扫的光束，然后再迅速上前攻击头部。

2. 接下来 Ray 会用头部对雷电冲撞，成功格挡后会再次进入斩击模式，因为本场战斗也只对时间有要求，所以连击数什么的就不用管了，为了节省时间，进入斩击模式后一切一下就收手吧。

注意 Ray 在用头部冲撞前会使用身体上的炮台对雷电扫射，想无伤的话要利用疾走来弹开子弹。

3. 两次斩击模式后 Ray 会将手臂垂到平台上空释放导弹，建议移动到画面最左侧，然后按 L1 进入阉割版的斩击模式将迎面而来的导弹全数击破。击破导弹后 Ray 将用头部横扫平台，成功格挡后它的头部会落在平台上，趁着它这段无防备的时间抓紧输出吧。

4. 最后 BOSS 会用手臂砸向雷电，格挡后稍微切几下，残血的 Ray 就会远离平台射出大量的导弹（如果没有远离平台，那说明输出不到位，RESTART 重来吧），根据 QTE 的提示来结束战斗。在钟塔往下跑的时候建议玩家走右边的路，这条路线的障碍物较少。

### 第一战 S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	3分以内	-	-	-	-	-

1. 战斗开始后 Ray 会有较高的几率使出冲撞来给予玩家格挡的

## Mistral

### 战斗综述

Mistral 可以说是流程中正统意义上的第一个 BOSS，因为战斗时区域里会无限刷出月牙，所以

场面有些混乱，不过 Mistral 的实力不强，只要熟悉了她的招式那么很容易就能拿到 S 评价。和她的战

斗会分为三个阶段，以下是战斗时 BOSS 所用的招式：

**臂枪攻击：**常用的招式之一，该种攻击可能是单发，也有可能连续使用数次，每一下都可以（及时）格挡，威胁不大。

**旋转冲击：**此招的突击速度比较快，格挡时要算准提前量，另外切勿站在墙边来格挡这招，因为 Mistral 会来回攻击多次，她在每一次攻击后会立即返身使出下一次攻击，太靠近墙边的话缺少反应时间容易格挡失败。

**鞭子抓取：**出招前 BOSS 有明显的准备动作且有黄光提示，不可格挡但是可以通过跑位来躲开。不慎被抓到的话可以快速转动左摇杆来挣脱，否则就会受到 Mistral 的重创。

**朝雷电丢仔月光：**当 Mistral 的身边有仔月光时，她有可能会顺手抓起来丢向雷电，玩家可以格挡、跑位回避，甚至进入斩击模式将丢过来的仔月光切碎，切碎后有可能会掉落回复道具。

**鞭子抽击：**第二阶段战斗中追加的招式，攻击距离非常远而且威力巨大，因为场地的关系基本无法通过左右移动来躲开，拉开距离倒是可以躲过，如果来不及跑开就用

格挡化险为夷吧。

**飞踢：**同样是第二阶段中追加的招式，攻击距离远而且有一定的追踪性能，不过因为出招前的准备时间较长，所以很容易利用及时格挡来转守为攻。

**远距离直线鞭击：**第三阶段中追加的招式，攻击速度很快且距离极远，如果没有提前左右移动躲开的话，那么建议还是老实格挡吧，格挡后雷电会被推开一段距离。



## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	4分30秒以内	2500	-	30以上	25	-

1. 第一阶段的战斗会在圆形的区域里进行，除了 Mistral 外场上还有 5 个仔月光，利用它们会无限刷新的设定，很轻松就能满足连击数和杀敌数的要求。及时格挡 Mistral 的招式或者当她受到一定伤害后，系统就会提示玩家进入斩击模式切断她的武器，成功切断后她的防御力会大幅下降，此时就是输出的最佳时机。片刻后她会跳往高处恢复自己的装甲，玩家只需呆在 Mistral 所在的高台附近等待即可，无需和她丢到场地里的仔月光冲突。当她回到地面后继续寻找机会输出，Mistral 的体力降至 75% 时她会使用投技抓取雷电，根据系统的提示进入斩击模式切断她的武器后战斗将进入第二阶段。如果没能成功切断武器，也同样会进入第二阶段，只不过雷电会受伤。

2. 来到管道上，雷电的移动范围受到限制，该阶段中 Mistral 和仔月光的攻击意识都会加强，其

中鞭子抽击和丢仔月光是 Mistral 常用的招式。战斗中建议一直保持在与 Mistral 贴身战的距离，有机会就用及时格挡来进入斩击模式输出，否则就慢慢累积伤害触发斩击模式的提示。第二阶段的战斗基本和第一阶段大同小异，当 Mistral 的体力下降至 40% 时战斗将进入最后一个阶段。

3. 第三阶段的战场变得广阔，此时 Mistral 会使用臂枪或鞭子的招式来进攻，而玩家的输出时机和方式依旧和前两个阶段的一致，当 Mistral 的体力剩下 10% 时做好使用终结 QTE 的准备。顺带一提与 Mistral 的三个阶段战斗，想追求无伤的话就要避免被仔月光偷袭，可以通过用范围较大的武器如臂枪（二周目以后）来一边输出一边防备仔月光，也可以利用疾走中的口键攻击来防身。综合来说，不追求无伤的打法更容易取得 S 评价。

# Monsoon

## 战斗综述

战斗开始后 Monsoon 基本都会立即上前抢攻，初期可以尝试格挡他的招式，熟悉节奏后可以直接用钝刃蓄力来招呼他。Monsoon 在战斗中会根据血量等情况处于不同的状态，下面对各个状态进行解说。

**通常状态：**战斗以这个状态开始，Monsoon 会以范围较广和速度快的招式来攻击雷电，尽管使出及时格挡时 Monsoon 会后跳躲开雷电的反击，但后跳后的 Monsoon 会处于短暂的硬直，此时是玩家上前输出的好时机。该状态下可以说是 Monsoon 的防守能力最薄弱的状态，初次战斗时建议玩家多将注意力集中在防守上，尽早熟悉他的所有招式，虽然时间会拖得比较长，但籍此积累下来的经验可以说是追求高难度 S 评价时必不可少的。此状态下的大部分招式都很容易格挡，其中需要注意的是高速移动后的跳跃攻击和挑空攻击，因为镜头移动的幅度较大，格挡时不要推错方向了。如果可以在较短的一段时间内对 Monsoon 造成一定的伤害，那么系统会出现进入斩击模式的提示，随后要左右摇杆配合使出精确的切割以保证命中 BOSS 头部的弱点。命中弱点后 Monsoon 会解体，利用他合体前的无防备状态可以安心地输出，如果能算准他合体的时间，还可以用钝刃蓄力来给予他重创。

**烟雾状态：**Monsoon 会先丢一个 RP 手雷制造烟雾，然后躲在烟雾中从四面八方偷袭雷电，此状态

下玩家的攻击无法对 Monsoon 造成伤害，所以格挡住 BOSS 的全部攻击等烟雾散去才是正确的选择，过程中注意调整视角以免推错摇杆的方向。

**磁力状态：**当 Monsoon 的体力降至 70%、50% 和 20% 的时候，他都会跳到高台处利用磁力将装甲车或直升飞机丢向雷电，玩家要做的是根据提示进入斩击模式将丢过来的东西全部切开。注意越往后，Monsoon 丢的东西就越多，斩切时除了要利用左摇杆调整视点外，还要根据丢过来的东西的位置分别使用横斩和纵斩来增加命中率。如果斩切失误被东西砸到，那么该阶段会直接结束，听起来好像能节省时间，其实不然，先不说会受伤导致无伤失败，无法将丢过来的东西全部斩切的话也会错失切开飞机装甲车后出现的道具来满足 BP 点数要求的机会。

**紫气状态：**Monsoon 在第一次磁力状态结束后必定会进入紫气状态，随后可能会在任意时间里进入该状态。此状态的最大特点是 Monsoon 会分解为多个部分来免疫雷电的绝大部分招式，而且还会使用此状态下限定的招式。其中最常用的招式就是中远距离时的多段攻击，首先他会用战术叉从远处攻击雷电，不慎被命中的话雷电会进入眩晕状态，接下来难免会受到 BOSS 的重创，（及时）格挡和移动到 Monsoon 的攻击距离外都是不错的

对策。战术叉攻击结束后 Monsoon 的下半身会快速靠近雷电使出足踢攻击，比起移动躲开更推荐格挡。最后 BOSS 的上半身也会靠近雷电进攻，格挡依旧是最佳的对策。一段时间后 Monsoon 会自动解除紫气状态，但为了节省时间，最佳的做法就是朝紫气状态的 BOSS 丢一个 EMP 手雷，或者用蓄满电的战术叉攻击他（已经取得战术叉的前提下），如此一来 Monsoon 会立即进入眩晕状态，此时迅速上前进入斩击模式切割他的头部弱点即可解除他的紫气状态并将他打至解体。



实用技术

研究中心

**洛伦兹力状态：**当 Monsoon 的体力降至 40% 时，他就会进入洛伦兹力状态并移动到高处制造出巨大的废铁块来碾压雷电，玩家有两种方法来应对，第一种是利用移动躲开带有一定追向性能的废铁块，此招的风险较大而且耗时较长，故不推荐；第二种是看准时机格挡废铁块的碾压，成功格挡两次后即可进入斩击模式将铁块切碎。

第一次洛伦兹力状态结束后，Monsoon 会回到前面提到的几种状态中继续行动直到玩家将他的体力削减至 10%，此时 Monsoon 会再次进入洛伦兹力状态并进入终结 QTE 的桥段，期间系统会自动保存一次，如果玩家在刷 S 评价，但又觉得自己前面表现不佳，那就赶紧在自动保存前（BOSS 体力降到 10%）选择 RESTART 重新挑战吧。



不固定，不过全部都可以格挡，单发的挥砍比较容易发动及时格挡，成功后会出現砍支架的机会。

**蓄力突刺：**该招不可格挡，Sundowner 在出招前会进行短暂的蓄力并有黄光提示，看到后及时跳起来在空中挥空招滞空即可躲开，此外也可以在地面迅速跑开或者利用攻防一体来躲过，不过不及跳起躲开来得安全。

**盾牌挥击：**当玩家在 Sundowner 的侧面或者身后时，那么此招的发动率会直线上升，出招前盾牌会处于高亮状态，看到后可以（及时）格挡或者用攻防一体躲开。

当 Sundowner 的 6 快盾牌被全数卸掉后，战斗将进入第二阶段。该阶段中 Sundowner 的移动速度和进攻意识都强于前一个阶段，相反防守能力就大幅下降，用强化后的武器能迅速地削减他的体力，前提是玩家能躲开或格挡住 Sundowner 的招式。此战中不推荐使用及时格挡，因为可能会和 BOSS 陷入来回格挡的拉锯战而浪费时间。第二阶段的招式如下：

**单发挥砍：**顾名思义该招只有一段判定，格挡住即可，不慎被命中的话雷电会被叩落到地面上。

**冲撞后的钳刃攻击：**冲撞可以格挡，但随后在出招前会有黄光提示的钳刃攻击则无法格挡，跳跃后的挥招滞空同样是最佳的躲避方式。

**五连击：**五连击的最后一段判定不可格挡，情况基本上和冲撞后的钳刃攻击相同，对策也大同小异。

**抡管攻击：**第二阶段的战斗持

续约 1 分钟后，Sundowner 会跳到区域外附近的灯塔上拔下一根灯管作为武器，此时场内会刷出两名杂兵，对付杂兵时要注意手持大范围武器回到战场里的 Sundowner，不要被他偷袭到。抡管攻击的速度较快，攻防一体、格挡和跳起躲开都是避免受伤的对策，此外也可以上前攻击 Sundowner 本体来破坏他的管子。

Sundowner 的体力降至 10% 的时候将迎来最后一个阶段，该阶段会强制耗时 1 分 30 秒左右，根据提示完成一系列的動作和飞行部分后就能结束战斗。最后一提的是与 Sundowner 的战斗中，场景外圈会设有一台敌人的直升飞机朝雷电攻击，难度越高它的攻击意识越强，这不仅会阻碍玩家的战斗，而且还严重影响了无伤的达成。尽管忍者疾走状态中会自动对机枪免疫，但射过来的飞弹就无法自动弹开，而且还要同时防备 Sundowner 的攻击。远程武器可以将直升飞机击毁，但一段时间后飞机刷新，从 E 难度的 45 秒到 R 难度的 20 秒，难度越高刷新时间越短，因此将飞机击落并不是万全的对策。这里介绍两种避免被直升飞机偷袭的方法：第一种是利用类似于《鬼泣 DMC》里

“障眼法”的系统设定，也就是当直升机不在画面中时它的攻击意识会大幅下降，玩家只要在战斗中注意调整视角，将直升机的位置调整到自己的身后，那么就能让它保持沉默；第二种方法是利用 Sundowner 作为肉盾，锁定 BOSS 后，站位保持在直升飞机 → Sundowner → 雷电的三点一线位置，如此一来敌机为了避免误伤 BOSS（其实 BOSS 被敌机命中也不会损血）就会停止攻击，不过这种方法不太保险，建议玩家还是尽快调整视点将直升飞机“屏蔽”掉。

## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	8分以内	1000	-	30以上	1	-

1. 本场战斗想取得 S 评价其实不算难，基本上只有时间需要注意一下，在 EMP 手雷或战术叉的配合下能快速地解除 Monsoon 最难缠的紫气状态。熟悉节奏后也能格挡掉洛伦兹力状态下的巨大废铁块以节省时间。剩下的就是需要玩家加强输出的能力，其中钳刃蓄力自然是需要掌握的战斗技巧，此招不仅能重创 Monsoon，而且还有很高的几率将他打成眩晕状态，甚至可以打消掉他的部分招式。如果觉得无法在混战时应用自如，那么也务必掌握在斩切 Monsoon 头部的弱点、待他全身解体后上前钳刃蓄力输出的技巧。

2. 前面提到过本战中赚取 BP 点数的最佳方法，那就是全数斩切掉 Monsoon 在磁力状态中丢过来的飞机和装甲车，然后迅速上前回收掉落在地面上的道具，取得的道具如果已经到了上限个数，

那么每多拿一个就会得到 100 点 BP 的奖励，再加上战斗本身的连击数 BP 奖励，要取得 1000 点 BP 也不是什么难事。值得注意的是如果是二周目以后的挑战，可以装备假发 A，那么不仅可以多用 EMP 手雷来限制 Monsoon 的行动，捡到道具时也会直接转化为 100 点的 BP 奖励。

3. 在战斗的初期可以用臂枪来快速累计连击数，如果实在无法达成 30 以上的连击数，那么可以在最后的终结 QTE 里一口气进入斩击模式狂切 Monsoon 来达到 30 以上的连击。顺带一提此战想追求无伤的话，比较容易出事故的地方就是 Monsoon 进入烟雾状态前朝雷电丢的烟雾弹，此招有一定的攻击判定，比较稳妥的对策是远离 Monsoon，如果被黏上了还可以在他丢烟雾弹的时候用攻防一体躲开。

# Sundowner

## 战斗综述

与 Sundowner 的战斗主要分为三个阶段。第一阶段中 BOSS 的最大特征就是身后搭载的 6 块盾牌，每一块盾牌都可以通过进入斩击模式切断连接着的支架来破坏掉，但假如失误砍到盾牌上的话，雷电就会被暴风吹飞。第一阶段中 BOSS 会使用的招式如下：

**盾牌冲撞：**战斗开始后 Sundowner 高几率使用的一招，此招的突进速度很快，常用的对策是直接格挡住并完成接下来的 QTE，成功会有进入斩击模式切割 BOSS 盾牌支架的机会。如果觉得触发 QTE 太费时，那么可以尝试在 BOSS 的冲撞快要命中雷电前的瞬间使用攻防一体来躲开。

**持盾靠近雷电：**此招不算是主动进攻的招式，一般是雷电砍了 BOSS 几下后他突然在自己的身前架起盾牌再慢慢靠近雷电，如果没能及时中止攻击，那么十有八九会被盾牌炸飞，因此玩家在输出时尽量用硬直直的招再配合攻防一体来取消招式。当 Sundowner 将盾牌架在面前时，玩家可以上前进入斩击模式根据画面中的提示来切割盾牌使 BOSS 露出破绽，然后再切掉盾牌的支架。假如不打算切盾牌的支架，那么可以直接绕到 Sundowner 的背后进攻，他也会将顶在身前的盾牌放下。

**钳刃冲撞 or 挥砍：**类似于盾牌冲撞，直接格挡即可；挥砍的次数



## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	5分以内	400	2次	50以上	3	-

1. 战斗开始后是达成 50 以上连击数的最佳时机，推荐用臂枪来积攒连击数，看到 Sundowner 架起盾牌来抵挡时就及时中止攻击，然后绕到他的背后继续进攻，片刻后他有很高的几率使出可以格挡的盾牌转身攻击，格挡后继续进攻，掌握节奏后重复上述的步骤直到连击数提升至 50 以上，顺利的话只需 35 秒左右就能达成连击数的目标。VH 和 R 难度下 Sundowner 的进攻意识会加强，因此在用臂枪攻击时要注意观察 Sundowner 的动向，随时准备用口 + △ 的攻防一体来取消臂枪的攻击，此外也可以尝试在 Sundowner 攻击时使用 ↑↑□ 的挑空攻击作为对策，如此一来雷电会自动格挡 Sundowner 的招式，运气好的话还可以将其挑空，挑空后可以立即用臂枪积攒连击数。

2. 搞定连击数后，接下来就要将 Sundowner 的盾牌破坏掉，BOSS 战开始后立即格挡他的冲撞攻击后可以顺势切掉两块盾牌，其余时间里多利用及时格挡来增加切盾牌的机会。切掉最后两块盾牌前要求将 Sundowner 的体力打掉 1/3，假如达成了 50 连击，累积的伤害应该差不多能满足要求。装备 B 假发可以在这个阶段里事半功倍，否则就依靠回复能量的道具吧。

3. 进入第二阶段，也就是全破 Sundowner 的盾牌后，雷电可以迅速地削减他的体力，但玩家要注意的是不要输出得太快免得过早地结束战斗。绕场跑等他跳到其他平台去取建筑物作为武器，此时场内会刷出 2 名初级杂兵，VH 和 R 难度为中级杂兵，初级杂兵可以直接斩夺，中级杂兵则可以借助道具比如 RP 或 EMP 手雷来制造快速斩夺的机会。

4. 满足了连击、斩夺、杀敌数要求，接下来就立即干掉残血的 Sundowner 结束战斗吧，最后的 QTE 和飞行部分强制需要 1 分半钟出头，所以觉得自己前期耗费了太多时间的话就选择 RESTART 重开吧。飞行部分开始后玩家只需连续开炮将拦路的坠落物摧毁即可，无需对飞行方向进行任何的操作。

5. 熟悉了 BOSS 的攻击套路且可以让直升飞机处于“哑火”状态后，玩家可以尝试挑战无伤，如此一来 S 评价的要求是 5 分以内、400 点 BP、无需斩夺、50 连击以上和 3 杀。因为不用斩夺所以可以采取“不破盾绕背从头砍到尾”的战术，BP 点数的要求会在战斗中自动满足，而 50 连击则同样交给臂枪来完成，至于 3 杀可以在飞行部分中通过击落敌人的无人滑翔兵器来达成。

# Sam

## 战斗综述

第六章为纯 BOSS 关，共有 3 个阶段。第一阶段中 Sam 的体力下降至 68% 时，他会使用非常显眼的蓄力攻击，成功格挡后会进入斩击模式的提示，攻击他的弱点后战斗将进入第二阶段。第一阶段中 Sam 的攻击方式如下：

**四连击**：每一段攻击都可以格挡，最后一段允许玩家及时格挡。



因为判断时间充足，因此建议玩家务必要及时格挡最后一段，假如在 R 难度下及时格挡住四连击的最后一段，那么就可以顺势打掉 Sam 一大半的体力。

**挑空斩**：可以格挡，准备动作还算明显，不慎被命中的话雷电会被浮空

**冲刺攻击**：中远距离时 Sam 会有较大的几率使用冲刺攻击，因为突进速度很快，因此格挡时要算好提前量，看到红光提示后就要输入格挡的指令。

**跳跃攻击**：此招带有一定的追踪性能，Sam 多会在中距离时使出，相比起跑开，格挡更为安全。

**暴风**：近战范围内快速拔刀进行范围攻击，出招前有明显的收刀准备动作，看准了格挡即可。

**不可格挡的招式**：出招前有明显的黄光提示，最简单的回避方式就是跳到空中挥空招来增加滞空时间。

第二阶段中将和赤手空拳的 Sam 对战，此阶段中 Sam 的移动较为迅速，如果觉得难以接近的话可以尝试用战术叉，近战时推荐用硬直小速度快的连段进行输出，当他的体力下降至 45% 时将出现进入第三阶段的 QTE。值得一提的是，如果在第一阶段中输出到位，那么是有可能跳过第二阶段直接进入第三阶段的。第二阶段中他的攻击方式如下：

**足踢**：近战距离时的高速攻击，反应快的话可以格挡。

**投技**：中远距离时冲向雷电然后使出投技，此招也可以格挡。

**防守反击**：如果想利用特定的招式快速接近 Sam，比如疾走中的△攻击，那么 Sam 会反过来用投技重创雷电，因此前面才建议玩家用硬直小速度快的招式进攻。

第三阶段中 Sam 会有意识地与玩家保持距离，战术叉同样是拉近距离的手段之一，滑铲和追加攻击也同样奏效，R 难度下成功及时格挡一次就能将 Sam 打至残血状态，体力降至 10% 以下时 Sam 就会伺



机冲向雷电，此时会有 QTE 提示，最后进入斩击模式切割 Sam 的弱点部位即可结束战斗。第三阶段中 Sam 会使用第一阶段中的所有招式，新追加的招式如下：

**往返冲刺三连击**：出招前 Sam 会利用大跳跃来拉开距离，然后从远处高速冲刺过来，三次攻击都可以格挡。

**投掷岩石**：中距离时向雷电丢石头，进入斩击模式切开投掷过来的岩石即可。

**蓄力攻击**：此招的准备动作基本和第一阶段中的不可格挡招式一致，但此招可以格挡，也可以在 Sam 较长的准备时间里跑开。

## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	5分以内	200	-	30以上	1	需无伤

因为 Sam 出招时的格挡时机比较容易掌握，而且场内也没有其余碍事的敌人，因此本战想取得 S 级评价的话推荐以追求无伤的方式来达成。相比起一般的方法，无伤结束战斗时奖励的 2000 分足以弥补时间、BP 点数以及连击数的不足。在这里顺带一提，如果不以无伤取得 S 评价，那么玩家需要满足 3 分钟以内结束战斗、连击数 50 以上、以及最折磨人的取得 1000 点 BP。想在 3 分钟内取得 1000 点 BP，玩家需要持有 5 个军粮，然后在有限的时间里搜刮场景里的 4 个军粮来取得 BP 加分，此外还要将场景内可供切割的物体切成 100 块以上、并通过连击数奖励的 BP 点数来达成 1000 点。

1. 在 R 难度下，攻击力得到大幅加成的及时格挡是速杀的关键，当然在其余的难度里及时格挡也是

非常强力的进攻手段。考虑到需要 200 点 BP，战斗中可以伺机去收集两个军粮（身上必须已经持有 5 个）来取得这 200 点 BP，或者进入斩击模式击落 Sam 投掷过来的岩石。

2. 取得 200 点 BP 后，由于时间比较充足，因此可以集中精神来格挡 Sam 的招式，注意战斗中 Sam 经常会侧移或者高速移动到镜头外，所以一定要锁定他并经常手动调整视点，以免格挡时输入的方向不正确。30 以上的连击数除了可以用硬直小的招式慢慢积攒外，也可以在第一阶段进入第二阶段，也就是系统提示进入斩击模式打掉 BOSS 武器的时候，故意避开弱点不打，在斩击模式里对 Sam 的本体一顿猛砍，很容易就能达成 30 连击。满足 BP 和连击数的要求后就可以迅速将 Sam 结果掉了。

# Metal Gear Excelsus

## 战斗综述



虽然 BOSS 的大部分招式都可以格挡，但成功格挡后雷电依旧会受到伤害，低难度中的血量不明显，但到了高难度比如 R 难度时格挡一次将会扣掉雷电近 40% 的体力。不过只要成功格挡，那么就算当雷电的体力只剩下 0.1% 也不会挂掉或者自动使用回复道具。初次战斗时可以通过格挡来熟悉一下 BOSS 的招式，为了追求速杀和无伤，二周目之后就应该追求用攻防一体来躲开 BOSS 的臂类攻击，躲开后可以立即对垂落在平台上的臂部进攻。受到一定伤害后 BOSS 会将腿部移动到平台内，抓紧时间输出将它的体力降至 70% 就会出现进入斩击模式的提示，将腿部的装甲切碎后要在它的腿上用力走冲刺到上方，随后会再次出现斩击模式将腿部切断的提示。

切断了 BOSS 的任意一条腿后，系统会自动保存一次，这意味着体力或能量槽不足的玩家可以选择 RESTART 来回复一下。断腿后 BOSS 的头部会落到平台上，此时可以上前猛攻赚取连击数，也可以用钝刀蓄力来追求伤害。当 BOSS 从无防备的状态恢复过来后，它就会开始使用镭射光束扫射平台，同时平台边缘还会刷出月光。不可格挡的镭射光束会无差别地将月光干掉，注意追求 S 评价时要利用刷出来的月光赚斩夺的分数和杀敌数。镭射光束的攻击结束后，BOSS 的攻击套路和行动方式会和战斗初始时的一样，如法炮制将它的体力降至 30% 后就会触发砍断另

外一条腿的提示以及一系列的终结 QTE。BOSS 的攻击方式如下：

**断头台：**BOSS 会将双臂悬在空中，然后追踪雷电的位置，黄光闪现后会立即砸下来，此招不可格挡，除了用持续跑动+滑铲的方式躲开外，也可以算准时机用攻防一体躲开。

**断头台连击：**BOSS 会用左右两臂轮流砸向平台，因为基本不会追踪雷电的位置，所以威胁更小，同样可以用跑位和攻防一体躲开。顺带一提此招可以格挡但依旧会损血。

**双臂横扫：**利用双臂左右往返横扫平台，只要对着横扫的双臂使用忍者疾走，那么雷电就会自动从双臂之间的缝隙里小跳躲过去。

**单臂横扫：**同样是横扫平台的招式，这次只要跳起来躲开即可。

**腿部横扫平台：**在 BOSS 的任意一条腿被砍断之前，尽量远离 BOSS 即可在安全的区域里躲开；砍断 BOSS 任意一条腿后，则要尽量靠近它来躲开横扫。

**践踏：**此招带有一定的追向性能，BOSS 会用腿部多次践踏平台，最佳的躲避方法就是与攻击的腿拉开距离，比如左腿践踏时就往 BOSS 的右边移动到平台的尽头。

**镭射光束：**前面已经提到此招不可格挡，光束有两种，一种是带有一点追尾性能的直线扫射型，站在两道光束的中间即可躲开；另一种是横扫平台，但因为攻击距离较短，所以只要远离 BOSS 即可。



## S 评价指南

	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	8分以内	800	2次	80以上	4	-

1. 本战的 S 评价关键就是利用后期刷出来的月光来满足 S 评价的几项要求。时间方面有 8 分钟，可以说是比较充足的，虽然不用追求无伤，但躲开 BOSS 臂部类的攻击后会比格挡时有更多的进攻时间，因此多练练攻防一体吧。快速输出主要依靠钝刀蓄力，尤其是当 BOSS 的腿部移动到平台上的时候，算好提前量用钝刀蓄力再多砍几刀就会出现进入斩击模式的提示了。

2. BP 点数可以通过干掉月光后回收道具来赚取，至于 2 次斩夺也是等月光被 BOSS 的镭射光束射中后，趁它们爆炸之前立即冲上前进入斩击模式实现斩夺。而 80 以上的连击数，建议在砍掉 BOSS 一条腿后，接下来头部垂到平台上出现大硬直的时候积攒，除了可以用

臂枪的高连击数招式外，还可以 L3+R3 爆气后主动进入斩击模式，利用该状态下的超慢时间来累计连击数，如果能量不够可以考虑使用回复道具。

3. 唯一比较棘手的应该是杀敌数，因为月光被 BOSS 的镭射光束扫到的话是不会计算在玩家的杀敌数里边的，这里推荐在爆气状态下用钝刀的普通攻击来和 BOSS “抢怪”，此外 BOSS 的光束有两种扫射方式，玩家也可以根据扫射的轨迹通过移动来将月光引到扫射的范围外再安心地将其击破。

4. 最后说一下无伤的要求，分别是 8 分以内、800 点 BP、斩夺 1 次、80 连击数和 1 的杀敌数，条件比较宽松，熟练掌握 BOSS 的几种臂部类攻击的攻防一体回避时间后即可尝试挑战无伤。

# Armstrong

## 战斗综述



最终 BOSS 战由三个阶段组成，前面两个阶段非常短，第三阶段才是真正的最终战部分。第一阶段中将 BOSS 的体力打至 98% 左右就会自动保存并进入第二阶段，或者在 1 分钟后（N 难度，R 难度需要 1 分半钟）战斗也会自动进入第二阶段。第一阶段中 BOSS 使出的招式如下：

**前冲后攻击：**Armstrong 会前冲到雷电的身前然后使用足踢或者两发的拳击，其中足踢攻击的速度非常快，格挡时要稍微注意。另外他也有可能提前结束前冲，转而为投技来抓取雷电。

**体术：**足踢或者是四连击，全

部都可以格挡或者回避。

**投技：**此招不可格挡，可以跑开或者在攻击快要命中雷电时使用攻防一体躲开。

**锤地 & 爆气攻击：**锤地直接格挡即可。爆气攻击无法格挡，出招前有黄光提示，如果来不及跑开或者被困在角落里，那么就尝试用攻防一体躲开吧。

在 E/N/H 难度下，第二阶段更像是交代剧情的桥段，不过在 VH 和 R 难度下就比较棘手，该阶段中 Armstrong 的招式和前一阶段里的如出一辙，但是在格挡的时候会损血，当雷电的体力剩下 0.1% 时就算再次格挡也不会 Game over，但





假如装备了军粮，那么在再次格挡时会自动使用，这点需要注意。E/N/H 难度中，以下的几种情况会让战斗推移至最终阶段：1. 没有装备军粮的情况下雷电的体力被扣光，追求非无伤 S 评价时的最佳情况；2.1 分半钟后被 BOSS 的特定招式命中；3. 当前面两种情况没有发生时，时间经过 1 分半钟（N 难度）或 2 分钟（H 难度），被 BOSS 的另外一种特殊招式命中，追求无伤时的最佳情况。VH/R 难度中，以下的几种情况会让战斗推移至最终阶段：1. 将 BOSS 的体力降至 99.2% 左右然后受到 BOSS 攻击，追求非无伤 S 评价时的情况；2. 约 2 分 30 秒后受到 BOSS 的特殊攻击，如果想取得本场战斗的无伤评价，那么必须通过这种方法来结束第二阶段。注意进入最终阶段前还会有一连串的 QTE。

第三阶段中 Armstrong 会使用多种砸地攻击，因为每种攻击前都有很长的准备时间，所以反倒比较容易应对。当他的体力降至 180% 时，他会使用蓄力冲撞来卸掉雷电的武器，如果能完成随后出现的 QTE，那么会大幅削减 BOSS 的体力。当他的体力降至 160%，会跳到场景的上方朝雷电丢东西，这些丢过来的东西全部都有 4 个斩夺点，玩家需要左右遥感配合来实现精确斩切将丢过来的东西全数切开，失败的话会受到致命的伤害，同时 BOSS 会结束这种方式的攻击，但接下来会有极高的几率马上使出同样的攻击直到玩家顺利将丢过来的东西全部斩切掉，而 Armstrong 会紧跟在最后一轮丢过来的东西后面

袭击雷电，注意斩切画面提示的弱点部分来避免伤害。成功完成这一系列的斩切后，地面上会掉落回复道具，追求 S 评价时务必要回收它们来赚取 BP 点数。之后 Armstrong 的攻击方式基本和之前的大同小异，当他的体力降至 130% 左右时，他会开始通过再生来回复自己的体力，他的身体会发出绿光作为提示，此时一切的通常攻击都对他无效，玩家要迅速移动到他的背后进入斩击模式来切割他的弱点，成功后会出现极大的硬直，这也是输出的最佳时机。从硬直中恢复过来后 Armstrong 会随机使用之前的所有招式直到体力被削减至 20% 为止，最后他会在上方朝雷电丢 5 轮东西，全数斩切后就将迎来终结的 QTE。最终阶段中 BOSS 的招式如下：

**砸地暴风：**用手砸向地面然后在自己周围爆发小范围的暴风，可以跑位躲开，也可以格挡。

**砸裂地面：**地面会出现很多裂缝，只要站在没有裂缝的小区域里就能躲开随后爆发的暴风，注意 BOSS 很有可能在暴风还没消失前马上使出下一招攻击来袭击雷电。

**砸地冲击波：**砸地后地面出现高速移动的冲击波，冲击波还有一定的追踪性能，需要跑开躲避。

**砸地火墙：**火墙会在场上持续 10 秒钟左右，雷电的行动范围被强制缩小，随后 BOSS 同样会有很高的几率立即冲往雷电进攻。

**蓄力前冲：**前冲后会随机出现两种招式，一种是在途中停下来然后使用投技，另一种是冲到雷电跟前使用速度较快的足踢，足踢可以格挡，而投技需要躲开。

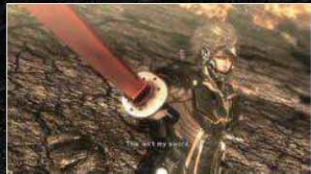
**特殊前冲：**战斗开始后一段时间，Armstrong 就会使出此招特殊的前冲攻击来打掉雷电的武器，随后会随机出现两种 QTE 里的其中一种，第一种是雷电被放倒在地，然后 Armstrong 从空中追击，完

成 QTE 即可避免受伤；第二种是 Armstrong 会和雷电拼招，之后会有一连串的 QTE，全数完成可以削减 BOSS 大量体力（R 难度下会扣掉 80% 左右）。如果在前冲快要命中雷电前的瞬间，也就是画面会拖慢的那一刻使用攻防一体，就可以躲开他的攻击。另外假如武器被打掉后，一定要迅速捡起武器，否则空手状态的雷电在格挡 BOSS 的招式时会损血。

