Tot.278

GameHalo特别收录：苍翼默示录 连续变幻 II——编辑部格斗大赛

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

– 研究中心 –

如龙 终焉

全支线任务完成指南

苍翼默示录 连续变幻 II

全角色变更点+基础攻略

3DS应援团

永远的时之歌

塞尔达传说 时之笛3D

前线狙击

真·三国无双6 猛将传

大地王国 罪与罚/狂暴

战国无双3 帝国/杀手 赦免

漆黑 II /巫师2 王国刺客

初音未来 女歌手计划 2.5版

– 强作袭来 –

无名英雄2

研究攻略+系列剧情解析

– 特稿 –

微软后院里的索尼前锋

Sucker Punch的故事

攻略透解

暗影诅咒

荣耀同盟/纸箱战机

特别企划

逆转游戏角色的十种方法

2011.7B

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

14>

9 771008 060006

Gamehalo 未知海域3 德雷克的诡计 – 游戏试玩 – BETA 全接触

阿修罗之怒 火爆试玩 | 电影前线 美国队长 穿靴子的猫 猿族崛起 蓝精灵

新作影像集锦 灵异恐惧3 | 黑暗之魂 | FIFA 12 | 灵魂能力V | 烈火战车 | 漆黑II

本期赠品

Gamehalo DVD +ToHeart 2 迷宫旅行者 海报

北通 BETOP

高清 高速

原生铜系列线材

静电磁环

外网编织线

原生铜材质

镀金端子接口

HDMI 高清线

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

P3高清色差线

产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2

Wii高清色差线

产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii

USB高速数据线

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

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

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

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通·娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

TV GAME半月刊 | 2011.7B

CONTENTS

游戏机 实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

无名英雄2

微软后院里的索尼前锋 8
——Sucker Punch 的故事
《无名英雄 2》攻略 12

游戏情报站 …… 3
PS电玩大本营 …… 20
排行榜 …… 22
前线狙击 …… 24
黄金眼 …… 39
新作短波 …… 42

游戏情报站要闻

平井一夫放手 SCE 最高管理权 3
《彩虹六号》新作泄密，加入道德系统？ 3
松野泰己加盟 Level-5，新作开发中 4
PS4 明年上市？年产 2000 万台？ 6

前线狙击

漆黑 II 24
狂暴 26
巫师 2 王国刺客 28
大地王国 罪与罚 30
初音未来 女歌手计划 2.5 版 32
战国无双 3 帝国 34
真 · 三国无双 6 猛将传 35
杀手 赦免 36

攻略透解 …… 44
3DS应援团 …… 70
软硬兼施SP …… 74
游戏进行时 …… 78
研究中心 …… 81

3DS应援团

3DS 应援团 70
永远的时之歌 72
谈《塞尔达传说 时之笛 3D》

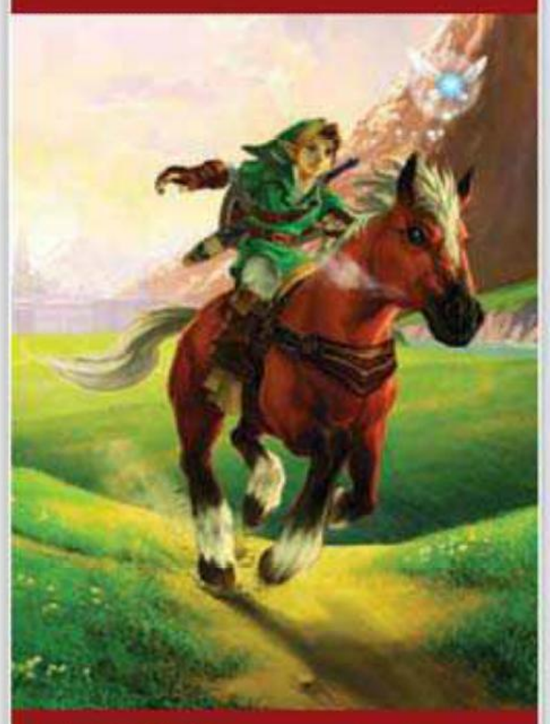
攻略透解

纸箱战机 44
暗影诅咒 55
荣耀同盟 64

研究中心

苍翼默示录 连续变幻 II 81
如龙 终焉 94

多边共享 …… 100 | 特别企划 …… 102 | 邪魔院 …… 108 | 魅女秀 …… 109



总第278期 7B

COVER STAFF

封面用图：《塞尔达传说 时之笛 3D》
封面设计：一刀

©2011.Nintendo

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

健康游戏忠告

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

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属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

3DS

极品飞车 亡命天涯	光盘
塞尔达传说 时之笛 3D	41 72
深渊传说	40

NDS

顽皮电子狗	光盘

PS3

FIFA12	光盘
SSX	光盘
暗影诅咒	39 55
变形金刚 月之暗面	40
苍翼默示录 连续变幻II	81
大地王国 罪与罚	30 光盘
大家来跳舞	光盘
哈利波特与死亡圣器 II	光盘
和 Mel B 一起跳舞	光盘
黑暗血统 2	光盘
黑暗之魂	光盘
极品飞车 亡命天涯	光盘
街头霸王III 三度冲击 在线版	光盘
狂暴	26
狂野西部 大毒枭	光盘
烈火战车	光盘
灵魂能力V	光盘
灵异恐惧 3	39 光盘
绿灯侠	79
掠食 2	光盘
梅露露的工作室　艾兰德的炼金术士	33 39
漆黑 II	24 光盘
汽车总动员 2	40 光盘
潜龙谍影 和平行者高清版	光盘
如龙 维新	94
丧尸天启 2	43
杀出重围 人类革命	光盘
杀手 赦免	36 光盘
死神 灵魂燃烧	光盘
天旋地转	43
未知海域 3 德雷克的诡计	光盘
无名英雄 2	12
战国无双 3 帝国	34
战神III	80
真 · 三国无双 6 猛将传	35
蜘蛛侠 时空边缘	光盘
职业进化足球 2012	光盘
指环王 北方战争	光盘

PSP

初音未来 女歌手计划 2.5 版	32
女皇之门 混沌螺旋	42
荣耀同盟	41 64
史坦斯闸门	78
纸箱战机	40 44

Wii

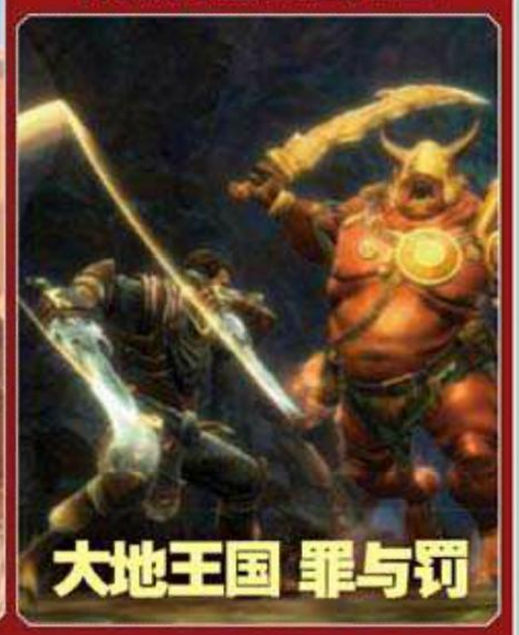
和 Mel B 一起跳舞	光盘
极品飞车 亡命天涯	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	光盘

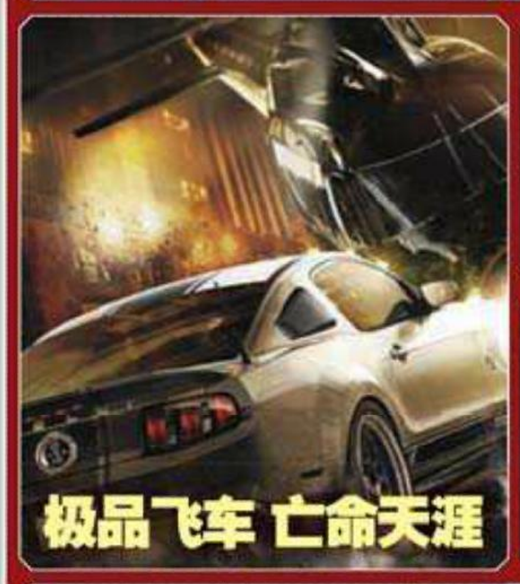
X360

FIFA12	光盘
SSX	光盘
暗影诅咒	39 55
变形金刚 月之暗面	40
苍翼默示录 连续变幻II	81
大地王国 罪与罚	30 光盘
大蜜蜂军团 DX	41
哈利波特与死亡圣器 II	光盘
和 Mel B 一起跳舞	光盘
黑暗血统 2	光盘
黑暗之魂	光盘
极品飞车 亡命天涯	光盘
街头霸王III 三度冲击 在线版	光盘
狂暴	26
狂野西部 大毒枭	光盘
灵魂能力V	光盘
灵异恐惧 3	39 光盘
绿灯侠	79
掠食 2	光盘
梦魇降临	光盘
漆黑 II	24 光盘
汽车总动员 2	40 光盘
潜龙谍影 和平行者高清版	光盘
丧尸天启 2	43
杀出重围 人类革命	光盘
杀手 赦免	36 光盘
史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	41
天旋地转	43
巫师 2 王国刺客	28
西部枪手	光盘
勇者 30	41
幽浮	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	光盘
指环王 北方战争	光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容





游戏试玩
未知海域3
BETA 全接触
阿修罗之怒
火爆试玩
特别收录
苍翼默示录 连续变幻II
编辑部格斗大赛
新作影像集锦
死神 灵魂燃烧
狂野西部 大毒枭
汽车总动员2
黑暗血统2
黑暗之魂
大家来跳舞
灵异恐惧3
FIFA12
西部枪手
哈利波特与死亡圣器II
和Mel B一起跳舞

潜龙谍影 和平行者高清版
掠食2
职业进化足球2012
梦魇降临
灵魂能力V
蜘蛛侠 时空边缘
SSX
烈火战车
顽皮电子狗
幽浮
大地王国 罪与罚
极品飞车 亡命天涯
漆黑II
街头霸王III 三度冲击 在线版
杀出重围 人类革命
杀手 赦免
指环王 北方战争
电影前线
美国队长与猿族崛起/蓝精灵
ENDING·SONG
梅露露的工作室主题曲

本期光盘特别附赠
UCG277游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/biO1PKquQKs/
密码：34DFNV3JD2

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 无名英雄2	SCEA	②	动作	③
④ PS3	Infamous 2	⑤	⑥	美版
	2011年6月7日	⑦ 1人	⑧	59.99美元 ⑨
	无对应周边 ⑩		⑪	对应玩家年龄：13岁以上

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

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

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印 务 总 监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：吕呈尧
　　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
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广 告 热 线：010-67675174　67675434
广 告 代 理：广州龙聘广告有限公司
广 告 热 线：18819139019

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：2011年7月16日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW
GAME NEWS STATION
栏目主持：星夜

平井一夫放手SCE最高管理权

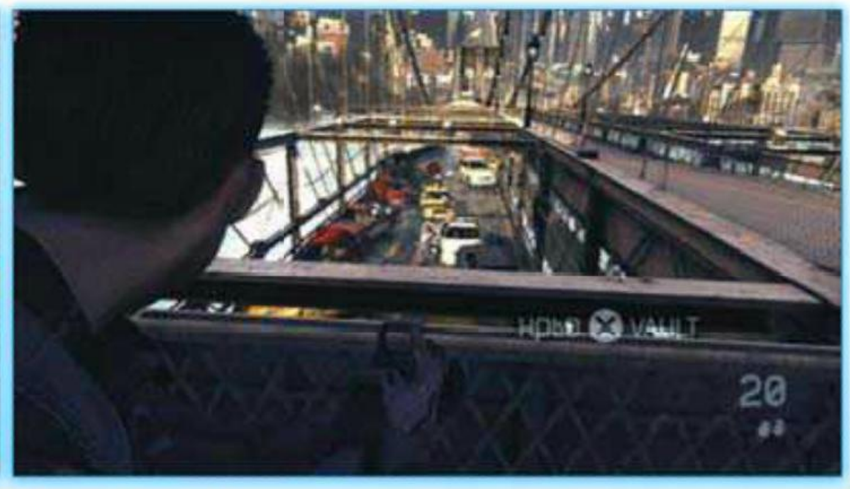
索尼集团暗中进行高层权力交接？平井一夫即将上位？

今年3月，SCEI社长平井一夫被提拔为索尼集团副社长，掌管被视为索尼经济命脉的整个消费电子事业，外界普遍认为他已经成为现任索尼CEO霍华德·斯金格的接班人。斯金格预计将于2013年退休，如果真由平井一夫继任，那么在这两年间将会逐步进行权力交接。最近SCEI的重大人事变动似乎预示着权力交接的过程正在进行中。

6月29日，SCEI宣布从今年9月1日开始，平井一夫将担任SCEI会长，其社长职位将由SCE欧洲分公司总裁兼首席运营官Andrew House接任。House于1999年加入索尼，相继担任了多种营销职位，最后掌管了SCE在整个欧洲区的业务运作。在这次的人事变动之后，平井一夫将会把SCEI的日常管理工作移交给Andrew House，外界认为这是平井一夫的角色从索尼游戏首脑进化为索尼集团首脑的重要转变。

另外，4年前退休的久多良木健从6月28日起正式卸下SCEI名誉会长的头衔，不过仍然保留“高级技术顾问”的头衔。而SCEI现任会长佐藤明将从今年8月起退休。佐藤明是PS历史上的另一个关键人物，1991年加入索尼，是SCE的创始元老之一，并负责创建了SCE全球工作室。

《彩虹六号》新作泄密，加入道德系统？



为拯救更多平民而击毙无辜？育碧新作挑战人类道德神经

阔别多年的“《彩虹六号》系列”目前正在开发续作，虽然并未在6月份的E3展上公布，但最近在网上出现了本作的详细情报与游戏截图。据称本作在保留系列的战术射击特色的同时，将融入“道德系统”。

与过去的系列作相比，本作将非常注重剧情，是一款通过情节推进的游戏，玩家的任务是阻止美国本土的一个恐怖组织，该组织痛恨华尔街与政府，他们将行动目标锁定于纽约市。道德抉择将会在本作的流程中产生重要影响，玩家在某些重要时刻的决定将完全影响游戏的走向，因此很多关卡都采用了多结局的结构。玩家的决定影响到的不是几个简单的剧情镜头，而是改变整个游戏。所以只玩一遍是不可能玩到所有关卡的，游戏鼓励玩家进行多周目，通过不同的抉择获得不同的游戏体验。

在目前泄漏的一个剧情片段中，恐怖分子闯入某民宅，绑架了一个身分未明的人物，玩家扮演此人，要一直按住扳机键，防止装满炸药的马甲爆炸。接着切换为纽约市的一座桥上，玩家扮演彩虹六号小组的士兵，在人流密集的桥上与恐怖分子展开激战。一些无辜的平民被绑上了炸药，变成移动的人肉炸弹。通过画面上的图标，你可以选择射击其特定身体部位或者将其击毙，前者可救人一命，但是会提高炸弹被引爆的风险。画面中还会显示炸弹如果爆炸，冲击波会影响到的范围。画面还会显示载具周围的平民数量，比如一辆坐了将近100人的大巴。有时你不得不将人肉炸弹击毙，才能拯救更多的人。DEMO中有一个片段是将人肉炸弹从桥上推下，坠落的过程中会看到他人生记忆的一些片段，增添悲情气息与情感冲击力。

据报道，目前育碧正在对这种道德系统进行深入的评估，为避免争议，也有可能在最终游戏中取消该系统。

本期大事记

06.21 伦敦警察厅逮捕了一名埃塞克斯郡的19岁居民，他被怀疑是PSN黑客事件中的罪魁祸首之一。

06.28 E3权威大奖“游戏批评家大奖”评选结果发布，《生化奇兵 无限》成为最大赢家，PSV夺得最佳硬件奖。

06.29 SCEI发布声明，平井一夫的职位将从社长变为会长，社长之位由原SCE欧洲分公司总裁Andrew House接任。

06.29 在公众视野中消失多年的前Square Enix王牌制作人松野泰己宣布加盟Level-5，小规模新作开发中。

06.30 Bungie公布了神秘品牌“Bungie Aerospace”的真实身分，开始进军休闲游戏市场。

06.30 原Infinity Ward创始人成立的Respawn工作室开放了官方网站，其首部作品即将公开。

07.01 据《日经》报道，任天堂将为其新研发大楼投入165亿日元。

这让我很纠结，不知道让玩家等待那么多年是否合适，不过这么早公布主要是为了吸引新团队成员。

岩田聪在E3展上宣布将在Wii U和3DS上同步推出《任天堂全明星大乱斗》新作，对此制作人樱井政博日前表示他的团队正全力开发3DS的《新光神话》，《任天堂全明星大乱斗》新作还没有真正启动，至少还要过好几年才会做好，目前正准备招兵买马开发本作。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

新闻短波

INFO

PS3 新型号内部瘦身

虽然索尼并未在 E3 展上公布 PS3 的新机型，不过随着生产工艺的改进，目前的薄版 PS3 其实一直在不停地进化。最近索尼公布了 CECH-3000B 型号的 PS3，虽然外形上没有什么变化，但是重量减轻到 2.6 公斤，功耗从 230W 降低到 200W。该机型采用了 320GB 的硬盘，定价为 34980 日元。将于 9 月份发售的《无尽传说》PS3 主机同捆版就是采用此型号主机，同捆版定价 37980 日元。

《GTAV》明年发售

Rockstar 的《横行霸道 V》没有在今年 E3 上展出，成为最令人遗憾的缺席作品之一。不过最近有知情人士的可靠消息称，本作确实在顺利开发中，而且 2012 年内发售的可能性极高。据称本作的规模将极其庞大。

Wii U 无法播放 DVD/BD

最近在面向投资者和分析家的会议中，任天堂社长岩田聪确认 Wii U 将无法播放 BD 或 DVD 电影。他表示之所以不添加影碟播放功能，是因为任天堂认为拥有 DVD 和 BD 播放设备的用户已经够多了，所以没必要为这些功能增加 Wii U 的成本，与这些技术有关的专利授权费用相当高昂。

PSP Engine 登场

索尼最近在东京的“游戏开发工具及中间件论坛 2011”期间宣布将推出面向 PS3 的“PSP Engine”，通过该引擎，开发商可以非常方便迅速地将 PSP 游戏移植到 PS3，它提供了高清渲染、DualShock3/ 六轴支持、3D 立体画面支持、内存扩充、存档数据转换等功能。

《LBP》将转手

Media Molecule 工作室主管 Siobhan Reddy 日前透露，他们将脱离《小小大星球》，构思其他新作创意。目前该工作室正在为新作招募开发人员，而《小小大星球》的 PSV 版是由 Double11 和 Tarsier 工作室开发。

《COD BO》雄霸英国

据英国市调机构 Gfk ChartTrack 的统计数据，截至 6 月 25 日，《COD 黑暗行动》在英国累计销售了 372 万 2411 套，成为英国历史上最畅销的游戏，排名第二的是《COD MW2》，销量为 370 万套。

松野泰己加盟Level-5，新作开发中

《放浪冒险谭》、《最终幻想XII》等名作制作人正式复出

Level-5 于 6 月 29 日宣布，曾主持开发了《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》、《放浪冒险谭》、《最终幻想 XII》等大作的王牌游戏制作人松野泰己已加盟 Level-5。松野泰己有两部作品获得《FAMI 通》满分评价，是公认的业界鬼才。但是在开发《最终幻想 XII》中途以健康状况恶化为由而离职，之后去向不明。如今松野泰己是在 Level-5 社长日野晃博的游说下而加盟。

松野泰己表示，之所以加入 Level-5，是因为他认为这是一家非常有魅力的公司，而且他和日野社长有着共同的理念。《莱顿教授》与《闪电十一人》都是松野非常欣赏的作品，他的侄子侄女还有朋友的孩子都很喜欢玩。而日野晃博称赞松野泰己是“制作人中的制作人”，是一个真正的大师级人才。日野将会给松野充分的自由，让他自由开发自己想做的游戏。

松野泰己在 Level-5 开发的首部作品详情尚未公布，从插画中可以看到手持大盾牌、全副武装的骑士，还有手持长剑、斧头的战士，以及巫师、弓箭手等角色，这些插画是由原 SE 画师皆叶英夫成立的 Designation 创作。松野泰己表示，本作是他构思 10 年的作品，并非其以往作品的延续。日野晃博透露，本作不仅希望吸引松野饭，也希望会有更多的中小学生喜爱。这意味着本作可能会有区别于松野以往作品风格的低龄向元素。本作不打算延续松野过往作品的史诗氛围，松野表示他不想用两年的时间开发游戏。这将会是一款用较短的开发周期制作的精致紧凑的游戏。

Bungie打造商业联盟，进军休闲游戏

神秘的“Bungie Aerospace”掀开面纱，首部作品夏季登场

早在去年 3 月，就有报道说 Bungie 正在打造新品牌“Bungie Aerospace”，现在这个神秘的商标终于揭开面纱。6 月 30 日，Bungie 宣布其将庆祝公司成立 20 周年，并以此为契机推出“Bungie Aerospace”——这并非游戏新作，而是一个合作伙伴计划。

“Bungie Aerospace”是面向手机游戏与社交游戏的合作计划，帮助独立工作室推出他们开发的游戏。通过该计划，将会给那些小型工作室完全的创意自由以及所需的资源，利用 Bungie 在业界的广泛人脉推动游戏的发展。在此计划下的首款游戏是西雅图 Harebrained Schemes 的首部作品，代号为“真红”（Crimson），将于夏季在 Android 和 iOS 上推出。

任天堂新研发中心加大投资

2009 年任天堂在其京都总部附近买了一大片地准备盖一座大型的研发中心，目前该楼仍然是处于筹建阶段。最近《日经》报道任天堂准备向新研发大楼投入 165 亿日元，高于之前的 120 亿日元预算。这座新楼占地 4 万平方米，地面共 7 层，可容纳 1500 人办公，预计将于 2012 年 1 月开建，计划 2013 年底完工。通过这座新办公楼，任天堂将强化其研发能力，今后任天堂的所有开发人员都会转移到这座研发中心办公。

英警方逮捕PSN黑客事件疑犯

伦敦警察厅于 6 月 21 日宣布逮捕了一名埃塞克斯郡的 19 岁居民，警方认为他与几个月来游戏业界一连串的黑客攻击事件有关。这次抓捕行动是在美国 FBI 的帮助下进行的，有大量的线索与证据支持。警方相信嫌犯曾对“重大组织犯罪署”的网站发动了 DDoS 攻击，此前 LulzSec 黑客组织已经承认对此事件负责。此外英国警方认为疑犯也参与了对 PSN 的黑客袭击，这也是 LulzSec 已经承认的一起黑客“壮举”。不过在这位英国年轻黑客被逮捕后，LulzSec 在网上发布了一则具有戏谑色彩的声明：“看来 LulzSec 的伟大领袖被逮捕了，现在一切都完蛋了……等等……我们都还好好地在这儿啊！他们抓到的是哪个可怜虫呢？”

我们正在考虑同时在 Wii 和 Wii U 上推出《勇者斗恶龙 X》。目前我们正在研究是否能使其成为 Wii U 的首发游戏。

Square Enix 社长和田洋一最近在面向投资者的会议中表示，正在开发中的《勇者斗恶龙 X》可能会推出 Wii U 版，并且争取成为 Wii U 首发游戏之一。

业界声音

PSV将具备网络电话功能

索尼曾与互联网电话服务公司Skype合作，为PSP添加了Skype网络电话功能，只要用Wi-Fi接上网络，就可以把PSP变成移动电话，直接拨打好友的手机或固话号码。虽然微软最近以85亿美元收购了Skype，但是索尼与Skype的合作可能仍将继续。

最近有报道称，索尼在巴西举办的一次会议期间透露，索尼的新掌机PSV也将支持Skype网络电话功能，与其3G功能配合，几乎就可以拿来当手机用了。不过索尼官方目前并未确认此消息。

原《COD》团队神秘新作即将亮相?

Respawn工作室官网上线，科幻题材射击新作概念图公开?

《COD》开发商Infinity Ward创始人Jason West和Vince Zampella离开Activision后，成立了Respawn工作室，并拉走了“《COD》系列”的主力开发团队，但是因为与Activision一直在打官司，所以新作迟迟无法开工。不过看起来该公司目前已克服万难，开始制作游戏了。最近在其刚开张的官方网站上预告了一款神秘新作，其中有一张故意模糊化的图，从中还无法看出端倪。此前EA Games总裁Frank Gibeau曾暗示Respawn的新作将会是科幻射击游戏。

此外在Respawn官网上还提供了公司职员名单，其中有《哈利·波特与火焰杯》美术设计师Iain McCaig的名字，Respawn的神秘新作也是由他担当原画设定。其他多数职员都是“《COD》系列”开发人员，还有6位是“《战神》系列”开发人员。

新闻短波

INFO

9成PSN用户回归

经过了两个多月的努力之后，如今PSN终于逐渐恢复正常。索尼CEO霍华德·斯金格日前在年度股东大会上表示，90%的PSN用户已经回归，用户对PSN的信心正在提升。

SE关闭洛杉矶工作室

早在2008年Square Enix在收购Eidos的几个月前于洛杉矶开办了一个游戏工作室，最近有报道称该工作室已经被关闭，开发中的下载游戏《Project Dropship》早在今年3月就被取消。

PSV《梦幻之星Victory》开发中

“《梦幻之星》系列”程序师棚濑健一日前在自己的微博上透露，该系列最新作《梦幻之星Victory》已经在开发中，该作原名为《梦幻之星携带版3》，更名的原因是对应平台从PSP转为PSV。

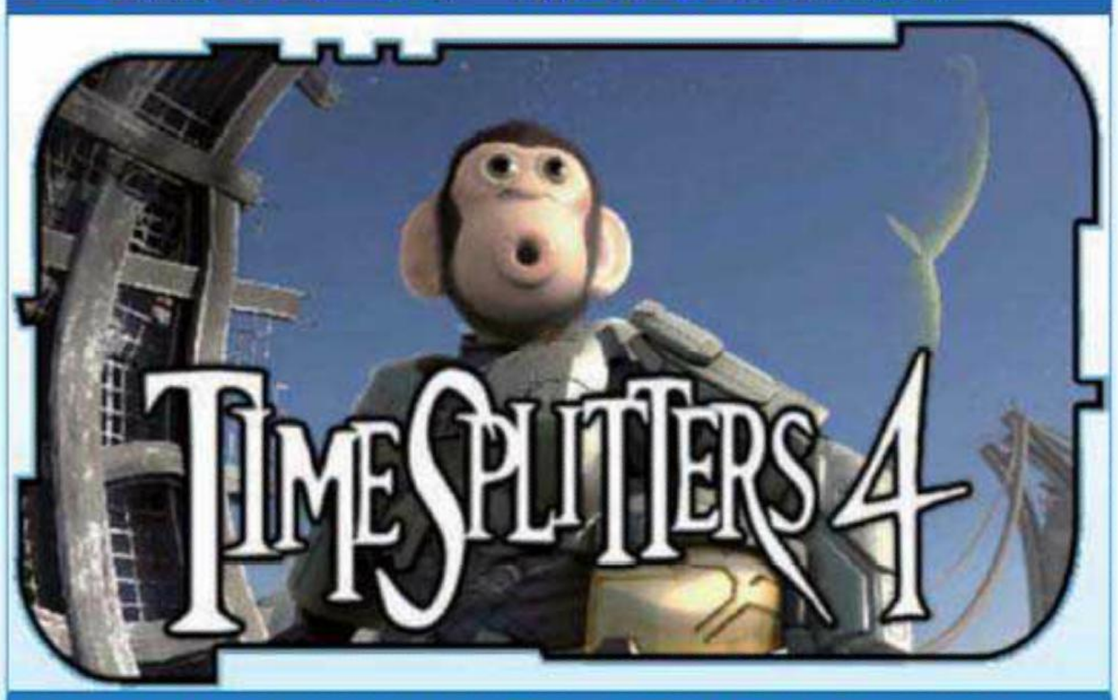
《黑色洛城》出货400万

Rockstar近日确认，《黑色洛城》目前出货量已经突破400万套，今年秋季将推出PC版，该版本将支持3D模式。

《DQX》9月公开

Square Enix最近宣布，《勇者斗恶龙》的“罗德三部曲”Wii复刻版将于9月15日发售，为了提高该作对玩家的吸引力，游戏中将会收录《勇者斗恶龙X》的预告片，相信这将会是《DQX》预告片的首次亮相。

微软次世代主机明年E3亮相?



多个渠道传闻指出，微软将于E3 2012公开X360后续机种

6月中旬，有报道称德国Crytek公司的内部人士透露，微软的次世代主机将会在E3 2012展前发布会上公布，该主机将会使用微软的DirectX11技术。Crytek认为微软将延续X360的战略，在索尼之前推出其新主机。而Crytek将会利用新主机公布的机会，公开与之对应的《Timesplitters》新作。但是在这则报道出现之后不久，Crytek出面澄清了谣言，表示他们对微软是否会公布新主机一无所知。

尽管如此，最近又有来自BGR网站的报道称他们获得了微软娱乐设备部的内部消息，确认微软将于E3 2012公布新主机。据称微软从2006年就开始开发该主机了，今年初微软曾公开招募工程师开发次世代主机。不管新主机何时公开，几乎可以确定的是该主机已经在研发中。

《战国BASARA3宴》秋季开幕!

《战国BASARA3》虽然备受玩家们好评，但只有16名可使用角色这一点让不少老玩家多少有些不满。大家一直期盼着资料篇的出现，这一愿望极有可能会在今年秋季实现。《战国BASARA3》的资料篇《战国BASARA3宴》的主题是剧情和派对，根据过往惯例，应该是会加入一些喧哗搞笑的剧情。另外，可用武将也将增加8人，分别是松永、片仓、猿飞、小早川、天海、最上、立花和大友，还有更多可使用武将尚未公布，相信这部足料的《战国BASARA3宴》应该足以令玩家们感到满足了。

我们总是努力服务于最多玩家，但有时候这不是我们所能控制的。

NBGI社区经理Charlotte Toci承认，当初《薄暮传说》在X360上独占发售确实是微软出了一大笔钱的结果，就像索尼出钱买走《暴雨》独占权一样。虽然他希望所有平台的玩家都能玩到NBGI的游戏，但有时只能被迫放弃一部分玩家。

业界声音

在我的内心深处，老实说，要是销量能超过千万，我死也瞑目了。

《战争机器3》制作人CliffyB日前表示，该作销量至少在600万套以上，他本人希望游戏销量能达到千万，不过对此目标“我只能祈祷并期盼，这要靠玩家用他们的钱包来投票”。

业界声音

上海大学游戏动漫专业班 开始报名

上海大学自2004年国内首家举办游戏动漫高级研修班以来，以优质的校园环境，贴近实战的师资团队，取得了很好的反响。目前在校生规模居国内领先地位。自2004年以来，已经为社会培养了3000余名高技能游戏动漫制作人才。学生就职于盛大、九城、世嘉等国际著名游戏公司，就业率名列前矛。

今年的秋季招生工作已经启动，将于8月开学。来学校咨询的学生络绎不绝，学生不仅可以在一流的高校环境里系统掌握游戏动画制作技能，还可以获得国家认可的高等学历文凭。只要对游戏设计，动漫设计有兴趣爱好者，都可踊跃报名，免试入学。“一载艰辛，终身荣耀”！

详情访问 www.cia-china.com

《生化奇兵 无限》夺得E3 2011最高殊荣

E3大奖结果揭晓，《无限》称雄，PSV力压Wii U夺得最佳硬件奖

每年E3展之后，由欧美众多权威媒体组成的评审团将会对展出的软硬件产品进行投票评选，由此得出的结果被认为是E3展最权威的奖项——这就是“游戏批评家大奖”（Game Critics Awards）。这是业界最有份量的奖项之一，代表了权威可靠的专业意见，今年的游戏批评家大奖共有35家媒体参与，最终2K Games的《生化奇兵 无限》击败实力强劲的众多对手，夺得了包括“展会最佳作品奖”在内的4项大奖，成为最大赢家。甚至“最佳原创游戏奖”也被它收入囊中，以表彰其原创的背景设定。

“展会最佳作品奖”（Best of Show）是游戏批评家大奖中最重要的奖项，今年获得提名的还有《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《上古卷轴V 天际》，以及《古墓丽影》和《未知海域3》，这两款呼声颇高的游戏在《生化奇兵 无限》的压制下不仅与大奖无缘，连“最佳动作冒险游戏”的头衔都被抢走。另外两个最受关注的奖项是“最佳硬件”和“最佳动作游戏”，最终PSV击败了Wii U，夺得最佳硬件奖，这是多年来索尼与任天堂的新主机之争中难得的胜利。而“最佳动作游戏”类型因为涵盖了FPS，所以集中了最多的商业超大作。《战地3》获得最终胜利，在“COD3 VS 战地3”之争中，《战地3》至少在业界口碑上先赢了一局。

E3游戏批评家大奖	
最佳作品奖	生化奇兵 无限（Irrational Games/2K Games，PC/PS3/X360）
最佳原创游戏	生化奇兵 无限（Irrational Games/2K Games，PC/PS3/X360）
最佳PC游戏	生化奇兵 无限（Irrational Games/2K Games）
最佳动作冒险游戏	生化奇兵 无限（Irrational Games/2K Games，PC/PS3/X360）
最佳家用机游戏	上古卷轴V 天际（Bethesda Game Studios，PS3/X360）
最佳掌机游戏	Sound Shapes（Queasy Games/SCEA，PSV）
最佳硬件	PSV（SCE）
最佳动作游戏	战地3（DICE/EA Games，PC/PS3/X360）
最佳角色扮演游戏	上古卷轴V 天际（Bethesda Game Studios，PS3/X360）
最佳竞速游戏	极限竞速4（Turn 10 Studios/Microsoft Studios，X360）
最佳格斗游戏	街头霸王对铁拳（Capcom，PS3/X360/PSV）
最佳体育游戏	FIFA 2012（EA Canada/EA Sports，PC/PS3/X360）
最佳社交/休闲游戏	Sound Shapes（Queasy Games/SCEA，PSV）
最佳体感游戏	塞尔达传说 天空之剑（Nintendo，Wii）
最佳网战游戏	战地3（DICE/EA Games，PC/PS3/X360）

PSV：一切以经济性为前提

SCE全球工作室总裁吉田修平最近在媒体访问时透露，PSV从2009年初开始研发，当时的目标价位就是2.5万日元。先把目标成本定下来之后，再努力实现尽可能最高的性能。在软件方面，考虑到当前很多开发商需要在引擎研发方面投入高昂成本，因此索尼将为PSV提供非常友好的开发环境，第三方无需自己开发引擎就可以直接为PSV制作游戏。虽然目前还处于初期阶段，第三方能在PSV上实现的画面效果已经令人非常满意。另外，吉田修平表示PSV的硬件最终规格并未确定，在发售之前可能还会进行一些调整。不过按键配置确定不会变动了，实际上目前的PSV键位配置是由第三方开发商决定的。

《黑色洛城》开发商压迫员工？

最近有报道称《黑色洛城》开发商Team Bondi工作强度过高，高强度加班的现象非常普遍。有开发人员在网上抱怨说，在Team Bondi，每个星期工作100个小时是常有的事。对此，国际游戏开发者协会（IGDA）主席Brian Robbins表示：“如果每天工作超过12个小时的报道属实，这绝对是不能接受的，而且对当事人、最终产品乃至整个业界都有害。”他表示IGDA将对Team Bondi展开调查，并鼓励Team Bondi的员工向IGDA致信爆料。

看到任天堂公布的东西之后，我看还没有必要嚷嚷着：“哦！我们最好赶紧搞出一部新的PlayStation出来。”

SCEA总裁Jack Tretton日前再次强调索尼还没有开始考虑PS4，他还表示Wii U有的东西PS3早就都有了。

业界声音

技术上，我们对于能在它（PSV）身上做到的事超级兴奋，问题是，市场在哪儿？

虽然Activision已经公布了PSV版的《COD》，但是该公司CEO Bobby Kotick最近却坦言对PSV的市场潜力感到担忧。

业界声音

PS4明年上市？年产2000万台？

台湾媒体称和硕与富士康年底开始生产PS4

虽然索尼多次强调“目前不考虑PS4”，最近却有颇为可靠的消息渠道称PS4不仅已经在开发中，而且可能会在2012年上市。

台湾《DigiTimes》声称获得了当地代工厂商的内部消息，该渠道的消息称，PS4将由和硕与富士康共同生产，将会采用类似于Kinect的全身体感控制技术，而且代工厂方面可能今年底就会开始生产，将于2012年上市，2012年的全年产量目标为2000万台。

