

# 游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

实用技术

攻略·特快

最终幻想XIII-2

怪物猎人3 tri G

苍翼默示录

终极变幻队

超级街头霸王IV

街机版 Ver2012

机动战士高达

EXTREME VS.

游戏名人堂

上田文人

完美艺术的最后守护者



## 2011我们的选择

2011年度TV GAME大赏媒体评选揭晓

- 焦点 -

### PSV软硬件实机全剖析

起航, 驶向游戏的未来

2012.1A

定价: RMB 12.00

ISSN 1008-0600



9 771008 060006

Gamehalo 游戏试玩 战争机器3 战役DLC 兰姆之影

特别收录 怪物猎人3 tri G 生态报告 | 机动战士高达 EXTREME VS. 精彩试玩

新作影像 生化奇兵 无限 | 鬼泣DMC | 潜龙谍影崛起 复仇 | 灵魂能力IV | 块魂 拉伸



Gamehalo DVD

未知海域3 德雷克的诡计 海报



轻松源于专业  
MVP

# 智能掌控

北通MVP电玩电脑通用手柄

MVP源自对体育场上表现最佳运动员的赞赏称呼  
北通MVP系列凝聚北通各类电玩产品中最顶尖的代表  
专业的品牌技术体现，只为带给玩家游戏的轻松体验  
无线、智能、环保、精巧“北通MVP系列，轻松源于专业”



**北通阿修罗 360震动手柄**  
型号: BTP-2666 XBOX360/PC  
• X8360手柄功能与架构  
• 非对称震动反馈  
• 取消按钮巴与防漂移按键  
• 适用于XBOX360主机及PC电脑



**北通MVP球王2 无线手柄**  
型号: BTP-2269/2267M P53/PC  
• 无线2.4G穿墙无线手柄  
• 6轴加速感应功能(2269)  
• 内置锂电池400mAh续航  
• 适用于P53主机及PC电脑平台



**北通MVP特洛伊 无线手柄**  
型号: BTP-2276 P53/PC  
• 无线2.4G穿墙无线手柄  
• 强劲助力按键  
• 智能省电控制  
• 适用于P53主机及PC电脑平台

北京歌瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩  
沈阳小陆游戏机 | 上海精英电玩配件直通洋 | 无锡游艺电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州比美计算机科技 | 宁波海越驱动冲凉机 | 台州沙路数码 | 济南数码引擎电玩  
郑州周英雄电玩 | 西安天乐电玩 | 乌鲁木齐中信电玩 | 肇庆动感电玩 | 贵阳精英电玩 | 南昌火爆电玩 | 成都创源电玩 | 广州市创源电玩 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌  
淘宝官方店：北通品众专卖店

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

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

拥有北通，娱乐更轻松  
广州市品众电子科技有限公司

# 年末最后盛会!



## Spike TV VGA 2011 巨作狂欢!



■ 日本史上第一位在《塞尔达传说》的命名颁奖典礼上

美国 Spike TV 电视台举办的“电子游戏大奖”(VGA)是每年末美国游戏业的最后一场盛会,多年来,VGA 早已偏离颁奖的主题,业界所关注的是在颁奖礼期间首次公布的大作预告片。由于每年都会有一些一线超大作在 VGA 上首次亮相,因此它又有“小E3”的美誉。《MGS》制作人小岛秀夫相信,未来通过 VGA 公布

的大作可能会比 E3 还多!

今年的 Spike VGA2011 于 12 月 10 日举办,此次的最大焦点是《潜龙谍影 崛起》以全新姿态首次亮相,以及顽皮狗工作室最新原创大作的公开。另外还有 Epic Games 新作、《心灵杀手》新作等备受关注的作品全都是首次公开!

文 星夜 美 编辑 心的永恒

新闻快讯

焦点

### 《上古卷轴V 天际》勇夺大奖

每年 Spike TV 的 VGA 颁奖礼都会邀请一些影视明星和喜剧演员,将现场氛围搞得十分欢闹,今年也不例外。电影《美国派》的一些主要演员在颁奖台上亮相,主持人是 Zachary Levi。今年获得 Spike TV VGA 最高

大奖的是《上古卷轴 V 天际》,另外一款夺得最多大奖的游戏是《蝙蝠侠 阿克汉姆城》。虽然这些游戏确实是众望所归,不过现场颁奖时充斥着闹剧般的表演,获奖者甚至很少有说话的机会,显得有些尴尬夺主。

### 《潜龙谍影崛起 复仇》新形态重生



“Solid”,表示本作不属于《MGS》主系列,将会是一个独立的分支系列。而负责本作开发的不再是 Kojima Productions,而是与之前传闻的一样交给了白金工作室开发!本作由小岛秀夫担任执行制作人,是角有二担任制作人。白金工作室方面是稻叶敦志担任制作人,首席程序员、剧本作者和美术师都是来自白金工作室。

在今年 E3 展上缺席的小岛秀夫,这次出现在 Spike TV VGA2011 的舞台上,他并不是来拿奖,而是带来了让玩家望穿秋水的新游戏——《潜龙谍影 崛起》!

Konami 宣布,《潜龙谍影 崛起》的游戏名称从“Metal Gear Solid: Rising”改为“Metal Gear Rising: Revengeance”,标题中取消了



#### Spike TV VGA2011 获奖名单

年度最佳游戏	上古卷轴 V 天际
年度最佳工作室	Bethesda Game Studios
年度最佳角色	小丑(蝙蝠侠 阿克汉姆城)
电子游戏名作殿堂奖	塞尔达传说
玩家之神奖	Blizzard Entertainment
最佳 X360 游戏	蝙蝠侠 阿克汉姆城
最佳 PS3 游戏	未知海域 3 德雷克的诡计
最佳 Wii 游戏	塞尔达传说 天空之剑
最佳 PC 游戏	人口 2
最佳掌机游戏	超级马里奥 3D 大陆
最佳射击游戏	COD 现代战争 3
最佳冒险游戏	蝙蝠侠 阿克汉姆城
最佳 RPG	上古卷轴 V 天际
最佳多人游戏	人口 2
最佳单人体育游戏	拳击之夜 冠军
最佳团队体育游戏	NBA 2K12
最佳赛车游戏	极限竞速 4
最佳格斗游戏	致命格斗
最佳动作游戏	塞尔达传说 天空之剑
最佳独立游戏	Minecraft
最佳改编游戏	蝙蝠侠 阿克汉姆城
最佳原创音乐	Bastion
最佳画面	未知海域 3 德雷克的轨迹
最佳下载游戏	Bastion
最佳待游戏	质量效应 3
年度最佳预告片	《刺客信条 启示录》E3 2011 预告片



## 砍杀、砍杀、砍杀、夺取

据小岛秀夫介绍,《潜龙谍影崛起 复仇》转交给白金工作室的同时,整个游戏采用了全新的设计方案。之前公布的本作故事背景是发生在《MGS2》和《MGS4》之间,如今确定将改为发生在《MGS4》之后。

游戏的战斗系统关键词仍然是“斩夺”,但是将会从“偷盗、砍杀、夺取”变成“砍杀、砍杀、砍杀、夺取”,取消偷盗系统的目的是为了战斗更加快速流畅。为了表现更强的战斗速度感,本作采用了全新的图像技术,从新公布的画面来看,本作画面细节似乎不如之前,但是小岛秀夫确认本作的画面帧率将会从每秒30帧提高到60帧。

在游戏中,玩家仍然可以操控雷电任意砍杀敌人和场景中的物件,包括汽车、坦克甚至Metal Gear,但是之前公布的场景可砍杀系统被取消,玩家将无法随意破坏场景。

## 携手白金工作室的缘由

在《潜龙谍影崛起 复仇》的新预告片公布之后不久,Konami的官方网站上放出了该作的幕后花絮。小岛秀夫透露了一个惊人的事实:在白金工作室接手之前,《潜龙谍影 崛起》其实已经被秘密取消!

今年上半年,小岛秀夫曾在自己的微博中透露某个重大项目被取消,一年多的工作成果都白费了。如今看来,他当时所说的重大项目可能就是《潜龙谍影 崛起》。在2010年5月,小岛秀夫完成了《潜龙谍影 和平行者》之后,对本作进行了一次比较彻底的检查与评估,当时认为剧情、角色等方面都很



不错,但是游戏系统存在很多问题。之后松山重信的团队仍然朝着原来的方向对斩夺系统不断深入研究,但是最终还是陷入了僵局。当时小岛秀夫失望地决定将此项目中止,直到某日他邀请白金工作室的人到Kojima Productions参观。

小岛秀夫曾经打算把《潜龙谍影崛起 复仇》外包给欧美的工作室,但思索再三还是认为应该由日本人制作忍者战斗的游戏系统。而在日本,有这种顶尖动作游戏大作开发实力的厂商并不多,开发了《猎天使魔女》的白金工作室就是其中之一。而白金工作室社长稻叶敦志到Kojima Productions参观之后,也对《潜龙谍影 崛起》的取消感到遗憾,他认为其中有许多可以发挥的地方,于是向小岛秀夫表达了愿意接手的愿望。

稻叶敦志在自己的微博上回答了玩家的提问,他表示白金工作室从Kojima Productions手中接过本作,并不表示白金工作室更强,他很感激小岛秀夫给的这次机会,同时也认为小岛是在赌博。他说:“我们相信我们付出的爱与尊敬终究会闪耀光芒。希望大家通过这段预告片能够看到游戏未来的样子,为了实现这样的进化,未来我们白金工作室将继续奋斗,挥洒热血、汗水与泪水。”



**末日世界的求生故事** 《末日余生》的故事发生在因为瘟疫爆发而人口锐减的末日世界里,主角是Joel和Ellie,前者是战斗型角色,后者是智慧型角色,他们必须彼此紧密合作,在危机四伏的环境中求生,穿越已经沦为废墟的美国多座城市。

导致末日的罪魁祸首是一种寄生物类生物,它能控制宿主(即人类),将其变成类似于丧尸的变异生物,并且会从人体内破壳而出。于是人类的数量锐减,城市逐渐荒芜,剩余的幸存者为了食物和武器而自相残杀。这场浩劫是在十几年前发生的,Ellie就是在浩劫已经发生后的世界降生。在游戏中,她和Joel情同父女。他们要利用各自的能力特点,并善于使用各种工具,在这样的世界生存下去。

## 顽皮狗末世主题PS3新作登场!

除《潜龙谍影崛起 复仇》外,另一个最大热点是顽皮狗工作室的新作——《末日余生》(The Last of Us)。本作将成为与《未知海域》同等级别的PS3支柱大作,由顽皮狗的联合总裁Christophe Balestra亲自担任制作人,不

少开发人员来自《未知海域》团队。游戏预定于2012年底或2013年初发售。Balestra表示,本作的目标是实现电子游戏媒体的进化,改变游戏在剧情方面向来薄弱的缺陷,让游戏能像电影一样以出色的剧情与叙事方式与玩家产生共鸣。



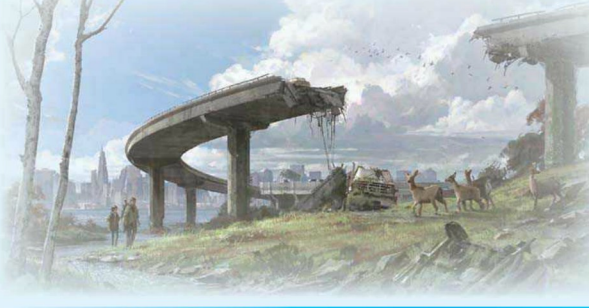
**叙事方式的革命** 《末日余生》开发至今已  
有两年时间。2009年《未知海域2》发售  
之后，部分开发人员已经在从事本作的开

发。本作的创意总监是 Neil Druckmann，导  
演是 Bruce Straley，他表示游戏的灵感来自  
BBC 著名的纪录片《地球》。其中有虫草属

真菌如何感染蚂蚁的画面，它会占领蚂蚁  
的大脑，然后在其脑内成长。Straley 看  
完之后心想“如果人类感染了这种真菌会  
变成怎样？”

Druckmann 表示，本作的要点不在  
于那些变异的丧尸，而是 Joel 和 Ellie  
之间的关系。本作会像剧情片一样，通  
过人物刻画和角色关系推动故事的发展，  
再通过剧情推动游戏发展。剧情、系统  
与美术风格是本作的三大要点。顽皮狗  
工作室总裁 Evan Wells 说：“我们的目  
标是改变大家的游戏体验，我们很相信  
《末日余生》将会成为电影式游戏与剧情  
叙事方式的一次革命，为玩家提供前所  
未有的游戏体验。”

本作的音乐由获得奥斯卡大奖的  
Gustavo Santaolalla 创作，此前他的作  
品包括《断背山》、《巴别塔》等。



## Epic Games 异类新作《Fortnite》公布

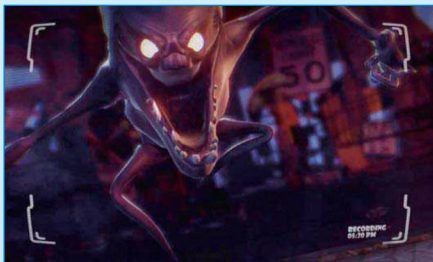
Epic Games  
公开了一款与其  
以往作品风格截  
然不同的原创新  
作，游戏名为  
《Fortnite》，采  
用的是黑暗卡通  
风格。本作首席  
设计师 Lee Perry  
表示，游戏的主要灵感来源是  
《Minecraft》，因此“建设”也  
是本作的主题。本作开发至今已  
有几个月的时间，对应平台目前  
尚未确定。

Perry 在自己的微博中说：  
“很多人问我《Fortnite》是不  
是自由建设的游戏，确实是这  
样的。并非在原有的建筑基础  
上进行改造，而是可以任意建  
造。如果你能够建造世界，那  
么同样可以摧毁一切。”在游  
戏中，玩家将建筑炸掉以获取  
资源。此外本作中可能还会有  
武器建造、



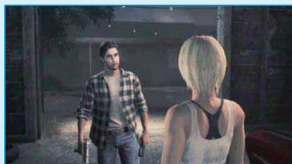
设置陷阱、地下世界探索、组  
队生存模式等系统。

至于游戏名，Perry 表示因  
为“Fortnight（两星期）”这种  
普通词汇很难注册商标，所以  
就定名为“Fortnite”。不过游  
戏标题的实际含义是“Fort（堡  
垒）”与“Night（夜晚）”的  
合成，指的是在夜晚抵御敌  
人的入侵。游戏中有昼夜循  
环，白天主要是进行堡垒的建  
造，到了晚上就会有怪物出  
没，变成动作射击游戏，而在  
白天时所建的堡垒质量将在  
很大程度上影响夜晚时的战  
斗。



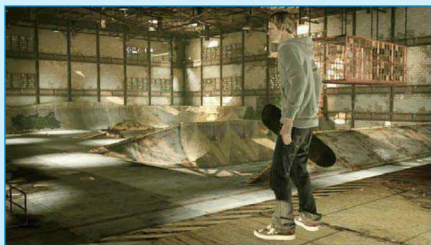
## 《心灵杀手 美国噩梦》2012年朝上市

此前已经确定会在  
VGA2011 期间公  
开的《心灵杀手》续  
作《美国噩梦》(Alan  
Wake's American  
Nightmare) 公布了  
首个预告片，游戏确  
定于 2012 年第一季



度以下载游戏的方式  
在 Xbox LIVE 上推  
出。本作将会发生在另外  
一个偏远小镇，在预  
告片中可以看到一个  
叫做 Scratch 先生、  
拥有超自然能力的新  
敌人。

## 《托尼滑板》高清化归来



消失多时的滑板游戏名作《托  
尼滑板》将会以下载游戏的方式  
回归！《托尼滑板 HD》(Tony  
Hawk Pro Skater HD) 将于 2012

年夏季在 PSN 和 Xbox LIVE 上  
推出。本作将融合系列一二两  
作的精华，并以高清画面与玩  
家见面。



总第 289 期

1A

COVER STAFF

封面用图:《未知海域3 德雷克的诡计》

封面设计:一刃

© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC.

读编交流



读编往来 111  
小编寄语 116  
发售表 118  
游风艺苑 120

### 健康游戏忠告

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

收藏者:

收藏日期:

P7

# TV GAME 大赏

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动  
本活动由北通全程独家提供赞助

## 我们的选择

2011年度TV GAME大赏媒体评选揭晓

焦点①	1	黄金眼	26
游戏情报站	19	焦点②	28
PS电玩大本营	23	前线狙击	36
排行榜	24		

游戏情报站要闻

PSV 日本上市, 首发逾 70 万?	19
《怪物猎人 3G》推动 3DS 销量创新高	20
Team ICO 发生剧变, 上田文人离职	21
《口袋妖怪+信长的野望》登场!	22

前线狙击

鬼泣 DMC	36	暴力李追加	38
--------	----	-------	----

新闻资讯  
news & interview

## P28 焦点

# 起航, 驶向游戏的未来!

## PSV软硬件全剖析

实用技术  
skills & tips

## 攻略透解 P42

# 怪物猎人3 tri G

特快专递 P64

## 特快专递 P64

# 最终幻想XIII-2

游戏攻略	41
攻略透解	42
特快专递	64
软硬兼施SP	84
研究中心	89

**攻略透解**

怪物猎人 3 tri G	42
--------------	----

**特快专递**

最终幻想 XIII-2	64
苍翼默示录 连续变幻 EX	69
机动战士高达 EXTREME VS. 74	74
超级街头霸王IV 街机版 Ver.2012	78

**研究中心**

上古卷轴 V 天际	89
未知海域 3 德雷克的诡计	92

P102 游戏名人堂

## P102 游戏名人堂

# 上田文人

游戏文化  
games & culture

## P97

# 战争兄弟会

战争兄弟会	97	游戏名人堂	102
猎人训练营	98	指尖方圆	106
囡囡游神	99	多边共享	108
自由谈	100		

Samsung 推荐使用 Windows® 7。

SAMSUNG

我拒绝  
华而不实  
“时尚”才是  
我的范儿!

浮华世界，转身即黯淡。有人追逐潮流，而我追随自己。有人盲从时尚，而我选择「时尚」。我的第一个本，三星NC110！多彩设计就是要你好看，双核处理器配以8小时续航时间，满足全天候应用；320G存储搭载HDMI/USB接口，支持WiFi连接，打造随身影音中心！

三星上网本NC110



三星笔记本电脑 全面预装正版 Windows® 7 操作系统。

电脑，  
就这么简单



Windows 7







# TV GAME 大赏

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动  
本活动由北通  全程独家提供赞助

TV GAME 最佳游戏评选活动今年已经是第五届，我们依然为所有参与投票的玩家准备了丰厚的主机以及游戏大奖，只要投出自己宝贵的一票选出 2011 年度最喜爱的游戏，即可有机会赢得大奖！需要提醒大家的是，目前投票尚在紧张进行中，截止日期为（回函以当地邮戳为准）2011 年 12 月 26 日，还没有投票的玩家请抓紧最后的机会吧！

和往年一样，2011 年 TV GAME 大赏同样由媒体与玩家两个评选部分组成，其中由《游戏机实用技术》和《掌机王 SP》两个国内专业电视游戏媒体的所有编辑评选出的“2011 年度 TV GAME 大赏（媒体部分）”在本期刊登最终结果，而所有读者通过回函以及网络投票选出的玩家评选部分结果以及中奖名单则会在下期杂志（春节合刊）公布。

本次评出的媒体大奖分为“年度十佳游戏”、按游戏机种选择的最佳游戏和以突显游戏特色为目的的“分类大赏”三部分，全体编辑先后进行了多次激烈的讨论与投票，最终决定各奖项以及获奖作品，每个获奖作品我们都给出了具有说服力的获奖理由，在这之中，《未知海域 3 德雷克的诡计》最终脱颖而出，成为 2011 年的年度游戏，不知这样的结果和大家心目中的理想是否一样呢？

主办媒体：





# 未知海域3 PS3 德雷克的诡计



## 年轻的德雷克，新世纪的夺宝奇兵

1980年，史蒂芬·斯皮尔伯格同自己好友乔治·卢卡斯合作拍摄了一部寻宝探险题材的商业片，此后的九年间，《夺宝奇兵》三部曲创造了探宝类型片的全盛期，塑造了冒险家印第安纳琼斯的经典银幕形象，同时也成就了哈里森·福特的巨星地位。

2011年，琼斯博士已近七十高龄，再难在影片中一展敏捷的身手。但当满脸写着岁月沧桑的哈里森·福特坐在镜头前，诚恳地告诉你《未知海域3》是款多么神奇的游戏时，对于心中藏有冒险梦想的玩家们影迷来说又是那么具有说服力。人们总是不自觉地拿《未知海域》系列与《夺宝奇兵》作比较，毕竟主创人员也从不敢讳言其对《夺宝奇兵》的致敬。

古老的传说，神秘的宝藏，玄妙的机关，隐秘的线索，浓郁的异国风情，瑰丽的奇幻景象，亲密可靠的同伴，阴险狡诈的对手，千钧一发的瞬间，惊心动魄的旅程……

如同前两作一样，《未知海域3》又为我们提供了一次绝佳的探险旅程，这一切虽如同天方夜谭，却也刺激着玩家体内每一颗蕴藏已久的冒险细胞。

相信在11月1日之前，很多苦苦等待的玩家都被焦躁的情绪所笼罩，只等英雄德雷克救人民于水火。而事实上，每两年便能享受一次这样的冒险盛宴，足以让所有人对高效的“顽皮狗”竖起大拇指。你可以抱怨这一作的进化还不够彻底，少了从《1》到《2》的惊喜与惊艳，但请不要忘记，正是因为顽皮狗自身的出色表现将评判标准以及玩家的欣赏水平高到新的次元，才让人普遍有了更高的要求与更多的期待。

“如其在内，如其在外；如其在上，如其在下。”从2代开始，系列便站在了动作冒险游戏的制高点，除了其操作之外，可能很长时间内都只有追赶者，难有超越者，这种情形之下想要现实突飞猛进谈何容易。但《未知海域3》依然以成熟

的表现手法模糊了互动游戏与电影的界线，以奇思妙想的创意印证了“小处成就大事”的真理，以扎实过硬的技术力创造出次世代最具表现力的画面，以酣畅淋漓的游戏体验带给玩家无与伦比的至高享受！这不正是每一位游戏爱好者所翘首企盼的么？

二十年前，少年缓步走入博物馆；冲天的烈焰中，两位冒险家闪转腾挪；也门街头，与狡诈的对手

跑酷追逐；在即将沉没的巨轮中，选择奇特的逃生路线；无边的沙漠，希望与绝望交迭；冒着枪林弹雨，策马狂奔；巨门打开，千柱之城跃入眼帘……这些片段无不将成为2011年最难忘的记忆，最震撼的瞬间，便如同当年《夺宝奇兵》所带给我们的——一般。

值得庆幸的是，印第安纳琼斯已老，但内森·德雷克却可以永远年轻。

【点评人：胜负师】



哈里森·福特为PS3《未知海域3》拍摄的平面广告



# COD 现代战争3

X360 PS3

## 一场宏大战争的最终章！

这一切的开端正要发生时，他点了一支雪茄，在暴雨中聆听着直升飞机轰鸣的巨响与狂风的怒吼，坐观大海波涛汹涌，悠然得如同置身在自家的后花园。这就是约翰·普莱斯，一位英国皇家第22特别空勤团的上尉，一身戎装，手持突击步枪，他看上去却是那么地自然从容，仿佛天生便该穿着这一套行头，于枪林弹雨中闲庭信步。这便是个老兵的气度，一位战争之人最真实的写照。

往后的几年间，他的身份几经变化，曾经是荣耀的141特战队队长指挥官，也曾被除名，甚至一度成为全球通缉犯，最后却又夺回了自己的荣耀。几度历经沉浮，或许他根本并不在意这些琐碎之事，总有战争需要他去参与，总有胜利需要他去赢得，总有某人需要他去拯救，总有恩怨需要他去了结。

这一切的终结终于来临时，他点了一支雪茄，在酒店中聆听着玻璃穹顶的裂响与警笛的尖吼，坐观仇敌尸体变冷，疲惫得如同经历过两辈子的人生。《现代战争3三部曲》这部史诗级乐章的最后一个音符，也在他吐出的烟雾中徐徐散去。



“COD 现代战争”系列”描绘的从来都不是一个人的故事，而是一场战争，然而当我们需要找一个人物来代表这个无比经典的系列，普莱斯会是唯一的选择，他的命运轨迹与整个故事密切相关，整个第三次世界大战的始末都有着他的参与，也正是他见证了战争的开

始与结束，还有罪魁祸首的伏诛。也正因为如此，当这一系列要走向终章时，玩家们又一次获得了操纵普莱斯的机会，来为这个精彩的故事画上一个完美的句号。

除了震撼人心的单机战役之外，《COD 现代战争3》仍然在游戏性上保持了系列一贯的高水平，特别行动模式中包含了充满挑战性的任务模式和新加入的生存模式，前者内容多变，除了考验玩家的枪法，也相当讲究策略，在老兵难度下想要通关并不容易，待成功达成三星后带来的成就感也可比拟；后者取消了射击辅助功能，但加入了大量可购买物资，防守战形式的玩法很容易让人想起同系列作品中的僵尸模式，但是加入了杀敌挑战，敌人也不再是只能近身进攻的僵尸，除了一般士兵，还有军犬、直升机和重甲兵等难缠的对手，比起僵尸模式，爽快感更高。更为成熟火爆的网战也证明了这款作品仍然会拥有持久的生命力。惟一留给玩家们的疑问，只有一点，那就是下一次“现代战争”将在何时重燃烽火？

【点评人：稀饭】



# 战争机器3

X360

## 疯狂世界终于迎来安逸的终点

再壮阔的史诗都有完结的一天，《战争机器》也是这样，这部终结曲依然足够宏大，而不同以往的，我们还从中看到了几丝细腻。在本作中，玩家扮演马库斯一行从海里战到天上，尽情杀戮各种兽族，整个过程已不能简单地用爽快形容。之前为人诟病的BOSS战部分也大幅加强，游戏中有多个大魄力BOSS等着玩家去征服。除了单机剧情中火爆震撼的10小时外，游戏在对战模式以及持久战等网战模式上经过了新的改动。对战模式武器平衡度随着更新不断完善，根据玩家的喜好，所有武器都可以发挥不同的作用。本作的网战更加强调团队合作，动作与射击的结合令人欲罢不能。持久战加入防御工事可谓神来之笔，一举将游戏的合作乐趣推向系列之最。杀戮战场每种兽族都有截然不同的玩法，让人不自觉沉迷其中。然而《战争机器3》最触动人的，还是对这次终结之战的剧情演绎。

战争是什么？带来毁灭，带来绝望，带来死亡，带来疯狂。柯尔：曾经的顶级橄榄球巨星，因为战争所迫，脱下了陪伴自己大半生的护具，走向另一片战场，在这个混乱的世界中，柯尔只想将其早日终结，早一天回到球场，感受观

众们的欢呼，演绎自己在球场上的精彩。多姆：玛莉亚在走的那一刻，带走了多姆的太多太多，他是所有战士中最感性的一个，因为有自己的家人玛莉亚在，才会更坚强，失去妻子的多姆将象征玛莉亚的天使标记刻在右肩上，永远不会忘记。他是马库斯最好的队友，默然给予其帮助，期盼着完结这场疯狂的战争。马库斯：试图弥补

未救父亲所带来的遗憾，最终，父亲为自己所犯下的错误付出了代价。马库斯坐在沙滩前回想起父亲，回想起多姆，回想起战争带来的种种遗失，伴随这一刻的宁静，低下头来，此刻是属于这个战士的休息，有安雅在身边，足够了。

《战争机器3》是纯爷们的游戏，这些全身肌肉的男人给人的第一感觉就是铁血真汉，然而再坚强的都有脆弱的一面，面对末日，面对兽族，这些战士可以表现出刚强，表现出毫不留情，可面对战争带来的东西，他们却是脆弱的。《战争机器》是本世代最成功的系列之一，而这部终结曲给系列又画上了浓重而又耐人寻味的一笔。

【点评人：华尔兹】





# 塞尔达传说 天空之剑

Wii

## 拿起手柄的时候,正是梦幻旅程的开端!

每个人孩在提时代都拥有过纯真的冒险心——你可曾幻想过乘坐大鸟翱翔于天际去寻找云端的国度,或超越时空踱足于遗迹去探索远古的文明,或举起圣剑勇闯魔王城堡拯救美丽的公主……作为游戏玩家,我们拿起手柄初衷可能只是想尝试,在另一个世界中实现自己现实中不可能实现的英雄梦,而《塞尔达传说 天空之剑》正给予我们实现这个梦想的剑会。

为了开发本作,任天堂动员了他们史上最大规模的团队,总数超过了100名的开发人员经过了5年的精心打造。在这系列25周年之际,最终呈现在我们眼前的《天空之剑》是一个充满了梦幻与神秘的世界,一款精心、细致的冒险游戏。故事的舞台设定在漂浮于云端深处的空中小镇“天空楼阁”,林克乘坐体型庞大的飞鸟——“楼阁鸟”能来往于各个空中岛屿之间,同时也是进入地下世界各个地域的惟一

途径。本作世界地图分成了森林,火山,沙漠三个地域,三个地域之中却又包含了数个地区和大量的迷宮,不仅如此,每个地域还有各自的生态环境,地貌面貌及历史背景,



因此这三个地域给予我们的感受就像三个截然不同的世界般神奇。

此外,本作借助 WiiMotionPlus 使得体感精度上得到了质的飞跃。我们握起手柄就如同林克拿起手中的圣剑,我们每挥动一下手柄林克就会做出与之相应的攻击动作。因此本作很多敌人都是专门为了这个挥剑系统而设计,从一开始就遇到的哥布林到后期能防御特定方向攻击的骷髅兵,我们体验到的是亲自执剑与高手对决的感受。另外,游戏中还有各种辅助道具同样利用到体感进行操作,比如弓箭,拉弓后我们能直接控制准心瞄准,又如遥控飞行,我们可以通过倾斜手柄来控制它飞行的轨迹。一切切柄都在告诉着每一个玩家——你不是在操纵着林克,在这个世界里你就是林克。

正如塞尔达对林克坦言,他展开旅程的意义并非为了拯救世界,而是她为了让他获得拯救世界的力量,成为真正的勇者而“安排”的试炼之旅。当然这对于坐在显示器前每一位曾经拥有过勇者梦的玩家来说,这也是一次奇妙的冒险之旅,一个实现梦想的旅程。

【点评人: 奈落】



# 战地3

PS3 X360

## 最真实的现代战场,风云再起!

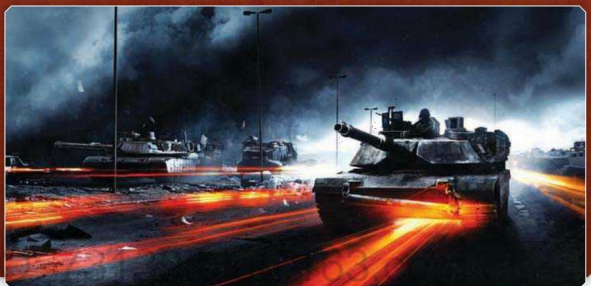
海湾战争之后,战争的历史进入现代战争时期,具体特点包括以实现战略目标为最高目的、使用高技术武器并减少士兵的参与程度、军队模块化配置(小股部队单独行动)等等,如果严格按照这个概念来衡量的话,只有《战地3》表现了现代战争,而不是表现所谓“使用了现代武器的二战”。

“战地”系列一向强调还原一个真实的战场,本作的各个部分可以说是完美地表现了“现代战争”,单机模式部分完美地再现了近几年发生的几场反恐战争。短兵相接的巷战让人窒息,敌人不再任人宰割,他们不仅可以三枪要你命,还能通过小队配合让你无处藏身,当敌人处于劣势的时候,他们也不再盲目地射击,而是借助各种掩体顽强地抵抗。而我们扮演的角色也不是单枪匹马杀进杀出的兰博,配合友军进行作战才能在高难度下获得一线生机。本作的队友AI极高,可以在不同情况下使用不同战术歼灭敌人,有时甚至让人感觉我们是在和一群真正的战士配合作战。可以说,《战地3》的单机模式是一部优秀的纪录片而不是英雄史诗。

战斗的目标发生了变化,战场也变得不同。在网战中,咱主角的不再是一个的士兵,而是各种先进的载具。装甲运兵车、坦克、武装直升机、战斗机……所有能在现代战争中找到的载具都在本作中登场。如何利用这些载具也是很值得我们思考的,毕竟,载具的战斗力远非肉体凡胎可比。一个人的战斗力再强,总不可能指望用手里的半自动步枪干掉一部装甲车吧,

更何况载具强大的火力也让一般士兵只有四处躲避的份。在驻守据点的时候,面对围绕在装甲车周围的小队敌方士兵,如果没有相应的反击能力,只能看着敌人在自己的阵地上肆虐而使呼奈何。载具作战与反载具作战是《战地3》中永恒的话题。

战斗目标和战场的变化也造成了战术的变化。其他游戏中百试百灵的蹲守战术不再适用于所有的情况,战场情况逼迫玩家们按照现代战争的法则,围绕着载具组成小队行动,互相配合,各司其职,这样才能达到最大的战术效果,如果大家已经厌烦了无穷无尽的蹲点和无穷无尽的阴人,那么请来到《战地3》,这里迎接你的是真正的“现代战争”。【点评人: 金馆长】





# 上古卷轴V 天际

X360

PS3

## 龙脉一声吼，响彻天空

每年都有无数个角色扮演游戏诞生，每年都有无数个邪神崛起，每年都有无数个英雄从乱世而出，每年都有无数个世界被拯救。是什么让《上古卷轴V 天际》显得如此超凡脱俗，能够获得众多玩家青睐，并且在北美市场上两天双主机版本便一共售出了超过两百万套？是构图精美，充满了北欧风情的庞大游戏场景，还是外表强大又具有冲击力的新敌人巨龙，又或是那数量众多各具特色的NPC？都是，也都不是。归根结底，还是这款游戏本身所具有的自由度，作为一个沙盒游戏的典范，《上古卷轴V 天际》用具有说服力的销量和极佳的玩家口碑告诉了我们一个事实，在经过无数英雄救世的故事洗礼后，玩家们再也不会满足于编排好的故事情节和按部就班的游戏流程，现在，是一个流行自己创造传奇故事的时代！

“上古卷轴”系列一直致力于让玩家在编写自己的史诗时能够获得更多的选择，《上古卷轴V 天际》在这一点上做得更为直观，游戏有足足十个种族供玩家选择，他们不但能力有差异，外貌也各不相同，面部和身上的细节还能够被随意调整；游戏不存在职业限制，而是把角色能力分为了一个个的技能，技能里面还有特技供玩家选择，锻炼不同的技能便可以

提升角色在某方面的能力表现，这些技能高低便决定了玩家的战斗方式，玩家既可以专心一意当一位战士或是法师，也可以选择成为同时精通法术和剑术的魔剑士，又或者是用幻术隐蔽身姿杀敌于无形的刺客；角色双手都能够装备武器和法术，既可以双手持剑或两手施法，也能够一手用法术一手持剑，又或者用盾牌格挡敌人的攻击。



但游戏中最令人着迷的，还是极大量的支线任务和丰富的背景设定，这两者结合在一起，满足了沙箱类游戏玩家最为基本也最为强烈的欲望，也就是对一个未知世界的好奇心。古老的诺德人文化，神秘的灰胡修士和刻写在墙壁上的龙语单词，赋予了这个虚拟文明一股沧桑的历史感，也塑造出了一个玩家闻所未闻的崭新世界。在这里，你可以是英雄豪杰，行侠仗义快意恩仇，也可以是藏身阴影中的匪盗，以偷窃别人钱财为乐，甚至可以是盗走奇兵，誓要突破天际降大地上无数的地下城，搜刮其中的所有宝物，挖开掩藏在泥土与墓穴中的每一点古老的秘密。无论玩家如何选择，那都将是独属于自己的个人传奇！

【点评人：稀饭】



# 蝙蝠侠 阿克汉姆城

X360

PS3

## 蝙蝠侠的终极演绎，一种另类的救赎

今年全球媒体评价最高的游戏，非《未知海域3》、非《COD》，而是这款《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，仅仅推出第二部作品就如此受人追捧，和本作的顶级素质分不开关系。一款游戏，在某一项上的力拔头筹足以使其脱颖而出，而《蝙蝠侠 阿克汉姆城》恰恰在于其每一项都不输人，这一点不是随便一款游戏可以做到的。而正凭借这一点，使本作受到了一致的赞誉，最终问鼎。诚然，从任何方面来看，本作都毫不逊色，感官刺激（画面与音乐），理性思考（谜题与隐藏要素），耐人寻味（细节以及难度）这几点上都可挑剔。或许，有人会说说游戏容易被框架在本身题材的范围内——蝙蝠侠，这个象征着制裁与恐惧的黑色战斗的男人，不同于传统意义上的

超级英雄，暗夜的骑士。其实在如此出色的原作基础上，题材本身已有大多的可塑性，游戏借助此框架设定重新将这个题材提升到新的高度，在题材框架中又可以透过框架看到更多的光芒，这正是本作凌驾于其他作品之上的主要原因。

这次的另一个主角，依然是那个紫绿色调，咧着嘴邪笑，精神失常的犯罪狂，他就是永远先蝙蝠侠一步，并将蝙蝠侠当孩子般爱戴的小丑。这是一部讲述救赎而不是惩罚的故事，小丑这个角色，在常人看来，没有任何超级力量，没有丝毫能与蝙蝠侠正面交锋的余力，但他却是蝙蝠侠最大的宿敌。小丑的疯狂、犯罪欲望与邪恶智慧早于凌驾于任何一个反面角色之上。然而，谁都知道，小丑过去不过是一个普

通的喜剧演员，失业后被迫去打工化学工厂，却因为被蝙蝠侠追赶而误入化学药池中，这注定了其悲剧的开始。蝙蝠侠一次次逮捕小丑，无非希望小丑能够有洗清过去的一天，尽管蝙蝠侠自己都知道这是不可能的。正因如此，蝙蝠侠无法接

受游戏中这样的结局，在将小丑抬起时，蝙蝠侠的眼里没有法律，没有罪恶，没有正义，而是一颗渴望救赎的心。蝙蝠侠洗掉罪恶，却从不拒绝生命，强硬地执着在这一刻被瓦解。可以说游戏的这个结局为大家带来了互动艺术上顶级的情节，源于原著，却凌驾于原著之上。而恰恰因为原著中对这对宿敌的描写，才让人看到游戏结局后不由得感触。这一刻，动漫改编不再是双刃剑，题材恰恰成为了本作能够如此出彩的必要元素。【点评人：华尔兹】



传统意义上的，谁都知道，小丑过去不过是一个普



# 超级马里奥3D大陆

3DS

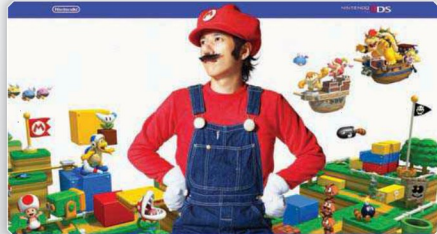
## 3D童话世界,由此进入!

“超级马里奥”系列无疑是任天堂最响亮的着名招牌,也是游戏史上最知名的系列之一。虽然一直以来都是由同样的主角、同样的敌人、甚至同样的情节所构成着它的主线,但实际上每一部作品都着重于“如何使游戏更好玩”进行着不断的尝试和革新。当来到了全新平台的新作《超级马里奥3D大陆》,它要带给我们的革新就如名字所示——游戏3D化。

只要停留在游戏标题画面稍等一会儿,一个概念场景便告诉了每一个玩到这款游戏的玩家,传统的

平面游戏已经过时了,3D将会给游戏世界带来变革!本作的3D运

用可能只算得上是一种简单的尝试,尽管关了3D功能本作也能毫无影



响地游玩,但它向世人展示的是3D空间所带来的更多的可能性。

即便撇开3D不提,游戏每一个关卡,每一个机关依然能展现出如童话故事般天马行空的想像力。简短精巧的独立关卡使你在闲眼时光能轻松消遣,繁多的关卡数量和丰富的收集要素又促使你深深地沉浸于这个童话世界,发掘出更多精彩。游戏在难度把握上也表现得相当成熟,普通关卡新增了“黄金树叶”和“神奇羽毛”两种辅助道具,使得新手能在道具的帮助下体验整个流程。高难度的关卡则加入了限时30秒或全程被灵刃追击等要素,大大满足了喜欢挑战的玩家的需求。无论以怎样的方式来玩这款游戏,你总能从中找到不同的乐趣,这是本作,这个系列多年来深受玩家喜爱的原因之一。【点评人: 奈落】



# 最终幻想 零式

PSP

## 零式,既是终结亦是开始

《最终幻想 零式》(下文简称零式)是Square Enix在PSP平台的第二部《最终幻想》系列的原创作品,经过半年多的宣传,加上试玩版的预热,可谓是吊足了各位玩家的胃口。本作达到了PSP史上最大的两张UMD容量,在内容方面可以说是分量十足的。

游戏中包含了海量的精美CG过场,虽然CG动画仅仅是游戏的一部分,但通过动画向玩家叙述剧情也是必不可少的,《零式》完美地完成了这一点,光是气势恢宏的开场CG就足以令玩家热血沸腾。说到实际的游戏画面,尽

管和CG不是一个档次,但也是PSP平台上的佼佼者。声效的好坏影响着一款游戏的整体素质,虽然不是植松伸夫,但由石元丈晴负责的音乐部分可谓大气之中又不失细腻,比如在试玩版时就大受到好评的《我回来了!》。衬托游戏中各种伤怀时刻的《寂しき心》、歌颂苍龙之国民那高尚情操的《苍き魂》等乐曲都由游戏中的每一个环节高潮迭起,个别系列经典的BGM也会在特定的场景中重现,想必会让粉丝们感到亲切和温馨。

游戏的战斗系统在系列里可以说是一个进

化,熟悉SE以往推出过的,带有动作成分游戏的玩家应该可以从视角、战斗方式和手感感受到亲切感。声优阵容强大的角色对话、丰富的事件、育成要素等,绝对可以满足任何一种角色扮演类爱好者的要求。以上的一切要素都让我们看见了制作组的诚意,以及那传统却又不失新意的《最终幻想》。【点评人: 狼来了】



# 怪物猎人3 tri G

3DS

## 狩猎,永不停息

每作《怪物猎人》都会成为玩家之间的话题之作,更何况首次登

陆任天堂机的本作?通过之前几部作品积累而来的大量爱好者无一不

力。12月10日,在《怪物猎人3 tri G》终于发售之时,所有翘首以待的玩家都松了口气,无论游戏的素质如何,光是能够和好友一同狩猎,就足以让爱好者满足,因为《怪物猎人》不仅仅是一款游戏,更是一种社交工具,一种生活。

诞生于家用机,走红于PSP的《MH》,那四人合作对抗怪物的游戏本质似乎天生就是为掌机而生,当几个好友热热闹闹地围坐一圈,披甲磨刀开始狩猎,独自眼

在一边的你,看到朋友玩得如此开心,又如何不想尝试一番?这正是《MH》所具备的独特魅力。本作的素质也十分优秀,游戏在Wii版《MH3》的基础上进行大幅度优化,不仅水中战得以回归,游戏的画面也值得称道,精美的画面足以和Wii版抗衡,能在掌机上玩到画面如此优异的《MH》实在让人满足。随着月迅龙、皇海龙、冥海龙、高级护石等“彩蛋”频频出现,也让玩家感到制作组的诚意,众多新怪物和新技术能让游戏的内容变得异常丰富,几百种武器和装备也让游戏时间成倍增长。显然,狩猎已成为我们生活中不可分割的一部分,你又有理由拒绝它呢?

【点评人: 洛克】



More, Go. 7-75155

## 年度跨平台游戏

## 蝙蝠侠 阿克汉姆城

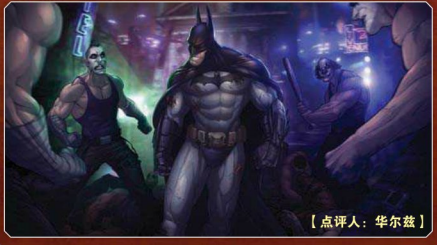


在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》长达 10 小时左右的流程里，玩家可以全身心投入到扮演这个暗夜骑士的世界中，这个世界有些黑暗，有些科幻，又有几分浪漫。归功于游戏出色的美工，将原著中似幻非幻又带有几分沉重色彩的场景完全呈现在玩家面前。硕大的阿克汉姆城中，有着各种让人忍不住停下来欣赏的细节美景，每一处都让人觉得这确实是在花心思做的内容。

惊异的博物馆，神秘的影子城，颓废的 STELL MILL，都使人留恋忘返。尽管大场不多，但在每一处的设计上都颇为出彩，去杂取精是本作在场景制作上最大的成功之

处。战斗系统依然将蝙蝠侠特有的打斗方式诠释得十分到位，看似简单的系统将拳脚利落，见招拆招的思路融合到连击系统上，过程妙不可言，上手简单精通难，使得本作的战斗成为美式游戏中的佼佼者。《阿克汉姆城》的 BOSS 战演绎更是将战斗推向了新的高度，与拉格格的现实与幻觉切换一战，与敌人的持刀对决都足以使人印象深刻。

主线剧情后还有诸多的隐藏要素使得游戏的耐玩度不成问题，400 个谜题收集完成后成就感油然而生，各种挑战要素杀时间的时候让人忍不住一遍又一遍地挑战。请相信，本作能让再挑剔的玩家也赞不绝口。



【点评人：华尔兹】

## 年度X360游戏

## 战争机器3



作为微软对抗 PS3 发售的大杀器而横空出世的《战争机器》，尽管那时候全系列仅有两部作品，但全球销量已经达到了惊人的 1200 万套，俨然成为微软最强的独占游戏系列之一。今年微软另一独占大作《光环》系列只推出了一部初代重制版，于是《战争机器 3》便成为年末商战中 X360 阵营的绝对主角，并于 2011 年秋季这个足以载入业界历史的黄金季节中率先登场，为 X360 创下销售纪录立下汗马功劳。

《战争机器 3》是系列三部曲的完结篇。传奇英雄马库斯率领 D 小队，在人类面临生死存亡之际力挽狂澜，为人类与兽族的战争划上了句号。系列之前埋下的诸多伏笔大多都得到了解释，剧情中的很多桥段都是

以令老玩家动容。而联机部分也有了全新的进化，持久战 2.0 模式大幅强化了游戏玩法和关卡设计，在反传统的杀戮战场中玩家还可以扮演兽族来对抗人类精英。设计者为玩家准备了一个几乎不可能完成的任务——成就“不同凡响 3.0”，玩家需要投入数千小时方有可能达成。但至今全球仍有无数玩家在为它努力，游戏魅力之大可见一斑。而官方不断放出的 DLC 内容也令耐玩度不断提升。【点评人：妙道】



戰爭機器

## 年度PS3游戏

## 未知海域3 德雷克的诡计



随着 2011 年初第一方重磅大作《杀戮地带 3》以及《小小大星球 2》的开门红，PS3 在今年彻底拉开了全面反击的号角，日式美式重磅作品全面爆发，软硬件销量都有大幅提升。而为 PS3 的 2011 完美收尾的，便是顽皮狗为无数玩家带来的这款殿堂级作品——《未知海域 3 德雷克的诡计》。

《未知海域 3》对于 PS3 平台的意义，不在于表面销量或是评价，而是象征着一种成就与最高，制作小组顽皮狗竭尽全力希望竖立一个独一无二的传奇，那便是——《未知海域 3》将是 2011 年数字艺术作品中最高有娱乐性的产物，同时也是娱乐作品中最具有艺术高度的代言词，而这一切的完美体验，都只在 PS3 平台上得以实现。本作给玩家带来的感官享受，远远超过了普通电子游戏的范畴，不仅在全球游戏媒体中获奖无数，甚至相比娱乐业的老年大哥电影也毫不逊色。【点评人：九兵卫】

## 年度PSP游戏

## 最终幻想 零式



《零式》的诞生可谓是一波三折，2006 年它与《FF XIII》以及《FF Versus XIII》一同公布时，还只是一款手机平台的卡牌对战游戏，名为《FF AGITO XIII》。此时的它虽披着“最终幻想”的外衣，却因受众群仅限于日本玩家而未受到全世界的关注。2 年后的 2008 年 8 月，SE 宣布平台变更为 PSP，游戏类型也变成了 ARPG，紧接着又是漫长的等待，2011 年年初《FF AGITO XIII》更名为《FF 零式》，大量详细情报此刻如洪水般涌入玩家的视野。一款从公布到发售时隔 5 年的 PSP 游戏，简直就是



在挑战着玩家们的承受底线，那么这鱼饵热了 5 年之久的作品是否能在 PSP 末期缔造最后的热潮呢？答案是肯定的。SE 又一次用行动证明了它 RPG 游戏王者的地位。可使用的角色多达 14 名，每个角色都有独特的一套攻击手法，成长系统要丰富且富于变化，给予了玩家广阔的发挥空间。庞大的故事框架撰写出了战争的惨烈悲壮，配上石元丈晴的交响曲烘托，令人不禁潸然落泪。《零式》一改传统日式 RPG 单线进行的作风，大量自由时间让玩家去完成各种委托任务或是与 NPC 对话发展剧情，想要了解完整故事二周目、三周目是必不可缺的。可以说，《最终幻想 零式》是为 PSP 时代画上圆满句号的作品，也让广大“FF”迷们见证了这一系列未来的进化方向。【点评人：八重樱】

## 年度3DS游戏

# 超级马里奥3D大陆



回首3DS发售的将近一年时间，从年初的出师不利到年中而降价风波，再到下半年的扭转局势，3DS今年过得相当不容易。经历了一波三折并最终能获得玩家认可，很大程度上是得益于下半年赶上的优秀游戏阵容，然而这些作品中能成为“年度3DS游戏”的名额只有一个，最终获得这项殊荣的还是任天堂自家的这款《超级马里奥3D大陆》。

从本身素质上讲，“年度十佳”之一的头衔充分说明了它的优秀，作为一款游戏它很好地诠释了“游戏”的基本概念，无论男女老少，

新手还是老手，只要玩到这款游戏玩家都能从中体验到不同的乐趣。而本作之所以能从众多优秀作品中脱颖而出，除了其令人叹服的高素质和扭转一台新主机命运的功劳之外——符合这些条件的作品还有很多，更难能可贵的是本作既不是移植自其他平台，也不是某部作品的加强版，而是一个成功的游戏系列中全新登场的成员。它针对3DS的特点，匠心独运的场景设计在开启3D功能后层次感飞跃提升，使得本作成为一款真正正正的属于3DS的大作，“年度3DS游戏”这项殊荣可谓实至名归。【点评人：铃】

## 年度NDS游戏

# 逆转检察官2



于2011年2月3日发售的NDS高人气AVG《逆转检察官2》，洗刷了前作不受好评的耻辱，推翻了“巧舟以后再无《逆转》”的说法，为所有的《逆转》FANS注入了一针强心剂。围绕本作的主题是“亲子关系”，登场的重要角色都与亲子关系产生瓜葛，五个章节的故事也相互牵扯，起承转结编排得非常

到位。本作的新系统“逻辑棋盘”继承了“逆转裁判”系列中“心锁”的位置，但是摒弃了灵媒要素“检察官”系列”仅以逻辑推论和套话来攻对手的心理防线，其乐趣与紧张感就犹在“心锁”之上了。画面上NDS游戏确实缺乏竞争力，但若说到音乐，则不逊色于任何一部掌机游戏。投入感强，力度十足，朗朗上口，做出最终逆转时播放的BGM可以让玩家的逆转之心沸腾到极致。而本作的案件难度即使放在整个“逆转”系列”中也称得上是历代最高水准，从第三章左右开始就会让玩家绞尽脑汁，案件之间亦相互连贯，让玩家随时都处于大脑高速运转的推理快感之中。登场人物方面最有价值的是挖出了御剑怜侍的父亲御剑信的故事，让玩家大呼过瘾。有了本作的成功，足以让所有的《逆转》FANS满怀信心期待接下来大的突破。

【点评人：八重樱】

## 年度Wii游戏

# 塞尔达传说 天空之剑



多年来Wii以体感操作作为卖点带给了我们无数创意十足的作品，不过，作为任天堂家品牌之一的“塞尔达传说”系列”却很少关注到这台主机，自第一作《黄昏公主》发售后迎来的就是一个长达5年的空白期。对于Wii这台主机来说，这5年是一个漫长而又难熬的空白期——直到《天空之剑》发售，所有的遗憾都得以一扫而空。

纵观整个系列来看，登陆在自家最优秀平台的作品除了《天空之剑》就只有5年前的《黄昏公主》，因此两者在系列中皆有着其他作品无法比拟的地位，而这两作之间相隔时间之长，技术差异之大，也使得后者同样无法企及本作。再纵观今年Wii上推出的游戏，作为任天堂以史上最庞大阵容制作的作品，《塞

尔达传说 天空之剑》成功地诠释了Wii这台主机的设计理念，充分地展现Wii这个平台所有与众不同之处。游戏几乎挖尽了Wii所能实现的体感功能，创造了所有主机都无法实现的操作体验。感应难度问题得益于WiiMotionPlus的帮助而得以很好地解决。随着Wii U的公布带来的任天堂家用机更新换代，Wii的时代正渐渐迈入晚期，本作绝对称得上能给Wii时代作出完美总结的优秀作品。

【点评人：洛克】



## 年度原创游戏

# 凯瑟琳



性感妖媚的少女和香艳大尺度的画面是《凯瑟琳》主打的宣传手段，Atlas此举可说是电玩界首开先河。毕竟游戏虽然有分级制度，如此大打擦边球的成人元素是极少会在游戏中见到的。可一向我行我素的Atlas却将其作为游戏的一

大卖点大肆宣传，各种逼近底线的宣传海报更是令无数男性玩家鼻血狂喷。顺理成章的，《凯瑟琳》在发售前就已攒足了人气。Atlas会如此放手一搏也并非没有原因，尽管有着《女神转生》、《女神异闻录》等人气品牌，但长期位列偏锋的Atlas一直未能摆脱亏损的尴尬境遇，于是，拯救Atlas的命运就降临到了《凯瑟琳》的肩上。

《凯瑟琳》并不仅仅是宣传手法独树一帜，就连游戏的玩法也是前所未见。看似简单的益智类游戏在Atlas的诠释下变成了命悬一发的极限运动，有限的时间、极低的容错率、步步紧逼的恐怖敌人，让玩家的精神始终处于高度紧绷的状态之中。有人戏称《凯瑟琳》是一款会让玩家质疑自己智商的游戏，此言不假。但同时它也是一款成功的休闲游戏，一部讲述爱情哲学的成人寓言。

【点评人：八重樱】





## 年度游戏角色

## Ezio



在失去之前，拥有的东西看上去总是那么理所当然，人生对于 Ezio 来说似乎充满乐趣，年轻的公子哥有着“高调”的追求，偶尔在街头与人打架的经历使其身手敏捷，不过这与爬进女友家窗户的熟练手法相比，还是要稍显逊色。人生就是这样，你永远无法预知未来会有怎样的事情降临在自己头上，唯一

可以称作对策的选择，就是面对。

肩负刺客一族使命的 Ezio 开始了新生，他献上自己的余生来学习、思考、探索、塑造，受到岁月无情地摧残，但这并未减缓其前行的脚步，相反地，在自己人生快要走到尽头之时，他依然不忘身为刺客导师应当承担的责任。最后一次回到刺客故乡时，Ezio 得到了一次与埃泰尔“面对面”的机会，看到自己敬仰的前辈孤独而又平静地沉睡在座椅上，Ezio 的心中反而产生了一种归属感，回首此生的种种，自己所到之处都发生了翻天覆地的变化，不求回报地贡献出一生也是无怨无悔。以至于连自己都忘记了当初披上刺客铠甲时，充斥内心的只有复仇。

生命的最后时光，能与妻女一同度过是令人欣慰的，别有用心的人利用，触发的，只是意料之中的死亡。 【点评人：铃】



## 年度体感游戏

## 舞蹈中心2

在 Kinect 推出之前，事实上并不存在什么真实的跳舞游戏，因为不管是按手柄还是挥动手柄，都和真实的舞蹈相去甚远。而 Kinect 的出现使得玩家可以通过真正的舞蹈来进行游戏，而《舞蹈中心》便是此类游戏中的佼佼者。时隔一年《舞蹈中心》就推出新作，多少令人有些担心《舞蹈中心2》的素质，但 Harmonix 从不拘泥于《舞蹈中心2》带来的体验远比新的舞步要多得多。新模式不但包括更体贴的教学步骤，而且有更具戏剧性的挑战模式。支持双打是

一个革命性的进步，新加入的语音控制也令游戏体验更加优秀。游戏共收录 1700 多种舞步，如果你希望从游戏中真正地学习舞蹈，那么《舞蹈中心2》是一本完美的教材。

游戏收录的音乐不算太多，但基本上各种口味的玩家都能找到自己喜爱的歌曲。而通过一个简单的小程序，你甚至可以把前作所有的歌曲导入到 2 代里使用，可谓相当厚道。而更厚道的是本作还收录了中文字幕和中文语音，这一点在游戏的 DEMO 推出之前都未曾对外公布，因此当玩家实际玩到游戏时

获得了巨大的惊喜。

《舞蹈中心2》在 Kinect 用户中的地位可以用“推崇备至”来形容，如果你想向亲朋好友推广体感游戏，它绝对是你的不二之选。

【点评人：妙幽】

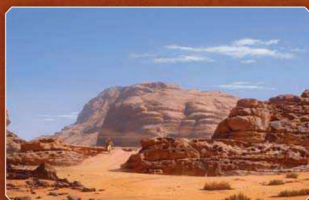


## 年度艺术成就

## 未知海域3 德雷克的诡计

两年前的《未知海域2 德雷克的宝藏》至今令人难忘，如今顽皮狗为世人带来了它的续作《未知海域3 德雷克的诡计》。这次冒险舞台转到埋藏于沙漠之中的千柱之城，这又是一个只存在于人们想像之中的场景，而顽皮狗的那群艺术家以他们过人的想像力和精湛的技术力，将这个传说之地完美地展现于全球数百万玩家眼前。它可能与你的想像不同，但一定比你的想像更美。

游戏中并不是只有千柱之城这一个场景，玩家将跟随德雷克脚步，在哥伦比亚、法国、叙利亚、也门等地展开冒险。很多场景在实际游戏中只要几秒钟就会掠过，但制作者们依然一丝不苟地仔细设计。无论是哥伦比亚水果摊上贩卖的水果，还是也门集市上所卖的



鱼，每一个细节都足以令最挑剔的玩家心悦诚服。

而在表现手法上本作亦有着不输于任何一部好莱坞大片的水准。和前作一样，每个精彩的场景都必定伴随着精彩的动作场面，而且这次游戏还加入了大量诸如德雷克被迷惑、鲁卡哈利沙漠求生这样的“文艺”场面，小德雷克的故事更是给我们带来了无比的惊喜。在看过本作的杰出表现之后，每个玩家都可以自豪地说：有一种艺术名叫游戏，有一种艺术家名叫游戏制作人。 【点评人：妙幽】



## 年度恶搞游戏

## 黑道圣徒3

看过《黑道圣徒3》预告片的玩家一定会觉得其中几段似曾相识，仔细一想这不是 XXX 么！然而这几部预告片无论剪辑、配乐还是情节，看起来还真都像那么回事，足够以假乱真。目睹到实际画面的恶搞内容才恍然大悟，原来这就是明着开涮，躺着中枪的几款游戏制作者只有苦笑的份。最狠的是预告片中的这些内容还能在游戏中玩到，一点欺骗消费者的意思都没有。

《黑道圣徒3》将稍有些知名度的游戏、电影都拿来恶搞了一番，如此肆无忌惮，自然跟游戏自由疯狂的主题有关。在游戏中我们可以做出许多意想不到的事，比如没事开个高科技战斗机去警察面前挑衅，一丝不挂地在公园裸奔，抓住个人质直接往河里扔。什么，

这还不够疯狂？你可以尝试本作的骗保险任务，被车撞得满天飞后还能生龙活虎地去找下一个冤大头，并且乐悠悠地数着兜里的钞票，恐怕也只有《黑道圣徒3》中这些家伙们可以做到。此外游戏中不乏大量搞笑剧情，比如主角整容成指挥官潜入 STAG 内部差点暴露，以及进入电子世界撞自己变成个马桶的桥段，着实令人喷饭。

【点评人：华尔兹】

今年《编辑快》势头不错，咱是不是该考虑出个 DLC 让它也恶搞一下？



BOSS，穿上衣服先，小心被炸醒。

## 年度下载游戏

# 铁血军团 逆袭

2011年有很多老面孔重新走进了我们的视线，比如《铁血兵团逆袭》。它的名字虽然听起来比较陌生，但只要一听到那熟悉的标题音乐，老玩家就会立刻回忆起三个字——魂斗罗！

作为FC时代象征的《魂斗罗》，在3D化后一直没有获得大的成功。于是Konami将游戏外包给因《罪恶装备》、《苍翼默示录》而出名的Arc System Works，目的是让系列重现2D时代的辉煌，从现在来看这个选择无疑是正确的。即使你从未接触过《魂斗罗》，《铁血兵团逆

袭》依然是值得你尝试的。它和Arc System Works的其他作品一样，拥有顶级的画面水平和优秀的音乐音效。而系列一贯的硬派风格也得到了传承，打起来仍然是传统2D《魂斗罗》的美妙感觉，这让所有从2D时代过来的老玩家也无法自拔。

游戏收录有两个模式，街机模式是为喜欢挑战的老玩家准备的，原创模式则因为可以购买装备和能力而受到新手青睐。游戏共有5名角色，不仅武器不同，而且还有性能的差异，特定角色还有特定动作，令游戏趣味性大增。更值得一提的是设计者还加入了诸如三段跳、冲刺、滑铲、飞跃之类的动作，让高手能够有更多值得研究的课题。在线合作和DLC这些时下流行的要素，游戏同样是样样不缺。

【点评人：纱道】



## 年度PK

# 战地3 VS. COD 现代战争3



游戏产业是一个充满硝烟火火的战场，也是一个充满争斗对立的江湖。越激烈的厂商对决越能促进游戏产业的发展，索尼、微软、任天堂的对决是游戏产业发展的主力军，而软件商之间的对决也开始发展到与硬件商同级别的影响规模。

两个同类型的大作放在相同的档期发售，彼此之间难免会争个你死我活。历史上著名的案例有《最终幻想IX》VS《勇者斗恶龙VII》、《吉他英雄》VS《摇滚乐队》等，但任何一次大作对决都不足以《战地3》VS《现代战争3》相提并论。面对《现代战争3》这艘超级航母，EA没有选

择回避，而是将《战地3》的发售时间定在其半个月之前，并在其公布之后不久，就发表了：“我们的目标是打败《现代战争3》！”的战争宣言。实际上，EA是在利用《COD 现代战争3》的名气为《战地3》造势，可以说这是一场史诗般的FPS大战在很大程度上是由EA导演的商业大戏，目的就是制造话题性，让《战地3》达到与《现代战争3》一样的受关注度。如今《战地3》出货量已经达到1200万套，最终销量可能会超过1500万套。虽然《战地3》显然还是《现代战争3》的对手，但在商业上，EA已经获得了成功。【点评人：星夜】

## 年度最佳复刻

# 塞尔达传说 时之笛3D

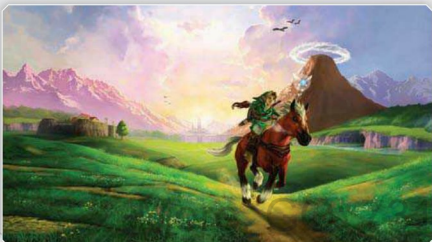
作为当年《FAMI通》杂志的第一款满分游戏，《塞尔达传说 时之笛》是一款在各方面都挑不出毛病的绝佳之作。奇幻美丽的3D场景，充满个性的角色设计，悠扬动听背景音乐，趣味十足的迷宫谜题，紧张刺激的战斗环节，再加上丰富的隐藏要素和各种细节，以及展现林克成长的动人故事，这些都在当时达到了系列的顶峰。

好的游戏是能通过画面、音乐、情感、设计等各方面来调动玩家完成挑战并达到目标的，对于每一个充满着探索欲望和极强好奇心的玩家来说，《时之笛》无疑会带给他一生中最好的游戏体验，这块石

头为什么和其他几块颜色不一样？这个鸡窝蛋在道具栏里究竟有什么作用？这个叫玛隆的小萝莉为什么要对着马儿唱歌？我手上有弓箭，对面的两个火把要怎么样时点燃？在走投无路的情况下，检查一下自己的道具栏，或者思考一下之前村民的提示，一定会有一“柳暗花明又一村”的感觉。

在本次的复刻版中，除了画面的进一步优化、针对新主机的UI和操作的改良调整，配合裸眼3D和陀螺仪也能别出心裁，你可以通过移动主机来观察这个海拉尔世界并完成射箭等操作。

【点评人：八重樱】



## 年度硬件创新

# Wii U

当丰田田在E3 2011的舞台上公布Wii U时，坐在台下的笔者一度以为这并非传说中的Wii后续主机，而是一个平板电脑状的Wii新型控制器。相信有同样误解的人绝不在少数。Wii U公布后，任天堂股价大跌，分析人士认为创新程度不足是投资者们对任天堂前景感到担忧的主要原因。

比起Wii打破传统的游戏操作革命，Wii U的创新程度确实有所不足，在手柄上放大屏幕的做法更被认为是画蛇添足，将造成玩家手腕酸痛。但它确实为我们带来了崭新的游戏玩法，为游戏开发者们开拓了一片放飞创造力的新领域。游戏产业需要的正是这种大胆创新的精神，不管结果如何，敢于创新的开拓者永远值得尊敬！2011年，我们迎来了3DS和PSV这两款新硬件，但是从游戏玩法的创新角度



而言，这两部掌机还是不够大胆，并未出现超出当前掌上游戏平台力所能及范围的大胆新玩法。我们期待着2012年，Wii U能为我们带来匪夷所思的游戏新体验，让我们感叹“游戏还能这样玩！”超出常识的东西才能带来彻底底的惊喜——这正是硬件创新的价值！

【点评人：星夜】

## 年度九死一生

## 黑暗之魂

有这么一款游戏，即使你花费千辛万苦将角色等级练满，你也始终无法逃离被小怪虐杀的命运；有这么一款游戏，除了你自己外，游戏中的一切要素都可能成为你的敌人；有这么一款游戏，当你辛辛苦苦通关，带着一堆神器兴高采烈开始二周目时，却绝望地发现在这里等待你的敌人相比一周目实力翻了几番。没错，这款游戏就是《黑暗之魂》，虽然它的难度可能不是今年最难的一款，但绝对是最虐心的。它的优秀素质吸引了众多喜欢硬派动作游戏的玩家尝试，而它的超高难度又吓倒了大部分刚刚投身黑暗大陆的玩家，让他们带着遗憾黯然离去。本作的超高难度可谓众所周知，不仅因为游戏对玩家的操作、战术都有硬性要求，不断地死亡对玩家的心理承受能力更是严峻的考



验——即使你用“刷魂大法”将等级刷到最高的LV.792，如果不熟悉下一地区的敌人配置和地形，等待你的还是只有死亡，你还是无法逃脱死亡的命运。只有步步为营，从死亡中吸取教训，用尸体堆出道路，才能迎来最终的胜利。死亡的艺术，也是《黑暗之魂》的艺术。  
【点评人：洛克】



## 年度流行语

## 直到膝盖中了一箭

“我以前也像你一样是一个冒险家，直到，我的膝盖中了一箭……”，相信就算没有玩过《上古卷轴5 天际》的玩家，也会对这句话有所耳闻，这句话的来源是游戏中各大主城卫兵的经典对白，本来这也仅是游戏中卫兵同志对过去美好生活的一种缅怀与叹息，但为什么这句话对白人会有津津乐道，则需要归功于富有幽默精神的国外玩家。一位金发碧眼的外国美女用

精准的钢琴技术弹奏了《上古卷轴5 天际》的主题曲，并将其上传到国外某视频门户网站，直到一位玩家网友评论此视频时写道：“我以前小提琴和你拉得一样棒，直到我的膝盖中了一箭”，随后出现了大量的玩家网友不约而同地利用这种“中

【点评人：洛克】



精准的小提琴技术弹奏了《上古卷轴5 天际》的主题曲，并将其上传到国外某视频门户网站，直到一位玩家网友评论此视频时写道：“我以前小提琴和你拉得一样棒，直到我的膝盖中了一箭”，随后出现了大量的玩家网友不约而同地利用这种“中

## 年度视觉效果

## 狂暴



从冷冰冰的求生舱中走出，长期休眠的眼睛已经不适应外面强烈的阳光，等眼睛从耀眼刺目的光芒中恢复过来的时候，眼前出现了一个无比真实的世界：荒凉的山丘、锈迹斑斑的楼梯、远处一股股升腾而起的浓烟，一切都好像是用摄像机拍摄的画面，这个惟妙惟肖的世界足以让每一个在屏幕前的玩家感到目眩神迷，这是CG吗？不是，自由移动的视角告诉你，这就是实实在在的游戏画面。

为了保证画面效果，游戏采取了一种极其聪明的手法：将一部分高清画面材质直接放进主机里

所以，游戏的场景精细程度可以用“惊人”来形容。游戏发生在一块荒凉的废土上，而游戏的画面表现让你确实实地感受到这个世界的荒凉和颓废。当你驾驶着汽车划过大地，卷起一阵尘烟，然后转过视角，看着这阵尘烟慢慢地消散在空气中，蓝天白云依旧，你会不由自主地把眼睛从屏幕前移开，四处看看，试图在周围寻找那些荒凉的山壁和充满金属质感的建筑，然后恍然大悟，原来这只是一个游戏。

可以负责地说，《狂暴》就是次时代游戏画面的新标杆。

【点评人：会馆长】



## 年度技术创新

## 黑色洛城

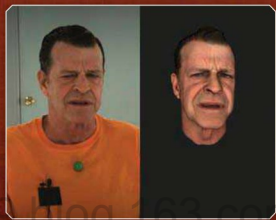
在它出现之前，我们开始对游戏机能提升的意义感到迷茫：在画面已经高清化、逼近“照片级”的今天，是否还有必要让游戏机的性能继续进化？难道我们多花几倍的价钱购买新主机，仅仅是为了看到更逼真的发丝？画面细节的提升难以再让我们感受到升级换代的视觉冲击，却会给游戏开发者们增添数倍的负担。游戏开发成本会因为需要制作大量细节而数倍飙升，最

终让大多数游戏都无利可图。

《黑色洛城》的出现让我们看到技术进化的另一种方向。

所谓的“动作扫描”技术能够让演员的面部表情变化直接“扫描”到游戏中，打破了在脸上粘无数个摄像头来捕捉表情的传统技术，实现了游戏史上最逼真的表情演出。当一个个“表情帝”在游戏中出现，我们开始意识到游戏也可以像电影一样“飙戏”，可以实现过去的“塑料人”永远无法做到的情感感染力。今后的主机运算能力可以更多地用于这种技术实现的表情处理，并实现演员全身动作的扫描，让游戏从多边形的演出进化为真实演员的演出，而且还能帮开发者节省制作成本——这才是业界所需要的技术创新！

【点评人：星夜】



## 年度黑马

# 杀出重围 人类革命

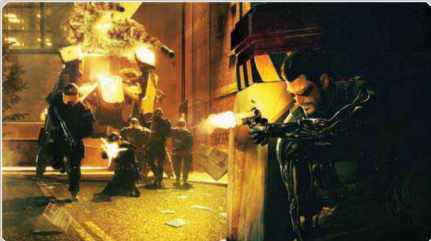


对于一款游戏来说，十一年是一段过于漫长的时光，或许还会有人想起它，却不再会有人期待能玩上它的新作。《杀出重围》便是这么一个没落的系列，自2000年第一作横空出世，迎来赞誉一片，到2003年的续作《杀出重围 隐形战争》在劣评中销声匿迹，此后，再也没有人听到过关于《杀出重围》的任何消息，似乎这个游戏系列已经被宣布死亡。

新开发商 Eidos 蒙特利尔工作室在维持了这一系列最大特色的前提下，为游戏赋予了新的基调，以

黑色与金色构筑出的游戏界面与场景带上了独特的尊贵感，巴洛克风格的服装设计一针见血地表露出了游戏中那个未来世界的浮夸与纸醉金迷，点缀在期间的，则是各种带着金属光泽的机械肢体。《杀出重围 人类革命》带给了玩家一个拥有的深度的故事，我们不再只是惊叹与一个用机械肢体武装起自己的主角如何克敌制胜，而是能够从一个最为直观的角度去见证血肉机械化的赛博人和仍然只有纯粹血肉之躯的人类之间发生的碰撞。

【点评人：稻饭】



## 年度流行现象

# 高清合集



“神作”恒久远，代代永流传。但是随着主机的更新换代，技术的日新月异，现今的游戏视听表现力确实是旧世代游戏无法比拟的。正因如此，有很多未曾接触过的某些优秀游戏系列，或与某些往日曾经感兴趣的游戏中失之交臂的人们，随着时间的推移，似乎更加失去了再去品味这些昔日佳作的理由。直到高清合集的出现，这一阻隔被渐渐打破，越来越多人愿意去掏钱去一睹/重温这些游戏，虽然高清合集

并非今年出现的新现象，但在今年高清合集可以说是到达了顶峰，各种名作系列纷纷推出系列作品合集，比如节选经典作品的《生化HD合集》、如诗如画的《ICO和旺达与巨像合集》、逆序移植标杆的《战神起源HD合集》、超值的《MGS合集》和底气十足、允许玩家一键切换初代与复刻对比的《光环》初代等。可以预见的是高清热潮仍将持续，面对这种老游披上新衣装的格局，我们且不论这种厂商的财之道对业界造成的利害关系影响，就算有不少厂商的高清合集没有骗钱之嫌，但……最终的决定权还是在玩家的手中，既然如此，可供选择的更多，对玩家来说总是一件好事吧。

【点评人：金馆长】



## 年度回归

# 雷曼 起源



体的一致好评，被麻痹的兔子们抢去主角之位导致人气严重衰落的雷曼，这一次在仅属于自己的舞台上创造了令人惊喜却又意料之中的奇迹。

作为系列的延续，严格来说本作并非有特别新颖独特的地方，《雷曼 起源》的成功在于它真正使我们找回了玩游戏应该有的感觉，动作游戏高手能够从各种收集中得到成就与自我认可，而轻玩家们也能悠然畅享在游戏塑造出来的轻松氛围中。值得一提的是，本作最多同时支持4名玩家一同游玩，大家在同一个屏幕上抢金币、互相陷害等等伴以此起彼伏的欢笑声。相比起近年来各种刻意刁难玩家的设定，这才是一款真正能够给你带来乐趣的游戏。放松心情，寻找快乐，这不正是我们玩游戏的初衷么？

【点评人：狼来了】

## 年度网战游戏

# 战地3



一位工程兵正在认真排除敌人设置的炸弹，虽然远处有侦察兵狙击掩护，敌人还是凭借地形优势将手雷扔进了小屋，工程兵在不影响排爆动作的情况下尝试躲避，可还是被爆炸的冲击力震得晕死过去，一名医疗兵顶着敌人的重火力压制，爬到工程兵身边将其救起，并对其说道：“先退回后方，身后有支援兵放置的弹药补给箱，不要轻易放弃。”

只要是玩过《战地3》的玩家一定不会对上述场景感到陌生，这种不同兵种之间的团队合作在本作多人模式的任何一个战役类型中都显得极为重要，而合作上的讲

究仅仅是众多的亮点之一。战场般的感受是强调真实的《战地3》为玩家塑造的出色环境，遍布地图各处的重型武器和战略要地等着玩家前去占领。严谨的兵种等级设置与武器解锁条件能让玩家尝到新鲜感，除了精美的奖励勋章外，其他玩家的狗牌也是很不错的收集要素。《战地3》每场战役的地图都非常辽阔，重生地点距离目标地点好几百米的情况很多，因此道具的地位就显得尤为重要，如果你运气够好能抢到战斗机，那么请务必必以一记漂亮的俯冲轰掉敌人的坦克，队友会视你为英雄。【点评人：铃】

# 游戏情报站

NEWS  
GAME SPOTTING  
CRITICISM  
INTERVIEW  
GAME NEWS STATION

栏目主持: 星夜

## PSV日本上市,首发逾70万?



PSV可能已经创造了日本掌机史上的新纪录

12月17日, PSV于日本上市, SCE官方在东京 SHIBUYA TSUTAYA 举办了首发仪式, SCE 会长平井一夫与集团 CEO Andrew House 出席了仪式, 亲自向第一位购买者递上了 PSV。在这个主会场的发售仪式之后, 平井一夫与 Andrew 马不停蹄地继续前往秋叶原 Yodobashi Camera, 以及有乐町 Bic Camera。

虽然此前预订阶段已有“千人排队”的报道出现, 还有不少玩家选择以首发当天排队的方式购入 PSV。东京各地的主要游戏零售店都出现大量排队者。秋叶原 Yodobashi Camera 仍然是人气最盛的地方, 有上百人通宵排队, 到上午6点时已有约200人。之后随着早班电车的到达, 到该店开业时已有600人的排队规模。排

在队伍最前面的男子从前一天晚上9点就开始排队, 他之前已经预订, 但是听说记忆卡的供应很紧张, 所以就来排队准备多买点记忆卡, 他购买的游戏是《未知海域 黄金深渊》。

东京其他游戏店的排队规模要小得多, 新宿的 Yodobashi Camera 在8点钟开业时大约有120人排队, 排在最前面的也是前一天晚上10点开始等候, 他准备购买的游戏是《真·三国无双Next》、《大众高尔夫6》和《山脊赛车》。池袋的 Bic Camera 开业时排队人数为300人, 该店最畅销的游戏是《大众高尔夫6》和《未知海域 黄金深渊》。有乐町 Bic Camera 的排队人数约120人。

至截稿日, 日本的市场统计机构以及 SCE 官方均未发布 PSV 首发销量数字。据日本《每日数码》报道, PSV 的首发数量可能超过70万台。据索尼原计划的首发量为50万台, 接受预订后, 因为玩家反应强烈, 所以增加了20万台出货量。在索尼决定增加供应量之前, 日本各主要连锁零售店都表示供货告急, 不过在发售前他们纷纷向玩家保证无需订购绝对可以在首发日买到 PSV。

## 《死或生5》将融入大量QTE要素



目前开发度仅15%, 预定2012年上市

继 TGS2011 公布了一段简短预告片之后, 《死或生5》的详情于近日公开。Koel Tecmo 宣布虽然本作目前的完成度只有15%, 但是正顺利地向着2012年发售的目标迈进, 对应平台为 PS3/X360。

本作与以往系列作相比最大的不同是非常注重对场景的利用, 通过场景的破坏不仅可以到达新区域, 还可以给予对手重创, 比如将对手打向爆炸的火焰。通过扳机键蓄力攻击, 就可以将对手打向墙壁或场景中危险的物体, 然后会进入 QTE 状态, 按键成功即可重创对手。而被攻击的一方也可以通过 QTE 避免受伤, 比如从高处跌落时, 准确按键就能抓住某个突出物, 避免摔伤。这些动作将会让《DOA5》更有动作游戏的感受。

## 本期大事记

**12.17** 《最后的守护者》执行制作人布、前 SCEJI 副社长羽山吉英宣布辞职。

**12.17** Koel Tecmo 宣布将全资收购“工作室”系列开发商 Gust 公司。

**12.17** 《连线》杂志报道宫本茂即将退休, 导致任天堂股价下跌, 随后任天堂表示宫本茂不会退休, 他的发言被媒体误解。

**12.10** Spike TV 举办“VGA2011”大奖颁奖礼, 顽皮狗工作室新作《未定余生》以及 Konami 的《潜龙谍影崛起 复仇》展播公布。

**12.10** 《怪物猎人3G》上市, 首周销量达52.2万套, 当周3DS 销量超过30万台, 日本3DS 总销量已超过350万台。

**12.13** 索尼发表官方声明, 确认《ICO》制作人上田文人已经离职, 不过他将按照合同帮助索尼完成《最后的守护者》。

**12.16** Square Enix Members 网站遭黑客入侵, 180万账户资料泄露。

**12.17** PSV 于日本上市, 据日本媒体报道, 其首批出货量超过70万台。

**12.17** 日本 ACG 盛会“JUMP FESTA 2012”开张, Pokemon 公司与 Koel Tecmo 合作开发的《口袋妖怪+信长之野望》参展。

## PSV很可能没进入成熟期就已经死得很惨。



英国社交游戏开发商 Bossa 工作室创始人 Henrique Olfifiers 认为, 家用机和掌机那较为封闭的平台都不会有好下场, 尤其是 PSV 可能会“死得很惨”。Bossa 是《最后的守护者》制作人羽山吉英的新雇主。

业界声音

## 新闻短波

## 《零式》续作登陆 PSV?

《最终幻想 零式》导演田畑端最近在东京池袋的一次店头活动中暗示, SE 有意在 PSV 上开发续作, 不过续作可能不会直接延续《零式》的故事。



## 《二之国》可能有续作

Level-5 与吉卜力工作室合作开发的《二之国》不算成功, 但是 Level-5 仍然希望将该作发展成一个游戏系列。最近在接受日本媒体采访时, Level-5 社长日野野秀表示有意继续开发续作, 将当前的世界展现进一步扩大。

## Irem 全面取消游戏业务

继《绝体绝命都市 4》之后, Irem 再次取消了两款游戏: PSP 的《心跳水闸》和 PS3 的《金满地探險 Black》将不再于 PSN 上提供, PS Home 的《心跳水闸》主题空间也将关闭。目前 Irem 已全面收缩其游戏业务, 剩下的只有几个柏青哥游戏。

## 《塞尔达》新标准

《塞尔达》掌门人青沼英二最近在美国任天堂杂志采访时表示, 未来的《塞尔达》家用机游戏将全面采用《塞尔达传说 天空之剑》的操作方式为标准。

## Xbox LIVE 独家电视频节目策划中

据彭博财经报道, 有可靠的内部人士称, 微软正在为 Xbox LIVE 打造独家电视频节目, 目前微软正在招募电视频行业的高级制片人负责打造 Xbox LIVE 专属节目。前 NBC 高层 Marc Graboff 和 Jeff Gaspin 据称已与微软签约, 将制作只有通过 Xbox LIVE 才能看到的电视频节目。

## 育碧开发 Wii U 网游

近日育碧工作人员在微博上发布了育碧魁北克工作室的招聘广告, 表示他们正在开发一款“AAA 级 MMORPG”, 据传这可能是一款 Wii U 的网络游戏。

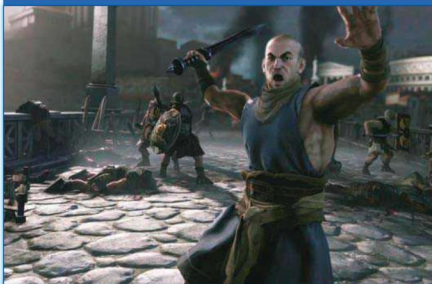
## Retro 开发《塞尔达》?

