

游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

实用技术

特稿
辉煌的证明
鬼泣三部曲评析

-封面醒目-
生化6
“毒二代”金童玉女身分确认
最新预告影像+文字报道

研究中心

忍者龙剑传3

忍龙达人传授连锁断骨心得

灵魂能力V

系统更新及角色变更点

攻略透解

王国之心3D

系统详解+流程攻略+全宝箱收集

第2次超级机器人大战Z 再世篇

Kinect星战/鬼泣 高清收藏版

前线狙击

虐杀原型2

荣誉勋章 战士

勇气原点 飞翔妖精

DQ怪兽篇 特瑞的怪蜀仙境

女神异闻录4 午夜竞技场

阿希娅的工作室 黄昏之大陆的炼金术士

特别企划

末世情结

游戏编剧对世界毁灭的执念

读游戏

恩怨引发的恐怖危机

COD丧尸模式故事剧情介绍

2012.5A

定价:RMB 12.00

ISSN 1008-0600

09



9 771008 060006

Gamehalo

达人

忍者龙剑传3 / Vita
评测 影像版

机车风暴RC

生化危机 浣熊市行动 多人模式演示 | 第2次超级机器人大战Z 再世篇 必杀技演示

新作影像 生化危机6 | 马克思·佩恩3 | 失落的星球3 | 刺客信条III | 马达加斯加3



本期

赠品

Gamehalo DVD

末日余生 精美海报

优雅的中国风
张杨
CHINA TREND
北通
GRACEFUL



PSP3000类



硅胶套 (朱砂红)
BTP-5325F



硅胶套 (青花蓝)
BTP-5325F



硅胶套 (水墨墨黑白)
BTP-5325F



晶透水晶盒 (朱砂红)
BTP-5355F



晶透水晶盒 (青花蓝)
BTP-5355F



硅胶套 (水墨朱砂)
BTP-5325F



硅胶套 (水墨青花)
BTP-5325F



硅胶套 (水墨墨黑黑)
BTP-5325F



晶透水晶盒 (水墨黑)
BTP-5355F



购买北通中国风系列产品
均赠价值28元钢头真皮手绳一条

北京敬瑞金游戏机商店 | 呼和浩特洋瑞游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小瑞游戏 | 太原阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥墩电玩配件直通车 | 南京新晋电玩 | 宁波尚唯悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡晶晶电玩 | 济南数码引智电玩 | 合肥神游科技+电竞+天瑞科技+成都正华街机+成都真真电玩 | 昆明快乐游艺游艺+昆明云利电子 | 武汉新恒利电玩 | 乌鲁木齐高朋电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 宁夏脚脚电玩 | 银川百川科技 | 西平智力王电玩 | 广州永志电玩 | 东莞天天堂电玩 | 佛山NO.1电游 | 多哈恒通电玩 | 南通天天电玩 | 福州源发电玩 | 南宁鸿立电玩

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

游戏情报站	3	PS电玩大本营	11
排行榜	8	前线狙击	12
黄金眼	10	新作短波	25

游戏情报站要闻

索尼创下最高亏损额，裁员1万人!	3
《光环4》详情公布，新强敌登场	3
《失落星球3》回归原点，强化恐怖色彩	5
《口袋妖怪 黑·白2》发售日确定	6

前线狙击

生化危机6	12	虐杀原型2	20
勇者斗恶龙怪兽特别版的怪兽仙境	14	女神异闻录4 午夜竞技场	22
荣誉勋章 战士	16	勇气原点 飞翔妖精	24
阿索配的工作室 真神之大地的炼金术士	18		

P12 前线狙击



生化危机6

新闻资讯

NEWS & PREVIEW

总第297期

5A

COVER STAFF

封面用图:《生化危机6》
封面设计:一刀

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED

实用技术


GUIDE & PRO

P28 攻略透解




王国之心3D

P58



鬼泣 高清收藏版

P54



Kinect 星球大战

P41



第2次 超级机器人大战 再世篇

攻略透解	28
研究中心	63
软硬兼施SP	70
3DS应援团	74
VITA命	76
游戏进行时	79
攻略透解	
王国之心 3D	28
第2次超级机器人大战 Z 再世篇	41
Kinect 星球大战	54
鬼泣 高清收藏版	58
研究中心	
忍者龙剑传 3	63
灵魂能力 V	66

读编交流


EDITORS & READERS



八宝惜蛋 吧了窝窝

88

P90 特别企划



辉煌的证明

鬼泣三部曲评析

P82 特别企划



末世情结

游戏编剧对世界毁灭的执念

玩家春秋	80	多边共享	96
特别企划	82	玩家保健室	99
邪魔院	89	人生赢家	100
特稿	90	读游戏	102
猎人训练营	95	自由谈	106

游戏文化

GAME & CULTURE

天下聚会	109
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

本刊内所列的游戏名称及相关信息均属游戏服务提供商所有，本刊的游戏、文章、插图均为游戏服务提供商合法所有，本刊的游戏、文章、插图均为游戏服务提供商合法所有，本刊的游戏、文章、插图均为游戏服务提供商合法所有。如有侵犯个人合法权益或侵权事实请来信告知，我们将尽快处理。本刊根据《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《中华人民共和国著作权法实施条例》等法律法规，向权利人支付报酬。如有侵犯个人合法权益或侵权事实请来信告知，我们将尽快处理。

投稿须知

1. 文章自负——投稿人必须拥有其所投稿作品的完整著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不承担任何法律责任。
2. 编辑删改——本刊有权对稿件进行编辑、删改、修改或调整，本刊不必另行通知作者同意和进行付酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，默认属本刊(以书面形式或电子邮件形式)独家所有。如稿件内容敏感，或以其他任何方式造成负面影响，责任自负。如稿件内容敏感，或以其他任何方式造成负面影响，责任自负。如稿件内容敏感，或以其他任何方式造成负面影响，责任自负。

游戏索引

本期所出现的游戏按拼音排序如下

3DS	
马达加斯加3	25
梦幻联赛 自由球员的逆袭	51
索尼之王国 3D	29
索尼游戏 飞翔雄鹰	29
勇者斗恶龙 怪物仙境 特别篇 修业版	14

PS3	
SBK 當代	光盘
索尼飞翔 一击致命	光盘
索尼 决战血	光盘
索尼 恶灵收服	58 光盘
索尼 致命一击	光盘
索尼 致命一击 战斗行动	10 光盘
索尼 致命一击	66 光盘
索尼 致命一击	20 光盘
索尼 致命一击	22 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘

PSP	
第2次超级机器人大战Z 再临篇	10 41 光盘
索尼 恶灵收服	29 光盘

PSV	
机甲风暴 RC	光盘
致命格斗 PSV	光盘

Wii	
马达加斯加3	光盘

Wii U	
刺客信条 暗影	光盘

X360	
FEZ	10 光盘
Kinetix 足球大战	10 41 光盘
SBK 當代	光盘
索尼 地球战士	光盘
索尼飞翔 致命一击	光盘
索尼 致命一击	29 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘
索尼 致命一击	27 光盘

PSP	
第2次超级机器人大战Z 再临篇	10 41 光盘
索尼 恶灵收服	29 光盘

PSP	
第2次超级机器人大战Z 再临篇	10 41 光盘
索尼 恶灵收服	29 光盘

Gamehal



刀刀入骨 酣畅淋漓

忍者龙剑传3 达人评测



极度混乱

生化危机浣熊市行动 多人模式演示



幽灵行动 未来战士

第2次机战Z 再世篇

必杀技演示



生化危机6

游戏试玩

游戏试玩

刀刀入骨 酣畅淋漓

忍者龙剑传3 达人评测

极度混乱

生化危机浣熊市行动 多人模式演示

Vita 影像版

机甲风暴 RC

特别收录

再临折之章

第2次机战Z 再世篇 必杀技演示

最新01a0 ver.2

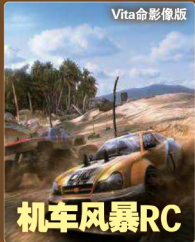
精华预览

新作影像集锦

刺客信条 暗影 特别预告片

死亡公路秀

本期光盘精选内容



游戏试玩

刀刀入骨 酣畅淋漓

忍者龙剑传3 达人评测

极度混乱

生化危机浣熊市行动 多人模式演示

Vita 影像版

机甲风暴 RC

特别收录

再临折之章

第2次机战Z 再世篇 必杀技演示

最新01a0 ver.2

精华预览

新作影像集锦

刺客信条 暗影 特别预告片

死亡公路秀

Vita 影像版

机甲风暴 RC

特别收录

再临折之章

第2次机战Z 再世篇 必杀技演示

最新01a0 ver.2

精华预览

新作影像集锦

刺客信条 暗影 特别预告片

死亡公路秀

本期光盘特别附赠 UC626 潮流工艺艺术品

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/c3oP2XgS6D/>

密码:FB4S2FR1L

特别说明

Gamehal DVD 全部升级

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清晰拉伸模式，以获得最佳的视觉体验。



Ending Song

萝莉宝贝 片尾曲



全面回忆

信息条说明

本刊网内文中所介绍的游戏基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

机种说明

本刊中所用出的游戏机种名称均为其缩写，各游戏机种名称解释如下：

3DS	Nintendo 任天堂主机
ARC	ARC 街机
Android	SEGA 街机平台
PC	Family Computer, Nintendo 任天堂主机
GBA	Game Boy Advance, Nintendo 任天堂主机
NDS	Nintendo Dual Screen, Nintendo 任天堂主机
PS	PlayStation, SCE 索尼主机
PS2	PlayStation 2, SCE 索尼主机
PS3	PlayStation 3, SCE 索尼主机
PSP	PlayStation Portable, SCE 索尼主机
PSV	PlayStation Vita, SCE 索尼主机
SFC	Super Family Computer, Nintendo 任天堂主机
SS	Sega Saturn, SEGA 街机平台
Wii	Nintendo 任天堂主机
Xbox	Nintendo 任天堂主机
X360	Xbox 360, Microsoft 公司主机

主管：甘肅科學技術協會
副主管：甘肅科學技術協會
通信地址：兰州市嘉峪关路99号信箱170300
邮政编码：730000
联系电话：0931-8668373 8659170 8496387
网址：uc626.com
地址：uc626.com

总编辑：李子奇
执行编辑：王伊杰
副编辑：马强
责任编辑：王友
编辑助理：马强
网络编辑：肖勇发

发行编辑：王伊杰
副编辑：马强
责任编辑：王友
编辑助理：马强
网络编辑：肖勇发

发行总代理：北京鑫利源国际文化发展有限公司
广告总代理：北京鑫利源国际文化发展有限公司
销售热线：010-87587174 0767-834
广告代理：广州市利亨广告有限公司
广告热线：020-2222292/1380888840

国内标准刊号：ISSN 1008-0620
国内统一刊号：CN62-1137/01
定价：零售每份8元
零售每份8元
零售每份8元
零售每份8元
零售每份8元
零售每份8元
零售每份8元
零售每份8元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

04.09 索尼宣布上财年净利润总额可能高达5200亿日元，这是其历史上的最高亏损额。为了改善经营状况，索尼宣布将在年内大幅裁员1万人。

04.11 Capcom与世嘉和NBGI联手打造的SRPG《PROJECT X ZONE》正式公布。

04.11 Capcom于罗马举办年度媒体盛会“Captivate 2012”，公开了《失落的星球3》，并宣布《生化危机6》将比原计划提前一个月发售。

04.11 《光环4》详情公布，故事将发生在《光环3》事件的4年之后，世界面临新敌人的威胁。

04.12 平井一夫公布索尼集团改革计划，游戏与数字成像和移动业务将成为未来的三大主力，计划本财年扭亏为盈。

04.13 任天堂公布《口袋妖怪黑·白2》详情，游戏确定将于6月23日发售。

索尼创史上最高亏损额，裁员1万人！

4月9日，索尼宣布将在2012年底之前大裁员1万人，占其全球员工总数的6%。大裁员的根本原因是索尼在截至3月31日的上个财年里出现巨额亏损——根据初步估算的亏损总额高达5200亿日元！这是索尼集团连续第四年赤字，更是其创立65年历史上的最高亏损额！

此前索尼原本预计此财年亏损额为2200亿日元，亏损额巨幅攀升的主要原因是美国方面大笔税务开支被计入第四财季。电视部门仍是亏损大户，该部门已是连续8年赤字。近年来受三星等韩系电子巨头的冲击，加上日元汇率持续攀升的大环境，日系电视机生产商都在遭遇巨额亏损。夏普公司上财年亏损额从原本预期的2900亿日元提高到3800亿日元。

通过大幅裁员以及业务部门的优化，索尼表示相信新财年可以扭亏为盈，达到1800亿日元的运营利润。在4月12日，刚当上集团



CEO不久的平井一夫公布了近期的改革计划。这次改革继续以“一个索尼”为口号，将会把重心放在索尼集团的三大业务部门：数字成像、游戏与移动业务。计划到2014财年，这三大部门的销售额将会占到整个集团的70%，并贡献85%的运营利润。届时游戏部门的年营业收入

将会达到1万亿日元，运营利润率将达8%。

此外，电视部门将会继续进行改组，并且加大在印度和墨西哥等新兴市场的扩张力度，创造全新的商业机会。另外，索尼集团的1万人大裁员预计需支付750亿日元的遣散费等开支。

《光环4》详情公布，新强敌登场

X360年度头号独占大作《光环4》日前通过美国《GameInformer》杂志首次公开详情，在报道中特别突出介绍了本作的多人模式。负责本作开发的343 Industries表示，他们目前已经有250名员工。《光环4》是系列历史上制作规模最大的游戏。

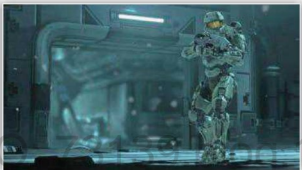
《光环4》的多人模式与剧情直接相关，玩家扮演的是登上UNSC Infinity号飞船的斯巴达四代战士，

在单人剧情模式中，士官长将多次遭遇此飞船。本作的多人模式主要分为两大类，传统的对抗类多人模式新增了不少新类型。新增的“弑君”(Regicide)是一个重要看点，分数最高者为“王”，其所杀对手数量越多，将其消灭的分数就越高。另外一种多人模式是“Spartan Ops”，是一种最多可4人参加的合作模式。在游戏发售前，微软每个星期都会发布一个全新的剧情片段以及一组

新任务，玩家可以通过合作的方式探索新剧情，而这些剧情任务与单人模式的任务有着相同的水准。这些定期更新内容将会完全免费。

在单人模式方面，士官长与科塔娜之间的关系将会是剧情的核心所在，当然“士官长的归来”是被重点渲染的剧情元素，游戏中会更深入地描述士官长的个人故事。游戏发生在《光环3》事件的4年之后，目前内部演示的DEMO刚开始，士

官长在一艘飞船中醒来，而飞船已经被星盟占领，但在本作中，星盟并非主要敌人——真正的对手既非星盟也非洪魔，而是一种从未出现过的新敌人，他们更善于协作出击，在智能与复杂性方面都超过了过去的敌人。《光环4》将更深入讲述“救世”为目的而建造光环消灭智能生物的历史会有详细解释。



INFO

新闻短波

《孤岛危机3》亮相

最近在EA的游戏下载服务Origin.com上悄然出现了《孤岛危机3》的产品页面,封面图中出现了一位使用弓箭武器、身着纳米战士的战服,身后的场景应该是在城市中。



EA 当选“美国最差公司”

在美国 The Consumerist 举办的一次网络评选活动,EA 以最高票数被网友评选为“美国最差公司”,击败了美国银行、AT&T 等“对手”。对此,EA 公关部高级主管 John Reseburg 愤愤不平地说:“我们相信银行总裁们,还有石油、烟草和军火公司们都该松一口气了,他们今年甚至没有在我们的名单中出现。”

索尼克创造者加入任天堂

当年与中裕司一起创造了索尼克的安原弘和目前已经加入任天堂的“软件技术部”,该部门之前主要开发的是 NDS 的小型游戏作品。

《铁拳 TT2》9 月推出家用机版

NBGI 日前宣布《铁拳 TT2》的 PS3/X360 版将于今年 9 月发售,本作将收录系列史上最多的 50 名角色,并收录“FIGHT LAB”角色定制系统,不仅可以变更服装,还能学会各种新招式,自创连续技。



《超级马里奥兄弟 4》开发中?

美国任天堂最近注册了一个新网站域名——“supermario4.com”。20 多年前任天堂在 FC 上推出了《超级马里奥兄弟 3》,此后虽然《马里奥》新作年年有,但是从未有《超级马里奥兄弟 4》为名推出过续作。而今年初,岩田聪曾透露有一款全新的经典类型《马里奥》新作正在开发中。

PS3《神次元游戏》夏季发售

Compile Heart 日前开设了《神次元游戏 海王星 V》的官方网站,本作将于今年夏季发售,对应平台为 PS3。游戏标题中的“V”代表胜利,故事发生在 1989 年。



《那由多的轨迹》初步情报公开

备受 PSP 玩家关注的《轨迹》系列“新作《那由多的轨迹》最近终于公开初步情报。Falcom 表示本作开发至今已有 2 年时间,游戏与过去的《英雄传说》系列毫无关联,所以标题中不再有“英雄传说”的字样。

《那由多的轨迹》是发生在一



个存在“尽头”的世界里,人们相信世界是一个平面而非球形。在这个世界里有季节的变迁,而随着季节的变化,不仅周围的景物发生变化,也会影响到敌人与技能的效果。游戏采用了实时行动的战斗系统,主角与伙伴可以发动连续技。玩家主要操作主角那由多,也可以向伙

伴下达指令。在战斗的时候,玩家会有正在操作两名角色的感觉,但是操作并不复杂。本作极其重视 BOSS 战,号称将会有 Falcom 公司历史上最强的 BOSS 战,以至于每一场 BOSS 战都犹如最终 BOSS 战般精彩。



《龙珠 Z Kinect 版》视点发动龟波气功

NBGI 日前宣布,将于今年 10 月在 X360 上推出《龙珠 Z Kinect 版》。本作是系列玩家所熟悉的对战类游戏,却与以往的对战游戏完全不同,不仅采用了 Kinect 的体感

操作方式,而且以第一人称视点进行战斗,让玩家模仿龟波气功的梦想成真。游戏主要分为故事模式和分数挑战模式。负责本作开发的是 Spike Chunsoft。本作收录了 50 多

名可连角色,有 100 多种动作。本作还将支持 QR 二维码功能,可用 Kinect 扫描特殊 QR 码来获得新角色与能力。



▲用自己的动作发动龟波气功,每一个少年的梦想在此实现!

《质量效应3 加长版》夏季免费发布

由于大批玩家对《质量效应 3》的结局表示强烈不满,并在网上发起抗议和请愿活动,最近 BioWare 终于做出回应,表示将以 DLC 的方

式推出免费提供下载的《质量效应 3 加长版》,时间预定为今年夏季。

BioWare 创始人 Ray Muzyka 说:“我们认为《质量效应 3 加长版》将达

成平衡,既解答了玩家的困惑,又保持了团队在《质量效应》世界观故事结局方面的艺术追求。”据官方介绍,这个加长版 DLC 不会为游戏增加与原作用不同的结局,只是会增加一些新的过场动画,对某些方面进行更详细的解释。

Kinect 舞蹈冒险游戏公开

日本 Boost On 公司宣布将推出其首款 Kinect 的 GAL 游戏,名为《爱☆练 - Sweet -》。这是一款 Kinect 独占的“舞蹈冒险游戏”,玩家将作为拯救学校的舞蹈部而拼命练习,所有舞蹈动作均以体感方式进行模拟。该系列将分为三款游戏:“Sweet”将于夏季发售,“Mint”于秋季发售,“Bitter”于冬季发售。每个版本都有四个女孩以及完全不同的故事。



Wii U 售价 300 美元, 11 月发售!

最近国外 Wii U Daily 网站声称获得了日本零售商 Media Land 的内部消息:Wii U 美版将于 2012 年 11 月 18 日发售,一个星期后发售日版!

这段时间,关于 Wii U 的传闻可谓层出不穷。在 Wii U Daily 的报道之后,Forget The Box 网站报道 Wii U 的首发价格可能是 300 美元。该站报道称 Wii U 的零部件总成本大约 180 美元,目前任天堂的主要目标是降低生产成本以实现利润最大化。

须田刚一开发《杀手已死》

《链锯甜心》尚未发售，蛭蜂工作室与角川GAMES就公布了他们的下一个合作项目——PS3/X360

动作游戏《杀手已死》(KILLER IS DEAD)。本作是由蛭蜂工作室社长须田刚一亲自担纲制作，围绕“生与死”、“

爱”等主题。从概念图来看是一款充满未来风格的战斗，将会有《英雄不再》风格的剑斗，主角专门在世界各地诛杀S级罪犯。本作预定于2013年发售。



《失落的星球3》回归原点，强化恐怖色彩

4月11日，Capcom的年度媒体盛会“Captive 2012”于罗马举办，除了宣布《生化危机6》将提前一个月发售外，此次活动另外一个焦点是《失落的星球3》正式公布！本作预定于2013年初发售。

《失落的星球3》是由美国加州的Spark Unlimited工作室开发，游戏故事发生在一代事件的数年前，讲述E.D.N. III星球早期殖民时期的故事，主角Jim是一个建筑工人，为了养活地球上的家人而到这颗苦寒之星谋生。本作将以第三人称视点动作射击为主，

驾驶Jim的大型建筑钻探机器人时会变成第一人称视点。本作会更加注重单人模式的剧情内容。

本作不再使用Capcom的MT Framework引擎，而是使用欧美开发者更熟悉的“虚幻引擎3”，因此画面风格也跟之前大不相同。此时E.D.N. III星球的气候条件比一代中所见更为恶劣，经常会有强烈的雪暴与离子风暴。Jim驾驶的钻探机

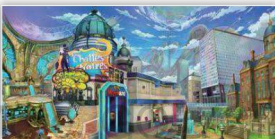
器人是系列历史上最大型的机甲，大威力的钻头是其主要武器，但它毕竟不是专门的战斗机器人，因此无法装备武器。而作为首批来到此星球的工人，Jim并非战士，在恶劣的条件中，他所依靠的是自己的求生本能。本作在氛围的营造方面吸取了《死亡空间》等恐怖游戏的经验，将会着重渲染初遇强敌时的恐惧感。



三大名门携手，《PROJECT X ZONE》震撼登陆3DS



4月11日，Capcom联合SEGA与NBGI，发布了新作《PROJECT X ZONE》的首批消息，游戏类型为SRPG。游戏目前的开发进度为50%，预定于年内发售，并且将在5月发布首个预告片。本作会将三家厂商游戏中的知名角色两两组队，作为一个独立的作战单位供玩家调遣。仅仅从游戏形式上来说，本作令人想起了《Namco X Capcom 梦幻大决战》，无论是角色两两组队的方式还是结合了策略游戏和动作游戏玩法的系统都非常类似。不过这次因为加入了SEGA，角色阵容更具吸引力，让我们来看看登场的角色都有哪些：



●Capcom登场人物

隆×肯(《街头霸王》系列)、洛克人×X×Zero(《洛克人X》系列)、季米特里(《恶魔战神3》)×但丁(《鬼泣》)、克里斯×吉尔(《生化危机 启示录》)

●SEGA登场人物

真宫寺樱×大神一郎(《樱花大战》系列)、陈佩×结城晶(《VR战士》系列)、库尔特×莉艾拉(《战场的武女神3》)、乌拉拉(《太空频道5》系列)、Toma×Cyril(《光明力量 EXA》)

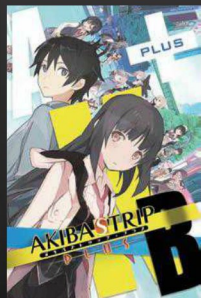
●NBGI登场人物

风间仁×凌晓雨(《铁拳》系列)、Kos-Mos×T-elos(《异度传说》系列)、尤利×艾丝缇尔(《薄暮传说》)、凯伊特×黑玫瑰(《hack》系列)、曾伽(《超级机器人大战 OG》)

新闻短波

《秋叶原之旅 PLUS》公开

Acquire公司宣布将于6月21日在PSP上推出《秋叶原之旅 PLUS》，本作将会面语音化，服装更换时会有“羞耻声音”。



《上古卷轴 V》Kinect 补丁

Bethesda Software 宣布将推出《上古卷轴 V 天际》X360版的Kinect操作补丁，将支持Kinect的语言操作，从切换道具、魔法、地图、技能到龙吼指令等，都可以用语音的方式发动，共收录了200多种语音指令。

PSV《抵抗》多人模式

索尼透露PSV的《抵抗 燃烧的天空》将支持8人在线游戏，有6张地图和3种多人模式。

《极品飞车》电影版

据美国《综艺》杂志报道，EA已经绿档制片人John Gatins(代表作《铁甲钢拳》)准备将《极品飞车》改编成电影。目前派拉蒙、索尼和华纳兄弟都对该片表示感兴趣。

总的来说, Wii U 的性能真的跟不上, 还达不到 PS3 或 X360 的同等水平。

最近真正从事 Wii U 游戏开发的匿名游戏开发者寥寥无几, 他表示 Wii U 虽然击败了 PS3 和 X360 都有所不及。



业界消息

原田做游戏慢是出了名的, 所以《铁拳对街头霸王》可能要 2018 年才会发售!



《街霸》制作人小野义德最近在英国《卫报》采访时调侃说, 原田胜哉做游戏的速度太慢了, 所以期待《铁拳对街头霸王》的玩家还是先把《街头霸王对铁拳》玩透了再说吧!

业界消息

《初音未来》今夏登台 PSV

世嘉日前宣布将于今年夏季在 PSV 上推出《初音未来 女歌手计划 NEXT》(暂名), 预定 2013 年推出 PS3 版。针对 PSV 的性能, 本作中的登场角色采用全新建模, 人物表情将更加丰富, 演出效果将全面强化。除了沿用 PSP 版前作的操作方式外, 本作也将活

用 PSV 的触控屏, 新增了“刮擦”操作, 在前奏或间奏等乐器演奏部分会出现“☆”号, 图标重叠时就可以刮擦屏幕进行操作, 连续刮擦可形成连锁。本作还增加了“技巧区域”系统, 完美达成区域内的所有连锁可获得额外分数奖励。



《口袋妖怪 黑·白2》发售日确定

据日报报道, NDS 的《口袋妖怪 黑·白2》将会是一部全新作品, 启用全新角色阵容与主场, 包括本作的男女主角均为原创新角色。主角的主要对手将会是其童年伙伴, 此外还公布了一个从事口袋妖怪力量研究的神秘男子。本作故事设定于前作的两年后, 虽然仍然是发生在伊修地区, 但是玩家一开始是从伊修南部的一个新镇开始, 将会有大量全新设施出现。另外, 本作确定将于 6 月 23 日发售, 定价 4800 日元。

换句话说, 他们的菜不好吃, 吃的人自然少。THQ 在 6 个月内将不复存在。

Take-Two 首席执行官 Strauss Zelnick 日前在 MIT 的游戏商业会议上发表演讲, 他表示 THQ 熬不过半年必将破产, 根本原因是 THQ 的游戏质量不行, 像游戏质量不行的食物一样。前 THQ 公关部经理 Angie Emery 反击说: “虽然 Zelnick 先生对 THQ 的存活时间而且不准确。他的评价是不负责任而且错误的。”



业界消息



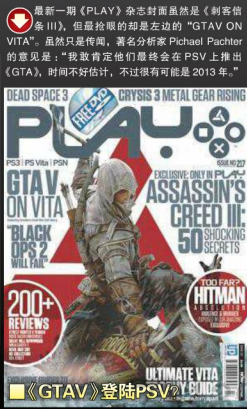
有图有真相

SCENE



小岛秀夫新作设定图

不断在媒体上爆料的小岛秀夫, 最近又出了一张来自新川洋司的新作设定图, 这次是身着机甲的女性角色, 这是来自小岛的新作“真人计划”。



《GTA V》登陆 PSV 的预告



闪电霸气普拉达装

Square Enix 最近与著名时装品牌普拉达合作, 在男性时尚杂志《Arena Homme+》上刊载了 12 页的特别企划, 《最终幻想 XIII-2》的角色们纷纷穿上普拉达的 2012 年春季新款男装, 除了雷欧、霍普等男性角色外, 有暮街美器的闪电也以一身帅气们闪亮亮相, 真是霸气外露, 迷倒万千少女!

日本《电击PlayStation》杂志日前报道了一款来自日本人的新作, 该作是日本一创办 20 周年的纪念之作, 类型为 RPG, 游戏名称暂未公布。



日本一 20 周年纪念之作

在4月12日的索尼战略发布会上,平井一夫微笑着竖起食指,重申了“一个索尼”的战略原则。具体而言,就是要将索尼的力量重点放在几个具有强势地位的核心业务领域,包括数字成像、游戏与移动设备。在游戏方面,平井一夫指出的改进措施是扩充下载游戏阵容,以及增加PlayStation Suite的兼容设备……看到这里,笔者感到十分失望,就像看到索尼在错误的道路上越跑越远。

平井一夫说,索尼改革的重点是将优势资源放在优势业务上,而下载游戏和PlayStation Suite能算是索尼的优势业务吗?PlayStation Suite在当今智能手机市场上毫无存在感,索尼早已失去号召其他生产商支持PlayStation Suite的影响力。至于下载游戏,《行》等优质独占游戏确实能成为PS3玩家的必买之作,但无论下载游戏做得多好,都很难成为人们购买主机的理由。从始至终索尼缺的不是独占游戏的数量,而是有《光环》般影响力的超级独占大作。令人失望的是,索尼,尤其是日本的SCEJ似乎从未意识到这一点,他们所做的正如平井一夫所说,是将其开发力量都放在了下载游戏和小品级游戏上。6年来,除了《GT赛车5》之外,SCEJ还有哪款游戏对PS3的销量真正起到了促进作用?SCEJ在日本的游戏发行商排名中已经跌到第十名开外,甚至远不及当年由其扶持起来的Level-5。

而在PS巅峰期,SCEJ曾高居第一。面对当前的尴尬处境,SCEJ不仅没有在大作上奋起直追,反而加大力度开发创意小品级游戏,SCEI总部推出了总投资数亿美元的游戏扶持计划。不可否认,索尼对独立游戏的大力支持催生了Thatgamecompany等实力巨大的开发商,并且获得了相应的回报。但是身为第一方软件开发商,其

独家视点

迷失的索尼

首要任务应该还是用软件提高硬件销量,而非软件本身的盈利性。

在打造大作方面,SCEA表现出众,不过仍然缺乏《光环》级别的大作。顽皮狗和Santa Monica工作室都拥有业界顶尖的实力,不过SCEA在市场营销方面还欠缺微软的魄力。《战争》、《未知海域》等对核心玩家有足够的号召力,但还是无法形成社会现象。笔者认为索尼应将其独立游戏方面的投入转向顶尖大作,打造一个可与《光环》抗衡的超大作,这才是所谓的“优势资源用于优势业务”。游戏产业正进入两极分化的时代,超大作与休闲游戏都在繁荣发展,介于二者中间的中等规模游戏

以提高主机普及率为首要目标的第一方,更应全力投身于超大作战略。

难以存活。以提高主机普及率为首要目标的第一方,更应全力投身于超大作战略。假如SCEJ拥有自己的《最终幻想》或《怪物猎人》,PSV绝不至于陷入今日之窘境……



金馆长视点

好游戏,但不是好《忍龙》

《忍者龙剑传3》几乎遭到了全球媒体的一致恶评,但是仔细看看媒体的评语,似乎没有人质疑本作“动作游戏基本功”,比如手感,比如画面表现,比如人物动作流畅度……等等。大家恶评的焦点都是本作那些所谓“创新”的部分,比如斯哥,比如取消吸氧系统,比如说只能用一把武器,比如说画面全非的忍术和超杀……“玩起来不像《忍龙》”,这是被玩家骂得最多的一点。

其实作为一款动作游戏,手感好,动作流畅,画面过得去,关卡设计不错,就已经是一款标准意义上的“好游戏”了。细嚼慢咽,本作几乎完全符合

这些标准,砍杀时候的手感比起前作丝毫不差;人物动作衔接甚至比前作还要流畅一些;画面虽说算不上顶级,可是至少很漂亮,偶有掉帧也没到不能接受的程度;流程够长,关卡设计也没有很失败的地方,可以这么说,如果它是一款原创游戏,那么绝对有资格竞选今年最大的黑马。

可惜,这是《忍龙》。《忍龙》无论名气还是实际都不能仅仅用一款“好游戏”的标准来衡量。作为《忍龙》家族的一员,它没

有选择,它必须出类拔萃,它有世界上口味最刁的一群粉丝,所以它必须做到既优秀,又足够符合粉丝心目中的《忍者龙剑传》。保险一点的做法是把3代做成2代的延续,各方面在2代的基础不断强化提高,那么至少可以立于不败之地,然而本作并没有这么做,相反,它的各个方面都在竭力地试图摆脱前作的影子,甚至有的时候你感觉本作某些东西的存在目的就是在和前作“赌气”;前作忍法是重要攻击手段?好,本作忍法变成纯表演;前作战斗核心是落地吸魂放超杀?好,本作连魂都给取消了;前作主副武器花样繁多华丽无比?好,本作就一把刀一张弓你们慢慢美去吧;前作断肢很爽?抱歉,这次你们只能断看不见的骨头……诸如此类。本作从前期宣传到游戏发售,可以看出早出早进洋人所有的目的就是创造出一款完全属于他自己的、看不出一点板垣风味的《忍龙》,我很理解他在急于证明自己的时候的那种心情,但是通过否定别人作品的方式来表现自己显然并不高明,尤其是你肯定的是是一款已经大获成功,很多环节已经成为业内标准的游戏。其实早出早进完全可以吸收前作优点再融合一些自己的想法加以改进而不是急于另立门户,也许还会有人嘲笑他,但是进一步踏踏实实走下去,十年后还有人会忽视你吗?

所以说《忍者龙剑传3》并非不是一款好游戏,它遭到批评的原因,是因为它已经不是我们认识的那个《忍龙》。有时候玩家就是这种“不讲理”,你非要逆着玩家的心态,那只能是自讨苦吃。

你非要逆着玩家的心态走,那只能是自讨苦吃。

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

2012年4月2日 - 4月8日

1 超级机器人大战 Z 再世篇

PSP

NEW

第2次スーパーロボット大戦Z再世篇
 ■2012年4月5日发售 ■NBGI ■策略角色扮演 7330 日元



本作是去年发售的《第2次超级机器人大战Z 破晓篇》的续作，游戏剧情承接《破晓篇》，讲述主角一行打败破晓王之后的故事。并在《破晓篇》的基础上追加《机动战士高达OO 第二季》《机甲的使者 铁人28号》等全新作品，登场作品数量达到系列之最，必然受到FANS的追捧。

本周: 265 439 套 累计: 265 439 套

2 王国之心3D

3DS

上周1位

キングダム ハーツ 3D
 ■2012年3月29日发售 ■Square Enix ■动作角色扮演 5800 日元



《王国之心3D》的剧情接着2代结尾处展开，索拉和利库瓦获得键刀大师的资格而前往沉睡在梦中的世界接受试炼。玩家可使用索拉和利库瓦两人，在相同的世界中展开截然不同的冒险，“自由连锁行动”和“真实转移”两个新元素的引入令战斗的速度感提升到了前所未有的高度。

本周: 42 231 套 累计: 252 388 套

3 职业棒球之魂 2012

PS3

NEW

プロ野球スピリッツ 2012
 ■2012年3月29日发售 ■Konami ■体育 4500 日元



《职业棒球之魂 2012》是该系列2012年的新作。本次除了登陆传统的PSP平台和PS3平台，也特地为新掌机PSV制作了相应的版本。游戏对于棒球选手的动画还原非常真实，模式也非常丰富，经典的生涯模式可以让玩家扮演一位棒球手体验长达20年的运动生涯。

本周: 26 886 套 累计: 89 606 套

5 新·光之神话 帕尔提亚之镜

3DS

NEW

新・光神话 ヘルテナの鏡
 ■2012年3月22日发售 ■Nintendo ■动作 25710 套

6 超级马里奥3D大陆

3DS

NEW

スーパーマリオ3Dランド
 ■2011年11月3日发售 ■Nintendo ■平台动作 1408574 套

7 口袋妖怪+信长的欲望

NDS

NEW

ポケモン(プラス)ノブナガの野望
 ■2011年3月17日发售 ■Nintendo ■策略 17989 套

8 怪物猎人3 tri G

3DS

NEW

モンスタハンター3(トライ)G
 ■2011年12月10日发售 ■Capcom ■动作 1382450 套

9 马里奥赛车7

3DS

NEW

マリオカート7
 ■2011年12月1日发售 ■Nintendo ■竞速 16024 套

10 马里奥与索尼克 伦敦奥运会

3DS

NEW

マリオ&ソニックAT ロンドンオリンピック
 ■2012年3月1日发售 ■Nintendo ■体育 10982 套

拥有大批粉丝以及素质优秀的《超级机器人大战Z 再世篇》当之无愧地登上了本周日本市场的销量冠军宝座，而发售了一周的《王国之心3D》本周也紧随其后，两周下来销量也有不错的成绩。《职业棒球之魂 2012》两个版本上周发售以来连续两周双双上榜，表现出色，可见日本对棒球运动的热爱。其中第5位的《新·光之神话 帕尔提亚之镜》能否与其他系列一样成为长青的系列有待考验。

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

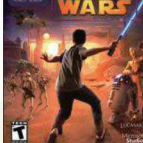
USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年4月1日 - 4月7日

1 Kinect 星球大战

X360

Microsoft ■2012年4月3日发售 ■动作 ■上周1位: -



本作早在Kinect还没诞生的时候就已经公布，不过在Kinect发售后的17个月才姗姗来迟。游戏采用了原创故事，让玩家体验到从一名学徒成为绝地武士的过程，众多星球世界的招牌动作都需要你亲身做出，就好像你自己的能够操控原力一般。星战迷一定大为满意。

本周: 262 631 套 累计: 262 631 套

2 异度之刃

Wii

Nintendo ■2012年4月6日发售 ■角色扮演 ■上周1位: -



本作是2010发售的特色作品《异度之刃》的美版，作为“异度”系列的新作，在公布时吸引了不少级别粉丝的关注。本作使用无缝式战斗，巨大的地图和极其丰富的游戏内容让游戏受到了核心角色扮演游戏玩家的交口称赞，接近一百小时的游戏时间和有深度的剧情也令人满意。

本周: 141 593 套 累计: 141 593 套

3 新·光之神话 帕尔提亚之镜

3DS

NEW

Kid Icarus: Uprising
 ■Nintendo ■2012年3月23日发售
 ◆本周 35556 套
 ◆动作 ■上周1位: 6
 ◆累计 196977 套



4 鬼泣 高清收藏版

X360

Devil May Cry HD Collection
 ■Capcom ■2012年4月3日发售 ■动作 ■上周1位: -

随着近期高清时代的名作高清移植到次世代平台这股东风,《鬼泣》系列也顺势推出了高清合集。游戏收录了标清时代的前三部作品,其中《鬼泣3》为后来推出的特别版。虽然画质并没太大的变化,但无论对想重温名作的粉丝,还是没玩过原作的玩家来说都不错错过。

本周: 33 658 套 累计: 33 658 套

5 生化危机 浣熊市行动

X360

NEW

Resident Evil: Operation Raccoon City
 ■Capcom ■2012年3月20日发售
 ◆本周 30654 套
 ◆射击 ■上周1位: 1
 ◆累计 339012 套

6 鬼泣 高清收藏版

PS3

NEW

Devil May Cry HD Collection
 ■Capcom ■2012年4月3日发售
 ◆本周 30034 套
 ◆动作 ■上周1位: -
 ◆累计 30034 套

7 NBA 2K12

X360

NEW

NBA 2K12
 ■Take-Two ■2011年10月4日发售
 ◆本周 29573 套
 ◆体育 ■上周1位: 7
 ◆累计 165 129 套

8 COD 现代战争3

X360

NEW

Call of Duty: Modern Warfare 3
 ■Activision ■2011年11月8日发售
 ◆本周 28150 套
 ◆射击 ■上周1位: 8
 ◆累计 279546 套

9 跳舞吧3

Wii

NEW

Just Dance 3
 ■Ubisoft ■2011年10月7日发售
 ◆本周 27024 套
 ◆音乐 ■上周1位: 9
 ◆累计 459096 套

10 质量效应3

X360

NEW

Mass Effect 3
 ■EA ■2012年3月6日发售
 ◆本周 26988 套
 ◆角色扮演 ■上周1位: 4
 ◆累计 1162538 套

《Kinect 星球大战》能在全球市场夺下本周销量冠军，美国市场的销量冠军自然也不理或释。而第2位的《异度之刃》本周在美国发售也有14万的不错成绩，不过其他作品销量就稍惨淡了些。《新·光之神话 帕尔提亚之镜》虽然首周销量不尽人意，但其在美国市场的销售势头与日本市场一样稳定。比日本迟了两周发售的鬼泣 高清收藏版》双成本销量约6万，作为一款纯粹移植的作品来说成绩算令人满意。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBAL VIDEO GAME SALES CHART

2012年4月1日 - 2012年4月7日

1	Kinect 星球大战 Kinect Star Wars	■ Microsoft 2012年4月3日发售 ■ 动作冒险 已发售时间: 1周	■ 本周 421293套 ■ 累计 421293套	X360
2	超级机器人大战Z 再世篇 Dai-Z Super Robot Taisen Z Saisei-shen	■ NBGI 2012年4月5日发售 ■ 策略角色扮演 已发售时间: 1周	■ 本周 262312套 ■ 累计 262312套	PSP
3	异度之刃 Xenoblade Chronicles	■ Nintendo 2011年8月19日发售 ■ 角色扮演 已发售时间: 34周	■ 本周 168852套 ■ 累计 625914套	Wii
4	新·光之神话 帕尔提娜之镜 Kid Icarus: Uprising	■ Nintendo 2012年3月22日发售 ■ 动作冒险 已发售时间: 3周	■ 本周 89798套 ■ 累计 497117套	3DS
5	质量效应3 Mass Effect 3	■ EA 2012年3月6日发售 ■ 角色扮演 已发售时间: 5周	■ 本周 76248套 ■ 累计 199672套	X360
6	鬼泣 高清收藏版 Devil May Cry HD Collection	■ Capcom 2012年3月22日发售 ■ 动作冒险 已发售时间: 3周	■ 本周 67980套 ■ 累计 124181套	PS3
7	马里奥赛车7 Mario Kart 7	■ Nintendo 2011年12月1日发售 ■ 休闲竞速 已发售时间: 19周	■ 本周 64713套 ■ 累计 5361704套	3DS
8	FIFA 街头足球 FIFA Street	■ EA 2012年3月13日发售 ■ 体育休闲 已发售时间: 4周	■ 本周 63859套 ■ 累计 448009套	PS3
9	超级马里奥 3D 大陆 Super Mario 3D Land	■ Nintendo 2011年11月3日发售 ■ 平台动作 已发售时间: 23周	■ 本周 62043套 ■ 累计 1831358套	3DS
10	跳舞吧 3 Just Dance 3	■ Ubisoft 2011年10月7日发售 ■ 音乐休闲 已发售时间: 27周	■ 本周 57788套 ■ 累计 8831006套	Wii

全球范围内,《Kinect 星球大战》以42万的销量一举登顶,本作为Kinect游戏中算是较早公布的作品,而这个销量也足以证明Kinect的魅力以及其在世界范围内的影响。第2位的《超级机器人大战Z 再世篇》26万的销量那第一有一段距离,但由于只有日版的发售,这个成绩也还算理想。《新·光之神话 帕尔提娜之镜》三周下来的销量有49万,与《异度之刃》52万的总销量已经相当接近了,可见本作的素质是值得肯定。而《鬼泣 高清收藏版》因为高清版本的发售重新登上了销量排行榜,不过因为只是单纯的移植,画质上也没有明显的提高,销量只是中版中矩。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月25日 - 3月31日	4月1日 - 4月7日
1	X360	623 836 958套	1 845 162套	2 483 602套
2	PS3	536 080 397套	2 096 899套	2 049 728套
3	Wii	781 452 350套	1 236 342套	1 505 080套
4	NDS	725 575 401套	643 751套	780 852套
5	PSP	261 414 311套	359 971套	560 040套
6	3DS	35 638 505套	744 816套	537 788套
7	PSV	2 467 684套	136 322套	113 801套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月25日 - 3月31日	4月1日 - 4月7日
1	3DS	17 124 641台	234 013台	193 015台
2	PS3	63 491 713台	168 997台	170 125台
3	X360	65 484 258台	169 648台	169 648台
4	Wii	95 573 463台	75 166台	77 502台
5	PSV	1 863 206台	83 469台	72 994台
6	PSP	73 657 554台	34 888台	34 888台
7	NDS	151 783 740台	27 615台	29 574台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量, PSP包括PSPgo的销量

销量总分析

1. 非常遗憾本周PSV的硬件销量还是在1万大关前失守了。可见过于薄弱的软件阵容和一直得不到大作的支持是PSV目前最大的困境。反观一年前同样陷入这种困境的3DS,如今凭借《马里奥》系列和《怪物猎人3 tri O》等大作的支持稳居日本硬件销量的首位。软件方面,由于《超级机器人大战Z 再世篇》的出色表现使得PSP软件销量反超3DS。

2. 美国市场方面无论软件还是硬件都是X360占优,期中《Kinect 星球大战》的热卖也功不可没。而相比起日本市场的颓势,PSV美国因为推出时间较短,所以销售情况相对要好一些。但缺乏大作的问题还没得到解决,很难有更好的表现。

3. 全球市场目前是PS3、X360和3DS之间的角力,因为普及率的问题,3DS的软件方面与另外两台主机相比尚有一段距离,但硬件的销量则证明了市场的普及率正飞速增长。高平台方面表现出色的《Kinect 星球大战》令X360的软件登上了首位,但因为在日本市场的颓势,导致硬件销量略逊与PS3。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月26日 - 4月1日	4月2日 - 4月8日
1	PSP	66 470 511套	207 756套	382 242套
2	3DS	11 574 042套	416 950套	195 489套
3	PS3	44 216 655套	244 643套	129 987套
4	Wii	63 506 075套	66 222套	56 754套
5	NDS	171 209 801套	57 195套	39 665套
6	PSV	971 983套	45 789套	24 713套
7	X360	10 790 838套	25 357套	24 453套
8	PS2	134 526 515套	932套	765套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月25日 - 3月31日	4月1日 - 4月7日
1	X360	359 380 937套	956 090套	1 324 875套
2	Wii	290 253 061套	649 622套	815 022套
3	PS3	203 233 554套	745 066套	764 304套
4	NDS	311 888 508套	345 088套	427 492套
5	3DS	12 893 235套	162 068套	167 087套
6	PSP	92 940 453套	68 113套	82 331套
7	PSV	569 811套	30 400套	32 958套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	3月26日 - 4月1日	4月2日 - 4月8日
1	3DS	1 312 560台	121 921台	72 115台
2	PS3	439 992台	23 771台	19 370台
3	PSP	305 693台	18 356台	14 804台
4	PSV	211 375台	12 105台	8 931台
5	Wii	171 911台	9 292台	7 099台
6	X360	21 940台	1 317台	3 764台
7	PS2	15 142台	1 374台	1 355台
8	NDSL/LL	17 096台	941台	793台
9	NDSi	12 933台	771台	743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	3月25日 - 3月31日	4月1日 - 4月7日
1	X360	33 759 405台	62 222台	88 726台
2	PS3	21 082 056台	52 166台	54 974台
3	3DS	4 955 587台	49 454台	52 501台
4	Wii	39 218 566台	32 127台	34 389台
5	PSV	456 814台	29 800台	27 966台
6	NDS	50 630 294台	11 294台	13 900台
7	PSP	19 497 681台	3 742台	3 774台



GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼



第2次超级机器人大大战之再世篇

黄金珍藏



PSP

- 第2次スーパーロボット大戦之 再世篇
- NBGI
- 策略角色扮演
- 2012年4月9日
- 日文

总分 **27**

【游戏介绍】本作是去年发售的《第2次超级机器人大大战之破界篇》的续作，游戏剧情承接《破界篇》，讲述主角一行人打破境界王之高的故事，并在《破界篇》的基础上追加《机动战士高达00 第二季》、《超时空要塞 边境 态高飞翼》、《太阳的使者 铁人28号》等全新作品，参战作品数量达到系列之最。



与前作相比，本作的难度稍有提升，主要体现在继承存档和熟练度的获得两个方面。和PS2上的《OGS》一样，本作如果没有继承《破界篇》的存档在游戏初期会十分头疼。大量的参战作品和上百话的关卡保证了游戏的可玩性，虽然部分作品的剧情未完，但这并不妨碍本作为PSP上最好的一款《机战》。



作为一款掌机平台的《超级机器人大大战》系列作品，我几乎找不出有什么可以挑剔的地方：总计多达100多话的流程极为厚重；SR点系统比前作更加合理也更加有趣，让新老玩家都能从中找到乐趣；新增的跨作品合体技让人泪流满面……总之，如果你有PSP，就绝不错过这款游戏。



单从内容上来看，游戏肯定有进化，更豪华的出场阵容更是大的加分点，不过整体来看，像《破界篇》那样的新鲜感消失之后，除了一脉传承下来的各种概念，新的亮点很少。制作者不敢对游戏系统进行大的改良，到最后必然是僧多粥少的混乱局面，虽说打起来依然热血爽快，但要想更进一步却很困难。

Kinect 星球大战



X360

- Kinect Star Wars
- LucasArts
- 动作
- 2012年4月9日
- 繁体中文版

总分 **19**

【游戏介绍】已经融入美国文化深处的《星球大战》与Kinect联手献出了一出好戏。游戏的故事完全原创，玩家通过战斗从一名绝地学徒变成绝地武士。以往那些经典动作由原力驱使、旋转光剑都要实际用身体做出，除故事模式外游戏收录了竞速、对决、龙龙卷、跳舞等多种模式，极大地提高了耐玩度。



本作的故事模式相当给力，具有大作潜质，但流程太短，三个小时下来让人言犹未尽。其他的几个模式中，既有表现不错的，也有表现平平的，除了狂热的星球迷外，大概也只有成就党有兴趣反复挑战了。与其说本作是星战游戏，倒不如说是星战主题的迷你游戏合集。总的来说游戏素质不过不失。



能亲身感受一下当绝地武士挥舞光剑的感觉还是挺不错的，战役流程虽然短，但是许多战斗内容整合在一起后的感觉还算是不错。相比起来，画面表现不够稳定，除了少数场景表现理想，许多地方都让人觉得欠缺打磨。总体来说，游戏提供的乐趣有点过于低龄向，对于成人玩家来说吸引力太低。



剧情为原创，多少让人觉得有点可惜。如果不是决斗模式里还能和黑武士大战，整个流程将毫无亮点可言。种类繁多的模式保证游戏之后，但和主线毫无关系，形散神不散。一开始以为体感将是游戏的败笔，但实际玩到之后才发现这是最大亮点，如果不是体感带来了前所未有的体验，游戏可说是不堪一击。

FEZ

XBLA

■2012年4月13日

■800点MSP

- FEZ
- 平台动作
- Polytron

推荐度 **9.0** /10



这款游戏早已在GDC展上和玩家们见过面，把平面和立体概念混合起来构造场景的想法非常有趣，实际上玩起来也是妙趣横生，看似无路可走的情况下只要换一个角度就会有新发现。游戏的难度不高，许多地方都需要玩家运用自己的头脑去思考如何转动视角寻找新的道路，很费脑筋。

骷髏少女

PSN/XBLA

■2012年4月11日

■14.99美元/1200点MSP

- Skullgirls
- 格斗
- Konami

推荐度 **7.0** /10



本作称得上是一款披着美式游戏外衣的日式格斗游戏。游戏的手感和欧美风的格斗游戏完全不同，系统众多而不显得繁琐。游戏画面中规中矩，角色描绘尤其令人不过，打起来令人不时发出微笑。不过与一线日式格斗游戏相比，在各方面细节上那还是有较大差距，读盘速度也不及如人意。

PlayStation®
游戏专区

还记得去年于GT5亚洲网上赛疾风而驶的快乐吗? GT5亚洲网上赛即将载誉归来,在赛事中争夺冠军,更可代表香港地区在6月10日亲身飞往马来西亚的雪邦国际赛道(Sepang International Circuit)与亚洲其他顶尖车手在超级GT雪邦格林柏治(Super GT Sepang Grand Prix)手一

较高下!勇夺亚洲冠军更可赢取PSN预付金额和2012年东京游戏展之旅!入围赛于4月9日至22日展开,期间参加者可以无限次参加,更可赢取Nissan Calsonic IMPUL GT-R(SUPER GT)08,大家可到PlayStation®亚洲官方网站查看详情及最新消息。

PS电玩大本营

<http://asia.playstation.com>

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

A-men: 并非适合每个人的游戏

虽然A-men不是适合每个人的游戏,但是如果你好准备好度过兴奋的不眠夜,也能忍受无法找到过关方法的狂躁暴怒,那么你就可以尝试体验一下这个游戏。A-men打正旗号,告诉世界这是“为最核心的玩家准备的游戏”,并将于4月5日于PS VITA平台上推出。你既可在本



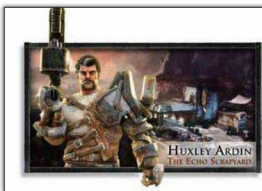
内容名称: A-men 制品版

游戏名称: PS VITA | 使用语言: 英文
下载平台: PlayStation®Store
发售日期: 热卖中 | 发售价格: HK\$116



作中一次性控制多个角色,也可以和最多个玩家一起合作游玩,利用不同角色的个性及优点,给所有敌人设置陷阱,走出难关,证明你才是真正的玩家!

预订Starhawk送豪华下载典藏包!



PS3崭新第三人称射击游戏《Starhawk》(星际战鹰),由《Warhawk》(战鹰)原班人马成立的制作公司LightBox Interactive开发。香港版将会于5月8日发售,由即日起到Partner Shop或Sony Shops预订更会免费送“豪华下载内容典藏包”,内容包括两种专属下载内容——(1)专属母星在线大厅的“回音卫星废料场 裂缝者典藏包”;(2)专属协力地点的“绝望之口 流放者典藏包”;PS One经典游戏《Warhawk》

及特制PS3™主题及游戏原声带附送。《星际战鹰》支持32人的联机战斗及1-4人的CO-OP模式,累积经验值可以提升并提升技能,亦可改变角色武器装备外观。

玩家可以于全新研发中改变战场的面貌,透过全新研发的“战斗与建造”系统,重新定义射击游戏,不论徒步战斗、操控载具或驾驶战机都充满新鲜感。透过第一时间空投各式武器、车辆、碉堡,取得战略上的优势,扭转战局。由于游戏融合射击动作与实时战略要素,令玩法更丰富多变。游戏收录完整单人故事模式及丰富多人对战模式,早前推出的公测版本追加32人联机对战的“Planet Dust”地图,令玩家更期待游戏正式推出。

《SF × TK》全新追加内容

《Street Fighter X TEKKEN》街头霸王对铁拳于3月隆重推出后,格斗祭典继续大放异彩! PS Store推出了一系列强劲追加,你有没有见过穿着熊猫服的



游戏平台: PS3™
下载平台: PlayStation®Store
使用语言: 中英日韩文 | 发售日期: 热卖中
发售价格: “合作服装” HK\$8 - HK\$15



春丽,或被恶魔仁鲜血喷洒的隆?这一切尽收录于“合作服装”追加内容,包括Street Fighter和TEKKEN系列各个角色的合作服装,共38款!另外千万不要忘记免费下载发挥各个角色性格的连接追加内容——“快速连续技”及“角色配色”追加内容,用调色盘为角色自订独特的颜色!

末日世界,如何活命?



在《I Am Alive》(我还活着)游戏中,世界变成了废墟,大楼残破不堪,街道充斥有毒物质,社会体制完全废除。你作为其中一名幸存者,正面对环境、资源与敌人三方面的威胁。你要于即将倒塌的城市中活命,配合其他幸存者共同筹集的资源,并使用欺骗手段来对付敌人。难民们尽最大努力求生,到底你会

不会牺牲别人来成全自己的抉择……还是与这个世界及所有幸存者共同进退?

内容名称: I Am Alive 制品版

游戏平台: PS3™ | 使用语言: 英文
下载平台: PlayStation®Store
发售日期: 热卖中 | 发售价格: HK\$116



游戏名称: Starhawk™ (中英文版)

开发: LightBox Interactive
与 SCEA's Santa Monica Studio
发售日期: 5月8日(二) | 建议售价: 港币388元
预订地点 (只限Partner Shop及Sony Shop)
<http://asia.playstation.com/ikhit/support/partnerShop>



目前《生化危机6》放出了全新情报以及预告片，预告片中最后里昂与克里斯的世纪对决吸引了大量生化FANS的关注，看得人热血沸腾。此外，围绕着C病毒逐渐明朗的故事背景，人气角色威斯克之子杰克米勒公布，2代中的雪莉·布鲁肯再次登场，相貌酷似艾达的谜之关键女性角色也不遑足眼球，此外游戏的舞台之一将来到中国虚构的城市兰祥（lanshang），现在就马上来看看最新的情报吧。

✉ 华尔兹 美编 NINA

RESIDENT EVIL

发售日提前！超豪华限定版

游戏最初公布将在11月，也就是大作颁发的月份推出，不过近日官方调整了发售时间，游戏的美版将提前在10月2日与大家见面，日版则为10月4日。不得不说这是一件令人激动的事情。此外CAPCOM还公

布了游戏的限定版，限定版将包括游戏中4种草药的随机一种，而豪华预订限定版中，将会赠送里昂身上的夹克，售价不菲，高达10万5000日币，折合人民币8000元左右，有爱的玩家，考验你们的时刻到了！

生化危机6

Resident Evil 6
多机种
2012年10月2日
对应机种为PS3、X360

Capcom

1-6人

动作射击

发售
售价未定
对应玩家年龄：未定



三条主线故事背景明朗化！

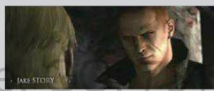
《生化危机6》仍然采用两两一组的组队形式，不过游戏却有着3条主线，分别是里昂肯尼迪与海伦，克里斯与尼万斯，小威斯克杰克米勒与雷丽。游戏中不同的人物，不同的命运相互交织在一起，形成《生化危机6》的故事主线。

里昂路线



▲ 灾难市事件10年后，现任美国总统已经决定对外公布事件的真相。但就在会场中，遭遇了恐怖袭击。回过神来，总统已经变成了丧尸，面对丧尸化的总统，身为真真正正的里昂究竟会如何选择？

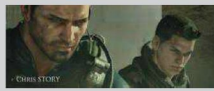
杰克米勒路线



▲ 在东京参加反政府组织雇佣军的杰克米勒，也就是系列人气BOSS威斯克之子。在一次意外中，他结识了曾在《生化危机》2代中登场，现在已身为特工的雪莉。在与BSAA的交战中，C病毒的投放使得其他佣兵变为丧尸，杰克与雪莉将如何摆脱困境？

克里斯路线

▼ 与此同时生化恐怖主义安全评估联盟成员克里斯抵达中国——兰祥（虚构），展开一场营救行动。这里已有大量人口受到病毒感染，成为地獄一般的区域。



▲ 在东京参加反政府组织雇佣军的杰克米勒，也就是系列人气BOSS威斯克之子。在一次意外中，他结识了曾在《生化危机》2代中登场，现在已身为特工的雪莉。在与BSAA的交战中，C病毒的投放使得其他佣兵变为丧尸，杰克与雪莉将如何摆脱困境？

皮尔斯尼万斯

克里斯路线的搭档，同属于BSAA北美部队，擅长使用狙击枪，拥有动态视力，射击方面颇有天赋。责任感强，性情开朗，是詹姆斯值得信任的好搭档。

Chris Redfield

Piers Nivans

前S.T.A.R.S.成员，现任BSAA北美部队队长，半年前接到任务，将前往中国调查生化恐怖袭击事件背后的真相。在预告片中我们得知，他便是那名酷似ADA的神秘女子就是整个事件的关键人物。

Jake Mueller

新敌人! J'avo



杰克穆勒

全新的战斗操作系统

《生化危机6》在操作系统上发生了较大的变化,除了可以边移动边射击外,还可以躲在掩体后面,此外游戏中加入了翻滚动作,时下打枪游戏中流行的非瞄准准情况下开枪等都会在游戏中实现,并且还有一套全新的近战系统。

从画面细节我们可以得知,游戏中使用药草将变得非常容易,游戏中的药草已经药片化,玩家只需通过按单独的按键即可实现自我治愈(X360版为RB,PS3版应该是R2),在子弹数量的下面我们还可以看到一个小图标,玩家似乎可以选择手枪是否双持。



《生化危机6》的主角之一,威斯克儿子的,现投中车反政府组织的雇佣兵,本身拥有超越常人的运动能力,从情报中可以得知,从其血液中可以提取出治愈病毒的关键元素,相信这也是雷霸受命保护他的原因之一。

其他细节



神秘女子

预告片当中相当“抢眼”的这位美女虽然尚未公布姓名,但我们从细节方面(脱裤姿势等)大致可以推断出来她就是我们所熟悉的艾达王。克里斯指出她是整个事件背后的始作俑者,而里昂则说他是美国方面的重要证人,两人随即大打出手,从而上演了每个《生化》玩家期盼已久的梦幻对决。看来,这位女士无论是否是艾达王,都将是本作中非常重要的人物。



▲里昂与雷利再度于本作中相见。



▲C病毒引发的新敌人J'avo,带来前所未有的压迫感。



C病毒

神秘女子一再提到的C病毒相信会是本作的关键因素,从克里斯的话中我们得知,C病毒正是新敌人J'avo出现的关键因素,被C病毒感染后将变得狂暴化,像野兽一般嗜血。

全球爆发的恐怖危机

这次的生化危机已经不再局限于某个特定位置,C-病毒这次是在北美、东欧以及中国地区全面爆发。

单独行动或者联机作战

游戏依然保留了前作双人一组的设定,并支持联机合作,同样支持分屏的方式,并且可以随时加入,不必等关卡结束或者返回检查点。



▲本作的丧尸将更加致命。



▲向后滑行射击的动作。

丧尸回归生化系列

这次的敌人不再是《生化危机》4代与5代的感染者,而是大家熟悉的丧尸。不过这次的丧尸并非是大病毒感染的,不再是缓缓的向你走来,它们可以跳可以跑,甚至使用武器,对玩家的威胁不言而喻。

佣兵模式回归

玩家可以再次沉迷在颇受欢迎的佣兵模式中。

试玩版

5月22日发售的《龙之信条》将确定收录本作的体验版,X360玩家于7月3日便可下载,而PS3玩家则要等到9月4日。

多元化语音

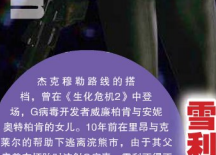
《生化危机6》将收录多国语言,其中包括英语,法语,德语,西班牙语和意大利语,并且将收录包括日文、俄罗斯文,波兰文,巴西文和葡萄牙文在内的字幕,悲剧的是目前尚未确定会有中文。



▲里昂与新敌人J'avo的战斗。



《生化危机2》中的雷利



杰克穆勒路线的搭档,曾在《生化危机2》中登场,G病毒开发者威廉柏肯与安奥斯特柏肯的女儿。10年前在里昂与克莱尔的帮助下逃离浣熊市,由于其父亲曾在怀胎时注射G病毒,雷利不得不在军方的监控下生活。现在的雷利已经是一名特工,她将前往中东,保护拥有特殊血液的关键人物杰克穆勒。

雪利柏肯



GB版《勇者斗恶龙怪兽篇》可以说是感动无数老玩家的一款经典之作，游戏时隔14年以完全重制的形态再度回归掌机平台，无疑又唤起了我们对于那个时代的无限回忆。伴随着熟悉的旋律，特瑞再次回到大树国，以怪兽能手的身分再次向着降星大会发起挑战，让我们一起踏上这段冒险吧！

重回大树国 展开新的冒险吧！

ドラゴンクエスト モンスターズ

テリーのワンダーランド3D

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 Square Enix

3DS

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド 3D
对应2012年5月31日发售 1人 售价未定
无对应周边

角色扮演

日版
售价未定

文 丸兵卫

美编 心の永恒



▲大树国还是那个大树国，但样子却早已今非昔比。(笑)



▲建造在树干中的竞技场集结了不同的怪兽能手，甚至连树党的老爷爷也会与玩家一较高下。

焕然一新的大树国

为了解救被捉走的姐姐米蕾尤，少年特瑞在绵雷的指引下来到了不可思议的大树国，冒险也随之展开……同样的故事，如今将在3DS平台得到崭新的重生。游戏中从场景到人物再到怪兽，几乎所有的元素均为重新制作并3D化，我们所熟悉的那些景色虽然彻底大变样，但那种怀念与感动却依然还在。让我们一起重游大树国吧！

捕获怪兽的劝诱攻击

本作中登场的怪兽将史无前例地达到600种以上，玩家将把这些怪兽变为伙伴的重要方式之一，便是通过战斗中的劝诱攻击对它们进行捕获。该系统与前几作《DOMJ》基本一致，我方相较于对手的实力差距越大，劝诱攻击的成功率也就越高。当然玩家同时也可以使用里脊肉或者其他诱饵来增加捕获的成功率。



◀里脊肉的诱惑让怪兽无从抵抗。

▶面对弱小的对手，劝诱攻击会很容易成功。



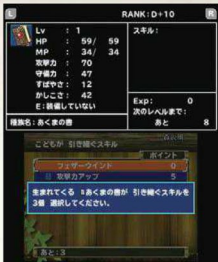
◀树上的农场是存储怪兽的地方，这次竟然可以最大存500只怪兽！

配合系统变更点 ——恶魔之书

配合不同的怪兽从而获得新的物种，这是游戏中玩家想要不断变得强大的唯一途径。这次的重制版继承



▲强大的怪兽与强大的技能需要通过配合才能产生。



▲恶魔之书的作用就是用来记录上一代的技能。

以有的配合系统,还追加了“恶魔之书”这一全新要素。所谓恶魔之书并非一种道具,而是玩家在对付兽两两配合时额外诞生的全新后代。

尽管听起来有点不可思议,但恶魔之书的存在却非常重要,它可以继承怪兽父母的技能,作为只能有选择地记忆父母技能的普通后代的补充。它就像一个巨大的书库,为玩家存储所有怪兽技能,为将来的技能搭配与配合提供了一个极为便利的平台。

绝对充实的通信对战

通信对战一直以来就是《DQM》系列”作品最大乐趣之一,本作自然要继承这一优良传统。目前游戏已经判明的通信对战方式共有三种:一是玩家可以通过3DS无线通信能和身边的伙伴展开直接对战;二是通过Wi-Fi连接网络参加官方举办的配信比赛或者与世界各地的玩家对战;三是通过3DS的搬身通信,我们可以获取其他玩家的怪兽信息并且与之较劲下,如果遇到珍稀的品级甚至还能直接捕获,非常便利。



▲玩家可以制定对战的规则并展开一对一的较量。



▲搬身对战可以让我们遇到更多更强大的怪兽。



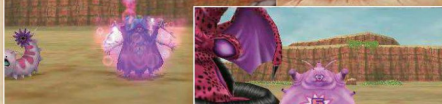
极具战略性的新技能与特技

玩过系列作品的人应该知道,决定游戏中怪兽强弱的不仅仅是等级与Rank,拥有一套实用且强力的技能也非常重要,而这些技能同样需要通过继承与配合才能获得。这里为大家公开部分本作新增的特技。

白雾

▲回合时间内,所有怪兽无法使用体技,包括我方队伍的成员在内。

新特技



▲夺取对手的蓄力状态,同时提升我方的蓄力值。可谓一石二鸟的神奇技能。

夺取蓄力



全部模仿



▲将自己受到的攻击在回合的幕后全部模仿一遍,可谓以其人之道还以其人之身,是最究极的反击技。

新怪兽登场!

双眼怪

ラウンドゼロ



系属: 恶魔系

出自: 勇者斗恶龙V

系属: 物质系

出自: 勇者斗恶龙VII

除了原作中收录的怪兽,3DS版还将新增大量的新怪兽,它们有些来自系列历代作品,有些则为原创。值得一提的是,游戏甚至还将收录

尚未发售的《勇者斗恶龙X》中的怪兽,真是让人非常期待。

大地斬

钢铁魔人



まどいの息

死亡毒蛛



系属: 丧尸系

出自: 勇者斗恶龙IX

去年EA用《战地3》对抗Activision的《现代战争3》，今年EA将用《荣誉勋章战士》对抗《COD》新作。为了尽可能增强本作的真实感，EA聘请了三位真实的Tier1战士担任顾问，分别是Nate、Kevin和Tyler，Tyler说：“Tier1不是特种部队，而是特种部队中的顶尖力量，是精英中的精英。”

《荣誉勋章战士》与过去的《MOH》系列“绝不是同一个层次上的作品，它是诞生于真实的战争之中，它的故事由真正的Tier1战士在战区服役期间创作，其细节与真实性都将超过其他任何现代战争游戏！”

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



荣誉勋章 战士	EA	主视角射击
Medal of Honor: Warfighter	系列	
预定2012年10月23日发售	1人	售价未定
对应机种为PSS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

不得不说的故事

据Kevin介绍，在战区服役期间，他和一些战友们有随身携带笔记本的习惯，平常会将一些事情记录下来，或者想像接下来会发生怎样的战斗行动，然后记录在笔记本里。这些小故事渐渐变成了融合真实与想像的小说。Kevin认识EA洛杉矶工作室的制作人，2006年，他和战友Nate将笔记本拿给《荣誉勋章》制作人Greg Goodrich过目。这位制作人和他的妻子看完手稿之后说：“一定要把这个故事讲出来，一定要让大家知道！”

据介绍，原故事手稿非常有攻击性，有点像电影《怒火救援》或《不可饶恕》。当EA开始制作全新的《荣誉勋章》时，Goodrich也带领着他的小团队同时开始了《荣誉勋章 战士》的制作。后来两个团队合二为一，Nate与Kevin手稿中的角色与一些细节变成了《荣誉勋章》里的故事，包括特种兵Mother和Preacher，而《荣誉勋章 战士》被设定为续作，本作将会有更为人性化的故事。



数十名顾问倾力协助

Goodrich说：“特种部队的战士们一年200天都在外行动，另外还有100天在训练。特种兵小队的离婚率高达90%。”目前演示的DEMO一开始，就是Preacher的妻子在电话里提出离婚，那时Preacher正要前往战场。

然后Preacher和他的Mako特遣部队突入菲律宾的国会大厦，随即展开激战。在过去12年来，《荣誉勋章》每一作的战争都是基于现实的战役，而本作将会是该系列首次围绕假想的战争。除了三位主要顾问之外，他们还邀请了数十名战友，各自为EA提供了一些真实的小故事。虽然本作的战争并非真实，却是在真实基础上的合理想像，每一个细节都真实可信。

在本作中，Preacher、Mother和Mako特遣部队的其他成员将在世界各地追击PETN走私团伙，“PETN”的全名为“Pentaerythritol



Tetranitrate”，是一种在第一次世界大战时就被使用的老式炸药。几年前 Richard Reid 试图发动的“鞋底炸弹”事件使得这种 PETN 物质再次引起关注。

2009 年阿布沙耶夫恐怖组织趁着台风占领了菲律宾巴西兰省伊莎贝拉市的国会大厦，绑架了多名人质。Mako 特遣部队与菲律宾的 PCT 反恐部队冲进被水淹的国会大厦，救走了人质。这个关卡展现了本作的“霜寒 2”引擎在雨和水的处理方面有着明显的进化。本作的艺术总监 Chris Salazar 表示，他们的目标是让玩家有更真实的身临其境的感觉，而不是觉得自己只是一部长脚的摄像头。“霜寒 2”引擎的场景破坏效果也展露无遗，恐怖分子用 PETN 几乎夷平了国会大厦的一楼。

■火光、破坏、烟雾——霜寒 2 引擎的实力毋庸置疑。



■PETN炸药几乎炸毁了国会大厦的一整层楼。

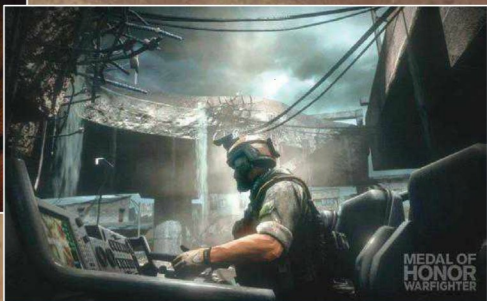


真实VS现实

巴西兰省关卡的前半部分是潜入到伊莎贝拉市，而后半部分则是更接近于《COD》的火爆战斗，将人质从国会大厦撤出后，还要逃离正在被淹没的城市，整个过程以类似于轨道射击游戏的方式展开，最后是抵达海上的轮船，通过船上的直升机逃离。这部分不像现实中发生的事，对此 Nate 说：“本作是真实而非现实，显然在现实世界中没有那么多人，但是请相信我，就算敌人不多，其造成的紧张压力也丝毫不减。而在游戏中要模仿这种紧张感，需要数倍的敌人数量，场景也要夸张许多。”

Goodrich 表示，《战地 3》是对战争宏观层面的描述，而《荣誉勋章》则是围绕战争中的个人。与注重感官刺激的《COD》相比，本作更重视情感冲击。Nate 说：“在其他某些游戏里，你指的是子弹和炸弹在耳边轰鸣 8 小时。而《战士》中体验的是那些战士们真实故事，这是与其他游戏完全不同的角度，融入了许多的人性关怀。”

《荣誉勋章 战士》是有史以来参与顾问数量最多的游戏，它的制作过程就像电影《拯救大兵瑞恩》和电视剧《兄弟连》一样，由数十名真实战士确保细节的真实性，为的是让玩家游戏的过程中，能够尽可能真实地体验那些真实战士的经历。



▲在游戏后期，Mako特遣部队以联合前任参战与联军战斗。



▲菲律宾关卡的前半部分是秘密行动。

多人模式的世界大战

《荣誉勋章 战士》的单人战役部分将在世界各地战斗，网络多人部分的战斗舞台也是遍布世界。制作人 Greg Goodrich 说：“我是在波兰长大的孩子，在我的成长过程中才不会想当什么美国海豹突击队战士。我想成为一个 GROM（波兰机动反应作战部队）。如果我是德国人，肯定想成为 KSK 特种部队的一员。我们不妨学一学《FIFA》，让世界各地的玩家产生民族自豪感。”因此，在本作中有 12 个国家的特种部队可以选择，这些国家的玩家可以选择本国的特种部队，与本国同胞组队投入到全球的战争之中。EA 并未公布本作的多人模式详情，不过已经可以确定本作引入的全新破防系统将在其中扮演重要角色。

随着前作“艾兰德”三部曲结束,《工作室》系列“新作也迎来了全新的故事。本作的世界观设定在一个经历了繁荣衰落,荒凉不堪的世界中,主人公阿希娅为了寻找妹妹而展开旅程。原本担任三部曲人设的岸田メ儿在本作也由新人迭代替,目前本作已公布发售日以及基本系统,但角色相关情报还有待公开,下面让我为大家送上已公布的所有情报吧。

文 宇宙人 美编 NINA

故事

经过了数次黄昏的时代,然后重新回归平稳的世界中,有一个地方,那里没有任何类似国家之类的统治组织,人们互相帮忙自给自足。而就在其中,一个在远离人烟的工作室里面,居住着一位依靠制作药物维持生计的少女——阿希娅。很久以前阿希娅跟祖父和妹妹三人一起生活,数年前祖父离开她们之后,妹妹不久之后也行踪不明。

有一次,阿希娅与往常一样到工作室附近的遗迹寻找药材时,看见了自己妹妹的身影。得知妹妹仍然存活在世的她马上下定决心,为了寻找妹妹而踏上了旅途。即使路途上没有任何派得上用场的东西,也不清楚该如何去寻找,但她坚信,总会在这世上的某个地方,与自己的妹妹再度相遇。



▶为了寻找妹妹阿希娅踏上了旅程

阿希娅



CV 井上麻里奈
年龄: 17岁

职业: 药士、后成为炼金术士
本作的主人公,17岁,是姬歌的姐姐,独自一人生活在远离人烟的平原上,经营着自己的工作室。在平原中搜集珍贵的草药和植物,并制作成各种药物以此为生。少年。得知了数年前失踪的妹妹说不定还活着,为了寻找她而下定决心要在黄昏的世界中展开了自己的旅程。

Atelier Ayesha

黄昏の大地の錬金術士

开发工作室	黄昏の大地の錬金術士	Gust	角色扮演
PS3	アシェアのトリエー 黄昏の大地の錬金術士-	日版	6800日元
	预定2012年6月28日	1人	
	对应周边未定		

欢迎来到全新的工作室世界!

