QQ群号:77269227

Tot.250

游戏名人堂：松山洋——从水泥工到火影忍者

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特别报道
时尚先锋
苹果平板电脑iPad一手评测

Gamehal
分裂细胞 断罪
最终关卡REALISTIC难度演示
战神III 幕后制作特辑
使命召唤 现代战争
真人短片第一部
华立『霸 三国志大战』邀请赛决赛精选

140分钟 DVD
本期赠品

攻略
分裂细胞 断罪
全潜入剧情攻略
超级街头霸王IV
全角色挑战心得

特企
天作之合，玩家之福
解析风靡业界的合作企划
地下城探险和自由之翼
揭开美式角色扮演游戏的面纱

研究
北斗无双 七星任务地图解说
世界树迷宫III 星海的来访者 航海模式+隐藏迷宫完全解读

前线狙击
孤岛危机2
荒野大救赎
战国BASARA 3
异世纪传说R
我的暑假 携带版2

特快专递
尼尔 完全形态

2010.5B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

QQ群号:77269227

TV GAME半月刊 | 2010.5B

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 …… 8
新作短波 …… 13
排行榜 …… 16
黄金眼 …… 18

游戏情报站要闻

K计划启动，《如龙》杀入PSP！ 8
《最终幻想XIII》繁体中文版发售日公布 8
对应3DS？Level-5时空旅行新作公布 10
《战争机器3》正式亮相，首名女战士登场！ 10

前线狙击

荒野大救赎 20
异世纪传说R 22
我的暑假 携带版2 26
战国BASARA 3 28
孤岛危机2 30

P3 新闻专题 时尚先锋

苹果平板电脑iPad一手评测

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

5B
总第250期

COVER STAFF

封面用图：《英雄不再 英雄们的乐园》
封面设计：NINA

©2010 Marvelous Entertainment Inc.

P32 攻略透解

分裂细胞 断罪

P42

实用技术 GUIDE & REVIEW

超级街头霸王IV

P68 特快专递

尼尔 完全形态

游戏3.0 …… 64
游戏进行时 …… 66

攻略透解

分裂细胞 断罪 32
超级街头霸王IV 42

研究中心

北斗无双 54
世界树迷宫III 星海的来访者 59

特快专递

尼尔 完全形态 68

健康游戏忠告

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

读编交流 EDITOR & READER

读编往来 …… 103
小编寄语 …… 108
发售表 …… 110
游风艺苑 …… 112

游戏文化 GAME & CULTURE

特别企划① P76

地下城探险和自由之翼

揭开美式角色扮演游戏的面纱

特别企划② P87

天作之合、玩家之福

解析风靡业界的合作企划

P72 游戏名人堂

松山洋 从水泥工到火影忍者

邪魔院 71
多边共享 96
怀旧殿堂 98
自由谈 100

收藏者：

收藏日期：

QQ群号:77269227

郑重声明

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

投稿须知

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

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

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

大神传	光盘
世界树迷宫III 星海的来访者	59
天空机器人	14

PS3

Blur	光盘
北斗无双	54
超次元游戏 海王星	14
超级街头霸王IV	18 42
冲破火网 巅峰	19
纯白相册	13
孤岛危机2	30
黑光 探戈镇	15
火箭骑士	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	光盘
快打旋风 双重冲击	19
绿色兵团 前爱国者	光盘
漫画英雄VS.Capcom 3	光盘
丧尸围城2	光盘
生化尖兵 重装上阵2	光盘
脱狱潜龙 惩罚	19
绿日 摇滚乐队	光盘
异灵恐惧3	光盘
异世纪传说R	22
英雄不再 英雄们的乐园	19 67
战国BASARA 3	28 光盘

PSP

波斯王子 遗忘之沙	15
噩梦骑士 携带版	19
潜龙谍影 和平行者	光盘
我的暑假 携带版 2 谜语姐妹与深海沉船之谜	26
伊苏 法尔加纳的誓言	18 66
尤迪的工作室 被囚禁的守护者	66
最后的战士	光盘

Wii

波斯王子 遗忘之沙	光盘
超级马里奥银河2	光盘
十项运动3	光盘
战国BASARA 3	28 光盘

X360

Blur	光盘
北斗无双	54
超级街头霸王IV	18 42
冲破火网 巅峰	19
分裂细胞 断罪	18
孤岛危机2	30
黑光 探戈镇	15
火箭骑士	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	光盘
九十九夜II	光盘
快打旋风 双重冲击	19
绿色兵团 前爱国者	光盘
漫画英雄VS.CAPCOM 3	光盘
尼尔 完全形态	19 68 光盘
丧尸围城2	光盘
生化尖兵 重装上阵2	光盘
脱狱潜龙 惩罚	19
绿日 摇滚乐队	光盘
异灵恐惧3	光盘
英雄不再 英雄们的乐园	19 67
战争机器3	光盘

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容

特别收录

分裂细胞 断罪
最终关卡REALISTIC难度演示

战神III
幕后制作特辑

使命召唤 现代战争
真人短片第一部

一球成名2010 Vol.8
华立『霸 三国志大战』
邀请赛决赛精选

ENDING SONG
《孤岛危机2》MV

新作影像集锦

潜龙谍影 和平行者 完成发表会
潜龙谍影 和平行者 最终预告片
九十九夜II | 火箭骑士
绿色兵团 前爱国者
最后的战士
生化尖兵 重装上阵2
漫画英雄VS.Capcom3
丧尸围城2 | 大神传
战国BASARA 3
战国BASARA 3 角色演示-德川家康
战国BASARA 3 角色演示-伊达政宗
战国BASARA 3 角色演示-石田三成
战国BASARA 3 角色演示-真田幸村
战争机器3 | 绿日 摇滚乐队
Blur | 异灵恐惧3
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2
尼尔 | 超级马里奥银河2
波斯王子 遗忘之砂
十项运动3