宫本茂最近透露, 《银河战士 Prime》开发商 Retro 可能会负责开发《塞尔达传说》新作, 他希望以此为该系列带来新气象。

## Fox 引擎打造《终极地带 3》?

小岛秀夫表示, 他很想用 Fox 引擎开发《终极地带 3》, 目前唯一的问题是: “我们是否有能够开发这款游戏的制作人员。”

## 《Ryse》转向次世代 Xbox



## Crytek 古罗马主视点体感动作游戏转换平台

《Ryse》是《孤岛危机》开发商 Crytek 公司开发的 X360 独占游戏, 是以古罗马为题材的主视点动作游戏, 对应 Kinect 的操作方式。在今年 E3 展上公布了预告片之后, 本作一直没有详细情报公布。最近有传闻称, 本作的对应平台将会变为次世代 Xbox。

《Ryse》的一位关卡设计师最近在其网络资料中透露, 今年上半年她在匈牙利布达佩斯开发“次世代 Xbox”的《Ryse》, 另外她还透露 Crytek 正在开发一款平板电脑游戏。

## 《怪物猎人 3G》推动 3DS 销量创新高



## 《MH3G》首周突破 50 万, 3DS 周销量超过 35 万

12 月 10 日, 万众瞩目的 3DS 年末大作《怪物猎人 3G》在日本发售。Capcom 官方在东京新宿站广场举办了首发仪式, 系列制作人辻本良三出席, 并邀请了偶像组合 NMB48 的三位成员到场助威。除了这个首卖主会场外, Yodobashi 与 Bic Camera 在东京的多家著名分店都有一两百人的队伍。由于这次 Capcom 对市场预估较为保守, 游戏出货量不高, 因此很多商店在首发当天都已售罄。Capcom 已紧急决定增加出货, 12 月 15 日第二批补充货源已运往一些主要商店。据 Media Create 统计, 《怪物猎人 3G》发售当周销量为 52.2 万套, 3DS 当周销量超过 35 万台, 接近于今年春季首发当周 37.5 万台的销量, 是同周所有其他主机销量总和的两倍以上。

由于《超级马里奥 3D 大陆》、《马里奥赛车 7》和《怪物猎人 3G》的连番大作出击, 3DS 目前人气全面激活。任天堂社长岩田聪在《日经》采访时表示 3DS 比 NDS 提前两个星期突破 300 万销量, 预计在发售周年之前会突破 400 万销量。由于 3DS 的强劲复苏, 岩田聪预计明年开始任天堂的业绩将会强劲反弹。

## Koei Tecmo 收购 Gust

Koei Tecmo 控股公司于 12 月 7 日宣布将全资收购《工作室》系列开发商 Gust 公司。Koei Tecmo 已经与 Gust 的原母公司 Keiken 签署了股份转让协议, 收购价格为 22 亿日元。

Koei Tecmo 虽然原本并没有 Gust 的任何股份, 在游戏开发方面也没有多少合作, 不过 Koei Tecmo 的发行部门 Koei Tecmo Net 一直是 Gust 游戏在日本的分销商。在此次收购声明中, Koei Tecmo 表示, Gust 创作了不少倍受欢迎的游戏品牌, 今后他们会将这些品牌发展到更广泛的领域。

## 小岛秀夫新作测试图

小岛秀夫最近在微博上放出了 Kojima Productions 新作测试画面的屏截图, 图中是一辆坦克以及一个正在潜行的战士。这款游戏是使用 Fox 引擎开发的小岛秀夫最新大作, 他表示本作会成为世界一流的游戏。在这张截图发出之后不久, 小岛秀夫又放出了另一张测试图, 还附带了他的一句话评论: “Fox 引擎的卖点之一是什么? 那就是能透过衣服看到胸罩的技术。”



## 次世代 Xbox 人事变动

据美国 CNET 网站报道, 正在开发中的次世代 Xbox 最近经历了一次重大人事变更, Don Coyner 将不再担任设计主管, 取代他的是设计了 Xbox LIVE 最新界面的 Emma Williams。

Coyner 是 Xbox 团队的元老之一, 1995 年从任天堂跳槽到微软, 在 1999 年 Xbox 计划刚启动不久就加入团队, 原本担任营销主管。在 Xbox 开发阶段, 他开始负责用户界面设计, 目标是让 X360 拥有与苹果的产品一样的统一用户体验。他的手下有 140 多名软件与硬件设计师。取代他的 Emma Williams 是“Xbox 体验部”总经理, 开发了最近刚更新的 Xbox LIVE 新界面, 她在 2003 年加入微软。



Don Coyner

## 《丧尸围城3》 加入飞行系统?

最近在《丧尸围城》官方 Facebook 页面中,出现了关于系列新作的情报暗示:系列主角 Frank West 即将展开“新冒险”。紧接着,一则可信度颇高的传闻出现:《丧尸围城3》正在开发中,但主角并非 Frank West,而是一名汽车修理工,叫做 Rick。游戏发生在“Los Perdidos”(西班牙语中“失落者”的意思),Rick 的目标是将一架飞机修好,让他能在导弹爆炸之前逃出充满丧尸的小镇。飞行将成为本作的一个新游戏系统,同时也将描述非法移民的问题。本作还有另外一名重要角色名为 Red,他将率领一群被感染变成丧尸的非法移民。



## 伊朗开发《攻击特拉维夫》

伊朗的“电脑游戏国家基金会”(NFCG)目前正投资开发一款名为《攻击特拉维夫》(Attack on Tel Aviv)的电脑游戏,并对外表示这是对美国游戏《战地3》的回应。

NFCG 主管 Behruz Minaei 在“第4届迪拜世界游戏峰会”期间表示,《战地3》所描绘的美国士兵奇袭德黑兰的画面令人气愤,NFCG 已经向 EA 发了很多抗议信,但是没有得到回应。所以 NFCG 决定开发一款以攻击特拉维夫为主题的游戏,他认为美国是犹太人的天下,他相信这样会比较攻击华盛顿的主题更容易激怒美国人。

## 《忍龙III》发售日确定

Koei Tecmo 宣布,《忍者龙剑传III》将于2012年3月22日发售,游戏的回传特典将赠送《死或生5》的体验版下载码。PS3 和 X360 版所赠送的体验版有所不同,PS3 版的可选角色为疾风和波音,X360 版则是隼龙与瞳。而购买限定版的玩家所获得的体验版可以任选这4名角色。



## 大作辉映! JUMP FESTA 2012 开张!



### 《DOX》、《海贼无双》等新作大放异彩

日本集英社主办的 ACG 行业盛会“JUMP FESTA 2012”于2011年12月17日在幕张会展中心盛大开张,与往年一样,本届展会也吸引了日本多数主要游戏厂商参展。比起东京游戏展,JUMP FESTA 的女性与低龄观众比例明显更多,而参展的游戏大多是与动漫行业有关,部分游戏试玩台也出现了需排队等待130分钟以上的大盛况。

Square Enix 展台的最大热点是举办了《勇者斗恶龙 X》的舞台活动,开发者对本作的一些要点进行了现场介绍。制作人表示,本作在发售后会不断添加新职业,包括在《IDO》系列“从未出现的新职业”。本作预计于2012年情人节(2月14日)或白色情人节(3月14日)期间开始进行公测。

Capcom 展台背靠《怪物猎人3G》和《战国BASARA3 重制版》也吸引大量观众驻足,不过并没有新作资讯公布。SCEJ 展台的热点是 PSV,以及 PS3 的《海贼无双》,来到 SCEJ 展台的一半观众都是冲着试玩《海贼无双》而来。本作也在 NBGI 展台展出,同样人满为患。

## Team ICO 发生剧变,上田文人离职



### 《ICO》、《汪达与巨像》制作人已离开 SCE

12月初,业界盛传 Team ICO 的上田文人已经离职,这则消息尚未得到确认,Team ICO 的另一位重要制作人已于先一步确认辞职。《最后的守护者》执行制作人、前 SCEJ 副社长羽山吉英于12月7日对外宣布已离开 SCE,加入英国伦敦的 Bossa 工作室。

羽山吉英在日本和英国的游戏产业有14年的从业经验,曾在 SCEJ 担任了4年的副社长,几年前被任命为《最后的守护者》的执行制作人,这次他并未透露自己的辞职原因。他所加入的 Bossa 公司是新闻集团下属的游戏公司,羽山吉英将带领该公司开发其首款3D社交游戏。羽山吉英说:“未来的游戏业肯定是网络的天下。感谢最新的Flash 11技术,社交游戏

## 新闻短波

### 2019 年家用机性能预测

Nvidia 公司 CEO 黄仁勋预测,到2019年,家用机的运算能力将会达到41.5 TeraFlops,与当今的超级计算机相当。这意味着那时的家用机能够将目前好莱坞顶尖CG动画以即时演算的方式呈现。

### 《天际》破千万

Bethesda Softworks 日前宣布,《上古卷轴 V 天际》目前累计出货量已经超过1000万,总销售额接近6.5亿美元。此销量数据中也包含了PC版,该作是Steam 网络下载游戏有史以来最畅销的游戏,上市首日就有28万人同时在线。

### SE 神秘新作

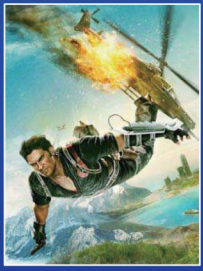
Square Enix 最近在欧洲注册了新商标——“Guardian Cross”,并注册了相关域名。据传该作可能是一款PS3/PSV游戏,也有可能是一款街机游戏。

### 《FFXIII-2》出货百万

据日本零售商的消息透露,PS3版《最终幻想 XIII-2》首批发货量为100万套左右,比原计划减少80万套。预计本套销量将大幅降低。

### 《正当防卫3》及电影版制作中

据《Hollywood Reporter》报道,Square Enix 发行的《正当防卫》(Just Cause)将会拍摄电影版,剧本作者是 Bryan Edward,电影名暂定为《正当防卫 崛起》(Just Cause: Scorpion Rising)。故事将讲述系列主角 Rico Rodriguez (外号蝎子)的起源。此外,《正当防卫3》确定已在开发中。



的画面将会与家用机大作一样惊人。”今后 Bossa 将会在 Facebook 社交网站上推出大量社交游戏。

羽山吉英确定辞职之后数日,上田文人的离职消息也得到了确认。12月13日,索尼发布官方声明,宣布上田文人已经离职,不过他仍然是《最后的守护者》的主力开发人员,目前是按照外聘合同的方式参与本作的开发。上田文人并未透露未来他将何去何从。

## 宫本茂退休? 任天堂:纯属误会!



《连线》杂志报道宫本茂准备退休,引发业界轩然大波

12月7日,《连线》杂志的官方网站报道了一则震惊世界的消息:宫本茂即将退休,今后将只开发小型游戏!

在《连线》的采访中,已经59岁的宫本茂表示他正准备退休,他说:“在办公室里,我最近一直在说‘我要退休了’。并不是说我将从此不再开发游戏,我所说的退休是卸

下当前的职位。我很想重返游戏开发一线,可能是和更年轻的开发者一起一些小型的游戏,我想做的是能由我自己亲手去做的小游戏。”

宫本茂表示希望2012年就能开始开发亲自动手的游戏,希望能在一年内对外公布。他表示,之

所以现在是退下来的合适时机,是因为通过《塞尔达传说 天空之剑》和《超级马里奥 3D大陆》等游戏,发现如今任天堂的年轻开发者已经能够独当一面,就算没有他的监督也能做出足够优秀的游戏。之所以一直向年轻开发者强调自己要退休,是为了让他们逐渐有独立自主的习惯,因为这些人碰上一碰问题就想咨询宫本茂的意见,他希望他们能自己解决问题。

“宫本茂即将退休”的消息通过《连线》传开之后,在业界引起轩然大波,任天堂的股价也出现明显波动,下跌了2%。而各大游戏论坛上更是炸开了锅。鉴于事态严峻,任天堂在12月8日发表声明,表示《连线》的报道是误会了宫本茂的意思。声明中说:“宫本茂在任天堂扮演的角色并未改变,他将继续成为任天堂开发队伍的主要推动力量。在某媒体的采访中,宫本先生仅表示他正在鼓励公司的年轻开发者更积极主动地承担游戏开发的职责。”

嘿,大伙儿!我说过10000  
00000000000000000000  
00000000000000000000  
00000000000000000000  
了,我和《潜龙谍影崛起》无关!

在《猫天使魔女》制作人  
榎谷英树的微博中,用了22  
个0强调自己已经无数次地与  
(MGR)撇清关系,这似乎表  
示他对该作相当反感。而在白  
金工作室中,榎谷英树对动作游戏最有经验,没  
有他参与《潜龙谍影崛起》确实令人遗憾。

业界声音

未来10年甚至20年内我  
都不会离开世嘉,除非发生  
了某些重大变故,否则我  
是不会改变主意的。

最近著名游戏制作人离职  
传闻此起彼伏,在美国媒体采  
访到该话超时,《如龙》制  
人名古屋祥亮表明了自己对世嘉  
的忠诚。

业界声音

## 《MW3》半月进账 10亿美元

Activision Blizzard日前宣布,《COD 现代战争3》仅用16天时间销售额就突破了10亿美元,比2009年的电影《阿凡达》更快突破10亿美元收入。此外,《COD》已经有超过3000万玩家,刚投放不久的“COD Elite”服务用户已超过600万,其中100万为付费用户。AB表示,《COD》已与《星球大战》、《哈利·波特》和美国橄榄球联赛一样,成为一个可持续发展的品牌,每年推出的每个新作都能吸引数百万用户。

## 《口袋妖怪+信长之野望》登场!



战国武将与他们的口袋妖怪一起在NDS上展开冒险

在JUMP FESTA 2012即将开展之前,任天堂旗下Pokemon公司突然公布了一款让所有人意外的游戏——NDS的《口袋妖怪+信长之野望》!本作是Pokemon与Koei Tecmo合作开发的全新作品,织田信长、武田信玄等战国武将,将会与他们的“口袋妖怪伙伴”们一起展开冒险,游戏主角则是一名原创角色。游戏预定于2012年春季发售。

任天堂经常通过将其著名游戏品牌授权给第三方使用的方式加强与第三方的合作,这款游戏的公布,说明任天堂与Koei Tecmo之间的关系又更进了一步。

## 《南方公园》模仿 《纸片马里奥》

黑曜石工作室透露,他们正在开发的《南方公园》新作将会与《纸片马里奥》相似,战斗将会采用回合制。制作人Matt MacLean说:“我希望那些小孩子们买得更惨,流更多血,他们会把彼此当做垃圾。所以本作的战斗就是一群小混蛋的恶斗。”



## SE会员站遭入侵,危及180万账户



Square Enix Members被黑客攻陷,大量用户资料泄露

继多家游戏公司网站被黑客入侵, Square Enix的网络也遭到大规模攻击。12月16日, Square Enix发表声明,表示其会员网站 Square Enix Members可能已遭到黑客入侵,他们已经对此事件进行深入调查。Square Enix Members是一个面向忠实用户的会员服务,玩家可以通过该网站注册其购买的游戏,这样就有机会获得各种奖品。

Square Enix表示,此次事件受影响的账户达到180万,其中美国80万,日本100万。黑客可能窃取了客户的名字与电话号码,不过在服务器中并没有保存信用卡信息,所以不存在信用卡资料泄露的可能。



PlayStation®  
游戏专区

PlayStation®Store 将由 12 月 15 日至 2012 年 1 月 9 日推出一连串游戏折扣, 优惠包括 4 款以 3 至 5 折发售的特选捆绑包 (每款内附 2 款游戏), 另外亦有 9 款游戏以低至 5 折发售! 折扣游戏包括《Lara Croft and the Guardian of Light》(劳拉与光之守护者)、《Final Fight

™: Double Impact》(快打旋风 双重冲击) 等! 另外, 只要购买任何折扣捆绑包或游戏, 便可获圣诞礼物一份: PlayStation®3 多乐猫 2012 年月历主题! 每个月的第一天更会自动变更显示月份, 伴你度过 2012 打靶年! 马上查看所有优惠游戏, 开始写下你的购物清单吧!

PS 电玩大本营

http://asia.playstation.com

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

PS Vita 特卖 超过 25 款游戏  
抢先试玩

万众期待的 PS Vita 早前接受预订, 分店及网上预订火速满额; 未能成功预订的机迷, 可于亚洲游戏展期间亲临 PlayStation®展区购买, SCEH 将会每日发售 PS Vita, 数量有限, 每人限购一台; 购买 PS Vita 游戏展捆绑包, 可获得珍贵的 PS Vita 香港首发 T 恤一件 (数量有限)。现场 PS Vita 专区可试玩超过 25 款游戏, 包括尚未推出的《LittleBigPlanet™》、《Reality Fighters》、《ModNation Racers: Road Trip》、《WipEout 2048》、《GRAVITY RUSH》、《SUMIONI》、《TALES OF INNOCEENCE R》、《FINAL FANTASY TYPE-0》、《MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd》等等。



《FF XIII-2》中文版, 重制同捆装  
抢先发售



Warfare 3; 动作冒险大作《ASURA'S WRATH》、《NINJA GAIDEN 3》、《Silent Hill HD COLLECTION》等。早前售罄的水光蓝及鲜红 PS3 主机将于现场发售。游戏展期间将抢先发售 1 月 31 日推出的限量版 PS3《FINAL FANTASY X Ⅱ-2》主机同捆装 (包含日文版《FINAL FANTASY X Ⅱ-2》游戏), 每日限售 50 套, 首 10 名购买可得限量版 FINAL FANTASY 模型、珍藏海报、活页夹套装等限量精品。首 20 名于现场购买实卖的《二之国》PS3 同捆装, 更可获赠魔法书及珍贵 Ninokuni 公仔一只。

今年多款 PS3 游戏将于亚洲游戏展率先试玩, 必试游戏首推明年 1 月推出的中文版《FINAL FANTASY X Ⅱ-2》。明年推出的格斗巨作《STREET FIGHTER X TEKKEN》及《SOUL CALIBUR @V》; 射击速必玩的《Twisted Metal》、《Starhawk》、《Call of Duty: Modern

《Uncharted》、《死岛》  
制作人首次受访

多位游戏制作人今年首次现身游戏展与 FANS 会面, PS Vita 游戏制作人——《UNCHARTED: Golden Abyss》Victor Harris、《真三国无双 NEXT》小笠原贤一及《ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3》新妻良太将亲临 PlayStation 舞台参与活动, 为购买 PS Vita 同捆装的顾客签名。其他重量级制作人包



括《STREET FIGHTER X TEKKEN》小野义德及原田胜弘、《FINAL FANTASY X Ⅱ-2》制作人桥本真司及乌丸求。PS Vita 研发小组团队等, 星光熠熠! 首 10 名于 PlayStation 游戏展登记参加 12 月 23 日《STREET FIGHTER X TEKKEN》制作人活动, 更可获得全球限量 10 件的 SF X TEKKEN 亚洲纪念版渠道袍。

《街头霸王对铁拳》繁体中文版  
确定推出



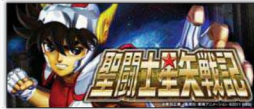
明年 3 月 6 日推出的《街头霸王对铁拳》(STREET FIGHTER X TEKKEN), 早前制作人小野义德公开游戏将搭载新游戏系统 GEM SYSTEM, 令玩家惊喜万

分, 最近, SCEH 公布游戏将会推出中文版; 集合两大格斗经典的《街头霸王对铁拳》, 自推出消息公开后一直备受玩家关注, 现已公开角色共 27 个, 还有 PS3 版独占的《INFAMOUS》主角柯尔·多乐猫及黑乐猫, 预计更多角色将会陆续登场! 加上游戏将会推出 PS Vita 版本, 能够在街上与友边坐车边网上对战, 确实令人期待。

穿上青铜圣衣 接受更高考试

那接受黄金圣斗士的血而重生的青铜圣衣, 在 PS3 游戏《圣斗士星矢战记》中也穿得到! 各位可以将把星矢、紫龙、冰河、瞬、一辉等五个角色的圣衣改成重生

青铜圣衣去玩游戏及任务模式; 换了之后, 除了战斗之外, 就连故事模式的事件场面也都会全部改成重生青铜圣衣! 而且任务模式还会追加个人考验任务。



圣斗士星矢战记 重生青铜圣衣组台  
发售日期: 11 月 30 日 | 游戏平台: PS3™  
游戏语言: 日文



# 日本 游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011年12月5日~2011年12月11日

**1** **怪物猎人3 tri G** **3DS**

モンスターハンター3(トライ)G  
 ■Capcom ■2011年12月10日发售 ■动作 ■5800日元

“怪物猎人”系列“首次登陆3DS平台的作品《怪物猎人3 tri G》是基于Wii平台上《怪物猎人3 tri》而制作的资料片性质作品，增添了水中战和更多的怪物品种，还新加入了3DS联机专用的场景坦吉亚港，丰富的游戏内容又足以消耗上猎人们上百小时的游戏时间。

本周：**521 959**套 累计：**521 959**套

**2** **马里奥赛车7** **3DS**

マリオカート7  
 ■Nintendo ■2011年12月1日发售 ■竞速 ■615188套

**3** **超级马里奥3D大陆** **3DS**

スーパーマリオ3Dランド  
 ■Nintendo ■2011年11月3日发售 ■动作 ■712123套

**4** **上古卷轴V 天际** **PS3**

The Elder Scrolls V: Skyrim  
 ■Bethesda Softworks ■2011年11月11日发售 ■动作 ■75865套

**5** **机动战士高达 EXTREME VS.** **PS3**

机动战士ガンダム EXTREME VS.  
 ■NBGI ■2011年12月7日发售 ■动作 ■3380日元

本作是移植自街机平台的多人对战游戏“高达VS”系列“最新作”。游戏中收录了21部“高达”系列“作品合共60台机,“EX觉醒”的回归和新增的“STEP取消”等系统的加入令战斗更加紧张高速,利用PSN的联网功能可以轻松实现与世界各地的好友进行对战。

本周：**56 584**套 累计：**401 844**套

**6** **尖帽子与爱打扮的魔法使** **NDS**

とんがりボウシとおしやねな魔法使い  
 ■Konami ■2011年12月10日发售 ■益智 ■4980日元

正如游戏标题所示,玩家扮演的是一位魔法使,进入魔法学校后要以为一位大魔法使为目标努力学习。玩家还可以和学校的众多的同学,老师发生有趣的互动,甚至可以开设自己的魔法商店。当然游戏中最为吸引到玩家们的是,魔法就是可以为自己的角色随意更换漂亮服装。

本周：**46 042**套 累计：**46 042**套

**7** **龙珠 终极风暴** **PS3**

ドラゴンボール アルティメットブラス  
 ■NBGI ■2011年12月9日发售 ■动作 ■44593套

**8** **星之卡比 Wii** **Wii**

星のカービィ Wii  
 ■Nintendo ■2011年10月27日发售 ■动作 ■42780套

**9** **上古卷轴V 天际** **360**

The Elder Scrolls V: Skyrim  
 ■Bethesda Softworks ■2011年11月11日发售 ■动作 ■37037套

**10** **跳舞吧 Wii** **Wii**

JUST DANCE 3  
 ■Nintendo ■2011年10月13日发售 ■音乐 ■30194套

站在日榜销售顶峰的自然万众期待的《怪物猎人3 tri G》,在3DS普及情况及不断高的情况下创造了超过50万的销量,果然是魅力无法阻挡。不过这次榜单中最为令人钦佩的游戏却是日版的《上古卷轴V 天际》,在日本市场竟然也创造了双版本超过10万的销量,足以证明美式角色扮演游戏的魅力也总能够突破文化的限制,令异国玩家感受到游戏带来的乐趣。

# 美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011年12月4日~2011年12月10日

**1** **马里奥赛车7** **3DS**

Mario Kart 7  
 ■Nintendo ■2011年12月1日发售 ■竞速 ■759703套

易上手,乐趣多,多人同乐,支持联网。说本作是圣诞节假期3DS最佳配套游戏是一点儿也不为过。游戏之前的系列作品增添的新要素不多,但是在细节上的修改显得独具匠心,就连重复利用的老地图也经过了修整,增添了更多的暗道和飞路点,新道具中,能够在车子周身不断行动的沈那尾巴攻击堡垒,一路发射火球的火焰枪偏向于进攻,可以一次过使用所有道具的幸运7则充满了随机性。

本周：**759 703**套 累计：**759 703**套

## 《马里奥赛车7》全球媒体评分与评价摘录

IGN: 梦一般美妙的联网模式可以让人花大量的时间去和全世界的玩家进行竞赛。(9.0)  
 4GAMER: 虽然有些许缺点,却仍然是完成度最高的赛车游戏。(8.5)  
 Gamespot: 《马里奥赛车7》仍然是优秀的马里奥赛车,但却在某些地方退步了。(8.0)  
 CVG: 史上最好的《马里奥赛车》! (9.4)  
 Gametrailers: 飞天入海的马里奥赛车登陆3DS! (8.8)

**2** **跳舞吧3** **Wii**

Just Dance 3  
 ■Ubisoft ■2011年10月7日发售 ■音乐 ■194525套

**3** **COD 现代战争3** **X360**

Call of Duty: Modern Warfare 3  
 ■Activision ■2011年11月6日发售 ■动作 ■353840套

**4** **超级马里奥3D大陆** **3DS**

Super Mario 3D Land  
 ■Nintendo ■2011年11月3日发售 ■动作 ■128402套

**5** **COD 现代战争3** **PS3**

Call of Duty: Modern Warfare 3  
 ■Activision ■2011年11月6日发售 ■动作 ■232079套

**6** **马里奥赛车 Wii** **Wii**

Mario Kart Wii  
 ■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速 ■1579300套

**7** **塞尔达传说 天空之剑** **Wii**

The Legend of Zelda: Skyward Sword  
 ■Nintendo ■2011年11月23日发售 ■动作 ■948784套

**8** **Wii 运动大会 第二季** **Wii**

Wii Sports Resort  
 ■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■体育 ■10套

本作比起第一作,最大的变化就是将游戏场所搬去了充满了夏日风情的度假村,收集的十二种运动都可以在风光如画的运动场中进行,对应 Wii MotionPlus 周边让玩家的动作可以获得更精准的反馈,对于获得更好的运动成绩大有帮助。

本周：**106 369**套 累计：**12 658 842**套

**9** **上古卷轴V 天际** **X360**

The Elder Scrolls V: Skyrim  
 ■Bethesda Softworks ■2011年11月11日发售 ■动作 ■15995套

**10** **新超级马里奥兄弟 Wii** **Wii**

New Super Mario Bros. Wii  
 ■Nintendo ■2009年11月19日发售 ■动作 ■176248套

圣诞节将至,美国市场的体感类产品和同类型游戏再次开始火爆的销售潮,许多长卖不衰的老牌游戏又开始在榜首冒头,《跳舞吧3》算是头头的面面俱,其他诸如《Wii 运动大会 第二季》,《马里奥赛车 Wii》之类已经卖了两年多的游戏也再次迎来了一阵热销。不过这里头最受欢迎还是3DS游戏大作《马里奥赛车7》,首周75万销量或许不算抢眼,但别忘了这款游戏可是一套就能美几年的!

# 新作打榜

① 榜首的新游戏众多，日榜的下方自然也填满了一些刚发售不久便掉到榜单下方的游戏，素质优秀的《重装机甲2 重装上阵》只有两万多的销量，足以说明冷饭也不是每款游戏都炒得起来。硬件方面，有《怪物猎人3 in G》压阵，3DS的王者地位暂时没有任何主机能够撼动。

② 榜单新陈代謝一向比较缓慢的美榜本周存在着大量的老游戏，大部分游戏发售时间都已经接近一个月，有的游戏成绩还是很耀眼的，例如X360版本的《三国志 刘备传》销量已经超过百万。硬件方面，由于圣诞节前期的美国市场出货量非常惊人，不知道后续发售的PSV能否赶上这股东风大卖一番。

### 日本新作一览

排名	名称	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年11月28日 - 2011年12月4日				
11	PS3	格斗之王XIII	2011.11.21	20 796套
12	PS2	七龙战记2020	2011.11.23	137 270套
16	PS2	纸箱战机 爆发	2011.11.23	79 947套
18	Wii	太鼓之达人 Wii 决定版	2011.11.23	49 232套
24	PS3	圣斗士星矢决战	2011.11.23	75 764套

### 2011年12月5日 - 2011年12月11日

11	Wii	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	2011.11.15	30 454套
14	PS2	科学的超电磁炮	2011.11.23	29 690套
15	NDS	重装机甲2 重装上阵	2011.11.28	24 610套
28	PS3	极品飞车 亡命天涯	2011.11.28	10 749套
38	PS3	刺客信条 启示录	2011.11.15	45 049套



本作是《太鼓之达人》系列的十周年纪念版，游戏的曲目高达100首，除了许多经典的乐曲外，也加入了数量不少的新曲目，其中就包括了《超级马里奥兄弟 Wii》的曲目，玩家在演奏过程中还能看到马里奥兄弟在谱面上方起舞。游戏中的太鼓造型配件再次增多，有的造型恶搞程度与前同一段。

### 美国新作一览

排名	名称	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年11月28日 - 2011年12月3日				
29	X360	WWE 12	2011.11.22	267 091套
30	X360	光晕 战斗进化 周年纪念版	2011.11.15	662 056套
31	X360	黑道圣徒3	2011.11.15	509 916套
32	PS3	WWE 12	2011.11.22	200 708套
38	X360	Kinect 迪士尼乐园大冒险	2011.11.15	141 551套
2011年12月4日 - 2011年12月10日				
20	X360	刺客信条 启示录	2011.11.15	1 068 007套
26	Wii	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	2011.11.15	173 696套
31	PS3	刺客信条 启示录	2011.11.15	638 932套
32	PS3	暗影格斗 2	2011.11.16	63 744套
37	X360	光晕 战斗进化 周年纪念版	2011.11.15	720 608套



对于没有条件远渡重洋去美国体验正宗迪士尼乐园的玩家来说，《Kinect 迪士尼乐园大冒险》是一款令人难以拒绝的游戏，作品中模拟了整个迪士尼乐园，让玩家在内部游玩，并可以体验到一次与迪士尼角色近距离接触的机会。游戏中内置的迷你游戏也非常有趣，不过难度不低。

# 全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

本期开始排行榜新增全球游戏销量排行榜，榜单囊括了全球三大主要游戏市场：日本，北美和欧洲的游戏销量，让各位玩家可以从一个更为宏观的角度去看一款游戏在整个世界上的销售情况，同时栏目信息中的“上周排名”也会更改为“已发售时间”，让各位读者们能够更清晰地看到一款游戏的发售历史长度。游戏的版本名称以美版为准。如果有任何关于排行榜方面的建议，欢迎来信提出，我们的邮箱是 ucg@ucg.cn，稀饭我会恭候各位指点。

## 2011年12月4日 ~ 2011年12月10日

- 1 马里奥赛车 7**  
 Mario Kart 7  
 Nintendo 2011年12月4日发售  
 累计销量已发售时间：2周  
 ◆本周 1387245套  
 ◆累计 2115673套
- 2 跳舞吧 3**  
 Just Dance 3  
 Ubisoft 2011年10月7日发售  
 累计销量已发售时间：10周  
 ◆本周 967624套  
 ◆累计 3724630套
- 3 超级马里奥 3D 大陆**  
 Super Mario 3D Land  
 Nintendo 2011年11月23日发售  
 累计销量已发售时间：6周  
 ◆本周 617147套  
 ◆累计 2807677套
- 4 COD 现代战争 3**  
 Call of Duty: Modern Warfare 3  
 Activision 2011年11月8日发售  
 累计销量已发售时间：5周  
 ◆本周 652867套  
 ◆累计 9859537套
- 5 COD 现代战争 3**  
 Call of Duty: Modern Warfare 3  
 Activision 2011年11月8日发售  
 累计销量已发售时间：5周  
 ◆本周 613784套  
 ◆累计 7277085套
- 6 怪物猎人 3 tri G**  
 Monster Hunter 3G  
 Capcom 2011年12月10日发售  
 累计销量已发售时间：1周  
 ◆本周 525827套  
 ◆累计 525827套
- 7 上古卷轴 V 天际**  
 The Elder Scrolls V: Skyrim  
 Bethesda Softworks 2011年11月11日发售  
 累计销量已发售时间：1周  
 ◆本周 511394套  
 ◆累计 3559633套
- 8 马里奥赛车 Wii**  
 Mario Kart Wii  
 Nintendo 2008年4月27日发售  
 累计销量已发售时间：192周  
 ◆本周 401282套  
 ◆累计 30158640套
- 9 马里奥与索尼克 伦敦奥运会**  
 Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games  
 SEGA 2011年11月15日发售  
 累计销量已发售时间：4周  
 ◆本周 375775套  
 ◆累计 773360套
- 10 塞尔达传说 天空之剑**  
 The Legend of Zelda: Skyward Sword  
 Nintendo 2011年11月22日发售  
 累计销量已发售时间：4周  
 ◆本周 365400套  
 ◆累计 1867706套

# 2011 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	名称	总销量	11月28日 - 12月4日	12月5日 - 11月11日
1	3DS	3 187 194台	205 962台	350 321台
2	PS3	1 135 849台	40 668台	44 661台
3	PSP	1 580 252台	39 547台	51 191台
4	Wii	558 113台	31 071台	46 018台
5	NDSI LL	282 801台	2 899台	4 007台
6	X360	69 202台	1 660台	3 211台
7	PS2	84 992台	1 600台	1 268台
8	NDSI	240 753台	1 516台	2 609台
9	NDSL	19 609台	21台	14台
10	PSPgo	15 420台	0台	0台

# 美国家用主机总销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	名称	总销量	11月26日 - 12月3日	12月4日 - 12月10日
1	X360	31 819 764台	420 695台	54 252台
2	Wii	38 055 545台	253 105台	386 997台
3	3DS	3 520 237台	307 633台	485 189台
4	PS3	19 234 221台	189 428台	241 646台
5	NDS	49 937 050台	127 300台	151 002台
6	PSP	19 273 058台	45 123台	69 864台

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

# 全球家用主机总销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	名称	总销量	11月26日 - 12月3日	12月4日 - 12月10日
1	3DS	11 066 060台	924 767台	1 326 253台
2	X360	61 464 121台	679 966台	851 383台
3	Wii	92 327 908台	600 318台	710 217台
4	PS3	58 219 943台	588 775台	804 415台
5	DS	150 368 713台	296 535台	344 582台
6	PSP	72 040 315台	202 633台	264 017台

新闻资讯 排行榜

Wii X360 PS3

Wii X360 PS3

Wii X360 PS3

Wii X360 PS3

Wii X360 PS3



GOLDEN EYE  
CROSS REVIEW

# 黄金眼

新闻资讯

黄金眼



## 最终幻想 XIII-2

**多机种 X360/PS3**

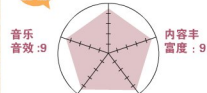
FINAL FANTASY  
XIII-2

- Square Enix
- 角色扮演
- 2011年12月15日
- 日版

总分 **27**

黄金珍藏

画面表现: 9



游戏性: 9

进度度: 9



只要玩上半个小时，就能立刻感受到与前作不同之处，看得出来制作者有认真听取玩家的意见。游戏主要是利用时空门在不同时空的世界冒险，随着玩家的选择不同也会对其时空产生细微的变化，自行研究的话非常有趣。双版本各有千秋，PS3 版帧数更稳，而 X360 版的读盘时间和存档速度要快一些。

虽然引入了“口袋妖怪”战斗系统，但总体来说本作的战斗风格和前作相比变化不大，爽快、利落、入门难度低。不过除了怪物可自由切换外，固定的队伍成员使得长时间战斗略显枯燥。角色升级、培养方式得到了简化，虽然方便却略显单调。隐藏要素和流程得到强化，杀时间一流！

作为正篇时隔两年之后的外传，游戏在保持故事延续性的基础上进行了很大程度的变动，以往的单线程主线在本作中变为了多线程多时间轴的自由流程，而战斗与成长系统也有不同程度的进化。新加入的怪物同伴设定很有意思，但收集和养成比较耗时。本作还别出心裁的引入了 DLC 服装的要素，FANS 可以期待。

## 苍翼默示录 连续变幻 EX

**多机种 X360/PS3**

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND

- Arc System Works
- 格斗
- 2011年12月17日
- 日版

总分 **24**

热血推荐

画面表现: 8



游戏性: 8

进度度: 7



单机的玩家也能从新追加的模式中获得更多对战以外的乐趣。系统的变化不大，但实际对战时需要花费较多的时间去适应。角色的平衡性调整令人颇有微词，先不说前作的顶级角色被调成垫底水平，连评级处在中游部分的椿等角色也被无情地削弱，相反个别操作/连段简单的角色倒莫名其妙上调至 S 级。

本系列的家用机版本一向不会令人失望。尽管新增了《BBCS》时代一样，但增加了新角色、新篇章，还为没有玩过《BBCS》的玩家准备了分量十足的精简版故事模式。新模式来自于 PSP、3DS 和街机，可谓集大成。游戏版本与街机最新版本保持一致，不过平衡性改动较大，个人对此保留态度。

对于老手来说，本作的推出让玩家用机玩家终于跟上了街机最新版本的步伐，新老角色人物性能、连段路线的改变都意味着一个全新的开始。而这次家用版同样重新制作了新片头以及对应新人的故事模式，包括深渊 UM 角色挑战等模式也一并收录，可以说是整个系列发售至今最完整、最丰富的一作。

## 闪电十一人 GO 闪光：黑暗

**3DS**

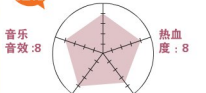
イナズマイレブ GO シャイン・ダーク

- Level-5
- 角色扮演
- 2011年12月15日
- 日版

总分 **25**

热血推荐

画面表现: 8



游戏性: 8

进度度: 7



和 3 代相比本作的进化十分明显，虽然 3D 特效不尽人意，但画质相比 NDS 版提高不少，大量的过场动画和剧情语音的加入让人十分满意，新加入的“化身系统”让比赛过程变得更加激烈，战斗魄力十足。最值得称道之处在于野战不再是“踩地雷”，不必担心因为频繁遇敌而心烦意乱。

由于平台的变更，本作的画质有了明显的提高，全新的必杀技和化身的演出效果是游戏的亮点之一，开启 3D 效果后有更强的视觉冲击。游戏对于细节的刻画比较到位，剧情指向功能强大即便不懂日语的玩家也不必为找不到地方触发剧情而发愁，当然从另一方面来说也少了许多探索的乐趣。

基础系统和前作差别不大，依然是以必杀技为主的乱斗类足球游戏，可惜必杀技发动时没有语音，代入感不强。新加的化身必杀魄力十足，使战斗的精彩程度得以升华。游戏的平衡性仍有问题，前期游戏难度较高，从中期开始玩家可以利用各式必杀技轻易突破对手防线射门得分，进攻战术过于单一。

# 怪物猎人3 tri G

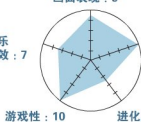
文：洛克 &amp; 稀饭

3DS



画面表现：9

音乐音效：7



耐玩度：10

游戏性：10

进化度：5

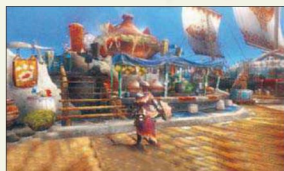
- モンスターハンター3 tri G
- Capcom
- 动作
- 2011年12月10日
- 日版

热血推荐

总分 25



## 蔚蓝海洋中的狩猎之魂



**稀饭：**早啊，洛克。你今天的黑眼圈也很华丽嘛。

**洛克：**彼此彼此，看你样子昨晚根本没睡过？

**稀饭：**非也，我每次等着游戏存档都能睡个二十来秒，加上打完怪等任务结束的那段时间，合起来也有那么一两个小时了吧。

**洛克：**说起来，这个游戏存档真的有些别扭，每次储存时都要检查SD卡上的内容，我把SD卡拔了每次存档仅需4秒，又快又省事！

**稀饭：**早知道我也拔掉了，两小时能多狩猎几头怪物，亏大了！话说回来本作的怪物真的好多啊，我游戏时间已经突破100小时了，可是还没打出隐藏的月迅龙，不知道除了目前发现的怪物，还会有有什么其他隐藏要素。

**洛克：**是啊，想不到Capcom这次如此厚道。这次新加的怪物中本人最喜欢豺狼龙，和有光华外表的雷狼龙不同，豺狼龙可是帅气外表和强劲实力的完美结合！那类似滑翔炮的龙光弹，边走边释放龙属性闪电的姿态，无一不霸气外露啊！

**稀饭：**我倒是更喜欢本次的主题怪物碎龙，它那紧凑的攻击方式和独有的背景音乐让人神经紧绷，外星生物般的造型也非常有个性，我们第一次讨伐它的时候，感觉比讨伐皇海龙还难呢。

**洛克：**哈哈，皇海龙那次是因为我没带扩展滑杆，因此在水下不好调整视角，没有发挥出全部实力啦。

**稀饭：**的确，在没有外带扩展滑杆的情况下，

要进行立体空间中的水战真的是相当麻烦，不过话说回来，连续打了好几天，感觉这款外设的构造还是有点儿不合理的地方，例如刚开始用，连3DS右边的按键我都经常按错，洛克你有这样的感觉吗？

**洛克：**是的，特别是X和A键，我的手太大，3DS的按键处又有一个上屏幕顶着，我每次想使用X+A、X+Y或是R+X+A都会按错，导致那些需要频繁使用组合键的大刀、双剑等武器都不怎么敢用。当然，熟悉后这个滑杆周边的手感还是相当给力的。

**稀饭：**刚开始大力使用外设的我倒是对这个问题感觉不明显，不过换了需要频繁使用X+A的片手剑后，也碰到了不少麻烦。说回外设本身吧，当初公布这个外设需要用外部电源时我还是蛮担心的，不过实际上用下来感觉还不错，起码100小时打下来也没换过电池，不过在游戏使用中会遇到一点小麻烦，玩家必须要回到游戏的标题画面才能够接上外设，如果是在游戏过程中直接装上下外设，是感应不到的。对于这点洛克你怎么看？

**洛克：**没在游戏中加入一个识别设定确实不够人性化，此外3DS在电量低的时候也无法识别这个外设，让我十分头疼，还以为3DS坏了呢！有次我因为这个原因没带扩展滑杆打怪，结果在怪物已经进入濒死状态的时候因为一次掉帧没有及时反应过来而惨遭溜号，说起来真是有些无奈。

**稀饭：**掉帧问题恐怕也是这一作当中玩家们联机时最常碰到的问题了，应该和Capcom不太熟悉3DS的机能有关，游戏的帧数相当不稳定。记得吗？有次我们打白海龙，偶然情况下帧数会剧降，怪物简直像是在瞬移，幸好那还是在岸上，如果是在水中战斗，搞不好就要我们猫车了。同样的情况在水没林有瀑布的营地中也非常明显，等习惯了这种拖慢后再去进行单人任务时，会有种怪物和猎人都被按了快进键的感觉。

**洛克：**我想掉帧问题除了优化没有做好外，和画面也有一定关系。本作的画面实在是太好了，表现几乎和Wii版持平，雷狼龙完全霸占的光影效果，无论是空间层次还是色彩都完胜PSP版。如果觉得掉帧比较严重，在标题画面进入设置后，将3D效果和雾



尾巴，敢不敢给条尾巴！

——逆鳞宝挖到吐，却死活挖不出尻尾的洛克



楼上的，我恨你！

——G级任务之前连宝玉图标都几乎没见过的稀饭



欲速则不达啊，楼上两位。

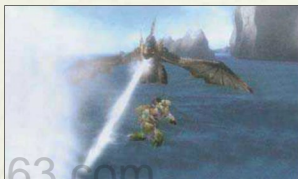
——仍然在淡定地删下位素材的九兵卫

化处理掉帧提高不少帧数。游戏除了画面，其余地方也很好地还原了Wii版，例如这次掌机玩家们期待已久的水战，只是水战的节奏实在过于缓慢，说实话个人不是太喜欢。

**稀饭：**对于没有玩过Wii版的我来说，水战倒是蛮新鲜的，一些武器在水下的性能改变也算得上颇有意思，不过几款新加入水战功能的武器，表现差异有点大，最悲情的应该就是弓箭了，射出的箭受到水中阻力影响太严重，根本打不中怪物。相比之下，倒是来自于Wii版的农场系统让我这个只接触过PSP版的玩家有点不适应。那么，最后，我还是必须得问一下，作为《怪物猎人》系列“登陆3DS平台的第一作，洛克你对本作的整体感觉如何？

**洛克：**本作给我的感觉还是太过急躁，如果不是赶着在年底商发售来狙击PSV，我想游戏完全可以做得更好。一些该学的东西完全没有学来，例如《MH3》中很方便的临时口袋，这种细节虽然不影响游戏体验，但总让人觉得制作组在赶工，好在月迅龙、冥海龙这些“彩蛋”让人满意。虽有一些小小的不足，但这款游戏毕竟是《MH》，对于猎人们来说，《MH》不仅是一款游戏，更是一种社交工具。它还是和以前一样，能带给我们狩猎的感动，带给我们联机游戏时的快乐，在快乐游戏的同时增进彼此的友谊。这就足够了，不是吗？

**稀饭：**说得好！生命不息，狩猎不止，让我们一起来期待下一款《怪物猎人》带给我们更好更强的狩猎体验吧！



文 八重櫻

美编 心的永恒



1994年,横空出世的PlayStation在当时的游戏界掀起一阵浪潮,从此以后,PS家族便在不间断地推陈出新为玩家带来最为满足的游戏体验。时光飞逝,17年的岁月转瞬而过,科技的飞速发展令玩家们生活发生了翻天覆地的改变。多样化的娱乐媒体、互联网的快速普及、手机由功能型向智能型转变以及社交网络服务的兴起都在影响着玩家们的选择,要如何在汹涌的洪流中站稳脚跟,游戏机厂商都在竭尽所能地努力着。继任天堂的3DS之后,索尼的最新掌机PS Vita终于在12月17日正式推出。简洁时尚的外观、高精画质度的有机EL屏幕、正反两个多点触控板、与主流智能手机接近的操作体验,以及3G通信功能,这些创新都标志着PSV并非简单是PSP的后续机种,而是一款全新的娱乐设备,它也将带领着PS家族和全世界热爱游戏的人们一起开创更为多彩的娱乐新时代。游戏的未来,将从这里起步。

## 起航,驶向游戏的未来!

# PSV软硬件全剖析



### PlayStation Vita

3G/Wi-Fi 机型

晶莹黑

PCH-1106 AA01

售价

港版 2780 港币 / 日版  
29980 日元 / 美版 299 美金

### PlayStation Vita

Wi-Fi 机型

晶莹黑

PCH-1006 ZA01

售价

港版 2280 港币 / 日版  
24980 日元 / 美版 249 美金

## 商品全名

## PlayStation Vita

型号	PCH-1000
CPU	四核 ARM Cortex-A9 处理器
GPU	SGX543MP4+
内存	512MB
显存	128MB
尺寸	长 182.0mm x 宽 83.5mm x 厚 18.6mm
重量	3G 版 279g、Wi-Fi 版 260g
屏幕	16:9、960 x 544、约 1677 万像素、有机 EL 屏幕、多点触控屏幕 (静电容量方式)
背面	多点触控板 (静电容量方式)
摄像头	正面摄像头、背面摄像头 画面帧数: 120fps @ 320 x 240 (OVGA)、60fps @ 640 x 480 (VGA) 解析度: 最大 640 x 480 (VGA)
声音	内建立体声喇叭 / 内置麦克风
感应器	六轴侦测系统 (三轴陀螺仪、三轴加速度计)、三轴电子指南针机能
无线通信机能	移动网络通讯机能(仅限 3G 版)/IEEE 802.11b/g/n(N=1 x 1) 基准(Wi-Fi) (Infrastructure 模式/Ad Hoc 模式) 蓝牙 2.1+EDR 基准 (支持 A2DP/AVRCP/HSP)
支持格式	音乐: MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 (MPEG-4 AAC)、WAVE (Linear PCM) 视频: MPEG-4 Simple Profile (AAC)、H.264/MPEG-4 AVC High/Main/Baseline Profile (AAC) 图片: JPEG (Exif 2.2.1)、TIFF、BMP、GIF、PNG



## 开机说明

第一次启动 PSV 时，需长按电源键 5 秒。电源启动后 PS 键会亮蓝灯一次，并显示初始设定的画面，请遵循画面指示进行设定。如要进入待机模式，只需轻按电源键即可。进入待机模式后，网络功能可照常使用，如果收到最新信息，PS 键就会亮蓝灯。另外，PSV 初始设定是若持续 1 分钟未执行任何操作，主机将自动进入待机模式，此时只有按下电源键或是 PS 键才能解除此状态。时间可以在“设定”的“省电设定”选项中延长，最长能到 5 分钟。如要完全关闭电源的话，需长按电源键 2 秒，屏幕会提示是否要“关闭电源”，点击确认即可。

若无法关闭电源，或出死机等情况，请持续按住电源键 20 秒以上。

## 记忆卡

记忆卡售价		
型号	港版(港币)	日版(日元)
4G	188	2200
8G	288	3200
16G	488	5500
32G	888	9500



新闻资讯

焦点

## 其他周边

### PSV Accessory Pack

**售价** 250港币

**包括** 保护壳、腕带、清洁布、卡盒、屏幕保护膜

**保护壳** 可以直接装上PSV使用的专用保护壳，更能直接操作背面触控版，亦可作为直立架使用。

**屏幕保护膜** 不会影响PSV的绚丽色彩同时可以保护屏幕不被划伤的保护膜。还有随附使用△、○、×、□按键的指示保护贴的更高级版本，方便贴在适合的位置。

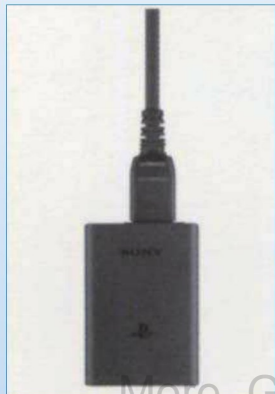
**卡盒** 可容纳8张PSV卡、2张记忆卡的卡盒。卡盒搭载了掉落时也不会让卡片飞出的固定结构。



## 电源

**售价** 69港币

和 PSV 同捆的电源为同一产品，连接线长度为 1 米。



## USB数据线

**售价** 69港币

可与 PS3 或个人电脑连接并传送资料，充电时也可连接电源使用。USB 数据线的长度为 1 米，与 PSV 同捆的数据线为同一产品。



## 支架

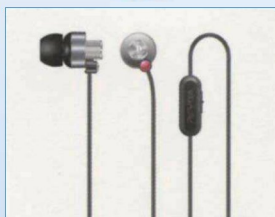
**售价** 149港币

只要使用电源和 USB 数据线与支持架连接，



放上 PSV 即可充电。可直接戴着耳机作为直立架使用，也可以经由 LINEOUT 连接端来外接音箱。还可使用 USB 数据线 with PS3 或个人电脑进行资料传输。

## 耳机









**售价** 149港币

配合 PSV 进行了最佳调整的耳带式耳机。10mm 口径驱动单体，与设计最适合这个单体的外壳，体现了高音质且魄力十足的声音效果。不只是游戏、影片、音乐，还可以与好友进行语音聊天或利用 Skype 通话。连接线长度为 1.2 米。

More, GO: 73139.blog.163.com

## 触控操作详解

PSV 配有触控屏幕和触控板，可使用手指执行各种操作。但在戴了手套、使用指甲或是屏幕上放置了其他异物时是无法正确操作屏幕的。

	单击	使用手指点击屏幕上的图标或项目。
	双击	快速连续 2 次点击。
	拖拽	使用手指持续触控后，再放开手指，于上下左右快速卷动画面等时使用。
	滑碰	使用手指轻按，于上下左右快速卷动画面时使用。
	长按	持续长按，将主画面切换至编辑模式等时使用。
	放大 / 缩小	使用 2 根手指同时往近或往远拖动，往近拖动时画面上所显示的东西会变小，往远拖动时则会变大。通常是在浏览网页或是欣赏照片时使用。

▼ 点住屏幕数秒后即可进入编辑模式，此时可以拖动图标将其移动到适宜的位置，还可更换壁纸。



▲ 向下拉动右上角卷起的画面即可关闭当前程序。



▶ 主页状态下，上下滑动屏幕查看程序，左右滑动屏幕查看当前已开启的进程。



## 走近LiveArea

LiveArea 是 PSV 的操作系统名。该系统完全颠覆了 PS3 和 PSP 使用十字键控制菜单的设置，通过触控这一时下主流的操作方式给予玩家更为直观和丰富的操作体验。操作界面也进化得相当人性化，几乎每个应用程序下都有对

应的 LiveArea，当我们同时进行多个进程时，在屏幕左右滑动即可游走于各个程序的 LiveArea 之间，当按下 PS 键时会显示索引画面，当前开启中的 LiveArea 还会呈现列表状态显示于玩家面前。操作体验与当下的智能手机非常接近。



▲ 多线程任务运行时屏幕上方会有提示，最多可同时开启 6 个 LiveArea。

◀ 这个像被救生圈围起来的“？”图案会出现在每一个程序的 LiveArea 上方，其作用是连接说明网站。



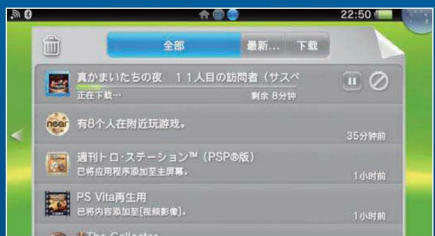
▲ 点击屏幕中间的大图标可以启动相应的程序。



▲ 视频影像程序的 LiveArea 显得相当丰富，周围滚动推出推荐视频的宣传图，可以直接点击进入查看详情。



▲ 在 LiveArea 界面中按下 PS 键就会显示索引画面。



▲ 屏幕右上角的气泡是最新资讯指示灯，轻触可以查看近期程序的使用情况（包括已获得的奖杯、当前正在下载的内容等）。



# PSV固有程序详细说明



## Welcome Park : 云集

了5款迷你小游戏,全部都是针对PSV的操作体验而设计的。包括:快速触碰(通过各种“触碰”方式来依次消除数字)、使用相机发现事物(体验相机功能)、相片拼图(使用摄像头拍摄照片后系统会将照片制作成拼图)、循环音效(体验麦克风的录音功能)以及滑动游玩(体验六轴功能控制角色躲避球体)。游戏对应奖杯,共有11个铜杯、1个银杯和1个金杯。

### 派对: 该功能需要连接PlayStation Network,

玩家可以作为主人举办派对,邀请其他好友,甚至是好友的好友来进行文字/语音聊天或是一同玩游戏(前提是双方需持有相同的游戏)。每个派对最多可容纳8名玩家,主人可以同时举办多个派对,但只能参加其中的一个。



## PS Store: 这是玩家们都已相当熟悉的PS商店,

需要连接PlayStation Network才能使用。玩家可以在这里购买到众多下载游戏、追加包、下载宣传影像、免费体验版等精彩内容。



▲若已登陆PSN,即会在周围显示推荐游戏或视频影像等信息,点击可显示内容的详细画面。

**朋友:**查看自己账户中好友的资料等等,需要连接PlayStation Network才能使用。



**群信息:**用来收发账户中好友消息的应用程序,需要连接PlayStation Network才能使用。

**near:**通过此应用程序可使用位置数据发现附近的玩家或朋友,并与其他人分享信息,看看他们在玩什么游戏,亦可互相分享游戏的道具等。需要连



接网络才能使用。第一次需要位置数据时会显示是否使用位置数据的确认画面。请轻触方格打勾,启用位置数据。若稍后想变更设定,可进入“设定”更改位置资料。

**A:** near 更新键,点击图标可取得最新的位置数据,收集附近的信息和好友的信息。

**B:** 当前的自动定位状态,白色指南针为启动,灰色指南针为停用,画上禁止符号时表示自动定位无效。

**C:** 当前的自动 near 更新状态,白色为启动,灰色为停用,画上禁止符号时表示 near 更新无效。

**奖杯:**可确认在游戏等中已获得的奖杯信息,通过PSV游戏所获得的奖杯将会保存在机器中,并可联网与服务器同步。除此之外,还可以查看更新已获得的PS3奖杯,是和好友的奖杯成绩一比高下。



**照片:**使用两个摄像头拍摄照片并保存至记忆卡中。还可利用位置数据功能记录下拍摄照片时所处的地理位置。在相册里可以查看到已拍摄的照片和所有拷入PSV中的图片,还可将图片设置成开机画面。

**浏览器:**可浏览互联网的应用程序,最多同时开启8个窗口。遇到想要保存的图片时可触控图像直到菜单显示,选择“保存图片”后图片就会保存至记忆卡中。也可以将记忆卡中的图片上传至具有上传功能的网页上。



▲左侧为当前开启的窗口列表,最多可显示8个,轻触列表即可查看该网站。



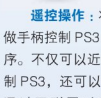
**音乐:**可聆听音乐的应用程序。使用PlayStation内容管理助手可以将音乐文件从电脑复制到PSV中,或者是用USB数据线连接PS3与PSV,将文件由PS3拷贝至PSV中。在玩游戏的过程中可在后台播放喜欢的音乐。



▲LiveArea有简易的播放按钮,可以选择播放/暂停/上一首/下一首。



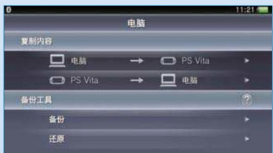
**视频影像:**可观视频影像的应用程序。同音乐一样可以将文件通过电脑或PS3拷贝至PSV中欣赏。



**遥控操作:**将PSV当做手柄控制PS3的应用程序。不仅可以近距离地控制PS3,还可以在外出时使用互联网对PS3进行远程操作。初次使用时先将PSV与PS3进行配对,操作PS3,选择“设定”中的“遥控操作设定”,点击“添加设备”选择“PS Vita”,画面上会显示编号。点击PSV的“遥控操作”,进入程序后输入PS3画面上显示的数字,再点击“添加”即可。



**内容管理:**使用PS3或电脑,将视频影像/音乐/图像等内容复制至PSV,或管理游戏等应用程序数据的应用程序。亦可备份/还原PSV的数据。下面针对两种管理内容的方法详细说明:



## PS3 ↔ PSV

1. 首先将PS3和PSV同时登陆同一个账号,并关闭PSV中所有应用程序。
2. 使用USB数据线连接PS3和PSV,点击PSV菜单中的“内容管理”,选择“启动”。
3. 选择“PS3→PSV”或“PSV→PS3”

后点击“相片”、“音乐”或是“视频影像”，将想要复制的内容前面方格打勾，选好后再点击屏幕右下方的“复制”即可。

4. 需要删除文件或是将 PSV 的文件转到 PS3 中时，先选择“PSV → PS3”，再选择“应用程序”，将想要删除/复制的内容前面方格打勾，选好后再点击屏幕右下方的“删除”/“复制”即可。

5. 如要备份/还原 PSV 的数据，请选择“备份”或“还原”，遵循画面指示正确操作既可。

## PC → PSV

1. 首先需要安装 PlayStation 内容管理助手，该程序可以在 <http://cma.dl.playstation.net/cma/> 下载。请务必登陆官方网站下载程序，以确保您的个人电脑安全。程序下载完



毕后双击图标既可安装，可选择包括简体中文在内的多国语言版本。

2. 启动内容管理助手后使用 USB 数据线连接 PC 和 PSV，点击 PSV 菜单中的“内容管理”，选择“启动”。

3. 选择“电脑 → PSV”或“PSV → 电脑”后点击“相片”、“音乐”或是“视频影像”，将想要复制的内容前面方格打勾，选好后再点击屏幕右下方的

“复制”即可。

4. 需要删除文件或是将 PSV 的文件转到 PC 中时，先选择“PSV → 电脑”，再选择“应用程序”，将想要删除/复制的内容前面方格打勾，选好后再点击屏幕右下方的“删除”/“复制”即可。

5. 如要备份/还原 PSV 的数据，请选择“备份”或“还原”，遵循画面指示正确操作既可。最多可创建 10 个备份文件。需要注意的是，备份到 PC 中的话将无法备份在游戏中获得的游戏数据。若想保留奖杯的数据，请先登陆 PlayStation Network 同步奖杯。



**设定：**可进行 PS Vita 种设定的应用程序。包括系统升级、网络配置、PSN 管理、应用程序数据管理、声音及显示器调整等等。

## PSV奖杯系统解读



奖杯作为展现玩家游戏收获、增加游戏附加值的内容被越来越多的玩家所重视，PSV 自然也继承了这一魅力系统。经过多番测试，我们总结了 PSV 的奖杯系统的一些特点，供各位玩家参考。

1. 只要使用相同的 PSN 账号，玩家在 PS3 和 PSV 上取得的奖杯是计算在一起的，PSV 可以继承原先 PS3 上的奖杯资料，包括数量与 PSN 等级；

2. PSV 的奖杯应用程序在联网之后可以查看该用户完整的 PSV 和 PS3 奖杯资料，而至截稿时，PS3 上还无法查看 PSV 的奖杯情况，但奖杯总数和 PSN 等级会因 PSV 游戏的奖杯取得而发生变化；

3. PSV 的奖杯同步速度非常快，即使是读取长长的 PS3 游戏列表，速度也相当令人满意；

4. 在 PSV 尚未新建或使用已有 PSN 账户时，获得的奖杯

是存储在 PSV 机器里的，在建好账户并同步奖杯之后，才会归入该账户内；

5. PSV 游戏存档有的是存于专用记忆卡内，有的则是存于游戏卡本体内部，像《未知海域 黄金深渊》就属于前者。其特点是不插入记忆卡无法进入游戏。奖杯方面没有什么特别需要注意的地方，和 PS3 情况类似，可以由不同用户取得奖杯，但不能使用他人的存档来获取奖杯。

6. **注意！**存档于游戏中的游戏分两种情况，一种是存档可以完全删除的，那么注意点与第 5 条基本相同；但也有存档只能初期化，不能完全开除的情况，例如《真·三国无双 NEXT》。那么，只有第一个使用该游戏的账户才能够取得奖杯，之后所有使用此游戏的账户可以正常游戏，但无法取得任何奖杯！这在一定程度上对 PSV 游戏的中古、交换会产生影响。

## PSV实用二十五问

关于PSV的全部疑惑都在这里得到解答！

**Q：在国内购买 PSV 有哪种途径？**

A：现阶段 PSV 在大陆并没有正式引进，所以想要购买这台新掌机不可避免地要麻烦一些。目前常见的途径有以下几种：

1. 通过实体店或网店购买。日版 PSV 发售后一线城市的游戏机店就有可能拿到现货。不过由于是首发加之到货量稀少的缘故，其价格也会自然贵得离谱，并不建议大家急于出手。等到 23 日港版发售，货源会陆续增加一些，而且那时也有中文游戏大作同步推出，不至于落得有心无机的窘境。

网店的到货情况与实体店基本相同，其优势在于二三线城市的玩家也能以最快速度入手 PSV，但需要注意的是要选择信用度高、口碑好的店铺，千万不可只图便宜，因小失大。PSV 因为刚

刚推出所以还不用担心翻新机等问题，但也不可避免某些奸商会将标配中的周边拆出单卖，故收到货时一定要先仔细检查无恙再确认付款。此外，国内某些快递公司是不允许邮寄电池的，使用哪家快递、是否要保价都需要跟店家商量清楚。

2. 委托朋友或亲赴香港购买。委托朋友或亲赴香港购买是不错的选择。在 Sony Style、PlayStation PartnerShop、HMV、百老汇乃至旺角信和等地的游戏店都有 PSV 出售。不过根据过往 PS3 的经验来看，Sony Style 和 PartnerShop 往往没有现货，只能预订，而从信和等个体店家购买的话，价格会比官方定价高，或是要同捆游戏、记忆卡才能出售（一般同捆的还都是没畅销的游戏……）。





从香港买 PSV 还有一个难以回避的问题就是关税。电子产品报关关税一般是原价的 17%~20%，但有 5000 人民币的免税额。也就是说只要你在香港购物总额低于 5000 港币的话，是不会被征税的，如果超过 5000 港币，那么多出的部分再按照相应的百分比收税。但有 20 种商品是国家规定必须要征税的，分别是电视机、摄像机、录像机、放像机、音响设备、空调器、电冰箱（柜）、洗衣机、照相机、复印机、程控电话交换机、电脑、电话机、无限寻呼系统、传真机、电子计算机、打印机及文字处理机、家具、灯具和餐料。尽管这一名单上是没有游戏机选项的，但 PSV 也可模棱两可地归为“电脑”类别，所以会不会被海关叔叔拦下来就要看人品了。

### Q: 首发 PSV 实在是太贵了！什么时候才能回归正常水平呢？

A: 受到发售日、出货量及节日的影响，直到春节为止的这段时间，市面上的 PSV 只有日版和港版，并且货源也相对稀少，价格恐怕还是会坚挺维持在较高水平线上。但这一情况将会随着 2 月 22 日美版的发售而宣告终结，届时大量美版 PSV 会陆续出现在国内市场上，249/299 美元的售价对广大玩家们而言无疑也是相当有诱惑力的。同时，相信港版的出货量也会逐步跟上，所以估计在明年 3 月份左右就可以以合理的价格入手 PSV 了。

### Q: 求问 3G 版和 Wi-Fi 版的具体差异？

A: 3G 版具有 3G 通信功能，内置有 GPS，重量比 Wi-Fi 版多 20 克，售价也要稍高一些。

### Q: 3G 版和 Wi-Fi 版相差了 400 多块钱，多花这些钱买 3G 版是否有意义呢？

A: 要解答这个问题，就必须先弄清楚什么是 3G、什么是 Wi-Fi。3G 是第三代移动通信技术的简称，指支持高速数据传输的蜂窝移动通信技术，其下载速度一般在几百 kbps 以上。目前 3G 存在四种标准：CDMA2000、WCDMA、TD-SCDMA、WiMAX，我国支持其中的三种，分别是中国电信的 CDMA2000（天翼），中国联通的 WCDMA（沃），中国移动的 TD-SCDMA（G3）。3G 的优点自然是随时随地都可以享受到高网速，缺点是按流量收费，一不小心很有可能就会付出高昂的网费。

Wi-Fi 是一种可以将个人电脑、手持设备（如

手机）等终端以无线方式互相连接的技术，基本等同于无线网络。通过一个无线路由器由器的，使得被无线路路由器的电波覆盖的有效区域内的电脑、手机等设备可以自由连接上互联网。Wi-Fi 上网的速度丝毫不逊于 3G，而且没有流量限制，但受到信号覆盖范围影响较大。我国近几年已经开

始在很多公共场所（诸如机场、火车站、麦当劳、肯德基及许多中档咖啡厅）布设 Wi-Fi 热点服务，但基本仅限于一线城市，网民受惠率并不高。

经过上述简单的介绍，相信读者们已经了解到了 3G 和 Wi-Fi 各自的优劣，对于要选购哪种版本应该也有初步的打算。如果已确定要入手 3G 版的话，那么强烈建议读者选购港版。这是因为港版不锁运营商，并且其内置的 3G 模块支持 WCDMA，理论上来说，拿回大陆后购买一张联通的 3G 上网卡放入机器中即可使用。但由于本期杂志截稿时港版 PSV 尚未发售，因此上述言论还仅仅是推测，尚不能确认其正确性。我们也会跟进港版 3G 版在大陆的使用情况，并于第一时间在 UCG 的官方微博上发布，请对 3G 版感兴趣的读者关注我们。

此外，拥有 3G 手机的玩家们其实可以用手机做热点，让 Wi-Fi 版实现随时随地上网的功能。具体操作可参考 284 期的“指间方圆”栏目。

### Q: 日版和美版的 3G 版 PSV 在国内使用会不会受到影响？

A: 根据目前索尼官方的情报来看，日版的 3G 版 PSV 由于同捆了 NTT Docomo 的网络服务，使得其不支持其他运营商的 sim 卡，如果买日版回国使用的话，是无法享受到 3G 服务的！美版因为发售较晚，目前还没有确切消息。而根据过往西方对这种绑定运营商的垄断做法给予严厉惩罚措施来推断，美版 3G 版 PSV 采用开放式服务的可行性很大。而在美国，WCDMA 标准同样占很大市场，那么美版 3G 版 PSV 应该同港版一样可在大陆正常使用。不过这也仅是编辑们的推测，大家还是应等到明年美版 PSV 上市相关评测公布后再做决定。

### Q: 3G 版的 PSV 是如何在 Wi-Fi 与 3G 之间切换的呢？

A: PSV 会首先搜索所在区域内的 Wi-Fi 信



号并尝试连接，当无法连接成功时才会选择 3G 网络。这一过程是全自动运行的。但需要注意的是，在连接上 3G 之后移动到有 Wi-Fi 信号的环境时，是无法自动切回到 Wi-Fi 模式的。

### Q: PSV 会在使用者不知情的情况下连接 3G 吗？

A: 部分程序会自动连接 3G 网络，为了避免产生不必要的流量开销，建议玩家在主机设定中将“移动网络”的选项改为关闭。

### Q: PSV 锁区么？

A: PSV 不存在锁区，任何版本的游戏都可以在任一版本本的 PSV 上运行。

### Q: 日版 PSV 的电源能直接插大陆的电源吗？

A: 日版的电源一样，PSV 的电源支持 110~240 伏特的变压，因此直接插到插座上是完全木有问题的。

### Q: PSV 支持哪些格式的视频？是否支持视频输出？

A: PSV 只支持 MPEG-4 Simple Profile (AAC) 和 H.264/MPEG-4 AVC High/Main/Baseline Profile (AAC) 这两种 MP4 文件，暂时不支持视频输出。目前支持最大 720p 的视频播放，未来会通过软件升级的形式支持 1080p 格式。



### Q: 我想问一下 PSN 账户与 PSV 绑定的详情。

A: 根据 SCE 的规定，一台 PSV 只能绑定一个 PSN 账户，而每一个 PSN 账户最多可以同时绑定 2 台 PS3 主机和 2 台 PS 掌机（PSP、PSPgo/PSV 共用）。索尼会提供 PSN 账户管理页面，玩家用 PC 访问该页面即可解除所有已认证的机器，但此操作每半年才能使用一次。另外，PSN 账户也是与记忆卡绑定的，也就是说，如果有人想借你的 PSV 和记忆卡来用他的账户玩游戏，但不需要格式化 PSV，同时也要格式化记忆卡。

### Q: PSP 的游戏可以在 PSV 上面玩吗？

A: 下载版的话是可以玩的。PSV 可以直接在 PS 商店中购买 PSP 游戏，也可以通过 PC 或者 PS3 下载之后，安装到 PSV 的记忆棒里面，这样就可以用 PSV 来运行 PSP 游戏了。另外，PSV 在运行 PSP 游戏的时候，还可以使用让画面显得更为精细的“bi-linear filtering”技术。

**Q: 我购买过 PSP 的正版游戏盘, 现在想在 PSV 上重新玩到这些游戏的话, 也必须花原价购买下载版吗?**

A: 只要你拥有 UMD 版的 PSP 游戏, 就可以用更为低廉的价格获得该游戏的 DL 版。这项为 PSP 老玩家节省钞票的服务名为“UMD Passport”, 优惠后的游戏售价为 400 ~ 2500 日元。目前已确认有 264 款 PSP 游戏加入了“UMD Passport”的服务中来, 但遗憾的是在名单中还未见到 SE、Capcom、Konami 等一线厂商大作的身影, 希望这只是暂时现象。今后“UMD Passport”的更新情况可登录 PS 官网进行确认。

“UMD Passport”的使用流程如下:

① 使用 PSP 登陆 PS 商店, 找到“UMD 登录 APP”这项应用程序下载并安装到 PSP 之中(这项 APP 也可以通过 PS3 等进行安装)。

② 在 PSP 之中放入希望使用“UMD Passport”的 UMD 盘, 运行“UMD 登录 APP”程序(启动此项程序时必须保持在互联网状态)。

③ 按照画面上的指示, 将放入的 UMD 登录进去自己的 PSN 账号之中, 点击“UMD 登录”即可。这样就可以用优惠价格购买 DL 版的游戏(注意一次只能登录一张 UMD)。

④ 登录后的游戏就可以在 PS 商店之中通过优惠价格购买。随后安装进 PSV 之中便可以进行游戏(DL 版安装进 PSP 之中也可以运行)。

**Q: PSV 能和 PSP 进行通信对战吗?**

A: 如果在 PSV 之中安装了 PSP 游戏的话, 是可以和 PSP 进行通信对战的。但如果是 PSV 的专用游戏, 则无法与 PSP 版本的同款游戏进行通信对战。

**Q: PSV 上能运行 GameArchives 吗?**

A: 目前 PSV 还暂时不支持 GameArchives, 但这项功能已位列在索尼未来的计划之中。想体验 GameArchives 的玩家暂时只能通过 PS3 和 PSP 下载并进行游戏。关于 GameArchives 的对应情报, 请留意 UCG 的后续报道。

**Q: 关于游戏是应该买 PSV 版还是下载版呢?**

A: PSV 版与下载版之间的区别除了媒体形态和价格以外完全相同! 如果你拥有一个大量容量的记忆卡, 那么 DL 版可以将游戏保存在里面, 非常方便。但是 DL 版的说明书只能是只能通过屏幕观看的电子版, 而且也没有限定特典赠品什么的, 究竟要选择哪个, 仍由玩家自行决定。

**Q: 我想截游戏图, 有办法吗?**

A: PSV 自带截图功能, 只要同时按下 PS 键与 START 键就能截图并将图片保存至记忆卡中, 方便玩家导出使用。

**Q: PSV 的电池能抗多久?**

A: PSV 成功实现了和 PSP 一样的待机时间, 玩游戏的话可以持续 3 ~ 5 小时(根据网络环境、画面亮度等不同, 游戏时间也会发生变化)。另外待机时的音乐播放可以达到 9 小时左右。但是

PSV 和 PSP 不同, 无法更换电池, 这一点需要特别注意。希望长时间游戏的玩家还是需要准备移动充电器的。

#### 电池持续时间

游戏	约 3~5 小时
影像	约 5 小时
音乐(待机时)	约 9 小时

**Q: 移动充电器是什么?**

A: 移动充电器本质上就是一块充电电池, 其容量为 5000mAh, 可令 PSV 的待机时间延长 2 倍。玩家需要预先给移动充电器充满电, 才能在 PSV 没电时使用。该产品预计在 2012 年初上市。

**Q: PSP 和 PS3 的周边器材 PSV 也能使用吗?**

A: PSP 与 PS3 的周边商品中目前只有蓝牙无线耳机组合(CEJH-15002)和蓝牙耳机组合(PSP-N270)两种与 PSV 通用。而且只能使用耳机功能。

**Q: PSV 的颜色只有晶莹黑一种吗?**

A: 12 月 17 日发售的 PSV 只有晶莹黑一种, 至于其他颜色的主机目前还没有确定发售时间。但是在 TGS 的 SCE 展台上, 我们看到了其他颜色的展示模型, 由此可见未来发售其他颜色主机的可能性非常高。

**Q: GPS 不连接 3G 的情况下也能使用吗?**

A: 3G 模式时使用 GPS 的时候, 只要 GPS 的通信环境畅通(没有障碍物, 空间开阔)通信顺畅环境 就没有问题, 就算没有 3G 也可以获取位置信息。

**Q: 作为一个学生党, 面对如此高昂售价的记忆卡真是眼泪流满面了呀! 不知道机器有没有捆绑的记忆卡? 还有, 以后会不会有出组棒的可能呢?**

A: 标配中是不含有记忆卡的, 所以第一次购买游戏时必须同时购买一张记忆卡。有条件的话可以从日本亚马逊网购买记忆卡, 会有相当诱人的折扣(16GB 的卡售价 4500 日元), 不过记忆卡不是发海外国家的, 因此只能先请住在日本的朋友代收, 再转寄回国内。原装记忆卡发售后, 相信过不了多久国产组棒就会问世。价格上的优势势必导致国内

大多数玩家会选择国产组棒, 不过初期组棒的质量尚不稳定, 而且可能有好戏会组棒组冒充原装棒欺骗消费者, 选手们一定要谨慎。

**Q: PSV 如果坏了要如何找索尼维修呢?**

A: 非常悲惨地告诉大家各位, 索尼是不提供 PSV 保修服务的。是的, 你没错, 如果索尼的 PSV 在保修期内的, 出了问题, 那么索尼会免费为你更换一台, 如果超出了保修期, 那么只有两种解决方法: 1. 自认倒霉原价买一台全新机; 2. 送还给索尼, 并支付一定金额的交换费用更换一台好机。交换费用分别为: Wi-Fi 版 12600 日元(约合 1030rmb), 3G 版 14700 日元(约合 1200rmb), 如果你觉得这个交换费用贵得离谱, 那么小编再告诉你一个更崩溃的消息, 花钱换回来的好机并不是市面上出售的全新品哦, 而是 PSV 生产过程中产生的不良品, 或是其他玩家退回来的机器经过修理调整后的翻新机。当然, 索尼是信誓旦旦地保证这种翻新机的品质是与新品完全相同的, 但恐怕没有玩家愿意花这么多钱换来一台二手货吧?

