

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

— 攻略透解 —

火影忍者

疾风传 终极忍者风暴2
技巧解说 | 成就与奖杯获得方法 | 全称号收集

WE 2011

操作技巧 | 比赛计划 | 战术指南 | 制霸线上大师联赛

辐射 新维加斯

废土生存手册 | 系统详解 | 主线流程要点

荣誉勋章

困难难度打法 | 单机成就与奖杯攻略

征服

武器性能解析 | 挑战模式数据
流程攻略

>>> 特快专递

星之卡比 毛线史诗



125分钟 DVD

>>> 研究中心

核石之王

全BOSS战术 | 武器讲解

恶魔城 暗影之王

全隐藏要素收集 | 成就与奖杯获得方法

马里奥大叔, 生日快乐!

特别企划: 马里奥诞生25周年纪念

2010.11A 定价: RMB 9.8
ISSN 1008-0600
9 771008 060006

前线狙击 <<<

马里奥对大金刚 突击迷你大陆
高达无双3 / 异世纪传说 携带版

Gamehal
怪物猎人 携带版 3rd
编辑部联机试玩

— 热血最强 —
打击者1945 II
无伤禁保险高分演示

— 电影前线 —
Sucker Punch | 怪物
诺密欧与朱丽叶

— 游戏广告欣赏 —
国人玩家自制超强PSN广告



无线技术



环保科技



智能技术



精巧设计

轻松源于专业

MVP

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



北通MVP球王2

无线手柄 型号: BTP-2269

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



北通MVP特洛伊

无线手柄 型号: BTP-2276

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



北通MVP动力堡垒

多用外挂充电电池 型号: BTP-6387

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

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

北通: 专业娱乐外设品牌
淘宝官方店: 北通品众专卖店

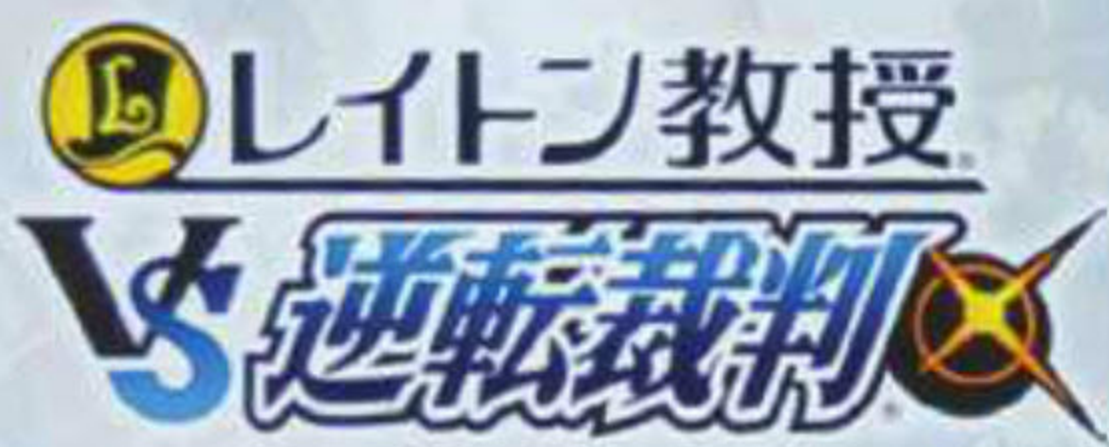
<http://www.betop-cn.com>
<http://shop.betop-cn.com>

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

2大アドベンチャーゲームが奇跡のコラボレーション!!

Nintendo 3DSで制作決定!!



Level-5 Vision 2010 召开, 3DS 大作群亮相

从 2007 年开始, Level-5 每年秋季都会召开“Level-5 Vision”新作发布会。今年的“Vision 2010”发布会在 10 月 19 日举办,所公布的新作数量超过了以往的任何一次。包含手机游戏在内,发布会中公布的游戏多达 10 款,而最大的焦点无疑是 3DS。Level-5 一口气公布了 5 款 3DS 新作,其中包括令人意外的梦幻推理新作《莱顿教授 VS 逆转裁判》!

另外,社长日野晃博宣布, Level-5 的第一家海外分公司“Level-5 International America”已经在加州圣莫尼卡成立。



■位于加州圣莫尼卡的 Level-5 美国分公司

新闻资讯

焦点

推理对决! 3DS《莱顿教授 VS 逆转裁判》亮相!

今年 TGS 展期间,稻船敬二曾经透露 Capcom 正在与 Level-5 合作开发一款新作。在这次发布会召开之前,《逆转裁判》的官网上出现了神秘新作预告,其中出现了“魔女裁判”的字样。在 Vision 2010 发布会上,该作正式确定为《莱顿教授 VS 逆转裁判》,对应平台为 3DS。

日野晃博透露,因为 Level-5 非常喜欢“《逆转裁判》系列”,因而希望自己的莱顿教授与成步堂龙一来一次梦幻共演。Level-5

方面先做了一个初步企划书,然后找到了 Capcom,本来没指望 Capcom 会答应,没想到很顺利地就签署了合作协议。本作的剧本由“《逆转裁判》系列”制作人巧舟负责,他表示不管是喜欢《逆转裁判》还是喜欢《莱顿教授》的玩家,都可以在本作中找到自己喜爱的内容,本作“将超越所有人的期待”。

本作以神秘的异世界为背景,游戏舞台是幻想与现实交错的中世纪城市“迷宫城”,而游戏的主题是中世纪欧洲著名的“魔女审

■莱顿教授与成步堂龙一来到了神秘古堡外。



判”。莱顿教授与成步堂龙一因为未知的原来到这里。这座小镇总是发生不可思议的事件,而主宰小镇的是究极的犯罪者“叙事人”,他用笔来编写故事,并使之变成现实……

本作的系统详情与发售日期未公布,可以确定的是游戏将融合《莱顿教授》的解谜要素与《逆转裁判》的法庭辩驳系统。



▶魔女审判庭上的推理对决!



3DS《莱顿教授与奇迹之假面》明春发售

日野晃博表示,截至 2010 年 9 月末,“《莱顿教授》系列”累计销量已经超过 950 万套,千万大关指日可待。首次在 3DS 上登场的《莱顿教授与奇迹之假面》号称是系列的“新次元”,该作原本是 NDS 游戏,在今年 E3 展期间宣布转为 3DS。

现场公布了一个演示 DEMO,刚开始是 2D 角色出现在 3D 世界里,看起来就像人物漂浮在场景中。紧接着,莱顿与卢克以 3D 的形象登场,卡通渲染的人物建模似乎是采用了与《二之国》相同的技术。在人物对话场面也使用了立体游戏的纵深效果,对话框、人物与背景具有强烈的层次感。

除了画面 3D 化外,本作的操作系统也有一

定的变化。你可以把 3DS 的下屏幕当作笔记本的触控板一样进行操作,而不是直接点击画面中的物体。你可以调出画面上方的放大镜,然后在

下屏幕滑动,就可以移动放大镜将不同的角落在上屏幕放大显示。本作还有全新的解谜系统,有丰富的解谜小游戏等待玩家。



■全 3D 的对话场面将充满层次感。



■部分迷你游戏将活用 3D 视觉效果。

豪华阵容打造 3DS 《奇幻生活》

在去年的“Level-5 Vision 2009”期间曾经公布了一款类似于《动物之森》的生活模拟游戏《奇幻生活》(Fantasy Life),在这次发布会中确认该作平台将转为 3DS,预定 2011 年发售。日野晃博表示,本作就是 Level-5 所提议的“RPG 的进化形态”。

Level-5 为本作定义的游戏类型是“慢生活 RPG”,负责游戏制作的是《Mother 3》的开发商

Brownie Brown,《最终幻想》御用插画师天野喜孝将为本作设计插画,而植松伸夫为本作创作了 21 首“生活歌曲”。游戏中根据玩家的故事进行程度,总共会有 20 个“小结局”,每个小结局都有一首结尾曲,全部由真人演唱,另外还有一首整个游戏的主题曲,这些曲目全部由植松伸夫创作。

游戏发生在 Fantazeal 大陆,远古寓言中关于世



■多人游戏将会是本作的重点。

界末日的征兆已经出现,然而居民们仍然毫无警觉地过着他们的慢节奏生活……游戏中提供了 20 种职业给玩家选择,比如学者、裁缝、农夫等,玩家可以订制自己的角色形象。根据所选的职业,展开对应的任务,进行到一定程度后迎来“小结局”。在小结局之后,会有更重大的事件等待玩家。本作将活用 3DS 强大的无线通信功能,可以邀请朋友到自己的“多利波奇大陆”一起冒险,或者通过 Wi-Fi 连线到“敏纳狄大陆”游玩。在玩家交流部分的系统设计有点类似于 NDS 的超人气游戏《朋友聚集》。



■选择农夫职业是不是就变成《牧场物语》了呢?



■每一段故事都有自己的小结局和动听的歌曲。

《时空旅行者》,下一个百万大作?

今年 4 月 Level-5 公布了一款新作名为《时空旅行者》(Time Travellers),当时并未确定平台。本次发布会正式确定这将会是一款 3DS 游戏,本作的导演是《428》、《金八先生》等游戏的制作人石井次郎,制作人由日野晃博亲自担任。

本作的主角是对未来了如指掌的恐怖分子 Skeleton,女主角是同样知晓未来的新道みこと。这是一款“时空旅行悬疑游戏”,有着恢弘大气的世界观。日野晃博表示,这是一款有着极高自由度,同时又是通过剧情推动的游戏,目标销量是 50 ~ 100 万。

■在少女面前的未来世界已是一片废墟。



名角云集!《酒店小姐 3DS》

Level-5 的手机游戏门户网站ROID上,有一款备受欢迎的育成模拟游戏《酒店小姐》,该作确定将会以 RPG 的形态推出 3DS 版,预定 2011 年发售。日野晃博表示,本作拥有能成为业界话题的超豪华角色阵容,可以说是角色游戏业界的《超级机器人人大战》。

《酒店小姐 3DS》与原作相比会强化故事性,画面也会大幅进化,收录了超过 1000 种的服装与饰品。玩家扮演的是一位酒店小姐,目标是



■鲁邦三世也来夜店消遣了。

成为新银座的头号花魁。在取悦客人的同时,她将会逐渐被牵连到“关乎世界安危的大事件”。利用触摸屏功能,玩家可以对人物进行更直观的直接触控,视觉效果全面 3D 化。手机版原作受欢迎的主要原因是

有大量动漫作品中的著名角色前来客串,本作也不例外,目前公布的角色包括:《黑色推销员》的丧黑福造、《上班族金太郎》的矢岛金太郎、《鲁邦三世》中的鲁邦三世和峰不二子、《交响情人梦》的千秋真一等等。

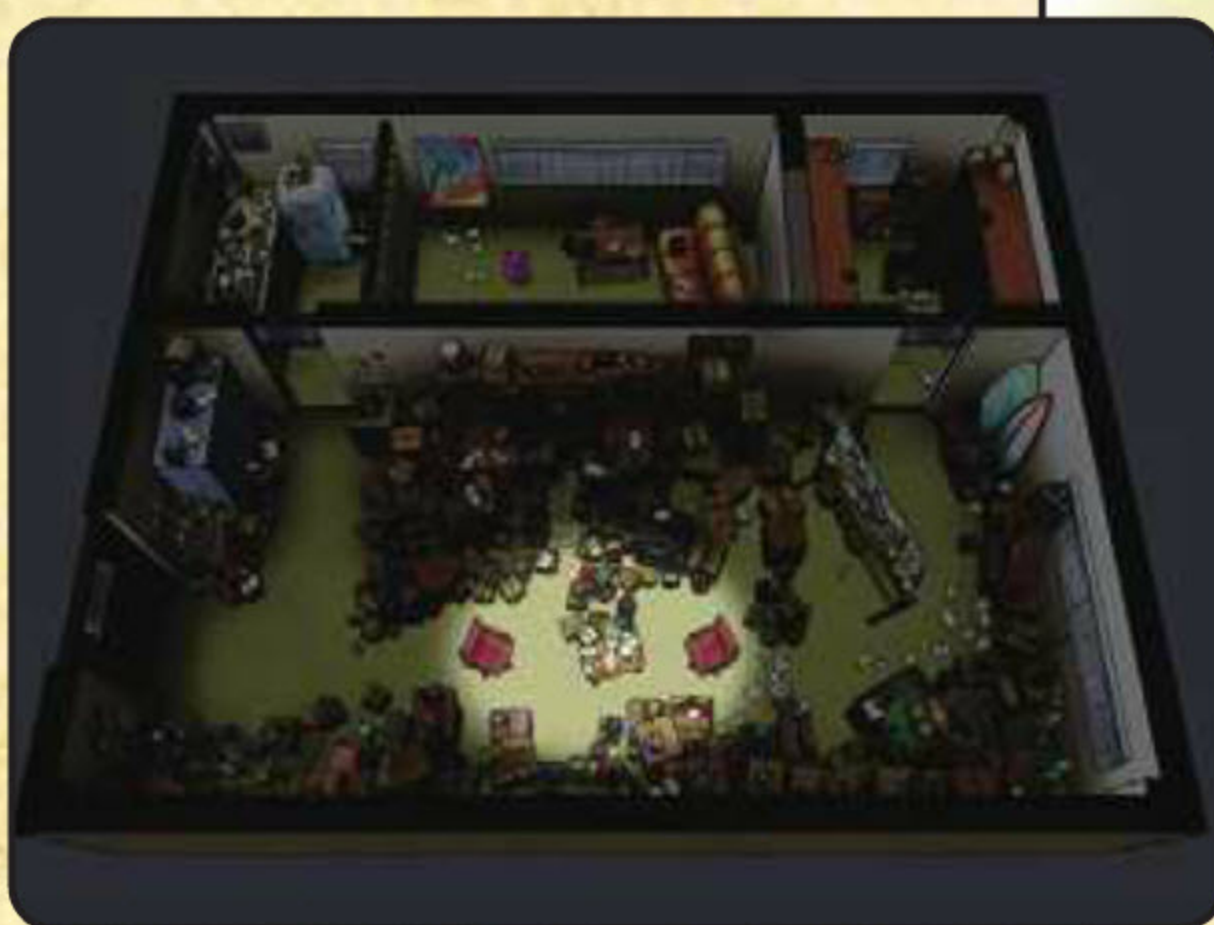


■由于类型变成了 RPG,本作的剧情将会更丰富。

NDS 《最终调查室》明春发售

去年公布的 NDS 新作《最终调查室》(Mystery Room)没有在今年 TGS 展露面,当时有人担忧该作已经被取消,不过目前已经确定其将于明年春季发售。

游戏围绕布鲁斯特侦探事务所的天才侦探 Poccho 和 Sly,他们在关起门来的“最终调查室”(又叫 Mystery Room)进行案件推理,根据其他侦探收集到的信息找出线索。玩家可以选择想要调查的案件,听完关于案子的汇报之后,整个游戏都在最终调查室内进行。尽管如此,通过“影片剪辑”系统,可以将推理的结果剪辑还原成案发时的情形,游戏场景绝不会单调枯燥。本作的音乐由《伊苏》、《世界树的迷宫》等游戏的古代佑三制作。



◀整个游戏都是在资料堆积如山的密室内进行案件推理。

魔导士之杖与魔法之书

格罗内尔的国王喵达尔 14 世在奥利弗的帮助下取回了被暗之魔导士夺走的“心之碎片”，为了表示感谢，他将魔法之杖赠送给奥利弗并教会他冰冻的魔法。魔法书中所记述的魔法，玩家并非可以在游戏中任意使用，有些需要奥利弗成长至一定阶段才能使用，而另一些则与剧情相关，会随着故事的发展自动习得。

▼游戏中的关键道具——魔法书。



▲猫国王的意外礼物让奥利弗的冒险之旅发生巨大的转变。



二之国 漆黒の魔導士	Level-5	角色扮演
NDS 二ノ国 漆黒の魔導士 预定2010年12月9日发售 无对应周边	1人	日版 6800日元 对应玩家年龄：全年齡

由日野晃博监督、吉卜力制作动画、久石让制作音乐的梦幻之作——《二之国》自公布以来便受到玩家的高度关注，自去年和今年的TGS放出NDS版《二之国 漆黒の魔導士》试玩之后，本届“LEVEL5 VISION 2010”也公布了游戏的最新情报。这款潜力之作的魅力到底在何处，下面就请大家跟随小编一起进行游戏发售前最后的前瞻吧。

奥利弗与西兹库的冒险

故事提要 奥利弗本是生活在一个名叫“霍特罗德”的小村子里的普通少年，自从深爱的母亲娅莉不幸去世后便一直独自生活。某天，一个自称西兹库的妖精突然出现在奥利弗的面前，西兹库叙述自己来自名叫“二之国”的魔法世界，因为被邪恶的暗之魔导士施咒所以变成了现在的这副模样。他还告诉奥利弗，现实世界与二之国是彼此连接的，只要帮助与娅莉共有灵魂的二之国贤者阿莉西娅，奥利弗的母亲娅莉便会复活。于是，我们的小小主人公便踏上了魔法王国的冒险之旅——



合成魔人——阿拉丁?



合成系统一直是L5推出的游戏作品中不可缺少的精髓，本作也同样不例外。在港口城市比基尼，奥利弗从露天商贩那里购入了据称是王室专用的合成釜，只有心灵善良的魔法使才能使用它。不过想要使用这口神奇的釜并没有那么简单，除了要书写正确的咒文打开釜盖，西兹库还要完成合成魔人的试炼。一旦掌握合成的秘诀，奥利弗的冒险也会变得轻松许多。



冒险的场所

沙漠王国 由于攻击魔法被暗之魔导士封印，想要习得更强大的魔法，奥利弗必须去拜访贤者索伦。不过这位贤者居住在沙漠之国——巴巴纳西尔王国，需要穿过格罗内尔南部的大森林才能到达，迎接奥利弗与西兹库的将是前所未有的挑战。

■巴巴纳西尔的王都宛如沙漠中梦幻的绿洲。



港口之町 在巴巴纳西尔王国，奥利弗在港口城市比基尼遇到了活泼开朗的少女玛尔。比基尼是一座商业贸易非常发达的城市，这里还有一条奇怪的规定——但凡到达这里的旅行者，必须和当地的居民一样穿上清凉的泳装，这个习俗似乎非常有情调。

■在港口之町藏有关于魔法的秘密。





11A

总第261期

COVER STAFF

封面用图:《征服》
封面设计:一刀

©SEGA

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。

焦点	1	黄金眼	14
游戏情报站	7	新作短波	20
排行榜	12	PS电玩大本营	24

游戏情报站要闻

Kinect广告费超5亿美元, 超越主机首发	7
《真·三国无双6》正式公布!	7
Move欧美热销, 各地供不应求	8
《GT赛车5》再次延期, SCE请求原谅	9

前线狙击

高达无双3	16	异世纪传说 携带版	19
马里奥对大金刚 突击迷你大陆			18

P1 焦点



新闻
资讯
NEWS & PREVIEW

Level-5 Vision 2010召开, 3DS大作群亮相

P25 攻略透解



荣誉勋章

P30



征服

P38



辐射 新维加斯

实用
技术
GUIDE & FAQ

P47



世界足球 胜利11人
2011

P54



火影忍者-疾风传
终极忍者风暴2

攻略透解

荣誉勋章	25
征服	30
辐射 新维加斯	38
世界足球 胜利11人 2011	47
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	54

特快专递

星之卡比 毛线史诗	68
-----------	----

研究中心

核石之王	70
恶魔城 暗影之王	76
游戏进行时	66
游戏3.0	85



读编
交流
EDITOR & READER

天下聚会	99
编辑部落	100
游风艺苑	102
读编往来	103
小编寄语	103
发售表	110

收藏者:

收藏日期:

P88 特别企划



马里奥诞生25周年纪念特企

马里奥大叔, 生日快乐!

多边共享区	86	特别企划	88	自由谈	96
-------	----	------	----	-----	----

游戏
文化
GAME & CULTURE

P96 自由谈



为中国游戏业正名
《FF14》被引进大陆有感

型 动创造未来

中国移动Mobile Market
百万青年创业计划火热招募中



AD-M-000-031

M-ZONE
动感地带

我的地盘 听我的

从这个九月开始你的新选修课，从培训到实战，一个有趣而充满想象的创业平台为你展开，我们需要你的M一个想法，M一个创意，和M一个不甘平凡对未来躁动不已的你，为期半年的时间里，为自己创一个未来。中国移动Mobile Market百万青年创业计划正在火热招募ing.....

“移动创业之星”，是不是该问自己why not me？

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

作品类型： 创意类作品；软件游戏类作品；

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

郑重声明

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

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

- 莱顿教授VS逆转裁判 光盘
- 莱顿教授与奇迹假面 光盘
- 奇幻生活 光盘

ARC

- 打击者1945 II 光盘

NDS

- 超级化石挖掘者 21
- 黄金的太阳 黑暗黎明 光盘
- 马里奥对大金剛 突击迷你大陆 18

PS3

- MMA 光盘
- 刺客信条 兄弟会 光盘
- 地球防卫军 昆虫杀场 23
- 电子争霸战 进化 光盘
- 恶魔城 暗影之王 76
- 辐射 新维加斯 15 38 光盘
- 高达无双3 16
- 荒野大救赎 光盘
- 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 14 54 光盘
- 精灵 阿瓦隆传奇 23
- 量子论 66
- 派对总动员 15
- 荣誉勋章 15 25
- 肉弹 光盘
- 三连星2 光盘
- 丧尸围城2 光盘
- 圣恩传说F 20
- 使命召唤 黑暗行动 光盘
- 世界足球 胜利11人 2011 15 47
- 星球大战 原力释放 II 光盘
- 征服 14 30 光盘
- 致命格斗 光盘

PSP

- DJMAX 携带版3 15
- 化身物语 22
- 怪物猎人 携带版 3rd 67 光盘
- 核石之王 15 70
- 梦幻之星 携带版2 无限 22
- 异世纪传说 携带版 19

Wii

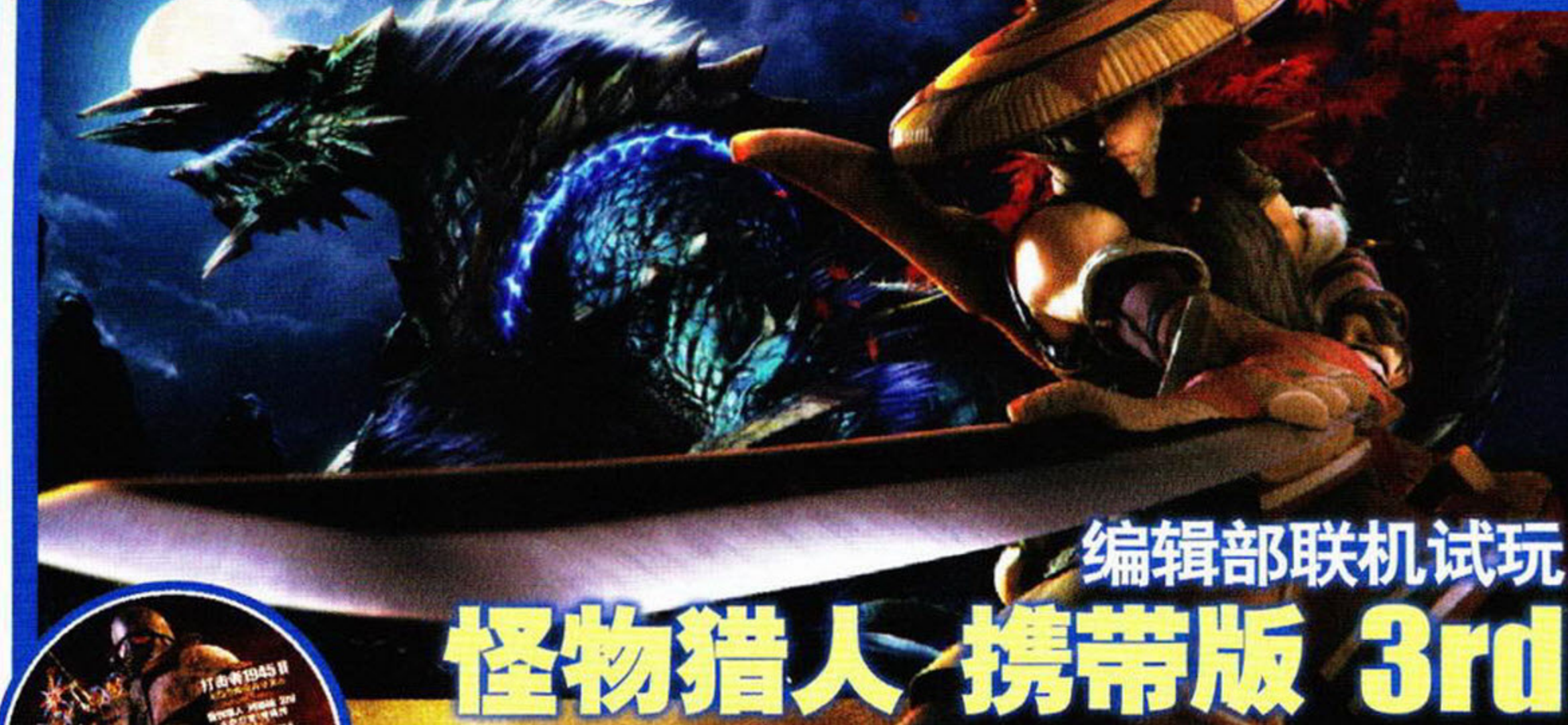
- 暗渠2 23 光盘
- 太鼓之达人Wii 大家来派对 3代目 21
- 星之卡比 毛线史诗 14 68
- 英雄不再2 光盘
- 最后的故事 光盘

X360

- MMA 光盘
- 刺客信条 兄弟会 光盘
- 地球防卫军 昆虫杀场 23
- 电子争霸战 进化 光盘
- 恶魔城 暗影之王 76
- 辐射 新维加斯 15 38 光盘
- 高达无双3 16
- 荒野大救赎 光盘
- 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 14 54 光盘
- 精灵 阿瓦隆传奇 23
- 量子论 66
- 漫画穿越者 光盘
- 荣誉勋章 15 25
- 三连星2 光盘
- 丧尸围城2 光盘
- 使命召唤 黑暗行动 光盘
- 世界足球 胜利11人 2011 15 47
- 星球大战 原力释放 II 光盘
- 征服 14 30 光盘
- 致命格斗 光盘

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容



编辑部联机试玩 怪物猎人 携带版 3rd



“莱仕达”天下聚会 成都站影像报道



打击者1945 II 热血最强 无伤禁保险高分演示



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 精彩演示



漫画穿越者 精彩演示



辐射 新维加斯



游戏广告欣赏 国人玩家自制超强PSN广告

- 特别收录**
编辑部精彩游戏试玩
怪物猎人 携带版 3rd
火影忍者 疾风传
终极忍者风暴2
漫画穿越者
星球大战 原力释放 II
“莱仕达”天下聚会成都站影像报道
热血最强
打击者1945 II
无伤禁保险高分演示
游戏广告欣赏
国人玩家自制超强PSN广告
SBK X | 跳舞吧 儿童版 | 石头时代
电影前线
Sucker Punch | 怪物 | 诺密欧与朱丽叶

- 新作影像集锦**
刺客信条 兄弟会
暗渠2
丧尸围城2 命运战士 技能包
使命召唤 黑暗行动
MMA
辐射 新维加斯
莱顿教授与奇迹假面
莱顿教授VS逆转裁判
奇幻生活
黄金的太阳 黑暗黎明
致命格斗
英雄不再2
荒野大救赎 僵尸梦魇DLC
肉弹
最后的故事
三连星2
电子争霸战 进化
征服
ENDING-SONG
剧场版 超时空要塞 边境 虚空的歌姬 插曲
ユニバーサル・パニー

本期光盘特别附赠
15首Gamehalo259 TGS2010梦想之旅游记全BGM合辑+
多边共享音乐共享

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

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



电影前线 诺密欧与朱丽叶



星球大战 原力释放 II 精彩试玩

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① **火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2** ② **动作** ③ **美版**
 ④ **多机种** ⑤ **NBGI** ⑥ **59.99美元**
 ⑦ **2010年10月21日** ⑧ **1~2人** ⑨ **11**
 ⑩ **对应机种为PS3及X360**

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

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

总顾问：李子奇
 社长：马力
 总编辑：司马
 编辑部主任：王义
 印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
 责任编辑：王梓
 责编助理：席嘉
 主编：马骏
 市场部主任：勾佳祺

编委：冯健 颜君
 王锐 惠江 浩
 龚诗钊
 组版：深圳市正方图文设计有限公司
 印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

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

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
 国内统一刊号：CN62-1137/TN
 订 阅：全国各地邮政局
 邮 发 代 号：54-98
 出 版 日 期：2010年11月1日
 定 价：人民币9.80元

游戏情报站

**NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM**

栏目主持 **星夜**

GAME NEWS STATION

硬件
HARDWARE

Kinect广告费超5亿美元，超越主机首发

PlayStation Move发售后取得了超越索尼预想的成功，而微软的Kinect业界关注度更高，微软也已经为首发做好了充足准备。据美联社报道，年末商战期间，微软向Kinect投入的广告预算高达5亿美元。Xbox国际营销部总经

理Robert Matthews说：“Kinect是Xbox历史上规模最大、综合程度最高的市场营销活动，比X360的首发更加隆重。”

2000年Xbox首发时，也准备了5亿美元的广告预算，但是其中有部分资金被用于Xbox发售后不久的突然降价，

单从广告费来说，Kinect创造了Xbox系列产品史上的新高。微软已经与汉堡王和百事可乐合作，将会有4亿罐的百事可乐被印上Kinect的广告，Kellogg的6000多万盒零食也将印上Kinect。在11月4日Kinect首发当天，将会有7000多家游戏店举办午夜首发活动。

由于Kinect的主要市场目标是那些较少接触游戏的普通消费者以及少年儿童，因此广告投放的媒体也比较大众化。Kinect将会在Nickelodeon和迪士尼的少儿节目中大量穿插广告，将会占领YouTube的主页。杂志广告有《人物》、《InStyle》等。微软还将在时代广场举办大型户外活动，闹市街头将随处可见Kinect的大广告牌。



DIGEST

本期大事记

10.14 NPD发布报告显示9月份Move在美国的销量不温不火，不过SCE表示欧洲区首月销量超过150万，美国首月发货量超过100万。

10.18 据美联社报道，微软将为年末商战期间Kinect的宣传投入5亿美元巨资，是Xbox系列产品史上最大规模的宣传造势。

10.18 Square Enix发布《最终幻想Versus XIII》的招聘启示，招募有X360游戏开发经验的制作人员，说明该作的跨平台成为可能。

10.19 苹果宣布上个财季iPhone销量高达1410万台，苹果的季度销售收入达到了史无前例的203.4亿美元。

10.19 Level-5 Vision 2010召开，一口气公布了5款3DS游戏，包括令人意外的《莱顿教授VS逆转裁判》、由NDS转移到3DS的《奇幻生活》和《莱顿教授与奇迹之假面》、《酒店小姐3DS》以及之前已经公布的《时空旅行者》。

10.23 Atlus母公司宣布上财年扭亏为盈，并公布本财年多款重点新作的销量目标。

10.26 Koei Tecmo召开新闻发布会，正式公布《真·三国无双6》的细节。

软件
SOFTWARE

《最终幻想Versus XIII》X360版开发中?

Square Enix曾经多次强调《最终幻想Versus XIII》将保持PS3独占，但是经历了《最终幻想XIII》美版跨平台和日版跨平台的两次“叛变”，谁也不敢相信SE的所谓保证。SE社长和田洋一曾经在投资者会议中说，正在考虑《最终幻想Versus XIII》跨平台的可能性。近日SE的一则招聘启事又引起了人们的注意。

SE招聘的是《最终幻想Versus XIII》的“战斗策划”，在职位要求中写道：有



开发3D动作游戏的经验，有关卡和战斗设计的经验，以及“有PS3或X360游戏的开发经验”。

从商业角度来说，《最终幻想Versus XIII》的跨平台似乎是SE的必然选择。《最终幻想XIII》的PS3版销量只有430多万，如果不是因为X360版补充了150多万套的销量，该作将成为《最终幻想VII》以来销量最低的《FF》正统续作。

软件
SOFTWARE

从天下三分到三国归晋! 《真·三国无双6》正式公布!

10月26日下午，Koei Tecmo如期举办了《真·三国无双6》的发表会，会上公开了大量游戏情报。

《真·三国无双6》和之前作品的最大区别就在于加入了晋势力，为此游戏增加了司马师(声优：置鲇



龙太郎)、司马昭(声优：岸尾だいすけ)两兄弟，会上公布的另一位新角色是关索之妻——鲍三娘(声优：野中蓝)，除了以上三人之外本作还有其他的新角色加入。本作将实现剧情和战斗的无缝衔接，武将每人可以携带两种武器上场作战，在战场上切换武器时可以发动特殊攻击。不过每名武将也都有自己的得意武器设定，装备得意武器时可以使用EX技。此外每名武将拥有两种不同的无双乱舞，无双槽也从历代的一条增为两条。

本作在日本为PS3独占游戏，会上还宣布本作将对应3D立体画面。游戏的发售日定于2011年3月，售



价为7200日元。会上Koei Tecmo还宣布，名为“吉本无双”的新企划已正式启动，中国今年上映的新《三国》也确定将进入日本市场。

新闻资讯

游戏情报站

NOTEPAD

硬件
HARDWARE

游戏业最强外敌! iPhone季度销售逾1400万台

HARDWARE



整个游戏业界都已经感受到来自苹果的巨大冲击。9月份,苹果CEO史蒂夫·乔布斯宣布,AppStore的游戏与娱乐软件下载量已经超过15亿,随着Game Center游戏服务的推出,iPhone与iPod Touch的游戏功能将受到越来越多用户的青睐,其主机本身的销量更是呈现出惊人的增长速度。

10月19日,苹果宣布上个财季短短3个月内iPhone就销售了1410万台,比去年同期增长了91%。要知道夏季本是此类电子产品的淡季,能在

淡季实现如此惊人的销量,接下来年末商战的旺季期间,iPhone的销量将会达到一个非常恐怖的数字。另外在上季度iPod(含Touch)也销售了905万台,同比提高11%。iPad也是处于供不应求的状态,上财季共销售419万台。自从3月份发售以来,iPad累计销量已经达到750万台。

由于旗下产品的全线热销,上个财季苹果公司实现销售收入203.4亿美元,同比大幅增长67%。净收入也提高了70%,达到43.1亿美元。

新闻资讯

游戏情报站

硬件
HARDWARE

Move欧美热销,各地供不应求

HARDWARE

美国权威统计机构NPD于10月14日发布了9月份美国的游戏销量报告,其中显示由于PlayStation Move的发售,9月份美国游戏周边销售额提高了13%,但是报告中并未给出Move的实际销售数据,SCE方面也没有透露。Wedbush Morgan证券著名分析师Michael Pachter表示,Move在美国的销售情况不温不火,销量约为30万套,其中包括随主机同捆的版本。不过在Wedbush的最新报告中指出,Move在今年假期将会有强劲的销售表现。

同时SCE欧洲分公司总裁Andrew House对彭博财经社透露:“Move发售第一月销量非常强劲,仅在欧洲地区就销售了150万套。”SCE欧洲分公司的业务涵盖范围还包括中东、非洲和澳大利亚。Andrew表示,由于市场反应太热烈,产能很可能会跟不上,他说:“初步销售反响远远超出了我们最初的计划,我们可能会加快生产。”

SCE美国分公司虽然没有公布销售数据,不过之后不久宣布Move的首月发货量超过100万套。SCEA表示市场的消化速度非常快,“消费者表现出广泛的兴趣”。SCEA总裁Jack Tretton表示,市场需求量“强烈得令人难以置信”,他还告诉路透社Move的需求量轻而易举地超过了供应量。从一些在线商城的供应情况来看,GameStop、亚马逊、Target等店的Move供应量充足,但沃尔玛、百思买等已经开始缺货。



老实说我们是故意制造话题,比起制作其他形象的但丁,这样更能大大提高游戏的曝光度。



Capcom美国分公司战略规划与市场发展部副总裁Christian Svensson日前承认,《鬼泣》新作中但丁形象的彻底改头换面是Capcom的一种宣传手段,Capcom早就猜到了玩家会有激烈反应,这么做就是为了炒作。

我们认为标清游戏的时代马上就要结束了。



9月份,Wii在美国仅销售25.4万台,同比去年降低了45%。对此Wedbush Morgan分析师Michael Pachter认为,Wii急速没落的原因是高清游戏已明显成为主流,标清游戏即将退出历史舞台。他还认为任天堂错失了推出Wii高清版重振旗鼓的机会,如今Move和Kinect来势汹汹,任天堂即使推出高清主机亦于事无补。

业界声音

《恶魔之魂》助Atlus扭亏为盈

Atlus母公司Index Holdings宣布其上财年销售额从27.3亿日元提高到33亿日元,并且从1亿日元的净亏损转为4.4亿日元的净利润。Index表示美版《恶魔之魂》的热销是业绩提升的主要原因。

《凯瑟琳》发售日

Atlus宣布PS3/X360诡异新作《凯瑟琳》将于2011年2月17日发售,定价为7329日元。Atlus表示希望本作销量可以超过15万套。



日本玩家半数支持3DS售价

3DS价格公布后,立刻有日本媒体进行市场调查,结果认为其售价合理或者“便宜”的不到两成。这可能是因为其调查对象并非核心玩家。最近日本《FAMI通》杂志对其读者进行了调查,结果51.3%的玩家认为其价格合理,认为价格合理的零售商更是占到了60.6%。

《MHP3》Hori周边套装

Hori宣布将于12月1日为《怪物猎人 携带版 3rd》推出一款周边四件套,包含PSP-3000保护壳、UMD盒、腕带和一组贴纸,定价为2680日元。



小岛秀夫新作启动

小岛秀夫最近在博客中透露,下一款打上“小岛秀夫作品”名号的游戏近日刚刚举行了第一次会议,参与会议的有10人,其中包含《潜龙谍影 崛起》的开发者。

Chunsoft《我爱丧尸》公布



Chunsoft最近公布了一款另类新作《我爱丧尸》,预定2011年1月在NDS上推出。故事讲述有人用毒气将农场中的人们都变成了丧尸,玩家要带领他们到附近城镇复仇。你可以在屏幕上画线指引丧尸的前进路线,看到敌人时丧尸会自动攻击,如果看到可爱的动物,他们就会因为太喜欢而停止攻击。

《太鼓之达人》转型聚会游戏

NBGI宣布12月2日发售的《太鼓之达人Wii大家的聚会 3代目》将支持四人玩,可以组队进行表演。通过游戏中的“梦幻太鼓乐园”可以进入多人聚会游戏,有7种游戏可选。



新闻短波

INFO

平板电脑冲击家用机

美国IT研究机构Gartner最近发表了一份研究报告,其中指出在iPad的推动下,今年全球平板电脑销量将会达到1950万台,之后将呈直线上升趋势,明年销量可达5480万台,到2014年将形成每年2亿台的惊人规模。Gartner认为,平板电脑将会对目前的家用游戏机市场造成强烈冲击。

PS3 Torne装置大热销



据日本《产经新闻》报道,索尼在日本推出的Torne数字录像装置销量已经超过42万台,预计很快会超过50万,索尼表示近期将会为Torne提供新功能。

软件
SOFTWARE

《GT赛车5》再次延期，SCE请求原谅

SOFTWARE

《GT赛车5》因为无数次延期而令全球玩家一次又一次的失望，网友干脆将其戏称为《延了又延5》。正当玩家开始相信《GT赛车5》真的要在11月2日发售时，SCE再次传来噩耗——《GT赛车5》将再次延期到“今年假期”发售，具体时间未定。SCE的官方博客中说：“我们对GT迷表示诚挚的歉意，制作人山内一典与Polyphony Digital的团队希望确保开发一款完美无瑕的赛车游戏，所以我们相信这款充满野心的游戏发售时，将会超越大家的期待。”

《GT赛车5》再次延期的消息公布后，全球“GT迷”义愤填膺，有人对Polyphony Digital的开发效率近乎绝望，有人断言《GT赛车5》会一直延期到PS4发售。不管怎样，Polyphony的声誉已严重受损。不过延期声明公布后不久，有业内人士声称《GT赛车5》其实原本已经制作完毕并进厂压盘，没想到最近PS3遭到破解，而《GT赛车5》是使用3.41的软件开发工具包制作，为了避免被破解，只有将《GT赛车5》改用3.50系统的工具包重新编译，但是这样一来就要推迟两三周的时间，而且之前压制的几百万张光盘就此报废，索尼

必须重新压制700万张光盘。

除了延期外，山内一典本人最近还因为另外一个问题乞求玩家原谅。他说：“在一些条件都碰到一起时(尤其是天气效果)，游戏可能会偶尔低于60fps的帧率，关于这一点，我乞求大家能够谅解。”其实，我们相信对所有玩家来说，比起日复一日、年复一年的延期，这一点小小的帧率问题实在是不算什么。



比起微软，我认为近期苹果给我们造成的损伤会更大。

与岩田聪一样，美国任天堂总裁雷吉也认为苹果才是任天堂的大敌，虽然近期X360在美国销量持续大幅领先于Wii，雷吉却更关注苹果的动向。

业界声音

特报
SPECIAL

世嘉与白金有望继续合作

日前白金工作室社长稻叶敦志在接受

PLATINUM
GAMES INC.

英国《Develop》杂志采访时表示，随着《征服》的发售，当年世嘉与白金工作室签订的4款游戏发行协议已经到期，由于合作得非常顺利，目前他们已经在与世嘉商讨续约事宜。

稻叶敦志表示，在与世嘉的合作中，最吸引白金工作室的是世嘉给予他们充分的自由，让他们能够开发任何自己想做的游戏。当初他们也找过其他很多家发行商，而只有世嘉提供的自由度最高。

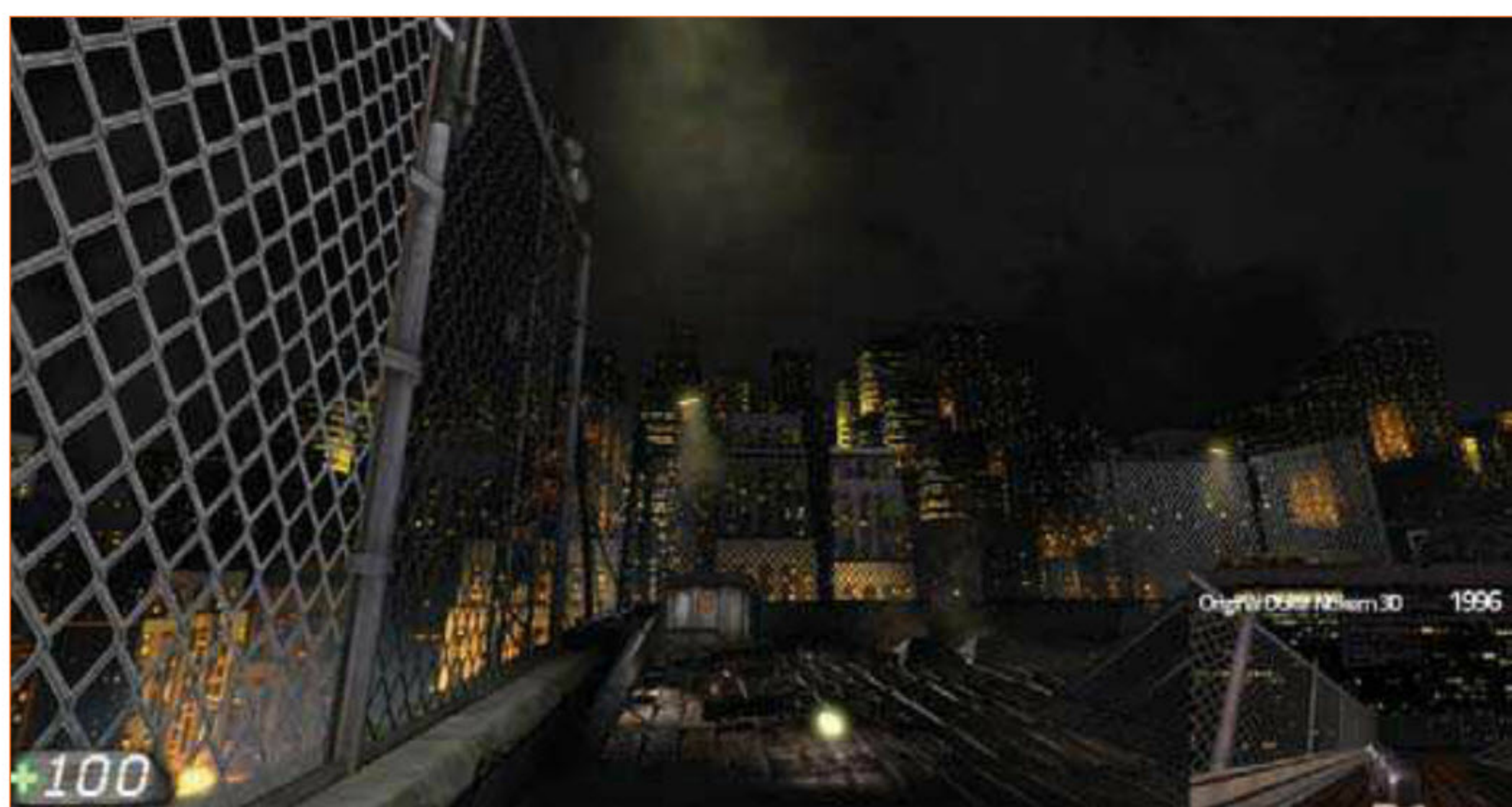
新闻资讯

游戏情报站

软件
SOFTWARE

玩家重制《毁灭公爵3D》重制版，获官方批准

HARDWARE



最近在Gearbox的官方论坛上，一位名叫Fresch的用户宣布其已经获得Gearbox的官方授权，由其带头开发的《毁灭公爵 次世代》(Duke Nukem: Next Gen)将加速制作。Fresch此前使用虚幻引擎3制作了一个《毁灭公爵3D》重制版的“测试地图”，在论坛上发布后引发强烈反响。于是Fresch联络了《永远的毁灭公爵》的主要制作人George Brassard和Scott Miller，他们也对Fresch做出来的游戏效果非常惊讶。紧接着，接手《永远的毁灭公爵》的Gearbox工作室也注意到

这款游戏，副总裁PJ Putnam向版权方Take-Two说明了详情，并顺利取得授权。

在过去十几年来，不断有狂热粉丝尝试将《毁灭公爵3D》重制，但是当时3D Realms对版权管得很严，所有重制项目都因为版权问题而无法延续。这次《毁灭公爵 次世代》的出现是同人游戏获得官方批准的罕见案例之一。由于是不以营利为目的的同人游戏，《毁灭公爵 次世代》完成后将免费在网上发布。完整版中将包含三个章节的单人游戏和一个多人游戏模式。



《索尼克》超强同人作

这是由《索尼克》的两位狂热爱好者开发的同人游戏(Sonic Fan Remix)，画面全面超越了世嘉正在开发的《索尼克4 第一章》，当今技术派粉丝们力量着实令人敬佩。



徒手斗丧尸



祝：智利矿工获救

《如龙 终焉》并非纯粹的动作射击游戏，系列熟悉的战斗系统依然存在，还可以拿起路边的垃圾桶、自行车、广告牌等当武器。而且由于对手是丧尸，所以血腥程度提高了许多。

智利矿工终于重见天日，在全世界瞩目的同时，NBGI趁机放出了这起事件的纪念壁纸，说是对那些救出矿工的真正的钻子先生们致敬，但是却指责为借机宣传他们自己的钻子先生。所以没多久NBGI就撤下了该纪念壁纸，并发表致歉声明。

图说新闻

SCENE



《洛克人DASH3》女主角大赛

Capcom举办了3DS新作《洛克人DASH3》的女主角投票活动，截至10月20日，小牧伸介设计的这名女主角获得了最高的投票数，确实是越看越有女主角的味道。

SCENE



纱迦视点

去年 Activision Blizzard 的大嘴巴老总透露出要考虑推出一款网游版《使命召唤》，此言一出立刻引发了玩家的关注，只是由于随后的IW小组叛逃事件转移了大众的注意力。《使命召唤》进入4代之后，其网战的魅力是无庸置疑的，就连《光环》也得退避三舍。沉迷于《使命召唤》网战的玩家对于纯网战的《使命召唤》当然很感兴趣，有不少玩家在IW的官方论坛上将自己认为应该增加的内容贴了出来。不过很少有人会想到：Bobby Kotick 的原意也许只是删掉一些东西，例如完整的单机模式……

■网络：救世主

在X360推出之前，尽管PS2上有《生化危机逃出生天》这样的网络游戏，Xbox LIVE在Xbox时代便已诞生，但家用机市场仍可以说是单机的天下。进入本世代之后，随着主机性能和网络环境的改善，网络的重要性开始凸现出来。经过一段时间的观察，广大第三方发现，以往令其头痛的盗版和二手问题，在网络面前均可得到不同程度的解决。

如今虽然X360和PS3均已被破解，但破解后的X360上网会被BAN机，而破解后的PS3更是不能联网。更新、升级、DLC、追加成就……一系列和网络相关的要素让盗版用户无法玩到游戏100%的内容，同时频繁的主机硬件更新又能不断应对日新月异的破解形势。而玩家方面对于DLC这样的要素也从过去的深恶痛绝到了可以接受，因此现在的游戏都敢堂而皇之地在标题画面下列出DOWNLOAD CONTENT的选项。而针对二手问题，厂商们的对策是初回下载码和联机码。这两样法宝的成本几乎为零，但就是能让玩家在抛售二手游戏时再三掂量，当然这些内容是在PSN和Xbox LIVE上下载的，只是你需要花费真金白银去购买，而且联机码还是绑定帐户的。

不过上面说的这些措施还不算最有效的，最有效的做法当然就是增加网络模式的内容。如今几乎所有的枪球游戏都有了网络模式，动作游戏也在全面向网络看齐。如今虽然大部分游戏都会在封面上写“对应PLAYSTATION NET-WORK/Xbox LIVE”，但实际上不少都只是指你

可以在网上下载相关的影像图片而已，但再过一两年，这句话的含义恐怕就真是指游戏有实实在在的网络模式了。

■重生的《荣誉勋章》

尽管广大厂商对于网络的好处已是心领神会，但是单机的分量在绝大多数厂商心目中依然是最重的。因此像《使命召唤》这个级别的游戏，也不得不花巨大的人力物力来制作一个精彩绝伦的单机模式，其结果就是便宜了盗版用户，而且也未必得到好评（例如《使命召唤 现代战争2》的单机剧情）。Bobby Kotick说要制作只有网战的《使命召唤》时，其原意也许就是要去掉单机模式而已，只是他没能将其付诸行动，不过EA已经很明显地开始行动了。

蛰伏多年的《荣誉勋章》新作目前正在全球热卖中。《荣誉勋章》的大卖有多方面原因，包括系列多年的死忠支持、强大而到位的宣传手法、借鉴于《战地》系列的网战模式等等。不过本作在全球媒体中的评价并不高，在GAMERANKING网站，X360版的全球媒体平均分只有75.18%，PS3版只有74.83%，其原因就在于乏善可陈的单机模式拖了后腿。各家媒体打的分数有较大差异，只因对单机模式重要性的认知不同。其实EA这回完全可以把单机模式做得更好，仅从单机模式和网战模式的画面差异上就能看出EA并未使出全力。EA只是以强调真实性来介绍《荣誉勋章》的单机模式特点，但明显没有被广大媒体所认可。不过EA在网络内容上花了不少精力，除了有联机码的限制之外，更将一级战士模式设定为必须联网才能进行。《荣誉勋章》重网络轻单机的做法，或许只是因为要抢在《使命召唤 黑暗行动》之前上市，但从目前来看这一做法无疑是明智的。很快就要发售的《刺客信条 兄弟会》也是

采用类似的做法，值得关注。

过几年后我们回头再看这一作《荣誉勋章》，也许会将其视为值得纪念的一作，因为它标志着厂商们对单机模式的态度已经发生了微妙的变化。也许从明年开始，玩家间类似这样的对话会越来越多：“这一作单机流程做得太差了，还不如前几作。”“网战才是重头，单机只是赠品，赶快上网打吧。”

■挣扎的《征服》

尽管网络的重要性越来越大，但如今纯单机游戏还是大量存在的，例如白金工作室的新作《征服》，目前在全球媒体中获得了如潮好评。三上真司出品的游戏历来都有不错的评价，《征服》从一开始公布就宣布游戏只有单机模式，而实际游戏也的确如此，唯一对应网络的内容就是排行榜。不过在游戏发售前某美国著名游戏杂志就爆出该作通关仅需4个小时的传闻，对一直关注该作的玩家造成了极大的震撼。极短的流程对于一款纯单机游戏来说无疑是致命的，三上真司的神作《生化危机4》之所以受到全球玩家追捧，很大程度上就是因为拥有十来个小时长度的精彩流程。白金工作室的几位高层对于此评价非常不满，以各种方式在网络上发表了自己的感想。

事实上4小时通关《征服》的确是有些言过其实，但不可否认的是《征服》的流程确实不长，正常人普通难度第一次通关大约在6小时以内，而游戏通关之后的隐藏要素就只剩最高难度和6个挑战关了。对于喜欢挑战的人来说《征服》也许够他们研究上大半年的，但游戏还应该设置更多为轻度玩家安排的隐藏要素，在这一点上《征服》就不如同门的《猎天使魔女》做得好。更让人目瞪口呆的是游戏的结局，虽说在结局留下伏笔是很常见的做法，但对于一款流程不长、剧情不算上佳的原创游戏来说，采用这种做法确实让人不解，更会让掏钱买游戏的死忠有上当之嫌。

虽然很多玩家（包括我）都希望《征服》能够大卖，但不管从哪个角度来看，《征服》不像是一款能够大卖的游戏。游戏从公布到发售的时间还不到一年时间，游戏内容不够丰富的原因就在于时间太紧，对于白金工作室这样的业界新丁来说，如果一款游戏的制作周期太久，就有可能造成资金链断裂的严重局面，以前的Grin就是这么倒掉的。《征服》从游戏素质来说可挑剔的地方不多，但从商业角度来看的话破绽就太多了。不过对于玩家来说，这样优秀的纯单机游戏是相当珍贵的，也是游戏业界不可或缺，因此值得我们去支持。





九兵卫视点

其次，同样是4人联机游戏，两部作品对团战的着重点也有所不同。《怪物猎人》着重于多种武器之间的战术配合。因为每一种武器具有鲜明的个性，团战中体现的作用也天差地别。如何在众多武器的配合中找准自己的岗位提高效率是团战的重点。而《噬神者》团战的互动性比《怪物猎人》强。连结救援、神机连结解放等系统的存在使玩家无法顾着自己一人安危，逞个人英雄主义就能了事，帮同伴提升战斗力、救护同伴也是团战中非常重要的一环。相对的，武器特性不如《怪物猎人》表现的明显，导致团战值得研究的空间不如《怪物猎人》。



■温暖期即将到来

庆幸的是，温暖期的到来将比我们想象中的快很多。从公布到正式发售，仅仅相隔半年时间，《MHP3》没有而且也不需要太长的宣传周期。为了赶在年内发售，老卡不惜牺牲了日本掌机游戏市场的黄金销售旺季（每年3月、9月的开学），开发团队面临的压力想必也很大。今年的TGS刚刚结束不久，《MHP3》火热的试玩现场让Capcom宽心不少，于是趁热打铁仅仅一个月之后就在PSN上放出面向一般玩家的免费试玩版，试玩版放出下载的时间为10月13日，而紧接着10月14日恰恰是《核石之王》的发售日，其中的用意不用说大家也懂。

再说游戏本身，《MHP3》并非《怪物猎人3 tri》的移植，或者换个更明确的说法，《MHP3》几乎修正了前者中所有倍受玩家诟病的缺点，例如被取消的武器、拖沓的海战、消失的亚种等等。游戏中原创怪物的种类、各种武器的新招式同样让猎人众眼前一亮，这才是我们想要的《怪物猎人》。面对即将到来的温暖期，每个猎人都摩拳擦掌，狩猎解禁前的兴奋与紧张感是其他即将发售的游戏所无法比拟的，2010年末日本游戏市场的王者注定只有一个——《MHP3》。

怪物猎人 携带版 3rd

モンスターハンターポータブル 3rd

■ PSP ■ Capcom

■ 2010年12月1日发售

当读者看到本篇“视点”时，距离《怪物猎人携带版 3rd》正式发售应该还有一个半月。第三次全民狩猎时代的大幕即将拉开。

■漫长的寒冷期

2008年3月27日至今，以PSP掌机为狩猎工具的猎人军团迎来了有史以来最长的寒冷期。造成这一奇特现象的既非自然规律所致，也非出自猎人们的主观因素，罪魁祸首只有一个——MH造物主Capcom的为商之道。

不用想都知道，《怪物猎人 携带版》（以下简称《MHP》）只要一出必然会引发巨大的轰动，随之而来的商业收益更是无可估量，如此简单的道理，如此顺理成章的赚钱机会，为何Capcom熟视无睹？当然不是因为开发难度高，而是决策者“脑筋”太顽固。在这两年多时间内，PSP的软件销量大幅增长，硬件普及率更是呈倍数增长；赤裸裸效仿《怪物猎人》的作品层出不穷，先是销量轻松过50万《噬神者》，然后是SE的《核石之王》，甚至连《噬神者》续作都要发售了，《MHP3》还是千呼万唤“不”出来，眼看着市场被其他竞争对手蚕食，猎人们如坐针毡，老卡倒是完全不介意。在这两年多时间里，《MHP2G》销量近300万，廉价版也卖过百万，即便这样还是满足不了玩家的需求，甚至连《MHP2G》的“再廉价版”销量都在近日轻松突破50万。连一款长达两年多几乎未曾从周间销量前20跌落的游戏都不推出续作，怎能不激起支持老卡的玩家和股东们的公愤？

撇开感情因素，《MHP3》的难产也要归咎于SCE对第三方作品一贯不够热心的恶习，对于这样



唯一一款足以牵动PSP命运的重磅作品，适当给予重视并施加点压力并不算过分。对于在PSP上赚足人气的“怪物猎人”，贪心过头的老卡急切地想进一步拓展此品牌的影响力，花费大量精力去开发PS3（胎死腹中）、PC、Wii以及X360等多平台的系列作品，这对那些将《怪物猎人》捧红的幕后恩人——广大掌机玩家来说，意味着无情的背叛。

■繁殖期的同类作品

切入《MHP3》之前，有必要就争议比较大的《噬神者》说点题外话。《噬神者》和《怪物猎人》最大的区别在于主题不同，后者所代表的是“狩猎生活”，因此游戏中除了狩猎，还有很多诸如采集、挖矿、钓鱼等丰富多彩的生活要素。每个地图都分割出很多个区域，每个区域都有不同的自然风光，也使得狩猎生活增色不少。《噬神者》的世界观则重点体现“生存”，战斗之外的要素比较薄弱，素材的获得方式、装备制造都十分简单。相对而言，《噬神者》的战斗氛围也更加紧张。大地图无换区、同场多BOSS群殴等设定使几乎每个任务都是在危险与刺激的氛围下进行。



■透过试玩版看正式版

- ① 镶嵌与技能系统依然健在，增加对应属性攻击的新技能；
- ② 和《怪物猎人3 tri》一样，怪物耐力降低后会切区补充耐力；
- ③ 长枪有一定程度削弱，而双刀也针对本作中怪物普遍移动速度快的特点进行调整；
- ④ 烤肉架的功能与构造有新的变化，但背景音乐与烤肉的时机不变；
- ⑤ 即便有水栖生物，但没有水中战斗，水兽相比《怪物猎人3 tri》变弱；
- ⑥ 增加任务中临时口袋（第4页道具栏），可以在任务中带更多素材回村；
- ⑦ 关于双刀，熟练在鬼人化和鬼人强化状态间切换，双刀就不像系列前作一样那么依赖强走药了；
- ⑧ 狩猎猫有被激怒的状态，此时体力槽附近有“！”感叹号，该状态下狩猎猫攻击欲望变强。



日本游戏周间销量排行榜

TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年10月4日~2010年10月10日

2010年10月11日~2010年10月17日

1

口袋妖怪 黑·白

NDS

ポケットモンスター ブラック/ホワイト

■ Nintendo ■ 2010年9月18日发售 ■ 角色扮演 ■ 4800日元



相比前一代的《钻石·珍珠》，本作的进化无疑是巨大的。游戏场景的表现力度大幅加强，配合被高楼大厦环绕的大都会，使玩家产生强烈的冲击感。除了单机模式的全面强化外，游戏还引入了“梦世界”、“擦肩联机”等多种互动方式，属于一款完全进化的诚意之作。

本周: 231 638 套 累计: 3 992 856 套

2

剧场版超时空要塞 边境 虚空的歌姬 混合包

PS3

剧场版 マクロス F ~イツワリノウタヒメ~ ハイブリッドパック

■ NBGI ■ 2010年10月7日发售 ■ 动作射击 ■ 6800日元



本混合包是《超时空要塞 试练边境》的加强版，附带原作的剧场版动画，可以说非常超值。本作是一款动作射击游戏，原作中出现的大部分机体都会在游戏中登场，玩家可以自由选择一架机体进行游戏。除了系列一贯的流畅度得到保留外，经典的“歌姬援护”系统在也强化不少。

本周: 152 699 套 累计: 152 699 套

3

王国之心 编码重制版

NDS

キングダム ハーツ Re: コーデッド

■ Square Enix ■ 2010年10月7日发售 ■ 角色扮演 ■ 5490日元



经过强化移植的原手机版《王国之心》登陆NDS平台，游戏的基础剧情虽然与原作一模一样，但在原作的基础上加入《358/2天》和《梦中诞生》两部作品的成长战斗要素，玩家要操控索拉在7大世界中冒险，纠正每个世界的错误。游戏的隐藏要素十分丰富，玩家要投入大量时间才能完美。

本周: 95 505 套 累计: 95 505 套

NEW

4

荒野大救赎

レッド・デッド・リデンプション

■ 2010年10月7日发售

■ Rockstar Games ■ 动作射击

◆本周 70599 套
◆累计 70599 套

PS3

NEW

5

剑、魔法与学园 3

剣と魔法と学園モノ。3

■ 2010年10月7日发售

■ Acquire ■ 角色扮演

◆本周 30572 套
◆累计 30572 套

PSP

↑

6

Wii 聚会

Wii パーティ

■ 2010年7月8日发售

■ Nintendo ■ 益智

◆本周 26259 套
◆累计 1091711 套

Wii

NEW

7

荒野大救赎

レッド・デッド・リデンプション

■ 2010年10月7日发售

■ Rockstar Games ■ 动作射击

◆本周 25673 套
◆累计 25673 套

X360

NEW

8

F1 2010

F1 2010

■ 2010年10月7日发售

■ Codemasters ■ 竞速

◆本周 25273 套
◆累计 25273 套

PS3

↓

9

丧尸围城 2

デッドライジング 2

■ 2010年9月30日发售

■ Capcom ■ 动作

◆本周 24416 套
◆累计 104887 套

PS3

↓

10

轻音 放学后的演唱会

けいおん! 放课后ライブ!!

■ 2010年9月30日发售

■ Sega ■ 音乐

◆本周 21454 套
◆累计 190966 套

PSP

1

口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスター ブラック/ホワイト

■ 2010年9月18日发售

■ Nintendo ■ 角色扮演

◆本周 168541 套
◆累计 4161397 套

NDS

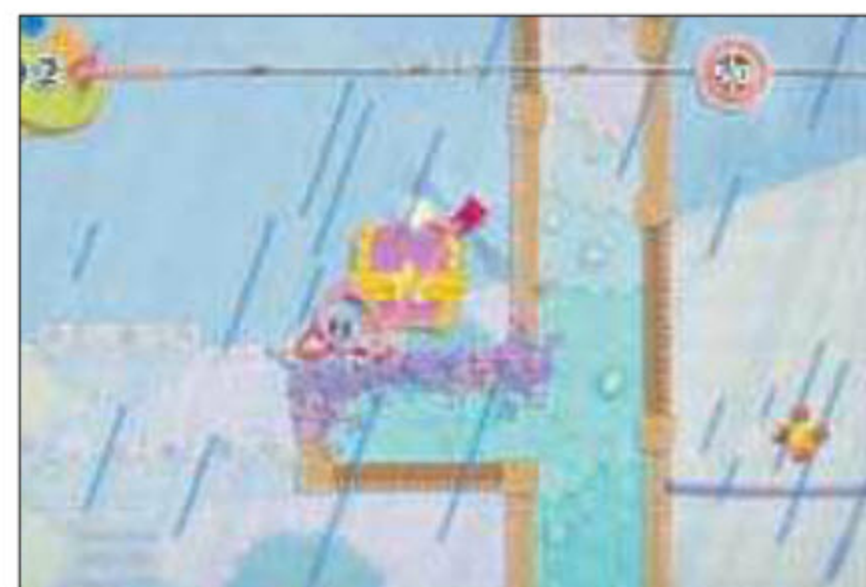
2

星之卡比 毛线史诗

Wii

毛糸のカービィ

■ Nintendo ■ 2010年10月14日发售 ■ 平台动作 ■ 5800日元



本次可爱的卡比化身为神奇的毛线，在毛线世界中进行一场异想天开的大冒险。游戏的画面非常清新，配合轻快的音乐很容易让玩家沉迷其中。在游戏中玩家要控制卡比帮助毛线王国的王子一起打败邪恶势力，本作首次引入双人合作概念，约上一名好友进行双打也是不错的选择。

本周: 92 280 套 累计: 92 280 套

3

核石之王

PSP

ロード オブ アルカナ

■ Square Enix ■ 2010年10月14日发售 ■ 动作 ■ 5980日元



游戏的整体风格和《怪物猎人》类似，支持四人联机游戏、帅气的人设、风格差异的怪物无一不是本作吸引玩家的要素。由于是SE出品，游戏的战斗效果非常出众，特别是BOSS战最后的终结技十分华丽。此外，游戏的装备数量极其丰富，想要全部收集将耗费大量时间。

本周: 69 932 套 累计: 69 932 套

↓

4

王国之心 编码重制版

キングダム ハーツ Re: コーデッド

■ 2010年10月7日发售

■ Square Enix ■ 角色扮演

◆本周 31247 套
◆累计 126752 套

NDS

↓

5

荒野大救赎

レッド・デッド・リデンプション

■ 2010年10月7日发售

■ Rockstar Games ■ 动作射击

◆本周 26293 套
◆累计 96892 套

PS3

→

6

Wii 聚会

Wii パーティ

■ 2010年7月8日发售

■ Nintendo ■ 益智

◆本周 23304 套
◆累计 1115015 套

Wii

↓

7

剧场版超时空要塞 边境 虚空的歌姬 混合包

剧场版 マクロス F ~イツワリノウタヒメ~ ハイブリッドパック

■ 2010年10月7日发售

■ NBGI ■ 动作射击

◆本周 18071 套
◆累计 170770 套

PS3

8

黑豹 如龙新章

PSP

クロヒョウ 龍が如く 新章

■ Sega ■ 2010年9月22日发售 ■ 动作 ■ 5980日元



在游戏中玩家将扮演一名叛逆的少年右京龙也，再次回到风云四起的神室町。由于本作是《如龙》首次登陆掌机平台，游戏在操作上针对掌机平台进行不少调整，玩家只需通过简单的按键就能发动华丽的必杀技。系列传统的夜店、迷你游戏和分支任务依然存在，对FANS还是有不小杀伤力。

本周: 11 263 套 累计: 246 890 套

↓

9

剑、魔法与学园 3

剣と魔法と学園モノ。3

■ 2010年10月7日发售

■ Acquire ■ 角色扮演

◆本周 9848 套
◆累计 40420 套

PSP

↓

10

丧尸围城 2

デッドライジング 2

■ 2010年9月30日发售

■ Capcom ■ 动作

◆本周 9761 套
◆累计 114648 套

PS3

口袋一出，谁与争锋？《口袋妖怪 黑·白》不愧是怪物级软件的最新作，从发售以来就一直占据排行榜首位，而根据任天堂的调查，目前日本市场中10个NDS玩家中就有一个在玩本作，不得不让人感慨其魅力之大。位于第二的《剧场版超时空要塞 边境 虚空的歌姬 混合包》就显得有些尴尬，因为不少玩家都是冲着游戏里附送的剧场版而购买本作，可以说剧场版为本作的销量起到很大推动作用。

《星之卡比 毛线史诗》以可爱的卡通风格和轻松明快的音乐征服了大批女生，虽然和前作的26万份首周销量相比本作显得有些微不足道，但本作的购买群体中女性占了60%，也可以说是一另方面的胜利。而《核石之王》面对即将发售的《噬神者爆裂》和《怪物猎人 携带版 3rd》两大对手，还能取得7万套的成绩实属不易，这也和SE过硬的制作水准有密切关系。

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010年10月3日~2010年10月9日

1	光环 致远星 Halo: Reach	Microsoft ■ 2010年9月14日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: 1	◆ 本周 197387 套 ◆ 累计 4191461 套	X360
2	NBA 2K11 NBA 2K11	2K Sports ■ 2010年10月5日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: -	◆ 本周 127925 套 ◆ 累计 127925 套	X360
3	NBA 2K11 NBA 2K11	2K Sports ■ 2010年10月5日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: -	◆ 本周 106048 套 ◆ 累计 106048 套	PS3
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo ■ 2009年7月26日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 6	◆ 本周 63054 套 ◆ 累计 7920954 套	Wii
5	丧尸围城 2 Dead Rising 2	Capcom ■ 2010年9月24日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 2	◆ 本周 61739 套 ◆ 累计 205704 套	X360



6 恶魔城 暗影之王 PS3

Castlevania: Lords of Shadow

■ Konami ■ 2010年10月5日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: -

游戏大胆地抛弃之前作品中的设定,借鉴了多款知名作品的优点,并将它们与两种不同风格的魔法系统有机的结合起来,使战斗的战略大幅加强。此外,在游戏流程中还穿插着各式各样的解谜要素,需要玩家根据提示动用自己的脑子来解决谜题来开启道路。

本周: **46 329** 套 累计: **46 329** 套

7	FIFA 11 FIFA 11	EA ■ 2010年9月28日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 3	◆ 本周 45510 套 ◆ 累计 146888 套	X360
8	Wii Party Wii Party	Nintendo ■ 2010年10月3日发售 ■ 益智 ■ 上周排位: -	◆ 本周 45487 套 ◆ 累计 45487 套	Wii
9	恶魔城 暗影之王 Castlevania: Lords of Shadow	Konami ■ 2010年10月5日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: -	◆ 本周 44940 套 ◆ 累计 44940 套	X360
10	FIFA 11 FIFA 11	EA ■ 2010年9月28日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 4	◆ 本周 43032 套 ◆ 累计 140134 套	PS3

2010年10月10日~2010年10月16日



1 荣誉勋章 X360

Medal of Honor

■ EA ■ 2010年10月12日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: -

改打现代战争的《荣誉勋章》将背景战场放在了阿富汗,通过隶属各小组的普通队员视点来反应这场战争。游戏还增加了类似挑战性质的“一级战士模式”。本作的多人模式有三个职业可供选择,根据派别不同,即使是相同职业在持有武器性能上也会有差异。

本周: **514 786** 套 累计: **514 786** 套

2	荣誉勋章 Medal of Honor	EA ■ 2010年10月12日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: -	◆ 本周 355222 套 ◆ 累计 355222 套	PS3
3	跳舞吧 2 Just Dance 2	Ubisoft ■ 2010年10月12日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: -	◆ 本周 154257 套 ◆ 累计 154257 套	Wii
4	光环 致远星 Halo: Reach	Microsoft ■ 2010年9月14日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: 1	◆ 本周 111112 套 ◆ 累计 4302573 套	X360
5	超级神笔小子 Super Scribblenauts	Warner Bros ■ 2010年10月12日发售 ■ 益智 ■ 上周排位: -	◆ 本周 67585 套 ◆ 累计 67585 套	NDS
6	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo ■ 2009年7月26日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 4	◆ 本周 65075 套 ◆ 累计 7986029 套	Wii
7	NBA 2K11 NBA 2K11	2K Sports ■ 2010年10月5日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 2	◆ 本周 61567 套 ◆ 累计 189492 套	X360
8	Wii Party Wii Party	Nintendo ■ 2010年10月3日发售 ■ 益智 ■ 上周排位: 8	◆ 本周 46244 套 ◆ 累计 91731 套	Wii
9	NBA 2K11 NBA 2K11	2K Sports ■ 2010年10月5日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 3	◆ 本周 45599 套 ◆ 累计 151647 套	PS3
10	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	Nintendo ■ 2009年10月4日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 13	◆ 本周 37580 套 ◆ 累计 6203499 套	Wii

新作打榜

近期日本市场随着《口袋妖怪》的发售,软件营业额大幅度提升,最高时段甚至达到发售前一周的380%,其首周255万套的销量诞生于市场极度低迷的时期可谓不易,不过这也从另一方面证实任天堂品牌的号召力。而美国市场方面,近一个月来多款大作纷纷发售刺激市场,排行榜前五名被《FIFA 11》、《NBA 2K11》、《光环 致远星》、《荣誉勋章》等“枪球”型游戏占据多时。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年10月4日~2010年10月10日			
13	NDS	大神传 小小的太阳	2010.9.30
14	PSP	英雄传说 零之轨迹	2010.9.30
15	NDS	天下第一 战国恋人 DS	2010.10.7
24	X360	怪物猎人 边境 在线	2010.9.30
27	NDS	绘心教室 DS	2010.6.19
2010年10月11日~2010年10月17日			
17	X360	荒野大救赎	2010.10.7
19	PS3	NBA 2K11	2010.10.14
22	PS3	剑、魔法与学园 3	2010.10.7
27	PSP	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	2010.8.26
30	PS3	H.A.W.X. 2	2010.10.7

本作是知名游戏《大神》的首款续作,游戏讲述初代大神的儿子小照,为了拯救中津国而再度踏上冒险之旅。游戏画面继承初代的水墨风格,玩家依旧要使用各种笔触画出各种道具解谜,喜欢原作的玩家不要错过。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年10月3日~2010年10月9日			
14	PS3	丧尸围城 2	2010.9.24
19	NDS	最终幻想 光之四战士	2010.10.5
20	NDS	口袋妖怪守护者 光之轨迹	2010.10.4
22	X360	奴役	2010.10.5
26	Wii	NBA Jam	2010.10.5
2010年10月10日~2010年10月16日			
13	X360	丧尸围城 2	2010.9.24
15	X360	FIFA 11	2010.9.28
17	PS3	恶魔城 暗影之王	2010.10.5
26	Wii	跳舞吧	2009.11.17
28	NDS	新超级马里奥兄弟	2006.5.15

游戏以名著《西游记》为故事蓝本,打造出一款由女唐僧和孙悟空两人演绎的另类游戏。游戏的场景十分丰富,配合多变的玩法和优秀的画面,很容易让玩家沉迷其中,推荐喜欢动作游戏的玩家尝试。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	10月4日~10月10日	10月11日~10月17日
1	PSP	1 678 022 台	33 683 台	37 127 台
2	Wii	1 162 387 台	12 158 台	12 810 台
3	PS3	1 234 979 台	19 948 台	22 201 台
4	NDSi LL	1 034 895 台	21 777 台	21 084 台
5	NDSi	851 128 台	22 301 台	20 749 台
6	NDSL	492 974 台	5 960 台	5 268 台
7	X360	173 933 台	2 746 台	2 342 台
8	PS2	70 027 台	1 373 台	1 715 台
9	PSPgo	54 537 台	1 191 台	1 590 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	10月3日~10月9日	10月10日~10月16日
1	PS2	52 312 945 台	8 139 台	7 731 台
2	NDS	49 519 960 台	118 030 台	103 761 台
3	Wii	35 102 377 台	61 067 台	65 647 台
4	X360	25 270 325 台	92 079 台	90 053 台
5	PSP	20 051 603 台	21 449 台	19 683 台
6	PS3	15 652 688 台	70 156 台	68 613 台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量;PSP包括PSPgo的销量



如今的次世代游戏，总是试图在单机与网络模式之间寻求一个平衡点，当所有制作人都认为网络化是次世代来游戏不可逆转的趋势，一贯我行我素的三上真司却毅然说“不”。只有单机模式的《征服》成为了近期最具话题性的作品，三上真司意在通过本作告诉玩家，即便不对应网络，任何一款游戏值得挖掘与塑造的方向仍然有很多，与其人云亦云，不如脚踏实地做回自我，这就是一种坚持与态度，生活中又何尝不是如此？

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏 × 2

热血推荐 × 4

征服



热血推荐

推荐玩家人群

- 三上真司的FANS。
- 注重难度的射击游戏爱好者。
- 想体验爽快动作射击游戏的玩家。

总分 **26**

■ 滑来滑去翻来翻去的高速射击游戏。

■ PS3/X360 ■ BD-ROM/DVD-ROM ■ SEGA/Platinum Games ■ Vanquish ■ 动作射击 ■ 2010年10月19日 ■ 1人 ■ 无对应周边

铃

通关时间四小时？这样的描述绝对是针对另一款游戏而非《征服》。《征服》的每个难度在细节和设定上都各有不同，最高难度和最低难度的差别之大完全可以被看作是两个游戏。AR战斗服的各种性能值得玩家去反复研究，特别是在高难度下，当敌人的射击精准度和战斗积极性都大幅提升的时候，合理的打法与战术搭配变成了角色存活的关键。除了单纯的追求通关外，本作还有许多风格迥异的打法，例如高分通过、最速通过。

游戏中枪械的种类不算太多，但每把枪都特点鲜明，部分枪械的搭配互补性极强，战略性高。随着流程解锁的挑战模式也颇有难度，

想要将六个挑战顺利完成需要用上大量时间来磨练自己的技术，大批的敌人让战斗爽快度相比主线毫不逊色。

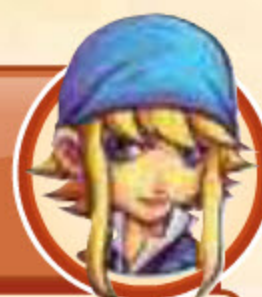
不过本作毕竟是新系列初代的开山作品，属于试水阶段，因此不足绝对是存在的。例如主线流程对于一款没有多人模式的游戏来说还是短了些，收集要素也不算丰富，剧情不太精彩而且也没有多结局的设定或分歧点。希望这些问题能够在续作中得到改善。



纱迦

如果这个游戏的流程长度能有《生化危机4》

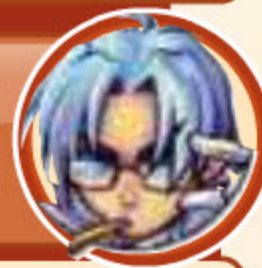
那么长，那它将是第二个《生化危机4》式的神作。可惜游戏的流程实在是太短了。准确地说，游戏的流程不能称之为短，其长度和如今的动作射击游戏比较接近，只是本作没有联机模式，通关之后只有6关挑战模式和最高难度可供反复游玩，从这个层面来说过短的流程就很致命了。不过游戏本身的素质非常之高，滑行、翻滚加慢动作开镜的结合让人神清气爽。流程中的精彩场面层出不穷，第三关的巨大战舰攻防战尤其给人留下了深刻的印象。



脆薯条

游戏的节奏非常之快，而且

高难度下非常考验玩家随机应变的能力。场景深邃，画面也比较有特色。游戏还结合了其他各种要素，使得战斗部分大为充实，各种各样的武器性能不同，在战斗中搭配起来变化无穷，能让玩家琢磨好一阵子。虽然本作是一款以射击为主的游戏，不过游戏在关卡设计方面确实很有新意，配合且快且慢的战斗节奏，让人快中有慢、慢中求稳。不过对于普通玩家来说，游戏的上手难度太高，关卡流程过短，以及没有联机模式都是其硬伤所在。



星之卡比 毛线史诗



推荐玩家人群

- 横板动作游戏爱好者。
- 想要被治愈的人。
- 适龄儿童和喜欢可爱事物的女玩家。

黄金珍藏

总分 **28**

■ 萌到无与伦比。



八重樱

从关卡设定到操作方式，游戏的每一处细节都充满着令人惊叹的创意。织布的背景让人如同身处于童话王国，操纵毛线来战斗更是乐趣无穷。老玩家还可以从中找到《马里奥》、《小蜜蜂》、《吃豆人》等经典红白机游戏的踪影。游戏中没有死亡这一设定，整体难度也不高，并支持双人模式，适合和朋友一起玩。



雷电

2D的画面效果出类拔萃，说是风格化的巅峰作品也不为过。将毛线、布料的点子和可爱的卡比融合在一起，现实手工艺品和童话世界产生了交集，玩家在这奇异的世界中蹦跳，纯朴直接的游戏乐趣，让人露出会心的笑容。游戏难度稍低，不过这也让人将更多心思用在体会游戏的美丽之上。



奈落

从没有见过如此可爱的游戏。画面的表现力绝对让人惊讶，精美到每一帧都能做壁纸，全体角色的动作和造型都是那么可爱，音乐好听得不可思议。而游戏的动作性毫不马虎，手感一流，关卡设计丰富有趣，卡比还有10种变形让人忍俊不禁。丰富的收集要素和洗练的系统保证任何人都能乐在其中。

■ Wii ■ DVD-ROM ■ Nintendo ■ 毛糸のカービィ ■ 动作 ■ 2010年10月14日 ■ 1~2人 ■ 无对应周边

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2



推荐玩家人群

- 原作的忠实粉丝。
- 希望体验最好的动漫改编游戏的玩家。
- 对大迫力的战斗场面情有独钟的人。

黄金珍藏

总分 **27**

■ 无悬念的年度最强动漫改编游戏！



洛克

剧情模式的BOSS战演出效果非凡，由众多QTE环节组成的对抗场面让“热血度”大幅度提升。不过该模式中大部分任务都要求玩家来回跑路，难免有故意拖延游戏时间的嫌疑。游戏的对战模式还是一如既往的精彩，新增的团队战系统将对战的战略性提高不少，玩家要合理搭配队伍才能百战不败。



胜负师

在同类游戏中绝对鹤立鸡群，也展现了CC2成熟的制作实力。不似前作的GTA风格，本作更倾向于传统的日式RPG，探索和收集要素颇丰。剧情较原作有所简化，但以QTE重现的经典场面与闪回的穿插令FANS感动不已。改良后的系统更适合对战，只是稀烂的网络环境令人遗憾。

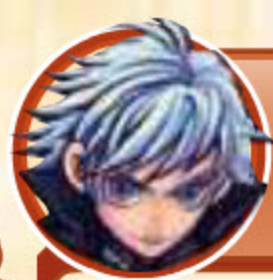


纱迦

本作将大量忍术和奥义融合到普通连招中，并减少奥义动画的演出效果，使战斗的连贯性得到较大提升。新增的团队战非常有意思，根据不同的角色搭配，小队各项成员的能力修正也会有所不同。可惜游戏平衡性把握不是太好，特别在有延迟的网战中能活活屈死对手，希望在续作能改善这一现象。

■ PS3/X360 ■ BD-ROM/DVD-ROM ■ NBGI ■ Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 ■ 动作 ■ 2010年10月21日 ■ 1~2人 ■ 对应機種为PS3及X360

辐射 新维加斯



雷电

完全使用《辐射3》的引擎，因此画面也停留在几年前的水平，不过出色的美工让游戏看起来非常漂亮，风味十足。因果关系对剧情的影响回归二代的感觉，复杂且合理的庞大剧情让人深深沉迷，可称得上最缜密的分支和结局。系统大进化，战斗平衡性强，培养人物的乐趣让人心甘情愿多周目。



纱迦

表面本作更像是《辐射3》的资料片，画面、界面、基本系统如出一辙，但在精神上重新找回了系列前两作巅峰时期的感觉。玩家的选择直接影响剧情走向，不过你不用考虑游戏复杂的逻辑关系，按照自己的想法扮演“自己”就能得到最大的乐趣。可惜游戏大大小小的BUG多到影响游戏进行。



星夜

本作虽然更换了开发团队，但《辐射》的味道仍然得到了很好的保留。“大而中空”的游戏世界是当今优秀美式RPG的必备要素，《辐射 新维加斯》就是一个充满深度而蕴含无限可能的游戏，废土气息浓郁，冒险旅途中充满惊喜与意外。最大的遗憾是存在不少重大BUG，支线太多分散了主线剧情。



推荐玩家人群

●废土文化爱好者。●喜欢探索、收集、挑战各种可能性的玩家。●纯正的剧情派玩家。

热血推荐

总分 **26**

■神奇，《辐射3》的外壳和《辐射2》的内涵。

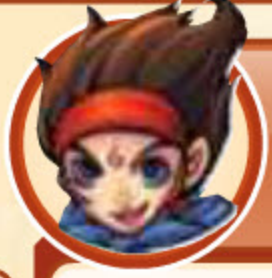
■PS3/X360 ■BD-ROM/DVD-ROM ■Bethesda/Obsidian ■Fallout: New Vegas ■动作角色扮演 ■2010年10月19日 ■1人 ■无对应周边

世界足球 胜利11人 2011



洛克

本作的素质还是非常高的，精美的画面，恰到好处的解说和音效都让人仿佛置身于真实的赛场。线上大师联赛非常有趣，让人流连忘返，但是还是显得单薄，如果有单机大师联赛那样丰富的要素就完美了。令人遗憾的是本作较为滞涩的手感和还未成熟的传球蓄力，这让我们对现在的《PES》有些陌生。



火云

将假动作放在右摇杆的确是个明智的做法，不仅可以避免带球变向时的误操作而且还留给了玩家更多发挥的空间。战术调整更加丰富，赛场上战术变化换人等设定经过玩家的调整都可以交给AI自动完成。节奏和球速进一步加快对喜欢打组织进攻的玩家来说可能比较难适应。许多硬伤依然存在。



铃

新：革新，操作到界面完全进化，大师联赛等重要模式也更加完善，战术设定具体化自动化，WE商店重开，在线模式官方活动丰富，速度快的球员优势不会过于明显。旧：系列在次世代的许多老问题依然没有得到很好的解决，球员带球动作僵硬，跑位不合理，节奏过快，低数值球员过于低能。



推荐玩家人群

●系列支持者。●注重网战的足球游戏爱好者。●对上一作感到失望的人。

总分 **25**

■值得纪念的官方中文化作品

■PS3/X360 ■BD-ROM/DVD-ROM ■Konami ■World Soccer Winning Eleven 2011 ■体育 ■2010年10月14日 ■1~8人 ■无对应周边

荣誉勋章



铃

拖本作后腿的无疑是单机模式，画面、人物、场面的表现力上都太乏力，流程过短和节奏拖沓也是原因之一，场景设定过于单调，不过剧情、音乐、射击的手感倒是有不少值得肯定的地方。在宣传频频出镜的胡子大叔 Dusty 仅以队友身份登场了有限的几关，潜入技术还让人不敢恭维。



脆薯条

游戏的画面相比其他热门打枪大作的确实要差上一截，不过现代战争的风格倒是模仿得有模有样。单机部分主要以表现“士兵在战争中的伤痛”为主，后期并不是各种热血高潮的关卡，而是营造了一种让人无心恋战的氛围。另外游戏的网战部分由“战地小组”操刀，其平衡性相比《使命召唤》要好出不少。



雷电

曾经的战争题材FPS佼佼者，如今即使雄心勃勃的让名字回归远点，也无法挽回失地。单人模式和多人模式是两个制作组，两套引擎，结果不论哪一边都无法达到《COD》那样的感觉，套用各要素，“你有的我也有”，可是质量相差太多，模仿永远无法超越。与其硬碰硬，不如另辟蹊径的好。



推荐玩家人群

●系列FANS。●正愁没有射击游戏大作可玩的人。●对《荣誉勋章》改打现代战争感兴趣的人。

总分 **23**

■全面挑战《COD》

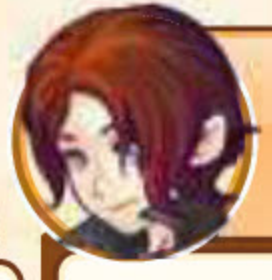
■PS3/X360 ■BD-ROM/DVD-ROM ■EA ■Medal of Honor ■主视角射击 ■2010年10月12日 ■1~24人 ■无对应周边

核石之王



洛克

游戏以核石作为故事中心，凝聚了合成、核石收集、武器等级、装备制作等多方面要素，在定位为一款动作游戏的同时也让体会到不少RPG要素，游戏在任务数量上令人满意，每个场景的精心制作足以看出厂商的用心，当然缺点也很明显，钥匙怪物的设定、战斗区域的限制都给人一种很不成熟的感觉。



奈落

作为一款仿《MH》的联机作品，由大量RPG要素融合的本作显得非常另类。技能切换、魔法、召唤兽等设定无疑都是本作的亮点。独特的CS终结技系统在SE纯熟的视角效果运用下显得魄力十足。后期任务过于繁琐以及敌人动作太过单调无疑也是本作的败笔，玩久了会让人觉得枯燥乏味。



九兵卫

游戏的结构与流程和《怪物猎人》如出一辙，武器系统更是有明显的模仿痕迹。除这两点以外，本作与“狩猎”搭不上半点相似之处，游戏中技能与魔法使用很有讲究，BOSS战QTE的设置也颇令人意外。作为动作游戏，本作的手感差了点，但若将其看成一款多人联机RPG，游戏素质还算上成。



推荐玩家人群

●有收集欲的玩家。●等待《MHP3》发售而无事可做的玩家。●喜欢联机刷怪的人。

总分 **22**

■SE超越猎人与噬神者的野心之作。

■PSP ■UMD ■Square Enix ■ロード オブ アルカナ ■动作 ■2010年10月14日 ■1~4人 ■无对应周边

DJMAX 携带版 3



九兵卫

音乐游戏爱好者期待已久的《DJMAX 携带版》正统续作，游戏在保留4键6键传统玩法的基础上，新创更有代入感的“打碟”系统，新颖且充满挑战性。新增众多原创新曲的同时，本作中按键的判定宽松了不少，即便是新手玩起来也不会觉得生涩。只不过，游戏中升级开启新要素的速度太慢了。

派对总动员



胜负师

在MOVE的首发中文游戏中，本作没有《运动冠军》的卖相，也没有《功夫滑仔》的本土化优势，不过却有着罕见的中文化高水准。普通话配音非常专业，没有港台腔，又很贴近派对的热闹气氛，感染力十足。20多种迷你游戏数量偏少，不过多人游戏只需一个动态控制器，比较适合普通家庭。



编辑评分

8

8

热血推荐

总分 **25**

■PSP ■Playmaker ■DJMAX PORTABLE 3 ■音乐 ■2010年10月14日



编辑评分

7

7

总分 **21**

■PS3 ■SCE ■Start the Party! ■动作 ■2010年9月15日



作品:《机动战士高达 SEED DESTINY》
机师:飞鸟真

命运高达

前作的强力机体之一, SP 攻击类似于推土机, 打中敌人时快感十足。

前线狙击



新要素 战场设施

系列前两作的战场被划分为很多区域, 虽然战斗时不断出现各种信息, 但实际上对玩家来说更像摆设, 而本作会大大增加战场设施的种类, 力求突出更强的临场感。

	通信设施	被特定一方占领后会出现援军, 如果被对方占领则援军不会出现。
	前哨基地	制压时友机槽会徐徐回复, 制压后会蓄满 1 条槽
	弹射器	可以帮助玩家瞬间来到另一区域 (参见《战国 BASARA 3》)
	我方大本营	玩家在战场上 HP 被打为零时不会立即 GAME OVER, 只是会在消耗战力槽后再次出击, 大本营被占领后战力槽会变为零。
	敌方大本营	

高达无双3

多机种

ガンダム无双3
预定2010年12月16日
对应机种为PS3及X360

NBGI

人数未定

动作

日版
7800日元

文 纱迦 美编 NINA

TGS 一别, 离游戏发售日又近了很多。从目前来看本作最大的变化就是更像一个《高达》游戏了, 虽然还是《无双》类的玩法, 但打起来不会像过去那样有在操纵“披着高达皮的武将”的感觉了。这回介绍的内容以游戏系统为主, 大家可以从其中看看本作的进化点。另外在截稿前紧急获悉, 新安洲、GP02、死神高达均会在本作中登场, 简直是赞到飞起啊!

初登场!

作品:《机动战士高达 0083 星辰的回忆》
机师: 浦木宏

加了这么多新作品, 开发商自然要考虑 UC 支持者的情绪, 于是经典的《0083》就登场了! GP01 是根据 RX-78 高达系列修改而来的泛用型机体, 全高 18.5m, 机师为浦木宏。他的对手, 大人气角色卡多已确定会在本作中登场!

GP01



神高达

作品:《机动武斗传 G 高达》
机师: 多蒙

从来就没有弱过的超强力机体, 前作中分身后 C4 能秒杀一切, 必杀技石破天惊拳脍炙人口。

新要素

友机合击

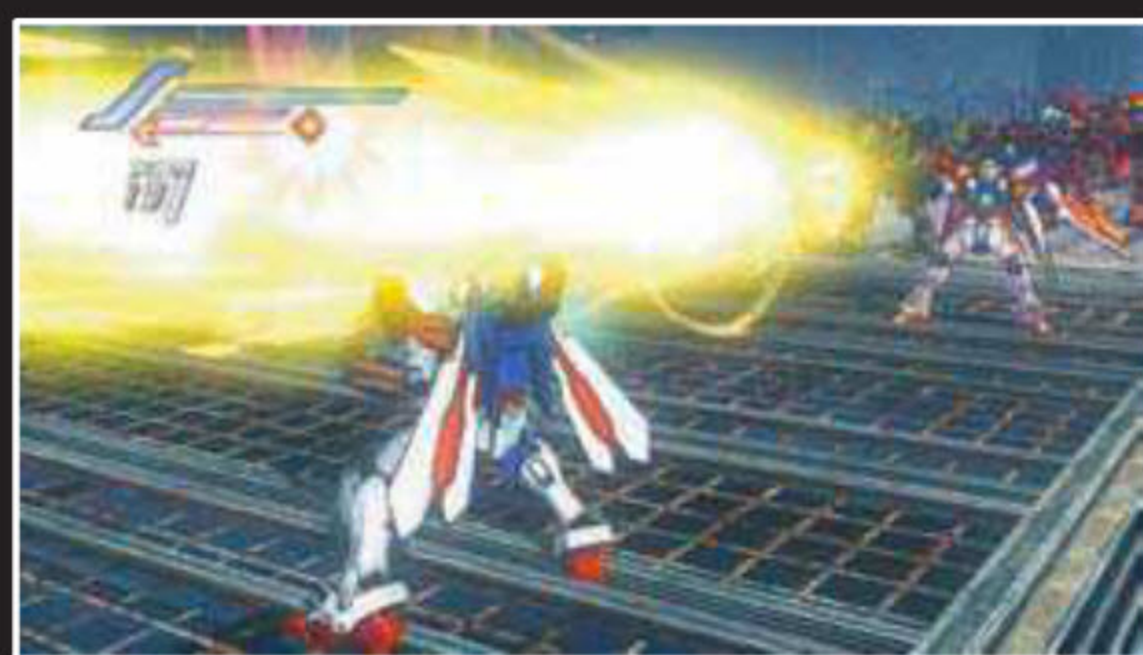
友机合击 (PARTNER STRIKE) 是本作新增的要素。在战场上玩家可以呼叫友机出来助阵，选择不同的友机会有不同的辅助效果，发动友机合击时还会有特写画面。

面。发动友机合击会消耗友机槽 (PARTNER GAUGE)，友机槽的增加方式有：占领前哨基地、击破王牌机师、获得特定道具等等，在友机槽加满之后就能发动友机合击。2代就有好感度在本作中也有望出现，并且会与友机合击挂钩。

照射型

希罗 + 飞翼高达零式

飞翼高达零式的火力之猛毋庸置疑，历代最炫的招式之一就是它的“天旋地转炮”。用这个友机合击可以快速秒杀 BOSS。



广范围型

凤 + 精神力高达

在精神力高达身边产生大量冲击波，能够瞬间秒杀附近的所有敌人。本作的巨大 MS 一样能成为玩家的好帮手。



武者高达

本系列的代表机体之一，在初代中曾被塑造成吕布一般的存在，连武器都差不多。

新要素

紧急冲刺

系列的一大特征就是爆发冲刺，即在△键 (PS3 版键位) 攻击命中对手后按 × 键，就可以取消攻击动作进行爆发冲刺，爆发冲刺中可以使用冲刺攻击，而且爆发冲刺本身就具有攻击判定。而在本作中又多了紧急冲刺，这回冲刺的使用范围更广了，除了△键攻击命中后可以接冲刺，□键攻击命中后也能接，就连玩家被敌人击中时也能接冲刺！在 TGS 上我们现场试玩时就感到这回敌人的攻击非常疯狂，原来是因为游戏有了这样的系统，不过由此会不会出现类似于《真·三国无双 5》那样的三方一滚的场面呢？这可能得等到实际玩到游戏后才能知道了。



竞合

这是前作就有的系统，当两个王牌机师的普通攻击对上时，就出现竞合场面，也就是我们俗称的拼刀。拼刀决定胜负的方法是看谁先按完屏幕下方出现的指令，当年不少从 PS2 转战 X360 的玩家就是因为对 X360 键位不熟，被高难度下的 CPU 狂虐。如今经过两年时间的洗礼，想必各位应该都已经练出来了吧？竞合的失败方会进入机能停止状态 (也就是昏迷)，这在高难度下可是相当致命的。



武者高达 Mk2

在初代的 PS2 版中登场的新机体，堪称比武者高达还好用，AI 性格比较搞笑。



マリオ vs. 水管大叔马里奥

ドンキーコング 再战死对头 大金刚!