繁华的时代已经远去,人们生活在黄昏的时代中。将无形之物按照这个世界的“理”体系化,这种技术渐渐地成为了一种学问,被世人称为“炼金术”。随后,炼金术这种万能的力量慢慢传遍了世界,人类也进入了非常繁荣的时代。

……但是随着繁荣的衰落,在很遥远的后世,人们也几乎忘记了炼金术的存在。上一个时代的遗产失传了,然后人们一边享受着遗产带来的恩惠,一边在这些渐渐枯竭的恩惠中等待着灭亡。在这个人类的黄昏时代中,全新的工作室故事展开了。

药草园内部



药草园



全新的“编织回忆”系统

作为《工作室》系列的最新作，本作除了继承了以前的战斗系统和调合系统之外，还全新增加了“编织回忆”的系统。因为本作与系列作品最大的不同在于，游戏形式不再是“要在多少年之内达成某个目标”，而是要去“寻找行踪不明的妹妹”。为了与妹妹再会，旅途中玩家需要根据各种的状况提示，选择出正确的答案来解决遇到的难题，推进剧情。旅途中阿希娅还会将遭遇到的事情在日记上记录下来，并且回忆起过去发生的事情，从中渐渐成长。说不定旅途上还要利用到日记才能解开的谜团。



▲在工作室门口迎接妹妹回来的妹妹，妹妹脸上的笑容充满了温馨。

▶坐在吊椅上的两人度过着平凡而宁静的时光。



◀妹妹两人在大釜边研究药物制作。
▶与姐姐一起去莠菈国采药的欧欧，姐妹两人是这样度过着安稳的生活。



妮欧

新闻资讯

前线狙击

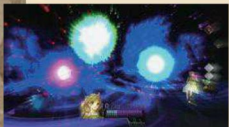
CV 伊藤静菜也

年龄：13岁

职业：家务帮手

阿希娅的妹妹，数年前在工作室附近的道场失踪。她是一个关心姐姐的妹妹，两人关系很好，每天都帮姐姐采集制药的材料。失踪的事也是她独自出去采药时发生的。尽管之后阿希娅用尽各种方法，但过了很长时间都没法找到她。阿希娅也终于从失去她的悲伤中解脱起来时，却发现得知妹妹还活在世上的某个地方。

进化的战斗系统



▲华丽的大范围攻击。

游戏基本的战斗系统还是继承了前作的指令回合制，新增加了移动 Cost 的概念，与敌人之间的位置会影响到战略的变化。从目前的情报来看，如果要攻击更远的敌人就要消耗更多的 Cost。



▲移动Cost对战斗会带来什么变数呢？

与以往不同的调合系统

本作的调合不仅重视“结果”，玩家体验“过程”的乐趣。在调合系统中，能够看到火、水、风、土四种属性的点数了。难道根据属性将对应的素材投入，然后根据素材的分量来决定道具的性能？另外，从公布的图中我们还可以看到“品质点数”、“Cost 削减值”、“潜在能力点数”等参数。而且调合过程中还能对品质进行细微调整。



▲属性点数的平衡不仅影响到相同道具的效果，名字也会发生改变。



▲画面左下角“能力使用”（スキルを使う）、本作新增的调查技能会为调合过程带来什么变化呢？

在阿希娅的世界中，工作室的作用是……？

在炼金术已经失传的时代中，工作室可能还会继续作为大本营存在。身为药士的阿希娅，从资料中我们也可以看到她将会在故事的中成为炼金术士。这之间到底发生什么事，令阿希娅从药士专职呢？阿希娅又是从何获得已经失传的炼金术之力呢？



▲将做好的道具拿出来给大家欣赏的道具评价会，右上角有一个评价分数，如果获得高分能得到什么奖励呢？



▶实验任务，看来是非常强大的对手呢。

《虐杀原型》1代尽管留有许多不尽如人意的地方,但其销量却让制作方赚得了信心。续作《虐杀原型2》将调整前作中不合理的地方,比如徒增的难度和那个令人讨厌的主角。《虐杀原型》1代中的主角 ALEX 这次将作为敌方角色登场,据说,本作之所以使用新的主角,正是因为前作中 ALEX 的所作所为激发了不少玩家的厌恶。

PROTOTYPE 2

游戏卖点逐个看

虐杀原型2

多機種

Prototype 2
2012年4月24日
对应機種为PSS、X360

Activision

1人

59.99美元

对应玩家年龄: 17岁以上玩家

动作

类别

59.99美元

对应玩家年龄: 17岁以上玩家



手臂自定义

Customize Your Killer

自定义造型也是最近流行的自由度设定之一,在《黑道圣徒》等游戏中都可以实现自定义。本作不同之处在于玩家可以通过自定义手臂,使其更快,威力更强,看上去更炫。说道自定义,游戏还有个有趣的事情,玩家通过参加预订活动,可以前往制作公司,通过某种面部扫描,将玩家的脸导入游戏中,这样其就会成为游戏中的某个NPC,如果将他找到后就可以通过“伪装”能力变成对方,是个非常有趣的创意。



新能力Tendrils

The Power of Tendrils



变身伪装系统

本作依然保留了《虐杀原型》一代中大受好评的变身系统,玩家在游戏中利用能力将对方杀死后可以变成与其一模一样的形态,游戏中玩家可以利用能力伪装成军人、科学家甚至所有可以见到的NPC,并且可以通过吸收他们的记忆,掌握全新的能力,是系列最为出彩的设定之一。

前作中主角的能力看似强大,实际上常遭敌人鱼肉,引起不少玩家的不满。《虐杀原型2》中 James 的能力将实现真正的强大、爽快。James 的卷须 Tendrils 能力类似线,可以撕裂军用车辆,诱捕敌人,甚至将大批敌人撕成碎片,既血腥又暴力,还能像网一样将敌人或者他们的交通工具挂起来,十分有趣。

Hunt - Kill - Become



登场势力介绍

主要角色

Alex Mercer

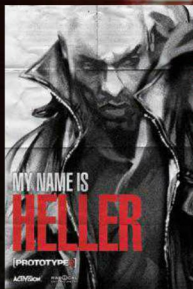


玩家在前作中操控的并非 ALEX 本人，而是保留其部分记忆的原型体 PROTOTYPE。真正的 ALEX 为 Gentek 前研究人员，临死前准备让世界人民唾弃，将装满病毒的罐子破坏并释放，自己也在那一刻死亡。PROTOTYPE 吞噬



了 ALEX 的记忆和尸体，成为了仿 ALEX，其实他仍是 PROTOTYPE，在 1 代故事的最后 PROTOTYPE 终于认清这一点，并会在本作中作为敌方角色登场，这次其新的目的暂时不明。

James Heller



本作的主角，病毒第二次爆发时，JAMES 是驻扎在中东地区的一名士兵，他的妻子和女儿由于病毒事件爆发而丧生，JAMES 认为是前作主角 ALEX 导致了这一切的发生，并试图报复。JAMES 自己组建了一只队伍，希望能找到替妻儿报仇的机会。

JAMES 受过军事训练，在失去妻儿前，原本过着快乐幸福的生化，在得知她们被杀害后，性格发生了改变，变得粗鲁、狂暴、易怒。

NYZ 方

Dana Mercer

Dana Mercer 是前作主角 ALEX 的妹妹。在 1 代中曾被 Leader Hunter 绑架，被 ALEX 救到后陷入昏迷。相比哥哥，Dana 心底善良，深情且诚实，她还是那个计算机高手，是一名专业的黑客，并且掌握遗传学、病毒学等相关知识。



有着令人难以置信的勤奋和聪明。她在纽约市大灾难事件以后下落不明。

Father Guerra



Guerra 神父是一个虔诚的天主教神父。他曾负责和 Gentek 的作战，担任 James 的盟友。Guerra 也是一个善良的人，他总是顾不上自己的健康状况对 James 的安全表示关切。当民众意识到 Blackwatch 的暴行，Guerra 神父与其他人团结起来，并开始 NYZ 抵抗运动。

Gentek 方

Sabrina Galloway

Sabrina Galloway 是 Gentek 史上最年轻的 CFO，属于女强人，以最快的速度攀到了高层，不仅外表美丽，且有精明的头脑，是个不择手段的冷血女人。



The Supersoldier

在早期的测试中，Blackwatch 发现病毒可以授予动物卓越的能力。Gentek 终于通过向人类注射合成后的病毒，制造出了原型“supersoldiers。”在 2012 年，supersoldiers 被持续量产，具有惊人的体型、力量，抗击打能力以及



速度，并能够跨越和攀登墙壁，是战斗中的一大威胁。

变异体方

Hydras

Hydras 是一种有三层楼高的触角，可以从地面扑杀附近的敌人，它们可以钻入地底，移动到更加有利的位置，有时可能直接从一辆坦克、一座建筑物、或者其他敌人领域直接爆发出来。Hydras 呈粉红色，嘴顶部有两个骨头般的下颚，形成



一个长而尖的形状。这些下颚骨可以分开，类似一张嘴，可以吐出舌头。舌头可以抓住敌人，将其吸入。

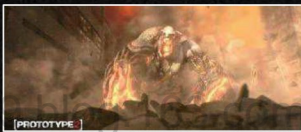
Brawlers

Brawlers 如被感染的灰熊一样大，是一种野蛮的怪物。极具掠夺性，并且有一定的智商，非常危险。具有令人难以置信的超强运动力，以及足够长的爪子。所有的怪物中 Brawlers 是最快也是最野蛮的。它们可以很容易地跟上车辆并轻易地推翻它。Brawlers 肉体呈现粉红色，身体会发光。有着非常强的抗击打能力。



Juggernauts

Juggernauts 是单纯的病毒感染人类，不过变异后犹如一辆面包车大小，它们拥有巨大威力十足的拳头。Juggernauts 为灰色皮肤，有岩石般的肉体。主要攻击方法很简单：使用可以粉碎敌人拳头。是游戏中较为经常遇到的敌人类型。



作为《女神异闻录4》的正统新作，2D格斗游戏《女神异闻录4 午夜竞技场》的街机版日前已经在日本正式稼动，游戏的实际素质并没有让期待已久的FANS失望。而本作今年夏天移植家用机平台，无疑会让更多的玩家有机会体验这款游戏。让我们在新情报中一同等待游戏的发售。

艾 丸兵卫 美编 NINA

女神异闻录4 午夜竞技场
多机种

Atlus
P4U
1-2人
发售未定

PERSONA 4 The ULTIMATE MAYONAKA

午夜的华丽对决即将上演!



真田明彦

CV: 绿川光
真田明彦和美鹤一样，也是三年前那起事件的重要关联者。虽说高中毕业后进入大学校园，但为了获得更强的力量而前往世界各地踏上武者修行之旅。真田明彦这次回国的契机来自桐条美鹤的邀请。



▲能在本作中使用的真田明彦以拳头作为自己的主要武器，他的速度很快。



白钟直斗

CV: 朴璐美
侦探世家白钟家族的五代目，有着“侦探王子”之称的高中二年级学生。由于一年前发生的连续杀人事件而来来到稻羽市进行调查，后来与主角等人结识并一同调查案件的真相。

CV: 钉宫理惠
由钉宫理惠配音的理惠是游戏中人气较高的角色之一，在本作虽然无法使用久慈川理惠这名角色，但她同样会作为玩家的解说者登场。不仅如此，游戏的原创剧情也将和理惠有极为重要的关系，非常值得期待。

久慈川理惠





伊丽莎白

CV: 泽城美雪

《女神异闻录3》中登场并存在于天棚级房间的特别人物。她的任务原本是看护天棚级房间——一个意识与无意识的狭间里的场所。而由于某个契机她来到电视机中的世界。伊丽莎白的仲魔为掌管死亡之神 Tanatos，是一个极为强劲的对手。



桐条美鹤



新闻
盗

◀桐条美鹤的格斗师十分足，在美少女格斗家面前，领袖必能吸引不少玩家。

别具特色的系统



异常状态

玩过《女神异闻录》正统作品的玩家一定都知道，“异常状态”对于游戏的战斗影响非常之大，而这也是系列不同于其他RPG的一贯特色。在《午夜竞技场》中，这一点同样得到很好的体现。对战中使用不同的必杀技可以令对手陷入混乱、恐惧、魅惑等异常状态。例如当对手陷入混乱状态时，控制器的方向操作就会左右相反。这在同类格斗游戏中是不多见的。

▶异常状态的引入使得对拥有更多的攻击对手与周围敌人变得非常多样。



爆发系统

Arc推出的格斗游戏大部分都存在“Burst”这一特殊系统，本作也同样如此。消耗Burst槽来产生冲击波并力后，玩家角色周围会产生冲击波并对手吹飞，根据发动的时机，玩家还能获得不同的特殊效果。例如命中后可以让SP槽回满的“Max Burst”以及攻击中发动以完成更多连续技的“1 More Burst”。

▶桐条美鹤在战斗中



▶使用需求的拉比莉丝是一名隐藏的角色，她使用超高速攻击技能。



CV: 竹达彩奈

拉比莉丝是一位突然出现在“特别搜查队（自称）”面前的神秘少女，她穿着八十神高中的制服，以“八十神高中学生会长”的身份自居。在通常状态之外，她还有一个隐藏的人格——影之拉比莉丝，她是在精神极度压抑而诞生的暴走怪物，在战斗中也是完全不同的名目操作角色，所搭档的仲魔也与通常版不同。

BRAVELY DEFAULT™ FLYING FAIRY

边境之村的唯一幸存者

迪兹·奥利亚

16岁，极具正义感，心地善良的少年。由于被卷入这个世界突然开启的巨大洞穴中，他的故乡诺尔安迪村也因此而被破坏，在这绝望的状况下他奇迹般地生存了下来，并被附近的王国卡尔迪斯拉所保护。作为村里唯一的幸存者，与追逐着暗之侵攻的阿尼艾丝相遇，并与其同行。

他一直对无法拯救自己唯一血亲的弟弟而感到深深的懊悔。

勇气原点	Square Enix	角色扮演
3DS	フレイブリーデフォルト 预定2012年内 同日ART卡	日版 发售日未定

记得杂志在284期以及上一期“3DS应援团”中曾为大家介绍过这部《勇气原点飞翔妖精》的两个试玩版，相信有条件的玩家已经透过体验版，体验到这部运用AR卡识别功能来推进剧情的游戏的独特魅力。但作为一部角色扮演游戏除了模式新颖之外又是一部怎样的作品呢，本期就由我来为大家介绍一下本作的故事设定吧！



世界观

卡尔迪斯拉上突如其来巨大的空洞，将原本在该处的小村庄诺尔安迪村吞噬了。而大洞穴中涌出的黑暗甚至将带给人们光芒的水晶都吞噬了。从此，风停止了，海洋变得混浊，火山也不断喷发了。世界慢慢地变得黑暗。



▲来到了沉船国家的阿尼艾丝。

アニス
それがクリスタルの巫女の使命。
戦争など手も戻してはいる暇はないのです……



▲她对抗巨龙阿尼艾丝，看来一场恶战在所难免。



掌管风之水晶的巫女

阿尼艾丝

17岁，充满了使命感和热情的少女，隶属于自古以来收集信仰的水晶正教。作为信仰对象的4颗水晶中，她是负责掌管“风之水晶”的巫女。

由于她的神殿受到世间泛滥的暗之力所波及，所有修女都为了解她而失去了性命。自出生以来第一次走出神殿的她，受到水晶的精灵引导，展开了水晶解放之旅。

游戏的舞台

本作的舞台是一个广阔的，拥有各种各种奇妙国度的世界。比如沙漠中的国家、永不停歇地发生内战的国家，甚至女儿国等等，这些国度中到底会有怎样的事情等待着我们的主人公呢？



起始的国度

——卡尔迪斯拉

气候温暖环境优美的小岛，最近不断受到埃塔尼亚王国空挺骑士团的袭击而相当困扰。主人公的旅途就是从这里出发。

沉没的国家

——格兰西普

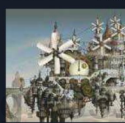
建立在巨大船壳甲板上的国家，过去曾经是伟大的海贼们所居住之国，因为船身严重破洞而且束手无策，最终这艘船还是沉没掉。而这个国家的议会不断地推卸责任，导致会议一直都没有商议出结果，被别人嘲笑为“沉睡议会”。



风之水晶祭坛



掌管着风力的水晶，由于世界突然出现了大空洞，被空洞中出现“暗之力”所侵而失去了应有的光辉。



沙与大时钟的国度

——兰克利卡

国土大部分为本沙漠所占据，位于沙漠正中央的国家，这里建立了祭祀风之水晶的神殿，利用巨大的风车从永不停歇之风获得能源，进行着工业发展。

因为风力停止了，风车的转动改为了用人力去转动，这种被称为“侍奉劳动”的工作，加上商舍独占了水资源和盗贼团横行等状况发生，国民生活在水深火热之中。

日版
新作预览

1

机动战士高达 战斗行动

PS3

■机动战士高达 バトルオペレーション ■NBGI

■制作

■无对应周边

■2012年6月

【文：Night】



3月15日,NBGI公开了名为《机动战士高达 战斗行动》的高达游戏新作。比较有趣的是本作不仅由PS3独占,更是一款完全基于Sony Entertainment Network的网络游戏。

说到网战,很容易让人联想到去年年底发售的《机动战士高达 EXTREME VS.》,其不仅具备出色的手感和画面,同样也对应SEN联机对战,让众多高达爱好者们在网上流连忘返。而完全以网络对战为卖点的本作,又将给予玩家哪些不一样的体验呢?

从官方公布的信息中我们可以看出,和《高达VS》系列“天马行空,华丽火爆的战斗方式”相比,本作的战斗更偏向于真实,模式也更为的多样化。在游戏中,玩家将分为地球联邦和吉翁公国两个阵营,进行4~6人的对抗,一个房间内最多可容纳12名玩家,战况的激烈程度可想而知。另外,除了极具魄力的MS战斗,玩家亦能够以驾驶员的身分亲自上阵,以第三人称视角的方式,使用各种枪械或是坦克、飞艇等不同的载具进行近身肉搏或是摧毁据点等特殊任务。比起个人的操作技术,更多的强调通过巧妙地运用掩体、针对战局的随机应变以及团队间的配合,来取得战斗的胜利,力求还原出一个最为残酷而真实的战场。与此同时,游戏还提供了丰富的武器配件供玩家使用和改装,相信打造出一台属于自己的机动战士也是乐趣之所在。

本作采用的是时下较为流行的游戏本体及时间免费,道具收费的运营模式,大

大降低了玩家们参与的门槛。与此同时,在如何把握游戏的平衡性上,也对厂商提出了更高的要求。

NBGI已于3月29日至3月31日展开本作的β测试。官方通过随机抽选的方式招募10000名玩家参与测试,现在这个活动已经结束,当然即使没被选中也不必着急,本作将于今年6月份正式运营,只需耐心等待两个月左右的时间,便能和好友们在网上一决高下啦!

日版
新作预览

2

变幻世界 白与黑的迷宫

3DS

■SHIFTING WORLD 白と黒の迷宫 ■Arc System Works

■制作

■无对应周边

■2012年4月26日

【文：金馆长】

Arc System Works制作了一款风格非常独特的动作游戏《变幻世界 白与黑的迷宫》。该游戏的画面全程黑白,是一款完全的解谜类游戏。

完全黑白的风格看起来很是奇妙。本作的主人公名叫迪克,很喜欢解谜,他是被邀请到了一座神秘的洋房中,没想到却来到了一个神秘诡异的世界,他能安然无恙地返回原来的世界吗?

迪克解谜的道具被称为时之钥匙,可以让砖块消失,当然,也可以让砖块重新出现,如何利用这种能力将是本作的核心要素。



本游戏让人想起了去年的《凯瑟琳》,不过,掌机平台可能更适合这种随时可以拿起放下的游戏类型。



栏目主持 金馆长 & 华尔兹

新作
短波

新闻资讯

新作短波

近期日式游戏的焦点无疑是《第2次超级机器人大战Z再世篇》。各位奋战在钢铁战线中的同好们或许没有时间关注这段期间的游戏消息,不过一款游戏再好也不能永远玩下去,往前看看,我们又将迎来一波日式游戏小高潮,类型齐全任君挑选,大家不要错过咯。



本次美版短波的两款游戏

系列相信大家都比较熟悉。《神鬼寓言》经历了前两作的较好又叫做,到第3部瞬间跌落低谷,如今制作方似乎已经找到了新的方向,最新作《旅程》自E3公布以来就成为了不小的话题,人们在其抱有怀疑的同时又有所期望看到新的内容。《无间头》从公布之初大家就将它视为游戏版的《无间道》,相信也有不少玩家将关注这款游戏。



PS3 4月12日,MAGES.由动画《未闻花名》改编的同名PS3游戏将于2012年8月30日发售。目前游戏具体细节还未公开,倒是游戏的限定版包含的内容已经公布。这个价值10290的限定版包含了原声CD、游戏中角色本间芽衣子(面麻)的等身大布制挂画,最厚道的是限定版还将收录游戏的全部五个特典。

PS3 MAGES.于PSP上发表的另一款作品《尸体派对 总集篇》将于8月2日上市。本作相当于系列的番外篇,是一款“度校监禁冒险游戏”。游戏中间特典为OVA动画《尸体派对 Missing Footage》。该限定版仅售7140日元,各位系列粉丝就不要犹豫了,赶紧出手吧。

3DS 4月26日发售的《真·三国无双VS》近期公布了剧情模式的影像。可以看出本作剧情模式的结构跟系列其他作品已经没有什么不同,一段静止CG配合文字交代故事背景;武将间发生对话;之后可以进入战斗准备画面,玩家在3DS上体验到原汁原味的《真·三国无双》。

紧急速报

日版
新作短波

化物语 携带版

PSP

■化物语 ポータブル

■NBGI

■未定

■无对应周边

■2012年8月23日

【文：金馆长】



过利妄想MAD会话剧?

3

数一数最近两年人气比较高的动画,那么肯定无法避开的一个名字就是《化物语》,动画人气高到了“连《化物语》都没看过,你有什么资格当宅男”的程度。当然,号称“版权之王”的NBGI也不会无视这一点,所以……有了这款《化物语 携带版》。

本作的游戏类型最早是未定,



很多人通过画面猜本作是一款格斗游戏,最后NBGI公布了本作的类型:过利妄想MAD会话剧?什么东西?

本作的具体游戏方式就是和女主角们进行奇奇怪怪的对话,通过选择不同的选项来进入CUT IN画面。不过如果选不好的话,你就会见到各位角色的“必杀技”了……

阿良良木历

本作的主人公兼吐槽者。私立直江津高中3年学生,在春假的时候因为某个不明事件变成了接近不死身的存在。是个老好人,为了帮助美少女解决奇奇怪怪的事件而奔波忙碌。



战场原黑仪

历的同学,“蜜”。拥有顶级的成绩和顶级的美貌,说话做事都像大小姐一样,但其实是一个傲娇毒舌家。



八九寺真宵



双马尾小学生,“蜗牛”。平时很文静,但是其实性格粗暴无礼。每次称呼历的方式都会做一定改变。

日版
新作短波

火焰之纹章 觉醒

3DS

■ファイア・エムブレム 覚醒

■Nintendo

■角色色彩版

■无对应周边

■2012年4月19日

【文：金馆长】

双小战斗

本作搭载了史上前所未有的最新战斗系统:双人战斗(デュアルシステム)。所谓双人战斗,就是指两个相邻的我方角色一起参加战斗。这样另一名角色就会给主攻的角色提供一些支援,比如提升主攻角色的能力,或者替他防御敌人的反击等等。



战斗的时候和一个强力角色相邻也会让战斗过程变得简单一些,无论是攻关还是培养角色,双人战斗系统都是比较重要的。



相信大家已经知道了本作有原创主人公登场,原创主人公和队友们之间有一个“信赖度”的设定,信赖度上升之后双人战斗时候的支援效果也会上升。这个设定应该就是系列以往作品中信赖度的进化版。



本作还应用了联网机能,除了可以下载新的外传关卡之外,还能两名玩家用自己的原创主人公组队挑战强敌。对于那些攻关比较困难的玩家,还可以把其他玩家的原创主人公下载到自己的队伍里协助战斗。

战士育成

如何培养手下角色的能力一直是《火焰之纹章》系列的焦点问题。而玩家们互相比赛相同角色谁培养得最强也是一件很有意思的事情。本作的能力培养系统虽然跟系列其他作品差别不大。但是仍然有新鲜的部分,让我们一同去看看吧!

升级

通过各种战斗行为获得经验值,积累到了规定数目就可以升级,升级除了可以提升能力之外,还能习得各种技能,而角色还会对自己的升级提出一些感想方便玩家进行下一步培养。比如这位一次提升5点能力的大姐还对自己不是很满意……

技能

本作的技能种类不少,目前已知的:

战知识: 双人战斗状态下经验值1.5倍。

良成长: 成长率+20%。

强袭: 击败敌人一定几率获得



小金块,概率为幸运值%。

深宵の令嬢: 周围三格之内的男性成员回避/必杀回避+10%。

リフレッシュ: 回合开始时如果周围三格内没有人,HP回复20%。

流星: 经典技能,技2/6的概率发动五次威力减半的攻击。

守り手: 双人战斗状态下全能力+1。

カウター: 被相邻敌人造成伤害的话可以返回一部分伤害。

疾風迅雷: 击败敌人后一回合内可以再行动一次。

すり抜け: 无视敌人的ZOC阻挡自由移动。

力+2: 力+2

守备の叫び: 使用指令“应援”后,一回合内周围三格我方角色戒备+4

美版
新作前瞻

无间龙头

多机种

■ Sleeping Dogs

■ Square Enix

动作

■ 对应机种为PS3、X360

■ 2012年8月17日

一部东方风格的《GTA》

NO.1

在开发商 United Front Games 于 Activision 支持下制作这款游戏时,游戏的标题是《真实犯罪 龙头》(True Crime: Hong Kong),但游戏并不理想的开发进度让 Activision 取消了该项目,一款以香港为背景的(GTA)式佳作似乎就要胎死腹中。幸好今年努力开拓欧美市场的 Square Enix 接手了这个项目,在让开发商 United Front Games 继续制作游戏的同时,还让自己旗下的 Square Enix London Studios 提供技术援助,游戏也因应 Square Enix 的要求,更名为《无间龙头》(Sleeping Dogs)。

有了充分的资金援助,游戏目前的制作进度十分顺利,还特地邀请著名武打明星洪金宝为动作指导,拍摄了一部真人预告片,展示了游戏里的各种要素。枪战、暴力血腥的搏斗、武术格斗、飞车等场面应有尽有,还有电影《无间道》式的黑帮桥段情节,一款东方背景的沙箱大作似乎已经渐露头角。

目前游戏向我们展示了一个新关卡,从感觉上来

说,本作的城市自由度简直出乎意料,玩家可以如同《刺客信条》系列的主角 Ezio 般地在家中飞天遁地,攀爬到一般人难以到达的地方。游戏的格斗部分则令人想起了《蝙蝠侠 阿克汉姆城》,华丽的招式和拳拳到肉的手感令人赞叹。而赛车部分则带着一丝《极品飞车》系列的影子。这种混杂式的体验也是沙箱类游戏最大的魅力所在。更令人满意的是,United Front Games 显然不想只是把这些元素七拼八凑地混搭在游戏中,而是要把它们尽量融为一体,构成一个完整的游戏流程体验。

在游戏的血腥尺度上,本作远胜过《蝙蝠侠 阿克汉姆城》,基本上和《GTA》看齐,某些地方甚至更胜一筹,例如游戏中引入了多种暴力的终结技,把敌人整个插在一根裸露的钢管上,或者用冰霜刀活活把敌人夹死等等,过百种终结敌人的方式足以让玩家肾上腺素分泌激增。

当然除了暴力元素,游戏的另外一个亮点仍然是独特的跑酷系统(Free-running),游戏的背景设定

在香港,这座城市里的建筑紧密靠楼,楼与楼之间几乎没有空隙,大街小巷中不但停满了车辆,人流也非常密集。按照正常的移动方式来穿梭这座城市简直是种折磨,所以游戏参考了《刺客信条》等沙箱作品的设定,让玩家能够通过攀爬建筑和围墙来实现高楼上飞驰走壁,整个城市对于玩家来说也不再是一个平面,而是一个立体的场景,让人禁不住想要探索每一个楼顶上隐藏着的秘密。

游戏的最终发售日锁定在8月17日,让我们期待这款佳作能够早日到来吧。

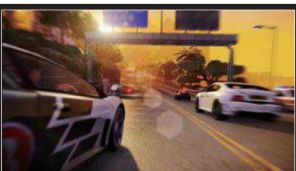
【文:稿饭】



▲火爆十足的枪战是犯罪类题材游戏的常见情景。



▲进入终结技画面时游戏会切入镜头十足的特效镜头。



▲高速奔驰时的飞车追逐情景让人有在玩竞速游戏的错觉。

美版
新作前瞻

NO.2

神鬼寓言 旅程

K360

动作角色扮演

■ Fable: The Journey

■ Microsoft

■ Kinect 专用

■ 2012年11月

【文:华尔兹】



Kinect 的寓言

“神鬼寓言”系列的前3部作品都是以RPG冒险为主,本作《神鬼寓言 旅程》变为KINECT专用游戏。系列玩家可能会立即给予否定,贴上负面标签,从游戏的概念来看,这些想法不免还有些为时过早。

在经过《神鬼寓言3》相对冷淡的待遇后,

Lionhead 工作室急需革新,“我们为什么不挑战设计一款 KINECT 游戏?”创意总监彼得·莫利纽克斯说道。这就是新作将主打体感操作的原因。

在游戏的演示中,主角坐在马车上,两条缰绳摆在玩家面前,没有教程,无需说明,没有提示你下一步需要做什么,玩家依靠本能挥起双臂,马便开始小跑,将缰绳拉到其中一边便会改变方向,一切就是这么真实、简单。

在这次奇幻的旅途中,玩家会遇到各种各样的危险敌人,也可能会遭遇各式各样的敌人,头顶上会有恶魔在盘旋,使得玩家前行的道路更加惊险。在遭遇种种危险后,疲惫的战士早已伤痕累累,

玩家还需要下车亲自为自己的马儿进行治疗。此时需要通过手势控制,做出一个类似拉箭的动作使其伤口愈合。制作者表示这种亲密互动内容体现了主角与马之间的牵绊。

玩家在走下马车时可以使用魔法, Bulletstorm 是一种重力魔法,玩家可以推翻石柱,随着空气抓起敌人(类似《HEROES》中的隔空取物)。此外,玩家还可以通过不同的手势,使出雷电魔法、扔出火球等 RPG 中常见的魔法攻击。“玩家每次使用魔法后,感觉都会有所不同。”莫利纽克斯说道。

尽管游戏有着自己的设计理念,不过仍受到 Kinect 游戏普遍的认识误区问题,比如在用缰绳控制马时会出现识别失误,或是对手势动作上的一些误判等等。希望正式版尽量去解决这些问题,尽管略有瑕疵,但我们还是期待这款《神鬼寓言》新作在 KINECT 上的表现,毕竟这是一款目前为数不多的核心向 KINECT 游戏。



▲利用体感操作,体验策马奔腾的感觉。



▲旅途中遭到上空恶魔的袭击。



▲“隔空取物”将敌人抛起。

新闻资讯

新作前瞻

Disney SQUARE ENIX

攻略透解

KINGDOM HEARTS 3D

Dream Drop Distance

王国之心3D

王国之心3D	Square Enix	动作角色扮演
3DS	KINGDOM HEARTS 3D (Dream Drop Distance)	日本
	2012年3月29日	1人
	定价3999日元	5800日元
	对应平台: 3DS	对应平台: 3DS

写自己最喜欢的游戏的攻略,是一件无上快乐的事,但是“爱”这玩意吧,如果把持不住到最后就会变得很麻烦,比如攻略字数越写越多直逼页数上限却发现还有很多内容没写上的时候……大家懂的。《王国之心》这个系列每一作都力求在系统上带给玩家不一样的新鲜感,本作的创新概括起来就是“速度”二字,无论是在大地图上移动,亦或是与梦魇的战斗,都充满了速度的激情。对于这种创新,新老玩家褒贬不一,但制作组勇于推陈出新的做法仍值得粉丝们肯定。本篇攻略将以系统、流程攻略及全宝箱收集为主,指令列表、梦之碎片的获得等细节内容因为杂志页数有限将刊登于《3DS专辑》上,还望读者们见谅。在前言之中,让我们一起高呼口号:“爱生活,爱野村,爱王国之心!”(老编:“够了你!”)

文 八重樫 插图 NINA



系统解说

基本操作

按键	效果
摇杆	角色移动
十字键	↑/↓/←/→ 切换指令
A	通常攻击
B	跳跃
X	使用当前指令
Y	解除/配合滑杆为解除回避
L/R	视角移动/视点两下为视角复位/同时按下为锁定/解除锁定
Start/Select	暂停/调出菜单/有敌人时无法打开

注:第一次进入游戏时,系统会询问是否要装备扩展滑杆。如果装备的话,就可以用右摇杆来调整视角了。



1. 当前锁定敌人的体力槽
2. 同行圣灵的体力槽与连携槽
3. 操作角色的头像与体力槽
4. DROPP槽与消耗速度
5. 当前指令与攻击方式

1. 流程提示, 一定时间后消失
2. 再次查看流程提示
3. 邂逅通信连接入口
4. 地图放大/缩小
5. 梦魇
6. 角色
7. 角色的连携槽
8. 与圣灵发动连携
9. 队伍候补圣灵



指令系统

“デッキコマンド”老玩家们都很熟悉了,这个系统从初代起就一直沿用至今。战斗指令中,攻击和魔法在使用后有冷却时间,需要等待指令下方的槽蓄满后才能再次使用(同种指令设置两个以上的话,冷却时间分开计算);道具虽然没有冷却时间,但却有使用次数的限制;动作指令只要装备上就可以在相应的情况下随时使用,并没有冷却时间或次数限制。

在主菜单的“デッキコマンド”可以进行指令的装备和更换操作,玩家也能用“デッキセット”设置3套指令组,以应对不同的状况。按X键可将某一指令上快捷键,这样只要按下十字键+即可第一时间切换到,一般都是装备回复魔法。另外建议玩家在“设定(コンフィグ)”中把“デッキセリ”一项设置成“回复魔法スキップ”,这样系统会在自动切换战斗指令时就会跳过回复系指令,以免玩家犯错。

指令获得的途径有:宝箱获得、商店购买、DROPP奖励以及圣灵成长习得,并且随着剧情的推进指令的装备数量也会增多。需要注意的是,每次进入菜单更换指令后,冷却时间

都会重置,因此若在BOSS战前更换指令的话,要适当等待冷却时间结束后再触发剧情,以免陷入开战后无指令可用的尴尬局面。在发动指令时如果被敌人攻击到就有可能会中断指令,并且该指令会进入冷却阶段,普通指令倒也罢,如果是回复魔法被中断就大大地危险了。因此要让角色尽早学会回复时无敌的能力“リベンジャー”,这个技能可以从ワンダニヤン(也就是上来就会获得的野猪造型圣灵)、オーラライオン和ホネフィッシュ这三种圣灵身上获得。



自由连贯行动

“自由连贯行动（フリーフローアクション, Free Flow Action, 以下简称FFA）是本作的新增系统, 在推动滑杆时按Y键, 如果碰到墙壁或旗杆甚至大型敌人等时, 角色就会全身发出粉色亮光, 随后可以按B键可以进行高跳, 按Y键在空中快速滑行动。面对墙壁时反复使用“高跳—滑行动—高跳”就能到达普通操作无法企及的区域。另外在部分特殊地形, 如轨道、扶手等, 不用按Y键也能直接发动。在自由连贯行动的过程中按A键可以发动“自由连贯攻击（フ

リーフローアタック）, 根据当前行动状态的不同, 衍生出的招式也有所差异。

这一全新系统无论在行动还是战斗中都有广泛的用途, 玩家们一定要熟练掌握。平时可以用来快速移动以节省时间, 一些位置偏僻的宝箱也需利用这种操作才能拿到; 虽然发动自由连贯行动或攻击时角色并不是无敌的, 但在受创后并不会像平时那样产生硬直, 因此面对大量敌人时, 尽量让角色保持在高速移动的同时进行攻击, 可以减少受伤的几率。

真实转移

“真实转移（リアリティシフト, Reality Shift, 以下简称RS）同样是本作的新增要素, 在靠近场景内的特殊物体会后会出现与众不同的粉色锁定标记, 连续攻击敌人时, 其身上也会出现这种标记。此时按下X+A键或在触摸屏向左滑动, 就能发动RS, 角色进入下屏幕且游戏内外的时间会暂停。真实转移的操作和具体效果根据游戏世界的不同而有所区别, 具体操作请参照流程攻略中的说明。



游戏中的真实转移(RS)操作

圣灵连携

在本作的战斗中, 角色可以带着两只圣灵一同作战, 而第三只候补的圣灵也是可以随时利用触摸屏操作进行替换。当圣灵的攻击成功命中时, 其头像下方的粉色连携槽就会缓缓积蓄, 而当玩家操纵的角色和圣灵的攻击同时命中同一个敌人时, 连携槽则会大幅上涨。在连携槽蓄满后, 在下屏幕点击圣灵的头像就能发动连携, 也可以在按住L+R的情况下按X/B键发动。索拉和利库与圣灵的连携有所不同, 索拉是在圣灵的协助下发动“连携攻击（リンクアタック）”, 而利库则是令圣灵附体, 改变“连携风格（リンクスタイル）”, 进而令普通攻击的招式和属性发生变化。当同行的两只圣灵的连携槽都蓄满时, 还可以通过点

击下屏幕出现的圣灵标记, 或在按住L+R的情况下按A键发动更强力的“双重连携（デュアルリンク）”。

无论是索拉的连携攻击, 还是利库的连携风格, 都与同行圣灵的自身风格息息相关。玩家可以在菜单“ステータス”的“リンクアタック/リンクスタイル”和“デュアルリンク”项目中, 查看队伍当前圣灵在发动连携时的具体招式。注意当有特定圣灵在场时, 如索拉带着ワンダヤン系圣灵, 利库带着コウモリバット等有飞行能力的圣灵时, 发动的双重连携是固定的, 前者固定为ワンダ—ジャンボリー, 后者固定为ライジングウイング。

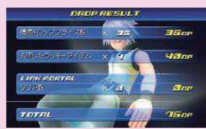


有效攻击敌人, 否则会被弹开并伤血。全部DIVE模式都得到金评价的话能得到键刃“タイプウイング”。A级以上评价还有可能获得梦之碎片。

DROP系统

本作中可以同时使用索拉和利库两人, 而在两者之间切换使用, 就要利用DROP系统了。角色头像边的DROP槽会随着时间的推移慢慢减少, 完全耗尽后该角色就会坠入梦中, 系统强制切换使用另一人。DROP槽有蓝、黄、红 3 条, 右侧的数值表示该槽的消耗程度, 一般情况下为 1.0, 被敌人的催眠攻击命中后消耗速度会大幅提升。在 DROP 槽消耗一空后, 还会有 30 秒的奖励时间, 在此期间击杀敌人时, 坠落点的掉落几率和数量都会大幅提升。

除了 DROP 槽自动清空和剧情中的强制坠落的情况下, 玩家还可以在开局菜单的情况下点击“DROP”标签手动进行角色切换。使用“モーニングベル”道具可以恢复消耗速度和 DROP 槽。需要特别注意的是, 在 BOSS 战中, 一旦强制 DROP 的话, 则再次 DROP 回



来时 BOSS 就会回满血, 哪怕之前已经把它打到残血也一样……发生这种情况就彻底倒霉了, 因此开战前要估计好所需时间, 时间紧迫的话不妨先 DROP 一次。

除了打倒敌人会获得一定的 DROP 点数外, 触发的连接入口数以及获得的幸运道具数量同样也会计算成 DROP 点数, 可在 DROP 发生后由另一名角色提供有一些有利条件或换购指令、道具等。有一些在后期的宝箱中才会获得的指令会在中期就会出现 DROP 奖励列表, 因此多积攒 DROP 点数是有百利而无一害的。

事件预测

游戏中的世界每一天都有不同的事件发生, 当角色坠入梦中后, 发生的事件也会有所改变。打开菜单后下屏幕“Event Forecast”就是三天内发生的事件预测, 各种图标表示的具体效果如下。另外, 在下屏的左侧显示的黑色剪影是稀有梦, 稀有梦覆

只会“特殊入口”中遇到, 遇到并战胜它后, 剪影就会变成稀有梦的样子。关于“连接入口”的介绍请见下文。

图标	名称	效果
	ナチュラルデー	平凡的一天, 没有特殊效果
	トレンジャーデー	道具掉落率上升
	HPボールデー	HP回复球的掉落率上升
	マネーデー	金钱掉落率上升
	ハングデー	商店里稀有道具入货, 且全部商品价格降低20%
	リスキーデー	DROP槽清空速度加快、敌人强化
	マジカルデー	敌我双方的魔法威力提升1.2倍



DIVE模式

DIVE 模式类似于前几作都会出现的飞行小游戏, 在前往全新世界时必须经过这一模式。通关条件依世界不同而改变, 有的是要求获得一定数量(星星), 有的则是要打倒一定数值的杂兵或 BOSS。具体操作为按 A 键加速冲刺攻击, 按 B 键减速下落, 按 Y 键快速回避, 按 X 键释放魔法道具(需先充到补充魔法槽道具)。需要注意的是, 当锁定柱变黄时才可以

连接入口

在下屏幕的地图上经常可以看到粉红色的纹章标记, 这些是联系不同世界的“连接入口（リンクポータル）”, 相当于同类游戏的支线任务。在周围没有敌人的情况下, 一定要放大地图才能看到“连接入口”的详细信息。

连接入口分为“普通入口”、“特殊入口（スペシャルポータル）”和“隐藏入口（シークレットポータル）”。

普通入口分为协力和对战两种, 前者在触发后可以带着其他人的圣灵战斗, 圣灵原本体力槽的位置变成参战时间, 时间槽清空或玩家操纵的角色晕区后就会消失。虽然不能获得这些圣灵, 但它们初始状态下的连携槽就是满的, 玩家可以以直接发动连携; 后者要求玩家击倒出现的所有圣灵, 完成后便能获得梦之碎片甚至是有圣蛋配券等奖励。对战入口中还会有

额外的奖励条件，虽然不影响任务的完成，若是尽力满力的话能够拿到额外的 DP 和道具奖励，具体条件可以参看下面的表格。

每个世界每一天内都有一个特殊入口，靠近后显示的是“Special”字样，在打开菜单后下屏左侧的剪影图案和相关的提示句正表明当天“特殊入口”主要出场的梦魇种类。稀有的梦魇只会在“特殊入口”中出现，战斗的难度也会比一般“连接入口”高

出不少，想要得到它们的配方就必须多挑战。隐藏入口是一周目通关后才出现的，内容是再次挑战各个世界的 BOSS，血量会增多不少。



奖励条件	解释
リンク攻撃を10回以上当てよう!	使用连携攻击10次以上
フリーフォークで3回以上敵にダメージを与えよう!	使用FFA攻击3次以上
ガードで敵の攻撃を3回以上防ごう!	成功防御3次以上
カウンター攻撃を3回以上发动させよう!	发动反击3次以上
ダメージを3回以上受けないうにしよう	要在3次以下
20秒以内に敵をすべて倒せよう!	20秒内全灭敌人
Xよりもコマンドをかわらぬをすべて倒せよう!	不使用X键通关全灭敌人

邂逅连接入口

点击下屏左侧的粉红色按钮，可以设置或查看当前的邂逅通信入口，这类入口也分为协作和对战两种。在设置菜单中可以任意选择1~3只圣灵，若是将对战入口还需选择奖励条件，注意设置在邂逅通信入口的圣灵是无法

参与作战的。当自己设置的连接入口成功发生邂逅通信后，参与的全部圣灵就能够得到成长。在完成其他玩家设置的连接入口后，同样也会有机会得到道具或梦之碎片奖励等奖励。

圣灵育成指南

本作中的圣灵地位等同于之前的古风和唐老鸭，可辅助攻击及帮助角色回血等等，培养出一只优秀的圣灵，可以让BOSS战变得事半功倍。圣灵的成长依赖于战斗中获得的经验值，因此只有装备在单位上的圣灵才有可能升级。当圣灵被击倒时，玩家将操控角色靠近后连点A键就能展开救援。

合成圣灵

获得圣灵的主要方式为利用梦之碎片进行配合，在菜单“スピリット”项目的“フリーD”中进行。配合分为两种方式，一为利用自己配置(レシピ)进行配合，所需的素材是可见且固定的；另一种方式为直接用当前的梦之碎片进行自由组合，下屏右侧会给出所能生成的圣灵图标，同种圣灵可以由不同的素材配合出，无论用哪种方式配合，在决定前都可以手动增加卡片1、2的数量，以此来提升圣灵的“级别(ランク)”和“等级(レベル)”，而第三种强化素材则可以专门提升圣灵的某项能力，如属性抗性、HP最大值等。

当使用梦之碎片自由组合时，有可能会发生突变，即两个圣灵头像边出现“!”标记。此时除了能合成当前圣灵外，还有一定几率突变成另一种圣灵(黑影表示)。突变有一定概率，而且不一定



突变出来的就是玩家没有的圣灵，因此在选择这种合成前，最好保存个纪录，减少梦之碎片的不必要浪费。

游戏中的梦之碎片名称以“素材+后缀”的形式组合，前者表示“基础”，后者“联动”等。“情热”、“温柔”等共17种；后缀表示素材的稀有度，“幻想”、“空想”、“梦想”3种稀有度逐级提升。配合时素材的稀有度越高，得出圣灵的“级别”也就越高。有例来说“联动”的“空想”、“情热的幻想”、“情热的空想”、“情热的梦想”都可以合成ワンダマン，但配合出不同的基础级别分别为E、F、E、C。圣灵的级别分别是E、D、C、B、A、S共7级，级别越高素质就越好，升级时各项能力的提升值也越高。

除了配合外，利用专门的AR卡片也可以直接获得圣灵，具体操作为在“フリーD”菜单中选择“カメラ”，用外置摄像头对准卡片即可。游戏初回在产线中赠送的AR卡片可以随机获得キングダニヤ、クマダグサイ、カス、ネツボイ中的任意一种圣灵(S/L大法无效)，而在本期攻略的最后也有赠给一张特殊AR卡，可以得到S级的稀有圣灵タイホウカブト哦。

圣灵育成

在“スピリット”界面中还可以进行灵展开交流，用触控笔在下屏点击或划动就能模拟轻敲和抚摸的动作，圣灵会对玩家的动作做出反应，并获得经验值、连携点和相性点。不同圣灵的各个部位，对于不同动作的喜好也有所差异，玩家可以根据它们的表情慢慢抚摸。而不同的动作也会令圣灵的“性格”发生改变，性格不同圣灵它们在战斗中的行动倾向，更有机会开启能力链上隐藏的路线。

除了抚摸外，还可以和圣灵做游戏。游戏共有3种，分别是“バルーン”、“ウォーターバレル”和“トレジャーゴール”。玩家需要提升经验和相性点，玩家在“下屏显示”气泡标记时进行点击，把球打回给圣灵，以此来获得分数，有米老鼠耳朵一样的气泡在击打后会分裂出更多的气泡；水球游戏可以提升经验和连携点，玩家点击触摸球让圣灵所在的气泡移动，吃掉的周围的奖励道具即可获得，点击炸弹可以令周围的气泡高速移动，另外可以游泳的圣灵在此游戏中不会吞气泡包回，虽然碰撞体积小，但是移动速度更高；寻宝游戏则能提升相性点。按A键进行扫描后，点击屏幕上的光球位置，令圣灵们靠近就能做到值到道具值，注意不要让圣灵靠近炸弹，一旦触发爆炸它们就会陷入眩晕。

ペントガン可将圣灵染成喜欢的颜色，最后一个选项则是控魂功能。在下屏点击各种选项并向上划动，就能把该道具用到上屏，圣灵们吃下后可以提升各项能力。

斗技大会

与位于交叉镇4番街的特殊莫古里对话，就能参加名为“フリックラッシュ”的斗技大会，比赛的规则为三对三的卡片对战，操作方式为全程划动。下屏显示的不同卡片表示灵的不同招数，数字越高为威力(★为最大)，把卡片向上划动即为发起进攻，每使用一张卡片需消耗一格行动值；把卡片向下划动为进行防御，防御并不会消耗行动值。成功防御敌方的攻击时，所用卡片数字会进化，除了招式会发生改变外，数字也会翻倍。双方展开攻防时，卡片数字小的一方行动会中断。

每次进攻或防御并非只能使用1张卡片，连续划动多张卡片就可以让卡片上的数字累加，攻击招式以首张卡片为准。当然如果也是用多张卡片发起进攻，消耗的行动值也会增加。当双方卡片的数字相等时，会进入决斗模式，下屏出现拳套、铃铛和数字7的三种卡片，玩家需要不断向上划动下屏的卡片，令上屏出现3张不同图案的卡片，就能将对方造成巨大伤害，向下划动则为舍弃卡片。当圣灵的卡片耗尽后，可以点击下屏其他圣灵的头像进行更换，当下圣灵的卡片数慢慢恢复，而点上下屏



除了协同作战外，圣灵的另一大作用是用角色习得各种的强化能力或战斗指令。进入“アビリティリンク”界面后，可以看到当前圣灵的能值情况，消耗“连携点(リンクポイント)”就可以解锁上面的能力或指令，连携点可以通过在战斗中击败敌人或在交流模式中完成你游戏获得。大门标需要达成特定的条件，如“达到一定等级”、“攻击连携一定次数”、“使用特定道具”等才能开启，解锁后图标颜色也会有机会从蓝色链上的隐藏路线。而面上则为：部分圣灵的特定性格能开启隐藏路线，当性格再次发生变化后，已开启的路线也不会消失。当圣灵的能值已经完成学习，会出现“Complete”字样，而它头像边的圆环也会变成金色。

能力链上的强化能力分为3种，能力类(ステータス)、辅助类(サポート)和配合类(ブリード)。能力类多为影响角色能力或对敌能力的抗性，圣灵不但要在能力链上先解锁，还需要在队伍中才能够令该能力生效，一旦圣灵无效效果就会消失。辅助类和配合类为角色提供一些特殊的技能，只要圣灵习得后就能够开启，纵使圣灵队也不会影响该能力。各种强化能力的具体效果可以参考后面的资料列表。

当前圣灵的头像位置，待蓝色槽蓄满后同样可以恢复卡片数。

击倒对方的3只圣灵就能取得胜利，并得到一定数量的“奖励(メダル)”，奖励可在一旁的莫古里进行交换指令、道具、圣灵配方等奖品。在单机模式的“淘汰赛(トーナメント)”中不断取胜就能提升LV，随着主线流程的推进也能解锁新的任务，完成全部任务还能获得键刃“スイートドリーム”。战斗中并非一味地发起进攻就能获胜，玩家需要紧盯下屏，根据敌状况选择不同的招式，否则纵使数字大于对方，攻击也是有可能落空的(比如地面上的直线攻击无法命中空中的圣灵)。由于圣灵的战斗



各不相同（在队伍编成界面按X键可以查看招式卡片的出现几率），这里无法一一尽述，只能留给玩家自行研究。最后提醒一下，圣灵的等级和属性在斗技大会中也是有效的，选择克制对手的招式就可以造成较大伤害，比赛感觉吃力时适当练级也能降低难度。

斗技大会支持两名玩家通过本地联机对战，选择“通信バトル”、“双対戦”便可召集其他玩家。联机对战时的规则与单机并无二致，唯一的区



别是玩家可以按Y键令双方的等级一致，从而进行公平的比赛。赛后无论胜败都能得到奖牌奖励。



流程攻略

第一章 交叉镇

索拉篇

DIVE模式：获得600点数。

剧情模式

与音频对话后是“自由连贯行动”的教学模式，根据游戏提示完成翻轮到路打旋转+按Y高速移动。在台阶的扶手上行滑行了两项训练之后，就可以去2番街投音桶了。

从存档点旁边的门进入2番街。首先是本世界的RS教学，走近梯的旁边光板会变成粉色，按X+A发动RS，按下屏上的闪光球移动可调整下方准星的位置，松开后光球会飞

向目标地造成大范围伤害。完成一次RS后向前走，剧情是一场杂兵战，此时没有圣灵辅助，多利用FFA可以提高作战效率。战斗结束后就可以使用圣灵了，关于圣灵的培育请参考前文的攻略。

从右下角的出口来到3番街，剧情后索拉DROPP，改为使用利库。等索拉于3番街醒来后，攻击左上角有电池图案的发光墙壁，通往1番街的大门开启。从左侧的门进入1番街，调查台阶右侧的邮筒来到邮局。这里

有许多不同颜色的轨道可以FFA，其中绿色轨道通往正前方的出口，其他轨道都用于拿宝箱。

从邮局的出口来到喷水广场，再从上方的门抵达4番街（4番街有冥古利可以购物，一路前行来到5番街的门，触发与索姆对话的剧情。

剧情后来到5番街，与音频对话后，黑衣人召唤出了BOSSハコザル。这个BOSS体型较大，而且战斗的地形也比较复杂，建议不要锁定，否则视角会很痛苦。BOSS的攻击主

要是挥动双拳左右轮击、用身体砸地、双手套上拳套从远处伸出来攻击以及自己变成锤子这几项。在屋顶上不方便使用FFA，可以将BOSS引到地面的小巷中，索拉就可以轻松利用墙壁高速削减BOSS血量。如果是在屋顶上将会BOSS打到只剩1条血桶的话，它就会打破角度的玻璃跳到植物园中，跟上去破即可。由于此时还没有拿到治疗魔法，所以一定要准备好充足的回复药（特别是困难以上难度），获胜后获得新键刃スカルノイズ。

利库篇

DIVE模式：获得300点数。

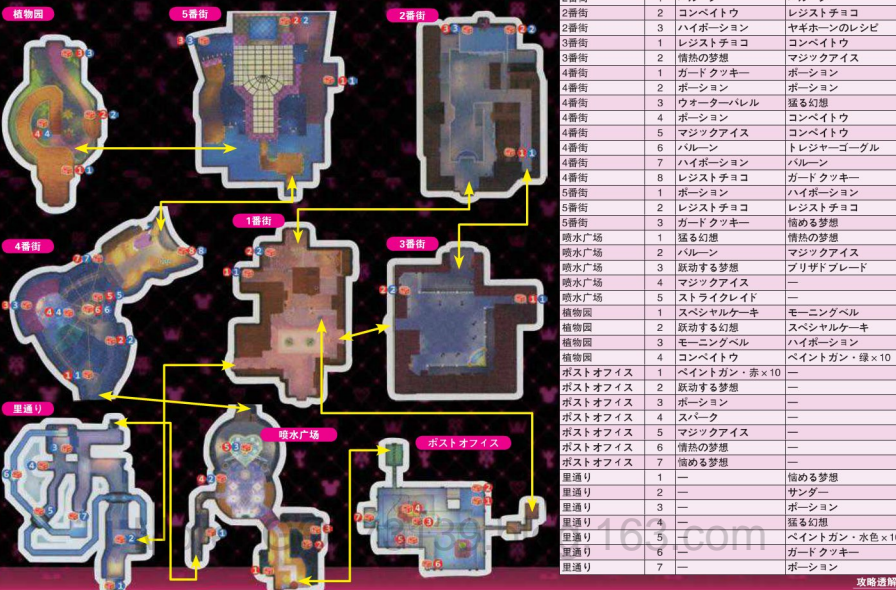
剧情模式

利库的起始地是3番街，与约书亚的剧情过后，前往2番街找寻索姆。3番街遇到的杂兵可以使用木桶发动RS快速清理。

来到2番街，对话后开启圣灵。与圣灵发动一次连携后，利库DROP。醒来时利库看到少女四季梦寐追逐着向1番街跑去，随后利库也从正下方的门前往1番街。

来到1番街，为保护四季先要打一场杂兵战，获胜后四季成为同伴。从地图左下角的门去往后街（里通り）。

从存档点附近的门前往喷水广场，再经由4番街来到2番街，遇到黑衣人，剧情之后前往植物园进行BOSS战。这个BOSS和索拉见面面对的BOSS是同一个，但是战斗方式有所不同。首先它会从远处放出火焰攻击，磨掉一定量的血量后，BOSS身体消失，只剩下4只手在场地内乱丢东西。消灭4只手后BOSS本体才会出现。由于这个BOSS基本都是浮在空中的，因此在地面上很难对其造成伤害。多利用植物园内楼梯的扶手发动FFA吧。当BOSS本体出现RS提示时，抓住这个机会可造成不错的伤害。



实用技术

攻略速解

第二章 钟之町

索拉箱

DIVE模式：击破15个敌人

剧情模式

刚刚来到街上就遇到了嫉妒厌恶吉普赛人的佛罗诺副主教，他似乎是把穿着“奇怪服装”的索拉当成了吉普赛小孩打算拷问。正当谈话无法进行之时，菲比斯队长跑来说大圣堂广场上出现了怪物。从地图上方的门出去前往大圣堂广场。（此时无法收集街的宝箱）

抵达大圣堂广场后，看见被选为黑人之王的卡西莫多正乘坐着梦魔游街，梦魔见到匆匆赶来的佛罗诺副主教后竟然暴走，索拉要面临一场杂兵战。本世界的RS名为“Holy Rope”，发动后在下屏将闪光点连接起来，索拉就会在这些目标之间高速移动，并造成伤害。利用这个RS还能抵达一些难以跳到的高处去拾取宝箱。杂兵战时会遇到一种牛造型的梦魔，不但会钻地，还会变成巨大铁球弹跳着砸向玩家，伤害很大，应谨慎应对。获胜后前往礼拜堂。

礼拜堂分为上下两层，但没有通往2楼的台阶。只能在神像前面的发光球那里发动RS才能抵达2楼，要收集宝箱的话此必不可少。收集完宝箱后从左侧的楼梯前往屋顶，屋顶没有任何宝箱，从中间的小门来到钟室。

在钟室与石像对话后返回大圣堂广场寻找卡西莫多的身影。在靠近街口处触发剧情，然后来到街中。此处需要消灭三只巨大的花朵状梦魔才能开启道路，花梦魔分别位于街的西

北、东南和东

北处。当公冥外的种子攻击附带中毒效果，注意回复。另外，部分宝箱是要在击破花梦魔后才能开启的，因此建议全部消灭完三朵花梦魔后再去收集宝箱。

击破三朵花梦魔后从右侧的门来到桥上，一边清理沿途的障碍一边前行。从前方向口来到郊外，再从郊外的右侧出口出去抵达墓地入口，随后来到地下道。地下道内弥漫着毒气，需要击破毒气瓶才能令毒气消失。进入地下道后第一个岔路向右走，可以在圣灵的指引下找到隐藏通路，利用RS抵达对面高台击破カクコンベ，最终到达奇迹法庭。

到奇迹法庭与艾丝美拉达对话（这里的莫古利可以买到初级治疗魔法），剧情后自动转移到教堂屋顶，与BOSSバレットガゴイル交战。这个BOSS攻击力非常高，不要从正面与它硬碰硬，当其攻击时持续在其周围翻滚回避，一旦串攻击之后BOSS会倒地，此时再冲过去予以伤害。推荐装备带有冲刺效果的技能，例如サンダーラッシュ等等。注意BOSS起身时会令360度范围内造成伤害，不要贪刀，看到地面有光圈出现就立即翻滚躲开。

地点	序号	宝箱	钥匙
大圣堂广场	1	レジストチョコ	バルーン
大圣堂广场	2	バルーン	ガードクッキー
大圣堂广场	3	マジックアイス	コンバイトウ
大圣堂广场	4	ポーション	ポーション
礼拜堂	1	ポーション	ペイントガン・黄×10
礼拜堂	2	レジストチョコ	モニングベル
礼拜堂	3	モニングベル	跳する幻想
礼拜堂	4	スペシャルケーキ	ファイア
礼拜堂	5	モニングベル	モニングベル
礼拜堂	6	ウォーターバル	ガードクッキー-2
钟室	1	モニングベル	モニングベル
钟室	2	バルーン	モニングベル
钟室	3	共鳴する幻想	スペシャルケーキ
钟室	4	スペシャルケーキ	共鳴する幻想
街	1	羽ばたける幻想	ウォーターバル
街	2	イフタワのレシビ	レジストチョコ
街	3	スークラ	モニングベル
街	4	秘める空想	ポーション
街	5	トレジャーゴーグル	トレジャーゴーグル
街	6	マジックアイス	直向きの幻想
街	7	コンバイトウ	マジックアイス
橋	1	レジストチョコ	コンバイトウ
橋	2	ガードクッキー	バルーン
橋	3	ポーション	ポーション
橋	4	ペイントガン・赤×10	コンバイトウ2
郊外	1	ポーション	ペイントガン・紫×10
郊外	2	モニングベル	コンバイトウ
郊外	3	バルーン	モニングベル
郊外	4	直向きの幻想	ポーション
郊外	5	コンバイトウ	ガードクッキー
墓地入口	1	モニングベル	—
墓地入口	2	ポーション	—
墓地入口	3	マジックアイス	—
地下道	1	マジックアイス2	—
地下道	2	レジストチョコ2	—
地下道	3	直向きの幻想	—



地点	序号	索拉	利库
地下道	4	スリブラ	—
地下道	5	ペイントガン・紫×10	—
地下道	6	モーニングベル	—
墓地旧区画	1	モーニングベル	—
カタコンベ	1	ウォーターバレル	—
カタコンベ	2	ファイアウインド	—
カタコンベ	3	モーニングベル	—
カタコンベ	4	ドクトクサンシヨのレシピ	—
カタコンベ	5	ガードクッキー	—
カタコンベ	6	スペシャルケーキ	—
奇迹法度	1	ハイボーション	—
奇迹法度	2	レジストチョコ	—
奇迹法度	3	サンダーラッシュ	—
风车小屋	1	—	ウォーターバレル
风车小屋	2	—	レジストチョコ
风车小屋	3	—	クレセントスライド
风车小屋	4	—	ガードクッキー

利库篇

DIVE模式：打倒ハチクイン。周围有小蜜蜂的时候是攻击不到BOSS的，先把小蜜蜂清理干净，再攻击BOSS本体。一定时候后小蜜蜂会再次出现，如此反复即可。

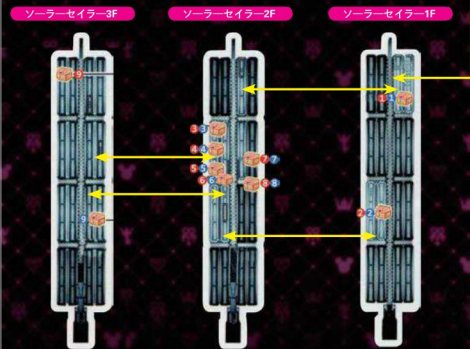
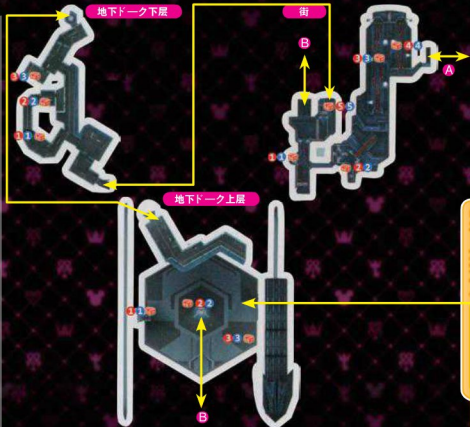
剧情模式

剧情后由大圣堂广场进入礼拜堂与卡西莫多对话。之后去住街的方向，并从右侧的门去住街。桥这里要上演一场追逐战。BOSS会不停地在空中喷火，路上也有各种小怪干扰，无需恋战，径直跑过去即可。来到郊外，BOSS依旧穷追不舍，从地图下方的出口来到风车小屋才摆脱了它的追击。

风车小屋所在地，战斗力只有5的非比斯队长被BOSS一拳击飞了。

没办法，消灭BOSS的重任又一次落到了利库的肩上。收集全本地的4个宝箱就可以回到大圣堂广场了。与卡西莫多对话，剧情影像后前往礼拜堂开始BOSS战。

BOSSバレットガゴル长出了翅膀，一直在空中飞行，利库需要借助助风的作用漂浮在空中与其作战，建议装备上“グレイド系”的投掷技能可以避免近身战。另外，BOSS会频繁发射子弹和火球，被连到会非常疼，因此能起到全方位防御的“ダークツバリア”一定要装备上。



地点	序号	索拉	利库
街	1	ポーション	ポーション
街	2	備ゆる空想	サンダラ
街	3	ウォーターバレル	加速する幻想
街	4	レジストチョコ2	モーニングベル
街	5	モーニングベル	コンペイトウ
联络通路	1	サクルレド	スペシャルケーキ
联络通路	2	コンペイトウ	ガードクッキー
联络通路	3	共鳴する幻想	直向きな幻想
联络通路	4	ポーション	ポーション
联络通路	5	加速する幻想	スペシャルケーキ
联络通路	6	スペシャルケーキ	マジックアイス2
桥	1	モーニングベル	ウォータバレル
桥	2	レジストチョコ	オルキュア
地下ドーク下層	1	バレル	バレル
地下ドーク下層	2	モーニングベル	ポーション
地下ドーク下層	3	オルキュア	モーニングベル
地下ドーク上層	1	タカイグルのレシピ	コンペイトウ2
地下ドーク上層	2	トレンジャーゴウ	リベンジオーラ
地下ドーク上層	3	ペイントガン・黒×10	ガードクッキー
ソーラーセイラー	1	コンペイトウ2	オルキュア
ソーラーセイラー	2	不思議な幻想	備ゆる空想
ソーラーセイラー	3	オルキュア	モーニングベル
ソーラーセイラー	4	ウォーターバレル	スペシャルケーキ
ソーラーセイラー	5	加速する幻想	ガードクッキー2
ソーラーセイラー	6	バレル	バレル
ソーラーセイラー	7	ハイボーション	ハイボーション
ソーラーセイラー	8	バレル	ペイントガン・白×10

实用技术

故障诊断



第三章 电子网格

索拉篇

DIVE模式：干掉BOSSイカゲソード。イカゲソードの弱点は头顶两个发光的区域，平时是无法攻击到的。当它使用圆盘状电子光束时按B键减速来近距离，光束结束后按A键迅速接近才有机会攻击到弱点。其他电子光束可以按Y键回避掉。

剧情模式

在街道醒来后去右侧的门前往联络通路。这个世界的RS是用代码表示的，点击乱码中颜色相同的单词，组合成可用的代码就能发挥出相应的效果。例如点击“Moving_Spark”后可以控制敌人冲进杂兵堆里自爆；“Switch_Target”令敌人掉落宝箱；“Auto_Destruct”令炮台自爆，同时可以炸碎墙壁和玻璃；“Prize_Shot”令炮台射出金钱和坠落点数等奖励。

来到飞行船前，索拉的ID识别不能，遭到人工智能的追捕，只能向着桥的方向逃跑。剧情后从桥右侧的出口前往地下ドーク。

从地下ドーク右侧的出口前往ソーラーセイラー。这里分为三层，途中会遇到不少碍事的炮台。对其使用RS，点击红字就可以破坏。

从ソーラーセイラー的二楼下方出口来到レクティファイア1楼，这里同样有着大量宝箱等待玩家收集，从下方出口进入レクティファイア2楼，用RS解锁第2个区域内的移动装置可以收集宝箱。乘坐存档点附近的电梯前往スロウシップ。剧情结束后移动到スタジウム，开始BOSS战。

这个BOSS出手很快，要多使用用防反反击其武器，再利用硬直时间予以伤害。每隔一段时间，BOSS就会开启反重力装置，此时索拉不但不是倒立状态，而且操作也全都反过来，不过BOSS也变得只会近身攻击，让索拉站在原地就能反击。磨掉一定量的HP后BOSS会恢复重力，需要注意的是当重力恢复时BOSS落地会附带冲击波伤害，及时翻滚回避。如果反复数个回合就能将其消灭。战胜后记得回来回收道具的宝箱哦~

地点	序号	索投	利库
ソーラーセラー	9	トレジャーゴーグル	トレジャーゴーグル
レクティファイア1楼	1	マジックアイズ2	バルーン
レクティファイア1楼	2	モニングベル	ハイボーション
レクティファイア1楼	3	ボーション	レジストチヨコ
レクティファイア1楼	4	飛ばたける夢想	加速する幻想
レクティファイア1楼	5	ハイボーション	ボーション
レクティファイア1楼	6	マジックアイズ	ガンミクアロウのレシビ
レクティファイア1楼	7	ガードクッキー	オールドキニア
レクティファイア1楼	8	オールドキニア	ガードクッキー2
レクティファイア2楼	1	ペイントガン・横×10	モニングベル
レクティファイア2楼	2	マジックアイズ	直向きな幻想
レクティファイア2楼	3	ボーション	ボーション
レクティファイア2楼	4	モニングベル	コンペイトウ2
レクティファイア2楼	5	ガードクッキー2	レジストチヨコ2
レクティファイア2楼	6	ヤキサーハイのレシビ	グラビデストライク
ポータル: エントランス	1	—	ハイボーション
ポータル: エントランス	2	—	モニングベル
ポータル: エントランス	3	—	ペイントガン・黒×10

利库篇

DIVE模式：限定1分15秒内获得一定PRIZE点数。没有杂兵没有BOSS，路上只有有高速移动的障碍物，注意回避即可。

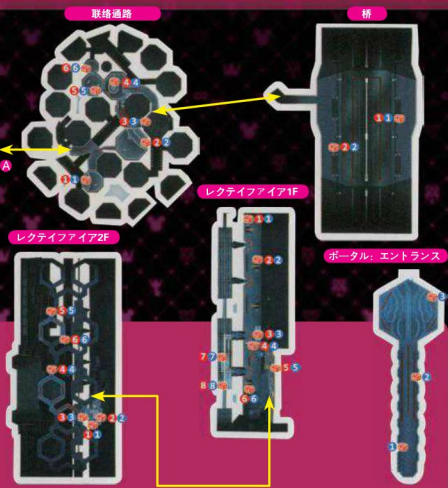
剧情模式

剧情后参加摩托车比赛，利库需要一边开车一边攻击周围的敌人。A键为攻击键，分为两种攻击类型，一种是向前方敌人发射子弹，一种用车后的光带将后方的敌人卷倒，按Y键切换两种攻击模式，B键为跳跃。跑完两周跑道后BOSS会出现，一边回避其攻击，一边发射子弹将其消灭。难度并不高。

赛车游戏结束后从桥右侧的出口前往街，经过一场杂兵战后再由街左上角闪光的门进入地下ドック上层。

这里的炮台同样需要发动RS才能清除，清除地图最上方的炮台后会出现隐藏房间，里面是开启通往地下ドック中层的电梯的钥匙。解除电梯锁后由地图最上方的电梯前往地下ドック中层，破坏沿途的三个炮台，就能从窗口跳下去来到地下ドック下层了。

从地下ドック下层右侧的出口前往ソーラーセラー，剧情影像之后来到レクティファイア2楼，再由存档点旁的电梯去スローンシップ。往前走的最尽头会触发剧情，剧情后移动至ポータル：エントランス。这里有三个发射

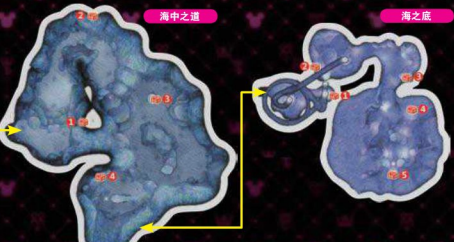


光弹的装置打人非常疼，不要管杂兵，先冲过去用RS破坏掉这三个装置后再处理场上的敌人。存盘后去往ポータル：中程开始BOSS战。

周围有光带时不要使用FFA，否则会损失HP。给予一定伤害后，BOSS会陷入气绝状态，库尔会企图为其回血，发动RS点击紫色单通就可以中断其操作。当把BOSS的HP打到零时，同样也要发动RS才能彻底消灭它。因为圆形场地发动FFA很容易，总体来说并不是一个很难对付的敌人。获胜后记得回到连接通路和ソーラーセラー收集遗留的宝箱。

BOSSエレカマキリ就是利库刚抵达电子网格时在赛车比赛中交手过的敌人。战斗会在一个圆形场地内展开，螳螂的攻击会从远处发射飞弹、丢飞盘、在场地周围制造光带以及近身的手臂攻击。飞弹和飞盘通过防御罩可以弹掉，

第四章 捣蛋鬼天堂



地点	序号	索投	利库
遊園地	1	ハイボーション	—
遊園地	2	バルーン	—
遊園地	3	ブリザード	—
遊園地	4	オノノビエロ	—
遊園地	5	レジストチヨコ2	—
遊園地	6	ペイントガン・黄色×10	—
遊園地	7	トレジャーゴーグル	—
遊園地	8	加速する幻想	—
遊園地	9	マジックアイズ2	—
遊園地	10	モニングベル	—
遊園地	11	ガードクッキー2	—
からくりエンゼル	1	レジストチヨコ2	—
からくりエンゼル	2	モニングベル	—
からくりエンゼル	3	スペシャルケーキ	—
からくりエンゼル	4	エリアルスラム	—
からくりエンゼル	5	ハイボーション	—
サカス	1	コンペイトウ2	—
サカス	2	跳動する空想	—

地点	序号	宝箱	利库	
サーカス	3	ハルーン	—	
サーカス	4	モーニングベル	—	
峠	1	ハイパーシオン	—	
峠	2	マジックアイス2	—	
峠	3	ウォーターバレル	—	
海中之道	1	羽ばたける梦想	—	
海中之道	2	オルキュア	—	
海中之道	3	ペイントガン・水色×10	—	
海中之道	4	ゼログラビラ	—	
海之底	1	浮动する空想	—	
海之底	2	トレジャーゴベル	—	
海之底	3	スペシャルケーキ	—	
海之底	4	ガードクッキー2	—	
海之底	5	タツホースのレシビ	—	
モンスター口	0	1	ハイパーシオン	
モンスター口	0	2	マジックアイス2	
モンスター口	0	3	ペイントガン・青×10	
モンスター口	0	4	ハルーン	
モンスター口	0	5	オルキュア	
モンスター口	0	食道	1	戦慄の梦想
モンスター口	0	食道	2	ハイパーシオン
モンスター口	0	食道	3	オハバエロ
モンスター口	0	食道	4	ガードクッキー2
モンスター口	0	食道	5	カエソルジギヤのレシビ
モンスター口	0	食道	6	トレジャーゴベル
モンスター口	0	食道	7	ガードクッキー2
モンスター口	0	食道	8	ミニナム
モンスター口	0	胃袋	1	ハイパーシオン
モンスター口	0	胃袋	2	レジストチヨコ2
モンスター口	0	胃袋	3	モーニングベル
モンスター口	0	胃袋	4	コンペイトウ2
モンスター口	0	胃袋	5	マグネクラッシュ
モンスター口	0	胃袋	1	コンペイトウ2
モンスター口	0	腹部	2	オルキュア
モンスター口	0	腹部	3	スペシャルケーキ
モンスター口	0	腹部	4	ウォーターバレル
モンスター口	0	腹部	5	モーニングベル

索拉篇

DIVE模式：1分45秒内取得150个气球。

剧情模式

顽皮的匹诺曹离家出走了，索拉要带着吉米尼在游乐园中寻找匹诺曹的身影。这个世界的RS发动后需要滑动下屏正中的水泡攻击在四周漂浮的气泡，完成后杂兵会被包裹在气泡中，移动的话还可以将其他杂兵也卷进来，按A键爆炸。先去过山车的起点寻找匹诺曹，发现是梦魇变的，杂兵战后乘坐过山车轨道前往左上角圆形高塔的路径，可是这个匹诺曹依旧是冒牌货。从游乐园上方的门进入からクリトンエル，一直往前走就会来到马戏团。

抵达马戏团终于找到了真正的匹诺曹，但此时他已经被一群梦魇包围。索拉救下匹诺曹要进行一场杂兵战，这场战斗没有圣灵扶助，但可以依靠场地内的弹簧床将敌人弹到空中。需要注意的是，敌人在弹簧床上弹跳时同样会对索拉造成伤害。赢得战斗后可获得技能高跳。



原路返回からクリトンエルの入口，遇到了赋予匹诺曹生命的仙女，得知泽帕特爷爷为了寻找匹诺曹而被巨大鲸鱼吞进了肚子里，而匹诺曹和吉米尼则打算去救助他。为了阻止匹诺曹乱来，索拉急忙追了上去。穿过海岬会来到海中之道，利用地图下方的喷泉抵达高处平台，可以前往海之底了。从海之底的漩涡来到下层，再由左侧入口进去，就看到巨大鲸鱼将匹诺曹和吉米尼吞入了肚中。而此时梦魇也出现了，要救出二人，必须先战胜面前的BOSS！

这个BOSS体型虽然很大，但弱点只在头部，只依靠普通攻击会出现很难对其造成伤害，当它趴在地面上时应用周围的石壁发动FFA就能轻松攻击到它。BOSS的攻击手法有：跳起后砸地、旋转突进、发射光线和水球、双爪向推土机一样向前推进，光线的伤害比较大，可以利用地势高低差来躲过。BOSS的弱点是火属性，装备上高级火魔法以及携带火型圣灵能都事半功倍。当BOSS的HP只剩1槽左右时会触发特殊动画，发动RS破坏掉BOSS的冰墙，索拉会站在巨大水泡上追击BOSS，此时没有可用指令，只能在左舷躲避BOSS的攻击，来到BOSS面前按A键就可以结束战斗了。



利库篇

DIVE模式：获得700点数。

剧情模式

利库来到了巨大鲸鱼的腹中，和泽帕特爷爷对话，答应帮他寻找匹诺曹。从地图上方右的出口进入鲸鱼的食道，再由食道抵达胃袋。这里部分高处的宝箱可以发动RS后踩在水泡上获得。

胃袋里的路需要通过敲击翻转变黄胃袋上下的原理才能前行。另外，地面上绿色的背景碰到时会损失体力，不可久待。

从胃袋的前方出口来到鲸鱼腹部，径直走到前方敲击机关，令场地内的平台升起。然后直走到肠子发生BOSS战。

这个BOSS会反复在屋顶与地面之间移动，需要敲击场景上下两端反转装置才能对其构成伤害。从侧

面和背后发动FFA攻击是有效的攻击手段，比起近身攻击要安全得多。在BOSS的数个技能中，最具威胁的仍然是镭射光线，光线会在屋顶、墙壁与地面之间像跳绳一样往返，伤害巨大，但可以通过跳跃来躲避。



第五章 交叉镇

索拉篇

剧情模式

离开“捣蛋鬼天堂”这个世界后，索拉返回交叉镇。降临到5番街遇见约书亚，剧情前后前往喷水广场。替音挡下梦魔的一击后开始杂兵战，多利用喷泉的围栏发动FFA吧。胜利后获技能スピンスライド，装备后按Y高速移动中再按A键可以释放回弹攻击。然后从邮局前往1番街，再从1番街右侧的大门去3番街开始BOSS战。

这场BOSS战要重新打ハコザル、バレットガゴイル、メラメロブスタ这三个BOSS，因为是连续战，所以开战前要准备好回复魔法和回药。这场战斗最省力的打法就是一直利用地形发动FFA磨死BOSS，因为场地很小加的BOSS体型很大想要完全回避BOSS的攻击不太现实，如果感到掉血很凶，不妨将所有指令键全部装备上治疗魔法“要无赖”看看”。

利库篇

剧情模式

返回交叉镇的利库来到了1番街，与约书亚对话后从里通里前往喷水广场。在喷泉旁遇到了正在于梦魔交战的比特和他的同伴索姆。梦魔BOSS因为利库一行人无视它的存在，遂愤而离去orz，返回里通里后

只见6只ツノケラトブス气势汹汹地向利库冲来。ツノケラトブスの攻击力非常高，建议为利库装备上メガフレア和メテオハースト这两个大范围伤害技能，配合FFA能高效解决战斗。获胜后从1番街前往2番街，再到3番街触发剧情，无BOSS战。

第六章 国之剑客

索拉篇

DIVE模式：获得500点数据。

剧情模式

索拉来到了大仲马名作《三个枪手》的世界，并遇见了米奇、唐老鸭和古飞。但此时的三人并不认识索拉，而且战斗力也低得惨不忍睹……帮助米奇清理掉一批梦魔之后，索拉提出来帮助米奇等人完成马车任务的护送任务。

本世界的RS是卡通漫画风格，按照下屏幕漫画中的提示划动或点击，最多操作三次，失败的话立刻返回上屏。前两次伤害都是针对当前目标的，完成第三次操作后会发生爆炸，对周围敌人都有伤害判定。

与站在骑士队训练所门口的米奇对话后开始任务，这个任务需要索拉站在马车车顶抵御ボウケンレックス的攻击，防止它破坏掉马车。上屏的左上角有一条马车的受损槽，无论是槽满还是索拉HP为零都算任务失败。ボウケンレックス的攻击方式有：贴近马车后鸣咬、从远处高速冲过来



冲撞马车、从远处喷火和旋风攻击索拉。当BOSS的头靠近马车时要尽快出手攻击，阻止它使出鸣咬，攻击几个回合后BOSS会与马车拉开一段距离，从远处吐火球，按Y键防反可以将火球反弹回去攻击BOSS，并可暂时阻止它的冲刺。当BOSS高速跑过来冲撞时，在临近马车的瞬间有防反的时机。获胜后可获得合成这个BOSS所需的配方。

虽然成功保护了马车，但公主还是被恶徒们劫持走了。米奇一行人决定前往塔去拯救公主，索拉自然也要一同前往。

前往塔顶，中途需要躲避滚落的水桶前行。到达塔顶后要与ビートル・ポイズ三人组交战，没什么难度，注意不要被三人围攻即可，多利用墙壁发动FFA吧。

剧情后返回骑士队训练所，得知皮特队长将公主绑架了。正在诧异之时，皮特队长突然出现，不但召喚出梦魔将索拉打晕，还将米奇囚禁起来。索拉说服胆小的唐老鸭与古飞一起解救公主与米奇。乘坐马车前往海岸，再乘坐海边的小船去往モンサンミツエル。

