Tot.262

焦点：Capcom高层骚乱，稻船敬二闪电辞职！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

第十个生日 特稿
10年·五家游戏公司的命运浮沉

Gamehal
使命召唤 黑暗行动
网战欢乐选集
编辑部精彩试玩
星之卡比 毛线史诗 | 魔神之地
灾厄 | 超级肉肉哥
电影前线
美错 | 在某处 | 胡桃夹子3D
热血最强
战神III
邪道最速加强版

Ω攻略透解

使命召唤 黑暗行动
黄金的太阳 黑暗黎明/神鬼寓言III

年度最强研究阵容集结
战神 斯巴达之魂
隐藏要素全研究·挑战模式心得
NBA 2K11
乔丹模式详解·MP模式心得·网战研究
辐射 新维加斯
全部百余个特技PERKS详解
WE 2011
全成就·奖杯详解
噬神者 爆裂
系统全面解说·难点挑战任务技巧说明
征服
挑战模式打法·112个雕像完全收集
FIFA 11
心得技巧补完·妖人推荐

Ω前线狙击 无双辉映！

真·三国无双6
战国无双3 Z
战国无双3 猛将传
最后的故事
瑞奇与叮当 四位一体
Move英雄

2010.11B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
22>
9 771008 060006

本期赠品

130分钟 DVD

北通 BETOP

无线技术　环保科技　智能技术　精巧设计

轻松源于专业

MVP

北通MVP系列，只为优质玩家而设。造型精巧，集无线技术、智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！

北通MVP球王2

无线手柄 型号：BTP-2269

- 无线零延迟手柄
- 6轴加速感应
- 内置锂电池40小时续航
- 适合PS3主机及PC电脑游戏

北通MVP特洛伊

无线手柄 型号：BTP-2276

- 无线零延迟手柄
- 柔和弹力方向键
- 智能省电控制
- 适合PS3主机及PC电脑游戏

北通MVP动力堡垒

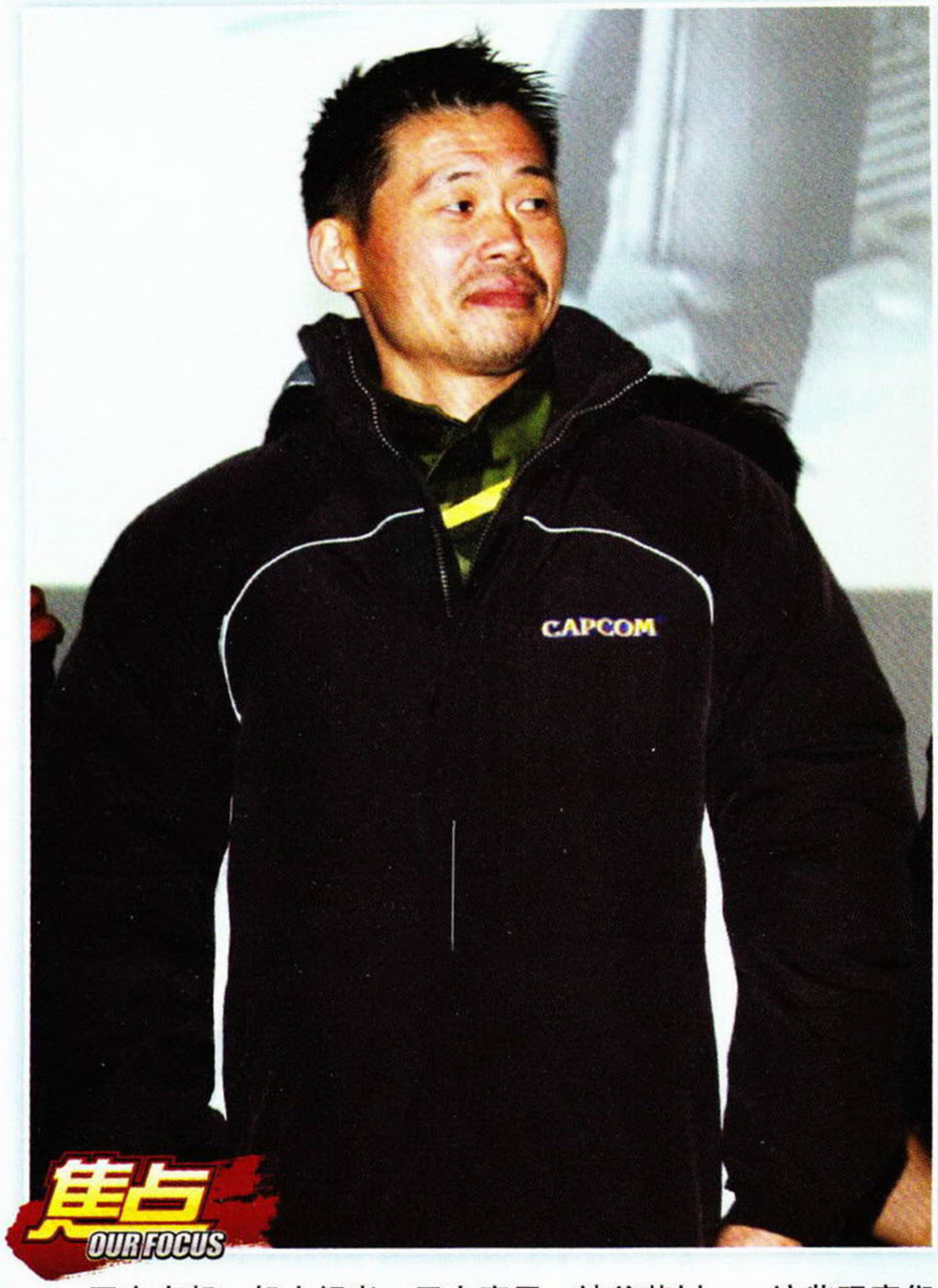
多用外挂充电电池 型号:BTP-6387

- USB & PSP双供电接口
- 多用外挂电池
- 智能省电开关
- 2600毫安聚合物锂电

北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩

北通：专业娱乐外设品牌　http://www.betop-cn.com　服务热线：400 6754 300　拥有北通　娱乐更轻松
淘宝官方店：北通品众专卖店　http://shop.betop-cn.com　免费防伪专线：800 810 8315　广州市品众电子科技有限公司

Capcom 高层骚乱 稻船敬二闪电辞职！



焦点 OUR FOCUS

冈本吉起、船水纪孝、三上真司、神谷英树……这些玩家们耳熟能详的名字创造了无数经典名作，为 Capcom 打造了《街头霸王》、《生化危机》、《鬼泣》等足以代表其各个辉煌时代的作品，然而这些名制作人都因为各种各样的原因离开了 Capcom。在他们离去之后，《洛克人》、《鬼武者》、《丧尸围城》等游戏系列的创造者稻船敬二成为 Capcom 开发统括本部长，掌管着 Capcom 所有的游戏开发项目，是 Capcom 真正的顶梁柱。而就在 10 月 29 日，稻船敬二突然在自己的博客中宣布辞职，并以犀利措辞表达了自己对 Capcom 的不满。也许他不满的理由就是之前几位名制作人离去的原因，Capcom 不仅公布了令人失望的财报，而且人才流失严重，未来发展令人担忧。

文 星夜　美编 一刀

充满怨气的博客留言

在 10 月 29 日稻船敬二在 Daletto 公司的“社长博客”中发表了辞职声明。Daletto 是 Capcom 成立的一个分公司，负责的是网络游戏事业，由稻船敬二担任社长。稻船敬二表示，他不仅辞去了 Daletto 的社长职务，也辞去了在 Capcom 的职务。

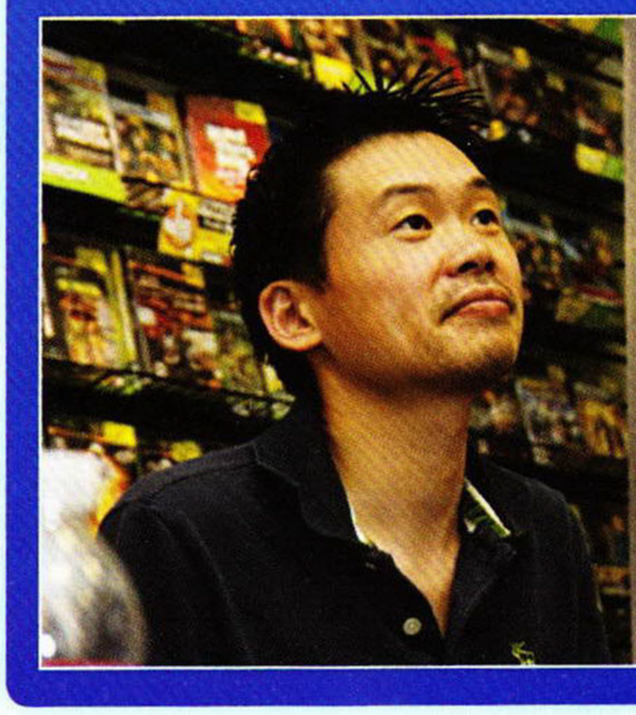
关于辞职原因，稻船敬二说：“担任社长，就是要对部下做出评价，说出自己的梦想。如果具备了这两个条件，谁都能当社长。我一直都是这么认为的，也一直都这么做。然而，如今我连对部下做评价的权限和说出梦想的资格都没有了。”

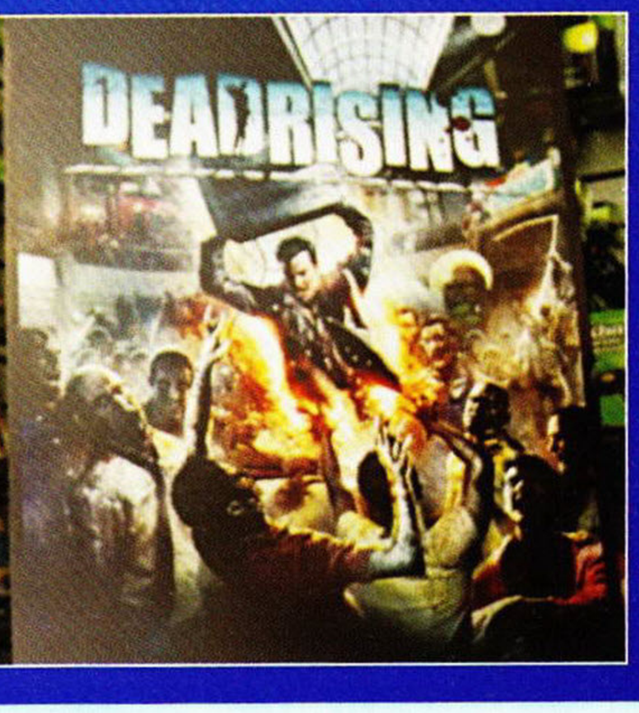
稻船敬二坦诚地表示，他已经达到了 Capcom 软件开发的最高职位，已经没有继续上升的空间。“安坐于这个职位、成为业界的领军人物对我来说可能是件好事，但是我不能这样。对制作人来说，安守人生就跟死没两样了。”稻船敬二说他最尊敬的是黑泽明导演，他在死前仍在导演电影，“那才是真正受全世界认可的创作者”。

稻船敬二同时声明：“Capcom 真的是一家好公司，我爱 Capcom，可能比世上的任何人都爱。然而，世事往往无法如愿，她就像我过去深爱的女友一样。本来我有机会和 Capcom 继续下去，我也对这个机会一直坚持着直到最后。那样对 Capcom 和我本人来说都是大欢喜结局，然而如今这个机会已经不存在了。”不过稻船敬二补充说，这并不代表未来他不会继续和 Capcom 合作。

最后，稻船敬二颇为伤感地说：“从今以后，Capcom 不再与我相伴而行，我也不能依赖 Capcom。23 年一路走来，分别的时候却如此简单……”

显然，在博客中稻船敬二有很多言犹未尽之处，不过从一些字句中已经可以感受到他对 Capcom 的失望，以及对 Capcom 死气沉沉的公司制度的不满。可能是因为发言中怨气太大，没过多久该博文就被 Capcom 删除了。





Capcom：正降低对制作人个体的依赖

今后，Capcom 的家用机游戏开发事业将由竹内润掌管。

稻船敬二辞职的声明发布后，Capcom 向媒体做出了回应。一位 Capcom 发言人说：“过去几年来，Capcom 一直在努力进行改革，为的是建立一个不依赖于任何个体的开发结构。因此我们不相信稻船的离开会影响到我们的业务运作。至于具体的游戏，我们已经为那些游戏指派了有才华的制作人，他们的开发过程进展得非常顺利。”

稻船敬二离去后，Capcom 调派了原本负责市场运营的一井克彦接替其职位，《生化危机 5》制作人竹内润将负责统筹 Capcom 今后的家用机游戏开发事务。至于外界对 Capcom 人才流失的担忧，Capcom 发言人说：“我们的开发人员都充满激情地跟随我们，因为我们提供了独特而卓越的开发环境。”

稻船敬二访谈实录

日本游戏业界的衰落，其实就是开发者们变得工薪模式化——当然，包括我在内

稻：其实我辞职，最初就是源自于业界的现状，已经到达了一个不得不改变的地步，包括开发者在内，大家都遇到一个非常大的前进障碍，就是创作工薪化。现在游戏业界的从业人员，大多数都是由马里奥时代过来的，距今大约 25 年了。就这样发展下来，到今天，是时候休息一下，换换气了。

记：原来如此。

稻：当时大家都是 20 岁左右，怀抱着熊熊斗志闯入游戏业界，不过现在应该差不多是 45 岁。我也刚好如此。正是这批人，多少有点拖后腿的感觉。加上大家都渐渐地身居要职，随之享受着高薪要职，舒舒服服地生活，丧失积极性的人慢慢增多起来。时下流行的外包做法，令到制作人鲜有现场指导。这就是业界现状，当然，Capcom 也不例外。

记：如果这样说的话，稻船先生您也应该……

稻：没错，我也曾经这样做过。正因为这样，我才觉得必须要来一次深刻的改变。无论怎么说，自己也是身在其中，这样也能保证下个月的薪水，就算今天如何的偷懒或者制作一些不满意的游戏也好。最后就变成：就算有如何伟大的想法，只要在同一个环境当中，就会被人家说“你自己都这样了，还好意思说别人吗？”最要命的是，日本现在的社会氛围之下，努力工作的人得到的是非议，反而懒惰的得到报酬。对于一个创作人来说，这不是一种失败吗？

记：虽说如此，不过在业界的这个时候，为什么要做出这样的一个决定呢？

稻：因为现在已没有竞争。譬如在 20 年前，随便做个游戏都能卖二三十万，稍微好一点就可以卖 50 ～ 100 万套。但是这个时代已经一去不复返了。

记：也就是说，最近所谓大热销的作品，少有真正意义上的“大作”？

稻：没错。在日本来说，仅有《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《怪物猎人》，还有《口袋妖怪》能够称得上是大作。

回到刚才的话题上来。正常来说应该是卖不好的游戏应该就没有工钱。但是现在是卖不动也有钱发。在这种机制之下工作的话，大家都会变得习惯。因此，大家都会被“就算做不到好游戏也没关系”这种思维统治。例如，现在满足于日本市场的 50 万销量的人，总会说“看不到数字吗？”没错，50 万的确是一个很了不起的数字，也有 20 亿日元的收入，不过当除去开发费、广告费、公司经营费等开支之后，其实这 20 亿日元也算不上什么……

记：的确，以 PS3 为首的大作主义之下，二三十亿日元开发费用也是情理之中吧。但作为制作人，或许会无视这样的一个数字。

稻：不是，其实是看到的。特别以 PS3 的游戏为例，50 ～ 60 万套销量的收入也不能填补得了庞大的开发费用的。并且这个数字已经是过于乐观了。

记：最近看到各家公司的决算情况，就连相当于 Capcom 这样的大公司，当期纯利也只有 80 亿日元左右。先暂且不管现金流，只有 80 亿利润的公司，如果要同时展开几个二三十亿的规划也是比较吃紧喔。

想脱离 Capcom 这把伞，从而成为一名“稻船敬二”

记：对于“开发者工薪化”我们可以理解。在某种意义上，游戏业界必须来一次改革。不单是雇佣体制，就连发行商和开发商的关系都不得不动用一下手术刀吧？

稻：的确如此。不单是那样，我想通过自己的努力去改变整个游戏业界。就在这近几年，Capcom 内部一直都在做相同的事。但请想一想，我是开发的顶端，实际上就是 Capcom 的上层，如果出于工薪的根性考虑，不做些引起注目的作品，不取得成功，那么我将会没资格说刚才的那句话。

正如刚才所说，我自己在 Capcom 这家大出版商的伞下工作，不会被雨淋湿的状况下是很难做出令人吃惊的作品。所以我才想从这把伞中跳出来。消除工薪化根性，靠自己的实力去尝试一下。

到目前为止，我只不过是以“Capcom 的稻船”的身分工作。无论好与坏，来自公司上层和玩家都会说这说那的（笑）。之前的“《生化》系列”和“《洛克人》系列”卖得好，已经是过去式了。

正积极与海外开发商联络当中

记：听说稻船先生你正在和海外的开发商积极接触当中，请问为什么这样做呢？除了成本以外有没有其他理由？

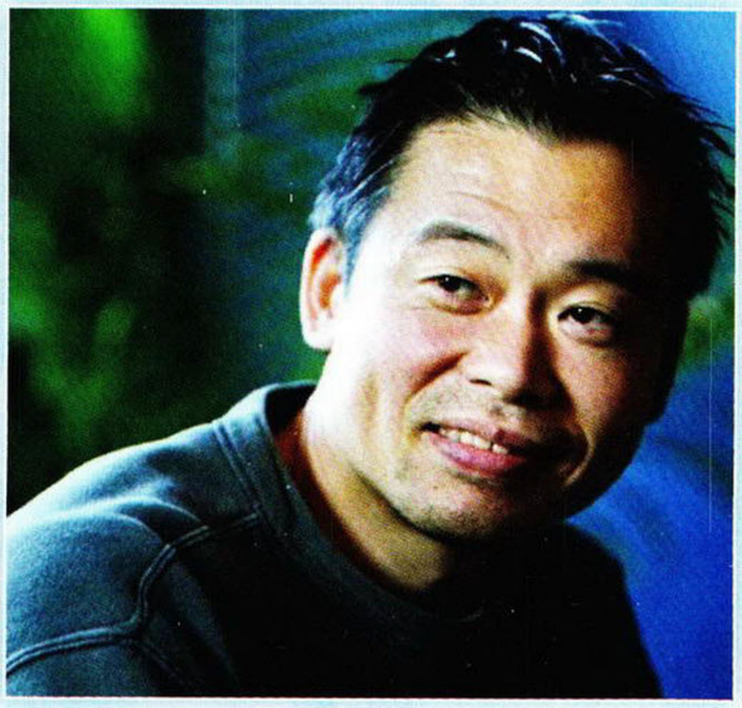
稻：因为对方很优秀。

记：是因为技术力吗？

稻：是的。海外开发商比日本国内更加细化，雇佣制度是随时被解雇也不奇怪。这样的话人们才能努力上游。对于日本传统的雇佣制则截然不同。日本的开发者们，自上而下都一样，虽然不至于奴隶一般工作，但是一说到受欢迎的游戏，还是觉得不咋样。

在日本，做完一个项目奖金只不过是区区几十万日元而已，就算是导演也只有 200 万。尽管聊胜于无，在这样的制度当中，相比于一次过收获“亿”为单位的情况，还是不一样的。最底层的员工很努力工作，为的恐怕都是钱吧。在外国，导演级别的人都有独立办公室，已经羡煞我也。

从市场份额来说，日本只有区区 10%。如果大量资金投入的话，目前除了海外市场就真的不能回收。在日本游戏来说，全球最佳 50 家开发商当中，除了任天堂之外就难以找到。这令我非常觉得可惜。所以我觉得让国际市场认同日本游戏就是我的使命。



游戏情报站

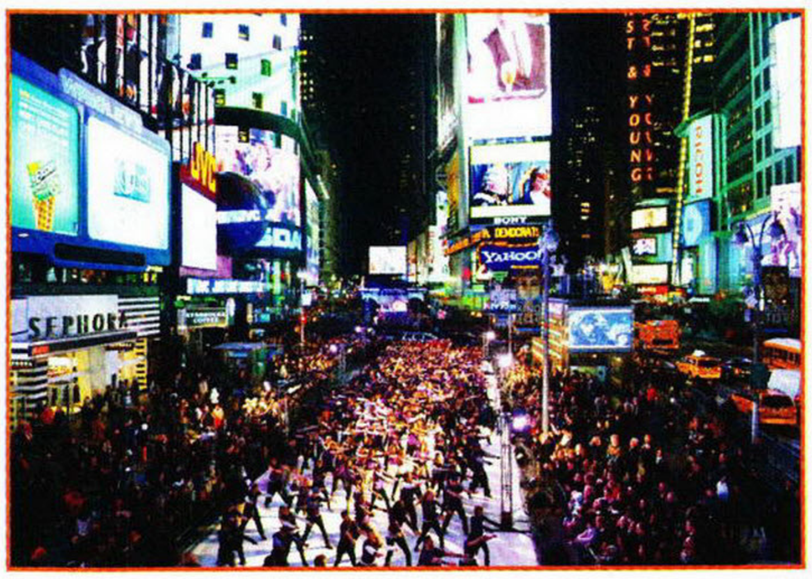
NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

特报 SPECIAL Kinect 全美脱销，年内销量将超 500 万套！

微软曾经表示，Kinect 将会是 Xbox 产品史上规模最盛大的首发，在广告投入上总共将达到 5 亿美元。11 月 4 日当天，Kinect 在美国各地的首发情况都十分火爆，其中在纽约时代广场玩具反斗城举办的微软官方首发活动更是成为当天的全城焦点。

为了提高人气，微软在当天午夜举办的首发活动中提供了诱人的奖励：前 3000 名购买 Kinect 的玩家将会免费获得两张游戏，以及一年的 Xbox LIVE 金会员资格，总价值相当于 150 美元。当晚，排队的人群将玩具反斗城附近街区围得水泄不通。微软互动娱乐部总裁 Don Mattrick、Kinect 计划主要负责人 Kudo Tsunoda 和 Xbox LIVE 部门的 Major Nelson 都出席了首卖活动。



▲纽约时代广场的 Kinect 午夜首发活动盛况空前。

虽然微软尚未发布 Kinect 的初步销售数据，不过根据零售商反映，Kinect 不仅进货量大，市场需求量更大。《今日美国》采访了美国多家零售商，GameStop、Target、亚马逊、百思买等都表示 Kinect 已经脱销，今年圣诞商季将会有非常惊人的销量。百思买的 Chris Homeister 说：“我们看到了大家对 Kinect 的巨大需求量与兴奋反应，全国各地的午夜首卖会都是人山人海。目前我们的网络商城已经售罄，我们会继续与微软沟通，确保年末假期的供应量。”Target、亚马逊和 GameStop 的在线商城无论是 Kinect 本体还是主机套装都全面断货，沃尔玛也表示，Kinect 的需求量高得惊人。微软早就注意到零售渠道的狂热反应。在 11 月 3 日，微软将 Kinect 今年内的销量目标从 300 万套提高到 500 万套。

硬件 HARDWARE PSP 手机亮相？ PSP2 性能逼近 X360？

10 月 26 日，Engadget 网站爆出了可信度极高的 PlayStation Phone 样机图，据称这款传闻已久的手机不仅存在，而且即将于明年初上市。与之前的传闻一样，PlayStation Phone 将会使用 Android 3.0 操作系统，对应索尼的网络服务，可以在线购买和下载游戏。由于取消了 UMD 光驱，因此游戏将采用类似于 PSP Go 的下载发行方式。在硬件规格方面，报道中称 PlayStation Phone 使用的是 1GHz 的 Qualcomm MSM8655，内存为 512MB，ROM 容量 1GB，屏幕尺寸为 3.7～4.1 英寸。

Engadget 爆出的样机图看起来有些“山寨”，不过应该与最终成品差别不大。主机的造型与 PSP Go 有点相似，合盖之后看起来就像一部普通的智能手机。开盖后下半部分的按键配置与 PSP Go 还是有很大出入的，最醒目的就是正中间的一块触控板，这块触控板支持多点触摸，应该是可以取代类比滑杆的功能。令人意外的是，这款手机没有记忆棒插槽，对应的是 microSD 卡。

与此同时，PSP2 的消息也开始浮现。据称 PSP2 的屏幕尺寸将会比 PSP 大 1 英寸，因此机身尺寸也会加大。在内部会议中，索尼表示 PSP2 的屏幕为高清级别。由于 iPad 的成功，使索尼相信大尺寸的便携设备一样能受欢迎。据称 PSP2 将会取消 UMD 光驱，内存容量将会达到 1GB，而 PSP 的内存只有 64MB，X360 也只不过是 512MB。目前索尼正在对 PSP2 的功耗、散热量和电池续航时间等细节进行最后的优化，在芯片和处理器的尺寸方面还会有细微的调整。索尼内部向第三方演示的 PSP2 外形有两种，一种形似 PSP Go，另一种形似 PSP-3000。

特报 SPECIAL 暴利时代终结？ 任天堂赤字超 20 亿日元！

任天堂于 10 月 28 日发布了截至 9 月 30 日的上半财年收入报告，当期净亏损达 20.1 亿日元，而去年同期为盈利 695 亿日元。当期任天堂销售收入也从去年同期的 5481 亿日元大幅滑落到 3632 亿日元。在此一个月前，任天堂已经将全年收入预期下调了 21.4%。

与以往一样，任天堂表示，日元的持续升值是收入降低的主要原因。硬件销售速度放缓也是不容否认的事实。当期 Wii 全球销量仅 497 万台，同比减少 78 万台。迄今为止 Wii 累计销量为 7590 万台，其中日本为 1080 万台，北美为 3590 万台，其他地区为 2920 万台。Wii 软件销量累计为 6.1 亿套。NDS 的销量下降程度更令人乍舌，从去年同期的 1170 万台骤降至 670 万台。迄今为止 NDS 累计销量为 1 亿 3560 万台，其中日本为 3160 万台，北美 4390 万台，其他地区 5480 万台。NDS 软件累计销量为 7 亿 7330 万套。

DIGEST 本期大事记

10.26 PlayStation Phone 样机图泄漏，采用多点触控板取代类比滑杆。

10.26 传闻称苹果可能收购索尼，导致当日索尼股票交易量创新高。

10.27 EA 开始对温哥华的两家工作室进行百人大裁员。

10.28 ZeniMax 宣布收购三上真司成立的探戈工作室，新作预计将采用 id Software 新引擎制作。

10.28 任天堂宣布上半财年亏损 20.1 亿日元，NDS 与 Wii 销量大跌。

10.28 微软宣布上财季 X360 销量同比增长 38%。

10.29 索尼集团宣布上财年盈利 311 亿日元，游戏部门开始扭亏为盈。

10.29 Capcom 最高制作人稻船敬二突然宣布辞职，并公开表达对 Capcom 的不满。

10.29 Take-Two 首席执行官 Ben Feder 宣布卸任。

11.04 Kinect 上市全美反响强烈，微软将年内预期销量从 300 万提高到 500 万。

NOTEPAD

事件 EVENT 《上古卷轴》开发商收购三上真司工作室

LOGOMARK

▲探戈工作室的 LOGO 独具特色。

今年春，《生化危机》之父三上真司宣布成立自己的探戈工作室，当时其员工总数只有十几人。经过半年的招兵买马，目前探戈已经有 35 人的规模，但三上真司决定将公司卖给《上古卷轴 IV》的开发商 Bethesda Softworks 的母公司 ZeniMax Media。

探戈工作室的全称确定为 Tango Gameworks，今后他们开发的游戏将会以 Bethesda Softworks 的发行商标打入市场。探戈的运作仍然由三上真司本人掌管。由于 id Software 也是 ZeniMax 的子公司，探戈的新作将很有可能使用 id 的 Tech 5 引擎，使用该引擎制作的《狂暴》今年在 E3 展上载誉归来，画面表现非常惊人。ZeniMax 去年获得了一笔巨额风险投资，之后就相继收购了 id 和 Arkane 等公司。三上真司透露，今年 E3 展期间他就在寻找行业合作伙伴，总共找到了 10 家有意合作的公司，最后选择 Bethesda，是因为他们能提供最独立的开发环境。Bethesda 是一家为了做出好游戏花多少时间都甘心的发行商，而且有很好的管理与资本实力。

目前探戈正在开发一款 AAA 级大作，Bethesda 方面表示，这样的大作项目随随便便都要几千万美元的成本，他们会投入足够多的时间与成本，并以 500 万套的销量为目标。三上真司表示这将会是他亲自在一线参与开发的最后一款 AAA 级大作，今后将会把机会留给年轻人。所以他将会把自己所有的经验、所有精力和自己拥有的所有一切都投入到这款游戏中。

▲探戈工作室正在开发的某神秘新作怪物设定图。

特报 SPECIAL 索尼游戏事业扭亏为盈，进入增长阶段

进入 2010 年后，索尼的经营状况持续好转，根据 10 月 29 日发布的财报，7 ～ 9 月份索尼集团共实现盈利 311 亿日元，销售收入为 1.73 万亿日元。去年同期为亏损 263 亿日元，收入 1.66 万亿日元。盈利状况改善的主要原因是去年 1.6 万人大裁员之后节省了不少的人事费，索尼表示其网络化产品与服务部门（简称 NPS，SCE 所属部门）的出色表现是另外一个主要原因。

NPS 从去年同期的亏损 590 亿日元转为盈利 69 亿日元，VAIO 品牌的电脑和 PS3 的畅销，以及硬件成本的降低都是重要因素。不过 PSP 的硬件销量非常惨淡，从去年同期的 300 万台降低到 150 万台，PS2 从 190 万减少到 150 万。索尼集团预计全年利润可以达到 700 亿日元，去年为盈利 600 亿日元。

特报 SPECIAL 《寂静岭 8》取景捷克中部城市？

最近在《寂静岭》的 Facebook 页面发布了一则对《寂静岭 8》制作人 Tomm Hulett 的访谈，他表示如果每作都和之前差不多，“《寂静岭》系列”将会变得非常无聊。Hulett 表示，他的职责是实现创新的同时保持《寂静岭 8》符合系列的主题与灵魂。本作是由捷克开发商 Vatra Games 制作，该公司位于布尔诺市，公司附近有一个古代的地牢，以及“前苏联时代古拉格式建筑”。当地甚至还有一些保存有骨骸的古代地下墓穴。这些可就地取材的场景都很可能会出现在《寂静岭 8》中。

软件 SOFTWARE 《海豹突击队》开发商制作《生化危机》新作

▲组队制的概念不由令人想起 PS2 的《生化危机 逃出生天》。

近日美国 Kotaku 网站声称，根据他们得到的一份文件，Capcom 正在开发一款组队制《生化危机》新作，而开发商是曾经制作了《海豹突击队 对峙》的 Slant Six 工作室。文件中称，这款游戏的定名为《生化危机 浣熊市》（Resident Evil：Raccoon City）。

虽然 Capcom 没有对这则传闻做出回应，在 Slant Six 的官方网站中宣布，他们正在开发一款“令人吃惊的新项目”，这款新作是“与新发行伙伴合作，基于某个世界级游戏系列”。多位 Slant Six 员工也在自己的个人网络档案中写明正在开发 PS3/X360 的“多人动作游戏”。而今年 3 月份，Slant Six 曾公开招聘日语翻译。

我们不想过有这顿没下顿的穷工作室生活，如果那样的话，我们只能被迫做一些不想做的东西来赚取开发费。

被问到为何将成立不久的探戈卖给 Bethesda 时，三上真司坦诚地说公司资金紧张，相比起做出优秀作品的首要目标，工作室的独立性是次要的。

业界声音

特报 SPECIAL 电影版《寂静岭 启示》拍摄中

《寂静岭》的第一部电影在 2006 年 4 月上映之后，获得了相当不错的评价，不过票房很不理想。尽管如此，制片方还是启动了续集的拍摄。据报道，狮门影业公司目前正在拍摄《寂静岭 启示》（Silent Hill：Revelation），并且这将会是一部 3D 电影。本片的剧本和导演均为 Michael J. Bassett，之前他的作品包括 2002 年的第一次世界大战题材恐怖电影《勾魂谷》（Deathwatch）和《所罗门传奇》（Solomon Kane）。

《寂静岭 启示》将会以游戏版《寂静岭 3》为基础改编，故事讲述 Heather Mason 多年来和她的父亲一起浪迹天涯，在她 18 岁生日前夜，Heather 发现了“真实的自己”，并堕入恶魔世界……

特报 SPECIAL 《FFXIV》未达预期，Square Enix 收入大跌

Square Enix 于 11 月 5 日公布了上半财年的业绩状况。当期 SE 共销售 817 万套游戏，其中日本为 284 万，欧洲为 271 万，北美为 248 万。最畅销的游戏是《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》，销量为 128 万套。当期 SE 的运营利润从 131 亿日元降低到 57.1 亿日元，销售收入从 905.6 亿日元降低到 680.6 亿日元。

在面向投资者的情况说明会中，《最终幻想 XIV》成为焦点。SE 社长和田洋一承认，《最终幻想 XIV》目前面临困境，他说："我们正全速进行改革，将会尽一切努力重新获取大家的信任。"根据 SE 发布的数据，《最终幻想 XIV》的初期销售成绩并不差，出货量有 63 万套，日本为 19 万，北美 21 万，欧洲 23 万。和田洋一表示，因为先前人们对《最终幻想 XIV》的预期值太高，才会导致结果与预期出现落差。

■《最终幻想 XIV》被欧美媒体贬为"MMORPG 的倒退"。

特报 SPECIAL Capcom 财报出炉，利润大跌

Capcom 于 10 月 28 日发布上半财年报告，其销售收入达到 407 亿日元，同比提高 4.7%。不过净利润大幅降低了 39.99%，降低到 17.8 亿日元。Capcom 表示，Blue Castle 开发的《丧尸围城 2》表现出色，出货 200 万，实际销量已经达到 180 万。《超级街头霸王 IV》销量也达到 140 万套。《战国 BASARA3》和《暖洋洋的猫猫村》销量都超过了 50 万套。Capcom 表示，《失落的星球 2》销量为 150 万套，"大大低于预期"。Capcom 预计本财年销售收入为 910 亿日元，净利润 65 亿日元。

PSP 的盗版问题已经严重到为它开发游戏毫无意义。

《战神 斯巴达之魂》制作人 Ru Weerasuriya 最近毫不留情地批判了 PSP 盗版横行的现状，并表示不知道未来 PSP 该何去何从。

就在我们说话的这会儿，光碟已经在不断压制呢！

在媒体记者问到《GT 赛车 5》究竟何时发售时，山内一典从容地说游戏的光碟已经在生产了，他还用双手模拟了流水线上刻录光碟的动作，这张图被制作成山内一典压盘的 GIF 图片，在网上流传甚广。

业界声音

软件 SOFTWARE 《使命召唤》两款新作明年上市？

Activision Blizzard 于 11 月 4 日宣布，上财季其经营收入为 7.45 亿美元，超出之前预期的 6 亿美元。利润从 1500 万美元提高到 5100 万美元。在其经营收入中，有将近一半来自网游收入。AB 预计本财年经营收入将会达到 42.8 亿美元，高于之前预计的 41.8 亿美元。

投资公司 Janco Partners 的著名分析家 Mike Hickey 表示，《使命召唤 黑暗行动》销量有望超过 1800 万套，销售收入 8.18 亿美元。他还预测还有两款《COD》新作正在开发中，将于 2011 年秋季发售的将会是《现代战争 3》，不过该作不会是 Infinity Ward 制作，而是交给刚成立没多久的 Sledgehammer Games。至于另外一款《COD》新作则是 AB 多次暗示的网游版。Hickey 认为该作是在亚洲开发，预计明年发售，在运营收入方面第一年就会达到 1 亿美元。Hickey 认为腾讯将最终获得该作在中国的运营权。

INFO 新闻短波

Take-Two 执行官卸任

Rockstar 母公司 Take-Two 于 10 月 29 日宣布，现任首席执行官 Ben Feder 即将卸任，原因是"要履行与家人一起前往亚洲的长期旅游计划"。Feder 仍然是 ZelnickMedia 公司的合作伙伴，该公司是 Take-Two 的最大股东，其老总 Strauss Zelnick 是 Take-Two 的董事局主席。

《杀手 47》新作难产

Sqaure Enix 于 10 月 30 日确认，《夺命双雄》开发商 IO Interactive 最近进行了裁员，并取消了一个新作项目，据传该作是 IO 过去的代表作"《杀手 47》系列"最新作。

《幻想水浒传》究极音乐收藏

Konami 宣布将于 2011 年 3 月 24 日推出"《幻想水浒传》系列"的 OST 完整套装，采用夸张的 25 碟装，总共收录 650 首歌曲，而且这些光碟还是使用了蓝光格式，全面增强音质。该套装定价为 2.5 万日元。

3DS "购物频道"公开

任天堂在 10 月 29 日召开了面向投资者的说明会，会议的最后公布了 3DS 的"购物频道"界面。当玩家进入 3DS 的网络商店后，可以选择对应不同主题的"货架"。在货架上选择游戏后，可以看到该作的详情介绍、观看影像、下载一个试玩版，以及查看其他玩家的评价，还可以直接进入该作的官方主页。

3DS 体验会明年初举办

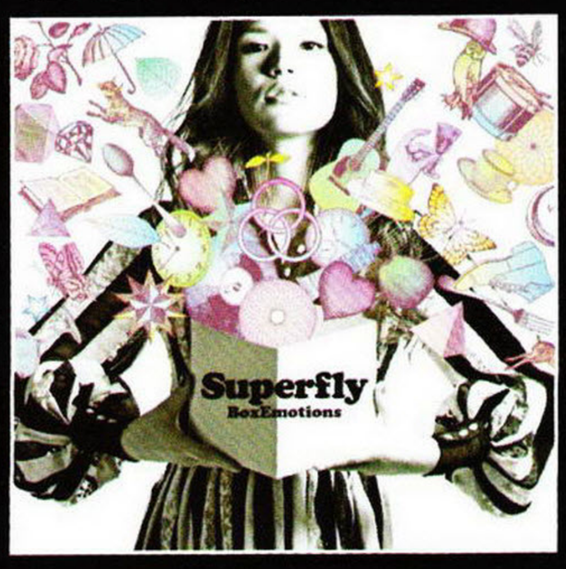
任天堂宣布将于 2011 年 1 月 8 ～ 9 日期间在幕张会展中心举办 3DS 的试玩体验会，这将会是 3DS 首次面向公众进行试玩展示，同时任天堂目前正在计划以其他方式让日本消费者提前感受 3DS 的精彩。

X360 销量增长近 4 成

微软于 10 月 28 日宣布，上个财季（7 ～ 9 月）X360 销量比去年同期提高了 38%。X360 事业所属的娱乐设备部财季收入将近 18 亿美元，同比提高 27%；运营利润为 3.82 亿美元，而去年同期为 2.6 亿美元。其中《光环 致远星》的销售收入就有 3.5 亿美元，并大大推进了 Xbox LIVE 的增长。

《第三个生日》主题曲确定

Square Enix 宣布《寄生前夜 第三个生日》将由 Superfly 创作，而歌曲名叫做《Eyes on Me》——与王菲演唱的《最终幻想 VIII》主题曲同名。当然两首歌曲本身是完全不同的，不过这也是一首"标准的爱情歌曲"。



EA 加拿大大裁员

10 月 27 日，据可靠消息透露，EA 对其位于加拿大温哥华的两家工作室进行大裁员，分别是 EA Canada 和 EA Black Box。有消息指裁员的数量约 100 人。EA 方面表示，这次裁员是一些项目完成后的正常人事调整，EA 仍然处于发展阶段，仍在招聘有才华的开发人员。

手机游戏爆炸式增长

由于 iPhone 游戏的崛起，手机游戏市场高速增长。据 Futuresource 咨询公司最近的一份研究报告，到 2014 年，手机游戏市场规模将会达到 100 亿美元。今年苹果 App Store 的销售额预计为 17 亿美元，付费下载的游戏软件是手机游戏市场的主力，预计到 2014 年，95% 的手机游戏销售收入都是通过该渠道完成。

《世界街头赛车》新作招募开发商

据英国《Develop》杂志报道，微软目前"正在向欧洲多家独立开发商推销《世界街头赛车》系列"。由于该系列开发商 Bizarre Creations 被 Activision Blizzard 收购，系列新作将会交给其他开发商。这则消息也意味着新作尚未开始制作，可能至少一两年后才会问世。

Team Ninja 神秘游戏取消

Team Ninja 的早矢仕洋介日前确认，多年前公布的《Project Progressive》和《死或生 代号 克洛诺斯》早已被取消，其中前者曾经开发了一段时间，也做出了一个有完整剧情的版本，但是中途被取消，而后者压根就没有启动开发。

IF 收入创纪录

Idea Factory 公司宣布最近一个财季，其销售利润从去年同期的 3.1 亿日元提高到 7.1 亿日元，销售收入从 22.2 亿日元提高到 28.5 亿日元。这是他们历史上业绩最好的一个季度。为此 IF 专门放出了几张庆祝壁纸。

NBGI 北美大裁员

NBGI 北美分公司最近宣布将裁员 90 人，这是 NBGI 之前宣布的重组计划的一个环节，今后该公司的手机和网络游戏部门将合二为一。此外原本在圣何塞进行的游戏开发工作将转回日本总部，其他开发任务将转为外包。该公司副总裁 Carlson Choi 说，未来他们将转向以下载游戏和休闲游戏为主。

Konami 将推 PS3 新套装

Konami 宣布将于 12 月 16 日推出一款 PS3 特别套装，同捆的游戏有两款：《潜龙谍影 4》和《恶魔城 暗影之王》，PS3 为 160GB 碳黑款式。该套装定价 37980 日元。

特报 SPECIAL 北通杯电子竞技挑战赛顺利举办

10 月 22 日，由中国电脑商会、杭州市贸易局、西湖区人民政府主办，文三路电子信息街区管委会、颐高集团、IT 世界网承办的一年一度的中国（杭州）国际电脑节在颐高数码旗舰店隆重开幕，北通杯电子竞技挑战赛作为电脑节期间惟一一项竞技比赛，受到了广大游戏爱好者的追捧。

开幕式现场，在正对主席台的地方是 130 平米的比赛场地，摆置了 6 台 42 寸等离子大屏幕显示器，玩家们对北通产品也乐此不疲。随着领导致辞结束，丰富的竞技、体验活动也拉开了帷幕。激情澎湃的《极品飞车》、勾起诸多玩家对往昔岁月回忆的《拳皇》以及当下最热足球游戏《胜利十一人 2011》都是本次挑战赛人气最高的竞技比赛，成为玩家们争相竞争的赛场热门。竞技挑战赛现场的互动环节还有猜中有奖的谜题环节，不少选手们参与了活动，并获得价值 88 元的北通振动手柄奖品。本次活动得到了社会各界的关注，活动在北通新产品的 Model 展示和街舞表演中华丽结束。

软件 SOFTWARE 《FIFA》总销量突破一亿套！

EA 于 11 月 2 日宣布，截至 9 月 30 日的上个财季出现 2 亿美元亏损，去年同期为亏损 3.91 亿美元。销售收入从 7.88 亿美元降低到 6.31 亿美元。如果排除公司重组成本、收购开支和股票相关开支，EA 在这个季度其实已经实现 3200 万美元的利润。这已经大大高于分析家们的预期。

该季度 EA 最畅销的游戏是《FIFA 11》，《FIFA》品牌游戏销售额同比提高了 20%。目前“《FIFA》系列”总销量已经超过 1 亿套。另外，《战地 恶人连 2》总销量将近 600 万套。《荣誉勋章》发售两个星期后，销量也达到了 200 万套。EA 表示他们拥有高清主机最高的软件市场份额，市场占有率达 25%。

事件 EVENT 惊人传闻：苹果将收购索尼？

10 月 26 日，著名财经杂志《巴伦周刊》爆出一条惊人传闻：苹果公司有可能收购索尼、Adobe 或迪士尼。消息传出后，索尼股价盘初微涨 0.27%，最高涨幅 2.9%。当日索尼以大约 1761 万股交易量刷新了今年 7 月 30 日以来的最高交易量。

在此前的苹果公司决算发布会后，史蒂夫 · 乔布斯曾表示有可能进行战略性大规模收购，这是激起业界传闻的根本原因。苹果公司目前有 3000 亿美元的市值，以及超过 500 亿美元的资金。但业内人士认为，苹果收购索尼的可能性微乎其微，所以索尼股价很快冲高回落。

软件 SOFTWARE 《GT 赛车 6》确认开发中

《GT 赛车 5》虽然具体发售日未定，不过已经可以确定其开发工作已经完成，为了下一作不再让玩家久等，Polyphony Digital 已经在马不停蹄地投入《GT 赛车 6》的开发。制作人山内一典最近出席了 SEMA 2010 车展，在接受《汽车周刊》采访时，他确认《GT 赛车 6》已经在开发中，不过他说：“现在说这个还太早了，我们花了 2000 多天才把所有创意都汇入《GT 赛车 5》，现在说《GT 赛车 6》太早了。”

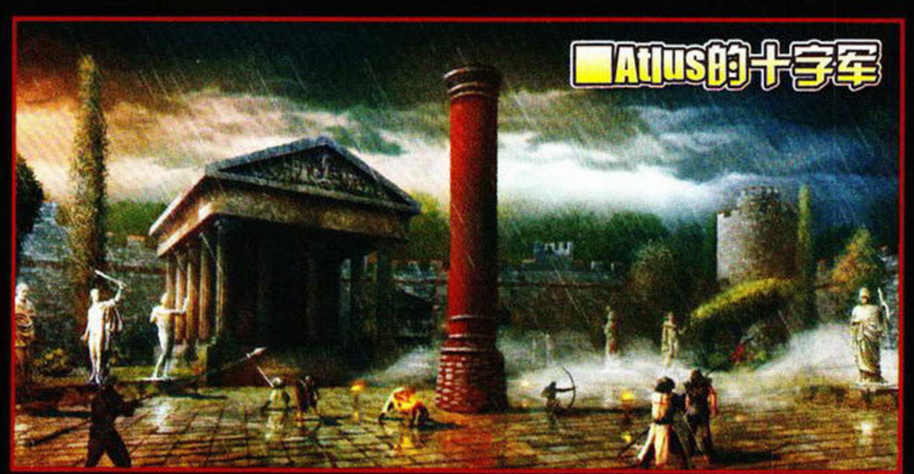
硬件 HARDWARE 3DS 最大强敌？日本第三方全力支持 3D 手机

在 3DS 之前，使用裸眼 3D 屏幕的手机已经在日本全面上市。由于 3DS 的公布，日本手机厂商意识到裸眼 3D 游戏对手机销量的推动作用，于是联合游戏发行商开始为手机提供大量 3D 游戏。

Capcom 于 11 月 4 日宣布，将全力支持软银公司的新款裸眼 3D Android 手机，Konami、NBGI 和网游公司 GungHo 也相继发表了加盟声明。Galapagos Softbank 003SH 和 005SH 手机将会预装 Capcom 的《洛克人》（1987 年原版）、《魔界村 黄金骑士》和《生化危机 恶化》。Konami 将会推出《移动强力职业棒球 3D》，NBGI 将推出《太鼓达人》3D 版新作。GungHo 和 GameArts 正在共同开发一款《Silpheed Alternative》。

SCENE 图说新闻

为了纪念公司成立 15 周年，CyberConnect2 最近开放了神秘新作预告页面，该作暂名为《Strelka Stories》，其世界观看起来与最近上市的《天空机器人》相似。不过 CC2 表示本作面向的是成年玩家，由其新开张的东京工作室开发。



由于 Atlus 在北美代理的《恶魔之魂》大获成功，目前 Atlus 正准备代理一款具有浓郁美式动作冒险风格的新作《恶咒十字军》（The Cursed Crusade），将于明年夏季在 PS3 / X360 上推出。

近日关于是否应立法限制暴力游戏的官司在美国最高法院开庭，这被视为美国游戏产业史上最重要的一起官司。为了捍卫游戏业，大批玩家聚集到最高法院外举牌抗议，为游戏业助威。

《刺客信条》与《潜龙谍影》之间已经有多次合作，而在《刺客信条 兄弟会》中，也会有隐藏的雷电装，只要完成 VR 训练的所有任务即可获得。

八重樱视点

无限创意VS尴尬销量

——《星之卡比 毛线史诗》之过

星之卡比 毛线史诗

毛糸のカービィ

Wii　Nintendo

2010年10月14日发售

尽管笔者在杂志上一直是对《星之卡比 毛线史诗》这款游戏赞赏有加，在上一期的黄金眼中甚至给出了满分10分的评价，但在日本首周只有9万多份销售量的成绩面前，很难让人认可这是一份令人满意的答卷。如果是其他第三方的游戏，将近10万份的销量似乎还在大家的预估范围之内，但这可是任天堂公司能与马里奥大叔并驾齐驱的招牌系列“星之卡比”，是全球累计销售量早已突破千万大关的不朽经典，92280套这个数字在如此辉煌的历史面前就显得分外黯然神伤了。且不说更远的例子，就拿上一作、也就是2008年11月6日发售的NDS游戏《星之卡比 超究极豪华版》来做对比，日本本土卖掉了120万套，全球销量更要在这个数字上翻倍，而《星之卡比 毛线史诗》且不说超过前作，单是目前发售三周以来全球销售量统计下来也只有区区26万套，极有可能成为续《卡比砖块球》和《卡比宝石星》之后销量倒数第3位的卡比之作。

游戏的确是好游戏，但为何会落得如此窘迫的境地？

《星之卡比 毛线史诗》发售后，系列老玩家就为它挑出了一堆“毛病”，诸如像游戏难度过低；没有GAME OVER的设定缺乏动作游戏的感觉；原本卡比吸收敌人拷贝能力的特有设定被取消，如此一来卡比作为主角存在还有什么意义；等等。的确，从外传角度来看，几乎没有传承系列标志性元素的《毛线史诗》难以令老玩家产生更多共鸣与感动，假想一下把主角由卡比换成马里奥，恐怕也没什么不合适的。并不是说做出改变不可以，而是有的时候终归还是要顾虑到老玩家的感情。毕竟像这种风格偏近低龄向的游戏，愿意掏钱买单的大多还是老玩家们，颠覆根基的改变对粉丝们而言是一种背叛。

除了上述原因外，导致《毛线史诗》销量低迷的另一个主要原因，就是因为它出在了Wii这一平台上。9月份，Wii在美国仅销售了25.4万台，同比去年降低了45%。在高清游戏已成为主流的当下，Wii已不再具有任何优势可言。纵观今年游戏发售排行榜，1年多以前发售的《Wii Sports 运动胜地》居然还能在排行榜前十中占据一席之地，对于大多数家庭来说，Wii就和跳舞毯一样成为了只有在家庭聚会或朋友聚餐娱乐时才会拿出来玩一玩的游戏机，而并非是游戏生活中不可或缺的组成部分。《毛线史诗》虽然出在了Wii平台，但绝大多数时间都是采用经典手柄的玩法，对Wii所标榜的体感支持度并不高。既然本作强调的是休闲度和治愈感，那么显然掌机要更适合它，假设本作是一款NDS游戏的话，我想销售量恐怕会在现有基础上再翻一倍吧。

当然不管怎么说，《星之卡比 毛线史诗》仍然是有着诸多优点的良作，虽然通关时间不长，但带给玩家的欢乐却是目前电视游戏中少有的，推荐有Wii主机的玩家都来尝试一下。

星夜视点

日本制作人的独立革命

最近在日本游戏制作业接连发生两起大事，碰巧都与Capcom有关，二者虽然表面上毫无关联，实际上是息息相关。首先是三上真司把自己刚开张没多久的探戈工作室卖给了美国的Bethesda Softworks，虽然并未公布交易的价格，不过高傲的三上能心甘情愿地卖掉这家好不容易发展到35人的工作室，想必条件还是比较可观的。名制作人自己成立游戏工作室，打响名气之后便待价而沽，一旦成交便进账数千万美元——这就是身为一名游戏制作人最快的致富手段，这样一笔收入可能远远超过他们在大公司担任名制作人时的历年收入总和。基于这样的原因，就有了这里要说的第二件事：稻船敬二的突然辞职归根到底就是对日本游戏业界的收入分配制度不满意。

稻船敬二在自己的博客和媒体访谈中说了一大堆对日本业界现状的不满，其中最为精华的一句其实是“做完一个项目奖金只不过是区区几十万日元而已，就算是导演也只有200万”，这不仅是稻船敬二辞职的原因，也是近年来日本名制作人纷纷闹独立的根本原因。虽然日本的不少制作人名声在外，但与欧美的那些名制作人相比，收入完全不在同一个级别。欧美近来的独立运动也很流行，以独立的身分与发行商合作，领的不是薪水，而是比例可观的游戏销售收入分成。一款畅销大作进账数千万美元并非奢想。这种分配制度显然是在向好莱坞靠拢，彼得·杰克逊拍摄《金刚》获得了2000万美元底薪与1亿美元的票房提成，这对于在大发行商里拿工资的游戏制作人来说是难以想像的天文数字。

稻船敬二辞职后，Capcom的回应中有一句“建立一个不依赖于任何个体的开发结构”，这句话印证了稻船敬二与Capcom之间的利益冲突。我们几乎可以想像到劳苦功高的稻船敬二要求提高薪酬待遇时遭拒的场面，而稻船敬二也在博客中表示“本来有机会和Capcom继续下去”，暗示着和Capcom之间有过最后的谈判。但Capcom的一句“稻船敬二的离去不会对我们的业务造成影响”已经清楚地说明了立场。看来在人才大量流失的情况下，Capcom的应对方式不是提高待遇，而是降低对制作人的依赖度，今后可能会有意淡化对制作人的宣传。当制作人的名气对游戏销量无法产生影响时，在薪酬谈判时就失去了筹码。然而这或许会影响到制作人全身心投入到游戏开发的激情，导致稻船敬二所说的“工薪模式化”现象更加严重。到最后，游戏成本得到了控制，却牺牲了作品的灵魂

TV GAME半月刊 | 2010.11B

CONTENTS

游戏机 实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

11B
总第262期

COVER STAFF

封面用图：《战神 斯巴达之魂》
封面设计：一刀

©SCE

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。

读编交流 EDITOR & READER

焦点 1
游戏情报站 3
PS电玩大本营 11
排行榜 12
黄金眼 14
新作短波 28

游戏情报站要闻
Kinect全美脱销，年内销量将超500万套！ 3
PSP手机亮相？PSP2性能超越X360？ 3
《上古卷轴》开发商收购三上真司工作室 4
《海豹突击队》开发商制作《生化危机》新作 4

前线狙击
真·三国无双6 16
战国无双3 Z 20
战国无双3 猛将传 21
Move英雄 22
瑞奇与叮当 四位一体 24
最后的故事 26

攻略透解
使命召唤 黑暗行动 31
黄金的太阳 黑暗黎明 38
神鬼寓言III 50

研究中心
辐射 新维加斯 64
战神 斯巴达之魂 71
WE 2011 74
NBA 2K11 76
FIFA 11 80
噬神者 爆裂 82
征服 86

软硬兼施 58
游戏3.0 60
游戏进行时 62

编辑部落 102
读编往来 104
小编寄语 108
发售表 110
游风艺苑 112

多边共享区 90
特稿 92
自由谈 96
邪魔院 99
游戏姬 100

收 藏 者：

收藏日期：

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家

开型动创造未来

中国移动Mobile Market
百万青年创业计划火热招募中

AD-M-000-031

M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的

从这个九月开始你的新选修课，从培训到实战，一个有趣而充满想象的创业平台为你展开，我们需要你的M一个想法，M一个创意，和M一个不甘平凡对未来躁动不已的你，为期半年的时间里，为自己创一个未来。中国移动Mobile Market百万青年创业计划正在火热招募ing……
“移动创业之星”，是不是该问自己why not me？

参与方式： 2010年9月至2010年12月，通过在中国移动开发者社区注册报名参加活动、免费获得培训，进入专用通道提交作品，闪耀的创业之星也许就是你！

作品类型： 创意类作品；软件游戏类作品；

奖项设置： 软件游戏类、创意类大奖，更有Ophone创新奖颁给最闪耀的你，同时还将提供1000多个激动人心的全国各地移动公司及合作伙伴的现场实习机会，用创意实现理想，让自己闪光。

主办单位：共青团中央、中国移动通信有限公司

www.10086.cn 客服热线 10086

郑重声明

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

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

恶魔城 II	光盘

NDS

黄金的太阳 黑暗黎明	14 38
天空机器人	14

PS2

圣诞之吻 收藏版	29

PS3

007 血石	15 光盘
FIFA 11	80 光盘
GT赛车5	光盘
Move英雄	22
NBA 2K11	76
世界足球 胜利11人 2011	74
刺客信条 兄弟会	光盘
第八分队 偏见	30
电子争霸战 进化	光盘
辐射 新维加斯	64
火影忍者疾风传 终极忍者风暴2	光盘
灵异恐惧3	光盘
龙之世纪 II	光盘
龙珠 猛烈冲击2	15
迈克尔.杰克逊 梦幻体验	光盘
魔神之地	光盘
瑞奇与叮当 四位一体	24
杀戮地带3	光盘
使命召唤 黑暗行动	31 光盘
侍道4	28
死亡空间2	光盘
星球大战 原力释放 II	15 62
血腥战车	光盘
灾厄	15
战国无双3 Z	20
战神 III	光盘
真·三国无双6	16
征服	86
致命格斗	光盘
诅咒之影	光盘

PSP

皇家骑士团 命运之轮	光盘
灵武战记 携带版	63
梦幻俱乐部 携带版	15
女神异闻录Persona 2 罪	光盘
圣诞之吻 收藏版	29
噬神者 爆裂	14 82
维纳斯与布雷斯	29
战神 斯巴达之魂	14 71

Wii

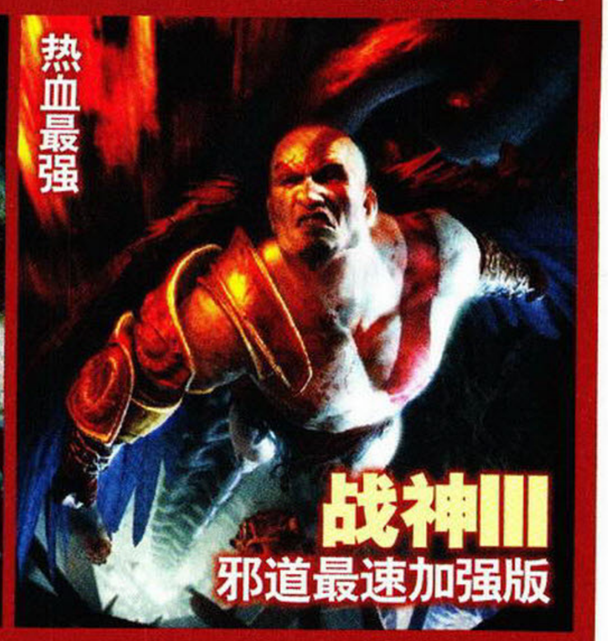
007 黄金眼	光盘
超级大金刚 回归	光盘
疯兔危机 时空之旅	30
迈克尔.杰克逊 梦幻体验	光盘
星之卡比 毛线史诗	光盘
战国无双3 猛将传	21
最后的故事	26

X360

007 血石	15 光盘
FIFA 11	80 光盘
NBA 2K11	76
超级肉肉哥	15 光盘
除暴战警2	光盘
刺客信条 兄弟会	光盘
第八分队 偏见	30
电子争霸战 进化	光盘
斗士出笼	光盘
辐射 新维加斯	64
火影忍者疾风传 终极忍者风暴2	光盘
灵异恐惧3	光盘
龙之世纪 II	光盘
龙珠 猛烈冲击2	15
迈克尔.杰克逊 梦幻体验	光盘
魔神之地	光盘
神鬼寓言 III	15 50
使命召唤 黑暗行动	31 光盘
世界足球 胜利11人 2011	74
死亡空间2	光盘
索尼克 自由滑板	光盘
我的新娘	15
星球大战 原力释放 II	15 62
血腥战车	光盘
真·三国无双6	16
征服	86
致命格斗	光盘
诅咒之影	光盘

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容



特别收录

使命召唤 黑暗行动
网战欢乐选集
编辑部精彩游戏试玩
星之卡比 毛线史诗
魔神之地
超级肉肉哥/灾厄

热血最强
战神 III
邪道最速加强版

新作影像集锦
刺客信条 兄弟会
恶魔城 II
超级大金刚 回归
龙之世纪 II
斗士出笼
致命格斗
女神异闻录Persona 2 罪
诅咒之影

索尼克 自由滑板
皇家骑士团 命运之轮
电子争霸战 进化
血腥战车
FIFA 11 梦之队DLC
GT赛车5
使命召唤 黑暗行动
除暴战警2
死亡空间2
灵异恐惧3
007 黄金眼
007 血石
杀戮地带3
迈克尔.杰克逊 梦幻体验

游戏广告欣赏
使命召唤 黑暗行动+
极品飞车 热力追踪+十项运动 自由

电影前线
美错 | 在某处 | 胡桃夹子3D

ENDING SONG
火影忍者疾风传 终极忍者风暴2
奥义精选MV

本期光盘特别附赠
UCG259 260 261游风艺苑作品+多边共享音乐共享

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 使命召唤 黑暗行动 | Activision Blizzard/Treyarch ② 主视角射击 ③
④ 多机种 | Call of Duty：Black OPS ⑤ | ⑥ 美版
2010年11月9日 ⑦ 1~18人 ⑧ | 59.99美元 ⑨
对应机种为PS3及X360 ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

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

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：席　嘉
　　马　骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君
　　王锐愚　江　浩
　　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年11月16日
定　　价：人民币9.80元

PlayStation®

PlayStation®
游戏专页

想随时随地跟踪《GT 赛车 5》的独家最新情报？那就一定要关注新浪微博的“PS 电玩大本营”！活动当晚上新浪微博的“PS 电玩大本营”抢先汇报活动实况及上传大量美女贴图，让脖友们快人一步抢先目睹活动盛况，脖友们对于周秀娜出席《GT 赛车 5》活动都表现得很兴奋，周小姐更即时转载“PS 电玩大本营”的微博，迅即吸引大量人士关注！据知网站即将会发放绝密的影片及送出独家的周秀娜礼物给“PS 电玩大本营”会员，未来也会有大量 PlayStation 限量精品或游戏软件送出，尚未关注的人请火速行动吧！

PS电玩大本营

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

《GT赛车5》接受预购 周秀娜狂野飙车

史上最畅销的赛车游戏《GRAN TURISMO®5 跑车浪漫旅 5》（本刊译名：《GT 赛车 5》）最近终于有新消息公布！日前 PlayStation 举行了发布会，并宣布由 11 月 4 日起接受网上预订，成功预订更有机会得到限量的“GT5 Logo 式样贴纸”及“GT5 双层透视海报”！活动当日大会请来香港名模、性感女神周秀娜及多位性感车模试玩 3D 立体版的《GT 赛车 5》，当然，美女们的车技实在不敢恭维，不过养眼度还是吸引了全场目光。当日活动其中一个重点是首次展示一系列即将推出的《GT 赛车 5》限定套装，其中又以“GRAN TURISMO®5 Collector’s Pack”及“PlayStation®3 GRAN TURISMO®5 Racing Pack”最受关注。前者包含极具珍藏价值的“Mercedes-Benz SLS AMG 1:43 典藏限量模型”，这款模型车与《GT 赛车 5》游戏封面的车款同款不同色，加上附送同捆特典《Apex 爱车完全指南》及 5 款 PlayStation®Network 特别车款 3D 设计下载车组，难怪成为众人的预订头号目标。

▲ GT5 双层透视海报

■性感女神周秀娜

包含首次推出的“钛光蓝”新色主机的“PlayStation®3 GRAN TURISMO® 5 Racing Pack”也是全场另一焦点，搭载 160GB 硬碟，加上“限定版本”及“专为 GT5 而设计”的噱头，肯定是 GT 迷最梦寐以求的套装。这个套装还包括《Apex 爱车完全指南》及 5 款 PlayStation® Network 特别车款 3D 设计下载车组。值得一提的是这次随特典附送的《Apex 爱车完全指南》，是一本超过三百页，记载了汽车的历史变革、组成架构及改装效果等的画册，印刷非常精美，汽车迷实在难以抗拒。有关《GT 赛车 5》及更多网上预约详情，可登入以下网址：

http://asia.playstation.com/hk

《GT赛车5》杀手级车辆X1登场

作为 PS3 平台皇牌作品，最新一集的《GT 赛车 5》收录超过 1000 款车辆，从梦幻名车至梦想中的概念车，如 Mercedes Benz SLS AMG 或 Volkswagen type2(T1) Samba Bus，还有 Polyphony Digital Inc. 获得 Red Bull 的协助开发完成的赛车 X1 Prototype 等最新人气车款。日前官方还发放了 X1 Prototype 的最新消息及片段，这个由 Polyphony Digital、世界级赛车制造商 Red Bull Racing 车队、空气力学专家兼天才赛车设计师 Adrian Newey 携手打造，号称游戏中——同时也是有史以来最快的一台车，马力峰值 1483hp/15000rpm、极速 450km/h 以及最大过弯 G 力超过 8G，几乎达到人体所能承受的极限！这辆车还使用了 70 年代末期于 F1 车界昙花一现之后便被禁用至今的风扇车技术，使用风扇强制导出车底气流，降低该处的气压以让车身获得巨大的下压力，X1 Prototype 日前终于进入试驾阶段，着名赛车手 Sebastian Vettel 于铃鹿赛车场上试跑时，竟然在初次担纲上场便将铃鹿赛车场的单圈记录缩短了 20 秒以上。如此杀手级的赛车，绝对是《GT 赛车 5》最令人引颈以待的卖点！本期杂志附赠的光盘中有详尽介绍，不要错过。

此外，《GT 赛车 5》透过育成 AI（人工智能）驾驶员，玩家可担任车队教练，享受游戏乐趣，应该也可以说是 Racing RPG 的 B-spec 模式，也将成为系列作的特色之一。除此之外，透过 ONLINE 机能，可进行与其他的玩家一同赛车、聊天或是交换改车道具等交流活动，丰富内容令玩家更期待《GT 赛车 5》正式登场。

PSP《战神 斯巴达之魂》11月2日登场

除了即将推出的《GT 赛车 5》备受注目外，广受欢迎的动作游戏”《战神》系列“最近于 PSP 平台推出全新作品《God of War™：Ghost of Sparta》（中英文合版）也是近日游戏界的大事。今集延续前作，以希腊神话为舞台，玩家将化身为勇猛善战的斯巴达武士奎托斯。故事设定于《God of War™》之后，道出奎爷成为战神后发生的故事，为了消除挥之不去的恶梦，奎爷必须踏上旅程，找出失落了的诸恶根源，并揭开一直不为人知的黑暗过去。游戏还同时推出繁体中文版，香港地区也推出了 PSP® 黑／红限定版主机同捆装，为庆祝本作之发售，还特别推出了豪华预约特典，内含 8 种豪华下载内容的 PlayStation®Network 下载卡，详情可到官网 http://asia.playstation.com 浏览。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"e" is a registered trademark of Sony Corporation.

栏目主持：洛克

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

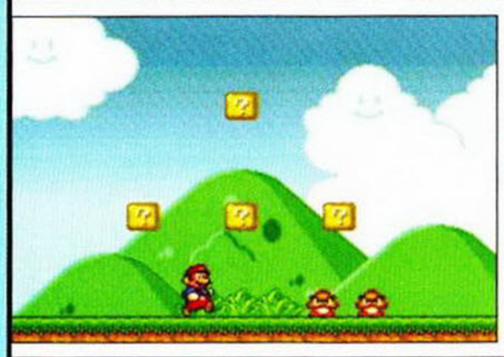
新闻资讯 排行榜

2010 年 10 月 18 日～ 2010 年 10 月 24 日

NEW 1 超级马里奥特别收藏版 Wii

スーパーマリオコレクション スペシャルパック

■ Nintendo ■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■平台动作■ 2500 日元



本作是为了纪念马里奥诞生 25 周年而特别发售的纪念版作品，包含了 SFC 的超级马里奥合集的复刻版、马里奥系列游戏原声音乐集以及珍贵的设定稿画集。很明显本作的收藏价值远远大于实用价值，由于本作的价格低廉，也吸引了众多 FANS 购买。

本周：**307 755** 套　　累计：**307 755** 套

↓2 口袋妖怪 黑・白 NDS

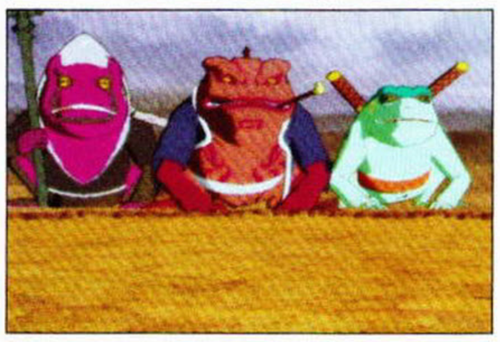
ポケットモンスター ブラック／ホワイト

■ 2010 年 9 月 18 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演　◆本周 81915 套　◆累计 4243312 套

NEW 3 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2 PS3

NARUTO-ナルト-ナルティメットストーム 2

■ NBGI ■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■动作■ 6980 日元



市面上一向不缺以火影为题材改编的游戏，不过本作的优秀素质一定会让玩家眼前一亮。本作可以说是次世代上最好的动漫改编游戏，游戏的剧情模式异常精彩，每场 BOSS 战都有其不同的打法，高节奏的战斗配合激烈的 QTE 场面让人热血沸腾，在通关后还有大量隐藏要素等待玩家收集。

本周：**63 675** 套　　累计：**63 675** 套

NEW 4 征服 PS3

VANQUISH ヴァンキッシュ

■ SEGA ■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■动作射击■ 7980 日元

三上真司的游戏从来就不缺乏创意和细节，《征服》也不例外。虽然本作是一款射击游戏，但动作要素在游戏中的地位相当重要，AR 模式的适时发动可以立刻改变战场上的局势。此外，本作的 BOSS 战设计精良，场面很有魄力，将主线故事通关后，还有数个高难度挑战等着玩家去“征服”。

本周：**48 318** 套　　累计：**48 318** 套

↓5 星之卡比 毛线史诗 Wii

毛糸のカービィ

■ 2010 年 10 月 14 日发售 ■ Nintendo ■平台动作　◆本周 35633 套　◆累计 127913 套

NEW 6 荣誉勋章 PS3

メダル オブ オナー

■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■ EA ■主视角射击　◆本周 25365 套　◆累计 25365 套

↓7 核石之王 PSP

ロード オブ アルカナ

■ 2010 年 10 月 14 日发售 ■ Square Enix ■动作　◆本周 24939 套　◆累计 94871 套

NEW 8 动感涂鸦 PS3

Beat Sketch！ ビート スケッチ

■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■ SCE ■益智　◆本周 22165 套　◆累计 22165 套

NEW 9 FIFA 11 PS3

FIFA 11

■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■ EA ■体育　◆本周 18995 套　◆累计 18995 套

↓10 Wii 聚会 Wii

Wii パーティ

■ 2010 年 7 月 8 日发售 ■ Nintendo ■益智　◆本周 15895 套　◆累计 1130910 套

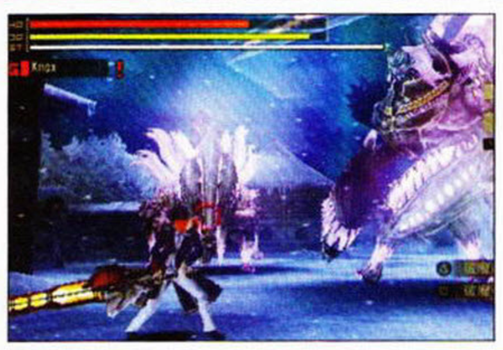
本周第一名被《超级马里奥特别收藏版》占据，作为马里奥大叔诞生 25 周年的纪念作品，游戏出乎意料地以 2500 日元的超低价格发售，低廉的价格加上极具收藏价值的游戏内容吸引了大量玩家购买。而《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2》则凭借优秀的素质占据排行榜第三名，取得了六万销量的好成绩。反观由知名制作人三上真司亲自操刀的《征服》最终只卖了不足五万套，也反映出枪类游戏在日本市场上的尴尬局面。

2010 年 10 月 25 日～ 2010 年 10 月 31 日

NEW 1 噬神者 爆裂 PSP

ゴッドイーター バースト

■ NBGI ■ 2010 年 10 月 28 日发售 ■动作■ 4980 日元



本作是 NBGI 年初推出的《噬神者》的追加资料片。不仅在前作的基础上追加了新敌人、新剧情，还追加了大量新装备和服装。同时，改良过的系统使得战斗更加刺高速刺激且具有策略性。敌人的攻击判定与伤害同样进行了调整，大幅度降低了游戏的难度。

本周：**263 150** 套　　累计：**263 150** 套

NEW 2 世界足球 胜利 11 人 2011 PS3

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011

■ Konami ■ 2010 年 10 月 28 日发售 ■体育■ 7980 日元

作为“《WE》系列”的最新作品，《WE 2011》在操作上又有了全新的尝试。本作不仅保留了之前作品中长传和射门时出现力度条的设定，就连短传和塞身后球时也会出现，而且传球方向也需要玩家自行控制。这一系列的变化导致游戏的操作更加困难，需要玩家花费一些时间去适应。

本周：**215 257** 套　　累计：**215 257** 套

↓3 超级马里奥特别收藏版 Wii

スーパーマリオコレクション スペシャルパック

■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■ Nintendo ■平台动作　◆本周 119485 套　◆累计 427240 套

↓4 口袋妖怪 黑・白 NDS

ポケットモンスター ブラック／ホワイト

■ 2010 年 9 月 18 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演　◆本周 68686 套　◆累计 4311998 套

NEW 5 黄金的太阳 黑暗黎明 NDS

黄金の太阳 漆黒なる夜明け

■ Nintendo ■ 2010 年 10 月 28 日发售 ■角色扮演■ 4800 日元

本作是在八年前发售的《黄金的太阳　失落的时代》续作，相信它的到来给老玩家们带来了不小的惊喜。游戏保持着系列一贯的高素质，音乐、画面以及游戏系统都力图带给玩家当年游戏时的感受。游戏的收集要素依然丰富，想要全部收集会花费不少时间。

本周：**46 516** 套　　累计：**46 516** 套

↓6 星之卡比 毛线史诗 Wii

毛糸のカービィ

■ 2010 年 10 月 14 日发售 ■ Nintendo ■平台动作　◆本周 25257 套　◆累计 153170 套

NEW 7 天空机器人 NDS

Solatorobo それから CODA へ

■ 2010 年 10 月 28 日发售 ■ NBGI ■动作角色扮演　◆本周 21915 套　◆累计 21915 套

NEW 8 神鬼寓言 III X360

フェイブル III

■ 2010 年 10 月 28 日发售 ■ Microsoft ■动作角色扮演　◆本周 20025 套　◆累计 20025 套

↓9 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2 PS3

NARUTO-ナルト-ナルティメットストーム 2

■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■ NBGI ■动作　◆本周 19090 套　◆累计 82765 套

→10 Wii 聚会 Wii

Wii パーティ

■ 2010 年 7 月 8 日发售 ■ Nintendo ■益智　◆本周 17337 套　◆累计 1148247 套

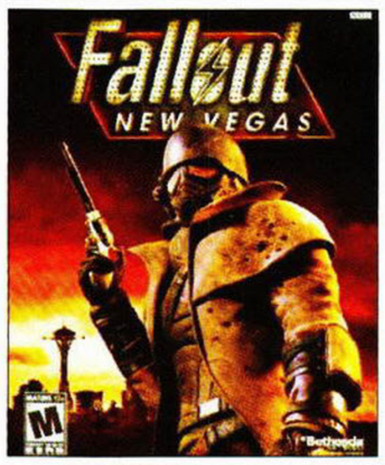
虽然离前作《噬神者》发售仅隔半年之久，作为加强版的《噬神者 爆裂》依然凭借优秀的素质取得了 26 万套的好成绩。不过离本作最大的对手——《怪物猎人 携带版 3rd》的发售日仅有 1 个月不到，因此本作是否在一个月后还能占据一席之地，和前作一样保持长卖趋势就让我们拭目以待吧。“《胜利十一人》系列”在日本市场的销量一直很稳定，最新作自然也不例外，首周销量与前作基本持平，占据销量榜第二名的位置。

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

2010年10月17日～2010年10月23日



1 辐射 新维加斯 X360

Fallout: New Vegas

■Bethesda ■2010年10月19日发售■动作角色扮演■上周排位：－

作为经典美式角色扮演作品的最新作，虽然名头上是一款外传性质作品，而实际游戏素质则毋庸置疑，使用《辐射3》的成熟引擎，配以《辐射2》的制作人，系列“选择与结果”的精神贯穿游戏始终。地图面积虽然不大，但是每一个区域都细致入微，游戏时间轻松突破100小时。

本周：645 971 套　　累计：645 971 套

2	辐射 新维加斯 Fallout: New Vegas	■Bethesda ■2010年10月19日发售 ■动作角色扮演■上周排位：－	◆本周 ◆累计	329631 套 329631 套	PS3
3	荣誉勋章 Medal of Honor	■EA ■2010年10月12日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 ◆累计	180474 套 695260 套	X360
4	荣誉勋章 Medal of Honor	■EA ■2010年10月12日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 ◆累计	131849 套 487071 套	PS3
5	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 ◆累计	101489 套 8417330 套	Wii
6	跳舞吧2 Just Dance 2	■Ubisoft ■2010年10月12日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 ◆累计	99848 套 254105 套	Wii
7	光环 致远星 Halo: Reach	■Microsoft ■2010年9月14日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 ◆累计	80760 套 4383333 套	X360
8	星之卡比 毛线史诗 Kirby's Epic Yarn	■Nintendo ■2010年10月17日发售 ■平台动作■上周排位：－	◆本周 ◆累计	71588 套 71588 套	Wii
9	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	■NBGI ■2010年10月21日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 ◆累计	57400 套 57400 套	PS3
10	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	■NBGI ■2010年10月21日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 ◆累计	45846 套 45846 套	X360

2010年10月24日～2010年10月30日

1 神鬼寓言 III X360

Fable III

■Microsoft ■2010年10月26日发售■动作角色扮演■上周排位：－

本作是“《神鬼寓言》系列”的最新作，系列一向以超高自由度闻名，而本作也不例外，玩家在游戏中将扮演英雄的儿女，在游戏中采取各种手段提高自己的声望和聚拢支持者推翻暴君的统治，最终成为国家的统治者。游戏含有大量的分支事件，需要耗费大量时间才能全部完成。

本周：937 843 套　　累计：937 843 套

2	辐射 新维加斯 Fallout: New Vegas	■Bethesda ■2010年10月19日发售 ■动作角色扮演■上周排位：1	◆本周 ◆累计	213596 套 859567 套	X360
3	星球大战 原力释放II Star Wars: The Force Unleashed II	■LucasArts ■2010年10月26日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 ◆累计	173087 套 173087 套	X360
4	星球大战 原力释放II Star Wars: The Force Unleashed II	■LucasArts ■2010年10月26日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 ◆累计	139123 套 139123 套	PS3
5	跳舞吧2 Just Dance 2	■Ubisoft ■2010年10月12日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 ◆累计	125377 套 379482 套	Wii
6	荣誉勋章 Medal of Honor	■EA ■2010年10月12日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 ◆累计	120330 套 815590 套	X360
7	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 ◆累计	117028 套 8534358 套	Wii
8	辐射 新维加斯 Fallout: New Vegas	■Bethesda ■2010年10月19日发售 ■动作角色扮演■上周排位：2	◆本周 ◆累计	110721 套 440352 套	PS3
9	摇滚乐队3 Rock Band 3	■MTV Games ■2010年10月26日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 ◆累计	105847 套 105847 套	X360
10	美国职业摔角联盟2011 WWE SmackDown vs. Raw 2011	■THQ ■2010年10月26日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 ◆累计	94188 套 94188 套	X360

新作打榜

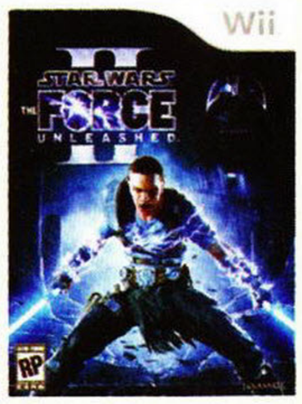
近期的日本市场依然处于持续低迷的状态，就连任天堂的长卖型游戏《口袋妖怪 黑·白》也显现出疲势，销量下滑到6万套。NBGI则瞄准《怪物猎人》迟迟不出新作的真空期，推出了《噬神者 爆裂》，经过对前作系统的大幅改革后的本作受到不少“猎人众”的好评。而美国市场方面随着《辐射 新维加斯》、《神鬼寓言III》等大作发售，Wii平台上一些游戏的“返场秀”现象也逐渐消失。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年10月18日～2010年10月24日			
13	Wii	英雄不再2 舍命一击	2010.10.21
14	X360	征服	2010.10.21
17	X360	荣誉勋章	2010.10.21
19	PS3	运动冠军	2010.10.21
22	NDS	强袭魔女2	2010.10.21
2010年10月25日～2010年10月31日			
11	PSP	梦幻俱乐部 携带版	2010.10.28
12	PS2	薄樱鬼 黎明录	2010.10.28
13	PSP	初音岛1&2 携带强化版	2010.10.28
16	PSP	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演绎 魏篇	2010.10.28
18	X360	我的新娘	2010.10.28

本作是X360平台上的美少女游戏《梦幻俱乐部》的强化移植版，玩家可以从十名招待小姐中选择一名为自己服务，在不断交流中逐渐了解对方，慢慢走进她们独特的现实生活中，博得她们的青睐。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年10月17日～2010年10月23日			
11	PS3	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	2010.10.19
17	X360	EA Sports MMA	2010.10.19
18	X360	征服	2010.10.19
21	X360	DJ 英雄2	2010.10.19
23	PS3	征服	2010.10.19
2010年10月24日～2010年10月30日			
13	PS3	美国职业摔角联盟2011	2010.10.26
14	PS3	摇滚乐队3	2010.10.26
20	X360	模拟人生3	2010.10.26
22	Wii	星球大战 原力释放II	2010.10.26
25	Wii	摇滚乐队3	2010.10.26

由于前作销量极佳，推出续作也是顺理成章的事。在本作中玩家将扮演黑武士的秘密学徒Starkiller展开新的冒险，推荐原作的爱好者尝试。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	10月18日～10月24日	10月25日～10月31日
1	PSP	1 749 487台	32 591台	38 874台
2	PS3	1 283 362台	20 128台	28 255台
3	Wii	1 187 068台	11 971台	12 710台
4	NDSi LL	1 082 851台	15 819台	32 137台
5	NDSi	889 445台	14 703台	23 614台
6	NDSL	500 236台	3 887台	3 375台
7	X360	178 764台	2 162台	2 669台
8	PS2	72 649台	1 222台	1 400台
9	PSPgo	58 492台	924台	3 031台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	10月17日～10月23日	10月24日～10月30日
1	PS2	52 438 693台	11 331台	10 289台
2	NDS	49 060 465台	108 733台	97 473台
3	Wii	35 302 245台	107 976台	89 892台
4	X360	25 505 013台	113 444台	100 721台
5	PSP	20 095 156台	23 9069台	19 647台
6	PS3	15 841 616台	92 910台	82 141台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

《超级肉肉哥》实在是一款吸引人的游戏，出现在游戏室的那一日起，编辑部的几位同学就不愿意出屋了，轮流挑战，有时候一个关卡所有人轮一遍，每人10条命，还是过不了……于是就有了各位在本期GameHalo中看到的千军万马视死如归血溅满屏的场面，其实如果一个人一直尝试的话通过的速度可能更快一些，背版和手感呀！这游戏难度真不是一般得高，不过一气呵成，超高的要求下通过关卡带来的是绝对的成就感。