新闻资讯

前线狙击

“《马里奥对大金刚》系列”以精巧的关卡设计赢得过很多乐于动脑的玩家喜爱，最新作《突击迷你大陆》即将在年底和所有马里奥的 FANS 见面，非常令人期待。游戏保留了以迷你马里奥来解谜的主线，关卡的趣味性以及丰富程度进一步提高，下面让小编为大家速速解析本作的魅力所在吧！Here we go！

文 九兵卫 美编 anubis

马里奥对大金刚 突击迷你大陆	Nintendo	动作
NDS	マリオvs.ドンキーコング 突击! ミニランド	日版
	预定2010年12月2日发售	4800日元
	无对应周边	1人



游乐园大作战

正如大家所料，耐不住寂寞的大金刚再次将马里奥的好朋友掳走，又到了英雄救美的时刻！在小小迷你马里奥的协力下，玩家将在一座布满各种机关的

游乐园与邪恶的大金刚展开决战。这是一场斗智斗勇的冒险，到底我们的水管大叔能否阻止大金刚的恶行，全看大家在游戏中的表现了。（笑）



▲游戏的舞台为一座巨大的游乐园，让我们在玩耍中展开冒险吧！

▼俗话说人多力量大，小小马里奥齐心协力定能再次战胜邪恶的大金刚！



大金刚再次挑起事端



▶部分关卡的门有时间限制，在解谜过程中必须眼明手快。



◀印有头像的门只有限定角色才能通过。

转动脑筋攻破难关

接触过“《马里奥对大金刚》系列”的玩家应该都知道，游戏与正统《马里奥》作品的最大区别就在于解谜。利用触控屏，玩家需要指挥迷你马里奥突破一个个障碍并最终抵达关卡的

终点。当然，迷你马里奥只是以发条作为动力的玩具而已，它们能做出的动作非常有限，玩家必须将自己的判定力与反应力赋予每一个迷你马里奥，转动脑筋攻破难关。

活用机关

之所以需要迷你马里奥的协助才能完成关卡，是因为它们可以进入特殊地形与机关，完成各种马里奥做不到的任务。下面就为大家介绍几种常见的机关及其对应的破解方法。



▲点击触控屏用大炮将迷你马里奥发射出去，这样就能前往一些无法到达的地方。

▼系列经典的水管相互连通，就像是传送门一样。



水管



▲使用传送带可以通过一些难以逾越的路障，只是无法逆向通行。

传送带

▼迷你马里奥踩在弹簧上会被弹射至前方，操作时记得确认弹射的抛物线哦！



弹簧



决战大金刚

整个游戏分为8大关，每个关卡对应游乐园中一个娱乐设施的主题。除了解谜过关以外，每个大关的关底玩家都要和大金刚进行一场BOSS战。由于迷你马里奥和大金刚的实力悬殊很大，所以必须利用场景内的各种机关才能巧妙地战胜大金刚。

◀虽然画面进化了，但如此经典的关卡还是会让我们感动到落泪。

本作支持自创关卡，玩家可以通过简单的素材构成一个个谜题来不断挑战自我。使用NDS的Wi-Fi通信连接网络，我们还能将自己设计的关卡上传，与其他玩家共同分享。

创建关卡



◀自创关卡非常考验玩家的想象力与创造力。



◀创建关卡的规则很简单，使用触控笔轻轻点击就能完成。



文 脆薯条 美编 木仙

异世纪传说 携带版	NBGI	动作
PSP	Another Century's Episode Portable	日版
	预定2011年1月13日发售	价格: 6100日元
	对应周边未定	对应玩家年龄: 全年龄

继 PS3 版的《异世纪传说 R》发售以来, NBGI 见游戏卖得不错, 固顺水推舟想在 PSP 上也大赚一笔。这次 PS 系列的两作发售日相隔那么近, 很显然 NBGI 是“有备而来”, 在 PS3 版上没能联上机的玩家终于可以在 PSP 版中过过瘾了。

参战作品一览

- 《苍之流星 SPT》雷兹那
- 《Brain Powerd (机动脑神)》
- 《灵光之翼》
- 《OVER MAN (返乡战士)》
- 《叛逆的鲁鲁修 R2》
- 《机动战舰剧场版 黑暗王子》
- 《圣战士》
- 《重战机 L-GAIM》
- 《机甲战记》
- 《机动战士 Z 高达》
- 《机动战士高达 逆袭的夏亚》
- 《机动战士高达 X》

- 《机动战士高达 W 无尽的华尔兹》
- 《机动战士 TURN A 高达》
- 《机动战士高达 SEED DESTINY》
- ★《机动战士高达 00》
- ★《VS 骑士 LUMINE&40 炎》
- 《超时空要塞 PLUS》
- 《超时空要塞 F》
- ★《交响诗篇剧场版 彩虹满载》

带“★”号的为新参战作品, 虽说本作是一款新游戏, 但实际上新加入的作品只有三部, 而不带星号的作品均在系列之前的作品中登场过。

任务选择系统

本次 PSP 版的《异世纪传说》在关卡设计上改动较大, 采用了可以选择的方式, 而且主要的关卡都包含在一个 BLOCK 之内, 除了主线关卡外还有许多分支关卡。从图中看来, 一个 BLOCK 中



含有 7 个主线, 33 个分支, 或许本作的关卡数量将是系列之最? 另外我们还能看到下方有一个“残余时间”, 很可能是游戏中加入了新的时间系统, 每打一关会消耗一定天数。

机体获得方法

这次新机体与隐藏机体的获得方法回归系列传统, 主要靠过关后获得的 ACE POINT 点数来购买。另外达成特定的条件后可以免费获得该机体, 部分隐藏机体的获得条件可能还和特殊要求有关, 使得游戏更具挑战性。



▲购入新的机体后, 可别忘记根据其特性进行相关的改造哦。



三人协力

相信 PS3 版的《异世纪传说 R》无法联机与对战让一大批玩家感到非常不满, 这次能够三人联机也算是迎合了 PSP 主机的特点与秉承系列其传统。在多种多样的关卡中展开合作, 乐趣无穷。



▲相信本作将是继“《高达对高达》”系列之后在 PSP 上的又一联机热作。



补给系统

本作的弹药均有弹药限制, 在战斗中一定要注意节约。战斗中会出现一种补给装置, 只要先锁定后靠近, 弹药就会自动补充。题外话, 从本作的战斗画面中来看, 依然没有高度计, NBGI 难道就真没一点长进?



新作短波

栏目主持 晴天&星夜

FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

新闻资讯

新作短波

每年的年末向来都是传统日式 RPG 大作抢占市场的旺季,今年也不例外,况且即将到来的12月1日还有超重量级的《怪物猎人 携带版 3rd》登场,厂商之间的竞争无疑会异常激烈,玩家的游戏时间也会随之变得紧凑。这场没有硝烟的战争,恐怕要等到来年春天 3DS 发售才能暂时告一段落。



日本游戏发行商正在逐步渗透到欧美游戏开发圈,由日方出资、欧美团队开发的游戏不断增多。有一些美式游戏,如果不是看到包装盒上的公司 LOGO,你根本不会想到他们与日厂有关。这次就为大家带来了两款由日厂投资的美式游戏。



多机种 Atlus 参战家用机 HD 作品的第一弹,以都市传说为背景的动作冒险游戏——《凯瑟琳》,日前已将发售日确定为 2011 年 2 月 17 日。副岛成记、目黑将司的人气组合已经吸引了众多 FANS 的关注,大尺度的成人向元素更是吊足玩家的胃口。游戏中有两位名叫“凯瑟琳”的女主角,分别由泽城美雪、三石琴乃担任配音,目前本作的游戏系统与玩法尚未公开。

多机种 SEGA 于 10 月 21 日宣布,将在 2011 年春季面向 PSN/Xbox Live 推出该社经典名作《太空频道 5 part 2》的复刻版,分别售价 1000 日元/800 点。相比 DC 版,游戏的画面对应高清重新制作,同时也支持宽屏显示。与本作一并公布的复刻作品还有《疯狂出租车》、《钓鱼高手》这两部名作,喜欢 SEGA 的老玩家一定会非常感动。

PSP 预定明年发售的《世界传说 光明神话 3》最近公布了全新的职业与登场角色。新职业为“枪手”,在队伍中属于中卫角色,战斗中不仅可以进行远距离以及范围攻击,也能两手同时装备手枪,使用各种近身战的技能。公布的新角色中,《薄暮传说》的雷文、《永恒传说》的梅尔蒂以及《圣恩传说》中的谢丽雅是人气较高的三名角色。除此以外,制作小组还首次公布了全新加入的“合成系统”,武器与防具因此将变得更加丰富多彩。

紧急速报

圣恩传说 F PS3

■ テイルズ オブ グレイセス エフ ■ 日版
角色扮演 ■ NBGI ■ 预定 2010 年 12 月 2 日

这次 PS3 版的《圣恩传说 F》新增了许多新要素,和去年的《薄暮传说》移植版的厚道程度不相上下。不仅增加新角色、新秘奥义、新技·术、新场景以及新的分支内容,而且根据制作人透露,《圣恩传说 F》新增加的剧本差不多是原 Wii 版的一倍以上,就让我们一起等待着 12 月的到来吧。

PS3 版新要素満載!

新角色追加

谜一样的人物,目前还不知道其姓名,只知道她有一个“リトルクイーン(小小女皇)”的通称。不过从装束上来看,应该和女主角索菲有着莫大的关联。另外 NBGI 也没有透露这名角色是否在游戏中可以用。

新秘奥义追加

和《薄暮传说》的移植一样,新秘奥义的追加是少不了的,当然 Cut In 必定是重新绘制的,另外不知道游戏里是否也存在合体秘奥义。



▲卡斯帕尔的新秘奥义
ドリームストライカーズ里的 Cut In。

◀谢丽雅的新秘奥义トリ
リオン・ドライブ里的
Cut In。

新系统追加

游戏在战斗中新增了一种模式叫做“Accelerate Mode”,角色在进入 Accelerate Mode 后能力会得到不同程度的提升,而且每个角色都各不相同。另外由于原来的 Wii 版按键设置的关系,这次的 PS3 版沿用

了《薄暮传说》的设定,可以使用摇杆来设置技·术的快捷键。

阿斯贝尔: 进入 Accelerate Mode 后攻击力提升,周围有炎属性覆盖,并且可以追击倒地的敌人
索菲: 攻击力提升,是用瞬间移动后 CC 的回复速



度加快
修拜特: 武器由枪变为弓,并可以用蓄力攻击
谢丽雅: 时间停止
马力库: 近身攻击转变为乱舞攻击
卡斯帕尔: 范围内我方受到的伤害一律减半,并且附带“刚体”效果
理查德: 咏唱时间减半

◀在 100% 的状态下发动 Accelerate Mode 后可以发动角色的 4 级新秘奥义,试玩版中只有阿斯贝尔会。

新场景公开

其实很多玩家已经玩过了游戏的 DEMO,这只是新场景“异界の乐园”中的一小部分。除了这个新场景外,NBGI 还公布了另一个新场景——元素研究所。根据介绍,这个场景将是充满机关,各种研究设施的地方,而且解密要素丰富,让人联想到《深渊传说》中的“复制品设施”。

▶这个新场景似乎也 and 索菲的过去有着某种联系。



◀如果光看脸的话,我还真看不出是男是女……

超级化石挖掘者 NDS

■ スーパーカセキホリダー ■ 日版
 角色扮演 ■ 任天堂 ■ 预定 2010 年 11 月 18 日发售

让史前巨兽复苏 为你而战吧

《超级化石挖掘者》是 NDS 上两年前备受欢迎的一代续作。玩家将扮演主人公在世界各地挖掘恐龙化石,通过各种手段让这些化石变成活生生的恐龙,再根据不同恐龙的属性精心配置,让它们在战场上大显身手!

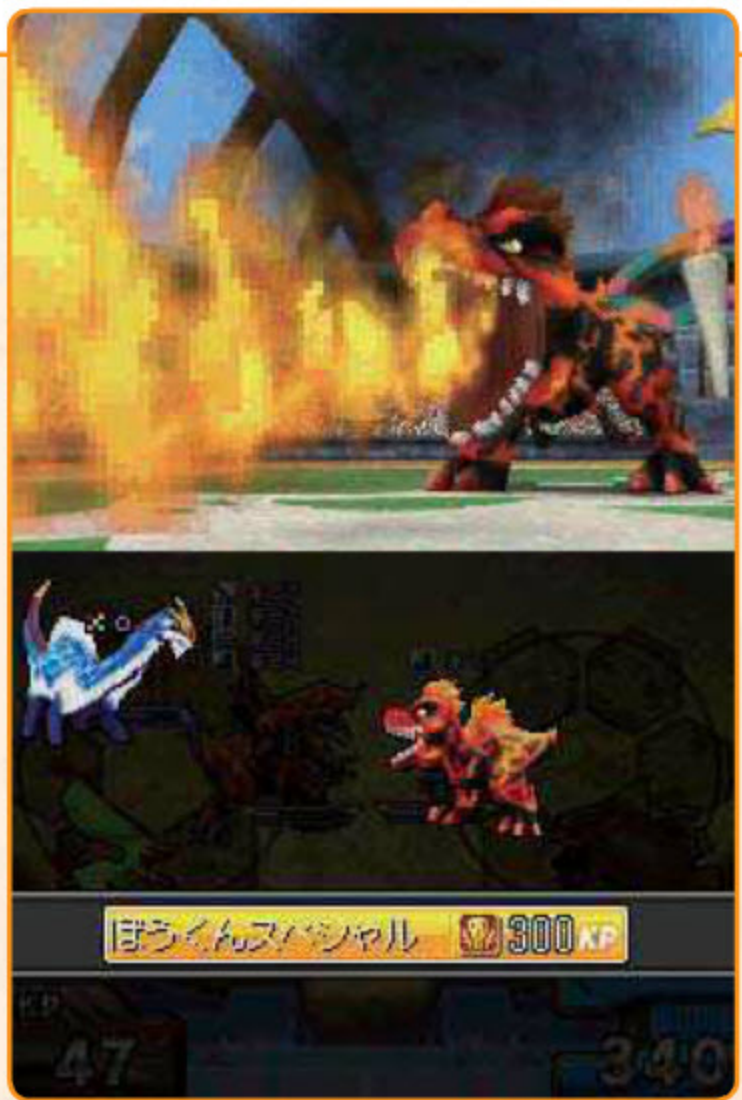


可以复活的恐龙多达140中以上!



霸王龙,始祖鸟等等我们熟悉的史前巨兽将悉数登场。玩家要先收集化石,场地包括了雪山、湖泊、原始森林等等多种地形。千辛万苦找到化石以后,我们还要细心地将这些化石清理到细微之处,本作中最新搭载了协力清理的机能,可以通过联机最多四人来一起敲敲凿凿,好不热闹。化石清理越干净,最后复活的恐龙就会越强大。而且据说游戏中存在着比恐龙还威猛的未知生物……

霸王龙,始祖鸟等等我们熟悉的史前巨兽将悉数登场。玩家要先收集化石,场地包括了雪山、湖泊、原始森林等等多种地形。千辛万苦找到化石以后,我们还要细心地将这些化石清理到细微之处,本作中最新搭载了协力清理的机能,可以通过联机最多四人来一起敲敲凿凿,好不热闹。化石清理越干净,最后复活的恐龙就会越强大。而且据说游戏中存在着比恐龙还威猛的未知生物……



化石转眼之间变成活生生的恐龙!

将头部的化石清理成功之后,恐龙就会复活,根据你收集的四肢部分完整程度,最后复活的恐龙能力也会有区别。之



▲挖掘化石的界面非常贴近真实。

后,就是派我们的恐龙参加战斗咯。每次战斗最多可以派三只恐龙上场,根据恐龙的属性和相性来配置战场。赶紧和朋友一起对战吧。



太鼓之达人Wii 大家来派对 3代目

Wii ■ 太鼓の达人 Wii みんなでパーティ☆3代目! ■ 日版
 角色扮演 ■ NBGI ■ 预定 2010 年 12 月 2 日

继 2008 年《太鼓之达人》首次登陆 Wii 平台以来,该系列便以每年一作的速度推出新作。游戏不仅每作都会新增众多热门曲目,玩法与也在不断推陈出新,即将于 12 月 2 日发售的第三作《太鼓之达人 Wii 大家来派对 3 代目》,更是史无前例地加入了 4 人同时游戏,喧闹与欢乐的太鼓合奏必将变得更加精彩!



咚味! 四人一起来合奏!

首创4人同时演奏!

《太鼓之达人》并非单纯的音乐游戏,也非常适合与人同乐。新作首次加入同时 4 人同时演奏这一全新玩法,游玩的过程中,每个玩家可以在不同的难度下进行演奏,谱面自然也各不相同。不仅是演奏,迷你游戏的对决也同样支持 4 人对战。



▲不同的难度适合不同的玩家,每个人都能找到自己的乐趣。

收录70首热门歌曲!

在 FANS 关心的曲目方面,新作收录的曲目数和前两作一样,总计 70 首,囊括了众多经典曲目,以及占更大比例的人气新曲,其中便有《噬神者》、《怪物猎人》、《偶像大师》等热门游戏中耳熟能详的曲目。电子歌姬初音未来继初次在 NDS 版《太鼓之达人 DS 妖怪大作战》中登场后,同样在本作中也会为玩家带来在网络广为流传的另一首名曲——《黑岩射手》,令人期待。

▶《怪物猎人》混合曲连奏,大家看到可爱的阿鲁猫和雄火龙就都明白了。



派对游戏大集合!

“《太鼓之达人》系列”中收录的各种趣味迷你游戏一直是系列的一大特色,本作中这一要素将化身 7 个不同的派对小游戏与我们见面。在名为“梦幻太鼓大陆”的模式中,游戏最多支持 4 名玩家展开激烈的竞技,各种小游戏的玩法原理很简单,只要按照不同的规则与节奏敲击鼓面即可,每个人都能乐在其中。



▲在谱面被鳄鱼吃掉之前快速敲打吧!

▶协力连打,共同击退邪恶的BOSS!



主人公

外人看来正义感很强,实际上性格有些复杂。善于表现自己温厚的一面,交友广泛但是大都是点头之交。但是在教室中的某件意外为契机,获得了能看见妖怪的能力,作为“妖怪对策室”的一员开始战斗。



石神优斗「我……我似乎搞砸了一件大事……」

附身物语

PSP ■ つくものがたり ■ 日版
角色扮演 ■ Furyu ■ 预定 2010 年 1 月 27 日

故事 现代社会的凶恶犯罪不断增加其根源乃是从妖界潜入人界的异型作祟正在课堂上,被狂暴化的同学推出窗外从 3 楼跌落的主人公,石神优斗。奇迹般地只受了一点轻伤从那一日起他开始不断目击到奇怪的生物那即是被称为“妖”的异型此时深埋在他身体中的特殊能力也初现端倪

游戏的进行分为情报收集和战斗部分。故事的冒险大都在校园里,通过和各种人物对话了解故事的走向并发生事件。战斗准备部分可以收集召唤付丧神的相关“写真”和特殊的“言灵”,并进行适当的组合才能成功召唤他们。有意思的是召唤过程是用手机发送有“写真”和“言灵”附件的邮件给付丧神……(汗)



◀ 在校园中发现可疑的东西就进行拍摄,说不定其中就有付丧神。

▲ 平时的对话部分,类似一般的校园文字冒险游戏。

▶ 获得付丧神相关写真后,还要通过与各角色的对话收集“言灵”。



■ 将“写真”和“言灵”组合用手机发送,付丧神召唤成功!

妖
豆狸



镰鼬

笑般若

这就是从妖界来到人界作祟的妖们。随着社会的发展人界与妖界的大门已经紧闭,但是还有一部分妖悄悄侵入人界作祟。

付丧神

铃彦姬

濑户将军

分散在现实世界的各个角落,寄宿在古老物品中的保护神灵们。平时是没有实体化的,但是可以通过召唤使他们现身。但也只有拥有灵力的人才能看见。

新闻资讯

新作短波

安倍彩香

我的话就说到这里,明白的就赶紧过来……

女王一般的艺术课教师,兴趣爱好有二:帅哥、出题及考试。不过教师只是她的一个身份,另一个身份是“妖怪对策室”的成员,并且知晓主人公的特殊能力。

白泽

「妖所显形之时,实以入夜为始。」

本身是一位付丧神,更是主人公退治妖怪的搭档。平时寄宿在手机中……极其喜欢唠叨,而且说话满嘴古文,最讨厌不珍惜传统文化的家伙。

梦幻之星 携带版2 无限

PSP ■ ファンタジースターポータブル2 インフィニティ ■ 日版
角色扮演 ■ SEGA ■ 预定 2011 年 2 月 24 日

《梦幻之星 携带版 2 无限》发售日确定为 2011 年 2 月 24 日,游戏不仅是一款外传性质的资料片,也可以被看做是前作的全新延续。除了新增全新的种族与故事章节,本作还调整了原有的人物设定,连武器以及 BOSS 也作出了大幅调整,堪称目前掌机平台最值得期待的多人联机 RPG。

无限的梦幻冒险揭开新的篇章!

新场景——海岸

本作第 2 章节出现的全新场景——海岸,玩家将在清新自然的景色中展开全新的冒险。不过说起来,其实这个场景为人工建造的,地点就位于度假卫星“clad6”之上。



◀ 海岸场景内出现的敌人也非常有个性。

射击武器的全新动作

在前作中,装备手枪等射击武器时,家长按△键就可以发动蓄力射击。而在本作中,所有射击武器都将追加二段蓄力射击这一新动作,威力更大、效果更华丽!

▶ 不同武器的二段蓄力射击效果虽然互不相同,但在战斗中却都能发挥巨大的作用。



人类(女)

新人类(女)

新人类(男)

机器人(男)

种族设定焕然一新!

让所有玩过前作的 FANS 更加兴奋的是,《无限》不仅新增了故事章节、新人物以及新种族,连原有的四大种族的默认造型也全部重新进行了设计,令人耳目一新。

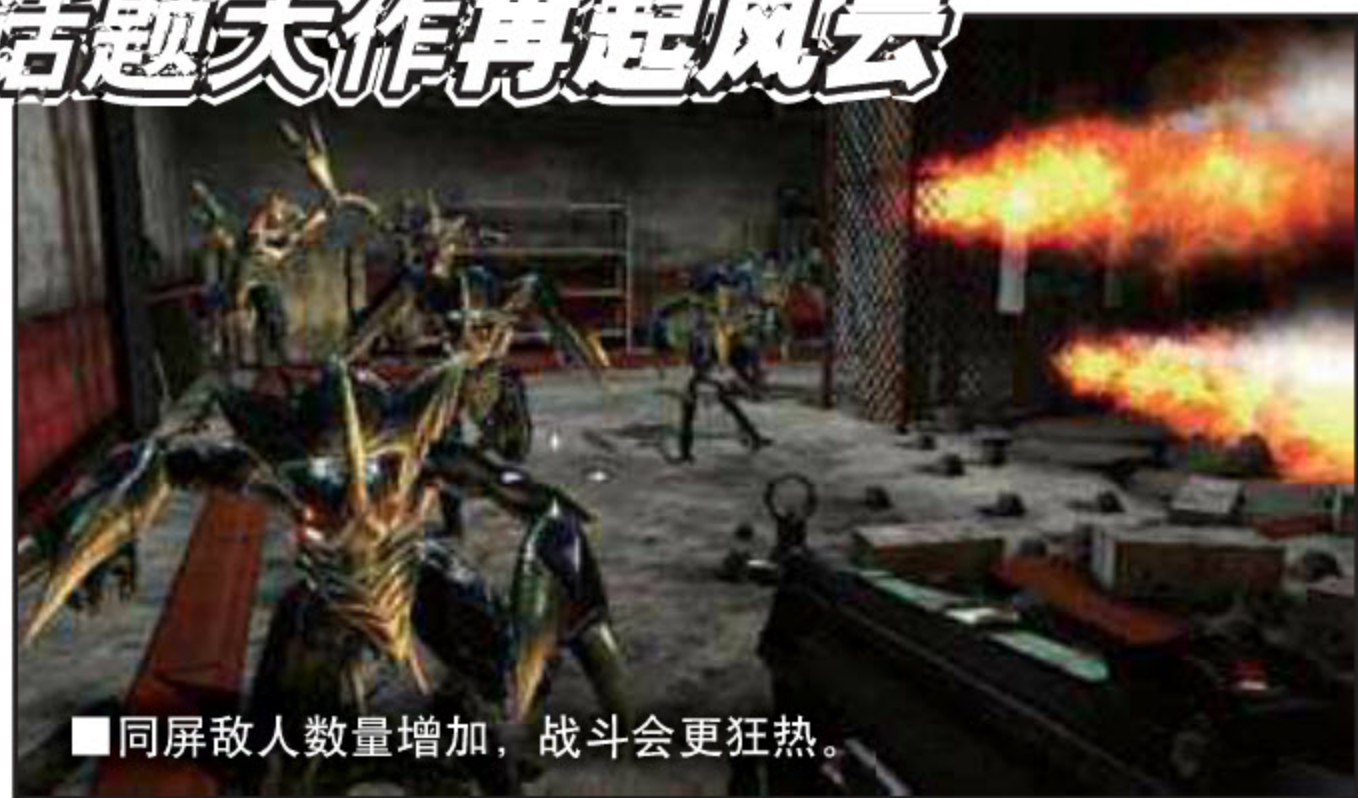
对应机种为 PS3、X360

暗渠2

Wii ■ Conduit 2 ■ 美版
主视角射击 ■ SEGA ■ 预定 2011 年第一季度发售

Wii FPS 话题大作再起风云

去年在 Wii 上发售的《暗渠》虽然并没有很起眼的销量数字，但是在 Wii 传统游戏玩家中相当受关注。该作的画面在 Wii 游戏中显得非常突出，而且在操作方面也比较令人满意。不过游戏情节令人昏昏欲睡，关卡缺乏亮点。目前 High Voltage 工作室正在开发的续作将全面弥补前作的不足。



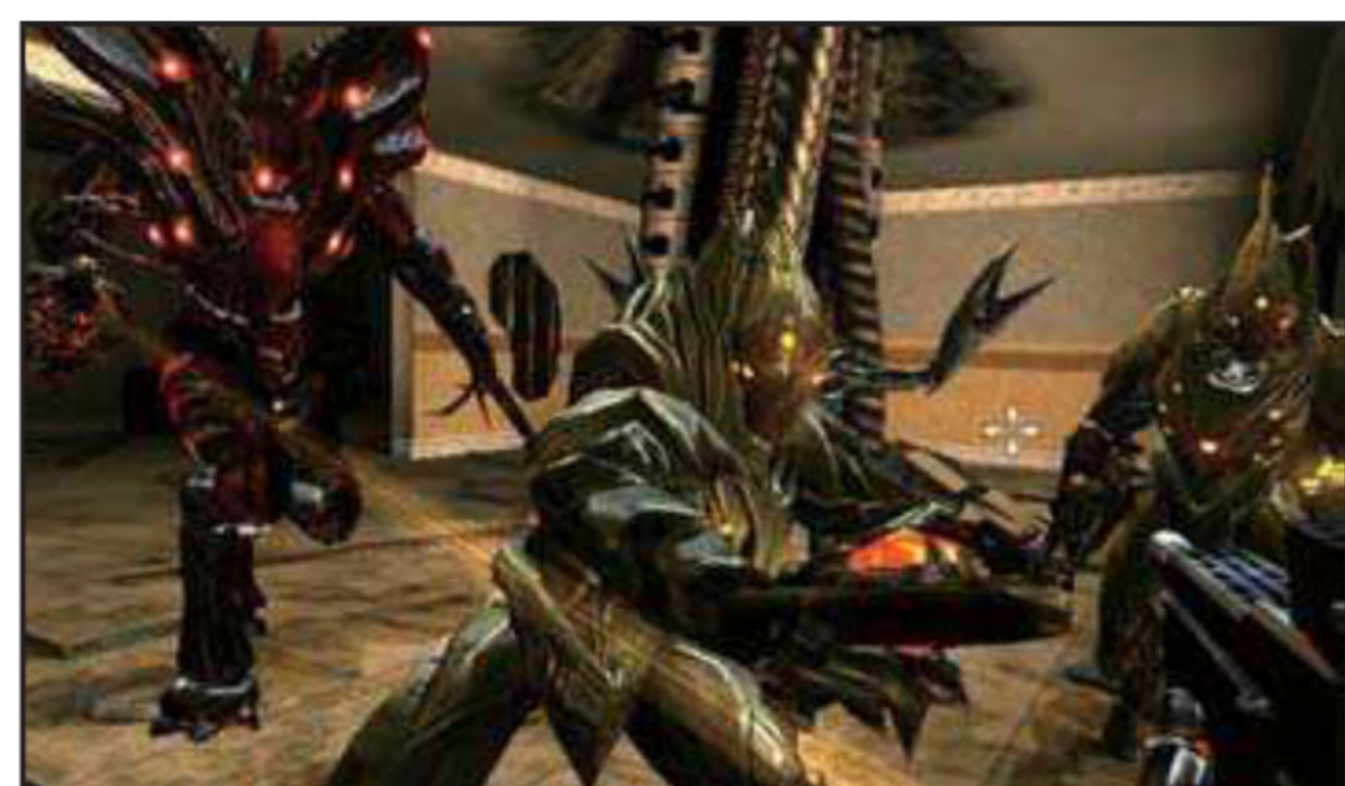
■ 同屏敌人数量增加，战斗会更狂热。

本作不再是以华盛顿为舞台，行动范围将会扩大，讲述的是一起全球事件。游戏刚开始，在大西洋发生了油井泄漏事件。游戏的第一幕，大海上的瓢泼大雨与惊涛骇浪让你感受到与前作完全不同的氛围。在之后的任务中，你将会前往中国、塞伯利亚甚至是传说中的亚特兰蒂斯城……你没有看错，在这次的行动中，与外星人的战斗将最终把你带到那个沉入大西洋底的谜之大陆。

在本作的单机流程中，将会点缀着更多能让玩家惊呼的精彩时刻，在节奏控制方面会更加娴熟。最值得注意的是本作加入的 BOSS 战。目前公布的一个 BOSS 级怪物是海怪，其体形巨大，伸长身体时就像一座摩天大楼，从它的嘴里还能喷出激光射线。

本作的游戏系统也有一些改变，比如你可以将场景中的物体翻转，使其成为一个临时掩体。多数武器都可以更换开火模式。有些武器非常奇特，比如有种“蜂房炮”，除了可以发射普通子弹外，还能朝敌人发射一种粘性物，它会像磁铁一样导致周围所有子弹朝着它射去。制作人表示，本作中将会有大量闻所未闻的奇特武器等待玩家。

本作的游戏系统也有一些改变，比如你可以将场景中的物体翻转，使其成为一个临时掩体。多数武器都可以更换开火模式。有些武器非常奇特，比如有种“蜂房炮”，除了可以发射普通子弹外，还能朝敌人发射一种粘性物，它会像磁铁一样导致周围所有子弹朝着它射去。制作人表示，本作中将会有大量闻所未闻的奇特武器等待玩家。



▲ 本作将会有令玩家惊呼的大魄力 BOSS 战。

▶ 从后面的石狮子来看，这个关卡应该是在中国。



[文：阳光成员 清国清城]

精灵 阿瓦隆传奇

多机种 ■ Faery: Legends of Avalon ■ 美版
角色扮演 ■ Spiders ■ 预定 2010 年内发售

由小开发商 Focus Home Interactive 开发、Spiders 公司发行的《精灵 阿瓦隆传奇》是一款将以下载方式推出的小型 RPG，玩家扮演的是小精灵，为了拯救神秘的阿瓦隆王国而战。游戏中融入了很多的欧洲神话元素，比如“世界树”和“飞翔的荷兰人”。阿瓦隆王国正在衰亡，魔法正泄漏到外界，小精灵为了找出其中的原因而四处漫游，在冒险过程中除了男女两位精灵外，还会碰到另外 4 名队伍角色，同时可以组成 3 人小队作战，在魔镜处可切换操作不同角色。

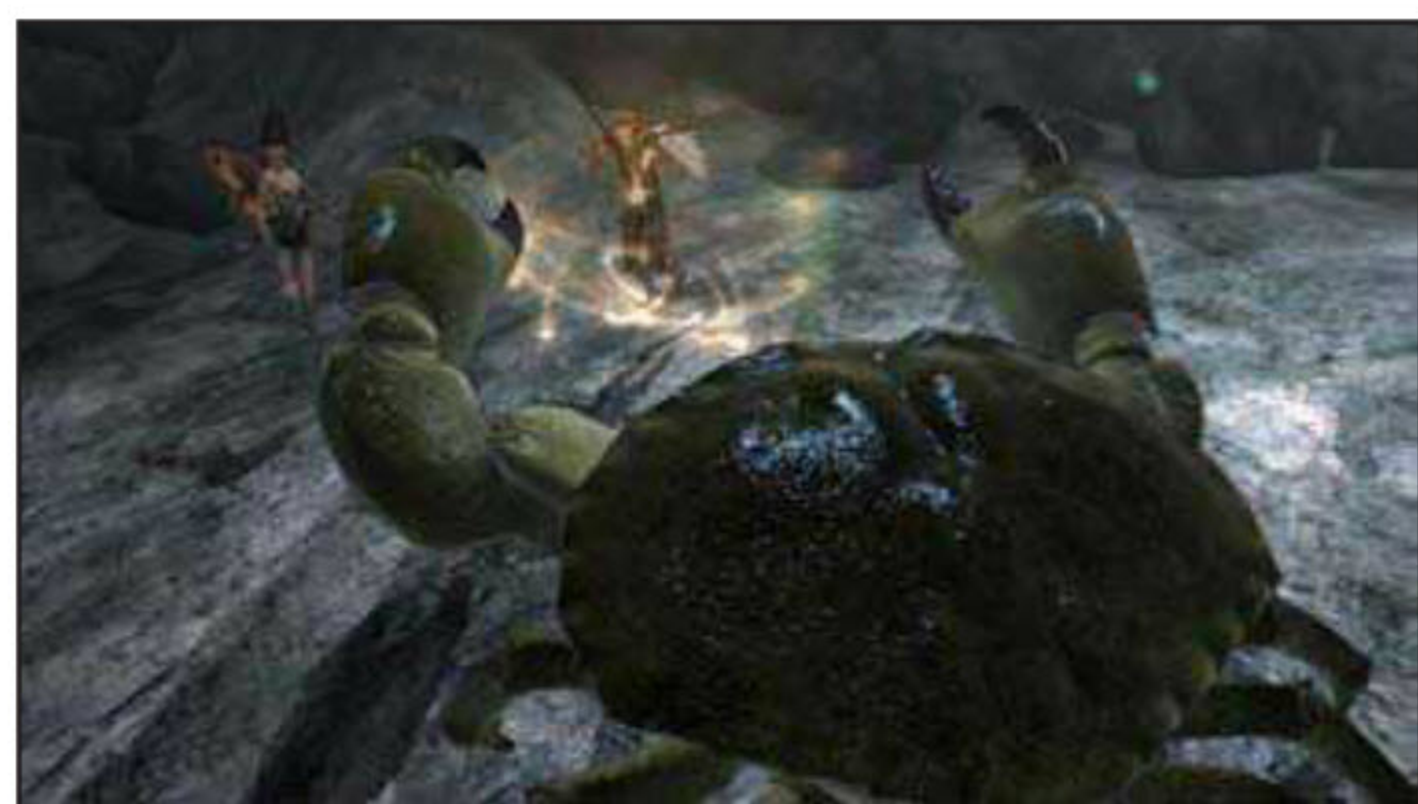
本作虽然不像 BioWare 的 RPG 那样规模庞大，但是你在游戏中的行为也将产生不同的剧情发展，人物之间的关系将会改变。最终会有三种结局，游戏流程在 14 ~ 15 小时左右。同一个任务也可以用不同的方法完成，比如可以带领蚂蚁军团消灭世界树的白蚁，也可以自己与白蚁战斗。战斗以回合制进行，从菜单中选择魔法或物理攻击，战斗界面有点类似于《最终幻想 XIII》。玩家可以决定精灵的能力发展方向，根据能力的进化情况，到后期外形也会发生变化，包括翅膀的形状、纹身的图案等都会有所不同。另外，战斗中也可以叫出召唤兽。

本作虽然不像 BioWare 的 RPG 那样规模庞大，但是你在游戏中的行为也将产生不同的剧情发展，人物之间的关系将会改变。最终会有三种结局，游戏流程在 14 ~ 15 小时左右。同一个任务也可以用不同的方法完成，比如可以带领蚂蚁军团消灭世界树的白蚁，也可以自己与白蚁战斗。战斗以回合制进行，从菜单中选择魔法或物理攻击，战斗界面有点类似于《最终幻想 XIII》。玩家可以决定精灵的能力发展方向，根据能力的进化情况，到后期外形也会发生变化，包括翅膀的形状、纹身的图案等都会有所不同。另外，战斗中也可以叫出召唤兽。

本作虽然不像 BioWare 的 RPG 那样规模庞大，但是你在游戏中的行为也将产生不同的剧情发展，人物之间的关系将会改变。最终会有三种结局，游戏流程在 14 ~ 15 小时左右。同一个任务也可以用不同的方法完成，比如可以带领蚂蚁军团消灭世界树的白蚁，也可以自己与白蚁战斗。战斗以回合制进行，从菜单中选择魔法或物理攻击，战斗界面有点类似于《最终幻想 XIII》。玩家可以决定精灵的能力发展方向，根据能力的进化情况，到后期外形也会发生变化，包括翅膀的形状、纹身的图案等都会有所不同。另外，战斗中也可以叫出召唤兽。



■ 玩家的游戏进度会被自动记录在书中，冒险书可以在线与其他玩家分享。



▲ 由于玩家扮演的是小精灵，周围的物体都变得非常庞大。

▶ 这个地区就是“飞翔的荷兰人”，著名的幽灵海盗船出现在面前。



[文：阳光成员 清国清城]

飞翔于欧洲神话世界!

地球防卫军 昆虫杀场

多机种 ■ Earth Defense Force: Insect Armageddon ■ 美版
动作 ■ D3 Publisher ■ 预定 2011 年 1 月 4 日发售

对应机种为 PS3、X360

《地球防卫军》是 D3 Publisher 廉价游戏系列“Simple 2000”中的一个著名游戏系列，虽然业界评价不高，但是 X360 的《地球防卫军 2017》在美

国销量相当理想，所以最新作已经完全转型为美版游戏，交给了美国北卡罗来纳州的 Vicious Cycle 工作室开发。本作最令人关注的是加入了 3 人在线合作模式与 6 人在线对抗模式。本作有 4 名角色可选，他们分别装备了骑兵铠甲、战斗铠甲、战术铠甲和喷气服，在都市街



■ Vicious Cycle 的技术力明显比 D3 强，本作的画面变得不那么廉价了。

巨大昆虫的末日战场!

国销量相当理想，所以最新作已经完全转型为美版游戏，交给了美国北卡罗来纳州的 Vicious Cycle 工作室开发。本作最令人关注的是加入了 3 人在线合作模式与 6 人在线对抗模式。本作有 4 名角色可选，他们分别装备了骑兵铠甲、战斗铠甲、战术铠甲和喷气服，在都市街



■ 游戏中也会出现“整座大楼坍塌”这样的大魄力场面。

头与巨大化的昆虫作战。打倒敌人获得分数后可以在商店里购买武器和铠甲。

PlayStation®
游戏专区

纱迦的话 PS官方专区开设这么多期以来，一直受到大家的支持，这些支持者中除了PS家族的支持者，也有其他机种的用户，大家都对这种官方专页的形式给予了肯定。为感谢大家的支持，本专区以后会定期向各位支持者送出好礼，这可都是来自SONY官方的好东东哦！大家可要密切关注接下来的“PS电玩大本营”喽！

新浪微博
《PS电玩大本营》
提醒大家，我们已成立了名为《PS电玩大本营》的微博户口，想紧跟PlayStation最新最热话题及获得定期送出的神秘礼物的话，记得快点来关注我们吧！
<http://t.sina.com.cn/psasia>

PS电玩大本营

<http://asia.playstation.com>

转发有礼！微博送非卖品



PlayStation雨伞

“PS电玩大本营”的微博户口粉丝正火速增长中，很多《游戏机实用技术》的读者已立刻关注了我们！为答谢各位支持，我们将会送出从未公开发售的限量版PlayStation雨伞5把给各位！只要做足以下三个步骤便可以参加抽奖啦！（1）关注PS电玩大本营（2）转发并评论有关此送礼消息的微博（3）@你的5个好友。我们将会于11月7日（星期天）之后抽取5位幸运网友送出奖品。另外，我们将会定期在这个专栏及微博的PS电玩大本营发布送礼消息，礼品包括限量版GT风楼、多乐猫精品等等，各位尚未关注我们的网友快点行动啊！

PS Move推出iPhone apps, 绝密影片曝光!

当iPad今年4月面世后，传统的阅读模式经已正式发生革命！最近的潮流词汇是“Appazine”——将“Apps”结合“Magazine”，读者不用再拿着厚重的杂志满街走，手执一部iPad或iPhone，即可饱览喜爱的杂志，最近热卖的PS3体感游戏控制器PS Move，也顺势推出支援影片播放的Appazine，iPad版本即日起可免费下载！程式内详尽介绍17款大热PS Move游戏包括《运动冠军》、《功夫滑仔》、《Start the Party!》、《化解危机RAZING STORM》等，还有模特儿



Leanne及Kabee的亲身试玩影片，及激似星爷的温超作旁述，一机在手，便可尽览PS Move所有资料。

售价：免费
下载方法：访问苹果App Store，搜寻“PS Move”即可下载

itunes 链接：<http://itunes.apple.com/hk/app/ps-move/id395635095?mt=8>

PS Move大热游戏登场!

早前9月15日跟PS Move同步推出的3款同捆版游戏《运动冠军》、《功夫滑仔》及《Start the Party!》备受好评，10月初大热游戏《EyePet》及《暴雨》亦相继推出支援PS Move的新版本，前者有全新关卡及对应网络社群，后者

则让玩家改以PS Move控制器控制如画、打架等指令，早早已购买《暴雨》的玩家更可免费升级至对应PS Move的新版本，重新开启另一个结局。10月底将会推出另外两款专为PS Move推出的游戏《TV Superstars》及《The Shoot》，《TV Superstars》让你拍下个人容貌，化身成明日之星参加跳舞烹饪等电视节目比赛，过足明星瘾！《The Shoot》则采用经典的街机射击游戏系统，疯狂画面配合出色动作，玩落十分畅快，作为《化解危机RAZING STORM》这款经典3合1枪game游戏推出前的热身作相当合适。



好玩又搞笑的2D游戏 ——《Castle Crashers》

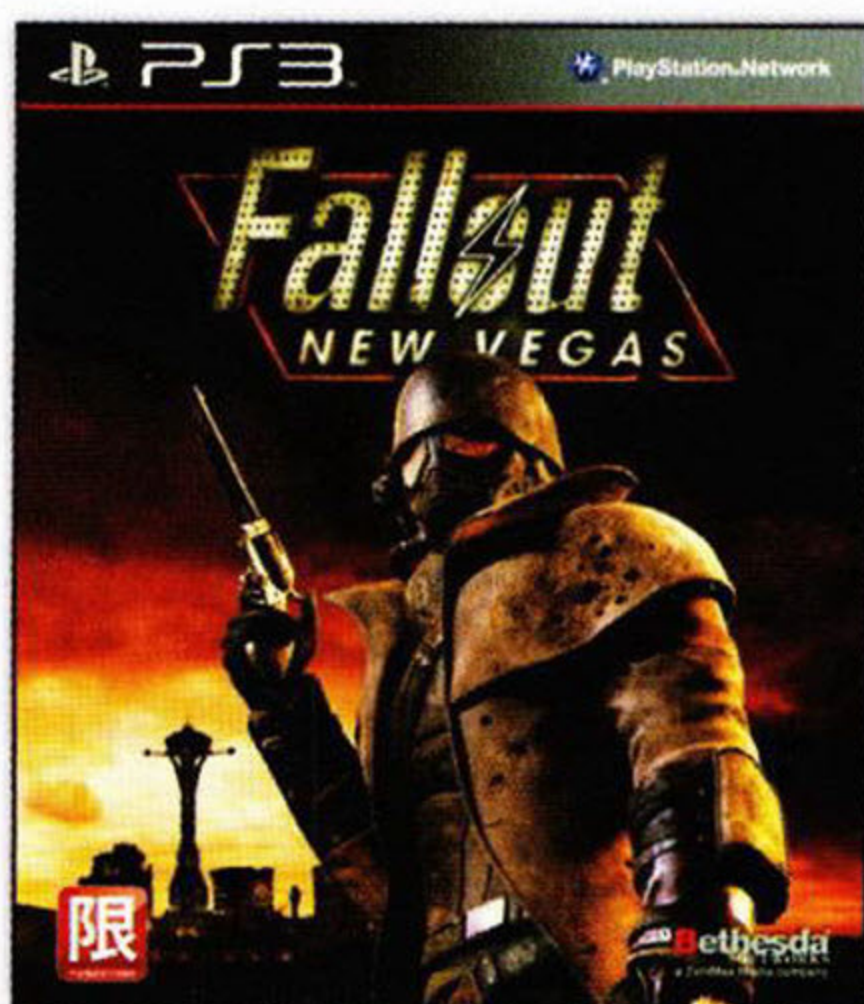
有时候游戏画面太真实，就会怀念以前2D平面游戏的那种纯真但有趣的感觉。风靡全世界的有趣平面游戏《Castle Crashers》正是2D游戏出色的表表者！趣味的游戏角色与您挑战多种游戏模式，一起拯救公主、保卫王国、并成为攻陷城堡的英雄！最多还可以四人连线，与朋友共同尽情探索这个为您打造、充满惊奇魔法的神秘世界！



※体验版同时可于PS STORE免费下载！

游戏名称：Castle Crashers 制品版 | 游戏平台：PS3™ | 游戏语言：中文、英文、韩文
销售平台：PlayStation®Store | 发售日期：热卖中 © 2010 the Behemoth All Rights Reserved.

2010年最受瞩目游戏



《辐射 新维加斯》

最近PS3的游戏大作不断推出，继10月初推出篮球之神乔丹回归巨作《NBA 2K11》后，紧接有首次推出中文版的《Winnie Eleven 2011》经典足球游戏，临近10月底，还有这只被权威游戏网站IGN评为2010年最受瞩目游戏的《Fallout: New Vegas》（辐射 新维加斯）压轴登场：“辐射”系列一向以自由度高获玩家好评，结合了射击游戏的刺激感和RPG的升级系统，并可跟随个人喜好令角色成长、加入或攻击某个阵营，本作更拥有《辐射3》两倍的武器数量，让玩家更自由选择杀敌方式，在核战后的拉斯维加斯展开复仇旅程。

Deathspank回归！新武器及全新场景！

一直扮演着正义化身、贱民英雄的DeathSpank为了拯救另一群无辜遭蹂躏的受害者，要踏上全新的冒险历程。这次要展开激烈战斗、越过充满险阻的高原，并要在波涛汹涌的大海中驾驶海盗船……就利用他最新的武器，一起打败丑陋的恶魔吧！通过这次的拯救大冒险，一起为DeathSpank夺取Thongs of Virtue！

游戏名称：Deathspank: Thongs of Virtue 制品版
游戏平台：PS3™
游戏语言：韩文
销售平台：PlayStation®Store
发售日期：热卖中

© 2010 Hothead Games Inc. All Rights Reserved.



《荣誉勋章》与《使命召唤》因为各种原因成为了死对头，所以《荣誉勋章》新作发售后被拿来与后者相比似乎是顺理成章的事情。论资历肯定是《荣誉勋章》略胜一筹，不过现在《使命召唤》无论销量还是人气都远超《荣誉勋章》是不争的事实。《荣誉勋章》新作在欧美遭到了恶评，其中大部分集中在单机模式上，但如果不与《使命召唤》比较，本作的单机还是有不少可取之处的，毕竟这个系列有着扎实的基本功，绝对值得喜爱FPS游戏的玩家尝试。

文 铃 美编 一刀

通关时间：单机模式约为7小时。



荣誉勋章	EA	主视角射击
多机种	Medal of Honor 2010年10月12日 对应机种为PS3及X360	美版 59.99美元 对应玩家年龄：17岁以上



按键操作

OPERATION

X360按键	PS3按键	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
十字键↑	十字键↑	查看当前任务信息
十字键↓	十字键↓	使用夜视仪
十字键←	十字键←	使用榴弹
十字键→	十字键→	切换子弹发射类型
Y	△	切换主武器/切换手枪(连点两下)
X	□	填装子弹/动作键
A	X	跳跃
B	○	蹲下/卧倒/起身/取消
LT	L1	瞄准
RT	R1	射击
RB	R2	手雷
LS	L3	奔跑
RS	R3	出刀
BACK	SELECT	任务列表
START	START	暂停菜单

战场手册

BASIC TECHNIQUES

滑铲

游戏中只要在奔跑状态下按B键/○键，角色就会立即使用滑铲，即使你想在上楼梯的时候往上滑，也是完全可以的！作为一个相对比较新的动作要素，滑铲的实用度并不高，一是因为游戏中没有太多必须要采用滑铲的位置，二是滑铲的动作太猛，特别是着地后的那一段，感觉整个人的脸直接就撞上墙



面了。不过部分时候也还是有用武之地的，例如当冲锋就差最后一口气到达掩体时，滑铲能让你快速安全的抵达，及时避免中枪。当然，你的脸还是会撞到墙壁上。

连环刀

持枪状态按下RS键/R3键为出刀，持刀状态(例如海神之网关卡)按下射击键也能够出刀。在前方没有敌人的情况下，出刀后收招的动作并不算太快，但如果面前有敌人，那就完全不一样了。走到敌人面前连按出刀键，你会发现角色会使用出神入化的连环刀，

不仅收刀动作省了，连出刀动作也省了，想把敌人从站着一直砍到倒下也是可行的。



子弹发射类型

大部分主武器的子弹发射类型都为单发和连发两种，在游戏中按下十字键→就可以迅速切换。由于游戏中开枪的后坐力普遍较大，要保证精准度的话最好全程都使用单发状态(需要火力掩护时除外)，

这么做不仅能锻炼人冷静开枪的能力，还能改掉平时按着发射键不松的习惯并进而改用点射。另外，单发除了节省子弹，在潜入时其优点会很好的体现出来，再加上游戏中对于爆头的效果做得比较夸张，用狙击枪之外的武器将敌人单发爆头的感觉肯定比乱枪扫射要好。

扯衣角

游戏中只要手中持有的枪械与地上掉落的枪械一致，走过去就会自动补充对应枪械的子弹。还有一种补充子弹的方式就是靠近队友按×键/□键索要，此时队友会停止射击扭过头来一边念叨一边不紧不慢地从衣服里抠出一个弹夹递给你，之后该武器的子弹数量会补充至持有上限，由于队友一脸茫然地回头在游戏紧张激烈的战场上略显滑稽，因此将此动作形象地成为“扯衣角”。两种子弹的补充方式都各有利弊，主要是因为当地

武装分子使用的枪从队友那都要不到相应的子弹，而我方使用的武器也不可能从敌人身上找到，总体来说还是使用默认的武器配置比较好，因为扯队友衣角比满地找药靠谱得多。最后，如果已经扯了一名队友的衣角，马上又想要另一种枪子弹的时候记得换一个人(就算他说没子弹也算一次)，否则他不会甩你的。



困难难度流程要点

GUIDE THROUGH

注：由于本作单机模式的难度不能和《使命召唤》的老兵难度相比，因此建议各位在一周目是直接选择困难难度开始游戏，只要按照攻略中提示的打法，一周目内即可拿齐所有单机成就/奖杯。

PROLOGUE

首次突入

First In

1. 下车将 M4 调整为单发，跟着 Voodoo 移动。
2. 在市场 (Market Area) 会遇到 Peacher 和 Mother，左边上层铁床后的敌人可能需要消耗一枚手雷。
3. 摧毁电源，戴上夜视仪进入室内，虽然敌人看不见，但乱开枪还是有点威胁的。
4. 再次碰到 Peacher 和 Mother，MMG 机枪台必须从右边绕过去，打死几个敌人就会在剧情的安排下摔

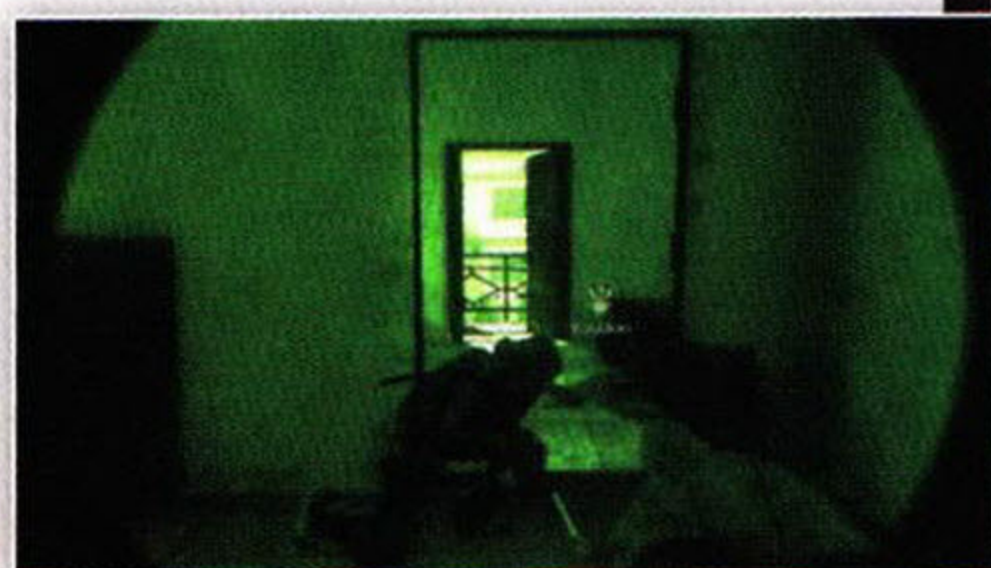
5. 庭院 (Courtyard) 处的敌人要逐个击破，不要轻易乱探头，大门旁的围墙上方还会出现第二批敌人。
6. 巷战必须在确认敌人方位后再开枪，不要冲得太前。
7. 上方的 MMG 机枪台暂时不能干掉，等左边门打开后跟着 Mother 走，不过门开的时候会出现几个敌人。
8. 把二楼的敌人杀完就去 Mother 站的位置旁拿狙击，掩护 Voodoo 与 Peacher，不喜欢用狙击的话在离开前请务必换回 M4。
9. 踢开房门立刻后退，耗着慢慢打，没敌人了就上前引一下就回撤。
10. 熟悉的慢动作，等角色举起手枪后，避开人质将挟持者击毙。



成就/奖杯获得要点

要点3 爆浆葡萄。

此处为解锁连续爆头七次的绝佳地点。把电源弄坏后，小屋陷入一片黑暗，除了个别地点，敌人都是在乱开枪或者干脆躲着不开枪。连续爆头七次看起来有难度，但实际上也并没有那么可怕，因为在爆头的过程中系统是允许打空枪的，爆头连击数不会因此而中断，玩家可以走到敌人身边去慢慢瞄，等其不动的时候就开枪。要说添乱的人，那非 Voodoo 莫属，他总是喜欢抢，好在敌人的数量足够。倘若一不小心发生了连续爆头五、六次时中断的情况，赶紧按



下 START 键调出菜单，选择 Load Last Checkpoint，我们不介意再踢一次门。

要点10 沉着干员。

这个挟持着相当不专业，把脑袋整个露在外面，用手枪稍微瞄准一下，爆头难度很小。

前进贝格朗

Breaking Bagram

1. 车上多用快速瞄准，实在打不中吃几枪也没事。
2. 机枪不会过热，优先攻击油罐和载具，如果不怕手被震麻可以一直开枪。
3. 将 M14 的开火方式改为单发，

- 与敌人周旋直到炸掉远处的机枪台和载具，子弹不够就扯队友衣角。
4. 右边的敌人会在玩家上楼梯后突然出现，提前把适合近战的枪拿在手上。不要跟着队友傻乎乎地走下去，据守这个平台能干掉对面

- 的大部分敌人。
5. 铁门外会出现不少敌人，在二楼可以拿他们练手，只是掩体还是要找的。
6. 飞机残骸有很多敌人埋伏着，

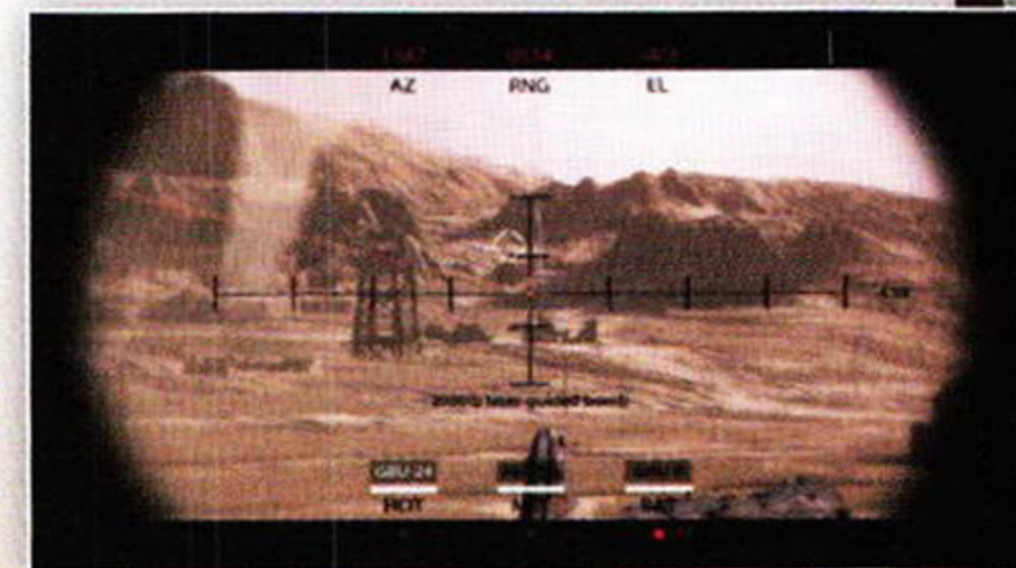


- 适当限制推进速度，机枪台的敌人越快打下来越好。
7. 仓库里登场的汽车只需要打死开枪的家伙就行。
8. 哨塔被炸掉后要注意左边路口打过来的 RPG，将第一批敌人全部消灭还会出现第二批。
9. 进入房屋二楼时要用 PKM 先发制人，不要给敌人进攻的机会。
10. 塔顶上可以选用的攻击方式很多，不过是逐渐增加的，记得每一种都尝试一下。

成就/奖杯获得要点

要点10 猛烈重击。

控制各种空中支援时，能够使用的第三种武器 GBU-24 就是 2000 磅炸弹 (2000lb laser guided bomb)，该武器锁定并发射后需要玩家手动操纵炸弹的下落轨迹，毁掉两个载具就行，由于敌人载具数量有限，因此要优先使用 GBU-24，不要打得太投入



把敌人都灭了。

DAY 1

与狼共驰

Running with Wolves ...

1. 桥梁附近听 Dusty 的指示停车并把车灯关掉。
2. Dusty 站在封闭的大门前时，玩家要左转进屋，在窗前狙杀两个目标，之后 Dusty 被发现了 (太水了！)。



3. 进入第二个村庄，先等卡车前的敌人离开，对面的敌人从房子里出来就将他杀死。
4. 和 Dusty 分开，在卡车上做手脚后会走来两名敌人，直接从卡车后方绕过去，将他们全部干掉。
5. 独自潜入时，趁三名敌人同时展现他们背影的时候迅速通过。目标达成返回时，会有个敌人走进小屋，用刀或手枪秒掉。出门前要停一下，等门前的敌人走过去。
6. 两个村庄的任务全部完成会重新驾驶 ATV。

成就/奖杯获得要点

要点6 空降杜斯。

最后驾驶 ATV 的阶段，一定要全速紧紧跟着 Dusty，这么一来在经过前方的两处飞跃后，空降杜斯就达成了。



妹子桃乐西

Dorothy's a Bitch



1. 篝火处的敌人们正在开会，等队友说完开枪即可。

2. 被发现后不要走得太快，因为敌人是分批出现的，用 M14 将他

们一个个点死。

3. 进入村庄前先带上夜视仪，躲在道路两旁，听口令行事。

4. 进门后右转，地面上有装死的敌人。

5. 能够指挥 AC-130 的地方就是盖达营地，把敌人都

炸死就行。

6. 掩护 AC-130 的目标触发后，赶紧捡起 RPG 对着提示的位置来上一发，速度慢的话会导致任务失败。

成就/奖杯获得要点

要点 1 群众控制。

不要等队友说完，看到开会的敌人就赶紧扔雷，往篝火左边一点扔比较好，如果手雷爆炸后成就或奖杯还未解开，就赶紧 Load Last Checkpoint，反复扔雷直到成功位置。

要点 5 骇人收割者。

空袭盖亚营地时最好每一次都标记营地内的帐篷，在成就或奖杯解锁之前不要把敌人杀完。由于轰炸

帐篷的过程中难免会炸死一些倒霉的敌人，而敌人都死掉的话这个目标就算成功了，大好时机也会错过，所以千万不要主动对敌人开火。



野兽之腹

Belly of the Beast

1. 在跃过树枝之前，一定不要停下来。

2. 由于漫天都是沙尘，因此自动瞄准显得尤为重要，在确认敌人已经清理完毕前不要离开掩体。

3. RPG 是相当麻烦的，如果不是在第一时间干掉 RPG 手很可能被秒，多注意队友的提示。

4. 非迫不得已的情况下不要走

在最前，要是队友中枪还能依此判断敌人所在的位置，反正队友也不会被敌人打死。

5. DShk 重机枪处，需要有玩家对其射击吸引注意力，给队友制造扔出信号弹的机会，成功后机枪就会被炸掉。

6. 本关最难的地方就是防守破烂房屋，主要是因为要守很长时间，而且敌人实在太多，还来自各个方向，根据敌人出现的位置来转换掩体是关键。第二阶段还有敌人从身后出现，优先解决掉，子弹不够了尽早要，因为到后面队友也没子弹了。坚持到阿帕奇来之后就可以躲在墙后欣赏轰炸了。



成就/奖杯获得要点

要点 5 疯狂压制。

两分钟的时间绰绰有余。队友的推进速度和玩家的火力掩护情况是息息相关的，只要玩家能保持射击，队友就能不断前进。玩家要做的就是开火压制和自保之间找到平衡点，平时以压制机枪为主，但发现附近已经出现不少敌人后就要赶紧找机会解决，例如机枪手刚刚被干掉的那几秒

钟。队友的信号弹扔出后就能趴下休息了，掩护得好的话，大概一分钟左右就能让 DShk 重机枪完蛋。



攻击者

Gunfighters

1. 战机的耐久度显示在屏幕右上方，而右下方的那条槽蓄满就表示机枪火热，飞弹可以直接发射，但锁定导弹需要有目标锁定框才能

发射。战机被击中的话耐久值降低的速度很快，不过保持一段时间不受伤害就能持续恢复直至百分之百。

2. 进入村庄，先往人多的地方扔飞弹，免得夜长梦多，山坡上的 RPG 手女飞行员会提示。

3. 后期没有什么难点，敌人出现的速度算比较快了，飞弹和机枪要交替使用。



成就/奖杯获得要点

要点 2 村庄全毁。

到达村庄后就开始轰炸，炸房子的同时也还是要兼顾哪里人多就往哪炸的原则，将能够毁掉的房子炸到见底，离开村庄之前能够达成，没成功的话就读取一下。



有朋自远方来

Friends From Afar

1. 打死前三个敌人后，打开感热仪往右看，有一名狙击手会趴在在地上，将狙击镜倍数调小能够使镜头移动更快。

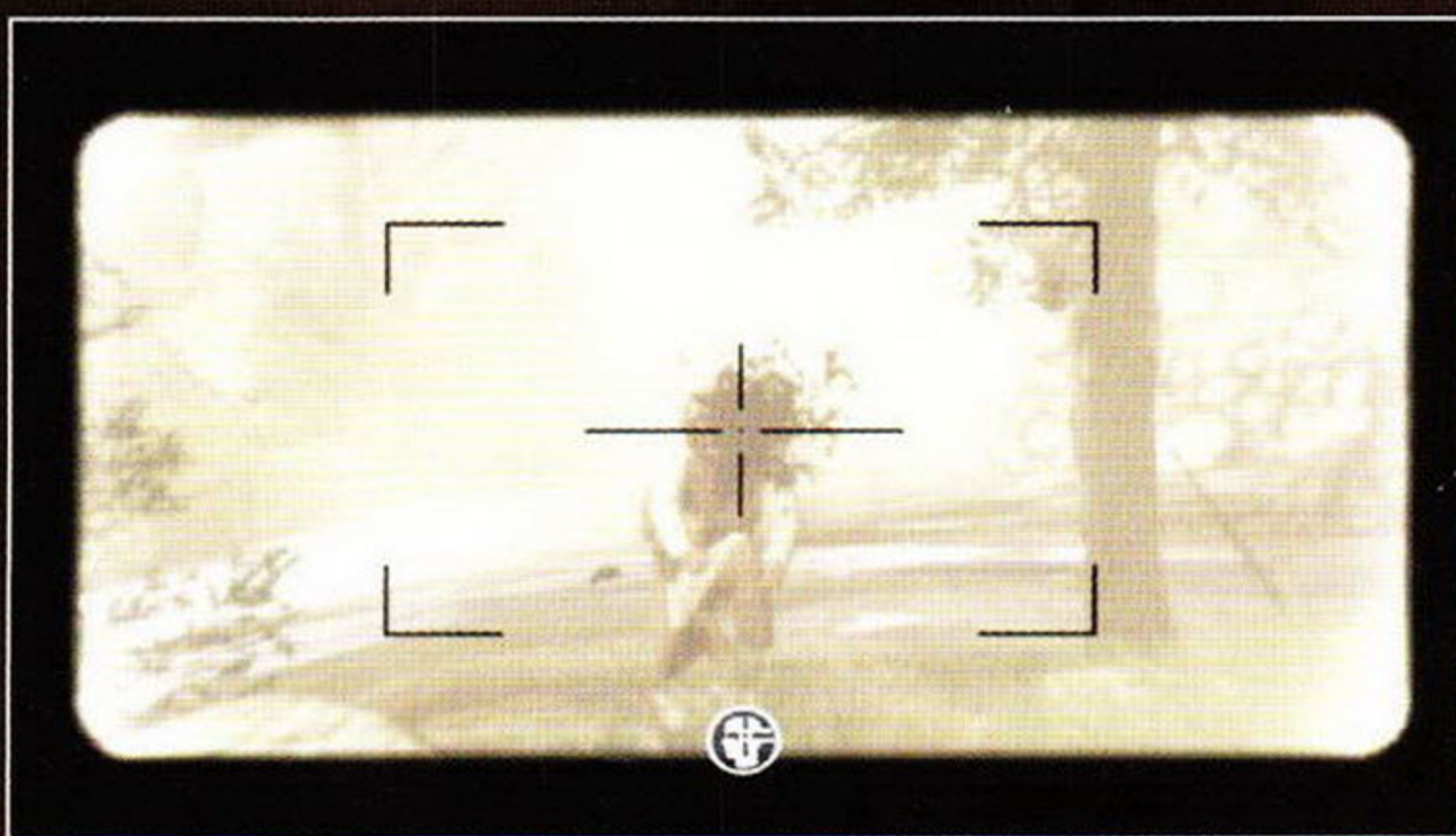
2. 左边的敌人处，靠右的位置有一个蹲着的狙击手，依然先杀死

他再对付其他人。稍后右边的敌人那还有最后一名狙击手。

3. 跟着 Dusty 跑一段路，等下面敌人中的 RPG 手站到很好的位置时在狙杀。

4. 支援 Mother 小队时要先确认

他们的方位，不要误伤队友，两名 RPG 手同时出现的地方，要将感热仪切换到第二种状态 (BLK HOT) 时才好射击靠右边的那一名。

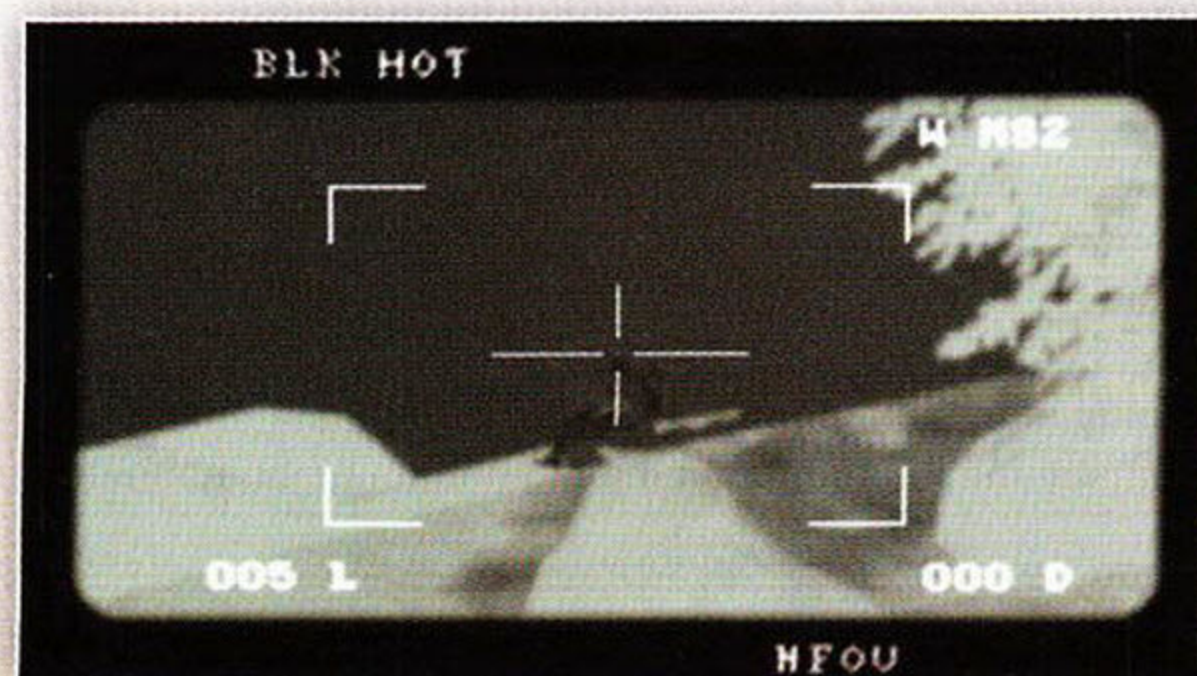


成就/奖杯获得要点

要点 4 手术般精准。

众所周知，由于风向等原因，远程狙击并不是简单地瞄准哪就能打中哪的，由于打空并不会造成什么严重的后果，因此建议往敌人的身体中央部分瞄，在风与敌人乱动的帮助下，每发子弹都打中不同部位是完全有可能的，不要一味地追求爆头。Mother 小队撤离阶段会

出现很多敌人，也是最后的机会，如果小队已经撤离还未达成，就立刻重新读取。



危险境地

Compromised

1. 队友扔出烟雾弹就撤退，继续在破烂房屋据守，第二批敌人会从右边出现，利用好墙壁的裂缝。
2. 用空袭把房屋炸掉后反而会出现更多敌人，只有使用快速瞄准

3. 烟雾弹扔出后，转身去队友那里，Voodoo 受伤后就能用他的 M60 了，村庄里有许多敌人准备偷袭，站位不好就往回跑，再扭头去打。



成就 / 奖杯获得要点

要点 3 喂猪。

拿到 M60 后就不要换枪了，用这把枪一直杀，在上飞机前就能达成要求。



DAY 2

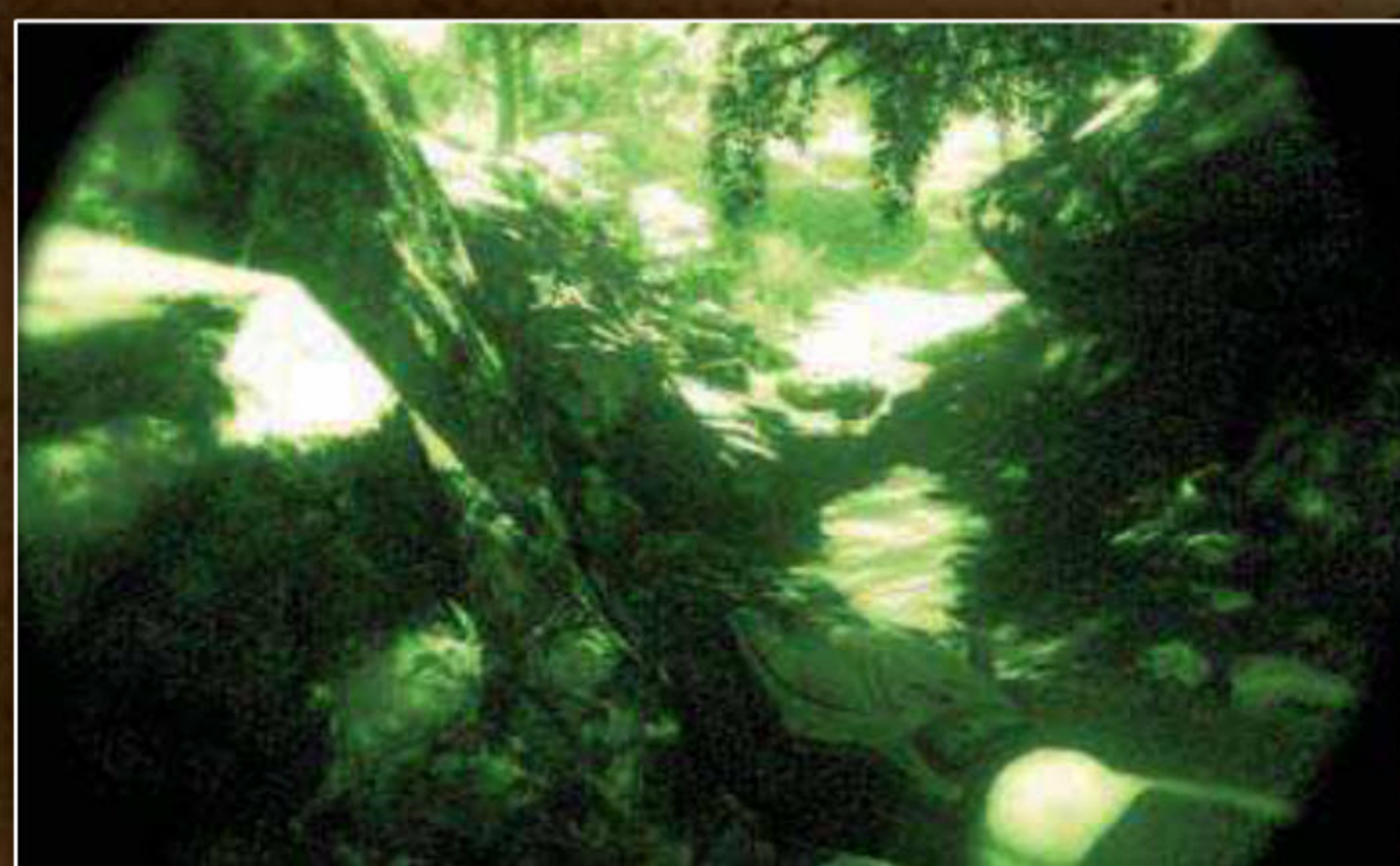
海神之网

Neptune's Net

1. 从悬崖边上通过，往前走 Mother 会说有敌人过来，立刻跑上左边斜坡，等敌人走过去再悄悄离开。
2. 八个敌人的位置比较分散，不过他们都有着各自的行动路线，仔细听 Mother 对于敌人方位的警告。

3. 行踪完全暴露后是难点，走左路来到山洞口，注意躲在岩石后的站位，尽量一次只让一名敌人看到自己，山洞的左边还藏着最后一名敌人，信号弹发射到空中之前一定要把夜视仪取下来，否则眼睛会被刺得什么都看不清，建议到之前山洞的尾部把守会相对好打一些。

4. 和 Mother 进入屋内，听到外面有人说话就卧倒，强制使用手枪的地方等敌人迎面冲过来再打。



成就 / 奖杯获得要点

要点 1+2 无声专家。

暗杀从遇到第一个敌人开始，不过这个光头不一定算在十三人内，右边的敌人用手枪点死，前方悬崖处的

两人可以分开干掉，因为左边敌人被击毙后，右边的不会马上喊叫，不出意外的话应该是左边的倒在悬崖边，右边的摔下悬崖去。躲过接下来的四



确认每个人的位置，被发现就重新读取，这里的八个人一定要完美暗杀，一个不留，后面两处简单的暗杀过后，该成就 / 奖杯就会自动解开，这也是单机游戏中最麻烦的成就 / 奖杯。

个敌人，与 Mother 汇合，下面的八个人就是达成“无声专家”的关键，由于站位分开，完全可以摸过去逐个击破，用无声手枪或者主武器都行，用 Mother 给的主武器配合夜视仪，想要单发爆头相当容易。由于敌人会走动，最好时刻查看当前任务信息来

要点 4 手枪决胜。

打到本关还没有凑齐三十人的话，就趁最后用手枪的时候补上。

要点 1+2 解剖刀。

尽量不要把这项挑战留下一关，在前半段就完成了是最好的。

救援营救者

Rescue the Rescuers



1. 机枪会过热，敌人也不少，不过根本不用理会，等 RPG 手出来再干掉他们就行。

2. 被压制后，在岩石后面趴好别动，等 HUD 的提示出现再去捡来炸开通路。

3. 走到山洞中间，会有敌人用信号弹暗算，及时取下夜视仪。

4. 见到 Voodoo 和 Preacher 后，沿路会遭到大量敌人的袭击，躲着慢慢打，没子弹及时扯队友衣角。

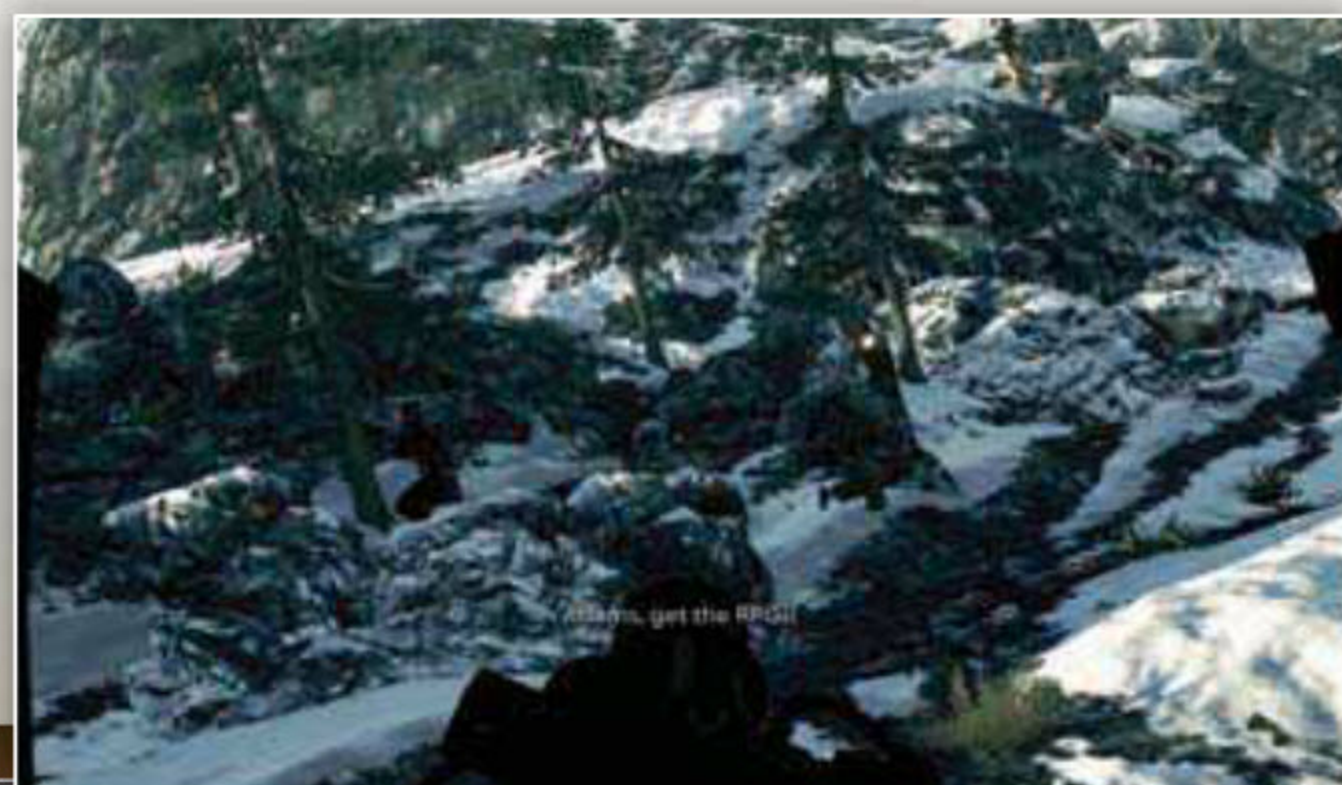
5. 最终目标是攻陷据点，这里快的话只需两分钟，慢的话即使打上半个小时也攻不下来。主要因为

敌人是无限出现的，而队友基本都不怎么往前压，推进的担子全在玩家身上。先把右边的两个 RPG 手收拾了，然后找队友把子弹要好，左边的敌人清理完毕后，把机枪手和附近的敌人都杀死，趁下一批敌人还没来得及跑出来，就没命地往前冲，一旦发现敌人出现，立刻使用滑铲躲到掩体后面，持续这种战法，只到屏幕显示到达 Checkpoint，然后就可以安心趴在地上睡大觉了。另外，不要试图冒着枪林弹雨硬来，否则子弹打在身上的音效会像放鞭炮一样响亮。

成就 / 奖杯获得要点

要点 1 树倒啦。

坐上机枪就开始打树，打倒五颗就行，还有比这更简单的吗？



游戏全成就 / 奖杯列表

ACHIEVEMENT & TROPHY LIST

单人模式

成就 / 奖杯名称	取得方法	点数 / 奖杯类型
首次突入	完成任务首次突入。	15G / 铜杯
欢迎来到战术指挥部	完成任务前进贝格朗。	15G / 铜杯
发展局势	完成任务与狼共驰。	15G / 铜杯
意外访客	完成任务婊子桃乐西。	15G / 铜杯
大打出手	完成任务野兽之腹。	15G / 铜杯
敌人大会串	完成任务攻击者。	15G / 铜杯
有朋自远方来	完成任务有朋自远方来。	15G / 铜杯
高潮迭起	完成任务危险境地。	15G / 铜杯
野外求生	完成任务海神之网。	15G / 铜杯
八条好汉在一班	完成任务救援营救者。	15G / 铜杯
沉着干员	在任务首次突入中爆头挟持人质者。	10G / 银杯
猛烈重击	在任务前进贝格朗中以 2000 磅炸弹摧毁 2 架载具。	10G / 铜杯
空降杜斯	在任务与狼共驰中驾驶 ATV 从 7.5 英尺高落下	10G / 铜杯
骇人收割者	在任务婊子桃乐西中用 AC-130 摧毁盖达营地。	10G / 银杯
疯狂压制	在任务野兽之腹中 2 分钟内战胜 DShK 重机枪。	20G / 银杯
村庄全毁	在任务攻击者中摧毁 30 座建筑物。	10G / 银杯
手术般精准	在任务有朋自远方来中命中敌人每个身体部位。	10G / 银杯
喂猪	在任务危险境地中用 M60 达成 15 次击杀。	15G / 铜杯
无声专家	在任务海神之网中消灭 13 名敌人而不惊动任何人。	15G / 银杯
树倒啦	在任务救援营救者中用火神炮击倒 5 颗树。	10G / 银杯
群众控制	用一个手雷杀死 5 名敌人。	15G / 铜杯
爆浆葡萄	用远程狙击枪之外的武器连续爆头 7 人。	15G / 铜杯
手枪决胜	用手枪累计杀死 30 人。	15G / 铜杯
解剖刀	用刀累计杀死 20 人。	15G / 铜杯
珍重再见	完成所有杜斯的任务。	15G / 铜杯
游骑兵领路	完成所有但丁的任务。	15G / 铜杯
永不退缩	完成所有野兔的任务。	15G / 铜杯
战斗虽然获胜	任意难度完成游戏。	50G / 铜杯
战火仍旧蔓延	以困难难度完成游戏。	75G / 银杯

多人模式

成就 / 奖杯名称	取得方法	点数 / 奖杯类型
勇气卓著	在一级战士模式下低于标准时间完成所有关卡。	100G / 金杯
首次轮替	进行线上游戏达 15 分钟。	15G / 铜杯
勤务轮值	进行线上游戏达 2 小时。	15G / 铜杯
重火力支援	发射 1000 发子弹（回合结束时结算）。	15G / 铜杯
新训营	各个兵种都玩过一次（最少 2 分钟）。	15G / 铜杯
任务训练	进行战斗任务模式。	15G / 铜杯
突击训练	进行队伍突击模式。	15G / 铜杯
攻占训练	进行区域控制模式。	15G / 铜杯
袭击训练	进行目标袭击模式。	15G / 铜杯
新兵	任何兵种达到等级 2。	15G / 铜杯
老兵	任何兵种达到等级 4。	15G / 铜杯
三篷佣兵	任何兵种达到等级 8。	15G / 铜杯
任务专家	累计游玩战斗任务模式达 2 小时。	20G / 铜杯
突击专家	累计游玩队伍突击模式达 2 小时。	20G / 铜杯
攻占专家	累计游玩区域控制模式达 2 小时。	20G / 铜杯
袭击专家	累计游玩目标袭击模式达 2 小时。	20G / 铜杯
侦查先锋	采取一次飞弹攻击支援行动（回合结束时结算）。	20G / 铜杯
火控员	使用每种攻击支援行动各一次（回合结束时结算）。	30G / 银杯
军需官	取得 1000 点支援经验值。	30G / 银杯
一级战士	任一兵种达到最高等级。	35G / 银杯
功勋标兵	进入排行榜前三十名。	40G / 金杯

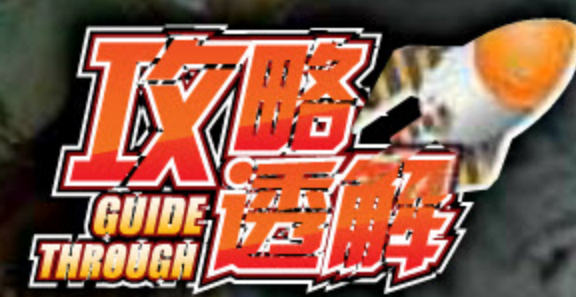
PS3 版在取得所有单机模式与多人模式的奖杯后，方可获得名为“荣誉勋章一级战士”的白金奖杯。



实用技术

攻略透解

VANQUISH



实用技术

攻略透解

对于喜爱三上真司的玩家来说,《征服》的素质绝对令人满意,即使没有多人模式,爽快的战斗、多样的打法、极限的挑战都足够研究上好一阵子。不过换个角度来说,游戏在一些方面确实也存在不足,例如挑战模式太难、主线流程略短、要素不够丰富等等,但这些都不足以成为你将《征服》拒之门外的理由。如果你想找一款好玩的游戏,那么《征服》适合你,如果你想找一款有挑战性的游戏,《征服》同样适合你。

通关时间: 普通难度下主线流程通关约 6 小时。

征服	SEGA/Platinum Games	动作射击
多机种	Vanquish 2010 年 10 月 19 日 对应机种为 PS3 及 X360	美版 59.99 美元 对应玩家年龄: 17 岁以上

系统解析

储存与周目

游戏只有一个档位,每当玩家到达任务中的 Checkpoint 时,当前进度就已自动储存,相对复杂一些是周目概念。严格来讲本作并没有多周目设定,游戏系统对“完成游戏”这个概念的定义是从第一章的第一个任务一直打到最后通关,同理,对“完成章节”这个概念的定义是从该章节的第一个任务一直打到该章节结束,中途可以退出游戏后选择“继续(Continue)”来继续对

游戏的挑战,但倘若玩家在未完全通关之前就选择“任务选择(Mission Select)”或“开始新游戏(New Game)”的话,系统会提示将会清空原有的 Checkpoint,这么一来当前的武器等级、任务进度就会全部恢复初始状态,即使玩家通过选择单个任务将剩下的任务全部完成,完成游戏或相关章节的奖杯或成就也不会解开(已经解锁的章节不算),换言之并不是说只要在任务列表的每一任务上留下一个成绩就能算是完成游戏或相应章节了。这一点请务必留意,以免造成不必要的损失。

难度信息

游戏一共有五个难度,分别为自动瞄准(Casual Auto)、简单(Casual)、普通(Normal)、困难(Hard)、神(God Hard),难度递增,其中神难度以任何难度通关一次后就能解开,当然也可以通过秘技来达到直接解锁神难度的目的,方法为在游

戏菜单画面将右摇杆以顺时针方向或逆时针方向持续旋转二十圈即可听到特殊音效,此时再点“开始新游戏(New Game)”就能选择神难度了,不过除非对自己的操作有相当的自信,否则还是建议各位玩家以普通或困难难度开始一周目的游戏,因为神难度的恐怖程度可不是三言两语就能说清楚的。下面就将本作中不同难度的大致差别以表格的形式为大家呈现出来。

项目	自动瞄准	简单	普通	困难	神
敌人体力	75%	50%	100%	110%	130%
敌人攻击力	70%	50%	100%	110% ~ 150%	150%
敌人射击准确率	糟糕	一般	较好	准确	相当精准
主角受创后恢复速度	100%	100%	100%	100%	50%
AR 模式过热速度(主动)	100%	100%	100%	100%	200%
AR 模式过热速度(被动)	100%	100%	100%	100%	400%
敌人掉落道具几率	100%	150%	100%	50%	50%
武器降级惩罚	-	-	1 档(1/3 级)	3 档(1 级)	-
武器升级	正常	正常	正常	正常	不能升级

注: 对于武器降级的惩罚是按任务来划分的,在同一个任务中玩家第一次死亡时武器就会降档,但之后如果玩家继续在该任务中死亡就不会再继续降档了。

按键列表		
PS3 按键	X360 按键	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
十字键	十字键	切换相应武器与手雷
△	Y	投掷手雷
□	X	动作键
×	A	翻滚
○	B	近身攻击
L1	LT	瞄准 / 发动 AR 模式(有时要求)
R1	RT	射击
L2	LB	冲刺 / 抽烟(使用掩体时)
R2	RB	上弹 / 捡起
R3	RS	使用瞄准镜(部分武器)
SELECT	BACK	跳过剧情
START	START	暂停菜单



AR模式

AR模式、冲刺、快速翻滚都是AR战斗服特有的性能,当AR战斗服过热时,角色暂时不能发动AR模式与冲刺,翻滚的速度也会明显变慢,如何合理运用AR模式而刚好又不让战斗服过热是需要熟练掌握的技巧,这就要求玩家在瞄准、射击、冲刺的同时还得留心右下角或准星附近所显示的战斗服热度状况。AR模式在发动原理上可被划分成两种:第一种是主动发动,即玩家自



己通过采取相应操作来发动AR模式,同时也能主动解除;第二种是被动发动,即角色的体力值已经下降到危险程度,战斗服出于自我保护目的而强制发动AR模式,被动发动的AR模式只能等战斗服过热后才会解除。游戏中关于主动发动AR模式的时机也是有要求的,下面就将AR模式主动发动的可行时机和AR战斗服的体力显示状态罗列出来供大家参考。

AR战斗服	
颜色	体力状态
绿色	100%
黄色	50% ~ 99%
红色	1% ~ 49%
白色	0%

AR模式发动时机(主动)	
翻滚后立即瞄准。	
跳过掩体后立即瞄准。	
从掩体后翻滚出来后立即瞄准。	
近身攻击 Back Flip Kick 发动后立即瞄准。	
冲刺中瞄准或射击。	
冲刺中发动近身攻击后立即按住瞄准。	

如何升级武器



对武器的升级可以通过两种方式来实现,第一种是直接拾取敌人死后掉落的升级奖励(绿色),拾取后会立刻对玩家手中装备的武器进行强化,一次强化三档(一级),子弹也会补满。第二种是拾取相同武器的弹药,如果玩家拾取了身上持有的武器的弹药,而该武器的弹药持有量又处于最大状态时(即完全没有使用),拾取弹药就能为武器升级一档(不需要装备出来)。由于升级奖励不能用于强化手雷和EMP,因此手雷和EMP只能采用第二种方法进行强化。

实用技术

攻略透解

近身攻击

游戏中主角萨姆能够使出动作与威力各不相同的近身攻击,决定近身攻击

发动类型的是萨姆当前拿在手上的枪械的种类。近身攻击只要打中敌人(不管打中几下),AR战斗服就会马上进入过热状态(部分武器的近身攻击不会),攻击落空则不会发生任何变化。