本期光盘特别附赠

近期游戏壁纸+250游风艺苑作品精选+世界树迷宫III原声音乐集

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

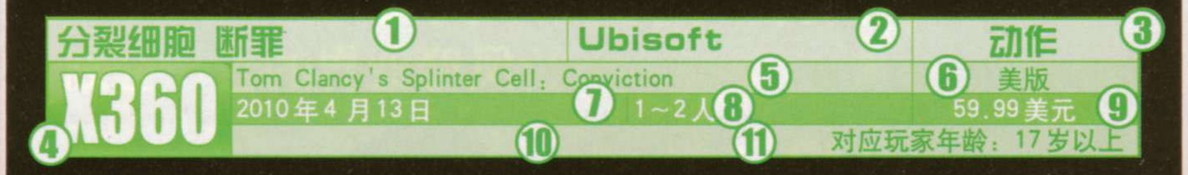
因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

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

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑　翔

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

编　　委：冯　健
　　许浩斌
　　王锐愚
　　林思远
　　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年5月16日
定　　价：人民币9.80元

QQ群号:77269227

时尚先锋

苹果平板电脑iPad一手评测

文 雷电　美编 chisun

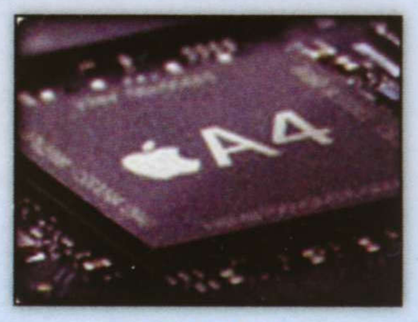
iPad是苹果公司出品的平板电脑，定位介于MacBook和iPhone之间，主要功能包括上网、多媒体、游戏、电子书、休闲娱乐等。在iPad发售后，编辑部第一时间取来一台，为大家献上评测。其中，作为电视游戏玩家关心的游戏功能部分也进行了较多的分析。对于这款时尚产品，其使用感受如何？到底值不值其如此昂贵的价格呢？下面就一起看看评测中的收获吧！

参数 Parameter

售价	型号	16GB	32GB	64GB
	iPad Wi-Fi版	499美元	599美元	699美元
	iPad Wi-Fi+3G版	629美元	729美元	829美元

iPad Wi-Fi版	
处理器	1GHz 苹果A4处理器
内存容量	16G（另有32G、64G可选）
公布日	2010年1月27日
发售日	2010年4月3日（3G版4月30日发售）
屏幕	9.7英寸LED背光镜面屏幕，采用IPS显示技术，视角宽达178度，分辨率1024×768像素，132ppi清晰度，多点触摸，防指纹，抗油涂层
无线	Wi-Fi（802.11a/b/g/n无线协议），蓝牙2.1+EDR
默认系统	iPhone OS 3.2
电池	内置25Whr锂离子聚合物电池（10小时视频、140小时音频、1个月待机）
重量	680克（3G版为730克）
尺寸	242.8×189.7×13.4毫米
按键	Home键、睡眠键、屏幕旋转功能锁定键、音量调节
其他	方向传感器、环境光传感器、电子罗盘、内置扬声器、麦克风、3.5毫米立体声耳机借口、底座dock接口

注：Wi-Fi+3G机型除以上无线标准外，还支持UMTS/HSDPA（850，1900，2100 MHz）、GSM/EDGE（850，900,1800，1900 MHz），不过仅限数据传输。