最近发售游戏的多视角评价

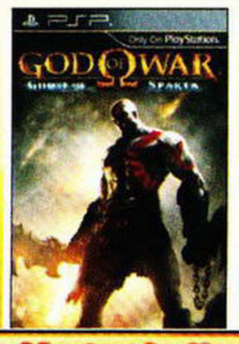
GOLDEN EYE

黄金眼 GOLDEN EYE

CROSS REVIEW

黄金珍藏×1　热血推荐×3

战神 斯巴达之魂



推荐玩家人群

●想要了解奎爷“黑”历史的玩家。●动作游戏爱好者。●想弄清《战神》剧情的玩家。

黄金珍藏　总分 27

■打开奎托斯尘封已久的记忆之门。

铃

看惯了奎爷在家用机平台上屠戮众神，偶尔也应该变换下口味了解一下奎爷的家庭故事，而本作无疑就是冲着这个主题去的。除了剧情上的重要作用，本作在素质上也无疑是优秀的，系统细节上的调整让游戏的总体感觉更接近家用机上的《战神3》，即使是来到掌机平台，战斗的激烈度依旧不减。

胜负师

血腥和暴力是《战神》的招牌要素，本作完好地继承了这一点，战斗爽快，BOSS战大气。不过由于“《战神》系列”走到今天，系统已经相当成熟，变化自然而然就少了，好在增加的新武器和魔法在一定程度上弥补了这一点。本作画面上的进步很明显，镜头的运用绝对是业界一等的水平。

雷电

本作沿袭系列的艺术设定加上一丝不苟的场景设计，不要和家用机版比声画效果，单单能让人在掌机上玩到如此原汁原味的《战神》作品实在是件高兴的事。剧情等于生生拉出一段故事，不过只要能看到霸气的奎爷就行啦。系统方面有自己的创新，武器的特殊攻击要求玩家更加注意战斗的节奏。

■PSP■UMD■SCE■God of War：Ghost of Sparta■动作■2010年11月2日■1人■无对应周边

黄金的太阳 黑暗黎明

推荐玩家人群

●系列粉丝。●对角色扮演类有爱的玩家。●经历过GBA时代的玩家。

热血推荐　总分 24

■怀旧有余，创新不足。

洛克

本作是在8年前发售的《黄金的太阳 失落的时代》续作，游戏继承前作的所有要素，精灵、多重职业、精神力等经典设定都得以保留，让老玩家感动不已。可惜作为新作，游戏没有增加多少原创内容，不仅大部分谜题和前作一致，就连通关后的隐藏BOSS也和前作一样，不得不怀疑厂商的诚意。

九兵卫

曾在GBA上给我们留下无限回忆的《黄金的太阳》时隔多年再次登陆老任的掌机，感动依旧。制作小组在技术上进步不大，因此本作的画面与音乐让人有种似曾相识的感觉，战斗系统与大体玩法也与前作基本一致。游戏的完美通关时间约需30小时以上，非常王道，流程中若能更有新意就完美了。

纱迦

虽然和前作《失落的时代》相比，本作的总体流程较短，容易让人产生一种意犹未尽的感觉。但游戏总体素质保持着系列一贯的高质量，音乐、画面以及游戏系统都带给玩家当年游戏时的感受。游戏的最大乐趣依旧是解谜部分，耗费大量脑细胞破解谜题所带来的喜悦感是同类游戏所无法给予的。

■NDS■卡片■Nintendo■黄金の太阳 漆黒なる夜明け■角色扮演■2010年10月28日■1人■无对应周边

噬神者 爆裂

推荐玩家人群

●想深入了解后续剧情的玩家。●喜欢联机合作的玩家。●动作游戏玩家。

热血推荐　总分 24

■高不成低不就。

洛克

游戏针对前作的故事进行补完，追加了新的装备，并对前作不足的系统进行完善，可以说显得诚意十足。游戏最大特点就是难度大幅下降，一些怪物的招式被明显弱化，这也是在发售不久就被人大叫不爽的原因之一，虽然针对此种情况官方在最后追加了挑战任务，不过难度也未能达到前作的水平。

雷电

前作发售时隔不到一年就推出的资料片，可见厂商对本作的重视程度相当高。本作除增加了新荒神、新武器、新剧情外，还对系统进行了改良。NPC指令系统加入使得单人游戏的策略性更高。原有敌人的攻击判定、伤害进行了调整，难度相对前作大幅下降，喜欢挑战的玩家多少会有点失望。

九兵卫

本作可以看成是《噬神者》前作的一部资料篇，系统与玩法基本没有变化，但追加了新角色以及众多技能、武器与服装。全新的任务以及新登场荒神的挑战难度不高，但团队合作更有趣。非得将《怪物猎人》与本作进行比较的意义并不大，游戏在战斗思路以及武器的变化方面丝毫都不输给前者。

■PSP■UMD■NBGI■ゴッドイーター バースト■动作■2010年10月28日■1～4人■无对应周边

天空机器人

推荐玩家人群

●喜欢日式机器人文化的人。●日式热血情节爱好者。●少年RPG爱好者。

热血推荐　总分 24

■热血华丽的机器人物语。

纱迦

画面和音乐能让人一下子就中意，实际体验游戏的战斗部分后感觉也不差。机器人的手感很出色，操作简单而动作丰富。游戏的世界观很有特色，主人公的经历有如典型的日本动漫，喜欢这种风格的人肯定能迅速融入。各种可钻研的要素也相当丰富，是一款能够反复游玩的作品。

奈落

游戏的剧本和展开非常王道，更让人意想不到的是后面的剧情发展如此精彩。画面很干净且质感独特、颜色又温馨，加之简单的操作让平时不玩游戏的人和小孩子也能很快上手，遗憾的是由于过于简单，很容易形成连续按键解决战斗的局面。好在游戏有丰富的机器人技能和连击系统弥补了这一点。

九兵卫

发售前NBGI浓墨重彩对本作进行了前所未有的广告宣传，实际游戏则不过不失，并没有达到预期中的突破。松山洋的制作团队带来了游戏中的2D、3D完美结合的出彩画面，同时简单易于上手的系统也令本作的玩法极为顺畅。大量的任务以及收集要素的存在保证了游戏的耐玩度，挑战度倒是不高。

■NDS■卡片■NBGI/CyberConnect2■Solatorobo■动作角色扮演■2010年10月28日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

神鬼寓言III

推荐玩家人群

●喜欢高自由度RPG的玩家。●喜欢唯美画面的玩家。●喜欢自由探索的美式RPG玩家。

总分 23

■大权在手中，善恶在心中。

奈落

也许游戏没有超越前作的高度，某些地方也显得画蛇添足，但是这依然是一款适合中文玩家的RPG游戏。整个游戏比起同类美式RPG要轻松不少，但是系列独有的乐趣却能让人乐此不疲，全中文非常亲切。值得一提的是本作的配音演出极为出色！而且全程语音绝不冷场，非常值得体验。

雷电

游戏比起前作做出了很多改变，虽然这些改变究竟如何见仁见智，但是制作组的诚意已经值得褒奖了。后半部分赶工的痕迹明显，君主的流程过短。另外整个游戏的战斗非常简单，致使很多武器升级的意义变淡。独特的经营系统和生活自由度确实比较精彩，喜欢美式RPG的人不应错过。

星夜

简单的操作，容易上手的游戏系统，自由探索的乐趣，《神鬼寓言III》是一个非常适合新手体验美式RPG乐趣的游戏。游戏画面虽然谈不上惊艳，不过美术设计很出色，画面看着很舒服，而且音乐非常出彩。不过战斗系统简单到有些肤浅，剧情与人物塑造方面都无法给人留下深刻印象。

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Lionhead Studios■Fable III■动作角色扮演■2010年10月26日■1～2人■无对应周边

星球大战 原力释放II

推荐玩家人群

●喜欢简单直接的动作游戏的玩家。●成就饭或是奖杯迷。●《星战》文化爱好者。

总分 19

■有卖相，缺内涵，期待星战游戏下一次释放。

雷电

星球大战的宏大背景下的原创剧情，挥舞两支光剑的强大主角，真正的原力释放，轰飞一切敌人，玩起来像一款割草游戏。画面挺漂亮，但是场景缺乏变化，虽然每章风格不同，不过地图构造、机关、敌人都换汤不换药。如果并非保守派星战FANS，看着达斯维达和帝国突击兵就很高兴了吧。

胜负师

不得不承认，经过这两年的锤炼，卢卡斯游戏在技术上的进步还是十分明显的，这也是目前最具次世代感觉的星战游戏，就卖相而言相当不错。只可惜现在的消费者已经不像两年前那么好糊弄，内容的低容量、低难度、低重复价值无法令挑剔的玩家满意。欧美综合评价甚至低于前作，也不无道理。

纱迦

没想到在前作大卖、制作三年的情况下，本作能够变得如此失态。游戏的流程短不说，关卡重复单调，完全没有认真设计。整个游戏充满了赶工痕迹，虽然有多个结局，但是全部不给力，令人难以接受。画面倒是比前作有进步，主角的能力也强得过了分，对于《星战》迷来说，估计能吐槽的地方更多吧？

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■LucasArts■Star Wars：The Force Unleashed II■动作■2010年10月26日■1～4人■无对应周边

龙珠 猛烈冲击2

编辑评分

7

7

总分 22

脆薯条

本作的手感相比前作要提高不少，打击感非常棒，动画渲染相对比较到位。各种经典的隐藏BOSS也汇聚一堂，让人在游戏中充满热血感。另外游戏的模式非常之多，FANS如果要完美的话将会消耗大量时间，可以说这是目前素质最高的一款《龙珠》游戏，无论FANS与否都可以尝试一下。

■PS3/X360■NBGI■DragonBall：Raging Blast 2■动作■2010年10月28日

007 血石

编辑评分

7

6

总分 20

雷电

制作组非常努力地要做到最好的心情进入游戏就可以体验到。画面引擎算不上高端，但是即使草草通过的场景也用心制作，各种追逐战、动作戏表现效果不错，真能给人电影的感觉。借鉴了很多动作游戏的系统，可惜只学到皮毛，各种小道具用起来很别扭。请来影视、音乐界名人助阵值得关注。

■PS3/X360■Activision Blizzard■James Bond 007：Blood Stone■动作射击■2010年11月2日

梦幻俱乐部 携带版

编辑评分

7

6

总分 18

脆薯条

这款移植作品完完全全是想再骗一次玩家口袋中的钞票，由于不是高清平台，所以画面那是比较糟糕的。另外所谓的新系统也只是简单的“邮件提醒”功能，只能说明厂商的诚意问题，如果有条件的话还是推荐直接去玩高清平台上的前作，这样才会有更多的乐趣。

■PSP■D3 Publisher■ドリームクラブ・ポータブル■文字冒险■2010年10月28日

我的新娘

编辑评分

6

5

总分 17

纱迦

从之前的宣传来看似乎是个《LOVE PLUS》式的游戏，但实际拿到手之后才发现就是传统的文字冒险游戏。基本上玩家怎么选都能发展剧情，因此惟一的乐趣就只剩欣赏声优们的演出了。幸好本作的声优阵容不错，多种性格的设定也很棒，还可以通过DLC来追加新声优。成就好拿是一大优点。

■X360■Idea Factory■俺の嫁 ～あなただけの花嫁～■文字冒险■2010年10月28日

超级肉肉哥

推荐玩家人群

●平台动作游戏爱好者。●喜欢挑战的人。●注重下载游戏性价比的人。

购买推荐度 ★★★★★

纱迦

对于平台动作游戏爱好者来说，这是一道举世无双的大餐。游戏收录了300个不同的关卡，各种经过精心设计的机关让你边死边爽，一点儿也不会觉得重复。游戏有着极其丰富的隐藏要素，当然难度也不是盖的，作为一款下载游戏来说绝对是物超所值。不可不提的是本作的音乐也具备满分水平。

X360■Team Meat■SUPER MEAT BOY■1200 MSP■平台动作■1人

灾厄

推荐玩家人群

●对画面和音乐要求较高的人。●寻找另类游戏的人。●除了游戏性，对其他方面一样看重的人。

购买推荐度 ★★★★☆

胜负师

物美价廉可以说是本作最大的优势。出色的美术风格与动听的音乐给玩家良好的第一印象，而奇特的系统也可以为ACT老玩家带来新鲜感。虽然内容只是6场BOSS战，但高分、高评价、最速打法都需要玩家发挥想像力，趣味十足。游戏的视角有些问题，但只要不随便使用锁定就能够解决。

PS3■Alvion■MALICIOUS■800日元■动作■1人

进化无极限，

文 纱迦 美编 木仙

真・三国无双6	Koei Tecmo	动作
多机种	真・三国无双6	日版
	预定2011年3月 人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360。日版为PS3独占。	

《真・三国无双5》的失败，无论是对玩家还是ω-Force来说都是一段不愉快的回忆。三年时间过去了，业界形势日新月异，《无双》的号召力已经远不如当年那么大，竞争对手的表现也越来越出色。在这种艰难的形势下，ω-Force厚积薄发，终于公布了意在雪耻的《真・三国无双6》。从目前来看本作的进化还是很令人满意的，当然现在就对游戏素质下结论还为时过早，即使是5代在发售前也是好评如潮的。但相信绝大多数玩家还是会对光荣深情地说一声："让我再信你一次！"

声优：置鮎龙太郎

这名角色最早公布时曾被不少人认作曹丕，不过熟悉三国历史的人应该能猜到他的真实身分。因为《三国演义》中说司马师脸生肉瘤，所以其脸上的遮盖物已经说明了一切。游戏中的司马师是司马懿的长子，容貌典雅，不怒自威。众人对其寄予厚望，但又对他感到恐惧和敬畏。

声优：岸尾だいすけ

最近日本人似乎很喜欢把充满心机的阴谋家设定为阳光少年，比如《战国BASARA 3》的德川家康和本作的司马昭。都说司马昭之心路人皆知，不过这家伙在游戏中的造型也太阳光了……游戏中的司马昭是一名大大咧咧的奔放男子，做事草率不认真，总是抓不住事情的本质。

新主题：三国归晋

三国归晋是众人皆知的事实，但人们往往会忽视这一点。《三国演义》前33回写了从桃园结义到曹操统一北方的24年，从第34回到第71回半写了从刘备三顾茅庐到诸葛亮星陨五丈原的27年，而最后的46年却只用了15回半，由此可见人们对三国后期故事的态度。不过话虽如此，对于玩家来说，后期一样有令人爱不释手的名将，如邓艾、钟会、陆抗、文鸯等。

这次6代的最大特色就是引入了晋这个势力。历史上三国中最先亡的是蜀，之后司马炎改魏为晋，最后灭掉吴。如果以系列之前的出场阵容来看，不单是晋的对手，就连晋自身，都没有一个角色能用。因此本作加入晋势力的话，势必要加入大量新角色。目前已公布的新角色有司马师、司马昭、王元姬、诸葛诞。很显然，光凭这几个角色来搭三国归晋这个大舞台是远远不够的，之前所说的邓艾、钟会、陆抗等人应该都有机会出场。当然ω-Force玩穿越的本事也不小，说不定到时候玩家还是会迎来司马昭对孙权的戏份也说不定，就好像孙坚在系列里总能活到赤壁之战一样……

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

精彩不解释！

真·青二无双

对日本声优有一定了解的人，一定知道《真·三国无双》有个外号叫“青二无双”。青二，指的是日本著名的声优事务所青二 Production，该事务所创立于 1969 年 4 月，从创立之时到今天为止一直是日本声优界的头号招牌。青二旗下可谓精英云集，但光荣自从《战国无双 2》开始就全面压缩开发经费，声优这一块正是重点所在，于是我们看到此后“《无双》系列”的新角色总是起用一些不太出名的二三线声优。

不过如今光荣也意识到《真·三国无双 6》的重要意义，在声优方面也肯加大投入了，于是我们在目前公布的新角色中看到了置鲇龙太郎、野中蓝、伊藤加奈惠这些青二精英的活跃。如果说置鲇龙太郎已经是无双众的老朋友了，那么伊藤加奈惠的加入则绝对是个惊喜。这位身高只有 147cm 的娇小女性凭借《守护甜心》的日奈森亚梦一角一举成名，以配傲娇女孩出名的她这次为新角色王元姬献声，再加上王元姬出色的外型，足以解释为何王元姬的人气正在极速膨胀中！已确认本作角色数量超过 60 个，相信还会有更多的青二大牌参与进来。

诸葛诞

声优：桐本琢也

诸葛诞的加入恐怕是所有玩家都没有想到的。诸葛诞与诸葛亮、诸葛瑾是同族，当时有谚语说：蜀得其龙(亮)，吴得其虎(瑾)，魏得其狗(诞)。司马昭上台后铲除异己，诸葛诞起兵造反被灭。游戏中的他被作为魏的忠臣来塑造，有很强的正义感，但视野狭小，缺乏大局观。

王元姬

声优：伊藤加奈惠

又一名出人意料的新角色，恐怕很多人都不知道她的来历吧？王元姬是司马昭之妻，其子司马炎称帝后将其尊为西晋文明皇后。王元姬从小知书达礼，有胆有识，其父王肃曾发出“可惜她不是男儿”的感叹。游戏中的王元姬注重礼仪，尊重弱者，对于亲近的人总是直言不讳。

鲍三娘

声优：野中蓝

在中国的民间传说中，鲍三娘是关羽三子关索的媳妇。关索夫妻二人随诸葛亮征伐南蛮，之后留守南中，留下了不少动人故事。游戏中的鲍三娘是家里的三女，兴趣是在战场中邂逅白马王子。她是十足的天然元气少女，总是毫不畏惧、勇往直前。

全角色武器共通？

本作游戏系统的一大变化就是每名武将可以装备多种不同的武器。在游戏中，每名武将可以同时携带两种不同的武器走上战场，根据不同的情况来选择使用不同的武器，而更换武器只要按 R1 键即可。不过并不是任何人都能用任何武器，武器是有性别限定的，这样一来就杜绝了许褚拿扇子、大乔拿双戟这样的不和谐画面出现。

可以自由更改武器有个不好的后果就是会导致大家一窝蜂地使用某几种好用的武器，这样就进一步抹杀了各角色的特性。对此游戏设定了得意武器这一概念。当武将手持自己擅长的得意武器时，就可以使出实用性很高的 EX 攻击。至于得意武器基本上就是系列之前各角色的专属武器，例如枪之于赵云。当武将发动无双乱舞的时候，无论当时装备的是什么武器，都一定会是用得意武器来发动的。

本作武器的入手方法多种多样，除了系列传统的过关后获得之外，也可以用过关后拿到的金钱去商店购买。

赵云

声优：小野坂昌也

武器性能大解说

因为武器系统有了很大变化，本作的武器性能设定也和之前的作品有很大不同。据官方宣称，本作的武器数量有 360 种之多！就算这个数字已经包括了同一武器的不同级别版，也相当惊人了！

本作的武器性能分为以下几个方面：

攻击力：这个不用说。

性别：指该武器对性别的装备限制，为男、女和共通三种。

熟练度：目前已知分为“习得”和“见习”两种，在将熟练度升为“习得”之前，武器会具有负面效果，如攻击速度变慢、防御力下降等等。

潜在印：等于是武器自带的技能，例如移动速度上升、攻击增加小等等。

装备印：可以在武器上装备一些其他技能，这部分技能是全武器共通，不过必须武器上有装备印的空槽才能装上。

SLOT：武器的空槽。目前只知道空槽会影响装备印的数量，是否还关联到其他性能，目前尚不得而知。

系统：指武器的种类。老的武器不算，目前已知的新种类就有连弩炮、竖琴等近十种。此外弓分为弓和长弓，过去的一些特殊武器也改了名，如星彩的盾牌剑。

目前看来本作绝对是完美主义者的恶梦，光是全角色提升全武器的熟练度就相当耗时了，如果你还想为你的武器凹一个潜在印优秀的武器，估计变态程度将远胜之前的作品。

C技回归，更有变幻攻击！

陆逊

声优：野岛健儿

《真 · 三国无双 5》最受人诟病的一点，莫过于破坏了动作游戏基本准则的连舞系统，该系统看似行云流水，实则让游戏的攻防节奏完全混乱。本作去掉了连舞系统，让系列经典的 C 技（又称蓄力攻击、聚气攻击）回归，也就是以△取消□攻击。这一改动实在让人欢欣鼓舞。

此外本作新增了变幻攻击的设定，变幻攻击的原文是ヴァリアブル攻击（ヴァリアブル = 英语 variable）。变幻攻击的发动方法非常简单，只要你按下 R1 键换武器，就会自动发动。变幻攻击的方式与武器有关，简单地说就是不同的武器有不同的方式，由于变幻攻击还算强力，因此一把实力不强但变幻攻击强劲的武器，同样是值得玩家信赖的。

在本作中，通常攻击接 C 技接变幻攻击是最基本的手段，大家一定要掌握。目前官方公布了 4 种武器的变幻攻击。

枪	向前突进，全身无敌
飞翔剑	将剑扔出以二号武器攻击，之后剑飞回
锁镰	用烟雾迷住敌人的眼睛，即使在受到攻击时也能使出
连弩炮	一定时间内攻击时附加爆炸效果

无双乱舞成倍进化

说到《真 · 三国无双》，哪能少了无双乱舞！本作中无双乱舞又有进化，这次每名武将都可使用两种无双乱舞，其中部分武将还有可以在空中发动的无双乱舞。此外这次无双槽的上限也增加了，你可以选择连放多个无双乱舞，也可以选择一次放完。

据本作制作人铃木亮浩透露，本作加入空中无双的本意是避免新手在空中被连死。以往系列在空中挨打时只能选择受身，如今有了空中无双就可以以无双来保命了。

全新的剧情表现形式

在10月26日的发表会上，光荣宣布的本作的第一个卖点就是无缝过场。本作去掉了系列一贯的准备画面，在战斗开始前玩家将身处我方的大本营中，玩家可以在大本营中四处打听情报、整顿装备，与关键人物对话后即可打开砦门进入战斗。而在战斗中发生剧情时也不会出现黑屏，玩家可以流畅地从头打到尾。玩过《真 · 三国无双 联合突袭》的玩家应该对此有大致印象，不过本作将做得更加彻底。

本作的故事模式回归了3代的形式，即以势力为单位推进故事，目前已知会有魏、蜀、吴、晋这4条路线。每个关卡中可以使用的角色都不一样，当然不排除通关后可以使用任意武将挑战的可能。丰富的分支自然是必不可少的，从一开始打到最后的话，一个势力平均有15～25关。

为了照顾那些想从头到尾用1名武将的玩家，本作还准备了编年史模式，在这个模式里玩家要扮演一名武将成为乱世豪杰，具体详情还没有公布。

日版PS3独占！

早在TGS特刊上，我们就介绍了本作的日版将为PS3独占的消息。这个消息有两层含义，一是本作的日版只有PS3版，二是本作的其他版本将发行X360版。

由于众所周知的原因，如果本作没有X360版，国内将有不少玩家无缘本作。当然本作是肯定有美版和欧版的，而这两个版本都会有X360版，但以“《真 · 三国无双》系列”的惯例来看，美版和欧版必定锁区，不会有日文字幕和日文语音，而且发售日要比日版晚2～3个月。这样的X360版对于无双众来说显然意义不大。

那么本作有无可能不出日版、但会有亚版呢？关于这一点，从目前来看同样不乐观，具体可以参照《最终幻想XIII》的前车之鉴。说到底还是华文地区对游戏销量的贡献度不够，而且这次又有PS3版了，光荣没有必要为了华文地区专门做一个X360版，而且这个版本还不能拿到其他地区卖。

在TGS之前，PLAYASIA网站曾经爆出本作不但有X360版，而且有X360官方中文版的消息，一时间鼓舞了不少玩家。不过该网站宣称本作将于今年12月发售，而中文版将于明年2月发售，如今看来已是彻头彻尾的错误，因此此消息可信度很低。

大约再过一个月本作的征订工作将全面展开，届时我们就可以从官方渠道得知本作究竟有无X360的亚版了，还请各位继续关注本刊。

结语

从目前各界对本作的反应来看，基本上都是持正面肯定态度的。虽然5代被不少人贬得一钱不值，但大家都没有放弃这个陪伴我们整整一个PS2时代的伙伴。写到这里，诸多往事涌上心头，我想各位在第一次看到《真 · 三国无双6》的确切情报时也会和我一样。从目前来看本作没有理由失败，因为如果再失败，可能就没有《真 · 三国无双7》了。这里我只想再说四个字：“无双，奋起！”

这才是真正的《战国无双3》!!

文 纱迦
美编 NINA

战国无双3 Z	Koei Tecmo	动作
PS3	战国无双3 Z	日版
	预定2011年1月27日 1～2人	6800日元
	对应周边未定	

新角色·新剧情

本作在 Wii 版的基础上增加了 3 名新角色，这 3 人虽然在此前的游戏中均已出场，不过绫御前和福岛正则此前不能使用，而佳拉夏根本就没在 3 代中登场，说是新角色毫不为过。加了新角色自然要加新剧情，本作会增加十个全新的关卡，不但是新角色沾光，Wii 版里没有无双演武模式的 7 名角色也跟着受益。

佳拉夏

明智光秀的女儿，性格天真烂漫，擅用合气道的体术和多姿多彩的魔法来战斗。在《战国无双 2 猛将传》里和杂贺孙市有暖昧关系。

声优：鹿野润

5 大游戏模式

在增加了两种新模式之后，本作的游戏模式增加到了 5 种，值得注意的是 Wii 版中需要付费下载的战国史模式这回也可以用了。

无双演武 各角色的故事模式。Wii 版有 30 个角色有无双演武，本作加了 3 名角色，过去的 7 位没有无双演武的角色现在也有了无双演武，使得总数达到了 40 人的惊人数字！

模拟演武 相当于自由模式，可以自由选择角色和关卡。

创史演武 本作新增的模式，玩家要在一系列自动生成的关卡中连续作战，是本作的主打模式之一。

腕试し 在特殊规则下进行挑战的模式，目标是刷新自己的成绩。

战国史 Wii 版的付费下载内容，由若干的战国时代有名的合战组成，打过之后会对玩家的战绩给出评价。

一年前，在《战国无双 3》发售之时，纱迦就断言：本作要想跨平台，最快也得一年左右。如今答案出来了：420 天！其实 Wii 版《战国无双 3》做得中规中矩，只是帧数比较杯具。如今的 PS3 版强化画面、保证每秒 60 帧，并增加了一大堆新要素，实在是太赞了。当然，任天堂赞助的村雨城模式是肯定不会出现在 PS3 版里的，不过估计也没多少玩家在意这个吧？

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

战国無双3 猛将传

SENGOKU MUSOU

战国无双3 猛将传	Koei Tecmo	动作
Wii	战国无双3 猛将传	日版
	预定2011年1月27日	1～2人	3800日元
	可以和《战国无双3 猛将传》联动	

对于 Wii 版用户，光荣并没有选择无视。就在《战国无双 3 Z》发售的当天，Wii 独占的《战国无双 3 猛将传》也会发售！《战国无双 3 猛将传》将采用 PS2 上惯用的联动方式，联动之后玩家就能玩到《战国无双 3 Z》里的所有新要素。由于村雨城模式是 Wii 版独占的，因此 Wii 玩家能玩到的内容更多！当然，画面上的差异就没办法弥补了。

Wii 版《战国无双 3 猛将传》可以继承《战国无双 3》的记录，但如何联动暂时不明。总而言之，这次光荣真的是很有诚意！

绫御前

声优：庄司宇芽香

上杉谦信的姐姐，别号仙桃院，是上杉家的精神支柱和女神象征。尽管长得像白魔导士，战斗力非常不俗。在《战国无双 3》中是特殊 NPC。

福岛正则

声优：藤本たかひろ

与石田三成、加藤清正一样，都是由宁宁抚育成人的少年武将，不过和石田三成关系恶劣。在《战国无双 3》中是特殊 NPC，有众多搞笑演出。

更多全新要素

大概是受了《战国 BASARA 3》的刺激，这回的《战国无双 3 Z》不但保留了过去“《猛将传》系列”的传统要素，就连“《帝国》系列”的一些要素都搬来了！大家一定要买一张支持一下呀！

★追加第二秘藏武器设定！
★武器附加的技能可以更换！
★增加新的难度选择！
★增加武将鉴赏模式，可以自由欣赏武将的造型和台词！

HEROES ON THE MOVE™

文 清国清城　美编 木仙

Move英雄	SCE/Nihilistic	平台动作
PS3	Heroes on the Move	美版
预定2011年第二季度发售	1～2人	售价未定
对应PlayStation Move		对应玩家年龄：未定

一个隆巴克斯人、一只浣熊和一个精灵，卷入了惊天大阴谋，他们和他们的最佳搭档一起，开始了勇士之争。这就是集合 SCE 众多明星角色的《Move 英雄》。《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》和《狡狐大冒险》是 PS2 时代的三个标志性平台动作游戏系列，现在他们将会在 PS3 上聚集在一起。故事讲述一对神秘的外星人将不同的世界融合了起来，在银河中创造了一颗新的星球，同时将这些世界的英雄们带离了他们自己的时空，来到同一个空间里，他们要通过 40 多个关卡，赢得金银铜勋章，才能揭开谜题。

SCE三大标志性游戏系列大集合！

40多个精致任务任你玩！

与很多对应 Move 的游戏一样，《Move 英雄》是一个迷你游戏合集。但是与一般过于简单的迷你游戏合集不同，本作无论是画面还是内容充实度都与完整的平台动作游戏无异。本作包含 40 多个任务，平均每个任务为 5 分钟左右。游戏内容包括将致命的飞盘投向漂浮的敌人、打保龄或者进入第三人称视点射击游戏。每个游戏有金银铜三种奖章可以获取。

三大游戏系列中的经典场景与敌人都会在本作中出现，《杰克与达斯特》中的港市、《瑞奇与叮当》的大都会和《狡狐大冒险》的巴黎都有相应的关卡，而来自这些游戏的敌人会融合在一起出现。

SCE 的三大系列主角都是成双成对出现的，《狡狐大冒险》登场的是狡狐库伯和班特利，那么库伯的另一个河马朋友莫里呢？SCEA 高级制作人 Frank Simon 表示，在游戏故事的后期将会对莫里的命运有所交代。

■不同的角色适合不同的关卡，可以使用的武器也不同。

■场景的可破坏程度很高，带给玩家畅快淋漓的游戏感受。

■狡狐的形象与对应场景都首次以高清化登场。

©Sony Computer Entertainment America. All Rights Reserved.

六大各角各显神威

目前公布的关卡中，搏斗与射击关卡最有趣。使用导航手柄进行移动，Move 手柄攻击。玩家可以自由选择角色，在搏斗关卡中，根据所选的角色，可用的武器与终结技也不一样。瑞奇用的是扳手，狡狐用的是藤条。

搏斗关卡相当于是夺旗模式，玩家要在场景中收集多种物体，然后带回到基地。同时可以携带多个物体，但是带的越多，跟随而来的敌人就越多。如果被打倒，所有还没被带回基地的物品都会返回到各自的隐藏点。《瑞奇与叮当》中出现的海盗拿着大刀，有时横握，有时竖握，玩家要灵活改变攻击方向。

■狡狐的关卡以近距离战斗为主，不过仍然有很多火爆的成分。

■ Move 手柄最适合用来瞄准射击，所以当然少不了射击关卡。

射击关卡与搏斗相似，只不过攻击方式并非用 Move 划个弧线，而是把 Move 手柄当作光枪指向屏幕，然后扣动扳机。用 Move 来瞄准非常精确而直观。如果连续快速开枪，会导致枪身过热，需要冷却一段时间才能继续使用。这时 Move 手柄的顶部圆球颜色会从绿色变成红色，这种颜色变化不仅与游戏相称，让玩家更有融入其中的感觉，而且就算是在一边旁观的朋友也会看着很有意思。

休闲游戏轻松有趣

打保龄与扔飞盘模式比较有休闲游戏的感觉。在飞盘游戏中，要在限定时间内将尽可能多的敌人消灭。扔飞盘的动作非常简单灵敏，只要扭动手腕，模拟扔飞盘的动作即可。扔到空中后，还可以用 Move 手柄改变飞盘的飞行路线。需要注意的是这个迷你游戏有严格的时间限制，最好一个飞盘同时消灭多个敌人，这样才能在很短的限制时间内将敌人全灭。在前进过程中会发现绿色的沙漏，捡起来之后就会延长时间限制。打保龄也一样，模拟甩出保龄球的动作，球脱手之后，还可以在其前进过程中控制球的移动，但是与一般保龄球不同的是，球道上有障碍物要躲避，还有不同的路线可以抵达终点。

■休闲游戏的魅力就在于简单而爽快。

■本作的画面非常出色，对于一个迷你游戏合集来说，已经做到令人无法再苛求的地步。

试玩版中的问题

索尼在 TGS 期间提供了本作的试玩，可能是因为本作的操作系统仍然在不断改进中，有些细节的设置不够完善。比如在战斗任务中，如果你想要用武器攻击敌人，不断挥舞 Move 手柄的结果可能只是不断地跳跃而不是攻击。事实上之前在德国科隆游戏展提供的试玩版就存在这一问题，但是在 TGS 的试玩 DEMO 中依然没有得到解决。索尼工作人员表示，这可能与会场闪光灯太多有关，因为闪光灯的强光会影响到 PS Eye 的侦测。

关于本作开发商

《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》和《狡狐大冒险》这三大系列的开发商顽皮狗、Insomniac 和 Sucker Punch 都是 SCE 旗下实力最强劲的爱将，不过本作并非这三个工作室开发，而是交给了知名度不高的 Nihilistic Software。这或多或少有些令人担心。

Nihilistic 是由原 LucasArts 几位开发人员于 1998 年创办的工作室，之前的作品包括《吸血鬼 化妆舞会 救赎》、《野蛮人科南》等，他们最著名的作品是暴雪授权其开发的《星际争霸 幽灵》，可惜因为开发质量不过关而被中途取消。

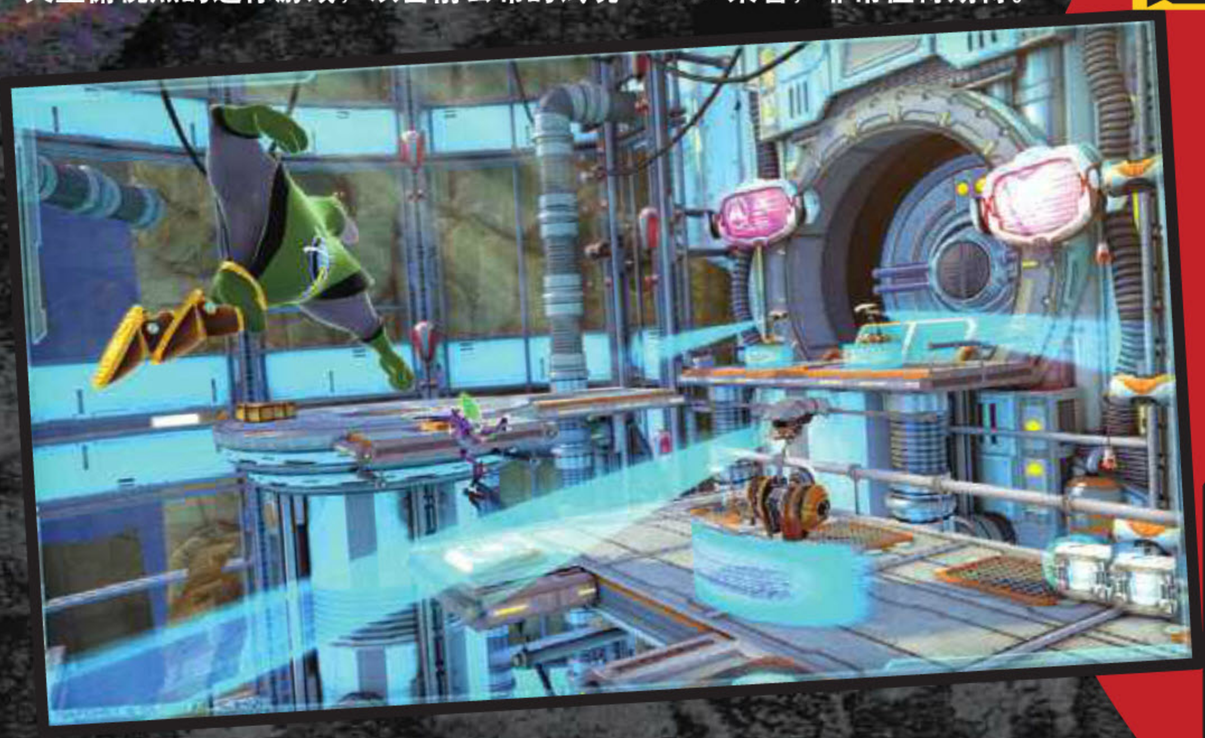
化敌为友 共同化解宇宙的最大危机！

文 清国清城 美编 anubis

RATCHET & CLANK ALL 4 ONE

瑞奇与叮当 四位一体	SCE/Insomniac	平台动作
PS3	Ratchet and Clank：All 4 One	美版
	预定2011年秋季发售 1～4人	售价未定
	对应PlayStation Move	对应玩家年龄：未定

Insomniac 工作室目前正在忙着开发《抵抗 3》，还有一家新成立的卫星工作室正在制作跨平台游戏。好在热爱《瑞奇与叮当》的玩家们也有新作可以期盼。在 PS2 时代，方向大转变的《瑞奇 死锁》以其奇差的游戏素质给玩家留下了难以忘记的阴影，这次的最新作《瑞奇与叮当 四位一体》也是系列的一次方向大转变。不过这次玩家不用担心，在游戏中融入了系列传统的游戏性，融入大量俯视点的迷你游戏，从目前公布的试玩 DEMO 来看，非常值得期待。



这是系列的正统续作！

从“4 人同玩”、“迷你游戏”这些描述，可能很多玩家立刻就联想到无聊的聚会游戏，生怕会糟蹋了《瑞奇与叮当》的乐趣。但是当你开始上手试玩后，所有的担忧都将一扫而空，无论是画面还是游戏内容都将令喜欢该系列的玩家满意。而且本作将会是《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》的完整续作，本作是由 Insomniac 的北卡罗来纳工作室开发，也就是正同时开始制作另外一款跨平台大作的工作室。本作导演 Shaun McCabe 表示，他们的目标是“保持系列的 DNA”。所以虽然表面上本作游戏性大为简化，实际上是在《瑞奇与叮当》以往的游戏特点之上，融合《小小大星球》、《求生之路》和其他 4 人游戏的特征，同时加入了一些原创的新要素，成为一款别具特色的作品。

◀本作将采用预设的固定视点，这样不仅可以将最佳视角呈现在玩家面前，而且四人玩的时候不需要分屏显示。

▶游戏场景仍然充满未来感，给玩家强烈的视觉享受。

4 人合作，逃出生天

Insomniac 最初构思《四位一体》这款游戏时，基本的概念就是满足玩家们已经呼吁多年的要素：分别扮演瑞奇与叮当玩双人模式。而想到了双人模式后，思维自然而然地发散开来——如果再增添两个角色岂不是更好？一直以来亦敌亦友的 Qwark 船长是一个显而易见的选择，至于第四名角色 Nefarious 就有些奇怪了。

本作的剧本是由 T.J. Fixman 撰写，即过去几款《瑞奇与叮当》游戏的同一个剧本作者。故事讲述 Nefarious 又想到了一个能最终干掉瑞奇与叮当的计划，于是他找到了“生物收藏家”，然而这个怪物背叛了 Nefarious，把他和 Qwark 以及我们的英雄一起给绑架了。如今，四人身陷险境，只有暂时抛开恩怨，一起同心协力才能逃出生天。不过在此过程中难免会出现彼此之间的争执与算计。

亦敌亦友，各怀鬼胎

■四人合作搭成人梯，这时要是动了邪念也可以陷害伙伴。

本作最大的特色当然就是多人合作，如果是一人玩，将会有 AI 控制的伙伴陪着你从头打到尾，在游戏过程中，你的朋友可以随时加入或退出。多人模式可以线下也可以在线进行。无论是战斗还是在场景中移动，都需要四人配合。比如可以用一把 Vac-U 4000 真空枪将伙伴发射到另一个平台，或者发射到悬崖对面。或者四人手脚相握，形成人梯，抓住高处的杠杆摇摆到悬崖对面。还有许多充满想像力的合作方式。如果在此过程中有一人产生歹念，可以轻而易举地害同伴跌入悬崖。不过受害者不会就此死去，而是几秒钟后在另一个地点重生，那么害人者就要担心他的打击报复了。如果伙伴中的一人被敌人击落，其他玩家能够很快将其复活。只有当所有人同时死去，才会被送回到上一个存档点。

■用真空枪将伙伴发射到对面。

并肩作战，共克难关

在战斗中也需要紧密的多人合作。本作有丰富的射击、近距离战斗、打箱子、收集螺丝等系列常见的内容。出现战利品时，玩家之间互相争抢是难免的。不过本作新增了武器搭配系统，玩家间如果善于合作，将会使武器的威力大增。比如两个玩家各持一把闪电枪，两人之间就会形成闪电网，大幅度提升了杀敌面积。

有一些灾难性的状况也需要玩家紧密合作才能通过。比如有一个巨大的深渊，只有四人一起装在炮筒里当人肉炮弹，然后四个玩家一起拼命转动类比摇杆才能发射到对面。还有在一个风洞里，四个巨人制造出强风，主角四人要手拉手漂浮在气流上方。目前公布的 DEMO 中可以看到螃蟹般的 BOSS，它的弱点是一对防护罩生成器，玩家要将伙伴向着它的方向投射才能将其摧毁。

◀面对巨大的强敌，齐心协力才能求生。

漫画版《瑞奇与叮当》

在《未来时空裂缝》与《四位一体》之间，还存在剧情空白，而这段剧情正通过漫画版的《瑞奇与叮当》来弥补。这部漫画从 9 月起开始上市，剧本作者也是 T.J. Fixman。故事发生在《未来时空裂缝》的一年后，瑞奇与叮当回到了 Veldin，找寻平静的生活。然而他们发现宇宙中的一些星球正在离奇消失，于是他们开始着手调查。这部漫画将会衔接两部游戏之间的许多内容，比如 Qwark 如何当上银河大总统，还有 Nefarious 博士的命运。

最后的故事	Nintendo/MISTWALKER	RPG
Wii	THE LAST STORY	日版
	预定2011年1月27日 1人	12岁以上
	无对应周边	

Wii平台备受关注的日式RPG大作《最后的故事》终于确定发售日为2011年1月27日。坂口博信全力打造的野心之作，究竟能不能如同当年的《最终幻想》一样一发逆转？佣兵们的传奇故事到底何如？号称Wii上的极限画面能不能实现？明年一月底我们就能见分晓。在253期的“前线狙击”里初步介绍了游戏的世界和人物以及简单的战斗系统，这次将进一步揭开相关的游戏特征，关注的朋友不要错过。

文 奈落 美编 anubis

THE LAST STORY™
ラストストーリー

用生命谱写战斗之歌的佣兵们

男主角 艾尔扎

自幼失去依靠，过着居无定所的漂泊日子的青年，成为佣兵后在世界各地辗转、战斗着。虽然大部分时候都是迫于生计为人卖命，但是心中一直憧憬着有一天能成为骑士。艾尔扎来到琉璃岛的第一件任务就遭遇事件，意外获得了一种不可思议的能力。这种能力意味着什么？又将给艾尔扎的命运带来怎样的改变？

女主角 嘉南

与浪迹天涯的艾尔扎不同，女主角嘉南的身份目前是一个谜。从服装气质来看明显与艾尔扎等人不同，似乎是出身高贵的女性。

佣兵团的同伴们

这次主人公的同伴们都是一些性格鲜明的有趣家伙，佣兵们的冒险之旅想必非常有趣。

库克

艾尔扎所属佣兵团的团长，是一个豪情万丈的热血男儿，深得同伴们的信赖。艾尔扎自幼结识库克，对艾尔扎来说库克就是大哥一样的存在。

赛伊莲

二刀流豪爽女战士。佣兵团的气氛调节者，大碗喝酒，痛快骂人的姑娘。但是对团员却很悉心照顾，颇像一位大姐姐。赛伊莲十分享受战斗，总是喜欢处在危险的风口浪尖。

加卡尔

自由操纵冰的魔法师。外表有些轻佻，对事物总是一副无所谓的样子。但是内心却很坚强，思维非常冷静果断。是一位玩世不恭的帅哥型角色。值得一提的是加卡尔不仅善用魔法，剑术也相当了得。

尤里斯

驾驭火焰的魔法师。虽然在佣兵团中最年少，实力却不容小视。尤里斯有些叛逆，说话不拘小节。自幼失去父亲，母亲不久也撒手人寰，留下他自己浪迹天涯。

玛纳米娅

负责回复的魔法师。总是被神秘感包围，喜欢说一些高深难解的话，同时非常具有母性。她的出身和成长经历似乎是造成这种神秘感的根源。此外还有一点不可思议的是：她的胃口好的惊人，食欲和食量远超正常人类……

美丽丰饶的琉璃岛将会上演怎样的故事

故事的舞台被称为琉璃岛，是临海通往大陆内部的要塞，也是大陆经济、文化、交通、防卫的重镇。来这里寻找工作的佣兵不计其中，主人公一行也在其中。

除了美丽的小岛，琉璃岛领主阿尔迦南伯爵的城堡也是气派十足了。刚到此地的主人公一行就被城堡的威严华丽震撼了。城堡脚下就是巨大的琉璃城，这座城镇绝对算得上巨大，恐怕要分为好几个部分才不至于让玩家们迷路。

作为故事上演的舞台，琉璃岛背后还有一些不得不说的事：与繁荣的琉璃岛相对，大陆的内部已经由于某种原因开始被荒芜侵蚀。荒芜之后的大地划为结晶飞散各地。被称为“大地碎片”的结晶也有散落至琉璃岛上，这是否说明“侵蚀”已经开始迫近美丽的琉璃岛了呢？

重视战略性和爽快感的战斗系统

轻松人性化的战斗操作

本作的战斗系统非常独特：玩家操纵主人公艾尔扎，靠近地图上的敌人后就自动开始战斗，没有画面切换。在这个模式下玩家只能操作艾尔扎，其他同伴由 AI 控制。

战斗中，玩家只需要面朝敌人推下摇杆就可以自动进行攻击，防御和回避等由按键控制，可以说非常人性化。当然，如果不喜欢这样的玩家可以也在菜单中将攻击设置为传统的按键模式。

活用主人公的特技“视线夺取”

▲发动“回复魔法”，解救倒下的同伴。

▲“嘲讽攻击”不但威力巨大，还能造成速度下降等追加效果。

▶此状态下，防御敌人攻击就可以积攒能量。

作为艾尔扎的特别能力，“视线夺取”这一技能类似 MMORPG 中战士的“嘲讽”。只不过我们主人公更为神奇，不但能通过“视线夺取”吸引仇恨为同伴制造机会，更能发动回复魔法，接触战斗不能的同伴后可以令其原地复活！

另外，在“视线夺取”发动中，防御敌人的攻击后能积累一种能量，积到一定程度之后解除“视线夺取”状态就可以发动大威力的“嘲讽攻击”。

“指令模式”让战斗更有战略性

▲如图所示。选择光之攻击魔法“ホーリー”，在决定攻击地点。

◀在战棋游戏一样的视角下设定角色的行动指令。

▲由于“ホーリー”是范围攻击魔法，在“指令模式”中挑选敌人集中的地方施放就非常有必要了。

◀主人公艾尔扎发动风魔法。

担心即时战斗的战略性差？没关系，游戏还准备了“指令模式”。选择“指令模式”之后，时间停止，战场进入俯视的视角，玩家在这里可以对我方全部队员的行动下达指令。在这个模式下，玩家可以慢慢思考战略，安排合理的战术。“指令模式”使用过后需要经过一定时间才能再次使用，这一点要注意。

在此模式下，除了同伴的指令之外，艾尔扎的指令当然也能选择。而且会出现一些只有在此模式下才能选择的技能，比如“集中提升攻击力”。看来玩家应该根据战局，积极使用“指令模式”。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

临近年末，不仅欧美游戏市场因为圣诞商战的即将来临而变得火药味十足，紧盯新年档期的日式游戏市场也同样一片繁荣。虽然日本游戏厂商的宣传手笔不如美式游戏来得大气，但陆续放出的新情报同样能够吊足玩家的胃口，下面让我们看看近期有哪些可以期待的佳作吧！

进入 11 月后，大作潮随着寒潮而来。虽然天气一天天转冷，隔几天就有超大作发售的刺激却让我们热血沸腾。除了核心向大作外，11 月也有不少值得关注的休闲游戏，比如每年准时与大家见面的疯兔，光是他们的那副猥琐样就够我们乐上半天的了……

多机种 Koei Tecmo 近日宣布将分别推出 PS3 版《战国无双 3 Z》以及 Wii 版《战国无双 3 猛将传》，发售日均为 2011 年 1 月 27 日。《战国无双 3 Z》是 2009 年 12 月发售的 Wii 版《战国无双 3》的移植版，对应高清画质，而该作也将包含《战国无双 3 猛将传》中的所有追加要素，堪称最究极的完整版。《猛将传》中不仅新增福岛正则、绫御前等 10 名新角色，还将追加“第二稀有武器”、“新 · 武器强化系统”、“携带道具自定义”等全新要素，内容非常丰富。

PSP 11 月 3 日，预定明年 1 月 27 日发售的《战场女武神 3》在 SEGA 本社举行了一场体验会，吸引了众多玩家与媒体的关注。现场提供的试玩版相比 TGS 展会上的版本增加了一个全新的任务。该任务内容为夺取山岳地带的要塞，场景更大、更考验玩家对于战车以及其他兵种之间的相互配合，在体验版 40 分钟的试玩时间内很难轻松通过。该试玩版在 11 月 9 日将通过 PSN 提供下载，届时感兴趣的玩家不妨试一试。

Wii 喜欢特摄片的玩家注意了，Wii 平台游戏《假面骑士 颠覆英雄 OOO》即将在 12 月 2 日发售，制作小组在游戏上市之前一口气公布了“原创故事模式”、一发逆转的“巅峰时间”以及“最终反射”三个全新要素，每个令人热血沸腾的瞬间都将在本作中完美还原，堪称今年假面骑士 FANS 最不可错过的重磅作品。

紧急速报

侍道4

PS3 动作 ■侍道 4 ■日版 ■Spike ■预定 2010 年冬

自 2001 年《侍道》初代发售以来，该系列就以硬派的风格、超高的自由度以及多分支的剧情设定给玩家留下了深刻的印象。而今年冬季，Spike 将为所有 FANS 带来系列最新作——《侍道 4》，平台与前作一样，依然为 PS3。

幕末时代的浪人活剧

幕末时代风云记

时为日本敞开国门的三年之后，舞台是风景宜人的海边港町——阿弥浜。当原本宁静安逸的小渔村面对来自西洋的文化冲击，人与人之间的摩擦、保守与开放之间的矛盾将演变为一场场生动的活剧。身为浪人的你，是在这场风潮中随波逐流，还是挺直腰板活出自我，一切的选择皆有可能……

▲本作的画面提升明显，日式和风场景与西洋建筑结合得天衣无缝。

▶游戏中的地图很大，涵盖了港口的每一块大大小小的区域。

三种类型的主角

和系列前作一样，《侍道 4》也可以自由选择玩家的形象。年轻时代、青年时代以及老年时代，不同年龄时期的主角不仅体态与容姿大不相同，连细节的动作与说话方式也完全不一样。

■年轻时代。

■青年时代。

■老年时代。

主要登场人物——三股对立的势力

在小小的港町，代表不同利益的三股势力相互争斗、相生相克。想要在这个弹丸之地获得属于自己地盘与尊严，玩家必须相互利用、适时进退，抱着陈腐的侍道精神不放是难以在这个复杂的世界中生存下去的。

爽快无比的杀阵

《侍道 4》的战斗系统也是吸引玩家的精髓，新作中这一部分伴随更爽快刺激的杀阵系统而变得更加充满魅力。除了前作里备受好评的二刀流以及空手招式，4 代还将新增更多体现时代特色的个性武器。

■战斗过程中玩家对 QTE 的反应力非常重要。

自由度满点的剧情

很少有游戏在剧情事件中可以任由玩家自由发挥的，无非就是几条对话分支中来回选择，而《侍道》则打破了这一传统。触发各种事件后，玩家不仅能够随意插话，甚至还能做出各种动作与反应，而这些都将影响剧情的发展。

■路到底怎么走，由玩家自己说了算。

圣诞之吻 收藏版

多机种 | 文字冒险 | ■エビコレ＋ アマガミ | ■日版 | ■Enterbrain | ■预定 2011 年 1 月 27 日

对应机种为 PSP、PS2

为了人生最甜美的圣诞

《圣诞之吻》的故事发生在学校创设祭前的一个月，而那天也恰好正是浪漫的圣诞节。通过在地图内选择行动地点、触发特殊事件、发生对话等等，提升与女生之间的亲密度并最终达成告白条件，这就是游戏的基本流程。

■对话时可以选择情绪的高低。

■选择行动目的地。

Enterbrain 在 PS2 时代末期曾经为玩家带来一款名为《圣诞之吻》的文字恋爱游戏，而在今年，该作又被改编为同名 TV 动画开始放送。为了进一步给作品升温，Enterbrain 再次发力，在原作的基础上重新改良，于是便有了这款《圣诞之吻 收藏版》。

新增内容醒目

《圣诞之吻 收藏版》最大的改进之处便是游戏将同时对应 PSP 版和 PS2 版，掌机玩家也能随时随地体验本作的乐趣，

■全新进化的鉴赏模式更加养眼。

■PSP版对应宽屏显示。

而对于已经玩过 PS2 前作的人来说，新作支持存档继承，玩家可以读取以前的记录继续进行游戏。

与《君吻》的联动

除了游戏本篇，《收藏版》还加入了一个全新的麻将对战模式，玩家可以和游戏中出现的女主角们一决高下。该模式拥有 20 个以上的独立剧本，每局都有四种不同的分支，耐玩度与趣味性都非常高。更令 FANS 惊喜的是，该模式还将和《圣诞之吻》的姐妹篇《君吻》进行联动，来自《君吻》的女主角们也将在这场麻将对决中华丽登场！

■来自《君吻》的角色也加入了这场麻将大会。

丰厚的限定版内容

虽说本作是以廉价重制版的形式推出，但大多数玩家可能还是对游戏的豪华限定版更感兴趣。该限定版包括一张美也的大拼图以及拼图相框、六张原创海报、一本名为“圣诞之吻 Various Artists 0”的作品集以及一个特制的大包装盒，售价仅为 7800 日元（PSP 版）/6800 日元（PS2 版），非常划算。

▶圣诞之吻 艺术设定画集

爱的圣诞节再次来临！

维纳斯与布雷斯

PSP | 策略角色扮演 | ■ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と灭びの予言～ | ■日版 | ■NBGI | ■预定 2011 年 1 月 20 日

《维纳斯与布雷斯》是 2003 年 Namco 发售于 PS2 平台的一款 SRPG，近日 NBGI 宣布将在 PSP 上推出本作的重制版，并加入新角色、新系统等新要素，再度燃起了众多老玩家的热情。游戏中包含 17 种职业，玩家要将队员根据不同的特点安排在 4×3 的方格内，独特战术与策略千变万化，魅力无穷。

■与《传说》系列角色联动。

■队列的排布对于本作战斗的成败极为重要。

◀山贼团

最具个性的 SRPG 再度重生！

疯兔危机 时空之旅

Wii 动作 ■ Raving Rabbids：Travel in Time ■美版 ■ Ubisoft ■预定 2010 年 11 月 21 日发售

［文：阳光成员 清国清城］

由于去年的《疯兔归乡记》销量不高，今年人贱人爱的兔子们将重返他们最擅长的领域：迷你游戏合集！以各时代的经典事件为恶搞对象，这次的疯兔之旅将更加欢乐。

博物馆是跨越时空的中转站，从那里可以前往不同时代，总共由 25 个迷你游戏来呈现。在博物馆里可以四人一组，用厕纸把兔子们连在一起。博物馆里挂着各种历史人物的侧身像，把头往头像撞去，就可以得到他的服装。总共有 30 多种服装可选，比如斯巴达装、埃及服装、牛仔装等。

返回历史的疯兔们将会改变重要的历史时刻。比如在 1929 年经济大萧条时代，首先是有一段该时代的真实版过场动画，然后通过迷你游戏，将会避免经济危机的出现，导致猥琐疯兔版结局。这是一个合作型任务，疯兔们用卫生纸捆在了一起，要一起收集散落在关卡中的钱箱，然后把钱箱倒向收银台。挥舞遥控器手柄，偷走其他队伍的箱子，或者与朋友合作，获得最多的分数。本作增加了网络四人模式。

在文艺复兴时代，疯兔们的目标是劫走蒙娜丽莎，在这个迷你游戏的最后，疯兔们让蒙娜丽莎绽放了微笑，这才有了那幅传世名画，但是达芬奇的房子差点被疯兔拆毁。在这个迷你游戏中，疯兔们会像《刺客信条 II》的 Ezio 一样飞跃意大利街头，看谁先到终点。在竞速过程中可通过障碍物妨碍对手，穿过一些特殊的圆圈可以超级加速。

这些神经质的兔子们可不会守什么饭桌礼仪，按下方向键就会让疯兔打嗝，使用该键还能让他们唱歌。比如在博物馆的某个区域，你可以让疯兔们排成排，一起唱响《蓝色多瑙河》……

本作的大多数迷你游戏可以使用普通遥控器手柄来玩，也有个别游戏是 MotionPlus 专用的，比如钓鱼游戏。可惜的是 MotionPlus 并没有给本作的操作精度带来太大的改进，多数迷你游戏在操作方面都显得相当笨拙。如果你需要的只是那群能逗你开怀大笑的贱兔，那么这点缺陷也许是可以接受的。

■疯兔们是通过时空洗衣机穿梭于各个历史时代。

■四人分屏模式，那满天飞的气球奶牛就是所谓的“吹牛”吗？

■疯兔之间用卫生纸连在了一起。

贱兔穿梭时空大冒险！

对应机种为 PS3、X360

第八分队：偏见

多机种 主视角射击 ■ Section 8：Prejudice ■美版 ■ TimeGate ■预定 2011 年发售

■某些场景给人的感觉有点像《光环》系列。

从天而降的精英战士再度出击！

去年发售的《第八分队》是一款大规模的科幻多人射击游戏，玩家扮演的是装备重型武器和高科技装备的超级战士，凭借身穿的能量服极速狂奔，甚至可以将前方的敌人直接撞死。

单人模式是前作的弱点所在，本作将会在单人模式的剧情方面多做努力，讲述第八分队的精英战士与其天敌“猎户座军团”之间的战争。猎户座军团控制着一个秘密精英部队，而这支部队似乎就是第八分队的上一代战士。单人模式的流程长度为 5 个小时左右，分为 9 个任务。目前公开的是教学关和一个炸掉敌方地对空炮台的任务，将炮台破坏之后，第八分队标志性的空中降落才能顺利进行。降落的时候以第三人称视点进行，降落过程中可以控制方向，如果把握得好，可以直接将地面上的敌人压死（多人模式中也可以用这种方式灭敌）。

本作新增了多人合作的 Swarm 模式，你的任务是与朋友一起守住一个前哨站，围攻而来的敌人会越来越多。先是一些普通步兵，接着会有重装机甲和坦克出现。战斗过程中会获得经验值，晋级后得到更强的武器装备，例如炮台和自己的坦克，还有新增的悬浮摩托车。关系到该模式胜负的关键是前哨站中部的控制台，使用控制台可以改变武器和装备的配置，一旦让敌人掌控，必须在极短时间内夺回控制权，否则就会被打败。

［文：星夜］

■本作仍然是以多人模式为主。

■单人模式的任务之间也会穿插一些精彩的过场动画。

■白色的盔甲造型是否已经让你联想到《征服》了呢？

使命召唤 黑暗行动	Activision Blizzard/Treyarch	主视角射击
多机种	Call of Duty：Black OPS	美版
	2010 年 11 月 9 日 / 1 ～ 18 人	59.99 美元
	对应机种为 PS3 及 X360	对应玩家年龄：17 岁以上

CALL OF DUTY® BLACK OPS™

“千呼万唤始出来，犹抱琵琶半遮面”，这是我 6 小时通关后的感觉。“千呼万唤始出来”是指广大玩家的热切期盼，以及对于游戏高素质的期待；“犹抱琵琶半遮面”指我在游戏中没看懂剧情，战斗的目的不明确。当然这和我本身的英语水平有关……看过完整的剧情概括后，你就会明白游戏中的各种插叙、倒叙的用意了。而关于游戏的网战，我只说一句：“平衡性会比《使命召唤 现代战争 2》好很多”，敬请期待下期的研究。

文 脆薯条 & 铃（剧情） 美编 anubis

老兵难度要点指南，绝无剧透

说实话，这次的“老兵难度”通关下来的感觉只有三个字——“真简单”。可能 Treyarch 因为前一作（指《使命召唤 战火世界》）的老兵难度过于变态，所以故意调低了不少吧。回想前一作在冲山头的时候，那满屏的“手雷雨”真的是让人流泪满面啊。另外，有点基础本领的玩家完全可以直接选择老兵难度进行游戏。

■ 老兵难度生存守则

由于难度下降了不少，所以对玩家来说是个好消息，但别因为难度低了而感到无所谓，不要低估了敌人想要干掉你的欲望，时刻保持警惕才是真正的老兵。另外老兵难度时切记以下几个守则，这可是该系列的传统了。

1. 活用 NPC，剧情中的 NPC 是无敌的、不死之身，让他们冲在前面。
2. 闪光弹、烟雾弹都是非常好用的东西，不到万不得已不要轻易浪费。
3. 辅助瞄准要活用，在绝大多数情况下，辅助瞄准要比肉眼可靠很多很多。
4. 本作追加了一个新的动作，在快速奔跑的时候长按蹲下就能做出“飞扑”的动作，有兴趣的玩家可以看看光盘中的搞笑片段。
5. 本作的记录点比较多，通常过了几个连续的战斗后就是记录点，不要冲得太快。

■ 辅助瞄准

辅助瞄准可谓是“《使命召唤》系列”的经典设计了，这里为了照顾一下新手玩家，特别拿出来说明一下，老玩家就可以直接跳过了。辅助瞄准的定义就是在枪械的有效距离内按举枪键，然后系统会自动修正路线，帮助玩家瞄到敌人身上。利用这个原理，我们在游戏中可以举起枪就打，也不用看清楚敌人倒地在哪，对于通关老兵难度来说非常重要。另外根据枪械的不同，一些枪械辅助瞄准的有效距离也不同，例如通常使用的微型冲锋枪（Submachine Gun）辅助瞄准的有效距离就要比突击步枪（Assault Rifles）短一点。

■ 特殊手雷

这里说的特殊手雷主要就是指闪光弹和烟雾弹，在有些场景中必须用到。闪光弹在狭小的场景中比较好用，例如一些敌人会躲在桌子等等掩体后面，正面是看不到的，扔一个闪光弹进去就能确保不被他们阴死。而烟雾弹主要是用来封锁路口，在烟雾中敌人还是会开枪的，只不过必须走到比较近的距离，在此之前，我相信玩家们早已用辅助瞄准把他们干掉了吧。

■ 要点指南篇

OPERATION40

要点 1：初期有 10 发榴弹，用来对付路上的警车绰绰有余，记得榴弹需要一定距离才能发挥效果，靠得太近是不会爆炸的。

要点 2：干掉重要目标后在楼道上有大量敌人，由于是老兵难度，所以挨不了几枪就会挂掉，只要躲在门后干掉几个敌人后，队友就会向前推进。

要点 3：在出大楼时会有记录点，记得在这里多蹲一会直到记录点出现，冒然出去的话会直接被乱枪打死，这样一来就要重新从前一个记录点开始了。外面的敌人很多，一定要趴在沙包后面，先用手雷干掉几个敌人，然后才能探头。

要点 4：开阔地上的一段冲刺看起来很危险，但只要跟着前面炮弹的着地点狂奔即可。快到的时候千万不要跳起来，不然会被螺旋桨刮掉脑袋。

要点 5：飞机快起飞时大量敌人会追过来，这是只要遵守先打油桶，后打汽车的原则即可安全通过，最后用防空炮干掉前方阻拦的汽车即可，老兵难度下的第一关还是比较轻松的。

VORKUTA

要点 1：逃出监狱后就是个难点，这里要躲在矿车后面用手枪干掉前来阻挠的敌人，记住一定要贴住同伴，不然稍有缝隙就会被前面的机枪扫死。另外要多注意左右两侧出现的敌人，一般一出来就是 2 个，手枪迅速干掉，大约要打死 10 个敌人才能到达记录点。

要点 2：摧毁直升机后进入大楼内部，这时地上会有带榴弹发射器的 AK–47，拿上后中间 2 发、左右楼梯各 1 发即可消灭掉所有敌人，另外榴弹会补充到 10 发。上楼梯后继续用榴弹开路，直到警报灯开启为止。

要点 3：开启大门后先躲在里面别急着出去，外面的敌人是无法打到玩家，而我们就可以利用这点干掉二楼的所有敌人，之后同伴就会冲上去。

要点 4：保护同伴时，外面有两个手持霰弹枪的敌人会不顾一切地冲进来干掉你，此时先把副武器换成霰弹枪躲在转角处，随后出去开一枪再用刀捅他一下即可干掉，随后那个也同样如此，记住干掉这两个敌人后后方还会遭到偷袭，如果冒然冲出去的话就得不偿失了。

要点 5：同样是保护同伴开门，这里比较简单，只要躲在他后面用榴弹枪慢慢收拾敌人即可，一发一个。

要点 6：拿到格林机枪后迅速出大楼，由于子弹只有 999 发，所以在路上不能浪费子弹，记住先油桶，后汽车的原则即可。

U.S.D.D

要点 1：本关没有什么战斗，玩家可以欣赏一下五角大楼的英姿。另外剧情中几个镜头的运用也把握得相当到位。

EXECUTIVE ORDER

要点 1：潜入大楼后，顶楼有 3 个狙击手，先推下去一个，然后右边的敌人用 .357 两枪杀掉，然后回头去杀另一个。

要点 2：潜入导弹发射基地时会有 5 分钟的限制时间，这里的战斗主要用烟雾弹开路，然后使用 AK–47 迅速干掉敌人，默认的 MP5 由于辅助瞄准的有效距离太短，抬枪的话不能像 AK–47 那样直接瞄准到敌人身上，所以不推荐使用。

要点 3：大楼内部长长的通道是这一关最难的地方，也是游戏中为数不多的难点。首先清理掉资料室里的敌人，然后朝着走廊里面扔一个烟雾弹，记住一定要在这个烟雾弹消失之前冲到前面的一个小拐角处（右边就是控制室的门），接下来再扔一颗烟雾弹，随后快速冲进斜对面的控制室里，干掉所有敌人出去后便是记录点。这一阶段相当困难，难就难在敌人无限出，你不冲只有浪费弹药，估计要死上十几次左右。

要点 4：最后一个阶段由于离记录点不远，所以只要慢慢磨就能通过。烟雾前面先躲到左边的小拐角里，随后保持警惕，有两个疯子会拿着 AK 朝你冲过来，盲射干掉后顺利过关。

S.O.G

要点 1：战壕里的战斗比较简单，因为有同伴开路，不过进入坑道前推荐先拿上 DUAL MAG M16，好处就是换弹快，对于后面的战斗中很有帮助。

要点 2：前进后会看见两个炸药引爆装置，启动后快速躲到后面的掩体处，然后触发敌人的坦克剧情。抄起旁边的火箭发射器干掉就可到达记录点，此处的敌人众多，所以最好事先用 M60 清理掉一些。

要点 3：下地道后又是一个难点，需要玩家将前方的两个油桶点燃，首先跟着同伴来到中央的固定机枪处，这个机枪是可以用的，不用怕被乱枪击毙。先用固定机枪清理掉一些敌人，因为这里敌人是无限出的，所以只要收拾掉大部分敌人，敌人火力一弱乘机冲下去点燃第一个油桶，随后趴到后面的一个沙包下回复一会。另一个油桶就在左边，小心一点即可来到记录点。

要点 4：冲山头的时候没什么难点，而且同伴比较多。只要用辅助瞄准慢慢清理敌人即可，路线推荐往右边前进，此处有两个记录点，所以不是非常困难。

要点 5：关卡的最后阶段比较简单，坐在吉普车上处于无敌状态，迅速干掉所有坦克即可。

THE DEFECTOR

要点 1：一开始有强大的 SPAS–12 与龙之吐息配合，所以近战完全没有难度，顺便说一下那 SPAS–12 加龙之吐息后的有效射距真是远的可怕，可惜网战里没有（笑）。

要点 2：通往大楼的战斗一定要依靠空中支援的优势，然后利用小房间慢慢靠近，SPAS–12 在如此近战距离下可以确保玩家万无一失。

要点 3：关卡最后是一场防守战，这里的地势比较开阔，而且中间有固定机枪。但老兵难度下我只推荐藏在最后大门附近的沙包处，远处的敌人可以说毫无威胁，玩家只要注意右侧的烟雾弹即可，消灭干净就能到达记录点。

要点 4：坦克坐上标记后会有限制时间，但此时别急着走，先适当消灭右侧的敌人，随后才能跑出去，不然就是直接被击毙。

NUMBERS

要点 1：关卡一开始后一定要趴在桌子后面，等敌人差不多靠近后再起身，双枪一扫差不多就能一下摆平全部敌人。

要点 2：接下来在狭小的楼道中主要以 SPAS-12 开路，另一把武器则推荐手枪，双枪的话反而瞄不准。

要点 3：接下来楼顶上的战斗环境复杂，而且由于是夜晚，敌人穿着黑衣服很难发现。此时换成手枪点掉对面站着的敌人，随后要多多利用辅助瞄准杀敌，确认周围没有敌人后才能出去。

要点 4：同伴开门这里看似比较难，敌人会不断冲过来，其实只要躲在场景后面的一个小台灶后就可以万无一失了，慢慢用手枪点死过来的敌人，屏幕根本不会泛红。

要点 5：在房顶上跳跃这一段比较困难，跳过去之后记得先抬头杀掉窗户口的两个敌人，一旦杀掉后就是记录点，随后干掉下面两个敌人。但别以为这样就安全了，左侧远一点的窗户那还有一个敌人，很难发现。如果此时屏幕没有变红的话还是直接跳下去为妙。第三个跳跃由于距离比长，跌下去后一定会变红，所以跳之前一定不能受伤，不然就是直接摔死。最后下去触发剧情就能顺利过关了。

PROJECT NOVA

要点 1：一开始的战斗可以说毫无难度，干掉敌人后推荐换上 MP40，而另一把武器则推荐莫辛纳干，这样一来就能达到远近兼顾了。

要点 2：搜索完第一个藏身处后，前方的桥上有一挺 MG42，周围窗户也都是敌人。这里先跑到左边去，从这里可以看见桥上的敌人，右边还有一个手拿火箭炮的敌人，这里的好处就是敌人不会攻击你，用莫辛纳干点杀掉就可以安全通过了。

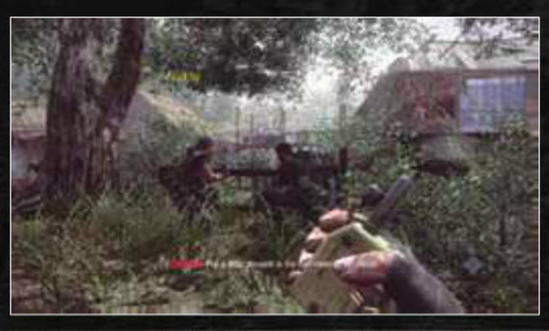
要点 3：进入前面的小房间后，躲在裂开的铁皮处慢慢用 MP40 杀掉所有敌人，记住右侧有个缝隙，敌人会冲过来。而左侧远处的油桶后面还有一个敌人，必须小心慢慢挪出去干掉，等外面没枪声了就能大摇大摆地走出去了。另外要点 2 和要点 3 之间没有记录点，是连续

战斗，所以比较麻烦。

要点 4：记录点出去后先快速冲到左边的一个小房间里，随后继续往左走来到敌人的侧面，MP40 清扫干净来到桥底下。上楼梯后要求速战速决，MP40 一个弹夹打完正好杀死全部敌人，不要怕屏幕泛红。

要点 5：走出毒气室后手上只有一把皮皮莎，迅速干掉敌人后在装上炸弹。出去后是一场乱战，所以不用杀完所有敌人，只杀朝你开枪的敌人即可。这里有时间限制，所以尽量不杀人跑出去就能过关。

VICTOR CHARLIE



要点 1：上岸后要躲在岩石后面慢慢用辅助瞄准干掉敌人，这里有个敌人会趴在地上，非常阴险。干掉后同伴就会推进，同时到达记录点。

要点 2：引爆 C4 后先走左边，打爆油桶消灭所有敌人后继续走左边，躲在房子后面慢慢用辅助瞄准干掉敌人，好在这里同伴比较多，所以就让他们多当炮灰吧。

要点 3：干掉防空炮后我方增援赶到，注意这里房顶上会有拿着 RPG 的敌人，一定要优先干掉，不然就是被秒杀的份。

要点 4：进入地道后，由于只有一把左轮手枪，敌人都是拿 AK 的，所以必须慢慢前进，看准了再打。

CRASH SITE

要点 1：第一阶段的战斗主要以速度取胜，这里不用妄想躲在远处慢慢消灭敌人，因为敌人是无限出的。所以冲过去消灭三辆卡车后敌人自动消失，回头后就是第一个记录点。水平线上的敌人很难发现，而且他们会拿着 RPG，所以控制机枪时要多注意扫射水平线上的黑点。

要点 2：第二阶段的战斗依然如此，不要怕死，往前冲的话我方的支援都会慢慢跟上来，敌人的塔楼与卡车一定要优先摧毁。

要点 3：水上战斗的最后阶段会碰见敌人的巡逻艇，不要和它绕圈子，冲过去几发导弹即可迅速将其击沉。

要点 4：下船后最好把手上的枪换掉，ACOG 实在影响连射时的准度，另外一把枪可以换成 AK-74U，在丛林的战斗中要多注意树上的狙击手，躲在岩石后面利用辅助瞄准干掉敌人。

要点 5：在乱石柱的战斗要非常小心，不过手上还有 4 个闪光弹，可以好好利用。

要点 6：最后的狙击部分先用榴弹枪干掉下面的敌人，不必冒险探头狙击敌人，慢慢用榴弹枪打消耗战即可，时间一到会自动触发剧情。

WMD

要点 1：一开始操纵队员潜入作战并无难点，这个阶段纯粹是走马观花。

要点 2：下楼梯后也同样是潜入任务，这里可以不被发现干掉所有敌人，正面的敌人先用弓箭射杀，然后换成 AUG 干掉左边房间里的两个敌人。随后再干掉右侧卡车处的 2 个敌人。从左侧的房间出去，楼顶平台上有一个敌人用弓箭射杀，走过去的敌人也用弓箭射杀，最后前面的房子里有个敌人是背对着你，用刀子轻松干掉。

要点 3：破门而入后的战斗就不用小心潜入了，电闸前的敌人很厉害，下楼后躲在铁栅栏后面慢慢用 AUG 点杀，破坏电闸后到达记录点。

要点 4：飞下悬崖后首先躲在岩石后面，这里的敌人不会主动攻击玩家，所以玩家可以大胆的探头点杀掉所有敌人，开门后必须先躲在外面，冒然进去会被敌人直接秒杀，等我方同伴清理完毕后再进去，之后通过一个房间就能到达记录点了。

要点 5：被锁住的大门开后要第一时间冲出去躲在掩体后面，这时开始 3 分钟倒计时，我方的同伴会冲在最前面，所以只要慢慢用 AUG 干掉拿霰弹枪的敌人即可，出去后前面有好几个敌人，躲在路障后面先干掉车上用机枪的敌人，上车后就是记录点。

要点 6：周围的敌人不用理睬，全力打汽车，汽车一旦爆炸周围的敌人就会被炸死，干掉两辆汽车后就能过关。

PAYBACK

要点 1：生存游戏结束后先换上地上的一把带榴弹发射器的 AK-47，随后可以不跟着队友走，另一条分支上有大量武器，但路上的敌人都是突然出现的，所以要小心对付。和同伴会合后先用榴弹开路，消灭干净后来到记录点。这里还要注意，由于高低差的缘故，洞外远处会有 2 个敌人站在高处，一出去就会被其秒掉，所以推荐匍匐前进，看见脚后马上杀掉。

要点 2：出洞后大概有 6 个敌人，手上没有消音武器，所以用榴弹炸死后就可以驾驶直升机了。

要点 3：驾驶飞机摧毁敌人的据点一定要多观察，地上的塔楼、河上的渔船都有敌人的 RPG，不过 RPG 飞过来时可以清楚地看见飞行轨迹，小心注意回避即可。出山谷后会碰见两架敌人的直升机，这里需要绕圈子的战术，而且发射火箭弹需要算好提前量。

要点 4：下飞机后的战斗比较简单，进山洞前有个敌人会在玩家

闪出去的时候用机枪狂扫，这里可以先扔一个闪光弹，然后迅速干掉他，或者用榴弹直接炸死，消灭山洞里的敌人后来到记录点。

要点 5：和同伴汇合后就轻松很多，这里敌人虽多，但不会主动攻击玩家，所以我们只要躲在后面，用榴弹慢慢杀完所有敌人即可，上楼梯的时候要注意前面会出现闪出 3 个敌人，用 AK 快速干掉，之后上去触发剧情过关。

REBIRTH

要点 1：一开始只要听从队友的指挥完全没有难点。

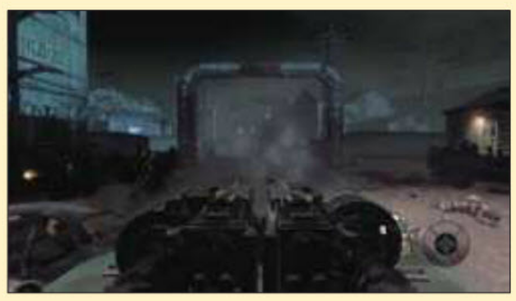
要点 2：来到研究室后，这里的敌人大多都是拿霰弹枪的，而且由于场景狭窄，玩家要多利用房间绕到敌人的侧面，出去的时候不要冒然探头，多用辅助瞄准来确定敌人的位置。

要点 3：出去后来到记录点，外面要注意楼上的敌人，冒然出去只有被秒杀的份，这里一定要依靠辅助瞄准慢慢点杀，这里没有闪光弹，只能慢慢来，不可操之过急。干掉分布在二楼左右的 4 个敌人后仍然不能心急，前面还有 4 个敌人躲在门口，不过这里能够透过窗户清楚地看见其位置，一个手雷即可全部干掉。

REVELATIONS

要点 1：装甲车上先打爆前面的汽车，随后高处有的敌人用机枪扫掉，转角后来到第一个记录点。

要点 2：记录点后是难点所在，转过视角后 2 个榴弹干掉左右的车子，随后迅速看右边，榴弹干掉前面的敌人。之后前方会出现很多载具与敌人，这里记住一定要从最左边开始用榴弹轰炸，一轮下来差不多就可以把敌人消灭干净了。这里可谓是游戏中的最难的地方，一定要把握好时机，装甲车转弯的时候也会影响玩家的视角。再次转弯后右侧二楼有敌人，直接机枪扫掉，下面有一辆卡车，榴弹干掉；左侧的卡车直接榴弹干掉，正好来到记录点。再次转角后又是一个难点，



右侧卡车榴弹干掉、左侧卡车榴弹干掉、左侧二楼平台机枪扫掉、之后烟雾中还有两辆卡车，在敌人没下车前榴弹干掉。因为是最难的地方，死个十几次算比较少的了。干掉后千万别掉以轻心，前面的敌人会从两侧分别出来，榴弹和机枪同时招呼，看见直升机后就是胜利，剧情后终于到达记录点。因为这一连串战斗中没有记录点，敌人都会像疯子一样攻击你，而我们又不能躲，所以只能靠速度与精准取胜。

要点 3：毒气弥漫后由于视野不佳，所以必须依靠热能准镜慢慢杀掉敌人，注意同伴开火的方向即可安全通过。上楼后不要着急，先躲在窗口，等敌人从直升机上下来后马上手雷 + 机枪消灭。

要点 4：前进不久会遇见敌人的直升机，拿起前面的火箭发射器快速干掉即可。拿下防毒面具后的战斗比较轻松，这里的敌人不会主动攻击玩家，所以只要躲在远处用热能枪慢慢杀掉敌人即可。

要点 5：攻占大楼时候一定要贴着左侧走，干掉第一波敌人后到达记录点，第二波敌人要注意楼顶上有两个拿机枪的，用辅助瞄准干掉。随后快速冲到大楼左侧底下，敌人会从正门出来，一个个干掉后同伴就会推进。

要点 6：大门里面的战斗比较复杂，视线也比较黑，推荐换成热能镜，慢慢干掉敌人后来到记录点。

要点 7：记录点后别冲得太快，让同伴先走，自己躲在门外面慢慢用辅助瞄准杀敌。看到敌人也不用慌张，只要有楼梯挡住，那么他就不会开枪，我们只要闪出去快速干掉就好。

要点 8：下楼梯后敌人已经被杀得差不多了，但仍需小心前进，出实验室后的场景和之前差不多，不过此时二楼已经没有敌人，扔几个手雷进去就能轻松干掉所有敌人，之后触发剧情自动过关。

REDEMPTION

要点 1：第一阶段的战斗比较简单，开着直升机慢慢清理船上的目标即可，船后面烟囱的部分会放出导弹，注意回避。干掉敌人直升机后飞机会失去控制，前进到着陆点即可触发剧情。

要点 2：甲板上的战斗一定要用辅助瞄准，由于船不断颠簸，所以用手动瞄准的话会非常累。这里我方队友会替玩家挡下大部分子弹，所以没什么太大的难度。

要点 3：下船舱后要注意有 3 个敌人阴在箱子后面，一开始是看不到他们的，直接进去的话会被他们乱枪射死，瞄准箱子的边缘等他们出来后快速干掉，如果嫌麻烦的话直接扔个闪光弹进去。

要点 4：清理完船舱后就是本关的难点所在，首先靠在右侧干掉左上方木板后面的敌人，随后快速冲到楼梯下面，前面是一个转角，只要一到那，那么我方队员就会主动冲到上层的控制室。如果不这么做的话，玩家直接往上方控制室冲的话会遇到 4 个敌人，还有一个会躲在后面放冷枪，很容易挂掉。等队友冲进控制室后玩家再返回原来的地方趴一会，之后再冲到二层的控制室里，这样一来就非常安全了，队友已经帮我们消灭了所有敌人，包括后面那个阴险的家伙。之后仍然是难点，敌人无限出，先从二层的玻璃处扔几个手雷下去，随后来到前面的木板处，丢 2 个闪光弹下去后立刻冲到下面去，干掉楼道里冲出来的敌人后即可来到记录点。

要点 5：上平台后的战斗比较简单，这里掩体也比较多，推荐贴着左侧慢慢前进，注意楼上会有敌人躲铁板后面。全部干掉后不要盲目朝着黄点前进，楼梯上方会突然冲下来一个敌人，进去一下马上退出来，这样同伴就会先进去处理掉他，实为借刀杀人之策，之后就是记录点。

要点 6：触发剧情后的战斗只要记住一个原则，不管三七二十一，出转角后用辅助瞄准打完一整个弹夹再退回来，确认敌人死光后才能前进，这里非常考验反应。另外一个方法就是每到转角处先扔闪光弹，爬上长长的梯子后来到记录点。

要点 7：这里的通道很狭小，根本没有躲藏的地方，走到一半时右侧会突然冲过来两个敌人，快速举枪干掉。之后一直往前冲到底，躲在仪器后面，这里的场景会不断抖动而且又比较黑，所以只能用辅助瞄准慢慢杀敌，到达楼梯后就是记录点。

要点 8：最后一阶段的战斗就非常简单了，一个闪光弹进去后杀掉所有敌人，随后换成另一把枪冲到控制室里干掉全部敌人，注意有个敌人会躲在左侧的角落里，直接刀子干掉，触发剧情后老兵难度就告一段落了。

总结

这次的老兵难度真的是过于简单，有点不像 Treyarch 的作风。和系列的前作比起来，本作的老兵难度应该算是最简单的，全部的流程中大概只有 3 个地方比较困难，有点让人失望。