经由モンサンミツエル的小道来到地下，这里部分监牢的铁门可以击破，到达地图上方方形区域内有

一场强制杂兵战，敌人全部都是大象梦魔，高处的敌人可以利用喷泉飞上去攻击，获胜后来到了水牢解救米奇。

救出米奇后乘坐海边的马车赶往歌剧院，从正门进入，经由オペラ座；ロビー抵达オペラ座；ホール，这里将要与皮特队长以及ビートル・ポイズ三人组交战。

首先要打倒舞台上的ビートル・ポイズ三人组，这三个人的攻击力和之前相比没什么特别之处，但皮特会在高处丢炸弹下来干扰攻击。大范围

的攻击技能，例如在本世界获得的スペースガ对付这三个人比较有效。当把三人的HP削减为零后可以发动RS，分别将三人踢到皮特所在地，皮特就会跳下来与索拉交战。他的移动速度较慢，但是出剑速度很快，因此不要与其近身战，发动FFA攻击和远程魔法攻击比较保险。磨掉一定血量后皮特会跳上舞台上方的太阳和月亮装饰前后落攻击，跳到舞台下方可以躲过。当皮特的HP为零时，需要发动RS才能结束战斗。

地点	序号	索拉	利库
骑士队训练所	1	マジックアイズ2	—
骑士队训练所	2	メガボーション	—
骑士队训练所	3	ペイントガン・水色×16	—
塔への道	1	ファアガ	—
塔への道	2	ガードクッキー2	—
塔への道	3	ドリームキャンディ	—
塔	1	トレジャーゴースト	—
塔	2	モニングベル	—
塔	3	マジックアイズ2	—
海岸	1	ペイントガン 青×10	—
海岸	2	ドリームキャンディ	—
モンサンミツエル：小道	1	スペースガ	—
モンサンミツエル：小道	2	加速する夢想	—
モンサンミツエル：小道	3	ハイボーション	—
モンサンミツエル：小道	4	スペースヤルケキ	—
モンサンミツエル：小道	5	オバケピッコロ	—
モンサンミツエル：地下	1	レジスタチヨコ3	—
モンサンミツエル：地下	2	スペースルケキ	—
モンサンミツエル：地下	3	ウオーターバル	—



地点	序号	索拉	利率
モンサンミッシェル: 地下	4	加速する空想	—
モンサンミッシェル: 地下	5	ソニックレゾウ	—
モンサンミッシェル: 地下	6	カエルシエアのレシビ	—
モンサンミッシェル: 水牢	1	トルネドストライク	—
オペラ座前	1	ハイボンシオン	オールキニア
オペラ座前	2	レジストチヨコ2	ガードクッキー2
オペラ座前	3	モーニングベル	オハケビエロ
オペラ座前	4	オハケビエロ	ドリムキャンディ
オペラ座前	5	—	ハイボンシオン
オペラ座: ロビー	1	コンベイトウ2	コンベイトウ2
オペラ座: ロビー	2	マジックアイス3	スペシャルケーキ
オペラ座: ロビー	3	レジストチヨコ2	メガボンシオン
オペラ座: ロビー	4	メガボンシオン	ウォーターバル
オペラ座: ロビー	5	ハイボンシオン	シャドウプレイヤー
オペラ座: ホール	1	共鳴する空想	バルーン
オペラ座: ホール	2	コンベイトウ3	コンベイトウ2
オペラ座: 舞台裏	1	—	メガボンシオン
オペラ座: 舞台裏	2	—	モーニングベル
オペラ座: 舞台裏	3	—	加速する夢想
オペラ座: 舞台裏	4	—	ハヤミクワガタのレシビ
オペラ座: 舞台裏	5	—	ドリムキャンディ
オペラ座: 舞台裏	6	—	スペシャルケーキ
オペラ座: 機械室	1	—	ハイボンシオン
オペラ座: 機械室	2	—	モーニングベル
オペラ座: 機械室	3	—	ブリザガ
オペラ座: 機械室	4	—	ハラクチアヒルのレシビ
オペラ座: 機械室	5	—	マジックアイス2
オペラ座: 機械室	6	—	メガボンシオン
オペラ座: 機械室	7	—	オハケビエロ
オペラ座: パクヤード	1	—	モーニングベル
オペラ座: パクヤード	2	—	ストップ
オペラ座: パクヤード	3	—	コンベイトウ3
オペラ座: パクヤード	4	—	トレジャーゴースト
オペラ座: パクヤード	5	—	加速する夢想
オペラ座: パクヤード	6	—	先鞭なる夢想
オペラ座: パクヤード	7	—	ハイボンシオン
オペラ座: パクヤード	8	—	ガードクッキー3

利率篇

DIVE模式: 打倒BOSSイカゲソード、打法和之前相同。在BOSS发射镭射光线时按B减速, 光线结束后按A加速接近BOSS头顶的两个发光球体, 逐一击破后BOSS会释放全屏的镭射光线, 威胁极大, 只能躲在陨石后面躲过, 光线结束后快速接近攻击光线。当BOSS只剩1条血槽时, 扫屏的光线会增加至4条, 触手攻击次数也会增多, 注意回避。

剧情模式

利率刚刚来到歌剧院前, 就看见皮特鬼鬼祟祟地不知道想干什么, 直觉告诉利率绝对不能放任这个家伙不管, 因此她随着皮特前往オペラ座: ホール。

来到舞台后发现皮特正在图谋不轨伤害米奇一行人, 为了阻止它的暴行, 首先先解决掉ビーグル・ボーイ三人组。从舞台的右侧出口前往后寻找三人的踪影。

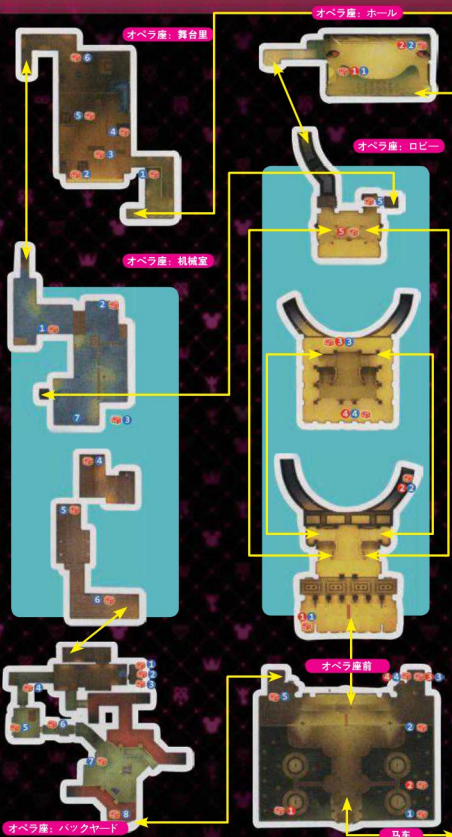
来到后台发现了囚禁米妮的宝箱, 救出公主后, 只见ビーグル・ボーイ三人组取走了舞台的一个装置, 这三人不愧是做贼心虚, 看到利率后立即四散奔逃, 需要将它们逐一击溃才能取回装置。

首先来到机械室中, 破坏掉有毒气流出的管子展开搜索。场地中央有一根向上旋转符号的杆子, 发动FFA在上面旋转可开启机关, 出现了另一个有旋转符号的杆子, 用同样的方法开启后会出现一位ビーグル・ボーイ

ズ, 同时左側2楼的帷幕拉开。干掉这名恶徒后从帷幕入口前往バックヤード。

剩余两名恶徒分别躲藏在地图下方房间的左侧门后以及通往更衣室的走廊的走廊后面, 全部打倒后入手被偷走的装置。剧情后准备BOSS战。

这个BOSS会不断地在场景的地板和天花板上移动, 通过下屏可确认其大体的位置。攻击手法有发射追尾弹和投掷舞台小道具两种, 利用周围的地势发动FFA但不能躲开追尾弹的攻击, 还可以对BOSS造成伤害。小道具可按Y键防御。当BOSS的血量下降到一定程度后, 它的身体就会隐形, 只在场地内留下6只手, 用广范围的魔法一口气解决即可。BOSS的血量减少到2条以下时会频繁在场地内移动, 如果看见它出现后再追过去基本已经不可能攻击到了, 因此要预判它的出现地点。



第七章 魔法师的交响曲

索拉篇

DIVE模式: 1份25秒内获得900点数。

剧情模式

在魔法使的部屋内, 索拉遇到了还在修行阶段的米奇。由于黑暗进入到乐曲中, 导致米奇被控制住了, 索拉要前往乐曲中寻找音之力才能解救



被困的米奇。这个世界的RS是音乐游戏, 玩家们都很熟悉了, 此处就不多言了。

点击右侧的乐谱, 进入乐谱的世界。要找到音之力, 必须先解开五枚音符。五枚音符分布在三张地图中, 分别是云路里2枚、峡谷1枚、平原2枚。因为音符关系着通往下一张地图的开启, 所以不会错过, 找到音符后发动RS就能解开它。另外场景内的天气也与音符有关, 找到音符后能令天气恢复正常, 有利于取得宝箱。解开全部音符

后前往平原的最上方获得音之力。

获得音之力后返回魔法使的部屋，点击左側浮游，进行BOSS战。

BOSS战分为两个阶段：阶段一，在光带上滑行，无法使用任何指令，按Y键加速接近BOSS，BOSS会发射一连串的紫色光球或是在光带上丢陨石，跳起躲开。与BOSS碰撞后切换到阶段二，BOSS和索拉来到一个广阔区域内正常战斗，BOSS会召

唤小星星、小扫帚和光剑攻击，小星星翻滚即可躲过；小扫帚要逐一消灭，并且此时BOSS会落雷攻击；光剑是最有威胁的招式，范围相当广，注意拉开距离翻滚躲过。这个BOSS吃无重力魔法，带上“ゼログラビデ”系的魔法可以大幅减少它移动的次数。如果要回血的话可以拉开距离后选择在岩石的阴影下回复，BOSS出招较慢，不会被攻击到。



第八章 不存在的世界

索拉篇

DIVE模式：打倒女王蜂梦魔。BOSS周围会飞舞一些小蜜蜂，在将小蜜蜂全部清理掉之前是无法攻击BOSS本体的。清理掉小蜜蜂后就可以攻击BOSS头顶的光球，击破后BOSS会转身逃跑，此时再攻击腰部即可。一定时间后BOSS会转回身来，再度放出小蜜蜂，重复之前的打法将其消灭。

剧情模式

一段CG之后强制DROP。DROP回来之后向地图的左上角前行，遇到挡路的墙壁时需发动RS破坏掉。同样，来到歪みに落ちた街后也是要发动RS来破坏墙壁的，沿着路一直前行，最终抵达梦境的深渊，与BOSS塞姆纳斯战斗。
BOSS塞姆纳斯也是我们的老朋友了。他属于出招很快的类型，因为接近战会显得较为无力，指令建议装备上远程攻击魔法等，圣灵也最好带一个可以回血型以及一个强攻型的。开场他会拉开与索拉之间的距离，并过来弄掉建筑，翻滚回避。当他接近索拉时会频繁使用光剑攻击，此时不要贸然出手，否则很有可能会被链，利用防反后的空隙期发动技能给

实用技术

攻略详解

地点	序号	索拉	利库篇
塔: エントランス	1	ドリームキャンディ	ウォーターバレル
不忠実な塔	1	レジストチョコ3	スペシャルケーキ
不忠実な塔	2	エリクサー	ドリームキャンディ
云端	1	グライド	---
云端	2	マジックアイス3	---
云端	3	トレンチャーゴークル	---
云端	4	猛る梦想	---
云端	5	エリクサー	---
云端	6	メガボーション	---
云端	7	ペイントガン・赤x10	---
云端	8	レイノボウウィンド	---
峡谷	1	メガボーション	---
峡谷	2	マジックアイス3	---
峡谷	3	トルネド	---
峡谷	4	スペシャルケーキ	---
峡谷	5	猛る梦想	---
平原	1	大いなる梦想	---
平原	2	エレキユコエーションのレシビ	---
平原	3	レジストチョコ3	---
平原	4	トリプルプラズマ	---
平原	5	メガボーション	---
平原	6	オールキュア	---
月光の森	1	---	ガードクッキー
月光の森	2	---	メガボーション
月光の森	3	---	ゼログラビガン
月光の森	4	---	猛る梦想
月光の森	5	---	コンベイトウ3
月光の森	6	---	モーニングガン
月光の森	7	---	ペイントガン・緑x10
金色の森	1	---	エリクサー
金色の森	2	---	リュウドラゴンのレシビ
金色の森	3	---	猛る梦想
金色の森	4	---	ペイントガン・赤x10
金色の森	5	---	メガボーション
光明かりの森	1	---	レジストチョコ3
光明かりの森	2	---	共鳴する空想
光明かりの森	3	---	マジックアイス3
光明かりの森	4	---	トレンチャーゴークル
光明かりの森	5	---	アイスバレージュ
光明かりの森	6	---	コンベイトウ3

利库篇

DIVE模式：限定1分20秒打倒30个敌人。多使用X键攻击吧。

剧情模式

利库来到魔法使之塔，这里已经水漫金山了……前往魔法使的部屋和米奇对话了，从正前方的承诺进入乐谱的世界寻找音之力。

同索拉篇一样，以下几张地图也是要解开音符符开启新道路，才能来到音之力面前。

一路前行来到光明かりの森的右下角，获得音之力后开始BOSS战。这个BOSS战比较特殊，是以DIVE模式进行的，但是却是最简单的BOSS，轻轻松松就可以无伤打过。BOSS的攻击方式有火柱、火焰

子伤害。如果被锁在光墙内是无法防御的，注意保持血量。一段时间后，塞姆纳斯会再次与索拉拉开距离并丢建筑过来将索拉打在空中，此时无法使用任何技能，看到建筑上有提示时尽快发动RS吧。总的来说，这个BOSS只要打过(KH II)就不会觉得很难吃力，掌握好防御时机也会令战斗轻松很多。获胜后被铸的铠甲包裹着的索拉陷入黑暗之中沉睡，系统切换到利库。

利库篇

DIVE模式：限定时间1分30秒
获得1300点数。

剧情模式

剧情后来到了幻想のはじまり，途中遇到的光球需要攻击几下后发动RS才能开启新通路。本世界的RS非常有趣，下屏的按钮或轨道上会出现不断移动的白色发光亮点，用触控笔划动，在3次以内将其全部斩断就可以令索拉与利库超越世界的界限发动威力强大的合体技。

这个世界中梦魔的攻击强度远远高于前几个世界，大范围的陨石魔法、火魔法以及及时发动RS都是避免陷入苦战的捷径。

抵达场地中央，这里的保护罩暂时无法开启。正面的地面上有个大宝箱，其中是最高级的治疗魔法，一定要拾取。然后从左下方的小路进入，破坏掉尽头的发光球，从光球所在地下方的洞跳入，就能来到中央装置的面，发动RS破坏掉装置，出现螺旋楼梯。

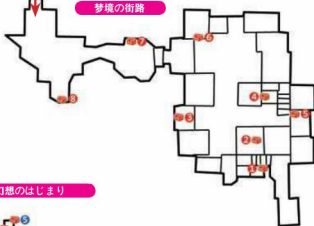
注意！ 此处存在一个导致游戏无法继续进行的恶性BUG！当利库破坏中央装置使旋转楼梯出现时，如果演出动画的结束时间与强制DROP的结束时间重合的话，利库就会被卡在保护罩后方无法继续进行游戏。回避方法建议是如果已经开始倒计时就手动DROP一次，再切换回利库破坏装置就可以了。



雲みに満ちた街



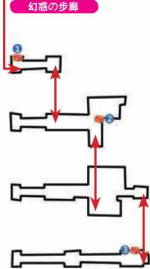
夢魔の街路



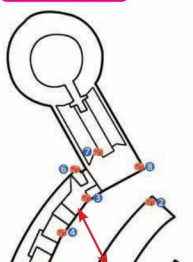
幻想のはじまり



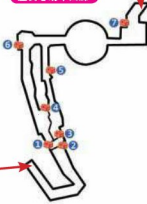
幻想の歩廊



混沌を見下ろす場所



虚実を紡ぐ回廊



地点	序号	索技	利库
梦魔の街路	1	共鳴する夢想	—
梦魔の街路	2	ホーリーライズ	—
梦魔の街路	3	凶暴な夢想	—
梦魔の街路	4	ウォーターベル	—
梦魔の街路	5	ガードクッキー3	—
梦魔の街路	6	ドラゴンモドキのレシビ	—
梦魔の街路	7	エリクサー	—
梦魔の街路	8	ドリームキャンディ	—
雲みに満ちた街	1	レジストチョコ3	—
雲みに満ちた街	2	ラストアルカナム	—
雲みに満ちた街	3	エリクサー	—
雲みに満ちた街	4	ガードクッキー3	—
雲みに満ちた街	5	コンベイトウ3	—
雲みに満ちた街	6	不思議な夢想	—
雲みに満ちた街	7	マジックアイス3	—
幻想のはじまり	1	—	ドリームキャンディ
幻想のはじまり	2	—	ケアルカ
幻想のはじまり	3	—	コンベイトウ3
幻想のはじまり	4	—	エリクサー
幻想のはじまり	5	—	キバタイガーのレシビ
幻想のはじまり	6	—	エリクサー
幻想のはじまり	7	—	ダブルフライド
幻想のはじまり	8	—	英鳴る夢想
幻想のはじまり	9	—	ゲニスフライサー

地点	序号	索技	利库
幻想のはじまり	10	—	エリクサー
幻想のはじまり	11	—	ドリームキャンディ
幻想の歩廊	1	—	モニングベル
幻想の歩廊	2	—	羽ばたける夢想
幻想の歩廊	3	—	マジックアイス3
虚実を紡ぐ回廊	1	—	ハルーン
虚実を紡ぐ回廊	2	—	スーパークレド
虚実を紡ぐ回廊	3	—	エリクサー
虚実を紡ぐ回廊	4	—	猛る空想
虚実を紡ぐ回廊	5	—	スペシャルケーキ
虚実を紡ぐ回廊	6	—	レジストチョコ3
虚実を紡ぐ回廊	7	—	メガガオン
混沌を見下ろす場所	1	—	ペイントガン・黒×10
混沌を見下ろす場所	2	—	エリクサー
混沌を見下ろす場所	3	—	トレンチャーゴグル
混沌を見下ろす場所	4	—	不思議な夢想
混沌を見下ろす場所	5	—	ポツピワイルドのレシビ
混沌を見下ろす場所	6	—	エリクサー
混沌を見下ろす場所	7	—	エリクサー
混沌を見下ろす場所	8	—	ガードクッキー3

資料一覧 ステータスドロー：状態強化能力全部达到最高；メモリアルトロフィー：と圣交流の照片累积保存20张以上；フレンドトロフィー：设置渐道连接入口数量30个以上。

沿着螺旋楼梯走到尽头，往右侧小跑下去可以收集到3个宝箱，从前方的小路过去，直行可来到下个场景——幻惑的步廊。

幻惑的步廊中同样有三个光球需要依次破坏才能通行，破坏第3个光球后出现通往虚空是欲回廊的入口。虚空是欲回廊中有两条路均通往入口，两边都有宝箱可以拿。

来到混沌水见下斗场所，这里的地图比较复杂，需要踩着墙壁上的管道往上滑，宝箱大多是在中途的平台上，所以要收集宝箱的话看到有平台就跳过去吧。来到存档点旁保存记录，再往前走就是BOSS战了。

接下来的BOSS共计有3个，分别是黑衣人、安塞姆和泽阿诺特。下面分别加以说明：

黑衣人：攻击手段有：从远处放光弹，防御或回避都可以躲开；从远处走过来一只红色的爪子，被抓住基本就是残血，看到爪子伸过来立刻闪

避，如果被抓住的话就调出治疗技能，落地后立刻回血（被抓住时会掉回血小球，但基本是杯水车薪）；地面出现红色漩涡圈，从中伸出爪子来攻击，被抓住同样掉血；近距离攻击使用剑攻击。这个BOSS的招式伤害虽然很大，但每次发动技能后都有较长时间的硬直，抓住这一时间冲到他身边攻击能造成不小的伤害。如果能获得ダークローブ这个伤害专属指令一定要装备上，非常有用。

安塞姆：战胜黑衣人后迎战安塞姆。安塞姆的战斗分为两个阶段，第一阶段是空中战与地面战交替进行的。空中战时，安塞姆会从远处发射多组圆盘光弹，以及突进攻击5次，防御基本无效，只能靠走步移动躲避。圆盘光弹有个小窍门，就是当光弹发出后的运动轨迹就不会改变了，看到光弹出手后再移动也能来得及。5次突进攻击结束后有个较大的空隙期，抓紧时机攻击。给予一定伤害后安塞姆身上会出现RS提示，

发动后就切换到地面战了。

安塞姆的地面攻击有近距离的圆盘光弹、青色冲击波和远距离无心打击，并且有时安塞姆身前的无心会挡在他前面，造成正面攻击无效。近战时，装备上スライドバッド+Y键能绕到安塞姆背后攻击，有破防效果。安塞姆也会频繁躲闪，要及时判定，否则容易被连续击中伤血惨重。战斗时间如果拖得较长，会再次进入空中战。

战胜安塞姆的HP后进入第二阶段，这场战斗是在一个长方形区域内展开的。安塞姆会频繁地将利库砍击，并出现两个紫色的球发出激光，被扫到就是半条血槽；或是发射黑色的光球，碰上就会造成大伤害。基本战略就是被砍后发动FFA快速连招后BOSS会用指令攻击磨掉血量。近身时无心的打击伤害也较多，不要贪刀，注意防御。

泽阿诺特：打败安塞姆后回到记忆的摩天楼前。此处可以存档、购物和返回大地图。从左前方的出口进入，一段

影像后靠近传输圣灵发动RS连接两个圣灵图标，就能抵达十二机关所在的平台了。剧情后与年轻态的泽阿诺特交手。泽阿诺特以键刃攻击为主要手段，近距离时键刃会变成锤子挥舞或是放出子弹，造成连续伤害非常疼。他还会在利库周围弹出冰块，闪光的同时可以回避出去。当泽阿诺特近身攻击时利库也是以防御为主发动攻击，可利用圣灵攻击他的主机发动强力的指令攻击。把HP打为零时，泽阿诺特会在场地中央化身为蓝色的表盖，攻击几下后发动RS，表盘上出现了指针，同时开始倒计时。这个阶段需要利库专心攻击表盖，打泽阿诺特是没有意义的。但是泽阿诺特会从旁干扰利库的攻击，注意维持血量。在限定时间内将表盖的血槽打空就结束战斗了。但一般来求50级以下的利库是很难在一回合内搞定表盖的，时间到了之后泽阿诺特会回复少量体力，再把被打倒会重复表盖阶段。

第九章 索拉的梦想

DIVE模式：碰触30个索拉。

剧情模式



打倒BOSS萨摩·德甲梵提斯。与刚刚结束的BOSS三连战相比，德甲梵提斯就跟白送的一样。这场战斗与2代时打罗克斯蒂尔有点类似，都是在圆形场地内进行，对手也都属于出手很快的类型，不宜近身战。战斗会在黑暗与光明之间切换进行，当在黑暗中时，德甲梵提斯会隐身，利用墙壁发动FFA可以直接找到他。当区域被光明笼罩时，德甲梵提斯会召唤出一堆黑水攻击利库，此时几乎无法抓住他的破绽进行攻击，建议是发动FFA在场地内高速移动躲避攻击，一定时间后会回到黑暗状态。当HP下降到1槽以下时会自动发动RS，之后连打A键就可以解决战斗了。

隐藏影像

打倒德甲梵提斯后，在随后的剧情中会由罗萨斯、梵和西恩分别向利库提问，答案不会影响最终结局，但是会关系到隐藏影像的取得。要分别选择“A1：大切なものを失うのが”、“A2：大切な亲爱だ”、“A3：大切なものを取り戻したい”，选错的话就只能重新

打BOSS了（在影像回顾中重选是无效的）。另一个被关隐藏影像的条件就是奖杯的数量，简单难度要在13枚以上、普通难度在7枚以上、困难难度在5枚以上。同时完成问答和奖杯两个条件才会开启隐藏影像。

隐藏信息

在ED曲的第2段，玩家可以控制索拉去撞STAFF的字。某些字母是呈现黄色的，共计21个字母。全部撞成功的话会在下屏拼出“Secret Message Unlocked”的字样，同时解锁隐藏信息（失败的话可以在影像回顾中重玩）。隐藏信息的全文为：“The past will be reawakened as a new number. In never-before seen detail. Prepare yourself for the awakening of the next number.” 这莫非是在暗示着1代和2代会高潮重制、同时《KH III》已在开发中呢？



通关特典



1. 通关后各个世界会出现“隐藏入口”，进入后是挑战本世界的BOSS，技能没有变化，但血量会增厚不少，战胜后角色的体力槽会上涨。打通全部世界的“隐藏入口”后会获得力量最强键刃**オーバーライブ**，攻击力18，魔法攻击力14，爱心一击和RS发生率特别高。

2. 在交叉键的喷水广场会出现隐藏BOSS**ジュリアス**，其实就是科学怪人状的皮特，HP和攻击力都非常高，建

议等级在55级以上并且打过全世界的“隐藏入口”后再来挑战。推荐装备指令**サンダーガード**、**ラストリージュ**与治疗装在一起，**コンボリーブ**与**リーフール**。只要索拉获得利库任何一人打倒了**ジュリアス**，双方都会获得键刃**アルテムマエボ**，会一击和RS发生率率高。

3. 开启最高难度模式。该模式下可装备获得经验值为零的技能，请尽情享受击败的快乐吧。

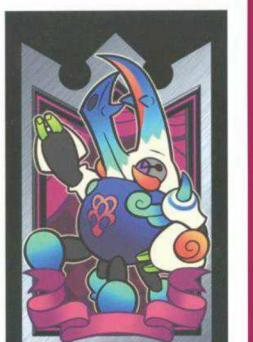
4. 二周目时可继承已获得的全部圣灵，但等级和威力会全部初始。

5. **メモリアル**中追加**ジャクサー**选项，可欣赏剧情相关的影像。

通关感想

作为系列的老玩家，对本作最直观的感受就是普通模式下爽快有余难度不足，很多BOSS都是还没看清技能就能直接砍死了，让我着实打了好一阵子。二周目挑战困难模式才终于重新体会到了“KH系列”经典的防反乐趣，建议老玩家们还是直接选P难度开打吧。而且本次开启隐藏影像的条件很简单，用P难度的话一只目只需拿到5个杯子就能开启，可谓轻轻松松。从结局来看，似乎又挖了更大的新坑，等我孩子都会打酱油的时候不知道这故事能不能讲圆满呀？擦眼泪ING。最后预告一下，下一期的《游戏游》栏目将由本人献上《KH》系列”剧情分析解读，敬请期待！

►在“ブリード”菜单中用外置摄像头对准本图后即可获得S级稀有圣灵タイウカフオ。



我可以自豪地宣布：只要你有 PSP，就不该错过《第2次超级机器人大战Z 再世篇》！本作确实能让你人如痴如醉，不说的话，当你看见小原节子和兰德的时候，任何一个玩过《超级机器人大战Z》的玩家都会热泪盈眶的吧！其实前作的素质就已经几乎达到了掌机“机战”的极限，没想到本作还能再上一层楼，能在 PSP 末期玩到素质如此出众的一款《超级机器人大战》系列”作品，老夫感到十分欣慰（捋胡子状）。

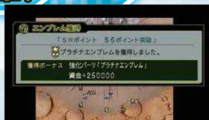
第2次超级机器人大战Z 再世篇 NBGI 策略角色扮演
 第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇 日版
 2012年4月15日 1人 3980日元
 系列4周目 对应玩家年龄：12岁以上

系统变更点

由于基本系统和前作变化不大，所以这里只提及本作的变更点。

成就？奖杯？徽章！

在系列作品中，强化芯片这种东西都是大家很熟悉的了。拿取方式无非是击落敌人、特殊事件等等。本作多了一种方式，满足特定条件，换取特殊芯片。



名称	条件	效果
アイアンエンブレム	我方20个队员击坠数超过70	获得经验值两倍，可以与“努力”叠加
ブロンズエンブレム	我方任意队员击坠数超过150	每回合回复20SP，可以与SP回复类技能叠加
シルバエンブレム	我方任意队员获得PP超过1500	获得PP值三倍
ゴールドエンブレム	我方获得金钱超过2000万	获得金钱两倍，可以与“幸运”叠加
プラチナエンブレム	获得SR点超过55	行动次数+1

听我的歌声吧！

本作中《超时空要塞7》参战，根据传统，热气巴萨拉唯一武器还是歌声，不过本作中的歌声效果类型多了不少，除了传统的提升/降低气力、提升/降低能力、还有回复 SP 之外，还能

回复 HP。

本作中歌声对两种特殊敌人还有特别的效果：

对《超时空要塞 边境》中出现的巴姆拉，可以降低气力，如果用歌声把巴姆拉的气力降低到 120 以下，那么就可以让它们直接撤退，和击坠一样，能够获得经验值和击坠数，同时 PP 值为通常击坠的两倍。这就是本作的“歌撤退”系统。而对次元兽可以直接造成伤害。



合体攻击列表

3・3・7抽子	トライダー-G7+ガンボット3+ダイターン3
DYNAMITE EXPLOSION	VF-19X+ルキナリ→VF-22S+ボスゲルム
Wわんぱくアタック	トライダー-G7+ガンボット3
アサツリユニオンアサツリ	ダンク-ガノヴァマックスゴッド+ドラゴンズハイウ
クラッシュ・フォース・セッション	グランドバグ（ミュータ）ルグレイ
コンヒネネーション・アサツリ	ストライクフリーダムガンダム→ジャスティスガンダム
フィアナルゲッター・アサツリ	真ゲッタードラゴン・真ゲッター1
ミニアリア・サウンド	エターナルストライクフリーダムガンダム→ジャスティスガンダム
ミニアリア・フルバースト	エターナルストライクフリーダムガンダム→ジャスティスガンダム
新空裂牙剑	ダンク-ガノヴァマックスゴッド+ファイナルダンク-ガ
无限コンビネネーション	トライダー-G7+ガンボット3+ダイターン3
真シャインブレイク	真ゲッタードラゴン・真ゲッター1
超雷炎突撃	ソルグライイオンゴッド+クワウイオン



第2次超级机器人大战Z 再世篇

流程攻略

序章 ブラックリベリオン

一开始的背景交代有点让人感觉进错了游戏……序章最初的一场战斗是《CODE GEASS》第一季最后的东京决战。我们的能力完全凌驾于敌人之上，就连大众脸玉城也能压制住精英级别的

积攒一些资本，橘子君和朱雀也属于可以秒杀的范畴之内，最后击坠内莉亚就可以结束战斗，即使不主动攻击内莉亚战斗也会在进入到一定阶段后发生原作剧情自动结束。

不列颠骑士，所以没什么压力，随便打打就好。由于这里获得的资金和击坠数会累积到后面的战斗中，所以可以趁机对敌人进行虐杀多



序章 ガンダム歼灭指令

基本上属于虐杀性质的一话，我方部队加上集中后敌人连一点边都碰不到……不过如果按

原作剧情用阿雷路亚击落索玛以及用提耶利亚击落两千次君的话他们会双双撤退。留下剩那独自战斗一会儿之后发生剧情，本话前半部结束。

后半部的角色是(W高达)五小强，战斗更是简单得跟玩无双一样，敌人上来多少秒杀多少。敌人全部击落后战斗结束。



序章 世界最后の日

用龙马和西蒙虐杀这堆怪兽同样毫无难度，最后和真龙号的战斗进行到一定阶段就会发生剧情，本话结束。

第一话 ファイティング・ガール

虽然正牌的主角尚未出场，但是凭初期我方艾斯塔的火力虐杀这些最弱级别的次元兽已经足够了。本话获得SR点的条件是完全无伤。挂上集中存档就可以开战了，只需要消灭初期登场的两只次元兽

就可以获得SR点，不慎挨打可以修理自己。

之后会出现敌增援，增援出现后的第二回合发生事件，迪奥和卡托鲁赶到增援。战斗更加简单了，这里不妨让艾斯塔多击坠几架敌机锻炼一下。

第二话 逃亡者

初期我方只有迪奥和卡托鲁两机，原地守株待兔等敌人上门吧。上面那架GN-X II也不过是一台HP稍多的普通杂兵而已。击坠全部敌人之后艾斯塔和黑色骑士团两机赶来增援，获得SR点的条件是击落敌人的BOSS机，不过那家伙HP低于6000就会撤退，如果大家继承记录并且充满了艾斯塔的机体的话可以先提升她的气力然后让她去和BOSS单



挑，用最终武器一击打掉6000以上的HP不是什么难事。开荒的玩家可以提升卡连的气力直到她能使用武器辐射波动机构，然后让艾斯塔进行援护攻击。

第三话 太阳の侠者 鉄人28号



初期我方只有一台铁人28号，击落两台敌机后我方大部

队赶到，同时还有一个回避高

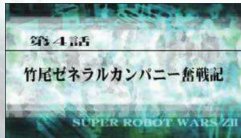
战斗结束后面临选择，选第一项是和ICOPO一道(A)，第二项是和国际通缉犯部队一起走(B)。之后马上会面临下一步选

择，A路线第一项是进入A1路线，第二项是A2路线；B路线的第一项是进入B1路线，第二项是B2路线。

第四话 A1 竹尾ゼネラルカンパニー奋战记

本关的SR点取得条件非常特殊：我方初始角色在五回合内均击破2台以上的敌机。需要玩家使用初始的几台机体解决全部敌人才能取得。注意本作中使用援护攻击击破的敌人

击坠数是算给援护机的，使用时要算好我方的击坠数。开战后先让稀小路干掉前方几台较弱的杂兵，这样能有效防止他在之后的混战中破敌。由于本关登场的敌人有限，千万不要让后期增援的DX高达和キングゲイナー击破敌机，否则就会和SR点失之交臂。BOSS皮糙肉厚且攻击力不低，建议使用主人公的援护攻击增加输出。



第五话 A1 广探空機の戦記

初期我方就只有一台グアイ・ガード，用他对付眼前的敌人明显有点不切实际，最好利用精神撑到我方增援到达。几回合后我方主力部队和敌方增援登场，SR获得条件也随之出现，我们需要同时击破两台次元兽ブルダモン(特种)之后的战斗并无难点，稳扎稳打慢慢推进即可。敌阵深处的次元兽ブルダモン(特种)会使用援护防御，可以将它们打

残后利用援护攻击达到SR点的条件。当然，使用DX高达的月光炮一击干掉两个目标是最简单的方法，只不过月光炮的前置条件相当苛刻，需要将卡罗隆的气力提升到140以上才能发动。



第六话 A1 豊场! ドイツの鬼伯爵!

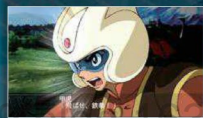
本关需要在三回合内全灭初期敌人才能拿到SR点。没什么难度，靠初期配置足以在三回合

内消灭敌人，如果觉得吃力，可以在第一回合将艾斯塔丢到前线，利用她的援护攻击清光敌人。

第七话 A1 对决! 悲しみの青きドナウ!

若想拿到本关的SR的话需要在ドナウα1击坠一台敌

机的情况下清版。必须加快清兵速度，赶在ドナウα1之前清光它周围的敌人。建议开战后先让DX高达、艾斯塔和キングゲイナー这三台移动距离远且回蓝高的机体冲入敌阵干掉碍事的杂兵，其余超级系单位则在后方清光残留的敌人。



第四话A2 セカンド・カミング

取得SR点需要在三回合内每人击破两台以上敌机。很简单，敌人以三机一组分别在地图左上、上、右上三处，让我方三人挂上精神分成三路迎击敌人即可。如果对敌人30%的命中率



不放心，可以使用S/L的方式确保我方的生命安全。此外，本作中使用援护攻击击破的敌人击坠数是算给援护机的，使用时要算好我方的击坠数。全灭初期敌人后在地图四周会出现大量敌方增援，因此尽量不要在敌方回合利用反击清版。注意敌方主舰在2~5的距离内会使用让我方陷入行动不能的招式，一旦被命中在一回合内都无法采取任何行动，战斗时尽量贴着打。

第五话A2 トウインクル・スター

SR点要求我们在第四回合我方行动回合结束前清版。第一回合我方只有刹那一人，但完全不用担心他的生命安全，建议挂上精神“集中”后冲入敌阵削减敌人的战力。第二回

合开始我方增援到场，敌方数量多且分布较散，只能在敌方回合通过反击一一收拾。除了让《超时空要塞F》的高机动部队清理地图右边的敌人外，创圣的“无限拳”也是收拾远方敌人的好招。

第六话A2 忍び寄る威胁

获得SR点就需要击坠HP低于8000就跑的グルダ。初期的12头次元兽实力不强，低级的次元兽仅有5000左右的HP，配合艾斯塔的援护攻击一击解决它们并非难事，不过之后还要应付大量敌方增援，因此战斗

时尽量保留一些实力，不要使用强力招式。之后登场的敌方增援部队会优先攻击右方的ガイヤー，最好提前安排一些队员前去支援，グルダ的实力不强，利用援护攻击击坠8000HP绰绰有余。

第七话A2 次元歪曲宙域

获得SR点仍然需要同时击破两台次元兽ブルダモン(特种)，加上本关相对夸张的敌人数量，因此难度不低。关卡初期依然要对付辛星人的部队，可以利用HP相对较少的辛星里战斗机提升气力。第二回合开始地图上下两侧会出现巴姆拉部队，它们属于第三方势力，如果觉得战斗吃力不妨让两股地方势力自相

残杀。至于SR条件，由于B路线没有MAP武器，只能先将两头次元兽ブルダモン(特种)打残，再利用援护攻击一次消灭。



第八话A 嵐の子雲

非常赶时间的一关，想获得SR点的话就不能让敌人突破警戒线。敌人会从四面八方发动攻击，如果想打得轻松最好适当强化移动距离远的几台真实系机体，开

就将他们丢上前方拖住敌人，争取时间让超级系机体赶上。由于敌方兵力不少，战斗时要密切留意超级系机体的HP余量，一旦低于30%最好先回到后方补给。

第九话A ぼくらはみんな生きている

取得SR点需要在三回合内击破16机并干掉BOSS。本关的敌人HP有所增加，最好让初期攻击力较高的超级系机体作为输出主力。最后要击破的

BOSSウール拥有2万以上的气血，需要浪费一回合的时间围殴才能干掉，战斗时尽量全体靠上，靠人数优势集中火力干掉它。

第十话A 甲冑との別荘

因为SR取得条件(第三回合我方行动结束以前击破10台敌机)在关卡初期就已明朗，因此本关依旧以赶时间为主。虽然我方只有两台机体，但敌人的实力也不是很强，只要行动时算好攻击距离，利用地形加成不难在敌方回合通过反击干掉敌人。



第十一话A 扉の向こうから

SR点需要两回合全灭，有点紧张。敌人的血量虽然不足5000但运动性很高，如果

没有改造主力队员的照准值攻击会很容易MISS。开战后建议将部队分成两个小队，分别前往地图左边和下方，行动过程中尽量使用加速缩短敌我双方的距离，注意敌人的最大射程是5格，布阵时不要超出敌人的射程，否则无法通过反击干掉对方。



第十二话A 悪意と嘘を被えて

SR点要求五回合内全灭且我方任意一人击坠数不低于6。和之前几话相比本关的SR点要求时间相对宽松，活用援护攻击可

以让艾斯塔的击破数轻松达到指定数量，如果觉得吃力，不妨在战斗前适当改造一台机体，让她冲入敌阵利用反击干掉敌人。

第十三话A 时空震动、再び

SR点获得条件是五回合内佣兵全灭，最后击破サファイア。前面四回合用于清理周围的敌人，最后一回合则将全部主力都集中在一起对付サファイア，サファイアのHP高达36000，驾驶员能力也高出我方一截，战斗时最好搭配能削弱他战斗力的精

神“分析”。注意在战斗途中(Z1)的女主角节子会登场，不妨让她帮忙清理周围的敌人。



第十四话A 動き出す世界

本关 SR 点获得条件第四回合我方行动结束以前击破全部敌人，最后击破敌人的母舰。难点在于《高达 00》中的几名 BOSS，他们的机体 HP 高出普通杂兵一大截，而且具有极其优秀的攻防能力，最要命的是他们会优先盯着阿雷路亚打，如果阿雷路亚没使用增加回避率的精神很



容易在一回合内被击破，建议在第一时间让我方主力队员搭配精神干掉他们。

第四话B1 迷える战士达

我方初始部队成员是开了一架量产机的希罗和特洛瓦。第二回合我方“大”部队赶到，敌人中除了铁人之外没什么棘手的敌人。消灭架架铁人后刹那赶

来增援，消灭全部敌人后敌增援 A-LAWS 出现，SR 点获得条件是击落 HP 会在 6000 以下撤退的敌方 BOSS 机，本路线目前最佳选择是迪欧（死神）+ 艾斯塔。

第五话B1 OZとアロウズ



SR 点条件很简单：五回合内全灭敌人并让五飞走到目标地点，只要派个人过去帮他开路的话就问题不大，比较棘手的是挡在后面的阿瓦特罗和塞克斯，精神一定要留到对付他们两人的时候使用。

第六话B1 彷徨う天使达

SR 点获得条件比较复杂，在三架蓝色铁人到达目的地之前干掉所有红色的 GN-X III，然后干掉 BOSS 机アヘッド，注意这些“红色的 GN-X III”还包括了以路易丝为首的兩架 BOSS 机。由于三架铁人任意被击落一架就会 GAME OVER，所以只能我们自己扑上当肉盾。好在铁人本身没什

么找死行为，第二回合提耶利还会作为增援出现。不用管之后出现的次元兽，全力消灭 A-LAWS 即可。



第七话B1 反逆の翼



SR 点获得条件是四回合内消灭全部其他敌人后击落塞克

斯。击落几架敌机后卡缪等人加入我方。剧情关系希罗和塞克斯在地图最上面的地方单挑，让希罗挂上直感走几步不要离塞克斯太远，这样塞克斯会使用远程攻击武器，我们也可以用最强武器还击，打个三回合就差不多了。

第四话B2 アツセンプルEX-10

SR 点获得条件很诡异：第四回合我方行动回合内敌全灭，但是我方在敌全灭时每人都要击落两台以上的敌机。每个人的击

坠数在“战况报告”里面可以查看，敌机一共 18 架，千万不要有人太勇猛了。另外注意通过援护攻击击落敌人也算数。

第五话B2 渦中

前半段战斗没有标明 SR 点获得条件，这里最好想办法提升几个主力机体，尤其是卡莲和艾斯塔的气力。消灭次元兽后敌人 AT 部队赶到，获得 SR 点需要击落那架蓝色的 AT，HP 低于 5000 会撤退。由于这里没有时间限制，而杂兵的进攻积极性比较高，BOSS 则不会主动进攻。所以可以先原地等其他杂兵上来，击破他们后围攻蓝色 AT。蓝色 AT 只会攻击基里克，可以在他身边放一个会

使用援护防御的机体。BOSS 的回避力高得诡异，目前位置可能有必中精神的只有卡莲和艾斯塔（直感）以及基里克，不过基里克攻击力明显不足，最好让这两位利用援护攻击直接秒杀 BOSS，它的防御力很差。



第六话B2 介入

想获得 SR 点的话需要在四回合内全灭敌人后击破蓝色 AT，就我们的实力来说任务还是比较艰巨的，最好分兵两路包抄敌人，仍然是需要保证卡莲和艾斯塔提升气力。蓝色 AT 仍然追着基里克打，回避率仍然高得鬼见，防

力仍然使得令人发指。打跑他之后敌人增援出现，不过都是杂鱼，击落两架敌机后刹那驾机增援，虽然看起来威风凛凛但毕竟是残机一架，还是不要让他太接近战斗中心。

战斗结束后还有一场毫无难度的单挑。

第七话B2 暗転

初期虽然只有基里克和菲亚娜，但是敌人也不是很强，菲亚娜机还和基里克机有着相同的改造程度。击落几架敌机后我方主力赶到。不过第二回合朱雀带兵杀到，战场变为一场三方混战，我们的目标是击落朱雀，HP 低于 6000 会跑，不过目前大家对于怎么搞

定这种 BOSS 已经很熟悉了……初期不用理睬朱雀，快速清兵攒气力即可。由于朱雀带领的部队能力太强，恐怖分子部队基本上不是对手，所以为了收益最大化我们可以把初期敌兵为主要攻击对象。以蓝色 AT 的 HP 打到 6000 以下战斗强制结束，所以最好在之前



先把朱雀收拾了，兰斯洛特有护罩，最好把 HP 削减到 9000 以下再配合援护攻击打。之后把蓝色 AT 干掉就可以了。本话结束后和另一条路线合流。

第八话B ツインドライブ

SR点获得条件比较令人郁闷：友军飞机都不能被击落，要知道这些家伙的行动规律是不怕死地往上冲，还会做自杀性主动攻击。在大部队赶到之前刹那最好冲到敌人附近吸引一下火力，不要让友军机和敌机太早交火。等到我军主力出现后就马上冲上去撞住敌人。清敌速度必须快，因为我们无法为友军回复HP，有可能的话最好在敌人和敌人之间当肉

盾。几台拥有远距离攻击能力的铁人最好提前击落。

第五回合OO高达作为援军登场并且直接秒杀掉对方最厚的BOSS。剩下的战斗就比较轻松了，敌人几个BOSS加起来还没一个朱雀棘手，所以一回合秒杀掉他们之后围攻朱雀才是明智的选择。如果之前战斗消耗太大也可以先让死神高达用最强武器降低一下他的命中率。

第十二话B 百万のキセキ

初始只有卡莲一台，但是对付离我们最近的这些格拉斯哥还是绰绰有余的。战斗进行到一半卡莲换来红莲可翔式，同时我方大部队赶到。SR点获得条件是击落全部三个圆桌骑士，三人都是HP低于6000撤退，当然红莲可翔式是我们这次的主力大杀器（另外四台剑终于有自己的座机了……）。三



个骑士会分批冲上来（顺序是特里斯坦-兰斯洛特-莫德雷德），正好分而歼之。

第十三话B 战云の扉

初期敌人虽多，但是实力很差。消灭一定数量的敌人之后谜之敌人出现，这里最好不要主动进攻，后退等次元兽部队冲上来然后——消灭，这样他们和后面的机动兵器部队就无法形成配合。再击落几架敌机之后维因驾驶座机出击，SR点条件也变为5回合内消灭所有敌人之后干掉维因。这些条件很苛刻，我们需要全力抢攻。较弱的敌人留给后排精英队员对付，主力精英全力攻击高攻级敌人以及人形的敌人。

战斗进行到一定程度，小原

节子作为我方增援登场，可以帮我们清理杂兵。BOSS很强，防御力超高而且HP低于4500就可以撤退，更可怕的是他还有6级的底力。如果没有继承存档改满红莲可翔式的武器的话，这里会很困难，在打之前切记让摩萨德对他用一个精神“分析”降低防御力。不过他的防御力高也有好处：基本不用担心某次攻击伤害过大直接把他打跑了……最好的组合还是卡莲+艾斯。艾斯要防护。

忠告：最好不要改造节子的机体。

第十四话B 与えられた力

SR点要求四回合以内全灭其他敌人之后击落敌母舰。我方一开始只有七个人而且敌人还有路易丝、武士道等等BOSS级角色，杂兵中的GN-X和红肩章部队也都难缠得很，所以本话是比较检验实力的一话。

第二回合我方另一条路线的部队会赶到增援，大家一起抢时间吧，敌人并不龟缩，这点令人欣慰。但是要注意敌人的母舰是不动的，如果你第三回合结束前还没能把大部队集结到母舰边上的话，最后一回合就得靠运气了。

第十五话B マン・アズ・ビフォー



敌人数量很多，而且能力不强，艾斯塔机体改满的话大可不必上前。被撞得差不多的时候会发生剧情，克罗会登场解围，他的机体改造数和艾斯塔的机体一样，而且能使用前作两个形态的必杀技。同时我军大部队登场，敌人打上门来再一一歼灭即可。敌人的命中回避能力不错，这里精神要节约一些使用。

击破变态队长机体的后帝国军杀到，这里最好把阵线前提一些。第二回合BOSS杰拉德驾临战场，我们需要在他出现的三回合内将其击破才能获得SR点，好在里面有很多最弱级别的杂鱼供我们提升气力。不过杰拉德的实力实在强得离谱，不仅攻防能力出众，回避和命中能力更高得不像它这个头的机体该有的，不用精神几乎摸不到他的一根汗毛。他还会再次攻击，几乎可以秒杀任意一个我方没有使用防御精神的人员，所以一旦开战就千万不要给他主动进攻的机会。之后，100万G的男，再临……

第九话B 魔神が目覚める日

初期的战斗比较简单，这个阶段的目标需要尽量减少消耗。前面AEU的部队和后面布里塔尼亚的部队移动力有一定差距，他们的行动时差给了我们单独歼灭的机会。运气好的话AEU军队全灭之后布里塔尼亚部队才刚刚赶到，正好被我们聚而歼之。两次回合的回避能力高了不少，可以使用精神

对付他。

战斗进行到一定阶段发生事件，卡莲和ZERO出现在战场上部，同时出现的还有布里塔尼亚的骑士部队，SR点的获得条件是全灭敌人时ZERO要无伤而且至少击落一架敌机，最好的办法就是卡莲上去清场，最后留一个杂鱼给ZERO练手。不过ZERO出现后地图下方的布里塔尼亚的部队会直接冲上去找ZERO的麻烦，他们的指挥官吉福德很麻烦，被他追上ZEROSR点就泡汤了，所以我们要在他们赶到ZERO之前封锁住他们前进的道路。



第十话B もう一人のロックオン

初期无需主动接近敌人，等他们上来送死就好。由于托鲁基斯的移动力比百式强太多了，所以两个BOSS基本上只能一先一后上来送死。击落一个BOSS机之后次元兽和未知敌人出现，同时SR点条件也出现：过关时柯瓦特罗和塞

克斯各需要击落三架以上的敌机。要知道这两位是不受控制的友军部队……能力也有大幅度缩水，好在关新出现的未知敌人很弱，基本不用担心这两位。增援的玛格罗特同样不能控制，好在以她的实力也不会太吃亏。

第十一话B アレルヤ夺还作战

SR点要求是第三回合我方行动回合内击坠20架敌机并且刹那那、基里克、卡莲冲到指定场合，战术相对简单，强机在前往主战场就是了。先使用精神消灭基地正面的三架红肩章部队座机，然后敌人就不会有命中回避能力太出色的了。之后随程快的机体赶紧冲到后面去消灭那些狙击型的铁人。只要

消灭所有的杂鱼就能凑够击坠数。三个人冲进去之后撑到第四回合就能完成本话前半部。

后半部的阵势明显是“谁的宿敌自己去处理”，另外提醒大家一句，这里想用阿雷路亚搞定索玛吉就是做梦，所以还是请出主力部队吧。几个BOSS身上都有好东西，别放过。

第十六话 次元の心尖

战斗胜利条件是敌母舰之外全灭，当然你也没办法击沉敌人母舰。敌人中的人型机动兵器部队皮糙肉命中回避能力还很出色，最好利用掩护攻击秒杀，不要给他们出手围攻一个人的机会。

打到一定程度之后圣王机和玛格丽特作为敌增援出现，我们获得



SR点的条件是一次攻击给圣王机造成4500以上的伤害，可以掩护，圣王机本身不会攻击也不会做除了防御之外其他的动作。事实上比这本身的整体难度来，这个SR点实在是太好拿了，加了一个分析之后那些输出机器随便就能打个三四千，再加上一次掩护，绰绰有余，不过为了收益最大化，建议在打圣王机前先消灭其他敌人。

最后敌人会放出4个强化型次元兽，说实话还没之前那些人型机动兵器强……

战斗结束后节约队。

第二十话 白と黒と

初期我们只有罗杰一人，不用上前主动进攻，可以向右方撤退。等我军那些板载队员赶到时的时候敌人大部分出现，明显不是以我们现在的阵容可以抗衡的，原地防守等我们的大部队到来吧。



第三回合我方大部队赶到的同时联邦军会撤退，SR点条件也出来了：六回合内干掉所有其他敌人之后击破哥特萝莉队长。时间有些紧张，主要问题是离我们敌人的距离太远了。好在最弱的那批敌人会冲锋，气不成问题。和敌人主力部队交战最好让罗杰和罗兰先干掉上面的三个BOSS避免他们搅局。

FB部队那些人个个都有小BOSS的实力，保险起见面对他们的攻击还是以防御和回避为主。BOSS的实力很强，而且HP低于10000的时候会很慢，但是相信这时候我们应该有一些人借助援能打出两万多的伤害了吧……本来罗杰强制出击，我方修理费清零，所以如果形势紧张可以拼血拼过去。

第十七话 朱禁城の花嫁

本关获得SR点的条件是在如下两个条件的约束下击坠神虎：1. 敌方被击坠12机以上。2. 张五飞的击坠数小于2。

所以本文基本上就是在和吃了兴奋剂一样的张五飞抢时间。开战的时候可以调整一下站位，把克罗移动到整个队伍的右上角位置负责跟五飞抢活。由于敌人的主力部队是号称最弱杂兵的钢藤，五飞一爪子就能干掉一个，而我们还会主动找五飞去送死，所以我们需要在第二回合以内干掉12个杂兵。

如果玩家手里有脚程快的强



力机体的话也可以直接去右边把靠近五飞的敌人都干掉。之后五飞会和我方缠斗，就没什么威胁了，慢慢干掉零星就好。

之后的战斗理论上只需要干掉最前面的大龙后就能结束战斗，但是你会舍不得后面那一大片的经验和金钱吗？

第十八话 アツシユフオード・ラプソディ

条件很简单，四回合清场即可。和圆桌骑士配合吧，因为没什么棘手敌人，很快就能结束战斗。

第十九话 それぞれの战场

SR点条件是第三回合我方行动回合结束前全灭其他敌人后击落托鲁基斯，达成并不难，我方部队全线上和敌人硬拼即可，三个BOSS最早在第一回合就能和我方接触，记得不要一时手快把托鲁基斯打了，

提醒大家一句最好在我方行动回合内结束战斗，因为击落托鲁基斯之后敌方MD部队出动，命中能力很高，如果不能先下手为强的话损失可就大了。

MD部队出场后的第二回合伪九龙带

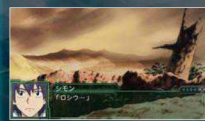


着……提坦斯的可变MS部队登场！萨谢斯本人会主动出击，不要放任他，由于他出现三回合后会强制过关，而且后面那几部出自《高达SEED》的机体皮实在大厚，想捞一笔的玩家要抓紧了。

过关后路线选择，第一项是地上路线(A)，第二项是宇宙路线(B)。

第二十一话A 闇の隠れと

要获得SR点的话就不能让カトラ・リーダー到达左端的指定地点。开场要面对大批敌人部队，虽然我方只有两台量产机和一台主脑，但完全不用担心他们的安全问题，依靠掩护防御和回避足以



熬过敌方回合。第三回合我方增援和敌方增援同时出现，SR点的目标カトラ・リーダー处于地图上方，离我方增援的起始位置还是有一定距离的，战斗开始后六台敌机无视我方部队朝指定地点移动，建议这时让主力队员全速前往上方拦截敌人，战斗前最好给主力队员装备增加移动距离的芯片。至于其他敌人对我方的威胁不大，可以在行军过程中将其歼灭，再利用反击逐一击破。

第二十二话A 出击！新たなる战士だろ！

SR点的要求是第四回合我方行动结束以前全灭。不要被初始敌人的布阵骗了，在敌方回合左下角会出现大量的第三势力，靠真盖塔一机全灭它们显然不实际，最好在第三

回合安排一支机动部队前往该处。注意第三方增援的部队会和初期敌人“内江”，如果没输出能力，可以先全力对付前方的敌人，让两股势力的低级杂兵相互歼杀。

第二十三话A あなたは何もわかっていない

三回合全灭就能拿到SR点。初期让人三名在地图四周，最好开场后让三名角色分工合作。其中西蒙使用精神“必中”去消灭下方的四名敌人，其他人配合精神解决上方的四名敌人。不出意外的话在我方第三回合的时候地图下方会剩下三名敌人，注意右边的

两名敌人移动距离很短，如果待在原地是无法通过反干掉他们的，需要西蒙主动迎敌才能在确保在限定时间内干掉全部敌人。消灭所有敌人后双方增援同时到来，敌人的高级杂兵会使用同时到我方EN现量的武器，超级系和他们战斗的时候要留意这招。

第二十四话A あなたはもう必要ないのです

SR点的获得条件是干掉所有敌人后击破ウイルス，期间不能让ティンブ到达指定地点。本关十分漫长，因此出击的时候最好配上一台带有补给功能的机体，以防战斗后期弹药和EN跟不上需求。战斗时ティンブ会一心朝下方的指定地点移动，想要取



得SR点最好集中火力优先干掉他，之后再料理剩下的敌人。如果没有改造西索，单靠他一人和ウイルス单独较难取胜，最好派遣一名主力过去支援。注意全灭敌人后地图左上角会出现大量敌机，因此尽量不要急着干掉ウイルス，等我方主力都补给后再干掉他进入第二阶段。第二阶段出现的敌人皮糙肉厚但命中率不高，最好用真实系机体打头阵，至于剩下的真龙，配上鲁鲁鲁的特效指挥和援护攻击，想要击破它也并非难事。

第二十四话B ゼロと呼ばれたG

很生猛的一话，SR点要求六回合内击坠对方60机，开战之后三回合之内必须全力以赴干掉三个BOSS，然后就是凭实力说话了，个人感觉不继承记录的话一周目可以不强求这个SR点。之后队伍合流。



第二十五话 終わらない約束



初期卡顿不要太猛了，留一些比较弱的敌人给后面出场的ZEXIS提升气力。SR点要求全灭玛格丽特身前的四个人造次元兽

后击破玛格丽特，她会在HP低于10000以及第五回合开始的时候撤退。打退玛格丽特后杰拉德前来支援，最好全军一拥而上上一回合搞定他，他会瞄准一些比较脆弱的机体，如果让他有足够多的行动机会的话会给我们造成不必要的损失。

战斗结束后艾斯塔诺队，同时兰德驾驶狮子加入。

第二十一话B 伝説の歌声

SR点获得条件是三回合内全灭敌人同时《超时空要塞F》的母舰不受伤，不过看到这一话的标题大家应该就预感到了什么……初期敌人会比较主动地绕到后面打母舰，最好在母舰旁边留几个护航部队。注意别被敌人抢到后面就没什么难点了。随后热气巴萨拉用歌声吓跑了增援的敌人。



第三批增援是《六神合体》系的敌人，皮糙肉厚但是命中回避比较差，用我们那些高机动型机体折磨死他们吧。

第二十二话B ランカ・アタック

SR点获得条件是四回合击落50架敌机且敌人堆里那台卡娜莉亚的座机无伤，如果我方主力成员没有学会连续行动的话会非常困难。开战之后立刻让卡娜莉亚后退，VF-27+4一个集中上去吸引火力，我方也要积极地往战场中下部移动。敌人会在数目减少到一

定程度后出现增援，打够50机后三艘敌人的母舰出现在地图下方。热气巴萨拉登场后右上方竟然出现了本来已经挂掉的某势力杂兵，不过想必大家气力已经差不多了，砍瓜切菜一般杀过去就可以了。这里可以试试让增援而来的巴萨拉唱死几个杂兵。

第二十六话 冥府への转落

初期我们只有史上最弱，也不要挣扎了，静等时空震动事件发生即可。

剧情结束后进入战斗，获得SR点的条件是三回合内其余敌人全灭后击坠领头的机械兽，但是不能让两拨敌人互相击坠哪怕是一机。所以我们最紧要的任务

就是拯救地图右上角的机械兽，或者直接干掉右上角的机械兽。地图左下方次元兽实力比较差，所以也要提前下手。

注意在获得SR点的条件下，帝国那边的BOSS也是要在“其余敌人”里的，分配兵力要平均一些。

第二十七话 ゼロVSゼロ

一开始是一场毫无难度的二对二，照着五飞打就行了。

之后敌我双方大部队杀到，SR点要求是四回合全灭敌人。这里最好兵分两路，一支4到5人的小分队专门去对付飞翼零式，其他人对付杂兵，对付杂兵的那群人最好在两回合内结束战斗然后围殴开了零式系统的飞翼零式。消灭全部敌人后地

图右上角萨谢斯带着两条杂鱼出现，如果事先没有往那里派一部分部队的活几乎不可能拿到SR点。



第二十三话B 羨しみのカトル



SR点获得条件是六回合内击破其他敌人后干掉飞翼零式。初期我方虽然有强袭自由和无尽正义两机，但是对手想要挑战这两个神机显然是愚蠢的……第

三回合敌我大部队登场。敌人学会了分兵两路，若干敌机去围攻飞翼零式，剩下的包围我们，不过进攻每回合使用铁壁和集中的飞翼零式的部队必然有来无回，我们需要一边打一边往上移动，争取在第四回合的时候就来到飞翼零式附近，最强攻击和绝对防御以及飞翼零式之间处于很长时间谁也打不死谁的状态，我们最后摘桃子就好了。

第二十八话 暗黒よりの使者

初期敌人超弱，一路碾压过去即可。击落无人驾驶的BOSS机后发生剧情，SR点的获得条件是让人驾驶状态的女军机体击落三架以上的敌机，我们需要先把在地图最右

边出现的BOSS秒掉，否则友军机会跟他纠缠很久。由于友军不能控制，所以我们只能把之后出现的敌增援打成大面积残废状态它自选……渺渺击坠数之后就可以大开杀戒了。

第二十九话 战士达の叫び

我们的目标很简单,四回合内清版。敌人会主动进攻,而且说实话敌人初期部队的强度远远比不上MD部队,至少没有高出吓人的命中回避能力。一定要抓紧时间提升气力。

武上道和刹那交战后发生事件,希罗驾驶强到逆天的艾比安登场,击坠数合敌机后再次发生事件,刹那座机更换为OO RAISER,希罗也正式换乘飞翼零式。虽然敌人也

有MD援军出现,但是已经阻止不了进入巅峰状态的我方了……BOSS会找他们各自宿敌的麻烦,注意朱雀的宿敌是ZERO,不是卡莲,而且他一般不会打沿途的我方机体,其他几个BOSS基本上是一路走一路打,不要太大胆的入侵在他们的行进线路上。敌人增援出现后地图右方的敌人又多又密,正好让希罗试着新获得的移动后可攻击的地图炮。

第三十三话A ブラック・アヴェンジャー



SR点要求三回合全灭。关卡难点在于右上角和左下角分别部署了敌人的主力部队,若想在三回合内全灭敌人必须要将队伍分成左上、右上、左下三路,其

中左下和右上派遣派遣几名强力用来对付敌人的精英机。战斗时要特别留意右上角的次元兽特殊种,这次次元兽拥有惊人的攻击力,一旦被打到可不是闹着玩的,不要给它发动

底力的机会,最好在其HP处于50%的时候用援护攻击一次性干掉。清理一定数量的敌机后流龙马会驾驶黑盖塔登场,可以让他帮忙清理右边的次元兽。

第三十话 一点突破

SR点条件是三回合内除了那个完全打不动的敌人之外全灭其他我们的三个狙击手送到指定位置。根据这三位的移动力情况,我们也要分兵三路,右上角的目标地点最近,由一部分脚



程快的部队护送米歇尔上去。第二回合内做到所有BOSS和高级次元兽全灭的话就无压力。

达成条件后敌人增援赶到,而且位置离我们很近,两个BOSS中圣王机气势很足但是实力水的要命,倒是玛格纳特威胁更大一些,她有地图炮,围攻的时候最好一回合解决。

战斗结束后兰德和钢狮子小队。在之后的对话中可以选择主角机后继机的偏向方向。

第三十一话 ジ・アンブレイカブル

上来之后主角开着一架炫爆助燃的……黑色涂装杂兵机。我们需要在三回合内击落20架以上的敌机并且给BOSS机造成3000以上的伤害。

初期配置的敌人一共27部,捡枪柿子挺容易打够规定的数

量。BOSS机也不是很坚硬,随便打打就能打掉3000的HP。达成SR点条件后主角换成后继机出场。这里的战斗就比较简单,BOSS只负责男主角打,其他人把次元兽清干净BOSS的话一回合干掉他也不是难事。

战斗结束后路线选择。第一项是地上路线(A),第二项宇宙路线(B)。

第三十二话A 奪われた戦人

开始我方仅以两人面对敌方的大部队,因此还是以保命为主,切勿以血换血。第二回合我方主力和敌方增援同时登场,目前战斗条件并未要求我们赶时间,可以慢慢消耗敌军战力。注意胜利条件是铁人28号的HP削减到2000以下而不是击破,战斗时不要失手,如果担心攻击力过高可以让本关初期登场的两人下手。夺回铁人28号之后哥特罗队长带着大批部队前来支

援,SR点获得条件是击落她,不过她会在登场四回合后或者HP低于10000的时候撤退。这时铁人28号和GOD MARS处于敌阵深处,一定要保护好两人的安全。注意围着哥特罗队长队的四台敌机回避率很高,超级系角色最好搭配精神再发动攻击。至于队长本身不强,相信打到这里也有已经习得“热血”的角色了,配合援护攻击在限定时间内干掉目标并不困难。

第三十四话A 亡命再临

SR点要求自爆杂兵Gザート不能超过警戒线。开场建议按兵不动,第二回合忍会驾驶断空我增援,依旧采用龟缩战术静等敌机过来再用反击干掉。击破一定数量敌机后我方主力部队到达,同时地图左边出现大量敌机。剧情过后莫的断空我获得合体部件,

能力得到全面强化,不过在该回合内会成为对方的主要攻击目标,之前若是没强化过她,最好以防御为主。带有自爆功能的Gザート移动速度很快,并且在我方攻击时会处于防御状态,建议搭配修复的特攻指挥在一回合内解决它们。

第三十五话A 昨日への決別

SR点取得条件是三回合内击破16台敌机,或者给予维因20000以上的伤害,或是将最里面那个大型次元兽的HP削减至30%。剧情后我方全员的气力会被强制降至70,而且被禁上使用精神。因为气力问题我方在初期能够使用的招式也非常有限,想要取得SR点必须要有针对性的选择攻击目标,以便快

速积累16台击破数。除了前方的低级杂兵外,HP仅1万出头的MS也是非常好的目标,一旦凑够16台击破数就立刻转移火力集中攻击维因,他的攻击力很高,最好让防御力高的角色发动攻击,配合援护攻击和他进行战斗。触发剧情后狩狼牙登场,他的能力依然逆天,完全不用担心他的安全。

第三十二话B メメントモリ攻略战

本话SR点获得条件是五回合内全灭其他敌人后干掉敌人母舰,然后我方天人的母舰冲到指定地点,这里坑爹的地方在于即使我们全灭了敌人母舰也不会自动移动到目的地,所以开战之后必须控制天人母舰直线往前冲,一切顺利的话第五回合正好能冲到。

如果大家手刹那和OOR实力够强的话就可以直接让他冲到敌人堆里无双去就可以了。第二回合我方大部

队赶到,正好能杀进敌人中部,敌人普遍实力不强,五回合清版应该不是什么难事。只是注意要清理母舰行进路线上挡路的敌机,如果把握不好道路的话可以沿着画面上面的那条“线”前进。



第三十三话B 散りゆく光の中で

SR点获得条件是由我方亲手击落100个破片，破片不会攻击也不会还击。战斗进行到一定阶段会出现敌我双方的增

援，迅速击落哥特萝莉队长之后就让我双方的友军慢慢互殴去吧，我们在一边专心打破片即可。

第三十四话B 白き牙

SR点条件是三回合内击落所有敌人之后干掉百式，基本算是送分题。杂兵都是老面孔，数量不多质量也差，至于百式那边……想跟我们作对先请开出您那架全装甲

百式改好么……
干掉百式之后敌人增援出现，下面那批增援无疑是给我们送经验送钱送PP的，击落萨谢斯和米利亚鲁德后强制发生剧情结束本关。

第三十五话B 明日へのあがき

本关初期对我方极其不利，大家都已经在反思前世的罪过了……我方全员气力70，无法使用精神。SR点获得条件是三回合内击坠16机或者把维因的机体HP削减20000以上或者把守在最前面不动的大型次元兽打到30%HP以下。三个条件任意完成一个即可，推荐完成击坠16机，我们可以用前面的12架无人机和后面的两艘战舰达成15机击坠数，然后全力轰沉一部敌机即可。但是由于气力低，我们给敌人的伤



害小，敌人给我们的伤害大，尽量把那些改造程度比较高的机体排在前面为好。

之后发生剧情，剧情结束后我方机体只要跟里面蹲点的那个大型次元兽交战就能恢复正常，同时HP和气力全满，敌人没有增援，可以愉快地虐杀了。

第三十六话 加速する世界

初期我们虽然可以利用手头的这批部队跟敌人硬扛到底，但是为了后面的战斗起见还是边打边往左边撤吧。第四回合我方大部赶到，然后敌人也出现增援，带

领这批增援……竟然是前作就已经挂掉的艾姆！我们获得SR点的条件也是四回合内击落它，它在HP低于10000的时候撤退，它每回合行动两次，而且会主动



进攻，所以获得SR点基本上是水到渠成的事情，但是由于击坠他之后敌方全军撤退，想多赚一点的玩家可以让男主角加一个精神上吸引火力，其他人去打杂兵。

第三十七话 银河をステージに

SR点条件是四回合清版，没有增援也没有难缠的敌人，很轻松就能拿到SR点。之后敌人MD和巴姆拉前来夹攻我方，不过最麻烦的艾姆和

巴姆拉部队直接被巴萨拉唱跑了……剩下的增援除了两个没见过的大型次元兽比较棘手之外就只剩下老掉牙的VF-17，顺手抹掉好了。

战斗结束后进入路线分支选择。第一项是去暗黑大陆(A)，第二项是跟着黑色骑士团去11区(B)。

第三十八话A 告げられる絶望……

SR点要求三回合内全灭敌人最后击破ASI(上级ムガン)。一开始的战斗可以当做是优秀老师的热身战，即使在HARD难度下敌人也完全摸不到地，全灭敌人后本话才算正式开始。敌方的兽人部队实力平平，现阶段我方也有不少100%改造的强机，在两回合内干掉它们并非难事(需要留出一回合解决四个BOSS)，而两个BOSS的能力也十分平庸，搭配精神和援护攻击能轻松解决。注意达成胜利条件后四面八方都会出



现敌方的增援部队，最好提前将位于下方的主舰撤离，否则很容易成为集火对象。虽然这时候击破目标ASI(上级ムガン)就能过关，但敌方的增援部队能力不强，又岂能错过这些白花花的银子呢？

第三十八话B 過去からの刺客

SR点要求是三回合全灭敌人，我方可用兵力不多，不过为了降低难度，布里塔尼亚连锁雇佣的桑德兰都开了出来……轻松秒杀掉之后卡莲被朱雀抓走，敌方卢基亚诺带领大批部队赶到，

不过这些皮薄的像纸糊的一样的KMF部队当真是来多杀多少。何况敌方增援出现的第二回合鲁鲁修和希罗还有黎里刚也会杀到战场，和两个绿川光配合清空战场吧。

第三十九话 禁断の継承者

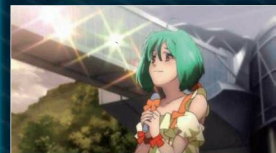
我方可出击的机体很少，不过面对教团送死机和雄风不再的红肩章部队还是没什么压力的，SR点获得条件是三回合内消灭全部其他敌人之后干掉BOSS，BOSS会在HP低于8000的时候撤退。

获得SR点之后干掉了四

个废柴出来的V.V.，最后是一场基里一生中永远也忘不了的战斗，如果大家平时对基里克培养不够的话这场单挑可能打不过，不过没关系，过几个回合就会自动结束。

战斗结束后基里克和C.C.暂时脱队。

第四十话 歌え、誰かのために



SR点要求第三回合我方行动回合结束前全灭初期敌人，简直是毫无难度，敌人根本就没什么能经得起我方主力一次攻击的。

拿到SR点之后敌人援军赶到，我们需要在这波援军出现五回合内清版，消灭几个敌人之后在地图右侧还会出现次元兽杂兵，两边加起来……一个能打的都没有的。

何况战斗进行到一定程度卡莲还会开着她那台强到掉渣的红莲圣天八极式前来增援，手快的话两回合就能消灭全部敌人。

过关之后是路线选择，第一项留在日本(A)，第二项打上宇宙(B)。

第四十一话A 避讓!くろがね屋の一番長い日

SR点要求我们三回合内全歼杂兵并击败剑造。开场后甲儿会驾驶魔神冲入敌阵,同时剑造驾驶的伪魔神Z会一直追



着他打,如果没改造过甲儿的机体很容易在这里坠机。首批敌人实力不强,而且会主动冲上来战斗,因此三回合的时间相当充裕,注意打伤伪魔神Z后地图左右两端分别出现大批敌方增援,其中左边的敌人会使用消耗我方EN的特殊武器,最好派运动性高的机体对付,以防被吸干EN。

第四十二话A 父ちゃんから受け継いでもの

本关的SR获得条件足以用变态来形容:让柿小路获得35000以上的资金……即使在使用精神“祝福”的情况下也要至少击破7台敌机(断空我NOVA的最后一个驾驶员有该精神)。

不出意外的话,大部分玩家都没有练过柿小路(毕竟本作能战斗的补给机很多,例如C.C.),而柿小路的能力有目共睹,就算敌人站那不动给他打也要通过SL大法才能确保命中,当然柿小路的生命安全也是个令人头疼的问题……若想拿得轻松,建议在关

卡开始前适度改造一下柿小路驾驶的シャトル,并给他装上增加照准的芯片,这样能让接下来的工作轻松不少。开场后让主力队员用威力小的招式打残敌人,然后再让柿小路击败对手,一旦获得SR点,本关接下来的战斗不难,拿敌人泄愤吧!



第四十三话A 暗を断つ牙

SR取得条件是不能让一台敌机通过第一条警戒线,同时在三回合内击破全部杂兵,最后击败破ムーンWILL。又是一场基地保卫战,处于敌方前沿的杂兵HP不高,正好能给我们提升士气,注意本关左下角有一定数量的敌人,最好派几个主力队员前往此处吸引火力,如果之前有练过剑造,可以用“无限拳”在远处狙击。敌方中期的白色敌人在高难度下拥

有12000左右的HP,如果输出不足建议配上“热血”等精神将其秒杀,“三回合开始ムーンWILL会展开行动,它拥有2动能,能在瞬间到达第一条警戒线前方,战斗时注意不要把我方部队安排的太过靠前。击败ムーンWILL后会复活一次,实力也有所提升,建议先用精神“脱力”降低他的士气使它无法发动特殊能力,然后再搭配精神干掉。

第四十一话B トライアングラー

初期我们虽然只有古兰一人,但是敌人也弱得可以,加了



集中直接冲上去就可以了,全灭敌人后战斗部分结束。

第二部分战斗中获得SR点的条件是四回合内击坠100架敌机,和以往的百斩没什么区别,一批一批消灭不断出现的敌人就好。特殊的地方在于本关的敌机恰好有100架。

第四十二话B 异能者

这场战斗中基里克属于友军部队,不可控制,他的第一目标是奔向那个小行星,我们想获得SR点的话就需要在基里克到达小行星前干掉所有敌人。

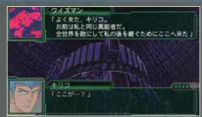
本关的敌人驾驶的都是号称“活棺材”的AT,其生能力连上一话的巴哈拉也不如,而且位于地图下方的杂兵会积极地帮你挡住基里克,趁他们互相攻击的时候干掉其他杂兵,然后帮基里克清理围困他的敌兵即可。这里

反倒是要注意不要让基里克大抢救,而且注意最好不要在敌方行动回合杀掉掉最后一个敌人。

SR点拿到之后敌人的增援也到了,我们这里是被白色獠牙和A-LAWS夹攻,由于在消灭活棺材部队的时候我们已经在积累了足够的士气,这里简直就是在被欺负他们……消灭所有的BOSS后战斗强制结束,这之前最好先干掉一些杂兵捞取最大利润。

第四十三话B 修罗

本话获得SR点的条件是我方队伍最前面的三架AT要各击坠三台以上的敌机,同时四回合内干掉神棍状态的基里克。这三位的能力虽然不错,但是在四回合内强行干掉三台敌机还是比较困难的,所以需要我们的帮助,好在获得SR点并不需要全灭敌人,基里克的机体虽然命中回避能力很出色,HP也不低,但是有着AT共通的毛病:装甲低,所以打起来没什么压力。



之后战斗转移到贤者装置内部,这里的驻守部队虽然开着红肩章部队的机体,但早已不是当年那支以一当十的红肩章部队了……后半部分简单得像事件战斗。

之后队伍合流。

第四十四话 降临!! 终末を呼ぶ邪神!

