Tot.287

我们都是卡饭！CAPCOM ASIA官方专栏本期开放

# 游戏机 实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来

## 光环 战斗进化

周年纪念版

传奇难度战术指引

重磅特稿

## 不灭的光之传奇

光环十周年纪念

秋季大作资料补完计划

## 最终幻想 零式

二周目深红任务、实战演习指南+收集列表+杂项研究

## COD 现代战争3

剧情分析+生存模式&任务模式全攻略+网战资料大公开

## 黑暗之魂

装备锻造系统+资料补完

## 超级马里奥3D大陆

隐藏关卡全金币收集指南

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

选票随刊发送 本期启动

特快专递

## 雷曼 起源

## 元气史莱姆3

大海盗与尾巴团

3DS年末大作前瞻

## 怪物猎人3 tri G

## 马里奥赛车7

攻略透解

# 刺客信条 启示录

## 黑道圣徒3

## 战国BASARA 3 宴

焦点

## UCG狮城纪行

新加坡GSC&PlayStation游戏开发中心 独家采访

2011.12A 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 战神 斯巴达之魂 高清版 全程邪道最速

游戏试玩 疯兔 活蹦乱跳 虐兔指南 | 合作?还是陷害? 雷曼 起源 双人搞怪演示

新作影像集锦 鬼泣DMC | COD 现代战争3 | 黑道圣徒3 | 型可塑2012 | 炽焰帝国II

本期赠品

光环4 海报+ Gamehalo DVD

北通 BETOP

轻松源于专业 MVP

# 无线轻松

## 北通MVP电玩电脑无线手柄

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

### 北通MVP球王2 无线手柄

型号: BTP-2269　PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 6轴加速感应功能
- 内置锂电池40小时续航
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

### 北通MVP特洛伊 无线手柄

型号: BTP-2276　PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 柔和弹力方向键
- 智能省电控制
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

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

北通: 专业娱乐外设品牌
淘宝官方店: 北通品众专卖店

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

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

拥有北通　娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

# 2011 TV GAME 大赏 玩家评选 候选游戏介绍

## 2011 TV GAME AWARDS FAQS

**Q：为什么今年取消了“最佳原创游戏评选”？**

A：今年的评选类别根据机种被分为七个类别，新增 3DS 这一类，取消了去年的“最佳原创游戏评选”。这是为了避免玩家在投票进行选择时过于繁杂，而相应的奖项我们会在 2011 TV GAME 大赏的媒体评选部分给予评出，敬请大家关注。

**Q：“次世代跨平台”这一类别的候选游戏是如何定义的？**

A：“次世代跨平台”指的是同时在 PS3 与 X360 两个机种发售的游戏，由于这一类别囊括了目前业内的大部分主流游戏，因此我们给出了多达 20 个的候选名额，是单机种候选游戏数量的一倍。即便如此，依然有很多素质优秀的跨平台作品无法入选候选名单，主办方所有编辑再三斟酌才确定最终的名单。

**Q：为什么把 Wii 排除在“次世代跨平台”之外？**

A：这个问题去年就和大家解释过。为了避免不必要的误解，这里再次说明一下。这样的分类绝非对 Wii 主机有任何歧视或偏见，因为 Wii 的分辨率和机能与 PS3、X360 有很大差别，第三方跨平台大作绝大多数是 PS3\X360 双平台，而另外那些横跨三大主机甚至掌机也统统登录的作品，在不同平台上的表现大相径庭，有些甚至是些与原开发平台的作品完全不同的外包游戏，因此我们保持 Wii 游戏的独立性。而今年同样有一个比较特殊的例子，Wii 和 PS3 双平台同时发售的《战国 BASARA 3 宴》，我们将之同时归在了两个机种内。

**Q：为什么我最喜欢的某某游戏没有入围？**

A：对于每个玩家来说，喜欢的游戏总是不一样的。受候选名额数量所限，我们无法将所有玩家可能会感兴趣的游戏一一列出，而是只能以游戏本身的素质以及全球玩家的评价为准，选出最受大家关注的 10 款 /20 款游戏。如果您有特别喜好，欢迎在选票上注明，我们将择优刊登在杂志上。

**Q：以网络投票的方式参与此次活动也能获得抽奖资格吗？**

A：除了填写选票并寄给我们之外（选票复印无效），您还可以登录 UCG 官方网站 ucg.cn 的投票页面参与投票，如果您能够在投票后完整填写您的个人资料，同样也可以获得抽奖的机会。

**Q：抽奖的结果会在何时、何处公布？**

A：本次大赏的中奖名单将刊登在总第 290、291 期春节合刊《游戏机实用技术》（2012 年 1 月 B、2 月 A）和同期的《掌机王 SP》上。获得一二等奖的玩家将会接到我们专人的电话通知；获得三等奖的玩家，我们将把奖品直接邮递到您提供的联系地址处。届时您还可以通过 UCG 官方网站 ucg.cn 的相关页面来查询大赏评选结果与中奖名单。

**Q：投票活动的截止时间是如何界定的？**

A：本次 TV GAME 的投票及参与抽奖的截止时间为 2011 年 12 月 26 日，您所寄出的选票，发出地的邮戳时间不能晚于该日期，网络投票也同样以此为截止时间。在这个日期内的选票都会被视为有效，同时拥有抽奖资格。

### COD 现代战争3

Activision | 主视角射击

本作故事紧接着前作结局，玩家需要再次跟随着普莱斯与肥皂出生入死，也要以一位三角洲特种部队士兵的身分亲历第三次世界大战。战役结束后还有精彩的联机模式可玩。

### FIFA 12

EA | 体育

一年一度的《FIFA》盛宴每个球迷不容错过，游戏对画面以及球场气氛做了进一步的强化。本作中新加入了更加真实的球员碰撞以及 TD 防守系统，网战内容也继续得到加强。

### NBA 2K12

2K SPORTS | 体育

最强篮球游戏带着乔丹、魔术师、大鸟等巨星再次杀到。虽然受到 NBA 停摆影响，但本作更加强化的复古风相信会吸引更多的球迷。背打系统大幅强化，部分赖招再无立足之地。

### 爱丽丝 疯狂回归

EA | 动作

以《爱丽丝梦游仙境》为题材制作的带有恐怖元素的动作游戏，讲述数年后爱丽丝重回梦境的故事。游戏关卡设计得很有新意，艺术价值极高，由国人制作，但难度偏大。

### 蝙蝠侠 阿克汉姆城

Warner Bros | 动作

09 年最大黑马的续作，史上最好的超级英雄游戏。本作新加入原著中的众多人气角色，熟悉蝙蝠侠的玩家一定倍感亲切。游戏中设有出谜人的 400 个谜题，足以抹杀玩家大量时间。

### 刺客信条 启示录

Ubisoft | 动作

原汁原味的中世纪风情、匪夷所思的杀人武器、介于历史与科幻之间的装备，这就是《刺客信条 启示录》。追寻前辈足迹，刺客大师再度出击，追寻掩埋在历史中的真实。

### 黑暗之魂

NBGI | 动作角色扮演

探索是游戏的魅力所在，玩家永远不知道自己今后要面对什么，只能依靠死亡得到闯关的方法。通关游戏后还有更高难度的多周目在等待玩家挑战。

### 黑色洛城

Rockstar Games | 动作冒险

如果你想体验成为警察的感觉，那你玩《黑色洛城》准没错！调查、审讯、追捕、枪战……样样不少。本作真实的脸部描绘技术让人物脸部动作得到最真实的还原，堪称表情之王。

### 凯瑟琳

Atlus | 动作

ATLUS 今年推出的黑马之作，充满人生哲理的创意游戏。融合了硬派动作、恐怖元素与互动剧情，白天需要应对女友与小三的夹击，晚上入梦则要榨干脑汁爬楼，非常惊险刺激。

### 狂暴

Bethesda Software | 主视角射击

本作的画面之精细令人惊叹，细节描绘栩栩如生，各种特效也非常逼真。本作虽然是主视角射击游戏，但是却有着如同角色扮演游戏一样丰富的游戏内容，不禁令人赞叹。

### 龙之世纪 II

EA | 角色扮演

本作比起初代更为强调战斗时的速度感和演出感，招式华丽，不同职业之间的特色非常明显。剧情方面时间跨度更大，人性冲突更多，同伴的特色也更为鲜明，是一款革新之作。

### 入口2

Valve | 主视角射击

这是一款主视角解谜的创意大作，游戏中解谜过程贯穿始终，每道谜题的设计令人赞叹不已。本作在此基础上还新增了全新的双人关卡，玩家可以体会合作解谜的乐趣。

### 杀出重围 人类革命

Square Enix | 动作射击

本作使用了赛博朋克风格的世界观作为游戏背景，剧情曲折跌宕，阴谋重重。游戏中玩家能够采取不同风格的战斗方式去通关，既可以秘密潜入，也可以硬碰硬地杀出一条血路来。

### 上古卷轴V 天际

Bethesda Software | 角色扮演

延续系列作品经典设定的本作，具有庞大的可探索环境和大量的 NPC 与怪物。在制作主人公时，有多个种族背景可供玩家选择，成长要素丰富，还新加入了“龙吼”法术系统。

### 死亡空间2

EA | 动作射击

作为 08 年最大黑马游戏的续作，《死亡空间 2》表现不俗：出色的射击手感和关卡设计让人有一种欲罢不能的冲动，当然，玩家们也需要随时面对渗入骨髓的冰寒与恐怖。

### 战地 3

EA | 主视角射击

年度最强射击游戏的有力竞争者。《战地 3》给玩家以最真实的战场感受，无论是射击手感还是战场氛围，都与现实世界的战场毫无区别，而丰富多彩的网战更是让人欲罢不能。

### 真·三国无双6

Koei Tecmo | 动作

新势力晋携诸多人气角色登场，可选角色创下历代之冠。武器系统进化惊人，可在战场上随时更换武器。全新演绎的三国剧情令人回味无穷，后续 DLC 更增游戏乐趣。

### 职业进化足球2012

Konami | 体育

《职业进化足球 2012》可以说是前作的强化版，改进了很多前作不尽如人意的地方。手感比前作圆滑了一些，线上大师联赛更加富有对抗性，也更考验玩家的技术。

### 子弹风暴

EA | 主视角射击

强调杀敌技巧的本作一改主视角射击游戏偏向枪械对射的特点，加入的电子鞭和脚踢系统让玩家可以尽情用各种手段虐杀敌人，杀得精彩华丽还有额外的奖励，爽快感十足。

### 最终幻想 XIII-2

Square Enix | 角色扮演

本作的剧情与前作紧密相联，讲述了塞拉与来自未来的诺埃尔一同踏上旅程，以寻找在众人的记忆中已经死去的闪电。与怪物并肩作战的新系统“召唤レイド”令人期待。

次世代跨平台

PS3

## 抵抗3

SCE | 主视角射击

《抵抗3》是PS3独占射击游戏的重头作品，游戏以未来科技以及宏大的场景等著称，讲述了人类在奇美拉病毒的侵袭下，幸存者为了生存而展开绝地反击的故事。

## 机车风暴3 启示录

SCE | 竞速

作为PS3平台第一方独占作品，本作堪称目前画面最强、体验最刺激的赛车游戏。游戏以末世狂飙为主题，自然与人为灾难穿插在比赛的过程中，让人热血喷张。

## 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士Ⅲ

Gust | 角色扮演

游戏剧情紧接前作，讲述梅露露利用炼金术强国富民的故事。全新的王国发展要素配合前作的冒险者系统让流程更充实，具有深度的调合系统也保证了游戏的可玩性。

## 如龙 终焉

SEGA | 动作

本作剧情变成了非常科幻的僵尸故事，操作方式也有着巨大变化，硬汉们拿起了枪，使得本作几乎变为射击游戏。虽然整体风格剧变，但是游戏内容依旧十分丰富。

## 杀戮地带3

SCE | 主视角射击

出众的画面、厚重的射击手感造就了它高潮迭起的单机游戏；丰富多彩的职业和装备，考验大局观和战略意识的战斗，造就了它精彩绝伦的网战。

## 未知海域3 德雷克的诡计

SCE | 动作冒险

系列第三作将PS3的机能发挥到了极致，艳丽的画面以及电影大片式的表现手法令人都难以忘怀。除大量的动作冒险和枪战内容，游戏还提供了刺激的网战体验。

## 无尽传说

NBGI | 角色扮演

“传说”历史上首次采用双主角路线的作品，战斗连携的引入使得游戏玩法更加爽快。作为正统派日式RPG，游戏的画面与整体素质都达到了目前的最高水准。

## 无名英雄2

SCE | 动作

超能力英雄再次来袭，这次伴随的是更加强大的超能力以及面对巨兽的最终决战。本作中主角柯尔可以从新的两种能力中二选一，自创关卡让人欲罢不能。

## 小小大星球2

SCE | 动作

创意与可爱并存的《小小大星球》续作，游戏中有厚道的中文语音，编辑模式更加简单易懂，圆玩家们一个亲手制作游戏的梦。游戏风格适合女性玩家。

## 战国BASARA3 宴

Capcom | 动作

《战国BASARA3》的续作，新增了14名可用武将，其中8人拥有独立的故事模式。“天下统一”模式重新回归，玩家可以尽情享受到割草游戏的快感。

X360

## Kinect迪士尼乐园大冒险

Microsoft | 动作

玩家需要为自己创建一个独一无二的游戏角色来和其他经典人气卡通角色一同探索迪士尼乐园。此外还能在游戏中透过体感的帮助和心爱的角色们进行互动。

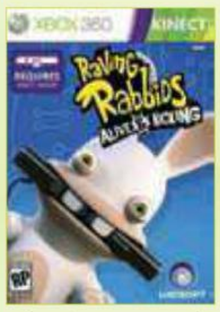
## Kinect运动大会 第2赛季

Microsoft | 体育

前作是Kinect上评价最高的游戏之一，本作采用了与前作完全不同的6种全新体育项目。Kinect的操作更加精准，在线模式也比前作有明显强化。

## 疯兔 活蹦乱跳

Ubisoft | 动作




“《疯兔》系列”一直是老少咸宜的派对型作品，如今淘气而又搞怪的兔子们又携各种更搞笑更疯狂的小游戏回归X360平台并对应Kincet，欢乐度满载！

## 光环 战斗进化 周年纪念版

Microsoft | 主视角射击

十年前，我们第一次接触到了《光环》；十年后，我们再会士官长，带来的是无限的感动。游戏重制十分用心，玩家还可以在游戏中随时查看十年前的画面。

## 极限竞速4

Microsoft | 竞速

微软的王牌赛车游戏。最新作支持16人在线竞争和车友社群模式，收录80间以上的车厂的车辆。游戏还支持Kinect声音操控和头部追踪，提供前所未有的体验。

## 梦幻俱乐部ZERO

D3 Publisher | 文字冒险

扮演绅士和13名风情万种的女孩子展开的奇妙恋情，好感度高了之后还可以自由欣赏女孩子载歌载舞的表演。偏向成人向的对话和各种邪恶小游戏令人心动。

## 史坦斯闸门 比翼恋理的爱人

5pb. | 文字冒险

作为大人气作品的外传式作品，流程虽然不长，但CG基本全新且数量有保证。没有拯救爱人的悲伤，只有与爱人相聚的感动。这才是正确的世界线！

## 舞蹈中心2

MTV Games | 音乐

本作支持双人同舞，共有5对舞者可供选择。除了保留大受好评的各种模式外，还增加了队员挑战模式。选曲方面偏向经典，曾红极一时的歌曲大都收录在内。

## 型可塑2012

Ubisoft | 体育

大受好评的Kinect健身续作，游戏提供更多更专业的玩法，为玩家建立更系统的个人档案。华丽的界面让用户的健身之旅更轻松，不知不觉间便有良好收效。

## 战争机器3

Microsoft | 动作射击

波澜壮阔的三部曲迎来终结，人兽战争终于划下句号。持久战和多人对战持续给力，新模式杀戮战场乐趣十足。新要素属性变化器大大增加了游戏的趣味性。

Wii

## 大家的节奏天国

Nintendo | 音乐

本作单人模式共有50个迷你关卡，玩家只需通过手柄上的A和B两键便能轻松玩转所有小游戏。系列奖章和Pefect挑战得以继承。多人同乐是游戏的魅力所在。

## 地球探索者

角川GAME | 动作

游戏讲述在地球毁灭之后，幸存的人类在未知星球重建家园的故事。玩家需要以任务的形式逐步开拓星球，丰富的任务和探索要素将耗费大量时间。

## 马里奥与索尼克 伦敦奥运会

Nintendo | 体育

本作是以2012年伦敦奥林匹克运动会为舞台的体育类游戏，游戏收录大量奥运项目，玩家能从马里奥与索尼克两系列的中选自己喜欢的角色进行同场竞技。

## 潘多拉之塔

Nintendo | 动作角色扮演

女主角塞莉斯在收获祭上受到兽化诅咒。为了拯救至爱，男主角安迪义无反顾地只身进入十三讣塔中讨伐塔主并将夺来的主肉交给塞莉斯供她进食以保人形。

## 塞尔达传说 天空之剑

Nintendo | 动作角色扮演

本作是经典游戏系列《塞尔达传说》的25周年纪念作品，讲述了系列最早以前的塞尔达的故事。借助Wii平台的特性加入了大量的体感操作是本作的一大特色。

## 闪电十一人 强袭者

Level-5 | 动作

游戏最大特色在于改为动作类体育游戏。随着平台的转变游戏画面也得到极大提升，一些角色的必杀技效果甚至能和动画版媲美，原作FANS不可不玩。

## 太鼓之达人Wii 决定版

NBGI | 音乐

本作是系列诞生10周年家用机平台纪念作品，收录史上最多的100首人气乐曲，有30首为全新收录。游戏对应Wii专用太鼓控制器，有控制器同捆版推出。

## 星之卡比Wii

Nintendo | 动作

本作是操作卡比与同伴一起展开冒险的动作类游戏，作为系列在Wii平台上的第二部作品的同时也是正统作的第11部。最多4人合作的系统也在本作重新复活。

## 战国BASARA3 宴

Capcom | 动作

本作可以继承前作的一部分存档，可操作的武将数量也提升到了30位。新增的“日本游戏模式”和“决战模式”都极具挑战性，想要圆满至少需要100小时。

## 最后的故事

Nintendo | 角色扮演

本作讲述了由男主角和同伴们组成的佣兵团活跃在种族战争中的故事。游戏里至始至终都在强调同伴们之间的羁绊，制作组通过战斗系统突出守护同伴的重要性。

## 初音未来 女歌手计划 扩张版

NBGI | 音乐

以人气虚拟偶像初音未来为主角，整个V家倾情出演的音乐类游戏。在前作基础上添加更多好听的歌曲，编辑界面更加人性化，尽情展现初音未来的魅力。

## 第2次超级机器人大战Z 破界篇

NBGI | 策略角色扮演

本作是PS2平台《超级机器人大战Z》的续篇，和前作一样以多元世界为舞台。主人担任起新锐机体的驾驶员，和来自别的次元的谜之生命体展开对抗。

## 火影忍者 疾风传 终极冲击

NBGI | 动作

由CC2开发的《火影忍者》改编动作游戏。超过30人同屏敌人数，每名角色都拥有丰富的查克拉技，玩家可从关卡中收集拼图提升角色能力、开拓新地图。

## 啪嗒嘭3

SCE | 角色扮演

以音乐节奏指挥独眼小人们战斗《啪嗒嘭》以RPG形式觉醒进化。玩家扮演的不再是过去的啪嗒嘭之神，而是其化身啪嗒嘭英雄为封印邪恶之物展开冒险之旅。

## 异说 012 最终幻想

Square Enix | 动作角色扮演

《异说》系列”最大的卖点无疑是历代高人气角色齐聚一堂。游戏画面和音乐都极为出色，系统和平衡性也可圈可点，本作非常强调玩家之间的对抗性。

## 英雄传说 碧之轨迹

Falcom | 角色扮演

《英雄传说 零之轨迹》的续作，对前作的部分系统做出了改进和优化。故事以谜之少女纪娅为主导，将一个包含残酷战争和真挚友情的故事呈现给玩家。

## 战场的女武神3

SEGA | 策略角色扮演

相比前作加强了剧情演出，改良职业平衡性的同时为主要角色加入必杀技，精简了收集要素。初代和二代的部分角色均会客串登场，老玩家必定倍感亲切。

## 真·三国无双6 特别版

Koei Tecmo | 动作

逆移植到PSP平台，除画面有所缩水外其他要素尽皆保留，故事模式也支持联机双打。本作中武将能够同时装备两把武器，在战场上随时切换使出易武攻击。

## 纸箱战机

Level-5 | 角色扮演

本作是一款以机器人对战为主题的RPG，游戏中可给机器人换装的部件数量很多，不同的武器对应不同的操作手感，玩家可充分享受到组装与战斗的乐趣。

## 最终幻想 零式

Square Enix | 动作角色扮演

虽然加入了大量动作元素，但并没有破坏系列的神韵，反而在操作性上给本作增添了异样的光彩。系列传统的庞大隐藏要素得以传承，多周目才是乐趣所在。

## 财宝报告 机械的遗产

NBGI | 文字冒险

这是一款仿《莱顿》的解谜游戏，讲述了记者艾米丽和约翰偶然得到密码转筒，之后开始寻找谜之财宝的故事。游戏偏美式风格，不少谜题需要一定英文基础才能解决。

## 恶魔幸存者2

Atlus | 策略角色扮演

系列更加成熟的第二作，继承了《女神》一贯的恶魔合体系统，恶魔数量大幅提升，恶魔的技能和种族特性都在战棋+回合制的战斗系统下得以良好体现。

## 海贼王 巨人之战2 新世界

NBGI | 动作

与前作基本保持同一水准，原作中的重要角色几乎全部登场，语音量很大。战斗爽快，插入的特写华丽。新增的场地令冲关流程更具乐趣，多人联机乐趣高。

## 集合！卡比

Nintendo | 动作

画面可爱明亮的《卡比》新作，卡比被魔王分裂成10个小个体，为了复原自己的身体并打倒魔王。本作采用全程触控操作，利用10个卡比合体解谜的关卡设计非常有趣。

## 逆转检察官2

Capcom | 文字冒险

《逆转裁判》系列”的外传续作，御剑遭遇了检察官生涯上前所未有的危机。本次的剧本长度和质量均前作有明显提高，在案发现场随意调查也比正传更具临场感。

## 诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

Atlus | 角色扮演

A社与原《工作室》小组协力开发的作品，讲述诺拉如何在三年间消除村民对自己魔女身分的误会。剧情饱满，结局丰富，核心炼成系统“导刻术”大大提升了游戏乐趣。

## 沙加3 时空的霸者 影或光

Square Enix | 角色扮演

《沙加》三部曲”第三部的诚意重制版，本作讲述了4名年轻人借助战斗机“斯泰斯洛斯”穿越时空拯救世界的冒险故事。种族特性和连携系统让战斗更为有趣。

## 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专业版

Square Enix | 角色扮演

大卖的《DQMJ》系列”第二作强化版，玩家可捕获各种怪兽，并它们合体培养出强大的子代。本作不但增加了超过100种新怪兽，怪兽持有的特性、特技等也有所追加。

## 战斗与收服 口袋妖怪打字

Nintendo | 动作

将熟悉键盘与口袋妖怪的战斗收集融合到一起的寓教于乐的创意作品，丰富的关卡和庞大的登场口袋妖怪数量保证了游戏的耐玩度，同捆的键盘也让本作物超所值。

## 重装机兵2 重装上阵

角川Games | 角色扮演

于1993年在SFC平台发售的经典之作以3代的引擎重制，除了系列的各种特色尽皆保留外，还引入了任务系统、支持自由选择同伴，副职业、底盘还原等全新要素。

## 超级口袋妖怪大乱斗

Nintendo | 动作

《口袋妖怪大乱斗》系列”最新作，收录了目前除官方尚未公开外的全部精灵。游戏是以玩偶世界为背景的ACT，在战斗中不断收服同伴来增加战斗力，以完成各种挑战。

## 超级马里奥3D大陆

Nintendo | 平台动作

3DS上的首款《马里奥》作品，拥有表里世界共96关，关卡虽短小但设计精巧。马里奥和路易能以四种变身形态在全3D的场景中冒险，拯救出被库巴掠走的碧奇公主。

## 怪物猎人3 tri G

Capcom | 动作

Wii平台《怪物猎人3》的加强版，除了双剑、弓等旧有武器回归外，怪物也增加了大量的亚种。另外为了利用到3DS的双屏，下屏变为了可以设置各种快捷功能的面板，使狩猎更加便利。

## 莱顿教授与奇迹假面

Level-5 | 文字冒险

系列第五部作品，讲述了雷顿与其阔别了18年之久的一群朋友的故事。更换主机平台后CG的质量和数量有所提升，游戏最后的伏笔让人对续作的期待值满达到点。

## 马里奥赛车7

Nintendo | 竞速

《马车》系列”的第7作，游戏最大的进化是引入了空中和水下场景，大大丰富了赛道的要素，本作还允许玩家在三种部件中自由组装赛车，网络联机同乐也是游戏的最大魅力。

## 任天狗+猫

Nintendo | 模拟育成

人气动物交流游戏《任天狗》的续作，和前作一样，虚拟的小狗和小猫会在游戏空间里活动，玩家可以借由触屏和麦克风与它们嬉戏又或是照料它们，就像养真实的宠物一样。

## 塞尔达传说 时之笛 3D

Nintendo | 动作角色扮演

N64上同名经典名作的3DS重制版，玩家要操作主角林克辗转于各个迷宫中解决谜题与敌人，以解决海拉尔大陆的危机。除画面优化外，游戏还追加了3D显示与快捷键功能。

## 闪电十一人GO

Level-5 | 角色扮演

游戏讲述的是由元堂守带领的雷门十一人在世界大赛登顶10年之后的故事，在足球管理机构“第五中心”的阴影下，松风天马带领雷门十一人再次掀起新的革命。

## 生化危机 佣兵 3D

Capcom | 动作射击

本作以《生化危机》4、5两作中极具人气的佣兵模式为基础，在任务制的基础上加入了技能系统。在面对两两出现的BOSS和源源不断的敌人时，紧张刺激感丝毫不亚于家用机版。

## 战国无双 编年史

Koei Tecmo | 动作

3DS平台的首款《无双》，玩家以原创主角的身分体验战国乱世的经典战役。新引入的“战技”系统和结合触摸屏的人物切换操作，让玩家在游戏需要有更加出色的大局观。

TV GAME半月刊 | 2011.12A

# CONTENTS

游戏机 实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

总第287期

12A

COVER STAFF

封面用图：《刺客信条 启示录》
封面设计：一刀

© Ubisoft. All Rights Reserved.

强作袭来 MASTERPIECE

P14

## 光环 战斗进化 周年纪念版

光环 战斗进化 周年纪念版
不灭的光之传奇——《光环》十周年纪念 14
《光环 战斗进化 周年纪念版》攻略 20

CAPCOM@UCG 7
焦点 8
游戏情报站 28
PS电玩大本营 32
前线狙击 34
排行榜 42
黄金眼 44

### 游戏情报站要闻

次世代 Xbox 更小更便宜，明年底发售? 28
《MGS 崛起》换帅，将改头换面? 28
《现代战争 3》首周销售 7.75 亿美元! 29
EA 助任天堂打造 Wii U 网络服务 31

### 前线狙击

怪物猎人 3 tri G 34
马里奥赛车 7 41

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P8 焦点

## 新加坡GSC&PlayStation 游戏开发中心独家采访

读编交流

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

## 健康游戏忠告

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

收藏者：

收藏日期：

实用技术 GUIDE & FAQ

P48

## 刺客信条 启示录

P58

## 战国BASARA3 宴

P66

## 黑道圣徒3

攻略透解 48
研究中心 76
特快专递 96
软硬兼施SP 100
游戏进行时 102

### 攻略透解

刺客信条 启示录 48
战国 BASARA3 宴 58
黑道圣徒 3 66

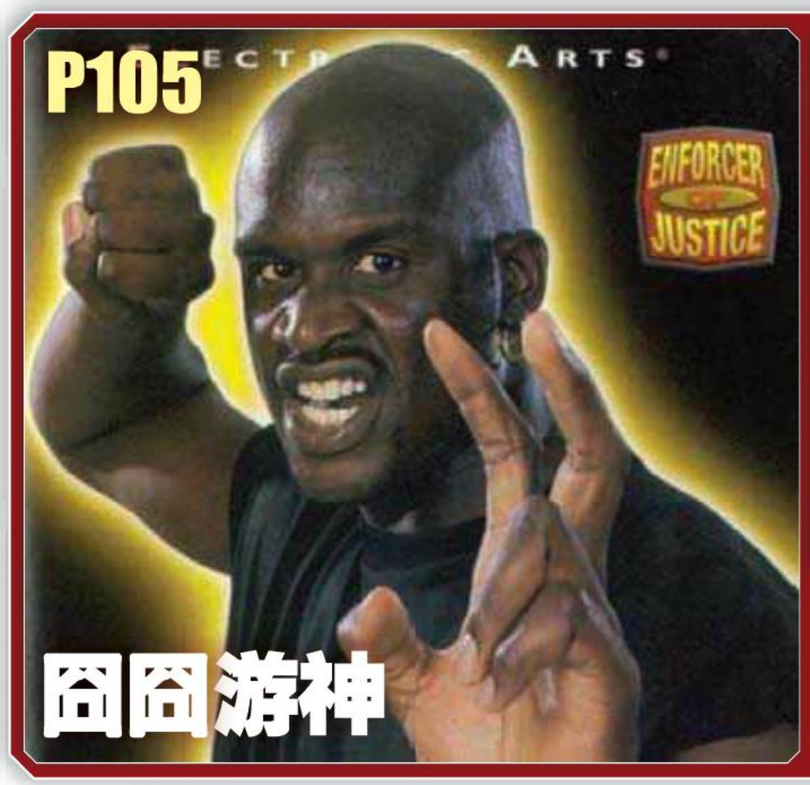
### 研究中心

COD 现代战争 3 76
黑暗之魂 86
最终幻想 零式 88
超级马里奥 3D 大陆 93

### 特快专递

雷曼 起源 96
元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团 98

P105




## 囧囧游神

游戏文化 GAME & CULTURE

P106

## 战争兄弟会

多边共享 103
囧囧游神 105
战争兄弟会 106
金馆长道场 107
自由谈 108

广泛影响力的 FPS 游戏只有 N64 平台的《007 黄金眼》。该作首创辅助瞄准系统，缓解了摇杆在精确瞄准时移动笨拙的问题，增强了操作的流畅感。但《007 黄金眼》的本质也不过是一部模仿 PC 平台 FPS 框架的作品，舒适度相较 PC 游戏依然有着质的差距，而 Bungie 则开创了一种只属于 TV 领域的 FPS 风格。比起精确射击，《光环》更侧重走位、粘雷、枪托这些近战要素。玩家只需要在近战中将硕大的准星“套”在敌人身上持续射击，便可充分发挥枪械的威力。借助类比摇杆，Xbox 手柄可以通过力度来弥补转身速度的不足，以快速 180 度掉头来达到兜后转向的目的，同样的操作难以通过键盘鼠标来实现，很多近战动作很难在 PC 上施展出来，这也正是 PC 和 Mac 的移植版《光环》无法受到好评的根本原因。

出色的策略性和节奏感是《光环》的战斗笑傲群雄的法宝。落单的野猪兽不足为惧，但成群野猪兽密集的攻击却是不可忽视的威胁。皮糙肉厚的猎人在正面方向几近刀枪不入，玩家只要灵活兜后攻击脆弱部分，便能将这些嚣张无比的大家伙轻松击杀。精英作为星盟的中坚力量，拥有最彪悍的装备和最凶狠的智慧，和他们的斗智斗勇自然成为了系列玩家最为津津乐道的部分。每碰到一波敌人，玩家都需要积极思考战场局势和相应对策，时刻调整自己的手头装备和战术思路，才能顺利克敌制胜。初代《光环》一反之前 FPS 的常态，只允许玩家携带两种枪械作战，正是为了激活玩家的战斗智慧。关卡设计方面，Bungie 一直推崇“快感 30 秒”的制作理念，尽量将每一场遭遇战的时间控制在半分钟左右，让玩家能够在时快时慢、松弛有度的节奏中充分体会到游戏的乐趣。

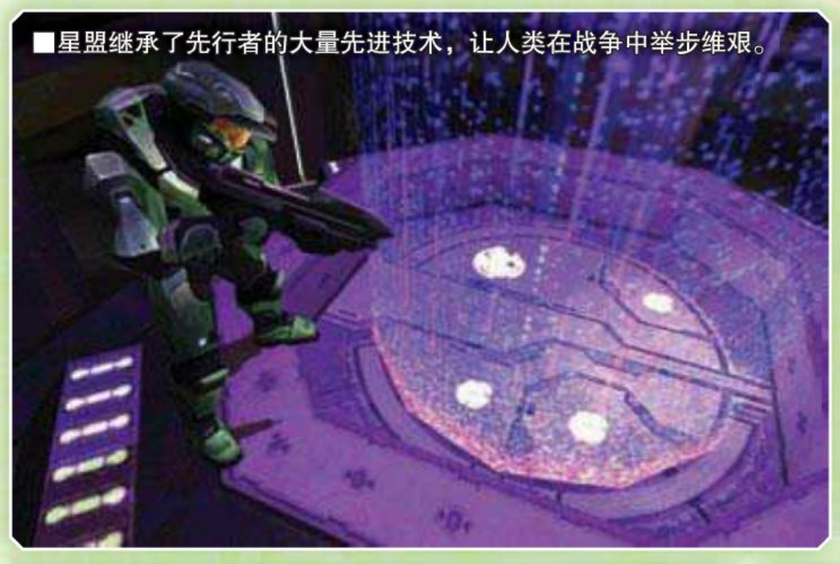
能量护盾堪称初代《光环》的一大亮点。雷神锤盔甲随时间回复的设定让护盾值的重要性超过了 HP，玩家可以讲更多的精力放在正面战斗上，而不必像传统 FPS 那样纠结于血包的得失。在《光环 2》中，制作组更进一步，彻底废除了 HP 和血包。尽管在 Xbox 时代，这一设计饱受争议，然而进入次时代后，“自恢复治疗”已经成为了行业标准。首次登陆 X360 平台的《COD2》作为二战 FPS，其武器风格与《光环 2》大相径庭，却同样放弃了血包的设计。随后大红大紫的“《现代战争》系列”也沿用了这一传统，足以证明《光环》的影响力。雷神锤盔甲使得主角无需为一时的损伤而担忧，为正面战场的奋勇冲锋提供了底气，如何掌握战斗空隙回复能量也是每一位玩家都必须掌握的课题。另一方面，星盟的精英部队也拥有媲美主角的强大护盾，这就迫使玩家必须摒弃传统 FPS 远程对射的猥琐思路，只有大胆近身突击，才能打破僵局，继续推进战线。

如果《光环》只收录了星盟派系的敌人，那么我们可以认为这部作品的战斗十分完善。然而，时间的紧迫让游戏留下了大量的赶工痕迹。在后期如潮水般蜂拥而至的虫族出现后，《光环》的节奏感和策略性都遭到了破坏。一波接一波延绵不绝的敌人令玩家崩溃，武器平衡性荡然无存，上弹方便、威力巨大的霰弹枪成为了主角的最佳选择，后期战斗最大的难点便在于如何获取霰弹枪的弹药，令人哭笑不得。跟随罪恶火花 343 在图书馆的那场战斗将这种枯燥和压抑发挥到了极致，这一关也成为了初代《光环》中争议最大的一关。场景设计的赶工更加明显，游戏后期的路线不过是将前期的关卡颠倒过来重走了一遍，尽管敌人配置有所不同，但依然让人感到乏味。

除去单人战役的诸多问题之外，多人模式的不完善也为初代《光环》蒙上了一层遗憾。Xbox LIVE 服务在 2001 年尚未开通，Bungie 也没有为本作架设联机服务器。玩家若想进行战役合作或多人对决，便只剩下局域网联机和分屏两种选择。前者基本是各大媒体编辑部的专利，后者狭小的画面体积令每一位选手都痛苦不堪。此外，对战模式的地图设计也不够成熟，平衡性和趣味性都无法令人满意。然而，FANS 的狂热远远超乎了 Bungie 的预想，很多玩家克服艰难险阻，将 16 台硕大的 Xbox 凑到一起，通过局域网聚会进行畅快淋漓的联机大战，正是这些狂热的民间对战活动让 Bungie 认识到了联机的力量，也为《光环 2》网战的全面强化下定了决心。

从收购 Bungie 的那一天起，微软就决定将《光环》从一部普通的原创新作上升为 Xbox 的头号品牌，它将成为游戏领域的《星球大战》，在十年甚至更久的时间里俘虏无数玩家的心。为此，Bungie 重新编写了游戏的世界观，加入了先行者、虫族等概念，使得《光环》脱离了“人类对抗外星集团”的简单基调。整个宇宙的历史大纲被汇入一本名为《光环圣经》的绝密内部资料中，初代《光环》所涉及的剧情将只是《圣经》中的冰山一角。为了细化剧情，Bungie 还请来了多名职业科幻小说作家协助工作，并给予他们编写官方周边小说的权利。埃里克 · 纽伦德（Eric Nylund）正是诸多作家中最著名的一位，他所撰写的《致远星陨落》《初次反击》《奥星幽灵》等小说全部成为了经典，在整个系列占有重要地位，给游戏本篇提供了取之不尽的历史背景和灵感源泉。

作为十年前的初代之作，《光环》的画面和音乐早已不是系列最强，但其出色的剧情一直为玩家津津乐道。深邃、博大而神秘的氛围从头至尾始终笼罩着整个游戏，令玩家难以自拔。初代游戏的剧情局限于 04 环带这一个天体的范围之内，与 2 代和 3 代动辄上天入地的规模毫无可比性，但很多玩家都认为 1 代才是氛围最真实、描写最细致、关卡最宏伟、剧情最壮观的一作，因为它成功营造出了一种永无尽头的史诗感。人类、星盟、虫族在游戏中的战斗，不过是 04 环带数万年时光的沧海一粟。和整个光环、整个宇宙的亘古永恒相比，士官长无疑是渺小的。然而，正是这种渺小，衬托出了《光环》的伟大。士官长在 04 环带缔造了传奇，而 Bungie 也在 Xbox 平台上创造了最耀眼的辉煌。初代《光环》的缺陷给了续作探讨、反思、进步的机会，也让玩家对这一系列充满了期盼与遐想。


■星盟继承了先行者的大量先进技术，让人类在战争中举步维艰。

■谁能掌握光环的控制权，谁就能掌握整个银河的命运。

■士官长并非孤身一人，没有 UNSC 陆战队员的陪伴，他也无法走到最后。

■双人合作与联机对战是《初代》光环的一大乐趣，只支持局域网联机却削弱了这一特色。

PART 2

# 进化

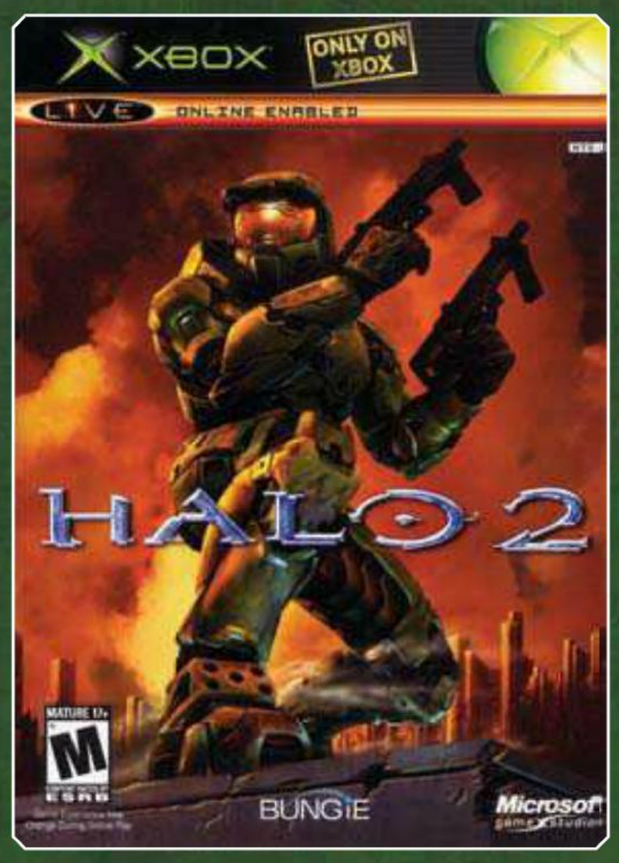
《光环 2》的开发周期依然为 3 年，但制作组遭遇的险境却比前作更加凶恶。初代大获成功后，Bungie 进入了飞速扩张的状态，员工由 30 名暴涨至 120 名，游戏制作缺乏监控，项目管理糟糕至极。《光环 2》原定 2003 年冬天发售，然而在夏天游戏进入 Alpha 测试阶段时，Bungie 却发现之前制作的关卡大都不堪一玩，作品的发售日只得延期至 2004 年冬，亡羊补牢的制作组只剩下短短的一年半的时间去重新制作单人关卡。正是这种混乱不堪的开发状态，让《光环 2》的战役模式充满了问题和遗憾，大量精彩的创意和设计被草草抛弃，剧情更是惨遭腰斩。2 代的画面远超前作，新增了诸多火爆的大规模载具战，但自由度却不升反降，探索的乐趣大为减弱，关卡设计接近一条直线，毫不负责的烂尾结局也饱受恶评。