▲苹果A4处理器

右测

■机身右侧旋转锁定键及音量调节键

顶部

■机身顶部左侧为耳机接口和内置麦克风，右侧为电源开关

底部

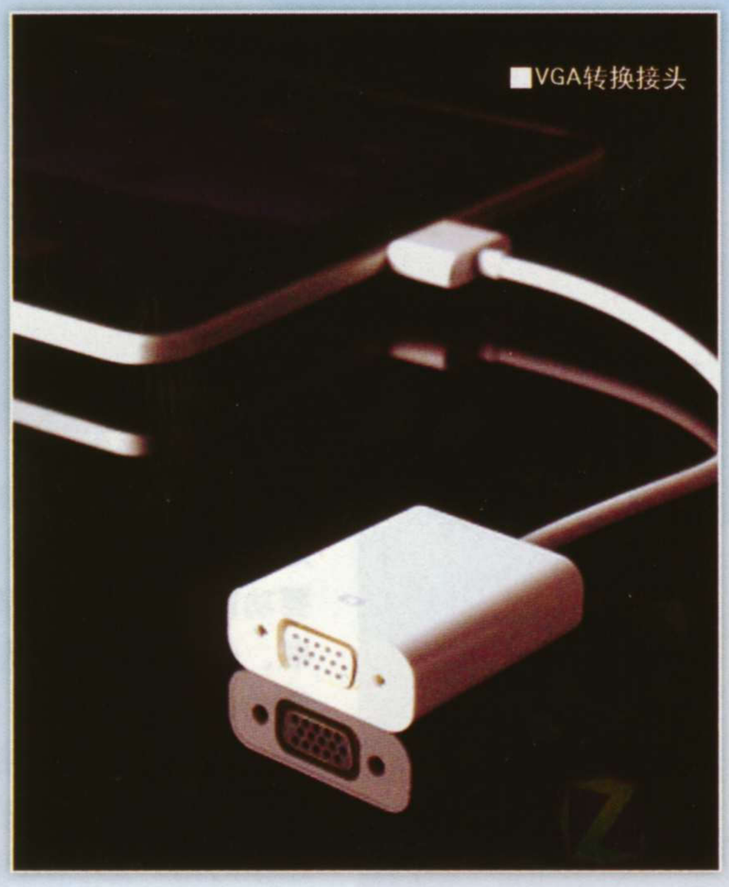
■机身底部中央30针dock接口，右侧为内置扬声器

QQ群号:77269227

实机体验 Experience

实机拿在手中的时候，比想象的要重一些，尤其是在你拿惯了iTouch或iPod nano这些轻巧的苹果产品并对iPad有轻盈的幻想的前提下。不过鉴于本机的屏幕大小，这重量绝对是值得称赞的。

尺寸上，较窄的边框让屏幕看上去很大（尤其是和iTouch或iPhone相比），厚度只有13.4毫米，和iPhone（3G和3GS版）的12.3毫米非常接近了，如此轻薄的平板电脑，加上背面略带弧形的合成素材的优秀触感，拿在手上的感觉非常爽。



■VGA转换接头

小要点总结

■iPad属于平板电脑，分为带有Wi-Fi和3G网络接入功能的3G版、只有Wi-Fi功能的Wi-Fi版两种。Wi-Fi版没有GPS导航功能。

■标准配置：iPad主机、数据线（Dock Connector to USB Cable）、USB接口的电源适配器（10W USB Power Adapter）、说明书。

■iPad无法像其他苹果产品一样通过USB连接到电脑上进行充电，必须在USB连接线的一端接上电源适配器插到插座上才可以充电。

■iPad与iPhone使用相同的系统，iPad没有电话功能，也没有摄像头。

■在大屏幕上，比iPhone大一号的虚拟键盘更精确也更好用了。自带中文拼音输入和手写输入。

■搜索功能方便快速，直接输入名称即可找到主机内拥有相同名称的软件或文件。

■目前iPad不支持多任务处理，除了可以一边听歌一边运行其他程序外，其他程序都无法同时运行。在将来苹果推出iPhone OS 4.0之后，通过升级将能实现多任务处理。

■虽然对于电脑来说，iPad的重量已经很轻了，但是如果长时间拿在手里还是会感到疲劳，如果是玩些需要晃来晃去的游戏时更甚。

■虽然有内置环境光线感应器，但是屏幕亮度依旧无法让用户在户外阳光下看清屏幕上的内容。

■拥有摄像头接头和VGA转换接头，使用VGA转换接头连接VGA显示设备，只有视频、图片等特定程序可以输出图像，而桌面等则无法输出。

■在美版iPad上使用中国iTunes账户无法登陆iTunes或App Store，美国账户可以登陆。原因不明。使用电脑可以用中国账户下载App后传给iPad，上国服后没有详细的iPad分页，可以搜索iPad这个关键词寻找相应程序。

■同时按下Home键和睡眠键可以截屏。下文中的非照片图片均是由iPad实机截图取得。

基本功能 Basic Functions

首次启动iPad需要和电脑iTunes连接激活机器，必须使用最新的iTunes 9.0或更高的版本才可以辨认出iPad。激活后的iPad几乎是电力全满的状态，系统已经初始化，拥有最基础的应用程序，由此，我们就可以体验iPad的基本功能了！