SR点要求是四回合内消灭所有敌人后干掉真龙,比较麻烦的是真龙身前那两排血比较厚的敌人不会自行移动,而且真龙本身很耐打,还会使用地图炮,回避能力比较差的机体不要大靠前。

干掉真龙之后妮妮率领ASI部队赶到,同时早乙女博士也换

乘金属兽盖塔龙号,还是按照剧情让盖塔小队和他单打吧。其他人专心对付ASI。干掉金属兽盖塔龙之后大天使追加武器太阳剑,再次干掉早乙女博士后真盖塔终于追加了经典的招式烈日光弹,伴随着激昂的BGM,金属兽盖塔龙彻底灰化了为灰烬,本关结束。

第四十五话 次元力

本话麻烦的地方有两个:首先是哥特萝莉队长周围的那一圈敌人命中回避能力可谓恐怖,比哥特萝莉队长本身都要麻烦,好在他们不会主动攻击,如果可能话请使用地图兵器迅速解决;第二点是最里面的大型次元兽每回合会使用一次三格的地图武器,攻击目标是随机一名我方成员,范围三格且必定命中,好在是按比例扣除HP,不会把你打死,不想出现坠机事故的话就一定

保证每回合都能及时清理掉周围的敌人。SR点条件是1回合内干掉所有敌人后把最里面的大型次元兽打死,不要吝惜精神,如果ZERO已给出了精神“かく乱”的话可以让每回合使用一次保证我方生存率,达成SR点条件后发生剧情,主角机追加最强武器。

之后出现敌增援,虽然圣王机这回是动真格的了,但是……水货不是动真格就会变成强者。优先解决掉它旁边的次元兽就可以了。

第四十六话 失われし圣王国

第二回合我方行动回合结束后干掉 24 台敌机才能拿到 SR 点，最好战前给热气球巴萨拉配一个气力 +10 的配件，让他开战之后用地图武器给我方加气力。两回合内干掉 24 台敌机非常简单。

之后发生剧情，维因带领大批部队赶到，同时艾斯塔姆归队。维因的机体非常强大，每回合还给自己加上精神中和和ひらめき，我们最好不要离和某个方向面积太多兵力以免被地图重创。

除此之外，他的攻击力还非常出众，反正我全改造的 DX 高达被他一招秒杀……不过在精神战术面前也不会有太大的作为。找个人上去废掉他的ひらめき之后围攻即可，最好一回合以内解决掉。



IF 路线进入条件



目前还未具体表明条件，主要的条件可能是这几个：

第十七话朱禁城的花嫁中让 C.C. 和小粉红 A - 二夜战斗。最后要让 C.C. 亲手击败大龙胆。

第十八话アッシュフォ

ド・ラプソディ中三位圆桌骑士都击落过敌人。

第二十七话ゼロ VS セロ中开始的二对二环节鲁鲁修和卡莲都和五飞以及希罗战斗过。

第三十七话结束后 C.C.、卡莲和鲁鲁修击坠数都达到 70 以上。

最后进入 IF 路线的重要判定标准是三十八话结束后夏莉还活着。这样第四十九话结束后会出现选项，选择“ゼロを信じる”进入。

第四十七话 死线！ 总攻击Dr.ヘル！

本话获得 SR 点的条件是四回合内全敌全灭，之后同一回合内干掉三个 BOSS，这里有个小陷阱，就是如果某个 BOSS 在杂兵全灭前就死了的话 SR 点就拿不到了，随时对照敌人部队查看吧。敌人面前方的那些导弹型机械兽还是那么难缠，最好一回合内都消灭。三个 BOSS 本身倒

不是很困难，但是记得精神要节省一些。

拿到 SR 点后地狱王随同大批 BOSS 级机械兽出现，不过面对气力高涨的我们，这些家伙还是没什么威胁的，秒杀掉之后围攻地狱王吧，它除了血厚点之外也没什么特别厉害的地方。小心地图炮即可。

第四十八话 ゴッドプレス・ユニバース

SR 点获得条件是第四回合我方行动回合结束后消灭 50 台敌机，虽然对手是皮糙肉厚的超级系机体，但是我们的实力也已经足够收拾他们了，四回合的时间绰绰有余，只是注意如果我方机体的 HP 已经不多就要赶紧防御，这关只要死一个人就会 GAME OVER，SR 点也就浮云了。

拿到 SR 点后ムゲ帝王会带着一批杂兵出现，他的攻击有我方一回合行动不能的效果，最好使用ひらめき来进行回避。削减他 20000 的 HP 后他会全回复一次，不过两回合空我也在剧情中领悟了梦之合体技时空双牙剑，这样一来ムゲ帝王也会在惨叫一声后化为宇宙的尘埃了。

第五十话 皇帝失格

获得 SR 点的条件是皇帝乘坐的母舰来到目的地之前把全部敌人消灭后击坠皇帝的母舰，最保险的办法就是找个人把目标点一踩，他慢慢外面折腾去吧……

其他敌人中也就第一骑士俾斯麦还算强，杂兵尽快收拾了大家一起打母舰就好。之后进入战斗第二阶段，居然是在阿卡夏的里面直接开战……其实比较强

的只是前面的次元兽而已，后面的教团军就是活靶子，谁谁战斗初期可能有些吃紧，使用精神快速干掉次元兽后就会变成虐杀。



第五十一话 シュナイゼルの假面

这关拿到 SR 点需要对原作比较熟悉。SR 点获得条件是四回合内击落所有 BOSS，最后击落修奈泽尔的座机达摩克利斯要塞。最好的办法当然还是分兵两路，其中往右走攻击修奈泽尔军

的部队实力要强一些为好。争取在击落所有 BOSS 之后达摩克利斯要塞的 HP 已经所剩无几，不然时间可能不够，达摩克利斯要塞是目前为止第一个 HP 全回合的敌机，击落它需要一定时间。

第五十二话 煌煌の战场

SR 点获得条件是在四回合内击坠敌机，但是敌军双方之间不能发生击坠事件，初期我军气力普遍不高，难以对敌人造成有效杀伤，敌人 HP 比较高，同时命中回避和攻击力都不错，想抢在敌人互相攻击之前达到规定的击坠数比较困难，只要敌军两方一接触就必定会发生坠机事故。所以战斗开始的时候最好派一台移动力高能气力又比较强的机体，比如飞翼零式，变形往右边顶撞，只要我方机体在攻击范围内，两拨敌人就不会很执着地互相攻击，只要两个回合就足够达成 SR 点条件了。

达成 SR 点条件之后敌方路

易丝和武士道前来增援，武士道的心中只有刹那，别人谁都不见。路易丝则会攻击她攻击范围内的每个敌人，还会使用一招范围极其诡异的地图炮。注意不要让路易丝的机体离她太近。

干掉路易丝之后敌人还会来第三波增援，OZ 和白色獠牙主力尽出，这时候我们的部队应该是全面铺开的，会被这两拨人压在中间集束攻击，所以尽量不要用反击击坠敌机，不然母舰有危险。杂兵最好用地图炮迅速扫清，干掉上面的托雷斯后战斗会强制结束，还收先把下面的米利亚鲁德收拾了吧。

第四十九话 ゼロとルルーシュ

敌人战力分配极为不均，前面的 MD 和 A-LAWS 部队明显比后面的布里塔尼亚维安部队要强得多，所以战斗会有越打越简单的感觉。第二回合修奈泽尔驾驶舰阿瓦隆出现，SR 点获得

条件就是击落它。他会在 HP 低于 10000，敌方数量少于 10 人，第五回合开始这三个条件达成任何一个的时候撤退。其他两项好说，敌人数量不好把握，建议玩家不要反击。另外既然必须留十个以上敌人，那么还是把四个圆桌骑士都打跑了……修奈泽尔被打的时候只会选择防御，不过使用一些高输出的必杀技配合援护，即使一发送他回老家也不是什么不可能的事情。



第五十三话 墮ちてくる月

本战获得 SR 点的条件是三回合内杂兵全歼后干掉后面的两个 BOSS，我方初期气力全满，所以几乎无难度，注意一下 BOSS 的护罩即可。拿到 SR 点后两个 BOSS 合体，让它死在我们破天的钻头之下吧！



SR 点 (左) 和 BOSS (右)

第五十四话 绝望の世界

SR 点获得条件是三回合全灭其他敌人后击落妮雅，这关可没有气力全满的福利了，好在杂鱼级敌人基本上没什么威胁，一路清过去就当是攒气力好了。妮雅 HP 高达 203200，装甲很厚，还有护罩，因为后面还有战斗，这里不要使用太多精神，最好第三回合内解决杂鱼之后围攻妮雅。将她 HP 削剩到一半左右的时候，兰德和真龙一起赶到。欣赏欣赏他们的必杀技，妮雅就差不多快挂了。

击败妮雅后ムゲ帝王和ズール皇帝分别在屏幕两边登场，他们两位的 HP 加起来和妮雅差不多……不过皇帝有能降低我方队员的能力的特殊武器，帝王有让人无法行动的特殊武器，两位还都能两次行动，不要让没有精神耐性的队员太接近他们。干掉这两人之后战斗进入下半部。

在下半部的战斗中我们可出击人员仅 6 人，不过相对地敌人也很多，更何况我们还是气力全满……秒杀掉 BOSS 就可以了。

第五十五话 アナタノオト

SR 点条件是三回合内干掉 32 台敌机后击坠巨大化的绿毛。应该说对于现在的我们是一道送分题，因为只求击落 32 架，所以后面比较麻烦的主教级巴姆拉母舰可以不管，“美兰花”小姐本身很弱，打的时候可以控制一下，争取干掉它的时候我方还有大部分队员可以行动。

击坠巨大化的绿毛后幽灵 V9 援增出现，防御力很差，而且命中回避能力也完全没有想象中那么夸张。想看点事的话可以直接用地图炮轰它。我们的目标是敌方母舰，虽然皮很厚还带护罩，但是

想想上一话我们连妮雅都收拾了……击败它之后幕后元凶格蕾丝出现，同时在地图中部和左方出现大批敌人援军，尽量让这一话不能死的巴姆拉远离敌人。这里出现的新种巴姆拉虽然攻击力贫弱，但是命中能力和防御力都比较高，还有等级不低的威力。打的时候注意不要让脆弱的单位乱到敌人堆里。格蕾丝实力很强，而且 HP 中回复，最好等人凑齐了再一起进攻，它虽然会使用地图炮，但是不会一回合并使用两次，我们没有大面积减员之忧。

第五十六话 BEYOND

《高达 OO》的决战，获得 SR 点的条件是三回合内击落所有的敌机后干掉狼牙，不过“击坠所有敌机”可以不包括萨鲁斯。敌人每回合会随机攻击五名我方队员，还是按比例扣血所以相对安全。不过围攻路身丝的时候记得最好在干掉她之后我方还有足够多的人能行动。

拿到 SR 点后敌人超大规模

援增赶到，同时刹那彻底觉醒，敌人前线的那些自爆特攻杂兵基本上是我们一击秒杀的对象，尽可能把那些离我们比较近的一回合秒杀掉，不要留下后患。不过收拾 BOSS 一定要快，不然自爆特攻队会无限出现。

收拾掉其中一个 BOSS 之后一直躲在后面的利冯兹终于亲自驾机出场了，同时自爆特攻队

全部撤退。利冯兹虽然有两行动的能力，但是 HP 才区区不到十万呀……可能对话都看不完他就被切回老家了。

第五十七话 ゼロ・レクイエム

对付初期的 MD 部队的时候无需抢时间，要想办法降低消耗。消灭几台敌机后艾姆带了一帮克隆人前来支援，说实话这些克隆人的实力还不如 MD 部队的那些最强攻击和绝对防御。克隆体的机体 HP 明显比正牌的少，能力也弱一大截，当成强化版的杂兵就好。

消灭真正的艾姆之后皇帝鲁鲁修带领一众 BOSS 出现，SR 点条件就是同一回合击坠除了鲁鲁

修的达摩克里斯要塞之外的所有的 BOSS。这几个 BOSS 中塞克斯专打希罗，不过如果希罗和很多机体堆在一起的活会用地图炮，最好让希罗单人躲在一个地方吸引火力；武士道专打刹那，朱雀专打卡莲。不过能力都不算可怕，一回合并解决没问题。最后击落达摩克里斯要塞，战斗结束。

战斗结束后 ZERO 一行加入，不过朱雀能力大幅缩水……

第五十八话 闪光！！ 进化的果て！

SR 点获得条件是三回合内初期敌人全灭，别小看了这些敌人，虽然前面的只是炮灰级别，但是后面那些 HP 高达四万有余的敌人如果想不借助精神快速消灭几乎是不可能的。最后关头千万不要可惜精神。

消灭全部初期敌人后 BOSS

出现，同时圣机作为第三方出现在战场，玩家可以不搭理他，反正他也不会主动攻击玩家的部队。BOSS 巨大化高攻 & 斯汀格的 HP 高达 243200，不过对于我们也就是同一回合全力进攻的敌人，最好不要让他有行动的机会，否则大范围的地雷武器会让我军有减员之危。

第五十九话 最後の圣王

SR 点要求是三回合内其余敌人全灭，最后干掉敌人母舰，比上一关轻松很多，几个拥有地图武器的狼角色来上几下就能清理掉大部分敌人，母舰虽然有地图武器，但是由于是直线发射式的，只要站在她的斜角方向就没有大碍，一回合并不用精神消耗记得 92000 的 HP 轻轻松松，但是切记一定要留一些还可以行动的主力。

之后这个该死的老太婆会次元兽化，不要让她的行动直接送回老家为好，其他的次元兽不要管。最

后一批援增出现在地图最下方，如果母舰之前没跟着大部队的活这里可能会比较痛苦，两个 BOSS 中如果先击坠奇特罗莉队长长的话圣王会暴走，给自己回满 HP 并加上龙胆必中和铁壁，不过他没有固定的攻击目标，最好把一个个皮糙肉厚的家伙加上铁壁放在他身边，那么他就会乖乖地打那个他打不动的家伙三下，第二回合围攻攻之即可，他的 HP 仅 162000，但是有 HP 中回复的能力，千万不要节省精神。

最终话 雨世の未来

本话敌我双方初始位置很近，初期我们的目标是干掉狼牙，但是站在敌人最前面的破界之王也会攻击我方，不过初期他的攻击威胁并不大，而且完全无敌，不用想着攻击他。杂兵很弱，狼牙也会以超快的速度冲向我方，所以前期的战斗并不难，我们甚至不用主动出击。狼牙的 HP 不到 10 万，但仍

然记住在干掉它的时候请保证还有足够多够强的人能行动，因为干掉它之后马上就是和破界之王的决战。

其实破界之王个人认为并没有那么强，尤其是在本作抽掉机一大片的情况下，他的 HP 降低到一半以下会回复一次，之后就会全力围攻他到死了，最好不要给他行动的机会，否则地图武器势必造成我方减员。

第五十话IF 超合衆国决议第一号

获得 SR 点的条件是三回合内全灭敌人后击落皇帝的旗舰，应该说排除了前面那些 A-LAWS 部队之后几乎毫无难度，两回合内解决问题也不是不可能，皇帝本人除

了 HP 比较高之外也没什么威胁。SR 点到手后布里塔尼亚本队增援，对于这帮能得要命的敌人应该怎么说呢，愉快地收割吧！两个圆桌骑士也属于可秒杀的范畴。

第五十一话IF 戦乱の王ピースクラフト

SR 点获得条件是两回合内干掉所有 MD 部队后方蓝色的最强攻击和红色的绝对防御，一共十台，第一回合攻击前面的杂兵攒气力，第二回合全力进攻的话问题不大。

拿到 SR 点后敌我双方增援出现。武士道的目的只是刹那，

所以可以利用这一点逼退他。击落他之后艾姆会带着一堆克隆体出现，克隆体的机体 HP 明显比正牌的少，能力也弱一大截，当成强化版的杂兵就好。不过击落正牌的艾姆之后战斗会强制结束，想多捞一点的玩家可以放放手，反正他只会打主角一个人。

第五十二话IF 决死のエンドゲーム

SR 点要求三回合内全灭敌人，敌人是我们喜闻乐见的布里塔尼亚舰部队和 MD 部队混编，乱糟糟的一点战斗力都没有，不过敌人分布较为分散，需要平均分配战力。最后的三个圆桌骑士除

了伊斯麦之外都没什么威胁，三个回合绰绰有余。

之后出现敌增援，哥特萝莉队长带领的那批 FB 部队杂兵简直是排好了等我们用地图炮轰的。其他敌人不足为虑，但是达摩克里斯要塞会向我军比较密集的地方放大量弹幕，虽然命中率很低，但是也切记不要把母舰放到它的射程范围之内，更关键的是，这玩意居然有 24 发弹幕……



第五十三话IF 最後の勝利者

获得 SR 点条件是 4 回合内让希罗冲到指定地点，然后消灭所有敌人，最后击落敌人最后方的母舰利布拉号，其他说好，如果希罗和飞翼零式足够强大的话一路碾压过去敌人应该已经被打残了。获得 SR 点最大的障碍是利布拉号，HP 很高，装甲也很厚，

所以开始的时候最好兵分三路，一路上一路下，一路从中部直插利布拉号。这路人一定要足够强，以为之后出现的三个 BOSS 也得靠他们解决。

拿到 SR 点之后干掉新出现的三个 BOSS 过关即可。他们的行动规律还是找各自的宿敌单挑。

第五十四话IF 决战!! 果てなき進化へ!

SR 点获得条件为任意一机体击坠数超过 10，其实稍微留点心就能达到，因为本关的敌人算上增援简直是多到爆。像飞翼零式这种地图炮比较强的机体两回合内打下十台机体不是什么难事。

把敌人数量降低到一定程度后 BOSS 高云 & 斯汀格出现，我们必须在一个回合内干掉它，它拥有 HP 在 5 个回合内的能力，最好一回合之内解决掉，以我方现在的实力围殴它的话不准一回合搞定。

第五十五话IF 復活の暗黒神

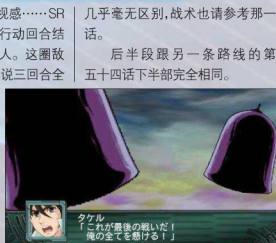


SR 点条件兵种配置等等和原作路线第五十三话几乎一模一样，唯一的区别就是最后多了个 BOSS 以及一个根本不用打的狩狼牙……最后出现的 BOSS 需要在它来到目标地点前干掉。

第五十六话IF 奈落への螺旋

很有一种前作的既视感……SR 点条件是第三回合我方行动回合结束前干掉周围的那圈敌人。这圈敌人有强有弱，不过总体来说三回合全灭难度不大，敌人会主动冲锋，记得不要让我方行动结束的人员靠近上下版边即可。

拿到 SR 点之后ムゲ帝王和ズレ皇帝带领一群杂鱼出现，和另一条路线的第五十四话



几乎毫无区别，战术也请参考那一话。

后半段跟另一条路线的第五十四话下半部完全相同。

第五十七话IF ネクスト・フロンティア

初期敌人配置和原作路线第五十五话完全一样，不过我们要击落三十架敌机之后再击落绿毛才能拿到 SR 点，不算绿毛和最后的主教级母舰的话正好三十架。想省事的话就用管后面的两艘主教级母舰，全力攻击其他

杂鱼即可，绿毛本身还是很不堪一击的。

之后敌人增援出现，不过是 A-LAWS 的部队。击落绿毛后 OO 高达会暂时解除合体状态。击落另外两架 BOSS 机后战斗强制结束。

第五十八话IF 革新

目标是三回合内搞定两个 BOSS，比起另一条路线的相同关卡，本关白色巴姆拉的参战显然让战局复杂了很多，而且我方站位分散，难以利用巴姆拉的歌声集中提升气力，所以最好的办法就是把强力机体

集中在一起一路打过去。其他人负责挡住自爆杂兵和巴姆拉即可。

拿到 SR 点之后利冯兹驾机登场，把他的 HP 降低到一半之后格蕾薇也杀不出来了，灭掉这两位就能过关。

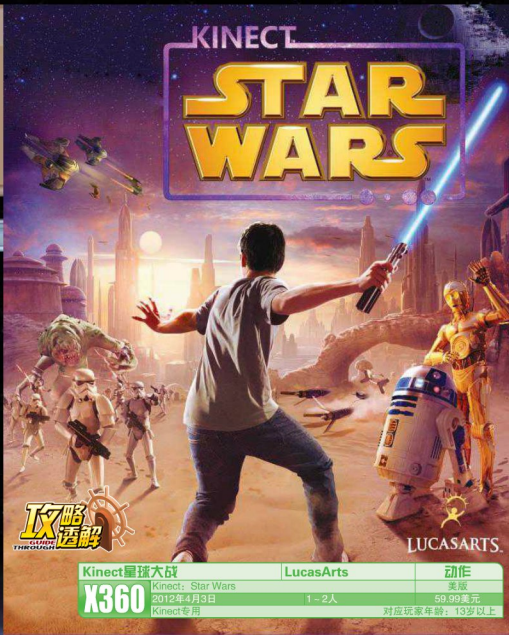
第五十九话IF 大逆のインサラム 最终话IF 再世する次元



我可以很懒地写“这两话跟另一条路线几乎毫无差别”吗……除了圣王机和狩狼

牙的出战时间颠倒了一下之外两条路线的最后两关几乎毫无不同，SR 点和打法也可以参照另外一条路线。只是最后面对破界王-王的时候按照 2-2 的顺序选择会使他强化。

当雄壮的星战主旋律响起之时，在各位星战迷的脑海里便只剩下感动。这是有史以来最能让玩家体验到绝地武士风格的游戏，主线故事只有3个小时，但整个过程不亚于一部精彩的大片，竞速、对决、龙戈兽、跳舞等模式也为游戏增色不少。如果玩家将本作看成是一款以《星球大战》为主题的游戏合集，而不是一款单纯的动作游戏，那么在体验所有模式的过程中会找到属于自己的欢乐。总之，作为星战迷的你，本作绝对不可错过！原力与你同在！



攻略揭秘

Kinect星球大战	LucasArts	动作
X360	Kinect: Star Wars 2012年4月3日 Kinect专用	正版 59.99美元 1-2人 对应玩家年龄: 13岁以上

绝地天命： 黑暗势力的崛起

本作的故事模式绝对是大片级别的。故事讲述绝地议会在那卜星与西斯领主达斯魔发生冲突后，惊觉到危机将至，打算利用开放训练前哨基地来教育新一代的绝地学徒，以强化绝地教团的军事力量。而在银河系四处发生的事件，暗示着黑暗势力的影响范围正逐渐扩张。与此同时，一群绝地学徒正在前往乌奇族的故乡卡须克星，好为即将到来的艰难时期做准备。玩家将扮演的正是其中一位绝地学徒，正当你接受玛法拉和尤达大师指导之际，遭受了黑暗势力蓄谋已久的袭击，被迫逃离卡须克星。这也正是克隆战争的序幕。

由于之前未能部署有效的防御措施，一行人被迫逃离卡须克星。然而在随后摧毁神偷级指挥舰核心的行动中中了埋伏，玛法拉包括玩家在内的绝地学徒都被俘虏。就在千钧一发之际，尤达大师率领众绝地武士营救了众人，最后在舰队的配合下，玩家摧毁了征服者级主力战舰，暂时化解了一场危机。由于战斗中的英勇表现，故事的主角从一名绝地学徒晋升为可以独当一面的绝地武士。



游戏方式

游戏有两种难度可供选择，高难度下的敌人配置没有变化，只是变得厚皮糙。难度并不影响相关成就的取得，不过需要注意的是，难度一旦选择后不能更改，除非开始新的天命。但这样做会覆盖全部打通的内容，大家操作的时候一定要慎重！好在你有4个存档空间，可以利用新的存档体验不同难度的流程。

游戏中玩家生命值的表现方式同大部分美式游戏一样，所承受的伤害越多，屏幕上的红色就越深，在不受攻击的状态下可以

恢复血量。

作战方式分为四种：地面战斗、反重力机车追逐战、光剑对峙以及太空战斗。太空战斗部分可谓引人入胜，其他部分在新鲜感褪去后可能会稍显单调。该模式没有任何收集、挑战要素，也不对技巧有过多要求，光是闪避和光剑的配合就足以通关，同时游戏中还提供了充足的提示。玩家可以参考下面介绍的操作方式，以便在短暂的故事模式中挖掘到更多的乐趣。

注：反重力机车追逐战和太空战斗的操作类似于街机中的光枪游戏，只要瞄准敌人后便可自动开火，不多做说明。



操作方式

行动	对应动作	效果
跳跃	起跳	越过障碍或躲避攻击
闪避	转身	绕过障碍物躲避攻击
原力猛冲	身体前倾的同时，再背伸向身体后方	当敌人不在光照范围内时，利用猛冲可以靠近敌人
原力攻击	抬起未持剑的手	通过使用原力可以抓取场景中的低级敌人和物体
光剑攻击	挥动持剑的手即可	威力比光剑攻击稍高
光剑冲击	使用原力猛冲的同时进行光剑攻击	威力比光剑攻击稍高
光剑防御	起跳后持剑的手向下挥动	群体攻击，在面对一群低级兵时能起到秒杀的作用
光剑格挡	小幅度挥动持剑的手即可	可以挡开光枪的子弹

注：在切换场景之后，玩家可能会遇到自动切换持剑的手的情况，这时玩家可以走出体感提示的区域，再返回举起手来重新识别。



战斗技巧

虽然玩家一通“乱舞”就能结果敌人，但是一些动作和技能配合起来使用可以更快、更有效地消灭敌人。

- 若玩家的正面攻击持续被敌人防御，可以使用跳跃或者闪避切换到其他角度寻找进攻机会。
- 近距离下，使用未持剑的手发动类似于冲击波的动作再配合光剑同时攻击，可以给予敌人巨大的伤害。
- 原力抓取并非是无能的，如果抓取过程中原力的颜色出现变化，说明玩家的原力不足以束

缚敌人，需要使用其他攻击方式。

4. 可以利用原力抓取场景中的物体消灭远距离的敌人，同样所有的飞行敌人都可以用原力抓取来消灭。

5. 一些敌人会投掷出炸弹或进行蓄力攻击，这时可以选择跳跃来回避，不然会遭到重创。

6. 游戏中唯一谈得上有难度的战斗只有费露西亚星中的任务5和6，难度并不是源于战斗的复杂，而是机会被不易察觉的瞬间弹回击破，好在导弹只会从正面冲向玩家，当字幕提示有导弹来袭的时注意前方即可，另外重型“飞弹战车”需要用导弹来消灭（展开双臂后在身前合拢发射导弹）。

极速飞梭赛

极速飞梭赛作为《星球大战》文化中的重要部分，当然不能错过。该模式同 LucasArts 当年出品的《极速飞梭》(该游戏在 2000 年的 E3 展中被评为最佳赛车类游戏)非常相似，甚至可以说就是它的高清复刻版。值得一提的是该模式下的动作捕捉非常到位，手臂轻微的移动都会对速度以及方向产生影响，当然相对于原作而言，这个模式在内容上有一定的缩水，但这并不妨碍玩家通过全新的体感方式重新体验极速飞梭赛的魅力。

操作方式

行动	对应动作
准备	游戏开始前双臂向前伸展，但不要求直臂，玩家找到自己舒服的位置即可
左右转弯	左手或右手向后拉动
刹车	双手一起向后拉动
喷射	在游戏下方的加速标呈绿色时，向前推动双臂即可(只有在喷射能量表为绿色时才能进行喷射)
跳跃	双臂同时上举可以越过赛道中出现的障碍
躲避	双臂同时向一侧摆动，可以撞向同一侧的对手
清除障碍	比赛中会出现生物或是道具干扰引擎的情况，向受侧一侧挥动的手臂即可
使用道具	快速拿道具一握的手臂即可

玩家在天命中的教学模式中，可以尝试上述所有操作，建议大家不要错过。

游戏模式

天命：该模式有菜鸟、职业、精英三种难度。玩家所扮演的角色是一种“临时工”，为了救场而暂时充当瓦图队车手的车手清理员，然而在比赛中凭借过人的天赋和出色的技巧不断晋级，最终在奔塔之夜击败了传奇车手赛步霸。玩家需要在游戏中前的前五个区域的获得至少前三名的成绩，才能进入下一场比赛。随着比赛的深入，

赛车的属性以及道具也在增强，玩家可以根据自己的喜好在比赛开始前的游戏设定中修改辅助驾驶、建议路线和圈数等内容。游戏难度的改变方式同故事模式一样，大家也要留意选择。

快速游戏：有单人 and 双人两种游戏方式，游戏设定同天命一样，区别在于赛车的属性以及道具都是固定的，不能通过比赛来升级。任意难度下通关天命模式后，可以在快速游戏中解锁综合能力最强的赛步霸。



道具

名称	效果
维修电池	使用后恢复赛车的损伤，同时恢复启动喷射的最低能量值
神射手	启动后载具上会出现一个训练机器人，自动攻击一定范围内的对手
防护罩产生器	启动后一段时间玩家不受到对手、生物以及碰撞的伤害
机器人	启动后会抛出一个机器人干扰对方载具，需要玩家贴近对手才能生效
火焰喷射器	启动后赛车的左右两侧会喷出火焰，对同一排的对手造成伤害

最常用的道具非维修电池莫属，大幅度落后的情况下，玩家可以利用该道具连续启动喷射状态，瞬间抢回第一的位置。攻击型的道具中，火焰喷射器和机器人都比较鸡肋，建议选择神射手，维修电池和防护罩的组合适合重视防御的玩家。

龙戈兽之怒

身高可达 10 米的龙戈兽可以说是《星球大战》中最为残忍的生物，虽然在某些星球上已被当成一种工具来使用，但好战本性从未改变。该模式下玩家将化身不受束缚的龙戈兽，对城镇展开破坏。游戏的内容也相对开放，即可按照指定要求完成挑战来获取更多得分，亦可随意肆虐，体验一把成为“神兽”的快乐。

操作方式

行动	对应动作
行走	原地踏步
转弯	向左或右转动肩膀
爬取	原地抬腿
抓握	原地抬高腿
过顶攻击	双手高举后向下挥动
超级攻击	在起跳落地的一瞬间使用过顶攻击。
冲击波	展开双臂后抬手
冲撞	身体前倾的同时摆动双臂
抓握	双臂下垂，可以抓住身穿士兵、市民以及机器人
丢起	抓握后做出投掷动作
吞噬	抓起后，手臂至嘴边即可(若抓起后的物体呈现绿色，则吞噬后可恢复体力，红色没有任何效果)
再生	被击倒后举起双手(仅限挑战模式下)
狂暴	怒气值达到满点时举起双手

等级

该模式的最高等级为 10，玩家通过游戏中取得的分数来提高

等级，等级对龙戈兽的能力并没有实质的影响，更像对游戏内容的升级。等级的提升会解锁新的地图、狂暴模式、增加加分倍率、提高预备等级以及增加狂暴时间等。

怒气值、血量值、警戒等级

怒气值：屏幕左下方的进度条即为怒气值，当进度条达到满点后可以发动狂暴，该状态下的龙戈兽不会受到任何攻击的伤害并且体力会完全恢复，同时攻击的威力也会大幅度增加。增加怒气值的最大方法是使用冲撞技能摧毁建筑物。

血量值：同故事模式不同的

是，玩家需要通过吞噬人类或发动狂暴状态来恢复体力。

警戒等级：在游戏过程中，城镇的警戒等级会随时间发生变化。游戏初期遭受的攻击如同隔靴搔痒，但随着等级的提升，后期的敌人配置会异常强大，即使是神兽也要懂得退让，在遭受密集火力攻击的情况下还是溜之大吉为好。当然，如果玩家成功可以发动狂暴，大可与敌人殊死一搏。

游戏模式

挑战：游戏过程中会出现“消灭 3 个敌人”、“吞噬 1 个市民”、“投掷机器人至 77 公尺外”等挑战内容。在规定时间内完成挑战会获得可观的分数，失败的话也

不会有任何惩罚。该模式下玩家将 2 次重生的机会，游戏时间结束后存活下来即作胜利。

狂暴：与挑战不同的是在该模式下龙戈兽只有一条生命，玩家要做做的就是被打倒之前，尽可能多地破坏建筑物，完成度达到 100% 后胜利。

地图、角色解锁条件

地图&角色	模式
奥斯阿瓦利	挑战：1级，狂怒：10级
露露亚亚斯	挑战：2级，狂怒：5级
希德	挑战：4级，狂怒：5级
露斯伊士堡	挑战：6级，狂怒：3级
沙湾龙戈兽	1级
克罗龙戈兽	8级



高分技巧

完成所给出的挑战是主要的分数来源，完成挑战的用时越短（带蓝光的目标即是所要完成的内容），获得的分数就越高，连续完成挑战还会有额外加分，想要拿高分的话就把全部的时间用在完成挑战上，即使游戏结束前用尽再生次数，所获得的分数依然保留。

玩家在游戏过程中多使用冲撞、超级猛击、吞噬，可以顺便解开一些诸如“犹如公牛”、“间接伤害”、“大规模破坏”之类的隐藏挑战。游戏结束后的评价中，会根据玩家的生命数、消灭的载具，摧毁的建筑再额外增加一些分数。玩家等级提升后，游戏的分数倍率也会增加，后期一场游戏中可轻松拿到五六百万的分数。

光剑对峙操作方式

在光剑对峙中，玩家会看到两把光剑之间有光束流动，当光束到达光剑之间的交点时，做出踢腿、顶头和向前伸臂的动作会让对手

失去平衡，从而进入攻击阶段。

注：玩家如果在防御阶段积累到足够的进攻时间，就会跳过光剑对峙部分，但“足够的进攻时间”并没有一个标准，100%会跳过的方法是连续获得3次完美招的评价。

攻击操作方式

在攻击阶段中，玩家需要先磨掉对方的全部耐力值后，才能进行致命的打击。想要快速消耗对方的耐力值，就要使用原力来抓取场景中的物品。玩家使用光剑攻击时，场景中出现的蓝色描边物体均可以用非持剑手抓取，一次性可以抓取多个物品，再配合光剑同时攻击，会给对手造成重创。倘若在攻击时间内未能消耗掉对方的全部耐力值，游戏会重新回到防御阶段，但敌人的耐

力值不会恢复。

注：在防御阶段中，玩家可以利用侧身和跳跃，寻找物品数量最多的位置。

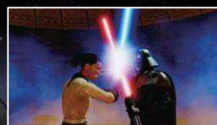
掌握除拆招之外的技巧后，在各个关卡中获得绝地武士评价并不难，不过同维达的对决中获得绝地大师评价（50秒内）就需要玩家下一番功夫了。截止到目前，排行榜中第一位的玩家也只有1分10秒。据一位参与该模式制作的 Terminal Reality 员工透露，在自己将近半年的制作过程中，最好的成绩为54秒（汗）。



命运对决

游戏中唯一需要解锁的模式，解锁条件很简单，完成故事中教学关卡后即可。光剑的对决在每部星战电影中都可算得上是重头戏，该模式为玩家提供了同维达决斗的机会，也算是弥补了不能在故事模式中一决雌雄的遗憾。

每个对决分为三个场景，每个场景又分为防御、光剑对峙、攻击三个部分。玩家可以通过格挡、闪避和拆招进行防御，防御后会增加



攻击计数的进度条，当进度条达到满点时进入下一阶段。在光剑对峙过程中，要尽快让对手失去平衡，从而进入攻击阶段。玩需要在攻击阶段中打掉对方的全部耐力值，才能切换到下一个场景或是完成致命一击。



防御操作方式

行动	应对动作
格挡	持剑的手臂保持在对方进攻的方向上即可（上、下、左、右）
闪避	闪避分为跳避和侧身，但跳避只能躲避左、右、下三个方向的攻击
拆招	游戏中节省时间也是很难掌握的防御方式，玩家需要顺着敌人的攻击方向挥动手臂，如对方的攻击来自左侧，那么手持光剑的手臂就要从左向右挥动，拆招时机的要求非常苛刻。

注：根据玩家做出防御动作的快慢，攻击计数的进度条会呈现出三种颜色，白色为失败，进度条增长幅度非常小；橙色为准确，增长幅度相对可观；绿色为完美，进度条大幅度增加。能否快速结束防御

阶段就要看玩家的防御时机如何了，同时防御评价还影响到攻击阶段，如果连续三次使用同一种防御方式或是连续使用三种不同防御方式（评价必须是准确以上），攻击阶段的时间会乘以2。

对决解锁条件

人物	出现条件
韩苏伯爵	在同太阳卫士的对决中获得绝地武士评价（2分30秒内完成对决）
罗	在同杜班伯爵的对决中获得绝地武士评价（2分20秒内完成对决）
维达	在罗的对决中获得绝地武士评价（2分10秒内完成对决）

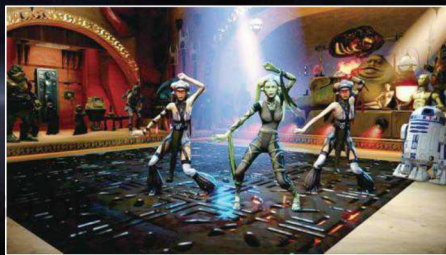
银河热舞赛

星球大战和跳舞这两个词似乎很难关联到一起，不过中肯地说该模式的素质还算不错。游戏的节奏非常强，不输同类的舞蹈游戏。3种难度、15首歌曲和双人模式都增加了该模式的耐玩度。在打打杀杀之余，该模式也不失为一种调剂的方法。

热舞简介

跳舞分为狂欢舞者、职业舞者、热舞大师三种难度，难度越高对玩家的动作准确度和时间越高。进行游戏时，左侧会出现动作提示牌，为玩家提供参考。提示牌两侧的四格进度条是当前动

作的完成时间，玩家需要进度条满格之前尽量做出正确动作，游戏会根据动作是否标准给予尚可、很好、超完美三种评价。评价会影响到提示牌上方的得分倍率，“很好”以及“超完美”都会增加倍率（最高为4），而得到“尚可”后倍率减少1，游戏结束后根据玩家得分的多少会给予1至5星的评价。



成就心得

名称	解锁条件	点数
已解除决斗模式锁定	已独自或与1位好友同乐, 完成绝地天命的决斗教学课程	10
前来营救	已独自或与1位好友同乐, 抵达卡须克星上的绝地训练窟	15
乌奇霍的余债	已独自或与1位好友同乐, 在单人游戏中完成卡须克星上的所有任务	40
谁在计啊?	已独自或与1位好友同乐, 在单人游戏中完成神偷指挥官上的所有任务	25
防护罩解除了!	已独自或与1位好友同乐, 解除商业公会赛亚星的防护罩	15
征服行动	已独自或与1位好友同乐, 摧毁征服者级重力战舰	20
瞬间的费露西亚星	已独自或与1位好友同乐, 在单人游戏中完成费露西亚星上的所有任务	25
克鲁森星的救世主	已独自或与1位好友同乐, 完成「绝地天命: 黑暗势力崛起」战役	50
一箭双雕	已独自或与1位好友同乐, 以单人攻击力击败击败至少2个机器人	10
空中灾难	已独自或与1位好友同乐, 把敌人踹下平台	10
抱歉哥得乱七八糟的	已独自或与1位好友同乐, 在卡须克星从林的反重力机车关卡中摧毁13架轰炸飞艇(卡须克星的任务3中完成)	15
看, 是乌奇族	已独自或与1位好友同乐, 在逃离卡须克星的途中摧毁10艘川多珊族的运粮舰(卡须克星的任务9中完成)	10
这是陷阱!	已独自或与1位好友同乐, 在运输船没有被摧毁的情况下, 完成神偷级指挥官上的任务1	20
准备好就开火	已独自或与1位好友同乐, 在进行费露西亚星的任务5时一次就摧毁所有防护罩数组	20
别太嚣张囉	已独自或与1位好友同乐, 在没有重新开始游戏的情况下, 完成所有4个太空战斗任务	40
这叫做极速飞艇赛!	已独自或与1位好友同乐, 在极速飞艇天命中第一次赢得比赛	10
没什么大不了	已独自或与1位好友同乐, 以职业飞行员的身分完成极速飞艇天命	10
天行者	已独自或与1位好友同乐, 以职业飞行员的身分完成极速飞艇天命	20
齐塔条款	已独自或与1位好友同乐, 以精英飞行员的身分完成极速飞艇天命	30
死对头	已独自或与1位好友同乐, 与赛普露在极速飞艇赛中竞速	10
烫手山芋	已独自或与1位好友同乐, 在极速飞艇赛中让生物或机器人跳上附近对手的极速飞艇	10
我是唯一办得到的人类狗屎运	已独自或与1位好友同乐, 在单人游戏中连续3次获得极速飞艇赛的第一名	15
无穷的力量!	已独自或与1位好友同乐, 在极速飞艇赛中最后一个冲过终点线	10
绝对的速度反应速度	已独自或与1位好友同乐, 在单人游戏中于没有开启驾驶辅助和建议路线的情况下, 赢得所有天命比赛	15
臭小子!	已独自或与1位好友同乐, 在3分比赛中摧毁3对手的极速飞艇	40
群众控制	已独自或与1位好友同乐, 在单人攻击中命中15个人或机器人	20
愤怒熊行家	已独自或与1位好友同乐, 在龙戈兽之怒中于等级10时进行任何地图	10
强壮的老兄	已独自或与1位好友同乐, 在龙戈兽之怒中于等级10时进行任何地图	30
银河系中最强的力量	已独自或与1位好友同乐, 扮演龙戈兽龙戈兽	20
反叛突击力量	已独自或与1位好友同乐, 在龙戈兽之怒的单一模式中使用的特殊攻击	10
反叛突击队	已独自或与1位好友同乐, 打爆在莫斯利帝国军队中的防护罩	10
一上一下	已独自或与1位好友同乐, 在龙戈兽之怒中摧毁1架费露西亚星上的重型飞弹战机	10
打倒星族	已独自或与1位好友同乐, 在龙戈兽之怒的单人游戏中摧毁希德的所有雕像	10
塔斯肯袭击者的复仇	已独自或与1位好友同乐, 在龙戈兽之怒中摧毁莫斯伊士堡的所有极速飞艇	20
刀枪不入	已独自或与1位好友同乐, 在龙戈兽之怒的莫斯伊士堡关卡中, 没有失去任何生命值就完成该关卡	30
王牌飞行员杀手	已独自或与1位好友同乐, 在龙戈兽之怒的单一模式中摧毁5架钛战机	20
精通第七型剑法	已独自或与1位好友同乐, 在3分钟内完成任何一场决斗	20
就是打不到!	已独自或与1位好友同乐, 在任何一场决斗里没有被击中就完成决斗	30
面对天之骄子	已独自或与1位好友同乐, 以绝地武士的等级击败	15
邪恶大师	已独自或与1位好友同乐, 以绝地大师的等级完成与达斯维达的决斗	25
天之骄子	已独自或与1位好友同乐, 在死星上跳任何歌曲来获得至少500,000分	30
派对结束	已独自或与1位好友同乐, 在热带大师难度的「Celebration」歌曲中获得5颗星的评价	40
韩苏落, 要出去走走吗?	已独自或与1位好友同乐, 在完全失去生命值的情况下戴上「I'm Han Solo」歌曲	50
乌奇族战友	已在双人模式游戏中, 与1位好友组队完成反重力机车追逐战	15
原力结合	已在双人游戏模式中, 完成绝地天命的地面战斗任务, 而且两位玩家都没有被击倒	20
双人竞速	已完成2场双人游戏的比赛(极速飞艇赛)	20
极度愤怒	已在双人模式游戏中, 进行龙戈兽之怒的狂怒模式	10
我只想跳舞	已在双人游戏模式中, 跳完你的第一首歌曲	10
有人作伴!	已在双人模式游戏中, 与另一位玩家一起跳一首歌曲, 并分别获得5颗星评价	20



重点成就提示

准备好就开火: 进行任务5时会出现攻击防护罩的提示, 瞄准后呈紫色的目标即为防护罩, 一共有3组, 共9个防护罩。

别太嚣张囉: 在不被击败的情况下, 分别完成卡须克星的任务9、神偷指挥官的任务1以及费露西亚星的任务5、6。游戏过程中被摧毁后调出菜单选择重新开始, 并不影响成就解锁。

齐塔条款: 极速飞艇赛的天命模式中可以直接选择难度, 在比赛前的游戏设定中开启辅助设定、建议路线, 比赛函数调整为1会大幅度降低难度, 前5场比赛要求玩家获得前3名, 最后一场比赛需要获得第一。

死对头: 任意难度下通关极速飞艇赛后解锁赛普露, 在快速游戏中选取赛普露进行比赛即可。

臭小子!: 最简单的方法是在快速游戏中进行双人游戏, 选取一解可以使用神射手的载具, 累计击败另一玩家三次后解锁。

见证这股力量: 在一次游戏中分别使用过顶猛击、重踏、跳跃、吞噬、丢掷、冲击波、冲撞、狂暴等技能攻击敌人或市民。

反叛突击: 左右手分别抓住市民或机器人后进入地图的城堡(出生点一直向前走即可看到), 电网之后的建筑就是防护罩, 击一次即可毁掉防护罩。

一上一下: 游戏将近结束, 会出现重型飞弹战机(警戒等级达到4后会出现, 并非之前出现的成群战机), 站在重生点前的山坡上使用投掷技能可摧毁飞弹战机。

塔斯肯袭击者的复仇: 在出生位置附近即可遇到所有的极速飞艇, 展开双臂、微调位置有助于摧毁极速飞艇。

刀枪不入: 游戏进行到一半多时, 在可发动狂怒的状态下抓取两个可恢复生命的市民后, 可躲藏于地图后方建筑物和山谷间的地图, 撑过最后几分钟不成问题。

就是打不到: 在同防护兵的命运决斗中, 只使用低档的方式来应对对手。



提示

单人游戏是指中途不退出游戏, 一口气完成该区域的全部任务。游戏中可能会遇到设定档变成访客模式的情况, 每完成一个任务后需要注意一下, 如果发生这种情况也不要紧, 重新登录原来的玩家设定档即可。等级越高, 龙戈兽之怒的单人游戏时间就越长, 如果解锁特殊要求的成就有困难的话, 可以先去升级再回来完成。





借高清化的

东风, Capcom也终于

将“鬼泣”系列“前三部作品HD化作为合集推出。虽说是一部超经典的动作游戏系列,但第一部作品距今也有十年以上了,相信现在也有不少玩家没接触过的吧。因为高清化同时还追加了成就奖杯要素,一些隐藏要素就算是老玩家可能会忘记了,所以这里特地为大家整理一些本作的资料,希望能帮助大家。



文字宙人 美编 心的永恒

鬼泣 高清收藏版 多机种	Devil May Cry HD Collection 2012年3月22日 对应机种为PS3及X360	Capcom 1人	动作 日文 4990日元 对应玩家年龄:15岁以上
-----------------	--	--------------	------------------------------------

奖杯/成就

名称	种类/点数	说明
プラチナトロフィー	白金	获得其他所有奖杯。
ウォーミングアップ!/Warming Up!	铜/10G	Normal难度通关。
沸騰!/Boiling!	铜/20G	Hard难度通关。
可燃性!!/Combustible!!	金/40G	Dante Must Die难度通关。
悪魔は細部に宿る/The Devil's In The Details	金/20G	购入但丁的全部技能。
誰にも言わない!/Can You Keep A Secret?	铜/5G	完成1个隐藏任务。
6つの秘密/The Secret Six	铜/10G	完成6个隐藏任务。
明かされた秘密/The Secrets Out	金/15G	完成全部隐藏任务。
スマッシングセンセーション/Smashing Sensation	铜/5G	任意一关获得S级评价。
クモ恐怖症/Arachnophobia	铜/5G	第一次与phantom的战斗获胜。
天使じゃあるまいし/You're No Angel	铜/5G	第一次与Nelo Angelo的战斗获胜。
虫ケラのように潰されて/Squashed Like A Bug	铜/5G	彻底打败phantom。
鳥のえき/Bird of Prey	铜/5G	与Griffon的战斗获胜。
折れた翼/Broken Halo	铜/5G	第二次与Nelo Angelo的战斗中获胜。
コルドターキー/Cold Turkey	铜/5G	第二次与Nelo Angelo的战斗中获胜。
勇敵/Plucked	铜/5G	击败Griffon。
夜の恐怖/Night Terrors	铜/5G	与Nightmare的战斗获胜。
堕天使/Fallen Angel	铜/5G	击败Nelo Angelo。
グッドナイト/Good Night	铜/5G	第二次与Nightmare的战斗中获胜。
悪夢の終わり/The Nightmare is Over	铜/5G	击败Nightmare。
悪魔が来たりて.../The Devil Went Down To...	铜/5G	击败Mundus。
びつくり仰天/Thunderstruck	铜/5G	用Alastor打出S级连段。
灼熱地獄/Hot As Hell	铜/5G	用Ifrit打出S级连段。
目次/Table Of Contents	铜/5G	将敌人图鉴中所有敌人解锁。
本の虫/Bookworm	铜/10G	敌人图鉴中全部项目解锁50%。
お前の気持ちは手に取るようにわかる/I Read You Like A Book	金/15G	将敌人图鉴中所有资料解锁。
激烈/Seeing Red	铜/5G	收集10000个红魔石。
流れる赤い血/Blood Flows Red	铜/10G	收集25000个红魔石。
借い/Redemption	金/15G	收集50000个红魔石。
青い悪魔/Blue Demon	铜/5G	收集1个蓝魔石。
青い悪魔/Blue Devil	金/20G	HP槽提升到最大。
銃ヲニア/Gun Collector	铜/10G	收集齐所有枪械。
魔が差した/The Devil Made Me Do It	铜/20G	不使用魔剑通关。
アンタツチャブル/Untouchable	铜/10G	无伤通过任意一关。

奖杯成就心得

The Devil Made Me Do It



如果不小心死掉的话直接读档重来,这样就不会浪费黄魔石了。因为进入二周目难度会提升,所以推荐在第一周目的时候完成。

I Read You Like A Book

所有敌人只要看过它们的攻击就能解锁对应项目,但也有一部分不亲自“体验”一下就无法解锁的项目存在。

一部分要打好几次的BOSS,某些攻击招式在初次交战时是不会使出来的。具体有Phantom的打上火焰弹(第二战),黑骑士的幻影剑(第三战),

Griffon的垂直电击弹幕(第三战),Nightmare的回旋刀(第二战)和网罩(第三战)等等。



Redemption

这个奖杯/成就就是要求收集累计50000个红魔石,注意是累计数值,正常来说DMD难度通关之前就能凑齐。值得一提的是,如果将Alastor和Ifrit所有技能全部买齐,然后再将商店里面的提升HP上限的蓝魔石

以及提高魔力上限的紫魔石买满,总额大概要7万个红魔石左右(不买跟奖杯无关的紫魔石的话,大概要4万5千个红魔石)。所以,完成能力满和HP最大这两个成就后,离完成这个成就也不远了。

Smashing Sensation

本作的评价是根据玩家通关时间、获得魔石数、受到的总伤害和是否使用物品决定的。

推荐任务：Mission 5，开场后无伤将影子打倒，然后最快速度沿路返回螺旋楼梯房间，跳下去从最底下的门离开即可。时间只要够快就能获得S级评价。而无伤也可以顺便解决“Untouchable”这个成就。



隐藏任务

任务名称	所在关卡	触发条件	内容
クリティカルヒット	3	Phantom战斗结束后往海底走。	打倒全部Sin Scissors。
ファントムベビー	4	关卡开始后返回之前Phantom交战的房间。	30秒之内杀死100只小蜘蛛1。
ファントムベビー2	4	完成了ファントムベビー之后，被Phantom追赶的走廊尽头的书房。	20秒之内杀死100只小蜘蛛。
3匹の猛禽	4	解开了封印并击破Shadow之后，经过停放飞机的房间进入地下斗技场。	消灭三只Shadow。
一つ目の悪魔	7.8	Mission6拿钥匙的房间。	引诱两只蜘蛛任意一方用吐出来的岩石杀死同伴。
さまよえる亡霊の群れ	11.15-22	Mission1起点的位置身后的门。	借由空中飘浮的死神当垫脚，配合拳墙壁或二段跳拿到空中的魔晶石。
水牢	14	开始后返回船内，调查船长室中水管。	消灭8只BLADE。
死神の守护する宝	15	从起点往回跑，返回上一关的陷阱走廊，调查电梯附近有骷髅头图案的墙壁。	消灭3只SHADOW。
静夜の早く(阶段)	16-22	从斗技场出来后返回地下斗技场。	利用骷髅脸脚取得空中的魔晶石。
暗闇に潜む影	16	打倒Nightmare之后回去停放飞机的房间。	消灭4只Shadow。
天空の蒼き宝石	17	这天进入了画中世界后，去这个世界的断桥处，掉下去一次之后到达对岸。	取得空中的魔晶石。
隠された巨輪	21	调查时空神像正对着的墙壁。	在通道内找出绿色的隔膜，切开隔膜进去后战胜化石龙并拿到时之巨轮。

实用技术

故障诊断

蓝魔石碎片

Mission1

- 进城之前塔尖上有一个。
- 收集红魔石的房间里。
- 花费45红魔石解开了封印后的房间里，破坏掉铠甲能拿到一个。

Mission2

- 2F的门，在水里面。

Mission3

- 停泊的飞机机翼上。

Mission4

- 开始位置左边的房间里。

Mission5

- 桥断之后，返回桥的尽头位置能找到。

- 同样是断桥的区域，通往大堂的门上方的平台上。

Mission6

- 跟黑骑士战斗的场景中，战斗中黑骑士会换两次地点，第二个地点最左边的塔上。即使是战斗中也可以去拿的。

Mission7

- 开始地点往右边走，到尽头等待一会便掉下来。

Mission8

- 利用三叉戟打开楼下的铁闸进去后，从旁边的水沟中找到。注意进去里面的房间这关就会马上结束。

Mission9

- 第二次打败Phantom，拿到文象之后，利用石象当垫脚跳上城墙上拿到。

Mission9

出城之后沿着螺旋楼梯到下一个区域，强制战斗结束后，背对着进来的门，左边角有一个石碑，攻击石碑令石碑移动后找到。

Mission10 (7F)

Mission11

- 花园的两侧能看到蓝色发光点，没路灯的一侧是蓝魔石，可以从最上方的空缺中进去。

- 先从中间的地道进去，破坏掉地道中有裂痕的墙壁还会遇到一部分杂兵，全灭敌人之后地道中央会出现。

Mission12

- 走到甲板之后，登上靠船头的桅杆最顶端，然后朝着船头方向用Stringer冲出去，落到船头的桅杆上。如果能降落到最尽头的位置就能拿到。

Mission13

- 沉船后，消灭船内的敌人解开白色封印，然后从原本被封印进来的路进去，下一层区域即可看到。

Mission14

- 从水中出来后就能看到。

- 从圆形陷阱房间出来之后，爬到亭子顶上，然后沿着岩石跳到瀑布顶，拿到黄魔石之后用Stringer跳出去，降落到岩石平台上拿到。

- 拿到了上一个蓝魔石之后进入下一个区域，往左边的山道走到尽头，利用场地内的死神当垫脚，加上二段跳或者攀着跳到最顶的平台上拿到。

Mission15

- 进入圆形陷阱房间，触发机关令两个墙壁坐下来变成平台后，别急把尽头的双枪拔出来，先跳到双枪的平台下面将蓝魔石引出来，然后再回去拿。如果先拔掉了双枪，平台就会收起，蓝魔石就拿不到了。

- 用双枪打开蓝色的门之后，里面的构造跟之前的红色房间一样，将这个房间内有裂痕的墙壁打碎，然后进去破坏掉所有的木桶就能找到。

Mission16

- 进入斗技场之前先别进去中央的魔法阵，利用场边的风柱飞到走到斗技场的最顶层，然后从最顶层的中央走廊找到。

Mission17

- 开始后在乘坐升降梯回斗技场之前能在旁边找到完整的蓝魔石。

- 回到最初第一个关骑士像的房间内能找到两个蓝魔石。

- 离开飞机房间之后，走廊上面能拿到一个蓝魔石。



通关后隐藏要素

一周目通关后开启Hard难度，然后再次通关Hard难度后开启Dante Must Die难度。Hard难度通关后选择New Game开始游戏会出

Mission17

- 化石恐龙的房间里，起始位置的走廊第二层，靠右边走近去有一个隐藏阳台(地图中可以确认)，进去之后能拿到。

Mission18

- 水底房间，尽头出口正对的小房间内，破坏掉箱子能拿到。
- 注水的螺旋房间里面，先别控制注水，沿着楼梯上去，到尽头之后稍微后退一点，然后往外跳。

Mission19

- 回到断桥，进入另一幅画面之后能在房间里找到。

- 进去镜子世界之后，来到第一次跟黑骑士战斗的场景。同样是塔里面以及建筑物上面能各找到一个。

Mission21

- 回到断桥，进入另一幅画面之后能在房间里找到。

- 进去镜子世界之后，来到第一次跟黑骑士战斗的场景。同样是塔里面以及建筑物上面能各找到一个。

Mission20 (7F)

Mission21

- 调查时空神像正对着的墙壁，进入隐藏任务，从隐藏任务的场地内能找到。

现The Legendary Dark Knight模式，可以选择其他服装，还能使用阎魔刀。Dante Must Die通关后便能开启无限魔刀模式。



文 伽蓝 美编 心の永恒

《鬼泣3》在当年可以说是动作游戏的新标杆,丰富的武器加上成熟的职业系统让打法无限延伸,游戏的节奏十分到位,关卡

与BOSS战的设计都十分的出色,为日后的同类游戏提供了良好的范本。如今的高清收藏版给予了我们重温这一经典的好机

会,本文将对系统一些关键点进行简单介绍,并对隐藏要素以及难点奖杯成就进行讲解,希望能为各位新老玩家带来帮助。

系统篇

职业系统

职业系统是《鬼泣3》在系列中引入的全新系统,它允许玩家利用O/B键发动专门的技巧,不同的职业可以衍生出丰富华丽的打法。游戏中共有6种职业,其中4种允许初期使用,另外2种可以在流程中习得,初期可供使用的4种职业有等级的概念,在使用该职业进行游戏时根据华丽度表现的高低能获得相应的经验值,而当前职业的等级进度可以在血槽左侧的环形累计槽了解,所有职业提升到LV3还对应一个奖杯/成就。



Swordmaster——剑圣

剑圣是强调冷兵器作战的职业,剑圣的O/B键的攻击手段十分丰富,与△/Y键的普通攻击配合可以打出极为花哨的组合技,而且在高等级的剑圣下部分招式相当强力,比如LV3时BEOWULF的“升龙拳”。

Royalguard——皇家卫士

强调防御技巧的一种职业,主战思路是以瞬间防御获得怒气并释放发动高威力的技能,常常会有意想不到的效果,但使用难度较高。

Trickster——魔术师

魔术师是强调移动的职业,利用丰富多彩的技巧迷惑敌人并规避敌人的攻击,属于较为容易上手职业类型,在敌人伤害惊人的高难度下更能体现其价值。

Gunslinger——枪神

顾名思义,枪神就是强调枪械攻击的战斗类型,在这个职业下远距离攻击会增加多种的攻击手段,使枪械的辅助性更强。

Quicksilver——水银

控制时间的职业,在发动后除但丁外周围所有事物速度变慢,但但丁的速度不变,由于这

招需要消耗魔力量值,因此实用度较低,主要作为BOSS战特殊战法使用。

Doppelganger——同行者

在发动后会现出与但丁动作相同的影分身,并且同时变身魔人,此状态下攻击力十分可观,与水银同样主要作为BOSS战特殊战法使用。

评价相关

华丽度评价

游戏中有专门用来评价玩家操作华丽程度的STYLISH系统,这是关卡评价中的重要指标,要获得高华丽度评价玩家需要注意以下4个方面:

- 1.不间断攻击**
由于华丽度是随时间而减少的,主动攻击眼睛所有是提升华丽度的基础。
- 2.以不同的招式进行攻击**
重复使用同一招是无法提升华丽度的,因此利用枪械、招式切换、职业特技等不同招式的组合才能让华丽度提升得更高,而

而言之,变化越多,华丽度越高。

3.一次性攻击多名敌人

如果一次性攻击多名敌人,华丽度评价也会成倍的增长,因此尽自己所能攻击主要的敌人吧!

4.适当使用挑衅

在一连串攻击后使用挑衅的话,既可以增加华丽度,又能作为技与技之间的过渡,在保证自身安全的情况下使用十分有效。



关卡总评

评价系统算是系列传统了，本作中评价的指标有5项：TIME为过关时间，求快；ORBSS为取得红魔石的数量，求多；STYLISH PTS为华丽度评价，求高；DAMAGE为损失体力的程度，求低；ITEM USED为使用道具的情况，求少。所有

项目都有D到S5个等级，从低到高为1到5分，最后分数相加即关卡的总评价，而总评的详细参看表格。

总分	总评
23-25	S
22-18	A
17-13	B
12-8	C
7-5	D

全隐藏服装出现条件

在游戏中通过完成不同的条件可以获得各种特殊的服装，但丁和维吉尔都有数量不等的隐藏服装，具体如下：

但丁		
服装	出现条件	效果
赤裸但丁	Easy难度通关	无
初代但丁	Normal难度通关	魔人为斯巴达形态，状态下自动回血
初代轻装但丁	Hard难度通关	魔人为斯巴达形态，状态下自动回血
黑骑士装但丁	Very Hard难度通关	魔人为斯巴达形态，状态下自动回血
无限魔人但丁	Very Hard难度通关	魔人无限
无限魔人黑骑士装但丁	DMD难度通关	发动魔人时为斯巴达形态，魔人无限，魔力无限，状态下自动回血

维吉尔		
服装	出现条件	效果
清静维吉尔	Easy难度通关	无
黑骑士装维吉尔	Hard难度通关	魔人为斯巴达形态，状态下自动回血
无限魔人维吉尔	Very Hard难度通关或 官箱解锁9999层	魔人无限
无限魔人黑骑士装维吉尔	DMD难度通关	发动魔人时为斯巴达形态，魔人无限，魔力无限，状态下自动回血

维吉尔出现条件

任意难度通关一次后即可选用但丁的哥哥维吉尔，维吉尔只有一个职业Darkslayer，这个职业与骑士师类似，同样是强调移动的战斗风格，武器共有3种，并且一开始就带在身上，维吉尔的流程与但丁流程基本一致，奖杯/成就要求任意难度通关即可。



血宫模式

任意难度通关一次后在选关画面会出现BLOODY PALACE的选项，这就是血宫模式，血宫共9999层，每消灭一层的敌人会出现三个传送通道。水通道会增加1层，并出现绿魔石补给体力；雷电通道会出现10层，并出现白魔石补给；火

属性的通道上升100层，无任何魔石补给。越往上，血宫内的敌人越难对付，挑战过程中不能存档，不能使用道具，不能切换职业，如果在完成9999层前死亡，则会按层数转化为大量红魂作为补偿。由此可见血宫模式也是赚取红魂的最速途径。



隐藏任务

隐藏任务是“鬼泣”系列的特色之一，这些隐藏任务内应区域，玩家可以按方向键右键呼出地图确认当前所在区域）

现也会影响该关的评价。相比主线关卡，隐藏关卡趣味性与挑战性较强，但这些任务位置比较隐蔽，这里就为大家奉上所有的隐藏关卡位置，具体位置参照下表。



隐藏任务心得

任务3最简单的方法是使用电吉他变身飞空魔人，但需要足够的魔力支持；任务4敌人不能消灭，但如果有火箭筒可以最大限度地保证它们无法靠近；任务7必须变身魔人加快移动速度，否则时间肯定不够；任务8中，

需要借助手枪攻击炸弹兵来消灭远处的敌人；任务10镜子谜题是随机的，没有固定的解法；任务11不宜用二段跳躲避，使用水银职业可以大大降低难度；任务12必须借助魔术师的空中冲刺以及墙壁奔跑的能力。

隐藏任务	所在章节	所在区域	入口位置	完成条件
1	Mission 3	13th Avenue	雕像前右侧的一扇铁门	1分钟内全灭敌人
2	Mission 5	Surge of Fortunas	调查升降梯一旁的骷髅头标记	无伤全灭敌人
3	Mission 7	The Dark Corridor	二段跳进入墙壁的缺口	在空中停留20秒
4	Mission 8	Leviathan's Stomach	破坏场景中木船底部木板后调查前方蓝色石板	乘升降梯到达顶部
5	Mission 9	Limestone Cavern	进入区域后跳到正前方的缺口内，在调查2块红水晶的位置	限定时间内破坏所有物品
6	Mission 10	Subterranean Lake	调查巨大神像下右侧的骷髅	限定时间内取得所有红魔石
7	Mission 11	Gears of Macneisn	在出口一旁的高处，利用二段跳跳到有红光的位置	限定时间内取得所有蓝魔石
8	Mission 13	Spiral Staircase	调查螺旋形楼梯中的红色球	全灭敌人
9	Mission 13	Vestibule	击碎房间内的墙壁进入隐藏通道，跳到通道的左上方调查羊头	不放过缆车上任何一名敌人
10	Mission 16	Waking Sun Chamber	从取得道具Golden Sun右边的门进入	破解光线谜题
11	Mission 17	Pitch-black Void	桥上通道上的横梁，调查发光的石像	突破盗贼机关
12	Mission 18	Forbidden Nirvana	绕到大桥的一旁即可发现入口	从移动的方块跳到上层

蓝魔石收集

蓝魔石的作用就是增加但丁的体力上限，每获得1块蓝魔石即增加但丁的1格体力，除此之外蓝魔石还与成就/奖杯相关。游戏中共有14块蓝魔石，其中6块可以在商店购买，剩下的8块分成32块碎片分布在游戏之中，也就是说每4块碎片可以组合成1块完

整的蓝魔石，这32块碎片共有3种取得方法：

1. 在隐藏任务中取得，只要完成隐藏任务即可获得1块碎片，也就是说完成所有的隐藏任务后共可以获得12块碎片。

2. 游戏场景中一些较隐蔽的场景中也能找到蓝魔石，这10块碎片的位置如下：

所在章节	所在区域	取得方法
Mission 3	13th Avenue	必经之路的右上方，十分明显
Mission 4	Incandescent Space	搭乘电梯到达上方消灭所有敌人后，在绿色门前跳上到上方管道再跳到上方取得
Mission 7	Pith-black Void	跳上通道上的横梁就能看到
Mission 8	Leviathan's Stomach	跳到木船的船头甲板处
Mission 9	Subterranean Garden	取得吉他后，购买变身飞空魔人的Air Raid方可到达平台取得
Mission 11	Altar of Evil Pathway	在入口一旁的高处取得
Mission 14	Hell's Highway	通过这段路后即可取得
Mission 15	Underground Arena	在圆形废墟的底部，环绕圆柱可以找到
Mission 17	Azure Garden	在其中一个圆形房间的地面可以找到
Mission 18	Lost Soul's Nirvana	消灭所有BOSS后就能取得

3. 游戏中存在一些神像，击碎这些神像可以获得1块蓝魔石碎片，但這些神像需要使用特定的武器才可以攻击，还需要达到一定的华丽度才能击碎，面对这些石像，枪械攻击与挑衅均无法提升华丽度，因此在这破坏这些石像时建议选择剑圣



职业来使用不同的招式攻击，以保证武器招式的华丽度。

所在章节	所在区域	取得方法	使用武器
Mission 3	13th Avenue	在必经之路的左上方缺口	REBELLION
Mission 5	Endless Infernum	取得可以通过磨桥的道具后，过桥即可发现	CERBERUS
Mission 6	The Dark Corridor	进入区域后在左侧即可发现	AGNI&RUDRA
Mission 7	Lift Room	前进的楼梯旁	REBELLION
Mission 8	Leviathan's Intestines	其中一段道路分支的尽头	CERBERUS
Mission 10	Subterranean Lake	必经之路上的明显位置	NEVAN
Mission 11	Temperance Wagon	船尾处的入口内	AGNI&RUDRA
Mission 13	Obsidian Path	左侧通道上的明显位置	NEVAN
Mission 14	Lair of Judgment Ruins	在章节开始时必经之路上的门前，不会遗漏	BEOWULF
Mission 17	God-cube Chamber	通道上的凹位处，比较明显	BEOWULF

实用技术

攻略详解

奖杯/成就列表

名称	奖杯/点数	取得条件
Platinum Trophy	白金/—	取得其他所有奖杯
Hell of a Start	铜/5G	任意角色Normal难度通关
Go To Hell	银/10G	任意角色Hard难度通关
To Hell And Back	银/20G	任意角色Very Hard难度通关
Hell Hath No Fury...	金/40G	任意角色DMD难度通关
Heaven Can Wait	银/20G	任意角色Heaven or Hell难度通关
Am I My Brother's Keeper	铜/10G	使用维吉尔任意难度通关
Worst Kept Secret	铜/5G	任意角色完成一个隐藏任务
Let No Stone Unturned	金/15G	任意角色完成所有隐藏任务
To Hell With That	银/10G	通关后STAFF出现时消灭100名敌人
Blood, Sweat, and Tears	铜/5G	子宫模式通过666层
Blood Donor	银/10G	子宫模式通过5000层
Bloody Hell	金/20G	子宫模式通过9999层
Devilish Deed	铜/5G	任意角色在任意关卡取得S评价
Hellish Honor	金/40G	任意角色、任意难度下的全部关卡取得S评价
Man's Best Friend	铜/5G	击败Cerberus
Pest Control	铜/5G	击败Gigapede
Double Trouble	铜/5G	击败Agni和Rudra
Sibling Rivalry	铜/5G	在第7章第一次击败维吉尔
Inside Out	铜/5G	击败Heart of Leviathan
Lightning In A Bottle	铜/5G	击败Nevan
Lights Out	铜/5G	击败Beowulf
Rough Rider	铜/5G	击败Geryon
Brotherly Love	铜/5G	在第13章再次击败维吉尔
That's Not Lady-Like	铜/5G	击败Lady
Step Into The Light	铜/5G	击败Doppelganger
Asylum	铜/5G	击败Arkham
Big Spender	银/20G	购买所有武器技能
Who's Laughing Now?	银/10G	击败所有形态的Jester
The Path Less Travelled	银/10G	以Yellow模式完成所有任务
Trend Setter	金/20G	使用但丁将所有敌斗职业升至满级
Locked n Loaded	银/5G	将但丁的所有枪武器升至满级
Maximize Your Health	银/10G	将但丁的生命值提升到最高
Give 'em Hell	银/10G	将但丁的魔力值提升到最高

难度相关奖杯/成就心得

Heaven Can Wait

Heaven or Hell是DMD难度通关后出现的特殊难度，在这个难度下，敌我双方均为一击死，这样一来但丁的双枪成为最强的武器，感受一把《魂斗罗》的快感吧！



Let No Stone Unturned

隐藏任务不仅位置隐蔽，而且部分任务需要具备特定条件方可进行，所以在一周目无法完成，在达到指定条件后再选挑战即可。另外，隐藏任务的难度和当前流程难度挂钩，选择EASY可以轻松碾压。

17章，进入其在领域的标志位一道从天而降的光柱，上前调查即可。

To Hell With That

在通关后，但丁会与Lady一同消灭残余的恶魔，同时STAFF会缓缓升起，在此状态下消灭共计100名敌人即可。

The Path Less Travelled

Yellow模式是相对Gold模式的一种模式，此模式下死亡后消耗在商店购买的黄色魔石可以当场复活，否则会在过关的最开始处复活，因此不推荐新手选用这个模式，建议与Normal难度通关的奖杯一同取得。

Who's Laughing Now?