剧情详解

注：本内容有严重剧透，通关前请谨慎阅读。如果各位对剧情有不同理解，欢迎来信探讨。（铃）

本作的剧情可以看作是一段“强制回忆”，一号男主角 Mason 被不明人士关在审讯室进行一连串的审问，由于 Mason 本人的精神状态并不稳定，审讯者为了达到目的，不得不对 Mason 进行逐步引导，帮助他理顺已经混乱的思绪。故事中玩家要扮演的角色有四位，其中绝大部分都是一号男主角 Mason，其余三位分别是 CIA 的特工 Hudson，曾经经历过二战的苏联士兵 Reznov，以及美国的飞行员 Mosely。在 Mason 的整个回忆过程中，除了 Reznov 的事迹是发生在二战时期的一段“回忆中的回忆”，其他的关卡都是按照先后顺序依次发生的。

■ 主线剧情

★ 1945 年 10 月 29 日 ★

3rd Shock Army Special Operations 被派往北极圈地带，执行名为“The Wolf”的任务，Reznov 与挚友 Petrenko 都是这次行动的一员，他们对这次任务的理解很简单——消灭法西斯德军的残余势力。Dragovich 是行动的领导者，Kravchenko 作为 Dragovich 的左膀右臂，也参加了此次任务。到达目的地后，Dragovich 宣布此行是为了找一个叫 Steiner 的德国博士，任何士兵都不能擅自开枪伤害他。待士兵们将 Steiner 救出，Reznov 却发现 Dragovich 和 Steiner 似乎就像老朋友一样亲密，接着大家在 Steiner 的代领之下来到一艘废弃轮船并成功找到了生化武器 Nova 6，达到目的的 Dragovich 立刻反目，将 Reznov 与 Petrenko 等其余所有反对他的士兵都关进了毒气室，Reznov 隔着玻璃亲眼看见挚友 Petrenko 惨死，就在 Reznov 以为自己也即将死去之时，英国人突然攻了进来，趁乱逃出的 Reznov 在船上安置了炸弹，并成功引爆了轮船，摧毁了船上所有的 Nova 6，但事情并没有就这样结束。

★ 1961 年 4 月 17 日 ★

Mason 与 Bowman、Woods 等人一道在古巴执行刺杀 Castro（卡斯特罗）的任务。刺杀成功后，一行人按照计划准备乘飞机撤离，岂料就在飞机开始助跑即将起飞之际前方突然出现数量卡车挡住去路，Mason 果断跳下飞机用跑道旁的炮台轰开了道路，队友们成功撤离，但 Mason 却被追兵抓住。等 Mason 恢复意识，发现 Castro 正在与 Kravchenko、Dragovich 二人交谈，Mason 之前杀死的只是一个替身。Castro 将 Mason 作为礼物送给了 Dragovich，而后者非常高兴地收下这份礼物。

★ 1963 年 10 月 6 日 ★

Mason 被送到了苏联，关押在 Vorkuta 的一个劳改犯集中营。在这里，Mason 遇到了 Reznov 并与其结为好友，二人随后组织并发动了大规模的逃狱行动。由于集中营的戒备严密，最后只有 Mason 与 Reznov 活着逃出集中营的大门，然而身后的敌人还在穷追不舍，关键时刻 Reznov 帮助 Mason 跳上了一辆行驶中的火车，自己却被随后追上的士兵们团团包围。

★ 1963 年 11 月 10 日 ★

成功逃脱的 Mason 回到了祖国的怀抱，并通过了 CIA 的严格审查，而 Hudson 就是 Mason 的新上司。在 Hudson 的安排下，二人来到五角大楼附近，得到了美国国防部长的亲切迎接，国防部长在车上将 Dragovich 的档案资料交到 Mason 手中，而 Mason 已经迫不及待地想要杀死 Dragovich。在国防部长的亲自代领下，Mason 见到了总统 Kennedy（肯尼迪）。可是对于总统的局势分析，Mason 却一个字都听不进去，自从踏入五角大楼的那一刻，他就感到自己的精神状态极度错乱，并一度产生了自己举枪对着总统的幻觉。

★ 1963 年 11 月 17 日 ★

Mason 继续回到 Woods 身边执行任务，这次的行动任务是摧毁位于苏联 Baikonur 的导弹，当然，还有杀死 Dragovich。在成功救出被抓住的 Weaver 后，Mason 及时击落了已经发射的导弹，但搜遍了整个基地还是没能找到 Dragovich，Kravchenko 也逃跑了。

★ 1968 年 1 月 21 日～1968 年 2 月 2 日 ★

Mason 被派往越南与 Woods 所属的 SOG 小队并肩作战，Hudson 虽然也和 Mason 一同前往，不过 Woods 一行人似乎并不喜欢这位 CIA 的特工人员，不久之后 Hudson 离开越南。在 Hue City，Mason 居然遇到了 Reznov，后者告诉 Mason，Dragovich 一定会向美国发动袭击，要 Mason 赶紧采取行动。“Dragovich、Kravchenko、Steiner，他们全都得死！”Reznov 再次重复着这句他已说过多次的话语。

★ 1968 年 2 月 9 日 ★

Hudson 与 Weaver 在 HK 的 Kowloon 找到了 Clarke，此人曾经参与过 Nova 6 的研究。为了询问出更多有用的讯息，二人使用了不少手段，不过 Clarke 却表示 Dragovich 相当谨慎，他到目前为止也只见过一名叫 Steiner 的纳粹科学家而已。接着 Dragovich 派出的袭击者出现，Hudson 与 Weaver 在熟悉地形的 Clarke 的代领下开始逃脱，途中 Clarke 中弹身亡，二人只能放弃这条线转而调查 Steiner。

与此同时，越南战场上，Mason 与 Woods 在前往越南北部时遭遇了坠机，不过好在没有人员伤亡，路上 Woods 与 Mason 分开行动。在地道中，Mason 再次见到了 Reznov，两人随后在地道的某处发现了 Nova 6 的相关研究设备，但在这里工作过的人显然早已撤离。接着山洞内发生爆炸，Kravchenko 事先就准备毁掉这地方，千钧一发之际 Mason 与 Reznov 逃出了山洞，Woods 的直升机也来到洞口接应。

★ 1968 年 2 月 11 日 ★

追到老挝，Mason 总算是如愿以偿地见到了 Dragovich、Kravchenko，不过这次他并没有获得刺杀他们的机会，Mason、Woods、Bowman 三人全部被俘。

1968 年 2 月 18 日

Mosely 接到任务，在空中对地面小队的行动进行指挥，而地面上执行任务的就是 Hudson 与 Weaver 所在的小队。小队来到位于苏联 Yamantau 山的基地，但突入到基地的控制中心却并未发现任何人，取而代之的是一副被标记得遍地红点的美国地图。Steiner 通过摄像机观察到了 Hudson 等人的行动，他告诉众人，Dragovich 正在慢慢将与 Nova 计划有关的人全部抹杀掉，三十六小时后，攻击美国的最终命令就会下达，只有他才知道指挥中心的地点。“我在 Rebirth Island，你们自己看着办。”Steiner 说道。

1968 年 2 月 19 年

当地武装分子胁迫被俘虏的 Mason、Woods、Bowman 三人玩“自杀”游戏，Bowman 因为拒绝配合被当场打死，但好在 Mason 与 Woods 成功逃脱，并夺得了一架武装直升机。两人继续追寻 Kravchenko，路上遇到了被关在牢房中的 Reznov，后者表示他能预感到 Kravchenko 就在附近。Reznov 的感觉并没有错，三人找到了 Kravchenko，但 Kravchenko 在临死前拉开了自己身上的炸弹，为了保护战友，Woods 将 Kravchenko 扑出窗外，与其同归于尽。Mason 在 Kravchenko 的资料中发现了一张标注了“Rebirth Island”具体位置的地图，便随即与 Reznov 赶往此地。

1968 年 2 月 23 日

Mason 与 Reznov 赶到了“Rebirth Island”，另一方面 Hudson 与 Weaver 接受 CIA 的派遣也来到了这里，CIA 想要活捉 Steiner，但 Mason 和 Reznov 却一心想要 Steiner 死。最终还是 Mason 与 Reznov 抢先了一步，Reznov 举起枪处决了 Steiner：“我是 Viktor Reznov，我要复仇！”Reznov 处决 Steiner 的瞬间，Hudson 刚好抢先一步进入控制室：“如果不是亲眼所见，我真不敢相信眼前发生的一切。”由于 Steiner 已经死亡，Mason 成了美国惟一的希望，Hudson 与 Weaver 将 Mason 打晕运送回国，而事发现场，根本就没有找到 Reznov 的踪影。

1968 年 2 月 25 日

两名审讯者之间发生了争吵，其中一名审讯者大吼：“这根本就是浪费时间，整个美国现在已经进入二级警戒状态了，我们应该快点去逃难，所有的方法都用尽了！”“不，我还有最后一招……Weaver 你走吧，告诉他们我失败了。”审讯室的门被推开，推门的人是 Hudson。

“为什么你始终想不起来，我们真的没有时间了。Reznov 已经死了，已经死了你懂吗！是苏联人把你弄成这样的，我了解你，你绝不是叛徒！”Hudson 刚说完，就被 Mason 打倒在地。Mason 跌跌撞撞地往外走：“Reznov，Reznov 你在哪！”脑海中 Dragovich、Kravchenko、Steiner 的话不断在浮现。

“我想起来了，我想起来了！”

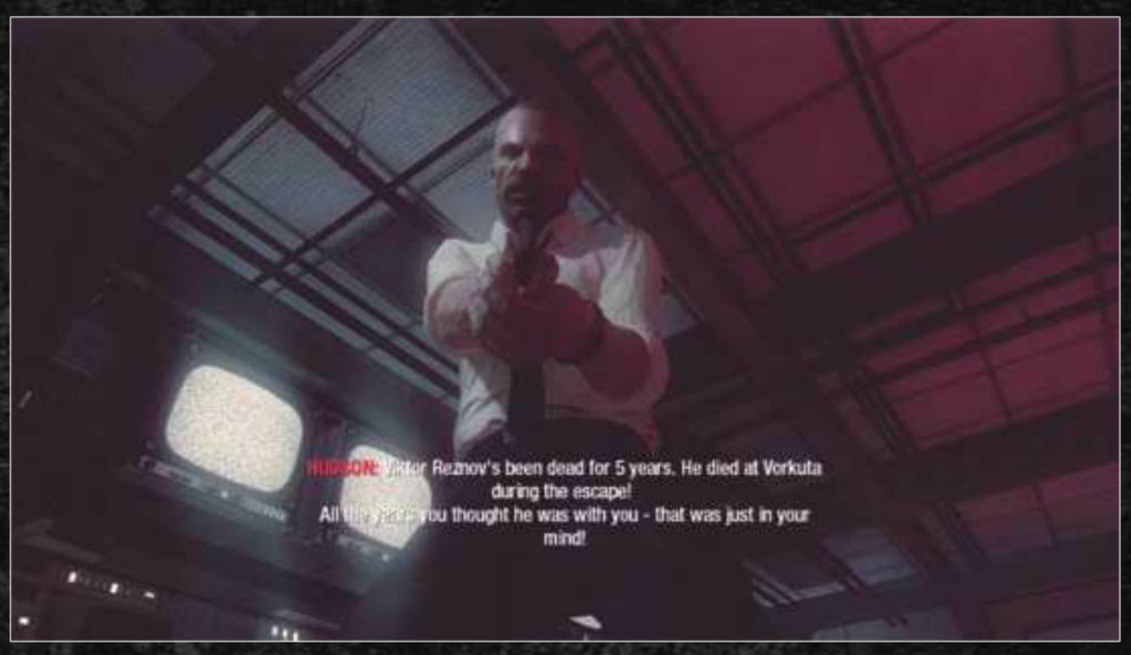
1968 年 2 月 26 日

Mason 带着 CIA 的特别行动小组，来到位于墨西哥湾一艘名叫 Rusalka 的战舰上，这里就是指挥中心的所在地点。为了在 Dragovich 下达命令前将 Rusalka 号摧毁，CIA 呼叫了空袭，十五分钟后这里就会被炸成粉末，但 Mason 却想弥补自己五年前犯下的错，执意要亲手杀死 Dragovich。Hudson 思索片刻要 Weaver 先行离开，自己与 Mason 一道来到了 Dragovich 的藏身地点。最后，Mason 掐死了 Dragovich。

■ 真相

Castro 将 Mason 送给 Dragovich 后，Dragovich、Kravchenko、Steiner 三人使用了各种办法训练 Mason，对他进行洗脑，由于 Mason 的知识基础很好，以他本身的素质对 Dragovich 下达的命令代码有着完全的理解能力，但 Mason 的个人意念太强，所以 Steiner 表示这样很可能导致 Mason 无法执行命令——刺杀 Kennedy 总统。洗脑与训练结束后，Mason 被送到了 Vorkuta 的劳改犯集中营，在那里，Mason 遇到了 Reznov，而 Reznov 的出现，是 Dragovich 等人没有意料到的。Reznov 将自己的境遇告诉了 Mason，并将强烈的复仇之感融入到了其中，Reznov 希望 Mason 能够替自己复仇，杀死 Dragovich、Kravchenko、Steiner，他的做法无疑干扰到了 Mason 潜意识中的命令传达，由于 Mason 对 Reznov 的极度信任，Mason 脑海中对命令代码的理解出现了偏差，并最终理解为杀死 Dragovich 三人，也就是 Reznov 不断重复的那句：“Dragovich、Kravchenko、Steiner，他们全都得死！”这么一来当初进入五角大楼时，Mason 为什么会神志不清甚至看到对总统举枪的幻觉也就完全说得通了，因为这才是潜藏在他脑海中命令代码的真正意义，Kennedy 才是目标。

至于 Reznov，他在五年前就已经死亡，Mason 是 Vorkuta 逃狱事件的惟一幸存者。五年来，Mason 一直在脑海中假想着 Reznov 与自己并肩作战，假想着 Reznov 在关键时刻出来指引他的行动，但其实完成这些的根本就是他自己。不管是在越南还是“Rebirth Island”，根本就没有除 Mason 之外的人声称见过 Reznov，也没有其他人与 Reznov 对话过。在越南的地道中，小队的队友之所以会回过头来骂 Mason，是因为他竟然看到 Mason 在对着空气说话。假如这都只是猜测，那么在“Rebirth Island”，Hudson 的所见就证明了一切。抢先一步进入控制室的他，亲眼看到 Mason 用枪指着 Steiner 说出了“我是 Viktor Reznov，我要复仇！”这句话。



■ 战友

Mason 与 Hudson

虽然 Mason 从苏联回来后，觉得 Hudson 是他的新上司，但实际上并非如此，他们是共事多年的好搭档，彼此相当了解与信任，至少曾经是这样。而且国防部长在听到 Mason 迫不及待地问什么时候杀 Dragovich 时，说了这样一句话：“很高兴你又回来了 Mason。”另外，尽管是完成过诸多秘密任务的特工，见总统这机会可不是说有就能有的，而且还是单独召见，由此可见 Mason 实际上是相当出色的 CIA 特工人员。审讯中，Mason 曾经多次说出“Hudson 是个无情的家伙”、“零下 20 摄氏度的天气正适合他”，但 Hudson 并没有放弃，也没有恼怒，对于自己受伤的战友，Hudson 依旧选择了理解和信任。

Mason 与 Woods Bowman

由于一起出生入死，这三人的感情无疑是牢固的。三人所在小组本来是叫 Operation 40 的，以前还受 CIA 组织的管辖，不过从越战战场上 Woods 和 Bowman 对 Hudson 的态度就能看出，他们痛恨 CIA 这个组织，只是因为觉得 Mason 是自己的好兄弟，因此才区别对待。在越南，Woods 坐在车上时说过这样一句话："1964 年，CIA 放弃了 Covert Operation 的控制权，直接把他们扔给了美国军队，在那之后，SOG 就诞生了。"最后，Bowman 被敌人打死，Woods 为了救 Mason，与 Kravchenko 同归于尽，曾经的 Operation 40 小队的战士们除了 Mason 全都没能活下来。

Mason 与 Reznov

这是一段经不起推敲的战友之情，不论是 Mason 对 Reznov 的信任还是 Reznov 对 Mason 的期望都是站不住脚的，Mason 认识 Reznov 的时候精神状态几近崩溃，又受到洗脑的影响，恍恍惚惚地只记得 Reznov 反复强调的那么几句话，想念咒语一样在自己心里重复，重复到最后，已经分不清这究竟是 Reznov 的意愿，还是自己的意愿。Reznov 的想法则更加简单，他因战友屈死而心痛，因被背叛而消沉，他只希望有个人能完成他复仇的心愿。由于 Reznov 年事已高，想独自复仇的可能性几乎为零，因此他牺牲了自己，为 Mason 争取了宝贵的逃离时间，这也算是他能为复仇计划而做出的最大努力。

■ 悬念

Mason 在杀死 Dragovich 前怒吼道："你还企图让我杀死自己的总统！"Dragovich 的回答是："企图？"游戏的结局末尾播放了一段黑白影像，记录了 Kennedy 总统受到迎接的的热闹场面，而镜头却定格在了人群中一个表情凝重的人身上，那个人就是 Mason。他为什么要出现在人群中呢？是为了保护总统，还是……

★全奖杯／成就列表

名称	分值	备注
Death to Dictators	15／铜杯	爆头干掉卡斯特罗
Sacrifice	10／铜杯	完成关卡"Operation 40"
Vehicular Slaughter	25／银杯	越狱时干掉所有在卡车上的敌人
Slingshot Kid	15／铜杯	楼顶上的三次弹弓射击全部命中目标
Give me liberty	10／铜杯	完成关卡"Vorkuta"
VIP	10／铜杯	完成关卡"U.S.D.D"
A safer place	10／铜杯	完成关卡"Executive Order"
Tough Economy	15／铜杯	在 Khe Sanh 都市防卫战中用 6 发以内的诱导飞弹炸掉所有坦克
Looks don't count	10／铜杯	完成关卡"S.O.G"
Raining Pain	15／铜杯	在 Hue City 中呼叫空中支援干掉 20 个敌人
The Dragon Within	15／铜杯	使用 Dragon's Breath（龙之吐息）干掉 10 个敌人
SOG Rules	10／铜杯	完成关卡"The Defector"
Heavy Hand	15／铜杯	使用制导飞弹摧毁机枪炮台
Up close and personal	15／铜杯	暗杀 3 个越共敌人
Double Trouble	10／铜杯	只使用双手武器逃出 Kowloon
Broken English	10／铜杯	完成关卡"Numbers"
Lord Nelson	25／银杯	逆流而上时破坏所有目标和建筑物
Never get off the boat	10／铜杯	完成关卡"Crash Site"
Pathfinder	50／银杯	诱导所有队员安全到达苏联前哨阵地
Mr. Black OP	50／银杯	潜入基地并且不被发现
With extreme prejudice	25／银杯	抵达俘虏关押所前只准使用直升机上的飞弹
Russian bar-b-q	15／铜杯	在俘虏关押所用火焰喷射器烧死 10 名敌人
Light Foot	30／银杯	在老兵难度中逃出船时的剩余时间大于 2 分 15 秒
Some wounds never heal	10／铜杯	完成关卡"Project Nova"
I hate monkeys	15／铜杯	在研究所（Rebirth Labs）中 10 秒以内杀死 7 只猴子
No Leaks	50／银杯	一次不死通过 NOVA 6 生化瓦斯弥漫区
Clarity	10／铜杯	完成关卡"Revelations"

名称	分值	备注
Double Whammy	15／铜杯	在船甲板上用一发制导飞弹干掉两架直升机
Stand Down	35／银杯	用任意难度完成所有单机关卡
BLACK OP MASTER	100／金杯	用困难难度或老兵难度完成所有单机关卡
Frag Master	15／铜杯	一颗手雷同时炸死 5 个敌人
Sally Likes Blood	15／铜杯	一发子弹干掉 3 个敌人
Unconventional Warfare	15／铜杯	使用爆炸弓杀死 30 名敌人
Cold Warrior	25／银杯	用老兵难度完成"Operation 40"、"Vorkuta"、"Executive Order"关卡
Down and Dirty	25／银杯	用老兵难度完成"SOG"和"The Defector"关卡
It's your funeral	25／银杯	用老兵难度完成"Numbers"、"Project Nova"、"Victor Charlie"关卡
Not Today	25／银杯	用老兵难度完成"Crash Site"、"WMD"、"Payback"关卡
Burn Notice	25／银杯	用老兵难度完成"Rebirth"、"Redemption"关卡
Closer Analysis	15／铜杯	找到所有隐藏的电脑
Date Night	15／铜杯	在多人模式中找到"Theater Mode"模式，进入并邀请一位好友一同观看影片。
In The Money	20／铜杯	线上完成 5 场赌博赛"in the money"
Ready For Deployment	15／铜杯	线上的战斗训练（Combat Training）达到 10 级
The Collector	20／铜杯	在一场僵尸模式中买下墙上的所有枪
Hands Off the Merchandise	20／铜杯	在小偷偷你的武器装备前把他干掉
Sacrificial Lamb	15／铜杯	使用爆炸弓箭一次杀掉 6 个僵尸，自爆亦可
"Insert Coin"	5／铜杯	在电脑主界面输入密码DOA 后并游玩"Dead Ops Arcade"模式。
Easy Rhino	10／铜杯	在"Dead Ops Arcade"模式中使用 Speed Boost 一次撞飞 20 个敌人
秘密奖杯／成就		
See Me, Stab Me, Heal Me	15／铜杯	从远处发射飞刀拯救一个倒在地上的队友（丧尸模式）
Just ask me nicely	15／铜杯	在主菜单画面不停连按"LT"与"RT"从拷问椅上挣脱
Eaten by a Grue	15／铜杯	从拷问椅上挣脱后在旁边找到电脑，输入"ZORK"。

★网战连杀奖励一览

连杀数	连杀奖励	备注
3	Spy Plane	历代经典连杀奖励，间谍飞机是可以击落的，有时候抬头随便看看就能发现。
3	RC XD	遥控炸弹小车，左摇杆控制前进、后退，右摇杆控制方向，在控制的时候可以看见小雷达，不过需要对地形有一定的了解。接近敌人后按开枪键即可引爆，注意爆炸范围不是很大，所以要靠近点。另外遥控车有时间限制，时间一到会自动爆炸。
4	Counter Spy Plane	反间谍飞机，干扰我方的雷达，和间谍飞机一样，这个也是可以击落的。
4	SAM Turret	地对空导弹，主要是用来摧毁敌人的 Spy Plane 与 Counter Spy Plane，一共有两发。炮塔会自动旋转，一旦看见目标后会自动攻击。另外它还能干掉敌人的 Care Package。
5	Care Package	呼叫空中补给，前作的"抽奖"。
5	Napalm Strike	投掷燃烧弹，只能轰炸一次，扩散方向是可以控制的。主要是用来封锁路口，不过范围比较小，实用性比较低。
6	Sentry Gun	固定机枪，性能和前作中的机枪差不多，不过范围和威力都要提高许多。
6	Mortar Team	三点式轰炸，在地图中任意选择三个位置，轰炸的范围比较大。
7	Attack Helicopter	呼叫一架直升机去支援战场，位置由玩家自行选择。
7	Valkyrie Rockets	女武神导弹不仅能对空，还能对地。一共有两发，发射后切换成控制导弹的界面，注意灵敏度比较高，主要是从高处打击地面目标，或者击落敌人的空中载具。
8	BlackBird	侦察机支援战场，我方雷达上会时刻显示敌人的位置，而且会用特大的红色三角标明位置、朝向、是否开火。间谍飞机的强化版，并且无法用制导导弹击落。
8	Rolling Thunder	投掷大量燃烧弹，范围呈直线型，燃烧弹灼烧效果持续时间更长。
9	Chopper Gunner	控制直升机上的格林机枪，飞机无法自由控制，机枪没有过热时间，威力巨大，点两下即可杀敌。
11	Attack Dogs	和 5 代的设定一样，注意敌人的狗都是黑色的，而我方的狗都是黄黑相间的。
11	Gunship	自由控制直升机，但高度无法控制。有机枪和火箭弹可以使用，但无法穿墙。

黄金的太阳 黑暗黎明	Nintendo	角色扮演
NDS	黄金の太阳 漆黒なる夜明け	日版
	2010年10月28日 / 1人	4800日元
	对应周边未定	

通关时间：游戏通关约 20 小时，收集所有隐藏要素约 30 小时。

时隔八年之久，GBA 时代的经典游戏——《黄金的太阳》的正统续作终于和广大玩家见面，游戏剧情发生在前作《黄金的太阳 2 失落的时代》30 年后，以罗宾等人的后代穆特为主角展开新的冒险。本作包含了以往作品中的所有要素，精灵召唤、精神力解谜等经典设定依然存在，并大幅强化了解谜要素和职业系统，喜欢 RPG 的玩家不要错过。

文 洛克 协力 鞋饿地主 · RP 美编 NINA

系统说明

操作介绍

按键	效果
十字键	角色移动、光标移动
A 键	确定、对话、调查
B 键	取消
X 键	弹出菜单
Y 键	切换上屏显示信息
L 键 /R 键	使用快捷精神力、切换菜单
※游戏也可使用触摸屏全程操作，不过非常麻烦，并不推荐。	

角色状态说明

1.角色等级：等级越高角色的各项数据越强，等级依靠打倒敌人后获得的经验值提升。

2.精灵状态：显示角色当前装备的精灵数量。

3.职业：显示角色当前职业，关于职业的具体介绍参照下文的相关部分。

4.当前生命值/最大生命值：当前生命值降至最低后角色无法继续战斗，可以使用药品或前往教堂复活，最大生命值除了通过升级和装备精灵提升外，使用增加能力上限的药品也可以提升（其余数值也可以通过这些增加上限的药品强制提升）。

5.当前精神力/最大精神力：当前精神力低于魔法的使用条件时无法使用魔法。

6.攻击力：数值越高，战斗中给予敌人的伤害越大。

7.防御力：数值越高，战斗中所承受的伤害越小。

8.行动力：战斗中行动力较高的角色会比较低的角色先采取行动，在战斗中选择逃跑的话，该数值大小也会影响逃跑成功率。

9.运气：影响战斗胜利后获得的战利品。

10.经验值：显示角色总共获得多少经验值，把光标移到该项位置可以显示离下一等级还差多少经验。

武器熟练度

游戏中有武器熟练度的设定，装备武器后玩家可以在状态栏中看到武器熟练度（ぶきじゅくれんど）和必杀技（ひっさつわざ）两项数值，只要玩家不断使用一把武器，这把武器的熟练度就会上升，当熟练度提升到一定程度时，该武器的必杀技会逐渐解锁，此时使用普通攻击角色有一定几率发动威力强大的必杀技攻击敌人（必杀技的使用种类完全随机）。

※更换武器后熟练度不会清空。

精灵系统

精灵系统一直是系列的精髓部分。本作中的登场精灵总数为 83 只，其中有 11 只精灵是跟随罗宾和杰拉德在序章一起出来打酱油的，它们随着剧情的发展会离开队伍。有 20 只精灵是后期新角色入队时当赠品附带的，其余的 52 只精灵则需要玩家在游戏过程中动用自己的脑子完成谜题或推动剧情方可获得。由于本作中有些地点在发生特定情节后便无法返回，因此在搜集精灵的时候需要注意时限，一旦错过便无法补救。

精灵的属性

精灵的属性分为地、水、火、风四种，可以通过装备不同属性的精灵来改变自己的职业，这样可以使相同的角色使用不同的精神力，而且这也会影响角色的能力。关于角色的职业请参考本文后面资料部分。

精灵的捕获

游戏中捕获精灵的方式主要有三种，一种只需要对话即可捕获精灵，这一类精灵大部分位于村子中。一种是需要战斗后才可捕获精灵，这一类精灵大部分位于迷宫中。若精灵在战斗中逃跑，则需要离开该场景，重新进入寻找精灵。最后一种是在世界地图上随机遇到，打倒之后才可以捕获。其中前两种方式通常需要解开谜题才可以取得，而第三种捕获方式需要在特定地点遇敌才有可能遇到。攻略中已经将随机遇到的精灵位置标记在大地图上，并将可以取得的时间写在流程部分，这里便不再叙述。

精灵的效果

游戏中的精灵都有着各自的效果，在本文后面的资料部分中已经列出各个精灵的使用效果，只要能够在 BOSS 战中合理地利用精灵，能够有效降低游戏战斗的难度。精灵通常处于装备状态，处于该状态下的精灵拥有影响装备者各

©2010 Nintendo／CAMELOT

项数值的作用，当使用后精灵会进入待命状态，此时无法对装备者的能力造成影响。

召唤精灵

在战斗中，如果精灵处于待命状态便可以召唤精灵攻击敌人。召唤的精灵分为单属性召唤和混合属性召唤，其中单属性召唤属于固有召唤，一次最多可以召唤四只精灵。而组合召唤则需要取得召唤石板或是通过剧情习得。召唤石板与精灵一样位于世界各地，一旦错过前期的召唤石板便不可补回。组合召唤共有 14 种，在流程中将会指出取得的时期。

精灵的疲倦

在战斗中召唤精灵，被召唤的精灵将进入疲倦状态。精灵进入疲倦状态后，需要一定条件才会恢复，在战斗中每一个回合每人身上都会有一只精灵从疲倦状态中恢复成装备状态。在非战斗中则只需走动一定路程便会有精灵恢复状态。此外，部分敌人的技能会使我们的精灵强制进入疲倦状态，这种情况下建议将替补队员替换上来缓和一下战局。

地精灵

精灵名称	效果
ソロ	强力的一击
フラウ	回复全员的 HP
スカリー	全员受到的伤害降低
キッス	攻击敌人后吸收一定量的 HP
ブリック	提升全员的防御力
アイヴィ	降低所有敌人的行动速度
ドール	操纵敌人进行攻击
グリード	攻击敌人后吸收一定量的 HP
シナモン	我方单人 HP 回复
アイロニ	对敌人进行地属性攻击
ヴォイド	全员的防御力提升
チェイン	全员一齐攻击
チタン	全员的防御力上升
バジル	治疗全员的异常状态
マグネト	给予敌人麻痹攻击
ジオ	强力的一击
メドウサ	封住敌人的行动
アナテマ	给予敌人死亡宣告

火精灵

精灵名称	效果
バーン	我方全体攻击力上升
コロナ	对敌人进行火属性攻击
カルメン	回复我方一人的战斗不能状态
ボイル	是敌人防御降低的一击
カシェイ	封印敌人的魔法
ソウル	召唤恶灵进行攻击
グレア	对敌全体进行幻惑攻击
バイカ	遭到攻击时可以进行反击
ラース	全力一击
ニトロ	使敌人麻痹的爆裂攻击
ライズ	回复我方一人战斗不能状态
マイティ	我方全体攻击力上升
ハバネロ	对敌人进行麻痹一击
フェニキ	回复我方一人的战斗不能状态
サンバ	对全体敌人进行 EP 伤害
シズラー	破防攻击
チーア	全员的 EP 回复
ソーラー	精灵从疲惫状态回复到正常状态的速度变快

水精灵

精灵名称	效果
ムース	降低敌人防御力的一击
ソルベ	降低敌人攻击力的一击
スパ	回复全员的 HP
ミルキー	对敌人进行睡眠攻击
メロウ	提升我方全体的属性耐性
キュラソ	使敌人属性耐性下降的一击
ゼロ	强力冰属性攻击
トニック	回复我方全体的异常状态
カルア	我方全员行动速度提升
マリーン	绘图全员的 HP
スコール	对敌全体进行幻惑攻击
ティア	回复我方一人战斗不能状态
シトラス	降低敌人属性耐性的一击
ピコ	回复我方单人的 HP
クレマ	降低全体敌人的行动速度
スプモニ	封印敌人的魔法
ガッシュ	吹飞敌人的一击
シェル	降低全员所受的伤害

风精灵

精灵名称	效果
ケイル	对敌人进行多次连击
ビビッド	回复我方一人的战斗不能状态
ゼン	回复我方一人的 EP
レスキュ	回复我方一人的 HP
ジャイロ	给予敌人混乱一击
コイル	封住敌人的行动
シロッコ	降低敌人命中率的一击
ネロリ	回复我方全员的 EP
バルン	必杀一击
ペッピー	我方全员的行动速度提升
ブーケ	对敌人进行睡眠攻击
サージ	对敌人进行麻痹攻击
シルキー	我方全体的属性耐性增加
ハイド	躲藏起来，不会受到伤害
ツヴァイ	我方一人下一回合行动两次
ピース	休战一回合
マッハ	我方一人先制攻击
シムン	对敌人进行猛毒攻击

战斗相关

进入战斗后依次有战斗（进入战斗菜单）、换人（替换上场队员）、查看（查看队员的状态）、逃跑（脱离战斗，成功率和领队人物的行动力有关）四个选项，当玩家选择战斗指令后会进入进阶菜单，此时出现的选项依次为：防御（当前回合角色处于防御状态，所承受的伤害将大大减少，在 BOSS 战中角色如果处于贫血状态或是在等待精灵恢复时可以选择该项缓解压力）、攻击（使用武器进行普通攻击，如果有修得必杀技，会有一定几率使出）、精神力（使用魔法）、精灵（使用装备中的精灵，使用后该精灵处于待命状态）、召唤（召唤处于待命状态的精灵，召唤后精灵进入疲倦状态）、背包（使用药品，注意游戏中药品不是所有队员共享的，最好每人身上都存放一些药品应急）。

职业

职业系统同样是系列的经典系统，游戏中根据角色当前四大元素的属性更换职业，每装备一个精灵，该角色的相关属性会提升一级（比如装备一只火精灵，该角色的火属性会提升一级）。需要注意的是，每个角色都有他的本职属性，例如主角ムート的属性为地，那么他自身将拥有地属性 Lv.5 的特性，下面列出本作全部职业的转职条件。

单属性职业

职业名	中文名	属性等级	可转职角色
けんし	剑士	地 5	ムート
ナイト	骑士	地 7	ムート
ソードマスター	剑圣	地 9	ムート
ロード	领主	地 11	ムート
ドラゴンスレイヤー	屠龙者	地 13	ムート
かぜつかい	风元素使	风 5	カリス
マジシャン	炼金术师	风 7	カリス
げんじゅつし	幻术师	风 9	カリス
マジックマスター	大魔法师	风 11	カリス
ソーサラー	巫师	风 13	カリス
せんし	战士	火 5	テリー
ガーディアン	守护者	火 7	テリー
ウォリアー	勇者	火 9	テリー
バロン	男爵	火 11	テリー
ファランクス	重装兵	火 13	テリー
みずつかい	水元素使	水 5	クラウン
プリースト	牧师	水 7	クラウン
ビショップ	大教主	水 9	クラウン
セイント	圣徒	水 11	クラウン
エンジェル	天使	水 13	クラウン

职业名	中文名	属性等级	可转职角色
みずのせんし	水之战士	水 5	ハルマーニ
アクアマスター	水元素大师	水 7	ハルマーニ
アクアロード	水之领主	水 9	ハルマーニ
アクアプリンス	海王子	水 11	ハルマーニ
カイザー	水之王	水 13	ハルマーニ
マンビースト	兽人	风 5	ステラ
ワイルドランナー	狂野行者	风 7	ステラ
シェイプシフター	变形野兽	风 9	ステラ
ビーストマスター	兽王	风 11	ステラ
スーパービースト	野兽大师	风 13	ステラ
かいぞく	海贼	火 5	レオレオ
キャノニア	火炮手	火 7	レオレオ
スキッパー	船长	火 9	レオレオ
パイレーツ	海盗	火 11	レオレオ
フレイムキング	火之王	火 13	レオレオ
みこ	巫女	地 5	ヒミ
きとうし	祈祷师	地 7	ヒミ
だいちのみこ	大地巫女	地 9	ヒミ
しんぴのみこ	神秘巫女	地 11	ヒミ
ひかりのもこ	光之巫女	地 13	ヒミ

双属性职业

职业名	中文名	属性等级	可转职角色
せいけんし	圣剑士	地 5、水 1	ムート、ヒミ
せいきし	圣骑士	地 5、水 2	ムート、ヒミ
クレリック	圣职者	地 5、水 4	ムート、ヒミ
		地 6	クラウン、ハルマーニ
グランドナイト	大地骑士	地 7、水 7	ムート、ヒミ
まほうけんし	魔法剑士	地 5、风 1	ムート、ヒミ
マジックウォリアー	魔法勇士	地 5、风 2	ムート、ヒミ
エンチャンター	魔术师	地 5、风 4	ムート、ヒミ
		地 6、风 5	カリス、ステラ
マジックナイト	魔法骑士	地 6、风 6	ムート、ヒミ
		地 7、风 6	カリス、ステラ
エナジーナイト	元素骑士	地 7、风 7	ムート、ヒミ
せいせんし	圣战士	火 5、水 1	テリー、レオレオ
せいきし	圣骑士	火 5、水 2	テリー、レオレオ
クレリック	圣职者	火 5、水 4	テリー、レオレオ
		火 6、水 5	クラウン、ハルマーニ
ブレイズナイト	炎骑士	火 7、水 7	テリー、レオレオ
フレイムナイト	火之骑士	火 6、水 6	テリー、レオレオ
		火 7、水 6	クラウン、ハルマーニ
まほうせんし	魔法战士	火 5、风 1	テリー、レオレオ
マジックウォリアー	魔法勇士	火 5、风 2	テリー、レオレオ
エンチャンター	附魔师	火 6、风 5	テリー、レオレオ
マジックナイト	魔法骑士	火 6、风 6	テリー、レオレオ
		火 7、风 6	カリス、ステラ
エナジーナイト	元素骑士	火 7、风 7	テリー、レオレオ
うらないし	占卜师	风 5、地 1	カリス
シャーマン	萨满	风 5、地 2	カリス
ウィッチドクター	巫医	风 6、地 4	カリス
		风 6、地 5	ムート、ヒミ
エクソシスト	驱魔师	风 6、地 6	カリス
		风 7、地 6	ムート、ヒミ
ドルイド	咒术师	风 7、地 7	カリス
うらないし	占卜师	水 5、地 1	クラウン、ハルマーニ
シャーマン	萨满	水 5、地 2	クラウン、ハルマーニ
ウィッチドクター	巫医	水 5、地 4	クラウン、ハルマーニ
		水 6、地 5	ムート、ヒミ
エクソシスト	驱魔师	水 6、地 6	クラウン、ハルマーニ
		水 7、地 6	ムート、ヒミ
ドルイド	咒术师	水 7、地 7	クラウン、ハルマーニ
モンク	僧侣	水 5、火 1	クラウン、ハルマーニ
しゅげんじゃ	修行者	水 5、火 2	クラウン、ハルマーニ
りゅうほうし	龙法师	水 5、火 4	クラウン、ハルマーニ
		水 6、火 5	テリー、レオレオ
ひりゅうほうし	飞龙法师	风 6、火 6	カリス、ステラ
		风 7、火 6	テリー、レオレオ
せんにん	仙人	风 7、火 7	カリス、ステラ
マーシナリ	雇佣兵	地 5、火 1	ムート
		地 1、火 5	テリー、レオレオ

职业名	中文名	属性等级	可转职角色
アサッシン	暗杀者	地 5、火 2	ムート
		地 2、火 5	テリー、レオレオ
グラディエイター	角斗士	地 5、火 4	ムート
		地 4、火 5	テリー、レオレオ
バーサーカー	狂战士	地 5、火 5	ムート、テリー、レオレオ
ブラックナイト	暗黑骑士	地 6、火 6	ムート、テリー、レオレオ
カオスナイト	混沌骑士	地 7、火 7	ムート、テリー、レオレオ
ハーミット	隐者	水 1、风 5	カリス、ステラ
		水 5、风 1	クラウン、ハルマーニ
せいれいつかい	精灵使	水 2、风 5	カリス、ステラ
		水 5、风 2	クラウン、ハルマーニ
サーヴァント	英灵	水 4、风 5	カリス、ステラ
		水 5、风 4	クラウン、ハルマーニ
スターシーカー	观星者	水 5、风 5	カリス、ステラ、クラウン、ハルマーニ
けんじゃ	贤者	水 6、风 6	カリス、ステラ、クラウン、ハルマーニ
ウィザード	大贤者	水 7、风 7	カリス、ステラ、クラウン、ハルマーニ
かくとうか	格斗家	风 5、地 1	ステラ
グラップラー	摔跤手	风 5、地 2	ステラ
ストライカー	强袭者	风 5、地 4	ステラ
マッスルファイター	强化战士	风 6、地 6	ステラ
チャンピオン	格斗冠军	风 7、地 7	ステラ
のろいつかい	诅咒使	地 5、火 1	ヒミ
チャネラー	先知	地 5、火 2	ヒミ
パペットマスター	傀儡师	地 5、火 4	ヒミ
じゅそし	诅咒师	地 5、火 5	ヒミ
ソウルサッカー	死灵术士	地 6、火 6	ヒミ
デビルマスター	恶魔大师	地 7、火 7	ヒミ

三重属性职业

职业名	中文名	属性等级	可转职角色
ホワイトナイト	纯白骑士	地 5、火 3、水 3	ムート、ヒミ
		地 3、火 5、水 3	テリー、レオレオ
テンプルナイト	圣殿骑士	地 5、火 4、水 4	ムート、ヒミ
		地 4、火 5、水 4	テリー、レオレオ
パラディン	神圣骑士	地 5、火 4、水 5	ムート、ヒミ
		地 4、火 5、水 5	テリー、レオレオ
ニンジャ	忍者	地 5、火 3、风 3	ムート、ヒミ
		地 3、火 5、风 3	テリー、レオレオ
じょうにん	上忍	地 5、火 4、风 4	ムート、ヒミ
		地 4、火 5、风 4	テリー、レオレオ

职业名	中文名	属性等级	可转职角色
マスターニンジャ	忍者大师	地 5、火 4、风 5	ムート、ヒミ
		地 4、火 5、风 5	テリー、レオレオ
サムライ	武者	风 3、地 5、火 4	ムート
		地 4、火 5、风 3	テリー、レオレオ
サムライマスター	武者大师	风 4、地 5、火 5	ムート、テリー、レオレオ
レンジャー	游侠	水 3、风 5、火 3	カリス、ステラ
		水 5、风 3、火 3	クラウン、ハルマーニ
バード	吟游诗人	水 4、风 5、火 4	カリス、ステラ
		水 5、风 4、火 4	クラウン、ハルマーニ
ウォーロック	术士	水 4、风 5、火 5	カリス、ステラ
		水 5、风 4、火 5	クラウン、ハルマーニ
くろまじゅつし	黑魔法师	水 3、风 5、地 3	カリス、ステラ
		水 5、风 3、地 3	クラウン、ハルマーニ
カンジュアマン	召唤师	水 4、风 5、地 4	カリス、ステラ
		水 5、风 4、地 4	クラウン、ハルマーニ
ブラックシャーマン	暗黑萨满	水 4、风 5、地 5	カリス、ステラ
		水 5、风 4、地 5	クラウン、ハルマーニ
しろまじゅつし	白魔法师	水 4、风 5、地 3	カリス、ステラ
		水 5、风 4、地 3	クラウン、ハルマーニ
ホワイトウィザード	纯白贤者	水 5、风 5、地 4	カリス、ステラ、クラウン、ハルマーニ

解谜精神力

日文名	中文名	作用
ムーブ	移动	移开特定的物体
グロウ	成长	使树苗快速成长
グリップ	抓取	抓住远处的物体、将自己拉到远处
ファイアボール	火球	融化冰雪、烧毁植物
ヒートドライ	蒸发	用热气蒸发液体
クラッシュ	敲击	敲打特定机关、破坏岩石等障碍物
サーマル	热气	使热浪产生上升气流
アクア	降雨	扑灭火焰、给特定物体蓄水
アークチルド	冻结	使积水冻结
ブレビジョン	提示	直接获取精神力谜题的答案
スピン	旋风	吹起特定的物体、给特定机关产生能量
スマック	拍击	使用精神力拍打物体
スメル	嗅觉	能感知特定的气味
サーチ	探索	让隐藏的物质实体化

流程攻略

见张りの小屋

①开始按照提示走到屋顶，随意选择几个表情后触发剧情；

②能自由行动后，先在旁边的宝箱中获得ショートソード，再爬上阁楼获得キルトクラフ（调查书架可以获得でんせつのえほん），准备就绪后和门口的カリス对话；

③前往桥头和ジェラルド大叔汇合，剧情后沿路进入右边的洞穴。

ゴマ山

①刚进入就发生战斗教学，轻松胜利后继续沿路前进；

②来到黄色岩石前进入精神力教学，利用地之精神力移动（ムーブ）把岩石移开；

③走出山洞后要利用移动（ムーブ）开路，之后从右上角进入あやしい森。

あやしい森

①开始会进入精灵教学模式，由于系统部分有详细说明，这里就不再重复，准备完成后深入迷宫；

②剧情后对场景中的魔花使用火之精神力火球（ファイアボール）烧毁拦路的藤条开路；

③进入下一个场景后要利用地之精神力成长（グロウ）使树苗快速生长；

④进入第四场景，最后的水池部分需要把两颗岩石推下去制造可移动的平台，通过后到达小山の洞窟。

⑤路只有一条，沿路进入内部发现テリー，绕到魔花面前使用火球（ファイアボール），之后进入BOSS战，BOSS あやかしのはな的实力非常弱，只要提前装备好精灵使用召唤魔法狂轰即可；

地精灵ソロ

一行人被父亲一辈打发出门，来到大地图上自动获得。

ティンカ-の万屋

①来到西边的ティンカー的万屋后，进入左边的道具店。剧情后和店主ティンカー对话，他会教我们使用宿屋、武器店和防具店的作用，推荐先在此处更换一些装备；

②从道具店楼上绕到城镇背后，来到上方的エナジートレーニング场。

火精灵バ-ン

位于エナジートレーニング场前，把左边的三颗岩石排放成图中样式造出平台到达对面，利用成长（グロウ）让树苗生长后来到下方，调查精灵入手。

エナジ-トレ-ニング场

①此处的谜题是一代和二代四大灯塔中出现谜题的简化版，老玩家可能非常怀念吧？进入后先使用火球（ファイアボール）攻击开头的青蛙木牌放下吊桥进入内部。之后的木头谜题排放成图中样式即可；

②打通道路后爬上树对第二块木牌使用火球（ファイアボール）放下吊桥，用岩石挡住左右两边的喷泉使中间喷泉的爆发力增强，利用喷泉到达上方平台使用火球（ファイアボール）攻击木牌通过第一关；

③使用风之精神力旋风（スピン）转动风车改变轨道（不要改变第三个风车），到达对岸后跳到木牌前，用火球（ファイアボール）解决两个木牌后出现新的木牌，烧掉后从新平台达到对岸，用成长（グロウ）让树苗生长后来到上方平台烧毁BOSS木牌；

④先用旋风（スピン）转动风车造出平台，之后的道路要利用岩石挡住风前进。喷泉谜题要利用湖中的移动平台前往左、右下、右上三处平台，把三处的岩石全部移开机关后喷泉消失，烧毁BOSS木牌；

⑤用火球（ファイアボール）融化火龙图案的冰柱（需要切换不同高度的平台）前进，之后的谜题都是先前遇到的，非常简单，通过风车后会遇到三个喷火口，利用岩石挡住最后一柱火焰即可通过；

⑥最后的路段需要先把上方的冰柱全部融化（利用钢丝切换高低差），再看准移动喷火口的间隙使用成长（グロウ）来到上方平台，烧毁木牌后进入BOSS战；

⑦BOSS パネルドラゴン的弱点为火，利用之前取得的火属性精灵配合火系魔法很快就能解决战斗，胜利后从宝箱中获得ゲートのカード（之后可以继续挑战该迷宫，不过BOSS会有相应强化）。

ゴマ高原道

①先无视那只风精灵，第一个场景沿路往上走即可。如果想取得左边的宝箱，需要使用旋风（スピン）把地上的花吹起（按照之前风精灵的路线，注意吹起的花经过一段时间会自动掉落），从树上来到右边的平台，用火球（ファイアボール）点燃缆车的动力炉，下车后入手；

②第二场景需要利用花当做平台跳跃前进，右边的宝箱需要先把木头推进水中做垫脚的平台，再使用旋风（スピン）把地上的花吹起，进入右边的出口离开ゴマ高原道。

③进入ウッドマン后触发剧情，用旋风（スピン）将对面的小孩救起，剧情后即可从下方出口离开此地。

风精灵ゲイル

到ウッドマン村的左侧上方用移动（ムーブ）将石柱推下，来到左边场景，对着吊车使用火球（ファイアボール），来到对岸后走到上方，打倒后加入。

水精灵ム-ス

从ウッドマン村中南边的树木附近的梯子下去，用成长（グロウ）使树苗生长后向下爬即可看到，对话后加入。

召唤石板ザガン

木材置き场内，需要推动树干和旋风（スピン）吹起花纹，木材置き场位于地图的A处。

火精灵コロナ

木材置き场的下方（地图的B处）随机遇到，打倒后加入。

ゴンパ遗迹

①前往东南方向的ゴンパゲート，在门口摇响铃铛通过关卡，再进入东北方向的遗迹，注意通过大门之后只能通过让队员全灭的方式返回村子；

地精灵フラウ

出示通行证后，绕到平台上，地精会躲起来，对着它躲藏的地方使用旋风（スピン）将花纹吹起让它出来，对话后加入。

②先来到遗迹2F，一路向右边前进，走到尽头对着内部雕像使用移动（ムーブ）触发机关，走出房间，踩下走廊的机关打开被封印的三重机关门，进入后利用岩石压住机关制造新平台跳跃前进；

③一路向左行走，把石头推到下层后踩下机关回到入口，此时进2F左边的门，在尽头利用旋风（スピン）触发机关，使地面上出现花纹图案，使用旋风（スピン）吹起花纹跳到对面，下一个场景同样要利用花纹图案前进，不过需要事先将石柱摆好位置，通过的路线如图所示，之后的道路如法炮制即可，到达尽头后将石头推下。回到入口后乘坐右边的浮游石来到上层，将最后一块石头推下；

④进入遗迹大厅，将四块石头分别嵌入对应的位置，剧情后爬到遗迹外部的石像手中，剧情过后入手ちしきのしょ，学会古代精灵语。之后重新进入大厅，调查上方的石板，解读后出现四个石像，

将石像摆放成图中位置后站在发光的地板上来到遗迹上层；

⑤一路向左边行进，在尽头获得道具グリップのクォーツ，装备后可使用新精神力抓取（グリップ），使用抓取（グリップ）瞄准对面的石柱到达右边，对着房间中的蓝色物品再次使用即可获得キーストーン，打开下方的门；

风精灵ビビッド

在遗迹最上层学会抓取（グリップ）技能后，从右侧绕到上层，将精灵引诱到最上层后利用该技能迅速来到精灵身边，打倒后加入。

⑥出门后使用抓取（グリップ）到达右边，利用成长（グロウ）到达下方再次进入遗迹内部，来到尽头使用火球（ファイアボール）攻击红色石像，（要走到正前面），之后原路返回遗迹入口，使用火球（ファイアボール）破坏石像进入 B1F。

ゴンパ洞窟

①洞穴内部构造非常简单，深入后遇到スクレーター行人，剧情后进入 BOSS 战，对方会使用技能攻击，推荐战斗前先把精灵全部弄成召唤状态，战斗开始后马上使用精灵配合全体魔法轰炸，两至四回合就能结束战斗；

②剧情后往下方出口走出洞窟（注意这里走出去的话将无法回到以前的地点，如果有精灵没收集的话请让队伍全灭强制返回村子的教堂，将落下的东西补完），剧情后クラウン入队；

召唤石板メガエラ

离开遗迹后，进入位于地图的 C 处的洞穴，利用降雨（アクア）和抓取（グリップ）技能来到石板前。

コリド - の山道

①来到大地图后会发现，这里的敌人实力有明显增强，先前往东南方的ハラッパー，洛克推荐各位先在城镇内替换一下身上的防具并顺便购买一些药品（如果身上金钱有 6000 以上，可以选择去地图最右边的カオチョ购买更强的装备），准备就绪后从右下角的出口离开；

火精灵カルメン

从ハラッパー村右边的教堂上去，使用降雨（アクア）灭火后跳过去，来到遗迹门口，对话后加入。

②下一个目的地コリド－の山道位于ハラッパー的东北方，里面的怪物 HP 较多，战斗时要多利用精灵的能力应付，而カリス的全员回复魔法也是必不可少的一个攻关技能，1F 的通路比较简单，

利用旋风（スピン）吹起地上的花朵打通新的道路即可；

③在 2F 会新增一种漂浮的浮游石机关，这种绿色的浮游石可以使用旋风（スピン）将其托起，或直接推走（和普通岩石不同，浮游石被推动后会一直移动，直到碰到障碍物），此层只要拿岩石挡住出风口，并推动浮游石即可进入 3F；

④ 3F 中要利用旋风（スピン）吹起浮游石成为新的跳台前进，移动中注意随后出现的出风口场景，风会把我们和浮游石吹跑，从下方绕过吹风口后从上方出口离开山洞；

地精灵スカリ -

在コリド－山道三层从右侧进入时可以看见，打倒后加入。

⑤进入村子后触发剧情，之后进入小镇中央的炼金术工厂，能自由行动后把左右两颗浮游石移动到相应位置，注意右边的浮游石谜题需要先移动岩石才能移到正确位置，全部搞定后使用火球（ファイアボール）攻击中间的火焰图案；

⑥等长老离开后，前往左上角的长老家拜访村民，经过商议后长老决定派遣我们前去不远处的カオチョ寻找启动机器的必要道具，与ポッコ对话入手魔笛（たいじゅのケーナ）后即可离开村子（从村子右下角的通道中可以乘坐浮游石直接来到コリド－の山道出口）。

风精灵ゼン

在カオチョ西方的森林中随机遇到，打倒后加入。位于地图的 D 处。

カオチョ

①カオチョ位于大陆东边，一直往右走即可到达，进入后直接一路向上直达皇宫会见皇上（如果之前来过这里，也可以触发该段剧情），剧情后入手圣旨（ウオウのてがみ）；

地精灵キッス

在カオチョ中沿上方第三个出口走，绕到左侧后即可看到，对话后加入。

②掉下来的遗迹只有一条路，走到尽头后仔细观察上屏的地图，利用移动（ムーブ）将缺口处的蛇形雕像移开，继续行走一段路后离开遗迹；

③此时如果没有更新装备的，推荐在这里先把身上的装备替换一遍，之后前往西南方向的アヤタユ。

アヤタユ

①把刚才获得的圣旨（ウオウのてがみ）交给守门的两个士兵后进入寺院，之后的湖要在反方向使用旋风（スピン）移动，目标是画面正上方的入口，进入寺院内和左边的将军对话，将圣旨（ウオウのてがみ）出示给他；

②从右侧出发，路上利用成长（グロウ）开路，到达庭院中的大树下使用魔笛（たいじゅのケーナ）打开隐藏道路，剧情后跟随ハルマーニ前去拜见皇帝プットス；

③剧情后从地图右下角来到城市 1F 的商业街，可以先在这里更换一下身上的装备，再前往此处右上角的炼金术研究所，进入右上角的房间调查石碑，使用魔笛（たいじゅのケーナ）引出 BOSS；

④ BOSS デザートプリンス实力不济，弱点为水属性，战斗中推荐让カリス负责回复工作，而クラウン则使用水系魔法配合精灵进行打击，胜利入手すなのおうじ，给火属性元素使装备可以使用火之精神力蒸发（ヒートドライ），回到炼金术大厅对着中间的水盆使用该技能降低城市中的水位；

风精灵レスキュ

降低アヤタユ的水位后来到右上方的入口，进去后坐上木筏，使用旋风（スピン）靠近，对话后加入。

⑤从城市下方出去，利用木筏来到湖中央的バライ神殿，进入后使用蒸发（ヒートドライ）使水位下降进入内部。

バライ神殿

①本迷宫的大部分谜题要求玩家通过改变水位并移动石块做出新的跳台前进，进入遗迹不久可以看到一个水盆，从左边靠近水盆使用蒸发（ヒートドライ）使水位下降，再用移动（ムーブ）将右边的岩石往左移动，利用新的跳台进入上方房间（想要拿宝箱的话，需要把房间中的岩石往右移动作为跳台，并对水盆使用降雨（アクア）使水位上升），绕到右边的水盆位置使用蒸发（ヒートドライ）使水位再次下降，这时可以进入上方通道；

②仔细观察地图就能发现瀑布后面是有道路的，其中左边入口是宝箱，中间入口是死路，从右边进入后跳到左边使用蒸发（ヒートドライ）降低水位，再从楼梯下去，将石块摆放至图中样式，回到水盆旁边使用降雨（アクア）恢复水位进入上方入口；

③进入房间后会发现一个天秤，先往右边的水盆中使用降雨（アクア），再从右边平台绕到上方房间，将里面的水管按顺序连接后往水盆中使用降雨（アクア）蓄水，再回到天秤房间内往左边水盆蓄水，之后从天秤上方沿着水流进入 B2F，剧情后学会地图技能提示（ブレビジョン），利用旋风（スピン）吹起地上的螺旋桨返回地面，之后原路离开神殿；

水精灵スパ

バライ神殿中得到宝物后回到 B2F，剧情后使用火球（ファイアボール）攻击精灵，它会跳下平台，战斗后加入。

④按照直接来的路回到皇宫，剧情过后就可以从城市 2F 的正中央离开这里，此时ハルマーニ正式加入我方（换人系统也随之开启，可以在战斗中随时替换出战人员），出门后被カオチョ国的两名将军拦下，进入 BOSS 战；

⑤コウトン与コウエン两兄弟的攻击力很高，战斗中依旧要让カリス负责回复工作，尽量把全团血量维持在 200 以上，否则运气不好的话受到两个 BOSS 同时攻击将必死无疑。由于 BOSS 会使用将精灵卸除的技能，推荐战斗前先把所有精灵都设置为待命状态，在战斗开始后马上使用召唤战术轰炸对手，再使用大威力的单体魔法集中火力消灭一个，胜利后回到东边的カオチョ进入遗迹。

火精灵ボイル

ハルマーニ加入后，与カオチョ左边挡住路的人对话，使用预知（プレビジョン）可以看到他想要包子，到新开张的饮茶屋购买包子，交给他后他会让路，与精灵对话后它便加入。

ウロボロス遗迹

①来到之前离开遗迹的地方，走到尽头对水盆使用蒸发（ヒートドライ）降低水位，来到巨岩前使用魔笛（たいじゅのケーナ）打碎岩石进入遗迹；

②沿着楼梯来到 B2F，利用旋风（スピン）吹起浮游石产生新平台前进，继续上行会发现道路被蛇形雕像挡住，使用移动（ムーブ）挪开雕像可以获得宝箱（从右边的门进入），之后的场景会出现挡路的蛇形机关，使用火球（ファイアボール）将伸出的舌头破坏即可（这里的宝箱是怪物，攻击力很高，记得先把精灵设置为待命状态再调查），进入上方通道后沿路来到 B3F，对风车使用旋风（スピン）激活遗迹机能，回到之前房间中的浮游石上来到 B1F，沿着楼梯走到尽头入手ソルマスク。

风精灵ジャイロ

ウロボロス遗迹 B2F 中，先来到右上方使用移动（ムーブ）将蛇形雕像移动到下层，再推动魔法石，使用旋风魔法使魔法石飞起来，爬上梯子后可以绕到精灵旁边，打倒后加入。

ハラッパ - 遗迹

①从遗迹出来后返回北方的コリドー，在炼金术机器前使用刚才获得的ソルマスク激活城市（此时城市右上角的宝物库可以进入，里面有增加能力上限的道具），前往风之祭坛（小镇最上方），剧情后离开村子，往西南方的ハラッパー遗迹前进（刚才剧情动画中出现的遗迹，在城镇ハラッパー上方）；

②进入遗迹后利用浮游石来到 B3F，沿路走到结冰的湖面后，先从左边道路前进（左下角有宝箱），下楼来到结冰的地面滑到右边（最右边的门尽头有宝箱），进入第一个门；

③先把右边的石像推下去作为滑冰时的障碍物，然后滑到巨大的冰面场景，按上、右、下、左、上、左、上、右、上的顺序来到中间，靠近结晶后的木乃伊发生选项，一次选择いいえ和はい进入 BOSS 战；

火精灵カシェイ

爬上コリドー的围墙上后向左下角走，绕到右边后与精灵对话后加入。

水精灵ゼロ

在冰之女王所在的房间中按照上→右→下→左→上→左→下→右→下的顺序移动到下层，战斗胜利后加入。

④冰之女王アイスクイーン的攻击力强劲，其范围魔法能扣除我方全员将近 230 的 HP，因此要保证我方身上装备的精灵数量维持在 2 只左右，如果全部进入待命状态很难承受住 BOSS 的猛攻，战斗中可以让其他三名队员使用召唤魔法攻击 BOSS，而火属性的テリー使用火系魔法重创 BOSS，只要回复到位，要取胜并不难；

⑤胜利后入手こおりのじょおう，让水系元素使装备可习得魔法冻结（アークチルド），对旁边的结晶使用该技能后即可原路返回（路上之前无法取得的宝箱，现在可以利用此技能冻结地上的积水产生新跳台获得）；

⑥原路返回，在城市右下角出口发生剧情，来到城市的宿屋内休息一晚使游戏时间切换到白天，之后回到コリドー，使用冻结（アークチルド）将炼金术房间内的积水变成冰锥，剧情后前往风之祭坛，剧情后自动前往云の回廊。

地精灵ブリック

取得冰之女王后，将ハラッパー镇左侧的积水冻成冰柱，再到门外使用成长魔法，通过城墙来到屋内，对话后取得。

召唤石板フロ - ラ

取得冰之女王后，从コリドー山道 3F 来到外面，从缺口跳下去，进入洞中，利用冻结产生障碍物后推动浮游石到洞中，门会打开。

云の回廊

①这里前进的原理和之前的木筏相似，利用旋风（スピン）的反作用力前进即可，行进时要注意避开蓄积闪电的球状物体，不幸碰到会被打落，来到右上角的龙卷风地带到达第二场景；

②第四场景难度较大，这里的球状物体会一直移动，前进时要算准其间隙再走（可以先进入魔法咏唱状态，等球状物体离开我们的行动路线后按下 A 键就能马上移动），进入中间的龙卷风到达とんがり山遗迹。

とんがり山遗迹

①利用成长（グロウ）和抓取（グリップ）来到山顶，移开雕像进入内部，转动风车后外面的圆盘出现能拉动的拉杆，使用抓取（グリップ）拉动后出现道路，进入遗迹内部；

②这个迷宫比较麻烦，玩家要分别解开黄道十二宫的全部谜题才能完成（吐槽句，不少星座的图标画的实在有“创意”），玩家成功通过一个星座的试炼后将打开下一个星座的大门，下面列出每个星座的解谜方法：

狮子座

对狮子雕像使用火球（ファイアボール）激活机关。

水瓶座

利用抓取（グリップ）转动平台，进入房间后对水瓶雕像使用降雨（アクア）。

双子座

将双子雕像推倒最上方位置，推动顺序为上上、左左左、下、左左、上上、右、上上、右右、下、右右、上上上、右（左边雕像为准）。

处女座

转动平台到达上方，用抓取（グリップ）改变处女座雕像的方向，使用成长（グロウ）。

天秤座

自己先站到右边的天秤上，利用重量将天秤压到地面，再利用移动（ムーブ）把旁边的石像移到天秤上，之后再去左边拉动一个石像，剩下的石像重复刚才的步骤即可。

白羊座

使用火球（ファイアボール）攻击石板，这里的谜题需要把所有石板都消除，触动一块石板将会影响与其相邻的两块石板，按照中间、右 1、右 2、中间的顺序即可解决。

双鱼座

对两条鱼嘴使用降雨（アクア）。

巨蟹座

依旧是利用抓取（グリップ）转动平台，之后对水盆使用蒸发（ヒートドライ）将这只螃蟹烤熟即可（入手宝箱的话需要将右上方的天使像转到正面，调查骑士雕像也能获得一个防具）。

天蝎座

将蝎子石像移动到凹处，不过由于石像是用浮游石做的，需要先制造障碍物才能打到目的，为了方便说明，文中把左边的浮游石作为 1 号，右边的作为 2 号。推动顺序为 1 号右、蝎子上右、2 号下左、1 号下左、2 号上右、蝎子下。

山羊座

将三个石像按不同的路线移动到对应地点即可，移动路线不能有交叉，移动方法见图（天使像旁的宝箱是怪物，小心为妙）。

金牛座

先对两个牛角使用降雨（アクア），再使用冻结（アークチルド）。

射手座

使用抓取（グリップ）转动平台，将射手座的箭对准上方的镜面，再对地上的积水使用冻结（アークチルド）。

风精灵コイル

在とんがり山遗迹的金牛座房间中拉动两个转盘后，到门前使用火球（ファイアボール）攻击狮子头，精灵会掉下来，打倒后加入。

③回到地面，使用抓取（グリップ）拉动刚才射出的箭，从出现的新道路来到北方大陆，这里的怪物强度和之前不是一个级别，尽量避免战斗，向东前进来到テイリャ。

召唤石板モロク

走到世界地图后向左上方行走，进入洞窟后利用冻结（アークチルド）和火球（ファイアボール）来到召唤石板面前。洞窟位于地图的 E 位置。

テペ遗迹

①进入村子后遇到一个神秘影子，跟随影子来到右上角的房子，之后再跟踪影子进入中间左边的房子，剧情后前往村子北方的テペ遗迹（走之前记得先去道具店购买一把结实的竹竿（しっかりスティック），在第三个选项特殊物品（ほりだしもの）中，之后在遗迹里拿精灵有用）；

火精灵ソウル

对テイリャ村中右侧的幼苗使用成长（グロウ），爬上去后对着台座使用火球（ファイアボール）后山羊会让开，与精灵对话后加入。

水精灵トニック

在テイリャ村的道具屋购买挖掘道具竹竿，到テペ遗迹入口处用火球技能将精灵打进水池，将竹竿交给左侧屋子里门边的人后他会钓上来，对话后加入。

②进入内部，一路跟着神秘人前进，来到一个奇怪的雕像面前发生剧情，ステラ将包裹（かわいいバッグ）交给主角一行人后消失，原路返回村子，将物品交还给リュウコウ；

③再次进入遗迹（左边入口深入可获得宝箱，需要将右边的岩石推倒右上方，再利用蔓藤爬到外面），来到刚才发生剧情的地方和ステラ汇合，ステラ暂时加入队伍，剧情后进入 B2F。往右边一路行进，途中的宝箱利用岩石做铺路的跳台即可获得，来到尽头对雕像使用ステラ的地图技能拍击（スマック）开启通路；

④发生柱子挡路的情节后要使用ステラ的地图技能嗅觉（スメル）显示痕迹，一路跟着痕迹来到遗迹外围，跳入左下角的洞穴回到 B3F，绕到之前被柱子挡路的场景后，从场景中央的下方入口前往下一个区域；

地精灵アイヴィ

在テペ遗迹 B3F 中，先将上方的柱子推下，再追着精灵跑，对话后加入。

⑤在 B4F 的出口ステラ会离开队伍，走出遗迹后往西北方向前进来到首都ベルフネ。

ウラジオのドック

①进入首都ベルフネ触发剧情，能自由行动时和上方的乐队成员对话并离开城镇（可以先在此处购买一些装备和药品），下一个目的地是西边的ボルダー；

风精灵シロッコ

从ボルダー国境桥右侧的门进入，到楼上后使用抓取（グリップ）来到中央民家顶上，下楼，对话后加入。

地精灵ド - ル

从ボルダー出来后一路向上，来到最顶处随机遇到，打倒后加入。位于地图的 F 位置。

召唤石板ユリシ - ズ

在ボルダー西北废墟洞窟内，利用矿车来到右下侧（不扳动右上角的一个开关），站在矿车旁使用火球引爆炸弹后便出现。位于地图的 G 位置。

②前往中间触发剧情，获得大海盗パヤヤーム的来信パヤヤーム の手纸，离开城镇前往东边的ウラジオ；

③进入ウラジオ前往左上角的屋子触发剧情，之后爬树来到上方高台，将右边武器店屋顶的木箱推下海，再从左下角的海边来到城市右下角的排水道，沿着右边路线前进到达船坞（左边路线可获得宝箱）；

④沿着左边铁索爬到上层，往右走到顶后使用抓取（グリップ）将远处的楼梯拉过来，来到对面和大海盗パヤヤーム对话，剧情后入手治愈之水（いやしのみず）。

地精灵グリ - ド

从テペ遗迹出来后，来到右边一个独立的小岛上，随机遇到，打倒后加入。位于地图的 H 位置。

水精灵マリ - ン

将ウラジオのドック右侧的水蒸发（ヒートドライ）后进入洞窟，打倒后加入。

ユメの木の迷宫

①前往北方的小镇サハ，进入后先从左上角的井口跳下去，将精灵旁边的岩石移动（之后获得水精灵用），一切准备就绪后从右边的井口到达コリマ；

②前往道具店 2F，和书架旁的女性 NPC 对话，进入梦境世界消灭未知怪物。进入后从左边绕到下方入口，沿路来到巨大的彩色树叶处，使用蒸发（ヒートドライ）降低水位，再把下方木头推到如图位置，回去使用降雨（アクア）蓄水；

地精灵シナモン

从コリマ的道具屋 2F 外围逆时针绕到精灵面前，对话后加入。

③来到 2F 进入右上方入口，把左边的岩石推下后跳回 1F，对树叶的积水使用冻结（アークチルド）将湖面结冰，滑行至左上方入口。沿路到达下一个冰湖，进入右边入口后将岩石推下（宝箱需要从右边绕到上面缺口滑下来才能获得），利用岩石到达 2F，用抓取（グリップ）抓住冰柱前进，之后的道路要使用火球（ファイアボール）融化冰柱前进，回到刚开始的场景发生 BOSS 战；

火精灵グレア

在ユメの木の迷宫中，先将下方的水滴冻结（アークチルド），将左侧的树干推到冰柱旁。再将上方的树干推下来后将树干下方的水滴冻结（アークチルド）成冰柱，打倒后加入。

④ BOSS スラッジ还带着ブルースカル和レッドスカル两种杂兵登场，此时玩家有两种选择，一是全力进攻消灭 BOSS 直接胜利，第二种则是稳扎稳打，将旁边的两个幽灵杂兵干掉再集中攻击 BOSS，由于杂兵死亡后，BOSS 会召出杂兵继续战斗，因此这里笔者推荐各位采用第一种方案。BOSS 的攻击力不高，我们大可放心地把所有精灵都设置为待命状态，进入战斗后使用召唤战术疯狂轰炸；

⑤胜利后返回现实世界（前往道具店购买梦境之叶（ユメみのは）后去宿屋睡觉可以进入该村子的梦境世界），入手道具クラッシュのキバ，让火系元素使装备能使用新的精神力敲击（クラッシュ），进入村子左上角紫色大树的树干，对其使用治愈之水（いやしのみず）后触发剧情，跟着精灵来到西北方的コリマの森；

风精灵ネロリ

先从左边的井口进入，使用移动（ムーブ）移动石块后从右边进入，绕到左边后对话得到。

コリマの森

①跟着地精灵所指的方向前进，沿途中要利用成长（グロウ）和敲击（クラッシュ）开路，来到尽头触发剧情，入手地精灵アイロニ（左边场景能看到有人被困在大树中，使用成长（グロウ）救下他可获得武器）；

②从上方行走到达分岔路，往左边走一段路后遇到リュウコウ，获得スパンクグラブ，装备后可使用精神力拍击（スマック），之后向东边前往神鸟の岩山。

水精灵ティア

从コリマの分かれ道右侧推下树干后敲碎岩石，到上方后它会跳出来，对话后加入。

神鸟の岩山

①比较简单的迷宫，先使用冻结（アークチルド）将楼梯和大树附近的积水结冰形成跳台，再爬树到达上方（入口左边有一个宝箱，另一个宝箱需要爬上山后，将岩石向左移动，再爬上入口左边的梯子获得），一路向上到达下一场景；

②在第二场景爬楼梯时会发生掉落事故，之后要用抓取（グリップ）往右边前进，到达尽头后从缺口滑下砸碎岩石形成新道路，到达上方见到熟睡的神鸟；

③第三场景比较简单，绕到神鸟的前方使用刚获得的精神力拍击（スマック）攻击神鸟头部，两次后拾取神鸟的羽毛（ロックちょうのはね），准备下山时进入 BOSS 战；

④ BOSS ロックちょう拥有每回合自动回复 HP 的能力，因此持久战对我方非常不利，由于其全体攻击只能对我方造成 200 左右的伤害，因此建议开战后立刻使用召唤战术轰杀，配合大威力的单体魔法，两轮左右就能胜利；

⑤调查地上的物品后从神鸟口中进入其体内，捡起四个宝石碎片（マントルチップ）后调查上方的宝玉，从上方出口出来，扫荡完毕后立刻此地；

风精灵バルン

从神鸟の岩山顶部右侧使用敲击（クラッシュ）敲碎地面，跳下去后左走便可以看到。打倒后加入。

⑥原路返回，和村子上方出口的 NPC 对话，他会返回首都，这样乐队成员就凑齐了，跟着返回首都ベルフネ，和上方的乐队成员对话 2 次，进入遗迹。

水精灵スコ - ル

到首都ベルフネ的教堂地下，将书架移开后进入ベルフネ遗迹，对话后加入。

水精灵カルア

在首都ベルフネ右上方的海港中，推动箱子，并将水滩冻结（アークチルド）后跳过去，对话后加入。

ベルフネ遗迹

①本迷宫地形十分简单，前半部分只有一条路可走，在神坛使用宝石碎片（マントルチップ）即可打开新道路，在第三个神坛前放入宝石碎片（マントルチップ）后再次遇到兽人女ステラ，剧情后ステラ正式入队；

②ステラ加入后就可以使用技能拍击（スマック）了，进入上方的隐藏通道发现道路消失，剧情后往下方前进来到 B2F，调查石板把两边的石柱推到顶，自己再站到下方图案上开启机关；

③之后的道路要利用敲击（クラッシュ）改变石柱位置制造前进的平台，先从左下方绕到如图处使用拍击改变石柱位置，再从右边道路前往上方出口；

ヴォイド

地属性精灵，在ベルフネ遗迹 B2F 的左上方使用敲击技能，精灵跳到旁边的阶梯上后再次使用敲击（クラッシュ）切断精灵逃跑路线，绕到阶梯处，打倒后加入。

④调查石碑进入棋盘小游戏，要让我方棋子在不进入敌人攻击范围的前提下消灭对方的国王，棋子移动顺序如下（使用移动（ムーブ）控制棋子）：右上左、左上左、左上右，完成谜题后大门开启（右边有一个宝箱），进入 B6F；

⑤进入大齿轮左侧的房间，放入最后一块宝石碎片（マントルチップ）激活齿轮，这次前往右侧，通过齿轮组成的平台到达 B5F（再次绕回大齿轮房间时，可以把柱子推下去形成新的平台获得宝箱）。B5F 的谜题要利用浮游石形成新平台，将其推向左边可以获得宝箱，推到右边中间到达木星雕像的房间，对雕像使用旋风（スピン）开启新道路；

⑥回到大齿轮房间，在二楼跳到长针上到达对面房间，石柱的排放顺序如图所示，对内部的火星雕像使用火球（ファイアボール）开启第 3 层机关，跳到对面进入被大量齿轮覆盖的房间，对左上角的齿轮使用敲击（クラッシュ）改变运动轨迹后，利用右下角的齿轮前往第三个土星雕像所在地，用成长（グロウ）开启第 4 层机关；

⑦ B3F 是水系谜题，利用蒸发（ヒートドライ）降低水位后调整石块位置，再利用降雨（アクア）来到对面推下石柱跳回水盆处，将水位降下后通过楼梯来到水星雕像旁，使用降雨（アクア）开启第 5 层机关；

⑧第 5 个移动平台速度较快，跳跃时掌握好时机（推荐按住前键不放），内部房间的谜题十分简单，把 4 个石像按各自的轨迹推到上方凹处即可，之后从下方房间来到太阳位置，使用拍击（スマック）攻击太阳雕像；

⑨最后个房间按左上成长（グロウ），右上降雨（アクア），左下火球（ファイアボール），右下旋风（スピン）的顺序注入四大元素之力开启大门，进入后发生 BOSS 战；

⑩ BOSS 红桃（火属性，弱点为水）和黑心（水属性，弱点为火）的能力很高，由于黑心会使用单体麻痹攻击，而且非常喜欢对我方负责回复的カリス使用这招，因此万万不可留他，开场应使用火属性为主的召唤魔法轰炸，干掉他后红桃也没多少剩余体力，使用单体魔法解决吧。胜利后发生剧情，エース带着两人逃离，我们也赶快使用旋风（スピン）吹起浮游石离开这里。

召唤石板エクリプス

月之灯塔上升后爬到顶端调查石碑获得。

水精灵シトラス

月之灯塔上升后，来到左侧的屋子中和狼人对话，此时屋内会多出一滩积水，利用降雨（アクア）将火浇灭后把水冻结（アークチルド），爬上去对话后加入。

首都ベルフネ

①利用木筏回城，途中别忘了顺便搜刮宝箱，进入城中，进入右上角的房间找到宝珠（ホウジュ），剧情后从左边上 2F，在阳台使用拍击（スマック）将囚禁レオレオ的笼子打落，回到 1F 与其汇合后发生剧情；

②剧情后前往左上角的歌剧院，由于有尸体挡道，只有从外围的城墙才能绕过去，进入歌剧院后从右边的小门绕到舞台处发生强制战斗，敌人的血量非常少，两轮召唤攻击就能结束战斗；

③乘坐木筏前往右边的港口，上船后再次进入强制战斗，剧情后获得海盗船，与レオレオ对话就能控制海盗船周游世界。

注：取得海盗船后游戏自由度大幅度提升，此时玩家目的是前往东边大陆的ヤマタイの都使第八名同伴ヒミ加入，并获得五把暗黑装备，关于这部分的流程玩家完全可以自由选择攻略顺序，关于本部分开始的收集，各位可以对照系统说明中的“全精灵收集”部分和页码下方的 TIPS，这里就只列出最短的通关路线。

オハ丘のネオス

①先乘船来到东北方的ハリン，通过村子进入大地图，来到左边的ハリン岛の地下道，此处出现一种跷跷板的新谜题，只要站在低的一面对高的一面使用敲击（クラッシュ）就能向后方跳跃（利用岩石可以回收左边的宝箱），从右下方出口前往下一场景，同样利用跷跷板前进，一路西行会遇到受难的父子，剧情后返回村子（出洞后可在下方海滩获得ムラマサ，这种诅咒武器装备后将无法通过正常手段卸下，只能前往教会解决）；

水精灵ピコ

在ハリン村左侧使用敲击打碎岩石，在洞窟中得到。

②来到左下角的民家（右边的房子）内，和窗边的老人对话后对旁边的岩石使用移动（ムーブ），剧情后入手钥匙（ネオスのカギ），前往大地图西北方位的塔；

③从塔内部一路下行至 B3F，往左边尽头回到ハリン岛の地下道，在此处将积水冻结后把岩石推到最右边，走上冰柱使用敲击（クラッシュ）弄碎岩石，水流将带动塔内的大齿轮；

地精灵チェイン

オハ丘のネオス中左上角的塔升起后，从塔里出来，利用树爬到上方，战斗后加入。

④返回塔内，经过大齿轮房间后，进入右边的门，乘坐电梯来到B2F（电梯速度有点快，同样推荐在快到头的时候按住前键不放跳过去，注意每台电梯对面都有一个宝箱），绕到上层后将白色齿轮推下，插入机关内带动右边齿轮，回到B1F，从中间房间的右上入口进入，利用跷跷板跳上平台进入下一场景，将此处的白色齿轮推下插入机关带动新的涡轮机，走上螺旋楼梯后使用钥匙（ネオスのカギ），获得奇迹之眼（サードアイ），接下来前往东边大陆的ヤマタイの都。

召唤石板コアトリ-

完成ネオス的迷宫后，进入ハリン岛的地下道，进入洞窟后可以取得。

流冰岛

①直接进入上方王宫，前往左上角的房间里发生剧情，回到大厅中调查公主ヒミ，剧情后ヒミ加入队伍，前往北方大陆的流冰岛（此时可以先前往城堡下方的遗迹，利用ヒミ的技能探索（サーチ）进入内部，可以回收宝箱，里面是一把不错的武器）；

风精灵ツヴァイ

到ヤマタイの都左上角移开木桩，使用精神力敲开地面，通过地下通道来到精灵面前，对话后加入。

火精灵シズラ-

从ヤマタイの都出来后绕到山的另一边，在最下方的森林中随机遇到，打倒后加入。位于地图的I处。

组合召唤技アズ-ル

在地图上方的浓雾中会遇到幽灵船，打倒BOSS后习得。位于地图的J处。

②流冰岛四面都被碎石覆盖，需要从左边绕到上方再绕进去，进入后利用ヒミ的技能探索（サーチ）可发现新道路，进入小屋后移开挡路的书架，进入内部触发剧情，获得古代地图，此时可以在地图上查看四件暗之装备的具体位置了；

水精灵スプモニ

地图上方的流冰岛内，从右侧可以爬上去，绕到左边。战斗后加入。位于地图的M处北方。

③此时先无视把兄妹两送回家的任务，来到流冰岛西边的北之大陆，在尽头的小地图门口使用探索（サーチ）进入内部，从左边爬上雪山后，在第4个缺口滑下（在滑行过程中需要按方向键改变滑行方向），进入洞中获得暗之装备やみのゴーグル。

水精灵ガッシュ

来到雪山上层后能够看到精灵，它会从缺口跳下去，跟着它跳下去，将它撞到下层。战斗后加入。雪山位于地图N处的北方。

ヤマタイの遗迹

①首都トンファン在大陆东南方，进入后直接前往皇宫，在2F的谒见之间发生剧情，出去后再次回来，进入谒见之间左上角的房间内，剧情后获得红之宝玉（レッドオーブ），进入皇帝打开的宝物库获得暗之装备やみのガントレット；

火精灵フェニキ

在首都トウファン中，从左上角跳到屋顶上，下来后利用スマック技能将睡着的船夫打醒，之后跳到对面的屋顶上，与精灵对话后加入。

水精灵クレマ

在首都トウファン的西南方地图随机遇到，打倒后加入。位于地图的K处。

火精灵サンバ

キャンパキャンプ的右上方，使用拍击（スマック）将它从树上打下来，之后沿着水路绕到树下，对话后加入。

②回到大陆东边的ヤマタイの都，进入这里的遗迹，在入口使用探索（サーチ）发现魔法阵，通过魔法阵进入内部后先前往右边调查红色石碑使沙层下降，顺着新路一直走到底，把三块岩石分别推到对应位置，站在魔法阵上传送到上方平台调查红色石碑；

③这次走左边道路，第2块电路板排放顺序如图所示，解决后出门利用抓取（グリップ）能力到达对岸，爬上顶层调查第3块石板，之后道路就是一条路走到底，来到雕像前获得第3颗宝珠即可走人。

地精灵アナテマ

ヤマタイ遗迹中，利用探索（サーチ）技能将两个传送阵显现出来，通过电路谜题来到左下方，战斗后加入。

暗之装备

①从首都トンファン西边出城后往西步行，不久就能发现入口，使用探索（サーチ）进入内部，对雕像使用拍击（スマック）后雕像会做出不同的表情，分别使用降雨（アクア）浇灭火焰、蒸发（ヒートドライ）掉中间的水，最后爬上左边平台使用旋风（スピン）吹走雕像头顶的阴云，进入内部获得暗之装备やみのカウル。

②前往地图东边，在入口使用探索（サーチ）进入内部，洞内的激流会把我们冲下去，利用抓取（グリップ）能力慢慢朝右下角推进，走出大地图后从左边洞口进入，获得暗之装备やみのプロテクター。

水精灵シェル

ガイアフォールの洞窟中，从左边利用抓取技能来到上方，与精灵对话后加入。洞窟位于地图的P处。

③前往地图南边，在入口使用探索（サーチ）进入内部，通过跳台靠近灼热的气体后，レオレオ会告诉我们新的精神力热气（サーマル）的作用，对热浪使用后可以把我们吹到上方平台，将两块岩石全部推下后取得最后一把暗之装备やみのバスター。