从索尼近期的动向以及PS3十年周期的目标来看，2012年推出PS4确实有些令人难以置信，而且第一年就生产2000万台主机，对于一部新主机来说更加不可思议。也有可能所谓的“PS4”只是一种内置动作侦测功能的PS3新机型，这样似乎更符合经济性原则。

纱迦视点

今年2月，当我刚开始挑战《型可塑》中文版的时候发现了一个问题：这个游戏有45点追加成就需要DLC，而中文版的DLC还没上架。E3展结束之后，我的健身之旅再开，此时我惊奇地发现，原来中文版DLC依然没有上架。当然解决的办法也不是没有，那就是再买一张美版游戏，然后去美服买DLC……

大作推出中文版当然是好的，尤其是像《型可塑》这种游戏，但是厂商也应该注意售后服务。由于众所周知的原因，中文版游戏的销量普遍不高，这使得除EA、Koei等少数厂商外，大部分第三方对中文化都毫无兴趣。如今我们玩到的官方中文版游戏基本上都是索尼和微软争取过来的，索尼和微软不遗余力地推广中文版游戏，自然有它们的经营战略。不过一般来说中文版的发售日要比原版晚，而且翻译质量有时难以服众，例如《真·三国无双6》中文版里的“普”军。再加上DLC、更新等售后服务经常拖延甚至取消，让购买了中文版的玩家颇为不爽。如此一来，中文化带来的正面效果无疑会大打折扣。

> “……如此一来，中文化带来的正面效果无疑会大打折扣。”

最近还有个现成的例子。PS3游戏《魔界战记4》很早以前就宣布会推出中文版，因此很多中国玩家都放弃了2月推出的日文版。不过今年10月，日本一会推出包含了DLC内容的《魔界战记4 完全版》，而8月登场的中文版《魔界战记4》则不会收录DLC内容。虽说中文化的魅力不是一两个DLC能比的，但此举无疑会刺伤苦等中文版的玩家。

还是说回《型可塑》。其实像《型可塑》中文版这样的问题完全可以避免，最好的例子就是日版《型可塑》。日版《型可塑》从一开始就确定不会加入DLC，因此日版的成就上限只有1000点，而且成就的点数分配也经过重新设计。反观《型可塑》中文版则是DLC还未上架，就早早把成就加了上去，结果现在搞得买了中文版的玩家玩不到全部内容。其实《型可塑》中文版已经包含了英文内容，厂商完全可以设定为当玩家将游戏语言设为英文后使用美版DLC，这样问题不就解决了吗？

现在的游戏比过去要复杂得多，过去一个游戏卖到玩家手里之后，基本上和厂商没有什么关系了。现在则不一样，厂商还得考虑DLC、在线升级、网络维护等等一大堆工作。这使得游戏中文化的工作也变得更加繁重，光是汉化游戏本体只是完成了第一步。虽说有这样的第一步我们已经很满足了，但十全十美不是更好吗？

虽然这篇文章是由一个X360游戏而起的，但平心而论Xbox LIVE还是不错的。PSN玩家经常为港服台服晚出甚至不出DLC或更新而苦恼，更别提中文版游戏的DLC了。而Xbox LIVE除少数限服的内容之外，基本上都是全服同步更新的。写得这里不禁又想到了Wii U，不知任天堂的网络能不能做得更好呢？

近期“平井一夫升官”的消息引起不少玩家的关注，国内网站上出现了一些翻译错误的报道，说是“平井一夫升职为SCEI总裁，取代了Andrew House的职位”，把人看得云里雾里，不知所云。了解业界的人都知道，5年前平井一夫就取代久多良木健成为SCEI社长（即总裁），Andrew House只是SCE欧洲分公司总裁，是平井一夫的下属。在这次的人事变动中，真正升官的是Andrew House，平井一夫从SCEI的社长“晋级”为会长，原会长佐藤明正式退休。

> “平井一夫变成会长可能只是为继承霍华德·斯金格之位做铺垫。”

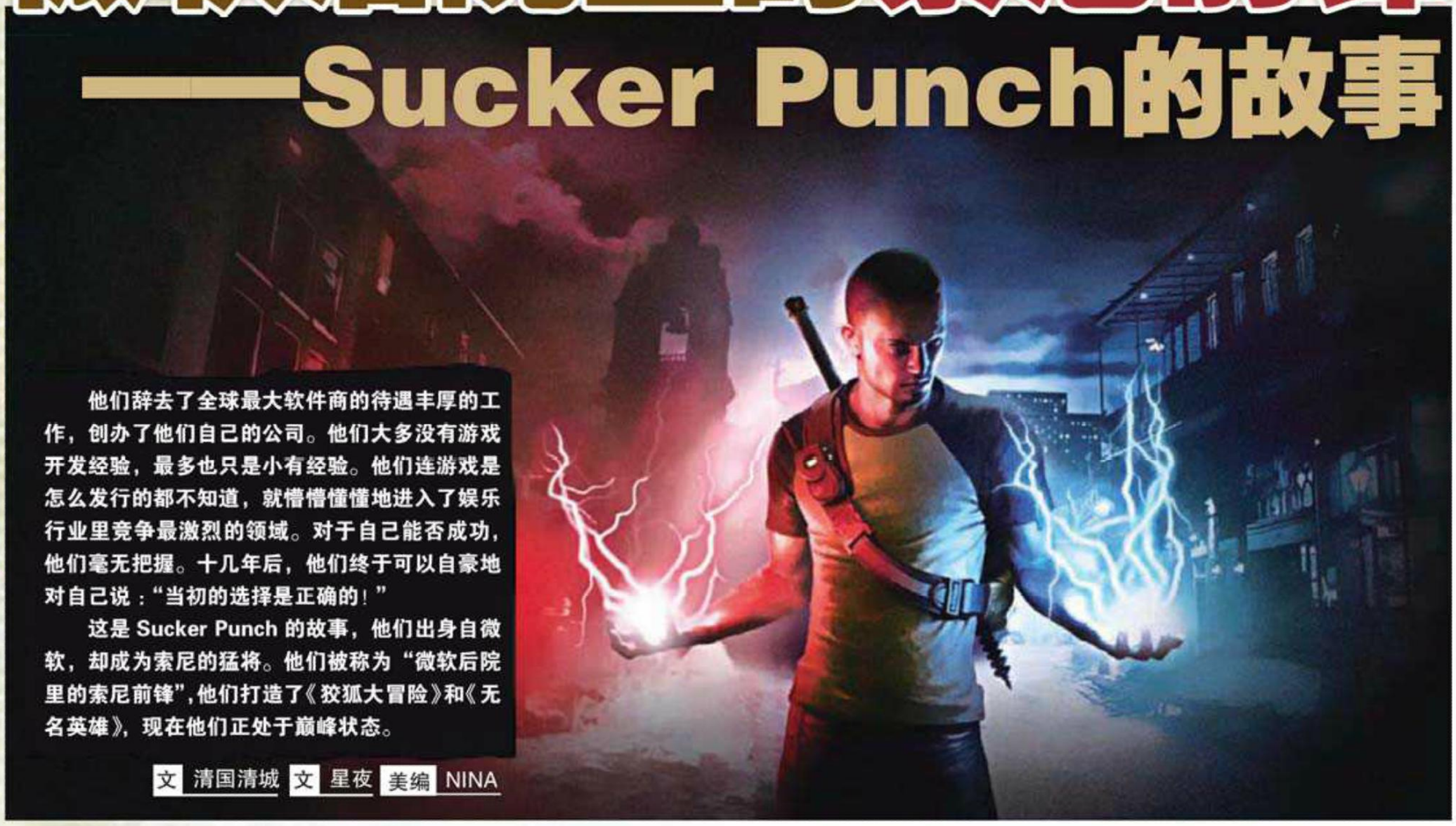
之所以是打引号的“晋级”，是因为这种手段在日本企业界实在被用得太多。从社长到会长，头衔上是晋了一级，实际上是从掌管大局的头号人物变成让出实权的挂名头衔。5年前久多良木健就是从社长“晋级”为会长，大家都知道他是因为PS3的失败而被剥夺了实权，不过当时索尼的官方声明中否认人事变动与PS3的处境有关，正如现在索尼否认平井一夫的职位变动与闹得沸沸扬扬的PSN黑客事件有关。与5年前不同的是，久多良木健变成会长后基本宣告了自己在索尼职业生涯的结束，而平井一夫变成会长可能只是为继承霍华德·斯金格之位做铺垫。

PSN黑客事件虽然损失惨重，但是与PS3造成的数十亿美元损失相比只是小儿科，而且主要的错不在平井一夫。况且他在此次事件中表现出还算不错的危机处理能力，不少分析家认为能否顺利处理此事件将成为平井一夫能否成为索尼集团社长的一个重要考验。平井一夫到底有没有通过考验，我们外人无法得知，不过前段时间霍华德·斯金格曾数次表扬平井一夫处理妥当，看来他在老霍心目中的地位仍然坚如磐石。那么为何风波刚刚过去，平井一夫就被调离岗位呢？也许这恰恰说明平井一夫真的要升官了，斯金格可能正准备将领导整个索尼集团的重任交给他，既然要打理整个集团，自然无法继续担任SCEI社长，掌管游戏事业的大小事务，今后需要放眼全局，打理整个集团的业务。

平井一夫曾表示，在PSN事件爆发的一个多月时间里，他几乎是不眠不休地在处理此事。可能就是因为这样，在这起风波过后，他发现应尽早将SCEI的管理权交给他人，否则已经掌握索尼集团整个消费电子产品事业的他就无暇顾及其他部门了。

至于Andrew House，升职对他来说不一定是好事。SCEI目前仍是一个烫手山芋，不管是谁接管，都要承担巨大的压力。本财年SCEI预计仍将亏损，而且接下来还有PSV的首发、PS4的研发……每走一步都将是危机四伏。当然，一直在升官的平井一夫也不轻松。上财年索尼集团亏损额再创历史新高，斯金格可能是因为这样才准备早点让位。毕竟，69岁的心脏哪能经得起如此折腾……

微软后院里的索尼前锋
——Sucker Punch的故事



他们辞去了全球最大软件商的待遇丰厚的工作，创办了他们自己的公司。他们大多没有游戏开发经验，最多也只是小有经验。他们连游戏是怎么发行的都不知道，就懵懵懂懂地进入了娱乐行业里竞争最激烈的领域。对于自己能否成功，他们毫无把握。十几年后，他们终于可以自豪地对自己说："当初的选择是正确的！"

这是 Sucker Punch 的故事，他们出身自微软，却成为索尼的猛将。他们被称为"微软后院里的索尼前锋"，他们打造了《狡狐大冒险》和《无名英雄》，现在他们正处于巅峰状态。

文 清国清城 文 星夜 美编 NINA

衰仔出击

Sucker Punch 的几位创始人都有丰富的编程经验——只不过与游戏无关。他们之中，有游戏制作经验的人只有一个——就是如今的 Sucker Punch 首席制作人 Brian Fleming。他曾经花了一个暑假的时间参与开发了一款 Apple II 电脑的游戏，名为《加州运动会》(California Games)。Sucker Punch 联合创始人、现任开发总监的 Chris Zimmerman 说："Brian 和我曾经在微软从事与游戏无关的项目，干了有八九年。我们都觉得累了，厌烦了在大公司的工作环境。"

于是这群寻求新挑战的好友们离开了微软，在距离微软总部不远处建立了自己的工作室。走出巨型集团的伞下，自己承受外界的风雨，随时都要做好创业失败破产的觉悟。Zimmerman 说："对失败的恐惧激励着我们的前进，我们不是顺着胜利的香气前进，而是为了摆脱失败的恶臭而狂奔。"

■Chris Zimmerman

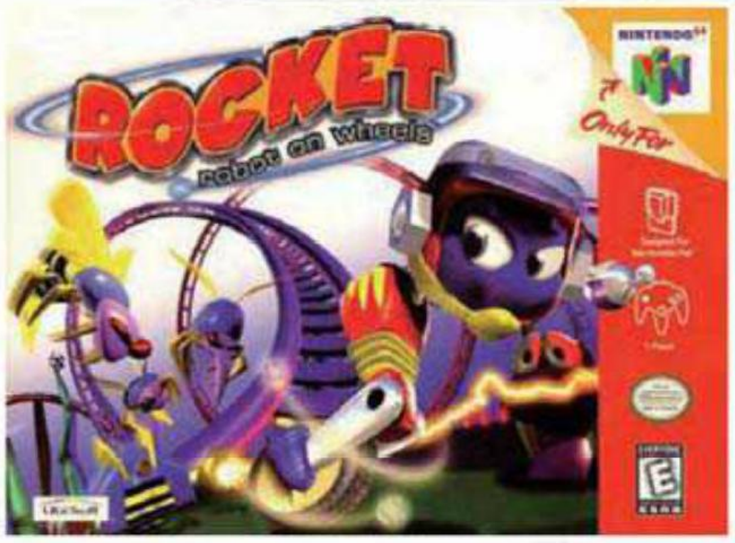
这样的一家年轻新企业，首先的重要任务是给自己取个名字，要取一个让大家记住并且喜爱的名字并不容易。"Sucker Punch" 这个名字形成于网络泡沫时代的中期阶段，在想名字的时候，几个创始人同时在慎重考虑的问题是可以直接用公司名注册域名，所以要先排除掉已经被抢注的名字。Zimmerman 回忆说："我们想了一些确实很弱的名字，大概有十个备选的名字，我让我妻子看看那些名字给点意见，然后她说 '我才不在乎你给公司取什么名字呢，只要不是衰仔出击 (Sucker Punch) 就行。' 我们想了想，觉得 30 多岁中年妇女讨厌的名字估计就是 15 岁少年最喜欢的名字，所以就定了这个名字。我想她现在应该已经原谅我了。"

令人头痛的取名问题就这样在一句不经意的话语中很儿戏地决定了，但 Sucker Punch 对待游戏业界的态度并不儿戏。

Sucker Punch 的开发团队因为缺乏对游戏产业的了解，刚开始时难免有行差踏错的时候。这群从微软走出来的程序员们都有数额不低的个人积蓄，他们相信大型游戏发行商们不会对 Sucker Punch 那样的初生之犊感兴趣，所以他们决定自己掏钱负责游戏的制作与发行。他们的第一个项目叫做《火箭 轮上机器人》(Rocket: Robot on Wheels)，是一款 N64 游戏，历时两年开发，因为没有发行商的注资，几个创始人靠着自己的积蓄将游戏做到了 70%。他们相信做出来的游戏完成度越高，找到发行商谈合作时胜算越大，可惜事与愿违。

大发行商们早已形成很成熟的游戏审核标准，他们购买游戏发行权的标准不是看 DEMO 的完成度有多高，而是其设计概念是否有潜力。那些已经开发到后期阶段的游戏反而难以再进行修改，可能反而不利于整体质量管控，对于名不见经传的小开发商独立开发出来的游戏，就更难有信心了。很多发行商是在项目被通过、正式进

▲十几年前，Scuker Punch做完《火箭 轮上机器人》时拍摄的集体照。



▲Sucker Punch的处女作《火箭 轮上机器人》。

入开发阶段之后就开始规划从制作到销售的整个流程。Fleming 说："我们开发了一年多之后才找到了发行商，他们很惊讶地盯着我们说'这些都是你们自己做的？'他们的目光就像在看火星人一样。很幸运的是我们没有被饿死，但是在这游戏身上损失的钱也真够多的了。"

最终 Sucker Punch 把他们的处女作签给了育碧，游戏于 1999 年 11 月发售。《火箭 轮上机器人》的销量不是很高，不过媒体的评价相当积极，根据 Gamerankings 网站的统计，其媒体平均分为 81 分，甚至被英国 Gamesradar 网站评为"年度最佳游戏"。Gamespy 网站曾将其评选为"史上最被低估的 25 款游戏"之一，游戏中可以自由探索的丰富场景在当时来说非常难得，而且成熟有趣的关卡设计让人很难相信这是一家新工作室的处女作，它甚至拥有出色的物理系统，并与游戏系统巧妙结合，同样的系统在很多年后才被《半条命 2》发扬光大。虽然对 Sucker Punch 来说这是一款亏本的游戏，但是业界的好评给了他们继续向前的动力，他们相信自己进对了行业。下面他们需要的是能被市场认可，帮他们赚到钱的游戏。

狡狐冒险

《火箭 轮上机器人》中的大反派是一只浣熊，Sucker Punch 认为把浣熊变成下一款游戏的主角没准也能扭转他们的命运。但这名英雄应该与传统游戏主角有所不同，所以他的身分被设定为盗贼。"我们觉得在浣熊的黑眼圈上戴一个面具看起来超有趣，所以就设计了 Sly Cooper 这么一名角色。"

▲《狡狐大冒险》的初期设定图。该三部曲在玩家中呼声极高，据Sucker Punch透露，直到现在，因为"《狡狐》系列"而给他们写信的玩家还是比《无名英雄》多。

已经吃了一次大亏的 Sucker Punch 这下知道了业界的经营模式，他们不再老实巴交地自己先把游戏做起来，而是在有了新作企划案之后就开始到处找发行商。当时 Sucker Punch 已经与育碧建立了良好的合作关系，但是他们仍然决定向其他发行商兜售《狡狐大冒险》的游戏创意，看能不能为自己争取到更好的条件。Fleming 说："当时我们研究了一些最成功的平台动作游戏，发现真正取得大成功并成为标志性作品的全部都是硬件商发行的游戏。"抱着这样的想法，Sucker Punch 找到了索尼。

当时创始人之一的 Bruce Oberg 对于能否获得索尼的支持并不报什么希望，因为索尼已经公布了顽皮狗和 Insomniac 开发的《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》，在 PS2 上的第一方平台动作游戏已显得拥挤，又怎么看得上默默无闻的 Sucker Punch？不过抱着试试也无妨的心态，Bruce Oberg 带着《狡狐大冒险》的企划案参加了游戏开发者大会，在会场上碰到了当时的 SCEA 产品发展部副总裁 Jack Tretton。Jack Tretton 看到 Oberg 的演示后大为满意，在赞不绝口的同时表示了合作意向。当时 Oberg 以为对方只是在说客套话，想不到第二天就接到了 SCEA 相关人员的邀请。经过多次会谈之后，Sucker Punch 与 SCEA 签署了三部曲的独家发行协议。

找索尼合作的一个好处是不用为不同平台不同的开发环境而发愁，因为索尼出资开发的游戏只可能是在他们的主机上发售，而且还会获得索尼的技术支援，PS2 的开发套件也是由索尼方面免费提供，SCEA 福斯特城工作室负责为 Sucker Punch 工作室提供全程技术支持。Insomniac 工作室也为 Sucker Punch 传道授业，而且通过产品交叉宣传的方式提高其作品曝光度，在《瑞奇与叮当 3》的零售版游戏中就附带了《狡狐大冒险》的 DEMO。Fleming 说："在开发《狡狐大冒险》的中期，我们的目标是卖 50 万套，达到这个目标就开发续作。"结果游戏发售后销量迅速突破百万，狡狐 Sly Cooper 成为 PS2 时代的标志性角色之一，被国际游戏开发者协会评为 2003 年度最佳原创角色，并获得美国互动艺术与科学协会的"杰出动画成就奖"。Sucker Punch 创造了一个脍炙人口的三部曲，系列销量突破 400 万套。

《狡狐大冒险》被 IGN、Gamespy 等多家媒体认为是一款本该取得更高成就的游戏。卡通渲染的风格非常适合平台动作游戏，Sucker Punch 的独特个性表现在游戏的许多方面，人物个性的塑造极为传神，主角 Sly Cooper 被 IGN 称赞为"自从索尼克以来最迷人的平台动作游戏角色"，还有聪明的乌龟 Bentley、鲁莽而勇敢的河马 Murray 都给人留下深刻印象。

▲狡狐Sly Cooper经过了七八次的形象修改之后终于成型。

Sucker Punch 的恶搞精神也发挥得淋漓尽致，游戏中充满了对《潜龙谍影》、《蝙蝠侠》等作品的恶搞痕迹。游戏节奏流畅紧凑，读盘时间也很短。游戏中总是时不时的有惊喜出现，充满趣味性的迷你游戏点缀在设计巧妙的关卡之中。

《狡狐大冒险》发售后，Sucker Punch 成为索尼第二方游戏开发商的一员，难免会与其他第二方做对比。Sucker Punch、顽皮狗和 Insomniac 都是索尼的第二方，都是开发平台动作游戏，都是索尼的得力爱将。这三家公司的发展经历也都有一些相似之处。Zimmerman 谦逊地说："和他们做对比是抬举我们了，因为他们做的都是伟大的游戏。当时我们觉得自己就像律师事务所里的初级合伙人一样，到《狡狐》三部曲结束后才感觉自己的份量提高了一点点。"与顽皮狗和 Insomniac 一样，Sucker Punch 知道自己不能总是做平台动作游戏，不能永远围着卡通浣熊转，要跟着业界技术的进化与时俱进。当索尼告诉开发商们"PS3 即将到来"，Sucker Punch 开始策划他们最具野心的新作。

当 Sucker Punch 开心地制作"《狡狐大冒险》系列"时，他们意识到时代正在改变。Zimmerman 说："如今的世界和我们公司刚成立时不同，大家买的游戏和十年前不一样了。我们必须适应业界的变化。《无名英雄》在游戏风格、角色和故事方面都是巨大的变化。我们工作室也因而在每个方面都发生了变化。"开发了 6 年的《狡狐大冒险》，Sucker Punch 所有员工都对新类型的游戏摩拳擦掌。不过他们最喜欢的始终是漫画题材，所以他们选择了超级英雄的方向。

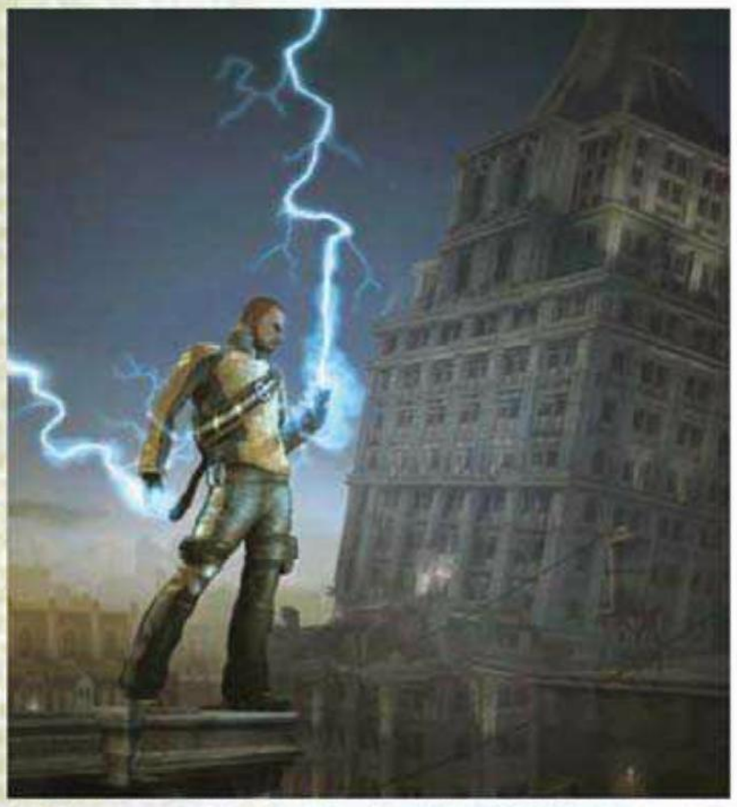
▲《狡狐大冒险3》率先实现了3D立体画面。

无名英雄

在高清时代里，开发原创新作的难度之高是Sucker Punch始料未及的。《无名英雄》的最初构想是“超级英雄版《动物之森》”，在游戏开发的头6个月时间里，其设计概念在不断演变，作为游戏背景的虚构城市开始逐步成型，故事也逐渐羽翼丰满起来。《动物之森》的概念被抛到九霄云外，超级英雄的主题被挖掘得不断深入，开放世界、道德抉择等基本框架被确定了下来。当时Sucker Punch已经发展到60人的规模，不过这对于高清时代的大作来说仍然只是很小的团队。《无名英雄》由这60名开发人员制作了三年。其实当时Sucker Punch也可以要求索尼提供必要资金扩张工作室规模，让他们能在两年内完成游戏开发，但是制作人Brian Fleming认为保持较小的团队规模才能保持公司文化，确保游戏品质不变味。

导致《无名英雄》进度延迟的另一个原因是Sucker Punch即将转型到次世代时，遭遇了重大挫折——2005年Chris Bentzel带领多名核心人员跳槽到谷歌，这给Sucker Punch造成巨大打击，也是其在次世代转型时落后于Insomniac和顽皮狗的主要原因。Chris Bentzel是Sucker Punch草创阶段的主力程序员，在《狡狐》三部曲开发期间扮演了重要角色。这位在Sucker Punch工作了8年的元老突然离去，还带走了一些重要技术人员，对于Sucker Punch这种小规模的公司来说几乎是堪称致命的打击，这也是Sucker Punch十几年历史中最惨痛的人才流失。Bruce Oberg至今仍因为此事件而对谷歌深恶痛绝，他坦言：“这起事件导致我们进入次世代的日程拖慢了一年。”

《无名英雄》的灵感主要来自DC Comics的两部超级英雄漫画：《DMZ》和《无人之地》，两个都是围绕经历了大灾难的城市。此外本作的导演Nate Fox本人曾被卷入1999年西雅图爆发的WTO骚动事件，当时世贸组织在西雅图举办了部长级会议，结果上万名反全球化人士在场外示威游行，场面近乎失控。这让Fox感受到无政府状态的可怕。Sucker Punch还参考了《GTAIII》的开放世界设计方式，以及《蜘蛛侠2》的超级英雄式开放城市。为了让玩家更能融入到游戏中，主角柯尔被设定为一个突然拥有了超能力的普通人，让玩家跟着主角一起逐步掌握更强的能力。剧本由Nate Fox亲自撰写，在游戏开发过程中经过了多次重大修改，并请到专业漫画作者Bill Harms帮忙写台词与宣传资料。在游戏开发过程中的最后9个月，剧本经历了一次重大改动。



▲在E3 2007正式公布之前，《无名英雄》的内部名称一直是《真实英雄》（True Hero）。

Sucker Punch也低估了从卡通画面进化到高清真实画面导致的工作量巨幅提升程度。首先是要开发一个新引擎，Sucker Punch要从头开始研究PS3时代的尖端新技术，到《无名英雄》开发了十个多月之后才有引擎可用。没有引擎可用的时间里，美术团队只能在学习与筹备中度过。

在高清时代，游戏制作规模庞大，很多大作动辄三四百人的团队规模。而位于西雅图的Sucker Punch至今总共只有80人。这样小的团队要做出与《未知海域》、《刺客信条》等大作竞争的游戏谈何容易？Fleming说：“我们没想过成为最畅销的游戏，也从未对市场的走向担忧。我们相信只要一直朝着自己想要做的方向努力，就总会找到市场。”

《无名英雄》找到了自己的市场，2009年5月发售后，它成为PS3最出色的独占大作之一，拥有了一批忠实的拥趸。游戏销量也非常不错，虽然与真正的超大作相比还有不小的差距。据《西雅图时报》报道，索尼在《无名英雄》的身上投入了超过3000万美元的预算。Chris Zimmerman表示索尼对于原创新作的投入“有点疯狂”。令人欣慰的是，Sucker Punch交出了令人满意的答卷。《无名英雄》的Gamerankings的统计平均分超过86分，虽然在美国发售首周的销量只有17.6万套，但是之后持续热销，第二周的销量超过了首周，到2009年12月，总销量突破120万套。IGN给予本作极高评价，在“2009金游戏大奖”中将其评为“年度最佳游戏”、“最佳剧本”和“最佳演出”奖。目前其累积销量已经达到200万套。

美中不足的是，索尼虽然为《无名英雄》投入了可观的制作费用，但是宣传费却不够高。Brian Fleming曾抱怨索尼没有为《无名英雄》的首发提供足够的宣传支持。游戏的发售档期被安排在5月末市场开始转淡之时，这也说明索尼对它的重视程度不够高。同期上市的同类游戏《虐杀原型》因为有Activision强大的广告宣传，当月销量遥遥领先于《无名英雄》。不过后期《无名英雄》稳中有升的销售趋势证明了是金子总会发光的道理。《无名英雄》无疑是2009年夏季最让PS3玩家惊喜的游戏。

英雄归来

《无名英雄》获得的佳绩意味着续作必不可少。2010年春，演员David Sulivan在自己的微博上透露《无名英雄2》已经在开发中，同年7月该作正式公布。在当时公布的游戏设定中，主角柯尔的形象完全转变，从硬派中年大叔变成了阳光帅哥。玩家们对此无法接受，一时间各大论坛炸开了锅。Sucker Punch后来出面发表声明：“听到粉丝对原版柯尔的强烈支持，我们决定回归。”几个月后公布的新预告片中，柯尔恢复了光头大叔的形象，而且更加硬派。Sucker Punch在本作中使用了全新的动作捕捉技术，剧情演出部分因此显得更具电影感觉。

在很多游戏中，场景只不过是玩家战斗时单纯的背景。而Sucker Punch知道在《无名英雄2》中，场景需要为更高的游戏性服务。在这样一个开放世界中，保持场景的多样性非常重要，必须避免让玩家产生审美疲劳。而且因为柯尔可以在虚构的新

►《无名英雄2》里的柯尔原本是这样的帅哥形象。

马莱斯城里任意攀爬，所以在建筑的设计方面要更多地考虑功能性。

《无名英雄 2》开发启动后，Sucker Punch 首先参考了一些国际城市，比如伦敦和约翰内斯堡，最后选择以新奥尔良为参照，因为在这座城市里有非常多样的建筑风格，而且还有茂密的植被与沼泽。开发团队认为新奥尔良的狭窄小巷也会带来平台动作的丰富可能性。选定了参考对象后，Sucker Punch 的美术人员们马上开始实地取景。传统的哥特式建筑并不是很适合《无名英雄 2》的世界，所以 Sucker Punch 在此基础上融入了维多利亚和西班牙风格。Sucker Punch 的人力有限，创造一个风格多样的城市并不容易。所以他们很聪明地将整个新马莱斯城划分为无数个六角形组成的网状结构，每个六角形就相当于一个模块，可以在城市里自由移动，这样的好处是 Sucker Punch 可以将部分六角形模块复制，并移动到城市的另一个角落。由于城市规模很大，因此玩家不会注意到有哪些角落是完全一样的。

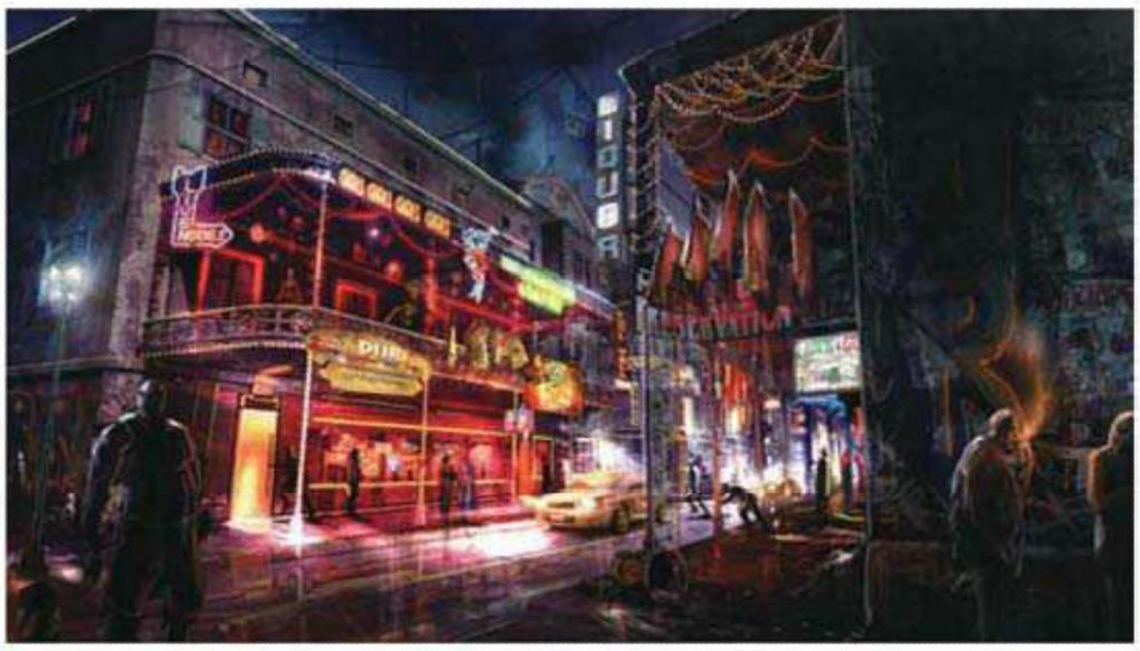
整个城市差不多建好之后，关卡设计师就开始将任务安放到场景中。此时开发团队会给一些建筑物添加一点额外的东西，比如增加一个平台，或者绳索，便于柯尔进行攀爬或滑行。在某些情况下需要对建筑进行大刀阔斧地改动以适应特定任务的需要，关卡设计师与美工要坐在一起进行调整，直到满意为止。

《无名英雄 2》虽然开发周期只有两年，不过由于已有现成的引擎，而且 Sucker Punch 对 PS3 性能的掌握更加深入，所以开发效率要高得多。本作无论是场景规模还是画面华丽程度都大幅进化，前作所蕴藏的潜力得以发挥。道德系统与镜头设置的一些瑕疵导致它的业界口碑无法进一步提高，但玩家表现出更高的热情。这款同样选择夏季上市的续作首周销量比前作提高 30%，之后也稳步保持略高于前作的销售状况。Sucker Punch 的兄弟工作室 Insomniac 和顽皮狗在 PS3 时代都继续打造三部曲，《无名英雄》的三部曲也是不可避免，相信在两年后应该会迎来《无名英雄 3》。

Sucker Punch 表示，《无名英雄》一代仅使用了 CELL 处理器三成的性能。在《无名英雄 2》中，由于对 PS3 硬件特性掌握的不断深入，已经能将 CELL 处理器的性能发挥到 50~60%。仅仅发挥一半的性能就有如此惊人表现，让我们不禁对《无名英雄 3》更加期待。

至于 Sucker Punch 打造的另一个系列，终于也在玩家的强烈要求下开发了续作。在今年 E3 展上公布的《狡狐大冒险 时空盗贼》将引入操纵时间的概念，将更具幻想色彩。由于 Sucker Punch 始终保持较小的公司规模，无暇兼顾《狡狐大冒险》，因此本作与之前 PS3 上推出的系列高清合集一样由 Sanzaru Games 开发，不过 Sucker Punch 方面也会提供帮助与监督。

在英语中，“Sucker Punch”指的是“弱者的反击”，有“出人意料”、“出奇制胜”之意。正如其名，规模不大的 Sucker Punch 总是那么出人意料，总是在不经意间给人以惊喜。他们并没有很高的作品销量，但总能以强烈的作品个性带给玩家独特的趣味体验。销量并非 Sucker Punch 关心的惟一指标，Fleming 说：“很多年后，当我们都已老去，都已退休，当我们回顾过去所做的游戏，不会问自己‘是否拿到那一年的销量冠军？’，而是‘是否作出了最棒的游戏？’”



▲《无名英雄2》的场景设定图，突出表现多种多样的场景感觉。

▲《无名英雄2》的新马莱斯城灵感来自新奥尔良。

《无名英雄2》全球媒体点评

Sucker Punch 确立了超级英雄的典范，创造了堪称完美的超级英雄模拟游戏，这款游戏是你满足超人梦想的完美渠道……

——Gaming Nexus，100 分

丰富多样的开放世界，加上恢弘的战斗，以及用户自创内容的强大功能，造就了一个伟大的游戏。虽然道德系统有些许瑕疵，它带来了两种截然不同的游戏体验。

——GameTrailers，92 分

《无名英雄 2》满足并超过了大家的期待，很多细节的改进造就了一款更出色的游戏。

——《PS 官方杂志》，90 分

《无名英雄 2》几乎在每个方面都全面超过了前作，无论是出色的舞台设定还是伟大的游戏机制，只不过在故事上走错了方向。

——The Escapist，90 分

《无名英雄 2》并不完美，但是与前作相比没有那么多突兀的地方。镜头是本作惟一的大问题，不过还没有严重到让你不想玩的程度。用户自创系统的潜力无穷，只不过目前可由用户创建的任务功能还略少了一些。游戏在操作方面真是梦想成真，画面、语音与音乐都令人难忘。