**体术 & 爆气攻击：**招式的特性和对策与第一阶段的相同。

**跳到高处朝雷电丢东西：**注意

根据提示进入斩击模式切割丢过来的东西的 4 个斩夺点时，只要切到其中 3 个即算成功。除了老老实实将全部东西切开外，当 Armstrong 将第一个东西丢过来的时候，还可以前冲后滑铲躲开，如此一来他会立即回到地面结束丢东西的桥段。



## S 评价指南

	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S 级要求	5 分以内	800	1 次	100 以上	1	-

1. 本战追求 S 评价有一定的难度，玩家需要熟悉 Armstrong 的所有招式并及时作出合理的对策，多次 RESTART 在所难免。时间方面，第一阶段中要贴身迅速输出，多周目挑战时可以装备无限能量槽的假发自然最好，武器方面也要升到顶级状态。第二阶段时，E/N/H 难度中可以在不装备回复道具的前提下故意让 BOSS 将雷电的体力扣光来快速结束本阶段，但在 VH 和 R 难度下就必须快速输出才能尽快结束这一阶段，理想状态是前两个阶段结束时都不使用军粮。最后一个阶段，BOSS 再生时要迅速上前阻止，当满足了 BP 点数的要求后，BOSS 丢东西时不要斩切，全部以滑铲躲开。

2. 在持有上限的 5 个军粮回复道具时，回收 BOSS 丢东西桥段结束后落在地面上的军粮，每一个都可以换来 100 点的 BP。另外在积攒连击数和其余的进攻中也会取得一定的 BP，总体来说本战取得 800 点 BP 不是什么难事。斩夺和杀敌数方面可以不管，因为最后雷电必定会斩夺 BOSS 并取得 1 的杀

敌数。  
3. 连击数基本只有在最后一个阶段中才比较容易满足 100 以上的要求，如果对自己的操作有信心，可以在通常的格挡或回避后利用连击数高的招式来攒满 100 Hits。否则就在 BOSS 发动再生时，装备好回复能量槽的道具，然后斩击他背部的弱点，接下来爆气进入斩击模式就可以在超慢的动作中疯狂地连打按键积攒连击数，能量槽不足时就马上按方向键下来补充，如此一来就可以积攒到 100 连击以上。

4. 本战无伤的要求是 8 分以内、400 点 BP、斩夺 1 次、10 以上连击数和 1 的杀敌数，基本上除了无伤外其余的都唾手可得。第一阶段的打法和通常时的差不多，而第二阶段因为格挡也会损血，所以只能利用跑位和攻防一体来躲开 BOSS 的攻击，另外根据不同难度，要撑过至少 1 分 30 秒（E 难度）到最多的 2 分 40 秒（R 难度）来触发 BOSS 使用特殊攻击进入最终阶段的情况。最终阶段注意在空手后迅速回收武器，避免格挡时的损血，其余的打法也和通常时的一样。





# 全VR任务No.1指南

任务中就算换了武器再RESTART，重开后也依旧是切换武器之前的配置，因此为了不在任务中切换武器浪费时间，建议在任务开始前先进入主菜单STORY选项中的CUSTOMIZE界面将武器换好再退出自动保存，然后再挑战对应的VR任务。此外战斗中很多情况下比如忍杀或终结QTE后都会出现进入斩击模式的斩夺提示，为了节省时间可以按一下进入斩击模式的键再立即松开。

## MISSION 01

目标	全灭敌人
推荐武器	臂枪

1. 任务开始后立即前冲滑铲，然后在滑铲的途中进入斩击模式将面前的三个杂兵秒杀掉，注意只要将他们斩断即可，无需发动斩夺浪费时间。

2. 滑铲动作结束的正前方会刷出一只月光，因为它背靠墙边无路可退，所以及时格挡住它的第一次攻击后雷电的反击就会命中月光并触发终结QTE，发动QTE后同样不要使用斩夺以节省时间。接下来利用臂枪的范围攻击快速积攒能量槽，槽满后就进入斩击模式秒掉杂兵，能量用完就重复用臂枪攒能量的步骤。

## MISSION 04

目标	斩夺所有的敌人
推荐武器	钳刃

任务开始后立即前冲滑铲，期间进入斩击模式将第一个敌人斩夺掉，接着立即钳刃蓄力，等附近的敌人刷出来后立即用钳刃的三连击重复两次将敌人破甲然后斩夺。然后立即原

地挥空钳刃三连击的前面两段，再蓄力第三段，月光刷出来后锁定它释放钳刃的攻击，如果招式能命中月光，那么会触发终结QTE，顺势将其斩夺收工。

## MISSION 02

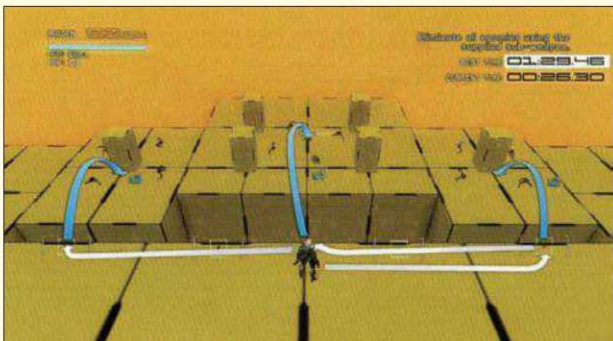
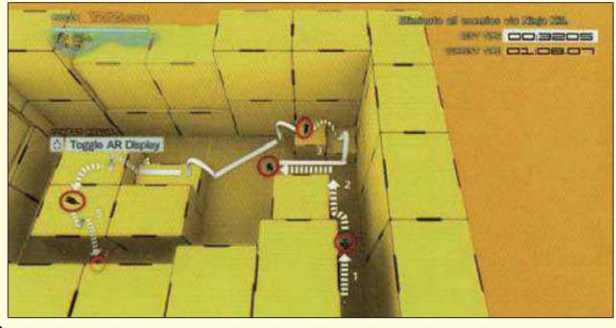
目标	忍杀所有的敌人
----	---------

任务开始后立即忍杀掉眼前的第一个敌人，在忍杀的动作中可以点一下进入斩击模式的按键然后立即松开来节省时间。杀完第一个敌人后躲在转角处，等左手边的敌人开始移动后立即从他身后靠近将其忍杀掉。接着迅速回头爬上平台将第三个敌人干掉，注意如果忍杀第二个敌人的位置

不好的话，上方的第三个敌人可能会察觉到异样后开始移动，所以忍杀第二个敌人时的动作要快，不要让他走太久。杀完第三个敌人后迅速跑到远处上方的平台，等第四个敌人背着雷电时立即上前将其忍杀，接下来打开AR模式，从上方观察最后敌人所在的地方再顺势从上方将其忍杀。

## MISSION 05

目标	利用副武器全灭敌人
----	-----------

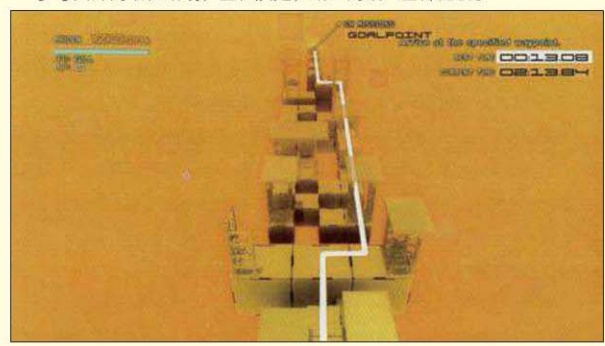
1. 该任务共有4波敌人，就算在边缘奔跑或跳跃也不会掉到平台外，所以在平台上移动时推荐都用疾走来节省时间。第一波敌人有左中右三组，任务开始后立即跑到平台最右侧，顺势回收路上的两枚手雷，来到最右侧后装备手雷，然后往右边这组敌人围着的柱子根部处丢两枚手雷，丢出第一枚手雷后间隔约1秒钟再丢第二枚手雷，比较理想的是手雷直接砸到敌人身上立即爆炸，如果这两枚手雷没有干掉4个仔月光，选择RESTART重来。接下来跑到中间，途中回收手雷，将一枚手雷丢往中间组的敌人正中央，顺利的话一发手雷就能将中间组的敌人全灭，接着跑到最左侧用两枚手雷如法炮制左边组的敌人。消灭第一波敌人的耗时最好在30秒出头。
2. 接下来趁第二波敌人还没刷出来的时候一路跑到平台最右侧回收途中的手雷，第二波敌人有左右两组，回收完手雷后迅速来到平台中央稍微靠右的地方，将一枚手雷丢往右边组敌人围着的柱子根部，
3. 同样是迅速回收一下平台上的手雷，然后来到平台左侧，用一枚手雷将第三波先刷出来的左边组敌人全灭，然后再跑到平台右侧将后刷出来的右边组干掉。
4. 最后一波敌人刷出来的速度很快，玩家要保证身上有三枚手雷，然后移动到平台左侧，敌人会排队从左侧移动到右侧，玩家需要做的是算好提前量连续朝敌人所在平台处从左往右数的第二根柱子根部扔三枚手雷（参考图片），顺利的话就能干掉最后一波的敌人。



## MISSION 03

目标	移动到指定地点
----	---------

参考图片的最佳路线，全程疾走，路上的敌人全部无视。



实用技术 研究中心

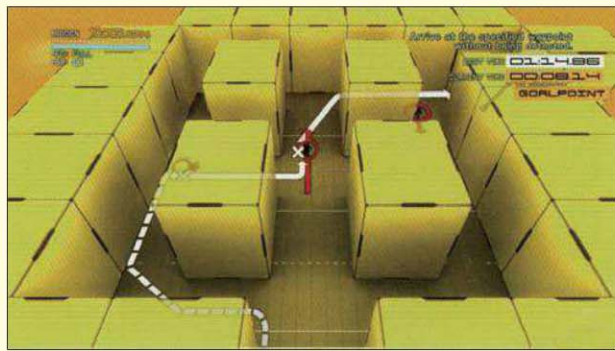
## MISSION 06

目标

不被发现的前提下移动到指定地点

参考路线图，任务开始后左转，稍等片刻后忍杀掉左前方的第一个敌人，然后快速移动到中央忍杀第二个敌人，最后迅速跑到终点即可。

要点是忍杀第一个敌人之前要进入AR模式观察他的行动，只要一看到他开始移动就要立即贴墙冲上前将其忍杀。



## MISSION 07

目标

全灭敌人

推荐武器

臂枪、钳刀



1. 本任务的敌人配置默认为VH难度，共有4波敌人。第一波敌人出来后立即往左跑，跑动的期间会自动躲开敌人的火箭炮，然后向左边拿着火箭炮的敌兵滑铲过去，途中进入斩击模式将连同跑过来的敌人在内一口气斩掉，不要斩夺，比较理想的是滑铲结束后灭掉4个敌人，然后再用臂枪攻击最后一个手持火箭炮的敌人来蓄满能量。

2. 干掉第一波敌人后迅速移动到墙角处，第二波敌人刷出来后远处的水蜘蛛会有较高的几率对雷电使用冲撞攻击，能量槽处于蓄满状态时格挡它的冲撞后可以顺势发动终结

QTE，随后可以用钳刀蓄力攻击来清理余下的杂兵，最后争取斩夺一次来蓄满能量槽，全灭第二波敌人的耗时最好在1分35秒以内。

3. 接下来还是趁第三波敌人没刷出来前移动到墙角，然后钳刀蓄力，等刷出来的三个杂兵主动靠近雷电时释放招式，然后再顺势用第二、第三段的钳刀蓄力继续攻击，他们会始终处于硬直中无法出手，重复数次后即可破甲上前斩切。

4. 最后一波敌人里先会刷出大量的仔月光，抓紧时间用攻击范围较广的臂枪来清理它们，等月光刷出来后就用疾走中的弱攻击来继续清理仔月光，全灭仔月光后再逐个击破两头月光。和月光战斗时可以将它们逼近死角利用及时格挡来转守为攻，又或者是保持点距离引诱它们冲撞再格挡发动QTE，当然也可以用钳刀来硬砍，总体来说本任务的No.1时间限定还算宽松。

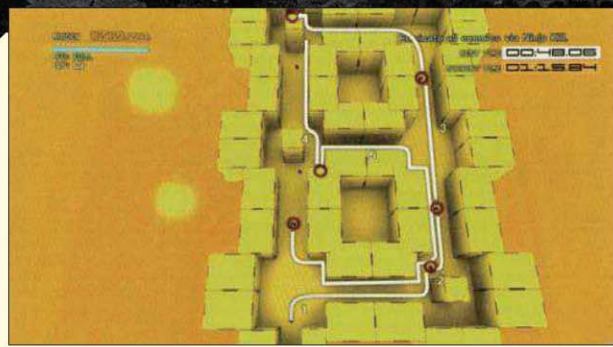
## MISSION 08

目标

忍杀所有的敌人

路线请参考地图，注意所有忍杀后都要用快速退出斩击模式的方法来节省时间。任务开始后立即右转疾走将第一个背对雷电的敌人忍杀掉，然后在一旁的转角处打开AR模式观察第二个敌人的动向，等他转身移动

时疾走上前将其忍杀，然后再顺势疾走到第三、第四个敌人身后将它们干掉。注意往第五个敌人所在的地方移动时要贴着靠近敌人一侧的墙边疾走，否则会被他发现。搞定第五个敌人后要绕路去干掉最后一名敌人。



## MISSION 09

目标

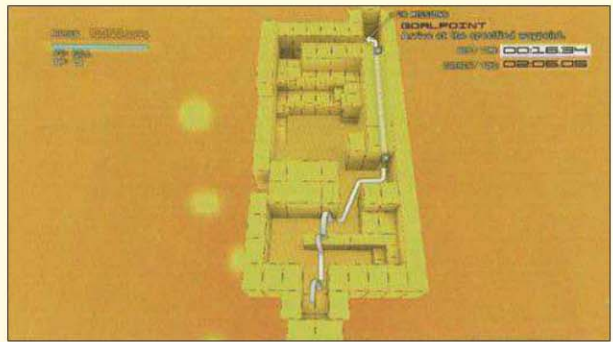
移动到指定地点

推荐武器

战术叉

移动路线见图，全程都不用和敌人交手，任务开始后前冲跳跃，跳跃的过程中使用战术叉攻击对面高台上的仔月光将自己拉过去，然后从高台处往右前方跳跃，落地后疾走前进，疾走的时候要用弱攻击来避免被路上的仔月光偷袭。来到

最右边将隐藏通道的门切开，通道里有3个手持火箭炮的敌兵，他们看到雷电后会开炮，只要能躲过他们的第一波攻击，那么随后只要一直疾走到尽头切开通道另一侧的门即可抵达终点。躲避火箭炮时建议算好提前量使用滑铲。



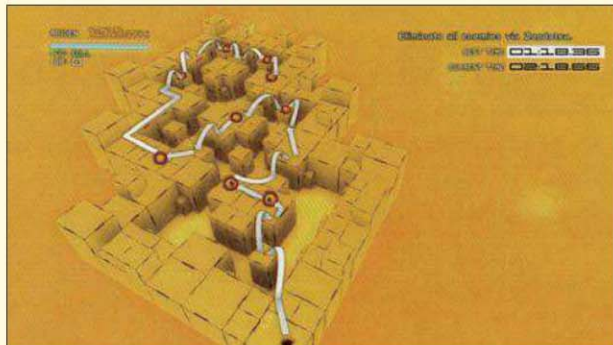
## MISSION 10

目标

斩夺所有的敌人

这里放出推荐的路线图供玩家参考，本任务的时间比较吃紧，想刷新第一名的记录有几个要点，第一点是靠近敌人后先用弱攻击砍敌人一下然后再进入斩击模式斩夺敌人，这样做的好处是弱攻击命中敌人时镜

头会自动调整到方便接下来斩夺的位置；第二点是不能从上方的平台落到下面；最后一点是不能被持有火箭炮的敌兵命中，否则和落到下方一样会导致时间不足。



实用技术

研究中心

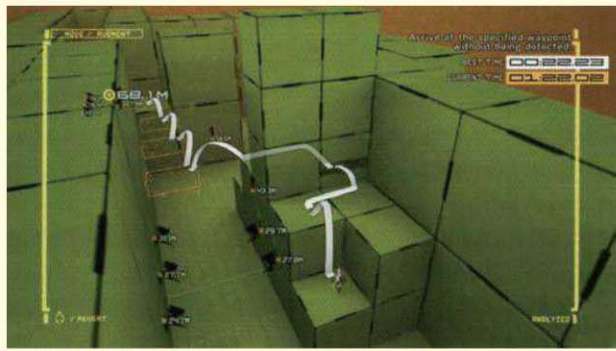
## MISSION 11

目标

不被发现的前提下移动到指定地点

注意该任务中有数个隐藏的空平台作为捷径供玩家使用，初次攻略时可以打开 AR 模式记一下平台的位置，之后就可以直接用疾走来跑过去。任务开始后打开 AR 模式，可以看到前方有敌兵，贴着靠近敌兵一侧的墙壁，等他移动过来后从他身后溜过去，注意他身后的两个监视摄像

头，躲开摄像头前进，用疾走爬上前方的平台（参考图片），滑铲过狭缝后从隐藏的平台往左前方前进，落地后再贴着左侧的墙边前冲即可，如果顺利完成上述的一系列行动，那么在终点前的摄像头的红外线是刚好照不到左侧墙边的。



## MISSION 15

目标

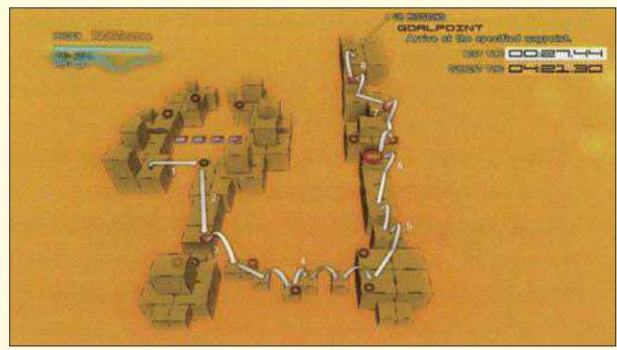
移动到指定地点

推荐武器

战术叉

本任务的时间稍微吃紧，任务开始后立即右转使用战术叉将自己拉到对面，然后根据图片中的路线一路疾走到终点，期间的所有敌人都可以无视。注意个别平台之间的距离稍远，玩家需要主动跳过去而不是疾

走，遇到无人机体堡垒（Grad）挡路的时候，直接从它的右边疾走爬上去即可，面对手持火箭炮的敌人时要活用滑铲躲避，不过就算被火箭炮炸到一次，只要不掉到平台下面，那还是有可能会超过第一名成绩的。



## MISSION 12

目标

利用副武器全灭敌人

该任务其实没有太多的技术含量，因为时间比较充足，玩家只要站在毒刺的位置上不断发射飞弹就能将陆续刷出来的敌兵全部消灭，

攻击飞行器的时候，如果它的下方是深渊，那么敌兵会直接摔死，否则敌兵落到平台上后还要补一发毒刺。

## MISSION 13

目标

全灭敌人

推荐武器

战术叉

时间同样比较充足的一个任务，共有两波敌人，第一波全为飞行器，任务开始后先躲开飞行器的第一波攻击，然后就可以用战术叉将敌人逐个击破，最佳的打法是用战术叉靠近飞行器后进入斩击模式将其斩夺，然

后如此循环即可。第二波敌人有两架直升飞机和4台飞行器，先击破所有飞行器，然后再回收场景里的毒刺来对付直升飞机，飞机被毒刺命中后会处于短暂的原地不动状态，此时就是用战术叉又迅速靠近输出的好时机。

## MISSION 14

目标

忍杀所有的敌人

地图比较广阔的一个任务，移动路线请参考图片。任务开始后直接往前走跳到写有“Area Number A14”柱子后方的坑里，然后躲在左前方的柱子附近等第一只水蜘蛛移动过来将其忍杀。然后打开 AR 模式寻找第二只水蜘蛛所在的位置，从它后面追上去将其忍杀。随后头顶上方附近的月光会跳下来，顺势忍杀后登上附近

的楼梯回到二楼，根据地图的路线移动到第二只月光必经之路的柱子旁边躲着，等它转身准备跳跃移动后将其忍杀。然后迅速落到一层根据路线图移动到二层，打开 AR 模式，等敌兵背对雷电时将其忍杀，此时时间应该在 55 秒左右，否则无法达成第一名的时间要求。最后移动到最后一名敌兵的上方将其忍杀即可。

## MISSION 16

目标

全灭敌人

难度不高的任务，敌人共有 6 波，利用设置在场景的机枪可以轻松全灭敌人。前面两波敌人用机枪逐个击破即可，注意当敌人身上闪过橙色的光后即表示他已经挂掉，无需浪费子弹和时间。第 3 和 4 波敌人为顺序出现的仔月光小队，前一波会在场景右边刷出来，而后一波则在左边刷出。第

5 波全为皮厚血多的敌人，推荐的打法是先集中攻击任意一个敌人，将他射成眩晕状态后再换目标，如此重复来阻止他们的靠近。最后一波只有一个无人机体堡垒，它会高速移动，我方机枪在射击时的移动速度很慢，可以采取“停止射击→移动机枪→射击”的微操作来将枪口保持在敌人的身上。

## MISSION 17

目标

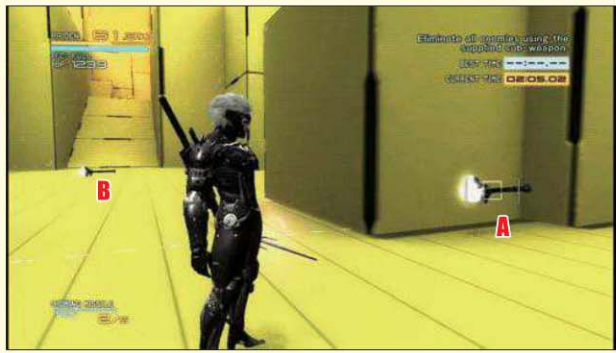
利用副武器全灭敌人

本任务分为三个战区，玩家需要杀光每个战区里的所有敌人后才能前往下一个区域。任务开始后立即移动到左前方毒刺无限刷新的地点，装

备毒刺，然后等两个近战型的敌兵移动到掩体附近时用一发毒刺射击掩体，利用暴风将他们炸飞，随后再补刀，注意人形敌兵是两发毒刺即可干

掉一个。搞定两名近战的敌人后再移动到场景中央左侧的毒刺刷新点将剩下的远程敌人干掉。接下来会在区域出口前刷出一堆敌人，站在毒刺刷新点上同样可以不费功夫将他们全数击破。

随后阻隔在区域间的墙壁消失，斜坡上有4只逃跑的仔月光，一发毒刺将它们全灭，然后迅速来到图中A的地点，也就是毒刺刷新的地方，将左侧刷出来的近战双刀兵干掉，此时另一个双刀兵应该在靠近雷电，稍微跑开一点转过身来将他干掉。站在A地点的好处是可以回收毒刺，此外



也不用担心被上方的火箭炮兵偷袭。干掉两名双刀兵后将上方的两名火箭炮兵逐个击破，然后来到图中B的地点，另一个毒刺的刷新点，站在这里将区域里余下的仔月光全部击破。

来到最后一个区域前最好捡满毒刺和手雷，越过区域入口附近的白线后就会刷出来敌人，立即将全部手雷和毒刺往人多密集的地方丢，争取干掉或至少让两名非仔月光的敌人眩晕，副武器用完跑到场内的刷新点回收，然后用游击战术将剩下的敌人消灭。

## MISSION 19

目标	斩夺所有的敌人
推荐武器	钳刀

此任务有三个区域，每个区域里有一波敌人，同样是需要全灭当前区域的敌人后才可以前往下一个区域。第一个区域里只有1条狗，任务开始前准备好钳刀，任务开始后钳刀三连击即可将其打晕发动终结QTE。

来到第二个区域后，不用管上方的狗，只要雷电不爬上去，那么它暂时是不会动的。先对付两个持刀的装甲兵，在远处钳刀蓄力等他们自己走过来，然后释放攻击保证同时命中两名装甲兵，然后顺势用钳刀后续的两段攻击追击，输出途

中如果锤子兵已经靠近，那么就攻防一体取消钳刀的硬直，远离锤子兵再对付跟过来的装甲兵。当装甲兵的任意一只手被打成蓝色状态后就可以利用及时格挡来将其秒杀了。解决掉两名装甲兵后上方的狗加入战斗，还是远离锤子兵，然后伺机用钳刀的三连击将狗打晕秒掉。最后再安逸地搞定两名苦苦相追的锤子兵。

最后一个区域里会同时刷出4条狗，不要慌，狗的攻击力和攻击意识都不高，利用跑位将它们隔离开来然后用钳刀逐个击破即可。

## MISSION 20

目标	不被发现的前提下移动到指定地点
----	-----------------

难度较低的一个任务，任务开始后根据图中提供的路线走到终点，期间会经过数个隐藏平台，停下来后打开AR

模式观察敌兵，等他的头转向另一边后就迅速往终点进发吧，注意此时要尽量贴着左边走，因为路上还设有一个监视摄像头。



## MISSION 18

目标	全灭敌人
推荐武器	臂枪、钳刀、战术叉

任务中共有5波敌人，默认为R难度，敌人的一次攻击基本上就能要了雷电的命，时间非常充裕，因此比起进攻，此战中的防守意识更需要提高。第一波敌人单为单只月光+一堆月光的组合，任务开始前换好臂枪，任务开始后直接用臂枪的范围攻击来牵制仔月光，此时月光要么使用冲撞要么跑来近身攻击，前者直接格挡后就可以触发终结QTE是最佳的情况，后者就要格挡住月光的攻击，尽量用及时格挡，虽然月光会后跳躲开雷电的自动反击，但区域里的仔月光有可能会卡着它让它跳不远，如此一来及时格挡后也能秒月光了。剩下的仔月光就用臂枪全数干掉吧，第一波敌人全灭时要求蓄满能量槽以应对接下来的战斗。另外也可以在任务开始后不断RESTART来凹月光的行动，凹到冲撞即可。

第二波会刷出两只猩猩和4个仔月光，第一波战斗结束后尽量站在远离两个猩猩的地方，并且是站在它们中间的位置，运气好的话它们会同时使出跳跃攻击，一次及时格挡就能同时将两只猩猩打晕，只打晕了一只也可以上前发动终结QTE，然后再对付剩下的一只，最后清理仔月光。

第三波敌人是本任务的难点所

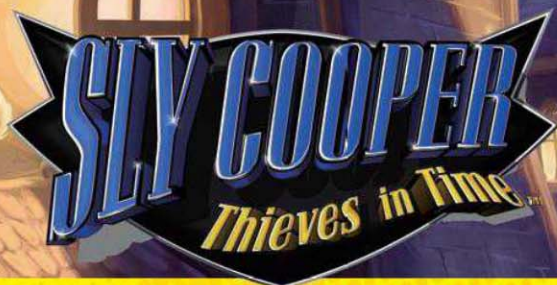
在，会刷出1条狗2个锤子兵和一些仔月光，优先对付行动迅速且能秒雷电的狗，但要注意和仔月光以及锤子兵拉开距离，否则被偷袭的话容易来不及躲狗的攻击导致被秒。和狗周旋时要时刻保持将它锁定的状态，假如及时格挡后的反击能命中它，那么可以立即发动终结QTE将其击破。比较讨巧的打法是记住狗刷出来的位置，在全灭第二波敌人后，钳刀蓄力等狗刷出来后立即攻击，然后再顺势用钳刀的后两段攻击命中狗，三段判定全数命中的话也能将狗打晕然后直接用QTE秒掉。干掉狗后先清理仔月光，最后再对付行动缓慢的锤子兵。

第四波敌人是几只打酱油的仔月光，最后一波敌人是一台无人机体堡垒，战术叉蓄满后可以轻松地将其固定住，然后上前输出，等它恢复过来后战术叉的电基本又蓄满了，剩下的你懂的。



本期《狡狐大冒险》的研究为大家补完本作的面具收集，面具可以说是本作中最难获得的收集要素，不仅因为面具分布在各个任务中，最后一个面具还需要通过街机游戏才能获得，就算是借助 PS3 和 PSV 之间的联动也不能轻易搞定。本次研究以图配文的形式为大家详细说明每个面具的获得方法，希望对各位有所帮助。

狡狐大冒险 时空神偷	SCE	动作
多机种	Sly Cooper: Thieves In Time 2013年2月5日 对应机种为PS3及PSV	美版 39.99美元
	1人	



## 操作说明

### 序章



01: 控制Sly的时候，在偷取钥匙前有一处分支路线，往左边走，爬上屋顶到达另一端便可看到面具。



02: 控制Bentley的时候，在终点前的下水道有处分支路线，往右拐弯便可看到面具。



02: 任务“1-2 Breakout”中获得，在桥对面的暗道中。



03: 任务“1-3 Sushi House Startup”中获得，在偷窃第一把钥匙前方有一个面具，通过“飞跃”获得。



04: 任务“1-3 Sushi House Startup”中获得，在最后一个场景的左侧有处攀爬点，来到上方即可看到。

05: 任务“1-4 Something's Fishy”中获得，完成双枪乌龟的迷你游戏后控制角色会切换回Murray，此时反方向即可看到面具。



06: Carmelita 限定，在如图位置使用能力获得。



07: Carmelita 限定，在如图位置使用能力获得。

### 第一章



01: 任务“1-2 Breakout”中获得，从旁边的暗道爬入即可获得。



08: 任务“1-5 Pretty in Pinker”中获得，在如图处打破箱子后可发现。



09: 任务“1-8 Altitude Sickness”中获得, 触发武器被夺走的剧情之后过桥, 在大门内部可发现面具。



10: 任务“1-8 Altitude Sickness”中获得, 如图处, 旁边的悬崖上能看到本章最后一个面具。



05: 任务“2-3 Cooper For Hire”中获得, 第三道大门前有一处射击破坏的场景, 破坏后即可发现。



06: 如图位置, 需要使用能力制造落脚点。



03: 如图位置, 从旁边爬到顶端后通过滑行即可取得。

04: 任务“3-2 Unexpected Ties”中获得, 取得能力剑齿虎形态后不要急着走, 面具就在床后面。

## 第二章



01: 在大地图如图位置。



02: 任务“2-2 Jailhouse Blues”中获得, 从暗道出来击败一个敌人后, 运用囚犯形态破坏旁边的场景看到。



03: 任务“2-2 Jailhouse Blues”中获得, 在推三个箱子的场景中破坏后面的箱子便可发现。



04: 任务“2-3 Cooper For Hire”中获得, 第一次滑行之后干掉两头牛, 从一旁的箱子来到上层获得面具。



07: 任务“2-4 Saloon Bug”中获得, 就在场景中央, 很容易发现。



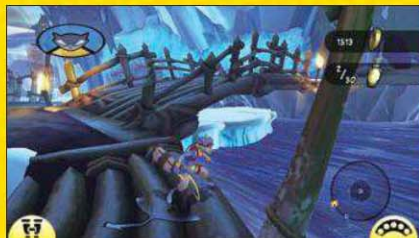
08: 任务“2-6 Jail Break”中获得, 在第二次控制 Kid 破坏机关的时候不要急着回去, 到达对岸后沿路下去即可发现面具。

09、10: 任务“2-8 Operation; Gold Digger”中获得, 在控制 Kid 时会经过数个激光房间, 前两个房间分别有一个面具, 需要先解除机关才能发现。

## 第三章



01: 安全屋出来后从左侧的落脚点来到上方平台, 在对面的鸟窝中获得。



02: 一路下来到河川旁边, 面具在桥梁下面, 需要跳到浮冰上才能获得。



05: 任务“3-4 Going Up”中获得, 在如图处往右边移动可发现面具。



06: 任务“3-6 Ice Ice Bentley”中获得, 获得三枚宝石之后进入需要躲避恐龙蛋的隧道, 炸开尽头处的冰块发现面具。



07: 任务“3-8 Operation; Jurassic Thievery”中获得, 控制 Bob 攀爬的过程中在第二个开关位置同样会发现分支路线, 下方尽头发现面具。



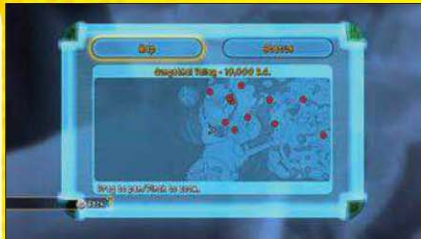
08; 任务“3-8 Operation; Jurassic Thievery”中获得, 在如图处进行连续滑行的时候, 面具在左侧的平台上。



04; 任务“4-2 Juggling Act”中获得, 如图位置有一处绳索, 爬至顶端便可获得。



09; 任务“4-7 Shell Shocked Heart”中获得, 控制 Blentley 的时候炸开如图位置的障碍物看到面具。



09; 位于地图左下的雕像附近, 需要使用 Bob 的特殊能力才能取得。



05; 任务“4-4 Eye in the Sky”中获得, 在第一个飞空艇的塔楼上, 十分显眼。



10; 位于地图左侧的河流边上, 同样需要使用 Bob 的特殊能力才能取得。



06; 任务“4-4 Eye in the Sky”中获得, 在第二个飞空艇的塔楼下层, 破坏箱子后发现。



10; 任务“4-7 Shell Shocked Heart”中获得, 解决第二个迷你游戏之后来到如图位置, 在齿轮平台上炸掉木箱发现面具。

## 第四章



01; 在大地图上, 开始便可获得。



07; Sir 限定, 在如图位置使用 Sir 的能力到达最上层取得。



02; 在大地图上, 同样开始便可获得。



01; 在如图位置的桥下有面具, 除了运用本章的能力外, 通过滑行也可以取得 (取得后掉入水中同样算到手)。



03; 任务“4-2 Juggling Act”中获得, 面具在高处, 需通过射击破坏木桶开启新的靶子才能取得。



08; 任务“4-5 Mechanical Menace”中获得, 进入工厂内部来到如图位置, 面具在旁边的小平台上, 比较隐蔽。



02; 在如图处的猩猩建筑物旁边有一个面具, 需要通过连续跳跃来到顶端方能获得。

## 第五章





03：大地图下方有一处需要使用游侠形态才能到达的小岛，小岛的建筑物背后藏有一面具。



07：任务“5-4 Copy Cats”中获得，第二次控制 Sly 的时候顺着漂流物走可发现面具。



10：任务“5-7 All Rolled Up”的 BOSS 战中获得，算是游戏中最容易错过的一个面具，在使用大盗形态破坏锁链的时候，能通过锁链前往下方，本章最后个面具便在此处。