武器	近身攻击种类	描述
突击步枪	One-Two Punch	点击O键(B键)直接发动强劲的两连击。
重机枪	Back Flip Kick	打中后会将敌人挑空,可以立刻发动AR模式追击。
霰弹枪	Backhand Blow	该动作按住O键(B键)可持续三秒。
狙击枪	Right Roundhouse Kick	右腿攻击。
电锯发射器	Slash	按住O键(B键)可持续三秒。(在敌人面前发动,会消耗一发弹药。)
火箭筒	Uppercut	左手攻击。
跟踪枪	Right Hook	右手攻击。
声波枪	Right Hook	右手攻击。

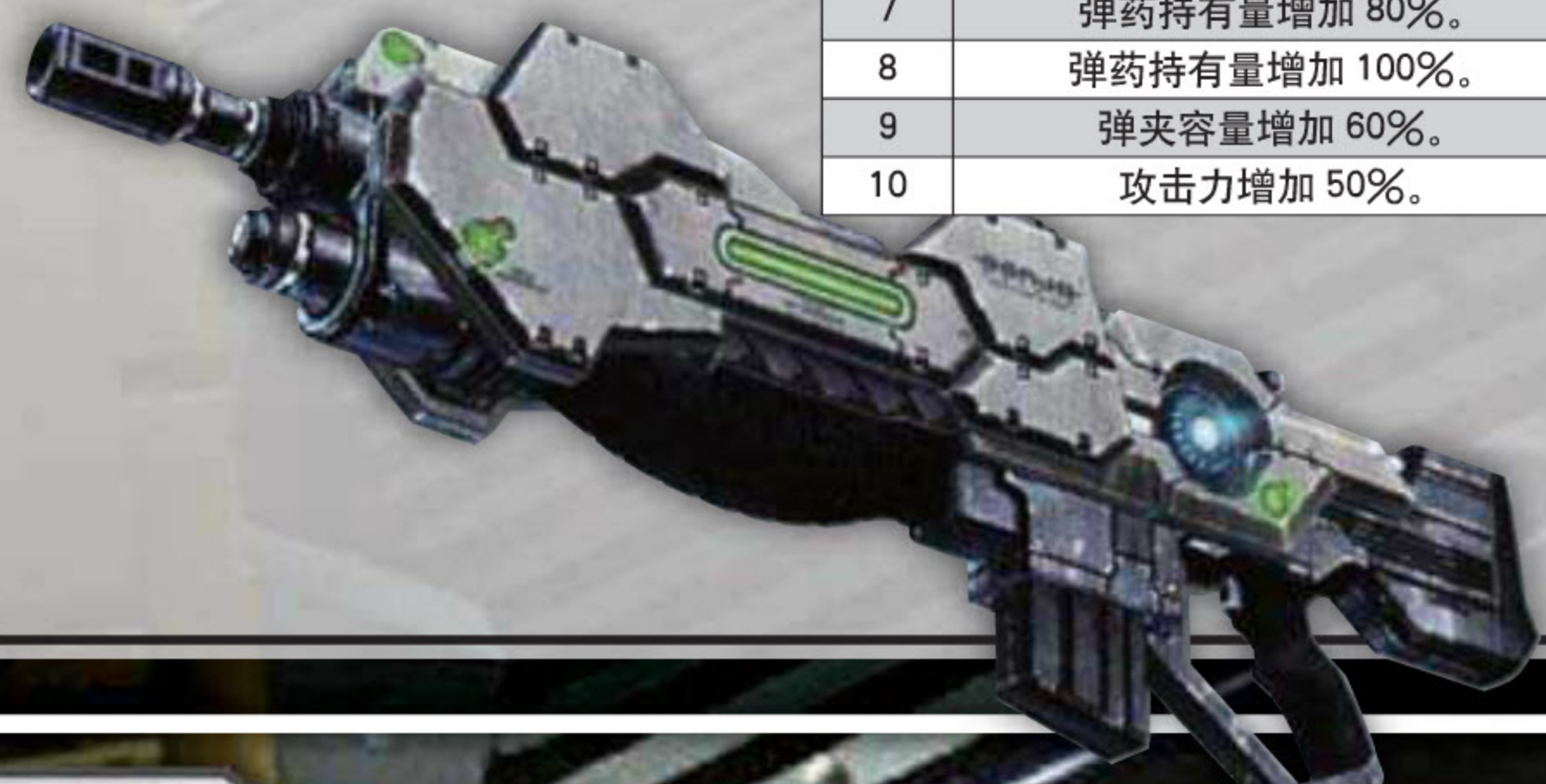


武器性能

注:武器升级明细中每一级的数据百分数均为与武器初始状态相比而得出。

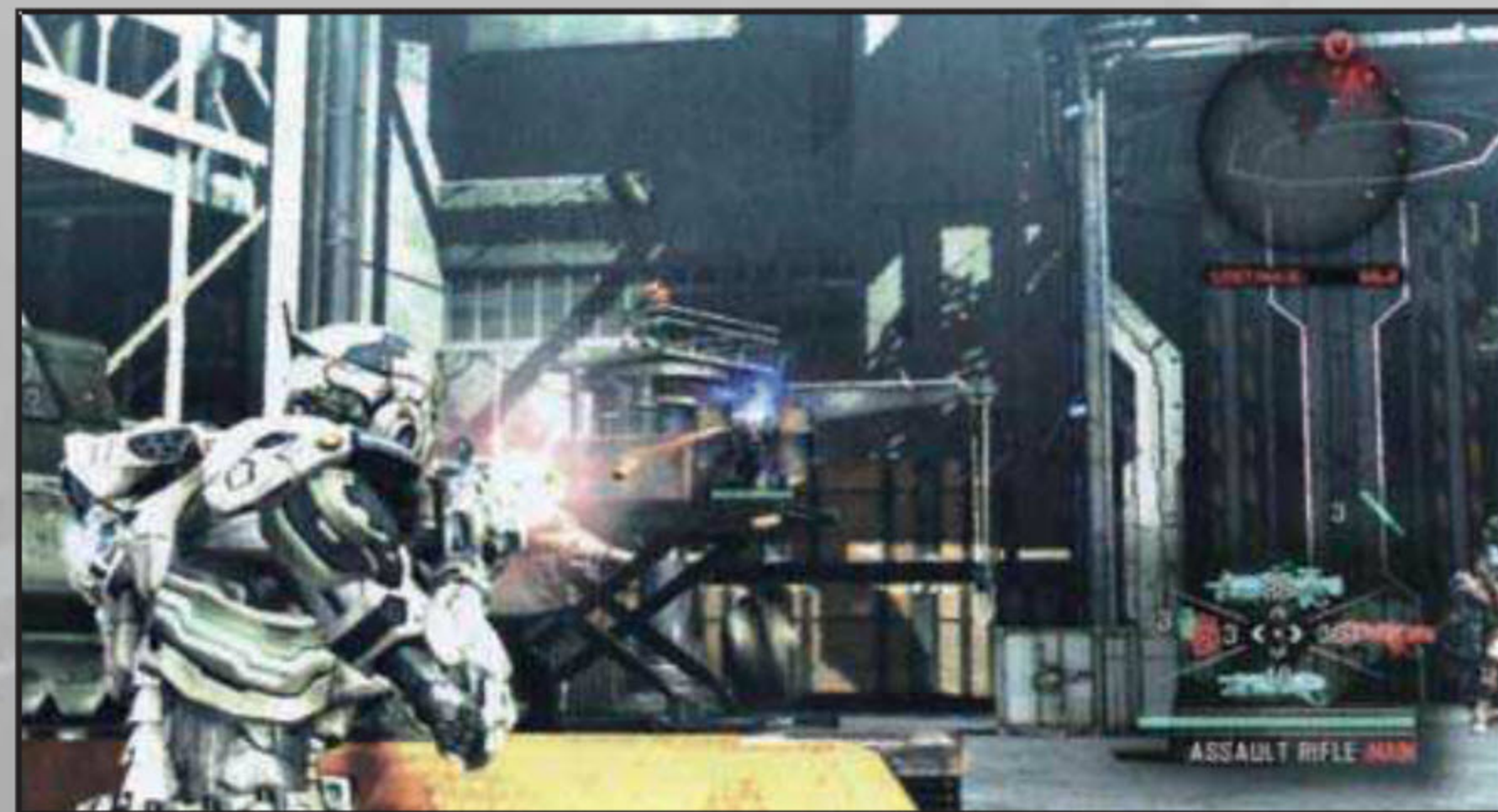
突击步枪 (Assault Rifle)

初始状态数据		升级明细	
项目	明细	等级	升级描述
弹药持有量	600	1	弹药持有量增加 20%。
弹夹容量	50	2	弹药持有量增加 40%。
攻击力	E	3	弹夹容量增加 20%。
射程	C	4	弹药持有量增加 60%。
射速	A	5	攻击力增加 20%。
准确率	A	6	弹夹容量增加 40%。
		7	弹药持有量增加 80%。
		8	弹药持有量增加 100%。
		9	弹夹容量增加 60%。
		10	攻击力增加 50%。



性能综述: 精准度相当高的一把枪,不过后坐力有些大,持续连射准星会上浮得厉害,但有节奏地下压或采取点射的话基本不会偏离目标,在近距离、中距离、远距离三种情况下都能保持稳定,综合性能最高的武器。虽然单发威力相对较小,但突击步枪有着许多其他枪械无法得到的特点,例如没有任何一个武器

能像突击步枪一样快速准确地打爆敌人发射过来的导弹,花费的代价仅仅只是几发廉价的突击步枪子弹,其出色的准确度也能够助你完美命中掩藏与机枪台或掩体之后的敌人。突击步枪唯一需要操心的问题大概就是游戏中期填充子弹过于频繁,不过这一点在弹夹容量得到升级后会有所改善。



TIPS

电锯发射器是破铜烂铁 Unknow 的克星,只需一锯,Unknow 立马散架,此时可以追着核心继续锯,彻底将其虐死……

攻略透解

31

重机枪 (Heavy Machine Gun)

初始状态数据	
项目	明细
弹药持有量	200
弹夹容量	30
攻击力	D
射程	D
射速	C
准确率	C

升级明细	
等级	升级描述
1	弹药持有量增加 20%。
2	弹药持有量增加 40%。
3	弹夹容量增加 20%。
4	弹药持有量增加 60%。
5	攻击力增加 20%。
6	弹药持有量增加 80%。
7	弹夹容量增加 50%。
8	弹药持有量增加 100%。
9	子弹攻击范围增加 25%。
10	攻击力增加 40%。



性能综述: 重机枪适用于中距离或近距离,高单发威力配合杰出的射速使其成为攻击敌人弱点或BOSS 核心的首选武器,如果敌人移动速度过快,适当发动 AR 模式来使用就再好不过了,重机枪升到满级之后威力更加惊人,充足的弹药持有量也免除了后顾之忧。不过在远距离战斗中重机枪的战斗力就要大打折扣了,原因是精准度

不高,子弹乱飞的情况比较严重,很难准确命中目标。神难度下虽然不能升级,重机枪破坏弱点的威力依然不可小视,即使是初始状态,打断 BOSS 手脚也比其他任何武器都要高效。

狙击枪 (Sniper Rifle)

初始状态数据	
项目	明细
弹药持有量	10
弹夹容量	1
攻击力	C
射程	A
射速	E
准确率	B

升级明细	
等级	升级描述
1	弹药持有量增加 20%。
2	弹药持有量增加 40%。
3	射速增加 30%。
4	弹药持有量增加 60%。
5	弹药持有量增加 80%。
6	准确率增加 25%。
7	弹药持有量增加 100%。
8	弹药持有量增加 120%。
9	弹药持有量增加 140%。
10	射速增加 60%。



性能综述: 狙击枪与霰弹枪一样,是一个迫于种种无奈而遭到

冷遇的强力武器,与霰弹枪受射程制约相比,狙击枪出色的就是射程,然而那低得令人发指的弹药持有量以及一次一发子弹的发射方式让其在大部分情况下都没有用武之地,虽然关键时刻能有一把狙击枪能省不少力气,但毕竟游戏中可以同时携带的枪械太少,而大部分战斗中敌人都是一出一批,如果用狙击枪一发发地打敌人早就冲到面前来了。游戏主线中,3-4 这个任务赋予了狙击枪公平的待遇,但遗憾地是仅仅只有这一个任务而已。

霰弹枪 (Shotgun)

初始状态数据	
项目	明细
弹药持有量	20
弹夹容量	5
攻击力	C
射程	E
射速	E
准确率	E

升级明细	
等级	升级描述
1	弹药持有量增加 20%。
2	弹药持有量增加 40%。
3	弹夹容量增加 40%。
4	弹药持有量增加 60%。
5	射速增加 25%。
6	弹药持有量增加 80%。
7	弹药持有量增加 100%。
8	弹药持有量增加 120%。
9	弹夹容量增加 80%。
10	射速增加 50%。



性能综述: 霰弹枪的射程决定了此枪的使用场合——必须与敌人亲密接触,而散开的弹药发射效果只能在对抗大块头敌人时才能发挥最大作用,再加上游戏中可携带的枪械种类只有三种,这么一来也就确定了霰弹枪是为喜欢“拼命三郎”战法的玩家而存在的利器。霰弹枪的射程短到对中距离的敌人都无法发挥出明显效果,弹夹容量也少得可怜,高难度下如果对在大型敌人身边填装弹药这一动作没有信心的话,那么个人建议还是弃用霰弹枪换做更顺手的武器为妙。

电锯发射器 (Disk Launcher)

初始状态数据	
项目	明细
弹药持有量	20
弹夹容量	20
攻击力	C
射程	E
射速	D
准确率	E

升级明细	
等级	升级描述
1	弹药持有量增加 20%。
2	弹药持有量增加 40%。
3	攻击力增加 20%。
4	弹药持有量增加 60%。
5	弹药持有量增加 100%。
6	攻击力增加 40%。



性能综述: 电锯发射器其实是很实用也很酷的武器。发射出的电锯攻击力高,还具有一定的跟踪(传递)效果,运气好的话能打中数个目标,不过缺点是射速不足,无法进行连续的火力压制,弹药数也不多,但如果将电锯的近身攻击使用好,这个武器的打法策略也

就完全不一样了。切割用来对付 Romanov 等中型机器人是很见效的,主要是因为切割的过程中能够完全中止敌人的攻击动作,且这个状态下敌人也无法反击,而且一个不小心机器人的手、脚什么的就给切断了。

火箭筒 (Rocket Launcher)

升级明细		初始状态数据	
等级	升级描述	项目	明细
1	瞄准速度增加 25%。	弹药持有量	3
2	瞄准速度增加 50%	弹夹容量	1
3	攻击力增加 20%。	瞄准时间	E
4	瞄准速度增加 75%。	攻击力	B
5	瞄准速度增加 100%。	射程	B
6	爆炸范围增加 70%。	射速	E
		准确率	E
		爆炸范围	D



性能综述: 在没有锁定成功的情况下,火箭筒的弹药打的是直线,但弹药飞行到一定距离后就会突然下坠,即使玩家发射时瞄得再高也不会飞得更远。如果不是只有三发子弹,火箭筒必将成为每个玩家都乐意携带的杀敌利器,原因很简单,它能够简单粗暴地解决类似 BIA 这样棘手的敌人,既安全又快捷,巨大

的爆炸范围对突然集中出现的杂兵们也有奇效。然而当弹药携带量受到严重限制后,火箭筒也遭到了冷遇,毕竟实用主义至上,带着又不用岂不是浪费宝贵的位? 因此游戏中的大多数情况下,火箭筒都成了即用即扔的类型。

声波枪 (LFE Gun)

初始状态数据		升级明细	
项目	明细	等级	升级描述
弹药持有量	10	1	弹药持有量增加 20%。
弹夹容量	1	2	子弹攻击范围增加 25%。
攻击力	C	3	弹药持有量增加 40%。
射程	E	4	子弹攻击范围增加 50%。
射速	E	5	弹药持有量增加 60%。
准确率	A	6	子弹攻击范围增加 100%。



性能综述: 另一把容易遭到小看的强力武器,主要是因为它登场的地方太有局限性,让很多玩家以为它是用来清理 Jellyfish-M 的专用枪,但实际上它的优点远不止子弹攻击范围大这一点。声波枪的子弹是无视任何障碍的,也就是说只要在子弹的移动轨迹之内,即使是藏

在掩体之后的敌人也会被打到,而且只要子弹还在移动,攻击力就存在,也不会受移动距离和发射时间的影响。后期面对一些中型机器人时,升过级的声波枪仅一发子弹就能将 Romanov-F “推” 出好远并直接秒杀,怎一个强字了得。

跟踪枪 (Lock-on Laser)

升级明细		初始状态数据	
等级	升级描述	项目	明细
1	弹药持有量增加 20%。	弹药持有量	40
2	弹药持有量增加 40%	最大瞄准目标	4
3	最大瞄准目标加 4。	瞄准时间	A
4	弹药持有量增加 60%。	攻击力	D
5	弹药持有量增加 80%。	射程	B
6	弹药持有量增加 100%。	射速	C
		准确率	B



性能综述: 当玩家初次使用跟踪枪的时候,可能会误认为枪的攻击力不高,不过仔细想想就不难发现仅命中一发就能打下敌人一块血的威力其实一点儿也不差,更方便的是,它完全不需要你亲自来瞄

准,只要瞄准时没有遮挡,它发出的每发子弹都能准确命中敌人,货真价实的弹无虚发! 另外,“最大瞄准目标加 4”也是相当可怕的强化,这使枪的伤害输出在瞬间就翻了一倍,因此个人认为任何枪械在神难度下不能升级都不可惜,除了跟踪枪!



手雷 (Hand Grenade)

初始状态数据		升级明细	
项目	明细	等级	升级描述
携带量	3	1	携带量增加 1。
攻击力	B	2	携带量增加 2。
爆炸范围	D	3	携带量增加 3。
		4	携带量增加 4。
		5	携带量增加 5。
		6	爆炸范围增加 25%。



性能综述: 本作的手雷其实算比较好用的,特别是升级爆炸范围后威力倍增,但游戏敌人的 AI 普遍比较高,所以手雷的使用对玩家时机和落点的把握能力要求较高,例如敌人刚被传送过来的时刻就是投掷手雷的最佳时机。另外,手雷在部分危险的情况下还可以用来解围,因此请至少留一枚在身上。

EMP (EMP Emitter)

初始状态数据		升级明细	
项目	明细	等级	升级描述
携带量	3	1	携带量增加 1。
攻击力	-	2	携带量增加 2。
爆炸范围	A	3	携带量增加 3。
		4	携带量增加 4。
		5	携带量增加 5。
		6	EMP 攻击力追加。



性能综述: EMP 的爆炸范围比看上去要大很多,是一种对所有机器人都有麻痹效果的特殊武器,一枚 EMP 就足以为我们赢得可观的攻击时间,至于将敌人麻痹后具体应该如何去打就依个人的习惯而异了。EMP 升满级后追加麻痹伤害,能够让敌人持续掉血。EMP 同样能够用于解围,有时效果能比手雷更好。

注：游戏共有二十三个任务，每个任务中都有四个雕像，射击雕像即可完成收集，这也是本作唯一的收集要素。

敌人名称对照

由于游戏中除了 BOSS 之外，许多敌人的名字仅出现或一、两次，虽然杀敌时右边的计分牌会有显示，但大多数玩家可能印象都不深，而攻略中如果过多的使

用“XX 机器人”这种说法有些牵强，所以在此就将除了最常见的杂兵小型机器人之外的敌人名称与其外貌简单地描述一下，供大家查看。

敌人名称	描述
Romanov-N	右手配备了小型导弹发射器的中型机器人。
Romanov-F	右手喷火左手持大锤的中型机器人。
Romanov-G	两手为机枪，身后还背着一个跟踪导弹发射器的中型机器人。
Romanov-D	Romanov-N 的改良版，两手是钻头。 游戏中的人形中型机器人都是 Romanov 这一个系列的。
Chicane	会变成成为掩体的小型机器人。
A2 Sphere	防御和移动时为金属球状态，攻击时露出真正样子的小型机器人。
View Hound	在空中时头上有螺旋桨，落地后会用手臂旋转来阻挡子弹的机器人。
Buzzard	BOSS 之一，特征是正面脸部中央的蓝色眼睛。
BIA	平时为持刀站立的战士，将刀装到尾部改为爬行状态，动作迅速。
Unknow	一堆破铜烂铁胡乱组合起来的机器人。
Crystal Viper	既擅长近身斩击又能远程放电的水晶人。
KNRB-0	有蜘蛛和人形两种形态的巨大机器人。

Act 1

Mission 1 Landing

跑到目标地点即可触发剧情。

Mission 2 Breach

采取 Elena 提供的建议从左边的门进去，绕到敌人后方进行攻击。乘上离自己最近的机枪台，把两个操纵大型兵器的敌人打下来，然后找个角度更好的机枪台，盯住右边的门口，这个位置会不断出兵。背后的门打开就抢下兵器往里走，收拾里面仅剩的敌人。

Mission 3 Giant

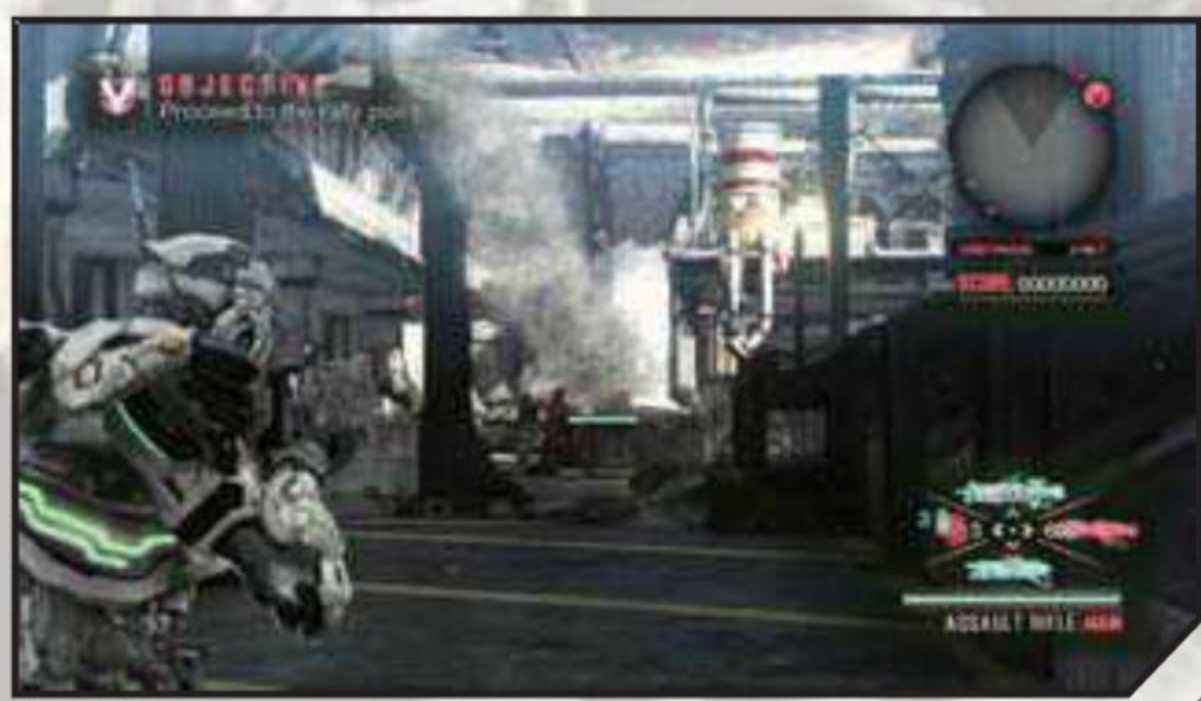
上楼后右拐，在门后停一下等载具飞过去，直接滑向远处的大型兵器，等 AR 战斗服稍微冷却一下，调整角度一次性把两个大型兵器上的敌人都斩落马下，上其中一个机器清理杂兵。接着在敌人被传送过来的地点瞄准好，敌人刚现身就一发轰飞。在楼梯口等敌人过来，用兵器剩下的弹药把 Romanov 解决，其他杂兵干掉后到达 Checkpoint。剧情完毕马上去楼梯口附近的机枪台上，只要速度够快，能够在右边的飞船落地放出敌人前将它打爆。（如果飞船落地前未能将其摧毁，即使最后成功打掉飞船敌人还是会登场。）剩下的弹药就留给从左边飞船里出来的敌人享用，门一开就打。

蜘蛛是 KNRB-0 的第一形态，集中攻击核心是对 KNRB-0 的致命打

击，不过将每个弱点慢慢打点能获得加分。第二形态中，KNRB-0 的四肢、头部、背部各有一个弱点，每打掉一个弱点 KNRB-0 前胸的核心就会露出，不过这个时候会放出有轨迹可循的射线，被扫中的话 AR 战斗服会立即过热，不过在普通难度下的射线数量少，除非是运气超被，否则基本不会被打中。追求速度的玩家可以让 KNRB-0 露出弱点时尽量面朝左边，这样可以用机枪台打核心，方便快捷。如果想把每个弱点都打掉的玩家可以和 BOSS 多玩一玩，QTE 的输入顺序为将左摇杆向右旋转→向左旋转→向右旋转。

Mission 4 Recue

进入战斗区域前把道路两旁的收集一下，能强化的枪械尽量强化。开战后找好掩体，以使用火箭筒的敌人和使用机枪台的敌人为优先攻击目标，Romanov 登场后最好还是先把杂兵清理干净，再绕到其身后去打弱点，也可以用霰弹枪从正面强攻。拯救士兵前先把炸药桶打下来（系统会标记出射击点），中途空中会有两艘敌人的运输船前来支援，用 AR 模式打烂驾驶员的脑袋一举多得——摧毁飞船、



全灭敌人、节约弹药、节省时间。

Mission 5 Trust

尽量在 Chicane 变形成掩体之前将其击毙，或者多削弱其体力。如果已经变形完毕，就趁其探出头来发射激光的开关，要是其他的杂兵已经清理完，也可以绕过盾牌打后背。大门上方一定要先打死攻击力高的狙击手，登上大门掩护队友时，敌人会有两批，第二批里有一个 Romanov，建议把机枪台的弹药留给它。大门关上后，前方的战斗主要是解决操作机枪台的敌人，让同伴好顺利通过，中央开阔地遭遇埋伏。

坦克的弱点在后方，左、右、后三个方向各有两个小炮口，中央是一门主炮，被击中就算是普通难度也是一发濒死。对付坦克最好是每个小炮台都打掉，这样比较稳。先用掩体消灭碍事的杂兵，包括坦克上的那几个。黄色的掩体可以阻挡除坦克前方尖刺齿轮之外的所有攻击。击败坦克记得打扫战场，应该有不少弹药可以捡。

Mission 6 Darkness

声波枪用来清理 Jellyfish-M，Jellyfish-L 最好近距离用霰弹枪轰，因为它不会主动攻击，两旁弹药补充多，同伴开枪积极。Jellyfish-L 炸掉后还会爆出许多 Jellyfish-M，记得及时清理。要安置的炸弹有两个，一个在上方，一个在下方，安置前会有敌人传送过来，其中包括一个 Romanov-F，建议看准位置先扔手雷后扔 EMP，不过它即使倒地也会继续攻击，注意躲避。整个过程中会有数辆敌人运输船飞过来，依旧是拿下

驾驶员战术，引爆炸药前得先跑到安全的区域。

最后的区域会有多只 Jellyfish-L 像我方热情地走来，而且不仅地面有 Romanov-F 干扰，天上还有受损严重的敌兵运输船企图与我方同归于尽。建议地面的 Jellyfish-L 与 Romanov-F 用手雷与 EMP 配合牵制，特别是 EMP，一枚能定住敌人很长时间。

Mission 7 Seismic

把狙击手和机枪台处的敌人干掉后，立刻捡起火箭筒把 Romanov-G 给处理了，Romanov-G 放出的大型跟踪导弹杀伤力极大，根据导弹离玩家距离的远近会有明显的音效提示。敌人兵力骤减后就要赶紧往对面走，这边的地形对稍后的战斗不利，对面的武器供给多，可供利用的掩体也不少。地底的敌人登场后先把天上的两艘运输船打下来，再安心收拾地面的状况。

Mission 8 Hostile

敌人都集中在右边，全灭掉敌人会引发博士被带走的剧情，之后开始 BOSS 战。Zaitsev 的移动速度惊人，除非他主动放慢速度，否则不开 AR 模式的情况下很难命中。他扔出带有紫色音效的小装置一定要打爆，因为这会让 AR 战斗服迅速过热，其他的攻击用翻滚就能闪开，有时他会去攻击同伴，这就是最佳攻击时机。看到他拿剑出来证明是要发动近身攻击了，被砍中在普通难度下也是马上濒死，记得翻滚躲开。将 BOSS 体力打到一定程度一下就会发生剧情，任务成功。



Act 2

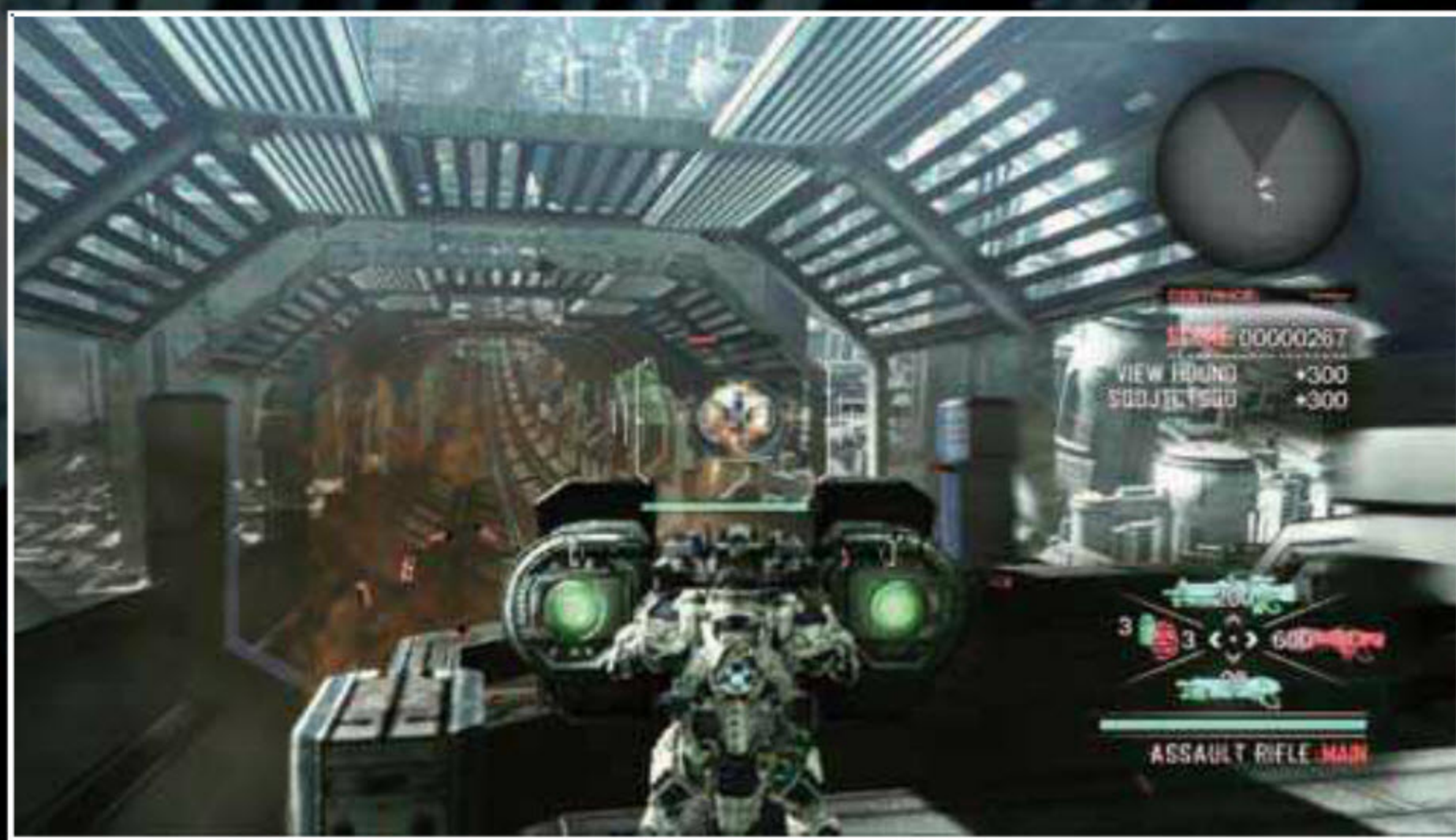
Mission 1 River

两边车顶的狙击手和机枪台先处理，然后绕到右路的箱子后，这个地点对于中间一块区域的敌人来说是攻击盲点。传送带上的要点是不要只注意

射击敌人而没发现自己已经被推到太过靠前的位置，有大型兵器登场的地方可以来个冲刺绕到前方把兵器上的敌人先解决，然后再跑回去慢慢往前打。出门抢兵器，挑个头大的先解决。

Mission 2 Rapis

只要在敌人的运输船把杂兵



放到我方飞船上之前将其击落，这场战斗就没有难度。起初追来的 View Hound 可以用机枪台打死，随后其他列车上的敌人也可以通过观察其位置选用相应的机枪台来应付，列车被卡住后会有大批大型运输船登场，不要企图打爆它们，耐心躲避扔过来的手雷，建筑物上的大批敌人用机枪台扫射，大型兵器是优先攻击对象。追运输船的 QTE 是连打口键 (X 键)，运输船上配备有小炮台，炮台的射击完全由玩家的准星来指挥，只需瞄准，所有的炮台就会自动开始射击。

Mission 3 Nightmare

遭遇埋伏的地方有火箭筒可以捡，先把两个小杂兵杀死，再用火箭筒对付 KNRB-0。同时面对 KNRB-0 的两个形态，这里采取先杀死蜘蛛型态的策略，因为它的核心暴露在外，而且不会变形，将蜘蛛核心的耐久度打完会出现 QTE，对准目标射击即可。第二个 KNRB-0 的打法要点与 1-2 时完全一样，只不过这次它从中央核心部分发射一击必杀黄色光线的几率会大些，发动这个攻击的准备时间很长，可以用横向冲刺来躲开，另外其核心暴露时放出的射线范围更大了，需要及时闪避，不要因为现在是敌人的气绝时刻就掉以轻心。打掉 BOSS 几个弱点会发生 QTE，连接口键 (X 键) 把它的脑袋打掉。

Mission 4 Struggle

大门前的区域有两个大型兵器，旁边就有火箭筒可以用。之后正前方的大楼内会出现许多把守的敌人，其中不乏控制机枪台的，左边还有两个小型炮台，而玩家要做的就是攻入楼内突袭敌人，给我方推进的机会。把地面上的敌人清理得差不多就可以往楼内走了，一楼有大量敌人在掩体后面躲着，进门找掩体或在门口射击都行，楼梯上出现的狙击手优先杀死。



从大楼里出来，接下来的地方有不少敌人会突然跳出来攻击玩家，普通难度下被砍两下就会挂，不可轻敌，近距离一定要舍得发动 AR 模式。上楼刚露出头来就有敌人开火，举枪找楼上的狙击手，前方的门口是玩家要去的位置，里面会持续跑出数名敌人来操纵机枪，这次进门依然有埋伏。

Mission 5 Assault

先击毁两艘运输船，往前走会遇到猛烈的火力压制，上方的蜘蛛暂时打不到。根据提示要求，这里要进入到左边门内，走到中间的时候会有水泥块不时地掉下里，被砸中会挂掉，不过躲在掩体后面就能幸免于难。进门前有大量敌人从门中涌现出来，最好是提前扔出手雷或 EMP 而且要扔准，否则还是往回走一点比较安全。

Mission 6 Stronghold

最重要的事情是削减敌人数量，然后把场地内的火箭筒拿在手上，杂兵第一次全灭后会从前方两个闸门内分别升上来一个 Romanov，一人送一发，没打死就换别的枪补一下，最后一发给随后登场的 BIA。BIA 不仅装甲坚固，尾巴横扫的攻击力极高，还会前扑，发射的导弹会自动寻找玩家位置并持续发射子弹很长时间，建议全部打掉以绝后患。切不可与它正面交锋，利用它去打同伴的时机开火。击败 BIA 后要乘坐升降台去上层，走之前多拿点武器。

BOSS 有三门主炮，即发射紫色光束的，毁掉一个会出现第二个，除了第一门主炮外，其他的两门主炮的核心都不是一直暴露在外。下方还有两门小炮台，它们的主要攻击对象是我方增援飞船。一开始左边闸门会登场三名 Romanov-F，趁它们分散前用手雷和火箭筒秒掉比较好，然后分别打掉两门小炮台和第一个主炮，主炮的攻击范围仅限于中间一带，中央地带的柱子可承受紫色光束的攻击，可以放心使用。第一门主炮被干掉后，右边闸门会出现三个 A2 Sphere，它们一出场就会马上将玩家包围，趁它们变形的空档冲刺出去，第二门主炮打掉后，右边会出现两名 Romanov-N，手雷、EMP 尽管往它们身上招呼，因

为最后一门主炮附近的还有两个机械臂上会布满大型跟踪导弹的发射口，还一边一挺机枪，只有把地面清理干

净了才能安心应付天空的状况，所有的发射口和机枪都可以打掉，但前者只有在发射导弹的时候才会开启。

Act3

Mission 1 Forward

从上往下攻是比较占据地形优势的，躲避导弹的难度会相对小一些，中央有一个机枪台，旁边有两名 Romanov-N，干掉大部分敌人后还会再出现两批，其中第一批有 Romanov-F 两个，第二批有数个会飞的杂兵，离得太近了就往后退，右转之前打扫一下战场。楼上的机枪台左边有油桶，还有数个狙击手前仆后继，同时左边控制还有两艘运输船，不要错过最好的攻击时机，否则会让场面十分混乱。破墙而出的是两名 Romanov-D，会使用钻头钻进地上并从身边突然窜出，建议集中火力打掉一个再耐心与另一个周旋。

Mission 2 Attack

想要掩护好我方运输船并不难，尽快让两个 Romanov 上西天就行，运输船着陆完毕会放下桥，走过去后从地底有数批敌人登陆奇袭，其中靠近雕像的一边会出现一辆坦克，坦克的打法与 1-5 相同，由于场地上同伴数量多，吸引了坦克的火力，因此这里反而比之前好打，乘坐电梯后的杂兵战没有难度。

Mission 3 Vertigo

路面会断，有时候要走左边有时又需要往右靠，最好是保持在我方队伍的前端，只打挡路的敌人，因为地面的倾斜，瞄准时也会受到影响，需要及时调整。前方虽然有不少炮台和兵器但实际并不用专心去打，躲开炮弹就行，它们会跟着这条路一起完蛋。

Mission 4 Dragon

看到狙击枪这么多，不要为了升级全捡了，除了手上的，最起码还要留下两把不要拿。用狙击枪来打探照灯，灯的位置都被标记出了，不用自己去找，中途会飞来运输船和空中机枪台，开启 AR 模式瞄好开枪，一发打爆驾驶

员的脑袋。如果不慎被探照灯发现，一定要尽快把炮台发射的飞弹打掉，不然会直接攻击到我方的列车上。前方又见挡路桥，两侧各装一个炸弹，登场干扰的敌人全是杂兵，会从各个位置分批到来。开阔空间处会出现 Buzzard，攻击头部中央蓝色的部位才相对有效一些，它体力不足时会飞过来抓住列车尾部，瞄准它的脸狠狠地打。

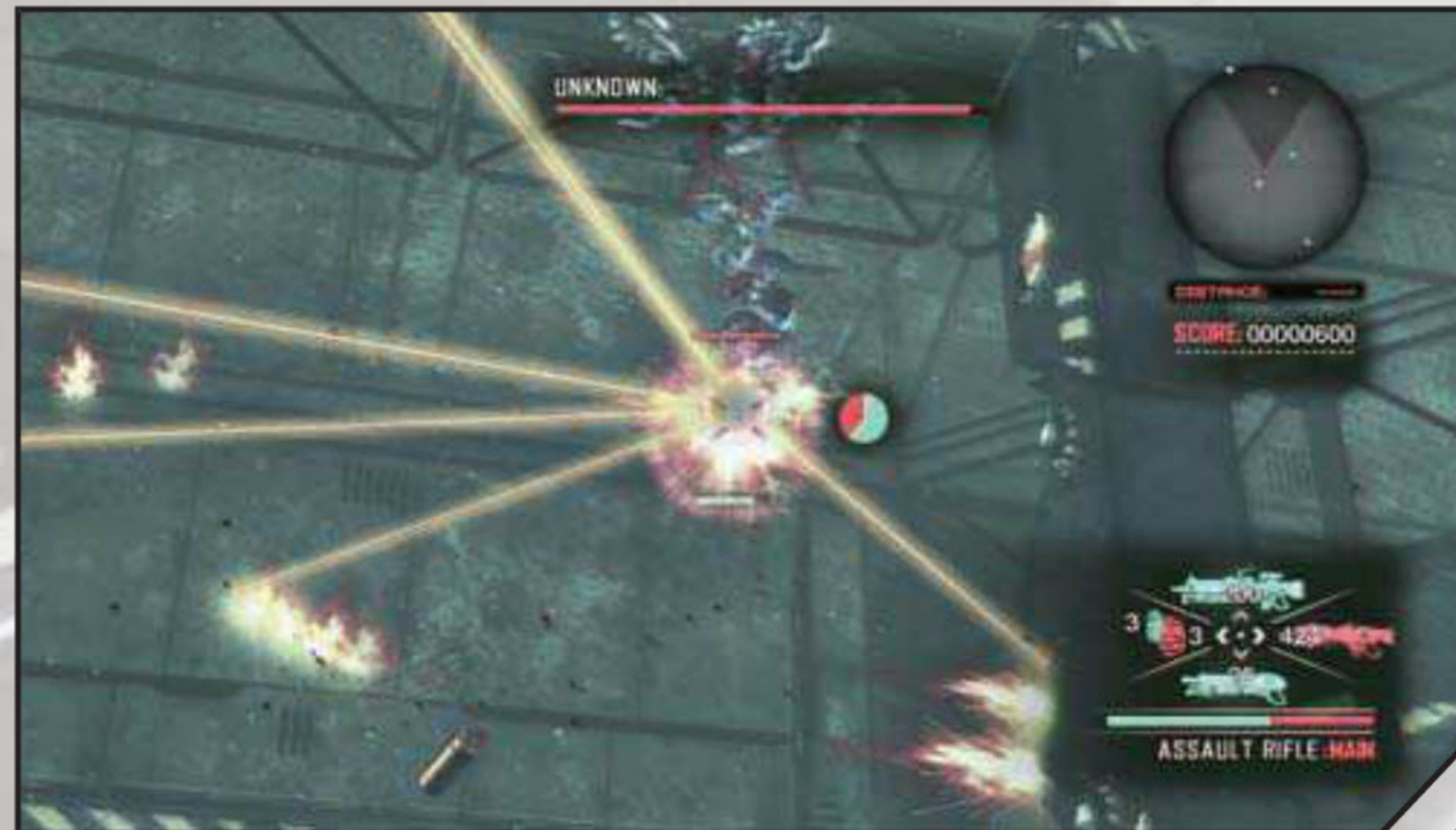
Mission 5 Despair

迅速走右路，躲在右边最靠前的装甲车后面，接着坦克会登场，如果装甲车被坦克毁掉，就立刻用旁边放置武器的架子当掩护，别看架子小，挡住尖刺齿轮是完全没问题的，利用这一点尽快绕到坦克后方干掉它，安全起见不要让 AR 战斗服过热。上桥在机枪台后站好，不要浪费子弹去打杂兵，因为还有五量坦克要打，并且只能从桥上掩护，前四辆会从正对面的大岩石后绕过来，最后一辆干脆把岩石炸开了，正常情况下会在打第五辆时没子弹，多扔几个手雷吧！

飞船 Kreon 的大脚朝我方走来，核心在脚板心的位置，耐久掉的比较快，不过只有抬脚的时候才有机会攻击，而且要多加防范以免被踩扁。Kreon 的外围有不少炮台，每打掉一个都有加分，还会有两个开启的闸门，上面站满了敌人，将它们全部消灭平台就会掉下来，其中第二个闸门会在飞船喷火时关闭，随后再打开，喷火时整个区域温度升高，AR 战斗服会持续过热一段时间。

Mission 6 Infiltrate

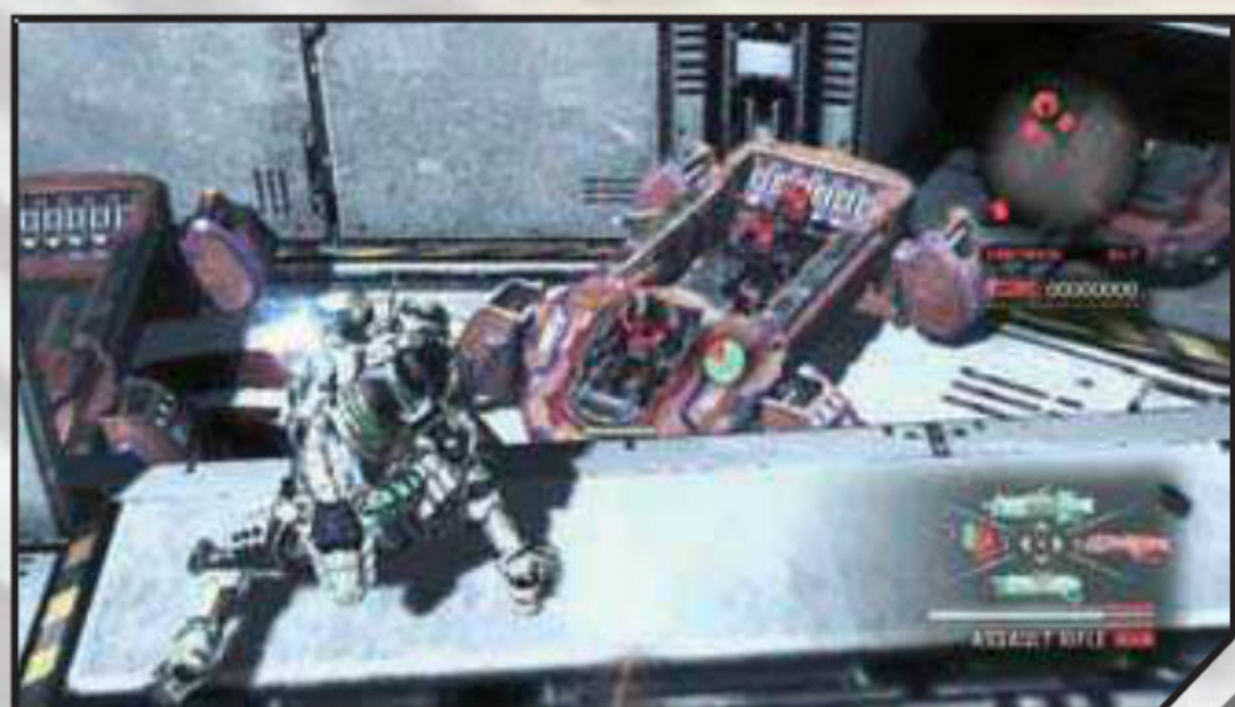
移动平台上把见到的杂兵都干掉就行，不存在发现或不被发现一说，路上会两次看到一堆破铜烂铁 (Unknow)，不要理会，现在打它只是浪费子弹。进门就要和破铜烂铁进行第一次交锋了，只有攻击它的核心部位才能对其造成伤害，由于废铁移动的时候自己身体结构也在不断变换，所以不开 AR 模式几乎无法瞄准，



把它体力打到一定以下废铁就会散架，核心会逃跑，趁机多打几下，因为马上它会恢复成之前的状态了。后面一个房间会遇到数个飞行敌人的攻击，很好对付。进入动力中心，要利用装置停止运转的间隙用冲刺快速穿过，途中有很多平台作为休息点，最好能提前看清楚平台的大概位置。路上会有些小炮台和杂兵阻挠，不足畏惧，最后会出现两批敌人，都有 Romanov 在其中，用路上捡到的火箭筒可以轻松搞定它们。

Mission 7 Phantoms

目标是一直往上走，来到 Kreon 内部的最顶端，挡道的敌人大多是普通杂兵，偶尔会有



Romanov 出来晃晃，周围全是我方飞船与敌人飞船的激烈交战。进入到一个封闭的房间，里面有一群杂兵在开聚会，旁边的 Chicane 居然变形成录音机在放歌，干掉它们后会从天花板上掉下一大堆破铜烂铁，没错，废铁又回来了。登上顶端，拿下最近的机枪台和第一艘运输船就可以去中央拔管子了，连打□键(或×键)，一共要操作两次，特别是第二次速度要快。

Act 4

Mission 1 Silence

以狙击手为优先射击目标，大门前的大型兵器记得抢过来，因为进门前还有两个 Romanov-D 在等着我们。左边平台是集中出兵的位置，不过不排除有漏网之鱼兵分两路下到地面的情况，如果发生要尽快处理以免被夹击，旁边放置的火箭筒等 Romanov 们出场时再使用。由于接下来需要等电梯，这段时间内会不停有敌人进攻，左边虽然有机枪台可以使用，但要注意时机，倘若敌人已经冲上来就要赶紧应付，否则这么近的距离随便中两下就很吃不消了。

Mission 2 Brink

在 3-4 遇到的 Buzzard 再度现身，这次可以打它背后的弱点了，不过这个家伙身后也有炮口。经过一段相对冷清的路，蜘蛛形态的 KNRB-0 也出现了，铁桥开始震动就跑到地面，把核心的耐久打完它会变身，这次人形态的 KNRB-0 追加了几个招式，不过都不难躲开，这个场地的大小用来对付 KNRB-0 刚刚好，破坏一个部位就会发生 QTE，需要连续射击它的脑袋，核心暴露的时候依旧有射线干扰，距离近看得更清楚，离开前打扫战场。

大门上跳下来的杂兵都不算什么，最后登场的两只 BIA 才是重点，灵活移动是惟一的办法，发现场地四



周有大规模杀伤武器就赶紧用，干掉一只后就会轻松许多，战斗服过热了就专心逃命，不要急着打。

Mission 3 Maneuver

如果有多余的手，就把火箭筒捡一下，因为等下要与坦克一战，用火箭筒瞄坦克的核心下耐久相当快。遇到 Romanov 后，上方的废墟里还有不少狙击手，得尽快把它们打下来，消灭全部敌人坦克就登场了，将四周的小炮台和杂兵打完，然后绕到后方用火箭筒轰核心，没有的话就用重机枪也行。最后两个敌人的站位不太好打，主要是因为角度问题，适当后退用精准点的武器。

Mission 4 Slave

不要急着跳下去，尽量把敌人都打完，因为落地 Crystal Viper 就会被传送过来。个人认为 Crystal Viper 是最好打而且打得最爽的 BOSS 了，没事的时候对它开上两枪，等它注意力集中在这边并正面对玩家时，就慢慢往它面前走，如果它准备放电就往旁边闪，而一旦发现它要出刀，就立刻连按□键(或×键)，之后可以欣赏萨姆帅气的连技，能直接将 Crystal Viper 打趴下，下血多，还不用担心会过热。需要留意的是，要想成功引发 QTE 必须保持它是正面砍过来，并且距离不要太远，否则被砍一下就马上濒死了。

Mission 5 Emancipation

没有重力就意味着可以在墙上跑步了，这一块区域设定得非常有意思。箱子后面可能会隐藏着敌人，而且每一块地方至少会出现两批敌人，其中第二批是传送而来，不要走得太快。出门前还要再打破铜烂铁一次，也是这个周目的最后一次。

Act 5

Mission 1 Denouement

出门左转，打开面前的门，里面有一个机枪台，开门后把半只脚踏进去然后就立刻往后跳，有敌人在门口偷袭，清空室内的敌人就可以利用这间办公室当掩体来对付上面烦人的 Buzzard，机枪台现在不要去碰，否则自己肯定会被炸个稀烂。中央有敌人传送过来时要提前扔出手雷，Romanov-D 相当讨厌，对操作自信可以把它引到房间里去打，不然还是在室外周旋比较好。将上方 Buzzard 的耐久值打到一定程度它会跳到地面上。

2-6 发射紫色光线的巨炮再度出现，不过只有两门，而且安置炸药炸掉就行，不需要打。先到左边平台把对面能看到的敌人全部打完，然后在路口观察紫色光束的移动轨迹，看好时机冲刺过去，被打中即死。到对面后一楼就有敌人，二楼还有一只 BIA 在等，不过 BIA 身旁的角落有火箭筒，手里没有好武器的话可以先把它引到别的地方去，然后再拿起火箭筒将其解决。炸药安置好后来到安全地带再引爆，利用机枪台掩护同伴，有大批敌人会从身后追来，全灭敌人后在大门处等(地上有重机枪补给的门口)，同伴们集合完毕大门就会打开。接着还要再和 Crystal Viper 打一场，这次它会瞬移，出现方向不定，不出意外的话全是追着玩家砍的，连打□键(或×键)的战术不一定有效了，因为刀砍过来的角度相当不好掌握，稳妥起见拉开距离打比较好，反应快的话还是有可能会发动 QTE 的，Crystal Viper 临死前会爆炸，躲得越远越好。

Mission 2 Soldier

与 Burns 的对抗分为两个阶段，第一个阶段是追逐，Burns 会逐步往目标地点进发，这个阶段只能尽可能地削减他的体力，与 Burns 相比，身边的杂兵才是更强的，阴魂不散到处飞，攻击力高移动速度也快，如果不先把他们解决根本就没法对付 Burns，连走动都成问题。上列车后也是先把杂兵打干净，由于 Burns 的盾牌可以抵挡所有攻击，因此攻击机会出现的

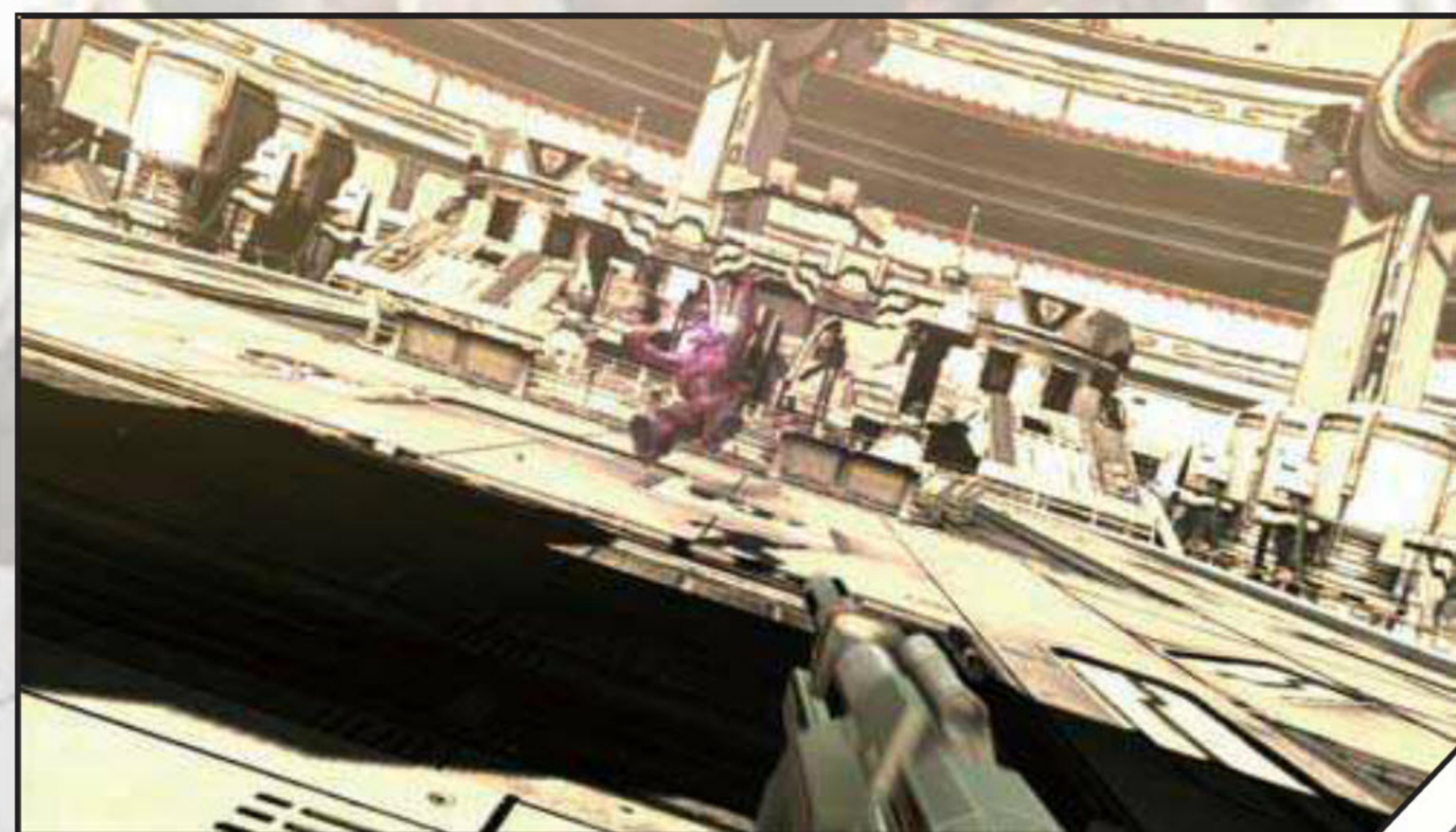


时候要果断开启 AR 模式来打，一定时间后发生 QTE，需要连续转动左摇杆。第二阶段开始前 Elena 会说一段话，前方就是战斗地点，找好掩体后看准落点扔出 EMP，如果不把 Burns 身边的杂兵清理干净，想要胜利是不可能的。与 Bruns 形成一对一后，根据右上方小地图的显示，和他绕着圈子玩，一有机会就开 AR 模式攻击他，但是千万不能让战斗服过热，等热度降下去的时间就利用平台慢慢磨，武器方面有重机枪就够了，刚好中央的武器架上放的也是重机枪。

Mission 3 Deception

集中火力干掉其中的一个是生存法则，因为 Checkpoint 也是在击倒一个敌人后才会出现，左边有火箭筒，趁 BOSS 之一站住不动出招的时候打。一长条紫色光束是一击必杀的，只有横向冲刺才能躲开，其他的招式活用掩体和积极跑位就能躲过，尽量保持两个敌人都在视野范围内，至少也要转动视角确认方位，这样才好判断 BOSS 的行动，近身攻击一般是两下，不要吝惜翻滚赶紧躲开。另外一定要注意扔过来的紫色小型发射器(有特殊音效的)，此战战斗服过热会相当危险，因为那样的话大部分的招式都无法躲避了。将其中一个 BOSS 体力打到一定程度会出现两个 BOSS 同时飞过来与玩家肉搏，连按□键(或×键)即可，成功后体力低的 BOSS 会被打死。

相比之下下落单的 BOSS 十分容易，不管有什么厉害的招式只用盯住一个目标就够了，如果之前有将跟踪枪升到满级，就可以观看 BOSS 被打得满屏乱飞的壮观景象。将 BOSS 剩下的体力打完会再次发动 QTE，输入顺序为连打□键(或×键)，左摇杆←，左摇杆→，左摇杆↑，左摇杆↓，然后要拿枪打 BOSS，子弹不止一发，只是每打一发都需要上弹，如果对枪法不自信无法爆头，就抓紧时间多开几枪，一样搞定他。



挑战模式敌兵配置一览



©SEGA. All Rights Reserved. Developed by PlatinumGames Inc.

在游戏的主线模式以普通或以上难度进行游戏,挑战模式中的挑战就会逐步解锁,主线故事模式通关后会解锁五个挑战,最后一个挑战需要将前五个挑战全部打过即可解锁。每一个挑战都有五轮,每一轮中又有数批敌人会登场,它们有时候会几批一起出现,有时候又会先后出现。另外,几个流程中

未出现的敌人名字在此处集中提及一下,表格中提到的 Gorgie 就是普通的人形系列杂兵,其中 Gorgie-USN 为手持机枪的红色机器人, Gorgie-USR 为黄色机器人, Gorgie-USS 为狙击手, Gorgie-USG 为身后背有飞行器的蓝色机器人。MOA 是大型兵器, Bogey 就是 Zaitsev 所控制的机器人。

挑战一 (Challenge 1)

	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮
第一批	Gorgie-USN × 7	Romanov-G × 2	Gorgie-USR × 6	MOA × 3	Romanov-N × 2
第二批	Gorgie-USN × 7	Romanov-N × 2	Romanov-F × 3	Romanov-F × 3	Bogey × 1
第三批	Gorgie-USN × 7	-	-	-	-

挑战二 (Challenge 2)

	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮
第一批	Gorgie-USN × 9	Gorgie-USR × 6	View Hound × 6	Gorgie-USN × 2	Gorgie-USR × 8
第二批	Gorgie-USS × 6	MOA × 2	A2 Sphere × 6	Gorgie-USR × 2	BIA × 1
第三批	Gorgie-USN × 9	Romanov-N × 1	-	Romanov-G × 1	-
第四批	-	-	-	Romanov-F × 1	-
第五批	-	-	-	运输船 × 1	-

挑战三 (Challenge 3)

	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮
第一批	Gorgie-USN × 1	MOA × 1	Romanov-D × 3	A2 Sphere × 6	View Hound × 6
第二批	Gorgie-USG × 5	Gorgie-USG × 4	Gorgie-USG × 6	Unknow × 1	Buzzard × 1
第三批	Gorgie-USG × 5	MOA × 1	-	-	-
第四批	A2 Sphere × 3	Gorgie-USG × 4	-	-	-
第五批	A2 Sphere × 3	MOA × 1	-	-	-
第六批	-	Gorgie-USR × 4	-	-	-

挑战四 (Challenge 4)

	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮
第一批	Gorgie-USG × 6	Romanov-G × 2	Gorgie-USN × 3	View Hound × 5	Romanov-G × 2
第二批	Romanov-F × 1	Romanov-N × 1	空中机枪台 × 1	Gorgie-USN × 4	Gorgie-USG × 2
第三批	Romanov-F × 1	Jellyfish-M × 17	Gorgie-USN × 3	坦克 × 1	Crystal Viper × 1
第四批	-	Gorgie-USR × 8	Unknow × 1	-	Romanov-G × 1

挑战五 (Challenge 5)

	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮
第一批	Gorgie-USG × 6	Chicane × 4	Gorgie-USG × 5	Romanov-D × 3	Gorgie-USS × 7
第二批	运输船 × 2	Gorgie-USR × 6	Gorgie-USG × 5	-	KNRB-0 × 1
第三批	-	空中机枪台 × 1	Buzzard × 1	-	-

挑战六 (Challenge 6)

	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮
第一批	Crystal Viper × 1	Bogey × 1	Gorgie-USN × 4	Gorgie-USG × 6	Bogey Alpha × 1
第二批	Gorgie-USN × 4	Gorgie-USG × 6	Romanov-D × 2	A2 Sphere × 6	Bogey Bravo × 1
第三批	Gorgie-USN × 4	View Hound × 10	Romanov-G × 1	空中机枪台 × 2	A2 Sphere × 9
第四批	Gorgie-USN × 4	-	Romanov-F × 1	BIA × 2	-
第五批	-	-	Romanov-N × 1	-	-

全成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	获得要求	点数/奖杯种类
One Day At DARPA	完成教学模式的所有项目。	10G/铜杯
Space Normandy	任意难度完成第一章。	15G/铜杯
Storming Grand Hill	任意难度完成第二章。	15G/铜杯
I Don't Speak Kreon	任意难度完成第三章。	15G/铜杯
My Way	任意难度完成第四章。	15G/铜杯
End to Major Combat Operations	任意难度完成第五章。	15G/铜杯
Survivor	任意难度完成游戏。	30G/银杯
Operation Overlord II	以困难或以上难度完成第一章。	25G/铜杯
Ain't Life Grand	以困难或以上难度完成第二章。	25G/铜杯
Cry on, Kreon	以困难或以上难度完成第三章。	25G/铜杯
The High Way	以困难或以上难度完成第四章。	25G/铜杯
Mission Accomplished	以困难或以上难度完成第五章。	25G/铜杯
ARS Operator	以困难或以上难度完成游戏。	50G/金杯
Gun Runner	捡过所有武器。	10G/铜杯
King of the Hill	将一把武器升至满级。	20G/铜杯
Fight or Flight	主动发动 AR 模式并杀死一名敌人。	10G/铜杯
Adrenaline Rush	主动发动 AR 模式并一口气杀死三名敌人。	20G/铜杯
Going in for the Kill	用近身攻击杀死十名敌人。	10G/铜杯
A Heartbreaker and Lifetaker	用近身攻击杀死一百名敌人。	30G/银杯
Helloooo, Nurse	治疗一名队友。	5G/铜杯
Knight in Shining White Armor	治疗二十名队友。	15G/铜杯
Death Wish	被动发动 AR 模式并一口气杀死三名敌人。	20G/铜杯
40 Yard Dash	发动一段冲刺用完 AR 战斗服时间槽但刚好不过热。	30G/铜杯
Home Run	打爆一枚敌人发射的导弹或投掷的手雷。	10G/铜杯
Home Run God	打爆十枚敌人发射的导弹或投掷的手雷。	10G/铜杯
Brutality Bonus	毁掉任一 Romanov 系机器人的手和脚,再用近身攻击杀死它。	10G/铜杯

成就/奖杯名称	获得要求	点数/奖杯种类
Romanov This!	用近身攻击杀死任一 Romanov 系机器人。	20G/铜杯
The Hand of God	用近身攻击连续杀死两名 Romanov 系机器人。	30G/银杯
Robots Tend to Blow Up	用一枚手雷杀死三个敌人。	10G/铜杯
Hole-in-One	用手雷杀死一个 Chicane。	5G/铜杯
Short Circuit	杀死十名被 EMP 麻痹的敌人。	20G/铜杯
Two Birds with One Stone	用声波枪一发杀死至少两名敌人。	20G/铜杯
Trick Shot	用火箭筒的爆炸威力一次性杀死三名敌人。	20G/铜杯
Flash! King of the Impossible	用跟踪枪一次性杀死四名敌人。	30G/铜杯
Piece by Piece	破坏 KNRB-0 的核心前先破坏它的手、头、后背。	20G/铜杯
That Ended Up Working Out Nicely	2-2 中独自登上敌人运输船后,不放过对面列车上任何一个敌人。	10G/铜杯
Failure Breeds Success	在 2-3 中杀死两个处于人形态的 KNRB-0 机器人。	15G/铜杯
Leibniz Defense Agency	3-2 中不要让坦克毁掉中央的雕像。	10G/铜杯
Tightrope Walker	3-3 中摧毁两门大炮并完成任务。	10G/铜杯
Fisher is the Other Sam	3-4 在单轨列车上时不被任何人发现。	15G/铜杯
Flyswatter	3-4 中摧毁所有浮在空中的小炮台。	20G/铜杯
Guardian	3-5 中不让我方任何载具被敌人摧毁。	10G/铜杯
Hurry the #@% Up!	3-7 到达 Kreon 顶端后摧毁至少五艘敌人的运输船。	10G/铜杯
Civil Disobedience	4-1 中电梯到达也不进去,直到杀完所有敌人。	30G/铜杯
Buzzard Beater	5-1 中在 Buzzard 下到地面前就将其干掉。	30G/铜杯
Smoke'em if ya got'em	在一个任务中杀死十个被香烟吓到的敌人。	30G/铜杯
Auld Lang Syne	杀死两个被香烟吓到的敌人。	15G/铜杯
The Best of All Possible Worlds	找到所有雕像。	30G/银杯
Tactical Challenger	完成全部六个挑战。	50G/金杯
Living Legend	任意难度完成游戏且未死亡过一次。	50G/金杯

辐射 新维加斯	Bethesda/Obsidian	动作角色扮演
多机种	Fallout: New Vegas 2010年10月19日 对应机种为 PS3 及 X360	美版 59.99 美元 对应玩家年龄: 17 岁以上

Bethesda 控制版权，交由黑曜石工作室 (Obsidian) 开发，使用《辐射 3》现成的引擎制作的《辐射 新维加斯》只能算是“《辐射》系列”的外传性质作品，然而黑曜石负责本次新作开发的游戏制作人却有着当年黑岛小组的血缘。虽然名号为“新维加斯”，但是本作在精神上成为《辐射 2》之后系列真正的续作。继承了次世代新生《辐射 3》的躯壳，植入系列巅峰《辐射 2》的灵魂，这款《辐射 新维加斯》再一次诠释了美式角色扮演游戏自由的真正形态。那种自由不是简单的给你一个沙箱让你随便折腾的自由，而是“选择与结果”的真正体现，玩家的行动将真真正正影响游戏流程的进行，剧情、NPC 对你的态度、你自己在整个游戏世界中的地位都会发生根本上的改变，单单主线任务达到 20 小时以上，70 多个支线任务几乎每个都和主线中的某个任务一样庞大，还有超过 90 个自由任务以及超过 100 个挑战等着你去完成，数不清的收集要素散落在庞大而细致入微的莫哈韦废土之上，27 个结局片段组合而成的庞大结局让人对这逻辑缜密的作品肃然起敬。这是一款体型巨大的游戏，研究内容丰富得可以写一本字典（毫不夸张），剧情派玩家可以在本作中得到彻底的乐趣，不过本作对语言的要求较高，如果无法理解繁多的对话选项（复杂程度甚至超过文字冒险游戏）就无法掌握流程的动向，每一个任务都像一张精密逻辑图，通过不同的方法完成同一个任务，得到不同的结果，殊途同归抑或殊途陌路，一个小细节的选择的变化就会影响后面的流程步骤，因此在短时间内完成流程攻略变成不可能的任务，希望本篇以系统和原理为主题的“废土生存手册”可以增加你在莫哈韦废土之上的新维加斯的体验。



实用技术

攻略透解

基本操作列表

X360 按键	PS3 按键	作用
方向键上		切换弹药种类
方向键其他方向		对应物品快捷键
左摇杆		移动
右摇杆		视角
LB	L1	在第一人称和第三人称之间切换视角，按住推右摇杆可以旋转查看
LT	L2	枪械精确瞄准；近战格挡
LS	L3	蹲下
RB	R1	进入 VATS 模式
RT	R2	攻击
RS	R3	捡起、放下东西
Y	△	跳
X	□	上弹。按住为收起武器
B	○	打开 Pip-Boy。按住为打开 Pip-Boy 上的灯（手电）
A	×	互动

S.P.E.C.I.A.L. 数值	幸运外的技能点数加成	幸运对技能点数的加成
1	技能 +2	技能 +1
2	技能 +4	技能 +1
3	技能 +6	技能 +2
4	技能 +8	技能 +2
5	技能 +10	技能 +3
6	技能 +12	技能 +3
7	技能 +14	技能 +4
8	技能 +16	技能 +4
9	技能 +18	技能 +5
10	技能 +20	技能 +5



基本属性数值——S.P.E.C.I.A.L.

“《辐射》系列”的核心系统——S.P.E.C.I.A.L.，每个字母代表人物的七种基本数值之一，基本数值由玩家在游戏之初自由分配。初始人物可以将 40 点总点数分配给以下七项基本数值，每个基本数值最少要有 1 点，每种基本数值对人物的影响如下表：

缩写	全称	属性	相关的特性	相关的技能
S	Strength	力量	负重上限	近战武器
P	Perception	感知力	罗盘感知范围、命中率	爆炸武器、能量武器、开锁
E	Endurance	耐力	生命值、抗性	生存、空手战斗
C	Charisma	魅力	同伴的勇气和性情	交易、说服力
I	Intelligence	智力	升级时获得的技能点数	药物、修理、科学
A	Agility	敏捷	AP 行动点数、速度（掏出武器、上弹和奔跑）	枪械、潜行
L	Luck	幸运	所有武器暴击几率、敌人的小失误	所有技能点数（较少）

S.P.E.C.I.A.L. 基本数值对于初始技能点数的影响，基本数值是相关技能初始数值的直接影响者，幸运以外的数值每一点会增加“相关的技能”2 点，幸运值每提高一点会对所有技能加成，加成表如下。



导出数值

游戏之初，基本数值之外的导出数值都不是由玩家自己分配的，而是根据基本数值，通过加成公式计算出来的，他们包括最大行动点数、负重上限、暴击率、防御、生命值、空手的伤害、毒和辐射的抗性、移动的速度等。之后通过升级和特技 (Perk) 可以继续增加导出数值。

生命值

Hit Point

画面左下方显示角色的生命值。耐力为 1 时生命值为 120，之后每点耐力增加 20 点生命值上限。角色每升一级上限增加 10 点。角色的每个部位都有耐久值，单个部位受到累计伤害达到一定 HP 时就会残废 (Crippled)，具体对应关系如下表。

身体部位	耐久值 (人形敌人)	玩家
头	20%	75%
躯干	60%	255%
手臂	25%	100%
腿	25%	150%

比如一个人形敌人的 HP 为 100 点，那么攻击他的头部，累计 20 点 HP 伤害后他的头就残废了。因为角色可以恢复生命值，如果你的生命值为 200 点，那么头部残废所需积累的伤害为 150 点。

毒和辐射

与毒和辐射相对的是角色的毒和辐射抗性。一个耐力为1的人物，毒和辐射抗性为0%，之后每增加1点耐力，毒抗性增加5%，辐射抗性增加2%。吃有辐射的食物和接近有辐射的区域时，画面右上角显示当前每秒增加的辐射量。降低辐射值的方法是吃相应的药品，比如

Poison & Radiation

RadAway，或者花钱请医生治疗。积累的辐射值对人物的影响如下：

辐射值	影响
0 到 199	无影响
200	减1点耐力
400	减2点耐力、1点敏捷
600	减3点耐力、2点敏捷、1点力量
800	减3点耐力、2点敏捷、2点力量
1000	直接死亡

行动点数和避难所辅助瞄准系统**Action Point & V.A.T.S.**

画面右下方显示角色的AP，只有进入VATS模式展开行动才会消耗AP，一个敏捷为1的人物的最大AP是68点，之后每增加1点敏捷，AP上限就增加3点，最高为95点。视野内有敌人时按RB进入VATS(避难所辅助瞄准系统)模式：左摇杆选择目标身体部位；右摇杆切换目标；按住RB可以扫描出当前所有目标(绿色)，此时也可以通过右

摇杆更好地切换目标；RT锁定一次射击，不同枪械射击消耗AP不同，越大型的枪械所需的AP越多，只要AP足够就可以在VATS中锁定多次射击；A确定进攻；B取消一次锁定，在没有锁定时为退出VATS。使用一些药品可以暂时增加角色的AP上限，比如Sugar Bombs和Jet。在即时战斗状态下，AP会缓缓恢复。

负重**Carry Weight**

大部分物品都有重量，负重上限直接限制了携带在身上的道具数量。一个力量为1的人物的最大负

重是160磅(LBS)，之后每增加1点力量，负重增加10磅，通过增加力量可以达到250磅的负重上限。

暴击率**Critical Chance**

每点幸运增加1%的暴击率，决定暴击率的除了幸运之外，还有枪械的使用情况、人物的特技、V.A.T.S.的加成(增加15%)、潜行状态的加成等等。一般情况下暴击的伤害是普通时的两倍。

武器状况和伤害阈值**CND & DT**

一把武器的正常攻击伤害数值Damage缩写为DAM，武器的状况Weapon Condition缩写为CND，CND直接影响实际伤害数值，CND显示为一个长条，长条的3/4位置有一条虚线，那就是CND 75%的界限，CND大于75%时实际伤害等于DAM，小于75%时，每降低一点CND，实际DAM降低0.67%。CND为0%时无法使用武器。使用相同种类的武器装备做材料可以修

理目标武器装备。

伤害阈值Damage Threshold缩写为DT，每个角色都有DT，护甲直接为角色提供DT，实际DAM大于DT的数值才是真正对目标造成的HP伤害。比如一把武器的实际DAM为15，目标的DT为10，那么造成的伤害就是5点。命中目标其血槽(画面正下方)左侧会显示一个小盾牌，不过即使DAM和DT相当接近甚至小于DT时，武器也会对目标造成最低伤害，只是伤害非常非常小。

另外，Anti-Material Rifle(反器材步枪)无视DT，直接造成伤害。各种穿甲弹种可以抵消一些DT。潜行攻击抵消的DT为当前武器DAM的25%，非常可观。

**移动速度****Moving Speed**

玩家的移动速度受到以下三点影响：

1、负重情况。当玩家携带的物品超过自己的负重上限时，游戏会提示你已经Over-Encumbered，此时玩家只能以接近爬行的速度前进，并且不能快速移动(Fast Travel)。这时候可以扔掉一些东西让负重保持在正常状态。另外一个方法就是吃些增加力量的药暂时提高负重上限可以正常移动后，快速移动到自

己的家，把东西存起来。

2、护甲的不同的等级都会影响玩家的移动速度，护甲分为轻(Light)、中(Medium)、重(Heavy)三种，轻甲几乎不影响玩家的移动速度，越重移动越慢，非常明显。玩家可以

将护甲设定在快捷键上，移动时脱掉重护甲，遇敌时迅速穿上。

3、举着双手武器跑速度慢，收起来才不影响，单手武器几乎没有影响。

特技**Perks**

游戏中有数十种Perks，创建角色时可以选择2个特技，之后每升两级可以选择一个新的特技。大部分特技对角色等级、基本属性和技能点数有要求，达到要求才可以学习。还有一些特技要通过完成特定任务才能学会，带同伴在身边也会得到额外的特技。在New Vegas Medical Center找Usanagi医生，可以花钱学习增加

基本属性的特技！另外，至少在学习这些PERK前不要和Followers的关系闹僵！

**开锁****LOCKPICK**

使用撬锁工具(Bobby Pin)开锁进入迷你游戏，转动左摇杆调整撬针角度，推右摇杆转动，如果有阻力(表现为手柄振动，撬针抖动)，说明角度不对，需要立刻停止推右摇杆，继续调整角度，直到可以用右摇杆将

力量给到最足没有丝毫阻力时，锁便能打开。连续三次角度错误撬锁工具损坏，可以在两次之后退出迷你游戏再进，记住之前的角度就好。越高等级的锁的可以开启的有效角度越小，撬针也越容易折断。

破解终端机**HACK TERMINAL**

骇客终端电脑时进入迷你游戏，需要在一堆混乱排列的字母和单词中找到正确的密码词组，难度决定密码词组的长度。玩家有4次机会选择单词，选择后右下会有提示信息，“X/Y”(X和Y代表数字)是核心信息，Y代表密码词组一共有几个字母组成，X代表当前选择的词组中摆放位置正确的字母个数，需要注意的是，这里的“正确”是指字母本身和所在词组中的位置都正确的个数，例如，如果单词“WRITING”是密码，那么选择“READING”后的提示信息为“3/7”，“ING”三个字母位置正确，之后再选择另外一个词组，比如DRIVING，提示信息将为“5/7”，以此推想尽量得出正确的答案。如果第

4次还没有找对密码此终端将永远关闭，无法再次被破解。

除非有100%的把握，那么永远不要尝试最后一次选择答案，在还有一次机会时退出迷你游戏，重新进入尝试，直到破解为止。需要注意的是，每次尝试破解之后，密码都会改变，而且退出破解立刻重新进入时程序会运行数秒钟才进入破解，让人等得有些不耐烦，其实，只要退出破解后退后几步再上前破解就无需等待了。



技能

通过不同的技能组合，玩家会有不同的游戏方式。初始技能点数按如上所述的规则由人物基本数值决定，每个技能最低为7点，能最

SKILLS

高为100点。游戏初不能自由分配技能点数，只能通过分配基本数值和选择特征技能来改变技能点数分配，创建人物时还可以选择3个特征技能

(TAG SKILL)，这三个技能将得到比其他技能额外多出的15点起始点数（和《辐射2》不同，《辐射2》中的特征技能，消耗升级时获得每个技能点数可以增加两点特征技能）。之后流程中，玩家每升一级将得到一定的技能点数，

可以随意分配，获得的点数和智力相关，智力为1时获得10.5点，之后每提高1点智力，增加0.5点，“半点”会累计到下次升级中。技能和基本属性数值在对话和各种事件中也会产生很大的影响。

技能名	中文名	关联的基本数值	影响
BARTER	交易	魅力	影响交易成交的价格，在与交易时自动调整为对应你的交易技能的价格。
ENERGY WEAPONS	能量武器	感知力	影响使用 Energy Cell、Fusion Cell 或 Flamer Fuel 等弹药的能量武器的准确度和伤害，图标是一个闪电。值得注意的是，激光武器 (Laser) 射速快，但威力小；离子武器 (Plasma) 威力大，但射速慢。脉冲武器 (Puls) 对机器人特效。
EXPLOSIVES	爆炸武器	感知力	影响埋设地雷的成功率和伤害，投掷手雷等投掷式爆炸武器的准确度（直接掉到敌人脚下或滚得很远）、爆炸时间和伤害。同时还影响拆地雷，接近地雷后发出哔哔声，该技能越高，爆炸的时间越晚，也就是哔哔声持续时间越长。
GUNS	枪械	敏捷	影响使用实弹的武器的准确度和伤害。另外，很多重型武器对角色的力量有需求 (Pip-Boy 中可以查看)，未达到力量要求也可以使用该武器，但是精准度和伤害会下降。
LOCKPICK	开锁	感知力	达到一定数值才可以打开相应级别的锁，分别为0点对应非常简单 (Very Easy)、25点对应简单 (Easy)、50点对应中等 (Medium)、75点对应困难 (Hard)、100点对应非常困难 (Very Hard)。开锁技能还影响正确开锁的角度 (手动) 和自动开锁的成功率。
MEDICINE	药物	智力	影响使用针筒 (Stimpak)、医疗包 (Doctor's Bag)、RadAway 等恢复道具时恢复的效果。药物达到100时，Stimpak 恢复血量为200%。
MELEE WEAPON	近战武器	力量	影响所有拿在手里的近战武器的命中率和伤害，同时也影响使用近身武器时格挡的强度 (格挡直接转化为 DT)。
REPAIR	修理	智力	使用同种武器修理目标武器，不像《辐射3》中修理技能影响修理可以达到的最高 CND 状态，《新维加斯》中，所有角色都可以将武器 CND 修理到100%，修理技能影响每次修理恢复的 CND 量。提供在 Reloading Bench 上完成的更多组合公式。
SCIENCE	科学	智力	达到一定数值才可以骇客相应等级的电脑终端。分别为0点对应非常简单 (Very Easy)、25点对应简单 (Easy)、50点对应中等 (Medium)、75点对应困难 (Hard)、100点对应非常困难 (Very Hard)。提供在 Workbench 上完成的更多组合公式。
SNEAK	潜行	敏捷	影响你潜行时可能被发现的几率和偷东西的成功几率。潜行时射击命中敌人必发动暴击
SPEECH	口才	魅力	说服别人时，口才是最多用到的。很多战斗都可以通过超高的口才完成特定对话，从而避免战斗直接获得成功。
SURVIVAL	生存	耐力	影响你从食物上获得恢复生命值的多少，提供更多的组合公式。提供在 Campfire 上完成的更多组合公式。
UNARMED	空手格斗	耐力	影响空手或装备拳套等类似武器时的准确度和伤害，空手格斗技能的25%直接转换成空手伤害 DAM，如果佩戴拳套等武器就在转换的 DAM 基础上增加武器 DAM。该技能同时也影响空手和佩戴拳套时格挡的强度。25点开始可以使出 Uppercut，50点可以使出 Cross，还可以学会 Khan Trick、Legion Assault、Ranger Takedown 和 Scribe Counter 四个特殊攻击 (Perk)。



角色创建和培养

初始角色拥有40点基本数值，每项数值最低为1，最高为10，默认为7个5点，还有5点可自由分配。玩家当然是将某些数值调到5以下，用多出来的点数分配到想要精通的方向。首先，不要从数字好看出发，要根据希望发展的方向，即导出数据，决定自己的基础数值。如果是系列新手，比较难以抉择，关系到生命值的耐力、负重和力量以及每次升级获得的技能点数量的智力是最优先选择的项目，最好加到7以上，不过因为有同伴可以帮你负重，而且有降低武器使用力量需求和增加50点负重上限的 PERK，所以力量可以保持在5，而一个注重发展的角色，智力一定要高，每级多5点技能点数，30级时则多145点 (升级29次)！不过要记得，在 New Vegas Medical Center 可以花钱提升所有基本数值1点，那么，最高到9也就可以了。

选择基本数值从技能出发，而最重要的技能自然是战斗技能！关系到实战的技能包括：普通枪械、能量武器、近战、空手、爆炸武器，推荐等级依次下降。另外，不要想样样精通，选择一个作为主要作战方式，多加点数，再选一个作为辅助作战方式，适当分配点数过来。推荐是能量武器或普通枪械之一加近战或空手之一，一远一近，一个消

耗弹药，一个无需弹药。当然，爆炸武器的使用也非常有讲究，在敌人必经之路沿路埋雷，引其过来，非常有效。

除了战斗技能，生存、辅助技能也必不可少，修理、科学、口才是比较推荐的技能。其中修理配合枪械、科学配合能量武器，因为它们分别对应实弹和电池的组合公式。而且，既然学了科学，就不需要花太多点数加在开锁上，因为重要的上锁房门边上都有一个终端机，使用科学技术骇客终端也能达到相同目的。

药物、生存、潜行是补充技能，在废土生存方面非常有用，尤其是开启 Hardcore 模式之后更加重要。

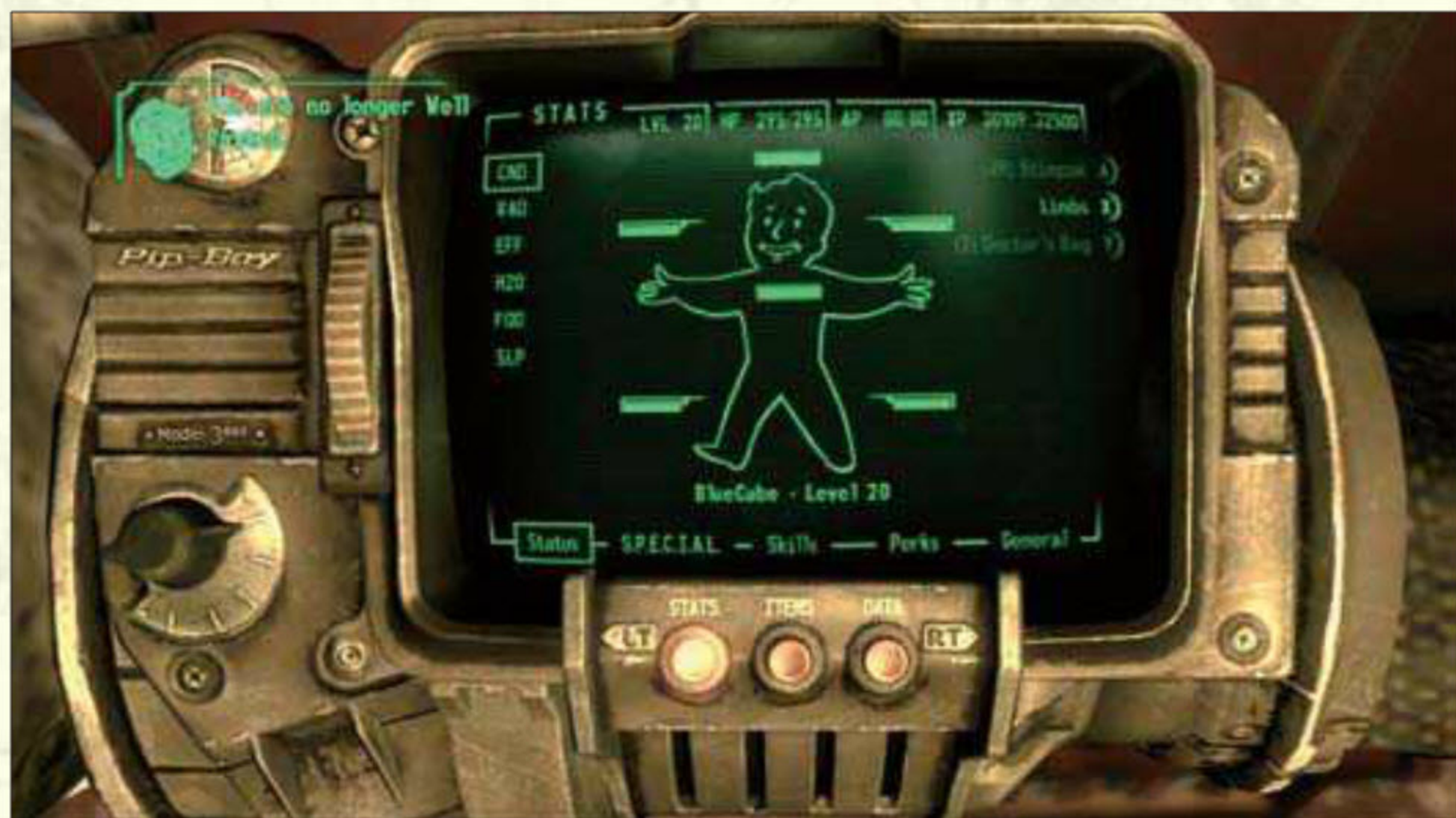
技能点数的加法，每次十几点，当然是将大部分优先加到主要的几个技能上，对于开锁之类有25、50、75等几道门槛的技能，加点数是以加到目标为原则，24、49这样差1点的情况非常尴尬，而26、51这样的情况则暂时“浪费”了一点。另外，因为游戏中有很多增加技能和基本属性的衣服，比如3号避难所的制服 (Vault 3 Utility Jumpsuit)，穿上的效果是增加5点开锁技能，当你拥有它的时候，开锁技能只要加到20、45、70这样的位置就可以，需要开锁的时候穿上衣服达到要求。还有很多临时增加10点技能点数的杂志，游戏中有很多，还可以配合可以暂时加1点魅力、2点感知和2点智力的 Mentats

(相当于2点交易和口才，4点开锁、药物、修理和科学)，Night Person 在夜晚增加2点感知和智力 (晚上6点到凌晨6点之间)，配合在一起可以临时达到较高的水平。比如开锁之类技能，也不要加到100点这样的高度，因为很少用到，用到时用药物和杂志暂时提高即可，另外还有可以永久增加3点技能点数的技能书，如果提前加到满点100，得到技能书时就浪费了。

另外，对于服装，不要只带一套 DT 最高的在身上，各种加技能的实用装备都要随身携带，比如口才加10和幸运加1的 Naughty Nightwear (淘气晚服，除了可以捡到外，还可以在 Mick & Ralph's 商店的 Mick 那里当作特殊道具购买，对话说自己不是 The Strip 派来的人取得其信任才能购买特殊道具)，虽然没有 DT，但是非常实用，因为是轻型衣服，不影响移动速度，所以我在游戏时都将其

设在一个快捷键上 (比如方向键左下)，平时穿着它跑来跑去，打硬仗的时候瞬间用快捷键 (比如方向键右下) 换上重装甲。

至于特技 PERKS 的选择则非常多样化，大多数 PERKS 都有利有弊，而实用性不大的也就没有什么实质的弊端，但是会“浪费”一次机会。比如 Wild Wasteland (狂野废土)，初期特技之一，学会他可以看到更多彩蛋，如果想体验游戏剧情方面的乐趣就选它，但是因为不会对战斗和流程进行有益处，所以想挑战最高难度的话还是要慎重选择。一次性增加较少技能点数的特技也要慎重选择，可以通过其他手段达成相同目的，更专注于特殊效果的特技。有特效的特技会让游戏发生很大变化，比如上面提到的 Wild Wasteland、6级可学的 Bloody Mess (所有武器造成5%的额外伤害，身体爆炸效果更多)、



2 级的 Lady Killer/Black Widow 和 Confirmed Bachelor/Cherchez La Femme (对异性或同性目标造成 10% 的额外伤害, 还会在剧情中与个别角色发生特殊对话, 因为人形角色最多, 不是男的就是女的, 可以考虑全学)、4 级的 Educated (每次升级时得到额外的 2 点技能点数, 虽然看上去不多, 但是 4 级就学的话, 到 30 级就有额外的 52 点! 所以没意外的话一

出就学吧! 如果 4 级没学, 后面也别学了, 就亏了。)、10 级的 Night Person (晚上 6 点到凌晨 6 点内加 2 点智力和感知! 一天内一半时间都加, 特别需要时还可以等待几小时得到加成, 非常实用, 无副作用。)、20 级的 Solar Powered (在太阳下增加 2 点力量, 和 Night Person 配合很棒)。高级别之后才开启的技能都非常强力, 机会有限慎重选择。



废土生存手册

经验值和升级

游戏中完成很多行动都可以获得经验值 (XP), 比如完成任务、杀人或生物、开锁和骇客终端、完成说服、完成挑战等等。升级所需的经验值每级都不相同, 逐级递加, 可以在 Pip-Boy 的 STATS 一页右上角查看升级的 XP 总值和当前 XP。算法是, 从初始的 1 级升到 2 级需要 200 点, 升到 3 级需要再获得 350 点, 到 4 级为 500 点, 到 5 级为 650 点, 到 6 级为 800 点, 到 7 级为 950 点……也就是说每次升级都需要获得 (上一级升级所需点数 + 150) 点的 XP 点数, 升满 30 级需要 XP 总数



为 66700 点。取得 Swift Learner 这个 PERK, 可以让任何可取得 XP 的行动多得 10% 经验, 包括任务 XP (WELL RESTED 不能提升任务 XP), 不过满级为 30 级, 想玩长时间的话, 每个角色早晚都要升满, 所以不用浪费一次机会学这个 PERK。另外, 相同行动获得的 XP 不会因为你的等级提升而变少, 因此可以不必因为 XP 问题而在乎支线任务的先后顺序。

主线任务、支线任务、自由任务和挑战

游戏分为主线任务、支线任务和自由任务三种, 主线任务分为三章, 进入新维加斯完成 Ring-a-Ding Ding! 这个任务后开始第二章任务, 根据玩家选择的阵营不同 (一共有 4 个阵营), 主线任务不可能在一周目全部完成, 但是只要完成主线任务, 就会出现新的主线任务, 直到通关。第三章是只要完成一个任务就通关, 根据阵营不同又有 4 个分支, 这是主线任务的分支, 可以看做分支任务, 而非支线任务 (Side Quest)。支线任务有 70 多个, 并非完成主线剧情的必须任务, 可以一个都不做, 也可以尽量全部完成 (有些支线任务是相互交错的, 有可能完成其中一个, 则另外的失败)。自由任务 (Free Quest) 有 90 多个, 不过不会显示在 Pip-Boy 中, 大多是短小的任务, 一般会在 DATA 一页的 MISC 一栏的 Holotape (磁带) 或 Holodisk (磁盘) 中开启。在任务菜单按 A 可以激活 (Active) 光标指向的任务, 此时该任务的

目标地点会显示在地图上。所有任务都会标出任务目标地点, 尽管如此, 很多地点还是要特殊方法才能进入, 一些任务需要非常特殊的手段才能完成, 大多数任务都有数种完成的方式, 完成方法就像一张严密的逻辑关系表, 也像是编程公式, 玩家的选择会影响任务走向。

除了任务之外, 游戏还有 100 多种挑战 (Challenge), 挑战多是用某武器杀死某种生物或完成某项行动一定次数, 完成挑战可以获得 XP、奖杯 / 成就、瓶盖、解锁其他挑战、特别的 PERK。部分挑战可以重复进行, 比如杀某种生物的挑战, 其他挑战完成后就不能继续进行。可以在 MISC 菜单按 Y 查看挑战。



使用罗盘

使用罗盘, 画面左下角角色生命值下方是罗盘, 标有方向 (N 是北, S 是南, E 是东, W 是西), 罗盘正中为你正对的方向, 实心小三角箭头表示已发现的地点, 空心小三角箭头表示未发现地点, 实心长条箭头代表当前任务的目标地点, 空心长条箭头代表你在地图上手动做的标记。按 B 打开 Pip-Boy, 可以