——Game Over Online，90 分

感谢因果报应系统，这相当于让你用一款游戏的价钱玩到两款不同的游戏。《无名英雄 2》证明了自己是一个必买之作，加上优雅的游戏系统、出色的画面以及引人入胜的冒险，它绝对值得你收藏一套。

——Eurogamer 意大利，90 分

《无名英雄 2》在太强与太弱、凡人与超人以及冒险与克制之间达到了完美的平衡。它的缺陷在这伟大的成就面前显得无足轻重。

——Joystiq，90 分

我对《无名英雄 2》是玩得越多，对故事越不感冒，还不如就单纯地享受开放世界的超级英雄大战。本作牺牲了故事流程，换来了更美妙的东西。这也不是什么坏事。

——GameInformer，88 分

我只希望 Sucker Punch 保留本作的战斗 / 移动 / 超能力系统，然后延续前作的节奏、叙事与流程，这样才是绝对一流的开放世界超级英雄动作游戏。

——1UP，83 分

许许多多的小问题把《无名英雄 2》挡在了伟大作品的行列之外，不过柯尔的这次崭新冒险仍然有许多令人振奋的乐趣。

——GameSpot，75 分

文 华尔兹 美编 NINA

inFAMOUS 2

尽管游戏中有一些或良性或恶性的BUG，但《无名英雄2》仍然是PS3上最好的独占游戏之一。本来决定上期和大家见面的《无名英雄2》攻略因为E3而延迟到本期，希望攻略中的研究与奖杯等内容对大家有用。而后面剧情相关部分也希望对大家能够了解系列全部剧情起到帮助。还没有玩的玩家建议回避这些剧透内容。

无名英雄2		SCEA/Sucker Punch	动作
PS3	Infamous 2		美版
	2011年6月7日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

inFAMOUS 2 系统详解

1.善恶槽	2.能量槽
3.迷你地图	4.主线任务地点
5.善良支线任务	6.邪恶支线任务
7.紫色能量	

地图

游戏系统类似于《GTA》，玩家前往指定地点接任务，在地图中会有明确的目标地点提示，白色为主线任务，绿色为善良支线任务，红色为邪恶支线任务，黄色则为普通支线任务。按下L3则会以淡蓝色闪电形状显示附近可以吸收的电源，而深蓝色圆点则为碎片所在地。根据提示完成任务即可。在大地图中移动时需要灵活利用柯尔的各种技能，比如在电缆上滑行，空中飘浮等，而这些工具都会在大地图中显示，可以很大程度上加快柯尔的移动速度。

战斗系统

游戏虽是超能力题材，但实际战斗还是以射击为主。各种不同的超能力招式其实就相当于打枪游戏中性能不同的枪。而前作通过购买获得类似狙击的能力这次则会在剧情中获得，使用方法为按↑键即可进入精确瞄准状态。

柯尔在受到敌人攻击后，即使找到地方躲避，也会有很长一部分时间才会回复体力，玩家需要尽快吸收电量加快体力的回复。而游戏中使用各种远程攻击时都会消耗能量槽，这也必须是通过吸收场景中的电量来回复的。《无名英雄2》的主要战斗思路就是灵活利用场景中有电的装置补充电量与敌人战斗。

游戏中期可以习得按↓使用离子系的技能，这种技能威力巨大，范围超广，相当于是游戏的必杀技。而释放这种技能需要将敌人打倒后从其身上获得紫色能量，后期可以习得更多这种大范围超杀技能。

游戏中一共有四种离子必杀。离子旋风能将直线范围内包括远处的杂兵全部卷走，而离子寒冰（善）与离子吸收（恶）都是在柯尔周围发动的范围技，前者可以将敌人冻住，后者可以将柯尔周围敌人消灭的同时吸收电力。而最后习得的离子风暴对单体攻击力非常高，可以直接击毙暴虐怪等BOSS级敌人，不过打击范围有限。

©2010 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC

近身战斗

《无名英雄2》的近身战斗要比1代强不少，范围与实用度都有很大程度的提高。在使用近身攻击时画面左下角会出现一个能量槽，玩家在使用电崩击攻击的时候左下角的槽会上升，上升至50%即可按△键使用终结攻击，终结攻击的攻击力强于普通攻击数倍，而通过购买新的技能后也会增加另外一种终结技，这种终结技消耗较多，但威力与演出效果都会有所提升。

经验值

游戏中完成任务、将敌人击倒，杀死敌人或者完成一些特殊破坏等都会获得经验值，这些经验值不影响善恶槽，但可以通过消费购买新的招式。

善恶业力

游戏一大特色就是可以走善恶两种截然不同的路线，根据柯尔在游戏中的善恶行为，会得到蓝色或红色两种不同的经验值，利用这种经验值可以将善、恶业力升级。善恶业力各有三个等级可以提升，升级后柯尔的外形会发生变化，纹身、服装、面庞这些细节都会有所不同，而升级后更是可以开启许多新的强力技能。善恶两个业力各达到一次最大值可以获得两个奖杯。

善恶业力是可以倒退的，但不会有特写画面，如果想要“转职”那尽量通过剧情来完成，没有任务做时业力改变会很困难。

倾向善良路线的行为有

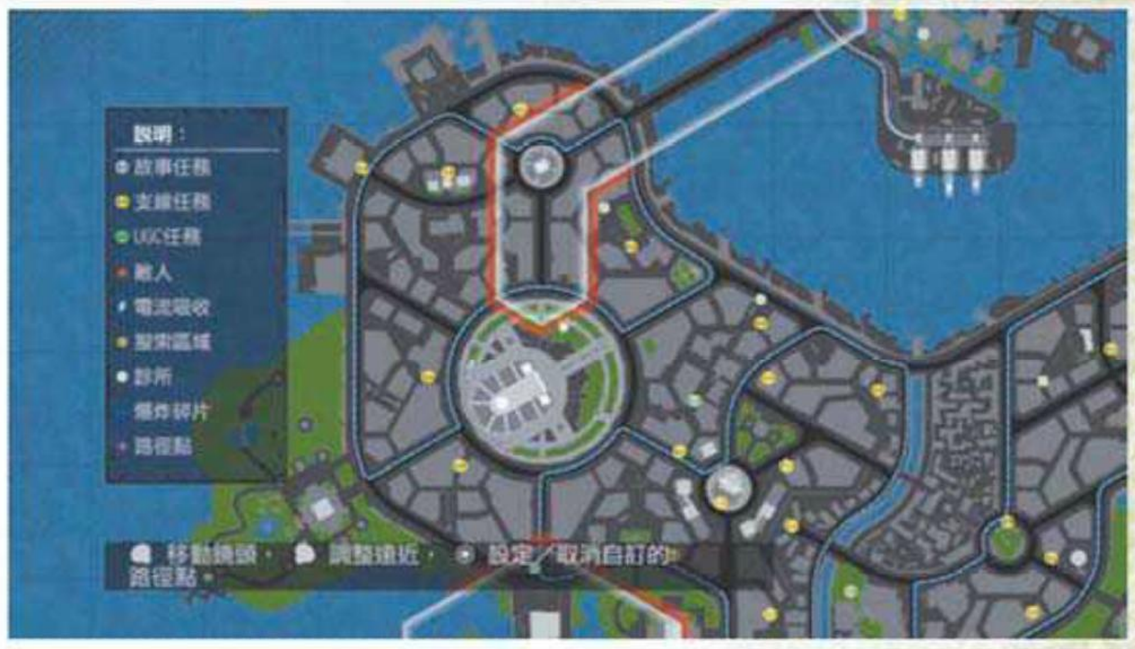
治疗倒在地上的人
帮助拆除炸弹
解救人质
将敌人活捉
使用离子冰冻等善业力技能

倾向邪恶路线的行为有

袭击路人
吸魂
镇压警察
镇压反抗者
镇压街头艺人
从路人手中抢夺碎片
使用例子吸收等恶业力技能

根据善恶倾向的不同，可以使用的招式与主线、支线任务都会有很大区别，而两种能力各有利弊，比起前作邪恶为王的设定要平衡不少。比如善路力有击中敌人以后回复一部分电能量的技能，倾向精准的持久战。而邪恶力量则在范围与威力上略胜一筹，消耗能量虽多，却可以靠吸魂来补充。个人认为如果算上任务难度来讲的话还是邪恶路线稍简单一些。

支线任务



游戏的支线任务很多，但内容大多以清敌或者找东西为主。支线任务以区域划分，完成区域内的任务后该区域便被柯尔占领，具体位置可以按SELECT键开大地图查看。

游戏的支线任务一共分三种，正义支线任务（绿色）、邪恶支线任务（红色）、以及普通支线任务（黄色）。前两种任务会根据玩家对任务的选择来提升善业力或恶业力，做完一个区域内的善、恶其中一个任务后，相反的另一个任务便会被封锁。比如完成了红色支线任务，那么玩家的恶业力会增长，同时该区域的绿色善业力支线会被封锁。

普通支线任务中也有不少涉及到改变柯尔业力的任务，根据玩家选择的不同，对柯尔业力的影响也不同。比如在“厉害”任务中，如果柯尔将其杀死便会增加恶业力，如果坚持等看守者回来便会增加善业力。另外一些分支任务做完后可以让该地区的医院为柯尔开放，这个医院相当于是CHECK POINT，此后在非任务中状态下，如果柯尔不幸死了便可在该区域的医院附近复活。

碎片收集

碎片除了是游戏的收集要素外，收集一定数量后可以提高柯尔能量的上限值。游戏中碎片收集颇多，但非常体贴的是这些收集要素都会出现在迷你地图中。玩家在习得两种能力后收集会变得异常轻松，一种是碎片直觉，平时按L3只能显示迷你地图内碎片的所在位置，有了碎片直觉后按下L3键便可探测出迷你地图外离柯尔最近的碎片位置，在最后剩下几个碎片找不到的时候实在是太方便了。另一种是闪电链，有了这种能力可以看到碎片后就对其发射，柯尔即可瞬间飞过去取得碎片，可以省掉不少攀爬的过程，赶起路来也非常实用。建议玩家在流程中可以将顺手即拿的碎片拿到，然后在取得闪电链以及碎片直觉后开始慢慢收集碎片。

inFAMOUS 2 HARD难度游戏心得及强敌攻破指南

强力技能推荐

在游戏初期粘性火箭的清除杂兵效果相当优秀，粘性火箭不要求玩家精确的击中目标，有很强的跟踪能力，对着大批的杂兵连续释放粘性火箭效果很显著，不过使用这招消耗也比较大，一定要多补充电能。而在HARD难度中敌人防御力很高，这样便需要发射更多次，几个电力吸收点位置一定要找准。对付BOSS级敌人由于攻击力太低故不推荐。

游戏后期会习得很多非常变态的强力技能，大大降低了游戏难度。比如地狱火箭相当于有游戏中除离子系必杀之外最高的攻击力，最高难度下的泰坦在这招连轰面前也撑不住几下，不过消耗同样很大，电源的补充非常重要。而流星手榴弹这种技能如果能尽早学会，战斗即可变得很轻松。

守护变压器任务

在HARD难度下的几个充电任务中，由于越往后敌人会越来越多，战斗时会显得棘手。玩家需要注意几点，首先柯尔可以对变压器进行无限充电，这样便能保证有足够的粘性火箭用来清除一部分敌人。其次要注意出现在变压器附近的敌人一定要及时击破，否则变压器被破坏一样算任务失败。另外，在部分地点可以利用对水面攻击导电的大范围来快速消灭敌人。离子系列的必杀技能用就用，不要吝啬。在最后阶段一直充电，即使挨打也有很大几率可以撑到最后，这点玩家可以多多利用。

秘密情报

秘密情报属于另一收集要素，比起碎片，秘密情报用鸽子形态出现在地图中，并不显眼。而由于是鸽子，所以也一直处于运动当中，相比收集碎片有“碎片直觉”这个能力，鸽子只能慢慢找，好在数量并不算多。找到鸽子后用闪电将其打下来，上前取得即可。秘密情报内容都会对玩家了解游戏的剧情有所帮助。

卡墙角

这个对付大型BOSS的打法与《未知海域》相似，只要玩家躲在大楼后面，然后利用角度刚好能打到敌人。这样对方会因为大楼的阻隔无法攻击到柯尔，很大程度上可以在不受伤的情况下干掉BOSS。不过面对不停移动的BOSS（如暴虐怪）没什么效果。

暴虐怪

暴虐怪的遁地很是麻烦，好在地图上会显示其出现地点，在那里守株待兔即可。招式方面前期推荐使用手榴弹连扔，后期则改用强力火箭炮。暴虐怪喜欢冲向玩家，这时候建议边向后退边攻击，被扑倒后连按R1挣脱。暴虐怪最厉害的招式还是喷出的毒液，保持距离是战斗的关键，居高临下与其战斗也是个不错的方法。

巨嘴怪

巨嘴怪的弱点很明显，就在那张紫色口内，在其张嘴后用火箭对准口内连发即可造成很大伤害。初期没有火箭技能时应该以瞄准系的闪电攻击为主，手榴弹威力虽高，但比较难命中。巨嘴怪的吐毒液在HARD难度下比较难应付，一定要以及时闪避为主。柯尔在被其吸入嘴内前要尽快攻击其喉咙部位，不然会直接GAME OVER。

毁灭者

毁灭者应该是HARD难度下最难对付的敌人，其各种攻击发动速度都非常快，远程近程对柯尔的攻击力都很高，强攻的话很容易被屈死。玩家可以在远处先利用翻滚躲避它的直线形冰攻击，之后抓住时机发射火箭炮或者手榴弹，不要太贪，打几下就要留意它的下一次攻击。好在毁灭者的HP不多，使用高级别火箭的情况下很快就能将它打倒。

泰坦

泰坦在远程方面没什么优势，几个碎冰扔过来虽然攻击力高，但速度远不如毁灭者来的快。射线形攻击可以将柯尔推开，持久性强，不过攻击力不高，反复翻滚到掩体后面即可化解。反击方面，由于遇到泰坦已经是游戏后期，使用后期习得的高级火箭炮便可起到不错的效果。而任务“面对变化”中与冰泰坦在船上的一战场地比较小，玩家大可站在图示处对其猛轰，晕血了或者能量不够了就到后面吸电补充，由于对方只会在原地范围内活动，连续几次便可将其击败。

伯特崔德

异形化的伯特崔德弱点分别在头部、两肢以及腹部。三个紫色弱点比较明显，但打不准的情况下仍旧容易陷入苦战。在伯特崔德露出弱点前会有一个很明显的震地动作，在它作出这个动作时可以选择向其靠近，在近距离对着弱点攻击可以起到很好的效果。而此战边打边退仍是主要方式，沿路的电杆可以给柯尔提供足够的能量。路途中干扰的异形杂兵可以使用普通攻击配合终结技优先解决，邪恶路线还可以来一次离子吸魂进行补充。

巨兽

正义路线最终BOSS巨兽，在HARD难度下攻击力最高的仍旧是将柯尔吸到空中后抓住的招式，就算及时挣脱掉，所剩体力也已经不多，应该立刻吸收变压器进行补充。攻击巨兽应以移动状态下连续发射火箭为主，消耗方面有身旁变压器的无限电量保障，不用担心。露西来捣乱时使用粘性火箭或者直接跳到楼下近身攻击解决即可。

inFAMOUS 2 游戏秘技与继承相关

《无名英雄》1代的继承

继承之后可以根据1代中的善恶业力直接从1级开始。1里收集25%的blast shards，2会增加1格的能量槽。收集50%的blast shards，则可以增加两格。如果有1代的通关存档则可以获得1000XP。

2周目相关

玩家在将游戏的一种业力通关后即可选择保存中的“开始新游戏”来进行2周目，2周目不继承上一周目的内容。如果想在2周目拿HARD难度通关奖杯的玩家，建议在上一周目先将选项中的难度改为困难后再继续2周目。游戏在将两种业力都通关后便可以习得正邪两派除专属力量外的所有能力，并且通关后可以获得15000点XP。另外，玩家即使不小心将上一周目的通关存档覆盖了，2周目通关仍然可以习得两种能力和拿到经验值，这点玩家可以放心。

快速移动大法

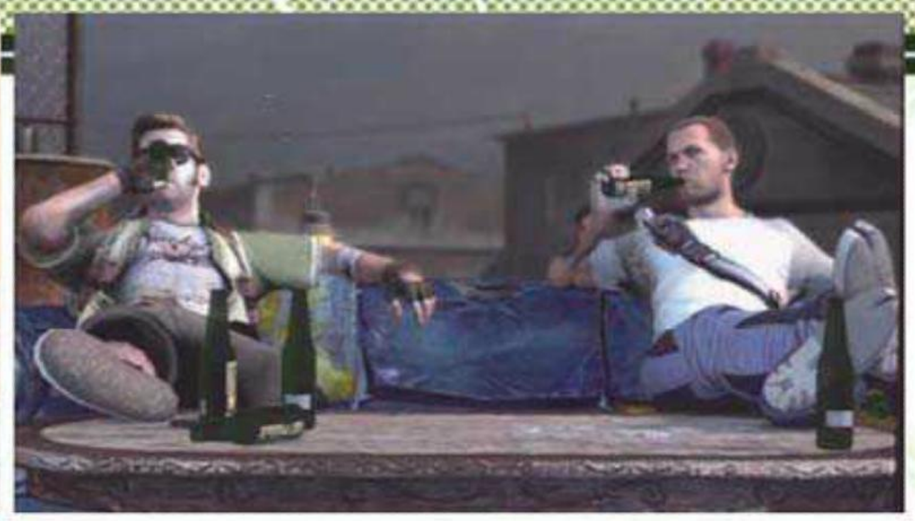
游戏加快移动速度的方法很多，比如使用闪电链或者沿轨道滑行，但还有一种更快更便捷的办法。玩家在开启UGC后选择建立空白任务，这样便可以在地图上随意移动光标，选择退出UGC编辑后柯尔便会落到刚才光标移动的地点，利用这一点可以实现快速移动。比如解除“回到沼泽”的奖杯，我们只需要打开UGC编辑，选择“玩者自创内容”之后建立空白任务，将光标移动到沼泽地带，之后选择退出，柯尔便会从沼泽地带落下。另外这个秘籍在不联网的情况下也是可以用的。

无限XP

玩家在建立空白UGC任务之后自己进行游玩，在菜单中选择“超能力”并进行升级，之后选择退出后会发现超能力已经习得，但并没有消耗XP。利用这种方法我们只需要6000XP左右便可以习得全部技能。经过验证这一方法并不会影响奖杯的获得。

关于刷XP

游戏在通关，完成全部支线后仍然无法习得全部善、恶技能。除了利用 BUG 秘技外，玩家还可以在 UGC 任务中刷，其中不少玩家制作的关卡是专门用来刷 XP 的，看到名字为 XP 相关的任务内容多半是一大群敌人站着不动让你刷。



inFAMOUS 2 奖杯列表以及奖杯获得指南

要拿全部奖杯的玩家需要注意以下几点

1. 如果是 2 周目通关后可以使用善、恶两种业力的情况下，习得技能时尽量只习得所选择业力的技能和共通技能。另一业力的招式可以选择暂时放下不习得，以免后期经验值不够，习得不了全部技能，影响奖杯获得。

2. 尽量在决定收集的所在周目中收集“随手可拿”的碎片，这样后期碎片收集补完也会轻松不少。

3. 鸽子的收集最好照本文攻略中标示按自己的一个顺序来，以免收集过程的最后，不知道自己落下了哪个。

4. 攻关过程中注意见阳台就拆，见升空杆就爬，这样可以迅速收集“改头换面”以及“特快升降机”奖杯。另外还要留意各种犯罪，别忘了有阻止 80 个犯罪的任务等着玩家。

5. 停电区域击倒 50 个敌人的奖杯一定要在发生通电剧情前完成，也就是说通关后再想完成的话就晚了。

6. 由于游戏后期由一个业力的极端走向另一个业力的极端比较困难，玩家最好为正义与邪恶两个业力各建一个存档。因为部分奖杯在指定的业力下会比较好拿，而且不少奖杯必须是在指定业力中完成的，比如“正直不阿”、“人民英雄”等奖杯在正义业力中比较容易完成。而“大奸角”、“冷血柯尔”等则推荐在邪恶业力中取得。

历尽艰辛 困难难度完成游戏	金杯	
为正义而战 善业力主线通关	银杯	
开创道路 恶业力主线通关	银杯	
黑箱作业 剧情中获得	铜杯	
电车大爆炸 恶业力剧情中获得	铜杯	
拯救露西 善业力剧情中获得	铜杯	
分饰两角 恶业力剧情中获得	铜杯	
救护车追逐者 善业力剧情中获得	铜杯	
露西的策略II 善业力剧情中获得	铜杯	
妮可丝式攻击 恶业力剧情中获得	铜杯	
我是一个好爸爸吗? 恶业力剧情中获得	铜杯	
解开真相 善业力剧情中获得	铜杯	
碎片迷 收集50%的爆炸碎片	银杯	
再来一片 收集所有爆炸碎片	金杯	
大地主 完成第一个岛屿的全部任务	银杯	
我的地头 完成第二个岛屿的全部任务	银杯	
通晓内情 取得所有鸽子身上的秘密讯号	银杯	
幕后黑手 取得50%鸽子身上的秘密讯号	铜杯	
回到沼泽 返回沼泽区域	铜杯	
大奸角 恶业力最大值	银杯	
正直不阿 善业力最大值	银杯	
肃清者 完成恶业力支线“暗杀”系列任务	铜杯	
冰冻人才 完成善业力支线“冰超能力者”系列任务	铜杯	
拆除危机 完成名为“危机”的任务	铜杯	
爬山专家 爬上纽码瑞三栋最高的建筑物	铜杯	
改头换面 摧毁30个阳台或其他大型物件	铜杯	
小心脚下 将敌人打下平台	铜杯	
收拾残局 使用100次电崩终结	铜杯	
越远越好! 使用动力投掷丢50个物件	铜杯	
冷血柯尔 击倒100个市民	铜杯	
一人军队 击倒300个敌人	铜杯	
人民英雄 阻止80个进行中的犯罪	铜杯	
汽车式大屠杀 用动力抛掷投掷车辆砸死25个敌人	铜杯	
与众不同的品味 殴打一名街头艺人	铜杯	
同时触电 在水中击倒敌人或者市民	铜杯	
换我自由 爬过铁丝网围栏庆祝重获自由	铜杯	
威力大亨 使用离子必杀30次	铜杯	
雷声隆隆 在结冰的工厂顶上，使用跳跃+□落下即可。	铜杯	
雷霆万钧 使用跳跃+□落下同时击中5个敌人	铜杯	
退货 使用轰击L1+X，反弹直升机的导弹	铜杯	
兜风好日子 使用离子旋风一次击中6辆车	铜杯	
高不可攀 离地面130米	铜杯	
猎头族 按↑键之后进入精确瞄准，对着3名敌人头部放电即可	铜杯	
特快升降机 爬上50条垂直升空杆	铜杯	
停电中的激战 在未进行任务时，在停电地区击倒50个敌人	铜杯	

强者越强 银杯
购买善或恶业力中的所有能力（包括共通能力）

速配组合 铜杯
习得所有需要特定条件才能解开的能力

关卡升级 铜杯
使用UGC关卡编辑器建立新任务

UGC好奇者 铜杯
游玩10个玩者自创任务

UGC老手 铜杯
游玩25个玩者自创任务

好奇心旺盛 铜杯
将过滤器设为[最新]~并游玩当中5个玩者自创任务

难点奖杯解析

我的地头 大地主

这两个奖杯要求玩家做完所有的任务，这些任务中包括善业力或者恶业力独有的分支，由于一个区域只能善、恶业力任务二选一，所以玩家只要完成其中一个便可。全部分支完成后会发现仍有几个区域未被占领，那里的地图区域会出现红色标示，玩家需要来到该区域打倒那里的敌人，任务便会从他们身上掉出。注意不要将他们打到水里，或者轰飞，这样可能会找不到打出的任务。清空敌人后仍然不出现任务可以前往下一区域，先将那的任务完成再回来多半就有了。

退货

直升机出现的场合并不是特别多，只有特定的剧情以及任务中才会出现，玩家需要尽快完成，以免遇不到直升机。直升机在一开始的战斗中不会使用导弹，玩家需要先对其攻击造成其一定伤害后它才会发射，导弹发射前会用红外线对准柯尔，看准时机使用 L1+× 轰开即可。

回到沼泽

沼泽区域位于地图左上方的区域，也就是游戏一开始的地方，玩家可以在岛屿周围找到一条通往那里的电线，在那里还可以找到一只鸽子。

改头换面

钟楼附近的一圈有好几座阳台，用轰击将阳台下面的支架轰掉，绕着圈拆不一会儿就能拿到这个奖杯。

爬山专家

最高的三个建筑分别是有冰的建筑物上方，钟楼顶上，教堂顶上。注意一定要跳到这三个建筑物的最顶端才算数。

停电中的激战

注意是在没有接到任务的情况下前往停电区域杀敌，这里的杀敌数量可以累计，即使死掉也没关系。建议以使用近身攻击为主，电崩配合离子必杀很快即可将敌人击破。

高不可攀

玩家在走邪恶路线的最后一关中，柯尔会因为巨兽的能力飞到空中，只要飞到最高点即可解锁这个奖杯。

“《无名英雄》系列”剧情回顾与漫画剧情补完

《无名英雄 2》中的开场与秘密讯号中透露了不少前作的相关信息，但相信没玩过前作或者没看过漫画的玩家仍然有不少谜团未解，华尔兹在这里将游戏的剧情做一些小整理，代大家回顾补完“《无名英雄》系列”的剧情。

《无名英雄》

柯尔只是一个没什么特别的快递工作者，但却在无意间打开一个包裹后启动了 Ray Sphere，在受到一次爆炸后拥有了控制电的能力，从此成为了超能力者。而这次大爆炸也使得城市周围开始出现瘟疫，政府决定封锁整个城市，各种对人民的镇压不断，面对瘟疫和政府，人类活在恐慌之中。

而在后来的报道中，柯尔被指认为这次大爆炸的元凶，全市的人民开始憎恨柯尔，在一次逃亡当中，他结识了 FBI 探员莫亚。莫亚告诉柯尔如果柯尔找到自己潜入第一之子组织内部的丈夫约翰 怀特，莫亚便帮助柯尔洗清罪名。

而柯尔在接约翰逃离时约翰表示并不认识莫亚并拒绝见面，柯尔才知道自己被莫亚骗了。约翰后来告诉了柯尔自己将 Ray Sphere 的放置地点。在凯斯勒、艾伦的大战中，扎克趁乱取得 Ray Sphere 并试图启动它，结果以失败告终，随后带着 Ray Sphere 与凯斯勒离开了柯尔。

凯斯勒让柯尔面临女友崔西与他人生命的选择，这段有点像《蝙蝠侠 暗黑骑士》。无论如何选择，崔西最后都难逃一死。

柯尔在获得更强大的力量之后与约翰一起找到了 Ray Sphere，无论如何选择，Ray Sphere

最终都被释放，而约翰也消失在这次爆炸当中。凯斯勒约柯尔做最终对决，在最后的决战中扎克冒着生命危险帮助了柯尔，击败凯斯勒的柯尔也得知了凯斯勒这一切计划的真相。等待着毁灭一切的巨兽袭来。

凯斯勒（Kessler）

最终BOSS凯斯勒其实就是穿越时空回到过去的柯尔自己，在《无名英雄》中凯斯勒曾在游戏中期现身为柯尔展示了未来发生的灾难，也就是说柯尔在未来会获得穿越时空的能力。

在凯斯勒时空的过去，他面对巨兽的袭来选择了逃避，因为无法放下妻子崔西与好友扎克的他不希望柯尔再次犯下与其同样的错误，所以通过电磁穿越时空回到过去与的柯尔见面。在第一之子组织中将Ray Sphere的开发提前完成，让柯尔尽早获得超能力，并夺走了柯尔的一切，崔西的死，扎克的背叛。这样才能使柯尔变强，对付巨兽。

凯斯勒知道扎克渴望得到超能力做英雄，便让扎克在柯尔面前展现最自私的一面，不顾他人性命启动Ray Sphere，结果却没有被发动，而凯斯勒随后蛊惑扎克说他知道原因是什么。扎克于是带着Ray Sphere与歉意跟随凯斯勒离开，丢给了柯尔背叛。

凯斯勒的计划中除了挑拨柯尔与其挚友扎克之间的关系，另一个便是将柯尔深爱的女友崔西杀掉，面对平民与崔西，无论柯尔如何选择，最终都会失去自己的女友。

Ray Sphere其实是凯斯勒计划中的一部分，它只有对有天赋的人能激活，游戏中扎克无法将其激活就是这个原因。在凯斯勒的时空中Ray Sphere虽被制造出来了，但为时已晚，所以凯斯勒回到过去，帮助第一之子组织加快了Ray Sphere的制造，将Ray Sphere提前交给柯尔，让其更快的增强能力。但Ray Sphere实际上也可以使巨兽觉醒，由于Ray Sphere提前出现同样导致了巨兽提早袭来，这是凯斯勒意料之外的，柯尔不得不在《无名英雄2》中提前面对巨兽。

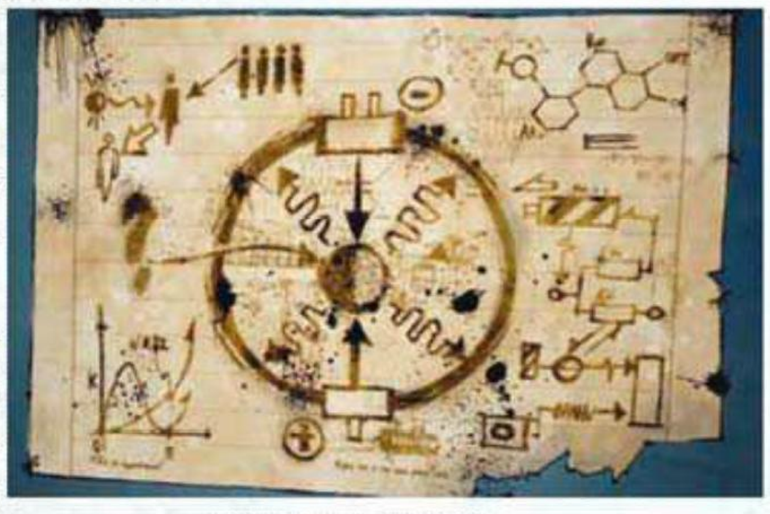
■凯斯勒所处世界的家庭。

The Ray Sphere

这一神秘设备是一切的始源，《无名英雄》的故事便是围绕它展开的。莫亚视它为“一种终极杀伤性武器”。发动Ray Sphere会摧毁十几座城市，导致上千人死亡，而发动者则会获得极强的力量，也就是超能力，但只有有“天赋”的人才会被激发。所以渴望成为英雄的扎克曾不顾万人性命试图启动它，结果失败了。凯斯勒当然知道原因，这是他的计划之一。这个设备可以使柯尔变得更加强大。

The Ray Sphere本由第一之子开发，后因凯斯勒的“穿越”提前完成。Ray Sphere基于人体脉冲原理，并融入新的离子技术，发动的方法接近脉动。在一次对老鼠的实验中Ray Sphere使老鼠获得了超能力，仅凭一己之力杀死了三名武装警察。之后凯斯勒致力于将这种技术运用到人类上，大卫成为第一个实验对象，并在实验中变成了怪物。

在游戏1代的剧情中，柯尔找到Ray Sphere，根据善恶抉择选择摧毁或者使用它，无论哪种选择最终都会导致Ray Sphere被启动，正是在这次启动中与柯尔同行的约翰突然消失，柯尔也以为他已经死了。


▲Ray Sphere的设计蓝图。

第一之子（First Sons）

第一之子是前作中的神秘组织，他们研究促使人类进步的手段。致力于将普通人改造成超能力者，前领导者是年幼的奥尔登 泰特，后来被神秘人凯斯勒发动政变夺权。

历史上最早关于第一之子的记录可以追溯到中世纪的欧洲，在那个时期第一之子的成员对于超能力便已经深信不疑。该组织成员最早的领导者便是奥尔登 泰特的父亲理查德 泰特，他坚信自己的研究一定可以引发出人类潜在的超级力量，而凯斯勒在那时便与理查德认识（也许和穿越时空有关）。

之后，理查德泰特死亡，他的小儿子，奥尔登被分配成为集团的继承人。但由于凯斯特的到来将支配权拱手让出。凯斯勒利用未来的技术加快了组织的开发进度，并开发出了终极设备The Ray Sphere。

在凯斯勒死后组织面临解体，随后被约瑟夫接管并组成新的组织义勇军。

■历史中的第一之子。

奥尔登·泰特（Alden）

年少被流放的奥尔登发誓要展开报复，组成了新的组织 Dust Men，组织中集合了许多贫困者与或无家可归或受压迫的公民。Dust Men 发展壮大，并掌控了自己的一片区域，到后期组织中甚至可以制造出各种强力怪物。

在一代剧情中奥尔登曾被警方逮捕，在一次反越狱行动中，由于扎克的疏忽奥尔登被救走，这也是 2 代中扎克一再说“之前惹了那么多麻烦，现在扯平了”的原因之一。而在与柯尔最后的对决当中，奥尔登战败，掉入了河中，柯尔认为他并没有死。在漫画中奥尔登被 FBI 莫亚抓住，并对其进行了一系列的研究，下场很惨烈。这也就是本以为是 2 代伏笔的他为什么没有出现的原因。

■年幼被流放的奥尔登。

莫亚（Moya）

一代中登场的莫亚在 2 代并未出现。在《无名英雄》中，约翰表示自己并不认识莫亚，而莫亚也承认自己说了谎。她的目的到底是什么，《无名英雄》中并未交待清楚，不过她似乎对 The Ray Sphere 非常恐惧，并想得到它。在漫画中莫亚实际上隶属于 D.A.R.P.A 政府机构，并与凯斯勒有着联系，据她所说，D.A.R.P.A 与凯斯勒的组织第一之子有着协议，D.A.R.P.A 为第一之子提供资金方面的支持，而第一之子则负责制作出“超级士兵”。正因为这种合作，所以莫亚知道 The Ray Sphere 的可怕之处，在一次对大卫的实验当中，莫亚已经开始对凯斯勒的做法十分厌恶。而莫亚之后的行动很可能表示 D.A.R.P.A 军方想将 The Ray Sphere 占为己有。

约翰·怀特（John White）

约翰 怀特这次作为最大的伏笔出现在游戏当中，从秘密讯号中得知沃尔夫曾经在事故前试图向约翰求助，结果却因为证据不足遭到拒绝，事实上沃尔夫博士是对的，约翰很肯能为了弥补自己的过失才决定潜入第一之子。

约翰与露西同属于 NSA（美国国家安全局）机构中，属于秘密特工一样的职责。两人早在凯斯勒将 Ray Sphere 给予柯尔前就与沃尔夫博士相识，他们从某种程度上是 NSA 用来监视凯斯勒的手段。从秘密讯号来看，露西和约翰认为 NSA 与第一之子之间有着联系，而 NSA 也并不信任露西与约翰这两个有超能力天赋的探员。

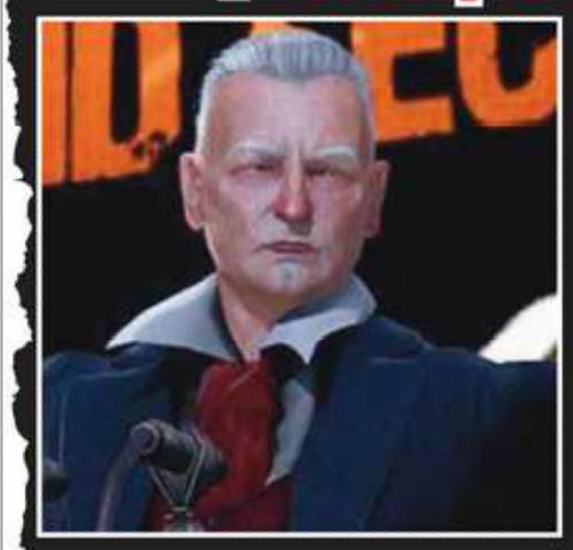
在《无名英雄》当中约翰成功潜入了第一之子组织中，在这期间，他将收集到的情报发送给上级，而郭露西与塞巴斯蒂安沃尔夫博士也在帮助她。与柯尔一起找到 Ray Sphere 后却因为 Ray Sphere 的启动而觉醒超能力，成为了最强也是最可怕的巨兽。