火精灵チ-ア

在火山岛の洞窟下层中，到右上方将精灵引到有热气的平台上，使用レオレオ的热气（サーマル）技能后精灵会到上层，上去战斗后加入。洞窟位于地图的Q处。

アポロ外围

①全部准备就绪后就可以准备前往最终迷宫了，从首都トンファン左边出口来到大地图，一路向西行进来到万里のカベ，出示三颗宝珠进入内部，来到アポロ外围。进入后先往右路前进，利用精神力到达最上方调查雕像，从出现的新平台跳跃到第二场景，之后的道路如法炮制，挡路的巨石利用敲击（クラッシュ）打碎即可；

②来到顶部，使用火球（ファイアボール）点燃左右两侧的火焰，使用降雨（アクア）将上方的水平蓄满水，最后使用旋风（スピン）转动风车，下楼使用嗅觉（スメル），跟着痕迹走到门前打开大门。

アポロ正门

①要开启神殿的大门必须找到四个元素之环，先进入左边的入口，利用抓取（グリップ）能力来到上层，在远距离使用敲击（クラッシュ）打开机关，马上跑回图中位置踩下机关使元素之环通过，之后回到大厅将元素之环推至指定位置；

②接下来往右走，推开第三个雕像，通过旋风（スピン）转动风车移出楼梯，使用敲击（クラッシュ）打开机关使元素之环通过，之后回到大厅将元素之环推至指定位置；

③进入左边的新入口，从楼梯来到下方平台，将石像移动到右边，从新出现的缺口下滑到平台下方，移开最左边的石像使楼梯出现，回到上层后再将石像移回左边的机关，走到最上层平台后需要利用石像压住机关前进，第二个机关踩上后利用抓取（グリップ）到达对面，

隐藏要素

オホ - ツ海の小岛

将尽头的雕像推下后使用敲击（クラッシュ）打开机关使元素之环通过，之后回到大厅将元素之环推至指定位置；

④将图中位置的雕像推开后下方出现可抓取的横杆，通过横杆来到左边，将雕像推开后前往上方，把顶层的雕像推下去压住机关，之后使用敲击（クラッシュ）打开机关，利用抓取（グリップ）能力和圆环赛跑，抢先一步到左侧踩下机关使其通过，最后来到大厅将四个元素之环重叠打开大门。

火精灵ソ - ラ -

アポロゲート的第四部分迷宫，在右下角，对话后加入。

①首先在アポロ神殿中取得ソルブレード；

②来到オホーツ海附近，进入龙卷风，它会将我们带到小岛上；

③使用ソルブレード打开门，进入下层；

④向上走 2 个房间（以下简写为上 2，其他方向亦如此）后可以取得宝箱中的“ミスリルぎん”，按照下 1 →左 1 →上 4 →右 4 →下 4 →左 1 →上 1 的顺序前进取得宝箱中的“ライフパン”；

⑤按照下 1 →右 1 →上 4 →左 5 →上 2 →左 1 →上 1 →左 1 →上 2 →右 1 →上 1 →右 1 →上 1 →右 4 →下 3 →左 1 →下 2 →左 1 →上 2 的顺序前进取得宝箱中的“トリトンクロース”；

⑥按照下 2 →右 1 →上 2 →右 1 →上 3 →右 1 →上 1 →右 2 →下 1 →右 1 →上 1 →右 1 →下 1 →右 1 →下 2 →右 1 →下 4 →左 1 →上 1 →左 3 →上 2 来到石板的房间，与 BOSS“エインシェンデビル”进行战斗；

⑦在战斗开始前，将队友换成替补队员，战斗开始后，BOSS 会随机掠夺我方的一人作为战友，之后将场上成员换回主力队员，使用单体攻击的技能来攻击 BOSS。尤其是ステラ兽化后的マッハパンチ技能可以给予 BOSS 重创。战斗中切忌不能打倒被掠夺过去的我方角色，否则它会再次掠夺一名我方成员作为战友。打倒 BOSS 后即可取得混合召唤石板“カタストロフ”；

⑧按照下 2 →右 2 →下 2 →左 1 →下 1 →左 1 →下 1 →左 1 →下 1 的顺序可以取得宝箱中的“エナジークリスタル”。

アポロ神殿

①让ステラ装备全部的暗之装备后能暂时阻挡强光侵袭，如果画面左侧的耐久槽快到顶时要及时回到阴影中回复装备的耐久度，把三颗宝珠分别放置在三个对应颜色的平台上，索鲁之剑（ソルブレード）出现在场景中间（调查后获得，此装备也是在前往宝岛前最强的剑系武器），在太阳纹章的门前使用后开启大门；

②进入内部后使用敲击（クラッシュ）将所有机关打下，再利用抓取（グリップ）依次拉动机关，之后触发剧情进入最终的两连战；

③第一战难度不高，在此战中玩家有两种选择，一是干掉控制魔兽的红心和黑桃，第二种则是干掉中间的狼人，推荐使用大威力的魔法直接解决能力较弱的狼人。不过由于黑桃依旧会使用麻痹我方的技能，因此战斗前一定要备足回复药，胜利后进入第二场 BOSS 战；

④最终 BOSS ドゥームトリアス和前 2 作的一样，在一回合内会行动三次，因此战斗时一定要把全团的血量维持在 300 以上防止被秒杀，这里推荐一个比较简单的战术，出战前将所有人的精灵都设置成待命状态，在战斗中无视 BOSS 的攻击，使用精灵召唤轰炸，即使角色阵亡也不要管，当出战的四人全部阵亡后系统将自动把其余四人派上场，此时再次使用召唤术攻击，不出意外的话四回合内就能结束战斗。

幽灵船

①来到地图上方的紫色浓雾中，会随机遇到幽灵船；

②从右侧绕到船的内部，向右侧来到底层；

③使用探索（サーチ）将隐藏的石像和移动平台显现出来，来到左侧将树干推下后爬到上方，利用移动平台来到石像旁，推动石像到橱柜的前面，阻止它移动。再通过下面一排移动平台来到船的左侧，来到顶部；

④从船长室出来后，发生与 BOSS“スターマジシャン”的战斗；

⑤ BOSS 身边有 4 个不同颜色的球，其中绿色的球会给 BOSS 增加防御力和抗性，蓝色的球会给 BOSS 补血，红色的球会自爆，黄色的球的攻击会强制使我方的一只精灵进入疲劳状态，在 3 回合后才予以回复。建议第一回合集中火力攻击绿色的球，使得第二回合没有球给 BOSS 增加防御力，此时召唤精灵对 BOSS 进行猛攻。之后 BOSS 召唤出蓝色的球则优先予以剿灭，其次剿灭绿色的球，其他颜色的则可以不理会。打倒 BOSS 后可以习得混合召唤“アズール”。

宝岛

①在游戏通关之后读取通关存档，在地图 R 位置会出现一个漩涡，乘船进入漩涡可以来到下层，继续向东航行便可以见到宝岛；

②宝岛的地下一层主要利用移动（ムーブ）移动木桩来制造通路，而石柱踩第二次时会塌陷，掉到下一层；

③地下三层同样利用移动（ムーブ）移动木桩，将木桩从带颜色的开关上移开后其相对应颜色的门将会开启；

④地下五层中需要将木桩移动到带颜色的地面上制造通路，同样需要注意石柱只能够踩一次；

⑤地下七层中与第三层的解谜方式相同，只是地面被换成石柱，在石柱之间移动时需要事先规划好移动的顺序；

⑥地下二、四、六、八层是从上一层掉落下来的区域，在房间里有一些宝箱，取得后即可返回上一层；

⑦地下九层中只要移动中间的石像后石柱便会开始崩塌，需要快速来到最内部来取得宝箱，若要取得全部宝箱则需要跑四次；

⑧在地下十层的左上角使用探索（サーチ）后会出现传送阵，进入后可以取得组合召唤石板“カロン”；在右上角使用探索（サーチ）后也会出现传送阵，进入后将进行与 BOSS“デュラハン”的战斗；

⑨本作中的最强 BOSS，在战斗前将精灵弄成待命状态，战斗开始后便对 BOSS 进行精灵召唤的攻击，直到第一小队全灭后第二小队继续使用精灵召唤攻击，很快就能打倒它。打倒之后可以取得最后的组合召唤石板“イリス”。

其余的精灵和召唤石板

风精灵シム - ン

ハラッパー镇正下方的最大一个沙漠小岛中随机遇到，打倒后加入。位于地图的 L 处。

风精灵ピ - ス

来到海中小岛附近，进入龙卷风便可以传送到小岛旁，进去后使用探索（サーチ）技能，对话后加入。位于地图的 O 处。

地精灵メドウサ

回到コリドー，从左边房间进入后来到内部的房间，从桌子上拿到一块布，将布交给宿屋右侧的女人对话，返回先前的房间发生剧情，之后带着矿工来到采掘点左侧露出一半的浮游石旁，他会把石块凿开，精灵出来后便自动加入。

召唤石板ダイダロス

在アポロ神殿中取得ソルブレード后，来到火山岛の洞窟利用剑开门，打倒 BOSS 后取得。

召唤石板カタストロフ

来到オホーツ海の小岛中，利用ソルブレード开门后通过迷宫来到最深处，打倒 BOSS 后取得。迷宫的路线参照本文的隐藏要素部分。

召唤石板カロン

游戏通关后通过右下方的漩涡来到宝岛，通过宝岛最下层左上角的传送点后即可取得。

召唤石板イリス

通过宝岛最下层右上角的传送点后进入房间，打倒 BOSS 后即可取得。

型动创造未来

中国移动Mobile Market
百万青年创业计划火热招募中

Mobile Market 移动应用商场

青年游戏人的成才之路

随着 70 后和 80 后逐渐在社会占据主导地位，现在的教师队伍也逐渐开始变得年轻化，不少曾经的老玩家现在都变成了新教师，他们之中和学生打成一片，一起探讨游戏的更是不在少数。但下面介绍的这位教师算是与众不同的一类，张老师结合了自身的经历和目前的现状为学生们定制出了一套行之有效的发展计划，而且他的这个发展计划也非常受到学生们的好评，所以在本期栏目里，我们就来采访一下张老师，或许身为一名玩家的你能从中学习到一个青年玩家应该如何成长成才。

从游戏开发到大学教师

早先我是一个标准的游戏玩家，从 FC 时代到 PS 时代我都一直喜爱着游戏，所以在大学毕业后我也开始了对游戏的追寻之路。曾经梦想做一名游戏编辑，但身为一个理工科的学生，在文学造诣上还是不如文科生们，所以后来我也只是找了一份手机游戏开发的工作。说起手机游戏开发，可能很多人都会非常羡慕，甚至是梦想着这个工作，但实际上游戏开发是件非常辛苦的事情，别看一个普通的 JAVA 手机游戏只有 1、2MB 甚至是几百 KB，但它需要一个 10 多人的团队进行一到两个月的投入，从策划、程序、美工到测试，最短也要一个月的时间，所以尽管后来我离开了这个岗位，但我也非常理解游戏开发者们的艰辛，这几年来也一直支持着正版游戏，尤其是国内的手机游戏。谈到做教师，实际上也是在做游戏开发时萌生的想法，看到很多新人拿着高学历，但到了工作上都需要从头学习，这个过程相当漫长，对公司不利，对他自己本身的发展也算太好，所以这个时候我也就想到了教书育人，希望能从根本上去改变这个问题，于是在辞职后我面试了现在的学校，凭借过去的经历，做了一个计算机方面的教师，并在学校的协助下拿到了大学教师资格认证，也就开始了教学的道路。

良好的教学办法

最开始做教师还是很有想法的，比如说教学生东西总是利用一些常见的例子去引导，不会死啃课本，但整个效果真的不明显，后来也就有放弃的想法，至少前两年是这样。不过在今年开学之前，我发现了中国移动举办的“型动创造未来 Mobile Market 百万青年创业计划”这个活动，突然之间我就感觉这是一个非常好的激发学生学习兴趣的办法，以这栋为切入点，让学生去开发手机游戏，他们在创造的过程中既能丰富自己的知识，又能获得经济上的回报，何乐而不为呢？于是在开学后，我就给新生们布置了一项作业，让他们每个人以这个活动为蓝本，提交一份手机软件作品，然后每个人再去参加这个活动，两方面同时下手也避免了抄袭现象的发生。开始有的学生还不太理解，觉得难度太高，而且学习上也无从下手，根本不知道怎么去做。后来我就和他们解释，其实参加“型动创造未来 Mobile Market 百万青年创业计划”这个活动，除了自己去编程实现作品之外，还可以借助创意孵化器来把自己的想法实现，拥有自己的创意想法应该是毫无门槛的吧。

低门槛是兴趣的激发点

其实在最初我也看到了很多人还是有抵触情绪的，但后来随着一些学生的开发深入和作品完成，有的作品直接就被中国移动发布到了 Mobile Market 平台，这一下就让他们激动了起来。要知道学生之间往往除了亲密无间的友情还有竞争心理，看到别的同学的作品被摆上架，而且赚到了第一桶金，就有更多人也变得跃跃欲试了。对技术不太敏感的同学天天用创意孵化器来“生产”应用，从电子书、手机主题、移动视频再到音乐应用、漫画画册，甚至是 Widget 插件，他们逐个尝试，而一些对编程代码感兴趣的干脆就直接在 MM 学院里学习起来。其实从个人的角度来说，MM 学院里的知识甚至要比课本更加细化、更加直观，而且没有基础的学生学习起来也是没有任何问题的，这也算是低门槛一种表现。在学习之后他们还能尝试从 Mobile Market 考取中国移动的应用开发者认证证书，从初级、中级到高级都有，不同的课程、课时学习能考取不同等级的资格证书，这也是同学之间的一种良好竞争。通过这个活动他们本身就能受益匪浅，当然这里还不能忘了中国移动的奖金刺激，或许这也是他们的动力根本所在。现在的创意孵化类金奖可以得到 3 万元的奖励，而游戏软件的开发最高可以获得 10 万元的资助，这对于尚未踏入社会的学生来说，是一个很大的诱惑力。

育人就是做伯乐

就像我辞去手机游戏开发工作时的想法一样，做教师指导学生必然要对学生负责，对社会负责。现在的社会就业压力大，有时不仅仅是因为人多，更多情况下是因为学生本身的能力不足，导致很多公司到现在也只敢招收有工作经验的人，这样省去培养时间直接进入正常的工作对公司的发展也有利。所以在教书的开始我就想让学生真正地掌握好一门技能，而不是毕业后再去学习。同样我还希望能用自己的经历去指导他们，帮助他们创业，不过因为成本上的问题，也不是所有的学生都能顺利成功。但在遇到“型动创造未来 Mobile Market 百万青年创业计划”这个活动之后，现在的两个问题都被迎刃而解了，在学习开发过程中，很多学生就逐渐的有了一技之长，而开发孵化的游戏软件上架又为他们提供了很多的资金支持，尽管金奖不是人人可以得到，但是上架到 Mobile Market 的机会却是每个人都有的，而且依托于中国移动的 5 亿庞大用户量，有时候上架的软件只要畅销得到的 70% 开发分成会比奖金还要多，在我看来这就是最简单的创业途径。有时候我真的希望这个活动能够持续举办下去，给教师和学生更多的机会，同时我还希望更多的青年人参加到“型动创造未来”这个活动里，一起尝试网络时代的创业新天地！

中国移动通信 CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家

JIL Widget

做一个Widget，展示给全世界！

M-ZONE 动感地带
我的地盘 听我的

文 奈落 协力 阳光学员 TATSUYA 美编 木仙

FABLE III

神鬼寓言3	Microsoft/Lionhead Studios	动作角色扮演
X360 Fable III		美版
2010年10月26	1人／在线合作	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

作为美式RPG近年来一支生力军，“《神鬼寓言》系列”凭借洗练的系统和高自由度的世界设定赢得了世界范围内的肯定。本作在故事上与第二作一脉相承，讲述英雄后代的传奇人生。玩家将扮演英雄国王的儿子／女儿，经历从推翻兄长的暴政统治到成为一国之君，并一步步揭开威胁王国的真相的过程。游戏给玩家提供了很多“选择”的机会，这些选择将改变整个游戏中的诸多要素。由此，你将成为自己故事的主角。

阿尔比恩大陆英雄手册

英雄手册阅读须知

由于本作有原生中文版，而且任务向导非常具体，加之游戏的善恶选择系统会导致不同的变化。所以本手册中没有提供主线流程攻略。

键位说明

LS：角色移动，地图画面中按住A可以实现加速移动。

RS：镜头移动，在庇护所可以更改为反转。

十字键：实现各种指令。在地图及战斗中，**【上】**为回到统治之路、使用减缓时间药剂、训练小狗、为自己犯下的错误道歉。**【下】**为武器安全保险开关、使用召唤生物药剂。**【左】**食物。**【右】**回复药剂。庇护所中，上下左右分别对应服饰、live好友管理、武器魔法、财产及物品收集。

X：近战攻击、对人恶意表现。

Y：枪械攻击、对人失礼表现。

B：魔法攻击、取消。

X：互动、疾跑、战斗中翻滚、对人友好表现。

RT：调整视角、查看NPC状态及情报、放大。

LT：与NPC牵手。

LB：主视角观察和瞄准。

Start：庇护所（菜单）

英雄须知

统治之路

游戏伊始，系列的先知特蕾萨会将你引导至统治之路。统治之路其实就是游戏的升级系统，这条路分为数个阶段，通过获得公会徽章和剧情事件开启统治之路每个阶段的大门。每一段统治之路上，会有数个宝箱。英雄们可以用徽章开启，获得里面的能力。左侧的宝箱中一般是消费徽章数较少的生活相关技能。右侧是近战武器、远程武器、魔法的等级提升，以及新魔法的获得。由于越往后等级越高，消费的徽章数也越多，等级的提升可以跨越但是实际消费的徽章数也会递增，这一点要注意。游戏中共有十道门，主线任务过后会自动指引英雄进入下一道门。序章过后，在平时的地图中也可以随时回到统治之路，利用富余的徽章进行升级。

公会徽章

本作一改前作的升级系统，将升级通货改为徽章。徽章的获得途径可以是主线任务和支线任务，获得数量在任务清单中会有标出。除了任务之外，战斗和各种活动也可以获得徽章。在战斗中，一个徽章相当于一个环形的经验槽，积累满一个后算一个徽章。有一些主线的推进是要靠收集一定数量的徽章的，这样的收集中无疑通过任务获得会更快捷。

©2010 Microsoft Corporation.

庇护所

本作的庇护所其实就是菜单，游戏很巧妙地将菜单 3D 化，虽然有失快捷，却带来了新奇的游玩体验。

庇护所分为大厅和数个房间和英雄状态以及系统设定等场所，在非特定任务中，玩家可以随时按下 Start 键回到庇护所，在大厅内按下方向键可以快速切换至不同房间（分项菜单），也可以手动走进去。在房间内的各项操作需要手动调查和选择。庇护所的大厅中间有一张立体的世界地图，调查这张世界地图可以实现快速旅行，也可以调查每个地点的任务情况以及总的任务清单。还可以设定目标任务，从而实现快速引导，是非常方便的系统。这个沙盘几乎是整个大地图的缩影，游戏的进行情况以及英雄所拥有的房产、商铺、家庭情况、NPC 任务等等全部都被清晰地标明。标注一下，就能够快速到达那里，省去不少赶路的时间，英雄们应该善加利用。

战斗

近战

与前作类似，本作的战斗系统分为近战、远程、魔法三种输出方式，加上防御和闪避两种动作。近身攻击可以蓄力：按住 X 后推动摇杆至目标方向，放开后使出的就是蓄力强攻击。蓄力强攻击可以破坏对方的防御。近战武器分为刀剑和锤子，刀剑以速度见长，锤子以攻击力见长，而且很容易将敌人打倒。虽然不少英雄把剑视为美学，但是本作中锤子作为近战武器更有利。还有一点遗憾的是，实际战斗中面对的敌人数量往往比较多，近战很容易陷入包围，蓄力攻击更是风险十足。这一点使得近战在战斗中并非首选。另外本作的武器外形和特性是可以根据使用情况改变和进化的。

远程枪械

远程枪械武器分为手枪和长枪，手枪在装弹数和填装时间上有优势，长枪在距离和威力上有优势。但这一点并非是绝对的，游戏中也存在远距离攻击手枪和装弹数优势的长枪。在枪械的使用中，有一点要特别掌握，填装开始时迅速翻滚，翻滚结束后子弹填装会结束。这个技术是枪械使用者必须掌握的。除此之外，枪械是可以调整为手动瞄准的，适用于一些瞄准爆炸物和需要精确射击的情况。

魔法

魔法方面，本作的魔法使用是没有魔力限制的。加之魔法的伤害、范围、火力距离、牵制效果都非常出色，可以说是战斗的核心。游戏中一共有六种魔法，分别是：火球、闪电、冰霜、风暴、力场、无影剑六种。在统治之路习得以后在庇护所的对应处可以更换，注意如果四个魔法手套摆满后是可以左右切换的。中期可以习得魔法混合技能，这样就可以把两种魔法组合。推荐以牵制力见长的雷电和力场魔法作为组合基础。实际战斗中，不推摇杆 B 键是原地范围魔法，推摇杆 B 键是单体魔法。两种施放方式都可以蓄力，根据在统治之路习得的魔法等级不同，蓄力范围和所需时间会随之升级。

辅助

辅助战斗方面，本作采用流行的无体力槽设定。即被攻击一定程度后屏幕会泛红，同时提示及时补血。玩家可以暂时躲避一下，躲避的方法既可以是翻滚至空地，也可以是使用召唤物品，召唤出小生物转移敌人目标。另外在屏幕泛红时更可以喝药及时补血。本作中有一种减缓时间的辅助战斗物品，非常有用。活用之，在被包围或者 BOSS 战中可以事半功倍。除此之外，三种攻击手段都有机会造成特写必杀。玩家的小狗狗也会参与战斗，虽然杯水车薪，也能在士气上给英雄不少鼓励。

社交和生活

系列的最大特点就是高自由度的社交和生活要素。玩家可以和游戏中的 NPC 发生很多互动，结成朋友、伙伴、夫妻等等关系甚至连生养、收养小孩都可能。更能拥有房产和商业等财产实现稳定理财。

与 NPC 的关系走向图

在与 NPC 的互动模式中，英雄们可以做出各种表现，按住相应的按键就可以提升或者降低 NPC 的好感度。如果想增加此 NPC 的好感度，就要不断地进行积极友好的互动。当提示任务出现时，英雄按提示接取任务。这样的 NPC 任务一般来说都是一些跑腿送货或者找到某样东西送回的任务。完成这样的任务后，继续进行友好表现或者互动的话——如果性倾向匹配（可以按 RT

调查 NPC 资料，资料中有性倾向说明）就会触发约会互动，约会即是把情人带到特定地点亲吻一下就可以确定恋爱关系了。确定恋爱关系之后你可以选择任何时候与他们进入互动模式，这时会出现送礼物求婚的提示（戒指等物在珠宝店和礼物店有售），求婚是一定会被答应的——前提是你有房子（或者拥有购买房子的资金）。真是现实的设定啊……婚后，在自己的房子的床旁边选择睡觉可以选择进行性行为，如果道具中没有安全套。那么您只能选择“无保护性行为”。这样会有几率怀孕，同时也有几率感染性病。值得一提有二：1，结婚并不是性行为的前提。但也不是说随便什么人拉到床边都行，好感度要到朋友以上。2，与已有配偶的 NPC 进行性行为是可能的，但是与性倾向不匹配的人即使性别相异也不能。一旦有家庭后，英雄今后的旅行中就要定期支付生活费用。

商业及财产积累

长期理财 英雄们不但可以购买住房，还可以出租它们。每间可购买地产的前面会有告示显示这间房子的情况，您可以花钱装修房屋，购买家具等物品来提升此房的租金。除了普通住宅之外，店铺也可以购买，购买以后的店铺可以享受折扣。店铺再次卖出的价格会比入手价低，要注意。另外，店铺本身的营业情况分为四个等级：N/2N/3N/4N。但并不是完全如此，往往每个城镇的较高级商铺会有细微的常数加成或浮动。在不同城镇之间倒卖物品也可以赚取差价。

短期收入 前期另一项重要的收入来源就是打工。打工分为打铁、弹奏鲁特琴、做馅饼三种。在城镇可以接到这些短期工作。这三种工作都是简单的反应按键小游戏，但是由于获得奖励的加成系统存在，一旦失误就要系数清零重新来过，所以心理压力还是不小的。这里有一个建议就是：除非急需用钱，否则可以在统治之路后期开启高等级的工作技能等级。这个等级一共有 5 级，越高打工获得的基础资金和加成就越高。虽然难度有一些提升，但还是在高等级下打工收入更为可观。正所谓磨刀不误砍柴工。

关于流程

本作的流程分为两部分，主线流程中按照剧情我们会一路走完统治之路，结集各方势力，最后革命推翻暴政成为一国之君。之后是第二部分，英雄将作为国王统治一方。国王执政模式分为五大部分，总共 15 个议题。这些议题中，A 键对应善、X 键对应恶、Y 键对应中立的选项。不同的选项会带来某些地图的变化。游戏的终盘是打败真正的敌人暗影，通关后同样有很多支线任务等待英雄继续挑战。

下面将给大家列出全部主线剧情的选择对善恶倾向的影响。

城堡里的生活

在厨房中的演说	金钱	公会徽章	道德
给予鼓舞人心的演说	–	–	+25
责骂厨房的人	–	–	–25

在大堂的签署请愿书	金钱	公会徽章	道德
签请愿书	–	–	+25
侮辱请愿者	–	–	–25

生死二选一	金钱	公会徽章	道德
示威者死	–	–	–
伊莉丝死	–	–	–

说明：本选项无论选择牺牲哪一方，对善恶值都没有影响。但是如果选择示威者死，即伊莉丝存活，将来是有机会再次见到她的，只不过那时的她已经……另外，有人可能会觉得无辜者生死之事，由自己随意决定是违背道德的，所以选择沉默。这样罗根会再给你一点时间，如果还是沉默的话，很遗憾——双方都会死。这个选项让英雄们初次体验了绝对权利背后的东西。

新的英雄

父亲的音乐盒	金钱	公会徽章	道德
捡起	–	50	–
没有捡起	–	–	–

伪装自己

处置佣兵队长	金钱	公会徽章	道德
饶其一命	–	50	+175
杀死萨科	–	50	–75

包尔斯顿反抗军

结识反抗军领袖	金钱	公会徽章	道德
去见裴吉	–	50	–
不去	–	–	–

失明：横越沙漠

沃尔特	金钱	公会徽章	道德
帮助沃尔特	–	–	+50
丢弃沃尔特	–	–	–50

加冕

罗根命运	金钱	公会徽章	道德
饶恕	–	–	+100
处死	–	–	–100

税收政策	金钱	公会徽章	道德
降低税收	–400000	–	+25
增加税收	+200000	–	–25
维持现状	–	–	–

说明：从罗根口中得知暗影即将袭来，国王必须有所对应。值得注意的是这里的降低税收和增加税收的国库金钱加减值是不同的，应该慎重选择。另外，维持罗根的赋税政策也是一个选项。

世界的重担 包尔斯顿工业区

童工问题	金钱	公会徽章	道德
选择把工厂变为学校	–200000	–	+25
延续童工制度	+500000	–	–25
维持现状	–	–	–

修建旧城区	金钱	公会徽章	道德
修建	–550000	–	+25
让旧城区荒废	0	–	–25
维持现状	–	–	–

守卫的预算	金钱	公会徽章	道德
提高预算	–200000	–	+25
降低预算	+200000	–	–25
维持不变	–	–	–

城堡装潢	金钱	公会徽章	道德
光明风格	–	–	–
阴暗风格	–	–	–
维持现状	–	–	–

奥罗拉的命运	金钱	公会徽章	道德
遵守承诺重建	−700000	−	+25
不遵守承诺开采	+500000	−	+25
维持不变	−	−	−

沙漠之星

钻石的归属	金钱	公会徽章	道德
钻石归还国库	+700000	50	+25
留给自己	0	50	−25
维持现状	−	−	−

世界的重担 去见裴吉

补助儿童	金钱	公会徽章	道德
增加儿童福利	−200000	−	+25
像儿童征罚金	+200000	−	−25
维持现状	−	−	−

孤儿院的未来	金钱	公会徽章	道德
修缮庇护所和孤儿院	−50000	−	+25
将孤儿院变为妓院	+1250000	−	−25
维持现状	−	−	−

污水处理厂	金钱	公会徽章	道德
修建	−150000	−	+25
不修建	+0	−	−25
维持现状	−	−	−

犯罪与惩罚

斐洛的贿赂	金钱	公会徽章	道德
拒绝贿赂	+0	50	+25
接受贿赂放走斐洛	+100000	50	−25

世界的重担：解决议事

禁酒令	金钱	公会徽章	道德
接触禁酒令	−100000	−	+25
禁酒	+100000	−	−25
维持现状	−	−	−

是否重开布莱特沃学院	金钱	公会徽章	道德
重开学院	−150000	−	+25
索取费用	+300000	−	−25
维持现状	−	−	−

是否排空包尔湖	金钱	公会徽章	道德
拒绝开矿提议	−50000	−	+25
排空包尔湖开矿	+400000	−	−25
维持现状	−	−	−

寻找盗贼

援助请求	金钱	公会徽章	道德
援助村民抵御攻击	−	−	+25
促进怪物攻势	−	−	−25

雕像归属	金钱	公会徽章	道德
捐给国库	+500000	50	+25
留作私用	0	50	−25

世界的重担 去见裴吉

经济政策	金钱	公会徽章	道德
重振经济	−500000	−	+25
任经济衰退	−	−	−25

保卫奥罗拉	金钱	公会徽章	道德
建造军事堡垒	−300000	−	+25
拒绝建在军事堡垒	−	−	−25
维持现状	−	−	−

遗民的承诺	金钱	公会徽章	道德
遵守对萨宾的承诺	−50000	−	+25
背弃承诺	+400000	−	−25
维持现状	−	−	−

支线任务攻略

攻略开始之前，再次提醒玩家应该熟悉“快速旅行”这个很人性化的设定，会为大家节省不少时间。要“快速旅行”首先应该在游戏过程中按 START 键，进入庇护所，来到庇护所大厅的地图桌面前，按 A 键进入地图系统。进入地图系统之后，按 Y 键打开任务列表。除了任务列表第一个任务之外的所有任务都属于支线任务。选择你想做的任务，A 键确认后，继续 A 键确认就会直接快速旅行至离你接任务最近的地方。

相同地，如果你做的这个任务需要来回在地图上几个地方移动，那么同样可以来回快速旅行，中途可以为大家节省不少时间。

支线任务攻略由接任务地点为划分，方便玩家区分。

布莱特沃村落

《！哄骗小鸡》

公会徽章 10　难度 2

这个是试玩版中的任务，英雄需要穿上小鸡的衣服借由小狗的提示找到小鸡，并诱骗小鸡回鸡舍。共分为 3 批，全部回笼后任务完成。另外，这个任务完成后会出现无限的小鸡赛跑任务。

《！地精最棒》

公会徽章 10　难度 1

“布莱特沃的布莱恩希望您能帮他找回一个非常特别的包裹”

《神鬼寓言 III》丰富多彩的分支任务由此开始，首先快速移动到布莱特沃学院广场前，然后从右边下台阶，遇到怪人布莱恩，这个怪人讲述了他非比寻常的地精情节。懒惰的布莱恩希望玩家你帮他找回一个非常特别的包裹。接任务后，返回庇护所通过快速旅行来到冰天雪地的雾峰谷找包裹。根据引导线，沿着雾峰谷一直直下，来到一处绿地出，一辆翻了的马车处几个土匪突然冒了出来，这时玩家才学的火球术可以起作用了……将几个土匪消灭后得到有如三星堆雕塑的“石像怪”。返回布莱特沃村，放置石像怪于祭台，这个地精迷终于不闹了。

《！地精最坏》

公会徽章 40　难度 5

“因为你的帮助，地精复活了，但也带来了大麻烦，布莱恩需要你来处理危机，快来找地精并把地精带回去给布莱恩”

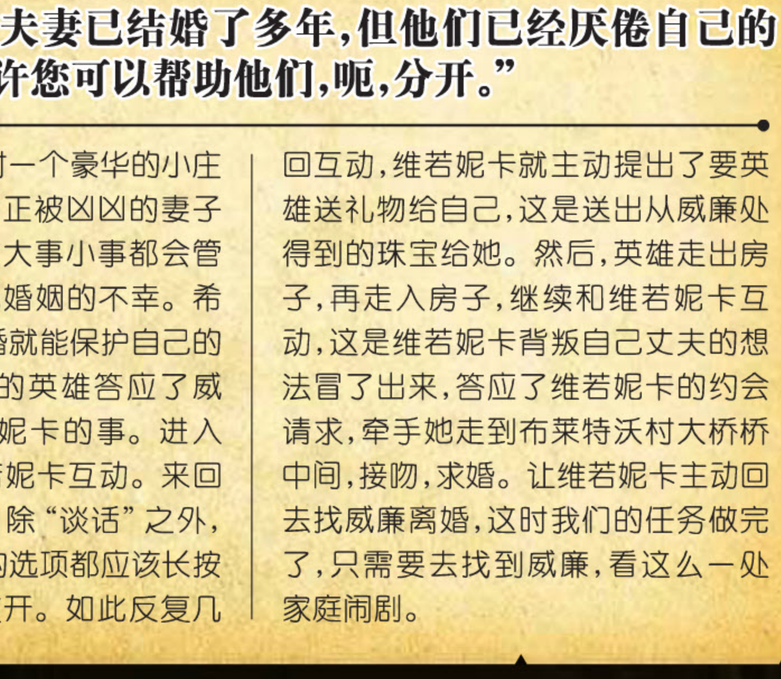
同样接任务后来到布莱特沃学院广场，进入右上方的房子，来到书架下，听到一个大叔很猥琐的 GGYY 发出的声音。这个就是传说中淘气的地精了。按住 Y 键，然后再按住 LT 键，进入瞄准模式，但是还是望不了太高，退后一步，离书架有点距离后，再进入瞄准模式，抬头，“地精，小样，看你往哪儿逃”。接着高高兴兴的回到布莱恩处交任务，才知道原来要收集 50 个地精。而且，还是散落在整个阿尔比恩。哎，怪说不得奖励 40 个公会徽章……

《！失踪儿童》

公会徽章 5 难度 2

“搜索雾峰谷的山洞，找回失踪儿童”

心急如焚的妇人站在布莱特沃村落门口等着有人来帮助她找回自己迷路的孩子。有需要的地方就有英雄。接下任务来到雾峰谷的寒气洞穴，一路杀着野狼进入洞穴深处，找到这个贪玩的女孩子。这个任务的要点就是必须要牵着她的手把她一步一步地带回布莱特沃村才行，而且不能快速移动。所以在牵手的时候一定要按着A键，跑着走，因为路途遥远，所以一路上会经历几次狼群的骚扰。好吧，这个小妹妹是无敌的NPC，手一放，几个火魔法，狼群变成烤狼群。之后再牵上她的手，送回她母亲那里。没有比这更好的结局了。



《！麻烦的婚姻》

公会徽章 20 难度 1

“布莱特沃有对夫妻已结婚了多年，但他们已经厌倦自己的婚姻生活了，也许您可以帮助他们，呃，分开。”

来到布莱特沃村一个豪华的小庄园，看到男主人威廉正被凶凶的妻子赶出家门，英雄总是大事小事都会管的，威廉讲述了自己婚姻的不幸。希望让妻子和自己离婚就能保护自己的财产了。于是善良的英雄答应了威廉诱惑他妻子维若妮卡的事。进入房间，按A键与维若妮卡互动。来回按A键的积极选项，除“谈话”之外，所有讨好维若妮卡的选项都应该长按按键，直至满格才放开。如此反复几回互动，维若妮卡就主动提出了要英雄送礼物给自己，这是送出从威廉处得到的珠宝给她。然后，英雄走出房子，再走入房子，继续和维若妮卡互动，这是维若妮卡背叛自己丈夫的想法冒了出来，答应了维若妮卡的约会请求，牵手她走到布莱特沃村大桥桥中间，接吻，求婚。让维若妮卡主动回去找威廉离婚，这时我们的任务做完了，只需要去找到威廉，看这么一处家庭闹剧。

《！文字的力量》

公会徽章 10 难度 4

“山谬需要您的帮助，找回散落在阿尔比恩及其他地方的稀有书籍，当你找到任何书籍时，回去找山谬冰吧书给他”

在布莱特沃学院找到了布莱特沃学院院长，睿智的山谬，对于书的痴迷让英雄开始了收集稀有书籍之旅。

《！古老的钥匙》

公会徽章 5 难度 2

“萨尔拥有能揭开古老秘密的钥匙，但他需要个帮手”

这个任务就是刚才送包裹给萨尔的联动任务，因为要深入学院禁区探索，所以推荐带上“碎骨大师手枪”，在萨尔探索学院时，玩家要做的就是帮他清场，牵着萨尔的手，一边清场一边走来到了图书馆禁区内部，萨尔对书的痴迷居然让玩家先行回去……好吧，我知道你会叫我来救你的。

《！邪恶生物》

公会徽章 5 难度 2

“恐怖的邪恶生物入侵学院，萨尔需要真正的英雄来帮助他驱逐这些生物”

萨尔同学啊，你敢叫英雄先走，就不要叫英雄来救你啊，怎么说英雄也是王子这样叫来叫去，还有面子吗？呵呵。一路杀进萨尔所在的密室。中途也是亡灵怪物居多，推荐用碎骨大师手枪。驱逐完后不要忙着返回，在密室最里面，有个宝箱。之后再同萨尔返回地面。

遗民营地

《！包裹快递》

公会徽章 5 难度 1

“迪宾斯太太在自己的后院找到有趣的东西”

在遗民营地中间的篷车处找到迪宾斯太太，接过包裹，玩家需要把包裹送给她在布莱特沃村的哥哥萨尔。来到已经封馆多年的布莱特沃学院找到书呆子萨尔，他异常兴奋，反而让人很在意这个包裹里边到底装的是什么东西。

雾峰谷

《！佣兵的过路费》

公会徽章 5 难度 2

“护送流浪商人去布莱特沃村”

在矿坑门口处接到任务，要手牵着手带着这个胆小的商人去布莱特沃村。路上要小心土匪的伏击，遇到土匪及时的进行还击，不必担心这个商人，一路上走走停停会有几场战斗。

包尔斯顿市集

《！游戏》

公会徽章 40 难度 4

“3位巫师有个只有真正英雄才能办到的任务，那就是从邪恶男爵的手中救出公主！”

在包尔斯顿的市集中找到这几个在普通民宅玩邪恶故事的3位巫师（3位猥琐男？）。和巫师对话之后得知他们在玩一个很神奇的游戏，玩家拿到多重平面转移之球后变成小不点，进入亮水村落。直接与守门人奥图罗对话。其余的纸牌人可以不予理会。奥图罗打开铁门后一路前行，这里风景美到让人忘了邪恶男爵的存在。到达高塔处，突然天就黑了，几只饿狼出现，我们原来已经踏入了邪恶男爵的领地了。杀死群狼后，得到了“男爵克星剑”，来到房间，继续有杂兵骚扰我们，正好，试试这把剑的机会来了。继续前进，遇到了传说中的恶魔鸡，虽然看起很邪恶，但小鸡就是小鸡，用远程攻击迅速杀死。之后霍比人出现，这里注意的是，此处会出现霍比人兵和霍比召唤师，首先干掉召唤师，免得它一直召唤杂兵增援。呼，终于来到了邪恶男爵面前，一刀下去，这个邪恶的男爵倒下了。最后和公主发生的一切因为太过猥琐，请玩家自行观赏。

《！欠债》

公会徽章 5 难度 1

“塞德里克无法忍受自己的损失”

在包尔斯顿市集河边找到塞德里克，接下任务后，快速旅行至包尔斯顿工业区，在酒馆里找到艾伦……关闭安全模式……回去交任务。

PS: 如果遇到警察追捕你，推荐交罚金，快捷方便。。。 — —b

《！泄露机密的风险》 公会徽章 5 难度 1

“包伯无法忍受自己的好兄弟被关起来”

还是在包尔斯顿时期的桥洞下找到包伯，包伯为自己要英雄做脏活辩解，好吧，那么看在公会徽章的份上，英雄做了一个艰难的决定，帮包伯问候他兄弟。来到监狱，打开监狱铁门，干掉伦纳德，之后会马上出现警察，还是推荐给罚金。

《！泄露机密的风险》 公会徽章 5 难度 4

“帮李弗的死忠粉丝班雅明娜找 1 件李弗的内裤”

来到包尔斯顿市集一个公寓门口找到班雅明娜，真是林子大了什么鸟都有啊，答应了班雅明娜的请求之后，

向李弗别墅出发。中途会遇到扔火球的强敌，之后还会有兽人袭来。好不容易来到了李弗的房间，结果翻了半天也没有找到李弗的内裤，突然一个大大的书架引起了英雄的怀疑，原来触碰书架才能打开进入李弗密室的通道。来到李弗密室，果然和大家看到的他是一个样。全是邪恶的道具。好吧，搜刮一番后，带着李弗的内裤回去交任务。

包尔斯顿工业区

《！绑架事件》 公会徽章 30 难度 3

“包尔斯顿工业区又发生一起绑架案，找出斐洛的手下，杀死他们，然后救出他们绑架的人”

来到工业区找到开办福利院的拉兹洛，因为他未婚妻被绑架了，所以他也不想开福利院收留大家了，英雄往往在这时就是关键了。玩家接下任务后，胆小又出口不逊的拉兹洛带领我们去绑匪的老窝只为救出未婚妻的同时干掉这群土匪。进入地窖之后干掉斐洛的手下，之后拉兹洛看着斐洛，玩家独自前往下水道救人。当英雄看到要救得人之后，一下子就陷入了对往昔的回忆，原来是伊莉。此时忘掉了拉兹洛的请求，英雄选择了为了自己的爱情告白（选择“告白”），重归于好的小情侣找到了拉兹洛，结果斐洛把拉兹洛打晕，逃走了。

包尔斯顿旧城

《！预谋杀人》 公会徽章 5 难度 2

“罗素相信，为艺术牺牲生命是值得的”

来到包尔斯顿旧城的一个卖画小摊面前找到了罗素，罗素想通过杀死一名还没有多大名气但是很有前途的画家来让他的画绝版卖个高价。这难道是罗素邪恶的一面吗？接下任务之后，来到布莱沃特村门口，看见雕塑下站着的一个年轻画师，我想就是他了，关闭安全模式，蓄力一刀下去……回去交任务……

悲恸森林

《！爱，和平与杀人罪》 公会徽章 10 难度 2

“去悲恸森林杀人，证明您的邪恶度”

在悲恸森林深处遇到一个胆小又神经的变态邪教迷，希望玩家能帮助他除掉莱斯，接下任务后，来到悲恸森林村中，看见莱斯正站在那里，拿出武器，按下方向键下键，关闭安全模式，干掉莱斯。

《！无聊死了》 公会徽章 10 难度 4

“麦克斯和山姆死了，而且很无聊，他们想要您帮忙取得拥有超自然力量的书籍。”

来到墓地中间，顺着两边都是墓碑的小坡往里边走，看见路的尽头站着（飘着）两个灵魂，答应了他们的请求，开始了漫长的收集死亡之书之旅。

《！哀悼亡夫》 公会徽章 5 难度 3

“某个寡妇想要去看看亡夫的坟墓”

来到悲恸森林村中外围的一间小屋门口，看到了这个思念亡夫的妇人。这种请求作为英雄不需要考虑就接了。护送莎拉去她亡夫的坟墓前，这里会冒出不少亡灵（推荐携带碎骨大师），但是再多的亡灵也阻止不了妇人对于亡夫的思念。这里可以放范围魔法，很快的清场。哎，这个世界上最远的距离莫过于阴阳间隔了。

米尔菲德

《！最后一骂》 公会徽章 5 难度 1

“亚瑟迫切需要将一封信送到布莱特沃村”

来到米尔菲德这个富人区，在大桥的右边找到亚瑟，亚瑟要玩家为他送封信到布莱特沃村给别人，善良的玩家接受了任务之后把信送到之后，才知道原来这个是一封欠揍的骂人信，如果你知道了这个情况，呵呵，你还会送吗？

《！修复工作》 公会徽章 5 难度 1

“阿尔比恩古迹修复协会想要修复古老遗民营地桥梁，他们的会长正在征求资金”

来到米菲尔德一个高地上，见到了协会会长，捐献 750 枚金币。

《！解救动物》 公会徽章 5 难度 3

“闯入派饼工厂，并解救遭囚禁的动物”

来到米尔菲德的恶魔之门下坡处，找到凯蒂。凯蒂是个爱护动物的人，为了动物的生命宁愿貌似去救它们，那么玩家作为英雄又何必不出手相救呢，接下任务，快速移动至包尔斯顿工业区，来到一个小巷子里边，这个巷子一看就不是什么好地方，打开铁门之后，不要冲进去，因为里面有两个扔火球的强力敌人。走到门口引一点敌人过来后，退出门口，用远程攻击，来回两三次这个场地的敌人就被清空了。然后，不急着上楼梯，在楼梯下方有宝箱，打开宝箱后再上楼。在楼梯旁拉扳手，打开工厂大门，下楼是一场苦战，尽量用火＋电的范围魔法，麻痹敌人的时候还可以为下次放范围魔法蓄力。消灭敌人后，拉动中间的扳手释放小动物，快速旅行回去找凯蒂。

《！失窃的雕像》

公会徽章 50 难度 3

来到米菲尔德粉红色房子面前，找到穆瑞丽。接下这个贵妇的任务后，去森林里找小偷，穿过银松在森林深处找到狼人首领康纳。对付狼人，首先放火＋电的蓄力范围莫法，使敏锐的狼人麻痹。然后靠近蓄力攻击。打翻之后跑到倒地狼人面前补上一刀即可轻松杀敌。和狼人首领康纳的战斗一定要蓄力把他打翻在地，快速移动过去可以秒杀康纳。杀死康纳得到雕像，找到贵妇穆瑞丽领赏吧。

《！跟霍比人搅合》

公会徽章 5 难度 3

“带丹斯莫道某个霍比人洞穴，好让他能研究霍比人”

牵着这个学者的手来到最近的霍比人洞窟－积水洞穴。一路杀到最里层的一个高台上，他要独自留下。好吧，希望他能顺利地回家吧。

黑暗圣殿

《！挖掘工作》

公会徽章 5 难度 1

“某位沉迷于邪恶世界的男人，正在找人赞助黑暗圣殿的挖掘工作”

英雄又见到了之前要英雄干掉莱斯的那个神秘兮兮的邪教徒，这次他想把邪教势力进一步扩大，然后需要资金赞助自己的挖掘工作，愿意捐献 5000 枚金币给他吗？

《！觉醒》

公会徽章 5 难度 2

“莱斯利的挖掘工作停罢了，他需要有人帮忙出去黑暗圣殿里的危险怪物，好继续挖掘工作”

既然玩家都投资了黑暗圣殿的工作，那我们怎么能袖手旁观呢，进入黑暗圣殿，杀死所有怪物，干掉一层楼的怪物后回去找莱斯利。

《！控制杆》

公会徽章 10 难度 2

“莱斯利想要恢复黑暗圣殿昔日的荣耀，因此正在召集帮手”

要想恢复黑暗圣殿的运作，必须要找回控制杆，莱斯利这么说，那么英雄就把整个黑暗圣殿一二层的怪屠完之后拿着控制杆找到莱斯利，想不到这个疯子所谓启动黑暗圣殿的控制杆居然是启动熔炉的控制杆，看着一个无辜的村民即将被莱斯利烤熟吃掉，这时的英雄心里肯定不是滋味吧。

奥罗拉

《！沙漠之星》

公会徽章 50 难度 3

“找到价值连城的珍宝沙漠之星”

国库被用的一干二净，只有寻找传说中的沙漠之星来弥补国库的空缺，快速移动至沙漠祭坛，下祭坛之后向右一直走下去，来到沙漠中的一个洞穴，沿途会有不少战斗，推荐范围魔法消灭敌人。因为敌人很能挡，所以用远程攻击吧。一路杀到绿洲洞窟最里边。哇，这个绝对是我在这个时间上见过最大最大的钻石。拿到钻石后快速旅行返回国库，将钻石交给管家。

《！神殿的宝藏》

公会徽章 10 难度 4

“女祭司玛拉需要帮助，找回神殿的失落宝藏。”

来到神殿找到女祭司玛拉，开始了奇花异草的收集之旅。

《！预言隐士》

公会徽章 5 难度 4

“某位奥罗拉先知的跟随者希望您送包裹到沙漠里”

快速移动到奥罗拉城，找到凯伦结果脑袋（汗）。然后来到朦胧峡谷，这里遇到女刺客和铠甲怪。推荐用魔法攻击。最后遇到个铠甲天使，消灭之后将脑袋交给预言隐士。

《！新世界》

公会徽章 5 难度 1

“某位奥罗拉探险家需要资金，来进行野心勃勃的新远征之旅”

快速旅行至马虚萨处，好了，勇敢的女版“哥伦布”，朝着未知海域进发吧！

《！古老圣物》

公会徽章 5 难度 4

“帮助神殿找回重要的圣像”

希米卡尔希望英雄搜索沙漠，寻找伟人谭纳的雕像，穿过沙漠哨所，迎来一群铁甲怪，大魔法灭之，继续往前走，在狗狗的帮助下找到了雕像。

《！开启巨大宝藏的钥匙》

公会徽章 5 难度 1

“某位奥罗拉商人向您提出一个有趣的提议”

来到市场中心找到瓦洛，因为已经有了自己的产业，所以这 4000 枚金币也不算什么啦，给他吧。

下水道

《！犯罪与惩罚》

公会徽章 50 难度 4

“反抗军总部于裴吉碰面”

来到包尔斯顿工业区反抗军总部裴吉希望我消灭包尔斯顿的犯罪活动。首先需要阻止斐洛对包尔斯顿市集酒馆的抢劫行动。进入酒馆后触发剧情，但是不要往前走太远，离敌人有一定距离，引他们一个个来进攻，用远程攻击效果果然棒，得到斐洛藏身地的钥匙，这时无法快速移动，只能步行。来到市集桥下闸门，进入闸门开始剿匪行动。逐个击破吧，带够回复药。

其他任务

除了基本主线和支线任务之外，游戏还有有一些必须达成条件才能出发的连锁任务。与此同时，小鸡赛跑和卫兵任务都是可以无限接到的。这些任务虽然赚钱缺乏效率，但是用来刷一项武器升级条件——完成 30 件任务。交流任务是指和 NPC 好感度发展到一定阶段，对方提出的送货跑腿等任务，详情请见前文。

收集要素

本作的收集要素主要包括传统的银钥匙和金钥匙、古书，采花、和地精的收集。其中地精是要完成“！地精最坏”才能出发，开始在各地收集地精。靠近地精时它们会不断说话，凭借声音就可以找到，有些地形复杂的地方需要用 LT 手动瞄准。古书的位置一般都比较明显，只要留意“可能放书”的地方就不难找到。采花是接到“神殿的宝藏”任务之后开启的收集。银钥匙一般都在地图中比较隐蔽的地方，注意狗狗的叫声会很有帮助。总共 50 个银钥匙有一些是要在通关后的支线任务中开启的新地图中隐藏的。金钥匙一共四把，获得和使用条件比较特殊。下面会列出全部银宝箱的资料、四把金钥匙的入手方法、四扇金色大门的资料。

银色钥匙对应的宝箱

所在地图	地点	需要银钥匙个数	内藏
包尔斯顿	庭院的北面偏东	50	传奇武器一把 +2000000 金钱
雾峰谷	山中的帐篷出来第一个路口右转	5	召唤药剂
	寒气洞穴（西侧）的深处	1	75000 金钱
布莱特沃	图书馆最初地区左侧	1	小狗训练书：战斗篇
	布莱特沃学院前喷水池的右边	10	50000 金钱
悲恸森林	大洞穴出来以后按照先右转再左转的顺序走到深处	10	武器
包尔斯顿工业区	吊桥附近	10	50000 金钱
包尔斯顿工商业区	买衣服的店铺后面钟楼的旁边	15	20 个公会徽章
米尔菲德	恶魔之门附近的小路	20	武器
奥罗拉城	神殿附近	20	武器
流沙地	石拱之下	10	50000 金钱

金钥匙位置

雾峰谷	寒气洞穴（西侧）高台上
漂木森林	小岛上的连续机关砍动后传送到另一处取得
大沙漠	由“巨大宝藏的钥匙”任务开启，大沙漠西北方的尖形门深处
朦胧宫殿	踩石板解谜，正解为：黄蓝黄红蓝红蓝红

金钥匙对应大门

地点	位置	内藏
包尔斯顿城堡	地下墓地进去后不久下坡路处左转往回走	公会徽章 30 个
布莱特沃	图书馆的密室任务中解开机关谜题，胜骷髅后传送至	抢匪套装男 / 女
悲恸森林	尸骨园广场走侧楼梯上去后直走	随机武器
日落大屋	小广场东侧尽头	随机武器

恶魔之门一览

场所	开启条件	内藏
雾峰谷	带一个 live 好友到你的世界中在恶魔之门前做 5 中友好动作	传奇武器
布莱特沃	带一个孩子去门前互动一下	25 个公会徽章 +3 个召唤药剂
悲恸森林	装备一把技能满级武器，近战远程皆可	军用服装 + 召唤药剂
落日之屋	成为君主后即可	1000000 金钱
米尔菲德	体重 MAX 后，穿睡衣去见恶魔之门	40 个公会徽章
奥罗拉	善恶值达到任意一个极端	传奇武器

联机及零碎要素

本作允许另一名玩家进入到你的世界中游戏。游戏的进度将会按照主人玩家进度，被邀请至主人玩家世界的客人玩家可以获得物品以及升级要素，但是原本自己世界的流程进度并不能改变。玩家之间可以交换物品，结成各种诸如伴侣和生意伙伴之类的关系。

另外本作刚刚发售时出现了双人模式下刷金钱的 BUG，现在版本的更新已经去除了这个 BUG，想要利用此 BUG 刷钱的玩家不要升级游戏版本。而且根据本作的特点，金钱的使用和获得是游戏性的主要因素。

庇护所中的哪个宝箱的开启方法：金钱达到一定量之后英雄可以爬上去拿到钥匙，然后再把钱花光露出箱子就可以开启了，里面是一把传奇武器。

成就列表

名称	获得方法	点数
工会徽章	剧情获得	10
信任的开始	剧情获得	20
史威夫的正义	剧情获得	20
反抗力量	剧情获得	50
远方的朋友	剧情获得	20
阿尔比恩的统治者	剧情获得	80
为阿尔比恩而战	剧情获得（通关）	80
拯救公主	支线任务“游戏”通过后获得	10
鬼兄弟	支线任务“死不安宁”完成后获得	10
悲剧喜剧历史剧	支线任务“失踪的剧本”	10
黑暗圣殿	恸森林完成“爱、和平与杀人罪”连锁任务后获得	10
小岛天堂	浮木森林完成连锁建岛任务	10
击败箱仔	完成日落之屋里的下期任务	10
加冕鸡	穿着鸡套装进行一次国王审判	10
法术融合高手	使用一次组合法术	5
大法师	使出全部 15 个法术组合	20
终极战士	使用近战、法术、射击攻击敌	10
扣扳机	将敌人打上半空并在落地前杀死他	10
为荣誉开枪	用枪械击杀 500 名敌人	20
砍死它	用近战武器打倒 500 名敌人	20
巫师的复仇	用法术杀死 500 名敌人	20
超级英雄	近战，远程和法术技能升至满级	50
打不倒的勇者	通关前　死过	50
独特武器	对一把传奇武器进行全部 3 项技能升级	25
钥匙大师	收集全部 50 把银钥匙和 4 把金钥匙	30
鲜花的力量	收集全部 30 朵奥罗拉之花	30
地精入侵	摧毁全部 50 个地精	30
布莱特沃读书会	为布莱特沃读书会找回 30 本古书	30
挖挖挖	挖出 50 个物品	15
军火大亨	收集全部 50 把传奇武器	20
时尚追求狂	收集全部服装	20
特异装扮	穿上异性的衣服	5
嬉皮般的缤纷色彩	嬉皮般的缤纷色彩	5
牵牵手	跟人牵手	5
远距恋爱	跟 live 上的玩家结婚	10
跨次元受孕	跟 live 上的玩家生一个孩子	10
线上企业合	跟 live 上的玩家结成商业伙伴关系	10
开心爆破	用炸药桶炸死 30 名敌人	10
我们都是英雄	在其他英雄世界赚取 1000 金币	10
轰	在悲恸森林要塞玩打炮击游戏达成 2000 分	10
鲁特琴英雄巡回之旅	作为 5 星琴师在每一个城镇演奏	10
与英雄接触	与 20 个村民互动	10
知名度比赛	结交 20 个朋友	10
改头换面	给 5 间房子装修	10
大亨级人物	购买房产总价超过 2000000	50
惯犯	令你的悬赏达到 15000 金币	10
亨利八世	以阿尔比恩统治者身份结 6 次婚并杀死两个配偶	10
箱子大师	打开所有统治之路的箱子	40
严厉的爱	国库累积 650 万金币	10
非收养不可	收养一名孤儿	5

软硬兼施 HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

新型X360刚出破解，微软就搞出全新的AP2.5防D手段，魔道之争果然永无终结。当然比起这些小事，还是Kinect更吸引玩家的目光。尽管北美地区已于11月4日发售了Kinect，但由于X360有锁区的光荣传统，导致国内大部分商家都不愿意第一时间跟进，这也从客观上推迟了国内玩家与Kinect见面的日子。港版大约会在11月18日左右上市，下期杂志会为大家献上最详细的一手报道！

市场风向标 提供最佳购机方案

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-3006（港版）	1250元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	148元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10元
保护壳	北通中国风 PSP 新版硅胶套	58元
总计		1466元
近期推荐购入指数		8

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 和之前的情况类似，国内的PSP市场依旧还是不温不火的样子。可破解主机的报价大部分还在2000元以上，不可破解的主机则在最近有了些浮动，但也暂时不会超过1300元。从目前的情况来看，6.20主机已经有了部分缺货的迹象，个别城市会遇到非现货供应，需要提前预定的状况。但在大部分地区，6.20系统的PSP还是随时可以买到的。不过从现有的情况来看，或许在11月底到12月初的阶段，PSP主机的供应会有所收紧，这主要得益于PSP破解消息的进一步传出。因为以现有的情况来看，6.20系统的破解只是时间问题了，前段时间备受瞩目的自制系统6.20 TN已经在HBL的官方网站上提供了下载预热，一般来说，国外的Hacker们做事都比较谨慎，提前出现下载预热大多数情况下表示软件差不多已经完成或者接近完成，就拿前段时间的iPhone 4越狱来说，绿毒的制作小组就是采用下载预热的方式对破解软件进行的良好宣传，所以从此角度考虑，6.20 TN系统的可能性还是非常大的，所以国内的上游供货商缩紧供货，想在自制系统发布后能够提高价格大赚一笔，这也是十分正常的。除了6.20的PSP-3000在供货上有些减少之外，PSP go依旧还是没能获得国内玩家的青睐，虽然索尼在上个月末对PSPgo进行了大降价，日版主机甚至降幅达到了10000日元之多，但这也并未使国内玩家对其产生兴趣。目前降价后的PSPgo在国内的报价大概在1350～1400元之间，有的商家可能价格会更低一些，但一般也没有太大问题，主要是为了清仓处理所致。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（不可破解）	1250元
PSP go（不可破解）	1350元
PSP-2K／3K 用 Hori 贴膜（原装）	68元
PSP-2K／3K 用 Hori 贴膜（组装）	10元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20元
4GB 高速 MARK2 组棒	88元
8GB 高速 MARK2 组棒	148元
8GB 极速 HG 组棒	158元
16GB 高速 MARK2 组棒	238元
PSP-2K／3K 高仿色差线	50元
PSP-2K／3K 高仿线控耳机	30元
北通“中国风”PSP 新版保护胶套	58元
北通 MVP 动力堡垒（世界杯限量版）	210元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi 主机（行货）	1250元
烧录卡	黄金 DSTTi（1.4）	48元
SD／TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	88元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18元
保护壳	北通中国风炫彩 NDSi 水晶保护盒	68元
总计		1472元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 可能是3DS公布了售价和发售日期的缘故，这一阶段的NDSi销量并没有太大的起色，毕竟主机已经发售了5年，从机龄上考虑也已经接近暮年，所以出现销量上的滑坡还是可以理解的，但目前行货的NDSi并没有进行过大幅度的减价，现在有很多网络上和实体店的商家对行货版NDSi的报价很低，有的只有八九百元，这里要提醒玩家切忌不要购买此类便宜货，这大多数是由回收过的二手机器进行翻新后再贩卖的，现在的行货

▲马里奥25周年纪念版NDSi也已经陆续到货，价格在1400元到1500元之间。

NDSi主机正常价格还在1150元到1300元之间，有些较低的价格是可能的，但绝对还没到几百元的惊爆价。在烧录卡方面，黄金版DSTTi现在也支持了NDSi主机的最新固件1.41/1.42，而且厂商还在此次升级中更新了烧录卡的内核，完美支持了《黄金太阳DS》、《口袋妖怪 黑/白》等诸多的新游戏，另外伴随着此次升级，黄金版DSTTi也更换了新版的包装和防伪验证码。目前出厂的黄金版DSTTi在包装正面特别使用了“GOLD”字样的镀金防伪标识，在光线照射下标识会呈现黄金般的特有金属光泽，而非普通的纸质印刷效果。包装的背面可以看到全新的防伪标签，刮开后可以看到防伪验证码，玩家可在check.ndstti.cn验证激活，之后会获得最新的系统更新，在激活注之日起黄金版DSTTi将拥有2年的免费质保服务，所以请购买此烧录卡的玩家务必激活，防伪码在查询两次后会失效。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1250元
NDSi 主机（日版大红）	1420元
NDSi LL 主机（日版）	1500元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30元
北通中国风晶透水晶盒 NDSi 保护水晶盒	58元
北通动力堡垒迷你版	128元
黄金 DSTTi（1.4）	48元
EZVi 简装版（1.4.1）	98元
Hyper-R4i（1.4）	58元
M3i Zero（1.4）	168元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	88元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	138元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	318元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii 主机（韩版，纯软改）	1350元
硬盘	行货 250GB 套装	380元
视频线	北通 Wii 色差线	40元
总计		1770元
近期推荐购入指数		8

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 受PS3和X360的破解影响，Wii主机在国内的销量有些了下滑，但因为货源的关系，这两周的Wii主机进货价还是稍微有了些上涨，不过对现在的市场价格影响还不是很大，所以想要购买Wii的玩家照样可以在近期出手。现在的Wii主机和以前一样，依旧分为硬盘版和光驱版两种，但硬盘版的热销和最近一段时间光驱主板的质量越来越差，损坏概率越来越高，很多地方的供货商已经减少了光驱版主机的供货，所以想要购买光驱版主机的玩家最好还是选择硬盘版购买。如果依旧考虑购买光驱版主机，那在购买之前最好多试几张游戏，测试好主机的读盘是否有问题，顺便还要问清商家的店保包不包括主机光驱，保修的时间范围是多久，这些都要了解清楚。此外，任天堂在上个月的秋季发布会上公布的马里奥25周年版红色Wii主机现在在个别地区也已经有货，不过价格在2200元以上，而且暂时不能破解，如果只是收藏或者玩正版的话可以考虑，其他情况下还是暂时观望吧。至于新款的遥控器手柄Wii Remote Plus会在11月11日发售，相信杂志上市后应该会有部分地区到货了，之前没买Motion Plus的玩家可以考虑这款手柄了，它的官方定价是是3800日元，折合人民币大概310元左右。

▲光驱主板坏损率越来越高，所以不建议玩家购买光驱版Wii主机。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改）	1350元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1650元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《WiiFit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580元
《WiiFit》（高仿 Wii 平衡板）	380元
北通无线双节棍套装（主＋副）	225元

■ 6.20 TN系统在HBL作者的官网上提供了下载预热。

主机及主要周边参考价格	
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
北通色差线	40 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元

PS3购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，160GB）	2850 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
周边	PS3 电子狗 PS Jailbreak	160 元
总计		3130 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍 自从破解之后，PS3主机就受到了市场的强烈关注，现在的主机进货价格比起以往有了很大幅度的提高，市场价也基本达到了2700元以上，当然个别地区因为积货的关系，价格可能还会维持在2500元左右，如果你能遇到这种报价基本就不用考虑了，直接购买吧。至于破解使用的电子狗，现在已经有越来越多的品牌浮出水面，但价格各不相同，从100元到200元都有，目前最为便宜、性价比较高的是PS3 SPEED，它和以往的产品相比，在升级上使用了免驱+按键的流行方式，而且也支持最新的Hermes V4固件，价格只有100元出头，但产品一般做工上和高端的电子狗有些差距，不过并不影响使用。现在购买电子狗主要参考以下几个方面：1.可进行固件升级，支持最新的Hermes V4.0固件；2.免驱动，接到电脑后即可使用PC程序安装固件；3.免引导盘；4.升级固件安全，以免活狗变死狗；5.带外部按键，不用担心刷错固件后不能进入自动升级模式。一般具备了这些条件之后，就可以考虑购买了，至于低价的不可升级电子狗，目前市场上已经没有了，玩家也不需要再去考虑了。除了这些之外，还有些周边厂商推出了薄版PS3的电源开关，售价大概在25元左右，频繁使用电子狗破解主机的玩家可以考虑购买。

▲这种小的电子狗开关可以作为破解玩家的配件之一。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，160GB）	2850 元
PS3 Slim 主机（新版，320GB）	3000 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
北通球王 2 无线六轴震动版手柄	255 元
北通球王 2 有线震动版手柄	128 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄 + 摄像头）	750 元
PS3 电子狗 PS Jailbreak	180 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	XBOX360 Slim 主机（港版，4GG）	1950 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
总计		2000 元
近期推荐购入指数		10

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 上个月最为瞩目的事件当属薄版X360 Slim被破解。一时间国内的电玩商家从旧版X360快速转换到X360 Slim贩卖，最开始薄版破解主机的价格一度达到了2500元左右，现在随着主机供货的进一步充足，价格已经慢慢的下降到了2000元以下，按照现在的发展趋势来看，售价应该还会有小幅的下滑，但空间已经不大了，不过要说的是，如果你购买4GB的X360 Slim，请在购买时检查主机是否能够正常游戏，因为现在很多商家对刷机烧坏芯片都不负责，购买前最好对此进行沟通。除了主机的破解受到关注以外，微软的秋季在前段时间发布的更新也引起了玩家的重视，最新的Anti Piracy 2.5反盗版系统让部分游戏暂时无法运行，例如《神鬼寓言3》等，但《使命召唤 黑暗行动》、Kinect的系列首发游戏却还没有受到系统升级的影响，所以可以肯定是目前发售新游戏并不都会包括AP2.5反盗版系统文件，但在今后肯定会有越来越多的游戏加入这一文件来防止盗版光盘的泛滥，如果破解不能很快跟进的话，主机的价格应该会暂时稳定一段时间。对于旧版的X360，秋更后的AP2.5还尚不能对三星和日立的部分光驱起作用，如果你是这两类光驱主机的玩家，可以考虑进行升级。此外，X360的体感配件Kinect近期也已经到货，价格大概在1200元左右，带正版游戏的Kinect报价会在1750元左右，喜欢尝鲜的玩家可以考虑入手。

▲ X360 Slim 已成购机首选，港版 Kinect 还在预定状态。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1850 元
XBOX360 Slim 主机（港版，4GB）	1950 元
XBOX360 Slim 主机（港版，250GB）	2480 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 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
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

市场报价信息更新截至 2010 年 11 月 7 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

手感实+按键柔+搓招快，两用无线手柄性价比高

北通“MVP 特洛伊”PS3 无线振动手柄上市

产品名称：北通 MVP 特洛伊
对应平台：PS3 全系列主机，PC 电脑主机
产品类别：无线手柄
产品编号：BTP–2276
产品颜色：磨砂黑

产品特点

零延迟无线手柄，柔和弹力方向键，智能省电

推荐游戏

体育类：《实况足球》系列等
格斗类：《铁拳》系列、《街霸》系列等

包含物品

1 个 北通 MVP 特洛伊（无线震动版）
1 个 配套 2.4G 无线接收器（PS3&PC 两用）
1 本 用户手册

北通 MVP 系列含义

Most Valuable Player：最会体验价值的“玩家”
Most Valuable Production：最有使用价值的“产品”
北通 MVP 系列，轻松源于专业

了解更多相关信息，请搜索“北通 MVP 特洛伊”

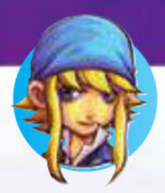
北通：专业娱乐外设
网址：www.betop-cn.com
官方淘宝：http://betoppzmall.taobao.com
客服专线：400 6754 300
防伪查询：800 8108 315

专题导购 关注消费热点话题

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦



为迎接Kinect的到来，X360进行秋季更新，每年秋季更新都会伴随着BAN机潮的到来，因此秋季更新除了“秋耕”这个爱称外，还有“秋决”这个雅号，和古代的秋后问斩颇有异曲同工之妙。这次的秋季更新比较微妙，虽然没有直接导致大批玩家阵亡，但微软明显在其中安插了不少后门，总而言之接下来就不好说喽！当然也有些看得开的玩家把握时机，该怎么玩就怎么玩，什么AP2.5、BAN机以后再说。这也不失为一种游戏态度吧？

更新 UPDATE GAME 3.0

X360 秋季更新介绍

万众期待的秋季更新终于开始了！本次秋季更新最重要的一点就是加入了对Kinect的支持。当你连接上Kinect之后，就可以用语音来控制全新的界面。此外新增的Video Kinect视频服务，能够让玩家轻松与好友实现视频通话。不过由于目前只有北美地区发售了Kinect，因此国内绝大部分玩家都无缘得见，这期我们先为大家介绍一下非Kinect部分的进化，有关Kinect的内容请参见下期杂志的足量专题报道。

此次秋季更新令X360的界面整体发生了变化，首先是开机画面变更，给人耳目一新的感觉。X360的开机画面自其诞生以来都没有变过，这次的变化也从侧面印证了微软要借Kinect再战十年的决心。新界面的结构和之前相比变化不大，但配色和音效有明显不同，从目前玩家的反应来看持肯定态度的人占了绝大多数。此外新界面还进行了优化，使得整体速度更加流畅。

如果你是更新后初次开机，你会看到一个全新的帮助向导，这个部分显然是为刚刚购机的人准备的。之后如果你使用的账户在更新后还没有登录过Xbox LIVE，那么当你初次登录时系统会提示你：Xbox LIVE的使用规定发生了变化，你必须重新确认一遍才能正常使用Xbox LIVE。从新的条款中可以看到，每个账户的点数上限变为了76000点，每天购入的点数上限不能超过8000点。

■个人到秋更为止有121个游戏取得了全成就，全新的表示方法真是令人欣慰。

■注意老版X360在使用Kinect时还需要外接电源。

除去Kinect相关内容后，变化最大的主要是玩家信息和系统设定这两个部分。玩家信息界面中，会把玩家的LIVE信息（包括金会员、点数、LIVE ID）都独立显示出来，以往的线上安全部分也独立出来了，不用再进设定档里调整。对于成就犯来说此次秋季更新有一个非常好的改进，那就是全成就游戏显示栏有了改进。以前全成就游戏显示栏只能显示最近圆满的12个游戏，而现在你可以点击这一栏查看你所有取得全成就的游戏。而系统设定方面，这回主要是增加了Kinect设定，网络设定方面将无线网络设定独立出来。此外部分选项的表示略有不同。

总的来说，这次秋季更新的改进非常令人满意，即使抛开Kinect不谈，也是相当值得的。另外微软的各种新服务也全面展开，例如美服增加了ESPN服务，日服增加了ZUNE服务。微软的下一个五年计划看起来前程似锦啊！

更新 UPDATE GAME 3.0

暗藏杀机的秋季更新

本次秋季更新有一个微软没有说明的举措，那就是加入了全新的反盗版程序：Anti Piracy 2.5，简称AP2.5。

关于AP2.5的机制可以简单地理解为，当你进行了秋季更新之后，就埋下了AP2.5检测的隐患，之后如果玩到经过AP2.5加密后的游戏，你将无法运行。

目前已知带AP2.5的光盘游戏只有一个，那就是《神鬼寓言Ⅲ》，如果你进行秋季更新，那么你就基本告别了这个游戏，当然买正版玩的话是没有问题的。

不过本次秋季更新比较混乱，光泄露版就有两种，此外还有离线更新、在线更新、Kinect游戏更新这3种更新方式。再加上各机器光驱固件的不同，最后产生的结果非常混乱，也有更新后也能玩《神鬼寓言Ⅲ》的例子（一般而言都是提前更新了最早的泄露版的人）。

■《神鬼寓言Ⅲ》只是一个开始。

由于目前带AP2.5的光盘游戏只有《神鬼寓言Ⅲ》，因此AP2.5的危害还没有完全显现出来。不过很显然，微软会把这一成功的例子推广到今后的绝大部分游戏之中，相信这只是时间问题。因此在此奉劝各位刷过机的玩家：暂缓进行秋季更新。目前自带秋季更新升级文件的游戏只有Kinect系列，因为必须进行秋季更新后才能玩Kinect，各位目前在玩游戏时还不必太担心是会因为光盘中自带的升级程序而中招。

■题外话：在日服ZUNE里可以看动画，比如最新的《破刃之剑》。

AP2.5虽然厉害，但是国外的黑客表示已经掌握了破解技术，据说不久之后一种全新的固件就会上市。当然无论如何，这场魔道之争远未结束，未来是什么情况还无法断言，说到底还是玩正版最省心。

常见问题解答

问：请问我能否现在更新玩老游戏，等未来游戏都带AP2.5了，再去刷新的固件？
答：目前新固件还未出现，因此这个问题无法回答，建议谨慎从事。

问：这次的秋季更新会BAN机吗？
答：从目前个人得到的情报来看，这次的牺牲者很少，但这不能说明什么。微软可没说过BAN机只会在秋季更新放出的时候进行。

问：请问玩Kinect是否一定要进行秋季更新？
答：只有进行过秋季更新后的X360才能接续Kinect。另外目前已知的Kinect游戏均带有秋季更新文件。

问：听说这次秋季更新会导致机器报错？
答：确实有人在更新后出现E71等症状，但因此而不治的例子没有。你可以把硬盘和各种线都插拔一次，一般来说都能排除故障。

《白骑士物语 光与暗的觉醒》大动作不断

Level-5 的 PS3 游戏《白骑士物语 古之鼓动》有着一年以上不间断更新的光荣记录，硬是把一个 7 分的游戏更新成了 9 分游戏。如今续作《白骑士物语 光与暗的觉醒》发售已逾 3 个月，同样保持了前作的这一优良传统。如今 Level-5 更宣布，在明年初会有更多惊喜等着玩家！

剧情任务

以往系列的更新都是在线任务，而从明年 1 月开始会增加新的剧情任务。这种任务是以自创角色为主人公而展开的，在这个任务中会有新的地图、新的敌人以及新的罪骑士登场，同时会涉及到罪骑士诞生的秘密。

新装备

说到底本作还是以玩装备为主，从今年 11 月开始还会有大量全新装备等着玩家，例如已公布的ソレイユ系列和サーベント系列。除了追加新的装备以外，合成强化的上限也会提升，这样玩家可以合出更加强化的装备，当然这也意味着你需要打出更多的高级素材。另外已有的装备的能力也会经过一系列微调。

工会

玩过 PC 网游的人一定对工会这个概念不陌生。系列两作里的工会相当于是一个商店，每个玩家机器上的工会都是一样的。不过明年春天的更新将引入全新的工会系统。工会由一定数量的玩家组成，工会成员可以进入本工会专属的揭示板、房间和商店。工会有名声的设定，当名声达到一定程度后，工会就能升级。升级之后的工会可以购置更豪华的设施，商店里出售的东西也会发生变化。而工会成员也有名声的设定，这一设定和工会名声是密切挂钩的。这个设定实在是太赞了！

家园更新

从前作的二更开始就出现了家园的设定，玩家通过建设自己的家园，可以获得一些独有的装备。本作也引入了家园的设定，但基本上都是沿用前作，

没有意思。从明年 1 月开始，本作会追加更多全新的物件，包括两大国家的标志性建筑物，其中圣诞节和新年期间还会出现限定时间的特别物件。此次前作就传言会加入的雕像系统也会正式加入，玩家可以制造怪物的雕像摆放在农场里。

自由任务

全新的自由任务会在随后的更新中加入。自由任务的特点是没有时间限制，没有 GR 等级限制，敌人有弱有强，其中会出现很多强敌。像前作的最终 BOSS 黑骑魔神就会在自由任务登场，与它的战斗一定精彩万分！

《秋之回忆 打勾勾的记忆》11 月 10 日三地同时发售

原本定于 10 月下旬登场的 X360 繁体中文版游戏《秋之回忆 打勾勾的记忆》不出所料地延期了，不过新的发售日已经确定：11 月 10 日！雷打不动！ 5pb. 宣布本作将于当日同时在香港、台湾、新加坡三地发售，同时在台湾地区还会有一场发售纪念会，著名声优野中蓝会到场祝贺。

“《秋之回忆》系列”诞生于 1999 年，《秋之回忆 打勾勾的记忆》系列最新作，日版已于 2010 年 7 月 29 日发售。虽说 11 月 10 日也是《使命召唤 黑暗行动》的发售日，但对于 FANS 来说这不是问题。成就犯们也可以关注一下这个游戏，说不定和日文版的成就分开计算哦！

XBLA 佳作推荐：《超级肉肉哥》

如果你对平台动作游戏有爱，如果你对高难度动作游戏有爱，那么你一定不能错过这款《超级肉肉哥》（SUPER MEAT BOY）。在游戏中你要扮演一坨肉，不过这坨肉可不简单，他是飞檐走壁的肉肉哥，为了从邪恶的胎儿博士手中夺回自己的女友绷带妹，出没于 300 个不同的单人关卡之中。

游戏几乎综合了 2D 平台游戏的所有机关，绝对能让你死个上千次还通不了关。不过游戏重新挑战的速度非常快，绝对不会让你感受到厌倦。而且游戏最特别的地方就在于它的回放模式，回放模式会记录玩家最近几十次尝试的轨迹，因此如果你在某一关失败过很多次的话，在回放时你会看到一大堆前仆后继的肉肉哥视死如归地上刀山、下火海。

《超级肉肉哥》的关卡虽多，变化更多，因此不会让你觉得单调重复。而游戏中的隐藏要素也非常多，收集绷带可以解开不同的隐藏人物，每个人物的能力都和肉肉哥大不相同。特定关卡中还有隐藏关，通关之后会出现新的关卡，老关卡也有超难的黑暗版，绝对能够让神经最坚强的人也吓倒。作为一款 1200 点的下载游戏来说，本作绝对是物超所值。

抛开游戏本身不算，本作在很多方面都是可圈可点的，例如搞笑的剧情、重口味画面表现、极其动听的音乐等等。奉劝各位不要轻易尝试本作，因为你很有可能就此深陷其中！

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

首先要为《GT5》延期大叹一口气，最近大作实在太多，这一延期反倒是有点幸灾乐祸的感觉。当玩家拿到这期的杂志时，《使命召唤 黑暗行动》已经发售了，这又是个能玩上一年的游戏，另外 11 月的计划还有很多，真怕自己的时间安排不过来。

根据自己的实际体验，这次《COD》的网战要平衡不少，榴弹党的各位同学要做好心理准备……另外游戏中各种有意思的“小玩意”非常多，由于没有了传统的“子弹威力”，所以在技能的搭配上会变化很多，最后就期待与各位在虚拟的战场上相遇咯。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!

星球大战 原力释放 II

Startkiller 强势来袭!