网页浏览 Safari

Safari是苹果专用的网页浏览器，在iPad多点触摸和大屏幕的支持下，使用起来更加方便，点选、拖拽、拉伸等操作轻松灵活。可惜的是iPad不支持Flash。

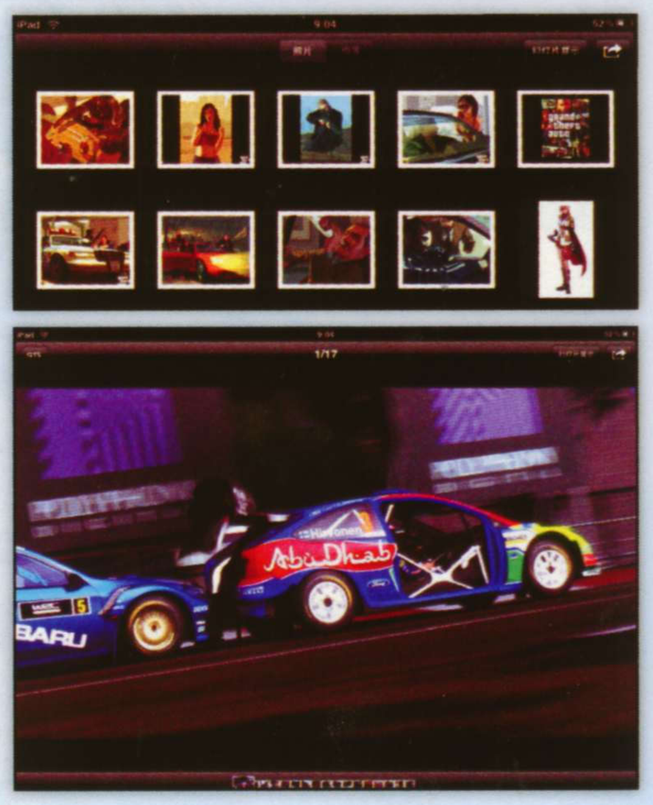
◀◀使用iPad快捷浏览网页，随意拉伸。

邮件收发 Mail

分割画面和方便的键盘输入让你更轻松地触控自己的电子邮件。

照片浏览 Photos

支持的图片格式有jpg、tif、gif。照片浏览可以是单独照片平铺或相簿方式，打开照片后下方有全部照片缩略图的进度条式选栏，手指在进度条上拖动可以快速浏览照片，照片读取速度快，让人满意。多点触摸的放大、缩小手势（两点触摸后拉伸或缩短距离）加上随意拖拽，让照片浏览轻松自如。可以选择iPad可播放的歌曲作为背景音乐的多种幻灯片播放让iPad可以当做电子相框使用。



QQ群号:77269227

视频播放 Video

最高720p、每秒30帧的H.264编码视频；MPEG-4视频码率可达2.5Mbps，分辨率640×480。视频播放同样只支持宽度适合屏幕和高度适合屏幕两种显示方式。播放效果非常优秀。

地图 Map

iPad自带的地图程序使用谷歌地图数据，提供卫星图、街道图和地势图等显示方式，可以方便地查看各地的地图。点住右下角翘起的页角可以揭开地图，看到各种选项，特效非常有趣。

音乐播放 iPod

iPad的iPod音乐播放功能绝对可以让人大大放心，除了本身的便携问题外，内置扬声器外放和使用耳机都效果优秀。

其他基本功能

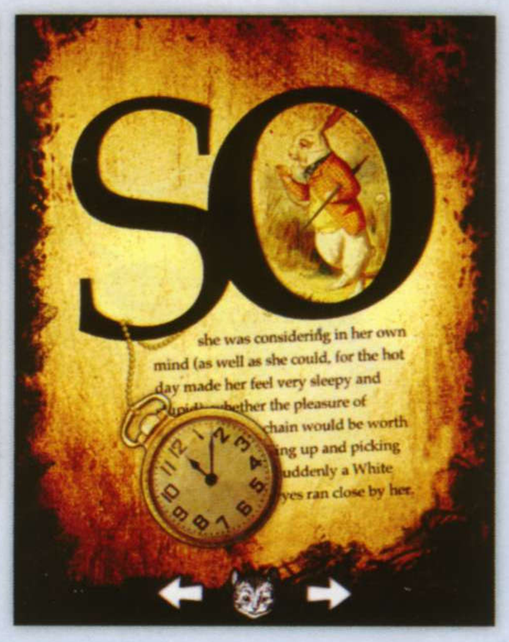
拥有诸如应用程序商店（App Store）、备忘录、日历、通讯录等基本功能。

丰富的应用程序体验 Apps

苹果公司是成功的商人，先从音乐入手，主推iPod，成功占据市场后，利用iPod的名号推出iPhone和iTouch，基于iPhone推广app（应用程序），再通过广泛的app推广iPad。

整体看，iPad各种功能都挺齐全，不过只有Wi-Fi、没有3G的版本在各种功能上都和iTouch相似，说其是一个大号的iTouch绝对不为过，可以预见，4月底推出的3G版iPad也只是一个没有电话功能的大号iPhone。不过相比iTouch和iPhone，iPad运行速度都大幅提升，屏幕更大、效果更好，操作更方便，可惜的是便携性也大大下降。说到iPad的用户体验，大触摸屏是其最抢眼也是最实用的部分，利用这块“屏幕”，配合各种应用程序，我们能获得多少乐趣呢？

▶《爱丽丝梦游仙境》电子书app，这个挂在“S”底部的钟表会根据重力感应晃动。



iBook

免费的app，是iPad最实用的软件之一。打开程序就可以看到自己的书架，上面是已经下载（购买）的图书，点击左上角的商店图标，就可以到网上书城购买电子图书了（其中还有大量的免费图书），可以方便地按书名、作者、类型等分类方式查找你自己想要的图书。下载iBook程序，内置一本《小熊维尼》，“翻开”书之后，你可以像真正翻页一样用触控翻页。竖起显示一页，横过来就可以看到对页。