▲约翰在1代中的造型。

约翰在得到意识之后也决定用自己的力量来拯救世界，但是它的方法很极端，留下超能力者杀死全世界的人类。这种能力相当于在全世界释放 Ray Spher，有天赋的人超能力会被激发并幸存下来，而没有天赋的人类将会死亡，它坚信只有这种方法可以解决这次人类的灾难，结果却在邪恶结局的最后打退堂鼓。

在秘密讯号中我们得知，凯斯勒在之前曾与约翰经行过接触，并很可能知道约翰就是巨兽，但凯斯勒并没有采取任何行动，只是告诉约翰一些讯息，这到底为什么呢？

约瑟夫·伯特崔德·三世（Joseph Bertrand III）



约瑟夫其实可以看做是凯斯勒的继承者，从秘密讯号看来约瑟夫在凯斯勒领导时就在第一之子，随着凯斯勒死亡他开始接管第一之子，将全部财产占位己有，2 代中的义勇军很多都来自第一之子。而沃尔夫博士则是约瑟夫发现的最大“财富”。

他强迫沃尔夫博士开发新的 Ray Sphere，并在妮可丝的故乡经行实验，无疑中引发了妮可丝的超能力。

本以为沃尔夫博士的新研究会能让约瑟夫变成超能力者，结果却因为他没有天赋而变成了怪物，而之后他便利用这项研究使更多的人类变成了怪物。从第一之子的资料中，他得知露西拥有超能力，为了制造拥有超能力的士兵，他抓住露西并将其超能力激发。约瑟夫一方面制造怪物引发混乱，一方面制造超能力士兵卖给政府。

约瑟夫非常信仰上帝，他认为自己就是上帝派来拯救世界的。他不是因为憎恨柯尔引发了大爆炸，也并不是因为对柯尔感到恐惧，其实他是嫉妒柯尔。很讽刺，他渴望获得超能力，他的自尊心让他认定自己就是这个世界的救世主，结果却使他变成了一个不折不扣的怪物，与结果背道而驰的约瑟夫憎恨自己的“超能力”。这个人物从某种层面上可以说是对柯尔的映射，柯尔不想拥有超能力，不想当什么救世主，渴望平淡的生活，可命运决定他只有这一条路可以走。而约瑟夫想成为英雄，渴望得到力量，结果上天却不是这么安排的。

塞巴斯蒂安·沃尔夫博士（Dr Sebastian Wolfe）

沃尔夫博士本效力于第一之子组织，Ray Sphere 的开发很大程度上依赖于他，而其与凯斯勒之前便是朋友，所以在 2 代中博士见到柯尔会觉得两人竟然如此相像。在研发的过程中博士得知凯斯勒恐怖的计划之后决定阻止，并将这些内容发送给隶属于 NSA 的露西和约翰，本以为凯斯勒的计划将会被终止，没想到却约翰以没有足够证据为由无视了博士的求救讯号，导致悲剧发生。

博士一直对自己所作所为非常内疚，他认为是自己的研究导致了一切的发生。而之后受约瑟夫所迫研发出的装置也让自己更加罪孽深重。

PlayStation®

PlayStation®
游戏专页

大家有到 PlayStation Network 下载《Gran Turismo 5》的最新更新吗？这次终于可以为你的专属飞车手打扮了。已新增由头盔及赛车服构成的服装道具系统，可让 A-spec 与 B-spec 的专属驾驶员穿上服装；除了开启 GT 模式时可获得数套服装之外，在线上活动获胜时也可获得服装。请为驾驶员换上喜爱的赛车服，并设为个人图像吧！详细内容请参见游戏顶部选单→说明书→ GT Life →服装道具。详情请见：

http://asia.p a statio .com/h /chs/ ews/ atestNewsDetai /

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.si a.com.c /psasia

山内一典勇夺纽堡林24小时耐久赛分组冠军

在 6 月 25 至 26 日于德国纽堡林举办的 2011 年纽堡林 24 小时耐久赛决赛当中，《Gran Turismo》（跑车浪漫旅，本刊译名 GT 赛车）系列制作人山内一典先生，驾驶着 Nissan GT-R 获得了分组冠军（SP8T 组别）。这是 GT-R 首度参与 24 小时耐久赛，在如此重要的一役当中，山内制作人成功赢得了冠军的荣耀。

山内制作人表示：

“今年我驾驶 Nissan GT-R 参加纽堡林 24 小时耐久赛。由于我曾经参与本车的开发团队，所以这次的比赛经验对我而言，比过去还要紧张刺激。

这是 Nissan GT-R 首度投入 24 小时耐久赛事，很高兴我们能够交出不负 GT-R 之名的漂亮成绩。这台 GT-R 不仅耐用、好操控，并且还是一台非常快的车子。

Tobias、Michael 还有 Schulze Motorsport 车队的每位成员，对我而言就像家人一般，让我感到非常温馨。”

详情请见： http://asia.p a statio .com/h /chs/ ews/pressDetai / 1

Cars 2 父亲节@青衣城

过去了的父亲节，和家人到哪里庆祝呢？当日，香港青衣城及 PlayStation 举办了“父子电玩狂迷终极战”，邀请了一班父子、父女到场比赛打 PS3 最近推出的 3D 游戏《Cars 2》（汽车总动员 2）。除比赛打机，亦有问答环节考考各参加者对游戏的了解。问题并不容易，例如：第一代 PlayStation 在何时推出？当日发生了一件趣事，其中一对父女组合，爸爸专心比赛时，女孩不停地骚扰爸爸，场面温馨。

经过四轮激烈比赛，最终由两对组合分别夺得“最合拍父子奖”及“终极大奖”，恭喜！

游戏平台：PS3
推出日期：6 月 21 日

由迪士尼推出的 3D 动画电影《汽车总动员 2》的主要角色即将在 PS3 上 3D 立体现身！主角闪电麦昆将与他的好友一同参加世界车王选拔赛，游戏会带领大家穿梭德国、日本、意大利、法国、英国。他们更意想不到地成为卧底，卷进了一场间谍角力战中！希望闪电麦昆能成功脱险啊！

多人混战 UNCHARTED 3

各位“《Uncharted》系列”的粉丝，大家在游戏中或许经常寻宝探险，但与一大班好友以机枪对峙混战很少试过吧？这次的 PS3 专用游戏《UNCHARTED 3: Drake' s Deception》（本刊译名：未知海域 3 德雷克的诡计）的多人试玩版已经可以下载了。

进游戏选单后，首先选择自己的角色，有五个模式选择。最好玩的当然是团队模式，将玩家成两队，5 对 5 互相对战。见到对面有角色走过来时，如果头上有绿色名字，便是自己人。如果没有名字，便是敌人了，豪不犹豫地开火吧！敌人只会在近距离下显示红色名字。行进时要小心地形高低差噢。玩家身处即将起飞的飞机上枪战，惊险之余，还要担心跌出飞机之外？每星期都有不同版本及模式试玩。大家可以到新浪微博、腾讯微博搜寻“PS 电玩大本营”看相关介绍。

详情请见： http://asia.p a statio .com/h /chs/ ews/ atestNewsDetai /

BLEACH 死神降临

PlayStation 3 专用游戏软件《BLEACH SOUL IGNITION》（本刊译名：死神 灵魂燃烧）的中英文合版，即将于 2011 年 7 月 28 日在香港发售。《BLEACH》游戏初次于 PlayStation 3 登场，且为系列作中最快速的乱斗动作类型。主要内容收录沿袭原作的故事模式的 14 道关卡，可充分体验黑崎一护与同伴们前往虚圈之后到一护与蓝染对决的故事剧情。任务模式收录近 30 项任务，可自由选择要操作的角色与敌人角色，实现与原作不同的梦之战斗。此外，LEVEL UP 模式可使用所收集的灵魂点数强化角色，COLLECTION 模式则收录各主角的模型及声音，将随完成任务陆续开放。另搭载 SOUL ATTACK 排行榜模式，可与全球玩家一道竞争得分。详尽的繁体中英文字幕，更能让亚洲地区的玩家体验更真实的 BLEACH 世界。死神降临，有谁敢来挑战吗？

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

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

关于游戏，业界大佬们有话要说！

您还可以输入 20 字

最近时隔多年重新复出的松野泰己突然宣布加盟 Level-5，算是业界一个不大不小的新闻。一方面预示着有着游戏圈“才子”之称的松野泰己在不久的将来会给我们带来全新的作品，同时也显露了日渐壮大 Level-5 进一步拓展游戏领域的野心，我们会关注后续的新闻与八卦。

表情 | 图片 | 视频 | 音乐 | 话题 发布

UCG认证

九兵卫U

游戏机实用技术资深编辑

关注 | 粉丝 | 1 微博

Level-5 社长，担纲社内多款游戏的开发制作以及剧本设定。近期代表作品有《纸箱战机》、《闪电十一人 强袭者》等，倾注该社较大精力的 PS3 平台《二之国》的开发进度值得关注。

日野晃博U：不少地方都贴出了《纸箱战机》卖完的通告，不过我觉得应该还有剩余啊。TV 动画放送的区域和未放送的区域是不是销售情况也会有所不同呢？我想对那些因为《纸箱战机》完售而买不到游戏的人说，网上公布的销售数据也并非完全准确，那些儿童顾客比较多的量贩连锁店，我们提供了大量的货源，大家不妨去那里看看，权作参考。

– 评论 –

九兵卫U：表面上在提醒大家购买事项，其实内心早就笑得合不拢嘴了吧。

洛克U：早就料到《纸箱战机》这部作品一定卖得不会差，游戏的素质还是对得起这个销量的。

日野晃博U：“《莱顿教授》系列”比较重视成年人的意见，而《纸箱战机》则更注重吸引小孩们的眼光，两者面向的主要群体是不同的。我们据此设定概念并反复修正原案，即便如此还是遭到玩家的批评让人觉得很遗憾。将来参与“高达”新作的制作，我也不会抹黑这个招牌。

▲Wii 版《闪电十一人 强袭者》开发完成，这是庆功宴时拍下的照片，大家很快就能玩到这款游戏了。

代表作《皇家骑士团》、《放浪冒险谭》以及《最终幻想战略版》，制作《FF12》其间突然从 Squarey 引退。近日其刚刚对外宣布入职 Level-5，在圈内引发了不小的轰动。

松野泰己U：以前的制作小组有没有新作计划我也不知道。不过至少我退职以后，《FFTA2》以及《FF12 国际版》都顺利发售，当然，我并没有参与其中。请大家把这些作品和我的游戏分开来看。

另外大家应该都懂，版权掌握在 Square 的手中，这是我个人无法改变的事实。在我从公司退社以后，Square 也开发过“外传”和“命运之轮”，所以 FANS 对于《皇骑》系列未来的担心是多余的。今后我会尽少回答这方面的问题。

▲收到了 Square 寄来的《皇骑 命运之轮》设定集，感谢出版部和宣传部的朋友，我会永久保存。

– 评论 –

奈落U：松野泰己的才能是无需置疑的，只可惜在 Square 并未得志。再怎么说，失去松野泰己的《皇骑》早已不是当年的《皇骑》。

星夜U：说到底，个人无法左右一个游戏品牌的生死，但却足以影响一个游戏系列在玩家心目中的形象，游戏公司如何吸引与发掘人才是非常重要的。

《ICO》与《汪达与巨像》的生父。全新作品《最后的守护者》也处在紧密的开发过程中。

上田文人U：SCEJ 的工作室搬家了。在其他人的帮助下，我总算把办公桌周围的东西全部打包。下周开始，《最后的守护者》制作据点也将转移至品川那边。在新的工作室制作能与世界挑战的电视游戏，希望制作小组的开发环境也能得到巨大的改革！

– 评论 –

八重樱U：希望新的环境也能给上田文人带来新的灵感，强烈期待《最后的守护者》！

1998 年加入 Capcom，曾经先后参与《鬼泣》、《逆转裁判》、《红侠乔伊》等作品的制作与开发，现隶属于白金工作室。

稻叶敦志U：我的发言被擅自解读和曲解了，不过当事人（《大天使的崛起》）的声音确实是太小了，如果不能自己解决媒体的宣传问题肯定是不行的。

@河野一二三U：《大天使的崛起》，虽然发售前后经历了种种事件，但有些人连开发小组的设备费用都要嘲笑（暗指稻叶敦志），实在是不公平。如果将来从开发的第一线引退，或许我也会把曾经的那些开发者聚集到一起，怀着对游戏的喜爱而建立一个媒体吧，虽然引退还是很久之后的事情。

– 评论 –

奈落U：对于资源有限的小游戏公司，我们更应该以宽容的眼光去看待它们的作品。由于没有足够的宣传力和品牌影响力，媒体的导向有时甚至能决定这类游戏的生死，这无疑是不公平的。

九兵卫U：随着开发与运营成本的升高，日本中小游戏厂商的容身之地会越来越小，这在无形中扼杀了很多难能可贵的创意和人才。

河野一二三 老牌制作人，曾负责《钟楼》与《铁骑》系列的开发，两年前与白金工作室合作推出《无限航路》，最新作《战律之云》将在年底发售。

3DS 原创游戏《午夜曲灵琳泽与魔法节拍》官方博客，游戏最早在去年 E3 公布，预定 7 月 21 日在日本发售。该作同时还有 Wii 版。

ushimonU：老实和大家说，我们费尽心血制作的这款游戏，到昨晚为止预定数量依然一点没动过（泪）。不止我们这一款游戏是这样，我觉得所有的 3DS 游戏的销售情况都不景气。所以我想拜托各位，你们轻轻点击一下鼠标预定游戏，这样小小的举动有时就能拯救一个游戏公司。

– 评论 –

九兵卫U：任天堂千万不要重蹈覆辙，如果第三方早早地在 3DS 平台上吃瘪，一定会给这部新主机带来非常不利的影响。

胜负师U：3DS 的游戏在日本卖不动由多方面的问题造成，而软件阵容是其中最重要的原因之一，希望老任能早日意识到这一点并扭转不利。

栏目主持：洛克

新闻资讯 排行榜

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 6 月 13 日 ~ 2011 年 6 月 19 日

1 NEW 纸箱战机 PSP

ダンボール战机

■ Level-5 ■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■ 角色扮演 ■ 5980 日元

游戏发售前，Level-5 就通过各种宣传手段提高了本作的知名度。游戏围绕小型机器人 LBX 而展开，为玩家展现一场友情与亲情交织而成的冒险故事。在游戏中玩家可以自由组装自己的 LBX，上百种部件使游戏的自由度极高，而通关后追加的多项新要素也是谋杀时间的利器。

本周：166 187 套　累计：166 187 套

NEW 2 塞尔达传说 时之笛 3D 3DS

ゼルダの传说 时のオカリナ 3D

■ Nintendo ■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■ 动作角色扮演 ■ 4800 日元 ◆ 本周 164110 套 ◆ 累计 164110 套

3 上周 1 位 如龙 终焉 PS3

龙が如く OF THE END

■ SEGA ■ 2011 年 6 月 9 日发售 ■ 动作 ■ 7980 日元

本作的素质实在是不敢恭维，不仅射击手感令人失望，故事也脱离主线，让人更愿意相信这是一个发生在平行世界的故事。但是不可否认，本作的延期吊足了粉丝的胃口，希望 SEGA 不要把这个“系列最高销量”的奇迹理解成游戏素质出色，做原汁原味的《如龙》才是他们该做的。

本周：53 775 套　累计：352 492 套

4 NEW 史坦斯闸门 比翼恋理的爱人 X360

シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだ～りん

■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■ 5pb. ■ 文字冒险 ■ 5800 日元

在动画的推动下，近期《史坦斯闸门》可谓大红大紫，几名主要角色更是人气爆棚。本作虽然只是一个资料篇，不过看着自己喜欢的角色进行着不一样的演出，对于粉丝们来说也是一件轻松惬意的事情。本作限定版比较厚道，也吸引了不少没接触过原作只看过动画版的玩家购买。

本周：31 666 套　累计：31 666 套

NEW 5	史坦斯闸门 收藏版 シュタインズ・ゲート ダブルパック	■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■ 5pb. ■ 文字冒险	◆ 本周 11041 套 ◆ 累计 11041 套	X360
↓ 6	生化危机 佣兵 3D バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	■ 2011 年 6 月 2 日发售 ■ Capcom ■ 动作	◆ 本周 9062 套 ◆ 累计 83405 套	3DS
↓ 7	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	■ 2011 年 3 月 31 日发售 ■ Square Enix ■ 角色扮演	◆ 本周 7997 套 ◆ 累计 543231 套	NDS
↓ 8	战斗与收服 口袋妖怪 打字练习 DS バトル&ゲット！ ポケモンタイピング DS	■ 2011 年 4 月 21 日发售 ■ Nintendo ■ 动作	◆ 本周 6609 套 ◆ 累计 135374 套	NDS
↓ 9	Wii 聚会 Wii パーティ	■ 2010 年 7 月 8 日发售 ■ Nintendo ■ 益智	◆ 本周 6556 套 ◆ 累计 1921682 套	Wii
↓ 10	海贼王 无尽巡航 SP ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル	■ 2011 年 5 月 26 日发售 ■ NBGI ■ 动作冒险	◆ 本周 6549 套 ◆ 累计 115683 套	3DS

本周的日本市场新作不断，其中《纸箱战机》在动画的推动下使得人气飙升，受到众多中小学生的喜爱。而第二名的《塞尔达传说 时之笛 3D》却受到 3DS 装机量的限制，最终以 2077 套的差距和榜单首位失之交臂，不过本作还是对硬件的销量起到良好的带动作用。至于第三位的《如龙 终焉》，我想我们还是期待正统续作吧！

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 6 月 19 日 ~ 2011 年 6 月 25 日

1 塞尔达传说 时之笛 3D 3DS

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

■ Nintendo ■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■ 动作角色扮演 ■ 上周排位：–

多年前的经典名作如今以 3D 显示技术重生，相信单是这点就让很多系列 FANS 掏腰包了。以“穿越时空”为主题的本作无论是剧情还是解谜都相当有趣，为方便新玩家，游戏中增设了“预见之石”系统，可获得战斗和解谜的提示。同时，为满足高端玩家的挑战欲望，“里塞尔达”模式也被保留了下来。

本周：215 124 套　累计：215 124 套

2 灵异恐惧 3 X360

F.E.A.R. 3

■ Warner Bros. ■ 2011 年 6 月 21 日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位：–

以血腥和恐怖为主题的本作自然受到欧美玩家的欢迎，优秀的画面使突然出现的各种恐怖景象看起来魄力十足。游戏中除了可以控制之前的主角 Point Man 外，还能操作 Fettel，两名角色的战斗风格有较大差异。本作的射击手感和关卡设计水平都不低，推荐喜欢射击游戏的玩家一试。

本周：71 366 套　累计：71 366 套

3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■ 竞速 ■ 上周排位：4	◆ 本周 61865 套 ◆ 累计 12086701 套	Wii
4	尊巴健身 Zumba Fitness	■ Majesco ■ 2010 年 11 月 18 日发售 ■ 体育 ■ 上周排位：5	◆ 本周 54758 套 ◆ 累计 1403493 套	Wii

5 地牢围攻 III X360

Dungeon Siege III

■ Square Enix ■ 2011 年 6 月 21 日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位：–

由 SE 发行，黑曜石制作的《地牢围攻 III》一改系列的《暗黑破坏神》式操作风格，游戏的操作方式更加倾向于主机版，动作成分也随之增加。除了普通的连击外，角色还有两种针对不同战况的战斗姿态。此外，东西皆宜的人设和用敌人掉落生命球来取代血瓶的设定颇为新颖。

本周：51 787 套　累计：51 787 套

6	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■ 体育 ■ 上周排位：6	◆ 本周 50611 套 ◆ 累计 13636799 套	Wii
7	灵异恐惧 3 F.E.A.R. 3	■ Warner Bros. ■ 2011 年 6 月 21 日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位：–	◆ 本周 42596 套 ◆ 累计 42596 套	PS3
8	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■ 体育 ■ 上周排位：8	◆ 本周 40823 套 ◆ 累计 8865848 套	Wii
9	永远的毁灭公爵 Duke Nukem Forever	■ 2K Games ■ 2011 年 6 月 14 日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位：7	◆ 本周 38550 套 ◆ 累计 222704 套	X360
10	口袋妖怪 黑・白 Pokemon Black / White Version	■ Nintendo ■ 2011 年 3 月 4 日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位：10	◆ 本周 37136 套 ◆ 累计 3846454 套	NDS

任天堂无疑是本周美国软件市场最大的赢家，不仅经典名作《塞尔达传说 时之笛 3D》的销量远超榜单上的其他游戏，Wii 平台上的不少老游戏也维持着热卖趋势。硬件销量方面，3DS 在几款大作的推动下销量所有上涨，而 Wii 由于在 E3 展上公布了后续机种，加上软件方面的缺乏，因此销量开始直线下滑。

新作打榜

①随着《如龙 终焉》、《潘多拉之塔》等大作推出，近半月来日本游戏市场整体销量有所上涨。其中 3DS 更是在多款游戏的推动下销量飙升，重回主机销量榜首。此外，PSN 网络服务恢复后，PS3 销量比起之前几个月有少量提升。

②近期欧美市场的新作推出速度有明显提高，不仅有《塞尔达传说 时之笛 3D》、《灵异恐惧 3》、《地牢围攻Ⅲ》等一线游戏，《爱丽丝 疯狂回归》和《伊甸之子》等另类风格的佳作也吸引了不少玩家购买。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 6 月 6 日 ~ 2011 年 6 月 12 日				
12	NDS	口袋妖怪 黑・白	2010.9.18	5 291 866套
13	PS3	特洛伊无双	2011.5.26	48 251套
15	PSP	怪物猎人 携带版 3rd	2010.12.1	4 418 963套
16	Wii	潘多拉之塔	2011.5.26	35 573套
39	X360	魅影破坏者	2011.6.2	12 426套
2011 年 6 月 13 日 ~ 2011 年 6 月 19 日				
13	PSP	怪物猎人 携带版 3rd	2010.12.1	4 423 426套
18	PSP	秋叶原之旅	2011.5.19	93 705套
21	PSP	潜龙谍影 和平行者	2010.4.29	886 884套
30	Wii	潘多拉之塔	2011.5.26	38 505套
32	X360	边缘战士	2011.6.16	2 793套

由擅长制作美少女游戏的5pb.负责的本作可谓毁誉参半，由于制作同类游戏经验不足，导致本作作为一款格斗游戏是非常不合格的：动作僵硬、平衡性奇差，甚至游戏中你根本找不到连技教学，只能自己摸索。但是另一方面，精美的人设和两名高人气客串角色又让人不忍放手。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 6 月 12 日 ~ 2011 年 6 月 18 日				
13	PS3	爱丽丝 疯狂回归	2011.6.14	32 121套
15	PS3	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	2011.6.14	25 448套
18	X360	伊甸之子	2011.6.16	22 686套
19	X360	传送门2	2011.4.19	800 059套
22	X360	变形金刚 月之暗面	2011.6.14	16 156套
2011 年 6 月 19 日 ~ 2011 年 6 月 25 日				
13	PS3	地牢围攻Ⅲ	2011.6.21	35 292套
14	NDS	汽车总动员2	2011.6.21	34 450套
20	Wii	汽车总动员2	2011.6.21	23 847套
26	X360	暗影诅咒	2011.6.21	16 409套
27	X360	汽车总动员2	2011.6.21	14 583套

本作是“《变形金刚》系列”的新作，虽然打着和即将在国内上映的电影同名的旗号，但是游戏剧情和电影基本上没有任何的关系。和前作相比本作引入了全新的战车模式，并加强了画面，加上游戏的成就非常容易取得。如果你是原作的FANS，那么本作还是值得一试。

2011 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	6 月 6 日 ~ 6 月 12 日	6 月 13 日 ~ 6 月 19 日
1	3DS	1 130 197台	24 649台	40 649台
2	PSP	1 085 098台	26 681台	31 741台
3	PS3	583 596台	17 104台	16 081台
4	Wii	299 104台	6 357台	6 678台
5	NDSi LL	240 144台	5 283台	5 464台
6	NDSi	212 292台	5 232台	5 322台
7	X360	60 007台	2 370台	2 875台
8	PS2	38 426台	1 291台	1 346台
9	NDSL	18 746台	146台	109台
10	PSPgo	15 338台	69台	55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	6 月 12 日 ~ 6 月 18 日	5 月 15 日 ~ 5 月 21 日
1	PS2	55 939 799台	16 375台	14 357台
2	NDS	55 680 292台	43 450台	45 045台
3	Wii	42 024 855台	92 028台	84 976台
4	X360	32 092 537台	72 239台	70 011台
5	PSP	22 133 994台	16 972台	18 736台
6	PS3	20 039 042台	58 661台	62 253台
7	3DS	1 013 436台	20 210台	44 822台

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

@读者期待榜@

经过两期的调整，“读者期待榜”终于再度和各位见面，本次调查持续 13 天，收到共计 425 份答卷，在这里洛克先感谢各位读者的大力支持。说起“期待”这词，一年一度的电视游戏盛会——E3展刚刚结束，不知刚看完上期 E3 特刊大篇幅报道的各位，是否也有自己心仪的游戏呢？

※ 每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加 278 期投票的读者将有机会参加 279 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。此外，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：PSN 事件对你的游戏生活有造成什么影响吗？

前段时间 PSN 的瘫痪事件闹得沸沸扬扬，本刊也就此对读者进行了调查，其中约 50% 参与调查的读者表示虽然这项事件对自己平时的生活没有多大影响，但经过此事后对索尼产生了严重的不信任感；而 32% 的读者表示平时玩 PS3 最大的乐趣就是上网联机，此事件让自己的 PS3 进入积灰状态，下面就选出几名读者的答复：

大白抹布：等了一个半月的《魂斗罗》，望眼欲穿啊……

小叮当：因为没了网战，终于有时间可以玩单机，清理一部分游戏，不然游戏又要越积越多……

乔巴：本来想入手 PS3 的，结果这次的瘫痪事件让我瞬间转投了 X360 阵营……

278 期排行榜最期待游戏调查

本次调查中，《战国 BASARA 编年史英雄》出乎意料的受到大量玩家的关注，得票率高达 22%，很多只有掌机玩家的学生和没时间长时间坐在电脑前的上班族纷纷表示希望在 PSP 上体验到这系列的爽快战斗；《超级街头霸王Ⅳ 街机版》和经典名作《塞尔达传说 时之笛 3D》以 21% 的得票率获得亚军和季军。下面，就让我们一起看看本期投票的具体结果吧。

读者评论

超级街头霸王Ⅳ 街机版

kazuya220：这才是真正的完全版，新角色的加入，平衡性的调整，不变的是那出色的手感！

随波逐流の人：此次的街机版还是相当有诚意的，从录像观看系统到新角色，尤其是阴阳兄弟，为了这些改变再买一遍游戏，不亏！

解放之剑

Tidus3166：音乐由植松伸夫先生负责，值得期待。

太鼓之达人 携带版 DX

联机四人组之阿晶：7月14日开始我的小P又要遭受摧残了！>_<兴奋！一直对这个系列很有爱，期待能够在PSP上出新作，现在这个梦想终于要实现了！而且今年是十周年纪念，看了游戏视频后觉得NBGI此次真的是诚意满点！

塞尔达传说 时之笛 3D

好想sleep：这款原N64的满分游戏一直是我想膜拜的作品，现在终于有机会了！

工程师大黄：出手必属精品。我一直憋着没用模拟器玩N64版……

战国 BASARA 编年史英雄

猪猪：从一代开始我就喜欢上了这个充满喧嚣与华丽的割草游戏，爽快激情是必不可少的，在我心里它已经超过了《无双》。

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3

Ban：看到人设我立刻就被治愈了！

Jackal&caskal：一直对“《工作室》系列”很感兴趣，Q版的人物和调合炼金是我喜欢的元素！希望在任务种类上有更多的变化！

全新画风 忠实展现美式漫画风格！

文 Drow & Delphi 美编 anubis

在《漆黑》第一作结尾，主人公Jackie Estacado手刃了杀害自己女友珍妮的凶手，坐上了Franchetti犯罪家族老大的位置，并成功抑制了体内The Darkness的恶魔力量。虽然看上去一切风平浪静，但是精于算计的2K Games显然不会抑制自己的商业雄心——这款根据Top Cow公司同名漫画改编的黑暗英雄游戏，曾斩获百万销量，推出续篇实在是一件顺理成章的事情。这一回，Jackie Estacado将会遭遇更多穷凶极恶的敌人，他所拥有的力量也会随着水涨船高，至关重要的一点是，他必须随时提防自己不要被The Darkness所控制。游戏一改过去“躲在黑暗角落打路灯”的内敛风格，战斗变得更加刺激、血腥和火爆。

漆黑II	2K Games	主视角射击
多机种	The Darkness II	美版
	预定2011年10月4日发售 1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：未定

■游戏使用的立体卡通着色技术颇具漫画风格。

新画风 新配音

由于原作开发商Starbreeze正在为EA打造《辛迪加战争》游戏的续作，因此2K Games选择加拿大游戏公司Digital Extremes操刀《漆黑Ⅱ》的制作。不要认为这只是一项仓促的换人决定，事实上，Digital Extremes大有来头，他们不仅曾与Epic Games联手研发虚幻引擎，参与了多款《虚幻》游戏的制作，而且近年来陆续推出了《黑暗地带》(DarkSector)、《生化奇兵》PS3版等大作，以过硬的技术力在游戏业确立了自己的位置。《漆黑Ⅱ》使用Digital Extremes独自开

©2011 Take-Two Interactive Software, Inc.

发的 Evolution 升级版游戏引擎，在材质贴图和光影效果方面将会有十分出众的表现。

《漆黑Ⅱ》的画面风格可谓发生了天翻地覆的变化，Digital Extremes 大胆采用了立体卡通着色技术（Cel-Shading），图像效果类似《边境之地》，通过颜色和阴影的融合，让画面呈现出卡通的绘制效果。相比前作黑暗、阴沉，色彩单调的写实风格，《漆黑Ⅱ》选择了一种更聪明的方式来诠释黑暗，在保持黑色主基调的前提下，引入了丰富的颜色，使得游戏画面接近于漫画风格，充满了怀旧气息。《黑暗》系列漫画的作者之一 Marc Silvestri 称赞道："我们喜爱的很多漫画角色被搬上游戏舞台后，表现都令人大失所望，但我敢说，《漆黑Ⅱ》是我所玩过的最酷的电子游戏之一。"

《漆黑Ⅱ》的开发过程很顺利，来自媒体和玩家的反馈也比较正面，2K Games 提供了充足的预算支持，可谓对本作寄予厚望，不过，制作团队对游戏配音演员的安排，却引起了一部分玩家的不满。Digital Extremes 更换了游戏主人公 Jackie Estacado 的原配音演员 Kirk Acevedo，他在热播美剧《危机边缘》中扮演边缘事件调查部门的警官查理，新的配音演员则是炙手可热的 Nolan North。有玩家认为制作团队此举并不明智，Kirk Acevedo 厚重、略带沙哑的声音，很符合 Jackie Estacado 的个性，Nolan North 的声音则适合演绎阳光型的英雄。不过从实际表现看，Nolan North 干得不赖，Jackie Estacado 不会是第二个内森·德雷克或 Desmond Miles（《刺客信条》主角）。

■玩家需要优先解决使用灯光的敌人。

■双手武器和触手攻击，允许玩家玩出不少攻击花样。

废弃游乐场

在射击游戏领域，再没有比游乐场更合适的杀戮舞台了，《漆黑Ⅱ》也不能免俗。游戏一开场，Jackie Estacado 遭到了一个被称为兄弟会的神秘组织的袭击，这个组织已经存在了上千年之久，起初是为了对抗黑暗力量而建立，后来逐渐被腐蚀，现在的目标则是将黑暗力量据为己有。Jackie Estacado 逃到了一所废弃的游乐场，不得已再次唤醒了体内的 The Darkness 力量。游戏战斗方式有了明显变化，现在 Jackie Estacado 的左右手可以各使用一把武器，The Darkness 的两只触手也能分别控制，左边的主要用来抓住或将敌人甩出，右边的则可以直接撕烂敌人，由此可以组合出五花八门终结敌人的攻击方式。

游戏的血腥度可谓满点，比如 Jackie Estacado 用左触手将敌人抓起，右触手咬住他的头部，玩家会看到敌人身首异处的特写画面，相比而言，断肢、爆炸等暴力场面就显得有些司空见惯了。兄弟会的成员不堪一击，但他们了解 The Darkness 的弱点——怕光。有些敌人会对 Jackie Estacado 使用闪光弹，或打开随身的手电筒，甚至直接开启车灯，这些强光不但会让 The Darkness 暂时消失，而且主角的视线也会受到影响，此时，玩家只能依靠手中的两把武器。值得一提的是，有一种使用长鞭的敌人，可以直接将主角手中的枪支夺走，如果同时有敌人使用闪光弹，玩家将处于相当不利的境地。

为了应付强敌，体验爽快的战斗，Digital Extremes 为玩家准备了丰富的技能。在游戏场景中的特定地点，会有一个类似蓝色水晶的"天赋祭坛"，玩家可以在这里购买新的能力。《漆黑Ⅱ》采用技能树的设定，分为几大类，包括主角自身的神秘力量、The Darkness 能力以及武器技能等。比如后者有一项能力是在短时间内，玩家武器的伤害翻倍，弹药无限，面对大批敌人时效果尤其明显。"黑暗之心"属于主角的神秘力量，能够看到障碍物后面的敌人，"黑洞"则是在指定的区域内形成一个漩涡，会将周围全部敌人吞噬掉，血肉横飞，场面相当震撼。

因为 Jackie Estacado 长久压制体内的 The Darkness 力量，当其最终苏醒后，一直试图控制主人公，比如在游戏的非战斗时段，它甚至会主动抢夺玩家的武器。《漆黑Ⅱ》将包含大量主角同 The Darkness 的对话与互动，一方面要借助它的力量，另一方面还要避免受到它的控制。原作中的召唤系统也得到了加强，比如有时间限制的黑暗怪物 Darkling，现在可以全程跟随主角行动，它会跳到敌人头顶撕咬对手，不过攻击力很有限。在游乐园场景中，Jackie Estacado 命令 Darkling 驾驶一辆油罐车，直接撞向游乐场封闭的大门，为主角炸开了一条血路。

■Darkling可以帮助玩家收拾战场。

VON DEN MACHERN VON DOOM & QUAKE

足以载入游戏产业教科书的FPS巨作！

狂暴	id Software	主视角射击
Rage		美版
预定2011年10月4日发售	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

多机种

在今年E3展上，很多媒体是怀着敬畏和复杂的心情参观Bethesda Softworks的《狂暴》展台的，倒不是因为强悍的id Tech 5引擎呈现的逼真画面吓坏了他们，而且本作中那颗将地球变成一片废土的小行星——其实真的存在，国际小行星协会已经将它编号为99942，预计将会在2036年4月13日进入近地轨道，撞击地球的可能性在二十五万分之一左右，从天文学角度讲，这并非是一个很低的概率。所以有媒体戏言，《狂暴》其实是一款教学软件，教授玩家如何在遭遇小行星撞击的地球生存，这当然是笑谈，不过，本作无论是画面效果，还是融合多种游戏类型的尝试，其表现都足以载入游戏产业的教科书。

■机车战斗是《狂暴》的重要游戏内容。

■酒吧是获取情报和任务的主要场所。

辐射+机车风暴

文 Drow & Delphi　美编 anubis

《狂暴》游戏展台上最忙碌的人，非id Software的创意主管Tim Willits莫属，他需要一边演示游戏，一边回答来自媒体的各种刁钻提问。其中最有趣的问题是，id Software一直宣称《狂暴》将是一款极具个性的FPS游戏，那么这种个性是类似《辐射3》开放氛围的RPG元素，还是像《边境之地》那样的风格？Tim Willits给出的答案十分简洁：“没有模仿，它就是《狂暴》。”换句话说，玩家在体验毫不妥协的id射击游戏风格的同时，还能领略到经典的废土文化以及火爆的机车大战。Tim Willits表示，发行商Bethesda Softworks同样参与了游戏的具体制作，这款备受全球玩家瞩目的作品可谓强强联手。