Jester共会在游戏中出现3次，分别在第5、第12以及第

Give 'em Hell

但丁的魔力值需要通过购买商店内的紫色魔石来提高，所有7颗宝石的价格越买会越高，共需要花费84000红魔石。

难度相关奖杯/成就

本难度奖杯/成就独立计算，也就是说高难度奖杯无法解锁低难度奖杯，完成这部分的

奖杯/成就共需要花费6周目，这也使白金/全成就的时间大大加长。

NINJA GAIDEN 3

尽管《忍龙3》各方面的表现都不尽如人意，但如果将本作与板垣伸创作的“忍龙”系列区分开来，将其作为一部全新的作品来看待，游戏的整体表现还是可圈可点的。本期研究带来了系列的核心作家 Gigue 为读者们分析一下本作的攻击系统并重点讲解“斩骨”，希望通过本文可以起到抛砖引玉的作用，让更多的新老玩家一再参与《忍龙3》的研究。研究的后半部分列出“乱世群影”里的道具解锁条件及升级后取得的对应能力供玩家们参考。



忍者龙剑传3	Koei Tecmo	动作
Ninja Gaiden 3		中文合版
2012年3月20日	1人	新台币 1980元
对应机种为PS3和X360, PS3版对应PS MOVE		对应玩家年龄: 16岁以上

系统补遗

攻击系统

灭却

灭却的全称是“Obliteration Technique”，俗称为 OT 或终结技，对断骨后或濒死的敌人有效。敌人的血量过低将直接进入濒死状态，此时不能断骨但可以 OT，且普通攻击中系统会自动切入 OT 终结敌人，若不理解敌人会自动死亡。OT 动作中处于无敌状态但收招动作有短暂时间不能取消，这也成为了敌人经常攻击的漏洞。此外 OT 的动作也可能造成周围敌人的少许硬直。



绝技

绝技的全称是“Ultimate Technique”，简称 UT。杀敌数越多，所杀敌等级越高，蓄力越快，每



次战役结束后积蓄的绝技会自动清零。绝技发动之后只会攻击固定的次数，其中故事模式里龙剑和迅丸丸的攻击次数为 3 次，邪神剑为 5 次（邪神剑入手后其他武器也为 5 次）；乱世群影中玩家扮演的忍者只能攻击 3 次。相对二代的吸魂，本作将魂保留在敌人体内，而被吸魂的敌人尸体会立即消失。玩家不必像 2 代 UT 一样顾及留魂蓄力而按性防御，可以说是对操作的简化和对新手的照顾。

忍术

故事模式为火炎龙，可全灭场景中的敌人并回复单龙的体力。挑战模式和网游模式为暗龙重波弹。忍术槽积累速度和成功发动攻击的

次数成正比。断骨、OT 和 UT 比一般攻击更易积累忍术，另外每次战役结束后忍术槽也会自动清零。



断骨

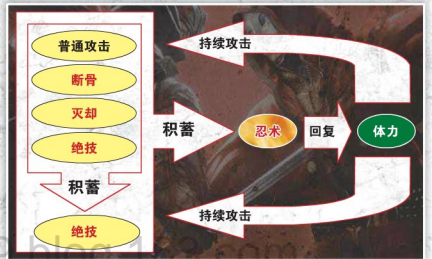
断骨是本作的核心攻击系统之一，可致命或重创敌人，相对《忍龙2》断肢的存在。断骨的触发有以下的几种情况：1. 对低级兵种，普通攻击有一定几率直接断骨；2. 对所有兵种，低血量（衣服沾血）时断骨的发动几率接近百



分之百，具体因难度而异；3. 自身的“返血量”也影响着断骨的发动率，用飞燕、断骨、灭却等行命中敌人时都会取得一定的返血量，单龙身上沾染的血量越多，发动断骨的几率也就越大。

体力的关联

如图，战斗中不断利用断骨和 OT、UT 累积忍术槽，血量不足时释放忍术回复体力，如此循环。



剑类武器的连锁断骨规律



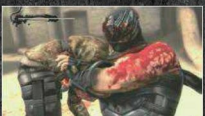
连锁断骨是触发一个断骨之后，接连地将周围的敌人继续断骨の設定。连锁断骨状态可绝对触发，但可以被敌人回避。

细心的玩家会发现本作中敌人的分布比较集中，而且当敌人断骨时，周围敌人也有向玩家聚集的趋势，设定的意图很明显就是希望玩家能够利用连锁断骨。在本作中人海战术的设定中，它是效率化的理想选择，也是刻画杀戮表现的重要一环。

1. 连锁的起始

A. 普通攻击断骨为起始。打出断骨提示按键□/X时可发动连锁断骨。

B. 重攻击断骨的强制连锁。打出断骨提示按键△/Y时，需要在刀入敌人时连打□/X键。注意，此时如果按△/Y可以断骨但不能触发连锁，因此即使屏幕提示按Y，也要连按□/X，这时断骨的过程会稍长于按△/Y，但仍可以断骨，而且这是实现连锁断骨的关键点。需要特别提出的是，防御键加方向键将低级杂兵踢飞接断骨时，要先按一下△/Y触发断骨，不然不能完成断骨，一旦进入断骨过程，要持续连按□/X。



2. 连锁的延续

仅限于X断骨，Y断骨不参与连锁，周围有低血量敌人等特殊情况下除外。

3. 连锁的终止

A. 连锁到大型敌人和部分人形敌人时，此敌人断骨后不能连锁，周围有低血量敌人等特殊情况下除外。终结连锁的主要兵种如下：大型魔神、蛇形和巨人型奇美拉，对于携带防御盾的防御兵连锁断骨可以打掉他的盾，但是不可连锁断骨，另外连锁至佣兵（头戴贝雷帽的兵种）也会终止连锁，而且高难度下佣兵躲避断骨的几率较大。

B. 输入终结技或其他招式时，连锁中止，改为普通攻击。

C. 连锁中打到濒死的敌人时无法继续连锁，因为濒死的敌人不属于断骨的对象。

D. 距离不够或者敌人回避，这是不希望出现的情况。



4. 连锁方向

挥剑方向由电脑决定，不能控制，而且敌人可以躲过。



5. 格挡技巧

断骨过程中利用视角的变换确认敌群分布，视情况主动中止连锁可避免暴露出破绽。连按□/X的速度只要控制在系统限定的时间之内即可，利用这个时间确认下个连锁目标。

用低级杂兵引发连锁可以解决敌群和大型敌人。控制起始断骨目标的关键是在进攻的同时注意控制敌人血量，期间还要观察周围敌人的动向。虽然连锁断骨是包含“人品成分”的技巧，但在群体战役中还是比较依赖它来避免陷入长时间的苦战。

1-8中说明的挑空断骨是

常用技之一，但要注意猛爪爪的设定把剑类的挑空断骨连锁取消了，相对的可连锁范围被设定得更大。



不足之处和个人见解

对于新手来说在游戏的上手初期会被痛快的斩杀感和画面表现所吸引，但本作还是没有受到前两作程度的好评。个人看来，首先在系统设定方面，断骨、UT、忍术三系统的循环使战斗变得枯燥缺乏变化是一方面；其次在难度方面，高级兵种的压制性低和可用对策单一等问题也导致了耐玩度比前作大幅下降。至于打法的变化与操作美感方面，兵种的等级化观念过强影响了打法的变化发展。在高难度下，攻击对

象不得不根据敌人对我方的干扰程度来考虑优先消灭哪个兵种，使游戏的过程机械化，也就谈不上美感。另有其他多方面的问题，都引起了众怒龙粉的不满和批评，作为《忍龙》系列的正统续作，本作确实有很多让人失望的地方，在这里就不多说了。即便缺点多多，销量不佳，《忍龙3》的素质和现今其他动作游戏比还是有自己的特点和长处，《忍龙》系列“作品所蕴含的底蕴深厚由此可见一斑。



早矢仕洋介让更多的玩家接触了《忍龙》，虽然他没能满足大家的期待，但是由于没有太多时间却渴望酣畅杀戮的玩家们提供了机会。而有心追求《忍龙》真境界的玩家，相信他们自然会去前作里寻找的。

乱世群影

该模式是本作的一大亮点，玩家将扮演一名无名的下忍，初期时这名忍者并不能像隼龙一样使用各种强力的杀敌技巧，只有通过不断地完成各种艰难的试炼，累积经验值并取得装备以及各种隼龙的能力后才能成长为独当一面的忍者。

在本模式中，除了玩家会升级外，武器也同伴有升级的设定，此外每当达成特定的条件后还能解锁对应的装备道具来丰富忍者的装扮。下面便将这些升级、收集要素以表格的形式列出方便读者查阅。



玩家等级相关

等级	累计カルマ (经验值)	获得道具 / 技能
1	-	黑色装束、弓箭上限+2、手里剑上限+4、铁金、下忍、防具、下忍
2	5000	茶色装束
3	15000	铁金・中忍、防具・中忍
4	30000	技能・暗杀
5	50000	灰色装束
6	75000	铁金・上忍、防具・上忍
7	105000	技能・忍术 Lv.1
8	140000	弓箭上限+4
9	180000	手里剑上限+8
10	225000	白色装束
11	325000	技能・鼯鼠飞扑
12	435000	弓箭上限+6
13	555000	手里剑上限+12
14	685000	-
15	825000	黄色装束
16	975000	技能・忍术 Lv.2
17	1135000	弓箭上限+8
18	1305000	手里剑上限+16
19	1485000	-
20	1675000	朱红装束
21	1875000	技能・忍术 Lv.3
22	2085000	弓箭上限+10
23	2305000	手里剑上限+20
24	2535000	-
25	2775000	赤色装束
26	3025000	技能・切腹
27	3285000	-
28	3555000	-
29	3835000	-
30	4125000	黄绿装束
31	4425000	-
32	4735000	-
33	5055000	-
34	5385000	-
35	5725000	绿色装束
36	6075000	-
37	6435000	-
38	6805000	-
39	7185000	-
40	7575000	天蓝装束
41	7975000	-
42	8385000	-
43	8805000	-
44	9235000	-
45	9675000	暗蓝装束
46	10125000	-
47	10585000	-
48	11055000	-
49	11535000	-
50	12025000	紫色装束

注：20级并不是等级上限，只是入手最后一件道具的对应等级。

武器等级相关

等级	累计カルマ (经验值)	获得技能
1	-	技能 Lv.1
2	20000	飞燕
3	60000	技能 Lv.2
4	120000	绝技 Lv.1
5	200000	倒旗落
6	360000	技能 Lv.3
7	685000	绝技 Lv.2
8	1485000	技能 Lv.4
9	2535000	绝技 Lv.3
10	4000000	龙剑

注：武器等级上限为10级，全剑技是指剑的武器技能和龙剑一致。

道具相关

种类	名称	入手条件	
装束	黑色装束	初期持有	
	茶色装束	玩家等级达 Lv2	
	灰色装束	玩家等级达 Lv5	
	白色装束	玩家等级达 Lv10	
	黄色装束	玩家等级达 Lv15	
	朱红装束	玩家等级达 Lv20	
	赤色装束	玩家等级达 Lv25	
	黄绿装束	玩家等级达 Lv30	
	绿色装束	玩家等级达 Lv35	
	天蓝装束	玩家等级达 Lv40	
	暗蓝装束	玩家等级达 Lv45	
	紫色装束	玩家等级达 Lv50	
	弓箭	弓箭上限+2	玩家等级达 Lv6、12、17、22 时
	手里剑	手里剑上限+4	玩家等级达 Lv9、13、18、23 时
铁金	下忍	初期持有	
	中忍	玩家等级达 Lv3 时	
	上忍	玩家等级达 Lv6 时	
	三战	完成 5 个下忍的试炼	
	纹章	完成 10 个下忍的试炼	
	深红	完成 1 个上忍的试炼	
	黑黄	完成 5 个上忍的试炼	
	手里剑	完成 10 个上忍的试炼	
	修验	完成 1 个头领的试炼	
	般若	完成 5 个头领的试炼	
	ひよつとこ	完成 1 个超忍的试炼	
	おかめ	完成 2 个超忍的试炼	
	孙次郎	完成 3 个超忍的试炼	
	天狗	完成 4 个超忍的试炼	
	仁王	完成 5 个超忍的试炼	
	地蜘蛛	完成 1 个极忍的试炼	
	假面导师	完成 2 个极忍的试炼	
	邪忍王	完成 3 个极忍的试炼	
	朱涂	在忍众战场取得首场团队战的胜利	
	白狐	在忍众战场的组队战中中背叛两次	
翁	在忍众战场中杀掉头领两次		
风来坊	在忍众战场的段位争夺战中取得两次第一		
防具	下忍	初期持有	
	中忍	玩家等级达 Lv3 时	
	上忍	玩家等级达 Lv6 时	
	地蜘蛛	完成 1 个极忍的试炼	
	假面导师	完成 2 个极忍的试炼	
	邪忍王	完成 3 个极忍的试炼	
	朱涂	在忍众战场取得一场团队战的胜利	
	包带	在忍众战场的组队战中中背叛一次	
	翁	在忍众战场中杀掉头领一次	
	风来坊	在忍众战场的段位争夺战中取得一次第一	

汉字入手途径

在更改忍者外观的界面中，最后一栏为切换背后显示的汉字，汉字的种类共有 2136 种，取得汉字的途径有以下几种：1. 初次游玩该模式时随机取得 10 个汉字；2. 完成挑战

模式里的任意挑战；3. 完成“忍众战场”模式里的战斗；4. 在忍众战场的战斗中以暗杀杀死敌人，如此一来能获得对方装备中的汉字。注意第 2 点和 3 点并不会 100% 取得汉字。



灵魂能力V	NGBI	格斗
Soul Calibur V		格斗
2012年1月31日	1~2人	59.99美元
对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄: 13岁以上

官方于3月21日放出了本作的在线升级补丁, 升级的内容包括增加了自制武器模式里的部件(部分部件需要付费下载), 此外还有最令玩家关注的系统以及角色的平衡性调整。纵观本次升级, 虽然绝大部分角色都得到了“良调整”, 但个别角色的弱项强化改动实在让人难以接受。另外官网上还随版本升级突出了角色的具体变更点, 但经过测试后, 笔者发现有不少变更点都与官网公布的有出入。闲话少说, 下面就让我们一起来看看新版本的变动吧(所有变更点皆经过实机测试)。

阅读方式

一、A代表横斩, B代表纵斩, K代表足技, G代表防御。[]中的指令表示长按, 各角色的招式段位属性请参考游戏里的出招表。

二、组合键相关: AB代表按顺序先按A再按B, A+B才是A和B一起按的意思, 其他组合键同理; 而大小写同时出现的情况, 比如bA的意思就是快速按下B然后再立即按A。

三、WS表示当前角色在起身状态中, 比如WSA就是在蹲下起身状态中输入A。FC表示蹲下状态, 比如FCB的意思为蹲状态中输入B。BT表示背对对手, 如BTA的意思就是背对手输入A。

四、破招, 简称CH, 招式命中处于出招状态的对手时便会自动判定为CH; 跳出场外(Ring out), 简称RO。

五、勇气之刃简称BE, BE就是耗费必杀槽来发动的强力攻击, 每次消耗的是1/2条必杀槽的能量, 必杀之刃简称CE, 全角色的共通指令均为236236 A+B+K, 需要消耗整整一条必杀槽。

六、弹剑(Guard Impact)简称GI, 弹剑的指令统一为: 4A+B+K。成功弹剑后, 对手会处于一段无法行动也无法防御的状态, 此时我方可以用大伤害的起始技进行追击, 需要注

意的是此时被动的一方也可以发动弹剑来扭转劣势。

七、Clean Hit是本作新引入的系统, 每个角色都有部分招式对应Clean Hit, Clean Hit的发生是完全随机的, 作用是提高当前招式的攻击力, 比如塞万提斯的33/99B在通常命中时有52点伤害, 如果发生了Clean Hit, 那么伤害就会提升到65点。

八、JF的全称是“Just Frame”, 也就是“限定帧数”。某些招式在系统规定的限定帧数内输入指令, 才能够打出特定的派生。例如鼠津的a6(A后特定时机出6)就是要在A攻击命中后的限定1~2帧内输入6才会出现效果。

九、“最速指令”是JF技的变种, 顾名思义就是要求玩家“最速”完成一系列的指令。例如塞万提斯的214B如果以最快的速度出完前面的指令, 而最后的4方向与B键在同一帧内同时按下, 就会变为性能大大加强的i214B(i通常表示最速)。



系统变更点一览

1. 修正了按住G键防御时同时防御下段和中段的BUG, 如此一来通过单纯的跳跃较难躲过下段攻击, 但藉由攻击由来躲开下段的判定仍然不变。

2. 8方向位移往1/47方向移动时, 需要经过较长的时间才能按G键进行防御, 但移动距离和速度则无变化。

3. 受创时允许提前输入的时间变短, 简单来说是被打时不容易因为误操作而继续被打, 不过受创时提前输入任意方向的受付时间则无不变。

4. 8方向位移以及Step移动、快速移动时, 通过输入特殊的指令缩短不可防御时间的BUG被删除。

5. 部分角色在回合开始后不

复刷防值的BUG得到修正, 修正角色如下: 沃尔多、阿斯塔罗斯、拉斐尔、缇拉、英雄王、盖兹、薇欧拉、帕特洛克斯、阿尔法·帕特洛克斯、希露、艾奇奥。

6. 修正了从趴地状态往前滚起身或往后滚起身时, 该时间内无法提前输入移动或招式指令的BUG。
7. 修正了在特定招式相杀时, 角色会瞬移至画面两端的BUG。



全体招式调整一览

- 修正了部份角色的2A、2K、FC2A、FC2K命中蹲姿的对手后, 对手强制变成站姿的现象。
- 攻击的崩防性能下降以及蓄气量变少。
- 部份角色的2B破防性能下降

- 以及蓄气量变少。
- 修正了个别角色在进行浮空连段时, 部份招式命中后对手无法空中制霸的现象。修正角色如下: 艾薇(背向招式)、船长(AA、6A等等)、雷夏(6B等等)、希露(3B)。

全角色变更点一览

注: 个别错误的变更点没有列出, 比如官网称“修正了缇拉在VS Battle模式中选择rematch后, 会继承上一局状态的现象。”实际上在选择rematch后缇拉仍有几率继承上一局的状态。

帕特洛克斯

- B+K**: 命中后对手的浮空高度变高。
66B+G: 伤害下降。
66B: 66B→66B+K的连段变得稳定。

兹威

- 3AA**: 第一段攻击命中时给予对手的硬直时间增加。
B+K: 攻击距离变长。
33/99B BE: 第四段攻击的伤害增加。

蕾夏

- AA BE K**: 被防时自身的优势帧减少。
3B: 被防后不会将对手推远。
6KK: 第一段攻击被防后不会将对手推远, 自身的劣势帧加大; 第二段攻击命中后对手不会强制进入蹲

- 姿, 自身的优势帧减少; 招式的崩防性能下降以及蓄气量变少。
4A+B: 崩防性能下降以及蓄气量变少; 第一段攻击被防时自身的劣势帧加大。
4A+BB: 对手可通过倒移躲过; 被防时自身的优势帧增加, 此变更对应44AB。

3B+KK: 命中倒地中的对手后给予对方的硬直变小, 伤害下降。
1B+K: 命中后对手不会强制进入踉跄。

FC 3B: 伤害下降。

WSB: 对应纵斩无敌的判定时间延后, 被防时自身的劣势帧加大。

WSB BE: 对应纵斩无敌的判定时间延后, 第一段攻击命中后对手进入眩晕状态, 崩防性能下降, 对应的GI段位从中段变为只GI上段, 第三段攻击被防后不会将对手推远。

44 [A]: 发生变慢, 第一段攻击被防时给予对手的硬直变小, 因此全角色都可以在防住第一段攻击后蹲下躲过第二段。

33/99BB: 第一段攻击的崩防性能

下降以及蓄气量变少, 被防后不会将对手推远且自身的劣势帧加大; 第二段攻击被防后不会将对手推远。

66/33/99K: 崩防性能下降以及蓄气量变少。

22/88K: 通常命中时对手不再倒地, 此变更对应 22/88B+KK。

BT B+K: 伤害下降, 命中空中的对手后对方的浮空高度变高。

CE: 伤害增加。



薇欧拉

注: 持球的状态简称VO, 球已经设置好的状态简称VS。

3A: 攻击距离变长。

4B: 被防时给予对手的硬直时间增加, 伤害增加。

3K: 命中/被防时对手都不会被打至偏离直线上。

1A+B: 对手难以通过侧移躲过, 命中倒地状态的对对手给予对方的硬直时间增加。



VS 4A+B: 命中后不会将对手推远。

VS B+K BE: 伤害大幅增加, 球需要过稍长的时间才会回到手中且途中持续有攻击判定。

WSB: 招式的收招硬直变小, 伤害增加。

66AAB: 第一段攻击的伤害增加。

44AB: 第二段攻击接受延迟输入的时机放宽, 此变更不对应 11/77A; 招式的整体伤害增加。

VS 44/11/77A BE: 第二段攻击的伤害增加。

66B: 发生变快, 招式的收招硬直变小, 通常和CH命中时一样会将对手打倒。

33/99B: 招式的收招硬直变小, 此变更对应 33/99 [B]。

VS 2B+K BE: 伤害增加。

胤津

注: 雷是构的简称, 指令为214; 风车构的指令为6B+K。

1A: 伤害下降, 但更容易命中倒地状态的对手。

A+B: 命中时给予对手的硬直时间减少。

6A+B: 第一段攻击CH命中时对手不会眩晕, 第二段攻击的伤害下降。



WSK: 招式的硬直变大, 对手可通过侧移躲过。

FC A+B: 命中倒地状态的对手时对方不再眩晕。

22/88B: 第一段攻击命中时, 第二段基本不会挥空。

22/88KA: 第一段攻击CH命中时, 给予对手的硬直时间减少。

11/77K: 命中后对手的浮空高度变低。

宿中 A6 或 A: 6; 伤害下降。

风车中 BBB: 第一段攻击被防时对手的硬直变小, 因此第三段攻击变得容易对策。

CE: 第一段攻击的伤害下降, 且被防时的后续判定基本不会挥空。

琵拉

236B、i236B: 被防后的确反加大。

CE: 被防后的确反加大。

西格飞

B4: 崩防性能下降。

2A+B: 无法命中近距离倒地状态的对手。

22/88A: 避上段的性能下降。

希尔姐

注: 蓄力攻击在文中以C表示, 而数字则表示蓄力至第几段, 比如C3A的意思就是蓄力至第三段的A。提升A和B的蓄力段数时是相同的, C1A/B需1秒、C2A/B需2秒、C3A/B需3秒、C4A/B需1.5秒。

6AKB: 第三段攻击的伤害下降, 命中后对手的浮空高度变高。

3A: 崩防性能下降以及蓄气量变少。

3 [A]: 第二段攻击命中后对手的浮空高度变高, 此变更对应 3A CH命中后对手的情况; 被防后的优势帧减少; 崩防性能下降以及蓄气量变少。

3B BE: 第一段攻击被防时给予对手的硬直时间变少; 第二段攻击的伤害下降, 命中地上对手后会让对方浮空。

1KK: 第二段攻击的伤害下降。

[A+B]: 第二段攻击的收招硬直增

加, 不过被防时给予对手的硬直时间一并增加, 如此一来被防后仍然是我方处于优势。

6A+B: 被防时给予对手的硬直时间减少。

2A+B: 伤害增加。

B+K: 命中空中的对手时伤害下降, 此变更对应 3B BE。

66/33/99B BE: 第一段攻击命中时对方不再倒地; 派生第二段攻击时可延迟输入; 第二段攻击通常或CH命中时都不会眩晕。

66/33/99K: 招式的整体硬直增加。

44K: 伤害增加, 此变更不对应 11/77K。

C2A: 伤害增加。

C3A: 第一段攻击的伤害下降。

C2B: 命中空中的对手后对方的浮空高度变高。

CE: 第一段攻击命中后, 后续的攻击基本不会挥空。

艾奇奥

AA: 命中后不会将对手推远。

6ABB: 第一段攻击CH命中时, 第二段攻击基本不会挥空; 第二段攻击被防时给予对手的硬直时间增加; 第三段攻击的崩防性能上升以及蓄气量变多。

3A: 被防时给予对手的硬直时间增加且难以通过侧移躲过。

BB: 两段攻击基本不会对踉跄的对手挥空。

6B: 被防时给予对手的硬直时间增加。

CE: 命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。

拉斐尔

注: Pre是招3 [B] 进入的击倒构, SE是指击倒构中输入2进入的身后击倒。

6BB BE: 招式的硬直时间减少, 崩防性能下降以及蓄气量变少。

1B: 删除了避上段的性能。

22/88B: 伤害增加, 但招式的收招硬直增加, 以往的连段不成立。

33/99K BE: 伤害增加。

66A+G: 命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。

Pre BBB: 第三段攻击CH命中后一

对手进入眩晕状态, 伤害下降, 被防时给予对手的硬直时间减少。

Pre BB BE: 招式的收招硬直变小, 但崩防性能下降以及蓄气量变少。

Pre K: CH命中后对手进入眩晕状态, 伤害下降, 被防时给予对手的硬直时间减少。

SE B: 对手可通过侧移躲过。

SE A: 被防时给予对手的硬直时间减少。

CE: 命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。



Tips

某些招式命中对手后会令其进入眩晕 (STUN) 状态, 在这个状态下, 角色所遭受的攻击全部被判定为CH授制, 是相当危险的情况。不过部分眩晕状态可以手动恢复, 恢复的方法是按X键不松然后快速输入任意方向, 为了避开恢复后的误操作, 建议玩家用G+4+6的方法来恢复。

希霸

注：准拜师指的是B+K进的构。

- 6AK**：第二段攻击被防时给予对手的硬直时间减少。
- 6BK**：第一段攻击被防时给予对手的硬直时间减少，伤害下降；第二段攻击的崩防性能下降以及蓄气量变少。
- 6BK BE**：招式的崩防性能下降，此变更对应 6AK BE、A+6BK BE。
- 3BKK**：第二段攻击被防时不会将对手推远，给予对手的硬直时间减少；第三段攻击的伤害下降。
- 3[B]**：进入准拜师的时间变短，如此一来对手防住 3[B] 后更容易对

策准拜师中的招式。

- 66A**：崩防性能下降以及蓄气量变少。
- 22/88AB**：第二段攻击被防时不会将对手推远，给予对手的硬直时间减少。
- 66/33/99BB**：被防时给予对手的硬直时间减少。
- 66KB**：第一段攻击被防时给予对手的硬直时间减少。
- 准拜师中 **AK**：第一段攻击被防时给予对手的硬直时间减少，崩防性能下降以及蓄气量变少。
- 第二段攻击被防时自身的劣势加大。
- 准拜师中 **B**：伤害下降。
- CE**：被防后的确反加大。



艾薇

- 6AK**：延迟输入第二段攻击的受付时间变长，招式的收招硬直变少，通常或 CH 命中后对手不再倒地。
- 3A**：伤害增加。
- 3[A]**：CH 命中时对手眩晕，之后可接连段。
- bK**：命中倒地状态的对对手伤害增加。
- 6b8**：命中空空的对手时伤害增加。
- 6[B]2B**：对手较难通过侧移躲过。
- 3B**：伤害增加。
- 1B BE**：CH 命中时对手的状态变更为与通常命中时的一致，伤害增加，之后都可以接 6KB。
- FC 1B**：伤害增加。
- 66/33/99[A]**：第一段攻击被防时给予对手的硬直时间增加；第二段攻击命中对手后我方的帧数优势增加。
- 22/88A**：无论通常命中还是被防，给予对手的硬直时间增加。

- 44A**：对手难以通过侧移躲过。
- 44A+B**：伤害下降，蓄力成防御不能的版本时，不可松键变回普通版本的时机提前。
- 8A+BB**：第一段攻击的伤害增加。
- 718/9B+K**：通常命中会和 CH 命中时的效果一致，将对对手浮空。
- A+G BE**：Clean Hit 的发生几率上升，命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。
- CE**：发生变快，伤害增加，命中后对手的必杀槽不会大量蓄积，个别角色无法再在特写中输入指令来躲过投技。
- 28284666B+G**：Clean Hit 的发生几率上升，命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。



塞万提斯

- 4KK**：第二段攻击 CH 命中后对手倒地。
- BT B+K**：命中后给予对手的硬直时间增加。
- 3A+B**：第二段攻击命中后不会将

- 对手推远。
- A+G BE**：命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。
- 214B**：输入完指令后只能派生出 B+K。
- i214B**：Clean Hit 的发生几率下降。

蜥蜴人

- 4A**：对手难以通过侧移躲过。
- BBB**：第二段攻击命中时给予对手的硬直时间增加，如此一来第三段攻击无法以受身来回避。
- 6B BE**：伤害下降。
- 3B**：被防时不会将对手推远。
- 1B**：命中或被防时给予对手的硬直时间增加。
- 4B**：命中或被防时会对手推远；通常命中或被防时给予对手的硬直时间增加；CH 命中时对手倒地。
- WSBK**：第一段攻击命中对手后不

会强制令对方变成背向。
66/33/99A：招式的收招硬直变少，66A 命中后不会将对手推远。
66B 派生 K：派生 K 的延迟输入时间增加。
 投技：包括指令设在内，所有投技的距离增加。



缇拉

注：喜悦和忧郁状态简称为JS和GS。

- AA**：第一段攻击被防时给予对手的硬直时间增加，如此一来对手无法在防住第一段攻击的情况下通过蹲下来躲过第二段攻击。
- JS 6AB**：第一段攻击命中或被防时都不会将对手推远，通常命中时给予对手的硬直时间减少，伤害下降；两段攻击的整体硬直时间增加。
- GS 6A**：追上段性能下降。
- GS 3A**：命中或被防时会对手推远。
- JS 2ABA+B**：第二段攻击的延迟输入受付时间减少；第二段攻击通常命中时对手不会倒地。
- GS 4A**：招式的整体硬直增加，伤害下降。
- GS 3B、33/99B**：伤害下降，招式的整体硬直增加，命中后对手的浮空高度变低。
- GS JF4BBB**：第二段攻击停止时的状态切换率上升；第三段攻击的整体硬直减少。
- 6K**：追上段性能下降。
- 3K**：命中后对手不会强制进入蹲姿。
- JS 4K**：伤害增加。
- GS 4K**：招式的整体硬直减少，命中对手时的状态切换率下降。
- 236K BE**：状态切换率变更，命中时的切换率下降，被防时的切换率上升。
- A+B**：GI 性能变更为只能 GI 中段，此变更对对应 JS 2ABA+B 以及其它派生出 A+B 的招式，此外，该招式的状态切换率下降。
- [A+B]**：挥空时的失败动作发生几率上升，此变更对对应 JS 2AB [A+B] 以及其它派生出 [A+B] 的招式。
- GS B+K**：GI 性能变更为对突刺属性以及足技无效。
- WSBK**：第一段攻击被防时不会将

对手推远。
WSBK：命中对手时的状态切换率下降。
GS 66/33/99A：伤害下降，崩防性能下降以及蓄气量变少。
22/88A：命中后会将对手推远，被防时给予对手的硬直时间减少。
JS 44/11/77AA：被防时不会将对手推远，且给予对手的硬直时间减少。
JS 44/11/77A2A：通常命中时对手不会倒地，伤害下降。
GS 44/11/77A：被防或挥空时的状态切换率上升。
JS 66/33/99B BE：伤害下降，状态切换率下降。
GS 66/33/99B BE：伤害下降。
GS 666B：命中对手时的状态切换率下降，伤害增加。
GS 666B BE：状态切换率下降，伤害增加。
JS 22/88B：对手可通过侧移躲过。
GS 22/88B：伤害下降，被防时给予对手的硬直时间减少且会将对手推远。
GS 44/11/77B：崩防性能上升以及蓄气量变多。
GS 66/33/99K：被防时会对手推远，且给予对手的硬直时间增加，不过命中空空的对手时伤害下降。
JS 前冲中 K：被防时的状态切换率上升。
JS BT B+KBA+B：第二段攻击的伤害下降。
GS BT B+K：命中空空的对手时伤害下降；GI 性能变更为只能 GI 中段，状态切换率上升。
JS CE：伤害增加。



噩梦

66B: 被防时给予对手的硬直时间增加。
A+G: 伤害下降。
B+G: 伤害下降。
B+K: 按 **G** 键取消构时的硬直时间增加。

真喜志

注: “天棍”指 **6A** 进入的右手棍, “巨门”指 **4B** 进入左手棍, “禄存”指 **3A** 进入的扇结构, “文曲”指 **AA** 进入的扇构, “玉衡”指 **4A** 进入的提棍, “破军”指架构中 **B-K** 的 **GI**。架构的名字都是取自北斗七星。

6A: 伤害下降, **CH** 命中时对手眩晕, 如此一来 **6AAK** 的连段伤害下降。
4B: 命中或被防时会对手推远。
A+B、**6A+B** **BE**、**WS B+K**、**22/88A**、**A+G**、**B+G**: 伤害下降。
66/33/99A: 被防时不会将对手推远; 命中对手后不会强制对方变成背向, 且给予对手的硬直时间减少; 崩防性能下降以及蓄气量变少。
66B: 被防时不会将对手推远, 给予对手的硬直时间减少。



御剑平四郎

4A、**66A+B**: 崩防性能下降。
BB: 被防时不会将对手推远, 命中时会对手推远。
3B: 崩防性能下降以及蓄气量变少。
2K BE B: 蓄气量变少。
66/33/99BB: 第一段攻击的崩防性能下降以及蓄气量变少。

44B: 伤害增加。

天棍中 AK: 第一段攻击的伤害下降。
禄存: **GI** 成功后对手不再进入眩晕状态; **GI** 失败时收招硬直变少。
巨门中 BK: 第一段攻击的伤害下降, 第二段攻击的伤害增加, 因此总伤害不变。
禄存中 A: **Clean Hit** 的发生几率下降; 攻击判定由横斩变更为纵斩, 此变更不对应禄存中 **ABE**。
禄存中 ABE: 伤害下降且 **Clean Hit** 的发生几率下降。
禄存中 BK: 伤害下降。
文曲中 AB: 第二段攻击的伤害增加; 招式的整体硬直时间增加, 被防时不会将对手推远。
CE: **Clean Hit** 的发生几率上升。



吉光

万字胡座中 **A**: 伤害下降, 招式的整体硬直时间增加。
CE: 命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。

丹皮耶

66/33/99A: 对手难以通过侧移躲过。
CE: **GI** 性能上升且伤害增加。

沃尔多

1K: 被防时给予对手的硬直时间减少。
22/88A: 伤害下降。
44/11/77B: 伤害下降。



阿尔法·帕特洛克斯

ag B: 无法再以 **aB+G** 的简化指令输入。
JF FC 3BB: 第二段攻击的伤害增加。
JF 1BB: **JF** 的难度增加;

1BB—**1BB** 的连段中, 第四段攻击的伤害增加。
8A+BB: 伤害下降。
WSB: 伤害下降。

英雄王

6BB 命中或被防时滋生 **B**: 第三段攻击的硬直时间减少; 射出球球时后退的距离缩短。
FC 8B: 伤害增加, **Clean Hit** 的发生几率上升; 从站姿下落后最速使用 **FC 8B** 的时机变得宽松。
44B: 伤害增加。
41236B: 命中时给予对手的硬直时

间增加。
CE: 第二段攻击(追加输入指令时)的伤害下降。



琵拉·欧米茄

236B: 招式的整体硬直增加, 此变更对应 **I236B**。

恶魔仁流派

AAB: 第一段攻击命中时给予对手的硬直时间减少; 如此一来第一段攻击即使命中对手, 若第二段空振的话第二段攻击无法连续命中对方, 此变更对应 **6A**。
3KBK: 第三段攻击命中时会对手推远。如此一来飞空中 **A+B** 变得较容易回避, 此变更对应 **7K**。
666K: 由中段变更为上段, 全部角色都可以蹲下躲过此招。

WSAB: 命中后对手的浮空高度变低。
66KA2K: 第二段攻击 **CH** 命中时给予对手的硬直时间减少; 第三段攻击将对手飞至场外的性能下降。
623B: **CH** 命中后对手的浮空高度变低。
623A9: 将对手手飞至场外的性能下降, 此变更对应 **623A BE 9**。
A+G BE: 命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。



阿斯塔罗斯

1AA: 第二段攻击的伤害下降。
4B: 攻击距离变长, 此变更对应 **4 [B]**。
66B: **Clean Hit** 的发生几率上升。
44B: 按 **G** 键取消招式时的硬直时间增加。
44 [B]: 防御不能的发生变慢。
66/33/99K BE: 复仇性能增加。
163214A+G: 伤害增加。
CE: 发生变快, 伤害增加; 个别角色无法再在特写中输入指令来躲过投技; 命中后对手的必杀槽不会大量蓄积。

全角色中英文姓名对照

Patroklos	帕特洛克斯	Tira	缇拉
Z.W.E.I.	兹薇	Nightmare	噩梦
Lexia	蕾夏	Mitsurugi	御剑平四郎
Naitsu	奈津	Maxi	真喜志
Ezio Auditore	艾奇奥	Yoshimitsu	吉光
Ragnell	拉夏尔	Dampierre	丹皮耶
Vroia	薇拉	Volco	沃尔多
Fyrinja	菲拉	Asatarich	阿斯塔罗斯
Siegfried	西格飞	Le Patroklos	阿尔法·帕特洛克斯
Hilde	希尔德	Elysium	圣福之境
Xba	希芭	Erige Master	织圣
Joy	艾薇	Algal	英雄王
Cervantes	塞万提斯	Kilik	基力克
Afon	阿方	Fyrinja ID	琵拉·欧米茄
	输入人	Devil Jin	恶魔仁流派

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

SP



栏目主持: 妙湘

实用技术

软硬兼施SP

最近 PSV 和 3DS 上都有不错的游戏公布。当初 SEGA 宣布亏损时,我就断言接下来肯定会有《初音》乱发,果然 PSV 版《初音》就横空出世了。目前 PSV 的情况不妙, SEGA 此举无异于雪中送炭,值得表扬。3DS 方面则是《PROJECT X ZONE》这个惊天大发表,不知有多少人是在看过本作的财报后决定买 3DS 的,反正本人绝对算一个!

市场风向标

MARKET OVERVIEW

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

品牌 / 型号	价格
主机 PSV主机(港版, Wi-Fi)	1750元
记忆卡 8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
贴膜 PSV原装高清贴膜	30元
保护壳 PSV原装软包	20元
总计	2048元
近期推荐购入指数	9

备注: 主机官方标准包装附 USB 数据线一根、电源及电源线一套。

点评: 虽然 PSV 暂时还不能破解,但由于 PSP 时期的光环效应和 PSN 廉价游戏的兴起,最近半个月的 PSV 销售量依然十分可观,商家的价格也在逐渐降低,尤其是淘宝上的卖家,为了吸引眼球已经把港版的价格压到了 1700 元以下,最低的时候甚至只有 1650 元,比官方售价还要便宜,当然这样的实体店并不多见,大部分的实体店还是维持在之前的价格水平上,不过也足够便



▲很多淘宝商家都同时推荐多款游戏搭配出售,但这并不适合大部分玩家。

宜,准备 1750 元钱肯定可以买到。

关于 PSN 廉价游戏的兴起,这是现在很多淘宝商家的促销手段,现在是将装有六七款 PSV 游戏的 32GB 记忆卡和主机捆绑销售,但价格却只卖到 2700 元,绝对要比单买主机+32GB 记忆卡+7 款实体游戏便宜得多。这主要是利用了 PSN 账号的合约功能,一个 PSN 账号购买的游戏可以在两台 PSV 上同时使用,而且 PSN 下载的游戏价格也要比实体店便宜一些,这样一款游戏的价格就被无形地去掉了 2/3,因此这样捆绑款游戏的 PSV 要超值很多。但这样一来会有很多弊端,此前已经介绍过,PSN 合约的游戏奖杯是两人共有,而且机器

价格: 1680.00 - 3138.00 元

物流运费: 北京 | 上海 | 北京 | 快递: 0.00 元

30天退换货: 414 件

评价: ★★★★★ 4.9分 | 688条评论

宝贝类型: 全新 | 171946次浏览

颜色分类: 美版WiFi+4G卡 | 港版3G+4G卡 | 港版WiFi+4G卡

港版WiFi+8G+足球卡带 | 港版WiFi+8G+恐龙卡带

港版WiFi+8G+重力下棋 | 美版WiFi+8G+重力下棋

港版WiFi+8G+重力下棋 | 美版WiFi+8G+重力下棋

上的 PSN 账号也并不属于自己,账号控制权是掌握在商家手里的,因为只有这样才能保证两个玩家同时正常的使用 PSN,这样一来等于玩家自己无法自由的使用 PSN 账号,这相当于放弃了 PSV 本身不少实用的功能,而更为重要的是,玩家并不知道商家的游戏购买途径,如果使用的是黑卡购买游戏,那么你的主机甚至会有被 BAN 的危险(目前基本没有 PSV 被 BAN 的报告,但以 PS3 的教训来看风险是存在的),格式化记忆卡或者恢复出厂设置就又相当于放弃了这些当初花钱买来的游戏,仔细考虑是非常不值。所以这种非长久稳妥的廉价网游游戏主机并不推荐玩家们去购买,

除非你真的可以接受这种不靠谱的设定,否则最好还是只购买主机和记忆卡就好,游戏自己来选选择性地点购。

主机及主要周边参考价格

PSV主机(港版, Wi-Fi)	1750元
PSV主机(港版, 3G/Wi-Fi)	2150元
PSV主机(美版, Wi-Fi)	1700元
PSP-3000主机(6.60系统, 铜导线)	950元
PSV用Hori高清贴膜(原装)	80元
PSP-3000用Hori贴膜(原装)	68元
PSV-3000用Hori贴膜(组装)	10元
PS3 专用Hori贴膜(原装)	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	158元
8GB索尼原装PSV记忆卡	249元
16GB索尼原装PSV记忆卡	368元
32GB索尼原装PSV记忆卡	588元
8GB极速HX贴膜	58元
198元贴膜HX贴膜	198元
16GB极速HX贴膜	108元
16GB原装HX贴膜	398元
北通PSP-1000开放式保护套	55元
北通PSP-3000保护套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000原装保护套	58元
北通中国风PSP-3000水晶盒保护套	48元
北通中国风EVA硬包PSP-3000版	58元
北通蓝色皮	68元
北通蓝色皮	68元
北通蓝色皮	108元
北通蓝色皮	98元
北通动力金属	168元
北通动力金属皮版	128元
北通PSPgo防震贴膜	58元
北通PSPgo防震贴膜	58元
北通铜牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS 购机推荐套餐

品牌 / 型号	价格
主机 3DS主机(日版白)	1150元
电源 北通黄金刚	58元
游戏卡 R4 Gold Plus	88元
SD/TF卡 金士顿 8GB microSD卡(行货)	46元
贴膜 3DS专用Hori贴膜(组装)	26元
保护壳 3DS组装EVA硬包	36元
总计	1410元
近期推荐购入指数	8

备注: 主机官方标准包装附 锂电池一块(电池仓内)、伸缩触

控笔一支、充电器一个、台式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评: 备受瞩目的 3A 级大作《火焰之纹章 觉醒》即将在月底上市,日版的同期限定主机已经在载稿日当天提供预定,国内的 3DS 主机销量也因此有了些起色,价格也比月初也便宜了一些,现在应当算是购买 3DS 主机一个比较好的时候了。最近有很多玩家除了主机行情方面之外,更想了解一下 3DS 主机的硬件情况,比如现在的主机可不是三码合一的,会不会有翻新可能的。还有玩家咨询 3DS 上的三码到底是哪三码,购机

号,请留意。



时应当如何检查这三码等等。考虑到这点, 近期的市场风向标里统一对 3DS 的三码合一做简单介绍。3DS 和以往其他机器不同, 3DS 的三码指的是保修卡上的序列号、机器后盖的序列号和机器内部主板的序列号。所以玩家在购机时都只能看到两码, 也就是保修卡上的序列号和机器后盖的序列号, 主板上的序列号需要用螺丝刀拧开螺丝打开电池盒拿出电池时才能看到, 因此购机时是 100% 看不到的。关于能看到的这

两码, 考虑到现有 3DS 的运输方式依然为机盒分离运输, 过关后在组装发货, 这在通常情况下是很难有三码合一的机器的, 通常说 95% 以上的主机都非三码合一, 但这并不是说这些机器都是翻新的。恰恰相反, 如果保修卡上和机器后盖上的序列号都相同, 你才需要更留心一下, 倘若保修卡上的序列号有些歪斜, 那么就极有可能是伪造出来的三码合一, 这样反倒有被翻新的可能性。现在来说, 在购买 3DS 的时候只要注意螺丝上没有刮痕就没

问题了, 这主要是保证商家不会调换机器内的电池, 只要保证到这点没问题, 主机一般来说就不会有太大的问题了。

主机及主要周边参考价格	
3DS 主机 (日版)	1150 元
3DS 主机 (美版)	1100 元
3DS 主机 (国际版)	1120 元
3DS 组装充电器	18 元
北通充电夹	58 元
北通充电夹	98 元
北通动力套盒	168 元
北通动力套盒迷你版	128 元
北通 NDSi 语音耳麦	58 元
北通双仓全铜 NDSi 直通电源与座充	78 元
3DS 专用 HotLink (原装)	68 元

主机及主要周边参考价格	
3DS 专用 HotLink (组装)	28 元
3DS 专用 HotLink 组装底座	98 元
3DS 扩充底座 (右摇杆)	148 元
SD2S 100 全球版	218 元
EZ3i 简装版	98 元
M3i Zeno 全球版	128 元
R4i Gold Plus	88 元
金士顿 8GB TF 卡 (行货)	48 元
金士顿 16GB TF 卡 (行货)	88 元



仿制 B2 电子狗 正品 B2 电子狗

▲JailBreak 2 给出了拆电子狗的方式鉴别真伪。

实用技术
软硬兼施 SP

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim 主机 (320GB, 港版黑白)	2050 元
线材	北通原生铜 HDMI 高清线	89 元
总计		2139 元
近期推荐购入指数		8

备注: 主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍: 本周 PS3 方面, 市场供货充足, 所以价格没有太大变化, 近期的焦点主要是集中在第二代电子狗 JailBreak 2 身上, JailBreak 2 的开发厂商现在发出

公告通知玩家不要入手山寨或仿造的 JailBreak 2, 他们现在已经开始研究新的保护措施来防止山寨产品可以运行它们的自制系统, 比如通过一些特殊的防克隆技术来准确的检测山寨, 如果被检查出来是山寨的 JailBreak 2, 主机系统有可能会激活防盗版手段, 比如说直接格式化 PS3 的内置硬盘, 让你的游戏和存档完全丢失。当然作为一个本身就不太正规的厂商, 使用此类技术难免会有些非议, 但这种反盗版措施不得不注意, 此前介绍过的仿 JailBreak 2 电子狗 UBKing 也有可能受到影响, 最近打算购买电

子狗的玩家一定要注意。一般来说, 价格在 300 左右的均为正品, 这是最直观的一种鉴别方法。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机 (160GB, 港版黑白)	1950 元
PS3 Slim 主机 (320GB, 港版黑白)	2050 元
PS3 Slim 主机 (320GB, 港版红蓝)	2150 元
PS3 Slim 主机 (320GB, 《二之国》同捆限定版)	2600 元
PS3 Slim 主机 (320GB, 《最终幻想 X-2》同捆限定版)	2750 元
原装 DS3 无线振动手柄	300 元
原装 PLAYSTATION EYE	180 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack (手柄+摄像头)	600 元
北通原生铜 PS3 色差线	68 元
北通 USB 数据线	28 元

主机及主要周边参考价格	
北通球王 2 (六轴震动版)	158 元
北通球王 2 (震动版)	158 元
北通 MVP 球王 2 (六轴无线震动)	248 元
北通 MVP 特洛伊 (无线震动)	178 元
北通武藏军火 (双枪版)	98 元
北通原生铜 HDMI 高清线	89 元
PS3 电源开关	10 元
PS3 电子狗 JailBreak2	360 元
PS3 Slim eSATA 内置硬盘扩展卡	50 元
原装色差线 (A 内要视画面扩展卡)	200 元
原装色差线 (PS2 通用)	20 元
原装索尼 HDMI 线 (1.5 米)	120 元
原装索尼 HDMI 线	45 元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim 主机 (港版, 4GB 未破解)	1800 元
电源	原装电源 (自带 220V)	-
视频线	北通原生铜 HDMI 高清线	89 元
总计		1889 元
近期推荐购入指数		8

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

点评: 随着破解主机的货源的越来越多, 现在市场上可破



▲白色 Kinect 主机价格已经稳定, 喜欢的玩家随时可以出手。

解的 X360 Slim 的售价已经高达 3600 - 3800 元, 但购买的玩家依然还有不少, 照这个情况发展, 不出多久破解的 X360 Slim 就会彻底

销声匿迹。非破解主机方面, 白色 Kinect 版主机价格维持在月初水准, 现在已经基本稳定, 和普通的黑色 Kinect 主机拉开了 100 元的价格, 这也算是比较正常的水平, 近期没有太大变化的话, X360 Slim 市场还会继续维持现状, 想要购机的玩家可以随时出手, 或者坚持到今年的 E3 看看是否有次世代主机的消息也不迟。

市场报价信息更新截至 2012 年 4 月 14 日, 各地行情不一, 本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim 主机 (港版, 4GB)	1800 元
X360 Slim 主机 (港版, 25GB)	2150 元
X360 Slim 主机 (港版, 4GB, 黑色 Kinect 套装)	2180 元
X360 Slim 主机 (港版, 4GB, 白色 Kinect 套装)	2250 元
原装电源 (220V 直插)	89 元
原装电源 (220V 直插)	140 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
北通 VGA 高清线	168 元
北通原生铜 HDMI 高清线	89 元
原装 HDMI 线	280 元
原装 HDMI 线	50 元
组装 256M 内存卡	60 元

360 全方位 X360 FEATURES

新手柄闪亮登场

你是否早就看厌了黑白两色的 X360 手柄? 没关系, 4 月 2 日微软公布了限量版镀铬无线手柄, 一共有蓝、红、银三种颜色。虽然颜色很普通, 但镀铬之后就是不一样! 整个手柄看上去有如闪闪发光一般, 极其美丽, 果然是

闪亮登场! 需要说明的是, 该手柄是根据 2010 年 11 月推出的十字键改良型手柄设计的, 因此同样具有旋转十

字键以调整精确度的功能, 而且按键颜色也回归了正常的 X 蓝 Y 黄 A 绿 B 红设计。这三款手柄定于 2012 年 5 月中旬推出, 目前只公布了美

版, 价格为 54.99 美元, 换算为人民币不到 350 元。普遍认为蓝色最美, 你呢?





体感新世代
SMARTSENSORY

发电气功的浪漫

本来说到 Kinect 新作，那肯定是《Kinect 星球大战》，不过由于本期制作了攻略，所以就换成介绍最新公布的《龙珠 Z Kinect》(Dragon Ball Z Kinect)了。说是最新公布，其实早在今年2月，人们通过韩国的分级机构就得知了本作的存在。本作是 X360 的 Kinect 专用游戏（貌似废话），预定于10月在欧美地区推出，亚版时间未定。

一想到 Kinect 加《龙珠 Z》，



▲华丽的元气弹！通过 Xbox LIVE 让好友为你提供能量！



▲不知能否通过精准的操作，让敌人乱翻脸谱呢？

想必你已经猜出是怎么玩的啦。没错，用手比划，同时口中高喊“卡梅卡梅哈”，这就是 Kinect 的最大奥义——发电气功！本作收录了50名以上的经典角色，外加一名原创角色，让玩家以身体做出气圈斩、电波气功、太阳拳等经典招式来打

倒对手。游戏还支持通过 Kinect 来扫描特殊的 QR 码来解锁角色或提升能力。游戏的主要模式有故事模式和分数挑战模式。在故事模式中，玩家将首次以主角视角来体验《龙珠 Z》的故事；而分数挑战模式就是传统的对战模式，以华丽的方式打倒对

手就能拿到高分。

记得很久以前，在 TGS 展上 Bandai 曾经展出一款体感操作的《龙珠》街机游戏，不过该游戏很快就销声匿迹。如今借助全球销量8位数的 Kinect，这个梦想一定不会破灭了！

《双截龙 霓虹》：经典回归



▲光是这反派人设的水平就比去年那作出几个档次。

▲经典的开场——玛莉安被流氓抓走了，然后是硬闯打开的卷闸门。

去年曾经有一款《双截龙》游戏要以下载游戏的形式发售，不过在玩过试玩版之后，所有人在看过其低劣的画质所震惊。过了一年之后，又有一款新的《双截龙》游戏要以下载游戏的形式发售，不过这回这款游戏看起来顺眼了不少。

由美国公司 Wayforward 开发的《双截龙 霓虹》(Double Dragon Neon)沿袭了系列经典的2D横向往卷轴清版玩法。故事和初代基本一致，讲述比利·吉米兄弟去拯救被邪恶组织

是 KullMaggeddon 绑架的恋人玛莉安。从宣传影片来看，系列经典的龙卷旋风脚、天杀神龙拳、爆磨龙神腿都全部健在——啊不好意思，估计没几个人知道这些招式的正式名称，那么妙趣横生说法：旋风腿、勾拳、膝顶全部健在。

据称，副标题中的霓虹是指街道上发出闪闪发亮的霓虹灯的气氛，这是上世纪80年代美国青春电影的常见风格。游戏的整体风格也会向这个时代靠拢，而这也正是系列诞生的时代。本作定于2012年6月发售，PSN、Xbox LIVE 均有销售。

《变异 地球战场》：新概念塔防



如今塔防游戏早已跳出固有模式，越来越多的新玩法出现在大家面前。如果你看到这段文字前已经看过了本期杂志的附赠的光盘，那么那一定对其中间一段医生教病人玩游戏的视频有深刻印象。这就是已于4月6日在 X360 上登场的 XBLA 游戏《变异 地球战场》(Anomaly: Warzone Earth)，售价 800 点 MSP。该作已经登陆于 iOS、PC、MAC 平台，未来也会推出 PS3 版，不过时间未定。

在游戏分类中，塔防游戏被分为 RTS——也就是即时战略类。和一般的塔防游戏相比，本作绝对更接近于标准的即时战略游戏。游戏中玩家要扮演一位指挥官，带领你的队伍到达目的地，一路上要消灭敌人的塔防单位。指挥官本身不具备攻击力，但他拥有各种技能可以

提供麾下部队的实力和作战单位一样，利用破坏敌人塔防单位获得的资金，你可以购买新的作战单位或强化已有的作战单位。由于这回玩家是要耍敌放人的塔防，所以一般塔防游戏中常见的连射机枪、慢射炸弹、减速武器等等全部没有，取而代之的是拥有各种防御能力的作战单位，打起来非常有趣。

而游戏中最重要的一个系统名为 Tactical View，当玩家按下 Y 键时就可以规划部队的前进路线，这是游戏的中中之重。你不仅要考虑敌人兵力的强弱，还要考虑如何从敌人手上捞到更多的资源，一不小心就会让你的部队走进包围圈而被歼灭。而指挥官的特技亦是相当实用的，包括修理、强化装甲、虚拟成像等等，必须活用之后才能顺利过关。

写到这里，笔者才发现，本作与其说是塔防游戏，倒不如说是塔防游戏。各位有兴趣的话一定要玩玩哦！



成就奖杯室
ACHIEVEMENT & TROPHY

成就网站推荐：TA

今天要为成就犯推荐一个好网站：TA。TA 是 TrueAchievements 的缩写，其网

址为 <http://www.trueachievements.com>。虽然该网站注册的人数在所有的成就网站中不是最多的，但该网站能够提供很多 NB 的服务，称得上是高端成就犯必去的网站。

TA 的名称来自于其最大特征：真实成就 (TrueAchievements) 点数。众所周知，同样是 1000 点，

有的游戏可能只要几个小时就能拿满，而有的游戏可能用上百小时，甚至还有不可能拿满的游戏。根据这个道理，两个成就点数相同的人，其成就的含金量可能相差很远。奖杯也是一个道理，因此很多成就/奖杯网站会对每个成就/奖杯进行难度评级，但这种评级只能单独统

计，缺乏统一量化的手段，而 TA 站发明的真实成就点数很好地解决了这个问题。

TA 站对于每个成就，会根据已解锁的人数以及所有玩过该游戏的人数来算出一个比值，用这个比值乘以本来的成就点数，就得到了对应的真实成就点数。简单地说，

一个成就，拿到的人数越少而玩过该游戏的人越多，那么比值就会越高，从而使得其对应的真实成就点数也越高。而将一个玩家所有的成就点数都转化为真实成就点数并相加之后，就得到完整的真实成就点数，这样就可以实现不同玩家之间的对比了。

TA站对比值的具体算法并非简单的相除，而是会根据玩家的水平不同有不同的加权，不过具体算法没有公开，但总的来看绝对是合理的。以《战争机器3.0》为例，开始单流程即可获得“马可斯，是你父亲”，其完成率高达96%，比值为1.02，由于该成就的原始点数为5，四舍五入后其真实成就点数还是5。而难度暴高无比的“非同凡响3.0”，其完成率不足1%，比值高达16.44，乘以原始点数100点，就是1644点，一个成就就抵得上一个游

戏了。纱迦的成就点数目前是204148点，而真实成就点数为288523点。

除了真实成就点数这个特色系统外，TA站的另一大特色是游戏房间(GAMING SESSIONS)。成就犯一定都有因为某个在线成就找不到战友而痛苦的经历，而游戏房间的设置解决了这个问题。你可以在TA站上开设游戏房间，该站会将所有的游戏房间以日程表的形式向所有会员公开，这样任何人只要看到有自己想做的游戏，就可以马上申请加入。这个做法在论坛上发帖求助可有效太多了。

其实TA站的特色服务还有很多，不过限于篇幅这里就不多说了，有兴趣的人可以自己去看看。不过需要注意的是，由于该网站是美国人开办的，所以你得懂点英文才玩得游刃有余。

Gaming Sessions							
Filter:	<input type="checkbox"/> Sessions In <input type="checkbox"/> Open sessions only <input type="checkbox"/> No games only <input type="checkbox"/> No boost only <input type="checkbox"/> Settings						
<input type="checkbox"/> Achievements In	Game	Time					
APRIL 14, 2012 - APRIL 20, 2012							
14	Saturday	Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
13:00 Halo 3	00:00 Halo3 Zombies	01:00 Gears of War	01:00 Gears of War	02:00 Gears of War	03:00 Gears of War	03:00 Gears of War	03:00 Gears of War
13:00 Gears of War	01:30 Call of Duty: Modern Warfare 3	01:30 Gears of War	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	03:30 Gears of War
18:00 Gears of War	02:30 Call of Duty: Modern Warfare 3	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War
20:00 Battlefield Bad Company 2	02:30 Halo 3 Zombies	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War
20:00 Call of Duty: Modern Warfare 3	02:30 Halo 3 Zombies	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War
21:00 Gears of War	02:30 Halo 3 Zombies	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War
21:00 Halo 3 Zombies	02:30 Halo 3 Zombies	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War
21:00 Halo 3 Zombies	02:30 Halo 3 Zombies	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War
22:00 Gears of War	02:30 Halo 3 Zombies	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War
23:00 Halo 3 Zombies	02:30 Halo 3 Zombies	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War
23:00 Halo 3 Zombies	02:30 Halo 3 Zombies	02:00 Gears of War	02:30 Gears of War	03:00 Gears of War	03:30 Gears of War	04:00 Gears of War	04:30 Gears of War

▲美丽的游戏房间日程，成就犯永不孤单！

开心一刻



▲身无彩凤双飞翼，日本人的英语おかし！

纱迦有个成就犯朋友W，经常托其日本基友买二手游戏。有一天他无意中发现X360上有一作《古惑狼》是成就神作，20小时不到即可全成就，于是便托基友去秋叶原买一张游戏。游戏顺利买到了，也顺利寄回国内，结果他拆开一看，却发现不是《古惑狼》而是《诸神之战》！W大惊，赶紧上网问基友，两人的对话翻译如下：

W：你买错游戏了！

友：没有啊，我完全按你所给的名字去买的。

W：不可能。我给你的是クラッシュ オブ ジャイタuns，你自己看。

友：我买的就是クラッシュ オブ

ジャイタuns啊，不信任你自己看游戏封面！

聊到这里，W恍然大悟，原来这作《古惑狼》的原名为“Crash Of The Titans”，写成日语是“クラッシュ オブ ジャイタuns”。并根据同名电影改编的《诸神之战》游戏，其原名为“Clash Of The Titans”，写成日语也是“クラッシュ オブ ジャイタuns”，因为Crash and Clash在日语中发音是一样的。

事已至此，W只好怀着侥幸心去查《诸神之战》的成就攻略，心中暗自默念：“成就神作！成就神作！”结果当他打开网页时发出一声惨叫，因为网页上写的是：

成就难度：10星顶级
全成就时间：80小时以上

DLC地狱

虽说本作创下了系列史上正篇销量的新低，但看来SE的损失将通过DLC挽回不少。最近SE又一口气公布了一大堆DLC，目前这些DLC对应的中文版本全部上线，同时未来还将预定追加诺斯、闪电的剧情。



▶斗技场BOSS第5弹：吉尔加美什，价格：400日元/320点MSP。

▶斗技场BOSS第6弹：可曲可曲，价格：200日元/160点MSP。

《FF X II -2》最新DLC

《灵魂能力V》的更新修正平衡性后，还增加了DLC商店，并同时出了一系列DLC角色。其中最贵的当属“SCVキャラクターハッツセット第1弾”，这个DLC收集了众多角色个性的1P、2P服饰，价格仅为250日元/160点MSP。其中还包括了露出度超高的至纯之塔1P服装“绝对零度系列”，不禁令人想起了《零度战慄》……相比之下之“メイドオアシムユニット第1弾”（女仆服饰套件第1弹）、“エクササイズウェアセット第1弾”（学校运动服第1弹）的价格高达400日元/240点MSP，似乎不值……

▶诺文尔·制霸者
日元/240点MSP



▲《Kinect运动会 第2赛季》的篮球DLC上线了！该DLC收集三分投篮、投篮瞄准、空中接力灌篮篮筐三个模式，支持4人同乐。价格为400欧，成就非常简单！



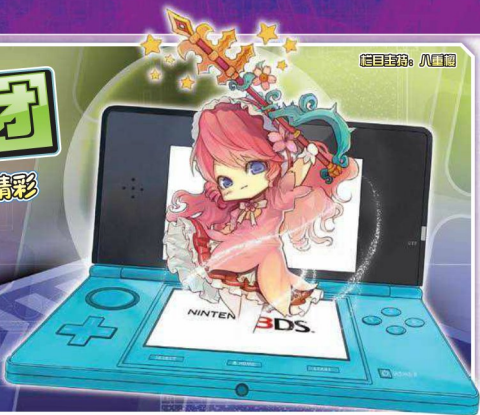
▲《极限竞速4》最新车辆DLC套件已上线！该套件售价560点MSP，收录10款车辆。本作未来还会陆续推出5种DLC，考虑到玩家的承受能力，微软特意推出了SESSION PASS，只要2400点MSP即可获得全部6个套件，不仅价格打了7折，而且首次购买的玩家还会同时收到之前所有DLC内容和IGN车辆通行证！

3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

不知不觉, 4月就过了一半, 刚刚才享受完清明假期的各位读者想必都已经重新适应了工作和学习的节奏了吧, 不过接下来5月还有被称为小黄金周的五一假期在等着大家, 所以在这段充满期待的时光里, 玩家需要努力工作/学习, 好保证自己能够在悠长的假期里头拼命玩哦。本期3DS应援团

将为大家带来3DS上第二款“无双”系列作品《真·三国无双VS》的试玩报告, 好玩玩家们提前感受一下这款作品的独特魅力。同时eShop推荐会继续为玩家带来精彩的下载内容推荐, 而最近最震撼的大作《PROJECT X ZONE》报导则会留在游戏情报栏中登场, 各位有兴趣的读者们请移步观赏。



《真·三国无双VS》试玩版报告

作为在3DS平台上的第二款“无双”系列作品,《真·三国无双VS》刚公布便受到了不少系列粉丝们的关注, 游戏的战斗系统和系列作品分别不大, 不过有一些细节上的调整, 例如武将之间的普通攻击会产生相杀, 不

过双方都不会进入拼刀, 攻击会继续发生, 但只会产生华丽的武器碰撞效果, 很有点武侠作品中高手对决的味道。游戏还加入了无双 RUSH, 在无双槽蓄满后长按攻击, 有敌方武将将在场的情况下, 游戏会进入特殊的场景, 并进入 QTE 阶段, 双方要比拼

输入指令的精准度来决胜负。相比起战斗部分, 游戏的基本系统则比较特别, 玩家需要一个个占据据点来进入敌阵并通过占据敌人主阵或打败所有敌将来获取胜利。到底本作的试玩版素质如何, 请看下面的试玩报告。

第一观感

就第一眼感觉来说, 比起前一部登场3DS的《战国无双 编年史》, 本作的画面似乎变差了, 虽然整体画面仍然维持着一个正常水平, 但细节非常粗糙, 人物造型边缘有棱有角, 场景素材的分辨率也比较差。不过在实际玩起来会发现这些问题都不算很突出, 人物实际动起来后, 这些细节问题就不会被注意到, 也不影响游戏的流畅性。游戏的战斗系统和系列作品差别不多, 有玩过这个系列作品的玩家都不会遇到上手问题, 但是因为游戏从强调杀敌快感变成了强调武将之间的对战和攻占据点的策略, 所以习惯了系列以往玩法的玩家可能会反而要去稍微适应一下。

游戏中玩家可以选择三个一组的武将, 每一位武将都有

一个特殊能力, 还对应一种计策。目前试玩版中, 玩家只能在四组固定的武将组合中选一个, 可用的武将也只有四位, 分别是赵云、王元姬、孙尚香和曹丕, 相信在正式版当中, 玩家可以随意挑选自己喜欢的武将构成不同的组合。选好组合, 玩家还需要选择首先出阵的武将和使用哪一个计策。确定好后, 来到对戏画面按下 START 就可以开战了。

游戏刚开始, 玩家只能使用自己选定的出场武将, 不过在击败战场中中立的 NPC 武将后可以获得军旗, 召唤一位武将增援, 最多玩家可以同时让三位武将登场, 玩家也可以在这三位武将之间切换, 而如果玩家使用的武将落败, 控制权就会自动转移到另一位武将身上。如果玩家只有一位武将登场, 而且这位武将被击败, 则会直接召唤另一位还没有登场的武将前来参战, 正如前面所说, 如果三位武将都被打败, 本场战斗就会落败。

尽管还没有去到《战国 BASARA 英雄编年史》的地步,

不过恐怕本作也是系列中较为强调武将对战的一作, 玩家在争夺据点时无可避免地会和对手的武将遭遇, 短兵相接在所难免, 不过鉴于游戏中增加了相杀, 想要确切地对敌人武将造成伤害, 风骚的走位也是很重要的, 这时 R 键的紧急跳跃功能就显得相当重要, 玩家可以快速地向前跳跃, 躲过对手的攻击撞到地方背后进攻, 争取快速地击败对手。除此以外, 本作的重攻击还加入了蓄力的设定, 几乎任何重攻击都可以蓄力使出, 增强了招式的威力。

击败敌方的所有武将或攻占敌方的据点后, 玩家便可以取得胜利, 比起以往系列的作品, 本作的单场战斗结束得非常快, 因为双方的武将将会很快短兵相接, 打得较好



基本操作指令一览

按键	功能
Y键	通常攻击
X键	重攻击, 长按可蓄力
A键	无双乱舞, 长按为无双 RUSH
B键	跳跃
L键	防御
R键	紧急跳跃
Y键+B键	发动特技
X键+A键	发动计策
START键	暂停



eShop 下载游戏推荐

3DSware

轻松系列 卡丁车3D

售价

500日元

推荐度

★★★★



轻松系列的招牌角色“元气一家”再次登场,这次他们为玩家带来的竟然不是棋牌竞技,而是充满了速度感的卡丁车比赛,看来元气一家还真是多才多艺,除了是棋牌高手,竟然还懂得开卡丁车。

游戏有8名角色,12条赛道和3种难度选择,玩家可以按照自己的驾驶水平来选



SIMPLE DL系列 Vol.3 THE 密室脱出 著名豪宅篇

售价

500日元

推荐度

★★★★☆



“SIMPLE 系列”的一个特点就是游戏的名字特别长,本作也不例外,不过本作还继承了“SIMPLE 系列”的另外一个特点,小巧又好玩,所以玩家们千万不用担心这500日元花得不值。

正如游戏标题所示,本作是非常典型的密室脱出游戏,这一游戏类型在解谜游戏当中算是极为经典的类型,每年都有大量的同类型小游戏诞生,小

至FLASH游戏,大至《极限脱出 ADV 善人死亡》这种带有大量AVG要素的佳作,本人都还是遵循着解谜游戏的模式,将玩家扮演的角色关在一个被封闭的空间中,想要从惟一被锁住的出口逃出,就必须解决场景中存在的大量谜题,寻找各种关键道具,并最终获得离开场景的钥匙。



本作已经是该系列的第三作,本次使用了著名的豪宅作为场景设计参考,场景不但庞大,还非常繁复,要如何在这个豪华的大宅中逃出就要看玩家的智力和观察力是否过关了。因为游戏的难度相当高,本作还体贴地加入了“初学者模式”,那些想要尝试一下这个类型游戏的玩家们也可以放心下载。

实用技术

3DS应用团

模拟器游戏

除尘小子

售价

400日元

推荐度

★★☆



1992年于GB平台上发售的《除尘小子》是一款非常独特的动作游戏。游戏的主题就是名字里头的除尘,不过因为游戏使用了幻想的故

事背景,所以主角需要去清除的不再是会乖乖呆在屋子角落里的灰尘,而是会行走并且制造破坏的怪物,这些因为人们不注意保护环境造成的公害而产生的怪物反过来威胁到了人们的生存。这时候便轮到我们的主角登场了,他是一位身上背着便携吸尘器的清道夫,能够使用吸尘器吸入怪物,然后再把他们当成是武器般地喷射出去,打倒其他敌人。这个奇特的能力和玩家们熟悉的星之卡比非常相似,不过清道夫可是没有把敌人吞下去学习他们能力的特殊体质,只

能灵活地应用这种能力来打败敌人和BOSS。游戏中玩家还有机会碰到能够增强清道夫能力的道具,可以提高清道夫的移动速度和吸尘器的威力等等,在恰当的时候使用可以让玩家的攻击过程事半功倍。

不过要说起来本作最为令人赞叹的地方,就是游戏本身的“CONSTRUCTION”模式,这个模式



允许玩家利用游戏里头的素材创造属于自己的关卡来进行自我挑战,在“游戏3.0”概念流行的今天这似乎是很常见的事情,但在1992时,那可真是是一种少见的创举。

3DS 近期新游戏推荐

火焰之纹章 觉醒

售价

4800日元

发售日

2012年4月19日

对于《火焰之纹章》系列的粉丝来说,自GBA时代结束后便度过了一段难熬的时光,因为从NDS发售到3DS作为更新换代的新主机登场,竟然没有任何一个《火焰之纹章》的新作登场,玩家千辛万苦等来的却是《新·暗黑龙与光之剑》和《新·纹章之谜》两部复刻作品,虽然能解粉丝们一时对《火焰》的期盼,却掩饰不了这个系列自Wii平台

上的《火焰之纹章 拂晓之女神》后已经五年没有推出过新作的事实。不过本作的公布让苦等的粉丝们终于有了盼头,也让3DS平台对于系列粉丝们来说多了一份独特的魅力。

本作的游戏系统经过了一定程度上的改革,除了系列固有的要素外,还学习了其他主流战略游戏中的元素,引进了类似《战机》系列“援护系统”的“双重攻击”,因为这个新系统对于角色之间的站位要求较高,连带游戏中的排兵布阵理念也发生了变化。到底游戏最后会呈现出什么模样,让我们一起期待4月19日的到来吧。

紧急速报

在近日,Konami终于放出了《新Love Plus》的BUG修复补丁,并且在官网公布了修复补丁的详细内容,因为修复的步骤比较复杂,请各位玩家一定要遵照官方指示去进行修复,否则可能会有悲剧发生。下面是本次修复补丁的主要修复项目,更详细的细节请拜访游戏官网(<http://www.konami.jp/products/newloveplus/>)查询。
e-shop更新Love Plus Tools(需要购入),主要修复项目

修复因Love Plus Tools继承存档而造成的Skip Mode日期错误的BUG;

修复因Love Plus Tools继承存档而造成收藏模式「旅の思い出」的「传说の一子」事件消失的BUG;

修复因Love Plus Tools继承存档而造成不能购买礼物送给女友的BUG;配合宁宁4月20日的生日可以购买礼物)

VITA 命

网罗PlayStation Vita全方位信息



近半个月来 PSV 的状态不容乐观，因为游戏软件太过匮乏，日本市场的主机销量一降再降，终于跌破一万大关。不过截稿前夕，近期两大热门音乐游戏《DJMAX》和《初音未来》均宣布系列最新作在今年夏天登陆 PSV 平台，算是给这状态低迷的 PSV 注入了一剂强心剂。本期就先为各位带来《NEXT 初音未来 歌姬计划》的有爱前线，感兴趣的玩家不要错过！如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝惜您的点子，我们的投稿邮箱是 ucg@ucg.cn，您的支持就是我们的动力！

新作展望台 次时代歌姬，震撼登场！



NEXT 初音未来 歌姬计划 (暂名)	SEGA	存档类型未定
NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA (暂名)		售价未定
2012年夏季	游戏人数：人数未定	

诞生于 PSP 平台的《初音未来歌姬计划》系列，不仅让初音这个虚拟偶像在游戏界闯出了一番新天地，更完成了掌机向街机的完美逆袭，日本本土出货量超过 100 万套！

而距离前作仅仅不到半年的时间，系列最新作《NEXT 初音未来 歌姬计划》震撼发表，游戏对应 PSV 与 PS3 双平台，除了让粉丝们欢呼雀跃外，也算给状态低迷的 PSV 注入了一剂强心剂。

次时代的画面冲击，前所未有的存在感！



借助于次时代掌机的强大机能，本作的画面大幅度进化，几乎达到和之前 PS3 版的同等水准。人物建模全部经过重新设计，不仅更为精细，配合自发光效果的饰品使得角色们显得更加美轮美奂，充满了梦幻感。另外，本作中角色们将具有丰富的表情变化，配合全新加入的“心情系统”，仿佛具有生命一般，玩家们可以感受到他们前所未有的存在感。



▲游戏场景的光影特效同样让人赞服不已，带入感太强。

稳中求变，活用机能的新系统！

由于系列的风格已经趋于成熟，因此本作基本延续了之前的游戏系统，依旧分为四个难度，判定系统也只是做了细微的调整，相信老玩家们都能够很快地上手。

当然这绝不意味着本作将会止步不前，游戏针对 PSV 的触摸屏加入了全新的触摸玩法 (Scratch)，当画面出现星形标记的时候，玩家需要随着节奏触摸屏幕的任意位置进行演奏，而且可以设定为背面触摸进行游戏，这样便不会对前方的分数遮挡。星形标记一般会出现在曲目的前奏、间奏、结尾等纯音乐的部分，力求营造出演奏乐器的感觉。



本作还加入了一个名为“技巧区 (テクニカルゾーン)”的新系统，如果玩家能在规定的乐曲片段中达成 Perfect Combo (完美连击) 的话，便能够获得额外的分数奖励，这也对追求高分的玩家提出更高的技巧要求。

根据官方的说法，DIVA 房间及曲目编辑系统都会有新要素加入，具体是什么现在还不得而知。不过若是能用触摸屏机能，在 DIVA 房间中和喜欢的角色们展开亲密互动的话，想来也是美事一桩啊 (笑)。



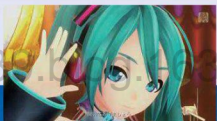
人气新曲收录，绝赞PV公开

一款好的音乐游戏，绝对离不开优秀曲目的支持。此次 SEGA 带来了两首人气新曲以及全新制作的 PV，虽然公布的曲目信息暂时还不多，不过根据以往的经验，最终收录数量绝不会让玩家失望，而制作精良的 PV 也对歌曲有了重新的诠释。

歌名：キャットフード

作曲：doriko

初音独唱曲目，收录于《ロミオとシンデレラ》罗密欧与辛德瑞拉》专辑中，此专辑中的曲目可谓首首皆为经典，也是笔者最喜欢的初音专辑之一。



歌名：ワールズエンド・ダンスホール

作曲：wowaka

初音和遥音的合唱曲，最早收录于 wowaka (现实逃避 P) 的专辑《SEVEN GIRLS' DISCORD》中。此曲擅长用快速而跳跃的节奏来营造出华丽的曲风，想必大家对于前作中《里表ラバース》和《ロ-リング-ル》的 EX 难度还心存忌惮吧 (笑)。



新服装, 新造型

服装名: ピエレッタ

设计者: nezuki

《キャットフード》PV造型, 斜刘海配合金色的瞳孔显得非常独特。而眼睛下方的泪滴造型, 在可爱的外表下营造出了一丝淡淡的哀伤。



服装名: 初音ミク 翠玉

设计者: bob

《ワールズエンド・ダンスホール》PV造型, 作为系列首次出现的旗袍造型, 非常惊艳。高高扎起的双马尾显露出不一样的韵味, 中国风十足。



服装名: 巡音ルカ 红玉

设计者: bob

《ワールズエンド・ダンスホール》PV造型, 同样是旗袍的造型, 但颜色换成了大红色, 配合金色的绣花以及性感的网袜, 展现出了与初音所不同的成熟之美。

本作 PSV 版本完成度已经相当高, 今年夏天便能和玩家见面。在 4 月 28 - 29 日举办的“NICONICO 超会议 开幕メッセ”发布会上, 会提供本作的试玩版, 有条件的玩家不能错过。

值得一提的是, 之前的系列作品都是先贩卖掌机版再高清化, 而本作一开始便同时对应 PSV 以及 PS3, 笔者猜测两个平台都会有实体版游戏发售, 这对于之前由于《梦想剧场》只有下载版而无缘高清体验的玩家来说是个不错的消息。当然, PS3 版的发售日依然延后于 PSV 版, 暂定于 2013 年发售, 而触屏这样 PS3 无法实现的操作会做出什么样的调整, 还有待官方消息的进一步公布。

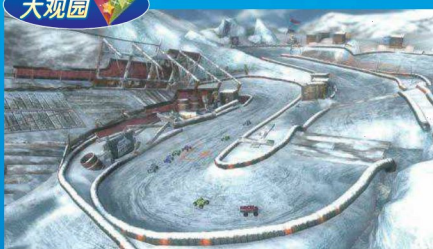


实用技术

Vita 堂

游戏大观园

机车风暴 RC



“机车风暴”系列”一直以爽快火爆的竞速而著称, 而系列的最新作《机车风暴 RC》早前已在 PSN 登陆, 只需要购买游戏就能同时获得 PSV 版与 PS3 版本的下载认证, 而且奖杯也分开计算, 可谓十分超值。本作一改传统的真实竞速风格, 取而代之的是控制遥控车进行各种各样的比赛, 虽然与系列风格大相径庭, 但由于本作是由系列的制作小组 Evolution Studios 制作, 因此系列的精髓依旧存在, 下面就为大家介绍游戏的各个方面。

基本操作

游戏的操作非常简单, 整个游戏流程只需要控制方向、加速

以及刹车即可, 但游戏的默认操作十分别扭, 左摇杆控制方向, 右摇杆上推是加速, 下推为刹车, 相信大部分玩家都无法适应这样的操作, 玩家可以根据自己的实际情况在选项中设置, 推荐操作为 L 键刹车, R 键加速, 左摇杆控制方向。另外,

游戏设置有两种操作模式, 分别是 REGULAR 与 ALTERNATIVE, REGULAR 是指单纯通过左右控制方向的模式, 而 ALTERNATIVE 则是用左摇杆模拟遥控车方向的操作, 笔者推荐使用后者, 因为 ALTERNATIVE 要比 REGULAR 操作要简单, 而且过弯时的操控也比 REGULAR 相对轻松。

模式介绍

游戏共有 4 个主题场景, 每个场景都以系列先前的作品作为蓝本设计, 系列的老玩家可以在游戏过程中找到熟悉的感觉。每个主题场景中 共有 16 个挑战, 每个挑战都有 3 枚奖牌, 为获得所有的奖牌而努力吧! 而这些挑战共有 4 种不同的玩法, 下面就为大家介绍各个模式。

竞速挑战: 竞速挑战就是最传统的赛车模式, 玩家需要力在最短

的时间内完成指定圈数, 并取得前 3 名获得奖牌。在这个模式中除了要熟悉赛道外, 还要避免被电脑的小车阻挡, 否则很难获得好成绩。

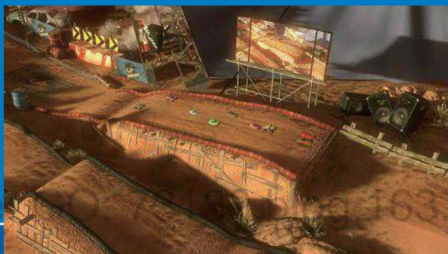
影子挑战: 影子挑战需要与 3 个分别代表 3 枚奖牌要求的幻影竞速竞速, 3 种颜色的箭头分别代表金、银、铜 3 种成绩, 虽然每个影子挑战的时间都相对较短, 但要获得金牌难度并不低, 熟悉赛道才是制胜的关键。

超车挑战: 在超车挑战中, 玩家需要在指定时间内超越指定数量的车辆, 注意点与竞速模式类似, 避免被前方的车辆阻挡去路即可, 可以说是最简单的一种模式。

漂移挑战: 漂移挑战原名意义就是要玩家控制遥控车进行漂移, 在规定时间内取得 5000 分即可完成挑战, 但要获得漂移挑战的金牌可以说是所有模式中最难的, 每一个弯位的切入点都需要经过反复的推敲, 十分富有挑战性。

官方奖杯复制大法

对于奖杯迷来说, 本作可谓十足的奖杯神作, 因为 PSV 版与 PS3 版的奖杯不仅分开计算, 而且在取得一个版本的奖杯并同步后, 只要进入另一版本后保持联网状态, 在另一版本已取得的奖杯就会自动跳出, 可谓十分罕见。



玩后感

虽然游戏的设计看上去比较简单,但实际游戏时的紧张感会让玩家欲罢不能,金牌挑战的难度毫不妥协,这也使得游戏的可玩度有所保证,在这里我们将为你推荐所有喜欢竞速类游戏的玩家以及奖杯证书。

《重力异想世界》DLC简介 VOL.2

军队篇扩充包简介



本次为大家介绍的是第二个 DLC,3月29日配信のDLC是“军队篇扩充包”,追加内容为“特务队员制服”、支线任务“军队篇(前)-ゲームの規則”、支线任务“军队篇(后)-勇气的幻想”、挑战任务“工业区 能量收集赛2”和挑战任务“异次元 重力滑行赛”。此DLC配信的服装似乎不如“猫女装”和“女仆装”那样有人气,不过凯特换装之后的军礼还是别有一番风味的,这个自由换装的条件和之前一样,完成“军队篇”的支线任务“军队篇(前)-ゲームの規則”后即可在家中选择,相关奖杯在任务中换装时即可得到。

军队篇的两个支线任务讲述了凯特作为一名军队队员,帮助军队与奈必作战的故事,字里行间可以看出尤妮卡对凯特还是抱有敬视的态度,当然这也是将对方视为一个对手所表现出来的态度,剧情中还交代了尤妮卡名字相关来源,也从侧面对正篇做了小小的补充。

新增的两个挑战任务难度虽然比本篇有小幅提升,但是相比于第一个DLC却是非常简单的,“能量收集赛2”要求时间很充裕,而且竞速的区域设定在非常狭小的管道上,只是挑战几次熟悉一下路线就可以很轻松地拿到黄金评价;而“重力滑行赛”考验的是异次元重力滑行的技巧,这个挑战难度因人而异,详细情况后具体叙述。

军队篇(前)-ゲームの規則

- ① 剧情过后凯特获得“特务队员制服”换装,接着被传送到指定训练区域接受训练;
- ② 在训练区域进行消灭虚拟奈必的训练,要求凯特消灭奈必数量比尤妮卡多,只要提升重力脚是非常容易达成条件的;
- ③ 消灭几批敌人后发生事件,前往指定地点救助呼吸的人员,到达目标地点发生剧情;
- ④ 剧情后利用重力抓取将目标人物带到战舰上即可,目标地点会有提示;
- ⑤ 随后发生大量奈必袭击事件,在剧情后凯特到达城市,同时发生救助市民任务,第一次任务需救助的居民一共有4个,位置均有提示,可以将他们集中好了一起前往指定地点,救出成功后发生剧情;
- ⑥ 剧情过后再次出现救人地点提示,依照上述办法再次救人后得到避难所被袭击的消息;
- ⑦ 到达指定地点和防卫队一起消灭奈必来守护避难所,凯特的任务是优先消灭空中奈必,随后帮助防卫队清理地面上的奈必,全部消灭后会出现一只大型奈必,解决掉后发生剧情,前篇结束。

军队篇(后)-勇气的幻想

- ① 剧情后凯特再次换装成“特务队员”,来到战舰后司令要求凯特跟随军队一起出发执行奈必捕获作战;
- ② 前往捕获地点时飞艇发生事故,凯特需要前往提示的目标地点



消灭燃烧中的水塔
 放置に備え付けた消火機、または相印点をすずめ給水タンクを重くクラブを用いて火災発生場所に近づきましょう。

救助驾驶员;

③ 到驾驶员旁边发生剧情,此时会出现奈必袭击,由于飞艇正在修理,周围出现重力能力会引发飞艇爆炸,所以此战只能用普通踢来解决战斗;

④ 消灭全部奈必后发生战舰被袭击事件,迅速返回战舰出现救火任务;

⑤ 利用重力抓取将战舰两侧的灭火栓拿起并向着火的地点即可,注意要在战舰耐久到达0之前灭火完成;

⑥ 由于奈必过多,导致城市也发生火情。此时会出现优先为城市灭火的任务,需要将上图中所示的盛水的容器扔向着火点。城市内一共有5处着火点,容器多在建筑物的顶端,利用重力抓取携带后扔向着火点即可。扑灭城市中的5处着火点后前往战舰,同样利用重力抓取将水容器扔向着火点救火,救火时要密切注意周围的奈必,不要被攻击到,全部灭火作业需要在战舰耐久到达0之前完成,时间非常紧迫;

⑦ 灭火后终于可以和奈必交战了,敌人都是杂兵的实力,轻松消灭后发生剧情,凯特从军队离开,后篇任务结束。

挑战任务

两个挑战任务中,“能量收集赛2”只要将重力能量持续力升满基本就无难度了,某些下落的地直接落下去即可,不要使用重力下落,这样可以节省很多能量。由于地形狭小且检查点相距很近,所以飞行时千万不要飞过头,只要合理分配重力能量的使用,只凭初期地点获得的一个能量块足以完成挑战。

而另一个任务“异次元 重力滑行赛”难度不低,重力滑行是必须升满的一个能力,此任务黄金评价的时间对于操作水平中等的玩家来说十分棘手,如果前半段经常停下来调整方向的话,后半段时间肯定是不够的。需要玩家对地形比较熟悉,然后快速通过环形跑道之前的全部检查点。环形跑道之后的几个检查点位置比较特殊,由于地面上存在着很多凹凸不平的平台,所以很容易偏向方向,当到达倒数第三、四个检查点时更要小心,因为这两个检查点前的平台倾斜角度接近90°,速度不够将无法走下一块平台。总而言之,这个挑战一定要在前半段抓紧时间,才能给后半段争取更多调整的机会。

奖杯攻略

<p>入队仪式 取得说明: 穿上“特务队员制服”</p>	<p>铁管飞跃者 取得说明: 达成挑战任务“工业区 能量收集赛2”的黄金阶级</p>
<p>游戏规则 取得说明: 完成支线任务“游戏规则”</p>	<p>香菇滑行者 取得说明: 达成挑战任务“异次元 重力滑行赛”的白银阶级</p>
<p>勇气幻想 取得说明: 完成支线任务“勇气幻想”</p>	<p>松茸滑行者 取得说明: 达成挑战任务“异次元 重力滑行赛”的黄金阶级</p>
<p>铁管奔驰者 取得说明: 达成挑战任务“工业区 能量收集赛2”的白银阶级</p>	<p>退役役官兵 取得说明: 完成军队篇扩充包的所有支线任务和挑战任务</p>

游戏进行时

IT'S GAMING



PS3 GAME

压倒性游戏 无限灵魂

来成为忠实的下仆吧!

操作指南

地图行动、剧情	
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
十字键	加血/开启领域/使用罗盘针
□键	攻击/度过剧情
△键	调出菜单/查看对话记录
x键	取消/开启、查看对话窗口
○键	调查、确定
L1键	变身
L2键	查看下仆提示
START键	显示地图/自动播放剧情



战斗	
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
十字键	选择项目
□键	萌杀
△键	切换下仆项目的攻击、回避
x键	取消、切换至自由光标
○键	确定
L1键	变身
R1键	显示简易画面
L2键	开/关下仆命令
R2键	查看演动画面
START键	跳过选项

基本系统

装备:本作中,装备分为S~I共10个级别,级别越高,装备能够强化的最高等级上限越高。

到游戏中后期,如果有替换下的不用装备,则可以将其这些装备变化为マテリアル,提升相同能力マテリアルの同时还可以通过合成加成能力,将マテリアル装备到武器上能够提升装备的能力。

角色作成、培养:到Gキヤッセルのエステサロン便能可以制作角色。初期可以选择的职业数较少,需要到无限领域的特定层数才可以进行解锁。在游戏中后期便可以着手培养角色,在エステサロン屋的能力开发选项中,选出需要培养的角色和从属角色。能力开发后两个等级的等级都会变回1级,但需要培养的角色基础能力会有所提高。

大陆下仆化:每个大陆上都有10个又シ,将它们纳入下仆,使大陆下仆度100%以上便可以让大陆成为自己的下仆,若将10个又シ全部下仆化后,大陆下仆度会达到300%,能够取得丰厚的报酬。将又シ下仆化的方法主要有三种,分别为使用特定性格萌杀、付钱和累积一定杀敌数。若不能满足又シ下仆化的条件,则会进入强制战斗。值得一提的是,在初期各个性格魅力值不高的情况下,即使选对角色有时候也不能成功萌杀又シ,此时玩家需要做的就是提升对应性格的魅力值。

无限界:无限界与《魔界战记》中的道具界类似,同样是机械性的。无限界一共100层,玩家会随机进行普通战斗。



舰队战,有时候还能随机遇到贩卖稀有物品的道具屋。值得一提的是舰队战,战斗胜利所能获得的经验值非常多,甚至可能是普通战斗的上千倍!因此刚无限界成为了后期升级的主要手段。

战斗系统

水晶:除了初期的部分战斗外,每场战斗中都有水晶。水晶分为大、小两种,其中大水晶的特殊效果影响整个场地,而小水晶的特殊效果仅影响周边一圈。水晶可以通过吹飞攻击敌人而碰撞损坏。撞坏大水晶可以进入lever状态,此时使用吹飞攻击产生的碰撞可以增加战斗结算时获得报酬的倍率。破坏小水晶则会对其效果范围内的角色造成一定伤害。



萌杀:本作的特色技能,利用不同的性格对敌人萌杀的效果也不同。萌杀的结果分为道具化、凶暴化和下仆化3种,笔者建议直接选择相应的性格萌杀大水晶,能够有效地提升下仆数量。

游戏心得

1. 在挑战无限界时,前面的几层建议玩家多多萌杀大水晶或者吹飞敌人,这样可以大大提升战斗结束后获得报酬的倍率。

2. 关于舰队战,在无限界中玩家通常会遇到HP比我方多不少的敌人,绝大多数情况下,玩家可以选择反射指令反弹敌人的攻击,给敌人造成巨大创伤。若玩家中了敌人的贯通弹,则可以使用HP吸收指令回复HP,只要掌握了这两点,



的属性后,发现萌杀时凶暴化增长速度较快,是因为对应性格的魅力值不足造成的,此时建议立刻停手。

舰队战:舰队战相对比较简单,只需要根据战斗中的台词选择对应的行动。行动分为攻击、回避和回复三种类型,灵活运用各种行动可以大大减小舰队战的难度。



除非人品极差,否则都可以轻松磨死对方。

3. 下仆玉暴走率高时,可以让シュンコ同时萌杀大水晶和敌人来来回回。此时先按△键将下仆效果更换成“回”,之后同时萌杀大水晶和其中一个敌人,在一个敌人凶暴化之后,成功萌杀大水晶便能将下仆玉暴走率降低到0%。

玩后感

本作可以看作是另类版的《魔界战记》,大量的“刷刷刷”,强力角色的培养以及无限界的挑战无疑会“萌杀”玩家的耐心。本作的战斗系统与之前作品相比有巨大进步,随机的各种水晶特效使得战斗百玩不厌。本作的最大缺陷在于硬盘安装后也会出现掉帧或行动时卡住的现象。希望被萌杀的玩家们,快快拿起手柄,成为绝对萌杀少女シュンコの忠实下仆吧!