原名

机种 多机种 类型 动作

《星球大战》的 FANS 们有福了，作为最优秀的《星球大战》游戏之一的《原力释放》系列迎来第二部作品，本作在前作的基础上进行了全面的强化，各位《星战》迷们一定不会错过本作的吧。

LezardSnake

操作一览

左摇杆	人物移动
右摇杆	视角调整
十字键↑	原力指引，会出现一个光球指引玩家前进的方向
LB／L1	冲刺，可于空中使用
RB／R1	目标锁定
LT／L2	防御
RT／R2	原力控制
X／□	光剑攻击
Y／△	闪电攻击
A／×	跳跃，可二段跳
B／○	吹飞攻击、可蓄力
SELECT	技能升级
START	暂停
X+A／□＋×、Y+B／△＋○	投技

游戏介绍

HP 与原力值

游戏左上角的图标中绿色的条为 HP、蓝色的为原力值而数字则是技能点数，在游戏中只要击破敌人即会回复少量的 HP，HP 受损后一开始会变为暗绿色这时候只要不被继续攻击这些暗绿色的 HP 就会自动回复，如果被暗绿色的

HP 也被打掉的话那就只能靠击破敌人来回复 HP 了。主角除普通光剑攻击以外的一切攻击都会消耗原力，不过原力只要一定时间内不使用的话就会自动回复至满。

游戏流程中还有很多隐藏在各处能量块可以拿，拿到能量块后可以分别提升 HP 与原力的最大值，还有可以增加技能点数的能量块。

技能升级

游戏中主角的技能都可以通过不断的战斗获取点数后进行升级，可以分别对光剑、闪电等各种攻击进行升级，随着流程的进行会习得新的技能可以升级，升级后不但该种攻击方式威力会上升还会附带一些新的特殊能力，比如可以使敌人的异常状态时间增加，可以同时对多个目标施放技能等等。

攻击招式

游戏中各种攻击方式都是分开来的，但是只要按照一定顺序使用的话是可以形成连技的，比如用光剑攻击三下后接续闪电最后一下就会变成闪电剑，而接续吹飞的话会变成大范围的地震攻

击，玩家可以通过升级技能来组合出不同的连招，具体的出招表可以在升级菜单中按 Y 键来查看。原力控制是游戏很有特色的攻击方式之一，不仅可以从远处抓住敌人还可以投掷场景中的各种物品攻击敌人，当控制住敌人后还可以用闪电和投掷光剑的方式攻击敌人。

游戏中投技对普通杂兵一击必杀并且还有无敌时间可以配合连招灵活利用。这些攻击方式不但用来对付敌人更是通关过程中不可或缺的解谜手段，运用吹飞破坏一些大门或者机关，运用原力控制打开一些平台等等都是通关过程中常用的手段。随着游戏的进行还会习得更多的攻击技能，比如按住 LT+Y 控制敌人大脑让其帮助自己的精神攻击、按住 LS+RS 发动的全身无敌加能力上升的原力释放等。游戏中的防御同样存在防御反击的设定，在敌人攻击到自己的瞬间进行防御即可弹开敌人并可以使用任意一种攻击方式进行反击，瞬间防御还能反弹敌人的一些远程攻击。

收集与挑战

游戏中有很多收集要素，主角的服装与光剑等，除了通关流程中取得外大部分需要完成挑战模式并且拿到高评价来开启，挑战模式只要通过故事模式就会开启，HARD 难度通关后即可解开全部挑战模式了。游戏中获得的不同颜色的光剑会附带不同的能力，比如蓝色的可以攻击时回复原力值，绿色的可以增加 HP 回复量等等，挑战模式中拿到的光剑还会有 HP 吸收、附加电击属性甚至一定几率即死的强力能力。

灵武战记 携带版

策略角色扮演的又一力作！

原名

机种 PSP 类型 策略角色扮演

这个月日本一又为广大 PSP 玩家带来了一款优秀的战略角色扮演作品——《灵武战记 携带版》，虽然本作移植至 04 年的 PS2 同名作品，不过不但加入了去年 Wii 版的新要素还专门为 PSP 设计了独家内容，各位原作 FANS 和战略游戏爱好者一定不要错过。

LezardSnake

城镇介绍

同《魔界战记》一样，本作同样可以在城镇中自由移动进行战斗前的准备，下面就看看在城镇中我们能做些什么吧。

キャラメイク

角色制作，可以增加战斗中使用的角色，选择人物的职业、姓名后决定消耗的灵验即可创建一个人物，每一点灵验可以增加人物的一点能力，选择消耗的灵验越多消耗的金钱也就越多，创建好的人物会出现在城镇地图上，战斗中也可以随时召唤使用了。我方一开始可以制作的角色职业种类有限，随着战斗中遭遇不同职业角色的敌人并击败一定数量后我们就能得到他们的灵魂，这样就可以制作相应职业的角色了。

召唤与灵界传送

本作的城镇中只能容纳 50 个单位的东西，不论是道具还是人物，所以我们必须使用召唤和传送来控制留在城镇的人物。因为本作并没有服务玩家的 NPC，所以我们必须创建有各种各样能力的角色并把它们召唤到城镇当中，比如游戏一开始自动召唤的 3 个角色中商人可以买卖武器道具，医生可以回复 HP，后期还会有制造练级迷宫的迷宫师，改造合成武器道具的改造师与合成师等等特殊能力的职业，都是我们通关过程中不可或缺的角色，一定要合理搭配留在城镇中的角色和道具。

战斗详解

移动

一开始我方和敌方角色的行动顺序会显示在画面的右侧，当前行动的角色会有一个 CHECK 的标志标明，而当前行动角色头像旁边的数字代表该角色的移动能力，数字减为 0 移动结束，并且只要不攻击的话任何时候都可以按 × 取消，攻击完后移动力没有消耗光的话还可以继续移动，如果有高移动力角色的话是可以实现一击脱离战术的。

PROTECTION

战斗中一些地形会带有特殊效果，将人物凭依上去后即可获得该效果，敌人同样可以拥有。这些效果有一个发射方和多个接收方，只有破坏掉发射方才能让接收方失去效果，所以战斗中要尽可能破坏敌人有利特殊效果的发射方保护我方有利效果的发射方，具体发射的状态和所附加的能力都可以在人物状态中查看。

攻击

游戏的战斗系统很有特色，攻击指令里包含了所有进攻手段，包含回复和辅助攻击等等，并且一切攻击都是敌我方全适用的，所以在使用范围技的时候要格外注意范围内的角色。游戏中有 7 种攻击方式，不论选择哪种攻击方式都要消耗 SP 值并且各个攻击方式之间的 SP 值是完全独立存在的，互不影响，当某种攻击方式的 SP 用光后就不能再使用该方式攻击了，不过攻击方式中有一些技能消耗的 SP 都是 0，比如物理攻击方式中的基本攻击。游戏中想提升某种攻击方式 SP 的方法就是多多使用该方式下的技能攻击，EXP 上升满后会提升技能熟练度，对应的攻击方式的 SP 最大值和效果都会上升。游戏中还有技能素质的设定，每种攻击方式都有一个对应的素质，等级从 S ～ F 分为 7 级，各个职业之间的素质各不相同，素质不但影响该攻击方式的熟练度。成长速度并且还影响该攻击方式的威力和效果，所以让一个某种质低的角色拼命使用该素质对应的攻击方式的话效果是不会太好的，当然素质的等级也是可以通过不断使用对应的攻击来提升的，如果玩家愿意的话培养出一名万能角色也不是不可以。角色的每种攻击方式下都有很多不同性能的技能，而这些技能的威力和效果除了取决于熟练度和素质外最重要的当然还是人物的能力，至于该技能对应哪种能力在人物状态下都可以在该技能的介绍中查看到。

凭依

战斗中除了女主角外的角色都要靠使用女主角的专有能力凭依召唤至场上，场景中的很多物体或者道具都可以用来凭依，不用的物品凭依角色带来的能力加成也不相同，选择合适的物品凭依角色可以最大限度发挥角色的实力，不过要注意的是凭依召唤出来的角色是有回合数限制的，人物 HP 条下方的 REMOVE 就是该角色可以凭依的回合数，回合数到了以后角色会自动消失并且不能被再次凭依，在战斗中什么时候凭依什么角色是需要谨慎思考的。

持有和投掷

在战斗场景中会有一些道具或者武器，这些物品除了可以凭依外人物靠近后还可以选择持有将其捡起，捡起后人物可以使用该物品的技能，如果想把这件物品给别的人物或放到指定位置的话可以选择抛弃将其扔出，物品除了技能外还可以帮助我方角色防御，发动的几率和人物的 GUARD 能力有关，不过会损耗物品的 HP。除了物品外，人物也可以持有和抛弃，持有地方人物的话可以偷取敌人持有的道具，持有敌方人物的话每回合会受到敌人的踩踏攻击，偷取的成功率跟人物的 STEAL 能力有关，当然持有我方人物时可以 100% 拿到这名人物所持有的道具。我们还可以把我方人物持有后抛出来增加其移动范围，当然还可以扔到敌人的头上，这样会每回合踩踏敌人，但是也会被敌人偷走持有的道具。持有和投掷可以说日本一公司最具特色也最有乐趣的系统了。

《辐射》的系统虽然比不上龙与地下城规则的博大精深，但是自成一派的风格也足够人细细琢磨，标志性的基本属性 SPECIAL 系统、丰富的技能（Skill）和特技（Perk），让每个创建出来的角色都风格迥异，玩法和完成任务的方式也大相径庭。你没有固定的职业，但是有特长和缺陷，30 级的上限使得角色不可能样样精通，扬长避短、我行我素，谨慎地选择特技才能让自己的角色健康成长。下面为大家介绍本作中出现的所有特技（Perk）。另外，本文最好结合 261 期 UCG 上的攻略阅读，基本属性和技能的译名都沿用下来。

辐射 新维加斯	Bethesda/Obsidian	动作角色扮演
多机种	Fallout：New Vegas	美版
	2010 年 10 月 19 日 / 1 人	59.99 美元
	对应机种为 PS3 及 X360	对应玩家年龄：17 岁以上

初始特征技能

特征（TRAITS）和特技（PERK）不太相同，玩家只可以在创建角色的时候选择特征，而且都是双刃剑，每个特征都有很大的好处同时也是同样多的劣势，对于战术清晰的玩家，比较容易作出决定。只能在游戏开始可以创建角色时选择，正式开始游戏之后就无法再更改或从中选择了，也就是 10 选 2（你也可以选一个或者不选）。

Built to Destroy

天生毁灭者

喷火器两倍伤害和距离，所有武器增加 3% 暴击率，但是所有武器的 CND 下降速度加快 15%。实用率一般，武器损耗对持续伤害输出影响较大，要知道，除了大众枪械，其他武器并非遍地都是，也就是说并非什么时候想修就修。除非你有足够的钱或者一直带着可以帮你维护武器和装备的同伴 Raul。

Fast Shot

快枪手

使用枪械和能量武器时射速增加 20%，但是精确度下降 20%。对于霰弹枪等近距离武器是优势，因为近距离贴身霰弹枪射击命中率已经很高了，降低 20% 仍旧是几乎必中。如果想做独行侠，则比较有用，因为没有同伴帮你，要一个人在短时间干掉大量敌人。因为射速快，所以容易很快打空弹夹内子弹，可以配合 Rapid Reload（快速上弹）特技。不过一定不要和 Trigger Discipline 同时学习，因为两者性能正好互相抵消！

Four Eyes

四眼 要求：感知 <10

戴眼镜的时候增加 1 点感知，不戴的时候减少一点。眼镜很多，不容易坏，可以和大部分帽子同时佩戴，也就是说头上可以戴两样装备，不过部分护甲不能同时佩戴眼镜。权衡考虑，如果不是眼镜控，还是不要轻易选择这个。

Good Natured

心地善良

心地善良的你更喜欢用头脑解决问题，而不是暴力。增加 5 点交易、药物、修理、科学和口才，减少 5 点能量武器、爆炸武器、枪械、近战武器和空手战斗。如果你是想以和平之道打通游戏的话，这个特征非常适合你；即使你是想以正常战斗结束游戏，这个特征也可以考虑，因为你不可能 5 种战斗技能样样精通，一般情况只会用两种，一主一辅，其他三个减就减吧，但是换来的是额外的 15 点技能点数；不过如果你要血战到底，就不要学这个了。

Heavy Handed

重拳

近战武器和空手格斗可以造成更多伤害，但是暴击率降低。近战武器输出高，不全靠暴击，而且后期还有很多加暴击的特技。另外，对于前期武器 DAM 较低时，这个特征增加的伤害可以更有效地抵消掉敌人的 DT。

Kamikaze

特攻队

你在战场上不顾一切的精神让你获得额外的 10 点 AP，但是你的 DT 降低 2 点。自我权衡，如果不是经常受到攻击的战术（比如狙击、潜行或靠队友吸引火力），这个特征则非常有效，DT 还可以通过重甲弥补一些。对于高耐力，低敏捷的近战角色，这个特征很有用，很多重型近战武器 VATS 消耗 AP 非常多。如果你是 FPS 即时战斗派，那么坚决不要选这个，以后的加 AP 的特技同样不选，后面不再赘述。

Loose Cannon

火炮

所有投掷武器，从手雷到投掷标枪，投掷速度增加 30%，投掷距离减少 25%，所以有可能攻击不到较远的敌人，面向人群较窄。不过有 Heave，Ho！这个增加透支距离的特技存在，可以消除负面影响。

Small Frame

小身板 要求：敏捷 <10

因为你身形小，所以得到额外的 1 点敏捷，但是你的肢体更容易残废（伤害 + 25%）。敏捷高一点行动更快，出枪、上弹速度也都有小幅提高，不过要注意离陷阱、地雷之类对肢体伤害高的东西。另外，如果你要玩 Hardcore 模式，一定要非常谨慎地选择这个特征！因为 Hardcore 模式不能用 Stimpak 治疗肢体，医疗包和 Hydra 很少。可以用 Adamantium Skeleton 特技弥补肢体伤害，不过，用一个特技和一个特征加 1 点敏捷绝对不是好主意，选个 Intense Training（强化训练，直接增加一点基本属性）不是更好？

Trigger Discipline

谨慎开火

你使用枪械和能量武器时射速慢 20%，但是精确度增加 20%。远程武器远距离作战时这个特征很棒，因为各种步枪的射速快慢不是太大问题，命中率才是。如果有同伴帮你分散敌人注意力，这个特征则比较好用，因为你可以更游刃有余地掌握战场上的节奏。同样提醒，不要和 Fast Shot 一起学，它们相互抵消！

Wild Wasteland

疯狂废土

疯狂废土特技激发后启示录风格废土之上的各种怪诞、可笑的元素，也就是说拥有这个特技的你可以在游戏中遇到更多有趣的事情。如果你想更“严肃”地对待废土冒险，不为体验废土之上的小彩蛋，或者是二周目挑战高难度，那么就不要选择这个特征了。如果你想见识更多彩蛋，一定要学它！开始的 10 个特征，大部分有得有失，初次游戏的话建议多考虑学得这个特技，体验最丰富的废土细节。

特技

■随着角色等级提升，每两级可以学习一项特技（Perk），帮助你的角色成长，不同的特技会产生截然不同的角色，这是在技能点数之外控制角色成长的主要方式之一，有些特技甚至比技能点数更加重要。特技包括各种有利加成，有的也有一些较小的副作用（相对于特性而言）。

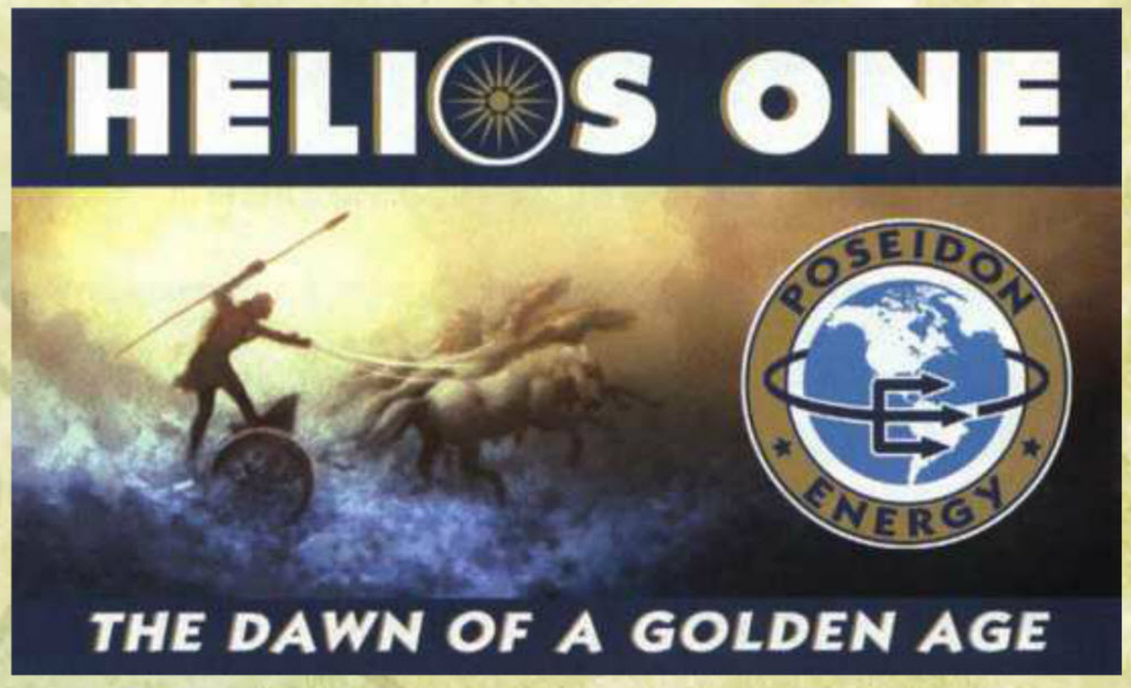
■选择特技需要达到一定的要求，比如等级、技能点数、基本属性等等，下面会列出，注意，以逗号分开的要求是并列的，必须同时达到才能学习，中间有“或”字的指达成任意一个要求即可学习。

■有些特技只能学一次，有些特技也有等级（可以学多次），下面只对可以选多次的特技进行标注，以“共 X 级”标明。

■以下按开启特技的角色等级作为标准分列特技，达到特技所需等级后可以先不学该栏内特技，留到以后再学。

■基本属性中英文对照：S=Strength= 力 量，P=Perception= 感 知 力，E=Endurance= 耐力，C=Charisma= 魅力，I=Intelligence= 智力，A=Agility= 敏捷，L=Luck= 幸运

■技能中英文对照：BARTER= 交易，ENERGY WEAPONS= 能量武器，EXPLOSIVES= 爆炸武器，GUNS= 枪械，LOCKPICK= 开锁，MEDICINE= 药物，MELEE WEAPON= 近战武器，REPAIR= 修理，SCIENCE= 科学，SNEAK= 潜行，SPEECH= 口才，SURVIVAL= 生存，UNARMED= 空手格斗。



©Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

2 级特技

Lady Killer（男性特定）/Black Widow（女性特定）

猎艳杀手 / 黑寡妇

不同性别的名称不同。战斗中对异性敌人造成额外的 10% 伤害，战斗之外与某些异性角色对话时会出现额外的对话选项，从而触发不同的剧情，或让流程以不同的方式进行下去。游戏中男性角色多于女性角色，因此 Black Widow 稍稍优于 Lady Killer，不过作为单一性别的角色（汗）没办法选择。相对于只能选择两者之一的《辐射 3》，本作中新加入了下面两个特技，因此可以对所有性别的敌人有效了，建议两者都学。

Confirmed Bachelor（男性特定）/CherchezLa Femme（女性特定）

独身男子 / 红颜祸水

不同性别的名称不同。战斗中对同性敌人造成额外的 10% 伤害，战斗之外与某些同性角色对话时会出现额外的对话选项，从而触发不同的剧情，或让流程以不同的方式进行下去。游戏中男性角色多于女性角色，因此 Confirmed Bachelor 稍稍优于 Cherchez La Femme。

Intense Training

强化训练 共 10 级

通过强化训练，你可以在 SPECIAL 基本属性任何一项上永久增加 1 点，最多可以学 10 级，也就是加 10 点，每加 1 点基本属性，相关的一些技能也会根据公式增加点数，另外，如果非常想要学习那些要求达到一定基本属性数值才能学习的特技就要靠这个特技补充先天不足了，不过比较浪费特技点数，不如其他更有用的特技来得实惠。点上一两点还是不错的，比如智力（可以增加以后每级获得的技能点数哦！）。

Rapid Reload

快速上弹 要求：枪械 30，敏捷 5

所有（需要上弹的）武器上弹速度比普通状态加快 25%。对于霰弹枪等上弹速度慢却又是近战要求高节奏战斗的武器非常重要。

Retention

记忆力 要求：智力 5

阅读技能杂志可以暂时增加某种技能点数，拥有“记忆力”特技可以让读杂志增加技能点数的效果持续时间延长 3 倍。这个特技根据杂志不同效果也不同，开锁技能 +10 的杂志用这个特技就没什么用，遇到门打开就完了，很难说在接下来很短时间又遇到同样要求的门。但是对于增加战斗技能的书还是有不错效果的，对于道具流嗑药（杂志）派则很有效，尤其是和两倍杂志效果的 Comprehension 特技配合使用！

Swift Learner

快速学习者 要求：智力 4，共 3 级

拥有这个特技的话，每次获得经验的时候都会获得额外的 10% 经验值（包括完成任务获得 XP 等情况）。越早学越好，不过对于想将游戏玩透的玩家，想要做尽量多的任务的话，角色 30 级上限是早晚会达到的，只是早晚问题，浪费数量有限的学习特技机会提早达到 30 级没有什么特别的好处。2 级增加 20%，3 级增加 30%。

Friend of the Night

夜之友 要求：感知 6，潜行 30

夜晚的朋友，你的眼睛可以更快适应暗光环境，当黑暗降临废土之上，不管是屋内还是室外，你都将看得更清晰。听起来不错，不过实际使用效果并不明显，首先，夜晚并不是看不清，你还能调游戏亮度，另外，真有偶尔看不清的情况可以吃 Cateye 药品，或者干脆睡到白天再干活。

Heave,Ho!

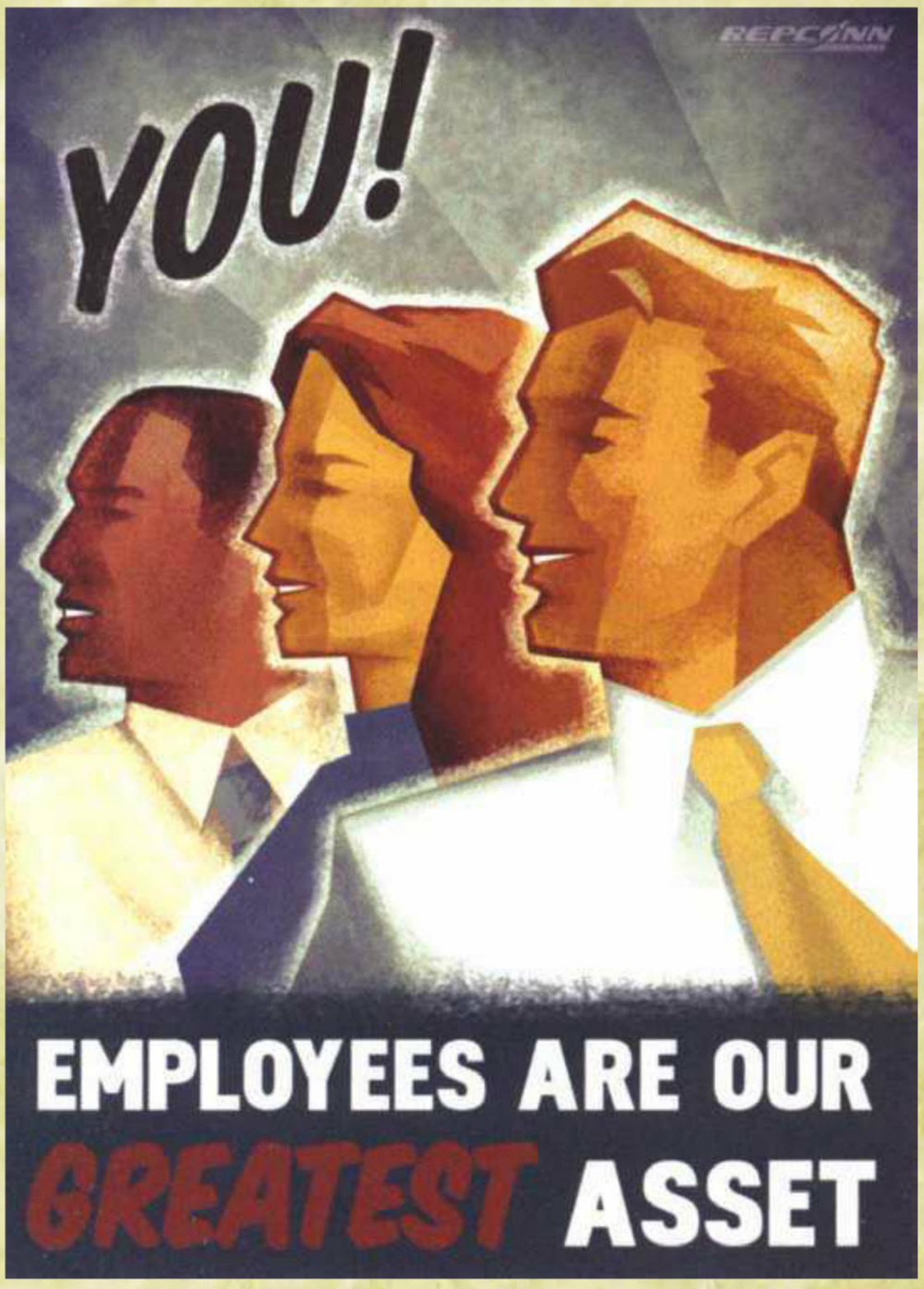
扔呀！ 要求：爆炸物 30，力量 5

你有条强力的臂膀，可以将投掷武器扔得更远，投掷动作也更快。和 Loose Cannon 效果类似。

Hunter

猎人 要求：生存 30

对付动物和变异动物时，暴击几率增加 75%。对付狼、蜥蜴和夜袭者等很有用。不过野外动物并不能对主角造成太大威胁，所以对整个流程益处并不太大。



4 级特技

Cannibal

食人者

当你成为食人者后，在潜行模式下可以增加吃人类的尸体恢复生命值的选项。但是每次你“进食”时，你都会降低 Karma，如果进食行动被其他人见到，会被认定为犯罪。学了这个 12 级才能学 Ghastly Scavenger。

Comprehension

理解力 要求：智力 4

拥有高理解力的你每次读杂志（注意，不是技能书！）都会得到两倍的点数加成，配合 Retention 使用效果更好。不过这两个特技的限制就是，技能杂志并不是无限的……书到用时方恨少呀！

Educated

良好教育 要求：智力 4

受过良好教育的你每次升级时可以获得额外的 2 点技能点数，虽然每级 2 点并不多，但是如果立志要升到 30 级，这就多了 52 点。为了得到最好的效果，如果下定决心要将本作玩透（想玩透肯定能升到 30 级），就一定要刚到 4 级就学习该特技，学得早多得的点数也多！错过了太多级才看到它的话，就放弃吧。

Entomologist

昆虫学家 要求：生存 45，智力 4

作为昆虫学家，你对昆虫的了解更深，可以对所有变异昆虫造成额外的 50% 伤害，比如蟑螂、螳螂、蝎子等。和 Hunter 特技一样，昆虫并不能对主角造成太多威胁，学这个特技的意义不是太大，除非你特别讨厌蟑螂，不愿看它们多活哪怕一秒……

Rad Child

辐射之子 要求：生存 70

你是辐射中成长的孩子，受到辐射时你身体中仍旧会积累辐射，并且造成辐射对身体的损害，不过你竟然可以在受到辐射折磨时回复生命值。轻度辐射毒（Minor Radiation Poisoning）回复 2HP / 秒，中度（Advanced）回复 4HP / 秒，严重（Critical）回复 6HP / 秒，致命（Deadly）

回复 8HP／秒。如果想用的话，可以保持在轻度辐射毒下徐徐回复，弊端只是 1 点耐力损失。终极战法是保持在致命级范围，每秒 8 点 HP 回复量相当惊人，不过要带好 RadWay，小心不要让辐射值达到 1000 而暴毙……

Run 'n Gun

边跑边射

要求：枪械 45 或能量武器 45

边跑边射击会降低各种武器的准确度，不过拥有这个特技，在使用单手枪械和能量武器时不管是跑还是走，都会缓解准确度降低的情况。对于喜欢手动瞄准、即时战斗的玩家非常有用，不过如果你使用双手持的步枪的话就完全不用学它了。

Travel Light

轻装旅行

要求：生存 45

装备轻护甲或不装备护甲时，你跑动的速度增加 10%。前提是必须穿轻甲，这会影响你的防御性能，不过游戏初期没有好的中、重甲，后期也可以通过快捷键即时切换护甲让角色在平时做任务时更快地在废土上奔跑，比较好的技能。

6 级特技

Bloody Mess

嗜血狂杀

嗜血成性的你用任何武器攻击敌人的时候将造成额外的 5% 的伤害，并且在对手死的时候，身体爆炸的几率变高，眼球会飞溅出去，血肉模糊，视觉效果不错……不过支线任务“Three Card Bounty”中需要你不把目标脑袋打掉，所以要考虑一下这个任务的完成情况。

Demolition Expert

爆破专家

要求：爆炸武器 50，共 3 级

所有爆炸武器造成伤害提升 20%。如果爆炸武器是你首选或辅助的战斗技能，那这个特技没有理由错过。另外，双手持的榴弹发射武器、导弹发射器和胖男孩这样的武器也有效果呀！ 2 级增加 40%，3 级增加 60%。

Ferocious Loyalty

残暴忠心

要求：魅力 6

你的个人魅力引发了同伴们坚定不移的忠心，当你的生命值下降到 50% 以下时，你的同伴对伤害的抵抗力大大加强。如果你在游戏中依靠同伴作战的话（比如同伴冲锋，自己放冷枪），再配合一切其他需要 HP 下降到一定等级的特技的话会更加强大。

Fortune Finder

财宝发现者

要求：幸运 5

拥有此技能的你在各种容器中找到瓶盖的数量会更多（有时将近两倍），但是不如再等等级别达到要求后学习 Scrounger 这个能找到更多弹药的相似技能，因为子弹不但可以卖更多的钱，而且还可以打仗用。

Gunslinger

枪手

作为枪手，你在 VATS 下使用任何单手持枪时都会大幅增加命中率。此特技涉及的武器范围不如 Commando 广，如果你惯用 VATS 和单手武器的话这个特技非常值。

Hand Loader

手动装弹

要求：修理 70

你更容易在使用枪械战斗时回收到更多的 Case 和 Hull（组合实枪弹药的必要素材，就是弹壳），还可以解开在 Reloading Bench 使用的配方。对于喜欢使用组装加强弹药的角色来说很有用。

Vigilant Recycler

机敏回收者

要求：科学 70

使用能量武器时，更多几率回收废弃的电池（可用来回收成为能量武器所用的弹药——电池），还可以解开在 Workench 使用的配方。和 Hand Loader 性能相似，只是对象是能量武器和电池。

Lead Belly

石墨胃

要求：生存 40 或耐力 5

拥有石墨一样的胃的你在喝污染的水和受过辐射的变质食物时只受到原本辐射量的 50%。用途一般，进食和饮水的辐射量没有想象中的严重，而且莫哈维废土上有很多纯净的水源，比《辐射 3》的水资源情况好很多。

Shotgun Surgeon

霰弹枪改造家

要求：枪械 45

你对发射散弹的霰弹枪非常有研究，可以无视掉目标的 10 点 DT。这对于霰弹枪来说是最佳的补充技能，因为霰弹枪分小弹粒分别计算伤害，伤害阈值 DT 的存在让霰弹枪很难穿透高级护甲，如果你经常使用霰弹枪的话，这个技能非常有效，可以减少对穿甲弹的需求量。

The Professional

专家

要求：潜行 70

潜行中命中敌人是一定会暴击的，用有这个特技之后，使用手枪、左轮和冲锋枪（不管是枪械还是能量武器），潜行暴击的伤害增加 20%。如果你是潜行派并且经常使用这些小型枪械，那么学这个特技没商量。

Toughness

刚体

要求：耐力 5，共 2 级

身体强壮刚健的你拥有 3 点额外的 DT。2 级时总共增加的 DT 是 6 点。这相当于一件普通的轻甲的 DT 值，如果是强战派，这是非常超值的特技。

8 级特技

Commando

突击队员

作为突击队员，你在 VATS 下使用任何步枪（或相似的双手持武器）的时候都会增加 25% 的命中率。计算方法：例如在使用步枪的时候，如果没有突击队员特技，命中率为 40% 的话，拥有该特技后命中率为 50%。此特技涉及的武器范围比较广，而且双手步枪在后期肯定是主力武器，如果你惯用 VATS 的话这个特技非常值。

Cowboy

牛仔

要求：枪械 45，近战武器 45

作为一个牛仔，你使用左轮手枪（Revolver）、轻拉杆式枪械（Lever-action）、炸药（Dynamite）、小刀（Knife）、手斧（Hatchet）时造成的伤害增加 25%。注意自己惯用的武器种类，谨慎选择。

Living Anatomy

活体解剖

要求：药物 70

作为活体解剖专家，你可以看到任何目标的生命值和 DT，同时对人类和非狂暴的盗尸者（也就是 Feral Ghouls 之外的盗尸者）可以造成额外的 5% 伤害加成。如果你是数据控，想在战斗中将战术精确到 HP 数值的话，这个特技非常有用，让你的战斗更科学。游戏的敌人中人类数量最多，非常不错的特技。

Pack Rat

打包王

要求：智力 5，交易 70

你懂得细心打包的重要性，重量小于等于 2 的物品对于你来说会只有其本身重量的一半。如果你喜欢收集废土上的各种小玩意，这个特技正合你意。如果玩 Hardcore 模式，这个特技则超级有用，因为所有弹药都有重量，而且基本都小于 2，可以帮你多带非常多的道具！

Quick Draw

快速掏枪

要求：敏捷 5

让你掏出、收起所有武器的速度加快 50%。一般跑步的时候，双手持武器肯定都是背在背上的（移动速度快），偶遇敌人时掏枪的速度决定着战机，越大的武器掏出来的速度越慢，喜欢速战速决的战斗型角色可以选用这个特技。另外，使用霰弹枪等近距离武器的冲锋选手如果配合这个特级可以背着武器冲到敌人面前然后在最后一秒迅速掏出武器揍死他们。

Rad Resistance

辐射抗性

要求：生存 40，耐力 5

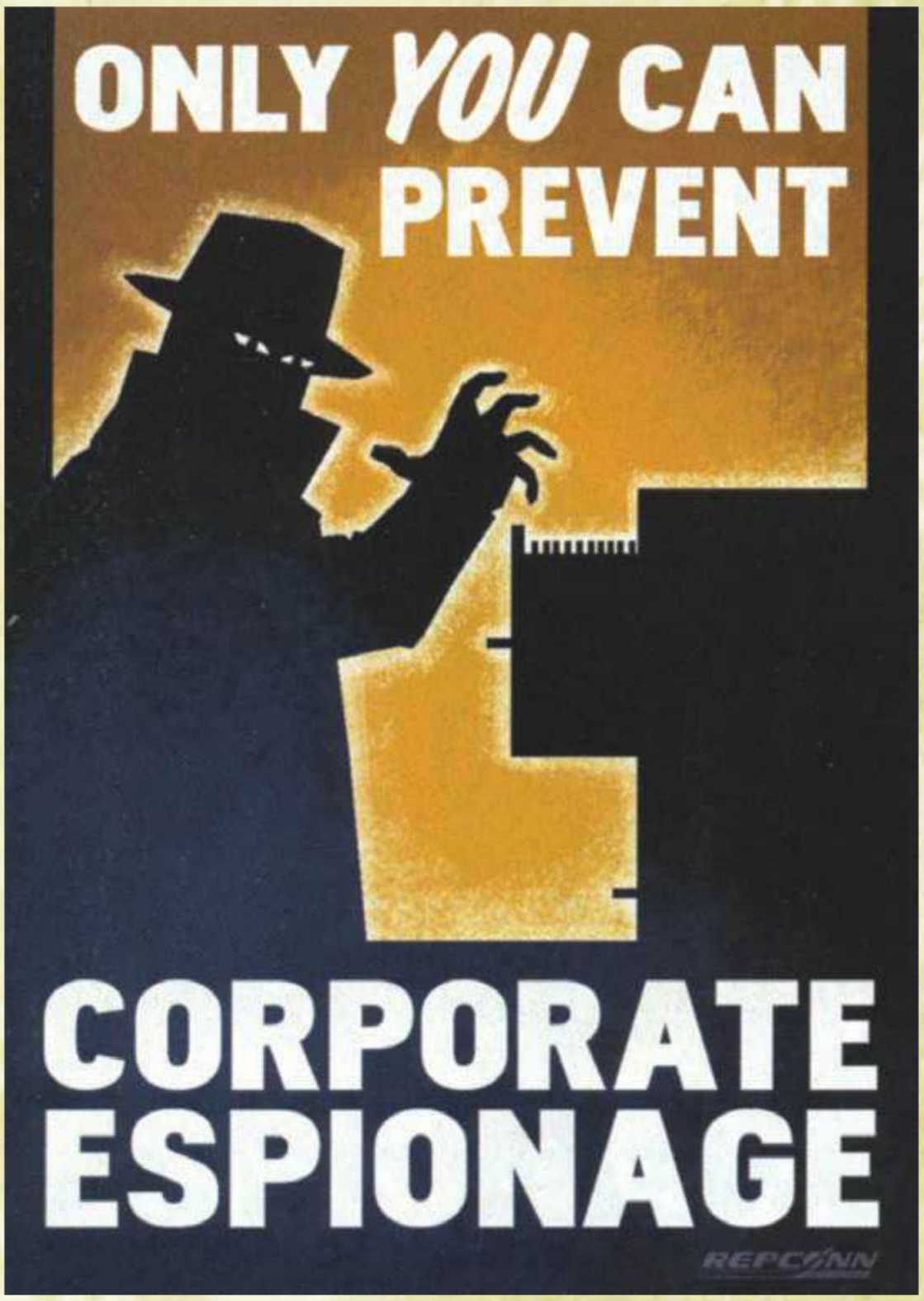
辐射抗性增加额外的 25%。可以更轻松地闯入辐射区，不过 Rad-X 和抗辐射服装可以帮你达到同样的效果。Hardcore 模式下作用稍微高一点点。

Scrounger

拾荒者

要求：幸运 5

常年的拾荒经验让你可以在容器中找到比平时更多的弹药。它和 Fortune Finder 效果类似，不过对象是弹药，被普遍认为比后者更有用一些。



Stonewall

石墙 **要求：耐力 6，力量 6**

对于所有近战武器和空手格斗的攻击有额外的 5 点 DT，而且不会在战斗中被击倒在地，就好像背靠一堵墙壁一样。擅长近战的角色也更容易受到敌人近战攻击，所以这个技能更适合这些人。如果你联合 NCR，对抗凯撒军团的话，这个特技更有用，因为凯撒军团的敌人大多使用近战武器，反过来则相反，NCR 军大多远程武器。对最强敌人死亡爪效果也很好。而且最终战对 Legate，经常会被击倒，失去战机，这个特技很好地遏制了他的击倒属性。

Strong Back

强壮背部 **要求：力量 5，耐力 5**

拥有此技能的你将能抗上额外的 50 磅重量的东西。如果你特别喜欢将重东西带在身上，比如能量装甲、重武器等，而且还是独行侠的话这个特技很重要。否则，身边的两个同伴可以帮你抗 400 磅以上的道具，更多的平时用不到的还可以放到自己的家里。不过，和 Pack Rat 相同，都是为喜欢收集的玩家或 Hardcore 模式准备的。

Super Slam

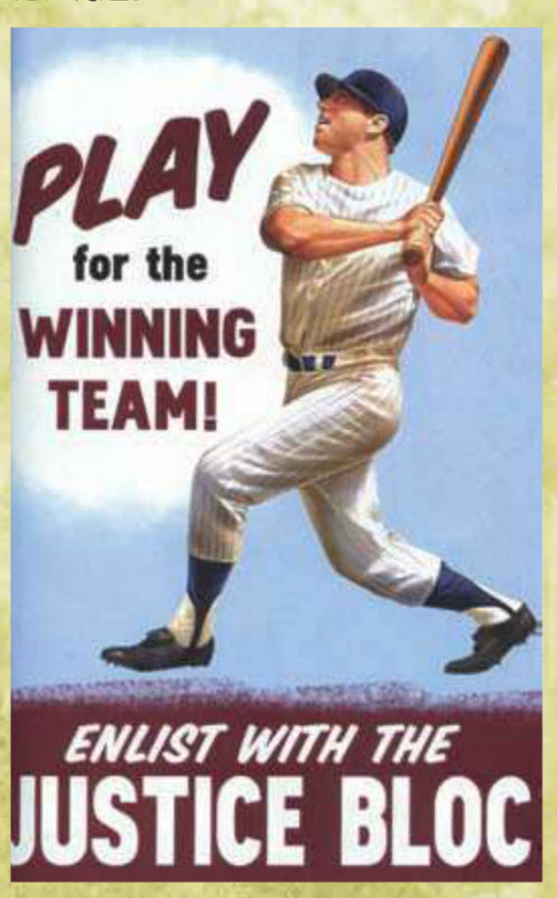
超强冲击 **要求：力量 6，近战武器 45**

拥有这个特技让你的所有近战武器（除了投掷近战武器）和空手格斗攻击都有几率将目标击倒。如果惯用这两项战斗技能，这个特技非常好用，倒地的敌人可以被你继续攻击。

Terrifying Presence

恐吓者 **要求：口才 70**

在很多对话中，你拥有将战斗转化为“说服”的能力，通过恐吓让小混混转头逃跑，避免一些战斗。有时恐吓可以成功，有时候没用，不过这些话说出来非常酷，主线、支线任务中的很多对话都会有变化，有趣。



10 级特技

Animal Friend

要求：魅力 6，生存 45，共 2 级

自从你成为动物的朋友之后，在废土野外探险的时候就再也不用担心包括蝎子、狼、老鼠等等野生的动物袭击你了，不管是普通的、变种的还是什么其他的动物，只要你不先惹它们，它们就不会攻击你。当升到 2 级时，动物不但不会攻击你，还会帮助你攻击你的敌人，但是不会攻击其他的动物。这个特技会导致你无法从动物身上获得经验，最可惜的是死亡爪不受这个特技影响。

Finesse

精密技巧

拥有这个特技，你得到额外的暴击几率，相当于 5 点幸运值为你提供的暴击率，也就是 5% 暴击率。对于追求暴击的角色非常值！

Here and Now

此时此刻

学习这个特技让你立刻升一级。记住，30 级等级上限！如果你实在缺少耐心，或者什么其他心理作祟（比如极其需要得到角色再升两级才能学习的特技），你还是可以选择这个特技的，我会保持我的沉默。

Math Wrath

疯狂数学家 **要求：科学 70**

你能够调整你的 Pip-Boy 的 VATS 逻辑，并成功将所有行动消耗的 AP 减少了 10%。这对所有武器都有效，当然只有你乐于使用 VATS 的时候才有效，而且是非常有效，可以进行更多的攻击动作。

Miss Fortune

幸运女神 **要求：幸运 6**

当你的对手觉得自己占有优势时，幸运女神会从天而降扭转天地。不过，她只会在 VATS 模式出现，她会痛击那个即将胜利者，在游戏中给玩家更多的是乐趣而不是必要的效果，VATS 模式下出现的几率是 10%，即时战斗状态出现几率 0%……一旦幸运女神降临，你的对手会受到以下伤害（不同种类的几率也如下）：35% 几率击倒；30% 几率武器脱手（如果没有武器，就重新抽一次几率来一次其他的）；35% 几率随即残废对手的某个肢体，其中头部 10%、四肢中的任一肢 15%、躯干 30，如果抽中的残废肢体已经残废，那就重新抽一次。

Mysterious Stranger

神秘陌生人 **要求：幸运 6**

你有一个私人的守护天使，装备着 .44 麦林手枪……在 VATS 模式攻击生命值在 150 点以下的敌人，会有 10% 的几率出现神秘陌生人，他会帮你直接干掉目标。如果你的游戏难度选择得较高，这个特技还是挺有用的。另外，也有人为了娱乐才选择了这个特技，但是战斗中还是蛮厉害的：你省了子弹和 AP，他帮你打爆敌人的脑袋。

Mister Sandman

睡魔先生 **要求：潜行 60**

在潜行模式下，睡魔特技让你可以无声地杀死任何一个睡眠中的人类或盗尸者。通过这个特技杀死目标还会获得额外的 XP。如果你想说这特技没任何作用，那你肯定没听说过有个家伙在一个夜黑风高的夜晚只身一人悄无声息地干掉了整个村落的所有人的传说。如果你想夜袭某村，这个特技非常强大，而且还不会降低你的名声（除非被人发现）。想像一下，潜入 NCR 总部干掉 NCR 的大首领，还保有 NCR 的崇拜声望是多么有趣的一件事！

Nerd Rage!

反抗 **要求：科学 50，智力 5**

你被推来搡去够久了！是时候起来反抗啦！拥有 Nerd Rage！特技，当你的生命值下降到 20% 以下时，力量会增加到 10 点，DT 在原有值基础上增加 15 点。这是非常强大的提升，可以帮你摆脱险境。另外一种用法是在自己有足够高的耐力的前提下（相当于足够高的 HP 上限），主动将 HP 保持在 20% 以下，发展出强势的另类战术，甚至可以在当初创建角色之时便将力量设定在 1，耐力调高，配合 Life Giver、高魅力和 Ferocious Loyalty 等特技，效果非常奇特。

Night Person

夜行人

当太阳下山，夜行人的优势就会体现出来，获得额外的 2 点耐力和 2 点感知力（但是总数不能超过 10）。这个特技会直接根据游戏中的时间发动，下午六点到早上六点之间开启，不管室内室外任何地方都有效。非常棒的特技，能适应夜晚行动的人最好学习，一半的游戏时间内都可以得到 4 点基本属性的加成。

Plasma Spaz

等离子狂人 **要求：能量武器 70**

你在接触等离子相关事物时激动得不能自已，所有等离子武器（武器名有 Plasma 的，包括等离子手雷 Plasma Grenade）在 VATS 中使用消耗的 AP 降低 10%。一般使用能量武器的玩家，最好选择自己是要惯用等离子还是激光，然后选一种，并配合 Plasma Spaz 或 Laser Commander 两个特技之一，只是后者出现较晚，在 22 级。

12 级特技

Fast Metabolism
高速新陈代谢

体内新陈代谢速度快的你在使用加血针剂（Stimpak）的时候能获得额外的 20% 的回复量，如果你的技能集中在近身格斗等 HP 消耗较多的战斗方式上，那么这个特技会很有用。

Ghastly Scavenger
恐怖拾荒者
要求：学过 Cannibal 特技

在潜行模式下增加吃凶猛盗尸者（Feral Ghoul）和超级变种人的尸体恢复生命值的选项。但是每次你“进食”时，你都会降低 Karma，如果进食行动被其他人见到，会被认定为犯罪，所以不要在希望提高声望的势力附近吃尸体。

Hit the Deck
飞扑躲炸弹 **要求：爆炸武器 70**

你关于爆炸武器的知识非常丰富，让你可以避免一些伤害。你对爆炸武器的 DT 增加 50%，包括自己放出的爆炸武器。如果自己惯用爆炸武器，为了避免误伤，可以选择这个武器，而如果是为了对付敌人，实际上使用爆炸武器的敌人不多，所以学习前请三思。

Life Giver
生命赠予 **要求：耐力 6**

学习这个特技让你的生命值上限提高 30 点。这个选择起来比较容易，如果是 Nerd Rage！的使用者，这个特技非常棒。

Long Haul
长途运输 **要求：交易 70，耐力 6**

你学会如何在长途旅行前打包堆成山的东西，即使超重也可以进行快速旅行。这可以让你飞回自己的家，把扫荡来的大批物品放回储藏箱，然后轻身上阵。

Piercing Strike
穿透攻击 **要求：空手格斗 70**

这个特技让你在用空手格斗和近战武器（包括投掷型近战武器）攻击敌人时，无视敌人的 15 点 DT。非常不错的特技。

Pyromaniac
纵火狂 **要求：爆炸武器 60**

你使用基于火的武器可以对敌人造成额外的 50% 伤害，比如 Flamer（火焰喷射器）。完全根据你的游戏方式而选择的特技，如果惯用这类武器必然要选择这个特技。

Robotics Expert
机器人专家 **要求：科学 50**

你对机器人科技的了解让你对任何机器人造成的伤害增加 25%。另外更厉害的是，你可以通过潜行接近机器人后，在不被其发现的前提下将其永久关闭。如果你潜行技能高的话，配合这个特技对付机器人非常不错。记得用武器摧毁关闭的机器人获得 XP 和它们身上的道具。

Silent Running
无声奔跑 **要求：敏捷 6，潜行 50**

在拥有这个技能前，你使用潜行技能时蹲下移动的速度如果稍快也会制造更多的噪音而被较近的敌人发现，所以只能慢慢走。但是拥有这个技能之后，你可以在下蹲状态随意行动也不会影响你的潜行了。如果你专精空手、近身格斗和潜行的话，这个特技是必须要学会的，潜行上前一闷棍将敌人打死，非常爽。

Sniper
狙击手
要求：感知 6，敏捷 6

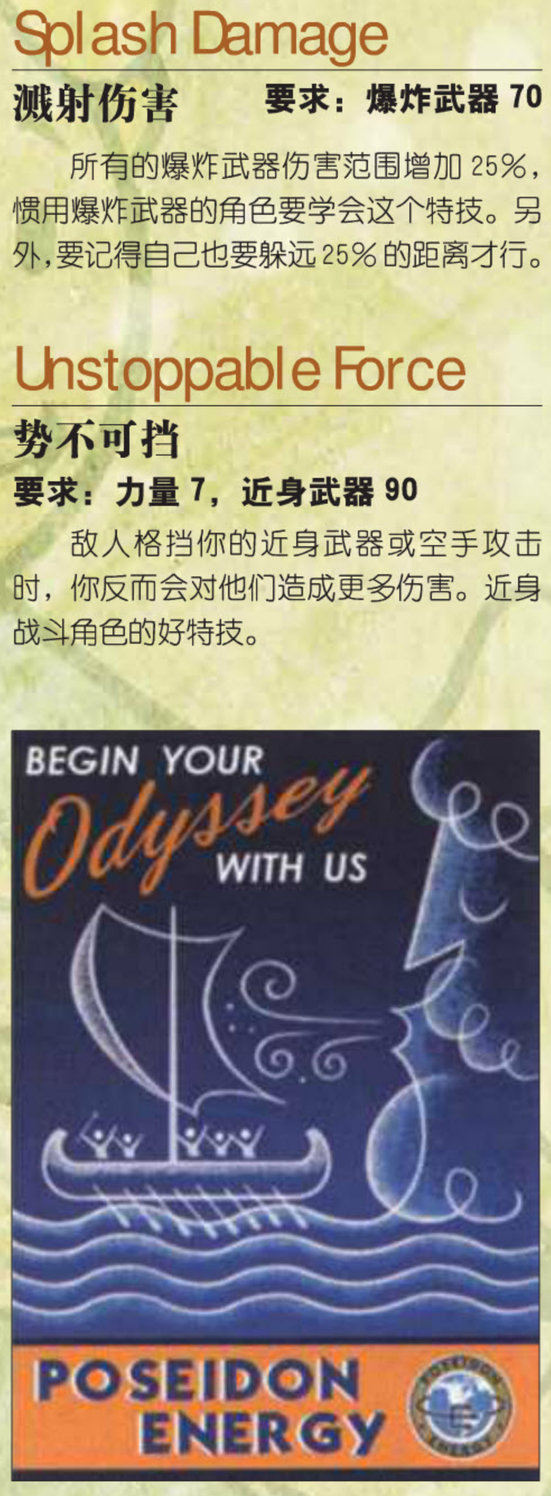
拥有这个特技的你在 VATS 模式下攻击敌人的头部将提高 25% 左右的命中率。如果你中意于一直对准敌人的头打，那么这个特技是很好的选择，配合突击队员和枪手的特技能发挥更强的优势。需要注意的是，不要被特技的名字搞晕，它不仅仅针对狙击枪产生作用，所有枪械都有效！

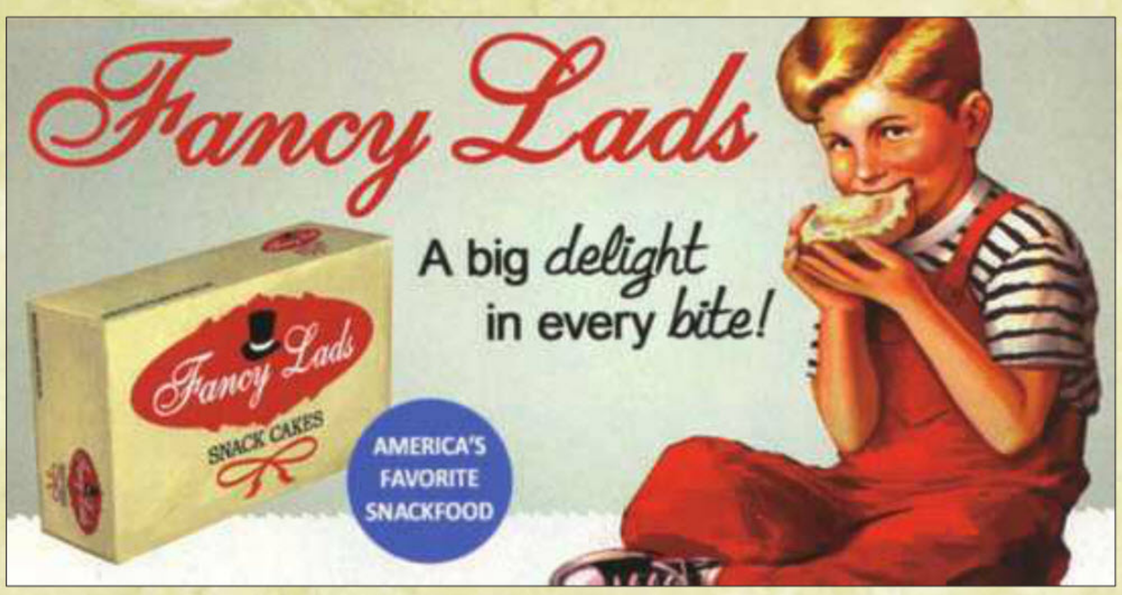
Splash Damage
溅射伤害 **要求：爆炸武器 70**

所有的爆炸武器伤害范围增加 25%，惯用爆炸武器的角色要学会这个特技。另外，要记得自己也要躲远 25% 的距离才行。

Unstoppable Force
势不可挡
要求：力量 7，近身武器 90

敌人格挡你的近身武器或空手攻击时，你反而会对他们造成更多伤害。近身战斗角色的好特技。





14 级特技

Adamantium Skeleton
金属骨骼

你的肢体状况受到的伤害减少 50%，不影响你的生命值。也就是说有了这个特技，你的肢体残废前可以承受的伤害增加了一倍。在 Hardcore 模式下，如果你一直苦于肢体残废并缺少相应的药品时，这个特技非常适合你。

Center of Mass
混乱中心 **要求：枪械 70**

你并不用花哨的枪法震惊四座，你是稳妥的枪手，你在 VATS 中攻击敌人的躯干（Torso）将造成额外的 15% 伤害。

Purifier
净化者

作为废土之上的净化者，对于 Centaur、Nightstalker、Spore Plant、Spore Carrier、Deathclaw、Super Mutant 和 Feral Ghoul，你使用近战武器或空手攻击可以对其造成额外的 50% 伤害！近战角色的好帮手，死亡爪接招！

Jury Rigging
修理达人 **要求：修理 90**

很奇怪，你可以用只有很少相似处的道具进行修理，比如用 Metal Armor 修理能量装甲，没有人知道为什么。可以通用的情况很多，所以对于喜欢收集各种武器装备，并且拥有惯用的稀有武器的人来说，修理装备是件累心的事情，有了这个特技就好多了。

Light Step
蹑手蹑脚 **要求：感知 6，敏捷 6**

拥有这个特技的你永远不会触发敌人设下的陷阱、地雷等基于地面的触发式武器。如果你能小心应付的话，就不需要这个特技辅助了。

Chemist
药剂师 **要求：药物 60**

作为药剂师，你服用所有 Chem 药品获得的效果延长一倍。如果你惯用 Chems，那这个特技非常适合你，比如对阵强敌前，吃下 Jet、Psycho 和 Med-X，战斗结束前药效应该不会消失。

16 级特技

Action Boy（男性角色）/Action Girl（女性角色）
行动男孩 / 行动女孩 **要求：敏捷 6，共 2 级**

拥有这个特技，你在 VATS 模式下拥有额外的 15 点 AP。非常可观的增加量，基本可以让你在用大多数武器时多攻击一次。

Better Criticals
更高暴击伤害
要求：感知 6，幸运 6

这个特技不是提高暴击率的特技，它可以让你在打出暴击时造成的伤害增加 50%！暴击高者的必备补充技能！

Meltdown
崩溃 **要求：能量武器 90**

拥有崩溃特技的你在用能量武器杀死敌人时，会爆发出范围伤害。注意：它可以引发连锁反应！溅射伤害非常客观，在清理一屋子敌人的时候非常有效。惯用能量武器的角色最有用的独享特技之一！不过自己和同伴也会受到溅射伤害，小心！

Chem Resistant
抵抗药瘾 **要求：药物 60**

吃药上瘾的几率降低 50%。“瘾君子”必备。

Tag!
标签技能

瞬间将一个技能变成标志性技能，实际作用就是让这个技能增加 15 点。如果忽然发现某个一直无视的技能成为你现在必须的技能时，这个特技加上这一级所得

的技能点数都分给这个技能从而实现补救，非常有效。

Weapon Handling

武器掌握 **要求：力量小于 10**

因为很多武器都有力量要求（Strength Requir），如果力量低于这个数值，使用该武器时准确度等都会下降，再好的武器也会变得非常废。这个特技可以让所有武器对你的力量要求降低 2 点。这个特技的存在让力量这个基本属性在创建角色之初所占地位稍有下降，非常有用的特技，有需求的人学之。

18 级特技

Computer Whiz

电脑奇才 **要求：科学 70，智力 7**

骇客电脑时不小心被永久锁定了？如果你是电脑奇才就不会遇到这种情况！骇客终端时如果 4 次都没找对词条，终端就会锁死。不过如果知道小巧门：永远不猜第 4 次，每次骇客都只尝试 3 次，不对就退出重来。有了这个技巧，这个特技完全没用。

Infiltrator

渗入者 **要求：开锁 70，感知 7**

使用强制开锁（Force Lock）撬锁，如果失败的话锁就坏掉了，无法继续用开锁工具开锁了。不过如果有了这个特技，坏掉的锁也可以再尝试一次。不过不能尝试第三次。掌握到开锁的技巧后，这个特技显得没太多必要，就是给想省事的人用的。较好的用法是，先尝试一次强制开锁，成功就 OK，如果不成功再慢慢开。

Concentrated Fire

集中开火

要求：能量武器 60，枪械 60

在 VATS 模式中，连续锁定相同的身体部位，每增加一次锁定，命中率就提高 5%。这需要高 AP 支持，还需要使用一把 AP 需求小的武器，配合其他 AP 系特技效果更佳。不过，拥有那么多 VATS 系特技之后，在 18 级这个阶段，你应该已经成为超强的杀人机器了，你用不着对一个目标打这么多枪他们就已经归西了。

Paralyzing Palm

化骨绵掌 **要求：空手格斗 70**

拥有这个特技之后，在 VATS 中有可能发动特殊的瘫痪掌法，命中的对手会瘫痪 30 秒。可以在空手或佩戴圈套之类的空手格斗武器时发动，一旦成功基本等于宣判了对手死刑，可以随便蹂躏，换武器也来得及。

20 级特技

Explorer

探索者

开启这个特技后，游戏中所有的地点都会直接显示在你的地图上。你可以直接快速旅行过去了。

Grim Reaper's Sprint

死神冲刺

用 VATS 杀死一个敌人可以补充 20 点 AP。《辐射 3》中这个特技可以补充整条 AP，这次削弱很严重，严重影响了实用性，不过，攻击够高的话，可以让你的 AP 续航时间更久，还是不错的特技。

Ninja

忍者 **要求：近战武器 80，潜行 80**

作为忍者，近战武器和空手攻击都得到额外的 15% 暴击率。潜行攻击的暴击率提高 25%！对于近战角色，这是终极技能！必学！

Solar Powered

太阳能 **要求：耐力 7**

在太阳照射状态下，你得到额外的 2 点力量（不能超过 10 点上限，最高 10 点），并且可以徐徐恢复生命值（每 10 秒恢复 1 点）。Hardcore 模式下很有用。白天出行，夜晚休息；或者配合 Night Person，强！

22 级特技

Laser Commander

激光指挥官 **要求：能量武器 90**

从激光手枪到激光加特林（Gatling Laser），你在使用它们时都会对敌人造成额外的 15% 伤害和额外的 10% 暴击率。激光武器相比等离子武器射速快单发伤害低，这个特技很好地补充了激光武器的缺陷。注意和 Plasma Spaz 的取舍。

Nuka Chemist

核子药剂师 **要求：科学 90**

你得到了未揭示于世的神秘战前大师的真传，你可以制造特殊的核子可乐（Nuka-Cola）了！在 Workbench 使用 3 个 Nuke-Cola 可以组合出两瓶 Ice Cold Nuka-Cola 或一瓶 Nuka-Cola Quartz 或一瓶 Nuka-Cola Victory。而且超强的 Atomic Cocktail（暂时增加 75% 能量武器抗性和火焰抗性）的素材中需要两瓶 Nuka-Cola Victory。

Spray and Pray

乞求式

对同伴的误伤有时候让人烦心，尤其是在使用范围武器和惯用近战的同伴（比如 Rex、Lilly 等）时，很容易误伤同伴。学习这个特技后，对同伴的误伤会降到很低。

24 级特技

Slayer

杀手 **要求：空手格斗 90，敏捷 7**

所有近战武器和空手格斗攻击速度提升 30%！这相当于提升了 30% 的攻击力！非常强，不过开启时机较晚，选择也较多，近战为主的主角的最后法宝。

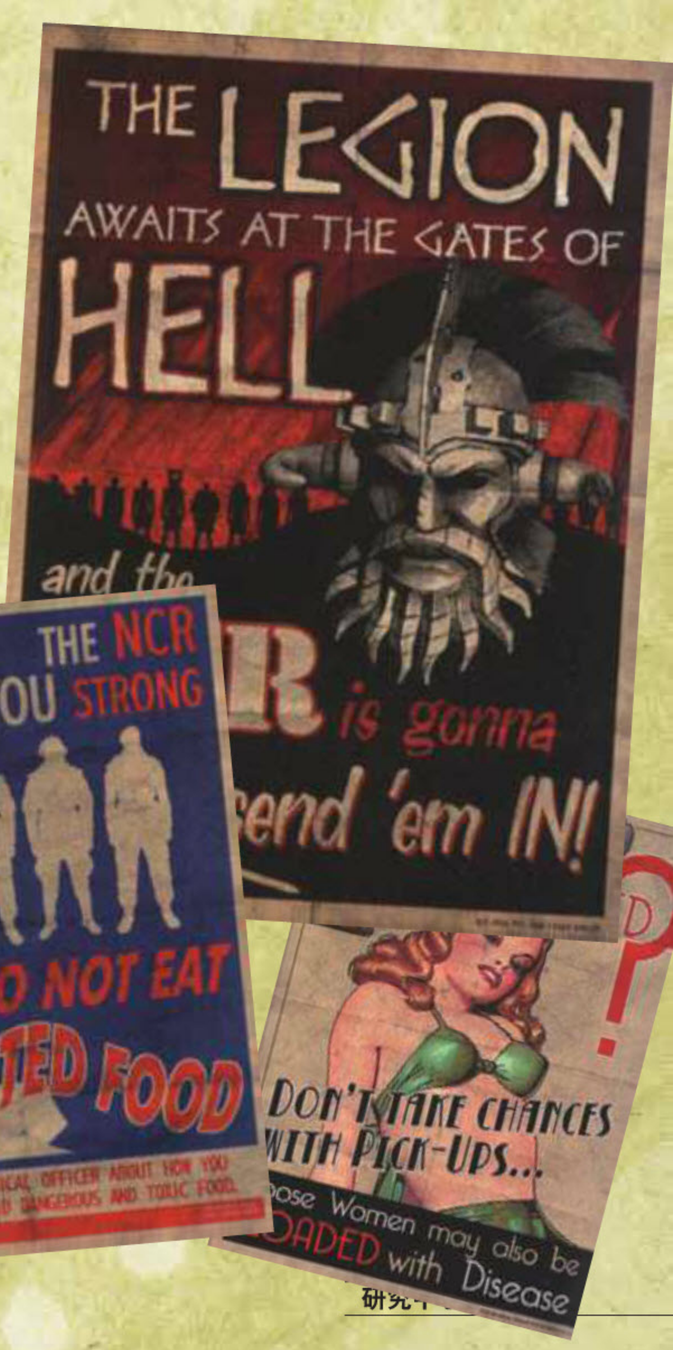
26 级特技

Nerves of Steel

钢之勇气 **要求：敏捷 7**

拥有钢之勇气的你恢复 AP 的速度增快。这是一会儿即时作战一会儿 VATS 的角色的最终杀招，而其他 AP 相关的特技，比如 Grim Reaper's Sprint，是为了让角色一直处于 VATS 中或者尽量长地保持在 VATS 中而存在的，也就是说一条 AP 干掉敌人，而这个是时打时恢复，稍微有些互悖，对付大批敌人时这个特技非常有用，让你更快地消灭大批敌人。

还是要慎重选择，是全部时间都耗在 VATS 上，还是即时战斗并将 VATS 当作杀招。



28 级特技

Rad Absorption

辐射吸收 **要求：耐力 7**

辐射吸收特技让你的角色每 20 秒降低 1 点辐射值（处在辐射区域时没有该效果），从此摆脱辐射困扰，摆脱 Rad-X 和 RadAway 这些药品。不过这个特技的表现意义大于实际意义，到这个级别的角色，应该已经不怕什么辐射了，要钱有钱（找医生治疗）、要药有药。我想，是因为游戏叫“辐射”，所以才要围绕“辐射”来一个终极技能。不过这个技能其实也挺有用的，不用在乎任何辐射伤害地在废土上进食、饮水、游荡，成为真正的“辐射之神”。

同伴给予特技

每个同伴都会为主角提供一个特技，带着他们（不管是跟随还是让他们停留在某个地方），特技有效，与他们分别则无效。

Better Healing

要求：同伴 Arcade Gannon 跟随

所有回复生命值的方式都增加 20% 的回复量。

Calm Heart

要求：同伴 Cass 跟随，并完成支线任务“Heartache by the Number”

Cass 的生命值上限增加 50 点。二选一。

Hand of Vengeance

要求：同伴 Cass 跟随，完成支线任务“Heartache by the Number”

Cass 使用枪械造成 15% 的额外伤害。和上面特技二选一。

Whiskey Rose

要求：同伴 Cass 跟随

当你和 Cass 都喝了威士忌（Whiskey）之后，增加 3 点 DT。另外，你不会因为喝酒暂时降低智力，直接增加 DT，不会在酒后产生不适。

Enhanced Sensors

要求：同伴 ED-E 跟随

主角可以探知到距离更远的敌人，显示在右下角的罗盘上，同时也让 VATS 的距离更远。配合 Boone 的 Spotter 特技效果更加。

Spotter

要求：同伴 Boone 跟随

举枪瞄准时，敌对目标被高亮（红色）。和 ED-E 的特技结合更加好用。除了可以帮你分辨敌友之外，在夜晚更容易发现敌人。

Regular Maintenance

要求：同伴 Raul 跟随

所有武器和装备 CND 消耗降低 25%。

Full Maintenance

要求：同伴 Raul 跟随，带他完成他的自由任务“Old School Ghoul”。

所有武器和装备的 CND 消耗降低 75%。Raul 开始只能做普通保养（Regular Maintenance），完成一系列自由任务“Old School Ghoul”可以最终选择让其特技进化为完全保养（Full Maintenance）。

Old Vaquero

要求：同伴 Raul 跟随，带他完成他的自由任务“Old School Ghoul”。

完成自由任务，不选择升级维修技术，选择学会 Old Vaquero，增加 Ghoul 自身的战斗技巧：使用左轮和 Lever-Action 武器射速提高 33%。

Scribe Assistant

要求：同伴 Veronica 跟随

和 Veronica 对话可以完成在 Workbench 才能完成的道具组合工作，相当于随身携带一个 Workbench。

Search and Mark

要求：同伴 Rex 跟随

所有方有药品、武器和弹药的地方（比如容器和死尸）都会在你放大视角（L2/LR）时高亮（绿色）。

Stealth Girl

要求：同伴 Lilly 跟随

Stealth Boy 的持续时间增加 200%，所有潜行攻击伤害增加 10%。

其他特技

Power Armor Training

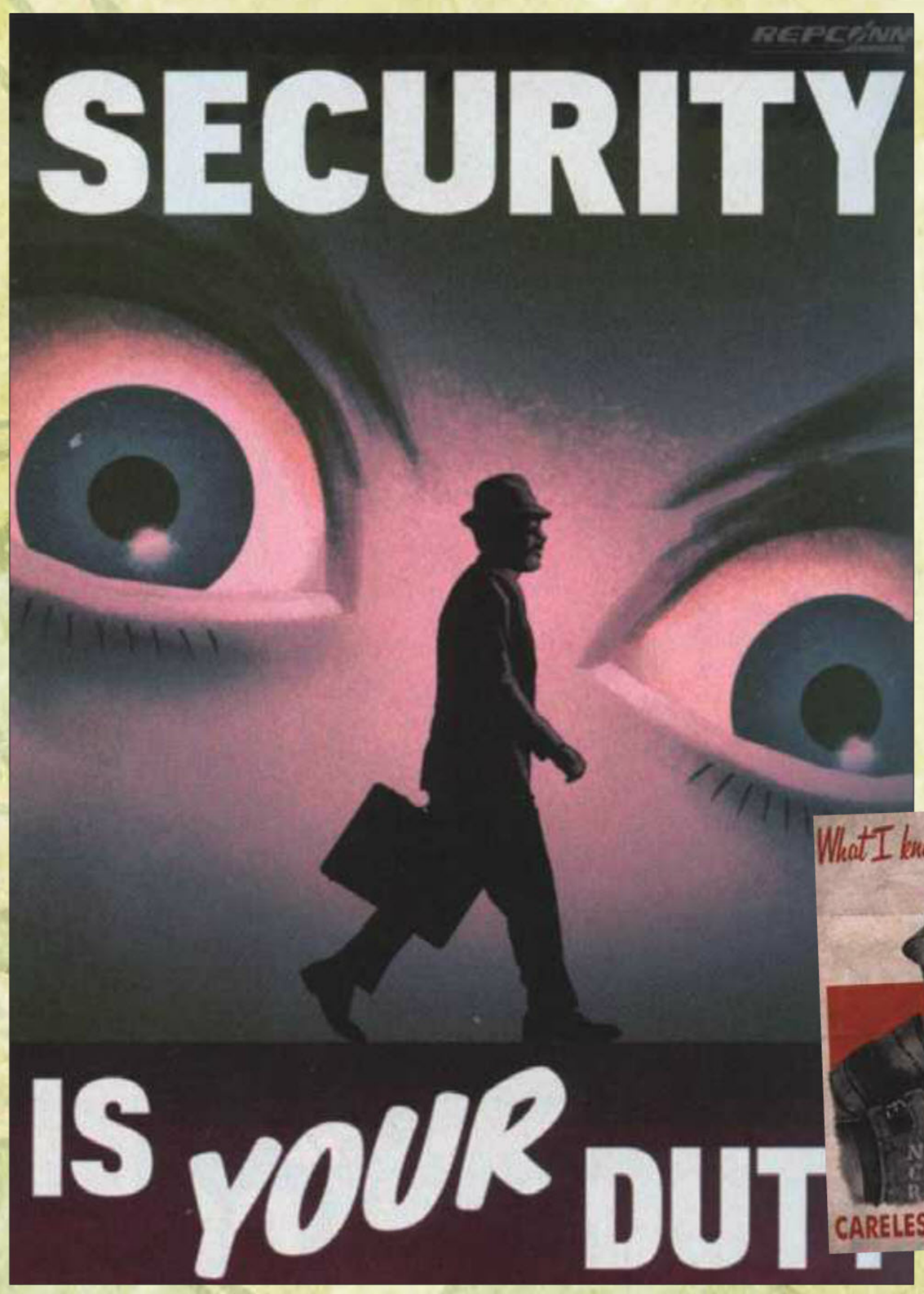
能量装甲训练

只有学会这个特技才能穿上能量装甲，取得方法是完成直线任务 Still in the Dark 或 For Auld Lang Syne。上期有详细方法，不再赘述。

Implant Perk

基本属性强化特技

这是一系列特技，找新维加斯医疗所（New Vegas Medical Center）的 Follower 医生 Usanagi 花钱通过手术学会这些特技，可以对你的 SPECIAL 基本属性各项加 1（每个相应特技增加 1 点），DT 加 4（Sub-Dermal Armor）和 HP 徐徐恢复（Monocyte Breeder，每 10 秒恢复 1 点 HP）。主角的耐力数值决定了可以在此接受的 Implant Perk 数量。



Unarmed Perk

空手格斗相关特技

一共 4 种，需要达到一定条件才能学会。包括：

Khan Trick：完成支线任务“Aba Daba Honeymoon”，交会 Jack 全部 5 种药品组合方法习得。左或右移动中蓄力攻击——丢沙子。

Legion Assault：在 The Fort，找到 Lucius，空手格斗技能 50 以上，凯撒军团名声在积极一面，他就会教你。向前移动中蓄力攻击——重创对手。

Ranger Takedown：在 Novac 的 Ranger Andy 教给你。后退中蓄力攻击——击晕敌人。

Scribe Counter：穿着 White Glove Society 的套装（可以从 Ultra-Luxe 赌场偷到）与 Veronica 对话习得。防反攻击！

研究中心 RESEARCH CENTER

战神 斯巴达之魂	SCE/Ready at Dawn	动作
PSP	God of War：Ghost of Sparta	美版
	2010年11月2日 1人	售价：39.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

本作是PSP平台“《战神》系列”的第二部作品，故事背景取材自初代《战神》与《战神2》之间，讲述了奎托斯在登上战神的宝座之后却无法摆脱儿时的梦魇，为了解开谜底而再次前往亚特兰蒂斯。游戏继续保持着“《战神》系列”的一贯的高素质，再一次成为掌机平台上的颠峰之作。本次研究着重介绍游戏的隐藏服装和神器，以及一周目通关后的隐藏要素，包括宙斯神殿的全商品购买和“众神的挑战”模式的个人挑战心得，如果你有更好更快的达成方法，就请来信相互交流吧！

文 伊娃 美编 一刀

隐藏神器与服装 Artifacts and Costume

游戏中共有6件神器，一周目的过程中能全部解禁，而游戏中的隐藏服装共有5套，除斯巴达军团装外其他也都能在一周目通关后获得。以任何难度通关一遍后，重新以该难度开始二周目游戏时可在Start菜单内开启，并可于二周目中使用。神器和服装的获得方式与使用效果详见下文。

神器

1.卡利斯托的臂环 Callisto's armlet

获得地点 在Temple of Poseidon关卡，打败奎托斯母亲所变成的怪物后，调查地面上的发光点获得。

使用效果 不管是终结、挣脱还是特殊动作，只要是需要QTE的环节全部自动通过。

2.雅典娜的猫头鹰 Athena's owl

获得地点 在Temple of Athena关卡，在雅典娜雕像前触发剧情后，调查雕像右侧的地面发光点获得。

使用效果 帮助寻找宝箱，接近宝箱时画面会变绿，拿取宝物后回复正常。

3.阿芙罗狄蒂的珍宝 Aphrodite's Ambrosia

获得地点 在The Brothel关卡，进入某建筑内完成系列标志性的迷你小游戏3次即可获得。

使用效果 增加一招脚踢攻击，按L+× 发动，杀伤力超强，破甲效果极佳。

4.国王的戒指 The King's Ring

获得地点 在Canyons of Sorrow关卡，遇见迈达斯国王后在其哭泣的地方调查发光点获得。

使用效果 获得红魂的数量是一周目时的10倍。

5.阿瑞斯的镣铐 The Bonds of Ares

获得地点 在The Domain of Death关卡，在四座大雕像前开启通往死亡之门的道路，再使用凯瑞斯的头骨开启死亡之门，调查门内地面的发光点获得。

使用效果 魔力无限，施展魔法时不消耗魔法槽。

6.掘墓人的铲子 Grave Digger's Shovel

获得地点 一周目通关后进入宙斯神殿（The Temple of Zeus）购买所有商品后，跳上雕像的手开启地下洞的入口，调查地下洞尽头的发光点获得。

使用效果 可开启角色宙斯并在竞技场模式中使用宙斯。

服装

1.战神之铠 God Armor

获得条件 以任意难度通关。

使用效果 攻击敌人时会掉落红魂，防御力和炎属性攻击的伤害均得以提升，不过火焰（红槽）的恢复速度减慢。

2.弟弟戴莫斯 Deimos

获得条件 以任意难度通关。

使用效果 斯巴达套装（即长矛和盾）的攻击力大幅提升，魔法的消耗有所减少，火焰（红槽）的恢复速度加快。

3.斯巴达军团 Legionnaire

获得条件 预约特典。

使用效果 攻击敌人时会掉落两种颜色的魂，攻击力提升两倍，防御力提升四倍，魔法消耗减半。

4.机械人装 Robotos

获得条件 在宙斯神殿中花费25万红魂购买

使用效果 攻击敌人时会掉落蓝魂，受到的伤害减弱，连击的衔接时间增长，魔法消耗加快。

5.斯巴达幽灵装 Ghost Of Sparta

获得条件 神难度通关。

使用效果 攻击敌人或成功防御弹返时会掉落绿魂，防御力减半，但火焰（红槽）的恢复速度提升4倍。

众神的挑战 Challenge of The Gods

以任何难度通关一遍后会解禁“众神的挑战”模式，该模式又分为阿瑞斯的挑战和雅典娜的挑战两大项。阿瑞斯的挑战共有 5 个任务，在菜单中可以自由选择任意一个挑战；雅典娜的挑战共有 8 个任务，不过要先进入宙斯神殿花费红魂购买相应的商品才能开启，具体见后文的“宙斯神殿”。

阿瑞斯的挑战

挑战一 Six Ways To Die

达成条件 打开所有 6 个宝箱

战斗要点 竞技场周围共摆放了 6 个宝箱，每打开一个宝箱，就会增加一种怪物，到开启第 6 个宝箱时就一共有 5 种敌人了，并且敌人是杀不完的。挑战技巧是施展爱伦斯之怒魔法来牵制住敌人，然后趁机开启所有宝箱。起初的两个宝箱只要动作快是不需要使用魔法的，而越往后难度就越高，因此前期应尽量节省魔法。

挑战二 The Gauntlet

达成条件 全灭所有敌人

战斗要点 该挑战中会相继出现三批敌人。第一批是冰雪鸟妖和鱼人，全程使用投技可轻松通过；第二批是牛头怪和鹰身鸟妖，鸟妖的数量极多，使用防御弹返才能有效地对付。当牛头怪发动冲撞攻击时正确输入 QTE 能将其过肩摔，反之会被其抓起扔到地上。第三批是铠甲独眼巨人和羊头怪，因为投技时奎托斯处于无敌状态，所以建议先使用投技将羊头怪全部干掉。使用魔法和炎属性攻击铠甲独眼巨人直至破甲，剩下的就好办了。要注意的是，对付大型敌兵时切不可贪刀，边攻击边回避才更加稳妥。

挑战三 Nocrates

达成条件 限定时间内收集红魂

战斗要点 本挑战限时 30 秒，目的是将大铁箱打破以开启最里面的红魂宝箱，大铁箱共有 5 层，而开启红魂宝箱 3 秒足够。这里为大家提供两种技巧：1. 先使用炎属性的△、△、△连击，红槽耗尽就换用普通的△、△、△连击，连续交替操作可以较快地破坏铁箱，周围的杂兵可以完全无视；2. 切换为斯巴达套装，跳起后连续 R+□用炎属性长矛来爆破箱子，优点是很大几率一次爆破多层，缺点是顾及不到杂兵。

挑战四 Unscathed

达成条件 无伤全灭敌人

战斗要点 战斗时只要受一次伤害就失败。敌人会按批出现，第一批是独眼巨人，第二批是美杜莎蛇妖和火鸟，第三批是蜘蛛，推荐武器为长矛。对付独眼巨人时长矛重攻击两次便可触发 QTE，三次 QTE 结束后可搞定。到第二阶段首先会同时出现两只蛇妖，蛇妖甩尾攻击速度很快是最难防御的一招，所以还是远程使用长矛攻击会较为稳妥。尽快在出现新蛇妖和火鸟前干掉这两只蛇妖，然后先干掉第三只蛇妖再对付火鸟，因为火鸟全灭后就会引出蜘蛛，注意躲避火鸟的坠地攻击时切勿翻滚躲避，跑动就可以了。对付蜘蛛时小心防御它们的毒液攻击，再远程使用长矛轻攻击射杀，三次就能解决一只。

挑战五 Gear Up

达成条件 收集全部 3 个齿轮

战斗要点 目标是要打死 3 个齿轮机器人来获得它们的齿轮，战斗中奎托斯的体力会不断减少，因此还要想办法补给。尽量集中攻击其中一个，杀死后奎托斯的 HP 槽会瞬间回满。多用防御弹返让机器人产生硬直，再追加魔法攻击和重攻击，推荐使用△、△、△招式。爱伦斯之怒魔法最为实用，在给予对方持续伤害的同时还能获得绿魂补充，在体力不支时很实用。

雅典娜的挑战

挑战一 Airborne

达成条件 浮空 10 秒

战斗要点 长按△键将敌人挑空，再狂按○键施展空中投技，如果还不满 10 秒的话，就在快落地前发动一次爱伦斯之怒魔法即可成功。

挑战二 Ground Pounder

达成条件 扑倒敌人后达成 10 连击

战斗要点 10 连击并不是规定在一次扑倒后达成，而是可以累积的，但是被其他敌人攻击的话连击就会中断。不过使用爱伦斯之怒魔法的话便可一次成功，该魔法发动后能牵制住所有敌人，建议连续发动三次以上，然后站在敌兵堆旁扑倒任一敌人连续轻攻击，这样就能在其他敌兵还没有回过神来时达成挑战。

挑战三 Guard Break

达成条件 在短时间内破坏所有 5 个敌人的盾牌

战斗要点 该挑战中就算自身收到伤害也不费血，所以可忽略他们的进攻并将这 5 个盾牌兵都引到身旁，再在发动爱伦斯之怒后朝杂兵堆中使用炎属性的△、△、△强攻击，如果没有一次成功就再重复几次便可。

挑战四 Ricochet

达成条件 连续弹返 5 支弓箭

战斗要点 弹返期间不能使用普通防御格挡弓箭或被弓箭射中，否则次数会清零。尽量站在最下边的位置，观察 5 个弓箭手射箭的顺序，再按照规律进行防御弹返就行。另外，如果运气好的话，狂按 L 键会有一定几率成功。

挑战五 Fear Kratos!

达成条件 恐吓 10 个平民

战斗要点 当平民靠近奎托斯后都会因恐惧而蹲下，但如果奎托斯主动跑动靠近的话平民就会乱跑，因此要找到较适合的位置站着不动，待人数满 8 个时再伺机靠近边上的其他平民。

挑战六 Frozen In Flight

达成条件 一次消灭 5 只渡鸦

战斗要点 先攻击渡鸦直到美杜莎蛇妖出现，集中攻击美杜莎，等发动 QTE 终结技时空中所有的渡鸦都会被石化击碎。

挑战七 Magic Maker

达成条件 补满魔法槽

战斗要点 使用炎属性武器杀死地狱犬并使用 QTE 终结美杜莎蛇妖才能获得蓝魂，蓝色魔法槽蓄满时挑战达成。

挑战五 Fear Kratos!