如果《光环 2》诞生在单机时代，那么虎头蛇尾的战役模式足以将它的口碑彻底埋葬。幸运的是，新生的 Xbox LIVE 服务让 Bungie 抓到了救命稻草。

在 LIVE 高效便捷的网络支持下，《光环 2》的网战轻松达到了前作无法比拟的程度。合理的配对系统和丰富的地图令各类玩家沉浸其中，LIVE 用户数量也迎来了一次爆发性的增长。出色的网络模式令《光环 2》成为了一部长卖之作，在 X360 发售后，很多玩家依然乐此不疲地进行 2 代的对战。这部作品自发售以来便稳居 LIVE 排行榜首位长达 2 年之久，直到《战争机器》将其逼下王座。为了满足对战狂人的乐趣，Bungie 在游戏发售后又推出了多部付费性质的网战资料片，同样获得了成功。直到 2007 年，《光环 2》依然推出了新的地图包。在网络汇集全球的 21 世纪，单人战役的游戏时间已经无法单纯决定一部作品的成败，网战逐渐成为了 FPS 游戏的重要部分。《光环 2》虽然不是第一部秉着这一理念开发的游戏，但它确实是第一部将家用机 FPS 的网战提升到与单机同等重要性的作品，其先进理念为日后《COD4》等名作奠定了基石。对于主机玩家而言，正是《光环 2》拉开了大联机时代的帷幕，让他们享受到了“与人斗其乐无穷”的快感。

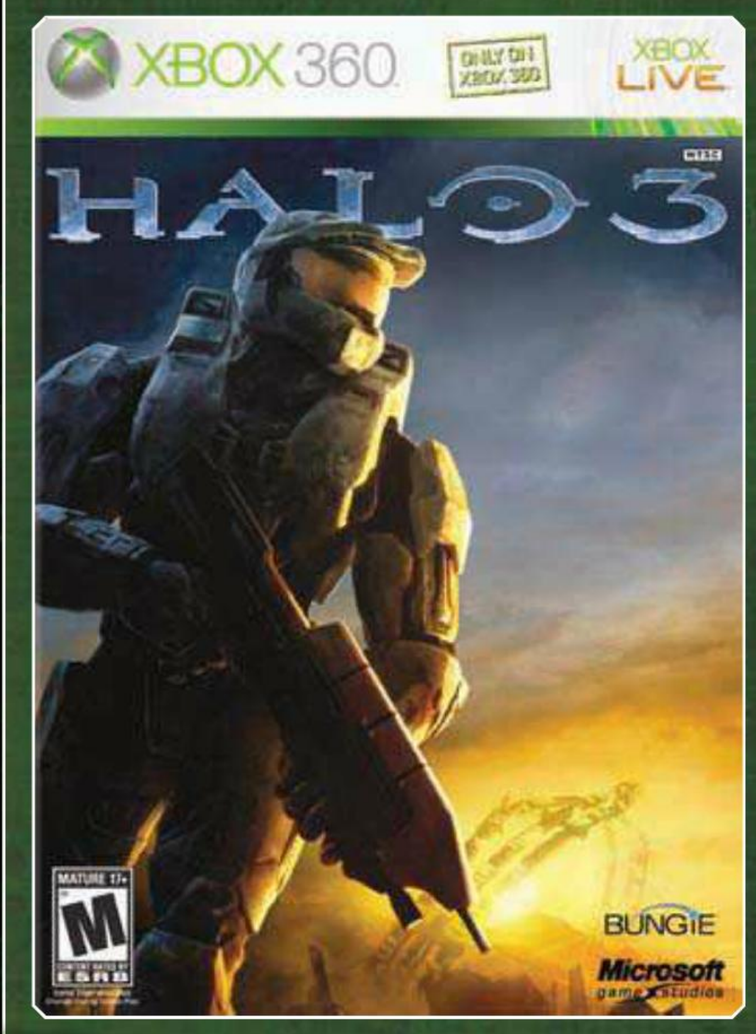
战斗系统的大幅度强化让《光环 2》的乐趣更上一层楼。2 代的武器数量达到了前作的两倍之多，玩家的选择更多，打法自然也就更丰富。双持枪械使玩家可以施展出更多的想象力，令“左手蓄力破盾，右手扫射爆头”的美妙组合成为了可能。稍加调整左右手的上弹时机，双枪便能施展出永不停歇的火力输出。在 1 代里，士官长在耀武扬威的光剑精英面前往往倍感无力，而 2 代终于给了玩家使用这一终极近战武器的机会，一击必杀的强大威力和如影随行的冲刺使其成为了对付强敌的首选。考虑到 1 代的系统过于偏向近战，Bungie 在 2 代中除了继续强化近程攻击之外，也带来了 BR55 和星盟卡宾枪这种强力的中远距离武器，让习惯精准爆头的用户也能在本作中找到乐趣。载具抢夺系统调整了战场的平衡性，给了赤手空拳的玩家与全副武装的敌人对抗的机会。《光环 2》的战斗系统虽然谈不上完美，但已经足够成熟。这一代的武器设定长期被系列所沿用，没有经过太多伤筋动骨就被保留到了今天。

Bungie 的保密措施可谓相当出色，《光环 2》虽然在各大游戏展频繁亮相，但所有玩家都顺理成章地认为，士官长将是 2 代惟一的主角。游戏发售后，陡然登场的神风烈士让人吃惊不小。制作组敢于将这位负于士官长的精英司令设定成新的主角，完全出乎玩家的预料。为了尽量避免玩家对昔日敌人的反感，Bungie 精心设计了神风烈士的关卡，死于他剑下的亡魂都是星盟内战的兵力，没有一名人类。即使如此，一些士官长的狂热 FANS 依然无法接受这名角色。但客观来看，精英视角的引入，极大的扩展了《光环 2》剧情的张力，也让玩家的视野从地球变为整个浩瀚博大的星系。如果说初代《光环》的剧情只是漫长战争的冰山一角，那么《光环 2》便为玩家展示了银河的全貌。在 2 代面世后，整个系列的世界观已经趋于完整。



■星盟空降于新蒙巴萨，拉开了第一次地球保卫战的序幕。

比尔 · 盖茨曾经公开发话：“PS3 首发之日，便是《光环 3》发售之时！”但 Bungie 这家我行我素的公司并不为发言所动，继续按照既定速度缓慢开发，将狙击 PS3 的重任交给了《战争机器》。直到 2007 年，《光环 3》才带着“结束战斗”的豪言壮语，降临于 X360 平台。2 代曾是初代 Xbox LIVE 普及的第一功勋，3 代自然将网络视为重中之重。除了模式更丰富、地图更广阔的对战模式外，上限扩展至 4 人的战役合作也是本作的一大卖点。“老鸟带新手”成为了《光环 3》普及受众群的一大法宝，传奇难度通关不再是菜鸟用户的梦想。功能强大的剧场模式让玩家可以从任意角度欣赏自己战斗的英姿，并将视频上传网络，过足了导演瘾。



■模式丰富、乐趣十足的网战是 3 代至今屹立不倒的原因所在。

Forge 编辑模式是《光环 3》最令人赞叹的特性。Bungie 的多人模式主设计师泰森·格林( Tyson Green ) 将这一模式视为本作网络系统的灵魂。“老玩家应该还能记得，Forge 正是《马拉松 2》关卡编辑器的名字。Bungie 一直在鼓励玩家的动手能力，《马拉松》和《神话》的诸多 MOD 极大地延长了游戏的寿命，希望《光环 3》也能如此。当然，我们也知道，从初代开始，某些《光环》玩家就一直喜欢做一些超乎制作者预料的事情，比如利用妖姬号或各种物理引擎的 Bug 前往正常情况下无法到达的地点，轻松虐杀其他对手。我们有时也感到吃惊，并疲惫地推出补丁修正这些问题，但这都是提高自由度所需要付出的正常代价，我们并不想因噎废食，为了收拾少数钻篓子的捣蛋鬼而毁掉更多老实人的乐趣，因此我们才会推出 Forge 这样一个强大的模式。玩家在游戏中表现出的潜在创造力是空前的，而 Bungie 要做的便是在不给游戏带来负面效应的前提下，鼓励他们的想象力和行动力。”玩家可以将编辑好的地图上传至 Xbox LIVE 进行网战，这正是 Forge 最令人惊叹之处。而无论用户怎样胡乱修改，《光环 3》都不会轻易崩溃，引擎代码可谓健壮无比。在封闭的主机平台上提供如此方便强大的 MOD 工具，让 Bungie 得到了核心玩家的强烈拥护。

《光环 3》的网络模式可谓空前成功，至今依然在 LIVE 排行榜前 20 名中屹立不倒，成为了 X360 最长寿的联机游戏。但究其本质，《光环 3》并没有像 2 代那样带来飞跃性的进步。特殊装备系统源于 2 代神风烈士的隐形披风，骷髅收集也是前作开创的元素，3 代只是将其正式收录进成就列表而已。《光环 3》的诸多新特性只是提高了游戏的趣味性，并没有让游戏产生脱胎换骨的变化。此外，Bungie 的编剧在 2 代用料过猛，将大部分包袱一气抛出，使得 3 代的剧情波澜不惊，缺乏悬念。作为士官长三部曲的完结篇，《光环 3》成功创下商业神话，单作销量突破千万。但制作组在本作开发中碰到的各种瓶颈已经让他们萌生退意。

PART 3

# 探索

《光环 3》发售后不久，Bungie 便宣布脱离微软子公司的身分，再度成为一家独立的开发商，此事并未引起像 Infinity Ward 高层离职事件那样的轩然大波，毕竟两家公司是在平静和谐的气氛中分道扬镳，没有出现兵戈相见的口诛笔伐。况且，在独立协议中，Bungie 还承诺微软，将会在未来 3 年时间里再制作两部《光环》，广大玩家在这次风波中基本没有遭受损失。在 Bungie 单飞后，微软旗下的 343 工作室逐渐掌管了系列的运营，发行其他工作室开发的《光环》游戏，第一弹便是 2009 年春天面市的《光环战争》。

《帝国时代》的开发商 Ensemble 将系列带回了蛮荒时代的起点，以 RTS 的形式表现人类与星盟的战争。制作组信心满满，意图打造一款重新定义主机 RTS 类型的大作，然而 5 年的漫长开发时间却只换来一部销量和评价中等偏上的游戏，令人失望。Bungie 在十年前凭借初代《光环》证明了手柄相比鼠标在 FPS 操作方面的过人之处，然而 Ensemble 却未能在 RTS 领域显示出主机的优越性。抛开操作问题不谈，《光环战争》系统的硬伤也十分之多，只有星盟和人类两个种族或许还可以用世界观限制之类的借口搪塞过去，但战役模式只能选用人类，多少显得不妥。Ensemble 可谓微软旗下工作室中转型最晚、最失败的豪门，在整个公司早已将重心从 PC 转移至 Xbox 系主机的大局势下，Ensemble 依然耗巨资在 PC 上开发了意图挑战《魔兽世界》的《光环世界》，这部网游自然逃不掉被腰斩的命运。在《光环战争》发售前，微软就将 Ensemble 列入了裁员名单的行列，给作品更添了一份悲情。如今提起这部毁誉参半的 RTS 游戏，也许大部分人能回想起的只有那精彩绝伦的过场 CG 而已。

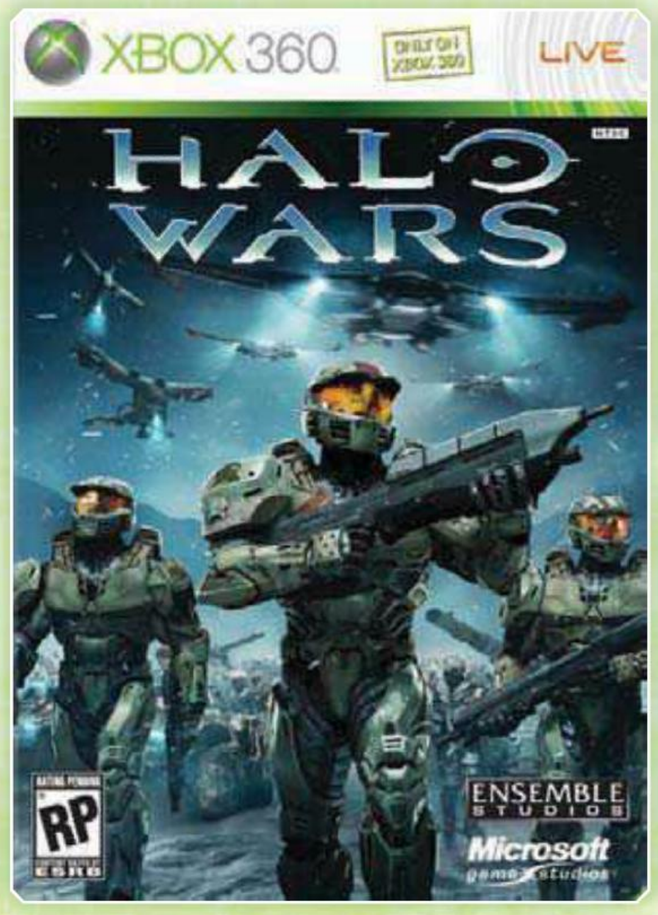
另一方面，Bungie 在《光环 3》发售后一直在吸取玩家的各种意见。从 2 代开始，《光环》便一直在追求好莱坞大片的火爆风格，战斗规模越来越大，场景越发丰富，士官长变为了无所不能的超人，在整个宇宙中飞来飞去、人挡杀人佛挡杀佛，这种风格冲淡了剧情体验，也破坏了 1 代缔造的那种神秘氛围。Bungie 决定在下一部作品中，回归 1 代黑暗、凝重、真实的基调，将整个故事限制在一个可控的范围内，尽力以细致的手法描写单一区域的故事，放弃走马观花式般的浮躁心态。制作组原本希望为 3 代添加一部游戏时间为 2~3 小时的战役 DLC，作为下一部正统续作的试金石。随着开发的不断深入，这段战役的内容却越做越大，超越了 DLC 的容量，最终成为一张独立光盘的资料片。《光环 2》早已推出过零售版的光盘网战地图包，《光环 3》也沿用了这一策略，并将全新的战役资料片以双碟装的捆绑形式销售，这就是 2009 年秋推出的《光环 3 天降神兵》。

士官长的故事在 3 代结局中暂时划上了句号，Bungie 不得不选择其他战士担任本作的主角。他们曾经考虑过让神风烈士或半嘴舰长等精英扛大旗，但考虑到 2 代主角变化带来的轩然大波，为了保险起见，制作组依然选择了人类。轨道空降突击部队 ( ODST )，通称“地狱伞兵”，人类方仅次于斯巴达的精锐力量，成为了这一次的主角。游戏舞台则被确立为新蒙巴萨，非洲的最大城市，第一次地球保卫战的主战场，同时也是《光环 2》在宣传期间曝光率最高的关卡。

2003 年 E3，《光环 2》曾公布过一段长达 8 分钟的实机演示，为观众展现了士官长在新蒙巴萨的壮丽战斗。然而，《光环 2》在 E3 结束后便遭遇了全面推倒重来的噩梦，这一关也未能逃脱悲惨命运。我们在最终游戏中玩到的新蒙巴萨，是一个极其平庸的关卡，与最初 E3 的演示有着天壤之别。“保卫地球”一直是《光环 2》的官方宣传口号，但士官长在成品中并没有多少地球上的战斗，令人大失所望。《天降神兵》这一资料片终于给了玩家在地球痛快作战的机会，只是这一次玩家扮演的角色不再是士官长，任务目标也更加现实：从新蒙巴萨这座庞大黑暗的死城中逃出生天。

《天降神兵》首次为系列游戏引入了群像式的描写，“菜鸟”并非本作的惟一主角，他只是一个为流程穿针引线的叙事者。“菜鸟”与同伴一起空降于战火纷飞的新蒙巴萨，然而星盟旗舰在市区内的空间跃迁却释放出了巨大的能量冲击波，不但令小队偏离了航线，也使得他们彼此之间失去了联系。“菜鸟”在着陆后所要做的，便是找到失散的队友。本作不再由科塔娜担任解说，任务导航交给了属于城市管理的 AI 系统，玩家需要在广袤的市区中搜寻关键道具，自由触发接下来的剧情，这也是《天降神兵》在系列中独一无二的设计。

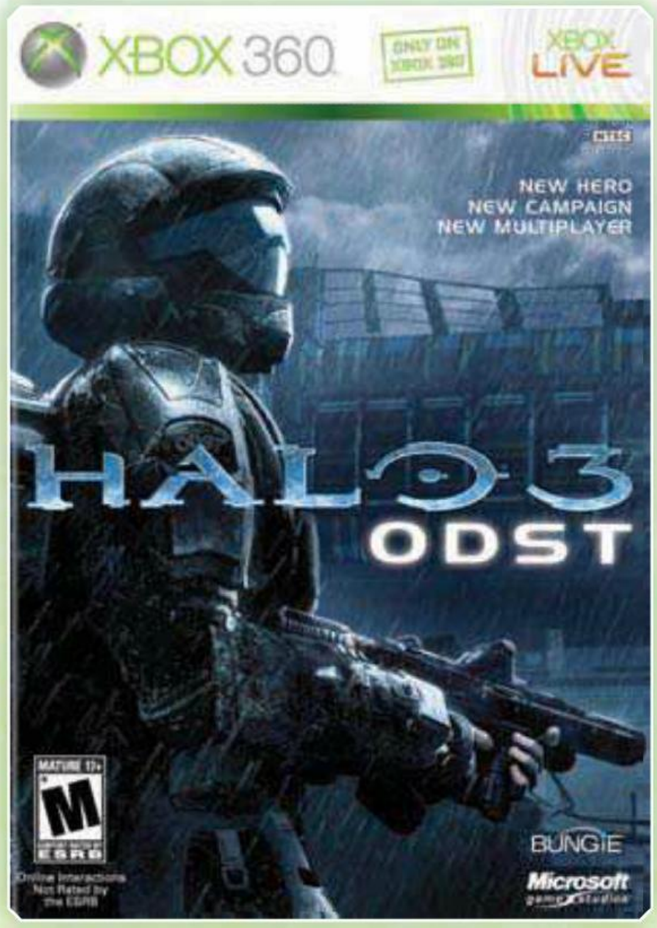
本作的关卡大体可分为白天和黑夜两部分。白天的火爆战斗与传统《光环》较为接近，极为宽广的地图带来了惊人的战术纵深，自由度堪称系列最高，颇受好评。相较之下，“菜鸟”的夜战关卡争



■从星盟铁蹄踏上丰饶星开始，人类世界蒙受了长达 27 年的蹂躏。

议颇多，偏重潜入和搜索的设计略显拖沓，招来了很多纯粹追求爽快的玩家的厌烦。VISR 侦查系统为战斗提供了方便，但也破坏了画面的视觉效果。不过，没人能够否认的是夜晚部分极为出色的配乐。马丁 · 唐纳（Martin Donnell）作为 Bungie 的首席音效师，从 1 代开始便扛起了配乐的大旗，系列脍炙人口的那首主题曲便是出自他的手笔。在本作中，他大胆抛弃了沿用 3 代的主旋律，抛弃了热血激昂的曲风，转向了细腻、忧郁、惆怅的蓝调风格。精彩的萨克斯和钢琴独奏，如同月光下的细雨，默默敲打着玩家的心扉，将气氛烘托到了极致。尽管风格与前三代大相径庭，但《天降神兵》的配乐依然称得上是系列最为出色的一部。

作为一部成本和流程极其有限的资料片，《天降神兵》注定了不可能像正统续作那般面面俱到。略显过时的画面、精英种族的再度缺席都是沿袭自 3 代的缺陷。但另一方面，浓烈的个性和独特的设计也赢得了部分玩家的狂热赞扬，使得本作在系列中别具一格。以发展的眼光来看，《天降神兵》是下一部正统续作诞生之前的试金石，取消双持、取消手动寻找骷髅、HP 回归、降低跳跃力、小队主角、黑暗的剧情基调、全新的音乐风格等诸多特色，均被后续的《致远星》所沿用。本作对系列最大的贡献莫过于耐玩性十足的枪林弹雨模式。一波波惊心动魄的生存战对四人小队的配合能力提出了极大的考验，不断开启的负面骷髅逼迫玩家竭力在各种极端环境下求生，十分有趣。此后的《光环》也顺理成章地沿用了这一模式，让联机用户在对战与战役合作之外，又多出了一个新的选择。



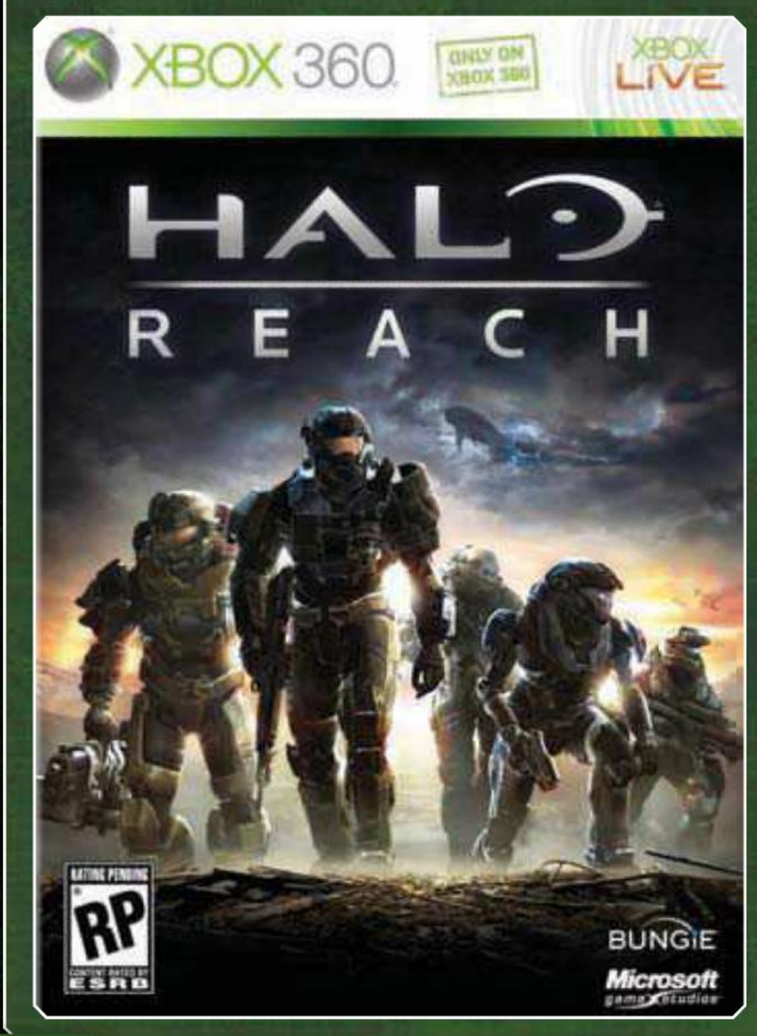
■“菜鸟”只是一个代号，我们的主角其实是一位身经百战的老兵。

PART 4

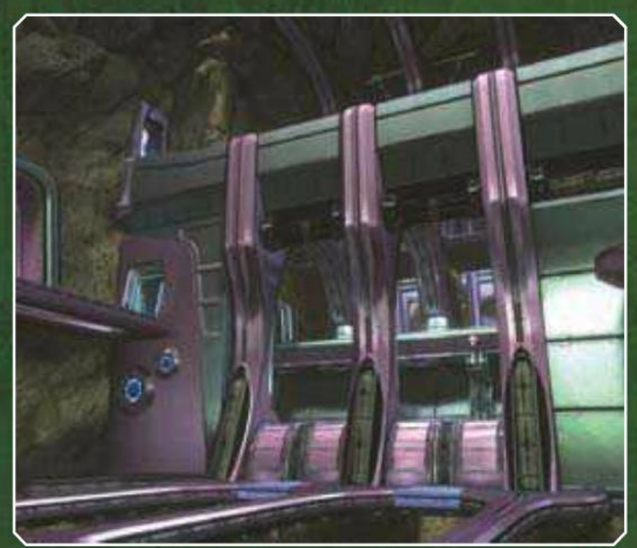
# 回归

多年来 Bungie 一直是一家激进的公司，《光环》和《光环 2》不但是 Xbox 的头号作品，其先进的制作理念也成为了日后 FPS 的标准。然而进入次时代后，《光环》的进化速度骤然变慢，影响力逐渐降低，主机射击游戏的大繁荣让 X360 玩家有了更多选择，如《战争机器》和《COD》。《光环 3》虽然耀眼，但早已不是一枝独秀。为了振兴系列，《光环》必须变革。3 代发售后，Bungie 兵分两路，一小部分人埋头开发《天降神兵》，而更多的员工则将精力放在了下一部正统续作之上。《致远星》，系列的起点，人类最重要的殖民星球，UNSC 最大的军事基地，历史中最惨烈的一战，终于迎来了登上历史舞台的时刻。

在之前的三代作品中，我们只能见到士官长一位斯巴达的身影。实际上，与士官长一样强悍的斯巴达 – Ⅱ战士共有 33 名。历代小说作品中，斯巴达连队都以强大的协同作战能力而著称，他们的每一位都拥有不输给士官长的超凡实力，每个人之间



■演出的大幅强化让《致远星》的剧情更为出彩。



都情同手足、生死与共。然而，在各种阴差阳错之下，他们一直无法在游戏中与士官长并肩作战。士官长原本并不孤单，只是战争让他失去了太多太多。小说《致远星陨落》为读者描绘了这场惨烈战役中，士官长与他的战友所做的努力和牺牲，以及他在 1 代中孤身奋战的原因。而游戏版《致远星》则为玩家带来了属于斯巴达 – Ⅲ精锐部队，属于 Noble 小队的血战传奇。

众所周知，《致远星》借鉴最多的作品是大红大紫的《COD4》，但借鉴不代表抄袭，不代表粗制滥造，更不代表丢掉自己的特色。从最终的成品来看，Bungie 的确算得上青出于蓝。《COD》的演出固然出色，但战役模式低下的自由度始终是其致命软肋。《致远星》则在沙盘化的关卡中融入了大量脚本剧情，做到了表演性和探索性兼顾。除了系列惯用的第三人称过场外，本作首次加入了大量第一人称视角的脚本动画。当主角 Noble 6 在第一关被光剑精英踩在身下时，敌人冲着屏幕咆哮的巨大冲击力和代入感，都是系列之前的作品所不曾有的。

除了演出方式的变革外，在系统杂项方面，Bungie 也做出了无数更改，让《致远星》的风格更贴近主流玩家群体。准星扩散、枪械简介的加入方便了许多首次接触系列的新手，辅助装备从 3 代中的消费道具变为带有冷却槽的装甲技能，战略性大增。武器和敌人阵容的全面翻新和改造也进一步提高了游戏的平衡性。酣畅淋漓的战斗一直是《光环》的最大卖点，《致远星》更将这一特色发挥到了极致。3 代中精英脱离了星盟，与人类共同抗敌，Bungie 设计了种类繁多的鬼面兽，意图让他们取代精英的位置。但没有精英的星盟依然被戏称为“膀大无脑”的代名词，这群猿猴般的野兽无法提供给玩家斗智斗勇的刺激。缺席两部作品的精英敌人终于在《致远星》中得以回归，装备和 AI 都被强化到了空前的程度，让老玩家大呼过瘾。高级兵种在落单时不会顽抗到底，反而选择掉头逃跑，出现在下一个刷兵点，与后续增援一起围攻玩家，这一设计对玩家的战局把握力提出了新的考验。

很多玩家指责《光环》的游戏基调偏向卡通化，缺乏射击游戏应有的严肃感，《致远星》便是对这一批评的回应。黑暗凝重的基调伴随着整个游戏，从踏上星球的第一步开始，你似乎就能隐约感觉到它即将沦陷的命运。Bungie 的美工为本作的新旧武器赋予了彪悍的外形，使得《致远星》的枪械完全脱离了系列的玩具化风格，显得沉重而强力。星盟各大种族的外观也更显狰狞，野猪兽不会再用英文喃喃自语，所有异形全部在游戏中口述外星语言，保持了严肃气氛，让玩家感受到了真正寒冷致命的杀气。在星盟庞大舰队的等离子轰炸面前，致远星注定无法逃过沦为火海的结局，但 Noble 小队用生命保存下来的火种却留下了反败为胜的希望。在游戏的最后，逃离致远星的秋风之墩号凭借 Noble 6 提供的导航数据，利用空间跳跃来到了 04 光环的星系，而这次事件，也成为了战争的转折点。整段剧情的台词与十年前初代《光环》的序章分毫不差，令系列铁杆感慨不已。Bungie 以这部轮回之作，为自己的《光环》之旅划上了句号。斯巴达战士的传奇还将延续，Bungie 也会在游戏领域继续拼搏，但他们与《光环》的缘分，已经就此结束。

■科塔娜在预告片中唤醒了士官长，这一剧情与 3 代的隐藏结局遥相呼应。

相信每一位通关《致远星》的玩家，都不会对今年《周年纪念版》的公布感到意外。不同于大部分单纯提升分辨率和贴图清晰度的高清冷饭，《周年纪念版》拥有媲美《致远星》的重制画面。制作者还颇具诚意地提供了一键切换功能，让从 X360 开始接触系列的玩家能够亲身感受到十年前初代《光环》的尊容。骷髅收集、成就解锁、终端机等新要素的加入让本作显得更加现代化，保持了次时代《光环》的一致性。《周年纪念版》的联机部分依然基于《致远星》的引擎和系统，但增添了多张复刻自初代的网战地图。考虑到 1 代的平衡性不佳，网战小组在复刻画面的同时也对地图的结构进行了一些调整，保证了游戏的趣味性。负责本作联机模式的公司 Certain Affinity 成立于 2006 年，由当时的 Bungie 联机部主管麦克斯 · 何博曼（Max Hoberman）创建，公司大部分员工均为开发过《光环》和《光环 2》的 Bungie 老兵。除了《光环 2》和《致远星》的地图包之外，该公司还制作过《COD 战火世界》《求生之路》《COD 黑色行动》等诸多大作的 DLC，其在网战方面的深厚经验毋庸置疑，足以令玩家放心。无论你是玩转系列十年的老兵，还是从次时代开始接触《光环》的新人，都能从本作中得到乐趣。

除了《周年纪念版》外，343 工作室还在今年 E3 正式公布了《光环 4》。3 代传奇难度的隐藏结局早已为玩家留下了士官长复出的伏笔，不过出乎大部分玩家的想象，这段伏笔一埋便是 4 年之久。如果说《周年纪念版》只是一部类似《天降神兵》的资料片，那么《光环 4》则称得上是剧情延续 3 代的正统续作。不同于《光环战争》和《周年纪念版》的代工方式，《光环 4》是第一部完全由 343 工作室、由微软内部人员开发的作品，也是第一部完全由微软掌控剧情的游戏。目前关于《光环 4》的情报十分稀少，E3 公布的影像只是一段概念宣传片，并非实际游戏画面，游戏的系统和剧情均处于高度机密状态。今年《周年纪念版》新增的终端机收录了部分《光环 4》的关联剧情，或许玩家可以从中寻找答案。

## PART 5 尾声

微软在今年 E3 承诺 X360 是一部拥有“十年周期”的长寿主机，而《光环 4》则是“新三部曲”的第一款游戏。如果这一声明属实，那么直到 2015 年，在 X360 上依然会出现《光环》的最新续作，这无疑是对玩家的至高承诺，也是对 X360 未来命运最有力的回答。作为玩家的我们无从预知未来，但微软早已将 Xbox 系列主机的生死存亡、荣辱与共和《光环》系为一体。343 工作室必将发挥自己的全部实力，让《光环》系列在未来没有 Bungie 的岁月中，继续散发属于自己的璀璨光芒。

# “你在做什么，士官长！？”
# “我要终结战争！”

随着低沉深邃的男声咏唱从灵魂深处响起，时光仿佛逆流回到十年之前的那个 11 月 15 日。士官长如同十年前一样，从冷冻舱中被战火唤醒，观察着这个虽然一切如故，却又多了几分精致和美丽的世界。接过凯斯舰长的手枪，一切的经典，都从这里开始。

每个传奇都有一个起点，士官长的传奇开始于秋风之墩号和那个神秘的环带。从十年前开始，我们一路伴随他走来，大闹光环、在新蒙巴萨抗击星盟、攻入博爱之城、和神风烈士一起粉碎真相先知的阴谋、启动光环消灭虫族……现在，我们很愿意回到他传奇开始的地方，再次看看那个让我们魂牵梦绕整整十年的英雄。

文 金馆长 美编 NINA

| 光环 战斗进化 周年纪念版 | Microsoft | 主视角射击 |
|---|---|---|
| X360 | Halo: Combat Evolved Anniversary | 美版 |
| | 2011年11月15日 1~16人 | 39.99美元 |
| | 对应Kinect | 对应玩家年龄：17岁以上 |

## 斯巴达战士挑战传奇！

毕竟这款游戏已经是十年之前的作品了，很多东西都保留了那段时间的特色，包括很让人吐血的难度，很多玩过原版《光环》的玩家可能都不是太适应这款游戏了。在传奇难度下一个稍微难点的场景死上十次二十次是家常便饭。下面我为大家介绍一下个人传奇难度心得。

1. 先打一遍简单或者普通难度熟悉操作。你需要重新找回自己十年前的手感。人物的操作方式可以在游戏中看到，而各种载具的操作则可以在第一次登上载具的时候看到，在低难度下熟悉操作（包括手感）才能在高难度下得心应手。

2. 善用手雷。手雷可以说是最实用的武器了，无论是直接杀伤还是把敌人逼出掩体都很有用，战斗结束打扫战场的时候一定要留意有没有手雷可以补充。两种手雷性能不同，碎片手雷引爆时间短，而电浆手雷可以挂在敌人身上加大杀伤力。

3. 不要站在原地和两名以上敌人对射。这么做的后果很可能是被秒杀，即使对手只是两个野猪兽也很容易把你的护甲打空。

4. 人造一对一。利用地形和敌人移动速度的不同争取让棘手的敌人（比如精英）单独面对你。在一对一的情况下，用手中的武器连射是可以把精英打得硬直连连毫无还手之力的。

5. 多用载具。这点不用我介绍，比起人物本身，载具的灵活性和火力都要更胜一筹。

6. 在有时候视线不清的情况下，可以利用 BACK 键回到十年前的视点，十年前的视点草和树叶都比较少，视线比较干净，易于发现隐藏的敌人或者道路。

## 流程攻略

### 秋风之墩 THE PILLAR OF AUTUMN

在最高难度下，你能够轻松舒畅地进行游戏的时间就只有在秋风之墩号上见到舰长之前的一段时间了，好好享受一下暴风雨前的宁静吧。

跟着工作人员逃出冷冻舱，发生工作人员被炸死的事件后直接跳过一旁的管道来到走廊另一边。穿过闪着绿光的大门来到战舰中部，蹲下钻过封闭门之后继续向前跑。不用理会这里的我方人员，直接从路边的绿灯门里冲进去。

冲过走廊，一名陆战队士兵会招呼你跟他走，躲在障碍物后面听完他的废话后跟着他走就可以来到舰桥找到凯斯舰长。接过舰长的手枪，在出门的过程中会自动捡到 48 发手枪弹药，捡到弹药不久之后几个野猪兽袭来，瞄准他们的头部尽快解决掉敌人。

进入大厅之前会捡到一把 MA5B 突击步枪，在大厅中我们会第一次遭遇精英，配合我方的两个士兵消灭它，注意不要被它近身。然后可以捡起精英使用的电浆步枪使用，这玩意对付身穿能量装甲的精英还是比较趁手的。之后敌人增援赶到，由于我方士兵几乎会在增援赶到的瞬间阵亡，因此这里基本上只能依靠自己。

©Microsoft

这批敌人中有两个精英，比较稳妥的办法是躲在大厅入口处用手雷先炸它个天昏地暗之后再慢慢和敌人周旋。

消灭援兵后赶快冲出房间，沿路可以发现一个红衣精英首领正在和我军对射，冲过去从后面给它一枪托直接干掉它。之后向前走，发现我军士兵被轰飞之后立刻向刚才他们驻守的门口扔两颗手雷，敌人一出现就会被重创。消灭掉这批敌人后继续前进，中途发现我军士兵正在和敌人对峙，不要冲过去和他们一起战斗，而是从另一边绕过去从敌人侧面进行偷袭，几颗手雷就能解决他们。

在前进途中可以发现两名我方士兵，在这里要和他们配合干掉对面的一大票敌人，两个士兵会前冲，可以利用他们吸引敌人的火力，然后我们躲在掩体后面往敌人身上投掷手雷，手雷用完了就退回去，采用“冒头打两枪缩回去”的战术慢慢和敌人打消耗战，战斗时尽量不要太往前，前面地形比较狭窄，敌人一旦投掷手雷可能不太好躲避。消灭掉这批敌人后可以在路边的星盟登陆舰内找到两个护甲强化道具。

钻过前面的大门，发现敌人的踪迹，从右手边的通道绕过去可以先下手为强用枪托解决一个精英减轻战斗压力，之后可以隔着走廊和敌人玩手雷战，看到敌人的影子出现在画面中的时候就可以投出手雷了。消灭敌人后继续前进，在一个中间有楼梯的平台迎来到目前为止最难的一场战斗。

这场战斗的难点在于敌人火力猛，而且占据地形优势，我们很难打到。一开始就在屋子里奋战的陆战队士兵基本上算是打酱油的，他们最大的用途就是在初期牵制住敌军，进屋之后首先打死两个出现在正面高处的野猪兽来尽可能延长一下我方士兵的存活期，然后马上来到左手边的大门旁边，战斗进行到一定时候这里会出现敌人援军，马上投掷一颗手雷直接干掉增援出来的精英，然后进入这间屋子，利用门两侧的障碍物和敌人对峙，这里虽然并不十分安全，但是好在和你对射的敌人会处在一个更加不安全的状态。在这里利用掩体干掉精英，然后解决掉剩下的野猪兽就可以了，战斗中手雷的作用不大，可以省下来应付后面的战斗。

上楼梯出房间，在通道里会有一批敌人背对着你，直接远距离扔几颗手雷过去秒杀，还有漏网之鱼向你进攻的话就躲回到后面的掩体里和敌人作战。消灭这批敌人后在走廊中用手雷干掉几个精英，科塔娜会提醒你需要利用维修通道过去找救生舱。

维修通道内看似地形复杂，但是其实只有一条路，走出通道可以发现一个野猪兽在那里等待你的枪托，敲掉它之后立刻向你的左手方向的野猪兽身上扔一颗手雷，这样多半可以干掉附近的精英，然后缩回通道里，贴在通道左边干掉右边的敌人部队，之后左边会赶来一名精英首领，送它一颗手雷。

从正面的通道进去，你可以远远地看到一名精英首领，和它周旋一下就可以了，它会被战舰的爆炸干掉，消灭右手边的几个野猪兽之后进入维修通道。

一路前进，在维修通道中可以看到门外有敌人精英部队，勇敢地开门扔手雷吧，但是记得扔完手雷要及时退回通道以免被乱枪打死。消灭外面的敌人之后和我方部队汇合，绕过墙角之后有三名精英驻守，可以以路边的障碍物做掩体投掷手雷攻击敌人。再转过角可以看到敌人的大部队聚集在狭窄的通道里，正好，无需瞄准，直接扔电浆手雷过去，很大概率会挂在敌人身上。

清理掉这批敌人后从旁边的维修通道绕过障碍物，回到刚才敌人聚集的地方，进入救生艇，本关结束。

### 收集要素

**骷髅头“铁人”：**从冷冻舱中出来之后，直接右转绕到房间后面的红色能量罐后面找到。

**终端机：**舰长给你手枪之后，舰长室中可以发现一个闪着粉红色光的电脑，这就是终端。

## 光环 HALO

从救生艇出来之后收集一下散落在四周的装备，然后马上左行过桥，听到科塔娜报告敌军登陆舰接近之后就顺着面前的树丛和岩石前进。这样敌人就不会发现你，前进的过程中可以发现一名精英首领带着几个野猪兽把守在必经之路上，用手枪远程干掉野猪兽之后利用开阔的地形和精英首领打游击干掉它。