从雅达利进入中国到今天的2012,电子游戏在中国已经有30年历史。《游戏机实用技术》作为一家专业游戏媒体,自1998年诞生以来,一直致力于推动中国游戏产业、传播中国游戏文化。

为迎接第300期杂志的到来,我们特意从本期起创办了“玩·家·春·秋”这个栏目,邀请一大批曾经或依然奋斗于中国游戏产业的资深玩家来讲述他们的意见、观点、感受以及故事。在上期杂志中我们邀请了国内知名剧作家、游戏评论家张弦,以及知名撰稿人、曾在多家游戏杂志担任重要职务的silence撰写文章,而本期将会为大家带来两名蜚声文坛的新锐青年作家的游戏感情。300期在即,敬请关注!

童年

文:王锐愚

王锐愚

1988年5月20日生于江西南昌,中国作家,短篇小说家,专栏作者,自由撰稿人。自2005年9月开始担任《游戏机实用技术》杂志社编委,擅长撰写游戏评论、业界新闻、时事点评,文章广泛活跃于《游戏·人》、《游戏城寨》等平面媒体,多次获得《游戏机实用技术》杂志最佳编委等奖项。2011年10月出版长篇小说《走路向天堂》,作品获得北京大学中文系教授、北京作家协会副主席、著名作家曹文轩的肯定。现任职于江西财经大学。



我的童年,长久以来,一个念头在心头迟迟不肯散去——我多想虚构一次童年。记忆是不确定的碎片,它像带刺的链条一样来回反复磨合我们斑斑的骨髓,令原本伤痛的美好沦落得犹如琉璃瓦片般易碎。

有一个东西霸占过我的童年,几乎所有的周末,下午,晚上,偶然加上白天,天明,我几乎将所有课余时间,至少在那时候,所有都归于一个名叫街机厅的东西。在没能完全知道街机厅为何物以前,我爱上过一个房间。我的父亲是老师,我们家住在学校里。我刚读小学一年级,学校离家只有一个菜市场的距离。记忆中,菜市场前约后约三百米,我最痛恨的是迟到,于是每天早早离家去学校,菜市场是必经之路。有一次(具体时间无从考证),我午睡过了头,醒来后一路奔向学校,路过菜市场,一阵喧哗的声响吸引了自己——那声响是冲着人敲过来的。我一面奔跑向前,汗水淋漓地狂奔;一面回首着不远处路旁的那个声响,头顶隐隐隐作痛。我依稀记得,那是一个黑暗的角落,直到现在依然没能弄懂,为什么在一个烈日当头的夏日午后,世界上还存有那样漆黑幽暗的房间?一整天下午,我脑海里一直都在幻想那阵喧哗是什么?它里面有什么?我的头怎么会突然痛起来?我以前怎么没注意到它的存在?它怎么能够发出令人兴奋的嘈杂声?它是一个奔跑时出现的意象吗?它是刚开业的超市,还是一家碰巧开门大吉正敲锣打鼓庆祝的猪肉店?莫非那只是我的幻觉,或幻听?其实,那里面什么也没有?放学后,我草草结束作业打劫,一路飞奔到记忆残余的那个地方,还在那里。我离它不足五米的距离,大门被厚实无比的棉布遮掩得严严实实。它坚持在朝四发出喧哗的异响。我追求生命里第一次的无法抗拒出现了。我缓缓走向它,推开了它紧锁的棉帘,驶入它无比宽广的海洋之中。即使在那个时候,街机厅也是所有孩子的幻想,幻想总是无法触及。此后从学校回家,我再也无法忽视它的存在,时常在里面漫步,站在一旁驻足观望远比自己高出一般的大龄青年把玩街机按键,自己矮小的身材淹没在人群里,掏掏口袋,手里有四五角零花钱。

我喜欢在街机厅里冒险。因为,未成年打游戏是明令禁止的。事实上,最大的问题不仅是规定的条文,而是街机厅的不良少年。我不参加校内活动,小学半年过去也没交到一个朋友,偶尔想找个个人聊天也鼓不起勇气,那时的自己胆小如鼠。再也没有沿着冒险更值得追逐的故事了。我背着书包,放学后独自连接学校与马路的田间小道晃悠悠地,嘴里哼着不知名的悠扬小旋律(都是自创的调调),太阳悄悄随着暮霭覆着西面的山脉落下,双脚踏步快速前行……在我写作童年的很多时刻,像现在这个时候,外面下着雨,这一秒钟,我会情不自禁地感到去街机厅的路上也在下雨着。你没有带伞,身旁的同学谁都不愿与我共用一把伞!没准你根本没带伞!你依偎在街机厅漆黑蔓延的墙壁上,来回四前前后后张望不已,仿佛这里是你唯一可以依靠的肩膀。我的记忆都是如此的片面。



想象六岁的自己,在发生意外之前,天真烂漫的童年,趾高气昂,像里像气,天真烂漫,上课的时候从不开小差,课间时分不爱打闹,爱好是什么都无从甄别更别提爱什么,每天放学后冲向街机厅到处乱逛,面积有限的房间对你来说竟比大如天,惭愧地连一个游戏的名字都喊不出来;一个与异形打架的游戏,可以两个人一起玩,老怪个个凶悍恶心;有一个游戏非常好玩,是开枪射击的,过关的游戏,第一关是在越南,子弹难以拾,捡到子弹后火力会很猛,还可以扔手榴弹,最厉害的是可以坐坦克,坐上坦克就厉害咯;三国打架的游戏好多人玩,没有一次不是围困别人的,叫赵云的人长得好好,张飞也很厉害,可从从来没有将游戏打通关;水下开潜艇的游戏时常没人玩,你就会噗通一声坐上去,一只手握着手柄,另一只手在两个圆形按键上来回个不停,嘴里自言自语地说道:“开始打咯!”画面上确实是在游戏中,但是打游戏的是电脑,不是你,你再次摸了摸空空如也的小口袋,里面是一只钥匙和一只蓝色圆珠笔。除此以外,还有什么?是尤为出彩的风景,可偏偏偏构筑出来的是截然相反的不对称声线。

街机厅的一年,给予我的是美好如初的纯真。我从没玩过一款游戏,看过的很多游戏也都无从知晓它的名字,没有一个人愿意与当年的那个孩子说话。他身高不足一米二,很少看到到屏幕上浮现的那个(他在大矮小),每每无法看到画面(因为各种各样的原因)的时候,他就会轻轻地闭上眼睛屏息凝神听那个世界传来的嗒嗒——是他与它第一次邂逅时的嗒嗒。那一整片不经凝视的嗒嗒,在双眼闭合,夕阳不再的瞬间,突然变得越发真实。当生活越发浮躁的逼迫我们去追求平静的心灵,我们总会忍不住去追忆童年的一份真义——或许永远都无法离开的故事。后来,因为一次意外,我休学了一段时间。搬家离开了校内的住处,来到了市外生活,我转学了。我没来得及与街机厅告别就又与它相遇了。高新的学校不远,我发现了一家街机厅,结交了一位要好的同行,他无所保留地告诉了我所有“喊不出名字的游戏”的名字。

可能就是现在,我都希望能够忘掉那些名字,那些用两三个字眼就能够定义的符号。也可能只有那样,我们可以在一瞬间敲定自己的对象,去对它说话,与它交换记忆的胶卷,我们就能感到庆幸,庆幸下一次书写的时候它还是那个它的模样。我们就如同以变幻自己的童年,因为它是一幅印在板子上的油画,它就是这个样子。可是,我们都失去了改变,或者至少还能够在这第二个世界以另一种方式改变它的机会。游戏与文学,两个原本不同世界的存在之间,一条不确定的线,可能是它将原本无法凝和的事物拼凑在了一起,就如同这样的对称却不完整的文体。起初我很开心,但接着我又无比悔恨自己,因为在记载过往的同时,又一次不小心地虚构了很多虚构的嘴角,可直到如今我一无所知无法去虚构,也是我们都不可能去虚构的,想必都是我们忘却了可偏偏怎样都不舍得放手的。

次世代青春

文：孟晓智

孟晓智

作家，著有长篇小说《少年摇滚日记》、《师范风流浪》，长篇古龙儿童剧《梦幻西游》编剧。

百家方言喜剧《安乐园》、长篇古龙儿童剧《梦幻西游》编剧。



记忆的回收站里有什么，你就只能梳理什么，现在我要梳理的是一些褪色的青春往事。和课本无关，与游戏有关，然后这些都不重要，重要的是光阴老了一。一位诗人曾写道：此生如在秋雨中。后来，我偷偷在前面加了一句：倘若雨季/此生如在秋雨中

2011年，我第一次买PS3正版盒装的时候，站在游戏店里，不知为何想起围棋大师林海峰说过的一句话：棋下到这样，眼都要流下来了。我当时就想，玩电子游戏玩到26岁，才第一次正儿八经地买正版游戏，眼都要流下来了……我朋友在旁边嘟囔，你买个锤子啊，其他店里都卖5元一张，这里要300多一张，肯定有诈！我说，你懂个茄子！朋友拿起一盘《旺达与巨像》仔细端详，这游戏好玩吗？我说，废话，300多呢！

1991年夏天，我半睡半醒的背着书包去上学，心里总是惦记着堂哥家那一台任天堂。直到现在为止，我都没有玩过小霸王学习机。后来，朋友和我聊起游戏机，提到小霸王其乐无穷啊，我总有一种有优越感油然而生，看其无耻地卖萌：小霸王是什么呀？可以吃吗？

堂哥也是娇生惯养独生子，自然对我毫不客气，站着茅坑不拉屎，双人超级玛丽，1P挂了接着用2P玩，敷衍我“下一局让你玩！”于是，天真烂漫的我就开始漫长等待，每到下一年还是没有摸到2P的手柄。于是，聪明机智的我开始给爸妈斗智斗勇，趁着三口之家逛街时，采用迂回战术，漫不经心的把他们领到游戏店门口，排在一群孩子的屁股后面伸长脖子盯着小彩电里的动画人物，一动不动，父母劝我走吧，我就说给我买一台堂哥那样的游戏机我就走，当时老爸老妈就石化了，心里一定在想：这小子伙居然学会威胁了？老妈给老爸使个眼神，二人不理我，快步走开……于是，足智多谋勇敢不屈的我立即倒地，满地打滚，嚎啕大哭：我要堂哥那种游戏机！不买我就不回家啦……”后来，我的第一台游戏机就这样到了手，但是买回家一看，这玩意儿的名字居然叫“海天使”，我问我爸，怎么和堂哥的那台牌子不一样啊？我爸摸着我的脑袋说，任天堂海天使，都是一个系列的，你想想，天使都生活在天堂里面，咱们这台海天使要比你堂哥家那台任天堂好玩……

对于后来买了本游戏机什么技术的杂志才晓得任天堂那台游戏机叫FC的感情和回忆无需多言，因为篇幅实在有限，就留在日后的小说与剧本里吧！单说一句，你只要听听那些FC的原声配乐就会浑身鸡皮疙瘩一地吧？看一眼那些马赛克画面就会四十五度仰视天空泪流满面吧？

2011年1月，当人们热切期盼着iPhone 4S降临开始排队等待购买之时，我总有种恍然隔世的感觉，不禁想起十六年前，我于东方红影院旁边的小院里，有一群更为狂热孩子们，他们在寒风中彻夜等候，等待我一生中的次时代——MD包机房的开业。[此处恶搞UCG143期特别企划]即便到现在为止我也不曾拥有过MD，而是在包机房度过了所有愉快的童年岁月。

因为MD上面有素质隔世的格斗游戏《龙珠》和《幽游白书》，更令人匪夷所思的是，这家包机房的老板是老两口，老头心灵手巧，居然令人发指地把MD改造成了街机！双槽机！SART居然安装在机柜顶部由老太操控！所有游戏目录老大的流粉笔写在墙上——[雷人翻译自然不，火龙球（火枪英雄），流氓三巨头（怒之铁拳），国大天王（四火魔王），日本波尔克·乔

丹篮球（篮球飞人）单打双打皆四元！玩一小时送一局《战斧》或《空牙》……有一次，我和一个素不相识的孩子在同时等机器，前面的那个孩子时间到了，下机，我俩同时把四块钱递给老大，老大看着我们俩，眼珠一转，问我，你玩啥游戏？我说，《幽游白书》！老大又问那孩子，你呢？他说，《幽游白书》！老大空虚，那你们双打，各玩各的……等我急死未下的下机后，走在空荡荡的回家路上，总觉得哪里不对劲……十几年后，我开起了PS2包机房，当两个孩子同时催我钱争抢一台机器的那一瞬间，一道白光闪过我的脑海，往事一幕幕，伤心一幕幕，继续在我心中的不解之谜终于在那一刻真相大白了，我微笑着接过那两个正在玩《龙珠》的孩子忽然转头问我：叔叔，刚才我们每人给了你一元，一共八元，共两个小时哦！我一听，险些从椅子上摔下来，我就：现在小孩可比小时候聪明多了！我说，不行！各玩各的靠是一起玩一小时，况且你们两个又不认识！这俩小鬼愣了一会，互相交头接耳一番，然后分别笑眯眯地对我说，叔叔，我们认识啊，他叫XXX，他叫XXX……我无奈的摇摇头：好好吧，叔叔逗你呢，没事儿，两个小时要交钱……

哼哼，小鬼，你们毕竟“图样”还想着和我玩“里格楞”！本大叔已经想好了，如果后面有人排队，我就把托票请快你们一个小时，如果后面没人排队，就让你们打够时间，嗯，看来我还是一个有良心的奸商嘛……

1998年，一贯暴暴的我这次依然不晓得PS叫PlayStation，

只知道那是索尼出的游戏机，所以就叫索尼！后来买了本游戏机什么技术的杂志才晓得索尼那台游戏机叫PlayStation，所以大家平时要多读书才能增长知识呢！

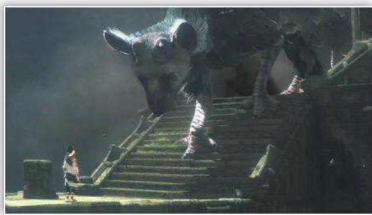
说来惭愧，身为资深玩家的，我PS上的游戏我只精通《Bio2》和《WE》，诸如《FC》《DO》什么的压根就没玩过，因为《Bio2》对我的震撼太大……

最难忘的是里昂穿梭在警察局时，神秘钢琴声响起，里昂孤独的脚步声，心脏瞬间提到了嗓子眼，当里昂路过一排玻璃窗时，“啪”一声巨响，一只丧尸破窗而入，当时我把手一扔，在场的几个哥们居然有一人吓尿了。在我们成年后每次聚会喝酒时就成了经典的笑谈。

PS2降临在我身边时，大概是在2006年左右，那时我开了PS2包机房，杰克斯塔特、奎奇、斯内克、旺达、里昂肯尼迪、39001、50006、70006……请原谅我的夏然而不知（再真是，字数超过了2500），海子说过，拒绝泪水和回忆……

再次不经意掉进记忆的漩涡里，心乱不已，下笔无神，思绪凌乱，就好像比那些不经意间失去的、不遵循的青春吧。

记忆的回收站里其实什么都，就看你如何梳理。游戏从来都是那个游戏，只是你已不是原来的你罢了。不是么？只有记忆不会老去，只有生活还在继续，告别一段就生活的时候就要迎接一段新生活，如今，年轻无为英俊潇洒的我依然对未来充满憧憬，我没有宫本茂的马里奥，没有小岛秀夫的《MGS》，没有三上真司的《Bio6》，没有田文人的《ICO》……但是，我始终有一顆年轻躁动生活的心，请不要说再见，我的次时代青春！顺便问一句，《最后的守护者》到底啥时候出啊？





末世情结

游戏编剧对世界毁灭的执念

昏暗的房间里，他拧开台灯，对着书桌前厚厚的稿纸点了一支烟，鼓起胸腔一口气吸掉了半根，然后在鼻孔中缓缓地喷出，整个房间似乎也变得烟雾弥漫起来。

在已经斜着一堆烟屁股的烟灰缸里按熄烟头，他熟练地拿起钢笔，沾上墨水，一挥手便写下了文章的标题，洁白的稿纸上，清晰地写着“2012年4月13日”，黑色的字体正在一点地点地渗入纸张当中，渐渐地变成工整的铅印字。

他再摸出一支烟，点着，夹在左手掌上，眉头轻皱，开始奋笔疾书起来。他写得很快，似乎已经习惯了把头脑中构筑的语句迅速化为笔下的文字，除了抽空吸一口烟喝一口水，似乎从不会停下来。稿纸被一页一页地写满，翻走，飘落在他吐出的烟雾中，不见踪影。

烟抽了一根又一根，墨水换了一瓶又一瓶，他书写的速度和动作都丝毫没有变化，惟有眉头皱得越发地深。突然，他的笔顿住了，愣愣地看着稿纸上的文字，直到手上的烟烧到了手指才清醒过来，然后重重地叹了口气。

房间中的烟雾被吹得干干净净，露出挂在墙上的装饰，那是一块巨大的石板，上头刻有希伯来文的名称，意思是“在开始之时”，而现在，人们都把它称为《创世纪》(Genesis)。对他来说，这是每天写作的大纲，也是自己曾经有过的激情见证。

他花了六天拟出了这个世界的大纲，在悠闲地休息了一天，就开始了无穷无尽的工作，写

走兽，插飞鸟，绘游鱼，书鸣虫，文载生老病死，笔控日出日落。在头一万年，他对此充满了激情，创世的成就感还在激励着他，让他一次次制造出奇迹，降下神启。直到有一天，一个疯狂的念头抓住了他的思绪——他不再满足于作为一个书写者，而是要创造一个属于他的化身，活在自己的故事之中。

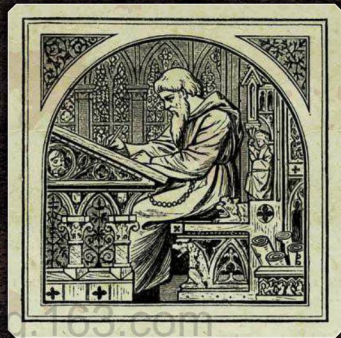
当故事中的人们把他的化身绑在十字架上课时，他第一次对自己写下的故事感到了厌倦。曾经，这个剧本里头的一树一木都在他控制之下，飞禽走兽简单的思维超越不出他的想象，他可以解析一切，提供万事万物的答案。但他创造了人类，费心费力地用一字一墨来将他们描绘得越来越像自己，却没想到整个故事渐渐地失去了控制。每个人都有他们的生活，每个人都有他们的命运，而且他们正在变得越来越多，每天都要占据他大量的时间去写作，整个世界正因为疏于打理而渐渐地衰败，大量的物种正在渐渐地灭绝。

他并非没有尝试去减少人类的数量，地震、洪水、瘟疫、战争、屠杀，任何他能够想象出的可怕灾难都曾出现在他笔下，但这是这不管用，他们没有减少，却仍然顽强地增加着他们的数量。如今，他们大约有70亿，哪怕仅仅是为他们当中每一个安排剧情都已经占去了他几乎全部时间。这不再是他的故事，他的剧本，而是成了人类的剧本。他不再是一个创作者，而是

一个苦工，只能被自己的造物牵着鼻子走。

一千多年来，支撑着他熬过这段日子的，除了一根又一根的烟，只有那个刻在创世纪上的结局期限：2012年12月21日。

默默地数离这个剧本完结的时间还有多久，他满意地点点头，重新下笔写了起来：“略为沉思后，一个念头出现在小编稀饭的脑海中，他决定为自己负责的特企写一个特别的开头，在这个故事里，上帝就是一位劳累不堪的编剧，他书写了整个世界的剧本，如今却已决定要将其毁灭，特企的内容，也由此展开……”



何为末世

在我们的世界中，关于世界毁灭的预言和神话多种多样，这曾经是古老传说和宗教法典里的警示，如今却已经成为了各种艺术作品当中常见的主题。末世，故名思议，就是世界走到了末日尽头，人类的文明被毁于一旦，生机断绝，甚至连宇宙也被化为一派死寂的虚空。导致末世的原因多种多样，公元前2800年，亚述人就曾在他们记载文字的泥板上预言了世界末日，土地走向灭亡，贿赂和腐败随处可见，但却没有陈述末世的因由。相比起来，因为电影《2012》的关系，玛雅预言中的2012世界末日已经变得广为人知，这部电影除了利用这个古老的预言来编写剧情外，还为末世找到了一个似乎颇有些科学证据的原因：因为太阳内部能量活动达

到顶峰，大量的中微子射向太阳系内的行星，也包括了地球。地核因此而温度升高，导致了地球表面灾难频发，甚至引发出新的一次大陆板块漂移，从而导致了人类文明的毁灭。

不过在游戏世界当中，末世的定义和产生的原因就显得相当多元化，最最经典的原因自然是魔王现世，带领魔军侵略世界，如果没有英雄挺身而出打倒魔王，世界就会迎来毁灭。以今天的眼光看来，这种古典设定的情点实在太多，对于末世的原因也总结得过于粗糲，不过这种末世形式却仍然普遍存在于大量的角色扮演游戏甚至其他类型的游戏当中，哪怕到了今年，还是有《大地王国 罪与罚》将这个古典的故事模式又重演了一遍。



《剑传说》的魔王达奥斯

随着游戏界的发展，游戏编剧们对于末世的应用也变得越来越丰富，虽然古典的邪恶力量入侵模式仍然被大量沿用，不过在细节却有了许多变化。美式游戏喜欢强调视觉冲击力和血腥元素，所以侵略者们往往都是些基本上无法沟通的怪物或者侵略性极强的外星人，跟他们讲道理是不现实的，而任由他们恣意妄为则会令世界遭到毁灭，最有效的对抗手段就是拿起机枪赏它们几颗子弹。而比较注重人文关怀的日式游戏则致力于挖掘魔王的内心世界，让入侵者变得可以被理解被接受，甚至于可以创造出互相合作共存拯救世界的局面。

与此同时，其他原因产生的末世也在不断地被游戏编剧们发掘，深化。因为自然原因而造成的世界末日算是比较常见的一种，例如在去年的大作

《狂暴》当中，因为陨石撞击地球，整个地面毁于一旦，人类文明也在一瞬间灭亡，只有极少数生命存活了下来，在变成了废土的地球上求生。

而在故事背景非常相似的“辐射”系列”当中，导致世界末日的却是另一个常见原因：战争。不受控制的核战让整个地球都毁于一旦，残留下的人们必须面对已经在辐射影响下面目全非的世界。这种在冷战时期产生的恐惧而引发的末世幻想直到今天仍然是游戏编剧们最钟情的题材之一，不过大多数时候只会用于作为末世的威胁，而不是末世的背景，例如“COD 现代战争”系列”里头，因为恐怖分子们的阴谋，整个世界都被卷入了战争的漩涡，核战的危机一触即发，以普莱斯为首的英雄们要以他们的生命为赌注来阻止灾难的发生，末世成为了游戏剧情里最不为人关注，却一直存在着的阴影。

总结起来，末世的原因仍然集中在邪恶力量入侵、环境剧变和战争三个主题上，游戏编剧们可能会在这些原因的细节上作出变化来试图让玩家们不产生既视感，不过其基本的形式却是不变的。



末世的状态分类

末世将临

这是最为典型的末世剧情设置，世界正面临着被毁灭的危险，某个邪恶的力量正在某个城堡/地下城/洞穴中酝酿，种种迹象都表明正有一场巨大的危机在逐渐靠近，神棍与先知奔走呼号，宣扬一位英雄定将击败魔王拯救世界。于是，在某个时刻，我们的主角因为各种原因，肩负起了拯救世界的命运，开始了击败魔王的冒险旅程。这种末世形式在后期有非常多的变种，不过其核心形式仍然是存在着某个威胁——预言警告——勇者诞生——冒险成长——击败魔



剧情中出现末世的非常多，为了作出区分，这里我们以游戏中处于末世的阶段来分类，来更为清晰的归纳不同游戏中的末世情景，并选出其中有代表性的游戏详细分析。

王——拯救世界这个套路。英雄和魔王的概念视游戏本身的题材不同而会发生变化，例如现代战争题材故事中勇者会变成军人或特工，而魔王也成了恐怖分子或者某个疯狂的独裁者，但两者在剧情中的基本功能并没有太大变化。因为开场的时候末世尚未降临，玩家可以在一个相对平和的情况下开始游戏，所以这一类型的末世很爱剧情节奏相对较慢的日式角色扮演游戏欢迎，许多这一类型的游戏使用的都是典型的末世将临背景，最为典型的例子自然是日本国民RPG“勇者斗恶龙”系列，其他经典的RPG大作如“最终幻想”系列和“传说”系列”也经常使用这一种模式。

《刺客信条 启示录》

末世原因：大灾难 | 救世英雄：Desmond Miles



Animus 上醒来的 Desmond 得到了第三位第一文明幸存者 Tinia 的明确指示，要立刻采取措施去阻止即将于 2012 年年末发生的

“提起《刺客信条》系列”，首先想到的必然是刺客与圣殿骑士两大阵营，毕竟初代的故事主要就是围绕这个主题而展开的。不过，初代中也会有一个十分重要的物品，那就是双方都要获得的“圣物”——伊甸之果。在接下来的作品中，以伊甸之果为线索，引出了犹如先知般存在的第一文明种族，并从他们的话语中领悟到了大灾难即将降临这个预言。不过，第一文明大都出现在历史的末尾阶段，深邃难懂的措辞仿佛不属于这个时代，因此主角与玩家一样，对于可能会发生的所谓大灾难，只有如晓程度的了解，既不明白何时发生，也不清楚怎样阻止。

将“大灾难会带来世界末日”这个预言提及最明显的是系列最新一作的《刺客信条 启示录》，从

大灾难（具体哪个世界的时间线尚未有定论）。按照第一文明的说法，这次人类要面临的大灾难已经是历史上的第二次了。第一次大灾难发生时，受到重创的是诞生早于人类的第一文明，虽然人类也受到了一定的创伤，但并没有像第一文明那样只有极少数幸存了下来，为了让自己的种族延续下去，第一文明选择了与人类共同繁衍下一代，而刺客，就是“两个世界的孩子”。

将祖先记忆全部连接起来的 Desmond 明白了末世的真相，《刺客信条 启示录》的故事也在他恍然大悟的那一刻戛然而止，究竟需要采取何种措施才能拯救世界，这场大灾难与圣殿骑士预备 2012 年 12 月 21 日发射卫星的举措又有什么联系，他们只能在续作中去寻找答案。

《星之海洋2》

末世原因：星球毁灭 | 救世英雄：克劳德

一部优秀的戏剧少不了鲜明的矛盾冲突，游戏也是如此。不遇到主角危机，怎么能显示出我们主角的英勇神武？说到危机，就不能不提到在游戏中最常见的一种危机——世界毁灭。和美式游戏不同，日式角色扮演的游戏剧情多以主人公的蜕变为主。因剧本的特殊性，该类故事中要碾碎世界的最终 BOSS 往往只是个概念般的存在，仅有十几分钟的戏份，全剧的高点则在于主人公的蜕变过程。这些主人公一开始并非是一名能肩负救世大业的英雄，更多时候，他们仅是一名像你我那样普普通通的小市民。在一个突如其来的变化中，这些主人公脱离了正常的生活轨迹，被迫靠着自身的努力在这弱肉强食的环境中生存下去，为了保护心爱的女孩和在旅途中结识的伙伴，一次又一次超越自我，最终打败邪恶的势力拯救世界。

《星之海洋 2》中的克劳德就



是这种构思的代表角色之一，他在一次意外中被时光机传送到遥远的星球中，并阴差阳错救下了本地居民露娜。这个星球有一个远古时期留下的传说——当大地毁灭之时，身着异服的勇者将手持光剑，消灭魔王拯救世界。正好符合传说描述的克劳德被授予消灭魔王索隆的任务，可是克劳德的父亲实在太过伟大，他从小就被周围的人寄托过多的希望，终日生活在阴影之下。缺乏自信的他开始只想着如何回到故乡，更别提消灭魔王拯救世界。在游戏中，玩家就如同克劳德一样，在一次次磨练中成长，随着企图毁灭星球的魔王被攻破，玩家也经历了一次心理的成长。

《机战》系列

末世原因：众多野心家一通乱搞 | 救世英雄：不计其数

在 ACG 世界中从来不乏企图征服世界的野心家，历来讲究正邪分明的机器人动画更是如此。大多数作品讲述的都是一个企图征服（或毁灭）世界的野心家（或外星人）突然发动战争入侵主人公的家，在人民处于水深火热的时候，这些拥有主角光环的家伙便莫名其妙地学会驾驶正常人需要训练 N 年才能熟练操控的机器人和入侵者战斗，并且这些机器人往往都拥有远超普通杂兵的超群性能。



而汇聚众多机器人动画的机战就是此类的典范，里头的反派人物总是随着自己的心情突然发动侵略战争，严重的甚至企图毁灭，就拿系列最新作《第 2 次超级机器人대전之再世篇》来说，里面的《天元突破》相关剧情就十分符合末世主题。反螺旋族为了防止未知的威胁，严格控制地面上人类的数量，当第 100 万人类终于降生于世的时候，反螺旋族发动了人类歼灭战争。大量的反螺旋族从天而降，向人类展示他们的强大实力。末世的情剧虽然显得有点老套，不过从行情来看广大玩家还是喜闻乐见的，所以在《机战》的世界中，各个世界就一次又一次地面对着各种危机。

《最终幻想 X》

末世原因：辛的复活 | 救世英雄：大召喚士尤娜

时至今日，恐怕已经没有人敢否认《最终幻想 X》在全系列乃至整个 JRPG 历史上的崇高地位，而《最终幻想 X》最为人们津津乐道的一点，便在于游戏那凄美的剧情。该作的剧情具有一定的深度，对于普通玩家而言，如果不深入挖掘游戏的背景，即使通关也只能对剧情有一个粗略的了解。

《最终幻想 X》的故事发生于一个名叫斯布拉的世界，这个世界由一块巨大的陆地和几个岛屿构成。斯布拉的人民过着艰苦的生活，因为每隔一段时间，就会有一个名为“辛”的巨大怪物出现，将世界破坏得不成样子。辛的样貌无法描述，如果一定要描述的话就是一片巨大的肉。尽管在斯布拉上魔法和科学都很盛行，但这两者在辛面前都如同儿戏一般，人们面对辛的时

样，都是以幻光虫构成的，而其核心就是曾将它击倒的终极召喚兽，因此用终极召喚兽来干掉辛的办法并不能彻底消灭这个恶魔。只不过辛每次被打倒之后都需要花很长的时间来重新聚集幻光虫，在这段时间人民可以暂时过上和平的生活，这段时间被称为“那基节”。虽然在那基节上所有人都很开心，但谁都知道幸福的日子相当短暂，因为新的辛很快就要出现。可歌可泣的是，斯布拉从来都不缺乏甘愿牺牲的大召喚士，这也使得斯布拉的文明能够不断地重建。而《最终幻想 X》的故事正是讲述了尤娜和她的从者们打倒辛的故事。不过在故事的最后，死之螺旋终于终结，尤娜等人找到了能够彻底消灭辛的办法，斯布拉的人民也迎来了永远的那基节。



但不为人知的真相是，辛和斯布拉的魔怪

古卷轴V》、《大王国 罪与罚》与《质量效应3》等近期的角色扮演大作。



末世降临

比起前者,这是更为受美式游戏偏爱的类型。在这一类故事里头,预言中的灾难已经发生了,又或是根本毫无征兆地就降临,人们在遭受着灾难的折磨,期盼着能够有某位勇士来拯救他们与水火之中,并击败邪恶力量的源头或魔王。

末世降临与前一个类型其实界线并非很明显,原因在于部分末日降临的故事在中后段时很有可能会进入末日降临的阶段,所以区分两者明显标志还是在故事开场时,世界环境到底是相对安定还是已经烽火四起。末世降临的最

大好处就是可以让玩家立刻进入游戏营造的氛围当中,为人物的生存而担忧。许多这一类型的作品都会立刻把玩家放到险境当中,让玩家在搞不清情况的同时却不得不挣扎求生,同时磕磕碰碰地熟悉游戏的系统。期间玩家一般会有机会见证末世降临时的景象,并且亲身经历其中的许多可怕灾难,当终于完成游戏的序章并来到一个相对安全的地方时,玩家肯定会紧紧地松一口气,然后发现自己已经完全投入到了游戏的故事当中,不能自拔。

不过对于许多习惯了日式游戏的慢热型玩家来说,末世降临的故事模式有点过于直接,会让人感到不适应。末世降临的典型例子包括了《上

《质量效应3》

末世原因:收割者入侵 | 救世英雄:指挥官谢帕德

如果说 Bioware 锁社的两大品牌有什么共通点,可能关于末世的预言算是其中一个,不过比起在《龙之世纪2》中沦为陪衬小怪的“黑灵”(Darkspawn),《质量效应》系列(《质量效应》、《质量效应2》)当中的收割者(Reaper)不但更为强大,而且因为用了系列前两部作品作为铺垫,所以在《质量效应3》中,收割者的入侵便显得既令人恐惧又令人扼腕叹息,这种神秘的入侵者从来没有大量地出现在玩家面前,而曾经和联盟军队正面交锋的收割者战舰“霸主”(Sovereign),仅靠本身的火力便让联盟的军队领

伤惨重,泛宇宙世界的文明种族又该如何对抗收割者的全面入侵?

末世的危机便是如此贯穿了《质量效应》系列的谢帕德指挥官三部曲,作为一个如影随形的威胁,不时在谢帕德的冒险旅程中暴露出些许狰狞的真面目,直到在系列最终章才展露出他们的强大力量。抛开因为过于简单



粗暴并缺乏变化而遭到粉丝口诛笔伐的结局不谈,整个《质量效应》系列就是一次末世描绘的教科书式范例,先是在第一作中用霸主的强大力量和特遣精英萨伦(Saren)

受到操控的下场来展现收割者的强大力量和阴险的精神控制能力,然后是《质量效应2》中用普洛仙人(Prothean)展现了收割者对于有机生命种族的同化能力,最后在《质量效应3》中,这些力量都被忠实地展现出来,大量的收割者从天而降,地球瞬间沦陷,各个种族被改造成各种不同的傀儡,已经深受收割者影响的幻影人(Illusive Man)指挥官克鲁伯斯(Cerberus)四处破坏泛宇宙世界的抵抗收割者的力量。末世的威胁就如同一个低劣的副角色,却在三部曲的高潮时突然成为了主旋律,其转换手法之巧妙,值得无数后来者去效仿。

《龙之世纪》

末世原因:黑灵入侵 | 救世英雄:幸存的友袍守望者



就系列初代的震度来说,其实《龙之世纪》比起《质量效应》要强,毕竟在后者的故事中,收割者尚未全面入侵,而在《龙之世纪》中,由黑灵组成的枯潮(Blight)已经席卷了故事的主要发生地弗雷登(Ferelden),无穷无尽的黑灵摧毁了一个又一个村庄和城镇,恰逢弗雷登统治阶层陷入动乱,黑灵的入侵变得更加无法阻挡。但比起这个大背景,整个故事残酷的基调却是在友袍守望者的就位仪式便已经定了下来。为了对抗黑灵,那些最勇敢的英雄们喝下黑灵的血液,以此获得对自己更好的感应能力,从而能够让自身更有效地抗这

些来自深渊之路(Deeper Roads)的怪物们。但是这种危险的就职方式存在着非常高的致死风险,在游戏初期包含玩家在内的三位见习友袍守望者,一个死在了仪式上,一个因为临阵退缩而被处死,只有主角艰难地活了下来。《指环王》的古典末世降临背景下,《龙之世纪》还是靠着剧情细节上的考究营造出了浓厚的黑暗奇幻风格,奠定了故事本身的基调,也让末世之时的残酷人性更显得震撼。但尽管初代是如此地成功,这个系列的续作《龙之世纪II》却没有延续末世的故事风格,把叙事叙述重心转移到了城市里的政治斗争当中,更为繁复的叙事手段却因为制作周期的限制而无法完全铺开,最终让系列评价受到了很大的影响。如今系列粉丝最为担心的并不是游戏中的末世,而是这次滑铁卢是否会让本系列迎来“末世”。

《战争机器》

末世原因:兽族入侵 | 救世英雄:马库斯

《战争机器》的故事发生在空空的Sera行星,这个星球上石油已枯竭,人类只能赖以伊姆能源来维持生存。不过对于这种稀缺能源的渴望导致国家与国家相互划分势力,最终形成了两个阵营,分别是UIR和当时的维安政府。两者争夺能源的过程最终导致了钟摆战争,战争最后,维安政府虽然获得了胜利,却从而引发了“事变日”的爆发,大批兽族从地底出现,人类在兽族的进攻之下逐渐颓败,临近灭亡。抵抗阶段,维安政府打算使用终极武器黎明之锤来毁灭整个星球以外的地区,黎明之锤将覆盖星球几

乎变成了废墟,然而兽族却因为躲入地下而并没有灭亡。星球上其他地区的人类受害者对维安政府恨之入骨,组成了“游民”联盟。随着兽族的再次反扑,人类存活最后的希望落在了马库斯一行的身上。

《战争机器》看似与《世界末日》这种电影剧情类似,实则是与本质上区别的,虽然同是从地底下钻出的侵略者,《世界末日》是纯粹抵抗外来侵略,而《战争机器》中兽族出现正是因为人类抢夺能源而引发的战争。如果不是战争导致的伤亡,人类能够团结起来,或许抵抗兽族时会是另一番局面。看似野蛮、血腥的《战争机器》骨子里其实是一部反战题材,游戏中无处不表现末日的残酷,然而终究造成这一切的,是人类自己。而为了自己的利益动用黎明之锤来将其他区域化为灰烬,也表现出了人类不亚于兽族的残酷一面。





More, GO: 73139.blog.163.com

《狂暴》

末世原因：小行星撞击 | 救世英雄：方舟之子

时间轴倒回游戏开始的131年前，也就是2004年。

NASA发现在深层空间有一块巨大的陨石，大小约等于曼哈顿地区，通过轨道测算，该陨石将于2029年与地球相撞，该陨石被命名为99942阿波菲斯。在20年内，距离地球越来越近的99942阿波菲斯被认为目前为止撞击地球的最大规模的小行星，越来越多的天文爱好者关注到了这颗行星，美国政府无法隐瞒，只好公布事实真相，但是刻意降低了这颗小行星的规模，并且宣传是“丝毫无害地，可以掌控的”。NASA

和ESA认为在未来的十二个月之内危险评级还会进一步上升，但是此时社会并没有出现动荡。

其实这段时间美国政府并没有闲着，他们秘密启动了一个“伊甸计划”，无数巨大的收容器（方舟）被埋在了地下，准备在小行星撞击



地球之后为人类物种延续留下一线希望，方舟保存了最优秀的人类基因和最先进的技术，并且采用了各种先进技术确保里面的人可以活过陨石撞击。同时美国政府在地堡军基地深埋大量武器军火以及一部分的军事人员，准备重建灾后政府。

小行星撞击前的4个月人们意识到之前“可以掌控的”小行星将会带来多大的灾难，社会开始出现骚乱，人类的一切秩序都荡然无存。同时伊甸计划正式启动，方舟掩埋深度被加深，政府机构开始进行避难。

公元2029年12月，这颗陨石在月球上发生撞击后弹到了地球上，撞击爆炸当量为

100万吨TNT。国家崩解，城市消失，水枯干涸，撞击扬起的数百万吨烟尘遮挡了大气层，地球迎来了长期性的冰河期，地球上80%的生命死于这场灾祸。

撞击106年后，我们的主角从漫长的休眠中醒来的时候，映入他和玩家们眼帘的是一片无际的沟壑和黄沙，这个星球还有没有人类？是玩家和方舟之子们共同的疑问。直到被冒险者哈格救下之前，我们还对这一点充满了绝望。在这个劫后余生的世界中活下来需要能力，也需要勇气和头脑，在游戏最后，玩家解放了所有活着的方舟之子，故事就此戛然而止，让人无限期待方舟之子如何复兴荒凉的世界。

《重装机兵》系列

末世原因：核心电脑暴走 | 救世英雄：赏金猎人

如果说《重装机兵》和《辐射》都是因为科技给世界带来了毁灭性的灾难的话，但《辐射》是因为科技过度导致人类进行自相残杀，而《重装机兵》则是因为不正当的科技发展导致世界面临毁灭。两者最大的不同点要数末世之后人类对于自身的态度了，比起《辐射》中世界毁灭给人类带来不可磨灭的精神打击，《重装机兵》中的主人公们则更乐观得多，虽然系列仅仅以有理想的青年拯救全人类这一点作为主线剧情，但是并没有让人感到枯燥，而这一作接一作的将人类从末世之

中拯救出来的故事情节又是因为什么可以长期屹立在玩家心目中呢？

抛开几件外传性质的作品不谈，单从几部正作来看，《重装机兵》系列的主人公都肩负着“末世救世主”的命运，而这身分大多都是在冒险途中才被主人公逐渐意识到，那剧情在不知不觉中就塑造了一个荒野末世救世主的形象。在《重装机兵》中主人公亲自见证了“红狼”为爱而死，并最终意识到这个世界的黑暗，决心消灭控制人类的核心电脑“诺亚”，这也表明了在这个世界人类还是存在理

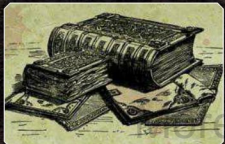
智的；而《重装机兵2》中的主人公仅仅是为了对在“大破坏”中残害了自身双亲的嗜血魔兽报仇才踏上了荒野末世的旅途，当最终消灭了“佛拉德”博士后那曲惨绝人寰的主题歌响起之时，或许主人公们才真正意识到，自己做的这一切并非只是为了复仇；最后，在《重装



机兵3》中，游戏彻底将主人公设定为末世之后一名死去的猎人的回忆，而剧情则以主人公找回猎人的记忆展开，在末世之后荒废的世界中不断冒险，最终击败神秘组织“冷血党”头目。而在这一作中不仅仅以末世救世主为主题，巧妙加入了多个爱情结局路线让整个游戏带有了不一样的变革。也许《重装机兵》系列就是凭借其每作的细节引人入胜，将末世救世这个主题长久不败的延续，也成为业界之中的代表系列之一。

其他艺术作品中的末世

除了在游戏世界中，其他类型的艺术作品里头也有不少对于末世的描写，而且与游戏不同，许多影视作品并不需要关心和使用者互动部分，所以当游戏里头的末世仍然只能在怪物入侵和天地崩裂之间找灵感时，其他艺术作品已经用多种多样的方式来不断地创造出不同的末日，并据此创作出了许许多多精彩的故事，让我们来看看这些作品里头的末日和游戏当中有什么不同。

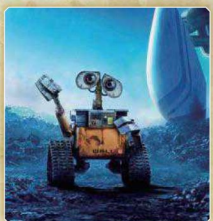


动画《Wall-E》

导演：安德鲁·斯坦顿 (Andrew Stanton)

提起最萌最有爱的美式机器人动画，那恐怕大多数读者都会想起Wall-E那锈迹斑斑的身体和傻乎乎的眼神，还有它那在地上和小矮娜为伴，不断清理垃圾的奇特生活方式。此后，随着机器人EVA到访，Wall-E离开地球，展开了一场大冒险，在先进的太空飞船上天大雨天飞，让一众随船的机器人被搞得鸡飞狗跳，最终却把人类再一次带回了地球。可能直到影片最后，观众们也没有察觉这其实是一部关于末世的动画，因为动画本身的主题并

不在此，也没有花费太多的镜头去描绘地球被人类抛弃时的模样。不过仅仅是通过看到Wall-E用辛苦劳作堆起来的垃圾“大厦”和地面上铺满的尘土，就不难想象出地球是被人类抛弃后才会呈现出了一幅颓败的模样。不过按照动画的剧情所说，早在人类不得不乘坐飞船离开地球之前，地表就已经被污染得无法居住，所以人类才不得不退其次，前往太空居住。在所有的末世题材作品中，《Wall-E》恐怕是最为警世骇俗的一个，它提醒了



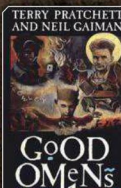
我们，有时候末世并非是由不知名的邪恶力量或者人类难以预料的大灾难造成，我们每一天对于自然资源的铺张浪费都是在往末世的路上一步步地靠近！

小说《好兆头》

作者：尼尔·盖曼 (Neil Gaiman) & 特里·普拉切特 (Terry Pratchett)

以《鬼妈妈》(Coraline)而被中国人熟知的尼尔·盖曼曾经与特里·普拉切特(代表作《碟形世界》(Discworld))合写过一个中篇小说《好兆头》。两位奇幻文学大师联手以幽默诙谐的笔调,编排了一个关于世界末日的恶搞故事——《圣经新约·启示录》中预言的天启即将降临,天堂和地狱两者都在摩拳擦掌。然而阴差阳错,即将统帅地狱大军的“敌基督”,以人类之身,形式降生之后,却几乎

立刻就和一个普通的婴儿互相调换换了。于是,地狱之王在一个平凡的人家家庭中成长,魔鬼和天使则费尽心思地想要影响一个普通的男孩,让他倾向于天堂或地狱。这设定本身已经够叫人忍俊不禁,而到“敌基督”亚当长成少年,天启之时日渐接近,骑鹤的预言师、秀逗的冥媒、莫名其妙卷入其中的普通人、吊儿郎当的魔鬼、迂腐教条的天使,各方势力纷纷“大显身手”,更是鸡飞狗跳,笑话百出。其中尤其有四位一提到“天启”就必定闪亮登场的人物最为醒目,那就是大名鼎鼎的天启四骑士——战争、饥荒、死亡和瘟疫……等一打,最后一位在《好兆头》里也被无情地恶搞了,可怜的老瘟疫在20世纪30



年代不得不退休,走之前还对病毒素破口大骂,因为这种药物让瘟疫几乎在人类社会中绝迹。

于是故事里适时地补上了一位“污染”骑士,故意对现代人的生活习性大加鞭笞——身着白衣,外表干净利落,却开着最不环保的重型机车,把用过的一次性餐具和塑料袋乱扔,冷硬空洞呼呼吸,洗手放水哗啦啦,离家关门不关灯,看到泛着臭气的河流和流淌石油的海湾会露出满足的微笑,摩天大楼刺目的光反射和汽车喇叭尖利的鸣叫会让他的心旷神怡,大概

《Wall-E》里面那个垃圾堆成山的地球就是他夫复何求的天堂。

剩下的三人里,“战争”是个美女兼军火商,“死亡”倒是亿万年来永远是老样子。“饥荒”的形象却和传统大为迥异,摇身一变,成了以卖垃圾食品和减肥药起家暴富的商业巨子——他的商品看似美味佳肴,但其实毫无营养,不是让人吃成大胖子,就是把减肥的女人变成一副红粉骷髅。

在这部喜剧小说当中,末世成为了戏谑的对象,天堂地狱双方正儿八经地想要让世界毁灭,到头来体验一回人间真正生活的敌基督亚当却觉得这世界就是这般的模样,于是——能够毁灭人世间的大战,却最后被消解在了无形之中,如此反传统的英雄设定和末世背景,恐怕也只有小说当中才能够得见一斑。

游戏文化
特别企划



电影《终结者2018》

导演:McG

从整个系列来看,《终结者》可以说是电影工业里头典范式的末世题材电影之一。由初代开始便定下的故事线索预示着末世的到来,不过其事实这个末世是非常古典的末世,天网某种程度上就是邪恶意志的变体,各种造型怪异的机器人自然就是邪恶力量的爪牙。不过系列的前三作因为都是州长施瓦辛格的个人肌肉秀,原本作为关键灵魂人物的约翰·康纳成为了被保护的对象,一再等待着终结者前来拯救。直到在《终结者2018》中,由克里斯蒂安·贝尔(Christian Bale)扮演的约翰·康纳才第一次担纲起了英雄人物的重任,故事结构也从反传统变成了极为经典的英雄救世。唯一的亮点是电影的故事已经不是之前的末世降临,而是末世之后。

可信尽管采取了不一样的大环境,电影本身的主题却没有随之而产生改变,仍然是非常典型的孤胆英雄故事,于是许多地方丢失了末世后应该有的艰苦和挣扎求生感。在末世后的无序世界中,饥荒可是一个绝对无法逃避的问题。土地可



能会因为核战而无法耕种,气候可能会变得十分严重不适合农作物成长,或者单纯地,像我们这四种不不动、五谷不分的前代人压根就不知道自力更生为何物。物资匮乏当然不限于食物——药物、汽油、弹药、各种日用品,这些甚至比食物更不容易用普通办法加工出来,失去了大工业化流水线生产力,人类文明解体的速度会远超过我们的想象。这一点貌似导演毫无不留情地选择性无视掉了,在电影里,人类反抗军兴高采烈地开着超耗油的军用战斗机和四驱越野车,炸弹随便丢,机关炮随便打,到最后也没交代这么充足的物资补给是从哪儿来的。对于故事氛围的破坏让这部电影最后还是沦为了只会轰轰隆隆炸声和激烈枪战的爆米花电影。至于末世本身,早已无人在意了。



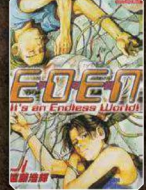
漫画《伊甸园》

作者:远藤浩辉

远藤浩辉的在漫画《伊甸园》中,倒是设想了一种很有意思的病毒导致全世界超过90%的人类死亡——与艾滋病病毒分子有着非常类似的结构,但引发的症状却完全相反。艾滋病会使人体抵抗机能丧失,这种被称为“角质病毒”的东西却会使人的免疫系统反应过度,以至于为了自我保护而排斥一切被它认定为“不属于自身”的异物物质,包括摄入的食物、水、空气中和人体内原有的各种无害菌群……其结果是细胞壁角质化,细胞完全锁闭,不再进行分裂,也失去了新陈代谢功能,脑髓和大脑因为失去养分供给而萎缩。因此而死的人的尸体,在内部器官腐烂,从各种孔隙流出来,就变成了像一具陶瓷质的空心塑像,硬而易

碎。漫画中最有趣的场面之一,便是将一个全身大部分皮肤和肌肉组织已病变的角质病晚期患者从楼梯上推下,结果“外壳”整个儿像玻璃一样碎得粉碎,而“内部”则像一堆肉泥般四散飞逃。

故事本身属于典型的末世之后类型,人类已经濒临灭亡的边缘,而拥有抗体的男女主角幸存了下来,他们身上肩负着重新让人类复兴的希望。只是偌大的废弃世界里,只有一对年轻的男女相互扶持着生



存,是多么地令人绝望,就连作者于干净简洁的画面也掩盖不住漫画本身所透出的浓浓忧伤氛围。或许在末世之后,最令人绝望的并不是荒凉的环境,而是在如此苍凉的世界中,人的存在意义,却在一点点地丢失。

结语

对于末世的执念,似乎总是游戏编剧们要不断的老毛病,一次又一次的邪恶力量复苏,一次又一次的英雄诞生。还有一次又一次的拯救世界,仅仅是历数这种类型的作品似乎都是以让人对它们心生厌倦。然而同类型的游戏仍然一年又一年地诞生,而我们又是那么不厌其烦地一次又一次地去买这些游戏,然后一次又一次

一次地通关,似乎我们根本无法察觉到它们在本质上是如此地雷同。这便是游戏本身的魅力所在,哪怕是在贩卖一个雷同的故事,不同的系统,不同的人物和不同的表现手法仍然能够成为不同的卖点,并带给我们完全不同以往的乐趣。所以,游戏编剧们对于末世的执念,仍然会继续地延续下去,直到属于我们的末世真正地到来。



More, GO: 73139.blog.163.com

辉煌的证明

《鬼泣》三部曲评析

文 Jackpot 美编 心の永恒

今年春天, Capcom 以《鬼泣 高清收藏版》的名义, 将 PS2 时代的系列作品搬到了高清平台。这套合集的画面表现自然无法与各类绚烂的新作相提并论, 但三部曲中的 1 代和 3 代直到今天依然代表着 3D 动作游戏的一线水准。虽然“鬼泣”系列在国内拥有很高的人气, 各类视听研究和挑战视频层出不穷, 但大部分玩家都热衷于某一代作品, 很少有人对系列的进化与差异给出纵向评析, 一些核心的技巧与理解也并非查阅攻略或

视频就能领悟。本文详述系列三部作品的要点与差异, 将很多未收纳于各类攻略中的技巧和理解一并奉上, 希望笔者的拙见能够起到抛砖引玉的作用, 为读者开阔视野, 助玩家一臂之力。不论你是重温旧梦的 PS2 老兵, 还是首次初次接触该系列的新晋用户, 抑或是向本作发起挑战的奖杯迷或成就党, 都能在本文有所收获。限于成文时间, 本文内容以 PS2 版的三部原作为基础, 如有细微变更, 还请读者多多包涵。



武器与招式

提到《鬼泣》这一系列, 大部分玩家首先想到的都是“大剑挑空、双枪追加”的标志性连技。在笔者看来, 华丽的连招并不是《鬼泣》的专利, 将近战冷兵器与远程枪械有机融合才是系列的真正精髓。初代《鬼泣》的武器设定就已十分完善, 手枪、散弹枪、榴弹炮、魔界剑、大剑、拳套这六类武器各司其职, 主角可以消费红魔石购买新招式, 这些设定没有经过太多伤筋动骨就被保留到了今天。作为系列口碑最差的一作, 《鬼泣 2》的滑铁卢很大程度上要归结于武器设计的失败。1 代尚且有大剑和拳套两类近战武器, 2 代居然只有三把剑可供选择。虽然制作组将三把武器设定为平均型、速度型、力量型三种, 但由于共用动作模组的原因区别并不明显。此外, 主角在一开始便拥有全部招式, 玩家只剩下升级武器攻击力的权利, 失去了逐渐学习新招式的乐趣。不过, 2 代首次引入了无缝切换枪械的设计, 为后来的多武器切换奠定了基础。《鬼泣 3》又在 1 代的基础上新增了个性十足的三节棍、吉他和双刀, 让玩家的选择更为丰富。

如何在远程射击和近程斩杀之间取得一个较高的平衡, 是《鬼泣》这一系列十年来一直在探索的课题。1 代在这方面的表现是最出色的, 制作组通过一系列特殊设计平衡了枪与剑的矛盾。普通状态下的手枪和散弹直接射击并不会计入华丽度, 必须变身魔人或搭配近战武器使用, 才能让这两件枪械取

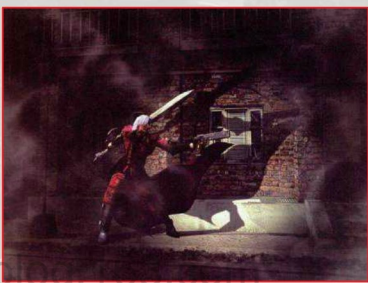
得丰厚的红魔石作为回报。变身魔人后, 但丁的所有枪械会被直接赋予蓄力效果, 魔人状态下的手枪蓄力弹连发, 威力并不逊色于大剑的连续斩击。玩家按得越快, 手枪的发射速率就越快, 造成的伤害也就越大, 这一技巧在对付狮鹫和 Shadow 这两种难缠的敌人时相当有用。2 代的挥剑速度被大幅减慢, 枪械威力却获得了极大增强, 但丁只需要两把手枪便能将敌人持续挑空, 魔人变身的“机关枪”威力更是大得令人发指。如果不是为了追求高评价, 玩家几乎可以全程使用枪械通关这部作品。3 代又将枪械威力大幅削弱, 矫枉过正, 使得但丁沦为了一名依靠近身格斗的狂战士。在武器平衡度方面, 2 代和 3 代都不如 1 代那般精妙, 而是各自走向了天平的两个极端, 令人扼腕。

手感是 ACT 极为重要的硬指标, “鬼泣”系列主要通过但丁动作反馈的及时程度、敌人受创的态势和硬直、屏幕晃动及手柄震动来实感手感。2 代的动作设计相当僵硬, 导致操作手感也十分别扭。3 代优雅华丽的动作并不逊色给 1 代, 但限于振动设计

的失败, 手感依然无法与 1 代比肩。在 1 代中, 但丁的每次近战攻击命中后都带有振动效果, 而 3 代的振动只取决于招式本身的振动设定。具备振动的招式即便打空也有振动效果, 没有振动的招式即便刀刀命中也不会引起手柄振动。简而言之, 1 代只要打中敌人便有振动, 而 3 代的手柄震动和主角“是否打中了敌人”并没有关系, 这种缺乏实时反馈的机制拖了 3 代手感的后腿。原版《鬼

泣 3》的挥剑速度也为人诟病, 虽然比 2 代快了不少, 但和 1 代相比依然迟缓。后来的特别版新增了 1.2 倍速度进行游戏的 TURBO 选项, 在很大程度上弥补了这一缺陷。

《鬼泣 3》与初代最大的区别在于丰富的连续技, 特别是滞空连续技的设计。1 代除了魔人的清弹能力之外, 并没有太多滞空技能, 3 代则为空中状态的主角准备了大量连续斩击的招式。“踩跳”是 1 代首创的设定, 被后续的《鬼泣 3》发扬光大, 只要在空中以敌人的身体为支撑点进行跳跃, 便能恢复二段跳等空中招式的使用回数, 实现长期滞空攻击, 3 代很多华丽的空中连技 MV 都是建立在连续踩跳的基础之上。1 代的招式则无法组合出太多华丽的连续技。初代大剑高空劈下的威力相当之大, 玩家发动攻击的高度越高, 落地所造成的伤害也就越猛。1 代的场景规模不大, 但高低差相当明显, 如何



利用地形、二段跳和攀墙跳,尽量让主角在高处发动攻击就成了玩家需要注意的要点。在对付幻影(Phantom),岩爹蝎子和各类死神系敌人时,二段跳加魔人变身的高空斩击一旦打中弱点部位,就可以造成相当大的伤害。

初代《鬼泣》由实验版《生化危机4》演变而来,虽然摒弃了“开坦克”的僵硬行动模式,却依然保留了一些《生化危机》的操作习惯,枪械在射击之前必须按住锁定键才能开火。此外,1代没有目标切换功能,按近锁定键时,主角往往会直接瞄准离自己最近的敌人,这样一来灵活的跑位就成了1代的必备技巧。好在1代同屏的敌人数量相当少,目标切换的缺席并不会给玩家造成太大困扰。2代和3代的杂兵数量直线上升,目标切换就成了十分重要的能力,在适当的实机选择适当的攻击对象可以达到事半功倍的效果,比如3代频繁出现的炸弹敌人,使用枪械将其远距离引爆会给周围大量杂兵造成伤害。此外,3代很多场景的视角可以通过右摇杆自由旋转,由此衍生出了著名的“降眼大法”。大部分敌人在视角外不会发动攻击,降低了主角的压力,这也是高难度下对付弓箭系敌人的常用技巧。值得一提的是,小林裕幸的另一部ACT系列《战国BASARA》也保留了这一“降眼大法”。

1代的武器平衡度能够达到趋于完美的

水准,与出色的敌人设计是密不可分的。敌方的行动模式决定了武器的优劣,根据不同的对手选择不同的武器,灵活应对,才是正确的攻关之道。历代《鬼泣》的枪械种类区别不大,但只有1代充分发挥了每一件武器的特色。榴

弹炮可以高效轰杀利刃(Blade)等大块头,却难以对付移动灵敏的小型敌人;霰弹枪射程较短,但较大的近程攻击范围使其成为了死神系敌人的克星;手枪的攻击力和射程最为稳定,是高速战的利器,在对付Shadow时颇为有用。初代几乎每一种杂兵都有相应的克制枪械,这种清晰的制作思路是后来的续作所不具备的。

近战武器方面,1代只提供了雷剑和火拳套两种常用装备(力之刃初期的能力不如雷剑丰富,进化成斯巴达后几乎沦为讨伐最终BOSS的专用武器,用处不大。隐藏的阎魔刀则与雷剑过于接近,暂且不提),玩家在面对多种属性的敌人时只有“A或B”这两种选择,属性能无法造成有效伤害的敌人,交给火属性应付便可,反之亦然。2代将攻击属性提升至三种,3代则更加严厉地增加到了六种,属性设计越发复杂,玩家的选择更多,但克制效果却微乎其微,反而冲淡



了武器的特色。此外,1代的各种攻击判定相当严谨,充分发挥了3D空间的优势,要伤害的敌人不论是杂兵还是BOSS,都需要“要害部位”的设计,玩家需要掌握跳跃的时机和挥剑的角度才能给敌人造成最大伤害,对死神系敌人的零距离炮弹爆头和火剑劈头砍击便是最好的例证。与黑骑士的战斗则充分体现了不同武器的差异,斯巴达、雷剑、拳套这三种长度各异的武器在弹剑时的手感截然不同。斯巴达的长度最长,也是最适合初心者练习弹剑的武器;雷剑虽然攻击距离略短,但魔人变身保障了足够的伤害输出;长度极短的拳套是上级者的选择,需要出色的技术和胆识才能在弹剑中成功压制对手。3代虽然也有风火煞这种以拼刀为核心的BOSS,但这一代的近战武器招式判定普遍偏大,不同武器的长度差距不太明显。



技能与评价

作为系列的标志性能力,魔人变身一直是广大《鬼泣》玩家津津乐道的话题,PS2三部曲作品中的魔人设定均有不同之处。1代的魔人属于附加在武器上的潜在属性,武器不同变身的威力也不同,玩家可以消耗大量魔力使用“地狱火”等魔人状态专用的强力招式,但中途无法切换武器。雷魔人拥有移动速度加快的特性,而火魔人则只增加攻防。3代的魔人可以视作但丁本人的变身能力,虽然在装备不

同武器的情况下,魔人变身的攻击力、防御力、移动速度、HP回复速度均有不同,但区别甚微。此外,1代的魔人只有使用近战武器攻击时才附有刚体和防御力增强的效果,而3代中这两大特性是常开的,因此3代的魔人变身时间(13秒,开启TURBO选项,魔力全满状态)要比1代(33秒,魔力全满状态)短得多。由于3代BOSS的受创硬直普遍较长,为了最大化利用魔人变身增加的攻击力,玩家往往在BOSS战中采取“普通状态击中BOSS,变身魔人继续追打”的技巧来节省魔力,与FTG中普通技确认超杀技的概念有异曲同工之妙。

作为整个系列中最另类的一作,《鬼泣2》的魔人设计也称得上匠心独运。魔人变身的能力由玩家所装备的魔章(Amulet)决定,魔章分为移动、属性、辅助三个类别,共9种。平心而论,魔章的能力尚算实用,但2代的难度本来就不高,玩家经常忽略掉这一系统。在红血状态下,主角可以变身成超魔人,拥有全身无敌的超强状态、霸道的全屏判定和足以秒杀BOSS的超强攻击力。只要玩家的魔力槽够长,即便被BOSS打至濒死状态,依然可以发动超魔人瞬间逆转局势,完全破

坏了游戏的平衡性。在《鬼泣3》里,超魔人被削弱为蓄力变身。在魔力槽3格以上的状态下,只要按住变身键不放下蓄力,松开后就可以释放出伤害和范围都相当出色的魔力波,蓄的时间越长,消耗的魔力越多,威力也就越大。民间将此项能力称为“魔爆”。在中等难度下,10格魔爆甚至拥有秒杀杂兵的可怕威力。虽然不少玩家对这种简单粗暴的作风感到不齿,在实战中避免使用该招式,但魔爆确实可以算作瞬间杀伤大量敌人的一种实用方式。

初代《鬼泣》的DMD模式难度极高,但为了获得无限魔人的荣誉,广大玩家依然对这一模式发起了前赴后继的挑战,制作组显然懂得“虚荣之下,必有后患”这一真理。2代打破DMD模式却只送一造型变态惹人意的服装,显然难以满足玩家的需求。3代原版虽然回归了无限魔人的奖励,但这一作的无限魔人却失去了回复HP的能力。或许是因为玩家对这种半吊子的设定颇为不满,特别版新加入了能够回复HP的最强魔人作为DMD通关的奖励,普通无限魔人则调整为打穿VERV HARD难度或血之宫限的赠品。因此对3代感到吃力又希望凭借自身实力挑战DMD难度的玩家,大可以先通关VERV HARD难度,获得无限魔人后再进军DMD模式。

《鬼泣2》在当年为系列首次引入了攀墙、后空翻等大量特技动作,发动方式也非常简

单,只需在特定地形附近按下特技键即可。可惜大量的耍酷动作并没有与战斗系统有机结合到一起,显得华而不实。1代和3代最常用的躲避招式是锁定后同时按方向键与跳发动的侧翻滚,2代则删除了翻滚,变为发动更加轻松、无敌时间更长的空翻,玩家只需在按特技键的同时按动摇杆便可以主角向任意方向躲避,使得这一代游戏的难度骤降。《鬼泣3》最大的进化在于将2代的老特技系统变为更加复杂实用的职业系统,职业特技除了避免伤害的移动招式外,还包含了大量实用的攻击技能。值得一提的是,1代最后一个 Secret Mission 的奖励是一块名为“时之腕轮”的怀表。装备这块怀表的但丁会牺牲掉魔人变身,换取时间静止的能力。2代将这一能力以魔尊的形式继承下来,3代则将其变为新职业“水银”,与1代不同的是,3代的“水银”仅仅是拖慢时间的运行,并非完全停止时间。在变慢的时间内,但丁依然可以变身为魔人。“时之腕轮”对 BOSS 无效,但“水银”不受此限制。“同行者”则是3代的纯原创职业,除了翻倍的强大攻击力之外,影分身还可以在主角处于硬直状态的情况下继续攻击敌人,颇有研究价值。如果玩家获得了无限魔人,还能插上2P手柄与朋友双打,这也是3代在系列中独此一家的设计。可能是考虑到角色间的平衡性问题,《鬼泣4》将“水银”和“同行者”一起删除,只剩下四大初始职业和魔魔刀的“暗杀者”,使得这两个另类的职业的演出成了惊鸿一瞥,颇为可惜。

虽然但丁每次击倒一批敌人都可以获得红魔石作为奖励,但魔石的数量并不是固定的,玩家取得的华丽度越高,得到的魔石也就越多。1代的华丽度评价是系列中最为宽松的,虽然更换招式可以让华丽度上升的更快,但就算主角一直使用同一招式战斗,只要持续进行攻击,就能最终将评价升至 S。如果玩家在 1.5 秒的连击间隔内没能攻击到敌人,系统就会判定连击中断,华丽度等级也随之归零。2代最为怪异,剑攻击用于提升华丽度,枪攻

击和空翻则用于维持华丽度,即使玩家不攻击敌人,只要持续空翻动作,保证主角不受伤害,当前的华丽度等级就不会下降。3代则更加直观,华丽度等级的维持时间直接显示在屏幕右上角,重复使用同一招式并不会提升华丽度,至少需要使用三种招式的循环才能让等级持续上升。

过关后的总评直接决定了华丽度的重要性。1代的关卡评价并不包括华丽度这一项,玩家只需在规定时间内想办法获得足够多的红魔石即可。2代的总评取的是关卡中每一场战斗华丽度的平均分值,在拿够红魔石数量的前提下,尽量避开无法获得高华丽度的战斗,是获得 S 级总评的要点之一。2代的敌兵数量虽然比 1 代多,但 AI 不升反降,掌握窍门后,在规定的几场强制制内拿到高华丽度并不是什么难事。3代的强制战斗是系列中最多的,流程中充斥着避无可避的交锋,再加上这一代的华丽度等级提升不易,如何在总评中取得 S 级华丽度就成为了最为严峻的课题。

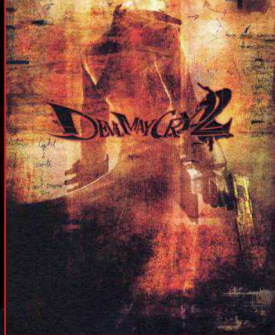
在笔者看来,《鬼泣3》颇具心机的华丽度系统是反成了游戏的败笔。判断战斗观赏性高低的是敌人数量,而非一个死板的程序。1代的不少重型杂兵都可以靠一把握榴弹解决,如果玩家的走位、翻滚、攻击足够潇洒利落,我们也不能说这样的战斗不好看。1代的华丽度系统固然不算完善,但华丽度在 1 代的地位并不重要,这种无为而为的态度并不会招致反感。根据初代《鬼泣》监督神谷英树的说法,他想要在游戏中体现的是“迈着轻快舞步华丽斩杀恶魔”的优雅气质。1代的游戏节奏确实做到了张弛有度、动静结合。很多与敌人的恶战(如同时对付多只 Shadow)都需要玩家故意控制走位和节奏,才能以最高效率和最安全手段解决。即使是挑战全关卡 S 级评价,也没有需要玩家连招连到手抽筋的情况,这种举手投足之间散发出的从容和霸气,正是后续作品最为欠缺之处。3代强制主角不断变换招式才能让华丽度持续上升,玩家稍作停歇,华丽度等级便会不断下降。挑衅的设定虽然有所保留,但同屏敌人数太多,实用性较差的 1 代大打打碎,华丽度得分和过关总评直接挂钩,将 3 代的但丁逼成了不知疲倦的连招机器,眼花缭乱的时而不免让人感到乏味。如果说 1 代的战斗节奏是豪放而不失潇洒,那么 3 代则是豪放有余,潇洒不足。

DMD 作为历代《鬼泣》的最高难度,多年来一直是高手的必争之地。除了敌人攻击力翻倍,强敌出现频率增加之外,DMD 的最大特色是杂兵的魔化。魔化后的杂兵血肉厚实且自带霸体,即使遭受攻击也不容易出现硬直,十分难缠。在前两代作品中,如果杂兵战斗时间拖得过长,敌人就会陷入魔化状态。因此 1 代和 2 代最高难度杂兵战的要诀在于“快”,尽快在敌人魔化前击倒他们,以免夜长梦多。3 代则根据玩家打倒敌人的数量比



例进行强制魔化,只要击倒几个杂兵,剩下的敌人必然会瞬间集体魔化。3 代 DMD 杂兵战的要点在于控制主角的攻击输出,玩家不能随意击倒眼前的敌人,想干什么就干什么。有计划地削减全部敌人的体力,避免出现满血杂兵魔化的情况,优先解魔高 HP 和高威击目标才是正确的作战方针。1 代 DMD 杂兵战的难度并不比 HARD 和 NORMAL 高出多少,BOSS 和各种机关才是致命的障碍。初代的各类机关在 DMD 模式下的伤害会翻倍,很多原本不起眼的针对性地形在最高难度都会变得相当棘手。此外,1 代的 DMD 还彻底废除了魔人缓慢回复 HP 的效果,BOSS 则拥有恐怖的 5 倍攻击力和 3 倍防御力(杂兵仅为 2 倍),中等难度下凭借 10 格魔力与 BOSS 拼消耗的打法在 DMD 中是完全行不通的。

初代《鬼泣》的评价系统就已经相当完善。过关后,游戏会根据玩家的过关时间、获得红魔石数量、遭受伤害程度、使用道具数量进行评判,前三项各 500 分,合计 1500,部分 Secret MISSION 成功挑战后会给予额外加分,每使用一次道具则扣去一定分数。不同难度下的评级标准也不同,NORMAL 需要获得 1000 分才能达成 S 级,DMD 则只需 700 分。如果玩家能够达成 1500 分满分,还能在过关后获得 2000 红魔石的额外表彰(Special Bonus),也相当于是民间俗语的 SS 级。1 代的强制战斗,关卡弹性大,玩家有很高的自由地去指定挑战计划。以第 9 关为例,多周目自由下,如果玩家不想对付难缠的狮鹭,大可用拳套点燃火炬直接开门走人。只要在杂兵战里积累了足够的红魔石数量,就算逃掉 BOSS 也能获得 S 级评价。2 代则在 1 代基础上加入了华丽度评价,总分随之升至 2500 分,至少要达到 2100 分的标准才能获得 S 级评价,即使是在 DMD 难度下也是如此。因此,《鬼泣2》虽然是系列中难度最低的一作,但要想挑战 S 级评价也并不轻松。3 代的总评基本继承自 2 代,五个项目中至少需要取得三个 S 两个 A, 或四个 S 一个 B 的成绩,才能达到 S 级总评,五个 S 则在总评列表(Total Ranking)中显示为 SS。对于关卡流程和敌人规律背的渣瓜烂熟的 3 代高手而言,无伤和不使用道具并不困难,难点主要在于同时满足华丽度和过关时间的需求。





流程与角色

作为 11 年前 Capcom 在 PS2 上推出的两部里程碑级的 ACT 游戏,《鬼泣》(鬼武者)在当年被媒体归类为 AVG 游戏,并非没有道理。初代《鬼泣》衍生自《生化危机》,虽然动作要素更为丰富,但本质上依然是一部故事驱动全篇的游戏,需要获取道具解谜才能推进流程,只是谜题的复杂度相较于《生化危机》有了很大的下降,玩家可以通过关键位置就可以自动获取道具和触发机关。1 代的解谜要素基本局限于简单的路路,除了第一关开箱收集 45 个红魔石的任务(有骑士雕像上的大量隐藏魔石作为捷径)之外,整个主线流程中并没有什么强迫玩家去费力寻找的东西。3 代反而设计了光线反射、铁球相撞、平台跳跃之类的谜题,虽然难度不高,但依然略微破坏了流畅感,与游戏爽快斩杀的卖点不搭调。1 代的场景论绝对面积不算历代最大,但各个部分特色鲜明,从城堡室内的巨大、户外壮阔的竞技场、阴谋诡异的幽灵船,再到危机四伏的魔界,每一个区域都令人过目不忘。2 代和 3 代虽然也有一些优秀的场景,但大部分区域的雷同感过强,很难给人留下什么印象。3 代初期令人鼓舞的通天塔更是为人诟病。

今天提到初代《鬼泣》,大部分玩家会想起监督神谷英树和制作人小林裕幸的名字。实际上,1 代的监制三上真司在开发初期才是本作真正的主导者。作为 Capcom 第四开发部在 PS2 初期的倾力之作,《鬼泣》在气氛营造方面丝毫不输给任何一部恐怖游戏。挥之不去的压抑感与酣畅淋漓的战斗结合得天衣无缝,为玩家带来了独一无二的游戏体验。从技术角度来看,2 代和 3 代的引擎都比 1 代更先进,能够实现更精细的建模和更清晰的贴图,但三上工坊超强的美工实力完全弥补了 1 代在技术上的不足,浓郁的哥特风格让人过目不忘。《鬼泣 2》的游戏性和剧情都极其失败,不过这一代的气氛营造和世界观却有一定水准,在都市与直升机和坦克战斗的但丁让人眼前一亮。可惜 2 代的综合素质太差,让这一作的设计思路成为了田中刚和伊津野英昭日后不敢触碰的雷区。后续的 3 代虽然回归了在古代遗迹战斗的套路,但整个游戏却随着年轻化的但丁走向了嘻哈风格,恐怖感全无,颇为遗憾。

适当的成长要素是系列的一个特色,系统并不鼓励玩家使用道具“堆”过关(道具会扣除过关评价,价格越卖越贵,携带的数量也有限制),击败敌人随机出现的绿魔石以及魔人变身的附加效果均可以在不降低评价的情况下回复 HP。玩家若对难度感到吃力,可以积攒红魔石,在商店购买 HP 上限、魔力上限、武器招式等基础能力。但商店所能购买到的 HP 上限只占一部分,剩下的蓝魔

石则以碎片的方式存在于关卡中,一些是可以直接取得的隐藏碎片,另一些则必须攻克对应的 Secret Mission。1 代的 Secret Mission 是对系统认知度的终极考验,一发子弹消灭死神、与三只 Shadow 缠斗等富于想象力的挑战并不需要玩家制定合理的战术,还要有扎实的基本功才能涉险过关。3 代的 Secret Mission 加入了光线反射、平台跳跃等大量解谜要素,虽然颜值难度,但与战斗系统的关系并不大,令人感到莫名其妙。2 代在这方面做的是最差的,Secret Mission 退化成为 Secret Room,奇想天开的有趣挑战不复存在,玩家在找到密室后只能机械化地消灭所有敌人,相当乏味。

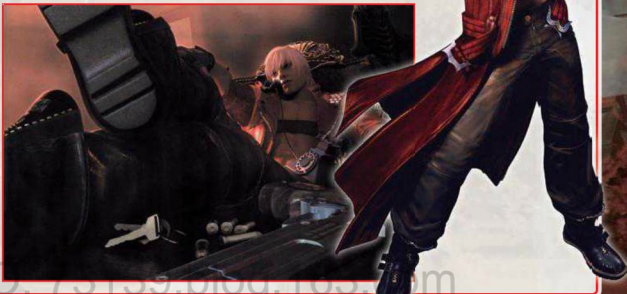
《鬼泣》系列一直采用关卡制流程,1 代无法自由选关,若想在同一关反复赚取红魔石,可以在关卡中途存盘,游戏会记录当前的数据,玩家可以通过 RESET 选项回到主菜单,读取存档返回同一个关卡,继续之前获得的红魔石和隐藏要素。蓝魔石碎片和 Secret Mission 的设定则较为宽松,就算上一关不幸福过,只要返回场景,大都有补救的机会。1 代还有通过拾起道具实现携带上限的技巧,玩家可以在多周目游戏时反复复制上限的魔力,只要数量够多,靠这两个道具硬拼 DMD 难度下的最终 BOSS 也并非不可能(空中战若有充足魔力,不断释放红光即可解决,地面战则可以使用无敌星,只是评价不会好看。3 代可以自由选关,为玩家提供了不少方便。2 代只有通关后才能任意选择关卡,一周目只能按部就班推进,好在这一代的难度不高,并没有给玩家带来太多不便。2 代首次增加了名为血之宫殿(Bloody Palace)的生存挑战模式,采用无限循环制,只有在主角死亡后才会结束,奖品只有红魔石,相当鸡肋。3 代将血之宫殿的最高限定至 9999,打穿后玩家可以获得普通无限魔人,不过通关 VERY HARD 难度也能取得相同的奖励,并不算诱人。