其实大家也不用盲目悲观, 毕竟 PS 系游戏机的品质长期也都是有目共睹的, 很多玩家的 PSP 的寿命都已超过 4 年, 所以大家也不用太过担心 PSV 的品质问题。

**Q: 小编们来预测一下 PSV 何时能被破解吧!**

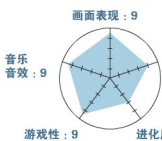
其实看过很多报道后读者们应该都已经察觉到了, 这次索尼为 PSV 提供的防破解是 PS 系主机有史以来最为全面与严厉的, 通过改变存储介质这种途径将有效降低黑客入侵系统的几率, 尽管这样做同时也会牺牲玩家的部分利益(记忆卡不能被电脑直接读取, 只能通过管理软件运行, 售价过高等等), 由此可见索尼要将破解与盗版彻底拒之门外的决心。PS3 坚持了 4 年之久才被破解已让索尼看到了反盗版希望, 而不少破解大神陆续地持续地被招安也令 PSV 的破解之路变得极为不明朗。小编们无法预测 PSV 究竟何时才会被破解, 但可以肯定的是只买一台游戏机就玩遍所有游戏的时代早已一去不复返。其现在在港版游戏的售价都很平易近人, PSV 不但有大量中文版游戏, 而且还会提供价格更为实惠的下载版, 正版早已不是遥不可及的梦想了。



# 未知海域 黄金深渊

文：华尔兹

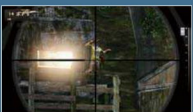
PSV



■ UNCHARTED: Golden Abyss  
■ 动作  
■ 动作冒险  
■ 2011年12月17日  
■ 日版

黄金珍藏

总分 27



对于大多数玩家来说,相信能在掌上玩到《未知海域》算是圆了个梦,尽管本作并非“主力”顽皮狗打造,但论整体素质,绝对是PSV首发游戏中最值得买的一款。放高要求,与“主力”顽皮狗制作的PS3版《未知海域》相比,本作的映像有点形似神不似,抓住了整体轮廓,却没有抓住大气,给人感觉略欠大气。不过游戏尽可能地利用了PSV的特性,给予大家一种另类的德雷克冒险。

初玩时给我的第一印象就是这个德雷克长得有点“怪”,后来仔细观察才发现与PS3版最

大的不同在德雷克的眼睛或者说是眼皮上,感觉所用的多边形有些别扭。除此之外游戏的画面在掌机里称得上是一流,就算是部分家用游戏的画面也无法媲美,光影效果尤其突出,建模的细节之处也毫不含糊。

再来说说实际情况,从早期公布的触控攀爬系统来说,这个设定显得较为体贴,从一处来到另一处只需通过简单的触控便可实现,玩惯了PS3版对这种特别的方式多半会充满了新鲜感。游戏中利用触控来完成的解谜内容不少,比如用手擦去图上的灰尘令其显现,旋转拼图来组成图案等。

其中利用背触来360度旋转宝物,再用手擦去上面的灰尘很有代入感,绝对是家用机版无法体会到的寻宝乐趣。

游戏还很好地对应六轴,在使用照相机以及狙击的时候可以通过移动PSV来体感瞄准,尤其是狙击的时候,感觉很酷,操作也颇为顺手。

本作战斗与正统作品差别不大,只是由于将游戏困难度过高后才会有代入感,所以笔者在第一次玩的时候就选了HARD,在高难度下无法利用辅助瞄准,这样给刚接触PSV操作的人来说(比如本人)感觉有些不适应。尤其右摇杆晃动幅度过大,在选项中将灵敏度调低后会好一点。战斗中敌人的手雷爆炸速度要比正统作品慢上不少,由于少了L2和R2两个按键,在扔雷和上弹时需要逐步适应,好在没有太大影响。本作近身战变化较大,闪避的过程中需要通过触控滑动提示路线才可成功,虽有新意,但节奏太慢,损失了流畅度。

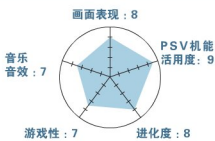
本作在冒险过程中的情节设置也很很顽皮狗之道,该惊险刺激的地方都有。对话方面也不失幽默,只是再和原版相比之下会感觉有些刻意,差把劲。游戏流程长度较为令人满意,全部宝藏收集起来需要花不少时间,遗憾的是本作不支持网战,耐久度相对来说有点低。

《未知海域 黄金深渊》是PSV目前所有游戏中最有分量的,也是最能展现PSV机能的一款游戏,对于广大《未知海域》死忠来说,本作真是一款外传性质的作品,但独特的玩法值得每个德雷克FANS拿来体验一把。

# 真·三国无双 NEXT

文：纱迦

PSV



■ 真·三国无双 NEXT  
■ Koei Tecmo  
■ 动作  
■ 2011年12月17日  
■ 日版

热血推荐

总分 25



7年前,我们曾经为能在PSP上玩到不输于PS2的《无双》而感到热血沸腾。而7年后的今天,在玩着《真·三国无双 NEXT》的时候,那种感觉似乎又回来了。

《真·三国无双 NEXT》的画面表现乍一看并不输于高清版,但仔细观察就会发现一些问题。首先是帧数不足,考虑到近来高清版的表现,加上本作的帧数问题还不至于影响游戏体验,这个缺点倒是

可以忽略。相比之下敌兵的突然出現和消失就比较麻烦,特别是同屏人数和高清版比已经有明显下降,这对于玩法近似《帝国》的本作来说还是颇有影响的。但尽管有着这些缺点,本作仍以绝对优势当然有史以来技术表现最强的掌机《无双》作品。

本作的基本框架取材自《真·三国无双6猛将传》,不过取消了更换武器的系统,易武攻击倒是基本保留,只是不再能够换武器。前面说过,本作玩法

类似《帝国》,即地域争霸策略游戏。一直以来总有些玩家不喜欢《帝国》,因为他们觉得《帝国》没有故事模式。如果你也是他们中的一员,那么大可放心,因为本作收录有演义模式。该模式虽仍是《帝国》玩法,但剧情很丰富,也不乏特殊事件,完全可以看成是以势力进行的国传。争霸模式则是传统的《帝国》玩法,不过有点不同的是,本作的内政部分比较薄弱,绝大多数内政指令都是和战斗直接相关的,因此策略性有明显不足。

本作的很多玩法都极具试验性,不过和PSV的机能配合得非常不错。单是各武将的神速乱舞发动方式就令人大开眼界,几乎利用了PSV的全部新特性。比起5代中以4种特技来概括全武将的做法,本作的设定明显丰厚得多。此外在演义模式中穿插着各种迷你游戏,极大地丰富了游戏内容,这些迷你游戏也可以直接游玩,并支持联机。本作的联机进行AdHoc进行的,联网之后还可以下载游戏的最新补丁,官方也会通过DLC来追加新的要素。作为《帝国》系列的特色之一的自创武将系统也依然保留,丰富度不亚于最受好评的《真·三国无双5帝国》。

《真·三国无双 NEXT》作为一款外传性质的作品,它不能要求它拥有与正统作品相当的素质和耐玩度,但它带来的诸多全新玩法令人惊艳。它和GDS的《战国无双 编年史》一样,都是掌机版《无双》的良心之作。

# 新生但丁降临噩梦之街!

新闻资讯

前线狙击

《鬼泣》作为 Capcom 旗下的王牌产品之一，拥有全世界范围内累计销售超过 1000 万套的傲人成绩，其 fans 也是遍布世界各地。毫不夸张的说，“鬼泣”系列”每当有新情报公布时总是牵动着玩家的神经，而目前大家聚焦的重心全部汇集在由英国游戏制作小组 NINJA THEORY 开发的新作《鬼泣 DMC》的身上。这是一款虽以“鬼泣”为名却颠覆了传统设定的全新作品，无论是但丁外貌上的改变，亦或是系统上的突破创新，这一切的变革似乎都在挑战着玩家的承受底线。在“新生”的《鬼泣》面前，你是否会再度被它的魅力所吸引呢？

# DMC

Devil May Cry

Rebirth of "Devil May Cry"

男爵DMC 多机种	Capcom	动作
DmC Devil May Cry 发售日未定 对应机种为PS3、X360	1人	发售 售价未定 对应玩家年龄未定

## 现实与魔界的交界线——Limbo



游戏中的现实世界存在着各种各样的恶魔，他们分布于社会的各个阶层与世界的每一个角落中。当他们与恶魔狩猎者但丁相遇时，会将街道变成他们的专属领地，并将但丁拖入其中。这一专属领地就是位于现实世界与魔界夹缝间的交界线——Limbo。与现实世界相比，Limbo是个有着浓郁色彩的场所，原本斑驳老旧的街道一旦进入Limbo状态就仿佛是被画师在一瞬间重新上色般鲜明艳丽。此时的街道会有独立意识，不遗余力地企图将但丁驱逐出去。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

主人公

# 但丁

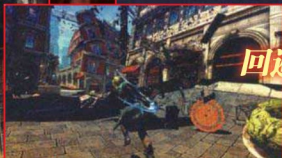
以长剑“叛逆之剑”和双枪“黑耀木&白象牙”为武器战斗的青年。之前作品中的但丁是人类与恶魔斯巴达所生的混血儿，本作中变更为天使与恶魔结合生下的混血儿，因此他能够同时使出天使之力与恶魔之力降临在世間为非作歹的恶魔。

▶ Limbo 并非只有进入才能进入的场所，但丁能进入是因为他有一半是由现实世界抵达 Limbo 的。

# 充满恶意的Limbo

为了将天使与恶魔的混血儿作为“异物”排除，Limbo是千方百计使用各种手段袭击但丁。举例来说，但丁正在行走着的地面突然突起，近处的建筑物陆续倒塌，场景会随时发生改变。

## 突然翘起来的道路



## 回避倒塌的建筑物前进

建筑物倒塌时会有大量的残骸碎片随之落下，即便是但丁，被卷入倒塌的建筑物中也会大事不妙。

◀在Limbo中，各种妨碍可以说是家常便饭了。一言以蔽之，这里是充满了恶意的地方。

# 凶恶的恶魔也在阻止但丁

平日里栖息于现实世界中的恶魔一旦进入Limbo中，就会变回原本的丑陋姿态。其令人战栗的恐怖外形的确不辱“恶魔”之名。

▶游戏中同样存在像图大本型的恶魔，甚至能够使用GOD级别的招式。系列传统BOSS在本作中得以继承。



# 天使与恶魔，双方共存！ 天使之力

但丁同时受到天使与恶魔双重力量的影响，可以在战斗过程中随意在通常状态、天使之力状态和恶魔之力状态三种模式下任意切换。根据不同的战况使用相应的能力让战斗更为爽快帅气是玩家们的根本目的。



◀通常状态下的战斗是通过使用“叛逆之剑”斩击对手，并趁着空档期用双枪追加攻击的形式进行的。

## 用剑和枪组合出爽快的战斗！

▼充满速度感的镰刀攻击。

发动天使之力后，“叛逆之剑”的外形会变化成为白色镰刀。这一状态下的但丁攻击速度会提升，能在短时间内给予对手连续斩击。此外，空中移动的距离也会延长，使用变成飞鞭子的武器抓住敌人和目标后就可以接近对方。

## 天使推进

▶天使之力作用下，但丁可以被起后在空中滑翔一段距离，有此就可以抵达普通跳跃无法达到的地方。



## 天使滑梯



▲“天使滑梯”是利用空中的光柱高速移动的技能，其设计类似于《鬼泣4》中的尼禄的恶魔之力。

## 恶魔之力

恶魔之力是以力量为侧重点设计出来的。发动后，“叛逆之剑”会变成赤红的斧子造型，破坏力非常出色。活用天使与恶魔之力，但丁就可以在战斗中所向披靡。

▶将武器朝向远方的敌人发射出去，被击中的敌人会被拉倒但丁身边。

## 恶魔牵引



## 使用天使之力高速移动



## 用巨斧将夺取敌人的性命

▶使用恶魔之力将敌人拉近后随即使用斧子予以重击。和天使之力组合时的时候可以衍生出相当丰富的打法。



## 斧与链条的组合

暴力辛迪加	EA	主视觉射击
Syndicate		美原
多机种	1人	价格未定
预定2012年2月21日发售		对应玩家年龄：未定
对应机型为PSS3、X360		

曾经开发了《星际传奇》、《漆黑》的Starbreeze工作室，正在开发又一款科幻题材新作，这次他将把你带到2069年。《暴力辛迪加》是牛蛙工作室在上世纪90年代推出的一款经典即时战略游戏，而Starbreeze开发的这款新作变成了FPS，它的制作规模超过Starbreeze以往的任何一款游戏。它将会是EA在FPS市场上投下的又一枚重磅炸弹。本作制作人Jeff Gamon是由EA派驻Starbreeze的，在EA期间他主要负责剧本内容，所以《暴力辛迪加》也将会是一款非常注重故事的游戏。Jeff表示，本作的主要灵感来自多部科幻电影，包括《银翼杀手》和《终结者》，除了这两个主要灵感来源外，也吸收了《黑客帝国》、《盗梦空间》等片的一些元素。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

# SYNDICATE

## 经典归来，重返未来！



# 芯片世界

目前 Starbreeze 向记者演示的 DEMO，发生在一个庞大的空中城市 La Ballena，它漂浮在亚洲大陆的上空。这里让人想到《银翼杀手》或者《质量效应》，场景的每个角落都透着科幻感。空中遍布着全息成像图案，充满科技感的光芒照耀着整个世界。在这个时代，人类已经对自己进行了生物改造，在大脑中植入了“Dart 6”芯片。植入了这种芯片的人类，就像连上了网络的电脑一样，能够访问无穷无尽的信息，并获得难以想象的技术。但与此同时，人类也因为这种芯片被牢牢地控制，而控制他们的就是“辛迪加”——



■未来感与传统东方古典风相结合，形成独特的场景感觉。



■这样诡异的画面色调不禁令人想起Eidos的《杀出重围：人类革命》。

“Dart 6”芯片的生产者。世界上有多个辛迪加，这种企业财团取代了政府，成为世界的支配机构。而辛迪加之间因为利益的争夺，也不可避免地爆发了战争。

玩家扮演的主角叫做 Miles Kilo，他是 Eurocorp 辛迪加的特工，是一个终结者般的硬汉，在他脑中植入的是军用级的 Dart 6 芯片，能全面增强其战斗技能。辛迪加特工的使命，就是执行其雇主的意志，为了获得更大的市场份额可以用任何手段打击对手。

# 高难度游戏

本作的开发人员中，也有一些原牛蛙公司的老员工，比如担任本作美术总监的 John Miles，他为本作设计了与原作用完全不同的美术风格。实际上，乍一看，你可能会以为本作是《孤岛危机2》的续作。那种武器造型、敌人装束以及充满金属感的场景，都令人似曾相识。敌人的 AI 也很高，懂得互相配合，采取侧翼包抄的战术，而且善于将自己的能力合理组合使用。

本作非常注重掩体的应用，但是因为敌人的 AI 太高，躲在掩体后面也不能保证你的安全。本作制作人 McEwan 说：“我们希望游戏具有挑战性，但又不至于令人沮丧，当然总体来说会比市面上的游戏难很多……”

虽然是一款与原作用完全不同的游戏，本作也会收录原作中的一些最受欢迎的经典任务，将其改造成 FPS 关卡。



▲本作将会有很高的敌人AI水平，普通敌人都会很难对付。



■本作在某些方面与《孤岛危机2》有点相似。

# 突破超能力

“突破”（Breaching）是本作的一个重要系统。因为所有敌人的脑袋里都有一块 Dart 6 芯片，而突破系统就相当于一种黑客技术，能够控制敌人的芯片运作，从而控制敌人的行动。所以“突破”就相当于是一种超能力。“突破”能力又分为很多种，比如“自杀”、“逆火”和“效忠”。



■开启特殊能力，敌我双方位置一目了然。

突破能力的操作非常简单：首先选择一种能力，然后瞄准敌人，接着按住扳机键，一定时间后即完成突破，再按一下就会开始起作用，又按一下即为终止。使用突破能力会得到 IPA 值，可用来填充 Dart Vision 槽。

如果用突破中的自杀能力命中敌人，对方就会把枪对准自己的嘴，然后扣动扳机。逆火能力会导致对方的武器爆炸，不仅把自己炸死，还会将周围的敌人炸倒在地，在几秒钟之内无法动弹。如果你被敌人侧翼包抄，这种能力会非常实用。“效忠”能力是最强大的，被一招命中的敌人会先杀死同伴再自杀，让你一次性解决三四个敌人。这种能力不仅能对敌人起作用，还能对武器产生作用，比如敌人的手榴弹投掷过来的时候，如果你反应够快，可以对着空中的手榴弹发动效忠能力，这时手榴弹就会停下来，然后掉头飞向敌人……

# 子弹时间

突破能力不算是很特别的发明，不过确实能让战斗过程更具策略性，要对付那些狡猾的敌人，这是不可或缺的能力。而且对武器装备使用这种能力也很重要。比如 Starbreeze 演示了一个小 BOSS 战，对方使用的防护盾能挡住玩家的所有攻击，所以就要用突破能力先将防护盾的系统破解，然后才能用普通的子弹将其打倒。你可以想像这在双人合作模式中一定会发挥很大的作用，一个人负责突破防护盾，另一人在一边伺机杀敌，如此紧密配合方可成功。

每种能力都需要一定的时间补充能量才能继续使用，根据能力的不同，补充能量的时间长短也不一样。所以掂量着在合适的时候使用很重要。每一种能力都可以强化，甚至可以将 Dart 芯片从敌人的脑袋里取出来，获取保存在其中的信息，也许能获得对方的能力。

那么，Dart Vision 和 IPA 又是什么呢？在本作中，IPA 是 Dart 芯片的能量之源，而 IPA 是通过杀敌以及合理使用突破能力获得的，可用未激活 Dart Vision——其实就相当于慢动作，或者说子弹时间——先别急着骂 Starbreeze 老套，

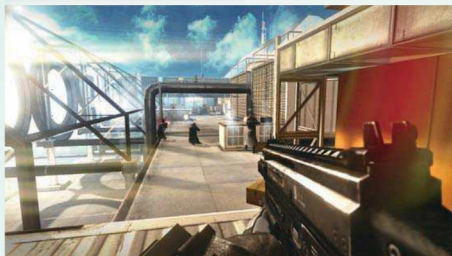


▲你也可以将敌人的芯片取出来，获取其中的重要数据。

本作的 Dart Vision 和其他游戏的子弹时间系统还是有区别的。

因为敌人的智商太高，要对付他们并不容易，Dart Vision 并不是用来耍酷的花哨特技，而是玩家的必要生存技能。游戏中需要经常使用 Dart Vision 才能免于—死。躲在掩体后面把敌人一个个干掉的老土战术是行不通的，因为

敌人的行动很神速，光躲在掩体后面的结果可能是让自己四面楚歌，或者惨死于某个充满未来感的箱子后面。在这一方面本作有点像三上真司的《征服》，不过敌人会更聪明，整个游戏更具策略性。你还可以利用周围的环境，因为突破能力也会对场景产生作用，你可以将敌人附近的机器变成你的武器。



▲虽然故事背景很科幻，武器方面倒不算是很夸张。



▲躲在掩体后面的时候要时刻注意侧面和后方的动静。



▲与很多科幻作品描述的一样，下层世界变成了贫民窟，几乎终日不见阳光。

## 下层世界

在游戏中，并不是所有人的脑袋里都有 Dart 6 芯片。在本作的 2069 年未来世界里，纽约变成了一座极其贫穷的城市，那些买得起芯片的人们都是社会的富裕阶层，他们住在城市的上方区域，将底层人们完全排除在外。这个富裕人群被称为“芯片社会”。而那些贫穷的人们住在城市下层，也就是旧纽约城里，他们被称为“下区人”。

对付完芯片社会的改造人之后，你会发现无芯片的普通人是一种全新的挑战。由于他们脑内没有芯片，因此你的突破能力对他们起不了作用。在游戏中，你会碰到多个辛迪加势力的敌人，而那些无芯片的士兵是狂暴而特别的，甚至可以说更危险。他们经常使用自己改造过的武器，战斗能力相当惊人。

在贫穷的下区地带，辛迪加的特工们被视为怪物，所有下区人都将他们视为敌人，会尽自己的一切所能与之战斗到底。

# 游戏进行时

## IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全图鉴受读者欢迎!

这段有不少读者来信询问，为什么年末游戏这么多，每期的进行却只有一页的篇幅？其实答案很简单，就是因为年末大作太多了，导致《白与黑》《龙珠部》《七龙珠2020》等素质极佳的二线都没有篇幅介绍，为了让大家寒假期间打游戏更加方便地查找攻略信息，下期的春节合刊将刊登这些二线游戏的实用秘籍作为补偿，喜欢的玩家不要错过。

本期进行时继续由大家熟悉的阳光成员 Night 为我们带来《科学的超电磁炮》的介绍文，虽然距离动画版的播出已有很长的一段时间，但这位经常利用超能力惹出不少祸事的短髮少女还是牵动着不少玩家的神经，废话不多说，让我们一起来看看这篇充满爱意的文章吧！



编辑地址：兰州市秋家庄印刷9号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

实用技术

游戏进行时

游戏 GAME

## 科学的超电磁炮

哔哩哔哩，电击少女传奇再开

原名 与科学超电磁炮  
游戏语言 中文 ● 原作 FANS ● 完结 无志 ●  
机种 PSP 类型 文字冒险  
具备一定自爆能力的玩家。

从夏季到冬季，本作的几度跳票让人不禁怀疑游戏是否已改名叫《永远的超电磁炮》。所幸在 FANS 们的翘首企盼下，本作终于在 12 月 8 日“如约”发售。虽然距离动画版的播出已有很长的一段时间，但短髮少女的飒爽英姿仍让无数人牵挂。加上这次的游戏剧本由绪方和母亲亲自操刀，吾等炮姐的追随者们又怎么能错过呢？



阳光成员 Night

### 操作说明



按键	作用
○	确认
□	跳过对话
△	自动播放
×	隐藏对话框
R 键	查看历史对话
START 键	打开菜单

### 基本流程

#### 日常对话

各角色的日常对话及案件调查，随着剧情的推进会获得各种各样的话题(TOPICS)。在日常对话中按 START 键进入菜单后，可以选择查看当前获得的话题(TOPICS)以及经历过的事件(EVENT NOTE)。

#### 普通推理

随着剧情的不断深入，角色会进入普通推理模式。此时除了人物立绘外，画面的左下角会出现角色的心头身形象，用于表示角色当前的心情状态。进入普通推理后对话无法跳过，并有分支话题供玩家选择，选择有时间限制，超过时间后会自动进入“不选”的分支剧情。

普通推理有时候不止一次，对于分支的选择也相对宽松，因此进入 GOOD ENDING 的选择路线多种多样，不过多次选择错误的选项，仍然会有进入 BAD ENDING 的可能性。

※ **隐藏线索**：在普通推理模式下，有时某个角色的对话框中会有 O 键的按键提示，这表示该角色的台词中隐藏着关键的线索，想达



成 GOOD ENDING 的话题请务必眼疾手快地选择。

#### 审判推理

关键的推理模式，画面在普通推理模式的基础上在右下方增加了一条行动槽(ADVANCE)，并辅以百分比的形式体现。此时四位角色会根据得到的话题展开推理讨论，而百分比会随着推理的结果产生变化。此时一定要谨慎地选择分支，因为当行动槽达到一定的百分比之后角色就会展开行动，如果想要进入 GOOD ENDING 的话，那么行动槽就必须达到 100%。

#### QTE 战斗

查出幕后真凶后便会进入 QTE 战斗阶段。此模式采用全程即时演算，引擎和今年初发售的《魔法的禁书目录》是一样的，动画渲染的画面称不上十分精细，但对于人物的还原度动作



的刻画都很到位，此时只要根据画面提示按下对应按键即可。需要注意的是此阶段演出时间很长，中途如果有 OTE 出错的话必须从头再来，显得不够人性化。

### 通关路线

#### 第一章 空地のカミキリムシ

**普通推理**：不选。  
**审判推理**：△(暗含佳茹)→□(空地的场所)→□(子供送的事情)。

#### 第二章 制裁指导

**普通推理**：1. △(佐天の友达)→不选. 2. 不选. 3. 不选. 4. ×(エコミチ暴走事件)。  
**审判推理**：△(コミュニティイト)→×(最近の事件)→△(エコミチ暴走事件)。

#### 第三章 死神カキコ

**普通推理**：1. 不选. 2. ×(セブンスミスト). 3. ×(驿前). 4. ×(广场). 5. ×(ニット帽の人物). 6. ×(水色のニット帽)。  
**审判推理**：○(一泽晓子)→△(ロケット炮)→○(一泽晓子)→△

(ロケット炮)。

※ 本章中有三个隐藏线索，全部选择后方能达成 GOOD ENDING。

#### 第四章 第一级警报

**普通推理**：1. △(学园案内). 2. △(相国ちゃん). 3. △(西东先生). 4. △(保护者たちの抗议)。  
**审判推理**：×(モンスターアレンツ)→△(一泽晓子)→×(第一级警报)→△(授权参观)。

#### 第五章 八段阶目の赤

**普通推理**：本章节的普通推理没有分支。  
**审判推理**：△(カミキリムシ)→△(制数指导)→△(西东先生)→△(民间级灾难所发生)→△(卫星アンテナ)→×(电波障害状况)。

### 玩后感

作为一款文字冒险游戏，厚道的全程语音和优秀的人物立绘都无可挑剔。全新的 OP 非常好听，CG 动画虽然只有短短的六段，但质量颇高。剧情方面，本作依然从“都市传说”入手，逐渐串联起学园都市中隐藏的阴谋。虽然只有 5 个章节，故事也并非十分大气，但结局足以让人热血沸腾，完全可以当成是动画第二季来欣赏。由于包含着推理要素以及一些奇怪的照片名台词，想要全面的了解剧情的话，需要一定的日语基础。当然即便是日语苦手也无妨，进入游戏，听听四个女生的吵吵周周，欣赏各种杀必死的福利，让哔哩哔哩的蓝色电光在心中流淌，不也是美事一桩么？

# モンスターハンター3tri G MONSTER HUNTER 3tri G

对于是否要盛赞这款游戏，我打心里感到矛盾，从好的方面说，引入了大量的携版怪物，并增添了各种稀有怪物物种的本作在诚意上是绝对不容置疑的；但在另一方面看来，本作并没有将许多已经在《怪物猎人携带版3rd》出现的优秀系统带过来，部分武器在水战中的表现也实在糟糕，令人对这部作品的制作态度感到疑惑，不清楚这到底是不是一款赶工的作品。不过无论如何，游戏仍然带给了我们几位猎人上百小时的愉快游戏体验，招牌怪物碎片的实力强大，新增的亚种怪物战斗力惊人，新增的增幅属性武器还非常讲究玩家的使用技巧，哪怕再花上几百小时，这游戏里头都还会有能带给我惊喜的东西，或许这就是《怪物猎人》的真正魅力，无论它在客观上是否优秀，在猎人们眼中也永远是完美无瑕的。

怪物猎人3tri G  
MONSTER HUNTER 3tri G

文 洛克 & 稀饭 协力 乌冬 美编 anubis

怪物猎人3 tri G  
3DS

Capcom

动作

モンスターハンター3tri G  
2011年12月10日

移植

1-4人

5800日元

対応3DS拡張槽付

对应玩家年龄：15岁以上

## 致刚刚加入公会的猎人们



如果这是你第一次接触《怪物猎人》的世界，我们诚挚地为你准备了详尽的指导，以期望能对你早日成为一名猎人老手提供必要的帮助，请按照以下顺序阅读本文：人物创建（42页）→操作

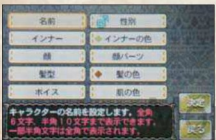
列表（42页）→武器篇（51页）→下屏菜单（43页）→村庄起始任务（50页），在此过程中，你可以学会如何创建一个符合自己风格的人物，应该用哪些按键去操作，挑选一把符合自己风格的武器，编排出符合自己使用习惯的下屏菜单，并接下你的第一个狩猎任务。或许任务过程并不会非常顺利，还有各种你无法想象的困难存在，请记住，这一切总会过去，小小的挫折只是你渐入佳境的征兆，而无论何时，我们的狩猎都会与你同在！

## 人物创建

本作是首款登陆3DS平台的《怪物猎人》系列作品，无法继承之前任何作品的存档，所有玩家都是白手起家，所以人物创建方面也不会有任何继承要素。本作最多支持创建二位

人物，想要创建第四位就只能忍痛割爱删掉一个已存在的人物。

人物创建项目		
项目	内容	
名字	输入角色姓名	
性别	选择角色性别	
服装	选择服装款式	
服装颜色	选择服装颜色	
脸型	选择角色脸型	
脸部细节	选择角色脸部细节	
发型	选择角色发型	
发色	选择角色发色	
声音	选择角色声音	
肤色	选择角色肤色	



## 操作列表

村庄与海浜中操作	
按键	功能
A	对话，确定
B	取消
X	区域移动时选择目的地，自动整理道具
Y	关闭/开启物品说明
L	切换菜单
R	切换菜单，长按奔跑
START	开启/关闭菜单，道具箱界面处进入人物鉴赏模式
SELECT	开启/关闭菜单
十字键	移动光标，选择对话人物
左摇杆	角色移动

任务中纳刀操作	
按键	功能
A	调查，采集素材，攀爬
B	取消，蹲下/恢复站立
X	出刀
Y	使用道具，收起武器（出刀状态下）
L	视角调至正前方，长按开启便捷道具栏，锁定状态下视角追踪怪物
R	长按奔跑
START	开启/关闭菜单
SELECT	开启/关闭菜单
十字键	调整视角，移动光标
左摇杆	角色移动

特殊操作	
按键	功能
移动中按B键	朝移动方向翻滚
战斗中非面向大型怪物时，奔跑中按B键	飞扑
纳刀状态下按A键+X键+R键	武器特殊操作
进入菜单后按X键	发出圆形信号提示
进入菜单后按Y键	发出菱形信号提示
长按L开启便捷道具栏后按A键	向右选择道具
长按L开启便捷道具栏后按Y键	向左选择道具
用远程武器时长按L开启便捷道具栏后按X键	向上选择弹药或武器的类型
用远程武器时长按L开启便捷道具栏后按B键	向下选择弹药或武器的类型

外设操作杆操作			
按键	按键设定1	按键设定2	按键设定3
右摇杆	调整视角	调整视角	调整视角
额外F1	长按奔跑	长按奔跑	长按奔跑
ZR	长按奔跑	视角定帧	视角上移
ZL	视角调至正前方，长按开启便捷道具栏	视角右移	视角下移

## 菜单解说

村庄菜单	
项目	功能
基本栏	
道具包	打开道具包
调合	调合道具包中的道具
调合列表	查看调合列表，并适合同合列表来调合
资料	查看怪物资料和狩猎知识
动作	让角色做出各种动作
结束游戏	退出当前游戏
情报栏	
任务确认	查看任务情报
状态	查看人物状态
装备详细	查看装备具体性能
名片	查看、更改、发送别人名片与查看名片列表
村庄情报	查看村庄的状态，包括资源点数和交易品、狩猎品、农场状态。
设定	更改游戏的基础设定

任务菜单	
项目	功能
基本栏	
道具包	打开道具包
调合	调合道具包中的道具
调合列表	查看调合列表，并适合同合列表来调合
资料	查看怪物资料和狩猎知识
动作	让角色做出各种动作
放弃任务	退出任务，道具包状态恢复到进入任务前，无法选择来村
情报栏	
任务确认	查看任务情报
状态	查看人物状态
装备详细	查看装备具体性能
暂停	暂停游戏，暂停时按A键、B键或START键可解除
村庄情报	任务中无法使用
设定	更改游戏的基础设定

### 设定选项内容

项目	功能
BGM	选择背景音乐
SE	选择音效音量
生命值显示	选择是否显示生命值
地图显示	选择是否显示地图
视角位置	选择进入任务时视角高低
视角操作	选择更改视角时的操作
射击操作	选择简易射击时的操作
瞄准操作	选择弓箭瞄准时的操作
瞄准视角	选择弓箭瞄准时的视角效果
方向输入	选择连续攻击时方向输入的效果
START键功能	
锁定设定	选择锁定怪物时的操作
回避视角	选择回避时视角是否自动移动
外设摇杆操作	选择外设摇杆的按键功能设定

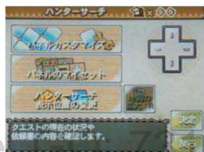


## 下屏菜单

这是本作新增的功能，因为3DS的上屏宽度比起一般家用机或是PSP都要窄，画面上的许多元素如果都挤在上屏会非常影响玩家的视野范围，所以在本作中玩家可以自由DIY下屏的功能界面，把一些不是必须要在上屏看到的元素搬迁到下屏，以方便自己观察怪物的动向。

### 下屏界面使用指南

3DS的下屏因为是触摸屏，所以在使用时类似于拼图游戏，因此我们把下屏方形的功能区域称为拼图区，而代表着每一项功能应用的图片则称为功能拼图。拼图区能够容纳最多6个长方形的拼图，也就是玩家最多能够在拼图区设置六项功能，但实际上部分功能如地图和调整视角，为了不影影响玩家使用，其体积有两个短长方形那么大，所以一般来说拼图区能够容纳的功能拼图会是4-5个。从使用经验来说，笔者建议玩家们可以把生命值显示搬到下屏，让上屏



惯，所以大家可以多尝试不同组合，找到最合适自己的一种。

要进入下屏调整界面，玩家首先要处于村庄或港口，然后按下START键，此时下屏会出现功能区域的设定选项，第一项便是更改下屏功能的选项，第二项是保存当前下屏功能拼图组合或读取已经存过的组合，第三项则是调整下屏上栏的位置。选择第一项，玩家便可以进入到下屏功能区域DIY界面。

在界面中，左方会陈列出拼图区的类型，按方向键上或下可以调整当前选中的类型，然后屏幕上会出现相应的拼图，拖动拼图到拼图区，只要有足够的位置，拼图便可以放到区域中，供玩家使用。如果放置拼图的区域原本便有一块功能拼图，系统会询问玩家是否覆盖原有拼图，玩家可以把旧拼图覆盖掉。拼图的形状大小不一，玩家可以放在拼图区域里调整拼图的位置，如果两个拼图的形状一致，可以互换位置，一个拼图可以和一个以上的拼图互换位置，只要双方的形状一致，所以方形的地图拼图可以和一个纵向排列的短长方形小拼图互换位置。但如果两个拼图之间形状不一致，那会有两种情况，移动的拼图如能比选定位置的拼图大，互换同样可以成立，但如果移动的拼图比选定位置的拼图小，选定位置的拼图就会被覆盖掉，这点也适用

于两个面积相等但形状不一致的拼图，例如要横向占据两个短长方形位置的生命值拼图【大】拼图和纵向占据两个短长方形位置的地图拼图只能互相覆盖，无法互换，除非拼图区上有足够的空间让两块拼图同时存在。

画面右方的垃圾篓是用来放不需要的拼图的，玩家可以暂时不需要的拼图丢进里头，又或者在调整拼图区的时间暂时把没地方放的拼图丢进里头，等到挪腾出空间后，再按下垃圾篓中的回收符号，重新把拼图拿出来放置。

最后提醒玩家们的是，许多功能拼图的作用并不仅仅限于显示某项数据，玩家在实际使用中还可以点开某个功能拼图，扩展其功能，例如显示生命值的拼图可以在点击后扩大，占据整个下屏，上方不但有玩家的生命值和耐力值槽，还可以看到队友的生命值，任务达成情况、目前已经猫车了几次、报酬金额和任务剩余的时间。不需要这些功能时，再按一下屏幕便可以让拼图缩回到原来的大小，非常方便。



下屏拼图功能列表	
名称	功能
カメラ操作【小】	调整视角
カメラ操作【大】	调整视角
マイステータス【小】	显示生命值、耐力值与睡意值
マイステータス【大】	显示生命值、耐力值与睡意值
マップ	地图
弾 - ビズ	显示选择的弹药或威力
アクション	比色命输出与操作
特殊攻击	纳刀状态下为据图，出力状态下为武器特殊攻击
ターゲットカメラ	选择解除对怪物的锁定
仲間ステータス	显示同伴的信息
アイテム选择【小】	便捷使用道具界面
アイテム选择【大】	便捷使用道具界面
アイテムボツ	快速打开道具包
リストから调合	快速打开调合列表
サイン	快速发出地图信号



# 致狩猎归来的猎人们

欢迎来到莫加村，尊敬的猎人，不管你是两手空空还是满载而归，我们都为你准备好了你所需要的一切，你的房屋随时保持洁净，全天候对你开放，农场与渔港随时在等待你的新委托。我们也准备了莫加森林的第一手情报，让你

能随时做好准备消灭在里头横行的危险怪物。任务柜台与一旁的猫餐厅仍然会为你准备新鲜的饭菜和最新从公会下达的任务，加工店的锻银炉也一直在为你而烘烘燃烧，请不要生气，一定要为下一回任务做好万全准备。

紧急通知：交易船已抵港，将停留数日，任何有特产品并想要交易的村民和猎人们请速至村广场寻找交易船船长！

## 莫加村详解

和《怪物猎人3 tri》一样，这个依靠着海岛边缘建立起的村庄是玩家在本作中的据点，村庄中的设施一应俱全，下面让我们来看看这些设施分别对玩家的狩猎之旅有何帮助。

### 个人房屋（マイハウス）

这是玩家在村里的家，面积不算大，不过功能众多，而且还有窗外的无敌海景，个人房屋中的功能设施如下。

- **箱子（BOX）**：存放物品，更换装备时都需要用到箱子，是个人房屋中最为重要的物品。
- **武器架**：相当于玩家的管家，管理房屋中的物品摆设和领取斗技场的奖品都需要找它。
- **床**：系列特色，这是玩家存

档的地方。

- **面具陈列架**：玩家的两个追随者奇面族茶茶和卡洋巴没有戴过的面具都会挂在这里。



### 箱子选项功能说明

**アイテムをしまろ**：选中后出现两项，第一项アイテムBOX为存放道具、素材。第二项随着玩家使用的武器类型不同，会是ガンナー-用ポ-子或剑士用ポ-子，功能是把玩家当前使用道具包中的物品存放到另一个道具包中。游戏中剑士和枪手道具包是分开的，两者存放的物品不共通，而且更换武器类型时不会清空。剑士道具包最多可以携带3栏24个道具，枪手道具包多一栏，专门存放弹药，最多8种。

**アイテムを取り出す**：选中后出现两项，第一项アイテムBOX为取出道具、素材。第二项随着玩家使用的武器类型不同，会是ガンナー-用ポ-子或剑士用ポ-子，功能是把另一个道具包中的物品取回玩家当前道具包中。

**アイテムの調和や売却**：选中后出现四項，BOX内调合是玩家直接在箱子内选择素材调合，リストから調合则是打开调合列表，直接选择要调合的物品来调

合，入れ替え是更换道具在箱子中的位置，売る则是卖掉道具。

**装备の変更や売却**：选中后出现五项，装备する是更换装备，护石选择就是选择装备的护石，装饰品の着脱是镶嵌或解除装备上的装饰品，入れ替え和売る功能与之前的一样。

**身だしなみを整える**：重新选择猎人的外观，选中后出现四項，分别是服装款式、发型、脸部细节和防具颜色更改。

**装备のマイセット**：选中后出现四項，装备する这里是选择已登录的套装穿上，装备を登録する则是把目前身上的成套装备登录保存，入れ替え功能不变，最后的登録装备を削除する是用于取消掉某个已登录的套装，总共能登录24套装备。



### 资源库

资源库位于村子的中心靠右，村长那精力十足的儿子天天站在上头发号施令，玩家也少不了要跟他还打交道，这位大叔叔能提供功能非常多，下面将一一列举。

**モガの森の情报**：这里会有莫加森林近三天的情况预报，包括了大型怪物种类与数量，还有森林三个部分的情况。

**狩りの报告**：莫加森林中狩猎到怪物时虽然会当场显示获得的资源点数，但实际上要在这里报告后才能真正获得，报告后会获得一定数量的特产品作为奖励。アイテムの資源化：上交指

定的素材或道具可以获得相应的资源点数。

**资源情报**：这里会列出莫加森林中所以可以资源化的素材和道具还有他们所值的资源点数，也会显示讨伐怪物后获得的资源点数。

**狩人の納品依頼**：村长儿子会要求玩家上交一定的数量的素材、道具和资源点数来换取农场的升级、奇面族面具等好处。

### 莫加森林

这片紧贴村在村庄边缘的森林物产丰富，其地图构造与任务场景“孤岛”并没有什么分别，不过里头的游戏规则和一般任务有点不一样，玩家在杀死指定的怪物后可以获得资源点数作为奖励，之后在村长儿子处报告时还会有该类怪物或猎物对应的特产品作为奖励。森林中出现的怪物类型是随机的，打倒后奖励的资源点也不一样，规律自然是越强大的怪物资源点越多，得到的特产品也越好，但如果想要获得稀有的特产品，除了要打倒强大的怪物外，多多使用陷阱捕捉也可以提高获得稀有特产品的几率。除此之外，在森林中挖掘素材时有可能会获得某些特殊的特产品，同样能够用于交易。

莫加森林中不存在任务报酬的概念，玩家随时可以选择菜单中的

回到村庄来离开场景，不会有任何惩罚，挖到的素材也可以全数带走。森林中不存在死亡次数的限制，玩家就算被打倒也只会被迫送回营地，继续就算被怪物打倒了也无须懊恼，继续跑回去找其算账吧。不过在死亡后从食物中获得的增益效果仍然会消失掉。最后要提醒的是，进入一次莫加森林便如同进行了一次任务，游戏时间会自动推进一天，所以请确保自己拿走了想要的东西后才离开森林哦。



### 猫餐厅

这里也就是玩家吃系列中被俗称为“猫饭”的大餐时会来的地方，本作的猫饭和Wii平台的前作基本相同，玩家需要准备多种食材中选择两种，他们组合起来的效果各有不同，但一般都会提高玩家的基本能力，不同的玩家需要选择烹饪食材的方式，之后烹饪方式会有让玩家有机会发动不同的猫技能，而猫技能有两种，一种是两个食材用该种烹饪方式时有机会发动的固有技能，而另外一种则是每日抽选出来，让玩家

有机会发动的技能。选用标有新鲜标志的食材可以大大提高猫技能的发动率，一个新鲜食材还可以让玩家角色额外提升耐力，如果两个食材都是新鲜的，那玩家吃完后开始任务时耐力槽便会提高到MAX。

一般来说，哪些食材是新鲜的完全是随机的，不过玩家在多次光顾猫餐厅后会获得食事券，使用后的效果是把所有食材变成新鲜食材，避免了玩家在新鲜食材和想要发动的增益效果之间左右为难的情况。

请各位玩家记得，在港口处使用食手券是会让所有猎友食材都变成新鲜，所以一定要商量好了再用，避免其他人都吃不完饭才用，造成浪费。

最后要提一下，本作中的食材存在着等级，等级越高的食材提供的根本属性增益便越高，提升食材等级的手段很多，完成村庄的任务、对村庄



儿子交纳物品或者完成集会所的食材探索任务都可以提升食材的等级。

## 任务柜台

玩家接任务的地方，也是整个游戏的核心，与柜台后的看板娘对话可以选择要接的任务。关于村庄任务的详细内容将会在后文解说。

## 杂货店

这里可以买到游戏中常用的基本道具和素材，初期道具并不齐全，在完成村庄任务之后才会出现新道具。有些关键的物品需要在杂货店买入，例如前三本调合书和增加箱子容量的收纳上手书。在交易舶来物到村庄时，杂货店会进入平价道具档，当然折扣只包括日常用的道具和素材，书籍类不算在内，此时趁



## 武器店

这恐怕是游戏中玩家最常光顾的地方了，武器店贩卖游戏中最为普通的武器和防具，虽然能够买到的装备都会随着村庄任务的进程而增多，但比起玩家自己能够打造的武器一般都没有什么优势可言。

## 加工店

除了任务柜台和猫餐厅外玩家最常来的地方，功能包括了制作武器，强化武器，制作防具，强化防具，生产装饰品，并将其镶嵌或解除。

## 农场

本作的农场机制又回归到了《怪物猎人3 tri》的系統，没有接触过这一作的玩家可能会不太适应，在这里仔细讲解一下。

农场在本作中不再需要玩家经常跑去收集素材，甚至完全不进入农场，也可以享受农场带来的好处。农场有四个部分，分别是农田、蘑菇箱、虫巢和蜜蜂箱。有了对应的设施后玩家才可以开始在农场种植或培养相应的素材。刚开始玩家仅有一只旁农义猫，随着任务完成度提高，最后会变成三只。与农场主对话可以为每只猫分配任务，然后在种植界面中选择要种植或培养的素材，是否使用肥料以及种植的次数，每种素材都需要消耗不同的资源点数去



食材组合效果与发动技能一览					
	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高酸数值	提高酸数值	提高酸数值	提高酸数值	提高酸数值
内×肉	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力
固定技能	ネコの研鑽术	ネコのOK木	ネコの特攻攻击木	ネコの体术	
内×骨物	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力
固定技能	ネコの医疗术	ネコの慰い、素い	ネコの慰撫术【小】	ネコの慰撫术【大】	
内×蔬菜	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高火耐性	提高水耐性	提高火耐性	提高水耐性	提高火耐性
固定技能1	ネコの水泳名人	ネコの水泳名人	ネコの水泳名人	ネコの水泳名人	
固定技能2	ネコの背泳指术	ネコの背泳指术	ネコの背泳指术	ネコの背泳指术	
内×乳制品	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高酸数值	提高酸数值	提高酸数值	提高酸数值	提高酸数值
固定技能1	ネコの采取术	ネコの取取术	ネコの取取术	ネコの取り上手	
固定技能2	ネコの道具拘束术	ネコの胆力	ネコの逃走术	ネコのツクリ組人	
固定技能3	ネコの夕登りの組人	ネコの造走术	ネコの着地术	ネコの着地术	
内×肉	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力
基本效果	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力
固定技能	ネコの起り上【小】	ネコの起り上【大】	ネコの逃走术	ネコのすみ分け木	
内×野菜	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力
固定技能	ネコの雷属性得意	ネコの水属性得意	ネコの高属性得意	ネコの水属性得意	
内×骨物	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力
固定技能	ネコの射击术	ネコの投げる力	ネコの高志木	ネコの潜水【小】	
谷物×谷物	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力
谷物×野菜	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力
固定技能	ネコの高属性得意	ネコの水属性得意	ネコの高属性得意	ネコの水属性得意	
谷物×乳制品	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力
固定技能	ネコの千里眼の木	ネコの调合木【大】	ネコのかやし達人	ネコの火渡り木	
野菜×野菜	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	无	无	无	无	无
野菜×乳制品	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高火耐性	提高火耐性	提高火耐性	提高火耐性	提高火耐性
固定技能1	ネコの高属性得意	ネコの水属性得意	ネコの高属性得意	ネコの水属性得意	
固定技能2	ネコの毛づかい上手	ネコの毛づかい上手	ネコの毛づかい上手	ネコの毛づかい上手	
乳制品×乳制品	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	无	无	无	无	无
固定技能	ネコのおまけ木	ネコのおまけ木	ネコのおまけ木	ネコのおまけ木	
内×酒	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力	提高攻击力
固定技能1	ネコの探検探索术	ネコのかかつてい	ネコの手配上手	ネコの调合木【大】	
固定技能2	ネコの探検探索术	ネコのかかりス	ネコのカリスマ	ネコの调合木【小】	
谷物×酒	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力	提高防御力
固定技能	ネコの尻もち着かず	ネコの受け身术	ネコの不眠木	ネコのド 眠性	
野菜×酒	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	提高火耐性	无	提高火耐性	无	
固定技能1	ネコの高属性得意	ネコの水泳名人	ネコの高属性得意	ネコのド 眠性	
固定技能2	ネコのすみ分け木	ネコの造走术	ネコの高属性得意	ネコの道具拘束术	
固定技能3	ネコの高属性得意	ネコの高属性得意	ネコの高属性得意	ネコの道具拘束术	
乳制品×酒	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	解醉	解醉	解醉	解醉	
固定技能1	招きネコの幸运	ネコの製本【小】	ネコの短期催眠术	ネコの読脚术	
固定技能2	招きネコの悪運	招きネコの悪運			
酒×酒	炒	煮	蒸	煎	炸
基本效果	解醉	解醉	解醉	解醉	
固定技能	招きネコの悪運	招きネコの悪運	招きネコの悪運	招きネコの悪運	

农场设施升级所需物品

农场设施升级所需物品	
田	
LV1 初期拥有	
Lv2 田をパワーUP	
资源点数	300pt
モンスターのファン	2个 莫加森林中狩猎草龙后奖励
特大サイズのファン	1个 莫加森林中狩猎大型体的食草龙后奖励
	LV3 田をパワーUP!
资源点数	500pt
肥たなド	2个 狩野土沙龙后奖励
特大サイズのファン	2个 莫加森林中狩猎大型体的食草龙后奖励
増強剤	2个 使用しに虫和ハチミツ調合

农场升级所需物品	
藤痘箱	
LV1 初期拥有	
LV2 キノコ増殖	
资源点数	80pt
LV3 最高のキノコ箱!	
资源点数	500pt
モンスターの体液	1个 冻土毒虫幼虫或尾虫身上抽取
キノコの信子皿	1个 使用特产品交易获得
大きなヒレ	1个 下位任务中砂原的砂定鱼身上抽取
虫箱	
LV1 虫箱购入!	
资源点数	150pt
モンスターの体液	1个 冻土毒虫幼虫或尾虫身上抽取
LV2 虫箱を強化せよ!	
资源点数	400pt
強烈なフェロモン	4个 莫加森林中狩猎虫后后奖励
力のこねバツク	3个 下位任务中砂原的砂定鱼采集
LV3 虫たちよ集まれ!	
资源点数	500pt
药用ムシドンドン	4个 使用特产品交易获得
キラビートル	3个 任意地图虫点采集
矿痘箱	
LV1 得意のハマツミ箱	
资源点数	300pt
サボテンの花	2个 砂原地图7区、植物采集点中采集
大地の结晶	2个 任意地图矿点采集
LV2 もっとハマツミを	
资源点数	400pt
狂走エスキ	1个 水毒身上抽取或狩猎虫后后奖励
サボテンの花	2个 砂原地图中植物采集点中采集
ドスはたらきバチ	2个 使用特产品交易获得或莫加森林狩猎奖励
LV3 ハマツミツ大生産	
资源点数	500pt
アルビノエスキ	1个 冻土毒虫身上抽取
サボテンの花	4个 砂原地图中植物采集点中采集
ドスはたらきバチ	2个 使用特产品交易获得或莫加森林狩猎奖励

道具一覧	
道具名称	效果
みごとな水かさ	出航所花的时间减少1天。
強靱な水かさ	出航所花的时间减少2天。
財宝の海图	获取素材增多, 探索任务使用效果最好
牙齿の大蛇	获取素材增多, 狩猎任务使用效果最好
漁のまきエサ	获取素材增多, 渔务任务使用效果最好

## 交易船

玩家在莫加森林中狩猎后会获得大量特产品, 平常几乎没有任何用途, 只有在交易船船长到达村庄时才能够发挥作用, 许多稀有的道具都只能通过用特产品与船长交易后才能够获得。

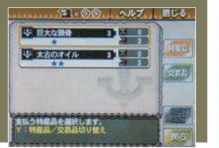
船长的功能选项有三个, 通常交易是用普通的产品交易一些比较昂贵或较难获得的道具和素材。稀少交易是用稀有的特产品去交易非常途径无法获得的珍贵物品, 其中包括了后两本调合书, 奇面族们的技能书还

有狩猎船的强化材料等。次回出航依頼则是设定交易船下次出航时途经的国家和地区, 共有三个国家可选, 能够选择的交易品类型也不一样, 因为一次前往三个国家需时太长, 建议玩家按照自己的需求来选择交易船到达的国家。不过因为许多稀有交易品并不会显示在列表中, 如果无法确定自己需要的交易品是在哪个国家, 就一次过去选择三个国家吧。交易船同样可以使用みごとな水かさと強靱な水かさ这两个道具, 降低航行所需的日数。

## 普通交易规则

交易系统使用的并不是货币, 而是古老的以物易物。每一个特产品和交易品都会有其价值, 显示在产品右方的价值槽中, 价值槽越满, 价值越高, 交易达成的条件就是玩家给出的特产品价值与选择的交易品价值相等, 或更高。需要注意的是, 交易品的价值虽然是不变的, 但会遇到特定的浮动。当一件物品贬值时, 其价值槽会变成蓝色, 左方会有一个“得”字, 表示玩家交易这一物品时会获利。与此相反, 当一件物品升值时, 其价值槽会变成紫色, 左方会有一个“损”字, 表示玩家交易这一物品时需要付出更多价值。

价值槽, 玩家选择的物品越多, 总价值槽便会涨得越满, 最理想的情况是两边价值槽填满, 玩家可以获得最为公平的等价交易。想要达成这一点, 除了有策略地选择不价值特产品和交易品外, 也要记得不要胡乱挥霍那些价值相当低的廉价特产品, 因为在特产品价值槽还剩余一点点空间时, 用价值超过空间本来的特产品去填满是不值得的, 这时价值低廉的特产品便可以充当最后的填充物, 一点点的填平和交易品价值槽间的差距, 最大限度地争取到等价交易。



交易界面中玩家可以按下Y键对特产品选择界面和交易品选择界面随时切换, 两边都会有一个总

## 稀少交易规则

在稀少交易中, 没有价值槽这一设定, 物品的价值完全由其星级决定, 一星的特产品只能换到一星的交易品, 二星的则可以换二星或以下的交易品, 依此类

推, 特产品和交易品最高的等级都是四星, 交易的诀窍自然就是尽量等价交易, 什么星级的特产品就用什么星级的交易品, 千万不要因为一时心急而用四星级的特产品去交换一星或二星物品, 避免浪费。



## 狩猎船

狩猎船是除了农场以外玩家另一个消耗资源点的地方, 村庄中共有三个驾驶狩猎船的渔夫, 会陆续在玩家完成村庄任务后出现, 玩家可以在渔港的女主人处委托他们去捕鱼、寻宝或者狩猎, 收获的素材稀有度和数量取决于船的等级和执行任务的地点。在交易时选择稀有交易便可以换到船只的升级材料, 三条船最高都可以升到三级, 开启更高级的任务场所, 可抵达的任务场所取决于船只等级, 两个隐藏的任务地点也必须等船只到达三级后才会随机出现。

委托狩猎船出任务时, 玩家需要选择目的地和任务的类型, 捕鱼类任务收获的多数是鱼类, 寻宝任务找到的是矿石和珍珠等物品, 狩猎任务得到的自然就是各种怪物的素材了。选定目的地后要使用哪种道具, 一般来说选择对应任务类型的道具效果最好。之后只要玩家有足够的资源点数, 就可以派遣狩猎船出发了。狩猎船执行任务需要时间, 任务难度越高时间越长, 玩家不必每天到村庄守候, 只需要在村庄状况中看到船只启航时再来接受素材。



狩猎船任务细节一览			
任务场所	所需日数	所需资源点数	所需渔船等级
漁・モガ沿岸	2	30	1级
漁・モガ漁場	3	80	2级
漁・モガ海境	4	150	3级
宝探し・海境 (隐藏场所)	6	150	3级
宝探し・海境地帯	2	30	1级
宝探し・モガ海境	3	80	2级
宝探し・海境火山	4	150	3级
宝探し・海境の島 (隐藏场所)	6	150	3级
狩猎・近郊の島	2	50	1级
狩猎・绝海の孤岛	3	100	2级
狩猎・嵐の秘境	4	180	3级



本作的游戏系统基本上和前作《怪物猎人3tri》完全相同，却与《怪物猎人携带版3rd》在一些地方有较大分别，从PSP翻转转到3DS平台的玩家们可能需要一点时间去适应。

## 水中战

《怪物猎人3tri》中新增添的水中战这次终于被完整地移植到了掌机平台，许多在《怪物猎人携带版3rd》中水下的狩猎场景曾经因为没有水下战而被迫删除了一部分场景，在本作中玩家们又有机会一窥全貌。

水中战和陆地战最大的不同点就是空间，在地面上时，猎人们脚踏实地，游戏中又不存在跳跃这个概念，所以移动时基本上是沿着同一个平面前进后退。但到了海里，猎人们除了前进后退和左右平移外，还能够下潜和上浮。空间概念的改变会让许多第一次接触水战的猎人们感到非常地不适应，加上部分武器在水下的性能会发生变化，如果觉得一开始根本无法战胜那些跑到水中的两类怪物，可以先去做做普通的水下采集任务慢慢适应，又或者等怪物上岸后再痛宰对方。

在水下时，猎人的基本操作和岸上没有分别，不过游泳时翻滚的距离都会有所变化，收刀的时机也有着微

水中战特殊属性	
按键	功能
长按B后摇杆前推	直接上浮
长按B后摇杆后拉	直接下沉

## 武器基本属性

### 战斗风格

游戏中的战斗风格有两种，剑士和枪手，前者包含了全部近战武器，后者则代表着弓和轻重两种弩。不同战斗风格使用不同的道具包，防具也

只有头部位置可以共同使用，一旦更换战斗风格，游戏系统便会立刻剥夺玩家更换道具包，还会卸下身上不符合战斗风格的防具，记得立刻换上对应战斗风格的防具，不然就只能戴着头盔“裸奔”了哦。

### 攻击属性

共有三种，分别是切断，打击和弹。切断属性普遍存在于那些有锋利刃的武器上，特点是可以切断怪物的尾巴。打击则是钝器类武器的属性，

不能断尾，但击打怪物头部时会产生断尾值，并削减对方的耐力值。最后的弹性是远程武器特有的属性，并不具有切断和打击属性的任何特点，不过可以通过添加加重或更换弹药来改变效果。

### 斩味

专属于近战武器的属性，也就是武器的锋利度，斩味在猎人使用武器攻击怪物时会不断地下降，当下降到一定程度，斩味等级便会下降，玩家生命条下方的剑刃标志风动的光芒颜色也会改变。因为怪物有着肉质的设定，如果斩味等级低于肉质的要求，便会产生弹刀，玩家却无法对怪物造成完整的伤害，还会陷入弹刀的硬直中。因为斩味等级的高低还影响到

武器本身的伤害输出，所以磨刀石维持高斩味等级是每个剑士战斗风格猎人在战斗中必须要做的事情。武器本身的强化程度决定了斩味等级的上限，理论上来说，斩味等级越高越好，但有一部分武器虽然斩味等级高，每一个斩味等级的斩味长度却非常有限，猎人们要保持高伤害输出便不得不频繁地磨刀，反而降低了狩猎的效率，所以一把好武器除了狩猎不低斩味等级外，每级的斩味长度也不能太短。

## 剑喙丸

本作中新加入的可爱艾露剑喙丸，是交易船船长的头号弟子，负责驾驶来往于莫加村和坦吉亚港的联络船，身上的装扮也和它师傅有点类似，都穿着一把木刀，不过尺寸当然没有船长的南蛮刀那么夸张。玩家和剑喙丸交谈便可以开启游戏中的港口功能，玩家可以前往线下港口或线上港口，前去挑战战会所处的任务，当然也可以选择拜访的朋友的港口和其他玩家们联机。玩家可选择是在港口的海港处下船还是直接接到接任务的渔场当中。

而当玩家到达坦吉亚港后，再次

找剑喙丸谈话，他的功能会有所改变，玩家自然可以选择移动回莫加村或自由在线上港口和线下港口间切换，但也同时可以通过剑喙丸联络农场和渔港，远程地接受素材并下达种植、培养和出海任务委托，非常地方便。



## 坦吉亚港详解

坦吉亚港的功能就和系列当中的集会所还有街道差不多，都是供玩家与朋友联机时使用的集合场所，里头的基本功能和村庄一样齐全，当然村长儿子、莫加森林还有交易船这三个单机独有的要素无法在港口中使用，但其他诸如农场和渔港功能可以通过剑喙丸遥控操作，港口左方有玩家居

住的帐篷，里头的箱子功能和个人房屋中的箱子一模一样，右方还有武器店和加工店，酒店里头则有工会的杂货店和猫餐厅，柜台处自然也有对玩家们发布任务的看板娘。不过跟村庄一样，港口也有一些自身独有的要素，让我们来看看这些功能都是如何使用的。

### 行商人婆婆

每次都会带来大量半价素材和道



具的行商人婆婆一直是玩家们最爱的，本作中她来到了坦吉亚港做起了生意，售卖的东西依然是厚道的半价。因为有剑喙丸的关系，玩家可以方便地在莫加村和坦吉亚港间来回移动，所以玩家可以有空就来看看行商人婆婆，看看她今天的半价菜单上是否有你想要的东西。

### 斗技大会看板娘

这位穿着蓝色海军装的金发妹子位于酒馆任务柜台的右方，负责向玩家发布斗技任务。所谓斗技任务其实就是计时挑战任务，玩家在限定时间内解决怪物便可以获得相应的评价，想要获得S级评价，就要在非常短的时间内迅速击倒怪物。

因为本作没有训练系统，斗技大会某种程度上便是替代品，玩家在某种任务时必须选择游戏给出的预定装备，使用预定好的道具，所以玩家本身的装备好坏与任务无关，考验的是玩家本身的技术。

### 敲锣看板娘

当玩家位于线上模式的港口中，身份是房主时才能够使用的技能，站在柜台上的公会会长老婆面前，按下Y键便可以请求她敲锣。老婆一挥手，身后拿着大槌子身穿白色海军装的妹子便会用一个漂亮的转身回旋转作挥锤敲响铜锣，响动之大绝对会引起渔场中所有人的注意，方便玩家在接任



## 属性

属性并非是攻击属性，而是武器本身自带的属性伤害，属性有火、水、雷、冰和龙五种，带有这五类属性伤害的武器在发动物理攻击时

必定会附加等额的属性伤害，不过具体属性能够造成多高的伤害还取决于怪物本身对于这种属性的耐性，针对怪物的弱点属性使用对应的属性武器可以让狩猎过事半功倍。

## 特殊属性

和属性不一样，特殊属性虽然同样存在于武器上，但本身的效果并非是在每一次物理攻击时发动，而是有一定的几率，产生的效果也并非是直接伤害，而是各种负面效果。特殊属性有麻痹、毒、睡眠三种，在本作中根据主题怪物碎龙的特性，增添了爆破这种新特殊属性。三种老特殊属性分别可以让怪物陷入短暂的麻痹状态

无法动弹，令怪物中毒持续损失生命值和使怪物陷入到昏睡当中。而爆破属性则是在攻击时不断地在怪物身上累计爆破值，爆破值越高，武器发动爆破属性时闪现出的液体颜色会发生变化，刚开始是绿色，后来的黄色，最后是红色，一旦爆破值蓄满，怪物上就会发生一次威力强大的爆炸，重创怪物。在恰当的位置上引爆爆破可以让破坏怪物的身体部位变得更为轻松。

## 会心

概念和一般游戏中的暴击类似，会心一击发动时武器造成的伤害会提高至1.25倍，不过游戏中也有会心欠这种情况，发动时武器造

成的伤害会降低至0.75倍。会心只对单次攻击产生作用，不会产生任何持续效果。会心和会心欠的概率除了武器本身天生附带的会心概率外，还可以通过技能“见切”和“弱点特效”来提高。

## 武器强化

武器强化是提升武器攻击力和斩味等级还有斩味长度的主要方法，在加工店处选择强化武器，可以看到强化武器所需的素材和金钱。一般来说用某种怪物素材制作的武器在强化时需要的仍然是这种怪物身上的素材，不过一般会更稀有，或者是来自于上位甚至是G级怪物的素材，虽然材料可能不容易收集，但一般所需的材料和价钱都会比重新生产一把武器少。部分武器在强化时会遇到分支，

这时需求的素材就会换成另一种怪物或亚种身上才有的素材。因为武器强化只能升级不能降级，所以在选择分支时一定要谨慎，不然就只能重新生产另一把武器了。



## 防具基本属性

### 防御力

这是一件防具最为基础的属性，游戏中玩家的猎人本身不存在任何防御力，除了猫饭效果和身上携带的守之护符外，防具是玩家防御力的唯一来源。防御力影响到玩家在

承受怪物攻击时会受到多高的伤害，防御力越高受到的伤害越低，也就越安全。防具本身提供的防御力是固定的，但玩家可以通过用凯玉强化防具来提高防御力，增强猎人在与怪物对战时的生存能力。

### 属性耐性

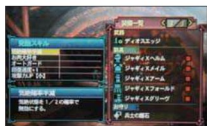
这同样是防具的基础属性，属性耐性决定了玩家在受到怪物属性攻击时会受到多高的伤害。和防御力不同的是，属性耐性存在负耐性这一概念，玩家受到耐性为负的属性攻击时，受到的伤害会提高。属

性耐性同样是固定的，一般来说制作防具所用素材的来源怪物弱什么属性，防具的相应属性耐性便会是负耐性，而来源于怪物弱属性的属性也将是防具上最高的属性耐性。属性耐性无法通过凯玉强化更改，但可以用猫饭的效果和技能去提升。

## 技能

技能是游戏的核心系统之一，正常情况下，技能只会存在于防具和护石上，每一件防具都会拥有一定数量的技能点，穿戴不同部位的装备并获得足够的技能点后便可以解锁技能。一般来说只要某个技能的技能点超过10点便可以触发，但有一部分技能要求不一样，还有一部分技能在技能超过10点后仍然可以

强化，进一步增强效果。在武器和防具有孔洞的情况下，玩家还可以通过镶嵌装饰品来获得更多的技能点。



## 防具强化

防具强化和武器不一样，提升的只有防御力这一项，使用的材料是各种等级的凯玉，一般来说头几次强化使用的都是与防具所述等级

相符的凯玉，但随着强化程度提高，需要的凯玉就会超过防具本身所属的等级，玩家如果头上暂时还没有太多高级凯玉，可以量力而为，并不是非要把装备提升到最高级不可，只要能够满足目前需要便行。



## 界面元素解析

**1. 猎人生命值：**起始生命值为100，通过猫饭和药物等手段可以提升至150。猎人受到伤害时生命值会下降一段，然后分为两个部分，靠近生命值槽右方的部分会清空绿色的生命值，即受到了完全的伤害，而靠近残余的绿色生命值的左方会留下一点红色的生命值，那是受到伤害，当仍然可以恢复的部分生命值，只要猎人在之后不再受到攻击，红色生命值会缓缓恢复为绿色，所以在游戏中玩家需要保持自己不会受到连续攻击，不然生命值下降的速度会非常快。吃下回復药可以以恢复部分绿色生命值，而吃下活力药则可以提高红色生命值恢复为绿色时的速度。

**2. 猎人耐力值：**起始耐力值为100，通过猫饭和药物等手段可以提升至150。猎人在奔跑和翻滚时会消耗耐力值，前者是徐徐消耗，并且在耐力值只剩25时会失去作用，让猎人进入踉跄跑动的状态，而后者则可以一直翻滚到耐力值耗尽为止，而且每次翻滚消耗的耐力值都是定额的。当玩家在背对怪物奔逃时，对进

入逃跑状态，人物跑动时的动作会有变化，耐力消耗也会提高。除了基本的通用能力外，不同武器的特殊招式也会相应地消耗耐力，包括了猎弓的蓄力和弓箭的拉弓，还有长枪，铳，大剑还片手剑格挡敌人攻击时。吃下强壮药或得到猎猫给的增益效果可以让耐力暂时变成无限，吃烤肉则可以让耐力上限会随着时间推移而下降的最高上限。

**3. 武器斩味：**剑士战斗风格猎人才会有标志，刀身的颜色表示着武器目前的斩味等级。

**4. 特殊数值槽：**某些有特殊系统的武器其能量槽会显示在这里，最典型的代表就是大刀的气刃槽和双剑的鬼人槽。

**5. 任务计时钟：**显示任务剩余时间的钟，5分钟转一个大格，分钟转一圈后便表示任务时间已到。

**6. 同伴信息：**显示玩家自己的猎人和同伴的名字，同伴的名字下方还会有对方的生命值显示。每个名字左方会有使用武器的图标，图标的颜色和地图上显示猎人位置的三角形颜色

相同，方便玩家区分哪个是自己。当武器图标和一只怪物眼睛交替闪动时，表示该为猎人已经被怪物所发现。

**7. 地图：**拥有地图或技能的情况下，这里会显示出整个地图的模样，而如果没有任何只能显示出猎人在区域的怪物形状。被染色玉或技能锁定的怪物会在地图上以粉红色原图标

示，就算飞离了玩家所在区域也可以看到是跑到了哪一个区域。

**8. 快速道具栏：**显示当前玩家按Y键时可以直接使用的道具，纳刀状态下可以直接使用。采集专用的铁镐和虫网就算不选中也可以使用。如果玩家是枪手战斗风格，道具栏上方还有瓶或子弹的道具栏显示。

## 猎人状态一览

图标	名称	狩猎效果
	强化自身	移动速度提升，攻击不会弹刀
	体力UP	增加体力最大上限
	风压无效	不会受到风压影响
	加护	一定程度上使受到的伤害减少
	听觉保护	不会被怪物的咆哮所影响
	气绝无效	不会进入气绝状态
	麻痹无效	不会进入麻痹状态
	耐震	不会受到地震效果的影响
	属性值UP	武器的火、冰、水、雷、龙的效果提升
	火抗性UP	火抗性提升
	水抗性UP	水抗性提升
	雷抗性UP	雷抗性提升
	冰抗性UP	冰抗性提升
	龙抗性UP	龙抗性提升
	混&雷无效	不会被雷和混所困

图标	名称	普通效果
	怪物警戒	大型怪物进入警戒状态，随时会发现玩家
	怪物战斗	和大型怪物进入交战状态
	攻击力UP	攻击力上升中
	贯通力UP	斩破力上升中
	防御力UP	防御力上升中
	防御力DOWN【小】	防御力下降
	全耐性DOWN【小】	全属性抗性-10
	全耐性DOWN【大】	全属性抗性-30
	寒无效	不会受到严寒天气的影响，在严寒天气下耐力最大值降低速度加快
	暑无效	不会受到酷暑天气的影响，在酷暑天气下体力会徐徐下降
	回復力UP	体力从贫血回复到红茶的速度加快
	干扰无效	采集素材和狩猎时受到攻击不会产生硬直
	毒	进入中毒状态，体力徐徐减少(变成红血)，根据毒的强弱持续时间会变化，使用解毒药能解除状态
	麻痹	受到敌人的麻痹攻击，猎人倒地身体一定时间内无法动弹，气飞射出可以解除，按键、晃动扳机可以减少麻痹持续时间
	气绝	连续受到怪物的攻击后，会一定时间内站在原地无法移动。任何攻击都可以解除，按键、晃动扳机可以减少气绝持续时间
	睡眠	中初期可以慢慢移动，最后倒地睡着。在可以移动的过程中使用气飞/ドンク解除，受到任何攻击，按键、晃动扳机可以减少睡眠时间
	部分道具包无法使用	道具包包含全身，可以移动，使用道具玉经过一段时间恢复
	被雷包裹	被雷包裹，可以缓慢移动，但是不能攻击。使用消雷剂，受到任何攻击，连打按键可以减少持续时间
	被泥包裹	被泥包裹，可以缓慢移动，但是不能攻击。使用消泥剂，受到任何攻击，连打按键可以减少持续时间
	木天蓼包围	被フタバヒゲ纏繞的猎人家属，成为艾露猫的攻击目标，只能回春解除

图标	名称	普通效果
	吸血	被毒虫幼虫咬伤时，体力徐徐减少，连续采取回避行动可以获得生存奖励
	火属性异常小、大	生命体持续减少，小：15秒；大：30秒(持续时间)。使用ウケツツの実解除效果，或者投入水中
	水属性异常小、大	耐力回复速度降为1/4，强走药的持续时间减少速度变为2倍。小：30秒；大：1分钟。使用ウケツツの実解除
	风属性异常小、大	回避和防御行动意外的消耗耐力的行动消耗量3倍以上。小：15秒；大：2分钟。使用ウケツツの実解除
	雷属性异常小、大	电击时进入气绝状态。小：30秒；大：1分钟。使用ウケツツの実解除
	龙属性异常小、大	会心率降低50%。小：1分钟；大：2分钟，使用龙杀の実解除

## 奇面族追随者

本作中除了大家熟悉的茶茶外，还新增了另外一位奇面族卡洋巴，玩家平常可以同时带上两个奇面族进行村庄任务，但前往港口时就只能带其中一个。两个奇面族虽然在服装上有所限制，但能力是完全一样的，唯一的限制是他们不能穿戴对方的起始面具。