转过山口可以看到我方幸存者在和敌人缠斗，不要着急开枪，来到右边精英部队那里直接一颗手雷扔到精英首领身上干掉他们，剩下几个野猪兽就不成气候了，如果被敌人围攻建议跑到左边那块大岩石后面躲一躲，等敌人的攻击目标转移到我方幸存者身上的时候再出来夹击敌人。

之后登上中央的那个大型建筑，取得这上面的补给，之后敌人会不断增援，我们的任务就是扼守这里，幸存者不用指望了，几乎一个都活不下来。敌人增援批次是按时间算的，如果你灭敌速度比较慢的话可能第一批敌人还没有灭完第二批敌人就到了，所以这里需要利用诱敌战术对付敌人。

仔细观察建筑可以发现如果登上建筑的话只能通过两边的楼梯，站在楼梯上开几枪，敌人就会依次冲上楼梯送死，这里第一次出现持盾牌的豺狼，看到他们上来就要直接炸死，前两批敌人都可以这么解决。

后面敌人经常是两拨一起赶到，这里可以站在楼层角落向下射击，只要你一直待在这个角落，敌人就会陪你在这个角落里耗，注意观察雷达，零星敌人上楼的话就要立刻打死，等敌人数目不多而且聚集在一起的时候就可以使用诱敌战术，不过切记不要在高层乱走，否则敌人可能会从两面夹击，这时候就欲哭无泪了。

最后两批敌人会几乎同时降下，这里要马上跳下建筑，来到建筑旁边的那个小建筑群里面，小建筑群有两个出口，其中一个很狭小，从这个狭小的出口发动攻击，敌人就会聚集在这里，不会包抄你，战斗会轻松一些。

之后坐上鹈鹕号投下的犹猪号战车，开到下面那个干涸的湖泊那里，从山洞走下去，绕出来发现这里敌人众多。左右两边有两个斜坡，先冲到左边斜坡下去干掉野猪兽，然后开到右边斜坡那里撞死豺狼，最后再对付躲在柱子间的精英，如果精英只剩下最后一个的话就不要试图利用机枪干掉它了，下来直接去找它就好。

消灭敌人后从进门右手边的路旁台阶上去，不要转过墙角，先扔几颗手雷过去解决那里的三个精英首领，然后过去启动机关。

驾车过桥来到一片平原，这里我们要搭救三组幸存者，顺序不限，幸存者就在那些有地灯指

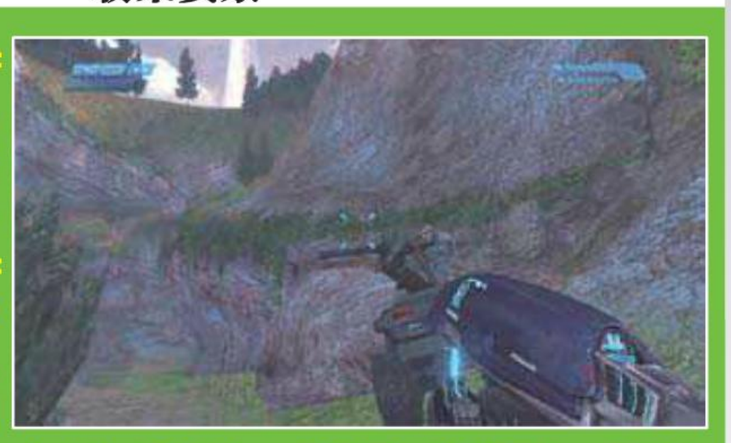
**光环十年1** “你在做什么，士官长！？”“我要终结战争”这句话是《光环2》结尾处胡德统帅和士官长的对话，不过笔者认为这句话可以放到《光环》三部曲的任何一个桥段。

示的山谷里，先救哪组影响不大，难度也差不多，但是记得一定要随时保留你的犹猪号。来到一个场景之后就可以下车自己操作机枪攻击敌人，这样效率会高一些，不过看到电浆手枪蓄力光弹冲你飞过来的时候一定要及时下车躲避。如果太过艰难的话，也可以选择见死不救，等我方幸存者全部阵亡后也算通过这个地方。

最后科塔娜会提醒你说悬崖边上有我军幸存者，来到导航点附近，这里有三个建筑群，离你最近的建筑群上面驻守着三个精英，下面有几只豺狼，远距离干掉豺狼之后开近一点进入精英的攻击范围之内，然后利用火力优势解决精英。第二个大型建筑群上面的敌人太灵活，远程打效率不高，可以考虑离得近一些引诱敌人出现，解决掉两个精英之后就可以绕到该建筑后面去开两枪，然后等待敌人分批上钩。这里敌人比较狡猾，一般不会靠近你，需要有点耐心慢慢磨。

消灭掉全部敌人后我方士兵从建筑中涌出，帮助他们消灭掉敌人。建筑中可以发现地道，可以利用地道突袭敌人，再次全灭敌人后我方鹈鹕号赶到，上飞机走人，关卡结束。

## 收集要素



**骷髅头“神话”：**从救生舱中出来之后，面前有一条瀑布，瀑布旁的巨石后面找到。

**骷髅头“爆炸”：**仇敌克星放下犹猪号之后不要进入山谷，而是直接往右走来到山边的如图所示位置，从山坡上跳上去，跳到另一边滑下去，可以在面前找到。

**终端机：**在通向能量桥的山洞中，很明显地可以看到闪着黄光的终端机。

## 真理与和谐 THE TRUTH AND RECONCILILATION

本关开始的时候士官长装备了一把 SRS990 狙击步枪，这也是顺利进行本关必须的装备。

首先从一旁的高台上去转过角落，这里需要狙击掉两个炮台上端坐的野猪兽以及跑来跑去的精英，注意精英也有可能坐在炮台上，这就好办多了，定点靶总比移动靶好打。

如果惊动了敌人的话，敌人和我方都会出现增援，我们的任务依然是盯住炮台不要让人上去。消灭掉敌增援后继续前进，拐弯过去的道路十分狭窄，可以利用手雷清场。

之后来到一座高台下，敌人有两座炮台，先利用狙击枪消灭掉平台上方的那个豺狼，然后配合队友干掉来到下面的敌人。敌人中混着几个精英首领，往前冲一下这些精英首领就会坐上炮台自杀，直接狙死。剩下的野猪兽稳扎稳打的话不算太难。另外，这里调成十年前的视点比较好打一些，至少视线清楚很多。

消灭这批敌人之后继续沿山路前进，敌人还是高台架炮的配置，先狙杀掉远处的豺狼和精英头领。然后不要上去，直接从刚才豺狼出现的地方走过去，从侧面攻击敌人就不会成为众矢之的。杀光敌人后敌人的登陆舰到来，这里千万不要试图在一个地方据守把冲过来的敌人都消灭，要赶快从高台上下去来到刚进入这个场景的狭窄小道上，利用手雷消灭尾随你的敌军。

之后进入场景后方的山谷，利用狙击枪摆平正面高台上的炮台和精英，然后驻守在这里的敌人就威胁不大了，消灭敌人后上正面的高台，不要接近中间的重力梯，这样我方援军就会比敌方援军先出来，我们就可以趁我方援军和敌人纠缠的空隙利用狙击枪远距离消灭那些比较棘手的敌人( 比如豺狼和精英 )。最后敌人会增援两个猎人，这里就比较考验技术了，和猎人远距离作战无疑是自杀，这里要接近它们让它们用出冲撞攻击，然后狙击枪盲射打头速杀猎人。干掉两个猎人后坐上重力梯，进入敌军战舰。

那些亡魂号和幽灵号都是摆设，不用尝试驾驶了，进入战舰后先不停移动并观察周围动态。如果发现空气有流动痕迹并突然出现光剑，就要立刻进行射击打死装备了隐形披风的敌人。之后的战斗要依靠亡魂号当掩体和敌人周旋。如果在雷达上看到敌人踪迹可以提前用手雷封堵。

之后进入绿灯门，前进过程中可以发现两个毫无戒备的野猪兽，敲死之后来到大厅，偷袭搞定这里的精英头领。消灭掉这间房间的敌人之后回到之前偷袭野猪兽的通道，从刚才拐弯的地方直走前进，通道里经常和敌人狭路相逢，一定要仔细观察雷达随时准备开枪。

出门后正面通道中棘手的敌人甚多，不过道路很狭窄，可以躲在门里投掷手雷，不要轻易出去，否则很容易被瞬间秒杀。接着在楼上利用地形优势攻击楼下的敌人，消灭掉敌人后绕着上面转两圈看看有没有新的敌人出现，没有的话就可以跳下去开启开关 ( 十分幸运的是我到这里的时候居然有一个同伴没有挂，因为刚登舰的时候他莫名其妙地站在了一个地方，不攻击别人也不被别人攻击，这可以算游戏的 BUG )。

把队友放进来之后敌人增援也赶到了，这里经常可以发现敌人从身后冒出来，可能会死很多次，不过敌人出现的顺序是固定的，背下顺序之后提前用手雷封堵就可以缓解一些压力。之后顺着敌人给我们开的路走，绕过通道来到停机坪。

来到停机坪后先不要开火，而是等敌人的登陆舰飞出去之后再行动，这里可以通过偷袭干掉一个望着登陆舰发呆的精英，敲掉敌人之后迅速撤回进来时的通道，在这里和敌人周旋，至少不会被头顶上的敌人夹击。干掉本层的敌人之后利用狙击枪 ( 如果狙击枪已经没有弹药的话也可以用电浆步枪，只是效率低一些 ) 干掉中间那个平台上的精英头领，就可以比较轻松地收拾其他敌人了。

绕过中间的建筑来到另一边，这里会找到一个护盾，来到这边之后敌人会出现增援，而且会从你的背后出现，而且都是豺狼这种比较麻烦的敌人。最好在这半边敌人增援刚出现的时候就迅速搞定，不要吝啬狙击枪弹药和手雷，否则会被两面夹击。

干掉最后两个猎人后科塔娜终于打开了大门。门里面的通道有一个隐形的精英，因此转弯的时候要小心，最好刚探出身子就缩回去，通过攻击方式判断对面是不是隐形精英。

走到尽头不要马上出门，因为前面和左面都会赶来敌增援，贸然出去会被两面夹击得很惨。缩回门里，借助门口的障碍物先干掉左面冲过来的那批敌人，注意手雷省着点用，之后对付正面敌人的时候需要用很多手雷才能确保安全。

之后从另一侧大门进入通道，第一个拐角后面埋伏着大批敌人，直接丢手雷吧。消灭掉挡路的精英首领之后出通道。对面的大门中会冲出敌人，可以先发制人。

前进过程中一扇门里会出现敌人，这里如果原地和敌人对峙的话会被身后的敌人夹击，如果不能先用手雷干掉这批敌人的话可以直接往前走绕过拐角，利用这里的星盟武器架做掩体和敌人周旋。

**光环十年2** 本作的中文配音依旧那么经典，最变态的一句当属“让你尝尝手榴弹的热吻吧”这句后面的象声词。

进入刚才敌人涌出的大门，里面的敌人也是毫无戒备，不过由于场景过大而且过于空旷，偷袭失败经常意味着直接挂掉，所以最稳妥的办法是先干掉门口睡觉的野猪兽给自己整出一片相对安全的掩体空间，然后利用狙击枪（没有狙击枪的话可以尝试挂电浆手雷）干掉精英，其他敌人不足为虑。

进入通道后敌人数量众多，不过由于地形狭窄，正好适合手雷发挥。从通道绕出去之后就是囚禁凯斯舰长的地方，这里有一个光剑精英和两个隐形精英，建议出门之后先扔光你所有的手雷，通过狂轰滥炸争取直接干掉隐形精英。然后边打边退消灭光剑精英。

启动机关救出凯斯舰长后敌人又会增援两个隐形精英，因此建议救出凯斯舰长之后就一直向你进来的那扇门那里射击。之后带着凯斯舰长原路返回，舰长战斗力不错，我们可以轻松一些。

来到之前敌人毫无戒备的大厅，先不要往里走，而是通过狙击枪观察一下对面，可以发现对面有两个持有光剑的隐形精英，最好提前狙掉，凯斯舰长挨一剑可就挂了。

凯斯舰长命令我们找到一艘登陆舰。接着继续按原路返回，回到停机坪，这里出现敌人，消灭这些敌人的时候手雷省着点用，最好留两颗，歼灭正面的敌人之后迅速向左侧投掷两颗手雷然后冲过去按机关，然后迅速退回来就可以顺利过关了。

### 收集要素

**骷髅头“异物”：**杀进真理与和谐号之后来到停机坪，目送敌人登陆舰离开后和敌人进行战斗，直接来到另一边，这里会从一个闪着红色灯的房间中出现敌增援（简单难度是精英和野猪兽），趁增援出现的时候进门拿到。

**终端机：**救出凯斯舰长后来到一个地上有凹槽的房间，解决掉房间中两个隐形用光剑的精英后来到高台上调查闪着红光的终端。

## 安静制图机 THE SILENT CARTOGRAPHER

海滩登陆战伴着雄壮的乐曲响起，玩家可以下来就直接把身上的四颗手雷扔到面前的敌人中间去。这里跟你一起战斗的陆战队很快就会全部壮烈牺牲，所以一定要在他们牺牲前干掉海滩上的敌人，之后盘踞在远方建筑物附近的敌人可以用游击战消灭掉。

敌人全灭后鹈鹕号送来犹猪号，驾车向前走，由于陆战队牺牲过快，这里你可能面临没有枪手的窘境，那么只能稳扎稳打慢慢推进了。来到一个悬崖前科塔娜会提醒你这里面就是安静制图机，那么好，首先清理掉这里的敌人，平台上敌人数量不多，利用犹猪号的机枪轻松搞定。

还有一部分敌人躲在制图机入口不出来，这里最好用手雷给他们玩个闷烧，另外，里面比较狭窄，在不确定敌情的情况下不要贸然进入。干掉躲在制图机里的敌人之后进去。注意，这里车开不进去，最好留在外面备用。

进去之后下楼，转弯之前先扔几颗手雷下去可以炸死大部分敌人。之后发现门开不了，我们需要找到保全设施。出门开车沿路往前走，到达下一个场景科塔娜会提醒你这里有一条通向内部的路，还是利用犹猪号慢慢推进来到岛屿内部。

转过山脚，眼前赫然是两个猎人，不过这两个猎人看守的不是必经之路，而是一个终端机，最高难度下可以不管他们。这里不要开车，避免惊动他们，下车直接往里走，门口的几个豺狼要速战速决，不然引得猎人开炮就得不偿失了。小树林里敌人非常多，这里需要先下手为强，直接从敌人后面绕过去在精英首领身上扔一颗电浆手雷解决它，然后以树为掩体和剩下的敌人打游击。注意这里尽量减少使用手雷，因为树丛比较茂密，手雷容易被树木阻挡。

消灭敌人后前进，可以发现我们的目标地点前有一大票敌人，先不要到正面去，在侧面等一会儿两个野猪兽会绕过来，抢先干掉可以减轻战斗压力。消灭这里的敌人依然要靠手雷。

从楼梯下去，在一个狭小的空间内我们要对付两个猎人，猎人分两边出现，最好先干掉一边的猎人再去对付另一边的，因为狭小的空间会挡住猎人的燃料炮，安全问题不用担心，对付猎人的方法是诱使他出冲撞攻击后躲过他的攻击，然后马上打背。

进入内部开启按动开关，往回走的时候会遇到穿隐形斗篷的精英，所以不要一下子冲得太猛。出门之后在右手边可以找到护盾道具，捡起来之后从上面利用岩石缓冲直接来到下面（会重伤，所以要忍一忍再做下一步行动）。捡起地上的M41火箭筒，翻过那辆犹猪号，然后赶紧开车跑回制图机入口。

制图机入口徘徊着两个猎人，不过现在可以让他们尝尝火箭筒的滋味。消灭猎人后回到之前打不开的门前，之前动画已经提示了多出来一个精英敌人，所以转弯之前请先扔手雷。

进门之后不远处有个精英背对着你，上去一枪托干掉它。然后从旁边的楼梯上去，下面可以看到两个野猪兽侦察兵，等它们走过就跳下去枪托解决，对面还有一个精英在把守，最好也是绕过去从后面干掉。其实小心一点的话，整个场景的敌人都可以暗杀解决。

开门解决掉两个豺狼之后下楼，这里先从右手边绕过去，找到一些补给之外还能趁机偷袭豺狼。干掉豺狼之后直接闪身出来，迅速瞄准两个猎人，各赏一枚火箭，如果没有击毙的话就退回去再寻机会。

干掉猎人后一路往下走，在路的尽头可以发现隐形斗篷，捡起斗篷之后跳下去，不用理会下面大厅里的那批野猪兽，直接继续下行。通道尽头由两个精英把守，建议先背袭解决一个然后马上在另一个身上挂一颗电浆手雷。

按动按钮后从按钮后面出去可以找到护盾，沿楼梯上去可以发现一个背对你的精英，干掉它，然后一路往外走，敌人比来的时候还多，而且这次是他们占据地形优势。如果还有火箭筒弹药的话建议不要吝啬，直接轰击精英然后趁野猪兽慌乱的时候夺路而逃。快到出口时候会遇到一个手持光剑的高级精英，这里最好不要使用挂电浆手雷战术以免炸死自己，瞄准头部射击的话效率也不差。

干掉门口两个隐形精英之后躲在入口处等待我方鹈鹕号赶到，一旦鹈鹕号赶到就直接冲外面扔两颗手雷然后冲上飞机（这里不一定会遭遇敌人）。本关结束。

### 收集要素

**骷髅头“饥荒”：**海滩登陆战结束后乘坐犹猪号，往回走过一个场景，海滩边有一块巨石（就是关卡后期我方B22坠落的那里），巨石后面有一条路可以上去，上面可以找到。

**终端机：**寻找安全控制开关的路上会发现某个地方有猎人把守，干掉猎人后就可以在建筑周围找到终端机。

**骷髅头“头巾”：**开启安全控制中心后出门捡护甲和火箭筒，再次回到这里之后向右转出门，利用火箭筒跳到屋顶上（具体方法是背向屋顶方向跳跃，跳起来的瞬间用火箭桶轰自己脚底下的地面）。

| 马里奥赛车7 | Nintendo | 竞速 |
|---|---|---|
| 3DS | マリオカート7 | 日版 |
| | 预定2011年12月1日 1～8人 | 4800日元 |
| | 对应周边未定 | 对应玩家年龄：全年龄 |

# 上天下海无所不能！！

**在9月的任天堂发布会上《马里奥赛车》新作终于确定正式名称和发售日，这也是“《马车》系列”首次在标题中引入序号。以往的《马里奥赛车》在任天堂各主机上均有着出色销量，3DS上的《马车7》在继承系列传统玩法的基础又会带给我们哪些变化呢？接下来让我们一起看看吧！**

文 洛克 美编 NINA

## 增加大量赛道

▲虽然水下场景没有氧气的设定，但还存在不少会阻扰玩家前进的陷阱。

►滑翔翼部件的优异将决定赛车在空中的表现。

►即使比赛场景变为空中，也别忘记使用道具坑害对手哦。

和之前作品相比，本作的赛道将大幅扩充，不仅赛道数量有所增加，在比赛过程中玩家还能借助滑翔翼飞在空中，或是利用螺旋桨在水底驰骋。即使是同一条赛道也会因为玩家使用的辅助道具不同而产生变化，使游戏乐趣成倍增加。

## 自由改装

和Wii版的《马里奥赛车》一样，本作也支持玩家自由更换赛车部件。在游戏中可供玩家替换的部件分为车架、轮胎和滑翔翼三类，部件以及角色自身的特点将决定赛车的最终性能，玩家可以根据自己的喜好配出只属于自己的赛车。

▲赛车的轮胎分为大、中、小三类，其性能各有差异。例如大型轮胎的抓地力较差，过弯时容易打滑，不过在直道部分就能显示出威力，根据赛道的特点来选择赛车部件才是明智之举。

## 主观视角

结合裸眼3D而追加的全新视角，在该视角中玩家可以方便地观察赛道的情况。若利用3DS的陀螺仪操作，还能通过左右摇晃机身做出拐弯的动作。

◄主观视角除了突显速度感外，还能让玩家更好地把握距离。

## 网络对战

“《马里奥赛车》系列”最大的乐趣莫过于多人同乐，本作除了支持本地面联外，还支持远程网络联机，并允许最多8人同时游戏，相信在茶余饭后邀上几名好友在线上进行一番角逐也是不错的选择。

新角色 新道具！

▲和世界各地的玩家展开较量吧！

▼在以往作品中作为裁判登场的拉基图在本作中也是可使用角色之一。

▲新道具浣熊尾巴能把对手的赛车扫翻。

©2011 Nintendo

栏目主持：洛克

新闻资讯 排行榜

# 日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 11 月 7 日 ~ 2011 年 11 月 13 日

## 1 NEW 初音未来 女歌手计划 扩张版 PSP

初音ミク -Project DIVA- extend

■ SEGA ■ 2011 年 11 月 10 日发售■音乐■ 4980 日元

凭借人气虚拟歌姬初音未来如日中天的人气，第三部音乐游戏作品再次登陆了 PSP 平台。本作是前作的扩张版，玩法上没有太大变动，整体难度较前两作有所提升。在选用了大量新曲的同时还收录了前两作连 DLC 在内的部分经典歌曲，喜欢的玩家绝不容错过。

本周：184 673 套　累计：184 673 套

## 2 NEW 战国 BASARA3 宴 PS3

战国 BASARA3 宴

■ Capcom ■ 2011 年 11 月 10 日发售■动作■ 5800 日元

比起前作《战国 BASARA3》，本作不但有许多人气老角色回归，也有充满魅力的新角色登场，总共 30 位个性十足的战国武将，足够让玩家们充分享受于战场上横扫千军时的快感。游戏的人物等级上限从 99 级提升到了 200 级，能力也得到了全面的成长，爽快感足以突破天际。

本周：124 197 套　累计：124 197 套

## 3 NEW 跨越我的尸体 PSP

俺の尸を越えてゆけ

■ SCE ■ 2011 年 11 月 10 日发售■角色扮演■ 4980 日元

原作为 PS 主机后期的异色杰作，独特的世代传承系统就算是在今天也鲜有其他游戏敢于模仿。移植到 PSP 平台的本作保留了原汁原味的系统，同时加入了联机要素，不但可以交换彼此的角色，死去的角色也会变成神明，给其他玩家后可用作交神，产生新的后代，游戏趣味进一步提升。

本周：94 085 套　累计：94 085 套

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ↓ 4 | 超级马里奥 3D 大陆<br>ス - パ - マリオ 3D ランド | ■ 2011 年 11 月 3 日发售<br>■ Nintendo ■平台动作 | 本周 93441 套<br>累计 435345 套 | 3DS |
| ↓ 5 | 最终幻想 零式<br>ファイナルファンタジ - 零式 | ■ 2011 年 10 月 27 日发售<br>■ Square Enix ■角色扮演 | ◆本周 57091 套<br>◆累计 661668 套 | PSP |
| NEW 6 | 战国 BASARA3 宴<br>战国 BASARA3 宴 | ■ 2011 年 11 月 10 日发售<br>■ Capcom ■动作 | ◆本周 50747 套<br>◆累计 50747 套 | Wii |
| NEW 7 | 潜龙谍影 和平行者 HD 版<br>メタルギア ソリッド ピ - スウォ - カ - HD エディション | ■ 2011 年 11 月 10 日发售<br>■ Konami ■动作 | ◆本周 39743 套<br>◆累计 39743 套 | PS3 |
| NEW 8 | 口袋妖怪乐园 2<br>ポケパ - ク 2 ～ Beyond the World ～ | ■ 2011 年 11 月 12 日发售<br>■ Pokemon ■动作 | ◆本周 35785 套<br>◆累计 35785 套 | Wii |
| ↓ 9 | 星之卡比 Wii<br>星のカ - ビィ Wii | ■ 2011 年 10 月 27 日发售<br>■ Nintendo ■动作 | ◆本周 24778 套<br>◆累计 216198 套 | Wii |
| ↓ 10 | 战地 3<br>バトルフィ - ルド 3 | ■ 2011 年 11 月 02 日发售<br>■ EA ■主视角射击 | ◆本周 18792 套<br>◆累计 139336 套 | PS3 |

双版本均登上销量排行榜前十位，《战国 BASARA3 宴》的魅力果然难以抵挡，不过排在榜首的却是粉丝群体人强马壮的《初音未来 女歌手计划 扩张版》，本作虽然是资料片性质，不过制作上诚意十足，拔得头筹也是合情合理的。榜尾最引人注目的自然是日版的《战地 3》，看来主视角射击大作在日本市场也是有着忠实玩家群体的。

# 美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 11 月 6 日 ~ 2011 年 11 月 12 日

## 1 COD 现代战争 3 X360

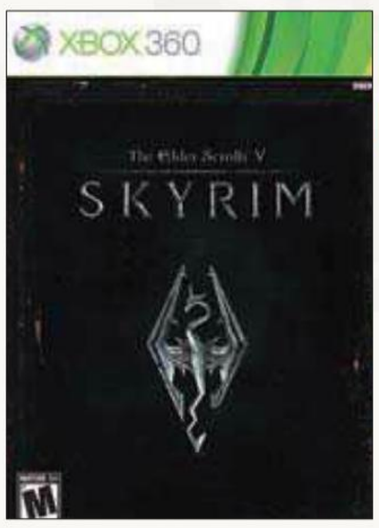
Call of Duty: Modern Warfare 3

■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售■主视角射击■上周排位：-

王者归来，《COD 现代战争 3》用更为震撼的电影式战争场面和更为紧凑的剧情，证明了这一系列并未因为制作组的人事变动而衰落。除了精彩的单人战役外，游戏的特别行动模式当中，还有耐玩度十足的生存模式和挑战性极强的任务模式等待着玩家去体验，当然，全面进化过的网战也是不可错过的。

本周：4 554 165 套　累计：4 554 165 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | COD 现代战争 3<br>Call of Duty: Modern Warfare 3 | ■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售<br>■主视角射击■上周排位：- | ◆本周 2566084 套<br>◆累计 2566084 套 | PS3 |




## 3 上古卷轴 V 天际 X360

The Elder Scrolls V: Skyrim

■ Bethesda Softworks ■ 2011 年 11 月 11 日发售■角色扮演■上周排位：-

更广阔的世界，更丰富的任务，更多的 NPC，还有更具挑战性的敌人：龙，《上古卷轴 V 天际》试图在前作的基础上进一步强化游戏的自由度和强烈的史诗感，改革过的技能系统带上了《辐射 3》的影子，新增添的龙吼术进一步扩充了玩家的战术可能性，游戏过程投入感十足。

本周：1 516 807 套　累计：1 516 807 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 上古卷轴 V 天际<br>The Elder Scrolls V: Skyrim | ■ Bethesda Softworks ■ 2011 年 11 月 11 日发售<br>■角色扮演■上周排位：- | ◆本周 581751 套<br>◆累计 581751 套 | PS3 |
| 5 | 战地 3<br>Battlefield 3 | ■ EA ■ 2011 年 10 月 25 日发售<br>■主视角射击■上周排位：2 | ◆本周 165481 套<br>◆累计 2485599 套 | X360 |
| 6 | 跳舞吧 3<br>Just Dance 3 | ■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售<br>■音乐■上周排位：4 | ◆本周 156738 套<br>◆累计 649014 套 | Wii |

## 7 未知海域 3 德雷克的诡计 PS3

Uncharted 3: Drake's Deception

■ SCE ■ 2011 年 11 月 1 日发售■动作冒险■上周排位：1

来到系列第三代，《未知海域 3 德雷克的诡计》维持了作品一贯高水平的同时，加强了故事描述的深度，挖掘了德雷克童年时的成长经历，也在剧情主线中增添了更多的悬念。本作将故事场景转移到了一望无涯的大沙漠中，出色的光影表现和细致的场景构造让游戏的画面变得更加赏心悦目。

本周：142 352 套　累计：723 421 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 潜龙谍影 高清收藏<br>Metal Gear Solid HD Collection | ■ Konami ■ 2011 年 11 月 8 日发售<br>■动作■上周排位：- | 本周 130347 套<br>累计 130347 套 | PS3 |
| 9 | 光环 致远星<br>Halo: Reach | ■ Microsoft ■ 2010 年 9 月 14 日发售<br>■主视角射击■上周排位：17 | 本周 102350 套<br>累计 6863621 套 | X360 |
| 10 | 战地 3<br>Battlefield 3 | ■ EA ■ 2011 年 10 月 25 日发售<br>■主视角射击■上周排位：3 | ◆本周 95777 套<br>◆累计 1357586 套 | PS3 |

如果说上期的《战地 3》是王者风范，那这次登陆的美榜的《COD 现代战争 3》可谓是君临天下，双版本销量达到了 700 万，连带着把 X360 的硬件销量都提高了接近一倍，强大的气场真可谓是惊天动地，不过紧随其后的《上古卷轴 V 天际》可是一点也不示弱，X360 版仅仅两天便创造了 150 万的销量，受欢迎程度可见一斑。

# 新作打榜

①《未知海域 3》在日本市场的销量虽然无法和欧美地区相比，不过就一款美式游戏来说也算得上畅销，上市一周便卖出了 13 万套。萌萌的《元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团》销量也颇为不错。

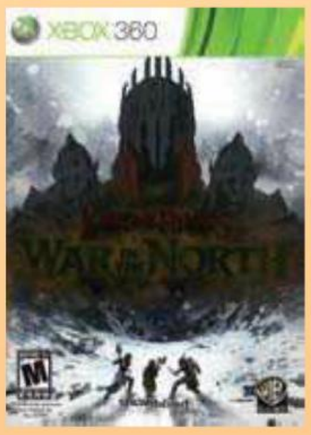
②榜首大作如云，美榜的榜尾也有不少新游戏，低龄向的《乐高哈利波特 5–7 年》每个版本卖出的数量相差不大，就连 NDS 版也卖出了 5 万，算得上是一本万利，而 Wii 版的《COD 现代战争 3》卖出了 6 万多套，看来素质不俗。

**日本新作一览**

| 排名 | 机种 | 游戏名称 | 发售时间 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|
| 2011年10月30日～2011年11月6日 | | | | |
| 11 | PS3 | 未知海域3 德雷克的诡计 | 2011.11.1 | 137,770套 |
| 13 | PSP | 世界足球 胜利十一人2012 | 2011.11.3 | 60,808套 |
| 14 | 3DS | 元气史莱姆3 大海盗与尾巴团 | 2011.11.2 | 48,512套 |
| 31 | X360 | 速写之脑 | 2011.11.10 | 3,993套 |
| 47 | X360 | 战地3 | 2011.11.2 | 28,165套 |
| 2011年11月7日～2011年11月13日 | | | | |
| 14 | PS3 | 偶像大师2 | 2011.10.27 | 74,792套 |
| 25 | PSP | 萝球部 | 2011.10.27 | 24,669套 |
| 30 | PS3 | FIFA 12 | 2011.9.27 | 3,993套 |
| 33 | PSP | 战律之云 | 2011.10.27 | 19,622套 |
| 35 | PSP | 仙境传说 光与暗的皇女 | 2011.10.27 | 137,770套 |

本作是以“《DQ》系列”中的人气生物史莱姆为主角推出的游戏作品。玩家要控制可爱的史莱姆展开拯救世界之旅。游戏除了传统的迷宫冒险之外，还有乘船出海对抗海盗的海战模式，如果在海战中获胜玩家还能获得新战舰部件的设计图。利用生产出来的部件玩家可以随意DIY自己的战舰。

**美国新作一览**




| 排名 | 机种 | 游戏名称 | 发售时间 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|
| 2011年10月29日～2011年11月5日 | | | | |
| 12 | PS3 | 指环王 北方战争 | 2011.11.1 | 75,773套 |
| 14 | PSP | Fate 新章 | 2011.11.1 | 74,084套 |
| 15 | PS3 | 索尼克 世代 | 2011.11.1 | 71,127套 |
| 20 | X360 | 黄金眼 007 重装上阵 | 2011.11.1 | 51,601套 |
| 26 | PS3 | 黄金眼 007 重装上阵 | 2011.11.1 | 34,798套 |
| 2011年11月6日～2011年11月12日 | | | | |
| 15 | X360 | 乐高哈利波特 5–7年 | 2011.11.11 | 89,145套 |
| 17 | Wii | 乐高哈利波特 5–7年 | 2011.11.11 | 86,494套 |
| 20 | Wii | COD 现代战争3 | 2011.11.8 | 64,991套 |
| 21 | PS3 | 乐高哈利波特 5–7年 | 2011.11.11 | 63,006套 |
| 23 | NDS | 乐高哈利波特 5–7年 | 2011.11.11 | 56,917套 |

虽然使用的背景仍然是源自奇幻巨著《指环王》的世界观，但是本作讲述的却是一个原创的故事，描述了人类游侠、矮人战士和精灵法师在中土大地北方对抗兽人军队入侵时的故事，除了三位主角，游戏中玩家还能够得到一头巨鹰的帮助，史诗般的故事情节充满了吸引力。

# 2011 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 11月1日～10月6日 | 11月7日～11月13日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3DS | 2 413 772台 | 145 271台 | 100 782台 |
| 2 | PSP | 1 416 278台 | 27 952台 | 22 785台 |
| 3 | PS3 | 975 420台 | 26 966台 | 22 941台 |
| 4 | Wii | 447 283台 | 11 725台 | 12 428台 |
| 5 | NDSi LL | 271 845台 | 2 041台 | 1 751台 |
| 6 | X360 | 60 890台 | 1 699台 | 1 531台 |
| 7 | PS2 | 79 640台 | 1 457台 | 1 294台 |
| 8 | NDSi | 234 738台 | 1 057台 | 909台 |
| 9 | NDSL | 19 508台 | 33台 | 20台 |
| 10 | PSPgo | 15 420台 | 0台 | 0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30日～11月5日 | 11月6日～11月12日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X360 | 34 324 821台 | 169 349台 | 324 046台 |
| 2 | PS3 | 21 496 921台 | 120 688台 | 142 937台 |
| 3 | Wii | 42 553 905台 | 115 351台 | 140 201台 |
| 4 | 3DS | 2 387 216台 | 112 203台 | 138 278台 |
| 5 | NDS | 56 266 620台 | 51 032台 | 63 025台 |
| 6 | PSP | 22 600 065台 | 23 173台 | 27 781台 |
| 7 | PS2 | 56 260 415台 | 18 115台 | 21 253台 |

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

# @读者期待榜@

这次的调查有没有令各位 80 后玩家们感到心潮澎湃，回想起了自己的童年时光。以现在的眼光看起来，《圣斗士星矢》这部作品远远还不是一部完美的动漫作品，但是其对于 80 后这一代人的意义已经远远超过了本身的娱乐意义，成为了一种时代的标志，让我们来看看各位玩家们又是如何看待即将发售的《圣斗士星矢战记》这部游戏的。

※ 每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加 287 期投票的读者将有机会参加 288 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。此外，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

## 本期特殊调查：为了缅怀童年的回忆，各位玩家会选择买一盘《圣斗士星矢战记》来玩吗？

对于有 50% 的玩家选择了会买一盘来缅怀旧日的好时光，洛克我一点也不觉得惊讶，能够让 FANS 们乖乖买帐一向都是动漫改编作品的特点之一，不过相信各位选择了入手这款作品的玩家们，都还是为了缅怀那一段再也无法寻回的美好时光吧。对于有高达 17% 的玩家选择不入手，洛克也表示非常理解，因为从一部对战型的动漫作品变成了横扫千军的无双类游戏，这里头的风格差异终究有点大，喜欢原作的玩家们觉得无法接受也是合情合理的。令人在意的是，还有高达 25% 的玩家选择了“其他”选项，里头的大部分理由都是表示自己根本没有 PS3，想玩也无法玩，不过 PS3 今年下旬才刚进行了一次降价，那些原本就有购入意愿的玩家们也请多多关注我们的软硬兼施栏目，来制定一下你们的购机计划哦，下面让我们来看看各位读者们的留言：

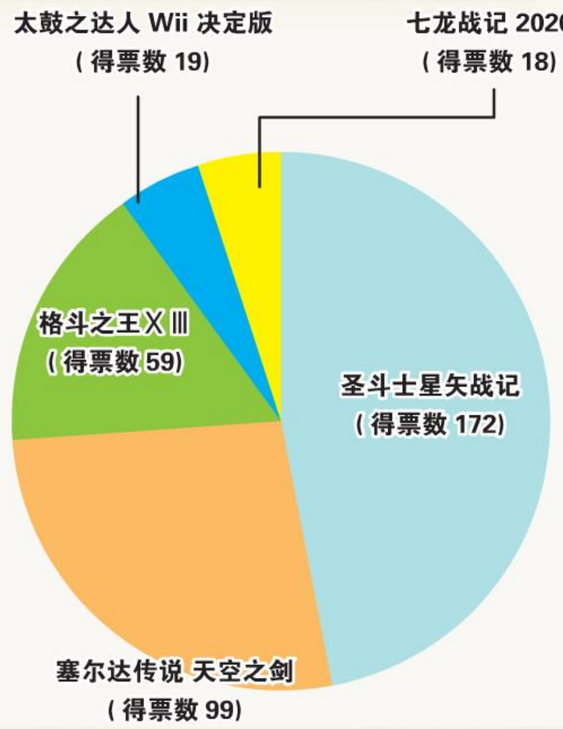
klesdia：叔叔辈的回忆！！！年少时的热血！！燃烧吧！我的小宇宙！！！

大白抹布：希望大卖特卖，让骗钱却又让人心甘情愿掏腰包的万代继续出龙珠无双、机战无双、银魂无双、数码宝贝无双……吧，灭哈哈

龙瑶变成龙猫：记得小学的时候和好友模仿天马流星拳什么的，伤感……

# 287 期排行榜最期待游戏调查

在国内玩家当中群众基础深厚的《圣斗士星矢战记》以 47% 的得票率获得本期读者最期待游戏的第一名，希望游戏素质能够对得起各位玩家们的期待，而排在第二名的则是刚刚被 IGN 评为满分神作的《塞尔达传说 天空之剑》，得票率也高达 27% 各位刚刚在《战国 BASARA 3 宴》中狂欢过的 Wii 玩家们又可以去展开一次穹苍之上的冒险了。同样深为国内玩家们所知的“《格斗之王》系列”新作《格斗之王 XIII》则得到 16% 的票数，相信各位玩家们已经迫不及待地要试一试重新取回苍炎力量的八神庵了吧。详细的得票结果如右：




# 读者评论

### 圣斗士星矢战记

**小铭：** 快出吧，我的热血都快沸腾得蒸干了！

**零零风风：** 能够使用黄金圣斗士，人生足矣！

### 塞尔达传说 天空之剑

**扑克脸：** 从FC时代一直玩到现在的塞尔达传说，怎能不支持啊。

**kiri-moon：** 我从小就喜欢这个戴绿帽子的男人！！！

### 太鼓之达人 Wii 决定版

**龙瑶变成龙猫：** 从街机玩到家用机，从小玩到大，没有错过的理由！

### 格斗之王XIII

**如风睿：** 没得说，就是经典。

# GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼评测

## 上古卷轴Ⅴ 天际

多机种 X360/PS3

- The Elder Scrolls V: Skyrim
- Bethesda Softworks
- 角色扮演
- 2011年11月11日
- 美版

总分 27

黄金珍藏

画面表现：9

音乐音效：9　史诗度：9　游戏性：10　进化度：8

从广义的标准上来说，本作并非是完美无暇的，但是在这一游戏类型上，《上古卷轴Ⅴ 天际》达到了一个新的层次，更广阔的世界，更多的支线任务与互动NPC，更多有趣的地下城保证了游戏的核心乐趣，而参考《辐射3》改进而来的技能系统比前作更为直观洗练，角色培养变得更随心所欲。

本作的画面乍看上去还不错，但是在游戏进行到第一个村子之后粗糙的本质暴露无遗，贴图质量很低，尤其是山脉和岩石，明显没有认真做。本作的升级系统比前作有了一定的简化，但是乐趣丝毫没有减少，可以说培养人物是本作最大的乐趣。战斗比较爽快，满足一定条件还能使用终结攻击。

Bethesda的作品总是带给玩家广袤无比的世界让人自由探索、创造自己的故事，《天际》又登上了新的高度。本作不仅拥有系列有史以来最美丽、气氛营造最好的场景，而且有着讲不完的故事，任务也极为多样，克服了很多沙箱式RPG的枯燥感。惟一遗憾的是Bethesda作品BUG太多的老毛病还是不见好转。