04：任务“5-2 Open Sesame”中获得，如图位置有一处通过铁链攀爬的地段，顶端藏有一面具。



08：任务“5-6 Heavy Metal Meltdown”中获得，先来到如图位置通过绳索爬到最高处获得面具。



01：控制 Carmelita 的时候来到如图位置，破坏箱子即可发现面具。



05：任务“5-2 Open Sesame”中获得，面具在如图位置，不过需要先来到对面的高台处借助滑行获得。



09：前往地图上端，在城堡附近能发现一处暗道，进入内部发现面具。



06：任务“5-3 Rug Rats”中获得，面具的位置十分显眼，就在有三个猩猩守护的平台中。只不过不太好取得，建议趁左边的猩猩开小差时从它背后过去。



02：比较隐蔽的面具，先来到如图位置，在攀爬过程中会发现左边也有一处平台，跳过去即可取得。

## 街机

除了序章，每章的最后一个面具需要在街机中获得，具体方法如下：

第一章：面具在绿色的黑洞中，从上方道路进入。

第二章：来到第二个场景后切换为紫色坦克破坏右边墙壁。

第三章：初始地点左边。

第四章：面具在绿色的黑洞中，从下方道路进入。

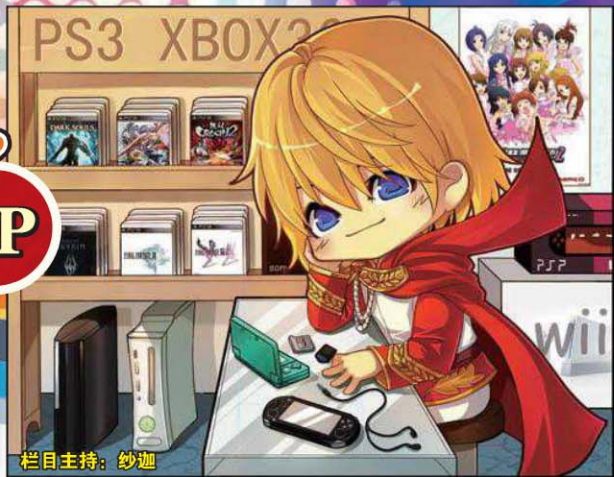
第五章：打开第三个场景左边的墙壁（需紫色坦克）

终章：在滚球小游戏的最后地段。

# 软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

SP



栏目主持：纱迦

实用技术

软硬兼施 SP

激动人心的 PS4 发布会结束了，不过比起有些虚无缥缈的 PS4，反倒是在 PS4 公布之前 SONY 宣布的 PSV 降价新闻更能影响中国市场。加上最近 PSV 确实是游戏众多，不单有《死或生》、《传说》这样的移植作，也有《灵魂献祭》这样的原创大作，现在入手 PSV 还是不错的。套用朋友的一句话：“买来当 PS4 手柄也是好的！”大家自己看着办喽！

## 市场风向标

MARKET OVERVIEW

### 本期重点提示

- SCE 断奶传言影响内地
- 3DS《恶魔城》仍受追捧
- PS3 直读芯片新情报
- X360 双破解版本比较

## 价格行情

——提供最佳购机方案

### PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV 主机 (港版黑色, Wi-Fi)	1550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		1768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 游玩卡六张、电源及电源线一套。

**点评：**年后的 PSV 市场有些出乎意料，一方面是索尼在 2 月 18 日宣布的日版 PSV 降价已经在上个月的最后一天开始实行，Wi-Fi 型和 Wi-Fi/3G 型主机统统降到 19980 日元（折合人民币

1294 元），历史上绝无仅有。另一方面则是在日版 PSV 降价的同一时间，有人传言香港 SCE 不再提供低价的港版 PSV、PS3 甚至是港版游戏给国内的上游供应商，这导致国内一直稳定的港版 PSV 售价出现了小幅波动。这“一升一降”的变化让国内的主机市场开始变得暗流涌动。截止到发稿日当天，已经降至 19980 日元的 Wi-Fi/3G 型日版 PSV 主机开始取代价格相同的 Wi-Fi 型日版主机成为国内商家的销售主流，机器的价格则暂时稳定在 1400 ~ 1450 元之间。而港版主机受到 SCE 的“断奶传言”的影响，价格呈上涨趋势，各地涨价 50 ~ 100 元不等，现在国内港版的 Wi-Fi 型 PSV 报价已经达到 1550 元左右。在这种情况下，到底是选择价格更低的日版 Wi-Fi/3G 型主



▲ PSV 价格港升日降是国内零售商博弈的结果。

机还是考虑价格略高的 Wi-Fi 型港版主机开始成为不少玩家纠结的问题。因为前段时间索尼旗下的最新旗舰智能手机 L36h 被欧洲各大主流媒体爆出了欧版主机的屏幕和日版主机相差甚远的问题，这让很多敏感的国内玩家立刻想起了日货那句“一流留国内，二流出欧美，三流售中国”的说法。不过从 PSV 的国内发货情况来看，PSV 所采用的 OLED 屏幕并没有出现过 L36h 的那种情况，至少日版和港版在主机质量上是没有任何不同的，手机上的问题暂时还不能直接套用到游戏机上。因此，从质量上比较，选择港版和日版 PSV 都是没有问题的。至于其他方面的差别，虽然从表面上看，价格更低的日版主机要比港版多出了 3G 功能，但因为日版主机基带被锁，无法支持 docomo 以外的运营商 SIM 卡，所以实际上还是只能使用 Wi-Fi 功能，这点和港版是一样的（有传言国内可以卡贴解锁日版 3G 功能，但未经测试，不保证有效）。这样一来，两者的差别只有价格上的不同，这种区分就只有根据自己的钱包来判断了。不过至少从目前的消息来看，港版主机游戏的“断奶传言”有不实之嫌，

更多的可能是商家顾及到今年 3 月游戏大作激增，决定以传言造成主机价格上涨来获取更多的利润，毕竟像今年 3 月这样的豪华游戏阵容也很难遇到，所以不着急的玩家等到下个月再观察港版主机的价格趋势也不迟。

主机及主要周边参考价格	
PSV 主机 (港版黑色, Wi-Fi)	1550元
PSV 主机 (港版黑色, 3G/Wi-Fi)	1600元
PSV 主机 (港版白色, Wi-Fi)	1850元
PSV 主机 (港版红/蓝/白色, 3G/Wi-Fi)	2150元
PSV 主机 (日版黑色, 3G/Wi-Fi)	1450元
PSV 主机 (日版红/蓝色, Wi-Fi)	1880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
PSPgo 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
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护套-PSP 厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-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

### 3DS 购机推荐套餐

	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	SuperCard TWO	218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		1652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：**受到《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的影响，近段时间询问购买 3DS 的玩家日益增多，虽然 IGN 给了游戏较低的评分，但这并没有影响到国内玩家的热情。而与此相反的是，神游 3DS XL 今年未出现以往春节期间的火爆销售场景，发售至今依旧保持着不温不火的局面，恐怕行货 3DS XL 在未来只能依靠降价来进一步提升玩家的购买欲望了，至少现在已经有不少商家开始下调主机的价格了，最低 1600 元出头就可以买到。

在破解方面，犹记得去年 11 月时，任天堂曾以检测存

▲虽然这次的《恶魔城 暗影之王 命运之镜》并非五十岚孝司、银河战士版《恶魔城》，但国内玩家依然青睐有加。



档 IC 芯片为手段更新 3DS 固件，痛下杀手封杀了大部分 NDS 烧录卡，最后只有少部分烧录卡通过更新没有存档 IC 芯片的正版试玩镜像才免于受难。但任天堂对于破解的封杀显然是不遗余力。在上个月初，任天堂再次更新了系统固件至 v4.5.0-10x。此次任天

堂封堵了所有不含存档 IC 的正版游戏 Demo，这致使之前的破解方式再次失效，没有存档 IC 的烧录卡基本宣告死亡，考虑到现在购买 3DS 的玩家多会购买一款 NDS 烧录卡消磨时间，建议玩家在购买主机时一定要检查系统固件是否为最新的 v4.5.0-10x，之后再检测烧录卡是

否可以使用，目前市场上仅有某些 R4 烧录卡和 Supercard DSTWO 可以完美支持最新固件，如果主机本身固件尚未更新到最新，那么等你回家升级固件遇到烧录卡无法使用的问题就得不偿失了，近期准备购买 3DS 的玩家要切记此点。

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)	1300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
北通准合金刷	98元
SCDS TWO 全球版	218元
金士顿 8GB TF 卡 (行货)	48元
金士顿 16GB TF 卡 (行货)	88元

### 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		9

**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:** 春节过后，不少纠结的玩家都面临着一个两难的选择。今年 3 月份 PS3 将迎来史无前例的游戏狂潮，以《战神 超凡》和《古墓丽影》为首的超级大作让期待的玩家兴奋度满点，可索尼又偏偏在前不久发布了全新的次世代主机 PS4，虽然发布会上并未公布具体的上市日期，但现在已经有传言表示新主机肯定会在今年年内上市，这对于一心想买 PS3 的玩家来说有些影响。但实际上，如果你考虑到 PS4 的首发时间和首发价格 (极有可能是 39800 日



▲ 3k3y 直读芯片依然没能摆脱仅限 3.55 系统及以下这个破解的先决条件。

元，折合人民币 2575 元)，那无疑还是现在的 PS3 更加合适。尤其在节后，4000 型的 PS3 已经成为主流，500GB 主机现在只需不到 2000 元即可搞定，再花上 500 元的话肯定还能再买两张正版游戏，我们秉承

早买早享受的理论，想必你在玩着 PS3《战神 超凡》的时候，PS4 就会暂时抛到九霄云外了，所以劝最近纠结的玩家不必再想 PS4 了，我们活在当下就好。

而前不久引起不少玩家来信关注的 PS3 直读芯片 3k3y 现在也有了具体的情报，在此之前 3k3y 的主打特点是可在安装之后读取破解游戏，并支持联网到 PSN 对战，但从目前的实际样品来看，3k3y 虽然传言很美好，但它肯定不是 PS3 破解的救世主，因为它仍然需要在 3.55 系统以下的 PS3 上才能发挥作用，因为 3k3y 只有读取到 PS3 的密钥才能正常工作，而破解小组现在还在研发找到 4.x 系统密钥的方法，虽然从现在的产品上说，3k3y 和之前的破解方法无异，无非是可升级到最新系统并联网对战，但你也因此失去自制系统的所有功能，而且 3k3y 所读取的镜像必须是专用 ISO 才可以，这也是使用起来的一个门槛，总之 3k3y 直读芯片对国内

玩家的用处并不大，纠结破解的玩家不妨再考虑现有市场上的破解翻新机吧。

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

### X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim 主机 (9.6A, 4GB, 单破解)	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		9

**备注:** 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

**点评:** 最近很多玩家反映市场风向标里刊登的 X360 破解主机报价和一般店面的价格差别很大，店面购买的价格通常都在 3000 元以上，而且均是体感套装的形式，破解主机不单出售。实际上对于这样的情况，我们也是非常了解的。市场风向标的报价通常采集自深圳和北京，但读者来自全国各地，且销售方式各不相同，尤其是套装形式还涉及到当地硬盘价格，所以很难统计出准确且完

整的报价，所以我们就采用了破解单机报价，玩家可以根据当地的硬盘价格加上主机单机价格进行套餐价格的判断。总的来说，现在 X360 的破解市场极其复杂，首先是版本不同，即 9.6A 和 10.83A，目前市场上 80% 的破解主机为 9.6A，20% 为 10.83A，两者的区别在于开机速度不同，10.83A 速度更快，且 10.83A 可进行双破解，即光驱破解和自制破解，9.6A 仅能自制破解，开机速度也相对较慢。但除此之外，两者的稳定性基本是相同的，玩家不用相信 10.83A 破解更稳定的说法。此外，现在还有很多商家人为的把 9.6A 分成了 7 月前和 7 月后两种类型，声称 7 月后生产的 9.6A 主机有部分不能破解，这是因为主机上的 NAND 芯片出产自东芝和现代，前者是刷机后只能开机一次即无法使用，后者则

甚至无法开机，而破解东芝、现代 NAND 芯片的主机只能把普通的蓝色芯片换成高端白色芯片才能搞定，而换芯片的破解结果是开机速度变快，游戏的体验也更接近 10.83A，由此机器也被称作 PLUS 加强版主机，但价格则要比普通蓝色芯片破解的 9.6A 主机高上不少。不过实际上，这些不同仅仅是人为制造的，这两者的区别仅仅在于刷机程序不同，和破解芯片并没有直接的关系。



▲ 9.6A 破解主机又被人为划分成 7 月前和 7 月后，实际本身并无太大的区别。

所以玩家在购买 9.6A 破解主机时可以不用考虑 7 月前和 7 月后的问题，而从目前市场情况来看，9.6A 破解的主机更为便宜，所以玩家考虑 9.6A 破解主机即可。

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

市场报价信息更新截至 2013 年 3 月 11 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

# SOUL SACRIFICE

ソウル・サクリファイス

## 魔法师的~~基本素养~~ ——上手指南

### 基本操作

按键	效果	
	菜单(日记)画面	关卡画面
方向键	项目选择	↓方向发动心眼
左摇杆		移动
右摇杆	←/→翻页	调整视角
○	决定	魔法发动
△	-	魔法发动
□	-	魔法发动
x	取消	【短按】回避、吹口哨/【长按】跑动、调查
L	将日记翻到上一项	【短按】视角复位/【长按】锁定、救济
R	将日记翻到下一项	【短按】切换供物套/【长按】献祭
SELECT	将日记翻到第一页	打开追体験菜单
START	供物、同行者和刻印菜单下显示详细分类	-
触摸屏	【划动】翻页、【点击】各选项	【长按】禁术发动

进入游戏后玩家可以用左、右摇杆控制角色主视角移动和视角调整,对准日记点击○键则进入主菜单。主菜单中选择“记录与设定”可以进行存档、开启关闭字幕、调整摇杆操作等行动。选择“リブロム”后进入下级菜单。

下级菜单分为“日记を読む”、“リブロムと話す”和“交信する”三个选项。选择“リブロムと話す”可以与日记本交谈;选择“交信する”进入联机模式(后文详解);选择“日记を読む”则进入单机模式。

### 单机模式

单机模式的主菜单就是日记的第一页,下分四个选项:

狂人達の“放浪记”	对日记中记载的内容进行体验。可以自由选择已经完成的章节进行游戏
我が肖像	改变角色外貌、姓名和供物设定等内容
文献	确认与游戏相关的各种情报
あとがき	查看日记的最后一页

#### 狂人達の“放浪记”

进入后分为“ニミュエ”和“マーリン”两大页面。“ニミュエ”页面下有“魔法使いの試験”和“アヴァロンでの活动”两个选项,其中后者需要前者通关才会出现。“魔法使いの試験”实际游玩章节分为六章,这部分内容在试玩版里就已经出现,敌人的强度不算高,等同于游戏的序章,

主要用来让玩家熟悉基本操作的章节,随着这部分章节的完成,“我が肖像”下的各种功能也会逐渐



日盼夜盼,终于盼来了被玩家称为“PSV 救机大作”的《灵魂献祭》,且不说它是否能增加装机量救 PSV 于水火火热之中(笑),游戏本身的素质才是玩家们真正关心的事情。由于拿到游戏的时间比较晚而且截稿在即,因此小编们立即请来“外援”,也就是《掌机FSP》的阿鲁来帮忙刷进度,为了保证攻略的实用性,本次特快就先将上手指南放出,详尽的攻略请期待下期。

文 狼来了 & 洛克 & 阿鲁 美编 心的永恒



灵魂献祭	SCE	动作
PSV	Soul Sacrifice	日版
	2013年3月7日	5700日元
	无对应周边	对应玩家年龄: 17岁以上

开启。“アヴァロンでの活动”中又分为“アヴァロンの要请录”和“魔法使いの仲間”两大内容,前者为可进行联机的任务,后者则是区别于主线故事外的其他魔法使的故事,完成后可以取得同行者。“マーリン”则是主线故事

模式。选择好关卡后,单机模式下左下角会出现关卡的基本信息(主要敌人和场景),右上角的“准备を整える”可以进入“我が肖像”的设置界面,右下角选择“はい”即可进入关卡。

#### 我が肖像

相当于角色的整备界面。在这里玩家可以进行角色容姿的更改、姓名的更改、同行者设定、供物选择、右腕状态设定以及禁术设定,右上角还可以查看当前持有的“リブロムの泪”的数量。以下将详细解说这些选项。

**容姿:**可以对性别、脸孔、肤色、发型、发色、服装和声音进行设定。

**姓名:**可以对角色姓名进行更改,不过每次要消耗 50 点眼泪(“リブロムの泪”)。

**同行者:**仅对应单机模式下的“アヴァロンでの活动”选项。“魔法使いの試験”、“マーリン”和联机模式下即使设定好也无法带出去同行。带着同行者的好处在于玩家濒死的时候(本作中无论敌我单位体力耗尽

并不会立刻死亡,而是进入濒死状态),可以要求其对自己进行救助或献祭。同行者最多可以带出两名,在打倒 BOSS 后对其进行救助、关卡里救助濒死的 NPC 以及完成特定的章节后都可以获得同行者。注意经过救济后该角色虽然会出现在同行者名单中,但如果再次进行任务时选择将该 BOSS 进行献祭,并且关卡完成后存档,那么该角色就会消失。在关卡中将同行者献祭后会造其死亡,需要消耗“リブロムの泪”将其救活后才能再次带其同行。

**供物:**供物是发动魔法所需要的祭品,玩家可以将其视作魔法本身。游戏中设置了两组供物套,在关卡中按 R 键可以自由切换。供物从左右分别对应□、△和○键,玩家

可以从右侧的所持供物中,自由选择并安置在左侧。只要供物数量足够,甚至可以放置完全相同的供物,来增加使用次数。

本作中供物的数量众多,虽然系统会自行按照类别进行管理,不过玩家如果想更方便地寻找,可以按下 START 键进行条件检索,也可以推动右摇杆按照系统设置的类别进行检索。设置好的供物套可以按下 R 键进行登录和读取,日后不用再重新设置。

**供物强化**:每种供物都有自身的使用次数,也就是可以安全发动魔法的次数。如果在关卡中使用次数超过该供物限定的次数,那么该供物就有可能损坏,无法再次使用。在关卡中当供物的安全使用次数耗尽时,画面上会出现“XXXの力が残りわずかだ”的提示,此时该供物的图标会闪红光。此时玩家依然可以透支力量使用,但透支的次数为1~4次中随机,随时有可能损坏。损坏的



供物需要用眼泪进行修补,否则将无法再次使用。

延长供物使用次数的方法,除了在关卡中献祭或吸收场景力量外,还有一个方法就是强化供物。在选择供物的界面中,按下△键可以将当前选择的供物进行强化。两个相同的供物可以强化为高出一个等级的供物,其使用次数会增加1次,这对于高攻击力但使用次数少的供物来说尤为关键。将强化等级为3的供物再次强化可以得到同类的高阶道具。

**供物合成**:在供物选择界面下按 L 键可以进行供物合成。玩家可以利用现在已有的特定低阶供物合成出高阶供物。

## 右腕状态

右腕的等级是游戏中角色唯一的成长要素。等级分为生命等级与魔力等级;在关卡中救济敌人会得到“气”,累积“气”就可以提升生命等级,生命等级越高,角色的防御力与回复力就越高;献祭敌人会得到“魂”,累积“魂”就可以提升魔力等级,魔力等级越高,角色的攻击力就越高。在正式版中,生命与魔力的等级总和为100,根据生命等级与魔力等级的比例,右腕的状态也会发生变化。

**刻印を刻む**:右腕可以刻上五个刻印,分别是腕部×2、肘部×2和掌部×1,玩家可以将其理解为附加能力插件。腕部刻印提升的能力主要与魔法的属性效果相关,肘部刻印主要提升具体魔法的威力,而掌部则是角色基础能力。但每一种刻印都对玩家当前所持的具体某种怪物的气、魂数量有所要求,如果不够数量则无法进行装备。另外大部分刻印除了基础效果外,还有追加效果,例如进一步提升冻结

名称	变化条件
均等の腕	生命 = 魔力
圣の腕Ⅰ	生命 - 魔力 ≥ 1
圣の腕Ⅱ	生命 - 魔力 ≥ 5
圣の腕Ⅲ	生命 - 魔力 ≥ 10
圣の腕Ⅳ	生命 - 魔力 ≥ 15
圣の腕Ⅴ	生命 - 魔力 ≥ 90
魔の腕Ⅰ	魔力 - 生命 ≥ 1
魔の腕Ⅱ	魔力 - 生命 ≥ 5
魔の腕Ⅲ	魔力 - 生命 ≥ 10
魔の腕Ⅳ	魔力 - 生命 ≥ 15
魔の腕Ⅴ	魔力 - 生命 ≥ 90

对上面的前提有所了解后,就可以看看右腕状态的设定了。该模式下有“刻印を刻む”和“LVの書き換え”两个选项。

几率,进一步提升体力之类的。但追加效果一般都对右腕的状态有要求,例如要求圣的腕Ⅱ以上才能发动追加效果。因此如果想要发挥某个中意的刻印的追加效果,还得对右腕的状态进行管理。

另外在刻印要求的“气”和“魂”中,有些是在正常的名字后面加上一个“+”,甚至“++”的符号,这代表着稀有气、魂,就是考验玩家 RP 的时候了,只能坚持不懈地反复刷,碰运气。

**LVの書き換え**:这里可以消耗眼泪降低右腕的等级。注意只能“降低”,无法“提升”,例如想从圣的腕转为魔的腕,就要用眼泪降低生命等级,然后再去关卡中不断献祭提升魔力等级才能达到目的。



## 禁术

当角色残血时,画面的左下角会出现禁术的刻印(完成序章的第四章后才会开放)。此时长按该刻印即可发动禁术。禁术拥有极大的威力,但发动之后会对玩家的角色造成一定的负面影响,例如“サラマンダー”,发动后角色的防御力就会减半,如果过关后不通过消耗眼泪进行修复的话,该效果会一直存在。随着发

动次数增加,修复禁术时眼泪的消耗量也会越来越多,因此禁术可以说是能够不发动就尽量不要发动的招式。



### 禁术一览

禁术名称	效果	威力	负面效果	获得途径
サラマンダー	热属性大爆炸的范围攻击	2000	防御力减半	开启禁术功能后自动获得
エクスカリバー	使用巨大的剑进行连续攻击	3000	每秒损失最大体力的1.5%	魔力等级达到40级
グレイプニル	按键可发射锁链,可拘束人形魔物20秒,拘束解除时对敌人造成伤害	2000	装备的刻印失去效果	魔力等级达到20级
ゴルゴン	召唤复数的眼球型使魔,按键可发射石属性的激光攻击	20	视野变窄,心眼性能降低	生命等级达到20级
ヴァルガン	发动者可按键发动咆哮攻击的冲击波,同伴则可以从发动者身上抽出剑装备进行攻击	200 (咆哮)/70 (剑装备)	最大体力减半	生命等级达到40级
グングニル	将濒死的同伴献祭后发动,地上出现无数的枪刺穿敌人	2000	防御力减半	开启禁术功能后自动获得

## リブロムの泪

进行战斗就会不断累积“リブロムの泪”,返回最初的日记菜单时,リブロム会让玩家收集眼泪,此时点击眼泪即可获得“リブロムの泪”。

眼泪有改变角色名称、修复耗尽的供物、修复使用禁术的代价、降低右腕的等级、让死亡或离别的同伴复活等作用。

## 救济与献祭

当我单位体力耗尽进入濒死状态时,来到其面前会进入“救济”和“献祭(生贖)”的选择。其区别如下表所示。

目标	选择	
	救济	献祭
敌人	获得“气”与生命 EXP, 回复体力	获得“魂”与魔力 EXP, 回复供物使用次数
同伴	将当前体力一半分给同伴, 使其复活	发动献祭魔法, 同伴死亡

注意单人模式下,如果将濒死的同伴献祭,那么就会造成与其“死别”的状况,在以眼泪将其复活前是无法再次与其同行的。另外选择救济和献祭,会对不同的同行者信

赖度产生影响。玩家的选择与同行者的信念相违背的话,该同行者就会离去,也需要眼泪来进行篡改,否则是不会回来的。

## 心眼

在关卡中按下方向键↓可以进入心眼模式。在心眼模式下,关卡中的生物、有关联动作的场景都会以不同的颜色醒目地显示在画面

上。不过在心眼模式下,无法做除了跑动和回避外的任何行动,想要调查场景或献祭,首先要解除心眼模式。

颜色	目标
绿、黄、橙、红、紫、白	代表生物的状态。体力从高到低按照绿→黄→橙→红的颜色排列，紫色为下级魔物的濒死状态，白色为同伴的濒死状态
红	上级魔物身上的咒部，不断攻击将其破坏后能够造成大伤害，并获得解体奖励，可以看作弱点
白	回复供物使用次数或是制造武器铠甲的场景
蓝	有“魂のかけら”与“气のかけら”的地方

## 濒死

当玩家操控的角色体力耗尽时就会进入濒死状态，此时画面右下角会出现三个选项。

**献祭を请う**：要求同伴将自己献祭。

**死を選ぶ**：立刻死亡。

**救济を请う**：要求同伴将自己救活。

选择“献祭を请う”，会在发



动大范围的献祭魔法后死亡；选择“救济を请う”，会得到当前救济自己的同伴的一半体力，继续战斗。选择前两项的话，会在死亡后进入“人魂”模式，该模式下玩家可以操纵灵魂进行移动，点击敌人降低其防御力，以及点击同伴增加其攻击力，藉此继续对战局产生影响。

顺便一提，在多人游戏时自己被献祭掉或是献祭别人，都会在过关后的代价报酬一栏中追加供物，而且不像禁术一样有负面作用，因此看准时多多献祭也没有坏处——当然，得先确定剩下的人能够杀死 BOSS。

## 异常状态

使用属性攻击可让敌人进入异常状态，不断使用同一种属性进行攻击的话还会让敌人进入异常地狱状态，异常状态可以一定程度削减

敌人的实力，而异常地狱状态更是能限制敌人的行动，在实战时非常有用，下面列出所有异常状态所附带的效果。

异常状态名	效果
炎上(热攻击)	受到热属性 DOT 伤害，地狱状态时一段时间无法行动
冻结(冷攻击)	降低行动速度，地狱状态时一段时间无法行动
感电(雷攻击)	可以较快使敌人进入地狱状态，地狱状态时一段时间无法行动
毒化(毒攻击)	受到毒属性 DOT 伤害，地狱状态时一段时间无法行动
石化(石攻击)	地狱状态时一段时间无法行动

※我方遭到属性攻击后也会进入异常状态，在被冻结、石化以及缠绕时可以通过摇动左摇杆来快速解除无法行动的状态。

**追击效果**：本作中，五种属性相互克制，具体克制效果为热→毒→石→雷→冷→热，当敌人陷入异常地狱状态时，利用克制该地狱的属性进行攻击可以造成追击效果，

不但可以对敌人造成较大伤害，并且还能将其击倒在地，很长一段时间无法行动，更是可以获得“追击效果”的评价，在实战中一定要多加利用。

## 翻滚

点击×为翻滚动作，和《怪物猎人》一样，翻滚时有一小段的无敌时间，并且在本作中，这个无敌时间相对较长，只要熟悉

了敌人行动后，可以利用翻滚躲开几乎所有的攻击招式，在实际游戏中活用的话可以轻松达成无伤评价。

## 评价系统

和普通的动作类游戏不同，玩家在战斗时可以达成各种各样的目的，例如：先制攻击、无伤、属性相克技能攻击等等。每达成一个目的就会得到一定的分数奖励，在任务结束之后系统会根据玩家们所达成的目的进行核算，达成的目的越多、评价

也就越高，相对获得的任务奖励就会更多，反之则会更少。所以在游戏时用最快的时间干掉敌人不一定会得到高评价，玩家们需要多多了解敌人的弱点，根据弱点进行打击，或者发动禁术、献祭同伴、被同伴献祭等等来取得加分，这样才能提高评价并

收获大量的道具。评价从最高的到最低依次是传说中的魔法使、一流/二流/三流的魔法使、未熟者。值得

一提的是，发动了禁术、献祭同伴、被同伴献祭，完成任务后都会取得特殊的奖励。

## 联机模式

众所周知，这类合作型游戏最大的乐趣莫过于找上几名好友一起游戏，不过本作的难度颇高，即使是

联机共斗也有可能出现困灭的情况，因此笔者在这里简要说明联机的注意事项和一些比较有效的战术。

## 联机

在主菜单选择“リブロム”后，选择“交信する”选项则进入联机模式。该模式下选择“インターネットプレイ”就是线上联机游戏模式，通过 Wi-Fi 可以与世界各地的玩家一起游戏；选择“アドホック”则是线下联机游戏模式，游戏最多支持四人联机。

不过在正式版中玩家必须输入游戏附带的联机码才能进行联机，通常联机码都和游戏说明书一起放在包装盒内。购买二手的同学请事先问清楚联机码是否已被使用，在被使用的情况下需要自行登录 PSN 商店花点数单独购买联机码。值得一提的是，联机码必须和

PSN 账号对应的服务器一致才能使用，例如日服账号就无法使用港版游戏的联机码，在购买游戏时不要选错版本。

进入联机界面后，进入房间的玩家可以在此看到其他玩家的外形以及右腕等级的详细情况，房主可以选择“追体験の选择”来选择游戏的关卡，其他玩家确认关卡后可以选择“准备を整える”来调整供物和刻印。R 键可以查看对话履历，□键可以在预设的对话中选择发言来传达自己的意思。所有的准备完成后选择右下角的“准备完了”，然后房主选择“出发”即可开启关卡。

## 行商

行商对于新玩家来说是一项非常重要的功能——通过行商你可以从朋友那获得一些比较实用的初级三星魔法，不要小看初级三星魔法，你可以通过多次取得来合成中级三星、甚至是高级三星魔法，对今后的冒险大有帮助。在菜单界面中选择“交信する”→“行商”即可进入相关界面，具体操作如下：

1. 给予者选择“赠り物を預ける”，为了避免新手太快崛起，系统只允许玩家赠送最基础的魔法(可强化为三星)。注意赠予的魔法并

不会消失，玩家可随意赠送。

2. 确定赠予的魔法后系统自动进入“near”程序，根据提示更新即可。

3. 接受者进入“near”程序，更新后静等一段时间便会收到找到新道具的提示。

4. 进入游戏，选择“赠り物を受け取る”即可获得魔法，取得的魔法和自己在游戏中获得的并无差异，可进行强化、赠予等操作。只要有耐心，在游戏初期依靠此法刷出大量高级的三星魔法也不是梦！

## 常用战术

**属性克制**：灵活运用“追击效果”系统造成大伤害的战术，是游戏前期最常用的战术。虽然实行起来简单粗暴，但要和队友提前沟通好按什么顺序使用属性魔法，个人推荐按照火→冰→雷的顺序输出，一是因为这三种属性最好获得，二是火和雷都有特典赠送的供物，不需要特意去刷相关素材。

**爆炸**：从游戏中期开始可以频繁使用的战术，同样是运用“追击

效果”系统形成的战术，不过本战术更加简单粗暴——在取得炸弹类魔法后，和队友商量好每人携带的炸弹，BOSS 变身的时候 A 按照之前商量好的顺序设置炸弹，当 BOSS 变身之后会立刻遭受炸弹的连续伤害并陷入异常状态，此时接力的 B 立刻设置能克制之前属性的炸弹形成连环伤害，并继续让 BOSS 陷入异常状态，如此循环一轮 BOSS 不死也残，强烈推荐。



# Distant Worlds : music from FINAL FANTASY



Distant Worlds  
music from  
FINAL FANTASY

香港首次最终幻想官方交响音乐会  
超过百名音乐家带来的音乐盛宴!

亚洲国际博览馆 (香港)

2013年7月27日星期六-晚上7时30分

2013年7月28日星期日-晚上7时30分

《遥远世界：来自最终幻想的乐章》音乐会将首次于2013年7月27日及28日在香港亚洲国际博览馆举行。在交响管弦乐团演奏 SQUARE ENIX 世界闻名的电视游戏《最终幻想》系列乐章时，屏幕上会同步播放游戏影像剪辑，给观众带来视听情感冲击。

表演曲目将选自《最终幻想 I》至《最终幻想 X IV》全系列的经典曲目。观众将亲身享受到香港城市室乐团七十多名音乐家和 DieKonzertisten 合唱团三十二名成员特别献上的独家音乐会！最终幻想植松伸夫还将来到现场！



## 《遥远世界：来自最终幻想的乐章》 音乐会介绍

《遥远世界：来自最终幻想的乐章》音乐会是“最终幻想”官方世界巡回交响音乐会，演奏日本电视游戏作曲家植松伸夫所创作的音乐，并由格莱美得奖者 Arnie Roth 担任指挥。

SQUARE ENIX 在 2002 年于日本成功举办《最终幻想》音乐会后，宣布了 2004 年六个城市七场演出的全国巡演《日本巡演：来自最终幻想的乐章》。首场美国演出也接着在 2004 年 5 月于加州洛杉矶迪士尼音乐厅举行，门票于发售后三日内就已售罄。首场赴美音乐会的大受欢迎促成了 2005 年全美巡回音乐会《亲爱的朋友们：来自最终幻想的乐章》。植松伸夫的这些获奖乐曲后还在洛杉矶环球剧院《更多朋友：来自最终幻想的乐章》音乐会中再度得到演绎。同年后不久，在东京还举办了音乐总监 Arnie Roth 指导东京爱乐乐团表演的《声音：来自最终幻想的乐章》音乐会。

电视游戏音乐近年来人气逐渐高涨。在现今的游戏当中，音乐是一个很重要的部分，可提升玩家的综合游戏体验。虽然还只是一个成长中的市场，但是电视游戏音乐原声带已经常见于各大店铺，乐曲种类还包括摇滚、嘻哈、电子乐和古典乐，还有由流行歌手演唱的曲目。属于纯原创音乐的最终幻想原声带极具人气，以至时代周刊在它“时代百人榜：音乐新浪潮”中评选系列作曲家植松伸夫为杰出“创新者”。SQUARE ENIX 不仅想借此率先提高它原创音乐作品的知名度和人气，还希望能推动业界内外电视游戏音乐的发展。

### ●会场：亚洲国际博览馆

于 2005 年 12 月启用的亚洲国际博览馆是世界级之展览及活动场地，适合举办展览、会议、演唱会、体育和各类文娱活动。自 2005 年起，博览馆曾为许多世界巨星举办演唱会，当中包括埃尔顿·约翰 (Elton John)、Rain、绿洲乐队 (Oasis)、酷玩乐队 (Coldplay) 和 X Japan。这座现代化设施毗邻香港国际机场，可通过乘搭机场快线及接驳港铁网络到达香港各区，畅通无阻。

●网站：[www.asiaworld-expo.com](http://www.asiaworld-expo.com)

●交通：香港国际机场-大屿山-香港



购买门票 (A 区:1680 港币 / B 区:1280 港币 / C 区:880 港币 / D 区:680 港币)

门票现于我们的网上商店 (<http://shop.sof.hk>) 以及快达票全线售票网络公开发售 (包括快达票票房、K11 Select 及通利琴行)。A 区票为 VIP 票，持有者可以获得演出结束后与指挥 Arnie Roth 及作曲家植松伸夫签名合照的机会。

Distant Worlds: music from FINAL FANTASY is produced by Nobuo Uematsu and Arnie Roth, AWR Music Productions, LLC, and Square Enix. All associated trademarks are owned by and used under license from SQUARE ENIX CO., LTD. © 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY is registered trademark or trademark of Square Enix Group Co., Ltd.