在地图上按 X 手动标记一个目标地点, 再次按 X 可以将标记移动到新的地点 (Move It)、取消标记 (Remove It)、不管他 (Leave It)。对于一些有多个目标的任务, 罗盘上会同时显示多个实心箭头, 不打开地图容易弄混, 可以在其中一个将要去的目标上手动标记, 然后跟着唯一的空心箭头前进。

因果报应

KARMA

KARMA 是继承自《辐射 3》的系统, 玩家进行一些行动、完成任务会增加或降低 KARMA 值, KARMA 会影响其他人对待你的态度、同伴是否愿意跟随你、是否可以进入一些地区等。初始 KARMA 值为 0, 不同 KARMA 对应不同的状态, KARMA 数值玩家无法直接看到, 只能看到对应的状态描述。KARMA 虽然和名声不同, 但

是暗中和名声是紧密联系在一起的, 很多影响名声的行动都会影响 KARMA。KARMA 还会影响结局。

KARMA 值	状态	英文
-1000 到 -750	非常邪恶	Very Evil
-749 到 -250	邪恶	Evil
-249 到 249	中立	Neutral
250 到 749	善良	Good
750 到 1000	非常善良	Very Good

不同的行动对 KARMA 的影响

行动	KARMA 影响
杀死邪恶生物或人	无
杀死非常邪恶的生物或人	+100
无缘无故谋杀一个中立或善良的生物或人	-25
无缘无故谋杀一个非常善良的生物或人	-100
从一个中立或善良的角色或非邪恶阵营偷东西	每件物品 -5
捐赠瓶盖 (钱)	按钱多少而有所不同
在一个自由任务中进行善良的行动	获得大于 50 点
在一个自由任务中进行邪恶的行动	减少多于 50 点

名声

Reputation

名声是废土上的 NPC 对你做出反映的首要依据, 你在每个势力的声望都不相同, 可以在 Pip-Boy 的世界地图用光标指向某个地点查看你在该地点的势力的名声, 还可以在 STATS 的 General 中查看所有以发现势力对你的态度。不同的行动会影响声望, 讨好势力的行动获得美名 (FAME), 得罪势力的行动会获得恶名 (INFAMY), 同时, 名声不仅仅影响某一个地区内该势力人员对你的态度, 其他地区同势力的 NPC 也会对你产生相同的态度。比如你在 Legion 的一

个营地杀人, 瞬间得到该营地的恶名并成为敌对人物, 那么 Legion 其他地区的人也会成为你的对立势力。美名和恶名对应的行动如下表, 和 KARMA 相同, 这些点数无法看到, 但是会通过这些点数计算你在该势力和其他相关势力的名声。



获得美名的行动	程度	美名百分比
给孩子一些瓶盖	非常小	1
拒绝一些很小的报酬	小	2
帮助某人完成一个并非生死攸关的任务	中	4
拯救某人性命	大	7
经历大风险或奉献, 拯救该势力很多人的性命	非常大	12
获得恶名的行动	程度	恶名百分比
对无辜的人说刻薄的话	非常小	1
唐突地要求更多的报酬	小	2
与某人开战, 并未致死	中	4
无缘无故杀死或欺骗某人	大	7
无缘无故杀死或欺骗该势力非常多人	非常大	12

当美名和恶名均处在一定的百分比区间时，会有不同的名声。

名声称号	英文	美名综合百分比	恶名综合百分比
综合名声未知时			
中立	Neutral	0 到 15%	0 到 15%
综合名声不确定的中间状态			
混合	Mixed	>15% 到 50%	>15% 到 50%
不可预测	Unpredictable	>50% 到 100%	>50% 到 100%
野孩子	Wild Child	>100%	>100%
微笑的麻烦人	Smiling Troublemaker	>50% 到 100%	>15% 到 50%
黑暗英雄	Dark Hero	>100%	>50% 到 100%
讨厌的朋克	Sneering Punk	>15% 到 50%	>50% 到 100%
心软的魔鬼	Soft-Hearted Devil	>50% 到 100%	>100%
综合名声好			
接受	Accepted	>15% 到 50%	0 到 15%
喜爱	Liked	>50% 到 100%	0 到 15%
偶像	Idolized	>100%	0 到 15%
心地善良的淘气鬼	Good-Natured Rascal	>100%	>15% 到 50%
综合名声不好			
回避	Shunned	0 到 15%	>15% 到 50%
憎恨	Hated	0 到 15%	>50% 到 100%
敌对	Vilified	0 到 15%	>100%
可怜的混蛋	Merciful Thug	>15% 到 50%	>100%

按照势力对于你名声的反映，由浅到深可以分为三类排列：

排序	对立势力 名声称号	亲善势力 名声称号	复杂关系的势力 名声称号
1	Neutral	Neutral	Neutral
2	Sneering Punk	Smiling Troublemaker	Soft-Hearted Devil
3	Merciful Thug	Good-Natured Rascal	Dark Hero
4	Shunned	Accepted	Mixed
5	Hated	Liked	Unpredictable
6	Vilified	Idolized	Wild Child

排序数字越大，对立势力敌对性越高、亲善势力越喜欢你、复杂关系的势力越复杂。选择你想投靠或利用的阵营，想办法将名声控制在亲善一方。但是因为势力间本身拥有敌对关系，尤其是敌对关系紧张的阵营，比如 Legion 和 Lucky 38，此消彼长，你通过某些特殊行动在 Lucky 38 获得美名的同时，Legion 也许会得到一点恶名。简单

说，做好事得美名，做坏事得恶名，但是对于一个势力的“好事”也许对于该势力的敌对势力来说就是“坏事”，那么坚持你自己的选择！做你自己，承担你自己的行动的后果吧！因为游戏不会出现卡死的情况（恶性BUG不算……），无论你怎么选择，都会完成主线，并达到最终的结局，结局的情形如何，就看你的行动了。

战斗

游戏的战斗是即时的，可以当作第三人称射击和主视角射击来玩，可以精细瞄准，蹲下之后准星晃动更小一些，药物 Steady 可以稳定准星。一边跑一边打很爽快，但是全靠反应，对付强敌时会显得不足，毕竟本作是一款角色扮演游戏，VATS 有非常多的好处，更精准的部位射击、更高的暴击率和更冷静地观察战场，在 VATS 中更容易施展各种战术。

攻击敌人的不同部位，造成残废后会有不同效果：头部，命中率低，但是两倍伤害；武器，破坏敌人的强力武器；手臂，如果敌人是双手持的武器，打残一只手臂他的武器就会掉落，再捡起来也会降低伤害和命中率；腿，移动速度大幅下降，对付近战超强的死亡爪之类的敌人，它腿残后，你可以与之拉开距离，还可以防止目标逃跑；控制箱和天线、触角等，机器人和大型昆虫都有这些部位，破坏后它们会不分敌



我无差别攻击，如果是一个敌人就别费力攻击这样的部位了。遇到敌人先发动 VATS 攻击，耗完 AP 就跑去打，有 AP 了继续 VATS 是主要战术。即使没有 AP，进入 VATS 可以将准星自动对准目标身体，退出后也瞄准好了，赶紧开枪吧，这是一个小技巧。另外，远距离武器最好不用 VATS，因为距离远 VATS 命中率极低，加装了瞄准部件的武器很容易瞄准的，记得蹲下进入潜行状态直接打出暴击。

肉搏战上面提到了很多特殊动作：部分近战武器有特殊攻击动作，比如高尔夫球杆 9 Iron；空手格斗的 Uppercut 和 Cross，敌人总是防御你的攻击时它们会起到不错效果；防御，不可在 VATS 中使用，对付使用近战武器的敌人很有用，挡子弹可不行……

武器技巧

近战武器可以上毒，生存技能达到一定级别在 Campfire（营火）可以制作毒药 Silver Sting（生存技能 30）、Bleak Venom（生存技能 50）、Mother Darkness（生存技能 75）和 Tremble（生存技能 90），虽然消耗的素材较多，但是在打硬仗时，对付强敌下毒可以非常有效降低敌人的能力。

使用工作台组合弹药，可以组合出特殊的强化弹药，包括透甲等效果。实弹可以拆解（Breakdown），电池可以转换（Conversion）和回收（Recycling），不要弄错了。

大部分武器都有组装部件（Modification），部件大多需要购买，在菜单中按 LB 进入安装部件的界面。部件对应单独武器种类，不同种不混用，装上就不能取下，所以要想使用搭载部件的武器就要用其他武器修理它，要注意别修理反了，用有部件的武器当作修理材料部件就消失了。部件可以装备一到三个，特殊武器没有部件，比如 9 毫米手枪可以加装瞄准镜和扩充弹夹，而同样是 9 毫米子弹手枪的 Maria 则不能，不过 Maria 的 DAM 和 DPS 都更高。

潜行、偷盗和翻箱倒柜

按下左摇杆可以蹲下，没被人发现则是潜行状态，画面上方显示“HIDDEN”（隐藏）。如果你的动作引起了敌人的一些注意，显示“CAUTION”（警戒），此时立刻躲起来！如果被敌对人物发现则进入战斗，显示“DANGER”（危险），要么跑，要么打。如果不是敌人，进入角色视野内则显示“DETECTED”（被发现）。

潜行的基础是在敌人身体背后的 180 度范围内，虽然蹲下后行动慢，但是还是会有脚步声，慢慢推摇杆也可以增加不被发现的几率。

潜行的作用非常大，除了暴击之外，还可以避免不必要的战斗。玩家低等级角色有潜行技能点数加成，1 级 +50、2 级 +35、3 级 +20、4 级 +5，超过 4 级则无加成。潜行经过等级较低的敌人时也有加成，玩家等级高于敌人等级 4 以上时 +45、3 和 4 时 +30，1 和 2 时 +15，如果敌人等级高于玩家，那么就变成对应的降低的数值。

可以像《潜龙谍影》一样潜行，潜行时射击墙壁（用消声手枪！注意，是打墙壁，不是打敌人！）或扔手雷到远处可以吸引走敌人，然后借机通过。使用 Stealth Boy 可以在一小段时间内完全隐形，但是脚步声还是会被发现，敌人近的时候轻推摇杆！长按 B 可以打开 Pip-Boy 的灯，潜行的时候一定要长按关掉！

蹲下靠近敌人，被发现不被发现都可以进行偷

窃（STEAL），即使在 DETECTED 状态也是可以完成偷窃的。偷窃会减 KARMA，如果偷东西被人抓到，就会开战，降低 REPUTATION。偷窃纯粹靠几率，偷之前存档，一旦失败就读档重来即可，但是大件物品较难偷到，尝试了数次都不成功的话就放弃吧。只是看看别人身上的道具在游戏中不算偷窃。

场景中有主人的道具，准星对准时都会显示红色，拿走也算偷窃，被人看到就和偷窃被抓后果一样，可以潜行偷走，没人在周围则可以大胆地站着偷走。同样，只是打开红色标记的箱柜之类的储物箱不算偷窃，偷走物品才算。

本作同样可以将手雷、C4 之类“偷”放到他人物品栏里，之后躲远点引爆。只是按 A 进入偷窃菜单看目标身上的道具不会有任何副作用，机器人不能作为偷窃目标。将物品放入他人道具栏也会降低 KARMA！

没有主人的道具准星对准不会变色，可以随意拿走，VAL 代表价值（VALUE），按 X 可以一次取走道具栏内所有物品，超过 5 个的道具选择后会显示数量条，方向键和摇杆的左右都可以加减数量，LT 和 RT 可以一次增减更多数量。



对话成功和特殊行动成功

本作和《辐射3》的对话说服成功方式不同，前作是根据你的口才得到一个成功几率，显示在对话选项前面，只要几率不是太低，就可以通过在对话前保存记录，失败就提记录重来直到成功为止的赖招。本作的特殊对话成功与否直接对应角色的技能点数，而且不仅仅依靠口才一项，不同主题的对话是否成功要求的技能不同，所有非战斗技能都有可能成为决定说服成功与否的判断标准（不过，还是口才用到的地方较多）。说服某人的对话选项前方会有中括号，括号内显示需要的技能，数值则显示“XX/YY”，

XX为你当前的技能点数，YY为成功所需点数， $XX < YY$ 则一定会失败。有些说服选项失败后就不会再次出现，有些则可以重复尝试，如果不够要求就不要尝试，所以可以等升级后或吃药换装等方式达到要求再来尝试，或者换个方法进行下去。

调查一些物品有时候也会有特殊的行动，比如修理某样东西或使用某个控制台等，同样需要达到一定的技能要求。

这样的特殊对话和行动在游戏中非常常见，也是让任务向截然不同的方向发展的重要因素。

同伴

玩家可以在游戏中得到同伴，机器人 ED-E 和半机械狗 Rex 之间可以选择一个作为同伴之一，除这两个角色之一外还可以拥有另外一名同伴，所以，在绝大多数时间内可以带机器人和生物（人、盗尸者或变种人）两个同伴。要想接受新的同伴，必须先与自己已有的同类同伴说再见。告别的同伴会回到最初收得该同伴的地方等你。

除了固定的两个同伴外，在特殊情况下，还有一些其他角色可以



跟着你行动。在 FREESIDE 可以花 100 块雇一个跟随者，不算在同伴内，不过走出 FREESIDE 他就离开了。在 NCR 势力获得 LIKED 以上的名声，可以呼叫一个骑兵 (Trooper) 或突击队员 (Ranger) 帮助自己战斗，直到他 / 她战死为止，不过隔一天时间又可以呼叫一个。所以，最多可以组成 5 人小队！



ED-E

锥形眼球机器人。在 Primm 小镇的 Nash Residence，修理好 ED-E，就可以让他成为自己的同伴。通过完成支线任务 ED-E My Love 可以强化装甲或武器。



Rex

The King 的狗，身体受到重创，成为半机械狗，脑部还是有一些遗留问题。在 Freeside 的 The King's School 和 The King 交流收得。通过完成支线任务 Nothing But A Hound Dog (任务名出自猫王歌曲《Hound Dog》) 可以修理 Rex 的脑部，提高力量、抗性或速度。



Arcade Israel Gannon

Follower 的一员，在 Freeside 的 Old Mormon Fort，口才达到 75 点就能说服他跟随你行动。通过完成支线任务 For Auld Lang Synr 可以接受能量装甲训练！支援性同伴，可以为你提供治疗。



Craig Boone

晚上时间来到 Novac 巨大恐龙建筑的嘴里可以遇到狙击手 Boone，完成其提供的支线任务 One For My Baby 收得这个同伴。狙击型同伴，远程歼灭敌人。



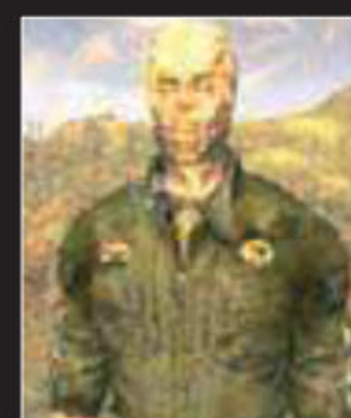
Rose of Sharon Cassidy (简称 Cass)

在 Mojave Outpost 遇到她，完成 Heartache by the Number 收得这个同伴。



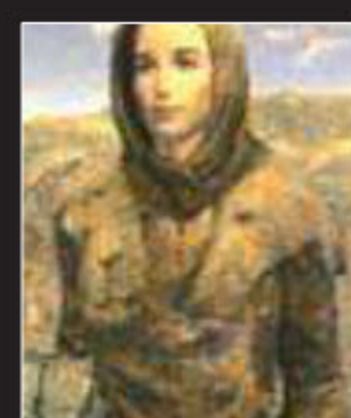
Lily

超级变种人奶奶，在 Jacobstown 接到 Guess Who I Saw Today 这个任务，然后和院子里的 Lily 对话让她成为同伴。近战非常强，偶尔也可以使用远程武器，最佳肉盾，用来吸引火力让主角安全的在远程战斗。



Raul Tejada

在 Black Mountain，被关在牢房 (Prison Building) 中，通过骇客房间内一个的终端打开门 (Very Hard)，或者通过另一个终端获得密码再通过控制门的终端开启牢门，收得这个同伴。在他自己的房间“Shack”里可以提供修理武器的服务。



Veronica

她和钢铁兄弟会有关系，在 188 Trading Post 与她对话让其加入，并开启 I Could Make You Care 这个支线任务。

TIPS

■每探索到一个新地方都可以得到 XP，到达过的地方可以快速旅行 (FAST TRAVEL) 过去。必须在非战斗状态和户外才可以快速旅行。超重了也不行，不过有个特技 Long Haul 允许你超重时快速旅行，适合没有同伴的独行侠。一定要常用快速旅行！

■可以与路上的商人交易，他们大多会带着佣兵保镖。可以在周围没有其他人的时候干掉他们，从而取得他们身上的东西（牛身上也有），不过很多可以在交易中购买的特殊道具在杀死他们后无法从尸体上取得。

■游戏有几种不同的货币，NCR 元、Legion 币和瓶盖 (CAP)，有相应的汇率，其实不用理会，都换成瓶盖就行了，通用的，汇率也固定。

■游戏中有不少房间可以成为你的家，把暂时用不到的物品放在家里的储物柜里，想用时再回来取。Novac 的家最方便也是可以最早取得的，快速旅行

■睡觉和休息，可以在床上睡觉（有主人的床准星显示红色，就不要躺了），睡觉可以恢复体力。可以在大部分场景内的非战斗状态下按 BACK 键等待 (WAIT)。选择睡觉和等待时会出现一个选择时间的条，选择范围在 1 到 24 小时，可以随时中止。注意 AM 是子夜和上午，PM 是下午到晚上。有些任务需要特定时间才能触发，睡觉和等待很必要。另外，在属于自己的房间内的床上睡觉（1 小时或数小时都可以）可以恢复肢体状态，还会进入 Well Rested (良好休息) 状态，之后游戏内时间 12 小时内除了任务 XP 外获得 XP 都会增加 10%。

■经常使用同一种 Chems 药品会上瘾 (Addiction)，上瘾后不使用该种 Chems 就会发生副作用，降低基本属性，可以到医生处花钱治疗好药瘾，紧急情况下可以使用 Fixer 暂时扼制药瘾带来的副作用。喝酒则不同，每次喝 Beer 和 Wine 都有 5% 的几率上瘾，Scotch、Whiskey 和 Vodka 上瘾几率是 10%。医疗用药品不会上瘾。

■连续使用两种相同 Chems 药品可以叠加 (Stacking)，不是使用效果叠加，而是使用时间加长，比如吃两个 Buffouts，效果持续时间变为两倍。

■对于开锁和科学都很高的角色，在又有锁又有终端的门前，可以先骇客终端获得 XP，但是不选择开锁的选项直接退出，再用撬锁工具开门锁，获得两次经验。

■同伴在 Hardcore 模式下死了就死了，这是一定不能发生的事情啊！而且同伴大多很脆弱而且 AI 有问题，总是傻傻地跑过去战斗，白白送了性命。所以危险的地方就不要带他们过去了……



赌博

来到新维加斯，赌博自然是必不可少的，FREESIDE 和 THE STRIP 都有赌场，进入赌场一般会要求玩家交出所有武器，有的可以保留一把带有消声器的随身手枪，不用担心交出物品不安全，离开该赌场时就会将物品悉数奉还。常见的赌博分为 4 种，赌场内的三大赌博游戏包括 Blackjack（黑杰克）、Roulette（轮盘赌）和 Slots（水果机），以及少部分人（多是商人）经常玩的 Caravan（大篷车）。每个赌场都有自己的筹码，开始赌博前要先到柜台换筹码，与瓶盖兑换率为 1:1，走之前可以到柜台将筹码兑

换成钱。每个赌场都有最高获利上限，每个赌场不同，The Strip 里的三大赌场是 15000，在单个赌场内积累赢到 15000 块，就会被禁止继续在该赌场赌博，补偿是一些奖励，比如赌场内的套间使用权。Sunset Sarsaparilla Headquarters 还有一个和黑杰克很像的赌博游戏 Lucky Horseshoes，只有这一处可以玩该游戏。

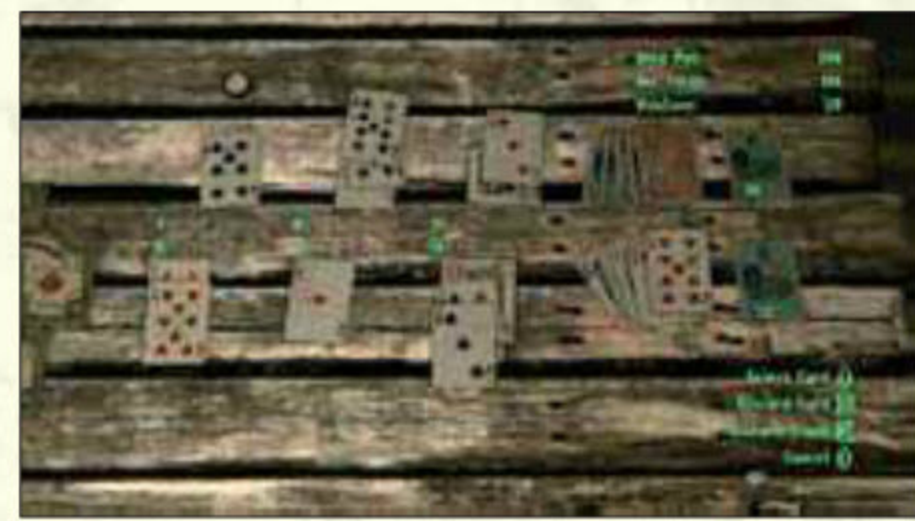
另外，如果赌博取得胜利时，右上角显示“You feel a little luck”的话，就说明是你的幸运基本属性对此次赌博造成了影响，改变了乱数让你获胜。这是幸运高的另外一个好处。

大篷车

Caravan

每人选择一套牌当作自己的手牌，开始游戏后将牌放在两人分别相对的三栏内，放排有两种方式，数字牌纵向摆放（要按方向下），只有 A（对应 1）、2 到 10 是种牌算点数，只能顺次增加牌面点数或顺次降低的牌才可以叠放。功能牌 J、Q、K、Joker（王）只能紧挨一张已经放好的数字牌横向摆放，放 J 可以取走任意一张牌；Q 可以改变排序，将该列递增改为递减，或递减改为

递增；K 会让摆放位置的点数牌点数翻倍；Joker 可以清场。每列牌的点数相加小于等于 26，并大于同栏内的对手牌总数则算该栏胜利，三栏全大于对手牌时便取得该局胜利。



实用技术

攻略透解

黑杰克 (21 点)

Blackjack



就是 21 点，庄家发牌，2 到 10 分别代表自己牌面的数字点数，J、Q、K 代表 10 点，A 可以代表 1 点或 11 点，自己决定（最终判断时，系统会根据牌型对玩家最有利而决定 1 还是 11）。开始发两张牌，HIT 是继续要牌；STAY 则停止要牌等待对方结束要牌后判断胜负；Double-Down 是要一张牌并结束要牌，等待对方结束要牌

后判断胜负，赌注翻倍，只有在初始 2 张牌状态才可以选择 Double-Down。其他规则：

1. 庄家牌必须大于 17 点，否则就要继续要牌。
2. 停止要牌后比点数，更接近 21 点的赢，庄家和玩家点数相同则平局。
3. 超过 21 点则爆，爆了就算输。
4. 起手如果直接 21 点（一个 10、J、Q、K 和一个 A）则直接获胜，赢得的钱增加。
4. 赌注最小 1，最大 200。

黑杰克是最稳妥的赌博，只要掌握一定的技巧，可以说是稳胜。有一定经济基础后，每局压 200 赌注，很快便可以赢到赌场下达禁止令。

三大势力分析【剧透醒目】

维加斯处于莫哈韦沙漠之上，核战时神奇地没有被彻底破坏，新维加斯赌场大道成为美国领土上的明星，每到夜晚便亮起美丽彩灯，高立于中的 Lucky 38 赌场高塔巍然不动，死死封锁自己，将赌场大道交给其他三个家族分占，然而其神秘的背景很少有人想去打探，也没有能力去打探。而新维加斯地区这块核战后的宝地，拥有胡佛大坝这个核战后的美国领土上硕果仅

存的人类文明之超级能源供给系统，除了新维加斯赌场大道（The Strip）这一方势力以外，外来的势力也都想据为己有，于是便有了现在的三大势力，他们之间的关系非常复杂，友邦、敌对、寄生还是互相利用？现在，胡佛大坝的又一次争夺战剑拔弩张，玩家在游戏的选择会直接影响三大势力的最终结果，“选择与结果”的魅力在本作中彻底表现出来。

轮盘赌

Roulette

将赌注压在下注区，完成后让庄家转动轮盘，按滚球停留的位置判断胜负。光标停留在每个押注点画面左上角都会提示下注内容和赔率，非常直观。一次最多押 200 点，单手下注最多 200，可以少注多押，选择多个下注点增加获胜几率。



水果机

Slots

下注，拉杆，判断输赢。中线停留的标记才算，可以在游戏时查看赢钱组合列表。

幸运马蹄铁

Lucky Horseshoes

和 21 点很像，不过 A 只能当作 1 点，且两人轮流要牌，当刚要牌的人的手牌达到的点数和另外一人相同时，则对手总点数加 1，因此即使你先达到 21 点，也有可能被对手赶平而加 1 点爆掉。



Caesar's Legion

凯撒军团

基地在莫哈韦废土东方的 The Fort。三大势力之一，以古罗马的精神统领的强大军团，纪律非常严格，所有成员都听从指挥，通过征

服奴隶、侵占其他部族领地壮大自己的势力。领导人 Caesar 是一个完美的男人，有勇有谋。想通过奴隶制和占领更多资源“一日建成罗马”。

NCR

新加利福尼亚军

基地在莫哈韦废土中部的 Camp McCarran 和 Hoonver Dam（胡佛水坝）。15 号避难所的生还者组建的势力，经济成功，有法律，也有壮大的军队，想还原核战前的社会状态。不过政府腐败情况的存在让其存在缺陷。想将新维加斯变成

自己统治的第六个州。现在 NCR 已经占领了胡佛水坝，与新维加斯赌场大道的 Mr. House 和三个家族达成协议，将胡佛大坝的 1/5 能源给维加斯赌场使用，并为当地居民提供水源。保护新维加斯免受凯撒军团的侵袭。

The Strip

新维加斯赌场大道

在核战爆发之前，Mr. House 成功阻截了大部分导弹命中新维加斯地区，虽然仍有一些导弹命中，但并未受到严重破坏。Mr. House 收纳了 The Chairmen（Tops 赌场）、The Omertas（Gomorra 赌场）和 The White Glove Society（Ultra-Luxe 赌场）三个部族在赌场大道经营各自的赌场，让其成为三个强大的家族，以维持新维加斯赌场大道区域的繁荣。NCR 军队来到赌场大道，发现这里繁

荣昌盛且有众多机器哨兵把守，并未展开进攻采取征服手段，而是与其谈妥了条件，在赌场大道区域南部建了自己的基地，并为赌场大道提供资源和保护，实际上并未控制赌场大道。





主线流程概况

主线流程可以看做三个章节，进入新维加斯完成 Ring-a-Ding Ding！这个任务前主线基本没有分支，看做第一章；Ring-a-Ding Ding！完成后开始选择阵营，一共 4 个阵营，分别是上面提到的三大势力和自己独立。并非一次选择决定最终阵营，这段混乱的阵营间的拉锯战就是第二章，最后你必须代表一个势力完成任务；完成单个势力的一系列任务并准备好最后胡佛大坝的决战后，开始最后一个任务，也就是第三章。

第一章主线任务	概要
Ain't That A Kick in The Head	在医生家设定初始人物后离开。
Back in The Saddle	和 Sunny Smile 进行相当于训练关的关卡，在小坡上的任务是转身射击屋子前方的空瓶，之后杀死一些蜥蜴怪。（并非主线必须完成的任务，但是建议完成该训练任务。）
By A Campfire on The Trail	学习生存技能，到墓地找到 Broc Flower，到学校房子前找到 Xander Root（在折断的大树根前方地面上找，埋在地里，露出一角）。使用营火组合出 Healing Powder，之后离开 Goodspring，走出小镇前系统会给你一次重新创建角色的机会，之后的流程中则不能进行修改。（并非主线必须完成的任务，但是建议完成该训练任务。）
They Went That-a-Way	先后到 Primm、Novac 和 Boulder City 和目标角色对话，询问之前杀自己的人的事情，和 Jessup 谈话开始下一个重要任务。
Ring-a-Ding Ding！	第一个充满选择的主线任务，首先要想办法进入 The Strip（赌场大道），进入方法多种多样，要通过守卫的话：交 2000 块（不用舍不得，守卫只是确认你是否有钱去赌场消费，会把钱还给你）；科学技能超过 80；完成 The King 的 G.I. Joe 任务，奖励要求得到通行证；让 Mick & Ralph's 中的 Ralph 低价卖给你一章通行证（不值得）等。进入赌场大道，到 Lucky 38 的 Penthouse 见 Mr. House，到 The Tops 赌场找 Benny，这里是第一个重要分支！通过任何一种方法杀死他，或者在紧要关头放他走。自此第一章结束。
第二章主线任务	概要
WILD CARD 系列（独立）	不依靠任何势力，独立作战。两个条件：从 Benny 处得到 Platinum Chip，杀死 Mr. House 或断开他的连接，然后将在 The Tops 内找到的 Yes Man 机器人的 AI 植入 Mr. House 的主机内。之后的任务比较自由，到凯撒军团的 Fort 升级或摧毁 Securitrons（安防机器人），对各家族和小势力进行评估，由你自己决定最终大战后他们的命运。到 El Dorado 完成“Finishing Touches”任务后开始最终章。
The House Always Wins 系列（Mr. House 势力）	帮助 Mr. House，该系列共 7 个任务，不过“The House Always Wins VI”开始条件是 NCR 的名声非常好，否则完成“V”后直接开始“VII”。
Legion 系列	帮助凯撒军团（Caesar's Legion），按凯撒的要求完成一系列任务（铲平各势力），必须完成 RENDER UNTO CAESAR、ET TUMOR, BRUTE？，之后到胡佛水坝见 Cato，完成刺杀 NCR 总统 Kimball 的“Arizona Killer”任务，之后开始第三章。
NCR 系列	帮助 NCR 势力，包括 THINGS THAT GO BOOM、KING'S GAMBIT、FOR THE REPUBLIC, PART 2。而 NCR 势力一方的 You'll Know It When It Happens 是与 Arizona Killer 这个任务相对应的，前者是保护 Kimball 总统（杀手是凯撒军团派来的其他人），后者是刺杀总统（你当杀手）。保护总统的任务在独立势力和 House 势力两边的任务中也会出现，不过是以可选的分支形式存在的，会影响结局。保护总统任务，不管成功保护还是总统被杀都算完成，向 Moore 报告，不管结果如何，凯撒军团都展开了对胡佛大坝的进攻，向 General Oliver 报告，开始第三章。
第三章主线任务	概要
No Gods, No Masters（独立）	胡佛大坝最终之战，要面对 Legate 和 Oliver。
All or Nothing（Mr. House 势力）	胡佛大坝最终之战，要面对 Legate 和 Oliver。
Veni, Vidi, Vici（Legion 势力）	胡佛大坝最终之战，只要面对 Oliver。
Eureka！（NCR 势力）	胡佛大坝最终之战，只要面对 Legate。

以上就是基本的主线流程，可见最重要的就是找好自己在大战中的位置。在深入到一个势力之中且其他势力到达无法挽回的敌对关系之前，都可以

转变阵营，不过关系非常微妙。比如第三章初期，4 个势力都不得罪，想尽办法维持平衡，这样更容易完成支线任务，否则早早将自己和三大势力关系闹

僵，走到哪里都要枪林弹雨，非常狼狈。当然，对于有主见的热血硬汉，坚持自己的信念在游戏中做“正直”之人，也有一番乐趣。

主线之外

主线流程之外的支线任务所需时间远远超过主线所需时间，每个小家族、小势力都有自己的故事，他们全都融入到莫哈韦废土这

个圈子之中，之间的恩恩怨怨非常值得玩家研究，其中 The Boomer（占据强大的空军基地与世隔绝的高战力势力）、Brotherhood of Steel（系列著名的钢铁兄弟会）、Ghouls: Bright Brothhood（盗

尸者）、Super Mutants（超级变种人）、Super Mutants: Nightkin（超级变种人中的一个更狂暴的分支势力，Stealth Boy 上瘾）、The Kings（Freeside 中的较大势力）等重要势力值得各位多加关注，与他们相

对应的任务也非常丰富。其中，像 The Boomer 和钢铁兄弟会都是关系到主线任务的重要势力，他们对你的态度将直接影响最终战的流程，得到他们的帮助可以事半功倍。



让自己穿上能量装甲和摧毁钢铁兄弟会！

能量装甲是系列中的最强装甲，要想穿上它必须完成一些任务让某个人交给你使用他们的特技 PERK。有两种方法取得这个特技，一是完成同伴 Arcade Israel Gannon 的“For Auld Lang Syne”任务，另一个是完成钢铁兄弟会的一系列任务。前者需要收同伴，但是有技能要求。后者需要完成钢铁兄弟会的 Still in the Dark 任务，如果这长长的任务中选择帮助 Hardin 成为新首领，则任务完成直接学会，如果选择继续让 Elder 当首领，则需要完成该任务后继续完成 Eyesight to the Blind 任务证明你有加入钢铁兄弟会的能力，之

后 Elder 才会交你 PERK，这个流程非常漫长，不过除了学 PERK 外，还可以在基地购买非常多的超强装备，如果主线任务中需要摧毁钢铁兄弟会的话，这样漫长的任务做完却只能亲手将这里炸成废墟，不如拥护 Hardin 成为首领，会省下不少事，得到 PERK 并买完装备之后，再摧毁基地。

摧毁钢铁兄弟会可以选择用暴力挨个击毙所有的兄弟会成员，这是非常漫长和无意义的过程。最佳的方法是进入基地并同意 Elder，可以自由行动后到 L2 Bunker，南边的虚拟训练舱所在的房间的西墙上有两个终端，右侧红色的是有自毁程序的终端，左侧是连接在自毁终端上的控制

终端。你的科学技能能到 100 的话可以直接骇客红色终端开启自毁程序，如果不足就要偷到基地中 Head Scribe Taggart、Head Paladin Hardin 和 Elder McNamara 三个人身上的全部三个钥匙卡（Keycard）启动左侧控制终端再用红色终端开启自毁程序，开启自毁程

序后所有兄弟会成员都会攻击你，不顾一切往门口跑，他们不会追出来，等着听身后的巨响吧！如果你有同伴的话，千万别带着他们进来开启自毁程序，让他们在外面等着你，否则他们很有可能会死在里面。



BUG

Lucky 38 属于自己的总统套间，可以购买一些柜子什么的装饰，不过让人无语的是购买的锁柜（Locker）会丢东西，放进去之后过一阵回来竟然都没了，这损失了我将近 1/2 的武器（打补丁升级之后这个 BUG 消失了）！



如何进入空军基地找 The Boomer ?

第一次来到 The Boomer 占领的空军基地区域前，进入必经的废墟一定会被从天而降的飞弹炸得像鬼一样，使用 Stealth Boy 也没有丝毫作用。你会在入口见到一个叫 George 的人，他收你 300 块告诉你经过轰炸区的方法，并承诺你能成功通过后回来他会还你 600 块。不过他给你的纸条上的方法并不太实用，正确的做法是：因为飞弹是从目标方向斜着飞来的，如果你躲在较高的墙壁后面会很安全，而且飞弹是有节奏的发射，集中轰炸十几发之后会停一小段时间。脱去护甲让跑动速度最快，

从入口开始直奔眼前能看到的第一个废墟房屋，有一堵墙壁，靠在墙壁上第一批飞弹在你走到半路开始在你身后爆炸，在墙后等第一波飞弹炸完之后的间隙冲出去继续找下一个掩体，然后第二次间隙冲到目标所在的铁网围栏下，到围栏下就彻底安全了。

至于主线关于 The Boomer 的任务，需要摧毁他们或让他们听你指挥。摧毁的话需要杀死 The Boomer 的几个头目，包括 Mother Pearl、Argyll、Loyal、Jack 和 Raquel。或者完成“Volare！”支线任务在 The Boomer 达到高名声，让他们为你效劳。



最终战

开始最终战前会有对话询问是否进军，开始任务后无法中途停止或返回其他地方，完成任务游戏结束并回到标题画面，要想完成支线任务一定不要开始最终任务。开始的话也一定要带齐药品！HARDCORE 模式一定要带够 Doctor's Bag 等治疗肢体伤的道具！如果想继续完成支线任务，就先暂时不要开始最终任务。

胡佛大坝 (Hoover Dam) 的最终之战非常壮大，你之前的举动会决定大坝上谁是你的敌人以及他们的强弱。Legate 比较难对付，嗑药（加能力的 Chems 和让

行动变快的 Turbo）、用最强的武器、最强的弹药，而且他还有非常多的同伴，所以注意使用范围武器。如果你的交易或口才才能达到 100 的话，就不用打直接说服他撤退！如果口才只有 80，只能说服到最终战 1 对 1，这也轻松不少。最后的 Oliver 将军，如果口才或交易达到 100 也可以直接说服，当然也可以杀死他，不过杀他就简单多了。



核心模式心得 Hardcore

在游戏刚开始，创建角色后要离开 Mitchell 医生的房间时系统会问你是否要开启 Hardcore 模式，在此时选择 Yes 开启并全程不关闭通关才能开启对应的 Hardcore 成就 / 奖杯，如果不要这个成就 / 奖杯的话，游

戏流程中任意时刻都可以关闭 Hardcore 模式进入普通模式，但是一旦改回去就再也无法回到 Hardcore 模式下了。该模式下有如下区别：

1. Stimpak 的恢复效果不会瞬间完成，也是随着时间恢复。
2. 残废的肢体只能通过使用 Doctor's

3. 绝大部分弹药都有重量，这让你会更加注意携带的物品。
4. 同伴会死亡，死了就活不过来了。正常模式下只会失去意识一段时间，战斗结束后又恢复。
5. 脱水、饥饿和睡眠不足都像辐射一样会对角色产生影响，随着时间经过，角色会产生这些症状，并逐渐加重，

要喝水、吃东西和睡觉保持在健康状态。出现状况时，画面左下角生命条上方会有对应的 H2O\FOD\SLP 三个提示。这是 Hardcore 模式中的难点之一，但是这也给玩家挑战废土生存带来更大的乐趣，应对方法就是尽量增加生存技能 (Survival)，随身带好食物、水，找一个自己的家，随时可以快速旅行回去休息。

核心模式	脱水 (Dehydration) H2O		饥饿 (Starvation) FOD		睡眠不足 (Sleep Starvation) SLP		警告
数值	状况	效果	状况	效果	状况	效果	
0-199	正常	无	正常	无	正常	无	无
200-399	Minor Dehydration	耐力 -1	Minor Starvation	力量 -1	Minor Sleep Starvation	敏捷 -1	暗色
400-599	Advanced Dehydration	感知 -1, 耐力 -2	Advanced Starvation	力量 -2, 魅力 -1	Advanced Sleep Starvation	敏捷 -2, 智力 -1	明亮
600-799	Critical Dehydration	感知 -1, 耐力 -3, 智力 -1	Critical Starvation	力量 -3, 魅力 -2, 感知 -1	Critical Sleep Starvation	敏捷 -3, 智力 -2, 耐力 -1	红色
800-999	Deadly Dehydration	感知 -2, 耐力 -3, 敏捷 -1, 智力 -1	Deadly Starvation	力量 -3, 魅力 -2, 感知 -2	Deadly Sleep Starvation	敏捷 -3, 智力 -2, 耐力 -2	闪烁的红色
1000	Lethal Dehydration	死亡	Lethal Starvation	死亡	Lethal Sleep Starvation	死亡	无



成就与奖杯

成就 / 奖杯	取得方法	点数	奖杯
New Kid	达到 10 级	10	铜杯
Up and Comer	达到 20 级	20	银杯
The Boss	达到 30 级	30	银杯
Ol' Buddy Ol' Pal	收到任意一个同伴	10	铜杯
The Whole Gang's Here	收过所有同伴	25	银杯
Crafty	组合出 20 个道具	15	铜杯
Mod Machine	加装 20 个武器部件	15	铜杯
Walker of the Mojave	发现 50 个地点	10	铜杯
Master of the Mojave	发现 125 个地点	25	银杯
Globe Trotter	找到所有的 Snowball (雪景玩具)	25	银杯
You Run Barter Town	累计卖出价值 10000 元的物品	15	铜杯
Blast Mastery	累计用能量武器造成 10000 点伤害	15	铜杯
Love the Bomb	累计用爆炸武器造成 10000 点伤害	15	铜杯
Lead Dealer	累计用枪械武器造成 10000 点伤害	15	铜杯
No Tumbler Fumbler	开 25 次锁	15	铜杯
Stim-ply Amazing	累计用 Stimpak 恢复 10000 点生命值	15	铜杯
New Vegas Samurai	累计用近战武器造成 10000 点伤害	15	铜杯
Jury Rigger	修理 30 个物品	15	铜杯
Hack the Mojave	还可 25 个终端	15	铜杯
Artful Pocketer	偷 50 次人身上的物品	15	铜杯
Outstanding Orator	完成 50 次口才说服 (Speech)	15	铜杯
Desert Survivalist	累计用食物恢复 10000 点生命值	15	铜杯
Old-Tyme Brawler	累计用空手战斗造成 10000 点伤害	15	铜杯
Know When to Fold Them	赢 3 场 Caravan (大篷车) 赌博	10	铜杯
One Armed Bandit	玩 10 把 Slots (水果机)	10	铜杯

成就 / 奖杯	取得方法	点数	奖杯
Little Wheel	玩 10 把 Roulette (轮盘赌)	10	铜杯
Double Down	玩 10 把 Blackjack (21 点)	10	铜杯
Caravan Master	赢 30 场 Caravan (大篷车) 赌博	30	银杯
The Courier Who Broke the Bank	被所有赌场禁止赌博 (赢得赌场规定的最高限度钱币)	30	银杯
Hardcore	在游戏之初创建角色后出门时会提示是否开启 Hardcore 模式，选择 YES，并全程不关闭该模式，通关后解开。需要注意的是，不仅不能关闭 Hardcore 模式，同时也不能改变游戏的难度，即使可以开始新游戏时选择 VERY EASY 难度也可以。	100	金杯
Ain't That a Kick in the Head	完成任务 Ain't That a Kick in the Head	10	铜杯
They Went That-a-Way	完成任务 They Went That-a-Way	25	银杯
Ring-a-Ding-Ding	完成任务 Ring-a-Ding-Ding	25	银杯
The House Always Wins	完成任务 The House Always Wins	30	银杯
For the Republic	完成任务 For the Republic	30	银杯
Render Unto Caesar	完成任务 Render Unto Caesar	30	银杯
Wild Card	完成任务 Wild Card	30	银杯
All or Nothing	完成任务 All or Nothing	15	铜杯
Veni, Vidi, Vici	完成任务 Veni, Vidi, Vici	15	铜杯
Eureka!	完成任务 Eureka!	15	铜杯
No Gods, No Masters	完成任务 No Gods, No Masters	15	铜杯
Come Fly With Me	完成任务 Come Fly With Me	20	铜杯
Talent Pool	完成任务 Talent Pool	20	铜杯
Return to Sender	完成任务 Return to Sender	20	铜杯
Arizona Killer	完成任务 Arizona Killer	20	铜杯
You'll Know It When It Happens	完成任务 You'll Know It When It Happens	20	铜杯
G.I. Blues	完成任务 G.I. Blues	20	铜杯
That Lucky Old Sun	完成任务 That Lucky Old Sun	20	铜杯
Volare!	完成任务 Volare!	20	铜杯
The Legend of the Star	完成任务 The Legend of the Star	20	铜杯
Platinum trophy	取得以上所有奖杯	-	白金

PES2011

PRO EVOLUTION SOCCER

文 阳光成员 EVILPIG & SWB 编 纱迦 美编 anubis

世界足球 胜利 11 人 2011	Konami	体育
多机种	World Soccer Winning Eleven 2011	中国台湾版
	2010年10月14日	1590 新台币
	1~8人	对应玩家年龄：全年龄
	对应机种为 PS3 及 X360	

好好体验了几天之后，感觉本作的素质超乎了我们的想象，特别是没想到线上大师联赛能让人玩那么长时间。但是相对地，本作也有一些令人不满的地方，就好像鲜美的鸡汤里混进了几粒沙子。另外提醒大家，第一次游戏记得更新数据，否则那个阵容绝对能吓你一跳。

PS3	X360
□	X
△	Y
×	A
○	B
L1	LB
R1	RB
L2	LT
R2	RT
SELECT	BACK

注：为简捷起便，下文中以 X360 键位为准。

实用技术

攻略透解

操作详解

PRO EVOLUTION SOCCER

基础篇

左摇杆	盘球移动
RT+ 左摇杆方向	低速盘球
RB+ 左摇杆方向	急速盘球
急速盘球途中连点 RB 键	大步趟球
急速盘球途中 +RT+ 方向键	急速变向
RB (放开方向)	急停球 (球停在脚下)
RT (放开方向)	急停球 (球向前稍微推动)
停球后 LT+ 右摇杆 / 或 \ \	轻推球

关于移动

本作的手感较为滞涩，带球的时候经常有慢半拍的感觉，所以变向不是很灵活，需要变向的话最好停下来再变向，跑动中变向的话很可能变不到需要的方向，能变到也是要跑过一条很长的弧线轨迹才行，比较耽误时间。而在边路的话带球的时候不要试图用冲刺中小变向的方法甩开对方的防守队员，这样做

的话多半会直接带出界，而在跑动中突然进行 90 度或以上角度变向的话球员会用一个极其缓慢的动作把球往边上一拨，手快的玩家记得这时候不要马上做下一步动作，否则很可能是得不到想要的结果的。两种急停要熟练掌握，RB 做出停球动作后马上可以变向，几乎没有硬直，而 RT 更适于停球甩开缠着你的后卫之后马上起脚射门，这时候射门是算抽射的，威胁相当大。

进攻篇

基础进攻技巧 - 传接

A	短传 / 头球 (传球)
B	长传 / 头球 (传球)
Y	直塞
B 之后按 A	假传真扣
LB+Y	过顶直塞
B	传中 (按两下为半高球传中，三下为贴地传中)

本作的传球蓄力可以说彻底颠覆了以往大家熟悉的传球系统，这个在后面的战术指南中会作为重点

提到，这里只是简单提醒大家一句：传球不要像以往那样随便按一下键，这个力度不同对传球的轨迹甚至是目标都是有很大影响的，时刻提醒自己不要忘记这一点。



基础进攻技巧 - 射门

X	射门 / 头球 (射门)
按 X 射门后按 RT	推射，增加射门精度
LB+X	吊射
X 之后在力度槽出来之后按下 LB	低轨道吊射
X 之后按 A	假射真扣

推射仍是单刀时候的不二法门，基本上门将是不会扑远角的，也不可能扑到，尤其是出击的门将。吊射在一对一面对门将的时候也比较好用，但是对手感要求不低，力度

过大直接飞到门后，力度过小容易被对方回追的后卫解围，慎用。在禁区里假射真扣有着非常广泛的用途，可以晃门将，也可以晃后卫，即使不能直接得分也有很大机会得到点球。



进阶进攻技巧

LB+A 之后按 Y	踢墙式二过一
LB+A 之后 LB+Y	过顶直塞二过一
LB+B	快速传中
接球时 RB 按住不放	漏球
对手铲球瞬间 RT	起跳躲避
RB+RT	超级取消，取消球员动作自由移动

两种二过一在需要穿插的时候作用比较大，这里也有一个小技巧：二过一动作是分两个阶段的，第一个

阶段是球员 A 把球踢给球员 B，然后自己开始跑位；第二个阶段是球员 B 把球再敲给球员 A。在第一个阶段传出球之后稍微等一下再敲，可以帮助球员 A 甩开防守队员，因为他们会一起扑向球员 B。快速传中无法有效控制力度，但是这种强传有的时候效果反而更好。超级取消是个非常有技术含量的动作，可以实现一些高端的战术跑位，但是如果无法熟练掌握的话还是算了，这个动作并非不可替代。

防守篇

通常操作

LB	操作球员变更
A	抢球
B	铲球
X	解围 (我方半场持球时) / 电脑队友逼抢 (对手持球时)
Y	门将出击

本作防守的时候要遵循一个

“缠”字诀，本作的防守 AI 欠佳，更换控制球员的时候也经常需要好久才能切换为最佳防守位置上的球员，这就需要在防守中不断纠缠对方，一旦和对方造成身体接触，我们就要一边和他不断纠缠干扰他的带球，一边试图用 A 键断球。不到关键时刻最好不要放铲，本作的

裁判们还是很公正的，他们大多数不会原谅你的战术犯规和恶意犯规。不是十万火急最好不要轻易下铲。反之，解围不要犹豫，除非对方全

线压上有非常好的反击机会，其他时候最好不要再后场玩火。同伴截球的效率还是蛮高的，有时候按住 X 键让他们去抢也是个不错的选择。

门将操作

LB+ 右摇杆按下	光标移向门将
B/X	大脚开球
A	手抛球
放开左摇杆按住 RB	接球后将球放下

门将的主要功夫就两个：解围和出击。这两个动作的要旨就是千万别犹豫，但是并不是说第一时间出击就是最好的选择，有时候和对方僵持一

下也不错，但是解围一定能快则快。手抛球仍然有一定机会被对方截得，开球的时候用大脚开的话比较保险。



定位球篇

任意球（进攻）

A	短传
Y	直塞
B	长传
B+ 左摇杆方向↑	低弧度长传
B+ 左摇杆方向↓	贴地长传
X	直接射门
X+ 左摇杆方向↑	加力射门
X+ 左摇杆方向↓	减力射门
X 之后按 Y	可控制力度的加力射门
X 之后按 A	可控制力度的减力射门
LB+RB	两名球员配合开出任意球
LB+ 任意动作 (X 或 Y 或 B)	二号踢球手开出
LB+A	由二号踢球手传球，一号踢球手主射

任意球是非常考验功力的，长传吊禁区是非常常用的手段，低弧度长传容易干扰门将视线，而贴地长传更是可以让进攻球员直接射门。加力和减力射门是根据离门距离定的，一般来讲 25 码以内就要试着用减力射门了。两名球员配合的踢法和正常踢有一定不同，主要是角度和力量上。LB+A 的配合射门在禁区线左右的地方有奇效，尤其是射门的那个人是个射门能力出众的前锋的时候。

任意球（防守）

LT+ 左摇杆方向↑或↓	增加 / 减少人墙
X	所有人墙跳起
A	所有人墙原地不动
B	球员急速前进并跳起
B+A	球员急速前进并守住位置
不按任何按键	人墙随机防守

任意球的防守也是一门功课，一般来讲跟 AI 踢的话很好搞定，按 B 键之后人墙一冲一跳很容易迫使 AI 打高射炮。跟人踢的话就是择了，最好不要同时命令人墙前冲和门将出击，否则非常有可能球变线之后离开门将的可控范围。门将最好乖乖待在他应该在的位置为好。

界外球

A	投掷界外球（掷球距离根据按住 A 的时间长短而定）
---	---------------------------

点球

(点球手) 左摇杆方向 + X	决定射门方向并射门(高度及方向根据按住左摇杆方向键的时间长短而定)
(守门员) 左摇杆方向 + X	决定扑救的方向，若不进行任何操作，守门员将处于球门中央

跟 AI 踢的话他们还是基本上不会防射向正中间下方的球的。

角球

B	开球
B+ 左摇杆方向↑	低弧度角球
B+ 左摇杆方向↓	贴地角球
A	战术角球

本作的角球还是前点为王，如果发现自己的球员在前点有埋伏，

小点力直接给前点的话很容易直接头球得分。战术角球可以不用直接传中，推到中路让后插上的后腰打一脚的话还是威胁很大的。低弧度和贴地角球有时候能造对方的乌龙，但是在大多数时候都是直接被破坏出去的。

战术篇

BACK 键 + A/B/X/Y	战术启动（各键位对应的战术可以在赛前调整菜单中的战略一栏选择）
按住 BACK 键 + RB	提升进攻等级（同时降低防守等级）
按住 BACK 键 + RT	提升防守等级（同时降低进攻等级）

比赛计划

战略

在这里玩家可以完成在游戏过程中球队各种快速战术的装配，合理运用战术变更可以为球队制造更大的优势，在战术发动后电脑队友就会按照战术中预设的跑位进行跑动，具体的战术跑位会以动画的形式进行解说，非常直观。

球队风格

球队风格是取代前作个人设置环节的，以数字形式决定球队的整体方向，玩家可以自行调整诸如电脑队友协助的力度、支援的跑位范

围、以及进攻或防守偏重哪个方向等等多个方面，玩家可以通过这些数值打造一支真正属于自己的球队，下面就来解释一下各种选项的效果。

支援距离

支援距离决定着我方控球时队友离控球球员的支援距离。若队中中场有长传精度较高的球员

或者边路好手时，可以适当地将数值提高，这样的大脚转移将使对方措手不及。喜欢控球在脚，打出细腻的足球的玩家也可以合理降低该数值。

球员支援

球员支援是针对本队球员控球状态下电脑队友的进攻欲望，数值越大，在控球时电脑队友向前跑动接应的意识就越强，此时队友积极的跑位可以大大提高进

攻的节奏。但是并不代表能盲目地提高这一数值，过高的支援数值反而会造成越位以及传球不到脚下等情况；同时亦不推荐将该数值调得过低，不然进攻节奏会大打折扣，因此应根据实际情况合理调整该数值。

位置变换

顾名思义就是在比赛过程中，除阵型外，球员之间的跑位的变动

频率。例如进攻球员被对手重点盯防时，可以通过积极的跑动转换位置以迷惑对手，但同时体力槽消耗速度也随之变快，需要权衡好。

进攻方式

随着数值从低到高提升，电脑队友的主要进攻方式划分为：单边路突破（持球的一边）、整体压上、中央突破三种。特别需要

注意单边路突破，若先前的球员支援数值调得较高，而这里再调整得较低的话，就会更容易造成越位的情况，而调整的思路应该以球队球员擅长方面以及阵型的选择而调整。

施压

这个选项关系到对手持球时我方防守球员对方控球手主动逼抢的意识，数值由低至高，决定了防守的方式到底是整体退后应变还是

整体而上抢夺皮球。通常建议数值保持中等数，这样既保留单对单防守的机会，又保证后场的防守质量，若玩家对自己的单对单防守能力很有自信，不妨调低数值为自己的后场建立一堵坚固的城墙。

防线

防线数值决定后场防线的位置，靠前还是靠后根据自己的喜好决定，一般来说还是平衡一点比较好。



严密

与施压相似，决定了防守时逼抢的紧密度，而与施压不相同的是，施压所决定的是一个保持整体阵型下推前及退后防守，而严密则是决定了球员的逼抢密度。过低数值下

球员密度很小，容易被对手突破；过高数值下是真正意义上的蜂拥而上，虽然这样对手控球球员会造成巨大的压力，但若然对手传球成功制造空挡，我方防线则会将接近崩溃，因此不能调整得过分极端需要均衡调整。

总结：纵观整个球队风格，基本的思路还是突出平衡的设置以适应球队打出更好水平，但部分极端的设置同时也使球队能显现不同风格的特殊玩法，玩家可以因应喜好在这里过一把总教练的瘾。

连续假动作

本作中，球员盘球时的所有假动作都几乎交给了方向键，而在这个选项中则可以预设连续假动作的设置。编辑好数据后方向键的四个方向各自对应所设定的假动作，而每个方向最多可以设定4个假动作，轻按一下方

向键的某个方向为该方向第1个预设假动作，紧接着按第二下则为该方向的第2个预设假动作，如此类推。这样各种假动作连续技的组合成为可能，探索适合自己风格的连续假动作也成为游戏中的最大乐趣之一。

战术指南

进攻篇

进攻是赢得比赛的基础，比赛获胜有两个条件，我们先介绍第一个：怎么能比对方多进一个球。

串联进攻的方式有两种，带球和传球。先说带球，本作的手感比较滞涩，具体表现就是球员反应似乎比你按键的时间延迟半拍，其实这是因为本作对球员动作表现比较到位，球员在转向和传球之前有一个准备动作，在加速跑动中做这两个动作的话更为明显。因此带球的时候要注意不要一味按着加速向前跑，这样对球的掌控会比较松散，容易被对方断下，在边路盘球的时候也容易一一个变向就冲出底线，带球的时候如果想越过对手的话最好不要用小变向了，如果对手离你比较远的话最好用大步趟球甩开对手，如

果已经离你很近了，就不要强吃，这是最好的选择就是传球或者停球变向，总之不要像以前的《PES》那样凭借加速就能突破对方防线。比如说对方的后卫已经快追上你了，你就可以立马按RB停下球，这时他多半会冲到你面前，然后就可以立即变向甩开他，这时他是不可能有机会转身的。反之，当对手球员从中路补防过来的时候，离你比较远的话就可以连点RB大步趟球，他也不可能追得上你，另外提醒大家，千万不要在中路加速突破，虽然有可能硬挤过去，但是大部分时候都是把球送到对方脚下，拿球机会不易，不要就这么浪费了。

再说传球，本作的传球变革非常大，可以说是颠覆性的。全新的传球

总教练编辑

总教练模式其实就是相当于战术板的東西，就是具体决定你每个时间段的具体攻防战术的。

首先是这个战术板分为三种情况，领先平手和落后，场上比分一旦发生变化，就会转入相应的战术模式。然后是这个战术设定是根据时间轴设定的，一共120分钟的比赛，每15分钟可以进行一次设定。即整个战术板分为8个小块，可以填入不同的战术。战术板可以填入的战术（以下简称“战术块”）在画面的左侧显示，具体有：长传球、快速反击、控球游戏（进攻）、控球游戏（防守）、总体进攻、中卫助攻、换翼这几个选项，每个选项的初始长度是15分钟，但是通过拖拉每个战术块左右的箭头可以调整长短，最高可以把一个战术块拖长至45分钟半场执行同一个战术，战术块可以重复使用，而且战术块的效果可以重叠发挥作用，大家可以注意到战术块放置的地方分为上下两行，上面的是优先战术，下面的是辅助战术，比如说上面的战术设置为45分钟的“总体进攻”，下面在头一个15分钟



设置为“换翼”，那么在这个45分钟，球员们会集体压上进攻并且频繁换翼，但是如果时间段战术作用相悖（主要是两个“控球游戏”），则以上面的为准。

最后讲一下战术板的作用机制，比赛一上来双方是平局的，那么就按照“平手”里设定的战术执行，一旦比分发生变化，比如落后了，那么就会立即开始执行这个时间段“落后”的战术，一旦超出比分，则会开始执行“领先”的战术设置。

这个系统其实是个辅助用的系统，作用有限，具体情况具体分析，一直沿用同一套战术在有的时候还是比较危险的，比如说有的球队领先了也会压着你打，这时候用“中卫助攻”和“总体进攻”的话就会很危险。也不能太依赖。

其他选项

队形：选择球队的基本队形。

定位球设定：设定各种定位球的默认开球手。

资料关顾：储存、载入已更改的球队资料以及重置至初始状态。

教练模式：选择教练模式的开启及关闭。

PRO EVOLUTION SOCCER

蓄力系统对整个游戏传球的手感和方式都做了颠覆性的改变。蓄力传球不仅能影响传球的速度和轨迹，还能影响传球的对象。

在几种传球中，A键的短传基本保持了原来的样子，但是比较值得注

意的是如果一条传球路线上有多名我方队员，按键力度稍大就会导致前面的球员不接球让后面的球员接，这就给传球带来了突然性，也加大了进攻组织的难度。最好下手不要太用力。

相对而言直塞则是受影响最大的



一种传球，用好了风生水起，用不好处处掣肘。蓄力系统为直塞带来了更强的操控感，我们可以自由控制力度和方向了，对于一种经常需要精妙到毫厘的传球方式来说可谓福音，具体来说，在边路拿球，看到中路我方队员已经启动了，用一半左右的力度直塞，如果对方后卫没有及时跟上的话会立马被我方前锋甩开。而中路我方持球球员被纠缠，而边路已经有队友插上，立刻用3/4左右力度直塞，那么很可能在边路球员接到球后已经没有人能阻止他了。但是如果在禁区前由前腰塞给前锋直接射门的话，1/4以下的力度才能保证不直接送给对方门将，这个力度的掌控要多多体会，基本上多踢几场就能掌握个大概。

因为这个蓄力传球系统，本作的过顶直塞显得实用性并不那么强了，原因就是蓄力的多少很难把握，加上比较滞涩的停球带球动作，蓄力稍大就有可能差之毫厘谬以千里，而蓄力稍小则可能让我方球员停止跑动，原

地甚至后撤接球，起不到过顶直塞应有的作用。笔者玩到现在基本上也只能靠手感来传，没什么准则可供推荐，但是最好不要超过5成力度，如果在半场就看见大好的机会，那就不要过顶直塞了，直接LB+B过顶长传好了，还算精准。

本作的传中还是保持了原貌，不受力度槽的影响。但是很明显地威胁相对低了一些，直接按B键传中的话经常传到后点，导致抢点的前锋抢不着，而轨道低一些的传中则会被对方中卫断下，最好用的当属贴地传中，速度快而且角度比较贼，一般后卫会有三种情况，一是有可能碰进自家大门，这样最好；二是停下球，但是由于球速过快，这个停球是不可能停稳的，立即上抢很容易断下来，第三种是直接踢出界给我们角球或者二次进攻的机会，我们都是比较有利的，打不开局面的时候可以多。

最后一道工序就是射门，本作的射门比较诡异，一般来讲禁区里的射门很难进球，但是守门员也很难拿到，有补



射的机会，但是AI解围一般比较迅速，所以一看到球被扑出就快速点X键抢射，但是记住不要点时间太长，本作空门补射打飞机的情况并不少见。相反，禁区外的射门看似威胁不大，但是只要打在门框范围内就能让门将忙活一阵，本作的门将显然是过于“大智若愚”，只要门将视线被挡，那么禁区外哪怕是软绵绵的地滚球都有可能直接进门。多

尝试禁区外的远射也不错，但是记住进去弧顶附近射门力度不要超过4成，不然还是很可能打飞机。另外一点值得注意的是如果有球员插上射门（比如本队的后腰，阿隆索那样的球员），那么只要轻点射门键，立刻会像流星一样贴着地皮飞向球门，这时候门将们很可能是来不及判断的，进球概率不低，也算是占对方个小便宜吧。

防守篇

本作的防守略显不给力，别看对手的AI在防守时能给我们制造那么大的麻烦，但是轮到咱们这边的AI，就有些愚笨了，比如说经常帮助对方反越位，在禁区里拦截对方传中的时候突然伸出一脚把球向

门的方向踢去，等等。这些都是AI球员的随机动作，有时候会造成一些很让人恼火的结果。本作的防守还是自己来比较好，我们的防守方式要像AI学习，简而言之就是“在球和对手之间给他们捣乱”，不要一拥而上都去断



球，那样对方一个传球或者变向的话你的防线瞬间就被破坏了。对方慢速带球的时候要和他保持一定距离，就是说保留一定对他的压迫，如果他开始加速，立即上抢，硬直比较大的他基本上是躲不开的，如果他选择出球，我们也有足够的反应时间。如果周围有我方队员的话，可以按X键让他上抢，然后我们静观其变，一旦对方球员采取行动就立刻扑上断球，总之防守一定要冷静，不要盲目的扑就好。

另外一点前面提过，就是关于本作大智若愚的门将们。除了尽量不要放对方远射外，还要注意的是回传和出击两点，回传的力道一定要做到宁大勿小，因为本作的门将经常会看着回传球慢慢向自己的方向滚但是不出去接！如果对方有个阿内尔卡这样足球智商比较高的前锋的话，小力度的回传简直就是自杀，当然也不要太大，总之回传的力道根据位置而定，要做

到回传球速球比人跑得快。出击也要讲究时机，如果接球点确定在禁区外就不要出击了，我方门将会以一个很笨拙的方式漏过皮球。对方在禁区内也不要立即出击，而是稍微观察一下，如果发现他犹豫了，就立刻扑上，当然，如果对方已经形成完全的单刀球的话，能扑下来就是走运，扑不下来则是正常的。一旦守门员扑到球，如果是把球打出，立刻按X键解围，不要心存侥幸，禁区里玩火很危险的。

最后要提到的一点是关于犯规，本作的裁判还算比较温和。除了明显的伤害性犯规和故意犯规，其他情况很少直接给红牌，而在身体接触中的犯规一般都会网开一面，这样给防守带来了一些便利：一路纠缠下去最后到禁区前有很大可能出拉拽动作，这样能阻止对方进一步突破，同时也不会给自己带来一张牌。

定位球篇

本作的任意球直接射门穿过人墙的概率不低，加上本作的守门员视线确实不敢恭维，导致现在很多网上的比赛踢任意球都是直接轰人墙（现在数据更新后好像好一些了）。另外一种比较好的任意球方式是直接按Y键直塞，我方前锋的跑位总是比对方后卫快一步，得球直接射门的威胁非常大，除此之外任意球跟前作变化不大。

本作的角球可谓威力大增，有时候随便往禁区中路一吊就能破门得分，不得分也能造成对手禁区里的混乱，踢角球的时候就是五六成的力道瞄准禁区中央，这样的威胁最大，当然，前作无敌的前点还是很强力，但是直接得分的机会比较少，追求安定的玩家可以试试前点后蹭，对方禁区里肯定一片大乱，这就是我们的机会。

一些值得注意的细节

(1) 本作的简易假动作模式在一对一的时候非常有效，比如用一个单键做牛尾巴，马修斯假动作等等，但是如果对方包夹的话几乎是必定能断下球的，不要在包夹的时候试图用假动作，一些控球水平高的球员可能同时摆脱两个人，但是毕竟不安全，不要玩火为好，但是如果两个人沿同方向扑过来的时候就果断地过掉他们吧。

(2) 本作的禁区外接半高球抽

射几乎是BUG一般的存在，只要球员将球射正，那么几乎就意味着得分，为了尽量不给对方这个机会，我们的结尾一定要迅速，不要想着用解围直接发动进攻，一旦被对方得球他们玩死你的方法太多了。

(3) 关于本作新增的1000个随机动作，经证实基本上是完全随机出现的。虽然这些随机动作能帮你解决很多问题，但是毕竟是随机的，不要太指望，还是多靠真功夫吧。

线上大师联赛

这是本作最重头的新加入模式，笔者至今仍奋战其中，略有心得，现与大家分享。

模式详解

模式开始时的阵容是那套卡斯特罗等人组成的大师联赛默认原创阵容，能力自然比较低下，而且更可气的是这些人你可能要用非常长的时间，想让自己的球队强就要多打比赛多买人。

该模式的玩家分组是通过战绩来分的，笔者第一天上就看到了一个韩国玩家，他的阵容里已经有了一部分欧洲联赛的球星，比如李青龙、彼得罗夫什么的，虽然这位韩国玩家水

平并不算高，但是凭借着一些能力明显超出笔者甚多的球员，依然把笔者玩得一点脾气都没有。大家如果看到自己对手球队里有数个现实中的球星而自己还是初始阵容的话，就不要太强求胜利了。

本模式的基本流程就是不断比赛赚钱，购买球员提升实力，然后和更高水平的玩家对抗，如何利用有限的资金组合出最强的球队，这是本模式最核心的问题。本模式考验的不只是技术，还有运筹帷幄能力的考验，想要赢得比赛，两者缺一不可。

战前准备

首先是了解如何连接网络。在系统设定中找到倒数第二项连接埠设定，将里面的自动设定设为开的方式是个比较简单的方式。

进入模式之后创建自己的球队，队徽队名什么的随便了，关键是球员，我们初期的球员能力非常差，基本上是白茫茫一片，但还是有几名可用球员的：

卡斯特罗（默认11号）：速度比较出众（在初始阵容中），几项

进攻的能力也还算不错，更关键的是传球能力还可以，让他可以适应做球者的位置。

古铁雷斯（默认28号，替补阵容中）：射门能力强于卡斯特罗，进攻意识比较好，身高比较出众也比较强壮，适合做个抢点的前锋。

米兰达（默认9号）：在集体都显得比较粗糙的队伍里也就他还算个合格的传球手。

初期阵型，笔者建议改成4312，古铁雷斯和卡斯特罗突前，米兰达单前腰，剩下的以防守为主。



正式开赛

主界面有这么几个选项

- 到下一场比赛
- 球队成绩
- 我的球队
- 选项
- 转会市场
- 资讯
- 排名
- 退出

本作的比赛有三种形式：快速比赛，教练模式快速比赛和杯赛。目前官方还没开通杯赛，快速比赛之前显示一个“快速比赛费”，这个不是付给你的，而是向你收取的（要是哪个

联赛踢比赛还要给足协交钱的话早就翻了天）。比赛之后会根据战绩给你一定的奖金，当然赢球的话奖金是比较多的，但是即使输球，也不会出现奖金比参赛费少的事情。想早日买大牌球星吗？多赢球吧。

我的球队主要是阵型调整作用，新买来的球员记得从球员名单最下方提上来。

转会市场是本模式的核心要素，赚钱是干嘛的？就是用来买球员的。初始资金5万，肯定不够买什么出色的球员，先拿初始阵容凑活吧，在本选项里有这些分选项：

签下球员，转会历史，市场价排名，上升新星排名，球员人气排名。本模式的球员身价计算公式是基本身价加上涨幅，其中涨幅是根据购买这名球员的人多少来计算的，购买越多这名球员身价越贵，当然，基本身价各有不同，梅西们的基本身价就是一个几乎触及不到的领域了。

几个排名是非常重要的，可以帮你了解大家都比较青睐哪名球员，基本上排名前几的球员就是初期必买的



几个人，当然笔者写下这段话的时候很可能那几个人的身价已经涨了1/4了，不过大家可以把他们当成比照对象来挑选能力近似的球员。

其他选项对本模式影响不大，就不一一介绍了。

开始比赛



调整好阵容就可以开赛了，选择“快速比赛”，系统就会为你自动配对寻找对手，不得不称赞一句，本作的网络对战流畅了不少，虽然高峰期依然很难挤进去，但是一旦开赛基本上可以保证踢到比赛结束，只要比赛在进行，延迟就还能接受，如果网络环境实在太差就会自动掉线，什么也不损失。

具体比赛方法笔者没什么可以教的，只能靠真功夫了。只有一些基本注意事项：在回放画面是可以选择说

话的，出于礼貌，自己进球了说一句“真幸运”，对手进球了说一句“好球”，自己的门将做出精彩扑救说一句“他怎么可能扑到”都是很让对方舒服的。礼尚往来，通过线上大师联赛笔者已经认识了很多好友，都是基于这种氛围下互加好友的，当然笔者也遇到过一些输不起的玩家，落后了就故意满场飞铲，还有个亚洲某国玩家，笔者一进球他就发邮件骂人，线上大师联赛最重要的是以武会友，如果太不文明的话也会被其他玩家瞧不起吧。

本模式的一些注意事项

(1) 如果实在无法确定先买什么球员的话，建议大家买一个边路快马（当然也不需要太快，跟卡斯特罗差不多或稍微慢一点都行），哪怕什么都不行，只是快就行，这能解决初期速度不足连反击都打不利索的问题。

(2) 这是句老话，但是在线上大师联赛中异常管用，希望大家记住：当你不知道怎么踢的时候，就往球门那个方向踢！默认门将伊瓦洛夫脱手的概率似乎不低，擅用，当然，也要防备对方的远射。

(3) 不要跟风买球员，把最火的球员当参照，找能力近似但是身价还不是太高的是明智的抉择。

结语

这里说句跟攻略无关的话——我们为什么喜欢《实况》，是因为《实况》能给我们带来一种超越真实足球的爽快感，但是随着《实况》越来越接近“真实”，这种爽快感反而在消失，记得董路在黄健翔《像男人那样去战斗》的前言里写过一句话：“你就是你，没必要为了贴近别的什么人而改变你的风格。”（大意）《实况》前几作的起伏不是因为《实况》的风格大家厌倦了，而是因为《实况》背叛了自己的风格。在此希望制作人能够坚持《实况》的风格，重新带给我们属于《实况》的快乐。

型动创造未来



中国移动 Mobile Market
百万青年创业计划火热招募中

上期杂志采访了中国游戏开发者的先驱之一陈星汉，他借助于PS3成就了自己的游戏开发梦。实际上，在我们每个人周围还有着很多怀揣着游戏梦想的玩家，他们本属于草根，却对游戏满腔热情，富有想像力。在这期的众多读者来信中，我们就看到了一位廖玩家，他在信中讲述了自己平凡朴实的游戏开发历程和创业梦想，或许这也正是我们大多数玩家所憧憬的，于是我们和廖读者取得了联系，希望他能把自己的经验和想法与全国的玩家分享，让更多的普通玩家走上自己喜爱的游戏开发路，实现属于自己的游戏梦想。

平凡玩家的游戏梦

洛克：作为一个普通的游戏玩家，你是怎样想起走上游戏开发这条路的？

廖 Fei：其实我现在还只是一个普通的大三学生，每天除了上课之外会富裕出很多的业余时间。我平时比较喜欢玩掌机，恰巧掌机上有很多汉化游戏，起初我只是想通过业余时间试着汉化一款游戏，但后来我发现汉化对于一个并不精通技术的玩家来说，实在太困难了，于是我就打算放弃这条路。但碰巧那天我借了同学的G3

手机从 Mobile Market 里下载游戏玩，一念之间我就想到了能不能试试自己做一款手机游戏，于是我就从网络上搜索一些关于手机游戏的开发知识。因为是从移动的 Mobile Market 里下载的游戏，所以我一开始就先试着搜索 Mobile Market，然后发现了 MM 学院这个平台，这是中国移动提供的的一个在线培训平台，它提供了主流手机平台应用开发等三大类共数十门的在线学习课程，这一下就把我吸引住了，坚定了开发出一款手机游戏的梦想。



洛克：对于玩家来说，制作一款游戏，有自己的想法可能比较简单，但付诸于实际往往要困难得多，你觉得你的游戏开发道路是不是如此？

廖 Fei：确切地说应该是这样，毕竟要做成任何事情都需要下一番苦功，不过借助于 MM 学院的帮助，我觉得游戏的开发过程还是比较顺利的。MM 学院可以自己预置课程进行学习，每个大课程中都分有若干的子课程，一节一节的学起来非常快，这点不同于汉化，网上基本没有正规的资料可

以学习，这也是我之前考虑做汉化时所遇到的最大问题，没想到在我转战到游戏开发时，却都被 MM 学院迎刃而解了。其实我想很多玩家遇到的问题也都和我类似，有时很多不经意新奇的想法想要付诸于实践，但后来发现几乎没有途径可以让自己去做这件事情，无论是学习资料还是实践平台，国内都非常的缺乏，在这点上我想中国移动所提供的 MM 学院是个非常好的范例，这会是我们玩家实现游戏梦想的最佳途径之一。



洛克: 游戏开发虽然好比蜀道,但看来也并非难于上青天。那么你是怎么从游戏开发联想到创业的,你觉得国内有没有比较好的游戏发布平台?

廖 Fei: 明年就是大四,所以现在我也感受到了就业上的压力,不过和很多的年轻人一样,除了出门找工作之外,我也怀揣着自己创业的梦想,但创业需要足够的资金、好的项目和丰富的管理经验,这些对于我这个普通的大学生来说根本是不可能具备的,所以对于我的未来我也十分的迷茫。但在 MM 学院里学习手机游戏开发经验的这段时间,我发现了我制作的游戏可以在中国移动的 Mobile Market 里发布,这就让我有了创业的想法。开发出一款好的游戏,在 Mobile Market 上发布,如果畅销我就能从 Mobile Market 里拿到的 70% 开发分成,我觉得这就是一种低门槛、低成本、低风险的创业方式。虽然没有手机游戏的开发经验,但通过 MM 学院,我可以快速地熟悉各种复杂开发环

境,掌握各种专业的开发工具,逐渐学习并得到成长,我想这种方式对于大部分的玩家也都适用。而且通过 MM 学院开发游戏,我还可以省去很多资金。一般来说开发一款游戏都需要反复测试,捉虫除 BUG,考虑平台兼容等等,尤其是开发手机 Java 游戏,我一个人肯定不能像公司那样去大量的采购手机终端进行测试。而 MM 专门提供了手机测试终端池,可以直接帮我鉴定游戏的兼容性,我只需把游戏上传到远程应用测试系统上就行了,这就为了省去了大量的测试成本。再加上 MM 本身就有完善的创业扶持体系,所以风险上也很低,诸多的因素加在一起让我最后决定通过了开发游戏来创业。其实要说比较好的游戏发布平台,手机的话在国内也就只有 Mobile Market 了。

洛克: 希望你能实现你的创业梦想,最后来说说你开发的游戏吧,还有你对其他想要开发游戏的玩家有些什么建议可以提供?

廖 Fei: 因为只有一个人,做那些需要剧本企划的 RPG 或是 AVG 几乎是不可能的,所以我开发的游戏还算比较简单,主要是一款动作休闲类游戏,融合了《镜之边缘》里的跑酷理念,在一个不断推进的平面卷轴下,让玩家控制主角一边开枪不断消灭路上的敌人,一边在各个高矮不同的楼顶上进行跳跃,不过主角的跑动速度会越来越快,而且也有血量的限制,在碰到几次敌人或者没有跳跃到另一个楼顶之后就会 Game Over,最后大家可以在一起比一比谁跑得最远,杀的敌人最多。对于其他玩家来说,可能并不会像我一样有足够的时间来学习游戏的开发流程吧,其实如果自己有一个好的想法,不如直接试试 Mobile Market 的创意孵化,这个没有技术门槛,我们只要通过在线的内容编辑工具,提交素材,就能直接生成主题、电子书、动漫这些简单的应用了,不过不能做游戏,这点比较可惜。但使用 Mobile Market 的创意孵化,我们照样可以创业,移动会直接把生成的应用按照不同的类型进行审核上线、并推广营销的,这点也算是一站式服务了。最后我也借 UCG 这个平台希望更多的人参与到游戏开发里来,从手机游戏开始,振兴我们的游戏事业,用“型动创造未来”!谢谢。



中国移动通信
CHINA MOBILE

移动信息专家

M-ZONE
动感地带

我的地盘 听我的

攻略透解
GUIDE THROUGH



可以说本作是目前最好的一款火影游戏，在游戏中玩家将扮演主角漩涡鸣人，体验《疾风传》开始到佩恩袭击木叶的剧情。相比前作，本作进行了诸多改进，比如大幅度强化剧情模式，剧情模式中每场BOSS战都有众多对决场面，使游戏的精彩程度甚至赶超动画版。在游戏通关后还增加众多收集要素，让喜欢自由探索的玩家大呼过瘾。此外，游戏首次加入网战模式，让你足不出户就能享受到和别人对战的乐趣，推荐所有动漫和格斗游戏爱好者尝试。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 NBGI		动作
多机种	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	美版
	2010年10月21日	59.99美元
	1~2人	
对应机种为PS3及X360		

通关时间：单机模式完美约30小时，全成就或白金约50小时。

对战模式的按键操作

左摇杆	光标移动
B键	取消选择
A键	确定
Y键	随机选择人物
X键	进入对战设置，里面选定依次是战斗时间、战斗难度、对战等级（调整1P对2P的伤害）
LB键	切换替身术（切换替身术使用后的效果）
RB	切换服装和奥义（一些角色有两种服装，随着剧情模式逐渐开启）

系统解说

注：本文所有按键说明以X360版为准。

主菜单说明

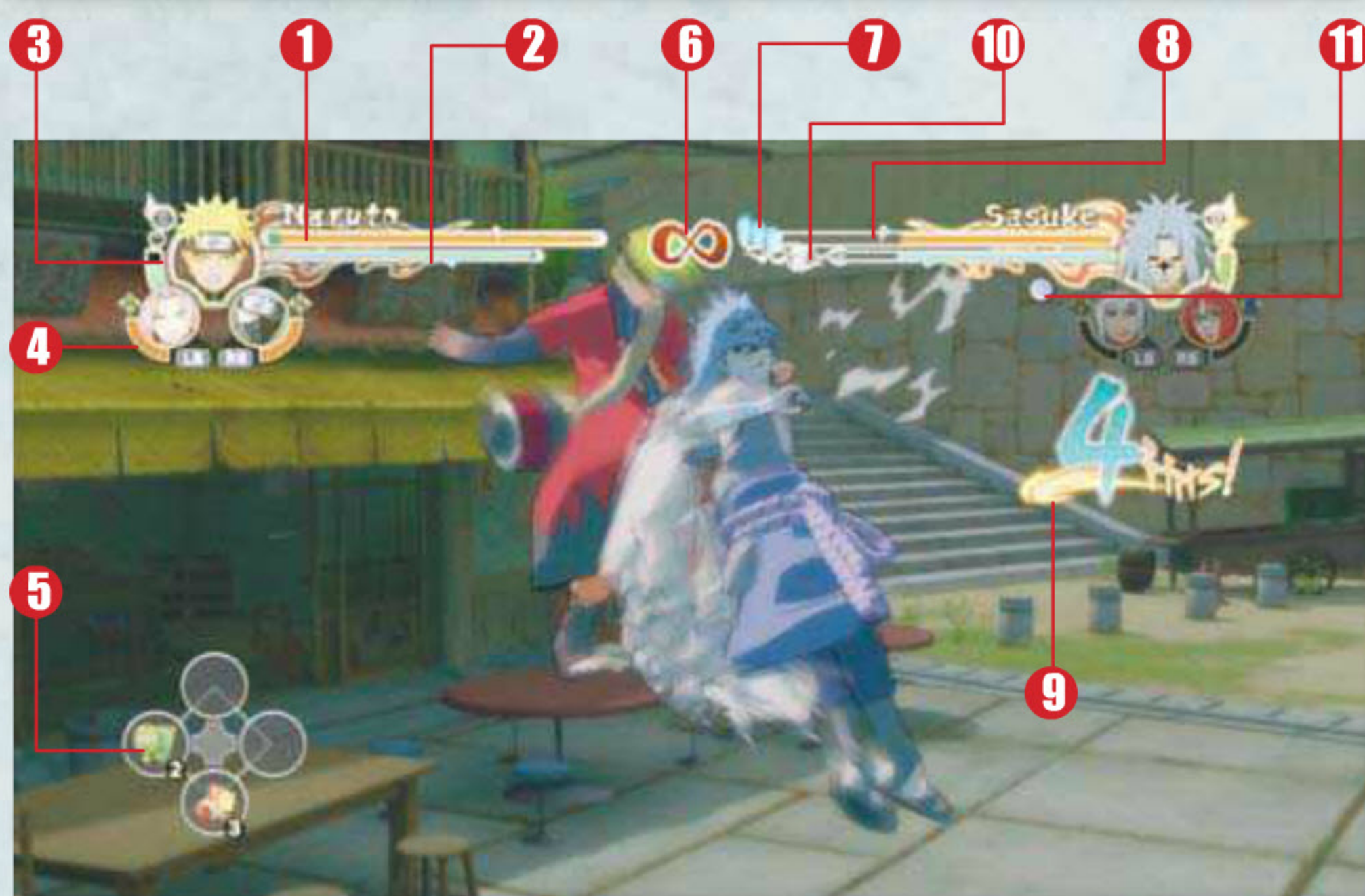
Ultimate Adventure	剧情模式，讲述从《疾风传》开始到佩恩袭击木叶的剧情。
Free Battle	对战模式，自由选择操控角色进行对战。
Online Battle	网络模式，可以上LIVE进行网络对战。
Options	设置，里面的设定依次是战斗难度设置（从简单到困难顺序排列）、按键设置、画面调整、设置设置（音量大小、语音种类、字幕）

对战模式

自由对战模式是游戏的主要模式之一，在这里玩家可以随意选用喜欢的角色进行实战练习。自由对战中的可选人物将在剧情模式中逐步开启，下文会列出各人物获得的详细方法。



战斗画面



特殊忍具

使用方法为按 Y 键释放查克拉，然后按 X 键使用。每个角色都有自己专属的特殊道具，迎达拉、天天等以远程攻击为主的角色的特殊道具效果非常无耻。

忍术

“《终极忍者风暴》系列”中取消了 PS2 上通过方向键 + O 发动忍术的方式，取而代之的是按 Y 键释放查克拉后再按 B 键的方式发动，由于操作方式改变，每个角色只能使用一种忍术。需要注意的是部分角色的忍术可以长按 B 键蓄力，通过蓄力使出的招式会变成不

同技能，比如鸣人的忍术螺旋丸通过蓄力可以使出威力更大的大玉螺旋丸。

※有不少玩家抱怨本作的忍术过少，其实在之前作品中出现的忍术在本作中几乎都有亮相，只是演出方式变为在连招的结尾而已。

投技

对战中难免遇到一直防御并等待时机的“龟缩派”玩家，这时就到投技登场的时候。只要在防御状态下按 B 键就能使出投技，由于

在投技过程中角色处于无敌状态，因此投技也可以用于躲避敌人的援护攻击。注意，投技也可以被替身躲过。

奥义

在热血动画中的人物不免会有几个必杀技，而本作的必杀技便是奥义。奥义拥有强大的威力，利用得当甚至可以拥有一发逆转局面的效果。在人物的查克拉槽里会有一处刻印，刻印的位置便是该角色发动奥义所需要消耗的查克拉量。奥义的发动方法为连续按两下 Y 键，

当查克拉缠绕在身上的时候再按 B 键就能发动奥义起始攻击，只有当奥义起始攻击命中敌人后才能正式发动奥义，如果命中失败角色会进入硬直很大的僵直状态。

※注意即使奥义未命中也会扣除一定量的查克拉。

觉醒

本作中觉醒状态不再靠奥义触发，而是通过特定条件发动，当角色的体力槽降至最后一排时，在体力槽中会出现一个名为“觉醒限制”的标志，当角色的体力低于这个标志时角色才能进入觉醒状态。每个角色的觉醒限制各不相同，鸣人、

佐助等觉醒后能力会大幅提升的角色，其觉醒限制标志会比其他角色更靠后。

当角色的血量满足觉醒限制条件后，在查克拉槽顶端会出现一个“觉醒刻印”，此时只要把查克拉蓄积到刻印位置角色就会自



- 1. 体力槽：**角色的体力槽，降至最低角色战败。
- 2. 查克拉槽：**显示角色当前查克拉残余量。
- 3. 友情槽：**显示友情槽的储蓄量，使用援护攻击可以增加友情槽能源。
- 4. 援护槽：**使用援护攻击后角色头像会变暗，经过一段时间后才能再次使用援护攻击。
- 5. 道具栏：**分别对应十字键的四个方向，按相应方向键即可使用道具。
- 6. 对战时间：**显示对战时间，用光时间还未分出胜负的话，剩余血量多的一方取胜。

- 7. 觉醒槽：**觉醒后才会出现的槽，依角色不同鬼火的数量也不同，鬼火全部消失后角色回到普通状态。
- 8. 觉醒限制：**当血量降至最后一排时才会出现的标志，当角色血量低于标志时角色可以进入觉醒状态。
- 9. 连击数：**显示角色当前连击数。
- 10. 觉醒刻印：**当角色血量低于觉醒限制时才会出现的标志，把查克拉能量蓄积到最高点角色进入觉醒状态。
- 11. 状态栏：**显示角色当前的状态，不同状态有不同图标显示。

技巧的使用方法

普通攻击	按 B 键即可使用普通攻击，配合不同方向可以派生出多种连招。
防御	长按 RT 键和 LT 键进入防御姿势，可以防御大部分攻击。
使用道具	对应十字键的四个方向，剧情模式战斗前可以随意更换携带道具。
跳跃	按 A 键跳跃，通过跳跃可以派生出不同技巧。
回避	在跳跃过程中配合左摇杆 + A 键。
高速移动	在跳跃过程中 ↑ + A 键。
蓄力冲刺	按 Y 键释放查克拉后按 A 键，角色会自动冲向对手。
疾退	按 Y 键释放查克拉后按 ↓ + A 键，角色会自动后退与对手拉开距离。
受身	被对手打飞后，落地的瞬间按任意方向 + A 键，角色会立刻恢复站姿。
替身术	受攻击的瞬间按 RT 或 LT 键，能瞬间移动到对手后面或原地上方。
蓄积查克拉	长按 Y 键。
释放查克拉	按 Y 键释放，在该状态下可以派生出多种技巧。
特殊忍具	按 Y 键释放查克拉后按 X 键使出。
忍术	按 Y 键释放查克拉后按 B 键。
连携奥义	友情槽完全充满的情况下按 YYY+B。
奥义	YY+B。
投技	在防御状态下按 B 键。
移动攻击	轻推摇杆后按 B 键。

替身术

游戏中的基本技巧，也是对战中及其重要的技巧。使用方法为在敌人攻击到你的一瞬间按 RT 或 LT 键，成功的话就会以消耗 8% 查克拉的代价发动替身术瞬间闪到敌人背后，此时可以任意反击对手。虽然看起来很难发动，实际上很多招式都带有多段判定效果，既是一个多段攻击的招式，就算一开始没有成功替身，在之后的连击里也是有机会使用替身术的，因此在对

战中要尽量选用攻击频率少、硬直低的招式起手攻击，以免被对方替身。

※新手可能往往会采取狂按 RT 或 LT 键的方法发动替身术，这是不可取的，虽然这样有很大几率发动成功，但由于每个招式的替身时机都各不相同，过于依赖该方法后会养成习惯，而不会去留意替身的时机。建议新手可以先去对战模式中适应下替身的发动。

查克拉的获得

使用替身术和忍术都会消耗一定量的查克拉，因此查克拉在对战中的作用举足轻重。战斗中可以通过两种方法恢复查克拉：

1. 长按 Y 键蓄气回复，此方法是最方便获得查克拉的途径，但也会使自己进入长时间的硬直状

态，容易被对手偷袭。

2. 通过把对手打倒在地后收集对手掉落的查克拉结晶进行回复。该方法需要使用带有吹飞效果的招式把对手打到版边或地上才能获得，是激战中维持查克拉量的有效方式。

动进入觉醒状态。进入觉醒状态后，在角色体力槽旁边会出现觉醒槽，槽中显示的鬼火数量代表角色的觉醒时间，经过一段时间后鬼火会逐渐消失，当鬼火全部消失时角色自动回到正常状态。每个角色的鬼火数量各不相同，觉醒能力越强的角色鬼火数量就越少。需要注意的是，像鸣人、自来也、佐助等觉醒后外

形有明显变化的角色，在觉醒状态下攻击方式、忍术都会有相应改变，而像小樱、迪达拉等没有明显变化的角色在觉醒状态下只会增加各项能力。此外，进入觉醒状态后角色无法使用援护攻击，也不能使用奥义，作为补偿，在觉醒中使用部分忍术不会消耗查克拉。

全状态说明

 攻击力上升	 攻击力下降
 防御力上升	 防御力下降
 移动速度上升	 移动速度下降
 能击破对手的防御	 进入中毒状态，一定时间内 HP 徐徐降低
 进入睡眠状态，一定时间内无法行动	 查克拉被封印，无法使用查克拉
 自动使用替身术	 进入觉醒状态
 一定时间内不能再次觉醒	

连携奥义

比奥义威力更大的必杀技，只有在团队战中才能使用的招式。在团队战中，角色头像旁边有一个友情槽，当玩家使用援护攻击时友情槽就会逐渐增加。友情槽一共有两条，蓄满两条友情槽后按 YYY 可以释放出红色的查克拉，此时用奥义起始动作命中敌人就能发动威力巨大的连携奥义，通常被连携奥义击中的敌人不死也半残，可以说是对战中的杀手锏。



团队战

本作新增要素，在团队战中玩家不仅可以使威力巨大的连携奥义，还能利用友情槽使出各种各样的援护效果，下面就为各位详细说明团队战的各项要点。

时可以和援护角色相互配合形成威力巨大的进阶连招。

防御型：蓄积查克拉时该类角色会自动出现在角色身边帮忙抵挡对手的干扰，如果对手使用

奥义攻击，该类角色会自动帮我方抵挡一次攻击。

支援型：当我方使用忍术、忍具时该类型援护角色会自动出现，使用援护攻击一起重创对手。

角色选择



护槽能在 5 秒内完成回复，对快速积累友情槽能做出巨大贡献；而速度值影响友情槽的提升速度，该项能力越高，使用援护后增加的友情槽能量也越多。

如图所示，在选择支援角色时可以看到角色头像右边有三项能力，这三项能力分别是友情值、援护值和速度值。其中友情值越高，战斗中发动连携奥义的威力就越大；援护值则影响援护槽的回复速度，如果该项能力在 4 星左右，援

※通过特殊方式组队可以额外增加三项数值，比如让鸣人、小樱、佐助组成原作中的“第 7 班”组合、自来也、纲手、大蛇丸组成原作中的“三忍”组合都会有特殊加成。

全人物出现方法

本作的角色开启条件非常简单，只要玩家把 SP 积累到 60 万就能开启全角色。在通常情况下，通关剧情模式后再收集部分的隐藏要素就能达到 60 万 SP，如果你不想进行剧情模式，也可以在对战模式中开启全人物，最效率的方法为：将 1P 对 2P 的伤害调到最大，开战后马上使用奥义攻击 2P，两次奥义就能解决战斗，速度快的话平均 10 秒一场，一场能获得 7000SP（如果无伤的话可以获得 9600SP），这样持续刷大约 2 小时就能把全



人物打出来了。

※仙人鸣人的另一套衣服在通关后和火影办公室门口的青蛙对话，前往妙木山中深作夫妇的房间，调查它们背后的石像就能获得。

进阶援护

如字面意思，这个技巧是援护攻击的加强版，每种角色都有他的援护类型，援护类型可以在援护角色的头像旁看到，援护类型一共分为攻击型、防御型和支援型三种，当友情槽蓄满一排能

量后，角色的身上会冒出红光，此时就能使出进阶援护，三种援护类型的效果为：

攻击型：使用吹飞技能把对手打飞时，该类型援护角色会自动出现在对手身后进行追击，此

网络对战

本作的亮点之一就是首次加入的网战模式，在网战中设置和单机对战模式完全一样，只要能让 PS3 或 X360 联上网络，你就可以享受到足不出户和各地的达人对战的乐趣。不过由于服务器质量太渣，两个平台网战的延迟都

有些恐怖，推荐在联机时尽量选择有三格信号的大陆玩家对战，可以使延迟稍微好些。

※目前网战使用最多的便是迪达拉和四代目火影这两个“无耻”到极点的角色，如果你想好好享受游戏，还是和亲朋好友联机对战吧。

剧情模式

QTE



在BOSS战中才会出现的环节，玩家需要按照画面提示快速输入指令，如果在规定时间内没有全部输入系统将判定玩家输入失败，失败后玩家控制的角色会被扣除少量HP，并从失败的地方重新

输入QTE指令，依照玩家输入按键的速度，每次完成后系统会给予玩家1~4星的评价，当评价达到一定程度后，在BOSS战中会出现特殊剧情。

任务

和头上有紫色符号的NPC对话即可接受任务，除了主线剧情必做的分支任务外，游戏中还存在30个分支任务，大部分分支任务都有后续任务。



诅咒人偶 & 断章

通过发展剧情模式，在地图上会逐渐出现全身被咒印包围的剧情角色，这就是诅咒人偶，战胜他们后就可以获得相应数量的诅咒人偶。剧情模式中一共存在37个诅咒人偶，全部收集后前往木叶大门会收到一封信，根据信的提示前往大蛇丸基地完成最后的人偶收集，之后就能和纲手对话能进入隐藏章节（由于断章内的表现和解锁成就、奖杯无关，流程中就不再列出详细解说）。