在村庄中或港口和茶茶或卡洋巴对话便可以对他们进行详细设定，第一项是选择是否带他们进行村庄任务，第二项是更换他们的面具，第三

项是选择支援时发动的舞蹈类型，第四项则是选择两者装备的特技，第五项是查看茶茶或卡洋巴的状态，最后一项则是选择是否带他们去港口，一次只能选择一位奇面族。



## 调合

这是游戏中最为重要的系统之一，玩家在游戏中的资金一直非常紧张，因为常常需要花费大量金钱去强化武器或生产防具，能够用于购买道具的钱非常有限，用从狩猎中采集到的素材来调合便是玩家获取道具的主要途径，有部分道具更是只能通过调合来获得，例如玩家后期用于保命的主要药物大回复药和秘药。调合最基本的办法就是直接从道具箱选取两种素材去调合，因为无法调合的素材是不能被选择的，所以玩家不需要怕选错材料，但是不同的调合品还有不同的调合成功率，效果越是强大的物品便是更容易调合失败，而且首次调合时因为不清楚调合出来的物品到底是什么，如果还遇到失败，就无法判

明物品的名称。这时玩家便需要调合书的帮助，调合书总共有五本，每一本都可以提高调合时的成功率，五本一起可以提到45%的调合成功率，对于所有调合物品来说已经足以将成功率变成100%了。需要提醒的是，五本调合书一定要按照它们的序号来产生作用，如果玩家只有调合书1和调合书3，那么便只能获得调合书1提供的额外5%调合成功率，只有在玩家获得调合书2后，才能将额外调合的成功率提升到20%。调合书的详细作用请看下表。最后提醒一下，在村庄时玩家将物品带在身上调合，放到箱子里头一样可以调合。而如果在任务中想要调合物品，记得随身带上调合书，又或者用猫爪来提高调合的成功率。

■调合书1入门级	调合成功率上升5%
■调合书2中级篇	配合调合书1，成功率上升10%
■调合书3中级篇	配合调合书1、2，成功率上升20%
■调合书4上级篇	配合调合书1、2、3，成功率上升30%
■调合书5达人级	配合调合书1、2、3、4，成功率上升45%



## 狩猎流程详解

对于刚刚接触到本系列的玩家来说，需要掌握的东西会有点多，一下子可能会感到消化不了，这里提供一个直观明了的狩猎流程，希望能够对玩家们赢得除这只野猪有所帮助。

### ●第一步：选好武器与装备

这一步可以在个人房屋的箱子中完成，挑自己最顺手的武器。对于新手玩家来说，初期配置的片手剑是一个不错的选择，动作快捷直小还

能出刀状态下吃药，加上能够防御，非常安全。防具方面因为前期玩家手上基本没有什么素材，游戏初期配置的套装几乎是唯一的。选择。

### ●第二步：带好道具与陷阱

同样是能够在个人房屋的箱子中完成，不过在最初期可能玩家自己手上也没有太多道具，加上下位任务会附送应急药，这时就量力而为吧，把觉得会有帮助的药物和采集工具带上就行。

### ●第三步：吃个猫饭

就连老手有时候也会不小心错过了这个步骤，对于前期的玩家来说，猫饭提供的生命值和耐力值加成是非常有帮助的，如果还能发动一个合用的猫技能就能再好不过了。

### ●第四步：接任务

着老板娘就在猫厨身旁不远处，找她谈话后就可以接下任务了，记得观着任务所在的地图，如果是砂原这种温度环境极端的地方还需要

确认是早上还是晚上。检查身上是否有冷饮或热饮，如果怪物会让人陷入异常状态，记得带相应的解除道具。

### ●第五步：确认有带上奇面族

本作中的 NPC 都比较话唠，动不动说大段的对话，就连两个奇面族也不例外，玩家和他们对话时如果按得太快可能会取消掉他们的跟踪状态，所以一定要确认好。同时也别忘了检查一下他们的面具是否有装备特技。

### ●第六步：出发！

跑到离开村子的任务出口，前往任务地图吧！

### ●第七步：寻找营地中蓝色的补给箱

下位任务中玩家都会出现在安全的营地中，立刻找蓝色的箱子吧，里头已经放好了玩家基本所需的补给品，应急药、携带食料和染色玉是必须的，磨刀石和弹药药瓶就视玩

家所用的武器而选择。如果对地图不熟悉，可以把地图也带上。如果猫饭无法提供足够的耐力上限，记得拿到携带食料后立刻把耐力上限吃满。

### ●第八步：准备染色玉，开始寻找怪物

将染色玉调到选中道具的位置，然后就可以满地图寻找怪物了，找到之后趁着对方发出挑衅咆哮之前丢个染色玉，之后就要开战了。

### ●第九步：确认怪物目标不是你后再进攻

这是新人常犯的错误，怪物的体型比玩家大，攻击范围也广，正面硬碰硬吃亏的肯定是猎人，所以一定要躲好怪物的攻击，并且在确认对方目标不是自己时再发动攻击，大剑蓄力斩断龙车这种高端技巧还是留着以后有机会试试吧。

### ●第十步：尽量破坏怪物身体部位

在有野猪王的本作，就算是最低级的怪物狗龙也有可以破坏的部位，为了获取更多的素材早日强化武器生产更好的防具，破坏部位带来的额外素材对于初期玩家来说

是必须的。但是破坏部位需要累积一定的伤害值，玩家可以尽量试试能不能做到，实在办不到也不必强求，打倒怪物才是最终目标。

### ●第十一步：怪物瘸了？快放陷阱！

瘸腿是怪物生命值低下的标志，这时玩家就可以开始捕捉怪物了，不过前提是陷阱和足够的麻醉玉。在拥有这两种道具的情况下，只要让怪物陷入陷阱被围住，立刻向其投掷麻醉玉便可以捕获怪物，快速地结束战斗。

### ●第十二步：蹲下来挖素材更快

在挖一般怪物身上的素材时，蹲下挖掘带来的速度优势似乎并不明显，不过在后期对战那些大体型

的古龙时，如果想要挖完它身上的素材，蹲下挖掘是必须的，赶快早点试试吧。

### ●第十三步：等待回村时别老愣着，采集素材去啊！

等待回村的时间虽然不算长，但也有个几十秒，与其愣着发呆，还不如立刻去多采些素材，平常注意收集，就不会到需要用时才方恨少了。

### ●第十四步：把奖励素材送去箱子，别放进道具包

另一个新手常有的错误，其实奖励界面的倒数时间还是挺长的，所以不需要慌张，看好选项，把素材都送到箱子里，就不会占用身上道具包的位置了。

### ●第十五步：先回家即次货睡个觉

带着满身素材四处跑不是个好主意，一回到村子就立刻回到个人房屋，存好身上挖到的素材，补充下任务中的药物消耗，然后上床睡觉存个档再说。

### ●第十六步：确认好农场和渔场情况，然后做装备去！

到了这一步，一个完整的狩猎流程就算是结束了，玩家可以去加工店确认一下自己的目标装备还缺什么素材，确定好目标后就可以再次进入下一次任务流程循环了。最后提醒一句，前往别忘了吃猫饭！

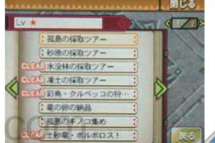
## 莫加村起始任务攻略

本作中最为体贴的一点，就是在下屏的村庄地图中加入了人物关键对话提示，玩家只需要到虎下屏村庄地图中有对话框显示的范围，就可以与关键人物进行对话。这也是整个莫加村起始任务进行时所需要的关键知识。

### 第一次任务

玩家在看过游戏的片头后，便会身处莫加村的个人房屋前，此时村长、任务柜台老板娘和加工店老板都在身旁，和他们还有其他所有需要对话的人对话后，便可以进入莫加森开始任务。在进入森林期间村长会教会玩家一些基本的操作，按照教程打倒一头食草龙，夺取它身上的生肉，然后前往地图右方的营地就可以碰到

村长的儿子，对话后，便离开森林回村。



回到村子，村长儿子已经站在资源箱上了，玩家们和他对话可以获得一个烤肉架，然后他会要求玩家贡献30点资源点数修复莫加森林中的营地。正常情况下，玩家是没有任何资源点数的，不过如果玩家下载了游戏

的特典，身上就会有5000点资源点数，可以直接缴纳。这里继续以玩家没有资源点数为前提作出攻略提示。结束和村长儿子的对话，跟村长对话拿到1000元，之后可以继续进莫加森林，开始第二次任务。

## 第二次任务

进入森林，这次轮到村长的儿子来指导玩家，按照他的指示前往六区，干掉出现的小狗龙，每只值5资源点数，刚开始的四只杀光后换个区再回来，多杀两只就可以凑够30资源点数。然后就回村吧。

跟村长儿子对话，别急着交纳品，先作出狩猎报告，获得资源点数和特产品奖励，然后在去缴纳资源点数。村长儿子会要求玩家去和加工店老板对话。老板给玩家一个铜后，需要玩家交纳一个铁矿石。

## 第三次任务

再次进入莫加森林，玩家会发现地图又变大了。按照村长提示前往四区采矿，山脚的中心处会有矿点出现，挖到一块铁矿石之后就回去村里，交给加工店老板。接着和

村里的几位需要对话的人物对话后，前往农场，和农场主还有务农艾露琪对话，替她取个名字后，从农场直接进入莫加森林，开始第四次任务。

## 第四次任务

这次，莫加森林的地图终于全开了，任务目标是去十一区的海里狩猎一条翻车鱼。来到十一区，消灭一条翻车鱼后便可以回村。

和村长儿子对话报告狩猎，再和村长对话拿到1500元，之后就可以和看娘对话开始接一星级的村任务了。

# 武器使用心得

## 剑士风格

近成型猎人，该风格最大的特点在于物理防御力高，受到怪物的物理攻击不容易猫车，但这种风格往往要求猎人近身肉搏，操作不够熟练的话很容易被怪物打得找不着北，二猫后更是不敢轻易出击。在后期面对煌黑龙、炼黑龙这种超大型怪物时也会遇到打不到弱点部位的尴尬局面，对玩家的操作意识有较高要求，在战斗中往往需要预判怪物的动作，再根据目前的形势采取相应地行动。

# 片手剑

攻击属性 切断(盾击为打击)



片手剑是游戏中最轻便的一种武器，它不仅能利用翻滚取消所有招式的硬直，还能在危机时刻使用盾牌防御怪物的攻击，它还是唯一一种能在持武状态下使用道具的武器，安全性极佳。虽然片手剑具有易上手、高机动、生存

能力强等特点，但它的缺点也十分致命——打击点过低，一旦遇到身形稍大的怪物就只能修脚，打起来十分被动，加上攻击范围小，在海战中很难对怪物造成有效伤害，属于易学难精的武器类型。此外，片手剑必须瞄准怪物的弱点部位进行打击才能获得较好的收益，可惜在多人游戏中这些弱点部位都会优先给使用锤子、长枪等武器的队友，因此后期片手剑一般作为打昇异常状态的武器使用。不过本作新增的碎片手属于一个例外，凭借爆破属性的特性，片手剑依靠爆炸攻击也能具备相当优秀的输出能力。

**优点：**●易上手，机动性强，可通过回避上形成不间断输出。●在持武状态下使用道具，生存能力强，能快速使用道具牵制怪物。●攻击频率高，容易积蓄异常属性。●属性攻击高，使用龙属性武器对付龙效果拔群。

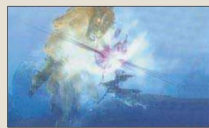
**缺点：**●攻击范围小，很难进行断尾、破头等工作，在海战中尤其被动。●多人游戏时容易和队友互相干扰，影响团队整体输出能力。●盾牌的抵挡能力较差，防御一些攻击强度较高的招式时也会损失不少体力。

片手剑招式列表		
招式	按键	说明
横斩	X	普通横斩，攻击范围小但出招速度很快，是连招的起始技，通过连打按键可形成连击，可以在连击过程中通过翻滚取消硬直来回避怪物的攻击。
横斩	A	攻击范围比横斩更大，能打到上方的目标，通过连打按键可形成三连击，也可组合斩形成多段攻击。
纵斩	X+A	向前方跳跃并挥出向下的斩击，由于在攻击结束后可以继续其他招式，通常用于在远距离发动攻击。
拔刀斩	移动中(耐力状态)+X	边移动边拔刀，攻击范围和横斩的第二下攻击相似，因为起手很慢，平时不推荐使用。
盾斩	R+X	边方使用纵斩，和横斩的第二下攻击相似，因为起手很慢，平时不推荐使用。
回避斩	翻滚后X	可以在翻滚后立刻挥出斩击，活用这招能让片手剑在攻击一回避攻击的模式中进行几乎无间隙的输出，用来和怪物周旋能起到意想不到的作用。
防御	按技+R	每进入防御状态，注意片手剑的防御性能，防御一些攻击强度高的招式时会扣除较多体力。
防御横斩	防御状态+X	在防御状态下使用横斩，在不确定怪物下一步行动时可用该技巧蹭血。
防御纵斩	防御状态+A	在防御状态下使用纵斩，作用同上。
使用道具	防御状态+Y	在持武状态下使用道具，由于要进入防御状态后才能使用道具，相比正常状态下会多出来一些硬直时间，因此在狩猎中要先确保安全再使用。
瞬间防御	耐力状态+R+X+A	无需出刀直接进入防御状态，在一些危机时刻能起到救命作用。
前击	前+A	利用盾牌攻击敌人，威力小但不会弹开，可以进行二连击。击打敌人头部可以减少敌人的耐力，同时还能击落敌人。
回旋斩	触摸下屏图标、连击时杆后推+X	攻击范围广但出招很慢，以前用于替换其他招式，但3DS使用该招十分困难，不推荐使用。

## 水下战斗心得

由于水中战是全方位的空间，打击范围较小的片手剑在水中变得几乎没有用武之地，当怪物处于角色正上方时很难对其发动有效攻击，必须和怪物处于同一水平线才能舒服地进攻，导致安全系数大幅降低。纵斩在水中变为突进手段，这也是片手在水中的主要输出手段，在使出突进攻击或纵斩后的连击和陆地上没有多大差别，但水中片手

所有招式的连击数都有减少，需要一定时间才能适应。



## 推荐连招

跳斩—纵斩连击—横斩连击—回旋斩—回避斩—纵斩连击；片手最基本的连招，也是输出最大的连击，其中回避斩可根据战局的实际情况穿插在各招之间用来躲避攻击，翻滚结束后可立刻使用回避斩继续攻击，当怪物发呆或是进入无法行动的状态时，使用该连击可以

进行疯狂地追击。

在上述连招中插入盾击；当队伍中没有大锤手的情况下，怪物进入无法行动的状态时可以在上述连招中自由穿插盾击攻击怪物的头部，盾击不仅能取消其他招式的硬直，还能起到快速消耗怪物耐力的作用。

# 双剑

攻击属性 切断

和片手剑一样，双剑也是注重连续攻击的武器，虽然单发招式的攻击力不高，但只要有一长段时间的攻击机会，再点般的攻击就能对怪物造成巨大伤害。双剑的一大特点是可以消耗耐力进入“鬼人化”状态，该状态下不仅可以使使用高威力的乱舞攻击，同时自身还有无视风压和小伤害的刚体效果。而本作则在鬼人状态的基础上新增了鬼人强化状态，鬼人化中攻击中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，鬼人槽满后当即进入鬼人强化状态，这时候攻击速度上升，并且还可以使用这个状态中独有的鬼人连斩。鬼人化或鬼人强化状态中的回避叫作“鬼人回避”，不同于一般的回避，鬼人回避的回避速度更快，而且可以连续使用，只要耐力槽足够，就可一直回避下去。随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人连斩鬼人槽都会减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除。



双剑招式列表  
通常状态/鬼人强化状态

招式	按键	说明
踏步斩斩(拔刀斩)	X+A(纳刀状态移动中X)	出招时会向前移动一段距离。在和怪物拉近距离时使用。
接斩	回避后X/踏步斩斩后X	和片手剑的接斩类似，打点相对较高。
二段斩1	X	有两下判定，作为定点连招的起手技使用。
二段斩2	二段斩1后X	二段斩派生技。
二段斩3	二段斩2后X	二段斩派生技。
右二连斩	A	速度很快的二连斩，通常作为连续技的结尾使用。
左二连斩	捞斩或二段斩后+A	派生专用技，性能和右二连斩一样。
回避斩1	二连斩后A	二连斩派生技，在鬼人强化状态中使用会消耗鬼人槽。
回避斩2	鬼人强化状态中回避斩1后A	鬼人强化状态中的特有派生招式，消耗鬼人槽。
鬼人连斩	鬼人强化状态二段斩或二连斩的派生中X+A	鬼人强化状态中的特有招式，会消耗鬼人槽，最后一击威力很高，作为鬼人强化状态连招的结尾使用。
鬼人化	R	进入鬼人化状态，可在各种攻击后，以耐力扣除减少为代价，享受刚体和攻击力上升的效果。
瞬间鬼人化	收刀时R+X+A	不用拔刀即进入鬼人化，实现斩刀状态到鬼人化的快速切换。

鬼人化状态		
招式	按键	说明
二段斩	X	性能比通常状态的二段斩3，鬼人化状态点出后的起手技。
六段斩	二段斩后X	威力较高的六连斩，通常拿来快速累积鬼人槽，不过招式衔接时也比较耗力。
回避斩	A	性能比通常状态下多降一次。
踏步斩斩	回避斩后一段后X	性能和通常状态下的相同。
接斩	踏步斩斩X回避后X	性能和通常状态下的相同。
鬼人乱舞	X+A	鬼人化状态的主力输出招式，一般在怪物倒地或中陷阱时使用，因为伤害高且是最后一下，要尽量确保这招能命中。
鬼人化解除	R	回到通常状态。

优点：●机动性强，招式动作短，可以做出灵活的立回。●能使用鬼人化状态，享受刚体效果以及更高的输出。●累积满鬼人槽后，普通状态会变成鬼人强化状态，相当于耐力槽空了后的鬼人化状态延续。

缺点：●攻击范围小，很难对高的部位进行打击。●不能防御，对回避技术的掌握有更高的要求。●攻击次数多导致斩味消耗激增，磨刀的次数也相应增加。

## 水下战斗心得

双剑水中的招式和陆上时是一样的，就多了往上或下移动的纵向回避，通过摇杆的上下移动键使用。由于水中怪物的活动空间更大，双剑所有的攻击范围想要有一番作为实在很难，而且在所有武器在水中的移动速度都很慢，双剑机动性就

完全发挥不出，要多靠踏步斩斩来拉近怪物的距离快速发动攻击，将怪物打出硬直后就用双剑的鬼人乱舞来输出。双剑在水中唯一的优势是由于活动范围较小，打点低的劣势得以减小，有较多的机会对弱点位置高的怪物进行有效打击。

## 推荐连招

通常状态：踏步斩斩(拔刀斩)→斩斩→二段斩1→(二段斩2)→(二段斩3)→二连斩；通常状态下的基本连技，一般用于较短的攻击时机，以踏步斩斩拉近距离，如果时间允许，还可在中间加入二段斩2和二段斩3。(鬼人化状态下)二段斩1→二段斩2→(二段斩3)→鬼人连斩；

主要发挥在最后的鬼人连斩，所以前面的招式大可不必太复杂，视情况也可将二段斩2省略掉。

鬼人化状态：二段斩→六段斩→乱舞；怪物露出大空隙时的连技，对弱点部位使用还能带来巨大伤害，但也要注意乱舞后的硬直攻击，攻击完毕后再用回避动作取消。



# 大剑

攻击属性 切断(横殴为打击)



作为最为简朴而直接的武器，攻击速度和攻击力度缓慢是其最大的缺点，但是可靠的攻击力和能够在一瞬间制造出极大伤害的蓄力斩让这个武器具备了极其独特的魅力，不算短的攻击范围和高度也让它在断怪物的尾巴和破翅膀时的表现变得相当可靠。虽然在《怪物猎人3 tri》中新增添了用纵斩派生出的横殴和强蓄力斩，不过在没技能“集中”前大剑的战斗仍然以一击脱离为主。利用拔刀斩速度和高度也是攻击的特点，玩家可以在纵斩成功命中敌人后立刻用翻滾取消硬直，再利用收刀

时的移动远离敌人。利用纳刀状态下猎人的机动性，玩家可以迅速地在敌人露出破绽时冲向其身旁再次使用出刀斩，重复这一战术可以很大程度上抵消大剑的高出招硬直带来的劣势。横殴攻击范围是所有大剑攻击里头最小的，不过也是发动速度最快硬直最小的一招，玩家在发动出刀斩后如果觉得自己没有充裕的时间去躲避怪物攻击，可以果断接上一横殴，如果击中怪物头部还能累积破盾值和削减其耐力。威力极强的强蓄力斩一般只能留在怪物露出大破绽时使用，因为这招本身的发动相当慢，更是一段无法用翻滾取消的长硬直时间，要在保证能够命中敌人的情况下才去使用。最后还要一提大剑的俯角，虽然有防御敌人攻击后会损失斩味的缺点，防侧时也无法改变方向，但因为大剑存在着机动性上的天然劣势，如果发现自己已经无法靠翻滾躲过敌人的攻击，预先举剑挡也是一个不错的保命选择。

优点：●基础攻击力高，攻击自带刚体属性，不易被队友攻击干扰。●强蓄力斩拥有全部武器中单发威力最高的切断属性攻击。●攻击范围广，能够高位断尾。●能够防御。

缺点：●攻击硬直过大，容易被怪物击中或受到范围攻击波及。●多人游戏时容易干扰队友，能够把队友打出大硬直的斩上沦为禁招。●蓄力能力较差，防御一些攻击强度较高的招式时会损失不少体力，并且消耗斩味。



# 太 刀

攻击属性

切断



使用太刀的诀窍之一就是要充分利用太刀本身的攻击距离优势,保持在怪物不太远又不近的距离,确保高击都能砍到怪物,却又不会让自己轻易被怪物碰到。在加入了左右移动斩后,太刀在闪避怪物攻击时非常方便,因为在发动带有位移属性的斩击后还能够躲过一次,闪避距离远超过其他武器,只要不会刀,就算没有防御能力,玩家也可以处于一个相对安全的状态。不过太刀毕竟不是片手剑或双手剑,攻击速度上仍然会稍慢一些,所以一定程度上对怪物的攻击速度的预判是必须的。除此之外,合理地利用气刃斩也是使用太刀时必须掌握的技巧,当玩家使用气刃回旋斩命中敌人时,释放太刀的能力,刀身会散发光芒,练习槽外面也会多出一条能量,

我们将其称为解放槽。太刀一共能解放三次,都是通过气刃刃回旋斩命中敌人的方式提升,第一次命中敌人后刀身散发白光,攻击力提升5%;第二次散发红光,攻击力提升10%;第三次则是黄光,攻击力提升30%。成功解放太刀后,解放槽的能量会随时间的流逝而逐渐减少,每提升一级,解放槽的能量减少的也快,红色形态时只能维持30秒,使用气刃刃回旋斩命中敌人后,解放槽的能量会重新充满。为了全程都能保证高输出,要让释放气刃斩击后的最后一气刃刃回旋斩砍到怪物身上,才能够保证太刀始终处于第三级气刃解放状态。在必要时,利用小怪提前累计气刃槽也是一个不错的策略。

## 水下战斗心得

太刀在水下的性能几乎和陆上一致,只是踏步斩后不能接连续斩,但亦必须接上突刺,所以在起手攻击时更要谨慎地选择攻击角度,免得派生攻击落空。这种特性也要求太刀在水中战斗时尽量保持和怪物处在一个水平面,比较保险。幸好太刀本身的机动性在水下受到的影响不大

大,沿用地面上的战术也没有太大问题,只是在断尾和破头时会遇到一点麻烦。气刃斩在水底下的性能和地面上没有太大差别,不过原本攻击范围霸道的气刃刃回旋斩在水中因为场景变为立体的关系,命中率反而有所下降,一定要看好怪物的行动规律再决定是否发动。

优点: ●持续伤害输出高,短时间爆发伤害高。●极高的机动性,在闪避攻击时仍然能够继续造成高伤害。●攻击范围大,能够高位断尾。●气刃斩攻击自带心眼效果,不弹刀。

缺点: ●无法累积气刃槽的情况下难以输出高伤害●气刃解放有持续时间,无法维持状态会严重影响攻击威力。●无任何防御性能,对抗大范围攻击能力较差。●多人游戏时容易被队友造成干扰。

太刀招式列表

招式	按键	说明
纵斩	X	一次高打出的攻击,太刀断尾的主要招式,出招后可接连续上刺。
突刺	A	用太刀向前刺击,类似破斩,类似破斩的攻击,距离远,但攻击目标只有一个点,因为发动较慢,不推荐在高位断尾,也可以连续接突刺,通常单独作为起手使用。
豪爽斩	X+A	横刀大的同时人物向后跳,大范围低位攻击加上极快的位移,发动后还能够跟一次,因为能在气刃刃刃回旋斩外任何一格太刀攻击后发动,是另外两个最常用的收招技之一。
左右移动斩	摇杆左/右+横+X+A	角色会发动一次带有向左/向右位移的横斩攻击,发动后也能够跟一次,和豪爽斩一样能够在气刃刃刃回旋斩外任何一格太刀攻击后发动,是另外两个最常用的收招技。
踏步斩	移动中(纳刀状态)+X、移动中+X	性能类似纵斩,但发动时会移动一段距离,是太刀最常用的起手技。
斩上	突刺后X	一次从右斜斩斩向头顶上的攻击,发动快,打位高,但因为容易派生攻击,打击高位目标时需要预判怪物所在的位置,所以可以连续接突刺。
气刃斩第一段	R	带有小幅度位移,之后可以连续接R派生气刃斩第二段,或者接X发动一次突刺,但突刺后无法连续接上,只能继续接气刃斩第二段或者用豪爽斩和移动斩收招。
气刃斩第二段	气刃斩第一段后R	带有小幅度位移,之后可以连续接R派生气刃斩第三段,或者接X发动一次斩上,同样无法接破斩,只能继续接气刃斩第三段。
气刃斩第三段	气刃斩第二段后R	可以连续接R派生气刃刃刃回旋斩,又或是使用收招技。
气刃刃刃回旋斩	气刃斩第三段后R	回身向前发动一次带有大幅度位移的旋转斩击,攻击范围高达360°,而且在命中怪物时位移更为明显,能发动太刀的气刃解放状态,攻击后会自回入纳刀状态。
快速气刃斩	纳刀状态下R+X+A	在纳刀状态下发动快速气刃斩第一段,性能和普通气刃斩第一段相同。在气刃槽满的情况下可以不用经过气刃斩击派生直接一套气刃斩击劈到敌人身上,是太刀的瞬间爆发伤害的专用起手技。

## 推荐连招

踏步斩-纵斩-突刺-斩上:太刀的经典连段,之后可以继续纵斩-突刺-斩上这种循环,也可以用斩下后接移动斩收招,躲避怪物的攻击。

快速气刃斩-气刃斩第二段-气刃斩第三段-气刃刃刃回旋斩:瞬间爆发伤害专用的气刃斩连段,好处自然是威力无比,坏处是几乎一瞬间便会把气刃槽耗空,之前一定要保证气刃槽充满。

踏步斩-气刃斩第一段-X-气刃斩第二段-X-气刃斩第三段-气刃刃刃回旋斩:加上普通攻击的目的除了延长连段时间,保证角色在怪物倒地后起身并不处于攻击空白期外,也可以有效地补充空刃槽对气刃槽的消耗,但是因为连段时间延长,被弹刀或怪物起身而中断连段的风险也随之增高,最好是留在怪物因疲劳而长时间倒地时使用。

## 水下战斗心得

在水下战中,大剑作为一把把柄弯曲,反而得到了最多的照顾,招式性能几乎没有任何改动,只是踞踢变成了冲撞,效果没有太大差别,反倒是纵斩、斩上和两招蓄力斩因为脱离了地面的空间限制,几乎可以做到纵向360度的攻击,性能上反而有所提升,玩家甚至可以游到怪物背部

上方发动攻击。反倒是原本带有位移特性的横斩在水下性能有些许下降,不过总的来说还是贯彻好一击脱离的战术,大剑在水下用起来其实和地面上的分别并没有那么大,惟一容易让玩家产生困扰的是在中翻滚后收刀的时间比地面上要更长一些,需要花点时间去适应。

## 推荐连招

拔刀斩-横级-强蓄力斩:最简单的连招,可以对怪物造成相当大的伤害,连段的强化原则是在拔刀斩和强蓄力斩时都使用三级蓄力斩,这在怪物长时间倒地时断尾用。

横斩-纵斩-发动蓄力斩-不断循环:在不确定会不会发动蓄力斩时,造成这一连招循环可以保证角色一定是

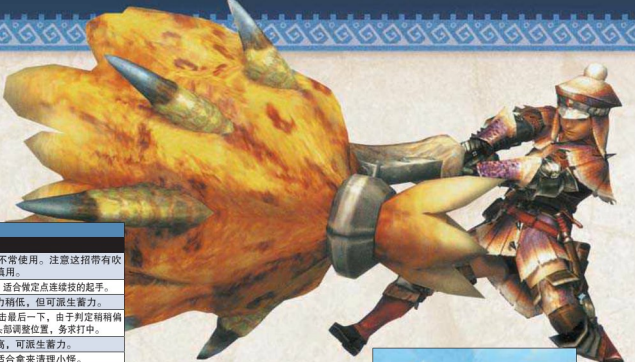
上方紧贴怪物,同时能维持输出。横斩归中-三级蓄力斩-横级-三级蓄力斩-横级-三级蓄力斩-不断循环:对付古龙时推荐使用的连段,虽然强蓄力斩威力更高,但发动后硬直过大,必须需要翻滚取消,从而在不确定的情况下蓄力斩时,造成这一连招循环可以保证角色在一个稳定的位置输出。

招式	按键	说明
纵斩	X	普通纵斩,打位高,但出招速度较慢,一般不建议作为出刀状态的首选起手技,连在横斩后使用效果更佳。
蓄力斩	长按X	强化了威力的纵斩,蓄力时身上闪出的光芒大小决定了斩击的威力等级,最高可以达到三级,但并非蓄力到最后,而是在身上闪出耀眼光芒的瞬间松开。
横级	纵斩后X	发动范围较小,带有打击属性,但斩破怪物头时可以直接刺上。
强蓄力斩	横级后任意方向+X	威力极大,可蓄力也可以不蓄力立刻使出,但发动前和发动后均有大硬直,只推荐在怪物陷入大硬直之后场合使用。
横斩	A	蓄力范围相当大,能打到身高100厘米以上的目标,还带有一定的位移性能,适合中距离时用字速连招,或作为强蓄力斩的蓄力前置。
斩上	X+A	从下向上朝身后挥动武器,打位非常高,但攻击轨迹并不稳定,会偏向玩家角色的左后方,适合用在头顶顶飞的怪物。
拔刀斩	移动中(纳刀状态)+X	性能类似纵斩,但发动较快,适合在怪物陷入大硬直时立刻发动攻击,也能用于追击逃走的怪物。
脚踏	触摸下屏图标	发动极快,攻击距离与蓄力斩威力较低,但好处是可以马上接横级,让玩家更快地发动蓄力斩,实战中应用机会不可少。
防御	按住R	横置大剑阻挡敌人攻击,注意大剑的防御性能差,防御一些攻击速度高的招式时会扣除较多体力并出现连招硬直。
防御脚	按住R+X	这招同样是发动脚踢,之后也能够接上横级和强蓄力斩,因此可以立刻接在防御脚踢后发动,在怪物倒地时可以使用出刀刀更快接上强蓄力斩。
瞬间回斩	纳刀状态下R+X+A	在纳刀状态下立刻发动横斩,除了用于阻挡敌人的大范围攻击,再用来为快速发动强蓄力斩的起手技也是个不错的选择。

实用技术

攻略速解

锤子有着所有武器中最高的攻击力, 高攻击力带来的代价是无法进行防御, 但由于它又不像其他重型武器那样会使移动减慢, 所以防御面上的不足可以靠机动性来弥补, 是比较考验使用者立回的武器。锤子的所有攻击均为打击系统, 在对怪物造成伤害的同时也能削减其耐力, 并且和前排一样, 打击系统持续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩, 所以除了弱点以外, 怪物的头部也是锤子使用者必须时常瞄准的地方, 以求将怪物打晕为队伍制造攻击的机会。



锤子招式列表		
招式	按键	说明
出锤攻击 (上挥)	收锤状态命中X (蓄力攻击1后)	威力很低的拔刀攻击, 不常使用。注意这招带有吹飞效果。周围有队友时慎用。
纵挥1	X	威力很高的三连击第一下, 适合做定点连续体的起手。
纵挥2	纵挥1后X	三连击的第二下, 攻击稍弱, 但可蓄重蓄力。
本垒打	纵挥2后X	威力和蓄量值很高的三连击最后一下, 可用于判定稍弱后, 使用时要根据怪物的头部调整位置, 勇猛打中。
横挥	A蓄力攻击2后X	威力低但蓄量值相对较高, 可蓄重蓄力。
蓄力攻击1	R	范围较大的横向攻击, 适合拿来清理小怪。
蓄力攻击2	按R键直到第二段时间松开	蓄量值很高的上挑攻击, 前进距离和速度优秀, 适合用来快速累积怪物的晕眩值。
蓄力攻击3	按R键到最大后松开	共有2HIT, 第二下的威力和范围都很不错, 是锤子的主力攻击。
旋转攻击	按R键到最大后移动中松开	俗称“转转乐”, 以自身为轴心进行旋转攻击, 之后可接各种连技技巧。
旋转攻击收尾1	旋转攻击转2-3后接X	威力相对较高且没有吹飞效果, 可放心在乱战中使用。
旋转攻击收尾2	旋转攻击转2-5后后接X	旋转攻击威力最高的派生, 但招式所花时间较长。
旋转攻击收尾3	旋转攻击中不按任何键	自然停止, 由于攻击次数多, 适合拿来累积异常属性。
快速蓄力	收锤状态R+X+A	可从纳刀状态快速切换到蓄力状态。

## 锤子

攻击属性 打击



优点: ●攻击全为打击属性, 能快速累积怪物的晕眩值与削减怪物耐力。●移动时能进行蓄力, 随时配合怪物的行动进行高伤害输出。●部分攻击有刚体和无视风压的效果, 不容易被打断。  
缺点: ●不能防御, 且招式大开大合, 受伤的风险比其他武器要高。●不少招式具有吹飞效果, 多人游戏时容易干扰到队友。●打击属性不能断尾。

### 水下战斗心得

锤子水中的用法和陆上并没有太大的区别, 主要还是边移动边蓄力, 寻找机会用蓄力攻击弱点或头部, 以求尽快将怪物打成硬直或晕眩。进入水中后锤子大开大合的招式范围有所加强, 纵挥和大地一击等从上往下的招式打点更低, 可利用这点在高于怪

物的位置集中攻击头部, 达到快速累积晕眩的目的。不过和其他以机动性见长的武器一样, 锤子在陆上灵活的行动在水里得不到发挥, 立回要更加小心, 坚贯彻一击脱离的战法, 否则一旦被逼入死角就很容易被屈死。

### 推荐连招

蓄力攻击1/蓄力攻击2→横挥→纵挥2→本垒打→蓄力; 怪物长时间不能行动时使用的连技, 集中对怪物头部进行打击能很快累积晕眩值。

狩猎笛最大的特点是可通过不同的音色组合演奏出不同的乐谱, 为自己和队友附加各种有利的效果, 所以在团队狩猎中笛子一般被称为“奶妈”。和锤子一样, 攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力, 并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入判定不能的晕眩状态。和《MHP3》

一样, 这次狩猎笛把演奏和普通攻击融合到了一起, 普通攻击中也可以积蓄音符, 组合出自己想要的乐谱后, 再通过R键一次性演奏出来, 非常方便, 不再像以前一样演奏和攻击无法兼原, 同时可演奏的音色组合会标记出来, 使演奏更方便。

## 狩猎笛

攻击属性 打击 (笛柄攻击为切断)



优点: ●用旋律强化了自身后拥有全武器中最快的拔刀移动速度, 同时所有攻击不弹刀。●可通过演奏强化同区域的同伴, 辅助能力一流。●招式多为打击属性, 能快速累积怪物的晕眩值与削减怪物耐力。

缺点: ●不能防御。●招式动作较长的同时威力也不算太高。单人狩猎时火力偏低。●招式的动作幅度很大, 不好瞄准弱点。

狩猎笛招式列表		
招式	按键	说明
前方攻击 (出笛攻击)	插杆+X (纳刀状态命中X)	类似大剑纵斩的前方攻击, 攻击后累积音色1。
左挥打	X	从左向右挥动笛子, 对前方敌人攻击范围短, 攻击后累积音色1。
右挥打	A	从右向左挥动笛子, 攻击范围大, 适合用来清理小怪, 攻击后累积音色2。
前格攻击	触摸下屏同时右挥打后A	一击的蓄量性优秀, 威力低但命中, 攻击后累积音色2。
后方攻击	A+X	威力大, 但对前方的判定很弱, 攻击后累积音色3。
叩击	插杆+A+X	类似锤子的“大地”一击, 出招速度稍慢, 但攻击范围、威力和蓄量值都很不错, 攻击后累积音色3。
前方演奏	前方攻击或叩击后R	将累积的音色演奏出来, 动作对敌方有攻击判定。
横演奏	左挥打或右挥打后R	将累积的音色演奏出来, 动作对侧向有攻击判定。
后方演奏	前格攻击或后方攻击后R	将累积的音色演奏出来, 动作对后方有攻击判定。
重复演奏 (左)	演奏中+R	将累积的音色再演奏一次。
重复演奏 (右)	演奏中+R	将累积的音色再演奏一次。
重复演奏 (后)	演奏中R	将累积的音色再演奏一次。
收管状态时演奏	收管状态R+A+X	可从纳刀状态快速切换到演奏状态。

### 水下战斗心得

和锤子一样, 笛子水中用法并没有产生太多的实质变化, 依然是以辅助为主, 然后再用打击系攻击争取对怪物造成晕眩, 给队友制造攻击机会。笛子的自身强化旋律可以增加移动速度, 对普遍较慢的水中移动速度有很好的弥补, 在面对海龙这种种

常突进的怪物也能较好地地进行追击。打头的攻击招式以左挥打、右挥打和叩击为主, 由于叩击对对方的判定变大, 也可以尝试像锤子那样从上往下瞄准怪物头部来打。为队友辅助的旋律方面推荐以强走优先, 在对耐力消耗很大的水中战中会有不小帮助。

### 推荐连招

前方攻击 (出笛攻击)→左挥打→回避→演奏; 所有狩猎笛共通的基础连技, 回避后确认安全就可开始演奏。

左挥打+右挥打+ (循环); 怪物倒地或中陷阱时使用的连技, 挥打攻击力较高, 且频率也不低, 集中对怪物头部进行打击能很快累积晕眩值。



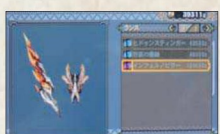
# 长枪

攻击属性 切断(盾击为打击)

长枪的攻击方式和其他近战武器大相径庭，属于点对点的攻击方式。虽然攻击范围很小，但能针对怪物的弱点部位进行重点打击，一旦熟悉之后可以随心所欲的发动进攻，十分爽快。当然，长枪最大的魅力在于其优秀的防御力和三连踏步回避。在三连突刺的过程中玩家可以穿插横移，或是使用跨步取消攻击后的硬直，然后继续攻击。在跨步回避的同时输入方向键可控制跨步的方向，分别为左跨步、右跨步和后跳(不推左摇杆默认为后跳)，最多可以连跳三下，任意组合。需要注意的是，在没有回避相关技能的支持下跨步很难躲避怪物的进攻，在操作不熟练的情况下还是推荐采用防御的方式应付怪物攻击。长枪在持武状态下移动较慢，推荐使用单盾冲刺快速接近敌人，单盾冲刺的过程是有防御判定的，虽然消耗的耐力较多，但比起跨步接近安全性更高，接近敌人后可依战场局势判断是否使出攻击，在盾击后继续输入X键则可快速使出三连刺。防御反击类似《鬼武者》中的弹一闪，但是对于防御内判定的判定宽松了很多，在几秒种内防御角度内受到敌人的攻击便能防守住自己并且刺出上段攻击，时间限制



内没有受到怪物攻击或是松开R键也会刺出上段攻击。防反系统能让长枪有着最低的风险展开最有效的攻击，在三连突刺的前两次攻击时，玩家可以随时穿插横移，防反击的发动时间比起突刺慢了不少，但更具安全性，在战斗中尽量使用可确保自身的安全。当怪物进入濒死状态逃跑时推荐使用突进攻击进行追击，这招拥有多次攻击判定，在怪物倒地或是陷入无法行动的状态时也可使用这招爆发，不过突进攻击会对队友产生严重干扰，在追击逃走怪物外的场合使用时尽量避免开队友。



- 优点：●拥有最强的防御，在防御相关技能的支持下可以抵挡住大部分攻击。
- 攻击距离长，可以在中距离发动攻击。
- 独有的三方向回避系统，在回避相关技能的支持下可以轻松躲开怪物的攻击。
- 能一边防御一边接近目标。
- 缺点：●攻击范围小，很难上手。
- 在持武状态下移动速度慢，怪物发动无法防御的招式时只能通过跨步回避。
- 多人游戏时容易被队友干扰。

### 水下战斗心得

在本作中长枪水中王者的地位依然无法撼动，其在水中的优异表现被说成“流氓武器”也毫不为过。这主要得益于长枪优秀的防御和多方面的打击能力，海战过程中怪物会频繁地使用冲撞，此时玩家不必像其他武器一样收起武器追击，大可单盾防御等待怪物再次使用冲撞攻击“自投罗网”，或是利用突击毫无风险地接近。水中跨步除了可以向横移外，也能通过输入对应方向来生上下移动，接近战时推荐在怪物的下方使用A键的上刺攻击，并在攻击的时候利用跨步调整自身站位，使自己始终处于一个较为安全的位置。

### 推荐连招

三连击：由突刺和上刺相互结合后产生的三连攻击，也是长枪最基本的连击，能续在盾击后使用。可以在攻击过程中随时跨步取消硬直。如果在攻击过程中发现怪物有攻击倾向且自身没有搭配回避技能，推荐立刻使用防反保护自身安全，不过防反只能在前三次攻击后使出。当怪物进入暴怒状态后如果没有绝对把握就不要刺出最后一下攻击，毕竟保证自身的安全远比提高输出更加重要。

招式	按键	说明
突刺	X	向前方的突刺，通过连打按键可以连续突刺三下。在前两次突刺中可使用防反抵挡怪物的攻击，在突刺过程中可通过跨步取消硬直。
上刺	A	向斜上方的突刺，能打到低空敌人，和突刺的性质一样，两招之间也能互相衔接形成攻击不同位置的三连击。
横挥	X+A	朝前方发动大范围的横扫攻击，单发的情况下出招硬直慢，建议穿插在三连中使用。
防御	按住R	进入防御姿态，注意长枪的防御性能是所有武器中最好的，如果有防御相关技能的支持，大部分攻击都无法使其后招。
瞬间防御	防御状态下输入X+A	在纳刀状态下立刻举盾格挡，看到怪物发动攻击时，利用这招可以有效抵挡敌人的攻击。
快慢防击	防御中+X	在防御状态下向前方发动突刺攻击，伤害低但十分安全，适用于被怪物围攻时反击用。
快速反反	R+X	进入反防模式，防御角度内受到敌人的攻击后立马给予反击，在攻击动作结束后同样可以利用跨步取消硬直。
耐力反反	进入防反模式后按住R	基本性能和反防相似，但给予的反击威力更大且容错率更高。使用时盾槽会散发光芒。此时在防反过程中，防御角度内受到敌人的攻击后可以立刻给予反击，相比瞬间防反此招的发动时间较短，但更加安全，请依照当前战局而选择使用哪种防反。
移动防御	在防御姿态中移动	一边防御一边移动，移动时耐力会徐徐恢复，可以通过这个手段回复耐力并调整角色站位。
突击	防御中前+X	朝斜前方快速移动，虽会消耗一定的耐力，但突击过程中角色处于防御状态，能快速接近敌人。
盾击	突击中按X	使用盾攻击敌人，双击头部都能眩晕怪物，在攻击过程中角色同样处于防御状态，十分安全，双击结束后可以继续三连击。
突进	连续输入R+X+A	消耗耐力向前方直线冲刺，可使用盾中端速突进方向，速度快，能多攻击，也是击溃连击的怪物时效果最佳。不过使用时要注意当前耐力，一旦发生弹刀再浪费大的输出机会。
连续突进	突进中按R	停下突进后使用大威力的突刺攻击敌人，敌人在于连续输入R+X+A时无法使用跨步取消，不推荐经常使用。
取消突进	突进中按X	强制停止突进，在停止的瞬间角色同样会进入硬直。
跨步回避	持武状态下按B	默认为向前跨步，配合方向键可以实现左右跨步，最多可以连跳三下。输入方向键能跳出当前距离再跨步跨步跨步，除了回避敌人的攻击外，跨步还有取消硬直、调整角色站位等作用。

实用技术  
攻略速解

# 銃 枪

攻击属性 切断 (炮击为弹属性)

銃枪除了可以像长枪一样做出各种突刺类攻击外,还可以使用枪身中的炮管发动炮击,是近战武器里唯一可使用弹系统的武器。銃枪的子弹不同于弩枪,子弹不会飞行,无法进行远距离攻击,不过无弹药限制,只消耗武器的斩味,并且能无视怪物肉质给予伤害,子弹的伤害由炮击类型和炮击等级决定。炮击类型分为通常型、放射型和扩散型三种,通常型威力最低,但能装填5发弹药,是最适合使用将弹药一次性发射出去的一齐发射的类型;扩散型威力最高,但只能装填2发弹药,适合用快速装填做连续炮击;放射型介于两者之间,能装填3发弹药,不过龙击炮的威力是三者中最高的。

## 用 技 术

攻 降 速 解

优点:●拥有和长枪并列的防御能力。●炮击伤害无视怪物肉质,适合用来破坏一些肉质较硬的部位。●射击后的炮击(放射型)拥有全近战武器中最高的攻击强度。

缺点:●拔刀状态移动缓慢,而且没有类似长枪的冲刺招式,被逼入死角后很难翻身。●炮击和龙击炮消耗斩味很厉害,磨刀的次数也相应增加。●炮击会吹飞队友,在多人狩猎时不得不开队友进行攻击。



銃枪招式列表

招式	按键	说明
移动突刺(接枪突刺)	移动中X(收枪状态移动中X)	攻击时会向前移动一段距离,具有刚体效果,对銃枪这种移动缓慢的武器来说是非常实用的拉近距离招式。
平刺	X	低打点连接的起手招式。
射击	A+X	从左下方往正上方的上挑攻击,攻击范围和威力都不俗,具有刚体效果,可用作连招的起手。
斜上刺	射击后X/R+A	攻击会马上回到防御状态,第三下后可派生龙击炮。
水平炮击	A/平刺后A/移动突刺(接枪突刺)中A	消耗一发弹药的水平射击。
斜上炮击	斜上刺后A/移动突刺(接枪突刺)后A	消耗一发弹药的斜上方射击。
垂直炮击	射击后A	消耗一发弹药的正上方射击。
快速装填	炮击后A	以较快速度装填一发弹药。
水平蓄力炮击	平刺或水平炮击后R+A/快速装填后R+A(可连射)	比一般炮击威力更高的水平射击。
斜上蓄力炮击	斜上刺、移动突刺(接枪突刺)或斜上炮击后R+A斜上炮击快速装填后R+A(可连射)	比一般炮击威力更高的斜上方射击。
垂直蓄力炮击	射击或垂直炮击后R+A/垂直炮击快速装填后R+A(可连射)	比一般炮击威力更高的正上方射击。
一齐发射	快速装填后X/平刺2次E/派生2段以上的射击后X	派生专用招式,威力是斩属性攻击中最高的,且不会弹刀,后面可接龙击炮一齐发射。
龙击炮	R+A+X/射击后A+X/斜上刺第三次后A+X	即击专用派生招式,威力和蓄力装填数有关,弹数越多威力越高。
装填	R+A/后跳或倒移后A	銃枪威力最大的招式,由于准备时间较长,只适合在怪物倒地或中陷阱时使用,发射后需要等待2分钟才能再次使用。
防御	R	装填所有弹药。
防御移动	R+摇杆	进入防御状态。
后跳	持武状态下按B	可以一边防御一边移动,移动时耐力会徐徐回复。
大后跳	突刺、即击、蓄力炮击后↓+B	和长枪的后跳步类似,但銃枪只能跳一次。
跨步倒移	突刺、即击、蓄力炮击后←+B	比后跳的移动距离更远。
侧面防御	收枪状态R+A+X	和长枪的跨步倒移类似,但銃枪只能倒移一次。
		无蓄能按直接进入防御状态。

## 水下战斗心得

銃枪的水中操作和大部分武器一样,除了多了个纵向回避,其他都是和陆地上共通的。空间战的引入对銃枪这种多以点攻击为主的武器不是很有利,而且水中距离的掌握比陆上更难度高,加上銃枪也无法像长枪那样利用连续跨步调整站位,攻击很容易就会落空,最好是多用移动突刺或射击起手,再接其他攻击。水中没有跳了大后跳也是对銃枪不利的地方,本身銃枪移动速度就慢,在躲像海龙的大范围放电这种不能防御的攻击时显得尤为吃力,建议配上防御强化技能。

## 推荐连招

射击→斜上刺→斜上蓄力炮击→倒移/后跳;打高位置的专用连技,可视情况增加斜上刺或炮击的攻击次数。

移动突刺(接枪突刺)→平刺→平刺→即击→一齐发射/龙击炮;銃枪的最大伤害连技,最后龙击炮的威力很大,同时空隙也很大,容易被反击,一齐发射风险相对要小一些,但要注意只有满弹药时才能发挥最高威力。





# 斩击斧

攻击属性 切斩

## 水下战斗心得

斩击斧的大部分招式攻击范围都很大，所以来到水战后也丝毫不会吃亏。立回用斧模式，找到攻击机会就用突进斩起手，再接以纵斩，如此循环。折斩对于上下移动幅度的大水战也很有用，方便来进行追击，或是从下往上打一些需要破

坏的部位。怪物硬直后依旧是用变形斩切换为剑形态进行输出，不过需要注意的是虽然属性解放的威力很大，不过由于点攻击的命中不如陆上，所以建议还是用最基本纵斩→折斩循环来主攻。

## 推荐连招（斧模式）

横斩（拔刀斩）→突进斩→纵斩：一击脱离的基本连技，打背对自己的怪物的话，最后的纵斩比较容易命中多为弱点的头部。

横斩（拔刀斩）→折斩→纵斩：主要是利用折斩和纵斩的高打点来断尾的连技，但要注意折斩会挑飞队友，身边有人时慎用。

## 推荐连招（剑模式）

纵斩（拔刀斩）→折斩→（循环）：简单实用的连技，视情况决定出招的次数，一有危险就用回避或侧移躲开。

回避→折斩→纵斩：主要用来追击怪物，剑模式的机动性太差，短距离要靠回避代替步行，并且回避后可用折斩带入上面的连技。

属性解放刺→横斩→（循环）：灌属性连技，麻痹瓶或毒瓶的斩击斧能用这招让怪物快速进入异常状态，因为连技的时间很长，最好在怪物倒地或中陷阱时使用。



拥有两种模式的变形武器，可根据战况在两种模式中切换从而实现多彩的战法。熟悉两种模式的特点是用好斩击斧的基本，斧模式在拔刀状态下也能较灵活地行动，并且攻击距离长，和怪物周旋时一般用这个模式，不过攻击频率较低，缺乏爆发力。剑模式则相反，虽然行动缓慢，但攻击频率高，且不会弹刀，适合在怪物倒地和中陷阱等长时间的空档时进行输出。

出，另外剑模式下还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺。不过要注意的，剑模式的招式会消耗耐力槽下方的斩击槽，斩击槽空了后会强制变回斧模式，如要再次使用剑模式，则得等斩击槽恢复到一半以上。斩击槽的恢复方法有两种，一种是不使用剑模式时随时间经过慢慢恢复，另一种则是在其显示“RELOAD”字样时按 R 键手动恢复。

优点：●斧模式单发攻击威力和攻击范围优秀，折斩是有些近战武器中打点最高的斩属性攻击。●剑模式招式不弹刀，对肉质硬的怪物也游刃有余。缺点：●不能防御，对立回有较高的要求。●拔刀和收刀速度较慢，容易受到攻击或错过攻击机会。

瓶效果一览

种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力，攻击头部能累积暴击值
毒瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

斩击斧招式列表·斧模式

招式	按键	说明
纵斩	X	斧模式中威力最高的招式，不过出招速度有些慢，不适合拿来单独使用。
横斩（拔刀斩）	A（纳刀状态移动中X）	威力较低，通常作为两种模式的连携招式使用。
折斩	A+X/下屏特殊攻击键/横斩后X	打点非常高，且出招速度很快，但有吹飞效果，乱世时慎用。
左右横斩	折斩后A（可连打）	由折斩派生的连续攻击，会消耗耐力槽。
突进斩	拔刀状态挥杆+X	和横斩一样威力较低，但接下来的派生很丰富。
变形斩	突进斩后R（之后切换为剑模式）	相当于剑模式的纵斩。
变形	R	切换为剑模式。
装填	斩击槽显示“RELOAD”字样时R	恢复40%的斩击槽。
跨步侧移	攻击后→+B	向两侧的位移回避。

斩击斧招式列表·剑模式

招式	按键	说明
纵斩（拔刀斩）	X（纳刀状态移动中R+A+X）	和折斩并称剑模式的主力招式，两者循环使用有很强的定点输出能力。
踏步纵斩	挥杆+X	向前移动一段距离的纵斩，通常用来调整站位。
横斩	A	横向打击面很广，通常用来派生变形斩切换回斧模式。
变形斩	横斩后R（之后切换为斧模式）	相当于斧模式横斩。
折斩	下屏特殊攻击键/纵斩后X/回避后X	可以自由派生，是机动性和杀伤力兼备的招式。
属性解放刺	A+X（可连打X增加攻击次数）	剑模式的必杀技，通过消耗大量的斩击槽瞬间给予怪物大伤害，可连打按能增加伤害。
属性解放连续刺	属性解放刺中连打X一定次数以上/属性解放刺中+X	属性解放刺的收尾攻击，威力巨大，用完后强制变回斧模式。
变形	R	切换为斧模式。
跨步侧移	攻击后→+B	向两侧的位移回避。



## 射手风格

和只能近战的剑士不同，射手系虽然只有弩和弓两大类武器，但两类武器的输出范围都为全面，无论何时都能在命中怪物的任何部位，进行破坏背部、头部等工作非常方便。不过该风格的缺点也十分明显——物理防御力只有剑士风格的一半，虽然可以在远处狙击猎物，攻击时也不必担

心发生子弹等突发事件，但和一些攻击距离远、行动速度快的怪物战斗就显得较为被动。由于远程武器的攻击角度广，因此射手猎人最关键的一点在于千万别和怪物面对面撞上，随时让自己处于怪物的斜对面，侧面甚至背面才是射手猎人保命的不二之法。



## 轻弩

攻击属性 弹（斩裂弹为切断、近接攻击为打击）

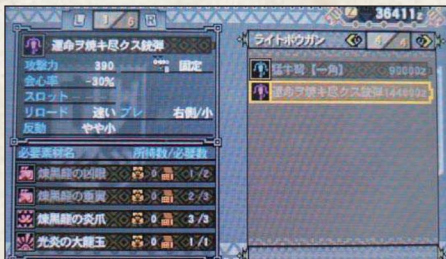
最基础的远程武器，也是射手风格的入门级武器。轻弩的特点在于速度快，即使被怪物盯上也能从容地使用倒射或翻滚躲避，或是收起武器使用飞扑躲开。不过轻弩的射程、威力都比重弩和弓逊色，在没有对应的速射弹种的支援下很难成为有效攻击，不过因为轻弩的安全性，对自己操作有信心的玩家可以依靠开足“火事场力2”来弥补输出方面的不足。此外，团队战中让轻弩手打异常状态非常不错，一把支持速射麻痹、毒的轻弩能有一些非常制怪怪物，给团队制造输出机

会。本作新增的限制解除对轻弩来说有些得失，虽然无法使用速射，但全弹装填后轻弩的战术更加灵活多变。此外，解除限制后的轻弩无法做出跨步的回避动作，取而代之的是左右的翻滚回避。跨步回避和翻滚回避有各自优势，翻滚回避由于距离长，在回避性能方面更胜一筹，适合异常状态枪手打游击战；而跨步回避在移动后角色面对的方向不会发生太大变化，再次瞄准不会太浪费时间，能保持一定的输出节奏，适合进攻型枪手。

- 优点：●持武状态下移动速度快，可灵活改变自身站位。●有连射能力，活用弹种的克制可获得和重弩媲美的攻击力。●攻击后可立刻采取回避措施，安全性高。●解除限制后可一次性装填所有子弹。
- 缺点：●基础攻击力低，如果没有速射和火事2支持，和血厚的怪物战斗很容易弹尽粮绝。●速射过程中无法中断攻击，容易被怪物击。●反后差，后坐力高，使用一些子弹容易偏离弹道。●解除限制后无法使用速射。



招式	按键	轻弩招式列表	说明
装填子弹	X	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限，注意在装填后一旦切换兵种，之前装填的弹药会自动清空。	
全弹装填	X+A	解除限制制射才能使用，一次性装填所有弹药，装填后即切换兵种，之前使用的弹药仍然可以保持在装填状态，不必重新装填。	
快速装填	纳刀状态下F+A	在收刀状态下直接装填弹药，省去拿出武器的时间。	
射击	射击	发射当前使用的子弹，如果发射时装填数为0则为弱射击，角色会进入长时间硬直。	
回避	射击后输入方向+B	往敌后方向使用跨步回避，可用来调整自身站位，或是躲避敌人的攻击，操作难度较高“回避距离短”，解除限制后的轻弩回避方式变为翻滚回避，回避距离会更高一些。	
瞄准	R	进入瞄准模式，在武器工房付费安装了可变速瞄准镜后可以调节放大倍数，较容易命中怪物弱部位。	
简易瞄准	按住F	进入简易瞄准模式，在该模式下的操作方法可在菜单中设置，建议使用默认模式。	
近接攻击	触碰下屏图标	使用有身攻击敌人，不过几乎没有什么作用，不推荐使用。	
切换弹种	按住左右键+B、B键切换	更换所使用的子弹。	



## 水下战斗心得

轻弩算是水中最好用的一种远程武器，大体作战思路和地面没有多少区别，只是在水中弹道会发生微妙的偏移，需要一点时间来适应，其余方面完全可以套用陆地的战术，

只是在战斗中要留意怪物的龙车，一旦发现自己处于怪物的正前方则要准备移位了，平时轻弩对力要求不高，必要时可倾尽所有耐力来躲避怪物的攻击。

弹种	说明	弹种说明
通常弹	最常见的子弹，威力低，射速快。本作的弩自带通常弹LV1，和以往作品一样弹药是无限，不过攻击力只有1，除非弹尽投掷否则不推荐使用。此外，LV2单发攻击力比LV3高，但LV3的子弹能连续发射。	能造成敌人硬直的子弹，LV1装填3次每提升一级装填量+1，适合对付木龙等身形细长的怪物。
贯通弹	发射后子弹会贯穿攻击敌人，距离越近命中目标的子弹也越多。LV1扩装3次，每提升一级攻击力+1。	将爆炸打入敌人的身体，经过一段时间后会发生爆炸，等级越高威力越强。通甲榴弹兼具爆炸效果，命中怪物时头部不仅可引发眩晕，还能降低怪物的耐力。
雷弹	命中目标后内部所装的炸药会在目标周围产生大范围爆炸。LV1会产生3次爆炸，每提升一级爆炸次数+1。这导致对于近战敌人会造成严重干扰。在怪物倒地、被限制附近等高需要大火力输出的场合均适用。	榴弹弹
雷弹	对碎岩类的爆裂属性，发射后可引发异常状态，积累到红色产生爆炸。	龙击弹
龙击弹	射速近慢且威力无比的子弹，自带火属性攻击，只有解除限制的雷弩才能使用。	回避弹
回避弹	命中目标后回复体力，需要注意的子弹是怪物同种会给对方回避。	龙击弹
龙击弹	命中后目标攻击力提升，对剑士和猎人使用还能提升对方的耐性。	硬化弹
硬化弹	命中后目标防御力提升，还能抵抗被龙车等怪物施加的防御力降低效果。	毒弹
毒弹	能使怪物进入中毒状态，等级越高积蓄速度越快，LV2毒弹的基础攻击力也非常高，善用能加快恢复速度。	麻痹弹
麻痹弹	能使怪物进入麻痹状态，等级越高积蓄速度越快，使用LV2麻痹弹能使怪物快速进入麻痹状态。	睡眠弹
睡眠弹	能使怪物进入睡眠状态，等级越高积蓄速度越快。	天气弹
天气弹	能削弱怪物的耐力，等级越高积蓄速度越快，建议针对怪物的头部进行集中打击，LV2天气弹的基础攻击力一致。	捕获用麻痹弹
捕获用麻痹弹	效果和染色球一致，命中目标后怪物会在地面上显示出位置。	贝印子弹
贝印子弹	命中目标后产生刀刃攻击目标，刀刃带有切割属性，能切断怪物的尾巴。	火炎弹
火炎弹	火属性攻击子弹，基础攻击力低，只适合对付弱火属性的怪物。	冰冷弹
冰冷弹	冰属性攻击子弹，基础攻击力低，只适合对付弱冰属性的怪物。	电击弹
电击弹	电属性攻击子弹，基础攻击力低，只适合对付弱电属性的怪物。	冰结弹
冰结弹	冰属性攻击子弹，基础攻击力低，只适合对付弱冰属性的怪物。	龙击弹
龙击弹	龙属性攻击子弹，能贯穿6层，虽然攻击力不高但反动力、装填速度快，适合用来对付龙车怪物。	水中弹
水中弹	基本效果和龙车类似，自带水属性攻击，在水中使用可增加子弹的基础威力。	

重弩属于一种比较极端的武器，在具备高火力高输出的同时，也带有移动速度慢的致命缺陷，在单人游戏中难以发挥自身实力，不推荐在多人游戏外的场合使用。重弩的中心思路在于利用大威力的子弹一次性对怪物的弱点部位进行重点打击，因此平时和剑差不了多少，需要利用一击脱离怪物保证自己的生存率，当怪物倒地、被陷阱困住时可安心输出。解放限制的重弩除了提升基础攻击力外还能使用威力巨大的龙击弹，但无法使用蹲射，不过在怪物满天飞的狩猎世界里，又有多少时间能让你蹲下来慢慢射击呢？如何取舍相信各位心中已有答案。

### 水下战斗心得

重弩由于速度慢，在水中战斗非常被动，一旦被怪物盯上很可能就要承受一次大伤害，因此给重弩安装一个盾牌保命必不可少。因为大部分怪物的招式对正上方的威胁都不大，因此战斗时可以尽量停留在怪物上方找机会发动攻击。

### 重弩招式列表

招式	按键	说明
装填子弹	X	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限，注意在装填后一旦切换弹种，之前装填的弹药自动清零。
快速装填	纳刀状态下R+X+A	在收刀状态下直接装填弹药，省去拿出武器的时间。
发射	A	发射当前使用的子弹，如果发射时装填数为0请勿射击，角色会进入长时间硬直。
蹲射	X+A	进入蹲射模式，先要选择在该状态下使用的子弹才能进入蹲射模式，每把重弩所支持的蹲射弹种都各不相同，可以在打龙武器时查看。在蹲射状态下子弹的威力和射击精度都会得到提升，如果在蹲射过程中发生怪物有攻击倾向，可以按方向键中途取消蹲射行动，角色会停止蹲射并往相反方向滚向落地。
进入蹲射模式	R	在蹲射模式下按R键会切换为高威力龙击弹模式可以调节龙击弹威力，较普通命中怪物弱点部分。
瞄准	按R	进入高瞄准模式，在该模式下的准线方式可在菜单中设置，建议使用默认模式。
近接攻击	触摸下屏图标	使用弩身攻击敌人，不过几乎没有什么作用，不推荐使用。



# 重

# 弩

攻击属性

弹（斩裂弹为切断、近接攻击为打击）



实用技术

攻略速解



# 弓

攻击属性 弹（近接攻击为切断）

和需要子弹才能射击的弩不同，弓自身带有属性和箭，即使没有弹药的支持也可以持续发动攻击。由于弓在《MHP2》中太过强势，经过三次改动之后成为了易于掌握精制的武器，想要用弓打出高伤害，除了必须掌握“官射”这一技巧，还要掌握最佳射击距离和曲射的命中范围，也就是充分掌握独有的箭射系统与曲射系统，其中箭种分为贯通、扩散和连射三种；而曲射则分为爆炸型、放射型和集中型三种。把弓所拥有的箭种与曲射都是先天固定的，不能通过人为手段改变，在游戏中可以在武器信息处查看。拉弓后弓箭会进入蓄力阶段，每个蓄力阶段所使用的箭种各不相同。曲射攻击怪物头部可夺取怪物的耐力并积蓄蓄量，由于射击时角色要朝高空放箭，从箭射出到落地大约会经过2秒的时间，因此不计算好行动时间的提前量，曲射很难准确命中目标。此外，贯通、放射和连射三种箭除了效果不一外，最佳射击距离也有所差异，如果角色离怪物太近或太远，射出的箭威力都会有所改变。

### 水下战斗心得

因为水中阻力的关系，弓箭在水中的表现非常尴尬，射出的箭矢射速及射程和陆地相比都逊色不少，三种箭射的性能虽然没有改变，但发射后的箭矢移动速度缓慢，必须在较近的距离才能对怪物造成威胁，需要花点时间去适应。比较可行的方法是自己随时处于怪物的斜上方，这样一来就不必花太多的时间瞄准怪物和箭矢的落点，有助于提高狩猎效率。

### 箭种与曲射的能力

种类	效果
连射	纵向射出多发箭矢，最上方的一发攻击力最高，最下方的最低。LV1会连续射出2发箭矢，每按一次会射出一发，投射于打龙面小。连射用手柄打怪物的弱点部位。
贯通	射出的箭能贯穿怪物的身体造成连续伤害，LV1能贯穿物体内部2次，每提升一级多贯穿一次。贯通适用于和水龙、冻土毒虫等身体长大的怪物战斗。
扩散	横向射出多发箭矢，每提升一级能多射出一发。扩散射击击面，除了适合打异常状态外，配合增加扩散伤害的技能还能造成大量伤害。
爆炸型	箭落地后产生爆炸，是所有曲射中威力最强的一种。和箭的扩散弹一样，爆炸型曲射同样带有吹飞效果，在组队战斗中慎用。
放射型	在空中分散成大量箭羽，朝目标区域飞去前雨，由于攻击范围过大导致攻击力分散，在游戏前期用于清理小怪效果不错。
集中型	相当于放射型曲射的缩小版，攻击力更强，不带有吹飞效果，是威力和团队合作两者都能兼容的箭型。配合异常属性瓶可以快速打出异常状态。

### 属性瓶

种类	效果
强袭瓶	箭的攻击力提升至150%，是最常用的一种属性瓶。
麻痹瓶	赋予箭麻痹属性，在团队战斗中起到麻痹怪物的作用，由于弓箭的麻痹蓄积速度较慢，单人狩猎不太推荐使用。
毒瓶	赋予箭中毒属性，推荐在战斗开始使用，让怪物持续进入中毒状态可使效率大大提高。
睡眠瓶	赋予箭睡眠属性，实战中的作用几乎为0，不推荐浪费钱购买。
断尾瓶	命中敌人后能切断敌人尾巴，能在大地图中得到怪物所在位置。
天气瓶	命中后能减弱怪物的火力，配合弓箭攻击怪物头部，能以较快的速度消耗怪物耐力。
接击瓶	装填后提升近接攻击力。
爆破瓶	装填后箭矢带有碎龙武器的爆破属性，而且每次必定发动，不过弹药数量有限，因此爆炸的机会并不多，推荐在团队战中辅助使用。

### 弓招式列表

招式	按键	说明
拉弓射出	X	向前方射出弓箭，按住X不放可进入蓄力状态，蓄力过程中会消耗耐力值，当耐力值降至最低会强制射击。
曲射	蓄力时按2→A	使用曲射攻击敌人，命中怪物头部可夺取怪物的耐力并积蓄蓄量值，曲射同样带有属性效果。
近接攻击	A	使用箭近距离攻击敌人，攻击时玩家玩家可以装备了属性瓶，近接攻击将带有该属性瓶的效果，装备强袭瓶再攻击敌人，可以有效断尾或击晕小怪。近接攻击虽然可以发射两连发，但只有第一击可以利用属性瓶的回避取消硬直。
快速近接攻击	纳刀状态下R+X+A	快速使出近接攻击，和普通近接攻击效果一致。
快速回避	X+A	装填当前的属性瓶。
回避	拉弓状态下Y	在拉弓状态下使出回避动作，相比普通回避，这种回避会更加灵活。
定位瞄准	按R	进入瞄准模式，用物理键选择出当前箭的瞄准轨，将弓进入二段蓄力后以显示高亮箭的瞄准范围，进入定位瞄准界面后，通过十字键可以更改高点位置，摇杆则控制箭头移动。默认的瞄准模式以眼睛视角为主，适合对付古龙等大型怪物，和普通怪物战斗时推荐将瞄准轨的视角更改为二类I。



# 3DS 版新增怪物狩猎指南

本想在这期刊登全部怪物的狩猎心得，可惜杂志的页数实在吃紧，若将全部怪物都写上去，恐怕这篇攻略的页数至少还要再往上加个5页。洛克只能忍痛将《MHP3》登场过的怪物通通删掉，而月迅龙、冥海龙这些在酒场后期才会出现的怪物自然和本期攻略无缘，不过在下期的研究中我们会放出所有G级怪物的讨伐指南，敬请期待！

注：怪物属性中，最前面的属性是你伤害吸收最多的属性。

实用技术

攻略详解

## 灯鱼龙

弱点：雷、火  
可破坏部位：头部提灯、尾



### 主要招式

**闪光：**和《MH2》中的毒怪鸟类似，亮灭几次后会发出刺眼的强光，猎人会陷入眩暈状态。应对的方式除了飞扑回避外，背对灯鱼龙和防御都能避免中招。  
**冲撞撕咬：**因为灯鱼龙体型比较大，这招还是具有一定威胁，预

判动作后横向躲避比较安全。  
**甩尾：**尾部靠近身体的部分带有毒针，被打到会陷入麻痹状态，在断尾时一定要小心这招。  
**翻滚：**攻击灯鱼龙的背上会出现许多针刺，然后身体往一侧滚过去，攻击力中等，但攻击范围广。

### 主要招式

**撞击：**近距离常用招式之一，和雷狼龙一样会后一再对目标发动撞击，距离短但速度很快，就算看到它起手也很难躲得开，所以尽量不要站在它正面上。  
**连续爪击：**拍击；常用招式二，用巨大的前爪连续对目标发动拍击，普通状态下连续拍击2次，带电状态下增加至3次。躲避这招最好不要用飞扑，这样反而更容易中招，看它举起前爪后，使用普通的翻滚朝另一个回避即可躲过。  
**蓄电：**和雷狼龙一样会按通常→带电→超带电逐步转变，只不过狱狼龙在蓄电过程中在身体附近会落下龙属性闪电同样能阻止蓄电。



**龙光弹：**射出2个蓄积性龙虫的球体，普通状态下每次丢出1发，带电状态下每次丢出2发。狱狼龙丢出的龙光弹会在空中停留几秒，之后会像浮游炮一样向一名玩家发动攻击，只能看准龙光弹的轨迹进行回避或是防御。龙光弹在空中停留的时候长枪可以利用举盾冲刺将其抵消，能大大减少龙光弹造成的威胁。  
**旋转升空：**360度旋转并跳向空中，前方大范围有攻击判定，没被打中的话可以在它落地后蹲几刀。  
**蓄电漫步：**在缓慢移动的同时在身体周围降下龙属性闪电，落下的闪电数量很多，近战猎人此时不要贸然挺进，远程猎人则可以趁机输出。  
**空中压杀：**超带电状态专用招式，腾空后用背棘砸向目标，发生速度快且攻击力很高，射手风格的猎人要特别小心这招。狱狼龙使用这招后同样会陷入长时间硬直，是输出的绝佳机会。

看到灯鱼龙侧身就要准备好横向回避了。

**水流攻击：**在水中才会使用的招式，潜地一段时间后灯鱼龙会探头吸气，这时候如果猎人被水流卷入，会失去控制被吸到灯鱼龙嘴里被咬一口，攻击力很高，装备水平不够会有被秒杀的危险。看到灯鱼

龙吸气，可以立刻游到它后面回避，此外水底也是这招的死角。

**跳踢攻击：**同样在水中才会使用的招式，潜地一段时间后灯鱼龙会从泥土中跃起，几秒后落下砸向猎人，这招在跃起和落下时都具有攻击判定，最稳妥的方法还是防御。

### 狩猎要点

灯鱼龙是水生物，和水兽不同，它平时很少上岸，大部分时间都待在水中。灯鱼龙善于伪装，会沉入水底的泥土中，露出几棵红色的水草，活用本作新增的锁定系统可方便地看到灯鱼龙是否处于拟态。仔细观察的话会发现水草后面有一个圆形的小鼓包，通过小鼓包和红色“水草”的位置可以判断其头部所在的位置，攻击灯鱼龙或是游到它的正上方灯鱼龙都会解除拟态，要注意它从水中钻出来的时候，会攻击正前方。

当灯鱼龙进入暴怒状态后身体会涨成圆球，表面伸出无数的尖刺，此时背部的肉质会变硬，讨伐时建议将火力集中在灯鱼龙肉质较软的腹部和尾巴。在水中建议处于灯鱼龙的下方，这样能有效躲避冲撞撕咬和翻滚两招。当灯鱼龙处于疲劳状态时有很大几率上岸，上岸后灯鱼龙就非常弱了，尽情虐待吧。因为灯鱼龙的提灯非常高，所以在陆地上集中攻击尾部，在水中集中攻击提灯。推灯破坏所需伤害不多，集中攻击几次即可破坏。

## 狱狼龙

弱点：雷、水  
可破坏部位：爪、角、背、尾



### 狩猎要点

狱狼龙虽然大部分攻击和雷狼龙类似，但强化后的龙光弹和蓄电使讨伐它的难度成倍上升。和雷狼龙一样，它也会通过蓄电改变自身的状态，进入超带电状态后招式性能和行动速度都大幅提升，不过此时它的防御也会有所下降。不想面对超带电状态的话，可以在它蓄电的时候集中攻击头部和后腿的弱点，打出硬直即可中断蓄电，不过狱狼龙在蓄电过程中会降下龙属性闪电

防守，攻击时一定要留意地面，一旦周围出现雷电子影就要及时回避。当然就算进入超带电状态也不用太担心，这期间只要打出两次硬直就可以把它打回原形。超带电状态下狱狼龙会放出4颗龙光弹，对不能防御的猎人威胁很大，如果队伍中有使用长枪和铳的猎人，可以让他们用防御移动碰撞龙光弹，虽然时间不够抵消掉全部龙光弹，但也能让威胁少很多。

## 碎龙

弱点：水、冰  
可破坏部位：头、前脚、尾

### 主要招式

甩尾：和大多数怪物的甩尾攻击类似，不过碎龙发动甩尾的几率较小，近身战时不必像其他怪物那样留意这招。

连续锤击：利用发达的前脚向地面进行5次连续攻击，会将菌体残留在地面。进入活性状态后攻击地面的同时菌体会发生爆炸，攻击范围也扩大不少，十分难缠。除了脚脚硬接下攻击外，只有使用飞扑才能较为安全地躲避。

回转锤击：向地面锤击的同时用单臂撑住地面90°转向，乍看起来这招破绽很大，其实在碎龙转身的同时它的尾巴会对旁边的玩家造成干扰效果。在回避过程中要小心反击，防御的时候也要将防御方向对着尾部而不是敲向地面的前脚。

跳跃锤击：发动前碎龙会快速舔手补充细菌，动作十分明显，补充细菌后碎龙会以极快的速度朝玩家跳跃而来，在碎龙身边的玩家也

要小心，跳跃的时候也有攻击判定。此招在普通状态下威胁不大，看到准备动作后横向回避即可。进入活性状态后锤击会立刻引发大范围爆炸，爆炸不仅威力高范围也很广，推荐看到准备动作立刻飞扑躲避，能防御的武器则向后防御，否则无法抵挡之后的大范围爆炸。

头槌攻击：活性状态专用招式，跳起后将头部插入地面，并引发前方大范围爆炸。由于在跳跃的时候

没有舔手动作，因此还是很容易和跳跃锤击区分。头槌地面之后引发的爆炸范围很大，能防御尽量防御。

菌体爆炸，活性状态专用招式，甩动头部和前脚将菌体撒向四周，之后以碎龙为中心引发大爆炸，范围极广。接近中心如果无法闪避几乎必中，唯一的攻击死角位于碎龙的尾巴旁边。

### 狩猎要点

普通状态的碎龙威胁不大，不仅速度慢，残留在地面的菌体要过一段时间才会爆炸，第一次讨伐的玩家可能还不太熟悉一下碎龙的招式。被碎龙攻击或是碰到地上的菌体都会被细菌缠上，此时除了通过回避3次摆脱细菌外，使用消臭玉也可以达到同样效果。碎龙性情凶暴，在战斗中很容易发怒，当其进入暴怒状态，也就是活性状态时战斗才算真正开始，这时候的碎龙不仅攻击速度大幅提升，大部分招式还会直接引爆菌体，攻击力高得令人汗颜。身上若沾上细菌切记不要防御，处于活性状态的碎龙会直接引爆玩家身上的细菌。碎龙威胁最大的一招就是活性状态下的跳跃锤击，战