更多精彩分享来至

[yiweidu.qqwm.com](http://yiweidu.qqwm.com)

# 多边共享



## Vass的诞生秘密

多趣趣间



华尔兹 提供



■最早的Bull造型

去年的《孤岛惊魂3》，那个疯疯癫癫又痞味十足的Vass给玩家留下了很深的印象，不过这个角色在诞生前还有不少趣闻，究竟这个反派是如何诞生的呢？

游戏的监制 Dan Hay 表示《孤岛惊魂3》开发时原本对反派的设计是非常失败的，图中这位就是游戏大反派原本的概念图。这个名叫 Bull 的家伙是一位独眼的拳击冠军，光头、穿鼻环，并且有着非常宽大的下巴，这个看上

去与其他2D动作游戏BOSS外形无两样的家伙，总让人觉得缺了些特色。“看上去就像是一只300磅重，6尺高的斗牛犬。”游戏的平面设计总监 Mark Thompson 一针见血地说道。直到在试镜演员 Michael Mando 出现后，这个反派的造型才得以被彻底颠覆。



育碧决定使用 Michael Mando 的脸部、身体和声音，原因是他们希望角色可以有一个和 Michael Mando 一样令人印象深刻的外形。最终 Bull 的部分特征被继承到了 Michael Mando 身上，一个与原先

反派体型截然不同的角色诞生了。

以 Michael Mando 为原型的角色被更名叫做 Pyro，一个性格火爆易怒的角色。与 Bull 一样，Pyro 身上也有许多特色鲜明的元素，其左臂以及头部都被大幅烧伤，而红色元素更加明显，红色的背心，红色的手带，红色的头发……



■Pyro大面积烧伤的外形

不过 Thompson 在看到结果后给出了更多的意见，他说：“这个角色（Pyro）设计看上去很酷，但是感觉缺少一些情感，很难与人们产生共鸣。”，最终游戏还是以 Michael Mando 的原型来设计，去



■最终成型的Vass

掉了伤疤和过多的红色元素，取而代之的是疯疯癫癫的性格塑造，更加狡诈多面的 Vass 呈现在了观众面前。所以大家最终看到的 Vass 造型与试镜演员 Michael Mando 的外形如出一辙。Vass 的诞生经历一波三折，但最终结果是让大家满意的。



►Mando的外形诠释Vass再合适不过。

## 休闲手游推荐《Battle Cats》

多趣趣间



狼来了 提供

这次向大家推荐一款“好玩、耐玩、不用花钱也能玩”的手机游戏——《Battle Cats》。故事发生在2013年，为了让处于和平盛世中的日本人“紧张”起来，美帝研发出特殊兵器 Battle Cats（战斗猫）来攻打日本，而日本人因为觉得这些贱猫太可爱了，所以没有很好地抵抗……剧情很扯，



▲猫的种类和外形千奇百怪，注意图中正在奔腾的草履猫……将猫的等级强化至最大后外形还会发生变化。

这里就不多说了。游戏中玩家将消耗随着时间而自动增加的金钱来制造不同种类的猫来侵略日本的各个地方，猫的种类会随着游戏的进度不断增加，关卡中也可以消耗金钱来提高猫的等级，将敌人的城堡摧毁即可过关，反之我方的城堡被敌人摧毁则会导致闯关失败。

游戏非常耐玩，除了初始的48关外，通关后还会追加全新的48关以及挑战模式，加上通过每关时会随机刷出不同质量的珠宝，凑齐一定的珠宝就能获得协助玩家攻关的被动技能，每天也会不定期出现珠宝掉落率×200%的特殊时间来让玩家刷出珍稀的珠宝。此外过关时都会获得一定的经验值，经验值主要在强化界面中来升级猫的能力、我方城堡



的耐久值、购买新的猫或被动技能等等。

游玩关卡时会消耗能量，每经过1分钟会回复1点能量，全部用完后就不能闯关了，不过如果愿意花钱购买“猫粮”的话，可以用猫粮来换取能量、升级所需的经验值、以及通常途径下无法取得的道具、猫的种类，甚至可以召唤出猫神来救场等等，总之有钱就能买游戏里的所有东西，但不花钱也能乐在其中，狼就不花钱玩了10多个小时，目前还在继续攻关中，用来消耗日常的碎片时间绰绰有余了。游戏中

设有详细的教程，虽然全为英语，但简单易懂。

感兴趣的朋友只要在商店中搜索游戏的名称即可找到这款休闲小品，iOS和安卓平台上均有登陆。这里给大家提供一点小便利，在标题画面点击右下角的萌猫娘进入邀请界面，选择第二项的“Input Invitation Code（输入邀请码）”，然后输入“o15p0（狼的邀请码）”就可以获得10000点的经验值，在游戏初期还是能起到不小的帮助，大家都来玩吧！



▲第一次召唤猫神是免费的，往后可就要收取“猫粮”了，不过游戏的难度不高，所以就算不借助猫神的力量，大家也能顺利通关的。





## 《光明方舟》DLC风潮来袭

八重樱 提供

多  
边  
趣  
闻

随着DLC风潮的蔓延,越来越多厂商在这上面下了功夫。最近的PSP大作《光明方舟》的表现尤为明显。通过输入特殊的下载密码可以获得追加的角色和衣服等,让我们一起来看看相关情报:



●パニス追加专用衣服“セラ-エンジェル”(水手服)

入手途径:购入FAMI通2013年3月14日的增刊号



●战斗用角色:ロ-ナ・ムラサメ

入手途径:预约特典“天使のファンデイスク”/游戏下载版的早期购入特典。

●パニス追加专用衣服“天使の迷彩服”

入手途径:购入游戏攻略本,售价1250日元。

●“セラフィム”加入

入手途径:购入水树奈奈第九张专辑《ROCKBOUND NEIGHBORS》的初回版



## 俺物语

洛克 提供

多  
边  
趣  
闻

又到了推荐动漫的时刻了,不知之前在春节合刊中推荐的几部作品是否让大家满意呢?本次洛克为大家推荐的是一步新连载的漫画《俺物语》。《俺物语!!》是由河原和音(原作)与アルコ(作画)共同创作的作品,刊载于《别册

册マーガレットsister》,漫画讲述身高2米以上,体重120公斤的男主角刚田猛男和娇小可爱的大和凛子之间的爱情故事。本作虽然只发行了2卷单行本,却在日本的人气节节攀高,甚至还进入了“这卷漫画真不错”的书店博览会推荐名单中。喜欢校园喜剧和纯爱故事的读者不要错过。

“漫画大赏2013”候选作品(排行为作品名的五十音顺序):

作者	作品名
松井优征	《暗杀教室》
吉田秋生	《海街diary》
森薰	《少女新娘物语》
河原和音原作、アルコ作画	《俺物语!!》
冈本健太郎	《山贼日记》
贵家悠原作、橘贤一作画	《火星异种》
卯月妙子	《人间假免中》
押切莲介	《高分少女》
真造圭伍	《我们的喷火祭》
竹内友	《欢迎光临舞池》
九井谅子	《九井谅子作品集 可爱的龙之七子》



游戏文化

多  
边  
共  
享

### Rainbow 3

### 每块 Chocolate 都能创造一个世界



Rainbow 3 Chocolate数位板火热销售中,详情请访问:<http://www.ugee.com.cn>

咨询电话:400-609-2889

UGEE 友基

# 荡彻心扉的 游戏箴言

游戏带给我们的不仅仅是欢笑与快乐，同样也有感动和思考。那些印象深刻的经典角色、那些令人怀念的名场面，我们所听到的那一句句直通心扉的话语被永远铭记，成为人生的箴言。本期就由小编带大家回味一下曾经荡彻心扉的游戏箴言，愿它们能为每个玩家的生活增加一丝积极的亮色。

(※本文部分箴言来自日刊统计)

文 九兵卫 美编 NINA

「誰かを助けるのに  
理由があるのかい？」  
——吉坦(出自《最终幻想IX》)



特别企划  
SPECIAL FEATURE

帮助别人需要理由吗?

tips

《最终幻想IX》的主角吉坦和同伴们一起协力，最终从人造人库加的手中救下了整个世界。在战斗的最后，吉坦对库加说了这样一句话。帮助别人并不需要太多的理由，“想拯救身边的人”，这就是他惟一的行动意志。这样简单的一句反问，既体现了吉坦的大度与洒脱，同时也宣扬了一种人与人之间互相帮助的正气。

## 友情·羁绊的话语

有注視自己的人

仅此而已，也足以值得去努力了

「見ててくれる人がいる  
それだけで  
頑張れることあるんだも」

——里奇（出自《异度之刃》）



tips

《异度之刃》中，男主角修尔克想救助失去记忆的女主角菲尔伦，而菲尔伦的哥哥丹邦因为在战斗中负伤的原因无法尽责，对修尔克一直抱有歉意，于是里奇就对丹邦说出了这样一番话。只要注视着自己所关心的人，哪怕什么事情都没做，也同样能给予对方力量与温暖，所谓的“关怀”就是这样一种既不可思议又温暖的东西。

游戏文化

特别企划



牧瀬紅莉栖

时间——转瞬即逝

只有现在很想对爱因斯坦抱怨一番

时间并非绝对的

爱因斯坦说过，时间会因不同人或者状况而感觉变长或者变短

没有科学上的证明

冈部，相对论还真是非常浪漫——非常感性的东西呢……

「時間が——あっという間に過ぎていく

今だけは……アインシュタインに、文句を言いたい気分。

時間は絶対的じゃない

アインシュタインは、時間が、人や状況によって

長くなったり短くなったりするものなんだって、科学的に証明したねえ、岡部 相对性理論って、

とてもロマンチックで——とても、切ないものだね……」

——牧瀬紅莉栖（出自《命运石之门》）

tips

在《命运石之门》的最后，冈部为了改变未来而不断奔走，然而要想救下真由理，等待红莉栖的便只有死亡。经过各种各样的波折，冈部与红莉栖终于相互理解，但留给两人的时间却不多。确认了彼此的爱意，红莉栖选择接受自己的命运，这番话听了不由令人落泪。时间永远是相对的，同时也是残酷的，这是科学也无法改变的事实。

tips

在与被黑暗力量吞噬的好友利库对峙时，利库轻蔑地问索拉：“心？那种脆弱的东西能干什么？”，索拉作出了这样斩钉截铁的回答。心是和重要朋友之间的纽带，而这个纽带正是我们的力量所在。对于年少时代的人来说，这句话所代表的含义尤为明显，因为伙伴能带给我们的能量与财富实在太多太多。

「つながる心が俺の力だ！」  
——索拉（出自《王国之心》）



就是  
我的  
力量  
连接  
在一起  
的心



John, 醒来, 我需要你

「John, Wake up, I need you」

——Cortana (出自《光环4》)

tips

《光环》系列中不乏一些令人激动的豪言壮语，不过 Cortana 这句台词却是《光环4》中最令很多人印象深刻的。如果是系列走过来的老玩家，多半会对这看似再简单不过的语句无任何抵抗力，潸然泪下。士官长在三部曲中完成使命后停息在宇宙中长眠，系列玩家多年的等待促使他们呼唤英雄的回归。一句话承载着思念，唤醒了沉睡中的救世主，更唤醒了新的开篇。

## 训诫的话语

不要逃避!!! 活下去!

不要从生存中逃避!

「にげるなあっ!!! 生きることから逃げるな!」

——主角 (出自《噬神者 爆裂》)

舍弃自我，成为大义的基石吧……

彻底看清现实，作出更好的选择……

你只要能为下一个时代开创出道路即可……

请不要忘记这一点……



tips

身体因为荒神化而受到严重侵蚀，即将失去理智的前队长雨宫林道向他的队员们下达了最后的命令：“快离开这里！这是……命令啊！”然而，已经接替了新队长职位的主人公向所有人发出了这命令。这是无口主人公在剧情中唯一一句台词，竭斯底里的呐喊中既道出含了所有人对拯救队长的执着与决心，同时也呼应了雨宫队长最初的教导——“活下去”。

「おのれを棄てろ……、  
大義のためのいしずえとなれ……。  
現実をきちんと見すえて、よりよい選択肢をえらぶのだ……。  
おまえは……次の世代のために 道をつくるだけでよい……  
それを……忘れるな……」

——普朗西神父 (出自《皇家骑士团 命运之轮》)

tips

《皇家骑士团 命运之轮》的主角迪尼姆从自己的父亲、普朗西神父的口中得知自己和姐姐出生的秘密。行将离世的普朗西神父临死也不忘鼓励自己的儿子继续革命，嘱托他为了大义敢于牺牲自我，这是一种难言的爱更是一种神圣的责任，让所有人的都为之肃然起敬。



力量，只有是在拥有要保护的事物时，才会超越极限。当你失去了所爱之人、停止去爱的时候，你就已经输了。

「力とは、護るものがあるからこそ、限界を越えることができる。愛する者を失い、愛することを止めた時。貴方は既に負けていた…。」

——阿鲁卡多（出自《恶魔城 月下夜想曲》）

### tips

这段话是最终战结束后，阿鲁卡多对自己的父亲德拉格拉所说的。《月下夜想曲》讲述的一段关于爱与被爱、复仇与宽恕的故事，德拉格拉因为挚爱的人类妻子被村民当做魔女烧死而心怀恨意，企图借助黑暗力量来向杀妻之人复仇，但在追求力量的同时他也失去了最重要的东西。而他的儿子，尽管体内流淌着禁忌的血液，却拥有着高贵的灵魂，宁愿与父亲敌对也要守护母亲的同族。因爱而获得的强大才是真正的强大，看似简单的道理却有多少人能真正理解呢？

无所畏惧，人就会变得傲慢。  
独自占据山川，尽情去破败  
这样是好领主吗？

「恐れを知らねば、人は傲慢になるだけだ。  
山や川を独り占めし、  
好きに荒らすようになる。  
それはよい当主か？」

——风魔小太郎（出自《战国无双3 猛将传》）

### tips

这是风魔小太郎在完成“三增峠之战”后说的一句话。年少时期的北条氏康觉得“不能胆小怕事”，“凡是都要有勇气”，对“畏惧”这个词感到羞耻。而风魔小太郎则教育他不应如此傲慢，改过自新的北条氏康后来决心成为一个有所畏惧的领主，与小太郎结定了契约，成为游戏中的一段佳话。有趣的是，外表古怪夸张的小太郎，内心却很谨慎朴实。此外，乖乖听从小太郎教诲的氏康也很可爱。（笑）



「決断に必要なのは、時間や状況ではない。お前の意志だ。」

——米拉（出自《无尽传说》）

### tips

《无尽传说》中女主角米拉的这句话并非是对裘德所说，而是讲给老管家罗恩听的。与多年前便相识的老友兵刃相见，哪怕是平时再沉着的罗恩也会有所犹豫，米拉的提议是“即使一边烦恼也要一边迈步向前”，让罗恩抛下顾虑和自己一起踏上旅途。对于现实生活中经常遇到烦恼的我们来说，这句话也很有积极意义，只要自己到底想要什么，而不是一味因为时间和周围情况而踌躇，这样就会痛快很多。

为了忘记心中的痛苦而  
给身体留下痛苦  
到头来还是一样伤痛

「心の痛みを忘れるために  
体を痛めつけても  
結局自分が痛いのだ」

——海獭先生（出自《跃出 动物之森》）



### tips

《动物之森》里的角色从来都非常有个性，无论是生活还是语言习惯，比如这位总是以前辈的语气教育玩家的海獭先生。有些人总想忘记内心的伤痛，于是不断在身体上折磨自己，结果是一样的，确实很有讽刺意味。虽然话很在理，只不过每次在游戏中想听听这些金口玉言，必须给海獭先生带去他最喜欢的贝类，还真是实际啊。



而是你的意志  
决断所需的不是时间与状况

忘掉不想忘掉的东西，  
忘不掉想要忘掉的东西  
人就是这样

「忘れたくないものを 忘れ  
忘れたいものは 忘れられない。  
人間って そんなものさ。」

——特瑞（出自《勇者斗恶龙VI 幻之大地》）



### tips

在梦世界的赫尔哈布温泉，这里等待泡温泉的人排起了长队，争先恐后地想体验传说中的温泉的神力。可他们殊不知，赫尔哈布温泉也有能够夺走人类气力的可怕效果。面对沉溺于温泉的快乐却又陷入绝望的人们，冷酷的剑士特瑞说出了这番话。对大部分人来说，想要忘却欲望或者伤痛是一件很难的事情，然而一些值得记住的事情或者教训却又很容易被忘记，这是一个很矛盾的逻辑，随着人年龄越大则越是明显。想要做到这一点，惟有时刻提醒自己。

## 战争，战争永不变

「War. War never changes.」

——故事旁白（出自《辐射》）

## tips

简单的一句话就归纳了“《辐射》系列”的主题，在故事中，战争毁灭了世界，人们在化为废墟的美国大地上艰难求生，然而就算是在如此的末世之中，人与人之间仍然矛盾重重，为了各自的利益与欲望，为了生存资源，为了意识形态，甚至只是为了活下去，一场场小规模战争在废土上不断地爆发，各个避难所成为了不同势力的据点，在辐射中诞生的新生物与人类斗争不断，横行的匪盗时时威胁着废土上人们的生命，而新组成的政治势力也开始相互之间的明争暗斗，战争毁灭了世界，却毁灭不了战争本身。



## 万物皆虚，万事皆允。

「Nothing is true, everything is permitted.」

——信条（出自《刺客信条》系列）



## tips

“万物皆虚，万事皆允”是刺客一族的信条，它对刺客们的行动准则起到一个导向的作用，具体的理解并不单一。在《刺客信条II》十六号留下的最后一个谜题中，有一处需要玩家输入三个数字，这三个数字的解法提示就是“万物皆虚，万事皆允”，不少玩家当初都在这个谜题上苦思冥想，费尽脑筋。其实这个谜题并没有固定的答案，玩家输入任意数字都会被系统认定为正确从而进入下一步。“万物皆虚，万事皆允”向我们传达了一种可能性：凡事无绝对，关键要勇于尝试，付诸于行动。

记住，不要相信别人的话语

要相信话语背后的含义

「いいか 言葉を信じるな  
言葉の持つ意味を信じるんだ」

——索利德·斯内克（出自《潜龙谍影2 自由之子》）

## tips

在《自由之子》的后半剧情中，雷电得知关于自己出生的事实，一度迷失自我。斯内克的这句话将他唤醒，后半句是“自己的名字，自己去决定就好”。凡事不要被别人的话语所左右，而是应该相信自己的判断和行动准则，这个教训对雷电后来的人生选择起到了很积极的影响，当年倘若要是因为自我被否定而放弃，现在相信也就不会有《潜龙谍影复仇崛起》这样的故事了。（笑）



## 万物叠嶂，摇摇欲倾

### tips

在游戏中是主角马丁·沃克尔在看到被沙暴毁灭的迪拜后说出的感想，形象地勾勒出了曾经的繁华都市化为废墟后的模样。这个形容也可以广泛地应用于许多灾难后的场景，但更妙的是，这句话还可以用于形容我们所身处的世界，万事万物都有着内在的关联，并且在大多数时候维持着微妙而摇摇欲坠的平衡，而一旦某个偶然事件打破了平衡，我们所熟悉的生活就会在瞬间被改变，这样的例子在历史上一再发生，一战、二战和9.11恐怖袭击带来的全球反恐战争都是典型的范例。



「Everything is teetering on the edge of everything！」

——Martin Walker (出自《特别行动 战线》)

## 信念的话语

人生并没有输赢，不是吗？

「人生に勝ち負けなんてないよ。そうだろ？」

——Otacon (出自《潜龙谍影》)



### tips

当斯内克失去对自己极为重要的人而陷入自暴自弃的时候，Otacon用这句话鼓励了他。不必在意人生一时的失败或者挫折，这也可能会成为我们下一次成功的基石。人生没有输赢，失去一部分东西同时也会得到一部分东西，这个天平永远是平衡的，关键只是在于我们愿不愿意去坚持。学会淡定地看待人生中的起起落落，这会成为我们与生活战斗的武器。



「お前の極道は死に様  
俺の極道は——生き様だ」

——桐生一马 (出自《如龙的圆梦之人》)

倘若你的极道是死的方式  
我的极道便是——生存方式

### tips

近江连合的若头渡濑胜是一个非常喜欢与强手死斗到底的人，同样是极道，渡濑胜追求的是战斗到死的快感，而桐生一马所贯彻的极道，则是为了生存而不断战斗下去，他用这简简单单的一句话，提醒渡濑两者的区别。背负着过去的责任，桐生选择向前积极地活下去，这既是信念更是觉悟，相比霸气逼人的渡濑，桐生如此的气度早已凌驾于对方之上，显得非常有魄力。





## 真正的男人

### 只有在结束一切之后才可以流泪

「オトコが泣いていいのは……  
すべてを終えたときだけ、だけ。」

——神乃木庄龙（出自《逆转裁判3》）

#### tips

这一幕来自《逆转裁判3》的第4话“最初的逆转”，当第一次以辩护律师身分出庭的绫里千寻受挫时，作为绫里千寻恋人的神乃木庄龙比她更为懊恼，甚至捏碎手中的咖啡杯，任鲜血流淌，即便是这样，男人也不可以轻易流泪。后来神乃木庄龙与美柳千奈美会面时被对方下毒，昏迷整整五年的他头发全白，眼睛也只能依靠面具维持视觉，为了复仇，他成为了戈德检察官并与成步堂龙一展开对决。当年的这句话为他也增加了不少悲情而又感人的色彩。

## 不是能不能做到的问题

### 必须做的事情只有去做

「できるできないの問題じゃない  
やるしかなければ  
やるだけだ」

——闪电（出自《最终幻想XIII》）

#### tips

《最终幻想XIII》中，闪电遇到霍普之后和他说起自己为了救妹妹塞拉自愿乘上被追放到下界的列车，胆小的霍普称如果是自己的话肯定做不到，闪电闻此给了他这样斩钉截铁的回答。很多时候，人都是被身不由己的情况所逼迫并成长，根本没有余地去考虑是不是能做到，与其徘徊在原地犹豫不决，不然硬着头皮去做，这才是积极的且不会留下后悔的行事方式。



## 你与我同受煎熬

——梅南德兹（出自《COD 黑暗行动II》）

#### tips

《黑暗行动II》中，恐怖大亨梅南德兹和每个戏剧表现中的出现的反派一样，都经历过一段常人无法承受的过去。而对于其妹妹的遭遇更是令玩家对其遭遇心生怜悯。所以梅南德兹的恨意在游戏中表现得自然，不显突兀。其之后的各种报复计划令人瞠目结舌。留下幼小的梅森和已经失去行动能力的WOODS更像是一种变相的折磨，小梅森承受失去亲人的痛苦，WOODS则永远活在自责当中，所以梅南德兹留下一句“你与我同受煎熬”，最狠不过如此。

文 MGCN RED韵 编 一刀 美编 一刀

2013年2月21日,“潜龙谍影”系列迎来了睽违5年之久的家用机平台系列最新作《潜龙谍影崛起 复仇》。这一作以雷电(Raiden)作为主角,讲述了世外天堂叛乱事件之后属于他的全新故事。游戏发售后获得了媒体的一致好评,续作的制作也已纳入计划。本文将从雷电这个人物的经历、性格成长,以及“潜龙谍影”系列”的变化三个方面展开,为玩家展示一段属于雷电以及系列变革的传奇。

# 斩断束缚: 雷电传

## METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

### 故事

### THE STORY

#### CHAPTER 1-1 开膛手杰克 (Jack the Ripper)

“许久不见了,不是吗?开膛手杰克。”

——索利达斯 (Solidus)

#### 恶魔军队

Army of Devil

1980年代,内战中的西非国家利比里亚(Liberia),父亲乔治·西尔斯(George Sears)将一支AK47突击步枪放到了杰克手中。战争,就这样走进了这个六岁孩子的世界。乔治将他编入自己领导的恶魔军队下辖的童军(Small Boy Unit)序列。每天一睁开眼,杰克所面临的第一个问题,



including "White Devil" and "Jack the Ripper."

就是今天要杀多少人,如果拒绝杀人,自己就会被杀。若能在当天的战斗中幸存下来,便能得到赞扬,有饭吃,有床睡,有电影看。当然,饭中掺有含甲苯的火药和迷幻剂,好让他上瘾,易于控制。电影也必须是好莱坞的动作片,那些枪支和猛男就是他的榜样,

让他觉得战争不过是一场游戏,可以肆意杀戮而自己却毫发无伤。一切的一切,都在努力将他变做一架杀人机器。为了向杰克展示刀是比枪更为高贵的武器,乔治甚至在他眼前亲手用刀割开了一名敌方士兵的咽喉。

乔治成功了,他终于把杰克变成

了开膛手杰克。

杰克利用自己作为儿童的天真外表接近敌军,趁对方不备突然发动攻击,一击致命。在所有的儿童士兵中,他的杀人记录遥遥领先,令敌人闻风

丧胆。十岁那年,他已经晋升为这批童军的首领。“开膛手杰克”、“白色恶魔”(White Devil),便是敌人给他这个肤白如雪的利比里亚少有的高加索人所起的绰号。

#### CHAPTER 1-2 雷电 (Raiden)

“斯内克(Snake),以后的行动中我们将改变你的代号。你的新代号是雷电。”

坎贝尔上校 (Colonel Campbell)

#### 美军

United States Military

利比里亚漫长的内战结束后,幸存下来的童军被民间组织所收养。曾经的童军战友各自拥有了全新的生活,他也借此机会脱离了父亲的掌控,在一个非政府组织的帮助下来到美国,有了一个重新开始的机会。然而童年这段不堪回首的经历,是他无比痛恨,也永远无法摆脱的噩梦。即使选择将这一切记忆深深埋进脑海深处,不再

提起,良心上的重压却依然不肯放过他。记忆的碎片啃噬着他的神经,让他始终无法像正常人一样去享受生活。他的卧室中只有一张桌子和一张床,没有任何人物物品。每晚他都在噩梦中醒来,即使面对再次入伍后结识的女友罗斯玛丽(Rosemary),他也不能承担自己身为杀手的过去,无法与她分享经历,来减轻自己的痛苦。他

甚至夜晚都不敢睡在她身边，生怕自己会在噩梦中失手伤害她。

重新入伍后，他加入了美国政府的陆军特遣部队二十一分队（U.S. Army's Task Force XXI），也就是电子战术部队。期间，他接受了大量的虚拟训练，其中就有针对2005年在影子摩西岛（Shadow Moses Island）发生的核恐怖事件的全程模拟。在影子摩西岛事件中，一队前猎狐犬（FOXHOUND）小队成员在影子摩西岛发动叛变，以核攻击威胁美国政府，名为索利德·斯内克（Solid Snake）的美国特工奉命潜入，破坏了双足核战车霸王（Metal

Gear Rex），并阻止了核弹发射。该事件两年后，一艘装有海魔鬼（Metal Gear Ray）的油轮在曼哈顿遭到以山猫（Ocelot）为头目的恐怖分子劫持，并爆炸沉没。曾经的反恐英雄斯内克在这次事件中丧生，并被美国政府指认为此次恐怖事件的主谋。



## 巨壳事件

## Big Shell Incident

油轮沉没后，一个名为巨壳（Big Shell）的大型污染净化平台在纽约海岸建成，并成为环保的标志。但两年后，类似影子摩西岛的恐怖事件再次降临，一个激进组织占领了巨壳，正



在那里视察的美国总统也被扣为人质。恐怖分子向政府要求300亿美元的赎金，如果要求得不到满足，就会引爆安装在巨壳上的炸弹，释放出大量剧毒化学物质，造成一场环境灾难。

在这一紧急局面下，一直进行虚拟训练的雷电受命出动，加入重组的猎狐犬小队，并以斯内克为代号潜入巨壳，在坎贝尔上校及女友罗斯的通讯支援下，解救人质并解除恐怖分子的武装。

## 自由之子

## Sons of Liberty

甫登上巨壳，他就被上校告知，此次恐怖事件主谋的名字正巧也是斯内克，于是他的代号改为雷电（Raiden）。前进途中，他不仅发现在自己之前，已经有另外的人潜入了巨壳，而且借由通讯设备获悉了同样参与营救的海豹突击第一小队遭到全歼的信息。就在他进入变电室之际，见到了恐怖分子的一员——行踪飘忽，下手残忍，如同吸血鬼一般的梵普（Vamp）。交火中，一个海豹小队的队员救了雷电一命，自己却在梵普的攻击中负伤。梵普退却后，雷电在交谈中得知，这位队员是普利斯基（Iroquois Pliskin）中尉，而劫持巨壳的恐怖组织以自由之子（Sons of Liberty）自命，包括美国上一任总统乔治·西尔斯所建立的特种部队死亡细胞的成员，和一批俄国佣兵。

雷电在与普利斯基的联络中得知，影子摩西事件中的幸存者奥塔肯（Otacon）博士也作为后援来到了巨壳，准备通过直升机营救人质。就在

此时，恐怖分子的首领索利达斯终于现身了。普利斯基当场戳破了索利达斯的伪装，而索利达斯也点明普利斯基就是索利德·斯内克的事实。斯内克几次攻击，却均未能伤其分毫。索利达斯乘上鹞式战机，攻向雷电。一番苦战后雷电终于击落了战机，一架海魔鬼却跃出海面接住了落下的鹞式，在梵普的帮助下，索利达斯负伤逃离。



解除巨壳的炸弹危机之后，身着强化服如同生化忍者般的X先生突然出现，他不仅指导雷电去拯救总统，还透露巨壳表面上是净化设施，实质上是新型武器研发地的事实。前往拯救总统的途中，雷电从人质处得知，两年前的油轮事件以及巨壳的建造，都是为了开发新型核武器所放的烟幕

## 玄武

## Arsenal Gear

雷电终于找到了总统，从他口中得知了这个国家真正的操纵者，掌控着一切权力的爱国者（The Patriots）组织的存在。总统，以及这个国家政治、军事、经济等一切政策，其实都在他们的实际控制之下。索利达斯其实就是前任总统乔治·西尔斯，四年前他一手策划的影子摩西事件（Shadow Moses Incident）惹恼了爱国者，他也因此下台。但在山猫的帮助下，他隐藏了起来，静待新型核武的完成，再通过它向爱国者宣战。新型的玄武，现在正在量产型海魔鬼的保护下，静静的躺在巨壳之下。

在总统的提示下，雷电终于找到

玛，虽然雷电一枪将其击落海中，但艾玛还是被他刺中要害，最终死在了奥塔肯的怀中。病毒上传到90%时突然终止，众人决定分头出发，就在奥塔肯留下来用直升机营救入质之时，X先生突然出现，现身为奥尔加（Olga，索利达斯手下俄国佣兵的头目）并击昏了雷电。

醒来后的雷电发现自己全身赤裸地落入索利达斯手中，而索利达斯（也即美国前总统乔治·西尔斯）揭开了一个惊人的秘密，他正是当年在利比亚将六岁的雷电培养成为开膛手杰克的人。这一刻，雷电所有深埋心底的童年记忆都随之复苏。索利达斯离



开后，假意服从索利达斯的奥尔加现身，她告诉雷电，由于女儿桑妮（Sunny）被爱国者劫持，她不得已受爱国者摆布，只能暗地为雷电提供支援以破坏索利达斯的计划。在奥尔加的协

助下，雷电摆脱了束缚，然而迎接他的，却是他绝对想象不到的惊人事实。为他提供支援的坎贝尔上校突然间变得癫狂而语无伦次，罗斯则坦承自己接近他是爱国者的命令，他们之间的爱情，不过是自己奉命上演的一场戏。雷电终于找到了斯内克，原来昏昏并俘虏雷电是斯内克混进玄武的惟一办法。奥塔肯也已经查明，一直以来为雷电进行支援的坎贝尔上校和罗斯的信号源，均来自于玄武内部，这两个人只是由玄武虚拟出来的人工智能（AI，Artificial Intelligence）。刚才两人的反常言谈，正是艾玛上传的蠕虫病毒发作所致。

助下，雷电摆脱了束缚，然而迎接他的，却是他绝对想象不到的惊人事实。为他提供支援的坎贝尔上校突然间变得癫狂而语无伦次，罗斯则坦承自己接近他是爱国者的命令，他们之间的爱情，不过是自己奉命上演的一场戏。雷电终于找到了斯内克，原来昏昏并俘虏雷电是斯内克混进玄武的惟一办法。奥塔肯也已经查明，一直以来为雷电进行支援的坎贝尔上校和罗斯的信号源，均来自于玄武内部，这两个人只是由玄武虚拟出来的人工智能（AI，Artificial Intelligence）。刚才两人的反常言谈，正是艾玛上传的蠕虫病毒发作所致。

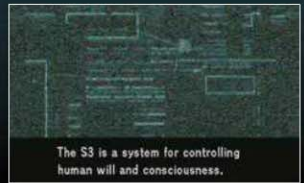
在艾玛独自穿过拦油网的时候，阴魂不散的梵普突然出现并劫持了艾

## S3计划

## S3 Project

在击败众多敌兵来到玄武表面后，雷电再次与索利达斯狭路相逢。索利达斯告诉雷电，所谓的S3计划，是模拟索利德·斯内克（Solid Snake Simulation）之意，目的是通过这一计划，培养一个如同斯内克一般的完美战士，而雷电就是这个计划的试验品。就在雷电被众多量产型海魔鬼围攻而渐渐下风之际，奥尔加出现替雷电挡住致命一击，自己却被索利达斯枪杀。艾玛的蠕虫病毒终于起效，海魔鬼以及玄武都失去控制。此时，真正的幕后黑手，爱国者派出的间谍山猫也终于露出了他冰冷的獠牙，驾驶海魔鬼跃入大海，斯内克紧追而上。玄武陷入暴走，带着索利达斯和雷电冲上了曼哈顿（Manhattan），直撞到了华尔街（Wall Street）的联邦

纪念堂（Federal Hall）上。此时，上校和罗斯终于告诉雷电，真正的S3计划是心智选择（Selection for Societal Sanity），一个控制人类思维和意识的系统。之所以选择雷电作为实验对象，因为他是在内战结束后，所有儿童士兵中，惟一一个选择将童年记忆选择性遗忘的人。如果这样一个懦夫，都可以通过S3计划一举成为斯内克那样的英雄，这就意味着爱国者的心智选择系统可以实现对人



The S3 is a system for controlling human will and consciousness.