## 疯兔 活蹦乱跳

X360

- Rabbids: Alive & Kicking
- Ubisoft
- 动作
- 2011年11月08日
- 美版

总分 24

热血推荐

画面表现：7

音乐音效：7　疯兔欠扁度：10　游戏性：9　进化度：7

本作是迷你游戏大集合，收录的游戏不仅数量众多且内容劲爆，部分游戏的猥亵程度更是挑战玩家的神经底线。此外本作支持4人同屏游戏，叫上几个好友共游更是欢乐无比。可惜部分问答游戏有凑数的嫌疑，而小游戏的选择方法也略显繁琐，需要右手上下挥动逐个选择，时间一长手臂容易发酸。

猥琐的兔子们又回来了，这次是用Kinect来对付它们。游戏由很多迷你游戏组成，其中不少游戏都开创了全新的玩法，令人印象深刻。特别是还有支持4人同乐的游戏，对玩家的空间要求就更高了。不过操作还是略感不便，游戏开始和结束时的选择比较繁琐，抱着轻松心态来玩会更有感觉。

小游戏的数量不少，但其中有不少脑筋急转弯或瞬间反应的游戏都不太适合用体感来操作。教程不体贴，就算能看懂解说文字，但正式游戏时还是会手忙脚乱不知道该如何达成过关的要求。每个游戏结束后无法跳过的的照片展示和结算有点拖沓，不过疯兔们的倾情演出足以盖过上述的所有问题。

## 型可塑 2012

X360

- Your Shape Fitness Evolved 2012
- Ubisoft
- 体育
- 2011年11月8日
- 美版

总分 25

热血推荐

画面表现：9

音乐音效：8　寓“健”于乐度：9　游戏性：6　进化度：8

和本作一比，卖了几百万的前作就像是用华丽的画面忽悠玩家的骗子。针对前作不下载DLC就没有太多实质内容的问题，本作进行了大幅强化，玩法丰富多彩，趣味性游戏也增加了很多，个人最喜欢RUN THE WORLD模式。游戏为玩家准备了长达90小时的健身课程，热烈期待中文版的发售！

作为Kinect平台上最受欢迎的体感游戏，《型可塑2012》的品质同样没有让热爱运动健身的玩家们失望，更强劲的侦测功能将玩家每一个细小的身体动作精准捕捉，及时纠正不到位的动作，从而达到最有效的健身效果。本作还新增了Run the World模式，让玩家一边跑步一边浏览世界各地的风光，一定程度上减少了枯燥。

玩家在游玩本作前应该做好消耗大量体力的心理准备。首先游戏的画面得到进一步加强，新加入众多小游戏使得健身的乐趣成倍上升。系列最大的特色就是合理有计划的健身，效果强于盲目的运动，体贴易懂的教程让人度过轻松愉悦的健身过程。强烈推荐给对自己体态不满意的玩家购入。

## 速写之脑

X360

- INSTANT BRAIN
- Cave
- 文字冒险
- 2011年11月10日
- 日版

总分 23

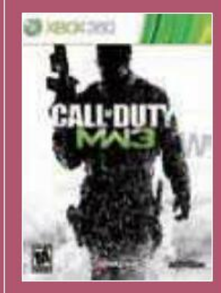
画面表现：6
音乐音效：6
女性声优阵容：8
游戏性：7
原创度：7

游戏的玩法类似于《逆转裁判》，玩家要通过收集证据并推理来找出真凶。不过主人公的特殊能力是从对象的回忆中拍摄照片，籍此来完成推理，具有一定新意。游戏的人设很有特点，性感插图不少，女性声优阵容也相当强大。不过游戏中经常需要读盘，可能是制作方的经验问题。

本作是射击游戏名厂CAVE带来的一款正统文字冒险游戏，除了人设与大牌声优较为吸引玩家，本作中的大量推理场面也有不少的看点，特别是利用相机探寻过去回忆的系统，颇有解谜游戏的味道。另外，游戏还附带对应Kinect操作的《怒首领蜂》，无形中也增加了不少卖点。

专做弹幕射击游戏的Cave出手不凡，一上来就为大家带来了一款精品文字冒险游戏。游戏难度不低，但有着完善的辅助系统，不用担心玩不下去。游戏还自带《怒首领蜂》和《NIN2 BRAIN》两款游戏，成就上限多达1500，创下迄今为止的X360光盘游戏记录，成就犯必玩！

## COD 现代战争 3



多机种 X360/PS3

- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Activision
- 主视角射击
- 2011年11月8日
- 美版

总分 27

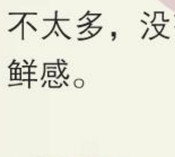
黄金珍藏

画面表现：9
音乐音效：9
震撼度：9
游戏性：10
进化度：6

稀饭

没有任何人可以否认本作的优秀，在良好地继承了《COD 现代战争》”系列单机战役模式的优秀剧情表现力和特别任务模式的挑战性外，还加入了耐玩度十足又相当强调玩家技术的生存模式，进一步地拓展了游戏的娱乐方式。但本作的创新之处并不太多，没有给人一种足够强的新鲜感。

仅凭《COD》之名你就知道今年不可能错过它，再多的质疑在实际玩到后都会佩服得五体投地。本作单机情节没有冷场，几乎是从头火爆到尾。故事模式的老兵难度简单程度为系列之最，少了些挑战性。此外，网战内容依然会抹杀大量时间，可惜对于一直玩过来的玩家来说新鲜感还是少了点。



战役模式中处处可见向前几作致敬的镜头，有确实做出第三次世界大战的感觉。新增的生存模式很有意思，任务模式的数量虽然下降，但依然极有难度。网战模式有部分改进，但总体来说只能算是进化而不是变化。前几代玩得太投入的人，恐怕用不了多久就会觉得厌烦，但不可否认它依然是比下有余的。

## 元气史莱姆3 大海盗与尾巴团

3DS

- スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団
- Square Enix
- 动作冒险
- 2011年11月2日
- 日版

总分 24

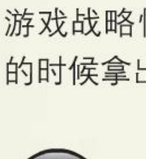
热血推荐

画面表现：7
音乐音效：6
悠闲度：9
游戏性：8
进化度：7

沉寂了整整6年，本系列终于迎来了第三作。游戏继承了系列一贯简单轻松的风格，无论画面还是系统方面都没有太大变化，全新的海战玩法与前作的勇车战接近。游戏流程虽短，但船体零件众多，收集要素丰富。特性各异的弹药和同伴使游戏战略性大大提高，很适合悠闲的时候拿出来游玩。

稀饭

系列虽然来到了全新的平台，但画面并没太大的提升，即使开了3D效果后人物还是给人纸板一样的感觉。游戏的流程比较短，通关好多少令人有点意犹未尽，但丰富的收集和隐藏要素也是本作值得细细品味的地方。玩法跟前作变化不大，操作非常简单而且难度也不高，任何人都能轻易上手。



和前作相比，游戏的基本系统没有太大变化，玩家依然靠几个基础动作推进流程，从中期开始引入的弹药和同伴让战斗策略性有所提升，可惜新增的海上战斗有些换汤不换药，玩法和之前的车战类似。好在游戏的收集要素十分丰富，大量船体零件穿插在流程之中，想要收集所有内容要耗费不少时间。

## 刺客信条 启示录

多机种 X360/PS3

- Assassin’s Creed: Revelations
- Ubisoft
- 动作
- 2011年11月15日
- 美版

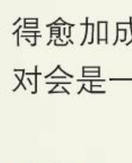
总分 27

黄金珍藏

画面表现：8
音乐音效：8
剧情传承：9
游戏性：9
进化度：7

不论游戏的舞台是设置在哪个城市，《刺客信条》总能将其美景与风土人情表现出来，扑面而来的文化气息与细腻的道具设计从来都是那么美丽。本作的单机部分内容丰厚，系统成熟，剧情表现力非常到位。多人模式比前作还要出色，规则与玩法显得愈加成熟，不亲自试试的话，绝对会是一场遗憾。

本作系统比起前作来进化不大，新增加的几样暗杀工具给游戏带来了一些别样的乐趣，暗杀时候的手感也一处既往地出色。不过本作的人物塑造显然没有前面两作成功，可能也是为了突出主角们的地位而刻意淡化其他角色。游戏内容非常丰富，但是有些时候会遇到一些小BUG，很影响游戏心情。



稀饭

要平衡三个人物之间的故事线比例并不容易，但育碧还是很好地做到了这一点。游戏的图像技术升级让画面水平跟得上时代的步伐，音乐部分也表现良好。游戏的核心系统表现仍然优异，而新加入的防御战则做得不太好，不过最令人赞叹的还是网战部分加入了故事元素，强化了玩家的游戏体验。

## Kinect 迪士尼乐园大冒险

X360

- Kinect Disneyland Adventures
- Disney
- 动作冒险
- 2011年11月15日
- 美版

总分 23

画面表现：7
音乐音效：9
合家欢度：8
游戏性：7
原创度：9

不得不说本作的创意是很新颖的，它圆了很多玩家不能亲临迪士尼乐园的梦。在这里你可以和各种各样的迪士尼明星互动，而不是像在乐园里和扮演这些明星的工作人员互动。游戏收录了多个迪士尼的经典世界，每个世界里都有多种迷你游戏玩法。此外游戏中还隐藏着大量要素，耐玩度也值得保证。

能与心爱的迪士尼角色们进行互动是本作的一大卖点，登场角色的数量令人满意。但玩过本作那难度不低的小游戏后不禁令人怀疑这是否为小朋友们开发的游戏。多人同乐时对游玩环境的要求较高，而且体感的精准度略低于同类型的 Kinect 游戏。由于动作的重复性偏高，时间一久容易疲劳。

完整模拟出了迪士尼乐园，还没有去过迪士尼乐园的玩家可以借助本作一览这座童话世界的独特风姿。类型多变的小游戏难度并不算低，关卡设计得颇有新意，玩家非但不会觉得沉闷，甚至会体验到惊心动魄的感觉。简单的操作与妙趣横生的游戏体验使得本作成为近期 Kinect 游戏中的一大亮点，推荐和朋友一起体验。

## 战国 BASARA3 宴

PS3

- 战国BASARA3 宴
- Capcom
- 动作
- 2011年11月10日
- 日版

总分 25

热血推荐

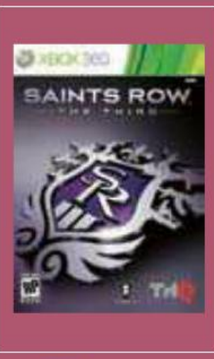
画面表现：8
音乐音效：8
热血度：9
游戏性：8
进化度：7

本作不但新增了 14 名武将，而且连前作已有的 16 名武将的技能也都进行了一定程度的调整，爽快度再上新高。备受粉丝们好评的“天下统一”回归，新增加的“战国 Dream Chance”模式更是能让玩家体验到一夜暴富的快感。不足之处在于没有故事模式的 6 名新增武将只有一个固有奥义和

对“宴”的评价要一分为二，如果直接玩本作，30 个个性十足、招式绝不雷同的角色，多样化的技巧与装备组合，以及模式的丰富和细节的改良，都能让玩家得到超爽的体验。但只有 8 个角色有故事模式、6 个角色只有一种奥义，仅 8 个新关卡，却让前作已经投入上百小时的老玩家无法满足。

取名为“宴”，就是要玩家大闹一翻，为此本作一口气增加了 14 名新角色，可用角色达到 30 人。等级上限也翻了一翻，游戏也因此变得更加耐玩。部分剧情入木三分，比如关于天海过去的剧情，相信能让他的人格魅力上升一个层次吧？割草爱好者还不赶快拿起手柄，Let’s Party！

## 黑道圣徒 3



多机种 X360/PS3

- Saints Row: The Third
- THQ
- 动作射击
- 2011年11月15号
- 美版

总分 25

热血推荐

画面表现：7
音乐音效：9
荒诞疯狂度：10
游戏性：8
进化度：8

这是一款到后期自由度满点的游戏，恶搞内容和剧情都让人忍俊不禁，不过同时又让人觉得实在是太酷了。游戏中充斥着不少成人内容，可能会遭来一些反感。此外，游戏的画面是最薄弱的环节，战斗和驾驶都欠缺考究，没有掩体和辅助瞄准显得有些落伍。游戏的音乐很赞，推荐给玩家。

如果评选的是猥琐程度的进化度的话，我很想给本作 11 分。本作的猥琐程度在前作的基础上又翻了好几番，我相信有很多玩家是接受不了这种风格的，很多很过分的猥琐细节也影响了本作的评价。不过抛开这些元素，本作作为一款沙箱游戏来说素质还是不错的，丰富的内容足以让玩家乐在其中。

稀饭

把《GTA》的游戏模式和一大堆荒诞不经的要素丢进搅拌机里充分混合，得出来的就是《黑道圣徒 3》。本作的画面和系统都算不上好，甚至可以说是有点粗糙，不过夸张搞笑的剧情和疯狂有趣的火爆场面都充分地满足了我对这款游戏的期待，细致的人物创造系统令人满意，音乐也相当优秀。

## 极品飞车 亡命天涯

多机种 X360/PS3

- Need for Speed: The Run
- EA
- 竞速
- 2011年11月15日
- 美版

总分 20

画面表现：8
音乐音效：7
驾驶手感：7
游戏性：5
进化度：6

迈克尔·贝拍摄的预告片和好莱坞式汽车追逐概念令人很是期待了一番，可惜实际游戏却与那段预告片相去甚远。游戏中的汽车种类与驾驶手感都还算不错，赛道数量也不少，游戏模式比较丰富。但是超长的读盘时间实在令人心烦，QTE 设计得过于廉价，场面的火爆程度与《机车风暴 启示录》相比差距太大。

稀饭

本作的故事原本令人期待，但最终笔者发现游戏的剧情根本无法构成一个完整的故事，过于线性的流程也让游戏过程变得沉闷，游戏音效不错，但重复利用率太高，不同 NPC 嘴里的台词听起来都差不多。幸好使用了霜寒 2 引擎的画面相当不错，联机模式也乐趣十足，总算没有沦落到一无是处的地步。

因为对前作意犹未尽，因此对这款好莱坞式赛车游戏原本颇为期待。游戏融入了大量剧情要素，不过故事实在没什么存在感，白白浪费了几位好演员。丰富的赛道令人满意，在赛车过程中也有一些类似于《机车风暴》的场景破坏，但是设计不够合理，经常成为破坏游戏流畅度的绊脚石。

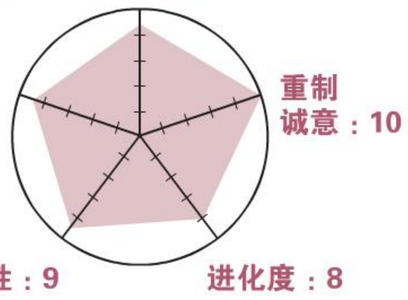
## 光环 战斗进化 周年纪念版

X360

■Halo: Combat Evolved Anniversary
■Microsoft
■主视角射击
■2011年11月15日
■美版

总分 26

热血推荐



这款复刻游戏可以充分地让玩家们体验诞生于十年前主视角射击游戏革命之作的风采，游戏最大的特色是加入了比对模式，随时可以查看十年前的画面效果，不仅能让玩家明确地看到画面的进化，还能起到一定的“战术效果”。不过游戏本身变化不大，如果能加入一些后面作品的新系统就好了。

本作算是高清重制作品中诚意比较足的，画面基本上达到了次时代的标准。新增的网战模式直接把《致远星》的网战部分拿来用，虽略有偷懒之嫌，但也算紧跟潮流。游戏难度比较高，很多地方保持了十年前的设定没有更改，玩惯了近几年出品的主视角射击游戏的玩家可能需要一定时间去适应。

游戏的画面以今天的眼光来看的确有些过时，但在年末众多重制版中绝对是个中翘楚，一键切换原版 / 重制画面的设定非常有意义，可以让新老玩家感受到这十年来系列的进化。游戏的手感打法也和原版一样，没玩过的人必然会觉得各种不适应，但对 FANS 来说绝对是有纪念意义的。

## 初音未来 女歌手计划 扩张版

PSP

■初音ミク －Project DIVA－ extend
■SEGA
■音乐
■2011年11月10日
■日版

总分 24

热血推荐

作为前作的扩张版，难度也一并“扩张”了起来，想要将喜欢的歌曲全连的话，需要耗费更多的时间去练习。如果用“大部分都一般，少数几首好听”来评价前作的歌曲质量，那么本作就是“大部分都不错，少数几首好听”。除了初音外，其他人的新增服装并不多，这让其余角色的粉丝略感不公。

本作的系统和前作几乎没有区别，但整体难度却有明显提升，EXTRA 模式玩起来越来有硬派音乐游戏的味道，挑战性十足。这次追加的新歌包括了今年初音人气最高的几首曲目，39 演唱会的版本也非常有代入感。此外，游戏的编辑模式以及各种小游戏同样颇为用心，耐玩性与自由度都非常高。

在保留了前两作连 DLC 在内的经典歌曲同时大量采用了全新的歌曲。老歌曲基本上都对谱面进行了修改，整体难度比起前作有所提升。收集要素方面主要还是服装和房间道具为主，所有角色都增加了全新服装。部分歌曲的丢帧问题仍然存在，虽然对判定没有太大影响但整体的流畅性大打折扣。

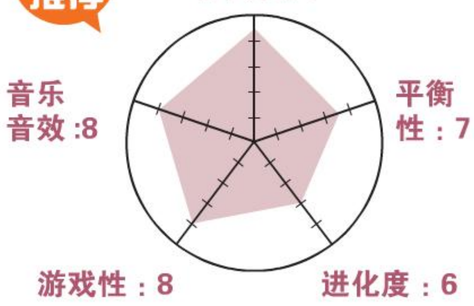
## 终极漫画英雄对 Capcom 3

多机种 X360/PS3

■Ultimate Marvel Vs. Capcom 3
■Capcom
■格斗
■2011年11月15日
■美版

总分 25

热血推荐



游戏中处处充满了爽快与大气，两方阵营里新增的角色份量十足，推荐给喜欢美式风格又没有接触过前作的玩家。原有角色追加新招式、平衡性调整等细节的改动值得认可，但任务模式中不能快速复位、不能直接在屏幕上显示出招指令、没有演示的老问题依旧存在，这又令人怀疑制作组的诚意。

50 名参战角色聚首共同演出一场华丽的斗剧，新加入角色都是在双方世界中的传奇人物，游戏继承了系列一贯的爽快度以及连段的华丽度。作为加强版，Capcom 厚道地对系统进行了改进并增加了新的模式，论素质绝对属于一线的 2D FTG！但游戏属于易学难精型，要成为高手绝非易事。

最大看点是新增的双方角色，成步堂龙一的加入最令人惊喜。游戏说是对平衡性进行了调整，但实际上幅度并不算大，因此平衡性方面改善得不多。在线模式方面有较大改善，也有追加新模式的免费 DLC 下载，显出厂商的部分诚意。不过各角色的结局依然做得很草率。成就 / 奖杯难度大幅上升。

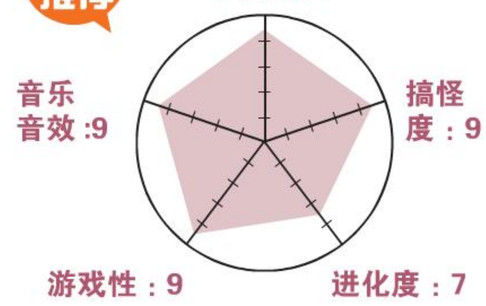
## 雷曼 起源

多机种 X360/PS3

■Rayman Origins
■Ubisoft
■动作
■2011年11月15日
■美版

总分 25

热血推荐



撇开疯兔重新成为主角的雷曼，其表现还是相当出彩的。游戏的复古氛围不言而喻，2D 时代横向卷轴游戏的精髓全然保留，用最少的按键营造最丰富的变化，其关卡设计十分用心。游戏的画面色彩艳丽，美术风格另类，滑稽搞怪无处不在。单人游戏的难度要远远高于双人合作，稍有些欠妥。

高清平台上首次回归传统横版过关 ACT 的本作各方面表现都相当出色。虽然只是 2D 游戏单独特的画风是的游戏画面相当亮丽，随处可见的各种搞怪与恶搞的设定令人忍俊不禁。游戏对应多人合作，互相救援的系统能使游戏的难度大大下降。总的来说是一部很适合跟朋友或家人一起游玩的佳作。

游戏的特点在游戏名中得到了充分的表达，就是回到了系列的起源。虽然游戏是 2D 表现的，但是充满艺术感的背景更能给玩家带来美的享受。游戏手感很出色，游戏过程中会出现一种“越玩越爽”的感觉。虽然风格清新，但是本作的难度非常高，对操作的要求也很高，想完美本作需要多加练习。

| 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 | 道具快捷键（可自定义） |
| △ | Y | 投掷 / 发射 |
| □ | X | 攻击 / 刺杀 |
| × | A | 跳跃 / 偷窃 / 前踢 |
| ○ | B | 松手 / 抓住 / 动作键 |
| L2 | LB | 呼叫刺客 |
| R2 | RB | 调出道具 / 装备栏 |
| L1 | LT | 锁定 / 取消锁定 |
| R1 | RT | 起跑准备 / 攀爬准备 |
| L3 | LS | 发动鹰眼 |
| SELECT | BACK | 显示地图 |
| START | START | 暂停菜单 |

# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

| 刺客信条 启示录 | Ubisoft | 动作 |
|---|---|---|
| 多机种 | Assassin’s Creed: Revelations | 美版 |
| | 2011 年 11 月 15 日 多人在线 | 59.99 美元 |
| | 对应机种为 PS3 及 X360 | 对应玩家年龄：17 岁以上 |

攻略透解 GUIDE THROUGH

从前期宣传时开始，《启示录》就给人一种沧桑凝重的感觉，埃泰尔的故事已成追忆，Ezio 也已经上了年纪，官方想要在本作中终结这几位主人公的故事，将以前埋下的伏笔交代清楚。仅仅说到这里，你就已经没有了拒绝本作的理由，更何况游戏所包含的内容远不止这些。从初代开始，“《刺客信条》系列”一直保持着进步，每个新作都有创新和变革，这一切到《启示录》已经达到了相当的高度。本作的主线故事主要发生在土耳其的伊斯坦布尔，年事已高的 Ezio 为了搜寻伟大的刺客领袖埃泰尔留下的遗产，在这个陌生的城市战斗，最终弄清了埃泰尔与刺客故乡 Masyaf 发生的各种变故，也明白了埃泰尔的藏书室中隐藏的秘密，就连 Desmond 也终于摆脱了迷茫。本作就像一个阶段性的休止符，同时也是新篇章的开启。细腻、美丽、丰富的单机模式让人意犹未尽，讲究策略和趣味性的多人模式让人深陷其中，这就是《刺客信条》的魅力所在，游戏美得不像话。本次的攻略透解将侧重点放在单机模式的主线流程与剧情上，同时会对新老要素进行讲解，由于撰写时间不够充裕，如各位读者对剧情的理解有不同看法欢迎来信探讨。

文 铃　美编 心の永恒

## 系统解析

### 主要地图要素

©Ubisoft. All Rights Reserved.

TIPS 合理地使用城内的地下道可以节省大量时间，但部分任务途中不可使用，否则视为自动放弃任务（有提示）。

## 主要地图要素

# 基本动作

### 攀爬

本作的攀爬系统的重要变化在于增加一个新的Hookblade,即一种新型袖剑,导致角色的攀爬动作有了很大变化。这种带钩的Hookblade能够伸长一段距离,也就是说角色可以跳跃并抓住更远的建筑物,具体操作是跳跃中按住B键/○键。在某些房屋与房屋之间,本作还增加了滑索,只要顺着滑索的方向跳跃就会自动进入滑行状态,这个动作也是用新袖剑来完成的。

### 刺杀

刺杀的类型基本相同,追加了滑索落杀动作,发动时机与高空落杀一样,在敌人正上方附近时按刺杀键即可。游戏中,只要敌人没有注意到主角都可以从背后甚至迎面发动刺杀。另外,本作中呼叫刺客手下发动的刺杀也很重要,这种刺杀最大的特点就是自己的身分绝对不会暴露,而且还可以利用其他刺客制造的混乱赶紧通过某个棘手的区域。

### 鹰眼

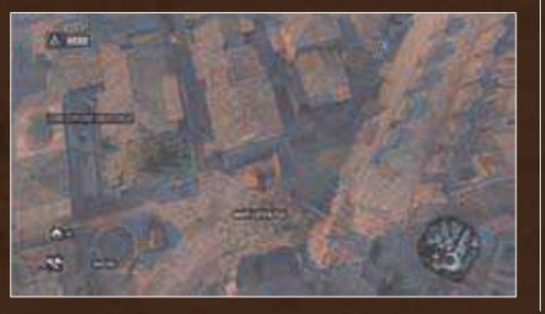
鹰眼在本作中得到了再次强化,它已不仅仅是一种视觉效果或者感应能力,而是一个高端的分析能力,本作的鹰眼改为按下左摇杆开启,开启后屏幕中央会有一个类似准星的东西,想要对特定目标进行分析,只需将鹰眼的准星移动过去,并停留一段时间就会有结果,进入分析状态时,准星会有明显变化,给人一种“分析中”的感觉。鹰眼状态下几种目标的种类分别是:蓝色(白色)是友好、红色是敌人、黄色是重要目标。另外,本作还可以通过用鹰眼观察相关目标来回看事发那一刻的回放,这一幕会以影子的形式出现在主角眼前,一系列强大的能力果然是血之效应升级后的结果吗?本作将以前鹰眼的专属按键,Y键/△键留给了开枪与投掷。

### 隐匿

主角的身分暴露后,会有大批敌人在身后穷追不舍,此时小地图会自动显示出躲藏点(蓝色),玩家只要在敌人没看见的情况下进入的地方潜入水里一段时间,警报也会解除。每暴露一次,左上角的通缉度就会增加一点,等刺客图标外围的红色积满,玩家就会被全城通缉,只要将通缉度完全清空才能返回正常状态。降低通缉度的方法有两种:花钱买通演讲者,刺杀官员。玩家通缉度达到一定程度时,小地图会自动显示附近的目标,顺路做这些事情就行。官员身边有护卫,优先解决掉,一般一个双手刺杀即可搞定。买通演讲者的话,可以先给钱他们,通缉度会马上降低,接着立刻把钱偷回来,逃离现场。

### 跳跃

跳跃部分的概念想必玩家们应该再熟悉不过了,因此下面仅详细讲两个相对关键的,一个是信念之跳,一个是蹬墙跳。信念之跳的发动原理是:在高处,有草堆或花丛,所有的观察点都可以进行信念之跳。蹬墙跳则是需要主角迎着墙面往上跑动一段距离,然后在往要跳跃的方向推左摇杆即可完成玩其他三个方向的跳跃,这个技巧一定要掌握,因为游戏中有不少攀爬过程都需要用到这个动作。



这些躲藏点,基本就能解除警报了,偶尔会有敌人用武器往躲藏点乱刺,记得及时将其拉进来杀掉。除了隐藏点外,跳进水里也是一个不错的方法,因为敌人都不会游泳,这样就追不过来,然后只要在有遮挡

TIPS 游戏中可以随时在主菜单中选择回到 Animus 的中心区域。

# 战斗解析

## 攻击与连杀

本作的战斗中，最突出的感觉就是重型敌人的存在感变强，重型敌人一般都身材高大，盔甲坚固，直接攻击几乎没有效果，只能用防反一点点地磨。不仅如此，这次重型敌人还会开枪，攻击力很高，如果看到敌人正在瞄准就要赶紧中断其动作或者迅速逃跑。爽快的连杀系统在本作中依旧保留，还加入了漂亮的特写镜头，一般对身边最后一名敌人发动终结技时就会出现，连杀是迅速杀死重型敌人的主要方法，一般通过对普通敌人成功发动防反后启动，之后只要往其他敌人所在的相应方向推左

摇杆并按攻击键就行。如果对一个敌人的终结技还未结束，另一个敌人就已举刀砍过来的话，只要看准时机输入防反指令即可，无需等角色动作完成，连杀也不会中断（攻击不能挥空）。进入连杀状态后，对除 BOSS 以外的敌人都是一击必杀，因此要优先连死重型敌人。倘若在某些非强制战斗场景，重型敌人数量太多，最好选择逃跑。

## 投掷与射击

本作最重要的新武器非爆弹莫属了，在武器菜单中将爆弹装备上去，然后按住 Y 键 / △键并移动左摇杆选择落点，松开按键爆弹扔出。爆弹的主要用途在于引开敌人的注意力，但也可以制作出有高杀伤力的爆弹。飞刀的投掷方法和以前一样，先装备上去，然后锁定敌人，按 Y 键 / △键扔出。枪在本作中仍然是强力武器，主要是因为有远距离优势，只要瞄准完毕基本弹无虚发，不过对抗重型敌人时枪造成的伤害值很低。毒镖可以让玩家完成远距离放毒，可以用来制造混乱。大部分消耗类武器的弹药都可以从敌人的尸体上搜出来，有米的朋友可以直接去商店里购买。

## 总部防御

| 防御战操作 | | |
|---|---|---|
| PS3 按键 | X360 按键 | 作用 |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 光标移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 转动视角 |
| △ | Y | 重置刺客 / 拆除栅栏 |
| □ | X | 自行射击 |
| × | A | 放置单位 / 升级栅栏 |
| ○ | B | 拾取 |
| R2 | RB | 调出兵种菜单 |

总部防御战的打法比较像塔防，属于分支战斗系统，只有在防御刺客总部时才会出现，不过由于主线流程中有一场强制防御战，因此这里有必要说一下大概的规则。进入布阵状态后，玩家要开始布阵，每个房顶要先布置一名刺客队长（图标为刺客标志）后才能布置弩手、枪手这样的攻击部队，就像某些塔防游戏中必须先放底座再放炮台的道理一样。地面上可以放置栅栏，栅栏处可以直接放置弩手和枪手等远程攻击部队。左上角显示的数字是士气（Morale），相当于塔防游戏中的金钱，排兵布阵消耗的就是这个，士气主要通过杀死敌人来补充，把光标移动到敌人尸体上按 B 键 / ○键可以随机收集士气、金钱、素材。对方的大型兵器攻来时可以呼叫大炮援护，一格代表一发，需要自行瞄准位置，使用完毕后要冷却一段时间才可使用。敌人过多时如果有空，可以按 X 键 / □键自行瞄准敌人射击。屏幕中上方显示的内容中，左侧槽是总部耐久，右侧显示敌人到来的兵种和批次。平时只要发现小地图上有图标闪烁（白色刺客图标下方有火焰在燃烧），就证明有防御战可以打。

# 其他要素

## 购物与金钱

本作商店的种类丰富，除了铁匠铺、银行、裁缝铺、医院外，还用书店取代了艺术商店。商店里的东西都是售价不菲的，因此金钱非常重要，平时可以多从士兵的尸体上搜，如果有小偷出现一定要将其抓住把钱抢过来，另外还可以去书店买宝物地图，寻找遍布全城的宝箱，不过这些宝物地图本身就是一大笔开销。每当商店里有新的道具解锁时，屏幕的左边都会有提示，这种情况大多出现在每一个新的记忆片段开始时，由于铠甲的好坏与主角的生命值上限息息相关，因此没事记得多去铁匠铺逛逛。另外，如果角色的生命值中有无法补充的红点出现，证明是铠甲坏掉了，需要去铁匠铺修理。

## 修建

本作的修建系统规则与《兄弟会》基本相同，各种商店和著名地标都能够投资兴建，不过著名地标的修建价格非常高，但获得的收益也会很客观。有的区域会出现带锁商铺，无法修建，这是因为该区域目前在圣殿骑士的占领之下，只要刺杀圣殿骑士区域头目，并在目标高塔上放出信号，这片区域就是刺客的了。每修建一个建筑，获得的收益总值就会提高，收益需要到银行去领取（选择 WITHDRAW MONEY），每现实世界的二十分钟结算一次。银行可储存的上限是有限的，如果钱积累多了还不去拿，那么多出来的就浪费掉了。

## 刺客育成

本作的刺客育成系统有小幅强化，大致上与《兄弟会》保持一致，手下有刺客后，生命值的下方就会出现红色的槽，一格代表一组刺客，槽满的时候可以呼叫刺客手下进行刺杀，自己看着就行。刺杀成功后，这些刺客会累积经验值并升级，也可以派他们去世界各地执行对抗圣殿骑士的任务。对刺客手下进行换装、升级、派遣等操作在信号塔处进行，信号塔跟制作爆弹的补给箱是放在一起的，两个闪亮亮的东西，基本遇见就不会错过。想呼叫手下的刺客进行协助时，要注意身边的强力敌人不能太多，否则这样只会害死手下，死掉的刺客不能复生，只能重新去招募新人。派遣刺客时要注意任务的难度，最重要的参考是系统给出的成功率这一项，个人认为没有达到 99% 就不要派出去，否则只会赔了夫人又折兵。执行任务期间的刺客不能进行任何操作，成功返回后一切恢复正常。

## 制作爆弹

前作类别与种类混乱的素材收集得到了规范，从敌人身上搜来的材料都是制作爆弹的关键道具。玩家可以在爆弹补给箱处任意制作自己喜欢的爆弹，做好以后可以先测试再使用。想要制作出一个爆弹，需要三种不同类别的材料，一种是外壳，一种是中央填充物，一种是外围填充物。由于外壳和填充物的具体种类不同，制作出的爆弹性能会有很大差异，有的侧重引诱注意力，有

TIPS 制作爆弹是很有意思的新系统，个人最喜欢血爆弹，每次使用都有一种正在搞恶作剧的感觉。

的则能够变成大规模杀伤武器( 相对而言…… ), 具体偏爱哪一种就要看玩家自己了。游戏中凡是有爆弹补给箱的地方都可以随时制作或者装备爆弹，而且每次开箱子还送材料哦！

# 分支任务

## 区域攻占与防御

伊斯坦布尔大部分地区被圣殿骑士占据着，主角要想让解放全城必须付出努力，攻防战的规则与基本细节在前文已经有说明，因此这里不再阐述。值得一提的是，圣殿骑士每个区域头目所在的地方都是重兵把守，如果平时有空不多

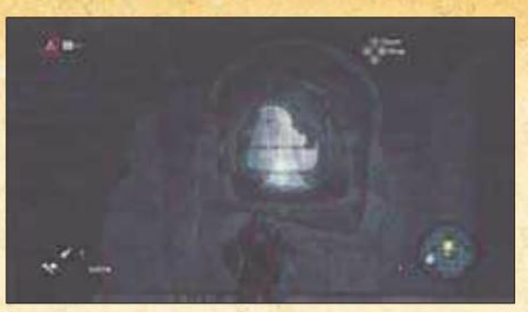
夺回一些区域的统治权，偶尔做任务时从这里经过都会被难缠的敌人围攻。

## Desmond的记忆

与十六号玩躲猫猫游戏有两年了，这次他总算是露出真身了，于是十六号的记忆就变成了Desmond 的记忆。Desmond 记忆片段的进入点在 Animus 的中心区域，也就是每次和十六号聊天的地方，不要进大门，而是转身后往右边那条道路走，就可以看到一些发光的柱子，从柱子中央走进去就行。Desmond 的记忆过程是基本的行走跳跃、按机关、铺路，第一人称视角，不会死亡，每段记忆通过后就能了解许多有关 Desmond 的东西，包括他内心的想法。这个分支任务的解锁跟游戏的收集要素有关，那就是 Animus 数据碎片(以下简称碎片)。碎片相当于前几作的旗帜、羽毛，每收集到一定数量就会解开一段 Desmond 的记忆，总共一百颗。

## 其他分支

本作的最强铠甲需要完成 Ishak Pasha 的全部回忆录收集，一共有十个，收集完毕后还要通过 Hagia Sofia 这个遗迹后即可获得。除此之外，还有书籍任务、招募任务、佣兵任务、盗贼任务、遗迹探索等。



# 剧情流程攻略

## 序章 :Prologue

### 剧情

如果还不想办法醒来，就会永远地迷失自我……

我陷入了昏迷状态，隐约能听到来自现实世界的声音，同伴们在调整 Animus，试图稳定我的意识，而我却在一个未知的空间慢慢恢复了知觉，完全不明白这是哪里。一个突然出现的声音吓了我一跳，等我回过神来，发现竟是十六号，他告诉我，我们正处在 Animus 的中心部分，属于原始测试程序，该区域没有具体的记忆片段。Animus 此时处于保护我的状态，以防止祖先们的世界断裂得一团糟，但要是我不及时找到同步信号的连接点，情况就会变得很不乐观了。所谓找到同步信号的连接点，就是将我之前参与过的记忆片段全部完成，找到所有祖先留给我的信息，只有这样 Animus 才会将我与埃泰尔、Ezio 分离开，从而让现实世界的我醒过来。

“要是你速度够快的话，说不定能赶上 Lucy 的葬礼。”

十六号的一句话唤醒了我痛苦的回忆，是的，我在 Juno 的控制下，亲手杀死了 Lucy，此时后悔已于事无补，我怀着悲伤的心情，迈进了前方的大门，回到了 Ezio 的世界。

### 流程

可以行动后，往前走一点遇到十六号，紧随其后来到大门前，剧情完毕后进门。

## 记忆片段 1 :“归乡”
SEQUENCE 1 :A SORT OF HOMECOMING

### 剧情

“亲爱的妹妹 Claudia，十个月前，我离开罗马，心中只有一个想法，那就是探索父亲不曾发现的秘密，父亲曾向我提起，在刺客曾经的故乡 Masyaf，存在着一间收藏有无尽智慧结晶的秘密藏书室。大约三百年来，这里已不再是刺客的故乡，神殿骑士的铁蹄已侵袭到这里，我并不是害怕战斗，只是我好累，这些年来，我心中的疑问远多于我到的答案，之所以要重回 Masyaf，是因为我想探寻伟大的埃泰尔留下的智慧，我要将这一切都弄清楚，我出真相。”

可能是年纪大了，我竟意外被圣殿骑士逮住了，好在本事还是有的，我看准时机打了一场漂亮的翻身仗，并成功潜入到埃泰尔的藏书室门口，可惜无论是我还是圣殿骑士目前都无法打开这道门。需要找到五把特殊钥匙，圣殿骑士已经找到一把，其余的具体位置还是未知。我放走了被强迫来做工的村民，还给了他一点钱，奉劝他以后不要为恶徒做事。接着，我一路追踪圣殿骑士来到村口，圣殿骑士的小首领企图摆脱我逃走，但显然没那么容易让他如愿，我成功完成对他的刺杀，取回了埃泰尔的书。

身边的建筑开始消失，等我醒来，发现自己以 Desmond 的身分回到了大门前，十六号告诉我，一旦 Animus 找到我的位置，就会将我强制拉回这片区域，这是某种类似于故障安全防护的系统所致，如果反复被召回会严重影响我的探索进度。十六号决定去引开 Animus 系统的注意力，为我的探索争取时间，不过过度探索会有副作用，甚至可能被系统判定为病毒而遭到删除，但现在管不了太多了。

“你还真像是我的守护天使啊。”我以略带玩笑的语气对十六号说。

TIPS 袖剑反击和空手夺武器还是笔者最喜欢的招式，用扫帚打死敌人也是一件乐事。

### 流程

跟着埃泰尔的影子走，途中要用拳头打晕一个敌人，拿回装备后，系统在前方提供了四名敌人给玩家练习战斗手感，之后别忘了搜刮敌人身上的东西。继续往前走还要暗杀两个人敌人，随着一个信念之跳的发动，本作的基本操作教学随之结束。

干掉面前的敌人，之后用袖剑的高空落杀来到地面，全灭守卫后与工人对话。对话完毕后按照呈白色漩涡装路标（作用与流程提示相近）所提示的方向离开，以任意方法处理掉城内驻守的敌人，之后利用降落伞飞下城墙，跟踪敌人到村落门口，发生剧情。

被马车拖着跑的时候起初只能用左摇杆来左右躲避，等绳子快要断

开后就能往前爬了，由于一边往前爬一边躲避几乎不可能，因此前半段尽量不要掉血。控制马车后，要通过将敌人的马车挤到障碍物上或碰撞的方式来另其掉血，不过自己的马车耐久也会损失。干掉第一辆马车后基本就只剩下一半耐久了，打第二辆马车根本不够用，好在即便是便当了也没有关系，存档点就在此处，自己马车的耐久度也会回满，没办法击败敌人的马车也无所谓，自己注意躲避地上不平的道路，坚持到一定距离就会触发剧情。