编辑队伍 & 角色亲密度

随着剧情模式的进行，玩家可以选择更多的同伴加入自己队伍，更改队伍的方法是前往火影办公室，和纲手左边的NPC对话，在这里编辑入队的同伴可以在剧情模式的对战中随意使用。

每个剧情角色都有好感度的设置，好感度初期总共有5心，好感度可以通过赠送礼物（书和花）、

帮忙做任务和回信（回信前可以存档，如果回信的内容不合对方的心意，马上读档重来即可，如果回信时角色好感度已经升满，则无法看到回信对角色好感度造成的影响）三种方式提升。特定的角色升满5心后会有友好故事发生，可以取得稀有素材和该角色的援护类型。

收集

在流程中存在各种收集要素，场景中的瓶瓶罐罐、花草树木等都是收集对象，收集的大部分素材能用来制造特殊忍具，这些忍具都拥有不俗的效果，在对战中善加利用可以轻松达成S级评价。此外，碰倒商店门口的宣传单后能找到一些特殊道具，这些道具和解开隐藏要素有关。



※很多场景中存在石像，拜祭这些石像后画面左上方会出现一个标志，在标志存在的时间内收集素材，能获得比平时更多的素材，当玩家采集20次后石像效果消失。

天之卷轴

场景中红色的卷轴就是天之卷轴，只要前往之前发生战斗的地方就能获得，取得天之卷轴后可以前往火影办公室和纲手左边的NPC对话，其中有一项能使用

天之卷轴回想以前的战斗，利用该功能玩家可以重复挑战流程中没有达成S评价的战斗。

※第八章和奇拉比的天之卷轴位于静动之森。

S级评价

本作想要拿S级评价可以说异常轻松，只要在战斗中获得3000分以上就定能获得，其中最有效的方法就是把过关时的血量维持在90%以上（处于满血状态获得胜利就有4000分），因此

在BOSS战中想要获得S评价，最简单的方法就是在最后阶段尽量不要受伤（特别是最后的QTE环节）。流程中一共有九场BOSS战，在这些战斗中取得S评价可以解锁九个成就、奖杯。



城镇设施说明



流程攻略

序章 鸣人归来

自从鸣人与自来也外出修行，时间已在不知不觉中经过了两年半。而今天，就是鸣人修行结束回到木叶的日子。在村口，鸣人与原第7班的搭档小樱见面。寒碜过后，小樱带鸣人前往火影的办公室见纲手婆婆，同时接受剧情任务，跟着地图上的红色箭头一路向上就能到达目的地。

在火影办公室内，鸣人见到原第7班的导师——有着“复制忍者”之称的上忍卡卡西。此时自来也提议让鸣人和小樱和卡卡西战斗的方法来测试两人在两年间的修行成果。此时触发新任务，根据地图上的红色箭头一路下行至木叶之森，在森林中小樱想要和鸣人先来一场练习赛热身。



鸣人 VS 小樱

战斗条件

1. 无法觉醒

基本战术

作为流程中的第一场战斗自然不会太难，小樱的攻击速度很慢，利用蓄力冲刺可以轻易拉近距离，也可以采取在远距离使用奥义战斗。

胜利后小樱送给我们3个Ointment（伤药）和2个Paper bomb（爆炸符），如果在刚才的战斗中损失太多HP，推荐使用一些伤药回复HP。继续跟着箭头即可

到达目的地木叶修炼场，卡卡西已在此等候多时，此次战斗和第7班的入学考试一样，鸣人和小樱要夺取卡卡西腰间的两个铃铛。

鸣人 & 小樱 VS 卡卡西

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义 2. 对方免疫全部负面状态

基本战术

本战即为试玩版中的战斗，第一阶段的卡卡西非常好对付，使用蓄力冲刺拉近距离后使用连招攻击即可，当其HP被削减两行后出现QTE环节，本战的QTE十分简单，全部完成后小樱将地

面打坏，战斗进入第2阶段。

第二阶段下卡卡西会在上方蓄力使用雷切，我们有两种方法应对，最简单的方法是在援护槽蓄满的情况下使用小樱的援护攻击把卡卡西逼下来；第二种方法

则是躲开卡卡西的雷切攻击，由于他只会攻击场地中央，因此我们只要站在陆地上就可以安全躲开雷切的攻击，期间要小心水龙弹的干扰，等卡卡西放空雷切进

入硬直状态后就可以尽情攻击他了，等他的HP降至最后一条的30%时再次进入QTE环节，完成后战斗胜利。

S评价要点

本战想要达成S级评价十分简单，只要在第二阶段的战斗中尽可能快速消耗卡卡西的体力即可，一是使用小樱的援护攻击把卡卡西打下来，也可以在卡卡西

蓄力的过程中使用蓄力忍具消耗他的体力。当卡卡西处于地面时要小心水龙弹术的干扰，推荐使用投技躲过水龙弹术。

在战斗中卡卡西回忆起当初第7班与他争夺铃铛的情节，不由感慨两人的成长，在一旁观战的自来也和纲手也对两人的成长十分满意，并宣布卡卡西与小樱、鸣人组成新的第7班。

鉴于鸣人才刚修行归来，纲手指派了两个比较简单的任务给他，此时玩家可以自由选择01.Advice Session和02.Licensing Work的完成顺序。

01.Advice Session

①在纲手处接受任务后，前往山中花店（在大桥场景的左边一个场景），与店门口的男性NPC对话获取任务情报；

②前往木叶修炼场，和影子鸣人战斗，战斗没有限制条件，

推荐使用奥义直接虐死；

③胜利后获得任务道具，回到店门口和男性NPC对话交待任务完成情况；

④返回纲手处与她对话，完成任务。

02.Licensing Work

①在纲手处接受任务后，和一旁的静音对话获取任务情报和相关道具；

②此时街上的商店都开门了，参照地图（按BACK键开启地图）前往General Store Bandai

（杂货店，门口写着万代的招牌）、Card Store（卡片店，在一处小巷子中）、barbe-Q（烤肉店，非常显眼）三处地方和柜台的工作人员对话，三处全部完成后回到纲手处完成任务。



在执行任务的过程中鸣人遇到鹿丸和手鞠，两人正为今年的中忍考试而做准备，鸣人回忆起两年前和佐助、小樱一起参加中忍考试的场景。告别前手鞠告诉

鸣人，我爱罗已经成为砂忍村的风影，虽然这个消息让鸣人吃惊不小，但他也并没有因此而沮丧，反而决定自己要加倍努力，早日当上梦想之中的火影。

第一章 风影夺还作战

与鹿丸告别后，鸣人在街上遇到自己学前班的导师伊鲁卡，伊鲁卡邀请鸣人一起去一乐吃拉面，已经两年没有尝到自己最爱的一乐拉面的鸣人欣然同意了伊鲁卡的建议。

另一方面，邪恶组织“晓”似乎在打尾兽的主意，作为一尾人柱力的我爱罗自然成为他们的

第一目标。此次受命去捕获我爱罗的是蝎和迪达拉，在商量后，两人决定让能自由飞行的迪达拉当任先锋，潜入砂之国捕获我爱罗，而擅长使用各种毒物的蝎则留下来做后援。在潜入过程中迪达拉被巡视的士兵发现，并遭到我爱罗率领的守卫队攻击。

我爱罗 VS 迪达拉

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义
2. 对方免疫全部负面状态

基本战术

第一阶段时迪达拉会乘坐他的粘土一直在空中飞，并不断使用忍具骚扰我们，十分讨厌。此时我们只能使用连续回避躲避他的攻击（在空中按方向键+A键进入回避状态，之后一直按住方向键+A键），等迪达拉靠近的时候马上使用忍术（Y键+B键）将他打落，迪达拉落地后会进入短时间的眩晕状态，此时可以任意攻击他，把

HP 削减到一定程度后开始 QTE，之后战斗进入第二阶段。

第二阶段变成射击游戏，此时操作更改：左摇杆为控制光标移动；Y键和X键是普通攻击；Y键+X键是使用忍术，本战几乎没什么难度，在追击的时候对着迪达拉连打Y键攻击就行，把他HP 削减到一定阶段会出现 QTE，完成两次 QTE 后战斗胜利。



S 评价要点

本战的关键是尽可能缩短战斗时间，其中第一阶段最好能在3分半内解决，把迪达拉打下来后推荐使用普通连招攻击，使用忍术伤

害反而不太理想。第二阶段就比较简单了，对着迪达拉一直攻击即可，并不时移动光标解决他丢出的炸弹。

迪达拉在交火中渐渐败于下风，气急败坏地迪达拉看准我爱罗的弱点，把攻击目标转为砂忍村。看到村子面临危机，我爱罗想起自己当上风影前的誓言，我爱罗用尽自己的力量阻止迪达拉的疯狂行为，但自己却因为疏忽大意中了迪达拉的陷阱，被迪达拉炸晕……



镜头再次回到木叶这边，和伊鲁卡告别后，鸣人接到纲手的紧急召唤。得知我爱罗被袭击的消息后，同为人柱力的鸣人非常愤怒，和卡卡西、小樱两人急忙前往砂忍村支援，按箭头所指位置朝砂忍村前进即可，路上会遇

到返回村子的手鞠，来到风影的房间后得知被袭击的具体内容。在卡卡西走后不久，纲手又派出凯班前去支援，此时要操作凯跟着箭头前进，在路上会遇到晓的成员鬼蛟。

宁次 & 天天 VS 鬼蛟

战斗条件

1. 胜利

基本战术

宁次的能力不俗，攻击速度和攻击力都属于上乘，加上鬼蛟的速度较慢，战斗中可以利用速度优势轻松压制对方。之后“凯 & 李 VS 鬼蛟”的战斗多利用凯的忍术可以轻松取胜。

当鸣人打算前往晓的秘密基地救出我爱罗时，砂忍村的长老千代婆婆表示要和他们同行。在路上卡卡西同样遭到晓的袭击。

卡卡西 & 鸣人 VS 鼬

战斗条件

1. 在80秒内结束战斗
2. 不能使用对自身有益的忍术
3. 不能使用奥义

基本战术

鼬算是速度最快的角色之一，在战斗中他会频繁使用幻术进行瞬移，用忍具很难打到他，推荐使用蓄力冲刺进行近距离肉搏作战，不过要注意蓄力冲刺无法抵挡鼬的瞬移幻术，最好等他使用幻术后再使用蓄力冲刺。

打倒鼬和鬼蛟的影分身后，卡卡西班和凯班在封印之地门口成功汇合，不过这里的入口被一块巨大的岩石挡住，经过商量后决定让凯班去破解门口的封印，而卡卡西班留下来应付门后的敌人。

剧情后要控制凯班找出封印符，封印符分别在场景四周的树干上，非常显眼，找到两张后进入第一场战斗“天天 & 宁次 VS 宁次 & 天天”，天天和其他角色不同，连招以忍具为主，在战斗中推荐使用蓄力忍具和普通的忍具连发，胜利

后镜头转向凯，破坏左边场景的两张封印符后进入战斗，“李 & 凯 VS 凯 & 李”，小李的投技是表莲华，范围相比其他角色的投技要大很多，多加利用可以轻松胜利。

当凯班成功破解封印后，小樱一拳打碎岩石，进入洞内的众人发现迪达拉和蝎正在洞中等着他们的到来。迪达拉利用鸣人容易生气的特点，用言语挑衅鸣人追随他离开山洞，不放心鸣人的卡卡西决定跟上去照顾鸣人，而小樱则和千代婆婆留下来对付蝎。



小樱 & 千代 VS 蝎

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义
2. 对方免疫全部负面状态

基本战术



第一阶段中蝎会使用风影人偶战斗，不过傀儡师的防御力非常低，利用蓄力冲刺近身后使出两套连招就能把蝎打入QTE状态，本段QTE的按键时间很短，如果失败的话推荐多加练习，要注意当千代婆婆挡住砂铁后还会出现AYB的QTE，完成后进入第二阶段。

看风影人偶被干掉的蝎使出了自己的秘籍——百人操演，第二阶段中蝎会待在场景正中央，此时他身边会有傀儡缠绕，靠近将被吹飞，此时应站在陆地上一边回避他的攻击一边找机会进攻（不

要站在砂铁里，移动速度下降后很难躲过蝎的攻击）破解他的方法有两种，一是使用千代婆婆的援护攻击把蝎周围的傀儡打散，然后马上使用蓄力冲刺接近，用B键把蝎打落；第二种方法则是在陆地上回避蝎的攻击，当蝎使用完傀儡后会主动接近我们，此时躲开他的进攻就能对他进行反击。把他的HP打到最后一排血的30%左右进入QTE环节，其中小樱拿起傀儡手臂跳到空中后的最后一下QTE比较复杂，顺序为BXYXX。

S 评价要点

第二阶段要注意蝎回到场景中央时，我们要快速回到版边的陆地上躲避他的攻击（Y键+↓A键），并耐心等待蝎自己下来，如果此时援护槽蓄满，推荐马上使用援护攻击，同时在蝎周围进

行回避，等他身边的傀儡全部消失后马上使用蓄力冲刺贴近，利用QTE将其打落（如果援护槽即将蓄满，推荐先回到版边再慢慢靠近，如果站在砂铁地形中对我们十分不利）。

虽然救下我爱罗，但被夺走尾兽的他已经再也无法睁开眼睛……在场的人无不流泪痛哭。这时，为了村子，为了年轻的一代，千代婆婆在鸣人的帮助下动用了禁术，以自己的生命作为代价让我爱罗复活……

第二章 再会的两人

回到木叶的鸣人马上就接到纲手的指示，按箭头提示前往火影办公室和纲手对话，领取新任务03.A Certain Match，前往木叶修炼场和红班发生战斗。

鸣人 VS 牙 % 油乃 & 雏田

战斗条件

1. 70秒内结束战斗
2. 无法觉醒

基本战术

牙的能力不算强，不过他拥有两个援护槽，在连招和接近的时候要时刻注意对方援护槽的使用情况。如果对方使用援护攻击，推荐使用急退或投技躲避。

胜利后原路返回火影办公室，在路上和鹿丸聊天时，鹿丸发现有神秘人在跟踪鸣人，开始和佐井的战斗，本战我方有鹿丸和丁次两个援护槽，多加利用奥义和援护槽可以快速解决战斗，胜利后前往纲手处。在纲手处鸣人惊讶的发现刚才和他战斗的佐井也在这里，经纲手介绍，佐井是代替佐助加入卡卡西班的新成员，由于佐井说了不少佐助的坏话，使鸣人对他的印象非常不好……

蝎在临死前曾告诉小樱，他在大蛇丸处放置的间谍十天后会天地桥和他见面，因此这次让木遁使大和带队前往天地桥捕获

大蛇丸，按地图上的箭头前往木野之森，在森林中大和提议来一场练习战，对手大和的攻击速度不快，多利用鸣人在攻击距离上的优势能轻松胜利。

在天地桥前，大和利用木遁假扮成蝎的样子前去和间谍汇合，让人没想到的是，蝎口中的间谍就一直待在大蛇丸身边的药师兜，而他被大蛇丸的疯狂所吸引，背叛蝎转投大蛇丸门下，并朝大和发动攻击。同时，大蛇丸也在一旁出现，为了夺回佐助，鸣人不顾小樱的阻拦，独自上前和大蛇丸战斗。



鸣人 & 卡卡西 VS 迪达拉

战斗条件

1. 70秒内结束战斗
2. 无法觉醒

基本战术

迪达拉和天天一样属于忍具型角色，战斗中他会频繁地使用各种忍具进行远程轰炸，如果想拿高评价的玩家推荐使用回避躲避迪达拉

的攻击，在迪达拉发招后的硬直时间里使用蓄力攻击接近。当然，使用卡卡西的援护攻击也是不错的方法。

鸣人 VS 大蛇丸

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义
2. 对方免疫全部负面状态

基本战术

大蛇丸攻击速度属于中等水平，但他的攻击范围很广，推荐使用蓄力冲刺快速接近后战斗。将其HP削减到一定程度进入QTE环节，因为大蛇丸的言语挑衅，愤怒地鸣人变身为四尾状态。

第二阶段和之前我爱罗与迪达拉战斗时的射击游戏十分类似，此时移动左摇杆能控制光标移动，B

键和Y键为普通攻击，长按两个键为连射，Y键+X键是使用忍术虚狗炮（需要体力槽下方的能量蓄满）。与第一次射击游戏不同的是，本次战斗不能只追着大蛇丸打，要及时解决他召唤出的蛇，否则会扣除很多HP。将大蛇丸的血打到最后一排时进入QTE环节。



S评价要点

第二阶段时不要太着急追打大蛇丸，应优先解决屏幕上的蛇群，特别是朝我们缓缓前进的中型蛇，

等大蛇丸乘坐大蛇朝我们袭来时推荐使用虚狗炮直接解决，只要有耐心，本战要取得S评价不难。

大和 & 小樱 VS 鸣人（四尾状态）

战斗条件

1. 无法使用奥义

基本战术

大和的近身肉搏能力较弱，加上此时的鸣人格斗能力非常变态，普通攻击可以直接破坏我们的防御。推荐战斗开始后马上使用小樱的援护攻击，再利用对手倒地的时候近身。

在小樱的帮助下，大和成功封印了九尾的查克拉，使鸣人恢复原状。剧情后跟着箭头指示前往大蛇丸的基地，往地图上有缺口的路前进即可，沿途会分别和佐井、兜发生战斗，没什么难度，胜利后进入深处遇见佐助。

鸣人 VS 佐助

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义

2. 对方免疫全部负面状态

基本战术

佐助的综合能力与鸣人不相上下，不过第一阶段时我们有佐井和小樱两个援护槽，推荐在连招时候加入援护攻击，可以造成更大伤害，将佐助第2排HP削减到40%出现QTE情节，鸣人利用影分身躲

避佐助的干鸟流，之后战斗进入第二阶段。

此时是鸣人和佐助的单挑战，打法和第一阶段没有多大区别，经过一段时间后画面会变回之前两人在终末之谷战斗的场面，此



时的鸣人是一尾状态，各项能力都得到大幅度提升，推荐利用这段时间疯狂进攻，当佐助最后排血不足30%时发生QTE，以华丽的干鸟 VS 螺旋丸收场（本战取得

S评价要点在于对战中不能损失太多HP，除了道具流外，剩下就是在近身肉搏中替身术的使用能力了，这里就不再详细说明）。

第三章 不死的晓

被螺旋丸轰飞的佐助想使用秘奥义对付鸣人，但被大蛇丸制止，随后两人一同消失。众人也只好决定先回到木叶再做打算。和伊鲁卡对话后前往火影办公室，在门口遇到卡卡西和大和，按他们的指示前往木叶训练场修行属性忍术，到达后要同卡卡西进行一场较量，相比序章的战斗这次轻松多了，胜利后镜头转向阿斯玛一方，此时要控制阿斯玛前往

木叶训练场和鸣人战斗，鸣人的攻击连招数多，推荐在第2下攻击时直接替身闪过，胜利后控制阿斯玛返回纲手那领取任务，再跟着箭头前往木叶之森。剧情后操控角色变为鸣人，修炼后的鸣人想去一乐吃拉面，在路上却遇到了红，她似乎有什么不详的预感……另一方面，受命去侦察的阿斯玛班和晓成员角都、飞段相遇，之后进入连续战斗。

阿斯玛 & 鹿丸 VS 飞段

战斗条件

1. 胜利

基本战术

飞段的攻击模式和小樱类似，都属于攻击高、攻击次数少的类型，一旦中招很难通过替身躲开，阿斯玛的奥义攻击距离很长，推荐在远处使用奥义直接取胜。

胜利后发生剧情，飞段使用诅

咒忍术杀死阿斯玛，愤怒地鹿丸单挑飞段，战斗中多使用忍术在中远距离作战，并找机会利用蓄力冲刺接近即可，之后阿斯玛班的丁次、井野赶到，与鹿丸三人合力把阿斯玛的遗体带回木叶。

在木叶修炼场里，鸣人为了修炼新的必杀技在和卡卡西对战，本战依旧没什么难度，胜利后木叶忍者出现，告诉鸣人前去参加阿斯玛的丧礼，跟着箭头前往火影办公室，在门口和鹿丸对话。

丧礼过后，原阿斯玛班的成员决定为老师报仇，此时控制鹿丸往木叶大门方向走，路上会遇到卡卡西，不放心鹿丸等人的卡

卡西决定和他们一同行动，出门后跟着箭头来到木叶之森深处，再次遇到飞段和角都（进入前记得买一些恢复药，之后有几场连续战斗），第一战为鹿丸 VS 飞段 & 角都，打法和上一战大同小异，不过要小心角都的援护攻击，一旦看电脑使用最好马上使用急退躲开。第二场卡卡西 VS 角都的战斗就轻松不少，使用卡卡西的奥



助卡卡西他们和晓战斗，来到目的地后发生剧情，开始鹿丸 VS 飞段的战斗，本战鹿丸可以使用奥义，推荐利用 BBB ↑ B 将飞段打到空中后接上奥义，胜利后发生剧

情，鹿丸利用自己的智慧设下重重陷阱，把不会死亡的飞段埋在黑暗的地底。另一方面，前来支援的鸣人和角都开始新的较量。

义万花筒写轮眼可以在远程玩死角都。
在卡卡西一行人和晓战斗的时候，鸣人终于完成他的新必杀技，此时纲手让他赶往木叶森林帮

助卡卡西他们和晓战斗，来到目的地后发生剧情，开始鹿丸 VS 飞段的战斗，本战鹿丸可以使用奥义，推荐利用 BBB ↑ B 将飞段打到空中后接上奥义，胜利后发生剧

鸣人 VS 角都

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义
2. 对方免疫全部负面状态



基本战术

第一形态的角都非常好对付，利用普通连招完全可以把他的打不起来，QTE 进入第二阶段后角都会和几个心脏合体，此时他的防御力大幅降低，推荐使用 BBB ↑ B 配合忍术的连招重创他，第二次 QTE 后角都进入第三形态。

第三形态的角都比较麻烦，我们只能用手里剑攻击到他（多使用特殊忍具），他会使用各属性的招式——风属性的冲击波要看准冲击波间的空隙躲开；火属性的连环喷火使用连续回避应付；用触手拍击

则看准时机跳起（有时候拍到地面后还会进行横扫，此时可以在空中连续按 B 增加浮空时间）；风属性和火属性同时使用则是发射巨大的激光攻击，同样使用连续回避躲开。当他使用双属性的激光射线后会进入短时间的眩晕状态，此时用蓄力冲刺接近就能利用 QTE 将他拉出，此时可以随意攻击角都，经过一段时间后角都会进入暴走状态，此时我们应专心回避他的攻击，耐心等待其回到心脏内再重复以上步骤和他作战。

S 评价要点

战斗的难点在于角都的第三形态，在该形态下推荐让自身随时保持蓄力状态，并看准时机使用风魔手里剑攻击角都，把角都拉出后推荐用 BBB ↑ B 后接普通连招的

方式进攻，可以一次性削减其一排体力，当角都进入暴走状态后，如果对操作有信心的玩家不妨在这时候用风魔手里剑蹭点血。

解决飞段与角都后，众人回到木叶，在夕阳下鹿丸告诉红，他会继承阿斯玛的意志，将火的意志永远传承下去……

第四章 蛇小队组成

大蛇丸的转生忍术只能维持他三年的生命，现在终于到了大蛇丸想要夺取佐助肉体的日子，一心指望复仇的佐助自然不会受大蛇丸摆布，准备叛变大蛇丸。

佐助 VS 大蛇丸

战斗条件

1. 无法使用忍术增益效果

基本战术

佐助攻击速度非常快，加上他连招的攻击频率低，对手很难使用替身术躲避，可以放心进攻。其前冲攻击为原地释放干鸟流（轻推摇杆 + B），攻击范围较远，在对战中推荐多使用这招在中距离干扰对

方。本战没有什么难点，利用奥义解决大蛇丸即可，之后大蛇丸准备夺取佐助的身体，却被佐助使用写轮眼破解了幻术，自己反被佐助杀死。



在左边的岩石上、右边的树上、左边的树上），全部找出后和自己的幻影战斗，对方会频繁使用援护攻击，我们可以用奥义或投技应付，胜利后到达监狱岛。

重获自由的佐助第一件事就是找自己的哥哥鼬报仇，但他现在的实力还不足以和鼬对抗，他决定先召集几名同伴再做下一步打算。按箭头指示往前走几步后遇到水忍村的水月，水月表示可以加入佐助的队伍，但要测试他的实力才行，水月的速度很慢，利用速度优势可以完全压制他，胜利后继续按箭头指示方向前进，到达海边区域后要找出三个有雾场景中的紫色封印符（分别

进入岛内发生剧情，大蛇丸手下的研究员香磷加入，先前往左边房间调查紫色壁画，获得卷轴 A，再来到图中位置取得卷轴 B，之后来到上方的门口使用忍术解除封印，进入内部发生与重吾的两场连战。



水月 & 香磷 VS 重吾

战斗条件

1. 胜利

基本战术

水月的攻击速度较慢，且第一下起手招范围很小，推荐先让援护的香磷将对手打倒再近身战斗，也可以使用空中高速移动（在

空中按 A 键）直接空连对方，胜利后进入佐助与重吾的战斗，利用速度和攻击距离上的优势能轻松取胜。

重吾加入后，蛇小队组建完成，当佐助一行人离开大蛇丸基地时遇到晓的成员阿飞和迪达拉，佐助的写轮眼让迪达拉想起自己加入晓的时候，鼬对他所做的侮辱，决定将佐助打倒，证明自己才是最强的忍者。

佐助 VS 迪达拉 & 阿飞

战斗条件

1. 无法使用忍术增益效果

基本战术

迪达拉还是和以前一样，会主动拉开距离使用弹幕攻击我方。本战我方没有援护角色会处于相对不利的状态，在战斗中尽量贴近迪达拉打，如果对方使用援护攻击，最好马上拉开距离或使用投技躲开，之后再利用蓄力冲刺接近迪达拉。和迪达拉的二战相对就简单

不少，推荐利用连续回避跑到迪达拉身旁使用特殊忍具攻击，也可以拉开距离使用忍术攻击迪达拉，很快就能结束战斗。失败的迪达拉想和佐助同归于尽，将自己化为炸弹自爆，却被佐助召唤出大蛇躲开。

S 评价要点

此战推荐多准备一些爆炸符等大威力的远程武器，战斗开始后马上利用忍具轰炸鼬，使战斗快速进入第二阶段。在第二阶段就要改变

进攻风格，以防守来保证自己的HP 残余量在70%以上，一旦须佐之男进入硬直状态就马上使用蓄力冲刺到鼬身边进攻。

随着鼬的死亡，佐助也精疲力尽地倒下，当他再次醒来的时候，发现自己被宇智波斑所救，斑告诉佐助，鼬这么做只是因为受到木叶上层的威胁，他不得不

牺牲自己和家人的性命保护佐助，得知真相的佐助继承了鼬的眼睛，并决定摧毁木叶，那个让自己的哥哥备受折磨的木叶……

第五章 兄弟

夜晚，佐助突然遭到鼬的袭击，此战中的鼬和之前实力没有任何差别，推荐近身使用肉搏战术解决，胜利后鼬的影分身告诉佐助，自己在宇智波家族的基地里等待他的到来。天亮后佐助立刻率领蛇小队前往基地，在路上一行人遭到鬼鲛的阻扰，水月让

佐助先走，他们3人留下对付鬼鲛。本场战斗我方可谓是占尽优势，虽然水月和鬼鲛都属于攻击速度慢的类型，但利用我方的两个援护槽要取胜非常容易，胜利后镜头转向佐助一边，进入宇智波基地后进入和鼬的战斗。

第六章 自来也英雄物语

通过侦察，自来也打探到晓的总部位于水忍的雨隐村，他决定一人独自前往该处侦察。来到木叶修炼场时会进入回忆模式和鸣人战斗，此战就是让玩家熟悉自来也而设置的，相比之前用过的角色，虽然自来也的攻击速度略慢，不过他的连招很难被对手替身，胜利后按照箭头的指示前

往天地桥，剧情后进入雨隐村。

在自来也进入雨隐村之时，晓的首领佩恩察觉到自来也的到来，派出小南前去迎战。小南属于远程攻击角色，她的防御力自然也很低，贴身战斗即可轻松取胜。胜利后继续前进，发生与佩恩的战斗。

佐助 VS 鼬

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义

2. 对方免疫全部负面状态



基本战术

第一阶段没什么难点，接近后使用连招攻击即可，本战中鼬的实力会提升不少，我方的攻击都能使用替身术躲开，如果被对方成功替身后反击，我们也要使用及时使用替身术化解对方的连击。将鼬的HP 削减到第二行时进入QTE 环节，原作中的麒麟雷 VS 须佐之男在此完美重现。

随后进入第二阶段，我们要躲避须佐之男的攻击，他的攻击方式有5种，分别是纵斩（HP 过低时会连续斩击多下）、突刺攻击、掀

起落实攻击、横斩（HP 过低时会连续斩击多下）、四连斩（三下纵斩，最后一下为横斩，使用这招后鼬会进入眩晕状态，此时可以QTE），战斗时我们要专心躲避须佐之男的攻击，并趁其处于攻击后硬直的状态下攻击鼬，当鼬的HP 不足20%时发生QTE，完成后要控制佐助一直向后走，走到尽头发生原作中的经典剧情，鼬帮佐助解除大蛇丸埋在他身体内的忍术后死亡。

自来也 VS 佩恩

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义

2. 对方免疫全部负面状态

基本战术

开场后佩恩会使用通灵术召唤一只螃蟹，这时只有攻击螃蟹的侧面和背面才能对其造成伤害，推荐在它背面使用忍术对腿部狂轰，当螃蟹潜入水中后要及时离开岸边，否则会被他之后跳上岸所产生的地震打到。当佩恩的HP 削减到第二排后进入QTE 环节，随后自来也使用仙人模式登场，战斗进入第二阶段。

仙人模式的自来也十分强大，此时X键是毛针干本，Y键+X键（B键）是忍术，LB和RB是援护攻击。第二阶段中三个佩恩各自拥有一排HP，当其HP 降至最低时会进入濒死状态（对其使用QTE可以延长濒死状态的时间），如果此时没有

把其他两个佩恩打倒，进入濒死状态的佩恩经过一段时间就会自动复活（每次复活后其最大HP 都会下降一点），推荐将三人的HP 都打到只有一点的时候，使用RB的援护攻击一次性解决三人。

完成QTE后战斗进入必败的第三阶段，发现佩恩真面目的自来也让两只青蛙把晓的情报带回木叶，而自己留下来阻挡佩恩，最终因为不敌佩恩而惨遭杀害……



S 评价要点

本关同样推荐道具流战术，开始在和通灵兽的战斗中利用一些大威力的远程武器可以快速消耗佩恩的体力，第二阶段则建议不要操之过急，应用LB的援护攻击将三人分离后逐一削减他们的体力，最后再用RB的援护攻击解决。

最终章 漩涡鸣人传奇

04.Secret Mission

- ①前往纲手处领取任务 04.Secret Mission，之后按箭头前往木叶之森，和委托人对话；
- ②获得任务情报后继续跟箭头行进，来到目的地后和该处的 NPC 对话，依次以 1、4、3 的顺序选择暗号，对上后获得任务道具；
- ③返回途中与我爱罗战斗，胜利后任务完成。

按箭头指示返回木叶，在火影室门口遇到卡卡西，跟随他进入火影房间，从青蛙爷爷深作那得知自来也战死的消息。受到打击的鸣人失落地跑出火影办公室，此时要控制鸣人走向木叶修炼场。鸣人在这里回想起和自来也共度的快乐时光，他决定听从自来也的遗言，前往妙木山修炼仙术。之后按箭头指示来到木叶大门和深作对话前往妙木山，这里要和

卡卡西的幻影进行练习对战，战斗中要小心对方的援护攻击，胜利后发生剧情。佩恩决定亲自前往木叶抓捕九尾。

第二天，深作让鸣人和自来也的幻影作战，胜利后控制角色转向卡卡西，按照箭头从砂忍村返回木叶，在木叶之森卡卡西感到一股强大的查克拉，隐约感到不妙的他急忙回到木叶，发现村子已被佩恩破坏。



卡卡西 VS 佩恩

战斗条件

1. 胜利

基本战术

佩恩的攻击高，普通连招还会使我们进入眩晕状态，与他战斗切记不可一味防守，尽量在其连招第 2 下和第 3 下的过程中利用替身躲过（之后的连击反应时间短，非常

难替身）。胜利后丁次和井野赶来助阵，第二战可以多利用两人的援护攻击和卡卡西的奥义进行远距离作战，结束后触发剧情，卡卡西最终不敌佩恩战死。

另一方面，牙一行人也遭到小南的袭击，牙的攻击速度和攻击距离都非常完美，战斗中可以利用“牙通牙”进行远距离打击，胜利后发生剧情，佩恩一路打到火影办公室，想击败纲手一举摧毁木叶。

纲手 & 小樱 & 鹿丸 VS 佩恩

战斗条件

1. 胜利

基本战术

纲手的攻击速度甚至比小樱还慢，面对各项能力都属上乘的佩恩自然非常不利，战斗时推荐使用她

的忍术“痛天脚”作为主要攻击手段，胜利后仙人鸣人登场，进入和佩恩的最终决战。

鸣人 VS 佩恩

战斗条件

1. 无法觉醒和使用奥义
2. 对方免疫全部负面状态



基本战术

仙人形态下的鸣人异常勇猛，忍术“螺旋连丸”攻击力和距离都非常可观，在第一阶段的战斗中可以多用几次，将佩恩 HP 打掉 2 排后进入 QTE 阶段，鸣人虽然成功干掉佩恩的五个分身，但自己也把查克拉耗尽，危机时刻雏田帮鸣人挡下致命一击，愤怒使鸣人变身为六尾状态，战斗进入第二阶段。

第二阶段的战斗比较特殊，佩恩会使用神罗天征制造一个保护罩（开战后记得马上拉近距离，可以用 B 的普通攻击打破神罗天征攻击一次佩恩），前两轮佩恩会用地爆天星引出岩石攻击我们，用 Y 键发射虚狗炮打光岩石后立刻上前用普通攻击消除佩恩的体力；第三轮佩恩使用巨石攻击，靠近巨石后用 QTE 可以直接将石头打回；第

四轮佩恩会进入飞行状态，此时只能用虚狗炮攻击他，当他移出战斗区域后会召唤陨石攻击，注意地上的提示点即可躲开（躲避途中可以跳起利用虚狗炮攻击他），将其打落后出现 QTE 提示，在父亲波风皆人的帮助下鸣人摆脱九尾的控制，以仙人模式重新登场。

觉醒状态下的佩恩非常强大，我方的连招几乎都会被他用替身躲过，好在这个状态下他的连招也只有三下，对无法造成太大伤害，如果有在商店购买替身道具的话会轻松很多。战斗中记得要随时留意佩恩的动作，在蓄积查克拉的时候佩恩会频繁使用手里剑干扰，并使用蓄力冲刺主动接近我们。佩恩一共有两排 HP，每排最后都会进入 QTE 环节，胜利后迎来大结局，拯救村子的鸣人受到村民的爱戴。

S 评价要点

第三阶段下佩恩的连招非常难替，推荐事先购买自动替身的道具和大量忍具，在战斗进入第三阶段后立刻使用道具轰杀，全部道具用完后佩恩的体力也所剩不多，利用实力给予其一套连招即可。



全称号收集指南

注1: 本称号列表中给出的资料以美版为准, 玩日版的朋友请自行根据序号对照获得方法。

注2: 序号 87 ~ 157 的称号只要把 SP 刷到最大值即可获得, 文中就不再说明。

序号	称号名	获得条件
001	Shinobi	进入剧情模式后自动获得。
002	Striking	使用任意角色打出 40HIT。
003	Ninjutsu	在对战中使用忍术作为最后一击。
004	Ultimate Jutsu	在对战中使用奥义作为最后一击。
005	Bond	在对战中使用援护攻击作为最后一击。
006	Fox	在觉醒状态下胜利。
007	Bare	过关时 HP 残余量为 5%。最简单的方法就是在双打模式中完成。
008	Iron-Clad	过关时 HP 残余量为 100%。
009	Overwhelmingly Victorious	20 秒内完成战斗, 在对战中把 1P 伤害调成最高即可。
010	Ramen-loving	使用鸣人完成 30 场战斗。
011	Peaceful	使用仙人模式的鸣人完成 30 场战斗。
012	Uchiha Clan	使用佐助完成 30 场战斗。
013	Taka	使用第 2 套服装的佐助完成 30 场战斗。
014	Sparkling Maiden's Heart	使用春野樱完成 30 场战斗。
015	Root	使用佐井完成 30 场战斗。
016	Taijutsu	使用小李完成 30 场战斗。
017	Byakugan	使用日向宁次完成 30 场战斗。
018	Fully-armored	使用天天完成 30 场战斗。
019	Nara Clan	使用奈良鹿丸完成 30 场战斗。
020	Akimichi Clan	使用秋道丁次完成 30 场战斗。
021	Yamanaka Clan	使用山中井野完成 30 场战斗。
022	Inuzuka Clan	使用犬冢牙完成 30 场战斗。
023	Aburame Clan	使用油女志乃完成 30 场战斗。
024	Hyuga Clan	使用日向雏田完成 30 场战斗。
025	Jinchuriki	使用我爱罗完成 30 场战斗。
026	Precious Junior Student	使用勘九郎完成 30 场战斗。
027	Older Sister	使用手鞠完成 30 场战斗。
028	Masked	使用卡卡西完成 30 场战斗。
029	First Hokage	使用大和完成 30 场战斗。
030	Hot-Blooded	使用凯完成 30 场战斗。
031	In Training	使用阿斯玛完成 30 场战斗。
032	Reanimated	使用千代婆婆完成 30 场战斗。
033	Mount Myoboku	使用自来也完成 30 场战斗。
034	Fifth Hokage	使用纲手完成 30 场战斗。
035	Seeker	使用大蛇丸完成 30 场战斗。
036	Subordinate	使用药师兜完成 30 场战斗。
037	Little Brother	使用鬼灯水月完成 30 场战斗。
038	The Curse Mark	使用重吾完成 30 场战斗。
039	Clumsy	使用香磷完成 30 场战斗。
040	Older Brother	使用宇智波鼬完成 30 场战斗。
041	Renegade	使用鬼蛟完成 30 场战斗。
042	Upperclassman	使用迪达拉完成 30 场战斗。
043	Human Puppet	使用蝎完成 30 场战斗。
044	Way of Jashin	使用飞段完成 30 场战斗。
045	Human Wallet	使用角都完成 30 场战斗。
046	Strongest	使用宇智波斑完成 30 场战斗。
047	Beautiful	使用小南完成 30 场战斗。
048	The Real	使用佩恩完成 30 场战斗。
049	Punster	使用奇拉比完成 30 场战斗。
050	The Fourth Hokage	使用波风皆人完成 30 场战斗。
051	The Main Character	通过序章。
052	The warring tribe's	通过第五章。
053	Novelist	通过第六章。
054	One Who Walks The Way Of The Ninja	通关。
055	Eight Tails Hunter	完成隐藏关。
056	A fresh new ninja	在故事模式中完成 10 个挑战任务。
057	A hardworking ninja to the core	回收故事模式中的所有珍珠。
058	One Who Overcomes Darkness	完成所有诅咒人偶的相关任务。
059	Once who excels in everything	完成全部分支任务。
060	Full Marks For Friendship	完成所有角色的友好事件。
061	Well-off	使用 10 万游戏币。
062	Rich	使用 50 万游戏币。
063	Very rich	使用 100 万游戏币。
064	Part-timer	在商店开启购买菜单 30 次。
065	Poster Girl	在商店开启购买菜单 60 次。
066	Store Manager	在商店开启购买菜单 100 次。
067	Directly-controlled	解开所有剧情战斗的隐藏奖励, 通关后利用天之卷轴挑战之前的战斗时会出现附加条件, 全部达成后解开。
068	Medical	使用 10 次便当。
069	Capricious	获得一张抽奖券, 拜石像后在幸运状态中撞倒商店门口的宣传架, 有一定几率获得。

序号	称号名	获得条件
070	Earnest	收集 30 个空罐, 不在幸运状态中撞倒商店门口的宣传架, 有一定几率获得。
071	Sly	收集 30 个弹珠, 不在幸运状态中撞倒商店门口的宣传架, 有一定几率获得。
072	The Hidden Village's	获得火影装鸣人。
073	Second Hokage	购买二代目火影的卡片。
074	Third Hokage	在火影办公室观看所有剧情录像。
075	Student	观看所有奥义的录像。
076	Mid-Mission	利用天之卷轴挑战之前的所有战斗。
077	Trusty	收集全部信鸽, 一共 10 只。
078	Naive	调查 50 次蘑菇。
079	Discreet	使用 20 个传送卷轴。
080	Certainly Victorious	取得 10 场在线对战的胜利。
081	Explosively Advancing	取得 20 场在线对战的胜利。
082	Dojo Breaker	取得 30 场在线对战的胜利。
083	One's Own Ruler	取得 40 场在线对战的胜利。
084	Omnipotent	取得 50 场在线对战的胜利。
085	Underdog	输掉 10 场在线对战。
086	Survivor	输掉 20 场在线对战。

成就、奖杯说明

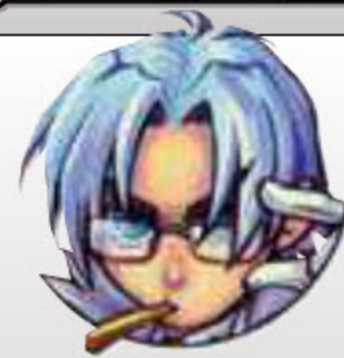
项目名	获得条件	成就点数	奖杯种类
Clear Prologue	完成序章	5G	铜杯
Clear Chapter One	完成第一章	5G	铜杯
Clear Chapter Two	完成第二章	5G	铜杯
Clear Chapter Three	完成第三章	5G	铜杯
Clear Chapter Four	完成第四章	5G	铜杯
Clear Chapter Five	完成第五章	5G	铜杯
Clear Chapter Six	完成第六章	5G	铜杯
Clear Final Chapter	通关游戏	10G	铜杯
Clear Fragment	完成断章	10G	银杯
Naruto's Friends	开启任意一名角色	5G	铜杯
Naruto's Teachers	可以使用卡卡西、大和、凯、阿斯玛	5G	铜杯
Sand Village Friends	可以使用我爱罗、勘九郎、手鞠、千代婆婆	5G	铜杯
The Legendary Sannin	可以使用自来也、纲手、大蛇丸	5G	铜杯
Stealthy Akatsuki	可以使用晓的全部成员	5G	铜杯
Hebi on the Move	可以使用佐助、水月、香磷、重吾	5G	铜杯
Assassin from Tekken 6	可以使用拉斯	10G	铜杯
All ninja assemble!	可以使用全部角色	30G	银杯
Bell-Stealing Expert	序章鸣人和卡卡西的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
Village Guardian	第一章我爱罗和迪达拉的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
At the mercy of Puppet Jutsu	第一章小樱和蝎的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
Unstoppable Rampage	第二章鸣人和大蛇丸的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
Difference in Growth	第二章鸣人和佐助的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
Fourth Hokage's Back	第三章鸣人和角都的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
Overflowing Hatred	第五章佐助和鼬的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
Overwhelming Sage	第六章自来也和佩恩的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
Vision of a New Wind	第七章鸣人和六道佩恩的战斗中获得 S 评价	20G	铜杯
The Unknowable Moment	在所有 BOSS 战中开启隐藏影像	100G	银杯
Cursed dolls exterminated!	收集所有诅咒人偶	10G	铜杯
Oink!!	收集所有珍珠, 一共 30 个	10G	铜杯
Trial accomplished!	完成纲手的 10 个挑战任务	10G	铜杯
Request Master	完成所有任务, 菜单中有全任务列表, 对照进行	10G	铜杯
Ninja of Letters	回复所有信件, 每个角色有 4 封信	10G	铜杯
All Friends Here!	完成所有角色的友好事件	10G	铜杯
Conquered all events!	完成所有事件	50G	金杯
Nothing escapes you	在地上拾取 500 个素材	20G	铜杯
Wealth to move nations!	所持金钱达到 999999	30G	铜杯
Point Tycoon	SP 达到 999999	30G	铜杯
I Love Ninja Tools!	取得所有战斗用道具, 利用素材合成即可	50G	铜杯
General Store Booming!	购买万代店的所有商品	50G	铜杯
The First Edit	编辑一次卡片	5G	铜杯
Card Collector	取得所有卡片, 一共 200 张, 除了在卡片商店购买外, 部分卡片需要完成分支任务才能获得	50G	金杯
Also Known As	取得 50 个称号	20G	银杯
Which name shall I use?	取得全部称号, 一共 157 个	60G	金杯
Message Ninja shocked!	获得所有信鸽, 一共 10 只	10G	铜杯
Review Complete!	看过所有的回忆录像	20G	铜杯
Story Assembler	收集路上所有的剧情卷轴即可	30G	铜杯
Thanks for all your time!	游戏时间超过 30 小时	20G	铜杯
On the Path to Ninja!	在网络对战中获得一次胜利	30G	铜杯
Dextrous Ninja	在网络对战中获得十次胜利	60G	铜杯
A perfect Storm Master	解锁全部成就、奖杯	0G	白金

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

投稿邮箱 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!



最近刚抽出空来把《恶魔城》通关，感触颇多啊。其实我也不是什么系列真饭，也没有抱着必入、必首发、必限定的心态，不过日版发售之时我还是会考虑一下的。另外关于对游戏的种种评价可谓意见不一，毕竟本次的《恶魔城》是外包，或多或少总有和玩家心里的老印象产生冲突，就好比我和雷电就是两大对立极端。不过实事求是，如果上期我写黄金眼的话，说不定我会直接给9分了。其实最近也在琢磨着是否写个编辑视点，原因还是对“《恶魔城》系列”的变迁有那么点兴趣吧。另外关于《MPH3》的试玩版，我表示非常淡定，每次抬头都见到他们玩得热火朝天。不过无论洛克、雷电与九兵卫如何引诱，我是绝对不会跳这个坑的……

实用技术

游戏进行时

量子论

原名 Quantum Theory
机种 多机种 类型 动作射击

Tecmo 版《战争机器》来袭

久违的 Tecmo 终于回来了! 这次 Tecmo 带来的是让大家期待许久的《量子论》，游戏的风格非常像《战争机器》，不过加入了 Tecmo 游戏中必不可少的美女角色，游戏的素质究竟如何就让我们来玩玩试试吧。



LezardSnake

系统简介

基础系统：游戏的基础系统十分简单，玩过《战争机器》的玩家一定可以轻松上手。游戏中的大部分场景都可以用来当掩体，只要到一定范围后按 A / X 主角会自动躲在掩体后面，在掩体后面攻击敌人是游戏最基本的攻击方式。躲在掩体后除了可以瞄准射击外还可以直接按射击键盲射。另外游戏中并没有扔手雷的设定，不过有类似手雷的枪可以用，除了主角的默认武器外玩家还可以随身携带两把其它武器，虽然游戏中的武器长比较奇特，不过分类都比较普通，机

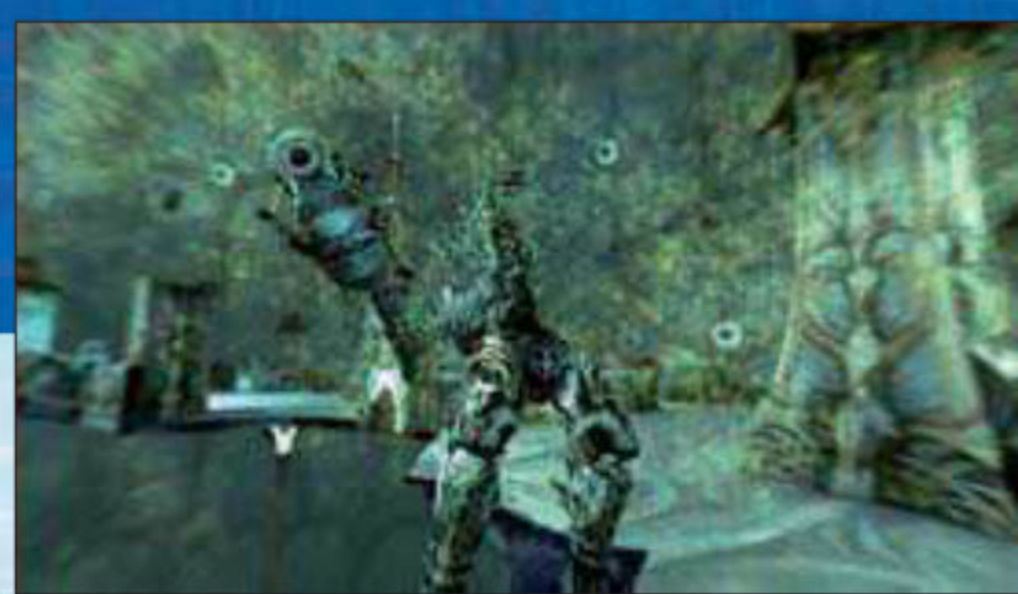
枪、霰弹枪和狙击枪等一应俱全，其中机枪子弹较多是平时用的较多的武器，狙击枪对杂兵一击毙命，不过弹数较少，霰弹枪则由于射程实在太短不是很好用，火箭筒类的武器数量很少不过威力不错，主角的默认武器威力不错，并且每枪都可以将敌人硬直，是很实用的武器。除了手持的武器外战斗中还有一些



炮台之类的武器可以操作。

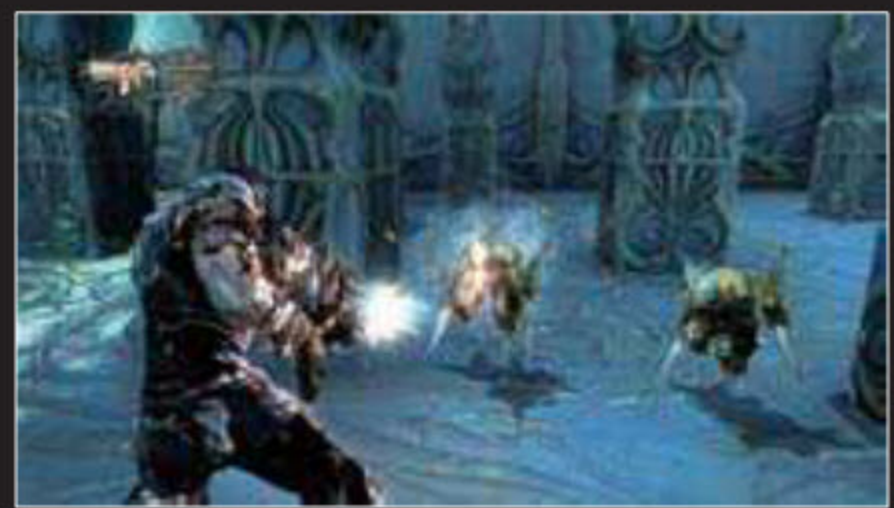
连携攻击：本作的特色系统就是女主角加入后可以使用的连携攻击了，当有画面右下角的槽变为蓝色后即能使用，每使用一次后槽变空，随时间自动回复至满后即可再次使用。连携攻击有两种方式，一种是当按住连携攻击键后即出现准星可以瞄准，松开按键后同伴即会飞出攻击，如果正好瞄住敌人的话同伴会出现有特写镜头的近身攻击，如果瞄准高空的话同伴飞出后则会使用高空的扫射攻击，该种攻击方式攻击距离较远，威力也不错，不过要小心高难度下别把同伴往人堆

里扔；另一种方式为近身攻击时发动，当槽蓄满后控制主角按下 X / □ 键的近身攻击打到敌人以后蓝色的槽会变为粉色，此时会有一个不断缩小的圈出现，当此圈与粉色槽重合后瞬间按 X / □ 或者 Y / △ 即可发动连携攻击，女主角攻击后槽会再次变为粉色，用同样的方式还可以让男主角在攻击一次，中间随着按键组合的不同人物的招式动作也会不同，该种连携方式十分好用攻击力非常可观，在人堆中发动有非常好的效果，不过高难度下用起来就需要多加小心了。



心得分享

① 作为射击游戏必不可少的设定就是“爆头”，本作的“爆头”比较有意思，用狙击枪“爆头”的话可以将杂兵一击必杀，用其



他武器虽然不会一击死但是会增加伤害，并且当最后一枪打到头上时还会出现慢镜头的特写画面，十分爽快。主角的默认武器可以将敌人硬直所以是十分好用的“爆头”利器，射速快精度高的机枪也是不错的选择。

② 游戏难度不算很高，有一定射击基础的玩家可以一上来就选择 HARD 难度。游戏中虽然被敌人几枪

就会打到画面发红，但是其实发红后主角依然生命力顽强，在普通难度下大部分战斗面对面硬冲都没有问题，画面开始变红后也能接下几个榴弹和无数子弹，HARD 难度也只要注意利用掩体就好。

③ 游戏中有一项收集要素需要玩家完成，在关卡中击破空中飘浮的绿色球体即可解开一个收集，解开后可以打开菜单查看对应的一条游戏背景剧情，一共有 50 个。这些球大多隐藏在平常不让人注意的



地方，需要多多寻找，也可以借助菜单里的剧情编号来知道自己错过的球大概在什么位置，不过有些球是在不断移动的场景中出现的，很不好瞄准，只能多试几次记住位置来取得。

怪物猎人 携带版 3rd

原名 モンスターハンターポータル 3rd
机种 PSP 类型 动作

狩猎即将解禁!

随着《MPH3》发售日的临近, Capcom 也放出了该作的试玩。虽然只有两个任务, 但除了狩猎笛、统炮和弓箭以外的武器已经都可以使用了, 相信不少老猎人单单这试玩就可以玩上近十个小时了吧。



LezardSnake

武器使用心得分享

■片手剑

作为最灵活的武器之一, 片手剑最大的优势依然是拔刀状态下使用道具, 操作为按 R 防御的时候按 □。片手剑的默认道具中有两个大爆弹, 可以在第一次使用闪光弹的时候先放两个大爆弹 G 引爆后再放两个大爆弹引爆, 时间足够。片手剑的基础连招推荐以 △ + ○ 或者推摇杆拔刀的跳跃斩随后接 △ 攻击在接 ○ 攻击, 推摇杆使用 ○ 攻击可以变化为打击属性的盾攻击。由于片手剑的特性我们在大多数时间内都不会收刀, 冰碎龙的龙车虽

然速度快, 但是有明显的准备动作并且攻击范围也一般, 看准时机一个翻滚就可以躲过, 随后立刻用跳跃斩起手接一套连击, 注意不要贪刀, 怪物一回头就赶紧准备回避。大雪球和发怒后的连续龙车都不要随意进行回避, 等其出招后在选择回避的方向即可。使用片手剑的重点就是走位要灵活, 15 分钟就能搞定冰碎龙。



■双刀

双刀可谓本作改变最大的武器之一, 默认道具中只有一个强走药并且武器为冰, 所以面对冰碎龙时显得不是特别给力, 出门后第一个区域的两只食草龙可以用来攒一些鬼人槽。双刀的基础打法基本和片手相同, 都是追求灵活的走位和注意不要在连击中

贪刀, 由于本作鬼人槽攒满后双刀的普通攻击速度非常快完全可以代替鬼人斩, 而鬼人斩发动后又不能取消, 所以不要迷信鬼人斩, 普通攻击会更加灵活和实用。发动鬼人化时一定不要将耐力槽废光了, 至少留一个翻滚的量很重要, 将怪物打倒后再使用连续的鬼人斩, 推荐带两只近战猫, 可以麻痹冰碎龙一次。

■太刀

太刀作为人气最高的武器之一最大的变化就是大回旋斩了, 出门后第一件事依然是用食草龙攒满气槽, 用大龙攒满炼气槽后算好距离用大回旋斩攻击一下小龙可以攒到白色气槽。与冰碎龙的战斗依然以大爆弹作为开局, 太刀自带的大爆弹也可以一用, 太刀对付冰碎龙最重要的一点就是一定不要砍中冰碎龙的头部,

不然弹刀后冰碎龙必然龙车而且只能眼看着被撞, 同时不要急于提成气槽等级, 可利用闪光和陷阱来提升。最好的时机还是在龙倒地之后, 龙车后的硬直也可以利用 R + △ + ○ 的迅速拔刀气灭斩来用出大回旋斩, △ + ○ 后撤斩要灵活利用, 本作可以选择后撤的方向, 就这一下后撤有时会比翻滚来的实用的多。太刀可以说最容易在十分钟之内解决冰碎龙的武器。

■轻弩

轻弩最大的变化就是加入射击时的侧移回避, 和斩击斧的回避相同, 轻弩的侧移也很强力, 让轻弩使用起来更加灵活和安全。用轻弩打冰碎龙比较容易,

先用毒弹让其中毒后再用火焰弹拉远距离猛攻, 只要不贪并且保持适当的距离可以完虐怪物, 轻弩有很多辅助弹, 如果能和朋友一起联机的话那么轻弩的威力就能大大的发挥了, 三发扩散弹是轻弩的杀手锏。

■大剑

大剑最大的改变就在纵斩的蓄力上, 一直按住的话是不会发动三段蓄力的, 只要当看到身上冒出紫光后的瞬间松手才可以发动三段蓄力。本作新加的拍击和大蓄力斩都是很有用的招式, 轻点 △ 拔刀纵斩——拍击——纵斩的攻击方式从攻击力到速度上都很优秀, 怪物倒地后用纵斩或者 SELECT 键的脚踢接拍击后还可以接大蓄力斩, 配合自带的怪力之种可

以爆发很恐怖的攻击力, 而且蓄力斩即使攻击冰碎龙头部也是不会被弹刀的, 需要注意的大蓄力斩虽然按住也会发动三段蓄力, 但是在身上冒出紫光时松手可以缩短三蓄的时间。大剑的防御在紧急时刻比翻滚要好使, 即使是龙车也是可以防住的。大剑的基本思路就是平时用拔刀纵斩磨血, 出小硬直后一段或二段蓄力纵斩接拍击看情况回避或继续攻击, 出现大硬直后三段蓄力接拍击接三段蓄力, 所有攻击都要用翻滚来取消硬直。

■大锤

在冰碎龙面前大锤可以说是惟一能打掉头壳的武器了, 三段蓄力和三连击的最后一擦都不会被弹刀, 本作大锤可以在各种攻击中互连, 使得大锤的攻击输出更加稳定, 大锤自带一个强走药, 要充分利用。蓄力攻击方面不推荐使用回旋攻击, 蓄力打头依然

是主要思路, 用三连击在胸部附近攻击是平常磨血的好方法, 蓄力前两段的攻击都会有一定的前移, 可以用来接续三连击。○攻击的横拍和大剑的拍击类似, 攻击不高但是速度很快而且可以接续三连击, 是不错的连击起始技。大锤打冰碎龙可以说比较容易, 不过时间上较为紧迫, 大概 15 分钟左右才能完成任务。

■长枪

长枪可以说是实力明显上升的武器, 对付冰碎龙可谓十分轻松, 超高的防御能力可以抵挡住冰碎龙的一切攻击, 新加入的防御前进可以在不收刀的情况下快速突进, 对于弱点在腹部的冰碎龙来说长枪的攻击可谓刀刀入肉, 新加入的防御反击也十分有效, 尤其是轻

点 R + ○ 防御反击在两下 ○ 或 △ 的普通后使用实现无限循环的攻击连击可以对冰碎龙造成稳定输出的高伤害, 即使冰碎龙中途攻击我们也可以按住 R + ○ 进行蓄力的防御反击, 攻击力不俗而且还不会被弹刀。在冰碎龙倒地后对着腹部使用冲刺攻击也是不错的输出方式, 本作可以在拔刀状态下直接按 SELECT 出冲刺攻击。

■斩击斧

作为本作的新武器, 斩击斧可谓实力不俗, 攻击速度比太刀还快, 而攻击力又要高于太刀, 剑状态下可以使用属性攻击并且不会被弹刀, 属性释放攻击也是不错的辅助手段。斩击斧在攻击中可以随意切换两种模式, 斧状态下前冲攻击案 R 可切换至剑而剑模式下按 ○ 横斩按 R 可切换至斧模式。斩击斧的回避能力

可谓强到掉渣, 在进行攻击时按左右的回避不再是翻滚而是侧移, 侧移速度快、距离远, 轻轻一跳即可躲过冰碎龙的大多数攻击, 不过要注意的是斧状态下 △ + ○ 的撩斩不能使用侧移取消。在面对冰碎龙时以斧模式主攻, 配合剑模式属性攻击另起中毒, 在将冰碎龙打倒后用撩斩后的乱舞攻击或者属性释放可以造成大伤害, 只要稍加注意回避用斩击斧对付冰碎龙十分轻松。

Kirby's Epic Yarn

文 八重樱 美编 木仙

通关时间：流程通关时间约为 8 小时左右。

星之卡比 毛线史诗	Nintendo	动作
毛糸のカービィ		日版
2010年10月14日	1~2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《星之卡比 毛线史诗》当之无愧是今年最具创意的游戏，只要玩上十分钟，就会让你彻底沉迷无法再次放下手柄。游戏整体都洋溢着一种软绵绵的治愈感，不知不觉间，连玩家的心情也会随之放松愉悦起来。和可爱的卡比一起在毛线的世界中冒险吧，你会发现，原来获得快乐就是如此的简单。

基本操作

本作大多数时候都不需要使用到体感，因此在进行游戏时需要将控制器横置，模仿经典手柄用十字键控制卡比的运动方向（连按两次方向键，卡比会变成小汽车快速前进）。按①进攻，按②跳跃。卡比的进攻有两种方式，轻按一下①是将前方的毛线敌人抽散，也可以用来开启小机关和揭开贴布获得道具；长按①时可以将敌人卷成一团毛线，将这团毛线丢出去砸中敌人的话能获得少量水晶碎片，另外还可以用它来破坏一些实心的立方体。

除了清理敌人打通关卡外，收集沿途出现的水晶碎片也是游戏的目的之一。这些水晶碎片相当于货币，可以用来在初始地图的商店中购买壁纸、家具等道具。虽然本作没有 GAME OVER 这一设定，但当卡比受到伤害时它就会掉出近一半的碎片，此时如果能将这些掉落的碎片吃回去就可避免损失，不过碎片会在短短几秒内就消失掉，所以速度非常关键。通关时会根据卡比所携带的碎片数量给予等级评价。

变身能力

在关卡中取得“变身铃铛”之后，卡比就会变成各种不同的造型。每种造型都有特殊的能力，有些造型还对应体感。变身能力的加入令游戏的趣味度大大增加，游戏中总共有十种变身模式，下面将一一加以介绍。

大机器人	卡比坐进巨大圆形机器人中，可发射导弹对前方敌人造成重创，导弹的发射角度需转动手柄调节。
消防车	喷射水柱熄灭烈火，水柱的喷射角度需转动手柄调节。
U.F.O	变成U.F.O后卡比会漂浮在空中，可以按住②键将周围的敌人吸进肚中，攒满能量后按①释放，能瞬间清空画面上的敌人，并且能破坏实心立方体。
海豚	在有水的场景中才会出现的变身能力，按住①键可在水中加速前进，还能衔住球体投入筐中。
鼯鼠	可以用强力的前爪挖开棉絮，发现新通路。
火箭	变成火箭后，游戏画面会变化成纵版射击游戏的样式，会让红白机玩家找回当年勇战《小蜜蜂》时的乐趣。
冲浪企鹅	变成冲浪企鹅后，①键为旋转（可攻击敌人），成功后会小幅跃起，②为普通跳跃。另外，该模式下还可以吃到一种翅膀图案的道具，按①键能实现二段跳。
蒸汽火车	这是比较麻烦的一种变身，需要用控制器在屏幕上画出轨道控制卡比前进。
沙滩车	能在沙漠地带快速前进，和对手进行赛车比赛。
流星	搭乘《星之卡比》中的星之船，游戏画面会变化成横版射击游戏的样式。

卡比

卡比被吸进了大坏蛋阿米波·阿莫雷的袜子里，来到了由毛线和布片组成的世界，就连它自己的身体也变成了毛线！为了拯救世界，卡比和弗拉夫王子一起展开了冒险。

关卡总括

本作共有 8 张地图，依次为教学模式（キルトのまち）→草原大陆（グラスランド）→炙热大陆（ホットランド）→幻想大陆（ファンタジーランド）→水之大陆（ウォーターランド）→雪之大陆（スノーランド）→宇宙大陆（スペースランド）→噗噗大陆。除教学模式外，其余 7 张地图都各有 7 个关卡，按照流程顺序，在打完 4 场杂兵战后会迎来 BOSS 战。如果 BOSS 战取得的水晶碎片数量能超过金牌上限，就可获得开启第 6 个关卡的道具，打通第 6 个关卡可获得开启第 7 个关卡的道具。

所有杂兵战都可以拿到 2 件家具和 1 张音乐唱片，家具可以用来装饰卡比房间，唱片

也可以在收藏品房间中聆听。随着游戏流程的一步一步推进，这些道具的取得方法也会逐渐变得越来越困难，有些甚至隐藏在极为不易被发现的角落里。好在所有的关卡在开启之后都可以反复挑战，多尝试走一些危险的路、不要害怕损失水晶，收集齐道具并不成问题。

关卡尽头会有一个旋转宾果机，让卡比拉动中央的铃铛就算通关了。这个设定有点类似于《马里奥兄弟》的踩旗杆，旋转宾果的转盘被划分为三块，三个区域内的星星由少到多，待转盘停止转动时指针指向哪一块区域，玩家就可获得相应的水晶碎片奖励。要让指针恰好指在星星最多的区域，就需要提前拉动铃铛，这个时机还需玩家多多练习来掌握。

迷你游戏

迷你游戏可在卡比之家旁边的“クルリンのへや”中玩到，共有 5 大类。完成条件通关后将获得壁纸作为报酬。

捉迷藏（かくれんぼ）	在规定时间内找到所有居民。
收集碎片（ピースあつめ）	在规定时间内收集到一定数量的水晶碎片。
运输（おでかけ）	在规定时间内把居民变形成为毛线运输到指定位置。
修行（しゅぎょう）	在规定时间内消灭指定数量的敌人。
狂骚（きょうそう）	和居民赛跑。

BOSS 详解

BOSS 4: イカスタコス

BOSS 有两个形态,第一形态时,它会一直呆在画面右侧不动,左侧则不断漂出一些小触手。玩家需要一边躲开触手的攻击,一边抓住 BOSS 头顶垂下来的纽扣,不断把三角部分的毛线扯下来。完全扯掉后 BOSS 会恼羞成怒,喷吐墨汁后躲入壶中,随后卡比的四周会出现 3 条触手,数秒后这些触手会交叉攻击,因此要在触手停止运动的片刻逃出包围。

接下来四个壶口出现总计 8 只小章鱼,卷起其中一只,砸向随后出现在壶口的 BOSS,趁它气绝时勾住纽扣追加攻击。反复两次取胜。

弗拉夫



来自毛线王国的王子,他和卡比一起寻找能把各个散落世界连接到一起的“魔法毛线”,并最终让世界恢复了原貌。

BOSS 1: トドワン

トドワン是一条会喷火的大龙,它的进攻方式非常单调,首先会扇动翅膀把卡比吹到版边,然后将舌头变成箭头的形状直直向卡比刺来,跳起就能躲开。第一次攻击结束后它会累得把舌头垂下来,冲过去勾住舌头顶端的纽扣,就可以打下 300 点的水晶碎片。然后トドワン会从下方钻出,钻出前水面会有波动,注意躲开最大的波浪就能避免受伤。接下来トドワン会连续吐出三个火球,卡比可以抓住火球反丢给トドワン,亦可以直接跳过,三个火球结束后,トドワン会重复做出吐舌动作,按照之前的方法继续把水晶打下。如此反复 3 次就能把它打倒了。注意,如果需要拿到开启第 6 个关卡的道具,就必须用火球砸トドワン,否则是吃不够所需的水晶碎片的。

BOSS 2: フェニクロウ

首先フェニクロウ会吐出 2 只小鸟攻击卡比,将小鸟打回去后能令フェニクロウ身上的火焰消失片刻,露出胸前的纽扣弱点,抓住时机给它来一次追加攻击。受到 2 次伤害后,フェニクロウ会暂时飞走,此时地下的岩浆开始喷射,需站在高台上才能躲开。之后フェニクロウ的攻击方式除了召唤更多的小鸟外,还有从天降下大量火球和横跨版面(冲出来前版边会有红光提示)这三种。最佳攻击时机依然是它吐出小鸟的时候,反复勾住三次纽扣就能取胜。



BOSS 5: テテテだいおう

迪迪迪大王被邪恶力量控制后变成了恐怖的迪迪迪大魔王,所以卡比的目的就是要尽快破坏掉控制着迪迪迪大王的提线装置。当迪迪迪大王用锤子砸地时,可以卷起星星扔到它的身上,在它气绝倒地后踩它的背,就能把隐藏在画面上方的装置扯下来,勾住其中一颗纽扣破坏掉一条提线。

迪迪迪大王的攻击方式还有快速俯冲和释放地面冲击波两种,俯冲到地面后同样可以踩它的背攻击,释放冲击波时从空中会掉下来一些刺球,注意寻找安全的起跳位置。另外在后期,迪迪迪大王的锤子进攻频率也会加快许多,为避免被锤子砸到,建议在躲避时变成小汽车冲刺。

BOSS 6: メタナイト

攻击这个 BOSS 的方法很单一,就是不断地把他的宝剑释放出来的月牙形剑气卷住丢回去,令骑士气绝后再勾住剑柄上的纽扣追加攻击。一共需要反复四次才能取胜。每次构成伤害后,

宝剑的攻击力就会提升一个等级,剑气的颜色也会发生改变。当剑气变成红色时,骑士还会释放龙卷风,要及时跑远,否则会被卷到布满尖刺的房顶损失水晶碎片。

BOSS 3: ランプキン

这个 BOSS 会根据老虎机转出的图案而使用不同的招式,下面就一一加以说明:

1. 帽子图案: BOSS 躲进帽子中,和另外两顶一模一样的帽子一起左右移动搅乱顺序,并会不断落到卡比所在的地点,要左右移动躲开。几次之后帽子顶会出现纽扣,任选其一拉开,如果恰好是 BOSS 的话就能令它气绝;若不是,帽子下隐藏的就是陷阱。
2. 扑克牌图案: BOSS 在地面上丢出

- 一排扑克牌,卡比站在最左端然后抬起离自己最近的那张牌丢向 BOSS 即可,是最容易造成伤害的攻击类型。
3. 骷髅图案: BOSS 掏出一块布,飘到卡比上方后开始丢炸弹。卡比可以将炸弹卷起来丢回去造成伤害。
4. 绳索图案: 卡比被绑在炸弹旁,需要连续按键才能挣脱。挣脱后可攻击上方的铃铛打下大量水晶碎片,只要在炸弹爆炸前跑远即可。但这个模式下是不能攻击到 BOSS 的。

BOSS 7: 阿米波·阿莫雷

作为最终 BOSS,阿米波·阿莫雷的攻击方式相当花哨,不过对于此时的玩家来说也谈不上有什么难度了。

1. 首先阿米波会召唤出第一个 BOSS トドワン,按照之前的打法躲过三次火焰之后勾住它舌头上的纽扣就能消灭它。
2. 阿米波会降下一张幕布,把卡比困在布后面,同时他会召唤出许多纺织梭,在布上织出黄色的线。卡比可以在幕布后面踩着黄线一点点跳至左上角的窗口来到外侧。
3. 第 4 个 BOSS イカスタコス登场,同メタナイト一样,只用攻击到它一次即可。
4. 重复第 2 个阶段,这次的窗口在右上角。
5. 与阿米波直接交手,进攻方式仍然是卷起它召唤出的小怪把它从空中砸下来后再勾住鼻子攻击。中途会出现一种只有一只眼睛的小怪物,需要用下压才能解决掉。
6. 卡比变身成大机器人,冲着阿米波·阿莫雷狂丢炸弹,没什么难度,狂按按键即可。打过之后就通关了。

打算把世界变成自己所属物的大坏蛋,外表看起来像是由毛线编织成的,真正的本体是 2 根编织棒。

阿米波·阿莫雷



作为 SE 社在 PSP 平台上开发的一款原创游戏，虽然在前期影像的宣传下被人定位为抄袭《怪物猎人》的作品，但是实际体验后却发现本作和“《怪物猎人》系列”还是有很大区别的，无论是守护者的设定还是核心的获得都能体现出其独特的地方，此外游戏的怪物数量和任务数量都还可以叫人满意，相信在等待冬季《怪物猎人 携带版 3rd》发售的时间里这款游戏一定不会让各位玩家们寂寞的。

文 永恒的爱 & 大宇宙の岚

编 洛克 美编 NINA



LORE of ARCANA

ロード オブ アルカナ



实用技术

研究中心

系统介绍

基本操作

按键	效果
摇杆	移动
方向键	控制视角、切换锁定
□	攻击
○	确定、使用魔法
△	地图扩大、技能
×	防御
○+△	召唤兽

按键	效果
X+ 摇杆	回避
L	调整视角
L 长按	锁定
R+ 摇杆	奔跑
START	菜单
SELECT	使用道具

战斗系统

游戏采用遇敌后切换画面的方式进入战斗。如果在地图上主动攻击怪物还能获得攻击力提升的状态，相反，如果被怪物攻击开战会令防御力下降。脱离战斗的方式是走到场地边缘，然后不停往外跑，这时候会出现一条 Escape 槽，蓄满之后逃跑成功。



攻击方式

攻击手段主要有物理攻击跟魔法攻击两种。按□是普通攻击，攻击的段数受武器种类以及熟练度影响。△是使用战斗技能，技能大多数是物理攻击，也有一部分是辅助技能。可以在装备变更的菜单下选择“バトル

アーツ”更改。

○是魔法攻击，使用的前提是装备了相应的魔法卡（マジックカード），发动魔法会消耗玛娜（画面最底下的那条槽）。玛娜可以通过物理攻击回复。

核石之王	Square Enix	动作
PSP	ロード オブ アルカナ 2010年10月14日 对应周边未定	日版 5980日元

种族值 & 属性值

种族一共有：兽族、神族、魔族、海族、不死族 5 种。武器种族值越高，普通攻击对该种族的怪物造成的伤害越高。

魔法属性一共有炎、雷、暗、光

四种，每把武器也都有 4 个属性所对应的属性值。属性值只会在使用魔法的时候才会发挥作用。属性值越高，使用该属性的魔法威力越强。

召唤兽

击败了アルカナ BOSS 之后，利用其核石能够在武器商店生产出各它们的召唤兽卡（Ultimate Card）。发动召唤兽必须等最底下的玛娜槽满的时候才能使用，并且发动后会消耗光全部玛娜。



防御 & 回避 & 受身

三个动作都依靠 × 键来实现。其中，回避动作会消耗一定的 PLS（气力），但是整个回避过程都有无敌时间。受身类似于回避，受到吹飞攻击的时候连按 × 能够使用受身，同样有无敌时间，因为战斗中角色倒地是没有无敌时间的，所以受身技巧必须熟练掌握。

防御在受到了敌人攻击之后才会消耗 PLS，大斧、大剑习得了反击技能后，在受到攻击的一瞬间按下 × 能够发动紧急防御，紧急防御不仅能不消耗 PLS 完全防住任何物理攻击，还能对某些怪物造成长时间硬直。另外，紧急防御成功后再按一次 × 便能使出高威力的反击攻击。

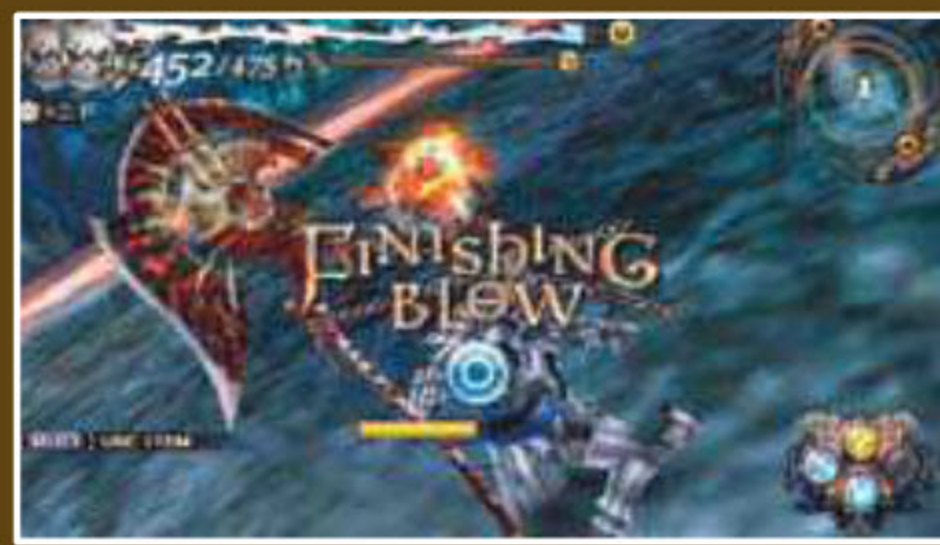
终结技 & 特殊演出画面

锁定杂兵的时候如果发现画面倾斜，则表明该敌人已经进入濒死状态。维持锁定状态继续攻击会出现提示发动终结技，角色便会华丽地将敌人击杀。

特殊演出画面（简称“CS”），只有BOSS战中才会出现。正常情况下BOSS战里面会出现两次特殊演出画面（CCS跟FCS）。CCS发动条件跟杂兵的终结技完全一样，锁定画面倾斜状态继续攻击直到出现提示。CCS要求玩家连打O键，令画面的蓝色槽充满，结束后会根据蓝色槽的量对BOSS造成伤害，同时还会影响掉落道具的数量。

另外一种特殊演出画面（FCS）

是BOSS的终结技，在BOSS战的最后会自动进入。FCS要求玩家输入OTE指令，每一个BOSS的OTE指令都是固定的（红莲霸者的OTE中有三个随机）。OTE必须全部输入正确才能消灭BOSS，如果输入错误会上遭到BOSS的反击，虽然不会扣血，但是BOSS会恢复少量HP。这时候只能继续攻击直到下一次发动FCS。



核心的获取

核心（コア）是用来打造武器装备的关键素材，机会所有敌人都有对应的核心。每次跟アルカナ的战斗结



束都会进行献祭，献祭成功便能获得该アルカナ的核心。而杂兵的核心则需要活性化区域内将其击倒才能获得，任务进行的时候会随机出现“核心活性化”的提示，这时候右上角地图上有一个区域变成红色，只要在活性化时间内在该区域将杂兵击败，战斗结束之后就会对该怪物的残骸献祭，成功便能获得杂兵的核心。

结束清算

每次战斗结束之后会清算这场战斗中获得的经验值、武器熟练度、魔法熟练度。经验值根据击败的怪物数量以及种类而获得，武器熟练度以

及魔法熟练度则根据普通攻击或魔法攻击的次数而获得。另外，战斗中捡到的道具同样要在最后清算才会放进玩家角色的口袋。

游戏进行方式

游戏是采用不断完成普通任务触发アルカナ任务的形式进行，在正篇里我们需要击破圣堂内8颗巨大核石其中的5颗所对应的アルカナBOSS，游戏整体的剧情少之又少且连贯性不大，而留给我们体验的只有那一个又一个的任务，每个任务的进行方式大致相同，玩家需要先击破对应房间内的“守护者”（头上有钥匙的敌人）才可以见到BOSS，而这些

守护者乃至BOSS级怪物的位置可以通过使用药品“サーチアイドリンク”或装备“サーチアイ”这个ORB来锁定，后期地图内存在不止一名的守护者，这很考验玩家对时间的掌握，游戏共分为11个章节，只要玩家按照游戏内任务的编号逐一完成就可以解锁新任务和追加アルカナ任务，这里就不累述每个任务了，后面会对任务中的难点怪物做进一步讲解。

难点怪物战法指南

相信很多玩家都会因为第一次碰到新怪物而白白浪费很多回复药，也许会因为某个怪物卡住而放弃游戏，下面就针对游戏中一些难点怪物进行一下招数汇总以及打法介绍，希望可以帮助玩家摆脱被虐的困境，一起携手去虐杀那些怪兽吧！

TIPS1

DLC 配信第一弾 10月14日发布，包含任务『ファミ通編集部を救え！』和『霧に潜む貴公子』。

普通 BOSS

麒麟

麒麟虽然攻击是雷属性，但是并没有麻痹效果，这点比建御雷好得多，攻击方式如下：

1. 角撞击，会令我方进入变小状态，消灭雷球即可恢复，此时麒麟进入短时间硬直状态，是攻击的好时机；
2. 身体周围的落雷攻击，一共5道，当麒麟抬头的时候就要进行防御才可化解，身边没有判定；
3. Z字冲刺，该技能分为3段，威胁不大，只需要注意结束动作常常带有带电冲撞，不追的很紧即可；
4. 带电冲撞，该技能追向性不强，利用翻滚可以轻松躲开。



进攻的时候尽量不要让它的角打中，不然变小状态很难打到麒麟身边的雷球，虽然麒麟比建御雷灵活的多，不过它血量不多还是比较好对付的。

グリフォン / グリフォンネメシス



混成兽及其亚种怪物的特点就是攻击时机不多，经常在空中盘旋，亚种比普通种的攻击速度要快很多，这类怪的攻击方式有：

1. 发射羽毛，向方扇形区域发射3片羽毛，看准时机用翻滚可以回避；
2. 冲刺攻击，该技能附带破坏回复道具效果，由于是直线所以向两侧翻滚即可；
3. 后空翻，伤害比较大好在出招有前置动作，看到动作选择防御就可轻松化解；
4. 旋转翅膀起飞，当敌人HP不多时高飞后增加的一个动作，经常连在后空翻后使用，不逼得太近就不会中。

主要战法是利用敌人冲刺攻击后的硬直对尾巴进行攻击。

ドラゴンゾンビ / ドラゴンゾンビヘディ

这家伙虽然体型大，但是攻击性能却很差，它的攻击方式有：

1. 远程火球攻击，基本没威胁，轻轻一滚就能躲过，亚种尸龙的火焰等级要高一些；
2. 扫尾，普通尸龙判定点在右侧和双翼，攻击的时候可以站在尸龙左侧，亚种会向左侧进行2段扫尾，注意看其前置动作即可判断；
3. 砸压，准备动作为身体紧缩且时间长，利用后跳可以轻松躲掉；
4. 龙车，追向性很理想，如果玩家处于尸龙左侧一般是不会命中的。

作战时只要掌握住节奏，利用BOSS每次攻击动作后的硬直进行输出且不要贪刀就可以做到轻松无伤。



スカルドラゴン / ヘルスカルドラゴン

敌人的体型较大，普通和亚种的攻击方式没有任何区别，其攻击方式主要有以下5种：

1. 毒烟，从身体要害部位喷出毒烟给予近身攻击身体的玩家持续性伤害并进入中毒状态，击晕骨龙可以令毒烟消失；
2. 扫尾，左右都有可能且范围巨大，玩家看见其准备摆尾的时候可以观察其头部面向哪边，面向的一边为安全区，如果没信心可选择防御来确保万无一失；
3. 头部向前方的2连击砸击地面，只要砍头时不贪刀基本就不会被命中，毒烟消失状态下砸头两次后也会追加跳跃下压攻击；
4. 头部喷出毒烟，可以防御住且不会中毒；
5. 龙车，骨龙龙车没有追向性且使用频率很低，一般不难回避。



攻击时主要方针就是攻击头部积蓄眩晕，这样才能更有效的对其弱点部位进行攻击，方便战斗。

サキュバススレイブ

姑且算是 BOSS 级的怪物吧，攻击方式实在是少的可怜，主要有：

1. 魅惑，这是这个游戏里唯一会这个异常状态的怪物，中了之后右下角按键盘随机颠倒顺序，只要适应了也没啥威胁；
2. 旋转攻击，会对近身的敌人进行攻击，伤害不高；

注意这个敌人最大的特点就是战斗一定时间后就会逃跑，由于 HP 不多所以尽量无视场地内的怪物直接击杀之。

シスタニクシ-/ニクシ-

魔法攻击很强的敌人，主要攻击手段有 2 种：

1. 旋转攻击，这个准备动作很明显，及时防御就没有威胁；
2. 连续火焰魔法，该技能伤害高且没有硬直，攻击次数 4~8 次，一定要及时回避，不然很可能被屈死。

打这个怪物的时候最好的办法就是近身攻击，因为这样她就不会使用魔法了，可以很轻松推倒。

リッチ/クレイジ-リッチ

名副其实的死神，普通和亚种的攻击方式相同，其攻击方式主要分为 4 种：

1. 瞬移之后用镰刀发射冲击波，这招威胁不大，放开锁定看准方向进行回避即可；
2. 多段突进的威力很高，可以向两侧回避并追过去追击其收招硬直；
3. 空中波刃攻击，同冲击波而且更好回避；
4. 瞬移 4 连斩，死神在地图消失后我们应立刻进行回避动作，这样即可躲开此技能了。

攻击死神的实际可以在多段突进和回避 4 连斩后，此时敌人的镰刀会插在地里硬直较大，其他时候还是不要贸然进攻为妙。

スビカ

像女武神一般存在的敌人，战斗能力极强，其丰富的攻击手段主要有：



1. 冲刺斩，此技能分为地对空与空对地两种，方向是直线，被命中后会进入破防状态，看准向两侧翻滚即可；
2. 空中投掷武器，这个武器可能像龙骑士那样打回去，只能乖乖的躲掉；
3. 爆炸能量球，跟踪攻击且伤害不高，跑起来就很容易躲掉，如果中了破防状态是没法回避这个攻击的；
4. 旋转斩，此技能是地面的攻击技，由于伤害很低所以可以选择和其肉搏；
5. 落地斩，空中降落的一种形式，看其在空中使用时不靠近即可。

和其较量最好的攻击时机就是它在地面徘徊的时候，上去和其旋转斩对攻是很不错的选择，注意它不时会使用冲刺斩即可。

メデュ-サ

美杜莎的实力不算很强，不过其特点是可怕的异常状态，其技能主要有 4 种：

1. 突进冲击，会造成破防状态，此时 PLS 会处于被封锁状态且不能回避和防御，一定时间后才会回复；
2. 放蛇，此技能威胁不大，站在 BOSS 正前方不远处就不会被打到；
3. 高级暗魔法，具有减速效果，注意不要踩进去就行；
4. 包围身体的魔法只要不是近身贪刀就没有威胁。

攻击时尽量近身与敌人战斗，这样比较好回避突进攻击，只要适时注意敌人的近身魔法即可。



セルケト/セルケトタ-ニッシュ

蝎子作为后期的怪物伤害不低，主要攻击手段有：

1. 潜地攻击，当接近敌人时出现地面震动并随机用钳子或背壳攻击玩家，地面震动后离开所处位置即可回避；
2. 冲刺爪击，快速向玩家接近使用爪子攻击，敌人冲过来时进行防御即可；
3. 双钳连击，用双钳向对方敌人进行攻击，在结束时附加扫尾和直刺随机一种动作，看身体动作决定回避还是防御。

打蝎子时可以抓住敌人背壳攻击的硬直进行追击，利用眩晕可以将其打出地面，这样可以有效的缩短战斗时间。



木灵/トレントフィア-

出招缓慢，非常容易对付，主要有 5 种技能：

1. 风车拳，该技能准备动作不难判断，使用之后敌人会进入倒地状态，此时不攻击更待何时；
2. 重拳砸地，这招共分为两段，虽然凶狠但是在其背后没有攻击判定，可以放心攻击；
3. 跳起砸地，此技能准备动作也很明显，有足够的时间防御且攻击后硬直很大；
4. 光魔法，可以给自身攻击增加眩晕效果注意别经常被打破就可以；
5. 自我回复，利用魔法力量进行自我回复，可以打断且使用频率不高。

对战时可以抓 BOSS 每次攻击后的硬直，带上アジュダヤ召唤去打会很轻松，根本不用使用回复道具。



みずち

水灵作为 BOSS 级怪物显得很不够分量，其 HP 过于低下且攻击力不足，主要攻击方式有：

1. 潜水，水灵会进入地下并从玩家身后袭击玩家，看见水波接近后向反方向防御效果很理想；
2. 突进，此技能类似玄武的旋转攻击，反弹4次后自动停止，可以抓停止后的硬直追击；
3. 毒液，升空对前方放出3堆毒液，只要不自己去踩就行了；
4. 闪电魔法，向身体周围放射4道闪电，近身的话反而不会被命中。

攻击水灵最好的方法就是近身和其肉搏，其对近身的技能太少，这样压制我们会很占优势。



フィンヴァラ

伊达男的技能这里就不一一列出了，他使用的是片手剑且带有防反，技能和我们片手剑的技能基本相同，攻击他的时候尽量抓住其攻击后的硬直打击背后，不然被防反还是很疼的，另外将它吹飞后利用起身连续吹飞也是很好的打法，因

为他起身后第一个动作就是开启盾牌的自动防御，这时候正好被我们抓住连续吹飞他，注意其片手剑三级技能的突刺攻击就可以，作为遗迹的守护者实力还是很强的，好在HP较少。

アルカナ BOSS

※所有アルカナ BOSS 的亚种都需要使用“巨人の酒”或“神々の酒”之后才能对全体部位造成有效伤害，不然只可以对要害造成伤害，其他部位都是1，领取任务时记得携带。

炼狱炎神 - アグニ / アグニアブレイズ

游戏第一只アルカナ BOSS，难度相对较低，BOSS 的攻击方式主要分为4种：

1. 变成火球围绕场地旋转，只要跑到场地最边缘即可完全回避掉攻击，待BOSS 旋转到最外圈时可以上去追击；
2. 火焰剑，攻击范围大约270°，可以到身后攻击或选择防御；
3. 火焰上勾拳，可以向面对BOSS 的右侧进行回避，然后绕到后方进行攻击，此招BOSS 身后无判定；



4. 变成火球突进，此技能基本没有威胁，暴走后会变成2段，当第一段突进完成后会立刻向反方向继续突进，注意不要追的太紧即可。

攻击时可以瞄准右腕，当破坏掉右腕装甲后此处会变为弱点，可以有效的输出，亚种怪物火球绕场之后的砸地会出现熔岩地带，所以不能上去追击了，此外亚种还会追加一个高跳砸地的技能同样会出现熔岩地带需要注意，最后终结BOSS 时会出现アルカナ BOSS 特有的FCS系统，具体参见前面系统介绍部分，后面也不赘述了。

天孙降临 - 建御雷 / インドラ

东方传承的太古雷神，善于将敌人麻痹，战斗时要时刻注意血量，主要攻击方式有：

1. 缩小魔法，中了后需要攻击场地内的雷球来恢复原状，不然对BOSS 只有1HP 的伤害，恢复原状后BOSS 会进入短时间的眩晕，这时是破坏它轮盘的好时机，也可以在其使用此技能时看准时机回避，这样BOSS 会立即进入眩晕状态；
2. 二段斩，看准时机向侧面翻滚就可以躲开；
3. 投掷轮盘，被击中后会麻痹，防御的话可以安全化解这个攻击；
4. 落雷，一共为6道，只要跑起来即可回避；
5. 带电冲刺，中了后会进入麻痹状态，不过由于其是直线的，所以很容易跑开；
6. 大刀拍击，BOSS 暴走后追加的技能，起手时会进行范围大约为200° 的转刀，近身攻击可以从后面接近，这样不会受到攻击。



BOSS 的弱点在双腿之间，战斗时尽量先破掉BOSS 的轮盘再从背后对弱点部位进行猛攻，这样不仅避免了变小的危险还可以免去大量技能的威胁，背后攻击时只需要注意二段斩的第二击和投掷轮盘即可，注意不要站偏，不然还是会被大刀拍击带到的。

天穹の爪牙 - 龙帝バハムート / バハムートクワイタス

作为SE 的招牌怪兽，龙帝的实力不容小视，它的攻击方式主要可以分为5种：

1. 旋风攻击，攻击位置在BOSS 身前且普通种比亚种的范围要大，可以拉开距离或者向其身后翻滚来回避；
2. 火球魔法，两爪放出火球攻击远方玩家，可以看准时机翻滚躲过；
3. 扫尾，分为砸击和向左侧的范围攻击且伤害非常高，正对其背后时可以向右侧翻滚；
4. 突进，普通种的攻击是向右侧带追向性的，亚种是向左带追向性（暴走后向右带追向性），我们可以站在以其旋转半径为圆的圆心位置，这里很安全同时方便追击；
5. メガフレア，全屏技能且可以秒杀玩家，惟一安全地点就是场地最边缘的一圈，见到BOSS 高飞就要迅速躲到该位置。



我们进攻的时候可以选择锁定右翼，这样可以避免被扫尾打中，同时可以在适当时候攻击其尾部，破坏掉尾巴后就会出现弱点部位，输出可以得到保障。（注：龙帝在HP 消耗到一定程度后会频繁使用魔法反射，注意打它不要用魔法即可。）

反叛者 - アジュダヤ / アジュダヤフレンジ

BOSS 最大的特点就是比较灵活且HP 较低，攻击方式分为4种：

1. 蛇头攻击，潜地时使用，蛇头冒出的地方完全随机，砸地之后会蠕动4下然后将头拔出，砸地跟拔出的动作都有攻击判定，蠕动时可以攻击，切忌贪刀（注：亚种拔出蛇头的时候会在地面留下毒液，注意要及时躲开以免中毒）；
2. 甩头攻击，两段判定且容易防御，看到它双头插入地中就可以防御了；
3. 毒液，不会直接攻击到玩家，注意别踩上去就好，踩上会中毒；
4. 跳跃攻击，直线型比较好回避，不过另一种跳跃几次突然高跳向玩家所在位置砸压下来就比较棘手了，当看到砸过来就要及时翻滚，BOSS 砸入地中后过几秒会突然钻出地面对玩家攻击，这个伤害很高而且是多段的，要及时离开BOSS 入地的位置。



攻击 BOSS 时可以压的很近逼迫 BOSS 频繁使用威胁小的甩头攻击，当 BOSS 入地用蛇头攻击的时候是我们破坏蛇头的好时机，大胆地去攻击蛇头吧，成功破坏后 BOSS 还会出现大硬直。

疾风战栗龙骑 - グレンデル / グレンデルバンジャックス

这个 BOSS 的特点就是长时间处于飞空状态，让我们很难有攻击的机会，亚种和普通种攻击方式没有任何区别，主要攻击方式有 4 种：

1. 魔法剑阵，落点随机且数量众多，玩家可以跑到场边观察当 BOSS 将正体大剑扔下来的时候再上去攻击；
2. 投掷大剑，当 BOSS 向我们扔出武器的时候我们最好的做法不是回避而是将其打回去，之后 BOSS 便会落地且有可能造成眩晕，打击点需要多加练习掌握；
3. 上挑斩，使用之后有很高几率将手中剑扔出，向侧面回避后可以追上去攻击大剑；
4. 冲刺攻击，该技能地面空中都会使用且强制升空，由于追向性很强，可以等 BOSS 接近后再回避，不要企图防御不然必备破防。除非是使用大剑或大斧，熟练掌握紧急防御的话防住了这招也能将其打下来。