类思想和行为的掌控。在最后的对决前，索利达斯终于向雷电坦白自己并非其生父，而是在手刃雷电父母之后将纳入麾下的。为了获取雷电体内植入的存有爱国者信息的芯片，他挥舞双刃向雷电展开了最后的攻击。

击败索利达斯后，雷电恍惚地吐出了一句话：“我究竟是谁？”此时，斯内克的声音响起：“没人能知道他们自己究竟是谁。”他已经在山猫驾

驶的海魔嘴上留下了跟踪装置，通过艾玛的磁盘也应该可以追溯到爱国者的蛛丝马迹。雷电转身看到了站在自己对面，有孕在身的罗斯。在经历了这一切悲欢离合之后，他原谅了罗斯，因为他终于明白了什么才是对自己而言最重要的东西，生理基因并不是人类惟一的遗传因子，还有很多东西需要他和她携手传递下去。

代价却相当惨重，身体大量失血。他体内所植入的是军方的第一人造血液，需要定期进行人工透析。在大量失血的同时又面临尿毒症，雷电的生命危在旦夕。

毁爱国者隐藏在卫星轨道上的人工智能神经中枢。而在尚未获得核武器控制权的情况下，山猫惟一的选择就是利用九年前影子摩西事件中遭到遗弃的霸王。猜透山猫计划的斯内克和奥

塔肯计划重返影子摩西岛。而此时的雷电却已经失去了一切，孩子流产、妻子弃他而去，就连身体都被人工义肢替换，整个世界处在崩溃的边缘，他却只能躺在床上动弹不得。这一刻，他已不再是那个冷血的开膛手杰克，亦非身怀绝艺的精英特工雷电，或者战斗能力远超常人的生化忍者，而只是一个刚刚从生死边缘爬回来的普通人杰克。他想要代替斯内克前往影子摩西岛，其实心中已萌死志。此时斯内克的声音在耳边响起：“别像个傻瓜。你知道还有人需要你保护。”



为了挽救雷电的生命，同时与失乐园军取得联系，斯内克前往东欧，并再次遭遇老对手山猫。期间，桑妮等人终于找到了能够挽救雷电生命的人工血液透析装置，经过抢救，雷电保住了性命。但山猫已经侵入了爱国者用以控制军队的爱国者之枪系统，取得了了对美军非核武器的控制权。

山猫叛军的下一步是利用核弹摧

毁爱国者隐藏在卫星轨道上的人工智能神经中枢。而在尚未获得核武器控制权的情况下，山猫惟一的选择就是利用九年前影子摩西事件中遭到遗弃的霸王。猜透山猫计划的斯内克和奥塔肯计划重返影子摩西岛。而此时的雷电却已经失去了一切，孩子流产、妻子弃他而去，就连身体都被人工义肢替换，整个世界处在崩溃的边缘，他却只能躺在床上动弹不得。这一刻，他已不再是那个冷血的开膛手杰克，亦非身怀绝艺的精英特工雷电，或者战斗能力远超常人的生化忍者，而只是一个刚刚从生死边缘爬回来的普通人杰克。他想要代替斯内克前往影子摩西岛，其实心中已萌死志。此时斯内克的声音在耳边响起：“别像个傻瓜。你知道还有人需要你保护。”

## CHAPTER 1-3

## 闪电 (Lightning Bolt)

“你是雨中那道闪电 (Lightning Bolt)，仍旧可以穿透黑暗释放光芒。”

——斯内克

## 失乐园军

## Paradise Lost Army

巨壳事件之后，雷电记忆的闸门被彻底打开，他的脑海中开始不断重现童年时代他在利比亚内战中为索利达斯而战的灰暗历史，心理状态变得非常不稳定。坎贝尔上校很关心他的状况，也许是因为巨壳事件中对AI上校的记忆太过深刻，他总是在回避上校。这段时间里，他开始夜不归宿，时常喝得酩酊大醉，偶尔还遍体鳞伤。此时噩耗传来，他和罗斯的孩子最终流产了，他也下定决心离开罗斯，不再拖累她。

离开罗斯之后，雷电将全部心力放在从爱国者手中营救奥尔加的女

Boss) 的遗体。2011年，在失乐园军以及奥尔加父亲的下属鲍里斯 (Boris) 的帮助下，雷电终于从51区 (Area 51) 中救出了桑妮。之后，罗斯与他渐行渐远，反而和坎贝尔上校走到了一起。承受了严重精神打击的他将桑妮交给斯内克和奥塔肯照顾，独自踏上了回收大首领尸体的险路。

2012年，在回收任务中雷电被爱国者俘虏，被当作创造“最强士兵” (The Perfect Soldier) 的实验对象，接受了外骨骼增强手术 (Exoskeleton Enhancement Surgery)，身体大部分都被高强度的生化义肢所取代。在失乐园军的帮助下，他最终逃离了爱国者的魔爪，并成功取回了大首领的遗体。然而由于他的身体已经被爱国者严重改造了，再也无法恢复到普通人的状态，由此，

他也决定将自己从罗斯的生活中永远地放逐。和曾经的斯内克一样，失去目标的雷电流浪到了阿拉斯加，向一个北美土著萨满学习侦查技巧与狩猎的技巧。



我已一无所有

儿桑妮这件事上，但单凭他一人之力难于登天。好在与爱国者作对的并不止他一人，一支名为失乐园军的抵抗部队愿意为他提供帮助，作为交换的条件是，雷电为其寻回大首领 (Big

## 爱国者之枪

## Guns of the Patriots

转眼两年过去，2014年，在收到失乐园军命令后，他来到了南美，协助斯内克与失乐园军进行接头。终于，在这片土地上，他与由于基因缺陷而快速衰老的斯内克再次相逢了。然而，出现在他面前的，并不仅仅有曾经如父辈及导师一般的斯内克，更有在巨

壳事件中曾数次交手，最终落入海中下落不明的宿敌梵普。在梵普身边的，则是巨壳事件最后乘坐海魔鬼消失在大西洋深处的山猫。为了掩护斯内克等人安全逃离，雷电毅然选择了殿后，独自面对几乎已是不死之身的梵普。一番苦战后，雷电虽然逼退了梵普，

## 世外天堂

## Outer Haven

斯内克独自循着山猫的痕迹登上了影子摩西岛。在停放霸王的库房，他发现用于发射核弹的电磁轨道炮已经被从霸王左肩卸除，阴魂不散的梵普正在这里好整以暇的等着他。就在斯内克艰难地去除了梵普体内维持其不死之身的纳米机器之后，大量无人兵器自爆型月光 (Gekko) 涌入库房。千钧一发之际，透析完毕的雷电终于赶到，凭借自萨满处学到的攻击技巧，在匕首决斗中战胜了梵普，结束了他求死不能的漫长一生。为了继续阻止山猫，奥塔肯重新激活了霸王，斯内克驾驶着它带着雷电一路冲到岛边，与驾驶着海魔鬼的山猫展开了对决。虽然海魔鬼是针对霸王而设计的，但斯内克还是艰难地取得了胜利。谁知山猫早有后着，登上了规模远超玄武的巨型军舰世外天堂碾压过来，一心想要致斯内克于死地。此时斯内克的

之时，赶上并潜入了军舰。尽管突破了重重封锁，斯内克还是在通往世外天堂核心的微波通道前被敌人团团围住。衰老过度的斯内克再也无法借由注射药物来维持身体机能，此时，已经失去双臂的雷电再次赶到，站在了斯内克与敌人之间，他以口衔剑，勉强支撑着自己伤痕累累的身体，保卫斯内克顺利进入了核心。就在山猫的军队即将摧毁一切抵抗力量之际，斯内克终于将桑妮制作的病毒上传到了世外天堂，打破了山猫发射核弹的计划，同时也彻底摧毁了爱国者对这个世界的掌控。

一切都结束后，雷电独自一人躺在医院的病床上。虽然赢得了属于自己的战争，也通过生化技术获得了仿真的皮肤，但他仍旧孑然一身，一无所有。此时罗斯突然出现，在她身边还有一个孩子。原来自巨壳事件后，



罗斯

身体已经不堪重负，眼看即将丧命此处。被压在巨石下的雷电咬牙挥刀砍断自己的左臂，冲到斯内克前，以自己的生化躯体挡住了寸寸进逼的军舰。在斯内克逃离险境后，单臂的他终于支持不住，在喊出罗斯的名字后，随着寸碎的地面沉入了大海。与罗斯共同经历的过去一幕幕划过他的脑海，而他，还能够再见到她么？

斯内克等人终于在世外天堂浮出水面，准备对爱国者中枢进行核打击

雷电便成为了爱国者的重点监控对象，为了保护他和罗斯两人的孩子免于像桑妮那被劫持为人质的命运，罗斯谎称自己流产，坎贝尔上校则与她假结婚以保护这对母子。随着爱国者已经消失，他们也终于得以一家团圆。



## 成长

## THE CHARACTER

## CHAPTER 2-1

## 自我 (Ego)

“我究竟是谁？”

——雷电



Who am I really...

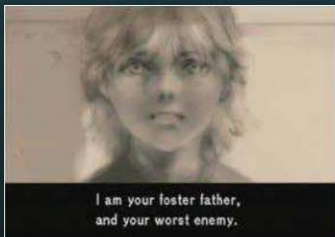
对于雷电来说，也许这是一个始终萦绕在脑海中挥之不去的问题，他站在联邦纪念馆前问出的这句话，不仅应和了《潜龙谍影2 自由之子》的主旨，更是对这个人物内核最为精当的总结。从杰克到白色恶魔、开膛手杰克、雷电、闪电先生，他有着名目繁多的代号，但他究竟是谁？从小时候起，他就已经偏离了一般儿童的生活轨迹，他的父母被索利达斯杀害，他不知道他们的姓名、年龄、种族、职业，更永远无从得知为何在非洲出生的自己，却肤白如雪。一切能够定义一般孩童身分的东西，都被索利达斯从他的生命中夺走，而这其中最重要的，正是他的本名。杰克是索利达斯为他取的名字，而他的真名，也随着索利达斯的逝去而永不可查。

自有记忆起，他的生命中便只剩下为了生存而杀戮这一个主题。在死神面前，他无暇去考虑杀戮的理由。他没有机会接受任何正常儿童能够得到的家庭教育或者社会教育，索利达斯传授他的，只有杀戮的技巧。在严酷的战斗环境中，他失去了任何高于生存的目标，也随之失去了任何高于杀戮的生存方式。这个世界展露给他的，是最冷酷无情的一面，人类展示给他的，只有用枪口逼迫他去杀戮的父亲，和同样以枪口指向他的敌人。对于这个六岁的小孩而言，生存与杀戮成为了同义词——想要活着，就要杀人，想要活的更好，就要杀更多的人。战争激活了他体内野兽的本能和强烈的求生意志，却将他原本的人性完全压抑。

然而人毕竟是复杂的动物，即使在这地狱般荒谬的生活中，他的心中仍旧残存着一丝人性。虽然年幼的他在战斗中爆发出了强大的潜能，成为了索利达斯手下最得力的一架战争机器，但他却无时无刻不在受着良心的谴责。即使是为了生存这单纯而无可

厚非的目的而战，他的心中也始终有个声音在告诉他，这一切都是错的。也许从未接受过正规教育的他根本无法用言语来形容清楚那究竟是怎样的一种感觉，但每一个死于他手下的敌人死前那绝望的眼神，对于一个不到十岁的小孩的心灵来说，又岂是可以轻易忘却的一场噩梦？

于是在内战结束后，他选择了离开祖国，离开自己的父亲，离开曾经并肩而战的战友，离开过去的一切。他想要摆脱这充满死亡与杀戮的童年，但摆脱过去之后，他还剩下些什么？在非政府救援机构中，很多从前的战友都开始了新的生活，但他却做不到，因为他对自己，一无所知。他没有任何可以依托来重新建立自我的东西，尽管他模糊地了解什么是错的，但什么是对的，却毫无头绪。他曾赖以生存的战斗能力，无法让他融入普通人的生活；他对人与人之间关系的缺乏信任，也让他无法与没有经历过战争的普通人进行真正的沟通。这一颗伤痕累累的心，又岂是那些自小生活在阳光雨露中，过着平凡生活的普通人



I am your foster father, and your worst enemy.

所能理解的？

而那段记忆，那段童年，那段噩梦，并不会随着时间的流逝而变淡。没有人会对他这样一个来自非洲的战争儿童做什么心理辅导，这噩梦只会随着年龄的增长而不断地发酵。在美国的生活虽然能够将他带入一种正常人的生活，却也不可避免地让这双苍白的手上那本已随着时间渐渐消褪的血迹，在他眼中重新变得鲜艳起来。曾经在混沌无知中所做的一切，原来已是永远无法救赎的罪恶。他没有办法，没有借口，没有任何可以原谅自己的理由。在无法对抗这份罪恶的情

况下，他能做的，只有将过去完全封锁，完全埋葬，完全驱逐到脑海中的暗室，主动选择遗忘，只当这一切从未发生

过。加入美军电子部队也终于给了他一个能够在利用自己战斗技能谋生的同时，不再让双手沾满鲜血的机会。

## CHAPTER 2-2

## 棋子 (Pawn)

“你不过是一件武器，和战斗机、坦克没有区别。”

——罗斯 (AI)

巨壳事件中，这个早已深埋脑海的定时炸弹，又再次被唤醒。也许是索利达斯的话，也许是整个事件中，再次亲眼目睹的这一幕幕死亡，让他终于记起了被自己封存的童年，原来那个问题他从来没能给出答案。

“我究竟是谁？”

不论是加入美军电子部队，还是之后的猎狐犬，他仍然只是在谋求生存，只不过不再以他人的生命作为代价罢了。对于要用自己的生命来实现什么，为后世传递什么问题，如果他回答不了“我是谁”这个问题，就会永远无解。整个巨壳事件中，他的代号几度变化，从最初的斯内克，到雷电，再到索利达斯说出他曾经的名字杰克。但一以贯之且最核心的代号，是雷电。在与索利达斯的最终决战前，上校告诉雷电，这个代号与“霸王”、“海魔鬼”一样，来自二战期间日本海军的一种截击机，而盟军方面称呼雷电截击机所用的代号又恰恰是雷电儿时的名字：杰克。这意味着他就像霸王一样，不过是整个行动中可以随时抛弃的一枚棋子，一件兵器。他根本不需要有自己的思想或者意志，只要如同截击机一般，成功完成自己的刺杀任务即可，一旦任务完成，雷电是死是活，根本没有人会在乎。

对于S3计划（民智选择计划）来说，雷电同样是最合适的实验目标。民智选

择计划需要模拟的，是在最为极端情况下，玄武所载信息处理系统将最为懦弱的人变为最为最强战士的控制能力，在此基础上，方能测试出系统对于整个人类的控制能力。虽然童年时雷电的战绩无人可敌，但在心理上他却是最为懦弱的一个。他的战友都能够直面曾经的罪恶之后拥抱新生，只有他一人选择了遗忘而非面对。

一个连自己都无法面对和接纳的人，是不可能拥有独立意志的。无法



Yes, you are. You're nothing but mere weapons. No different from fighter jets or tanks.

直面错误的自己，就无法建立一个正确的自己，当对自身生存正当性存疑的时候，他便只能生存在他人的阴影下。不论索利达斯还是爱国者，虽然他们利用了雷电，但雷电自己所选择的生存方式同样给了他们可乘之机，在选择埋葬过去的同时，雷电已经同时自愿选择了放弃独立意志，甘愿活在他人的指挥与命令下。

这个过去的开膛手，曾经的懦夫，现在的棋子，究竟要如何回答这个问题？手握手柄，坐在电视前的你，又将如何回答这个问题？

## CHAPTER 2-3

## 父与子 (Father &amp; Son)

“我告诉你我是你的生父，其实我是你的养父，用魔鬼的双手将你培养成一个战士。”

——索利达斯

雷电是不幸的，他失去了双亲，被一个恶魔般的养父培养成了一架战

争机器，但他又是幸运的，因为在巨壳事件中，他遇到了传说中的佣兵，

在精神上如同父亲一般的斯内克。索利达斯在雷电身上看到了人类兽性的一面，而斯内克则试图引导出雷电人性的另一面。在两人的对话中，斯内克曾经问过雷电一个问题，而这也是索利达斯希望雷电永远不去思考的问题：“你究竟为何而战？”

一直以来，雷电都在为了生存而战，换言之，为了自己的生命而战。这并没有错，但他也因此没有机会去考虑更高一层的可能性：为了别人而战，为了信仰而战。在点出这个问题的同时，斯内克用自己的行动做出了表率。他一直在为了阻止核武器的扩散而战斗着。虽然两人的接触不过一天的时间，斯内克已经在雷电的脑海中引入了那个一直缺位的存在，称其做信仰也好，自我也罢，都是雷电一直以来，被过去束缚而

无法睁开双眼去寻找的东西。

然而觉醒绝不是一件轻松的事情。在巨壳事件结尾，雷电与造成自己所有过去罪恶的养父索利达斯相对而立，刀剑相向。这场父子间的决斗，恰是雷电正视过去的开始。在手刃索利达斯，完成了弑父之后，他才真正开始走上自己的救赎之路。这个过程是极其痛苦的，他独自战斗着，一方面承受着挥之不去的噩梦，另一方面还要努力去寻找真正属于自己的信仰。



## CHAPTER 2-4 杰克与罗斯 (Jack & Rose)

“看看真实的我，好吗？”

——罗斯

杰克与罗斯，也许这两个名字会让你想起《泰坦尼克号》的男女主角，电影中那段爱情唯美无比，却最终以悲剧收尾，雷电与罗斯的故事，则恰好相反。他们的爱情并没有电影那样唯美，雷电残缺的童年，爱国者的重重阻挠，都让这份感情延续得异常艰辛，但正是在直面这些艰难的过程中，两人的感情才得到了升华，并结出了幸福的果实。

从电子化部队调入猎狐犬之后与罗斯在一起的两年，是雷电生命中最开心的一段时光。虽然无法将自己的过去与罗斯分享，也仍然被噩梦困扰，但他终于开始尝试像一个正常人一样，学着和另一个人相处。巨壳事件的爆发，是两人的关系一个转折点。经过



两年的长久相处，罗斯想要更进一步贴近雷电的内心那块最为黑暗的记忆，成为能与他共同分担这份痛苦的人。雷电却因为浮上心头的过往而无法面对自己的恋人，在罗斯的步步紧逼下仓皇躲闪。他不仅没有能力解开自己心头的桎梏，更没有给予罗斯一段幸福生活的自信。对于过去的逃避，已

经刺伤了两人的未来。

索利达斯揭开雷电身世之谜后，他向罗斯坦承了一切，同时也放弃了和她共同生活的可能。罗斯说出自己是受爱国者指派去接近他，则成为压垮二人关系的最后一根稻草。二人的关系看似在此走到了尽头，实则相反。在揭开真相前，两人虽然生活在一起，却各自承受着内心秘密的折磨，无法坦承相对。巨壳事件中，他们虽然无法相见，却真正相互敞开了心扉，直面彼此的痛苦，并最终学会了互相分担。

罗斯对于雷电而言，并不仅仅是晦暗生活中的一丝光亮，更是他能够在经历了如此多的痛苦与伤害之后，仍然可以坚持下去的重要理由。虽然在巨壳事件之后，两人仍旧因为种种原因没能走到一起，但在影子摩西岛上，肉体几乎被世外天堂军舰碾碎，雷电用尽力气吼出她的名字的那一刻，谁是对雷电而言最重要的人，已经不言而喻。如果说在雷电寻找自我的过程中，斯内克犹如父辈和导师的话，罗斯则更像一个旅伴，和他共同成长，共同

经历这份爱情。巨壳事件中的她，仍像个小女孩一样，蛮横，唠叨，偶尔还吃吃醋，而在世外天堂叛乱中的她，则变得成熟起来，能够忍辱负重来保护雷电和自己的孩子。战争让他们两个人都得到了成长，而经历过一切磨难的爱情，也回馈给他们一个圆满的家庭。

## Special Document 1 雷电个人资料

### 基本信息

原名 杰克 国籍 美国 / 利比里亚 出生年代 1980s  
绰号 开膛手杰克 / 白色恶魔 / 斯内克 / 闪电先生

### 外貌特征

人种类别 高加索人 / 白种人  
瞳孔颜色 蓝色 (2018 年进行光学植入手术后偶尔变红)  
头发颜色 浅金黄色，后期偏亮灰色

### 职业及家庭信息

所属组织 恶魔军队 / 美陆军第21军 / 猎狐犬 / 爱国者 / 慈善事业 (Philanthropy) / 失乐园军 / 野马安全咨询公司  
职业信息 前儿童士兵 / 特种部队士兵 / 间谍 / 佣兵 / 侦察兵 / 生化忍者  
家庭关系 父母 (不详) / 索利达斯·斯内克 (养父) / 罗斯玛丽 (妻子) / 约翰 (儿子)



### 《潜龙谍影》系列相关信息

参战作品 《潜龙谍影2 自由之子》 / 《潜龙谍影4 爱国者之枪》 / 《潜龙谍影崛起 复仇》  
创作者 小岛秀夫 (Hideo Kojima) 设计者 新川洋司 (Yoji Shinkawa)  
英语配音 昆顿·弗林 (Quinton Flynn) 日语配音 堀内贤雄 (Horiuchi Kenyu)  
动作捕捉 森崎えいじ (Eiji Morisaki) (MGS2) / 吉冈毅志 (Takeshi Yoshioka) (MGS4) / 岩本淳也 (Junya Iwamoto) (MGRR)

※ 以上资料译自 MG Wiki

## CHAPTER 2-5 觉醒 (Awakening)

“我是闪电，化雨而成。”

——雷电



巨壳事件不仅开启了雷电封闭的过去，同样开启了他的未来。解救桑妮只是他迈向实现自我的第一步，之后自学剑术，在极地流浪并学习侦查技艺，以及与失乐园军共同作战的经历，都让他变得更加成熟。尽管爱国者改造了他的身体，却无法改变他的内心。为了信仰他不断地战斗，战斗又让他更加坚定了自己的信仰。在与梵普及山猫叛军的对决中，他拼尽全

力，几度逼近生死的边缘，但此时的他不再像巨壳事件时那样迷茫而无措。“斯内克，这一次，换我来保护你。”能够说出这句话的雷电，已经成为了一个真正的战士。

至此，他也终于能够回答那个在联邦纪念馆前提给自己的问题了。也许过去他曾经双手染满无辜者的鲜血，但现在的他已经不再开膛手杰克或者白色恶魔，他不再做任何人的棋子或武器，只为了自己的信仰和自己所爱的人而战。没错，他是雷电，化雨而成，虽然生于悲怆的雨夜，却以令人无法直视的光芒，劈开这茫茫的雨夜，照亮这灰暗的天空！

## CHAPTER 2-6 英雄 (Hero)

“不论别人叫他什么，在我心中，他永远是一个英雄。”

——桑妮

营救桑妮是他在巨壳事件之后所做的事，一方面是由于奥尔加为了救他的第一件事，对他而言，选择去做他而死于索利达斯之手；另一方面，

也可以看作他自我救赎的第一步。桑妮的遭遇，其实与雷电如出一辙。她在出生时就遭到爱国者的绑架，被软禁在51区，失去了过一个正常小孩生活的机会，母亲也被索利达斯所杀。雷电之所以义无反顾地迈上了营救桑妮之路，或可理解为不愿曾经发生在自己身上的一切，再现在桑尼身上。



世外天堂事件后，他在追查绝命狂徒执行有限公司（Desperado Enforcement LLC.）行踪时，从墨西哥世界警察公司（World Marshal Inc.）秘密实验室中救出了被西尔斯程序（Sears Program：取出儿童的大脑双眼与脊柱，装入生化改造躯体中制作生化改造士兵）所绑架的圭亚那男孩乔治（George），不仅乔治这个名字唤起了雷电脑海深处关于曾化名乔治·西尔斯的索利达斯的记忆，西

尔斯程序也直接延续自索利达斯将乔治等利比亚儿童培养成儿童士兵的行为。如果说雷电对桑妮的营救更多的是对奥尔加的感恩以及对弱者伸出援手，乔治则更多地让他回忆起了自己的过去。而对于他而言，此时的战斗信念已经不止公正（Justice）这一泛泛的概念，而是为了拯救那些在战争经济（War Economy）中毫无反抗之力的被裹挟者，尤其是那些不谙世事的孩子们。

刃狼（Bladewolf）曾经分析过雷电的行为，它得出的结论是：雷电在为了那些曾和他处于一样境地的弱者而战斗，给他们的生命以另一种可能，雷电曾对鲍里斯说过一句话：“我也许不能阻止他们变成生化改造人，但我可以阻止他们变成杀手。”为了让这些儿童不再经历他曾经体验过的梦魇，他也拒绝带上为自己所救的乔治一起战斗，而是告诉他杀戮与战争的错误，让他去安心地过平凡孩子的生活。在这一决定过后，雷电才终于从心理上超越了他的养父索利达斯，也结束了自己的噩梦。

## Special Document 2

## 雷电生平时线



1980年代：出生于利比亚  
1989：父母遭索利达斯杀害，被索利达斯收养，成为一名儿童士兵  
1993：参与利比亚内战并成为童军队长  
1995：内战结束，来到美国  
2005：加入美陆军第21军，并参与虚拟训练  
2007.7.20：离开第21军转至纽约汉密尔顿堡任职  
2007.7.30：在纽约偶遇罗斯玛丽  
2009：加入猎狐犬小队，在波尔卡堡进行训练  
2009.4.29-30：经历巨壳事件

2009.4.30-2014：离开罗斯玛丽，救出桑妮，在取回大首领遗体过程中被爱国者所俘并接受生化改造，为失乐园军所救  
2014：世外天堂叛变事件  
2014-15：短暂的平民生活  
2015-18：加入野马安全咨询公司，并协助恩曼尼总理稳定了非洲某国局势  
2018：在护卫恩曼尼总理时遭遇绝命狂徒执行有限公司伏击，总理被杀，雷电重伤。之后他在野马公司支援下捣毁了幕后黑手绝命狂徒公司，重创世界警察公司，挫败了科罗拉多州参议员阿姆斯特朗的野心

## CHAPTER 2-7

## 自由意志 (Free Will)

“有这么高的人工智能，却又不能使用，那还有什么意思？”

——雷电

一直陪伴在雷电身旁的刃狼，是与雷电相映成趣的一个角色，可以说雷电从出生到世外天堂叛乱中所经历的全部心理历程都被浓缩到了这个角色身上。刃狼最初是作为一个杀人机器而存在，这一点与雷电儿时的杀手身分完全一致。然而拥有高级人工智能的刃狼渐渐在战斗中拥有了自己对自由的向往，与雷电初次相遇时，它的心理状态就像巨壳事件中的雷电，行动受到操纵，灵魂却已经觉醒。被雷电击败并改造后的刃狼，更像世外天堂事件中的雷电，在摆脱了控制之后，终于拥有了自我意志，在雷电与议员阿姆斯特朗（Steven Armstrong）决战中，它以自己的意志决定将萨姆（塞缪尔·罗德里格斯/Samuel Rodrigues）解锁后的刀交给了雷电，助他取得了最后的胜利。正是由于刃狼与雷电心路历程的惊人一致，他才能真正理解萨姆以及雷电的信念，做出这一决定。

如果说世外天堂叛乱中的雷电仍然是在追随斯内克的道路前行，为

斯内克提供各种援助的话，之后的一切，都是属于他自己的战斗，再无人去指引他，他只能自己决定前行的方向。在阿布哈兹（Abkhazia）与朔风的对决之后，他不为法律、当局、战友、以及一切条条框框所束缚，决定以一己之力去挫败世界警察公司的阴谋。这一份勇气，便是他自由意志的最好体现。



## CHAPTER 2-8

## 理想 (Ideal)

“理想，杰克，你的理想是什么？”

——朔风 (Mistral)

当阿姆斯特朗站在“惊天（Metal Gear Excelsus）”上对雷电大谈特谈他通过点燃第二次反恐战争导火索来复兴美国的理想时，雷电对他的回答是：“你是个彻头彻尾的疯子。”阿姆斯特朗与雷电的父亲索利达斯在各方面有着许多相似，他们都是政界高层，都认为美国已经腐烂至根，都想要解放每个人的自由意志。索利达斯希望人们从爱国者的信息控制下解放出来，他所希望实现的是意志上的自由；而在爱国者已经覆灭的情况下，阿姆斯特朗所希望的，是激发每个人心中的战斗本能，让每个人都成为一头野兽，一台杀人机器。他们所追求的绝对自由，绝对自我，其实是以践踏个体最基本的生存权利为代价的，其结果必然是生灵涂炭，满目疮痍。



从雷电对两人的回答中，我们可以清晰地看到雷电的成长。在面对索利达斯的理想时，雷电无言以对，他只能以手中的刀来战斗，用自己身体内被索利达斯所培养出的战斗本能来战胜自己的缔造者。而在与阿姆斯特朗对决时，他的回答铿锵有力：“你根本不懂得那些弱者，因为你从未为了生存而去偷窃或杀人。”儿时的经历让他在成为强者的同时，仍然能够为了弱者而战斗。无论身为大首领完美克隆体的索利达斯或者从常春藤联

校成长出来的美国上流精英阿姆斯特朗，都不可能真正将乔治那样朝不保夕的流浪儿放在心上，他们可以轻易地去牺牲这些人，只为了达成自己所谓的理想，而且他们从未想过，在牺牲这些生命的同时，他们的所谓理想，也已经完全变质，恶臭不已。

“一剑在手，百剑剑锋。”英国诗人乔治·赫伯特的这句话，解释了雷电的战斗理念，那就是一杀多生（Issatsu Tasho）。在与季风

(Monsoon) 的对决中，他对自己开膛手隐藏人格的释放，正是这一理念的写照。开膛手杰克的一面，是他一直以来都在躲避和埋藏过去，但在无比强大的敌人前，他选择了释放这一面，宁可自己化身恶魔，也要赢得战斗，拯救那些被毁灭之风（Winds of Destruction）所夺取的孩子器官。在这层意义上，他已经将自己视作了一杀多生理念中的那柄活人剑，立志以自己沾满鲜血的双手来保护孩子们安静无忧的生活。从帮助恩曼尼总理平定战乱，到以一己之力拯救众多被当做实验对象深处绝境的儿童，再到摧毁议员阿姆斯特朗的野心，他的刀不再为杀戮而挥动，只为救人而出鞘。



CHAPTER 2-9

变数 (Variable)

“雷电，马上把游戏机关掉！”

——上校 (AI)

如果说斯内克对于整个“潜龙谍影”来说是一个不可或缺的常数，雷电则像是一个变数。他的存在，与系列第一主角斯内克形成了鲜

明的对照，正是在二者的对照中，彼此的特征才得到了最大程度的凸显，整个系列的角色形象也变得更加丰满。

雷电取代斯内克成为《潜龙谍影2》的主角，在当年对玩家们的冲击非常大，同样褒贬不一。在PS初代取得巨大成功后，所有玩家都在翘首以盼斯内克所续写的传奇。然而系列制作人小岛秀夫却选择了通过雷电的视角来讲述故事，同时用第三人称的视角来观察斯内克。斯内克是一个历经风霜磨砺的老兵，有着丰富的实战经验和传奇般的战绩，雷电却是一个默默无闻，只参加过虚拟训练却从未上过战场的新兵。但正是这样一个缺乏背景，默默无闻的新兵，能够最大限度地让玩家在游戏过程中融入角色。在玩家带入自己的真实感情之后，便能够体验到在整个巨壳事件中，雷电的心绪起伏。那一句“我究竟是

内克系列主角的惯常位置，在《爱国者之枪》中，他虽然并非主角，却同样与斯内克在各个层面形成了强烈对比，从侧面烘托了斯内克最后一段人生路的艰辛和其人格的伟大。与身体机能急速衰老的斯内克相比，雷电的身体经过生化改造，各方面能力远超常人。斯内克曾经在巨壳事件中给予雷电各种指导和帮助，而今换做雷电一次次救斯内克于死地。在一切都结束后，只有奥塔肯陪斯内克走向他生命的完结，而雷电则在经历种种磨难后，与家人团聚，更拥有了一个能将自己基因延续下去的孩子。惟有在和终获幸福且拥有光明未来的雷电的比照中，老去的斯内克那股迟暮英雄的苍凉才能弥漫如斯，令人唏嘘不已。