达成条件 使用投技杀死 10 个骷髅兵

战斗要点 一次投技并不能将骷髅兵杀死，所以可以先攻击骷髅兵，待差不多时再上前使用投技，或者直接使用 L+○冲撞攻击秒杀，不过对距离较远的骷髅兵使用投技时不但抓不到，骷髅兵还会自己碎掉。本挑战没有时间限制，而且数量可以叠加，不需要一次性完成 10 个。

宙斯神殿 The Temple of Zeus

宙斯神殿中拥有价值 100 万红魂的商品，大致包括新模式、游戏影像、游戏原画和隐藏服装等。不过在竞技场模式中只能刷到最高 999999 红魂，故在购买最后一个商品时还需再去刷 1 个红魂才能买到。购买所有商品所需的红魂数及商品内容请参看下文。

另外当玩家买完全部商品后，宙斯神殿中央的地下洞便会开启，洞的尽头可以找到掘墓人的铲子（Grave Digger's Shovel），那么在竞技场模式（Combat Arena）中选择掘墓人就可以使用主神宙斯了。

神殿左侧的商品

1.10000 点红魂

解锁竞技场模式中的敌人，并增加可选择的敌人种类。

铠甲独眼巨人（Cyclops Tyrant）
重装弓箭兵（Hoplite Archer）
重装哨兵（Hoplite Sentry）
重装盾牌兵（Hoplite Guard）
蜘蛛怪（Cursed Wretch）

2.5000 点红魂商品

解锁游戏原画设定集 Environment Gallery 2、Miscellaneous Gallery。

3.40000 点红魂

解锁“众神的挑战”模式中的“雅典娜挑战”的第 1 ～ 4 个挑战。

4.15000 点红魂

解锁“雅典娜竞技场”中的战斗场地 Arctic。

5.70000 点红魂

解锁“众神的挑战”模式中的“雅典娜挑战”的第 5 ～ 8 个挑战。

6.150000 点红魂

解锁隐藏影像 The Marked Warrior。

7.20000 点红魂

解锁竞技场模式中的敌人，并增加可选择的敌人种类。

冰冻牛头怪（Dredge of Boreas）
冰冻小怪（Boreas Spawn）
冰冻鹰身女妖（Harpy Widow）
渡鸦（Raven）

8.75000 点红魂

解锁竞技场模式中的敌人，并增加可选择的敌人种类。

齿轮机器人（Automaton）
美杜莎蛇妖（Gorgon）
地狱犬（Rabid Hound）
鹰身女妖（Harpy）
凯瑞斯怨灵（Keres Wraith）

9.75000 点红魂

解锁隐藏影像 Pride of Sparta。

神殿右侧的商品

1.25000 点红魂

解锁“雅典娜竞技场”中的战斗场地 Atlantis。

2.25000 点红魂

解锁隐藏影像 The Brother。

3.30000 点红魂

解锁竞技场模式中的敌人，并增加可选择的敌人种类。

独眼巨人（Cyclops）
电巨人（Geryon）
鱼人刺客（Triton Assassin）
鱼人领主（Triton Lord）
亚特兰蒂斯士兵（Atlantis Soldier）

4.10000 点红魂

解锁游戏原画设定集 Sparta Gallery、Character Gallery 1、Color Script Gallery。

5.250000 点红魂

解锁隐藏服装 Robotos。

6.40000 点红魂

解锁“雅典娜竞技场”中的战斗场地 Hades。

7.15000 点红魂

解锁游戏原画设定集 Character Gallery 2、Environment Gallery 1。

8.80000 点红魂

解锁竞技场模式中的敌人，增加可选择的敌人种类。

比雷埃夫斯狮子（Piraeus Lion）
牛头怪（Minotaur Brute）
骷髅兵（Cursed Remains）
火鸟（Fire Harpling）

9.65000 点红魂

解锁“雅典娜竞技场”中的战斗场地 Desert。

雅典娜竞技场 Combat Arena

在这里玩家可以自由设定角色、挑战难度以及敌兵的种类和数量，而在宙斯神殿中购买商品所需的红魂可在这里轻松刷得。选择服装战神铠（God Armor），将体力和魔法均设置为无限（Infinite），挑战难度设置为最高（Very Hard）；两种敌人选项都选择普通杂兵，数量选最高 3 个，体力设置为无限，攻击和防御都设置为关闭。进入挑战后从 Start 开启国王的戒指（The King's Ring），这样获得的红魂数就能提升 10 倍。全程使用爱伦斯之怒魔法，1 个小时不到就能刷满最高 999999 红魂。

《WE 2011》应该是次世代以来最好的一作，操作手感、人物动作、画面效果、慢镜头回放以及新加的假动作快捷键设置都无不体现出了制作人对抗老对手FIFA的决心。可是进化归进化，但缺点还是叫人时常又爱又恨，比如裁判的吹罚尺度之松与前作有过之而无不及，这就是制作人对其比赛节奏的把握？当然，总体而言，这次的作品还是过得去的，系列以后还是要有很长的路要走，要去彻底进化！

世界足球 胜利 11 人 2011	Konami	体育
多机种	World Soccer Winning Eleven 2011	中国台湾版
	2010 年 10 月 14 日 / 1 ～ 8 人	1590 新台币
	对应机种为 PS3 及 X360	对应玩家年龄：全年龄

全成就／奖杯获得指南

PRO EVOLUTION SOCCER

最近几作《WE》的成就／奖杯列表都没什么变化，因此上期攻略时没有具体介绍。不过说到全成就难度，本作堪称登上次时代以来最简单一作，可堪称小成就神作。上一作让人吐血的“在一球成名模式中获得双料先生”的成就，想必系列老玩家以及成就FAN们仍是记忆犹新吧？而本作之所以被称为成就神作，就是因为这个成就可以大走捷径，极度缩减了游戏时间！下面就为大家介绍本作成就的具体拿法，当然，这部分内容对于奖杯也是完全适用的！

成就数量	1000 点／27 个
难度	★★☆☆☆（高胜率除外，推荐对刷）
在线成就点数	1 个
全成就所需时间	30 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

单场就能拿到的成就，大家可以在友谊赛中同刷 World Traveler／世界旅人这个成就时顺手拿到，所有成就均不限难度，成就犯可直接开最低的新手难度开踢！以下不再注明。因为本作有官方中文版，所以成就名称也分中文和英文两种。

首胜 10 点
First Glory 铜杯

说明：首次获得比赛胜利

最后一击获胜 10 点
Last Gasp Winner 铜杯

说明：在补时阶段打进制胜球赢得比赛

逆转胜 15 点
Come Back Win 铜杯

说明：在落后电脑的情况下反败为胜

公平竞赛球员 20 点
The Gentleman 铜杯

说明：最近10场比赛的平均犯规次数小于或等于1次

取得方法：选新手难度，挂着等时间结束就行

控制型球队 25 点
Possession Play 银杯

说明：最近10场比赛的平均控球率大于60%

取得方法：同上

10连胜 25 点
Perfect 10 铜杯

说明：任何难度跟电脑对战取得10连胜

取得方法：选新手难度踢就行

帽子戏法足球英雄 35 点
Hat-trick Hero 银杯

说明：取得5次帽子戏法

取得方法：累积拿到5次就行，也可一场比赛拿到，5个人各进3球

捕食型前锋 40 点
Predatory Striker 银杯

说明：最近20场比赛中的最后5场比赛平均进球2个或以上

取得方法：新手难度开刷

定位球专家 40 点
Dead-ball Expert 铜杯

说明：进5个直接任意球

取得方法：这算是本作最有难度的成就了。进入编辑模式，随便选择一个队作为电脑方的队，把该队的首发球员全部身高调到最低，并把守门员重要能力指标调至1。进友谊赛，选择业余难度（因为新手难度电脑不会上来抢球），让随便一名球员带球到禁区边缘护球，等待电脑上来抢球的瞬间，看准时机变线，等待裁判吹哨判犯规就行，至于罚任意球就靠大家自己的发挥了！

重炮手 50 点
Long Ranger 金杯

说明：35米之外进球

取得方法：进入编辑模式，还是随便选一个差队作为电脑方的球队，把该球队的守门员设为开左右角球的人就行，然后进友谊赛，选最低难度，造对方角球，等待其守门员开出角球，拿到球后迅速看准时机射空门……无耻啊，哈哈！比赛结束后成就开启。

世界旅人 20 点
World Traveler 铜杯

说明：在所有场地比赛过（除了在商店里买的球场）

取得方法：这个可在解以上成就时，自己手动选择球场慢慢去开！

进入淘汰赛阶段 40 点
Made the Knockout Phase 银杯

说明：在UEFA Champion's League模式里取得小组出线

欧洲之王 70 点
European Champions 金杯

说明：在UEFA Champion's League模式里获得冠军

拉美之王 80 点
Kings of Latin America 金杯

说明：在Copa Santander Libertadores模式里获得冠军

联赛冠军 15 点
League Winner 铜杯

说明：获得大师联赛冠军

欧洲精英十六人 20 点
European Elite 16 银杯

说明：在大师联赛期间，参加欧冠的小组赛并出线晋级16强

欧洲霸主 30 点
Kings of Europe 银杯

说明：在大师联赛期间，获得欧冠冠军

完美球季 90 点
The Invincibles 银杯

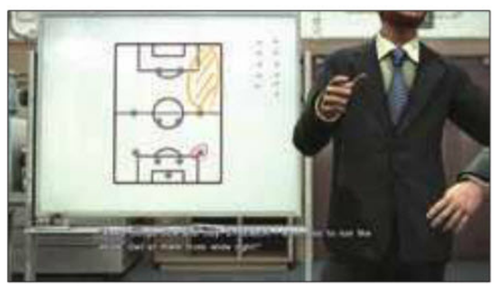
说明：在大师联赛里，任意一个赛季中同时参加顶级联赛，杯赛和欧冠这3项赛事，并取得不败战绩

取得方法：此成就不像前作，本作这个成就只要不输就行，平局也算！

排名第1的球会 50 点
No.1Club 银杯

说明：在大师联赛里，取得俱乐部排名第一名

取得方法：直接选巴萨或曼联，在取得上个成就的同时，次赛季开始同时开启该成就



年度世界足球先生 70 点
World Footballer of the Year 银杯

说明：在大师联赛里，自己俱乐部的任一球员拿到世界足球先生的奖项

取得方法：每年12月的第一周会颁发该奖项

效力10年 50 点
10 Years of Service 银杯

说明：在大师联赛里踢10个赛季

取得方法：最耗时成就也是最无聊的成就，在拿完之前所有跟大师联赛有关的成就后，后面的每场比赛一直选让教练跳过就行

首次职业赛球员 10 点
The Debutant 银杯

说明：在一球成名模式里，第一次代表球队参加正式比赛

国际杯 处女赛 15 点
International Cup Debut 铜杯

说明：在一球成名模式里，第一次代表国家队参赛世界杯

国际杯 MVP 30 点
International Cup MVP 银杯

说明：在一球成名模式里，参加世界杯并取得世界杯最佳球员

摇摆人 40 点
The Journeyman 银杯

说明：在一球成名模式里，一共效力过6个国家的10个俱乐部

取得方法：不用踢比赛，只要在该模式背景里穿上该队球衣就算效力过，所以只要有球队邀请就过去，个别难去的国家俱乐部可手动选择过去效力，然后等待邀请就行

超级英雄 50 点
The Super Hero 金杯

说明：在一球成名模式里，获得年度世界足球先生

取得方法：前作最恶心最耗时的成就，在本作终于可走捷径。首先用600G去WE商店购买能在一球成名模式使用的现役球员，选梅西或者卡卡，然后每年直接跳比赛到每年的7月底，一直跳比赛到2014年（中间要积极转会，好拿之前的10个俱乐部成就），之间的世界杯预选赛可以不踢直接跳过，因为像巴西，阿根廷类似的强队必出线！赛季结束后参加世界杯，每场都用新手难度5分钟进去狂踢刷进球，完成世界杯之后拿到International Cup Debut和International Cup MVP奖杯，继续跳比赛，11月最后一周可以拿到世界足球先生！

线上成就

高胜率 50 点
Mr.Consistency(Online) 银杯

说明：最近20场Rank matches取得75%以上的胜率

取得方法：推荐找朋友帮你刷，最少要踢20场，一人赢15场就行，用乌龙球战术，准备输的一方自己进3球乌龙球自动判输，不过第20场比赛一定要完整地踢完，不可用乌龙战术！

次世代电视游戏饕餮盛宴

10 余台高清电视强势游戏试玩体验活动，专业周边带你畅想游戏乐趣

《三国杀》桌游卡牌大战，一定满足你竞技的欲望！

过足游戏瘾！ 另外还有 N 多热血比赛，海量神秘礼品等你拿！

天下聚会

冰临城下哈尔滨游戏交友会

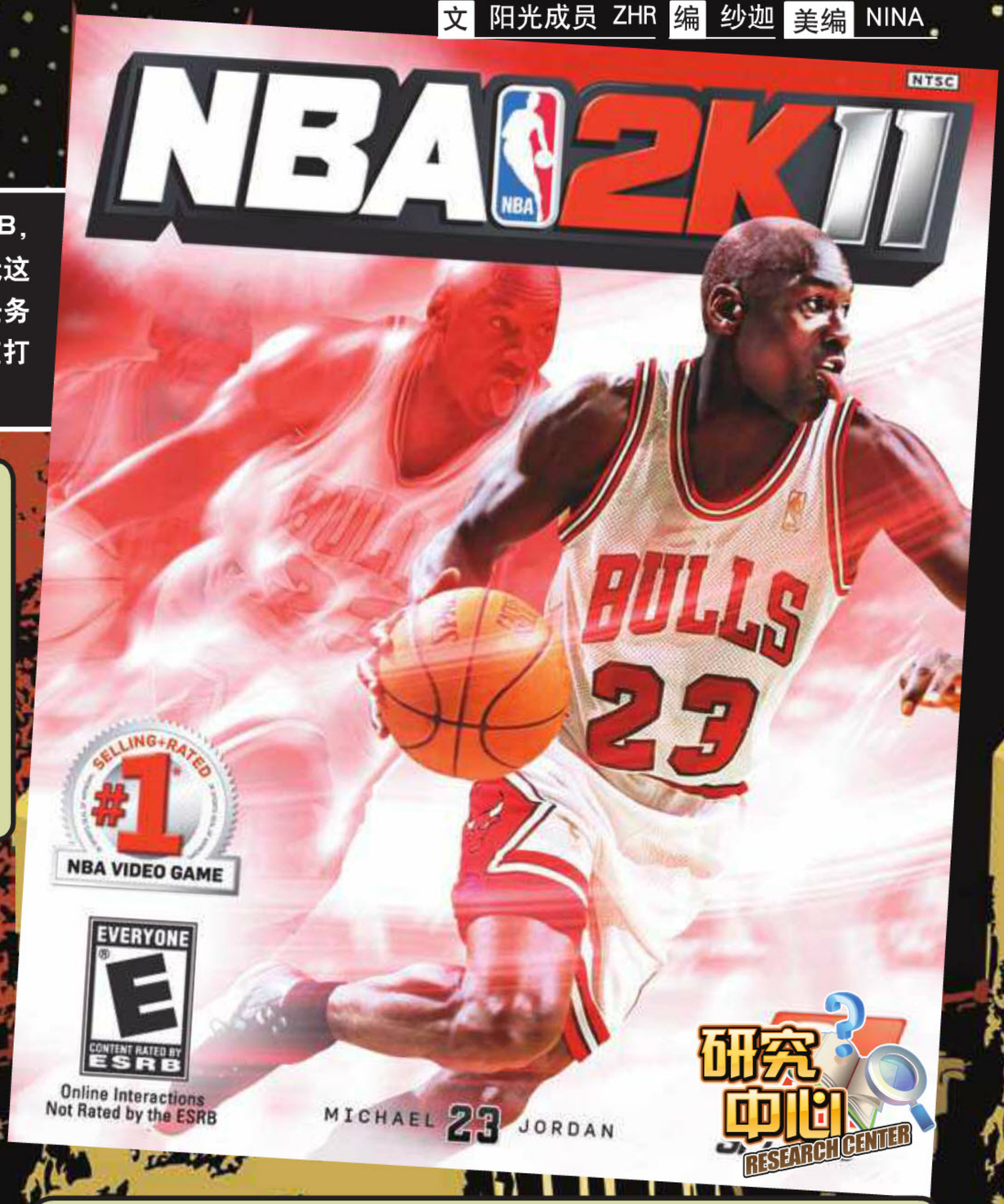
我们口号：独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情！

另外还有众多周边和 UCG 书刊礼品等你拿！

文 阳光成员 ZHR 编 纱迦 美编 NINA

NBA 2K11	2K Sports	体育
多机种	NBA 2K11	美版
	2010年10月5日 1～2人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	

编按：这次的《NBA 2K11》确实不同反响，有真神乔丹助阵就是NB，就连老对手EA的《NBA ELITE 11》都吓得取消发售了。不少从来不玩这个系列的人也因此开始接触2K系列，大家最感兴趣的自然是JORDAN任务模式。虽然上次的特快专递里已经写了基本思路，但还是有一些读者反应打不过去，因此很有必要再恶补一下！这期就为大家献上这篇深度研究！



“《NBA 2K》系列”是每年篮球迷与游戏迷们期待的盛宴。本次《NBA 2K11》由于请到了篮球上帝的加盟，更成了每个篮球迷都要支持的作品。2K每年的作品都愿意把系统进行大的革新，非常可贵。而且本作的进步更是有目共睹的。消弱突破，柔和的跳投手感，新增的空切配合，增强防守与抢断，使得在打法上更加严谨，贴近真实。改良的MP模式，40双JORDAN球鞋以及网战更是让人欲罢不能。不过游戏还存在一些BUG，如解不开的成就，MP模式死机等，希望官方能在日后的更新补丁中解决。

JORDAN任务模式攻破指南

好多新玩家都说JORDAN模式很难，高手自然不在话下。本指南针对这些初学者，总结出了一些较简单的攻破方法。

任务1： The Arrival

挑战任务： 得分63+；命中率50%+；助攻6+

攻略： 这场不用赢得比赛，关键是要JORDAN取分。时间基本够用。注意保持命中率在一定水准上，有足够的空当的话再出手。没体力了就换下去，体力太低会影响命中率。多使用空切是个不错的办法。助攻方面，使用JORDAN得到一定分数后会吸引对方的双人包夹，这时分球给无人看管的球员便可。

任务2：69 Points

挑战任务： 得分69+；命中率50%+；助攻6+；赢得比赛

攻略： 和上一个任务要求差不多，只不过要求得分更多，且要赢得比赛。队中有了PIPPEN，可以多把球传给他完成助攻。对方的进攻防守能力都不强，JORDAN的体力足够，注意保持命中即可。

任务3：Shootout

挑战任务： JORDAN得分超过Wilkins，Wilkins的得分在25分以内；助攻5+；赢得比赛

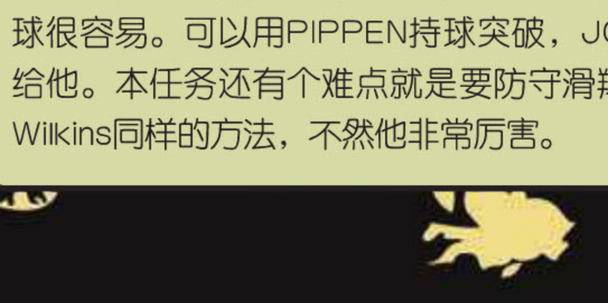
攻略： 这次任务关键是防守Wilkins。Wilkins能力很高，经常冲到内线搁人爆扣。和他默认对位的是PIPPEN。必要时可以手控别人上前包夹。或者干脆守个联防，手控到外线专防Wilkins。每次进攻充份耗完24秒可以减少Wilkins的出手次数，从而遏止其得分。大比分领先的情况下还可以对其他人采取强制犯规，送上罚球线。减少Wilkins持球次数。

任务4：Bad Boys

挑战项目： 得分47+；助攻4+；赢得比赛

攻略： 活塞防守很强，尽量以外线出手为主，千万不可贸然冲到篮下，不然会被对方强大的内线会盖得很脆。活塞攻击方面有刺客THOMAS，THOMAS主要以跳投为进攻手段，注意贴防。任务要求难度不高，可以轻松完成。

任务5：1991 NBA Finals



挑战任务： 场均得分31+；场均命中率55%+；场均助攻11+；率先赢得4场胜利，夺得总冠军

攻略： 7场4胜制的比赛。我们要拿的是场均数据，数据要求较高的是助攻，所以熟练掌握公牛队中其他人的投篮手感很重要。主要助攻PIPPEN为主，外线可以考虑给PAXSON，他的三分球非常准。JORDAN自己仍以空切进攻为主，晃开防守者的外围跳投也是不错的手段。湖人队实力不凡，JOHNSON和WORTHY的组合攻击性很强，防守以联防为主。

任务6：The Shrug

挑战任务： 上半场得分35+；上半场投进6个三分球；Drexler的得分在20分以内；赢得比赛

攻略： 关键任务是上半场投中6个三分球。以JORDAN的能力投进三分球很容易。可以用PIPPEN持球突破，JORDAN站底角外线的时候喂球给他。本任务还有个难点就是要防守滑翔机Drexler，可以用之前防守Wilkins同样的方法，不然他非常厉害。

©2010 2K Sports

任务 7：Double Nickel

挑战任务：得分55+；命中率55%+；助攻2+；赢得比赛

攻略：公牛队发生了一些改变，主要是球员的更换，由于任务不难，玩家可以尽量在这场比赛适应新队友的投篮手感。注意防守对方的强力中锋Ewing。

任务 8：Father's day victory

挑战任务：得分22+；篮板9+；助攻7+；赢得比赛

攻略：超音速实力一般，得分不是问题，关键是篮板。建议把JORDAN放在大锋的位置上，这样比较容易抢到篮板。助攻可以用帮队友空切的方式完成。

任务 9：The Glu Game

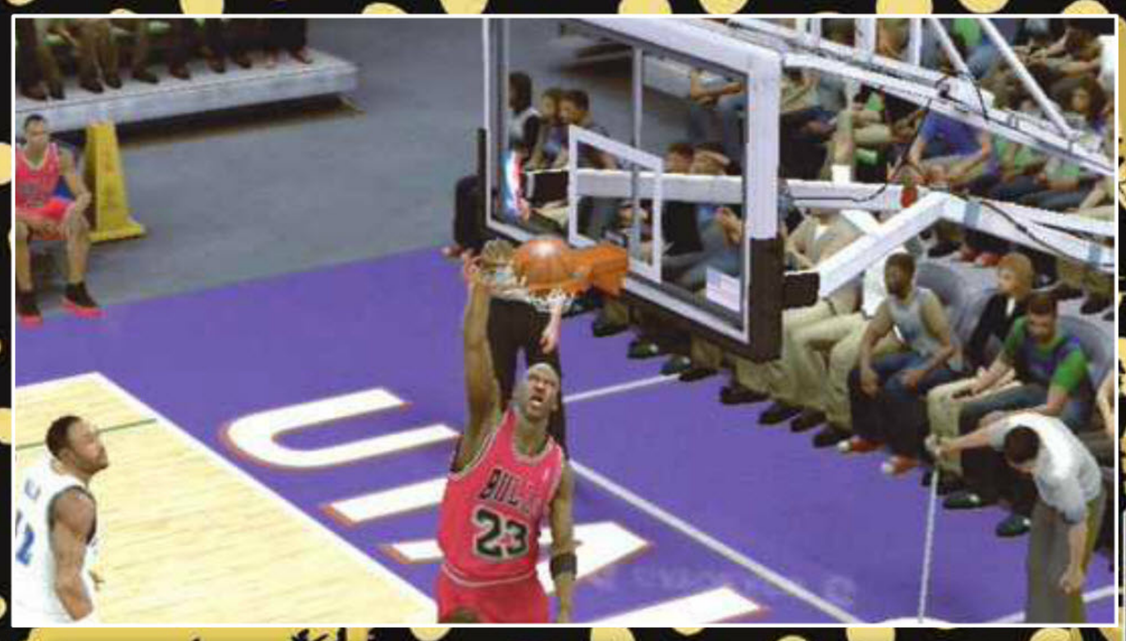
挑战任务：得分38+；篮板7+；助攻5+；赢得比赛

攻略：JORAN由于流感能力会下降。其他没什么特别需要注意的地方，主要还是7个篮板的争抢，方法同上。爵士实力不俗，注意防守对方明星球员Malone。

任务 10：Michael's last Dance

挑战任务：得分45+；抢断4+；助攻1+；赢得比赛

攻略：重点任务是4个抢断，胡乱掏球只会吃到犯规。这里建议玩家手控JORDAN，防守的时候可以故意露出一个身位，然后看准了抢断。在对方内线持球的情况下可以直接上去掏，拨掉球后记得及时抢到球，否则不会算入抢断。Malone依然是对方主打的球员，注意防守。



王朝模式设置选项

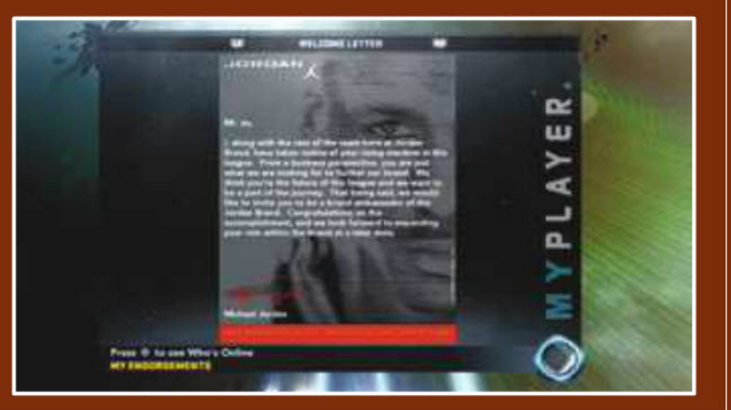
Number Of Players	玩家数量
Seaon length	赛季长度
Team Chemistry	球队化学反应，球队的输赢是否关系到交易的频繁程度
Player Roles	有无球员定位
Progressive Fatigue	是否累计疲劳
Trade Deadline	交易有截止
Trade Override	是否强制交易
Allow CPU Trades	是否电脑交易
Preseaon Games	有无季前赛
Injuries	球员是否受伤
Headline ticker	是否有头条事件
Fantasy Draft	梦幻选秀，所有球员全部进入选秀市场
Customize League	自定义赛季
Substitution Method	换人方式
Conference Quarterfinals	季后赛分区 4/1 决赛场次
Conference Semifinals	季后赛分区半决赛场次
Conference Finals	季后赛分区决赛场次
NBA Finals	总决赛场次
Quarter Length	比赛每节长度
SIM Quarter Length	电脑模拟每节长度
Autosave	自动存档

MY PLAYER 模式心得补完

这次的 MY PLAYER（以下简称 MP）模式很人性化，可以改比赛时间（Quarter Length）和难度。要想刷高数据，基本改个 8 ～ 10 分钟的比赛就可以场场 A+ 了。

一开始建议把身高调高，无论什么位置，一个较高的身高是很重要的。投篮姿势选择最熟悉的，尤其是罚球，一定要选自己熟悉的动作，这样可以省掉初期的一些点数。如果对跑位以及投篮不熟悉的玩家可以上来先把给的点数加在防守篮板（D REBOUND），进攻篮板（O REBOUND），篮下投篮（SHOT INSIDE），体力（STAMINA）这几个选项上。

刷评价方面，抢篮板尤为重要。无论什么位置，对方投篮后就主动往篮下钻，找机会蹭篮板。身高和弹跳对抢篮板非常有帮助。在离对方队员较近时抢篮板会有挤身位的动作，我们不要和他们挤，找机会钻进去，算好抢板时机提前跳。由于游戏对干扰球判定不是很严，这样拿到篮板的机会会大大增加。看到有人转身背打，或者强行突破的时候第一反应就是该去抢板。



助攻方面要观察队友的进攻意图。自己突破向外传，队友往往不是不敢投就是投不进。所以尽量选择以传内线为主要助攻手段。内线队友靠人落位要球时一般不要给，因为队友在拿到球后一般会选择背打，成功率不高，有时背打太慢成功后也不会算做助攻，往往是在其背打的时机，玩家可以控制球员空切到内线要球得分。要助攻的话尽量选择正在切内线的队友，以精确传球为主。

要想不被狠扣评价一定要做到四切勿：切勿胡乱伸手要球，切勿持球时间过长，切勿盲目传球，切勿试图造对手犯规。

好多玩家都说在打 MP 模式的时候队友总不传球给他。其实不是跑位不当，再好的空位有时候队友都不一定会传你。这时不要着急，待在原地也不会给你，伸手要球只会扣评价，应该选择继续跑位。例如切入内线队友不给球，就可以再绕出来让他把球给你。这样多增加一些持球机会，总比一轮进攻干瞪眼强。

打了几场以后建议把 DUNK 值调高，一般 50 左右就够用了，DUNK 可以保证进攻效率的同时获得额外的评价。由于伤病后坚持打，能力会下降，选择休息的话可能会错过不少增加能力的机会，很可能因为个伤病把玩家一年的赛季报销了。所以我们要把抗伤病值（DURABILITY）提高，否则在比赛中受伤会得不偿失。但就算把这个调到最高也不能保证球员就一定不会受伤，万一伤了，建议读档重来。提高抗伤病值的目的只是降低伤病，以及玩家重打比赛的几率。

要想拿到首发位置，主要是看自身数据，以及队中位置球员的能力。比如你的数据高于其他球员，队中可以安排你位置的球员能力又不高的话，你就可以顶替他成为主力。当主力后上场时间会大幅增加。记得增加你的体力来获得更多的上场时间。

一段时间后随着你的能力越来越高，在新秀中表现突出的话，JORDAN 就会和你签约，成为 AIR JORDAN 的代言人，可以提高人气。

MP 模式中有 KEY GAME（关键比赛），在比赛中拿到点数会是双倍的。这样我们为了拿到尽可能的多的点数就要把 MILESTONE 里的任务留到 KEY GAME 中拿。MILESTONE 给的点数相当可观，所以建议到了 KEY GAME 的时候把

JORDAN MP JORDAN 模式全破后会追加 JORDAN MP 模式，可以使用 JORDAN 参加选秀，玩 MP 模式。不过在 EXTRAS 中的 CODES 输入：icanbe23，可以直接开启 JORDAN MP 模式。

比赛调成 12 分钟，这样所有奖励统统双倍，可以拿到非常多的点数。

由于月新秀、周、月最佳等都会得到额外的点数奖励。年度新秀更是关系到奖杯／成就，且只有一次机会，所以每场刷的数据就尤为重要。要想刷高数据，就要把每场比赛时间调高，因为就算是当上了首发，默认 5 分钟的比赛时间，再减去休息的时间，平均上场时间是非常少的。而且比赛的走向也会关系到你的上场时间，如果领先或者落后太多的话，可能整整一节都不会有你的上场时间，导致数据下降。所以建议把时间定在 10 或 12 分钟。拿周／月最佳最重要的还是得分，和战绩所以就要把大量的能力点加在进攻上面。得分能力尽可能的全面，但建议重点加在 3 分球上。本作跑外围要球很容易，外线出手掌握好节奏的话也较容易进，再增加一定的抗干扰投篮值（SHOOT IN TRAFFIC）的话得分会无往不利。另外可以把电脑模拟时间（Sim Quarter Length）改短，其他球星数据都不高的话，最佳自然是你。

要拿全明星席位，除了能拿到周、月最佳外还要有人气。这个人气是靠在记者会回答问题得到的。平时回答都以第一个为主，对全明星和 MVP 的评选是很有帮助的。另外球队的战绩也很重要，如果你只是个人表现突出，但比赛总输的话也同样拿不到选票。

MY PLAYER 模式任务列表

Finsh the game with feammate garde of A or better	比赛结束得到 A 以上评价
Shoot at least 56.0% from the field	命中率不低于 56%
Limit your matchup to 5 points	你防守的球员得分不超过 5 分
Force you matchup to commit at least 1 Turnover	让你防守的球员出现一次失误
Limit your matchup to 2 baskets in the paint	限制你防守的球员在内线进两球以内
Draw at least 1 foul	制造对手犯 1 次规
Limit your matchuo to 1 three pointer	你防守的球员投中的三分球不一个
Hold your matchup to 36.0% from behind the 3PT line	你防守的球员投中的三分球命中率不超过 36%
Commit 1 or fewer Turnover	失误次数不超过一次
Commit no more than 1 foul	犯规次数不超过一次
Force your matchup to commit at least 1 foul	造你防守的球员一次犯规
Limit your matchup to 1 assist	你防守的球员助攻数不超过一次
Score at least 2 baskets using post moves	LT+RT 背筐靠打投进两球
Limit your matchup to 2 total rebounds	你防守的球员篮板数不超过两次
Shot at least 89.0% from the free throw line	罚球命中率不低于 89%
Limit your matchup to 1 offensive rebound	你防守的球员进攻篮板数不超过一个
Make at least 2combined layups/dunks	上篮或者灌篮两次
Take at least 2 jumpshots during the game	在比赛中跳投 2 次
Make at least 1 3PT shot	命中一个三分球
Score at least 5 points	在比赛中得到 5 分
Get at least 1 Assist	助攻一次
Grab at least 1 offensive rebound	抢到 1 个进攻篮板
Grab at least 2 total rebounds	抢到两个篮板
Record 2 or more steals	抢断两次
Record 2 or more blocks	封盖两次
Outrebound your matchup at least 1 rebound	自己抢的篮板数超过你防守的球员 1 个

网战心得

网战关系到成就／奖杯，连赢 5 场 RANK 也是比较难的一项，所以这里个人分享一些网战心得。由于网络问题，国内玩家在网战时通常会有稍微的延迟，所以各个动作要稍微注意提前输入。延迟会大大影响投篮的手感，尤其是三分球的出手时机，玩家在网战初期往往会选择内线进攻突破为主，对手则会选择联防，这样很难进内线。所以玩家一定要多多练习外线出手的时机，有个良好的外线手感是网战中赢球的利器。

空切

空切传球是对网战新手非常好用的攻击手段之一，破人盯人很好用。方法是 LT+A（X360 键位）传球后球员直插内线，再按 A。2K11 的断球率很高，一定要把握好传球时机，防守者到底被晃开没有，篮下是否有防守者，塞不塞要判断清楚，否则容易被打反击。要防空切，一个办法是使用联防，另一个办法是手控紧贴发动空切的人，不吃晃。太矮的球员容易吃盖帽，太高的行动太慢，所以网战中一般都喜欢用队中的球星发动空切。

突破

本作的突破变得比较难掌握，其实这代只要稍微晃出一点身位即可突破成功。网战中遇到对位球员是自动防守的话，各个方向的拉身晃动，以及转身都是好的突破手段。接到球后先不要运球，轻按投篮键做假投篮状，晃起对手后再突破比较容易，就算晃不起来，一个出色的假动作足够骗到大部分电脑了。遇到手动防守的则建议移动一个身位后跳投。快攻时对手往往会把防守队员向后拉防突破，这时选择拉开跳投往往很有效。

防守

战前推荐把球队的防守风格 DEFENSIVE PRESSURE 和 HELP DEFENSE 调到最高，这样球队会变得非常注意防守。这样虽然会体力下降很厉害，但 2K11 的暂停回复体力非常有效果，一罐佳得乐下来体力已经回复大半了。防守分为自动防守和手动防守两种，两种防守各有利弊。自动防守比较适合新手，防守时可以自动判断贴的很死，不给对方跳投的机会，缺点是 NPC 脑子比较死，没办法见机行事，面对突破时往往容易吃晃，被对方战术整得站不到理想的位置。手动防守上手较难，需要较多的经验预判对手的行动，要多多练习。优点是可以见机行事，破对方战术。比较常用的方法是手动队友到合理的防守位置后再切换成自动防守。比如对方在拉开单打的情况下晃开后卫突破，这时候我们就需要手动把高大球员移动到内线自动防守。什么时候贴，什么时候起身封盖，什么时候包夹是防守的关键因素。

传球

本作电脑对玩家的传球断球率非常的高，像前作的胡乱传球只会被断。而且默认传球也很不理想，所以多使用精确传球，看准了传。不要隔人传，这样容易砸到防守队员的身上，过远的传球则容易让接球者接不稳球被抢断。面对全场紧逼的对手时尤其要冷静判断，使用全场紧逼的对手目的就是要让你着急的情况下胡传犯错，控卫直接带球晃开身位突破便可，实在过不去就喊个暂停，千万不可盲目行事。空接的发动要求比较高，在看准自己球员欲往篮下奔跑的时机传球，同时注意传球路线中是否有防守队员的干扰。有的话还需要考虑防守队员以及接球者的弹跳身高。

气势

由于比赛中的气势很重要，往往会出现越投越顺或者越投越不顺的情况。把握好气势对于赢得比赛非常重要。对手士气高涨时一定要合理使用暂停来缓解，稳扎稳打先进几个球让气势回到自己这边。

造犯规

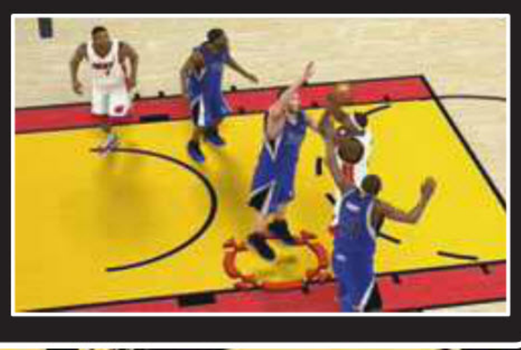
由于本作的新设定，所有的原地造犯规基本都会判阻挡犯规。不过仍有办法造对方撞人。方法是在防守时按住贴防键，这时如果对方硬挤的话按造犯规键，就会做出一个顺势倒地的动作，这个情况下一定会判对方撞人犯规。

关于防守湖人队

湖人队的玩家一般喜欢使用两种方法，KOBE 拉开单打和内线 GASOL 与 BYNUM 强吃。游戏中 KOBE 的投篮非常霸道，空位投篮，背打投篮都十分准。尽量手动自动配合着防守，必要时起身封盖干扰，因为 KOBE 的抗干扰投篮值相当高，就算按住贴防键贴着也不一定能防死。对位球员尽量选择身高高的，有时候还要用到包夹全面封杀 KOBE。如果 KOBE 选择突破的话就换联防，湖人队外线比较准的其实也就是 KOBE 和 FISHER。内线 GASOL 与 BYNUM 的强吃主要以内线靠打开始，从左路靠打然后出一个右跨步，这样就可以挤开防守者吃内线。防守的方法是手控一个防守较好的 PF 到其右边，等他跨步完了就换自动防守干扰，手动的话容易让对方的连点假投篮骗到。

关于防守热火队

热火队主要以快攻突破为主，切记不可轻易出击，老老实实防守，稳扎稳打才是克制其犀利进攻的方法。网战中热火队主要进攻点是 JAMES 和 WADE，BOSH 充其量是个适合拉开中投，抢抢篮板的辅助球员。WADE 相比前作三分球有了很大的提高，这使得玩家在防守他的时候不能只使用联防来遏制他的内线突破了。一对一防守的时候记得篮下备一名内线球员，网战中对手仍然是喜欢以突破为主。WADE 的弱点是身高，但一冲起来再高的中锋也照扣，所以防守的方法是里外结合，外线一盯一牵制他的速度，内线阻挡突破。JAMES 由于本作对突破的改良，不像前几作中那么无赖了。前几作中防守 JAMES 主要以背后伸手盗球减慢他突破速度后联防为主。到了 2K11 由于掏球很容易吃犯规，还是老老实实贴防比较重要，由于网站中许多人用 JAMES 都西黄猛打猛冲，所以见到强行突破就用上面提到的造犯规的方法，平时仍以联防为主。由于守了联防对方通常会使用投篮中传球的方法给外线投三分，所以对抗热火要熟练联防和人盯人切换防守，见机行事。另外使用 1–3–1 防守也是不错的方法。



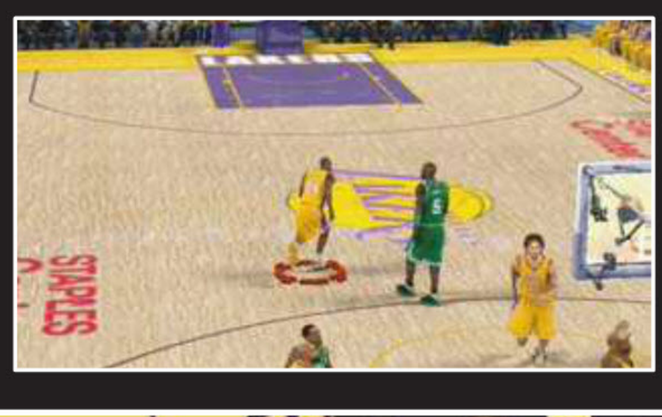
关于防守姚明

本着身高就是王道的理论，本作中的中国小巨人姚明依然是游戏中最难防守的中锋。盖帽和抢篮板非常容易，动作频率很快，勾手更是无解。再加上掏球的削弱，使得姚明在游戏中显得异常霸道。要想防守姚明，主要是队中要有足够强壮的内线，手动绕前防守采取双包夹战术。由于姚明的力量并不是很强，用这个方法可以让他尽量在离篮筐较远的位置出手，尽量跳起封盖，降低他的命中率。

硬盘音乐 有好多人说本作的音乐不如《NBA 2K10》，其实本作可以在 ARENA MUSIC 里改变成自己硬盘里的音乐

关于防偷跑

本系列网战不正规的的方法有全场站立造犯规、溜底线和偷跑。由于本作对站立造犯规和溜底线有了很好的控制，剩下的赖招就只有偷跑一个了。要遏制偷跑除了稳扎稳打把每球打进去外，就是要和对方耗完 24 秒了。偷跑风在网战中很盛行，笔者看到这个现象非常无奈，希望大家可以自觉遵守规则，营造一个良好的网战环境。



重难点成就／奖杯指南

本作的成就／奖杯设定的还是很有意思的，建议玩家在平时比赛的时候可以刻意向其努力。实在解不开的成就／奖杯可以用降低游戏难度（GAMEPLAY）、调节游戏数值（GAME SLIDERS）、更改规则（NBA RULES）来轻松获得。比如成就／奖杯 Grand Theft 的要求是抢断 10 次。就可以把规则中的 reachiing foul 关掉，把防守数值中的 steal success 调满，这样就可以控制球员无顾虑地伸手盗球。注：更改比赛改时间会影响部分成就／奖杯的获得。

不过杯具的是 Not Over Yet 这个成就／奖杯由于有 BUG 是解不开的，大家可以等着官方更新修正。而 One for All 是 PS3 版专属 BUG 奖杯，PS3 版解不开，360 版本却可以。这个 BUG 在《NBA 2K10》中就出现了，没想到了《NBA 2K11》还不改。

Block Party：先把打手犯规关掉。使用有强力内线的队伍（如湖人，魔术，火箭），推荐手动火箭队的姚明。故意放对手控卫内线突破，看准时间封盖便可。

itle：Buzzer Beater：把时间改到最少，难度调最低。控制比分，最后投入绝杀球便可。可通过控制命中率（GAME SLIDERS）获得。最后一投前存个档，不行就读档重来。

Title：4–Point Line：要进3加1最好先把对手封盖犯规的倾向（调到最高再，把3分命中（GAME SLIDERS）改成100%。使用假投篮晃起对手 ，然后顺势投篮，这样很容易造成对手犯规。

Sprite Slam Dunk Showdown：前几作最难解的成就/奖杯，到了《NBA 2K11》简单了不少，原因是扣篮大赛的简化，同时也不用赢挑战者了。对手选择LeBron James，自己推荐用JORDAN。规则为一个对手一个场次的一直灌到时间到为止。操作方法是左摇杆负责移动球员到可以灌篮位置的同时右摇杆出招。招式里有单方向或者转一圈的等，指令越复杂得分越高。出招后在空中会有一个力槽，这时等力槽到达标准线的时候按RT完成灌篮。记分方面主要是看动作的复杂程度，切记不要重复。推荐先从简单开始，比如↑ ↓，↑ ↑这种，后面再用复杂的，分数会高很多。还可以增加一些障碍或者按A键抛球，算好时间接球灌篮来加分。

Rookie of the year：很多人说这个成就/奖杯解不开。实际上是游戏只认定最后一个头衔，要不拿MVP，要不拿最佳新秀。所以推荐玩家在第一个赛季不要数据刷得太猛，可以把电脑模拟时间加长，数据超过新秀状元WALL便可，第2个赛季再拿MVP。如果在第一赛季已经拿了MVP，只能重开一个档再打一遍了。

Create a 2K Beats Playlist：FEATURES里选2K BEATS ，在到2K BEATS PLAYLIST里随便选一首歌保存便可。

Its Better to Give：需要能联网。在FEATURES中选择2K SHARE，再选择UPLOAD ROSTER上传一份名单便可。

My Air:MP：MP模式表现突出的话（场均评价数据）JORDAN会表示希望和你签约，之后会上杂志，到了后期就可以制作一双中投+8的专属球鞋了。

研究中心 RESEARCH CENTER

这次的《FIFA 11》攻略换了一种写法，以传授心得为主。从反应来看，除了那个公认的点球错误之外，大部分玩家还是对此表示认可的。也有不少玩家对其中的某几条发来了自己的意见和看法，这也是正常的。毕竟体育游戏有其独特的魅力，没有必胜的方法，同样的球队加上不同的战术和不同的操作，都会有不同的表现。本期就为大家精选一些出色的心得，此外还有妖人推荐。这里也欢迎各位来信提出自己的心得，让我们一起挖掘《FIFA 11》的全部魅力！

文 无名 编 纱迦 美编 一刀

FIFA 11	EA	体育
多机种	FIFA 11	美版
	2010年9月28日 1～22人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：全年龄

EA SPORTS 小技巧综合 PLAYER SKILLS

远射、吊射、假动作、球员评分、裁判以及任意球

Part. 1-1 关于远射

本作的门将们非常地大智若愚，比如说他们经常可以扑出我们角度非常刁，力量非常大的射门，有的时候一些能力较高的门将甚至可以扑到禁区里的大力抽射。但是所有的门将都有一个弱点，就是相对来说很难扑救速度很慢的地滚球，因此以比较小的力度打地滚球有的时候是破解对方密集防守的奇招。

Part. 1-2 关于 LT/L2 的运用

LT／L2 为笔者设定的假动作启动键，在一对一的时候，无论攻守，LT 键的作用都比较大，LT 在带球冲刺的时候可以起到护球的作用，如果对方从背后逼抢，可以按下 LT 键，这时候球员会做一个动作把对方挤开（当然你的球员不能比对方瘦弱太多），然后加速冲刺就能甩开防守队员。在防守的时候，在对方持球队员的侧面或者后面直接按 A 键断球的话很容易犯规，如果在贴近对手的情况下按 LT 的话会用身体撞一下对手让他失去平衡，这时候再按 A／× 键断球，效率会高一些。当然，这仅限于一对一的情况，在进攻时面临对手的包夹，按下 LT 键或许可以挤开身后的球员，但是这时就是留给身前防守队员一个非常大的空当，虽然这时也可以停球 RB 原地踩球护球，但是要求非常快的操作，误操作可能性太高，为保稳健，还是推荐在对手双人逼抢的情况下尽快出球。

Part. 1-3 关于吊射

吊射非常具有观赏性，但是也非常具有技巧性，很多朋友抱怨吊射要么打飞机要么还给门将，其实这都是非常正常的，吊射本身就是一种赌博性质的射门方式，不是每次都能得手的。这里给大家一些建议。首先是力度，力度必须过 1/2 才可能越过门线前站着的守门员，除非对方门将出击到你的脚边，否则不要用力度很小的吊射；其次是关于射门时候的状态，不能被防守队员拉扯，球不能离脚太远。换言之，单刀的时候最适合吊射。最后要提醒大家的是，无论手感多么好，吊射过守门员头顶都仅仅是“可能”的，不要拿它当饭吃。更何况打单刀的时候推射远角的效果更好，不必纠结于吊射破门。也有一些玩家喜欢在中场附近吊射，这个不仅需要良好的技术和手感，更是需要极佳的运气，这需要对方的门将站位远离门线，非要中场吊射的玩家可以多观察小地图，看到对方门将站在大禁区边缘的话，就可以试试自己的运气了。

Part. 1-4 关于生涯模式的球员评分

生涯模式的评分标准不只是进了多少球送了多少助攻过了多少人，而是评判你是不是一个职业球员，是否恪尽职守。除了大家都知道的那些加减分标准外，还有一些值得注意的地方：

传球方面

★如果你的传球中间被任何不是你传球目标的人碰到了，哪怕是被自己的队友碰到了，也是减分的。

★如果你在呼叫传球的时候系统认为你的位置比较糟糕而不传给你，那么会减分，有时候由于 AI 视野比较差，我们在插对方身后的时候系统也会认为我们的位置很糟糕而不传球，这是很郁闷的。

★全队压上进攻时向后传球，减分没商量。

带球方面

★带球的时候被对方撞开，会减分，即使被撞开后球权还能在我们手里也是会减分的。

防守方面

★被进攻队员在你面前打小配合，他们触球多少次就减多少次分。连续二过一的时候减分非常迅速。

抢断方面

★当你抢断之后，若你已经碰到球了，再被对手碰球的话，会减分，无论之后的球权是谁的。

犯规方面

★造对方的犯规是可加分的，但是不是每次都能加，反之，一旦你自己犯规是一定会减分的。

争位方面

★定位球发出来，如果你和对方争顶失败，那么肯定是减分的，有时候球不是给你盯防的球员的，而是给离你很近的对方球员的，但是你起跳了，这时候也是减分的。

以上这些都是值得注意的地方，大家不必纠结每场比赛都拿满分，因为很多规矩都不是太合理，只要注意不自己犯错即可。

Part. 1-5 关于裁判

本作的裁判跑位貌似有那么点小问题，经常出现在传球的路线上，虽然他们会跳起来躲球，但是有时候也有躲不开的时候，尤其是半高球，有时候挺添堵的。裁判的判罚尺度问题也有一定争议，焦点集中在两个方面，一是越位，本作中进攻队员处于越位位置但是没有直接接到球（比如中间被对方后卫碰了一下或者被破坏了），那么是不算越位的。比如说罗比尼奥传中，伊布越位，但是没有向着球的落点冲刺，然后球被对方后卫解围，这时候小罗插上一脚射门得分，进球有效。国际足联的规定是如果进攻队员参与进攻的时候越位是算越位的，关键就在于伊布这个位置，如果他没有大的动作，只是一般小跑或者等球的话，不算越位，这个判罚本来国际上也有些模糊，本作看来是把“参与进攻”这个条件放得很宽了。不过也不必太过纠结，每个裁判对“参与进攻”的理解都是不同的，这个问题在现实足球中也存在。另一个争议焦点就是关于连续犯规，很多人反映在连续犯规的时候裁判只判第一次的，比如说突破的时候被侵犯了一下，但是还能控球，这时候右上方出现图标表示进攻有利，然后突入禁区被铲倒，失去球权，但是这时候裁判基本上是判禁区外任意球的，笔者遇到过几次连续犯规都是这种情况，不过也有的朋友遇到过判点球的时候，总之还是判第一次犯规的概率相对高一些。

Part. 1-6 关于任意球

本作的配合任意球威胁很大，比如在禁区前直接按直塞的话很容易造成我方接球队员单独面对门将的局面。但是很多朋友还是愿意任意球直接打门。实践证明任意球直接按 X／□键打门的成功率是非常低的。比较有效率的方式是落叶球和贴地大力射门。在正对球门的地方，可以选择瞄准人墙的边缘，用 1/3 左右的力度打门，如果比较偏的话，可以考虑使用一半左右的力道射门，但是切记要尽量瞄准人墙的外沿，这需要练习，手感比较重要，要多练习几次，手感来了的话破门很简单。另一种比较有效率的方式是落叶球，落叶球的踢法是推上方向＋射门，落叶球对力度要求比较高，力道太大的话很可能直接落到门后去，但是力道太小的话又很难过人墙。一般来讲打落叶球的话瞄准人墙正中用 1/3 以上到 1/2 的力度会比较有把握，一定要瞄准人墙正中，或者说，瞄准门将不在的那个方向，用适当的力道射门。另外补充一点，有时候往禁区里长传的话可能比射门的效果还要好。

推荐妖人 RECOMMENDED PLAYERS

这是为新手准备的妖人推荐名单，欢迎各路玩家一起来发掘！

在生涯模式中，我们建队不能只买大牌球星，一来这些球星的要价都比较高，阵容太豪华的话工资支出会成为很大的负担；二来有些成名球员年纪都比较大了，尤其是门将，年轻而稳健的门将并不多见（连圣卡西都快 30 了啊，阿门），没用几年就出现状态下滑，甚至可能买来没怎么用就退役了。我们还需要买一些年轻球员来充实自己的阵容，也为将来老将们退役之后做好准备。

年轻球员潜力各不相同，我们没法预估到几年之后一名年轻球员能成长为什么样子，为了让有限的资金不至于打水漂，笔者推荐一些合适可用的年轻球员，希望对大家有所帮助。

P.S.：这里推荐的只是部分妖人。另外那些年少成名的巨星们是不会出现在名单里的，比如梅西、法布雷加斯、厄齐尔等等，这些人不需要培养，拿来直接当顶梁柱就可以了。

门将

D. De Gea 德赫亚 / S. Asenjo 阿森霍 | Atletico Madrid（马德里竞技）

注：马竞双子星，这俩人在同一个队，肯定是一个主力一个替补，替补的身价一般都比较便宜。

Renan 雷南 | Botafogo （博塔弗戈，巴西）

边后卫

D. Santon 桑顿 | Inter（国际米兰）

Rafael 拉斐尔 | Manchester Utd（曼联）

M.Wynne 韦恩 | Colorado Rapids（科罗拉多激流，美国）

注：这三位是右边卫，其中来自美国职业大联盟的韦恩能力看起来很差，但是身体强壮，速度也很快，用起来意外地好用。

Fabio Coentrao 科恩特朗 | SL Benfica（本菲卡）

E Insúa 因苏亚 | Galatasaray（加拉塔萨雷，土耳其）

T. Carleto 卡雷托 | sao paulo（圣保罗，巴西）

注：这三位是左边卫的适合人选，都是以攻击力见长的。

中后卫

S. Kjaer 西蒙凯 | Wolfsburg（沃尔夫斯堡）

注：正面阻截能力极为出色，而且头球攻门有一定威胁。

Subotic 苏博蒂奇 | Bor.Dortmund（多特蒙德）

Prodl 普洛德尔 | werder Bremen（不莱梅）

注：这两位简直是标配了。

M. Fernandes 马里奥费尔南德斯 | Gremio（格雷米奥，巴西）

注：巴西的“新卢西奥”，身高不是很高但是抢断能力很出色

C. Mongongu 蒙刚古 | AS Monaco FC（摩纳哥）

E Munoz 穆尼奥斯 | Palermo（巴勒莫）

防守型中场

M.Sissoko 西索科 | Toulouse FC（图卢兹）

注：注意不是尤文图斯的那个，尤文的西索科能力也很不错，但是太爱受伤了。

A. Poli 波利 | Sampdoria（桑普多利亚）

注：意大利的小皮尔洛，遗憾的是偏瘦。

F.Guarin 加林 | FC Porto（波尔图）

注：全能中场，防守硬汉，还有一脚大力远射的功夫。

中场边路

G. Obertan 奥贝坦 | Manchester Utd（曼联）

G. dos Santos 多斯桑托斯 | Tottenham（托特纳姆热刺）

G. Bale 贝尔 | Tottenham（托特纳姆热刺）

注：两战国米让这位威尔士飞翼声名鹊起，可能很多朋友已经有计划将他收入囊中了。

A. Sanchez 桑切斯 | Udiness（乌迪内斯）

注：速度灵活性射门都比较不错，强烈推荐，自己不用也尽量不要留给电脑。

Marin 马林 | werder Bremen（不莱梅）

注：很多不莱梅球迷表示马林的存在让他们忘记了远走西班牙的厄齐尔。

J.Vargas 巴尔加斯 | Fiorentina（佛罗伦萨）

注：年纪不算小，在这里提到他的原因是这人能力异常地平均，而且身体强壮，更关键的是不知道是不是运气的原因，佛罗伦萨总是把他卖得很便宜。

攻击型中场

Toni Kroos 克洛斯 | Bayern Munchen（拜仁慕尼黑）

注：拜仁板凳上的天才之一，能力甚至强于穆勒，但是拜仁显然更愿意出售他而不是穆勒。

E Hazard 哈泽德 | LOSC Lille（里尔）

注：著名妖人。

J. Wilshere 威尔希尔 | Arsenal（阿森纳）

前锋

C.Kadi 卡迪 | Portimao（波尔蒂莫）

注：能力看似很差，但是有时候你会发现很多世界知名中卫在他面前像纸糊的一样。

Welliton 威灵顿 | Spartak Moskva（莫斯科斯巴达）

注：这也是成名已久的妖人了。

A Carroll 卡罗尔 | Newcastle（纽卡斯尔）

另注：懒得一个个搜的玩家可以直接找到 Santos（巴西桑托斯），该队的中前场都是又年轻能力又强的狠角色。

结语

说句和游戏无关的话，复查了一遍名单，居然没发现任何中国球员有资格进入这个名单，很久以前笔者记得王大雷、张文钊、黄博文都曾经是炙手可热的妖人，下一个竞相追捧的中国籍妖人何在呢？希望不要让我们等太久。

噬神者 爆裂
GOD EATER BURST
ゴッドイーター バースト

本作是 NBGI 在今年 2 月 4 日发售的联机狩猎动作游戏《噬神者》的内容扩充资料篇。虽然并不是续作，但是游戏的各方面都有全新的进化：增加了新的剧情、新的荒神，追加了大量全新的装备、服装，NPC 的 AI 也有了大幅的进化，这让玩家在欣赏丰富剧情的同时也能体验到战斗的爽快感，此次资料篇针对怪物的能力进行了平衡性调整同时追加了类似怪物猎人系列名片系统的“Avatar Card”系统，相信本作一定会在 MHP3 到来之前带给玩家不一样的体验。

文 永恒的爱 & 宇宙
编 洛克 美编 NINA

研究中心 RESEARCH CENTER

噬神者 爆裂	NBGI	动作
PSP	ゴッドイーター バースト	日版
	2010年10月28日 1～4人	4980日元
	无对应周边	

系统介绍

游戏的整体系统依旧基于前作《噬神者》，在此基础上做出了部分改良和完善，此次系统介绍将会针对新增系统做出详细说明并对以前继承下来的系统进行一下简单扫盲，希望可以使新手和老玩家都能对游戏系统进行全面了解。

人物设定

玩家选择 new game 或者继承存档之后都会进入人物设定阶段，和前作惟一不同的是本作新增了大量的 CV，各个选项作用分别为：

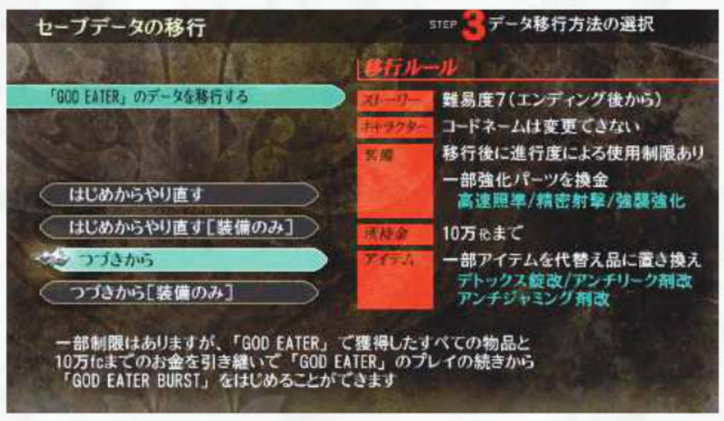
名前	设定姓名（本作新增汉字功能）
コードネーム	设定角色的代号（继承存档的话不可更改）
性别	选择角色的性别
ヘアスタイル	设定发型
ヘアカラ	设定发色
フユイス	设定脸型
スキン	设定角色肤色
トップス	设定初始上衣样式
ボトムス	设定初始下装样式
ボイス	设定角色声音
└ボイス确认	切换角色在不同状况下的声音

存档继承

选择 Import Save Data 后即可继承前作存档，具体步骤如下：

1. 任选噬神者存档、噬神者爆裂存档或噬神者爆裂体验版存档进行继承。
2. 读取对应存档。
3. 选择继承状况，具体见下表。
4. 进行继承后的人物设定。
5. 保存噬神者爆裂的存档开始游戏。

噬神者存档的情况



噬神者爆裂存档的情况

はじめからやり直す	
剧情	从头开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，一部分强化插件变换成金钱（高速照准／精密射击／强袭强化）。
所持金	最高 10 万。
道具	一部分物品转换成金钱（デトックス锭改／アンチリーク剂改／アンチジャミング剂改）。

はじめからやり直す「装备のみ」（仅继承装备）	
剧情	从头开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，一部分强化插件变换成金钱（高速照准／精密射击／强袭强化）。
所持金	不继承。
道具	不继承。

つづきから	
剧情	从前作结局难易度 7 后开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，一部分强化插件变换成金钱（高速照准／精密射击／强袭强化）。
所持金	最高 10 万。
道具	一部分物品转换成金钱（デトックス锭改／アンチリーク剂改／アンチジャミング剂改）。

つづきから「装备のみ」（仅继承装备）	
剧情	从前作结局难易度 7 后开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，一部分强化插件变换成金钱（高速照准／精密射击／强袭强化）。
所持金	不继承。
道具	不继承。

噬神者爆裂存档的情况

はじめからやり直す	
剧情	从头开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用。
所持金	最高 10 万。
道具	全继承。

はじめからやり直す「装备のみ」	
剧情	从头开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用。
所持金	不继承。
道具	不继承。

はじめからやり直す「全て移行」	
剧情	从头开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用。
所持金	全继承。
道具	全继承。

噬神者爆裂体验版存档的情况

はじめからやり直す	
剧情	从头开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，全继承。
所持金	全继承。
道具	全继承。

つづきから	
剧情	从试玩版进度开始。
角色	コードネーム不能变更。
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用。
所持金	全继承。
道具	全继承。

操作介绍

（以默认模式为准）

本作很厚道地增加了自定义按键系统，玩家可以根据自己的习惯设定按键，这样不仅解决了操作繁琐的问题，还可以更好地令玩家发挥。

按键	战斗时效果
十字键	调整视角
摇杆	角色移动
○键	STEP（冲刺、回避）／确定
× 键	跳跃／取消
△键	重攻击／剑形态长按可以捕食、SELECT 后可切换战斗指令和道具
□键	轻攻击／射击、SELECT 后使用战斗指令和道具
R 键	切换武器形态／配合摇杆进行加速跑
L 键	调整视角、剑模式长按后锁定荒神，铳模式长按切换到准心射击模式。
START 键	开启菜单，在此界面中会显示全地图
SELECT 键	开启道具栏，再按一次 SELECT 键关闭菜单

©NBGI

アバタ - カ - ド系统

该系统为本作新增系统，类似于怪物猎人系列的名片，玩家可以在联机时和对方交换卡片并将对方的卡片作为自己的同伴使用（在队友附近两人同时按△键即可交换完成），同样也可以使用开始菜单的第四项（Trade Avatar In Sleep Mode）来进行卡片交换，这样不仅变相增加了NPC 的个数，也可以让玩家在选择同伴时有更多的配备方式。卡片分为以下 6 页：

プロフィール	显示玩家的装备状况、技能信息和留言
アナグラ日志	记录玩家每日完成任务的情况（包括制造装备和荒神部位破坏等）
战斗记录	记录每种武器的使用度及伤害比例等
ミッション记录	记录游戏全部任务的完成情况
アラガミ讨伐记录	记录每种荒神的讨伐数量
メンバー记录	记录 NPC 组队回数、传弹情况和救助情况

战斗解说

画面说明

1. 三条不同颜色的槽是玩家当前的状态条，其基础数值均为 100：

HP：角色的体力，为 0 后不能战斗

OP：使用射击时消耗的能量，OP 不足子弹消耗则无法攻击，OP 可以用道具和使用神机攻击敌人这两种方式恢复。

ST：耐力值，使用奔跑、冲刺、跳跃、重剑蓄力等行动都会消耗耐力。耐力降至最低后角色会进入三秒的硬直时间，角色不进行消耗耐力的行动或使用道具时可以对耐力值进行恢复。

2. 组队状态，可以查看队友的状态和剩余血量、交战状况和角色状态。

3. 弹药类型，分别对应△和□键所装备的弹药。

4. 地图，小红点为普通敌人，红色圆点并带有箭头的表示面向的敌人为本次任务的讨伐对象。

5. 任务时间，降至 0 后任务失败。

武器说明

游戏的定位依旧和前作一样，玩家使用的是一种名为“神机”的武器进行战斗，由于玩家们都是新型神机使，所以只要按 R 键神机就能在战斗中根据玩家的需要在铳形态和刀形态中进行切换，下面具体说一下两者的特点。

剑形态

剑形态一共有三种，分为短剑（ショート）、长剑（ロング）和巨剑（バスター）。其各自的连击数、攻击速度、威力都有很大差异。所有攻击之后或者间隙都可以通过回避、跳跃、防御取消收招动作硬直。

短剑

方便轻巧是其最大的特点，在实战中可以进行快速的连续攻击，并可以利用组合多变的攻击方式给予敌人要害部位痛击，超高的连击速度使输出方面得以保证，不足的地方是攻击力低、攻击范围不足，不易造成硬直，适合新手玩家或与灵活敌人交战时使用。

1. 前三击中按下 R 键可以强制切换铳，为下一步射击做好准备。

2. 轻攻击配合重攻击的段数不同攻击方式也不同，由于攻速快，可以很方便的应对各种荒神。

3. 拥有【强制回避】和【强制跳跃】这两项能力，能在攻击的时候使用冲刺与跳跃强制取消攻击硬直，不过消耗 ST 较多，建议配备“アスリート”或“ステップマスター”等技能使用。

※地上最大连击数为 5，OP 回复量为 29；空中最大连击数为 4，OP 回复量为 18；STEP 攻击 OP 回复量为 10 或 3。

长剑

不仅兼顾了攻击力和攻击速度，同时还具备非常优秀攻击动作的武器，具备独有的炮击系统，缺点是由于范围不足有时很难命中怪物的弱点部位。

1. 重攻击时会使站位产生很大变化，初上手可能会有些不适应，使用熟练后可以做到回避敌人攻击的同时进行反击。

2. 一轮攻击结束后使用 R 键 + □键可使出炮击，同时取消攻击后的硬直，但会消耗 OP。

3. 独有的流氓无限连能不停打出硬直从而封住敌人行动，俗称“锁敌”。

※地上最大连击数为 4，OP 回复量为 22；空中最大连击数为 3，OP 回复量为 12。

巨剑

攻速在三种近战武器中最慢，但超高的单发破坏力是其最大的优势所在，不足的地方是由于自身速度缓慢导致对一些高速荒神时会显得极为不利，同时上手难度较高。

1. 长按□键能使出蓄力攻击，破坏力很高但是会消耗 ST，需要时刻注意自身 ST 的残量。

2. 在蓄力攻击和普通攻击第一击之后迅速按下○键再按 R+ △键可以形成一击捕食，在蓄力攻击后迅速按下○键再按□键可以瞬间接续普通攻击。

3. 拥有【强制防御】能力，可以在攻击的时候按 R 键 + ○键强制取消当前攻击并进入防御状态，这也是大剑生存之道。

※地上最大连击数为 3，OP 回复量为 22；空中最大连击数为 2，OP 回复量为 10；STEP 攻击 OP 回复量为 10 或 5。

铳形态

利用神机铳身部位攻击的形态，铳身分为狙击枪（スナイパー）、机枪（アサルト）和大炮（ブラスト）三种，其特点便是通过消耗 OP 发射的弹药在远程对敌人进行打击，铳的伤害不仅会因为使用的武器类型不同而不同，同样也会因为弹药的差异造成不同的效果。

狙击枪（スナイパー）

拥有最远的射程，可以减轻光线系子弹的 OP 消耗，其优秀的贯通属性数值也可以对光线系弹药做出很好的修正，令其发挥最大的效果，不足的是速射性能低下，比较适合单发。

机枪（アサルト）

拥有较好的连射性能，可以减轻弹丸系子弹的 OP 消耗，此类武器破碎和贯通属性适中，在同时面对弱点不同的荒神时比较适合携带作战，缺点是伤害不高，中规中矩。

大炮（ブラスト）

速射性能最差射程最短，但是修正值高且破碎效果极佳，善于使用爆发系和放射系弹药对敌人的弱点部位进行输出，可以减轻爆发和放射系子弹的 OP 消耗。

子弹合成系统

在前作强到逆天的子弹本作得到了修正，虽然伤害大幅下降，但是一些自制子弹在部位破坏方面仍旧是主流，玩家在游戏中可以通过购买和编辑两种方式来获得子弹，前者基本都是伤害较小的普通弹药，而后者则是子弹的关键所在。子弹口径从大到小有 :L、M、S、SS 共 4 种，口径越大，威力越高，消耗的 OP 值也相应增多。本作中增加了前作没有的装饰弹，这些子弹对荒神没有直接伤害，但是可以穿越荒神或墙壁并能接续其他有伤害子弹，这样就可以形成一些比较独特的打法，给子弹合成带来了很大的可塑性。

弹药的基本种类如下			
弹种	特性	属性	可否接续
弹丸	最标准的弹种，有直线以及各种曲线类型，命中物体后消失	贯通	可
镭射	有直线以及各种曲线的弹道，发射后会拖出细长的“尾巴”，具备强力的贯通特性	贯通	不可
爆发	发射后马上发生爆炸，单体并不具备推进力，命中物体不消失	破碎	不可
放射	单体不具备推进力，命中目标后也不会消失	破碎	不可
球	单体不具备推进力，停在原地并能持续给触碰到的敌人造成伤害	贯通	可
制御	跟球类似，既没有伤害也没有推进力的弹种，通常用于接续其他子弹，形成威力更强的复合子弹	–	可

冲刺 & 跳跃

冲刺默认键位为○键，是和荒神战斗时的必要回避手段，另外近战玩家配合一些特殊技能可以令回避更加自如（如：短剑的强制回避等）；跳跃同样也是在面对一些攻击时回避的强力手段，由于本作荒神的技能判定做了很大的改动，导致很多技能都可以用跳跃来躲避（如：蝎子摆尾、鸟神滑翔等），主要注意的是这两种动作都会消耗 ST 且都没有无敌时间，要注意使用后的硬直并学会用攻击动作强制取消此硬直。

※爆裂模式时在空中再次按 × 键可以使用 2 段跳。

防御

在战斗中同时按下○键和 R 键就可以展开盾牌进行防御，防御需要消耗 ST，盾牌分为圆盾（バックラー）、轻盾（シールド）、大盾（タワーシールド），三种盾牌的区别在于展开速度与伤害减轻能力，注意盾牌无法防御侧面和背后的攻击，防御时注意方向。此外，本作还增加了空中防御的动作，在跳起中按下展开盾牌的按键即可进行防御，这让我们在面对某些怪物时更加得心应手。

圆盾（バックラー）	展开速度最快、伤害减轻率低，防御范围最小，STEP 消耗最小。对破碎攻击防御力较高
轻盾（シールド）	展开速度一般、伤害减轻率一般，防御范围一般，STEP 消耗一般。对切断、贯通、破碎防御力相同
大盾（タワーシールド）	展开速度较慢、伤害减轻率最高，防御范围最大，STEP 消耗最多。对贯通防御力较高

作战技能

游戏中的高级装备都带有技能，技能种类共分为和 HP、OP、ST 等基础能力、属性攻击、战斗状态、道具回复速度、采集运气、回收和捕食方面、同伴救助等七种，在游戏的服务终端里面技能选项有很详细的介绍。值得一提的是本作中新增的带有“B”字的技能，这些是爆裂模式才能触发的技能，大部分制御芯片都会附加多种“B 技能”且多为有益状态同时存在，所以在本作用爆裂模式就显得尤为重要，作战前针对所要讨伐的荒神选择不同的技能也是取胜的关键。

捕食攻击

1. 剑形态下长按△键蓄力就能进行蓄力捕食，蓄力过程中不能移动但可以改变方向，△键松手后自动向前捕食，捕食攻击力跟刀身普通攻击一下相同。任何荒神的尸体只能捕食一次，捕食一次能获得该荒神的 3 件素材。荒神活着的时候捕食能发动神机解放进入爆裂模式，同时能获得 3 颗荒神子弹。

2. 在攻击的连招中使用 R 键 + △键可以进行连击捕食，攻击力和对应段数的武器攻击力相同，同样可以进入爆裂模式，不过这时可以获得荒神子弹只有 1 发且爆裂模式时间减半。

※捕食攻击没有霸体，因此捕食过程可以被怪物的攻击或者同伴的子弹击中取消掉。

爆裂模式

捕食成功后进入的模式，对自身攻击力、跳跃力、冲刺力等各项能力进行小幅度提升，该状态下可以将获得的荒神子弹通过按下 R 键 + △键的方式传给队友形成神机连结解放状态，同样队友也可以传弹给我们。神机连结解放后收到子弹的玩家假如再次收到子弹，子弹 LV+1，最大 LV3，LV 越高，ST 消耗就越小，OP 回复速度越快。在神机连接解放中收到子弹的人，能在一定时间内打出子弹威力惊人的“荒神浓缩攻击”（R 键 + □键），发动后神机解放状态马上消失。

※角色死亡后爆裂模式立刻解除。

连结救援

在玩家死亡后，会进入 30 秒的濒死状态，该状态下玩家无法操控角色，如果此时有同伴前来救助的话，玩家能回复一定量的体力并复活，该系统的特点如下：

1. 被 NPC 救助后会有 15 秒的时间选择复活时机，这是本作新增的一个系统，当确认周围安全后再复活可以有效避免前作中刚刚复活就被打死的情况。

2. 在 NPC 死亡后，玩家也能救助同伴，只是 NPC 没有 30 秒的濒死状态，什么时候去救都可以。

3. 救助者会将自己现时 HP 的一半分给被救助者（拥有特定救助技能会对回复量进行修正），因此最好在玩家自己快没血的时候再去救同伴。

4. 要注意在救助同伴的过程中并非无敌状态，很容易被敌人袭击，救助同伴时尽量先把敌人引开，再迅速回去救助同伴。

战斗指令

本作新增的系统，玩家可以通过战斗指令给 NPC 下达命令，指令分为广域集合（发射信号弹）、狭域集合、全员分散和索敌强袭，顾名思义这些指令都是为了弥补 NPC 在 AI 方面的不足，不过本作 NPC 的 AI 有了大幅提升，配合这些指令相信会对战斗帮助不少，下面简述下这些指令的作用：

广域集合：可以很快速地召集全地图内的同伴，不管 NPC 所处战斗状况如何都会立刻向玩家所在地点进行移动。

狭域集合：在某一区域和荒神交战时使用的指令，可以快速令陷入被围攻的 NPC 跑到玩家所在的安全位置。

全员分散：令 NPC 在全地图内分散行动，在和荒神交战时 AI 自动以回避为主，适合牵制同屏出现的荒神。

索敌强袭：全区域探索的指令，发现荒神后马上进入交战状态，系统会自动根据玩家所处状况决定是否给予帮助。

部位破坏

大型荒神全都有三个可破坏部位，当这些部位受到一定程度的伤害后便会产生结合崩坏效果，崩坏后该部位的防御力会变得非常低，并且在任务结束后还将有部位破坏奖励报酬。但要注意一旦发生结合崩坏，荒神会进入愤怒状态，此时荒神的各项能力都会明显提升。

状态变化

游戏设定了多种状态变化，这些变化有些是荒神独有的，有些则是玩家独有，熟悉状态的效果也可以让我们在战斗中更好的应对突如其来的变化。

图标表示	状态名	效果
	ヴェノム	一定时间内 HP 徐徐下降（敌我共有）
	デッドリーヴェノム	一定时间内 HP 急剧下降
	リーク	一定时间内 OP 徐徐下降
	フェイタルリーク	一定时间内 OP 急剧下降
–	ホールド	身体麻痹不能行动（アラガミ特有）
–	封神	特殊行动无法进行（アラガミ特有）
	スタン	一定时间内无法行动，受到攻击立即解除
	バースト	一定时间内进入神机解放状态
–	回避距离上升	一定时间内冲刺距离加长
	伪装フェロモン	一定时间内不吸引敌人注意
	挑发フェロモン	一定时间内吸引敌人注意
	攻击力下降	一定时间内攻击力下降
	攻击力上升	分为大、小两种，一定时间内攻击力上升
	ジャミング	一定时间内荒神位置不在地图显示
	ユーバーセンス	一定时间内全区域荒神位置表示
ST	スタミナ消费量减少	一定时间内消耗 ST 的行动 ST 消费量减少
	被ダメージ增加	一定时间内受到伤害增加
	被ダメージ减少	一定时间内受到伤害减少

チャレンジ难点任务分析

イカロスの翼

委托人是ジーナ，第一次打这个任务同样只能跟她组队。ジーナ是擅长使用丰富多彩的光线弹来攻击的 NPC，武器是狙击枪，虽然输出比不过使用别的武器的其他同伴，但这个任务中前期出现的两只鸟神弱点在那很小的头部，她正好可以利用精准的射击来集中攻击其弱点，对战斗有极大的帮助，不过缺少回复弹是她的缺点。

任务要对付两只鸟神跟一只女神堕天种，两只鸟神会同时出现，将它们都消灭了之后，女神堕天种才会出现。玩家初始出现的地点是 A 区营地，下来后马上往左边的 O、P 区跑，这里会马上遇到第一只鸟神，如果不想让另外一只鸟神发现也只能在这两个区域将其消灭。鸟神的攻击硬直较多，捕获机会同样很多。获得的荒神子弹是破坏其下半身最有效的武器，想将其速杀要尽量使用捕食。

ハ-ドケ-ス

讨伐神蚀王、鸟神、堕猿三只荒神的任务，场地是赎罪之街，鸟神、堕猿会分别在 M 区跟 E 区同时出现，将它们都消灭后神蚀王才会出现。出场后马上往右走来到 E 区遇到堕猿，将其引到 G 区或者 K 区打，击败它后剩下的基本都是单挑战了。

初次执行这个任务惟一能通行的 NPC 是ブレンダン，使用大剑的强袭兵，能力较差，跟神蚀王打的时候战死的频率相对较高，在战斗中尽量多关照一下他。

バックスタッバ-

委托人是台场カノン，第一次执行任务自然也只能跟这位火力超猛的丫头出发了。她拿着游戏中威力首屈一指的 320 式加农大炮，各种爆破、放射属性子弹经常连同伴一起炸飞，不过，救人能力强也是她的优点，经常会替玩家打来回复弹。

任务是战王与禁王同场，镇魂の废寺这个地形几乎没办法分开各个击破。武器首选神属性大剑或者长剑，前者蓄力伤害高，输出快，后者特殊设计失衡值高，连续攻击战王的前脚很容易造成硬直。需要注意的是，出发时记得带满 SG 类道具，在两只荒神汇合后用来争取机会对其中一只集中输出。

スティング・レイ

委托人是大森タツミ，任务是对付两只鸟神跟ハンニバル。如果在每三分钟内没解决一只，第二只就会出现。如果能快速击破前面两只鸟神，这场战斗会很轻松。武器推荐雷属性或者破碎修正高的大炮，因为鸟神身上捕食到的荒神子弹是对付他们自身的利器。大概 15 ～ 20 发左右的爆雷玉就能击破一只鸟神，爆雷连玉建议用来对付后面的ハンニバル。

ピルグリム零

经典 4 猴子任务强化版，其中两只是禁猿、一只是堕猿，场地还是废寺，由于猴子的听觉非常好，就不用指望能单挑了。出发前记得带满闪光，武器推荐大剑，或者射击系统是 [神 · 爆] 的长剑，因为这两种都是保证输出的武器，战斗时把猴子引到一起用闪光弄晕，8 个闪光用完之前尽量将一只禁猿打至重伤，能减轻不少压力。

モノクロ-ム

双ハンニバル讨伐任务，同时面对一只普通种与侵蚀种。场地是エイジス意味着没有能引开它们的方法，只能在两只同场的情况下采取各个击破，闪光必须带满。要注意的是，不要把两只ハンニバル的逆鳞部位同时破坏掉，这样会增加它们的攻击招式，非常危险。

夏の蚋

经典任务“夏の虻”（3 鸟神）强化版，堕鸟 + 禁鸟各两只。场地同样是叹きの平原，随便被其中一只发现，用不着数十秒，另外的三只中至少两只会赶来助阵。这里提供一种比较简单的打法，出发前带满闪光，武器推荐“真龙炮”或者高破碎修正的武器，技能最好配有“捕食获得子弹数提升”的技能。开场后追着一只禁鸟捕食，鸟神的子弹好处在于全是爆破系，不仅容易打出硬直，走太近发射会把自己炸飞来获得无敌时间，落地后马上翻滚取消硬直同时又能再次接近敌人。如果被其他鸟神发现了就马上用闪光隔离，一个闪光的时间足够捕食两次，换言之 8 个闪光能换到至少 50 发子弹，加上从队友那里获得的子弹，足够消灭它们。

ダスト・トレイル

本任务的主要难点有三：1. 场地是镇魂の废寺，地形小而窄，面对的蝎子跟魔神都是擅长范围攻击的荒神；2. 两只荒神都是很难快速解决的品种；3. 只能选择两位新手 NPC，AI 性能不理想。

因为场地实在太小了，所以即使用 NPC 把其中一个荒神支开，还是会很快让他们汇合。由于 D 区的炮台杂兵不会重复出现，建议到这个位置开战。魔神因为经常在天上飘太过无赖，与其战斗会消耗大量时间和精力，推荐先消灭蝎子，武器推荐选用火属性，闪光跟陷阱必须带足，被魔神缠上后用来争取时间给予蝎子重创。

研究中心 RESEARCH CENTER

实用技术 研究中心

VANQUISH

文 铃 美编 木仙

征服	SEGA/Platinum Games	动作射击
多机种	Vanquish	美版
	2010年10月19日 1人	59.99美元
	对应机种为 PS3 及 X360	对应玩家年龄：17岁以上

距离游戏的发售日已经过去了一段时间，相信大部分玩家主线早就通关了，现在肯定在与雕像收集、神难度、全挑战较劲。本次的研究就为大家介绍了一些小技巧，多多利用它们对攻克神难度或挑战能有不小的帮助。在难点提示中，重点讲解了六个挑战的打法，如果配合上期攻略透解中挑战敌人配置情况的表格查看能获得更好的效果。另外，112个雕像的位置都已描述出，一定能助各位快速完成收集。这里小小的吐槽一下，有些雕像的位置还真是放得“好”，特别是2-2和3-3的那几个雕像，真是要命！

小技巧汇总

迅速上弹

神难度的时候、挑战的时候，部分枪械的上弹时间长得让人跺脚，不过好在有迅速上弹技巧。按下上弹键后，只要立刻切换成另外一个武器再迅速切换回来，子弹就已经填装完毕了，战斗中利用好可以节省大量时间。除此之外，角色填装子弹的动作出现后，玩家即使马上使用翻滚或冲刺，上弹的过程也不会因此而中断，等玩家翻滚或冲刺完毕，子弹也填装好了。玩X360版的玩家如果担心按十字键太快会跳成其他武器，可以使用后一种办法，如果使用的是薄版X360请无视这句话。

快速升级武器

能够直接捡到绿色升级道具是每个人都希望遇到的事情，不过由于各种原因，升级道具掉落的几率并不算高，于是主力的武器升级方式就要靠拾取武器补给了。游戏中想必各位玩家经常会遇到这样的情况，为了让某项自己喜爱的武器能快速升级，便一直将其带在身上却舍不得使用，可打了半天也捡不到对应的弹药补给，结果准备放弃之际刚好使用了一两发子弹，对应的弹药补给就出现了，然后就开始唉声叹气。这里针对这种情况提供给大家一个好的方法，能够快速将武器升级。当你想要升级的武器弹药补给出现时，如果手中的枪已经用了几发子弹，可以先在附近用身上没有的武器把自己想要升级的枪换下来，然后再去捡满子弹的补给，最后返回去捡自己刚才放在地上的枪即可。例如，玩家手里持有突击步枪、重机枪、霰弹枪，想升级重机枪但用了几发，可以先用附近的狙击枪把身上的重机枪换下，然后用狙击枪把满子弹的重机枪捡起来，最后再回去捡用过的重机枪，武器就能升级了。

升级道具的妙用

升级道具是用来升级武器的，但是对于部分强力武器来说，升不升级是次要的，能够补满弹药这一设定才是关键，特别是在挑战关卡中，一个升级道具至少就等于三发火箭筒、四十八发跟踪枪、两百四十发重机枪或者你喜欢的武器随意替换，所以好武器的空枪也不要乱扔，看到升级道具也不要乱捡，合理分配，合理运用。

强力武器一变二

最终战的场地内有一把火箭筒、一把跟踪枪，它们都是对抗BOSS的强力武器，现在有一个办法让它们一把变两把，不过前提是角色要死亡一次。游戏中只要角色死亡，继续游戏的选项都是默认以死亡时手中持有的武器为准从上一Checkpoint处开始游戏。利用这一点，我们可以在最终战拿起火箭筒和跟踪枪后就故意挂掉，继续游戏后手里的火箭筒和跟踪枪都完好保留，地上武器的也还在，而你要做的仅仅是用六发火箭筒打死一个BOSS，至于为什么打死一个就行，因为打死其中一个BOSS后就会到达下一个Checkpoint，而我们的战斗场景却没有改变，知道怎么做了吧！此方法即使是在神难度的最终战中也同样有效。

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and VANQUISH are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

Romanov系机器人战法

不同型号的Romanov系机器人的弱点看上去各不相同，但有一个弱点部位是一样的，那就是头部，用任何枪械打它们的头造成的伤害都能相对大一些，持续命中还能造成机器人出现硬直甚至倒地，再接着打还能把脑袋打爆。失去了头部的Romanov系机器人就变成了瞎子，它们先是会朝着最后一次看到玩家的地方开枪，一段时间以后就会开始胡乱攻击，只要你想，完全可以站在一边看笑话，胡乱攻击一长段时间后，机器人会自爆。

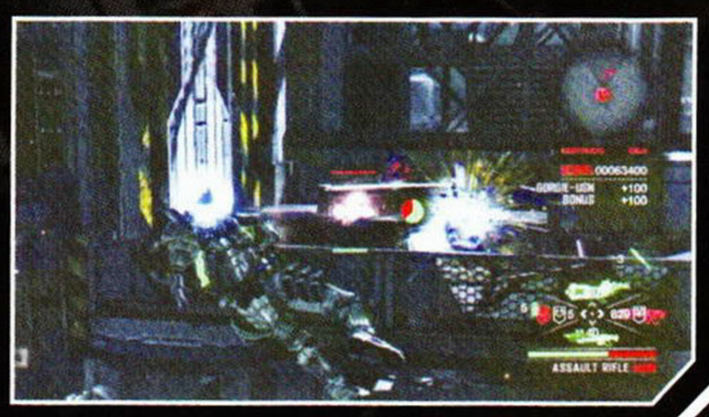
冲刺取消

在游戏中玩家松开冲刺键时角色会有一个收的动作，这个动作是可以通过立刻使用翻滚来取消的，连续运用短暂的冲刺再配合翻滚取消，可以在几乎不消耗AR战斗服时间槽的情况下迅速完成一长段移动（使用得当还能让时间槽慢慢回满），这是想挑战极限的玩家们都必须掌握的一个动作，此动作不管是用来进攻、调整、甚至逃命都相当好用。