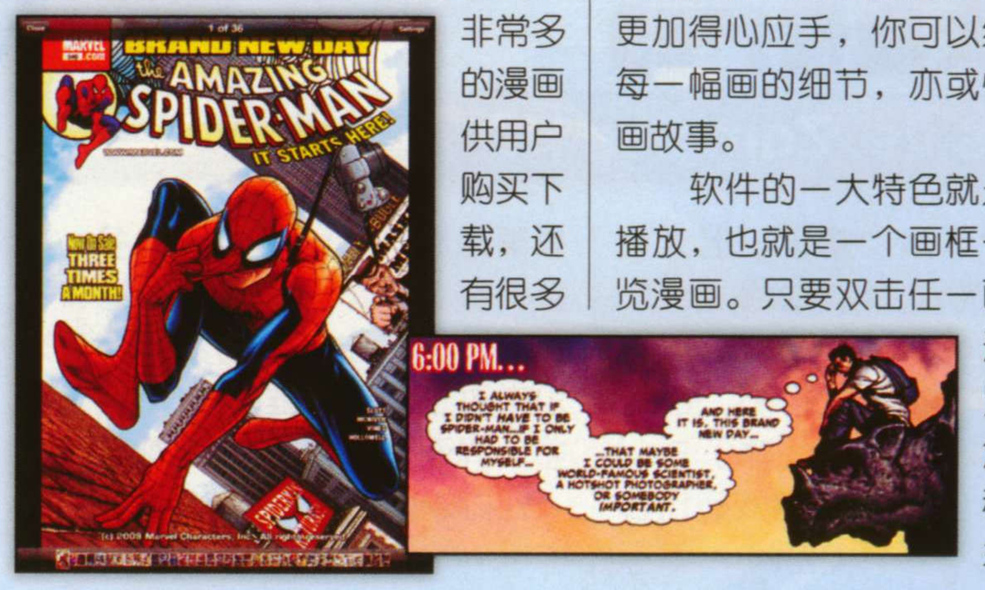
还有各种非苹果官方的电子书软件，由其他小组开发，都会提供各种书籍，浏览方式也各不相同。专门针对近期某一关注度高的书籍制作的电子书也是各软件研发小组的焦点，比如下面这款制作精良的《爱丽丝梦游仙境》电子书，更像一个电子画本，还用到了重力感应，可以和故事中的很多道具、环境进行互动，非常有新意。

Marvel Comics

Marvel公司的看漫画app，和iBook相似，不过阅读对象是Marvel公司出品的漫画。目前已经提供了非常多的漫画供用户购买下载，还有很多免费的漫画章节提供给用户试看。

浏览漫画与浏览照片相似，方便的拉伸、缩放功能在浏览漫画时更加得心应手，你可以细致地观察每一幅画的细节，亦或快速浏览漫画故事。

软件的一大特色就是支持逐格播放，也就是一个画框一个画框浏览漫画。只要双击任一画框就可以进入这种浏览模式，视角在画框间移动的感觉非常神奇。



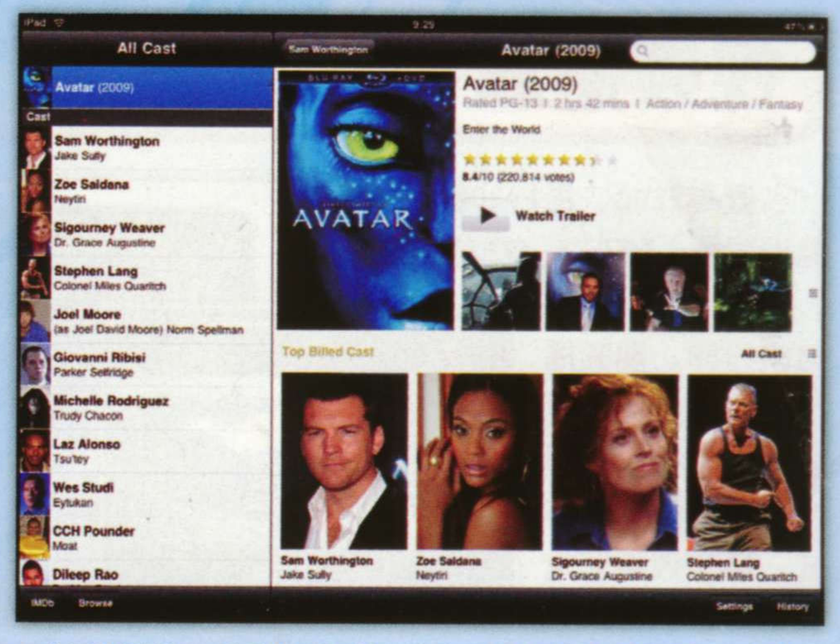
QQ群号:77269227

其他app

目前苹果的App Store中已经拥有超过15万个app供用户选择，不过大部分都是为iPhone和iTouch开发的，iPad几乎可以使用全部app。不过因为显示尺寸不同，这些旧的app在iPad上使用时，会以1比1原分辨率居中显示在屏幕上，右下角会有一个“X2”的图标，点选后会强制拉伸到1024×768的全屏分辨率，不过显示效果并不是非常好，拉伸后的画面点过大，离近看非常不爽，不过离远一点还不错。