在小行星撞击地球，毁掉整个地表世界前，各国政府建造了数百个名为“方舟”的地下掩体。随着主人公解除休眠状态，走出掩体来到地面，才发现经历了致命浩劫的地球已经是一片废土，这里不再是人类的家园，而是被基因突变的变异人所占领。《狂暴》的前半部分主要聚焦同变异人的战斗，而后半部分主角将着手调查和破坏人类内部的一场阴谋。在保持id Software一贯的硬派射击风格的同时，本作刮起了浓重的废土风，破败的建筑，颓废的摇滚乐，绝望的幸存者，以及优胜劣汰的生存法则。除了动作敏捷、凶狠的变异人，主人公还会遇到很多普通人类，可以和他们对话，展开贸易或者接受任务，游戏后期，还会出现装备着先进武器的超级士兵。

驾驶战车是《狂暴》的重要组成部分，不仅是战斗工具，也是玩家前往各个人类聚居点的主要交通工具。玩家可以购买各种组件，不断强化自己的战车，比如添置导弹发射器或喷射涡轮等。游戏的竞速和机车战斗环节，很容易让人联想到《机车风暴》，玩家要躲避敌人车辆的冲撞，在崎岖、复杂的道路上穿梭，然后用车载武器消灭对手，场面十分火爆、刺激。由于玩家初始拥有的沙丘四驱车十分轻便，急速转弯时很容易失控，尤其是在悬崖路段，对玩家的驾驶水平有较高的要求。总之，本作的赛车引擎对一款FPS游戏而言，实在是有些奢侈。

■超级士兵同样是主角所要面对的敌人。

■变异人善于近身攻击。

Wellspring 试玩

id Software 提供了《狂暴》三个场景的试玩内容，Wellspring 是游戏中前期出现的最大城市，也是人类的主要水源地。变异人已经渗透进这座城市，正计划在水中投毒，人类一旦饮用就会发生变异。主角接受了这项主线任务，前往城市地下错综复杂的下水道区域，消灭盘踞在这里的变异人。虽然《狂暴》有不少开阔场景，但街巷战才是 id Software 的拿手好戏，下水道昏暗的光线，管道中沉闷的水流声，无形中增加了压抑的氛围。这里如同迷宫般盘根错节，敌人经常会从四面八方涌来。id Tech 5 引擎充分利用了 MageTexture 技术，物体的纹理效果出众，锯齿十分干净，光影表现令人叹为观止，相信游戏的画面会满足所有玩家的胃口。

《狂暴》的游戏界面十分简洁，仅会在右下角显示弹药数量，更换武器时，可以同时选择主、副两种武器。玩家利用在游戏中获得的丰富组件，能够组合不同的武器，比如在弩枪上加装雷管，射出后会在敌人身上引爆。加装电瓶，则可以发射威力很大的电流，对区域内的敌人都有杀伤效果。主角可以使用的副武器包括手雷、C4 炸药、遥控自爆车、自动机枪塔等，就像其他 id Software 出品的游戏，《狂暴》的大部分战斗都是近距离的，变异人会突然跳到你面前展开攻击，此时主角手中的回旋镖就变得异常有用，普通敌人基本上一下一个，值得一提的是，主角和敌人都可以闪躲回旋镖的攻击。

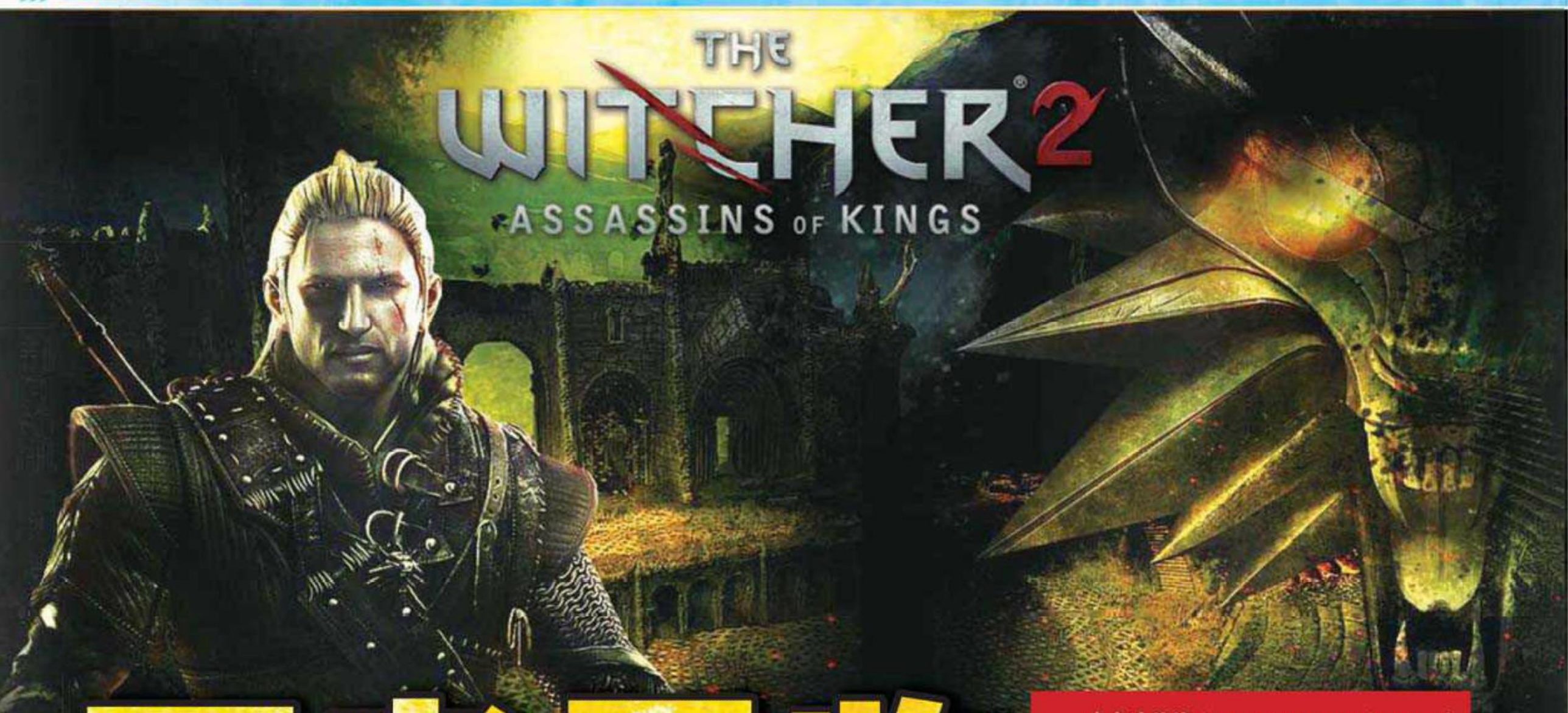
Dead City 试玩

Dead City 原本是一座现代化的城市，现在只剩下残垣断壁，倒塌的摩天大楼，废弃的街道，整座城市显得一片死寂。游戏一开始，主角便遭遇到一场小型 Boss 战，这个变异人有两人多高，左臂可以喷射粘液，不但能对玩家持续造成伤害，还会阻碍视线，在这里使用步枪几乎很难对它造成伤害，只能用火箭筒瞄准他的头部攻击，这个大家伙总算轰然倒地。进入一幢建筑物后，主人公发现了一些硕大的变异植物，还好它们不会攻击人类，走出房间，会遭遇到一些投掷燃烧瓶的变异人，他们会和攻击目标保持中等距离，论威胁程度要比那些一窝蜂跑到主角枪口前的敌人大得多。

此后，主角又来到了城市中的棚户区，这里的居民全部都是变异人，他们成群结队的冲过来，不给玩家任何喘息的机会，这也是全部试玩内容中最具挑战性的部分。正当主角且战且退之际，身后突然传来怪物的吼叫声，寻声望去，原来是一个身躯如同小楼般高的变异人登场，此时，游戏的试玩内容嘎然而止。据制作团队透露，《狂暴》的单人游戏时长约为 15 个小时，这还不算丰富的支线任务时间，本作将不采用 CG 过场，而是直接使用即时渲染的画面。Tim Willits 强调，虽然游戏采用开放式架构，但会利用明确的任务系统引导玩家的行动，而非放任自流。

■玩家会在游戏中遭遇很多NPC人物。

近日在接受媒体采访时，id Software 的灵魂人物 Carmack 大神公开表示，《狂暴 2》的开发已经被提上了议事日程，在《狂暴》制作完成后，制作团队的成员将转向万众期待的《毁灭战士 4》，然后再启动《狂暴 2》的开发工作。可见，他们对这款游戏取得成功十分胸有成竹。事实上，他们在几个月前陆续推出了《狂暴》的官方漫画和小说，并宣布提前订购游戏的玩家，会获得双管猎枪、沙滩车和精英装甲等丰厚的下载内容，对于游戏的市场推广可谓不遗余力。经过又一次延期，本作的最终发售日定在 10 月 4 日，届时玩家将亲身体验到 id Tech 5 引擎深不可测的实力。



王者君临

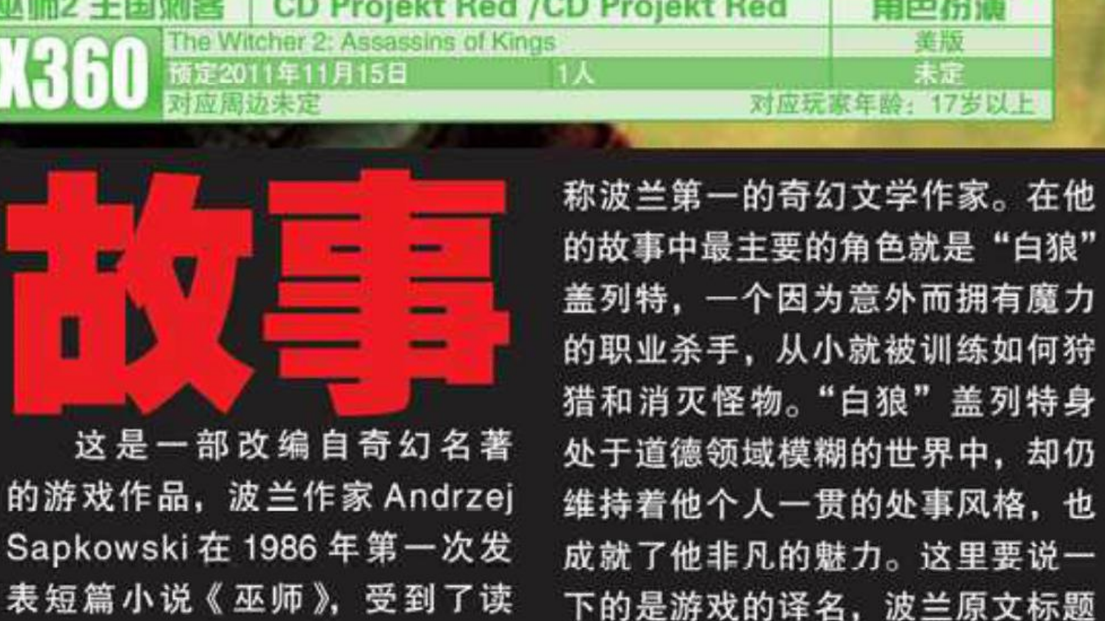
巫师2 王国刺客	CD Projekt Red /CD Projekt Red	角色扮演
X360	The Witcher 2: Assassins of Kings	美版
	预定2011年11月15日 1人	未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：17岁以上

来自波兰的 CD Projekt Red Studio 公司于 2007 年在 PC 上推出了一部史诗级 RPG 大作《巫师》。极度成人向的游戏内容和严肃大气的剧情加上超一流画面表现在当时 PC 游戏领域兴起了轩然大波。时隔四年的 2011 年 5 月发售的续作《巫师 2 王国刺客》仅两周就打破 40 万分销售记录，厂商终于决定移师家用机平台。本作于 E3 期间公布了 X360 版本的移植计划，制作人对媒体表露 PS3 版亦在讨论中。

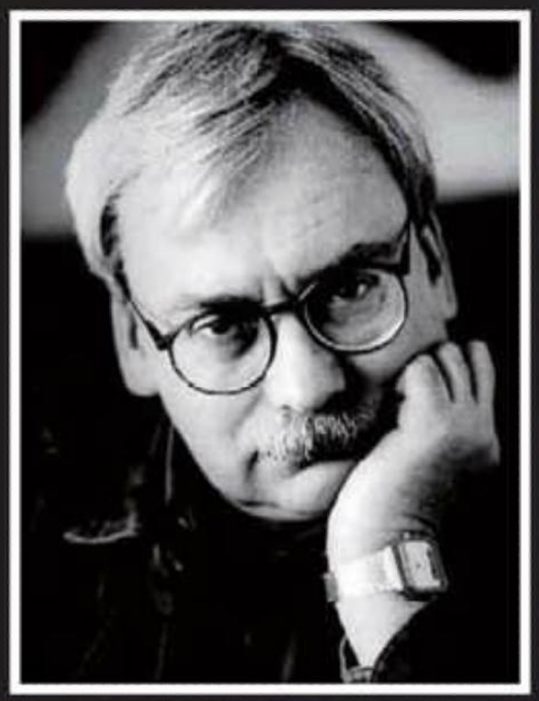
文 奈落 美编 NINA

故事

这是一部改编自奇幻名著的游戏作品，波兰作家 Andrzej Sapkowski 在 1986 年第一次发表短篇小说《巫师》，受到了读者和评论界的极大好评。自此他开始创作一整套以《巫师》世界观为基础的故事，深受世界范围内读者的好评。90 年代之后，Sapkowski 的名声越来越大，堪称波兰第一的奇幻文学作家。在他的故事中最主要的角色就是“白狼”盖列特，一个因为意外而拥有魔力的职业杀手，从小就被训练如何狩猎和消灭怪物。“白狼”盖列特身处于道德领域模糊的世界中，却仍维持着他个人一贯的处事风格，也成就了他非凡的魅力。这里要说一下的是游戏的译名，波兰原文标题“Wiedźmin”的意思其实更接近“恶魔猎人、狩猎恶魔的杀手”等等。从波兰文到英文再到汉语的翻译过程中，“巫师”这个标题虽然不算准确却也约定俗成了。



《巫师 2》的剧情架构非常大气严肃，世界观中大陆分为南北两块，南方是统一帝国，北方则是四分五裂的诸侯军阀。帝国的巨大阴谋、各个种族间的仇恨恩怨、法师与“松鼠会”的互相利用、刺杀列王的庞大计划中，主角“白狼”盖列特深陷其中。他原本对政治与权利毫无兴趣，但是阴差阳错之间被卷入其中，还成了替罪羊。这位身手了得魅力非凡的英雄要在本作中为自己洗清冤屈、找出幕后的黑手。



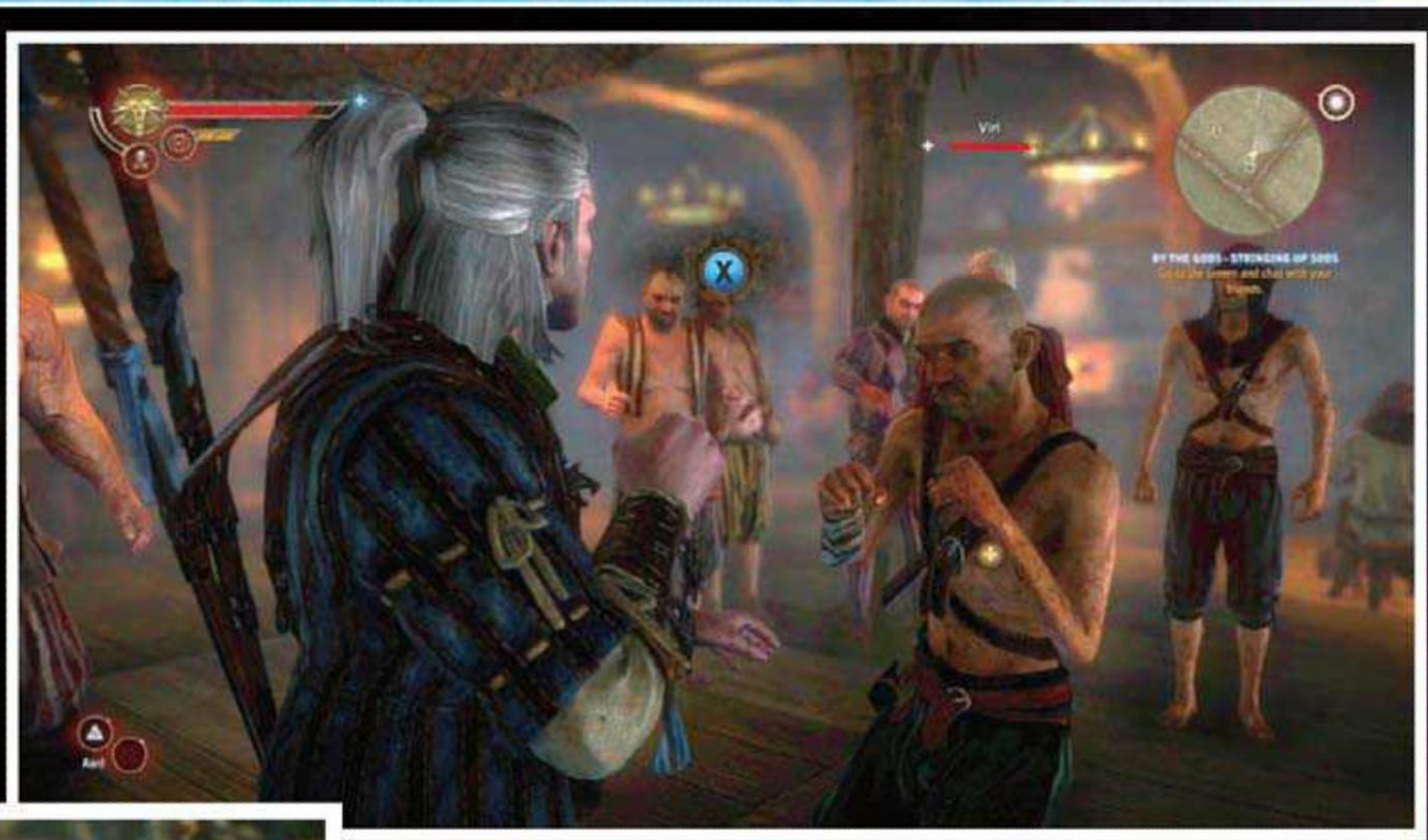
►原著小说作者Andrzej Sapkowski。

（注：部分游戏画面选取自PC版）

©2011.CD Projekt Red Studio

系统

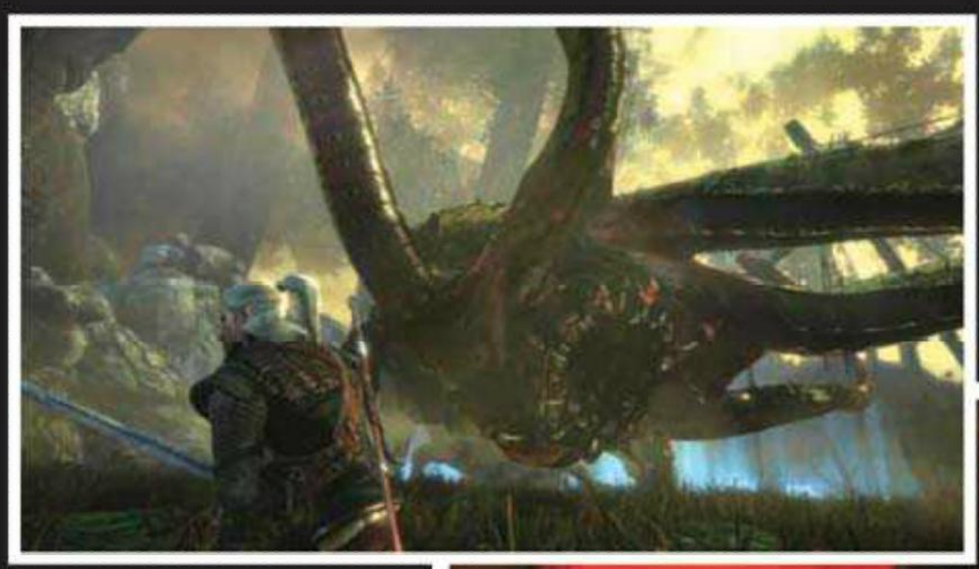
系统是 RPG 游戏的核心乐趣。本作之所以从众多经典美式 RPG 中脱颖而出，一跃而登上巅峰，不仅仅是因为充满魅力的故事，波兰人惊人的执着铸就了本作丰富而出色的系统。游戏采用了全互动式的环境设定，每个 NPC 都有自己的行为模式和故事背景。我们在旅行中遇见的 NPC 不仅仅提供支线任务的“摆设”，与其交往中选择的不同，会影响到未来的某些剧情甚至是游戏进程。



战斗系统方面，本作的特色是全程动作化的战斗，旁观者看上去俨然动作游戏一般。轻斩、重斩之间互相混合带来不同的连续技；根据与敌人位置不同每次攻击的起手式也会不同，将近 10 中起手特殊技尽显华丽；为了增强战斗的节奏感和爽快感，游戏采用了翻滚、攻击、魔法三种动作互相取消的设定，由此玩家可以自己创造不少攻击技能与魔法搭配的华丽连续技。本作的三种成长方向是剑术、法术、炼金术。三种职业混合，玩家可以选择专精，也可以选择三面玲珑。武器方面的进化是非常明显的，200 多种各异的装备武器，锻造系统更可以让武器产生无穷变化。道具方面，随机属性和携带物品无上限的设定也让 RPG 迷们心悦诚服。

画面

画面不是一款游戏好不好玩的决定性因素，但是一款王道大作的画面一定不能差。《巫师 2 王国刺客》由于先在 PC 上登场，高配置下的画面表现已经超出现世代主机太多了。游戏采用了 CD Projekt Red 独自研发的 RED 引擎，在场景和人物表现上都极尽奢华，堪称目前最强画面的 RPG 游戏之一。针对玩家们对本作 X360 版画面大幅缩水的担心，制作人表示会根据 X360 的特性进行优化，把画面劣化降至最低。



◀因为战斗系统的动作性强，游戏中安排了很多大魄力的BOSS战，想象一下RPG游戏中与巨大BOSS直接对决的情景是不是很兴奋呢？

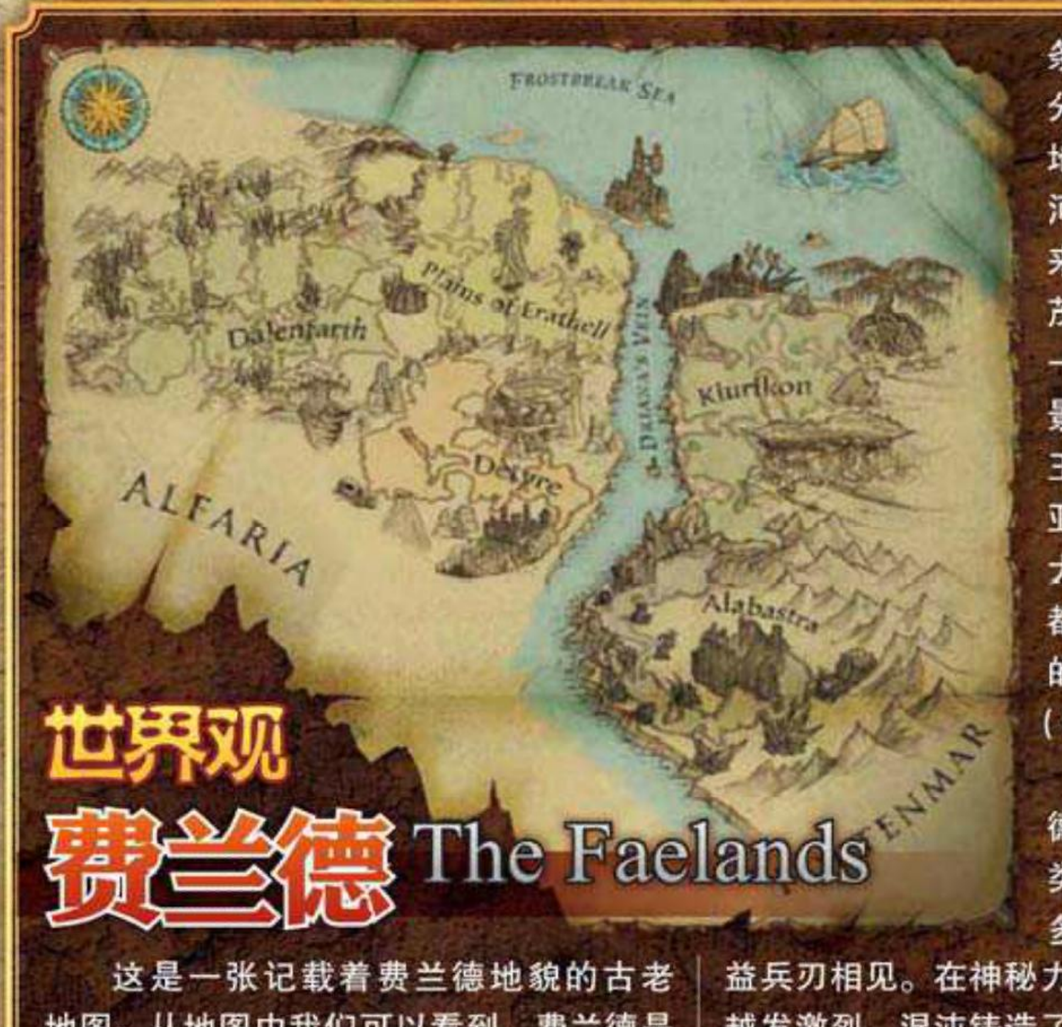
另外还有一点值得一提的是，本作的 PC 版有很多成人向内容，尺度极为豪放。“《战神》系列”的迷你游戏尺度与之相比简直是小巫见大巫。不知道主机版本会进行怎样的删改。

荣获2011年度E3最佳新品牌的《大地王国 罪与罚》是由38 Studios开发、EA代理发行的一款奇幻题材RPG。这款新作云集了游戏业界顶尖的RPG设计师们，从宣传影像中就能感受到扑面而来的大气磅礴的史诗气息，称得上是本届E3上一匹抢眼的黑马。《大地王国 罪与罚》有些类似于《暗黑破坏神》，但场景并不是一味的黑暗系，密林、荒原、古堡、城镇，这种丰富多变的景色共同构建起了大地王国的迷人风貌。这个由剑与魔法、怪物与龙裔组成的庞大世界目前正因战火而陷入混沌之中，恭候着各位玩家化身为勇者用实力来拯救它！

KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING

文 八重樱 美编 一刀

大地王国 罪与罚	EA	角色扮演
多机种	Kingdoms of Amalur: Reckoning	美版
	预定2012年 对应人数未定	售价未定
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：未定



世界观 费兰德 The Faelands

这是一张记载着费兰德地貌的古老地图。从地图中我们可以看到，费兰德是一片位于霜裂之海（Frostbreak Sea）南部的大陆，这里是善精灵与邪精灵们的家园，同时还居住着众多稀有的野生动植物。其地形也颇为复杂，包括被称为达尔恩塔斯（Dalentarth）的茂密森林、艾拉塞尔（Erathell）的辽阔平原、迪泰尔（Detyre）的石林、扭曲过度发育的库鲁林康（Klurikon）、以及生长大量预感结晶簇群的阿拉巴利亚（Alabastra）。费兰德由一条名为德阿娜的河流分割成为东西两块土地，这个名字是由川河女神的名字转化而来的。西部土地植被茂密、四处都呈现出一片生机勃勃的美好景象，这里的精灵王国叫做阿尔法利亚（Alfaria）；东部大陆气候和地表状况都颇为严酷，此处的王国叫做弗汀玛（Fortenmar）。

水晶战争令费兰德陷入动荡之中，人类、精灵、侏儒等诸多种族为了各自的利益兵刃相见。在神秘力量的推动下，战况越发激烈，混沌铸造了浓重的阴影，即将把世间的一切都吞噬殆尽。

从目前所公布的资料来看，费兰德可能只是大地王国版图上的一部分而已，这个充满典型西方奇幻浪漫主义的世界是由美国著名奇幻小说家R·A·萨尔瓦多所构建的。萨尔瓦多在大学时因受到《魔戒》的影响开始创作奇幻小说，著有《黑暗精灵三部曲》、“《无冬城》系列”等佳作，是目前奇幻小说界举足轻重的人物。

■职业除了常见的战士、圣骑士、法师外，似乎还可见到刺客、猎人的身影。

■与这种超出玩家体型数倍的怪物作战也是本作的特色之一，终结技极有可能是通过QTE来实现的。

©2011 38 Studios, LLC. All Rights Reserved.

阿尔曼 费兰德种族一 Almain

阿尔曼人居住城市及家园
梅莉亚港、阿尔梅勒溪谷

阿尔曼人是一群注重万事万物规则秩序的理想主义人类。他们痛恨混沌，凡事都有着一套相应的行事准则。据说这是因为阿尔曼人的祖先是秩序之神弥撒鲁，这位神明至今仍在影响着阿尔曼人生活的方方面面。

■阿尔梅勒溪谷

在严苛的秩序引导下，阿尔曼人创建了最为强大的帝国，其在军事方面所展现出的实力也为外人所称赞。尽管有一小部分阿尔曼人会离开祖国前往费兰德寻找政治、宗教方面的自由，借以逃避国家法律对自己的束缚。但无论他们离开家园多远，骨子里的那份对秩序的无条件遵从仍然是不会消失的。

光精灵 费兰德种族三 Ljosalfar

光精灵居住城市及家园
费伊罗、苏斯坦恩幽谷

光精灵是一个古老的种族，他们富有、坚定、骄傲，但同时又狭隘保守。他们努力想要保护自然的原有生态与自然的意志，为此部分光精灵甚至不惜冻结他们的古老家园，以维持一个理想化、永恒不变的状态。

光精灵与暗精灵一起联手对抗着混沌与黑暗的世界，虽然远离了故乡，但光精灵始终坚信着正义女神始终站在他们的身旁。

侏儒 费兰德种族五 Gnome

侏儒居住城市及家园
阿德撒、迪泰尔

自古以来，侏儒都是个识时务的民族。他们心思缜密，面对问题时会通过长时间的思考得出最合理的解决途径。侏儒的社会分为三派，1. 学者，负责开发一些新型机器装置；2. 禁卫军，以其精湛的武艺技能而闻名；3. 圣殿骑士团，负责权衡政局、应对各种突然事件。

在迪泰尔这片干燥的大陆上，侏儒建造起了伟大的城市阿德撒。阿德撒本身就是智慧与知识的宝库，光是城中的文物年代之久远就可追溯到历史诞生之初。

瓦拉尼 费兰德种族二 Varani

瓦拉尼人居住城市及家园
游牧民族，无固定住所

流动商贩、雇佣兵、流浪汉，提到瓦拉尼，总会让人联想到这些词。作为一个古老的游牧人类民族，瓦拉尼人的足迹几乎遍布世界的每一个角落。尽管他们的文化水平要低于阿尔曼人，但从另一方面来看，正是因为有着瓦拉尼这种游牧民族的存在，商业与文明知识才会遍布费兰德的每一个角落。

作为游牧民族，瓦拉尼人是不存在被卷入战争的政治动机的，但仍然有很多瓦拉尼人为了佣金而以雇佣兵的身份参加到战斗中去。久经沙场的他们骁勇善战，因此也受到各个势力的青睐。

暗精灵 费兰德种族四 Dokkalfar

暗精灵居住城市及家园
拉希尔、艾拉塞尔平原

暗精灵与光精灵属于亲属关系，与光精灵不同，她们的外貌大多是拥有迷人外表的女性，其存在本身就是一种诱惑，哪怕什么都不做，只是站在那里，都会聚焦周围人的全部目光。暗精灵拥有控制他人的能力，尽管她们的风评很是微妙，但很多人都忍不住被其魅力吸引而成为暗精灵们的俘虏。

暗精灵所居住的港口城市拉希尔拥有蓬勃发展中的文明水平，但战火的侵蚀也令暗精灵们感到很大压力。为此，她们选择与光精灵合作，共同对抗黑暗势力。

系统 System

目前我们关于游戏系统的了解是根据 E3 上公开的试玩版得出的，但距离游戏发售还有较长的一段时间，不排除还会进行修改的可能。进入游戏后，玩家首先需要在从多个种族中选择自己心仪的角色，并可以对姓名、性别、发型、头发颜色等细节进行调整，显然，制作组在这方面是参考了当下主流网游的做法，赋予玩家更为自由的创造空间。

武器可选择单手或双手，持单手武器时另一只手可以拿盾增加防御力，若使用双手武器，则是以牺牲防御力为前提换来更大的攻击输出值。玩家可以在战斗当中使用魔法攻击，例如召唤岩石砸向对手等等，共有三个系统魔法可供选择进化。另外，更多作战用技能可以在城镇中从技师那里习得。游戏内的时间会缓慢流逝，白天和夜晚会出现的怪物种类不同，NPC 的行动也会发生变化，玩家将享受到非常开放自由的游戏风格。

初音未来 女歌手计划 2.5版（暂名）	SEGA	音乐
PSP	初音ミク -Project DIVA- Ver.2.5（暂名）	日版
	预定2011年秋 1人	售价未定
	无对应周边	

初音ミク Project DIVA Version 2.5

文 九兵卫 美编 anubis

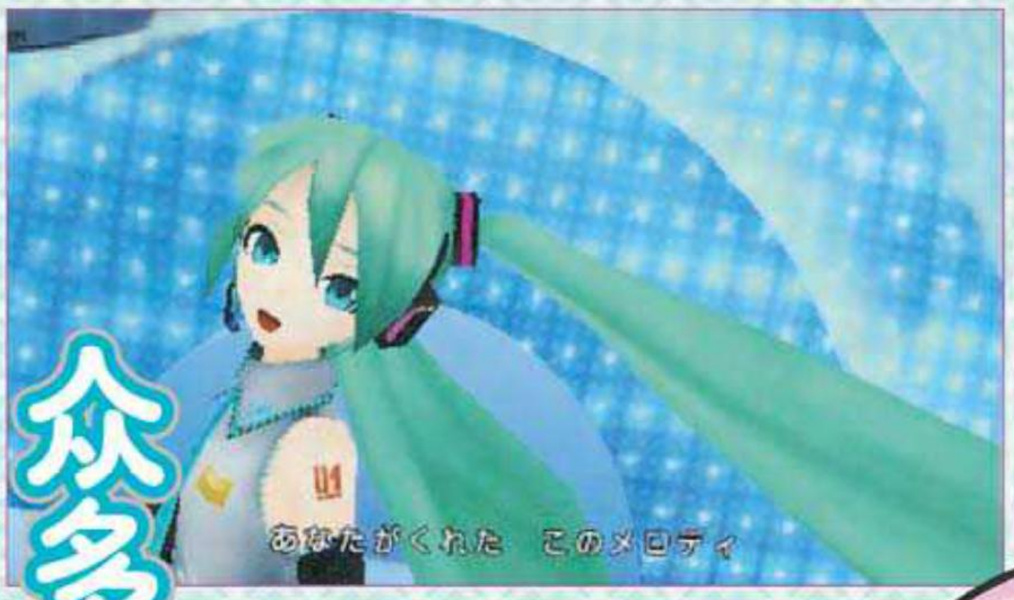
SEGA 将初音成功游戏化之后人气节节攀升，跨平台的不同作品都取得了不错的销量与口碑。今年下半年 FANS 除了能玩到 PS3 版的《梦想剧场 2nd》，PSP 平台也依然是葱娘的主战场。PSP 新作目前暂名为《初音未来 女歌手计划 2.5 版》，预定秋季发售，更多详细情报还有待进一步公开。

电子歌姬再临PSP！

全面进化的玩法！

为了让新作更接近于一款完美的音乐节奏游戏，《2.5 版》在前作操作方式的基础上，对游戏的按键系统进一步改良，让新老玩家更容易上手。

以精美的 MV 作为背景，当画面内的光标重合时按下对应的按键，这便是系列最基本的玩法。去年推出的 2 代中新加入的组合按键以及长按的操作方式，在新作中也同样会保留，高难度下的谱面充满挑战性。



众多人气新曲登场！

比起新系统，新曲目的追加也同样是吸引 FANS 的一大卖点。由于同人创作的活跃，初音的歌曲几乎每个月都在不断更迭，人气曲目的诞生速度之快令人目不暇接。新作不但收录了初音近期的新歌，也将一些经典名曲首次加入到游戏中，让 FANS 既兴奋又感动。

新曲 Melody... by mikuru396

《Melody...》是初音早期的名曲之一，曾经被收录在街机版《初音未来 女歌手计划（A 版）》当中，人气至今都非常高。新作中登陆 PSP 一定会给 FANS 带来全新的感动。