难点提示

神难度

先不去谈神难度之下的各种一击必杀，单是AR模式强制发动后即使战斗服已经过热，角色也还要维持红血状态很长一段时间的设定就很麻烦了。神难度下找掩体很重要，不能贸然进攻，另外很多场景敌人与武器的配置也有改变，棘手的敌人多了，火箭筒少了，具体其他变化可以参考上期的攻略透解。打敌人必须打弱点，并且相比于各种一击必杀的中大型敌人来说，小型的敌人反而更危险，建议大家稳扎稳打，清光敌人再继续向前。神难度下死亡是常有的事情，习惯了就好，分数什么的就不奢求了。



挑战一

之前玩过本作试玩版第二弹的玩家对这个地图的地形应该是再熟悉不过了，敌人的配置上虽然和试玩版相比改变了不少，但这都无法阻挡玩家完成挑战的脚步，毕竟场边武器架上的武器配置都没有变。本战场有好几个可供利用的安全点，找到最喜欢的就可以慢慢打了，场边的强力武器很多，此挑战想不过都难。

挑战二

主线流程1-8中第一次与Zaitsev正式交战的场所，挑战二登场的敌人种类相比挑战一要多元化不少，但这都不能造成有效的威胁，原因很简单，挑战二有个非常安全的死角。挑战开始后，注意看主线中博士被俘虏的电梯右侧，集装箱上面有个机枪台，它背后的区域就是能够据守的位置了，有集装箱的掩护，敌人几乎所有攻击都打不过来（Romanov-G的大型跟踪导弹要留意一下）。第三轮会跑出来六只View Hound与六只A2 Sphere，用重机枪将它们全部消灭后会发现满地都是升级道具，再加上旁边就有火箭筒可以拿，后面几轮完全没有难度了。

挑战三

挑战三的难点在前三轮。一开场敌人就很多，还都是“又小又碎”的类型，对付它们没有太有效的办法，只能保持移动和它们周旋，或者在场地两边来回跑，不要浪费好的进攻机会，慢慢削弱敌人的数量，尽量避免让战斗服过热，否则十分危险。大型兵器MOA不求能使用，保证不被它伤到就好。对于掉落的升级道具，建议玩家省用一些，这么一来打最后打Buzzard就很容易了。

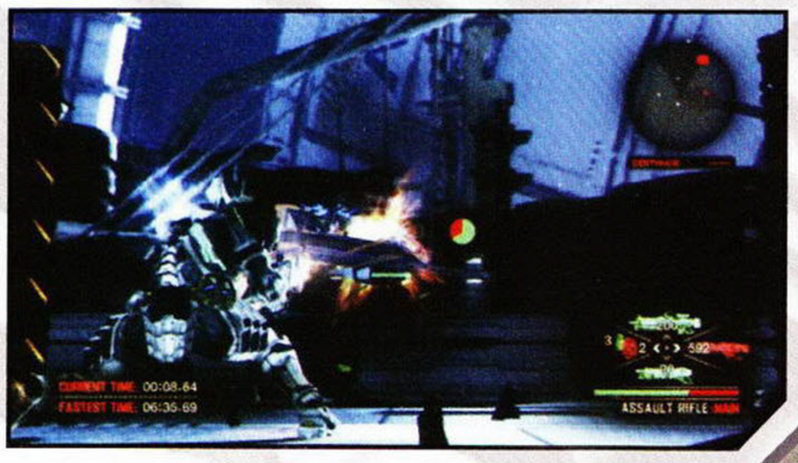
挑战四

个人认为挑战四的难度比挑战五高。初始位置右边有一块不算大的岩石，玩家可以选择据守这里直到前两轮结束，在岩石后面完全可以不用刻意去躲避第二轮的Jellyfish-M，它们只会傻乎乎地在岩石前面爆炸，偶尔有几个冲过来的翻滚就能轻易躲过。由于开始第三轮前需要离开这片区域且不能返回，所以升级道具只能捡起来，建议强化重机枪，打坦克和Unknow都好用。第三轮算是比较简单的了，因为Gorgie-USN是Gorgie系机器人里最好打的兵种，而Unknow的招式出招征兆都比较明显，打法也固定，只是注意它张开爪子的时候不要被抓到，否则就前功尽弃了。第四轮坦克准备登场后看准位置扔出手雷，尽可能多的秒掉旁边的杂兵，然后发动AR模式把坦克上的小炮台都打完，最后剩下的主炮开炮前有明显锁定音效，翻滚躲开即可。第五轮很令人抓狂，是挑战四的难点所在，场景就一条狭窄的破小巷，几个大型敌人一出场景恨不得都被挤满了，而且没有任何一个地方能够躲子弹。战斗开始就赶紧用之前捡到的火箭筒来对付Romanov-G，越快清理掉它们越好，危机时刻可以利用EMP的大范围影响力来解围，然后立刻调整状态，把除了Crystal Viper之外的敌人全部杀死再专心对付它，只要撑过了敌人火力最猛的一开始，胜利就在眼前了。

趣味细节1 奖杯／成就列表中，有一项叫作“Fisher is the Other Sam”，即费舍尔是另一个山姆，这个奖杯／成就的要求是3-4中不被任何人发现，沿途需要打破十几个探照灯，与《分裂细胞》中山姆・费舍尔大叔通过摧毁光源隐藏在黑暗中的场景极为相似，而两位主角的英文名刚好都是“Sam”。

挑战五

难点同样是开局的时候，敌人一瞬间就跳了一排上来，距离非常近，直接一颗 EMP 然后逐个爆头，将它们收拾完毕马上找前方竖着的掩体，用 AR 模式打下两艘运输船的驾驶员。离开这一区域前记得拿上火箭筒，因为走下楼梯门就会关上了，与一层的敌人打其实是占有地形优势的，遇到危险可以往楼上躲，升级道具先不要捡。第三轮开始后回撤到刚才下楼的地方，那里继续享有地形优势，Buzzard 由于身躯庞大无法靠近，有这么多障碍掩护，地上还有升级道具，身上又有火箭筒……只能说挑战里的 Buzzard 命都不怎么好。走出这一大片区域会自动开始第四轮，在这之前把武器弹药补充好，没有杂鱼的干扰，三个 Romanov-D 太好打了，虽然装甲是加厚的，但只要把它们的头逐个打掉，它们就会完蛋．第五轮中的 KNRB-0 不是难点，因为在主线中已经跟它交手多次了，关键是那一圈狙击手，这里建议站在有机枪台的控制室的门口比较好，这个位置可以用门板当掩护，全灭掉狙击手之后，场地里的火箭筒可不止一个，还有机枪台可以用，KNRB-0 命不久矣。



挑战六

不得不说，这个挑战真的是难，所有的敌人单个拿出来对付都好说，强强联手就真的是麻烦了，除了第一轮外，每一轮的刚开始就是地狱，能活着将 BOSS 级人物之外的敌人清理完，基本也就成功了一大半，由于打前四轮就需要相当的时间，在最后一轮死亡难免会让人精神崩溃，这也是本挑战的另一个难点所在，如果能继续从挂掉的地方开始还好，但一直从头来搞不好还会让状态更差，十分考验耐性。开始先熟悉一下场景内的武器摆设，把好用的武器位置看准了。第一轮是最简单的，消灭 Gorgie-USN 后，用近身攻击和 QTE 就能干掉 Crystal Viper，连枪都不用开。第二轮的 View Hound 是个难点，熟悉了两批 View Hound 的出现位置后用重机枪消灭（最两旁，出得稍微迟一点），让它们变形落地就麻烦了，在干掉 View Hound 之前不能被 Zaitsev 的紫色装置（强制过热）干扰到，要么打掉，要么就逃跑，一定要保证效率，Zaitsev 落单后反而比主线中还好打。第三轮个人建议先在 Gorgie-USN 的出现点事先扔好手雷，然后立刻打掉中央的 Romanov-G 的脑袋，如果杂兵没有炸完就灵活跑位补枪搞定，之后再挨个把所有 Romanov 的头都打掉，接下来就能稍微松口气了。第四轮第一个要铲除的是空中机枪台，必须果断开启 AR 模式应对。下一个是 A2 Sphere，在它们一变形就立刻用霰弹枪轰。EMP 是用来救命的，因为 BIA 相当不好对付，在清理完杂兵前，千万不要被 BIA 逮到，火箭筒推荐在这个时候用了，最好找两个 BIA 在一起的时候开枪，一发能伤两个，很划算。第五轮的战法还是先清理 A2 Sphere，声波枪同样好用，两个 BOSS 打法与最终战时没有不同，但打到这个时候手雷和 EMP 估计都没有了，满血状态被紫色光线扫到马上濒死，过热时尽量找不会被摧毁的掩体（楼梯旁的斜坡）。

说归说，真正打起来每个动作都是难点，最后，各位使用冲刺取消的时候千万要注意不能被场景里的摆设卡到，希望这种运气超被的情况大家都不要遇到，祝大家早日通过挑战六。

全112个雕像位置

雕像编号	出现章节	具体位置
001	1–2	从左边的通道进去，在需要用冲刺才能通过的位置前停下，回头往上看。
002	1–2	穿过通道后，再次转身，右边的两个遮挡物之间有个开口，仔细看远处的平台。
003	1–2	进入大门，左边的第一艘敌人的运输船上。
004	1–2	还是上面这个房间，在进入下一区域的门口左转回头，上方的架子上。
005	1–3	出门有一长段楼梯，仔细看右边第二层和第三层台阶之间的地面。
006	1–3	通往上层的门打开后，上楼右手边有个黄色的集装箱左侧的地上。
007	1–3	往右走来到通往下一区域的大门路口，远处栏杆里的地面上。
008	1–3	接着往前走到底会遇上一排挡路的箱子，左前方栏杆外的地面上。
009	1–4	出现本任务名字的地方有一量燃烧着的装甲车，上面放着雕像。
010	1–4	出门在中间一段平台右转走到底，然后左转回头的地上。
011	1–4	在二楼救下名叫 F.Kennedy 的队友后，继续往前走到头，左下的黄色集装箱上。
012	1–4	进门后立刻看右边的地上，最好站在门口打雕像，别完全走进去，以免被拖入下一章。
013	1–5	本任务开始立刻回头，雕像在靠外围的铁架子上（左下还有个武器补给箱）。
014	1–5	需要上大门掩护队友的地方，走到靠设施外围的地方，背对敌人，右前方处箱子左边的地上。
015	1–5	打坦克的区域，来到坦克出现的路口右边，往左边的地面上看。
016	1–5	依旧是坦克出现的路口，正上方有个“SCR-18 Transit Corridor”的牌子，上方的架子上。
017	1–6	我方载具登场的剧情过后，贴着左边燃烧的废墟走有一个小路口，不要掉头，正前方箱子左下的火焰后面。
018	1–6	炸隧道中间处的桥梁时，从左边上到最上层，回头看对面的平台边上那个闪闪发亮的东西。
019	1–6	炸掉桥梁后，就在左前方有个灰色的正方形小箱子，箱子背后的地上。
020	1–6	离开通道前，右边的栅栏内有几辆燃烧的载具，左边的两个载具中间的地上就是，不要往左太多，否则会进入下一任务。
021	1–7	本任务开始后来到左路的第二个黄色掩体前，往掩体右前方中央的洞里看。
022	1–7	通往下一区域大门的最右边有辆绿色载具，载具后方与黄色集装箱之间有几个正方形箱子，第一层箱子的上面。
023	1–7	还是上面的这个地方，黄色集装箱外侧有一堆箱子，靠外面一侧箱子之间缝隙的地面上。
024	1–7	启动电梯，举枪看着左边，电梯第一次停下就能看到雕像。（不是对面的建筑，是电梯这边的铁架。）
025	1–8	遇到敌人后贴着右边的墙走并右转，在挡路的大箱子左边，与墙之间缝隙的地面上。
026	1–8	博士所在的电梯右边，有个大箱子，箱子后面的地上。
027	1–8	在上面提到的电梯的正对面，笔直走过去，还有一个电梯，就在电梯内左边的地上。
028	1–8	场景内有个大门，大门左上方有三个大灯，雕像在左边两个灯中间（略靠右）位置下方的平台上。
029	2–1	初始位置前方的大门口右边有一堆载具的残骸，在门口右转进入，右手边的地面上。
030	2–1	传送带的第一个区域，在通往下一区域的大门前向后转，传送带右边栅栏的地面上。
031	2–1	清理完传送带第二个区域有两节楼梯，上第一节来到最左边向后转，对面平台正方形箱子的右下角。
032	2–1	上第二节楼梯后往右走，第二个黄色集装箱的右边有铁丝网，从铁丝网处看右边的远角下方。拿到雕像前不要杀光这里的敌人。
033	2–2	本任务开始后赶紧从车尾来到车头，右边角落的地面上。
034	2–2	第一个 Checkpoint 过后，会开过来一辆满载敌人的列车，在列车最尾部下方的小平台上。（最好在列车刚登场时开启 AR 模式来射击。）
035	2–2	击败列车上的敌人后去左边中央机枪台的左侧缺口处站好（以面向车头方向为准），列车一停稳就立刻举枪往斜下方瞄，建筑物下层角落的地上。
036	2–2	独自坐在敌人运输船上时，会从后方飞来两个我方运输船，雕像在右边叫作 A.Smith 队友的运输船船尾。（以面对前进方向为准。）

趣味细节 2 Crystal Viper 有一招会将萨姆抓住，之后需要等按键提示移动到合适位置再按下相应按键，若成功，萨姆会用很酷的姿势给 Crystal Viper 来上一脚。

雕像编号	出现章节	具体位置
037	2–3	在本任务初始区域右转，对面被毁的载具顶端。
038	2–3	干掉来袭击的机器人后，瞄准前方左下的地面慢慢往前走，雕像就在前方不远的路面之下。
039	2–3	引发两个大型机器人登场后，往左前方走，在放置有 Shotgun 的架子面前左转往上看，雕像就在上方。
040	2–3	依旧是这个区域，场地的右前方有个小型货车，货车右边驾驶位旁边放置着雕像。
041	2–4	本任务标题出现后出门，往前走一点左边有个黄色的集装箱，从左边走过去，雕像在集装箱左边角落的地上。
042	2–4	进入前方大门到达 Checkpoint，往前走一点再右转会看到废墟上有个楼梯的拐角，雕像就在拐角尽头。
043	2–4	进入第一个建筑物后，二层有两个机枪台，右边机枪台右侧角落的地面上。
044	2–4	第二个建筑物内需要启动开关来移开平台，在二楼按下开关前，面对开关看左边对面建筑的窗口，雕像就在那里。
045	2–5	在本任务初始位置往左前方走，左转发现有个武器箱，武器箱的左边就是雕像。
046	2–5	出第一个电梯，在遭遇两艘运输船的位置，走到弧形通道的另一端，进门前注意看右手边，雕像就在门的右边。
047	2–5	第一个水泥块砸下来之后，往右边走，沿着最右边的栅栏看就能发现雕像。
048	2–5	清理左边门口冲出来的全部敌人后别忙着进去，在门口转身，右手边的地面上。
049	2–6	在初始位置立刻转身出门，出门后左转，在角落的地面上。
050	2–6	来到主炮区域，到右边出兵的斜坡那去，斜坡左侧有个武器架，站在武器架右侧，往斜坡下面的缝里的右角里看，地上就是。
051	2–6	走到主炮正下方的大门前，抬头举枪，在黑黄相间的钢板下面一层，有左右两个缺口，左边有的一个雕像。
052	2–6	还是这个地方，右边的缺口有另外一个雕像。
053	3–1	本任务初始位置最右边的花坛，右边的地上的凹槽中。
054	3–1	下楼梯后，来到离往右边区域进发最近的机枪台左边，回头，右边的花坛上。
055	3–1	进入右边区域后，马上往右边走，有两个绿色的盒子，用近身攻击把第二个盒子打开，雕像就在里面。
056	3–1	有狙击手的建筑物上有三层广告牌，从下往上数第一层广告牌的上面。
057	3–2	与 Elena 开始通讯后千万别往前走，可以控制角色后，出口右边地上的水泥块后面。
058	3–2	桥放下以后走到桥中间往右看，角落里就是雕像。
059	3–2	坦克出现位置的最右边有一个武器箱，在武器箱的左边有两个垃圾箱，它们中间的地上。
060	3–2	从电梯出来，右边有一排商店，雕像在名叫“Cafecitos Cuban Cafes”的店右下角的地面上。
061	3–3	本任务标题出现后，左边可以看到一个被毁掉的大巴车，雕像就在驾驶位上。
062	3–3	看准前方武器箱的位置，然后一个冲刺到武器箱左边，立刻开启 AR 模式往正前方平台尖上瞄准，只有一次机会，否则只能重新读取。
063	3–3	第一个 Checkpoint 到达后，立刻来到下一个路面，之后，一直贴着右边走，再下一个断层前，对面的最右边的地上就是雕像。
064	3–3	炮台的架子全部垮掉后往前跑，左边有个灰色的双层架子，架子背后的地面上就是雕像，不要走得太前以免触发剧情，但动作太慢的话会掉下去。
065	3–4	摧毁六盏灯后，路的前方会出现一条横着的罐子，顺着管子往右看，雕像就在管子上面放着，看准雕像位置就开 AR 模式，保证一发打下来。
066	3–4	摧毁第八盏灯后，往右上看会有个闪红灯的导弹发射器，它下方的平台上闪亮亮的就是雕像。
067	3–4	摧毁最后四盏灯后，前方通道的上方有两个闪红灯的导弹发射器，雕像就在靠左边那个发射器的左边。
068	3–4	炸桥栅栏的地方，在桥中央有个武器架，站在武器架的左边往下看，下层平台的边缘放置着雕像。
069	3–5	登上放置有数个机枪台的桥，走到最左边举枪往右下看，很容易就能看到雕像。
070	3–5	来到第一块大岩石处，举枪往右边看，雕像被非常显眼地放在远处的废墟上。
071	3–5	刚进入到 Kreon 区域就沿着左边走，雕像就在左边前方的废墟上方。
072	3–5	登上通往 Kreon 核心区域的桥梁，一边下桥一边看左边那辆废弃的车，车顶上放着雕像。
073	3–6	乘上单轨列车，沿途上方会有几根横着的铁管，第二根铁管的右上方放着雕像。
074	3–6	击败 Unknow 后打开通往下一区域的大门，左边的第二个仓位和第三个仓位中间的地上。
075	3–6	来到有红色敌人登场的平台，消灭它们后要走一段长斜坡，顺着斜坡右侧走并同时往右边瞄准，面前管道拐角处的上方。
076	3–6	走完动力中心管道就要上一个移动平台，平台升上去后走到第二个移动平台，先不要忙着启动，站在开关的右边往平台的左下方瞄准，雕像在管道的上方。
077	3–7	在初始位置一步也不要往前走，马上左转，平台外侧的地面上。
078	3–7	坐上第一个升降平台，在第一个机枪台的右边站好，往右下方瞄准，雕像就在下方的平台上。
079	3–7	前方有第二个机枪台，在机枪台的左边站好举枪，左下方就是。
080	3–7	用手抓住第一个拉杆来到上方，落地后往前走一点点立刻左转，对面的地上。
081	4–1	前方狙击小队出现后，往前走一点左转是一条通往树林的路，走到头就能看到雕像。
082	4–1	狙击小队处的铁门打开后进门，马上往左前方走，河流对面的平台上。
083	4–1	接着进门后上方平台有敌人涌现，全部干掉后进门就左拐就能来到这个平台，在中央站好，面前树的树干上。
084	4–1	在需要等电梯的地方有个机枪台，机枪台背后有三个武器架，它们后面有个岩石，岩石上放着雕像。
085	4–2	任务名出现的地方立刻右转走到湖边，往右边平台偏上一点的位置看，上面放着雕像。
086	4–2	击败 Buzzard 后往前走到道路尽头，右边一堆箱子处的地面上。
087	4–2	还是上面这个位置，绕到大洞的左边尽头，从箱子右侧举枪往下看，地面上就是。
088	4–2	击败 KNRB–0 后进门，在楼梯口站好但是不要上去，直接回头就能看见雕像。
089	4–3	初始位置不远就能看到墙上的数字“2”，在不到数字“2”的地方有个缺口，雕像就缺口外的地上。
090	4–3	还是这个区域，往前走到头有个机枪台，它右后方的地面上就是。
091	4–3	走下铁质楼梯，接着要沿着水泥块斜坡走，举枪一边走一边往右边平台看，上面有一个雕像。

雕像编号	出现章节	具体位置
092	4–3	打完上一个雕像立刻向左举枪标准左边对面的平台，然后慢慢移动，走到一定程度雕像就会露出来。
093	4–4	走到初始位置的大门附近，但是不要进门，在最左边回头，水泥块堆中。
094	4–4	进大门后前方有两个武器架，站在武器架中间的位置往后看，两个箱子之间狭小缝隙的地面上。
095	4–4	拿到 094 号雕像的这一层走到头，在楼梯口处面对下楼方向站好，举枪瞄准右边对面的黄色铁架，雕像就在上方。
096	4–4	跳下平台后遭遇 Crystal Viper，落地后马上右转沿着铁栏杆走到头，最后一块写有“No Smoking”的牌子后面，注意拿到雕像前不要打死 BOSS。
097	4–5	进入零重力区域后，清光第一个区域的敌人，门打开后在门口站好，然后右转举枪，往上看一点就能看到。
098	4–5	出上一个房间后沿着这条路一直走到头，雕像就在路的尽头前方。
099	4–5	清光这个区域，出门后立刻举枪看最上方，也就是把枪举过头顶慢慢走，雕像在通往下个区域的大门顶部。
100	4–5	进入 Unknow 出现的区域，站在刚进来的位置右转瞄准往上看，雕像就在远处的墙壁上。
101	5–1	来到初始位置不远的第一个大门前，不要进去，继续沿着道路左转走到头，地面上放着雕像。
102	5–1	进入战斗区域后立刻右转走到头，那里有一辆运货车，车的升降台与左侧箱子间有个缝隙，调整角度瞄准往缝隙里看，雕像就在地面上。
103	5–1	来到需要安装两个炸弹的区域，到达对面后在一层往右走到头，雕像就在地面上。
104	5–1	与 Elena 通话结束后会刚好来到一个拐角，面对前方大门的方向站好，然后左转举枪抬头看，雕像就在上方。
105	5–2	初始位置立刻回头，举枪往上看，两根管子的连接处上方就是雕像，由于中央上方天花板的灯也是黄色的，请注意观察。
106	5–2	战斗开始后，在博士被打死的控制台旁有楼梯可以下去，下方放着两个雕像。
107	5–2	就在上一个雕像的旁边。
108	5–2	运输船上的追逐结束后，走下斜坡右转来到敌人的运输船正下方，雕像就在运输船下方的地面上。
109	5–3	初始位置往前挪一点就立刻回头往上看，门框左右一边一个雕像。
110	5–3	上一雕像的旁边。
111	5–3	往前走一点就举枪，远处的地上放着最后两个雕像，瞄准好后有把握就开枪，注意不要走得太近，否则会直接触发剧情进入 BOSS 战。
112	5–3	上一雕像的旁边。

趣味细节 3 在 4–1 中，来到 081 号雕像所在的位置，面对雕像站好然后转身，会看到树干上有一只机械甲虫，你可以举枪仔细观察它。什么，你问然后呢？然后它就飞走了。

多边共享区

ENTER THE GAME 栏目主持 奈落

最近的世界，纷争随处可见。信息化越来越发达，纷争的主体往往也就越来越多元化。人类从很早起就开始总结兵法、战术。从冷兵器到热兵器，从物理战到心理战。如今的时代是不是有必要系统地研究信息战了？舆论的导向控制、受众的成分分析、分类利用引导、大众的情绪诱倒和隐蔽多渠道炒作，都是现代企业的公关部门应该认真研究、系统积累的，因为很明显以往的经验不够用了。今天的PR战争中的信息战将会成为至关重要的一环吧。

海月姬

九兵卫 提供

一个曾经幻想成为公主的水母宅女——仓下月海，自卑且害怕接触异性。来到东京独自生活的她与另外几名腐女子住在一栋名为“天水馆”的集体宿舍内，直到某一天，波澜不惊的生活被突然闯入的美丽“女性”打破，月海的生活发生了巨大的改变……

《海月姬》的漫画原作自2008年起在女性漫画杂志《Kiss》开始连载，单行本已经发行了5卷，这次改编为TV动画，由曾经为我们带来《无头骑士异闻录》的Brainsbase担当制作，作品的整体素质非常高。虽说是讲述腐女日常的生活剧，但《海月姬》走的并非纯爱路线，片中也没有对“腐”元素浓墨重笔，有的只是各种惹人发笑的冲突，特别是喜欢男扮女装的政治家之子鲤渊藏之介，完全相反的生活方式让“天水馆”的住客头疼不已，不同性格间角色的摩擦非常值得一看。配音方面，一贯擅长塑造弱气女生的花泽香菜在本作中饰演月海这位略显邋遢的宅女，慌张的演技倒也恰如其分，而能登麻美子以及斋贺みつき在片中的配音同样可圈可点。

圣斗士圣衣神话 冥王哈迪斯

八重樱 提供

多边 模型

20年前，由海南出版社印刷发行的一套名为《圣斗士星矢》的日本漫画悄然现身中国，2块钱薄薄一本的定价在当时看来绝对算不上便宜，却为小孩子们开启了一篇崭新的天空，大街小巷中时常能听到稚嫩的童音在嘶声裂肺地大喊“天马流星拳”、“庐山升龙霸”，20年后的现在，他们中的绝大部分便成为资深宅男。《圣斗士星矢》这部作品寄托了一代动漫迷的深厚情感，万代公司的可动模型“圣斗士圣衣神话”系列变成为了大家释放这一情感的捷径。本次给大家介绍的这款圣衣神话是将在明年3月发售的冥王哈迪斯，这是哈迪斯第一次出现在该系列中，7875日元的售价在同类商品中已属高价品，不过论还原度和细节之精美也绝对算得上是系列中的No.1，忠实再现了哈迪斯绝对的存在感与略带忧郁的凛然表情，堪称是圣衣神话中的集大成之作！目前淘宝上给出本品大陆版带牌的价格约为460元左右，价格还算合理，感兴趣的读者可以去预订了~

死亡空间2超值限定版

多边 限定版

铃 提供

多机种	死亡空间2
原名	Dead Space 2
2011年1月25日发售 /EA/79.99美元	

内容包括

下载游戏《死亡空间 Ignition》的完整版
《死亡空间2》两项特典（一套服装和一把武器）
《死亡空间2》原声CD
《死亡空间2》设定集
艾萨克武器Plasma Cutter的模型

还在对《死亡空间》初代的结局念念不忘吗？和大家一样，本人同样想知道苦命的主角艾萨克究竟是怎样从那场危机中逃脱出来的，好在二代2011年1月25日就会发售，那个时候谜底就能揭晓了。（除非EA压根就没打算解释清楚！）最近官方终于公布了《死亡空间2》限定版的具体内容，要知道，仅一款美版光盘版的游戏售价就要59.99美元，而《死亡空间2》这套超值的限定版价格却只要79.99美元，它不仅包括了其他一些游戏限定版套装中会有的原声CD、设定图集、追加特典内容，更有收藏价值颇高的Plasma Cutter枪模，另外还收录了《死亡空间 Ignition》的完整游戏，丰富的内容和低廉的售价让人想不买都难，FANS千万不要错过机会，赶紧去预定吧！

▲下载游戏、追加特典、原声CD、设定图集、武器模型应有尽有。

《杀戮地带3》海尔刚限定版闪亮公布！

脆薯条 提供

多边 限定版

喜欢《杀戮地带3》的玩家可有福了，SCE预定在2011年2月22日推出一款超值限定版，名为“Killzone3 Helghast Limited Edition”。这个限定版可谓是绝对超值，不仅送好看的，更送好用的。就目前来看，把它称作次世代最豪华限定版也不足为过。下面就让我们看看限定版中到底有什么好货吧。

1. 一个制作精细的海尔刚头盔（只能看，不能带）
2. 一个6.5寸且多关节可动Helghast狙击手模型
3. 游戏制作的幕后花絮与一本艺术插画，让你了解海尔刚文化的内涵
4. PSN的兑换码，可以下载Killzone3的动态主题
5. Killzone3的OST
6. Retro地图包，包含Killzone2中的两个经典地图
7. 线上模式24小时内双倍经验能力
8. 线上模式24小时内全武器解锁能力

如何？这么厚道的限定版的确是非常少见的吧？另外价格也比较适中，售价为130美元。心动不如行动，对游戏和“《Killzone》系列”的背景观设定有兴趣的玩家不妨早早预订吧。另外游戏的普通版也有赠品，游戏的OST或动态主题中的一件。

机动战士高达 独角兽

多边模型

继年初首卷发售以来，高达30周年纪念作品《机动战士高达 独角兽》OVA的第二卷《赤色彗星》终于在无数FANS的翘首期盼中与我们见面了。对于那些钟情于富野由悠季世界观的UC系死忠来说，再也没有什么比亲眼见证新安洲与独角兽充满火花的正面对决更热血的瞬间了，仅仅从这一点上来说，本卷动画就足以当之无愧地成为当今高达动画全新的顶点。

除了动画本身，各大周边厂商还趁热打铁推出了众多高达模型与手办，例如下图中女主角奥

黛丽的1／8PVC就是其中比较抢眼的一款。侧身回望的瞬间，奥黛丽丝毫未曾动摇的神情被定格，眼神中透露出对信念的坚持与希望。有趣的是，与奥黛丽形影相随的哈罗也在出现她的身旁，让整款模型显得生动不少。目前该PVC定价6300日元，预定明年3月上市，由ALPHA×OMEGA进行发售。（※注：ALPHA×OMEGA为模型名铺Alter与Mega House合作的共同企划）

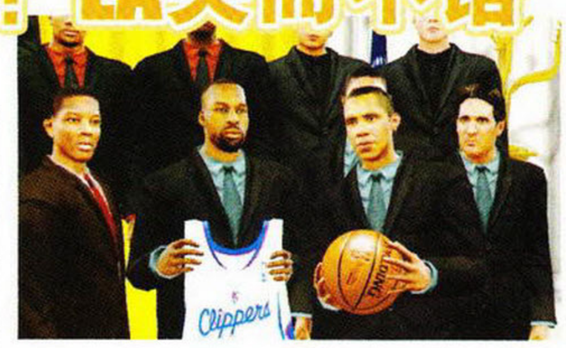
肯尼迪打丧尸？EA笑而不语

多边趣闻

《使命召唤 黑暗行动》最具话题性的设定，莫过于控制肯尼迪、尼克松这两位前美国总统打丧尸了。我们在玩到这张地图时，不禁深深地为美国人的恶搞精神所折服。不过美国人民非常淡定，在他们看来这并不是什么惊天发现，此时此刻，AB的老对手EA正笑而不语。

远的不说，光是最近这一个多月，美国总统就没少往EA的游戏里串门。最新的《NBA 2K11》除了请到了篮球上帝JORDAN外，还请到了美国总统奥巴马。要见奥巴马就要在MP模式或王朝模式中打完一个赛季，这样无论你是否在最后拿到冠军，都可以看到奥巴马在白宫接见冠军球队的画面。都说奥巴马是个篮球迷，如今看来还真是没错。

不过和Wii上的EA的另一款新作《NBA JAM》相比，《NBA 2K11》又不算什么了。在本作中你



▲面对中期选举的严峻形势，奥巴马你就别不务正业了。

可以用秘技调出两只隐藏球队：民主党队和共和党队。共和党队的成员包括小布什、切尼、麦凯恩、佩林，民主党更是星光灿烂，有奥巴马、拜登、比尔·克林顿、希拉里·克拉顿。面对如此豪华的阵容，我们实在不知道该说什么好。不知EA要花多少钱才能搞到如此NB的豪华酱油阵容。至于游戏中收录的其他明星，已经被我们选择性无视了……

顺便说一句，《NBA JAM》的两个高清版会在11月26日发售。

民主党队：在"Press A to Start"画面时，连按13次左方向键，之后按＋键。

共和党队：在"Press A to Start"画面时，连按13次右方向键，之后按＋键。

永无终止的民谣大师、摇滚之父——鲍勃·迪伦

多边音乐

说到鲍勃·迪伦（Bob Dylan），也许会有一部分人不知道他的名字，但是如果说到他的歌，想必无人不知。迪伦1941年出生于美国，1960年代成名，声音粗糙的迪伦最初很难被世人接受，那些举世名作最先传入公众耳朵的竟然多是优美声线的翻唱作品，直到今天仍然如此，说到他那些杰作，比如：《Blowin' in the Wind》（答案在风中飘），大家最先想到的肯定是琼·贝兹（Joan Baez，在早期帮助迪伦的民谣女歌手，也是迪伦的坚定支持者，发展了一段恋情）在《阿甘正传》中的翻唱版本；作为一部名为《Pat Garrett and Billy the Kid》的电影创作的音乐《Knockin' on Heanven's Door》（敲响天堂之门），中国的音乐爱好者最容易接触到的版本肯定是著名的金属

乐队枪花（Guns and Roses）在其最受好评的双专辑《运用你的幻想》（Use Your Illusion）中翻唱的版本，在配乐和唱腔上都有很大的变化，这是一次完美的翻唱，而年轻的同学大多喜欢的艾薇儿（Avril Lavigne）也在早期翻唱过这首歌。迪伦年轻时写歌效率极高，佳作不断，很多朗朗上口的歌曲都让当年的不少歌手出了名，挣了钱，而同样名声显赫的迪伦则并未对此上心，在《Blowin' in the Wind》所在专辑《Freewheelin' Bob Dylan》发售三周后，由Peter，Paul & Mary翻唱的版本录成单曲发行，首周就达到30万张的销量（迪伦和这个组合拥有相同的经纪人Albert Grossman，而且也是很好的朋友），之后当经纪公司将5000美刀的版税钱交给迪伦时，迪伦无语了……（5000美元在当年可不是一笔小钱。）

六十年代初期，迪伦独特的声音和充满诗性的歌曲让其出道之时的形象非常独特，传统的民谣歌手，充满智慧的歌词，延绵不断的吉他伴奏，抗议歌曲，美国反战和民主运动的标杆性人物，迪伦象征着那个时代的很多东西。而迪伦就像所有天才一样，会做出最让人意想不到的事情，1963年肯尼迪总统被刺后，他醉酒后参加一个民权颁奖会，他说在肯尼迪被刺事件中，他看到自己和所有人身体的一部分都被刺杀，1965年，迪伦在民谣音乐节上使用电吉他演唱了三首歌曲，这对于“追求不插电”的民谣界是极度的叛逆，并以此开始了自己的摇滚之路，发行了摇滚专辑《Highway 61 Revisited》，其中的《Like a Rolling Stone》是不朽的摇滚圣经，被《滚石》杂志列为史上最伟大的歌曲，其中的精神代表着摇滚乐伊始，超过6分钟的歌曲分为四个段落，每个段落接一段副歌，具有叙事性和极强的寓意，每个人应该都能从这首歌的歌词中找到属于自己的那一部分，而副歌部分“感觉如何？独自一人，没有家的方向，像一块滚动的小石头”更是让人永记心中世代传唱（当然，还有更多的译法，只有Rolling Stone这原词才是惟一可以表达其含义的）。

对于一个成名于六十年代，活跃至今的艺人，鲍勃·迪伦是神一般的存在，虽然没有绝对的高下，但是可以说其对音乐的影响与甲壳虫乐队（The Beatles）、猫王（Elvis Presley）相当，而从1988年开始

的永无终结的巡演（Never Ending Tour）一直演出至今，2010年，69岁的迪伦每年仍旧演出100余场，这是真正的音乐人生，即使只是看看迪伦的生平也让所有喜欢音乐的人动容，这短短的一段文字更是连皮毛都无法表述清晰，大家还是听歌吧，文中提到的歌都收录在本期GameHalo DVD中。

任何喜欢音乐的朋友，都不要错过。不是指我的这段字或选的几首歌，而是指不要错过鲍勃·迪伦和他的音乐。

游戏文化 多边共享区

第十个生日

特稿 FEATURED ARTICAL

文 Delphi 美编 木仙

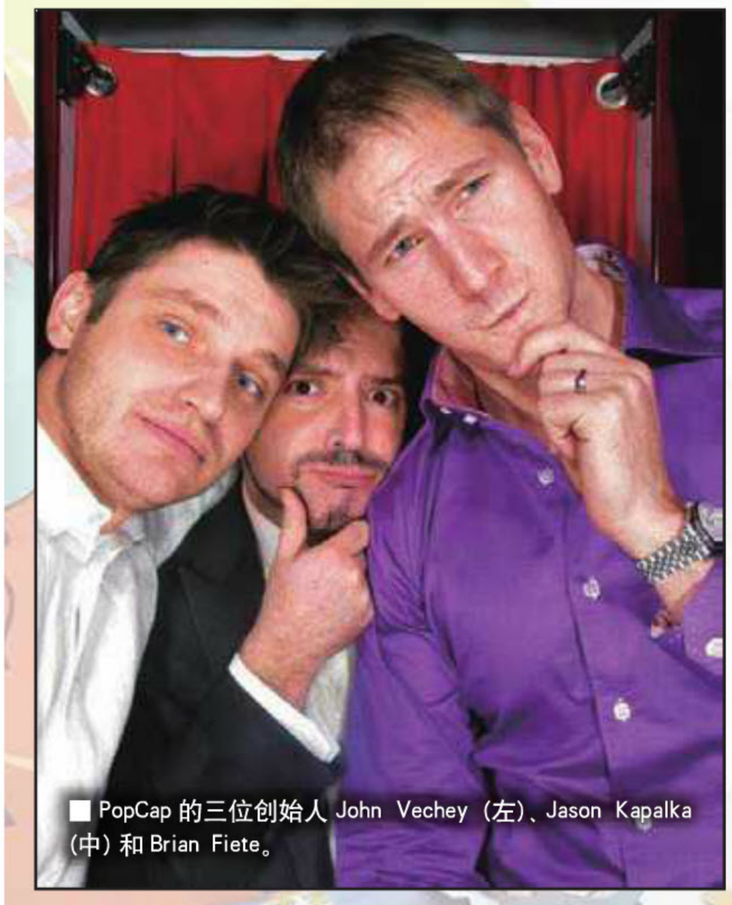
世嘉 50 岁，Konami 41 岁，EA 28 岁，Take-Two 17 岁，相比传统行业的那些历经兴衰嬗变的“百年老店”，刚刚度过 50 载岁月的电子游戏业的旗下精英们还略显稚嫩，不过在这里，十年也绝非一个弹指一挥间的数字，想想看，十年可以让一款经典的二战射击游戏盛极而衰，经过数年蛰伏又以全新姿态登场，也可以让一位狂放不羁，满身帅气的中年大叔，退化成一个非主流的愣头青。在日新月异而竞争激烈的游戏业，只有那些最具创意和执行力的冒险家才能存活并发展壮大。本文特意选取了 5 家在 2010 年将要度过 10 岁生日的游戏公司，当我们为他们点燃蜡烛，唱起生日歌时，Popcap 会信心十足地表示：“参加我的生日会，你们会玩得非常开心。” Guerrilla Games 则满脸洋溢着幸福的微笑：“如今我的每一天，都像是在过生日。” 此时，Emergent Game 会面朝东方，举杯诚挚感谢亚洲市场，只有 Big Huge Games 一脸严肃：“希望明年还有生日可过。” 而当我们的目光开始搜寻另一位生日寿星 Realtime Worlds 时，咦，人怎么没了？ 2010 年 9 月 16 日，他们正式宣告破产倒闭。

通常，一家游戏公司在成立之初最核心团队的素质与开发理念，就决定了他们的命运。如果说一炮而红实在有些可遇而不可求，那至少要保证首款游戏作品能够做到收支平衡，并赢得来自市场和玩家的良好口碑，进而建立同发行商的稳定合作关系，惟有这样，公司才能在阴晴不定的市场环境中站稳脚跟。直到此时，依旧不能放松警惕，新的陷阱会接踵而至，是继续扩大公司规模，挑战全新的开发项目？ 还是推出尽可能多的资料片或 DLC，赚取眼前的利润？ 对中小型游戏开发商而言，一个项目的失败便有可能导致整个公司滑入深渊。如果能够顺利度过上述磨难和挑战，游戏公司会进入一个相对稳定的发展期，企业文化日趋成熟，有了属于自己施展拳脚的舞台，同时，也会成为大公司们竞相觊觎的对象。为了获得丰厚的经济回报以及梦寐以求的开发资源，公司创始人往往会最终接受收购要求。小团队能否适应大公司的开发文化？ 大公司能否兑现收购承诺？ 游戏业不断轮回的故事，似乎难以给出一个令我们感到乐观的答案。无论如何，在我们为上述公司庆祝十岁生日时，应该意识到，他们能走到这一步已经殊为不易。

持续改进

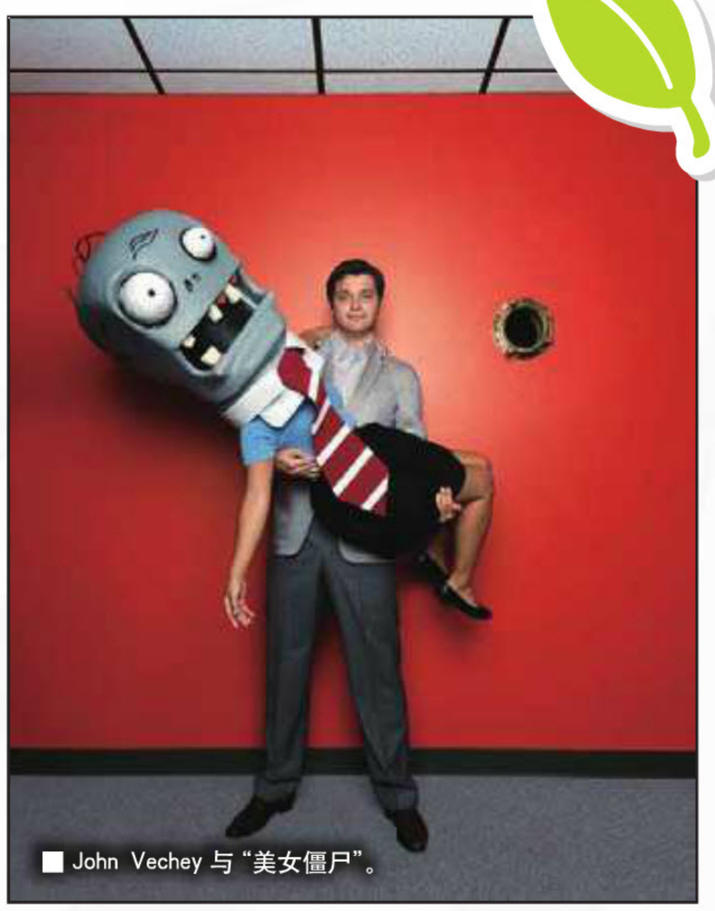
PopCap

PopCap 的口号是创造 6 到 106 岁的用户都能乐在其中的休闲游戏，即使他们中的很多人并非传统意义上的玩家。“我们聚焦的用户是‘每个人’”，公司创始人 John Vechey 强调说，“PopCap 从未遭受过任何一次商业失败，从我们第一款游戏《宝石迷阵》到最新的《植物大战僵尸》，都取得了市场销售与媒体评论的巨大成功。” 在本文列举的五家公司中，PopCap 的生日充满了太多幸福和甜蜜的回忆，他们在前一年吹灭蜡烛许下的愿望总能在下一年顺利实现，然后又会在心中定下竞争对手可望而不可及的新目标。参加 PopCap 生日会的玩家们，从来不会空手而归，放松的心情，纯粹的愉悦，写在每个人脸上的满足与兴奋，是对这间善于创造奇迹的游戏公司最好的褒奖。“对我们而言，创作一款休闲游戏的乐趣，和制作一款核心游戏一样好。” PopCap 另一位创始人 Brian Fiete 由衷地说道。



■ PopCap 的三位创始人 John Vechey（左）、Jason Kapalka（中）和 Brian Fiete。

John Vechey 的童年，似乎没有太多值得回忆的内容，父母在他很小的时候离婚，跟随母亲生活的 John Vechey，在此后陆续迎来了 7 位继父，但贫穷的家境却丝毫没有改善。“我的业余时间都用来打工，常常会羡慕周围人的幸福生活。” 此后，他终于迎来了命运的转机，他和自己计算机专业的同学 Brian Fiete 联手制作了一款飞碟射击游戏《ARC》，最终将它卖给了 Pogo.com 的前身 Total Entertainment Network，并结识了该公司的年轻主管 Jason Kapalka。挖到了第一桶金，令他们



■ John Vechey 与“美女僵尸”。

感到雀跃不已，很快作出了退学并创办一家游戏公司的决定，年长一些的 Jason Kapalka 毅然辞职，决心和这两个名不见经传的年轻小伙一同创业。2000 年，PopCap 在西雅图正式建立，起初的几个月，公司员工只有他们三个人。有趣的是，公司最早的名称是 SexyActionCool，他们因此常会被外人误解为主要从事色情游戏的制作。

他们三人的想法是，创作一些只需要花费几个月时间就能开发完毕的小型休闲游戏，一方面不需

■宝石迷阵

■祖玛

要付出昂贵的开发预算，另一方面也能吸引更广泛的玩家群体。2001 年，PopCap 制作了一款基于浏览器的 Flash 游戏《宝石迷阵》（Bejeweled），并最先在微软的 MSN 游戏平台上推出。起初游戏的名字叫做《Diamond Mine》，在微软的提议下才更名为如今妇孺皆知的《Bejeweled》。2010 年 2 月 10 日，PopCap 对外宣布，他们平均每 4.3 秒就卖出一套《宝石迷阵》，目前累计销量超过了 5000 万套，成为史上最畅销的游戏系列之一。值得一提的是，本作陆续登陆 ipod、Xbox Live、PSN、DSi Ware、手机等 17 个平台，甚至推出了 Facebook 版。在营销模式上，Popcap 采用了先试玩再购买的模式，同发行商合作也采取了授权、零售等灵活的方式，《宝石迷阵》的成功经验，成为 PopCap 日后一以贯之的发展战略。

John Vechey 强调说：“我们关注家用主机，这里聚集着一大批核心玩家，他们的游戏时间和购买频率都远远超过其它平台。”从这个角度讲，他们最该感谢的合作伙伴就是微软，Popcap 不仅是最早支持 Xbox Live 的厂商之一，他们还在 X360 平台上推出了大量作品，并收益颇丰。在公司 3 岁的时候，他们高瞻远瞩的投入大量资金，用于制作 PopCap Games Framework，这是一套基于 C++ 语言的开发工具包，可以高效地创造出各种 PopCap 风格的休闲游戏，为公司的未来发展奠定了稳固的技术基础。在 Jason Kapalka 看来，自始至终，PopCap 公司都是一家纯粹的游戏制作公司，“公司由我们三人主导的管理架构没有改变过，我们不希望成为一家以市场营销或商业为导向的公司，我们会充分按照自己的想法设计游戏，完成后，才会把它交给市场营销部门。”

几乎每隔一年，PopCap 就会创造出一款风靡全球的游戏，如果说在公司 1 岁时成功挖掘的《宝石迷阵》多少有些运气因素，那么在 2003 年推出的一款新作，则延续了他们快而灿烂的成功。Jason Kapalka 从玛雅文化中获得灵感，制作了一款基于南美神话背景风格独特的益智游戏。玩家控制一只口中不断喷出彩珠的青蛙，任务是阻止一串彩球滑向终点的骷髅。本作可以视为下落型方块游戏的变种，结合各种造型的轨道以及功能丰富的特殊颜色彩球，本作在爽快度和策略性方面无疑更上了一层楼，这就是 PopCap 的另一款热门游戏——《祖玛》（Zuma）。此后，他们又陆续推出了《毛毛球》、《吞食鱼》、《怪怪水族馆》、《宇宙打砖块》等脍炙人口的作品，成为休闲游戏产业当之无愧的领军人物。最令外界感到艳羡的是，似乎在每一年，他们都会迎来公司发展的里程碑。

仅用五年时间，PopCap 就成为了西雅图当地标志性的企业之一，公司也进入了一个频繁并购和扩张的发展新阶段。在五周年生日之际，他们出手购入了 Sprout Games，同样是一家位于西雅图的休闲游戏开发商，代表作是《吞食鱼》（Feeding Frenzy）。不过对 PopCap 而言，他们得到的最好生日礼物，是这间公司的创始人 James Gwertzman，他起初担任 PopCap 的商业开发主管，随后成为亚太区的负责人，并在 2008 年来到上海，创建了 PopCap 上海制作室。此后一年，PopCap 宣布登陆 Valve 的 Steam 销售平台，一口气在上面推出了 17 款作品。2007 年，在并购了 SpinTop Games 等小型游戏开发商后，公司品牌也从之前的 PopCap Games 正式更名为 PopCap。Brian Fiete 总结道：“我们始终是一间游戏公司，而非金钱公司，正是在这种理念下，我们收获了优异的市场口碑，赢得了一大批铁杆玩家的尊重和信赖，这是我们宁愿牺牲金钱也渴望获得的感受。”

《植物大战僵尸》是 PopCap 公司创作理念与风格的又一次井喷，本作三年多的开发历程，可以很好的展现这家在休闲游戏市场呼风唤雨公司的成功秘诀。游戏最初的设定并不引人注目，玩家需要操作种植工，将种子放入土壤，等待植物的成长，然后才能和僵尸作战。这样的设计导致游戏节奏缓慢，让玩家把大量时间花在无所事事的等待上。此后一年，制作团队又设计了随机出现植物卡片的游戏方式，游戏变得真正有趣起来，但随机性太强，又削弱了游戏的策略性。2007 年中旬，制作团队确定了种植向日葵，然后购买各类植物的最终设计方案，在这个基础上，游戏增加了大量新模式和玩法，融入了收集、养成和解谜元素，丰富程度与可玩性在 PopCap 的众多作品中首屈一指，由此开启了《植物大战僵尸》通向辉煌的大门。

《植物大战僵尸》的成功，可以归结为 PopCap 十年如一日的持续改进，在游戏内容上不断精益求精，发售后，依然通过补丁和新版本的方式，实现游戏的进化。除此之外，他们对于游戏的商业模型、平台以及营销方式的摸索也从未止步，正是这种全方位的推进，才有了 PopCap 今日的辉煌成绩。虽然看上去，对一款产品持续做出改进并不困难，但实际上知易行难，在同年龄的游戏公司中，PopCap 的做法显得鹤立鸡群。在第十个生日降临之际，PopCap 的两个动作，预示着这家公司美好的发展前景：2010 年 6 月，他们宣布将对 Android 平台提供强有力的游戏支持。酝酿多年的《宝石迷阵 3》也将在今年 12 月 7 日全球发售，PopCap 宣称游戏的乐趣将是前作的三倍。

■风靡全球的《植物大战僵尸》。

来自荷兰的声音

相比 PopCap 发展的顺风顺水，Guerrilla Games 的十年则要曲折的多，虽然其间有过不少挫折，但这间公司总能够让事情向好的方向发展，在很大程度上，他们在这十年获得的成就感和幸福感并不比 PopCap 逊色。2000 年，荷兰人 Arjan Brussee 做出了一个重大职业决定，离开大名鼎鼎的 Epic Games，回到家乡荷兰创业。他本人曾经和 Cliff Bleszinski 一起工作过五年时间，并推出了 Epic Games 早期的代表作品《Jazz Jackrabbit》。Arjan Brussee 被公认为是荷兰游戏产业的教父，新公司在招兵买马时，自然吸引了不少就职于顶尖游戏公司的荷兰本土开发者的加盟，包括 Guerrilla Games 的另一位创始人，曾先后在育碧、飞利浦电子以及安德森顾问公司工作的 Hermen Hulst，Arjan Brussee 负责游戏创意，而后者则掌舵日常的公司运营，双人管理模式为日后 Guerrilla Games 的顺利发展保驾护航。

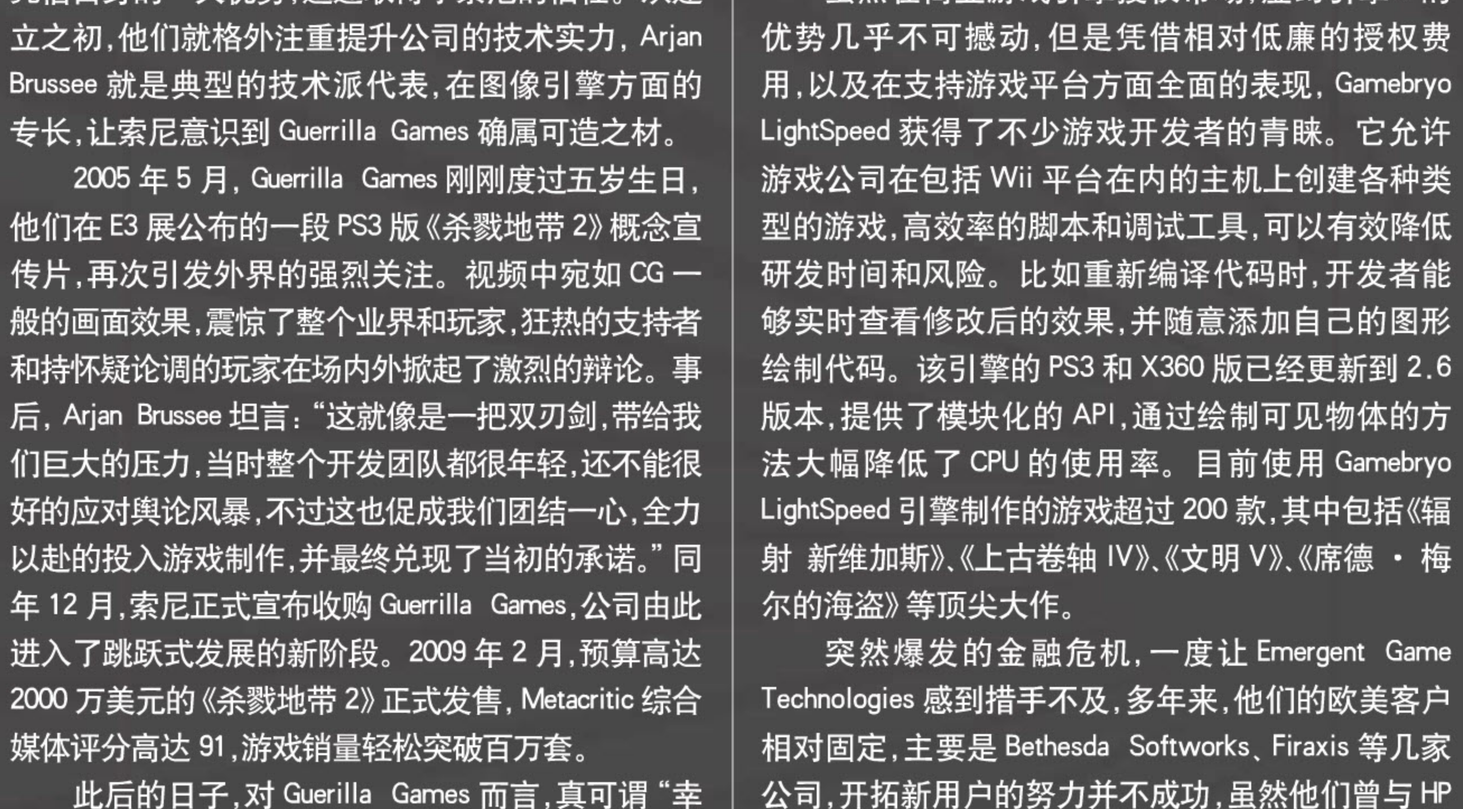
■ Guerrilla Games 的创始人之一 Hermen Hulst。

最初的两年，Guerrilla Games 处于卧薪尝胆、积蓄力量的阶段，直到 2003 年，他们才走上了游戏产

■被称为荷兰游戏业教父的 Arjan Brussee。

业的中心舞台。先后推出了两款引人注目的作品：一款是 Eidos 发行的跨平台游戏《Shellshock：Nam '67》，另一部则是引发巨大话题讨论的 PS2 独占射击游戏《杀戮地带》。前者讲述了发生在越南战争期间最惨烈的战斗，游戏的血腥程度达到了令人瞠目结舌的地步，场景中随处可见被割掉的士兵头颅，还有大量暗示性的色情内容。Guerrilla Games 宣传本作包含“角色成长”的元素，其实只是每关任务结束，玩家的军衔会自动晋升。虽然本作综合表现平庸，但是依然取得了超过 90 万套的销量，除了鲜明而另类的游戏风格，Guerrilla Games 在图像技术方面的实力也不容小觑。

从 2003 年开始，坊间就不断传闻索尼正在开发一款堪称“光环杀手”的射击游戏新作，玩家的巨大期待以及射击游戏占据主流的市场趋势，使得 Guerrilla Games 几乎一夜成名，2004 年 11 月 2 日《杀戮地带》正式发售，游戏画面效果令人惊艳，但遗憾的是存在着明显的刷新率问题，除了各种 Bug，操作设定也令人难以接受。Metacritic 综合媒体评分仅为 70 分，不过游戏销量还是在两个月后顺利突破百万套。虽然并未达到预期的目标，但是 Guerrilla Games 凭借自身的一大优势，迅速取得了索尼的信任。从建立之初，他们就格外注重提升公司的技术实力，Arjan Brussee 就是典型的技术派代表，在图像引擎方面的专长，让索尼意识到 Guerrilla Games 确属可造之材。



■《辐射 新维加斯》使用了 Gamebryo 引擎。

2005 年 5 月，Guerrilla Games 刚刚度过五岁生日，他们在 E3 展公布的一段 PS3 版《杀戮地带 2》概念宣传片，再次引发外界的强烈关注。视频中宛如 CG 一般的画面效果，震惊了整个业界和玩家，狂热的支持者和持怀疑论调的玩家在场内外掀起了激烈的辩论。事后，Arjan Brussee 坦言：“这就像是一把双刃剑，带给我们巨大的压力，当时整个开发团队都很年轻，还不能很好的应对舆论风暴，不过这也促成我们团结一心，全力以赴的投入游戏制作，并最终兑现了当初的承诺。”同年 12 月，索尼正式宣布收购 Guerrilla Games，公司由此进入了跳跃式发展的新阶段。2009 年 2 月，预算高达 2000 万美元的《杀戮地带 2》正式发售，Metacritic 综合媒体评分高达 91，游戏销量轻松突破百万套。

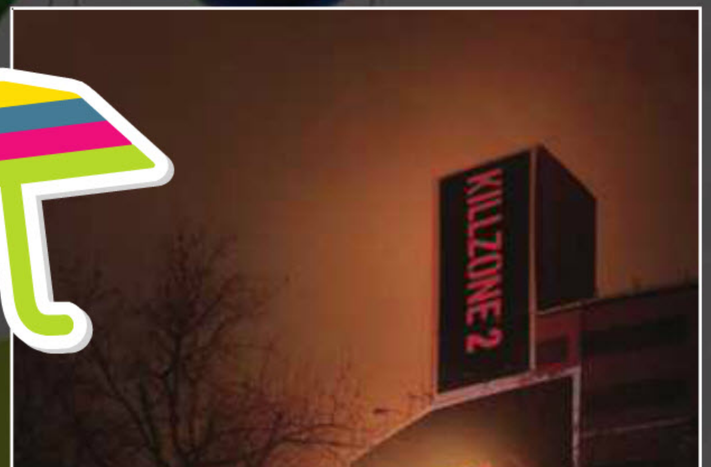
此后的日子，对 Guerilla Games 而言，真可谓“幸福得像花一样”，他们不仅是 SCEE 在欧洲提供开发预算最高的制作室之一，而且还受到阿姆斯特丹市政府的大力扶持，享受高额税收优惠，在办公场地等方面也备受关照。在自己的第十个生日到来之际，春风得意的 Guerilla Games 宣布，《杀戮地带 3》将成为 SCE 第一方游戏中首款全面支持 3D 和 PS Move 的作品，此外，他们还在阿姆斯特丹的商业区建立了一家子公司，目前正全力以赴制作一款全新的原创作品。公司目前有 150 名员工，分别来自 20 多个国家，Arjan Brussee 强调说，“我们专注于 PS3 平台，探索并试图发挥它的极限机能，这就是我们整个团队的 DNA”。

Emergent Game Technologies 公司的发展轨迹，和 Guerilla Games 有诸多相似之处，两家公司执著于推动技术进步，不过在遭遇严峻的市场挑战时，Guerilla Games 能够依托索尼雄厚的支持，而前者只得通过挖掘新的市场抵御“严冬”。2000 年，Emergent Game Technologies 正式成立，主要从事中间件的研发工作，在公司成立之初，Emergent Game Technologies 就得到了耶路撒冷投资集团以及 Worldview Technology 公司 1200 万美元的风险投资。虽然生存不再是问题，但是他们迟迟没有在游戏业打出自己的名声。直到 2005 年 8 月，他们同来自教堂山北卡莱罗纳大学和戴维森学院的几名学生创建的 Numerical Design Limited 合并，基于该公司的 NetImmerse3D 引擎技术，研制推出了新引擎 Gamebryo LightSpeed。

虽然在商业游戏引擎授权市场，虚幻引擎 3 的优势几乎不可撼动，但是凭借相对低廉的授权费用，以及在支持游戏平台方面全面的表现，Gamebryo LightSpeed 获得了不少游戏开发者的青睐。它允许游戏公司在包括 Wii 平台在内的主机上创建各种类型的游戏，高效率的脚本和调试工具，可以有效降低研发时间和风险。比如重新编译代码时，开发者能够实时查看修改后的效果，并随意添加自己的图形绘制代码。该引擎的 PS3 和 X360 版已经更新到 2.6 版本，提供了模块化的 API，通过绘制可见物体的方法大幅降低了 CPU 的使用率。目前使用 Gamebryo LightSpeed 引擎制作的游戏超过 200 款，其中包括《辐射 新维加斯》、《上古卷轴 IV》、《文明 V》、《席德 · 梅尔的海盗》等顶尖大作。

突然爆发的金融危机，一度让 Emergent Game Technologies 感到措手不及，多年来，他们的欧美客户相对固定，主要是 Bethesda Softworks、Firaxis 等几家公司，开拓新用户的努力并不成功，虽然他们曾与 HP 达成战略协议，利用 Gamebryo LightSpeed 技术帮助 HP 推广他们的灵活计算服务（HP Flexible Computing Services），不过这项合作不久后就被终止。Emergent Game Technologies 只得壮士断腕，进行了大规模重组，裁掉了近一半的员工，甚至关闭了位于兰利市教堂山的办公区。此时，来自亚洲市场的那些财大气粗的网络游戏公司，成为了他们的救命稻草。Emergent Game Technologies 同微晶科技和 Acquire 签署代理协议，在中国和日本市场销售 Gamebryo LightSpeed 引擎授权，没有经过任何艰难的决策，腾讯就成为了第一家购买该引擎授权的国内企业。

此后，Gamebryo LightSpeed 引擎相继成为盛大网络、第九城市等网络游戏公司的座上宾，该引擎在韩国市场的普及程度更高，包括 NCsoft 在内的多数韩国游戏厂商都购买了使用授权。度过了最严峻时刻的 Emergent Game Technologies，终于可以扬眉吐气，在公司步入十岁生日之际，他们对外公布了上一个财年取得的优异业绩。2009 年其全年收入强劲增长了 35%，主要动力来自于中国大陆和日本市场，并签署了 120 项引擎授权协议，取得了世界范围内的成功。公司首席执行官 Scott Johnson 表示：“我们通过自身的改变，来应对恶劣的经济环境，通过这些努力，使我们变得比以往更加强大，亚洲市场突飞猛进的高速发展，将成为 Emergent Game Technologies 未来几年前进的源动力。”



■阿姆斯特丹街头的巨幅《杀戮地带 2》海报。

■ Emergent Game Technologies 对玩家来说籍籍无名，但技术实力强悍。

迷失和沉沦

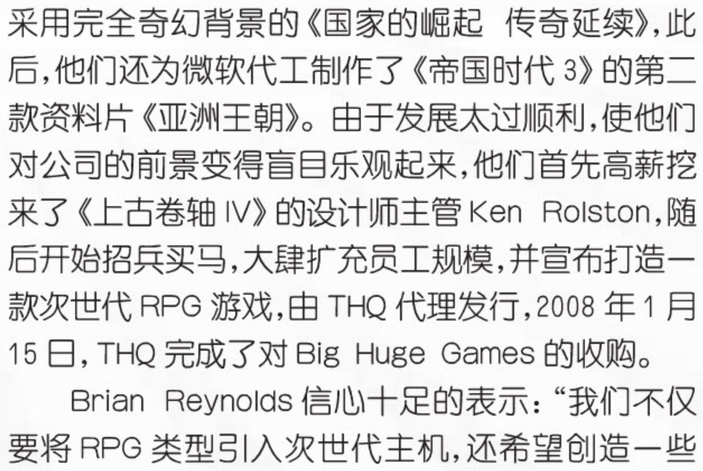
▲ Big Huge Games 的主脑 Brian Reynolds 前不久离职，加盟社交游戏开发商 Zynga。

在十周岁的生日宴会上，并非总是充满着欢声笑语，与上述三家憧憬着自己美好未来的公司相比，没有未来的 Realtime Worlds 已经离席不见踪影，而 Big Huge Games 则一脸落寞的表情，毕竟他们才刚刚经历劫后余生，未来一年将成为他们能否实现命运转折的关键。

2000 年 2 月，Big Huge Games 在美国马里兰州的蒂莫尼姆市建立，由 Tim Train，David Inscore，Jason Coleman 等三人创办，不过公司的精神领袖另有其人，他就是著名的回合策略游戏《阿尔法半人马星座》的首席设计师 Brian Reynolds。事实上，老天爷曾经眷顾过这家年轻的制作室，他们的首款作品堪称一炮而红，它就是即时战略游戏《国家的崛起》（Rise of Nations）。本作被众多欧美游戏媒体评选为 2003 年度最佳 RTS 游戏，Gamespot 甚至将其评选为 2003 年度最佳电脑游戏。

《国家的崛起》风格有些类似《帝国时代》，引入了疆域的概念，强化了经济系统的策略性，玩家可以在 18 个文明中进行选择，游戏包含 8 个时期，从使用冷兵器的远古时代到拥有先进核子武器的未来时代。本作和资料片的累计销量超过 100 万套，2006 年 5 月，他们又推出了《国家的崛起》的衍生游戏，采用完全奇幻背景的《国家的崛起 传奇延续》，此后，他们还为微软代工制作了《帝国时代 3》的第二款资料片《亚洲王朝》。由于发展太过顺利，使他们对公司的前景变得盲目乐观起来，他们首先高薪挖来了《上古卷轴 IV》的设计师主管 Ken Rolston，随后开始招兵买马，大肆扩充员工规模，并宣布打造一款次世代 RPG 游戏，由 THQ 代理发行，2008 年 1 月 15 日，THQ 完成了对 Big Huge Games 的收购。

Brian Reynolds 信心十足的表示：“我们不仅要将 RPG 类型引入次世代主机，还希望创造一些全新的元素——其他人没有尝试过的内容，THQ 对此印象深刻，我们之间的合作几乎是一拍即合。”半年后，Rare 的音效主管，曾参与制作《班卓熊》和《完美黑暗》的 Grant Kirkhope 加盟 Big Huge Games。虽然行业精英汇聚，但是该项目的进展却并不顺利，主要症结在于，制作团队长期从事电脑游戏开发，缺乏应有的次世代技术和相关经验，指望短时间解决眼前问题并不现实，临阵抱佛脚，开发工作不断延误也就不足为奇了。营运恶化的 THQ 最终失去了耐心，在 Big Huge Games 刚刚度过 9 岁生日后，他们对外宣布，如果找不到合适的买家，将在一个月内正式关闭 Big Huge Games。



■阿玛拉王国 清算

幸运的是，美国的 38 制作室同意接收 Big Huge Games，并委托他们开发代号“水星计划”的次世代 RPG 项目《阿玛拉王国 清算》（Kingdoms of Amalur：Reckoning）。这款史诗般的单人 RPG 的开发阵容堪称星光灿烂，由 EA 代理发行，《黑暗精灵》、《冰风谷》的小说作者 R.A.Salvatore 创作游戏剧本，《再生侠》的漫画作者 Todd McFarlane 担当美术主管。38 制作室的首席执行官 Jen MacLean 乐观的表示，“这个项目拥有超强的研发团队，在不同领域取得过骄人的成绩，他们精诚合作，取长补短，相信会给 RPG 爱好者们交出一份满意的答卷。”游戏预计将于 2011 年秋天问世，对于此前只推出过一款 Xbox Live 桌面游戏《卡坦岛》的 Big Huge Games 而言，这或许是他们重整旗鼓的最后机会。

在游戏产业，资历与作品往往是打开局面的最好“敲门砖”，头顶成功光环的游戏制作人的二次创业，更容易受到大公司和投资者的青睐。想想看，《横行霸道》以及销量超过 2000 万套的《疯狂小旅鼠》（Lemmings）的缔造者，正在打造一款网络版的《横行霸道》，在外界看来，这样的组合显然具有强烈的商业想像空间。2000 年，《横行霸道》之父 David Jones 在苏格兰的敦提市建立了 Realtime Worlds，很快成为苏格兰当地最大的游戏公司。这是 David Jones 在 DMA Design 之后，成立的第二家游戏公司。公司的主要员工来自于 Rage Software，他们和微软关系密切，曾在 Xbox 上推出过 FPS 游戏《Mobile Forces》。在很大程度上，David Jones 骄人的个人职业履历，使得 Realtime Worlds 在诞生之初，就受到了业界的强烈关注，而这间公司最初几年的发展势头，也的确没有让对它抱有期待的人们感到失望。

Realtime Worlds 的首款作品是 X360 独占第三人称射击游戏《除暴战警》，游戏发生在一座庞大的、充满各种犯罪的城市中，玩家扮演警察扫荡各种黑恶势力。游戏融入了合作模式，互动性很强，并包含超过 100 首风格各异的音乐。本作的 Metacritic 综合媒体评分为 83，由于游戏附带了《光环 3》的测试码，对其销量起到了推波助澜的作用，前六个月就卖出了 150 万套。2005 年，David Jones 对外公布了自己野心勃勃的横行霸道风格的网络游戏的开发计划，并将之命名为《APB》（All Points Bulletin），从那一刻开始，Realtime Worlds 就再也没有为开发资金担忧过，投资者如同着了魔一般，竞相为这个项目投入大笔资金。因为 David Jones 为他们描绘了一个无懈可击的盈利前景，《APB》“将是一个能够赚取数亿美元利润的永恒世界”。

2006 年，Realtime

■《横行霸道》之父 David Jones。

■ Realtime Worlds 的办公大楼。

Worlds 获得了 3000 万美元的注资，2008 年 2 月 14 日，著名投资公司 Maverick Capital 和 New Enterprise Associates 总共为其提供了 5000 万美元的巨额风险投资，此后，他们又陆续得到了千万美元的追加投资。值得一提的是，早在 2005 年，韩国的 Webzen 公司就高价购买了《APB》的全球代理发行权，不过游戏开发过程中暴露出来的种种问题，最终让以为占了便宜的韩国人惊醒了过来，此后，尽管需要承担大笔经济损失，他们还是义无反顾的宣布退出该项目。虽然有前车之鉴，但大量资金还是争先恐后的涌入 Realtime Worlds 的银行账户。《APB》经历了五年漫长的开发周期，屡次延期，花费了将近 6000 万美元的制作费用，而截止到 2010 年年初，Realtime Worlds 获得的投资超过了 1 亿美元。

David Jones 意气风发地宣称，“我的梦想是创造一个繁荣、逼真的网络游戏世界，让玩家们绝对自由地去做他们想做的一切。”《APB》在 2010 年 6 月 19 日正式上线，本作除了角色自定义系统较为出彩外，其他方面均没有表现出超越主流网络游戏的素质，游戏的综合媒体评分只有 58，1up 网站甚至给它打出了 25 的超低分。David Jones 营造的空中楼阁迅速坍塌，游戏推出的 6 周后，Realtime Worlds 便裁掉了 180 名员工，只留下了 50 人维持《APB》的正常运营。在度过了自己 10 周岁生日的三周后，Realtime Worlds 宣告破产倒闭，为了赔偿员工的损失，David Jones 甚至卖掉了自己的两辆豪华跑车，包括一辆只跑了 4000 英里的阿斯顿马丁 Vanquish S。

■《APB》惨败的事实说明，大制作的游戏对一家开发商而言是“成也萧何，败也萧何”。

概念在技术之前亦或是技术在概念之前，相信不同行业都有自己的解读。电子游戏产业中的概念革命已然经历过几波，用户对于官方推广的“概念”多少已经有些免疫，究竟能带来什么样的体验才是最重要的。“云”这个概念在互联网领域越来越热，究竟这片“云”能带来什么样的暴雨让我们拭目以待。后面有一篇写给 ACT 爱好者的文章，作者的视点非常独特，ACT 苦手和达人们都不妨看看。“自由谈”邮箱 tt@ucg.cn，期待你的声音！

浅谈动作游戏中的“中·贯·久”

对于那种并不喜欢呆在家里，而是喜欢去外面，也就是网吧和商场的游戏店玩游戏的玩家应该能注意到一个现象，就是每到这种场合，会选择动作游戏的人往往很多，像我们学校附近的商场中几家游戏店的液晶电视上经常显示的都是《战神》，《鬼泣》等等的游戏画面，然而同样我们能够注意到另一个现象，就是似乎大家选择的难度也往往是 normal 甚至是 easy 往下。

可能大家对于动作游戏的高难度有一种天生的恐惧心理，毕竟大庭广众之下操纵着帅气的人物却极不帅气地被各种奇形怪状的杂鱼与 BOSS 不断蹂躏致死实在是件很丢人的事情。

其实在我看来 ACT 游戏，跟绝大多数的竞技项目有着共通之处，然而竞技项目当中人与人的“对抗性”却没有在 ACT 游戏中有所体现，这就是为什么高难度动作游戏知名度可能很高，但是真正愿意尝试的人数却远远小于知道的人数。

很多时候人们喜欢拿“心 · 技 · 体”这三方面的来说明在对抗性游戏，尤其是格斗游戏上应注意到的方面，那么 ACT 游戏有没有类似可以参照的传统要求呢，于是我想到了弓道的核心标准，那就是：“中 · 贯 · 久”。

所谓“中”即弓箭射中目标的准度。

我们其实可以想一下，高难度的 ACT 的难度压力何在，抛开纯粹靠着增大伤害量这种无脑做法来增加游戏难度的方式不说，绝大多数的游戏在难度变高的时候会选择通过增加敌兵的 AI 或者变更敌人的配置，而从实际结果上看，通常高 AI 或者过早面对高级杂兵其实就是使得游戏的节奏明显加快，敌人的攻击意识更加积极，攻击手段变多，使得我们必须在频繁的躲避中出招来消灭杂兵，这个时候，攻击落空，就是很致命的，因为通常的攻击手段所带来的最大负面效果就是硬直，即使得角色进入无攻击判定也无防御判定的状态，而这种状态在高难度下面对频繁的攻击很容易导致自己受到攻击。

并且，我们很多人其实忽略了一个几乎所有的动作游戏中或多或少都会存在的一个设定，就是在你击中敌人的时候，往往其他的 AI 的攻击意识会有适当的减缓，这一点在《战神》的身上体现的尤为明显，我们所有人都应该记得无限 O 键大法吧，把敌人打至浮空后反复的使用投技，其他杂兵就会在边上傻傻的看着你。当然这个设定在其他 ACT 上体现的并没有这么夸张，但一样会有所影响，同时，还有一个我们都知道的设定，那就是“《忍龙》系列”中，尤其是《忍龙》的 1 代，当自身攻击命中敌人的瞬间，自身角色同时也是无敌的，因此可见，其实 ACT 中，“打的准”的收益，其实比表面上看起来大的多。

好吧，你的箭已经具备了“中”这个要求，能过很好的命中，那么之后面对的就是“贯”，即射中目标的深度，我们可以将之理解为命中后所带来的攻击输出。

几乎所有的动作游戏都为我们准备了丰富的招式，显然在低难度时，你往往有更多的空间来施展这些招式，因为面对的压力很小，挥空所带来的损失不大，而且敌人的 HP 也不多，所以不会面对什么招式选择的问题，然而，到了高难度，这种问题就来了，因为我们知道，几乎所有 ACT 游戏中你都不会遇到角色开头有什么本事，到了最终关还是什么本事这种情况，即你的角色会随着游戏的提升越变越强，同时你面对的敌人也是如此，你和敌人的强化在低难度中往往是成正比的，但是到了更高的难度，尤其是更高难度的 1 周目，这种正比就会被逐渐的破坏掉。尤其是像忍龙这样公认的高难度游戏，超忍难度下的第一关就会把下忍难度的终极兵种白忍扔出去让你打，纵使隼龙身体肌肉多么强健，但是，当他站在村正商店门口的时候，手里只有可怜的 1 级龙剑而已。

因此，高难度中，击中敌人之后所要面对的问题就是：如何有效的造成伤害和杀死敌人。而这就要你对于招式有很好的理解和熟练的掌握，其实我们在看很多高难度的游戏通关视频的时候，能够发现视频中玩家用的攻击手段往往非常单调，但是这些所谓单调的攻击手段都有 1 个共同点就是大范围或者大伤害，比如《猎天使魔女》中的火箭百裂脚，“《忍龙》系列”招牌的饭纲落，《超级忍》中的 RUSH 狂斩等等，同样都是一些大伤害的招数，熟练的释放这些招数显然就是准备挑战这个游戏的高难度的基本要求。

不过我们都应该再注意到一点，就是大伤害技能往往带来的就是更长的硬直时间，向《忍龙》饭纲后的那个后跳就困扰了我很久，落下之后必须下意识的防御一下然后必须立刻里风脱离之后再找机会，不然面对的可能就是直接被爆破手里剑插成刺猬，或者直接被其他杂兵乱刀砍死的后果，因此，大伤害的前提，是必须有保命的手段，攻击动作必须很好的和回避，防御结合起来，二者缺一不可。

然而我其实发现，回避这个东西绝大多数人都是会的，但是，为什么还是会出现频繁的 GAME OVER 这种情况呢，其实很简单，就是很多人在“中”“贯”的要求都达到之后，却惟独做不到“久”，即长时间的保持。

其实我觉得很多人在 ACT 当中受伤的原因往往都在“贪刀”上，而之所以“贪刀”原因除了没有计算好敌人的硬质时间之外，更多的原因往往是急切地想要造成更大的伤害的心理所致。

在我看来和 RPG 之类的游戏一样，ACT 也是很需要耐心的游戏类型，并且在某些方面，可能更需要耐心，因为 ACT 游戏有着 RPG 所没有的快节奏，需要集中更多的精力用作反应，在这种情况下，少许的疲劳还在其次，在不断小心的回避和出招的过程中产生厌烦感是在所难免的，而做好“中”和“贯”这两样都是为了减轻这种厌烦和疲劳。但是这种重复所带来的厌烦毕竟不能消除，因此，就需要玩家有一定的耐心，并且对于初次尝试比较高难度的玩家，个人建议是不要一开始每次的游戏时间都很长，不然的话，“摔手柄”这种冲动很有可能就真的变成行动了。

技术是靠练习得来的，就算是金庸的武侠小说里，啥都不干就变成武林高手的人也就是寥寥数人而已，希望自己主机中存档的难度一栏不再是 easy 的玩家们，希望以上心得能对大家的征战有所帮助。

文 包子没馅儿

本栏目文章仅代表作者个人观点

云上的日子

云计算与游戏产业的未来

文 赵亮

一 云的迫近

本世代内，游戏产业经历了诸多变化，诸如触摸及体感的流行、FPS 和 TPS 类游戏的崛起、业界重心向欧美转移等等，但这些变化并未撼动业界固有的运行模式，游戏的开发和销售与前几个世代相比并无显著区别。然而，随着云计算时代的迫近，游戏产业显然将经历一场翻天覆地的变革。

云计算到底是什么，恐怕很多玩家对此仍不甚了解。通俗的来讲，云计算是一种基于互联网的应用模式，即用户利用互联网上的软硬件资源来进行所需计算、获取所需服务的模式，我们所熟悉的网络搜索引擎、在线翻译工具的运行，都是基于这种模式。在传统的计算机应用模式下，所有数据计算任务都是由本地处理器承担的，而云计算应用的实质就是：剥离本地设备的计算职能，本地设备仅通过网络下达计算指令，由网络环境中的服务器完成计算任务，最后再由服务器向本地设备反馈计算结果。在云计算模式下，程序的运行效率不再受制于本地设备的性能，通过调用网络中的海量硬件资源，有助于大幅提升用户体验。

如果以云计算模式来运行游戏，那么就意味着游戏过程中涉及的绝大部分计算任务，包括 AI、物理效果、图像和声音等，都将由远程服务器完成，我们可以将这个步骤称为远程运行。在应用端与服务器端为一对一的情况下，远程运行并不难以实现，只要网络通讯质量能够满足数据传输需求即可，即：网络应具有足够高的带宽来满足视频及音频信号的传输，并确保足够低的延迟以保证互动操作的流畅性。这种运用已经有了成功的先例，PSP 对于 PS3 的遥控操作即属此例。

与上述一对一的简单结构相比，建立一个基于云计算技术的公共服务平台则困难得多。大量用户的并发计算请求将消耗极大量的系统资源，需要组建超高性能的服务器集群；同时，鉴于不同计算任务涉及的计算量差异较大，需要一套灵活高效的任务分配算法来平衡各服务器的负荷，以提高整个平台的运行效率。对于云计算游戏平台的技术研究已经持续了一段时间，包括 AMD 在内的众多软硬件供应商一直在设计解决方案。具体的商业项目也已经启动，例如北美的 OnLive，玩家在支付一定的月服务费并在线购买相应游戏后，即可通过低配置的 pc 或 mac 接入服务器，以云计算方式运行开启大量特效的高清版游戏。

有人认为，新兴的云计算平台会对现有的主机平台造成极大冲击。不可否认的是，云计算开启的崭新商业模式，必将引发整个游戏产业的变革，然而对于任天堂、索尼和微软来说，变革并非意味着衰败，云计算时代的来临恰恰意味着新的契机。

二 主机平台的消逝

业内三巨头日常最关注的问题无疑是如何增加主机销量，这也是获得商业成功最重要的前提，但他们即使坐上了本世代的霸主之位，在下一个世代交替之时又将面临严峻的挑战，稍有不慎则霸主地位不保，任天堂和索尼在这方面有着惨痛的教训。除了来自对手的竞争所导致的用户流失之外，如何引导现有用户升级换代也是一个不小的难题，其中最大的难点在于成本。一方面，电子游戏本身并非生活必需品，受众群体又以年轻人为主，因此无力承受太高的价格；而另一方面，游戏的视听效果急速进化，对主机性能的要求越来越高，游戏主机开始采用越来越多的高端技术，即使排除通货膨胀带来的影响，显然历代主机的相对成本也一直在节节攀升。玩家的消费能力与主机的成本之间形成了不可调和的矛盾，这一矛盾在 2006 年末 PS3 发售时达到了顶点，一方面索尼以远低于成本的价格销售主机，造成大量赤字；另一方面玩家仍然报怨 PS3 的价格太高、难以接受，发行商和评论界也认为高昂的售价很大程度上抑制了玩家的购买热情。

当然，PS3 上市初期空前的高成本在很大程度上源于索尼的商业策略，是对于 Cell 项目的盲目投资和强行推动光储存设备换代所导致的，但这并不表示“适当”的商业策略就一定能避免高成本。首先，我们不能否认的是，优异的视觉效果仍然是吸引玩家的重要手段，鉴于计算机硬件的换代周期持续缩短，而主机又要维持一定的生命期，因此为使视觉效果不至于迅速落伍，主机不得不在上市时配备相对高端的硬件，而这必然导致成本居高不下。任天堂凭借创新的操作方式，在很长一段时间内回避了机能的竞争，但 Wii 的机能终要进化；微软期望通过添加 kinect 的方式将 X360 的生命周期延长半个世代，但这显然只是个治标不治本的策略。无论如何，游戏的视觉效果会继续进化下去，同时玩家们对于逼真物理效果的口味也会越来越高，因此主机如果以现行方式继续换代的话，我们对于各类处理器的投入显然会继续攀升；同时，鉴于本世代主机内部数据带宽的瓶颈已日益凸显，下一代主机如果维持传统架构，显然也有必要配备昂贵的大容量非易失性内存和固态硬盘。到时候，厂商和玩家又该何去何从呢？