专门针对iPad的软件会注明“for iPad”或“HD”字样，它们都是针对iPad进行优化、重新制作的。

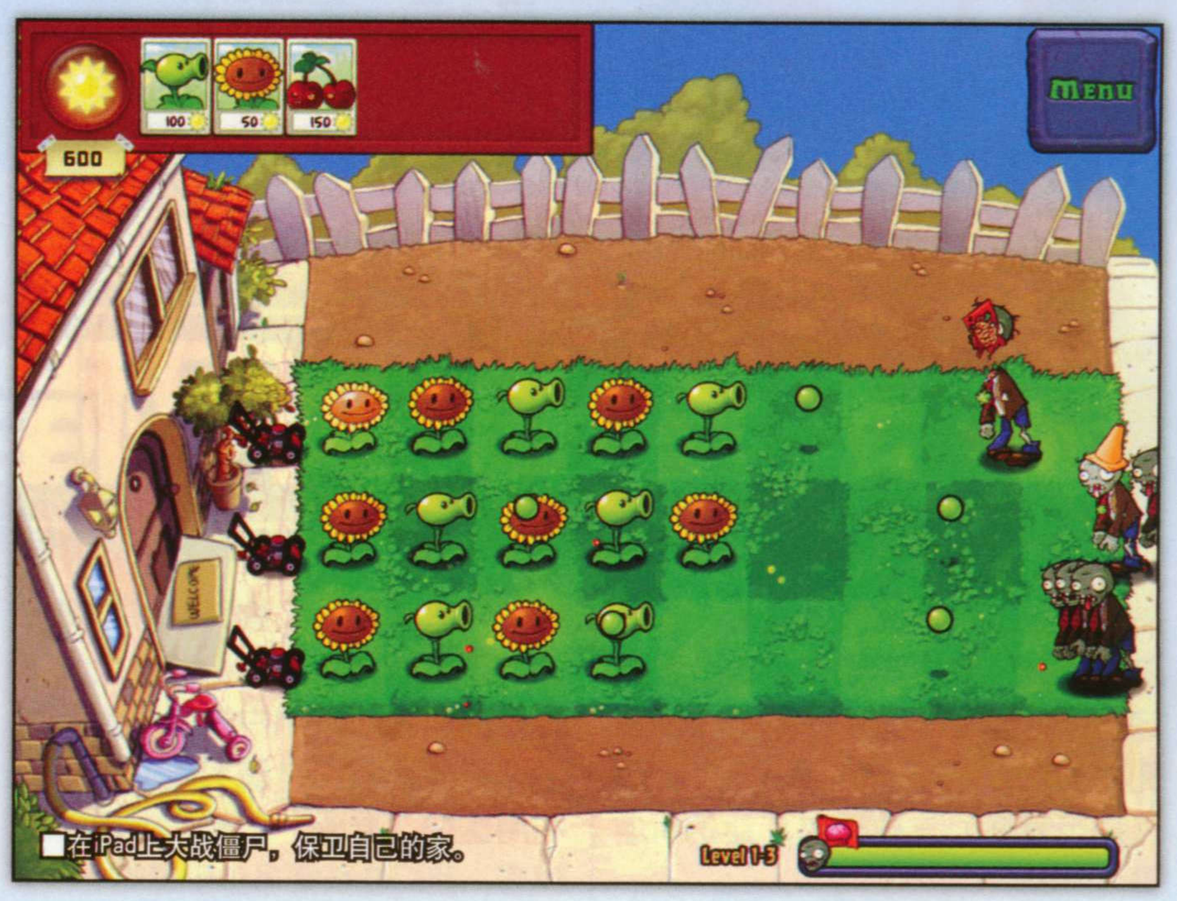
▶点击右下角“2×”图标后放大显示。



▲使用IMDB的app登陆IMDB网站，会有很适合iPad的网页布局。其他一些网站的app软件也有同样功效。

游戏功能 Games

游戏属于app的一种，也是大家非常关心的部分，iPhone和iTouch的游戏都可以在iPad上玩，不过就像前面说的，有两种显示方式，因为大部分游戏都需要触摸操作，居中显示的话，只有将iPad放在桌面或支架上才能较好操作，而对于一些需要用到虚拟摇杆的动作游戏，要手指按住屏幕出现摇杆并模拟推摇杆动作的话，则必须2倍显示了。所以最好选择专门针对iPad开发的游戏软件。我们在App Store上下载了一些免费游戏并购买了几款大家熟知的游戏，下面看看详细情况吧！



■在iPad上大战僵尸，保卫自己的家。

■通过重力感应驾驶赛车进行游戏。

植物大战僵尸HD
Plants vs. Zombies HD

在苹果家族“掌机”上大放异彩的塔防游戏《植物大战僵尸》卷土重来。iPhone 3GS比iPhone 3G或iTouch读盘快很多，但是也会被iPad甩到没影。对于iPad 1GHz的CPU，2D塔防游戏运行起来自然毫无问题，优化的HD画面效果也比iPhone版好了太多，帧数足够，僵尸被打烂时的细节一览无余。不过，游戏整体看起来也不过是和最早推出的PC版差不多，界面也变回PC版的排列模式（比如道具在屏幕上方横排排列，iPhone版为左侧竖排排列）。全程触摸操作是最适合塔防游戏的操作方式，从中你能得到最棒的塔防游戏乐趣。至于游戏本身，作为2009年的话题性强作无需多说吧！道具丰富、平衡性优秀、战术多样化、可持续强、趣味性极高……即使你不是塔防游戏迷，这也属于不可错过的作品！

使命召唤5 战火世界 丧尸
Call of Duty:World at War Zombies

《使命召唤5》的丧尸模式曾让很多人沉迷其中，在封闭的空间内4人合作，消灭一轮轮的纳粹丧尸，紧张刺激，必死的结局充满绝望，不过一次次刷新的轮数上限让杀丧尸小分队一次次披挂上阵。iPad版《丧尸》是iPhone版的强化版，3D画面适应了iPad的分辨率。游戏可以单人游戏，也可以2至4人联机。有两张地图，都是家用机版玩家熟悉的地图。进入游戏后，游戏的3D画面会让人大吃一惊，干净的建模，细致的贴图，很大程度上还原了家用机版的气氛（当然在多边形和特效方面还是有一些差距）。有多种操作模式可选，模拟左右摇杆的虚拟摇杆模式比较传统。个人感觉完全利用重力感应器调整视角的操作方式更方便也更有趣一些，通过向不同角度倾斜iPad就可以调整视角进行瞄准。可惜的是尽管如此，没有实实在在的控制器让这种传统的游戏玩起来或多或少都有一些别扭，不过适应之后偶尔玩玩还是不错的选择。