新曲

いろは呗 by 银サク

这首歌诞生于2009年，是一首和风摇滚的曲目，收录于去年5月发行的专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocalogenesis》内，是近两年镜音铃最受FANS喜爱的名曲之一。

新曲

カラフル×セクシイ by ち-む MOER

初音与铃音的《カラフル×セクシイ》曾经在前作中登场，玩家反响非常热烈。而新作中巡音与MEIKO将重新演绎这首歌曲并以成熟的声线征服FANS，这也是两位歌姬难得的合作。

新曲

SPiCA by とく

新歌《SPiCA》将对2010年“初音感谢祭”的LIVE进行还原，以现场版的形式加入到游戏中，美轮美奂的舞台以及FANS的荧光棒令人如痴如醉。

全新追加的服装！

和前作一样，除了初音以外，来自V家的镜音双子、巡音、MEIKO以及KAITO等人也同样会在游戏中登场。这些角色在新作中有着各种令人眼花缭乱的服装造型，这些均出自于名画师的笔下，制作小组根据玩家的支持度对它们进行排名。

戦国無双3 Empires

文 纱迦 美编 anubis

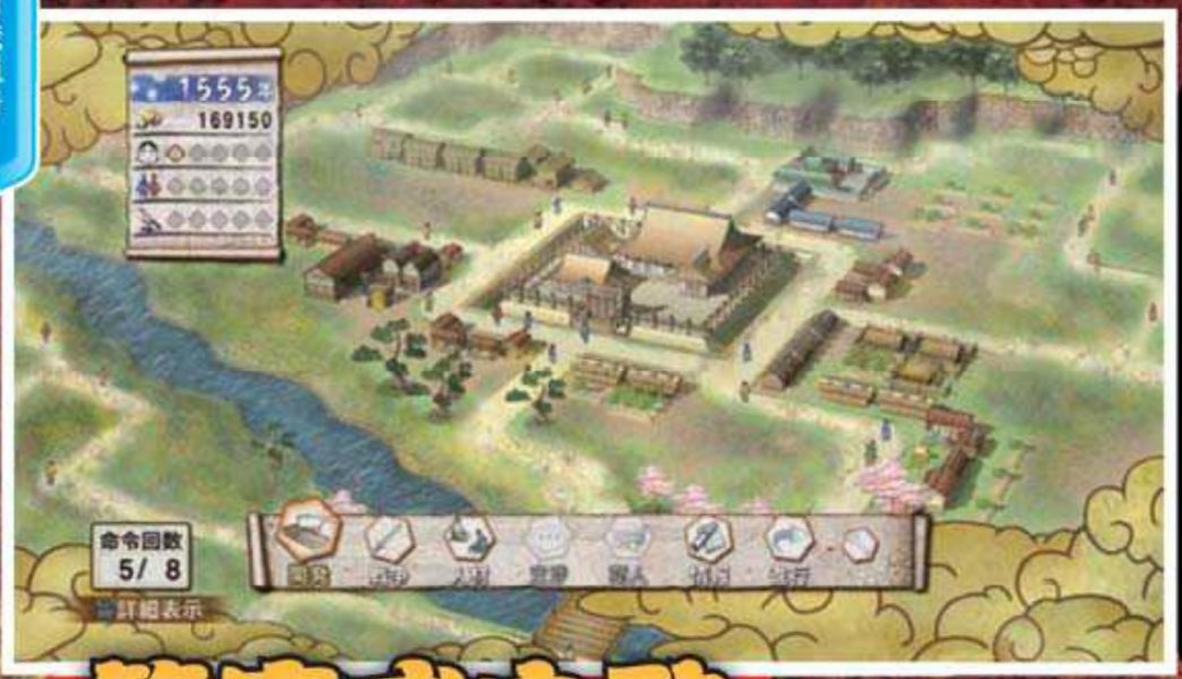
继《真·三国无双5 帝国》之后，“《帝国》系列”终于有新作了。本系列是以传统《无双》为蓝本，增加了模拟经营要素，让玩家能够过一把统一天下的瘾。游戏的战斗系统和正传一样，但又略有改动，使得老玩家玩起来也有新鲜感。以往的《帝国》里模拟经营要素做得比较简陋，而这回的《帝国》将对此大大加强，应该是相当不错的一款作品！

战国无双3 帝国	Koei Tecmo	动作
PS3	战国无双3 Empires	日版
	预定2011年8月25日 人数未定	5800日元
	对应周边未定	

战史与争霸

战史演武是本作中最主要的两大模式。在此模式中，玩家可以从织田、德川、武田等10家大名中选择一家作为自己的势力，以统一日本为最终目的。战史演武会以章节的形式来进行，每一章都有不同的目的，完成之后就会进入下一章。例如选择织田家的话，就要从桶狭间之战开始逐步走上天下布武的道路。这个模式中会收录大量历史事件，必定让喜欢历史的玩家满意。

争霸模式则是自由度更高的玩法，共有25家大名可以选择。此模式中没有章节之分，惟一的目的就是统一日本，随便玩家怎么发展都可以。这也是“《帝国》系列”最传统的玩法。



箱庭式内政

玩过最近几作《信长的野望》的人对于箱庭式内政一定不会陌生。过去《帝国》作品中内政得到了最大程度的简化，基本上就是数字游戏。而本作大大加强了内政，玩家甚至可以仔细规划城下町的布局。要想快速实现富国强兵的目标，你就得好好研究一下本作的内政系统了。目前对这一系统的情报还不是很多，不知本作究竟能做到什么地步。

▲内政画面的风格非常独特。

新据点系统

“《帝国》系列”的战斗系统向来与对应的正传保持一致，但会引入据点系统。本作也保持了这一传统，并有所加强。据点方面会增加一些更具特色的系统，像大筒据点可以攻击邻近的敌据点，鹭据点可以帮助玩家快速来到指定区域等等。根据该地的建设情况，据点也有等级的设定，等级越高，就越难攻取。在战斗中优先制压重要据点将是玩家的主要课题。

丰富的可玩性

预定在《战国无双3 帝国》中登场的战国武将数量将超过600人，当然这个数字对于光荣的战国历史系列来说不算多。不过本作还会保留大受好评的自创武将系统，等于是有无限多的角色。

《真·三国无双5 帝国》的DLC不仅数量多，而且全部免费，因此深受广大玩家的好评。本作也会配备大量DLC，包括追加剧本、城下町的设施等等。目前还没有公布这些DLC的价格，希望不要让玩家失望。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

文 纱迦 美编 AliceSASA

和那个无从改起的《真 · 三国无双5》相比，《真 · 三国无双6》可以改进的地方有很多。果不其然，如今《猛将传》的消息也及时公布了。目前PSN日服商店还没开张，想必这也让光荣大为头痛，很多DLC都没办法推出。有了《猛将传》之后，就可以延长DLC的生命周期了。从官方公布的情报来看，除了武器系统没改之外，其他受人诟病的地方都多少有了改进。今年国庆节就用《猛将传》下饭吧！

这才是真正的《真 · 三国无双6》！

真 · 三国无双6 猛将传	Koei Tecmo	动作
PS3	真 · 三国无双6 猛将传	日版
	预定2011年9月29日 1～2人	4800日元
	对应周边未定	

卖点抢先看

《真 · 三国无双6 猛将传》的卖点如下：

1. 增加传奇模式。
2. 增加新武器、新动作。
3. 新增将军位系统。并可以用金钱来育成武将。
4. 新增挑战模式，共计彗星、暴风等4种规则，支持在线排行榜。
5. 增加3名新角色。

过去“《猛将传》系列”的一大特色就是联动。事实上《猛将传》的游戏里已经包含了本传的全部内容，但由于《猛将传》游戏的价格普遍偏低，因此不加限制的话必然会让老玩家不爽，于是就有了联动这个点子。

本作联动之后，玩家可以直接使用全角色和全关卡，而且根据本传的进度游戏还会追加特别奖励。

传奇模式

全新的传奇模式（レジェンドモード）收录了两种剧本，第一种名为英杰传，这种剧本类似于角色列传，是分人进行的，新武将也有对应的关卡。比起本传的列传来，英杰传选择的关卡将更讲究剧情。第二种剧本名为传奇，这种剧本的关卡均是选自此前历代作品中的经典关卡，并以6代的系统重新制作。相信比起英杰传来，这种剧本会更令人满意。

而在传奇模式的特定关卡中如果能满足特定条件，就可以拿到超强力的上级武器以及其他一些特殊奖励。听起来似乎是最强武器复活了，希望这回光荣不要再让人失望了。

新武器 · 新动作

本作会加入全新种类的武器，目前已知的有郭嘉的打球棍，这个武器用起来有点像打高尔夫球。而除了全新种类的武器之外，6代中本来就有的武器也会增加若干种，新武器的空槽数和能力都会有不同程度的提高。

动作方面，本作会加入两种全新的动作，分别是在高速移动中进行攻击的无影脚，以及受到敌人攻击时也能发动紧急回避的转身。这两种新动作同样和武器天禀有关，这样天禀技的种类就达到了4种。

新成长系统

将军位是本作新增的系统。将军位和过去的阶级称号有点相像，当玩家的能力成长到一定程度之后就会获得对应的将军位。将军位会附加不同的特殊能力，而高级将军位还会追加装备头盔和披风的功能。

6代的武将育成受到不少玩家的质疑，本作则与时俱进地做出了改进。本作加入了《高达无双3》中用钱购买能力的设定。由于金钱是共通的，因此就算只用一名角色，也可以培养其他角色的能力，这就基本解决了6代的问题。

声优：三宅淳一

本作的3名新角色之一（另外两名尚未公布）。郭嘉字奉孝，是曹操阵营中最出色的军师，不过英年早逝。游戏中的郭嘉是一名拥有优秀洞察力的天才，受到曹操极高的评价。他待人接物非常柔和，脸上总是挂着笑容。

© コ－エ－テクモゲ－ムス All rights reserved.

文 奈落 美编 anubis

HITMAN ABSOLUTION

杀手 赦免	Square Enix	动作
多机种	HITMAN ABSOLUTION	美版
	预定2012年内 1人	售价未定
	对应机种为X360、PS3	

超一流杀手47又回来了！沉默刺客秒杀目标于无形无声之间。光头男巧妙换装、运用钢丝和注射器等道具残酷暗杀目标的名作又强势回归我们的视线。丹麦开发商IO Interactive制作的“《杀手》系列”游戏最新作在E3期间展示了实际玩法和诸多要素。

杀手的往事

“《杀手》系列”是2000年推出的一款潜入暗杀类游戏，在多个平台登场，曾经是此类游戏的范本，拥有大量忠实玩家。系列的主人公是隶属于谜之组织的神秘杀手，代号47。和他让人印象深刻的光头一样，这个系列让人印象深刻的特色就是高自由度的暗杀过程。47接到任务以后，先要确定目标，然后你可以选择潜入目标的巢穴，逐一干掉守卫，最后杀死欲哭无泪的目标；也可以找到一个合适的狙击点，远程将目标一击毙命；还可以装扮成厨师混进目标的厨房，用注射器在他的食物中下毒，将其毒死。总之，根据玩家的性格和喜好，将会有多种暗杀路线。其中最好的是除目标外不伤害无关者，并且能让自己全身而退的方法。这样可以获得游戏中的最高评价“沉默刺客”。

这个系列一路走来可谓经历了起起伏伏。初代作品赢得了一定好评，但是商业上的成就显得不足。励精图治的制作组在第二作中取精去糟，确立了系列的很多核心特征并得了巨大成功，名利双收。但是第三作《杀手 契约》在画面和系统上都出现了一些问题，导致系列的口碑在欧美地区有所下降。2006年，踌躇满志的第三弹作品《杀手 血钱》在全平台登场。充实的内容，想象力丰富的玩法和优异的画面表现让本作回归一线大作的阵营。2007年，游戏改编的同名电影上映，这部片子在游戏改编的电影中素质较高，获得了原作玩家和电影迷的一致认可。

©2011 IO INTERACTIVE A/S. Published by Square Enix Co., Ltd.

高调回归 新系统前瞻

在 E3 的现场演示中，玩家首先见到的场景是位于芝加哥的一座废弃的图书馆，大量的警察在围剿 47。演示所使用的是 PS3 版，可以看到画面非常惊艳，尤其是光影效果在高清大作中亦属上乘。本作使用了 IO Interactive 独自开发的新引擎，不仅仅画质出色，在表现敌人 AI 方面更是与众不同。前作中，47 一旦被某个敌人发现，其他敌人也会突然变成围剿攻击的状态，仔细想一下是不太合理的。在本作中，比如 47 被眼前的某个敌人发现，只要在他大喊、或者用对讲机联系同伴之前解决掉他，就能够不引起其他敌人的警觉，这一点可谓更贴近真实，玩起来也更有满足感。

将死者：你！你叫什么名字？
47：名字是给亲友叫的，我没有。

既然是杀手，潜入作战必将是游戏的核心。本作借鉴了《分裂细胞 断罪》的掩体要素，采用移动准确性更强的“Cover to Cover”系统。玩家躲在桌子后面时，通过指令选单一键就可以准确而华丽地转移到另外一个掩体后面。更可以选择隐蔽在高处，或者攀爬、跳跃，这些都会通过“Cover to Cover”系统一键完成，演出效果和爽快度将会大大增加。强大的环境互动是系列的招牌特色，在本中会大大加强。比如在没有武器时，躲在角落的 47 可以拿起房间内的一座金属雕像，突然出现在敌人的后面用雕像猛砸其后脑。或者在无路可退时钻进壁橱和敌人躲猫猫。

另外，本作也借鉴了《刺客信条》的鹰眼系统。47 将拥有一种叫“杀手本能”的技能，发动时，周围一定范围内的敌人将会显示出轮廓，这样玩家就能透过墙壁准确判断敌人位置和行动路线。当然，为避免降低游戏难度，这种“杀手本能”并不是随时随地都可以使用的。

新闻资讯 前线狙击

凭借独特魅力 挑战潜入类游戏第一集团？

近年来在世界范围内活跃的潜入类游戏品牌中，《潜龙谍影》、《分裂细胞》、《刺客信条》是公认的第一集团。三者可以说各有千秋、在不同领域拥有巅峰地位。笔者认为本作能否跻身第一集团要靠自己的独特魅力。

在 E3 上实机演示的后半段，由于前来搜查的警察数量太多，被逼入绝境的 47 夺过一名警察的枪械开始与警察部队正面火拼。“潜入暗杀”与“枪战火拼”是本作同时强调的，但是如何保持二者的平衡点是至关重要的。本系列以往的失败例子之一就是太强调 47 的火拼能力，试想一个潜入游戏变成《魂斗罗》一样一骑当千的虐杀游戏的话，谁还去悉心研究潜入部分呢？本作的导演 Tore Blystad 表示，平衡枪战和潜入两部分将是本作的重中之重。制作组为了“强制”玩家保持潜入的路线会增强敌人的实力：比如你公然开枪打死一名敌人，枪声将会引来大批 SWAT 部队。这些家伙可不是吃素的，一旦以一敌众将会陷入极为艰难的苦战，由此玩家才会想方设法尽量避免正面冲突。但是相对地，为了加强游戏的表演性，剧情高潮部分的特定战斗依然火爆刺激，演示版中还有 47 单挑武装直升机的桥段。

在演示中，与直升机的对决中明显占不到便宜的 47 采用了另外一种脱离的方法。这也正是本系列的一大特色——换装。47 在躲避直升机火力压制的时候放倒了身边的一位警察，然后果断换上了警察的一身制服。变装后的 47 混进警察队伍准备同警察一起撤离，但是途中引起了一名警官的怀疑。本作中，变装后的 47 并不一定 100% 能欺瞒过敌人，做出可疑举动或者身体碰到敌人时有穿帮的可能。为了应付眼前怀疑的警官，47 巧妙地拿起周围的一个甜甜圈大块朵颐起来，可能是美国警察大叔们都喜欢吃甜甜圈，这一举动消除了那名警官的疑心，47 由此顺利地逃脱了……

游戏的制作人 Elverdom 像媒体宣称，本作首先继承了系列的传统优点，同时借鉴了诸多成功大作的精华。丰富的枪支收集和道具武器收集建在，会满足武器爱好者的收集欲望。对于大家关心的剧情部分，制作人暂时不愿透露很多，只表示本作的主线剧情中 47 将会遭到严重背叛，并且进行复仇，不过故事的基本模式依然是不断接受“刺杀任务”。系列中一直给 47 派发任务的神秘女子戴安娜在本作中依然会登场，Elverdom 还暗示本作中玩家终于将有机会目睹这位神秘女子的芳容。本作预定 2012 年内发售，同名电影新作也在锐意制作中。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 主机篇

暗影诅咒

多机种 PS3/X360

■Shadows of the Damned
■EA
■动作射击
■2011年6月21日
■美版

总分 25

热血推荐

天行者

简单点说，画面比较糟糕但是很好玩。它融合了须田刚一和三上真司的风格，以及用山冈晃的配乐来锦上添花。通关一遍后你会恍然大悟，这就是猎奇版的《生化危机 4》啊，不管是射击手感还是独有的杀敌方式（断腿后过去踩）都让玩家觉得熟悉。而最令玩家遗憾的就是没有多周目的设定。

这是一款有自己腔调的游戏，其中有三上真司作品中独特的完美手感，也有须田刚一游戏中的那种自由不羁的朋克风。翻滚的加入大大提高了战斗节奏，武器变形和升级系统很有意思，完全没有一般射击游戏的乏味感。近身攻击、终结技、光射击系统大大提高了战斗的刺激度和乐趣。本作惟一的硬伤恐怕就是画面了。

华尔兹

如果喜欢 4 代以后的《生化危机》，本作便基本不会让你失望，出色的手感和独特的风格都证明《暗影诅咒》是最近难得的佳作。不过画面和大作相比仍然逊色不少，重口味内容也比较多。游戏的 BOSS 战设计得不错，打法很讲究，可惜稍显繁琐。音乐是一大亮点，读盘画面很有创意。

灵异恐惧 3

多机种 PS3/X360

■F.E.A.R. 3
■Warner Bros
■主视角射击
■2011年6月21日
■美版

总分 25

热血推荐

华尔兹

本作画面在前作水准之上。单论射击手感表现尚可，可惜武器方面不够丰富。取消血包，融入如今打枪游戏中流行的晕血系统，反而让游戏失去了一些特色。游戏的流程非常短，尽管过程中气氛仍然十分压抑，但本作的恐怖感比起之前的作品有过之而无不及。挑战模式增加了游戏的耐玩度。

游戏的射击手感和战斗设计中规中矩，子弹时间虽然有些鸡肋也起到了调节节奏的作用。系列区别于其他 FPS 的地方是灰暗的剧情和恐怖的演出，这两点在本作得到进化，大师操刀的恐怖体验绝对过瘾。合作模式中的双主角配合非常有战略性，也满足了发泄感。不过 Fettel 的一些技能过于血腥，会让部分玩家不适。

天行者

近期 FPS 佳作，游戏中经常有浪潮般的敌人不断涌来，这时候就是发挥子弹时间的最好时机。游戏的难度确实颇高，得益于优秀的敌人 AI，玩家在游戏中需要拥有精准的枪法和正确的走位。新加入的升级要素让玩家在游戏后期的战斗中不算太吃力。最后还是要奉劝那些胆小的玩家，不要轻易尝试本作。

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3

PS3

■メルルのアトリエ アーランドの炼金术士3
■Gust
■角色扮演
■2011年6月23日
■日版

总分 25

热血推荐

虽然本作离其他一线 RPG 还是有所差距，但相比前作而言却能明显让玩家感到游戏的进步。本作将《A11》和《A12》中的任务系统和冒险者等级相互融合，并取消了天数限制，让玩家感动之余又能体验全新的冒险。全面加强的防御系统让战斗的策略性进一步提高，推荐所有 PS3 玩家尝试本作。

《艾兰德的炼金术士》每一作都带给了玩家惊喜，《梅露露的工作室》也不例外。在保留了中毒性极高的调合系统的同时，新增的开拓系统让玩家体会到了建设一个繁荣国家的艰辛。性格迥异的丰富角色与岸田老师出色的设定也是本作的亮点，休闲的时候玩一会儿便会有种身心都得到放松的感觉。

本作可谓系列集大成之作。玩家这次要扮演小国公主梅露露，用炼金术使国家富强起来。系列极其强大的收集要素自不待言，本作还加入了城市建设系统，玩家完成依赖获得的点数可以分配给建设项目，让自己的国家越来越富强，同时出现更多可以探索的地方。本作的战斗进一步主流化，演出效果华丽了很多。

深渊传说

3DS

- テイルズ オブ ジ アビス
- NBGI
- 角色扮演
- 2011年6月30日
- 日版

总分 **22**

作为3DS上的首款《传说》，本作的表现还令人满意。虽然画面和PS2版相比略有缩水，但并未发生丢帧现象，可惜3D的纵深感不强，加上战斗时画面很容易产生晃动，导致大部分时间都只能在2D模式下进行。此外，游戏的场景切换速度虽有改善，但还是有明显的读取时间，这点稍微让人感到不满。

狼来了

整体的读盘速度提高了不少，但画面有轻微的缩水，在大地图上路过树林等贴图密集的地区时会有较严重的拖慢，这种现象出现在移植版里实在有点说不过去。3D化的战斗中，己方与敌方的距离感较2D时的容易把握，临场感有所增加，此外新增加了PS2日版没有的秘奥义与特写镜头也是本作的亮点之一。

作为“《传说》系列”中最具人气的作品之一，PS2平台的《深渊传说》移植3DS平台自然是众望所归。相对而言，本作的画面算不上惊艳，3D效果有待优化的地方也有不少，除了秘奥义之外的新增要素缺乏实质性的亮点。不过以上问题都不足以遮盖游戏本身的可玩性，系列FANS一定要尝试。

纸箱战机

PSP

- ダンボール战机
- Level-5
- 角色扮演
- 2011年6月16日
- 日版

总分 **24**

热血推荐

本作的剧情在同社游戏中属于成年向的，虽然大体上还是走“亲情与友情”的路线，但众多伏笔和激烈的战斗让剧情高潮不断。游戏的部分系统借鉴《洛克人EXE》，战斗在手感方面虽然不错，但攻击手段过于单一，导致后期会让玩家产生厌倦心理，不过丰富的隐藏要素还是保证了游戏的可玩性。

在《闪电十一人》的巨大成功经验之上，L5推出这款《纸箱战机》显然有了更多的底气。游戏的素质非常高，只要你接受少年漫画的风格，很快便能沉迷于本作的对战之中。良好的操作手感、完全自定义的个性机体以及随时随地的对战系统都为这款原创题材的机器人游戏加分不少。

狼来了

虽然本作主要面对低龄玩家，但紧张刺激的机器人对战让成年人也能轻易地沉迷其中。收集部件、改装属于自己的机体来击败强敌是游戏的一大魅力。流程方面也非常体贴，地图上几乎全程都有箭头指示玩家前进的道路，而屏幕下方也有提示帮助玩家解谜，日语苦手的A·RPG玩家不容错过。

汽车总动员2

多机种 PS3/X360

- Cars 2: The Video Game
- Disney Interactive
- 竞速
- 2011年6月21日
- 美版

总分 **24**

热血推荐

天行者

游戏的画面跟原作电影一样清新可爱，并且影片中的角色均在游戏中登场，出色的配音让每个角色都个性鲜明，比赛过程中的台词也让人忍俊不禁。游戏中的各种小细节都非常不错，比如世界各地赛道的风格，再如倒着开车时角色眼睛会紧盯相应的后视镜。游戏中还有类似于《马里奥赛车》的竞速模式，乐趣非凡。

和前三作单调的玩法相比，本作可谓有了长足的进步。游戏不再是简单的竞速加迷你游戏，还加入了射击、特技等要素。游戏虽然和电影关系不大，但很好地表现出了电影轻松幽默的风格。游戏的要素比较丰富，还支持网络对战，耐玩度和难度都有明显上升。厂商还准备了丰富的DLC，请作好准备。

华尔兹

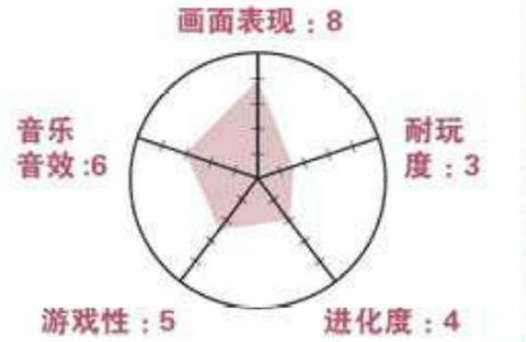
进入游戏后，给人的感觉就是与前作相比，画面风格发生了变化。游戏的卖点仍是可以使用动画中的几个角色，而本作可以操作更多电影中的赛车。在进行方式上仍以赛车为主，融入了空中特技等诸多新要素，玩起来也比前作更加有趣，DLC数量颇多。推荐给电影迷或者喜爱欢乐赛车类游戏的玩家。

变形金刚 月之暗面

多机种 X360/PS3/Wii

- Transformers: Dark of the Moon
- Activision Blizzard
- 动作
- 2011年6月14日
- 美版

总分 **19**



借着电影风推出的游戏大部分都难逃失败的命运，本作也不例外。简短的流程，糟糕的手感都是本作的致命伤。虽然在画面上有不小的提升，还加入了战车形态等新模式，但是整体的游戏性甚至不如前作，不过游戏的成就非常好拿，仅需10小时左右即可全成就，喜欢原作的玩家不妨尝试一下。

完全的粉丝向作品，基本上是电影的附加收入。游戏的画面还算对得起观众，但是系统和任务设计就原形毕露了。游戏结合了第三人称射击和载具战，但是整个游戏内容重复度太高，战斗单调乏味，变形和普通状态之间的平衡性严重不足。不同难度间的伤害判定差异过大。

和令人惊艳的《塞博坦之战》相比，本作的素质反而下降了，若不是还有个网战撑门面，真是沦落到标准的电影改编游戏水平了。单机乏善可陈，除了成就好拿没什么优点。网战有4种职业可选，主要分3大模式，随着升级还能解锁新技能。不过练到满级20级耗时很短，素质也一般，打上几天就腻了。

荣耀同盟

PSP

■グロリア・ユニオン
■Atlus
■策略角色扮演
■2011年6月23日
■日版

总分 **21**

由于已经是系列的第三作，因此期待本作的忠实FANS并不在少数。一如既往的人设与音乐风格、全面优化的系统玩法会让老玩家在进入游戏后倍感亲切。本作的声优阵容极为强大。和同类游戏不同的是，《荣耀同盟》的战斗以卡片为核心系统，极为强调“同盟”的作用与影响，策略性和技巧性更高。

Sting的战略RPG“《同盟》系列”最新作，系统与前作差别不大，新增加的天气变化系统为战斗增加了一些不确定要素，相当考量玩家战术安排。本作的服务性质CG是泳装主题，こにしひろし绘制的泳装少女们非常可爱，可惜数量较少，有些看不过瘾。加入了前作的角色让老玩家欣慰。

虽然故事情节和游戏背景全部全新化，但是前作中的人物乱入加入成为同伴让FANS感动不已。流程上采用了前作的形式，并让路线更加复杂，使收集道具变得更耗时间。同时游戏的难度也略显提升，在联合进攻时战略性大幅增强。惟一的遗憾也许就是不能看到王女再次使用“革命”那潇洒的战斗英姿了。

塞尔达传说 时之笛 3D

3DS

■ゼルダの传说 时のオカリナ 3D
■Nintendo
■动作角色扮演
■2011年6月16日
■日版

总分 **26**

热血推荐

原作曾被美誉为“史上最佳游戏”，游戏性自然无需多言。在目前已发售的3DS游戏中，本作拥有3DS上最为出色的3D效果，移动3DS还可观察到更为宽阔的场景，称得上是相当有诚意的移植。游戏的解谜提示很少，需要用心去体会如何解谜。暂时没有想出解谜的玩家也可以观看游戏内置的提示演示，非常体贴。

本作加入了陀螺仪观测功能为游戏带来了新的乐趣，触摸屏直接显示快捷菜单提高了游戏流畅度。同时新的快捷按键分布也引来了一些争议。画面的加强让老玩家重温时会很欣慰。但也应该看到本作的内容虽然经典却也显得有些古老。如同年迈的英雄再次披上新甲出征，迎来欢呼的同时也会显得力不从心吧。

已经好久没有玩过这么细腻的ARPG了，游戏在谜题设计上用现在的眼光看仍然是顶级的，隐藏要素多到令人发指。如果是没有玩过原版的玩家一定要借着这次机会尝试。当然游戏更偏重解谜成分，如果想单纯体验动作爽快的玩家要三思。除此之外本作绝对是所有3DS玩家近期最好的选择。

史坦斯闸门 比翼恋理的爱人

X360

■STEINS;GATE 比翼恋理のだ-りん
■5pb.
■文字冒险
■2011年6月16日
■日版

总分 **18**

虽然是一款资料篇性质的续作，但本作包括剧本在内的所有游戏要素依然非常丰富，画面与音乐延续了令人满意的水准，huke笔下的人物也是一大亮点。在玩法方面，独特的短信分支系统是系列的特色所在，多结局的设定能吸引不少玩家。如果身为FANS的你有一定的日语基础，千万不要错过这款作品。

作为FAN DISC性质的本作受众面很窄，基本上只有玩过原作或看过原作动画的人才会感兴趣，所以分数的意义不大，喜欢原作的人肯定不能错过。游戏剧情基本上都是乱来的，各种令人脸红心跳的情节和CG不断出现。游戏是不折不扣的成就神作，分支说明很体贴，不看攻略也能轻松1000点。

本作严格意义上来说只是《史坦斯闸门》的FAN DISC而已，属于纯粉丝向的作品，不熟悉原作的人很难从中获得乐趣。游戏流程很短，玩家只需要一直按键就能打通，成就倒是很容易拿到，算是为数不多的优点之一吧。另外游戏中出现了几张“杀必死”性质的CG也有收藏价值。

大蜜蜂军团 DX

XBLA

■2011年6月29日
■800点MSP
■Galaga Legions DX　■射击
■NBGI

推荐度 **9.0** /10

这是继《吃豆人冠军版DX》之后又一款成功重生的经典名作。游戏被戏称为“大蜜蜂无双”，原因在于敌人铺天盖地，而玩家的火力也生猛异常。游戏并非一味开枪就能过关，和弹幕游戏也有极大不同，如何快速消灭敌人的首领才是获胜的关键。游戏画面够眩，关卡不少，适合反复轻松游玩。

勇者30

XBLA

■2011年6月29日
■800点MSP
■HALF-MINUTE HERO -Super Mega Neo Climax-　■动作
■Marvelous Entertainment

推荐度 **8.0** /10

本作是打着“高速RPG”旗号的“《勇者30》系列”第一款家用机作品，虽然是PSP前作的移植，但游戏还是给人以耳目一新的感觉。本作的基本玩法没有太大变化，玩家需要在最短时间内达成任务目标，而不同人物的游戏方式对应不同模式，加上这次游戏还支持四人在线联机，非常值得一试。

新作短波

进入下半年后各平台的新作推出速度也有所加快，特别是一些擦边球游戏趁着两大掌机更新换代之际如雨后春笋般涌出，本期就为大家带来《女皇之门 混沌螺旋》的介绍。相信玩过前作的都明白这是一款什么性质的游戏吧？现在的厂商为了吸引眼球无所不用其极，如果我们不能逆转这一潮流，那就勇敢地适应吧！

由于丧尸题材的盛行，因此当今众多游戏都开始丧尸化。作为传统丧尸射击类型的《丧尸天启》在前作发售两年后终于公布了其续作。就目前公布的消息和试玩所得到的信息还非常有限，但是游戏的血腥和爽快度比起前作来真是有过之而无不及，因此新老玩家均可期待；另外一款话题之作《天旋地转》在公布之初就以真人预告片夺人眼球，最近放出的新情报也逐渐揭开了它神秘的面纱，游戏虽然非常有创意，但是究竟能不能得到玩家的认可还需时间的考验。

PS3 从故事设定到机体角色设定无一不像名作《EVA》的《战律的斯特拉塔斯》最新公布了两名新角色：性格冷静，善于使用飞刀的23岁青年宇佐美洵（CV：尾裕贵）和具有男性般性格的强气御姐笹原七濑（CV：生天目仁美）。而通过目前公布的动画来看，还有几名角色没有公布，不知道下一个登场的会是谁呢？

PS3 《战国BASARA 编年史英雄》最新公布了关于“天下统一”模式中乱入势力的情报。本作的乱入武将不只是中立或者敌人的武将，也有可能是本来不属于敌人的武将，比如伊达政宗的故事中会出现片仓小十郎乱入，那么这场战斗的名字就叫做“双龙决斗”，乱入武将会给玩家统一天下的过程带来不少乐趣。

PS3 Wii上即将推出的《勇者斗恶龙25周年纪念版》的发售日确定为9月15日，本作还附带了豪华的预约特典：复刻版攻略本《ファミコン神拳》以及一个游戏中出现的知名道具“小金币”的模型，而光盘中则收录了《25周年纪念勇者斗恶龙公开动画》、《勇者斗恶龙宝物资料集》以及最最重要的《勇者斗恶龙X特典影像》。

紧急速报

女皇之门 混沌螺旋

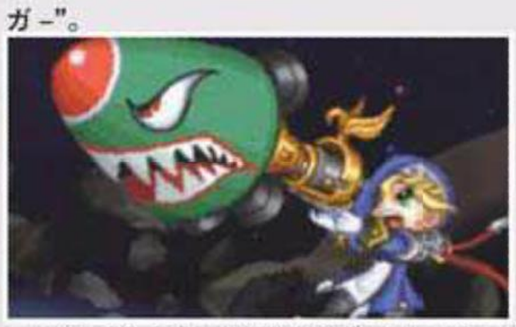
PSP 策略角色扮演 ■クイーンズゲイト スパイラルカオス ■日版 ■NBGI ■2011年7月28日

关于《女皇之门 混沌螺旋》这款游戏，相信不用我多做介绍，很多玩家都久仰这款游戏的大名了，这个类似于《机战》的策略角色扮演游戏系统出色，战略性强，画面表现非常华丽，而且流程也非常厚道……不！这些都不是重点！《女皇之门》最大的特点（或者说优点），就是毫无限制的擦边球和花样百出的客串参战角色！而且更可贵的是，游戏公司似乎不止打算打自己作品角色的擦边球，就连从别的作品跳槽过来客串的角色也能用来打擦边球！不得不说这么做还是很大胆的……

平板来袭！挑战极限！

新角色登场

▲使用双枪时候的必杀技“ブルームトリガー”。



▲原创武器，效果非常搞笑的必杀技“バレットレイン”，原作里可没有这么滑稽的大导弹……

现在，已经确定一名新的可以被擦边球的角色诞生，她就是来自《苍翼默示录》系列的诺爱儿·梵米利欧，让我们先来认识一下她吧！

苍之继承者

CV：近藤佳奈子

隶属于统治机构的少女卫士，军衔是少尉。诺爱儿出身于边境的小贵族梵密利欧家，因为拥有超强的战斗力和极强的术式适应能力而被统治机构选中，成为年轻的战争英雄琴恩·如月的部下。

诺爱儿平时性格沉稳冷静，但是也有着非常寂寞的一面。诺爱儿不善于与别人构筑关系，除了战斗能力超强之外其他的地方都是笨手笨脚的，而且她做出来的食物比她自己的攻击力还要高。

▲可能是最强招式的“ネメシススタビライザー”，数发连射之后辅以大型格林机关炮的痛击，HIT数和杀伤力都很惊人。

▲诺爱儿似乎是追寻着琴恩少佐而来，难道琴恩也会出现在这里吗？

另外，诺爱儿的上围在全部我方女性阵容中可能只能排倒数第二，仅强于来自《萌单》的著名幼儿体型少女虹原茵可，在我方如此“波涛汹涌”的队伍中，真的没问题吗……

DPS系统和KKK系统

本作中强化了和女性角色间的交流，而交流的主要方式就是下面要介绍的DPS系统。DPS系统是“**ディスティニーパニッシュシステム**”的首字母缩写，这个系统源于我们的男主人公偶然得到了一个神秘的饰品“混沌の腕轮”，腕轮中有一个小瓶，里面装满了不可思议的液体，佩戴这个腕轮再满足一定条件之后就可以打开异次元大门，在里面可以和女性角色展开交流了。

交流的方式很邪恶，就是向女性角色泼洒这种神秘的液体，泼洒之后就可以提高好感度，不得不说是非常邪恶，而且几乎可以肯定的是，糟糕画面一定层出不穷，这时候如果父母来到你身后的话……后果可想而知。