战斗时要多加利用打回 BOSS 大剑的机会来攻击 BOSS，同时破坏 BOSS 手中的剑也可以给他造成很大的硬直。

红莲の覇者 - ヴァ - ミリオン / ヴァ - ミリオンβ / ヴァ - ミリオンγ

作为正篇的最终 BOSS，实力还是比较强的，可以说是死神的强化版，当然熟练掌握应对技巧后也是很容易的，攻击方式如下：

1. 瞬移 4 连斩，方式和死神一致，这里不多说。
2. 瞬移弧光斩 + 旋转斩的组合技，使用频率比 4 连斩稍低，回避方式与 4 连斩相同，暴走后会追加第三段上挑斩注意防御（注：亚种的 β 和 γ 不暴走也会使用第三段，攻击时不可贸然压第二段的硬直）；
3. 分身核爆，从拿刀的方式就能看出来正体是哪个，跑过去攻击正体后 BOSS 会进入硬直，如果不幸打错了分身就赶快向中央移动，不然接下来的核爆可是很疼的（注：亚种怪物分身不仅会从场边出现，有时还会从中央出现且消失时间极快，来不及消灭就赶快跑到中央进行回避核爆吧！）；
4. 暗黑激光，看准出现时机翻滚来回避即可。

攻击的时候尽量瞄准 BOSS 的尾巴，破坏掉后可以使其露出弱点，这样可以给战斗带来很大便利，当进入 FCS 阶段时会出现随机按键的选项，注意不要按得太快导致失误。

刚剑怒涛の重骑兵 - ヘカトンケイル / ヘカトンケイルペルチ

百战重骑的实力很强且防御力很高，特别是暴走后更是恐怖，主要攻击手段有：



1. 3 段斩，其实是用其两个前蹄 + 大剑进行攻击，攻击时只需要向侧面移动即可闪开，如果不幸命中那就必定 3 下全中；
2. 跳斩，变向范围很大且攻击力高，回避的时候等对方的剑离我方很近时再进行翻滚，需要注意的是跳斩经常在 3 段斩之后使用，所以追击的时候不要过分紧逼，要看清敌人下一步行动再打；
3. 突进斩，此技能有用刀蓄力的准备动作，不暴走的话还是很好躲的，不过暴走之后这个技能会变得相当恐怖，经常可以连续在场地内多段突进且速度奇快，一旦被命中还有可能被追加跳斩；
4. 后踢攻击，针对背后敌人的反击技能，伤害和眩晕值都很高，攻击背后时要注意防御。

战斗时建议用“光の欠片”和“雷の欠片”快速破掉 BOSS 的大盾和大剑，这样不仅可以让 BOSS 露出弱点且可以大大减少突进攻击右侧的攻击范围，敌人暴走后普通种会放出火球而亚种会放出范围的高级火魔法，暴走时间为 80 秒，尽量采取回避不要猛拼，不然很容易被屈死。

狂澜の猛爆龙 - ニ - ズヘッグストラグル / ニ - ズヘッグディスタ - ブ

这个 BOSS 其实在最初的教学任务那个 BOSS 的强化版，其攻击方式有：

1. 吐毒，向前方的玩家喷射毒气攻击，可以防御；
2. 扫尾，类似于巴哈姆特同样为 2 段且向左侧攻击，同样可以向右侧回避，当暴走后会追加第三段向身体右侧的 360° 扫尾，看好前置动作再决定是否追击；
3. 龙车，一般起飞转向后会向前突进，基本没有威胁；
4. 匍匐移动，此技能发动时脚下会带有白色气流效果，不要接近，被踩中伤害很高而且很容易造成多段；
5. 召唤杂兵，使用此技能后暴龙王会飞天并用毒气轰击地面进行干扰玩家，我们消灭了召唤的杂兵后就可以令其下落了，注意下落时有砸压的攻击判定，不要贸然接近（注：亚种比普通种召唤的怪物能力更强，打的时候不要硬拼，要慢慢找机会！）。



总的来说暴龙王难度还是不小的，我们攻击时可以将尾巴作为攻击点，在断尾之后敌人应该也消耗了大半 HP 了，此时再选择以其弱点的腹部进行攻击会安全不少。

虚空骑士 - ジ - クフリ - ト

最后的アルカナ BOSS，初次接触都会令人摸不到头脑，不过看过招式介绍后相信大家都能无伤他，技能有：



1. 大盾防反，敌人缓慢接近玩家后会亮出其带着金光的大盾，如果玩家攻击就会立刻进行反击，伤害相当之高，打击背后或左侧即可；
2. 正面砸地，此技能是对近身玩家的主要攻击技能，有时还会附加第二段的横斩，看到使用时绕道背后即可追击 BOSS 了；
3. 崩山裂地斩，向前方直线砸击地面，可造成多段伤害，当地面岩石飞过来时再回避才可安全躲过；
4. 大范围横斩，该技能起手的挥刀动作也有攻击判定，建议看见挥刀立刻进行回避，不然很容易被第二段的斩击连上；
5. 冲撞，魔法反射状态下暴走后会使用的技能，被撞倒直接眩晕，最好的办法就是防御，避免回避失误被连击致死的情况出现。

敌人整体攻击能力很差，且技能追向性都不理想，建议用“光の欠片”和“雷の欠片”配合开场就破掉 BOSS 的盾牌，这样大盾防反就不存在了，如果没有破掉的话敌人魔法反射时大盾防反也不存在，可以利用此时进行高输出，只要抓住 BOSS 每次出招的规律还是很容易的。

武器技能介绍及使用研究

片手剑

可装备盾牌，攻击招式如下：通常攻击，最高为 LV6；打上攻击，最高为 LV4；ダッシュ攻击，起上攻击。

特殊技

① ターンスラッシュ：最基本的特殊技，向前进行较大范围的半月二连斩，发动速度快，伤害中等。优点是段数较少，使用时机非常灵活。而且吹飞效果强，是用于打断敌人攻击、破坏部位的神技。

② ウイル・オ・ザ・ウイ

スブ：片手的主力输出技能，多段伤害的连续技，整套动作时间长，不能取消。但由于发动全套动作要按两次△，按一下只会打出前两段，因此实战中能够自由决定攻击次数而使得这招实用性大大提升。值得一提的是，前两段攻击动作系数是普通攻击的两倍。

③ソードダンサー：和ウィル・オ・ザ・ウィスプ类似，多段伤害连续技并且能自己决定攻击次数，但起手式段数只有一段。最后一段攻击会瞬移到敌人背后，由于前面有一大段连击铺垫，所以瞬移几乎不能用于回避，招式实用性较低。

④フォースセイバー：支援技能，对片手剑进行加护，提高攻击范围和攻击力，一共可以叠加三次，最强状态下刀身会发出红色光芒。持续时间为25秒左右。首次加护硬直较大，之后的两次相对较小，使用时要掌握好时机，不要让敌人在自己加护的过程打到自己。

攻击速度、移动速度全武器最快，利用顶尖的机动性打游击是片手的基本战术。能装备盾牌，防御性能优秀，而且是唯一能够连续发动魔法的武器。缺点是仰反攻击力低，导致普通攻击很难打出硬直，因此要注意攻击的时机和攻击次数，切忌贪刀。

单手棍

不可装备盾牌，无法使用魔法。攻击招式如下：通常攻击，最高为LV5；打上攻击，最高为LV5；；ダッシュ攻击；起上攻击。

特殊技

①地裂冲：首先在人物前方地上出现一个绿色圆阵，然后一棍砸下去，伤害极高，发动速度也不俗，适合作为一击脱离战术的主要攻击手段。

②流步双打：向敌人发动短距离的高速蛇形冲刺，然后进行多段敲打，同样需要多次按△才可以把整套连技施展完毕。虽然整套连技下来伤害很高，但相对每一段的威力不敢恭维，不打完全套意义不

大，因此实战中有一定危险性。

③幻空钟：向前方发动攻击，能边蓄力边移，蓄力后攻击判定次数增加，伤害不高，发动时间稍长。虽然发动攻击时会产生冲击波，但实际上判定范围跟普通攻击一样。

④天地劲坠：发动时间相当长，相应地伤害也很高。片手棍在装备了此特殊技的前提下才能够装备魔法卡，不过仍然不能使用魔法只是这招会随机附上魔法卡的属性。

高手向武器，既不能格挡，不蓄力的话伤害也很低。每一段攻击能蓄力看似拉风但严重印象攻击频率，预判意识很重要。攻击技能推荐“地裂冲”，以一击脱离的战术战斗为好。

大剑

可装备盾牌，攻击招式如下：通常攻击，最高为LV4；打上攻击，最高为LV2；ダッシュ攻击；起上攻击；反击。

特殊技

①猛袭裂刃：向前冲撞（有多段攻击判定），然后半月斩，伤害一般，招式时间短，冲撞的诱导不强，容易失误。

②无影刹：反击技能，发动约1秒，持续时间约2秒，发期间可以再次按三角键取消该状态。发动后角色被一层“气”包围着，该状态下受到任何物理攻击都会马上消失并瞬移到敌人身后给予高威力反击。发动时间较长，须要学习预判使用。因为大剑本身就具有防反技能，因此这招显得相当鸡肋。

③真霸辉煌斩：简单地说就是纵斩，准备时间长，伤害还可以，

但只有一段判定，实用性不足。

④罗刹：俗称“黑化”，大剑必备技能，使用后角色全身变黑，双眼发红，就像各个BOSS发怒之后那样子，黑化状态中攻击有霸体，攻击速度大幅度增加，几乎等同于片手剑的速度，通常攻击招式有所变化，负面效果是无法防御。黑化期间如果玩家什么都不做，仅仅在场上移动的话，正常持续时间为25秒左右，但通过攻击敌人能够使时间增加，粗浅推测大概一套连技能令技能维持时间增加10秒左右。黑化状态下再次按下△能使出一招威力不俗的半月斩，同时黑化状态取消。

高手向武器，既没有片手的灵活，也没有大斧的高破坏力和攻击霸体。

大部分普通攻击动作无法用防御或回避取消硬直，稍不注意多出一刀就难免被打飞的命运，没有最终技能“罗刹”的大剑显得非常弱势。不幸的是“罗刹”必须熟练度到最高的20才能学会，练级在所难免。

双手斧

不可装备盾牌，攻击招式如下：通常攻击，最高为LV4；打上攻击，最高为LV1；反击。

特殊技

①巡回式ドロップキック：把斧头往地一插，然后身体以斧头为支点旋转，对敌人进行伤害，同时附带极高的眩晕积蓄。

②バイルドライバー：把斧头向上一抛，落地时产生小范围伤害，伤害一般，发动速度较快。

③ジャイアントスイング：以自己为中心旋转斧头，对敌人造成连续伤害。发动慢、不能取消、追向弱，而且除了最后一下攻击之外伤害都很对不起大斧这武器。比

较鸡肋。

④血戦の誓い：发动后会损失自身当前血量（并非HP最大值）70%左右，剩余血量的数值暂且称为“第二上限”。技能发动后攻击力大幅提升，按△键还能回复10%的HP。但是HP一旦超过了“第二上限”就会以每秒约2%的速度扣减，直至回到“第二上限”为止。这个状态除非战死或者战斗结束，否则不会解除。同时，此状态下无法使用道具回复HP。

双手斧的攻击速度为近战武器中最慢，单发伤害是全武器最高。虽然和单手棍一样不能装备盾牌，但仍能防御，而且防反的存在弥补了没盾的缺陷。双手斧攻击期间有霸体，不怕被敌人抽飞，而且具有极高的仰反攻击力，攻击很容易给敌人造成硬直。在任何一段攻击的结尾时，都可以使用方向+X的组合来回避取消硬直，灵活使用可以减少攻击速度慢而带来的伤害。

铳枪

不可装备盾牌，防御动作改成上弹，攻击招式如下：远距离攻击；打上攻击，最高为LV1；アシスト攻击，最高为LV4（角色装备魔法时打上攻击和アシスト攻击均不能使用）

特殊技

①アーティレリ：抛物线型扩散炮击，适合中距离战，伤害比较高，上弹一次能增加一发伤害。用于破坏位置较高或者防御较硬的BOSS部位相当有效，缺点是攻击范围限制较大，过远或者过近都有可能打不中敌人。

②スナイピング・スタンス：第一次按三角键，会先进入第一人称视角，此时玩家可以通过移动画面中心的准心来瞄准敌人，按住R可以降低准心的移动速度，方便精确瞄准。再次按三角键，则可以发射直线扩散性攻击，威力相当高，

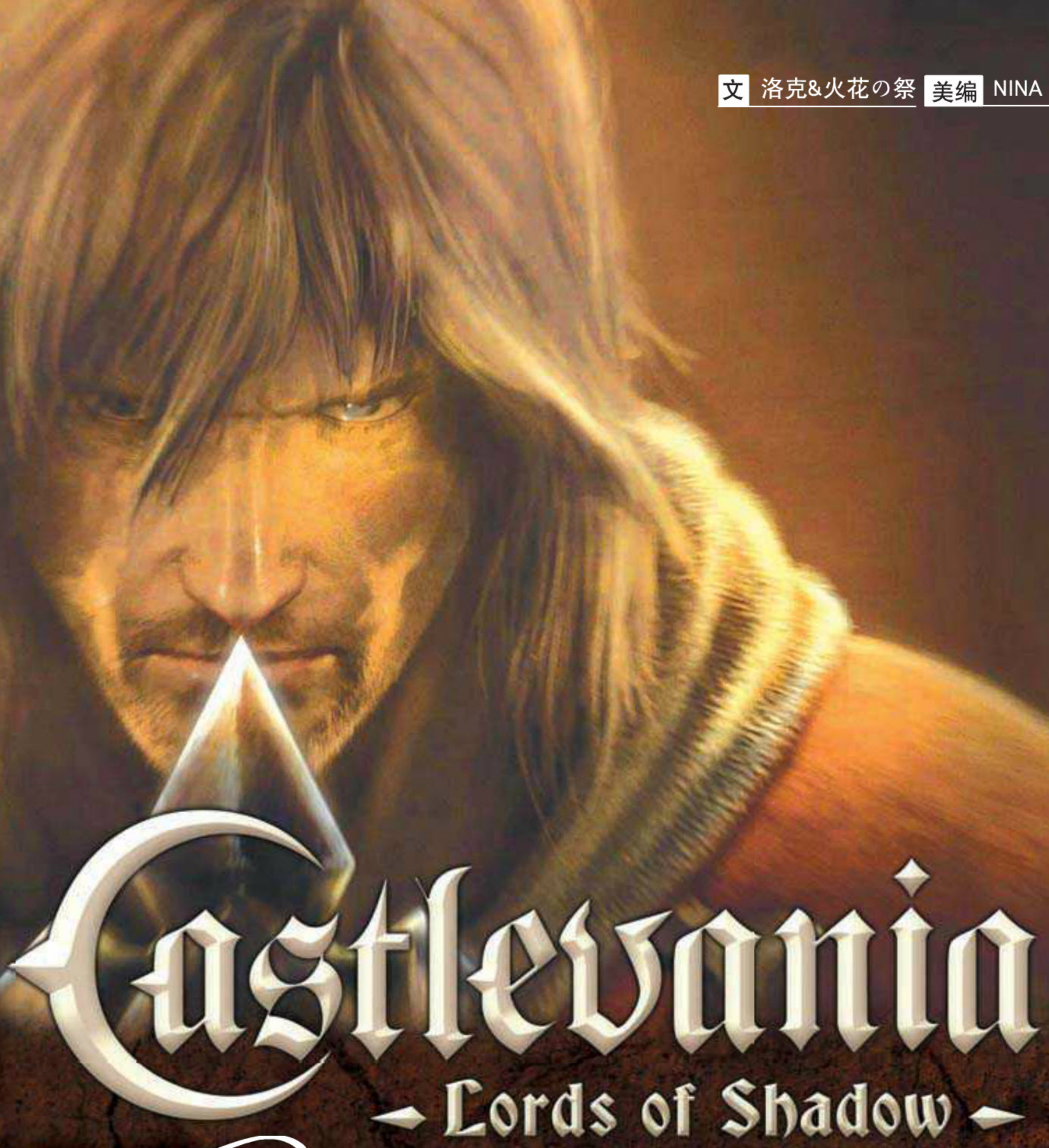
上弹能增加威力和伤害段数，最多能伤害四段。

③グランド・バスター：近距离发射一发大范围爆炸炮弹，发动时锁定会被强制取消，发射方向由当时面向方向所决定，攻击距离相当短，同样要事先熟悉一下，掌握好距离。伤害相对于其他三招特殊技来说非常低，不太实用。

④フェイダウエイ：把枪往前一插，然后连人带枪一起往后跃起，同时向刚才插枪的地方发动高威力射击，伤害非常高。此招的攻击范围有限，需要非常贴近敌人再发动才行。

铳枪作为本游戏唯一的远程武器，的确有其出色之处。每次射击都会产生两次攻击判定，一次是远距离的目标，一次是枪口的位置（威力稍弱）。发动CCS必须让枪口位置的判定命中目标。由于拥有距离优势，在谨慎作战的前提下，使用铳枪作战会比较安全，而且也能破坏一些位置比较高的BOSS部位，实战中一般以アーティレリ或者スナイピング・スタンス作为装备特殊技。





Castlevania

- Lords of Shadow -

上期因为时间问题，没有来得及放出收集要素和（奖杯），对各位照成不便还望谅解。本次研究将放出全部收集要素和连招、成就（奖杯）获得说明等内容，希望能帮到各位。

恶魔城研究补遗

恶魔城 暗影之王	Konami	动作
多机种	Castlevania: Lords of Shadow 2010年10月5日 对应机种为PS3及X360	美版 59.99美元
	1人	

全连招说明

注：本列表中所有按键以 360 版为准，PS3 版请自行对照按键。

操作说明

X360 版按键	PS3 版按键	效果
左摇杆	左摇杆	控制角色、光标移动
十字键	十字键	切换副武器
X	□	纵劈攻击
Y	△	横扫攻击
A	X	跳跃
B	○	使用副武器
LS	L3	吸魂（回复光魔法）
RS	R3	吸魂（回复暗魔法）
LB	L1	进入光魔法状态
RB	R1	进入暗魔法状态
LT	L2	防御
RT	R2	特殊动作



Basic Actions (基本动作)

招式名	按键	作用
Direct Attack	X	初期招式，使用纵劈攻击敌人，只能攻击单体敌人，但攻击力较高。
Area Attack	Y	初期招式，使用横扫攻击敌人，范围广，但伤害很低。
Use Secondary Weapon	B	使用当前副武器攻击敌人。
Jump	A	跳跃。
Block	长按 LT	进入防御状态。
Synchronized Block	在敌人即将攻击到你的瞬间按 LT	弹开敌人的攻击。
Dodge	长按 LT，并推动左摇杆	朝推动的方向翻滚回避。
Stomp	在空中长按 LT+A	立刻降落，用于在高空躲避敌人的进攻。
Grab & Interact	RT	远程抓取敌人，是杂兵战的主力技能。
Rappel & Climbing	RT	使用钩锁钩住特地点，用于解谜。

Advanced Moves (连段攻击)

招式名	按键	作用
Direct Attack Combo	XXXXX	纵劈的基础连招，游戏开始即习得，最后一击能对敌人造成硬直。
Area Attack Combo	连续按 Y8 下	横扫的基础连招，游戏开始即习得，威力虽然小，但打击面广泛，对付被敌人围攻的情况效果非常好。
Rising Strike	按 X 攻击时跳起	掀地攻击，可以把敌人打上空中。
Rising Assault	按 Y 攻击时跳起	和 Rising Strike 效果类似，不过打击面更广，可以同时把多名敌人带上空中。
Direct Counterstrike	弹反成功后按 XXX	弹反反击，虽然攻击力低，但能快速蓄积吸魂槽的能量，和一些速度较慢的 BOSS 战斗效果拔群。
Somerasult	LT+A（需要取得魔靴）	跳到怪物背面，在和骷髅兵、铁人等正面攻击很难打出效果的敌人战斗时效果出众。
Guillotine Upgrade	在空中长按 X	在空中旋转下落，虽然下落速度比 Stomp 稍慢，但此招威力不小，配合 Rising Strike 可以快速蓄积吸魂槽。
Spinning Chain	在空中长按 Y	在空中回旋下落，和 Guillotine Upgrade 一样，此招如果配合 Rising Assault 使用，可以快速蓄积吸魂槽。
Air Grab	在空中按 RT	在空中把敌人抓到身边，几乎没什么用的招式。
Downward Punch	在空中按 RT	购买 Air Grab 后出现，在空中把敌人抓到身边攻击敌人。
Flying Kick	在空中按 RT	碰到精英怪等无法抓取的敌人时，可以快速接近对方，不过往往会被对方一巴掌扇下来……
Area Counterstrike	弹反成功后按 YYY	弹反反击，相比 Direct Counterstrike，此招的威力有大幅度提升，能快速蓄积吸魂槽的能量，和一些速度较慢的 BOSS 战斗效果拔群。

全隐藏要素 收集攻略

名词解释

生命碎片 - LIFE GEM - 本篇攻略简称为【FG】- 每收集五块增加体力上限
光之碎片 - LIGHT GEM - 本篇攻略简称为【LG】- 每收集五块增加光魔力上限
暗之碎片 - SHADOW GEM - 本篇攻略简称为【SG】- 每收集五块增加暗魔力上限
灯光之教团遗产 - Ark - 本篇攻略简称为【ARK】- 增加相应携带副武器的数量上限

实用技术

研究中心

招式名	按键	作用
Direct Heavy Combo Final	长按 X 发动第一击，之后连续按 X9 下	第一次只能购买连续挥鞭 8 下的技能，再次购买上级技能才能挥舞 9 下，效果为连续挥舞重鞭攻击敌人。此招威力巨大，在一些狭窄的地形更能发挥出它的真正威力，是清理杂兵的主要手段，推荐尽早购买。
Chain Barrier Upgrade	长按 Y 使出第一击后接着按 Y	使用重鞭横扫攻击，威力虽然和 Area Attack Combo 相比有所提升，但打击面缩小不少。
Circular Chain	XYY	直接使出横扫连段中的最后一击，用来打一些血少且数目众多的敌人有显著效果。
Chain Saw	XY 后长按 X	攻击两次后，把鞭子挥舞成风车的形状攻击敌人。此招威力不俗，但发动风车斩时的距离和方向不太好把握，需要多加练习。
Ground Cutter	在空中按一下 X 后，长按 X 键一下进入蓄力状态，再紧接着按一次 X	空中下落后马上使用风车斩攻击敌人，和 Rising Strike 等空连技巧相互配合的话能产生巨大伤害。
Somersault Steike	XXX (需要取得魔爪和魔靴)	跳到敌人背后并马上发动攻击，第一招威力巨大，并且能迅速积累吸魂槽，此招面对铁人和骷髅兵非常好用，不过要掌握好双方之间的距离，否则无法跳到对方背后。

Secondary Weapons (副武器)

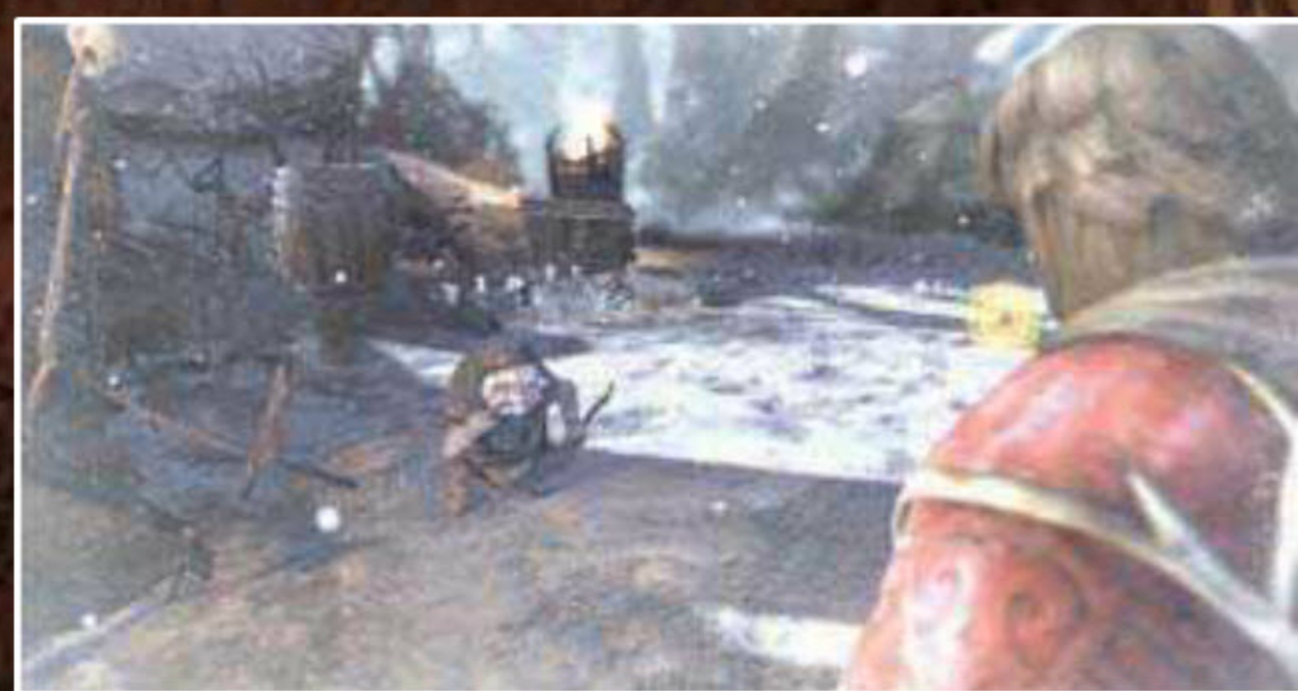
招式名	按键	作用
Chrowing Daggers	副武器是飞刀时按 B	丢出飞刀攻击敌人。
Explosive Daggers	在暗魔法状态中丢出飞刀	丢出带有火焰的飞刀，攻击力大幅度提升，且能触动一些远处的机关。
Dagger Wave	副武器是飞刀时长按 B	丢出 5 发飞刀，打击面较广，如果想重创敌人的话推荐接近敌人后再使用。
Dark Crystal	副武器是召唤水晶时长按 B	召唤出使魔攻击敌人。
Fairies	副武器是妖精时按 B	呼唤妖精缠住敌人，使其无法行动。
Light Fairies	在光魔法状态中使用妖精	呼唤出的妖精会一直追踪敌人，追上后发生爆炸。
Holy Water Flasks	副武器是圣水时按 B	丢出圣水攻击敌人
Divine Shield	在光魔法状态中使用圣水	把圣水洒到身上产生一层防御罩，防御罩存在的时候可以抵消敌人的攻击。

Mounts (坐骑系统)

敌人名	X 键作用	Y 键作用	解谜
神马	使用鞭子顺劈攻击敌人	使用鞭子横扫攻击敌人	-
邪灵蜘蛛	使用前爪攻击敌人	吐丝	可以用蜘蛛丝铺路；也可以利用蜘蛛丝缠住铁门后通过 QTE 环节破坏铁门。
野狼	撕咬攻击	爪攻击	连续前推左摇杆可以进入奔跑状态，在该状态中可以跳过悬崖；能攀爬上树藤。
野猪	冲撞攻击	冲撞攻击	进行一定距离的助跑后可以撞坏挡路的大门。
兽人	连续打击	连续打击	可以破坏岩石和门。

Relic Powers (魔导器)

招式名	按键	作用
Cremor Punch	在防御中按 X (需要获得魔爪)	往前方攻击，可以推动石像。
Earthquake Punch	在防御中按 Y (需要获得魔爪)	朝地下发动攻击，可以触发一些机关。
Sprint	连续前推左摇杆 (需要获得魔靴)	进入奔跑状态，松开摇杆或奔跑一段距离后脱离奔跑状态。
Shoulder Charge	先进入暗魔法状态，长按 LT 进入爆气状态再推动左摇杆 (需要获得魔靴)	火焰冲刺，冲刺方向依推动摇杆的方向而定。
Flame Dragontail	在防御状态中跳跃 (需要获得魔爪与魔靴)	发动升龙拳，攻击力虽高但准备时间太久，容易被打断，可以把敌人打到空中。
Double Jump	AA (需要获得魔翼)	使出二段跳，可以到达平时无法到达的地方。
Holy Jump	在光魔法状态中使用二段跳 (需要获得魔翼)	使出二段跳的时候发动光魔法，使敌人停止行动一段时间。
Sprint Chrust	在奔跑中快速按 Y+X (需要获得魔爪)	前冲攻击后把敌人推开，最后一击威力不俗，但由于发动条件不太理想，几乎没有用武之地。
Light Flash	在光魔法状态中使用弹反	弹反敌人的同时可以把周围的敌人都震开，并使敌人停止行动一段时间。
Landslide Punch	在空中按 LT 后长按 X (需要获得魔爪)	空中发动攻击，加百列会在空中朝目标冲刺，落地后会引发冲刺波攻击敌人，和 Flying Kick 一样很容易被敌人打下来。
Avalanche Punch	在空中按 LT 后长按 Y (需要获得魔爪)	在空中释放冲击波攻击地面，可以把地上的敌人都打到空中。
Erosive Chains	在光魔法状态中按 X 后长按 Y	在自身周围产生风刃，敌人碰到风刃会受伤，不过攻击力很小，而且受到敌人攻击就会被打断，几乎没有任何用处的招式。
Shadow Flames	在暗魔法状态中按 Y 后长按 X	最后一击发动旋风攻击远处的敌人，攻击力较低，不过在。
Flame Claws	在暗魔法状态中奔跑，并按 X (需要获得魔爪与魔靴)	发动剑气攻击敌人，攻击距离不好把握，而且威力也不是很乐观，推荐等最后为了出暗魔法大招时再购买。
Upward Guillotine	按 X 攻击时使用二段跳 (需要获得魔翼)	升龙鞭，Rising Strike 的进阶技巧，在空中能用魔翼震开敌人。
Whirlwind Flap	按 Y 攻击时使用二段跳 (需要获得魔翼)	旋转升龙鞭，Rising Assault 的进阶技巧。
Air Wave Flap	在防御状态中长按 A 键，跳到空中后再按 A 键 (需要获得魔翼)	升龙拳的进阶技巧，在空中会使用魔翼震飞敌人。
Holy Cross	在光魔法状态中按 Y 后长按 X	以鞭子组成十字架，发出神圣十字架的光芒攻击敌人，按键时间越长，光芒越亮，期间魔力会不断消耗。
Exploding Quake	在暗魔法状态中按 X 后长按 Y，等到泉水喷出后连打 Y 键	把魔力注入地面，使地面喷出红色的泉水攻击敌人，进入射程范围后喷泉能自动追踪敌人，是前中期清理杂兵的一大利器。
Ultimate Light	进入光魔法状态后长按 LB，并推动左摇杆	光魔法大招，加百列以自己为中心不断旋转，碰到的敌人都会进入长时间硬直，能瞬间回满体力，在后期一些被精英怪包围的房间中非常有用。
Ultimate Shadow	进入暗魔法状态后长按 RB，并推动左摇杆	暗魔法大招，利用疾风一般的速度往前冲刺，穿过的敌人都会受到毁灭性的打击，攻击力极高，在 BOSS 战中活用这招可以达到速杀 BOSS 的目的。



第一章

1-1

无

1-2

【FG】共计：1



【FG】-1：中途第一次下马练习防御反击教学时，画面下方左边树下发亮的盔甲。

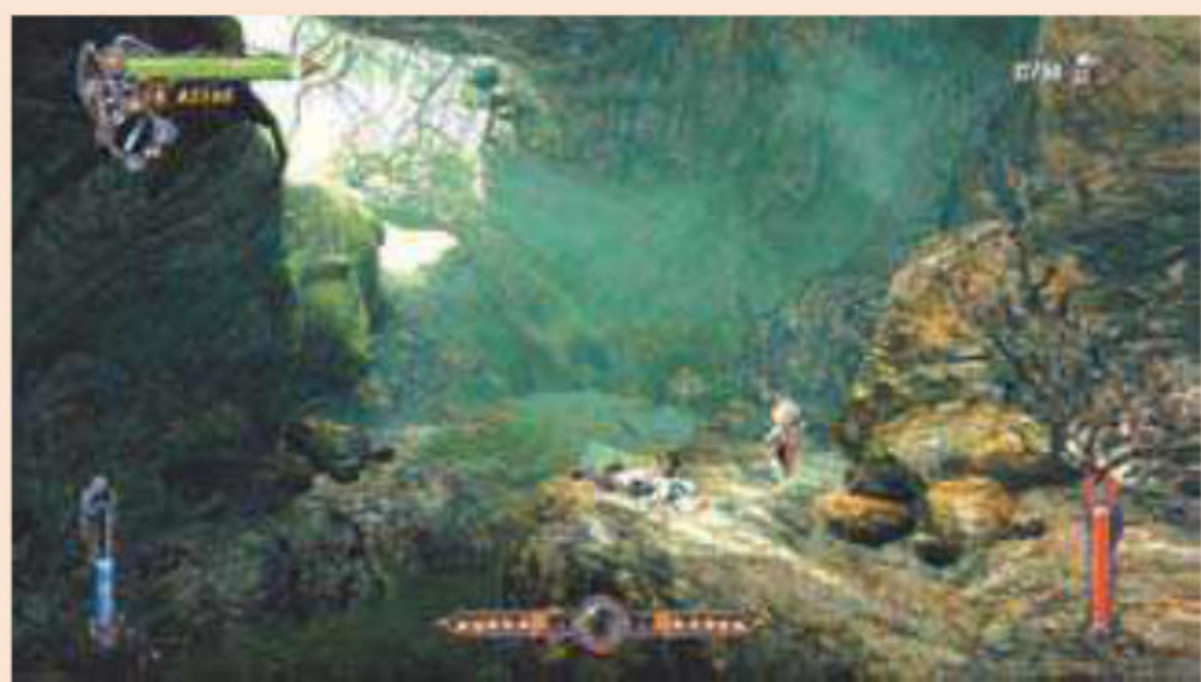
1-3

【FG】共计：4

【ARK】共计：1



【FG】-1：本章开始往前走几步左边就能看到发光的尸体。



【FG】-2：消灭第一批哥布林之后，第一个分岔口走右边，会有一个阶梯，沿着阶梯的路一直走，走到跳下一个平台之后，不要再往前走了，180度转身，后面有个隐蔽的山洞可以进去，尸体就在里面。



【FG】-3：还是从第一批哥布林出现的地点出发，往左边的岔路走，会有一个体力恢复祭坛，旁边就有阶梯的路。上阶梯之后一直前进，到第一个分岔口转右再继续走，跳过两个平台就能看到沼泽中一条死去的绿龙样的物体，尸体就在它的前面平台上。



【FG】-4：小教堂发生剧情之后，到达一个多处断桥的场景，在第一个需要钩锁下降的地方，不要 RT 挂上，往右边跳跃，尸体就在下面的平台上。



【ARK】-1：小教堂发生剧情之后会和一个小 BOSS 战斗，在战斗的场地内找到 ARK 宝箱。

1-4

【FG】共计：1

【ARK】共计：1



【FG】-1：在取得第二块石板符文之后，到达中央地带，尸体就在一个有高低差的平台下面。



【ARK】-1：钻过第一个树洞之后，左边的平台上。注：需要角色获得翅膀二段跳能力。

1-5

【FG】共计：1



【FG】-1：本章开始之后往前走直走湖边的雕像旁边发现尸体。

第二章

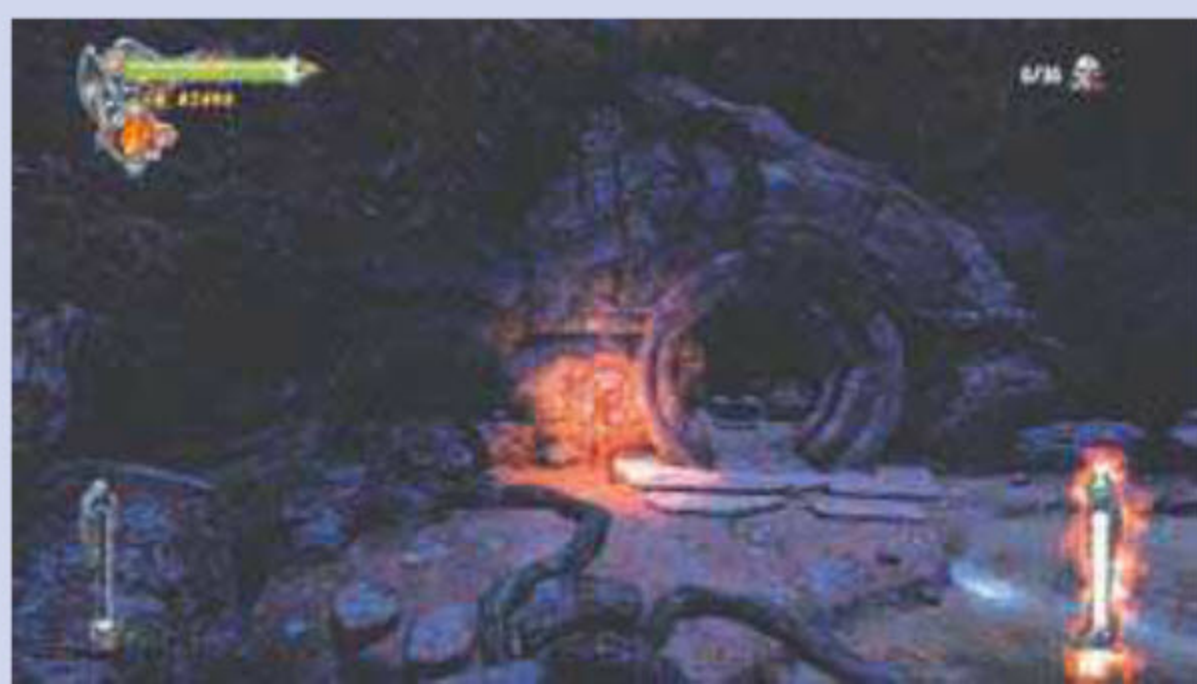
2-1

【LG】共计：1

【ARK】共计：1



【LG】-1：走过一段很长的阶梯之后，到达一个大型的祭坛场地，这里走右侧下去，消灭一批哥布林之后往前走，尽头就可以发现尸体。



【ARK】-1：本小节开始之后往下降到底时，钻进瀑布可以进入一个山洞，开启里面的洞门之后发现宝箱。注：需要角色获得暗魔法能力。

2-2

【LG】共计：1



【LG】-1：在本关的必经之路上，并不需要找路，可以看见一个发光的石柱，拉动绞碎之后进入就可以发现尸体。注：需要角色获得武器的破柱能力。

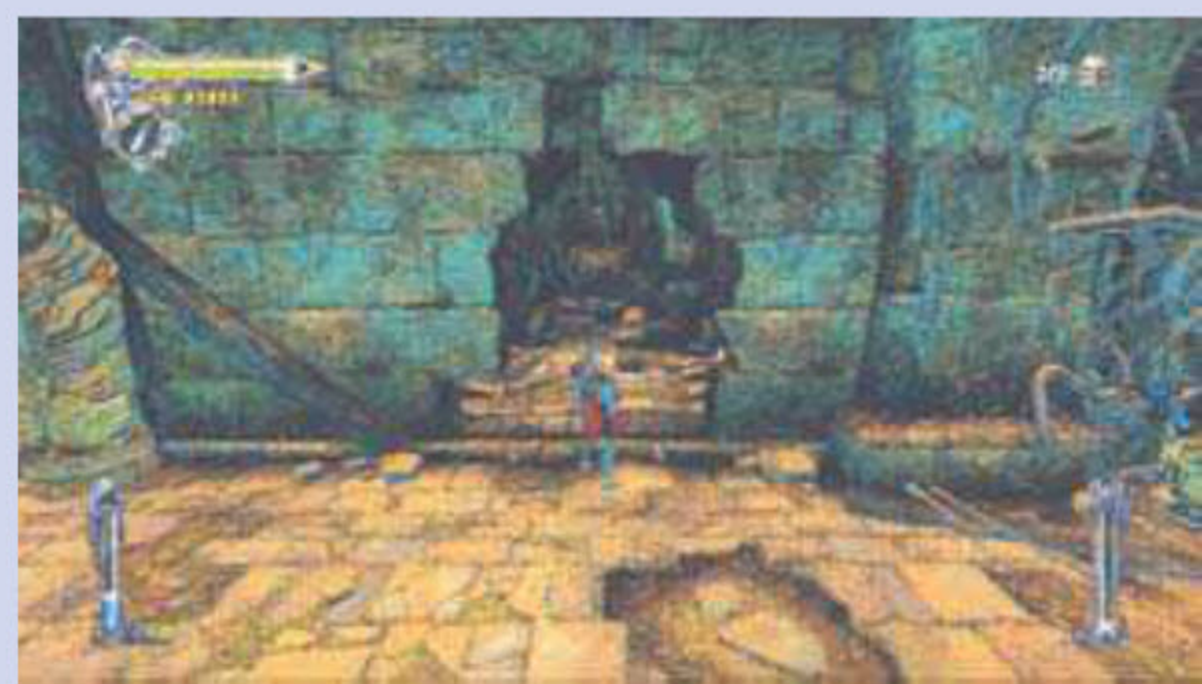
2-3

【LG】共计：1

【ARK】共计：1



【LG】-1：在骑野猪撞开门之后走过一段路，爬上去城墙，走过几个横在空中的木板之后，会看见一个尸体倒地墙城边，这个尸体可以获得卷轴。就在这个尸体的右边有条下楼梯的路，下去之后发现另一个尸体。



【ARK】-1：经过一段两边都是石像的大路之后进入一个通道，这个通道里可以撞破一堵墙壁，里面发现宝箱。注：需要角色获得暗魔法能力。

2-4

【LG】共计：2

【LG】-1：杀掉第一个蜘蛛之后获得，为流程必拿物品。



【LG】-2：在需要骑上一个狼人打破巨石的战斗之后，下跳至一个平台，可以看见一个体力恢复祭坛，左右各有一个通道。走右边的通道，随后再钻进之后出通道的瀑布中就可以发现尸体。

2-5

【FG】共计：1

【SG】共计：2

【ARK】共计：1



【FG】-1：在角色跳入一个圆型竞技场之前，往右走，上台阶之后绕一个圈可以到达一个下陷的地方，这里有体力恢复祭坛，尸体就在旁边。

第三章

3-1

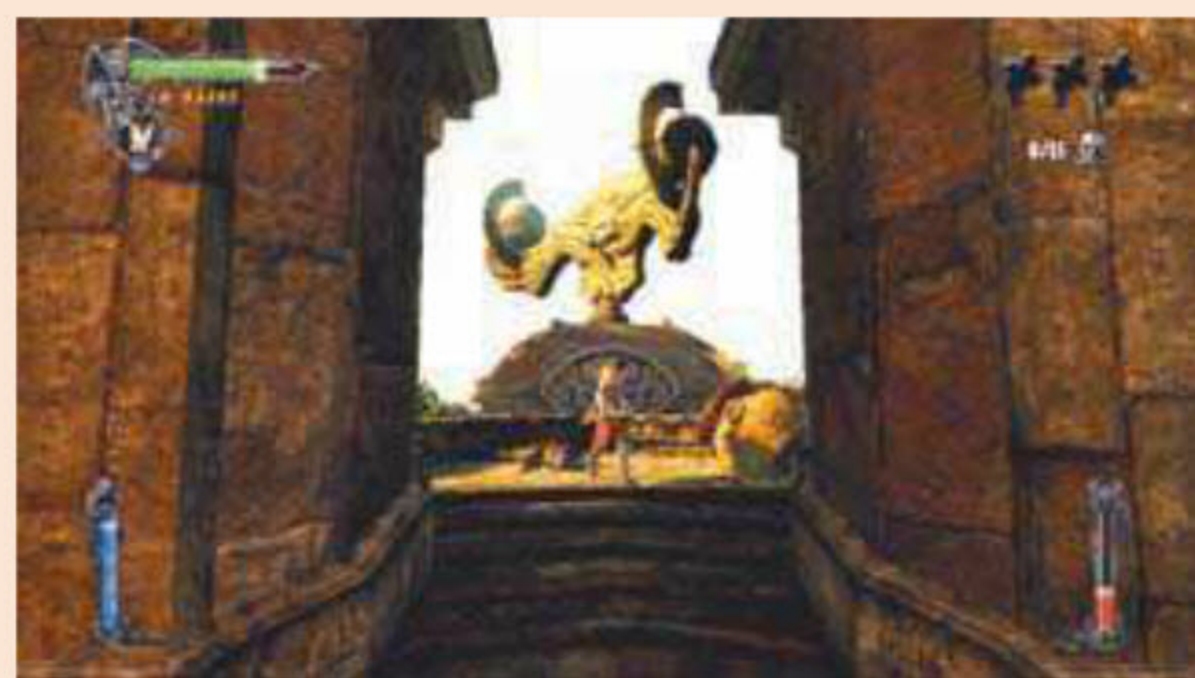
【FG】共计：1 【LG】共计：1
【SG】共计：3 【ARK】共计：1



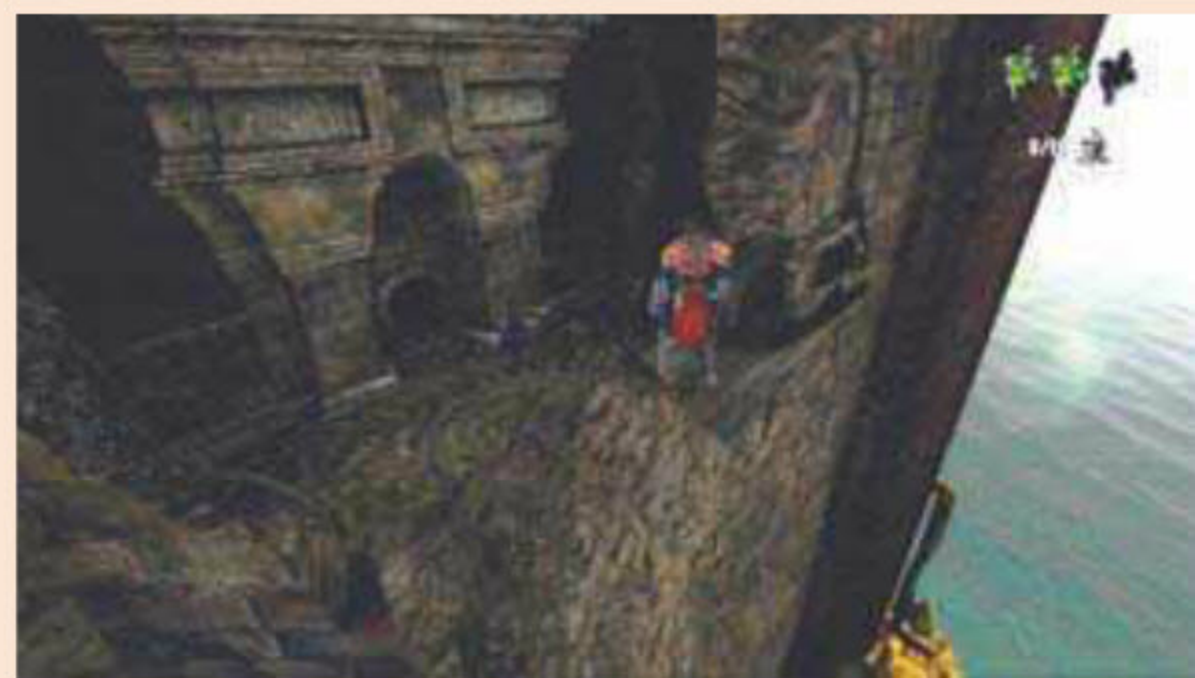
【FG】-1：用转杆转开右边机关的通道之后，用钩锁到顶，上到顶之后不要往上爬，尸体就在画面的下方。



【LG】-1：到机关进入内部的场景时（流程的第②部分），先不要进城。回头出门，站在门内面对城堡时，左边高处平台有一个发光的木板可以拉动，拉动之后跳上平台后走到外面，荡过树枝可以发现尸体。

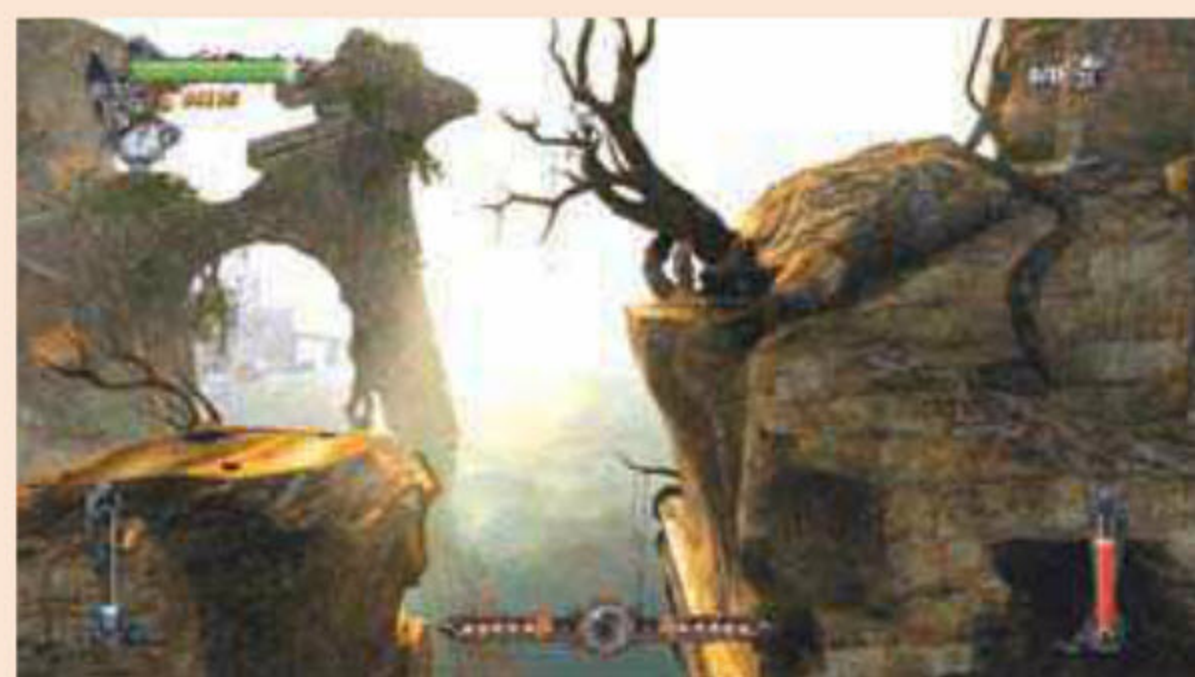


【SG】-1：进入主城之后先走左侧骑上狼，然后跑到右侧爬上藤蔓，爬上后，右方的阳台上发现尸体。



【SG】-2：在拿到生命碎片之后，需要从顶上去，在钩锁下降时，第二个钩锁出现时的横梁，这里往左侧走，可以跳进破损的墙壁，发现尸体。

【SG】-3：剧情自动获得。



【ARK】-1：在本章开始单路线前进，跳过几个大场景的跳跃之后，宝箱就在最后一个跳跃点的上方。注：需要角色获得翅膀二段跳能力。

3-2

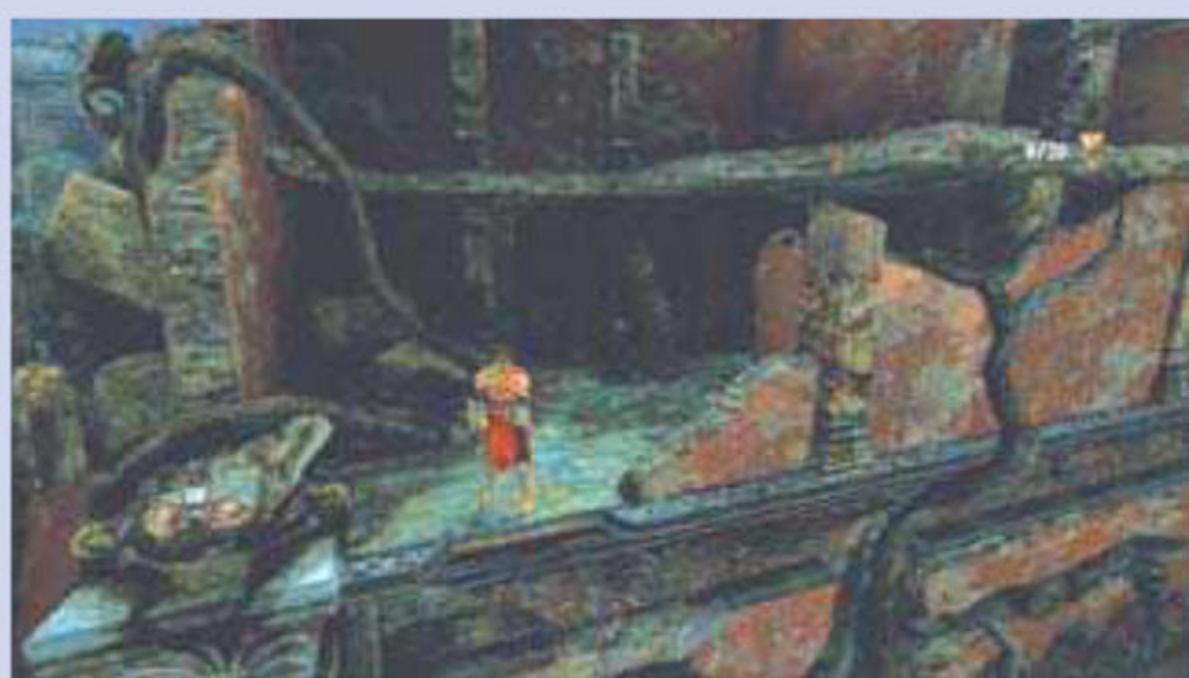
无

2-7

【LG】共计：1 【SG】共计：1
【ARK】共计：1



【LG】-1：游戏开始之后往后方惟一的路前进，经过两次钩锁上跃之后到达一个有雕像的平台，然后往后走就能发现尸体。



【SG】-1：拿到第一个光之碎片后继续前进，在第二个需要贴墙攀爬的转角处，上方有个缺口可以爬上，尸体在上面。



【ARK】-1：接紧上一个暗之碎片，到达第一个拿水晶的地点，这里旁边会有一个发光的齿轮，转动齿轮打开铁栅就能看到宝箱。注：需要角色获得拉杆能力。

2-8

【SG】共计：1



【SG】-1：和之前的雪巨人泰坦一样，尸体在路边就能发现，在战斗开始时，这个尸体的位置相当于在泰坦 BOSS 的身后右方。需要绕个圈跑过去。

2-9

无



【SG】-1：本章开始之后右边跳过断桥的区域内，见截图的地点场景，尸体在左边。



【SG】-2：在需要骑上狼跳断桥的场景，骑上之后跳过门口的断桥，在第二个断桥之前的树旁边发现尸体。



【ARK】-1：就在第一个暗影碎片的同一地点，上台阶可以看到一直巨大的发光的狮子石像，往里推动之后进入发现宝箱。注：需要角色获得暗魔法能力。

2-6

【LG】共计：1
【SG】共计：2



【LG】-1：在本章开始往下攀爬区域内，在下攀第四个需要荡越的地方之后，会勾抓住墙上的勾环，这时往左边的平台跳跃就可以发现尸体。



【SG】-1：在左边拿第一个钥匙的地点，画面右上方有一个可以跳跃上去的平台，尸体就在里面。



【SG】-2：找齐两把钥匙过桥走到尽头开始往上方攀爬，在勾环之后的横爬横梁时，移动到最左边之后，不要往后跳，往左方跳，随后松手自然下降，会降到一个小平台上发现尸体。

第四章

4-1

【FG】共计：1

【LG】共计：2

【SG】共计：1

【ARK】共计：1



【FG】-1：本章开始撞破门过道走到头之后转右，可以发现尸体。



【LG】-1：拿到暗魔碎片之后，紧接着左侧道路走几步就可以看见一处需要钩锁荡过去的断桥，钩锁抓住后往墙上方攀爬，之后往右移动一点，镜头会往上显示出第二个钩锁点，继续往上就可以发现尸体。



【LG】-2：在打败巨人之后朝右侧前进，跳过一个可以下去的下陷地带（那里可以获得卷轴）之后，笔直往前有一块巨石，将巨石打进门内，进门顺着通道走便可以发现尸体。



【SG】-1：拿到生命碎片之后，往左侧前进，爬过断墙之后再跃过一处断桥，尽头右侧有一堵墙可以破坏，撞进去之后发现尸体。



【ARK】-1：拿到第二个光之碎片之后，出门原路前进就能见到齿轮机关，转动进入右侧的铁栅就能找到宝箱。注：需要角色获得拉杆的技能。

4-2

【FG】共计：1

【LG】共计：1

【SG】共计：1

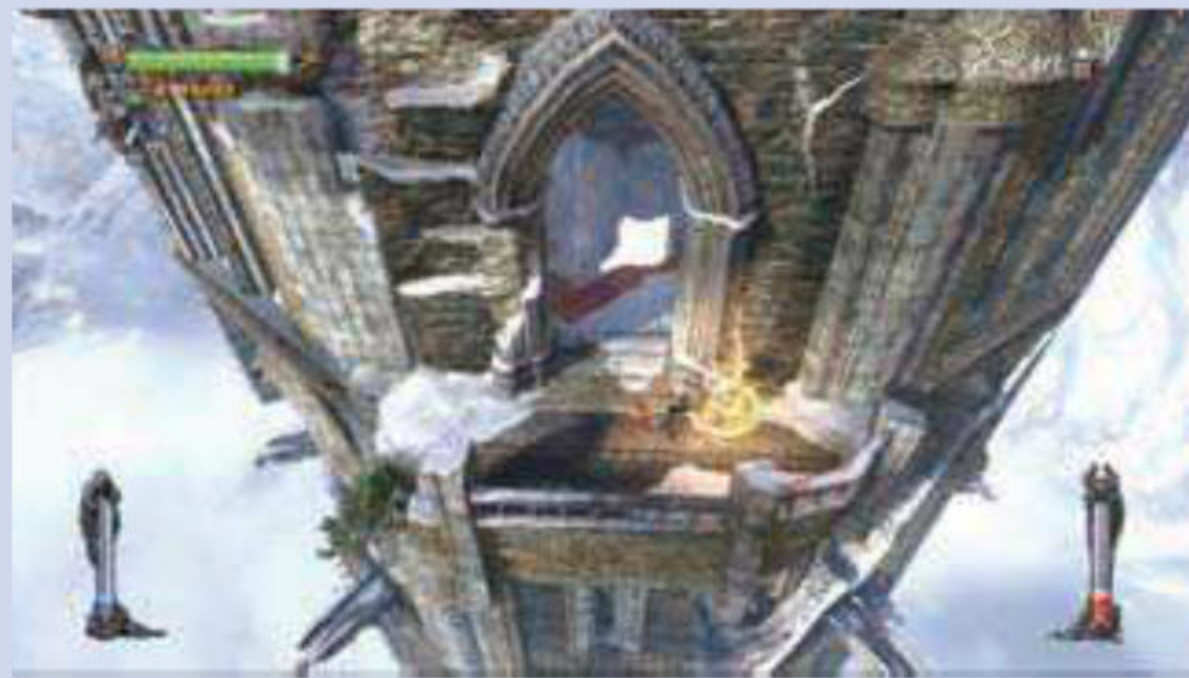
【ARK】共计：1



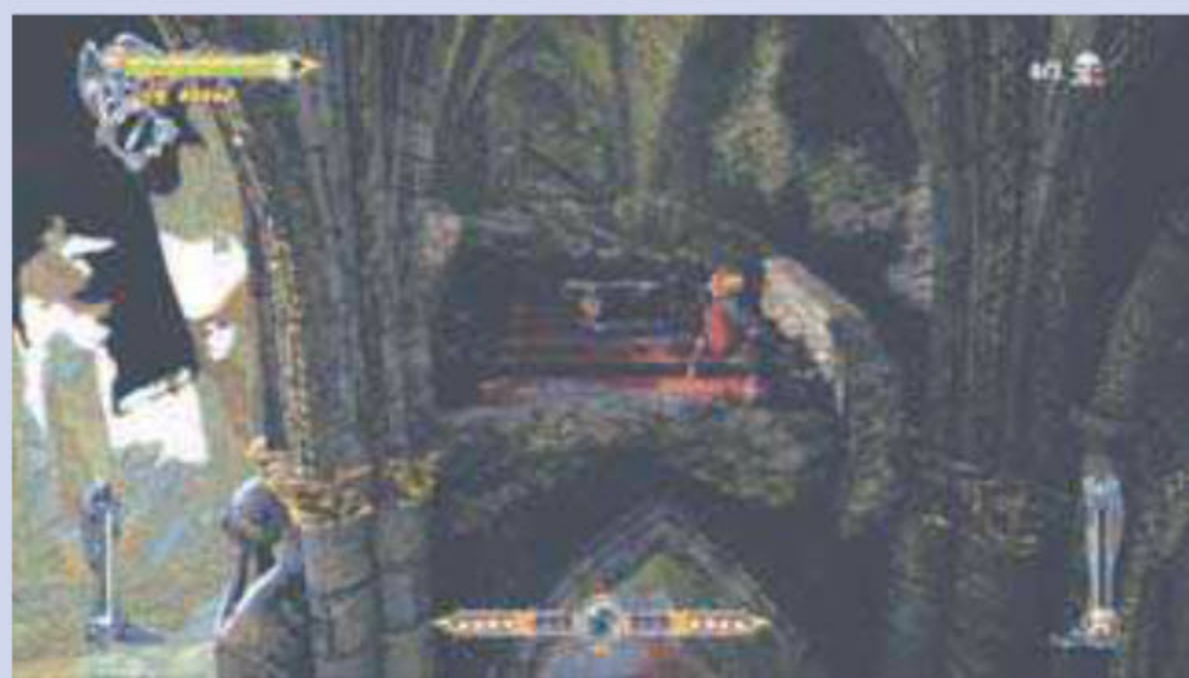
【LG】-1：本章开始在台阶上面，很好找。



【SG】-1：本章开始后从左侧的窗缝出去后，不要往上爬，笔直下台阶之后，住左侧大胆的跳到下一层的平台，会出现新的钩锁，一直沿着走之后进入一直洞里发现尸体。



【FG】-1：最上层出口处，会有一个魔力恢复祭坛，尸体就在旁边。



【ARK】-1：一直往上，消灭第二批带剑的小死神之后，走上红地毯的楼梯，最上层可以发现宝箱。

第五章

5-1

【FG】共计：2

【SG】共计：1



【FG】-1：本章开始前进没几步就遇到两个哥布林，消灭之后再往前走几步，观察右边就可以发现有一处能撞破的墙，里面发现尸体。



【FG】-2：在获得暗之碎片的地方，往镜头的反方向走，也就是画面的下方，不远处会来到一个三岔路，左边会有一个体力恢复祭坛，中间有三颗树，这个路口左侧有墙可以撞进去，撞进去发现尸体。



【SG】-1：在能力被偷之后，在追上去的过程中注意观察右边，有一堵墙可以撞进去，把能力夺回来后撞墙发现尸体。

5-2

【SG】共计：1

【ARK】共计：1



【SG】-1：用石像堵住僵尸洞口的场景上方有一扇铁门，在铁门旁边发现尸体。



【ARK】-1：本章开始之后进入村庄，右侧第一幢房可以看见有个台阶，走上去撞墙进入可以发现宝箱。

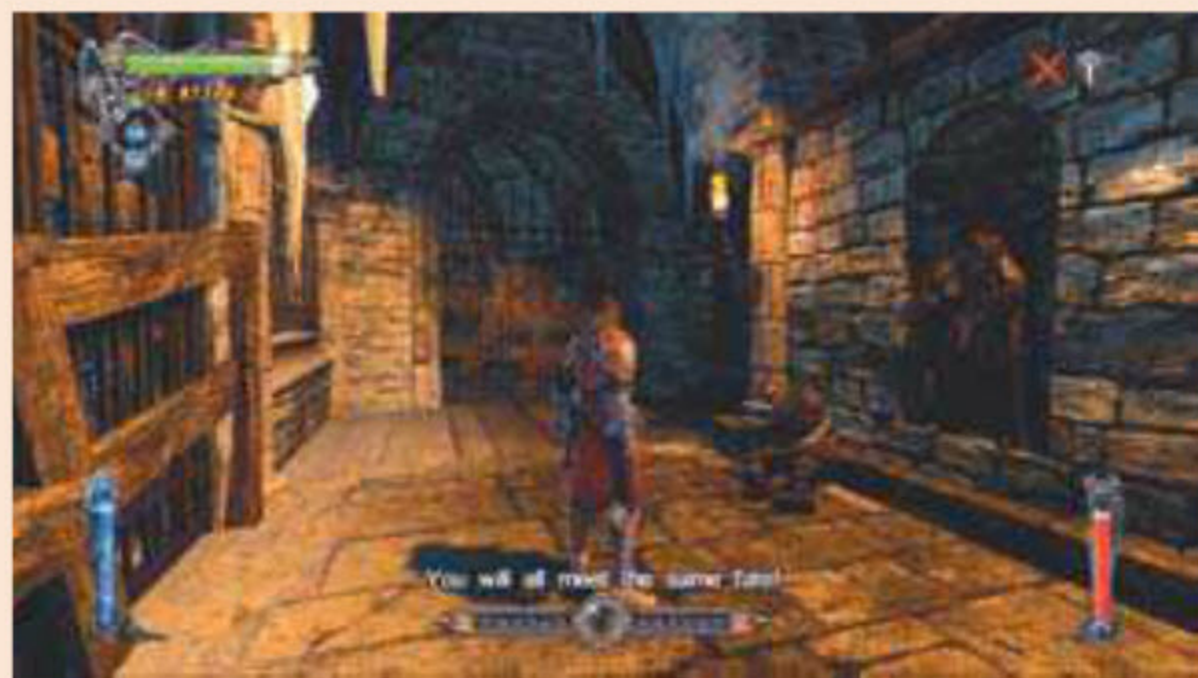
5-3

【FG】共计：1

【LG】共计：1



【LG】-1：进入内部后，先用木柄打开左侧的门，在拿钥匙的平台正下方可以发现尸体。



【FG】-1：在解开传送门的谜题时，把传送点转到走廊上一个两侧都有木栅阻拦的内部，然后传送过去就可以发现尸体。

5-4

【LG】共计：2

【SG】共计：1



【LG】-1：本章开始笔直往前到尽头之后转右。



【LG】-2：在第二个解谜场景的光源左侧发现尸体。

【SG】-1：解开两个谜题后进入第三个房间，上楼之后左侧有一个小平台，尸体就在这个小平台的书堆里。



5-5

【FG】共计：2



【FG】-1：本章开始在第二个走廊下方的尽头可以发现尸体。



【FG】-2：往上攀爬城墙之后，爬到最顶层穿过平台，需要跳跃到对面抓住墙壁，这时不要往右，而是往左，转过一个转角，在一个小平台上发现尸体。

5-6

无

5-7

【SG】共计：1

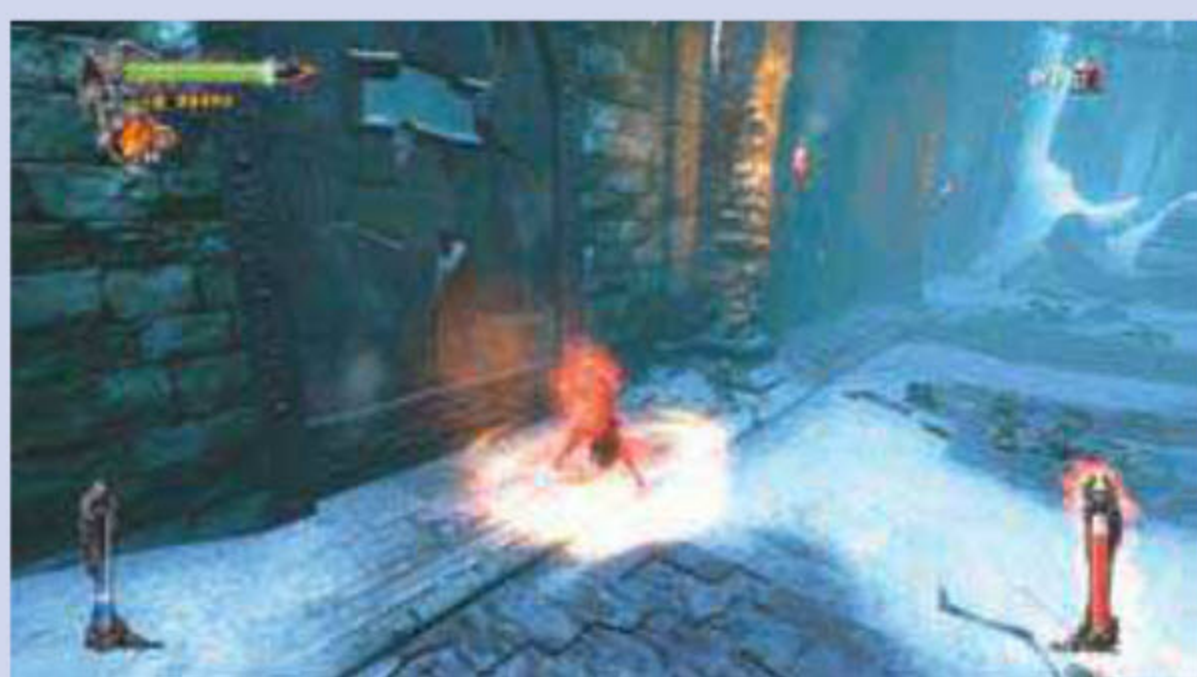


【SG】-1：在第二个机关处跳下高台后，沼泽中有一条可以走过去的路，仔细看颜色即可。跟着这条路慢行可以发现尸体。

第六章

6-1

【FG】共计：1



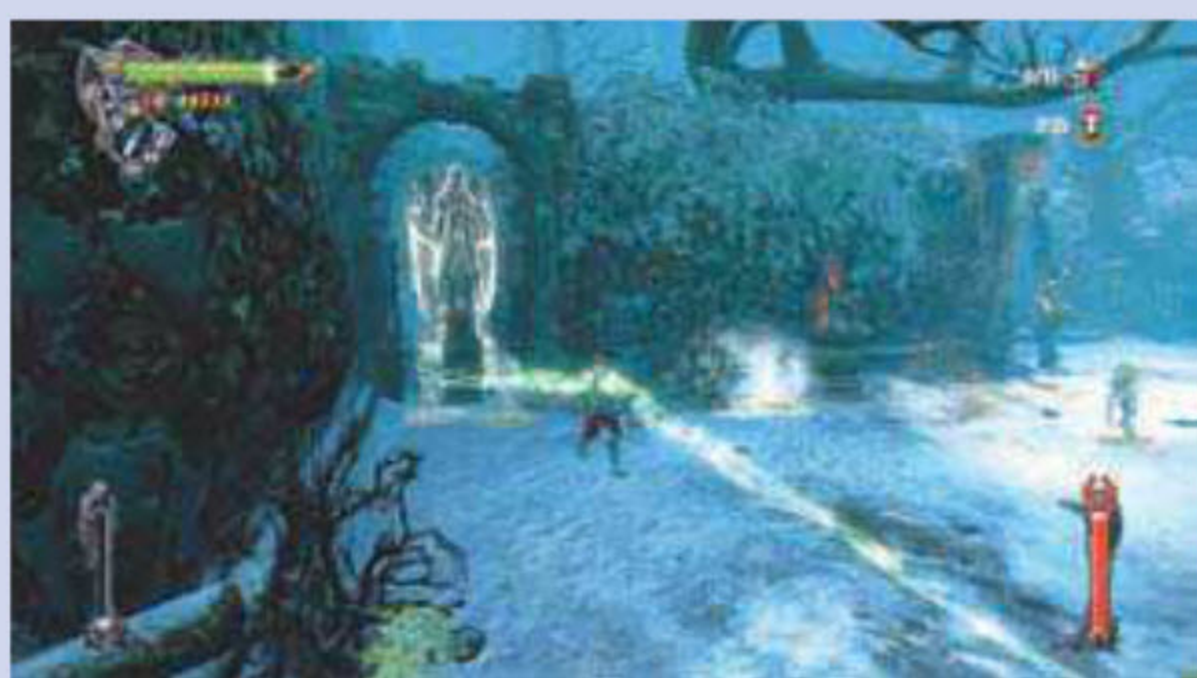
【FG】-1：消灭两个铁甲骑士之后，转动齿轮跳到下一层，左侧有一扇门可以撞破，进入之后发现尸体。

6-2

【FG】共计：1

【LG】共计：1

【SG】共计：1



【FG】-1：以本章开始为起点，往走边岔路走，看到一个铁门之后转右，走过一段有铁栅的通道之后，转弯就能看见发光的雕像，推开雕像发现尸体。



【LG】-1：以本章开始为起点，遇到岔路就走左，可以发现一堵可以撞破的墙，进入之后发现尸体。



【SG】-1：骑上蜘蛛拉开一扇可以让蜘蛛通过的门之后，来到之前有发光雕像的区域，可以找到一个断桥边缘，用蜘蛛丝架桥通过后发现尸体。

6-3

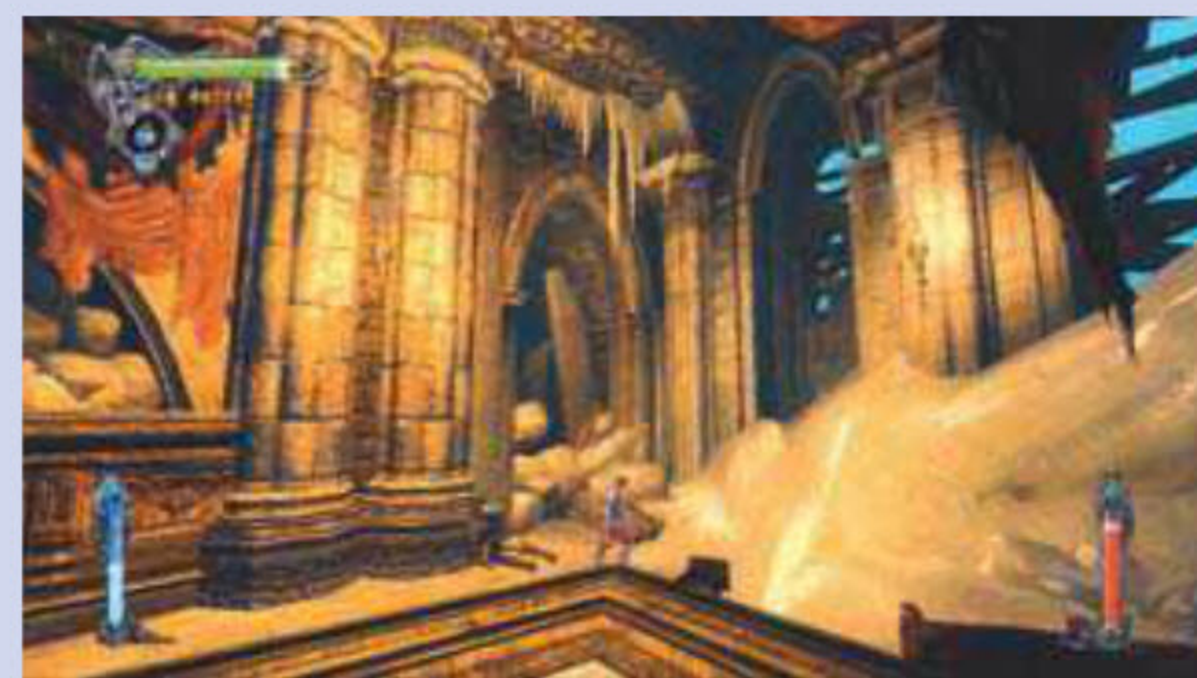
【FG】共计：1

【LG】共计：1

【ARK】共计：1



【FG】-1：打开第二扇门之后进入，左侧的书架全部破坏之后，有一处可以爬上去，爬上去之后的平台发现尸体。



【LG】-1：在和萝拉玩吸血鬼游戏之后，在旗盘房间右上角发现尸体。



【ARK】-1：需要魔力开启的三个机关上方，可以发现宝箱。注：需要角色获得翅膀二段跳能力。

6-4

【FG】共计：1

【SG】共计：2



【FG】-1：干掉屠夫之后拿到钥匙，开启主房间左侧的小门，进入发现尸体。



【SG】-1：进入食人鬼出来的通道之后，在通道的内部发现尸体。



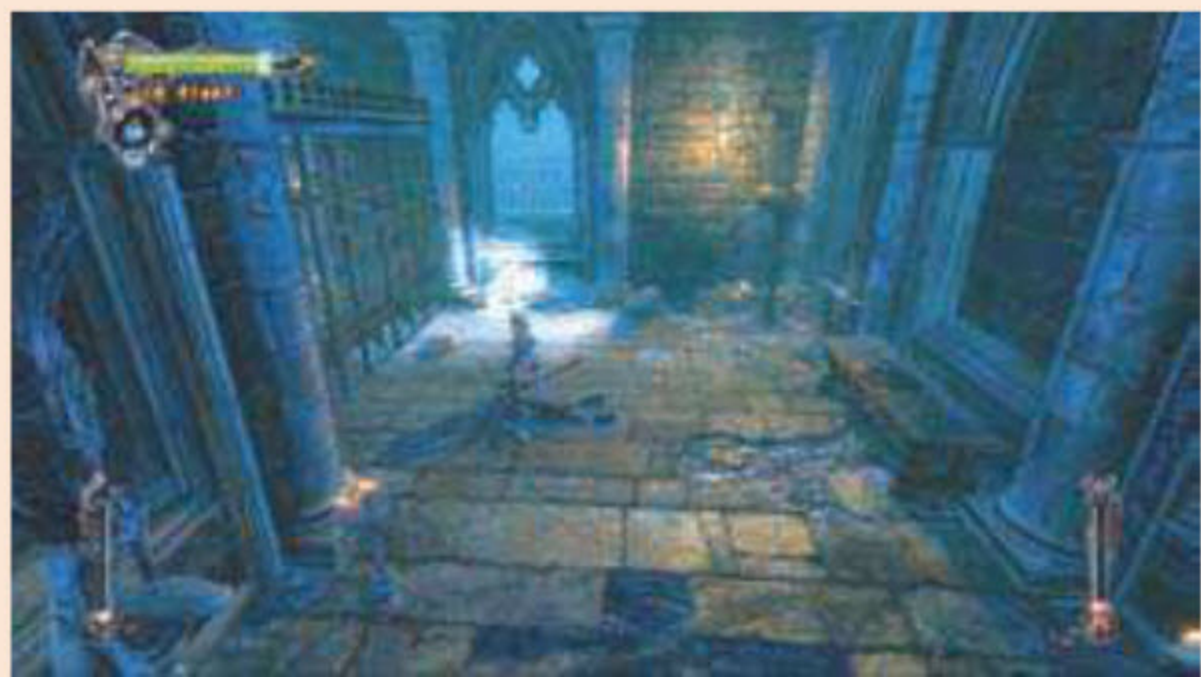
【SG】-2：进入最后解谜的房间，右侧爬到最顶层，到一个巨大的铜像面前，随后往正下方走，走过一段浮空的木板之后在台阶下发现尸体。

第七章

7-1

【LG】共计：1

【SG】共计：2



【LG】-1：在打骷髅拿钥匙的场景中发现尸体。



【SG】-1：本章开始走过木板之后不要往左，从右边的缺口下去，然后往屏幕左侧移动，可以到隔壁的平台发现尸体。



【SG】-2：在最后解谜的场景里，在房间的右侧发现尸体。

7-2

【FG】共计：1

【LG】共计：1



【LG】-1：在第二个解谜房间，在门口面对房间时，尸体在房间的左侧。



【FG】-1：在第三个解谜房间，利用右上角会移动的平台到达新平台，边上能发现尸体。

7-3

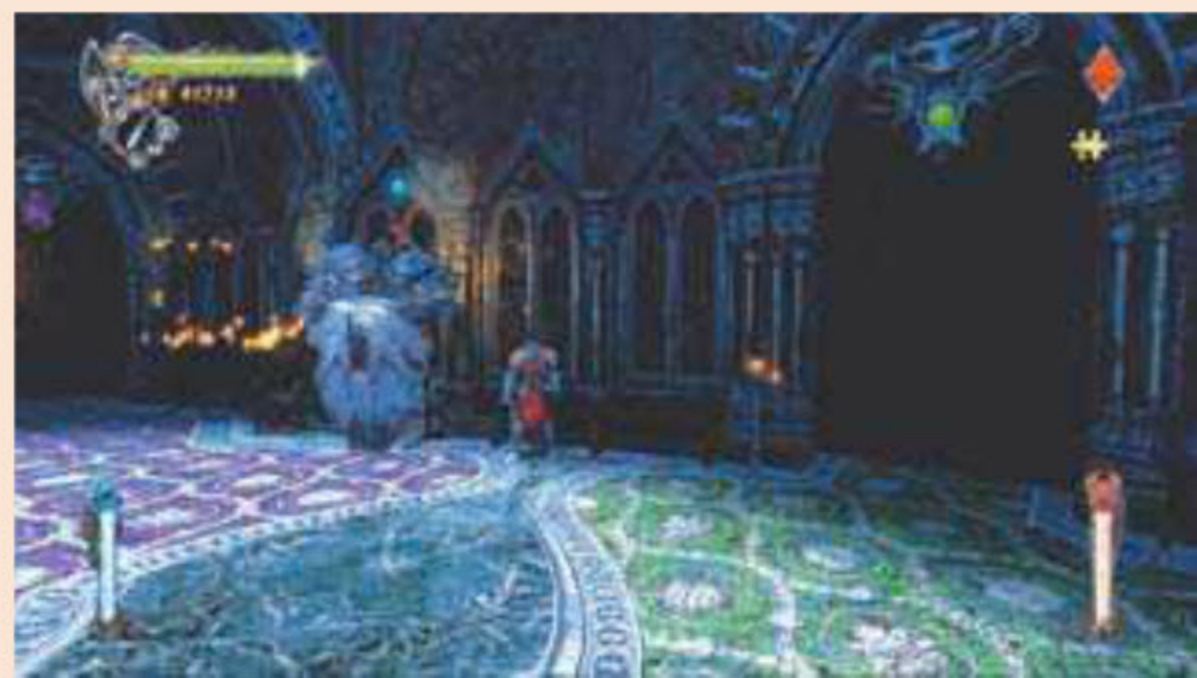
【FG】共计：1

【LG】共计：1

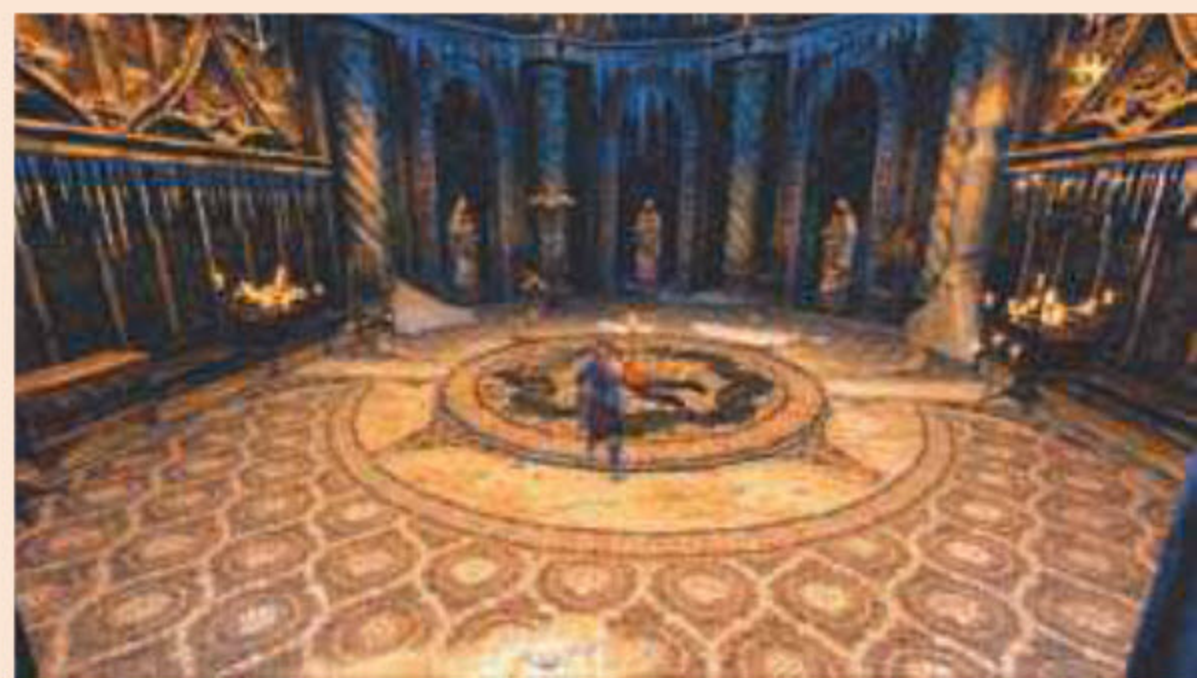
【SG】共计：1



【FG】-1：绿色房间跳过中间的大断层之后，到图示的位置获得，尸体藏在柱子旁边。



【LG】-1：拿到三颗颜色宝石之后，绿蓝配出青色，铁甲骑士会被启动，在它身后发现尸体。



【SG】-1：拿到三颗颜色宝石之后，再拿到蓝色房间的钥匙。之后混合三种颜色打开白色房间，进入后从上一层走木板到内部，用钥匙开门看到尸体。

第八章

8-1

【LG】共计：1

【SG】共计：1



【LG】-1：在最后过关的大门前左侧有一个雕像，旁边发现尸体。



【SG】-1：三次钩锁到达顶层之后，上台阶之后马上往左侧跑，在一个小通道内发现尸体。

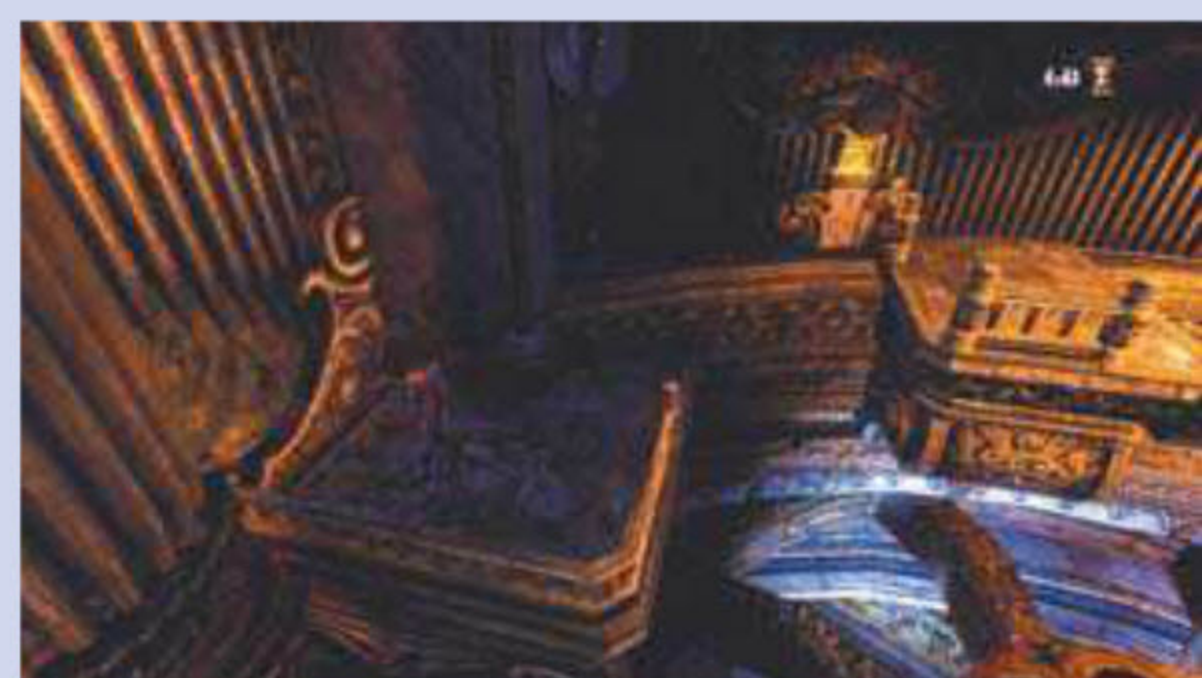
8-2

【FG】共计：1

【LG】共计：1



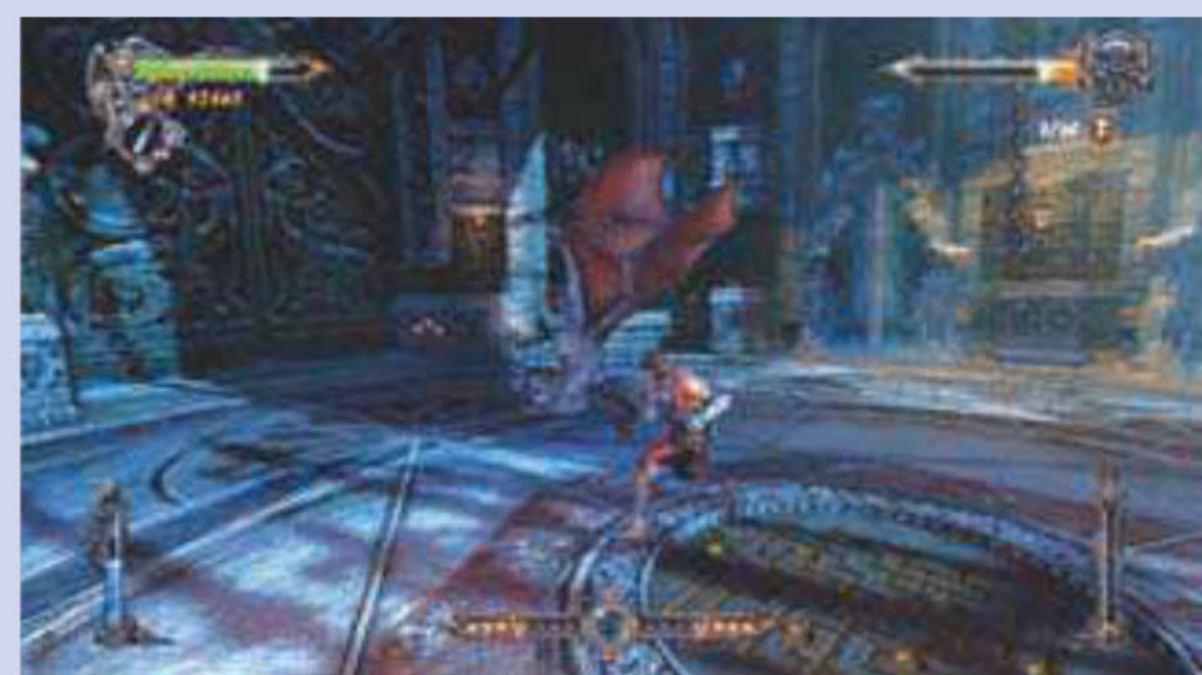
【FG】-1：爬上一个有三道电栅的墙之后在右边的小平台上发现尸体。



【LG】-1：本章一开始走过平衡木板之后到达平台，这时往屏幕下方跳跃会到达另一个平台，发现尸体。

8-3

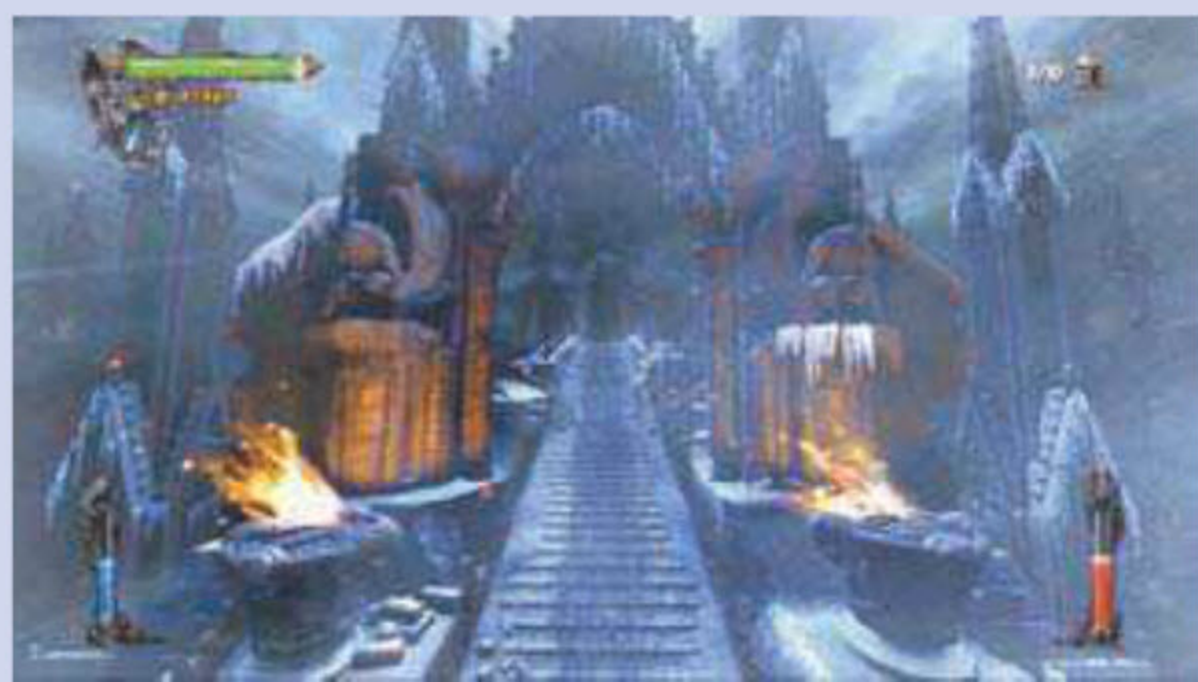
【SG】共计：1



【SG】-1：这个碎片在和BOSS战斗到一定阶段之后，BOSS会去打开墙上的四个棺材吸血恢复体力，就在其中的一个棺材中发现尸体。

8-4

【LG】 共计：1



【LG】 -1：开始长长的台阶中段右侧发现尸体。

第九章

9-1

【FG】 共计：1

【LG】 共计：1

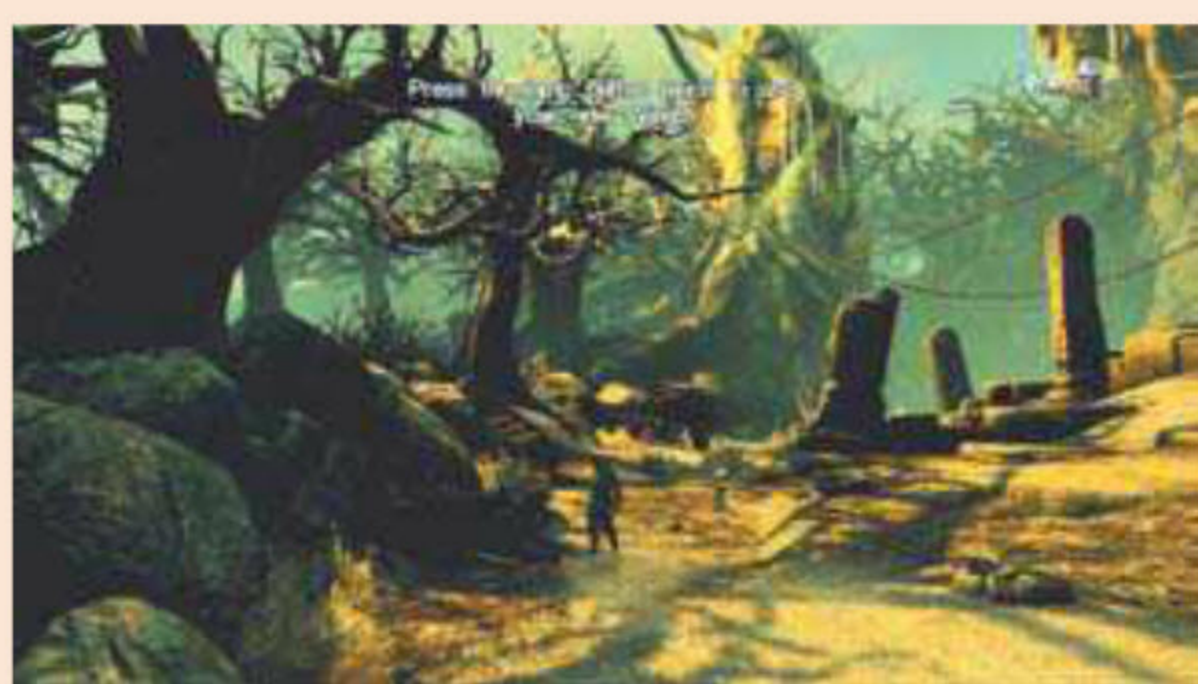
【SG】 共计：2



【FG】 -1：本章开始的区域内，找到魔力恢复点，随后在魔力恢复点附近的小石堆中发现尸体。



【LG】 -1：被偷走能力之后，右侧爬上墙壁，然后往右移动发现尸体。



【SG】 -1：本章开始就往左走，到树下发现尸体。



【SG】 -2：在见到一个有上下两层平台的地点（正确路线在下层的地方），快跑二段跳跳上一层，之后会有一场强制战斗，在内部发现尸体。

9-2

【FG】 共计：1

【LG】 共计：2

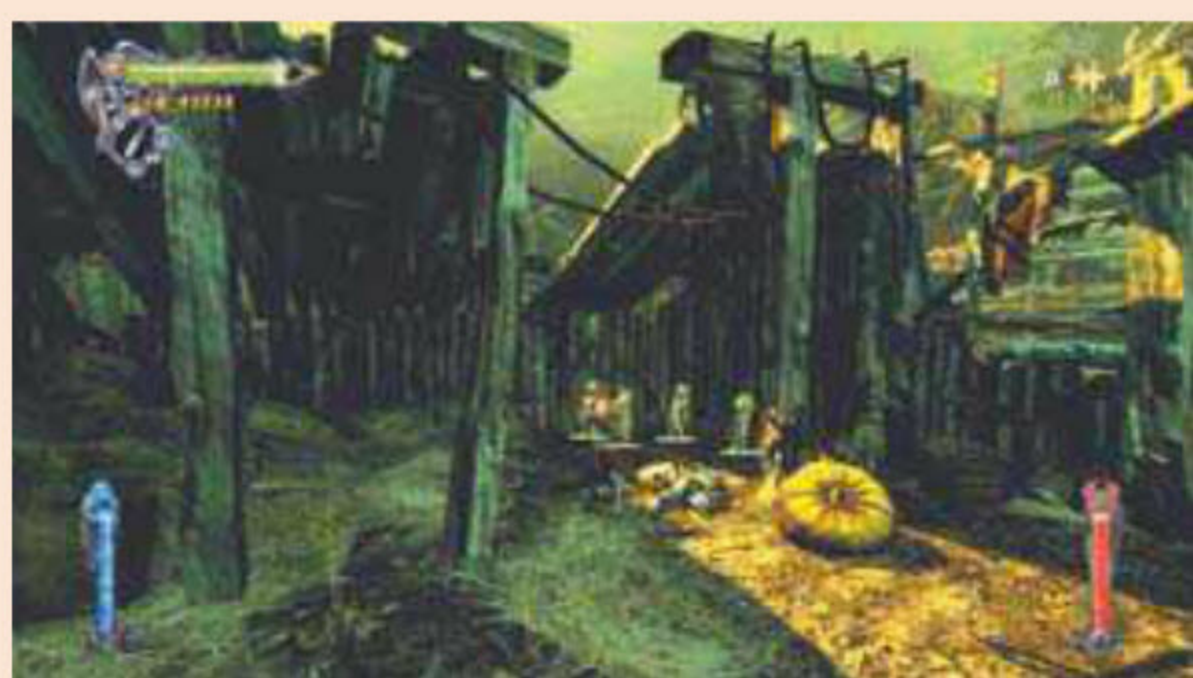
【SG】 共计：1



【FG】 -1：杀掉第二个骷髅拿到钥匙后，会有两只铁甲骑士出现，干掉之后掉落。



【LG】 -1：在第二批乌鸦出现后，再把它们从第一个地点摇到刚来的柱子旁，发现尸体。



【LG】 -2：找到村子内的魔力恢复点，旁边有可以拉动的木栅，拉开之后进入发现尸体。



【SG】 -1：本章开始地点往屏幕下方跑到尽头。

9-3

【FG】 共计：1

【LG】 共计：1



【FG】 -1：拿到全部音符之后，按红-蓝-紫-黄的顺序开启，往上方道路行走，通过之后发现尸体。



【LG】 -1：一开始的绿色音符启动之后，在绿色通道里陷阱中间发现尸体。

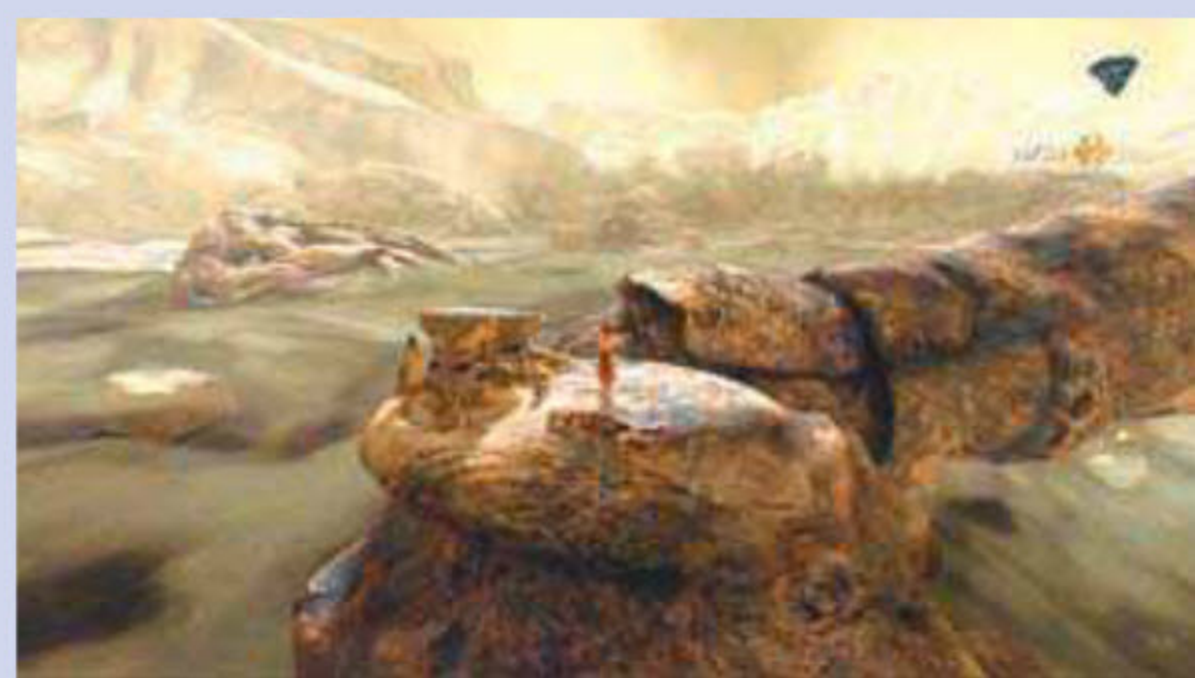
第十章

10-1

【FG】 共计：1

【LG】 共计：2

【SG】 共计：1



【FG】 -1：发生第一次强制战斗后拿到石板，先不要装上去，沿着平台左侧的手臂走到底发现尸体。



【LG】 -1：本章开始在一个仰面的泰坦石像胸前发现尸体。



【LG】 -2：用第一块石板启动第二个泰坦后，从手臂跳到对面平台，转角处发现尸体。



【SG】 -1：石板放下手臂之后跳到第二区域，然后在一个泰坦低头前的地方发现尸体。

10-2

无

10-3

【FG】 共计：2
【LG】 共计：1



【FG】 -1：能力被偷之后左转。



【FG】 -2：和第一块生命碎片同样的区域，往右侧走，在右侧一个可以放置水晶的机关处往上走，有一个围起来的墙，里面发现尸体。



【LG】 -1：在第一个岔路口往右，深处的平台爬上去可以发现尸体。

10-4

【SG】 共计：1



【SG】 -1：在被 BOSS 拖下熔炉之后往上爬的一段路，利用钩锁爬到圆型的边缘时，往右边跳，然后再往上爬一点可以发现尸体。



第十一章

11-1

【FG】 共计：1 【LG】 共计：1
【SG】 共计：2



【FG】 -1：解谜进门之后，消灭第一批死神，不要进传送点，往屏幕的左下方走，在台阶下发现尸体。



【LG】 -1：第一次遇到死神消灭后出现两个传送门，进入右边的门，到达新区域之后往左侧跳跃到传送点传送到上一层，发现尸体。



【SG】 -1：本章开始之后跑到天文台的左侧，台阶下可以发现尸体。



【SG】 -2：进入本章最后一个镜子，传送到一个有体力恢复祭坛的地点往左侧下楼发现尸体。

11-2

无

第十二章

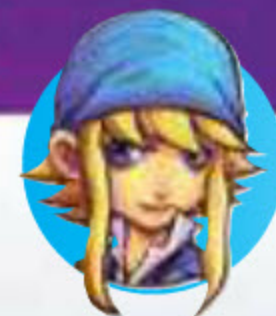
12-1

无

成就、奖杯获得指南

注：PS3版一共有43个奖杯，其中白金杯获得方法想必各位都知道，文字就列出其余42个奖杯的获得方式。

项目名	说明	获得方法	成就点数	奖杯类别
Master Achiever	完成所有试炼	具体可以参照文中的挑战攻略	50G	金杯
Dark Collector	收集全部的暗之碎片	一共30个，可以参照文中的收集攻略	20G	铜杯
Light Collector	收集全部的光之碎片	一共30个，可以参照文中的收集攻略	20G	铜杯
Green Collector	收集全部的生命碎片	一共30个，可以参照文中的收集攻略	20G	铜杯
Master Jeweler	收集所有的隐藏宝石	收集全部的宝石碎片即可	25G	银杯
Master Philanthropist	购买所有艺术画	游戏通关后出现鉴赏模式，把里面的画全部购买即可	20G	铜杯
Skirmish	在绅士难度下通关	用该难度打通一遍游戏即可	15G	铜杯
Gest	在战士难度下通关	用该难度打通一遍游戏即可	20G	铜杯
Crusade	在骑士难度下通关	用该难度打通一遍游戏即可	30G	银杯
Epic Victory	在圣骑士难度下通关	由于高难度通关会自动覆盖低难度的关卡完成度，使用本难度通关也算获得前3个成就	40G	银杯
Welcome to the Club	购买一个技能	1-1 剧情完成	15G	铜杯
Brawler	购买15个技能	流程中必定能解开，购买规定数量的技能即可	20G	铜杯
Master Fighter	购买全部技能	难点在于两系魔法的大招，价格高达25000EXP，推荐在后期关卡重复刷EXP	25G	
Experienced	获得1000EXP	通关中自然会获得	10G	铜杯
Seasoned	获得20000EXP	通关中自然会获得	15G	铜杯
Veteran	获得100000EXP	通关后大约能获得60000EXP，不够的推荐在后期关卡重复刷EXP	30G	银杯
Master Improver	找出全部灯光之教团遗产	可以参照文中的收集攻略	25G	银杯
Eleventy Party	把所有关卡的完成度达成110%	以最高难度通关、收集全部隐藏要素、完成全部挑战就能达成条件	40G	金杯
Chapter I	打倒冰之泰坦	通过第一章	10G	铜杯
Trials - Chapter I	完成第一章的所有试炼	完成第一章全部4个挑战	25G	银杯
Chapter II	获得魔爪	通过第二章	10G	铜杯
Trials - Chapter II	完成第二章的所有试炼	完成第二章全部9个挑战	25G	银杯
Chapter III	获得第一块天界碎片	通过第三章	15G	铜杯
Trials - Chapter III	完成第三章的所有试炼	完成第三章全部2个挑战	25G	银杯
Chapter IV	杀死秃鹰女巫	通过第四章	15G	铜杯
Trials - Chapter IV	完成第四章的所有试炼	完成第四章全部2个挑战	25G	银杯
Chapter V	进入卡米拉的城堡	通过第五章	20G	铜杯
Trials - Chapter V	完成第五章的所有试炼	完成第五章全部7个挑战	25G	银杯
Chapter VI	离开城堡中的餐厅	通过第六章	20G	铜杯
Trials - Chapter VI	完成第六章的所有试炼	完成第六章全部4个挑战	25G	银杯
Chapter VII	与萝拉再次相遇	通过第七章	25G	铜杯
Trials - Chapter VII	完成第七章的所有试炼	完成第七章全部3个挑战	25G	银杯
Chapter VIII	获得恶魔之翼	通过第八章	25G	铜杯
Trials - Chapter VIII	完成第八章的所有试炼	完成第八章全部4个挑战	25G	银杯
Chapter IX	说服老婆婆开启传送之门	通过第九章	25G	铜杯
Trials - Chapter IX	完成第九章的所有试炼	完成第九章全部3个挑战	25G	银杯
Chapter X	打倒挖掘人	通过第十章	30G	铜杯
Trials - Chapter X	完成第十章的所有试炼	完成第十章全部4个挑战	25G	银杯
Chapter XI	取得最后一块天界碎片	通过第十一章	30G	铜杯
Trials - Chapter XI	完成第十一章的所有试炼	完成第十一章全部2个挑战	25G	银杯
Chapter XII	击败撒旦，拯救世界	通过第十二章	35G	铜杯
Trials - Chapter XII	完成第十二章的所有试炼	完成第十二章全部挑战	25G	银杯