斗中一旦看到它快速舔手就要注意回避接下来的攻击，要注意的是碎龙经常会跳到猎人的身后并引发爆炸，此时要马上转身进行防御，不然会被接下来的爆炸波及。

在前期装备不好的情况下建议以攻击前脚与后脚为主，当碎龙失街倒地再集中火力攻击打点较高的尾巴。碎龙的头部绿斩弹刀，如果队伍中没有弓箭手和枪械，在前期破头非常困难，可量力而行。当碎龙频繁攻击后，身上的菌体会慢慢消耗，并最终无法使用菌体攻击，这时候它会通过舔手的方式补充细菌，和跳跃锤击不同，这时候舔手的速度非常慢，因此也是我们输出的绝好时机，不要错过。

### 主要招式

二连咬：和海龙一样的招式，不过大海龙版的速度要慢一些，比较容易回避。

转圈撕咬：同样也是和海龙一样的招式，不过在水里时甩尾也有判定，而且因为大海龙的体型更大，躲避难度也更高。

水流喷射：分为前方直线型和前方斜下型两种，分辨方法是前者在吸水时头部基本不会动，后者则会翻个筋斗后头部上仰，横向移动就能躲过。皇海龙还追加了横扫型，使用时的准备动作和前方斜下型一样，看到后可通过竖向移动来回避。

顶部水流喷射：游到区域的顶部向下方的猎人进行水流喷射攻击，非常难躲，最好是在其准备上游时

用击龙枪阻止（方法参考要点部分）。皇海龙追加了准备时间很短的顶部喷射，无法用击龙枪阻止。

侧撞：判定非常大，不过出招前有准备动作，可以趁这时躲避或架盾防御。

突进：和海龙一样的招式，虽然横向移动也能躲，不过大海龙这招的判定很大，选择直接防御会安全一点。

旋转突进：和海龙版的一样，先来回游动寻找攻击目标，决定目标后就收缩起身蓄力并进行攻击，最好收起武器专心回避或防御。

垂直甩尾：和海龙的一样，判定主要在下半身，集中攻击上半身基本不容易中。

## 大海龙

弱点属性：龙  
可破坏部位：角、胡须、背、尾巴



## 皇海龙

弱点属性：龙  
可破坏部位：角、胡须、背、尾巴

### 狩猎要点

大海龙可以看作是水中版的老山龙，在区域1和区域2时它可以无视猎人自顾自地移动，这时可以上前攻击，但要注重判定，其摆动的鳍和尾部都有攻击判定，要避免接近这两个地方，如果嫌疑躲这两个地方太麻烦，也可以一开始就集中攻击大海龙的胡须部分，只要把胡须的部分破坏这两个地方的攻击判定也会消失。大海龙游到区域3后就会正式和猎人展开对决，这里有着许多对大型龙的攻击设备，バリス炸药发射器可以用来破坏弹力的角，场景中一共有两处发射器，分别在击龙枪的左右两侧，在发射器旁边的采集点中可采集到专用子弹，击龙枪则是在其上游准备顶

部水流喷射时使用，时机是当它不顾猎人从区域底部慢慢侵区域的上方移动时，看到它接近击龙枪后启动就能给予其巨大伤害。亚种皇海龙一出来就是在区域3，它最厉害的招式就是准备时间很短的顶部水流喷射，初期装备防御力还不够时很容易死在这招上，只能看准其喷射的朝向往反方向移动来躲，实在不行就用モドリ玉吧。



# 尾斧龙

弱点：水、冰

可破坏部位：角、背部、尾（可破坏两次）

实用技术

攻略速解

## 狩猎要点

尾斧龙的大部分招式和尾锤龙相似，狩猎时可以直接套用对付尾锤龙的战术，不过尾斧龙的血量比起尾锤龙更多，招式威力十足，被尾巴攻击还会陷入泥人状态，讨伐时一定要带上消敌剂。鉴于尾斧龙的血量问题，如果是单人讨伐要做好打持久战的准备，特别是使用弩

炮讨伐的玩家一定要带足弹药。由于它的行动缓慢且很少攻击远距离的招式，所以使用远程武器攻略会非常轻松，而且远程武器还有一个好处就是能较为轻松地破背，其背部被破坏后伤害吸收也会有所改变，集中攻击背部、使用毒属性攻击都能使讨伐效率大大增加。

## 主要招式

旋转攻击：以自身为轴心开始旋转，在旋转过程中会逐渐向目标移动。在没服用强走药的情况下切勿试图防御此招，否则很可能被连屋至死。如果实在没有可躲藏的空间，可以跑到尾锤龙的脚边静等攻击结束。有时会借助旋转惯性升空，并用巨大的身躯砸向目标，攻击力非常高，一定要根据地上的影子及时回避。疲劳时尾锤龙用这招时会摔倒，是攻击背部的时机。

高空压杀：只有在暴怒状态才会使用的招式，不用旋转直接腾空而起砸向猎人，同样根据地上的影子进行回避。

龙车：和尾锤龙的突进相似，行动速度很慢，即使是移动速度慢

的重弩手也有充足的时间躲开。

扫尾：由于尾斧龙的体型过大，此招波及范围也很广，来不及远离的时候要马上飞开。

甩尾砸地：猎人在其身后时最常用的招式之一，如果攻击目标在尾斧龙前方，用这招前尾斧龙会先转过身，然后将尾巴砸向目标，虽然只有尾巴末端带有攻击判定，但会附带地震效果。



# 海龙

弱点属性：火

可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

## 主要招式

二连咬：往前方的连走带咬，共有两次判定，不过不算太大，在水中时这招伴有水流。

转圈撕咬：反时针180度转圈撕咬，除了撕咬外结束时的甩尾也有攻击判定，在水中时这招伴有水流。

侧咬：白海龙专用的专门针对侧面和后面的招式，出招速度非常快，不要长时间待在其脚边后尾巴处。

雷弹：直线型的雷属性攻击，带有雷属性异常状态，在水中时一般会连吐两次。

后退雷弹：白海龙专用招式，边退后边吐雷弹，一般会连续使用三次，追击难度高，注意雷弹着地后还会前进一段距离。

下压：一般只有猎人在其身下时才会使用的招式，移动速度快的武器可往两侧回避，移动慢的武器最好选择防御。

横向吐电：白海龙专用招式，攻击位置主要集中在其右前方，可以往左侧躲避并反击。

侧撞：分为陆地和水中两个版本，无论哪个的攻击范围都非常大，而且水中还会使用两连撞，防御完正面前后还要转过身再防御一次从背后过

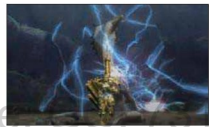
来的撞击。

放电：分为大放电和小放电两种，攻击前海龙身上会冒出蓝色闪电，小放电范围很小，可以防御后反击，而大放电在其周围一圈都有判定，而且一般防御不能（需要力+1强化技能），只能远离躲避。海龙的放电只有水中版本，白海龙则追加了陆地上的版本。

突进：分为陆地和水中两个版本，往两侧回避即可，注意水中的突进带有水流。

旋转突进：水中专用招式，使用前海龙会来回游动寻找攻击目标，决定目标后就卷起身体蓄力并进行攻击，最好收起武器专心回避。

垂直甩尾：水中专用招式，虽然不容易中，但水流的判定容易打断猎人的行动。



# 白海龙

弱点属性：火、龙

可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

## 狩猎要点

海龙与水兽的招式和行动模式都比较相近，基本可以看作是水兽的大型版，不过海龙更喜欢待在水里，所以狩猎难度也更高。海龙的弱点在胸部，不过由于水中活动带来的位移很大，不用刻意攻击这里，可以趁其转身时的空白时间砍上两刀，但要注意转身时前爪的有戳攻击的判定，会打断一般攻击，最好使用有刚体的招式。海龙很少上岸，不过当其耐力不多时多半会逃到海里，所以觉得海里的海龙棘手的话可以多使用能削减耐力的招式来诱使其上岸。当来到陆上后海龙的威胁就会减轻，这时就抓紧机会

输出吧。白海龙和海龙相反，主要在陆上活动，所以陆上也非常厉害，近身武器主要注意的是侧咬和放电两招，攻击时切忌贪刀，如果看到它攻击完后不调整位置对准自己的话就多半是要使用这两招了，得赶紧远离或防御。

海龙的可破坏部位较多，由于背部和头部在岸上打点较高，推荐在岸上就将这两个部位解决，而胸部和尾巴可以留到岸上再集中火力破坏。在开荒时玩家给予的瞬间伤害比较有限，感到全破吃力的话可以优先考虑破坏头部和尾巴，因为升级装备往往需要这两个部位的素材。



## 主要招式

水铁炮：向前方吐出直线的水流，攻击力虽高，但攻击范围很小，横向回避即可，被击中会附带水属性异常状态。

扫射水铁炮：发怒后才会使用的招式。在陆上使用这招前水龙会站立起身子并朝远处喷水，水龙的周身地带是这招的死角，远程猎人看到准备动作时最好快速接近水龙躲避这招。

甩尾：和飞龙种的甩尾类似，但水龙的身形巨大，躲避难度也随之增高，在岸上使用这招时可利用翻滚躲到水龙的脚下回避。

铁山靠：陆地专用招式，发动

前水龙会屈身做出蓄力的姿势，然后以极快的速度发动攻击。注意这招依然有《MHP2》中“隔空打物”的性质，站在水龙身后也不能幸免，轻型武器建议立刻使用翻滚远离水龙，能防御的武器直接防御会安全一点。

蛇行：和海龙的冲撞性质类似，虽然横向移动也能躲，不过水龙两侧翅膀十分讨厌，选择直接防御会安全一点。

跳跃压杀：水中专用招式，招式性质和灯鱼水龙一样，但因为水龙的身形问题这招更加难缠，采用防御会比较保险。



# 水龙 翠水龙

弱点：雷、火  
可破坏部位：头、背、翅

## 狩猎要点

对于掌机版玩家来说，水龙算是我们的老朋友了，它在陆地上的招式和之前完全一样，依然以蛇行、铁山靠和甩尾为主，近战型猎人多站在水龙前方引导它使用水铁炮，然后从左斜前方切入攻击，平时可躲在水龙的翅膀之间集中攻击肉质较为柔软的腹部和脚部。水龙的攻击力很高，加之近战攻击的时候无论如何在它的脚下，对方的攻击由于受到巨大身躯的影响都很容易命中猎人，因此最好

选择能使用贯通类弹种的弓箭进行讨伐。扫射水铁炮时常常需要近身的近战猎人没有威胁，反倒是远程猎人需要时刻保持警惕，一旦看到水龙起身就要进行回避工作了。在水中的水龙行动模式和大部分海中怪物差异不大，惟要小心的一招就是水铁炮，因为水中战的特性导致回避这招十分困难，在初期防御不高的情况下最好食用增加水耐性和提高体力上限的猫饭防止被这招秒杀。

# 炼黑龙

弱点：龙、冰  
可破坏部位：胸、双肩、腿

## 主要招式

蛇行：俯下身能快速爬行，此时背上的火山会向前方喷发，涉及范围很广，近战猎人最好立刻远离。

火山喷发：双肩、尾部的火山会持续喷出熔岩，当炼黑龙进入蓄力状态时喷发速度会大幅提升，破坏对应部位的熔岩结晶可以停止喷发。

下压：使用巨大的身躯攻击身下的猎人，攻击前炼黑龙会处于站立状态，仔细观察的话很容易发现。在水中虽然看不到炼黑龙的全貌，不过看到炼黑龙抬起前脚就多半要使用这招，远离炼黑龙即可。

火球：随机选择一个目标使用火球攻击，直线型的火属性攻击，带有火属性异常状态，一般会连吐两次。可根据炼黑龙头部朝向判断它的攻击目标。

蓄力火球：准备动作和火球相似，不过在攻击前炼黑龙的口中会出现火焰，并在2秒后吐出一个巨大的火球，火球碰到地面会扩大，可防御。

扫尾：甩动尾巴对身后的猎人造成毁灭性打击，会连续扫动两次，由于不好预判，近战猎人平时切记不要靠近它的尾巴。

## 狩猎要点

登场于集会所HR7紧急任务，相当之前作品中的黑龙一家，不过讨伐难度远超后者。炼黑龙的血量很多，小队4人都使用G级武器的情况下也要讨伐近15分钟，场景的可利用的设施有バリス导弹发射器和击龙枪，在战斗中尽可能多使用这些设施扣除炼黑龙的血量，设施的具体作用如下：

バリス导弹发射器：场景中有两个发射器，分别在岸上的左右两侧，可以使用专用子弹攻击目标。除了在营地的补给箱中能获得20发子弹外，战斗场景中还有三处采集点，采集点分别位于陆地右边船上、水中的左上方和右上方，每个采集点均能获得5发左右的子弹，建议将子弹都用来破坏对斩味要求较高的双肩。

击龙枪：当炼黑龙从船头的方向发起攻击时，可以用击龙枪给予

它重创，使用时把握好黑龙和炼黑龙的距离，使用后需要经过10分钟的冷却时间才能再次使用。除了陆地右边有一处击龙枪外，另一处位于地图左上角，当炼黑龙下水后可将其引过去使用。

战斗开始后炼黑龙会喷发熔岩攻击玩家，开场后请不要原地傻站，要不断改变自身站位才能躲开。炼黑龙最头疼的莫过于双肩喷出的熔岩，若想停止喷发只能破坏双肩的熔岩结晶，因此在战斗中要尽可能地使用バリス导弹发射器破坏双肩。当其处于陆地时可以集中攻击腹部和尾部的熔岩结晶。注意攻击炼黑龙的翅膀也能停止熔岩喷发，但经过一段时间后翅膀的机能会再次恢复，因此应将火力集中在双肩的熔岩结晶，由于陆地上双肩较高，可以等其下水再集中火力破坏。





# FINAL FANTASY XIII-2

文 纱迦 美编 NINA

最终幻想XIII-2	Square Enix	角色扮演
ファイナルファンタジーXIII-2	1人	1日版
2011年12月15日	7600日元	
对应机型为PSP3、X360		

从销量上来说,《最终幻想XIII》无疑是成功的,但游戏发售后的质疑之声也不小。针对玩家的主要意见,《最终幻想XIII-2》作出了极大的改变,可以说是从第一个小时开始就已经和前作彻底划清了界限。游戏流程不长,但隐藏要素远胜前作,要想完美需要花费不少时间。由于游戏在截稿前才杀到,加上游戏整体自由度较高,本期杂志就先以系统介绍为主,具体流程不多做介绍。玩家可以根据自己的喜爱来触发故事流程,这样更能体会到本作的精髓。下期则会有详细的攻略面世。



## 新系统解说

相比前作,本作增加了不少新系统,这里先为大家介绍几个最基本的系统。相信玩过前作的人在接触到这些系统后都会有“果然进步了”的感觉。

### ▶ 存档设定

本作的存档设定相当先进。游戏中废除了记忆点的设定,改为除战斗和剧情外随时均可按下 START 键调出功能菜单保存进度。功能菜单的作用具体如下:

- ヒストリアクロスに帰る: 回到时空选择画面。
- セーブをする: 保存进度。
- ゲームを終了する: 退出游戏, 回到标题画面。
- キャンセル: 返回游戏中。

除了手动选择保存外,当玩家回到时空选择画面、发生剧情以及 BOSS 战时,游戏都会自动保存进度,其特征是屏幕左上上方会出现一个金色的圆盘标记。而在时空选择画面时,玩家可以按 X/□ 键选择保存进度,这个时候玩家是能够选择开新档的,而最后一个保存的进度

会作为自动存档而一直使用。X360 版在游戏中如果移走自动存档所在的存储设备,游戏会立刻重启。

非常牛逼的是,玩家在任意区域冒险时,如果通过功能菜单回到时空选择画面,之后再重新进入该区域,那么你会发现你又出现在了之前退出的地方,而无需像其他 RPG 那样从头走起或在特定点出现。可能正是因为这个牛逼的设定,本作的存档大小高达 24MB 左右。

另外在战斗中按 START 键可以选择リスタート(再开),选择这一项的话玩家的状态会回到战斗开始之前,以便重新开始挑战。如果玩家反复再开都不能取胜,系统会将再开之后的位置设定为远离战斗发生地点,以防止出现存死档的情况。但再开不代表自动保存,这点需要注意。

### ▶ 遇敌系统

本作的遇敌系统被称为莫古利时钟。敌人平时在地图上大多数时候是看不见的,待其出现后画面上会出现一个时钟一样的标志。当时针停在绿色区域时,表示敌人还不能行动;时针进入黄色区域时,意味着敌人可以行动,在时钟走完之前,如果玩家按 A/○ 击中敌人的话,就会进入先制状态。先制状态下玩家队伍会

进入加速状态,同时敌人的连锁值初期便处于一个很高的数值。

当出现莫古利时钟后,如果玩家能在时钟走完之前离开敌人的范围即可解除战斗状态,否则就会以普通状态自动进入战斗之中。如果时钟没走完,但玩家直接与敌人接触,则也会以普通状态进入战斗。

### ▶ 莫古利助手

可爱的莫古利会作为玩家的助手在游戏中登场,除了与遇敌相关的莫古利时钟外,利用莫古利还可以发动侦察魔法,方法是按下 RB/R1 键,发动后在魔法范围内的隐藏宝箱将无处藏身。事实上游戏中的隐藏宝箱通过仔细观察是可以看出来的,而且如果有隐藏宝箱的话,莫古利往往会自动飞过去进行提示。发动侦察魔法后注意莫古利的台词,即知道是否有发现。

莫古利还可以用来进行隔空取物,方法是按下 LB/L1 键后再按



RB/R1 键,这样就能把莫古利狠狠地扔出去。莫古利被摔得七荤八素之后不久就会清醒过来,之后可以帮你拿到远处的宝箱了。莫古利的能力是随着剧情而自动学会的,后期还有加强莫古利能力的地图技能。

当然,要说到莫古利的最大作用,自然还是变成塞拉拉武器的了。

## 怪物同伴

这是本作最重要的新系统之一。玩家队伍中的常驻人员只有塞拉和诺埃尔两人，另一个名额就是怪物同伴了。当剧情推进到第2章中途时，玩家就可以开始捕捉怪物同伴了。打败敌人之后就有几率在战斗胜利后拿到其对应的水晶，这就代表捕获成功，之后即可在编成 & 作战中通过设置召唤レイド来让其上场。注意并不是所有的怪物都能成为同伴，具体可以在敌人情报（エネミーレポート）のクリスタルレポート中参看，共有3种情况：

**仲間にしたことがあります：**已经捕捉成功过。

**仲間になります：**可以捕捉

但还未成功过。

**仲間になりません：**不能捕捉。

怪物同伴可以成长，但职务固定，具体可以参见后面的介绍。此外还可以通过モンスターカスタマイズ来自定义怪物同伴，具体如下：

**デコレーション：**通过装饰物品来改变怪物同伴的样子。

**名前を変更する：**为怪物同伴起一个名字。

**アビリティ継承：**继承另一个怪物同伴的技能，但仅限于同职务的情况。

**解放する：**放走捕捉来的怪物。

越珍稀的怪物越难捕捉，成功与否是随机的。据游戏制作人透露，怪物同伴用必杀技打死敌人时会令



捕捉几率上升。

一次战斗中最多只能带3名怪物同伴上场，每次只能出来1名，3名之后的怪物同伴不能在战斗中调出来。怪物同伴在场上时会积蓄同步槽（シンクロドライブゲ

ジ），这个槽满了之后就可以发动必杀技，必杀技的发动方式类似于QTE，如果能尽快使出，会令同步率上升，从而导致威力增加。由于这些QTE都是固定的，所以记熟之后是没有难度的。

## 互动情境

本作的战斗中加入了大量的互动情境过场，即可以手动控制的过场，玩法就是QTE。互动情境失败的话一般不会导致GAME OVER，但成功的话会带来不少好处。而且如果全部QTE都成功，画面上会显

示PERFECT，这样在战斗结束后会获得额外的奖励。互动情境一般只出现于BOSS战中，出现时画面左上方会有Cinematic Action的标记，便于玩家提前准备。

## 即时选择

大概是为了区别前作，本作增加了大量的即时选择，即剧情中突然出现选择，一般而言都是4个答案。选择之后游戏并不会立刻告诉你结果如何，只能通过人物的台词和反应来猜测。这种问题在没有官方资料之前，很难

猜出一个端倪，但可以肯定的是99%的选择并不影响游戏最后的结局，只是会根据玩家选择的答案，在剧情推进到一定程度后给予道具作为奖励。这种道具多为给怪物同伴打劫用的。

## 指令选择

战斗中的指令主要有5条。**（自动指令）：**指令名称随职务而变，电脑会根据战况自动安排指令。和前作一样，部分职务的自动指令非常省心，如治疗手，但也有部分职务完全不适合自动指令。

**コマンド：**手动选择指令。注意不同职务的指令不同。

**リビート：**手动选择过一次指令后，当光标指向コマンド时按→键就会出现，效果是重复上次手动输入的指令内容。

**アイテム：**使用道具。

**リーダーチェンジ：**切换战斗中玩家手动控制的角色。

不同的指令需要消耗不同数量的ATB槽，ATB槽在战斗中是随时间而恢复的，涨满后就能做出相应的指令。输入指令时有两种方式，按A/○键为普通输入，当ATB槽全满后会自动使用指令；而按Y/△键为强制输入，效果为不等ATB槽全满就使用指令，在特定情况下会非常有用。

# 战斗系统

本作的战斗系统和《最终幻想XIII》比较类似，同样是在战斗中即时切换不同职务来应付不同的情况。不过由于加入了怪物同伴系统，使得玩法又有了新的进化。

## 队伍综述

本作和前作一样，队伍为三人制，不过这次三人中的两人固定为塞拉和诺埃尔，另一个位置是留给怪物同伴的。在特定场合下，会出现NPC帮助玩家进行战斗。

本作在战斗中只能控制塞拉和

诺埃尔中的一人，不过可以通过リーダーチェンジ选项来在战斗切换所控制的角色，另外玩家控制的角色阵亡的话并不会导致GAME OVER，只有在塞拉和诺埃尔都阵亡的情况下才算彻底失败。



## 连锁与崩溃

本作的战斗主旨和前作基本一致，那就是维持连锁，而维持连锁的结果便是崩溃。

战斗时画面右上的计量槽，这便是连锁崩溃计量槽，它由两个计量槽和一个分数组成。当维持高连

击时，计量槽和这个分数的分子便会不断增长（当打击停止时会不断下降），而分母则是固定的数字。举个例子，比如计量表当前数字为“139.2%/150%”，通过保持连击这个数字便会不断增长，而当其增长

到 150%，即达到分母显示的数字时，便会将当前攻击敌人打致崩溃状态。也就是说，分母的数字其实是代表了当前敌人的“崩溃极限”，而每种敌人的“崩溃极限”则是固定的。

敌人进入崩溃状态后，右上的

连锁崩溃计量槽便会不断下降，在其下降至 0 的这段时间内，崩溃的敌人会受到比平时更大的伤害，伤害倍率等同于当前的连锁百分比，最大为 999.9%，等于攻击力翻十倍。而且玩家的攻击还会对敌人造成浮空、强制中断攻击等效果。



## ▶ 职务

“职务（ロール）”是前作和本作的战斗核心。本作一开始塞拉和诺埃尔只有 ATK、DEF 和 BLA 这三个职务可选，需要将水晶盘升级后才能从奖励中选择开启新的职务。怪物同伴的职务则是固定的。在编成 & 作战选项里，可以通过召唤レイド来将三个怪物

同伴设定于在战斗中使用。パラダイム编成则是调整阵型，可以具体设置每一种阵型的组成。其中点击阵型名称后面的图标，还可以选择攻击优先顺序，ノーマル为电脑自由决定，クロス为集中攻击一个目标，ワイド为优先使用范围攻击。

## 攻击手（アタッカー/ATK）

强化攻击的职务，会运用各种物理攻击技能以及少数无属性魔法，主要伤害输出职务。攻击手的另一特性是能令连锁崩溃计量槽下降的速度变慢，没有 ATK，就谈不上将敌人打崩溃。

## 防御手（ディフェンダー/DEF）

强化防御的职务，会陆续学习到各种减轻伤害的技能。防御手的特性是能够强化全队的防御值，哪怕不执行任何指令，只要切换到该职务，立刻就能发挥加强防御的效果。在敌人的大招发动之前瞬间切换到三个 DEF 的阵型是极其实用的技巧。

## 追击手（ブラスター/BLA）

相当于是系列传统的魔法师，不过在前作和本作中该职务的另一重要功能在于能够快速提升连锁值。追击手虽然能够在短时间内大幅提高连锁值，但是连锁值下降的速度同样惊人，因此必须和 ATK 配合才有效。

## 治疗手（ヒラー/HLR）

专精于回复和治疗异常状态的职务，无法采取攻击行动。治疗手无疑是队伍中必备的角色，这一职务交由电脑控制比较省心，因为电脑会根据 HP 残量和我方站位来瞬间决定使用什么回复魔法。在开启 HLR 之前可以由ケット・シー来担任这一职务。

## 强化手（エンハンサー/ENH）

在战斗中使用各种支援技能强化我方战斗能力的职务，代表技如加攻、加防加成，不用说自然是极其有用的。

## 弱化手（ジャマー/JAM）

在战斗中给敌方附加各种不利状态的职务，如减攻减防减速，在 BOSS 战时能起到极大的作用。不过需要注意的是，由于与 BOSS 对战时电脑不能事先得知 BOSS 的弱点，因此由电脑进行弱化的话会很低效率。建议玩家根据 BOSS 的弱点来手动出招，BOSS 弱点可以用再开的办法来提前得知。另外弱化手的一个特性是能够提高连锁值，但效果比前作下降了不少。

# 成长系统

本作和前作一样采用了水晶盘系统，游戏中称为クリスタリウム。在《FF XIII》中，角色们将没有等级概念存在，所有的成长全都依靠水晶盘系统来完成。主要是培养和强化各角色的职务以增强角色的能力。在这个系统里，每个职务都有不同的水晶盘，而在各自职务的水晶盘里，都有不同的成长路线。而本作的成长系统有着全新的设定。

## ▶ 主人公的水晶盘

选择クリスタリウム，就可以为塞拉、诺埃尔和怪物同伴们升级了。由于两名主人公的成长规律和怪物同伴不同，这里就分开进行介绍。

和前作一样，两名主人公各自有一个水晶盘，但需要注意的是。这次同一角色的所有职务都在一个水晶盘上，而且路线也是单一的，另外走过的路线也不能回头做。换句话说玩家能做的事情就是消耗 CP 值来直线前进，而 CP 值是从战斗中获得的，完成支线任务、购特殊道具也可以拿到一定的 CP 值。

不过在走盘的时候，玩家在每一步都可以选择强化哪个职务。在

职务名后面有一个等级显示，用该职务每走一步就会令该职务的等级上升 1 级。职务升级时除了可以获得基础能力加成外，达到特定的等级时还会开启新的技能。可以习得的技能会显示在画面右下方，但只有最近一个技能才会显示具体的习得等级。

走盘所消耗的 CP 值是随着玩家走盘的次数（即全职务等级之和）的增加而增加的，而与每个职务单独的等级无关。例如当玩家全职务等级之和为 150 级时，走一次盘需要消耗 500 点 CP，这时无论你选择强化哪个职业，所需的 CP 值都是 500 点。

## ▶ 怪物同伴的水晶盘

怪物同伴同样有着水晶盘的设定，但它们走盘消耗的不是 CP 值，而是成长道具。怪物被大致分为机械系和生物系这两大类，各自需要

消耗不同的道具。当等级达到一定程度之后，消耗的道具数量会增加。

由于怪物同伴的职务是固定



# 时空系统

穿越是本作的主旨，整个游戏的流程就是在不断的穿越中进行的。完成序章的剧情之后，玩家就会来到时空选择画面，这里你会看到各种不同的时空，选择其中任意一个即可进入。

的，所以怪物升级时的能力差别在于消耗的道具种类，一般来说这些道具会分为4种，可以从名字的前缀上看出来，具体如下：

**万能の**：全数值上升。

**魔法の**：魔法攻击力上升。

**ちからの**：物理攻击力上升。

**生命の**：最大HP上升。

由于成长道具不像CP值是可以按人头分别获得的，所以怪物的成长要麻烦一些，成长道具的获得方法主要分为战斗中获得以及在商店购买这两种，多在战斗中以五星评价胜出将有助于拿到更多的成长道具。



## 水晶盘的升级

当累计走盘的次数达到一定程度后，水晶盘就会升级，升级可以视为走盘必经的过程，但升级时的奖励却是非常重要的。一般来说会有如下几种，个人建议是先选择ATB等级+1，之后再开启新职务。

**职务效果加强**：对应职务的效果上升。

**ATB等级+1**：增加ATB槽的上限。

**饰品装备能力提升**：本作装备饰品需要消耗装备能力值，初期为50点。

**开启新职务**：初期只有ATK、DEF、BLA三个职务，之后可以开启剩下三个职务。

对于怪物同伴来说，由于职务固定，也不能装备饰品，所以就剩下职务效果加强以及ATB等级+1的奖励了。

## 怪物同伴的数据

初期怪物同伴在刚捕获时都只有1级，ATB等级为3。观察其能力除了看当前的攻防值以外，还应该看看下面的4项评价。

有5个猫头标记的评价代表怪物的成长度，游戏中记为グレード。成长度影响怪物成长所需道具的种类。1级需要1级的成长道具，2级需要2级的成长道具，以此类推，在怪物的水晶盘升级后成长度也会增加。这种设定杜绝了玩家以

大量低级成长道具把怪物等级推上去的可能。

等级评价的右边是怪物的等级上限评价，分为早熟、成长良、大器晚成这三种。早熟代表该怪物的等级上限为20级，成长良为40级，大器晚成为99级。

剩下两项评价代表怪物的能力特色和性格。性格会影响怪物在战斗中的行动，意义不大。

从数据上来说，肯定是大器晚成型的怪物要强于早熟型的。但对于玩家初期来说，由于不可能找到太多高级成长道具，因此早熟型的怪物反而会占一定优势。



## 开门之键

虽然可以任意选择时空，但如果没有找到开启时间之门的钥匙也是不行的。这种开门的钥匙在游戏中被称为オーバーツ，每个オーバーツ对应的门基本上都是惟一的，因此不但要找到钥匙，而且还要找到门。找到门之后用钥匙开门，就会开启新的时空。

在游戏中期还会拿到名为ワイ

ルドオ-バ-ツ的特殊道具，其作用是打开青色（日语中称为水色）的水晶门，但开启之后就会消失。因此在选择开启哪个门的时候要慎重。当然对于有志于完美的玩家来说这个选择并不苦恼，因为找齐全部的ワイルドオ-バ-ツ之后必然可以开启所有的门。

## 时空闭锁

在拿到名为リバ-スロック的道具之后，可以进行时空闭锁。方法是将光标停在对应的时空上时按RB/R1键。时空闭锁的好处是能够重新体验一遍之前的剧情，这样之前如果有错过的东西还可以补救。



## 时之迷宫

时之迷宫是存在着时空狭缝的神秘空间，玩家在这里要通过玩迷你游戏的方式才能回到原来的世界。谜题的种类大致分为三种：

**消失的地板**：走过的地板会消失，玩家需要走到尽头并吃到所有的水晶。相当于一笔画问题，不难。

**水晶的羁绊**：一开始会显示完整的连接图，之后要在规定时间内将所有水晶按图连接起来。但只有同色水晶才能连接，而同色水晶会不断变换位置。一开始会比较难，越往后就简单，对玩家的反应要求较高。

**时钟盘指针**：站到时钟盘上拨

板的数字水晶按下按钮，让脚下的水晶消失，时钟的指针会根据水晶的数字转动，接着消除指针所指的水晶，目标是将时钟盘上所有的水晶都消除。

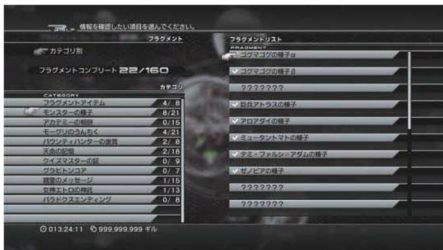
游戏主线流程中出现的时之迷宫难度都不高，但支线中不乏难度极高的谜题。



## ▶ フラグメント

フラグメントは本作最重要的收集要素，一共有160个。フラグメントの入手法多种多样，除了主线流程中必定会入手的，还有击败特定敌人后拿到的，完成支线任务后取得的，甚至还有回答问题正确时拿到的。这个收集要素事实上相当于游戏的完成度，由于数量庞大，目前资料也不齐全，就不一一介绍了。

注意中期来到逸乐的宫殿ザナドウ后，可以在左边房间里根据当前拿到的フラグメント换取对应的地图技能（フラグメントスキル），其中不少都是非常有用的。



## ▶ 通关之后

当玩家通关之后，来到逸乐的宫殿ザナドウ可以获得地图技能グラウンドクロス，利用这个技能就可以开始挑战初次游戏时无所不能的各种悖论（パラドクス）结局。

同时游戏之前没有完成的支线也可以通过继续完成，打过的剧情也可以通过关闭时间门的方法重新体验。可以说，20小时左右的主线流程只是刚刚开始，真正的乐趣在通关之后。

# 奖杯/成就及初期心得

尽管本作的中文版要到明年1月31日才会推出，但本作的X360版已经收录了中文成就，相当厚道。（PS3的日版和港版日文版在日版机上即使调成繁体中文也无法显示中文奖杯，其他组合不明。）不过尽管有了官方的中文成就，但由于成就说明比较文艺，所以就算已达成成就的人也无法给出详细说明。本期先为大家公布完整列表吧！（PS3版另有一个白金奖杯，获得条件为达成其他全部奖杯。）

## ▶ 官方中文成就/奖杯列表

编号	成就/奖杯名	官方说明
1	对新生的觉醒	在一切皆改变后的世界中，崭新命运觉悟的证明。
2	往彼方的旅途	与平稳的日常告别，前往跨越时空之冒险的证明。
3	往明日之希望	造访寻求未来线索的人们正等待之土地的证明。
4	对昔日的追忆	造访过去曾拯救众人的人们正等待之土地的证明。
5	对威胁的挑战	感受到世界濒临的危机，重新下定了赴战决心的证明。
6	对真实的试炼	在被隐藏的真相所支配的空虚境中，心意受到考验的证明。
7	对未来的约定	告别安逸的梦想，面对拯救人类未来决战的证明。
8	无迷惘的胜利	在所有互动情境中皆达到PERFECT的证明。
9	多元世界的幻视者	目睹了所有悖论结局的证明。
10	救济与终焉	见证了故事结局的证明。
11	陆行鸟骑士	骑乘陆行鸟且曾经历长距离的证明。
12	陆徒之梦	在陆槽赢取多数奖章的证明。

编号	成就/奖杯名	官方说明
13	为景气付出贡献	在商店消费高额GIL的证明。
14	出神入化的拔刀	面对敌人临危不乱，冷静作战的证明。
15	因果的调音师	数次完成艰难委托任务的证明。
16	解决一切之人	完成所有艰难委托任务的证明。
17	赤红勋章	漂亮地打倒强大敌人的证明。
18	苍蓝勋章	潇洒地打倒强大敌人的证明。
19	碧黑勋章	完美地打倒强大敌人的证明。
20	破解专家	正确使用技巧击杀敌人的证明。
21	疾风袭击者	预测敌人动向并迅速加以攻击的证明。
22	组合指挥者	与伙伴合作，成功施展巧妙组合攻击的证明。
23	战斗沉醉者	不逃避来袭敌人，持续战斗的证明。
24	身经百战指挥者	能因敌况，迅速变换作战方式的证明。
25	势如破竹的猎人	击溃众多敌人的证明。
26	无上之境界	所有能力皆成长至顶点的证明。
27	见敌必杀！	特定的强大怪物全数成功讨伐的证明。
28	巨大冲击	造成敌人99999损伤值的证明。
29	梦幻召唤士	顺利与不容易纳为伙伴的那家伙成为伙伴的证明。
30	值得夸耀的武勋	在公平条件下击败强大敌人并堂堂正正击垮对方的证明。
31	时空之霸者	在决定世界命运的最终战斗中获得最高评价的证明。

## ▶ 重点成就/奖杯说明

- 1~7：剧情成就/奖杯。  
8：此成就/奖杯需要玩家在四周目时重点关注！游戏中有多处BOSS战会出现互动情境，你必须全部达成PERFECT评价方可解除。目前尚不清楚能否通过关闭时间门重打的方法来获得，建议一周目时就全部拿到。好在QTE只要全部成功即为PERFECT，其实并不难。解除时机是第4章在アガステアタワーAF200层战胜デミ・ファルシアダム后。
- 13：累计在商人处消费约10~15万左右的金钱。顺带一提的是本作的女陆行鸟商人很赞，日后必火！
- 15：拿到50个フラグメント。  
16：拿到全部160个フラグメント。可以说是本作最难的一个成就/奖杯。  
17：在第2章ビルジ遗迹AF005层与アトラス的战斗中拿到5星评价，必须通关后才有可能。  
18：在第4章アガステアタワーAF200层与デミ・ファルシアダムの两场战斗中拿到5星评价。一周目时就能达成。  
20：破解专家是指累计将敌人打成崩溃状态一定次数，正常情况下第3章就能解除。  
21：疾风袭击者是指奇袭成功一定次数，正常情况下第3章就能解除。  
22：组合指挥者是指怪物同伴累计使用一定次数的必杀技。  
23：战斗沉醉者是指在未再开的情况下连续进行一定次数的战斗。建议在第4章一开始解除，机会很多。  
25：势如破竹的猎人是击败一定数量的敌人，正常情况下第2章就能拿到。  
31：在最终BOSS战拿到5星评价。





《苍翼默示录 连续变幻 EX》(下文简称EX)收录了前作中所有的付费DLC内容,其中包括全角色服装的12种追加颜色、斋藤千和、柿原彻也等声优的系统语音;此外还收录了《BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER》(系列第一作)的精华剧情,部分剧情动画也经过重新制作;之前于掌机平台中大受好评的“深渊模式”在细节上作出了完善化的调整后也一并登录到EX中,其他诸如追加部分角色的故事模式、系统/角色调整等等的要素不胜枚举,相信足以让粉丝们玩上好一阵子。因为本作为加强版,因此详尽的系统请玩家参考以往的杂志,下面放出主要的变更点以及奖杯/成就的入手方法。此外苦于找不到人交流的玩家请一定要注意本文的最后部分!

苍翼默示录 连续变幻 EX	Arc System Works	格斗
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	日版	5980日元
2011年12月17日	1-2人	对应机种有龄:15岁以上
对应机种为PSS3/X360		

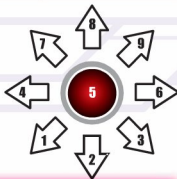
艾狼来了 编辑 NINA

## 键位指南

文中的按键设置(玩家在可按键设置中自由更改)

十字键	方向移动
x / A	A攻击
□ / X	B攻击
△ / Y	C攻击
○ / B	D攻击

文中无特别指出的都以角色在画面左侧为例  
方向键上的8个方向及回中用小键盘的数字代替



### 文中的术语注解

- J=Jump(跳跃,如JC的意思就是跳跃中C)
- jc=jump cancel(跳跃取消)
- HG=Heat Gauge(能量槽)
- CH=Repeat Cancel(快速取消)
- CR=Counter Hit(破招)
- FC=Fatal Counter(特殊破招)
- CA=Counter Assault(防御反击)
- AH=Astral Heat(一击必杀)
- GP=Guard Point(防御性能)

## 系统变更点一览

系统变更与前几次的公测相比,变化较小,具体请见表格。

系统	变更内容
Burst(金霸、绿霸)	两种霸的性能和《CS2》相比,不同之处在于攻击判定持续时间和无敌时间都有所缩短,属性变更为“对Burst以外的攻击完全无敌”。此外,绿霸的发生速度稍微变快,也就是说受到攻击的一方在发动绿霸时,被进攻方绿霸的可能性变小了,以往在较为固定的时机中发动Burst导致被对方先防住再响应的情况应该会借此得以改善。 防御时的击退距离、防护罩相关的系统部分经过了大幅度的调整。总体来说防护罩的防御性能上升,但消耗量变大,过分依赖的话很容易就会陷入危险状态。在《CS2》的版本中,无论招式的攻击等级是多少,用防护罩防御时的击退距离都是固定的,新作中则会根据攻击的等级、属性发生变化,而击退距离会遵从“防护罩直防>防护罩防御>普通防御>直防”的规则。值得注意的是“直防的主要目的是减少直防硬直”,而防护罩防御的击退距离之所以大于防护罩直防,那是因为“防护罩直防的目的是以小硬直换取对手推手获得更胜”,对本作压制强的角色如S级的RAGN'A,它的重要性不言而喻。另外,开防护罩防御时的消耗量变大,且停止使用后到防御开始自动回复的时间变长。当防御量只剩下一个的时候,开防护罩防御时的消耗量减少。
防护罩防御	
CA(防御反击)	CA成功中对手后基本无法追击,不过部分CA动作特殊如Noel、Arakune等角色则不要该变更点的影响。不得不提的是,使用CA的一方会在该小局中削减一个防御罩的数量,因此原本风险较小的CA技在新作中将变得更有责任。举个例子,Noel的雷管上限为4个,使用一次CA后只剩下3个,此时如果再发动一次绿霸的话,根据系统的设定,她就直接进入剩下1个雷管的待破防状态了。
投技	全角色在版中使用投技后的追击变得容易,这一点主要通过“投技后可以用必杀技取消投技的动作”来实现(和《CS》中的相似),也就是说版中的整体伤害和抛掷能力会得到加强。
5A、2A	所有可以进行5A、2A连打取消的角色,连打的上限次数被调整为3次,而前作中连打上限为2次的角色,如Taokaka和Bang的2A则仍然保持不变。换言之,压制方在用5A和2A发起攻势的时候,以这两招通常技行生出来的破防套路,在时机上会变得相对固定,防守方的应对空档。
地面/空中A系通常技	A系通常技作为起始招式,命中对手后的伤害量被提升至300,因此就同时输入JA的对空、地面压制时A系点对对手后的回报也相应的上升。
DD(超必杀技)	以往在发动DD时出现的暗转画面,演出过程中战斗时间仍然会消耗,本作变更为“暗转中时间停止流逝”。
对CPU的战斗	前作中,和AI对战时CPU不会使用Burst和AH。本作在CPU濒死的时候会有很大几率发动Burst,玩家可以借此来练习一下防御对策;另外CPU还会将AH带入到连段中使出或单独用来回招。
网战	网战中最大的变更点就是PSR的计算公式有所改动。PSR的全称是Player Skill Rating(玩家技巧评级),简单说只要赢得对战就会上升,反之下降。PSR 200与奖杯成就挂钩,按照现在的公式来计算的话,只要不是格斗游戏的初学者,那么取得数百以上的PSR是非常简单的事情。



## 角色主要变更点一览

和系统不一样,角色的变更点相对测试时的变化较大,因此小编整理出每个角色的关键点供读者查阅。

**注1:** 特别影响不是非常大的帧数变化以及招式性能的调整没有登出。

**注2:** 冷却时间的意思是:HG增加量减少的修正,在冷却时间内的HG增加量为通常时的25%,所有的HG自动增加功能都会暂停。

**注3:** 绝大部分角色的通常投技

都可以在动作中用其他招式来取消,这里不一一列举。

**注4:** 同技补正的意思是:同一招式在一套连段中使用多次的话,从第二次开始伤害修正要额外乘以此同技补正(仅限有同技补正的招式),但地面版和空中版一般不视为同一招。简单来说就是一套连段中同一招使用两次或以上会大幅度降低整套连段的伤害。



■平均火力上调1000左右的凤凰角色RAGNA,惹不起啊!

## RAGNA=THE=BLOODEDGE

**6B:** 命中空中的对手时不能紧急受身。

**6D:** 命中地面的对手时强制对方浮空。

**JC:** 对下方的判定强化。

**JD:** 判定加强,命中后对手的不能受身时间增加。

**22C:** 将对对手抓起来后,自身的有利时间减少。

**214A → 追加 214D:** 收招硬

直变小,命中对手后的起攻变得更容易。

**214C214D:** 冷却时间较现行版本长,不过因为投技后可以直接以此招来取消并带入连段,使用率上升。

**632146D:** 突进动作中附带对弹性无敌的性能,对上A和μ这种以飞行道具牵制为主的角色时不再如以往的被动。



## JIN=KISARAGI

**2B:** 被防/命中后都不能jc。

**6A:** 命中空中的对手时不能紧急受身。

**2C:** 通常技连携路线有所变更,删除2C→5C的路线,追加2C→6B的路线,此外对上方的攻击范围变广,攻击发生途中附带对头属性无敌的性能。

**2D:** 对上方的攻击范围变大,6C→2D的连段对全角色的稳定度上升;被防时削减防御雷管。

**6C:** 击退距离大幅增加,6C→DC→5C的连段减少,火力因此而大幅下降。

**雷华尘(C连打):** 动作出现后按稳按键会自动进行连打,第8段攻击命中对手后的空中不能受身时间增加。

**214A:** 命中版边浮空的对手时诱发弹墙,本作连段的主要组成部分之一。

**214B/C:** 第二段攻击命中空中的对手后基本不会与对方换位。

**623B:** 发生变快,击退距离增加。

**236236D:** 可以格挡下段的攻击。

**632146C:** 最低伤害保障从原来的20%上调至25%。

**632146D:** 伤害保障减少,收招硬直增加。



## NOEL=VERMILLION

**2C:** 击退距离减少,但第二段攻击被防时的有利帧数也一并减少了。

**6C:** 命中低空的对手时第二段攻击容易落空;第二段攻击的不能受身时间减少。

**3C:** 作为连段的起始技,补正优秀;被防时击退距离减少,因此被确反的风险增加。

**D系相关:** D系始动技可以

用必杀技来取消,除此之外的D系派生技、终结技都无法取消。

**22B/C:** 始动部分追加同技补正,22B在输入完指令后按稳按键会自动连打B。

**D系终结技 214D:** CH命中时诱发弹墙,就算在画面中央也可以进行追击。

**J236C:** 伤害量增加,用RC来取消招式后重置空中的跳跃次数。



## RACHEL=ALUCARD

**J2C:** 命中对手时可以直接在空中用必杀技取消,被防时落地后可以用通常技和必杀技来取消收招硬直。

**6B:** 被防/命中后都不能jc; CH命中时诱发弹墙,之后配合风

向进行的追击变得容易。

**2C:** 作为始动技的补正变大,CH命中后带入的连段总伤害也因此变低;GP的发生变慢。

**632146C:** 被防时不削减防御雷管。



## TAOKAKA

**6A:** 发生变慢,对空风险增加。

**6B:** 对应FC。

**2B:** 追加2B→5B的连携路线。

**3C:** 命中对手后的不能受身时间变短。

**6C:** 发生变快,5C或2C命中踮脚的对手→6C的连段成立。

**J2D、J8D:** 前者命中对手后的不能受身时间增加,后者相反。

**214C:** 发生稍微变快,被防时削减防御雷管;同屏内只允许丢出一个魔球。

**空中贴近版边时 214D6:** 三角跳的移动距离变短,大概只能移动半个屏幕左右的距离。

**CA:** 距离大近时CA无法命中对手,被防后从以往的-3帧变更为大不利。

召喚出的妖怪的仿身,第1段用必杀技取得时,妖怪的仿身就会消失。



## CARL=CLOVER

**D系攻击:** 发动D系招式时的人偶槽消耗量降低,但连续使用时的消耗量增加,停止使用后对人偶

槽开始自动回复的时间变长。

**6A:** 收招硬直中的对头属性无敌被删除,地对空风险上升。





■由悔恨、悲愤、无奈、残忍所组成的一家四口。

**6B:** 被防 / 命中后都不能 jc。  
**J2C:** 在一次跳跃中只能使用一次。  
**JA:** JA 挥空的时候不能连点 JA。  
**3D:** 由原本命中后强制对手进

入站立状态变更为诱发弹地。  
**623C:** 就算与对手的距离非常近也能命中。  
**623D:** 调整了空中命中对手后的浮空位置, 带入后续连段变得容易。



## LITCHI=FAYE=LING

**持棍状态:** 追加 2B → 6C、2B → 3C、2C → 4D 的连接路线。  
**持棍状态 6C/623D:** 补正恶化。  
**持棍状态 JD:** 落地硬直变短, 招式结束后的可行动时间提前。  
**持棍状态 4D:** 命中后对手不再滑地, 版中无法追击, 版边诱发弹墙。  
**持棍状态 41236D 派生 B/C:** 被防时不削减防御雷管。  
**持棍状态 632146D:** 发动大车轮的暗转画面中只能输入 5 次方向; 棍子最后落下下来命中对手时将方向即落至地面。  
**空手状态:** 通常技的整体动作硬直变短, 近身压制因此得以

加强。  
**空手状态 6A:** 命中空中的对手时不能紧急受身, 除了择中段外也是本作的主要连段组成部分之一。  
**空手状态 JB:** 每次跳跃中只能使用一次, 前作 JB → JC → JB 的连接不成立。  
**空手状态 JC:** 命中空中的对手时对方的落下速度变快。  
**空手状态地面派生 236C:** 命中对手后的横向吹飞距离变远, 版中不 RC 无法追击。  
**滑空投:** 滑空投被删除。  
**共通 6428C:** 命中后对手的轨迹变更为向上方吹飞。



## ARAKUNE

**空投:** 不能受身时间变短, 版中空投后无法一发入魂。  
**2C:** 追加 2C 命中 (被防时不可以) → 6D 的路线。  
**JC/6D/6C:** 被防时不再削减防

御雷管。  
**6B:** 发生变慢, 追加 6B → 6D 的连接路线。  
**6D:** 出招时追加本体头部判定, 2A × 2 → 2C → 微延迟 6D 是目前常用的烤印槽回收连段。  
**JC:** 命中对手后可以输入方向来改变后续的移动轨迹。  
**J236D:** 雾的判定范围变广, 此外在已有 J236D 在场的情况下再次输入 J236D 后必定会出现与前一类型相异的雾。



▲RELIUS的爱好是研究一切感兴趣的事物, 看来眼前的这枚太空令枪产生了无限遐想……



## IRON=TAGER

对手被附加磁力后, 吸引效果增加。  
**5A/2A:** 无法连打取消。  
**5B:** 攻击等级上升, 命中 / 被防后可以进行跳跃取消。  
**3C:** 命中后对手可以紧急受身, 不过 3C 后可以用必杀技取消, 此外空中不能受身时间大幅度增加。  
**41236D:** 命中对手诱发的弹墙距离变短, 但空中不能受身时

间大幅度增加, 作为始动技时补正稍微变大;  
**214D:** 蓄力途中若受到攻击, 可以在 GP 时输入 236A 使出派生攻击。  
**236B:** 可以蓄力, 突进距离随蓄力时间而变化; 被通常防御时与对手平帧, 被直防后处于劣势。  
**623C:** 补正变大且追加同技补正, 连段中第二次抓取对手后可立即受身。



## BANG=SHISHIGAMI

**5D:** 通常命中后对手浮空, CH 命中后不再诱发弹墙。  
**JD:** 连段补正变小, 增加了在连段中的使用率。  
**J4C:** 命中后对手的浮空高度变低, 受身不能时间延长。

**J236A/B/C/D:** 空中命中时对手会朝下方坠落, 但被 J236D 从地面反弹上来的手里剑命中时则会往上方吹飞。  
**J236C:** 连段补正变大, 但命中对手后的束缚时间变长。



## A-11-

**防御雷管:** 上限由前作中的 5 个变更为 4 个。  
**2C:** 动作途中附带对头属性无敌的性能。  
**5C:** 按稳按键后自动最速连打 C。  
**3C:** 前 3 Hit CH 命中后对手不能紧急受身。  
**2D:** 追加 2DD → 4B、2D → 6C 的连接路线。  
**4D:** 追加 4DD → 4B 的连接路线。  
**236B:** 作为连段的起始技时, 补正劣化;  
**236C:** 同技补正的修正变大, 整体火力因此下降, 搬运能力也弱于前作。  
**J214D:** 被防时不再削减防御雷管。



▲J214D被防时不削减雷管是导致 A-11 的角色评级首次下降到 B 级的原因之一。



## HAKU-MEN

使用必杀技后的冷却时间: 从原本 180 帧的冷却时间调整为 90 帧。  
**6A:** 追加对头属性无敌的性能。  
**3C:** CH 命中空中的对手时, 对手可以最速受身。  
**4C:** 可以蓄力, 蓄满后被防时削减防御雷管。  
**JB:** 命中空中的对手后不能受

身时间增加, JB → JA/J2A 的连接路线成立。  
**236B:** 第二段攻击命中对手后诱发弹墙。  
**623A:** 移动距离增加, 途中附带对头、体、弹属性无敌的性能。  
**632146C:** 发生变快, 容易接在连段后。



## HAZAMA

**D系**：对手防御时，双方的硬直时间变小。

**D系派生B移动**：移动中可出招的时间提前。

**6B**：命中空中的对手时不能紧急受身；被防时不削减防御雷管。

**6C**：追加同技修正，破边连段的整体伤害因此下降。

**214D派生A**：蓄力版被防时削减防御雷管。

**214D派生B**：被防时削减防御雷管，近破边命中对手后诱发弹墙。

**236C**：动作途中附带的无敌被修改为只对投技无敌。

**236236B**：命中对手后的冷却时间变长。

**632146C**：伤害保障减少。



▲HAZAMA与RAGNA的宿命对决！更详尽的剧情尽在故事模式的True End中。



## TSUBAKI=YAYOI

**5D、2D**：5D、2D的D槽蓄积速度与《CS2》中的相近，5D最多能蓄1格多一点的D槽。

**5B**：发生变慢，修正弱化。

**5C**：发生变快，个别连段中取代5B的位置，但攻击等级和起始技修正也因此下降。

**3C**：对应FC，3CC的连段修正优秀。

**236C**：被防时不削减防御雷管，硬直加大；236系必杀技的全体补

正劣化。

**22系**：全体修正劣化、受身不能时间减少。

**623C**：命中后对手的浮空高度变高。

**J236D**：招式后的可行动时间提前，命中对手后用J214A/B/C/D追击变得容易。

**236236C**：伤害保障减少。

**214214D**：空中也可以发动，发动中的攻击力提高且修正变小。



■当爱情与友情产生冲突时，TSUBAKI的选择是？！



## PL=12=

**防御雷管**：上限由前作中的5个变更为4个。

**2C**：被防时不可jc，对头属性无敌的效果发生变慢，可以命中倒地状态的对对手。

**JB**：攻击判定增强，持续时间变长。

**J2C**：对应FC。

**63214C**：只有在蓄力至LV2以上，被防时才削减防御雷管。

**214D**：变得可以蓄力，但命中对手后的修正劣化。

**623C/632146D**：可在空中使用。



## MAKOTO=NANAYA

前冲的启动速度变慢，空投后需要RC才可以追击。

**5B**：硬直增加，5B CH→前冲2A的连段不成立。

**6B**：命中后不会强制对手进入蹲状态。

**2C**：追加同技修正，降低了连段中的使用率。

**J2C**：对下方判定弱化，落地硬直增加。

**2D/5D**：命中后对手的不受身时间变短，所有等级都带有同技修正。

**JD**：命中后对手的不受身时间变长，所有等级都带有同技修正。

**214A派生C**：命中后对手的空中不能受身时间变长。

**214A派生C派生A**：修正变小，命中对手后不能以D系取消，必须RC才能追击。

**214A派生C派生B**：发生变慢，命中后可以视情况进行追击。

**214A派生C派生C连打**：收招硬直增加，不RC的话在破边也无法追击。

**214A派生D或214A派生C派生D**：突进能力上升。



▲从前作的天空瞬间跌落至本作的地獄，实力垫底的MAKOTO将何去何从？



## VALKENHAYN=R=HELLSING

**3C**：命中后对手可以紧急受身，不过3C后可以用必杀技取消。

**J3C**：落地硬直减少。

**236A**：空中命中后将对手横向吹飞、地面命中时对手的硬直增加。

**J214B**：可以通常空中防御。

**狼形态5B**：对头属性无敌的发生时间延迟，硬直增加。

**狼形态C系移动**：移动时的狼形态槽消耗量增加。

**狼形态J214A/B**：硬直增加，被防/命中后的落地硬直可以用C系移动来取消。



## PLATINUM=THE=TRINITY

**D系道具**：全体性能强化。

**5B**：牵制性能变强。

**2C**：追加同技修正。

**6C**：删除同技修正，命中地面的对手时对方不会浮空。

**3C**：CH命中时对手不能紧急受身。

**JC**：删除了落地硬直。

**(J) 236A**：跳跃动作中附带对弹属性无敌的性能，对应FC。

**猎棒**：CH命中对手后诱发弹地，之后可追击。

**锤子**：地面CH命中对手后诱发弹地，之后可追击。

**棒球棍**：近破边命中时诱发弹墙，本作的连段组成部分之一。

**平底锅**：伤害增加但修正劣化。

**蓝色飞弹**：作为始动技的修正劣化。

**黄色炸弹**：通常召唤出来的炸弹上限数由前作的6个变更为3个，放炸弹时可以配合方向调整弹道。



▲语中可以加入棒球棍，但作为PLATINUM的防身技而言，挥硬直变大意味着抗压能力减弱。

More, GO: 73163.com

## 奖杯/成就列表

所有奖杯/成就都和以往的作品一样,只有1P完成解锁条件才会解锁。练习模式、挑战模式中无法解开,建议多加利用对战模式。

名称	入手方法【表格】
よくぞここのまで	取得该奖杯以外的所有奖杯
レイチエル頑張った!	完成【TUTORIAL】的所有教程
ゲセーンでもクリアできる実力	打通一次【ARCADE】模式
悪言の覚醒だ! :	打倒【ARCADE】模式里的隐藏BOSS「不接关,途中使用HAI命中过对手一次,最后 $HP=12$ 才会出现)
例しづからが始まり	打通一次【SCORE ATTACK】模式
くじけぬ心	挑战10次【UNLIMITEDMARS】模式(进入第一场战斗后按START键选择回到主菜单,然后再选取游戏模式进入战斗,重复前面的步骤10次即可快速取得)
アンリミの洗礼	在【UNLIMITEDMARS】模式中直到TAAKAKA,然后被它秒杀召唤出来的小猫的炸弹炸伤(需要经过一段时间后才爆炸,炸弹爆炸时不能防御)
時間を忘れて練習あるのみ!	在【TRAINING】模式中连续游玩30分钟以上
基本技マスタク	完成【CHALLENGE】模式中累积80个挑战
上級技マスタク	完成【CHALLENGE】模式中累积100个挑战
まだ入り口です。	击败【ABYSS】模式中DEPTH 100%的最终BOSS
中間地点	击败【ABYSS】模式中DEPTH 50%的最终BOSS
クリアアツアツ!	击败【ABYSS】模式中DEPTH 99%的最终BOSS
一区切りですね	开启【ABYSS】模式中商店里的所有道具(请参考页面下方的小条)
本気出したらこんなんもよ	在【ABYSS】模式中将所有数值提升至50以上
にじしぬの記憶	打通【STORY】模式中第一卷【BBCT】的故事回顾
新しい私たち	打通【STORY】模式中MAKOTO、VALKENHAYN、PLATINUM、RELIUS的真结局
次回作に续く!	打通【STORY】模式中的真结局(要打通PIAGNA、JIN、NOEL、RACHEL、HAKU-MEN、TSUBAKI、HAZAMA的真结局后才会出现)
ゴールドマン	金钱累积到100000
世界の半分をやろう	【GALLAFY】模式中的收集率达到50%
この世界は私のもの!	收集完【GALLAFY】模式中的所有要素
ただいま強運中	观看【REPLAY THEATER】中的录像10次以上
戦わずして勝つ!	在网战的组队战斗中,没有上场就取得胜利(由队友全灭对手)
そろそろ慣れてきたかな	任意一名角色的PSR超过200
レベル20	网战等级达到20级
勝ち癖がついてきた	在【Ranked Match】模式中累计获得3场胜利
いつのまにか100戦	在【Ranked Match】中累计对战达100次
協力プレイ!	在【Player Match】中累计参加过10次组队战
友情の证	在【Player Match】中取得一场组队战的胜利
華麗な攻撃	用Stylish的操作模式取得一场胜利
オハ・キル	对敌人的对手造成大伤害并取得胜利
これがケの力だ!	用RAGNA在对战中打出90 Hits以上的连段(推荐用挑战模式里RAGNA的第14条连段)
水泳	JIN在连战中,236D、623D、214D全命中对手【推荐连段:版边236D→623D→6C→假延迟214D】
ノゾエーん!	用NOEL时,用632146D的夜袭命中后自动追加的メネクスラストライザ一击倒对手
怜悔なさい	用RACHEL时,在战斗中令对手触电15次以上【推荐连段,100%HG,版边214A→青蛙命中对手后补两个632146C即可】
こっちょこっちょ	用TAAKAKA时,在连段中用JD、J8D、J2D命中对手【推荐连段:236C→2D→JC→J8D→JD→J2D】
簡単に勝てると思うなよ!	用TAGER时,当对手的体力占优势时,用两圈超杀指令命中对手并直接取得本小局的胜利
1万6千オール!	用LITCHI时,连段中大车的所有攻击均命中对手【推荐连段:版边,设置棍子→放出棍子→棍子要回到本体时 无棍6C第一发攻击命中对手→大车轮发动 93999设置→大车轮5段攻击命中对手后,对手就自然后用236B命中对手→大车轮的最后一次攻击落下命中对手】
怒音领袖 大往生	用ARAKUNE时,烙印状态下的连段中,召唤出全部虫【推荐连段:版边,烙印状态→2A连打→2A命中对手后迅速ABCD四键连打,建议先把Burst消耗掉】
シガミシガミ 逻辑学极奥义	用BANG时,一局中维持30秒以上的火山风火柱状态
姉さん、ここは僕の番!	用CARL时,连段中带着236A、623C、J214C【推荐连段,先将对手夹在中间,623C→623C的动作中推出2D→623C动作结束后5B→236A,此时人偶的2D正好命中→JB→J214C】
安定のハクメン	用HAKU-MEN时,打出10000伤害以上的连段,伪速不算【推荐连段:先12P陷入潜槽→DANGER状态,梦幻→632146C蓄力至最大】
攻击・攻击・攻击	用A-11时,一局中使出全部的D系通常技,包括:5DD、6DD、4DD、2DD、JDD、J2DD
生存戦略!	用TSUBAKI时,在连段中使用全部D系的必杀技【推荐连段:5格棍蓄力+50%HG自己背靠版边,214214D→236D→236D命中对手后交换位置→22D→623D→J236D→J214D→214D】
おやおや、大丈夫ですか?	用HAZAMA时,在连段中用裂闪牙、牙裂脚、残影命中对手【推荐连段:50%HG→版边,残影牙→牙裂脚→裂C→裂C】
危険度、最大レベル	用 $HP=12$ 时,连段中设置4个D系炮台【推荐连段:版边,5B→5C→63214C→前冲5B→6A→J2C,下落途中JD→落地2B→5C→2C-此时炮台会命中对手,J2C→下落途中JD→落地2B→6A→J2C→J2C→落下途中任意方向跳进设置两个炮台】
クララ	MAKOTO/236236D三段超杀全部以LV3的道具等级命中对手
現地の娘と还挺は運いのですが…全部ルナのだぞ!	使用VALKENHAYN打出30 Hits以上的连段【推荐连段,需要AH+版边,2Ax2→2C→6B→5C→AH】
节电中	用PLATINUM时,一局中装备过所有道具
节电中	用RELIUS时,在一次都没有消耗人偶的情况下取得一小局胜利
节电中	用RELIUS时,消耗人偶1个



感谢读者的应援图! 该作者的作品曾收到官方的广播剧中。



## 关于交流

自从编辑部开始推广“苍翼”系列”以来,经常会收到来自全国各地的粉丝来信,其中有不少玩家向小编诉苦,说自己所在的城市难以找到同好进行交流、研究。故此我们向经常前往的国内格斗论坛“D-Step”给大家推荐一下,让全国有研究的朋友一起投身到“苍翼”的大家庭来。

D-Step是近日刚刚开办的2D格斗游戏论坛(网址为: <http://d-step.org>),其前身是国内具有权威性的“罪恶装备”系列”技术交流论坛——罪工研。罪工研和现在D-Step保留了一段时间,现在D-Step保留了罪工研的资料可供查阅,并且将对讨论范围扩大至《苍翼默示录》、《月姬》等主流2D格斗游戏。站内汇集了国内众多核心街机玩家,将继续发布详细相关的入门教程、角色心得、详细研究攻略等,并和各地的机房联动,定期举办街机比赛、发布比赛录像。论坛气氛较为融洽,没有很严格的规章制度,欢迎格斗高手来讨论游戏分享心得,也会尽力帮助格斗新手解答各种问题。

机动战士高达 EXTREME VS.	NBGI	动作
机动战士ガンダム EXTREME VS.	日版	
2011年12月1日	1-4人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

PS3

“高达 VS”系列在中日两地的玩家中有着极高的人气，曾多移植次掌机平台的系列作品更是被国内不少玩家誉为仅次于“MH”系列的联机佳作。本作《机动战士高达 EXTREME VS.》是2010年推出在街机上的系列新作，由于画面和系统大幅进化所以这次选择了PS3平台登陆，也因为这个原因，国内不少玩家能更方便地通过网络跟世界各地的玩家一较高下。鉴于游戏的系统比较复杂，下面就让笔者来为大家介绍一下这部作品吧。

文 宇宙 美编 NINA

## 系统解说

### 画面解说



- 战力槽**：对战双方的剩余战力，机体被击落后会导致该槽减少，最先耗光战力的一方为输。
- 剩余时间**：对战剩余时间，时间结束仍未分出胜负则双方都算输。
- 雷达**：能显示所有玩家的方位，红色箭头表示敌人位置。
- 锁定标志**：此时锁定的目标敌人，黄色表示目标正处于无敌状态，红色则表示敌人可受到攻击，绿色则表示目标的距离太远，攻击无法准确诱导。
- 武器状况**：显示机体现时可用的武器、残弹数、援护次数等特殊武装使用情况。
- HP**：机体剩余的耐久度。
- Boost槽**：跳跃，BD所需的能量。
- EX槽**：发动觉醒模式所需要积蓄能量。
- 警告标志**：黄色表示正处于被敌人锁定状态，红色表示敌人的攻击正在接近，根据敌人的位置并将受到攻击的方向，警告会出现在画面上下左右四边的位置。

### 基本操作（默认）

方向键/摇杆	控制角色移动
△	格斗
○	切换锁定目标
□	射击
X	跳跃
L1	指令·通讯
L2	特殊射击（射击+跳跃）
R1	副射击（射击+格斗）
R2	特殊格斗（跳跃+格斗）
R3	EX觉醒（射击+格斗+跳跃）
Select	快速锁定最接近的目标



### 其他操作/术语解释

#### 光束枪（BR）

高达的代表武器，大部分机体的主射击。通常只能单发使用，但配合ND取消硬直可以做出连射，一般三发命中便能令敌人倒地。

#### 机枪（MG）

连射能力强但DOWN值、单发伤害极低，弹数较多，一般全部用完才会重新填充，多出现于1000等级机体中。

#### 火箭弹（BZ）

与BR不同点在于实弹属性，跟其他射击的碰撞会被抵消掉，优点是DOWN值较高，诱导和威力都比BR理想，但发生速度和弹速比较慢。一般作为副武器被使用。

#### 蓄力射击（CS）

根据机体不同，有射击蓄力（SCS）、格斗蓄力（格CS）和多段锁定蓄力（MCS），蓄满后松手机体便能使出相应的蓄力射击，部分机体可进行多段蓄力。单段蓄力



©NBGI

## EX觉醒

本作重新回归的系统, EX槽积蓄到50%后便能发动EX觉醒, 觉醒后不仅弹药会全部填满, 机体的能力也会全面提升(攻击、移动速度加快, 攻击、防御力提高)。觉醒后Boost槽也会瞬间回满, 必要时候能用于避免被抓落地的情况。觉醒发动后EX槽会慢慢减少, 直

到EX槽全部耗光后觉醒状态结束。满槽觉醒能维持14秒, 而最短半槽只有7秒。另外满槽状态下发动觉醒能强制从敌人的攻击中挣脱, 避免后续伤害, 但同时EX槽会减少30%。部分机体在觉醒状态下再按一次觉醒的指令便能使出威力强劲的觉醒攻击。



实用技巧

特快专递

## 战力消耗

本作中机体的战力分4个等级, 分别是3000、2500、2000、1000。游戏开始后对敌的双方默认有6000点战力值, 战斗中如果玩家驾驶的机体被击破, 被击破的3000机体重返战场后由于势力剩余战力只有1000, 这台3000机体的归复后HP便只有初始的1/3。因此组队的时候机体等级的搭配会直接影响到对战的初始形势和战术方针。

当机体重新回归战场后, 剩余战力值如果小于回归机体的战力,

回归的机体便会出现Costover的情况。举个例子, 如果现在剩余的战力只有4000, 突然这一方有一台3000等级的机体被击破, 被击破的3000机体重返战场后由于势力剩余战力只有1000, 这台3000机体的归复后HP便只有初始的1/3。因此组队的时候机体等级的搭配会直接影响到对战的初始形势和战术方针。

## 各种修正

**枪口修正:**指机体做出射击动作到发生判定这段时间内, 自动瞄准敌人的能力。主要影响到一些发生较慢且没有诱导的攻击性能。

**伤害修正:**随着Down值的积蓄, 机体受到的攻击会出现伤害修正, 越累则将将要Down的机体受到的伤害就越低, 而倒地状态却依然红锁的时候受到的伤害最低。

**濒死修正:**机体剩余耐久力在1/4以下时, 攻击力和防御力都会得到提升, 这时候HP越少, 修正越高。

**连胜修正:**对战时, 连胜次数越高, 攻击力和防御力就会被削减, 反之亦然。直到17连以上时修正80%为最小值, 而17连败则获得150%的修正最大值。



## 实用技巧

## BD惯性跳跃

BD之后松手后再按下跳跃键, 机会利用BD带来的惯性做出长距离的大跳。根据机体性能不同, 这个动作也会带来不同的效果。熟练利用惯性跳跃能避免很多落下过程中被敌人抓到落地的机会。

未满的时候松手再重新按住便能在蓄力过程中抓住对应键位的攻击。MCS则需要蓄力满后切换一次锁定目标才能实现。

## 格斗(N)

根据机体不同, 格斗动作、伤害、连击段数、趋向性各有差异。根据输入的指令不同, 格斗有以下分类:

**N格:**直接按△使出

**横格:**按住←+△

**前格:**↑+△

**后格:**↓+△

**BD格:**BD状态下按△

**特殊格斗:**同时按下跳跃+格斗

**派生格斗:**部分在格斗的连段过程中输入方向键, 机会做出各种不同的后续动作。

## Step

相同方向按两次, 机会会消耗Boost槽做出短距离回避动作, 能躲开一些诱导射击或追尾强的格斗攻击。



## ▶ 本作重要变更点

## Step取消

俗称“虹Step”, 本作的新增动作, 格斗攻击可以用STEP进行取消。与ND取消不同, Step取消后因为没有硬直时间, 所以能迅速衔接上各种攻击动作, 形成更加丰富多变的连段。

## 落地硬直

同样是本作重要变更点, 玩家使用的机体落地后产生的硬直时间会根据B槽剩余量发生变化。Boost槽剩下一半以上落地硬直大概20帧, Boost用光落地则大约40帧。“(VS)”系列很大程度上是一个瞄准敌人落地产生的硬直

进攻的游戏。因为每一台机体飞行、跳跃、回避都要用到Boost槽, 然而可使用的Boost终究有限, 因落地而产生硬直也无可避免。加上从前作开始使用的ND系统和本作再增加的STEP取消, 高速化的战斗使对峙双方互相抓到破绽的机会越来越少。学会抓住落地那一瞬间给予对手重创或让对手摸不着自己落地的时机是成为王牌机师的必修课。

◀用差Boost槽落地是相当危险的行为。



## 格斗连段

格斗抓到敌人后，在普通连段的过程中（或之后）可以利用ND或Step取消后续动作，再重新接上新的普通连段，从而形成一套伤害更高的新连段。就以大部分机体标准的三段N格为例，正常时NNN便能完成一套标准连段，但利用Step取消系统我们可以做到“NN-Step取消>NNN”。格斗中带入Step取消形成

连段的好处有以下两点：1. 因为机体有Down值的概念，同场一套连段打完之后Down值积蓄不足以令敌人进入黄锁状态，仍然有使用受身的机会逃跑；2. 标准连段所带来的伤害一般徘徊在140~200之间，而经过Step取消形成的连段能造成200以上的伤害，只要Boost还有剩余且敌人没进入黄锁便能继续追击。

## BR连射

使用BR之后马上用BD来取消硬直继续射击。游戏中，除了像Z高达、能天使等拥有连射特性BR的机体之外，大部分机体BR只能单发使用，而利用这个方法能使这些机体的BR实现连射的效果（当

然也不限于BR）。只要Boost槽跟子弹没用完，几乎任何机体都能用这个方法展开弹幕攻势。不过要注意弹药数以及Boost剩余量，某些弹药数较少的机体并不适合这种作战方式。



## 挑战模式

本作从街机版移植过来后新增的模式。挑战模式按照难度分成了：民间人、候补生、一般兵、指挥官、NT、EXTRA共6个等级，每完成一个难度的终点任务才能开启下一个难度。模式中玩家每完成一个任务都会根据成绩分成C、B、A、S4个等级，并且获得相应的MP数。获得的MP能够用来改造自己喜欢的机体。挑战模式后期会有很多高难度任务让玩家挑战，全机体升满的奖杯也驱使着玩家进行这个模式，可以说是单机游戏的一大乐趣。

## 关于任务种类

本作每个难度的任务都会被连接成一张大大的任务路线图，每完成一个任务便会开启与此任务的格子相连的其他任务。任务的种类分普通任务、关键任务和终点任务三种，玩家要先完成全部关键任务才能开启终点任务。

## 机体改造



任务完成后获得的MP会根据战斗中玩家完成的时间、受到的伤害、击破的敌人数量奖励MP。MP主要用于挑战模式下改造机体，机体等级不同，改造的费用也有所差异。因为后期会有

很多难度极高，不改造几乎不可能完成。另外，机体的改造对街机模式和对战模式没有任何影响，以下是各个等级机体各项目改造费用：

### Cost1000

能力	1~2	2~3	3~4	4~5	5~6
耐久力	2000	3500	11150	18000	35000
射击	3900	8500	17000	36000	65500
近接	2750	4250	12500	20000	39500
Boost性能	1250	3000	9000	16500	28500
CPU判断力	850	2400	7500	14500	22000
EX槽	3250	6500	16000	23000	52500
合共486300MP					

### Cost2000

能力	1~2	2~3	3~4	4~5	5~6
耐久力	2600	4500	14800	24000	46600
射击	5200	11000	22600	48000	87300
近接	3600	5600	16600	26600	52600
Boost性能	1600	4000	12000	22000	38000
CPU判断力	1100	3200	10000	19300	29300
EX槽	4300	8600	21300	30600	70000
合共646900MP					

### Cost2500

能力	1~2	2~3	3~4	4~5	5~6
耐久力	3200	5600	17800	28800	56000
射击	6240	13600	27200	57600	104800
近接	4400	6800	20000	32000	63200
Boost性能	2000	4800	14400	26400	45600
CPU判断力	1360	3840	12000	23200	35200
EX槽	5200	10400	25600	36800	84000
合共778080MP					



Cost3000

能力	1~2	2~3	3~4	4~5	5~6
耐久力	4000	7000	22300	36000	70000
射击	7800	17000	34000	72000	131000
近接	5500	8500	25000	40000	79000
Boost性能	2500	6000	18000	33000	57000
CPU判断力	1700	4800	15000	29000	44000
EX槽	6500	13000	32000	46000	105000

合共972600MP

## 徽章

特定任务中玩家按照特定条件完成后能获得一个特殊的徽章奖励, 获得徽章的同时除了还能得到特殊技能之外, 游戏大部分的奖杯都要获得特定的徽章后才能解锁。

## 挑战模式推荐机体

注: 挑战模式中, 自己不被击落几乎是所有任务获得S评价的条件, 因此不推荐选用3000等级以外的机体(部分具有针对性或性能特别优秀的机体除外)。



## 强袭自由(ストライクフリーダム)

完美的机动性能从另一个方向展现了他顽强的生存能力, 红锁距离极长且射击种类丰富, 非常适合跟敌人周旋, 发生较快的照射攻击以及浮游炮无论对付大型MA还是小型敌人都有出色的表现。

## 高达DX(ガンダムDX)

作为僚机的首选, 同样是高HP保证了他的生存能力, 拥有全游戏最高威力的月光炮可以在一些能带僚机但主机限定的关卡中大派用场。

## 全奖杯列表



## 独角兽(ユニコンガンダム)

通常形态下虽然机动性较低, 但性能优秀的射击击和直接手动填充的弹药使他可以从容应对大部分任务, 平时只要在通常形态下用各种射击武器跟敌人周旋即可。HP填满之后有1000点, 在3000机体中接近顶级, 生存能力得到很大程度的保障。NT-D模式发动后一跃成为游戏中顶级水平的格斗机体, 必要时候可以作为杀手御用。