不过打出擦边球这张牌的游戏没有保险措施怎么行！下面就向大家介绍本作的保险措施：KKK系统！

KKK系统是什么的缩写呢？那就是非常恶搞的“**こ**（Ko）**の感じ**！监（Kan）视**されている**！？回（Kai）避**だ**！！”的缩写，也就是说，这个系统的全称应该是：

“这种感觉！难道我的糟糕画面要被看到了吗？紧急回避！系统！”这个系统的发动方法是同时按下START键和SELECT键，之后画面会纯洁到这个样子：

这样绝对不会让别人发现你的爆衣、碎甲……等等画面，安全得很。不过可以想象，对于很多家教很严的学生玩家来说，这两个键将会在游戏过程中饱受摧残……

丧尸天启 2

多机种 | 射击 | ■ Konami | ■ Zombie Apocalypse 2 | ■美版 | ■预定 2011 年第三季度

对应机种为 PS3、X360

[文：天行者]

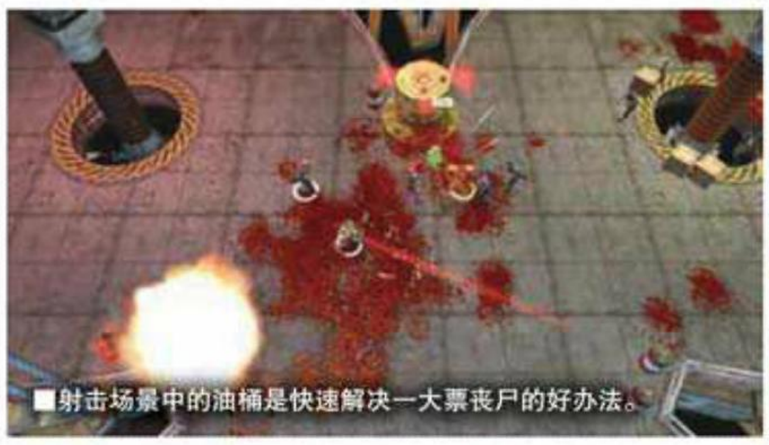
■画面虽然没啥进步，但是场景丰富了。

不得不说近几年丧尸题材越来越流行，众多 3A 级大作都能见到丧尸的影子，甚至是毫无相关的《尘土飞扬 3》也不能免俗。2009 年 Konami 在 XBLA 和 PSN 上推出了被玩家誉为俯视角版《求生之路》的双摇杆射击游戏《丧尸天启》，游戏虽然没有赢得太多的赞誉，但是还算不错的销量和玩家群中较好的口碑也让厂商满意，甚至红到发紫发黑的《COD 黑色行动》中的迷你游戏也借鉴了本作，因此这个游戏也顺理成章地系列化。本次 E3 大展上 Konami 就展出了系列的续作，《丧尸天启 2》。

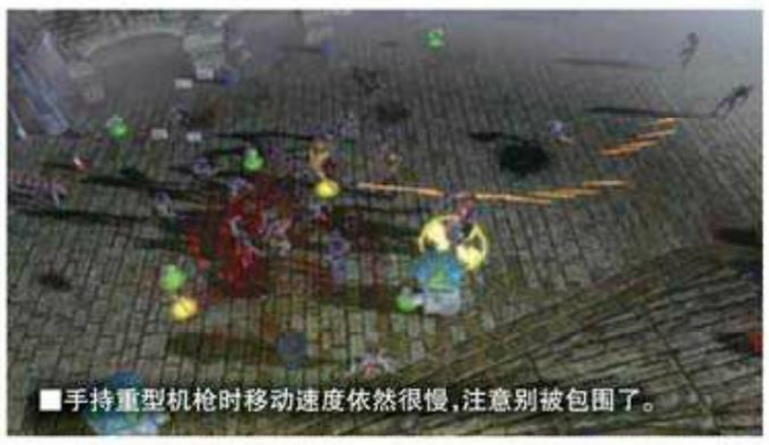
从这一次试玩上看，游戏的画面比起前作没有任何进化，不过地图的细节程度有了明显提高，比如试玩中的机场地图，随处可见散落的行李，空运用的板条箱以及倒在四周的垃圾桶，地图边缘还有一个正在运作的飞机引擎，靠近它的丧尸将会被吸进去搅成肉酱。

游戏依然有四个角色供玩家选择，不过这一次每个角色都有自己独有的职业，已经判明的三种职业分别是：工程师、战士和近战专家，而且游戏中还展示了一些关于他们的故事。哦，对了，本作中我们终于能让自己控制的角色双脚离地，飞起来！武器方面，原配的依然是子弹无限的小手枪，游戏中我们也捡到了跟前作一样的扇形攻击范围的霰弹枪，以及让自己移动慢得像只乌龟一样的重型机枪。不过游戏的正式版应该会有更多新武器加入。游戏的节奏比起前作来快不少，各种丧尸的移动速度看起来也有提高。

游戏的完成度虽然比较高了，但是其新加入的要素还是所知甚少。希望游戏的难度有所上升，别再像前作那样无限续关让游戏毫无难度可言。Konami 准备在今年第三季度让玩家再次感受丧尸狂潮带来的快感。


■射击场景中的油桶是快速解决一大票丧尸的好办法。

■场景中的血迹比起前作来，只会多不会少。


■手持重型机枪时移动速度依然很慢，注意别被包围了。

天旋地转

多机种 | 动作射击 | ■ Inversion | ■ NBGI | ■美版 | ■ 2011 年内发售

对应机种为 PS3、X360

[文：华尔兹]

正如游戏宣传片中提到的，“来吧，让重力见鬼去吧！”，将万有引力元素融合动作射击游戏到底会产生怎样的火花呢？

游戏的重力枪，是作为一个被称为“gravlink”的设备出现的，可以产生重力以及浮力，这与在《质量效应》中出现的技能相似。他可以将敌人浮在空中之后击破，或者直接将周围的敌人利用重力按在地上。还有一种类似重力光波的攻击，可以将成群的敌人轰得七零八落。游戏中可以利用“gravlink”设备将物品暂停在空中，比如将一辆车摆在面前做挡箭牌。挡箭牌使用起来有点像“《战争机器》系列”。游戏也是第三人称射击游戏，但你看不到魁梧的主角，能看到的只有大块头的敌人以及各种外星生物。

游戏讲述了玩家所扮演的警察与其他执法者大战高科技外星人的故事，故事虽很俗套，但战斗才是这个游戏的重点。

游戏首先展示了一个岩石地带场景，里面有爆炸性的熔岩流出。我们在这个场景中需要灵活利用各种机关控制重力最终到达目的地。

在与敌人战斗中，重力系统起到了关键性的作用，可以利用多种方式干掉敌人。比如可以利用“gravlink”装置将周围的爆炸桶点燃之后全部扔给敌人，还可以将敌人打到空中，或者砸到地上。更可以操纵大型武器发射出燃烧液体将敌人烧死。

■将车当做盾牌用。

游戏中令人难忘的是已经死亡或者垂死的敌人，他们的肢体和血都会漂浮在空中。这只是游戏的单机部分，相信重力系统在网站团队合作中会发挥更大的作用。

■在失重的场景中与敌人战斗。

■游戏的主题，重力错乱的世界。

■游戏也有传统动作射击要素。

文 洛克 协力 阿鲁 美编 NINA

纸箱战机	Level-5	角色扮演
PSP	ダンボール戦机	日版
	2011年6月16日 1~4人	5980日元
	无对应周边	

通关时间：一周目通关约20小时。

游戏的故事发生在 2050 年，随着一种能将大部分冲击力吸收的纸箱问世，小型战斗机器人——LBX 之间的对抗赛也在人群中逐渐流行。而我们的故事也由主人公山野斑和神秘的 LBX“亚历克斯”的相遇开始。本作虽是 Level-5 第一次涉及机器人题材，但素质却不容置疑。丰富的收集要素、富有策略性的战斗都是游戏的一大亮点。值得一提的是，游戏的剧情和动画差别不大，在追这部动画的同学们可要小心剧透哦。

系统解说

基本系统

操作解说

操作说明

按键	地图	战斗
↑	移动光标	取消锁定
←、→	移动光标	切换锁定目标、没有目标则为转换视角
↓	移动光标	切换武装
滑杆	移动	移动
□	卸除部件	攻击
△	开启菜单、显示LBX详细资料	开启道具菜单
○	确定、调查、对话	冲刺
×	取消	跳跃
L	菜单中切换角色	防御
R	菜单中切换角色	开启必杀技菜单
START	暂停游戏	开启战斗状态菜单
SELECT	开启提示	切换视角显示模式

菜单解说

总菜单

项目	功能
カスタマイズ	可进行LBX的改装，维护LBX也在这里进行
パーティ	设定队友的战斗模式，中期开始能更换参战的角色
メンテナンス	使用グリズ（润滑剂）回复LBX的能量槽，也可在カスタマイズ中选择该项进行维护，一般使用“すべてのLBX机体をメンテ”，相关道具可在商店中购买
クエストBBS	查看可领取的支线任务
CCM	接收邮件，可以查看流程中的重要事件、商店的进货情况和约战NPC
アイテムリスト	查看目前持有的道具
LBXずかん	查看LBX部件、武器、盾的收集情况
せってい	可在此进行游戏的设定，除了音量、显示速度等常规项目外，还能在此进行媒体安装

LBX改造菜单

项目	功能
LBXパーツ	在此对LBX的五个部件进行更改
ウェポン	更换LBX的武器，每个LBX都能持有两组武器，在战斗中按↓切换
コアパーツ	更换LBX的核心部件
ひっさつファンクション	替换LBX的必杀技
バトルアイテム	替换战斗中使用的道具
メンテナンス	使用グリズ回复LBX的能量槽
カスタムネーム	为LBX更改名字

※关于本菜单中各项的具体作用下文有详细说明，这里就不再提及。

メタモ机器人菜单

项目	功能
セーブする	游戏存档
つうしんたいせん	进行通信对战
ランキングバトル	进行排位战
カードプレゼント	进行卡片对战
パスワード	输入密码
せんせき	查看成绩

地图系统

由于游戏面向的大部分群体是年龄偏小的中小学生，为了照顾这部分玩家，游戏的地图做得非常到位，不仅有详细的路标，NPC 也按各自的功能在地图上以不同的颜色标注。平时只要跟着地图上的小箭头走，来到红色圆圈的位置即可发展剧情，下面列出各项地图标志的作用。

地图标志

标志	功能
黄色箭头	玩家所在位置
小箭头（小地图）	发展剧情的目标地点
感叹号（大地图）	发展剧情的目标地点
红色大圆圈	发展剧情的目标地点
浅色区域	可进入的地点
深色区域	不可进入的地点
大范围绿色	换区地点
蓝色圆点	普通NPC
橙色圆点	可对战的NPC、警戒机器人
绿色圆点	メタモ机器人、扭蛋机
SHOP	商店

常用功能介绍

メタモ机器人

在地图上以绿色圆点表示，除了让玩家进行存档外，メタモ机器人还具有通信对战、进行排位赛（第十章开启）、交换 LBX 卡片以及输入特殊密码的功能。

ガシャポン

扭蛋机，可随机抽取LBX的部件、核心装备以及战斗道具的设施。在模型店门外、车站的游戏店外、秋叶原等地都有扭蛋机，花钱就可以抽取扭蛋了。扭蛋机分为许多个系列，每个系列里主打的是某机体的套装，当然还会插入一些战斗道具和武器等。扭蛋机里的套装系列会随着剧情的发展而增加，价钱也会随之提升，不过这些套装的实用性都不高，如果不是为了收集全部套装，完全没有必要将资金浪费在这里。

©2011 LEVEL-5 Inc.

よびだしバトル

在商店街模型店门口，可以和游戏中的剧情人物再次较量，胜利后可获得一笔价值不菲的报酬。邀请战的难度不高，对手的血量和我方持平，惟一需要注意的是攻击力很高，某些使用狙击的敌人很可能两枪就能秒杀我方主力成员，因此建议通关后获得高级换装部件后再来挑战，并且回复道具要尽量带满。第一次打败对手时可以获得特定的奖励，其中某些对手给出的奖品是大威力武器，一定要入手。

クエストBBS

支线任务系统，在第二章开放，玩家需要事先通过“クエストBBS”选项查看当前可领取的任务，再前往指定的场所和委托人对话接受任务，任务的完成方法在后文中会有详细说明。

スピリットジャンプ

灵魂跳跃系统，在小地图中会遇到一个绿色球体，调查后能直接回到大地图，之后再进入该地区可从绿色球体所在地开始游戏。

LBXカードバトル

LBX卡片对战系统，在第四章开放，需要玩家先前往小镇车站的游戏店购买相关卡片，再调查商店街游戏中心左侧的机器才能游玩。共有三个机器可玩，第二个机器在第十一章开启，最后一个机器在通关后开启。进行游戏前可选择几人参战，人数越多相对地难度就越简单，但花费的金钱就越多。将卡片放置到对应的战斗框里然后选择バトルスタート就可以开战了。需要注意的是，战斗框会随机刷新限制条件，如果出现比较苛刻的条件时，可以放入能力比较低卡片，这样才能保证战斗的胜利。完成所有战斗后，可以选择直接结束战斗，也可以选择提高难度再来一次（选择第二项），再次完成战斗后获得的奖励会有所变化，而且获得的卡片也会增加。虽然连续游戏的话可获得大量报酬，不过一旦失败将一无所获。

ランキングバトル

排位赛，在第十章开启，与卡片对战同为通关后刷部件、武器的重要途径，可联机协力挑战。难度从G级到SSS级，越高级别的战斗难度也越大，成功通过高级别的挑战赛能获得强力的部件。每个级别里有10名对手，战胜该级别里的全部对手后开启下一个级别。排位战的难度很高，对手虽然攻击力不算很强，但血量非常多，初期在没有好武器的情况下对付起来非常棘手，建议通关后先完成邀请战，拿到比较强力的武器后再来挑战。

商店

在许多地方都有商店，大部分商店都可以买到LBX的组件以及各种道具，其中用于维护机体的道具和战斗场景也能在商店中购买。通关后，商店会开始贩卖HG和MG的机体套装和部件，可以通过回家睡觉来刷新，发现稀有部件就赶紧买下来吧。另外，本作赚钱的方法比较特殊，在完成对战后会随机获得各种硬币（メダル），而金钱的主要来源就是卖掉这些硬币。虽然LBX的各种组件也可以卖钱，不过大部分价格都很低，没有卖硬币来钱快。

LBX改装详解

1. 角色名：当前所选角色的名字。

2. 维修槽：LBX的破损度，逃离战斗将会消耗大量维修槽能源，通过メンテナンス选项可恢复维修槽的能量。

3. 生命值：显示LBX的生命值（LP），战斗结束后LP会自动回满。

4. 电源：显示LBX的电源（BP），战斗结束后BP会自动回满。在战斗中任何行动都会消耗BP，耗光了也虽然也可以继续行动，但发动必杀时容易进入过热状态（无法冲刺和攻击）

5. 武器：显示LBX当前装备的两种武器。

6. 属性：显示LBX的优点属性（增加武器攻击力）和弱点属性（被敌人对应属性攻击时受到的伤害提升），可通过装备自由调整。

外部零件

在改装菜单中选择LBXパーツ后进入，在这里可以自由更换LBX的头、身体、右臂、左臂以及腿部五个部件，这些部件主要决定机体的血量、防御、优点属性和弱点属性，部分套装还会附加特殊必杀技，HG和MG部件（部件按珍稀程度分为NG、HG和MG，越稀有的部件重量和防御越高，附带的技能越多，升级后成长率越高）会附加技能，所有部件的附加技能都相同的话，使用对应技能的武器还会提高一个速度等级。下面就为各位详细解说部件的几项数值。

1. 装甲等级（AC）：影响部件的LP与DF，通过战斗累计经验可使AC等级提升，AC越高部件的LP与DF值也随之增加。

2. 调整点数（チューンナップポイント）：部件的经验值，通过在战斗中获胜而增加，蓄满一条后AC等级提升一级。

3. 部件品质（グレード）：分为NG、HG、MG三种等级，在AC相同的情况下MG的性能最优秀，但重量也是最大的，如果所有部件都装备HG，机体的移动力会严重下滑。

4. 装甲改装（そうこうカスタム）：第六章解锁，按□键即可进行部件的改装，可以从パテモリ（增加防御力但重量也随之增加）和ニクぬき（减轻部件重量的同时防御力也会下降）中选择一项对部件进行改造。

5. 重量：总重量决定LBX的速度等级，速度等级会影响LBX的移动速度，速度等级从A级~E级，移动速度依次降低。

内部零件

和小时候玩的四驱车类似，LBX也有CPU、コアメモリ、モーター、バッテリー、辅助パーツ等五种内部零件，零件的搭配方式和《洛克人EXE》相似，玩家可以在一个固定的空间中自由搭配。内部零件对LBX的各项性能起到决定性作用，刚开始可安装内部组件的空间不大，当角色到达15级和35级时，内部空间会扩大，这时玩家要更多考虑的就不是组件该如何摆放，而是如何保持组件的平衡性了。

各零件效果

零件	效果
CPU	提升特定武器的攻击力，只能装备一个CPU
コアメモリ	影响可装备的必杀技数量，只能装备一个コアメモリ
モーター	决定了移动BT消费百分比（百分比越大，移动时消耗BP越快）和Cゲージ出力（Cゲージ出力越大，必杀槽累积速度越快），可以最多装备3个モーター
バッテリー	决定了机体的BP总量，BP降至最低必杀槽无法增加，因此在战斗中要随时留意BP的剩余量
辅助パーツ	增加机体的各项能力，具体效果依零件不同而各有分别

必杀技

对战胜利时，除了角色本身可以获得经验外，LBX 的各项组件也能升级，其中武器升级后可以习得必杀技以及超必杀技。武器的等级是以种类来区分的，提升速度较慢，想全武器都练满 10 级要花费相当多的时间。

在习得必杀技之后，玩家就可以在改装菜单中选择ひっさつファンクション将必杀技装上。必杀技分为普通必杀技和超必杀技，必杀技的安装数量和种类与内部组件的核心储存器挂钩。使用必杀技要消耗对应数量的必杀槽（Cゲージ），普通必杀技使用后会马上释放，不过敌人可以防御或躲避；超必杀技使用后会进行一段时间的蓄力，蓄力期间受到强烈攻击时会被打断，并且蓄力时受到的攻击不削减 LP，完成蓄力后发动超必杀技，无视对手距离造成伤害。对手使用必杀技时我方也可以进行躲避，其中 L 是防御必杀技，可以有效降低必杀技造成的伤害；× 是跳跃，通常用来躲避突刺型的地面必杀技；方向 + ○是跳跃回避，无法躲开一些范围较大的必杀技。后期的敌人也会使用超必杀技，此时要猛攻打断其蓄力，来不及打断就进行防御，可以减免伤害。

※ 如果モ－タ－性能不够好，频繁使用必杀技很容易造成机体过热，暂时会陷入无法攻击的尴尬场面，此时需要利用跳跃和敌人多多周旋。

战斗道具

在改装菜单中选择バトルアイテム可以装备战斗道具，战斗道具分为回复类（绿色药丸）、辅助类（黄色药丸）和攻击类（红色药丸），最多只能装备三种战斗道具，推荐从游戏中盘开始常备一个全体回复 LP 的药来救急，其他两种则由玩家自由发挥了。

分支任务

在剧情进行到第 2 章后会开启分支任务，玩家可以在菜单中选择クエスト BBS 查看可以领取的任务，任务的流程同样和《洛克人 EXE》类似，玩家需要先去找委托人（头上有旗帜标志）领取任务，完成后再和委托人对话交差。完成任务后可以获得大量金钱，也算是出售硬币外最重要的资金来源。

游戏中大多数是限定要求的对战任务。即要你装备相应的套装或武器来进行对战，这在本攻略最后的任务攻略都会提到。其中有些武器限定的要求你除了这个武器不能装备其他任何副武器。套装、武器或道具都可以在ミソラ商店街的模型店或是アキハバラ的后街商店中买到。

战斗

战斗技巧说明

战斗技巧

技巧名	发动方法	说明
攻击	□	配合方向键可使出多样的攻击方式，每种近战武器的招式各不相同，攻击时会消耗一定量的气槽
使用道具	△	使用已装备的战斗道具，需要先按△键后再按对应的按键，回复和辅助类道具在选择使用后还要选择对哪个同伴使用，如果场上没有同伴则自动对自己使用，因此最好先跑到周围没有敌人的安全地带再使用道具，以免遭到敌人的暗算
冲刺	○	能快速接近对手，可持续按住○快速移动也可通过点击○进行短距离冲刺，连续冲刺时气力槽和BP消耗得很快，要谨慎使用
跳跃	×	在跳跃过程中再次按下×可使出双段跳，跳跃是躲避敌人远程攻击最有效的手段，和敌人周旋的时候多加利用
防御	L	防御时如果遭到对手的大威力连续伤害会导致防御崩坏，在对手攻击的瞬间防御可造成对手的攻击崩坏

战斗界面

1. **雷达**：红色为敌方机体，不过战斗场地通常不大，小地图实用性并不高
2. **同伴**：显示队友机体的头像和血量
3. **道具栏**：可使用的战斗道具，按下 R 键后则变为可使用的必杀技
4. **必杀槽**：攻击命中敌人时会增加，地图上有时也会出现增加必杀槽的道具，必杀槽积蓄越多必杀技威力越大
5. **LP**：机体的剩余血量
6. **BP**：机体的剩余电量
7. **气力槽**：冲刺和攻击都会消耗，一段时间不使用消耗气力槽时会快速回复，当气力槽耗光时机体在一定时间内攻击力和移动能力会大幅下降，并且无法使用冲刺，效果持续到气力槽自动回复为止

攻击

除了枪以外，所有的武器都可以进行连击，只要敌人不倒地就可以对其持续造成伤害，因此在气力足够的情况下，尽量使用不将对手打浮空的招式进行攻击。对手被浮空后还可以继续追击，此时发动必杀技对手将无法进行躲避，但一旦倒地所有的攻击都只能造成 1 点伤害，因此发动必杀技的时间点需要多练习才能熟练掌握，将必杀技带入一套连击里所造成的伤害可是非常可观的！

※ 通常在多人战时将敌人打倒在地后，推荐不要死盯着这个敌人等它起身，采取切换目标的战术反而更有效率。

终极破坏

当敌人的 LP 低于 25% 时，使用必杀技将其打倒就能造成终极破坏（选择必杀技的界面会有提示），终极破坏不但可以造成更高的伤害，并且在战斗结束后还能获得额外的奖励，在游戏后期的排位战中玩家需要频繁运用这个技巧才能不断获得强力部件。

V模式

在第四章后半解锁，当阿克琉斯 LP 低于 25% 时便可开启，开启方法为进入必杀技选择画面后按 L 键。进入 V 模式后机体的攻击力得到飞跃性提升，遭到攻击不会造成硬直，并且气力槽无限。由于这个模式有气力无限这个强大的功能，因此在一些高难度战斗中不妨故意让主角的机体掉血，开启 V 模式后立即回复血量然后猛攻，可以轻松解决流程中的所有战斗。主角获得新机体奥丁后 V 模式会变成 X 模式，在 X 模式下主角的 LBX 更是可以无视所有攻击，强到逆天。

武器&属性

游戏中的武器分为剑、枪、拳刃（ナックル）、锤（ハンマ－）、单手枪、双手枪、火箭筒（ランチャ－）、武器腕八大类。其中拳刃、锤、双手枪、武器腕都是双手武器，装备后就无法再装备盾了，因此防御力较为低下。而武器腕本身也是双手的换装部件，装备之后会强行拆掉其他手臂，因此有套装奖励的机体最好不要使用武器腕。

每种武器都有对应的物理属性和附加属性，物理属性分为斩、贯和冲

三种，如果机体的优点属性和武器的属性吻合就会有攻击提成，如果对手的弱点属性恰好是我们的优点属性的话，那攻击伤害就非常可观了。附加属性分为火、水、雷、光四种，自身的附加属性数值越高，所造成的伤害也会随之增加，并且还能附加各种异常状态，例如火属性的过热、水属性的浸水、雷属性的麻痹。做好物理和附加属性的对策可以让战斗的难度大幅降低。

※ 在战斗前不妨先看看对手的属性，根据对手的属性调整装备能使战斗轻松不少。

密码

在メタモ机器人菜单中可以输入密码，输入对应的密码即可以在商店开启部分套装或武器的购买权，下面公布部分密码。

ふめなかめたみな	めちらいかはくせ	せかいをすくえ
ちりををさわめを	はしごわげよぎや	くぼなはいのせな
ぬならさほぬいさ	すよじさのわぬれ	ふかをあちなべら
とぬらおさかいて	なとけきじえうれ	

流程攻略

※由于本作有同名动画版，动画版的剧情和游戏完全一致，为了防止剧透，本篇攻略就不涉及剧情相关内容，而以战斗要点为主。对剧情有兴趣的同学可自行去互联网上搜索相关资源。

1章 小さなマシンとの出会い

剧情过后与和也对话即可开始战斗，战斗前需要先选择“**カスタマイズ**”，给 LBX 更换部件后才能正式开始，由于是第一场战斗，难度自然不高，将其打倒在地后注意拉开距离即可。

↓

前往河川敷，遇到神秘女子，神秘女子将白色箱子交付给斑后随即离开。

↓

回到家中调查箱子，发生和黑衣三人组的战斗（这真不是黑色三连星吗……），本场战斗同样是教学关卡。初期的两台敌机实力不济，轻松解决掉。最后一场战斗会传授我们必杀技的使用方法，需要利用必杀技完成最后一击才能胜利，比较稳妥的方法就是利用连击将其打倒后马上调出必杀技菜单，等敌人脱离无敌时间后马上使用必杀技消灭。

↓

第二天出门，在门口和**リュウ**对战，大口寺这个死胖子的血量和攻击力都不低，好在他的移动力不高，运用冲刺和跳跃多多周旋可以使战斗轻松不少，注意危险的时候多使用防御减免伤害。

↓

前往商店街的模型店触发剧情后和**アミ**对战，需要选择“**カスタマイズ**”

装备副武器和战斗用道具才能开始战斗，敌人的血量并不多，一直追击即可轻松胜利。

↓

前往**ミソラ**第二中学三楼的 1 年级 2 班。

↓

前往一楼的 3 年级 1 班和地图上的提示点对话，全部对话完毕后离开教室遇到小木前辈。

↓

前往商店街的游戏中心和**ミカ**对话，与她对战后获得四天王的情报。

↓

跟着箭头进入**ミソラ**第二中学体育馆里侧，注意在危险区域（小地图上有 DANGER 的标示）走路时会以踩地雷的方式遇敌，需要进行 3 对 3 的战斗，不妨在这里适当提升一点 AC 等级，在深处和四天王中的三人发生 3 对 3 战斗。将对手体力削减到一定程度时触发剧情，**リュウ**脱离队伍，**カズ**加入队伍。之后战斗正式展开，推荐优秀干掉对方的白色机体，然后再将绿色的蜥蜴击破。

↓

继续前进，与屋子里的乡田决斗，刚开始攻击无效，一定时间后触发剧情，**カズ**的 LBX 被击破，之后 2 对 1，可以让女忍者先将破坏王牵制住，然后再从后面发动攻击，再次剧情后用必杀技打倒破坏王结束战斗。

2章 动き出す阴谋

控制**カズ**前往商店街的游戏中心与リュウ战斗，这个死胖子实力依然不弱，而我们临时借来的 LBX 各方面能力都不是很突出，战斗时推荐采取第一次和他战斗时的战术。

↓

前往ミソラタウン车站的ゲーズマーヤ与秋谷对话。

↓

返回途中触发剧情，**カズ**被黑衣三人组催眠。

↓

在模型店对话完毕后选择“**カスタマイズ**”更换核心部件，将指定部件装上后和店长对话。

↓

リュウ告诉众人自己的机体被破坏，赶到河川敷与**カズ**决斗，将其 HP 削减到一定程度时触发剧情。

↓

前往ミソラ第二中学 1 年级 2 班，然后前往商店街的模型店。

↓

查看“**クエスト BBS**”，接受分支任务 001，然后与北岛模型店右边的 NPC（需要从一个小阶梯上去）对话领取任务，将“**プロードソード**”交给他完成任务（直接在商店买一把即可）。

↓

返回模型店和店长对话，通过桧山的介绍**カズ**获得了新的 LBX 猎人，同时众人也接下了保护总统的任务。

↓

前往ミソラタウン车站坐车来到另一个区域，然后前往パレード。

↓

通过左侧的小路来到大楼前，这里会遇到警备机器人，虽然在地图上会有标注，但因为移动速度的关系基本无法避免和它战斗，使用大楼前的光球可以立即脱离并进入大地图画面，补给品不够时可利用这个返回商店进行补充。

↓

前往三楼指定地点，大楼里是危险区域，进入前最好多携带一点グリズ。

↓

在房间里与黑衣三人组战斗，对手的实力依然很弱，何况这次还是 3 对 3 的战斗。

↓

カズ脱离队伍，前往对面大楼的房间里与 LBX 战斗。在第一阶段 BOSS 只会使用狙击枪战斗，运用冲刺接近后运用连击磨死即可，在其 HP 降至一定程度后**カズ**将他的枪打坏，战斗随之进入第二阶段。此时 BOSS 会使用近身攻击，推荐让女忍者牵制住他，我们在远处使用远程攻击即可。

3章 父さんを救いだせ!

前往体育馆里侧触发剧情。

↓

前往校庭与リュウ对话。

↓

前往エンジェルスタ－，从右边的小门潜入工厂，途中有警备机器。

↓

调查门旁边的通风口进入战斗，通风口内部的战斗场景较大，可以多使用远程攻击搞定敌人。

↓

工厂内部是危险区域，开门都需要利用 LBX 完成通风口的战斗，这里的敌人等级有所提升，不妨用来练级。

↓

在最深处发生 BOSS 战。

BOSS战　イジテウス

这场战斗分为四个阶段，由于每场战斗开始都会恢复 LP 和 BP，因此战斗难度不高。其中第一阶段 BOSS 会使用双爪攻击地面，此时地面上会有阴影提示 BOSS 的攻击地点，引诱它攻击地面的装置后就会陷入麻痹状态，此时便可以对其造成伤害。装置被破坏后经过一段时间就会恢复。将 BOSS 的两个爪子全部破坏后进入第二阶段，这里要不断击坠敌方的 LBX 才能前进，虽然敌人数量较多，但是实力平平，注意不要站在场景中央遭到对手围攻即可，如果身陷险境应马上使用回复道具。

第三阶段的目的是击破 BOSS 的头部，它会不断发射激光打乱我们的攻击步调，，每次发射后有一段停顿时间，可趁此机会用远程武器攻击。注意每隔一段时间 BOSS 会使用威力巨大的大型激光看到提示后要及时躲开。第四个阶段只需要破坏起重机的连接处即可，下方的大家伙每隔一段时间会捶地，虽然跳起来就能躲过震动攻击，但 BOSS 的攻击力实在不足为惧，推荐直接硬碰硬快速解决战斗。

4章 暗の战场! アングラビシダス

前往商店街的咖啡店和桧山对话，一行人决定参加地下竞技比赛。

↓

进入**アングラビシダス**会场。

↓

和北岛模型店的店长对话进行特训，第一战要求将 LBX 换成 AX-00 的组件，第二战要求换成**ムシャ**组件，第三战则无要求。其中前两场战斗双方的血量都很低，如果有一把好武器的话能有效降低难度。

↓

回家调查床铺，第二天前往北岛模型店，进行与**アミ**和**カズ**的 1 对 2 战斗，这里建议先利用冲刺接近远处的猎人，消灭他后剩下的女忍者就容易多了，胜利后获得核心部件“**シグマ** DX9”。

↓

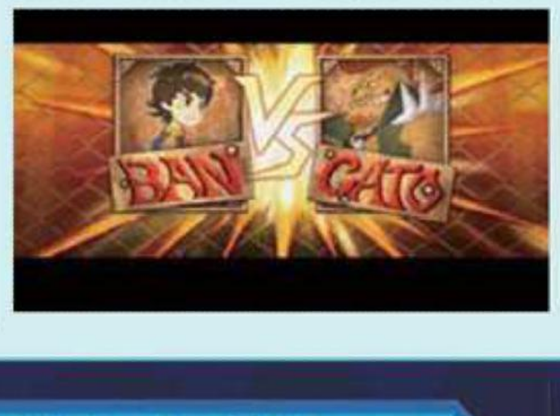
离开学校时遭遇黑衣三人组，进行 LBX 战斗。三人的实力依然很弱，只要多利用障碍物抵挡对手的远程攻击即可轻松胜利。

↓

前往商店街的咖啡店，遇到四天王中的三人，得知乡田苦战。

↓

前往商店街上层的游戏厅，和“箱中的魔术师”仙道战斗，开始的战斗并不难打，将小丑的 HP 削减到 60% 后触发剧情，小丑变为 3 个，此时专心攻击血较少的那个小丑即可，再将他的 HP 削减到 40% 后触发剧情，因为海道金的乱入战斗也就此结束。



↓

回家休息，第二天前往比赛会场。

↓

第一场比赛对战**ガト**－，战斗时要小心对手的火箭筒攻击，一旦命中会损失较多 HP，不过导弹的速度不快，利用冲刺可以轻松闪开。将其削减到 50% 后触发剧情，对手会使用近程武器猛攻，推荐这时不要和他硬碰硬，适当拉开距离使用远程轰炸效果比较好。

↓

第二场比赛对战仙道，和第一次交战一样，将他的 HP 削减到 50% 后触发剧情，小丑再次变成三台，此时应无视另外两台满血的，快速接近血少的那台小丑，把 HP 打到 35% 左右再次触发剧情，阿克琉斯进入 V 模式。此时大可利用 V 模式下气力无限的特点，用冲刺引开其他两台小丑，然后再从空隙突入，用必杀技一口气消灭一台，这样剩下的两台就轻松多了。

↓

第三场比赛对战海道金，相比第二场 1 对 3 的混战，本次单挑要容易不少。注意大皇帝的武器是锤子，攻击时带霸体判定，尽量不要和他硬碰硬，多利用他攻击后产生的巨大硬直进行反击，实在打不过可以采取故意进入 V 模式的方法战斗。将他的 HP 降至 30% 后触发剧情，大皇帝的 CPU 因跟不上海道的输入速度而报废，战斗也随之结束。

5章 黒い要塞! 海道邸攻略作战!!

跟着箭头提示前往地下基地。

↓

在指挥部和乡田对话，众人商议今晚的作战计划。

↓

前往シ－カ－本部和拓也对话。

↓

进入海道的老巢，调查喷水池前面的地板。

↓

下水道内部要解除对应的机关才能打通道路，一直跟着箭头提示走即可。需要注意的是中途遭遇的警备机器需要对付数量较多的敌人，最好携带一些回复道具。

↓

调查上方的大门，发现打不开后进入左侧的监视室，然后进行杂兵战，敌人依然是重量不重质，只要别陷入被围殴的局面都没多大问题。

↓

在海道金的房间和金对话开始战斗，本战和第四章没有多大差别，多利用大皇帝速度慢的特点用远程武器周旋即可，难度不大。

↓

进入最后的房间与海道义光进行 LBX 战，月光丸的实力平平，把他的 HP 削减 30% 后触发剧情。

6章 运命の战い! アルテミス大决战!