在最新的《潜龙谍影崛起 复仇》中，雷电再次担纲主角。虽然整个游戏系列的世界观得到了相当程度的延续，但随着主角的变化，游戏的整体风格和玩法都为之变。为了突出雷电经过生化改造后的战斗能力，游戏由注重隐蔽的潜入类游戏转为注重斩杀的动作类游戏。至此，雷电已成长为足以与斯内克比肩的重要人物。对于未来的潜龙谍影游戏而言，雷电这个全系列中的变数无疑有着更加广阔的创作可能性。小岛先生也已经表示将会联合白金工作室制作《复仇》的续作，相信雷电这个人物会继续成长，给我们带来更多的惊喜。

谁？”虽然是自雷电口中说出，问的却不仅仅是他自己，还有电视之前的每位玩家。而如若选取斯内克这样一个已经有着明确信仰的角色作为主角，便完全无法让玩家感受到寻找信仰这一过程的艰辛与残酷。《自由之子》中的雷电改变了斯

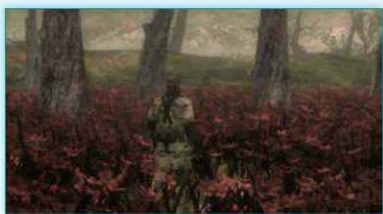


革新

INNOVATION

革新，是《潜龙谍影》系列一直以来秉承的核心制作理念。系列从技术、玩法、主题等各方面，不仅在变革中不断突破自我，更能够保持一贯的高品质。可以说《潜龙谍影》这一品牌，之所以能够屹立于游戏界并不断向前发展，时刻保持变革精神功不可没。

轮上各种天气效果、光影效果、气体效果等，都令人叹为观止。物理引擎的革新也是实现两位主角诸多新动作的基础，斯内克越过晕厥敌人身体时那小心翼翼的小碎步，是PS上的前作无法实现的。此外，借助PS2强大的机能，同屏能够容纳的敌兵数和敌兵的AI智能都大幅提高，敌兵会三五成群结对主角进行围剿，灵活使用手雷来逼主角离开掩体再行攻击，还会在战况吃紧时通过对讲机要求支援，在受伤时进行自我治疗。此外，如果在主视角下用枪瞄准敌兵不同的部位，他还会有全然不同的反应。这些有趣的细节，相信大家还记忆尤深吧？



求，在提升同屏敌兵人数的同时不降低帧率，还要能完美地体现出那个包罗万象的丛林世界。此外，与前作中能够穿越敌人的翻滚动作不同，CQC系统的加入也意味着主角本身更加丰富的动作，以及与敌兵之间更加丰富的互动与接触，这一切新要素都对技术层面提出了更高的要求。不得不说，小岛组在技术上的革新能力令人叹为观止。

如果说《自由之子》只是展示了PS2硬件的潜力，《食蛇者》可说是将PS2的机能发挥到了极致。与巨壳那缺少变化的朴素环境相比，《食蛇者》中的丛林对处理能力提出了更高的要

CHAPTER 3-1

技术 (Technology)

技术是玩法层面实现革新的基础。每一代潜龙谍影都在努力开掘机能的极限，以实现更多的游戏可能。而这种可能，深深浓缩着制作者对于游戏发展可能性固有思维的突破。

当《潜龙谍影 索利德》第一次在E3展上出现时，所有媒体以及玩家都目瞪口呆，尽管画面充满了马赛克，用现在的眼光来看太过粗糙，但在漫天CG播片当道的PS主机上，它是第一款通过即时演算来完成全程的游戏，玩家在电视上所看到的一切，均为实时生成，而非预渲染过的CG。这种做法引领了实时演算过场的风潮，

刺激了游戏开发者们在游戏叙事展现方式上的革新。

《自由之子》在PS2主机上的演示同样引起了极大轰动，这应该是第一款真正能够在PS2发售初期便体现出其强大机能的的作品。暴风雨中的油







人满意。尤其是雷电力战众多月光的片段在动作设计和节奏把握上都达到了电影级别，令众多玩家为之目眩神迷，也显示出了小岛组强大的制力。此外，也只有凭借高清世代主机的强大机能，霸王与海魔鬼的终极对决才能被展现得如此震撼。

《潜龙谍影崛起 复仇》研发过程

的一波三折尤其体现了系列对技术创新的高要求。从公布开始，万物皆可斩的系统就对机能及技术可行性提出了极高的挑战，由此导致的漫长开发周期也让本作的前途一度岌岌可危。但在与白金工作室合作后，这个崭新的系统终于在技术层面得以实现，让玩家得以体会到斩杀的快感。

底层技术的开发优劣，决定了其上游戏性的可能性多寡。《潜龙谍影》系列一直坚持在最前沿的硬件上制作，并以挖掘出硬件的最大潜能为己任，更以技术革新为基础，给玩家带来了无数的新玩法和新创意。

及时离开敌兵视线，则会进入回避状态，此时敌兵仍会积极搜寻斯内克的痕迹。再经过一段时间不被发现，方能回到潜入状态。此外，斯内克的潜入方式与敌方的侦查能力都有了飞跃。此作中，斯内克可以通过爬行动作来通过围栏缺口或者潜伏在床下避免被发现，敌兵从初代的直线视野进化为扇形视野，还拥有了听觉，任何风吹草动都会惊动他们进入搜寻模式。游戏的BOSS战也进一步进化，各个BOSS的攻击方式迥异。游戏结尾

三连战尤为精彩：首先是系列必备的MG战；在失去所有武器道具之后则要在一片雷区上，凭借拳脚与灰狐一决高下；险胜之后还要在大首领追杀下在地图各个地区收集道具组合成武器来反击。三连战的第一战考验了玩家在多样化攻击下的操控能力，第二战则让玩家无法依赖之前积攒的道具，只能单凭实力来战斗，第三战进而考验了玩家在遭到追杀之下的解谜能力。三连战中，玩家稍有不慎便会满盘皆输，但最终击败大首领后所能获得的成就感，也绝对不是—般游戏所能给予的。这样的战斗，在当时的机能下得以实现，令人难以置信。此外，通讯系统也大幅进化，潜入任务的不同方面开始由不同的人物进行支援，每个人物都有着自己的个性特点，在与斯内克的互动中彼此辉映。《潜龙谍影2 固蛇》在游戏玩法上的诸多设定均为系列的基石，可以说从这作开始，系列开始拥有了自己相对固定的独特风格。



CHAPTER 3-2

玩法 (Gameplay)

玩法和游戏系统是一款游戏的核心，《潜龙谍影》系列自诞生至今，每一作都在玩法层面上实现了大幅进化，而其核心的潜入理念在不同平台上以不同方式得到了展现，战斗、道具、通讯系统等系统也经历了不同的进化。在最新的《崛起 复仇》中，更是成为一款动作游戏，玩法与潜入游戏迥异。以下便对本系列在家用级平台上的玩法进化做一个简要的梳理。

潜龙谍影 (MSX)

Metal Gear/MSX

从1987年在MSX主机上出现的《潜龙谍影》初代开始，该系列就已经显示出了与大部分游戏迥异的核心制作理念。当时大部分的游戏的战斗仍然停留在“兰博”式的硬碰硬阶段，虽然敌人源源不绝袭来，但相比主角而言能力不值一提。《潜龙谍影》初代则选择了“潜入”这一较为新颖的游戏方式。一旦不慎暴露于敌兵的视野中，主角斯内克便会遭遇敌兵在数量和攻击力上均占绝对优势的追杀，硬碰硬基本不存在任何胜算。游戏鼓励玩家通过观察敌兵的行动路线，开动脑筋计划出自己的行动路线，尽可能地在不被发现的情况下通过关卡。这种别出心裁的游戏方式，与当时许多游戏无脑地一路按键砍杀射击即可过关相比，对玩家提出了更高的脑力要求。此外，BOSS战也不仅仅是躲避攻击的乏味套路，如果不能找到具有针对性的武器，就无法给BOSS带来任何伤害，这就要求玩家首先必须收集到必要的武器，并且能够在战斗中试验出究竟哪个才是有效的武器。道



具系统也别具一格，与一般游戏中简陋的谜题设定不同，主角斯内克想要通过某些关卡，必须装备上特定的道具，例如想要通过毒气室，必须有防护面罩，一旦摘下就会持续损血，而纸箱箱这一系列标志性的潜入道具也第一次出现。寻找道具和使用道具的过程无一不在考验着玩家的智慧。通讯系统也是在初作就确立了核心地位，玩家可以通过这个系统确定任务目标，获得武器和道具介绍，甚至是击败BOSS的方法。与此同时，这个系统还肩负着推进剧情的重担。

潜龙谍影

Metal Gear Solid

1998年在PS平台上发售的《潜龙谍影》在2D前作基础上又再为之一变，成为了一款3D作品，相应的玩法也有了诸多变化。潜入方式上，加入了主视角和背后视角两个观察模式，玩家可以躲在墙壁处观察身后的敌兵情况或者躲在通风管内观察房间内的情况。新的挟持动作可以让斯内克在不伤人命的情况下制服敌兵。此作中，追求不被发现通关和最少杀人数通关以获得大首领评价的设定大大提升了游戏的可重玩性。武器的特色也做了相应调整，遥控导弹、毒刺导弹以及狙击枪都要求玩家以第一人视角进行控制。在使用手雷时也要考虑到奔跑动作对惯性的影响以及地形高低差的因素，不然很可能扔出去的手雷会弹回来炸到自己身上。武器的调整与BOSS战的设置完美地结合了起来。如果玩家学不会精准地将手雷扔到渡鸦(Raven)的坦克盖内，就无法给他致命一击；如果玩家无法用手柄精准地控制狙击枪的准星，也很难在于狙击雪狼(Sniper Wolf)的对决中占得先机；如果玩家无法快速准确地移动准星，那么用毒刺导弹锁定雄鹿直升机(Hind-D)便是空谈，更遑论在它的强大火力下幸存。另一方面，对同一个BOSS战，也不像前

作那样限定于某一种武器。例如对渡鸦的最后一战，玩家既可以选择遥控导弹远程追踪，也可以引诱他追踪自己，设置好地雷来解决他。后期的MG战，更是要求玩家综合运用各种武器，先以箭条手雷干扰MG的追踪能力，再以毒刺导弹锁定攻击。道具系统也进一步进化，大量的趣味要素出现，无限头带和光学迷彩作为两个通关奖励，可以完全改变二周目游戏的玩法，前者可以让玩家不再顾虑弹药的限制，大开杀戒，后者可以让玩家不再在乎敌兵，大摇大摆地在关卡中遛弯。其他诸如防止打喷嚏被敌兵发现的感冒药、服用后能防止使用狙击枪时手抖的镇定剂，虽然都是细节，却极大地提升了游戏的趣味性。通讯系统在本作中的核心地位毋庸置疑，



绝大部分的剧情都是通过这个系统进行传递的，甚至绝大部分关键人物除了开场动画之外，都只在通讯系统中出现。通讯系统中那精彩绝伦且无比传神的手绘人物表情图更是前无古人后无来者，成为了这作的重要标志之一。

绝大部分的剧情都是通过这个系统进行传递的，甚至绝大部分关键人物除了开场动画之外，都只在通讯系统中出现。通讯系统中那精彩绝伦且无比传神的手绘人物表情图更是前无古人后无来者，成为了这作的重要标志之一。

潜龙谍影2 固蛇 (MSX)

Metal Gear 2 Solid Snake/MSX

1990年MSX平台的续作《潜龙谍影2 固蛇》相比前作在玩法上有了长足的提升。引入了雷达系统，能够一次展示九块地图上的敌兵行动，相应地主角斯内克也不能再像初代那样只考虑所处地图的敌兵运动，而必须时刻观察雷达上各个地图中敌兵的行

动，否则便会陷入一切换地图就被发现的窘境。为了与雷达系统互动，又引入了三级警报机制，进一步提升了游戏的策略性。未被敌兵发现时是潜入状态，一旦被发现就会进入警报状态，此时雷达系统会停止工作，玩家不再能看到敌兵动态。如果能够

作者有话

在此文写作过程中，得到了Ray和Nine等MGCN总部战友的支持和启发，特此致谢。另外，各位读者如果在游玩《潜龙谍影崛起 复仇》时想要对游戏的背景有更进一步的了解，或者想要查找有关“潜龙谍影”系列的资料，交流有关话题、心得，欢迎来到MGCN。

## 潜龙谍影2 自由之子

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

2001年《潜龙谍影2 自由之子》在PS2平台发售。相比PS上的前作，本作对3D游戏形式的各方面进化更加到位。潜入方式上，新的悬挂、翻滚、侧翻等动作的加入，让玩家潜入更加得心应手，不仅可以从桥梁边缘垂下躲过敌兵，还可以从上方跃下或者以翻滚动作砸晕敌兵。随着环境细节的丰富，玩家还可以躲入柜子再以主视角观看外部环境，或者将被制服的敌兵拖入柜子里以避免被发现。武器系统上则全面进入主视角化，玩家可以实现枪械的精准射击，通过打灭探照灯，打掉无人侦察设备等方式来方便潜入，也可以在被发现时通过打破灭火器或者面粉袋的方式来延缓敌兵的追踪，还能在敌兵呼叫支援的时候打掉对方手中的对讲机来阻止援军。麻醉枪和敌人力气槽的引

入，更让零杀伤通关成为了可能。新加入的武士刀则不仅给雷电带来了一丝和风，也第一次为战斗系统引入了一件冷兵器。围绕着冷冻喷雾等特殊武器，玩家还可以玩出如使敌兵暂时失去抵抗能力等很多花样。BOSS战的进化紧随其后，不论是与胖子在停机坪的拆弹对决，在联络桥上与鸮式战机的对决，同时应对多架海魔鬼的围攻，还是与索利达斯在联邦纪念馆屋顶上的刀剑对决，都在气势上相比前作提升了一个层次。以狙击枪辅助艾玛通过拦油网的一战引入的保护友军模式以及随武士刀引入的冷兵器战斗模式，都通过新的玩法提升了战斗的乐趣和挑战性。道具方面则继续趣味路线，加入了色情杂志、假发、剃须刀等用途各异的道具，而使用定向麦克风则能够窃听到许多隐藏对话。

通讯系统放弃了前作的静态表情，进化为3D人物头像建模，所有嘴型和对白一一对应，表情也不再是几幅画面交替，而是实时变化。同时在此界面还会进行一些实时信息如图片、视频的展示。



## 潜龙谍影4 爱国者之枪

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

2008年，《潜龙谍影4 爱国者之枪》在PS3平台独占发售，新主机和近未来的背景设定带来了游戏玩法的全面进化。潜入方面，与前作需要手动更换的迷彩相比，此作的光学迷彩会自动随周围环境变换颜色，在不打乱游戏节奏的前提下，让潜入更有趣味，玩家甚至可以伪装成一座雕塑来躲避敌人的追踪。气力槽进一步进化，斯内克的精神状态会随着环境的变化而改变，当面临严苛环境如极寒环境或者遭遇精神打击时，会持续下降，而精神状态的高低则会直接影响玩家手持武器时的攻击精准度。武器方面的进化很明显，近未来的设定为我们带来了诸如太阳枪、电磁炮等虚构武器，而武器改造系统也是第一次出现，玩家可以为手头的武器加上各种配件以实现提高射击精度，提高稳定性等等的定制效果。道具方面则为我们带来了头部光学迷



彩、精神药剂以及微型MG MK2这种可以远程操控电晕敌兵以开路的辅助工具。BOSS战的特色非常明显，和“美女与野兽小队（Beauty & Beast）”四名队员的战斗各有特色。室内战、室外战、空中战、地面战一个不少。部分BOSS战的恢弘气势更是达到了系列之最，操纵霸王与海魔鬼的巅峰一战，不知圆了多少玩家的梦。斯内克与山猫在世外天堂舰顶的最终肉搏，更是令人热血沸腾。此次的通讯系统由MK2带来，在画面效果全面进化的条件下，每个人物都可谓纤毫毕现，宛若真人。

## 潜龙谍影3 食蛇者

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

2004年的《潜龙谍影3 食蛇者》再次对游戏系统进行了大幅革新。潜入方面，结合时代背景，取消了系列传统的雷达，改为声纳雷达，玩家只能依靠声纳信号的大小或者主视角观察来分辨敌人远近，一定程度上增加了潜入难度。迷彩系统也是全新加入的系统，玩家需要根据身处的不同环境替换不同的迷彩，来提升自身隐蔽度。在与游戏更加丰富的自然环境相结合后，让潜入更具策略性。武器方面受时代设定所限比较复古，与之相比近身攻击的进化应该说是革命性的。近身格斗系统（CQC）在此作引入，相比前作近身攻击只有固定的两拳一脚，可谓大幅进化。除去前作的所有动作外，在主视角下，玩家还可以劫持敌兵，以其为盾移动、战斗，也可以威胁逼供、缴械、摔晕甚至进行处决。

常流程的对决中玩家需要从下风处利用各种地形迂回贴近，方有胜算。但玩家还可以考虑在第一次碰面时就以狙击枪射杀他或者在后面相遇时通过调整系统时间的方式让他自然老死。此外，部分BOSS战中也引入了近身格斗系统，如与沃尔金上校（Volgin）以及引领者（The Boss）的对决，均需要先利用此系统让对方露出破绽，才能对其造成伤害。道具方面，医疗和食物系统第一次出现，结合玩家自己的气力槽的设定，需要玩家在密林中进行捕猎来获取各种各样的食物果腹，在受伤后使用各种医疗装备来进行自我治疗，更加凸显了游戏的主题“生存”。通讯系统在此作中遭到了一定程度的削减，改由大量质量堪比电影的过场动画来讲讲故事，进一步提升了玩家的临场感和代入感。

此作的BOSS战更是战战经典，不仅完美地将环境与对决进行结合，还为玩家预留出了多种战斗方式。与末日（The End）的狙击决战便是其中的最佳代表，正



## 潜龙谍影崛起 复仇

Metal Gear Rising: Revengeance



2013年，我们终于迎来了睽违许久的系列最新家用机作品《潜龙谍影崛起 复仇》。与以往的所有作品相比，此作的革新可谓彻头彻尾。游戏的核心系统由潜入变为斩夺，整体节奏大大提升，却又抓住了系列的精髓那就是对人物行动的精细控制。如果说在潜入系统下，玩家需要考虑的是如何精确地规划所操控人物的行动路线，那么斩夺系统下，玩家需要考虑的则是如何精确地规划自己的动作序列，来尽快使敌人进入待斩状态，再耗费能量发动“斩”模式，在尽可能将敌人斩碎的同时，精确地切中核心，进而“夺”去敌方能量为下一次发动“斩”模式做好准备，并以最快的速度重复这一过程，以获得最高的游戏评价。在敌人攻击力较高的高难度设定下，如果不能精准地掌握斩夺系统来实现精准的连续刺杀，通关过程将极为痛苦。此外，夺取敌人武器为己用

的设定不仅与斩夺系统相映成趣，也与BOSS战形成了极佳的搭配。针对不同敌人的弱点，选取从BOSS处获取的特定武器，往往可以对战斗场面实现有效控制，并提高杀敌效率。夺自朔风的臂枪异邦人（L'Etrange）攻击范围广，在遭到大量敌人围攻的时候效用最大；战术又绝望乡（Dystopia）的电击功能可以使敌人陷入暂时瘫痪，斩人剪嘴血（Bloodlust）则以其超高的攻击力成为对付BOSS的利器。BOSS战的气势也不逊前作，开场与无人型海魔鬼的两段对决令人屏息，绝命狂徒四核心成员的BOSS战也各有特点，不仅对玩家的操作提出了要求，而且也很考验玩家的智慧。值得一提的是，BOSS战的配乐将战斗氛围渲染得相当到位，可谓锦上添花。另外，结尾的新型MG战也一改系列传统，成为了别开生面的冷兵器对决，大魄力的场面丝毫不输好莱坞巨制。

《潜龙谍影》系列之所以能够成为不朽的经典，甚至其影响力超越游戏这个领域，并不仅仅由于其在玩法及技术上的革新，更是在故事讲述方式以及故事背后想要传达的思想上，达到了一般游戏所没有的深度。

MSX上初作的主题是反战，在故事讲述上则受好莱坞一定影响。不论是斯内克被俘的桥段，还是本应为斯内克直接领导的大首领叛变的桥段，都有着浓浓的电影味道。续作则在剧情上进行了大幅强化，其中娜塔莎(Natasha)与灰狐(Grey Fox)的悲剧爱情尤为令人唏嘘不已，通过对这对伴侣的悲惨遭遇，有力地控诉了战争给平凡的人们带来的伤害。而在此作中，大首领的理念也不在像初代那样被定义为纯粹的恶。他同样拥有自己的一套逻辑，若站在他的角度来看他的所作所为，甚至可以得到部分玩家的理解和同情。从此处开始，正邪在《潜龙谍影》系列中不再是黑白般的二元对立，而转化为了由不同立场导致的冲突。这给了主创在剧情处理上更大的自由，也奠定了系列剧情逐步深化的基础。

PS版《潜龙谍影》的主题是基因(Gene)，表达了对核武器以及遗传学等科技应用的反思。在游戏中我们可以从负责支援的核武专家处获得大量关于现实世界核军备竞赛的信息，这些真实的信息对每个玩家都是一种触动，让他们清楚，核战争距离我们并不遥远。而对克隆这一行为的反思，

也迫使玩家去思考科技对于人类而言，是否是单纯的有利？当科技不再以人类的福祉为出发点，而是被野心家所利用，其可能产生的灾难，是否是人类可以承受的？



《自由之子》在剧情的复杂度以及主题的深度上都达到了系列之最。此作的主题弥母(Meme)已经超越了基因层面的遗传，讨论了对真实的理解以及人类文化传承等问题。雷电在一路所遭遇的身分迷失从侧面触及了人类在数字时代所经历的信仰迷失以及身分扭曲，而最终的落脚点文化传承，则是在继承前作对基因讨论基础上，进一步的思考。斯内克在故事结尾的那段独白，在十二年后的今天读来，仍旧令人警醒，催人振奋。此作之所以能够成为最具人文思想的游戏作品之一，正是由于它并未停留在游戏层面，而是想要透过游戏传递一份独立的思想。

《食蛇者》讨论的主题，是时代(Scene)，这一点也可以看做是对MSX上第二作主题的延续，本作中不论善恶，敌我，皆非非此即彼的黑白二元，而是随着时代的变迁而不断变化着。其中引领者在身不由己的情况下，为了忠诚而不得不叛国，仍然在

最终为了自己的国家而牺牲便是对这一主题最佳的说明。而引领者的叛变，又与MSX时代第二作中大首领的信仰息息相关。正是在见证引领者的牺牲并未获得应有的尊重与理解后，大首领才决定放弃了国家与爱国者的概念，而意图通过建立世外天堂来构造一个士兵的天堂。

《爱国者之枪》的主题是感觉(Sense)。老年斯内克的设定，在一定程度上开创了游戏界的先河。此作对这一人物衰老的刻画，无比细腻，令人感同身受。斯内克以老朽之躯，忍受着常人无法想象的痛苦，去了常人不可能完成的任务拼尽全力。在最终爬过微波通道的剧情处，很多玩家都为之一动容。近未来的设定，并没有影响它对现实世界的持续关注。很多玩家是通过这一作才第一次了解到何谓私人军队，何谓雇佣军。此作实际上是对国际环境下私人军队发展趋势的一种预言，也将这一问题第一次端上了大众文化的台面。在游戏最终，大首领出现，阐述自己与零点上校(Zero)以及引领者理念的段落，更是点出了全系列都在关注的问题，那就是人的信仰问题。虽然游戏中有着无数超自然的设定和元素，但最终在主题层面，还是落到了人性本身，从不同人

物信仰的冲突来探讨什么才是人所当为。

《复仇》的主题则与雷电的斩杀一样干净利落，直接出现在游戏名上，那就是复仇(Revenge)。游戏中的复仇不仅指对绝命狂徒麾下毁灭之风的复仇，也指对那些如同摧毁自己童年一样正在摧毁无数孩子童年的野心家们的复仇。正是在此作中，雷电才终于直面了自己童年的噩梦，并以自己手中的活人剑，改变了这些孩子的命运，向那些疯狂的战争狂徒进行了复仇。对儿童士兵命运的关照也渗透进了剧本中的各个环节，如果说雷电是儿童士兵中直面过去并迈入新生的典型，毁灭之风的朔风和焚风(Sundowner)则从反面例证了那些被儿时战争经历所摧毁的灵魂。朔风的全家在战争中被杀，自己在为家人复仇之后，也变成了杀人者。焚风的人格则停留在儿童士兵的阶段，并未继续成长。在这些反面角色的映衬下，剧本对儿童士兵的关注就不仅仅停留在雷电所代表的正面，更是深入到了反面那些悲剧中，让人们亲眼目睹到战争对儿童的伤害绝度不止作用于童年阶段，而是会对他们的一生产生持续的不良影响。



尾声

EPILOGUE

“是时候让开膛手杰克斩断一切了！”

——雷电

斩断束缚，不仅是斩断儿时的梦魇，斩断战争狂人的野望，也是斩断相对固化的制作理念，斩断墨守成规的游戏模式，更是斩断陈陈相因的剧情套路，斩断定格锁闭的人物性格。小岛组虽然开发出了“斩夺”这一系统，但真正在技术上完美展现斩夺特色的，是白金工作室，这一有趣的开发进程或许也可以引起一点思考：小岛组虽有强烈的意愿去突破系列在发

展多年后所面临的瓶颈，却受到太多过往成功的束缚，无从突破；而白金工作室这个外部力量，却能够在“斩”断束缚的同时，从《潜龙谍影》系列中“夺”取维持系列精神核心的元素，真正实现系列的革新。

本作更重要的一层意义，或许是它开创了小岛组在制作《潜龙谍影》系列“续作”时，对外合作的先河。借助《潜龙谍影》这一金字招牌在国际

上的巨大影响力，白金工作室也赢得了巨大的赞誉。从《复仇》的开发进程看，小岛组在纯动作游戏领域的经验尚显不足，在此情况下，与外部工作室进行合作，不仅能够为系列带来活力，也能达到本土游戏工作室进行

提携的效果，可谓双赢。小岛先生已经宣布将与白金合作制作《复仇》续作，相信有了第一次合作的经历后，雷电的下一场演出必将更加精彩。

《复仇》最终决战结束后，阿姆斯特朗的临终遗言颇为耐人寻味。他紧紧抱住雷电，称其为自己意志的继承者。指出雷电为了实现目标不惜无视法律陈规、甚至宁可牺牲一两条性命做法，与他并无二致，对此雷电却无言以对。也许在续作中，雷电会迎来更加坎坷的命运，而这段传奇将如何继续，让我们拭目以待。





不知道读者朋友们有没有发现,《潜龙谍影》系列、“《战神》系列”、《马克斯·佩恩3》以及预定今年初夏上市的《最后生还者》,这些游戏的主角都是大叔,而且它们都是一线大作,似乎大叔角色很对某些制作人的心思?还是说时光的雕刻沉淀,让大叔们更容易成为某种精神

能量的代言人?今天我们“人生赢家”栏目就特地采访了这么一位大叔型电视游戏玩家,他就是天津卫视大型求职节目《非你莫属》的制片人——刘爽。作为一名迈过不惑之年的老玩家,他又有怎样的游戏故事呢?一起来看看由我们的老朋友嘟嘟呢同学带来的这篇访谈吧!



受访者  
简要介绍

刘爽,天视卫星传媒股份有限公司副总经理,天津卫视《非你莫属》制片人。从事电视制作15年,制作综艺、益智、谈话、真人秀等各种类型娱乐节目及大型活动三十余档,节目量超过5000小时。主要作品:求职节目《非你莫属》、娱乐脱口秀《今夜有戏》、创业真人秀《老板是怎样炼成的》、综艺娱乐节目《欢乐总动员》等等。

烈意志的人,他所做的一切都有合理且强大的动力。而3代里的他似乎更像是一部只会执行保镖任务的机器了。但平心而论,3代的子弹时间系统进化还是很到位的,射击手感和画面表现也确实很让我满意。

现实主义、怀旧风、要有故事,这几个标签一贴,这大叔级玩家是当定了。还别说,刘爽这位大叔在游戏的选择和认识上的见解还颇严格呢,所谓玩得挑剔才容易玩得精啊!对了,他不是电视制片人么?那不知道让他自己做一款游戏,他会怎么做呢?是不是跟他在做电视时一样呢?

## 大叔改行游戏制作人?

哪:那您作为一位知名的电视制片人,万一哪天一觉醒来穿越了,成了游戏制作人了,你会怎么对待新的工作呢?

刘:我觉着这里面的道理是相通的,不过区别还是很大。在我看来,游戏制作人,他更像是做电影的,而我现在是在做电视。电视与电影的区别,在制作态度上就不一样,同样的片长,要做电影的话,投入的资金精力要远超电视。做出来的成品,电影可以被称作作品,电视则只是一期节目,一个是精细打磨出来的精致艺术品,一个则是满足日常播出的快速消费品。

哪:这个比喻很形象嘛!

刘:所以要是突然让我去做游戏,那就相当于从电视跨到电影,不对,跨度还更大,所以我得打起十二分的精力认真对待才行,否则做出来的可不知道是啥,哈哈。

哪:确实如此,我在大学学电影电视区别时老师也是这么讲的,不过我觉得您刚才提到的“日常播出的节目,快速消费品”的概念现在也在游戏领域出现了,就是各种休闲小游戏。别看它小,还挺赚钱的。

刘:这是游戏业界发展中出现的一个新趋势,我刚才说的是传统意义上的“大游戏”,如果我要做游戏的话,我可能会偏向于这一种的。

哪:嗯,作为只玩传统硬派游戏的玩家,我很感兴趣!那刚才我们提到了人物角色的设置,可否就这一点来谈谈您想做的游戏是啥样的?

刘:我肯定先设计一大堆很厉害的反派。

哪:啊?为什么呢?

刘:你大学也学的电视,写《故事》的罗伯特·麦基(美国著名剧作家、导演、写作导师)你知道吗?他曾经说过,要突出主角的厉害,那么就得好设计反派角色,反派足够坏足够厉害,才更能突出主角的伟大。小丑之于蝙蝠

# 电视人的游戏梦

## 听《非你莫属》制片人刘爽畅谈游戏人生

### 爱玩游戏的大叔

下文中的“刘”指代受访者刘爽,“哪”指代嘟嘟呢。

哪:刘叔……不,刘老师好!您作为电视界的前辈,我必须得称呼您为老师!

刘:哈哈,别客气。我还要向UCG的读者们致新年问候呢,回头还要麻烦你们把这祝福带给大家啊!

哪:一定一定。那么下面我们就进入正题吧。请问刘老师平时都喜欢些什么游戏呢?

刘:像《FIFA》和《WE》这样的足球游戏是一直在玩的,我平时挺爱好足球的;还有就是《马克斯·佩恩》系列”这样重视剧情的游戏。战争题材的也喜欢,不过也不是所有的打仗游戏都玩。

哪:此话怎讲?

刘:比如说像《COD》这样的知名系列吧,很多年轻玩家都是从系列第4作《COD 现代战争》开始成为系列拥趸的,但我要玩得更早一些。所以我更偏向于现实主义风格的战争题材游戏,而若是偏近未来的,或者背景设定是科幻的,我玩起来就不太投入,也就渐渐不玩这一类的了,特别是打外星人和打僵尸的,难以接受。

哪:那似乎有些可惜了,比如像《战争机器》系列”,就是一部非常重视剧情,而射击手感也很到位的战争题材游戏。但其世界观设定就是科幻风格的。

刘:这个系列我听说过,不过没办法啊,科幻题材的我就是进不去啊!

哪:那刚才我看您说《COD》的事儿,似乎您还比较偏怀旧风?

刘:对,包括我对一些游戏续作的期待也是这样。比起很多玩家期待看到故事的延续,我更希望看到故事的发端,也就是前传。因为一部游戏的体量毕竟有限,制作组服务于故事情节的精力,一般会小于在游玩体验

设计上所投入的精力。所以要想了解故事的前因背景,还是得通过前传性质的新作来认识。

哪:我觉得是否可以这样理解:前传其实是本传没来得及讲清的背景故事,它从一开始就是本传的一部分,所以比起后传,前传更需要弄清楚。全部整明白之后,再开始后传故事的制作比较好,否则在这些背景都没向大家交代清楚之前就往后传做出来了,会给系列的开发带来前后不一致的窘境,要想把整个事儿说圆了就很费劲?

刘:Bingo!

哪:说了这么多关于游戏前传的话题,那可否说说您这几十年游戏生涯的前传呢?也就是您最早接触游戏是在怎样的契机下?

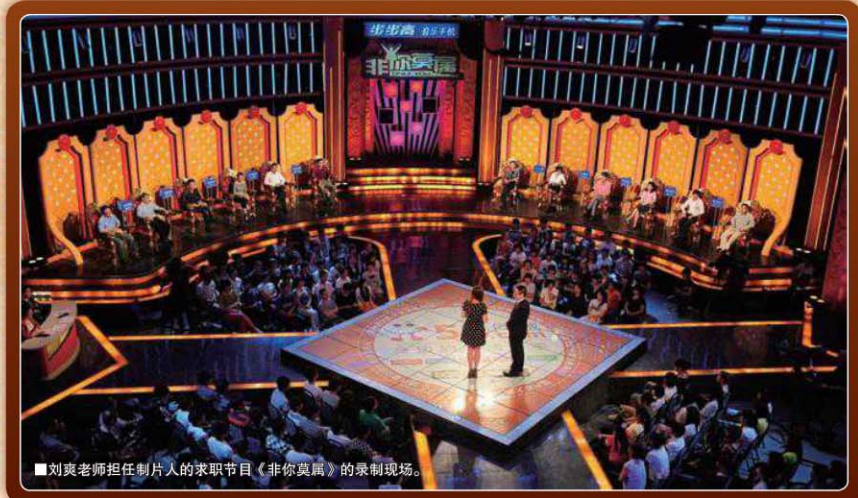
刘:我父亲是国内第一批接触到电脑的工作人员,所以我小时候就更有机会接触到电子方面的东西,游戏也是类似的情况。我真正喜欢游戏的原因还是故事和剧情,它像是一种新形态的电影。可以说我之所以喜欢游戏,根本上是因为我喜欢电影,有故事的电影。

哪:那刚才提到的“《马克斯·佩恩》系列”是不是就是因为它胜在剧情上?