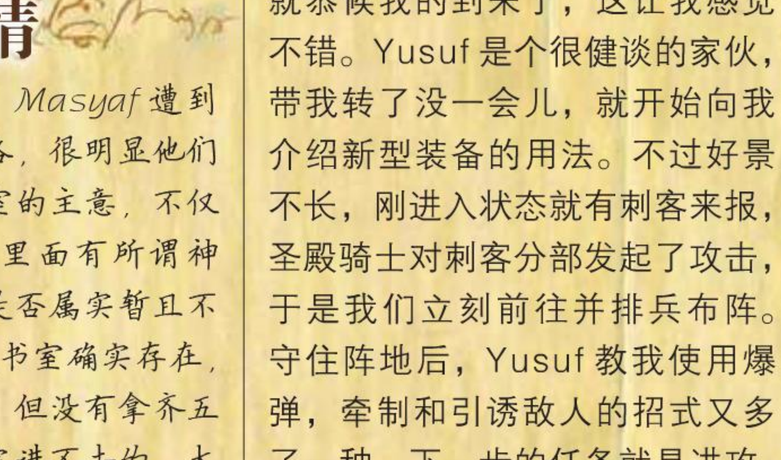
跟着流程提示能轻松来到村庄内，用鹰眼追踪目标敌人的移动，城内的敌人们可以用来练习暗杀技巧，不管也行，走进城堡大门发生剧情，之后只要爬上目标建筑的顶部，杀掉目标敌人即可。

## 记忆片段 2 :世界的十字路口
## SEQUENCE 2 :THE CROSSROADS OF THE WORLD

### 剧情

“亲爱的妹妹，*Masyaf* 遭到大批圣殿骑士的侵略，很明显他们是在打埃泰尔藏书室的主意，不仅如此，他们还确信里面有所谓神殿。圣殿骑士所言是否属实暂且不管，可以确定的是藏书室确实存在，因为我已亲眼所见，但没有拿齐五把特殊的钥匙是肯定进不去的，大约三百年前，*Niccolo Polo* 把这些钥匙带到了 *Costantinopoli*（就是伊斯坦布尔，下文全用“伊斯坦布尔”），圣殿骑士已经得到了一把，而我还不知道找到其余钥匙到底有多困难，这就要看你老哥的本事与运气了。”

经过一段时间航行，我乘坐的船只停靠在了伊斯坦布尔的港口，一个叫 Yusuf 的人热情地迎接了我，他是本地刺客的总首领。Yusuf 带我去刺客总部，见到了本地的骨干分子，原来大家早就恭候我的到来了，这让我感觉不错。Yusuf 是个很健谈的家伙，带我转了没一会儿，就开始向我介绍新型装备的用法。不过好景不长，刚进入状态就有刺客来报，圣殿骑士对刺客分部发起了攻击，于是我们立刻前往并排兵布阵。守住阵地后，Yusuf 教我使用爆弹，牵制和引诱敌人的招式又多了一种。下一步的任务就是进攻，在众刺客的努力下，圣殿骑士的一片区域被我们顺利拿下。这场旅途总算是有了一个不错的开头。



Animus 再次将我召回中心区域，十六号此时萌生了要跟我一起行动的想法，他早就想离开 Animus 了，但我觉得他成功的可能性很小，毕竟他的真实躯体已经腐烂，再找其他的似乎并不现实。

“我曾经应该有过机会，却被我浪费掉了。”十六号认真地说道。

### 流程

可以行动后直接走进大门，剧情过后跟 Yusuf 对话，随后一路跟着他，路上有一批敌人，很好解决，进入刺客总部后有剧情，之后从大门离开，去铁匠铺买新铠甲，只要前面有好好搜刮敌人的尸体就肯定有足够的钱，不够的话就去偷村民或者逮小偷。购入铠甲后回到总部门口，接下来 Yusuf 会带你使用带钩的袖剑，即在跳跃的空中按住 B 键 / ○键，顺利抓住较高或较远的建筑边缘，即使是在平地上，也可以通过使用这种新袖剑来完整牵制敌人并顺利逃脱，期间会有专员陪 Ezio 练习。

以一记完美的信念之跳回到地面，下面需要去目标建筑集合，中途可以练习滑索落杀。到达目的地与同伴对话，开始布阵抵御敌人的攻击。布阵方面的操作前文的系统解析中已经说过，这里不再重复，这一场防御战也是以教学为主，先布置刺客头领，然后是弩手，接着是栅栏，再是在新的屋顶布置头领和枪手，最后可以使用大炮，最后有一台攻城车，需要用大炮尽快破坏掉。

防御战结束后，乘船快速与 Yusuf 汇合，接着继续一起行动，顺便在途中学习使用引开敌人注意力的小型爆弹，接着打一场攻击战，用鹰眼分析出驻军的首领，接着从左边跳上对面的屋顶，刺伤拿枪的敌人，再换上手枪一枪搞定头目，最后爬上高塔，由于这里同时也是一个观察点，因此先俯瞰，再点火。

## 记忆片段 3 :失与得
## SEQUENCE 3 :LOST AND FOUND

“*Claudia*，土耳其人将 *Costantinopoli* 称作伊斯坦布尔，当地的刺客首领 *Yusuf* 在城中威望很高，但这个城市还是深陷困境。圣殿骑士攻击频繁，耽误了我寻找钥匙的行程与安排，不过这种状况不会持续下去，我一定会尽快抽出时间来，寻找钥匙的下落。”

虽然打了两场胜仗，但刺客这边的人员伤亡也比较惨重，Yusuf 希望我能去招募些新刺客，在培训新人方面经验丰富的我自然是很乐意，不过前提是要总部的训练设施能跟上，Yusuf 听闻马上让手下开始行动，我也走上街头寻找被圣殿骑士欺压的人民。没过多久，我就发现有一名被关在牢中的村民是个合适的人选，就想办法将其释放了出来，之后他不负众望表现优秀，晋升为区域首领。

过了一段时间，发生了反常的事件，不少刺客都失踪了，很有可能是遭人暗杀。我与自己一手培养起来的区域首领一同前往调查，与杀害刺客的元凶交手，却发现那

TIPS Maria 是 PSP 上《刺客信条 血族》的女主角，可惜我还没来得及仔细欣赏 Maria “高清”后的脸，结果就……

名刺杀者曾经是一名刺客，身手还很不错。谨慎起见，我让手下的刺客们去各地执行任务，只有提高自身的能力，才能面对强大的敌人。在这期间，Yusuf 开始教我制作爆弹的方法，没想到离开了达芬奇还能接触到这些新奇的发明。掌握制作方法后，我将寻找钥匙的事情告诉了 Yusuf，他推荐了一位名叫 Piri Reis 的人，后者给我提供了可能的地址信息。

我随后前往该地点，发现书店的老板娘曾经与我搭乘同一艘船来到伊斯坦布尔。在店里找到密道后，我不仅取得了一把 Masyaf 的钥匙，还有了一位帮忙破译其他 Niccolo Polo 书籍所在位置的帮手，那就是书店老板娘索菲娅。我将取得的钥匙拿去给 Yusuf 看，后者也十分惊讶，接着他告诉我最近正在与盟友协商，他们分别是盗贼、佣兵、吉卜赛人，而我曾经与吉卜赛人打过交道，于是决定亲自去一趟，也好为 Yusuf 分担一些压力。通过与吉卜赛首领的交谈，我了解到他们刚被夺取了大部分血汗钱，拿回这些钱无非是举手之劳，却能够赢得盟友的信任，何乐而不为呢？兄弟会里的事物处理完毕，我坐在总部的书桌前，准备安心解读蕴藏在埃泰尔笔记中的秘密，钥匙与笔记的相呼应，让我产生了置身与现场的感觉，我似乎变成了埃泰尔……

Masyaf 出现了叛徒，总部被攻陷，导师 AL Mualim 与一些刺客兄弟被困在了总部，我立刻赶去救人，发现叛徒竟嚣张地站在城门口对我大放厥词，然而我不会再给他第二次机会，在他伤害导师之前，我便取了他的性命。风波平息后，导师问我为何在城门口时不动手，我回答说每个人都需要一次挽救自己尊严的机会，导师听后很欣慰，他说我的表现没有愧对总自己优秀的刺客父亲。

视线慢慢模糊起来，我回到了 Ezio 的世界，埃泰尔记录了记忆片段在钥匙和笔记中，他似乎想要告诉后人什么，我必须找到答案。离开总部，之前曾攻击过刺客的那个叛徒又开始行动了，这次我与区域首领没有给他任何机会，救出所有被俘虏的同伴后，区域首领在我面前以一记精准地刺杀结束了叛徒的生命。

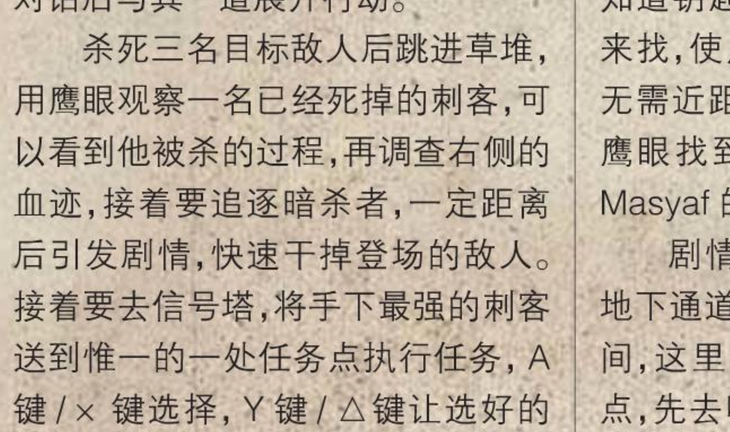
## 流程

走进大门，去任务触发点与关在铁笼中的村民对话，之后前往目标区域，用鹰眼找出身上携带钥匙的敌人（黄色），他的位置在区域的二楼，建议从右手边的楼梯上去，用爆弹引开站岗士兵，再趁目标背对 Ezio 时直接下手偷，偷完就跑。释放村民后，乘船到对面区域，进入目标建筑，选择手下的刺客，任命其为区域首领，对话后与其一道展开行动。

杀死三名目标敌人后跳进草堆，用鹰眼观察一名已经死掉的刺客，可以看到他被杀的过程，再调查右侧的血迹，接着要追逐暗杀者，一定距离后引发剧情，快速干掉登场的敌人。接着要去信号塔，将手下最强的刺客送到惟一的一处任务点执行任务，A 键 / × 键选择，Y 键 / △键让选好的刺客立刻执行任务。

和 Yusuf 重新碰头，接下来就是制作各种爆弹的教学，制作的材料一共有三大类，按照系统的提示来选择材料就好，选好按 Y 键 / △键进行测试，测试中随时可按 START 键退出，之后只需按 A 键 / × 键确认，再把这个雷的数量填满就行了（依旧是按 A 键 / × 键）。

先去目标地点与人物对话，之后可以使用爆弹补给箱。来到美女的



商店，到后院去用鹰眼观察，进入隐藏区域，并展开探索，这片区域类似与前作的遗迹，跟着流程提示就不会迷路，每前进一片区域就要杀死一名特殊敌人取得打开大门的钥匙，不知道钥匙在哪个敌人身上就用鹰眼来找，使用任何方法将其杀死即可，无需近距离接触。在最终区域发动鹰眼找到密道，进去能找到第一把 Masyaf 的钥匙。

剧情过后可以自由使用城市的地下通道了，合理利用能节约大量时间，这里同时出现了两个主线触发点，先去哪个都行，笔者选择的是先去地图左下角。与人物对话后，来到指定地点雇用吉卜赛人，她们会带领 Ezio 走到目的地，利用它们的掩护给抱箱子的敌人下毒，等他死亡之后另外的敌人会抱起箱子离开，接着进行跟踪，每当敌人头上的图标变成红色时就跑去下毒，然后看戏，反复两次夺回钱箱，并帮吉卜赛首领把钱箱搬回其据点。

回到刺客总部，调查桌子后发生剧情，之后需要操作埃泰尔，无视所有敌人返回位于山顶的刺客大本营（或者用埃泰尔打几套连杀也是可以的），发生剧情后立刻从右边的墙壁往上爬，一路靠右走，这样就不会被敌人发现，用袖剑刺杀沿路的敌人，最后再到目标正上方发动一次高空落杀，速度要快。

剧情结束后离开大本营，前往港口旁的地点，与区域首领对话完毕后去指定地点救出被抓走的人质，可以用各种爆弹来引开敌人的注意力，或者呼叫刺客手下。成功后立刻前往目标地点，再次上演追逐战，追到一定程度目标就会被区域首领杀死。

# 记忆片段 4 :野蛮的战争
## SEQUENCE 4 :THE UNCIVIL WAR

## 剧情

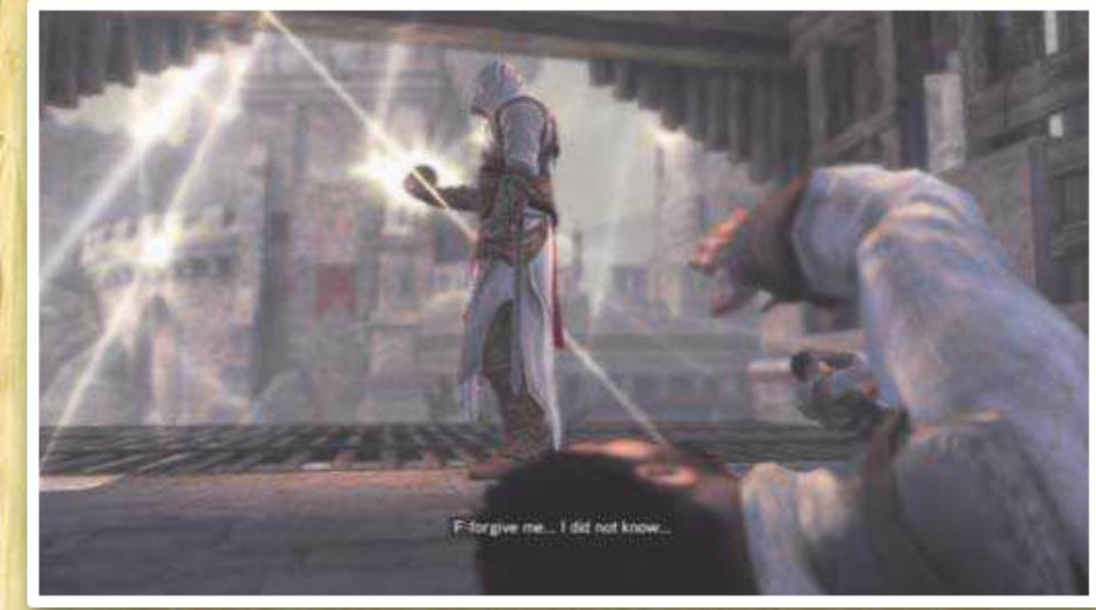
“Claudia，我成功地找到一把钥匙，还到手了一张经过加密的地图，我确信其他的钥匙有关信息的位置就隐藏在图中，还好我遇上了一位来自威尼斯的聪明女孩，她会帮我译解其中的奥秘。然而仅仅取得如此进展并不能掉以轻心，圣殿骑士手中还有一把钥匙，我必须结识些当地的贵族，只有这样才能获得更多刺客们无法掌握的信息，让局势的进展速度大为提升。”

Yusuf 说拜占庭人准备发动袭击，而且已经取得了托普卡珀宫的钥匙，王子 Suleiman 可能会有危险，为了不吓到王子又顺利完成护驾计划，Yusuf 决定让刺客们乔装成刚从意大利来的音乐家进入宫殿。取得了音乐家们的行头后，我拿起了乐器，好在年轻时会玩两下，算是个还不错的伪装了。在我所演奏的持续噪音下，守门的士兵终于屈服并放我们进去了，在宴会上，我负责引诱众人的注意力，其他年轻刺客负责刺杀并处理尸体，眼看拜占庭的杀手就要被我们清除完毕时，出现了突发状况，要不是我眼疾手快，估计 Suleiman 王子此刻已不在人世了。

被我救下的王子开始寻求我的帮助，原来目前手下的将领之中，一个名为 Tarik 的将领很有实力，他是原本忠于王子的祖父，但最近由于祖父将下一任苏丹的人选定为王子的叔叔而感到不满，在 Tarik 及其手下士兵的心中，苏丹的人选应该是王子的父亲。通过偷听官员们的对话，我明白了王子心中的疑虑，王子的叔叔希望能拉拢 Tarik，目前看来后者还是忠于王子的父亲，但这次王子遇袭事件算是 Tarik 的重大护驾失误，因此不得不提高警惕，以防止 Tarik 叛变。

离开宫殿，我出发去找索菲娅，碰巧撞见她正被某个没礼貌的意大利人骚扰，这个流氓刚想对我

TIPS Ezio 在书桌前写信跟《刺客信条 血族》中埃泰尔在桌前写日记的那一幕很像，玩过《血族》的笔者泪流满面啊！




发火，一看到我的脸就像丢了魂似的跑掉了，他当然会感到害怕，除非他觉得当年欺骗我妹妹的感情时被我揍得还不够。接着，我带上刚取得的新线索去找索菲娅，她对我带来的东西特别感兴趣，开始神情激动地滔滔不绝起来，看到此景，我不知为何会心地笑了起来，是不是因为这样的场景似曾相识呢，达芬奇？根据索菲娅的分析，我找到了第二把钥匙，埃泰尔的记忆再次与我的大脑产生共鸣。

AL Mualim 的精神已被伊甸之果控制，为了拯救刺客一族，我亲手结束了导师的生命。抱着导师的尸体，我走到城镇的中心，面对刺客和村民，试图解释清楚曾经发生的事情。遗憾的是，事情的发展未能如愿，Abbas 不知出于何种动机驳斥了我所有的阐述，以我隐藏伊甸之果的秘密并杀死导师为由，煽动群众和刺客们企图将我驱逐，混乱中，Abbas 取得了伊甸之果，但因无法正确控制其力量将所有人都击倒在地，他自己也只剩下半条命，幸好我对伊甸之果的了解较深，抵御住了这种程度的攻击，救下了 Abbas 和其他人。

## 流程

触发任务后，跟着一群刺客朋友飞奔到某建筑物的最高处，利用降落伞飞到城墙上，看到三个目标后跳进左手边城墙旁的草堆中，换成拳头迎面冲上去，一拳打晕一个，再把他们扔进刚才跳下的草堆。下面还要重复两次，不知道扔进哪个草堆的话就跟着过来帮忙的刺客走，由于全程不能被发现，建议多使用爆弹或呼叫手下。

伪装完毕，先去守卫的士兵面前乱弹琴，等他们让路后进去依次用鹰眼找出两个目标，Ezio 只用弹琴吸引注意力，刺杀的事情同伴会搞定。等王子出现后，行动就要变得迅速些，剧情过后，直接冲向王子对面的敌人马上使用袖剑，稍慢一点王子就会被秒。救出王子后再到指定地点与其汇合，此区域驻守的全是强敌，不要惹事为妙。与王子对话完毕，立刻爬上不远处的高塔调查，只要动作迅速点，就不会完全暴露。

剧情过后去找索菲娅，接着去货船上找东西，从右边走再跳进水里可以低调上船，船上的敌人要尽快干掉，否则用鹰眼查找时会被发现，成功后返回索菲娅的商店，然后用鹰眼找到一本书，接着再去第二把 Masyaf 钥匙的所在地，这片区域没有任何敌人，只有跳跃，并且路线明了、干脆、爽快！离开此区域后回到总部，角色转变为埃泰尔。

一直抱着 AL Mualim 的尸体往外走，剧情过后不能杀死任何对手，只能空手夺取他们的武器，由于埃泰尔的生命值超多所以完全没有难度。接着，要一路跑到上层建筑物的平台里，救下那个多事的疯子，攀爬的时候需要注意伊甸之果的攻击节奏，如果被震下来就赶紧按 B 键 / ○键抓住。

# 记忆片段 5 :帝国的继承人

SEQUENCE 5 :HEIR TO THE EMPIRE

## 剧情

*“我认识了一个名叫 Suleiman 的土耳其王子，他有着超越同龄人的智慧，根据他的建议，我决定调查一下那些可能跟圣殿骑士有联系的士兵，运气好的话说不定能有意外收获。另外，索菲娅对我的帮助又有了进展，她是个勤奋、热情的人，能与她成为伙伴我感到很高兴。但我并不敢将行程的目的告诉她，我并不想将她卷入到这场争斗中。”*

我一路跟踪 Tarik，发现他果然在与圣殿骑士进行交易，Yusuf 则告诉我，有刺客发现一批武器刚刚被运进了城市的港口。为了查清事实，引开驻军的兵力，我开始煽动百姓们发动抗议，被士兵欺压而积怨已久的抵抗情绪一触即发。混乱中，我潜入仓库，发现了大量枪支。回到索菲娅的商店，发现她的店刚被流氓洗劫，一幅她很喜欢的画被抢走了，我当然不能对此坐视不管，马上去市场锁定了抢走画的匪徒，后者刚将画卖给了附近一家商店，拿回画对我来说完全不是问题。心爱的画作失而复得，索菲娅非常高兴，她将下一个线索地点告诉了我，还表示出了对我这样做的疑惑，我对她说，等时机成熟，我会对她坦白一切。第三把钥匙入手后，我再度进入了埃泰尔的记忆中。

如果不是 Maria 劝我，我真想杀死 Abbas，现在整个刺客一族都听他的命令，而我的小儿子也被他杀害。Maria 在一旁提醒我，倘若不能以令人信服的方式夺回领导权，重新领导刺客一族依旧是空想。这么些年过去，刺客的故乡发生了太多的变化，痛苦笼罩着这里，人们忠于 Abbas 只是由于恐惧，并非爱戴。四天前，我给大儿子 Darim 寄去了一封信，将他弟弟的死讯告诉了他，如果不出意外，他应该正在赶回这里的路上。

Maria 和我一起来到 Abbas 的面前与后者对质，他却根本不屑于给出一个合理的解释，然而就在我准备交出伊甸之果时，杀死小儿子凶手的一句话激怒了我，他竟对我儿子说下达刺杀命令的人是我，被愤怒冲昏头脑的我开始启动伊甸之果的力量，Maria 为了阻止我的冲动行为挡在前面，却被凶手暗算身亡。Abbas 趁此机会对众刺客下令杀死我，大儿子 Darim 此时也赶回了村里，我拉起他就往外逃，无论如何一定不能让伊甸之果落入 Abbas 的手中。

“要坚强，埃泰尔。”爱妻死前的话语在我耳边回荡。

TIPS 既然提到了《血族》顺便就说一下，该作的故事发生在《刺客信条》初代之后，想补完系列剧情的玩家有机会弄来玩玩。

## 流程

与地毯商人对话，用鹰眼找出目标后进行跟踪，灵活运用人群来躲避，因为目标经常会突然转身，过场过后立刻雇用旁边的吉卜赛人，前面还要再雇一批，目标通过两个士兵背对着 Ezio 的地方时可以呼叫刺客手下来牵制，自己躲进左边的草堆，如果发现手下不占上风，记得趁目标走远时用枪帮忙解决一下，过桥后跟踪结束。

与 Yusuf 再次汇合，剧情过后买通场景内的三名演讲者，支持者到达一定数量后，会发生剧情，接着场景内会涌入大量敌人，必须尽快将他们杀死来保护平民，如果忙不过来就呼叫手下，由于村民的攻击六亲不认，请随时注意补血……大门攻陷后，用鹰眼追踪目标的行走路线，路上的敌人可以无视。

剧情过后甩掉敌人，来到目的地，再去索菲娅的商店，在市场锁定小贼后上去一顿暴打，之后来到目标店铺，可以找机会偷画，也能直接付钱买，再马上把钱偷回来，和索菲娅对话后，爬上目标平台，用鹰眼再次寻找发光点，然后前往第三把 Masyaf 钥匙的所在地，这片区域是一场流畅的追逐战，全程使用加速跑和各种跳跃，掌握好左摇杆就行了，最后利用滑索飞到木船的正上方时，别忘了使用落杀就行，全灭敌人寻找密道，拿到第三把钥匙。

老规矩，回总部变身埃泰尔，剧情过后跟着 Maria 去刺客大本营，脱出开始后全灭这群乌合之众，能带上 Maria 最好了，不过最多也只能带到跳窗之前。逃到村庄中，遇上 Darim，二人一起撤离，这时手中的飞刀变为无限，任意用到爽吧！对于站在建筑物上的敌人要迅速搞定，否则被其空中落杀后会损失大量体力。由于 Darim 跑得太快，因此要时刻注意跟上，以免距离太远，逃到村口发生剧情，本章结束。

# 记忆片段 6 :运气滑铁卢

## SEQUENCE 6 :FORTUNE'S DISFAVOR

### 剧情

*“有好消息 Claudia，我调查出了可能领导着圣殿骑士军队的人物，接下来我要做的就是去询问那个叫做 Tarik 的家伙，看他是否能告诉我圣殿骑士军队的具体位置。索菲娅还在帮我寻找最后一把位置不明的钥匙，如果可以的话，我真想抽出些时间来与她相处，聆听她说话的声音，欣赏她美丽的面庞，愉快地看她诉说有关她的书籍、城市、记忆。我开始担心，倘若我得到了最后一把钥匙，事情会变成怎样。”*

王子和自己的叔叔正在下棋，而后因为规则问题扯到了王子父亲和叔叔不和的话题上，准苏丹有些不悦的离开了。趁此机会，我接近王子，告诉他有关 Tarik 事件的来龙去脉，王子听闻后要求我在获得了想要的信息后将 Tarik 杀掉。接着，我刺杀了一名 Tarik 手下的士兵，穿上他的衣服混进了其将士驻扎的兵营，在得到了信息后，我杀死了 Tarik。可惜的是，Tarik 对自己的国家忠心耿耿，他和敌人的交易只不过是一场计略，想等时机成熟再打侵略者一个措手不及。Tarik 临死前将位于卡帕多奇亚的拜占庭据点交付于我，请求我帮他保卫自己的国家。

我将情况反应给王子，他本人也感到很惋惜，正在此时王子的叔叔脸色难看地赶来，说 Tarik 被人暗杀，他担心后者手下的士兵会把账算到自己头上，如果苏丹也听信了这样的传言，那自己的准苏丹位置就不保了。等王子的叔叔冷静下来，才意识到我这个外人站在一旁，王子解释说我是他在欧洲时的一位导师，并吩咐我离开。我直接去了索菲娅的商店，还剩最后一处钥匙隐藏点了，索菲娅也很乐意帮我破译，但她需要我先去准备一些花朵。这对我来说简直易如反掌，我去市场买，却发现老板摊位上的花恰好卖光了，于是我就跟踪老板到某个地点免费地摘了些。等我把花拿去给索菲娅，才明白原来她所说需要做的事情，就是和我在夕阳下享受一顿浪漫的晚餐。在这之后，我拿着索菲娅译解的结果，找到了第四把钥匙，并继续追寻埃泰尔的记忆。

几名刺客围在火堆前商议 Abbas 的奇怪举动，一名老者突然出现，找年轻的刺客们要水喝，并说 Abbas 是个可悲的人，就是因为他很软弱，所以才孤注一掷地想要追寻力量。一名刺客因袒护 Abbas 愤然离席，而其余的

刺客们选择留下，他们随后认出了这名老者，认出了我，埃泰尔。我很庆幸刺客中还有不少拒绝相信那些关于我不好传闻的人。我表示想要与 Abbas 当面对质，但年轻的刺客们告诉我，Abbas 雇用了阿拉伯游击队来阻止刺客靠近总部的城堡，看来只能在合适的时候使用暴力了。刺客们自发组织起来，掩护我到总部门口，还杀死了 Abbas 的一些亲信。总部内的刺客们见到我回来，有的已经开始向我鞠躬行礼，不过扔有人打算攻击我，拥护我的刺客们用十字弩在远处掩护我，而我终于在多年之后见到了那该死的叛徒。他依旧和多年前一样，指责我独自隐藏了伊甸之果，对此我不否认，我从中悟到了许多东西，有的关于过去，有的关于未来，为了让他确信，我用手枪打死了 Abbas。出于对生命的尊重，在他临死前，我解释了当年他父亲的死因。他父亲在我很年轻的时候，来到我面前忏悔，随后自杀，人虽已死，但他父亲留住了自己的尊严。

思绪转回 Ezio，Yusuf 跑来告诉我说土耳其的士兵想要我死，显然不可能这么容易让他们如愿，我拿起 Yusuf 送过来的高威力爆弹，嘱咐后者帮我多多照顾索菲娅，便踏上了离开的行程。我在港口大闹了一场，烧毁了许多土耳其人的战船，随后乘坐恭候我多时的轮船离开了这里……

我被召回了 Animus 的中心区域，十六号在一旁问我，这辈子有没有什么觉得遗憾的事情。答案是肯定的，我希望自己能对父母更耐心，还有 Lucy，我真希望能够挽回……如果可能的话。

## 流程

到指定地点触发任务，接着暗杀那个四处欺负民众的士兵，将其尸体扔进一旁的稻草堆。伪装完毕后跟着其他的士兵走，途中需要亲手打倒一个村民，进入驻军的营地，需要在不被发现的情况下找到目标所在的帐篷。在第一个区域隐藏点很多，手头没有爆弹就去右边拿，之后以右边的帐篷做掩护，把守门的士兵引导左边去，通过后立刻躲进前方的人群（最好靠右走，千万不能跑），慢慢走到左前方的长凳上做好，等警惕槽降下去后马上进入大门左边的人群，这次把所有敌人引导右边一侧，由于必须把下个区域的敌人也引过来，建议先扔一个爆弹，等敌人都走到一堆，再往离门稍远的地方再扔一个，之后迅速进门。剧情过后马上走进面前的三人小组，跟着他们接近目标，等目标背对 Ezio 的时候，直接按 X 键 / □键解决掉他。成功后强烈建议不要和其他士兵缠斗，赶紧从左边的缺口跳出军营，找个隐藏点销声匿迹。

进入目标区域后，立刻雇用一批吉卜赛人，这里的要求依旧是被发现就算失败，好在吉卜赛人还挺

TIPS 十六号的长相跟笔者预想中的差距挺大的，记忆片段 8 的最后一幕简直让我瞪目结舌，太有基情了……

多的，因此接近目标不成问题。剧情结束后，还要悄然从这里离开才行，方法与近来时完全相同，只不过这次可以在任意地方翻墙离开。与找索菲娅，接着去花店买花，跟踪花店老板，然后摘花拿去给索菲娅，接着再次用鹰眼找书，随后前往第四把 Masyaf 钥匙的所在地，这个区域是拉机关与攀爬跳跃的组合，每个机关拉下后都要在限定时间内拉动下一个机关，时间会显示在屏幕中央，视角提示相当到位，因此拿到钥匙完全不成问题，成功后回去找埃泰尔玩。

埃泰尔只能走路，跑跳不能，一路上只用杀被标记的敌人，其他无视，进入大本营后发生剧情，随后去找那个主谋，路上有人攻击埃泰尔的话，可以让支持者放箭搞定，也可以不管，进门后用枪将主谋打死即可，总算可以秒掉这个神经病了，埃泰尔几十年前就该下手的。

从 Yusuf 的手上取得炸弹，安放到目标地点，上船使用火焰喷射器烧敌人，成功后要跟着提示所指的路线一直跑上船，敌人可以全部无视，火和烟对视线的干扰太大，注意看清楚脚下的路。

# 记忆片段 7 :地下世界

SEQUENCE 7 :UNDERWORLD

## 剧情

“我正出发前往卡帕多奇亚，圣殿骑士在那里训练自己的军队，如果运气够好，我应该能在当地找到土耳其人的间谍，不过我还是会将情况预估为只有我一人。我准备将索菲娅留在我的记忆深处，说到这里妹妹你肯定要笑话我了，我对索菲娅更加爱慕了，甚至是钦佩。Cristina 死后，我觉得自己再也无法爱一个人了，但现在这种爱情的感觉又回来了，但我不想拖累她进入我的生活，我害怕这么做会伤害她，甚至，威胁到她的生命。”

到达卡帕多奇亚，我称自己是 Tarik 派来的，果然赢得了当地间谍的信任，不过他们部分人都被抓起来了。我立刻展开行动救人，炸掉了当地的军火仓库，并最终从圣殿骑士的手中夺取了最后一把钥匙。可事态的发展是我没有想到的，王子的叔叔也来到了这里，他向我索取全部的钥匙，并威胁说如果不不照做，索菲娅就会有麻烦。为了确认索菲娅是否已经被抓，我立刻了返程的轮船，路上我利用手中的钥匙再次唤醒对埃泰尔的记忆。

我将重要的东西交付到 Niccolo Polo 手中，他准备先去伊斯坦布尔，再返回威尼斯。我半开玩笑地对 Niccolo 说，他的儿子 Marco（马可·波罗）肯定会父亲的故事感兴趣的。话还没说完，儿子 Darim 就警告说蒙古人的先锋队已经攻进了村庄，我带上伊甸之果亲自掩护 Niccolo Polo 两兄弟离开。到达村口，我告诉儿子，更多的战斗和胜利并不能找到真相，自己这辈子算是把自己能做的都做到了。在两位临走前，我将五把特殊的钥匙交给了他们，每个钥匙的位置都对应一条提示信息。虽然这些信息是要留给谁的，连我自己都不知道。

## 流程

爬上观察点看清小城全貌，去目标地点用鹰眼找出线人并追上她，接着去两处目标地点，再去市场用鹰眼找到携带钥匙的士兵，偷走，回到监狱救人。与线人再次汇合后，立刻从场景右边走，一路刺杀下去，四个枪手的注意力都在广场中央，所以基本没有难度，战斗开始后对目标敌人使用防反即可，依旧没有难度。

触发任务后，注意特写镜头给出的路线提示，随后一路杀过去，拿到炸弹后炸掉仓库，再无视敌人追着目标跑，最后趁他没准备好战斗时直接用袖剑弄死。开始脱出后速度要快，因为会一直掉血，看不清路就开鹰眼，逃回船上开始再见埃泰尔老爷爷。埃泰尔的路线没有难度，因为全程可以使用伊甸之果，大范围秒敌，来到村口本章结束。

# 记忆片段 8 :时代的终结

SEQUENCE 8 :THE END OF AN ERA

## 剧情

“请原谅我写得很仓促，一时间发生了太多事情，原来王子的叔叔才是土耳其的叛徒，他将圣殿骑士引到了那里，他同时还是远征 Masyaf 的幕后黑手。我本可以拿着钥匙独自回到 Masyaf，搜寻埃泰尔的秘密，但是我不能那么做，圣殿骑士知道索菲娅帮助过我，如果她有什么不测，我真不知道自己是否用勇气继续活下去，是我让毫不知情的她卷入了这场危险的战争，我必须把她救出来。”

刚一下船，就看到被买通的演讲者在蛊惑人民，把责任都推到我身上，不过现在没空纠缠这些。等我赶到索菲娅的商店，发现 Yusuf 已被人害死，我团结当地的刺客们发起进攻，并且获得了接近王子叔叔的机会，但处于劣势的我根本无法下杀手，他答应放了索菲娅，只要我愿意用所有的钥匙来交换。

我在总部对刺客们进行了最后一次动员，之后前往约定的交易地点，这位准苏丹果然想反悔，幸好我留了一手，几名刺客兄弟们迅速聚集到我身边，可对方似乎也有准备，将带上头套的索菲娅抓到了建筑的楼顶，我扔过钥匙赶到房顶救下索菲娅，却发现这只是一名穿着很像索菲娅的妇女。真正的索菲娅被吊在远处的一棵树下，我立刻用降落伞飞过去，及时拯救了索菲娅。事不宜迟，准苏丹带着钥匙企图逃走，情急之下只能带着索菲娅追上这混蛋，好在索菲娅架势马车的技术还不错，我夺回钥匙后，遇上了王子的父亲，他果然是一位野心家，如果不是怕自己的儿子会

TIPS 本作中不仅有小偷，还有袭击者，是圣殿骑士派来刺杀 Ezio 的，如果走到路上发现紧张的音乐突然响起，那就表明袭击者正在你的身后。

## 奖杯心得

**●天下一 / 日本一 / 宇宙一 / 婆娑罗英雄：**这几个称号是要玩家分别在不同难度下打通天下统一模式。由于本作可以中途更改难度，就大为降低了取得宇宙一和婆娑罗英雄的难度，只要用普通难度打天下统一并在最终战前把游戏难度调整成困难 / 究极 / 婆娑罗通关即可。

**●人类最强 / 天上天下唯我独尊：**因为第一把武器的攻击力很低，而且不能装备装具，所以武将自身的能力就显得非常重要，可先购买 BASARA 屋中所有地方资源来提高攻防。武器也可以做为 2P 角色出战收集实绩报酬进行强化。即便如此，打婆娑罗模式依旧是有风险的，因此建议玩家双开角色，将 2P 角色留在起始位置，用 1P 作战，这样即便不慎被打到空血，也可以等待 1 分 25 秒后原地复活。但需要注意的是，开双打的情况下，2P 角色也要装备第一把武器并且不使用任何装具才能取得这一称号 / 奖杯。推荐角色上杉谦信、德川家康等。

**● Stylish/Super Stylish：**这两个称号只要取得了后者也就自然连带前者一并获得了，因此直接在婆娑罗难度下完成就行。推荐使用角色使拥有专用装具“一刀必杀”的岛津义弘爷爷，推荐关卡为战斗次数较少的月山富田城砂丘战。在婆娑罗难度下，敌大将的铠甲值非常高，通常攻击难以破防，所以装具应选用可以满战刻 / 战极槽出战的“战刻の名汤”和满 BASARA 槽出战的“备えの神水”，第一次遇到尼子晴久放 BASARA 技或看准了砍一刀，他会潜地逃往其他区域，再次遇到他后爆战刻 / 战极，一刀解决战斗。因为禁止死亡后再挑战，因此开战前记得保存，如果失败就读档重来。

**●赏金稼ぎ：**玩过前作的朋友都知道，抓通缉犯需要带上好感度加满的同伴武装服部半藏，这样通缉犯的出现位置就会在地图上标出来，及时过去杀就行了。通缉犯很会防御和闪避，记得多用有破防效果的招式或者用 BASARA 技。战刻状态下打死通缉犯有一万经验值，也值得使用。

**●电光石火の兵：**这个奖杯恐怕是本作中最令人崩溃的奖杯了，因为即便五战统一全国之后仍有可能出现诸如关原之战等乱入关卡，而且靠 SL 也无法回避掉，所以玩家很可能在这个奖杯上拼人品或浪费时间。经过多番测试，要获得这个奖杯需要注意以下几点：第一，不能使用松永久秀和织田信长这两个统治国数量为 0 的武将；第二，1 战目之后必须有六组势力交战，2 战目后也必须有六组交战，可以在战斗结束后先不存档，满足条件后再存档；第三，3 战目时一般为三组交战，到 4 战目时必须有一组交战，但有可能出现不交战的情况，同样需要玩家 SL，确保在 5 战目时只有一个对手；第四，过程中所有的乱入关卡都无视掉；第五，2 战目结束时杀敌总数必须在 400 人以上，否则一定会出现无法回避的背水防卫战；第六，要有意识地在 4 战目前消灭关原和大阪系列关卡的总大将（伊达、德川、石田、真田），5 战目的对手最好是一个无关紧要的武将。综上所述，最佳方案就是选择石田三成，以上述条件一步一步走到 5 战目，由于大部分关原关卡与他有关，天下统一不会出现自己打自己的情况，所以由他来达成电光石火是最容易的。

**●幕府设立 / 他化自在天：**天下统一最后交手的是伊达或真田时会出现乱入关卡“大阪夏之阵”；本能寺需要总杀敌数在 3000 以上，最高连击数在 1 万以上，同时过关时间也不能太慢，最好在 45 分钟以内，这样才有较高几率出现。注意，关卡出现与难度选择无关。

**●战国赌博师 / 鸡侍：**这两个称号都要在战国 Dream Chance 模式下完成，前者是不断通过 S/L 大法确保下注军势存留到最后，也可下倍率不高的强势武将来提高命中率；后者是亲手消灭下注军势，这个可以一开始只下注一个军势，开战后第一个消灭它即可。

**●全装具制霸：**有两个装具是抽签拿到的，还有几个装具是称号点数达到整百时的奖品，所以这个奖杯取得的时间会比较晚。

## 快速练级

本作全部角色的等级都提升至了 200 级，每人都需要 300 万经验值才能升满。所以即使各位在前作中已经将 16 个角色练至 LV.MAX，想要拿到“爱 MAX”这个称号也依旧逃不掉刷刷刷的命运。好在我们可以利用换人模式的便利来达到迅速提升等级的目的，而且 Capcom 也新增了“胜哄の杯　阴・阳”这枚装具，从其设计理念就可看出是专为练级而准备的。

● 2P 必备装具

胜哄の杯　阴・阳：本作新增装具，需花 50000 两从 BASARA 屋购入。单一角色装备后经验值倍率 +0.2，如果是 1P、2P 角色同时装备，经验值倍率 +2。这个装具在换人模式下同样适用。