因为上上期的 TGS 展和上期的攻略大爆发，本栏目因故停了两期，真是悲哀啊。

言归正传，最近的新闻主要集中于 X360 上，首先是 10 月 22 日，新型 X360 终于宣告破解，不过由于时间尚短，加上技术还有待改善，目前尚未对国内市场造成冲击；10 月底，X360 进行秋季更新，主要针对 Kinect，此外还有多项改进，由于截稿时间不巧，这期杂志是赶不上了；11 月 4 日，万众瞩目的 Kinect 就会登场，目前全球预售情况良好。这么多好消息真是让人激动，好了别的就不多说了，直接进入正题吧。

资讯

INFORMATION

GAME 3.0

大作内测忙，你中奖没有？

最近有多个大作都进行了内测，包括《使命召唤 黑暗行动》、《孤岛危机 2》、《杀戮地带 3》等等。和前几年不太一样的是，如今厂商也深知树大招风的道理，再好的游戏也肯定有人骂，所以干脆只向 FANS 或已预定游戏的人提供内测算了。因此如今的大作基本上都不搞公测了。

那么如何才能搞到这些游戏的内测资格呢？这里纱迦就给大家传授几条经验之谈。最主要的一点，当然是要及时出手。你应该每天关注该游戏的开发商和制作商的网站，例如要想拿《使命召唤 黑暗行动》就应该多去 Activision Blizzard 和 Treyarch 的网站看看，如果发现申请活动已经开始，就赶快出手吧！

其次是要注册。目前欧美大厂的官网一般都要求你注册成为会员，像 EA 这样的大厂甚至还有专门的中文注册页面。毫无疑问，申请活动的相关信息肯定会优先以 Email 的方式发给会员们，所以你提前先注册肯定是没有问题的。不过注册时地区最好是写美国，毕竟很多厂商在中国大陆都没有展开业务，所以……如果注册时需要填写自己的游戏账户名称，请填写你的主账户。因为厂商在派送内测资格时通常会检查一下该账户的活跃度，如果你填上一个万年不用的 ID，那么被抽中的可能性就很低了。

最后一点就是要多检查自己的邮箱。因为内测时间有限，如果你一直不去检查，说不定某天当你心血来潮



▲喜欢 EA 打枪游戏的人，一定要加入 EA GUN CLUB！

打开自己邮箱时会发现一大堆已过期的福利。纱迦就曾经错失好几个免费金会员福利。厂商有时也会通过 PSN 或 Xbox LIVE 短讯方式发送各种福利，不过这种情况不多见就是了。

资讯

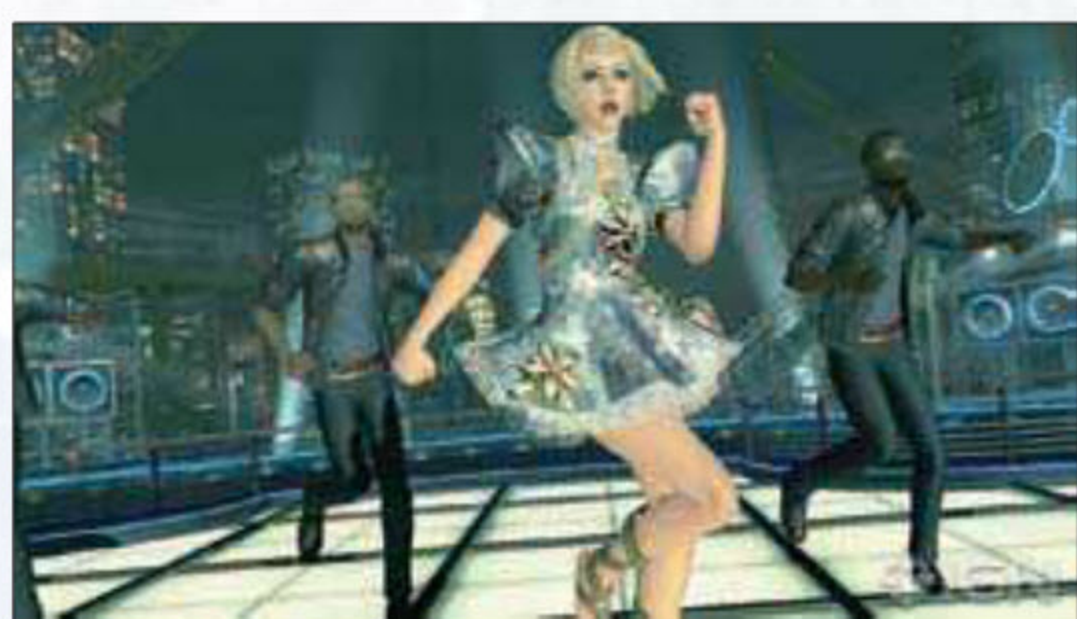
INFORMATION

GAME 3.0

Kinect 豪华首发阵容

距离 Kinect 的发售日越来越近了。微软对 Kinect 的重视程度要明显高于索尼对 PS MOVE 的重视程度，毕竟微软可是指望 Kinect 支持微软再战五年的。这次 Kinect 的首发游戏足足有 17 款之多！这 17 款游戏分别是：

1. Kinect Adventure
2. Kinect 可爱动物
3. Game Party: In Motion
4. 哈利波特：死神的圣物 上集
5. 个人塑身：健身进化
6. Dance Central
7. The Biggest Loser Ultimate Workout
8. Dance Masters
9. EA Sports 活力健身房 2.0
10. Zumba Fitness
11. Kinect 运动大会
12. Motion Sports
13. DECA Sports Freedom
14. Kinect 逍遥飞车
15. Adrenalin Misfits
16. Fighters Uncaged
17. SONIC FREE RIDERS



▲两款跳舞游戏《Dance Masters》和《Dance Central》都很受关注，前者人设靓丽，后者选曲强劲。图为《Dance Masters》。

的翻译略有出入。而港台地区还会多推出一款中文游戏——《新体感脑锻炼》。

由于 Kinect 对微软来说太重要了，所以微软也相当重视，这次微软采用了前所未有的封锁政策，即在 Kinect 发售前不允许任何媒体发表评论，目前各大媒体甚至连 Kinect 实机都没有拿到。因此如果有人想问，纱迦你能否推荐几个 Kinect 游戏，我也只能说一声抱歉了。不过从目前公布的资料以及在 E3 和 TGS 上的试玩情况来看，我最推荐的是《Kinect Adventure》。

18 个游戏也就意味着 18000 点成就，对于成就犯来说这可真是兵家必争之地了。既健身又拿成就，这实在是一举两得的好事啊！

以上 17 款游戏中，《Kinect Adventure》、《Kinect 可爱动物》、《个人塑身：健身进化》、《Kinect 运动大会》、《Kinect 逍遥飞车》为中英文合版，因此这里写的名称与本刊之前的

世界成就第一人突破 50 万大关

分享

SHARE

GAME 3.0



差不多 4 年前开始，一个名为 Stallion83 的玩家就一直雄踞着世界成就第一人的宝座。这些

年来尽管时有玩家超越 Stallion83，但最终均被认定为作弊。久而久之，全球玩家达成了共识：凡是成就比 Stallion83 高的人都是作弊者。

斗转星移，尽管成就排行榜变幻无常，但第一名是 Stallion83 始终不变。尽管有不少玩家认定 Stallion83 是一群共用的账户，但这丝毫不妨碍他惯用的那个汤姆·汉克斯头像成为众多玩家心目中的神之化身。前不久 Stallion83 迎来了一个值得纪念的时刻：他的成就总数突破了 50 万大关！Stallion83 的忠实粉丝们纷纷猜测他是否能突破 100 万，目前惟一的悬念不在于 Stallion83 能否做到，而在于 X360 在退出历史舞台之前是否还能推出这么多游戏。

虽然 50 万点成就的纪录足以吓退 99.99% 的 X360 玩家了，但 Stallion83 仍然不敢大意，因为在他身后有着数个强有力的竞争者。目前距离他最近的对手是来自加拿大的 smrnov，此君目前成就已经达到了 462929 点，两者相差不到 4 万。虽然 4 万点成就对于我等小市民来说已经相当惊人了，但是在这两位高手看来也就是一两个月的事儿。Stallion83 只要稍微一松懈，很有可能就被超过了。

最后让我们来看看 Stallion83 目前的惊人战绩：

玩过的光盘游戏总数	532
玩过的 XBLA 游戏总数	149
取得全成就的光盘游戏数量	310
取得全成就的 XBLA 游戏数量	76
目前成就总数	501768 (截止至 10 月 24 日)
成就完成率	86.16%
世界排名	1
成就完成率排名	1

更新

UPDATE

GAME 3.0

SEGA 的 DC 游戏复刻计划

在本世代的头几年，SEGA 没少干复刻游戏的勾当，不过当时 SEGA 的复刻对象以 MD 游戏和上世纪的街机为主，不用说自然不是太受好评。如今 SEGA 在《冲破火网 巅峰》、《灵魂能力》等游戏的成功中尝到了甜头，于是一场轰轰烈烈的复刻运动再次拉开序幕，这回复刻的对象变成了 DC 游戏。

DC 上的经典游戏数不胜数，SEGA 目前已经决定将《索尼克大冒险》、《疯狂出租车》和《太空频道 5 第 2 部》搬上 XBLA 和 PSN 的游戏舞台。目前《索尼克大冒险》已经推出，虽然个人喜欢 2 代远甚于

1 代，也不得不承认这样一款内容丰富的优秀游戏仅售 800 点 MSP (PS3 版卖 1000 日元) 实在是太太太值了！接下来的另外两部作品也是拥有超高人气的，特别是《太空频道 5 第 2 部》还有迈克尔·杰克逊助阵，如今回想起来更是具有绝对的纪念意义。

名称	发售日	价格
索尼克大冒险	2010 年 9 月 29 日	800 点 / 1000 日元
疯狂出租车	2010 年 11 月 24 日	800 点 / 1000 日元
太空频道 5 第 2 部	2011 年春	800 点 / 1000 日元



多边共享区

ENTER THE GAME

栏目主持 奈落

“当你批评、指责别人时，千万要注意自己可能拥有对方没有的天赋或者优势。”——菲茨杰拉德在某个地方这么说过。这句话很不容易切实理解，即便隐隐约约能够理解和体会到，也极难传达给别人。人这种动物，非相互强加价值观不可。有枪有炮的就叫传播民主，没枪没炮的只能对着电脑互相争吵、强加。比如我喜欢长毛狗，你喜欢短毛狗，我们就要在网上为此争执不休、引经据典、互相嘲笑、结成党派。其实谁都明白：喜欢长毛的养长毛，喜欢短毛的养短毛不就好了。能尊重别人的价值观、看懂自己的优势已经是相辅相成的一件难事了。

游戏文化

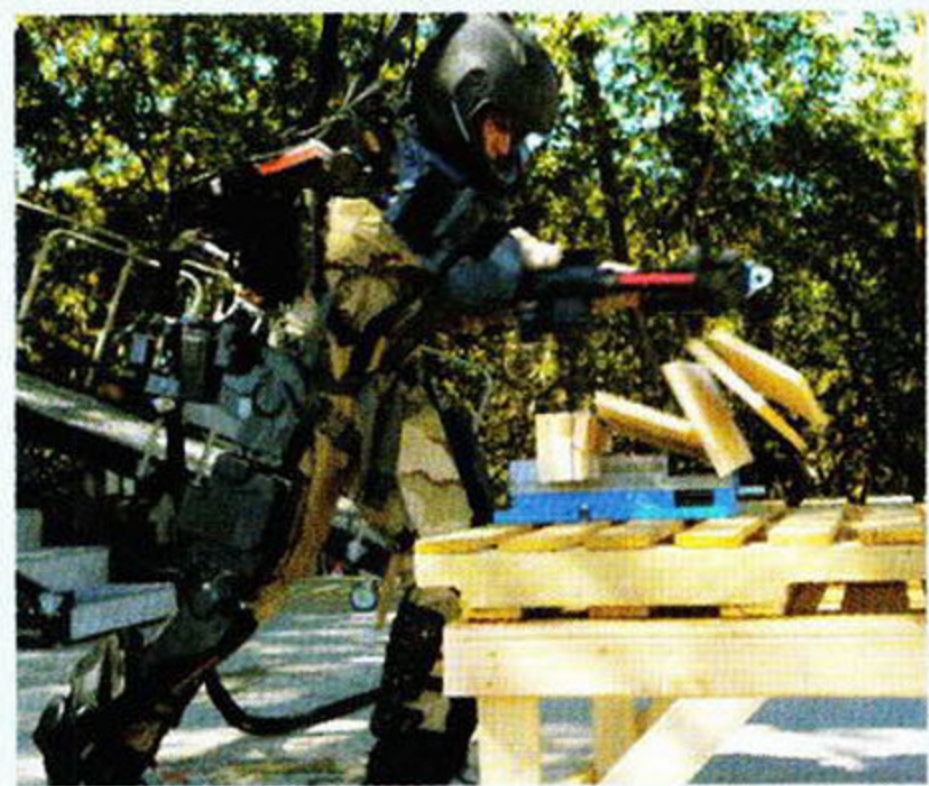
多边共享区



人人都是大力士的外骨骼技术



Raytheon 公司从事外骨骼技术研究多年，最近这家公司公布了他们的 XOS2 新一代外骨骼装备。它使用了水力学原理，力量增强幅度可以达到 17 倍，也就是说，你只需要用提起 10 公斤物体的力量就能将一个 170 公斤的重物举起。所以理论上说，再过不久，你可以通过新一代的 XOS 轻松地抬起整辆汽车。这套外骨骼不仅让你变成大力士，而且行动起来非常灵巧，Raytheon 公司演示了用它来踢球、搬导弹等精确动作。看来今后出现真正的钢铁侠也不是没有可能的。



在育碧新作《幽灵行动 未来战士》中，非常强调一种叫做“外骨骼”（Exoskeleton）的装备。所谓的“外骨骼”其实就相当于是一套穿在身上的机器人骨架，它本身自带能源，在它的辅助下，能够让士兵变得力大无穷，同时又身轻如燕。

美国国防部的装备供应商



新番日剧 《打工仔买房记》



典型。就是这样一位吊儿郎当的青年，在突然而来的家庭变故中渐渐明白了生活的责任。故事也就此展开……

总是找借口，什么工作都做不久，愤世嫉俗却没有拿得出手的本领——这样的年轻人也许不止日本有，也许不止身边有，也许就是自己。不过这部剧中的主人公会经历很多现实的冷暖，到底他能不能走出困境，慢慢成长为一个像样的男子汉呢？这个人的故事又能给我们什么启发和感动呢？不妨追一下这部新剧。（奈落 PS：这部剧的剧名放在邻国，一看就是励志剧，放在我国一看就是科幻剧。）

日剧最擅长的风格就是社会题材的现实主义作品，也就是所谓的“人间剧”。这次的新番中由倍受期待的年轻一代演员二宫和也主演的《打工仔买房记》就是这样一部作品。打工仔“フリーター”这个词的意思是“只靠打零工生活、不愿意正式进入社会的人”。本作的主人公就是这样一位总是嘟囔自己平凡、始终不愿流俗、却又没有什么像样本领的 25 岁青年。除了不停换着打打零工就是家里蹲，可为



PS3又一神器诞生



重量：约 2.4 kg；尺寸：约 720×85×87mm。

相信有 PS3 和 X360 的玩家，肯定都有高清电视或支持 HDMI 的显示器。如今一台高清电视便宜的还不到 5000 块钱，而买一台支持 HDMI 的显示器更是只需 1000 多元，这笔投资绝对值。不过相比在视觉上的投资，在听觉上的投资还是难以接受。其实买一套好音箱也不会花太多的钱，只是如果你没有足够开阔的空间，那么音箱的效果就发挥不了。对于我等普通小市民来说，这才是最难以解决的。

当然替代的方案也不是没有，例如前几年很红的 SONY MDR-DS7000 耳机，号称 7.1 声道，其

实际效果当然不可能有真正的 7.1 声道音箱好，但使用耳机的话就没有空间要求，价格也不算太夸张。如今更好的替代品出现了，那就是这里要介绍的 PS3 专用周边配件“环绕立体声系统”（CECH-ZVS1T）。

SONY 对 CECH-ZVS1T 的定义是：首款专为 PS3 设计的单件式家庭剧院扬声器系统。只要把它摆在电视机，用光纤连接 PS3，通过 SONY S-Force Pro 技术能够在单个扬声器上创造出近似 5.1 声道的环绕音效。当然，近似 5.1 声道是不能和真正优秀的 5.1 声道相比的，另外也对视听环境有一定要求。目前该设备已在日本上市，从用户的评价来看



效果非常不错，在小房间里使用效果也不错。

CECH-ZVS1T 的特色在于有 4 种模式可选，分别针对不同风格的游戏，例如喜欢玩打枪游戏的人就可以选择 STD 模式，你可以从音效中准确判断枪声的位置；注重音响效果的人可以选择 DYNAMIC 模式，低音和高声的效果非常震撼。另外两种模式分别是提供宽广音域增强环绕声道的 VIVID 模式，以及传统的

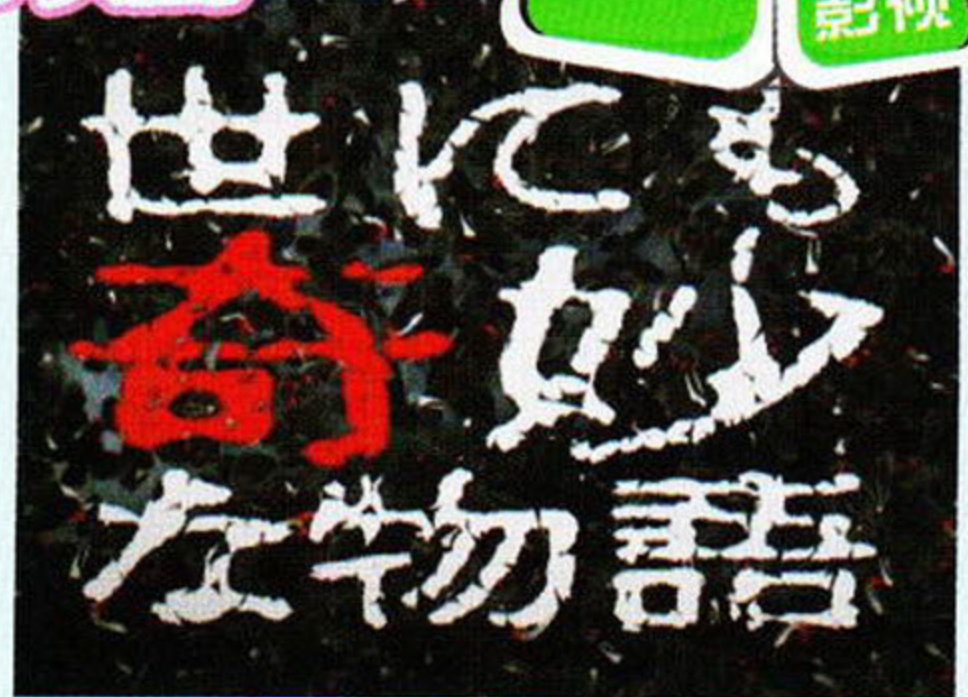
STEREO 模式。此外还有 NIGHT 和 DIALOG 两种效果可以选择。NIGHT 效果开启时，即使调低音量也可以听到清晰的音效；开启 DIALOG 效果后，可以让语音更加清晰。

CECH-ZVS1T 的日本售价为 19800 日元，10 月 12 日已于台湾地区登场，售价为新台币 6200 元，换算成人民币的话应该在 1500 ~ 1600 元左右。有兴趣的人是否可以考虑一下呢？



世间奇妙物语20周年 秋季特别篇

“世间奇妙物语”这个系列一直以精彩悬疑的小故事让观众大呼过瘾。包括前几年的“美女罐头”和去年的“史莱姆火锅”等等很多小故事堪称经典。今年的秋季20周年纪念篇也在近日公布了。本次的特点是使用了5位人气作家操刀剧本，加上炙手可热的演艺明星加盟，为观众带来了异常奇妙的悬疑之旅。本次的五个故事包括：京极夏彦的《讨厌的门》，主演江口洋介。万城目学的《最初的一步》，主演大野智。朱川湊人的《书签之恋》，主演堀北真希。東野圭吾的《杀意使用说明书》，主演玉木宏。宮部みゆきの《燐



祭》，主演广末凉子。五个故事五种风格，不知道你看过后到底喜欢哪一个呢？系列的风格是逆转和悬疑，往往首先以主视点出发展开剧情，到结局将包袱逆转为对方视点。由于故事都很短小精悍，开播20年来深受欢迎。如果你还没有接触过本系列，不妨找来看看，说不定会一下子沉迷其中哦。



Fate/Stay Night Unlimited Blade Works 剧场版



在很多动漫迷的心中，《Fate》永远是一部无法被超越的作品。从一款PC游戏改编至TV动画、再到后来的前传、外传小说，PS2以及PSP游戏等等，“圣杯战争”的脚步从来没有停息过。9月30日，《Fate》系列首部剧场版动画的BD/DVD正式与FANS见面，发售初周就挤入公信榜排名前列，巨大的魅力可见一斑。

不同于早前推出的TV版动画，剧场版《Fate/Stay Night》以原作中远坂凛的路线为蓝本，通过另一种可能性讲述圣杯战争背后的冲突。虽然两个小时的内容远远不能详细地还原整个故事的全貌，但极具魄力的镜头与画面表现，加上全新视角的原创剧情，其感动程度依然足以令FANS泪流满面。剧场版中尤其对卫宫士郎与Archer的复杂关系进行了描写，也让很多人增加了对原作的认识，绝对不容错过。



飞空之梦



音乐游戏作品大多以收录众多乐队、音乐人的经典作品组成合集列表，以大范围撒网捕获FANS的心的方式，保证游戏的品质。而“《吉他英雄》系列”破例开创了先河，以单独一支乐队为主题，开发了一款作品，那就是——《吉他英雄史密斯飞船》。这款实质上相当于系列资料片一样的试水之作在第一周就卖出了56万7千套，游戏发售后的几周内，连史密斯飞船乐队本身的音乐专辑的销量都上升了40%，这是游戏和音乐领域的交互式影响造成的结果。这次成功让金属制品乐队(Metallica)、范海伦乐队(Van Halen)先后拥有了相应主题的《吉他英雄》作品，而《摇滚乐队》方面也有AC/DC和举世闻名的《甲壳虫(The Beatles) 摇滚乐队》。

1970年组建的史密斯飞船(Aerosmith, 又译“空中铁匠”)乐队是美国

最伟大的摇滚乐队之一，谱写出无数的经典金属摇滚。今次为大家推荐的是乐队最著名的歌曲之一《Dream On》(1973年)，这首歌是史密斯飞船的成名之作，也是他们的代表作。激昂的旋律高扬的唱腔，追求梦想追求音乐的精神打动了全世界的人：“与我同唱，为了逝去的年华，为欢笑和泪水。与我同唱，就在今天，也许明日仁慈的上帝会将你带走。让梦继续，直到梦想成真。”

著名Hip-Hop歌手EMINEM也以《Dream On》为基础创作了一首说唱歌曲——《Sing for the Moment》(2002年)，歌名是原曲的一句歌词，原曲的副歌部分也被取样，作为副歌成为《Sing for the Moment》的主体。

注：本期GameHalo中收入了《Dream On》的5个不同版本，还有《Sing for the Moment》及其伴奏版本，内附歌词。



第九届中国大学生广告艺术节学院奖正式启动

2010年10月24日，由中国广告协会主办、《广告人》杂志社承办的第九届中国大学生广告艺术节学院奖在南昌国际展览中心正式启动。新一轮的学院奖，比赛周期将由2010年10月横跨至2011年6月。在长达8个多月的时间里，大赛将面向全国800所高校的40万在校学生进行各类广告创意的征集。

学院奖是目前国内唯一由中国广告协会主办的大学生广告艺术类评比奖项，无论是评委邀请、环节设置还是活动内容都做到了高水平、高规格。而且它不单是纯理论式的研讨，其命题均取自实战市场的一手资料，能够真正为参赛者搭建一个从学习到实战的高端竞技平台。如今，“学院奖”在全国各高等院校中已具有相当的权威性和影响力，它不仅是广告专业学生心目中最为重要的奖项，也是广告行业遴选人才，各界企业获取杰出创意的重要途径。

同时，为了帮助参赛者能更好地领会市场需求、把准市场脉搏，加强活动的实战性，大赛组委会还特别邀请了许多重量级的企业前来助阵。而一向都非常注重推广我国创意文化的知名数位板厂商友基科技，此番也倾情加盟，成为了大赛的商业命题单位。

友基科技是世界上少数生产先进手写数字化产品的高科技企业。自1998年成立以来，一直以其优良的品质、精湛的工艺，满足着世界各地不同行业不同人群的需要。作为数位板行业的佼佼者，友基不仅为用户提供一流的数字创作设备，而且也致力于运用其高端的手写数字技术为我国的创意产业和多媒体信息化教育服务。

据悉，本届学院奖友基科技将针对平面广告、影视广告、网络广告以及广告策划书等四类命题进行作品征集，参赛者既可针对友基品牌进行整体的创作，也可以针对友基旗下的子品牌或某一款产品进行创作。

相信在各界企业的鼎力支持下，第九届中国大学生广告艺术节学院奖一定能够圆满成功，再续辉煌。



马里奥诞生25周年纪念特企 马里奥大叔，生日快乐！



男人一生在追求的是什么？
这世界上不同的人有不同的活法，不同的价值观将人引领至不同的人生。25年前，有一个意大利男人出现在世人的视线中，他的一生都在追求金钱 (Coin)、权利 (Power Star)、和女人。在这条路上，他一次次证明自己是同领域中最强的男人，他名利双收，他是傲视群雄，他是我们的偶像，他的名字叫马里奥。

今年是马里奥大叔诞辰 25 周年纪念。他是一个堪比米老鼠的虚拟偶像，更是一个造富神话，25 年间无数有他加入的作品成为一个个经典。记得我们第一次看见红白机上大叔跳动的身影，多少人一下子被带进电子游戏的世界，不夸张地说，马里奥几乎是第九艺术殿堂门前的一位领路人。今天就让我们借这个机会进一步了解一下这位传奇水管工和他的游戏世界吧。

文 duowa123 编 奈落 美编 NINA

《马里奥的自传》^{节选}

那一刻，我确定了自己的身分。

1981 年，任天堂还没做家用机，一直都是往街机上输出本家游戏。那一年，任天堂发售了《大金钢》，我是个重要角色，但居然连个正式的名字都没有。任天堂的员工们坐在一起给我想了些什么“Mr. 电子游戏”、“跳跃人”。难道你们都不觉得这名字很不给力么？上面的人也不喜欢这些个不给力的名字，所以在把我送往美国之前，我都没有一个名字。在货仓里我作为没有名字的数据，思考着自己的人生价值，我感到很迷茫。我该怎么向大家介绍自己？“大家好，我暂时没有名字，大家可以称呼我为‘跳跃人’？或者是‘电子游戏先生’？”OH MY……还是算了吧。思考是很费脑细胞的，渐渐的我在黑暗的货仓里昏睡过去。有一天，公司里的人来看看我是不是在货仓



■我只是想这么安静的坐着就好了，和一个女孩。

里住得舒服，结果被货仓的主人——那个大鼻头，留着一字胡的男人说，你们要快点把里面的家伙给处理好。不然我就把他赶出我的货仓！公司里的人连连点头哈腰。在那一瞬间，公司里的人发现我和那个货仓主人长挺像的，于是乎就干脆让我和那个家伙用一样的名字了。虽然我有点不情愿，但总比叫什么“跳跃人”一类的要好了不知道多少。只能接受了，好歹以后自我介绍的时候能说出自己的名字——“大家好，我叫马里奥。”



生命的开始

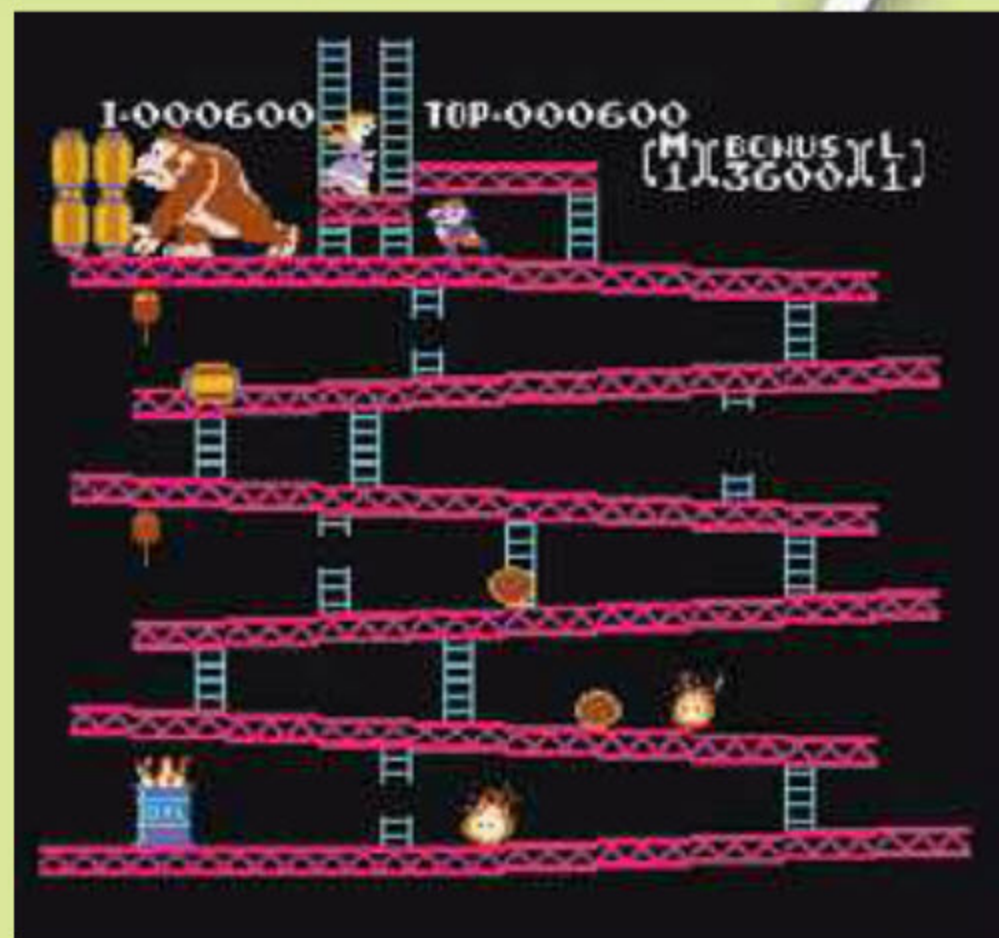


并不是所有人都是含着金汤勺出生的，当然，我也不例外。我一出生我就被笼罩在大金刚的阴影之下。其实没那么悲惨，我只是不甘心在他的炫目的光晕之下，所以那光晕对我来说是“阴影”。这是每个艺人都有命运，让一个在业界混得比较不错的人带着你出道。但我不愿意被他带着。第一次，我和大金刚搭档，他只要站在最高的地方把木桶想尽花样的丢下来，而我却要跳起

来躲开这些木桶或者拿起象征反抗的锤子砸碎来自大金刚的障碍。除此之外，我还得克服地心引力爬到最高处营救被这个坏猩猩抢走的女孩。

我受够了！

我不要再这么下去了，几次营救成功后，我击败了大金刚，并把这只坏猩猩投进了牢笼，好让它消停一段时间。我发现我忽略了一个问题，我没有调查过这家伙有没有同伙。我错了，我发现我做事马虎了，



▲这个版本据说会在 3DS 上发售 (PS: 本人 YY 而已)

导致我招来了这么多悲惨事情的发生。它有一个儿子，叫做 JR. 的。它要来救它爸爸……我设了层层机关来阻止它，没想到我还是失败了。

它带走了它老爹，并把我痛扁一顿扬长而去。我会永远记得的！



生命的转折



公司看到我和大金刚的关系越来越恶劣，加之我也在业界混了 2 年了，算是脸熟了，只好安排我另辟蹊径。1983 年，我迎来了人生中最激动最开心的事情，我要做主角了！当看了剧本后，我沉默了。虽然很不愿意，但我还是认了。背景设定是下水道，而我的剧本就是把下水道里的苍蝇，螃蟹，乌龟等东西一一清理出去，保持通畅。同时我还有一个叫路易的兄弟，他什么时候来的我都不知道，我只知道我要和他好好的合作。

我压根没有想到，就这样的背景设定，就这样一个烂大街没创意的剧本，居然能够让我举世闻名！我太震惊了！我终于知道了媒体的力量！

于是我成名了！

在那一年，公司不想在给街机做游戏，就搞了一台属于自己的主机，叫 FC。因为公司要发展业务的原因，又把我和大金刚那点陈芝麻烂谷子事情翻出来放到 FC 上给大家看。在调整了一年的状态后，公司又给了我一个新的任务，让我去拆房子。我当时就感慨命运的不公，为什么让我清理一年的下水道后又让我去拆房子，难道这就是苦力的命？没想到在拆房子的时候还顺便发现了一个盗贼集团图谋不轨的事实！身上的正义感油然而发，我仅凭一个人的力量就粉碎了盗贼集团的阴谋，那一刻，我再次成为世界的焦点。我没有因为做苦力的事情而抱怨公司，相反的，我感谢公司让我去拆房子拆成了人民英雄。

FC 发售了 2 年的时间，也算



得上成熟了，公司安排了我来为 FC 演一场新戏。那是前所未有的，与众不同的。我有了一个新的合作伙伴——库巴和黛西公主。顺便说一下，我们一路相伴直到今天，整整合作了 25 年，在我们联手搭档的日子里，每一部作品都很成功！尽管剧本只是救公主而已，但是我出色的表演完全征服了每一位观众！从此，人们都知道了我的名字——马里奥。

生命的玩笑



我从来都没有想到有这么一天。我以为我们之间的怨恨已经随时间化为云烟。不料这只是我的一厢情愿，和平安静什么的一切都是浮云！时隔 19 年，大金刚又出现在我生命里，这是我最不愿意遇到的事情。它嫉妒我开的玩具工厂，眼红我的玩具可以卖得火爆！所以它动了邪念，居然把我工厂里的玩具全都偷走了！只不过这个大猩猩有点笨了，它没发现它用来偷我玩具的麻袋是漏的！哈哈哈哈哈，这才给了我它的行踪线索，我顺便也能回收了我被偷走的玩具。这只大猩猩总给我设置机关障碍来阻止我寻找罪恶的源头，但是他那简单的头脑怎么能阻挡我坚定的信心，在一次次破坏它的阻挠后，我找回了我所有丢失的玩具，大金刚狼狈而逃。我想我又回归到了平静的日子。

辉煌的延续



从 1985 年以来，通过和路易、库巴、碧奇公主的出色合作，让我的人气蒸蒸日上，只要有公司派给我剧本，我都做的很好很成功，感谢大家一路给我的支持。再接下来的时间，我会做的更好！敬请期待！



马里奥的演出经历

节选

片名：超级马里奥兄弟

上映地区：FC
观众票房：4024 万

作品简介：本作可以说是电视游戏的奠基之作，拓展之作。宫本茂将他来自乡村的童年生活中所有的灵感都投入到了这款游戏中，使得本作在游玩的时候更为轻松惬意。游戏中的各种收集，探索和隐藏要素都让人久久不能忘怀。能让人一眼就记住的

角色，加入惯性设计的游戏操作更是将所有的目光都吸引到了马里奥的身上，也使得其成为了电视游戏甚至是游戏的代名词。该作在《Wii Sports》发售之前一直处于世界销量最高的游戏的塔尖。

游戏的剧情就是库巴抓走碧奇公主，然后马里奥和路易俩兄弟闯

过层层考验最终救出公主。游戏里的惯性要素仿佛神来之笔，极富挑战性，问世以来玩家们一直在争夺世界最快的记录。本作的BGM也是一听到曲子就能让人反应过来是什么游戏。负责音乐的近藤浩治调侃道：“也许应该让《超级马里奥兄弟》的主题曲成为日本国歌。”可见马里奥游戏的BGM对日本人的影响有多大。另外，在网络上流传着世界各地的马里奥爱好者用自己喜欢的乐器所演奏的马里奥主题曲，更有很多人用真人演绎过《超级马里奥兄弟》第一关的COSPLAY。

《超级马里奥兄弟》在发售后的第二年在北美移植了一个街机版本，叫做《VS 超级马里奥兄弟》。内容几乎和FC版相同，只是改了一些敌人的种类和隐藏道具出现的地方。并且出现了街机版的独占要素，就是死了以后不是从 Check point 开始，而是原地复活接着进行。

片名：超级马里奥兄弟3

上映地区：FC
观众票房：1728 万



▲这蛋糕要买就买一套。要是只单买一个的话，别犹豫，吃了先，看能不能变大或者无敌。

作品简介：马里奥作品中突破了传统的线性流程模式，可以自由的选择关卡，并且有了不同的变身道具。加上游戏中各种风格迥异的场景：沙漠、草原、水中、云层等等。在当时FC上属于是精美细致的画面。随着版面背景的变化，操作和节奏也会随之不同。而且本作还拥有更加流畅的操作性和更多的隐藏要素。系列的洗练而迷人的特征初现端倪。本作也是除了《超级马里奥兄弟》之外，另一款销量突破千万的作品。

不一样的《超级马里奥兄弟2》。

日本的《超级马里奥兄弟2》是于1986年6月3日在FC的周边产品——FC Disk上发售。作为正统的续作，任天堂将马里奥和路易的特征完全体现出来，路易的跳跃能力比马里奥更高。而且在游戏里需要运用了大量存在于《超级马里奥兄弟》的良性BUG才能解决某些关卡。游戏也因为难度太高而导致玩家纷纷抱怨任天堂不体谅“没游戏天赋”的玩家。因为FC Disk的普及度并不高，该作销量能突破百万已经算是非常惊人了。欧美的《超级马里奥兄弟2》是根据《梦工厂》“逆移植”的。由于《梦工厂》在海外备受好评，日本方面决定将该作引回日本。回归到日本后为了区别开在FC Disk上的《超级马里奥2》，任天堂决定以《超级马里奥兄弟USA》的名称发售。摇身变为一款新作展现在玩家面前。



▲日版的《超级马里奥兄弟2》。



▲美版的《超级马里奥兄弟2》，可惜欧美的玩家并没机会玩到该作，而日本的玩家却可以玩到美版的《超级马里奥兄弟2》。



片名：马里奥赛车

上映地区：SFC
观众票房：876 万

这是一款创造了神话的作品。相互陷害的风格使得该作大受玩家的欢迎。玩家可以根据自己的喜好选择最有爱的角色，在比赛的时候也可以利用不同功能的道具妨碍对手或者让自己能更快超越对手。游戏提供八位系列经典角色供玩家选择，每个人物的能力都与众不同。再加上三种难度，24条跑道也给玩家提供了不小的难度挑战。游戏里，金币就是让自己提升速度的唯一道具。本作创新的分屏显示方式也给了玩家最大程度的对战乐趣。驾驶着自己的赛车，明明看着胜利就在眼前的时候被一个道具限制了行动，看看那气急败坏暴跳如雷的脸，你会有一种莫名的快感。



TIPS

关于《马里奥赛车》的抄袭事件。2006年3月17号，韩国NEXON公司发行了一款叫《跑跑卡丁车》的网络游戏。这款游戏不管是从赛车的设计、道具的设计还是系统的设计上，几乎都和《马里奥赛车》有本质的相同。当时日本媒体称任天堂准备起诉NEXON，在做相关资料的收集，并在收集好资料后准备开



■可爱的小玩具。

始诉讼程序。后来不知为什么任天堂和NEXON达成了和解。该事件也告一段落。

片名：超级马里奥银河

上映地区：wii
观众票房：845万

这是一个获得吉尼斯纪录的游戏。奖项为：最受好评的3D平台游戏。在GameRankings和Metacritic的全球媒体平均评分榜中分别获得了97.26%和97%的高分。该作完美地将重力圆球的关卡设计理念与系列的动作根源融合在了一起。游戏的舞台搬到外太空，摆脱地球的引力，展

开了一段奇异的冒险。由于Wii独特的操作方式，玩家通过体感在银河系里各个行星上冒险。有些星球只是一个非常可爱的小行星，用几秒钟的时间久能溜达一圈，有些行星大到甚至要进入到内部。本作一共6大星系，242颗力量之星的收集，还有隐藏关卡等待玩家挑战。



▲把家里弄成这样很不错吧？



▲别以为就SE会炒冷饭，《超级马里奥全明星》就是个这三款游戏的合集。

TIPS

《永远的马里奥》属于一款同人游戏，它既不是官方的游戏，也不带有商业性质。它来自很有爱的玩家手里。是一款PC版“独占”的游戏。游戏的风格类似SFC上的《超级马里奥全明星》(Super Mario All Star)，制作

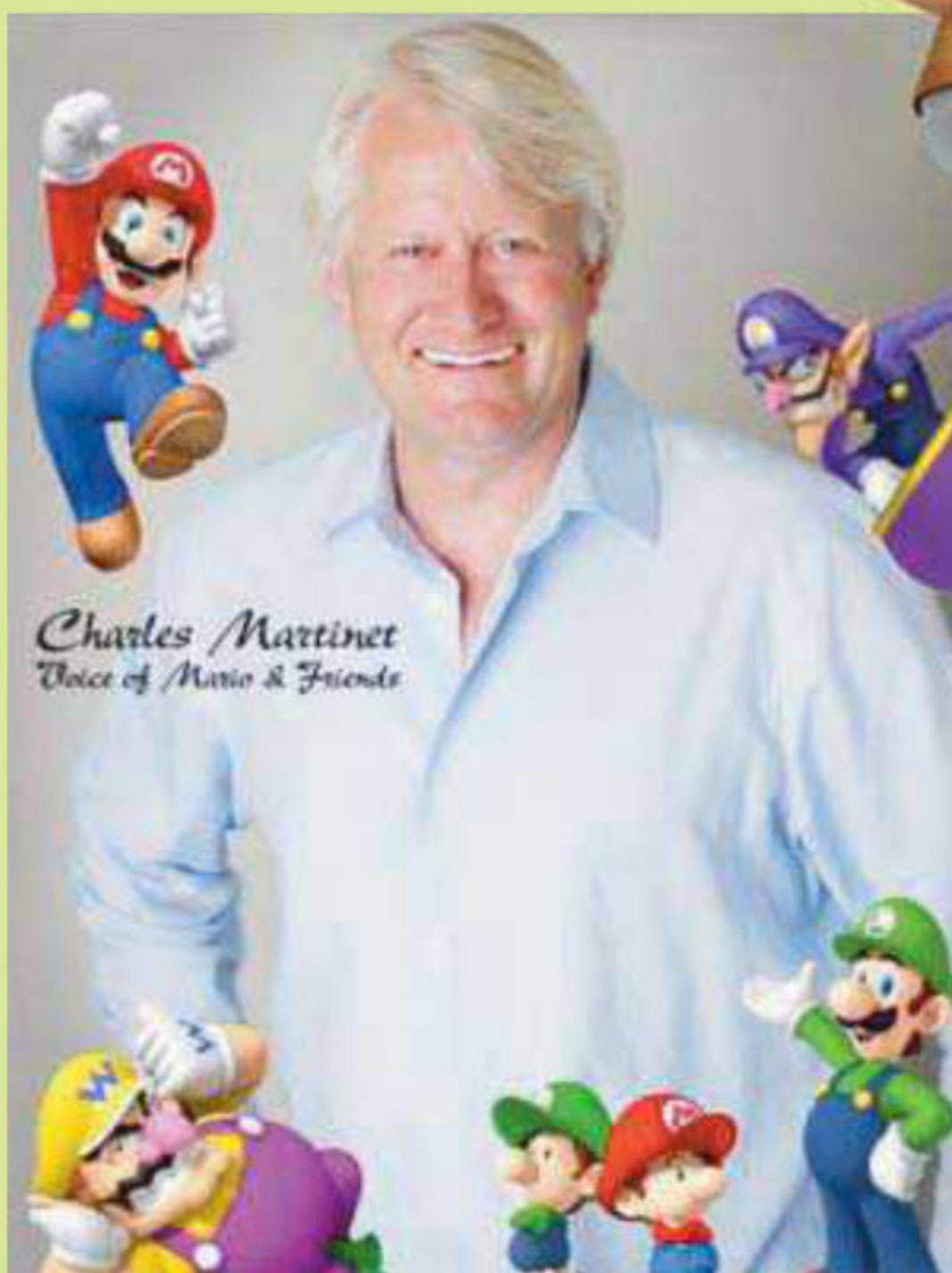
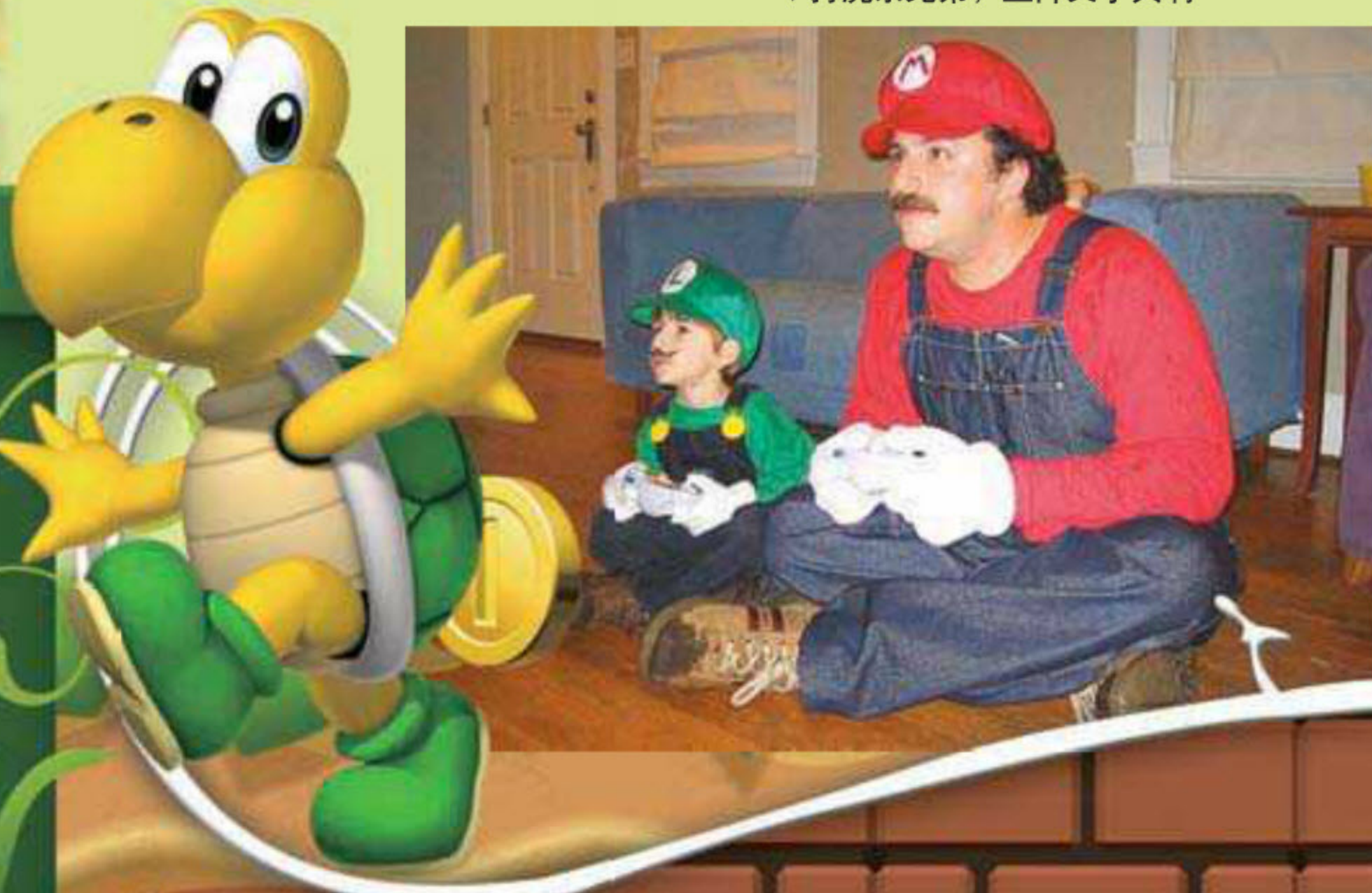
得相当完美，其中还不乏原创的东西。游戏融合了很多马里奥的元素，像第二大关有5个章节，而第五大关只有3个章节，在第八大关还有坦克和会上涨的熔岩。某些关卡设计甚至超过了官方，能看出作者对马里奥的喜爱和无尽的创意。

关于马里奥不得不说的事

1 Charles Martinet, 1955年出生，美国人。他不是游戏制作人，他只是马里奥的配音演员而已。但是你仔细想想，你有听过游戏里的马里奥开口说话吗？在作者的印象里惟一听过的一句完整的句子就是

“Mario Kart Wii~”，其他的时候你只能听到马里奥的“嗯”“哦”“啊”什么的。不过没有关系，Charles Martinet同时也是路易、瓦里奥，瓦路易、的配音演员，你总能听到其中一个开口说话。

▼打虎亲兄弟，上阵父子兵啊~~~

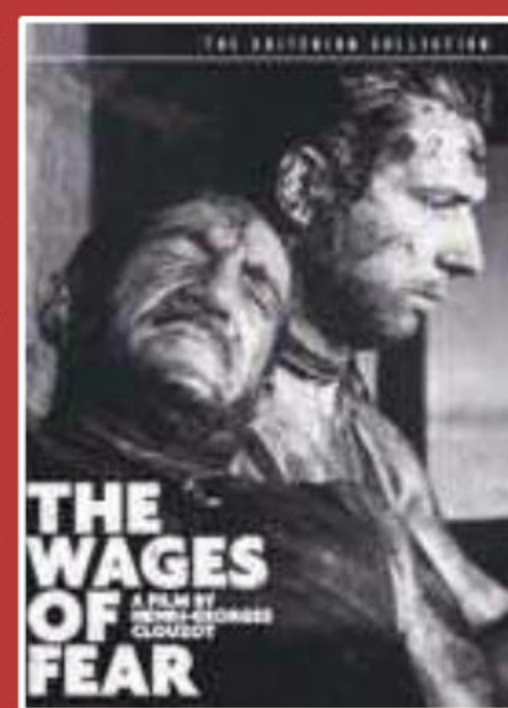


游戏文化

特别企划

早在1953年的时候，有一部名叫《恐怖的报酬》的法国电影，主角叫马里奥，而他的搭档就叫路易。而路易名字的由来官方给了两种说法：一说是位于美国任天堂公司附近有开一家名字叫「Mario & Luigi's」的披萨店，于是就这样灵机一动取名为Luigi；另一说是因为其特征类似马里奥，而“类似”的日文为「るいじ」，故取发音接近的Luigi来当名字。难道这个电影真的是命运的巧合吗？

▶《恐怖的报酬》
（《Le salaire de la peur》，1953，法）



2 《超级马里奥》在全球这么火爆，但是很少有有关于《超级马里奥》的电影、动漫的作品出现。这至今为止都是一个很奇怪的现象。虽然说很少有，但并不代表没有。在1986年日本本土公司制作的动画电影《超级马里奥兄弟 碧奇公主救出大作战》在日本本土取得了不错的票房。这部动画电影，现在几乎在互联网上找不到可以观看的视频，连维基百科网站上的资料都很少。在1993年的时候，由好莱坞制作了真人版电影《超级马里奥 魔界帝国的女神》，副标题为“这个胡子叔叔超级厉害”，类型被定义为：喜剧科幻动作片。之后大规模在世界各地上映，并且还在最近发售了一个收藏版。如果你看过了这部电影，恐怕要完全颠覆你心里有关马里奥游戏的所有形象了。该电影只是借用了游戏中角色的基本设定，故事情节完全是原创的，俗套的拯救世界的故事，而角色的造型和游戏相比之后你会想，我还是去玩游戏好了。另外马里奥在日本有一个系列漫画叫《超级马里奥君》，连载了近20年了，涵盖了马里奥系列游戏的大部分剧情（也是，如果就讲超《级马里奥兄弟》里的剧情，一个世界一关一话，一年也就完了）。不过这漫画拿游戏界的一句常用语来说就是——Fans 向的。作者 田ユキオ至今还在坚持画，据说现在的剧情到了《超级马里奥 银河2》了。



除了松下之外，其实还有一个第三方厂商上过马里奥系列的黑名单，那就是HUDSON。当时HUDSON因为和任天堂属于非常亲密的战略合作伙伴，所以任天堂把本家一些作品的制作权分享给了HUDSON，HUDSON的在自己开发的PC-8801的个人电脑上以一年一部作品的速度推出了一系列

的关于马里奥的移植游戏或者是原创游戏，比如像《马里奥兄弟特别版》、《爆裂马里奥游戏特别版》、《超级马里奥兄弟特别版》等等。这些游戏因为天时地利人和等等不足导致口碑异常差，好在基本没什么人知道，互联网上也几乎没有相关游戏ROM和模拟器下载，这应该是马里奥游戏系列里最黑的历史了。



▲国内玩家很少见过的《马里奥水泥工厂》

3 马里奥游戏推出过非任系主机平台版，包括PC、松下CD-I、Commodore 64、ZX Spectrum、Intellivision、Colecovision、雅达利甚至街机上，你玩过几个版本？当然，PC版上的属于同人制作的，并没有商业性质。不过松下CD-I上的马里奥估计是玩家所听过的最烂的马里奥游戏，马里奥只是负责关门开门。大量的BUG和游戏设计缺陷让很多玩过的玩家都不承认这属于马里奥的历史。

4 每一款任天堂的主机，首发阵容里都有一款马里奥游戏。不过这个范围要扩大到全世界甚至还要算上和马里奥有关的才能成立。因为只有在美国NGC主机的首发上，才有一个《路易的鬼屋》。宫本茂在当时叹息道：“如果当时能够把《阳光马里奥》放到NGC的首发阵容上，NGC一定会被更广泛的群体所接受。”所以在这里可以证明，只要有马里奥为主机的首发保驾护航，那么该主机首发销量上可以拿到不俗的成绩。

5 马里奥的客串作品。当马里奥大叔越来越红的时候，任天堂本家和各个第三方游戏厂商都想和马里奥沾上一些关系从而达到让自己的作品大卖的目的。在FC游戏《Pinball》里，马里奥做为一个隐藏奖励关卡里的抬着一块板子的工作人员，在《Punch-Out》和《网球》里，

马里奥也是作为裁判出现在游戏里。像在NDS上的《满役DS》里，马里奥作为你的麻友出现在游戏陪你一起打麻将。还有第三方的游戏，只要和马里奥有关的作品也能卖得不错，像Namco制作发行的《超级马里奥体育馆》，Konami制作发行的《D.D.R. with 马里奥》等等。

2011年2月即将发售的3DS，在游戏发售表里

我们可以看到有111款游戏，但是作为任天堂的头号金牌——马里奥大叔的游戏《马里奥赛车3D》和《纸片马里奥3D》却是在“发售日未定”这一项目里。马里奥大叔能不能赶上3DS的首发我们只能祈祷了。

◀把衣服上也弄上马里奥我相信也会很好卖。

6 全世界对马里奥的喜爱程度如何？最近在网络上很流行一种有技术含量的马里奥游戏改编活动，也就是把马里奥游戏改编成一个看上去很像，但实际玩起来又不同的一个新游戏。我们称之为HACK Rom。如《神风马里奥》，Extra《Mario Bros》，《猫里奥》，《马里奥XP》等。这些游戏有一个共同的特点，那就是非常难，有的还必须得用到很多良性的BUG——比如穿墙，“2段跳”等才能过关。当然，做HACK要许

多相关软件、硬件操作知识和相关的修改技术，这并不是一个简单的过程。最流行的HACK是《超级马里奥兄弟》一代（FC）和《超级马里奥世界》（SFC）。最近比较火热的HACK是Wii上的《新超级马里奥兄弟 The next level》。该活动在06年末由ZYH在国内发起，目前已有较大的群体加入了这个圈子。比较有名的Hack作者有HappyLee、imknown、GAP等。有兴趣的朋友可以去网上搜搜这些HACK Rom感受一下不同的马里奥游戏。

马里奥的是是非非

7 2010年9月13日是《超级马里奥兄弟》诞生25周年，但这只是日本年龄。美版为2010年10月18日。欧版本来是要到2011年5月15日才是马里奥25周年。为了和全球同庆，欧洲任天堂决定在2010年的12月3日为马里奥庆祝25年的生日。如果你愿意，你可以把这三个日期分别理解为《超级马里奥兄弟》的阳历生日、阴历生日和阴阳历生日。



▲每天出门的行头也是个令人头疼的问题。

注：这里的“的是是非非”虽然是一些八卦事情，但是和任何搞基、百合、BL、GL什么的都没有任何关系！！

姓名	路易 (Luigi Mario / ルイージ)
国籍	意大利籍美国人
年龄	约26岁
职业	水管工
特征	绿色装扮，大胡子，标记L的帽子
愿望	过上平静的生活
性格	内向 冷静 低调 不太理会外在事物 讨厌麻烦
专长	超强的跳跃力
初登场	Mario Bros (马里奥兄弟) 1983



路易

游戏文化

特别企划

最早路易与马里奥开始有不同是在《超级马里奥兄弟2》美版，但那也是因为该游戏是梦工场改编的特例，其余的作品却还是没有差别，一直到《超级马里奥合集+超级马里奥世界》以前，路易在游戏中的体型与长相完全和马里奥一模一样。但就设定上，路易比起马里奥而言是相对较高且较瘦的，而且两人的胡子外型有所不同（路易是直的，马里奥是卷的）。自从路易出现以来，几乎只在可以两人玩的游戏当中当2P操作的角色，人气度也明显不如

其兄，更惨的是比他还晚出现的耀西与瓦里奥在后来都当过主角了，却还轮不到路易。再加上到了SFC末期至N64时期后，路易的出场机会显得更为稀少，故有著「永远的二番手」（源自《任天堂明星大乱斗》）之类具讽刺意味的称号。

而关于路易的性格，基本上是后续的作品才慢慢补完的。似乎是要与其兄长马里奥有差异，路易的性格与马里奥相比几乎是完全相反，个性显得内向许多，而且有些胆小怕事，例如《路易的鬼屋》、《马里奥与路易RPG》等，但相对地反而

比哥哥马里奥冷静许多且懂得理性思考。属于平时不善表现、真正碰上紧急情况时就会派上用场的类型。虽说是这种低调的性格，但在部分游戏中也能看到路易的内心还是渴望关注的，比如《纸片马里奥》中。视兄长马里奥为自己的目标，本人也相当地崇敬兄长。

至于路易的能力，可能由于路易外在特质的关系，乍看下觉得逊于马里奥一截。但实际上是各有所

长，大体上路易的速度不如马里奥，且似乎有动作奇怪协调性差的现象，但是路易的身体素质比较好。最早路易与马里奥能力上有所不同的作品是《超级马里奥兄弟2》日版，当中路易的跳跃力比马里奥强，而且惯性大，刹不住车，以上二点后来就一直被沿用。

姓名	碧奇 (Peach / ピーチ)，美版马里奥中也称为“Princess Toadstool Peach”
国籍	蘑菇王国
据点	碧琪公主城堡
职业	公主
性格	温和，文静
特征	金色长发，粉红长裙，运动类则是短裙，身上多处有饰品。
初登场	Super Mario Bros, 1985

不断被库巴绑架的蘑菇王国公主，目前已被绑架超过20次之多，我相信这个数字以后会越来越多。在《超级马里奥RPG》中被迫和布斯特结婚，恶搞的是，碧奇公主在这款游戏里可是会拿平底锅攻击敌人的。在《纸片马

里奥》中一开始就在什么都不知道的情况下和库巴结婚。可喜可贺的是，在《纸片马里奥》里，碧奇不是靠马里奥逃出来的。现在碧琪公主已经彻底摆脱只能被绑架的惨况了，例如NDS上的《超级碧琪公主的大冒险》就是直接由她独挑大梁成为女英雄，去拯救被库巴绑架的马里奥、路易以及奇诺比奥等人，并带著具有神奇力量的伞进行她的大冒险。她的发色以金色为主，早期可能因为主机缘故而有很多不同颜色。

至于和马里奥是不是一对，有

人认为不是。他们的根据是，在FC上的《超级马里奥兄弟3》的结尾，马里奥“救出”她后，她先开了个无聊的玩笑，然后就说：byebye！（原文：Thank you, But the princess is in another castle! Ha ha! Just kidding! Bye bye!）可见她“很讨厌马里奥”，只不过为了继续当公主，不得不假装跟着马里奥走。但这还只是网友的猜想，尚无官方消息证明。

而在1989年的动画片里边，碧琪已经有了男友，对方是邻国王子。但在此后几乎所有作品当中，碧琪似乎都是以马里奥的“绯闻女友”的身份出现的。在SFC上的《超级马里奥世界》以及N64《超级马里奥64》里面甚至有两人的吻戏，可以在最后看见马里奥鼻子上有一个鲜红的唇印。至此，似乎两人的关系愈加扑朔迷离了。

TIPS 你是否还能记起《大金刚》里的女主角？当然，那个并不是碧奇公主，而是另外一个叫做“宝琳” (Pauline) 的女子。那个女人，其实才是马里奥的初恋情人。只是后来任天堂见碧奇公主的形象似乎更受欢迎，于是最初的这位女1号就被打入了冷宫，一打就是27年之久。有玩家认为，马里奥不忠诚，将宝琳抛弃之后又去和碧奇纠缠。其实这种说法不尽然准确，设计碧奇、抛弃宝琳只是任天堂的营销策略罢了，和马里奥一点关系都没有。



碧奇





黛西

▶ 难道一见的3位公主凑一起的同人画啊~~~~

姓名	黛西 (Daisy/デージー)
国籍	莎拉沙大陆联合国 (Sarasaland/サラサランド)
职业	公主
特征	褐色短发、橙黄色长裙 (运动类则是短裤)、身上多处有菊花形状的饰品
性格	外向、强气、好胜心强
初登场	Super Mario Land (超级马里奥大陆), 1989



统治莎拉沙大陆 (Sarasaland) 和上面的四个国家 Chai、Birabuto、Muda 和 Easton 的公主，曾被 Tatanga (泰坦加) 绑架过一次，而在马里奥救了她后，她还赠予城堡来当作谢礼。至于在《超级马里奥兄弟》(Super Mario Bros) 电影当中，则是从异世界来到地球，和路易吉发生了感情，黛西是路易吉的女友这个设定就是源自这里，但最后她还是回到莎拉沙大陆，跟路易吉到底是不是一对可能只有她心中最明白了。她曾经消失了约十年，后来在《马里奥网球 64》以后才开始频繁在多人同

乐型的“《马里奥》系列”中出现。过去她和碧琪公主几乎长得一样，只是她穿黄色衣服，碧琪穿粉红色的。随著她人气的上升，从 GC 上的第一作《马里奥派对 4》开始，任天堂也为这名角色设立了一个全新的形象。

至于性格方面她与碧琪公主几乎相反，相当外向且好强，加上本身还具有常人想像不到的能力！就女人来说黛西就是属于最不好惹的那一种类型，可是个性比较内向的路易吉却能够跟她发生感情，对路易吉来说不晓得是福还是祸。



在宅男界，靠游戏求婚已经不是啥新鲜事了，不过今天我们介绍的这招仍然算得上高招——还很浪漫呢！在美国，有一名叫 Brad Smith 的玩家修改了《超级马里奥世界》，用它向交往了 5 年的女友展开求婚。在这个修改过的游戏里面，1-1 关的金币被排成了“Will you marry me?” (嫁给我好吗?) 字样，很可爱不是吗？不过马里奥可以成就别人的婚事，自己和公主却是始终没解决问题。不知道我们什么时候才能看到想象中的那一幕。

姓名	瓦里奥 (Wario/ワリオ)
地区	厨房之岛 (Kitchen Island)
据点	瓦里奥城 (Wario's Castle)
职业	夺宝者、瓦里奥游戏公司社长
年龄	约 26 岁 (?)
特征	粉红大蒜鼻、黄色装扮、标记 W (反 Mario 之意) 的帽子、健壮的上肢肌肉与啤酒肚
性格	奸诈、贪婪、爱钱
兴趣	大吃大喝、不惜一切手段夺宝、挖鼻孔
初登场	Super Mario Land 2 (《马里奥大陆 2》), 1992



瓦里奥是由任天堂员工的清武博二 (Hiroji Kiyotake) 所设计创造的，他的名字是日文「悪い (warui)」加上 Mario 而成。粉红大蒜鼻是他的特征，瓦里奥说他和马里奥在小时候是同伴，因为忌妒他而回来报复的 (该剧情请见官方漫画《Mario vs. Wario》)，在《马里奥大陆 2》中抢走马里奥的城堡。到了《超级马里奥大陆》的第三代 (即《超级马里奥大陆 3 瓦里奥大陆》) 他还在筹钱买房子住，依照所得金钱小到鸟窝、大到星球都可以买，为了自己理想努力，总比抢别人的城堡来的好。近年来，瓦里奥似乎不再坏了，在马里奥派对的说明书上也把他和大金刚列为马里奥的朋友。而且在掌机领域发展不错，可能因此不再讨厌马里奥了，在非掌上游戏机中，几乎只和马里奥出现在运动益智类游戏中一起同乐，其他皆为敌对关系。

瓦里奥似乎不再坏了，在马里奥派对的说明书上也把他和大金刚列为马里奥的朋友。而且在掌机领域发展不错，可能因此不再讨厌马里奥了，在非掌上游戏机中，几乎只和马里奥出现在运动益智类游戏中一起同乐，其他皆为敌对关系。

瓦里奥

马里奥系列完全列表

红白机 Family Computer (FC/NES)

中文正式名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
大金刚	07/15/1983	06/1986	10/15/1986
大金刚 JR.	07/15/1983	06/1986	06/15/1987
马里奥兄弟	09/09/1983	06/1986	09/01/1986
高尔夫	05/01/1984	10/1985	11/15/1986
大金刚 3	07/04/1984	06/1986	不详
拆屋工	06/18/1985	10/1985	10/15/1987
超级马里奥兄弟	09/13/1985	10/18/1985	05/15/1987
超级马里奥兄弟 2 失落的世界	06/13/1986	未发行	未发行
ANN20 周年纪念版超级马里奥兄弟	1986	未发行	未发行
高尔夫: 日本站	02/21/1987	未发行	未发行
高尔夫: 美国站	06/14/1987	未发行	未发行
超级马里奥兄弟 USA	09/16/1992	10/1988	04/28/1989
经典大金刚	未发行	10/1988	08/10/1989
超级马里奥兄弟 3	10/23/1988	02/12/1990	08/29/1991
马里奥兄弟再现江湖	11/30/1988	未发行	未发行
马里奥医生	07/27/1990	10/1990	06/27/1991
任天堂高尔夫公开赛	09/20/1991	09/1991	06/18/1992
耀西蛋	12/14/1991	06/1992	12/30/1992
耀西饼干	11/21/1992	04/1993	04/28/1994
瓦里奥森林	02/19/1994	12/10/1994	不详

超级任天堂 Super Family Computer (SFC/SNES)

中文正式名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
超级马里奥世界	11/21/1990	08/1991	04/06/1992
马里奥绘图	07/14/1992	08/1992	12/10/1992
超级马里奥赛车	08/27/1992	09/01/1992	01/21/1993
耀西射击	07/14/1993	09/1993	1993
超级马里奥合集	07/14/1993	08/1993	12/16/1993
马里奥与瓦里奥	08/27/1993	未发行	未发行
超级马里奥全明星	未发行	12/1994	未发行
瓦里奥森林	未发行	12/1994	1994
俄罗斯方块与马里奥医生	未发行	12/1994	07/27/1995
耀西之岛	08/05/1995	10/1995	10/06/1995
超级马里奥迷阵	09/14/1995	未发行	未发行
超级马里奥 RPG	03/09/1996	05/13/1996	未发行
耀西方块	未发行	08/1996	11/28/1996
拆屋工 98	01/01/1998	未发行	未发行
马里奥医生	06/01/1998	未发行	未发行



Nintendo 64 (N64)

中文正式名称	美版发售日	欧版发售日	日版发售日
超级马里奥 64	06/23/1996	09/26/1996	03/01/1997
马里奥赛车 64	12/14/1996	02/01/1997	06/N/A/1997
耀西物语	12/21/1997	03/01/1998	01/03/1998
马里奥派对	12/18/1998	02/01/1999	03/09/1999
任天堂明星大乱斗	01/21/1999	04/26/1999	11/19/1999
马里奥高尔夫 64	06/11/1999	07/01/1999	09/14/1999
马里奥派对 2	12/17/1999	01/09/2000	10/13/2000
马里奥网球 64	07/21/2000	08/01/2000	11/03/2000
纸片马里奥	08/11/2000	02/06/2001	10/05/2001
马里奥派对 3	12/07/2000	05/07/2001	11/16/2001
马里奥医生 64	未发行	04/09/2001	未发行

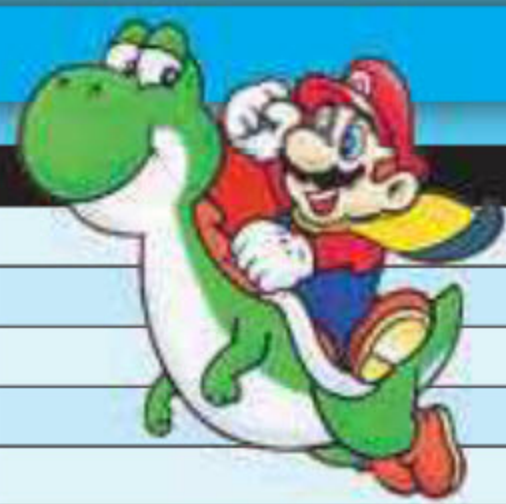
Nintendo GameCube (NGC)

中文名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
路易的鬼屋	09/14/2001	11/18/2001	05/03/2002
任天堂明星大乱斗 DX	11/21/2001	12/03/2001	05/24/2002
阳光马里奥	07/19/2002	08/26/2002	10/04/2002
马里奥派对 4	11/08/2002	10/21/2002	11/29/2002
任天堂益智游戏合集	02/07/2003	未发行	未发行
马里奥世界	05/27/2004	06/23/2003	06/20/2003
马里奥高尔夫 GC	09/05/2003	07/28/2003	06/17/2004
瓦里奥工坊 GC	10/17/2003	04/05/2004	09/03/2004
马里奥赛车 GC	11/07/2003	11/17/2003	11/14/2003
马里奥派对 5	11/28/2003	11/11/2003	12/05/2003
纸片马里奥 2	07/22/2004	10/11/2004	11/12/2004
马里奥网球 GC	10/28/2004	10/28/2004	02/25/2005
马里奥派对 6	11/18/2004	12/06/2004	03/18/2005
热舞马里奥	07/14/2005	10/24/2005	10/28/2005
马里奥棒球	07/21/2005	08/29/2005	11/11/2005
马里奥派对 7	11/10/2005	11/07/2005	02/10/2006
马里奥足球	01/19/2006	12/05/2005	11/18/2005



Wii

中文名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
舞动瓦里奥工坊	12/02/2006	01/15/2007	01/12/2007
超级纸片马里奥	04/19/2007	04/09/2007	09/14/2007
马里奥足球	09/20/2007	07/30/2007	05/25/2007
马里奥派对 8	07/26/2007	05/29/2007	06/22/2007
马里奥银河	04/24/2007	09/30/2007	09/30/2007
马里奥与索尼克在北京奥运会	01/17/2008	01/22/2008	02/08/2007
瓦里奥大陆 摇晃	07/24/2008	09/29/2008	09/26/2008
马里奥与索尼克在温哥华冬奥会	11/05/2009	10/13/2009	10/16/2009
新超级马里奥兄弟 Wii	12/05/2009	11/15/2009	11/27/2009
马里奥银河 2	05/27/2010	05/23/2010	06/11/2010



Virtual Boy (VB)

中文正式名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
立体水管马里奥	09/28/1995	09/30/1995	未发行
马里奥网球	07/21/1995	08/14/1995	未发行
VB 瓦里奥	12/01/1995	12/01/1995	未发行

Game Boy (GB)

中文正式名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
超级马里奥 GB	04/21/1989	08/1989	09/28/1990
高尔夫	11/28/1989	02/1990	09/28/1990
马里奥医生	07/27/1990	12/31/1990	04/30/1991
耀西蛋	12/14/1991	07/1992	12/17/1992
超级马里奥 GB2	10/21/1992	11/1992	01/28/1993
耀西饼干	11/21/1992	04/1993	02/26/1994
马里奥大陆: 瓦里奥大陆	01/21/1994	02/1994	04/28/1994
大金刚 94	06/14/1994	06/1994	09/29/1994
瓦里奥轰炸	未发行	11/1994	06/29/1995
马里奥迷阵	03/14/1995	03/1995	07/27/1995
马里奥迷阵 2	10/19/1996	未发行	未发行
耀西方块	10/26/1996	08/1996	11/26/1996
Game&Watch 游戏集	02/01/1997	05/1997	08/28/1997
Game&Watch 游戏集 2	09/27/1997	11/01/1998	11/1998
瓦里奥大陆 2	10/21/1998	03/02/1998	03/26/1998
Game&Watch 游戏集 3	04/08/1999	12/01/1999	02/2000
马里奥高尔夫 GB	08/10/1999	10/01/1999	10/26/1999
超级马里奥兄弟 DX	03/01/2000	05/01/1999	06/10/1999
瓦里奥大陆 3 消失的八音盒	03/21/2000	05/01/2000	04/14/2000
马里奥网球 GB	11/01/2000	01/15/2001	02/10/2001
行动电话高尔夫	05/11/2001	未发行	未发行

GameBoy Advance (GBA)

中文名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
超级马里奥 GBA	03/21/2001	06/11/2001	06/22/2001
马里奥赛车 GBA	07/21/2001	08/11/2001	09/14/2001
瓦里奥大陆 4	08/21/2001	11/19/2001	11/16/2001
超级马里奥 GBA2	12/14/2001	02/11/2002	02/12/2002
超级马里奥 GBA3	09/20/2002	09/25/2002	10/11/2002
Game & Watch 游戏集 4	未发行	10/28/2002	10/25/2002
瓦里奥工坊	03/21/2003	05/26/2003	05/23/2003
超级马里奥 GBA4	07/11/2003	10/21/2003	10/17/2003
马里奥与路易 RPG	11/21/2003	11/17/2003	11/21/2003
马里奥高尔夫 GBA	04/22/2004	06/21/2004	09/17/2004
马里奥对决大金刚	06/10/2004	05/24/2004	11/19/2004
马里奥弹珠台	08/26/2004	10/04/2004	11/26/2004
旋转瓦里奥工坊	10/14/2004	05/23/2005	未发行
耀西的万有引力	12/09/2004	06/13/2005	04/22/2005
马里奥派对 GBA	01/13/2005	03/28/2005	06/10/2005
马里奥网球 GBA	09/13/2005	12/05/2005	11/18/2005
马里奥医生与花仙子方块	09/13/2005	12/05/2005	11/04/2005

FC Mini/Classic NES Series 游戏

中文名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
超级马里奥兄弟	02/14/2004	06/07/2004	07/10/2004
大金刚	02/14/2004	06/07/2004	07/10/2004
马里奥兄弟	05/21/2004	未发行	未发行
拆屋工	05/21/2004	未发行	未发行
马里奥医生	05/21/2004	10/25/2004	01/07/2005
超级马里奥兄弟 2 日版	08/10/2004	未发行	未发行

Nintendo DS (NDS)

中文名称	日版发售日	美版发售日	欧版发售日
超级马里奥 64DS	12/02/2004	11/21/2004	03/11/2005
触摸瓦里奥工坊	12/02/2004	02/14/2005	03/11/2005
触摸耀西	01/27/2005	03/14/2005	05/06/2005
役满 DS	03/31/2005	未发行	未发行
超级碧琪公主	10/20/2005	02/27/2006	05/26/2006
马里奥赛车 DS	12/08/2005	11/14/2005	11/25/2005
马里奥与路易 RPG2	12/29/2005	11/28/2005	02/10/2006
新超级马里奥兄弟	05/25/2006	05/15/2006	06/30/2006
马里奥 3 对 3 篮球	07/27/2006	09/11/2006	11/10/2006
马里奥对决大金刚 2	04/12/2007	09/25/2006	03/09/2007
耀西之岛 DS	03/08/2007	11/13/2006	12/01/2006
怪盗瓦里奥	01/18/2007	03/05/2007	06/30/2007
马里奥与索尼克在北京奥运会	01/17/2008	01/22/2008	02/08/2007
马里奥与路易 RPG3	02/11/2009	09/14/2009	10/09/2009
马里奥与索尼克在冬奥会	11/19/2009	10/13/2009	10/16/2009
马里奥与索尼克在冬奥会	11/19/2009	10/13/2009	10/16/2009

Game&Watch (G&W)

名称	英文名	年份	主机屏幕类型
小金刚	Donkey Kong Jr.	1983	Wide Screen
马里奥水泥工厂	Mario's Cement Factory	1983	Wide Screen
马里奥戏法	Mario the Juggler	1991	Wide Screen
超级马里奥兄弟	Super Mario Bros.	1988	Wide Screen
马里奥炸弹	Mario's Bombs Away	1983	Panorama Screen
大金刚马戏团	Donkey Kong Circus	1984	Panorama Screen
小金刚	Donkey Kong Jr.	1983	Panorama Screen
超级马里奥兄弟	Super Mario Bros.	1986	Crystal Screen
大金刚 3	Donkey Kong III	1984	Micro Vs.
大金刚曲棍球	Donkey Kong Hockey	1984	Micro Vs.
马里奥兄弟	Mario Bros.	1983	Multi Screen
大金刚	Donkey Kong	1982	Multi Screen
大金刚 2	Donkey Kong II	1983	Multi Screen
小金刚	Donkey Kong Jr.	1983	Tabletop
马里奥水泥工厂	Mario's Cement Factory	1983	Tabletop

街机 (ARC)

中文名称	英文名称	年份
大金刚	Donkey Kong	1981
大金刚 JR.	Donkey Kong JR.	1982
马里奥兄弟	Mario Bros	1983
大金刚 3	Donkey Kong 3	1984
对战·马里奥拆屋工	VS.WRECKING CREW	1984
对战·超级马里奥兄弟	VS.Super Mario Bro.	1986

注: PC/MAC 平台均为为同人游戏。

▶你说这么大的箱子，够我装马里奥所有的游戏么？





本次有一篇来自铁杆 X360 玩家的正版之路倡议文。诚然很多事情存在即为合理，但是我们也应该给予其他可能性机会。Xbox LIVE 是一个非常出色的平台，购买正版游戏和会员，加入 LIVE 的大家庭相信是一个不错的选择。第二篇文章犹豫了很久，最后还是决定登出来给大家分享。我相信理性的文章会被理性的人看懂，我们应该支持作者文章中积极的观点。不过自由谈正如其名，是供读者们畅所欲言的地方，各抒己见、百家争鸣才有意思嘛。“自由谈”邮箱 tt@ucg.cn，期待你的声音！

无LIVE不自在



我有一个朋友，常年在外出差。值得注意的是，他每次出差，不管行李有多重，都必定会带上一台 X360 和显示器。我很好奇地问他“这么大的东西你带着到处奔波不累吗？”“我 X，没 X360 我会客死他乡的！”他跟我说，出差在外他可以不看世界杯，可以不出去喝酒，但是一定不能不上 XBOX LIVE，否则他的生活会乏味很多。

曾经有人说过，玩 X360 不上 LIVE，乐趣减少一半，主机只能算是 XB180 了。这句话的确没错。在 LIVE 上，玩家几乎可以了解到所有 360 游戏的新闻资讯，还能观看其最新的宣传影像，不定期还会放出对游戏制作人的独家访谈视频；游戏方面，LIVE 上你可以轻松和全球各地的玩家对战，欢乐无比！LIVE 提供 ARCADE 游戏和随选游戏的下载，比较人性化的一点就是，ARCADE 游戏都会提供免费的试玩版，玩家根据试玩版就能挑选到真正适合自己的游戏了；LIVE 可以说是一个玩家的互动社交社区，因此玩家只需要建立一个派对，就能把好友都拉进来一起聊天玩游戏，甚至是跨游戏聊天，亦或是登陆 Facebook 和 twitter 和其他玩家交流，全球两大网络社交互动平台的加入无疑让 LIVE 锦上添花。

现在家里的是我第二台 X360 了，也是现存唯一一台次时代主机了。第一台由于众所周知的原因被 BAN 了，很巧的是被 BAN 的那天刚好是《现代战争 2》的发售第三天。记得那天起

床开机，屏幕显示的是“TeenjoyAKA 登入”而非“TeenjoyAKA 登入 XBOX LIVE”，不详的预感随之而来。之后尝试手动登陆 LIVE，就印证了我的想法——我的主机被永久禁用了。这可不得了，前一天晚上还跟 XBOX LIVE 上的好友约战，现在我连话都不能跟他们说了，况且《现代战争 2》的网战着实好玩，刚摸到点门路就断我的后路，微软，你果然棒！我回忆着在 LIVE 上的美好时光，不禁暗自神伤。出来混，迟早是要还的。被 BAN 过，自己的 X360 人生也算是圆满了……不过话说回来，再买一台新主机，不就可以重返 XBOX LIVE 的世界了吗？于是在经过了长达 3 分钟的激烈的思想斗争后，我打开浏览器，输入淘宝的网址……