刘:对,你看这游戏主角的塑造上,特别是1代,一开始他是别人幻想中的典型美国梦中人,有家室妻女有稳定工作,但突然一下就让他失去了这一切,然后又成为警察和匪徒争相追杀的对象,人物角色的命运是不是大起大伏的?你说由这样的主角串起来的故事剧情怎么会不好看呢?

哪:那去年出的3代呢?

刘:我也玩了,不过感觉在剧情和人物刻画上泛泛一般。他从一开始到结束一直是一个落魄者的状态,迷失在过去,沉迷在酒精和麻醉药里难以自拔。1代里的马克斯起码是背负着家仇,并要洗清自己的一个有着强



刘爽老师担任制片人的求职节目《非你莫属》的录制现场。

蝠侠、威震天之于擎天柱、终结者T-1000之于州长的T-800,这些经典角色的对比是不是这个道理?

哪:正是。我想起来了,“潜龙谍影”系列”每一作在前期宣传时,都会把游戏中的BOSS们作为重点对象,原来大师都爱用反衬法啊!

刘:其实不光是BOSS的设计,就连一般的杂兵设计也是同样的道理。你看《马克斯·佩恩3》里,即使你会子弹时间这样的神技,但只要稍不注意,普通一个小杂兵也能秒你。

哪:这么一说倒还真是,杂兵强力的游戏耐玩度高,再搭配上个性十足的BOSS,这的确是设计反派的有效思路。

刘:接下来就是主角的定位。角色性格发展上一定要有起伏,展现出一个人的多面性。通过设计一个主角,来尽量客观地反映出人性的多变,这样的剧情才会出现令人意想不到的转折,不会让大家从一开始就猜到结尾。不过一开始做可能有些难度,把多重性格压在一个主角身上是不容易的。那么可以试着分一下。

哪:是说把多种性格要素分开来?不是集中在一个人身上?

刘:对,多个主角,不是单一主角。比如我要做游戏,我就先做个战争题材的,主角团体是个多人特种兵小队,第一主角得是我们中国人,靠得住,缺点要尽可能的少;第二主角是个看似会耍小花招但实际上能在大家都陷入危急时救人之于水火的家伙;第三主角是个像李逵一样的莽撞汉子,头脑简单的那种;最后一名主角是个女性,战火当中绽放的野玫瑰,整个小队需要阴阳调和,有时候女人的想法比男人更理智。这样的四种性格,其实完全可以组接在一个人身上,但是你怎么表现呢?对于一个游戏制作经验不是很足的人来说,驾驭起来似乎有些困难,所以不如就分开。

哪:对,这样还能拓展出几个支线,丰富游戏的内容,每个角色的篇章也能根据角色设定而有一些制作风格上的变化。玩家玩起来还总觉得有新鲜感。

刘:哈哈,你看你立马就领会了!

关于游戏制作,由于时间关系,刘爽老师只谈到了这么多,他说这些想法可能并不稀奇,但在实践操作上是颠扑不破的原理,希望能让一些正打算做独立游戏或是投身游戏行业的年轻读者看到后,能有一些启发。他很期待看到我们国产游戏腾飞的那一天。另外小哪这次采访,正好遇到《非你莫属》第一次录制游戏专场节目的录制。那作为国内最成功电视求职节目的掌舵者,刘爽是怎么想起来要办游戏招聘的专场的呢?

## 游戏与《非你莫属》

哪:刘老师,我刚才在节目录制现场看了咱们这期《非你莫属》游戏人员招聘的专场,我特别好奇一个问题,就是您举办这个专场的初衷是什么?



■正所谓“拳不离手,曲不离口”,制片人工作时离不开的就是监听耳机。

■刘爽老师的部分游戏软硬件收藏,索尼的头戴式3D显示器很醒目!



■工作中的刘爽老师。



■得奖什么的都是家常便饭!

刘:这要是在几年前,不论《非你莫属》成功与否,我可能都不会有举办游戏专场的想法。但现在,我觉得是到了可以拿到台面上讨论游戏的时候了。

哪:哦?

刘:前些年无论在国家政策上、社会认知上还是行业自身发展程度上,我们都难以把游戏放在一个很正式、很积极的场合来讨论,但现在不一样了。时代在发展,先前那三个方面现在都有了长足的进步,国家层面上早已把游戏列入创意文化产业的范围,并作为重点进行推动,而民间现在又有《游戏改变世界》这样从理论上撑起大旗的书本的出现,所以, it's the time! 另外一点,我们节目也需要随社会热点来调整自己的话题方向。

哪:我觉得《非你莫属》本身就跟游戏有非常相像的地方,关键词就是游戏规则。

刘:对,无论游戏、节目还是平时的职场中,游戏规则是第一位的。

哪:我们总听到一句话叫,“规则是死的,人是活的”,还有“规则是用来打破的”,这种说法对么?

刘:没有规矩不成方圆。在一款游戏里,你能做出突破规则的操作么?除非你用了BUG或者金手指。这在职场中就是钻空子和作弊,虽然能获得一时的越权快感,但这种非常规的快感终究持续不了多久,还会带来负面效果。就好比在游戏里修改了无限子弹,刚改完是可以毫无顾忌地突突突,但突突不了10分钟你就腻歪了。你要是想继续玩下去,最终还得改回来。

哪:没错,《生化4》要是一上来就能用“芝加哥打字机”,这款游戏就完蛋了。

刘:其实规则是根据事实而定的,所以在正常的职场生态里,不是去破坏规则,而是按照规则去踏实地工作,推动事业的进一步向前发展。等事实发生了质变,那么自然会有新的规则产生,旧有的规则就会被废弃,我觉得这才是“规则就是用来打破的”的正确理解。

哪:这倒是一种合情合理的解释,看来往往我们年轻人在游戏规则这四个字的理解上还是太激进了。刚才我们提到了游戏的续作,那作为一档电视节目,《非你莫属》会有续作么?

刘:哈哈,对于电视节目而言,续作这个概念不存在,特别是个性主题明显的节目,唯一的可能是彻底换

掉。换成什么,由市场和适时的热点而定,并不是普通意义上的改版,重新包装一下就能算是续作了。

哪:真残酷……

刘:你看我12年前做《欢乐总动员》,那就是当时的娱乐节目的普遍样态,是抽屜式的,一个环节接一个环节,一场节目录下来好几个环节,多热闹啊。但后来这种做法被市场给淘汰了,现在的观众喜欢看主题简单、环节单一的娱乐节目。比如一些选秀节目,观众看的就是歌舞才艺,就直奔这么一个看点来看,简洁环节和简单主题是现在娱乐节目的大趋势。

哪:这过程听着耳熟。

刘:耳熟就对了,游戏也是这样。类型、风格、形式上都会不断地变化,所以游戏公司跟我们做电视的一样很头疼,总是怕自己落后于潮流,又想引领潮流,但如果错误地估计了当下的受众心理,那么可能引领不起,反被潮流吞噬。

哪:的确如此,最近大厂也都开始做手游了……话说那以后会不会出现像《GTA》那样沙箱游戏一般的电视节目?

刘:其实真人秀节目就是。施瓦辛格早年有一部叫做《The Running Man(威龙猛将)》的电影,里面描述的就是在一场互相追逐的真人秀节目中,州长大人是如何过关斩将,最终摧毁节目的。这个主题并不可取,但它呈现出了一种节目的样态。在那个节目中,所有的观众本身就是节目的一部分,他们能在外景直接提供线索或者各种帮助,融入了节目。这种概念,就是全员互动,也是沙箱游戏的本质。

哪:目前的真人秀类节目还没到这种程度吧?

刘:的确,但这样的真人秀节目在未来的技术水平达到一定层次后就会出现。比如所有人的手机都可以自动传输视频信号到节目现场,节目现场的转播台有足够多的讯道可以满足一点就行了。游戏和电视一样,都在因为技术的革命而产生新的样态和变化。

哪:嗯,技术革新必然带来新的游戏形式,感谢刘爽老师接受我们本次采访,让我们一起期待世代主机带来的全新变革吧!

在这次的采访中,刘爽老师从游戏谈到电视,又从电视转回游戏,其实电视和游戏在理念、技术上的发展从来就没有隔断过,说不定在不久的将来,我们能看到由他制作的融入了充分游戏元素的电视节目,值得期待哦!

# 读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱  
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

Email: ucg@ucg.cn

《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>

插画: 木仙



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★本期攻略特刊创下一个新的记录,那就是编辑部所有编辑都有攻略任务!当然大家制作的攻略并不都是在攻略特刊上刊登的,例如华尔兹的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3》、九兵卫的《战神 超凡》。这真是一个人人有攻(略)练的好日子,而且下期还有不少正 GAME 登场,时间不够用这种老套的说辞就不再重复了,总之从手到心都歪歪了!

★《游戏机实用技术》的兄弟刊物——《掌机王 SP》的两百辑特刊将于3月20日开始上市!UCG的很多编辑都曾为《掌机王 SP》撰写过文

章,而《掌机王 SP》的编辑也经常来《游戏机实用技术》作客。在200辑这个美好的日子,衷心祝愿《掌机王 SP》能够越办越好,让我们共同期待下一个100的到来!

★下期杂志会有一个特别的内容,那就是电软纪念特企。相信稍有点年龄的玩家都听说过电软这个名字,电软去年在319期停下脚步,而UCG的320期将会刊登它的纪念特企,有新起点的寓意。除了前主编小沛,我们还会邀请一些电软和UCG的老朋友回望过去十多年中国电视游戏平媒的足迹,敬请期待!

@ Email danco: 最近我们老师布置了一个很有趣的作业,关于法国大革命的project。所以我决定以法国大革命为背景设计一个卡牌游戏(瞬间想到了《三国杀》有没有),这是次时代对我的召唤啊!但是实施起来还是有难度的,求小编给点建议~

刚看完《悲惨世界》,强烈建议把金刚狼和猫女的角色加进去(笑)。虽然我不懂三国杀,不过路易十六应该参考董卓技能,拿破仑可以拷贝曹操的能力。


仔细想想其实法国大革命知名角色不是很多,真要实施可对革命本身有十足的了解哦。

@ Email 蔡炎: Dear 八重樱, 我也是个爱狗人士,你家狗狗之所以会乱咬家里沙发等物


品,主要是你陪她玩的太少,像金毛等运动型犬最喜欢和主人互动游戏,一旦主人和它们游戏时间少,这类狗狗就会精力过度旺盛导致在家里乱咬乱闹,我家的哈士奇就是这样的,现在每天不陪它踢足球它就会在家里乱咬乱叫闹情绪,以上是我的一点养狗小经验,请知晓!

正如这位读者所说,因为平时工作比较繁忙,我每天只有中午一个小时和晚上能陪伴狗狗,上班时为了防止“小魔鬼”独自在家捣乱,只好将它关在笼里。由此一来,不可避免地就导致了狗狗运动量严重不足,看着它充满渴求的眼睛我也感到于心不忍却又有点力不从心。不过我家最近添置了一台跑步机,我打算训练狗狗每天都上去跑十分钟,相信这对于释放它的精力应该能起到一定作用吧。

@ Email 超级宇宙：求别再黑《刺客信条 III》了，本作真的很糟糕的话，一开始也不用给 27 分那么多啊，一开始的攻略还还不错，之后就有些缺陷，现在直接给个金酸梅奖了，要黑就一黑黑到底吧，不要老是变脸。


 这位读者大人息怒，正如我在金酸梅奖前言所说的，我们仅仅是针对游戏中某一方面暴露出的缺点进行吐槽，并非对游戏本身的素质进行全盘否定，所以这既


不是黑，也没有什么变脸，从某种程度上来说，27 分的黄金眼评分正好说明了为什么本作还可以被我们放进金酸梅奖中吐槽，因为它虽然很棒，却并非完美无缺。


 我心目中的神作《马克斯·佩恩 3》也不幸上榜，但连我自己也不得不心服口服，因为这读盘问题，在我三次攻克 MNYHC 过程中严重困扰着我，所以哪怕是无可否认的正 GAME，也难免会有无可否认的缺点，爱一款游戏，


也必须得客观地爱啊。


@ Email ziwang li：翻开 318 期的“读编往来”看到大插图，看来编辑部内是下定决心、勇往直前、死不悔改、不见棺材不落泪地决定搞基到底了吧？魂淡！But……I like it！

 亲爱的读者大人您一定还没有搞明白“搅基”和“百合”之间的区别吧！大插图上分明是两个妹子呀！

 喂？但我却觉得这读者说得没错，你看，编辑部一共就两个女编辑，当她们俩搞百合之时，剩下的未婚男编辑们岂不是只能搅基了……

 ……原来还有这层含义，细思恐极。

 恐什么恐？大街上来来往往地大把妹子啊！关键就看你娶不娶了！

 喂！楼上已婚人士不要在这里说风凉话啊！

## 编辑微生活

### 薯条大餐




老编们为了调节编辑部的工作气氛，时常会搞一些带有奖励性质的小竞赛活动，比如在前不久，索尼公布 PSV 降价，并且当周还有《闪乱神乐 少女们的证明》和《灵魂献祭》两款 PSV 平台的人气作品发售，于是编辑部就开展了一场有奖竞猜活动，让众编来猜当周 PSV 的销量，最接近结果的编辑将获得 50 元现金奖励。虽然奖金并不算太多，但重在参与，小编们争先恐后地报上了自己的预测数据。此时八重樱一脸大度地表示，如果她获得这一奖金，就买 50 块钱的薯条给大家分享，众编皆对八老师的慷慨点头称赞。

当晚首先公布的是《Fami 通》统计出来的销量——60561 台，这与八重樱预测的 59777 台是最为接近的，八重樱不由得兴奋地大呼：“各位同志们，50 块钱的薯条走起呀！”，但十几分钟后，MC 的统计数据公布，居然比《Fami 通》版多了 2000 余台，由于杂志一向采用的是 MC 的数据，而距离这个数字最为接近的，却是华尔兹同志的 63280 台。于是乎，50 元奖金就这样毅然舍弃了八重樱飞向了华尔兹的怀抱，此时八重樱才一脸悔恨地说：“本想买 50 块钱薯条让大家吃了长胖的，谁想到目的居然未能得逞……”众编听罢，纷纷对八重樱投来了鄙视的目光。

## 在线评刊进登

上海 王晨：本期光盘相当不错，无论是在 DVD 上看还是为了享受高清用电脑看，都对读者们做到了双重照顾。对于攻略方面，我认为还是可以更细致一点，有些文字方面或图片方面很难三言两语说清楚的时候，可以借助视频的性质来解说攻略，这样就能更直观明白。毕竟有很多小编认为可以一带而过的攻略细节，对于玩家尤其是菜鸟玩家而言往往卡关几小时。这样的事我自己也经历过。当自己打通明白再二周目的时候，才能明白这部分确实“简单”，但对于初玩者，一带而过的攻略，会带来不小的攻略游戏的阻碍。

 确实有种情况，但如果每个可能卡的细节都制作视频的话，似乎过于





浪费了。像你也说到是“小编认为可以一带而过的攻略细节”，说明选材确实很难把握。因此我们一般都是刊登热血最强之类的视频，拿这期的《潜龙谍影崛起 复仇》最高难度 BOSS 无伤打法来说，大家参照这种打法来挑战时就会简单得多。另外像全收集这样的内容，当然是视频版更加实用，但文字内容也得有，毕竟不是所有读者都能一边打游戏一边看视频的。

@ Email Mr. 亮：纵观年后各位的小编寄语，发现小编的状态发生了一些变化：铃铛娘的遭遇与我相同，只是我的对象是老婆（仅仅为了“保卫萝卜”），上届风云人物八老师胖了，狼又搬家了，华尔兹年纪大了。当然还有没变的：九老师仍然在享幸福（变的只是爱花……哎），纱迦还在为成就奋斗着，稀饭还是喜欢“圆”的东西（请参考“游风艺苑”那张“凯瑟琳”的评语），洛克的办公室基情依旧，宇宙人还是经常被各种黑。最令我在意的是胜叔一改昔日的“铂金银铜”队形，取而代之的是一个很诡异的（●），其中一定另有隐情，望下期揭晓。


 发现这封信槽点多啊！


 比如？


 那个，八老师不是这届的风云人物吗！还有还有，华尔兹都说老了，这是要我等情何以堪啊！

 我只想，看到此信后我里里外外上上下下翻了遍我的寄语，完全没看到一个字和办公室基情有关啊混蛋，这是脑补对吧，对吧！（摔）

@ Email 干豆腐：过年时没抵抗住同学的诱惑，买了台 3DS LL 和他们一起玩《怪物猎人 3》。某天晚上我躺在被窝里刷素材，刷刷刷着神智就不太清醒了，但我想坚持把任务做完。谁想到一个没握住，举在脸前的 3DS LL 就整个拍在了我的脸上，随后又顺着我圆润的脸部曲线滑落在枕边，进而掉在了地上。当时我眼泪就下来了，一方面是鼻子被砸得生疼，一方面是 3DS LL 掉在地上后自动回档了，几十分钟白打，心疼。我相信这种情况绝非个案，要是任天堂能出一个专门在床上躺着玩游戏的支架该有多好。

 咳咳，这位猎友，首先要说的是，你选择躺在床上玩“芒亨”的行为就是极不明智的，对视力会造成严重影响不说，手臂和肩膀的肌肉也会承受比正常坐立时更多的负荷，对身体有害而无一利。相信我，这都是无数猎人前辈们总结出来的经验教训，俗话说得好，身体才是狩猎的本钱（哪里不太对？），一位合格的猎人是不能拖着疲惫的身体去作战的。

 “猎人前辈”其实就是你自己吧？记得某天你上班时鼻梁上青了一块……

 喂，你敢别把实情说出来吗？

# 本期 流行游戏

## 《真·三国无双7》

纱迦、洛克、宇宙

这分明是钢铁侠!

——看到关兴放真·觉醒无双时，华尔兹忍不住吐槽



## 《古墓丽影》

铃、狼来了、纱迦

刺死个人!

——八重樱围观铃打《古墓丽影》战死时忍不住愤慨地说

## 《闪乱神乐 少女们的证明》

宇宙、稀饭、洛克

再有人说我是绅(bian)士(tai)我就拍死他!

——花了一个多小时没解开更衣室奖杯的宇宙人试图证明自己是真正意义上的绅士

## 《恶魔城 暗影之王 命运之镜》

八重樱、洛克、狼来了

编剧大概是风间仁的粉丝?

——八重樱对剧中各位角色之间的关系表示出了极度无奈

@ Email 潘塔利亚:去熟悉的游戏店扫货,一进门老板就热情地招待我:“到了不少PSV游戏哦,不来一张《刺客信条III 妇女解放》玩玩?”我一听顿时惊出一身冷汗啊,妇女解放?神马玩意?老板一脸无辜地拿出游戏给我看:“封面就这么写的啊!”我接过来一看,原来是日版的《刺客信条III 解放》,但是日版的名字写作《Lady Liberty》而非美版的《Liberation》。这个改动我觉得有点画蛇添足,封面图就足以表现出主角是女刺客了,根本无需再在副标题中加上“Lady”这个词。顺便,如果一定要翻译成中文的话,我觉得还是《刺客信条III 自由女神》较为给力。

其实从我个人看来,“解放”是一个最贴切的副标题,而日版的副标题则有过度解读的嫌疑,不过考虑到不少不太好被理解的美版游戏副标题变成日版后都会被日本译者们“解读”一番,这次《刺客信条 解放》被变成了“女权主义”代表作倒也算不上奇怪吧。

至于这位读者提议的译名嘛,我觉得其实挺妙的,正好可以切合美国背景这个主题,不过可惜的是,本作的故事发生在美国建国之初,而自由女神像则是一百多年后才由

法国送给美国,所以哪怕自由女神这个副标题正好还和艾芙琳的一半法国血统产生了联系,这个联系却是过于穿越了,难免令人觉得美中不足啊。

我想吐槽的是,女性都获得解放了,我家的女仆们岂不是也都罢工了,谁来洗衣服做饭啊?

自己动手丰衣足食,谢谢!

铃你搭理这妄想症患者干嘛?我说洛克啊,这药可千万不能停啊!

@ Email 际MIKU酱:因为爱初音未来,所以莫名其妙地迷上了《初音岛》,可是我坑爹地发现《初音岛III》的动画竟如此之慢,怎么破?好吧,还是返璞归真,先把《初音岛III》的游戏玩儿一遍吧。肿么感觉自己开始有向猥琐蜀黍发展的迹象呢?不要吐槽我!

这个……初音和初音岛之间貌似没有丝毫关系,汗。另外我记得《初音岛III》好像是个成人向的美少女恋爱游戏,所以你开始往猥琐蜀黍方向发展大概不是错觉?

@ Email TSUBASA:不知各位小编们对本次《古墓丽影》中满身伤痕的劳拉大妹子作何感想?有没有产生一种想要保护她的强烈欲望?

我只觉得好疼orz。满身伤痕也就罢了,各种奇葩的死法才真叫人触目惊心啊!

你不觉得如此真实的设计正是本作的魅力吗?通过这种残酷的手法让玩家有种身临其境的代入感。

但也没必要把割喉、穿刺这些细节也做出来吧?



亏你喜欢看的美剧都是什么《CSI》、《犯罪心理》、《识骨寻踪》之流,为什么到了游戏界的承受能力就如此之差呢,唉。

@ Email tsc1994:对于《超级马里奥 银河》《塞尔达传说 天空之剑》等作垂涎已久,但看后期没有什么新作的分子上,全机种制霸的宏图伟业一直差Wii一个。借着过年的压岁钱,我没经住“高清马里奥”的诱惑入了Wii U。入了Wii U的结果就是,一口气在萌购上入了8个Wii游戏,最近放着崭新的《超马U》《MH3G》《MGRR》等高清游戏不玩,接连打穿了《天空之剑》和《马银》,不禁怀疑我买的到底是不是Wii U……

我想说,拿Wii U玩Wii游戏,不如花800软妹币买台Wii啊!剩下的钞票可以干好

多事啊有木有!

我比较好奇这位读者打了《天空之剑》后居然还能打《马银》,当初我写完攻略胳膊可是酸的抬不起来啊……

你明显是《闪乱神乐》玩多导致体质下降啊……

@ Email NJOYMAN:越长大的越觉得也许自己并不完全真的喜欢玩游戏。比起游戏本身,我更享受的是机友们围在电视前的日子。有大作发售时我都很兴奋,但往往游戏到手不久激情就消失殆尽。以前我不懂,现在才知道原来我期待的是这款游戏会有神奇的魔

力带我回到那段美好的时光。网络模式固然方便,也是这个时代必然的产物,但是我觉得玩游戏不应该是这样,世界不应该是这样。我怀念的,是一人一条命,输了就换人的日子。那时候,怎么都玩不够。

说得有道理,众乐乐的日子永远是令人难忘的,再华丽大气的画面也比不上朋友之间一起打游戏的笑声。随着时光流逝,越来越多的读者玩家感叹无法回到过去的岁月。能把游戏一直当做爱好也确实不易,正因如此我们才更想呼吁大家珍惜游戏时光,保持一颗永远爱游戏的心。不过华尔兹现在每晚和好友一起在Live上打游戏

还是很欢乐的,也结识了不少志同道合的朋友。

上LIVE多结识几个好友一起玩,说不定可以一定程度上找回当初玩游戏的快乐哦。

爆料!华尔兹你分明就是上LIVE找了个妹子,还说得那么语重心长搞煽情,我先去吐了。

@ Email VaaN:胜子竟然被国产动画荼毒!简直让人发指!我来推荐几个动画,《寒蝉鸣泣之时》和《school days》,祝胜子早日脱离国产垃圾荼毒。

这就是传说中的“刚出虎穴又入狼窝”吧?



@ Email domoya : 之前一直以为恶少洛克是做娇攻, 强迫其他小编与其搞基, 318 期小编寄语让真相重见天日, 原来“房哥”洛克坐拥五层楼房, 可见洛克的基友后宫团结一心, 纷纷投资涨停股, 做娇受洛克不得不从啊!

稀饭! 我算是看出来, 原来你的就是想靠着洛克少奋斗五十年吗!

岂止五十年, 按照现在的房价, 起码少奋斗两百年! 也就是这辈子都不用愁了!

敢问恶少后宫还有空缺么?

不用想啦, 恶少后宫三千, 萌娘、御姐、萝莉、基友样样皆有, 五层大屋一层一种, 最后一层自己住, 哪还能塞得进人啊。

你们黑人太甚! 哥不鸟你们了!

哈哈, 你是被黑出翔了吧, 不然干嘛拿了稀饭的纸巾就往厕所跑?

石家庄 树洞の画 : 《刺客信条IV 黑旗》公布了! 刺客加勒比 Style! 看来在《刺客信条III》中大受好评的海战可以变成常规游戏元素了, 真是太激动了, 因为我

最喜欢的“刺客信条”竟然和我童年最喜欢的“大航海时代”系列”某种程度上融为一体了, 不知道各位小编是不是和我一样对本作充满了期待?

说得太对了, 《大航海时代》久久没有新作, 今年就把《刺客信条IV》当成其续作玩吧!

我很好奇, 如果刺客当了海盗, 那圣殿骑士莫非……

从历代的规律看来, 一般喜欢渗透官方组织的圣殿骑士应该是充当海军势力了。

如果《加勒比海盗》里的杰克船长跑出来客串当彩蛋就

好玩了!

明显应该用路飞当彩蛋啊!

你要怎么把一个日式动漫角色塞到满是抠脚大叔——我是指真人比例的角色游戏里啊!

口胡, 把路飞也真人化不就行了!

我建议你搜搜“《心灵传说》CG 版 OP”, 然后你就懂了……

我觉得还是《加勒比海盗》来插花一下比较靠谱, 不过以迪士尼一贯的作风, 要实现这个愿望难度还是相当大的。

## 《死亡空间3》评论征集精选



上期在攻略中发布了有奖征集后, UCG 的信箱里收到了不少读者们的来信, 看来虽然粉丝们对本作褒贬不一, 但大家对于系列的未来发展还是非常关注的, 下面就让我们来看看几位读者们精辟的评价。

**张弛** : 我并不反对本作的改变, 其实还很欣赏, 《死亡空间 3》是系列中我重复周目最多的一作, 研究如何搭配武器, 创造出更暴力凶狠的武器, 然后去虐杀无穷无尽的尸变体, 是十分爽快和有趣的。然而, 在这些改变之下, 是众多设计上的硬伤。本作的单人游戏长度是前两作之和, 算上支线任务, 单人流程非常长, 长的甚至有点腻味, 有巨大的场景, 却没有在游戏性的设计上多费心思, 个别支线任务没有剧情发展, 没有独到的关卡设计, 没有隐藏要素, 什么都没有。合作模式是本作的重头戏, 但表现平平, 还是离不开杀怪最后拿到物资的套路, 不但没有做出别样面貌, 反而

把原本就零星可怜的恐怖感彻底赶跑……《死亡空间》初作登场, 一鸣惊人, 让其创造者们信心大增, 纷纷推出周边小说漫画动画等等, 拓展游戏世界观, 使之成为一部不亚于《异形》的宇宙科幻史诗, 在我看来, 死亡空间的世界观如此深邃而迷人, 的确有这种潜力, 也应有这种实力, 但 5 年来的发展历程, 到了《死亡空间 3》却显得越来越浮躁而粗陋, 似乎渐渐成为季度收入的牺牲品, 我认为, 不论是 EA 还是 Visceral Game, 如果真以《死亡空间》为荣, 就应该多给予它耐心和信心, 用更精巧的设计与更佳游戏体验来折服大众。

**HUNK** : 《死亡空间》系列, 笔者从一代开始玩到了系列第三部。其中的“酸甜苦辣”那真是记忆犹新啊! 在高难度下各种“不可能”不说, 光是存档就令各位玩家都想跳楼。在系列最新作《死亡空间 3》中, 游戏发生了本质上的变化, 首次加入了掩体系统、自定义枪械、双人合作等。网战则改为了 CO-OP, 在我看来这都是明智之举, 因为比起无聊透顶的一群人“打打打”

“还不如两个人一起“打打打”来得有趣吧。但本作也有一些无法掩饰的缺点, 例如游戏名为《死亡空间》但大部分地点都发生在地面上, 玩家一直期望着 2 代里登场的艾丽在第三作成为伙伴, 最后却变成了花瓶角色, 而恐怖感的丧失, 也让游戏变得太过快餐化了, 希望制作组能够整合好本作中的创新元素, 在下一作中再接再厉, 带给我们一部更精彩的作品。

**ma\_james** : 3 代在恐怖方面制造的唯一亮点, 是卡弗的合作任务, 与普通支线的又臭又长不同, 虽然场景依旧“出奇”地相似, 但是该任务在联机的过程中, 控制卡弗的玩家因为剧情原因在场景中能看到很多诡异的现象, 听到某些奇怪的声音, 而当扮演卡弗玩家将这些“不和谐”告诉另一为玩家时得到的答案肯定是“我什么都没看到啊? 没有什么声音啊!”。相信我,

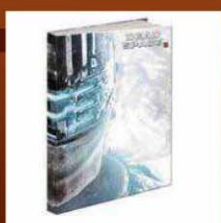
当不明真相的你第一次在深夜里与基友进行该任务的时候听到对方作出这样的回答, 你的背脊肯定会感到一股寒流窜过, 笔者就以为自己真的被 MARKER 感染了, 当时还一个劲的对基友说“你可别吓我啊, 这里不是有个 × × × 你看不到么!”, 得到是更让我毛骨悚然的回应, 这当中充满差异性的互动造成了侵袭现实的恐怖感, 不得不说是非常值得赞赏的。

结语: 从各位读者评论看来, 本作虽然有着明显的缺点, 但也不乏值得赞赏之处, 我们有理由期待下一作《死亡空间》会带给我们更好的游戏体验。

### 本次有奖征集得奖读者

#### 张弛

请张弛读者尽快把收件地址、邮编、收件人姓名和电话发送到我们的邮箱 ucg@ucg.cn, 《死亡空间 3》的限定版攻略本大奖正在等你来领取哦!



**sucker** : 不得不说的是《死空 3》与《生化 6》的比较。《死亡空间》系列与《生化危机》系列“同源甚深, 此次两者分别推出续作, 且皆致力于为系列开辟新的道路, 而进行了不少的改动与尝试。笔者有幸玩过这两部作品, 可以说是各有所长, 但如果硬要分辨孰优孰劣的话, 个人观点是《死空 3》略胜一筹。《生化危机》已经逐渐从一开始的恐怖游戏转变成射击游戏甚至是动作游戏, 《DS3》备受诟病的恐怖感淡薄问题在《BH6》中更为突出, 而且剧本编排也显得过于信马由缰。反观《DS3》, 虽然也有着



诸多不足之处, 但从场景设置、配乐、故事等方面至少能算得上不负众望, 而射击手感也已逐渐显露出美式一流大作的味道。核心玩家与大众市场间或许存在难以调和的矛盾, 但在两者共同追求的游戏性部分《死亡空间 3》可谓做到了系列极致, 也为下一部续作奠定了坚实的一步。



Vol.71  
一刀有话说  
(特别版)

@ Email Mr. Monika: 小编们你们好! 再有半个多月就是新年了, 为了感谢 UCG 这一年来带给我的无尽的游戏乐趣, 特此送上这幅我亲手绘制的《大神》年画, 以此来表达我对 UCG 的热爱与支持! 其实送这幅画的想法是在看到八老师晒她收藏的有关《大神》的周边时产生的, 刚好很凑巧, 前不久由于我的一本笔记本掉了封皮, 就在其上面重做了一个, 并绘制了这幅画。当时画完后, 发觉作为年画的话特别合适, 于是就有了这个想法。不过原图其实要比这个小一点, 本来想送原画或重制一幅大的, 但迫于送原画不合适以及学习时间紧迫(不是自吹, 我学习可不赖!)只得将原画的扩印加强版(连这都是托我哥完成的)寄给小编, 在这也深表一下我的歉意, 希望你们会喜欢!

编辑部收到 Monika 的这幅画作已经是春节之后了, 而且由于中国快递的暴力运输, 导致相框上的玻璃完全碎掉了, 还好画作本身没有留下伤痕, 只要重新配一块玻璃就可以了~感谢 Monika 同学能在繁忙的学业生活之余为 UCG 带来如此充满爱的作品, 虽然错过了春节, 但是当做是情人节礼物更合适呀!



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 4 月份, 奖品设置如下:

**优胜奖(1名):** Rainbow 3 数位板(全新上市, 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 杀子: 八老师得了风云人物你们也不能黑她! 没发现不管是“谎报军情”、“瞒天过海”还是“欣然起舞”这些都是赤果果的萌点吗? 太萌了所以不能黑啊! 什么? 那洛克之前的也是萌点? 不, 那是猥琐……

正如世间有写作“绅士”读作“Bian Tai”这种高端词汇, 自然也有名为“黑”实为“捧”这种曲线救国的高端宣传行为。

是吗? 为什么我觉得稀饭你整理这些段子的时候嘴角挂着的明显是阴笑呢?

他明显是为了帮风云帝宝冠被夺走的基友报仇雪恨啊! 公报私仇啊!

口胡, 我才不稀罕这头衔, 而且哥哪里猥琐了!

你自己说这句话时正在穿着拖鞋顶着一头乱发吧?

这是南平 Style!

@ Email 抠脚小汉: 本人有个习惯, 凡是玩主角性别能够选

择的游戏, 一律都用女的, 也没别的意思, 就是想游戏过程可以赏心悦目一点, 没想到最近一个基友给我发了一篇文章, 里面解析了“抠脚大汉”这个词, 说是那些喜欢在网络上装妹子, 实际生活中就是边抠脚边看着一群阿宅的反应在哈哈大笑的大叔, 然后他竟然把这个称号也套到我头上来了! 而且一传十十传百, 我身边朋友竟然都用这个外号称呼我! 先不说本人年方二八实在够不上大叔、大汉这个年龄段, 而且我哪有装妹子啊, 顶多就是爱用女性角色而已啊! 这群混蛋在我发邮件的时候还逼着我把我名字改成了“抠脚小汉”, 简直是“逼良为娼”! 各位小编给我评理啊!