## 命运高达(デスティニーガンダム)

机动性不错的万能型机体, 不仅格斗优秀而且配备多种照射攻击, 对抗大型MA也能发挥出色的表现。

名称	解锁条件	奖杯种类
黑历史	获得其他全部奖杯。	白金
ニュータイプの実力	联战100胜。	金
精神戦として覚醒	总游玩时间100小时。	金
伝説の白い流星	挑战模式全部机体突破MAX。	金
エースパイロット	挑战模式全部任务通过。	银
マイスターとしてスカウト	街机模式全部关卡通过(不限种类只要获得奖杯即可)。	银
SEEDを持つ者	挑战模式获得全部徽章。	银
战士のスペシャル様	联战100胜。	银
ソロモンの夢ふたたび	联战10胜。	银
少年の英雄	街机模式全部EX关突破。	银
流寇東方不敗	挑战模式NT等任务全部通过。	银
強化人間の力	通过街机模式时射击击数为0。	银
ジオン公国軍	一般兵任务“木太と白い悪魔”获得“ジオン公国軍”徽章。	铜
地球連邦軍	一般兵任务“強行突破作戦”获得“地球連邦軍”徽章。	铜
シャア・アズナブル	NT等任务“強襲ガンダムチーム”获得“シャア・アズナブル”徽章。	铜
アムロ・レイ	指挥官等级任务“ニュータイプの風(3)”获得“アムロ・レイ”徽章。	铜
エウロ	NT等任务“Mk-II連合”获得“エウロ”徽章。	铜
アナハイム・エレクトロニクス	指挥官等级任务“ハイブリレーション”获得“アナハイム・エレクトロニクス”徽章。	铜
ネオ・ジオン(アークス)	指挥官等级任务“战士、再び。”获得“ネオ・ジオン(アークス)”徽章。	铜
ネオ・ジオン	NT等任务“50ルナ取壊せ”获得“ネオ・ジオン”徽章。	铜
ロンド・ベル	NT等任务“伝説の宇宙を駆けろ”获得“ロンド・ベル”徽章。	铜
キヤスバル・レム・ダイクン	指挥官等级任务“赤い隕星”获得“キヤスバル・レム・ダイクン”徽章。	铜
クロスボーン・バンガード	NT等任务“人と獣との合同に”获得“クロスボーン・バンガード”徽章。	铜
ザンスカール帝國	指挥官等级任务“バイク成獣の紛争”获得“ザンスカール帝國”徽章。	铜
ウツウ・エイヴン	NT等任务“闇と瞳”获得“ウツウ・エイヴン”徽章。	铜
キング・オブ・ハート	NT等任务“死斗! マスターガンダム!”获得“キング・オブ・ハート”徽章。	铜
クラフ・エース	一般兵任务“テビルガンダム軍団”获得“クラフ・エース”徽章。	铜
ジャック・イン・ダイヤ	NT等任务“激突! モビルファイター”获得“ジャック・イン・ダイヤ”徽章。	铜
ブリベンター	指挥官等级任务“闇まれた日”获得“ブリベンター”徽章。	铜
マリメア軍	NT等任务“怪わりのない戦い”获得“マリメア軍”徽章。	铜
宇宙革命軍	指挥官等级任务“月の娘”获得“宇宙革命軍”徽章。	铜
新連邦	NT等任务“黒8次宇宙戦争”获得“新連邦”徽章。	铜
ホワイト・ドル	指挥官等级任务“キングダム袭来”获得“ホワイト・ドル”徽章。	铜
ルジヤナ・ミリシヤ	指挥官等级任务“死に集う”获得“ルジヤナ・ミリシヤ”徽章。	铜
ハイマセ	NT等任务“母島の黒历史”获得“ハイマセ”徽章。	铜
Z.A.F.T.	指挥官等级任务“狙われたブランド”获得“Z.A.F.T.”徽章。	铜
地球連合軍	指挥官等级任务“地球の三重奏”获得“地球連合軍”徽章。	铜
フェイス	NT等任务“群狼舞へ”获得“フェイス”徽章。	铜
ソレスタルビーイング	NT等任务“闇がガンダムだ!”获得“ソレスタルビーイング”徽章。	铜
ユニオン	指挥官等级任务“数の上で打ち付”获得“ユニオン”徽章。	铜
地球連邦	指挥官等级任务“シンクス・フェイション”获得“地球連邦”徽章。	铜
ロンド・ベル	一般兵任务“ロンド・ベル防衛隊”获得“ロンド・ベル”徽章。	铜
ピスト財団	NT等任务“VSガンダム!(1)”获得“ピスト財団”徽章。	铜
サイクロプス隊	指挥官等级任务“ザクと風船と爆弾と”获得“サイクロプス隊”徽章。	铜
アルビオン隊	指挥官等级任务“蒼く輝いて”获得“アルビオン隊”徽章。	铜
コウ・ウラキ	NT等任务“ソロモンの夢”获得“コウ・ウラキ”徽章。	铜
第08MS小队	指挥官等级任务“機妙戦線”获得“第08MS小队”徽章。	铜
サベント・デル	指挥官等级任务“背の一曲”获得“サベント・デル”徽章。	铜



超级街头霸王IV 街机版

Capcom

格斗

多机种

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

街机

2014年4月30日

3990日元

对应平台为X360、PS3

1~2人

对应玩家年龄：12岁以上

文 evilpig

美编 心的永恒



也许是由于前作部分角色过于不平衡,在约半年后Capcom为街机版进行了更新,而且放出了家用机版免费更新,全角色性能的大幅变更的本作,在削弱过于强大角色的基础上,始终朝着增强全角

色性能的理念改进使游戏更加平衡,这点让很多玩家都感到欣慰。在开发度较低的现在看来,确实没有出现过像上一个版本“香港众”横行般部分角色一边倒的局面,而这很可能就已经是《街霸IV》系

列的最后一个版本。有鉴于此,本文着重于为大家介绍本次更新的人物调整状况,而由于篇幅有限,在这里就不再对系统进行讲解,有需要的玩家请参考杂志总第250期攻略连载。

## 全人物技巧及性能介绍

### Chun-Li 普通技

**2LK**: 攻击判定扩大。

**近距离5HP**:命中对手后对手硬直增加1F,命中时我方2F不利;与对手弹开距离缩短。

**2HK**:举值从100提高到150。

### 特殊技

**J2MK/J3MK**: 鹰爪脚指令除J2MK外,增加J3MK的输入方法。

**4MK**:Counter Hit命中后对手硬直增加3F。

**4MK-MK**:攻击判定向下方向扩大,使更容易将下蹲对手挑空。

### 必杀技

**EX 百裂脚**:发动后

**2LK**: 攻击判定扩大。

**近距离5HP**:命中对手后对手硬直增加1F,命中时我方2F不利;与对手弹开距离缩短。

**2HK**:举值从100提高到150。

### UC

**UC1**: 回归SSF4家用机版的攻击判定。

**UC2**: 发生时间从10F缩短至9F。

**UC**

**UC1**: 回归SSF4家用机版的攻击判定。

**UC2**: 发生时间从10F缩短至9F。

### Ryu 普通技

**2MK**: 攻击判定持续时间从3F提高到5F。

**近距离5HK**:普通状态命中与Counter命中有利帧数一致。

### 特殊技

**6HP**的2Hits伤害从40+50提高到40+60。

### 必杀技

**236P**:弱、中、强版本命中伤害从60提高到70,EX版本Counter命中后可接所有技。(位置允许的前提下)

**J214K**:前跳期间使用J214K时,下落发生时间延缓3F,也就是说J214K的直升机可以走得稍微远一点。

**623HP**: 回归1Hit技,判定1F到2F伤害为160,判定3F到14F伤害为60,发生后4F内全身无敌,但不能用EXSA、SC取消。

### UC

**UC2**: 发动后第3F攻击判定往上方向扩大。

### Ken 普通技

**远距离5HK**: 发生时间从12F缩短到11F;命中对手时我方硬直缩短4F,命中时1F有利,被防3F不利。

**2HK**: 发生时间从7F增加到8F。

### 特殊技

**TC(5MP-5HP)**:第2段攻击判定向下方向扩大,使其更加容易命中下蹲的对手;近5MP发生后取消可能的帧数延长,为8F到20F期间。

**6HK**: 样动作从全体27F缩短至全体24F。

### 必杀技

**EX623P**: 4Hits伤害从70+30+30+50(180)提高到80+30+30+60(200)。



**EX Honda 特殊技**

**4/6MP:** 近距离最大蓄力命中对手后对手硬直增加3F, 命中时5F有利; 无论攻击命中还是被防御, 与对手拉开的距离缩短。



**4投:** 全体动作时间提高1F。

**必杀技**

**46P:** 伤害提高, 弱/中/强/EX版伤害从100/110/120/110提高到110/120/130/120; 强/EX版发生2F内命中对手能将对手吹飞; EX版发生2F内命中对手变得可以追击了。

**EX28K:** EX版对手后将对手吹飞, 但被防后会变得更靠近对手的位置着地, 而且被防后着地的硬直变长。

**Balrog 普通技**

**2HK:** 伤害从90提高到110。

**特殊技**

**3HK:** 被防后对手硬直延长1F, 被防时我方3F不利。

**SA:** 攻击判定扩大。

**必杀技**

**28P:** 击中对手时能将对手吹飞; EX版本攻击判定向下方向扩大, 能



击中诸如春日丽这样的脚姿较低角色。

**UC**

**UC1:** 在第一段膝撞命中对手后, 后面变得不容易放空; 变得可以在3HK命中对手后继续。  
**UC2:** 发生时间从9F缩短至8F。

**Zangief 普通技**

**2LP:** 攻击判定变大。

**远距离5HP:** 命中对手时能将对手吹飞。

**2LK:** 被攻击判定变小。

**必杀技**

**2369LP/2147LP:** 晕值从150降低到100。

**EX623P:** 伤害从80+50提高到90+50, 晕值从50+50提高到100+50。

**Sagat 普通技**

**2MP:** 攻击判定扩大。

**必杀技**

**214214K:** 中发动后623P的弱/中/EX版伤害从140/160/240提高到150/170/250。

**Guile 特殊技**

**6投/N投:** 发生时间从4F缩短为3F。

**4投:** 发生时间从4F缩短为3F。

**6HP:** 伤害从90提高到100  
**近距离4/6HK:** 发动后6F内对投无敌, 命中对手时对手硬直延长1F, 我方5F有利。



**28K:** 近距离命中中的伤害从弱/中版/版的100/120/130提高到110/130/140。

**UC**

**UC2:** 现在的伤害计算公式为 $90+30 \times 4+90$ , 而用于追击时可给予的伤害提高。

**必杀技**

**46P:** 所有版本在飞行道具放出前, 被打Counter的判定缩短。

**Vega 普通技**

**5HK:** 脚尖命中时的伤害从80提高到90。

**必杀技**

**46K:** 晕值从100提高到150; 第1段命中对手时对手的硬直延长1F, 46K-EXSA-66我方5F有利。

**C.Viper 必杀技**

**214P:** EX版发生时间从27F缩短至25F; EX版本命中后我方硬直延长2F; 中版伤害从120降低到

110; 强版发生后1F对投无敌。

**EX623P:** 伤害从120降低到110; 删除发动后对投无敌的效果。  
**J214K:** 弱/中/强版伤害从100降低到90。

**UC**

**UC1:** 伤害从480降低到441; 攻击判定变大, 使其更容易成功连携。  
**UC2:** 伤害从380提高到410。

**Dhalsim 普通技**

**5LP:** 攻击判定时间从1F提高到4F; 命中对手时对手硬直延长1F,



我方2F有利。

**63214K:** EX版本伤害变更为90+50; 中/强版本的被攻击判定缩小; 强版本中后可以追加所有技; 弱/中版被防后我方的硬直缩短10F; 强版本中后我方硬直减少5F; 所有版本命中对手不能贴身; 弱/中/强版不能利用放键的指令输入法(即预先压键输入方向指令再放键)。

**SC:** 伤害从 $60 \times 5(300)$ 提高到 $75 \times 2+60 \times 3(330)$ 。

**Rufus 特殊技**

**TC:** LK-HK的TC第二段对下方方向的攻击判定扩大, 像之前打不到的Blank也能连上了。

**必杀技**

**236K:** 中版击中后弱版派生

现在变为连续技了。

**EX236P:** 命中对手时的吸引部分对手硬直延长7F, EX236P-EXSA-66我方8F有利。

**UC**

**UC2:** 现在最多可以击中在空中对手10Hits。

**Bison 普通技**

**远距离5HP:** 攻击判定向下方向扩大。

**必杀技**

**28P:** 中/强/EX版伤害从100/100/100提高到

120/140/150。

**43P(放键, 下段冲拳):** 击中对手时与对手拉开的距离缩短, 用于取消2MP等普通技的连携变得容易了。

**UC**

**UC2:** 伤害从300提高到399。

**El.Furie 普通技**

**2LP:** 现在可以通过连打来取消, 无须目押。

**必杀技**

**214P-HK派生:** 发动后13F内对打击、飞行道具无效。  
**K(蓄力):** EX版本Counter

Hit后可以使对手弹墙落地; EX版本蓄力所需时间从390F缩短到210F; 普通版最大蓄力和EX版命中时, 我方硬直缩短10F。

**236P-HK派生:** 修正对部分角色HP-236P-HK派生连段无法命中中的问题。

**623K:** 着地硬直从13F缩短到10F。

**Abel 普通技**

**2HP**: 对上方向攻击判定扩大, 更容易作为对空技使用。

**必杀技**

**63214P**: 弱/中/强·EX版伤害从150/170/190提高到

160/180/200。

**236P-K 派生**: 命中时对手硬直延长2F, 236P-K派生-EXSA-66时我方9F有利。

**UC**

**UC2**: 发生之后到突进开始前对打击无效; 突进发生后的对投无敌性能删除。

**Self 普通技**

**JMK**: 攻击判定完结后到落地期间, 足部对飞行道具无敌。

**JHP**: 攻击判定持续时间从2F增加到4F。

**必杀技**

**623P**: 普通版623P第2段被防时对手的硬直减少2F, 现在623P2段-EXSA-66后我方3F不利。

**UC**

**UC1**: 确认命中时我方完全无敌, 不会出现先前版本UC命中对手后被飞行道具强制取消的情况; 现在可以在2HP后接续; 伤害从380降低到340。

**Gouki 普通技**

**远距离5HK**: 伤害从60+40(100)降低到50+30(80); 第2段被防时对手硬直减少2F, 现在被防时我方2F不利。

**特殊技**

**6投/IN投**: 投发生后全体动作时间延长2F。

**必杀技**

**623K J 派生**从中段判定改变成上段判定, 意味着现在对手可以站防了; EX版本现在可以被EX236P取消。

**UC**

**UC2**: 如果UC2是从阿修罗闪空取消后命中的话, 伤害从400提高到421。

**Gouken 普通技**

**远距离5MP**: 现在可以被必杀技取消; 命中时对手硬直延长1F, 我方5F有利。

**远距离6HP**: 攻击判定持续时间从3F增加到5F。

**2HP**: 命中时对手硬直延长1F。

**近距离5MK**: 修正刚拳内战时在近距离同时发动5MK会出现打空的情况。

**近距离6HK**: 第1段的攻击判定持续时间从2F提高到5F。

**特殊技**

**6MP**: 攻击判定向下方向扩大; 攻击判定持续时间从2F增加到4F; 上方向的被攻击判定缩小;

**必杀技**

**623P**: 弱版攻击判定向前方向扩大; 中版本回归SSF4家用机版弱版性能、强版本回归SSF4家用机版中版本性能。

**214P**: 中和强版本的当身判定扩大; 所有版本本值统一为200。

**SC**

**SC**: 发生时间从11F大幅缩短到3F。

**UC**

**UC2**: 飞行道具放出前根据摇杆的旋转次数共有3段的速度变化; 不论发生后蓄力的时间长短, 最后一段攻击判定的伤害提高45; 现在各蓄力等级以上UC槽数值为标准, 按统一的时间长短划分蓄力等级。

**Cammy 必杀技**

**236HK**: 第1段的攻击判定时间从过去的2F+17F更改为7F+12F。

**63214P**: 所有版本被防后与敌人拉开的距离缩短。

**FeiLong 普通技**

**5LP**: 命中对手时对手硬直延长1F, 我方5F有利。

**近距离5MP**: 在被强/EX版12369K取消时, 12369K的第一段不能命中。

**2MP**: 伤害从65降低到55。

**特殊技**

**6MK**: 伤害从60提高到70。  
**6HK**: 伤害从90+60(150)降低到80+50(130); 第二段攻击可以用SC取消来续接。

**必杀技**

**236P**: 弱版第1段与第2段

被防伤害都为6; 中版第1段与第2段被防伤害都为7; 弱/中/强版第2段被防后与对手拉开的距离变小; 弱/中/强版的第2段被防后对手的硬直变短, 弱/中/强版分别为8F/10F/12F。

**421K**: 弱版在地面命中对手时的伤害从120降低到110; 中版在地面命中对手时的伤害从140降低到120; 强版伤害从100+60(160)降低到100+50(150); EX版伤害从100+50+50(200)降低到100+50+40(190); 所有版本第1段被防后对手硬直缩短1F。

**12369K**: 强版伤害从40+40+60(140)降低到35+35+30(100); 所有版本不能再越过对手头部后再命中对手。

**Sakura 必杀技**

**EX236P**: 1段蓄力伤害从40+60(100)提高到60+60(120); 2段蓄力伤害从50+70(120)提升

到60+70(130)。

**EX214K**: 修正从某些特定段落带入EX214K时不能命中对手的情况。

**623K**: 指令输入时变得严谨了。

**Rose 普通技**

**近距离5MK**: 命中时对手硬直延长1F, 我方4F有利。

**2MK**: 修正在判定发生以后对手被误判为Counter Hit的情况。

**特殊技****Gen 普通技**

**乱流2MK**: 命中时对手硬直延长1F, 我方4F有利; 动作中足部的被攻击判定缩小。

短至29F; 攻击判定向前方延长且攻击判定持续中被攻击判定缩小。

**必杀技**

**236P**: 弱/中/强版使用时SC槽的增加量从20提高到30。

**EX214P**: 开始后7F对飞行道具无敌, 飞行道具反射判定从第5F开始。

**EX236K**: 伤害从100提高到120。

**UC**

**UC2**: 发生时间从7F缩短到5F; 修正EX214P与UC2容易串招的问题。



**忌流 2HP:** 动作中被 Counter Hit 的伤害倍率变为通常的 1.25 倍。

**忌流 2HK:** 攻击判定的持续时间从 3F 增加到 5F。

### 特殊技

**表流 SA:** Lv1 命中时对手硬直延长 3F, 命中后最速 66 与对手的有力不利为五五。

**有利 SA:** Lv1 命中时对手硬直延长 3F, 命中后最速 66 与对手的有力不利为五五。

### 必杀技

**表流 623K:** 中/强版发动后的连打, 到最终段前 SC 槽的增加量提高 10; 强版最后一段命中后对手受身不能。

**忌流 46P:** EX 版根据发动按键的不同 (弱+中/弱+强+中

+强), 可以击中的 Hit 数有所变化; EX 版发动后直到攻击判定结束对飞行道具无效; 弱/中/强版最后一段攻击前的所有攻击命中/被防御后对手的硬直延长 4F, 在这个基础上 EXSA-66 我方命中时 6F 有利, 被防时 2F 有利; EX 版最后一段攻击前的所有攻击命中/被防御后对手的硬直延长 5F, 在这个基础上 EXSA-66 我方命中时 8F 有利, 被防时 2F 有利;

**忌流 EX28K:** 伤害从 100 提高到 150; 飞行移动速度提高; EX28K-3/6 的派生弹墙后的发生时间从 12F 缩短到 7F, 并且在命中后可以继续追击对手。

### UC

**UC2:** 死点穴攻击判定的发生时间从第 9F 改变为第 7F。

**Dan 普通技**  
近距离 5MP:  
发生时间从 6F 缩短到 5F, 全体动作时间从 24F 缩短到 23F。

**近距离 5HK:** 击中对手时与对手拉开的距离缩短。

**2HK:** 发生时间从 12F 缩短到 10F。

### 特殊技

**JHP+HK/2HP+HK:** 命中时 SC 槽增加 70, 被防时增加 30。

### 必杀技

**J214K/623P-EXSA-66** 后的 EXJ214K 现在可以打全了; 强

版伤害从 50+40+30 (120) 提高到 50×3 (150); EX 版高度限制变更, 可以比之前提早 1F 发动; EX 版的拳值从 100×3 (300) 降低到 100+75+75 (250)。

**214K:** 强版伤害从 50+40+30 (120) 提高到 50+40+40 (130)。

### SC

**SC:** 近距离命中时全角色都变得可以全段命中了。



**r. Hawk 普通技**  
近距离 5HK:  
攻击判定的发生时间从第 8F 更改为第 7F, 全体动作时间从 24F 缩短为 23F, 击中时变得可以吹飞对手了, 并且可以用 EX623P 追击。

**2HK:** 第 1 段被防时, 对手的硬直延长 2F; 现在只有头部附近没有被攻击判定, 而且对飞行道



具无敌, 这样一来就不容易被诸如 Sagat 的上波和 5HK 等击中。

### 特殊技

**J2HP:** 垂直跳后也可以发动了。

**J2MP:** 垂直跳后也可以发动了。

**3LP:** 命中时对手硬直延长 1F, 我方 4F 不利。

### 必杀技

**623MP:** 人物离地前对投无敌。

**JKKK:** 命中对手时, 直到所有动作完结落地前对飞行道具的无敌持续。

**Deejay 普通技**  
远距离 5MP:  
攻击判定向前方扩大, 并且可以用必杀技取消了。

**近距离 5HK:** 第 1 段攻击变为强制站立攻击; 第 2 段的攻击判定向下方向扩大; 第 2 段攻击被防



御时我方 2F 不利; 第 2 段攻击可以用 SC 取消。

### 必杀技

**46P:** 所有版本在飞行道具放出前, 被打 Counter 的判定缩短。

**46K:** 中版当击中第 1 段后, 第 2 段的攻击判定会向前方扩大; 伤害从弱/中/强版的 80/100/120 提高到 90/110/130。

### SC

**UC1:** 现在可以从 SC 的最后一段攻击前取消发动。

**Guji 普通技**  
垂直 JHP: 攻击判定向上下方扩大。

**JHK:** 攻击判定向上下方扩大, 但被攻击判定也扩大。

**JMP:** 攻击判定向上下方扩大, 但被攻击判定也扩大。

### 特殊技

**三角跳 (近墙壁跳跃-9):** 从墙壁起跳的时机变早了, 可以更快地从墙壁往外跳。

**6投/4投:** 攻击判定都向前方向扩大。

### 必杀技

**EX214K:** 第 1 段攻击判定扩大, 且攻击判定的持续时间从 1F 延长到 2F。

**J2MP:** 现在除 J2MP 外, J1MP/J3MP 也可以发动了。



**236P-3P:** 所有版本在不按键派生的情况下落地硬直减少。

**236K-3K:** 近距离发动时, 修正会跳过角色头顶的现象。

### SC

**SC:** 最后一段攻击判定扩大, 使全部命中变得更加容易。

### UC

**UC1:** 发动时第 1 段的移动距离变远。

**UC2:** 攻击判定向前方向扩大, 指令输入方法与 SSF4 版相同。

### 其它

**其他:** 44 速度提高。

**Cody 普通技**  
斜方向 JMP: 对上下方向的攻击判定扩大。

### 特殊技

**6HP:** 攻击命中和被防对手的硬直都延长 2F, 命中站立状态的对手时我方 3F 有利, 命中下蹲状态的对手时我方 1F 不利, 被防时 4F 不利; 持匕首状态时也变得可以发动了。

**5LP (持匕首状态):** 命中时对手硬直延长, 我方 6F 有利。

**5MP (持匕首状态):** 变成了 2 段技。

**5HP (持匕首状态):** 命中时对手硬直延长, 我方 3F 有利。

**2MP (持匕首状态):** 攻击时手腕的被攻击判定缩小, 攻击判定持

续时间变为 4F, 全体动作时间不变。

**2HP (持匕首状态):** 攻击判定的发生时间从第 9F 更改为第 7F, 全体动作时间从 24F 缩短到 22F。

**JMP (持匕首状态):** 对上下方向的攻击判定扩大。

**2PPP:** 在动作中、被防时也能发动。

**受身可能时 8P:** 变成 2 段技, 但伤害不变; 第 2 段命中后可以用 SC 取消连续; 现在命中对手后可以用 EXSA 取消了。

### 必杀技

**EX P (蓄力):** 吹飞对手的距离变大。

**236MK:** 攻击判定向前方向略微扩大。

### 其他

**其他:** 44、66 的速度提高。

**Ibuki 特殊技**

**6MK**: 攻击判定的发生时间从第26F更改为25F, 全体动作时间从37F缩短到36F。

**6HK**: 动作轨道修改, 现在更加容易击中下蹲状态的敌人了; 命中时我方1F有利, 被防时3F不利; Counter Hits 我方5F有利。

**必杀技**

**623P**: 发动后7F内对投无敌, 10F内可以用SC取消接续, 12F内头部以外部位的被攻击判定缩小。

**UC**

**UC1**: 对在空中对手, 飞行道具攻击部分可以全数命中了。

**UC2**: 对在空中对手, 在UC演出锁定前的攻击可以命中了。

**Adon 普通技**

近距离5MP: 命中/被防后与对手拉开的距离缩短, 另外被防后现在在4F的不利。

**特殊技**

**SA**: 攻击判定位置调整, 变得更容易击中低姿势的对手。

**必杀技**

**6236K**: 强版第1段判定的第2F可以用SC取消; 弱/中/强版发动后往前方向移动的距离稍微延长, 因而变得没有那么容易与对手交换位置。



**421K**: 弱/中版足部的被攻击判定扩大, 但扩大大部分对飞行道具无效; 强版的伤害从140降低到130。

**UC**

**UC1**: 修正与对手接近时发动会穿越对手顶部而打不全的状况, 命中空中对手时, 第3段对对手的吹飞距离变长。

**Makoto 普通技**

**5HK**: 攻击判定向下方向扩大。

**垂直JMP**: 攻击判定和被攻击判定都向前方向扩大。

**特殊技**

**TC1 (LK-MK)**: 现在第2段攻击可以用必杀技取消。

**必杀技**

**EX63214K**: 所有版本攻击判定的范围调整成与弱版一致。

**623P**: 弱/中/强版的伤害从100降低到90, EX版的伤害从140降低到120。

**236LP**: 根据蓄力时间, LV3的移动距离变长, LV4调整为与强版的LV4性能相同, LV5移动距离变长, 带有破甲效果, 可以与EX版一



样继续追击对手, 伤害调整为190, 到达LV5时角色会有声音提示。

**236MP**: LV4调整为与强版的LV4性能相同, LV5性能与弱版/强版一致。

**236HP**: LV4被防时2F不利; LV5性能与弱版/中版一致。

**SC**

**SC**: 效果持续时间延长3秒。

**其他**

**其他**: 体力从1000降低到950。

**Hakan 普通技**

**5LP**: 被防时4F有利。

**2HP**: 调整为2段技, 命中时我方3F不利, 被防时6F不利。

**JLP**: 攻击判定的持续时间从6F增加到8F。

**垂直JLP**: 攻击判定的持续时间从3F增加到8F。

**垂直JMP**: 攻击判定的持续时间从2F增加到4F。

**垂直JLK**: 攻击判定的持续时间从7F增加到11F, 攻击判定扩大并向判定向上方调整。

**2PPP**: 当涂油状态在44.66期间发动, 会滑行一段路。

**必杀技**

**236P**: 派生K的抹油时第1段撞击部分晕值为100, 派生P时撞击部分没有晕值, 第2段撞击的晕值为150; 派生K抹油时SC槽增加30, 油有效时间为450F(约7.5秒)。

**12369K**: 动作轨道进行了调整, 其中强版和EX版对前方的攻击判定扩大。

**SC**

**SC**: 弱版发生时间从18F缩短到9F, 中版发生时间从18F缩短到12F; 中/强版在靠近下蹲状态的对手机发动时, 很容易会超越对手; 发生时周围的被攻击判定删除。

**其他**

**其他**: 开局时带有涂油效果, 持续时间为10秒。

**特殊技**

**6MP**: 被攻击判定变小, 变得没有那么容易相杀了。

**Dudley 普通技**

**2MK**: 攻击判定的发生时间从第10F调整为第8F, 攻击判定的持续时间从5F增加到6F, 全体动作时间从29F缩短到28F。

**2HK**: Counter Hit 时对手硬直延长3F, 命中时我方7F有利。

**垂直JLP**: 攻击判定的持续时间从3F增加到5F; 攻击判定范围扩大。

**垂直JHP**: 攻击判定的发生时间从第8F调整为第6F, 持续时间从3F增加到4F, 攻击判定范围也扩大了。

**JLP**: 攻击判定的持续时间从5F增加到8F。

**JMP**: 攻击判定的持续时间从3F提高到5F。

**特殊技**

**SA**: LV1命中时对手硬直延长1F, 命中后最速66我方有2F的不利。

**2HP+HK**: 现在可以用EXSA取消, 命中/被防时都算作弱攻击的判定。

**必杀技**

**623P**: 弱/中版的攻击判定发生时间从第6F调整为第5F, 强版的判定发生时间从第4F调整到第3F。

**63214K**: 中/强版的对投无敌消失后下半身的被攻击判定缩小; 中/强版命中对手对手硬直延长2F, 我方2F有利。

**28K**: 所有版本在击中空中对手时也可以全数命中了; 所有版本在击中空中对手时对手受身不能; 上升阶段横方向移动距离缩短, 最终总移动距离不变。

**UC**

**UC1**: 第2段以后的攻击也可以命中空中的对手了。

**Juri 普通技**

近距离5MP: 攻击判定的发生时间调整到第3F, 全体动作时间从22F缩短到20F。

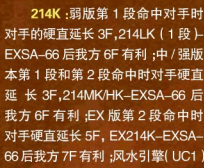
近距离5MK: 第2段的攻击判定会向前方扩大。

**特殊技**

**SA**: 攻击判定向下方向扩大。

**必杀技**

**236P**: 所有版本的第1段命中时伤害都从30提升到50。



**214K**: 弱版第1段命中对手时对手的硬直延长3F, 214LK(1段)-EXSA-66后我方6F有利; 中/强版第1段和第2段命中对手硬直延长3F, 214MK/HK-EXSA-66后我方6F有利; EX版第2段命中对手硬直延长5F, EX214K-EXSA-66后我方7F有利; 风水引擎(UC1)



发动期间 EX 版的无敌时间为发动后直到第 1 段攻击判定出现前。

**EXJ214K**：风水引擎(UC1)期间，根据 K 键按组合的不同(弱+中/弱+强/中+强)，可以调整角度。

**UC**

**UC1**：现在在风水引擎状态发动的一切攻击，能够以通常状态 1/3 的速度累积 SC 槽。

**其他**

**其他**：在风水引擎状态下 66 速度提高。



**Yun 普通技**

**5LK**：被防后对手硬直延长 1F，我方 2F 有利。

**2LK**：攻击判定发生后被攻击判定向上方向扩大。

**2MP**：伤害从 60 降低到 50。

**特殊技**

**TC2 (2MP-2HP)**：伤害从 60+40+50 (150) 降低到 50+30+40 (120)

**TC3 (2HK-HK)**：伤害从 80+70 (150) 降低到 65+55 (120)；第 2 段可以以 SC 取消接续。

**TC4 (MP-HP-4HP)**：当用远距离 5MP 发动时，伤害从 50+50+60 (160) 降低到 50+35+48 (133)；第 2 段攻击我方硬直延长 2F，第 2 段被防时 6F 不利。

**TC5 (5LP-5LK-5MP)**：伤害从 20+30+40 (90) 降低到 20+20+32 (72)。

**J3MK**：现在踩有了高度限制，最低发动高度比之前变高；着地硬直从 4F 增加到 6F；命中/被防时对手硬直延长 2F。

**必杀技**

**214P**：中/强版发动时 SC 槽增加量从 30 减少到 20，命中时增加量不变；弱/中/强版全体动作延长 2F，弱版为 25F，中/强版为 45F；中强版伤害从 160 降低到 140，晕值从 250 降低到 200；中/强版被防时



前减的体力值从 40 降低到 30；中/强版的攻击判定持续时间从 15F 缩短到 10F。

**623K**：弱版无敌从第 6F 中断，对空变得更难了；中/强/EX 版向前方向飞翔的距离变短；弱版和 EX 版当挥空时，着地硬直提高 3F；中版的伤害从 70+60 (130) 下降到 70+40 (110)。

**623P**：强版伤害从 140 下降到 100；所有版本的动作中增加被打击攻击命中判定；对飞行道具的无敌时间从发生后第 6F 调整为发生后 10F；EX 版伤害从 80+70 (150) 下降到 90+40 (130)。

**214K**：EX 版的攻击判定发生时间从第 7F 调整到第 10F，意味着现在在阴的指令投不容易无伤抓了。

**EX236P**：近距离被防时会有 1F 的不利。

**SC**

**SC**：持续时间缩短 1 秒；发动期间 6MK 的伤害从 85 降低到 80。

**其他**

**其他**：体力值从 1000 降低到 950。

**J3MK**：晕值从 100 降低到 50；着地硬直从 4F 增加到 6F；追加发生后脚尖处的被攻击判定。

**必杀技**

**236P**：弱/中版最后一段伤害从 75 降低到 60；强版最后一段伤害从 80 降低到 60；EX 版最后一段伤害就是连防，不能再中途迟输入；EX 版现在不能用放键的输入方式发动了。

**214P**：中/强版发动时 SC 槽增加量从 20 降低到 10；弱/中/强版全体动作时间为 26F/41F/45F；强版伤害从 150 下降到 140，被防时可以对削减对手的体力值从 38 降低到 30；晕值从 250 降低到 200；中/强版的攻击判定持续时间从 13F 缩短到 9F。

**SC**

**SC**：持续时间缩短 1 秒；发动状态下敌人防御我方攻击可以削减的伤害值为普通伤害的 1/8。

**UC**

**UC2**：发生时间从 4F 调整为 7F，在没有写锁定的状态下最后一段的伤害为 90。

**其他**

**其他**：晕值从 1000 降低到 950。



**Evil Ryu 普通技**

**远距离 5MK**：攻击判定向前方向扩大；攻击判定发生前向前方向的移动距离增加；动作硬直削减 1F，全体动作从 26 降低到 25F。

**远距离 5HP**：Counter Hit 时会吹飞对手。

**远距离 5HK**：攻击判定调整，与 Ryu 的远 5HK 性能一致。

**特殊技**

**TC (MP-HP)**：第 2 段命中后会吹飞对手。

**必杀技**

**623P**：中版无敌时间延长 1F，现在发动后 5F 完全无敌；强版伤害从 90+60 (150) 提高到 100+60 (160)。  
**J214K**：前跳期间使用 J214K

时，下落发生时间延缓 3F，也就是说 J214K 的直升机现在可以走得稍微远一点；所有版本现在都可以通过取消 6MK 发动。

**41236K**：强版的攻击判定发生时间从第 27F 调整到第 26F，伤害从 140 降低到 130，晕值从 200 降低到 150；中/强版命中空中对手时，对手受身不能；EX 版的攻击判定发生时间从第 22F 调整到第 21F。

**SC**

**SC**：伤害从 350 增加到 370。

**UC**

**UC1**：蓄力增加伤害的必要时间缩短。

**其他**

**其他**：体力值从 850 提高到 900，晕值从 850 提高到 900。



**Oni 普通技**

**JHP**：攻击判定的持续时间从 4F 增加到 5F。

**必杀技**

**623P**：最后一段攻击命中后，将对手吹飞的距离变远。

**J214P**：弱/强版的攻击判定扩大。

**41236K**：弱版判定增强；中版对飞行道具的无敌时间比以前延长 3F。

**EX214K**：调整到比以前更加容易全段命中了。

**EXJ214K**：在用于取消空中 214P 时，EX 版本的下落时间变快，调整为 11H 技，伤害为 140，晕值为 200。

**SC**

**SC**：地上版伤害从 350 提高到 370；空中版从投判定更改为打击判定。

**UC**

**UC1 (236236KKK)**：攻击判定发生时间从第 10F 调整为第 9F，攻击判定发生后 1F 完全无敌。

**UC1 (空中 236236PPPP)**：可以在 J214P 命中后取消。

**UC2**：第 1 段以后的攻击判定变的更加容易全段命中了。

**其他**

**其他**：体力值从 950 提高到 1000。



**Yang 普通技**

**5LK**：发生时间从 3F 提高到 5F。

**2LK**：伤害从 30 降低到 20；攻击判定发生后被攻击判定也向上方向扩大。

**2MP**：伤害从 80 降低到 70；星



影圆舞( SC )期间伤害为 60。

**远距离 5MP**：攻击判定缩小。  
**JMK**：攻击判定缩小，变得不容易打逆了。

**特殊技**

**TC2 (MP-HP-4HP)**：全命中伤害从 150 降低到 130；第 2 段被防后与对手拉开距离缩短；第 2 段我方硬直延长 4F，被防时有 7F 的不利。

**TC3 (LK-MK-HK)**：第 3 段可以用 SC 取消；第 3 段命中后对手会被吹飞。

**EXSA** 当有 SC 槽有 2 格时，在大部分攻击后可以迅速按 MP+MK 来取消动作的硬直，这个动作称为 EXSA。

# 软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

SP

软硬件  
实用信息  
大集合

本月市场最火的消息当属 PSV 上市，想必不少读者在看过我们的评测后，都有立刻冲到实体店买一台的冲动吧！不过按照惯例，新主机上市时还是先观察一阵子比较好。另外国内玩家肯定都是更期待港版吧，港版主机定于亚洲游戏展上首发，时间远在本期杂志截稿之后，因此要到下期才能为大家献上港版机器的评测，请各位幸勿催稿哦！



实用技术  
软硬兼施SP

## 市场风向标

MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

### 价格行情

——提供最佳购机方案

#### PSP 购机推荐套餐

3000 型		
品牌 / 型号	价格	
主机	PSP-3000主机 (6.39/6.60系统, 钢野漆)	920元
记忆棒	16GB极速HX组棒	128元
贴膜	PSP-3000专用高清贴膜	10元
保护套	北欧保护壳PSP-3000薄透款保护壳	58元
总计	推荐购入指数	1116元
近期推档购入指数 6		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：近段时间受到供货短缺的影响，国内的 PSP-3000 主机售价有了小幅度的回升，彩色机型也继续缺货，看来在 2011 年的最后一个月，PSP 的市场并不会太平静。针对于 PSP-3000 缺货的现状，目前市场上盛传有



▲比起PSP-3000, PSPgo近期的涨势要凶险一些。

从 PSP-3000 停产导致的，但从索尼的官方网站来看，PSP-3000 仍处于出货阶段，停产之类的消息暂且只能归类到谣言里。就现在的实际情况来看，PSP-3000 这次缺货最大的原因还是和 PSV 即将上市有关。另外，之前提到的 PSP-E1000 将会在近期上市的消息，目前得到的一切的确切日期是在 PSV 上市之前销售，但因为 PSP-E1000 仅在欧洲地区发售，所以基本上可以断定 PSP-E1000 会在改版 PSV 上市前才会出现在市场上，至少现在在日版 PSV 已经发售，PSP-E1000 还没有踪影。

PSV 方面，主机在截稿前两天就已经抵达深圳，16 日的当天报价裸机高达 3800 元，和游戏记忆棒搭配的话，基本上要 5000 元才能搞定。到了 17 日，也就是 PSV 在日本的正式发售日，国内的 PSV 价格就跌落到 3000 元了，相信随着下周港版 PSV 的上市，主机价格还会继续下跌，目前港版主机 Wi-Fi 版的预定价格在 2500 ~ 3000 元之间，预订主机的同时商家还会要求你再订一两款游戏，至于 3G+Wi-Fi 版，现在不确定港版是否有锁，至少日版主机是有锁的，插入中国联通的 3G SIM 卡是不能识别的。游戏上，港版目前确定首发上市的中国游戏包括《未知海域 黄金深渊》、《大众高尔夫》、《忍道 2 散华》、《苍翼默示录 连续变换 扩展版》四款。明年一月还会有《重击拳》和《小小大赛车》两款繁体中文游戏上市，游戏阵容应该算是非常强大了。不准备购入首发的玩家可以等待半个多月再出手，因为主机没破解的缘故，价格肯定还会有所变

化，不过临近传统的春节，市场的不可控因素也逐渐增多，比如众所周知的春运等等，所以 PSV 的价格想要彻底稳定恐怕要等到明年的 2 月底才行了。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机 (6.39/6.60系统, 钢野漆)	920元
PSPgo主机 (6.39系统, 黑白16GB)	980元
PSV主机 (日版)	3000元
PSP-2000用Hori贴膜 (原装)	68元
PSP-2K3K用Hori贴膜 (组装)	10元
PSPgo专用Hori贴膜 (组装)	20元
9GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX组棒	198元
16GB极速HX组棒	128元
16GB原装HX组棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通PSP-3000薄透保护套	58元
北通中国风PSP-3000水晶保护盒	48元
北通中国风EVA版PSP-3000版	58元
北通USB蓝牙生码数据线	28元
北通差速线	68元
北通魔方收音	108元
北通游金龟	98元
北通动力差速	168元
北通动力差速迷你版	128元
北通PSPgo保护膜	38元
北通PSPgo超薄保护膜	58元
北通钢化EVA版PSPgo贴膜	48元

### 3DS 购机推荐套餐

3DS		
品牌 / 型号	价格	
主机	3DS主机 (日版黑)	1320元
电源	北通充电金龟	58元
烧录卡	AK2纸盒版	98元
SD/TFC卡	金士顿 8GB microSD卡 (行货)	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜 (原装)	26元
保护壳	3DS专用EVA硬包	38元
总计	推荐购入指数	1600元
近期推档购入指数 9		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：3DS 主机在价格上面就不必过多介绍了，美版一直都维持在 1180 元左右，日版的彩色机型最近倒是稍微贵了一些，红色和粉色

也陆续上涨到 1380 元，想必这和近期诸多大作先出日版或只有日版有着不小的关系。不过在主机之外，目前最受关注的是破解方面的消息。前阵子网络上有关传言说国内已经有厂商开发出 3DS 专用的烧录卡，使用此卡需要对主机刷写破解补丁，这有点类似于早期破解 NDS 的途径，因为是刷写补丁，所以烧录卡可以完美地支持日版、美版两种主机，且可以兼容市面上的大部分游戏。当时据传烧录卡将会在明年 3 月上市，本月底厂商就会对外公布烧录卡的详细消息。后来又传出卡带将在月底上市，但目前卡带仅支持 NDS 游戏，兼容 3DS 游戏的固

件将会在明年 1 月放出。无独有偶，早先发售的一款叫做 GOLD 3DS 的烧录卡也公布了即将支持

主机及主要周边参考价格	
3DS主机 (日版红白)	1380元
3DS主机 (日版黑)	1320元
3DS主机 (美版红黑)	1180元
3DS组装机壳	18元
北通充电金龟	58元
北通游金龟	98元
北通动力差速	168元
北通动力差速迷你版	128元
北通NDS蓝牙耳麦	58元
北通双金龟NDS直插电源与充电器	78元
3DS专用Hori贴膜 (原装)	68元
3DS专用Hori贴膜 (组装)	26元
3DS专用Hori贴膜硬包	98元
SCDS 2GB双球	218元
E2D调频器	98元
M3 Zero全球版	128元
AK2纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡 (行货)	58元
金士顿 8GB TF卡 (行货)	98元
金士顿 16GB TF卡 (行货)	98元

▼除了国内的消息之外，国外的首款3DS烧录卡的Crown 3DS目前的破解速度已经情情提升至了70%，看来2012年很有可能是3DS的烧录卡元年。

**CROWN 3DS**

We are in progress...

70%

More, GO: 731

3DS 游戏的消息，由此再联想到 Supercard DSTWO 曾经说将会通过内核升级的方式支持 3DS 游戏，看来 3DS 烧录卡并不需要大费周章已经是明摆的事实，至

于到底需不需要刷写主机的系统固件，这就需要烧录卡厂商的本领了。从现状来看，或许我们 3DS 的破解只有一步之遥了，让我们耐心等待吧。

►新版 Wii 手柄更换了模具，最简单的识别方法是打开电池盖，有凸起的即为新版手柄。



### Wii 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii 主机 (黑白, 320G硬盘套餐装)	1600元
标配线	北通Wii色差线	40元
总计		1640元
近期推荐购入指数		7

**备注:** 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电

源及电源线一套。

**点评:** 稳定了许久的 Wii 主机市场在最近一段时间出现了一些小的变化，任天堂悄无声息地进行了一次反破解行动，凡是最近半个月到货的韩版主机均出现了刷机后使用随机附带的手柄进入硬盘游戏就会自动断开连接的情况。起初商家以为是手柄本身连接不稳定的关系，之前曾经通过进入自制软件时手柄断开连接的情况，但在进入游戏

后手柄突然失去连接的还属第一次。之后在若干批货的检验后，基本确定了是新版手柄的问题，使用老批次附带的主机手柄均可正常连接。因为涉及到硬件，所以目前暂时还没有解决方法，现在买 Wii 主机的玩家也只能再搭配老版的手柄或者选择其他第三方手柄了。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机 (黑白, 4.3 系统)	950元
Wii 主机 (黑白, 320G硬盘套餐)	1450元
Wii 主机 (黑白, 500G硬盘套餐)	1560元
原装双节棍手柄套餐 (左+右)	280元
高仿双节棍手柄套餐 (左+右)	160元
原装 Wii Motion Plus 运动传感器手柄配件座增强版	140元
(WiFi) (正版, 捆绑 Wii 平衡板)	580元
北通 Wii 手柄保护胶套	28元
北通色差线	58元
北通 Wii 手柄三防胶套	48元
北通开关电源	106元
北通 Wii 无线蓝牙转换器	102元
北通 Wii 防消光电池	58元
北通冲锋者 Wii 激光震动光枪	92元
北通精英 Wii 经典加强版手柄	118元
北通双摇杆 Wii 无线手柄	98元
原装经典手柄 (一代)	120元
原装经典手柄 (二代)	190元
原装色差线	210元
原装电源 (110V)	180元
原装电源 (220V)	220元
原装电源 (220V 直播)	60元
手柄充电套餐 (1800mAh x 2)	80元

### PS3 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim 主机 (3.70 系统, 160GB, 港版黑盒)	1900元
线材	北通原生铜 HDMI 高清线	89元
总计		1989元
近期推荐购入指数		8

**备注:** 主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手



▲之前提到的索尼官方翻新 PS3 主机，想要看那些胆子比较大的玩家可以去问一问哦。

柄一支、电源线一条。

**介绍:** 自从 PS3 的破解陷入瓶颈之后，主机在国内的销量就逐渐走低，最近时间已经和 3DS 的销量接近。现在 3.55 系统的软解主机，一般同捆电子狗和硬盘也是在 2800 元左右了，不算便宜，不过在市场上也存在一些低价的美版翻新破解主机，价格大概在 2500 元左右，比起全新的要便宜很多，这些主机大部分都是之前提到的索尼官方翻新 PS3 主机，所以质量倒也还算过得去。至于非破解主机，港版 160GB 的价格逐渐稳定在 1900 元左右，略微比之前低一些，台版的话则要少几十元，非常值得入手了。目前市场上的非破解主机主要是 3.60 和 3.70 两个版本的系统，玩家可以任意选购，但注意买回来

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机 (3.70 系统, 160GB, 港版黑白)	1950元
PS3 Slim 主机 (3.70 系统, 320GB, 港版黑白)	2080元
PS3 Slim 主机 (3.55 系统, 160GB, 港版黑白)	2850元
PS3 Slim 主机 (3.55 系统, 320GB, 港版黑白)	3050元
原装 DS3 无线版手柄	300元
原装 PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack (手柄+摄像头)	600元
北通原生铜 PS3 色差线	68元
北通 USB 数据线	28元
北通球王 2 (六轴震动版)	158元
北通球王 2 (震动版)	158元
北通 MVP 球王 2 (六轴无线震动)	248元
北通 MVP 特洛伊 (无线震动)	178元
北通武装军火 (霰弹枪)	98元
北通原生铜 HDMI 高清线	89元
PS3 电源套装	106元
PS3 电子狗 (可升级+可更新)	150元
PS3 Slim eSATA 内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线 (PS3 通用)	200元
原装电源 (PS3 通用)	20元
原装索尼 HDMI 线 (1.5 米)	120元
高仿索尼 HDMI 线	45元

之后如想等破解最好不要上升级版最新的 4.0 系统。虽然前段时间 KaKaRoTo 已经在推特上说 PS3 的 3.73 和 4.0 固件已经被完全攻克，且 4.0 的自制系统已经开发完成，并已经可以运行自制软件了，但因为 KaKaRoTo 迫于索尼方面的压力，所以发布的时间一直都没有确定，而在破解固件尚未发布前，要等破解最好办法还是保持主机当前的系统版本。

### X360 购机推荐套餐

**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:** 现在看来，X360 Slim 也要步上 PS3 的后尘了。最近一个多月多破解版 X360 Slim 的价格涨幅都在百元左右，截止到截稿日当天，港版 4GB 破解版的 Slim 主机价格已经达到 2680 元，而且因为缺货和双节的关系，主机的价格甚至还有进一步上涨的空间。目前 X360 Slim 并没有后续的破解手段，所以现在破解的 X360 Slim 可以被视作最后一批可以玩破解游戏的主机了。当然因为存货的

	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim 主机 (港版, 4GB 破解)	2680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		2769元
近期推荐购入指数		6

关系，X360 Slim 目前的售价想必可以维持到圣诞节来临，但之后的



▲X360KEY 小组的 1.07 固件也完美解决了 AP2.5。

走向目前还无法判断，总之，想要玩破解的 X360 玩家请尽快出手吧。在现有的破解方案上，LT+3.0 已经准备就绪，新固件彻底搞定了微软的 AP2.5 保护，C4EVA 甚至称微软这次无论怎样在后台更新 DAE 表都不会激活 AP2.5 了，另外的 X360KEY 小组也准备更新 1.07 固件来解决 DAE 表更新问题，看来微软在软件上的防护还不大到家。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim 主机 (港版, 4GB)	1500元
X360 Slim 主机 (港版, 4GB, Kinect 套装)	2260元
X360 Slim 主机 (港版, 4GB, 破解)	2800元
X360 Slim 主机 (港版, 4GB, 破解, Kinect 套装)	3400元
原装电源 (220V 直播)	260元
原装电源 (220V 直播)	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通 VGA 高清线	68元
北通原生铜 HDMI 高清线	89元
原装 HDMI 线	280元
原装 HDMI 线	58元
原装 HDMI 线	58元
原装 256M 记录卡	60元

市场报价信息更新截至到 2011 年 12 月 18 日，各地行情不一，本文仅供参考。



硬件短皮  
HARDWARE TIPS

数码电玩高速传输，镀金网编双磁环-北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)上市

**产品名称：**北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)  
**产品分类：**高速数据线  
**对应平台：**PSP/PS3/DC/DV/智能手机/移动硬盘/平板数码等  
**产品编号：**BTP-5312T  
**产品颜色：**黑色  
**接口规格：**USB + MINI USB



包含物品：

1根 北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)

产品特点：

USB2.0版，原生铜线材，镀金接口，双静电磁环，尼龙外编网

产品说明：

1. 双向 USB2.0 高速传输，向下兼容 USB1.1/1.0，传送文件最快速度可达 480Mbps (480Mb=60MB)  
 注：文件传输速度与输出设备的读取速度、输入设备的写入速度密切相关

2. 优质原生铜线材，无损数字信号，保证高速传输数据的稳定性，1.5米线长，使用方便
3. 迷你USB接口与标准USB接口均为全镀金，抗氧化磨损
4. 双静电磁环保护，防止被抽时静电电流对设备的损伤
5. 尼龙外编网双重隔离保护，抗信号干扰，耐弯曲

了解更多相关信息，请搜索“北通原生铜USB MINI”

北通：专业娱乐外设

网址：www.betop-cn.com

官方淘宝：shop.betop-cn.com

客服专线：400 6754 300

防伪查询：800 8108 315



PS3 HOME  
PS3 FEATURES

过去的 PS3 支持在 5 台机器上启用同一账户，由此带来了五人合购这一福利。如果玩家想在第 6 台机器上启用这一账户，就可以在 PS3 上登录 PSN，从账户管理中选择解除认证。但对于那些 PS3 突然坏掉的玩家来说，这一设定无疑形同虚设，因此 1 个名额就会白白浪费掉。如果此前玩家曾经把自己的账户分给过亲朋好友，这样 5 个名额就显得比较紧张了。

考虑到这一点，同时也是为了封杀合购，SONY 从今年 11 月开始推行了全新的设备认证法则。从 11 月 18 日开始，所有下载内容只能分给两台 PS3 或两台 PSP (含 PSV、PSPgo)。相对的，玩家将可以从 PC 客户端进行解除设备认证的操作，这样就算玩家的 5 台 PS3 全部损坏或丢失，只要你记得账户的邮箱地址和密码，就不愁找不回资料，而用该账户下载的内容自然也会毫发无损。下面就让我们来看看具体的过程吧！

首先我们需要进入 SONY 为玩家开设的 PC 端页面，网址是：<https://account.sonyentertainmentnetwork.com/>

全新的 PSN 设备认证方法

只要在这个页面中填入账户的 Email 地址和密码，就可以进入到 PC 端的账户管理页面。根据玩家账户所在服的不同，接下来的网页语言也会有变化，例如港服账户就会看到中文界面，而日服账户则为日语界面。下面我们以后港服为例进行说明。

进入账户管理页面后，我们会看到三个大项，设备、媒介、账号。先点击设备这一项，这一项的内容同样会视不同服而不同，港服就只有 PlayStation 系统这一项，而日服则会多出电视、影音装置、移动电话这三项来。当然对于玩家来说，有 PlayStation 系统这一项就够了。点击这一项之后会出现当前该账户已认证的全部设备。如下图所示，该账户已经认证了 4 台 PS3。不过

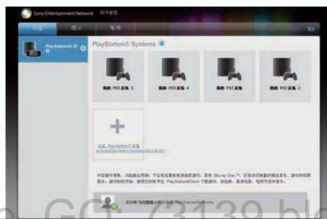
比较不爽的是，这 4 台 PS3 的名字全部是“我的 PS3 系统”，只是后面的编号不同，一眼看过去完全不知道是哪台。随便点击其中一台，出现的是机器昵称(可修改)和解除设备认证的选项，这里是无法分辨这究竟是哪台 PS3。不得不说比较坑爹。

点击媒介这一项，你就会发现，原来这一项就是下载记录，你买过的东西全部会列在这里，而且每一项都可以点击查看具体说明。在浏览下载记录时发现，已购买但未下载的内容会有一个专门的开始下载按钮，比较贴心。

而账号这一项就是用来查看账号各种信息的，包括信用卡记录、账单地址、Email、密码等等。在这

里可以选择取消该账户所有已认证的设备。不过像用户名、姓名这些信息还是不能改。

看完了全部内容，接下来进行最重要的测试，那就是解除认证。点击任意一个已认证的设备，选择解除认证，结果发现没有任何事情发生，只是跳出一行说明，大意是让玩家自己到 PS3 的账户管理里解除认证。经过研究发现，原来在 PC 上并不能一一解除已认证的设备，唯一能做的事情就是一口气解除所有已认证的设备。如果想分别解除，还是要到 PS3 或 PSP 里进行这一步骤。对于那些老机器已经损坏或找不到的玩家来说，就只能用统一解除了。





特别篇：合购再研

在 SCE 宣布采取新的认证制度后，有部分玩家认为此举反而能够实现更大规模的合购。他们的理由是：以前一个下载内容最多只能提供给 5 台机器下载，如今认证可以解除之后，只要先下载完的 PS3 上不再以下载账户联网，而在 PC 上解除下载账户对该 PS3 的认证，这样就可以在不浪

费名额的情况分给另外的机器。

但如今这一构想已被证实为是行不通的。最关键的一点就在于玩家不能在 PC 上单独解除对一台 PS3 的认证，而是只能选择一次性解除对全部 PS3 的认证，而且这一操作被 SONY 规定为每半年才能使用一次。举个例子，当你在两台 PS3 上下载了某一内容后，必须用

其中一台联合 PSN 选择解除认证，才能分给第三台 PS3，而解除认证的 PS3 就不能再继续使用下载内容，这样的分享显然意义不大。如果最先下载的两台 PS3 始终不上线，那么就只能通过统一解除的方法来空出名额。而每次进行统一解除的操作后，都需要等半年才能再次进行。

但根据 X360 的经验，如今的 PS3 实现合购也是可行的。假设玩家启用了全新的账户来下载，

那么在前两台 PS3 下载之后，就可以立刻用统一解除的办法来分给第三台 PS3。再过半年就可以分给第 4 台，过一年就可以分给第 5 台。如此说来，多人合购还是成立的。不过之前下载的 PS3 在解除认证之后就不能再上 PSN 了，否则原先下载的内容就会无效。关于这一点，PS3 就不如 X360 那么方便了。

360全方位  
X360 FEATURES

秋季更新业已开始!

一年一度的秋季更新于 12 月 6 日正式推送！其实延期到这个份儿上，似乎叫冬季更新更加合适。之所以延期这么久，和本次更新带来的巨大变化是有莫大关系的，微软对此也是谨慎非常，很早就开始邀请部分玩家先行体验。本次更新的主要变化包括：  
· 采用云存储技术保存玩家的设定档和游戏存档。上传至云端的设定档和存档，可以方便快捷地从 Xbox LIVE 上下载回来，这样当你换机器进行游戏（比如到朋友家中使用他的 X360）时就不用携带 U 盘或记忆卡了，直接

从云端下载回来即可。云存储可以在各种设定中选择开启或关闭，而上传的过程是自动完成的，当玩家关机之后，只要保持网络连接且不拔除电源线，主机会自动在待机状态下上传设定档和存档，原理类似于关机下载，不得不说这个功能实在强大。另外值得一提的，现在玩家的设定档可以最多同时在 5 台机器上保存，这也意味着用同一设定档下载的内容最多可以在 5 台机器上使用。当然如果使用时间受限的话，是一定要下载账户登入 Xbox LIVE 才行的。

· BEACONS 功能。在繁体中文状态下，BEACONS 被翻译为信标。利用信标，你可以将你最近想玩的游戏打上记号，这样上线后很快就能搜到有同样打算的好友。当好友即将和正在玩游戏时，可



以随时看到他的状态，之后就可以加入朋友群里开始游戏。玩家还可以在 Xbox 官网上制作信标，方便之极。

· BING 搜索功能。微软自豪的 BING 搜索功能如今也来到 X360 上，以前玩家如想在自己的主机或 Xbox LIVE 上搜索某个游戏的内容，往往需要在十几个页面中来回搜索，如今使用 BING 你可以瞬间就完成这一举措。此外还支持 BING 语音搜索功能，但此功能年内仅向美国、英国、加拿大用户开放。

· 全新的 METRO 用户界面。METRO 是新一代微软操作系统所采用的界面，如今登录 Xbox LIVE，为玩家带来全新感受。这个界面的特征就是主要功能和选项都以方形或长型的砖块显示，从而能够直观地显示出更多的信息，而且能与

Kinect 手势控制结合得更好。此外，对于成就犯来说这次更新之后有个挺不错的变化，那就是新界面会很直观地显示玩家的成就完成率以及全成就游戏数量。

· 新增 APP 卖场。在这个卖场玩家可以下载一些为 X360 主机设计的应用程序，包括 YOUTUBE、HULU、FACEBOOK 等等，不过很多服务都限定于特定地区，国内玩家基本上用不着。目前此卖场的内容还不算太多。

除了上面所提到变化之外，本次秋季更新还加强了家庭监护设定选项，并整合语音控制和手势控制于主选单和应用程序中。总体来说这次秋季更新是令人满意的，对于成就犯来说尤其值得高兴。



下载游戏乐园  
DOWNLOAD GAMES

年末大作过多，使得好多年都没有这个版块了。如今随着大作潮的渐渐退去，更多的玩家将开始将目光投向下载游戏。这里就为大家介绍几条最新消息。

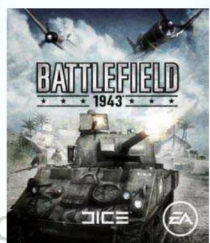
PS3 玩家重获《战地 1943》

在 E3 展上，EA 曾经一度宣称，购买了《战地 3》的玩家可

以免费获得《战地 1943》的下载版。时过境迁，随着《战地 3》的全球大卖，EA 就想单方面赖账了。于是说好的《战地 1943》完整版游戏变成了《重返卡宾》DLC，而且不是 DLC 而已，只是 PS3 玩家会早玩到一周而已。此言一出，立刻引起 PS3 玩家的强烈不满，很多人跑到 DICE 和 EA 的论坛上发泄不满，更有玩家发誓要就此事起诉 EA。

由于网友反应过于强烈，加上

又是自己理亏在先，最终 EA 宣布之前的承诺有效，PS3 玩家可以在 12 月免费下载《战地 1943》，其中亚洲玩家的下载时间是 12 月 17 日。其实《战地 1943》并不是什么稀罕游戏，之前 EA 就搞过免费赠送活动，不过对于玩家来说，EA 的出尔反尔无疑是严重损害消费者权益的行为，这样的行为绝对不能轻易饶过！



实用技术  
软硬件实用信息大集合

《我还活着》还活着

由美女制作人 Jade Raymond 担纲的《我还活着》(I am Alive) 一度相当吸引玩家, 但此后的近三年时间内几乎没有任何消息放出, 令人费解。如今 Ubisoft 终于公布了《我还活着》的最新情报。

不过游戏已经变成了一款下载游戏, 对应平台为 PS3 和 X360。

游戏的内容将于生存为主题, 游戏中除故事模式之外, 还有难度更高的生存模式。尽管是一款下载

游戏, 但内容丰富度比起光盘游戏来也只是略少而已。不过游戏公布的情报也就仅此而已了, 连发售日都没有透露。

收藏陈列室 OUR TREASURE

《上古卷轴 V 天际》限定版



经常买游戏限定版的玩家, 一定都或多或少有过上当的经历。这里所说的上当, 并不是指从 JS、二道贩子手中上当, 而是指直接上了游戏厂商的当。很多限定版在宣传的时候总是看上去体积巨大, 颇具收藏感, 但实际上拿到手之后才会发现小得可怜。厂商经常宣传会赠送某某画册, 但很多时候这个所谓的画册也就是比说明书厚一点、大一点的那小册子。正因为有过很多次这样的经验, 所以在看到《上古卷轴 V 天际》限定版的时候, 那是结结实实地吃了一惊。这个限定版给人的第一印象就是巨大! 有多大呢? 个人没有比过, 但很明显比 X360 的包装盒至少要大一倍!

之所以这么大, 主要是因为限定版里赠送了世界吞噬者 Alduin 的模型(含底座)。这个模型不仅体积巨大, 而且制作精美, 绝对超值。据官方的描述, 该模型的大小为 12 寸, 大家可以心里暗估一下。

除了模型外, 限定版的内容还包括一套游戏、一张幕后花絮 DVD、一本美术画册。这本画册绝非上面所说的小册子水平, 它采用硬壳封面, 质感一流, 不仅印刷精美, 而且内容也令人满意。

限定版原价是 150 美元, 算上邮费的话应该在人民币 1000 元左右, 虽然价格不低, 但绝对是物有所值的。对于“老滚”的 FANS 来说, 肯定不容错过!

《海贼无双》限定版主机登场!

由 NBGI 发行, ω-Force 制作的 PS3 游戏《海贼无双》已于 2012 年 3 月 1 日发售。日前官方公布了与游戏同时发售的《海贼无双》限定版主机, 售价 38170 日元。

这部主机的容量为 320G, 外形采用与原作世界观吻合的金色为主体, 正面印有游戏的 LOGO 加上主人公路飞的图案, 并有类似于藏宝图的花纹, 看上去霸气外漏。游戏的初回特典为 9 种布景主题, 而这部限定版主机还会追加一种限定主题的下载卡。



DLC 地狱 DOWNLOADABLE CONTENT

不止地狱, 也有天堂

一般来说, 弹幕射击游戏绝非成就/奖杯神作, 特别是 Cave 推出的系列游戏, 全球能达成全成就的人都不会超过 10 个。今年 4 月, 5pb. 也跟风推出了一款弹幕射击游戏, 名为《魂弹》。虽然 5pb. 旗下的文字冒险七个都是全世界成就犯的最爱, 但这款弹幕射击游戏的难度继承了先辈的传统, 令不少慕名而来的成就犯大呼上当, 从此该作改名为“魂弹”(混蛋)。

但 5pb. 毕竟脑子灵活, 半年之后, 它悄悄推出了一款名为バージョン B (B 版本)

的 DLC, 增加了 250 点成就。这个 DLC 的最大用处是改为版本 B 之后, 游戏的难度会大幅下降, 同时不影响成就获得! 于是乎加上之前推出的 250 点成就 DLC, 如今的“魂弹”已经成为一款轻轻松松就能达成 1500 点成就的神作! 其中绝大部分成就都可以在不知不觉间自动获得! 从魂弹到魂弹, 再到魂弹, 充分说明了一点: DLC 不一定是地狱, 还有天堂。Cave 明显应该加油跟上, 把自己那些游戏全部推出一个低难度 DLC, 保证可以创下不错的销售成绩!



▲备受关注的《战地3》DLC重返卡普目前已经全面上市, 之前购买了限定版的玩家可以免费获得该DLC。该DLC包含了《战地2》中的4张经典地图、3种载具、10把2代经典武器, 并增加了5项成就/奖杯。



《真像大师 2》PS3 版的目录 2、X360 版的目录 10 目前已经上线。这次的主打是圣诞版, 以及两首新曲《自分 REST@RT》、《神さまの Birthday》。其中 PS3 版会多出一件护符和一个舞台, X360 的优劣势在于汇率导致的价格优势。顺带一提的是, 和 X360 版一样, 这回 PS3 版也有部分下载内容需要玩家事先拿到特定奖杯后才能购买, 如果没拿到奖杯, 就算你再怎么有钱也是买不到的。那说 NBGI 只知道出 DLC 赚钱的人可以歇歇了。(美)



The Elder Scrolls V

# SKYRIM

广阔的天际省蕴藏着无数的奥秘，而上期因篇幅所限只能放出系统与主线流程的攻略，但若想要细数天际省的所有细节，可能再多的篇幅也难以容纳，因此本期则着重对游戏中几个玩家较为关心的问题作出解答释疑，希望对在天际省的旅行者提供一定的帮助。另外本文以及上期攻略都基于游戏版本 1.0.5.0，在更新后不保证所提及的 BUG 都能够正常使用，请玩家提前注意。

文 | evlipig | 美图 | 心的永恒

上古卷轴 V 天际	Bethesda Softworks	角色扮演
The Elder Scrolls V: Skyrim	1人	美国
2011年11月11日		69.99美元
对应机种为 PC3 及 X360		对应玩家年龄为 17 岁以上

## 天际省旅行手记

**Q:** 练级太累了！我对上期杂志介绍的全技能满级 BUG 很感兴趣，但在做取得神器书籍 Oghma Infinium 的任务 Discerning the Transmundane 时，任务要求我收集 5 个不同种族的血液，我不想屠杀平民但又不知道在哪里有这些种族的敌人，怎么才能取得这些血液样本？

**A:** 收集 5 个种族的血液方式有很多，在做其他任务或在世界旅行时总会有机会会遇到这些种族的敌人，如果玩家不急着想使用这个 BUG 的话其实可以先放下，因为等级全满会使游戏乐趣减少不少，这里给出这些种族敌人的参考位置。

种族	位置
High Elf	位于 Winterhold 区域的 Hob's Fall Cave，里面有很多巫师都是高等精灵。
Dark Elf	位于 Falkreath 区域的 Ilnatta's Deep，在地下城内有少数黑暗精灵敌人。
Wood Elf	位于 Whiterun 区域的 Silent Moons Camp，这里的强盗有一名是木精灵。
Falmer	回到取得上古卷轴的高塔 Tower of Mzark，经由塔内回到 Blackreach 内可以找到这种敌人。
Orc	位于 Whiterun 区域的 Whitetatch，初次到达时 Whiterun Tower 时该处守卫会带一帮强盗在战斗，这帮强盗其中一名是兽人。

**Q:** 游戏有结婚系统吗？结婚有什么好处？

**A:** 要想结婚首先需要到 Riften 城内东侧的 Temple of Mara 内找到名为 Maramal 的祭祀，与其对话花费 200 金购买项链 Amulet of Mara，装备这条项链后可以与游戏中指定的

NPC 对话表达想与其结婚的意愿，之后回到与祭祀对话让其主持婚礼，在约 24 小时后再回到 Temple of Mara 进行婚礼，建议不要离开 Temple of Mara 避免超过指定时间使任务失败，按 Select 键将时间往后调整到指定时间即可。

### 结婚的好处

1. 如果玩家有一处房产，在结婚后可以邀请配偶到自宅居住并使其成为一名商人，玩家在游戏时间中每 24 小时回家就可以取得一定量的金钱。2. 在家中睡觉后会获得增益状态，使接下来 8 小时游戏时间的练级速度提升 15%。3. 可以邀请其

作为同伴跟随玩家冒险，即使是原来不能成为同伴的角色。

游戏中可以结婚的对象很多，涵盖各个种族，并且……允许同性结婚，而这些对象的所在位置在这里就不一一列举，留待玩家发现自己的心仪的另一半。

**Q:** 犯罪后被卫兵追杀太烦了,有什么办法可以放过自己呢?

**A:** 游戏中犯罪被卫兵追杀时其实可以投降,投降的方法很简单,拿出武器再收起武器即可,随后就会出现对话框让玩家选

择缴纳罚金、入狱或是誓死抵抗,除非玩家有屠城的觉悟,否则最好还是不要选择抵抗,乖乖的缴纳罚金或是入狱睡觉等待出狱吧。另外当赏金较低时,还可以通过说服或贿赂卫兵让其无视玩家的犯罪事实。



**Q:** 锻造最强装备 Daedric 真霸气,怎样可以打造这个套装?

**A:** 首先,玩家需要锻造达到 90 并按重甲路线点出特技 Daedric Smithing,这样就可以在锻造炉打造 Daedric 套装。Daedric 套装所需要的核心材料有两种,分别是 Ebony Ingot 与 Daedric Heart,前者可以在游戏最初到达的城镇 Riverwood 内的商人与铁匠处买到,每 48 小时更新一次,运气好可以一次买到 4 到 5 个;而 Daedric Heart 在流程中比较罕见,在游戏中只有很少地方可以拾取,但其实 Daedric Heart 可以在一处黑市商人处无限购



买,这个商人位于 Winterhold 的法师学院内,法师学院东西两侧各有一个塔楼,进入西侧塔楼 Hall of Attainment 二层,在一间房间内找到名为 Enthir 的 NPC,与其对话可以从他身上购买 2 个 Daedric Heart,全部买下后约 48 小时重新刷新,但注意这个家伙在房间内的时间不固定,找不到时候只需要一小时一小时的往后调直到其出现即可。

**Q:** 狼人/吸血鬼是什么?可以治愈吗?

**A:** 狼人是当玩家在进行战士工会任务“The Silver Hand”时学习到的魔法 Beast Form,这个魔法每天可以使用一次,使用后会变成狼人形态,持续 150 秒,这个状态下通过啃食人型生物尸体可以恢复 50 点的体力值并延长 30 秒的狼人形态持续时间,而这个状态所带来的变化有好有坏,具体效果如下



优点	缺点
生命值上限提高 100 点。	不能搜索尸体上的物品,不能拾取一切物品。
耐力值上限提高 100 点。	不能使用装备、武器、道具、魔法以及龙吼术等,甚至不能呼出界面菜单。
奔跑速度大幅提高。	不能与任何人进行对话。
狼不会攻击玩家。	无法休息,以及获得充分休息状态的加成。
在此状态下犯罪不会提高赏金。	虽然犯罪不会提高赏金,但被目击变身会视作犯罪。
抵抗所有疾病,包括吸血鬼疫病。	平民会对玩家感到恐惧,而像卫兵、战士一类 NPC 则会攻击玩家。

在狼人状态下玩家的近战攻击力会被提高,等级越高,所获得的加成就越大。

基础攻击力	20
Lv11-15	+5
Lv16-20	+15
Lv21-25	+25
Lv26-30	+30
Lv31-35	+35
Lv36-40	+40
Lv41-45	+50
Lv45以上	+60

除此之外玩家在该形态下还能学会 3 种咆哮,类似于龙吼术,在战斗中咆哮也能提供不少的帮助,具体咆哮有三种,玩家可以在这 3 种战吼间切换,但每次只能激活其中一种。

取得方法	效果
初始解锁	与兽人战吼类似,恐惧敌人使其逃跑 30 秒,对 25 级以上的敌人无效,没有冷却时间。
完成 Companions(战士工会)委托任务 Totems of Hircine	侦测一定范围内的敌人所在,持续 60 秒。
委托任务 Totems of Hircine	召唤两只狼协助战斗。

## 吸血鬼

吸血鬼是当没有疾病免疫能力时,在普通状态下与吸血鬼战斗,则有可能感染吸血鬼疫病 Sanguinare Vampiris,但即使感染疫病后,成为吸血鬼也并非一瞬间的事,它要经历一段时间才会使玩家将最终成为吸血鬼,当白天时在画面上出现“You feel a strange thirst as the sun sets”和“You feel weaker as the sun rises”等提示时,注意这就是感染疫病的标记,这种疾病在开始时也仅仅是一种普通疾病,可以通过普通治疗疾病的药水来根治,但是在提示出现的三天后依然没有进行治疗的话,玩家将完全转变为吸血鬼。



## 吸血指南

游戏中吸血鬼的吸血是为了调整吸血鬼疫病所影响的阶段,吸血鬼状态共有 4 个阶段,越往后的阶段带来的优势和劣势都会越来越大。吸血的具体机制为,吸血越频繁,就会越接近初始的阶段,比如当玩家在第 1 阶段经常吸血,就能将吸血鬼状态保持在第 1 阶段,但如果完全不吸血或是一次吸血后很长一段时间都没有再吸血,则会慢慢往第 4 阶段转变,再假设玩家已经到达第 4 阶段,但只要频繁吸血也

## 治愈方式

注意!综上所述可以看出,其实狼人并非一种疾病,而是一种可供玩家切换的魔法形态,虽然这个形态下有利有弊,但总的来说利于大于弊,玩家大可以根据自己的情况决定是否使用这个形态,但是如果玩家非要执着地将其治愈也是可以的,当

完成战士工会最后一个主线任务 Glory of the Dead 后,利用与任务流程中一样的方式将女巫的头放在火盆上烧掉,将自己身体内的狼魂拽出并将它消灭就可以彻底将狼人形态治愈,但这属于不可逆操作,一旦治愈后就无法再变成狼人形态,所以请玩家慎重考虑。

能回到最初的第1阶段。吸血的方式既简单又麻烦,因为它需要找到一个熟睡的人进行,因此需要吸血的时候最好将时间调整到凌晨,再去找到那些在睡觉的NPC进行操作。

优点	缺点
免疫所有其他疾病和中毒效果。	在吸血鬼疫病影响的第1/2/3阶段,NPC会时常察觉玩家的外观变化,甚至拒绝与玩家对话。
幻术系法术效果提高25%。	在吸血鬼疫病影响的第4阶段,NPC会视玩家为敌对状态,直接攻击玩家。
潜行时被敌人侦测的几率降低25%。	在吸血鬼疫病影响下,游戏时间5am到7pm这段时间置身野外时,体力、法力以及耐力不会自动恢复,并且在第1/2/3/4阶段,体力、法力和耐力上限减少15/30/45/60点。
在吸血鬼疫病影响的第1/2/3/4阶段,对冰霜攻击的抗性提高25%/50%/75%/100%。	在吸血鬼疫病影响的第1/2/3/4阶段,受到火焰攻击时伤害提高25%/50%/75%/100%。

## 吸血鬼之力

在吸血鬼状态下会增加不少额外的魔法技能,具体如下。

Vampire's Sight	增强在黑暗环境的视野,持续1分钟,但没有冷却时间,可以随时使用。
Vampiric Drain	特殊的毁灭系法术,在吸血鬼疫病影响的第1/2/3/4阶段,施放时每秒从目标身上吸取2/3/4/5点体力。
Vampire's Servant	允许玩家游戏时间每天复活一具尸体为玩家作战,持续60秒,在吸血鬼疫病影响的第1/2/3/4阶段,法术可作用于F613/21/30级以下的生物。
Vampire's Seduction	使8级以下敌人站在原地无法动弹30秒,吸血鬼第2阶段开放技能。
Embrace of Shadows	发动后在获得Vampire's Sight的同时隐形,持续3分钟,每天一次,吸血鬼第4阶段开放技能。

## 治愈方式



与狼人不同的是,吸血鬼并非一种状态的转换,而是直接作用于角色普通状态下的形态,而且实际上吸血鬼的缺点比优点要大出不少,个人建议感染疫病后还是迅速治疗比较好。成为吸血鬼后无法通过使用药水等常规手段治疗,当变成吸血鬼后在世界范围的旅馆与旅馆的老板对话,向他们询问世界传闻,可以得知一个住在Morthal名为Fallion的巫师,开启支线任务“Rising at Dawn”,完成任务后就能将吸血鬼治愈,即使玩家再次感染吸血鬼疾病也能回来找这名巫师再次治疗。

**Q:** 主线任务全部完成了,我该怎么/到哪里开启各种支线任务?

**A:** 在游戏中支线任务有很多,而主要可以划分成以下几条任务线。

## 战士工会任务

### Companions Quest

战士工会位于Whiterun城内东面,在名为Jorrvaskr的建筑物内,在内部找到Kodlak,与其对话后即可开启战士工会的一系列任务,而这一系列的任务比较特殊,分为战士工会主线任务(Companions Quest)和战士工会委托任务