常暗の眼镜：效果为看不到体力槽，但经验值倍率 +0.5。

荣光の杯：过关后特别恩赏奖励的经验值加倍。

背水の布阵：角色永远处于濒死状态，但经验值倍率 +1。

● 1P 推荐装具：胜哄胜哄の杯　阴・阳、背水の布阵、黄金螳螂 3 或 4 个（濒死时攻防能力增加）

●推荐战场：复活！！武田道场

● 1P 推荐角色：招式速度快或判定大，BASARA 技打击面广的角色均可。例如织田信长、杂贺孙市、上杉谦信、石田三成等。在战刻槽蓄满后就爆气，BASARA 槽一满就放超杀，因为每杀 5 人战刻维持时间可增加 2 秒，而放 BASARA 技时战刻时间暂停，所以可以保持一个战刻从头打到尾，基本经验值就是两倍，可达 99999 上限，外加两个特别恩赏是 1 万，连击数和其他一些经验累加，1P 主打可以拿 30 多万经验值，2P 更是可以拿到 45 万！一局 8 分钟左右，练级主要是 1P 带 2P 的方式，练满两个角色也就一个小时左右。

## 快速刷钱

本作对金钱的需求量非常巨大，每个角色光是把 BASARA 屋中用来提升自身能力的当地资源买齐就需要 1197000 两（不使用签筒的情况下），如果再算上武器装具的话，那就简直是天文数字了。上文提到的“战国 Dream Chance”是一种一掷千金一本万利的赚钱方法，因为要打至少 30 次天下统一模式，所以只要第一次中了大奖，以后就可以进入良性循环了。只是一开始我们还是需要 30 万左右的启动资金，想要快速筹集到这笔钱，普通难度的京都花火祭绝对是各位的不二选择。

这个关卡围绕在花火柱的三个方向共有三个阵地，每个阵地均有两名阵大将把守。击倒其中一人后，周围的杂兵就会进入跳舞状态，此时再击倒另一名阵大将就会涌现出大量背钱箱的杂兵。只要适当使用战刻，即便不使用任何加金钱的装具，打掉第二个阵地时通常已经赚到 99999 两的上限了。整场战斗耗时约在七分钟。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 华尔兹 美编 NINA

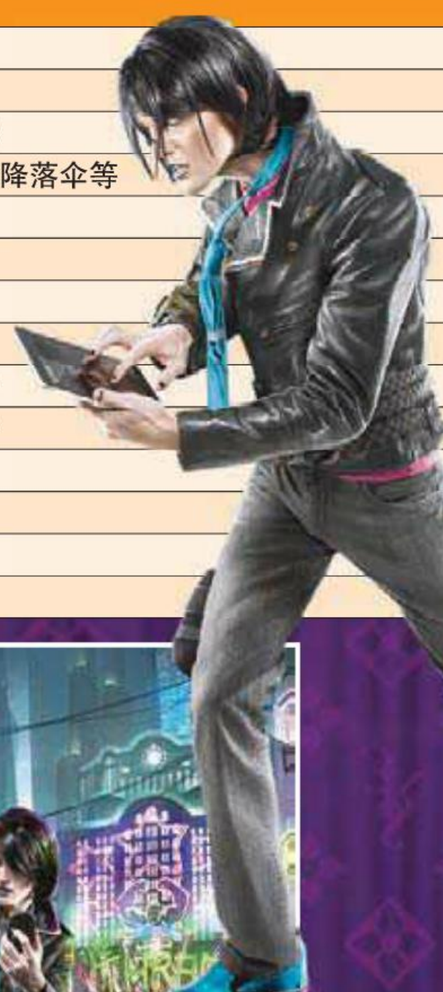
| 黑道圣徒3 | THQ | 动作射击 |
|---|---|---|
| 多机种 | Saints Row: The Third | 美版 |
| | 2011年11月15号 1~2人 | 59.99美元 |
| | 对应机种为PS3、X360 | 对应玩家年龄：17岁以上 |

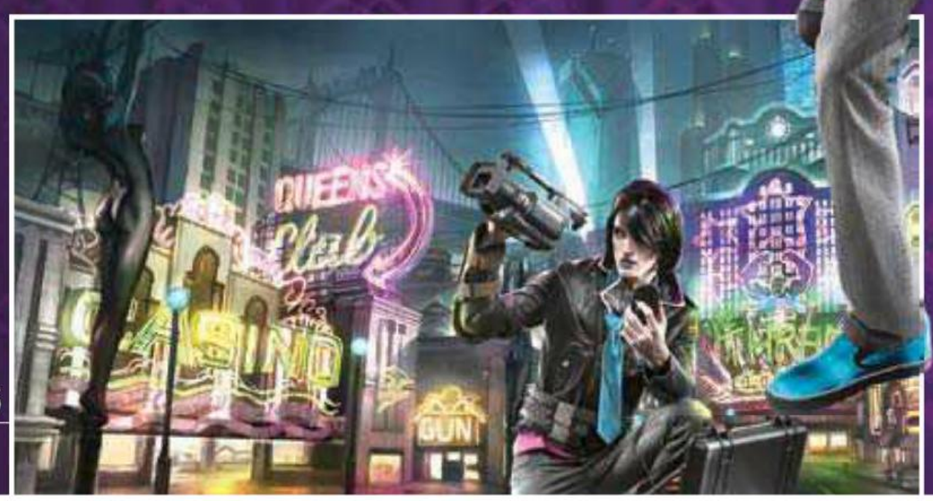
本作的故事主要讲述了被称为“第三大街圣徒”的成员，虽然受到不少人民的追捧，但根除不了贩毒、偷窃，拉皮条的恶习，最终他们选择到新的城市生活。游戏第一个目标他们就选择了当地的银行进行抢劫。在这个城市中有三大组织头目，分别是比利时老大 Phillipe，Luchador 的摔跤手老大 Killbane，和 Decker 的电脑高手 Matt。“第三大街圣徒”在成为这里地方霸主的过程中不断与他们周旋，并且还有政府组织 STGA 的介入。《黑道圣徒》不愧为最疯狂的沙箱游戏，整个游戏中重复内容很少，让人时刻保持新鲜感，玩惯严肃死板的游戏时不妨来试试本作。

# 系统指南

## 基本操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆/左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆/右摇杆 | 旋转视角 |
| X/□ | 装填子弹、按住为捡起武器 |
| Y/△ | 打开车门、按下机关、打开降落伞等 |
| B/○ | 调出武器选择 |
| A/× | 跳跃 |
| LB/L2 | 加速跑 |
| RB/R1 | 扔手雷 |
| LT/L1 | 瞄准、徒手状态为特殊攻击 |
| RT/R1 | 射击、徒手状态为普通攻击 |
| 按下RS(R3 ) | 快速使用近身攻击 |
| 按下LS(L3) | 蹲下 |
| START/START | 选项菜单 |
| BACK/SELECT | 电话菜单 |






## 画面解析

# 大本营

游戏中的大本营便是玩家的住所，每次从存档点开始玩家便会出现在大本营中，到后期会有越来越多的建筑变成玩家的大本营。大本营里可以装备现有的武器和选择要用的车等。注意不同大本营内容会有所不同，有可以升级的，场地够大的才能以飞机出场。

## WARDROBE

更换玩家现有的服装，玩家除了可以去服装店买外，后期还会赠送不少奇奇怪怪的套装。

## GARAGE

选择车库里现有的车，玩家在路上将合心意的车开往车库即可在这个选项中随时调出，无论玩家之前停在哪里或者损坏成什么样，只要在这里选择就和一辆新的一样。游戏到后期会为玩家增加不少车辆，甚至飞机坦克都可以随便开出去。

©2011 THQ Inc.

## WEAPON CACHE

武器选择，游戏中武器菜单所对应的每个位置都有多种武器选择，玩家可以在这个选项中对现有的武器进行装备，在武器店中同样可以选择更换武器。

## GANG CUSTOMIZATION

对帮派中的小弟成员穿着以及开的车子进行自定义，游戏到后期可以选择的种类繁多。

# 手机界面

手机界面是游戏中最重要的系统，其中接新的任务就必须从这里选择。

## MAP

游戏中的地图，可以通过推右摇杆来放大、缩小。在指定的地点按下A 键，GPS 便会为玩家标出最近的路线，非常方便。

## MISSIONS

玩家需要在这里选择主线任务，多个任务出现时没有先后顺序，最后都需要完成。

## SAINTS BOOK

查看玩家分支任务的完成情况。

## UPGRADES

升级选项，玩家需要根据自己的喜好来习得各种技能，其中不少例如增加 HP 上限，回血速度等会使游戏过程轻松不少，推荐早日将这些选项升级。由于学习技能还要花费金钱，所以可以优先提升资金相关的能力。

### ABILITIES（技能选项）

**COLLECTIBLE FINDER**
小地图中为玩家标出需要收集的隐藏物品。

**DUAL WIELD-PISTOLS**
升级后玩家选择手枪后会变成双枪

**DUAL WIELD-SMGS**
升级后玩家选择 SMG 时会变成两把

**NOTORIETY-DECKERS**
DECKERS 通缉数更容易被削减

**NOTORIETY-LUCHADORES**
LUCHADORES 通缉数更容易被削减

**NOTORIETY-MORNINGSTAR**
MORNINGSTAR 通缉数更容易被削减

**NOTORIETY-POLICE**
玩家的警方通缉数更容易被削减

**REVIVE-SPEED**
玩家救人的速度会变快

**SAINTSBOOK**
电话菜单中开启 SAINTSBOOK 选项

**SKILL-PICKPOCKET**
更容易从路人身上得到钱

**SKILL-SCAVENGER**
可以从人身上得到双倍的金钱

**SPRINT-INCREASE**
耐力增加

### HEALTH（血量）

**HEALTH-REGEN**
玩家回血的速度会变快

**HEALTH-UPGRADE**
增加血量的最大上限

### DAMAGE（伤害）

**DAMAGE-BULLET**
减少子弹对玩家的伤害

**DAMAGE-EXPLSIVE**
减少爆炸对玩家的伤害

**DAMAG-FALL**
减少落地时的伤害

**DAMAG-FIRE**
减少火焰对玩家的伤害

**DAMAG-VEHICLE**
减少车辆碰撞的伤害

**EXPLOSIONS-NO RAGDOLL**
在爆炸中，玩家不会倒下

### COMBAT（战斗相关，后面的内容会随着流程开启）

**AMMO-XXXXXXX**
所选武器最大弹药增加

**FASTER RELOADS**
增快换弹速度

**MELEE-MUSCLES**
肉搏中可以将敌人扔得更远

### VEHICLES（车辆相关，后面的内容会随着流程开启）

**SKILL-NITROUS**
在开车时按下左摇杆（LS/L3），所有车子都会发动氮气加速。

### GANG ABILIYIES帮派相关

**GANG-FOLLOWERS**
可以选择带小弟的数量增多

**GANG-HEALTH INCREASE**
小弟的血量增加

**GANG-REVIVE TIMER**
小弟倒下等待救援的时间更久

**GANG-SMGS**
成员所持武器为 SMG

TIPS 玩家在进入商店购买时可不是安全的，外面的敌人很可能几枪就中断了玩家愉快的购物时间。

虽然躲入抵抗军的阵地，但是肥皂受伤过重，回天乏术，在临死前，他把自己在教堂顶部炸弹爆炸时听到的对话告诉了普莱斯：马卡洛夫认识尤里，而且对他还很熟悉！因为肥皂去世而怒火中烧的普莱斯把尤里骗进了地下室，用枪顶着他脑袋逼问出了尤里的过往经历。

在年轻的时候，尤里是俄国特种部队的一员，当时他的表现非常突出，被认为是一位忠心爱国的好士兵，也正因为如此，他受到了当时已经是俄国极端主义首脑的伊姆兰·扎卡耶夫和他的得力手下弗拉德米尔·马卡洛夫的注意。他们最终招募了尤里，让他成为了极端主义分子中的一员，并且担当扎卡耶夫的亲卫兵。在扎卡耶夫于乌克兰的普里皮亚季遭到年轻时的普莱斯暗杀后，正是守在扎卡耶夫身后的马卡洛夫和位于后座的尤里护送这个断掉了一只手的恐怖主义大亨逃离了暗杀。之后两人也因此平步青云，在中东时，马卡洛夫亲手导演了一场核爆，当时尤里就跟他一起远远地在安全屋中观赏核爆后产生的蘑菇云。

尽管跟着马卡洛夫让尤里在极端主义者组织当中的地位变得越发举足轻重，但马卡洛夫疯狂的行径却并没有得到尤里的赞同，他只是觉得马卡洛夫在恐怖主义的道路上越走越远，早就已经背离的俄罗斯人们的根本利益。当他得知马卡洛夫打算在俄罗斯本土的机场中发动一场恐怖袭击时，他果断地背叛了马卡洛夫，并泄露了这场恐怖袭击即将发生的消息。但是他的背叛被马卡洛夫所察觉，在机场发动恐怖袭击之前，他当着其他手下的面处决了尤里。但是打进尤里腹部的子弹没有立刻杀死他，这位坚强的战士一步步爬进电梯，来到机场大楼想要阻止屠杀，可惜最终因为失血过多而倒在了地上。

以为自己死期将至的尤里最后却被赶到机场的救护员及时从死亡线上拉了回来，他抛弃了自己的极端主义者身分，加入了尼古拉所属的俄罗斯政府军（Russian Loyalist），成为了对抗马卡洛夫所领导的极端主义组织的重要力量之一，这就是为什么马卡洛夫会对尤里如此熟悉，而尤里又如此恨马卡洛夫，非要致他于死地不可。

获得了普莱斯信任的尤里最终与普莱斯一起拯救了俄国总统，终结了第三次世界大战，并且成为了141特战队的一员，最后，当他和普莱斯终于锁定了马卡洛夫的所在之地时，两人孤身杀入敌阵中，与马卡洛夫的亲卫兵对抗，并且在普莱斯与马卡洛夫决战时尽了自己最后一分力，来协助普莱斯吊死了马卡洛夫。可惜，他看不到这一幕，在和马卡洛夫对射时，他被对方打出的子弹击中了头部，壮烈牺牲。

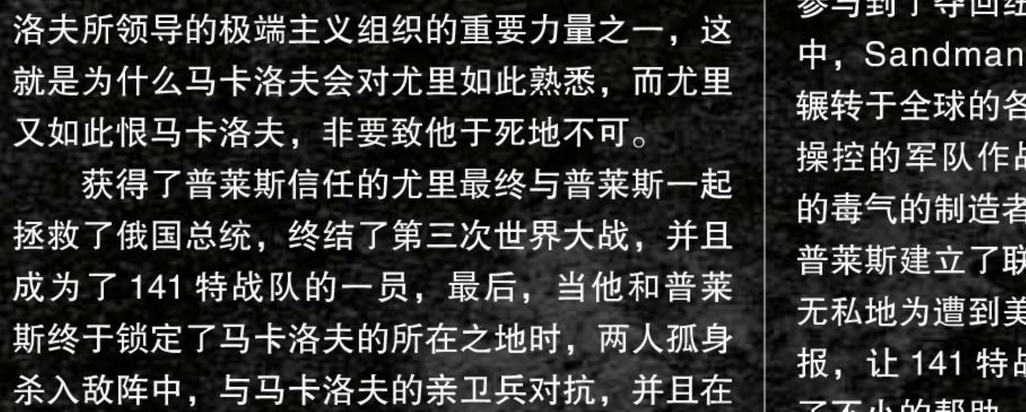
## 沙人 Sandman

从剧情中可以看得出来，Sandman和普莱斯有过交情，实际上他们是在“石首鱼行动”（Operation Kingfish）当中首次碰面。

“石首鱼行动”原本是一部由“《COD现代战争》系列”爱好者团体“We Can Pretend”所拍摄的电影，不过在经过Activision的官方认证后成为了故事正式情节中的一部分。在该故事当中，离44岁生日还有两天的Sandman加入了由普莱斯、肥皂和幽灵三位组成的队伍当中，于乌克兰执行一项名为“石首鱼行动”的特别任务。他们事前并不知道任务目标是谁，不过在任务进行时得到了军方的援助，头顶上AC-130空中炮艇作为火力支援，这让他们在杀入目标所在地时无往不利。但在打开了目标所在的房间时，他们发现除了三个卫兵就只有墙上的一堆照片与资料，仔细观察后肥皂发现这个目标竟然在反过来追踪他们。此时房间中的定时炸弹发生爆炸，普莱斯发出警告，四人连忙逃生。途中肥皂被RPG炮火波及，脸上留下了伤疤，而殿后的普莱斯放弃了逃生的机会，让运输机带着其余三人离开。这一视频的剧情衔接了《COD现代战争》和《COD现代战争2》之间的剧情空白，解释了为什么后来肥皂带队进入俄罗斯古拉格劳改集中营寻找627号犯人时，却发现那竟然是普莱斯。在电影的最后，肥皂大声追问《COD现代战争2》中的幕后反派谢菲尔德将军（General Shepherd）“石首鱼行动”的目标到底是谁，将军把一份档案丢到了肥皂面前，那上面夹着马卡洛夫的照片，显然他就是任务目标“石首鱼”。

经过“石首鱼行动”的历练后，在本作当中，Sandman已经成为了三角洲特种部队中的一位军士长（Master Sergeant），带领着旗下的士兵参与到了夺回纽约的战斗之中。接下来的剧情当中，Sandman带领着包括Frost在内的战友们辗转于全球的各大城市中与俄罗斯极端主义组织操控的军队作战，最终抓获了恐怖袭击中使用的毒气的制造者“沃尔克”（Volk）。期间他也和普莱斯建立了联系，看在过去的老交情份上，他无私地为遭到美国通缉的普莱斯提供了大量的情报，让141特战队对马卡洛夫的追捕行动得到了不小的帮助。

最后，三角洲部队与141特战队发起了一次联合行动，攻入极端主义组织盘踞的东西伯利亚钻石矿井中，开始了拯救俄国总统和他女儿的行动，最后他们成功救出了总统，但是敌人赶来的援军人数太多，而且还携带着RPG，在尤里和普莱斯登机后驾驶员便强行驶离了矿井，把断后的Sandman、Truck和Grinch都留在了矿井当中。然后矿井发生爆炸坍塌，这三位勇敢的士兵也长眠在了矿井之下。




◀“石首鱼行动”成员，左起为肥皂、普莱斯、沙人、幽灵。

▲Sandman头部不同角度与配置原图。

## 德里克·韦斯特布鲁克中士 绰号“寒霜” Derek “Frost” Westbrook

比起Sandman，Frost的履历显得乏善可陈，毕竟在《COD 现代战争3》之前这个角色是完全没有出现过的，而在剧情里头Frost的作用极其类似于系列第一作《COD 现代战争》里头的肥皂，没有任何台词，玩家也无法在游戏中看见其真面目，他的惟一作用就是作为玩家的视点承载者，让玩家可以有机会亲历第三次世界大战的各种震撼场面。在设定原画当中，Frost的模样被严实地包裹在防风镜和面罩里，几乎没有任何可以辨认的特征，关于这个角色的过去，游戏中也没有任何提及。唯一值得注意的是，Frost虽然参加了几乎每一场Sandman领导的行动，却并没有加入到前往东西伯利亚的营救行动当中，这让他捡了一条命，按照“《COD 现代战争》系列”的规律，我们很有可能会在下一作当中看到Frost的真面目并与他并肩作战。

## 安德烈·哈尔科夫 Andrei Harkov

安德烈在剧情当中的作用非常接近《COD 现代战争2》当中参加了机场大屠杀的CIA特工约瑟夫·艾伦（Joseph Allen），只出现了一关，一开始守卫在俄国总统鲍里斯·沃舍维斯基（Boris Vorshevsky）身旁，之后总统专机遭到恐怖分子入侵，在击退恐怖分子的途中飞机坠毁，安德烈与特工们的指挥官莱奥列特·普多夫金幸存了下来，一边击退敌人一边前进，终于救下了被敌人围攻的沃舍维斯基总统。但是在救援的直升机到达时，安德烈遭到了藏在飞机当中的马卡洛夫暗算，胸口中枪倒地。之后在总统被绑架时安德烈还想要奋力一搏，却被马卡洛夫发现，遭到一枪爆头。在之后的特别行动模式当中，玩家也有机会扮演一位FSO特工，其开始任务的地点似乎就是安德烈倒下的地点，不过因为安德烈受伤太重，头部又遭到枪击，再孤身救下总统女儿的可能性不高，所以这应该只是另一位FSO特工。

# 生存模式坚挺指南

在游戏的最初级界面当中，玩家选择右方的 Special Ops 就可以进入到游戏的特别行动模式当中。特别行动分为两种，前一种是生存模式（SURVIVAL），玩家需要在一个固定的地图中对抗一波波的敌人，与《COD 黑暗行动》中极受欢迎的僵尸模式和最近发售的《战争机器3》中的持久战 2.0 比较类似。生存模式还有等级的设定，等级不会令玩家的任何能力上升，但可以购买的装备会变多。生存模式的等级与任务模式是共通的。

## 基本规则

生存模式的基本规则，就是尽量地在敌人的攻击中存活下来，并且把敌人一波波地消灭掉。目前还未发现生存模式有波数上限，玩家只能想方设法地坚持下去。由于出场的敌人会越来越强，所以最终仍然会败在敌人手下。生存模式无法选择难度，但地图本身有难度设定。16 张地图被分为 4 个 Tier，从上到下分别代表容易、普通、困难、疯狂这 4 种难度。

生存模式的难度并不意味着敌人的攻击力会变高或玩家的生命力会变脆，只是在高难度地图中一些后期的厉害敌人会提前出场，数量也会增加。所以生存模式毫无疑问是双打比较简单，因为一方死掉的话另一方是可以来救援的。但如果未在规定时间救出队友，同样会因队友死亡而失败。

本作的生存模式相关的成就 / 奖杯中，最难的一个是要求全地图打过 15 波，这个要求并不是很过分。

## 初始装备

玩家在开始生存模式时，身上会有一些固定的装备，其中初始武器会随着地图所属 Tier 而变化，Tier 1 是 Five seven 手枪，Tier 2 是 USP. 45 手枪，Tier 3 是 MP412 手枪，Tier 4 则是 M16A4 步枪。除了武器外，玩家身上会固定穿着能够抵挡 250 点伤害的防弹衣，在 Tier 1 和 Tier 2，玩家还带着两枚闪光弹和两枚手雷，到了 Tier 3 削减为两枚闪光弹，而 Tier 4 中玩家初始时没有携带任何爆炸物。初始装备是远远不够对付后期敌人的，甚至在高难度的地图中连帮助玩家对抗初期敌人都做不到，所以最为明智而节省资金的做法就是捡敌人的武器来当做自己的主力武器。

■Resistance这张地图最好守的位置就是空中支援补给点旁的小屋。

## 资金

生存模式当中的资金是依靠杀敌来获得，不同的杀敌方式会获得不同金额的奖励，普通的杀敌方式获取的金额并不高，不过仍然可以通过连杀来让获取的资金增多。资金能够购买三种补给：武器、装备与空中支援，这三个分类比较笼统，实际上里头包含了极其丰富的可购买物品，而玩家则需要借助这些补给来熬过敌人一波比一波疯狂的攻击。除了杀敌之外，在击退每一波敌人时，系统还会视玩家的表现给出一次额外的奖励。除了这些条件外，关卡中还会有两个特殊条件槽，达成相应的条件就可以增加槽的进度，蓄满后就能获得额外的金钱，下面列出这些特殊条件槽的达成方法。

| 名称 | 上升条件 |
|---|---|
| KILL STREAK | 在一定时间内连续杀死敌人。 |
| QUAD KILL | 一颗手雷同时干掉4个敌人。 |
| RAMPAGE | 不断杀死敌人。但未杀死敌人时会自动减少。 |
| KNIFE STREAK | 用匕首杀敌。 |
| HEADSHOT | 爆头。 |
| FLASH KILL | 用闪光弹定住敌人后将其干掉。 |

■Bakaara这张地图虽然名列最后，但这里是个非常好守的地点，过15波压力不大！

## 补给

补给分为三种，即上文提到的武器、装备与空中支援，其中武器补给包括了弹药和枪械，装备包括了爆炸物、防弹衣和自动枪炮塔，空中支援包括了空中支援和技能。在对战第一波敌人时玩家并不会看到任何补给点，打败第一波敌人后，武器补给点开启，之后击败第二波敌人，装备补给点开启，到第三波结束，空中支援补给点也会开启，之后的战斗中这三个补给点玩家可以随时使用，只要跑到补给点前，看到提示后长按 X 键就能够开启补给菜单。下面列出三种补给里头的详细种类，并标明它们的价格和解锁所需的等级，希望能够帮助各位玩家在生存模式中坚持得更久。

### 武器补给（Weapons）

价值 750 元的 Refill Bullet Ammo 是默认解锁的，效果为子弹全满。

**Handguns**

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| Five seven | $250 | 默认解锁 |
| USP. 45 | $250 | 默认解锁 |
| MP412 | $250 | Lv2 |
| Desert Eagle | $250 | Lv11 |
| .44 Magnum | $250 | Lv20 |
| P99 | $250 | Lv40 |

**Machine Pistols**

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| G18 | $1500 | 默认解锁 |
| Skorpion | $1500 | Lv3 |
| MP9 | $1500 | Lv17 |
| FMG9 | $1500 | Lv37 |

**Assault Rifles**

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| M4A1 | $3000 | 默认解锁 |
| M16A4 | $3000 | 默认解锁 |
| SCAR–L | $3000 | Lv5 |
| ACR 6.8 | $3000 | Lv14 |
| AK–47 | $3000 | Lv24 |
| FAD | $3000 | Lv32 |
| G36C | $3000 | Lv39 |
| CM901 | $3000 | Lv43 |
| MK14 | $3000 | Lv47 |
| Type 95 | $3000 | Lv50 |

**Sub Machine Guns**

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| MP5 | $2000 | 默认解锁 |
| UMP45 | $2000 | Lv4 |
| MP7 | $2000 | Lv13 |
| PM–9 | $2000 | Lv23 |
| PP90M1 | $2000 | Lv38 |
| P90 | $2000 | Lv46 |

### Light Machine Guns

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| M60E4 | $7000 | Lv12 |
| PKP Pecheneg | $7000 | Lv18 |
| MK46 | $7000 | Lv34 |
| L86 LSW | $7000 | Lv41 |
| MG36 | $7000 | Lv48 |

### Sniper Rifles

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| MSR | $2000 | Lv7 |
| Dragunov | $2000 | Lv16 |
| RSASS | $2000 | Lv29 |
| L118A | $2000 | Lv35 |
| AS50 | $2000 | Lv42 |
| Barrett .50cal | $2000 | Lv49 |

### Shotguns

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| Model 1887 | $2000 | 默认解锁 |
| USAS-12 | $2000 | Lv6 |
| SPAS-12 | $2000 | Lv16 |
| KSG-12 | $2000 | Lv26 |
| Striker | $4000 | Lv33 |
| AA-12 | $5000 | Lv44 |

### Attachments

配件是有了该武器之后选择UPGRADE才能获得的，不同的武器有不同的配件。

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| Holographic Sight | $1000 | 默认解锁 |
| Red Dot Sight | $750 | Lv7 |
| ACOG Scope | $1250 | Lv30 |
| Grip | $750 | Lv19 |
| M203 Grenade Launcher | $1500 | Lv28 |
| GP25 Grenade Launcher | $1500 | Lv28 |
| M320 Grenade Launcher | $1500 | Lv28 |
| Shotgun Attachment | $1500 | Lv45 |

## 装备（Equipment）

| 补给名称 | 价格 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| Frag Grenade Refill | $750 | 默认解锁 |
| Flashbang Refill | $1000 | 默认解锁 |
| Claymore × 5 | $1000 | Lv2（携带上限为10） |
| C4 × 5 | $1500 | LV3（携带上限为10） |
| RPG-7 × 2 | $2000 | Lv27（携带上限为4） |
| Body Armor | $2000 | Lv10 |
| Self Revive | $4000 | Lv12 |
| Riot Shield | $3000 | Lv37 |
| Sentry Gun | $3000 | L17 |
| Sentry Grenade Launcher | $4000 | L37 |

## 空中支援（Air Support）

所有的技能包含在Perk Care Package这一项里，技能需要从空投物资上获得，一次只能装备一种技能。

| Perk Care Package | 无 | 默认解锁 |
|---|---|---|
| Quickdraw | $3000 | 默认解锁 |
| Steady Aim | $3000 | Lv8 |
| Stalker | $4000 | Lv22 |
| Extreme Conditioning | $4000 | Lv38 |
| Sleight of Hand | $5000 | Lv50 |
| Predator Missile | $2500 | 默认解锁 |
| Air Strike | $2500 | Lv4 |
| Delta Squad | $3000 | Lv14 |
| Riot Shield Squad | $5000 | Lv21 |

■Downturn的地铁很好守，但防暴兵出现后只能去空中支援补给点所在的房间坚守了。

# ■ 生存模式相关心得

## 基本战术

生存模式的基本战术就是找一个易于防守的地方然后蹲点。最理想的防守位置，应该满足室内、结构复杂、入口少、靠近补给点这四个条件。入口少易于防守，室内则不怕直升机、结构复杂是利于和防暴兵周旋。有些地图可能找不到同时满足这三个要求的场景，这时就要根据下一波敌人的情况在两个场景中切换。

由于生存模式总体难度不算太大，加上每张地图易于防守的场景不是惟一的，所以这里就不详细写具体方法了。惟一要强调的是，生存模式推荐以双人完成。不过生存模式的敌人配置是有讲究的，下面就重点解说一下。

■Carbon没有太好守的地方，所幸不难，空中支援补给点所在的小屋就能守。

### Tier 1

**地图：**Resistance、Village、Interchange、Underground

作为最简单的4张地图，可以说是完全没有难度的，单人也能轻松过关。前15波要注意的场次有：第6波（双直升机），第10波（防暴兵），第15波（防暴兵 ×2）。由于没有杂兵干扰，过关很轻松。

### Tier 2（Lv8解锁）

**地　图：**Dome、Mission、Seatown、Carbon

前15波要注意的场次有：第6波（双直升机），第9波（防暴兵），第12波（防暴兵 ×2）、第15波（双直升机）。BOSS出现时均有杂兵干扰，不过目前还没有防暴兵加直升机的组合，因此直升机的场合可以先在室内清掉杂兵再打飞机，防暴兵的场合就先以运动战消灭杂兵再来慢慢料理防暴兵。如果双人配合得当的话，两个防暴兵用空袭就能提前干掉。

### Tier 3（Lv15解锁）

**地　图：**Bootleg、Hardhat、Fallen、Outpost

前15波要注意的场次有：第5波（直升机、防暴兵）、第10波（直升机 ×1、防暴兵 ×2）、第15波（直升机 ×1、防暴兵 ×3）。BOSS出现时均有杂兵干扰。直升机加杂兵加防暴兵的场合是最难对付的，好在直升机需要一段时间才能就位，因此一开始就能用空袭干掉一至两个防暴兵。接下来需要一人吸引防暴兵，一人去打飞机，如果能把飞机干掉，就可以肆无忌惮地在室外打运动战了。进入BOSS波之前，闪光弹、防弹衣、自动复活、空袭是必买的。

### Tier 4（Lv25解锁）

**地图：**Lockdown、Arkaden、Downturn、Bakaara

如果单纯只是为了打过15波的成就其实难度不大。前15波要注意的场次只有两波：第6波（直升机、防暴兵）、第11波（直升机 ×1、防暴兵 ×2）。不过在这个难度下，防暴兵的体力会大大增加，如果炸不准的话会出现一次空袭不死的情况，另外敌人从一开始就会进行干扰。因此保险起见，除了闪光弹、防弹衣、自动复活、空袭这4大件外，还可以埋好阔刀雷以防敌人干扰。熬过第11波，下一个BOSS波要到第16波，因此不难。

## 重点敌人应对提示

在生存模式中出现的敌人数量虽多，但大部分都是杂兵。这些杂兵除了生命力不一样、武器不一样之外，其实并无多大区别。这里重点说说其他的敌人。

**狗：**分为普通狗和炸弹狗两种。炸弹狗死亡后会爆炸，需要提前离开。狗咬中人之后镜头会偏移，另外将玩家仆倒后会进入QTE状态，此时有很长一段时间不能行动，如果QTE失败的话直接死亡。因此对付狗的话最好是提前一刀割死，或用枪扫死，最好别进入QTE状态。狗出现时伴有明显的狗吠声，请多加留意。

**直升机：**受攻击范围的限制，在室内交战的话直升机毫不可怕。但如果在缺乏室内场景的关卡就比较麻烦。最可怕的是防暴兵加直升机的组合，除非室内场景宏大，不然很难办。单纯对付直升机的话，除了用2500块钱的捕食者导弹，直接用枪打也可以，还能省不少钱。直升机开枪前有明显征兆，只要别贪多，肯定没问题。

**防暴兵：**《COD现代战争2》任务模式中令人谈虎色变的家伙，听到“咚”的一声时令人毛骨悚然。由于移动慢，单个的防暴兵不足为惧，只要在有障碍物的地方来回兜圈就行。特别是生存模式中会一直显示敌人的位置，这样就更没难度的。多个防暴兵一起行动时，最好能让他们在一起，如果不行，就拉开距离躲。防暴兵和直升机一起出来的场合最危险，如果没有足够大的

■Hardhat这个二层楼可谓将运动战发挥到了极限，防暴兵加直升机一起来也不在话下！

室内场景周旋，就只能利用多层建筑上下来回闪躲。防暴兵的弱点依然是闪光弹，由于闪光弹不贵，要舍得用。防暴兵还有持盾的强化版，持盾状态下防暴兵速度更慢，不过受到一定伤害后盾牌会脱落。而对付防暴兵最好的办法是购买2500元的AC130轰炸，防暴兵是从直升机上下来的，每个图里防暴兵落下的地点都是固定的，伴随有烟雾弹掩护。只要算准时机预先扔一个轰炸过去，是可以秒杀防暴兵的。如果担心时间来不及，可以辅以一个闪光弹，把防暴兵定在轰炸地点。

## 推荐装备

**M60E4：**《COD4现代战争》中的神枪。威力大，有准头，弹数多。用来封锁蹲点再好不过了，注意使用时不要连发，而是一枪枪地点。后期的杂兵虽然生命力异常高，但中枪之后一样会有大硬直，因此无压力。缺点是价格较高。

**闪光弹（FLASHBANG）：**极其重要的装备，除了对防暴兵有特效，关键时刻（比如队友倒下时）也是极其有效的。而且价格不贵，4个才1000块钱。

**阔刀弹（CLAYMORE）：**同样是价廉物美的好装备，推荐在易于防守的地图使用。虽然5个要1000元，但事先安排在敌人的必经之路上时，很容易捞到连续杀敌的高分，回本轻轻松松。防狗也相当给力。

**SENTRY GUN：**单打时防守非常有用，注意位置离入口越远越好，入口越狭窄越好。还有发射榴弹的升级版，同样是捞分的绝佳手段。不过由于会被敌人打坏，玩家平时也要多注意保护。

**BODY ARMOR：**防弹衣的作用不言而喻，不过由于防弹衣不会随时间而恢复，所以只推荐在BOSS波之前购买。

**SELF REVIVE：**原地复活虽然高达4000元，但这个价格对得起它的效果。不过即使有了自动复活，也必须等红色的苏生槽涨满才能复活。而如果连续受到敌人攻击的话，红色槽就会被打光，那么就和平时的阵亡差不多了。反过来如果玩家能连续击中敌人，是可以令苏生槽快速涨满的。

**PREDATOR MISSILE：**笔记本电脑的最大作用就是用来炸直升机，但要注意准头，另外也不能命中室内的目标。另外在多个防暴兵一起行动时，用笔记本电脑有奇效。

**AIR STRIKE：**呼叫AC130攻击地面，需要玩家手动指定发动位置。由于准备时间长，最佳使用时机就是防暴兵从空中落地时，需要提前预判。

**RIOT SHIELD SQUAD：**呼叫三人盾牌小队。用好了非常有效，不但能吸引敌人的火力，而且本身也能帮忙消灭等敌人。不过电脑AI很有问题，需要人在一旁协助，另外无论是对直升机还是防暴兵都是炮灰。总的来说单人游戏时是必备的。3000元的简化版三人小队虽然便宜，但没有盾牌，生存力大减，所以不推荐。

## 相关成就/奖杯心得

**Birdie：**在特别行动模式的生存关卡中毫发无伤地消灭两台敌方直升机。最简单的方法是打第一个地图，第6波就有两架敌方直升机。双打的话比较简单，进入此波前先买一个捕食者导弹，干掉一台直升机后。2P去吸引剩下那台直升机的火力，1P看准时机再买一个捕食者导弹。

■Fallen的这栋楼很好守，但缺点是室内范围太小，直升机加防暴兵的组合非常麻烦。

**Serrated Edge：**在特别行动模式中近战击杀一个防暴兵。在任务模式中也可以拿到，不过推荐是在生存模式第一张地图来完成。基本上就是用闪光弹打晕后先用机枪狂轰，感觉差不多的时候冲上去狂用刀就行了。闪光弹不够就打运动弹，瞅准机会去买。双人配合的话更简单。

**Arms Dealer、Danger Zone、Defense Spending：**这三个成就要求购买完3处补给的全部物品，参照前表即可。这3个成就只要求玩家累计完成即可，不用在一波游戏里买完。不过由于项目繁多，推荐把自己买过的东西记下来。武器类物品还包括全部配件，3个榴弹枪配件也是分开计算的。

**Get Rich or Die Trying：**在特别行动模式的生存关卡中积蓄5万美元。这个成就双打会简单得多，因为双打时可以在补给处按X/□键分享金钱，每次500元。同样是打第一张地图，双方注意节省钱，等两人身上的钱加起来够5万块之后就开始凑钱。大概十六七波的时候就能完成。

**Unstoppable：**在特别行动模式的每一个生存关卡中坚持到第十五波攻击。这是生存模式的最主要目标，不过参照本攻略的话不难。顺带一提的是，本人是在最后一张地图打到第15波时解除的成就，这说明本成就其实只要求打到15波即可。当然建议大家还是至少打到16波。

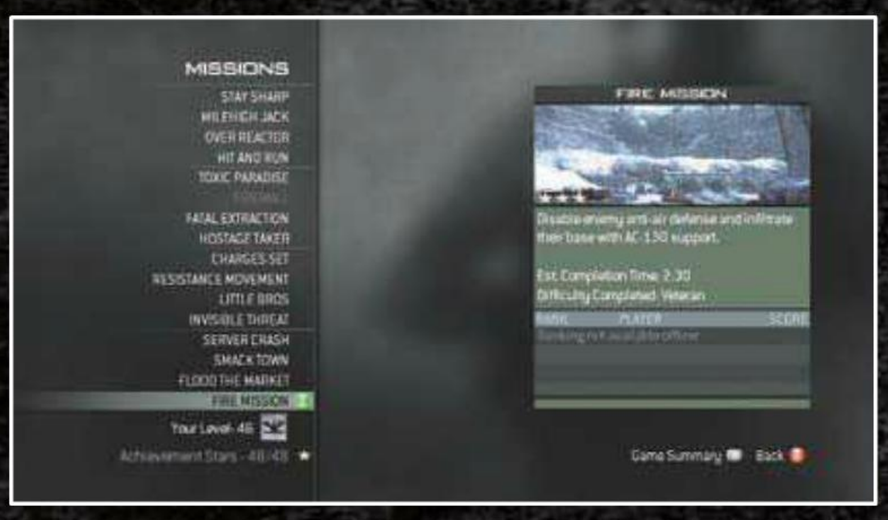
# 任务模式过关指南

在《COD 现代战争 2》中大受好评的任务模式，在本作中简化到 16 个任务，不过均具有一定难度。任务模式也有等级的设定，不过除了关系到任务的解锁外，没有实际意义，但此等级与生存模式是共通的。

## ■ 基本规则

任务模式的基本规则有两种，两个计时练习关无法选择难度，是以玩家的表现来决定玩家获得的星星勋章数量。其他关卡玩家能够选择难度，难度本身便决定了玩家可以获得的星星勋章数量，三个难度分别对应三种星星数量，想要获得三星，一定要打老兵( Veteran )难度，只要通关就能获得星星勋章，玩家的表现并不会影响星星勋章的获取。虽然话是这么说，但实际上能够选择难度的关卡中，一部分会有时间限制，无法在规定时间内完成关卡便算是失败，所以并不是每一个关卡都能慢慢花时间磨过去。

和《COD 现代战争 2》一样，任务模式支持双打，但双打并不会让游戏难度降低，很多时候反而更高。这是因为双打时虽然可以互相救援，但敌人的数量变多，攻击力也会大幅增加。因此推荐各位首先尝试单打，实在打不过，再来双打试试。不过有两个任务是限定双人进行的。




## ■ Tier 1任务攻略（默认解锁）

### Stay Sharp

训练关。没有难度选择，根据玩家过关的时间来决定最后的评价。本任务难度很高，但没什么好说的，全靠大家的技术。目标出现的位置基本固定，要想拿到三星评价，除了时间要符合标准，还不能误伤非武装人员的标靶。这里强烈建议各位玩家以默认的刀枪组合为主，因为这个状态下移动最快。另外任务模式中是有瞄准辅助的，请多加利用。