初代《鬼泣》的敌人设计是历代最出色的,杂兵的嗜血欲望相当强烈,能力也较为丰富。即使是最低级的傀儡,也有多种不同的攻击方式。漂浮诡异的死神、集群作战的利刃、无限复制的等离子体、自我修复的兵刃、吸取魔力的 Nobody、千变万化的 Shadow,都给玩家留下了极其深刻的印象。后来的《鬼泣 4》照搬了 1 代的大部分敌人设计,想必不仅仅是制作组偷工减料的原

因。初代的杂兵在进入魔化状态之前都不具备无赖的刚体效果,即使是免疫刀剑攻击的 Shadow,也需要玩家在闪避的同时积极使用枪械防御,这就为但丁与敌人之间营造了一个相对公平的条件,各种见招拆招的设计相当成功。1 代杂兵的血量是深思熟虑的产物,即使是 DMD 难度的 Shadow,也只需要 2 发魔化后的 Stinger 便能将其打至濒死状态。3 代的杂兵火力普遍不如 1 代,基本是靠数量的数量、夸张的 HP 和无聊的刚体效果给玩家施加压力,DMD 难度魔化杂兵的血量简直达到了离谱的程度。部分敌人的特殊能力也破坏了游戏的流畅感。1 代的死神系敌人虽然能够在天空和墙壁中任意漂浮穿梭,但它们的攻击力相当强烈。而 3 代的幽灵天使经常在高击主角的位置飞行,影响了游戏的节奏。

不论是杂兵还是 BOSS,初代《鬼泣》都贯彻了“质量高于数量”的原则。1 代的 BOSS 只有五位,但每一位的设计都精雕细琢,令人难忘。多样性和随机性是其 BOSS 得以永垂青史的两大大宝,每一位 BOSS 的招式都相当丰富,玩家无法将其算作于鼓掌之间。即使将对方便入特殊地形,BOSS 也能通过各种位技巧脱离险境(幻影的跳跃,狮鹫的飞翔,黑骑士的瞬移和横斩),想要掌握敌人的阵脚,玩家就必须随机应变,睁大眼睛观察每一个细节,直到全场战斗结束。枪与剑的完美平衡也在 BOSS 战中得以体现,精心设计的地形使得远攻与近战兼备等等的机遇与风险,将选择权交给了玩家,狮鹫等 BOSS 甚至还带有空战要素,令人拍案叫绝。虽然每个 BOSS 都需要打三套的设计免不了赶工嫌疑,但每次对决时,BOSS 的招式都会得到强化,地形也截然不同,打法自然会发生变化。

《鬼泣 3》的诸多 BOSS 虽然也经过精心设计,但偶然性太低,模式化太强。马车正是这一思路的极端体现,只要玩家掌握了一套公式化的打法,就可



以将其毫无悬念地屈死在原地,这种情况在1代中是根本不可能发生的。即使是最令人津津乐道的维吉尔,也带有浓厚的模式化烙印,只要被抓到一下破绽,玩家便可放心大胆地打满4套大剑三连斩。DMD难度下前两战的维吉尔除了增加一招剑阵之外,行动规律与NORMAL并无太大差别,难度的提升仅仅源于对方更高的攻防和更频繁の魔人变身,只有最后的一场决斗才称得上是真正的挑战。不论是风火双煞、雷电魔女、幽灵马车、同行者还是维吉尔,3代的绝大部分BOSS都沿用了同一设计思路,玩家只需想方设法将BOSS引入一个无法还击敌人血肉的特殊状态(弹刀,破甲,倒地,开灯,抓破绽),便可放心大胆地输出伤害,BOSS在恢复行动力之前也有一个明显的提示(如维吉尔的Block),让打得过瘾的玩家及时脱离危险,这与1代的设计有着质的差距。在1代与黑骑士的对决中,即使玩家通过弹剑使其陷入晕厥状态,只要打完一套三连斩或五连斩,对方就会立刻恢复正常,不存在足以让玩家高枕无忧疯狂狄狄的优势局面。3代BOSS设计最大的进步在于宽阔的地形,解决了1代很多复杂场景导致的视角问题。

虽然但丁的红衣形象早已深入人心,但《鬼泣》系列“其实一直在增加新服装和新角色”。1代通关后可以选择“传说中的黑骑士”(Legendary Dark Knight),即民间俗称的“绅士装但丁”(官方设定画集曾说明,这是但丁在1代多年后的打扮,并不是两千年前的父亲斯巴达)。这一版本的但丁登场时便附带一把与雷剑能力相似的阎魔刀(招式设定与3代完全不同),对于挑战DMD零成



长的玩家而言,选择绅士但丁可以让前两关拿到雷剑之前的战斗变得轻松一些(力之刃最初没有魔人变身的 ability)。《鬼泣2》是首次引入多主角设计的一作,制作组将但丁设定为力量型角色,露西亚则偏重速度。2代但丁偏慢的挥剑速度一直为人诟病,其实露西亚的手感要比但丁好得多,挥剑速度也更快,可惜两位主角除了剧情稍有不同之外,流程设计几乎是完全重复的,就连PS2版的两张DVD,也被玩家证明“除了标题画面之外的数据均完全相同”,不免有些黑色幽默的味道。但丁HARD难度通关后,玩家即可选择1代的女主角翠西,持有斯巴达的她继承了1代但丁的不少招式,挥剑手感也比其他两位主角舒服的多。不过总体而言,2代的三名可操作角色过于雷同,动作模组的区别并不大,无法给玩家带来新鲜感。《鬼泣3》的隐藏要素可谓厚道至极,一口气提供了光膀子但丁、初代但丁、初代轻装但丁、绅士但丁等多种服装,选择1代的服装后,连变身造型也改为了斯巴达风格,让老玩家颇为怀念。特别版还新增了招式与但丁不同的维吉尔,他只有4种武器,无法选择职业,但招式迅猛直接、判定广、速度快,非常实用。维吉尔的风格与1代的但丁十分接近,除了简洁清爽的系统外,他的技能还具备动静结合、爆发性强特点。挑衅时依然能够发动的剑阵、次元斩蓄力发招前的后踏步、阎魔刀和力之刃收刀动作的魔力恢复,都是精心设计的结晶。隐藏服装堕落维吉尔的魔人变身则是1代的黑骑士,拥有强大的攻防能力和刚体特性,以及完全不同的招式。维吉尔的流程

与但丁相同,自然也就没有了过场动画,不过Capcom还是特意在开篇新增了两段CG,尚算厚道。

纵观系列发展史,1代的素质和历史地位都是最高的,它为整个3D ACT产业奠定了基础,还封存了很多独此一家之精妙设计,堪称绝世之作。根据全球37家机构的评价,Metacritic为《鬼泣》的汇总评价高达94分,在整个PS2游戏阵容中排行第十,也是Capcom历史上媒体口碑仅次于《生化危机4》的游戏。即使是在其11年后的今天看来,也鲜有作品能够在各方面将其全面超越,甚至连Capcom自家的续作都没能做到。《鬼泣3》将系统设定得繁杂无比,看似精细,却始终缺乏1代那种小巧不工、举重若轻的灵气。后来的《鬼泣4》几乎照搬了1代的敌人设定和3代的职业能力,被玩家斥为守成之作,依然难以重现1代的辉煌。平心而论,《鬼泣3》的素质足以毫无悬念地立于顶级ACT之列,但它真正超越了1代的部分只有精彩的剧情和人性化化的系统,在流程节奏和招式设计方面难以望其项背,这便是诚意之作与绝世之作的区别。

Capcom从来没有将初代《鬼泣》宣传成一款“要酷”游戏,1代也没有繁多的连招,它的观赏性完全基于主角富于弹性和动态的肢体动作,用神谷英树的的话便是“如同斗士与一般优雅华丽地将敌人戏耍于鼓掌之中”。1代固然也是系列难度最高的一作,但它也是对操作水平要求最低的一作。玩家不需要掌握“十倍速”“即时防御”之类的高端技巧,也无需为了维持华丽度评价而将手柄按至报废,只要熟练掌握最基础的闪避和攻击动作,就足以在零成长的严苛限制下通过DMD难度。自初代后的《鬼泣》作品,连招越发丰富,职业越发繁杂,却没能最基本的流程节奏和敌人设计方面有所突破,导致《鬼泣》逐渐成了一个“为了连招而连招,为了耍酷而要酷”的品牌,逐渐背离了广大基础群众的口味和需求。这才是系列一直居于1代阴影下的真正原因。

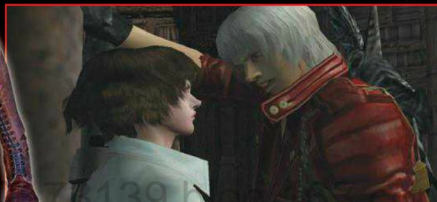


后记

Capcom近年人才流失之严重,相信各位玩家早有所闻。在这种窘迫的情况下,公司高层只得将仅有的几位主创人员安排

到最重要的岗位上。《鬼泣》1代和4代的制作人小林裕幸作为第四开发部仅存的老板,近三年来一直在忙于《生化危机6》的开发,或许这才是Capcom将《鬼泣》外包化的真正原因。Ninja Theory今年新作的成败,笔者无法断言。但这部颇具纪念意义的《鬼泣 高清收藏版》,绝对是值得

每位ACT玩家细心品味的珍品,它是系列辉煌的证明,是PS2动作游戏王座的缩影,是那一股刀光剑影、快意情仇的见证,也是FANS心中最美好的回忆。





猎人训练营

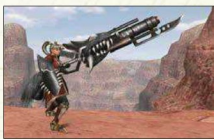
《怪物猎人 边境》是一款非常优秀的游戏，可惜因为锁IP及游玩成本过高的关系，国内大部分猎人玩家无缘得见。毕竟每个月花80元人民币购买一张卡可不是人人都承受的了。前两期中洛克为大家带来了《MHF》的古今种和新主题性的介绍，本期的专栏将继续为大家带来网络版的相关情报。我们也欢迎各位来信分享你的狩猎生活，我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn。

★《怪物猎人 边境》2011年度原创武器设计比赛

原创武器设计比赛 2011

2010年开始，《MHF》运营跟《FAMI通》集团联合举办原创武器设计比赛，以玩家自主设计投稿后，由官方选出十强，然后再由玩家票选的形式选出其中最好的武器在游戏中实装。2010夺冠的响狼战车（铳炮）实装后，受到各位铳枪爱好者的广泛好评，在这里为大家介绍一下2011

年度比赛的十强！



01. 极龙片手

以磁力控制的黑曜石用于盾与剑身的远距离片手剑，浮游状态的剑刃跟剑柄保持一定距离，武器长度设定为极长。收纳状态的剑刃依附在剑柄上，装在手环里的控制球跟极龙本体一样可以令黑曜石在周围旋转形成盾牌。

02. 火鱼双刃

火属性极短双刃，平时为极短拳套状态，但鬼人化之后瞬间变成极长武器，乱舞过程带爆炎的轨迹效果（好热血的设定）。

03. 蛮龙大剑

取蛮龙头部形状，蓄力满后变成嘴巴张大的样子。



05. 响狼笛

把双响狼的元素加在2ch的音箱上，笛柄末梢是麦克风……



04. 蛮龙锤子

造型非常独特的一把武器，乍一看还以为是大剑四段蓄力状态。



06. 火鱼枪

武器长度长，取火鱼跟火车结合的形状，突进的时候轮子会转动、冒烟、发出火车的声音，加速时随着烟增多发出汽笛声。这个设计看起来很像，却引起了一段回忆！

在游戏早期，火鱼刚票选标准配置是2锤1重弩1笛，火鱼就出来后用落穴牵制，然后重弩射麻锤子敲头直接捕获。但是在毒麻泛削弱以后输出就不够了，于是配置中重弩变成一把麻痺枪（通常是麒麟枪或者浮岳枪），中穴后枪先平

插出一次麻，然后开始顶着火鱼突进（突出麻属性后突进过程中会一直有麻效果），这个战术俗称就是开火车，相信老玩家们一定会很有亲切的感觉吧！



07. 舞雷极龙铳炮

本体使用舞雷素材，前端装有2支极龙的角，以磁性进一步強化舞雷的雷力！所以炮击都改为雷击，炮击后前端呈带电状态时的属性值跟麻痺值会得到加强。



08. 棘龙轻弩

在原本的棘龙轻弩基础上追加2级麻痹弹，车轮转动代表棘龙的突击攻击。



09. 极龙重弩

装载有以极龙的磁性子弹加速的电磁炮，本体以导磁性优良的星铁、黑星铁制造，最大限度地发挥极龙的磁性，还带有冷却涡轮跟发光瞄准器。



10. 舞雷弓

从舞雷的昵称ベロQ联想到弓（弓与Q同音），主要是舞雷头部的形状，内藏雷液瓶、拉弓的时候从牙齿处喷出，赋予箭强烈的雷属性。前端铃铛的响子使用舞雷紫玉，进一步加强雷力的同时射箭时发出清脆的响声。拉弓的时候头部会有鬃毛伸出来。

票选前三名

1 极龙片手	649 票
2 火鱼双刃	618 票
3 火鱼枪	589 票

决定实装的极龙片手已经以龙/麻、龙/眠、龙/毒三个版本作为双属性特典武器在新版本《FORWARD 3》中登场，有爱的朋友记得及时找门路入手哦！

多边共享



散华礼弥

字宙人提供

动画

《散华礼弥》是由曾创作过《健康全裸系水泳部》的かつりみつる创作，于2009年底开始连载的漫画作品，至今共推出过5本单行本。

故事的主人公隆谷千紘 想利

用他爷爷的笔记本上记载的秘术复活因意外死亡的小猫，机缘巧合之下男主角认识了女主角散华礼弥，后者对他爱好产生兴趣，所以想帮助他复活小猫。而另一方面，散华礼弥因无法忍受对父亲的不满而试图用复活药自杀，却由于各种原因成为了僵尸，故事亦由此展开。如

果看到设定认为这是一部恐怖题材的作品那就大错特错了，本作可以说是百分百的青春恋爱剧，从台版单行本译名《僵尸哪有那么萌?》也可见一斑。

动画制作阵容和声优并未有太大的亮点，而担任监督一职的畠山守也是首次执导，不知道会不会为我们带来惊喜呢。



可惜这个模型无法实现游戏中随意“入口”的能力，不然别说140美元，就是140万美元都会被立刻抢光（某编乱入：“快醒醒吧你”）。

1:1大小，《入口》传送枪!

华尔兹提供

多宝

你希望得到一只与《入口》主角一样的传送枪么? 想象现实中有一把1:1大小的传送枪将是多么酷的事情，这个梦想马上就要实现了。

近日，NECA玩具公司推出了1:1真实比例的传送枪，这把枪完全按照游戏中的造型去打造，还原度非常高，极具未来感，并且会有蓝色亮灯效果，十分酷炫。刚一推出就已经销售一空，该玩具售价140美元，最初限量5000个，很

快就卖完了，销售方正在等待新的补货。国内玩家不妨关注NECA官方网站，酌情购买。NECA为美国知名玩具公司，旗下曾制作过多种电影、体育、音乐、电视、游戏在内的模型。有着还原度与性价比高的优势，其制作的《虐杀原型》、《忍者龙剑传》、《生化奇兵》、《战争机器》等游戏的人物模型价格都十分亲民，感兴趣的读者不妨留意一下。



DOUBLE PACK

多宝

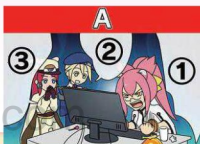
狼来了提供



近日《苍翼默示录》系列的制作/发行商 Arc System Works 公布了将于2012年5月31日在PSP平台上发售《BBCS EX》，虽然这无疑是发行商为了榨取游戏的剩余价值而推出的逆移植作品，但对于碍于条件而没有入手PS3/X360/PSV版的玩家来说仍然是一个福音。本作的通常版售价为5040日元，和大多数游戏不一样的，为了纪

念《BBCS EX》于之前三个平台的总销量累积超过10万套，游戏除了有初回限定的特典外，官方还会推出数量限定的“DOUBLE PACK”。该版本的最大特点是一个游戏盒内将附带两张内容完全一致但封面各异的UMD以及两份说明书，对于这种罕见的促销方式，官方打出了“与朋友、家人、恋人一同对战吧！DOUBLE PACK的售价比两张通常版的价格加起来还要便宜3801日元喔”的宣传口号。此外官方

日前还举行了一系列的造势活动，有试玩会，也有在官网举行四格台词征集等活动。DOUBLE PACK对粉丝来说极具收藏价值，售价为6279日元，有兴趣的朋友要提前做好预定的准备了。





《虐杀原型2》黑色守望限定版

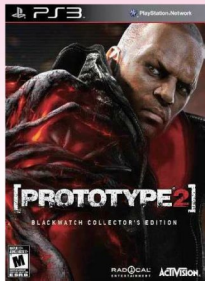
新到宝箱

特提供

如果《虐杀原型》初代不是因为支线任务的重复度太高，现在所具有的人气一定能更上一层楼。如今，本作的发售日在即，之前制作与发行方大肆宣传的系统改良与大幅进化是否属实就要见分晓了。

“虐杀原型”系列的剧情设定优秀，初代中，玩家可以通过吸收目标来回放别人的记忆，

从而了解整个故事的发展，不过有耐心将这些支线做完的人毕竟是少数，于是系列二代的限定版中就收录了对剧情背景理解有帮助的官方漫画下载码，除了每款游戏的限定版几乎都会赠送的游戏原声集CD之外，还有本作精美的原画设定绘本，届时还能享受今年五月份推出的DLC免费下载。限定版售价为79.99美元，内容涵盖剧情解感、游戏内容、原画鉴赏、音乐欣赏，有爱的玩家赶紧下手吧！



纸箱战机W介绍

动画

洛克提供

继去年的《纸箱战机》在某程度上大获好评之后，L5再接

再历，于今年1月发布了其后继动画——《纸箱战机W》，再度与B社强强联手一起圈钱。其实很早之前洛克就想推荐本作，无奈没有什么机会，这次就趁上期新番推荐的热潮未退，给大家带来生动的介绍。

这次的故事发生在

前作的两年后，前代主角坂在前往迷你轨道公司的新品发布会之前遇见了新主角弘，热心的坂在一路将自己操控LBX的技巧倾囊相授。同时，新的敌人也出现了。在迷你轨道公司新品发布会完结之际，LBX暴动了！这次暴动不但揭开了新战斗的序幕，而且坂的前基友和也以及伪红颜小美也被敌人虏去，于是再次坂踏上拯救世界的旅程。比起前作，本作采用了双主角的设定，但看过《高达SEED》的同学

都知道，新主角的光环会被旧主角的光环完全遮盖，所以嘛，虽然是主角，但弘的存在感在海道金出场之后就被完全抹杀了……虽然这代的设定比上一代更无节操，所幸新机体的设定都十分给力。按L5的习惯来说，《纸箱战机W》的游戏应该在不久以后便会推出，而且剧情将和动画没有多大出入，拿动画来提前熟悉游戏也是不错的选择哦。



Rainbow 3

好色主义

唯有一种创作方式



友基Rainbow3数位板即日起全面上市 欲知详情请访问: www.ugee.com.cn

UGEE 友基

More, GO: 73139.blog.163.com

游戏文化

多边形享



《异星战场》——火星军阀的成长之路

多乐 译闻

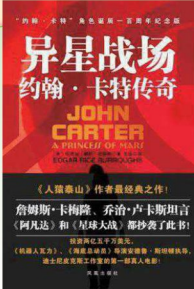
稀饭 提供

在今年同名的电影上映之前，其实我已经接触过相关的漫画，当时这部漫画名称被翻译为《火星军阀》，其中一个封面就是衣装极其暴露的红裙火星公主德佳·托丽斯 (Dejah Thoris)，给我留下了深刻的印象。不过实际上这部作品原作可谓年代久远，早在1912年便开始在著名科幻杂志上连载，激励了无数著名科幻作家投身到写科幻小说的领域当中，其中就包括了科幻迷们非常熟悉的阿瑟·克拉克 (Arthur C.

Clarke) 和罗伯特·海因莱恩 (Robert A. Heinlein)。

刚刚上映的电影因为我还没有机会观影，这里就不妄下结论，但在读到这本原著小说时，我却禁不住感到有点悲哀，不过针对的并非是一部在当时看来非常具有想象力的作品，而是在这部作品诞生100年后的今天，我国的许多网络小说网站上仍然有无数故事结构和这个作品极其类似的YY小说在不断地涌现，看来我们对小说的阅读口味离世界流行的小小说世界，似乎还有100年的差距。

说回故事本身，以现在的的眼光看来，《异星战场》只能算是一部普通普通，甚至有点想象力过剩的作品，一个世纪前人们对于太空外的世界的认识和今天不能同日而语，所以小说中对于火星文明的种种想象，对于已经完全了解了火星真面目的我们来说，实在是过于荒诞不经了。但是回想起来，如果我在接触到类型相近的其他穿越类作品前先读到这一部作品，恐怕也会对故事中描述的火星文明和环境赞叹不已并心生向往。如果各位读者更倾向于视觉享受，那么已经上



映的电影版应该会令大家满意，而如果读者们还想要更深层次地了解一下故事的背景，这本小说应该会令你们满意。

游戏文化 多乐共亨



悲催的约书亚! “《轨迹》系列”画集发布

金馆长 提供

近年来稳步发展的《英雄传说》系列的“《轨迹》系列”(空·零·碧)近期将推出合体系合集《英雄传说 空·零·碧的轨迹 THE キャラクターアトブック》，一共两本，两本都是A4大

小全彩 272 页，售价 3360 日元。

两本书分别名叫《究极的至宝》和《极限的至宝》，前者收录了角色设定等画稿，后者收录了全部的事件CG等等。玩家们还可以掏9720日元购买两本的合集，你问为什么合集卖得比两本加起来贵那么多？

因为里面还包括一本B2大小的画册，可恶的奸商……

至于起这个题目的原因，请看下面的封面图（两本的封面是由此图分开两半做成的），“《空之轨迹》系列”男主角约书亚居然被挤在了角落里……



第二届“Animeidol”全国动漫歌唱大赛华东赛区开幕!

酷卖首届动漫音乐节即将和大家见面了! 这次的大会与第二届“Animeidol”全国动漫歌唱大赛杭州赛区强强合作，将在4月28-29日在杭州滨江星光大道中国国际动漫节分会场隆重举行。



Animeidol 作为国内最高水平的外语动漫歌唱大赛，本届除了日本三大动漫企业“虎之穴”的吉田博高社长以及在大阪素有“OTAKU 社长”之称的社内博社长担任评委外，还邀请到来自日本的著名动漫歌手 suara 以及佐仓沙织担任评委! 两位远道而来的日本歌手更会在4月29日晚上举行她们首次在中国的演唱会，在两小时的演唱会里与中国动漫迷们进行近距离的接触。演唱会更是免费入场! 喜爱这两位歌手的 FANS 一定要前往现场应援。



《我的世界》成绩惊人

沙皇 提供

多乐 译闻

上期杂志上我们将登陆了X360的下载游戏——《我的世界》(Minecraft, 以下简称MC)。杂志上市以后，收到了大量MC支持者的来信，大家都纷纷表示严重期待X360版。不过也有些读者对这个游戏的人气表示不可理解。这里我们就为大家介绍一下MC截止到目前为止的成绩。

3月底，据英国金融时报报导，《我的世界》自2010年10月上市之后，15个月以来至今收入已经超过8000万美元! 本作的开发商是瑞典的Mojang，游戏定价为20欧元，如今已有2500万注册用户，平均每天有5万5000人加入。

虽然《我的世界》横扫全球PC游戏市场，但由于没有家用机版，令其损失了很多潜在用户。去年

4月，一款模仿《我的世界》的游戏于Xbox LIVE 登场，该作名为《FortressCraft》，尽管远不及MC名气大，但该作首日就有1万6000人买单，首周更有8万次下载量，如此成绩也深深刺激到了Mojang，于是终于敲定MC将于今年5月9日。虽然1600点MSP的价格有些偏高，但作为美国时代周刊评出的2011年年度游戏，《我的世界》绝对值这个价钱!



玩家保健室



为玩家量身定制的保健提议

293 期杂志中我们提到过,近视是造成视力减退的主要的眼病之一,除了影响日常生活、学习、工作外,职业选择问题上也有一定的影响。治疗近视,现代医学不外乎光学矫正(戴眼镜)和手术,但不适应症要求严格,远期疗效还得不到保证。之前说了这么多近视的危害,不介绍如何保养也有违本

栏目的宗旨。毕竟眼睛对玩家来说既是最重要也是最容易出问题的部位,所以这期就把视力保健这一块单独拿出来说说。刚好顾问医生也是读中医出身的,就以中医理论为基础,以尽量易懂易懂的语言为大家介绍下中医方面有关近视防治和保健的相关知识。

栏目主持 宇宙人 特约顾问 不动明皇

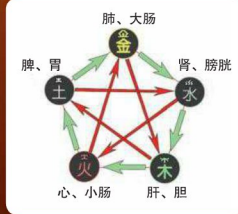
本期话题: 视力保护

近视在中医的真正病名叫“能近怯远”,初见于《审视瑶函》。青少年看书、玩游戏等用时过长所致的近视,属于过用目力,久视伤血,血损及气,以致神光不能发越于远处,这是我们要集中讨论的;另一种是先天禀赋不足与生俱来,光华不能达于远处。中医认为:眼乃睛腑先天之所成。为脏腑后天之精气所养。五脏:心(火)、肝(木)、脾(土)、肺(金)、肾(水),习惯

游戏的各位应该不难理解五行相生相克的原理吧。中医讲肝开窍于目,肾注睛于目,所以许多眼疾中医都从肝肾来调治。《审视瑶函·卷五》亦云:肝经不足肾经病,光华咫尺视模糊;及阳不足,病于少华者也。

中医治疗讲究治未病,所以先从预防开始谈起。1.平时看书玩游戏的时候,注意眼睛与目标物保持约35cm左右的距离,走路的时候、坐车或者躺着的时候都不适宜

看书、看电影或者玩游戏。2.用眼环境的光线高度要适中,关上房间的灯只开着台灯玩游戏或者看书



对眼睛都是不好的。所以最好采取双重照明的方法。3.连续用眼睛时间不宜过长,长期高度集中的时候,眨眼次数会减少,眼睛就会感到干燥,所以每隔1小时最好休息5-10分钟,走动一下,喝杯水补充一下水分。当然讲道理是很简单的,但能否做到才是最重要的。就入上两期说到的,高中毕业后还有几个人还会保持做眼保健操的习惯。特别是学生,在身体健康还不算很健全的情况下,不良的用眼习惯非常容易导致近视。

游戏文化

玩家保健室

饮食调节

铬和钙这两种元素可直接影响机体对眼内液体的调节,若人体内铬、钙含量处于正常平衡的状态,眼内液就能保持正常,正常的眼内压可以预防近视。进食过量的糖会减少体内微量元素的含量,而摄入过多烧煮过的蛋白质食物,可使体内钙的代谢发生异常,造成缺钙。所以在日常饮食中,少吃糖及烧煮过的蛋白质食物。同时也要注意补充铬和钙。含铬丰富的食物有:豆类、小麦、蛋、鸡肉、猪肉等。含钙丰富的食物有:芝麻、黑木耳、海带、虾皮等。

长时间盯着电脑屏幕或电视屏幕,过度用眼,则视网膜感光所依靠的关键物质维生素A大量消耗,眼睛感到干燥、疼痛、怕光,甚至视力下降。所以要及时补充充足的维生素A,而胡萝卜为红黄色的食物如胡萝卜、柿子、红薯、番木瓜等都富含β-胡萝卜素,

β-胡萝卜素可以在体内转化成维生素A。另外动物肝脏也含有非常丰富的维生素A和钙,具有补肝、养血及明目之效。如果阁下喜欢夜奋战的话,这个就非常适合你了。但是动物肝脏含有大量的肝糖、蛋白质和碳水化合物,不宜多吃。

上一期我们推荐过的枸杞菊花茶也是清肝明目之佳品。这里就再推荐一次,枸杞、菊花各5克,用开水泡开,平时当茶饮。非常适合那些长期看屏幕而感觉眼睛干涩,视物模糊的朋友。



另外这里还推荐一款牡蛎蘑菇紫菜汤:鲜牡蛎肉250克,蘑菇200克、紫菜30克、生姜、麻油、盐各适量。先洗净牡蛎,姜煮15分钟,再放入牡蛎和紫菜略煮,加入以上佐料即可食用。此方具有滋肾养肝、补血明目之功效,善治近视,视物昏花,或久病体虚、头昏目眩。

再来教个眼睛保健的动作,头部固定不动,眼球最大幅度的先逆时针转25-50度,再顺时针转25-50度,当感觉后颈部发胀时,用手揉一揉,发胀的感觉缓解后,眼睛应该会觉得舒服一点。如果发胀的感觉不够明显,可以适当多转几次。坚持每天做一两次,除了可以预防近视,还有机会减低近视度数。另外衣领太紧会影响颈部的血液循环,造成眼部供血不足。

再教一个可以改善眼部供血的动作,除了可以通过改善颈部供血改善眼球的供血,还能起到保健颈椎的



作用,对经常固定坐定的上班族或者学生都非常有固定。首先头自然下垂,挺胸收腹,做点头、抬头、左右侧头的动作各30次,然后顺时针转动颈部10圈,再逆时针10圈,最后揉一揉颈部。

从经络学来说,颈侧为手太阳小肠经、足太阳膀胱经、手少阳三焦经、足少阳胆经循行所过,手足太阳经均通于目眦,手足少阳经均通于目外眦,通过揉按颈部起到疏通经络,行气活血的作用,这就为也非常推荐的两个动作最后都得揉一揉颈部。

健康问题答疑

Q: 我习惯一边打游戏一边吃零食喝冷饮,每次大概能喝一大瓶可乐,每天正常刷牙我就觉得没事了,结果某天起来的时候突然感觉到牙不舒服,并不是完全的疼,还有一些酸胀的感觉,用手碰也不是很疼,但是就是很难受,请问有什么办法吗?

A: 经常喝冷饮除了会因为温差而损害牙齿,对肠胃也不好;而可乐含

大量的碳水化合物,容易导致蛀牙。这种情况有可能是蛀牙的洞被异物塞住了而感觉发酸,或者有其他原因,建议去正规的牙齿处检查清楚。而经常熬夜玩游戏很容易“上火”而导致牙龈肿痛,解决办法就是休息好点,可以适当喝点凉茶如夏桑菊之类药性平和一点的。

Q: 最近玩游戏的时候拇指感觉有点不舒服,另外4只手指握握拇指的时

候感受手指还有手肘都有点痛,而且握不紧,还会发出响声,这是怎么回事?



■拇指感到发酸时拇指骨中骨节

A: 狭窄性腱鞘炎的典型症状。狭窄性腱鞘炎一般又叫弹响指,外伤或者肌腱的反复摩擦,使腱鞘内渗出、增生、粘连,从而影响了肌腱的活动,就像把原本合适的戒指换成小一号的,手指自然戴不进去了。常见的治疗方法有:1.局部热敷,也就是俗称的打封闭,效果显著,但是有复发可能。2.中医针灸对于治疗狭窄性腱鞘炎效果也是非常好的。3.中医的小针刀剥离术。4.以上都无效时就得行腱鞘切开术了。



大家好，“人生赢家”又和各位见面了！若是看过天津卫视求职节目《非你莫属》的话，那么各位对今天作者“人生赢家”栏目的嘉宾就一定不会陌生，他就是原世纪佳缘副总裁，现任聚美优品高级副总裁的刘惠璞。微博上人称河马哥的，他在《非你莫属》中是一位言辞犀利、爱恨分明

的BOSS。在一个偶然的机缘中，本刊特约记者哪咧呢得知刘惠璞的一大业余爱好正是电视游戏，而且还是——一位颇为资深的老玩家呢！那么刘惠璞的游戏世界，是否也和他的职场生涯一样精彩呢？而身为从雅达利时代一路陪爬滚打过来的他，对游戏是否有独到的见解呢？我们一起来看看吧！



受访者自我介绍

毕业于北京科技大学大一休学一年，四级，校级优秀学生干部，团干，担任过班长，新闻通讯社社长，广告自创人，文学社副社长。经常性挂科，毕业后赶上非典，被隔离校外，半年分配方案作废，只得从民企销售做起。后担任中华英才网总部培训助理、人力资源、杭州分公司总经理。进入世纪佳缘担任人力资源助理，后担任销售副总裁，负责世纪佳缘9个分公司管理，带领销售团队、全国活动团队、高端婚恋培训事业部。2011年世纪佳缘成功上市后，从事培训部、人力资源、销售三方面工作。摩肯皮肤给很多企业提供过销售和人力资源，并兼任管理管培生。2012加入国内最大的化妆品电商聚美优品，从此开始变得有气质。平时比较开明，工作很严肃，口快但是：你们在等什么？目前负责聚美优品的ODM事业部和人力资源工作。

游戏人生 非你莫属

专访聚美优品高级副总裁刘惠璞

下文中“刘”指代受访者刘惠璞，“哪”指代哪咧呢。

再忙也要玩游戏

哪：之前听老刘你说，自己曾经每天都会玩游戏，那你作为一个副总，工作应该很忙吧？还有时间玩游戏么？

刘：确实现在在工作已经成为了我生活的主要内容，所以每天都玩已经不可能了，不过每周都倒腾是没问题的，每周周末大概能玩上5个小时吧。

哪：那每次玩的时候，第一时间想要玩的是什么游戏呢？

刘：《实况足球》，或者像《寂静岭》那样的恐怖游戏。恐怖游戏，特别容易让我进入游戏状态。

哪：那正好《寂静岭》最近出了高清合卷，不知老刘可有兴趣？

刘：有哇！但是只想重温一代了，因为二代通关次数太多了，三代我打起来有些头晕，而四代则有些无聊了。

哪：《寂静岭》和《实况足球》，这都是 Konami 的游戏，你是不是对这家公司有着特殊的情结呢？

刘：是的！我打通关数最多的游戏，就是 Konami 的《恶魔城 月下夜想曲》，接下来就是《沙罗蛇》和《幻想水浒传》，然后《魂斗罗》就更不用说了。不过其实我不擅长打射击类游戏，手慢。我喜欢的游戏必须要有很好的气氛，要有一定深度的文化背景，还有入情入境的音乐，不然很难投入进

去；剧中的音乐太强了，其中逆城顶部的音乐和片尾曲《I am the wind》简直是天籁，后来我还专门去买了 OST。

企业老总的玩家生涯

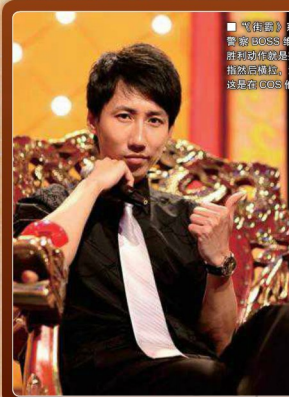
哪：你第一次接触电子游戏时是几岁？又是哪款作品呢？

刘：九岁，《成龙踢馆》。那个时候还没有包机房，只有路边摊，就是路边摆台黑白电视加一台游戏机的那种。有一晚上我跟我爹出门遛弯儿正好看到，老爹一下子就玩了三块钱的，在当时这可就是巨款啊！我在一旁看着看着就痴迷了。后来我老爸有个朋友开了游戏厅，只有一台电视，但却有两台机器，于是我玩了那台富余出来的，在那个时候简直太牛了！但游戏厅我却只借到了两盘，是《鳄鱼先生》和《希特勒复活》，原因是这两盘卡太难了，压根没人玩，不然我才借不到呢。但细细玩来，其实都是很棒的游戏；后来我《希特勒复活》通关时都差点哭了，那可是打了快一年才通的啊！

哪：这借游戏机玩的日子不好过啊，那么你是啥时候才有了自己的第一台主机呢？

刘：十岁，哈哈，才相隔一年。那个时候还没有小霸王呢，我也不知道是啥牌子代工的，不过实际上就是 C。质量还不错，但后来还是被我玩烧了。

哪：那买这游戏机，主要是你想买，还是老爹自己想玩？



■《寂静岭》系列的噩梦BOSS 增加在一个胜利动作就是跳起来地然后自爆。河马哥这是在哪款游戏里呢？



很低调且舒适的打机环境



■只有黑色的 slim 版 PS3，其他主机和游戏全都没

刘：主要还是我想买，不过那时游戏机还是太贵了，那台机器加 42 合 1 的卡，要三百多，三百多啊！巨款！不过老爹答应我说，如果我考了第一就给我买，于是很迅速地，我生平第一次考了第一。

哪：有了属于自己的游戏机，可高兴死了吧？

刘：哈哈，是 42 合 1 的所有游戏啊！《功夫》你听说过吧？我现在都可以用打飞腿踢死所有人，就是蹬墙反弹别人的那招。要是碰到扔暗器的那个女的，我就慢慢不起器。其实我最想玩的游戏，倒是那几个买不起的，比如《忍者龙剑传 2》和《双截龙 2》，一直都是四出畅玩。我当时不心买过一个奇葩游戏，叫《魔鬼岛传说》，从此开始玩游戏，我觉得这个游戏，是不可能有人能打穿的，太难了！因为只要场景一切换，敌人就全员复活，哪怕是原地切换就这样，后来我只要一听到这个游戏的音乐就浑身发凉，真是严重地伤害了我。所以从此以后，我也就很难再提起对 ACT 游戏的兴趣了。

哪：哈哈，ACT 可是我最擅长的游戏类型呢，那在你后来你还有没有遇到过这样的噩梦游戏呢？

刘：必须有啊，《三国 3》啊，因为那盘卡居然没有电池！这战略游戏不能存档怎么办？后来我加了电池都没用，因为根本就是坏的，但是我还是穿了。

哪：于是通宵打过关？

刘：不是，耗时仅半小时；三国鼎立时期，选三君主，然后就砍阵，到今天这都是最速通关法啊，哈哈。

哪：你这个可是邪道速通啊，那有没有什么游戏让你没法邪道而又圆梦不止的？

刘：这个也有，就是《真人快打 3》。因为我习惯真式格斗的输入，而真人快打的出招又必须是顺序输入的，那玩意全靠背啊！那个时候也没有互联网，根本找不到出招表，所以最后通关就基本全靠大跳，跳来跳去地打，还好真人快打防空技能很少。

哪：那是不是因为这个噩梦，又让你对格斗游戏失去兴趣了？

刘：是的！此后就远离了格斗，而且确实天赋不在这个类型上，后来我跟着同学去机厅打《街霸》，每次都是同学先胜一局，然后再换我上，上则必输，第三盘就只好交回给同学再打了。

哪：这几件事都比较让自己威风啊，那有没有

比较引以自豪的游戏经历呢?

刘:SS时代,有一款叫《世嘉拉力》的游戏,我跑出了当年包机厅的单独最快记录,后来直到我考上大学,当地都无人能破。甚至后来到了北京,在街机厅里也几乎没人能跑过我。这可是我当时唯一自己能得瑟、还能让别人羡慕了。还有高考后,我买了PS,大学时就放在宿舍里,被一帮同学打《实况》打到烂。一开始是全宿舍上课,后来全班上课,全随我们宿舍玩《实况》,因为我们宿舍里有全班唯一的电视和PS。那个时候我是《实况》之神,全班没有能打过我的。不过大家玩了一年后,我就又完了,因为有天赋的人还是有天赋,一个用乌克兰队的同学,可以把我虐得半死。

■:看来开车竞速是强项,足球只是抢了先机嘛!那后来肯定也买PS2了吧?

刘:对,不过大学时钱不多的,买不起PS2,的直到大四了,才好不容易凑足钱了,觉得太超值了!因为从03年一直玩到了08年。其实我买PS2的理由,是为了延续了我在PS上最喜欢的游戏《寂静岭》,当时我是班里面唯一一个打穿的,其他人都不敢碰,全班人都看我打,没人敢打。曾经有一个哥们用模拟器玩,结果玩了半个小时,吓得一晚上没睡着。至今我都认为《寂静岭》一代是让我不敢半夜上厕所的游戏,现在玩依然会害怕。游戏里的工业噪音和拙劣的怪物,还有因为机能导致的粗糙和掉帧,都是极具恐怖感的元素。而到了PS2时代的《寂静岭2》,则少了些恐怖,多了些感动。最感动我的是游戏的最后,在妻子玛丽的信叙述的过程中,主角通往最后的旅程。二代之所以在我心中是最高,就在于那贯穿全程、从开头到尾的悲伤,当然还有那几首完美的音乐。预告片就像很棒,我很长一段时间都用耳机听这个音乐,感觉很减压,像是穿梭于生死两界面。

点评业界

■:那当时有没有让你觉得像神作般的游戏?

刘:当然有啊,财宝公司的《守护英雄》。

■:说到财宝公司,我倒是很想问问你,这家公司至今为止,仍是一个数十人的小公司,但是却完全独立,没有上层的母公司,游戏出得也不多。那以你一个企业老总的视角来看,财宝公司在如今竞争激烈的游戏业界中是如何存活下来的呢?

刘:小而精的品牌不能走横向,只能走纵向,维护好固老客户群体是第一位的,同时开发产品要有一致性。比如我说,我是个做手机壳的,那么我就只做手机壳,永远不去做手机,甚至连iPad盒都不做;保持自己品牌的识别性。

■:说到品牌的识别性,那么在现在的网络时



■这就是答案了,真正的发烧友一定会给主机配一台主机!



■刘松松对游戏、工作还是非你莫属,刘松松嘴里都闪烁着绝对的真知灼见的真高。

代中,在网络媒体不断冲击下的报刊杂志等纸媒,应该怎么才能进一步稳固发展起自己的品牌呢?

刘:纸媒应该做得大于内容,但有时这种文化所代表的价值会跟不上现在的市场需要,那就得及时调整。

■:假如让你做一本游戏杂志,你会怎么做?

刘:继续做文化做深度,甚至可以怀旧。因为无论是速度还是内容,纸媒期刊都难以追上网媒。而期刊的厉害之处在于,它能给读者带来阅读的乐趣,而非仅仅是查询攻略的工具书。所谓的深度,也不单是高手向的干货,而是策划专题、游戏文化背景研究、还有游戏系列发展的深度。以上这些的直观体现,就好比写一篇攻略,让主机的读者看完了,就想买这款游戏,让不玩游戏的读者看完了,就想买游戏主机。总之要让这篇攻略去接文化的地气儿,而非仅仅停留在攻略工具书的定位上。

■:强调和深度,这是否也是你做企业的经验呢?

刘:对,文化不能丢,这跟做企业一样。如果一个企业缺少了灵魂文化,那么输就是迟早的事,而且是输在自己,跟对手强弱无关。都说文化以叙事,而媒体应该读是这样,所以必须把文化牌打好;同时要想法办法回去老读者,有人说纸媒的衰落是时代的悲剧,那么如果不想当悲剧,就必须加强阅读感。

■:之前在为一篇访谈中我看到你说自己的爱好并不多,就是游戏和电影,那你觉得哪个游戏的电影化程度最深呢?

刘:这还用说么,必然都是Konami他们家的游戏,《潜龙谍影》、《寂静岭》之类的。对了,还有SEGA的《如龙》。

■:我感觉《潜龙谍影》系列的电影化走得时间不长,但似乎不怎么有头,看片时间比操作时间多很多。你知道是否有过头?

刘:嗯,《MGS》越来越专业化了,但是到后来,确实有点儿电影化过分的,而且剧情复杂了。你者现在的电视剧趋势,就是系列剧在渐渐取代连续剧,给观众的感觉就是,可以单集看,也可以整季看,比如《CSI》和《生活大爆炸》,就允许玩家断片儿。而现在《MGS》麻烦在于,连续性太强了,《如龙》还好,连续性不是那么地强。一个游戏,特别是一个游戏系列,应该允许玩家走神才是。最好能提高每家一代独立成篇的能力。现在的电影都在简单化,游戏

更不应该越来越复杂。在一张A4纸上画出奥运鸟巢的全部建造图的做法,可能并不适合做游戏。

如果我来做游戏

■:那如果让你作为一个企业老总,投身于现在的游戏行业,你会怎么做?

刘:我会做一家剧本公司,而非做一个游戏公司,做好游戏的前期策划。我觉得做游戏有两条线。一条是技术线,主要是游戏的操控与呈现;还有一条线,就是前期策划。而显然,对于我喜欢的RPG和AVG而言,好故事是第一位的,好故事必须有赖于好的前期策划。

■:策划,好!那老刘你曾在世卫组织工作,这是一份与恋爱有关的工作,这时要是让你做一款恋爱游戏,你会怎么设计呢?

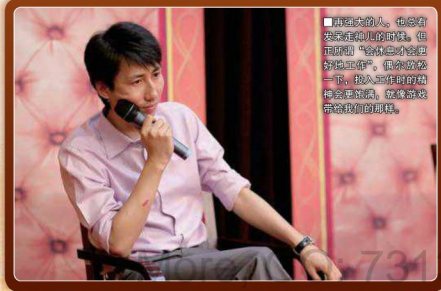
刘:我想嗯哪……我应该设计一个开放式的剧情,但是我给玩家们追求的,只有一个女孩,而不是现在很多那种后宫的概念。关键词是“取舍”,就是遇到各种突发事件都需要做取舍,而且这个取舍不仅仅是提升或降低女孩的好感度那么简单,而是会直接或间接地决定最终结局。

■:听起来很刺激,具体说说看!

刘:比如有个剧情,是她被小流氓骚扰了,那你要决定上去打还是不去打;如果打,可能被学校开除;不打,女孩就在你面前被欺负。你打架呢,如果最后恋爱不够,那么最后一幕,就是陶喆《小镇姑娘》里的歌词,你留在小城,想着当年她给你你打,但是你也因为为了学业而成了一家小吃店的店主,而她则为你献歌的回忆。我觉得给人最感动的,不一定是Good Ending,而是给人留下深刻的记忆的片段,就像是曾经经历过的人生,而人生,往往难以确定是否是Good Ending的。比如像刚才那个游戏里,你选择不打架,而最后你休息了,终于做了大老板,兴冲冲的回去找她,发现她已经嫁人了,而你在车里,只能远远地看着她和丈夫的背影;这你能说它是个Bad Ending么?或者说是无所谓更合适?其实这就是取舍。

■:果然是非常专业的策划案!最后,以一个普通玩家的视角来谈谈你对当下游戏业界趋势的看法吧!

刘:游戏的未来当然很广阔,但是我觉游戏应该更好地碎片化,就像微博一样,我们成了,不可能心无旁骛地一玩好几天了,所以在保证策划的同时,将游戏碎片化,让玩家能随参与,同时还具有连续性。而游戏的范畴会越来越广,这个范畴不仅仅是指操作方式,游戏正由一种产品类型,变成一种“参与的概念”,而游戏可能创造出新的价值,从一种娱乐体验进化成变成掌握某种技能的工具,或是其他意义的东西。



■刘松松的人,在台上演讲的时候,他嘴里都闪烁着绝对的真知灼见的真高。

恩怨引发的恐怖危机

《COD》丧尸模式故事剧情介绍

文 华尔兹 美编 心の永恒



CALL OF DUTY
BLACK OPS
FIRST STRIKE

读游戏
GAME STUDY

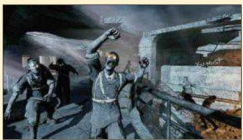
丧尸模式居然还有剧情？这是大部分不了解丧尸模式的朋友第一反应，其实如果只是通过简单的防守打波真的很难看出游戏中潜藏至深的剧情，不过只要玩家找到藏在场景中的录音带，通过录音就能逐渐掌握丧尸模式故事的来龙去脉，实则相当精彩，故事中充满了谜题、阴谋、伏笔、悬疑。神秘的小萝莉、4小强的目的、丧尸为何而来等等。接下来就通过这个地图的递进，让我们来了解一下丧尸模式的剧情到底讲了什么吧。

死亡召唤

■ Nacht der Untoten
■ 时间：1943年

第一张死亡之夜地图只是整个丧尸模式的一个雏形，没有大故事。硬要说剧情的话可以算是4个士兵抵抗丧尸来袭的故事，甚至连我们熟悉的萨曼莎笑声和吃到奖励时的音效都没有。至于丧尸爆发的原因等在后边的地图中才能见到端倪。不过在《COD 黑暗行动》中重制了这张地图后，4个大兵又变成了4小强，不过这里没有传送装置，按理说估

计他们都应该死了，所以说这张地图和主线剧情不怎么沾边，不过却在载入画面中提到了5角大楼中，小偷博士的相关信息，真相会在后面解开。



丧尸疗养院

■ Verr ü ckt
■ 时间：1945年9月10日

第2张地图丧尸疗养院中，首次引入了“4小强”的概念，这里丧尸模式主要的4个角色也成型了。在这个地图中抽奖箱会转移，并且留下萨曼莎的小熊和笑声，从现在开始，4小强的



■ 这就是在电闸上的手印，虽然相当黑重，已经过特殊处理

命运已经开始被丧尸模式的主宰者萨曼莎所操纵了。这张地图我们还可以看到一个细节，就是电闸房的一只残留的手臂，关于这个手臂的剧情在下一张地图中会有所涉及。

丧尸沼泽

■ Shi No Numa
■ 时间：1945年



据称丧尸沼泽是115陨石的陨落地点，由于115陨石的影射，大量日本陆军丧尸出现，4小强一行来这里寻找传送所需要

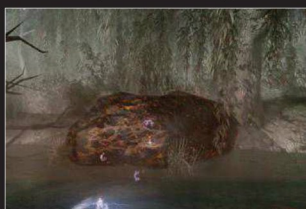
的115元素石。这张地图中，我们会看到一个断臂会被吊着，这便是上一张地图中那个断臂的主人，这位人物的身份直到死亡召唤中才被真正揭开。此外，丧尸沼泽中我们可以看到大量关于115陨石和935集团的信息，而其中一个场景里，我们可以找到陨落的115陨石。

★ 115 陨石

115陨石是丧尸模式的最重要道具，也是使得普通人类变成丧尸的关键，935集团大量生产

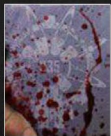
在美国找到陨落的115陨石，被935集团拿去做研究，据称，是一种极其危险的元素。

丧尸的来源便是这个115元素中，115元素据记载来自月球。115陨石会发出奇怪的声音，表面上还会闪电一样的脉冲，靠近陨石的人都会发生精神错乱等不良症状。地球上曾



▲ 来自丧尸沼泽的115陨石

★ 935 集团



所属于纳粹旗下的秘密研究组织，集科学研究与超自然现象实验于一体的组织，在德国的布雷斯劳有他们的主要设施，起名为“巨人”。在世界各地均有据点。935 的成立主要是为纳粹提供丧尸军队，用于战争，这一切计划都在秘密进行当中。

他们在超自然研究方面，大量使用 115 元素来创造超自然武器，游戏中从抽奖箱中找到的镭射。电枪、缩小枪、黑洞等均来自于 935 集团源于 115 元素的研究。传送器、饮料机等也同样如此，也就

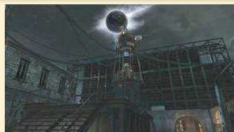
是说，玩家在游戏中能看到的，不属于那个年代的产物，大部分都来自于 115 元素和 935 集团的开发。在丧尸尸工厂地图中，我们可以听到大量来自丧尸实验的录音。

在这些研究人员当中，跟这个故事有关的主要有两个角色，马克西博士和瑞奇陶芬博士，一切的一切正是由两个人的恩怨所展开的，其中的因由会在下一张地图逐渐揭开。



丧尸工厂

■ Der Riese
■ 时间：1945 年



丧尸工厂算是《COD 战火世界》中透露丧尸剧情最多的一张地图，通过丧尸工厂这张地图中的多段录音，我们可以获取更多来自丧尸剧情的信息。935 集团中，除了批量生产丧尸外，传送装置也是马克西博士研究的对象之一，不过这两项实验一直处于失败当中。在马克西博士的团队中，4 小强之一的瑞奇陶芬是他的助手，也是所有事件的总策划之一。在录音中我们得知由于马克西博士的传送装置屡屡失败，所有传送的人都会变成一团肉泥，而丧尸也完全不会听从博士的命令。随着失败次数的增多，投资方对项目的兴趣越来越少，给予的资金也越发短缺，气急败坏的马克西博士情绪易怒，这是瑞奇陶芬背叛他的原因之一。

在一段关键的录音中我们可以听到马克西博士在将一条狗进行时空传

送时，他的女儿萨曼莎突然出现，博士急于将萨曼莎支开的时候瑞奇陶芬实现了自己的计划，将两人推到了传送装置中，认为他们会变成一滩烂泥而死。结果萨曼莎不但没死，还控制丧尸袭击 4 小强，并操控起了他们的命运，成为了神一般的存在，这到底是为了什么呢？随后工厂中的所有丧尸全面失控，从而导致大规模的丧尸爆发现象。瑞奇陶芬一行再次回到丧尸工厂，目的就是寻找瑞奇陶芬之前的传送装置，由于在沼泽地图中已取得 115 元素，这样便可启动传送，并且希望从工厂传送到计划中的地点，也就是原先预订的死亡召唤的场地，具体原因后面会提到。



▲ 这张地图版图上标着几张图片实际上就是《COD BO》中的新地图，制作组早在在这里就构思好了伏笔。

★ 马克西博士 (Ludvig Maxis)

935 集团分布实验区的主要负责人兼科学家，也是一切恩怨的主要角色之一，萨曼莎的父亲。其身影并未出现在游戏中，但可以多次从录音中听到他的声音。在研

究丧尸和传送装置方面屡屡受挫，纳粹方面对于这项技术的支持也越来越少，逐渐陷入绝望的马克西博士变得暴躁不堪，这让其助手瑞奇陶芬萌生了推翻他的念头。

★ 萨曼莎 (Samantha Maxis)

丧尸模式的主宰者，玩家在每次抽奖后箱子发生转移，并且发出一个女孩的笑声便是来自她，是她将抽奖箱进行了转移，以妨碍 4 小强行动，转移后还会为玩家留下一只小强，这是萨曼莎之前最喜欢的玩具。而吃到奖励道具后，那尖锐的声音同样来自魔王化的萨曼莎。在丧尸工厂中通过解开一个彩蛋，我们可以与她玩一个捉迷藏的游戏。

在丧尸歌剧院中通过转移装置来到 2 楼后，时间结束后会随机来到一个房间，我们会看到两个关于萨曼莎房间截然不同的景象，



■ Moon 正式登场的萨曼莎

一个是温馨童真的，另外一个则是充满着血腥。体现了萨曼莎被瑞奇陶芬算计前后心理天壤与怨念的变化，值得注意的是萨曼莎的温馨房间中可以看到 4 小强的模型，算是对他们命运操纵的一种象征。



▲ 萨曼莎房间中两种截然不同的环境



★ 地狱犬



在丧尸沼泽、歌剧院以及月球中出现的地狱犬，原本是一条叫做弗拉菲的普通狗，是马克西博士送给女儿萨曼莎的礼物，后来被用于活体传送实验。在一次传送中，怀胎的弗拉菲被狂暴化，也正是这次实验中，瑞奇陶芬实施了自己的计划，将马克西博士和萨曼莎推入传送机中，企图杀害他们。萨曼莎根据记忆，创造出了这种丧尸狗袭击 4 小强一行。

歌剧院

■ Kino der Toten
■ 时间：1968 年

原本预订传送至死亡召唤地图的 4 小强一行，不料传送时出了问题，4 人被传送到 1968 年的歌剧院中。也就是《COD BO》中的第一张地图，这个场景我们可以在细节中了解到，歌剧院原先是用来向纳粹演示传送技术的，一个场景，这也就是为什么舞台中会有传送机存在的原因，不过这场“表演”最终因为瑞奇陶芬杀死马克西博士而取消，20 多年后这座歌剧院也被荒废。

在歌剧院的楼上一处场景



■ 剧场中央的放映装置

附近可以看到 5 副画像，除了 4 小强外还有一个黑影，这个黑影和前面沼泽被吊死的士兵是同一人。其真正身份在这里先卖个关子。

5角大楼

■ "Five"
■ 时间: 1962年10月



▲五角大楼中出现的935集团标志。

5角大楼算是一个番外篇,主角不是4小强而改噱头为美国总统打丧尸,丧尸的爆发导致5角大楼也陷落,并且在阿森松地图中玩家可以接到来自5角大楼的求救电话,也就是说这个时间段与4小强前往阿森松是同步的。不过这次丧尸爆发其实另有原因,一切都和偷走玩家武器的小偷博士有关。



★小偷博士(Pentagon Thief)

5角大楼中出现会偷走玩家身上武器的神秘博士,在重制的第一张地图载入画面中我们可以看到其由来,这个博士通过瞬移装置,将大量丧尸从第一张地图场景转移至5角大楼中,并且通过对这些丧尸洗



脑,让他们攻击总统部队。也就是说,萨曼莎只会命令丧尸攻击4小强,这些丧尸之所以会袭击五角大楼完全是因为小偷博士的洗脑失控。

阿森松

■ Ascension
■ 时间: 1962年10月

从歌剧院传往阿森松也同样是一次计划之外的传送,不过这次传送失误完全是由于丧尸主宰者萨曼莎导致的,萨曼莎在这个地图中最大程度实施了计划来阻止4小强。

阿森松原本是废弃的苏联航天发射场,前研究人员尤里乌



▲阿森松与五角大楼地图紧密相连,包括这些与五角大楼地下类似的电子设备。负责研究将猴子送往太空的工作,然而在一个录音我们可以听到一段特殊的对话,尤其在实验中突然看到了一个拿着布娃娃的



▲阿森松航天发射场映出11562的倒影。

小女孩儿,这个女孩儿正是萨曼莎。萨曼莎的出现让尤里精神错乱,将阿森松的领导者格氏关入了黑洞当中,导致了大规模的丧尸爆发。在这张地图中玩家可以通过解开彩蛋,将困在黑洞中

格氏的灵魂救出。在这张地图开始,对话中还有一个小细节,4小强中,被洗脑的其他三名成员正在逐渐恢复记忆,看来为了使得计划顺利进行,留给瑞奇陶芬的时间不多了。

★格氏(Gersch)

他是一名苏联科学家和阿森松组的领导者,曾研究出黑洞装置。之后被调往尤里研究处一同研究火箭升空。之后由于尤里被

萨曼莎操纵,格氏被吸进了黑洞中。原本以为死了,但实际上仍被困在装置中。在4小强的帮助下终于被解救。

死亡召唤

■ Call of the Dead
■ 时间: 21世纪



在这张地图的录音中,我们可以听到瑞奇陶芬博士对四小强其他三人的诸多洗脑实验细节,其中提到实验中死掉的彼得,这个人正是歌剧院的黑影,之前沼泽中吊死的尸体。他的真正身份是美国政府派来打探935

死亡召唤这张地图俗称“导演地图”,除了噱头十足的乔治罗梅罗和4个演员外,这其实也是一次重要的主线推进而非非外传。虽然我们使用的并非4小强,但在这张地图中四个演员是可以找到他们的,这是一个解谜的过程。4小强在成功传送后却被困在了装置里面出不去,只好让在外面的演员一行帮他们通过解谜,将瑞奇陶芬所需要的关键装置,金色花(俗称钥匙)拿到手。成功后,瑞奇陶芬将电枪作为回礼,送给了4个演员,而自己的关键第一步计划也终于完成。



▲IPHONE版的“彼得”彩蛋。

★丧尸模式4小强介绍

丧尸模式中从第二张地图开始,为玩家树立了4位主人公,在死亡召唤这张地图中,其他三小强与瑞奇陶芬的关系终于被揭开,他们全部都是瑞奇陶芬的试验品。他们有着各自的性格,不过其他人都被洗脑,对以前的事情一无所知。4名成员由于每次在漫无止境的丧尸地图中与成千上万的丧尸厮杀,理应早已暴毙,可每推出新地图时,这4位角色又会屹立在玩家面前,所以被玩家们戏称为“4小强”。

瑞奇陶芬(Edward Richtofen)

丧尸模式最重要的角色之一,可以说是全篇的主角,同时也是反社会的残暴纳粹科学家。原属于935集团,担任博士,是马克西博士的助手,然而由于马克西博士并不重视他的研发成果,以及企图重洗牌935集团,导致其蓄意报复。瑞奇陶芬博士为人



疯狂，喜欢听到痛苦的尖叫，他认为杀人与自然死亡之间没有根本的道德区别，瑞奇陶芬喜欢收集动物标本，其中大部分标本都是在动物死亡前瞬间被做成的，其手段极其残酷、冷血。115元素使得瑞奇陶芬变得更加癫狂。

尼古拉 (Nikolai Belinski)

尼古拉(俄语名为:Николай Белинский)是一个俄罗斯士兵，之前是个可怕的暴君。在他的职业生涯中，他凭借杀人 and 结婚给后人上爬，最终事与愿



违。经过这个事件后他第5任妻子神秘死亡，自己被告指认为就是凶手，很快这件事被传开，后来他臭名昭著，名声传遍整个俄军境内。之后尼古拉被派往战争最前线，这个可怜人只能成天与伏特加酒为伴。115元素使得尼古拉变得非常喜欢喝伏特加酒，是个不折不扣的酒鬼。

邓普希 (Tank Dempsey)

邓普希是一名美国海军陆战队士兵，被誉为美国的英雄，被派往 935 工厂调查失踪的探员彼得，结果反被瑞奇陶芬抓住成为试验品。邓普希从军时曾被俘虏，靠着坚硬的耐力逃脱，具有



十足的毅力。邓普希受到 115 元素的影响，变得时常亢奋。

武雄 (Takeo Masaki)



武雄出生显赫，他的家族王朝历史可以追溯到几个世纪前，那个时候便是名门贵族武士。武雄继承了这一点，在很小的时候，他的父母就看到武雄在街上挥舞着武士刀，并将小猫的尾巴割掉。武雄认为只有完善的纪律才能掌控一切，115 元素的影响使得武雄喜欢说谚语，充满日式口音的英语常常令人捧腹。

香格里拉

■ Shangri-La

■ 时间: 未知

在香格里拉的冒险同样是瑞奇陶芬的计划之一，瑞奇陶芬之所以知道这里的存在会在后面文中揭晓。在这张地图中，解彩蛋的步骤其实就是在平行时间帮助两个倒霉的考古学家所作的努力。两位考古学家布洛克和加里在寻宝过程中反复被害，而四小强通过改变时空的方法(同时按出初始点 4 个按钮)，回到过去去对这 2 位进行拯救。在毒气房间里他们被毒气害死，玩家需要将瓦斯打开，引导火焰丧尸尸将瓦斯点燃再去拧开关，两人就会逃过这一厄运。

向远处帐篷扔炸弹炸掉，他们就能免于陷阱。在他们一次次死亡后，4 小强不断的通过时光转移的方式拯救他们，不过这种时空转换也最终让这两位考古者堕入了永无止境的循环中，4 小强到底还是做了件坏事。不过瑞奇陶芬博士拿到了其计划中的关键道具——115 元素陨石。



月球

■ Moon

■ 时间: 未知

在取得所需要的道具后，瑞奇陶芬终于来到了朝思暮想的月球上，所以说其朝思暮想，从这张地图的两个录音中我们可以听出来。

从录音中得知，瑞奇陶芬早于马克西博士便完成了传送装置，在一次错误传送中，瑞奇陶芬误打撞去过了世外桃源(也就是香格里拉)和月球。玩家在月球和香格里拉看到了那么多与环境格格不入的现代化设备，以及各种身穿工作服的丧尸就是因为瑞奇陶芬曾在这两个地方做过研究。当年令瑞奇陶芬最感兴趣的，自然是月球上的那座神秘金字塔，而对于启动金字塔的方法瑞奇陶芬一直感到困惑，直到在一次意外，将一只老鼠杀死后其灵魂被注入容

器中，才得以金字塔的开启方式是需要注入尸体的灵魂!随后瑞奇陶芬通过不断的将人将容器注满。不过在瑞奇陶芬将容器注满之际，被他推入传送装置企图杀死的萨曼莎突然出现，并躲入了金字塔当中。没办法，瑞奇陶芬只好找到之前说没办。实则被传送，萨曼莎的父亲——马克西，并将其带到金字塔处，希望能把萨曼莎从金字塔中叫出来。不料马克西非但没有将萨曼莎引导出来，还训导萨曼莎杀死背叛他的瑞奇陶芬!此时的萨曼莎被怨气感染，成为了丧尸模式的主宰者，这也就是萨曼莎能统治一切的开始。

在带领 4 小强再次成功来到月球之后，由于瑞奇陶芬早已做过大量



关于金字塔的研究，现在所要做的就是利用在香格里拉和死亡召唤中拿到的装置，来完成其最终目的。解彩蛋的步骤之一便是通过切割取得 115 元素箭的力量，将灵魂容器注满，这样才能看到隐藏在金字塔里面的萨曼莎。而通过再次操作，将死亡召唤地图中获得的金花(钥匙)注入能量后，再次将四个容器注满，这样就完成了一次“交接仪式”。瑞奇陶芬与金字塔内的主宰者萨曼莎互换，从此瑞奇陶芬成为了丧尸的主宰

者，也就是说，瑞奇陶芬终于达到了他一系列的计划。他的最终目的就是让萨曼莎离开金字塔，自己坐上统治世界的宝座。

然而 4 小强的其他三人也因此恢复了记忆与意识，并试图阻止瑞奇陶芬(此时原先瑞奇陶芬的肉体中，现在的灵魂是萨曼莎)。好在马克西似乎早已预料到了这一切，并有所准备，他将三枚核弹发射往地球，消灭了那里大部分丧尸，最大程度上削弱了瑞奇陶芬的势力。不过瑞奇陶芬依然可以令丧尸再次出现(玩家回到被毁灭的地球上仍然有丧尸存在)，说明《COD》丧尸模式的故事还在继续，接下来玩家需要面对瑞奇陶芬统治的更加凶残的丧尸军团……

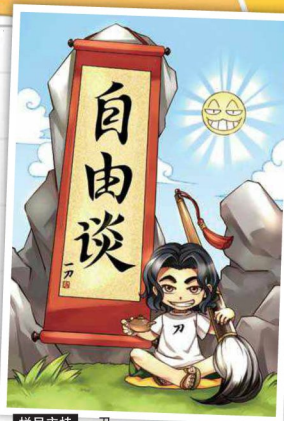
总结

纳粹组建 935 集团研究 115 元素，马克西博士研究出了制造不死军团丧尸和传送技术，而其助手瑞奇陶芬在马克西博士背后，秘密进行通过 115 元素对活体人类的洗脑研究，其中邓普希、武雄、尼古拉都是他的实验对象，三人被洗脑后没有死亡，但仍保留意识，但记忆已被消除。在一次实验中，原本研究传送装置的马克西博士遭到了瑞奇陶芬的背叛，连同女儿一起被传送装置带走。瑞奇陶芬通过几次意外传送后，误打误撞移动到世外桃源和月球，并且在那里展开实验，在意外中得知月球金字塔的秘密，经过研究后得知启动金字塔的几个条件，然而之前被推进传

送装置中的萨曼莎误打撞走进了金字塔内，成为了丧尸主宰者，并控制丧尸袭击瑞奇陶芬。不甘心的瑞奇陶芬带着三只被洗脑的成员展开了夺回金字塔座位的计划，首先前往沼泽取得传送用的 115 元素，再去工厂利用传送装置进行传送，不过在萨曼莎的干扰下进行了多次错误传送。之后终于在死亡召唤地图和室外游乐园地图中找到了关键的两样道具。在月球一战中，通过完成步骤，瑞奇陶芬终于替换掉了萨曼莎，坐上了丧尸模式主宰者的地位。马克西博士早有准备，将原先计划好的三枚核弹发射到了地球，试图削弱瑞奇陶芬的势力……

本期在“自由谈”亮相的这位笔名叫“宇多田”的朋友可能有些读者并不陌生,曾经供职于一家游戏杂志的他,如今是A9VG网站攻略组成员。在2002年,他曾获得《WE》全国八省赛冠军,相信下

面这篇关于《WE》系列的文章,含金量还是很有保证的,起码作为“实况伪非”的本刀,看着是挺有感触的,推荐给所有《WE》爱好者!此外,我们的信箱地址是:jt@ucg.cn,欢迎各位踊跃投稿。



栏目主持 一刀

PS2初期的几作来说,我们更熟悉PS的收官之作,尽管那个时候PS的机能已经差不多被完全挖空,游戏在表现力上已经没有潜力可挖了,但是借助那世界杯的热潮,《WE2002》依旧是包机房或者玩家家中出镜率最高的游戏,没有之一!不知道大家是否还记得《WE2002》和《WE6》片头CG那气势磅礴的《We will rock you》。那时候只要走进包机房,就可以看到清一色的《WE》,作为PS主机上的最后一款《WE》作品,本作担当出色地完成了自己的任务。这里不得不吐槽一下如今的Konami,当年PS也只是在新主机推出后又更新了两款作品就适可而止地全身心投入到新主机的游戏开发当中,可现在PS3都差不多快到末期了,PS2上的《WE》依旧如同小强般存活着……

时间总在人们不经意间溜掉,而主机的更新换代也是必然的趋势。《WE》系列“来到”PS2这个新平台之上后,其变化可以用无与惊叹来形容,这次改变可以说是全系列到今天最大的一次进步。无论手感、画面,还是系统等等,PS2平台上的新作让老玩家重新认识了这款游戏。

记得第一次接触《WE》时,给我的感觉就是慢。停球、控球以及射门,一切都变得很软很慢,这让我一下子难以适应,但是后来不断熟悉之后



那些年, 我们一起驰骋过的绿茵场 写给足球迷们深爱着的《Winning Eleven》

《实况足球 胜利十一人(Winning Eleven)》(下文简称为《WE》)这个由Konami出品的足球游戏系列,对国内玩家来说再熟悉不过了。大家是否记得和自己的挚友一起在电视前切磋球技的岁月呢?而随着家用机软硬件技术的越发成熟,《WE》系列”也在不断地尝试着这样那样的改变,在这些改变中有我们津津乐道的新亮点,也有被玩家诟病的垃圾设定,那么下面就让笔者和大家一起来看看属于这款曾经足球游戏霸者的昨天、今天以及明天吧!

昨天,风光无限

对于国内的电视游戏玩家来说,足球游戏的启蒙十有八九都是源自于《WE》系列”,而在这些喜欢足球运动的玩家中,大多也是从1997年底的《WE3》开始接触本系列的。也许用现在的眼光去审视这款游戏,我们可以找出一箩筐的缺点与BUG,但是在十几年前本作就是玩家心目中的神作,闲暇时约上三五好友去包机房一战就是一天。虽然那足球场发出奇怪的“Bang! Bang!”声,虽然用巴西这种球队可以一路从后场冲到对方禁区完成射门,可是我们依旧乐此不疲地玩着。

在《WE3》之后,《WE》可以说正式走入了足球游戏爱好者的世界,而在那之后每年等着《WE》新作发售成了球迷玩家最期待的事情,Konami也不负众望的一次次为玩家交上了满

意的答卷。《WE》不论是手感还是游戏模式,都在不断地进化着,而最让玩家着迷的“大师联赛(Master League,下文简称ML)”模式便是在此阶段随着《WE4》一起登场的。从这一刻开始我们不再仅仅是选择球队去进行比赛这么简单,玩家从一名简单的球队操控者变为了球队的主宰者,我们不仅要来控制球队赢得比赛,还要买卖球员运营球队。虽然初期ML只是增加了球员买卖相关的简单设定,但却让玩家疯狂地迷恋上了这个全新模式。而在这之后的十几年时间里,ML模式可以说是整个游戏的核心部分,我想对此任何人都不会有有什么反对意见吧?

如果说这是《WE3》把玩家聚集在《WE》周围的话,那么可以说本系列在PS上最后一款作品《WE2002》将我们对《WE》的提升到了一个全新的层次。因为早在《WE5》的时候,《WE》系列”就已经正式登陆Sony的全新家用机PS2平台了,借助着新主机出色的机能,PS2上的《WE》可以说完全进化到了另一个层面,但是谁又曾想到,在国内有那么多人会因为PS末期的第一款作品而痴迷其中呢?也许是因为当时PS2在国内的普及率不怎么高,所以相对于



本栏目文章仅代表作者个人观点。



■ 清水和利中校辅兵同代育的《WE10》非常经典。

发现,这个改变是必要的,因为现实中的足球就是这样的触感,之前那种控制罗伯特·卡洛斯从后场一直带球到前场完成射门的情况在游戏中消失了,我们更多地是用现实中的足球战术去进行游戏,这样玩家在赢得比赛时的成就感才能更高。

PS2时期《WE》系列的人气达到了史无前例的最高峰,对于国内玩家来说呼声最高的应该是第8作以及第9作。在这一时期,纵观《WE5》到《WE10》的这几款作品,Konami一直在给我们的玩家带来一个又一个的惊喜,更多的球队、更多的动作、更多的技能,这一切集合在一起就组成了更真实的足球。关于《WE》的鼎盛时期并不需要过多的语言描述,每一个喜欢足球的玩家都应该可以在自己曾经的游戏岁月里找到一些回忆——《WE》使我们更加热爱足球这项运动,而对足球的热爱,又让我们更加喜欢《Winning Eleven》这个足球游戏界的No.1。

今天,关于WE2012

要说到《WE》系列的今天,当然是指现役主机上的作品,抛开Wii平台以及掌机上的作品不说,单看PS3和X360上的《WE》作品,我们可以看出制作人员在不断摸索新的突破口。从最初的《WE2008》到去年发售的《WE2012》,该系列一直在尝试着各种各样的改变。不过遗憾的是,这些改变没有使自己继续保持足球游戏领域No.1的地位,而是被对手迅速拉近了距离,甚至有反超的势头。当然这么多年以来关于《WE》和《FIFA》孰好孰坏的话题已经争论了无数遍,有竞争才会有突破,一家独大不是什么好事情,所以有些时候不一定非要争出个高低,做出来的游戏玩家喜欢玩就可以了。在这里我就不用过多的文字来讲述这几年《WE》的起起伏伏,既然属于《WE》的今天也是《WE2012》,那么接下来就来随便说说我对本作游戏的一些心得体会:

游戏已经发售很久了,可以说本作是PS3和X360平台上水准最高的一作《WE》,游戏中各方面变化都很大。之前不合理的都做出了及时的调整,比赛的紧张程度也大大增加。虽然还有很多需要改变和强化的地方,但是方向是正确的。同样,由于改变非常大也造成了习惯了系列固有打法的老玩家不适应。像之前那种单纯追求带球突破狂奔近乎于赛跑的方法已经无法在本作中立立,玩家更需要的是如何打出漂亮的配合瓦解对方的防守,当然前提是本半场也要足

够出色,总体来说就是应该使用更加贴近现实足球比赛的方式来进行游戏。需要声明本人并非高手,所以在这里也只能说说对自己球队以及一些个人感受,这些心得体会可能会有些主观,如果能够帮到大家那就再好不过了。

本作的进攻因为增加了无球队员的跑动,所以变得更为复杂且真实,但是有时候一心二用并不是容易的事情,往往本来一次比较不错的进攻机会,被自己手忙脚乱的搞废了……其实对于战斗来说最主要的还是寻找到适合自己的球队以及自己比较容易上手的手法。

这个道理看似很简单,其实却被很多人忽视掉了,不少玩家喜欢去挑那些数值高的球队来用。当然这些“宇宙队”“银河战舰”“红魔”什么的自然武艺高强,各有千秋,可是让我举一个最简单的例子,如果你用巴塞罗那的时候一个劲地底下底传中去打高空球战术,我相信即使梅西·利亚亚再怎么出色也很难帮你进球。游戏中每支球队都有自己的默认战术,这些都是比较适合巴萨球队的战术设定。我的一位好友非常崇尚巴萨的打法,所以他的地面进攻就相对打得多一点,短传进攻打得非常流畅,这就像现实中的巴萨一样,用出色的控球以及突然的快速插上完成致命一击。

所以我认为如果想要打出高水准的比赛,首先你要找到一个自己熟悉的球队和阵型,然后在此基础上对球队阵容以及战术做出细致的调整,



■《WE2012》通过对系统的调整,使游戏的对抗性和攻防转换节奏都有所增强。

以保证球队更加适合自己。

当然根据对手的信息及时改变战术也是非常重要的,但是我觉得一个熟悉的球队、熟悉的阵型更能让你在比赛中游刃有余。当你一名队员拿球的时候你会知道目前控制的这名球员特点是什么,接应你的队友都在什么位置上,他们的特点又是什么,这些决定了你应该叫出什么样的传球才能够让球队保持流畅地进攻,将球继续控制在自己脚下。而如果你选择盘带过人的话接应的队友会怎么跑位,这决定了你下一步的出球线路,这都是需要到细微差别的熟悉和灵感,而这两点都是长期实践积累下来的。所以应该坚持一种阵型打法,如果你总是不停地变换阵型的话,你将无法很好地积累经验。总是在不断地适应改变,结果传球前还要不确定确认小地图上队友的位置,这无疑会大大耽误战机。还是那句话,场上本方队员的位置特点要烂熟于胸甚至闭着眼睛也知道谁在哪的程度才能打出水银泻地的进攻。

关于进攻再推荐几个比较好用的窍门给大家:

R2键在进攻中的作用是急停后面向对手的球门方向,这个不用方向键的转身比用方向键转身效果要好得多,特别是在大禁区边的时候,90度的转身不仅可能摆脱对手而且可选择的进攻方式也会更多。

单刀球如果是正对门将时连点两下射门命中率比较高,如果是禁区内斜向面对大门时射门+R2进球相对容易,前者是挑射后者是打一脚弧线球挂远角,我最喜欢后者这种进球了。

底线线突入禁区或肋部打到小禁区附近的时候用短传+方向键远端方向,短传键力量稍稍大一点给远端接应队友,基本上打一个有一个。

防守方面如果是一味地×键,不论对于是玩家还是电脑都会像过杆一样把你过掉的。最好的方法就是跟住对手,争取时间让自己的队友回到自己的防守位置上,根据情况适时的召唤队友上来协防,当然一直□键+×键这样的防守也不能经常使用,否则自己的多名防守球员在围攻对方持球员时,会给对方的无球队员留下一个自己任意驰骋的后花园。卡住位置使自己一直处于持球

人的传球路线上是关键所在,判断其出球方向后进行封堵,当然一个人不可能做到全方位防守,这就需要形成局部的人数优势。为了形成局部的人数优势,对手在带球突破时就需要让对手按照自己的想法,卡死向前传球的线路。经常用手内切,逼迫对手走外线或回传。而我们个人经常使用O键的铲球拦截对手传球或者射门,因为这样我方球员的遮挡面积会变得更大,熟练运用之后会有意想不到的作用。在防守的时候R2键是十分有用的,可以很好的站住位置防止对手内切。在防守任意球的时候一定要增加人墙人数,附近一定要放人,手动控制一位球员站在死角附近即可,这样可以大大降低对手任意球直接破门的可能。

在具体体的操作方面首先强烈推荐使用左摇杆,因为相比鼠标,摇杆能使你的盘带操作更加精确。我见到很多老玩家一直不适应摇杆的操控动作,这样是不行的。我经常看到有很多玩家对本作的最高难度下AI进攻颇有微词,认为电脑的盘带过于大过招,实际上你用左摇杆的话很多动作配合组合键操作是可以做出来的,不过就是动作的精细程度要求较高,需要更多地适应及练习。

明天,王者归来?