(Companions Radiant Quest),战士工会委托任务属于战士工会人员个人的请求,一般是一些比较简单的小任务,而战士工会主线任务与委托任务相辅相成,部分战士工会的主线任务需要完成一定数量的战士工会的委托任务才可以开启。

## 法师学院任务 — College of Winterhold Quest

法师学院就位于Winterhold城的College of Winterhold,在初次进入时会被阻拦,进入方法在上期的主线任务攻略的相关任务“Elder Knowledge”中已经提

及,在这里就不再赘述。进入后在Hall of the Elements,找到名为Toldirr的法师,站在他身边听他的演讲完毕后与他对话,他会教会玩家名为Lesser Ward的魔法,之后站到他正对面,他要求玩家利用刚学会的魔法抵消他放出的火球,使用Lesser Ward持续张开魔法护盾,防御他的魔法攻击后任务完成,法师学院任务任务线也随之开启。



## 盗贼工会任务

### Thieves Guild Quest

其实玩家在完成故事主线任务A Cornered Rat后就已经完成了盗贼工会任务线的第一个任务A Chance Arrangement,任务的交予者Brynjolf可以在Riften的Bee and Barb酒吧

或中央的集市处找到,这个任务就是在A Cornered Rat中要求玩家将偷取一名蝙蝠女的项链然后插袋嫁祸的任务,完成这个任务之后就可以开启盗贼工会的任务线。

## 黑暗兄弟会任务

### Dark Brotherhood Quest



首先,在世界范围的旅馆、酒吧与老板对话,询问它们最近是否有听说什么传闻(Rumors),

其后会出现与Aventus Aretino对话的任务目标,前往Windhelm,找到名为Aretino Residence的房间(这个房间必须要用Lockpick开锁,Noise等级的锁),进入后可以看到一个男孩在地上对着一副骸骨在祈祷,与其对话就可以开启黑暗兄弟会的任务线。

## 内战任务

### Civil War Quest

在天际省中行政势力分为两大派,分别是帝国军Imperial与抵抗军Stormcloaks,玩家可以根据自己的意愿协助任何一方战斗,注意一旦加入任意一方,就必须协助这一方战斗直到完全推翻/平分另一方,以下是双方的加入方法。

#### 帝国军加入方法

前往Solitude城的Castle Dour,与城堡内的Legate Rikke对

话,表达希望加入帝国军的意愿,开启任务Joining The Legion,完成这个任务后正式加入帝国军。

#### 抵抗军加入方法

前往Windhelm的Palace of the Kings,与Galmar Stone-Fist对话,表达希望加入抵抗军的意愿,开启任务Joining the Stormcloaks,完成这个任务后正式加入抵抗军。



## 网战模式研究

# UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION



未知海域3 德雷克历险记	SCE	动作冒险
PS3	UNCHARTED 3: Drake's Deception	中英文合版
2011年11月1日	1-10人	300帧/秒
无对应周边	对应玩家年龄: 13岁以上	

《未知海域3 德雷克的诡计》被评为年度游戏可谓实至名归，除了让人惊艳的单机模式外，真正投入大量时间的，依然是游戏的网战。虽然游戏的网战稍有弊端，不过在系统上的创新与不断进步还是比较明显的，非常值得每个PS3玩家一试。尤其是搭档系统，令队友间的配合更加默契，击掌动作令玩家会心一笑。而奖章回报系统也使得玩家在游玩过程中获得的奖章不再沦为鸡肋。游戏网战的基本规则以及部分注意事项在286期中提到，这期研究中心继续为大家带来更加实用详尽的网战心得与技巧。

文 华尔兹 美编 NINA

## 战前须知

在286期已经提到，本作的联网存在难以同步的问题，需要用“特殊方法”解决。不过部分玩家网络信号优秀的情况下是不需要借助任何“特殊方法”便可直接同步成功的，建议多试几次。有些玩家在利用“特殊方法”进入，关掉游戏中

的“UNCHARTED TV”后即可顺利进入，有些依然无法同步，所以这个主要问题还是考验玩家的网络质量。另外，游戏进入港服后搜人速度明显比美服要慢许多，所以要想流畅的对战，推荐大家还是选择美服。

## 搭档系统详解

本作新增的搭档系统较为有趣，由于团队战中双方都是5对5的情况，两两玩家会组成一组，落单的那名玩家则是独行侠。游戏中玩家可以随意变换队伍，只要按方向键的↓，如果另一位玩家也按↓的话

两人便可组成搭档。与自己搭档的玩家会以其特殊图标显示在地图中，方便玩家随时找到。队友系统主要的目的便是玩家死后可以选择按△在搭档身边复活，这样不但可以第一时间支援搭档，并且可以最大程

度的缩短重生后寻找敌人的时间，在这个基础上部分限时使用的奖章回报便可起到很大的作用，不过前提是搭档近距离情况下不能有敌人。此外，部分助力器内容需要视搭档

表现来获得对自己有利的奖励。与搭档合作击败敌人后两名玩家还可以在敌人尸体旁按下↓做出击掌动作，拿到奖章“GIVE ME FIVE”，很有创意。



## 强力游玩 (POWER PLAY)

本作新增的系统，通常出现在一方大比分落后的情况下(这个差距一般为5个左右)便可开启。POWER PLAY所有条件均以对落后一方有利为原则，在POWER

PLAY中是落后的一方迎头追赶的最好时机，如果能抓住机会，很可能会将战局颠覆，达到逆转的效果。POWER PLAY具体分为以下几种。

### 目标VIP

领先的一方会随机选出一名玩家作为VIP选手，此时落后一方的玩家可以看到目标VIP的位置，游戏会变成类似队长包围战，落后的一方需要迅速找到并杀死

VIP目标，这样便可以获得双倍的杀人数。而领先的一方则需要保护VIP人物不被杀死，这个时候多半会藏在一个较为安全的地方由多名玩家保护，是守株待兔



### 双倍攻击力

落后一方的攻击力会变成两倍，非常占优势的 POWER，是女举逆转的好机会。不过不要过于急躁，在这个情况下对方多半会采用保守战术，如果贸然行动的话即便拥有双倍攻击力也无法起到有效作用。

### 敌方暴露

玩家可以看到全部敌人所在的位置，对方完全暴露的话同样不要大意，这种情况既是落后玩家进攻的好机会，也是领先玩家不用动，对手便会自动送上门来的好时机。

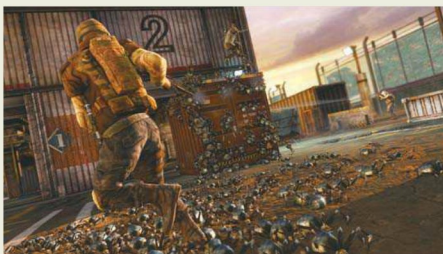
## 对战心得技巧

1. 和前作一样，游戏中玩家将自己或者队友炸死是不会算到双方的杀人数的，但是连续多次误伤队友，队友便会有权利选择将其剔除。此外，游戏中落下悬崖等自杀行为同样不会影响双方的杀人比分，但是如果在与对方战斗中想利用自杀来免于影响比分是不行的，只要被对方攻击到，即便自己跳下深渊同样会被算作被对方杀死。

2. 游戏中选择人物其实也是非常重要的，网战中有肥胖版的几个角色可以选择，由于这些角色面积比普通体型要宽不少，玩家选择使用的几率会比较吃亏。而前作中最强的骷髅人也因为其足够瘦小，

在视觉以及判定上都有一定优势。不过骷髅在前作中的最大优势不会像其他角色那样有配音，不会发出任何声音对偷袭的优势十分明显。本作将这一设定改良，骷髅会发出邪恶的笑声，使其优势大减。要想无声无息，惟有装备“隐蔽”才能达到效果。

3. 游戏中不少奖章回报技能发动后有时间限制，不过时间的流逝仅限于玩家在地图上的活动，如果死了以后时间便会暂停计算。利用这一特性合理自杀可以增加限时技能的使用效率，玩家可以选择在同伴身边复活，一定程度减少靠近敌人的时间。



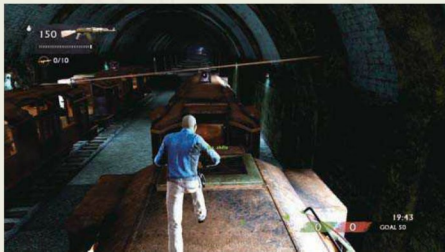
4. 本作新增的按下 L3 冲刺的设定较为实用，除了偷袭外，快速躲避敌人的追击效果也十分显著，不少情况下可以躲掉强大的手雷，起到逢凶化吉的效果。不过游戏中有着耐力的设定，冲刺之后一段时

间玩家便无法继续使用。可以装备助力器中的“持久耐力”，大大增加冲刺的时间。

5. 游戏中有多种扔手雷的技巧，直接按 L2 扔手雷抛出的幅度较大，对于近距离的敌人难以造成实质性

的伤害，比较快捷常用的方法是直接按 L1 瞄准地面后按 L2 扔出，多在近身战不利的情况下丢一颗保底。

对战中鼓励多使用手雷秒杀，运气好的话可以迅速获得多个奖章，早日发动奖章回报。



6. 团体战中双方比分接近的情况下会进入延长赛，时间结束杀敌多的一方获胜。如果时间到了仍然是平手则会进入最后的决死战，此时每个玩家只有一命，建议尽量团体行动。

7. 对战中的宝箱可不仅仅是摆设，里面可以找到奖章奖励，对于玩家迅速积攒奖章发动奖章回报有很大的帮助。运气好的话还可以找到解锁特殊道具的宝物，所以没事多翻翻宝箱吧。

## 关于转生

游戏中玩家在等级到达 75 级后便可选择转生，转生后等级、助力器等内容全部重新开始，不过之前已经购买的人物、喇叭等都会保留。一转过后助力器 1 和助力器 2 都会增加两种，二转过后继续增加两种。新增的 8 个技能全部为负面效

果（移动速度减慢、回血速度减慢之类的），不过装备后会使得获得的金钱翻倍。三转过后会解锁武装小丑 4 人组以及胖版的塔伯特。目前来看游戏转生的作用不是特别大，反而会使玩家变得更弱，推荐给对自己技巧有自信的玩家。



## 实用助力器以及奖章回报推荐

本作的助力器可以装两个，两种可以选择的内容也完全不同。助力器大多为被动技巧，比如被敌人杀死多次后发动，或者全程一直持有的。而奖励类的助力器——奖章回报全部为主动使用，玩家在获得相应数量的奖章后便可以按方向键 1 主动开启。助力器中不少种类较为有效，也有一些比较鸡爹，现在为大家推荐几个较为实用的技能。





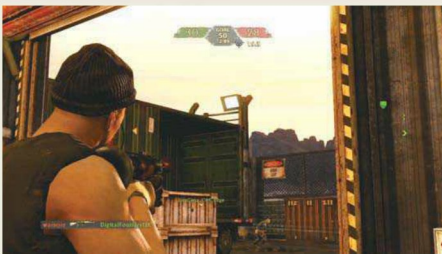
### 重置旗鼓：复活时间减少。

15级后解锁，解锁要求等级不高，也是推荐中前期装备的技能。等待复活时间减少对于玩家在场上的杀敌效率有很好的帮助，迅速回归战场还有助于在最后阶段快速以团体为单位杀敌，取得胜利，在Play Power中也会起到一定的作用。

### 复仇：死前持有手雷的情况下，死后会留下一颗手雷爆炸。

前作便有的强力技能，本作降低了使用等级，只要25级便能解锁，是中期的主力技能。由于手雷的强力，对于喜欢枪扫后拳头砸死对方或者近距离偷袭的玩家来说，留下一个手雷往往会达到不错的效果，对方集体行动时还可以收

获多个。即便是远战被对方射死，留下的手雷也可能将附近冲过来的毛头家伙炸死。不少狭窄场景这颗留下来的手雷可以起到关键作用。升级后即便身上没有手雷也会留下一个。升满后如果装备了“迅速爆炸”的技能留下的手雷会第一时间爆炸。



### 助力器1

**让我瞧瞧**：死亡两次后还未杀人，短时间内看到所有敌人



这个技能对于一个窝蜂乱冲的新手玩家来说是非常实用的技能，并且没有太高的等级要求，6级即可解锁。由于游戏的地图较大，双方5对5，对于新手来说常常发生找不到对手在场上乱跑拿到好几个“假日闲逛”奖章，如果玩家装备了这个技能，便可观察到敌人都在哪个方位，明确自己的对手，提高杀敌数，避免浪费时间。等级越高，能看到敌人的时间也会越长，久而久之，玩家逐渐熟悉地图以及战术便能以此摆脱这个技能。

**放大瞄准**：降低放大瞄准时的中弹失准度。

9级后解锁，这个技能主要针对喜欢狙击的玩家，在与敌人对射时可以保持很高的稳定程度，其他武器则作用不是很明显。该技能等级升满后可以变成完全不受攻击影响晃动。

**隐蔽**：敌人看不到玩家的标示，并且发出的声音变小。

9级后解锁，如果是喜欢用近距离武器搞偷袭的玩家推荐装备，由于本作逃船无法达到无声的优势，所以这个技能重新赢回了

价值。随着等级的提高，到后期会变成完全无声，从另一条路过去，对付喜欢蹲在掩体后的玩家有不错的效果。

**爆炸物专家**：比赛开始时，额外获得一个手雷插槽。

35级后解锁，这个技能初期只能单纯增加手雷插槽其实意义不大，玩家还需要到场景中主动拿手雷才能起到持多个手雷的效果。不过升级后可以变成如果被手雷炸死后可以获得第2个，升满之后插槽变3个，这样配合“迅速爆炸”立刻变成杀人利器，往人堆里连续扔手雷实在太爽了。

**复原**：受伤时回复速度变快。

15级后解锁，这个能力其实真正用起来作用不是很大，不过考虑到助力器1中实用的技能不是太多，装备这个相对来说还能起到一定作用，对于喜欢利用掩体的玩家来说再合适不过了。再加上解锁等级要求不高，值得一试。

### 助力器2

**武装武器猎人**：距离内可以看到强力武器的位置。

强力武器便是场景中可以拾取的武器，其中不少类似火箭弹等十分强力，拿到后可以占据优势，是玩家在地图中哄抢的主要地点。战斗一开始，多半玩家都是冲这些武器去的，如果玩家知道这些强力武器的位置，那乱冲闲逛的几率将大大减少，战场上的思路也会比较

清晰化。这个技能便可以看到地图中强力武器的位置，虽不是非常直观，但对于新手来说可以达到较快熟悉的目的。随着等级的提高，所探测到的武器也会越来越远，用这个技能配合“让我瞧瞧”是快速入门的主要途径。同样在熟悉地图后便会失去实用性，不过在DLC推出新地图的时候又会赢得新的实用价值。



**为我的伙伴**：可以看到杀死你同伴的敌人的所在位置，直到对方死亡。

20级后即可解锁，初期追踪敌人的优秀技能，由于没有时间限制，有了这个基本可以取代“让我看见”的作用。不过注意必须是玩家拥有同伴的情况下才可以使使用，如果是每局的独行侠则无法发动该技能。

**爆炸物专家**：同伴用手雷炸死敌人后自己会获得手雷。

额外获得手雷的另一技能，推荐配合“迅速爆炸”和“爆炸专家”使用，不过这个技能解锁要求等级比较高，40级才能解锁，玩家需要到后期才可以拿到。战场上由于炸弹经常可以炸死人，队友给力的话炸弹的供应速度会很可观，试想你和你的队友都装备“迅速爆炸”和“爆炸专家”以及这个技能的话，那么手雷的功效率

被开到最大。

**同伴是暗杀者**：你的同伴每暗杀一次，你的奖章回报便会填满。

30级后解锁，完全看搭档表现的一个助力器，不过回报很高，一次可以直接满满奖章，发动奖章回报。推荐和朋友互相装备，战斗中双方都尽量使用暗杀来放倒对手，再装备个“无比力量”之类的强力技巧还是比较划算的。



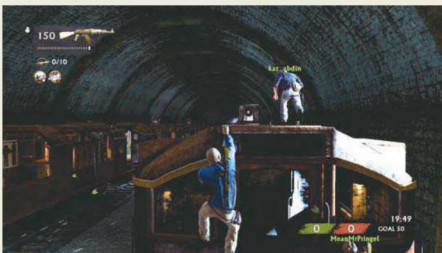


## 奖章回报 (Kickback)

**烟雾弹 (Smoke Bomb)**: 烟雾弹发动后会带玩家迅速撤离战场, 在地图另一处出现。

这个技能主要作用便是用来逃命, 要求等级和奖章数量也不高。在与敌人对峙中处于劣势、被包围等情况便可迅速使用烟雾弹脱离战场。比如在讨伐 VIP 后, 对方大多数成员都会来报复你这个“狩猎者”, 此时用烟雾弹逃

便会起到不错的效果。又比如在地图中取得强力武器后多半会像同样对你手里武器虎视眈眈的敌人围攻, 此时使用烟雾弹后既可以保留强力武器, 又可以保命逃跑, 一举两得。不过在多数情况下需要玩家迅速使用, 对操作有一定要求, 速度慢了便错过了最佳时机。



**快速爆炸**: 手雷接触后立即爆炸。

炸弹套装中的另一必备技能, 同样只需 7 个徽章, 非常强力的技能, 发动后持续时间 20 秒, 玩家如果此时手里没有手雷, 发动后会自动得到一颗。扔出的手雷没有引爆时间, 直接将人炸死, 配合“手雷套装”可以进一步提升效率。手雷的弊端便是在长握状态下, 扔出后需要地段时间才会爆炸。有了这个技能则无此顾虑, 扔出后敌人完全没有逃跑时间。这个技能解锁等级也比较

低, 只需 15 级。不过由于有时间限制, 建议还是配合持有多个炸弹的技能来用。

**密集炸弹**: 同时扔出三个手雷。

35 级后解锁, 同时扔出 3 个手雷无论爆炸力与范围都十分强力, 在群体敌人面前尤为好用, 不过由于范围太大, 难免伤到自己。推荐在狩猎 VIP 或者空间狭窄的地方使用, 缺点是 7 个奖章只能使用一次, 如果只炸到一个人有点划不来。如果可以和“快速爆炸”一起用的话就好了(笑)。



**无比力量**: 发动后几乎无敌。

无敌对于追击 VIP 时刻等都有明显的作用, 不过 15 秒时间有点短, 尽量配合延长奖章回报时

间的助力器以及合理自杀来充分利用无敌时间。这个技能的弊端是解锁的等价较高, 并且需要积攒 14 个奖章, 推荐后期高手向玩

家选择。

**恐怖爬虫**: 变成大量的蜘蛛杀死面前的一切敌人。

60 级后解锁, 这招范围很广, 附近中招的敌人全部即死。不过对等级要求也很高, 并且需要 17 个奖章, 如果没有增加奖章的助力器的话一场比赛结束都未必能用上一次。好在有 20 秒的持续时间, 在一些对方必死处或者强力武器处使用效果不俗。



## 协力冒险

本作的协力模式比前作好玩不少, 不仅增加了大量剧情, 设计的也比较合理。最重要的是回报丰厚, 不少特殊道具都需要在特定的关卡以及相应的难度中刷出来, 全部协力冒险的惨烈难度通过后玩家的头上还可以增加星星标志, 让挑战本作惨烈难度协力冒险的玩家越来越多。

当然, 惨烈下的协力模式难度也很高, 虽然流程不长, 但有相关限制。三个玩家如果不在拥有强力技能以及相互配合的情况下仍然难以攻破, 以下列出部分难点心得, 希望对大家有所帮助。



## 助力器和奖章回报推荐

与对战模式相同, 协力模式也有助力器和奖章回报选择, 只是在使用种类上以及等级要求上会有些不同, 不过两个模式下助力器的实用度有很大程度上区别。个别能在对战中用处不大, 协力中可能变成块宝。

## 助力器 1

**复原**: 受伤时回复速度增加。

对战中面对玩家不太实用, 不过对于猥琐在掩体后面至上的协力冒险来说简直是必须的存在。此技能可以在连续受到敌人攻击

后躲起来迅速恢复, 不少场景中如果不将敌人迅速清理掉的话场面会很混乱, 躲起来回血很浪费时间, 装备了这个助力器后明显轻松不少。

## 助力器 2

**回报持久**: 奖章回报效果时间增加。

使用这个主要针对玩家使用奖章回报的类型而定, 限时使用的奖章回报最为人用的自然是短时间内无敌和三人无敌, 惨烈协力下不少难点地方需要用到这两个技能组合。



存活容量 (Overstock) 奖章  
回保存存容量增加。  
对于需要特殊奖章回报留

在难点处使用的协力模式来说,  
能累积更多的奖章自然是比较实  
用的技巧。

## 奖章回报

**义勇军**: 填装减半, 增加开  
火速度, 无雷上弹。

初期推荐技能, 这个技能可  
以将玩家火力开到最大, 并且持  
续时间很长, 只需 7 个奖章便可  
使用, 配合延长奖章回报的助力  
器后在不少难点处可以起到不错  
的效果。

**小队医护兵**: 帮助范围内的  
同伴恢复体力

同样非常实用强力的技能,  
即便队友处于倒下待救状态也可  
以瞬间救起, 不少地方用来保  
命非常合适。不过缺点是等级要  
求略高, 如果没找到正确的使用

地点有点浪费。

**三人大军**: 范围内同伴攻击  
力两倍

两倍攻击力配合一个集束炸  
弹几乎可以秒任何敌人, 是在多  
个武装小丑出现时, 避免麻烦的  
必要法宝。缺点是对范围有要求,  
野战遇到的玩家无法沟通的情况  
下不好发挥最有效的作用。

**集束炸弹**: 一颗手雷变成多颗  
集束炸弹就是多个炸弹的威力,  
攻击力极高, 多用来解决特殊  
武装小丑, 算是惨烈必备道具。  
大部分关卡都推荐装备这个, 缺  
点是解锁要求等级较高。

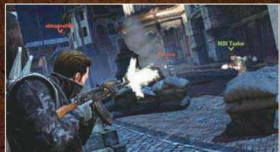
## 盾牌兵

多个盾牌兵逼近比较难缠,  
熟悉单机模式的玩家一定知道对  
付盾牌兵除了用手雷或者将其打  
倒后射击外, 还可以从后面近身

格斗杀死他。在协力模式中玩家  
可以利用人多的优势, 一个玩家  
吸引火力, 另外一个从旁边击破,  
需要配合默契。

## 野人

特殊武装小丑只有  
扔雷到远处有威胁, 近  
不过野人就麻烦了, 近  
远程火力都很强, 场景  
中出现后一定要集中火  
力优先击破。野人还可  
以使用三个雷, 十分难  
缠。与其战斗尽量以躲  
在掩体后面为主, 随便队友只有被扫死的份, 队友倒了也别去救, 等于送死。



# 惨烈难度协力冒险难点

## 武装小丑面具男

武装小丑面具男的弱点在于  
利用环境伪装可以迅速杀掉, 不  
少场景都可以利用在其高处机的  
会将这种敌人拉下来, 一击必杀,  
省时省力, 不过部分关卡中找不  
到适合拉他们的高处地势, 所以  
只能正面应对。和单机战一样,

对付他们以打脸为主, 掉面具后  
就上去近身格斗。此外, 利用火  
箭炮或者榴弹也是比较有效的方法,  
总之以长枪为主, 近身战效率  
不高, 而对方的散弹枪近距离  
攻击力很强, 所以不推荐。

## BOSS 三人组

机场最后出现的 1、2 代三  
个 BOSS 级角色, 其实对付起来  
比特殊武装小丑要简单不少。玩  
家可以在一开始的掩体后面慢慢  
清理杂兵, BOSS 一般都是单个  
过来, 三人中拉扎雷维奇用散弹  
枪, 八成会第一个过来, 用长枪  
集中火力很快就能打倒。剩下的 1 代

BOSS 艾迪和费恩主要在远处狙  
击, 多移动的话一般不会被打到,  
好在这两个 BOSS 也会冲过来送  
死。剩下一个 BOSS 的时候一名  
玩家以躲在高处或者掩体后面  
对付 BOSS 为主。剩下的玩家将其  
他杂兵杀完, 最后集中火力消灭  
BOSS 即可。

## 其他注意事项

◆ 惨烈难度中推荐多用拉人  
战术, 玩家只要扒在高处平台边  
缘, 即可不受到正面的伤害, 有  
点耐心等敌人向你走过来的时候  
直接按口将他们拽下去, 这样是  
最快捷的方法, 尤其对付多个武  
装小丑这种皮厚的敌人, 非常好  
用。掌握这一方法是通过惨烈协  
力的最重要的技能, 不过需要小  
心手雷扔过来的情况, 如果正好  
仍在附近还是要以逃跑为主。

◆ 部分情况下倒地后尽量等  
队友来救, 也有一些特殊情况不  
仅队友无法救你, 还可能牵连对  
方, 这时候不如直接按自杀, 还  
能快点复活, 大腿挨一刀免得  
痛失整局。

◆ 协力中最恶心的主要还是  
将玩家抓起来的敌人, 必须有其  
他玩家帮忙才能解围, 否则蓝槽  
耗尽直接浪费一命。在惨烈难度  
下蓝槽消耗速度极快, 所以尽量  
不要和队友保持太远的距离。

◆ 困难难度以上的协力冒险  
最烦人的是敌人的狙击枪, 经常  
一枪打死玩家。所以一见到红外

扫描就一定要第一时间杀掉, 推  
荐用移动边射击的方法。

◆ 协力冒险最难的是第 3 章  
修道院, 这关难点前期主要在教  
堂里与野人的战斗, 推荐玩家躲  
在蜡烛相的一边, 利用掩体不要  
乱跑将其干掉。出了修道院后先  
不要管受伤的德雷克, 将附近的  
杂兵清空后再将他扶过去。刚  
才野人的重机枪可以拿出来战  
斗。保护雕像的过程一定要熟悉  
敌人出现的位置, 不然很快会被  
破坏。最后对付特殊武装小丑  
和野人的地方最恶心, 满地的  
雷让人想死, 上方还有火箭筒  
乱。队伍中有什么强力奖章回  
报赶紧用, 尤其是双倍攻击力加  
暴击, 全部用来招呼 BOSS, 其  
他人可以用狙击枪上面用火箭筒  
的, 先干掉一个扔雷的就好了,  
不然场面太混乱。



## 特殊武装小丑面具男

这种敌人相当于一个小号  
BOSS, 比起普通武装小丑来说攻  
击方式凶猛, 且面具更难打掉。特  
殊武装小丑男主要是扔雷十分强  
劲, 可以扔玩家奖章回报才能使用  
的三个手雷或者分雷雷。三个炸  
弹扔过来十分恶心, 重点这种炸  
弹无法回, 经常躲避不及被炸死,  
这里不要第一反应是跳开, 而是  
顺着方向按下 L3 向其他方位冲刺, 必

要的情况下翻滚。BOSS 扔来的  
多个手雷看清方向, 不要滚到其  
他手雷爆炸的位置, 分雷雷也同  
样如此。对付这种敌人玩家不必  
吝啬, 尤其是多个一起出现的  
情况下, 将之前积攒的奖章回报  
类技能都用在他们身上。有分雷  
雷最好, 等级不够的话以三个雷  
代替, 等级低的情况下可以换狙  
击来打头。

# GEARS OF WAR 战争兄弟会

12月13号,游戏的DLC第二弹—兰姆之影终于放出。这次的流程将达到2个小时以上,讲述一代之前金队长隶属Z小队的故事。流程中除了使用战士普通战斗外,还有两个章节玩家可以控制兰姆将军来消灭人类。游戏售价1200MSP,已经购买 Season Pass 季卡的玩家将完全免费,除了新的战役外还可以在对战中选择Z小队以及兰姆将军,并且新增武器涂装,外加250点成就,绝对超值。关于流程大部分已经收录了本期DVD中,这里具体谈谈其他方面。

## 【错误收费】

13号华尔兹在DLC放出当晚就去下载,不过官方出了个小BUG,之前买了季卡的玩家依然要缴

1200MSP,这可气坏了不少买了季卡的玩家,当晚论坛骂声一片。不过好在不到几个小时的时间,官方修复了这一BUG,之前花了冤枉钱的玩家也被退回了点款,可谓虚惊一场。



凭什么多收费!!!!

## 【BUG】

从反应来看这次的DLC有不少BUG,比如华尔兹有一次玩到狂暴女兽人那里,出了学校后准备战斗,此时停

车场场景内没有女兽人,没有任何车子,只有车辆的阴影。队友一个全都站在门口一动不动,选择从上一个检查点也无法解决,只好从本章一开始重来。还有人反应无法操作部分重要道具等,不过目前来看这些BUG一般属于个别现象。

## 【悲惨的金少尉】

这次DLC最为出彩的角色之一自然是和兰姆有着深仇大恨的金少尉,有趣的是游戏中有个成就恰恰是使用兰姆将军处决金少尉10次。这个成就必须在公开对战中才可以取得,这样对战当晚兽族大部分的人都选兰姆将军,而人类方面如果选择金少尉的话局的最后都会被各种处决,并且成为对方先恐后杀的被杀

对象。所以,你们懂得……这里呼吁大家一下,玩的时候人类方面尽量选金少尉,这样帮助其他玩家解成就,下局的话一般情况对方也会礼貌性的使用金给玩家拿成就的机会,这样总比谁都不选来的好,不过偶尔也会碰到处决完你之后自己选其他角色的不自觉玩家。要期待玩家推荐选择玩山丘之王,运气好的话一局就能解掉。



金光头,见你一次处决你一次

## 【难点成就】

### Death from Above 15G

使用黎明之锤干掉50个兽族。DLC一共有两个操控卫星黎明之锤的地方,第一章和第四章,由于第一章前期需要抵抗一段时间后才能使用黎明,所以推荐要刷的玩家选择第4章,杀完选择读取上一个检查点即可。

### I'm Rubber, You're Glue 15G

使用战盾兵反弹杀死10个人类。本次成就中比较难搞的除了对战刷金名扬外,就是使用护盾兵反弹敌人的子弹,杀死十个人类。想使用战盾兵就必须控制兰姆将军的章节,分别是第2和第4章。注意,只有3P和4P角色才可以使用战盾兵,所以最少也要三个人,单机手柄的方法无效,要拿成就的玩家必须上LIVE和其他玩家合作,自己控制3P或4P。过程中没什么难点,将盾牌对准敌人即可,不过不少类似火焰喷射器等武器是不能反弹的。



## 【光盘未收录镜头】



▲停车场的战斗将车子推下去可以撞死多个兽族。

▼阴森的学校场景令玩家神经紧绷,对火候节奏起到了很好的缓和作用。



◀利用掩体躲避重型狙击的战斗令人印象深刻。

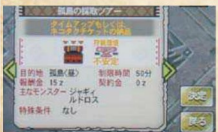


▶在与兰姆大战前,还有一场与精英护卫的较量。

# 猎人训练营

《MH3G》如约而至,不少拿到游戏的玩家都松了口气,不管游戏实际素质是否能达到之前宣传的那么优秀,就单单让我们能再次踏上那片熟悉的土地,回到那个单纯的时代,带上戮刀重新开始狩猎与被狩猎的生活,就已经让人满足了。这并不是什么系列死忠视为偏袒的言论,而是因为狩猎已经成为他们生活中的一部分,他们可以轻易地找出数十种理由来赞美这款游戏,但却找不到任何理由,让狩猎彻底脱离他们的日常生活。本期专栏由洛克带来游戏的一些初期心得,我们也欢迎各位来信分享你的狩猎生活,我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。

## 开荒



开荒一词原意为在荒芜之地上开垦,用于游戏领域则指在什么装备都没有的情况下挑战未通过的关卡,开荒是一项极其痛苦的事,有限的资源将游戏难度成倍上升,下面就让我们一起看看开荒的注意事项。

## 武器选择

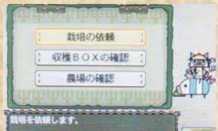
选择一把好武器往往能让你开荒速度远超他人,那么什么才是适合开荒的武器呢?相信很多人都会选择大刀、斩击斧这种输出高且易于上手的武器作为开荒工具,其实使用这些武器开荒非常危险,因此类武器无法防御,而后期装备压制怪物不同,前期敌人的攻击力有限,攻击很难给怪物造成硬直。用来应付攻击力不高的村下还游刃有余,但到攻击力足以秒人的村上和G级怪就显得有些力不从心了,一旦遇到弹刀或是怪物发动大范围攻击等突发事件,无法防



御的武器此时很可能遭到毁灭性打击,轻则浪费几瓶回复药,重则直接断手,这也是不少新手玩家觉得游戏难的主要原因。此外,在战斗中我们也无法得知怪物究竟有多少残留体力,因此能在最大程度上保护自己,提高生存能力的武器才是最适合新手开荒的武器。

## 农场

在开荒时期各种素材紧缺的情况下,活用农场可让我们手头上的资源



充裕起来,农场分为田、蘑菇箱、虫箱、蜂蜜箱四个部分,建议在游戏初期优先升级蜂蜜箱和蘑菇箱,可以让采集负担减轻不少。需要注意的一点是,种植素材的时候可以选择是否增加肥料,使用肥料可增加交素材的上限,由于选择多次种植也只需要一次肥料,因此建议各位每次交素材时一定要选择使用肥料,并把次数调整为当前的最大限度,以此来节省PT点。

## DLC

游戏发售当天官方就放出了不少下载任务供玩家挑战,其中也有不少各种方便玩家的福利,下面让我们一起看看目前都有什么DLC下载吧!

**DLC 特典:** 提供各种称号和福利下载,虽然目前能够下载的称号和卡片背景并不多,但里面有一个让所有新手玩家都欣喜若狂的内

容——5000pt点!这个福利足够让我们农场升级到理想状态了,推荐各位尽快下载。

**任务:** 目前可供下载的任务较少,但其中不乏一些用来快速赚钱的好任务,例如“JUMP·他が主人公だ”这种大型狩猎任务,不仅一次性可获得9瓶回复药G,还能轻轻松松入手至少6000z。

## 团队注意事项

多人同游算是游戏的最大乐趣,在互助互利中将强大的怪物斩于马下所带来的成就感和快乐是其他游戏所无法给予的,不过在联机过程中如果不注意一些细节,那么狩猎效率不仅不会提升,反而会因为这种队友下降不少,严重的可能还会导致团灭。下面就让我们一起来看看,多人游戏中有哪些注意事项。

- 1. 互相干扰:** 大剑的上挑、枪轮的炮击、长枪的突进,这些自身的华丽本能是建立在队友的疏忽之上的攻击,在作战中自然不能避免。攻击范围大而且有霸体的武器(大刀、大剑、斩击斧)攻击的时候也要注意别拍到没霸体的同伴(锤子、长枪等)。这种行为不仅会影响到杀怪的效率,甚至还会发生间接被砍的攻击打硬直,然后受到怪物攻击而断手的惨剧,团队的士气必定会受到严重影响。
- 2. 战术位置:** 游戏中12种武器,每一种武器都有各自的攻击属性、范



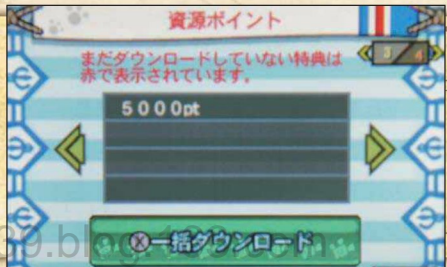
围、威力、效果,以及怪物的部位伤害吸收差异,不同特性也决定了每一种武器在实战中所发挥的作用。例如双刀、大刀这种灵活多变的武器适合深入怪物脚边,通过修脚造成倒地,给同伴制造机会;而锤子因为所有攻击都具备打击属性;在战斗中其他队员应把头部位置让给锤子,并适当走到大锤手的身后,好让锤子有机会在怪物转身的时候打头,尽快造成硬直。不注意好自己的战术位置往往是与同伴造成干扰的主要原因。例如怪物倒地的时候,具有霸体的武器和长枪枪站位断尾、狩猎笛没吹完续效果就炸到怪物身边大地一击、弓频繁地使用爆炸型击射干队友,这些都是团战的大忌。

## 前期赚钱指南



在游戏前期最快且最方便的赚钱方法莫过于前往火山挖矿,不过下位收获不大理想,因此推荐先将任务开

到能接受上位火山采集任务的程度,至于赚钱方法十分简单,开始任务后不喝冷风站在右边逆路出线,进入火山地带后从5区开始挖,经由8区来到10区,途中至少能遇到6个采集点,通常来说都能获得三个废块,将10区的几个采集点挖完猎人的体力也所剩无几,正好骑车回营地交任务。在运气好的情况下卖掉三个废块定出的物品,加上强碳石炭所兑换的钱,一趟下来至少能获得8000z以上的收益。



# [[ 游神 ]]



令人回得不行的游戏封面介绍多了，不知道大家是否有些感到审美疲劳，其实在寻找这些封面的过程中，除了一些让人感到无语或者想笑的封面外，我们往往还会找到一些非常带口味的封面，它们当中的某些元素会令人本能地感到不安，而且这种感觉和一般恐怖游戏封面上的鬼魂和僵尸之类的并不一样，完全属于封面制作上的失误，又或者封面设计者就是想要雷玩家一把，至于有没有人会去买这些游戏？反正换成是我是绝对不买！

## 重口味封面特辑

## { 尝尝我的大脚丫！ Power Instinct

### { 谁能明了泡泡心

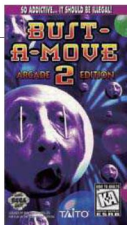
### Bust-a-move 2

《bust-a-move》是什么？恐怕大多数人在听到这个问题是都禁不住一脸茫然，但是提起《泡泡龙》，各位有去过街机厅的玩家们应该都非常熟悉。这个游戏系列在北美的名称就是《bust-a-move》，游戏的形式想必大家都了解，而这款《bust-a-move 2》在玩法上也和一般的《泡泡龙》在玩法上也有大分别，玩家需要操纵一个弹射彩色珠子的发射机，将珠子射到画面上方的珠子处，相同颜色的三个或以上的珠子连在就会消失，把画面中的珠子都清除掉，就可以通过一关了。

一般来说，这个系列的封面都是以里头可以被玩家选择的角色，也就是泡泡龙和各种萌萌的角色为主，但是，这款《bust-a-move 2》剑走偏锋，将封面内容换成了游戏中的珠子，如果只是这样，那应该还不咸问题，偏偏封面设计者还想要我们体会一下作为一颗珠子被弹来弹去的悲苦心情，为珠子配上了一张恐怖的脸，一个男

子惨遭用木条撑住眼，口里发出惨叫声被射向珠子群，迎接着他终将被消灭的命运！在看到这个游戏封面的一瞬间，我想绝大部分人都会在注意力完全放在于人脸上，然后不安地移开视线，至于这封面实际上的构图和想表达的内容是什么，则根本不可能看清楚。

其实如果按下心中的反感重新打量这个封面，任何人都可以看出，设计者的目的是想表达出这个游戏太好玩，正在玩游戏的男子已经困得眼皮都睁不开，但还是靠木条撑大眼皮继续玩，弹射出珠子正反射出了他狂热的面孔。可惜，想要读懂这封面，实在是太考验玩家们心理承受能力了……



又到了知识普及时间，《Power Instinct》对于亚洲玩家来说是个完全陌生的名字，相比起来，《豪血寺一族》这个原名相信不少玩家都听过。这又是一个典型的日式游戏进入欧美市场时会碰到的悲剧，美国封面设计师的审美显然和亚洲人不一样，封面上的中国僧人陈念和美国大兵怀特·白弗洛造型和游戏里的外貌严重不符，尤其是陈念的脸部造型，完全符合西方人对于东方人脸型刻板印象。

但是！任何人在看到这张封面时，都会立刻忽略掉两人的连和造型和激烈的打斗动作，原因只有一个，陈念那只长得像是山顶阴人般的大脚丫精准地占据了整个画面的中心，而且用极其逼真而充满了霸气的表情瞬间扯

住了所有人的目光。立刻就让人如同置身中医按摩馆，看到墙上那挂着的脚底穴位图。当然，联系到两人浑身热汗的战斗境况和怀特那大张的嘴巴，说不定是陈念的香港脚把他熏得不轻。而这张封面最为失败的地方，自然给了购买了游戏的玩家一个很奇怪的感觉，仿佛陈念其实不是在发动势力大沉的膝顶，而是要一脚踩向玩家的嘴角。



## 港台雷译名大搜罗

这世界很多文化中的地方很多，使用中文有不同的国家当中，也因为地域广大而产生了众多的文化差异。对游戏领域来说，最能体现这种文化差异影响的一点，就是对于游戏的译名，下面让我们来看看有一些创下上半天的游戏译名。

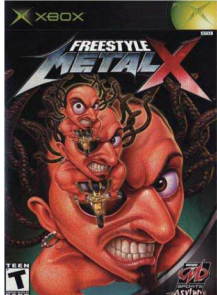


原名	内地译名	港译名	吐槽
Disney Pixar UP	飞屋环游记	冲天救兵	这真的是一个关于老人和小孩没有梦想的温暖故事，不是什么火箭飞上天拯救外星人的鸡鸣狗盗。
Megamind	超级大坏蛋	毛百万	虽然说毛百万的Megamind和Megamind的译名都非常接近……跟翻译，你这一颗老鼠知道这什么游戏啊！
Night at the Museum 2	博物馆之夜 2	超人复活记 2	虽然有小狗属性的恐龙骨架的确是影片的亮点，但也不至于扯上整个俄罗斯吧？
Rayman Origins	雷曼 起源	镇射超人 起源	Ray=镇射，Man=超人，此则X战警的镇射超人和蜘蛛侠混流混淆，还有变成了游石超人的游石人（rockman）。
Disney Bolt	闪电狗	超超零零狗	这狗真的只是跑得快而已……要学迪士尼开名在当女主播便是个女主播了。
Monsters vs. Aliens	怪兽大战外星人	天煞撞正怪怪怪	这种恶意的名字要怎么人怎么吐槽才好呢……顺便提一下，如果不知道什么是天煞，请查查《独立日》的香港译名。
Madagascar	马达加斯加	荒失失奇兵	我绝对不敢说马达加斯加的译名是最低级张没创意，但是真的又是怎么样扯上关系的？

### { 车爆眼球

### Freestyle Metal X

任何人在看到这张封面的第一眼时



都绝对会被震掉，因为封面主人公那自己骑摩托冲撞出自己跟眼的恐怖构图在远远超过一般人的承受能力，不知道读者们感觉如何，反正我只是在看到这种层层叠叠的一瞬间便感到汗毛直竖，不寒而栗，主人公那如同触手般乱舞的不停进一步加强了画面带来的恶心感，更不用提那牙龈尽露的咬牙切齿表情和似乎正准备去杀人般凶恶的眼神，想要直视这个封面不但需要良好的心理素质，还需要勇气。

假设哪位玩家极其令人敬佩地买下了这款游戏冲击力突破天际的游戏，并且对于画面中的场景充满了期待，我可以很负责任地保证，这款游戏内容就是正常的摩托车特技比赛而已，跟这个封面真的是绝对没有半点儿关系……

# 自由谈

栏目主持 余涛

角色扮演类的衰落已经是老生常谈，而谈论这个话题的通常是旧式RPG的死忠。他们经历过RPG的经典与辉煌时代，并由此被刻上深刻的人生烙印。在他们眼中，变化与堕落同义。不巧的是，目前的游戏开发者大多是这样的人，而他们将RPG的变化或堕落归结为混乱的市场需求。视觉导向是决定现今游戏开发成败的关键因素，而新一代的玩家更倾向于FPS与ACT。无论何者，都将RPG推向一个万劫不复的境地。

毫无疑问，RPG大作决定主机命运的时代一去不复返，一些原创作品甚至更乐于在成本低廉的掌机平台落户。曾经经典的游戏系列面临困境或者转型，即使是目前热销的游戏系列，也经历着干“讨好玩家”的变化。GamingBolt曾经这样评价《质量效应2》：“游戏素质毫无问题，问题恰恰在于游戏过于出众，以致它必将引领游戏风潮，而作为一款角色扮演游戏，《质量效应2》缺乏物品管理，没有任务导向元素，这些都会被后继者所继承。”而在IGN的《龙之世纪II》的评论标题中，也含有“经典RPG的没落”的字样。这究竟是老玩家对于传统要素的坚持导致了这一游戏类型发展的裹足不前，还是新玩家们根本无法接受这些曾经为人

■ RPG大作决定主机命运的时代一去不复返。



下期又到了春节合刊，随着春节假期的临近，事情也渐渐多了起来，其中最让人头疼的莫过于回家的车票。说来惭愧，去年本人在黄牛的帮助下终于买到回家的火车票，本来今年也想拜托他取票，不料这位哥们一盆盆洗手了……本期自由谈为各位带来一篇讨论关于RPG兴衰的文章，喜欢玩角色扮演游戏的玩家不要错过。我们的投稿邮箱是：tt@ucg.cn，期待您的来稿！

## 被夺走的核心竞争力 从设计角度谈RPG的没落



津津乐道的经典要素？下面，笔者将基于角色扮演游戏衰落的事实，企图在设计思路探讨这一问题。

### 首先需要探讨的是何谓角色扮演游戏

如今由于游戏类型相互融合的事实令RPG的固有定义逐渐淡化，大量动作角色扮演游戏充斥市场，仔细研究之后往往会发现

大部分动作扮演游戏除了加入升级要素之外与传统的角色扮演类毫不相干。加入升级要素的并不仅仅是动作游戏，事实上与没落的角色扮演游戏不同，近年来角色扮演元素的活跃度明显增加。似乎任何游戏都可以加入这一元素来丰富自己的游戏体验。细想一下的确如此，这一应用的核心词汇在于“成长”与“定制”，即能力的增强与可选。这种思路显然对于任何有玩家角色的游戏都是可行的。这样的镶嵌如此自然，以致我们并不需要带有“角色扮演”前缀的词汇来描述新的混合游戏类型。

加入角色扮演元素增强了游戏的可拓展性，并且，并不会导致其他类型固有游戏乐趣的丧失。但A·RPG往往徘徊于动作与角色扮演之间，不知何去何从，不小心便会招来粉丝“这货不是RPG”的抱怨。其原因在于动作元素并不像角色扮演元素那样通用。从某种程度上来说，角色扮演游戏是一种大而全的游戏类型。考察“角色扮演”这一词汇，“扮演”可以涵盖所有动词，表达角色的任意动作。甚至可以说，其他游戏类型不过是角色扮演游戏的细化而已。角色扮演游戏与策略游戏源于桌面游戏的电子化，其他游戏类型如动作、冒险则来自于电子游戏的原创。游戏业发展至今，两者进行深度融合时，将角色扮演的元素与其他游戏类型结合是一种自然延伸。

■加入升级要素的并不仅仅是动作游戏，事实上与设备的角色扮演游戏不同，近年来角色扮演的活跃度明显增加。



### 对于角色扮演的游戏来说，这是自身核心竞争力

我们曾经知道，“打怪升级”就是RPG，如今这一定义已经丧失了意义。它的核心部分被分离其他的游戏类型，在一定程度上被架空。与此类似，叙事作为角色扮演游戏另一主要竞争力也被逐渐抽离。引人入胜的剧情向来是玩家评价RPG的一项重要因素，甚至某些玩家将剧本看作比战斗系统更为重要的内容，即所谓的“剧情派”。现在我们知道这是一个伪词汇，因为游戏与线性叙事媒介有着完全不同的规律。但这种说法的出现多少源于玩家对于游戏故事的期待，而在当时，能够满足玩家这种期待的只有角色扮演游戏。其他譬如水管大叔拯救公主的故事严格来说根本不能算是一个完整的故事，而是一个关于故事的暗示而已。但现今的游戏业已经完全不同。许多游戏都可以借助光鲜的过场动画完成叙事，而其中不乏优秀之作，剧情早已不是角色扮演游戏的专利。事实上，当角色扮演的叙事依然停留在文本阅读的层面时，已有更多的游戏开始尝试更为吸引人的叙事方式。多角色叙事，利用电影桥段等手法已然成为这些游戏的基本配置。并且由于游戏类型的特点，叙事可以更好地与游戏性与关卡设计结合起来。

当角色扮演的游戏由于其大而全的特征被架空，核心竞争力均分离其他游戏类型以丰满其血肉，RPG还剩下什么呢？

众所周知，RPG由纸笔游戏发展而来。而纸笔游戏则来源于军事模拟游戏，后者为普鲁士军队于19世纪首次制作，用于军事将领的训练。此类游戏的商业化始于威尔士的《小小战略》。尽管游戏推出后十分受欢迎，但受制于题材与设备（通常，军事模拟游戏需要棋盘与棋子）。受此启发而诞生的《龙与地下城》将当时十分火爆的奇幻题材加入游戏，取消了棋子的设定。尤为引人注意的是，玩家能够扮演游戏世界的人物。可以说，人类天生具有“扮演”的需求，孩子们做游戏时经常这样假说“Let's pretend”，而戏剧的流行也在某种程度上来源于此。因而即使RPG发展至今，推出各种变

种与子类型，作为核心游戏乐趣的“角色扮演”一直具有重要作用。尽管其他游戏同样可以提供优秀的剧情与升级体验，但只有RPG可以让你真正扮演一个人，也是其魅力所在。

### 以“角色扮演”作为核心乐趣的游戏，不可避免地涉及到许多真实生活的模拟

进一步说，游戏皆是现实的抽象。由最为简单的模拟，以血条代表生命，到复杂的战斗系统都是如此。可以说角色扮演游戏的许多进化不外乎对于模拟的完善。如《神鬼寓言》新推出时所宣扬的“外貌随时间改变”等，但由于这一特点只是噱头，在游戏性上并没有体现，因此并未被其后的作品所继承。而对于RPG忠实一直追求的所谓的自由世界，也是处于一种极致的要求。

问题在于，角色扮演游戏诞生的初期，由于技术水平等一系列限制，这种模拟都以一种

极为简化的形式出现，但当技术进化时，这种设计思路却被传承下来，导致一些被认为不合理的设定常常在RPG游戏中出现。大至英雄拯救世界的情节，小至在民居中安放宝箱的细节。这种设计思路带来的另一个问题是不断复杂化的战斗系统。“战斗”是角色扮演游戏中被过度强调的动词，与此同时，游戏的其他部分却未曾改进。由此导致的是游戏系统的失衡。这令人想起游戏设计师Christ Crawford之言：“我并不从伦理角度批判到现今游戏中的暴力与血腥，我从美学的角度反对它。游戏中充满战斗，这是因为游戏设计师的缺乏想象。”

从这一点可以看到，现今流行的其他游戏类型，虽然不及RPG精确，但却真实模拟了某种感受，譬如动作游戏之于爽快战斗的体验。玩家会因为这种感受而产生扮演的感觉。依个人之见，这即是游戏流行趋势转向的原因，也在某种程度上解释了画面党的出现。在这种情况下，单纯地抨击市场偏爱那些“看上去很美”的游戏显然毫无裨益。RPG如何利用自己相对完善的“扮演”乐趣吸引玩家，并且补上画面的短板，这是开发者真正要考虑的问题。

当然，角色扮演游戏类型的分化导致许多背离“角色扮演”这一核心要素的RPG出现，而其中也不乏大获成功的例子。游戏热卖是多种因素综合作用的产物，不同的玩家也对游戏有不同的要求。然而，即使是那些背上角色扮演的壳的游戏，也需在一定程度上把握RPG游戏的特点。而坚守“角色扮演”的核心乐趣的作品，更需要进一步张扬个性才能在这个角逐激烈的世界中存活。RPG依然拥有不能被夺去的核心竞争力，至少现在还是如此。

【文：9节菖蒲】



■RPG在本质上有着不容舍弃的核心驱动，但至少在目前阶段如此。

# 游戏名人堂

## HALL OF FAME

# 上田文人

## 完美艺术的最后守护者



12月13日,SCE发表了一则官方声明,确认了流传多时的传闻——Team ICO的灵魂人物上田文人已经离职!如传闻所说,上田文人目前是以独立制作人的身份,通过与SCE的合同约定开发《最后的守护者》。尽管如此,喜欢Team ICO作品的玩家们仍然对这款开发6年的游戏感到担忧。在此数日前,《最后的守护者》执行制作人、前SCEJ副社长羽山吉英确认已经离职,跳槽到英国的一家社交游戏公司。显然《最后的守护者》长达6年的开发历程与Team ICO内部发生的重大变故有关,而这一切与上田文人完美主义的性格不无关联……

## 天才·成长



▲蜂崎工作室的饭田和敏说：“每次和上田文人聊天，他总是一副悠然而无所拘束的样子。我想引他说说一些负面的东西，但他总是拒绝这些问题。”

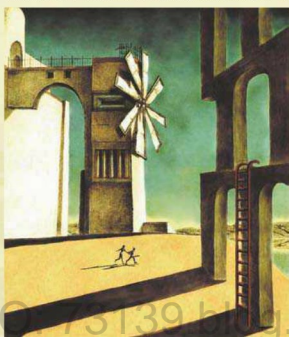
“游戏是否艺术？”——这是一个让人听到耳朵起茧的老套话题。其实只要玩一下上田文人的游戏，你就知道这种争论是毫无意义的。《ICO》和《汪达与巨像》就是对艺术的完美诠释。在过去十年里，上田文人的作品启迪了全球无数游戏开发者。Minority工作室的Vander Caballero认为,《ICO》是一款充满魔力的游戏,在他的职业生涯中参与了无数次游戏设计会议,在其中80%的会议上他都会引用上田文人的作品作为示范,包括在《战地双雄》的会议中,他提出两位主角彼此互动的方式,他所开发的《Papo & Yo》更是直接学习上田文人作品的、极具情感感染力的游戏。David Cage曾表示,《ICO》是其成名作《战神预言》的灵感来源。Phil Fish表示上田文人的游戏启发他创作了《Fez》。LightBox的Dylan Jobe表示,看到《汪达与巨像》的结局时他“几乎像她们一样感到落泪”。

Caballero说：“如果没有上田文人，也许

会有其他人想出那些创意。但事实是他做到了，而且是第一个做到的。所以他启发了我们所有人，如果没有他，我不知道还会有不会有《Papo & Yo》。”

上田文人本身充满了艺术家的气息，他就像自己的名字一样，总给人文质彬彬、充满书卷气的感觉。同时内向的个性也使他对外人来说充满神秘感。《生化奇兵》制作人Ken Levine认为这种神秘感也是上田文人作品吸引人的原因之一，“作为一名游戏制作者，我对他很感兴趣，但是这种兴趣是不应该的，因为他如此特别而令人吃惊，所以我并不是很想知道他的幕后秘诀。”

1970年4月19日，上田文人出生在日本兵库县，那里被称为“日本爵士乐的诞生地”。自小从1868年神戸港对外开放以来，兵库就成为日本面向外部世界的一个重要门户。随着对外通商深入，世界各国的文化在那里交融。西



方文化的很多方面都是从兵库进入日本，包括电影、高尔夫球等，然后再从兵库发展到日本各地。当日本经济崛起之后，兵库也成为日本文化输出到世界各地的一个门户，比如卡拉OK和动画。

日本的游戏业里有许多想要进入电影行业，却因为日本电影业实力太强而加入游戏业的制作人。上田文人也是一个狂热影迷，从小到大生活中最期待的事就是最新大片的上映，不过他却是因为当不成画家而靠游戏维持生计，他说：“从小到大我就想当一个现代美学家，但我发现那样养活不了自己，所以就转行了。”

上田文人在幼儿园时代就展现了自己的艺术天赋，当时他参加了少儿绘画大赛，在纸上画了一个大乌龟壳，当老师问他画的是什么，他回答说：“这是一只头和四肢都缩进壳里的乌龟”。父母和老师都对他的回答很满意，他们相信他将会是一个充满想像力和创造力的艺术天才。在这次绘画大赛获奖之后，上田文人从此迷上了画画，经常在自己的笔记本上画“魔神Z”，他能将其他孩子根本注意不到的机体零部件画得栩栩如生。

上田文人成长在风光秀美的兵库县龙野市，从小学时代他就开始用画笔记录身边的美丽世界，从古色古香的亭台楼阁，到明信片般美丽的山野风景，他比身边的同龄人更善于观察自然之美。在这种环境中成长的上田文人，与其他乡野少年一样喜欢户外玩耍。他最喜欢的户外活动是捕鱼，他会自己制作捕鱼工具，与邻居的小伙伴们一起到家附近的河边捕鱼。渐渐地，制作工具成为他的另一项爱好，他会和父亲一起做竹蜻蜓、陀螺、吹笛……那时最想做却一直没做成的工具是弓箭，也许后来《汪达与巨像》里的弓箭就是为了弥补少年时的执念。



少年时的上田文人不仅爱捕鱼等户外活动，而且热爱格斗技。他从小学4年级开始学习空手道，一直学到初二。学功夫的原因是因为他喜欢看成龙的电影，在学空手道的过程中，他也在钻研拳击的技巧和人体构造特点，这为他后来学习的CG人物动作设计奠定了基础。中学时代的上田文人依然在学空手道，参加了中学体系的插画画。由于文化课成绩太差，对初中课程的数字化课程已深感吃力，他决定不上普通高中，而是报考了一所美术职高。在兵库县的专业美术职高只有一所“工业职高”的设计专业，进入这所学校后，上田文人才开始接受正规的美术教育。上田文人说自己的性格懒散，不想做自己不喜欢的事，这也是文化课成绩差的原因。三年的职高生涯结束时，很多同学开始找工作，而上田文人只想进美术学院获得更高等的美术教育。由于在职高期间美术成绩优秀，他本来可以在导师推荐下进入东京某有名的名大，但他因为觉得东京太远而决定报考离家较近的大阪艺术大学。

恋家的上田文人在大的一第一学期一直住在位于兵库县西端的父母家里，与位于大阪府和奈良县交界的学校有三个小时的车程，每天大部分时间都浪费在路途上。所以从第二学期开始，上田文人与几位好友在学校附近合租了一间公寓，平常还有不少同学到他们的公寓里喝酒聊天，或

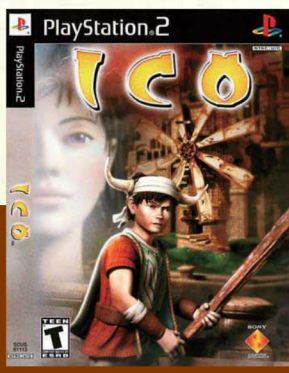
者玩四驱车比赛。改装摩托车和电影是他们的共同爱好，他们曾合伙拍摄了短片，参与了短片电影节比赛。到了大三要选择主修课时，上田文人选择了抽象画，理由是“看起来好像比较轻松”。他一个小时就能完成一幅抽象画，上课和生活一样轻松。而在这轻松的生活里，他将充裕的时间用来享受另一个新爱好——游戏！

由于文人小时候玩过许多游戏，《超级马里奥兄弟》让他看到了一个特别的世界。“这是第一款游戏让我看到在屏幕之外有着另外一个世界，在此之前，我以为游戏世界就是眼前所见，而《马里奥》将世界拓展了。”不过他自己拥有的第一部游戏机却是世嘉的Mark III，那时他最喜欢的游戏是《太空哈利》和《北斗神拳》。因为经常看游戏杂志，他开始关注和游戏制作有关的知识。当他看到一本杂志的新闻中

## 《ICO》逸话

要说《ICO》就不能不提当年它雷人的美版封面，稻叶翼表示，当时他强烈抗议美国方面使用该封面，但他们坚持认为“男孩的相貌应该老成一点”。美版封面的绘制者Greg Harsh当时在索尼聘请的广告公司Beeline工作，后来加入LeapFrog公司担任创意总监。

对Commodore公司Amiga电脑的报道，用这种电脑做出来的美丽CG效果图打动了他内心的美术之弦，让他产生了“用电脑绘画”的强烈愿望。不久他就买下了自己人生中的第一台电脑，即能够画出美丽CG画面、又有较高性价比的Amiga。没想到这竟然决定了他一生的职业道路。



## 艺术·印象

1993年，上田文人从大阪艺术大学美术系毕业，不过他并没有立刻找工作，而是在大阪一边做兼职一边自学计算机。当时CG技术对日本人来说还很陌生，上田文人身边虽然有很多学美术的朋友，却没有任何人会做CG。他只能从nifty网站的Amiga论坛找资料，学习国外的最新CG开发知识。

上田文人首次与索尼结缘，是因为1994年的一次偶然的机会。在一个大学同学的推荐下，他参加了“1994索尼音乐娱乐艺术美术家选秀”活动，历年来的该活动有众多创作者脱颖而出，成为各种艺术领域的名人。该活动的参赛作品种类广泛，只要有艺术创新的设计作品均可参加。上田文人提交的参赛作品反映了他作为一个艺术家的古怪浪漫主义：那是一个会往外飞土的小屋子，里面设计了一个会不断挖土的机械装置，挖土时会发出怪声，就像有只猫躲在屋子裡刨土一样。上田文人的用意是让人们听到怪声后就好奇地凑上前看个究竟，然后被飞出来的土溅到脸上。很多年后，回想起当年的那款装置，上田文人说那才是他心目中更接近完美的作品。虽然只是一个纯粹捣蛋用的顽皮发明，它却反映了上田文人艺术创作理念的觉醒——那就是“要在欣赏者的记忆中国下印象”。

那些被莫名其妙喷了一脸土的审查员们，深深地记住了这个思维奇特的年轻人，为他颁发了审查员奖。不过这个奖项没有为他赢得工作机会，回到大阪后，他仍然是一边在大阪日本桥的电器店打工，一边学习CG技术。就这样又过了大半

年，他终于等到了一个能用自己学习的CG技术谋生的工作机会。

他求职的公司是WARP，即日本历史上著名“坏小子”饭野贤治所开办的游戏公司。回想起当时的情形，饭野贤治说：“最初他并没有通过简历审核，但是我现在还记得他提交的作品，那是一只在中奔中奔跑的狗。他作为一名动画制作人员或者CG美术师的技术并不过硬，但是他的想法和他的概念深深打动了我，所以虽然他的名字没有出现在原来的招聘名单中，我还是把他招进来了，因为看到了他的潜力……人们经常问我关于上田文人的事，但他在WARP的工作时间

不长。他不是我培养起来的，他的才华是与生俱来的，不管干什么都会有一番成就。”

说起当时向WARP求职时做的CG视频，上田文人说他只想做一些和别人不一样的东西。他说：“当时CG动画刚刚出现，我想要表达当时没人表达过的东西，那时大家都上怎么用雨的主题。所以我就做了雨，地面上有积水，雨点落在上面泛起了涟漪。然后我就用自己的想像力添加了光与风，最后加入了狗。”

宠物后来成为上田文人作品的一个重要组成部分。在《汪达与巨像》中的马Agro，就可以说是一种宠物。上田文人说：“如今回过头来



▲上田文人在CEDEC的10周年纪念演讲《ICO》的成功经验。

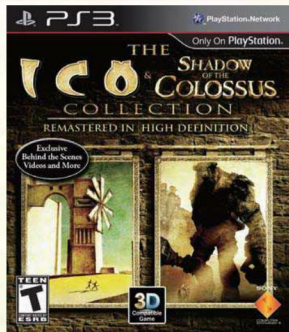
看 Agro, 我看到的都是它不大妥当的一些方面, 我想把所有不自然的动作和元素都修正了, 让它看起来更自然。所以, 老实说, 现在我根本不想看到它了。”在现实生活中, 上田文人也有自己的“坐骑”——那是一辆和他的文人气息格格不入的大摩托车。

上田文人在 WARP 的恐怖游戏《Enemy Zero》之后不久辞职, 再次回到了待业状态。离开 WARP 的原因, 是因为他想寻找能按自己的想法做游戏的自由环境, 不像流水线上工人一样, 严格按照别人的指示做 CG。辞职后, 他在家中制作了许多短篇 CG 影像, 因而在网上认识了一些 CG 同好, 其中就有一位正在 SCE 工作的 CG 制作者。通过他, 上田文人得知 SCE 正在招募会用 PowerAnimator CG 绘图工具的人才, 上田文人早已通过自学掌握了这种后来发

展为 MAYA 的重要工具, 于是他带着自己做的样品前往应聘, 结果不仅被录用, 求贤若渴的 SCE 还答应为他提供自由的创作环境。

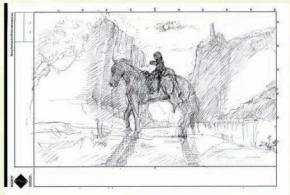
那一年是 1997 年, 27 岁的上田文人终于找到了属于自己的舞台。

加入了 SCE 之后, 上田文人和同在 SCE 工作的几位大学同学一起组建了一个团队, 他们说服上司开发一款名为《ICO》的另类新作。后来 SCEA 总裁 Jack Tretton 将《ICO》、《汪达与巨像》和《最后的守护者》一起总结为“ICO”三部曲。对此上田文人本人表示这三款游戏并非三部曲, 不过有三款相似的作品总比两款好。他所认为的“关联之处”是一种已经被公认为“上田文人格”的叙事方式——即使使用尽可能少的对话与文字描述, 尽量用氛围与感觉让玩家从内心感受作品的灵魂。



## 简洁·完美

《ICO》从 1998 年初开始正式启动。上田文人的构思是制作一个“男孩邂逅少女”的游戏, 为了让同事们了解他想实现的游戏氛围, 他自己用 Lightwave 绘图程序中做了一段 3 分钟动画, 在这段动画里, 红衣少年站在台阶上, 俯视着黑暗中坐在长椅上的长角少女, 之后是一段机器人将城堡摧毁的场面, 最后少女从废墟中伸出手, 轻轻抚摸少年的脸……这款游戏原本是作为 PS 开发的, 与其他制作人在游戏开发过程中不断加入新创意的制作手法不同, 上田文人采用的是“减法式设计”, 即在制作过程中, 将花哨而削弱其主题的内容逐一取消, 比如那些破坏气氛的机器人, 原本打算制作的城堡周围的复杂场景也被取消。少年与少女之间的羁绊成为贯穿始终的主题。当时的 Team ICO 总共只有 8 人, 除了上田文人之外, 还有一位设计师、两位程序员和 4 个美工。从 1998 年 10 月开始, 游戏原型获得高层批准, 进入全面开发阶段。出于美感考虑, 原本长在少女头上的角被移到了少年头上。Team ICO 已经做好了人物动作部分, 不少关卡已经做好。但是到 1999 年, 上田文人开始因为 PS 的



▲《汪达与巨像》设计素描。

技术限制无法实现他的构想而苦恼。当久多良木健在游戏开发者大会上公布了 PS2, 上田文人决定将《ICO》变成一款 PS2 游戏, 他希望实现的衣物动态和光影效果随着平台的转换迎刃而解, 关卡与剧本也随之修改。少女 Yorda 年龄比 Ico 大的原因, 是因为上田文人本身从小就有姐弟恋情结, 小时候就很喜欢《银河铁道 999》里御姐与正大的搭配。原本 Yorda 和 Ico 的年龄设定分别是 19 岁和 11 岁, 后来改为 16 岁和 13 岁。

2001 年《ICO》发售后在游戏开发者的圈子里引起强烈反响, 获得了业界数不清的权威大奖, 被游戏开发者视为教科书般的经典示范作品。但是因为索尼宣传不力, 以及游戏中比较缺乏商业化要素, 因此销量并不高, 在日本仅销售 16 万套, 最终全球销量 65 万。对于自己作品叫好不叫座(或者说不够叫座)的事实, 上田文人说:“作为一个公司职员, 制作畅销的东西很重要。但是如果让我选择做那种热卖一时然后被忘记的游戏, 或是不那么热卖但是被永远铭记的游戏, 我会选择后者。我相信有潜力的游戏最后总会发挥价值, 所以我

认为给人留下美好记忆更重要, 因为那样操作就会更吸引。”

上田文人的办公室位于 SCE 日本总部大楼 7 楼的一个不起眼的小角落, 从外表上, 你根本看不出这样一个乱糟糟的地方能做出那么有艺术色彩的游戏。Team ICO 的办公区还算比较宽敞, 每个员工的小隔间面积都比较大, 但是到处都堆满了东西, 太多的箱子与杂志堆放在墙角, 员工们的办公桌也是一团糟, 这与上田文人作品中强调的简洁主义形成了鲜明的反差。上田文人说:“在工作中, 我是一个完美主义者, 我想消除一切不完美的东西。但在现实生活中, 我其实挺随意的。”

上田文人说, 那种简洁的游戏风格并非他本身的个性使然, 而是因为他想做和别人不一样的游戏。“所以, 如果市面上充满了那种循规蹈矩的游戏, 我可能会制作那种过分华丽、充满说明的游戏。”

2002 年, 代号为“NICO”的续作投入开发。“NI”即日语中“二”的发音, 这说明上田文人原本确实打算利用《ICO》的良好口碑开发一款在商业上更有前景的续作。在“NICO”的原设计概念中, 确实有许多延续了《ICO》的设定, 在 2003 年的 DICE 峰会上, 上田文人首次公布了该作的概念影像: 那是一群带角蒙面少年骑马与巨像战斗的场面。后来为了突出游戏中最有趣的 BOSS 战部分, 上田文人做出了大胆决定——取消全部非 BOSS 战内容, 与 16 尊巨像的战斗成为本作的全部。这再次表现了他不落俗套的游戏设计思维, “与超大巨像战斗”则反映了上田文人“要在欣赏者的记忆留下印象”的艺术创作理念。

《汪达与巨像》的制作规模比《ICO》大得多, 在其 4 年的开发周期中, Team ICO 增加了十几名开发人员, 多数是由上田文人亲自招募甄选。并不是索尼没有提供足够的预算让 Team ICO 成为一个大团队, 让他们能加快游戏开发速度, 而是上田文人不希望团队规模太大。在招募美工时, 总共只有 500 多名应聘者, 在上田文人看来, 其中只有一两名能符合他的要求。



▲上田文人与鸟海浩一郎在《汪达与巨像》的设计概念。

达与巨像》时，他一直在听《指环王》的原声大碟，他并不是想要模仿《指环王》的世界，而是通过听音乐让自己觉得想要表达的东西是切实可行的。虽然他的作品总是追求艺术气息，但在技术方面上田文人也有很高的追求。《汪达与巨像》的画面就是同时期数一数二的，上田文人表示有时候他会从技术获得游戏设计的灵感，有时候会因为某个灵感的涌现而开发能将其表现出来的技术。而对于剧情，他的看法与“游戏之神”宫本茂一样，他说：“我认为剧情只不过是通关的一种理由。我相信应该先有游戏设计，再根据设计构思剧情。”

▶上田文人承认自己有“姐弟恋情”。

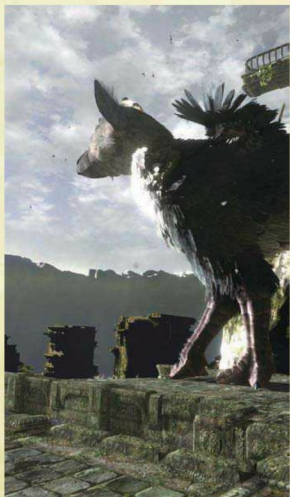


## 偏执·迷失

平常，SCE总部7楼一般会有大约50人在工作。在开发《汪达与巨像》时，Team ICO的团队规模是40人，而在《ICO》时只有30人。在Team ICO负责与海外营销团队协调的稻叶贤二：“对他们所做游戏的规模而言，这是很小的队伍。他们认为自己是独立电影工作室那样的团队，而不是好莱坞大片团队……他们就像那种以家庭为单位的作坊。”

这么小的团队大概也是《最后的守护者》开发了6年还没做完的主要原因之一。50人的团队做出一线的大规模游戏并不奇怪，但前提是有庞大的外部团队制作外包内容，而Team ICO很少采取外包的方式制作游戏，上田文人说：“目前为止我们都在坚持这种方式，因为这样更容易控制。不过今后我们可能会那样做（外包）。”

上田文人这句话至少在一定程度上道出了Team ICO在次世代面临的困境。在PS3时代，游戏的制作规模比过去大得多，由核心团队完成全部内容对于大多数开发商来说都是难以想象的。坚持这种制作模式的《最后的守护者》难怪



如蜗牛般缓慢。

上田文人不愿意透露《最后的守护者》的项目预算，不过稻叶贤二表示预算可能比外界想像的低很多。有业界同行猜测本作的开发成本为3000万美元左右，相比之下《战神III》的成本是4400万美元。有知情人士形容Team ICO是“按独立小开发商的方式制作游戏，却消耗着AAA大作标准的预算”，而且在消耗了那么多钱之后，仍然没法把游戏做好，就像在挑战管理层的忍耐极限。这大概就是如今Team ICO分崩离析的原因所在。

《最后的守护者》的开发已经过去五年的时候，上田文人宣布了该作的首次延期。延期声明发布的那一天是2011年4月19日，那天是上田文人的41岁生日。上田文人在PS官方博客的声明中说：“我在去年的东京游戏展上宣布《最后的守护者》将于2011年末假期发售，是为了给大家提供更高品质的游戏，并履行第一方工作室的职责，我决定推迟发售时间。”

这时人们可能已经忘记了这确实是《最后的守护者》第一次正式延期，因为在过去漫长的开发时间里，它从未正式公布过发售时间，所谓的“多次延期”只不过是SCE内部而言。如果是在其他大多数公司，《最后的守护者》这种电速开发状态是无法被容忍的，但是SCE全球工作室总裁吉田修平为上田文人赋予了足够的自由。十几年前，当时在SCEJ担任管理人员的吉田修平批准了《ICO》的开发计划，他对上田文人的实力非常信任，曾多次公开称赞他的才华。最近在一场名为《未来十年的游戏》的研讨会上，吉田修平说：“最后只有《ICO》那样的游戏会让你真正关心其中的人物，你会深刻感受他们的痛苦与悲伤。我们希望看到更多游戏唤起不同的情感。”

吉田修平曾给Team ICO取了个外号，叫做“奥运队”，因为他们开发每款游戏都要花4年时间。当然，他想出这个外号的时候《最后的守护者》开发时间还没有超过4年，现在“奥运队”的名称已不适合Team ICO了。不少业界观察家认为，开发团队的自由度大高往往往是游戏陷入无间地狱的原因所在，比如著名的《永远的毁灭公爵》在没有任何时间约束以及有足够资金支持的环境中，完美主义者就会在对完美的无尽追求中迷失。他们会不断改变主意，不断追求更新颖的新内容，同时不断发现已开发内容的缺陷，然后不断修改……从此陷入死循环，再也无法抽身。

上田文人表示，《最后的守护者》从开始制作到现在，大方向从未改变过，延期的主要原因是他太注重细节。他希望不断精益求精直至完美。蛭见工作室创始人须田刚一如此评价上田文人：“他会极度坚持某个创意，总是有他不愿妥协的地方。他会尽自己所能将某件事做到绝对完美，达到他的精确要求。”上田文人在蛭见工作室的好友饭田和敏说，上田文人平常很温和，他经常和他谈论电影，但是有时候谈到某些细节时，他会突然变得非常严肃。也许是因为这种偏执狂的个性让他与SCE管理层产生了不可调和的矛盾，在管理层不停的进度催促中，上田文人最终决定离开，但是因为之前的一些合同规定，他有义务帮SCE完成《最后的守护者》。而我们担忧的是，失去了自由氛围的Team ICO，还能否为《最后的守护者》赋予其标志性的作品神韵？上田文人是否会为了应付合同约定而将游戏草草收尾？希望这位天才制作人不会把6年的努力变成自己职业生涯中的污点。

做完《最后的守护者》之后，上田文人将何去何从？他曾表示想开发一款使用特殊触控笔和触控板周边的绘画游戏，但是这种创意随着时间的流逝对他自己也失去了吸引力。也许是他看到了Wii U之后，知道今后这种游戏将不再稀有，喜欢与众不同的上田文人将继续构思别人想不到的新创意。他也曾表示想要开发那种小型的下载游戏，他有不少单机游戏的想法。鉴于日本的多数名制作人独立之后难以像过去那样获得高额游戏开发预算，创意型下载游戏是很多制作人最好的出路。假如有一天上田文人宣布他已成立一个独立游戏工作室，我们期待望着在这个创意横流的时代，他仍能带给我们前所未见而且冲击心灵的网游。同时也希望他不再让玩家久等，毕竟没有哪个自负盈亏的小工作室能经得起6年只做一个游戏。



▲上田文人绘制的《最后的守护者》草图。



# MOBILE LAND

栏目主持：奈落

# 指间方圆

游戏文化

指间方圆

## NEWS

### 下一代 iPhone 或采用触摸屏集成液晶屏

有消息显示苹果可能考虑在下一代 iPhone 中,采用全新设计的触控面板技术。据悉,苹果正考虑采用内嵌式触控面板 (In-Cell) 来取代目前 iPhone 上使用的电容屏 (TP), In-Cell 触控面板是指将触控组件直接整合于液晶面板之内,使得液晶屏本身兼具触控功能,而不再像现在传统的电容、电阻屏那样,在液晶屏上贴合一层透明的触控层,传统的电容和电阻屏,由于需要在液晶屏上增加一层触控屏层,会造成颜色和亮度损失,而 In-Cell 由于液晶屏直接集成了触控功能,各项技术指标都大幅超过现有技术,但由于目前 In-Cell 技术并不成熟,屏幕良品率和成本都没有进入大规模量产阶段,所以苹果下一代 iPhone 能否使用这种液晶屏仍未知。正是由于苹果在 iPhone 等设备中推广使用电容屏取代电阻屏,才使得目前智能手机领域电容屏几乎完全占领市场。但在苹果 iPhone 之前,市场的主流是电阻屏。所以对于下一代液晶和触控技术的发展,苹果与 iPhone 的立场显得非常重要。

### iPhone 4S 已获工信部入网许可

目前工信部电信设备认证中心网站显示,苹果中国公司已于本月 6 日获得了 iPhone 4S 的入网许可证,这也意味着它即将开卖,很有可能是之前传说的圣诞节前后。根据苹果在阿根廷的官方网站今天出现的更新,苹果将会在 12 月 16 日开始在阿根廷销售 iPhone 4S,这样加上之前几个月在 16 日开始销售的 iPhone 4S 的话,苹果将在 12 月中旬进军全球 iPhone 4S 的又一个小高潮。但是目前我国的 iPhone 4S 销售具体日期还是没有确定。近日网上有传言,谓中国行货版 iPhone 4S 是翻版,不具备“传说中”的 Siri,事实上,iPhone 4S 的原设计为双摄像头,可以兼容 CDMA 2000 制式,但自然其初期在国内将只开通 WCDMA 制式,即中国联通的 3G 制式,而不支持中国电信的 CDMA 2000 制式,因此中国电信用户短期还无缘使用。但由于 3G 手机可以向下兼容 2G 的 GSM 制式,因此中国移动的 2G 卡的 GSM 用户倒可以“沾光”,但已升级为中国移动 TD-SCDMA 的 3G 手机卡就无法使用了。尽管目前联通尚无何时开售的消息,但是业内人士预计,联通可能很快将在本月中旬开发该款手机,而赶上圣诞、新年及春节前的销售旺季,而 Siri 的存在与否问题上,截稿前收到的消息是完全具备,只是到时不一定用中文。

### iPhone 4S 已获工信部入网许可

目前工信部电信设备认证中心网站显示,苹果中国公司已于本月 6 日获得了 iPhone 4S 的入网许可证,这也意味着它即将开卖,很有可能是之前传说的圣诞节前后。根据苹果在阿根廷的官方网站今天出现的更新,苹果将会在 12 月 16 日开始在阿根廷销售 iPhone 4S,这样加上之前几个月在 16 日开始销售的 iPhone 4S 的话,苹果将在 12 月中旬进军全球 iPhone 4S 的又一个高潮。但是目前我国的 iPhone 4S 销售具体日期还是没有确定。近日网上有传言,谓中国行货版 iPhone 4S 是翻版,不具备“传说中”的 Siri,事实上, iPhone 4S 的原设计为双摄像头,可以兼容 CDMA 2000 制式,但自然其初期在国内将只开通 WCDMA 制式,即中国联通的 3G 制式,而不支持中国电信的 CDMA 2000 制式,因此中国电信用户短期还无缘使用。但由于 3G 手机可以向下兼容 2G 的 GSM 制式,因此中国移动的 2G 卡的 GSM 用户倒可以“沾光”,但已升级为中国移动 TD-SCDMA 的 3G 手机卡就无法使用了。尽管目前联通尚无何时开售的消息,但是业内人士预计,联通可能很快将在本月中旬开发该款手机,而赶上圣诞、新年及春节前的销售旺季,而 Siri 的存在与否问题上,截稿前收到的消息是完全具备,只是到时不一定用中文。



## 血饮狂刀

Draw Slasher: The Quest

IOS

游戏是《Draw Slasher》的正续作,游戏凭借其简单爽快的战斗方式,获得了不少玩家的青睐和认可。和前作一样,本作的主题依然是忍者大战各种稀奇古怪的僵尸。画面方面,本作保持了之前的风格,2D 水墨风配合满屏飞溅的鲜血极具视觉冲击力,加上本作主线剧情更为饱满,游戏的场景也非常丰富起来。从树林到燃烧着的村庄,从码头到海盗船,相比之前两作游戏,能够让玩家接触到更多不同的战斗场景。而游戏的音乐也保持了和风类型,更好地衬托出游戏中主角半藏的忍者身分。本作的操作方式为完全触屏,点击屏幕是控制角色移动到点击的位置,按住不则是进行跑动。攻击的方式依然是僵尸猴子海盗的身上画出不同的轨迹,从而发动不同的攻击,但不要认为游戏只是单纯的划线游戏,因为游戏还有发动特殊技能这一设定,半藏发动技

能的方式是双指做一个捏合的手势,刚开始接触的时候会感觉不是很方便,需要花费一些时间去习惯。而技能的发动需要消耗体力,体力在游戏过程中自行增加。另外游戏还支持技能升级、多模式挑战,还有支持 Wi-Fi 多人联机,找一个朋友同游也是不错的选择哦。



## 消防员

Sprinkle

IOS



一款音乐十分轻松的休闲游戏,玩家将扮演一位消防员,通过控制云梯高度及水枪的角度,在各种复杂的地形环境下进行灭火工作,以保证附近的房屋免受大火吞噬。游戏还要求玩家需要避开各种障碍,这样才能够找到水源,并利用最少的水来扑灭大火,从而获得高分评价(水滴的数目就是分数)。这款游戏的高质和音乐是说得过去,而以物理特色为基础的操作性也是十足。游戏一开始,给人的感觉就好象前阵子大热的《怒鸟》,但是两者走的路线不一样。本作除了上面所说的画面音效出色之外,每关的难题也不尽一样。有些关卡设定比较直白,但是如果考虑到水流的惯性,玩家可能还要花费一番功夫才能顺利过关。而有一些关卡看上去很复杂,其实只要一水枪打过去,利用水流的惯性,说不定有意想不到的效果。总之说来,本作看上去简单,但不容易。另外,截稿前本作有更新,大家可以看看更新了什么内容: ● 12 个冬季世界刁钻的关卡! ● 支持多个设备的 iCloud 同步 ● 解锁所有关卡

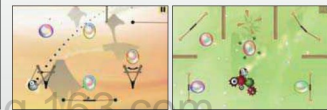
## 伸展弹球

Stretched

IOS

“简单的画风,简单的规则,简单的操作”这三个“简单”就是本作给笔者第一印象,但是玩上之后就觉得低估了这款游戏作者的魔力,游戏把弹射与拉伸就发挥到了极致,每一个关卡需要弹射与拉伸控制的次数绝不是一次那么简单。游戏的目标是合理利用各关卡中布置的道具,让小怪兽撞爆所有的彩色气泡,游戏包含四大场景共 84 个关卡,关卡设计颇有难度。每个关卡都有很多的道具,游戏的屏幕也不再局限于左右几屏,有些关卡的场景相当的大,而每个关卡的彩色气

也数量不等。当然,实际过关规则只需要引爆终点带箭头的气泡即可,但解锁新场景需要每关获取的星星数量,因此每个关卡玩家还是需要尽可能多地搞爆气泡。拉伸玩法是这款游戏的一个特点,小怪兽会固定在拉伸杆上,玩家需要通过移动杆子一端的滑轮控制杆子走向,使得小怪兽能碰到出现在关卡各处的气泡。



## 魔法水滴

Japan Life

Android

这是一款跨越了多平台(包括PC、XBOX、WP7、iOS、Android)的优秀游戏。它诞生至今所拿过的奖项就算排不满两桌子,摆一桌半是毫无问题的,其中不乏各种重量级大奖,比如“年度最佳 iOS 游戏”等等。

在这款物理益智类游戏中玩家需要通过安排各种道具的位置使得喷嘴中流出的三色小水珠滴进各自对不同颜色的容器中。游戏中丰富的道具各有用途:长短不一的引流板、将水珠加速发射出去的加速炮筒、收集散落水珠用的海绵块等等。如何利用手中道具在尽量短的时间

内完成“水路的规划及铺设”就是该游戏的核心。游戏独具特色且轻松愉快的BGM也能为你的挑战增添不少乐趣。总之,快来玩吧!好好好棒的!