### Milehigh Jack

在限定时间内救出目标。本关难度不大，但时间较紧，因此就算是在老兵难度下，该冲的依然要冲。来到二层后闪光弹必备，最后的会议室里注意别误伤了总统。另外在子弹时间内消灭掉全部敌人后，还会出现数个新的敌人，切勿贪功冒进。最后来到总统身边按 X/ □键就能完成任务。

### Over Reactor

较长的一关。如果是双打的话一出来就是个难点，很容易当场被秒。这里需要调出热能镜，一开始就举枪迅速右移，把右边的敌人清掉之后再迎接左边的敌人。一开始的阶段会有时间倒数，但时间不算太紧，还是要慢慢推进。潜艇里下层的敌人攻击意识不高，可以在远处阴死。开动开关之后前面会出现不少敌人，双打时可以让一个人先行就位进行防守。开动开关之后倒数消失，爬出潜艇之后还有两波敌人借着烟雾弹过来，可以躲在远处慢慢点射。注意敌人会慢慢推进，一定不能让他们冲过来。

### Hit And Run

前半段龟在高台上慢慢用狙打就可以了，飞来的直升机用毒刺就能干掉。把敌人杀得差不多之后再下去接近目标，难点也随之而来。当你每搞定一个目标后都会出现一大批敌人增援。目标房间里的敌人配置也比较猥琐，需要多打几次熟悉。最后一个目标解救之后不但有大量敌人，而且伴随着一架直升机，这里可以无视直升机，直接到左边的水管里躲起来等人质撤走就可以了。玩家可以多开枪吸引敌人的火力。

## ■ Tier 2任务攻略（Lv5解锁）

### Toxic Paradise

本关的目标是收集六个化学品样本，只要靠近样本所在的容器，长按 X/ □键就可以收集，不过一般来说玩家在靠近样本和收集样本时都会触发固定的敌人刷新，所以在确认自己杀光了所有敌人之前不要轻易靠近样本目标。本关的最大难点是流程较长，加上中途还有防暴兵出现，活用指向轰炸是关键所在。完成任务后撤走的最后阶段会有敌人的盾牌兵拦路，要准备好爆炸武器。

### FireWall

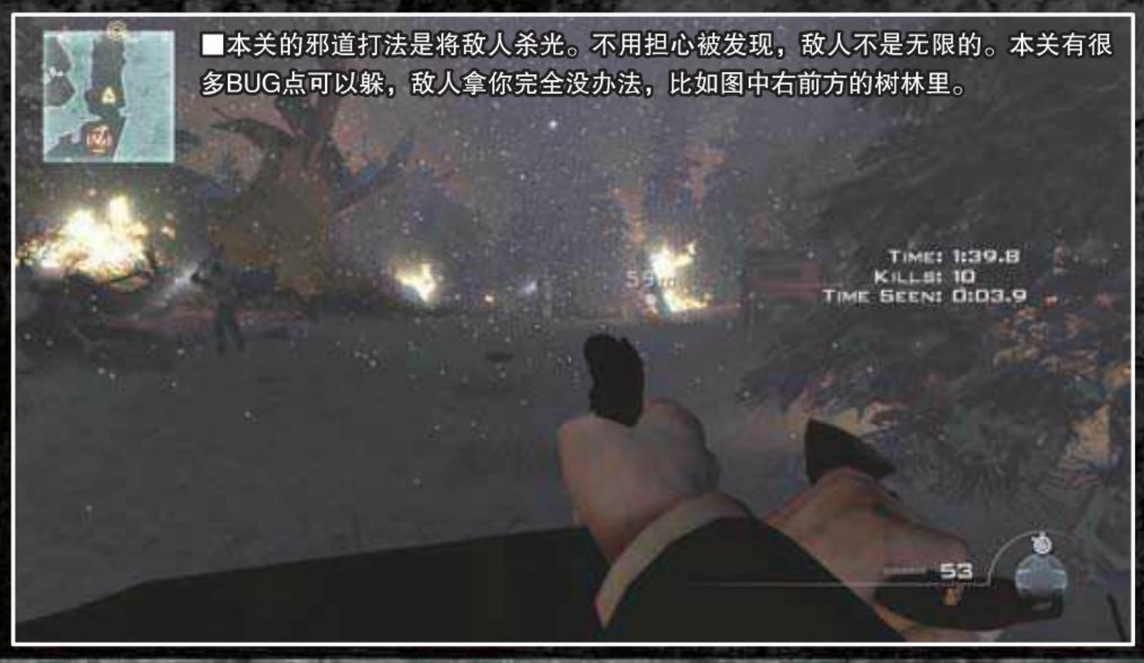
限定双人合作的关卡。负责用摄像头监控的人完全没有危险，但如果你切换镜头的过程太慢的话，地面推进方的压力就很大，因为这一关没有救援，一旦阵亡就算任务失败。因此负责监控的人一定要记下敌人的位置，提前清除目标，而不能光靠屏幕上的提示来按 Y/ △键切换。最后阶段会有一大批敌人外加多架直升机冲过来，这里个人建议是先消灭地面敌人，直升机如果飞出攻击范围外可以先不管。另外注意监控方的攻击是可以秒杀战友的。

### Fatal Extraction

难度不大，只是要注意路上大量的自动机枪，记住其位置是必要的。闪光弹对付这种机枪有奇效。最后阶段同样有大批敌人，爬水管时前面还有敌人等着，需要提前做好准备。

### Hostage Taker

潜入关卡没有什么好说的，反复尝试是必然的。由于敌人的行动会随着玩家的行动而改变，因此就算参照视频攻略也不能保证必过。总的来说就是被敌人发现必死，而被敌人发现的条件是：靠近敌人且未及时将其干掉、被直升机的探照灯看到、敌人在巡逻时发现同伙的尸体。本关双打时敌人数量会增加，因此强烈不推荐双人完成。最后阶段的子弹时间需要干掉两个人，千万别打中总统女儿。




■本关的邪道打法是将敌人杀光。不用担心被发现，敌人不是无限的。本关有很多BUG点可以躲，敌人拿你完全没办法，比如图中右前方的树林里。

# Tier 3任务攻略（Lv10解锁）

## Charges Set

同样是训练关，但难度大幅降低。单人打很轻松就能拿到三星评价。

■想练级的话就打Server Crash吧，炸完一开始的车辆就可以重来了，反复就能快速练级。

## Resistance Movement

又一个潜入关卡，不过难度要低不少。基本上在保证准头的情况下，将敌人快速全灭就差不多了。不过本关有狗，注意 QTE 失败的话就直接挂掉了。本关双打时敌人数量不变，因此推荐双打。

## Little Bros

本关比较特别的是双打时两名玩家会轮流切换空中掩护的角色。整关只有最后阶段才有计时，因此前面可以打得猥琐一点。由于空中支援的角色被击毙的几率不高，所以地面推进方可以打得龟一点。本关的难点在于两处，首先是降落到平台上之后冲下楼梯，这里伴随着烟雾弹会出现很多敌人，而最坑爹的是在刚才的平台上还会出来一个敌人。因此地面推进方需要果断跑回平台上，开热能镜消灭这个敌人，然后盯住楼梯口防止敌人冲上来。等空中支援方消灭光敌人后再下去。另一个难点在于最后启动炸弹后会出现极短的计时，同时前后都有大量敌人出现。这里有个小秘诀是先不要启动炸弹，到外边的平台上引发敌人的增援。把这批增援消灭之后再启动炸弹，这样虽然还是会有敌人出现，但数量会少很多。配合闪光弹迅速上飞机即可。

## Invisble Threat

很有难度的一关。本关双打时一方在地面推进，目标是拆除 8 个八个简易爆炸装置（IEDs）；另一方在楼顶以火力支援，除了狙击枪外还能呼叫捕食者导弹。本关的难点在于敌人是无限的，因此地面推进方必须在新一波敌人出现的空隙往前推进，而在最后阶段由于目标靠近出兵点，留给玩家的时间非常短。由于两人分开，所以不能互相救援，这个时候就要特别小心被狗扑倒后的 QTE。地面推进方有几个易于攻守的点要牢记，分别是左边的办公室、道路中央的公共汽车、汽车右前方的小仓库。这三点都很易于防守，特别是公共汽车，据个人经验来看敌人是上不来的。而支援方要注意的是，不但自己会失足摔死，而且会被敌人的火箭筒、直升机打死。本关要想过关也有一定的运气成分，因为 IEDs 的位置是随机的，运气好的话最后一个 IEDs 位置会近一点，这样就比较有把握了。拆除最后一个 IEDs 后要经过一分钟才算过关，不要赌。

# Tier 4（Lv15解锁）

## Server Crash

本关一开始是开车的追逐战，这里最主要的敌方火力是车载机枪，因此玩家必须快速准确地以榴弹枪将其摧毁。双打时，应该一人负责前方，一人负责后方，一方死亡立刻救活。记得在车上是可以通过蹲下来减少被弹几率的。

下车之后的任务是下载数据。这里的通道比较狭窄，换句话说就是不会被敌人前后包围，因此双打会简单一些。有一处往下的楼梯比较坑爹，这里需要先扔一颗手雷，再扔一颗闪光弹，之后火速跳下去然后右转进通道，再慢慢以龟缩战术点死敌人。来到下载数据的地方后，这里有轻机枪 L86 和阔刀雷。开始下载后，敌人会从前后两方出现，因此要找个箱子躲起来慢慢打。守完之后拿上数据前进，前面会出现防暴兵，在狭窄的隧道里肯定没有胜算，退守刚才下载数据的房间，用闪光雷加两挺 L86 狂轰即可。接下来就比较简单了，慢慢杀出去最后上车就行了。注意最后阶段别误伤了卡车司机……

## Smack Town

双打难度最高的一关。最大难点在一开始，飞机上扫射敌人时一不小心就会被活活打死。由于飞机始终在移动，自动瞄准也变得不怎么好用，合理的分工是必用的。下飞机之后要稍微简单点，比较恶心的是几个目标点附近的房子里有多如牛毛的敌人，同样是步步为营比较好。右边的目标需要从前面的房子的楼上跳过来，不过敌人同样很多。本关推荐单人完成，双打如果能熬过前面的飞机部分，会比单人轻松一些，但问题是能不能熬过去……

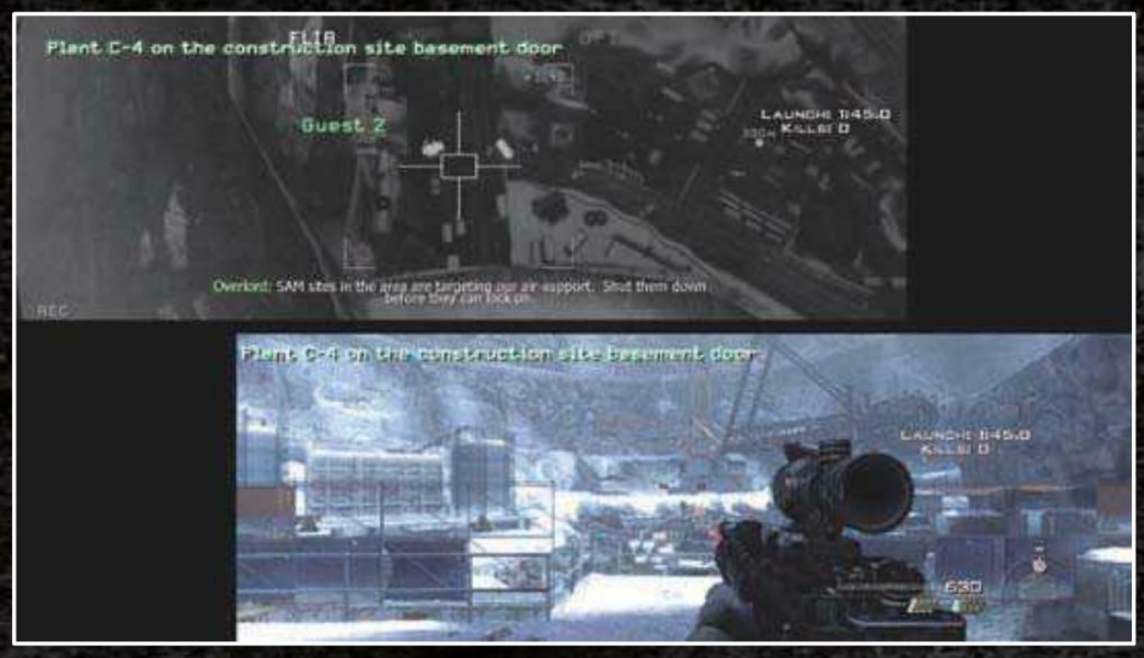
## Flood The Market

强烈推荐双打的关卡。本关和战役模式第一关比较类似，一开始是巷战，小心一点就没难度。之后进入证券交易所，这里敌人躲得比较隐蔽，需要耐心搜索。不过更坑爹的是双打时在这里从后面会出现 6 个敌兵，建议各位进入收集电脑的区域后立刻退回，在自动电梯口处形成交叉火力。把这 6 个敌人消灭之后就再无后顾之忧。

收集完电脑后上楼，来到本关最后阶段。这里天台对面的两个大楼顶端会无限出兵，一开始还是建议将他们用远程武器干掉，之后启动数据传输。这时后方会出现一波空降敌兵增援，前面会有直升机加对面大楼的无限敌兵。难点在于当玩家退守下方平台时，虽然不惧直升机和对面大楼的敌人，但是数据传输就会被中断。个人建议是先启动数据传输，之后立刻退守下方平台，消灭空降兵后派一名玩家上去干掉直升机。完成之后派一名玩家冲上去重开数据传输，然后始终退守上层平台确保传输无误。敌人会发射毒气弹攻击你，但只要有一名玩家在下方平台就不会有事。而就算守在上层平台的玩家被打死，也有足够的时间慢慢退回下层平台的入口等待救援。

## Fire Mission

限定双打的关卡。一方扮演AC-130空中炮艇驾驶员，一方扮演地面推进的士兵，扮演驾驶员的玩家必须要提供足够的空中火力支援来让士兵顺利到达目的地。本关列为全任务最后一个，难度是不言而喻的，空中支援方清掉敌人的速度一定要够快，要迅速根据情况来切换武器和镜头。而且本关还有限时，时间很短，不过这也意味着任务很短，所以是个好事。难点在于一开始，空中支援方一定要以最快速度清掉两辆运兵车及附近的敌人，之后地面推进方沿右边的大路狂奔至目标点。注意空中支援方可以秒杀战友，因此一定要打准。




# 网战资料汇总

## ■ 技能

本次的网战技能与以往相比，由于有了武器技能这一设定，使得部分本身需要装备才具备的效果在武器技能上就能提供，因此技能的变化可以说是比较大，具体技能效果参看下表。

### Tier 1

| 名称 | 普通效果 | Pro效果 | 解锁等级 |
|---|---|---|---|
| Recon | 爆炸性攻击(包含闪光弹和震荡弹)命中敌人后会在小地图上标记敌人12秒。 | 子弹命中敌人后会在小地图上标记敌人12秒。 | 4 |
| Sleight of Hand | 更换弹夹的速度提高100%。 | 切换主副武器的速度提高100%。 | 4 |
| Blind Eye | 不被敌人的空中打击以及机枪塔所发现。 | Launcher类武器的锁定速度提高100%，并且使子弹对敌人的空中支援与机枪塔所造成的伤害提高60%。 | 11 |
| Extreme Conditioning | 持续奔跑的距离增加100%。 | 翻越障碍物的速度提高100%。 | 22 |
| Scavenger | 通过拾取敌人死亡后掉落的背包可以获得弹药补给，不包含Launcher类武器、手雷及其他战术装备。 | 在开局/复活后获得额外的弹药数量。 | 38 |

### Tier 2

| 名称 | 普通效果 | Pro效果 | 解锁等级 |
|---|---|---|---|
| Quickdraw | 提高举枪瞄准（ADS）的速度。 | 安装设备、投掷手雷后的硬直恢复速度提高100%。 | 4 |
| Blast Shield | 由于爆炸物所造成的伤害减少45%。 | 受闪光弹、震荡弹的影响时间缩短50%。 | 4 |
| Hardline | 连杀奖励发动所需点数减1。 | 每两个助攻提升1点连杀点数，死亡奖励发动所需的死亡次数减少1次。 | 15 |
| Assassin | 不能被UAV、Advanced UAV、便携雷达、热能探测镜、心跳感应装置所探测。 | 对Counter-UAV和EMP的干扰效果免疫，被瞄准时头上不会出现名字。 | 27 |
| Overkill | 副武器槽可以装备主武器。 | 第二主武器可以装备配件。 | 47 |

### Tier 3

| 名称 | 普通效果 | Pro效果 | 解锁等级 |
|---|---|---|---|
| Marksman | 在远距离显示目标ID，使敌人更容易辨认。 | 闭气时间增加100%。 | 4 |
| Stalker | 在ADS状态下的移动速度提高。 | 延迟阔刀地雷、跳雷以及I.M.S的触发时间。 | 4 |
| Sitrep | 能侦察到敌人的诸如跳雷、阔刀地雷、C4等爆炸物以及战术重生点。 | 敌人的脚步声变大。 | 19 |
| Steady Aim | 盲射时的子弹散失率降低35%，提高射击精度。 | 出刀硬直的恢复速度提高40%。 | 30 |
| Dead Silence | 走路无声，并且受到敌人Recon技能效果时的影响减至6秒。 | 从高处跳下不会受到坠落伤害。 | 55 |

## Pointstreak Chain系统

本次MW3的连杀奖励与以往的区别较大，改成了一种名为Pointstreak Chain系统，从过去的不死连杀改为以连杀点数发动连杀奖励的机制，利用Pointstreak Chain累计的点数可以用于发动游戏的连杀奖励，而本作中连杀奖励划分为三大类，玩家可以装备任意一个类别，并在其中选择3个连杀奖励，而选择不同类别连杀包时连杀点数的累计机制以及奖励内容也有较大的差别，除以往的传统的武装支援外，新增了不少不同种类的辅助型奖励，这些奖励既有团体性辅助，也有增强个人能力的单体辅助，而在累计的连杀点书达到最所装备的最高连杀奖励的要求后，不必通过死亡复活连杀点数就会重新累计。

而连杀点数获得的方式并不惟一，获得方法有：

1.杀敌后增加1点，也是传统的连杀累计手段。

2.在对应模式中完成任务，如抢旗、拆弹等增加1点。

3.在装备PRO版本Hardline时，每助攻两次增加1点。

4.摧毁敌人空中支援、炮塔等敌方连杀奖励后增加1点。

## Assault Strike Package（突击型连杀奖励）

传统的连杀奖励，内容基本上为呼叫各种空中支援以及架设炮塔等以杀敌为目的的连杀奖励，从突击型连杀奖励中击杀敌人后可以取得连杀点数，死亡后所有点数清零，需要重新累计连杀点数。

| 名称 | 效果 | 所需连杀点数 |
|---|---|---|
| UAV | 系列的传统连杀奖励，扫描敌人的位置并显示在雷达上。 | 3 |
| CARE PACKAGE | 呼叫运输机空投一个补给箱，物品为弹药补给或随机抽取其他连杀奖励。 | 4 |
| I.M.S | 安置在固定地点，能探测一定范围内的敌人并发射爆炸物进行，一共可以发射4发。 | 5 |
| PREDATOR MISSILE | 从空中俯视控制导弹坠落攻击敌人或敌人的空中武装。 | 5 |
| SENTRY GUN | 呼叫运输机空投一座哨岗机枪，拾取并放置在任意位置，自动攻击进入攻击范围内的敌人。 | 5 |
| PRECISION AIRSTRIKE | 在确认空袭方向后，呼叫友军战斗机沿途轰炸。 | 6 |
| ATTACK HELICOPTER | 呼叫一架武装直升机在地图上空巡逻一段时间，它能自动攻击敌人。 | 7 |
| STRAFF RUN | 呼叫5架直升机对指定区域密集攻击。 | 9 |
| AH-6 OVERWATCH | 呼叫一架跟随玩家移动的护卫直升机，自动攻击玩家附近的敌人。 | 9 |
| REAPER | 控制猛禽直升机发射空对地导弹，与PREDATOR MISSILE类似，但不同的是目标位置所在地会有明显的红色镭射标记，相当于会对在地面该位置的敌人发出预先警告，算是一个缺点。 | 9 |
| ASSAULT DRONE | 呼叫运输机空投一个由玩家控制，带有机枪及火箭发射器的小型机器人，在受到一定的伤害或持续一分钟后自动爆炸。 | 10 |
| AC130 | 扮演AC130攻击机炮手对地面敌人进行压制，持续30秒。 | 12 |
| PAVE LOW | 呼叫一架重型武装直升机自动攻击敌人。 | 12 |
| JUGGERNAUT | 呼叫运输机空投装甲补给，使用后玩家变为装甲兵，装备变成M60E4机枪及MP412手枪，此状态下能大幅增加对伤害的抵抗能力，但相应的移动速度变慢，而且无法跳跃及奔跑。 | 15 |
| OSPREY GUNNER | 扮演鱼鹰飞机炮手对地面敌人进行压制，在呼叫后飞机会在空中盘旋一段时间，并在离开时在呼叫点投下3个补给箱。 | 17 |

## Support Strike Package（辅助型连杀奖励）

辅助型连杀奖励提供各种反侦察，反敌方空中支援，空投补给等强调对团队提供协助的奖励，从辅助型连杀奖励中击杀敌人后不能取得连杀点数，但辅助型连杀奖励在死亡后累计的连杀点数不会清零。

| 名称 | 效果 | 所需连杀点数 |
|---|---|---|
| UAV | 发动条件与突击型连杀奖励中的UAV不同，也许是由于死亡后连杀奖励不清零，出于游戏平衡性考虑所以连杀所需点数也提高到了4。 | 4 |
| COUNTER–UAV | 干扰敌方雷达30秒。 | 5 |
| BALLISTIC VESTS | 呼叫运输机空投防弹衣供友军穿着，穿着后画面边缘泛黄光，同时体力提高100%，但防弹衣有耐久度的设定，在承受一定的伤害以后防弹衣会被破坏，体力值恢复到正常状态。 | 5 |
| AIRDROP TRAP | 呼叫运输机空投一个伪装成补给箱的炸弹，在敌人拾取时会自动引爆并对周围的敌人造成致命伤害。 | 5 |
| SAM TURRET | 空投一台地对空导弹发射器，针对敌人的空中支援自动进行攻击。 | 8 |
| RECON DRONE | 控制一台小型的侦察飞机，侦察地图上的某名敌人并对其进行锁定，被侦察的敌人会像受到闪光弹影响一样失去部分视力及听力，但影响比闪光弹稍弱。另外，除了对锁定的该敌人有影响外，在该敌人附近的其他敌人也会受到雷达干扰的影响。 | 10 |
| ADVANCED UAV | 可以看作是高频率刷新的UAV，并且附加将敌人以箭头方式标记的功能，显示其下一步的行进方向。 | 12 |
| REMOTE SENTRY | 类似突击连杀奖励中的SENTRY GUN，但是以玩家手动遥控进行操作，与SENTRY GUN相比体积较小，较难被发现。 | 12 |
| STEALTH BOMBER | 呼叫隐形轰炸机沿指定方向轰炸敌人，消灭轰炸区域内的所有敌人。 | 14 |
| EMP | 摧毁敌人一切电子设备，包括屏幕上的HUD以及枪械配件的红点，敌方屏幕会受到电子干扰，敌方所有的连杀奖励无法发动，EMP效果影响持续1分钟。 | 18 |
| JUGGERNAUT RECON | 呼叫运输机空投装甲补给，使用后玩家变为装甲兵，武器改变为防暴盾，USP.45手枪以及便携雷达，该雷达与战术装备中需要放置的便携雷达不同，它是直接装备在身上的移动型雷达。 | 18 |
| ESCORT AIRDROP | 空投4个补给箱以及1个与AIRDROP TRAP相同的炸弹伪装，在空投后武装运输机会保护箱子一段时间或在全部补给被取得以后离开。 | 18 |

## Specialist Strike Package（专家型连杀奖励）

专家型连杀奖励是一种旨于提高玩家本身能力的一种奖励，其作用机制为在玩家不死连续消灭 2、4、6 名敌人后，依次可以装备第 4 个技能（Tier 1）、第 5 个技能（Tier 2）、第 6 个技能（Tier 3），其中这些技能必须已经解锁才能在预设列表内装备。但当不死达到 8 连杀后，则默认玩家开启所有技能（无论是否解锁），如果其中的部分技能已经升级为 PRO 版本，则默认为 PRO 版本；如果是没有解锁的技能或是已经解锁普通版但还没升级为 PRO 版，则默认为普通版。注意当玩家死亡复活后，所有专家型连杀奖励需要重新累计。

## 连续死亡奖励

除连杀奖励外，为了提高一部分未能杀死敌人但同时连续多次死亡后的玩家重返战场的积极性，在这些玩家复活的同时会附带一定的增益状态，这就是被称为连死奖励的系统，与连杀奖励一样，连死奖励同样可以在调整列表中进行装备。

| 名称 | 效果 | 解锁等级 | 所需连死次数 |
|---|---|---|---|
| JUICED | 7秒内移动速度大大提高。 | 初始状态取得 | 4 |
| MARTYRDOM | 死亡时在原地自动扔出一枚手雷，也就是所俗称的“下蛋”。 | 51 | 4 |
| FINAL STAND | 体力耗尽后倒地，如果在一定时间内没有再受到伤害则原地满状态复活，再次耗尽体力后无法再次倒地，直接判定为死亡。 | 32 | 4 |
| REVENGE | 追踪上一次杀害玩家的敌人位置。 | 初始状态取得 | 5 |
| HOLLOW POINTS | 提高子弹伤害，在达成1杀后效果消失。 | 71 | 5 |
| DEAD MAN'S HAND | 与LAST STAND相似，在体力耗尽倒地后，玩家手上会有一个遥控器，用于引爆身上的C4。 | 57 | 6 |

# 武器资料

在本作中，武器系统引入了等级的概念，当玩家利用某件武器完成该武器的各种挑战累积经验后，武器等级会得到提升，在达到一定的等级后则会解锁该武器相应的技能，装备技能后能使武器的性能获得不小的提高，因此选择几把自己惯用的枪械进行精通是必不可少的。

## 主武器

### Assault Rifles

| 武器名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| M4A1 | 4 |
| M16A4 | 4 |
| SCAR–L | 6 |
| CM901 | 18 |
| Type 95 | 32 |
| G36C | 42 |
| ACR 6.8 | 50 |
| MK14 | 60 |
| AK–47 | 68 |
| FAD | 78 |

| 可装配配件 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Red Dot | 2 |
| Silencer | 5 |
| Grenade Launcher | 8 |
| ACOG | 11 |
| Heartbeat Sensor | 14 |
| Hybrid Sight | 17 |
| Shotgun | 20 |
| Holographic | 23 |
| Extended Mags | 26 |
| Thermal | 29 |
| Rapid fire | 12，武器限定 |

| 武器技能 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Kick | 4 |
| Impact | 9 |
| Attachments | 12 |
| Focus | 16 |
| Breath | 22 |
| Stability | 28 |

### Submachine Guns

| 武器名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| MP5 | 4 |
| UMP45 | 4 |
| PP90M1 | 28 |
| P90 | 38 |
| PM–9 | 56 |
| MP7 | 74 |

| 可装配配件 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Red Dot | 2 |
| Silencer | 5 |
| Rapid Fire | 11 |
| ACOG | 16 |
| HAMR Scope | 19 |
| Holographic | 22 |
| Extended Mags | 24 |
| Thermal | 26 |

| 武器技能 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Kick | 4 |
| Range | 9 |
| Attachments | 12 |
| Focus | 15 |
| Melee | 21 |
| Stability | 28 |

### Light Machine Guns

| 武器名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| L86 LSW | 4 |
| MG36 | 4 |
| PKP PECHENEG | 14 |
| MK46 | 54 |
| M60E4 | 72 |

| 可装配配件 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Red Dot | 2 |
| Silencer | 5 |
| Grip | 8 |
| ACOG | 11 |
| Rapid fire | 14 |
| Heartbeat Sensor | 20 |
| Holographic | 22 |
| Extended Mags | 25 |
| Thermal | 27 |

| 武器技能 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Kick | 4 |
| Impact | 9 |
| Attachments | 12 |
| Focus | 16 |
| Speed | 21 |
| Stability | 28 |

### Shotguns

| 武器名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| USAS 12 | 4 |
| KSG 12 | 4 |
| SPAS–12 | 8 |
| AA–12 | 26 |
| Striker | 48 |
| Model 1887 | 62 |

| 可装配配件 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Grip | 2 |
| Silencer | 5 |
| Red Dot | 12 |
| Holographic | 17 |
| Extended Mags | 26 |

| 武器技能 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Kick | 4 |
| Focus | 9 |
| Attachments | 14 |
| Melee | 19 |
| Range | 23 |
| Damage | 28 |

### Sniper Rifles

| 武器名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| Barrett .50cal | 4 |
| L118A | 4 |
| Dragunov | 12 |
| AS50 | 22 |
| RSASS | 44 |
| MSR | 66 |

| 可装配配件 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| ACOG | 2 |
| Silencer | 5 |
| Extended Mags | 13 |
| Heartbeat Sensor | 15 |
| Thermal | 19 |
| Variable Zoom | 22 |

| 武器技能 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Kick | 4 |
| Impact | 10 |
| Attachments | 14 |
| Focus | 18 |
| Speed | 24 |
| Stability | 28 |

### Rio Shield

| 名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| Rio Shield | 4 |

| 武器技能 | 解锁武器等级 |
|---|---|
| Melee | 5 |
| Speed | 10 |

## 副武器

### Machine Pistols

| 武器名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| FMG9 | 4 |
| MP9 | 16 |
| SKORPION | 36 |
| G18 | 70 |

### Handguns

| 武器名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| USP.45 | 4 |
| P99 | 10 |
| MP412 | 30 |
| .44 Magnum | 46 |
| Five Seven | 58 |
| Desert Eagle | 76 |

### Launchers

| 武器名称 | 解锁网战等级 |
|---|---|
| SMAW | 4 |
| JAVELIN | 24 |
| STINGER | 40 |
| XM25 | 52 |
| M320 GLM | 64 |
| RPG–7 | 80 |

# 特殊武器、技能及配件资料

## Lethal

| 名称 | 效果 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| Frag | 传统的破片手雷，可以长按再扔出控制爆炸时间。 | 4 |
| Semtex | 可以粘附在墙壁或其他物体上的炸弹。 | 4 |
| Throwing Knife | 大杀伤力投掷武器，在投掷后可以回收。 | 5 |
| Bouncing Betty | 俗称“跳雷”，在被敌人触发后会对其360度造成伤害，值得一提的是匍匐前进不会受到跳雷的影响。 | 37 |
| Claymore | 阔刀地雷，在敌人进入扇形触发区域后会敌人造成致命伤害。 | 53 |
| C4 | 投掷到指定位置后引爆启动，威力很高而且作用范围较大。 | 69 |

## Tactical

| 名称 | 效果 | 解锁等级 |
|---|---|---|
| Flash Grenade | 闪光弹，能使敌人暂时失去听觉与视觉。 | 4 |
| Concussion Grenade | 震荡弹，能使敌人进入眩晕状态，视野变得模糊并且难以移动。 | 4 |
| Scrambler | 放置后在影响范围内能影响敌人的雷达，而且能够随时拾取并重新放置。 | 13 |
| EMP Grenade | 本作新增的一种手雷，在命中后能使范围内的敌人电子设备与战术设备失效，枪械的光学瞄准镜也会因受影响而失效，需要注意的是玩家本身也会受到EMP效果的影响，因此注意尽量外远离自己的位置抛出。 | 21 |
| Smoke Grenade | 烟雾弹，阻挡双方的视野，可以说是一把双刃剑。 | 29 |
| Trophy System | 本作新增的战术设备，可以自动拦截对方的导弹（连杀奖励）、RPG等爆炸性武器，使这些武器偏离原来的轨道，能够随时拾取并重新放置。 | 45 |
| Tactical Insertion | 战术重生点，可以自定义复活的位置。 | 61 |
| Portable Radar | 类似一个可以放置的Recon技能，可以探测附近敌人的动向，能够随时拾取并重新放置。 | 77 |

## 武器技能效果

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| Kick | 降低枪械后坐力 |
| Impact | 增加子弹穿透力 |
| Attachments | 可以装备两件配件 |
| Focus | 降低受到伤害时准星摇晃的程度 |
| Breath | 在ADS状态下可以闭气 |
| Stability | 降低ADS状态下的枪口晃动 |
| Range | 增加子弹的有效距离 |
| Melee | 近战发生速度加快 |
| Damage | 霰弹伤害提高 |

## 全配件效果

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| Red Dot | 系列传统的光学辅助瞄准配件,有多种红点图案可以选择。 |
| Silencer | 消音器，开枪时不会在地图上暴露玩家的位置，但大幅度降低子弹的伤害。 |
| Grenade Launcher | 突击步枪专用的榴弹发射器。 |
| ACOG | 适用于很多武器放大瞄准镜，能在远距离射击中提高子弹精度，但装备后后枪械后坐力增加。 |
| Heartbeat Sensor | 俗称小电视的配件，可以探测附近敌人位置。 |
| Hybrid Sight | 突击步枪专用的组合瞄准镜，可以在全息镜与4倍放大瞄准镜间切换以适应不同的战斗环境。 |
| HAMR Scope | SMG专用的组合瞄准镜，可以在红点与3倍放大瞄准镜间切换。 |
| Thermal Scope | 装备后能以敌人发出的热能探测敌人，但对环境情况的视野大幅削弱。 |
| Rapid Fire | 增加武器射击速度。 |
| Shotgun | 突击步枪专用的霰弹发射器。 |
| Grip | 提升射击精确度，同时使开枪前后的准星偏差减小。 |
| Akimbo | 部分微冲和手枪专用的技能，装备后可以双持该武器提供双倍火力，但不能以ADS状态瞄准。 |
| Tactical Knife | 装备手枪时配备的战术小刀，使近战时出刀的速度加快。 |
| Extended Mags | 增加枪械的单个弹夹容量及弹药最大持有量。 |
| Variable Zoom | 狙击枪专用高倍镜，可以分级增加放大倍数。 |

# 转生商店

转生商店是 MW3 转生奖励系统，与之前系列不同的是，转生奖励换成一种以商店购买奖励的的形式，当玩家每转生一次，就可以获得一枚转生货币，利用这枚货币进入商店直接购买奖励即可。另外，如果玩家在之前的“《COD》系列”网战中曾经转生，不论转生次数，会以一部作品 1 枚货币的形式作为继承奖励，最多可以继承 4 枚货币（MW1、WAW、MW2、BO 等共 4 枚。），本次最高等级为 80 级，最多可转生 10 次。

| 名称 | 奖励内容 |
|---|---|
| EXTRA CUSTOM CLASS | 增加1个自定意义武器栏，最大不超过10个。 |
| DOUBLE XP | 双倍经验，持续两个小时。 |
| DOUBLE WEAPON XP | 双倍武器经验，持续两个小时。 |
| REGULAR PACKAGE | 解锁特殊的称号以及图标。 |
| UNLOCK GEAR | 解锁一件装备，至少在1转后购买，购买完之后再转生也能够使用。 |
| HARDENED PACKAGE | 解锁特殊的称号以及图标。 |
| VETERAN PACKAGE | 解锁特殊的称号以及图标。 |
| RESET ALL STATS | 重置所有数据，在10转后购买，追求KD率的玩家可以尝试这个洗牌功能。 |

| 黑暗之魂 | NBGI | 动作角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 | DARK SOULS | 日版 |
| | 2011年9月22日 1人 | 7800日元 |
| | 对应机种为PS3及X360 | |

《黑暗之魂》是一个漫长的游戏，除了白金 / 全成就外，游戏还有很多东西供玩家自己挖掘。光是研究多周目下不同 BOSS 的应对方法和利用誓约与其他玩家对抗就能轻轻松松消耗掉数十小时。限于篇幅关系，上期的攻略只为各位介绍了游戏的基础系统和攻关要点，而本期的研究将立刻补完游戏的其余资料，以便大家更好地体验游戏。

文 洛克 美编 心の永恒

研究中心 RESEARCH CENTER

DARK SOULS™

## 武器锻造

除了击杀敌人拾取掉落物、调查宝箱外，在铁匠处锻造也是获得强力武器的一种途径，只要和铁匠对话就能进行锻造。锻造分为进化和升级两种，下面为各位详细讲解如何利用这两种功能打造出实用的装备。

游戏中一共有四名铁匠，下面列出四名铁匠的详细位置：

1. 城外不死教堂的篝火下层，由于这里是通往黑森林庭院的必经之路，因此流程中肯定会遇到。

2. 传火祭祀场・广场的篝火旁边有一处向下的楼梯，乘坐尽头的电梯来到小隆德遗迹，出口的右上方有一个向下的通道，铁匠就在通道中央。

3. 王城 BOSS 战前的大厅上方，在靠近破碎窗户的一边一条细长的楼梯，尽头就可以看到巨人铁匠。

4. 开启地下墓地的机关后，会来到一个螺旋楼梯，进入最深处就能看到铁匠。由于场景偏暗，实在找不到路的玩家可以使用魔法光明照耀探路。

## 升级

只要支付一定数量的魂和素材，就能在铁匠处进行武器的升级，需要注意的是游戏中的盾牌也归类为武器。升级后的武器会适度提升攻击力，而盾牌则会增加格挡能力，升级后的装备会在名字后增加一个“+X”的强化标记（X 为 1 ~ 15 之间的数字，强化次数越多数值越高）。通常武器可以强化到 +15，而一些强力武器则只能强化到 +5。在游戏初期玩家只能打造出 +5 的武器，等到将大块余烬和特大块余烬交给城外不死教堂处的铁匠才能继续强化。通常来说，前期断火龙尾巴获得的飞龙剑和在古城击杀宝箱怪获得的雷枪足以应付大部分战斗，因此推荐一周目中先将魂用来提升角色能力，等到通关前再考虑锻造一把强力的武器，为下周目虐杀敌人打好基础。

※ 在铁匠处购买武器打铁箱和防具打铁箱后，可以在篝火处进行装备的强化，不过进化武器依然要和专属的铁匠对话才能进行。

## 进化

和升级不同，进化武器需要玩家将流程中获得的余烬交给铁匠后才能使用。需要注意的是，当你身上带有余烬的时候和铁匠对话，如果该铁匠能够使用这个余烬，那么他会向你索要余烬，此时请不要拒绝，因为每个余烬只有专属的铁匠才能使用，四名铁匠不会互相争抢。

通过进化能引发出武器的潜力，或是给 +10 的物理武器附加上属性攻击。例如将大块余烬交给城外不死教堂的铁匠后，能在他这里将 +5 的普通武器进化到 +6。游戏中的敌人拥有各自不同的抗性，使用克制武器进攻的话能造成更多伤害，在攻关过程中灵活运用这点能使战斗变得更为轻松。由于进化后的武器可以通过进化再次改变自身的属性，因此在游戏中一旦觉得手上的武器不够顺手，那么请不要犹豫，将武器改成 +10 的普通武器，然后再次选择其他分支即可。

©2011 NBGI ©2011 FromSoftware, Inc.