其实, 这个是抠脚大汉的, 原版解析, 但流传到我国 ACG 圈子后, 已经变成用于对任何男性生物和男性角色开地图炮用的词汇了, 所以这位读者你可以放心, 当你膝盖中箭时, 几亿中国男同胞都在陪你哀嚎!

我才不抠脚呢!

对, 楼上一般只抠门, 说回正题, 关于游戏中选择角色性别这个事情, 我也被别人吐槽过, 而我的答案也和这位读者差不多, 一个游戏, 尤其是角色扮演游戏一玩就是几十小时, 谁要一直看着个男人的背面啊! 当然要选妹子啊!

但是你不能光看妹子不看路啊! 考虑到现在的游戏普遍指路功能齐全, 偶然看一眼小地图还是可以找到路的, 不过我得说, 按照这个说法, 那些主角本来就是女性的游戏岂不是制造抠脚大汉的神器? 《古墓丽影》第一作 1996 年就发售了, 按照这个逻辑, 我们的玩家圈子早就全是抠脚大汉了。

老大说的是, 按照这个逻辑推演下去, 既然用女角色的男玩家是抠脚大汉, 那用女角色的女玩家岂不是都成了抠脚大……猫爪双连击!

随着稀饭化为天边的星星, 这次关于抠脚大汉的深度研

究也就此结束了, 谢谢各位观赏。

@ Email HUNK: 玩通《古墓丽影》后, 里面的几个人物让我记忆犹新。比如, 游戏中的约拿就和那个《孤岛惊魂 3》的大反派 Vaas 很像, 只不过约拿更胖些, 而且还扎个小辫子。罗斯虽然是劳拉的导师, 教会了劳拉许多东西还总是鼓励她, 但最后劳拉快要一命呜呼时, 罗斯竟给“女神”做人工呼吸时, 着实让我伤心了。女神的初吻啊! 这两个人物比较具有代表性, 其他嘛都是酱油角色。小编们觉得有哪些有趣的角色?

看看, 我就说那个约拿像狼来了吧。

其实这个约拿后来减肥成功, 有次又出了海难回不了家, 就心理变态了, 然后就是《孤岛惊魂 3》的故事了。

为毛现在这么多游戏里都有狼来了出没!

说起来 PSN 上还有个免费的《狼来了开飞机》游戏。

那尼?!

如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

本期  
大奖



北通潘多拉PS3/PC智能手柄

1名

一等奖



北通阿修罗手柄

2名

二等奖



北通源动力便携充电器

3名

1B 互动信箱礼品名单

大奖

北通潘多拉PS3/PC智能手柄  
上海 王晨

一等奖

北通源动力无线移动电源  
北京 文柳源 佛山 张昭铭

二等奖

北通源动力便携充电器  
天津 朱亮 东莞 王玉琢  
南宁 龚洲

三等奖

北通原生铜USB数据线  
太原 黄永琪 北京 周杰  
宁波 马智超 深圳 宋毅  
武汉 李刚健 大连 吴越  
上海 周东朗 青岛 刘文籍  
上海 严福生 南京 孟思达

10名

三等奖

北通原生铜USB数据线  
(苹果/安卓/迷你)

一、本期攻略特刊对你的帮助大吗? 请指出你用过的攻略的优缺点。

二、今年春季, 你最满意的游戏是一款, 欢迎写出你的感言。

三、如今越来越多的大作都有 DLC, 你是否支持杂志加强对 DLC 的介绍(如视频和攻略)。

(本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 3 月 31 日, 平信快递以发件日为准)

本期  
问题



友情提示: 如果只对某一主机的周边感兴趣, 请在来信中特别说明, 我们会尽可能地为你调配。

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

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!



请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量, 地址、联系电话务求详细、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。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑, 定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 19 辑, 定价 32 元; 第 21 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 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-4867606

Email: [pgking@263.net](mailto:pgking@263.net)

《掌机王 SP》: 第 14、22 辑, 定价 12 元; 41、62、63、65、71、77、88、89、92 辑, 定价 8.8 元; 96、104-107、109-111、113-115、131、133、148、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、167、187 辑, 定价 16 元; 199 辑, 定价 18 元; 特刊 200 辑, 定价 22 元。《口袋玩家》: 11、15-18、28、38、42-46、54、55 辑, 定价 16 元; 第 62、63 辑, 定价 18 元。《怪物猎人狩猎志》: Vol.6, 定价 12.00 元; Vol.11、13, 定价 18.00 元。《3DS 专辑 Vol.3》, 定价 32.00 元。《3DS 专辑 Vol.4》, 定价 35.00 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; Vol.5, 定价 28 元。《NDS 宝典》: 定价 28.00 元。《手游 PLAY》: 第 1 辑, 定价 25 元。《卡牌·桌游》: 第 9-12、14 辑, 定价 15 元。



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、318 期, 定价 14 元/期。总第 316、317 春节合刊, 定价 28 元。总第 319 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)

《真·三国无双 7 猛将设定集》, 定价 42 元; 《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; 《龙天动地 怪物猎人官方画集》, 定价 38 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; 《爱国 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 期, 定价 22 元。



# 小编寄语

## EDITOR'BBS

### 努力工作，拼命玩！



打输了就得玩《闪乱神乐》  
摄影：洛克

读编交流

小编寄语

妙笔

★本期的绝大部分时间都给了《真·三国无双7》。要说《真·三国无双7》还真不赖，总算是PS3末期为广大无双众交出了一份还算满意的答卷。虽然就动作层面来说还是没能达到我的预期，但转念一想，如今像这样有六七十个动作不同、故事不同还是全程语音的角色的游戏，除了《无双》还能有谁呢？所以也就知足了。现在唯一的希望是中文版能继承日文版的存档。

★抽空把《古墓丽影》单机通了关，十分满意。流程中印象最深的是高塔呼救、火海逃生、跑车惊魂这三段，劳拉从娇弱小林成长为坚定勇士的过程更是让我感动不已。虽然满意归满意，但考虑到今年有《最后生还者》、《GTA V》、《古墓丽影》要想拿年度最佳还是颇具难度。不过它绝对是2013年到目前为止最好的游戏。

★和洛克、稀饭等人吃了次自助餐，耗时约150分钟，战斗力明显强过我和我LP两人一组的时候。看来吃饭也是一项发挥很环境影响的运动，旁边坐着两三个大肚汉的时候，胃口明显要好得多。虽然如此，感觉还是没吃回本。杯具！

本期个人签名

4月恢复游泳，绝不食言！

手艺人



NOW PLAYING

闪乱神乐 少女们的证明

3月的大作潮总算来了，为了节约开销所以很多游戏我都选择了到某亚马逊的代购网站买，虽然钱是能省下去了，但相对要等上一段较长的时间才能玩到。特别是《灵魂献祭》还比发售日迟了好几天发货，估计拿到游戏的时候已经满街高级魔法师，甚至有人封盘了吧。还好事先拖了一堆基友跟我一起买，所以到时也不怕没人组队联机。

《闪乱神乐》的素质比意料中高很多，而且网战也打得很爽快，一个多星期以来每天晚上都会上线打上几个小时才睡觉，相信之后还会持续玩一段时间吧。从这个角度来看，《灵魂献祭》的迟到也是一件“好事”。不过真归真，游戏的平衡性真心有点问题，哪怕现在公布了Ver 1.01更新，但很多应该修正的地方都没修（比如某人的空连霸体），更新后恐怕这些问题还是会存在。

休息日一个从日本回来的好友过来玩了几天，一起吃喝玩乐，还顺便去看了《霍比特人》，谁知看完之后才发现是个三部曲的大坑。而且他在日本可以提前几个月看到下一部，顿时有种上当的感觉……

华尔街

※本届奥斯卡的几位老评审终于对收视率做了妥协，选了几位在年轻人心目中人气较高的明星获奖。当然李安作为华人第一导演李安可可谓实至名归，这再一次证明好电影不是靠砸钱砸出来的。

※近期不少国内电影的票房屡创新高，说明我们国家如今已有越来越多的消费者选择走进电影院这种正确的消费渠道。当然，我们还应该做到的是拿着手中的钱包对那些粗制滥造的电影说不，毕竟这几部高票房作品并非都是上佳之作。比如看到某卫视的贺岁电影有千万票房，感觉多少有点助纣为虐的趋势。

※看完了美剧《黑镜》，这种小科幻的感觉还真不错。其中最喜欢第一季第二个故事，虽有硬伤，但以现在的发展趋势，不禁感慨说不定未来人们真会上过这样的生活。

※《古墓丽影》是今年最佳游戏的有力竞争者，不过《末日余生》的丧尸题材更加吸引我，作为一个丧尸控，今年目前最期待的电影是Pitt的《World War Z》、《GTA V》、《末日余生》、《古墓丽影》、《Beyond: Two Souls》究竟谁才会是本世代末期的最大赢家呢？

※公牛队的罗斯到现在都迟迟不肯付出，这让公牛球迷急红了眼。不过有消息指出罗斯的伤仍有隐患，还请球迷们稍安勿躁。等待一个健康的罗斯不是更好吗？何况如今公牛今年进季后赛没什么问题，不如蓄满了能量等季后赛再发力。

本期个人签名

"You can see what a savage I've become, in my eyes"——Hurts《Miracle》



萌宠来了



本期个人签名

微博、贴吧的同学注意你的素质呀！

【生活】搬家后接二连三地发生倒霉的事情，首先是搞卫生拖把时，拔拖把头用力过猛不小心将左手食指的指甲扳了下来（后略看医生、消毒上药、疼到尿、复诊换药等惨不忍睹的内容约1000字……）；然后是出门时手滑让钥匙掉到了电梯门缝里（已经联系管理处取回了钥匙）。懂点风水的朋友说这是因为家门口对着电梯门的缘故，不过风水这事信则有，不信则无。总之现在手指康复的还算顺利，就是受伤之后手指有好几天完全不能用，既打不了游戏，又敲不了键盘，前前后后浪费了好多天的时间，导致中后期要天天加班搞《MGR》的研究，好在到了《灵魂献祭》的阶段时手指基本已经恢复到受伤前的状态了，而且还有一生的基友洛克以及撒叔帮忙，好人一生平安！

【生活】去年年底还在玩命减肥的我，某天和一个很壮的朋友聊天后他告诉我增大维度的话需要身体上有脂肪，如此一来在锻炼肌肉的同时多余的脂肪会“走”到锻炼的部位，维度也会因此增大。虽然我觉得这种说法不太靠谱，但作为拼命吃东西的理由来看还不赖……于是现在每天想吃什么吃什么，夜宵也照吃不误，等我的体重上升到90公斤，就恢复健身（其实已经办了卡很多天）。

【日常】最近气温火起大落很是诡异，神速感冒又神速痊愈。一想到编辑部所在城市估计没多久就要进入夏天，心里就有种淡淡的忧伤，买了春秋季节的衣服也完全穿不了几天啊混蛋！TT

【战神】截稿前把刚刚发售的《战神 超凡》的单机部分打穿了，流程长度远远超出了预期，尽管剧情没有前几作那么轰轰烈烈，但游戏画面以及战斗的挑战性都有所提升，还在犹豫的同学千万不要犹豫啦！请期待下一期UCG的攻略。

【吐槽】最近半年多接触并喜欢上了不少新鲜的东西，换个视角去看待生活，我们一定会得到更多收获，还是那句话，不要做永远停留在原地的人，哪怕是每天一点一滴的进步与变化，对所有人来说也同是一种积极的成长。



九乐工

本期个人签名

また一緒に冒険しようよ！

编



NOW PLAYING

《古墓丽影》

《古墓丽影》这次革命实在是太成功了！目前本人故事模式走了三遍，还是认为全程的节奏把握很到位，代入感强到玩家几乎都不觉得自己在玩游戏，而是真的在与劳拉并肩作战。这次的剧情对话中，有好几处都给我留下了深刻印象，这种感觉实在是久违了！本作的多人模式做得不怎么好，全成就/白金的时候也因此而大幅延长，不过我还是决定努力一下，没错就是这样。

由于要为《古墓丽影》空出时间，再加上之后还有各种工作，因此近期必玩的游戏作品要被精简了，除了6月份的《最后生还者》，其他游戏一时还真不敢碰，本来坑就已经够多了，再多来几个只怕连地面都要塌了。

近来嗓子有点发炎，各种咳嗽，但执着的我就是不愿意放下大爱的辣椒，现在终于咳到连说话的声音都变了，看来不忌口是不行了……

●这一期是319期，这个数字有着特殊的意义，因为去年2月，国内老牌电视游戏杂志电软便是在319期停下了脚步。下期我们会特别制作电软纪念专题，在320期上刊登有新起点的寓意。我们除了会邀请电软的前主编、前编辑，还会与一些UCG和电软的老朋友回望过去十多年中国电视游戏传媒的足迹，纪念一段属于所有玩家的青春，敬请期待！

●这一期在游戏方面的个人收获颇丰，分别搞定了《SLY4》和《火影风暴3》，这两个有爱系列的全部作品都已白金。同时《战神 超凡》也在锐意研究当中，《战神》全系列白金亦指日可待。虽说自己已经不再专注于奖杯数量，但是奖杯总数12345还是在这一期自然达成了，老规矩，截图留念。

●上期说胜子看《熊出没》都能感动到流泪，原来这小子不那么简单。前几天我在看《少年派》他也凑过来，我以为他看不懂，结果看到动情处他的眼泪也是滴滴嗒嗒地，还问我为什么眼泪会流下来，我说这叫感动。他若有所思地说，哦……这叫感动啊……

本期个人签名

儿子要我给他一个能变身的手镯怎么做？



八重樱



NOW PLAYING

王国之心-HD  
1.5 ReMix-

★经过将近一年的不懈努力，我终于将烹饪技能冲到了中级，这也就意味着，我做的料理虽然品相不怎么好看，但至少口味上还算好吃。但就在前几天，我做了一盘番茄炒鸡蛋，也不知是蛋不好还是步骤有误，炒出来的菜散发着一股浓浓的腥味……当时我的心情，就好像是花了几个G好不容易将烹饪技能冲到了450却忘记了西部荒野腊肉怎么做一样的低落……

☆就在截稿前夕，北京人艺携带《茶馆》来我们这儿演出，第一次亲临现场欣赏话剧表演，感触颇多。虽然《茶馆》是老舍先生在50多年前撰写的，但其中对于人与人、人与社会尖锐对立和冲突的描述，放到当下看也并不过时。这大概就是，一部优秀的艺术作品是拥有穿越时代的力量吧。

编

【衣】看到优衣库有《MGRR》的主题T恤，就想想买一件，但始终找不到之前《MGS》主题T恤那种有整个伊娃印在上面的大胆风格的T恤，只好作罢。今年还是抛弃优衣库的自然休闲风格，试试ESPRIT带点时尚感的休闲服吧。

【食】开始学着自己做饭，发现自己初中时闲着玩学下的厨艺记忆倒也还剩一点，配着简陋的厨具还是能做出不少菜式，唯一的烦恼是，一个人做饭非常不容易控制份量，一不小心，就把下一顿饭的菜都炒了……

【住】听说房东要卖房了，看来最近终于要搬家了，刚来编辑部时就是一个行李箱，现在手头上的东西几个行李箱都未必塞得下，想必找到新房子后会是一场搬家噩梦。现在只能盼新找到的房子厨房配套齐全一点，不然我又只能天天吃快餐了，噩梦啊！

【行】趁着假日休息，找到了前往宜家家居的最便捷路线，这家宜家可比广州的宜家大多了，货物种类也更丰富一些，等在新家安顿一下，可以多买几件趁手的厨具，彻底脱离靠编辑部附近几家“黑暗料理”度日的惨状了！



NOW PLAYING

《狼马危机3》、《死亡空间3》、《质量效应3》网战最终DLC(架斯头领威武！)

胜负师



本期个人签名

天气再再热一点吗？

读编交流

小编寄语

经过漫长的等待，之前追的《行尸走肉》和《绿箭》终于都养肥了，看来可以抽时间补充完。

近期编辑部所在城市的天气异常怪异，昨天还是冬天，第二天或许就变为炎炎夏日，伴随南方特有的“回南天”让人叫苦不迭。这里洛克并非是在抱怨“衣服晾不干”的老问题，而是早晚温差太大引起的“脖子受凉”。以前在寄语中看见纱迦抱怨时还不以为然，实际感受过才知道原来真的是痛不欲生，希望快点好起来orz。

以前一直觉得自己人品还不算太糟，虽说中不了彩票吧，但至少游戏中该出的东西都能马上打出来。岂料这段人品呈现下滑趋势，先是某游戏的套装一个都不出，接着在《灵魂献祭》刷了一下午的哥布林硬是没出一个带“+”的魂……难道是玩上精英版了？



洛克

# +NEW GAME SCHEDULE+

# 新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为  
2013.03.12-2013.12.31

红色字体为注目游戏  
橙色字体为下载游戏  
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期我们为各位读者献上了 UCG 创办以来的第 2 本攻略特刊，游戏大作在短时间内的喷发不但考验我们的时间，同时也能检验玩家对于游戏的心态是否浮躁。重要的是选择合适自己的，而并非盲从于他人的喜好，好游戏需要静静地用心去体会。近期的《超级机器人大战 UX》、《战神 超凡》以及《灵魂献祭》等作品非常值得一玩，感兴趣的玩家敬请关注我们的杂志。

## PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年3月					
12日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
14日	胜利赛马 7 2013	ウイニングポスト 7 2013	Koei Tecmo	策略	日版
14日	刀剑神域 无限时刻	ソードアート・オンライン ーインフィニティ・モーメントー	NBGI	角色扮演	日版
28日	Fate/ 新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28日	境界线上的地平线 携带版	境界线上的ホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
2013年4月					
18日	七龙战记 2020 - II	セブンスドラゴン 2020 - II	SEGA	角色扮演	日版
2013年5月					
16日	召唤之夜 5	サモンナイト 5	NBGI	策略角色扮演	日版
30日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	文字冒险	日版
2013年6月					
20日	萝球部 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
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	2013年内	召唤之夜 5	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3月					
12日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
14日	游戏 & 瓦里奥	ゲーム&ワリオ	Nintendo	益智	日版
14日	乐高城市 卧底风云	LEGO City Undercover	Nintendo	动作冒险	美版
19日	极品飞车 新·最高通缉	Need for Speed: Most Wanted	EA	竞速	美版
26日	行尸走肉 生存本能	The Walking Dead: Survival Instinct	Activision	主视角射击	美版
30日	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
2013年4月					
16日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
2013年5月					
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	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
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	猎天使魔女 2	动作	2013年内	皮克敏 3	动作
2013年内	101 勇者	动作	2013年内	超级马里奥银河 3	平台动作

## Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年3月					
14日	超级机器人大战 UX	スーパーロボット大戦 UX	NBGI	策略角色扮演	日版
20日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	キャッスルヴァニア ロード オブシャドウ 宿命の魔鏡	Konami	动作	日版
20日	路易的鬼屋冒险	ルイーザマシソン 2	Nintendo	动作冒险	日版
2013年4月					
11日	卡片战斗先导者 驾驭胜利	カードファイト!! ヴァンガード ライドトゥビクトリー	Furyu	桌面棋牌	日版
18日	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	益智	日版
25日	名侦探柯南 木偶交响曲	名探偵コナン マリオネット交響曲	NBGI	文字冒险	日版
25日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸 くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	动作	日版
2013年5月					
23日	真·女神转生 IV	真・女神転生IV	Atlus	角色扮演	日版
2013年7月					
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
2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	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10月	口袋妖怪 X・Y	角色扮演
2013年内	逆转裁判 5	文字冒险	2013年内	海王	动作冒险

## PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年3月					
14日	命运石之门	STEINS; GATE	5pb.	文字冒险	日版
14日	命运石之门 比翼恋理的恋人	STEINS; GATE 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
20日	死或生 5 Plus	DEAD OR ALIVE 5 PLUS	Koei Tecmo	格斗	日版
20日	梅露露的工作室 Plus	メルルのアトリエ Plus	Gust	角色扮演	日版
20日	艾兰德的炼金术士 3	～ア～ランドの錬金術士 3～			
20日	海贼无双 2	海賊無双 2	NBGI	动作	日版
20日	职业棒球之魂 2013	プロ野球スピリッツ 2013	Konami	体育	日版
28日	藤村正	藤村正	MMV AQL	动作	日版
28日	恶魔鸟物语	恶魔鸟物语	Compile Heart	角色扮演	日版
2013年4月					
25日	写真女友 Kiss	フォトカノ Kiss	角川 Games	模拟育成	日版
25日	迷宮 X 血统 无限	迷宮クロスブラッド インフィニティ	Cyberfront	角色扮演	日版
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神楽 曙之光	light	文字冒险	日版
25日	三国恋战记 少女兵法	三国恋戦記 - オトメの兵法! -	Prototype	文字冒险	日版
2013年5月					
23日	瓦尔哈拉骑士 3	ヴァルハラナイト 3	MMV AQL	动作角色扮演	日版
30日	潜行吧! 奈亚子	這いよれ! ニャル子さん 恋しがたいゲームのようなもの	5pb.	文字冒险	日版
2013年6月					
27日	秋之回忆 6 完全版	メモリー・スオフ 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・スオフ ゆびりの記憶	5pb.	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年春	灵魂献祭 (中文版)	动作	2013年夏	讨鬼传	动作
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	龙之皇冠	动作角色扮演
2013年内	英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	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3月					
12日	战神 超凡	God of War: Ascension	SCE	动作	美版
14日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo	策略	日版
14日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
14日	王国之心 HD 1.5 ReMIX	キングダム ハーツ-HD 1.5 リミックス	Square Enix	动作角色扮演	日版
19日	行尸走肉 生存本能	The Walking Dead: Survival Instinct	Activision	主视角射击	美版
20日	魔界战记 D2	テスガイア D2	日本一	策略角色扮演	日版
20日	海贼无双2	海賊無双2	NBGI	动作	日版
20日	职业棒球之魂 2013	プロ野球スピリッツ 2013	Konami	体育	日版
26日	天地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
26日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013年4月					
2日	反抗军	Defiance	Trion Worlds	在线角色扮演	美版
4日	忍者龙剑传3 刀锋边缘	NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge	Koei Tecmo	动作	日版
16日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
18日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム3	NBGI	动作	日版
23日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
25日	英雄传说 空之轨迹 SC: 改 高清版	英雄传说 空の軌跡 SC: 改 HD EDITION	日本 Falcom	角色扮演	日版
25日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS; GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
25日	压倒性游戏 无限之魂Z	圧倒的ゲーム めげんソウルズZ	Comple Heart	角色扮演	日版
25日	龙之信条 黑暗觉醒者	ドラゴンズドグマ: ダーククリズン	Capcom	动作	日版
2013年5月					
16日	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	マブラヴ オルタネイティブ トータル・イクリプス	5pb.	文字冒险	日版
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
23日	假面骑士 穿越战争	仮面ライダー バトライド・ウォー	NBGI	动作	日版
23日	ZX 绝界的圣战	ZX 絶界の聖戦	日本一	角色扮演	日版
28日	超级房车赛2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作	美版
14日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
14日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版
25日	失落的星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
27日	秋之回忆6 完全版	メモリーズオフ 6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	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
2013年8月					
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	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
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	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・コアヴァーディクトイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013年10月					
8日	Beyond	Beyond: Two Souls	SCE	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
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6月	地球防卫军4	动作	2013年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗
2013年秋	最终幻想13 闪电归来(中文版)	角色扮演			

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年3月					
14日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
19日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
19日	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	动作射击	中文版
19日	行尸走肉 生存本能	The Walking Dead: Survival Instinct	Activision	主视角射击	美版
26日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013年4月					
2日	反抗军	Defiance	Trion Worlds	在线角色扮演	美版
4日	忍者龙剑传3 刀锋边缘	NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge	Koei Tecmo	动作	日版
16日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
18日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム3	NBGI	动作	日版
23日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
25日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS; GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
25日	龙之信条 黑暗觉醒者	ドラゴンズドグマ: ダーククリズン	Capcom	动作	日版
2013年5月					
16日	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
28日	超级房车赛2	GRID 2	Codemasters	竞速	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
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作	美版
25日	失落的星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013年8月					
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	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
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・コアヴァーディクトイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013年10月					
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
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6月	地球防卫军4	动作			

# Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年3月					
28日	光之美少女全明星 全员集合 跳舞吧	プリキュアオールスターズ ぜんいんしゅうごうごろうツェツダンス!	NBGI	动作	日版

## 03.12 战神 超凡

PS3 SCE 动作 无对应周边

推荐度 S

虽然本作并非系列正统的4代，但游戏的整体素质完全足以媲美任何一部《战神》系列”作品。本作的单机剧情回到初代之前，讲述奎托斯在成为战神之前被阿瑞斯与复仇女神利用并展开复仇的故事，对整个系列的剧情进行补充。除了流程厚道的单机模式，《战神 超凡》还首次增加了全新的网络对战模式，玩家可以使用不同的武器与角色，在竞技场中最大限度地寻求属于自己的爽快感，这样的体验是前所未有的。3月12日，游戏同时也会推出中英文版，让我们共同迎接这场盛筵的到来！



## 03.20 海贼无双2

多机种 NBGI 动作 对应机种为 PS3、PSV

推荐度 A

《海贼无双2》是去年大受玩家好评的游戏《海贼无双》的正统续作，游戏的内容在继承前作的基础上追加了众多新要素：草帽海贼团全员更换为2年后的造型、增加风格系统、全新的海贼日志模式以及霸气系统，而故事模式很有可能进行到漫画的最新篇章“庞克哈扎德篇”。值得一提的是，本作目前已在日版推出试玩版，从试玩版判断本作至少有36名可操作角色，罗、斯摩格、暴君·熊等人气角色纷纷参战，可谓诚意十足，喜欢《海贼无双》和《海贼王》的玩家不要错过。



## 03.20 路易的鬼屋冒险2

3DS Nintendo 动作冒险 无对应周边

推荐度 A

本作是2001于NGC上发售的《路易的鬼屋冒险》全新续作，玩家将操作马里奥的胆小弟弟路易，利用可以吸收怪物的扫除机到各种各样的鬼屋中探索。本作中将加入闪光灯等全新功能，而鬼屋的种类也不再局限于传统的“洋馆”，还会加入诸如被冰雪覆盖的矿场、复杂的机械工厂等全新风格的鬼屋。此外还支持4人协力游戏，使得探险乐趣进一步加强。玩家既可以通过网络跟远方的朋友合作。如果身边有好友，玩家只要有一张卡带就能通过游戏分享的方式让4位玩家一起合作游玩。



# 游风艺苑

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

Gallery of Game Style



上期赠品“凯瑟琳”特别海报”果然大受欢迎，广大读者纷纷表示希望收藏此图的电子版，有部分兄弟更是声称一旦拿到电子版，便会将其作为永久电脑桌面。鉴于此，我们决定在本期光盘中收录《凯瑟琳》全高清电子版，希望大家喜欢！另外，最近读者 Mr. Monika 给我们快递了一幅精心装裱的手绘《大神》，但不幸的是由于运输途中的暴力搬运，包裹在抵达编辑部时已严重损毁。因此，建议大家投稿时优先采用 Email 方式。此外 4 月征稿已展开，除了下面这 6 幅作品外，下期（4 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 170 页“一刀有话说不特别版 Vol.71”。

读编交流

游风艺苑



## 清远·Z.J.J

《Agni's Philosophy》，SE 新引擎 DEMO，女主角便是右图这位，经过作者的演绎，似乎变年轻了不少呢！此外，手绘版的质感相当独特。



## 投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子邮箱 [tt@ucg.cn](mailto:tt@ucg.cn)；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40~100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



## 深圳·AsuraBW

《剑风传奇》死忠 AsuraBW 又有新作问世 这次出现在他笔下的是“不死的左德”，出色的肌肉刻画和恰到好处的光影处理，使作品显得非常硬派，堪称佳作。

## 上海·K.LL

《灵魂能力 V》中的新女主角芭拉，因出众的角色设定而深受系列粉丝的喜爱。左图画面精美，而且将她那种仿佛时刻需要人来保护的感觉拿捏得颇为到位，十分传神。



## 深圳·晏迪

《潜龙谍影崛起 复仇》这样题材较为严肃的游戏如何来恶搞？就让上面这幅名为《⑨兵卫的崛起》的作品来告诉你吧！九老师斩夺 Paris 的神技，实在是……碉堡了！（稀饭：九老师，我要拜师！）



## 上海·LEVEL-T

一幅配色风格颇有“魔兽感”的《恶兽降临》，据作者说是为纪念人类 2012 年战胜世界末日而绘制的……喂！恶魔兄打扮这么帅，却是这主题，人家很尴尬啊！

## 杭州·八望龙崎

同样是末日题材的作品，八望龙崎同学的切入点则完全不同，这幅作品名为《信者得永生》，展现了利用末日敛财的邪教头子的丑恶嘴脸，可谓主题深刻，耐人寻味。





古墓丽影 FAN ART

# 掌机王SP 200辑华诞隆重巨献

100%珍藏纪念+  
100%回馈读者

三辑连续大抽奖 各大掌机、正版游戏  
精美周边……丰富奖品倾情奉送

## 精彩内容预告

**实用攻略**  
雷顿教授与超文明A的遗产  
梦幻之星在线2

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明  
忍者龙剑传 Σ2 | 光明之舟

**专题企划**  
百变马里奥

**200辑纪念专题**

封面大集合

新百辑历程回顾&内容索引

《掌机王SP》制作攻略

历代小编寄语

撰稿人&业界友人贺词

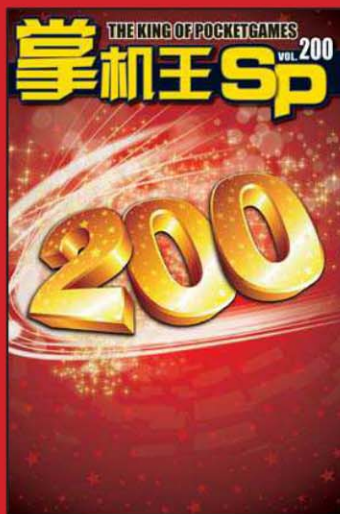
名场面&黑历史狙击 | 读者征文刊登

编辑部REVIEW

**口袋  
光环**

小编日常特别实拍  
任天堂网络发布会  
最新掌机游戏试玩

**3月20日 全国上市**



## 口袋玩家

Vol.63

春节开年大抽奖! 大奖: 3DS正版游戏《口袋迷宫》



本辑《口袋玩家》再次为各位带来新作三连发——2013剧场版、《口袋妖怪 X·Y》以及 Wii U 平台的高清《口袋妖怪大乱斗》! 专题企划奉上《2012 口袋要闻大盘点》与大家一起回顾 2012 年的口袋大事;《口袋妖怪 16 年(特别篇)——TV 超世代》,让我们重温与小遥在芳缘大陆旅行成长的日子。研究所带来《口袋迷宫 伟大之门与无限迷宮》的全部精灵的出没地点,《口袋妖怪详尽分析》新专题《未进化精灵专题》开始连载,首辑来分析妙蛙草、皮卡丘、尼多利、皮皮和六尾。DVD 收录《BW》第二季+超世代。附送精美赠品:口袋玩家圆珠笔。

**已上市 各地报刊亭销售中**

## 真·三国无双7 猛将设定画集

大16开160页精美画集+DVD光盘



乱世群雄, 烂漫无双! 正值《真·三国无双7》火热开战之际,《真·三国无双7 猛将设定画集》也紧随其后上市! 画集中收录了包括新登场的 10 人在内、全部 77 名武将的设定稿、CG 画稿, 以及邀请著名画师们(诸如諏访原宽幸、小岛文美、碧风羽、Wolfina 等)创作的武将插画, 配以详实的角色介绍, 是值得各位“35 粉丝们”珍藏的艺术宝典! DVD 光盘中特别收录了本作的全部结局赏析, 并增加了中文字幕, 便于大家轻松领悟《真·三国无双7》的独特魅力。

**已上市 各地报刊亭销售中**

## UCG电子版 尽在阅览天下!

阅览天下网址 [www.dooland.com](http://www.dooland.com)



手机扫描左侧二维码, 即可直接登录阅览天下网站的《游戏机实用技术》电子版展示与购买页面。

手机扫描右侧二维码, 即可直接登录阅览天下网站的 UCG 系列周边图书电子版展示与购买页面。



2013 年最新《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》、《模魂志》、《PS3 专辑》、《X360 专辑》、《3DS 专辑》、《PSV 专辑》等电子版游戏书刊不断更新, 阅读更方便, 价格更实惠! 使用电脑阅读的朋友, 请登录阅览天下网站 [www.dooland.com](http://www.dooland.com), 搜索杂志或者专辑名称, 即可在线下载; 使用手机或平板阅读的朋友, 可免费下载 (<http://www.dooland.com/dudubao/>) 阅览天下客户端, iPad、iPhone、Android 都能随时随地畅快阅读, 敬请体验!

## 模魂志

No.77

大16开176页+DVD



世界最大规模的造型物展会 Wonder Festival 2013[冬]盛大举行。本届的展品数量与质量较去年冬季展都有明显提升, 而本辑将为您展示本届展会的实况以及让人瞩目的展品款式。《第2次超级机器人大战OG》经过长时间延期后终于在去年年底发售, 本辑将为您展示本作中的部分新机设以及机体相关细则。经典作品《潜龙谍影》的第一款拼装模型 Metal Gear REX 在去年发售。本辑将结合视频, 为您展示本模型的改造范例。必不可少的还有新款美少女人形以及潮流玩具的实物评测, 全方面了解模玩的实际优劣。

**已上市 各地报刊亭销售中**

下期预告

**游戏机实用技术**  
2013年4月B  
为老玩家找寻记忆的一期杂志

特别奉献

**与青春有关的日子**  
追忆“电软”及我们的青葱岁月  
电软历任编辑·资深撰稿人·读者代表·UCG新老编辑  
共同讲述关于中国电视游戏杂志的故事

例牌大餐

—攻略透解&研究中心预定—  
**战神 超凡 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3**  
**海贼无双 | 超级机器人大战UX | 灵魂献祭**

更多精彩分享来至

[yiweidu.qjwm.com](http://yiweidu.qjwm.com)