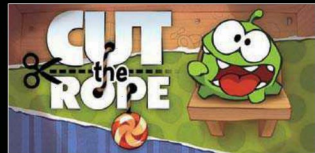


## 割绳子

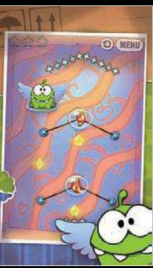
Cut the Rope

Android

如果说“恶行”是什么的话,那么抢别人的糖果绝



对要摆在列表的前排位置。而这个游戏需要挑战的……是比抢别人糖果还要恶劣的罪行——名叫 Om Nom 的小怪兽被人抢走了糖果,更悲剧的是它的糖果被坏蛋用绳子吊在了高处,而玩家将作为正义的使者,保护它神吼爽登场:耐听讨厌的绳子让 Om Nom 吃糖!为了满足它那小小的愿望,玩家当然就是要把头上那美味的糖果送到小怪兽的口中。当然太简单的就没有挑战性,把糖果掉进小怪兽的大口之前,玩家要尽可能多地拿取画面中的星星。这就要求玩家根据不同的情况去切断糖果的绳子,保持位置转移、多层叠线、点破气球或者按触吹气装置等,别让糖果掉到那只贪吃的小怪兽嘴里。游戏中每关那会有三个星星,而获得足够的星星是解开新的大关卡的前提。多彩可爱的 2D 画面,简便直观的操作,欢快愉快的音效,值得一试!

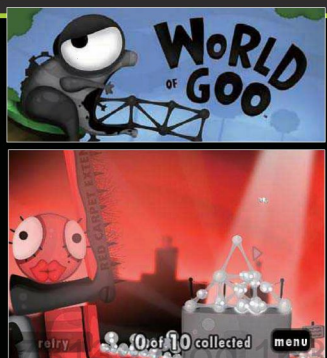


## 粘粘世界

World of Goo

Android

这款由独立制作人 2D BOY 推出的游戏游戏曾被 MetaCritic、IGN、TouchArcade 等外国主流游戏媒体一致推荐为“年度游戏”,大家对它的评价都是“漂亮!惊喜!好玩!”。玩家需要用一群可爱的“Goo”通过其自身的粘性搭起一条通路,最终目标是使尽可能多的“Goo”进入到场景内一根黑又粗的管道中。游戏在进行时会带给玩家一种轻松愉快的感觉,温和巧妙的画风、创意盎然的谜题,甚至“Goo”之间萌萌地低语都是引人入胜的精彩要素,2D BOY 也以实力证明了《World of Goo》移植 Android 平台并不需要任何的缩水操作,能在 Android 系统上玩到原汁原味的《World of Goo》实在令人欣喜。不过该游戏运行时将产生大量的“通信流量”,建议游戏时关闭手机的网络连接,关闭手机的网络连接并不会对游戏过程产生影响。



## ■法国法院驳回三星要求禁售 iPhone 4S 请求



巴黎一家法院法官拒绝了三星要求禁售 iPhone 4S 的请求。法官称,三星的请求是“不适当的”,并要求三星为苹果支付 10 万欧元的法律费。

三星和三星之间的专利侵权纠纷始于今年 4 月,随后两家公司相继在全球 10 个国家提起诉讼,相互指控对方侵犯自己的专利。尤其是在 iPhone 4S 上市后,三星又加快了起诉步伐。两家公司在专利大战中各有输赢,美国地方法院法官上周裁定,三星智能手机和平板电脑并未实质性影响苹果 iPhone 和 iPad 销量,因此不足以在美国下达禁令。在其他国家和地区,苹果则取得了几场胜利。例如在澳大利亚和德国,苹果赢得了三星 Galaxy Tab 10.1 平板电脑的暂时禁令。令人感到意外的是,三星目前尚未在韩国起诉 iPhone 4S 侵权。对此三星上个月曾表示:“三星只希望在全球市场取得平衡,但不为了在韩国赢得更多市场份额”,尽管面临着诉讼的压力,三星在零售市场还是战胜了苹果。IDC 数据显示,今年前 3 季度三星全球智能手机销量为 2600 万部,市场份额为 20%,而苹果 iPhone 销量为 2170 万部,市场份额为 14.5%。

## ●USPTO 驳回甲骨文有关 Android 侵权的诉讼

美国专利商标局 (USPTO) 近日作出了一份“最终裁决”,驳回了甲骨文对“Android 系统侵犯其编号 7426720 专利所有权”的诉讼。尽管甲骨文依然有权提出上诉,但 USPTO 表示该裁决已成事实为“最终决定”。这一判决书还驳回了 Android 系统中使用的 Java 虚拟机“Dalvik”专利。这个官司“最关键的显性裁决”将在什么时候出现目前尚无确定。不过如果甲骨文能翻盘的话,那么 Android 系统将不得不为许可证明而支付一大笔版权费。这对于正在被专利大棒四处追打的 Android 系统来说可不算什么好消息。

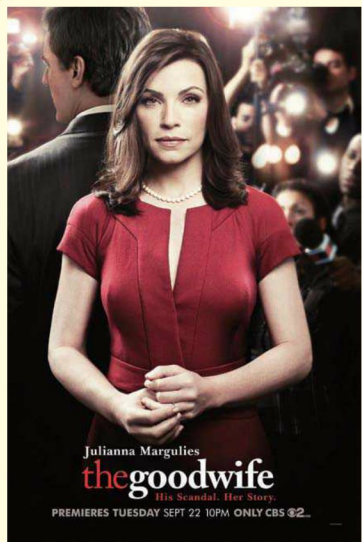


## ●微软狂言: Android 已领先 iPhone

“在智能手机市场,Android 已经领先于对手苹果的 iPhone”,谷歌董事长埃里克·施密特 (Eric Schmidt) 在巴黎的 LeWeb 会议上发出了如上的豪言。在广大听众鸦雀无声之前施密特补充了“他自己的”标准:巨大的出货量、高性能的 Android 4.0、低廉的价格以及众多厂商的支持。微软狂言其中一个大作为是:这样一个愿望,Google 的开放政策将推动销量大幅增长,巨大的出货量会引来高质量的软件开发,强强联合之下 Android 系统必将称霸全球。最终,人们都会支持这个平台,甚至将 Android 视为首选平台。



# COLORFUL SPACE 多边共享



Julianna Margulies  
**thegoodwife**  
His Scandal. Her Story.  
PREMIERES TUESDAY SEPT 22 10PM ONLY CBS 22



编辑提供

## 傲骨贤妻 (The Good Wife)

婚姻、政治与法律狭路相逢



Alicia Florrick 的家庭主妇生涯和美满婚姻，都在她丈夫 Peter Florrick 因为性丑闻和涉嫌滥用私权而辞去库克县州检察官的职位后，走到了尽头。丈夫锒铛入狱，她不得不自己担起抚养一双儿女的责任，而长期的官太太生涯让她早已远离了职场，而如今，她必须要在流言蜚语和各种敌意中重新投身到工作中。大学时期的好友，现在是知名律师事务所合伙人之一的 Will Gardner 帮 Alicia 争取到了一份作为辩护律师的工作，这是一份充满了挑战性的工作，法律界与政界的利益交缠更是让她在工作中不断遭遇到各种非难。

Alicia 能否用她早已开办的法律知识和坚强的意志来保住自己的工作，并且维持好自己的生活，又将要如何处置自己与丈夫之间的关系，这都是驱使观众们观影的动机，不过本剧最吸引我的，还是考究的剧情设置和精

妙的台词。无论是在政治领域还是法律领域，语言都是非常微妙的东西，一句简单的话语却可以引发无穷的连锁反应，牵涉到的利益纠葛和感情纷争更是远远超过一般人的想象，这也让剧中的各种冲突显得更为复杂而耐人寻味，对与错永远无法简单地去定义，却能够引发更多的思考。

每一次审判，每一个选举，就像是一段婚姻，单纯却又复杂，随着该剧来到了第三季，Alicia 与丈夫 Peter 和老朋友 Will 之间的关系也变得越发地微妙，人人称颂她的坚强，称赞她为一位傲骨贤妻，但却没有人能够理解她为此付出了多少，这段已经名存实亡的婚姻到底会如何收场，还要看本剧的未来发展而定，无论如何，我想该剧的编剧们是不会让我失望的。



九兵卫提供

## 歌姬初音的大感谢祭

这两年人气冲天的虚拟歌姬初音，不仅在日本各地举行多次 3D 全息投影演唱会，海外公演也好评如潮。明年 3 月，SEGA 以及 MAGES. 将再度合作，为所有恋娘的 FANS 带来 2012 年全新的初音演唱会。演唱会预定在 TOKYO DOME CITY HALL 举行，其中 3 月 8 日的演唱会由 MAGE 主催，名为“初音未来 Live Party 2012 (简称 MikuPa Ⅱ)”，白天和晚上各有一场；而 3 月 9 日的重头则是 SEGA 主催的“初音演唱会 最后的 39 日感谢祭”，同样也是昼歌宵歌各一场。



从名字我们不难看出，这次的 39 感谢祭将是该系列最后的一场演出 (MikuPa 则将延续下去)，为了表示纪念，主办方还请来了初音的御用画师 KEI 为本次演唱会特别绘制了宣传图，也算回报 FANS 这两年来支持。喜欢初音的读者如果有机会前往日本，千万不要错过这场具有特别意义的大感谢祭哦！



## 轻巧、轻价格、轻松上网！

轻巧便携又时尚的超薄笔记本早已从时尚达人的选择变为为千家万户电脑桌上的常客，如果你还没有拥有一款，那就是落后于时代了哦。

今年三星笔记本销售红火，体积小、重量轻、端口配备齐全、随时随地可无线上网的新型超薄笔记本系列功不可没。高性价比的 N145 最受刚入门的超薄爱好者们青睐，别看他体积小巧，一样可以满足普通用户对于上网冲浪的全方位需求；对于那位更为在乎笔记本与自身穿搭的时尚男女来说，色彩鲜艳造型简约的 NC110 绝对是首选；而如果你已经是玩遍了市面上上网的电脑高

手，轻巧小巧却性能强大的 305U 一定可以令你满意。三星超薄笔记本，总有一款能让你满意！





## 《愤怒的小鸟》的游乐场计划



说起芬兰手机游戏厂 Rovio，可能还有不少家用机玩家比较陌生，但若说到它开发的《愤怒的小鸟》，想必大家就会恍然大悟了。随着小鸟们在全世界的火爆，它的生父也打起了游戏之外的主意。现在 Rovio 准备与著名游乐器材制作商 Lappset 合作，在芬兰地区建造一个小型游乐场，里面所有的游乐器材都会以《愤怒的小鸟》为元素。

其实今年中国长沙便已



经建立了规模不小的《愤怒的小鸟》主题乐园，但 Rovio 的营销经理 Peter Vesterbacka 表示现在所计划的小型游乐场与此完全不同。Rovio 的理念是在全世界的各个角落里建立无数小型游乐场，而非做出像迪士尼乐园那样的大型主题公园。Rovio 希望小孩们能在自己家的附近不用花太多时间就能玩到这些游乐器材，而且这些游乐器材也会与游戏的主题和特性相结合。如此

说来，也许用不了多久，在超市门口你就会看到喜羊羊与愤怒的小鸟主题的电动车喽！

▲这是长沙《愤怒的小鸟》主题公园，真想去一次呀！



## 欧美游戏编辑薪资大调查



星空提供

最近国外 GamesRadar 网站对游戏媒体行业从业人员的薪资进行了一次深入调查，包括欧美游戏杂志和网站的编辑与撰稿人的收入状况。

自由撰稿人方面，由于水平与写稿数量差异很大，因此从游戏撰稿方面所获得的收入差别也很大。经验丰富的自由撰稿人每年稿费收入可以达到 6 万美元，不过其中还要扣除比例不小的个人所得税。多数撰稿人的每年稿费收入达不到那样的水准，一般在 2.6 万美元左右。稿费水准主要还是看资历。这些撰稿人的主要工作是在游戏发布初期通过厂商提供的评测 DEMO 写游戏前瞻，或者在游戏发售之前通过厂商的评测版游戏写游戏评论。一般杂志提供的稿费会比网站高很多。通过这种工作，还有机会在游戏开发商那里找到一份专门负责游戏评测的工作，通过其所写的评测报告让开发者改正开发中游戏所存在的问题。当然，因为保密的需要，这种工作是不能兼职的，必须成为厂商的专职雇员。

游戏编辑方面，欧美游戏网站初级编辑的入门薪资为每年 3.2 万美元左右。高级编辑的年薪一般为 5 万美元左右，在美国和欧洲各国一般都是这个水平，差别不会很大。旧金山的游戏编辑数量最多，因为那里是游戏产业重



镇。不过旧金山的生活成本也很高，租个一房一厅的小公寓每个月就要 1000 - 2000 美元。

杂志编辑的收入会比网站编辑稍高一些，入门级的助理编辑年薪在 3 - 4 万美元左右，高级编辑为 5 万美元左右，责任编辑为 7.5 万美元左右，资深的主编可以达到 8 - 10 万美元的年薪。

总体而言，游戏编辑在欧美游戏行业里属于低收入阶层，不过好处是可以经常到世界各地参加各种游戏活动，或者采访游戏公司，费用一般由游戏厂商报销，而且提供的食宿与交通服务都很不错。此外厂商还会免费赠送游戏与各种赠品，不过一般都不会是什么值钱的东西。至于坊间传闻的游戏厂商收买编辑给游戏打高分的现象，根据调查，大多数编辑表示厂商经常忽视他们的存在，更别提向他们贿赂了。就算存在这种现象，那也是老板的事，跟小编们无关……

# Rainbow 3

## 好色主义

唯有一种创作方式



友基RainBOW3数位板即日起全面上市 欲知详情请访问: [www.ugee.com.cn](http://www.ugee.com.cn)



UGEE 友基

More\_G0\_731139\_blog\_163.com



来了提供

## 游卡桌游《桌友大冒险》



游卡桌游



玩腻了三国杀?游戏分出胜负却不知如何制定奖惩?没关系,今天笔者就为大家介绍一款令人“脸红心跳的”、“捧腹爆笑”且非常“无厘头恶搞的”插件型桌游《桌友大冒险》。无论你有多少好友聚会,只要大家约定好相应的惩罚制度,就可以来一场开心爆笑的大冒险了。

《桌友大冒险》其实就是真心话大冒险的桌面版,不过只把它当成普通的真心话大

冒险,那你就错了。整套卡牌有54张,每一张卡牌都有一个独特的任务和一张搞笑的配图,抽到冒险牌的玩家必须按照要求来执行卡片上的任务。

任务卡牌上的描述不尽相同,各有利弊,可谓五花八门,天马行空,比如玩家若抽到“当场表现蛋疼”,这时候就要鼓起勇气,费尽心思地通过各种捧腹的行为来表达“我很蛋疼”,否则如果大家评判不合格,很有可能这位玩家将受到再挑战一次冒险的惩罚。若抽到这张冒险卡是一位女玩家,相信这将会是非常困难的挑战(笑)。不过只要你有足够的勇气和胆力,放的开的话,说不定会全场压场,一鸣惊人,令众人人为你的演技而折服。

除了这种略带“惩罚”性质的冒险,乃一人品爆发,也可能抽到如“指定一个人亲吻另一个人的手臂”这种可以恶搞别人的冒险牌。当你的好友亲吻别人的手臂时,你

欠扁地说一句“爱卿平身”,是不是很爽呢?

此外还有“踹自己屁屁一脚”、“做一个你认为下流的动作”、“不准说人话直到下一张冒险牌被抽出”诸如此类的搞怪冒险,很可能会有玩家因为做不出合格的动作而笑料百出。

当然,这种欢乐的大冒险游戏,不仅可以在KTV,掷骰子,拼酒的时候带来欢乐,你也可以将它加入到三国杀之类的游戏中来进行。比如制定“当你损失一点体力时必须抽一张冒险牌”后,恐怕以卖血著称的郭嘉等魏国武将反而会拼命防守,不肯卖血了。

若你是一个富有冒险精神,豪情四射的人,不妨尝试一下给你带来刺激与欢乐的《桌友大冒险》。



游戏文化 多边共享



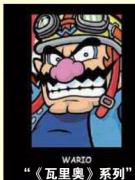
华尔兹提供

## 长相酷似游戏人物的明星

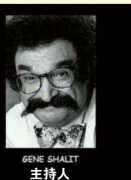


现实世界和游戏世界,总有着千丝万缕的联系。游戏中的角色与现实中的名人撞脸也是常见的现象,有些是刻意为之,有些则是直接中箭。下面罗列出的几个人物中,比起不少COSPLAY来都形神兼备,

有着更加天然的条件。至于他们到底像谁,是美是丑,恐怕也不是他们说了算的。如果读者身边有与游戏人物长得相似的同学或者朋友,不妨将照片发给我们,说不定下期多边共享中就会出现其身影哦,呵呵。闲话少说,就让我们看看这几位长相游戏化的明星吧。



WARIO “瓦里奥”系列

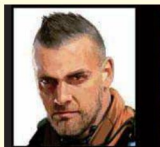


GENE SHALIT 主持人



▲至于最后这两位像谁?我想不用笔者提醒了吧!

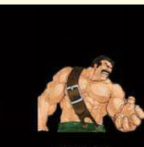
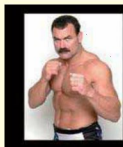
▲本来笔者认为没有人会长得像瓦里奥这个猥琐大叔的,让我改变想法的不是因为胖羞中箭,而是看到了这个名叫GENE SHALIT的知名主持人……



SEV

JOHNNY MESSNER

▲这位JOHNNY MESSNER在战争影片《太阳之泪》中的造型无论外形还是气质都与《杀戮地带2》的SEV像是一个模子刻出来的。



DON FRYE

MIKE HAGGAR

▲《快打旋风》中的市长汉汉的形象像极了TMMA的DON FRYE,市长在游戏中很多招式都颇有摔胶术的味道。



JOHN TRAVOLTA

MARCUS FENIX

▲老牌影星John Travolta,比起前段时间那个丑得老伯扮演的马库斯来说可有点自信力多了。1米88的身高战服老伯好几条街,不过老伯的小个子赢了John Travolta。



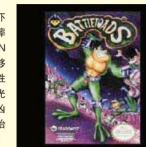
TYSON TOMKO

KRATOS

摔跤手

“战神”系列

▲宰夺这张吓人的脸像有摔跤手TYSON TOMKO能够诠释,标志性的小胡子与光头,以及那凶悍的眼神与抬头纹!宰夺,他才是真正的男生兄弟!



ZITZ

IMMORTAL

《忍者蛙》

污秽摇滚乐队

▲重金属摇滚乐队“污秽摇滚”中的成员本想摆出一个ROCK十足的姿势,不过不摆不要紧,一摆偏偏像极了FC上的《忍者蛙》,恐怕想死的心也有了。



# 读编往来

兰州市歌家庄邮局99号信箱  
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

Email: ucg@ucg.cn

## Merry Christmas

《游戏机实用技术》新浪微博  
<http://weibo.com/ucgucg>  
《游戏机实用技术》腾讯微博  
<http://t.qq.com/ucg2011>



### UCG全体小编们

### 欢迎您到读编往来做客

插画: 木仙&K.L.L

@ Email 唱起微弱的曲调: 我一直有个毛病, 就是当有新款主机出了之后, 我很想掏腰包买一台回家的, 可是总担心我买了之后马上就有新机型出来, 所以就不买了。然后就一直拖着, 一直到更新的主机出了, 我又感觉现在如果买了就落后了, 可我又恶性循环了……现在想买 3DS 了, 我这毛病又犯了。众编我该怎么办呀!

看来你只能去买 NGPC、WSC 这些已经退出历史舞台的机器了, 只有这样的主机才必定不会推出新机型。

少年, 首发入 PSV 吧, 至少两年内没新机型! 如果不是, 算你赢的!

北京 陈施洋: 我想订阅贵刊, 不知应该怎么办理手续呢?

需要订阅 2012 全年、半年、季度杂志的读者可直接到当地邮局办理。《游戏机实用技术》的全国统一邮发代号为: 54-98, 全年定价 288 元。详情请电: 0931-8668378 8659190, 或 Email: ad@ucg.cn

@ Email Dick: 告诉我, 那首基情四射的《男之道》是什么情况! 回答我, 小编们是不是也觉得本期杂志被百合花香污染的大严重需要一点猛料来调和? 相信我, 百合神马的引爆了, 《男之道》才是战翻一切的王道!

王道还是百合吧, 重口味的《男之道》走邪道比较好……(坚决表明立场!)

★虽然 DSV 要到 12 月 17 号才正式于日本发售, 但 16 号下午众编们就已经拿到了实机。尽管编辑部内已经有十多人在各种活动中玩过 DSV, 但能随时拿在手心里玩的感觉自然看好多。作为一名游戏玩家, 能在第一时间玩到新游戏主机, 无疑便是最大的幸福。今年的 3DS 和 DSV 给大家留下了美好的印象, 明年呢? 看看去希望最大的新主机就是 Wii U, 相信这部潜力无穷的新主机能够给我们带来更多不一样的崭新游戏体验!

2012 年, 让我们共同期待! 顺便祝各位圣诞快乐、元旦快乐!

★时光飞逝, 下期就是一年的春节合刊了。大家刚过完圣诞, 正准备迎接元旦, 突然看到春节合刊的消息, 可能会觉得有些突然。这主要是因为今年的春节来得比往年要早, 因此我们的春节合刊也提前与大家见面了。好在下期的内容也是看点满载, 除了传统的大赏, 盘点这些经典内容, 还有 DSV 准评测、《最终幻想 XIII-2》和《无双大蛇 2》完美攻略等精彩内容, 各位玩家看节必必看。

★TV GAME 大赏 2011 年度最佳游戏中国玩家评选活动已逐渐步入尾声, 目前战况极度火爆, 特别是 PSD 部门的竞争更是激烈。各位玩家现在还有机会登录 ucg.cn 去投出代表自己心意的一票, 同时也有可能获得包括最新款的 DSV 主机在内的大奖! 大赏的游戏中奖名单也会在下期杂志也就是 10·2A 春节合刊上正式公布, 说不定你就是幸运儿! (噍)

More: [www.blog.163.com](http://www.blog.163.com)

# 本期 流行游戏

## 《苍翼默示录 连续变奏 EX》

狼来了、九兵卫、洛克、华尔兹、纱迦、胜负师  
白菜来了，快关机！  
——因为白菜(《掌机王 SP》编辑)擅长的拉古那变成了 S 级角色，众编达成默契，不和他打！

## 《未知海域 黄金深渊》

胜负师、华尔兹、纱迦、九兵卫、八重樱、星夜  
德雷克不愧是冒险家，日语说得这么好！  
——头一次玩日文版《未知海域》游戏的华尔兹啧啧称奇。

## 《最终幻想 X-2》

九兵卫、胜负师、八重樱、金馆长、纱迦  
我觉得我已经走进了通往 BAD ENDING 的路线。  
——面对无数选项不知从何选起的八重樱。

## 《真·三国无双 NEXT》

纱迦、八重樱、狼来了、稀饭、洛克、胜负师  
《无双》在 PSV 上的第一个奖杯，当然是我来拿！  
——众编正欲争抢首先试玩《真·三国无双 NEXT》，纱迦一句话便 HOLD 住了全场。

## 《怪物猎人 3 tri G》

稀饭、洛克、九兵卫  
挖不到尾巴的苦逼伤不起啊！！  
——从从来逆鳞和宝玉为粪土的洛克咆哮道。



## 小编眼里的PSV



由于之前去香港的 SCEH 时曾经有幸玩过 PSV，所以对于这台机器的本身外观和手感我是早已了然于心了，不过在实际上同事们使用时还是被那绚丽的用户界面给震撼了一下，使用翻书页面的方法来打开主菜单实在是个不错的设计，界面的动画效果也很丰富，随机附带的游戏也相当有趣。



PSV 给我的印象是重量略轻于 1000 型的 PSP，但体积偏大，拿在手上需要时间去适应；按键虽小但不影响操作，打格斗游戏的手感比 PSP 好；画面远超想像，截图功能实在是太贴心了！摇杆偏松了些，卡带 + 游戏包装盒的重量拿在手上完全没有质感。最后，记忆棒死贵死贵的……



看到实际运行画面后感觉算是很有潮流设计感的一件产品。外形看似与 PSP 类似，其实在好多细节上的调整比较人性化。缩小后的按钮手感不错，不过我的指头比较大，第一时间不太适应。触摸效果很赞，感觉对于追逐数码产品的人来说有相当大吸引力。



能随时随地打奖杯非常舒心，虽然微软也有 WP7 手机与 Xbox LIVE 账户联动，但从游戏性来说 PSV 当然完胜之。对于玩家来说，PSV 绝对是 Ultimate 级别的掌上娱乐设备，它的出现大大拉近了掌机和家用机之间的差距。和智能手机相比，PSV 有着便利的操作和强大的机能，只要推广得当，肯定能吸引大量新用户。



因为在发售前已经实际体验过很多次 PSV 的缘故，这次拿到正式版的机器当然少了很多新鲜感。外形上的继承使得 PSV 握在手上的感觉和 PSP 差不多，只是屏幕的变大会让人有种手持掌上电脑的感觉。至于惊艳的画面以及前所未有的用户体验，自然是 PSV 最让人眼前一亮的地方，它将掌上游戏机的概念又向前改写了一大步，期待未来有更多的优秀作品在这个神奇的平台上出现。



原本对于一个圆球组成的界面有些吐槽，但从实机操作来看，这种形式的确很适合触控，反应灵敏，操作舒适。所有功能和内容都以“应用”的形式出现，内页的应用突出了实用性，多任务运行很方便，应用的扩展性也给了使用者充分的想像空间。



相信屏幕、手感等方面都已经被别人说了，我就谈谈其他部分吧。PSV 给我的第一印象就是机身特别大，在冬季身穿口袋较多的大衣不至于感到不便，不过一旦到了夏天，估计如何将 PSV 带出门就成了一个老大难题，相信到时候收纳包等周边是少不了的喽。此外，从目前的游戏方式和机身大小来看，喜欢上课玩游戏的各位读者俱备了……



Email 邹玮：不知道各位小编在玩游戏的过程中有没有类似的经验，尤其是金馆长(我也不知道为什么要叫金馆长)，就是在玩游戏的时候尤其是自己喜欢的游戏而且主角特别帅的情况下，玩着玩着就把自己当成游戏的主角了。鄙人经常这样，比如玩《鬼泣 3》那段时间真是疯了啊，天天放学就玩，周末在游戏泡一天，不断地挑战。后来我走路说话都不自觉地学他了，说话的时候模仿他的幽默风趣，记得一

次跟一女同学聊天(这女同学很纯洁)，那女同学做了一个手工品问我好不好看，我当时没留意是什么，就说“跟你比起来这玩意要是活的话那就得跳楼了”。结果……她随后报告了老师说我言语轻佻……老师要是把我单独叫掉办公室训一顿也就罢了，班主任居然在班会课当场宣布……从此以后我就从纯洁的少年变成轻佻的骚年了……也是那一次，把我彻底从《鬼泣》的世界打回了现实……



以前我有一个朋友非常沉迷格斗游戏，经常一下课就在操场上摆出各种造型，而且特别喜欢踢腿，边踢还边学游戏人物的配音。后来有次在体育课上，他当那个高踢腿，只听到腿拉一声，他的裤子裆部裂开了，露出里面红红的短裤。全班同学无论男女都捧腹大笑，从此以后他就再也不打格斗游戏了……

@ Email 侧耳倾听：小编们能不买正版《怪物猎人3 tri G》吗，这样可以让我快点买到 PSV《怪物猎人》限定版主机。

逻辑清晰，反应敏捷。不过玩着《怪物猎人4》的岩田聪笑而不语。

@ Email domoya：会馆长果然是国定真娘，什么叫中国队分在哪组，哪组就是死亡之组，这分明是夸么。

我的意思是指，不管这些组有哪些队，对于中国队来说都是不可战胜的，所以死亡之组只是相对于中国而言。

请不要利用汉语的博大精深来狡辩了！

@ Email z-leon：各位小编在孩童时代想必也是街机厅的常客吧，不知道小编们在那时喜欢或擅长什么游戏，能否和我们分享一下？最好还能说一下当时值得回味或有事情。

因为小学三年级的时候疯玩街机结果被老师和家长训斥，后来就很少去了，直到上大学之后。那时候在街机厅里玩的最多的当然是《三国志》，虽然技术一般，但四个人挤在一台街机前七手八脚地打游戏的那种最原始、最单纯的乐趣，直至今天依然在脑海中历历在目。

街机最多的应该是在初中时代，每隔一段时间就会有新的游戏流行起来，大部分时候流行的是Capcom的游戏，从《街霸II》到《名将》、《恐龙快打》……每次看到屏幕上黄色的Capcom字样都有莫名的兴奋感。由于本人玩街机游戏是属于激动型玩家，按键重，让我的手指受伤严重的游戏是《吞食天地2》，食指和中指都打出了水泡，后来只能用无名指和小指来玩，左手手掌也因为摇杆摔得太狠而受伤。罪魁祸首显然是里面的吃包子游戏……

小时候不常去街机厅，原因有两条，一是父母基本不给零花钱，所以没钱买币；二是老师总宣传说去街机厅都是“坏孩子”，所以我最多也就只能在小朋友家里蹭蹭“小霸王”过过瘾。后来有点“小存款”后和朋友去街机厅玩得最多的就是《泡泡龙》、《大家一起来找茬》和《死亡之屋》。《死亡之屋》打得很差，每次都花了好多币还打不了几关。我一直认为是我技术不行，若干年后才有告诉我，那把枪根本瞄不准的……

@ Email 刘佳：正值 PSV 神机发售在即的良辰美景，我突然想到了一首歌——“有一个美丽的小女孩，她的名字叫小薇……”。以前把 PSP 叫小 P，PS3 叫大 P，这次的 PSV 一定要跳出这个 P 的世界，所以我决定以后叫她小薇了！正当这段时间全球面临着娘化的风

暴，所以期待者美术好的读者们可以给画风艺投稿娘化版的小薇，无比期待！可惜我自己不会画，要不就来投稿了。

我怎么记得是“有一个女孩名叫姚娟”？

你果然已经老了！

## 八卦角 街机厅往事



从初中开始就天天玩街机，一直玩到编辑部，以前的算是标准街机厅了。擅长的游戏非常多，最喜欢的是横版过关动作游戏、2D 格斗游戏和彩京的射击游戏。当时真觉得自己挺 NB 的，不过来到编辑部之后接触的人多了，就发现果然我就是坐在井观天啊。（笑）印象最深的事情是有次和同学去街机厅被抢了钱，我同学家里有些背景，几天后那个抢钱的家伙就被挂着牌子在街机厅门口示众了，从此就再也没有发生过类似的事情了。



因为那时候街机厅比较乱，家里管得很严，加上街机厅在自己家楼下，父母经常会经过，因此几乎没有机会去玩了。说起值得回味的事，那就是一次偶然路过的时候看到一群不良少年在抢一个小孩的钱，而带头的长得和我哥神似……



自己 25 年前算是正牌街机仔，而且 20 多年前的街机类型不拘一格，不会是清一色的《格斗之王》或是街机。那是射击游戏的黄金年代，自己也是以射击为主，动作为辅。只是那个年代的街机厅鱼龙混杂，薄弱的小学生经常被不良少年敲诈。后来有了包机房，自己就不怎么玩街机了。



小时候家里条件还行，去的街机厅算是当地最好的一个日资大厦里面，游戏种类非常多，可以玩到很多国内很少引进的街机游戏。印象最深的是某奥特曼游戏，使用初代目，挑战各种怪兽，记得那个巴尔坦星人最难搞，没少吞我币。随着年龄增长，家里不景气，逐渐就去得少了，有了 PS 后街机厅就再也没有进去过，怕被抢。

## 都晕了

剧本：九兵卫



如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄 1名

1. 你对本期的《怪物猎人 3 3rd G》攻略和 PSV 首发评测有何感想, 10 分钟的活能打几分?
2. 请说说本期光盘内容是否具有吸引力。
3. 说说你对下期春节合刊的建议。

(本期互动信箱抽奖活动截止 2011 年 1 月 28 日, 平信以邮戳为准。)

本期问答

一等奖 2名



北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3名



北通原生铜 HDMI 高清线

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

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

11B 互动信箱礼品名单

大奖 北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄  
天津 陈建忠

一等奖 北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄  
上海 吴明名 武汉 刘津波

二等奖 北通 MVP 球王 2 震动手柄  
重庆 王海龙 广州 郑和若  
厦门 许之时

三等奖 北通 USB 数据线 4名  
太原 谭力 西宁 关富  
北京 甘振雄 上海 顾泽海  
成都 魏江山  
大连 李宇浩 合肥 傅青东  
宜昌 刘超晨 吴忠 吴英雄

三等奖 10名

北通原生铜 USB 高速数据线

一直以来,“游风艺苑”栏目举办的“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。2011 年 2 月开始的这次为期 1 年的活动将会在 2012 年 2 月结束(此后会马上开始新的活动)。鉴于本次春节合刊是 1B2A 合刊,因此最(特别版)后两轮将合并进行。本次参评对象为 2012 年 1 月和 2 月共 3 期杂志刊发的 24 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。



具体到本次双月评,奖品设置如下:

- 优胜奖(2名): Rainbow 3 数位板(全新上市, 价值 799 元)  
参与奖(16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!

本期最悲情读者

@ Email 斯介克汀: 我的机子一台一台离我而去……我先买了 GBA SP, 然后在学校的一次如厕时, 掉入了管道, 于是入手了 PSP2000。好景不长, 还是在如厕时, 边上的坑是我数学老师, 于是再次悲剧(这次是没收)。那时候正好有多余的钱, 于是买了台二手 PSP1000。这台二手的不愧为二手, 摇杆按键什么在第三瞬间失灵(《初音》很杀按键;《怪物猎人》、《噬神者》很杀摇杆……), 一怒之下砸烂了(这个我快要全连《炉心融解》的关键时刻, 按键全没用了……)。然后一直到第二年高中毕业我拿回了我的 PSP2000, 拿回来时已面目全非(UMD 卡槽内部金属条断裂, 8G 红棒变成了 2G 黑棒)。这个拿回来已经很幸运了, 拿不回来的情况是最多的。于是拿游戏店去休整下玩吧。大学考上了, 虽然不是什么好学校, 但至少摆脱了压力。暑假里联机一暑假, 这台 2000 一直用到大一下半学期, 那时候我还是通校的, 每天回家睡觉。那一夜, 我伤害了它。我在整理床铺时一脚把 PSP 踩坏了, 屏幕还插进我脚心, 血跟不要钱一样流淌啊……就这样我开始无机的生活, 直到现在, 所以我很遗憾地说: 木有玩过啊……

# 小编寄语

## 努力工作，拼命玩！



【游】最近在道奇达思玩的是《怪物猎人3tri G》了，不过为了赶集会所的任务进度，任务算是彻底荒废了，直到写下这篇寄语时我才刚刚超过时上任务。不过相应的好处就是穿着一身G级装备去挑战下位简直毫无压力，举着大剑乱砍一通就把怪物切了，实在是轻松方便。遗憾的是，为了赶时间吧，之前想要把《黑道圣徒3》中的铁线虫全覆盖100%占领的野心也只好先放到一边了。

【剧】工作之后看剧的机会少了，幸好稍微我家编辑都相当近，战稿休息回家时便补上了一部分拉下的美剧进度。要问填补上的美剧当中剧情最好的是哪一部哪一集，我想先以可看性来讲，应该是《Castle》S4E10，两位主角被困在地下室，一边斗嘴一边想办法求生过程还是相当有趣的。不过如果论剧情深度，显然还是《The Good Wife》更有意思。要知道美国流行的肥皂剧数字因素背后有着什么样的利益关系，各位读者就一定要去看看。

【书】罗伦斯·布洛克《杀人狂行录》已经买了近一个月，最近终于开始读。故事非常有趣，当初因为杀手凯撒这个系列不是由新星出版社发行，所以对于买不买感到犹豫，没想到试读着买了系列第一本《杀手》以后就彻底沦陷了。喜欢非主流又硬汉风格的读者可以试一试，比起传统硬汉类的马修系列又是另一种独特的味道。

【画】《美食的俘虏》最近教会我一个深刻的道理：千万不要和神棍去赌钱，更不要和懂得毒药又能打的神棍赌钱。我说的是你，可！

### 本期个人签名

去一趟香港，3DS推倒10个人，赢了！

★PSV 感觉很不错，希望能第一时间入手港版。不过暂时还没有特别感兴趣的游戏，莫非只能入一张《真恐怖惊魂夜》来打发时间？说到游戏，尽量不要抱怨一下PSV卡带的包装太过简陋，完全让人丧失了购买的欲望。原来我是很喜欢收集实体盒的，但看到实物后顿时产生了斗志全无的挫败感，这就是数字化的大劣势吧吗？好悲怆。

☆译林出版社新版《魔戒》用了宅男学霸的翻译，一下子就将简体版《魔戒》的水平提升到了极致。而且译林还请来学霸来大陆各大城市巡回签名售书，偏偏没有我们这一站，让我各种羡慕嫉妒恨。尽管我花了1600mb买到了一套签名版《魔戒》，但还是从某地希望学霸学姐能先来一趟，我在手机抱着繁体版右手抱着简体版前去膜拜。

★喜译推理小说选进一个好消息，三津田信三的新书《山魔·嗤笑之物》和《破家》就快上市了，徐德。

### 本期个人签名

再坚持个多月，就是美好的悠长假期。



妹妹不可能这么喜欢PSV

摄影：无再进

※《斯巴达克斯 复仇》再有一个月左右就开播了。新一季经过了主角换人，不过只要剧本给力，相信该剧走势依然会很火爆。对于这么好的美剧，依华尔兹的个性，比起这，个人还是更愿意尊重李华伦结后一关看完完，不然每周集一集的难熬之处相信不少读者都深有体会。

※11月新年曲中齐秀的是LIL MAMA的《Hustler Girl》，圣诞歌曲《Snake up christmas》以及Armand Childs的《Chain Reaction》，尽管几首风格跨度很大，但都是真心好听，华尔兹在此力推。

※大心脏Billups以尼克斯被转会走了，原本的三巨头如今剩下两个。甜瓜如果和小斯不能好好的融合，明年战绩估计也和今年季后赛差不多。尼克斯现在的防守实在太差了，这是致命弱项，NBA多半看的还得更防守。

### 本期个人签名

《Dexter》每集的蜻蜓都在于Morgan内心的神吐槽！

【宠物】某天晚上终于有机会让Woody和八重探家的红茶“相性试验”。本以为一公一母的金毛见面后会亲密无间，没想到后面Woody的态度较为冷淡，任凭红茶怎么挑逗他，比如围着Woody上下蹭、嗅他的PP……等等，Woody就是不为所动，到最后更是因为不耐烦了，转而冲着红茶叫，甚至想打架。第一次相亲因此以失败而告终。不过话说回来，之前一直觉得Woody很调皮不听话，但在见到野丫头红茶之后……某天晚上满怀幸福感地给Woody喂了很多好吃的。

【游戏】《BBCS EX》到货的前一天中午，还在游戏室和《豪侠王SP》人称毛老师的白菜（因为一点小事都能把他惹毛）打《BBCS2》，由于前一天晚上用规格大挫了他的非主角角色Jin，怀恨在心想一箭双雕的白菜中午继续用Jin并要求把局数改成三局两胜制，说向斗则着茶。小胜他几局后，白菜开始以百发中的口气抱怨说为什么规格JIB的动作为啥规格JIB的这么强？我说Jin的JIB和J2C也不弱，白菜回为什么我的JC就不能打下方？我以沉默面对这种无理取闹的问题，接着白菜又说凭什么规格JIB的动作为啥规格JIB的这么强？Jin的JC就不能打下方，凭什么呀！一番看不下去的炒边说了句：哎哟，毛老师你怎么这么，马上就能拿到《EX》搞死他了。

### 狼来了

### 本期个人签名

得罪了毛老师再想想！



八重櫻



狼来了

### 本期个人签名

得罪了毛老师再想想！

【物】又要到一年一度的春节合刊时间了，由于2011年的改版，这次的合刊有240页之厚，还好小编们事先有准备，要不然如何应对这这翻翻一切的工作呢？

【全】《FF XIII-2》、《BCBS EX》、《未知海域，黄金深渊》，外加半年后的奖杯神作，没想到一个12月下旬居然天下如此多的游戏值得救命啊！

【报】PSV真心好东西，试玩了几天，可以说各种满意，但和我想像的“便捷奖杯神器”有较大差异。入一台的话可能含有一小段时间用在游戏以外的功能上。过两天我会去香港的亚洲游戏展转转，到时再碰运气！

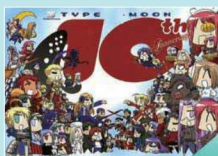
【物】每期一歌：本期推荐五分钱乐队的《Savin' Me》，这首歌曾做为《越狱》的插曲出现。基本上属于听五秒就会喜欢上曲调，外加厚重低沉忧郁柔情的多层次“起脚”，实在是抒情摇滚中的经典。MV制作精良，很容易让人联想到某人气动漫，去搜着看一下哦！

### 本期个人签名

请着，这是一台两天格式化七次的PSV……



胜负师



洛克

一个玩网游的朋友和

我抱怨：自以为觉得某款游戏的安全系统

做得太糟糕，暴雪事件时有发生，运营者经过半年的努力终于改善这一情况后，这些已经习惯用购买账号（账号所获得的财富）的玩家悲哀地发现游戏币价格又以何速度上升——世界就是以这种美妙的平衡维持的，若想获得什么，势必需要付出点牺牲。

这期的时间几乎都贡献给《怪物猎人3 tri G》，虽说3DS的游戏没有多大问题，但没想到这十天来自自己已患上了严重的后遗症——因为3DS右边四个按键的间隔过于密集，习惯这种按键布局后发现它已经完全不能适应PS3和X360的手柄，在和几名同事打《BCBS》时一阵手忙脚乱，甚至找不到某个按键在哪里……玩错后得花时间就玩家用机游戏恢复手感了。

这几日的好友一个个劝他总愿本人发入PSV，虽然这新掌机各方面都不错，但视距的效果更是华丽到极点。可惜首发游戏阵容却一点占不起我的兴趣，最感兴趣的《重力的眩晕》在明年2月才发售，《龙之皇冠》更是遥遥无期，看来刷机计划还是缓一缓吧。

### 本期个人签名

虽然发现，结尾的游戏越来越多了……

【PSV】PSV第一时间挑过编辑档，用户体验以及硬件给人的感受和预期中一样出色，只是目前还没有特别让我眼前一亮的PSV游戏，期待一些原创佳作出现。当然，最好是日系的。

【分身之术】最近手上堆着三个游戏：《COD MW3》、《BCBS EX》以及《FF XIII-2》。每天晚上回家都要到纠结怎么分配时间实在太痛苦，无论啥时候都会舍不得放手，就想着就想着就晚了，有天甚至在思考这个问题时直接睡着了……Orz

【OtaQ】新刊《OtaQ》很快将在元旦后上市与大家见面了。这本杂志刊了三个多月，去了很多地方取材，也联系了不同国内外厂商与媒体，最要命的是还得到了众多热心网友的支持与帮助。书的内容不多说，本期杂志的封面有详细介绍，只是希望有更多的人能了解详情喜欢《OtaQ》，实在感激不尽！

### 本期个人签名

新书《OtaQ》终于要发售啦！



九兵卫

★时间过得真快，感觉刚写完一期小编寄语马上又在写新一期的小编寄语了，半个月时间眨眼就过了。2011年快过去了，这真不是一个好年份，过了也好。传说中的2012快来了，不管是不是末日之年，一切由不得渺小的人类来决定。

★PSV是新机器，虽然据说目前系统还不稳定，不过这些都是可以通过固件更新解决的问题。我的PSP-1000用了五六年毫无异样，相信PSV用个五六年也是妥妥的，不管是从质量还是规格来说，满足未来五年的掌上娱乐需要应该没什么问题。其实最期待的还是用PSV玩PS2游戏的高清移植版，比如《最终幻想X高清版》、《MGS高清合集》等。

★短片烂剧横行已成为国内的普遍现象，本人自以为对短片的接受度已经很高了，但是某些电影烂剧的剧本和台词已经烂到令人发指的程度了，影视行业在闹鬼是学习么？十几亿中国人就找不出能写好剧本的吗？

### 本期个人签名

2012如果不是世界末日，就是全球末日。



星夜

★PSV提前挑过编辑档，本来当天晚上和LP约好了要去某处吃饭，于是赶紧打电话报告，“因为台功能超强的手表到了，今晚不能陪你吃饭了。”LP倒是很体谅，不过说了说了句：“看在你们最近这么重要的事情，上个月有个台今评价最高的游戏到了，几个朋友有个台今玩得最好的游戏到了，前两天又是最大的掌机游戏到了……”听了她的这番话，一股幸福感油然而生。2011年的冬天，就是如此美好吧！

★我自认不是掌机玩家，虽说每代掌机都有买过，但每年只有在回家的时候才记得起它们的存在。这期就快要回老家一起，一想到此时此刻家乡冰天雪地的环境，我便下意识地将手捂上了身上的衣服。不过更重要的是，我不是应该进入个PSV来打发旅途中的无聊时光呢？

★之前在这里说过明年和4个朋友一起组队参加成就比赛的事情，随着2012年的到来，比赛也即将开始，这里介绍一下我和我的队友们。一：是日前亚洲成就第一人——苍吾，目前以41万6587点成就傲视群雄；二：是耳熟能详的宙斯，目前成就最高仅有有一万来点的差距罢了；三：中国首位也是香港成就榜的终结——奇手博士，成就生活事业三不误的最佳典范；四：是被人众人所看好的后起之秀，虽然成就不到5万，但近来成就点教一路飙升；五：是不才兄弟在下教人戒了，目前成就点数为177338，高达95%的这个成就完成率算是比较自豪的数据。我们5个人组成的这个队伍，有个低调的名字，叫：Asia The Best.

### 本期个人签名

明年继续给力！



纱迦



Bankbox.k

Johnny lai 126

Killer dr Ko

Nicole 168

urara sanzoni

# +NEW GAME SCHEDULE+

# 新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为  
2011.12.21-2012.05.31

红色字体为注目游戏  
橙色字体为下载游戏  
蓝色字体为不同区域版本

■推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D。

大家拿到这期杂志的时候，带给我们无数回忆的2011年应该也只剩下一点点小尾巴了。新年伊始，提前祝各位读者元旦快乐！对于学生玩家或者上班族来说，其实寒假和春节假期真的不算长，要想补完2011年落下的游戏可能尚有难度，更别说明年的新作了……时间总是不够用的。

## PLAYSTATION Portable

日期	本刊名称	游戏名称	2011年12月	公司名称	类别	版本
22日	魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリィかなの魔法A's PORTABLE — THE GEARS OF DESTINY —	NGBI	动作	日语	
22日	天鹿庵免 携带版	いしかた天鹿の黒ウサギ-ボ-ダブル	角川 Games	文字冒险	日语	
22日	边境之门	FRONTIER GATE	Konami	角色扮演	日语	
2012年1月						
12日	超级机器人大战OG传说 魔装机神 群神启示录	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装机神I REVELATION OF EVIL GOD	NGBI	策略角色扮演	日语	
19日	英雄幻想	ヒーローズファンタジア	NGBI	角色扮演	日语	
19日	官能言语 携带版	官能言语 ボ-ダブル	Idea Factory	文字冒险	日语	
26日	我的朋友小西 携带版	仆は友達が少ない-ぼ-たぶる	NGBI	文字冒险	日语	
26日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木馬の軌迹	NGBI	策略	日语	
26日	恋爱养成2 午後续作	恋愛养成2 ミッドナイトラブス!!!	Idea Factory	文字冒险	日语	
2012年2月						
8日	写真少女	フォトカノ	角川 Games	模拟养成	日语	
8日	如雷传说 编年史百年之时	如雷伝説 百年の時	Konami	角色扮演	日语	
16日	机战佣兵3 Special	機戦佣兵3 Special	Koei Tecmo	动作	日语	
23日	黏土奇兵	粘土とたいじとねわしん	NGBI	角色扮演	日语	
23日	英雄传说 零之轨迹	英雄伝説 零の軌迹	NGBI	动作	日语	
23日	清和皇 慕未无双录	清和皇 慕未无双录	Idea Factory	动作	日语	
23日	车轮之娘与向日葵少女	车轮の娘、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日语	
2012年3月						
15日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどかマギカボ-ダブル	NGBI	角色扮演	日语	
15日	胜利高达 7 2012	ウイングガンダム7 2012	Koei Tecmo	模拟经营	日语	
15日	光明之勇	シャイニング・ブレイド	SEGA	角色扮演	日语	
2012年4月						
26日	未来日记 第13位记忆持有者	未来日記 13人目の記憶持有者	角川 Games	文字冒险	日语	
26日	未知日记 RE:WRITE	RE:WRITE	5pb.	文字冒险	日语	
26日	史丹利斯门 比翼恋理的恋人	STEINS; GATE	5pb.	文字冒险	日语	
2012年5月						
31日	桥梁之约 3学期 携带版	つよきず3学期 Portable	Revolution	文字冒险	日语	

预定发售日	游戏名	其他期待游戏	预定发售日	游戏名	类别
2012年春	契约2 如龙阿修罗篇	动作	2012年春	Fate/Extra CCC	角色扮演

## Wii

日期	本刊名称	游戏名称	2011年12月	公司名称	类别	版本
22日	闪电十一人 强袭者 2012 续编	イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	Level-5	动作	日语	
2012年1月						
19日	研统如绘	キキリクック	Nintendo	音乐	日语	
19日	喵喵物语	ぶよぶよ!	SEGA	益智	日语	
其他期待游戏						
预定发售日	游戏名	其他期待游戏	预定发售日	游戏名	类别	
2012年内	重(新)作	动作	2012年内	马场英雄会 9	动作	
2012年内	勇者斗恶龙X 觉醒的龙大剑	角色扮演				

## Wii

日期	本刊名称	游戏名称	2011年12月	公司名称	类别	版本
22日	闪电十一人 强袭者 2012 续编	イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	Level-5	动作	日语	
2012年1月						
19日	研统如绘	キキリクック	Nintendo	音乐	日语	
19日	喵喵物语	ぶよぶよ!	SEGA	益智	日语	
其他期待游戏						
预定发售日	游戏名	其他期待游戏	预定发售日	游戏名	类别	
2012年3月	真・三田尻VS	动作	2012年内	宝可梦 钻石珍珠二周年纪念版	动作	
2012年内	勇者斗恶龙X 觉醒的龙大剑	角色扮演	2012年内	王冠之心3D	动作 角色扮演	

## XBOX360

日期	本刊名称	游戏名称	2011年12月	公司名称	类别	版本
22日	无限大蛇2	无限OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日语	
2012年1月						
19日	御姐战Z 继承	お姉ちゃんバスター-カウラー-	D3 Publisher	动作	日语	
26日	魔装机神V	アーマード・コアV	FromSoftware	动作	日语	
31日	英雄传说III	SoulCalibur V	NGBI	格斗	美国	
31日	最终幻想XIII-2	ファイナルファンタジーXIII-2	Square Enix	角色扮演	中文/日语	
2012年2月						
2日	不死之身	ネーテッド	Konami	动作射击	美国	
7日	鬼泣 高清重制版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	日语	
7日	漆黑II	The Darkness II	2K Games	EA	主视角射击	美国
7日	大地无疆 帝国与苟	Kingdoms of Amalur: Reckoning	EA	角色扮演	美国	
7日	天取地特	Inversion	NGBI	动作射击	美国	
14日	忍者龙剑传III	Ninja Gaiden III	Koei Tecmo	动作	美国	
14日	SSX	SSX	EA	体育	美国	
16日	二制被俘	バイナリドメイン	SEGA	动作射击	日语	
23日	阿修罗之部	アスラスラース	Capcom	动作	日语	
23日	火影忍者 疾风传	NARUTO-ナルト- 疾風伝	NGBI	动作	日语	
	转码风雷 世代	ナルティメット ストームダスターレオン				
2012年3月						
6日	寂静风暴3	Mess Effect 3	EA	角色扮演	美国	
6日	寂静岭 暴雨	Silent Hill: Downpour	Konami	动作冒险	美国	
6日	马克西姆-佩恩3	Max Payne 3	Roxtar Games	动作射击	美国	
6日	山脊赛车 无边3	Ridge Racer Unbounded	NGBI	竞速	美国	
6日	英雄豪杰 对决	ストリートファイターX鉄拳	Capcom	格斗	日语	
8日	零之轨迹 钢铁之翼	零の軌迹 鋼鉄の翼	Konami	策略	日语	
8日	时之刻	プレイズオヴタイム	Konami	动作冒险	日语	
20日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美国	
27日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美国	
2012年4月						
24日	虚空形态2	Prototype 2	Activision	动作	美国	

预定发售日	游戏名	其他期待游戏	预定发售日	游戏名	类别
2012年内	死或生5	格斗	2012年内	铁拳	动作

## Nintendo 3DS

日期	本刊名称	游戏名称	2011年12月	公司名称	类别	版本
22日	SD高达 G世纪3D	SDガンダム シージェネレーション3D	NGBI	策略角色扮演	日语	
2012年1月						
12日	心灵侠侣 再会记事簿	心裏カヲイ-我也会手帳-	Nintendo	动作冒险	日语	
12日	虚空形态3 以魂为火	エースコンバット3D クロスランブル	NGBI	射击	日语	
19日	管弦乐迷	リズムロンの魔法	Konami	角色扮演	日语	
19日	管弦乐迷 R 音乐家破晓的遗产	リズムロンの魔法 音楽家破晓の遺産	SEGA	动作	日语	
26日	生化危机 启示录	バイオハザード リベレーションズ	Capcom	动作冒险	日语	
2012年2月						
2日	垂钓3D	Fishing 3D	D3 Publisher	体育	日语	
14日	新 Love Plus	NEWラブプラス	Konami	模拟养成	日语	
16日	超级机器 人ADV 重生 人战士	超级脱出ADV 重生人シボウデス	Chunsoft	文字冒险	日语	
16日	铁拳3D	鉄拳3D プライムエディション	NGBI	格斗	日语	
16日	最终幻想 零陆的律	THEATRYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	动作	日语	
23日	脚步速报 超击3D	ナイトメアズ クラッシュ3D	SEGA	益智	日语	
23日	牧场物语 起始大陆	牧场物語 はじまりの大地	MMV	模拟经营	日语	
2012年3月						
1日	哆啦A梦 梦的奇迹之岛	ドラえもん のびたの奇迹の島	FuYuyu	动作	日语	
8日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク and Future Stars Project initial	SEGA	音乐	日语	
8日	限定版 食餐者 3D	イタメア ソリッド スネークイーター-3D	Konami	动作	日语	

预定发售日	游戏名	其他期待游戏	预定发售日	游戏名	类别
2012年3月	真・三田尻VS	动作	2012年内	宝可梦 钻石珍珠二周年纪念版	动作
2012年内	勇者斗恶龙X 觉醒的龙大剑	角色扮演	2012年内	王冠之心3D	动作 角色扮演

PLAYSTATION3					
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年12月					
22日	无双大蛇2	无双OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日语
2012年1月					
12日	时光旅跃	タイムリープ	FromSoftware	文字冒险	日语
26日	装甲核心V	アーマードコアV	FromSoftware	动作	日语
26日	雷亚大战 现代版 ++	雷亚大战 现代版 ++	System Alpha	策略	日语
31日	真流对决	真流Calibur V	NBGI	格斗	日语
31日	最终幻想XIII-2	ファイナルファンタジーXIII-2	Square Enix	角色扮演	中文/日语
2012年2月					
2日	不灭之身	ネバーダウト	Konami	动作射击	日语
2日	GT赛车5 5pec II	グランツーリスモ5 5pec II	SCE	竞速	日语
7日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	日语
7日	漆黑II	The Darkness II	2K Games	主视角射击	美国
7日	大地王冠 帝国与罚	Kingdoms of Amalur: Reckoning	EA	角色扮演	美国
7日	天启地埤	Inversion	NBGI	动作射击	美国
14日	忍者龙剑传II	Ninja Gaiden II	Koei Tecmo	动作	美国
14日	SSX	SSX	EA	体育	美国
16日	二世创世记	バイナリドメイン	SEGA	动作	美国
23日	阿拜多斯之章	アプスララース	Capcom	动作	日语
23日	认真和残念之章 R	真直で熱しなさい! R	MinatoSoft	文字冒险	日语
23日	少女骑士	せむぎの騎士	Achisoft	冒险	日语
23日	触手迷途	たつち。しよ。しよ。 - Love Application -	Complix Heart	文字冒险	日语
23日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO -ナルト- 疾風伝ナルティメットストームジネレーション	NBGI	动作	日语
2012年3月					
1日	海贼无双	ワンピース 海賊無双	NBGI	动作	日语
6日	质量效应3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美国
6日	寂静岭 暴雨	Silent Hill: Downpour	Konami	动作冒险	美国
6日	马克思·佩恩3	Max Payne 3	Rovio/Games	动作射击	美国
6日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美国
7日	信长之野望 在线 凤凰之章	信長の野望 Online - 鳳凰の章 -	Koei Tecmo	角色扮演	日语
8日	街头霸王4 对战版	ストリートファイター-X 対戦版	Capcom	格斗	日语
8日	圣之英雄 钢铁之翼	聖の英雄 BIRDS OF STEEL	Konami	策略	日语
8日	时光之虫	タイムバグ	Konami	动作冒险	日语
15日	逆转裁判 逆転之翼	逆転検断レジスタ	日本一	动作角色扮演	日语
15日	逆转裁判7 1212	ウィングスゲイズ 7 1212	Koei Tecmo	模拟经营	日语
15日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美国
22日	压倒性游戏 无限龙翼	圧倒的ゲーム ジェンソルズ	Complix Heart	角色扮演	美国
27日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美国
2012年4月					
24日	虐杀原型2	Prototype 2	Activision	动作	美国
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
2012年内	第2次超级机器人 大战OG	策略角色扮演	2012年内	机魂生 5	格斗
2012年内	最后的守护者	动作	2012年内	镜影之心	动作

Nintendo DS					
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
末定	学园偶像大师 DS	学园ヘタリア DS	Idea Factory	文字冒险	日语
2012年4月					
末定	薄樱鬼 黎明传说 DS	薄桜鬼 黎明伝 DS	Idea Factory	文字冒险	日语
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
2012年内	神秘夜曲	文字冒险	2012年春	口袋妖怪-信长的野望	角色扮演
PLAYSTATION VITA					
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年12月					
23日	苍穹骑士 连续变幻 EX	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	An System Works	格斗	港版
23日	终极英雄 英雄对决 Capcom 3	アルティマオースティン ヴァルグス Capcom 3	Capcom	格斗	港版
23日	真·三国无双 NEXT	真・三國無双 NEXT	Koei Tecmo	动作	港版
23日	地獄の軍団	地獄の軍団	Square Enix	动作	港版
23日	敌人之王	ロード オブアポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	港版
23日	忍道 2 叛乱	忍道 2 叛乱	Spice	动作	港版
23日	未知海域 黄金深渊	アンチャーテッド 地獄なき冒険の始まり	SCE	动作冒险	港版
23日	小小变形者	サブリ・マ・フル	SCE	益智	港版
23日	大众高尔夫 6	みんなのGOLF6	SCE	体育	港版
23日	境界线 3 Return	境界線3 Return	日本一	策略角色扮演	港版
23日	块魂 块魂	塊魂 ノビタ	NBGI	动作	港版
23日	山脊赛车 无边	リッジレーサー	NBGI	竞速	港版
23日	地平线 平行世界	ダーククエスト	Ubisoft	角色扮演	港版
23日	迈克尔·杰克逊 梦幻乐园 HD	MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE HD	Ubisoft	音乐	港版
2012年1月					
19日	反重力赛车 2048	WipEout2048	SCE	竞速	日语
26日	圣剑传说 R	テイルズ オブ イゼン R	NBGI	角色扮演	日语
2012年2月					
2日	仙境传说 奥德赛	ラグナロク オデッセイ	Gungho	动作	日语
9日	恶魔 SUMMON	悪魔 SUMMON	Aquino	动作	日语
9日	魔力链接	GRAVITY DAZE/重力の链接	SCE	动作冒险	日语
2012年3月					
16日	银狼组出 ADV 兽人死亡	銀狼組出 ADV 獣人シンドローム	Chunsoft	文字冒险	日语
23日	真实斗士	リアルヒーファイター	SCE	格斗	日语
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
2012年春	女神异闻录 Persona 4 黄金版	角色扮演	2012年春	龙之皇冠	动作角色扮演
2012年内	街头霸王对铁拳	动作	2012年内	最终幻想X	角色扮演

## 12.22 SD 高达 G 世纪 3D

3DS 无対応周知


登陆3DS平台的本作出场的机体阵容空前鼎盛，其中就包括了刚刚播映完第一季的话题之作《高达AGE》，里头登场的主角机体高达AGE自然会作为玩家的可操纵单位出战，这台拥有三种形态的万能机体在战斗中的实际表现令人期待。除了高达AGE，作为敌人的加夫兰也会作为游戏中的敌人单位出现，想必会和原作中一样难缠。除此之外，备受关注的独角兽高达也成为了本作中的登场机体，这台拥有灵兽之名的纯白机体伴随着特殊的毁灭者形态，战斗力惊人。



## 12.22 无双大蛇 2

多平台 Koei Tecmo


集合了《真·三国无双》和《战国无双》全部的《无双大蛇》最新作降临！这次游戏收录的角色直到两大系列的最新作，总角色数量超过120人，相当惊人！而且不光是这两个系列的作品，就连《剑刃风暴 百年战争》、《忍者龙剑传》、《特洛伊无双》等作品中的角色也会出现，这简直可以称得上是《无双大蛇》大乱斗了。游戏的剧情采用了穿越剧，玩家要率领各路英雄穿越时空、改变历史。游戏的收集要素丰富得可怕，各种杀时间的设定层出不穷，而且还能自制关卡，与全球玩家分享。



## 12.23 未知海域 黄金深渊

PSV SCE 无対応周知

相信大多数国内玩家都在等本作的亚版，也就是中文版。从目前已发售的日报来看，游戏有着目前掌机界顶级的画面。虽然本作并非由原《未知海域》制作组制作，但通过顽皮狗的监督与帮助，成品仍旧素质不低。游戏的故事发生在1代之前，剧情中偶尔穿插倒叙的手法也能看到不少原作的影子。本作最大的特色是充分利用了PSV的机能，触摸、六轴感应以及背触利用率很高，给予玩家别样的寻宝乐趣。对于先发明入PSV的玩家来说，《未知海域 黄金深渊》绝对是你不二之选。





# 游风艺苑

原创插画

一刀

UGEE 友基 特别

Gallery of Game Style



2011年3月开始的月度最佳作品评选活动为期一年，该系列活动将于2012年2月结束。按照原定计划，进入新年后活动还有两轮，但本次春节合刊正好赶上跨月出刊（1B2A），因此这最后两轮活动将合并起来进行。换句话说，本评稿件数量翻倍，而获得双月桂冠亚军的两位画手都将获得 Rainbow 3 数位板。奖项具体设置请详见第 115 页“一刀有话讲 特别版 Vol.44”。此外，告诉大家一个好消息，在此次系列活动结束后，2012年3月，新的月度评选活动将会马上重新启动，同样是由“友基科技”赞助，最新数位板等大奖在等你来拿，一起努力吧！

## 《临海·BWmk2

BWmk2 同学是我们的老朋友了，他的作品按题材分为两大类：美女和机体，而对色彩的娴熟运用也是其作品的重要标签。左图中，本应闪烁着金属光泽的魔神被被他处理得五彩斑斓，但仔细欣赏竟丝毫不觉得违和，足见其在色彩把握方面的功力。



## 《昆山·NAMELESS

Saber Lily，孤傲、高洁、神圣。上面这幅作品对人物形象的把握还算到位，但这个构图和配色，真的很“政治波普”。不过联想到原作故事的宏大背景，把作品处理成这样的感觉，似乎也挺合适。

## 《上海·冬小

在这个 2D 游戏被边缘化的时代，《脱片还》的异军突起绝不是偶然——除了拥有精美的画面，成功的人设也令同人画手们艳之若莺。左图出自最近经常拿来高素质稿件的冬小之子，画面饱满却透着纯粹，佳作！

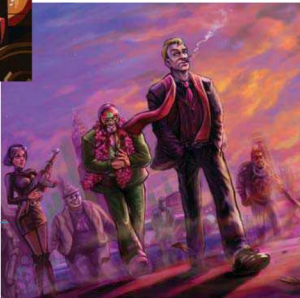


## 《宜宾·廖志群

《东方》系列的博丽灵梦一直拥有很高的人气，相信有不少朋友都曾想过该系列拍摄成动画的样子。上图这种画风各位喜欢吗？说实在的，这幅作品配上“东方动画化”的新闻消息，估计不少人会信以为真吧！

## 《珠海·陈志远

《黑道圣徒3》，本次 UCG 大赏中荣获“2011 年度恶搞游戏”称号的作品。不管是看别人玩还是自己亲身体验，该作都能令人捧腹大笑。右图非常精准地把握了本作的气质，瞧这帮家伙，一个比一个火鸟（笑）。



## 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，稿件投稿请注明“游风艺苑”收。Email 稿件请寄往专用电子邮箱 [1@uucg.cn](mailto:1@uucg.cn)；稿件刊登后作者可以获得特刊一本，撰稿稿件水准稿费为 40~100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最厚，欢迎广大踊跃投稿哦！

## 《唐山·单斌斌

由于卡通渲染技术日渐成熟，在《死神 Bleach》的游戏当中，玩家这几乎从未见过传统 CG 造型的角色，因此右这幅脱胎自《FE Versus XIII》经典插画的黑暗一斩便显得非常罕见了。广大“死神”们是否有眼前一亮的感觉呢？



绚烂、奇幻！  
震撼，完美的艺术！  
魔幻动作精品强势回归！

三位一体勇破不死大军，  
拯救王国刻不容缓！

# 三位一体 2

原名：Trine 2 | 机种：PS3/X360 (下载)

类型：平台动作 | 发行：Atlus | 发售日：2011年12月20日



【内容】日本动漫游戏文化·时尚·摄影艺术 · 新增 AFA 11A 新增组合 KINPA 国内唯一全彩全双碟

# OtaQ Asia ACG Culture Book

亚洲动漫游戏文化专门志 Vol.1



## 1月上旬 全国上市

# OtaQ 亚洲动漫游戏文化专门志 Vol.1

112页全彩大16开+影像DVD光盘

《OtaQ》是一本亚洲动漫游戏文化专门志，它囊括了OtaQ热衷的ACG文化，将时尚与潮流元素融入其中。本书以日本、香港、新加坡以及内地的动漫游戏文化为中心，主打内容由特派记者前往实地亲自取材，为读者带来最详尽的独家内容。创刊号Vol.1的卷首特辑为亚洲动漫节的现场大篇幅报道，另有USA、Mayn、志仓千代丸、Kalafina等多位艺人的独家专访。各版块内容包含Dollfie Dream文化介绍、亚洲游戏展展报以及日本流行文化专题，会社探访则实地采访了来自广州的天河角川、香港的SCE以及日本的IMAGES.等等。本书的光盘为影像DVD，收录AFA 11的现场报道以及新加坡游记的特别影像内容，精彩不容错过！

《OtaQ》vol.1 六大独家看点：

## ① 亚洲动漫节 ② 初音演唱会



官方合作媒体全程报道 日本官方授权图文特辑

- 3 Dollfie Dream等Doll相关摄影与文字栏目
- 4 香港亚洲游戏展AGS 2011速报&PSV图秀
- 5 实地取材并拍摄的ACG文化类原创内容
- 6 亲自探访日本、香港及内地的动漫游戏会社



## 回函抽奖送赠品

购买第1辑《OtaQ》填写简单的读者问卷并回复电子邮件，即有机会参加抽奖并可获得来自新加坡亚洲动漫节的会场限定T恤！

## PS3专辑

## Vol.17

大16开240页+数据DVD光盘

- 新春巨献 七大家华攻略 -

**COD 现代战争3 | 战国BASARA3 宴**  
**未知海域3 德雷克的诡计 | 圣斗士星矢战记**  
**机动战士高达 EXTREME VS.**  
**二之国 白色圣灰的女王 | 黑暗之晓**

- 特集总结 -

●《刺客信条》系列“开发秘话及游戏回顾、2012年PS3大作展展等深度特集带来业界鲜为人知的故事

- 动作特集 -

●网罗《龙之信条》、《二进制领域》、《女神异闻录4 午夜竞技场》等近期日美游戏，新作情报汇总，并献上多款游戏的白金心得，助你的白金数量在新年里节节高升，突飞猛进

- PC/PS3两用光盘 -

●数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题；精彩内容不容错过！



## 12月31日 全国上市

※影像、音乐均可向EPS3上直接打开

## 爱图e族

## Vol.35

全彩64页+DVD-ROM数据光碟+TONY 2012年年历

致热爱TYPE-MOON的各位型月厨们，让大家久等了！跳票长达两年之久的文字游戏《魔法使之夜》即将于2012年的4月正式发售！而本辑的《爱图e族》的光盘中也将为大家带来《魔法使之夜》的首个试玩版！热爱奈须蘑菇的你怎能错过这款来之不易的佳作呢？漫人馆将为大家介绍一位充满神奇色彩的漫画家，他玩过COS、出过翻唱CD、长得很帅，却又偏偏是个美少女画师，想知道他是谁吗？答案就在本辑《爱图e族》哦！Falcon的经典作品回顾系列将介绍中国玩家们耳熟能详的《空之轨迹》，带领大家重温这一传奇系列的独特魅力。备受好评的《克苏鲁神话故事》也将继续带来更多美图，静候各位读者们前来欣赏！



## 1月上旬 全国上市

下期预告

## 2012年1B·2A 春节合刊

## 2011年TV GAME大赏 玩家评选活动 中奖名单公布

## 春节合刊经典项目 大年鉴/大盘点 魔鬼辞典/展望2012

白金/全成就攻略  
**最终幻想XIII-2 无双大蛇2**  
PSV港版主机&游戏  
完备评测  
亚洲游戏展2011现场直击