# 余烬

余烬是进化武器的必要材料，在游戏中拾取后交给铁匠就可以使用进化武器的功能了，下面列出全部余烬的获得地点和作用。

**余烬一览**

| 余烬 | 对应铁匠 | 效果 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 大块余烬 | 不死区教堂 | +5的普通武器进化到+6、或是进化成粗制武器 | 底层带狗厨师旁边的宝箱中 |
| 特大块余烬 | 不死区教堂 | +10的普通武器进化到+11 | 乘坐水门的电梯来到遗迹下层，击杀第一个深渊骑士后右边尽头的宝箱中 |
| 圣职余烬 | 不死区教堂 | +5的普通武器进化成神圣武器 | 杀死黑森林庭院的月光蝶后,在右边的塔顶获得 |
| 大块圣职余烬 | 不死区教堂 | +5的神圣武器进化到+6 | 在巨人墓地入口通往第一个篝火的路上有一个梯子，上去后往右，尽头处取得 |
| 黑暗余烬 | 不死区教堂 | +5的神圣武器进化成邪教武器 | 获得绘画世界的别馆钥匙后进入别馆，调查尽头的发光物体取得 |
| 大块法术余烬 | 小隆德遗迹 | +5的普通武器进化成法术武器 | 在结晶洞穴杀死白龙后，回到在图书馆和白龙战斗的房间，调查宝箱获得 |
| 魔力余烬 | 小隆德遗迹 | +5的法术武器进化成魔力武器 | 黑森林庭院通往巨狼的路上有一处水潭，调查中间的宝箱获得 |
| 大块火焰余烬 | 地下墓地 | +5 的普通武器进化成火属性武器 | 在恶魔遗迹被大王封印的门左边( 第二个 BOSS 前 ),调查尽头的宝箱获得 |
| 混沌火焰余烬 | 地下墓地 | +5 的火属性武器进化成混沌武器 | 杀死恶魔遗迹的第一个 BOSS 后触发岩浆下退事件,在深处有数只牛头恶魔守护的岩浆中间。在没有杀死恶魔遗迹第三个 BOSS 的情况下推荐无视敌人,直接跳入岩浆拿完道具自杀 |
| 结晶余烬 | 王城 | +10 的普通武器进化成结晶武器 | 在公爵图书馆通往结晶洞窟的房间中，调查书架后面的宝箱获得 |

※除了上表列出的十种分支外，在王城的巨人铁匠处还能使用+10的通常武器进化成雷属性武器，或是使用特定的+10武器和BOSS的魂合成新武器。

# 强化材料入手指南

如果要升级武器，除了魂外，素材也是必不可少的道具。由于魂可以在游戏中依靠刷魂大法获得，因此不是问题，而升级用的素材就不是那么容易入手了，下面列出强化材料的入手方法。

**强化材料一览**

| 材料 | 入手方法 | 用途 |
|---|---|---|
| 楔形石碎片 | 不死街教堂铁匠处花800魂购买 | 普通物理武器+5、普通防具+3 |
| 楔形石大碎片 | 古城断桥对面的商人处花4000魂购买 | 普通物理武器+10、粗制武器+5、普通防具+6 |
| 楔形石块 | 杀死初始之火的火炉中拿剑的骑士后获得 | 普通物理武器 +14、结晶武器 +4、雷属性武器 +4、普通防具 +9 |
| 楔形石圆盘 | 杀死北方的不死院的火恶魔BOSS后获得、杀死小隆德遗迹的深渊骑士后一定几率获得 | 普通物理武器+15、结晶武器+5、雷属性武器+5、普通防具+10 |
| 绿楔形石的大碎片 | 古城断桥对面的商人处花5000魂购买 | 法术武器+5、神圣武器+5、火属性武器+5 |
| 蓝楔形石块 | 杀死初始之火的火炉中拿戟的骑士后获得 | 法术武器+9、魔力武器+4 |
| 蓝楔形石圆盘 | 杀死结晶洞穴的月光蝶后获得 | 法术武器+10、魔力武器+5 |
| 红楔形石块 | 杀死初始之火的火炉中拿大剑的骑士后获得 | 火属性武器 +9、混沌武器 +4 |
| 红楔形石圆盘 | 杀死混沌的废都伊札中的触手恶魔获得、混沌的废都伊札中有一处塌方的场景，调查下方沼泽深处的宝箱获得 | 火属性武器+10、混沌武器+5 |
| 白楔形石块 | 杀死初始之火的火炉中拿斧的骑士后获得 | 神圣武器+9、邪教武器+4 |
| 白楔形石圆盘 | 杀死赤子房间（墓王雾门前的房间）中的地下墓地BOSS获得 | 神圣武器+10、邪教武器+5 |

# 其他

## 武器相性

玩家使用武器对敌人造成的伤害除了取决于武器自身的攻击力外，和角色的能力值高低也有联系。在查看武器能力时可以发现，武器信息中也含有力量、敏捷、信仰的图标，并以 A、B、C 等英文字母表示，这些英文字母就是武器和角色能力的相性，相性越高，角色能力对武器攻击力的加成也越多。因此在游戏初期应将“飞龙剑”这种基础攻击力高的武器作为主力使用，而到了角色能力较强的多周目游戏中尽量选择“亚尔特留斯的大剑”这种相性好的武器作为主力。

## 魔法 & 奇迹 & 咒术入手指南

在上期的攻略中由于篇幅问题，洛克只在最后半页列出了大致入手方法。为了方便大家获得全成就 / 白金，这里重新列出这些和全成就 / 白金相关的技能详细入手方法。

### 魔法

1. 在不死街的商人处花 1000 魂购入民房钥匙后，在下层的民房救出 NPC，之后他会回到传火祭祀场贩卖魔法，在他这里可购买到灵魂箭、强力灵魂箭、灵魂巨箭、追踪灵魂块、传声、控制坠落、法术盾。

2. 在古城断桥处的对面获得牢房钥匙，回到落石陷阱处打开牢房救出 NPC，之后他会回到传火祭祀场贩卖魔法，在他这里可购买到灵魂枪、灵魂结晶枪、法术武器、强力灵魂巨箭。

3. 在图书馆通往结晶洞穴的房间的宝箱中能获得钥匙，回到牢房区域，打开最下层的牢房救出 NPC，之后他会到通往结晶洞穴的房间贩卖魔法，在他这里可购买到结晶法术武器、追踪灵魂结晶块。

4. 切换区域再次进来，在湖底深处会出现黄金石巨人，干掉石巨人救出古代的魔法少女，之后可在岸边召唤她学习魔法，在她这里可购买到隐形武器、隐形身躯、修理、光明照耀、拟态。

**白龙吐息 :**购买完图书馆贩卖的魔法后，来到第一次和白龙战斗的房间，杀死 NPC 后获得。

**强力法术盾 :**公爵图书馆拾取。

**治疗 :**在病村的水车旁拾取。

**解咒 :**在小隆德遗迹给你水门钥匙的 NPC 处购买。

**静音 :**在塞恩古城拾取。

**强力法术武器 :**位于绘画世界大厅上的吊灯，需要将吊灯踩到地面上才能获得。

### 魔法

1. 和传火祭祀场的 NPC 购买奇迹，在他这里可购买到恢复、缩约大恢复、原力、返乡、寻求建言。

2. 在巨人墓地救出圣女后，前往教堂一层购买奇迹，在她这里可购买到大恢复、神怒、法术防护。

**阳光疗愈 :**公爵图书馆杀死牢房最下面的蛇女获得。

**阳光滋润 :**公爵图书馆杀死牢房最下面的蛇女获得。

**生命力涌现 :**在巨人墓地和圣女对话。

**原力迸射 :**在王城救出古城前方的 NPC ( 洋葱头 ) 后，在传火祭祀场和他对话获得。

**强化法术防护 :**在灰烬湖中间的大树拾取。

**因果报应 :**敲响教堂的钟后，在钟楼的圣职处购买。

**沉默禁令 :**在绘画世界拾取。

**和平缓步 :**在地下墓地，位于暗月祭祀戒指附近。

**雷枪 :**和太阳战士达成誓约获得。

**巨雷枪 :**和太阳战士达成誓约，贡献 10 个太阳徽章提升一次誓约等级获得。

**阳光之枪 :**获得巨雷枪后，贡献最终 BOSS 乌薪王葛温的魂获得。

**阳光之剑 :**带上暗月司祭戒指进入暗月灵廟，击败 BOSS 暗影太阳葛温德林，在背后的宝箱中获得。

**暗月光之剑 :**和暗月之剑达成誓约，并贡献 10 个复仇之证( 暗杀 10 人 ) 获得。

**墓王剑舞 :**和墓王达成誓约获得。

**墓王大剑舞 :**和墓王达成誓约，并贡献 10 个死者眼眸获得。

### 咒术

1. 在底层仓库救出咒术师，之后可在传火祭祀场购买咒术，在他这里可购买到火球、火弹、引燃火焰、剧烈出汗、铁身躯。

2. 在手套等级超过 10 的情况下前往病村的沼泽地带，和魔女对话购买咒术，在她这里可购买到大火球、火焰风暴、引燃烈火、横扫火焰、魅惑不死人。

3. 和白蜘蛛达成誓约后，和旁边的 NPC 对话购买咒术，在他这里可购买到毒雾、猛毒雾。

**混沌大火球 :**和白蜘蛛达成誓约后获得。

**混沌风暴 :**和白蜘蛛达成誓约，贡献 30 个人性获得。

**火焰大风暴 :**买光沼泽魔女贩卖的所有咒术后，在获得王的灵魂( 杀死混沌的温床 ) 的情况下和她对话获得。

**喷射火焰 :**在绘画世界获得。

**混沌横扫火焰 :**杀死混沌的废都 BOSS 门口的咒术师获得。

**喷射酸液 :**在绘画世界获得。

**内在潜力 :**在病村拾取。

| 最终幻想 零式 | Square Enix | 角色扮演 |
|---|---|---|
| PSP | ファイナルファンタジー零式 | 日版 |
| 预定2011年10月27日 | 1～3人 | 7700日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：15岁以上 |

研究中心 RESEARCH CENTER

FINAL FANTASY 零式

文 狼来了 & 白菜　美编 anubis

本作有着“《最终幻想》系列”一贯的高耐玩度，各种分支 / 特殊事件、丰富的依赖以及与主线故事息息相关的演习任务等都令人欲罢不能。多周目游戏不但能令玩家更好地了解《零式》的世界观和剧情，也能入手通常流程中无法获得的要素。比如各角色的最强武器就必须在第三周目才能入手，而大部分理论上在一周目就能完成 / 入手的事物，由于等级的限制，也几乎不可能玩一遍就得到。其他像全军神使用权解放、全魔法开放等也是一项不小的工程。因此一周目通关对本作来说只是刚开了个头。由于页数关系，本次的研究先为玩家放出二周目深红任务指南以及对收集有帮助的相关列表。而实战演习、系统的进一步剖析和各种有趣的要素请留意下期杂志。

## 深红任务

二周目第二章开始时进入廊下，アレシア会告诉0组，他们之后的任务会分为正规的军令部命令任务与谍报4课的秘密命令“深红”（クリムゾン）任务。两者可以择一参加。一周目默认是参加军令部命令任务，而二周目我们将投身到深红任务之中。

# CHAPTER 2 朱雀の旗が立つとき

## 朱雀旗帜飘扬之时

### Mission

#### 敌中突破作战

选择方式：二周目“トゴレス要塞攻略战”开始时选择“要塞の里をまわる”

作战等级：LV34

任务说明：发起トゴレス要塞攻略战数小时前，0组接到了将要塞后方的重炮部队消灭，以及救出要塞内被囚禁的平民的任务。为此0组必须突破敌人的部队，向トゴレス要塞进击。

特殊报酬：军神“シャンカラ”解放、金の砂时计

### 移动路线

トゴレスの森 内部→トゴレス要塞 近郊→外缘部 北门→外缘部 西阶段→外缘部 正面阶段→中枢部 入口→中枢部 动力室ゲ－ト→中枢部 动力室→中枢部 动力室ゲ－ト→中枢部 第一研究所→中枢部 动力室ゲ－ト→中枢部 サンプル保管所→中枢部 回廊→中枢部 资材置场→中枢部 第二研究所→外缘部 北门→外缘部 西阶段→外缘部 正面阶段→トゴレスの森

### 攻略指南

队伍里必须要有一名远程角色。トゴレスの森内部会遇到一些中型魔导装甲，它们的崩坏圈在近身攻击之后会出现一瞬间。将其全灭后会自动进入要塞近郊。这里有几个大型魔导装甲比较棘手，建议先消灭其他小型魔导装甲再来对付它们。再次全灭敌人后进入外缘部北门，这里与接下来西阶段的敌人都是无限刷新的，因此无视掉它们直接来到正面阶段。击破两台中型魔导装甲后进入中枢部入口，无视敌人来到中枢部动力室ゲ－ト，再次无视敌人冲进动力室。

启动动力室的装置后，回到动力室ゲ－ト，无视军神，先从右侧楼梯上方进入第一研究所。这里有三份文书，全部拿到后回到动力室ゲ－ト，再从左侧楼梯进入サンプル保管所。这里有个S.O.任务是要一击必杀干掉笼子后的怪物，用远程角色或魔法看准即死圈就行了，怪物是攻击不到我们的。完成这个任务可以解放魔法“クエイク”。接下来进入回廊，这里的S.O.任务要求1分钟内杀死敌人的队长，队长在两边的高层上，要用远程攻击才打得到。首先削减他的体力，当他体力不多时会丢手榴弹，此时就会露出即死圈。完成该任务能够获得饰品“冷气魔法の真髓”。来到资材置场，无视敌人进入第二研究所，这里有两份文书，获得后进入外援部北门，无视敌人前往外缘部西阶段，再次无视军神进入正面阶段，这里有一份文书在大门的左侧地上。

一共6份文书全部拿到后，自动移动到トゴレスの森，全灭前两波敌人后，BOSS中型魔导装甲就会带着杂兵出现。崩坏圈出现时机跟之前的敌人一致，当它血量不多时会进入愤怒状态，安全起见此时先回避个20秒，等到即死圈出现就可以将其秒杀了。

# CHAPTER 3 大量破坏兵器の时代

## 大量破坏兵器的时代

### Mission

#### 雾中の袭击

选择方式：二周目“魔导ア－マ－破坏指令”开始时，在ロコルの町调查魔导装甲，选择“别の基地へ向かう”

作战等级：LV37

任务说明：谍报部下达了破坏皇国帝都イングラム近郊フロスティ基地的命令。基地内部正在生产魔导装甲的零件，为了阻止新型魔导装甲完



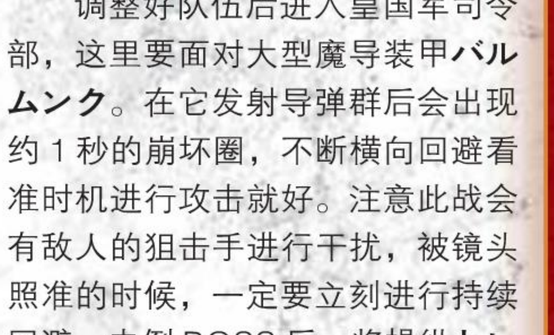
TIPS・初次游玩本作时可以优先选择综合实力较强的角色来培养，他们是：エース、ケイト、エイト、キング、レム。

成，破坏基地才是最重要的任务。0组到达**イングラム**后，将在大雾的掩护下潜入基地进行破坏工作。

特殊报酬：军神“**オ－ガ**”解放、金の砂时计

## 移动路线

**アズ－ル**地区→**フロスティ**基地 第14集积所→**フロスティ**基地 第15集积所→**フロスティ**基地 第18集积所→**フロスティ**基地 第21集积所→**フロスティ**基地 第24集积所→**フロスティ**基地 第28集积所→**フロスティ**基地 第29集积所→**フロスティ**基地 第31集积所→**フロスティ**基地 第33集积所→中央3集积地→皇国军司令部→集积主地 皇国军司令部



### 攻略指南

一开始跟一周目一样，以搭乘魔导装甲的姿态出现在**アズ－ル**地方。在大地图上按L+↓会显示燃料的所在地，时间比较充分。注意这次的目的地不是过桥，在地图上好好确认闪光的地点。

一开始进入第14集积所，击倒入口右边的队长后前进；在第15集积所击倒队长后前进；于第18集积所全灭敌人后前进；第21集积所击倒队长魔导装甲前进；第24集积所全灭敌人前进（完成S.O.任务击破强化兵能得到“炎**のダガ**－”）；第28集积所中央有个回复魔法阵，之后大雾会散去并出现大量魔导装甲，全灭敌人后前进。第29集积所有回复魔法阵，没有敌人出现。第31集积所全灭敌人后前进（完成S.O.任务，3分钟内全灭敌人能得到“**ラミアの**大镰”）。第33集积所全灭敌人就能进入中央3集积地。

调整好队伍后进入皇国军司令部，这里要面对大型魔导装甲**バルムンク**。在它发射导弹群后会出现约1秒的崩坏圈，不断横向回避看准时机进行攻击就好。注意此战会有敌人的狙击手进行干扰，被镜头照准的时候，一定要立刻进行持续回避。击倒BOSS后，将操纵**トレイ**进行特殊战斗，瞄准敌人按下△键将其击杀，任务完成。

# CHAPTER 4 最后の女王、乌有に归す
## 最后的女王，化为乌有

### Mission

#### 休战下の作战

选择方式：二周目“帝都脱出作战”开始时，选择“町外れに向かう”

作战等级：LV38

任务说明：0组接到了前往涅谢尔山（**ネシエル山**）的命令。作战内容是以救助被怪兽袭击的皇国士兵的名义，对皇国领内进行调查。0组要编成6人小队，前往天气恶劣的雪山。

特殊报酬：武装第六研究所商店中“防御魔法の真髄”解放、金の砂时计

## 移动路线

**ネシエル山** 山道【1】→**ネシエル山** 山道【2】→**ネシエル山** 山道【3】→（**ネシエル山** 洞窟【1】→**ネシエル山** 洞窟【2】→**ネシエル山** 山腹【1】→**ネシエル山** 洞窟【4】→）/（**ネシエル山** 山道【4】→**ネシエル山** 山道【5】→）皇国军通信施设

### 攻略指南

本任务在出击前只派出一个角色，并且关闭乱入，原因见下文。山道【1】没有敌人，进入山道【2】后全灭敌人前进（完成S.O.任务可获得“**ラストエリクサ**－”）。山道【3】会出现岔路，走洞窟路线可以得到切断防御+45%的装饰品，走山道路线可以入手**ケイト**的强力武器“**ル－ントリガ**－”。

洞窟路线：在洞窟【1】无视敌人进入洞窟【2】，这里有个S.O.任务要求1分钟内吸取一个**トンベリ**的**ファントマ**，达成后就能获得饰品“**ハイア－マ**－”。山腹【1】全灭敌人，进入洞窟【4】，无视敌人进入皇国军通信施设。

山道路线：从山道【3】进入山道【4】，无视敌人进入山道【5】。这里会出现大量的**ボム**，S.O.任务要求独自一人在3分钟内击倒敌人，不能让同伴击倒，因此一开始就不要带同伴出战。完成该任务就能得到“**ル－ントリガ**－”。之后进入皇国军通信施设。

在皇国军通信施设里要与雪之巨人**ゴウリキ**进行BOSS战。它的防御力极高，只有抓崩坏圈才能给予其有效地输出。这里有个S.O.任务是在己方NPC不牺牲的情况下击倒BOSS，不过同伴们总喜欢上去送死。因此最好先将BOSS的体力消耗到所剩无几时再接下任务，完成后获得“冰神**の**腕轮”。

# CHAPTER 5 第一次ジュデッカ会战
## 第一次ジュデッカ会战

### Mission

#### 东の风

选择方式：二周目“ジュデッカ会战”开始时，选择“**コンコルディア**国境へ向かう”

作战等级：LV42

任务说明：面对在ジュデッカ会战中战败的苍龙军，朱雀军发起了突破苍龙国境的“东之风”作战：以特殊部队攻击苍龙军司令部，在这期间主力部队突破国境。0组的任务便是在“朱苍回廊”袭击苍龙军司令部。

特殊报酬：军神“**バハム－ト**”解放、金の砂时计

## 移动路线

国境の山道【1】→国境の山道【2】→国境の山道【3】→国境の山道【4】→国境の山道【5】→国境の山道【6】→朱苍回廊 1F 外壁通路→朱苍回廊 2F 内部通路【东】→朱苍回廊 2F 内部通路【西】→朱苍回廊 3F 外壁通路【东】→朱苍回廊 3F 外壁通路→朱苍回廊 3F 外壁通路【西】→朱苍回廊 4F 内部通路【西】→朱苍回廊 3F 内部通路→朱苍回廊 4F 内部通路【东】→朱苍回廊 5F 外壁通路→朱苍回廊 6F 内部通路【西】→朱苍回廊 6F 内部通路【东】→朱苍回廊 7F 外壁通路【西】→朱苍回廊 7F 外壁通路【东】→朱苍回廊 8F 内部通路→朱苍回廊 国境の桥→朱苍回廊 最上阶

### 攻略指南

与一周目的“**ジュデッカ**会战”相同，一开始要选择3名不参加本次作战的角色。这一战需要远程攻击角色，尽量派远程单位上场吧。首先在山道【1】清理几个杂兵，然后沿路前进到山道【3】，这里有个不使用魔法的S.O.任务，完成可以获得饰品“极光**の**腕轮”，清理完敌人后记得等S.O.完成。山道【6】有回复魔法阵。

进入1F外壁通路，全灭敌人后会打开通向2F内部通路【东】的道路。在这里击破桥后面的路障，然后全灭敌人就能进入2F内部通路【西】。接下来同样全灭敌人后进入3F外壁通路【东】，再进入3F外壁通路。这里有一个强力的敌人**バクライリュウ**（S.O.任务要求一击对其造成3500以上的伤害，完成后可以解放军神“**バルベリト**”。推荐用**レム**装备提升魔力的饰品，然后用3段蓄力的魔法攻击，崩坏圈在它放射出冷冻射线之后。击倒它直接进入3F外壁通路【西】，这里有个回复魔法阵。

接下来进入4F内部通路【西】，先接下S.O.任务再击倒飞龙，可以获得**セブン**的武器“**フレイムビュ－ト**”。来到3F内部通路，再次击倒两只飞龙，解除能量壁后打倒几个苍龙兵，可以进入4F内部通路【东】。这里的飞龙可以无视，击倒几个苍龙兵后进入5F外壁通路。全灭敌人后进入6F内部通路【西】，用远程角色击倒能量壁后面的敌人，然后打倒高台上的敌人才能开门。由于桥中央断掉了，因此必须迂回一下，先前往6F内部通路【东】，全灭敌人后从另一边返回6F内部通路【西】，进入7F外壁通路【西】。这里有两头雪之巨人，还是用老打法抓崩坏圈。消灭两头后，无视增援的敌人直接进入7F外壁通路【东】，接下来会依次出现两头**レキザン**，能力不足就等崩坏圈。消灭它们之后进入8F内部通路，这里有个回复魔法阵。之后穿过国境**の**桥就要在朱苍回廊最上阶展开BOSS战。BOSS是一条飞龙，攻击力不高，而且在天上飞一阵子后就会落地，招式也比较容易回避，惟一的长处就是血多皮厚而已。崩坏圈在空中冲撞的前后出现，用远程攻击较容易命中。注意回复，基本没有什么难度。



TIPS・和体验版里的设定不一样，S.O.失败时当前操作角色并不会直接阵亡，取而代之的是角色下方会出现索命魔法阵，被它的攻击判定命中会立刻毙命。该魔法阵会出现3次，在习得无限回避的技能后能轻松躲掉。

# CHAPTER 6 死の大地、カリヤの决断
## 死之大地，カリヤ的决断

### Mission
**最终防卫线**

选择方式：二周目“ビッグブリッジ突入作战”开始时，选择“アレシアに连络を取る”

作战等级：LV43

任务说明：与ビッグブリッジ突入作战几乎同时刻开始，面对皇国军的战线突破，召唤秘匿大军神的地点也陷入危险之中。为了阻止皇国军前进，朱雀军在最终防卫线投入了预备战力。0 组将要在最终防卫线出战，击破企图突破的皇国军。

特殊报酬：魔法“ブリザドBOM2”解放、金の砂时计

### 移动路线

国境平原各处→深渊に至る暗

### 攻略指南

本战中**レム**会受到皇国水晶干扰器的影响而无法上场。这是一场防御战，限时 20 分钟，建议让善于狙击即死圈的远程单位出战。莫古力会不断给出指示，玩家要根据地图的指示第一时间赶到指定区域将敌人全灭。以下是每个地点的敌人配置情况：

第二防卫**ライン**【北】：与火箭炮兵进行战斗。没有地形障碍，可以轻松解决。增援一共 4 波。完成守护己方 NPC 的 S.O. 任务获得饰品“金**のアンクレット**”。

第二防卫**ライン**【南】：与空中机动兵战斗。将其击倒后增援也会持续出现一阵子。完成守护己方 NPC 的 S.O. 任务则会得到饰品“流水**の**指轮”。

朱雀军 驻屯地迹【北端】：与飞行魔导装甲战斗。直接击倒敌队长机就能结束战斗。

朱雀军 驻屯地迹【南端】：与飞行魔导装甲战斗。直接击倒敌队长机就能结束战斗。

第二防卫**ライン**【北端】：与远处的远程攻击魔导装甲战斗。敌人在攻击前的一瞬会出现即死圈，有远程角色可以轻易将其击倒完成 S.O. 任务。达成后获得饰品“大地**の**腕轮”。

第二防卫**ライン**【南端】：枪兵队长带着一堆魔导装甲。直接消灭队长就能结束战斗。完成守护己方 NPC 的 S.O. 任务获得饰品“大风**の**腕轮”。

第二防卫**ライン**【中央】：和火箭炮兵、中型魔导装甲的战斗。狙击魔导装甲攻击后的崩坏圈是关键。完成守护己方 NPC 的 S.O. 任务获得武器“鬼切”。

20 分钟后，玩家会被强制转移到深渊**に**至**る**暗。现在的目的是在这个空间里撑过 3 分钟，敌人会源源不断地出现，被任何攻击碰到就是秒杀。敌方的种类有人形敌人、军神形的敌人以及当我方角色战斗不能时才会出现的“公鸡头”。

### 飞空艇入手方法（上）

后期在世界地图上的某些区域需要拿到飞空艇才能前往，因此获得飞空艇是很有必要的。获得的时期限定在第七章的“帝都攻略作战”前。选择实战演习“捕虏救出作战”（完成 3 个实战演习后在 7 章初期就会出现）后，就可以前往西**ネシエル**地区了。完成“捕虏救出作战”后，可以在**バズ**城镇中的女性 NPC **サクヤ**那里接到击倒铁巨人的依赖，之后就能进入灭びしヴァイルの地。在该地图最南端的洞窟**サイレントヤード**里，于每个调整**ルーム**中击破铁巨人或**ウルフラマイタ**－后，进入后面的**エンジンルーム**就可以启动引擎。注意前往灭びしヴァイルの地的途中有**キングベヒーモス**在世界地图上徘徊，不想浪费时间遇敌的话就骑乘陆行鸟吧。另外铁巨人和**ウルフラマイタ**－的最后一击必须以崩坏圈击倒。（下文接 91 页）

# CHAPTER 7 クリスタルの兴亡～终わりなき战い
## 水晶的宿命～永无止境的争斗

### Mission
**マキナの战い**

选择方式：二周目“帝都攻略作战”开始时，选择“**マキナ**はどこに……？”

作战等级：LV36

任务说明：在皇国帝都攻略战时，成为了白虎露希的**マキナ**，在城镇内漫无目的地徘徊。就在这个时候……

特殊报酬：魔法“**サンダ**－BOM2”解放、金の砂时计

### 移动路线

**ホテル・アルマダ** 前→**ドレーク通り**【1】→**ドレーク通り**【2】→→ 2701 地区→ 2695 地区→ 2551 地区→（2689 地区→ 2655 地区→）2677 地区→ 2547 地区→ 2722 地区→**ドレーク通り**【3】→ 2449 地区→总督府

### 攻略指南

本战只有**マキナ**一人出战，而且全程处于强化状态，AG 与 HP 都会自动回复，但无法使用魔法和特殊装备。**通り**【1】完成水晶使命（**クリスタルの**使命），消灭全部敌人可以得到饰品“**レッドベレ**－”。**通り**【2】无视敌人，直接进入 2701 地区。2701 地区打倒军神**ゴ－レム**，完成水晶使命可以获得军神“**ティタ－ン**”的召唤权。无视敌人穿过 2695 地区，进入 2551 地区，击破**アダド**完成水晶使命，获得武器“**レ－ヴァテイン**”。这里分为左右两条道路，先走右边进入 2689 地区，再进入 2655 地区，杀死一个敌人吸取**ファントマ**，就能完成水晶使命获得饰品“重防弹装甲”。回到 2551 地区走左边进入 2677 地区，全灭敌人后进入 2547 地区，无视 3 个番外者直接来到 2722 地区，再次无视敌人进入**通り**【3】，然后来到 2449 地区，在自身角色耗费 2000 体力以内击倒军神**ゴ－レム**完成水晶使命获得饰品“防御魔法**の**神道”。最后进入总督府，面对 BOSS **ギルガメッシュ**。即使是露希，也无法用通常攻击对其造成伤害，打法跟以往一样，回避他的攻击后狙击崩坏圈，反复数次就能将其击败。

# 魔法相关

### 魔法类型

本作的属性魔法分为炎、冷气、雷三大类，每种属性魔法都附有后缀，它们表示的意思分别是：

【RF】直线攻击型：放出的魔法会往锁定的目标处直线移动，射程较长，速度也不慢，适合用来对付远处定点的敌人。

【SHG】散射型：魔法会在角色前方以扇形的范围进行多段攻击，发动时几乎没有咏唱时间，离目标距离越近威力越大。射程偏短是惟一的缺点。

【BOM】爆发型：魔法范围是以角色自身为圆心展开的大面积攻击，对付会以极快的速度靠近我方的敌人有奇效。缺点是消耗过大且需要咏唱。

【ROK】手动瞄准型：玩家需要在咏唱的途中以手动调整魔法的放出方向以及轨道，放出的魔法在与其他物体接触后爆发，对周围的敌人造成极大的伤害。在瞬息万变的战场上使用该种类型的魔法与自杀无异。

【MIS】导弹型：顾名思义放出去的球状魔法会自动追踪锁定的敌人，威力不低，但魔法的移动距离短且速度偏慢，需要经过强化并配合魔法取消的技能才有用武之地。

TIPS・发动三位一体需要耗费当前角色的所有AG，且需要队伍里的3名角色都存活。不过该技能的实用性极低。

## 魔法强化

在第2章“トゴレス要塞攻略战”的自由时间里前往廊下，会遇到**アレシア**并得知**アルトクリスタリウム**开放，随后进入一旁的传送阵开启房间中的巨大装置，之后便能在世界各地的整备点里选择**アルトクリスタリウム**进行魔法强化了。

强化时需要消耗从敌人身上抽取出来的**ファントマ**，而每种魔法的强化项目也各不相同，它们分别是：

| | |
|---|---|
| 威力 | 增加对敌人的伤害。 |
| MP效率 | 减少发动魔法时消耗的MP量。 |
| 咏唱时间 | 缩短魔法的咏唱时间。 |
| 射程距离 | 延长魔法的移动距离。 |
| 速度 | 加快魔法发动后的移动速度。 |
| 追尾性能 | 【MIS】类型魔法的专属项目，加强魔法的索敌能力。 |
| 回复量 | 回复魔法的专属项目，增加体力的回复上限。 |
| 持续力 | 个别防御魔法的专属项目，延长有利状态的持续时间。 |
| 耐久力 | 个别防御魔法的专属项目，增加障壁型防御魔法的耐久值。 |

考虑到“**キャンセル**魔法”（特定招式后以无咏唱时间发动魔法）技能的存在，使用攻击力较高的【BOM】【ROK】【MIS】类型的魔法时，基本上都利用这个技能来达到无咏唱时间直接发动魔法的效果，因此应优先强化它们的威力和MP效率，顺发的【SHG】类型同理。保命的回复类魔法先强化咏唱速度，而防御类的魔法择优先强化持续力和耐久力。

## 辅助魔法&异常状态

相信很少有玩家会在紧缺的技能栏目里装备辅助魔法，不过在接受S.O.的时候一般都会给玩家附加某种状态，因此还是有必要了解一下它们的功效的。

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| オーラ | 物理攻击造成的伤害×2。 |
| トランス | 魔法攻击造成的伤害×2。 |
| プロテス | 受到的物理伤害减半、不会被打出会心一击并进入耐える（请参看下文异常状态的部分）的状态。 |
| リジェネ | HP随着时间的经过而缓缓回复。 |
| ヘイスト | 移动速度上升。 |
| ストップ | 一段时间里不能行动。 |
| クイック | 魔法咏唱时间减半。 |
| インビジ | 使用者会处于敌人看不见的透明状态，假如受到范围攻击的伤害，该状态会自动解除。 |
| ウォール | 在使用者的正面制造出一堵半透明的障壁，障壁能阻挡敌方的飞行道具，根据障壁面上的裂痕能判断出该魔法所剩的耐久值。 |
| リレイズ | 在该状态中死亡的话会自动复活一次。 |

异常状态中除了通常的负面状态外还包含了正面状态，具体请见下表：

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| スタン | 进入**スタン**状态后一段时间内无法行动，敌人会出现即死/崩坏圈，而我方角色则会在受到攻击时伤害翻倍 |
| 毒 | 每间隔一小段时间就会扣取少量HP，直到一段时间后毒状态消失为止 |
| 冻结 | 一段时间内无法行动，但没有**スタン**状态时的伤害翻倍 |
| 发火 | 与毒状态相似，每间隔一小段时间就会受到一次火属性伤害 |
| 耐える | 受到攻击时不会出现受创硬直 |
| 魔法障壁 | 所有魔法攻击无效 |
| 感电 | 与毒状态相似，每间隔一小段时间就会受到一次雷属性伤害 |
| 沉默 | 沉默状态中无法使用魔法、召唤军神、发动消费MP的技能 |
| 无敌 | 无敌状态中不会受到任何伤害 |
| 消费MP0 | 使用任何消费MP的招式时都不会消耗MP |
| 怒り | 一段时间里附加**オーラ**、耐える、**ヘイスト**状态。怒り状态结束后的我/敌方身上会出现即死圈。 |
| 战斗不能 | 进入濒死状态的角色，一段时间不救助的话会从战场上消失。 |

## 全魔法数据&入手方式

注：个别魔法只有在联机时将乱入设为“魔导院の支援”后，乱入的NPC才能使用，这些魔法不列在表内。

**炎**

| 名称 | MP | 必要魔力 | 解放条件 |
|---|---|---|---|
| ファイアRF | 8 | 50/60/70 | 初期 |
| ファイアRF2 | 45 | 55/65/75 | 完成第5章的实战演习“候补を生援护せよ” |
| ファイアSHG | 50 | 60/70/80 | 完成第2章的主线任务“初阵の候补生” |
| ファイアSHG2 | 55 | 65/75/85 | 使用ファイアSHG 300次后解放 |
| ファイアROK | 65 | 60/70/80 | 完成第3章的主线任务“魔导ア–マ–破坏指令” |
| ファイアROK2 | 120 | 70/85/100 | 完成第2章主线任务“トゴレス要塞攻略战”里的特殊S.O. |
| ファイアMIS | 55 | 60/70/80 | 完成第5章的主线任务“ジュデッカ会战” |
| ファイアMIS2 | 40 | 50/65/80 | 完成第6章主线任务“ビッグブリッジ突入作战”里的特殊S.O. |
| ファイアBOM | 85 | 55/65/75 | 自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成分支事件“炎属性魔法学初级一” |
| ファイアBOM2 | 110 | 60/75/90 | 完成第7章的主线任务“帝都攻略作战” |

**冷气**

| 名称 | MP | 必要魔力 | 解放条件 |
|---|---|---|---|
| ブリザドRF | 25 | 50/60/70 | 自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成分支事件“冷气属性魔法学初级一” |
| ブリザドRF2 | 45 | 55/65/75 | 完成第7章的实战演习“ロ–シャナ撤退战” |
| ブリザドSHG | 50 | 60/70/80 | 完成第5章的主线任务“エイボン夺回作战” |
| ブリザドSHG2 | 55 | 65/75/85 | 使用ブリザドSHG 300次后解放 |
| ブリザドROK | 65 | 60/70/80 | 完成第3章主线任务“魔导ア–マ–破坏指令”里的特殊S.O. |
| ブリザドROK2 | 120 | 70/85/100 | 完成第4章主线任务“帝都脱出作战”里的特殊S.O. |
| ブリザドMIS | 55 | 60/70/80 | 完成第3章的实战演习“钟乳洞の战い” |
| ブリザドMIS2 | 90 | 50/65/80 | 完成第5章主线任务“ジュデッカ会战”里的特殊S.O. |
| ブリザドBOM | 85 | 55/65/75 | 初期 |
| ブリザドBOM2 | 110 | 60/75/90 | 完成二周目第6章的主线分支任务“最终防卫线” |

**雷**

| 名称 | MP | 必要魔力 | 解放条件 |
|---|---|---|---|
| サンダ–RF | 25 | 50/60/70 | 在第2章的主线任务“トゴレス要塞攻略战”的自由时间里开放アルトクリスタリウム（魔法强化）后入手 |
| サンダ–SHG | 20 | 60/70/80 | 初期 |
| サンダ–SHG2 | 55 | 65/75/85 | 使用サンダ–SHG 300次后解放 |
| サンダ–ROK | 65 | 60/70/80 | 完成第4章的主线任务“帝都脱出作战” |
| サンダ–ROK2 | 120 | 70/85/100 | 完成第4章主线任务“帝都脱出作战”里的特殊S.O. |
| サンダ–MIS | 35 | 60/70/80 | 在第7章的主线任务“王国最后の日”的自由时间里前往魔法局，完成魔法局局员的依赖“入手15个モ–ブファントマ” |
| サンダ–MIS2 | 90 | 50/65/80 | 完成第6章主线任务“ビッグブリッジ突入作战”里的特殊S.O. |
| サンダ–BOM | 85 | 55/65/75 | 自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成分支事件“雷属性魔法学初级一” |
| サンダ–BOM2 | 110 | 60/75/90 | 完成二周目第7章的主线分支任务“マキナの战い” |

**防御**

| 名称 | MP | 必要魔力 | 解放条件 | 作用 |
|---|---|---|---|---|
| ケアル | 80 | 50/60/70 | 初期 | 回复魔法 |
| プロテス | 135 | 60/70/80 | 在第3章主线任务“イスカ潜入指令”的作战当日和0组教室的クラサメ对话 | 一定时间内进入プロテス状态 |
| インビジ | 255 | 80/100/120 | 完成二周目第3章主线分支任务“雾中の袭击”里的特殊S.O | 一定时间内进入インビジ状态 |
| エスナ | 70 | 10/30/50 | 自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成分支事件“防御魔法学初级二” | 治疗各种异常状态 |
| レイズ | 255 | 75 | 在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“イスカ潜入指令”，需先行完成相应的主线任务 | 进入リレイズ状态 |
| ウォール | 55 | 55 | 初期 | 释放出抵挡飞行道具的障壁 |
| アボイド | 40 | 10 | 游戏时间达10小时以上，在喷水广场和エントランス门前的1组莫古力对话 | 消费MP自动在非硬直的状态中回避敌人的攻击 |
| ホ–リ– | 220 | 95 | 在标题菜单的“作战”中以不可能难度完成“龙の巢を歼灭せよ”，需要在流程中完成第7章对应的实战演习后才会开放本作战 | 攻击范围偏窄的高威力魔法 |

**特殊**

| 名称 | MP | 必要魔力 | 解放条件 | 作用 |
|---|---|---|---|---|
| アルテマ | 255 | 100 | 累积获得500000点SPP | 大范围的攻击魔法 |
| デス | 255 | 75 | 完成第7章实战演习“アミタ–制压战”里的特殊S.O | 被该魔法命中的敌人会强制出现即死/崩坏圈 |
| メテオ | 255 | 85 | 在标题菜单的“作战”中以不可能难度完成“フェイス大佐の蜂起”，需要在流程中完成第5章对应的实战演习后才会开放本作战 | 从天空中召唤出无数陨石的大范围、大伤害攻击魔法 |
| バイオ | 120 | 10 | 完成第3章的实战演习“キザイア阻动作战” | 令敌人在一段时间内陷入中毒状态 |
| クエイク | 255 | 80 | 完成二周目第2章主线分支任务“敌中突破作战”里的特殊S.O | BOM类型的土属性攻击魔法 |
| トルネド | 180 | 70 | 在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“雾中の袭击”，需要在二周目流程中完成第3章的主线分支任务后才会开放本作战 | 对飞行单位有特效的风属性攻击魔法 |
| アラウド | 80 | 70 | 完成第7章的实战演习“アミタ–制压战” | 在前方放出范围广但密度不高的数发光弹 |

## 飞空艇入手方法（下）

第一エンジンル–ム处有饰品“防弹ベスト·改”、“耐火ロ–ブ”或“プラチナブレス”；第二エンジンル–ム处有饰品“耐火ロ–ブ”；第三エンジンル–ム处有饰品“プラチナの小手”、“耐电ロ–ブ”或“战いの指轮”；第四通路中有“航海日志”；第四エンジンル–ム处有饰品“オ–パ–ツ”。四个房间内的引擎都开启后，能获得“失われた历史书”。然后移动到最北边的操艇室去启动装置，就能够获得飞空艇了。注意该场景的所有道具都不要错过，因为获得飞空艇后，该迷宫将无法再次进入。特别是操艇室阶梯下方地面上的サトリの辉石，错过就只能等下周目了。

**飞空艇的操纵方式**

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 滑杆 | 控制方向 |
| × | 着陆 |
| △ | 冲刺 |
| □ | 射击 |
| L | 刹车 |
| R | 锁定 |
| 世界地图中○+△ | 召唤飞空艇 |
| 其余键位无作用 | |



TIPS·发动究极魔法朱雀时需要队伍里的3名角色都存活，同时按稳○和△键后当前操控角色会进入持续消耗MP的蓄力状态，蓄力的等级越高威力越大。利用从各种途径收集回来的クリスタルのかけら可以在整备点为该魔法升级，升到99级后会变为“朱雀百式”。