对于《WE》系列的将来,我个人还是保持着非常乐观的态度。虽然这几年《WE》被(FIFA)逼得有些迷失方向,但越是在逆境中我就越相信会有光明到来的一天。作为陪伴《WE》一路走来的老玩家,接下来我想和大家随便聊聊《WE》将来的发展方向。当然这都是基于一厢情愿的幻想而已,仅代表个人意见,大家看过笑过就可以了,不过看能和大家能产生一些共鸣那就更好了。

众所周知,《WE》系列一直以来最大的软肋之一就是授权问题。一款足球游戏即使手感什么的做得再好,没有授权感觉还是差很多。看着似是而非的名字,还有那山寨版的球衣和队徽,我们不禁要说:“坑爹呢这是?”其实关于球队授权这事,Konami这边也郁闷得很,谁让对手是财大气粗的EA呢?细数一下各个领域的体育游戏,几乎全被EA买断了版权,而我们心爱的《WE》只能在这种压力下生存,努力在这种近乎于垄断的环境下寻找一个立足点。不过让我们欣喜的是,近几年《WE》争取到了不少球队,联赛乃至欧冠欧联这样的授权,当然和(FIFA)相比这还差得大远,但我相信在不久的将来,授权问题将不再是人们吐槽《WE》的谈资。这里说句题外话,那就是国内的一些同人团队,在他们的努力下我们可以找到非官方的全实名存档,虽然不是官方的,但是看着那一张张逼真的脸部建模,看着球衣上的那些外形精准的赞助商LOGO,看着那些实名队徽和球员名,难道这些还不能让你感受到国内玩家对《WE》的热爱吗?这种爱完完全全是发自内心的,在这里请允许我向这些可爱的人说一句:“谢谢!”

这几年《WE》作品中我们可以看出,制作组在不断地尝试新的突破,毕竟啃老本不是下策,更何况老对手(FIFA)一作比一作出色。可是制作组改来改去却始终没有找到一个合适的发展方向,反而给人一种迷失自我的错觉。之所以说是

错觉,是因为这款游戏的大方向没跑偏,但各种改变却也没什么出彩的地方,大多都是本本加进来下一作去掉的东西。仔细回顾一下,从PS时代到现在,《WE》里最受欢迎最耗时间的依旧是“大师联赛”模式,除此之外只有一个“一球成名”模式算是比较成功的创新,而除此之外玩家们再也找不到什么亮点,即使是最新作《WE21》里新增的“Club Boss”模式,我想大家也只是进去刷刷奖杯拿成就就出来吧?没错,今后的《WE》必须再次开拓新路子,比如一个可以让玩家真正沉迷其中的模式,一个类似ML这样可以在每一作中不断升级完善的模式。人们都说没进步就等于退步,我想很多很多玩家靠着一个个ML就可以玩很久,但是如果一直停留在当下,将来等待它的必将是失败。

谈到游戏的新模式,记得前几年有一个恶搞的消息让我信以为真,那个消息说“WE的新作将会加入女足模式以及裁判模式”,咱不说气很低没有实现价值的女足模式,单就这个所谓的“裁判模式”我还是非常期待的。我们平时能在游戏中带领球队,扮演教练,担任经理,但唯独球场上的这个黑魔法官却一直都是电脑AI在控制着,试想真的实现了“裁判模式”,让玩家变为裁判,对球场上的各种状况进行准确判断,合理判罚,这样的设定不是很有趣吗?而且,裁判也可以有自己的生涯模式,从初期只能执法一些低级别的联赛,到后期通过自己的努力慢慢朝着更高级别的赛事前进。通过合理的判罚赢得球迷、球员、教练乃至足协的认可,最高目标当然是可以执法欧冠决赛以及世界杯决赛这样的超重量级比赛;而如果像你经常做出错误的判罚则会降低人气,最后变得无球可吹……当然这些都是我个人的某些天马行空的设想。我希望以后的《WE》可以给我们带来更多更好玩的模式。现在的游戏更新的不就是创新吗?21世纪什么最值钱——人才!人才为什么值钱?因为他们脑袋里有很多好的idea!

除了像上面说的这种比较大的新模式之外,游戏中还可以增加一些小细节,使得作品更加完善。《WE》一直在致力于追求比赛的真实感,比如赛前球员在通道内等待入场时,赛前的奏国歌仪式。那么为什么在游戏的时候永远都是主队上半场从左往右进攻呢?如果能把显示比赛中赛前

投掷硬币的环节加入到游戏中不是更有意思吗?那样的话比赛带来的代入感必定会增强许多,如果挑边之后再加入双方队长互换队徽什么的就更好了。我想这时候肯定会有读者认为我说的这个投掷硬币挑边的系统仅仅是一个花招,但是!比赛开赛之前,季节还有天气等都是左右比赛结果的重要因素,像顺风球、逆风球以及阳光的角度等等这些对自己可以产生正面或者负面效果的因素,都可以从这简简单单的一个投掷硬币而产生变化,比赛的战术安排也会因此而改变,虽然看似鸡肋但是却使得比赛有了更多的悬念以及未知性,要知道足球比赛不仅仅是那90分钟,实际上在真正的比赛从你踏入球场的那一刻就已经开始了。

有时候除了自己去开发寻找新的创意,我们还可以去看竞争对手身上有什么值得我们学习的东西,我个人对《FIFA》系列并不是十分了解,但印象中该系列曾经有个模式是完成一些历史上真实存在的比赛,有些是需要我们去完成历史,有些则需要我们去改变历史。我觉得这个模式非常有趣,因为玩足球游戏的玩家肯定都是球迷,谁进球心目中有着数不清的经典战役,如果可以在《WE》游戏中重温这些经典,我相信那将会是一件非常吸引人的事情。大家是否还记得《WE6》和《WE7》的片头CG,球员虽然不能穿着真实的球衣,但是只要是老球迷一眼就可以认出那些人和那些比赛,单是一个片头CG就让我们因回忆起无数经典瞬间而兴奋不已,试想一下如果游戏中我们还能亲自去完成这些比赛,谱写历史,那将会是多么幸福的一件事啊!当然这个设想依旧和授权有关,这个问题在这里就不多说了,眼下这也只是一个美好的设想而已。我相信各位心里都有属于自己的设想,其实大家大可以把这些心里通过电子邮件发到Konami那边,当然这些都是题外话了。

说了这么多关于《WE》系列的将来的设想,归根到底还是要创新,要在昨天成功的基础上继续前进,绝对不可以抱着昨天的成绩固步自封,虽然现在的情况就像我前面提到过的一样,《WE》系列已经不再是足球游戏界绝对的第一,但是我相信将来依然充满希望,就让我们拭目以待吧!

Football is life!

【文:宇多田】



武汉天下聚会



读编交流
天下聚会

我们一起来秋叶丽作。武汉“天下聚会”吧！
 这一天是2012年4月21日。不管今天的你身边有没有一个ta，在这份阳春三月放松心情。让我们加入到新一期的天下聚会中来，一起来温暖地度过。
 到访的主人们，不论对秋叶丽作是否熟悉，不论是否曾经无数次到来，还是今天初次到访，秋叶丽作的伙伴们都会给你一个温馨快乐的一天。

活动主题	我们一起来“天下聚会”GO! GO! GO!
活动日期	2012年4月21日 星期六
活动地点	武汉市武昌区徐东徐家湾水岸星城B区东门H10 2-202室
组织方	萌新社
承办方	秋叶丽作
活动项目	电玩聚会 桌游 女仆互动游戏
活动时间	12:00—18:00 扩展活动: 18:00—24:00 [备注扩展活动需另收外费, 20元/人, 包含畅玩电玩、桌游、另送小吃一份]
活动内容	礼物互赠 女仆互动游戏 女仆互动游戏 大家一起唱 许愿祈福
报名方式	怪物猎人(PSP)御剑(360)铁拳(360)实况足球2011(P3)2K12(360)
报名方法	电话:13871215010 (来电咨询联系方式)
活动收费	10元/人, 会员5元/人, 现场当天办理会员卡, 现场参与游戏
活动奖项	项目冠军5名 全能赛冠军1名 赛绩榜10名 参与奖10名
活动说明	各位主人可以提前到场, 提前的人可以帮忙桌游, 也可以邀请喜欢的人一起玩游戏, 我们还为各位主人准备了美味的食品, 欢迎选购!
注意事项	1. 活动13:00集合, 请提前到店内 2. 注意安全, 听从店内的安排, 遵守团队纪律, 集体行动 3. 由于活动区域为店内, 请勿乱扔垃圾, 注意防火 4. 请保管好个人财物安全

保定天下聚会报道



2012年4月8日古城保定的天下聚会是在总购广场的麦当劳二层如期举行。9点过后, 玩家们陆续来到活动现场, 与以往的比赛有所不同的是, 这次聚会增加了很多新面孔, 这也是作为聚会召集人的我们非常欣喜的, 希望有更多的玩家们能够参与到我们的活动中来。

这次比赛的奖品也是由《游戏机实用技术》杂志社独家赞助的, 我相信各位到现场参与比赛的玩家们都有拿到杂志社特别为每位玩家准备的奖品吧! 呵呵……

比赛项目中, 参与人数最多、热情高涨的就是《高达VS高达》的比赛。除了GVG的比赛, 本次比赛还有《DUMAX》的比赛, 《DUMAX》比赛的参赛选手中有位MM参赛, 当然引起了不少男玩家的围观。这名MM在顺利闯入决赛后以全连击击败了对手。之后的《太鼓达人》比赛中由于两位选手实力相差悬殊, 在鬼级的9星难度下“老张”轻松获得冠军。《怪物猎人3》的比赛是看谁杀龙的速度快些, 玩家可能有些紧张, 在决赛上发挥有些失常, 不过最后关头还是很稳健地完成了杀龙任务。

掌机聚会怎能少了任天堂呢?《俄罗斯方块》的比赛, 由于双方的强悍实力太过强大, 直接秒杀所有选手, 获得了冠军!

保定天下聚会在大伙的欢呼声中画上了圆满的句号! 这次聚会能完美落幕! 少不了那帮劳苦功高的工作人员, 组织者向你们致敬! 也感谢《游戏机实用技术》杂志社对保定天下聚会的付出及赞助! 最后, 每次都要放在最后多谢的是你们——保定天下聚会的玩家们! 没有你们, 再华丽的聚会也只不过是过眼云烟, 没有你们, 再动人的欢笑也只是昙花一现! 是你们点燃了聚会的激情! 是你们创造了一个又一个的神话! 保定天下聚会, 我们五一再见!

保定天下聚会群号: 45783730。保定“天下聚会”期待您的参与!



保定天下聚会

保定天下聚会延期期待您的参与

她乐不如众乐乐, 在战斗中继续交友, 友谊第一, 竞技第二。让我们在竞技的激情中, 结交更多的朋友。(凡是参加聚会的玩家们均有礼品赠送。)

聚会时间	2012年5月13日
聚会地点	裕华路总购广场麦当劳二楼
面向人群	保定众玩家
预计聚会规模	45人左右
消费方式	AA制。
NDS	应援团2、马车、口袋妖怪、任天堂。
PSP	怪物猎人3、实况足球、高达对高达。
活动QQ群	45783730 [保定天下聚会联盟]
活动报名QQ	435127519 [请注明天下聚会报名]
活动联系方式	电话:13833224874 [请短信联系]
参加条件	请自备足活动经费。掌机+一颗爱玩游戏的心。
活动内容	联机竞赛、游戏心得交流、合影留念。
注意事项	联机用游戏(请大家务必自行携带好游戏)



北京天下聚会暨UCG读编交流会



五一我们的北京“天下聚会”将在避风塘盛装举办, 届时将有UCG的资深人气编辑亲临现场, 与大家共同参与, 同台同庆《游戏机实用技术》杂志创刊300期。北京天下聚会期待您的参与!

时间: 2012年5月1日

地点: 避风塘茶楼 [中关村店], 北京市海淀区海淀南路9号 [地铁10号线海淀黄庄站A1出口, 沿海淀医院前进450米在道路右侧]

联系电话: 15210271465

联系人: 光之虹

联系QQ: 411153644

北京天下聚会QQ群: 224689832

活动内容

09:00—11:00 自由联机

11:00—12:00 活动访谈

12:00—14:00 比赛(3DS; 马里奥赛车,

怪物猎人3G; 360: KINECT 水果忍者或格斗游戏; PSV: 重力晕倒)

14:00—16:00 自由联机, 抽奖, 活动结束

聚会内容

人气编辑亲临现场, 和读者交流杂志意见, 与小编现场问答、互动、游戏试玩, 同小编对战, 幸运抽奖, 更多精彩内容敬请亲临现场。

读编往来

兰州市歌家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

E-mail: ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
<http://weibo.com/ucguo>
《游戏机实用技术》腾讯微博
<http://t.qq.com/ucg2011>



UCG全体小编们
欢迎您到读编往来作客

★ 300杂志制作完毕后,即将迎来一年一度的E3展,准备出发前往E3展的编辑们都按捺不住激动的心情,思绪早就飞到了大洋彼岸的洛城。不惜牺牲自己的休息时间整理出数量惊人的采购清单。目前,大家的签证和邀请函等各种准备事宜处理完毕,全穿戴齐待发。相信今年的E3展一定会有不少精彩的消息放出,各位读者敬请期待!

★ 从本期开始,UCG将与百度贴吧的游戏机实用技术吧展开合作,小编们将不定期坐镇贴吧,与各位交流互动。今后,大家如果有什么心得意见感想,除了短信、Email和微博之外,又多了一个新的途径。不过,请各位炒饭注意,贴吧有贴吧的规矩,吧主和管理人员并不是UCG的员工,在贴吧活动时请遵守相关的规章制度哦!

★ 友情提示:北方的读者可以期待一下下一期关于北京举行的天下聚会,届时九兵卫和洛克两人会亲临现场,与大家交流互动,探讨杂志天下。具体参与方法等等详见后面的专页。这个天下聚会当然不是唯一的活动,全国其他地方也有活动预定,具体情报请关注后面几期的UCG。

300期特别纪念 读者参与活动大征集

再过一个多月就将迎来UCG众编和读者们普天同庆的重大节日——300期!从1998年正式创刊起,UCG在广大读者们陪伴下一起走过了14年的岁月,可以说,正是有着读者们的支持与热爱,才会有UCG的今天。所以,荣耀的300期既是属于小编们,更是属

于可敬可爱的读者们!为此,我们精心准备了两项读者参与内容给大家,不需要长篇大论谈古论

今,只需要简简单单的一句话或是拍几张照片,就有可能被刊登在第300期UCG上!(当然,长篇大论也欢迎)

想在如此有纪念意义的一期上留下自己的名字吗?赶快行动起来吧!来信请注明“300期特别纪念读者参与活动”的字样。

活动1

写下你对UCG的感言。可以是感悟,可以是调侃,可以是批评,可以是建议,可以是赞美,可以是吐槽,只要表达出你与UCG的感情既可。届时就有机会刊登在杂志上。

活动2

照片征集。拍下你与游戏、与UCG的合照,并注明自己的所在地。我们将为这些照片制定一个特别创意,具体内容在届时保密,但保证会让大家眼前一亮!

编辑 微生活

撸了六年半

某日众编活动集体去唱K,几位在戴耳机楼顶层装修时被折磨得只能戴耳机听歌的小编都找到了大展歌喉的机会,新小编伽蓝还趁机来了一回技惊四座的飙高音,博得众人掌声一片。轮到稀饭时,他点了一首陈奕迅的《你的背包》,原本算是一首挺温馨的情歌,没想到唱着唱着,到了“背了六年半”这句时,因为歌词使用了繁体字幕,里头出现了“撸”这个罕见的字体,正在玩骰子的伽蓝不明真相地一抬头,看到屏幕立刻大喊一声“撸了六年半?”,唱得好好好的稀饭立刻愣愣不往笑了。



稀饭你唱的什么歌啊!

还有一句竟然是“撸到现在还没撸!”令人发指!

我终于明白为什么每次稀饭戴着耳机唱歌时总是一脸淫笑了。

我是无辜的!



和前面一样

长期以来困扰众编的午饭问题终于在某天得到了解决,附近某家快餐厅推出了优惠,两份油条、一碗豆浆、两个荷包蛋,仅售8元!在占到了便宜的洛克的大力宣传下,众编决定亲自测试,以下是对话摘录:

-  请问您要点什么?
-  两份油条、一碗豆浆、两个荷包蛋。
-  请问您要点什么?
-  两……呢,跟前面那一个一样。
-  请问,您要点什么?
-  跟前面那一个一样。
-  请·问·您·要·点·什·么·?
-  和前面……一样。
-  (心想):再来一个“和前面一样”的
-  我用豆浆把他淹死!
-  服务员,我再来一个荷包蛋,一个油条。
-  (喜出望外):您要不要加点点的东西?
-  (慢悠悠):哦,要加……我加一份油条,一个荷包蛋,一碗豆浆。

白金闪耀 P3 P4 竞猜大赛 第一季排行榜



“白金闪耀”PSV

项目《UNIT 13》三甲出炉,冠军的成绩差距不足半小时,令人称奇。《海陆无双》项目冠军《火影世代》项目冠军同为台湾同胞,台湾奖迷已经拿下两个项目的冠军,实力强劲啊!不过“最速海贼王”未能赶上这期,他的感言将会在下一期刊登。

“闪耀”《街霸对铁拳》项目未能凑齐三人,看来还是颇有难度的。珍稀奖品等着各位呢,千万别错过了机会。想参加本次活动的玩家,请在取得白金奖杯后发送电子邮件至tt@UCG.cn,标题请注明“奖杯比赛”,邮件内容包括游戏名称,取得QQ的详细日期,PSN ID,真实姓名,电话、QQ等通讯方式。在核实成绩真实有效后,我们会先将成绩在游戏机实用技术官方微博上公布。

UNIT 13

三甲选手

Anylidand-Lee

ASVG ID Anylidand

白金取得时间 3月19日0时27分34秒

AjDante-

ASVG ID AjDante

白金取得时间 3月19日9分53分37秒

Jr boogaloo

ASVG ID

白金取得时间 3月22日20点04分43秒

“我与CAPCOM”特别活动 幸运读者来信

最早接触Capcom的游戏应该是FC时代的《洛克人》,不过当时年幼没体会到动作精髓,倒是被动作难度折煞了第二关。直至多年以后知道Capcom这个名字,才知道自己最早开始接触老卡的年代是在80年代。

真正让我成为卡饭的,是90年代的街机黄金时代。当时放学以后必去街机厅围观8人《街霸》,无奈身小小学生实在是挤不进人堆,只好在旁边打《坦克大战》什么的。第一眼看见《街霸》的时候,印象最深的是:地板会动啊!还傻乎乎的上下左右来回盯着屏幕,若不是每个角度都能看见不同的地板(又不是裸眼3D),后来开始了《吞食天地》《恐龙与凯迪拉克》《惩罚者》等优秀ACT的亲临其境,于是越发喜欢Capcom的黄

色LOGO,有种Capcom出品必是精品感觉。也就是在那时,国内开始将老卡称为“天尊”,意为动作格斗游戏无出其右者也。

第一次“次世代主机大战”里大出风头的《生化危机》系列“我就”不多说,在这里要特别讲一下老卡在动漫改编游戏里的水平,那绝对是数

一数二。荒木飞吕彦的《JOJO》系列“漫画是公认的经典之作,里面的角色能力各异,每场战斗都是智慧与勇气的较量。无论是PS上的《奇步冒险》还是PS2上面的《黄金铁拳》,Capcom都把抓住了漫画的神髓,使得同一部游戏里多种不同的游戏类型很好的与原番结合在一起。无愧天尊之名。

自从第一次见到《街霸》开始,我就对其周边产生了浓厚的兴趣,无论是《街霸》的漫画(日式、港式、美式)、动画(TV版、OVA版、剧场版)、电影,还是玩具手办原声CD或者游戏,只要是看见就会买回来收藏。所以不知不觉的家里已经有了不少为



Capcom有关的东西,可惜由于工作原因,还有一部分Capcom的东西还没来得及展示,希望以后可以有时间和大家一起来交流。

目前《街霸》的玩具除了美版以外,主要收集了SOTA系列(已停产)、NECA系列(已停产),目前正在追的是SE的PLAY ARTS改系列,希望可以把街霸所有的角色收集完毕,了却儿时的一颗心吧!

忘记说了,《生化系列》的游戏、电影、手办也在本人收集范围之内。这次放出的图片里,其实还有《生化尖兵》的主角玩具以及《生化》里的角色,还有《鬼武者》的卡饭漫画和模玩。

最后要对老卡说一句:我是卡饭,我爱Capcom! Capcom,加油!

——UCG读者 群洋

@ Email ludi19930720 :我是一名来自北京的高考生。从中考那年开始,我就是UCG的忠实读者。这是我给贵社小编的第一封信。首先,我想感谢诸位小编长期以来的努力工作。因为你们的辛勤付出,才让我在忙碌的学习中带来了无尽的欢乐。其次,我想就愚人节特别企划栏目发表一些感受。

小编们真的是好狡猾好可恶!你们真的骗到我了!拿到稿费的那一天,刚刚写完作业的我,拖着疲惫的身子躺在了床上。这是我的理想睡觉,可我还是凭借着顽强的意志力坚持睡前阅读UCG。和往常一样,我从游戏情报站栏目看起……什么??!! PSV行货版本本月上市?我以为自己是在做梦,于是揉了揉眼睛,重读了好几遍。PSV真的要来了!游戏机终于被咱们国门了!尽管已经是深夜两点多了,可是我实在是太激动了,以至于根本睡不着,盘算了一宿购机计划。第二天,我把PSV即将上市的消息告诉了我的朋友,还有姐姐大人,我们所有人都为之振奋。于是,我们走访北京各大电器卖场,搜遍各大新闻网站,以了解主

机发售的相关信息。结果当然是无果而终啦~再次翻阅杂志,才看到,这次的游戏情报站是山寨的……排头是Artificial News, Dou Ni Wan……空欢喜一场啊!好可恶的小编!“谢谢”你们的愚人节礼物!等我考上大学之后,我会去好好报效UCG杂志社的!

@ mail Kunge :哈哈哈,小编们,你们自以为296期杂志的愚人节特企能够骗倒我们吗?我告诉你们,我一眼就出了其中的破绽!不信?听我将这些破绽一数来。

- 1.封面上写着“节日特企:平行世界”,4月能有什么节日?不就是愚人节吗?别告诉我,你们都信基督的,过复活节……
- 2.最大的破绽:本期有两个游戏情报站,前面一个,后面一个,那么自然有一个是假的。
- 3.假游戏情报站标志的右边,写的是“GAME LIES STATION”,下面还有“LIES”,“FAKE NEWS”什么的,最搞笑的是最后那个“DOU NI WAN”,一开始我还以为是日语,结果我同桌一眼就看出来了:“不就是‘逗你玩’嘛!”

4.假游戏情报站的页码上写的是特别企划,而非游戏情报站;而侧页写的是游戏文化,而非新闻资讯。

5.最后打了一个“关于平行世界理论”的说明。

6.最后也是最明显的,还有个愚人节2012官方恶搞图赏。

7.我记得2007年贵刊在4月份也干过一次类似的事情,对于斗士来说,同样的伎俩可能用两次!

综上所述,本人那是完全没有上当!哈哈哈哈哈,不是很让人失望啊!

@ 这个愚人节特别企划确实有不少破绽,不过这个是编辑们故意的,不然恐怕大家就信以为真了。如果他们愿意的话,可以做得更好,比如取消黑里加一些真消息等等,不过这样的估计估计这期得专门做一个辟谣了。当然还是有些读者来信表示,其中有一条让他们上了当,甚至还有人专门跑来骂我们。其正如哥(是这个名字吧?)的Email所说,这7大破绽只要稍微留意一下就能发现啦!

@ Xbox LIVE WCN1988 :我想问一下,为何贵刊的Capcom官方专区不是每期都有呢?本年是标准卡饭,希望老卡的东西越来越多!

@ Capcom专区和PlayStation专区不一样,PlayStation可以介绍所有的PS系主机上的游戏,而Capcom只能介绍自己的游戏,从内容丰富度上两者没有可比性。因此Capcom专区不是定期刊登的,不过相对的我们会搞一些活动(如这次的游戏赠送)来弥补,所以还请继续关注!

@ Email 陈峰 :关于油炒饭之家,不是说读者可以参与吗?怎么参与?
想要参加“油炒饭之家”的话,请将您的个人介绍发至UCG的官方信箱中,因为参与的人太多,审核通过后我们会联系您的。

@ Email zwing li :看了最新一期的UCG《街头霸王》对铁拳欢乐BUG演示,真是欢乐无限,不知为何,反正就直觉觉得,这次其中的某些BUG,根本就是原田胜弘与小野义德两位搞怪制作人,为了向8人《街头霸王2》吉烈的一些经典BUG无影投、金鸡独立、粘人致敬,而故意加上去的,不然的话,狼獾Megaman升天BUG怎么会一直升到太空,贴图背景还有呢?如

果是在制作人都不知的情形下出现的BUG跳出意外的话,早就黑屏了……不知我有没猜错,反正我就是这样无责任猜想的!”

@ 我真舍不得这是致敬,在做这个视频的时候真是心都碎了,好歹也是期待了一阵子的游戏,这么一弄还能玩吗……看看热闹可能还挺有趣,但这些BUG对平衡性来说却是毁灭性的打击,求两位制作人在到处搞怪之前,认真将游戏做好。

@ 天津市 刘岩 :看到编辑们这么喜欢玩格斗游戏,我不由得脑补了一下,如果所有编辑都成为格斗游戏中的角色,谁会是最强的呢?从外形上看,薛威、华尔兹和宇宙人都是靠宠物攻击的,其他编辑都有自己的武器,战斗力估计不相上下,那么就只能从防御力角度来衡量了。显然一身铁皮的洛克防御力最高,这么说发生编辑部大乱斗时,最终活下来的是洛克君……洛克,UCG的未来就拜托你了!

@ 这里小透露一下,有个同人格斗游戏中确实有小编辑作为可用角色。另外,如果我用双刀流砍死其他人,岂不是不属于装备压制了……

@ 这才是双刀的真相吗!

@ 突然觉得自己弱爆了,只好关门放狗了……

@ Email 铭爱于心 :成功是无数次失败中得来的,这句话我不知道是从那里听来的。小野的成功在于他的失败,失败时他没有惧怕,把失败放在了硬件的不足上面,成就了今天的小野。我们在UCG中看到了快乐时的他,看到了成功时的他。比起成功,我更喜欢失败!

@ 乐观的态度固然不错,但上升到“喜欢失败”就有点虚心了。倒不如说是不怕失败,才有可能迎来成功吧!

@ Email 唱起微弱的曲调 :众编所说的ASL我很感兴趣,麻烦众编介绍介绍,谢谢。

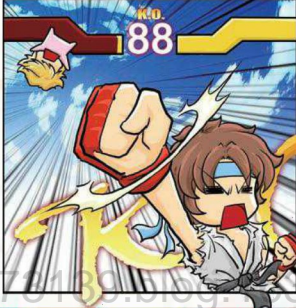
@ ASL全称Animelo Summer Live,是日本国内规模最大的ACG歌曲演唱会,从2005年开始举办。2011年,ASL曾在上海大舞台举办了首个中国专场演出,邀请了ALI PROJECT、石田耀子、JAM Project、初音等歌手出席。而今年的上海站,已确定会有歌姬水树奈奈参加,毫无疑问,这将是对中国票房的最大保证。

@ Email 润节湖的神仙 :296期UCG我花了52枚硬币,这不是愚人节玩笑……因为我用一张50元和2元零钱买了UCG,然后找的40元被我塞进了那该死的校服口袋以后永远地弃我而去了……

@ 校服的粗劣质量似乎不是不少学生读者心中永远的痛,以前我还碰到过更惨的事情,因为校服质量太烂,我在街机厅打游戏的时候,袋子里头突然破了,差点把扫地的代币沿着我裤管散了一地……

@ 我更惨啊,最近去跟大家吃饭的时候因为袋子太浅,把里面的银行卡掉出来了,差点被扫地的阿姨当成垃圾处理掉了!

@ 你不觉自己把银行卡就这么装在裤袋里是个很大的槽点么!



@ Email LZA :本人从296期UCG看到了《罪恶装备X苍翼默示录》正在开发的消息,BBCSEX我已经入手了,感觉很不错!我是GG的老粉丝了,很难割舍这份感情,如果,我说如果是ARC System Works能在PS3上推出单独的《罪恶装备》(FTG类的,不要像X360上的2代那样的)新作就好了!请小编们和我一起期待吧!

估计拿到杂志后这位读者已经察觉到《罪恶装备X苍翼默示录》是愚人节特企——游戏情报站,伪栏目中的信息。按照惯例,Arc System Works一般会先在

街机推出新作品,待其积累到一定的人气后,再将其移植到家用机平台上。该公司近日的新作《P4U》在日本街机投币率排行榜上稳居第一位,他们目前忙于后续角色的测试、投入以及周边的宣传活动,估计较难有空闲去策划《罪恶装备》系列的新作,不过在这里也和读者一同期待一下,毕竟《罪恶装备》是2D格斗史上难得一见的神作。

@ Email 唱起微弱的曲调:看见读者们因为封面问题对九老师的态度,我感觉有点过火了,个人认为不管封面等因素怎么样,只要我喜欢这本杂志,就算是把再黄

再暴力的图作为封面我都会买,只因为我热爱UCG这本杂志,没别的!

封面是由全体编辑从很多个方案之内反复推敲后决定的,不会因为小编个人的喜好而产生偏向性。我们的最终目的是让大部分的读者能喜欢每期的封面,仅此而已。

其实很多读者对九老师的态度都是无恶意的,说白了只是调侃罢了。但很黄很暴力的封面真的木有呀!

@ Email 理世:看到了《生化6》的最新情报,不禁要感叹时间这把杀猪刀的锋利,它把吉

尔姐姐杀成了人妻,把克里斯杀成了人夫,把威斯克杀成了老爹,把里昂杀成了但丁,把艾达杀成了悍妇……

痛下杀手的并非时间,也不是玩家,而是丧尽天良的老卡……想想也罢,他们过几天说不定又变了一个样子,拿吉尔姐姐来说吧,《启示录》人设出来时我还以为官方把谢娃的人设写成了吉尔的名字,结果《浣熊市行动》里又变回去了,总之,这里已经麻木了……

等会儿,艾达明明是要变得更成熟、更妖媚、更有女人味了,怎么就成了悍妇了?

本期流行游戏

《Kinect 星球大战》

华尔兹、纱迦、稀饭

居然通关都没听到有人自称是你爹……
——星战饭纱迦表示了强烈的不满

《王国之心3D》

八重樫、金馆长、洛克

看到隐藏影像后,我突然又相信爱情了。
——回应上期小编奇语的八重樫

@ Email 威震天:我想看每一位编辑的照片,尤其是玲和八老师的,馆长就不用了,他比较猥亵!

其实馆长本人玉树临风、潇洒不羁,昂藏七尺、肌肉发达、力大无穷、人见人爱……好吧,我编不下去了,稀饭接一下。

馆长身份证上写着的名字叫高富帅,以上。

你们还没发现这位读者来信的重点在哪里吗……

@ Email 2009joker:你们这群老哥们让一个LOLITA整天催稿催得醉生梦死有意思么?(PS:致八老师,女生抓咬挠三招齐出,天下无敌)

我觉得他们挺乐在其中的,但本着君子动口不动手的原则,我是不会动用暴力的。

是的,八老师的言语暴力可比直接动手要会心一击多……

《第2次超级机器人大战Z 再世篇》

洛克、金馆长、纱迦

如果你觉得时空断裂不够热血,可以去看看真盖塔和真龙的真SHINING SPARK;如果觉得不够热血,那就去看……小原节子的THE GLORY STAR(真相信本期光盘)。

——试图通过5秒钟战斗动画说服稀饭购买限定版游戏的金馆长



那怎么能算言语暴力,我只是在点化你们罢了!

@ Email Eli:机友打算对流星许愿,问我怎样把找“好工作、找好姑娘、找好朋友而且还能每天过得惊险刺激”合成一句短话。我想告诉他:“你就说‘想和铃办公室恋情’”。

所以,“惊险刺激”是个什么吐槽情况……好吧,其实个人认为还是不要这样许愿的好,因为成真的可能性……你感觉到八重樫正在上升的怒气值了吗?

因为会被我追杀,所以确实挺惊险刺激的,这个形容倒是没错。

@ Email Aria:不知道9老师、八老师预定手办有没有被破过单啊?

当年Saber Lily被破了单,现货要1500,于是没买。今年再版,600收妹币入手,笑得开心。

减肥巧克力

剧本:纱迦



@ Email 吴逸骏:开学小测验答案公布给我打不小!虽然我很有自信地以为破解了小编们在题目中设置的有些陷阱并在信中注明了出处,比如黄金深渊的 Bend studio 和《零》的射影机之类的,没想到最后还是败给了巧舟的《恐龙危机2》和《零尔达》的四个试炼。因为几乎大部分题目都来自过去的 UCG 杂志里找到答案,所以感觉是自信满满,偏偏巧舟的这道题当然没了去查资料,好悲剧……关于《零尔达》的试炼,杂志的攻略里明确写有“试炼”字样的有三个,没想到还有个天空楼阁,木有实机来测试是硬伤啊……我好不甘心啊!

越有自信的领域内往往藏着最大的坑,稍微一大意,就会一脚踩进坑中万劫不复了。顺便提一句,巧舟的坑是八重楼理的,将你的怨恨指向她吧!

可是我真心没想到会有这么多读者义无反顾地跳进来呀!从推理的习惯来看,看似明显的答案一般都是错的吧?

长沙市汪洋:“读游戏”栏目不能别只盯着最新发售的游戏啊?有很多经典游戏都值得拿来介绍一番的,像是《寂静岭》系列“啦、《光环》系列”啦、《宿命传说》之类的,我相信读者们绝对会爱看的。

温致和知新是读游戏栏目需要去努力的地方,但由于杂志出版周期和篇幅的限制,我们只能随机应变地在挑选题材。各位玩家们想要看到的经典系列在日后都有登场的机会,请大家尽情期待。

2011-2012年的“游戏艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持,我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样,本次活动将会为每一期,形式上依然采用了月度评选的方式。参与对象为每月两期杂志刊登的12幅稿件。而具体评选方面,除了 UCG 编辑提供指导意见外,我们的官网(ucg.cn)投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计,从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面,友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外,我们还设立了数量不等的参与奖,未获奖作品的优秀作品作者将得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

具体到5月份,奖品设置如下:

- 优胜奖(1名):Rainbow 3 数位板(全新上市,价值799元)
- 参与奖(8名):精美ACG周边书籍(价值30元左右)

另外,在活动接近尾声时,将会像往年一样,以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围,进行“无冕之王”的评选,奖品同样相当丰厚。因此,未能在月度评选中夺冠的朋友,千万不要灰心,是金子总会发光的,好作品始终会脱颖而出。OK,大家赶快把自己最得意的作品发来吧!

油炒饭之家

本期油炒饭之家将会请来一位很有号召力的朋友,他就是百度游戏实用技术吧的吧主△×□○!最近UCG已经和贴吧展开了合作,UCG的编辑们会不定期地出没于贴吧,与吧友交流互动。不过事实上游戏实用技术吧早在很多年前就已经盛名远播,而能够发展到今天的规模,几位吧主功劳不可没滴。下面就有请本期嘉宾出场!

下文中,△: = △ × □ ○ 炒 = 炒饭
△: 大家好,我是百度游戏实用技术吧的吧主△×□○,在百度已经是油炒饭的老朋友了。首先要感谢炒饭能让我们百度的油炒饭们这么一个和大家交流的机会,同时要感谢一直为百度游戏实用技术吧默默做着贡献的贴吧团队:李福腰泉、永生九度守护、梅花狂歌、零区域(“闹铃”和“发友”),原贴吧最高水楼,可惜已经降级绿楼了!等。

炒:我想问一下UCG的每个读者应该都首先是一名玩家,然后才会成为油炒饭的吧?

△:没错。我最早就开始玩游戏了,记得小时候的第一款主机是高价FC,也就是天朝山寨机界第一“小霸王”。第一款接触的游戏是《魂斗罗》,当年不记得具体

的上、下、左、右、左、右、D、A、B、A,所以被惩罚的3条命却偏偏从没见过后一关。

炒:哇,你的资历貌似和我差不多!

△:呵呵,后来开始接触街机,第一款接触的游戏格斗游戏《街霸》2代,当年还小,看见别人使出波动拳和升龙拳,感觉比自己强好多。接着一路伴随着PS系主机而来(大公主、二公主、三公主、小公主),这也就是我在百度名字的由来。

最喜欢的有3款游戏:《战神》(查分最高)、《铁拳》(马杜克纯爷们)、《机战》(流龙马汉子)

炒:如此说来你也是相当有资格的玩家了,不知你是从哪年开始与UCG结缘的呢?

△:1999-2001年一直在看另外一本杂志,可惜前不久停刊了。记得2002年的第一场两期杂志开书时,报刊亭大媽说:“小伙子,你看这玩游戏书,我们这上新了有一本游戏的技术类书,你也许喜欢,买一本看看吧!”我拿过来一看,上面赫然写着几个大字:《游戏机实用技术》,当年还是小孩子的,看里面的内容觉得挺不错(当然也要新了儿几个帖子,但现在每天玩

专利),就二话不说买回家了,这就是和UCG的第一次接触。在此感谢那个已经很多年不见的报刊亭大媽!

炒:那你是如何当上吧主的呢,应该很困难吧?

△:2008年我一买的另一本杂志遭遇了场大变故,从那时一起,我就从此入UCG了。当时第一次接触贴吧,而当时恰好游戏机实用技术吧没有吧主,我就向百度申请担任吧主一职,没想到

第二天就让我走马上任了。从那一刻起,我就开始慢慢地行造出了现在大家看到的游戏机实用技术吧,从200期开始,期期置顶发布新贴,介绍UCG的周边刊物。在右侧的新书预览中更新每一期UCG的封面,同时发布UCG的最新动态,和吧友共建和跟贴吧(谁不和谐,我和谁拼)。

炒:看来你很好地抓住了机遇,呵呵,现在来看,虽然咱们吧不算顶流人气吧,但也是别有一番风味滴。

△:没错,游戏机实用技术吧就是我们油炒饭在百度的家。以前知道百度还有我们油炒饭的家的人确实不多,周二也要新了儿几个帖子,但现在每天玩

饭们都有很多新帖,大家的发帖也很踊跃,这是坚持的结果。贴吧是油炒饭们最方便交流的地方,在这里我们才可以经常互道炒饭大吡。大家来贴吧也可以经常看到炒饭大吡。在贴吧里输入UCG即可,在此感谢“永生九度守护”对贴吧合并做出的贡献。

炒:感觉谈话光开了个头就结束,只好进入最后一个环节,请说说你对UCG和UCG读者的话。

△:先说我想对UCG说的话:如今天朝只有UCG在支撑着TV GAME杂志这面大旗,没有竞争对手,但这并不代表着就可以不思进取了,读者的眼睛是雪亮的,杂志的质量直接影响,不进则退。所以努力吧,UCG!

接下来再说说对UCG读者说的话:天朝的游戏读者其实不多,上面的老前辈、家里的大学们、学校的玩三枪的们都视玩游戏为洪水猛兽,认定是工贼般的勾当,而我们生在天朝的少年们也有着自己的游戏梦想,你们的梦想希望能和全国的油炒饭们共同分享,让我们加入UCG的大家庭,投入我们的游戏梦想,参加各地的线下聚会,和全国的玩家互动交流,说出我们的誓言——天下玩家是一家,游戏连接你我他。最后,欢迎大家来到我们油炒饭在百度的家——游戏机实用技术吧!

炒:非常感谢!各位如果有什么问题,可以直接去贴吧向△×□○提出。不过注意遵守吧里的规章制度!就算是编辑的去捣乱,吧主也肯定不会手下留情的。



编辑往来

如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

1 名

1. 请评价一下本期杂志给力和不给力的地方。
2. 最后一次 300 周年纪念将至, 说说你对第 300 期杂志的建议, 以及想看到的内容吧!
3. 你觉得目前杂志在内容安排上有没有什么问题, 如机种比例、栏目分配等等。

本期问答

(本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 5 月 10 日, 平信以邮戳为准。)

一等奖 2 名



北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3 名



北通原生银 HDMI 高清线

友情提示: 如果只对某一机种的周边感兴趣, 请在来信中特别说明, 我们会尽可能地为你调整。

- 1 电子邮址: ucg@ucg.cn
2 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

3A 互动信箱礼品名单

北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄
太原 张会功

北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄
北京 李清奇 苏州 王指先

北通原生银 HDMI 高清线
深圳 周昌海 广州 章仁
上海 林博文

北通原生银 USB 高速数据线
武汉 雷博 北京 黄伟
杭州 孙宇宁 上海 孔令奇
成都 袁冠群 天津 袁宇天
重庆 张志涛 广州 梅金德
大连 吴昊昊 宜昌 彭志远

三等奖 10 名

北通原生银 USB 高速数据线



请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量, 地址、联系电话务必详细, 字迹务必工整, 对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未送到, 请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码: 730020
电话: 0931-8674805
Email: gamers@263.net



《游戏·人》第 45 辑, 第 46 辑, 定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑, 定价 12 元。《科幻小说》第 7、10、13、19-23 辑, 定价 9.8 元。《第 26、27、29、30、33、36 辑》, 定价 12 元。《Xbox360 专辑》第 14 辑, 第 15 辑, 第 17 辑, 定价 32 元。《PSS 专辑》第 11 辑, 第 12 辑, 第 18 辑, 定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑, 定价 24 元。第 3 辑, 第 5 辑, 定价 19.8 元。《OtaC 亚洲动漫游戏文化专门志》第 1 辑, 定价 28 元; 第 2 辑, 定价 32 元。

掌机王 SP

目前《掌机王 SP》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王 SP》读者服务部(收)

邮政编码: 730020
电话: 0931-4867606
Email: pgking@263.net

《掌机王 SP》第 14、15、22 辑, 以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、55 辑, 第 62、63、65、71、74、75、77-79、83、84、88、89、91 辑, 定价 6.8 元。《掌机王 SP》第 96、104-107、109-111、113-115、131、133、148、154-158 辑, 定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103、151、211 辑, 定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑, 定价 16 元。《NDS 专辑 VOL.2》, 定价 25 元。《NDS 专辑 VOL.5》, 定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15-18、28、38、40-46、52、53 辑, 定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》, 定价 25 元。《PSP 专辑 VOL.6》, 定价 28 元。《PSP 专辑 VOL.14》, 定价 32 元。《NDS 宝典》, 定价 28 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.1》, 定价 12 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.11》, 《怪物猎人狩猎志 VOL.12》, 《怪物猎人狩猎志 VOL.13》, 定价 18 元。《3DS 专辑 VOL.2》, 定价 32 元。《主机·桌游》第 9-12、14 辑, 定价 19 元。



游戏机实用技术

目前杂志有以下几期杂志可供邮购:

邮购地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码: 730000
电话: 0931-8668378
Email: ad@ucg.cn



总第 203-205 期, 总第 210 期, 总第 211 期, 总第 213 期, 总第 215 期, 总第 271-275 期, 总第 278 期, 总第 282 期, 总第 287 期, 总第 288 期, 总第 293-297 期, 定价 12 元/期。总第 220 期, 总第 223-226 期, 总第 232 期, 总第 233 期, 总第 235 期, 总第 246 期, 总第 247 期, 总第 251 期, 总第 257 期, 总第 260 期, 总第 262 期, 总第 265 期, 定价 9.8 元/期。总第 268 期, 总第 254 期, 定价 15 元/期。总第 137+138 期, 总第 207 期, 总第 212 期, 总第 267+268 期, 定价 19.6 元/期。总第 277 期, 定价 18 元/期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游 (ACG) 读者服务部(收)

邮政编码: 730010
电话: 0931-8663118
Email: acg@vip.163.com

《光明之心资料设定集》, 定价 45 元。《AKB148 星岛关岛写真歌本》, 定价 32 元。《逆裁判逆选线警察官方调查记录》, 定价 45 元。《龙天圣地 怪物猎人官方画廊》, 定价 38 元。《真·三国无双 6 官方设定集》, 定价 42 元。《传说系列编年史》, 定价 42 元。《潜龙谍影和平行者设定集》, 定价 42 元。《赛博智能手机宝典》第 2 辑, 定价 28 元。《潜龙谍影和平行者官方攻略 & 剧情小说》, 定价 22 元。《东方同人绘》, 定价 38 元。《梦幻之星 携带版 2 艺术设定》, 定价 38 元。《怪物猎人同人画廊》, 定价 38 元。《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑, 定价 9.8 元/辑。《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3-5 卷, 定价 9.8 元/册。《漫画 0 版》第 11、28 期, 定价 19.8 元/期。第 29、30、31、34、38 卷, 定价 22 元/期。《模魂志》第 42、43、44 卷, 定价 15 元/期。第 63、66-67 期, 定价 18 元/期。



友情提示: 请严格按照邮购地址填写汇款单, 以免造成退款, 谢谢!

小编寄语

EDITOR BBS

努力工作，拼命玩！



红花朱英风情画

摄影：松达

读编交流

小编寄语

【物】《PSV 专题》第 2 期会新开奖杯板块，用少精的篇幅提供最为实用的心得，让专著中出现的游戏数量更多，涉及面更广，希望各位 PSV 玩家能够逐步体验到奖杯系统的乐趣，并支持这部分内容。

【全】我刷一些那些奖杯一般会开一个“击败动画影片什么”的反正写奖杯的动作基本都是肌肉记忆，没什么影响。有一天和九老师兄动画剧情时让他很惊讶，怎么老让我看这些动画都看过，让我免不了有些小得意。

【卷】我现在是饱也打雷，饿也打雷，这种状况已经持续了挺长时间了，医生说可能与我的过敏体质有关，向学医的读者朋友请教一下，看有没有什么消除或缓解的办法。

【翻】每周一期，小四和正的《深信不疑》(尤し心念二心)。最近看了三周目的“外国人唱日本歌”大赛，其中小四哥唱的那首《深信不疑》着实让人惊艳。当然，小四哥爷的原唱也是无比经典，让人回想起 J-POP 的黄金时代。推荐喜欢音乐的朋友去看看这个精彩的节目。



原创插画

本期个人签名

PSV + 白金达成!

原以为《无之信条》会像《怪物猎人》那样有合作模式，让我这个喜欢玩合作类动作游戏的家伙小兴奋一把，结果却让人大失所望——本作所谓的线上模式只能和好友交换角色！然后，然后，然后就在我心中评级从 A+ 瞬间跌落到 B，毕竟一款再好玩的游戏，一旦缺少玩家间的互动，总觉得好像少了点什么似的。希望这只是传言。

洛克家乡有什么什么活动都不会举办的小城市，其实说是偏远山区也毫不为过。这次 KOTOKO 演唱会还是本人第一次到现场观看。Live 心情自然是无比激动。不过最让人意外的是剧院门口停放着不少座车，其中不乏洛克本命之一的《To Heart 2》中的莎拉主题座车。一番围观后突然萌生出买车的念头，不过想到大城市交通状况之后还是作罢……

回忆隔过上期的寄语，我猜前夕本人再次去试水乐园(其实是去看《MGS》的主题 T 恤是否有上架)，结果看到之前那款《进击的巨人》的主题 T 恤好端端的摆在货架上，只是由店员的视线位置改到一个不怎么显眼的地方罢了，而且价格还比之前更加便宜一些。所以，如果不是太过必要的物品，稍微等等说不定有意外惊喜哦！



原创插画

本期个人签名

卷尽天下聚会，不见不散~



原创插画

本期个人签名

真!! シェイン!!! スパーク!!! 新双开剑!!! 超重炎皇斩!!

趁休假的时候又迅速踢了一场球，自己所在的队伍对阵附近街区的一支号称是每周训练的业余球队，结果当然是毫无悬念地……大获全胜。其实我们的战术异常简单，后场扎堆防守，拿到球给我长传，前锋直接头球攻门或者回做给前锋射门。对方战术很复杂，各种巴萨式穿搭配合眼花缭乱，可惜只开花不结果，经常是我们的防守队员站在原地不动，他们在我们面前疯狂地横冲直撞。最搞笑的是我们有个……嗯怎么说呢，两个月前还不会跑球的家伙路中后卫，他最大的缺点就是反应慢，对方花里胡哨的助攻后他统统不跑，对方那个号称全城最佳球员技术最好的“街区 C”半点脾气也没有。说实话我们队员能力偏弱吧，除了可以靠翔无耻地说自己很全面之外，别除了踢球什么也不会的高个子前锋除了这射球很之外连 5 米球都能传真的前锋了……所以巴萨的战术毕竟不是谁都能学得了的，那需要建立在很高的技术基础之上。

如果有机会，很想把所有的时间都给《第二次过》。不过可惜现在是本人的 PSP 沉迷时期，滑杆已经以“积劳成疾”晋升到了“病入膏肓”，再弄坏点无赖，方向键不足，更令人心疼的是只要电池稍微被碰歪马新电，那怕是碰到 PSP 的手稍微一用力……不过游戏的素质确实好了能让它忽略这台机器是个耗电的怪物。

最后讲个笑话，前段时间是在街头电视台记者逮到进行采访，第一问“请问今年夏天最激动人心的赛事是什么？”答曰：“欧洲杯！”于是出招，正确答案是“奥运会”……记者跟我吐槽说今天这第一问 CUT 掉的人不计其数。



原创插画

Now Playing

《古墓丽影 劳拉与光之守护者》

【物】某天帮 Woody 换毛的时候，它一个劲地躲闪，有了之前换毛的经验，于是检查它的全身，随后发觉背上的一小块毛没了，露出红红的皮肤。由于现在天气炎热，我担心它得了皮肤病，于是立即去最近的宠物医院检查，兽医生测了一下说是皮肤病初期，真菌感染的，接着打药又花了 400 元。折腾两天后总觉得哪里不对劲，于是带着 Woody 去了一家较远但规模较大的医院检查，那里的年轻医生又是瞎磨磨又是显微镜化皮的，很是夸张，最后也得出是真菌感染皮肤病的结论，花费 250 元。

又过了一天，还是觉得哪里不对劲，于是带着华丽莎白团的 Woody 推倒，仔细地翻开它的毛发，慢慢地检查。功夫不负有心人，检查到腹部区域时竟发现一只跳蚤敏捷地从毛发中穿梭而过，凭着以往养猫的经验，我判断出这只小虫子就是一切的罪魁祸首。顺着它逃跑的路线，又陆续看到一些疑似为跳蚤粪便的小黑点，根据这些线索，上网查了一些资料，最后得出结论：现在整个狗窝得痒一狗的眼珠子背上的毛痒掉了一坨毛时用的是一把毛梳不能掉发皮肤病——格伯氏病接触性过敏。目前 Woody 已服药过福来恩(除蚤药剂)，稳定后痊愈。最后我想，两家医院都没有从皮肤上的黑点判断出有跳蚤，这是怎么回事？请医生不要过于相信自己的经验，年轻医生不要只懂得凭狗主人的我做各种安排的检测。至于两家医院互相说对方的故事，不报也罢。

另类



本堂个人签名

谦虚，豁达，
豁达，各异。

【OtaQ】折腾了好几个月，第2群(OtaQ)终于“杀青”了，虽然睡眠不足身体严重透支，但我觉得还是值得的。“OtaQ”的目标是将美国ACG生活的原创内容带给海内外的朋友，同时通过授权的方式把来自日本、香港以及新加坡等地的动漫文化引入国内。原创为交流平台提供平台，授权则打开粉丝与认识的窗口，这就是【OtaQ】的出发点，希望大多多多支持。

【忙】档推算了算，从4月底到12月底，各种计划以及事务全部排满了，有点头皮发麻的感觉。不过对于年轻人来说，朝着自己的目标不断奋斗充实也是件好事，这都是为了积累更多有益的东西以提升自己的水平。满足现状日复一复的安定生活，起码对于我们这整个年龄并不适合。

【努力】来编辑档都不愿意重四年了，虽然成长有长，但其实也才刚刚上路。要完成的目标还有很多，所以我会继续走下去，让我们一起走吧。

※前段时间去香港看了《仇城游戏》，由于没看过小说，感觉片中有些些地方说力有限。“仇城《大逃杀》”式的剧情也没有看到太多亮点，影片前稍强后来，别集里也没有发生过让人惊悚的场面，又属于可以拿来一看但不会有太多亮点的电影。反而是《泰拳与志明》这部影片留下了很深的印象，片中笑点无数，爱情线的描绘也很出色，简单简单，是部非常值得推荐的爱情电影。眼下最期待的电影是守浩的《黄金大劫案》。

※快篮是一支很有潜力的队伍，在赛内攻防防守和篮板问题后会成为绝对不逊于爵士的球队，季后赛兼有好几位大星队伍，热火、雷霆和快船，喊出来了，还有公牛。不得不承认，NBA现在是人人的天下。

※最近抽盒填满了《COD 黑队行动》的成就，虽然目前游戏成就总数不多，但成就完成率在90%以上，没办法，不想打成就神作，点数不上不过，只好做好完成率。

本堂个人签名

开始有(杰巴
达克 复仇)!

另类



本堂个人签名

开始有(杰巴
达克 复仇)!

另类



本堂个人签名

MONOPOLY
天体Z
Kheit Rush; Spasmat
碧雪菲特 大医生 冥阿尼达
Crossroad 7
PowerUp Heroes

★编辑档(五群2)发售，很激动。此游戏欲做与英版做就分开，中文暂时未做，应该也是随英版。因为做就分开，专门找到一家做海外发行的店家来打做版游戏。结果店主很奇怪地问道：“这款游戏不是有中文版本吗?为什么还要买做版?”我心想跟你说了你也不懂，就含糊回了一句：“做版内容不一样。”过了半晌，那店主神秘地回了句：“做版的成人部分不一样吧?”

★看过几个《最强民族风》视频之后，突然对这首歌产生了极大的兴趣，最近一段时间内只要一替一曲来，脑子里就会回响着《最强民族风》的旋律，真是可怕。在这些视频中最适合的一个是《最强民族风》搭《自杀刑警》，于是潜入后的一另后果就是准备开看这部搞笑的日剧了。

★下期杂志内容相当丰富，首先是《五群2》《天体Z》等最新大作的游戏，该游戏栏目会收录《王国之心2》、《机战Z》的内容也有可能同步登场。另外24号我们还将采访到Capcom《龙之信条》的制作者人，各种爆料不断。当然还有五一小长假!下期杂志一定记得要买哦!

★新月跳喜元新年的《魔法使之夜》终于卖了，但我的爱己经被辜负了。不知道销量盈利够不够奢侈买彩票的?您一定要活过世界末日去祸害幸存者!这是一个的肩对您最后的期待了。

※《生化6》的各种设定都让我和转姑娘吐槽了许久，比如那个长了个《DMC4》中但丁脸的里厚和结婚后凸显苍老的一张黑图为了一个女人而牺牲相，就有种既热血又好笑的感觉。但话说回来，只要游戏好玩，谁还会管人物建模有多丑呢?想想当年的贝优妮塔爆棚，我就释怀了吧。

★天气一下子热起来了，心中想去旅游的念头也随之萌定。无奇去很远的地方，能在周的海边住一晚，看看星星、听听涛声、尝尝海鲜就足矣了。但不知哪个度假村允许带狗去呢?

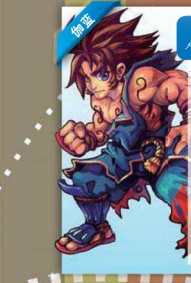
※编辑档的一位美女编辑迷上了在iPad上玩《小鳄鱼爱洗澡》这个游戏。我在编辑档时她玩了一些日后也萌生起了兴趣。虽然风格看起来很幼稚，但关卡设计颇有新意，有时候这种简单的快乐也是生活所必须的。



本堂个人签名

人不能活得太纠结。

另类



本堂个人签名

有人问我，“生化小小说”的多人模式到底好玩否，是否值得为了多人模式去买这款游戏。我的回答是，如果你已经买了游戏，那么多人模式能给你带来一定的心理安慰。注意，我说的是“一定的”心理安慰，偶尔上去热热闹闹一下还是可以，毕竟BUG那么多，太认真有点得不偿失。另外，本作的PS3版免费DLC已经在PSN港服放出，进入游戏的话就下载去。

PS3版《最终幻想 高清合集》让人欢喜的地方实在太多，作为一个多年前的游戏合集，这样那样的问题已经到了令人发指的地步。连剧情语音不同步都可以出现。要不是延期两个月，它不会出现在市场上。因此已经进行不能了? 复刻版都这么差，Konami你这是要干嘛呢?

最近买会状态已经全无消息，某人吃嘴的属性又回来了，各位亲朋好友不必担心。

本堂个人签名

4月5日是新版
美男生日，想跟大家
生日快乐，举国哀乐。

本堂个人签名

教习日开次
享受头上的
装饰等等……

另类



★漫长的回回天结束后，开始转为时而暴热时而狂风骤雨，这天气可真折腾的。地球进入活跃期后，天气也跟着活跃起来了吗?

★回回(GTA V)有登陆PSV，虽然只是指写影的事，但如果属实，看来真的要买PSV。原本以为买了大屏的手机后估计就不会买PSV了，但是在(GTA V)面前，一切手机游戏都可以洗睡了……显然知道就算买了PSV版(GTA V)也肯定是玩PS3版之后，但是想能随时带上一把还是有很有魅力的。如今台历电视被老大的前人的情况下，每次玩游戏还真不容易，等到凌晨在家的时候才能打开开发的影响，进行一系列复杂的线路与设备操作，经过漫长的开机与调试等待时间……还不禁让我想起小时候等爸妈出门，才把藏在抽屉自己私藏游戏机的FC拿出来玩的情景。所以对于孩子家的人来说，手机不是随时可玩、不打扰家人的掌机更方便，这大概也是Wii U手柄的设计初衷之一吧。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.04.15-2012.12.31

红色字体为注目游戏
蓝色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

推荐度由高到低依次为 S、A、B、C、D。

距离今年 E3 的召开越来越接近，众多大作的谍报即将浮出水面；而与此相对在，4、5 月份的欧美以及日本游戏市场则会相对平淡，玩家需要再耐心地等待一段时间。说起来，最近和发售日相关的一个热门新闻是 Capcom 的年度大作《生化危机 6》竟然突然宣布将游戏发售日提前一个月，这是非常罕有的，尤其是对于这样的大作。看来老卡为了占尽天时地利要使出浑身解数了。（笑）

Wii

日期	本行标题	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年4月					
26日	马里奥聚会 9	Mario Party 9	Nintendo	益智	日版
2012年5月					
15日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
2012年6月					
19日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28日	零 真红之帽	零 - 真紅の帽	Nintendo	动作冒险	日版
2012年9月					
29日	Madden NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012年9月					
26日	经典赛车 2 双重重力	Epic Mickey 2: The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年内	英雄斗魂 2 X 究极的五大神兽	角色扮演			

PLAYSTATION VITA

日期	本行标题	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年4月					
26日	圣人协奏曲 隔壁之敌特	シニルサージュ -失われた星へ降りゆく-	GUST	文字冒险	日版
2012年5月					
2日	致命格斗	Mortal Kombat	Illinix/Eschse	格斗	美版
29日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCE	主视角射击	美版
2012年6月					
1日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
5日	马达加斯加 3	Madagascar 3: The Video Game	DC Publisher	动作冒险	美版
7日	机动战士高达 SEED 战斗命运	机动战士ガンダム SEED BATTLE DESTINY	NBGI	动作	日版
7日	和 Hello Kitty 一起发现冲击 B	ハロー - キティ と いっしょ プロッククラッシュ B	Dorast	动作	日版
14日	女神异闻录 Persona 4 黄金版	ペルソナ 4 ゴールドエディション	Atlus	角色扮演	日版
14日	超级猴子球 大反冲	スーパーモンキー球 特盛あそび〜!	SEGA	动作	日版
26日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	动作	美版
28日	朋友派对 嗨嗨版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	动作	日版
2012年6月					
28日	Madden NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年春	龙之皇冠	动作角色扮演	2012年8月	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012年夏	前作续作 大剑 十字军 NEW 金色传说	动作	2012年秋	阿嘉莎阿嘉莎	动作
2012年内	最终幻想 X	角色扮演	2012年内	伊希娅 伊希娅的树洞	角色扮演

XBOX360

日期	本行标题	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年4月					
17日	巫师 2 王国刺客 加强版	The Witcher 2: Assassins of Kings Prototype 2	WB Games	角色扮演	美版
24日	乐高蝙蝠侠 2	LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Activision	动作	日版
27日	崛起 2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	欧版
2012年5月					
1日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作射击	美版
5日	权力的游戏	Game of Thrones	Atlus	角色扮演	美版
15日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
15日	马克思·佩恩 3	Max Payne 3	Roster Games	动作射击	美版
22日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24日	虫娘大人 HD	虫娘さま HD	Cave	射击	日版
2012年6月					
5日	天地劫	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14日	超级蜘蛛侠	ロリポップチェンソー	角川 Games	动作	日版
19日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21日	重装机兵	重装机兵	Capcom	动作	日版
21日	黑暗血统 II	Darkstalkers II	THQ	动作冒险	日版
26日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28日	机器人字笔记	ROBOTICS: NOTES	5pb.	文字冒险	日版
2012年7月					
5日	极速混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
2012年8月					
7日	女神异闻录 4 数字竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	美版
28日	Madden NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28日	变形金刚 奥特博的陨落	Transformers: Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
2012年9月					
4日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
4日	神鬼寓言 觉醒	Battle: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
18日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
26日	经典赛车 2 双重重力	Epic Mickey 2: The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012年10月					
4日	生化危机 6	バイオハザード 6	Capcom	动作射击	日版
19日	生化奇兵 无限	BioShock: Infinite	Ubisoft	主视角射击	美版
23日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
30日	刺客信条 III	Assassin's Creed III	Ubisoft	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年9月	死亡生 5	格斗	2012年秋季	铁拳 TT2	格斗
2012年内	乐游 2 (中文版)	角色扮演			

Nintendo 3DS

日期	本行标题	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年4月					
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 覚醒	Nintendo	策略	日版
19日	真・三國無双 VS	真・三國無双 VS シヤチンクワールズ 自と黒の悪	Koei Tecmo Ac System	动作	日版
26日	变形世界 白鸟的迷途	変身世界 白鳥の迷途			
2012年5月					
1日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
24日	G1 大变身	G1 グランプリ	安齐	体育	日版
24日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オープン	Nintendo	体育	日版
24日	巨大的怪物	みんなの怪物	NBGI	益智	日版
31日	GULDD01	GULDD01	Level-5	角色扮演	日版
31日	勇者斗恶龙 觉醒 携带版的勇者传说	ドラゴンクエスト モンスターズ - スズリ - のワンダーランド 3D	Square Enix	角色扮演	日版
2012年6月					
14日	GON	ゴクウハクトウアクトランドベンチャー ハロー - キティ とせかいじょ!	NBGI	动作	日版
21日	和 Hello Kitty 一起冒险	ハロー - キティ と いっしょに 去るの国宝家	Compile Heart	益智	日版
28日	侦探 神异者 三部 复仇的谜题	探偵 神異者 三部 復讐の謎	Ac System	文字冒险	日版
28日	卡片怪兽	CULDCPT	Nintendo	桌面棋牌	日版
2012年7月					
5日	世界树迷宫 IV 传说的妖精	世界樹の迷宮IV 伝説の妖精	Atlus	动作	日版
5日	谜途中小屋最强单人手速战	謎途中小屋最強単人手速戦	NBGI	益智	日版
12日	太鼓之达人 4 与不可思议的宝盒	太鼓の達人 4 不思議な宝盒	NBGI	音乐	日版
19日	魔物猎人 4 与不可思议的宝盒	ルーンファクトリー 4	MMV AQL	模拟经营	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年内	勇者斗恶龙 VS 终极版	文字冒险	2012年内	怪物之 怪名	模拟经营
2012年内	勇者斗恶龙 VS 终极版	文字冒险	2012年内	怪物之 怪名	模拟经营

PLAYSTATIONS

日期	本刊译名	游戏原名	开发商	类别	版本
2012年4月					
24日	虚拟英雄2	Prototype 2	Activision	动作	美国
27日	崛起2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	欧洲
2012年5月					
1日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作射击	美国
10日	星耀战棋	STARHAWK	SCE	动作	日本
15日	战役	BattleShip	Activision	回合角色扮演	美国
15日	死亡派对游戏	Games of Thrones	Activision	策略	美国
15日	马克思·盖恩斯 3	Max Payne 3	Roviot Games	动作射击	美国
21日	黑入	Men in Black	Activision	动作射击	美国
22日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美国
22日	真·三国无双 联合战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美国
24日	史丹斯·盖特	STAINS + GATE	5pb.	文字冒险	日本
24日	史丹斯·盖特 比翼恋理谭的爱人	STAINS + GATE 比翼恋理谭の爱人	5pb.	文字冒险	日本
2012年7月					
5日	入侵	Invasion	NGDI	动作射击	美国
7日	东京丛林	TOKYO JUNGLE	SCE	动作	日本
14日	蝙蝠侠 阿卡姆起源	ロバート・パットマン・ソーン	角川 Games	动作	日本
19日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Legos Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美国
21日	轻音 鼓手鼓浪吧 高清版	けいおん! 鼓楽後ライブ!! HD Ver.	SEGA	音乐	日本
26日	黑道狂徒 2	Darksiders II	THQ	动作冒险	美国
26日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主角角色扮演	日本
26日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美国
26日	海神战 宙斯 永恒幸福	宙斯の神域 永遠の幸福	Idea Factory	文字冒险	日本
26日	机器人学记	ROBOTICS NOTES	5pb.	文字冒险	日本
28日	AQUAPAZZA	AQUAPAZZA	Aquaplus	格斗	日本
28日	hack//世界的尽头 第一混合包	hack//世界の果て 第一混合包	NGDI	动作	日本
28日	阿松 超次元工作狂 究极的白金本	アソビのプロジェクト - 究極の白金本	Guest	角色扮演	日本
2012年7月					
5日	极限竞速	Max Anthrax	SEGA	动作	日本
7日	时空交叠者 可记忆得爱 混合包	時空交叠者 クロス・愛 - 可記憶できます - Hybrid Pack	NGDI	动作射击	日本
2012年8月					
7日	女神异闻录 4 年度最佳游戏	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	美国
28日	漫威 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美国
28日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers: Fall of Cybertron	Activision	动作	美国
2012年9月					
4日	侠盗猎车 3	Far Cry 3	Ubisoft	主角角色扮演	美国
18日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主角角色扮演	美国
26日	终结者 救赎 双重重力	Enemy Within 2: The Power of Two	Dead Interactive	动作	欧洲
2012年10月					
4日	生化危机 6	バイオハザード 6	Capcom	动作射击	日本
16日	生化危机 无限	BioShock: Infinite	Ubisoft	主角角色扮演	美国
23日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主角角色扮演	美国
30日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed III	Ubisoft	动作	美国
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年9月	生化危机 6	格斗	2012年秋季	铁拳 T2	格斗
2012年内	最终幻想 零式 高清重制版	动作	2012年内	美女与野兽 格斗	角色扮演
2012年内	时间与命运	策略	2012年内	传颂之物 2	动作角色扮演
2012年内	最后的守护者	动作			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	开发商	类别	版本
2012年4月					
19日	名侦探柯南 过任的前奏曲	名探偵コナン 过任からの前奏曲	NGDI	文字冒险	日本
26日	英雄传说 零之轨迹	英雄伝説 零の軌跡	WBIE	角色扮演	日本
26日	受子 精生 英雄传说	コンプレックス 零の軌跡をもう一つ	角川 Games	文字冒险	日本
26日	真·三国无双 联合战士	真の英雄伝説 聯合の戦士	NGDI	动作冒险	日本
26日	史丹斯·盖特 比翼恋理谭的爱人	STAINS + GATE 比翼恋理谭の爱人	5pb.	文字冒险	日本
26日	史丹斯·盖特 比翼恋理谭的爱人	ゲームで、はじめてのこもろ	NGDI	文字冒险	日本
2012年5月					
17日	我的妹妹哪有这么多可爱	僕の妹はこんなに可愛いわけがない	NGDI	文字冒险	日本
17日	女神异闻录 Persona 2 罚	ペルソナ2 罰	Atlus	角色扮演	日本
31日	神室 渡边 朝比奈 渡	フュー・ブレイク - 絆のハズレ	AcSystem Works	冒险	日本
31日	神室 渡边 朝比奈 渡	つよみず 3学期 Portable	Revolution	文字冒险	日本
31日	新翼 翼 赤松 悠治 EX	フレア・コンキェリウムソフト エクスアド	AcSystem Works	格斗	日本
2012年6月					
21日	极无双 英雄 PLUS	AKIBA! S TRIP PLUS	Acquire	动作冒险	日本
21日	神奇队长 Bos 1-ネオ・バトルロイヤル	神奇隊長 Bos トーナメントロイヤル	Spike	动作冒险	日本
28日	强袭魔女 白根之空	ストライクウィッチーズ - 白根の翼	角川 Games	动作	日本
2012年7月					
5日	美食的俘虏 美食生存战 2	トリコグルメサバイバル 2	NGDI	动作	日本
19日	阿多尼斯特战记 2	アトリス 戦記 2	Compi Heart	角色扮演	日本
26日	那由多的轨迹	那由多の軌跡	日本 Falcom	动作角色扮演	日本
2012年8月					
23日	怪物猎人 携带版	怪物ハンター ポータブル	NGDI	动作	日本
23日	终结者 救赎 2	終極オペレーション 2	Bushido	文字冒险	日本
30日	未成花名	もじの花の名前の前中絶はしない	5pb.	文字冒险	日本
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年春季	Fate/Extra CCC	角色扮演	2012年夏季	终结者 救赎 ADE	角色扮演
2012年内	那由多的轨迹	角色扮演	2012年内	最强战士 W	角色扮演

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	开发商	类别	版本
2012年4月					
19日	名侦探柯南 过任的前奏曲	名探偵コナン 过任からの前奏曲	NGDI	文字冒险	日本
26日	海神战 宙斯 永恒幸福 DS	宙斯の神域 永遠の幸福 DS	Idea Factory	文字冒险	日本
2012年5月					
15日	崛起	BattleShip	Activision	益智	美国
2012年6月					
19日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Legos Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美国
23日	超凡蜘蛛侠 - 自 2	ザ・Amazing Spider-Man 2	Pokemon	角色扮演	日本
26日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美国
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年内	神偷奇闻	文字冒险			

04.27 崛起 2 黑暗水域

多机种 ■ Deep Silver 推荐指数 B
动作冒险 对应主机种为 PS3、X360

《崛起 2 黑暗水域》的故事发生在名叫卡尔德拉 (Caldera) 的海港城市中，是奇幻游戏中少见的海盜主题作品。在游戏中，神明抛弃了世界，曾经被囚禁的泰坦们逃遁了困住他们的牢笼，开始四处肆虐。而被称为“水晶堡垒”的卡尔德拉仍然没有遭到灾难的侵袭，直到最近，许多来自海中的怪物袭击了这个城市，人们被围困在城市中，食物和补给在一天天地减少，在绝望之时，一位无名的英雄决定挺身而出，拯救城市。游戏地图规模比前作要更大，战斗系统进一步强化，令人非常期待。

04.26 真·三国无双 VS

3DS ■ Koei Tecmo 推荐指数 B
动作 ■ 无双系列游戏

本作是《真·三国无双》系列的最新作，游戏抛弃了以往的游戏方式，改为对抗性更强的对决模式。和 PC 版的《真·三国无双 OL》类似，在游戏中玩家需要选择三名武将组成小队，在规定时间内压制敌人的主视点或干掉所有的全部武将。从公布的试玩版来看，游戏的操作基本调整。游戏还加入了无双 RUSH，一些敌方武将会在场的情况下使用无双，游戏会进入特殊的场景并进入 QTE 阶段，双方要比拼指令的精准度一决胜负。

05.01 狙击精英 V2

多机种 ■ 505 Games 推荐指数 B
动作冒险 对应主机种为 PS3、X360

游戏界的二战游戏汗牛充栋，不过像《狙击精英 V2》般将视角完全集中在狙击手身上的作品倒是不多见。故事发生在 1945 年 4 月的柏林之战 (Battle of Berlin)，纳粹已经濒临倒台边缘，纳粹扮演一位美国特工 Karl Fairburne，潜入敌人满布柏林，受命去杀死或逮捕那些参与德国 V2 火箭计划的科学家。游戏使用第三人称射击视角，玩家能够使用包括狙击枪、消音手枪和机关枪在内的大量枪械，同时游戏中还有潜行要素，游戏过程紧张，快感十足。

游风艺苑

栏目主编 一刀

UGEE 友基 特约

Gallery of Game Style



最近有读者发来 Email，称自己很想创作游戏同人插画，但看到杂志上刊发的作品基本上都是与现役主机游戏相关的稿件，而自己却更喜欢老游戏里的经典角色。本刀给这位读者的回复是这样的：越画就画，我们欢迎任何时代作品的同人，从 FC 作品到 PSV 游戏，只要画得好，一定会采用！这不，本期刊发的稿件中就有诞生于 1990 年的《松鼠大战》，所以大家就不要对类似问题心存疑虑了。此外，5 月的征稿也已展开，除了下面这 6 幅作品外，下期（5 月 B）的 6 个参评作品尚在征集中，等待你的投稿哦！具体奖项设置请参阅第 114 页“一刀有话说 特别版 Vol.51”。

昆明·琛·美弟奇

我们小琛跟师果然还是对帅哥情有独钟，这次出现在她笔下的是曾经逆削万千粉丝的型男男神楚。这次和他一起出现的《猫猴一号》中的那两只大萌兔，看来帅哥和萌物对 MM 来说，都是杀伤力超强的生物啊！



北京·贺笑恒

一幅看起来带有各种“即视感”的原创科幻风插画，人物大轮廓乍看有点像众多《EVA》核心目中的女神姚彦丽，但这个美式漫画般的超自信表情实在是太典型了，再搭配一把手持巨炮，一位霸气的御姐范儿女军官果然纸上。

珠海·陈志远

作品中历来充满奇思妙想的陈志远同学这次带来的是一幅 FC 经典《松鼠大战》插画。游戏中，两只用箱子展开进攻的小松鼠给广大玩家留下了深刻的印象。左图将游戏中的角色融入了中国风背景，看起来更为亲切有趣。让人忍不住想要重温这款平台动作佳作。

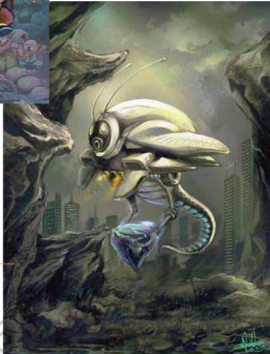


南宁·蓝偏布

经典音乐游戏《DJ MAX》中有一首名为《lady made star》的面子，MV 中出现的双子姐妹花非常可爱。左图描述的是两姐妹以成为歌星为目标而刻苦训练的一幕，整个画面充满生活气息，而生动的人物表情也是作品的亮点。

广州·东方朔

作为专业插画师，东方朔兄的作品在视觉效果上一向是有保证的，不过题材还真是五花八门。比如右这幅名为《长江 8 号》的作品，本刀初次看到就带着好奇的想法：这是机器人死力和仿生鱼搏斗的场面吗？(笑)



上海·KLL

《梦幻之星》同人，出自我们的老朋友 KLL 之手，如今 KLL 的作品不仅能让观众一眼认出来，而且这种画风本身也日趋成熟了，赏心悦目且具有相当强的表现力。加油，期待你更多的作品！



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名称，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面尽量与游戏有关。也欢迎原创稿件，稿件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子邮箱 @uug.cn；稿件刊登后作者可以获赠样刊一本，根据稿件水准稿费为 40-100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大漠网友投稿！



全新悲情主角，全新嗜血能力
向前作主角 Prototype 展开复仇！

虐杀原型 2
Prototype 2

机种：PS3/X360
类型：动作
发行：Activision
发售日：2012年4月24日

PSV专辑

Vol.2

大16开224页+60分钟影像DVD光盘

在五·一黄金周到来之前,《游戏机实用技术》与《掌机王SP》众编辑将再度携手,为广大读者送上《PSV专辑》第二辑。在本辑的Vita动态中,我们将对美版PSV从软硬件多方面进行全方位评测,还有索尼官方授权PSV周边的全面介绍,以及搜罗已发售游戏DLC情报的新栏目“DLC天国”。Vita企划将与大家讨论高清移植作登陆PSV的现状与前景。每一位编辑最关注的重点栏目——Vita攻略,将对共十多款PSV大作刨根究底;本辑增设的“奖杯攻略”栏目,为完美主义者提供最实用的奖杯心得,只需一典在手,白金再无阻碍。光盘收录大量近期PSV新作宣传影像,带你走进PSV那目不暇给、精彩纷呈的游戏天国。

—Vita动态—
美版PSV全面评测 | DLC天国

—Vita企划—
PS2/PSP游戏高清化移植PSV的现状与前景
PSV的进化特点和互动游戏的未来

—Vita动作—
街头霸王对铁拳 | 梦幻之星在线2 | Persona4 黄金版
机动战士高达SEED 激战宿命

—Vita攻略—
仙境传说 奥德赛 | 忍者龙剑传Σ加强版
FIFA足球 | 极限脱出 善人死亡
国王、魔王与7公主 新·王样物语 | 雷曼 起源
13号小队 | 默示之王 | 反重力赛车2048
4月下旬 全国上市

OtaQ

Vol.2

112页全彩大16开+影像DVD光盘x2+大海报



本次《OtaQ》携手日本最著名的OTAKU文化网站与电视节目“Culture Japan”,带来主创Danny Choo采访以及首次授权登陆中国的中文字幕版最新第二季电视节目。此外还有亚洲最大的动漫活动之一——C3日本动漫博览2012的现场报道以及野中蓝、石川智晶等艺人的采访实录。其他内容还有DDR&DJ摄影专题、初音未来大感谢祭现场游记、CAPCOM会社探访以及KOTOKO中国之行报道等精彩内容。双DVD内容精彩纷呈,更有原创海报赠品相送。

已上市 各地报刊亭销售中

模魂志

Vol.67

大16开160页+DVD



曾经是多少高达迷的启蒙家之一的《高达W》,其Ka版五子的最后一机终于在春节期间降临。本辑将为您展示这款重炮手高达[EWS]的制作范例。《新世纪福音战士》的新款模型在最近推出,而寿星于本月推出的垂直离着陆机更是一款题材新鲜的模型款式,本辑将结合视频为您展示本机的情景制作。此外,鸟贼娘塑料模型、新款NENDOROID、假面骑士玩具以及各种动漫影视的相关新品玩具都将在本辑进行实物评测,为您展现模玩最真实的一面。

4月22日 全国上市

爱图e族

Vol.38

全彩64页+DVD-ROM数据光碟

如果你还在坚持认为低成本TV动画界就再无诞生神一般的经典之作,那么本辑“卷首画廊”介绍的《男子高校生的日常》一定可以颠覆你的印象。这大约是目前内最狂气最无节操最腹崩萌动画,讲述一群闹得蛋疼的高中生的生活,无厘头的恶搞剧情绝对会令你笑得风中凌乱!著名网站PIXIV联手“东方Project”举办了博丽神社大祭的前夜祭活动,杂役街将献上参赛的精美画作为大家欣赏。数据光盘附中附送Tinkle、椎名优、TONY等多位人气画师的最新画集高清图版。



已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP

Vol.180

全彩32开208页+DVD光盘+游戏主题贴纸

3月底-4月初,3DS和PSP上各有一款大作降临,本辑就给大家带来《王国之心3D》和《第2次机战Z再世篇》的攻略透解,另外独具创意的PSV小众作品《新·王样物语》也将制作攻略。五一长假即将来临,不少玩家也会趁势购入心仪的掌机,本次专题会进行淡季购机的导购指南。此外,本辑还有3DS动作游戏大作《新光之神话》的奇迹&成就研究,让你深度领略游戏魅力。光盘附中附带《超级马里奥3D大陆》的邪道攻略影像,马里奥迷们不可错过。



已上市 各地报刊亭销售中