毫无疑问，已经到了需要作出改变的时刻了，厂商不应再试图让玩家购入越来越昂贵的主机，而应当提供另一个选择：提供游戏远程运行服务，让玩家按时间付费，使玩家不再对一次性高额硬件投入望而却步。随着云计算技术的成熟，这一新的模式也就

有了实现的可能。

对于厂商来说，新模式在硬件构建方面也有助于削减成本。在云计算时代，硬件商不必再生产大量的个人主机，而可以组建相对少量的公共服务器。服务器的规模优势可以带来更高的效率，即在单位成本下提供优于传统个人主机的运算能力。同时，由于不再需要顾及个人用户的使用习惯及观感，服务器完全可以摆脱传统主机的形体束缚，对供电、散热模块进行更高效的配置，不但可以有效地节约物料成本，还可以大幅降低类似三红、死亡黄灯等故障发生的可能。

从提高运算资源利用效率的角度考虑，新模式下的成本也可以进一步压缩。以往的主机虽然装机量高达数千万乃至上亿，但鉴于不同用户的使用习惯差异较大，因此在各个时段始终有大量主机处于非工作状态，存在着大量运算资源的闲置。而基于云计算模式配置服务器时，厂商显然并不需要以缴费用户的数量来核算总运算量，而只需要评估日常峰值时段的运算需求来架设服务器，这样即可有效避免资源的闲置，相对以往也将节省大量的成本。实际上，如果能从技术上解决不同区域市场的网络延迟问题，未来甚至可以在全球范围内架设统一服务器，达到平衡各个时区需求的效果，从而进一步增强效率。

以上所言，绝非“最终幻想”，事实上不少业内名人早已提出过类似设想：2007 年时，久多良木健就提到，今后 PlayStation 系列将简化硬件结构、与网络充分融合，相信这一反映未来趋势的设想不会因他的离去而变更；而备受尊敬的小岛秀夫和臭名昭著的和田洋一也纷纷预言，未来的游戏将以互联网为载体，不再依赖任何主机平台。

也许有玩家会对传统主机的消亡难以适从，但这实际上并不会对我们造成损失。随着云计算技术的推广运用，登陆 PSN、Live 的门槛会日益降低，我们进行游戏的领域也将大为拓展。在云计算运行环境下，运算器、储存器等以往主机最重要的部分都可以剥离，而只要具有最基本的网络联结、数据解析和输入输出模块的设备便都可以成为游戏终端。这就意味者，首先，现世代家用机完全可以通过固件升级的方式进入云计算时代。同时，鉴于终端功能的大幅精简，硬件体积也可以大幅缩小，可以轻易的集成到各类显示设备当中，未来如果我们想要登陆 PSN 平台进行游戏的话，大概打开 bravia 就可以了。进一步推想的话，我们不难发现，家用机、掌机这样的类别分类也不可能延续下去，排除显示设备尺寸和显像效果的差异，移动平台与家用平台完全可以呈现同样的内容，到了那个时候，我们的游戏体验将在时间和空间上大为扩展。

在进入云计算时代之后，传统的世代交替也就不复存在了，考虑到技术进步和成本下降的进程，厂商会选择以最具性价比的方式周期性的升级服务器硬件，就像 PC 升级那样，这就意味着各个平台以数据衡量的表现力在大多数时段内不可能有太大差别，也意味着我们将告别最后一个世代，进入一个新的时代。

三 新秩序的建立

直到现在，人们依然在为实体版和下载版游戏争论不休，不少玩家认为实体版是不可或缺的。虽然新兴的 App Shore 平台下载火爆，但对于传统的那部分市场来说，下载版的接受度依然有限，这从 PSPGO 平台的惨淡即可看出。的确，人类对于那些自身喜爱的虚拟事物，往往倾向于将其具象化，对于不少人来说，光盘和包装盒并不仅仅是一种物理的载体，而是一份心理寄托，承载了一份感情。然而，我们可以想象，随着云计算时代的来临，这种把游戏装在盒子里卖的模式终究不可能持续下去。对于零售行业来说，这也许是釜底抽薪，但对于游戏行业来说却是一次难得的契机。

众所周知，盗版软件对于游戏业的伤害由来已久，近年来，随着游戏业的发展，游戏软件开发费用的增长远高于市场规模的增长，在厂商的经营风险日益增大之时，盗版就越来越令其难以容忍了。长久以来，厂商们对付盗版没有什么行之有效的办法，硬件无法逃脱破解的命运，近期 PS3 的失守更印证了这一点；而随着网络条件的进步，盗版软件的扩散也变得越来越迅速、越来越隐秘。起诉烧录卡经销商、BAN 掉已破解主机的部分功能，这些远不足以维护厂商的利益，业界现在迫切需要更加强有力的武器来对付盗版，而云计算的出现则不啻于核武器的横空出世。当 PSN、Live 升级为云计算平台之后，届时第一方就无须再向玩家们出售软件，而可以像网络游戏运营商那样直接向玩家的终端输出内容，以实现从出售产品到提供服务的转型，使盗版无机可乘。当然，这并不是说厂商就高枕无忧了，在云计算时代除了第一方所运营的平台外，恐怕还会出现一些“私服”，但架设“私服”与现行的盗版模式相比显然面临更高的技术门槛，同时其较明显的目标也更易于定位打击，因此不大可能像盗版那样形成全球泛滥的局面。

与此同时，游戏的开发决策也将受到新技术的影响。关于平台内部处理器的选择、储存器的搭配、服务器架构的规划等问题，第一方显然会各有打算，但考虑到新的平台不再需要以固定的硬件支撑数年，不再需要传统主机那样的异质架构，因此第一方显然会更倾向于选择高通用性且易于升级的硬件架构。我们几乎可以预见，各云计算平台的开发环境不可能像现今主机之间那样迥异，这无疑将导致游戏移植的成本大幅下降，而这一重大障碍排除后，第三方显然会执行更为彻底的跨平台战略，届时第一方自身的开发能力将显得更为重要。

四 孤立时代的终结

行货，是内地玩家心中多年的痛，虽然政策方面的钳制目前尚未松动，但我们有理由相信此事在云计算时代将出现转机。过去，很多玩家认为是意识形态和文化传统注定了游戏产业在大陆难以发展，但事实并非如此，进入新世纪后网络游戏的崛起更是彻底驳斥了这一观点。不少玩家对于网游当道表示难以理解，认为网络游戏虽然具有门槛低、互动性强等优势，但尚不足以完全压倒家用机。这种观点当然没错，但人们往往因此忽视了更重要的问题，即：在内地，一个行业崛起的关键往往在于能够迎合政府的发展规划及政策。当年，在政府决意推进国家信息化，电信业垄断企业大力铺设宽带网络、推广包月服务之时，也面临着如何挖掘用户需求的问题，而与之搭配最佳的应用项目无疑是网络游戏，而不是网络功能稚嫩的 DC、PS2，这种迎合导致了一次转折，最终形成当今的市场局面。

云计算时代的来临意味着一次新的转折。计算力本身就是支撑信息化社会运作的重要资源，其一旦成为可以在市场中自由交易的商品后，在我国毫无疑问会受到政府的重点关注，毫无悬念的会与国家安全、社会秩序联系到一起，最终由现有的电信业垄断企业所掌控经营。对于云计算服务来说，消费娱乐市场无疑是不可或缺的一块蛋糕，垄断巨头们需要提供一些崭新的服务项目来开拓这一市场，其内容必须体现出云计算服务其高性能、高互动性的优势。就已知的娱乐项目来看，我们不难发现，对于消费娱乐市场，只有游戏的远程运行最能与云计算服务的特点相契合，能对消费者产生足够的吸引力。同时我们可以断定，届时仅凭本土的游戏资源不可能满足公众的需求，而任天堂、索尼和微软终将凭借齐整的游戏阵容成为垄断巨头们的理想的合作伙伴。这种合作模式当然不会是没有弊端的，但共同的利益将有助于冲破渠道和舆论的阻碍，使行货市场得以建立，而这正是我们乐于看到的。那时，将是内地游戏市场结束孤立，继 FC 世代后，再一次与世界融合之时。

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

说起来，“邪魔院”已经有好几期没和大家见面了，小九也攒了不少有趣的素材想带给大家。鉴于260期制作的特企《边走边看秋叶原》内容与形式都很受读者好评，小九会将这一经验推广到今后的“邪魔院”之中，以最直观明了的方式为大家近距离展示日本文化的魅力之处。

金秋校园的文化祭

每到秋季，日本大大小小的校园内就会举办文化祭，这几乎已经成为了一个定律。现实生活中的文化祭到底和动漫作品中的文化祭有何差异，这项活动的意义又何在？本期邪魔院带领大家走进日本的校园，一起参加文化祭。

何为文化祭？

准确地说，文化祭应该分为两部分。第一部分为文化祭前的准备，这个过程往往需要两周甚至更久，从校方的动员开始，由每个班级的班委或者每个社团的部长进行组织策划，节目内容确定后就可以分组进行准备工作，直至文化祭召开。教师在文化祭筹划的过程中原则上不会干预，只是会给出一些指导建议，为学生提供力所能及的帮助。文化祭并非提供一个现成的舞台让学生们去表演，而是需要学生亲自动手、相互合作，这对培养同学之间的团结与凝聚力可以起到很好的效果。

第二部分自然就是文化祭正式召开了，不同学校的文化祭规模也不一样，可以是一天也可以是两天。大部分文化祭是对外开放的，除了本校的学生，学生的家长亲属甚至友校的同学也可以前来参观。准备文化祭的道具和各种用材通常由校方提供经费，而学生在文化祭内经营的各种活动的收入却可以划归为班费以及社团经费自由支配。之所以让涉世未深的学生“经营”文化祭，而非单纯的展示或表演，也是为了锻炼未成年人的社会能力，懂得怎样才能靠自己的双手自食其力，这样的文化祭才是最有意义的。

■创意十足的宣传画。

文化祭的经典项目

咖啡店 在教室里感受女仆咖啡店的乐趣是男生们的梦想，女生们也乐于参与，因为可以穿上漂亮的衣服。咖啡店的准备工作极为简单，而且又很能吸引人气，所以在文化祭内总能见到。

■“鬼屋”教室里的空调一定要开得够冷。

鬼屋 日本传统的鬼屋，除了需要各种古怪的道具，有时还得发动群众演员进行配合，准备起来非常麻烦。男生来这里游玩当然也体现不了什么男子汉气概，但若是和女生一起来就完全不一样了……

流行与生活

小食摊 日本人喜欢庙会、也喜欢露天的小食摊，之前的“邪魔院”中已经为大家介绍过，味道如何不要期望太高。

演剧／LIVE 演剧即是话剧，LIVE即是音乐会，通常都在学校的小礼堂举行。这两项活动重在共同参与，也往往是整个文化祭的主节目（Main Event），校方有时还会组织评比并给予奖励。

同好会 文化祭也是校内各种社团一年一度展示并宣传自我的舞台，所以即便最不为人知的小社团，在文化祭上也会表现得格外活跃，校内文化的多样性被展露无遗，学生不管有着怎样的兴趣爱好，都能乐在其中。

篝火舞会 文化祭结束的当晚，校内的广场上会燃起篝火，以团体舞会的形式给文化祭划上圆满的句号。不过出于安全因素的考虑，大部分学校都已将文化祭的篝火舞会取消。

游戏女姬 PAINCESS OF UCG

这次的游戏姬是清纯可人的蘑菇 82 同学。

初见之下，邻家小妹的气质加上一点天然呆，但是她本人坚持自己是一名腹黑的御姐……到底是萝莉还是御姐？天然还是腹黑？我们这就来自己观察一下……

采访 奈落　美编 一刀

你好，蘑菇君。

是“蘑菇 82”谢谢……

好吧，能不能先简单介绍一下自己？

各位 UCG 的读者大家好！我是蘑菇 82，今年 19 岁，来自厦门。也是一位 UCG 忠实读者。

厦门是一个好地方啊，我们还是老乡呢。

换换吧行么，老乡这套太陈了……

好吧……你现在似乎是在异地上大学啊，今年刚大一？

是啊，头一次只身在外，还在习惯中。刚到学校的时候真是非常不习惯，天都跟家乡不一样，幸好接新生的学长们很热情。

学长们接新生肯定热情，我懂的……

这真是淫者见淫啊。

好好，说说现在正在玩的游戏吧，我看你故意把 DS 弄成休眠状态。

（挖鼻）在玩《逆转检察官》。有点难，正在一个个试证物。

系列里最喜欢的角色是谁？其实不用问我也知道肯定是御剑，萝莉杀手么。

没错，嘿嘿。其实成步堂也是一个好男人的典型。还有系锯警官，他也算是萝莉之友吧。

感觉又收到卡了的说……

也就是说变相承认自己是萝莉咯

以貌取人是很危险的，你不记得“《逆转》系列”中美柳千奈美这个人了么？

那你觉得自己到底是……

文静的眼镜少女的外表下其实有点毒舌的性格。

听上去很受欢迎的样子嘛，实际上是不是也很受欢迎呢？

还好吧，一般般。

平时有没有异性战友一起联机打《逆转裁判》呢？

这……我说你是不是真的奈落啊？《逆转裁判》什么时候也出联机打丧尸了我就和异性战友联机去……异性战友没有，每天都会打一个长途电话倒是真的，咳。

此刻仿佛能听见无数怪蜀黍眼泪如水晶般破碎的声音。

一切都是谜，都是谜。

好吧，迷之少女。资料里说你最最喜欢的家用机游戏是“《无双》系列”，最近的《真 · 三

国无双 6》如何，是否关注呢？

那必然关注，这次的新加角色非常非常满意，光荣简直是为女性消费者量身定做了这些新人物和造型。

那么目前最喜欢哪位，或者说哪一对？

“哪一对”是指？

你懂的……比如赵云 X 周瑜啦，吕布 X 马超啦……

这真是基者见基啊。

光说期待无用，明年会不会“三必”才能显示真饭。

必入、必首发、必限定。我希望这一代能告别前作的悲剧系统，再次回归武器收集乐趣。请问，如果遇到攻略问题我能不能直接请教无双总帅纱迦呢？

某人已经在一旁成触电状点头了……

谢谢，小编们果然都是好人啊。

你还要发集体卡不成！

这真是卡者见卡啊。

停——注意打击范围。还是来聊一下你和 UCG 的故事吧。

我不知道算不算老读者，从 05 年才开始看。以前是两个人买一本，现在分开两地，所以要两个人买两本了。

真伤感啊，大叔们的眼泪又破碎了。

看到身边很多 UCG 老读者，游戏老玩家都因为工作结婚等原因离开了游戏圈，同时也有许多新生力量加入到电玩的大军。无论是否离开，希望每位 UCG 的读者都能保持一份热情，都能记得电玩带给我们的感动。也希望 UCG 能越办越好，陪玩家们度过难忘的旅程。

谢谢你，蘑菇 82 女士。

很高兴认识你，果然是萝莉之友！

……

……

下次登场游戏姬醒目！

初看之下她是一位生活中美少女，但是其实她的真实身份是……绝对让你大吃一惊的虚拟偶像真人版下次做客游戏姬，与我们一起分享“某位人气游戏美女”真人版的真实游戏生活！大家不妨也猜猜她扮演的到底是哪位“游戏中美女”……

“游戏姬预备役”看过来！

身为女性玩家的你是不是从小就感觉自己是“珍稀动物”？是不是希望被全国广大玩友了解？是不是想通过 UCG 结实更多的“同好”？别胆怯、别犹豫，勇敢站出来吧，玩游戏的姑娘！只要你对自己的花容自信满满，只要你对自己的游戏实用技术自信满满，就请来参加游戏姬的评选，成为万千玩家心中梦一般的“游戏姬”！

如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。

2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。

3） 展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的 MM！

编辑部落 EDITOR'S BLOG

ACG 演出活动为何在中国举步维艰?

今 年 2 月 19 日，Animelo Summer Live 主办方在记者招待会上宣布他们将第一次走出日本国门，于中国上海举办 ASL 首场海外音乐会的消息，令广大内地 ACG 音乐爱好者们为之虎胆一颤，也着实羡煞了周边国家和地区的宅男腐女们。虽然大家曾一度调侃说预计在 11 月下旬才会举办的 ASL 早就不能算是“Summer”Live 了，但调侃毕竟只是调侃，没有人不是在衷心期盼着 ASL 上海场的顺利召开。作为日本国内目前最大规模、且影响力最为深远的动画歌曲演唱会，ASL 从 2005 年起举办至今，参演阵容的豪华度是一届赶超一届，演唱的歌曲也大多选自近几年的人气动画和游戏，令宅人们备感亲切。国内多家动漫杂志对 ASL 的报道一向是不遗余力，但由于经济条件等多方面影响，能亲赴 11 区参加 ASL 的中国宅人毕竟有限，如此一来，今年预计举行的上海场便成为了大家与心爱歌手近距离接触的惟一机会。然而随着时间一点一滴地流逝，距离预定的演出日期越来越近，关于上海场的近一步详情却始终不曾公开，不祥的阴云逐渐在 fans 间弥漫开来。最终这份预感伴随着某起世人皆知的事件化为现实——10 月 1 日，主办方正式宣布 ASL 上海场的演出因故终止，这个结果并没有给广大的 ACG 音乐迷们带来很大冲击，至少在表面上大家表现出来的都是“意料之中、坦然接受”的态度，至于内心中各自的失落，却是难以量化统计的。

其实纵观近几年内地所举办的各类 ACG 演出活动，无一不是举步维艰。或许有的读者会说，这几年日本动漫歌手频频来华演出，不正是看中中国的巨大潜在市场么？倘若不是因为有钱赚，他们怎么会如此乐此不疲地来往于两地之间？我恰好有一位好友一直与日方保持着较为密切的往来，就我从她口中所了解到的演出情况以及我个人的观察来看，日本 ACG 艺人来华演出的风光表面下却是难以道尽的苦水，中日关系只是挡在他们面前的重重巨石中的一部分。

并不成熟的观众群体

由于喜欢 ACG 的大部分是没有独立收入的学生族，几百元的演唱会门票对于他们而言的确是一道难以跨过的门槛。向家长要钱？恐怕不少人都是背着家长在看动漫玩游戏吧？自己打工赚钱也很不现实，繁重的学业早已榨干了每一滴可供学生自由支配的时间，况且家长的严盯谨防也让学生不可能做出太过偏离学业的行动。

那么已经工作了的人就愿意掏腰包买票么？也不尽然。虽然我们的动漫迷数量并不输于日本，但由于成长环境的差异，并没有形成看 LIVE 的习惯。在日本，喜欢一个歌手或是组合，每年去他们的 LIVE 报道一次是再正常不过的事，但在中国，很多人还无法理解花几百块去看大活人在台上唱歌的乐趣究竟在哪里。虽然他们也喜欢 ACG 音乐，但只停留在“听”这个层面，有需要就从网上下载 mp3，或者干脆拖个无损便已心满意足，花几百块去拥挤的会场，在浑浊的空气中看着远处豆丁大小的人唱歌这种事他们并不愿意做，也认为这么做没有意义。这就跟究竟游戏有没有必要买正版一样，是个“公说公有理婆说婆有理”的窘境，你很难去说服他们改变自己的看法，除非他们自己愿意做出改变。

另外，大家应该也已发现，这些 LIVE 大多是集中在上海和广州两地举办，而中国素以地大物博而著称，动漫迷虽数量庞大但也相对分布较广，举例来说一个北京的宅人想要到上海看一场 LIVE，那么他所要承受的除了门票外，还有往返的车费、住宿费、伙食费以及乱七八糟的杂项开销，这些加在一起少说也有两千块，就算他愿意为心爱的歌手掏门票钱，但在如此巨大的额外支出面前，还能有爱坚持下来的人就寥寥无几了。

并不成熟的组织筹划

日本艺人想在中国地区做演出活动，必然需要中方的演出公司来接手相关的筹划，例如场地的选取、前期的宣传造势、门票的定价划分等等。但中方并没有专门负责 ACG 相关演出活动的公司，势必会出现不懂行指挥懂行的这一情况。由于日本 ACG 艺人来华演出的次数还比较少，组织方难以对观众人数作出正确估计，只能去咨询粉丝们。而粉丝们出于对艺人的热爱往往会在不经意间夸大了他们在国内的人气度，致使最后冷场局面出现。过高估计国人的消费能力、制定出不合理的票价也是冷场的另一个原因。这些问题就导致了一个恶性循环，即主办方认为大有市场于是制定昂贵票价，却将一些原本打算来看 LIVE 的人拒之门外，买票的人少导致 LIVE 出现冷场，下一次主办方为了不亏本会再次提高票价……

日方并不准确的定位

实际上据我所知，不少日本 ACG 艺人来华演出的确不是为了盈利，而是抱着和爱好者交流的这一单纯目的，只要不亏本就算胜利，但是他们往往忽略了有中国特色的国情在演出事业上会起到怎样的阻碍。其实日本不少已具一定规模的 LIVE 活动在开办伊始都曾面临过观众较少的尴尬局面，像光荣公司以其旗下著名女性向游戏“《遥远时空中》系列”为主题展开的声优见面会“遥祭”在 2005 年第一次举办时，到场也不过才两千多人，但之后几年的观众人数就乘几何倍数递增了。一方面是活动的名气逐渐打响，另一方面主办方在参演人员的选择上也会尽可能地铺开覆盖面，撒大网捞大鱼，如此便进入一个良性循环当中。但他们对于中国市场的承受能力并不了解，只能一步步试探着来，先把一些资格老辈分高的歌手送到中国来观察反映，再决定下一步的棋要怎么下。可问题是国内的 ACG 迷们对八、九十年代动画歌曲演唱者是没有过多深厚感情的，他们更希望看到的是像水树奈奈、May'n、平野绫这类年轻歌手。但话又说回来，以水树奈奈和平野绫的人气，在日本随便开个 LIVE 就是几千人到场，但来到中国是否还能有这般阵势？我看很难。倘若 ASL 上海场能如期举行，且能邀请到这些年轻歌手，或许坐满场还是有可能的，可惜今年内是无缘验证这一盛况的问世了。

除了上述 3 条外，还有一些其他的原因，但碍于篇幅有限，在此就不予多说了。这次 ASL 上海场胎死腹中的确是个悲剧，但并不代表今后就没有机会卷土重来。希望届时，我们可以有一个准备充分的环境来迎接 ASL，让这场动漫游戏歌曲祭奠真正在中国大地上唱响。

雷电的声画游廊

电影化不是要让游戏尽失本身作为“可玩”的游戏这个属性，而是要在可玩性之外增加电影化的叙事、演出效果。

电影、音乐、游戏 谁不喜欢？

我很喜欢电影。其实谁不喜欢电影呢？简简单单地坐在任何一块屏幕前，就能沉浸在电影创造出的世界中，1 个小时，2 个小时，3 个小时，甚至 4 个小时的电影，你可以随时暂停去个厕所倒杯水接个电话或者吃个饭之类，而在电影院，那 4 个小时的电影会在 2 个多小时的时候画面停下，屏幕上打出大大的“中场休息，上洗手间时间”或类似的提醒文字。（没见过？可以找《美国往事》试试。）

我很喜欢音乐。其实谁不喜欢音乐呢？你可以让眼睛休息，任意行动，只要耳朵在任意一种音源旁边，就能通过空气的震动带动耳膜，然后将一系列的神经触觉传到你的大脑里，你可以心不在焉，也可以用心聆听，他可以当做背景音乐，也可以成为你的全部，几十秒，1 分钟，2 分钟，或者 5 分钟，甚至超过 10 分钟，音乐的节拍紧密，旋律连贯，却可以随时切入或离开，一个音符、一句歌词、一个变调、一次渐强或减弱，都能让听者得到精神上的满足，你会在最需要找到某种心情的时候听某首歌，或者在需要保持某种心情的时候持续聆听同一首歌，一遍、十遍、百遍，一天、一年、一生。

我很喜欢游戏。其实谁不喜欢游戏呢？从襁褓之时，就会挥舞着双手抓着空气玩，和人作鬼脸玩，后来学会了建立一个规则，然后按着规则去一步步将一件事情进行下去，或许简单，或许复杂，短可以一瞬间，3、5 秒，长可以数小时，成百上千无穷无尽。很多时候，游戏都是数学的游戏，一步两步三步的积累；也有时候，游戏是直觉的游戏，煞那间决胜负。游戏的节奏有舒有急，你可以像看电影一样沉浸在几个小时讲完的故事之中，虽然那过程会稍稍漫长，但是当你按动手柄上的那些按键时，会觉得时间经过得快一些，有时候和嚼爆米花的效果类似。

它们没有那么高深 当然也没那么肤浅

音乐电影游戏，在我们这儿是一种娱乐，你将之标榜为艺术，它们有值得尊敬的一面，当你用廉价的金钱购买它们，拥有它们，享受它们的艺术性的时候，它们变质了吗？艺术是无价的吗？那是讲的艺术精神，我的朋友。你可以于听、看、玩的你来说，没有本质的区别，它们被创作出来，拷贝到光碟里，你拿回家，放在对应的机器里，转动起来，一圈一圈，消磨时间，让自己能感觉到自己还活着。

规则简单如《PONG》，也有着严谨的数学计算，规则复杂如《龙与地下城》，也是由有数得过来的面数构成的筛子投出来的。“《使命召唤》系列”凭借其无人可敌的销量和利润让游戏成为当今经济危机影响下的社会上人们的“最强”娱乐，它不想成为那种只有少数人供奉的抽象艺术品，它大众到让任何人看到都想尝试一下。它拥有好莱坞的电影音乐制作人 Hans Zimmer 创作的宏伟乐章，它拥有电影《石破天惊》（The Rock）的各种桥段，它附着在拥有二十年历史的主视角射击游戏类型的基础之上，在全世界疯狂大卖了上千万张，5 个小时的单人主线剧情让这个系列在单人游戏（观影）时间上向着电影的极限时间再迈进了一步。对了，它也向着一款单人 FPS 游戏的最短极限时间的目标迈进了一步。GO！ GO！ GO！ Fire in the hole！

它学来了精彩的动作戏。“当你控制游戏角色身处其中之时，你得到前所未有的身临其境的电影版的感受。”——这种夸奖的话语在很多时候自拯救世界，要亲自英雄救美，要亲自毁灭自己建好的砂堡，当然，如果有现成的砂堡让我一脚从宫殿中心最高的哥特式尖顶猜下去搞个稀巴烂，我也会非常乐意效劳。它不能让玩家和 NPC 无尽地调侃，它不能让玩家从 3 分钟内一动不动的镜头视角盯着柏林墙（《The Wall》），尽管那很酷，但是当系统没有要求玩家按按键的时候，玩家就忽然从一个第一人称的主角变成了一个第三人称的旁观者，这样将其拉来拉去，没那么有趣，他们觉得。相比电影导演对自己作品的 100% 独立控制权，游戏导演对自己的作品拥有 120% 的版权，却在将手柄交给玩家的时候，瞬间失去了 99% 的控制权。

你将摄影棚搭好，招来一个我行我素的傲娇大明星，他会自顾自地在布景间游荡，随时有可能掉头就走，将你精心设计的情节像一坨狗屎一样丢在脑后，连看都不看一眼，去盯着门口那张花花公子海报流口水。你不能怪他，只能怪你自己没在他脖子后面插一根棍，棍子前面栓一条绳，绳子上面绑一根骨头，哦不，一种他最喜欢的什么东西。

花天文数字的钱买一副梵高的画；也可以一分钱不花站在街上听街头卖唱歌手在那儿唱上几小时；甚至可以站在朋友身边看他玩游戏一看一下午，当它是电影，甚至天天前来观战，当它是连续剧。其实我就想说，音乐、电影、游戏，对成了对一款游戏的最佳褒奖。

它却学不到经典电影的节奏。在游戏里，没有影帝撑场，玩家不是彻底来看的，他们是来体验的，他们是主角，优秀强大抢戏如大胡子普莱斯上校也只是一个最佳配角，玩家要亲

可悲的电影化 真正的艺术追求

当所有游戏都加入过场电影之后，很多游戏将自己的叙事性过高地寄托于过场电影之上。将关卡封装，成为一个个里面没有装进肉的罐头，罐头上贴着漂亮的标签，附赠一本精彩的说明书，上面有 101 种围绕开罐器展开的开罐基本方法，然后让玩家想尽办法在没有开罐器的前提下打开罐头的盖子（或想尽办法找到你藏起来的开罐器），你高兴地将一坨速冻解化后的速食肉制品用勺子放入他的空罐头里，你希望为了开罐子手都肿起来的人买你这一坨速冻肉——过场电影的账吗？游戏，是开罐头这个“解谜”的过程，真正的好游戏，要以在没有开罐器的前提下打开罐头这个“伟大的旅程”直接作为奖励，让玩家心满意足，而不是让玩家为了得到里面的肉而脑残手伤。过程是大于结果的，很多有智慧的人都这么说。是没有结果吗？是不要结果吗？不是，是在过程中，就已经一口口品尝到了结出的果。

栏目主持 八重樱

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&西达

★这一期本来应该是Kinect的天下，没想到因为国际形势风云变换，美元贬值导致美帝降低出口，所以11月4日在北美发售的Kinect直到编辑部快截稿的时候才姗姗来迟。以上原因是胡扯的，但结果没变，因此有关Kinect的报道就要延到下一期了。

★本期制作过程中，一款下载游戏风靡了整个编辑部，它的名字是《超级肉肉哥》。这款XBLA游戏的高难度唤醒了不少编辑心中早已熄灭的挑战热情，大家围在一起群策群力共渡难关，11月这么多大作都被大家抛到脑后。由于游戏中拥有大量整死人不赔命的机关，一关死个几十次是很正常的，所以大家又给它起了一个名字叫“超级大坑爹”。有关这款游戏的介绍在本期光盘中有收录，大家不妨找来看看。

★《使命召唤 黑暗行动》已经上市，编辑部里一年一度的特别小组即将成立，不过各编对于重点是丧尸模式还是对战模式都有不同看法，对战派的代表人物是脆薯条，丧尸派的代表人物是雷电，此外还有大量骑墙派。面对如此头号大作，相关攻略研究自然必不可少，而视频方面也会强力跟进。本期光盘中便已收录了不少内容，大家不要错过！

★新编辑铃一出场就带来两篇打枪游戏攻略，令广大读者无不侧目，一时之间诸如“巾帼不让须眉”之类的来信大量出现。面对后进之辈的咄咄逼人，众编一面虚伪地表示无压力，一面加强了编辑的自我修养。看来年末还有诸多好戏上演，请各位继续拭目以待。

本期 What's in 流行游戏

《超级肉肉哥》
雷电、纱迦、洛克、胜负师、铃

原来这制作人的目的不是为了赚钱，而是为了整人啊！

——听说《超级肉肉哥》要进行免费升级，再加20个巨难无比的关卡时，铃脱口而出。

《战神 斯巴达之魂》
铃、纱迦、雷电、一刀

强烈要求官方中文版停止使用克雷多斯这个译名，奎爷这名字多么霸气。至于克爷，你说的是欧阳克吗？

——对于克雷多斯这个译名极度无语的纱迦

UCG全体·小·编们欢迎您到读编往来作客

@ Email 天天高天天：看到新一期杂志，里面说可以给UCG提修改意见。我想可以在赠品方面考虑考虑，不需要太昂贵（我多现实，哈），可以附赠收藏卡之类的，卡面内容可以是近期的游戏大作，正面图片，后面的内容是游戏的介绍什么的。

关于赠品，涉及到成本问题，确实送不了什么贵重物品，海报之类的比较好。收藏卡什么的看起来比较小气，以前送过，读者反应一般就是了。当然还是感谢你的意见。

@ UCG饭 王开：提个小小的建议，能不能从一月两刊改为一月三刊啊，就像2007年12月那次一样，分成ABC三刊。虽然总体上数量增加了50%，但你们的收入也可以增加，而且可以缓解你们的工作压力，不必每次都很急地赶攻略。

一月三刊也就是传说中的旬刊了。改旬刊最大的问题就是攻略，基本上很难一期做完。如果真的像你所说的那样不必很急地赶攻略，编辑们倒的确可以放松一下，但我想大部分读者不会接受攻略连载吧？

河南洛阳 周葆罗：我发现我被时代遗忘了，在 GBA 时代我用 GBC，在 PS2 时代我用 PS，现在是 PS3 与 X360 的时代，我依旧在玩 PS2 和 Xbox，掌机在玩 GBA……不过最近准备入手 PSP 一个，跟上时代。另外春节合刊快到了，不用说你们一定会求教的，那我就提前指点一下：

1. 求编辑部照片。
2. 观影团与烧烤党纪实。
3. 希望把封面放在光盘里。
4. 光盘能不能放一个音乐合集。
5. 编辑部内部网战或对战录像。

落后于时代虽然杯具，但有得玩就不错了。本人就曾迷失于 PS 和 SS 的时代，不过在 DC 时代迎头赶上，所以你也不用着急。关于年底合刊，你提的这些都不难实现，老编还有些别的构思，就看能不能变为现实了。

Email frankwest：特企给人充数的感觉，像马叔 25 岁生日就不用做特企了，都是些重复的内容。还有像“游戏中的神魔鬼怪”，“游戏中的现代武器”等内容很尴尬，浅尝辄止不如不登。这些内容应该加大规模做到《游戏 · 人》里去。其实特企不用每期都有，走少而精的路线完全可以。省下的页数可以交给研究中心，增强实用技术的比重。

这期的研究中心想必会让你非常满意吧？我同意你的部分意见，在年末游戏狂潮这种时候，确实应该多给实用内容一些篇幅。

北京 房宽京：本人十分喜欢贵刊，只是没有次时代家用机，只有小 N 和小 P，所以贵刊的大部分内容都和小弟是无关联的，但是听说大 P 破解了，对于普通收入人群是个好消息，如果时机成熟，也就是《GT 赛车 5》发售时，就能把它收了，期待中……

目前编辑部里的同事对于《GT 赛车 5》已经免疫了，当最新发售日确定的时候大家都很平静。不过《GT 赛车 5》延期的主要原因就是要对应最新的 PS3 系统，以免惨遭被破解的命运。所以指望电子狗搞定《GT 赛车 5》的朋友可能得多等会儿了。

莫名被黑的读者

Email Shadow—JM：260 期的“特企秋叶原行记”真的很棒！不过关于这篇特企，我却糗了一次……事情是这样的，那天我拿着这书去借给我班同学，他看这篇特企时，对标题面上的少女产生了兴趣，便问我这是谁，我不假思索地答道：“俺妹！”，周围一下子传来了异样目光，我连忙指着书解释“我的妹妹才没有这么可爱呢”结果更诡异了……神啊，为什么这动漫是这名儿啊……

Email sifengyuanmuyi：玩多了《刺客信条》后，我在现实生活中或者是在其他游戏中会有种想爬墙跳房顶的冲动，具体来说呢是这样的，有次在等同学的时候，看到周边的老房子，外部棱角很多我就特别想去爬爬试试看……但还是忍住了。而在其他游戏中要绕点路，当我靠近建筑物时我就想，要是可以爬墙跳房顶就可以节约很多时间……

这让我想起了以前放暑假的时候连通 10 遍《恶魔城 月下夜想曲》，走在马路上看到路灯就想跳起来抽一下，总觉得可以捡到 100 块钱。

Email 阿文：例如 260 期的《战神 3 全程邪道》，我认为可以把所有的流程都搬上来，不用删减，因为很多人都对删减很不爽。尽量不把老游戏搬上视频。游戏攻略光碟上怎么会出现动画或电影呢？这感觉不搭配。

“热血最强”收录的都是挑战中的精华，而且不删减的话，恐怕光碟中就放不了其他东西了吧……

动画和电影也都是游戏玩家关注的东西啊，而且电影前线是很多读者非常喜欢的栏目，时隔数期之后回归也是众愿所望啊。这些都是属于 GameHalo 的附赠物品，并未强制各位同学都欣然接受，放与不放之间的感觉非常微妙……另外，好电影预告和动画歌曲，欣赏一下不是什么损失吧～

Email xurara 连长：个人感觉，攻略如果能够做得更加有趣就好了，比如 261 期铃酱写的那篇《荣誉勋章》的攻略，其中“当然，还是会撞到脸的”、“不单是收刀省了，连出刀也省了”这种语句丝丝的喜感非常棒！幽默非常的重要，攻略就像教科书，如果太无聊的话就想直接 PASS 了。另外，也希望攻略以外的内容可以多一点，比如“自由谈”、“怀旧殿堂”之类的栏目能多做就做吧，但是要尽量有趣啊！

首先感谢这位读者的肯定，其实我在写作攻略的时候一直在找幽默和正经的平衡点，尽量做到适度幽默但不破坏游戏的整体感觉，在可能会让人感到枯燥的讲解中给予适当的调节。既然大家喜欢，那么以后我会悄悄地保持下去。

河北 唐弘：小编好，我是一个游戏店的老板，开店已有 4 年历史，遇到过不少有趣的事情，想和你们分享。最近我有一位围棋协会的朋友，今天找我刷 X360 的自制系统。刷 FBR 需要提供 CPU KEY 和 DVD KEY，这两个 KEY 是 32 位字母加数字的混合码，非常难记，一般人都是用笔抄下来，并用手机拍照存档，才能确保万无一失。我找他要这两个数字，没想到他居然张口就背了出来，经过检验发现毫无问题。

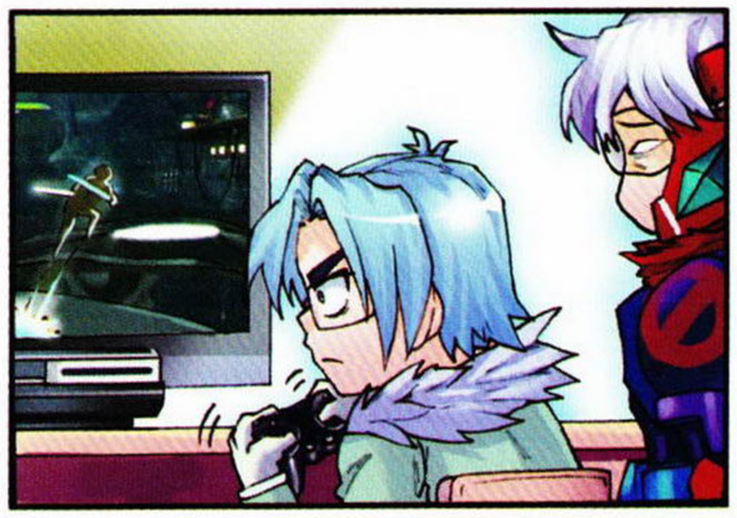
围棋下得好的人果然都是天才，如果能把这份才智发挥到其他方面就更棒了。

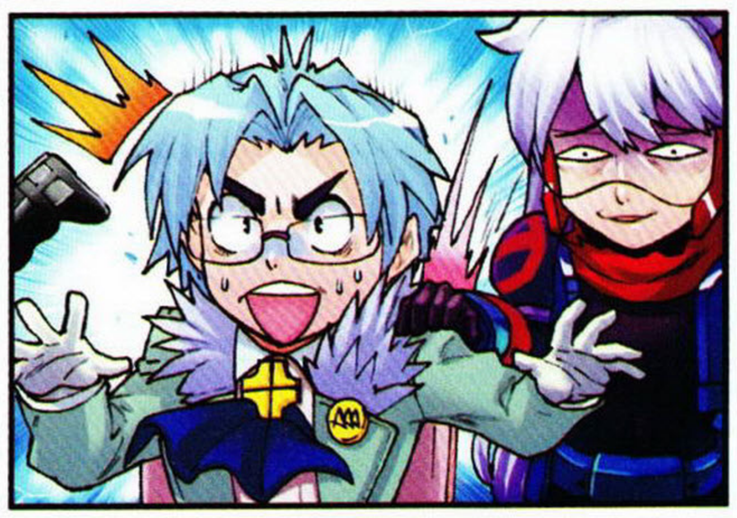
观察最仔细的读者

老猎人纪岛：这是我第一次给小编们写信，主要是因为 259 期那张光碟很好看，我翻过来覆过去地看了 4 遍还言犹未尽。麻烦……可不可以……可不可以麻烦雷电小编把他在试玩《GT 赛车 5》时穿的耐克鞋的名称告诉我，我真的很喜欢那双鞋。

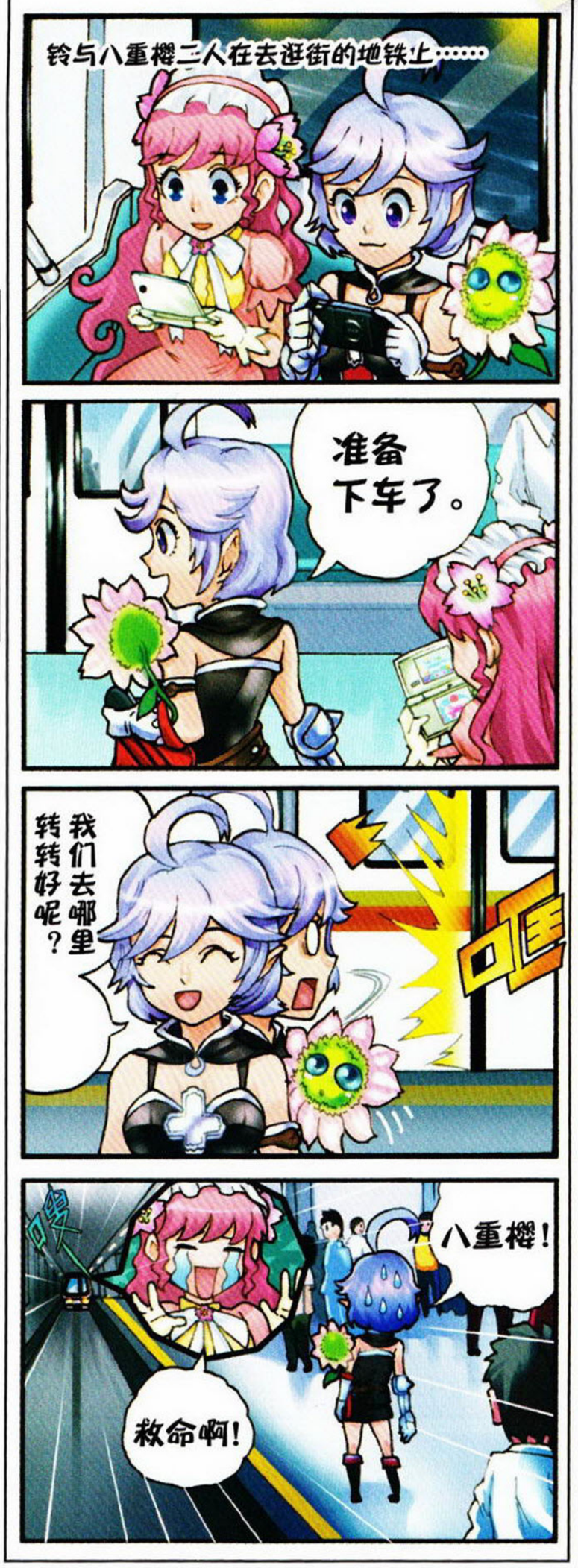
这是 NIKE FREE 5.0。除你之外，还有位读者在 Email 中提到了这个问题，你们真厉害。

恶作剧





悲剧



游戏剪辑 MV CROSSOVER 大作战?!

@ Email 李君杰：游戏光环里不是有片尾曲吗？片尾曲的 MV 都是游戏或相关的歌曲，我觉得好听是好听，但就是英语或日语听不太懂，有没有想过把游戏片段或过场剪辑成 MV 配上港台流行曲呢？毕竟听得懂。配合好游戏应该会有不错的效果，类似一球成名的效果但不再局限于足球，这样做出来的 MV 不仅游戏迷爱看，估计非游戏迷也会因为喜欢某首歌而对某游戏进行了解，有隔山打牛的作用。特别像 FF 类 CG 表现极为优异的游戏，非游戏迷一定也会非常着迷的。这个实行起来也没有什么难度，各小编应该有很多这方面的资源。就不知道你们听不听港台流行曲，雷电是音乐人，但说到港台歌曲估计也废了大部分武功了。那就我个人的喜好，自己配了几个我觉得有点意思的例子，给大家参考参考：

周杰伦：牛仔很忙——丧尸围城 2
周杰伦：忍者——终极忍者风暴 2
黄立行：音浪——马银 2
郭静：下一个天亮——FF X III
南拳妈妈：下雨天——暴雨
杨乃文：女爵——神鬼寓言 3
苏永康：黑色礼服——GTA4
林子祥：真的汉子——如龙 4
谭咏麟：幻影——FF X

@ Email 孟昊玄：《征服》GOD HARD 卡在最终 BOSS 处，挑战卡在 6-4，卡住真好！每天都能爽一把……（安慰一下自己）。不过我一点都不后悔当初直接从 NORMAL 跳到 GOD HARD，GOD HARD 被虐的感觉太爽了。每次死掉都会让你有继续挑战的冲动，因为没有哪次是因为游戏操作和视角的问题死的，都是因为自己一时大意或冲动死的，死得其所，完全没话说……

如果你是这样想的话，没有从困难难度直接开始真是损失啊！没有普通难度的铺垫，直接开困难不少地方很容易中招的。最终 BOSS 这一块，你可以参考一下本期研究中的“强力武器一变二”，说不定能帮你渡过难关。至于挑战六的第四轮，难点无疑在清理杂兵上，开局的时候简直是噩梦，如果暂时不去操心第五轮，那么这一轮中可以把 EMP 都用掉，开场一定要先打空中机枪台，对付 A2 Sphere 可以用声波枪。

@ Email 七夜时雨：上期杂志可谓大作攻略尽收眼底，看得让人十分激动。不过想提个意见，就是说像实况攻略这样给个按键对照表让玩家看起来十分不方便。每次都要去对键位，火影的攻略连对照都没有，这让 PS3 玩家很吃力啊……如果只有 PS 按键没有 360 按键相信 360 玩家也会很累。我觉得新编铃这次《征服》的攻略就写得很棒，不仅两大主机按键都有写出，攻略也写的非常详细。

以前上学的时候玩游戏大大咧咧，老是不愿去看繁琐的按键表，甚至有时部分按键的功能直到通关时都全然不知。现在想起来，这是自己的悲剧，也是游戏本身的悲剧……

最莫名其妙的来信

@ 这封信由乌鲁木齐市的王凯亮朋友写来，开篇是“生鱼片真 TMD 难吃，哪里鲜美了，腐臭！以下为参照物——”下面列举了 47 种美食的名字，从小吃到名菜，从烧饼到蛋糕，每种美食的名字后面都以感叹号隔开，令半夜看信的编辑口水直流，不过实在不明白此信的意义何在。最后众人回忆良久，才想到两个月前九兵卫曾在“邪魔院”里提过生鱼片……

经过小编们的讨论与评选，“游风艺苑”的月度最佳评选第五轮，也就是 11 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
获奖者：牧童的短笛（上海）
作　品：《怪物猎人 携带版 3rd》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

As109（济南）	作品：《吊带袜天使》	+Kaede+（广州）	作品：《战国 BASARA 3》
Sola（广州）	作品：《初音（原创服装）》	神月（南宁）	作品：《小太阳与大神》
御猫客（上海）	作品：《光环 3》	Fish-Yu（上海）	作品：《猎天使魔女》
Kodak（厦门）	作品：《初音》	琛 · 美弟奇（昆明）	作品：《KOF》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 11 月份评选活动的获奖情况。12 月份，我们同样会送出漫影 1000L 数位板作为冠军奖品。不要再等待了，具有 2048 级压感的数位板等你来拿，赶快拿起你的画笔投稿吧！

你敢问，我敢答。

武汉　徐天川：请问各位小编印象最深的一部电影是什么？

《黑暗中的舞者》。冰岛女神比约克（Bjork）出演主角的电影，穿插了一些歌剧片段，犹如记录片一样的运镜，以贴近真实的角度展示了人世间最伟大的感情——母爱。一个眼睛逐渐失去视力的母亲燃尽自己的生命的故事，加上比约克的歌声和奇异的舞蹈，它不是完美的电影，但是是世间最震撼人心的电影之一。

《超人》。看《超人》的时候应该是小学吧？看到超人在银幕上高速飞行的画面时，整个心都快跳出来了。我当时还真以为世界上真有超人，只不过剧情是虚构的。之后很多天我都扑在沙发上学超人飞行的样子，感觉太帅了。《超人》是我的美国电影和科幻电影的启蒙片，很多年后再看《超人归来》的时候我竟然哭了。

最有影响的一部电影，应该是《阿甘正传》——人生就像一盒巧克力，你永远也不知道下一颗是什么味道。这是阿甘的妈妈曾经说过的话，其实在这简单的话语中蕴含着每个人都了解但是却很难做到的人生态度。阿甘是真正的随波逐流的人，他不去考虑下一块巧克力是甜是酸，只是从容地去接受。他没有强求过什么、没有奢望过什么，只是用自己的憨厚和纯真来触碰这个世界。而这些，也许就是我们所失去的东西。

说到第一个让我印象深刻的电影，无非就是托纳托雷的《海上钢琴师》。记得自己是刚进高中时和同学一起看的，当时只觉得这人弹钢琴特别厉害，但最后还是不明白他为什么一生都不能下船。等我读大学时又把老片翻出来重新体验了一次，这次总算有点看明白了，这是剧情需要……

《沉默的羔羊》，这部电影绝对是神片，许多源自人物行为、言语的细节推断相当精妙，而最后阶段的那种特殊表现手法，也给人留下了深刻的印象。具体内容什么的就不说了，感兴趣的朋友可以去找来自己体会一下。另外这里本人要多说一句，这部片子的内容一点都不可爱，部分剧情和场景有些重口，大家请根据自己的承受力来决定是否观看本片……

斯皮尔伯格的“《侏罗纪公园》系列”是我感受最深的电影，不仅是恐怖刺激的体验让我难忘，电影也极大地满足了当时还在上中学的自己对于史前生物的幻想与好奇心。至今还记得坐在电影院中，听到霸王龙沉闷的脚步声时，心脏几乎都要跳出嗓子眼的感觉。

要说印象最深的还真不好选，一般是战争片的印象比较深，《父辈的旗帜》和《硫磺岛家书》这两部曲应该是近年来最让我有感触的战争片了，克林特 · 伊斯特伍德的片子都值得一看。

当然是神片《记忆碎片》（Memento），并不复杂的故事因为两条时间线（有一条是完全倒着放的）并存而变得异常复杂，至少想一遍看懂是不太可能的，而影片的精妙也正源于此。后来我还看了一个正常顺序的版本，感觉……索然无味。

个人印象深刻的电影确实太多了，无法选出最爱。《燃情岁月》、《布达佩斯之恋》、《西西里岛的美丽传说》这三部算是第一集团的。再往后排还有《泰坦尼克号》、《罗生门》、《谍影重重》系列、《教父 1》《收件人不详》《巴别塔》等等，实在是找不到印象最深的……等等！想到一部——《詹天佑》！由于高中是铁路附属中学，每次看电影必是此片，老师总是骗我们说“这次应该不是《詹天佑》”。结果一进电影院就把门封好——看完之前谁也别想出去！

商业片的话，首推自然是《魔戒》。而抛开演员阵容、特技使用以及商业盈利，单纯从传世经典的角度来看，《肖申克的救赎》当之无愧是神作中的神作。“胆怯令你步入囚牢，希望助你获得自由”——这个道理人人都懂，然而我们何尝不是一直被胆怯的脚链所囚禁呢？

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！

PEGA WII 太鼓专用鼓　1 名

10B 互动信箱礼品名单

大奖
黑角 PSP 至尊大礼包
湖南　程菲亦

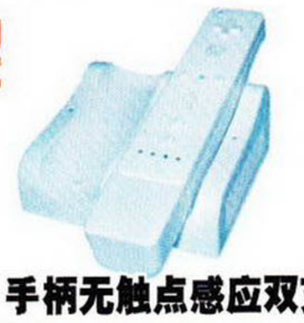
一等奖
MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）
北京　房宽京　新疆　侯皓曦

一等奖
北通猎鹰 Wii 经典加强版手柄
上海　张致远　广州　王亿和
上海　刘荣敏

二等奖
莱仕达 PS3 主机超薄支架
山西　陈其可　河南　周葆罗
四川　亿　岛　浙江　王　开
吉林　赵义国

一等奖 2 名
MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）

二等奖 3 名
PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇



三等奖 5 名
PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充

本期问题

1. 说说本期杂志的优点和缺点。
2.《最终幻想 X III》X360 日文版即将推出，大家说说还需要做攻略吗？
3. 对于 Kinect，你想看到什么内容、什么力度的报道。

电子邮件：ucg@ucg.cn
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

- 我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
- 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

★上次向大家预告了《游戏·人》因为成本原因可能会加页加价，但是后来考虑再三还是决定本期还是暂时维持14元原价。我们在下次调价之前还是先征求大家的意见，大家对于调价与改版有什么意见和建议的话，可以发送邮件到gamer@ucg.cn

★每次气温变化过大时必然头疼，简直比天气预报还准。这都要怪现在的写字楼设计实在太不合理了，完全就是一个密不透风的大温室，太阳一出来里面就是个大蒸笼了。其实现在的天气在户外是再舒适不过的了，气温与湿度都堪称完美，如果能把上班改成每个人拿个笔记本到公园里干活就好了。

★自从PSP的○键失灵后，真的沦为一部彻头彻尾的MP4了。本来想干脆撑一段时间买个传说中PSP Phone，但是自从看到泄露图之后就失去了兴趣。这个世界上真的没有人能在工业设计上战胜苹果了吗？

本期个人签名

根据头疼程度推测，近日还会有剧烈的天气变化。

第六季的《犯罪心理》保持了高水准，尤其是第五集让人感触颇深。美剧中的价值观和意识形态感染力很强，让不同文化的人都能被潜移默化。前些日子听说美国的某媒体专题报道了中国的美剧字幕翻译的情况，称这些默默无闻的语言高手是传播文化的重要因子。我也觉得外文影视作品和游戏的无偿汉化者是伟大的。不过各种无偿汉化的背后也体现出一个问题，世界上的各种文化之间的流动的力量背后，到底是什么？为什么有些文化如此有力？

本期光盘中电影前线里介绍了一部叫《美错》的电影。了解亚利桑德罗·冈萨雷斯和他作品的影迷都会相信，这位年轻的墨西哥导演带来的《美错》，必定不容错过！

香苗最近乖了很多，竟然会依偎了……看来之前察觉出来自己一度处境不妙，觉得有必要学学卖萌。我也准备年前换一个住处，以便给它更大的活动空间，再买一只差不多大的猫。现在正在犹豫买布偶还是美短……

iPhone上年底会有数款劲作登场，画面惊人的《无尽之剑》到底表现如何值得期待（虽然心里知道……）。另外全平台的《地下城守卫者》卖相也不错，只是iPhone的操作还是不敢放心。

相比世间其他生物，生为人固然有很多不幸，但也有一点是非常幸运的——恐怕只有人能选择自己的活法，人生来不平等，却也因此拥有不同的天空和世界。只是有些世界能走进却无法走近，另一些能走近却终无法走进。

本期个人签名

That is the story of my life.

【COD】《COD》又要开战了，每天都在摩拳擦掌。这次的网战部分相比《现代战争2》调整了不少，很多武器被削弱，但是个性化的造型与技能搭配的空间更大。换句话说，只要你有足够的想象力，一切的战斗风格皆有可能，这才是我想要的联机对战游戏！游戏本身不是全部，欢乐的体验才是最重要的！

【入冬】接下来一个月，《COD BO》、《MHP3》、《太鼓之达人Wii 3》、《圣恩传说F》这四款必玩的游戏将先后发售，就算自己每天二十四小时不睡觉都玩不过来，真是纠结……不过，马上也快入冬，天越是冷就越是喜欢各种各样的充实感，最好连动都不需要动，似乎自己从小就有这样的习惯。（谜之声：喂，这不就是冬眠么？）

【Anime】看完UC第二卷，下个月《剧场版 高达00》的BD/DVD也要发售了。每次看完这些“神作”，心中都有莫名的失落感，我说日升你打算什么时候开始做TV版高达新作啊？或者把《银魂》继续连载下去也行啊，混蛋！

【Hobby】对于粘土，向来只觉得是一种装饰物，偶然尝试后却发现，拿着这些小家伙摆出各种情景来拍照也很有意思，镜头下的每个粘土就像是了生命，真的太好玩了！看来得抽个时间和咱们编辑部的摄影达人anubis同学讨教讨教了。

本期个人签名

没想到做视频可以如此欢乐，竟然让我到了废寝忘食的地步！（ ^ω^）

三上真司是游戏产业最伟大的设计师，没有之一。

由于前段时间的连续熬夜，本人的脸上起了好多包，每天早上看着镜子里自己的脸和布满血丝的眼睛，好吧，我想说我真的不认识那个人是谁。相比之下，同样是辛苦，八重樱的脸上怎么就不长包呢？这实在是太不公平了……哦！我终于知道你坐地铁为什么会坐过站了，我没有说这是报应什么的。

某日正在奋战《征服》，突然才教授一封邮件飞来：“《丧尸围城2》的Case6-4还剩游戏世界的七分钟就要失败了，时间充足的存档又被我一不小心覆盖了，反正修复安全屋只要三个关键道具，你调好加速饮料带过来，我们两人分头去找还有一搏！”于是我立刻换盘进入到了才教授的世界，谁知等我俩争先恐后地去拿道具时，却发现每个道具都变成了双份，两个人居然要拿六个道具！“简直令人发指！”郁闷的才教授无奈之下只有重新读取老远的存档。

每年，我们每个人的生日都在一起过，从来就没有人缺席，但这个惯例却被我打破了，对不住了死党们，感谢你们的理解！觉得肉麻了我就说点题外话，你们执意要看看《生化危机》电影的第四部到时候就只管去看，只是不要把那啥的简称为《生化危机4》，我求你们了！

本期个人签名

怀念江汉路的BT翅。

在和人讨论电影、音乐和书的时候，偶尔为自己多看过某部自认为的神作而心存侥幸和小小的胜利喜悦，偶尔为自己没有读过某本感人至深的书、没有听过某个神奇的乐队的声音、没有看过某部杰出的电影而觉得自己无知。其实大可不必，能将自己喜欢的分享给朋友，能通过朋友发现更多美妙的东西，不是很幸福的事情吗？

每个人走到现在，经历的不同，世界上没有一个人看遍世间电影、听遍世间歌曲、看遍世间书籍，值得欣赏的电影、音乐、文字之多不可能全部如你所愿尽数收于心中，能看到、听到、读到都是缘分，如果说缘分什么的太迷信了，那就都是偶然好了，你如果没有邂逅某某就不会成为如今的你。将人的见识比作一个圆，世间的知识比作一个无限宽广的平面，信息量接收的越多，你的圆越大，你以为越饱满，实际上那圆的外围更大，你只会发现更广阔的空间，越有识越觉得自己无知，就越要努力地扩张，也许会恐惧，也许会迷茫，不过只要还能看能听能读，不就是幸运的吗？想某天自己老了，眼睛花了，分不清色彩，听力下降了，分不清鼓点，思维迟钝了，读不懂句子，直到有一天，连曾经见识过的美好也无法忆起，那是多么痛苦的一件事。趁还年轻，就要尽情绽放。

本期个人签名

It's better to burn out than to fade away.

★经过精确测量，我家电视到沙发的距离为2.7米！很好，这下玩Kinect就没有压力了！在我一番劝诱之下，Kinect入手计划终于得到女友批准，当然要购入什么游戏还是得观察一下，因为目前已知不少Kinect游戏的成就都很杯具。其实劝人买Kinect的方法挺简单的，你只要告诉他们“这东西就是Wii的高清强化版，还不用拿手柄”，如果他们曾经玩过或听说过Wii，就基本上成功了。当然Kinect高昂的价格会让部分人提出异议，这时候你就可以说：“这价格只有Wii的一半啊！”

★最近电信和Xbox LIVE的相性不合，刚办的12M光纤，上美服下东西还是慢得要死。昨天早上起来的时候一时手滑，把下载到88%的《波斯王子》给取消了，泪流满面。X360的新界面还要些时间去适应，不然以后还会出现这种错误。

★在胜负师、雷电等多人的强烈推荐之下看了《搏击俱乐部》(FIGHT CLUB)，果然是一部神片。接下来要去补《猜火车》、《穆赫兰道》等一大堆没看过的神片了！

★我的一位朋友在日本打拼多年，终于在上周混进了Capcom——没错，就是上周，也就是稻船辞职的时候。这算运气好呢，还是运气不好呢？

▲《搏击俱乐部》海报改图。

本期个人签名

2.7米——Kinect，我来了！

［铂］最近除了对网战延迟绝望，对于美版或欧版游戏的按键BUG（因为决定键不同，圈键和叉键的按键功能混乱，令游戏不能正常进行）也感到非常恶心。如果我必须再买下一台PS3，那我一定会想尽办法找台美版机，以求一劳永逸。

［金］我向各位奖杯迷推荐北通的PS3连发手柄，这可不是软广告，是我确实觉得连发手柄挺实用的，用它挂机省心省力。另外，要买的话买有线版就行了，因为挂机通常需要不间断地供电，无线版还要再插一根USB线，比较麻烦。

［银］还没到年底，部分商家已经迫不及待地展开促销。偶然经过的某商场以11周年店庆为由全场打折，包括一些万年不打折的死硬品牌，这一次居然也加入了打折行列，比如阿D就意外地打到了6.3折，造成的疯抢场面让我想到了那句编辑部的流行语——“不要钱！”一般消费者的理性在这种挤死人的环境下也一起挤没了，你要不买点儿什么就会觉得亏了。还好，有一双我十分喜欢的鞋子，因为太贵几次都没舍得出手，这回我只花了一分钟就决定要了，价格杠杆对于老百姓来说，就是这么立竿见影。

［铜］买完东西还可以凭小票抽奖，最高3000现金，最低一盒纸巾。可人太多了，抽一个奖至少要排一个半小时的队，当然，你可以不排队直接领纸巾。在胜嫂的坚持下，我们还是把队排下来了，最后中的是现金20元，总算比纸巾强些。不过因为错过了末班车，结果只能打车回家，花了30……

本期个人签名

由女编辑制作《战神》攻略？是的，这才是新时代！

天气转凉，睡觉就随之成为一件极为痛苦的事情，每天早晨都在闹铃的反复折磨下才能勉强起床，冬天快点过去吧……

时隔八年之久，玩到《黄金的太阳 黑暗黎明》可谓感慨万分，回想起玩前作的时候洛克还是初中二年级，那时大部分同学的零花钱都非常有限，一盘64M的卡带都要通过凑份子才能买下，更别提中文版的一代了（那时中文版和大容量的游戏都贵得离谱），正因如此，现在还能回想起当时拿到卡带后的激动心情。加上当时游戏水平有限，经常会发生几个人围着一起研究某个精灵或宝箱如何获得，那些童年的美好时光实在令人难以忘怀。如今在NDS上再次玩到这一经典游戏，除了感动，还是感动。

《噬神者 爆裂》这次改进颇大，本以为难度会比前作更高才对，但没料到所有怪物被大幅度弱化，即使是多怪物混战的情况下也无法体会到前作那种命悬一线的刺激感，使联机游戏时的乐趣降低不少，希望之后的DLC能多推出一些高难度的多人任务。最后抱怨句，联这游戏为啥一定要VIP房间啊！

本期个人签名

纪念10.30这一天。

☆前不久的新闻上说，现在大陆的物价水平已经赶超香港，香港卖9毛钱一袋的食盐在内地要2块，大桶装的洗发露沐浴乳之类更是要便宜几十块以上，由此也就产生了香港周边城市的居民利用周末休息时间去香港采购生活用品的有趣场面。因为工作繁忙，我平时很少有时间自己做饭，对于柴米油盐的价格变化并没有亲身体会，看到这则新闻时也是一笑了之。但没想到转天公司楼下桂林米粉店的香菇肉丝粉就由7块涨价到了9块！并且还看不到几根肉丝！另一方面，日元汇率已飙升至难以承受的水平，大有“辛辛苦苦几十年一夜回到解放前”的感觉，为了心爱的宅物，以后的午饭就只能用泡面来解决了么？（但话说泡面它也不便宜啊……）

★铃姑娘最近对长包一事颇为怨念，我自己的感觉是这属于体质问题，我对油炸食品一直情有独钟，但包却很少会找上我。不过只要稍微一熬夜，黑眼圈都会非常积极地黏上来，用遍各种眼霜均无济于事。只能说是各有各的烦恼吧。如果脑后插管时代能早日到来，我就不用再花费时间、精力和金钱在皮肤保养的问题上了。

☆《CSI 拉斯维加斯篇》最新一季似乎大走猎奇路线，看得我胃里那叫一个翻江倒海。但后来我发现，在纱迦大人的各种恶心笑话面前，CSI的编剧也只能自惭形秽了……

本期个人签名

运命が残酷だ、されど彼女を恐れるな。女神が战わぬ者に微笑むことなど、决してないのだから。

看完《MF》的剧场版后，紧接着便是万众瞩目的《独角兽》OVA第二集。依然出色，不解释，果然看《高达》还是要看UC系的嘛。另外东地宏树和池田秀一的声音依然还是那个味道，让我想起了当年《VP》中奥丁与亚琉哲之间的对话。等待确实让人无奈，第三集又要等上大半年了，不过有如此高素质的OVA，等上半年也算值得……

《使命召唤 黑暗行动》发售了……恩，发售了，其实我觉得没什么好说的，大家网上一起欢乐就好。回顾一下自己在《COD》中的人生轨迹，好歹算下来也经历了三年之久，我估计写成一本短篇小说应该没什么问题吧……我还突然发现，其实我在《COD》中的人生轨迹和《MGSPW》中的BIG BOSS很像啊 -_-b，另外吐槽一下这次的老兵难度太简单了，Treyarch心软了吧。

最近又拜托九兵卫一起订购了两张上原れな的单曲，这下算是把她所有的专辑都收全了……望着九兵卫一箱子的CD与蓝光，我只能ORZ，不过接下来的两个PSP版《TTT》限定也够我受的了……

本期个人签名

干拌面＋无锡酱排骨是我来编辑部后吃到的最美味的食物，没有之一。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2010.11.09-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

全球玩家瞩目的《使命召唤 黑暗行动》是近期分量最重的新作，打完气势恢宏的单机流程部分，相信更多的玩家都会把精力放在乐趣无穷的网络对战模式。想象一下，来自世界各地的玩家在同一个游戏世界里厮杀，以不同的方式感受同样的欢乐，享受如同节日一般的喧闹，这样的体验才配得上年度之作的称号。让我们尽情沉浸在年末游戏大作的簇拥之中吧，“暴风雨”才刚刚开始！（笑）

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
18日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
2010年12月					
2日	战极姬2 炎	战极姬2・炎～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2011年1月					
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
11日	手工妈妈	Craft Mama	Square Enix	益智	日版
11日	尖顶帽与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	益智	日版
11日	拓麻歌子的换装挑战	たまごっちのなりきりチャレンジ	NBGI	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei Tecmo	文字冒险	日版
18日	超级化石挖掘者	スーパーカセキホリダー	Nintendo	角色扮演	日版
25日	历史大战 夺取天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	动作	日版
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	策略角色扮演	日版
25日	口袋职业力量棒球13	パワプロクンポケット13	Konami	体育	日版
25日	极上！！超人气委员长 MM我最好的朋友	极上！！ めちゃモテ委员长 MMマイベストフレンド！	Konami	益智	日版
2010年12月					
2日	金属战斗陀螺 顶上决战	メタルファイト ベイブレード 顶上决战！ ビッグバン・ブレーダーズ	Hudson	动作	日版
2日	桃太郎电铁世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	桌面棋牌	日版
2日	SD高达三国传	SDガンダム三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	NBGI	动作	日版
2日	马里奥对大金刚 突击迷你大陆	マリオ vs. ドンキーコング 突击！ミニランド	Nintendo	动作	日版
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔道士	Level-5	角色扮演	日版
9日	爆丸DS 核心守护者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	动作	日版
9日	风来的西林5 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス	Chun Soft	角色扮演	日版
2011年1月					
4日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
6日	沙加3 时空之霸者 光明之影	サガ3 时空の霸者 Shadow of Light	Square Enix	角色扮演	日版
20日	最爱僵尸	ぞんびだいすき	Chun Soft	动作	日版
27日	天降之物f 梦想季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	文字冒险	日版
2011年2月					
3日	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	动作	日版
15日	NBA Jam	NBA Jam	EA Sports	体育	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
20日	舞蹈进化	DanceEvolution	Konami	音乐	日版
20日	索尼克 自由滑板	ソニック フリーライダーズ	SEGA	动作	日版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
23日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
25日	怒首领蜂大复活Ver1.5	怒首领蜂大复活Ver1.5	Cave	射击	日版
30日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
2010年12月					
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	最终幻想 X III 国际版	ファイナルファンタジーX III アルティメットヒッツ インターナショナル	Square Enix	角色扮演	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	电脑战机	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版
30日	梦幻俱乐部ZERO	ドリームクラブ ZERO	D3 Publisher	文字冒险	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
15日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
27日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Alchemist	射击	日版
2011年2月					
9日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年3月8日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年冬	战争机器3	动作射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
9日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
9日	跳舞吧 儿童版	Just Dance Kids	Ubisoft	音乐	美版
9日	疯兔 时空之旅	Raving Rabbids: Travel in Time	Ubisoft	动作	美版
11日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲーム ハッピーファミリー	Takara Tomy	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	007 黄金眼	GoldenEye 007	Activision Blizzard	主视角射击	美版
18日	胜利11人2011	Winning Eleven Play Maker 2011	Konami	体育	日版
21日	超级大金刚 回归	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	平台动作	美版
23日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
25日	经典米奇	Epic Mickey	Disney	动作	欧版
25日	马里奥 运动合辑	マリオスポーツミックス	Nintendo	体育	日版
2010年12月					
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
2日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 特别版	NARUTO-ナルト- 疾风传 激斗忍者大战SPECIAL	Takara Tomy	格斗	日版
2日	太鼓之达人Wii 大家来聚会 3代目	太鼓の达人Wii みんなでパーティ☆3代目！	NBGI	音乐	日版
16日	吃豆人聚会	パックマンパーティ	NBGI	动作	日版
2011年1月					
27日	最后的故事	THE LAST STORY	Nintendo	角色扮演	日版
27日	战国无双3 猛将传	战国无双3 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2011年2月					
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	超级扣杀	体育	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
9日	**使命召唤 黑暗行动**	**Call of Duty：Black Ops**	**Activision Blizzard**	**主视角射击**	**美版**
9日	狡狐大冒险 HD合集	The Sly Collection	SCE	动作	美版
11日	**龙珠 猛烈冲击2**	**Dragon Ball：Raging Blast 2**	**NBGI**	**动作**	**日版**
11日	真・三国无双 Online 苍天乱舞	真・三国无双 Online ～苍天乱舞～	Koei Tecmo	动作	日版
15日	NBA Jam	NBA Jam	EA Sports	体育	美版
16日	**刺客信条 兄弟会**	**Assassin's Creed：Brotherhood**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed：Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows，Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad：The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	肉弹	肉弹	SCE	动作	日版
18日	阿加雷斯特战记2	アガレスト战记2	Compile Heart	角色扮演	日版
19日	波斯王子 三部曲HD合集	Prince of Persia：Trilogy in HD	Ubisoft	动作	欧版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
23日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
25日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
30日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
2010年12月					
2日	**圣恩传说F**	**テイルズ オブ グレイセス エフ**	**NBGI**	**角色扮演**	**日版**
2日	北斗无双 国际版	北斗无双 International	Koei Tecmo	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON：Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	**恶魔城 暗影之王**	**Castlevania：Lords of Shadow**	**Konami**	**动作**	**日版**
16日	海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲	うみねこのなく顷に ～魔女と推理の轮舞曲～	Achemist	文字冒险	日版
16日	**高达无双3**	**ガンダム无双3**	**NBGI**	**动作**	**日版**
22日	信长的野望 Online 新星之章	信长の野望 Online ～新星の章～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
23日	无限回廊 光与影之箱	无限回廊 光と影の箱	SCE	益智	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
15日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
25日	**死亡空间2**	**Dead Space 2**	**EA**	**动作射击**	**美版**
27日	**战国无双3 Z**	**战国无双3 Z**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
28日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	动作角色扮演	欧版
2011年2月					
9日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	**杀戮地带3**	**Killzone 3**	**SCE**	**主视角射击**	**美版**
22日	**子弹风暴**	**Bulletstorm**	**EA**	**主视角射击**	**美版**
24日	魔界战记4	魔界战记ディスガイア4	日本一	策略角色扮演	日版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	GT赛车5	竞速	2010年冬	绝体绝命都市4 夏日回忆	动作冒险
2010年冬	侍道4	动作	2010年内	机车风暴 启示录	竞速
2011年1月	小小大星球2	平台动作	2011年3月8日	龙之世纪 II	角色扮演
2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击	2011年春	最终幻想 X IV	网络角色扮演
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年夏	真・三国无双6	动作	2011年9月15日	狂暴	主视角射击
2011年内	无名英雄2	动作	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
11日	**皇家骑士团 命运之轮**	**タクティクスオウガ 运命の轮**	**Square Enix**	**策略角色扮演**	**日版**
16日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	美版
18日	世界足球 胜利11人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
18日	负罪少女	クリミナルガールズ	日本一	角色扮演	日版
25日	泪洒三重冠 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ －花冠の大地－PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25日	维新恋华 龙马外传	维新恋华 龙马外传	D3 Publisher	文字冒险	日版
25日	王者天下 一骑斗千之剑	キングダム 一骑斗千の剑	Konami	动作	日版
25日	Little Busters！重制版	リトルバスターズ！Converted Edition	Prototype	文字冒险	日版
2010年12月					
1日	**怪物猎人 携带版 3rd**	**モンスターハンターポータブル 3rd**	**Capcom**	**动作**	**日版**
2日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON：Evolution	Disney	动作冒险	美版
9日	彩色铃音Continue	彩色铃音Continue	5pb.	文字冒险	日版
16日	**光明之心**	**シャイニング・ハーツ**	**SEGA**	**角色扮演**	**日版**
16日	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 －アヴァロンの谜－PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
16日	侦探歌剧	探侦オペラ ミルキィホームズ	bushiroad	文字冒险	日版
22日	**寄生前夜 第3个生日**	**The 3rd Birthday**	**Square Enix**	**动作冒险**	**日版**
23日	AKB1/48 与偶像恋爱	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	文字冒险	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗之血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版
2011年1月					
13日	**异世纪传说 携带版**	**Another Century's Episode Portable**	**NBGI**	**动作**	**日版**
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	Square Enix	动作角色扮演	日版
20日	维纳斯与布雷斯	ヴィーナス＆ブレイブス ～魔女と女神と灭びの予言～	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	魔法禁书目录	とある魔术の禁书目录	ASC II	动作	日版
27日	**战场的女武神3**	**战场のヴァルキュリア3**	**SEGA**	**策略角色扮演**	**日版**
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu！	5pb.	文字冒险	日版
27日	附身物语	つくものがたり	Furyu	角色扮演	日版
27日	**圣诞之吻 收藏版**	**エビコレ＋ アマガミ**	**Enterbrain**	**文字冒险**	**日版**
27日	梦幻旋律 变奏	DEARDROPS DISTORTION	Cyberfront	文字冒险	日版
2011年2月					
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo	文字冒险	日版
24日	**梦幻之星 携带版2 无限**	**ファンタシースターポータブル2 インフィニティ**	**SEGA**	**角色扮演**	**日版**
3日	死亡连接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	勇者30 II	角色扮演	2010年冬	女神异闻录Persona 2 罪	角色扮演
2011年3月17日	纸箱战机	角色扮演	2010年内	异说 012 最终幻想	动作

攻略预定

11.11 皇家骑士团 命运之轮

PSP 策略角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 CERO B 推荐度 B

在当年的SLG全盛时期，《皇家骑士团》曾是无数玩家推崇的经典之作。擅长复刻炒冷饭的SE选择在这一时期将SFC的系列第二作移植到PSP平台，也算是对老玩家的回报。光有画面与音乐的进化是远远不够的，除了传统的战棋游戏要素，塔罗牌在本作中的运用也非常重要，堪称整个游戏的核心所在。由于原作存在大量的分支剧情与直线任务，通过“命运之轮”这一特殊玩法必将给玩家带来丰富充实的游戏体验，耐玩度超乎想象，所有喜欢战棋游戏的玩家都没有理由错过这款作品。

11.12 索尼克 色彩缤纷

Wii 动作 ■SEGA ■无对应周边 3 推荐度 B

“《索尼克》系列”一直是SEGA的当家大作之一，而本作自从在E3展公布后就备受系列FANS的关注。本作做出了诸多改进，冒险舞台设定在一个巨大的宇宙游乐园中，玩家要控制系列的主角索尼克在巨大的游戏场景中进行冒险。除了系列传统的高速奔跑要素外，游戏还引入了全新的变身系统，索尼克通过和在游戏中遇到的外星生物合体，可以使用一种叫做“色彩力量”的特殊能力，运用该能力索尼克能变成其他物体打通道路，目前看来游戏的冒险舞台非常丰富，玩法也令人充满期待。

攻略预定

11.16 刺客信条 兄弟会

多机种 动作 ■Ubisoft ■对应平台为PS3、X360 M 推荐度 A

《刺客信条II》在初作基础上获得了极大的成功，游戏的各方面的素质都有全面的提升，因为新作延续第二作的情节，并未使用新的刺客祖先翻开新的篇章，因此制作组并未给新作挂上“3”的序号。玩家仍旧控制前作的主角艾齐奥在罗马城组建刺客兄弟会并与罗马的残暴统治者抗衡，虽然只有一个罗马城，但是城市非常大，而且细节丰富，游戏的单人模式除了暗杀之外，还有很多大机械战斗。首次加入的多人游戏模式是新作的重点，关注程度超过单人模式，扮演刺客兄弟会中的一员，与其他玩家扮演的刺客竞争，全面的升级系统将保证网战的持久乐趣。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

最近又有想要投画稿给我们的朋友问起一些关于稿件形式的问题。比如是否接受纸质手绘稿件(相对Email来稿)、临摹稿能否采用等。这里本刀就再次重申一下，手绘稿原则上我们是接受的，但鉴于目前此类实物稿件比较容易在邮寄途中出现折损等意外状况，往往稿件在到达我们手中时已经面目全非，因此建议想要投纯手绘稿件的朋友不妨将作品进行扫描处理后形成电子版再发给我们。至于临摹稿，由于临摹通常难以展现画手的创作能力，获得采用的可能性极小，故建议最好别投临摹稿过来。此外，11月份的获奖名单已经揭晓，具体情况和12月奖品设置请参看第106页“一刀有话说(特别版) Vol.18”。

上海·牧童的短笛

距离《怪物猎人 携带版 3rd》发售日已不足一个月，想必各路猎人们都已摩拳擦掌翘首企盼着游戏的发售了吧？这不，有猎人画师发同人作品来了！月光下的雷狼龙在飘零的枫叶映衬下显得威风凛凛，而猎人和小猫们也因此平添了几分洒脱。

从化·Sola

当Saber解下发髻，亦是圣杯战争终结之时，英灵将重归虚无，但他们留下的记忆却永远无法抹去……Sola同学借助对画面色调的把握，很好地表现了这一意境，美中透出淡淡的伤感。

广州·+Kaede+

不知大家是否有同感，本刀觉得上面这幅女版石田三成比《战国BASARA 3》原作中那家伙要顺眼太多了。不仅面容漂亮，二度创作的铠甲也帅得一塌糊涂。要是老卡把她作为DLC人物加入游戏，说不定会大受欢迎哦！

南宁·神月

以原创美少女见长的神月同学久违了，这次他带来的名为《小太阳与大神》的作品养眼度上保持了一贯的水准，而且美少女化的天照大神，别有一番风情呢！

上海·Fish-Yu

一幅相当传神的《猎天使魔女》同人稿。作品选取贝姐变身的瞬间，非常巧妙地将魔女的神奇本领加以展现。而妖娆的身段与媚惑的神态，也将人物诱人的气质刻画得淋漓尽致。

昆明·琛·美弟奇

倚在床上大秀肌肉的K'，出自《KOF》帅哥系列专业画师琛·美弟奇之手，同人女们尖叫的时间到了。什么，您对肌肉男没兴趣？旁边那只小萌兔应该对您胃口吧？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 军刹力：我觉得每期“游风艺苑”里的画稿都不错，其实你们完全可以从明年开始让画师们画原创封面。比如设立一个主题，让画师们去画，然后让读者票选最好的一个当封面。（一刀回复：这个建议挺不错，但实际操作时会因封面图提前曝光而丧失新鲜感。不过若斟选环节由编辑来完成，大家没意见吧？）

PSP专辑 Vol.11

献给PSP玩家的权威专辑 | 大16开224页+数据DVD光盘

– 专题企划 –

怪物猎人 | 噬神者 | 核石之王

三大狩猎游戏演义

皇牌空战X2 现实机体白皮书

PSP足球游戏大盘点

– 劲作主打星 –

怪物猎人 携带版 3rd | 寄生前夜 第三个生日

异说 012 最终幻想 制作人访谈

– 光盘收录 –

精彩大作 精选主题 实用软件 热门游戏OST

《PSP专辑》进入新的十辑，迎来它的成熟期与转化期。以“实用”为基本原则的该专辑会继续保持其权威性和严谨性，在此基础之上，编者本着精益求精的理念，进一步扩大专辑的容量。除了《如龙 黑豹新章》、《零之轨迹》、《皇牌空战X2》等大作攻略，还将新增“缭乱博物馆”栏目，介绍鉴赏PSP的新奇主机周边。今冬大作盘点，让您不错过任何一款佳作。更多的专题为您揭开游戏背后的文化与内涵。本次的数据光盘还会赠送即装即用的大作试玩，另外还附带精选主题、游戏原声音乐和实用软件。从内文到光盘都新生的《PSP专辑 Vol.11》，愿为PSP玩家的游戏生活添彩！

– 玩转PSP –

PSP软件群英会——记忆棒必备软件特辑

PSP全面破解指南 | PSP全面购买指南

– 游戏剧场 –

黑豹 如龙新章

剧情小说

– 全新栏目 缭乱博物馆 –

带你鉴赏PSP新奇主机与周边

– 典藏攻略 –

战神 斯巴达幽灵 | 黑豹 如龙新章

核石之王 | 英雄传说 零之轨迹

皇牌空战X2 联合突击

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

11月下旬 全国上市

爱图e族 Vol.22

全彩64页+DVD-ROM数据光碟

国内首本面向动漫游戏爱好者的综合美图志，以介绍国内外优秀画师及萌系动漫游作品为主。数据光碟中更收录有近期日本发售的众多名家画集的高清扫描版本，让你足不出户收遍海量美图！

– 卷首画廊 –

季节的风物诗

青春与水手服的文化论

– 绘师列传 –

TONY×铃平广

美少女画师最强对谈录

– 少女堂 –

不爱武装爱红妆

浅析近期伪娘热潮

– 杂绘街 –

魔法事典（下）

色彩主题画廊——冬之华

– 漫人馆 –

今市子

不可思议的抒情乐章

日向悠二 ワダアルコ

可以更萌 型月新靓点

森薰

异国浪漫谭

11月下旬 全国上市

掌机王SP Vol.146

全彩32开192页精彩内容+DVD-ROM

手册精彩内容

PSP和NDS

近期最受关注的大作

– 三大劲作攻略 –

战神 斯巴达幽灵

黄金太阳 黑暗黎明

天空机器人

– 专题企划 –

口袋妖怪的成功之匙

– 光盘内容 –

精彩新作预告 | 游戏试玩

实用软件 | 经典游戏回顾

– 前线狙击 –

异世纪传说 携带版

怪物猎人 携带版 3rd

风来之西林5

异说 012 最终幻想

已上市

各地报刊亭销售中

Treyarch 小组诚意之作

主线流程 多人对战 丧尸模式

使命召唤 黑暗行动

原名：Call of Duty：Black OPS | 机种：PS3 及 X360

类型：主视角射击 | 发行商：Activision Blizzard | 发售日：2010 年 11 月 9 日

这个冬天不是**寒冷**的，而是**热血沸腾**的！

快拿起你的手柄，**战斗**已经开始了！