两天后，新主机到了，随之而来的还有美版的《现代战争 2》。二话不说，装好主机，放入光碟，硬盘安装，开始游戏！自此，我走上了从正的道路，终于可以无所顾忌畅游 XBOX LIVE 的世界啦！室友虽然不玩 TV GAME，但听说我居然花几百元钱买张 DVD 载体的游戏，都感到不解，于是纷纷过来围观。作为一个在校大学生，XBOX LIVE 的年费和买游戏的费用对我来说，都是不小的开销。但是我到现在都没后悔自己当初的决定。

随着毕业越来越远，没日没夜玩游戏的日子一去不复返。玩游戏的时间少了，自然而然玩游戏就要有选择性。能上 LIVE，拥有多人模式的游戏

成为我第一选择，俗话说“与人斗其乐无穷”，在 LIVE 上就充分体现了这一点，对战时你完全无法预知另一台电视面前的玩家下一秒会干嘛；合作的时候也避免了低能的 AI 影响我们玩游戏的好心情（虽然有时候队友比 AI 还脑残）。一款拥有多人模式的游戏，可玩度非常之高，比如《现代战争 2》到现在也几乎天天玩，计划玩到《黑色行动》发售，再转战后者。至于单机游戏我一般不会在第一时间入手，因为单机通常重复可玩性不高，游戏掉价比较快，发售后一两个月差不多能以八折的价格在二级市场淘到。

可能有人会说，在中国，玩正版的毕竟只是一部分玩家吧。当初我也有这个想法，总觉得自己的选择有点太过非主流。但在 LIVE 与其他玩家对战和闲逛各大论坛之后发现，跟我同样非主流的人不在少数。记得有一次玩《现代战争 2》，全部玩家都在游戏大厅中等待新一局开始，无聊的时候有人就唱歌，有人就在抱怨刚才打得如何如何销魂。这些都是用英语来交流的，也不知道是谁突然冒了一句“妈，真的最后一盘”，大厅里面立刻炸开了锅。“啊，原来你是中国人啊。”“咋不早说啊，害得我一直不好意思说

英语。”“加好友加好友。”大厅中呈现着一派和谐安详的景象。因为 LIVE，我认识了许多好友，有的还特别有意思。比如最喜欢炫耀的好友：是一位来自加拿大的黑人朋友，每天都会发语音消息来告诉我今天怎么怎么了，然后在 MSN 上发他和女朋友的亲密照片（注意是亲密不是艳照）；最小最暴力的好友：和一哥们儿合作《求生之路》，中途加入一位玩家，此玩家枪法奇臭无比，跟着我们走都能迷路，还经常在悬崖边作攀岩状，我们忍无可忍就抱怨起来，只听见那边传来一个正太的声音“SORRY”，把我们雷住了，再问其多大了，答曰“4”。回想我们 4 岁的时候在干嘛，可能连 FC 都不会玩吧，不禁内牛满面。之后每次见这英国小孩儿上线，无非就是玩玩《求生之路》《横行霸道 4》，其他还真没见他玩过；最不可思议的好友：此人经常对我们说“想玩什么啊，我陪你们玩”，后来才知道此人居然拥有 200 多张正版，更神奇的是，此人是中国大陆玩家，最神奇的是，她是女玩家。说到女玩家，我认识不少，她们完全不会去玩《宝贝万岁》那种低龄游戏，反而是跟我们一起玩车枪球类游戏，技术一点不比男生差，而且每每聊起技术性的话题，也绝不含糊。可以说



本栏目文章仅代表作者个人观点

XBOX LIVE 是我的另一个交友圈。每次上线，都会收到许多好友的消息，阅读回复这些消息成了生活的一部分。因为 XBOX LIVE 和他们成为朋友，感觉真的很奇妙。

每天打开 X360，第一件事就是查

看有哪些好友在线，然后将其统统拉进派对。就算是不玩游戏，也要一起侃侃大山，拉拉家常。XBOX LIVE 不仅是一个玩家之间对战的平台，也是一个互动社区。因为它，我才知道“独乐乐不如众乐乐”的真谛，也是因为它，让我的生活更加有乐有趣。上次

聚会的时候朋友无聊问起我一个俗到家的问题：如果让你流放荒岛且只能带 X360，你愿意？我当时毫不犹豫地回答“愿意”。现在想想我太傻了，拿机器不拿游戏有何意义？而且没有网线怎么上 XBOX LIVE 啊？无 LIVE 不自在啊！

文 TeenjoyAKA



为中国游戏业正名

《最终幻想 X IV》被引进大陆有感



2010年9月16日，这是一个可能很多年后中国玩家都不会忘记的日子。

就在这一天，第20届东京游戏展开幕。不过当天最让人兴奋的焦点并不是微软和索尼的新闻发布会，最令人惊讶的话题也不是但丁在《鬼泣5》中的非主流造型，而是北京时间傍晚7点钟左右，盛大和SE的官网几乎于同一时刻更新了一篇爆炸性新闻——盛大游戏宣布与 Square Enix 达成战略合作，《最终幻想》首次授权引入中国大陆，尽管前一天深夜这则消息便通过微博在各种玩家群之间炸开了锅。跟大多数人一样，获知消息的时候我第一时间也产生了“不会

是真的吧”这种置疑，然而回想起今年初于台湾电玩展上闪电公布的《最终幻想 X III》中文版时，心里的种种猜测旋即烟消云散。其实早在那一天，SE 就向中国玩家传达了一个信号：《最终幻想 X III》繁体版来了，《最终幻想 X IV》简体版还会远吗？甚至可以说在并不久远的将来，《最终幻想 XV》中文版的推出已经是板上钉钉毫无悬念的事情了。

Okay，这个话题就此打住。本文的重点不是探讨 SE 接下来面向中国市场的战略规划，让我们把目光重新聚焦回这则新闻的另一位主角身上——盛大游戏。

了中国人的肩上。

这期间首当其冲吹响中国游戏业绝地反击战号角的，正是盛大。

1999年12月，从复旦大学经济学专业毕业的陈天桥，同妻子及堂弟等5人合资50万元成立盛大网络发展有限公司，经营网上社区游戏，并获得中华网500万美元的风险投资。2001年，中华网终止与陈天桥的合作，盛大转而涉足网游业，以30万美元取得韩国网游《传奇》在中国的独家代理权。这个名字很快成为大陆地区最受欢迎的游戏，据官方公布的统计数据称注册用户数量达到了7000万之多，被誉为互联网界的传奇神话。

2004年5月13日，盛大在美国纽约纳斯达克证券交易所挂牌上市，良好的赢利表现与业绩成长使得企业股价一直维持在较高价位，盛大也因此一举奠定自己位于中国网游业第一集团的地位。目前盛大运营的网游多达30几款，同时拥有高达973万的活跃付费用户。此外盛大还将起点、晋江、榕树下等多个知名网站整合为盛大文学有限公司，并且占据中文网络小说创作和版权交易80%左右的市场份额。

如果换作你是 SE 的社长和田洋一，你会更倾向于玩家的口碑还是上面这些实打实的数字？

答案不言而喻。

◆日本网游待商业化

第20届东京游戏展开幕日当天下午，位于日本千叶市的幕张国际会展中心内还举办了一场亚洲游戏商业论坛，来自中国大陆、中国台湾、韩国、日本的八位游戏行业精英出席了此次会议，就各地游戏市场现状及未来、全球商务合作伙伴看法、知识产权、人才保护以及游戏平台、技术趋势等话题进行了讨论。

与会嘉宾分析了游戏行业在亚洲各国的形式，大都看好中国市场，在谈到近期较为低迷的日本时，韩国两位公司老总的发言比较谨慎和低调，仅表示日本的游戏前景仍然值得期待。轮到游戏橘子 CEO 刘伯园发言时却一语惊人，他称虽然在主机与手机平台领域，日本的游戏地位毋庸置疑，但在网游领域，日本网游业没有存在感。腾讯副总裁王波在随后的发言中，对刘伯园的发言阐述了自己的见解，他认为，日本网游之所以目前的进展并不理想，是因为之前做得太成功，在用户体验未能得到很大改善的情况下，没有理由去尝试在线游戏，投入方面难免滞后；而如果将来方向明确定为

网游化，与其它公司合作加入网游商业化方面的元素，那么日本网游的成功仍然会指日可待。CAPCOM 社长本春弘则频频点头，坦言日本公司之前做的产品中并没有服务概念，卖出去之后就完了，将来要考虑引入服务概念。

看到这里或许有人会问，虽然《梦幻之星 OL》、《大航海时代 OL》、《树世界》在中国市场的节节败退相继证



◆SE 缘何青睐盛大？

一提起盛大，中国玩家马上脱口而出的关键词不外乎这么几个：外挂公司、垃圾运营商、代理哪个游戏就毁掉哪个游戏，等等诸如之类。所以目前在大陆玩家群中普遍盛行的观点便是《最终幻想 X IV》国服已经被施加了“死之宣告”的不良状态，如今留下的唯一悬念则是倒计时何时才会停止计时。

不得不说，人云亦云有的时候还真有些可怕。在这点上中日玩家的默

契连携度惊人得高，简直就是两面互相对照的哈哈镜——把不好的印象放大到极致，而好的现象却被模糊处理直接忽视掉了。

这是中国玩家圈的悲哀。

谁也无法否认，这十年来中国网游业对全球市场、尤其是亚洲地区具有不可磨灭的巨大推动作用。随着日本家用机市场的迅速萎缩，连同日式游戏在欧美市场迟迟难以打开局面的情况下，复兴亚洲游戏的担子便落到

明日系网游水土不服，可FF11不是至今仍在日本包括欧美地区稳定地运营中吗？然而遗憾的是，FF11远没有很多人想像中那么出彩——在日本由于没什么竞争对手活得还挺滋润，但一放到欧美先别说跟如日中天的《魔兽世界》比了，活跃用户数量也仅能勉强维持在《天堂》的一半左右，用苟延残喘来形容毫不为过。

实际上早在2005年5月，SE公布营运了3年之久的FF11全球注册人数终于达到收支瓶颈点，将开始为网络部门创造盈利，但这则新闻其实已经等于变相承认FF11的战略失败。众所周知，网游的开发费用是个无底洞，一旦立项后这个黑洞便开始源源不断

攫取公司的人力物力财力。FF11上线3年才能回本的成绩，这个例子照搬来中国的话运营商早就破产好几回了（所以国内不是没有人代理而是没有谁愿意代理），暴雪要是也有这么大的魄力不知道又会被甩卖多少次了。话说暴雪的游戏用两只手都数的过来，SE的产品线加上脚趾头也数不过来，可两家公司的市值居然有5倍之差，《魔兽世界》与FF11的天壤之别由此可见一斑。顺带一提，当年SQUARE投资电影的惨败导致现金流严重周转不开，只好被迫选择被ENIX吸收合并，而这也与耗费公司极大资源的FF11拖累了后腿不无关系。

附表：

国外公司	市值	国内公司	市值
任天堂	330	腾讯	302
动视暴雪	160.98	网易	52.43
EA	66.03	盛大	32.2
世嘉	34.3	完美时空	21.55
史克威尔艾尼克斯	29.5	畅游	16.03
科乐美 / 南梦宫万代	25	巨人	15.76
育碧	11.71	盛大游戏	8.78
卡普空	11.3	网龙	3.51
Take-Two	9.42	九城	1.93

（注：统计时间为2009年10月12日，索尼和微软未列入统计）

◆《最终幻想XIV》国服前景展望

在SE和盛大联合发表的声明中有这么一段描述：“双方表示，《最终幻想14》在中国运营时，使用的服务器将独立于日本、北美和欧洲。在中国大陆的发布细节包括具体时间将稍后公布。”于是许多玩家破口大骂SE背信弃义想钱想疯了、盛大恬不知耻毁游戏毁上瘾了，恨不得马上动身飞赴东京游戏展前去阻止这场酝酿已久的跨国合作。

玩过FF11的人都知道，因为时差的关系，日本玩家和欧美玩家难得能在游戏里遇见对方，而且就算碰上也往往由于语言障碍沟通不顺。虽然SE考虑到这个问题在游戏中内置了翻译器，但简陋的功能只能对一些专有名词进行日英互换，像是自我介绍这类简单的语法都无法准确翻译过去传达给对方，这就造成在FF11里日本玩家只愿意跟日本玩家组队，同样欧美玩家只与会说英语的玩家交流。世界通

行服务器确实是一个很仿真的设计理念，但可惜的是，它在FF11里似乎并没有达到预期的效果，反而限制了不少技术层面上的更多发挥，最终变成了可有可无的鸡肋。另外，《最终幻想XIV》在发表伊始便正式确认不会沿用之前的PlayOnline登录平台，此举除了再一次变相承认SE平台战略的失败，同时等于也向包括日本本土在内的各国运营商抛出了绣球——所以今后要是看到《最终幻想XIV》美服、欧服甚至是台服的新闻时千万不用惊讶，因为这是早有预谋的准备。

幸运的是，《最终幻想XIV》国服不存在上述问题。

广大中国玩家对于《最终幻想XIV》国服的另一个焦点话题集中在盛大对外挂及RMT（Real-Money Trading，一般通译为打钱工作者，特指在网游里通过攒集虚拟货币而卖给其他玩家以换取现实货币的行为）的打击力度，担心国服迟早变成《最终外挂14》的言论不绝于耳，甚至有悲观者预言国服上线3个月内肯定会出现私服，再加上带有中国特色的RMT如同雨后春笋般源源不断地涌入游戏，本

行服务器确实是一个很仿真的设计理念，但可惜的是，它在FF11里似乎并没有达到预期的效果，反而限制了不少技术层面上的更多发挥，最终变成了可有可无的鸡肋。另外，《最终幻想XIV》在发表伊始便正式确认不会沿用之前的PlayOnline登录平台，此举除了再一次变相承认SE平台战略的失败，同时等于也向包括日本本土在内的各国运营商抛出了绣球——所以今后要是看到《最终幻想XIV》美服、欧服甚至是台服的新闻时千万不用惊讶，因为这是早有预谋的准备。



RMT就不算玩家了？《魔兽世界》里要是没有金团（*）的话，网易开新资料片之前我绝无可能收集到4件极品装备，这让我在北极的初期之旅非常惬意；而购买这些装备花费的游戏货币，只要每周固定做几个日常任务，再顺道去拍卖行倒些生产材料便能轻松赚足。更多的国产网游也是一样，愿意花时间的免费玩家与愿意花金钱的付费用户，通过在游戏内建立起来的虚拟经济体系进行充分的互动，大家各取所需各获所得。还是顺带提下，游戏免费道具收费的模式正是由盛大首创，目前已在亚洲市场形成主流，并逐渐在欧美地区辐射开来，SE旗下的《魔力宝贝》和《幻想大陆》均采用这种模式于中日两地运营。那些一谈到RMT就色变的日系网游爱好者，你们有没有想过究竟是RMT破坏了游戏内良好的经济体系、还是漏洞百出的经济体系滋生了RMT的温床呢？这简直就和房价居高不下但老百姓只会往房地产商身上出气一样可悲。

来很纯净的《最终幻想XIV》世界就这么被污染殆尽了。

如果你能静下心来好好体验一两款国内网游的话，肯定不会得出上面这种肤浅的结论。

诚然，盛大代理的《永恒之塔》、《龙之谷》等产品中确实出现过大量外挂，国内其它运营商代理的日韩游戏里也少不了外挂的骚扰，但目前基本上均控制在一个用户可以接受的范围内。就好比各国政府都在致力于如何降低犯罪率而不是杜绝犯罪现象本身，高了大家纷纷移民，低了警察纷纷失业。这其实是一个很微妙的动态平衡关系。

当然要是你还玩过《剑侠情缘3》、甚至于成功打入日本市场的《诛仙2》等国产网游，可能会注意到一个值得研究的情况——在国产网游里很少见到外挂或者说几乎没有外挂。

这是为什么？

因为中国游戏业的运营理念已经比肩欧美远超日韩了。

答案是如此的简单，却简单到了那些一路从单机年代走过来的资深核心向玩家都不敢或者说不愿意相信的地步——山寨游戏超越日本？能够说出这种话的家伙一定被山寨运营商inception了吧？看看SE的《最终幻想XIII》，人家做的那才叫游戏。国产游戏？不用玩都知道是垃圾系列。

事实摆在眼前。抛开《最终幻想XIII》华丽的美术表现，骨子里的东西与国产游戏别无二致，尤其是饱受诟病的剧情，充其量也就达到了《古剑奇谭》的级别而已。

说句老实话，防外挂的核心思路其实着眼在开发公司的技术支持层面。以大家不一定玩过但一定听过的《魔兽世界》为例，游戏客户端本身就具有很强大的防外挂机制和数据记录功能（GM工具），在经由九城引入内地后，中国的开发商和运营商无不抓住这个机会重点研究，并深谙此道；而日本公司几乎无一例外秉承了十几年一成不变的单机思维去开发网游，这导致他们在客户端加密及防外挂上做得很差，一旦遇到外挂问题更多时候只能依赖运营商的人工抓捕，效率极其低下暂且不说，这种治标不治本的方法是完全不靠谱的。这也是不少素质算得上还不错的日韩网游均死于外挂手上的根本原因，其中的代表典范要属日系网游鼻祖作的《梦幻之星OL》了。

至于对RMT的顾虑就更可笑了。

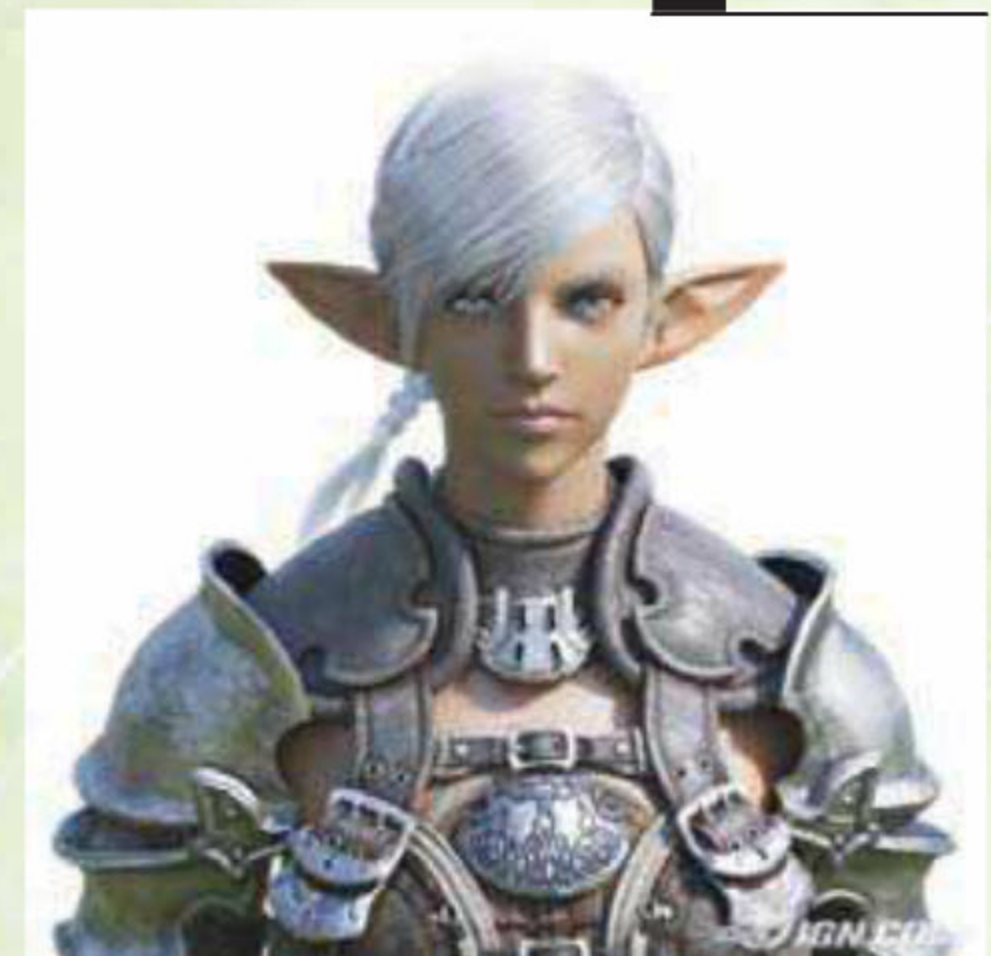
说到底，《最终幻想XIV》国服的命运远没有许多人不知道从哪找来的优越感、并且从口中流露出切肤之痛的鄙夷之情那样劫数已定，如果SE可以放下自视清高的态度，同意来自中国的精英开发和运营人员对游戏系统甚至于底层架构进行大刀阔斧地改造，那么，《最终幻想XIV》国服全面超越世界服的游戏性必然指日可待。

我期待着那一天，中国玩家在闲暇之余登录世界服务器，面带微笑用满满的优越感对着屏幕上的老外在聊天框内自豪地敲入下面这句话：“Good game, made in China.”

我期待着那一天，中国玩家在闲暇之余登录世界服务器，面带微笑用满满的优越感对着屏幕上的老外在聊天框内自豪地敲入下面这句话：“Good game, made in China.”

注：金团跟RMT的性质有些类似但又不完全一样，详细解释起来很复杂，简单说就是花费游戏货币购买仅凭自身实力无法获取的装备。这些游戏货币从小型金团流入大型金团，并最终流通至淘宝等交易网站，此时有需求的玩家可以通过现实货币兑换游戏货币，然后这些游戏货币再次流入游戏中进行循环。

文 Cloud_67



UCG 天下聚会



山城重庆历来有着得天独厚的巴山蜀水,养得重庆的小伙帅姑娘美,而我们的天下聚会也有幸在国庆之际在重庆展开。与去年的天下聚会相同,本届重庆天下聚会依然与“西部动漫展”活动共同举办,下面就让我们回顾一下这次活动过程中的精彩画面吧!



重庆西部动漫展“天下聚会”报道

时间:2010年9月30日~2010年10月3日

地点:西部国际动漫文化节主会场



除了杂志、游戏周边,我们还准备了许多可爱的玩偶,引得MM们一阵疯抢。



被我们“天下聚会”吸引过来的展会现场甜美 ShowGirl 之一。

连展会的 ShowGirl 都被吸引了过来。重庆制造动漫游戏社团的 Coser 也是我们“天下聚会”的常客,与 Coser 合影成为玩家们固定项目。活动中我们还为现场玩家发放了《游戏机实用技术》杂志作为礼物,当然还有一大堆各色游戏周边作为比赛的奖品啦。总体来说,本次活动是重庆玩家“天下聚会”规模最大、参加人数最多的一次,希望来年的聚会能更精彩!

由国家广电总局、重庆市人民政府联合主办的2010中国西部动漫文化节从7月1日正式启动,其间在市委宣传部、市经信委、市文化广电局、市新闻出版局、市创意办、市文资公司、广电集团(总台)、九龙坡区人民政府、四川美院、市动漫协会的共同承办和大力指导下,经过三个月时间的筹备,9月29日在重庆国际会展中心正式拉开帷幕。在9月29日~10月3日期间,圆满完成了组委会拟定的动漫创意竞技活动、动漫高峰论坛、动漫音乐会、动漫周边作品推荐等各项主题活动,于10月3日晚上在重庆市九龙坡区巴国城落下帷幕。

在本次展会上,我们的天下聚会活动也受到了游

戏玩家以及动漫发烧友的热烈欢迎!活动最让人瞩目的,自然是《光环 致远星》挑战赛,吸引了上百名玩家报名参加,上千名打酱油者围观加油!在参加比赛的玩家中,有些玩家实力强劲,不仅在本次活动中毫无对手,而且在XBOX live上也是一等一的好手。整个比赛过程充满了欢乐的笑声,友谊第一,比赛第二,是我们重庆玩家永远不变的宗旨!除此之外,PS3《吉他英雄》试玩以及Wii游戏欢乐汇也吸引了不少MM玩家的驻足,甚至



没想到女生们对《吉他英雄》更感兴趣。



与Coser合影也是本次“天下聚会”的亮点之一。



激烈无比的《光环 致远星》挑战赛正在火热进行中。

编辑部落

EDITOR'S BLOG



读编交流

编辑部落



倚楼听风雨
淡看江湖路

奈落的 RPG 世界研究所

第 2 期

日式 RPG 世界的经典冲突设定

角色扮演类游戏是非常重视剧情的，无论是欧美 RPG 还是日式 RPG，剧情对于一款角色扮演游戏来说绝不是可有可无的要素。欧美 RPG 由于普遍采用自由度比较高的开放流程，加之“龙与地下城”的世界观的影响，所以欧美奇幻 RPG 的剧情魅力——相对地——主要体现在文案上。而日式 RPG 则不同，主线的剧情冲突设定各色各异丰富多彩，虽然牺牲了一定自由度，但是换来的戏剧感和代入感也成为一种魅力。今天咱们就来聊聊推动日式 RPG 主线发展的戏剧冲突设定。

世界冲突

日式 RPG 非常喜欢搞“两个对立世界”的概念，这个“世界”换成星球、种族、国家等等同理。比如一个强势的世界一个弱势的世界，

相互对立。主人公出生在其中一个世界，周围的一切矛盾都指向与之对立的世界。总之主人公所处的世界，在最初给我们的印象是善意而熟悉的；另一个世界则是敌意而陌生的。于是冒险展开，随着冒险的推进主人公会遇到各种各样不同立场的人，与此同时我们对整个矛盾双方的认知也变得更加客观、理性。故事的中盘，队伍肯定会前往“对立世界”一探究竟。这时我们一般会发现：对立的世界未必是恶意的，未必是“加害者”。很多游戏的剧本在这时都选择反转——即让玩家明白其实自己所处的世界以及原本的立场才是“恶意”的。然后超越出身的立场，让理性的认知、对和平与人性的关怀成为主人公决定的依据。于是主人公们超越善恶，把最后别有用心心的真正坏人（很可能是我方前期的好人）干掉，两个世界迎来了理解与和平。大团圆。这种“世界”

之间的冲突说到底还是现实世界中价值观冲突的抽象体现。这样的剧本显得非常大气感人，更能使游戏者体会到从大局出发，从尊重人性出发，从接纳他人价值观出发理解问题并作出判断的过程，是非常有意义的。

环保主题

是的，很多日式 RPG 说到底都是环保主题。“这个世界中存在着一种能源……”这个开幕台词被使用的频率实在是太高了。日本是一个能源匮乏的国家，由此而来的危机感深藏于每个日本人的心中，所以作品中经常出现能源问题就很容易理解了。当然，保护能源肯定不光是日本人的事，是地球上每一个生命的责任。以能源问题成为故事矛盾基础的经典名作很多，最具有代表性的恐怕就是《最终幻想 VII》了。这款游戏的剧本设计相当有文学气质，也把环保类的主题发挥到一个难以企及的艺术高度——能源即是生命，生命也是能源。相互循环，周而复始。短视的人类为了一己私利滥用能源、相互争夺，最终付出的代价即是生命。游戏肯定是采用浪漫华丽的表现手法，但是我们思考一下现实，现实中的能源谁能说与生命本身无关呢？除了《最终幻想 VII》，以能源争夺为剧情冲突的游戏实在是数不胜数，一方面，能源（或者说某种力量）的设计很适于直接代入战斗系统，比如消耗这些能源释放技能或者升级等等。另一方面，“能源”这个关键词可以连结起不同立场才能不同背景的人们，人们都要使用能源，相互争夺中才能让能源的真正意义浮现，才能让人们懂得珍惜。故事的最后浮现出环保主题的日式 RPG 确实是数不胜数。

旅行主题

当然，RPG 无外乎都是旅行。但是有一种旅行是宿命性的，整个游戏的主线就是一段确定的旅途，我们在旅途中遇到各种人和事。这样的戏剧冲突传奇色彩强，故事便于灵活发挥，很多超级经典都是采用这种“旅行”主题。往大处说，《西游记》和《指环王》不就属于这种么。一般来讲，这

种故事是要定义一个“旅行的宿命”的，而且宿命越悲凉效果越好。比如《最终幻想 X》、《仙乐传说》等等，故事的女主人公都是身负宿命不得不为了拯救世界牺牲很多，这样一来令人动容的桥段简直是信手拈来了。不知为什么，这种“宿命旅途”大都与宗教挂钩，也许人类心中真正的救赎之旅永远是精神上的吧。

古典式戏剧主题

有一种 RPG，它的剧情推进完全是按照传统戏剧的冲突设置来发展的。主人公和身边的角色以及一切背景定义都是随着故事进展而丰富，你永远不知道下一步，每一个段落的戏剧冲突都能跌宕起伏，我们永远在故事中，这个故事又永远在前后照应中。2500 多年前的古希腊剧作家索福克勒斯就已经把戏剧的经典冲突写得令人叹为观止，至今的剧本家们沿袭古典戏剧时依旧是采用这种“步步为营，每一节都由意外的冲突连接”的手法。在这类 RPG 中，典型的应该说是《最终幻想 IX》，这部作品的剧本古典戏剧色彩浓烈，画面温馨浪漫，故事中的冲突设置非常饱满而巧妙，是我个人最喜欢的一部 RPG。

除此之外，RPG 的剧情冲突设定还有很多有趣的种类，以上举出的例子肯定是挂一漏万了，在这里权当抛砖引玉。期待各位来信交流自己的对 RPG 剧情的看法和补充。下一次我们的 RPG 世界研究所会聊聊 RPG 中的 BOSS 设计，如果这方面有想说的话也请发送邮件给我们。





九兵卫的史莱姆通信簿 vol.2

鲁伊达酒场 level up!

在东京最高档的商务区六本木，Square Enix 经营着一家名为鲁伊达酒场 (LUIDA'S BAR) 的酒吧。玩过 DQ 的玩家都知道，鲁伊达酒场在游戏中是冒险者相遇、分别的场所，以此为这座酒吧自今年初开业以来吸引了众多 FANS 前来光顾，先前我们也为大家在杂志内做过介绍。

不过令人意外的是，现实生活

中的鲁伊达酒场竟然和勇者一样可以积累经验升级 (level up)! 10月12日，这座酒吧成功升级至 Level 3，店内的入店守则与菜单都发生了很大变化。部分限定食品停止供应的同时，全新的秘制点心与饮料开始售卖。而且升至 Level 3 后，鲁伊达酒场取消了对未成年人的入场限制，勇者不论年龄大小都可以来到这里休憩，认识全国各地的冒险者。



▲别看鲁伊达酒场的店面不大，其实整个酒场是建在地下层，空间远比大家想象中的宽敞。



▲漂亮的“鲁伊达”和“莉卡”两位看板娘热情地招待冒险者入店。



▲酒场里的各种饮料与酒品均为特别制造，只有来到这里的勇者才能享用。



▲雕刻着史莱姆的餐具令人爱不释手，旁边放着的是“《DQ》系列”经典的小奖牌。



◀新菜单内一份以大锤怪为原型制作的核仁巧克力饼，售价 700G (约合人民币 60 元)，稍稍有些贵。

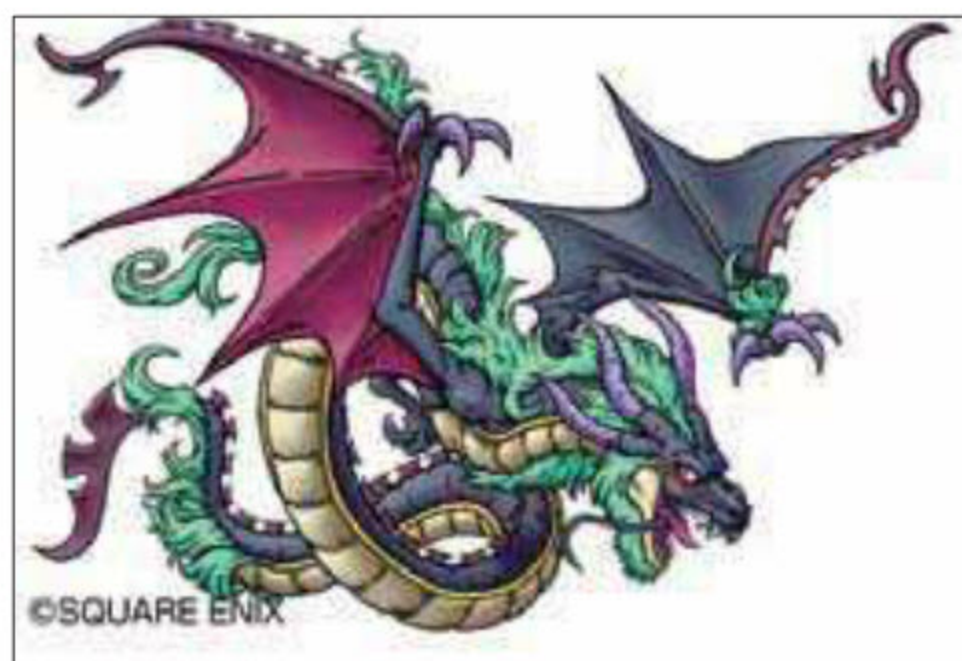
▶用炼金釜装的意大利烩饭 (900G)，冒险者是否可以自行调和呢?



◀罗特纹章形状的曲奇 (550G) 虽然升级后从酒场的菜单中消失，但玩家可以单独打包回家慢慢品尝。

《DQMJ2》配信第7弹稀有怪物

上期的“史莱姆通信”介绍过《DQMJ2》的配信怪物绵崽，这次配信的怪物则是另一位我们很熟悉的敌人——《DQ9》终盘出现的 BOSS，暗黑邪龙巴尔波洛斯 (バルボロス)。巴尔波洛斯在游戏中不能通过抓获或者配合得到，只能与街机版的卡片游戏《勇者斗恶龙 战斗之路 II 传奇》进行联动，以擦身通信的方式入手。



▲巴尔波洛斯霸气十足，相信玩过《DQ9》的玩家仍然对它心有余悸。

▲巴尔波洛斯的专属技能“バトルロードマスター”。

名称	バルボロス
等级	SS
体型	M (两格)



新作的牢骚

对于来年春天即将发售的《DQMJ2 专家版》，目前官方虽然还未公布详细情报，但想必一定会将包括配信怪物在内的稀有怪物入手方法大幅简化，以便为加入更多更强的原创新怪物留下空间。以笔者个人观点来看，虽然《DQMJ2》已经加入网络对战的机能，但玩家之间对战的竞技性不强，巨大怪更是中看不中用。造成这种情况的原因并非玩家实力差距大，而是在于怪物技能的平衡性不高，导致技能间的相生相克完全被能力值的高低所掩盖，战斗也就失去了技巧性，

胜负毫无悬念，前段时间由 SE 召开的官方比赛的结果就证明了这一点。希望《专家版》并非只是单纯将游戏的时间延长，而是提升玩家可挖掘的深度，让游戏的玩法与战斗变得更加丰富多样。



▲算上“专家版”，这款游戏居然有三层不同的副标题……

杂七杂八的闲话

转眼又到了年底，《DQ》的 FANS 相信早已把手头上积攒的几部新作完美，《DQMJ2 专家版》是否有足够的新意还不得而知，早已开出支票的 Wii 版《DQ10》更是连影子都没有。“接下来玩

什么呢?”这是很多传统日式 RPG 玩家思考的问题。要让小九来推荐，自然是时隔多年后再度复出的《黄金的太阳 黑暗黎明》，这部当年在国内 GBA 玩家心中堪称唯一经典的 RPG “神作”，一定能唤醒很多人的回忆与感动。另一方面，《DQ》所采用的外包开发模式这几年最大的受益者——

Level-5，也将推出打着“王道 RPG”名号的几部重头作品，其中最受瞩目的就是《二之国 漆黑的魔导士》，以 L5 的制作经验与实力，又有如此强大的支援阵容，游戏如果不好玩反倒会让人觉得奇怪。总而言之，喜欢《DQ》的玩家今年的冬天注定不会寂寞。(笑)



游风艺苑

栏目主持 一刀

UGEE 友基 特约 Gallery of Game Style

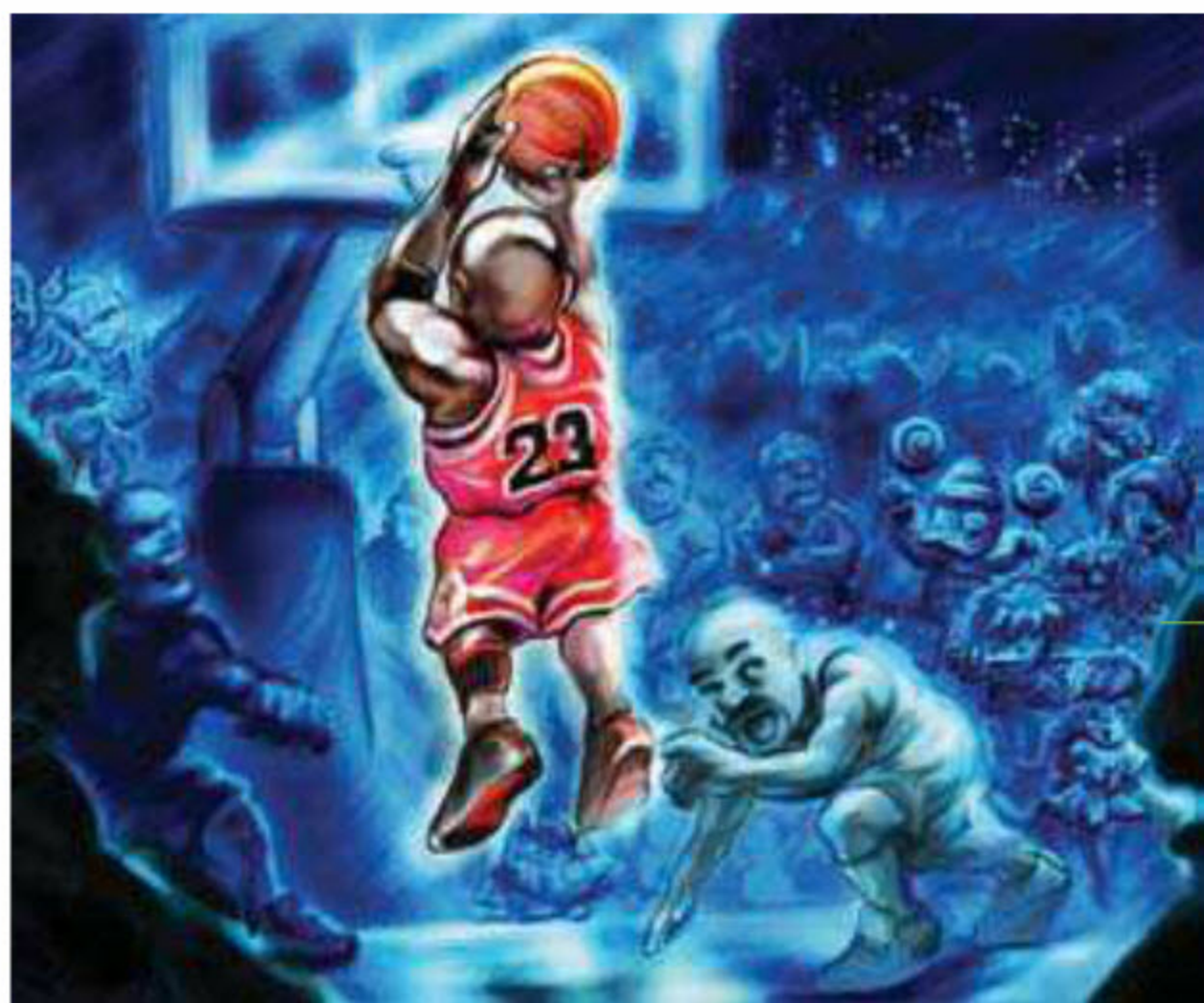
首先跟大家通报一起恶性剽窃事件。经读者举报并由我们核实，上期刊发的《生化4里昂》为盗用的国外同人作品，我们已经对相关责任人进行了严肃处理。这里需要重申一下我刊的版权声明：投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。希望那些抱着侥幸心理的剽窃者好自为之！此外，由于本期光盘收录了总计15首的近期获得广泛好评的“TGS2010梦想之旅游记BGM合集”，容量再次告急，因此我们的电子版画稿又要再等一期了，实在抱歉！另外联合征稿第五轮已展开，奖品设置详情见第106页“一刀有话说(特别版) Vol.17”。

读编交流
游风艺苑



济南 · As109

上图中的可爱女孩儿是新番《吊带袜天使》中对甜食痴狂无比的天使Stocking，画师显然很擅长拿捏哥特式萝莉的画风。这样的造型，与其说她是天使倒不如称之为小恶魔更恰当一点吧。(笑)



珠海 · 陈志远

乔丹代言的《NBA2K11》已发售一段时间了，不知道各位与是否已经将游戏中的飞人用到出神入化的程度了呢？左图中再现了他在赛场上的经典时刻，老球迷们，泪流满面的时刻到了啊！



广州 · Sola

用Tony画风来表现初音，似乎没有什么创意能比这个更对男性初音饭们的心思了，上图这么做了而且干得很漂亮！此外，作者原创的“绘图笔科幻套装”也给作品带来了新鲜元素，很给力！

上海 · 御猫客

《光环 致远星》叫好又叫座，系列老玩家投来了代发信时创作并珍藏已久的稿件来助兴。士官长无疑是该系列的标志性人物，如果再有续作，大家应该都希望他能回归吧？



厦门 · Kodak

两年前偶尔收到初音投稿时，本刀要问遍编辑部才能了解到这绿发萌妹的身分。而自打她在PSP平台登场以来，相关稿件的数量呈爆发性增长的趋势，且整体质量不俗，上图就是其中比较有代表性的一幅。



广州 · jian

《东方 Project》一直是各路同人画师追逐的热点。右图的妖梦大胆抛弃了原作设定中的萝莉造型，相对成熟的她别有一番味道。可惜人物标志性的幽灵和白楼剑没有画上去，算是小小的遗憾吧！



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名 (Email 中也要注明)，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子邮箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email XUNXUN: 看了260期的“游风艺苑”，发现一个问题：里昂那张图上说，刀哥是第一次见里昂摆这个造型，不过在《生化危机4》里有这个镜头啊，就是在那个激光阵之后，调查宝座的话就会出现这个动作了。看来刀哥没认真玩《生化危机4》啊！（一刀回复：我错了，要杀要剐您随便，给一痛快的吧！）

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&西达



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★上期杂志截稿时，冒出来一个《GT 赛车5》再次延期的劲爆新闻，最后雷电在发售表里为大家透露了这个消息。这期杂志截稿之日正好是X360秋季更新的日子，不过这回一直等到印刷厂的汽车开到编辑部楼下按喇叭了，也没有Xbox LIVE上有什么动静，于是只能遗憾地放弃这个内容了。对于平面媒体来说时效性的确是个问题，不过也有一些其他方式可以弥补，例如开办自己的网站、推出在线版等等。究竟应该怎么做，还请各位继续关注。别的话不多说了，你懂的。

★很快就要到2011年1月A登场的日子了，各位对于来年的《游戏机实用技术》有什么希望呢？本期的互动信箱问题就是这个，各位有什么主意尽管说出来，例如加赠品、加页、抽奖等等都可以提。当然类似“人人都能中PSP”、“224页卖5块钱”这样的提议就免了，大家都知道这是不可能的。

★上期杂志为了给攻略特企让路，砍掉了不少栏目，其实砍掉这些栏目也有一个好处，那就是可以从读者来信里看到大家对这些栏目的感情。像“排行榜”这个栏目，平时在读者来信中基本上没有人提（如果有人提，多半是拍砖来了，因此洛克一看到来信里提排行榜心里就在抽），但上期上市之后马上就收到不少来信抗议为何要砍排行榜。想必这便是传说中的“患难见真情”吧？总之各编经过这么一出之后，如今对读者的喜好心里又有了更深的了解。

★我们的市场调研员最近在养病，导致本期“软硬兼施”栏目空缺，这里还望各位海涵。下期杂志定然会以更全面的资讯来回报各位的厚爱！



本期

What's In

流行游戏

《征服》

纱迦、雷电、铃、脆薯条、胜负师、一刀

无论吃饭，走路，还是睡觉，耳边永远回荡着AR战斗服过热的声音。

——在神难度被过热折磨得死去活来的铃

《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2》

胜负师、洛克、九兵卫



这游戏对战才是精髓！

——面对游戏丰富的收集要素，没有耐心的洛克安慰自己道

《恶魔城 暗影之王》

雷电、洛克、脆薯条

如果你玩过《旺达与巨像》、《战神》、《波斯王子》、《未知海域》以及《使命召唤》，就不用玩这个《恶魔城》了。

——对游戏中各种“借鉴”表示疑惑的脆薯条留

《怪物猎人 携带版 3rd》体验版

雷电、洛克、九兵卫、anubis、才教授、木仙等

试玩版也要打出全隐藏要素？先把水兽和冰碎龙刷一百遍吧……

——狩猎时恨不得挖地三尺的九兵卫

堆积如山的
的正版~



关于杂志

@ anyucg: 关于攻略,以《使命召唤 黑暗行动》为例,我觉得就以剧情和成就攻略为主即可。还有要是这代依然像《使命召唤 战火世界》那样有扑克牌收集的话,希望做一个带图示的收集指南。然后就是每一期关于网战的指南,篇幅不用多,2页重点就好。剩下的大作因为编辑的时间有限,网战部分略作介绍即可,专精于单机,期待阳光成员的表现!

广东汕头 林少忠: 我个人觉得,没有收集要素的FPS没有做攻略的必要。“走廊尽头房间会有敌人放冷枪”——这样被攻略牵着来玩还有什么意思?

@ 兰州 吴庆之: 打枪游戏怎么做攻略,我觉得还是要具体情况具体分析。像《使命召唤 黑暗行动》这个游戏就没必要做流程,因为游戏很简单,最多写写剧情。但《征服》就不太一样,我想各位小编应该都玩到这个游戏了,它的关卡就很有讲究,首先那个武器升级系统就需要你去琢磨。然后每种武器都有不同的性能,尤其是对部分敌人有奇效,这些就应该好好在攻略中说明了。

259期杂志向大家询问了关于打枪游戏的攻略的制作问题。目前来信已经差不多了,整理如下:

单机部分,如今的打枪游戏一般来说默认难度都不高,地图上一般都有箭头指示,因此打不过去、不知往哪儿走这样的情况几乎不会发生。所以应该重点介绍的是收集要素、成就相关、最高难度心得以及剧情。不过未来如果还有像《征服》这样的特殊情况,应该区别对待。

对网络部分报道的意见相对比较分散,因为有不少读者都玩不到网战。总结下来大致就是只登指南性质的文章,可以多做几期,但每期篇幅不宜过多,另外最好配合视频。

年末的打枪大作中,最受读者关注的仍然是《使命召唤 黑暗行动》。相信这期杂志上市时游戏便已经偷跑了。让我们相会在战场上吧!

山东 徐轻燕: 我想问一下,有时编辑部流行游戏这个部分在介绍玩游戏的编辑名时会出现一个“等”,例如:“4人:胜负师、纱迦、雷电等”。我想问一下这个“等”是什么意思。从人数上来判断,这个“等”是指还有其他编辑也玩了这个游戏吧,不过为什么不把他们的名字直接写出来呢?

你的理解没有问题,这个“等”的确是指编辑部里的其他人。之所以要用“等”,是因为这些人并没有在杂志上出现。在编辑部里工作的人可远远不止每期写小编寄语的这些小编哦(比如今年TGS才走到台前的才教授,在以前也被我们用“等”来代替了),他们负责了杂志的广告、发行、宣传等多方面的工作,对杂志的贡献是巨大的。他们之中也不乏游戏高手,其中更有几位就是由原小编转职过去的,游戏水平就不用说了。

勘误

260期杂志《FIFA 11》

攻略作者 SWB: 由于本人对游戏系统理解有误,导致文中对于点球方式的说明不正确。本作点球采用的是方向键+心情槽的模式,正确的做法是将光标移至绿色区域时确定,

再用方向键来决定射门方向。本人在此向广大读者做出诚挚道歉,我不奢求各位玩家能原谅这个愚蠢的失误,只希望这个勘误能挽回一些损失。在此也向各位前来拍砖的读者致谢!

@ Email 深蓝色的忧郁: 话说我已经玩了1小时《战神 斯巴达之魂》了,还没遇到迷你小游戏。我担心我是不是错过了 = = 那样的话太不是男人了吧……嗯,肯定在后面……肯定……

和三代同理,要是早早就让人体验,接下来岂不是没有期待了。淡定,该有的迟早会有。而且这次还是一堆人……咳……

@ Email 453479699: 今天买水果想问什么时候有橙子卖,却问成了:橙子什么时候发售?

可惜你买的不是苹果,否则可能会听到意想不到的答案

@ Email yipeng5900: 各位编辑:你们好,我第一次给你们去信,想请教一个问题,像《鬼泣》、《猎天使魔女》这类的动作游戏,当使用比较复杂的招式时,在按键的方法,速度,时机等方面,有没有窍门啊?我玩游戏也有很长时间了,很爱玩动作游戏,遗憾的是技术很差,也曾下功夫练习过,可效果不理想。原来玩的游戏没有评价系统,过关就满足了,现在的游戏基本都有评价系统,看到最后全是C、B之类评价,心情很是郁闷啊。

天赋不够就勤加练习加以弥补,再强的达人也是这么炼成的。

@ Email 画师斯介: 怪物猎人,是怪物在猎人,还是人在猎怪物?

大家都是从被怪物猎转变成猎怪物的。

我至今仍停留在被怪物猎的阶段……

安徽 阿烦: 阿烦的梦想是当一名游戏制作人,这件事没有对别人说过,因为是个文科生,所以真的很难。难到阿烦甚至不知道怎么去一步步朝这个目标前进(第一步是做完今天的数学作业)。不过没有想要放弃念头,虽然一定很难,但是我想创造一个世界,一个奇幻又美丽的世界,有背着剑的勇敢主角,有爱与正义,善良与光明……游戏制作人就好像是造梦师,阿烦会坚持不懈地前进哦,小编你们一定是会在那边等着阿烦吧。

你可以多看几遍上一期的“中国力量”,相信陈星汉的话能够给你一定的启迪。其实如今国内的环境已经比过去好太多了,国内目前已经有游戏行业了(虽然多为网游和手机游戏),纱迦小的时候可是连这个念头都不敢有的,所以如今看到你这样的来信,我并不觉得它有多么空泛好笑,因为说不定你就是未来的陈星汉。

@ Email 尔拟买: 话说某日,我正在玩《光环 致远星》,而老爸刚好旅游回来,他在电视前看了看,问:“这是《光环》吗?”我大惊,后来才知道,原来我老爸也是《光环》1代和2代的粉丝,后来因为某种原因没玩到《光环3》,他不说我还真以为他当年弄台XBOX回来是给我玩的呢!

既然如此,我建议这位读者多给令尊看看UCG,让他对更多的游戏产生好感,最好能遍布各个平台,总有一天,全機種制霸不再是梦!

@ Email coolzorro962: 小编们想必每个月都会收很多XX限定版,XX手办等等,可以不定期建立一个败家榜,为避免有炫耀嫌疑可以只列大名即可。

其实写出名字来也就是炫耀了,咱们还是低调一点好。再说读者里比咱们有爱的人海了去了,我们要是搞这么一个榜出来,普通人会觉得我们在炫耀,真饭们肯定认为我们太寒酸啊。

@ Email 边里唯世: 最近本人发现水浒传也被萌娘化了。我看完了所有的图,顿时被雷得外焦里嫩啊!所有的大将都有,甚至连卖包子的武二郎都有,不经感叹日本宅文化已经如此之强大啊 orz

我相信在不久的将来,一定会有娘化的《水浒传》题材动画或是游戏问世的,届时《一骑当千》、《恋姬无双》之类只有被碾压的份儿啊!

@ 刘昕: 第259期杂志第92页介绍《恶魔城》试玩时说“我想说这次的西拔牙组《恶魔城》完全……”是不是错误我不知道,但我个人还是建议少用网络用语,把“西班牙”写成“西拔牙”很雷人啊!

这个绝对称得上是259期最搞笑错误。



@ 暗の夜鷹: 怎么260期的“本期大事件”那里的《战争机器3》写的是延期到2010年秋季,而新闻短波里却写的是延期到2011年,到底哪个是真的?

2011年秋季是正确答案,因为2010年秋季都过了。这里说个冷笑话:克里夫·B玩了《量子论》,被日厂的技术力震惊了,因此不得不把《战争机器3》往后延,准备加入甩妹子的模式……



你敢问, 我敢答。

@ Email coolzorro962: 小编们最死忠的一部漫画和动画各是什么?

我想这个问题的答案应该得排除童年看的《七龙珠》、《女神的圣斗士》、《神探寒羽良》等经典吧, 现在的作品和它们完全不能比啊。如果刨掉这些儿时回忆, 我个人喜欢的动画毫无疑问是《飞跃巅峰》, 个人收集了一切能收集到的周边。至于漫画, 个人看的漫画非常非常少, 所以说不上来最喜欢哪部。目前只追《大剑》、《天才麻将少女》、《下一站天后》。



最喜欢的漫画是漆原友纪的《虫师》, 作品中充满对人与自然如何才能和谐共存的思考, 每一篇看过之后都回味无穷。而作者能在作品人气最旺之时见好就收的做法也令人相当敬佩, 这可比起那些一拖十几年拖到最后没人愿意再看的少年漫画要强太多了。动画最喜欢的是“《攻壳机动队》系列”, 我始终坚信脑后插管的时代一定会在不久之后到来。

由于喜欢御姐系角色, 最喜欢的漫画就是藤岛康介的《我的女神》了, 而最爱动画可能大部分人都没看过, 是《星之海洋2》的动画版《光剑星传 EX》, 理由嘛, 对女主角蕾娜非常有爱。

最喜欢的漫画《蝙蝠侠》, 因为蝙蝠侠心中其实很黑暗。最喜欢的动画是《特克斯特的实验室》和《飞天小女警》, 《特克斯特的实验室》相当欢乐又相当恶搞, 对于原版英文配音的语调和语速极为佩服, 而《飞天小女警》自然是因为喜欢泡泡、花花、毛毛三个人了, 实在是可爱很可爱!

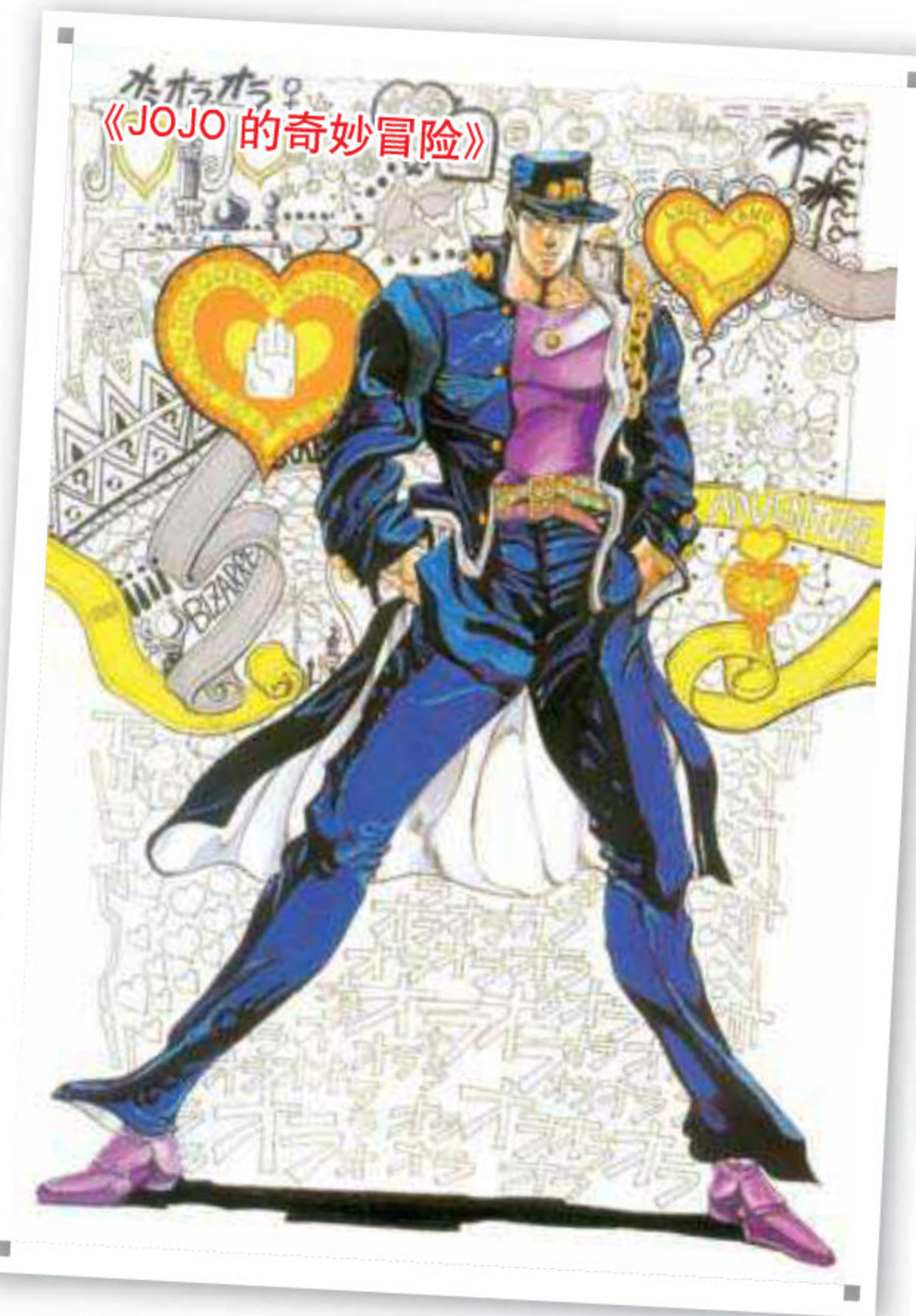
最喜欢的漫画是 CLAMP 的《Wish》(愿望), 对于刚上初中的我来说, 这部作品可谓是非常“治愈”的啊, 而且很好地告诉了我什么叫“纯洁”; 最喜欢的动画是《纯白相册》, 理由请见 PS3 专辑第 10 期攻略。

最喜欢的漫画是《幽游白书》。我看漫画不多, 惟一有兴趣看完的就是这部了, 但似乎也是在小学。动画绝对是《甲贺忍法帖》, 我比较喜欢和风剑术类硬派的作品。除了《甲贺》之外还有《死狂》(又名《剑豪生死斗》) 也很中意。

漫画是《龙珠》, 小时候的经典包含了回忆的价值, 这一点无法超越的。动画是《机器人总动员》, 这部电影如果只有前半段的话就更完美了。

最喜欢的漫画是《浪客剑心》, 刚上高中的我头一次知道原来这世界上也有能让自己看到落泪的漫画; 这两年最喜欢的动画自然是《轻音》, 理由很简单——moe·萌え·燃え!

最喜欢的漫画(没有之一)是《JOJO 的奇妙冒险》, 替身、解谜游戏一般的战斗、精彩的故事、超美的画风(你可以有不同观点, 但是我保留反驳你的权利……)。动画最钟爱的是《EVA》, 世界观喜欢, 有些废土的感觉, 体验末世的心境让人更珍惜现在的美好。



只要跨过一开始对“荒木大神服装设计草图般的画风”那种不适应感, 那么你就会和我一样成为一个“JOJO 迷”。超绝的想像力, 至高的战斗描写, 是男人就该看 JOJO! 惟一遗憾的是《JOJO》只有第三部有个缩略版的动画, 至今还在期待本系列哪一天能全面动画化。另外, 现在我是半个“火影迷”, 但已经打算看那节奏缓慢的动画版了, 有那工夫, 我还不如多打一遍《终极忍者风暴 1+2》。

不听使唤的手柄



豆知识: PS3 的无线手柄如果没有重新改变匹配目标, 按下中央的 PS 键后就会自动连接至上一次使用时连接的机器。

要有爱!

@ Email xurara 连长: 被 3DS 的《LOVE PLUS》给震撼到了!! 现在无限向往中……但是, 我是一个日语白痴, 《LOVE PLUS》这款游戏的汉化看起来也很难汉化, 实在不想总是依靠民间汉化组了, 所以决定亲自去学习日语算了! 所以, 想要请教一下 UCG 的九兵卫和奈落, 一般要学多久才可以达到玩《LOVE PLUS》的程度呢? (以每天 1~2 个小时为标准) 并且, 具体要怎么做呢?

如果只是每天自学 1~2 小时, 估计要学很久很久……自学不等于自由学习, 集中精力从基本语法开始学, 两三个月想看懂恋爱游戏的简单对白是没问题的, 只是这个过程不能三天打鱼两天晒网, 坚持才是真理。

@ Email 夏邑森: 以前听说蓝光是以容量大, 高清而著称, 然后破解后开始接触的游戏
中鲜有大于 30G 的游戏。也就说很少有游戏可以
占用蓝光光盘一半的容量。甚至有的游戏只有
几个 G 完全是一张 DVD 可以容纳的。可是 sony
坚持蓝光游戏, 这不是一种浪费消费者金钱的
行为呢? 让我们买一个包装精美的大盒子, 里面
却只有一个瓜子。

蓝光在未来业界的标准, 未来大家都会选择
它。至于说容量问题, 这个问题似乎应该去
问那些第三方, 索尼自家的独占大作可都是 20G 起
不打折的。

小算盘



喜欢 TGS 特刊光碟中所使用到的音乐的读者们有福了! 本期的光碟中收录了全部歌曲的 MP3 版本! 还在等什么? 电脑光驱正在召唤着你呀!

醒目

铃的自我介绍

姓名: 铃 **性别:** 与八重樱相同
编号: SIG 000000013 **所属团体:** 虐杀小萝莉
爱好: 看着手里的游戏与蓝光们痴笑
附属属性(向日葵): 以圈养正太为最终目标(非铃本人)
与 UCG 的渊源: 多年忠实读者, 并由阳光育成学员转职而来
心中的绝对神作: 《生化危机 4》
擅长游戏类型: FPS、ACT、A·AVG、MUG
最头疼的游戏类型: RPG
最喜爱的男主角: Leon、S. Kennedy、桐生一马
最悲伤的事情: 看书时划破手
持续追随的游戏系列: “《生化危机》系列”(截止到四代)、
“《如龙》系列”、“《战神》系列”
上一次大笑的原因: 围观八重樱操作一坨粉色的毛线坠入壕沟
上一次被嘲笑的原因: 被八重樱围观操作一坨粉色的毛线一次又一次地坠入壕沟

自我描述:
这个家伙不懒, 因此什么也没有留下。



《GT5》又延期, 后果很严重!

@ ZERO 安: 各位小编好, 小弟我 11 月 9 号生日哦! 好啦, 说重点, 之前《GT 赛车 5》说是 11 月 2 日出的对吧, 在我还不知道这一消息时, 我女朋友还神秘地问我: “你生日想要什么?” 我说你送的我都要, 结果她问: “法拉利和兰博基尼你比较喜欢哪一台啊? 我送你一台好不好?” 我当时没想多, 就当她在开玩笑, 于是我说好啊, 有车收就好……后来《GT 赛车 5》延期后, 我女朋友又跟我

说: “你的车没啦。” 我头上顶着一个大问号, 于是她说: “我原本想买《GT 赛车 5》送你的……” 于是, 我才意识到, 这一延期害得生日礼物没了……

你应该庆幸山内一典让这个游戏延了期, 因为你女朋友的意思明显是指你在游戏中只能你用选定的那一辆车, 你这是为了一棵树放弃一片森林啊!

去年“游风艺苑”和“游戏城寨”联合举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”通过冠名赞助的形式, 再次与我们的栏目联手推出 2010 年度的系列评选活动。

和去年一样, 我们这次仍然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。奖品设置方面, 友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外, 我们还设立了的数量不等的参与奖, 未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。

具体到 11 月份, 奖品设置如下:

- 优胜奖 (1 名): 漫影 1000L 数位板 (价值 980 元)
- 参与奖 (8 名): 精美 ACG 周边书籍 (价值 30 元左右)



此外, 我们本次系列征稿活动为期半年, 在活动接近尾声时, 将会像去年一样, 以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围, 进行“无冕之王”的评选, 奖品同样相当丰厚。因此, 未能在月度评选中夺冠的朋友, 千万不要灰心。是金子总会发光的, 好作品始终会脱颖而出的。OK, 不罗嗦了, 大家赶快把自己最得意的作品发来吧!

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!



黑角 PSP 至尊大礼包

1名



MVP 北通无线球王 2 (无线六轴震动版)

2名



PEGA PS3 超薄版主机支架

5名

本期问题



一、请对本期内容作出评价。
二、关于下期的 Kinect 报道, 你想看到什么内容。

三、很快就要到 2011 年 1 月 A 登场的日子了, 各位对于来年的《游戏机实用技术》有什么希望呢?

1 电子邮件: ucg@ucg.cn
2 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

10A 互动信箱礼品名单

- 大奖** 黑角 PSP 至尊大礼包
杭州 武旭辰
- 一等奖** MVP 北通无线球王 2
乌鲁木齐 王凯亮 昆山 韩毅
- 二等奖** PEGA PS3 超薄版充电支架
宁波 陈曦 上海 刘幸之
合肥 陆扬宇
- 三等奖** 赛仕达 PSP3 水晶盒
南宁 欧阳德 上海 张伟然
广州 钱毅 天津 吴昊天
北京 熊宁宇



PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

3名

二等奖

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务:

《光环 进化》, 定价 32 元; 《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》, 定价 9.8 元; 《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》, 定价 39.8 元; 《猎天使魔女 无限巅峰默示录》, 定价 28 元; 《龙珠 世界全书终极版》, 定价 42 元; 《塞班智能手机宝典》第 2 辑, 定价 28 元; 《美少女模型年鉴 2010》, 定价 32 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 艺术珍藏》, 定价 38 元; 《怪物猎人同人画集》, 定价 38 元; 《iPhone 专辑》第 2、4 辑, 定价 28 元 / 辑; 《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》, 定价 38 元; 《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑, 定价 9.8 元; 《战国无双 3 设定资料集》, 定价 32 元; 《怪物猎人 3 最速攻略本》, 定价 28 元; 《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1-6 辑, 定价 9.8 元 / 辑; 《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》, 定价 28 元; 《火影忍者 炫彩珍藏 2009》, 定价 28 元; 《真·三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》, 定价 22 元; 《怪物猎人 VS 逆转裁判: CAPCOM 爆笑漫画合集》, 定价 9.8 元; 《潜龙谍影官方小说》, 定价 24 元; 《异说 最终幻想攻略本》, 定价 19.8 元; 《女神侧身像·负罪者 攻略全书》, 定价 28 元; 《福音战士新剧场版: 序 典藏 DVD》, 定价 16.8 元; 《爱图 e 族》第 11、17-21 辑, 定价 19.8 元 / 辑; 《模魂志》第 42、43、44、49、50 期, 定价 15 元 / 期。

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

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务:

《游戏·人》38 辑, 定价 18 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑, 定价 9.8 元; 第 9~11、14~16、18 辑, 定价 12 元; 第 20、31 辑, 定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域 2》特辑, 定价 12 元; 《战神 3》特辑, 定价 38 元; 《如龙 4》特辑, 定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19~22 辑, 定价 9.8 元; 第 26、27、29、30、33、36 辑, 定价 12 元。《X360 专辑》第 10 辑、第 11 辑、第 12 辑, 定价 28 元。《PS3 专辑》第 11 辑, 定价 32 元。

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



邮购信息

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投送到, 请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务:



《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22 辑, 以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40、41、43 辑、第 61~63、65、67 辑、第 75、77、84、87~90 辑, 定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96~98、105~113、130~133、144、145 辑, 定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103、143 辑, 定价 14.8 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、14~19、29~31、36 辑, 定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》, 定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》, 定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》, 定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.7》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》, 定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴·终极对战分析》, 定价 38.00 元。《卡牌·桌游》第 7、8 辑, 定价 15 元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部 (收)
邮政编码: 730020 电话: 0931-4867606
Email: pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购:

总第 164~167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208~211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期, 定价 12 元。总第 220 期、总第 225~227 期、总第 232 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 250~253 期、总第 257 期、总第 258 期、总第 260 期、总第 261 期, 定价 9.8 元。总第 229 期、总第 259 期, 定价 15 元。总第 137·138 期、总第 207 期、总第 212 期, 定价 19.6 元。

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



■ 我们每一期都会从回答本期调查提问, 来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发 Email 都有均等机会获得礼品。
■ 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码, 最好能留下电话号码, 以便我们发放礼品。



EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

读编交流

小编寄语



星夜

★最近给人的感觉是天灾人祸越来越多，越发觉得地球真是一个危险的地方。其实这不能怪老天，也不能怨恶人当道，只能怪资讯太发达。以前的天灾人祸可能更多，只是你不知道，现在隔十万八千里的小村落里发生个小八卦事件，全世界人民都知道了。资讯爆炸是件挺可怕的事，真是为我們的大脑信息容量担忧。

★每天的资讯爆炸中穿插了不少的涨价信息，柴米油盐酱醋茶个个都在涨价，今早一听广播，油价又涨，一举突破了六块八，看来马上就要破7块的历史新高了，我们这些升斗小民真是生活艰辛啊。在各种原材料纷纷涨价的同时，纸价也在飞速上涨，装订、运输等费用都在提高，杂志成本压力骤增。即将于11月8日上市的《游戏·人》第39辑又有一些小变动，价格从14元恢复到16元，不过页数也会增加，我们也将努力提高文章质量，希望让多出来的2元钱物有所值，同时也希望大家谅解。

本期个人签名

焦头烂额



铃

谢谢画师，我的小编形象终于出炉了。另外还要感谢亲爱的雨翼绫波、可爱的Rikku、最爱的向日葵为我的形象细节出谋划策，什么，你们问提出的建议怎么都没有采纳？我只说过要你们出谋划策，没说过一定要采纳啊！

听说《暴雨》港版MOVE版的第一批货中不慎夹入了《未知海域2》免费升级成年度版的下载码，我立刻就动心了，本来早就想买《暴雨》了，无奈一直担心没时间玩，既然眼下有这等好事为何不入？结果就在即将下单之际，才猛然想起自己当初因为一时突发奇想特意购买了欧版的《未知海域2》……

PSN美服于前不久放出了《死亡空间 Ignition》的试玩版，虽然明白这游戏的剧情和系统与《死亡空间》正统作品关联不太大，不过考虑到距离《死亡空间2》的发售还早，于是决定下下来试试，岂料刚进入下载描述页面就发现这试玩版的评分仅为2.1（满分5分），怀着疑惑的心情，我花数个小时下载了大小接近1G的试玩版，进入游戏迫不及待地玩过一遍之后，我终于明白为什么打分这么低了……该该该！

本期个人签名

我以为你要表达的是因为所以，可没想到却是虽然但是。



脆薯条

这个月抽空把旧版《三国》重新看了下，你没看错，是旧版……至于为什么不看新版，这个就不用说了吧。其实看书、看电视剧对于自己的写作风格或多或少都有点影响，一年多的磨练让我学到了很多。看到庞统献连环计时总觉得好笑，出门还被徐庶逮个正着，“哎呀，吓煞我也，原来是元直啊。”然后莫名的喜悦就来了……

我承认这一个月内相对较闲，看完老版《三国》后又把《银英》动画看了一遍，话说两个男人与许多舰队的故事还真不错，当然若本规夫的声音就更销魂了，我家里目前还藏着一套小说。另外在PC平台上还有一款20周年纪念性质的游戏，素质还算过得去，也是为数不多的即时战略，有兴趣的玩家可搜一下，也有成就可拿哦。

最近天气多变，温差变化极大，众编多有感冒隐患，我从老家带来的防感冒泡腾片正好派上用场，不过仔细一看早就过期了……不过听闻洛克教唆奈落喝过期饮料，我也就硬着头皮上了……

本期个人签名

《杀戮地带3》内测很不错，很给力。



洛克

最近半个月可以说是自来编辑部后最严峻的截稿地狱，为了补充睡眠不得已只好下班回家就睡觉，不过这种方法经常导致本人在半夜完全睡不着，如此反复恶性循环几次后休息时间反而随之暴减……

前段时间和大学同学聊天，被告知今年的政治思想补考居然可以把课本带进考场抄时，本人脑子里不断浮现出一个声音——这个世界是不真实的！回想起以前在校考试时说是课本和参考书，考试前考官还要检查桌面上是否有事先准备的小抄，抽屉里是否藏有资料性物品，防御措施严格得令人发指。看来我这门课这辈子都不用指望通过了……

为了帮忙制作《狩猎志》，前段时间抽空上《MHF》小玩一段时间，发现仅仅半年，曾经的猎团早已物是人非，以前一起奋战的朋友都失去踪影，只有一个以前经常组队的日本玩家还在坚持。随着最新版本9.0的更新，有不少玩家为了刷武器熟练度不惜花重金聘请白金影子帮忙狩猎（雇佣3天影子要1000日元），这到底是人玩游戏，还是游戏玩人呢？



▲《口袋妖怪》新作：《口袋人类》。

本期个人签名

洗澡时一只巨型小强突然从天而降，坠入浴缸里窒息而死，我已经无法吐槽了……



小重樱

☆《星之卡比 毛线史诗》是我今年玩到的最好玩的游戏，没有之一。

★为了玩《星之卡比 毛线史诗》，我把借给朋友长达半年之久的Wii要了回来。接好电源和视频线后我便发现一个极为恐怖的问题，被朋友装了软直读后的Wii居然读不出游戏了！不但D版读取不能，连正版放进去都没有反应！那一刹那，我恨不得把Wii从16楼扔下去。转天我向洛克哭诉，洛克非常淡定地回了一句，而恰恰就是这句只有7个汉字的话便拯救了我的Wii的性命——“你把盘放反了吧？”

☆暴雪嘉年华闭幕，然而关于“大菠萝3”的相关情报仍然少得可怜，眼见着离2012是越来越近了，我真是心急如焚啊，世界毁灭之前，好歹让我看到“大菠萝3”的LOAD界面吧？

★永别了，万圣节的无头骑士缰绳！我与你注定无缘！

本期个人签名

Happy Halloween！



九兵卫

【怪物猎人】很少有游戏仅凭 DEMO 就能让玩家疯狂,《MHP3》就是其中之一。又找回了大家围坐在一起狩猎的感觉,畅快而令人怀念。《怪物猎人》的最大乐趣不在于追求某个等级、称号或是武器装备,而是在于和朋友们七手八脚相互配合战胜困难的点点滴滴,这是恰恰是来源于游戏却又超越游戏本身的快乐。

【DJMAX】最近几个月几乎一直在玩音乐游戏,时隔两年再次等到新作发售并开始《DJMAX P3》的旅程,竟然没有想象中那么兴奋?或者真的是有点审美疲劳了吧……插一句,这次的《太鼓之达人 Wii 3 代目》竟然和《MHP3》相隔一天上市,叫我如何是好。Orz

【学吉他】终于抽出时间在雷电的指导下开始正式学习吉他了,两大感慨:其一,雷电老师不仅吉他弹的好,唱歌也很有味道;其二,手痛、手残,从来没意识到自己的左手竟然这么不给力。话虽这么说,既然决定了就要坚持练习下去,眼下先把《Listen!!》练熟。

【剧场版】为大家罗列一下年末即将发售的剧场版大作,以免各位遗漏——11月,《UC》第二卷(这部算OVA)/《魔炮》;12月,《凉宫春日的消失》/《银魂》/《高达00》……

本期个人签名

最近天凉,觉得有点冷,也有点麻木。原本最期待的11月就将这么一如往常地擦身而过?



纱迦

[iPhone]最近 iPhone 上的游戏越来越给力了,《Cut the Rope》是一个非常好玩的益智游戏,可惜本人遭遇成就BUG(如今 iPhone 游戏也有成就设定了),搞得兴致缺缺。这个游戏因为自身的特点,恐怕不能移植到任何主机之上,真是可惜。日本人做的《游戏发展国》虽然比较简陋,但是让玩家自己开游戏公司设计游戏的创意非常赞,期待 PC 上的 2 代早日移植过来。我平时上班的时候仅在上厕所时玩 iPhone 游戏,结果这两个游戏害得最近去厕所的次数大大增加,哈哈。

[网络]工欲善其事,必先利其器——为迎接即将到来的众多联机大作,我最近把宽带升级到了 12M。其实影响联机的最大因素是上传速度,而国内的普通宽带上传速度都固定为 50K,因此这 12M 其实也不会让联机状况有明显改善,只是下载速度快了不少。12M 试用结果: Xbox LIVE 还是一如既往地稳定,在国内联 PSN 依然是一个悲剧。

[成就]之前就说过,不管《丧尸围城 2》的成就有多难,我都一定要全成就。对于一个成就完成率爱好者来说,这可以说是对一个游戏的最高赞誉了。本作成就耗时不长,但非常之烦,尤其是用全近战武器打丧尸这个成就,实在太无聊了。如今总算搞定了全成就,接下来就等 DLC 了。(一定会有吧?)

[专辑]通过香港某游戏网站的站长才知道,原来《X360 专辑》在香港软饭中很受欢迎,就是当地书商太黑,一本书卖到了近 50 元。看来开设香港分舵是很有必要的啦,哈哈!

本期个人签名

正式开始关注スフィア

【铂】本期的个人游戏是《终极忍者风暴 2》,虽然自己在游戏发售前曾雄心勃勃地想要补上自己漏下的上百集《火影》动画,但在一个多月高强度的工作面前还是可耻地放弃了,好在游戏很好地表现了《火影》剧情的精髓,热血激情是一方面,同时也有充满了伤感的情绪,毕竟部分反派亦非大奸大恶之徒,多少有些苦衷。看来一款成功的动漫电影改编游戏,技术实力固然重要,能否引起原作粉丝的共鸣也是关键。

【金】《终极忍者风暴 2》可以说是一款原汁原味的日式游戏,不再是前作 GTA LIKE 的风格。不少日本厂商拼命西化,但根据自身特点制作这样的游戏才算是扳回一城,像东施效颦的《量子论》之流简直就是自取其辱。

【银】网络要素已经成为不少国内玩家心中的痛,因为烂网速实在让人很难在网战中享受快乐,更多的情况是填堵。为了刷《苍翼 CS》最后几十局网战,我不得不早上 7 点多起床开打,因为那个时间段相对容易搜到人,也不怎么掉线、死机,就这样搞了差不多一个星期才白金,想想真有点 X 疼……

【铜】一位妇女在遭遇劫匪时死死抓住自己的手提包,任凭匪徒将自己拖行、暴打也不放手,最终匪徒只得放弃,逃离现场。包里有什么特别值钱的东西吗?没有!里头只有一部手机,手机里录着她的宝宝第一次叫“妈妈”时的样子,而她的孩子于两个月前死于一场突如其来的重病。这位伟大的母亲说,当她遇到歹徒时,已经有被打死的觉悟了,但她也绝不会放手的……这则新闻着实把我感动了,不知能不能感动各位读者。

本期个人签名

那些浪费电力的游戏还是别打了!



胜负师

一叶知秋。听家里的朋友说北方已经相当冷了,我这里还是半袖即可,刚刚到不用晚上睡觉开空调的程度,地球真大啊。人以为自己发明了很多厉害的玩意让彼此的距离近了,但实际上远就是远,近就是近,触手不可及就是一场空。

人活着难免想当然,自以为是。我问了宠物医生,医生说这座城市已经不可能容得下野猫,绝对不能将香苗放生,我之前的想法是欠考虑的。既然这样,它就是我一辈子的朋友了。准备过几天环境宽裕了再养一只差不多大的小猫,也好和它有个伴儿。

西班牙语自学起来很难,再加上工作以后个人的时间太少了,能在学习上的时间更少。真心想告诉还在大学的朋友们,想学什么请一定抓紧。虽然说大学的美好往往只存在于憧憬和怀念中,但身在其中的人还是对时间有点觉悟的好。

iPhone 上的小游戏《Cut the Rope》真是非常好玩,让人欲罢不能。目前还有十几小关就全星星完美通关了。期待更新。

一次坐地铁的时候,一直在看书没有注意周围。快到我下的那一站,忽然看见一个靠在车门边的女孩:牛仔布衬衣,碎花长裙子,土黄色的高帮帆布鞋,小男孩一样的淡黄色头发微微烫过。她带着一个巨大的耳机,一边在看一本很小的书——很可爱。但就在想着的时候,车到站了,我因为还有事不得不下车……据说这样的擦身而过,人一辈子能有 700 次。我不关心数字是真是假,只想问谁临死前能逐一回忆起这 700 个人。

本期个人签名

与夏虫语冰者,亦为冰惑。



奈落



雷电

进入 10 月,要玩的游戏太多,根本玩不过来,近日只《辐射 新维加斯》一款就让我彻底失去了所有时间,每天从早到晚就在莫哈韦废土上奔波,游戏本身很有成为完美作品的潜质,可是制作组技术上的不足导致游戏有各种各样的问题。掉帧成了家常便饭,死机、读盘变慢和各种让人哭笑不得的 BUG 等都影响了游戏的流畅性。因为游戏过程漫长,所以对于以上很多问题都找出对策,才能将“神作”顺利进行下去,比如遇到大型战斗掉帧,就一边跑一边只用 VATS;遇到死机,连想都不用想就直接关机重开了;为了防止 BUG 就多存新档,勇于舍弃游戏进度回到正常游戏中,否则日

后被彻底卡死就无语了。

你也许会问,这么多 BUG,为什么还那么有兴趣地玩?首先,这也算工作需要;其次,游戏实在太对个人的胃口,“回归《辐射 2》”这样的理由我说了无数遍,但还是觉得不够,因为《辐射 2》是一款绝对影响了我整个人生的作品,它让我体验到游戏中无限的可能性,那种冥冥之中天注定,而一切结果却又有它的源头的感觉让人欲罢不能。而这次《新维加斯》给我们的选择性,几乎是现今世代其他作品中完全看不到的……说到这里,《暴雨》的“选择与结果”倒是有些逻辑上的相似性,不过庞大的体系则是《辐射》才能做到的。

本期个人签名

选择,结果。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2010.10.26-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

11月份掌机平台与家用机平台即将发售的大作群将在业内引发新年之前的一次高潮,《神鬼寓言》、《战神》、《COD》、《刺客信条》以及《小小大星球》……这其中任何一个名字对玩家而言都拥有足够的号召力。让我们一起合理分配时间,选择适合自己的游戏,以最充实的方式度过这个略带寒意的秋天。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
28日	薄樱鬼 黎明录	薄樱鬼 黎明录	Idea Factory	文字冒险	日版
2010年11月					
18日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
2010年12月					
2日	战极姬2 岚	战极姬2・岚~百华、战乱辰風の如く~	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型			
2010年冬	圣诞之吻 加强版	文字冒险			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
28日	扎克与翁布拉 奇幻游乐园	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	动作冒险	日版
28日	天空机器人	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	动作角色扮演	日版
28日	黄金的太阳 黑暗黎明	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	Nintendo	角色扮演	日版
2010年11月					
2日	007 黄金眼	GoldenEye 007	Activision Blizzard	主视角射击	美版
3日	光辉物语	ラジアントヒストリア	Atlus	角色扮演	日版
11日	尖顶帽与魔法店	とんがりぼうしと魔法のお店	Konami	益智	日版
11日	拓麻歌子的换装挑战	たまごつちのなりきりチャレンジ	NBGI	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	维新之岚 疾风龙马传	维新の嵐 疾風龍馬傳	Koei Tecmo	文字冒险	日版
18日	超级化石挖掘者	スーパーカセキホリダー	Nintendo	角色扮演	日版
25日	历史大战 夺取天下 天下第一混战	歴史大戦ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	动作	日版
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大戦L	NBGI	策略角色扮演	日版
25日	口袋职业力量棒球13	パワプロクンポケット13	Konami	体育	日版
2010年12月					
2日	金属战斗陀螺 顶上决战	メタルファイト ベイブレード 頂上決戦!	Hudson	动作	日版
2日	桃太郎电铁世界	桃太郎電鉄WORLD	Hudson	桌面棋牌	日版
2日	SD高达三国传	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors	NBGI	动作	日版
		真三璃纱大战			
2日	马里奥对大金刚 突击迷你大陆	マリオ vs. ドンキーコング 突撃! ミニランド	Nintendo	动作	日版
9日	二之国 漆黑的魔道士	二ノ国 漆黒の魔道士	Level-5	角色扮演	日版
9日	爆丸DS 核心守护者	爆丸バトルブローラーズDS	SEGA	动作	日版
		ディフェンダー オブ ザ コア			
9日	风来的西林5 幸运之塔与命运骰子	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	Chun Soft	角色扮演	日版
2011年1月					
6日	沙加3 时空之霸者 光明之影	サガ3 時空の覇者 Shadow of Light	Square Enix	角色扮演	日版
27日	天降之物 梦想季节	そらのおとしもの フォルテ ドリ〜ミ〜ン	角川书店	文字冒险	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	超级神笔小子	益智	2011年春	逆转检察官2	文字冒险

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
28日	噬神者 爆裂	ゴッドイーター パースト	NBGI	动作	日版
28日	娇蛮之吻 第二学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	文字冒险	日版
28日	灵武战记 携带版	ファンタム・ブレイブ PORTABLE	日本一	策略角色扮演	日版
28日	乃木坂春香的秘密	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	文字冒险	日版
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	模拟育成	日版
2010年11月					
1日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	美版
2日	战神 斯巴达之魂	God of War: Ghost of Sparta	SCE	动作	中文版
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 運命の輪	Square Enix	策略角色扮演	日版
18日	世界足球 胜利11人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
18日	负罪少女	クリミナルガールズ	日本一	角色扮演	日版
25日	彩色铃音Continue	彩色铃音Continue	5pb.	文字冒险	日版
25日	泪洒三重冠 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ -花冠の大地- PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25日	维新恋华 龙马外传	维新恋华 龍馬外傳	D3 Publisher	文字冒险	日版
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	动作	日版
2日	战极姬2 岚	戦極姫2・嵐~百華、战乱辰風の如く~	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2日	假面骑士 巅峰英雄000	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	角色扮演	日版
16日	泪洒三重冠外传	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外傳-アヴァロンの迷- PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
16日	阿瓦隆之谜 携带版	外傳-アヴァロンの迷- PORTABLE			
16日	侦探歌剧	探偵オペラ ミルキィホームズ	bushiroad	文字冒险	日版
22日	寄生前夜 第3个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	动作冒险	日版
23日	AKB1/48 与偶像恋爱	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	文字冒险	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵桜学園 桜藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗之血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版
2011年1月					
27日	魔法禁书目录	とある魔術の禁書目録	ASC II	动作	日版
27日	战场的女武神3	戦場のヴァルキュリア3	SEGA	策略角色扮演	日版
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS; HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	文字冒险	日版
27日	附身物语	つくものがたり	Furyu	角色扮演	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	圣诞之吻 加长版	文字冒险	2010年内	勇者30 II	角色扮演
2011年2月24日	梦幻之星 携带版2 无限	角色扮演	2011年3月17日	纸箱战机	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
9日	疯兔 时间之旅	Raving Rabbits: Travel in Time	Ubisoft	动作	美版
11日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲーム ハッピーファミリー	Takara Tomy	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	007 黄金眼	GoldenEye 007	Activision Blizzard	主视角射击	美版
18日	胜利11人2011	Winning Eleven Play Maker 2011	Konami	体育	日版
21日	超级大金刚 回归	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	平台动作	美版
23日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
25日	经典米奇	Epic Mickey	Disney	动作	欧版
25日	马里奥 运动合集	マリオスポーツミックス	Nintendo	体育	日版
2010年12月					
2日	假面骑士 巅峰英雄000	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
2日	火影忍者 疾风传	NARUTO-ナルト- 疾風傳	Takara Tomy	格斗	日版
		激斗忍者大战 特别版			
2日	太鼓之达人Wii 大家来聚会 3代目	太鼓の達人Wii みんなでパーティ☆3代目!	NBGI	音乐	日版
16日	吃豆人聚会	パックマンパーティ	NBGI	动作	日版
2011年1月					
27日	最后的故事	THE LAST STORY	Nintendo	角色扮演	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	超级扣杀	体育	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

PLAYSTATION3

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	第一人称射击	美版
9日	狡狐大冒险 HD合集	The Sly Collection	SCE	动作	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	动作	日版
11日	真·三国无双 Online 苍天乱舞	真·三国无双 Online ~苍天乱舞~	Koei Tecmo	动作	日版
16日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	肉弹	肉弹	SCE	动作	日版
19日	波斯王子 三部曲HD合集	Prince of Persia: Trilogy in HD	Ubisoft	动作	欧版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
23日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
25日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
30日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
2010年12月					
2日	圣恩传说F	テイイズ オブ グレイセス エフ	NBGI	角色扮演	日版
2日	北斗无双 国际版	北斗无双 International	Koei Tecmo	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	海猫鸣泣之时	うみねこのなく頃に	Achemist	文字冒险	日版
	魔女与推理的轮舞曲	~魔女と推理の輪舞曲~			
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	信长的野望 Online 新星之章	信長の野望 Online ~新星の章~	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
23日	无限回廊 光与影之箱	无限回廊 光と影の箱	SCE	益智	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
15日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	GT赛车5	竞速	2010年内	横冲直撞 旧金山	动作
2010年冬	海豹突击队4	第一人称射击	2010年冬	绝对绝命都市4 夏日回忆	动作冒险
2010年内	机车风暴 启示录	竞速	2011年2月9日	入口2	第一人称射击
2011年2月17日	凯瑟琳	动作冒险	2011年2月22日	杀戮地带3	第一人称射击
2011年2月22日	子弹风暴	第一人称射击	2011年2月24日	魔界战记4	策略角色扮演
2011年3月8日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年3月22日	孤岛危机2	第一人称射击
2011年春	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年春	幽灵行动 未来战士	第一人称射击	2011年夏	巫师冒险记	动作
2011年9月15日	狂暴	第一人称射击	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作	2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言 III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
28日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
28日	我的新娘	俺の嫁 ~あなただけの花嫁~	Idea Factory	模拟育成	日版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsoft	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	塑形 健身进化	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	第一人称射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	动作	日版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
20日	舞蹈进化	DanceEvolution	Konami	音乐	日版
20日	索尼克 自由滑板	ソニック フリーライダーズ	SEGA	动作	日版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	怒首领蜂大复活	怒首领蜂大復活	Cave	射击	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
30日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
2010年12月					
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	最终幻想 X III 国际版	ファイナルファンタジーXIII アルティメットヒッツ インターナショナル	Square Enix	角色扮演	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	电脑战机	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版
30日	梦幻俱乐部ZERO	ドリームクラブ ZERO	D3 Publisher	模拟育成	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
15日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	横冲直撞 旧金山	动作	2011年2月9日	入口2	第一人称射击
2011年2月17日	凯瑟琳	动作冒险	2011年2月22日	子弹风暴	第一人称射击
2011年2月27日	疯狂境地	动作射击	2011年3月8日	龙之世纪 II	角色扮演
2011年3月22日	孤岛危机2	第一人称射击	2011年9月15日	狂暴	第一人称射击
2011年春	幽灵行动 未来战士	第一人称射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年冬	战争机器3	动作射击	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

10.26

神鬼寓言3

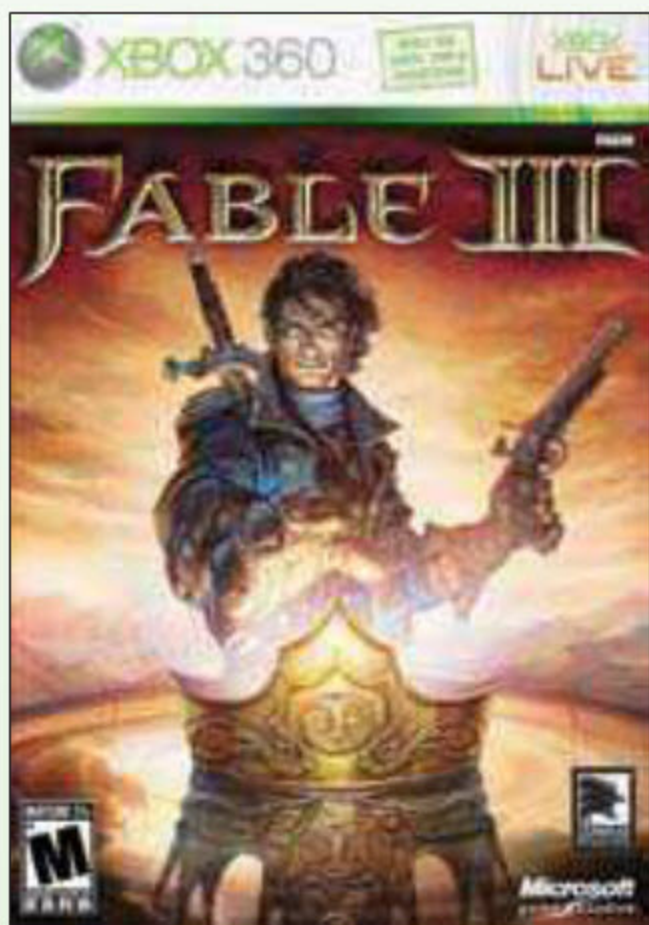
攻略预定

X360

Microsoft



推荐度 A



本作由明星制作人 Peter Molyneux 率领的 Lionhead Studio 负责开发。系列历经三代一路走来，已经成为欧美 RPG 的一杆标杆。系列对幻想世界的描绘栩栩如生，与生活相关的高自由度赢得了广泛赞誉。《神鬼寓言 III》将时代背景转入工业革命时期，画面美感依旧、更为成人化。流程中众多分支让人沉迷其中，你对善恶的选择会影响游戏的内容，后半部分的国王模式更是给了玩家前所未有的决断体验。加上全区中文版，喜爱 RPG 的玩家绝对没有理由错过！

10.28

黄金的太阳 黑暗黎明

攻略预定

NDS

Nintendo



推荐度 B



相信大部分老玩家都无法忘记 GBA 上的经典游戏《黄金的太阳》，本作带给了掌机玩家数不清的感动。而在 NDS 公布之时就有不少玩家猜测是否有续作出现在该平台上。如今各位终于如愿以偿，相信拿到本书后各位都已玩到游戏。本作的故事发生在 2 代 30 年后，以罗宾等人的后代为主角展开新的冒险。游戏不仅保留了原作中的精神力、精灵搭配等经典设定，还大幅强化了解谜要素，有不少谜题都需要玩家利用新的精神力在触摸屏上进行。即使你不是原作的 FANS，喜欢 RPG 的玩家也不要错过。

11.02

战神 斯巴达之魂

PSP

SCE



推荐度 A



在同一年里，索尼的两个不同平台上均有《战神》推出，这对于动作游戏玩家来说应该是件值得庆幸的事，但两部作品推出的先后顺序如果调个个儿，那本作显然更能引起玩家的注意。硬件决定了本作的画面表现力只能达到接近《战神 II》的水平，若对创新度期待过高也非明智之举，可以肯定，为保险起见，制作方会给玩家一个“熟悉的战神”。如果您是系列死忠，那么我建议对于本作应着眼于剧情，无论是亚特兰蒂斯穿越，奎爷的童年，还是战神的弟弟，都会为后续作品提供新的土壤。



+

吸血鬼猎人再临恶魔城

西班牙工作室带你体验不一样的恶魔城

恶魔城 暗影之王

原名：恶魔城ドラキュラ キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ | 机种：PS3 及 X360

类型：动作 | 发行：Konami | 发售日：2010 年 12 月 16 日

大幅强化的战斗系统和解谜要素

日本著名声优坐镇

小岛工作室家族全体登场

全新的恶魔城就此诞生