前往咖啡店商量参加阿尔特米斯大赛的事项，却发现店内空无一人。

↓

前往**シ－カ－**本部。

↓

前往**ミソラ**第二中学体育馆里侧，四天王的房间。

↓

前往咖啡店的地下赛场进行超必杀技的特训。

↓

装上长枪系武器，然后空出一个放必杀的格子后和桧山对话进行训练。桧山的 LBX 没有远程武器，用冲刺拉开距离后使用远程武器能让他毫无还手之力，当其发动超必杀时一定要换成近战武器发动猛攻打断他的攻击，来不及打断就进行防御，可以有效减少所受的伤害。

↓

前往**アルテミス**，和前台小姐对话填写参赛信息。

↓

和小地图上有红点标

注的参赛选手对话。

↓

和前台小姐确认参赛时间。

↓

与入口处的小姐对话。

↓

第一战为 2 对 2，对方的机体和大口寺很像，不仅移动慢，也缺乏远程攻击手段，推荐派遣斑上前牵制敌人，让和也在后方使用狙击枪战斗。

↓

第二战为 1 对 1，对手的血量是我们的几倍，因此持久战是不可避免的，除了场地上的回复道具必吃外，自己也要准备一些回复 BP 的道具。

↓

第三战为 3 对 3，对手的移动速度都不快，加上场地的限制，我方还是占尽优势的。战斗中要小心对手的超必杀技，一旦看其发动应马上集中火力打断，如果来不及，最好以最快速度将队友的血量抬上去。

↓

到会场右边与森上对话，之后进行第四场比赛。

↓

第四战为 3 对 3，对手是去年亚洲区的冠军，实力自然和之前几战的对手不是一个档次。战斗开始后对手会优先解决远程猎人，如果对自己的实力有足够自信，大可让猎人吸引对方火力，自己冲上前消灭对手的远程 LBX。为了保证战斗力，随时注意同斑的血量，回复药就不要吝啬了，胜利后从森上那里拿到武器“水月棍”。

↓

与入口处的小姐对话进行决赛。

↓

这场比赛分为三个阶段，第一阶段是 5 名小组赛冠军的混战，此时我们只要找一个安全的地点隔岸观火即可，当任意一台机体的 HP 被削减 50% 后触发剧情，因为灰原的暴走参赛人数也减至三人；第二阶段开始要和金配合打倒暴走的灰原，虽然对手实力强劲，但我方也有大皇帝的支援，可以让他作为肉盾吸引火力，我们在后面使用远程攻击帮助磨血，等蓄满必杀槽对方的 HP 也消耗得差不多了，一个超必杀就能结束战斗；第三阶段就是和海道金的正面冲突，战术和之前两次较量没有多大差别，依旧以远程牵制为主。战斗中建议先故意损失一些 LP 来发动 V 模式，这样可以方便地在海道发动超必杀时进行打断。

第7章 目覚めよ！新たなるマシン

本章开始八神和金两人察觉到海道义光的反常举动，决定举起反旗和“探路者”一起对抗“变革者”，这里要控制海道金消灭来犯的 LBX 部队，大皇帝的各项属性都不错，三招内都能解决掉对手。只是普通攻击会耗费大量气力槽，追击的时候要注意气力槽的剩余量，平时多用跳跃回避敌人的远程攻击。

↓

往右走离开研究所，途中遭到大部队袭击，为了让八神安全脱离，金决定自己一个人留下来阻挡敌军。由于现在的情况是 1 对多，且干掉一台敌机后会马上出现增援的敌人，因此不要贸然深入敌阵，战斗中为了排除远程干扰，最好优先干掉有火箭筒的敌军。

↓

为了给斑开发新的 LBX，一行人乘车前往“迷你轨道公司”，不料在路上遭到“变革者”的袭击，这里要操控乡田进行战斗，剑的连击次数很高，而且派生技能较为丰富，加上破坏王强劲的实力，因此这战可以说毫无难度，消灭一定数量的敌人即可结束战斗。

↓

按提示调查电梯，来到前往**タイニ－オ－ビット**地下，发现“探路者”的新基地在此处重建。

↓

收到消息后回到地上，前往**レベル 4** 研究室与社长对话，之后遭到潜伏在公司内的 LBX 袭击，由于大家的 LBX 都在维护中，情急之下亚美使用潘多拉战斗，虽然本战是 1 对 3 的战斗，但敌人实力平平，多利用潘多拉在速度上的优势可以轻松解决。胜利后社长将潘多拉托付给亚美，此时可以在红和白间选择一种颜色，注意选择后就无法更改了。

↓

剧情后获得新机体奥丁，前往**シミュレ－ションル－ム**使用远程操控技术。

↓

和列车控制室中的 LBX 战斗，奥丁的操控方法和阿克琉斯差不多，运用超必杀技可以轻松取胜。之后在海道金的配合下两人终于阻止暴走的列车，金也顺势加入了“探路者”。

第8章 传说の超ハッカ-！オタクロスの谜！

为了破解“黄金之门”，一行人前往秋叶原寻找传说中的黑客“宅十字（**オタクロス**）”，按箭头提示往左走一段路后接到宅十字的挑战，对方要求我们找到自己的五个弟子，凑齐传说中的套装。

↓

先往上走，来到天桥后进入上方地图，去左边的模型店和戴面具的人对话。对方表示除非装备**“デク－”**套装，否则不和斑对战。如果身上有这个套装就直接装备，没有的话可以通过天桥右边进入秋叶原后街的模型店购买。

↓

相信这个套装 90% 的玩家都不会去练吧？因此这战的难度也非常高，开战前最好多携带一点 LP 回复药，由于血量和防御方面的差距，这战应尽量以远程牵制为主，多利用场景中的障碍物和敌人兜圈，稳扎稳打慢慢磨死。

↓

进入秋叶原后街（**里通り**）和模型店外面的黄色战士对话，他表示要用传说中的食物和他交换。

↓

和车站前的狩井对话，得知秋叶原已经没有这种食物，不过其他地方或许还有剩下的。

↓

前往商店街上层，调查便利店前的自动贩卖机，发现最后瓶饮料已经被人买下，和旁边的 NPC 对话后得知对方愿意用珍藏版的 LBX 卡片交换。

↓

前往**ミソラタン**车站的**ゲ－ムズマ－ヤ**和店主对话获取卡片，回去换得饮料。

↓

返回**里通り**和戴面具的人对话取得部件，并且获得秋叶原塔的进入权限。

↓

前往广场，与塔门口的守卫对话进入塔内，然后和戴面具的人对话进行 2 对 2 战斗，推荐携带一名远程角色。

↓

准备和第五个弟子对战时仙道乱入，乡田决定上场和仙道一战。对付仙道的方法和之前几场较量并没多大区别，胜利后获得最后的部件。

↓

乘坐电梯来到塔上层与**オタクロス**进行战斗。一开始要和三台机体战斗，注意手持斧头那台机体的攻击力很高，最好在第一时间内解决掉，以免发生意外让我方减员。完成战斗后三台机体合体，合体后的机体攻击范围很广，而且受到通常攻击也没有硬直，推荐用远程武器来消耗，这样对手就无法攻击到我们了。

↓

胜利后宅十字认可了众人的实力，为了突破“黄金之门”，他把斑与和也的 LBX 数据化，在虚拟空间里，每突破一个球都会进行一次战斗，好在敌人的实力不强，在最终的球体——“黄金之门”中将会和守门的数据战斗。

↓

第一阶段 BOSS 处于无敌状态，此时可以趁机熟悉一下 BOSS 的招式，一般情况下 BOSS 会盯着斑打，如果看到它快速接近我方，就是要发动连续斩击了，此时利用冲刺快速拉开距离即可，撑过一段时间后发生剧情，和也的猎人进化成芬里尔（**フェンリル**），战斗也随之进入第二阶段。

↓

此时我们的攻击能造成伤害了，不过 BOSS 被打无硬直，安全起见还是从远程发动攻击。注意 BOSS 做出蓄力动作时代表它要发动必杀，及时拉开距离就能免除威胁。

游戏 GAME

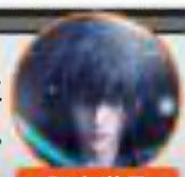
绿灯侠 猎人的崛起

邪徒奸党惧吾神光，绿灯长明永放光芒

原名 Green Lantern: Rise of the Manhunters

机种 多机种　类型 文字冒险

游戏适应人群：●成就、奖杯控。●动作游戏爱好者。●对电影感兴趣，并想先睹为快的玩家。



阳光学员 樱吹雪

绿灯侠是美国又一超级英雄漫画系列，广受读者喜爱，FANS 众多。本次华纳兄弟公司又看中了这一题材拍成新的电影，虽然游戏整体素质不如前些年的《金刚狼》，但也不乏可玩性，而且本作的成就 & 奖杯非常容易获得，喜欢美式英雄题材的玩家不妨尝试一下。

按键操作

基本操作	
左摇杆	移动
右摇杆	快速移动
X	普通攻击
Y	重攻击
A	跳跃
B	抓控物体
LT/RT+A、B、X、Y	构造技能
LB+RB	戒指能量爆发
START	主菜单

飞行关卡操作	
左摇杆	移动位置准心
X	普通攻击
LT	导弹攻击
LB+RB	能量爆发变为战斗机模式

战斗系统 & 画面说明

本作的招式分为普通攻击技能和构造技能，构造技能就是运用戒指能量构造出的各种武器，一共有 12 种，有 4 个是在剧情后自动学会，剩下 8 个需要在主菜单的 UPGRADES 里面购买 CONSTRUCTS 一项，之后就可以按 LT 或 RT 进行装备，同时只能装备 8 种构造技能。对特定的敌人使用合适的技能才能事半功倍，比如对移动快的敌人使用 Rocket Punch，对持盾牌的敌人用 Hover Mines。构造技能消耗戒指能量，对敌人的伤害都远大于普通攻击。

游戏时画面左上方从上至下分别是生命值，戒指能量槽，等级经验值，最左侧的爆发槽满了之后就可以用 LB+RB 进行能量爆发，爆发期间戒指能量槽不会减少，此时可以随便运用各种构造技能，但是爆发时并不是无敌，此时依然会受到敌人的伤害。

升级系统

本作的升级分角色升级和技能升级。角色一共 10 级，升级后攻击力会略有提升。技能升级就是用点数在 UPGRADES 里购买，技能分 4 种，攻击技能、戒指爆发、戒指力量和构造技能。分别对应普通攻击、爆发槽、能量槽和构造技能。想要全部升级的话需要大量点数，至少需要打 2 个周目。游戏中人物的生命值和能量槽也可以通过收集蓝绿陨石来得到强化。游戏中最推荐的

能力就是 10 级时解锁的自动蓄能量，只要按住一个方向键不放即可在数秒内蓄满能量，之后用各种大招秒杀敌人不在话下。

难点 BOSS 战说明

本作 BOSS 战设计的还是非常合理的，既不让人感觉枯燥乏味，也不会难度过高，关键是要掌握出招规律。本作一共 10 关，其中飞行关卡占了 3 关，飞行关卡没有真正意义上的 BOSS，中途虽然也会有带血槽的敌人，但是对玩家完全构不成威胁，只需不断用 LT 的导弹攻击就可以让其完全无还手之力。

第三关

本关是双机械人，比起第一关 BOSS，多了子弹乱射和电锯这两招。电锯这招是有范围判定的，BOSS 电锯后会连续朝玩家冲刺两次，一定要用快速移动进行连续躲避，之后 BOSS 会有短暂硬直，这是攻击它的最佳时机。要说明的是，玩家一定要先集中攻击其中一个，推荐多用技能 Mace Storm，先打倒其中一个之后就会轻松很多。

第四关

女王会分两个阶段，第一阶段是攻击女王本体，女王的招式比较快，而且还会瞬移，非常难缠，推荐大家先学会技能 Rocket Punch。一直用这个技能攻击女王，就会让其产生较大硬直，不过女王攻击的时候还是需要快速移动进行躲避。进入第二形态后，女王会浮在空中，放出一群小弟进行攻击，而且还会在地面上生成金色的陷阱，一定要及时进行移动出陷阱的范围，否则会被定在原地被敌人补刀，消灭全部小弟之后，女王就会回到地面，继续用 Rocket Punch 攻击女王，女王每掉 20% 的血就会再次回到空中，反复几轮就可战胜 BOSS。

第六关

本关 BOSS 是女王控制的巨大石像，是游戏中最难打的 BOSS，如果不熟悉它的出招规律，很可能被虐的很惨。BOSS 攻击主要有以下几种：

挥手臂：这个攻击是 BOSS 最常用的，是全场地的攻击，没有死角，跳起来即可完全躲避。本作的跳跃判定稍微有点奇怪，按 A 键之后并不会马上起跳，而是有短暂的延迟，所以一定要看准 BOSS 发招时机提前一点起跳。

吐虫子：这一招很好躲避，每次 BOSS 都会从嘴里放出 4 条飞虫，看到 BOSS 发招不要立即起跳，等 BOSS 放最后一条虫子时再起跳去打 BOSS 的头部。如果起跳过早，落地时间也会提前，这样难免会被地面的虫子碰到。

地面割裂：这一招 BOSS 准备动作很明显，看到后立刻要快速移动到 BOSS 跟前，地面上出现裂痕时踩在上面和被黄色水晶刺到是都会伤血的，而且当 BOSS 召唤水晶回来后就会有硬直时间，不在它跟前就会丧失攻击的好时机。硬直时尽量不要贪刀，因为这招后 BOSS 一般都会接挥手臂和吐虫子。落地过早肯定会被打到。

召唤地虫：这一招是攻击的最佳时机，一定要保持自己在 BOSS 一条手臂的一侧，而不可以在中央。这时要用 Mace Storm 快速打死一只虫子，然后集中攻击 BOSS 的手臂，不要理会另一只虫子，因为虫子在不给 BOSS 本体一定伤害前是无限出的。注意攻击时要躲避另一只虫子吐出的球。

电网攻击：当 BOSS 血量在 50% 以下就会用出这招，非常致命。BOSS 拉电网往前的时候依然要提前一点跳跃，然后立刻准备招式 Baseball Bat，等待 BOSS 吐出光球看准时机用棒球棍打回去，之后 BOSS 就会出现大硬直，依然是用 Mace Storm 招呼它。此时千万别用硬直大的招式进行攻击，否则会来不及准备在 BOSS 下一次拉电网时候跳起。

第十关

最终 BOSS 战，实力不可小视，但是由于是分阶段的，中途会有自动存档，所以完全不用担心打不过。BOSS 的全部招式只需用快速移动躲避即可。值得一提的是，当 BOSS 身上的黄光消失时攻击可以事半功倍。当进入第二阶段战斗时，场地中会出现黄色手臂，只要玩家接近就会被抓住甩出去。手臂必须用远程技能消灭掉，最有效率的就是 Ring Blaster。最后阶段 BOSS 和玩家都会变身巨大机器人，此时 X 是攻击，LB 是防御，Y 是破防。

玩后感 本作又是一款电影改编游戏，但游戏却一改此类游戏给玩家的印象，素质属中上乘。本作的动作流畅，画面华丽，招式种类众多，战斗张弛有度，场景丰富，打击感也很到位。美中不足是流程稍短，剧情乏味老套。

游戏 GAME

战神 III

超值 DLC“流亡的挑战”指南

发布时间：2010 年 11 月 2 日

机种：PS3　类型：动作

游戏适应人群：●动作游戏爱好者。●奎爷信徒。●几乎所有的 PS3 玩家。

最近有读者询问《战神 III》DLC“流亡的挑战”的过关方法，我才后知后觉地发现原本只在限定版中才能以密码下载的 7 个挑战这回只要花 15 港币就能自由下载了。认真体验过后感觉不错，其难度远高于原本的挑战模式，有兴趣的玩家可以一试，是时候让躺在抽屉里的奎爷出来透透气了。

老乌鸦

挑战要求：空中不落地连续干掉 15 只乌鸦

限制时间：120 秒

推荐打法：持续停留在空中的关键是使用空中 L1+ ○连续冲撞，但这一招的攻击力很小，只靠来回冲撞 120 秒内肯定解决不掉 15 只大乌鸦，因此还要配合空中 L1+ □的大范围旋转攻击，有时一次可以干掉好几只乌鸦。不过这招的使用时机比较讲究，最好是在 L1+ ○由低空向高空突进后再用，这样有足够的滞空高度，再次使用空中冲撞时才不会失误落地，也就是说如果时机不太好，就不用勉强使用旋转攻击。只要抓住几次机会，就能顺利通过此挑战。

杂而不精

挑战要求：在每种武器只能用 30 秒的情况下干掉所有敌人

限制时间：120 秒

推荐打法：难度较大的一个任务，每 30 秒切换的武器顺序是固定的，分别是流亡剑、复仇凶鞭、哈帝斯钩爪和尼米亚护手，战斗也因此分为 4 个阶段。第一阶段比较关键，一开始向右后侧翻滚，之后使出经典的□△△△大威力连击，之后就连用△△△，前两下注重攻击附近的士兵，以防止他们将奎托斯的攻击中断，威力最大的第三下转向敌人集中的方向，这 30 秒最佳情况就是狗群出现且已经被干掉一部分。第二阶段以清除剩余杂兵和恶狗为主，并且要保存好体力，尽量避开米诺牛的攻击。可连用凶鞭的闪避后△攻击，这一招威力、范围都还不错，也不易被击中。第三阶段的盾牌兵用钩爪无法对其造成伤害，目标是尽可能多地命中每一只米诺牛，可多用钩爪的闪避后△和△△△，如果能干掉一两只那就更好了。最后 30 秒还是比较紧迫的，要尽量用护手的□△△一次命中多个敌人，这样才有可能通过此任务。

火焰中的潘朵拉

挑战要求：不让潘朵拉的笼子落地

限制时间：无

推荐打法：只要杀掉敌人，笼子就会升高，要速杀敌人就只有选择用尼米亚护手强攻了。推荐招式还是威力和范围并重的□△△，女妖等上位敌人也经常被浮空，令敌人出手的机会大大减少，可以说是以攻代守的好招。对玩家有一定干扰的空中敌人可以用 L1+ ○的远距离投技来解决。最后阶段出现的两个独眼巨人第一个注意回避，边闪边打，第二个爆气强攻即可。

防御破坏

挑战要求：不杀害任何敌人，只破坏所有护盾

限制时间：60 秒

推荐打法：开始阶段还可以用用□△△，但当有几个敌人的护盾被破坏时就只能用□单发了，这样相对安全，不容易误伤没有盾牌的敌人。不过尼米亚护手的攻击经常会追着离得最近的那个敌人，所以出招时的站位比较讲究。最理想的状态是已经破盾的敌人处在场地一侧，持盾的敌人与他们有一定距离，如果有盾无盾的敌人混杂在一起就很难下手了。另外，无盾敌人还是可以承受一次攻击的，在时间所剩无几时冒险出手有时也是必要的，强攻即可。

破手先生

挑战要求：清除所有的哈帝斯魔手

限制时间：45 秒

推荐打法：无比简单的任务，感觉就像是凑数的。魔手一共 69 个，分布还算密集，无论是大范围的招式，还是用□攻击一下一下点，45 秒的时间都绰绰有余。

哈帝斯的小鬼 2

挑战要求：让画面中同时出现 5 只奇美拉

限制时间：270 秒

推荐打法：这个任务条件看字面不好理解。一开始画面中有一只奇美拉，每杀一只就会增加一只，也就是说只要杀 4 只就能令画面中同时出现 5 只奇美拉。听上去好像挺简单，但这个任务的时间限制非常紧，因为每只奇美拉都 要经过 3 次 QTE 后才能杀死，相当费时，而且同时出现 4 只奇美拉的场合极为混乱，方法不对的话也难以打开局面。第一只奇美拉的速杀法是一开始就向正前方打一套△△△，再追一个 L1+ △就能直接出圈；完成 QTE 后立即使用△△△，奇美拉喷火时翻滚闪开接一个 L1+ △，又出圈；第二个 QTE 后可视情况使用△△△或 L1+ △，注意防御奇美拉的冲撞，并及时反击。一般来说，在 215 秒时干掉第一只后面就有希望，耗时太多就重来。第二和第三只同时出现，同样是活用△△△和 L1+ △两招，迅速出圈，但要注意把两只奇美拉都打成第三形态后再干掉其中一只。画面中同时出现三只奇美拉时，集中攻击新出现的一只即可，也把它打成第三形态，让画面中保持有两只第三形态的奇美拉后再干掉其中一只。QTE 过后就要快速寻找最后那只半残的奇美拉，贴近攻击，其他三只第一形态的奇美拉会用毒液和投技干扰，浪费玩家的宝贵时间，一定要注意回避。这个阶段很难有△△△的出招机会，只用 L1+ △，追求切实命中。

惧怕自己

挑战要求：打败“惊惧奎托斯”

限制时间：无

推荐打法：与自己的战斗难度没有想像中高，只是要注意别被△△△那招命中，很有可能是一击必杀的。战斗一开始可以尝试用一次△△△，有比较高的几率可以击中，但之后就很难命中了。开始阶段场地中会有少量杂兵，“惊惧奎托斯”会冲过去抓着杂兵扔过来，可以躲闪，也可以抢先一步扔杂兵，BOSS 一般不会躲，这样也能削减其体力。杂兵全灭之后，推荐一直连点□键，虽然威力不大，但是比较容易命中 BOSS。BOSS 只要一用金羊毛进行弹返，玩家就马上向 BOSS 身后翻滚，射上几箭后再连点□键，直到 BOSS 再使用弹返，如此反复。当 BOSS 体力不多时，他会经常使用回避后△的那招地面冲击波，出招过程中有无敌时间，看准时机闪开，继续□连按，另外还可以爆气拼上几招，能更快地解决战斗。

八重樱提供

《爱丽丝 疯狂回归》1：1杀猪刀模型

多边模型

其实这把刀并不叫杀猪刀的，它的英文原名是 Vorpal Blade，它是《爱丽丝梦游仙境》的作者路易斯 · 卡罗撰写的一首仿古英语歪诗《Jabberwocky》（有译作“炸脖龙”）中出现的生造词，有译者将它音译成佛盘剑，不过在游戏中它的外形更接近于菜刀，而其作用又是砍杀敌人，因此称其为“杀猪刀”也不过分吧，笑。

这把杀猪刀是由欧美一家专门从事“史诗级武器”贩售、交流、讨论的综合网站“Epic Weapons”制作的，该公司拥有世界一流的武器设计师与制造商，专门还原游戏中出现过的经典武器，例如《魔兽世界》中的霜之哀伤、《鬼泣 4》中尼禄的爱剑“红色皇后”、《死亡空间》中的等离子切割枪等等，在游戏玩家中口碑极高。

杀猪刀全长 19cm，刀身的材质不锈钢，同时使用蚀刻模具再现出精美的花纹细节，实乃居家旅行、COS 杀人之利器。售价 89.95 美金小贵，但挡在广大玩家面前最大的问题应该不是售价，而是这把刀要如何寄回国内吧……

洛克提供

海猫战斗之时

多边趣闻

我有个朋友，每次玩三国杀的时候经常跟我做如下 YY：“三国好是好啊，不过如果什么时候能出一个动画游戏人物的卡牌游戏，那我就有限定买限定，有首发买首发！”读者大人们身边是不是也有这样的朋友呢？如果有的话，你可以告诉他们——是你们展示爱的时候了！

由国内同人社团“幻の裁决所”制作的同人卡牌游戏《海猫鸣泣之时 · 战》（以下简称《海猫 · 战》）是基于日本同人社团 07Expansion 的有声视觉同人小说《海猫鸣泣之时》改编设计而成。目前市面上已有不少同人卡牌桌游，但其中许多同人桌游都选择模仿《三国杀》（确切说应该是欧美的经典卡牌游戏《Bang！》），而《海猫 . 战》却另辟蹊径，其规则改编自尚未在中国上市的欧美血统桌游《Asencor》，游戏玩法可能会让熟悉《游戏王》的玩家感到亲切。同时，游戏中也融入了类似《三国杀》桌游中经典的角色扮演要素，加上可以招募的各类魔女和契约恶魔，各类道具、计略、魔法，以及可供讨伐挑战的 BOSS，相信会给熟悉《三国杀》的广大玩家带来一些新鲜感。同时，这款游戏也将完整收录《海猫》原作前七个章节的绝大部分出场角色！

※“幻の裁决所”温馨提示：虽然这款游戏的名称和原作格式相近，但这只是一款由中国的同人社团制作的二次同人创作品，请不要将它误认为官方作品哦！

◀除了《海猫》的角色尽数登场外，《东方》的人气角色也会在本作中出现，参战角色值得期待！

华尔兹提供

《命运规划局》

多边影视

年仅 24 岁的年轻参议员候选人大卫 诺里斯，一直为自己能够当选新的参议员努力着，但过于稚嫩与感性的做法却使他在竞选中失利。一次偶然的机会，他邂逅了艾米莉布朗特所饰演的女主角伊丽丝塞拉斯，两人一拍即合，看似会顺利发展下去的鸳鸯，命运却不是这么安排的……

影片对命运安排上的刻画很巧妙，各种看似一步到位命运牵连其实有着多种复杂的变化。这与我们平时的生活一样，在我们作出一个决定的时候，是否考虑过如果作出另一决定，命运会不会发生改变，还是说这一切都是命中注定？影片以决定好的命运为轴线，讲述了主角大卫 诺里斯努力摆脱命运的故事，听上去俗套，但影片的表现手法还算新颖，各种桥段设计的较为出彩，虽有硬伤，却不失为一部精彩的电影。片中虽是文戏为主，后期也没少了马特达蒙擅长的动作场面，推荐。

九兵卫提供

“太鼓之达人”诞生十周年！小池里奈应援！

多边趣闻

■和小池里奈一起敲打欢快的太鼓吧！

今年是“《太鼓之达人》系列”诞生十周年，为了进行纪念，NBGI 近日也推出了一系列特别企划，其第一弹便是请到小池里奈为系列最新作《太鼓之达人 携带版 DX》担当代言人，以应援即将全面展开的发售活动。

小池里奈出生于 1993 年，隶属 VeryBerry Production 事务所。曾出演过真人版《美少女战士》以及《美食侦探王》等多部日剧，在电影以及电视节目中也频频露面，在日本是很多人都非常喜欢的少女偶像。虽然比不上人气爆棚的明星大腕，却也正和“《太鼓之达人》系列”老少皆宜的全民向路线不谋而合，对游戏的品牌形象宣传无疑能起到很好的效果。

7 月 14 日发售的系列最新作 PSP 版《太鼓之达人 携带版 DX》作为系列诞生十周年纪念作品，同时也是时隔多年《太鼓之达人》正统作品再次登录 PSP 掌机。游戏收录新老曲目多达 70 首，另外还追加了全新的模式等待玩家去挑战，只要是喜欢音乐游戏的 FANS 都没有理由错过这款具有特殊意义的作品。

逆转游戏角色的十种方法

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 Drow、Delphi 美编 anubis

■战神奎托斯无疑是游戏史上最经典的角色设计之一。

■《暴雨》拥有精湛、传神的人物刻画。

如果 David Jaffe、Ken Levine 和 David Cage 这些游戏业的大师们齐聚一堂，共同构思一个经典游戏角色时，他们最先达成的设计原则会是什么？过目不忘的人设，特立独行的性格，还是角色跌宕起伏的命运？答案或许简单得出人意料——“令人信服”。Ken Levine 认为，当前游戏开发面临的最大问题并非是如何将它设计得更有趣，而是使它更容易被玩家理解。“比如看电影，你需要买票，然后坐在电影院的座位上，盯着大屏幕哭、笑，或干脆打盹，我想每个人都会这么做，而游戏则不然，我为什么非要杀死眼前这个人？我凭什么花上一个多小时找个没用的道具，只因为游戏中的某个傻瓜需要它？”谈到气势磅礴的《战神》，它的缔造者 David Jaffe 表达了类似的看法，“暴虐是奎托斯的主要性格特征，接下来的所有故事都在解释这样的性格是如何形成的，没错，他是一个神话角色，但依然要让玩家感到真实可信。”

毋庸置疑，人物是一款游戏的核心组成部分，经典作品大多拥有经典的角色，对开发者而言，角色是驱动游戏向前发展的主要动力，对发行商来说，脍炙人口的角色，将强化一款产品的商业价值，至于玩家，那些由多边形或象素构成的游戏角色，会赋予他们感同身受的交互体验。正因为如此，在游戏开发过程中，聚焦角色塑造和情节发展工作的导演的重要性愈发突出。作为《暴雨》的导演，David Cage 在角色设计上并未标新立异，而是将眼光放在了普通人身上，他们都不幸福，有着各自的危机，David Cage 特意为主角们设定了精神或身体上的疾病，使玩家更直观地感受到他们内心的痛楚，比如伊森怀疑自己有双重人格，史考特的哮喘还有麦迪逊挥之不去的噩梦。《暴雨》用令人难以想像的坦诚和娓娓道来的方式，演绎着平凡人的烦恼、痛苦，无助乃至死亡，格外真切，令人惊心动魄。

如何成功塑造一个游戏角色？答案并不难找，在游戏业有很多行之有效的办法，但是如何实现角色的发展，让玩家感受到人物的成长，这就是一个知易行难的话题了。如今的游戏业有太多“一以贯之”的角色，无论是系列作品，还是硬件的更新换代，他们的表情或许更逼真，冒险可能更精彩，但抛开繁琐的升级与转职，他们很少有过令人信服的成长和变化。事实上，游戏

开发商习以为常的方法论，除了让主人公经历失忆，或其他离奇的情节，导致性情大变，就是用前传的方式，来呈现游戏主人公年轻时不为人知的经历。在游戏《靛青预言》中，主人公因一场谋杀案而被通缉，只能通过寻找证据来证明自己的清白，然而在故事结尾，毫无征兆地出现了外星文明，主人公也摇身一变获得了超级能力，这种故弄玄虚，一味增加剧情“猛料”，没有节制的提升悬念程度的方式，最终导致游戏角色变得不伦不类。

在各种繁文缛节的条条框框中，很多游戏角色的设计都走上了殊途同归的老路，细心的玩家会发现不少角色演绎方面有趣的“巧合”：

1. 主人公不容失败，除非这种失败是他们获得胜利的铺垫。

2. 主角会遭遇各式各样的挫折和磨难，但通常解决了情感问题，一切就都不是问题了。

3. 主角直接或间接地认识最终BOSS，熟悉的程度，应该是在最后遭遇时，两人还能心平气和地来上一段宏篇大论，甚至在生死之战后化敌为友。

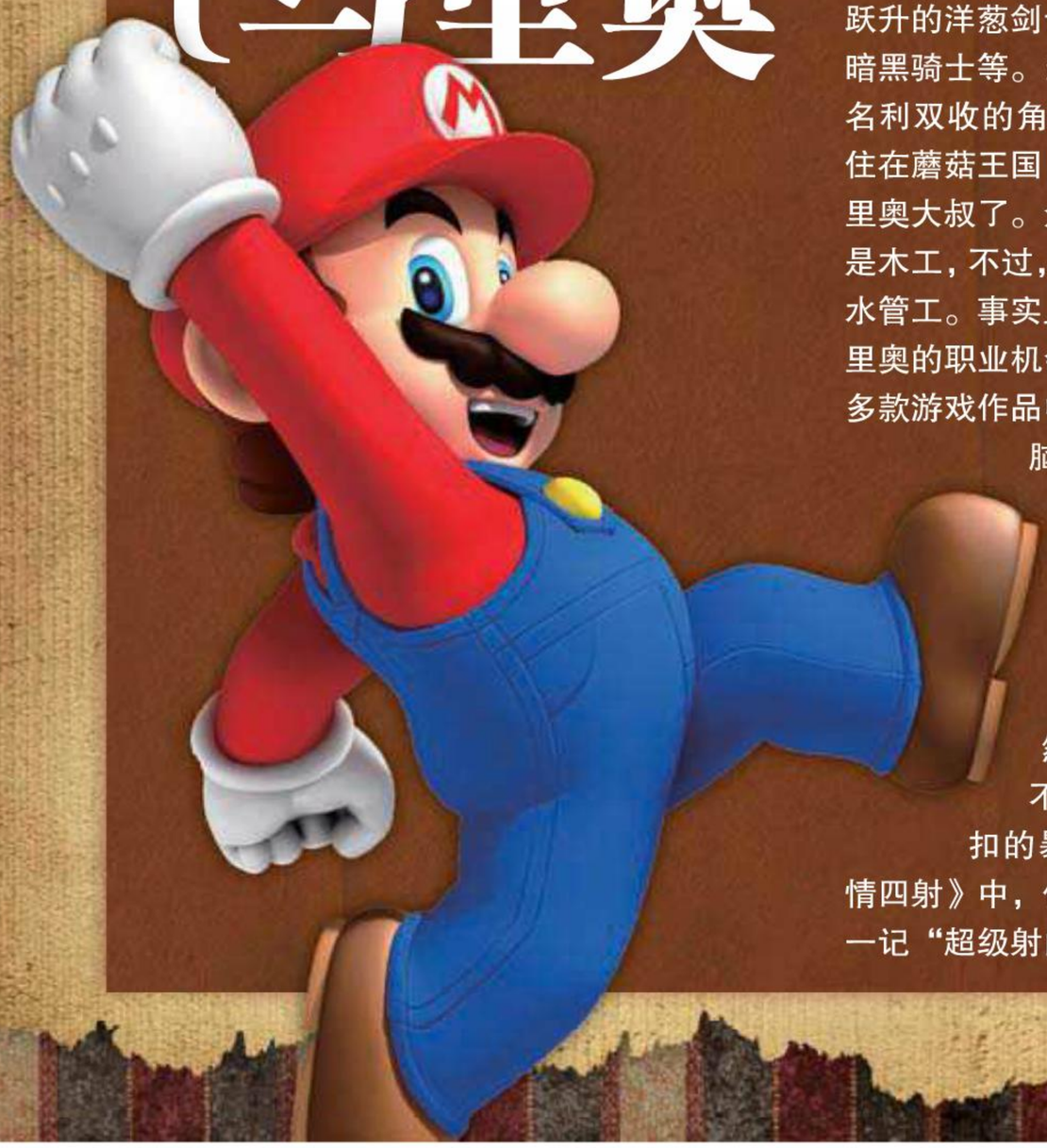
4. 游戏角色会有迷茫、打退堂鼓甚至犯下错误的时候，不过，主角总会在关键时刻顿悟，而配角的幡然悔悟，不是被主人公打醒，就是自己马上要挂掉了。

5. 当一个经典的游戏系列更换制作组时，这群幸福的家伙总愿意从主人公身上下手，高举变革大旗，在各种争议和期待声中，玩家最终见到的改版主人公——通常都没什么实际变化。

就像家用主机的推陈出新，或是游戏系统大刀阔斧的变革，游戏角色同样需要改变、成长乃至适应时代和玩家需求的“变脸”，在这个过程中，不需要生搬硬套的惊悚情节，或是毫无征兆的剧烈变化，真正成功的角色逆转，应该带给玩家新鲜、有趣而令人信服的感觉。衡量的标准是：角色本身的变化，乃至性格跳跃，要符合游戏上下文所交待的情节，是经得起推敲的演绎，而非无缘由的杜撰，角色的逆转要借助游戏特有的交互属性，让玩家真正在情感上接受自己喜爱的角色——那些顺理成章的变化。在接下来的文章中，我们将一一列举游戏角色在职业、性格、外形、价值观等十个领域的逆转变化，为您展现游戏业那些或成功或失败的角色设计案例：

职业变化

马里奥



虽然跳槽、换工作在现实世界司空见惯，但在游戏世界则是牵一发动全身，一旦变更职业，不但角色的外形、能力，甚至命运都会发生改变。在《最终幻想战略版 狮子战争》中，共有 22 种职业，比如不能装备技能，但进化后能力会有大跃升的洋葱剑士，以及拥有最高物理攻击输出的暗黑骑士等。当然，游戏业更换职业最勤快，最名利双收的角色，莫过于那位身高 1 米 55，居住在蘑菇王国，身材矮小结实的意大利水管工马里奥大叔了。众所周知，马里奥最初的一份工作是木工，不过，很快他就找到了更有前途的职业：水管工。事实上，凡是水管能够通往的地方，马里奥的职业机会就延伸到那里。在他登场的 200 多款游戏作品中，有重视体力的职业，也有依靠脑力劳动的工作，最轻松的莫过于在《大金刚马戏团》中充当一名看客。

在上个世纪 80 年代末，任天堂推出的《网球》和《Punch-out!》中，马里奥曾担任裁判，虽然表现并不突出，但也算不上黑哨，不过在球场上，他可是一名不折不扣的暴力运动员。在《马里奥足球 激情四射》中，他可以粗暴地撞倒对手，然后射出一记“超级射门”，甚至在讲究高度的篮球场上，

■《马里奥足球 激情四射》中的超级射门。

也能看到个子只有三、四个篮球叠起来高的马里奥的身姿，当然，有马里奥在，自然少不了龟壳、炸弹做伴。告别了球场，马里奥做过一阵子拆屋工，当过赤脚医生，除了永远的本职工作水管工外，他最辉煌的职业生涯是在卡丁车赛道上度过的。可以这样说，不管做什么工作，哪怕自己跳一下就能脱离星球引力，飞向银河系，或是在格斗、田径场上让斯内克、索尼克甘拜下风，大叔对碧奇公主依旧一往情深。马里奥成功的职业生涯，验证了三百六十五行，行行出状元的至理名言，也让他的经纪公司任天堂赚得盘满钵盈。

除了寻常的职业，马里奥在 1993 年发售的 SFC 光枪游戏《耀西的狩猎》中扮演一名骑士，本作讲述了库巴占领了蘑菇王国邻近的珍珠岛，岛上的王子 Prince Pine 是碧奇公