QQ群号:77269227

真实驾驶HD

Real Racing HD

《真实驾驶HD》曾登上过App Store游戏类销量排名首位，至今仍旧位居榜单前排。这和“竞速游戏”这个类型上手容易、适合人群广的特点有分不开的关系。游戏画面相当不错，和上面的《丧尸》一样达到了较高水平，1024×768的高分辨率下流畅运行，比PSP的竞速游戏好了不少，不过和次世代的竞速游戏画面还是没得比。游戏提供了车内和车尾两种视点，车内视角游戏的乐趣明显更多一些。操作方法也很多样，其中最舒服，也最符合iPad特性的操作方式是：按右侧屏幕任意点加速，左侧减速，上方的隐藏按钮可以换视角、暂停和后视，通过转动iPad的角度转向。游戏时，我们似乎握着方向盘一样控制赛车在赛道上奔驰，这和Wii上的一些用遥控器手柄模拟方向盘操作的竞速游戏有着些许相似之处。转向时，自主转动iPad本身就会让人有一种开车的感觉，而且游戏本身的视角也会随着转向发生一定角度的摆动，真实感不敢说有多高，但是做出了模拟车辆运动时驾驶员的视角变化这一点值得称赞。

游戏还加入了自动油门、自动刹车这样的超级辅助系统，这让更多不太会玩游戏的人只要拿着iPad左右晃动一下就能体验到轻松游戏的乐趣。这种简单的乐趣，也是众多iPad、iPhone上的游戏受人欢迎的一大原因。

不过游戏没有手动档设定，物理引擎也无法和标题中“真实”这个词挂上什么联系，甩尾、氮气加速等等赛车游戏中的噱头也没有在本作中出现，所以仍旧摆脱不了休闲游戏的头衔。

■《真实驾驶HD》。

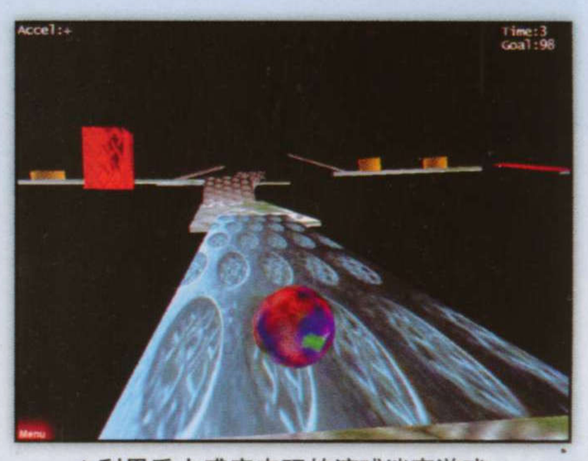
琳琅满目，瑕不掩瑜

App Store中的游戏可谓非常之多，因为苹果放开了对游戏的严管，制作者做出的游戏可以轻松通过审核上架就卖，所以游戏质量参差不齐。但是数量多、价格便宜等特点，给了那些“非游戏玩家”和“轻度游戏玩家”更方便的一种选择。免费下载或者花一两美元买个小游戏简单玩一下，对于这些要求并不太高的玩家来说，不用投入太多精力，却也能在创意小游戏中得到不少的乐趣。与iPhone相比，屏幕较高的分辨率也让iPad可以拥有更多种类的游戏。同时，也会有《植物大战僵尸》这样的优秀作品存在，而《生化危机》、《寂静岭》等传统游戏也看准了商机，及时改变游戏玩法，推出iPhone版。而且，之前已经发行了iPhone版游戏的开发商可以利用iPhone SDK开发iPad程序，让自己的应用程序更适合iPad的高分辨率。对于iPad这个去掉电话功能、以app为主打的硬件，随着迅猛的销售势头，势必会出现越来越多的精彩游戏。

虽然iPad有着一些明显的遗憾，比如不能多任务、不支持FLASH格式、没有摄像头等，但是其轻巧靓丽的外形，超长的续航时间和丰富的应用程序支持，使得它充满看点。丰富的功能让其可以在横竖之间轻松转变身分，播放音乐、玩游戏、看影片、读书、上网，甚至当电子相框，这种瞬息万变的形象是其诱人之处。

免费游戏

▲找茬游戏在大触摸屏上挺有意思。



▲利用重力感应来玩的滚球迷宫游戏。

■《上海》

■3D的台球游戏

周边图

QQ群号:77269227

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

本月大事记 DIGEST

04.12 前 Infinity Ward 高层 Jason West 与 Vince Zampella 宣布成立“Respawn Entertainment”，今后将为 EA 开发游戏，原 IW 工作室大批员工加入该公司。

04.12 Epic Games 制作人 CliffyB 在某电视台节目中正式公布了《战争机器 3》。

04.14 Enterbrain 公布的数据显示，PS3 在日本的累计销量已经突破 500 万台。

04.19 Capcom 于夏威夷召开 Captivate2010 记者招待会，公布了《漫画英雄对 Capcom3》、《生化尖兵 重装上阵 2》等新作。

04.22 台湾索尼电脑娱乐（SCET）宣布《最终幻想 XIII》繁体中文版将于 5 月 27 日发售。

04.22 微软召开财报说明会，宣布 X360 累计出货量突破 4000 万台，由于 X360 生产成本降低，微软游戏部门利润增长数倍。

04.22 世嘉宣布进行海外部门的业务重组，今后将把重心转向下载游戏，这次重组共裁员 73 人。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE

K 计划启动，《如龙》杀入 PSP！

SOFTWARE

在 3 月中旬召开的《如龙 4》发售纪念发布会中，世嘉公布了代号为“K 计划”的系列最新作。而在 4 月下旬，世嘉正式公布了该作的详情，令人意外的是本作不再是 PS3 游戏，其对应平台将会是 PSP！

本作仍然是由系列制作人名越稔洋担当制作人，而故事的舞台也是系列所熟悉的神室町，但主角并非桐生一马，而是 18 岁少年右京龙也。另外，本作将会采用具有漫画风格的过场动画，其处理方式似乎有点像《潜龙谍影 和平行者》。在剧情方面，本作不再是围绕黑社会上层人物，而是从街头小混混们的角度为玩家展现《如龙》世界的另一面。名越稔洋表示之所以采用少年为主角，是为了吸引更多年龄较轻的玩家接触“《如龙》系列”。名越稔洋说：“看看现在的年轻人，他们都太懦弱了，这让我很担忧。他们应该更坚强，更有闯劲，不管是在身体上还是心灵上……”

右京龙也在神室东中学上学期间，因为把其他学校的学生打到昏迷，因而被送入少年管教所。之后他在保释期间继续闹事，结果遭到退学处分。从此，龙也终日打架斗殴，逐渐获得了“神室町最强街头霸王”的称号。自信心膨胀的龙也决定干一番大事——他决定集结伙伴一起打劫放高利贷者，由于太过危险，伙伴们选择退出，最后龙也只能独自一人进行他的惊人计划。龙也不知道，他的打劫对象是东城会直系九鬼组的二号人物户田直辉，龙也以压倒性的力量将猛扑过来的户田一击击倒，回过神来的他，看见的是满脸惊恐、已经不能动弹的户田……

与以往的系列作一样，玩家可以在神室町自由探索，而在战斗系统方面，将会有更强的爽快感与暴力表现，而且会加入以往不曾有的夸张必杀技演出。本作预定于今年秋季发售。

软件 SOFTWARE

《最终幻想 XIII》繁体中文版发售日公布

SOFTWARE

台湾索尼电脑娱乐（SCET）于 4 月 22 日宣布：《最终幻想 XIII》繁体中文版将于 5 月 27 日发售，定价为 1590 新台币（折合人民币约 349 元）。该作发售同日，SCET 将会推出多款同捆套装与关联产品。作为“《最终幻想》系列”的首款官方中文版游戏，《最终幻想 XIII》将会采用日语原音，字幕和菜单完全中文化，玩家可以沿用日文版与英语版存档继续游玩。

■手柄套装：定价 3190 新台币，内容包括雷光样式 DUALSHOCK3 手柄和游戏本体。

■ OST 特别套装：定价 3390 新台币，内容为手柄套装的基础上增加《最终幻想 XIII》原声配乐精选（收录 10 首乐曲）、CG 写真书、作曲家浜涡正志乐曲介绍迷你海报、原创包装套。

■主机套装：定价 12880 新台币，内容包括 250GB 木炭黑超薄 PS3 主机、游戏本体与 HDMI 连接线。

凡购买《最终幻想 XIII》繁体中文版的玩家，均可获得特别设计的 PSN 卡作为预约特典（4 种图样随机附赠 1 种），通过其中的序号可以下载《最终幻想 XIII》的专用 Avatar，可从 7 种中选择其一，另外还有一组陆行鸟 Avatar 可用。本作官方正式定名保持英文《FINAL FANTASY XIII》，主角 Lightning 译名为“雷光”，其余几位主要角色译名为：冰雪、班尼拉、萨兹、霍普、牙、莎拉。

QQ群号:77269227

特报 SPECIAL X360 出货突破 4000 万，主机成本大幅降低

SPECIAL

微软于 4 月 22 日召开财报说明会，宣布迄今为止 X360 累计出货量已经超过 4000 万台。尽管如此，今年第一季度 X360 的销量并不理想，虽然微软推出了赠送《极限竞速 3》和《光环 3 天降神兵》的 300 美元精英版 X360 套装，主机平均售价比去年同期降低了不少，但是主机销量却从 170 万台降低到 150 万台，软件销量也大幅降低。微软认为，销量下跌的原因是市场不景气。

该季度，整个微软集团的销售额达到 145 亿美元，创造历史新高，同比增长 6%，利润达到了 40.1 亿美元，同比提高 35%。但负责游戏事业的娱乐设备部销售额小幅降低 2%，为 16.7 亿美元。不过运营利润达到了 1.65 亿美元，而去年同期为亏损 4100 万美元。实现利润的重要原因是汇率变动带来的额外收益，还有更重要的原因是娱乐设备部的运营成本降低了 1.99 亿美元。微软表示，成本降低的主要原因是 X360 的生产成本持续降低，这更激化了超薄版 X360 的传闻。

在微软本财政年度前 9 个月，X360 与 PC 游戏业务总销售额降低了 2.4 亿美元，降幅为 5%。主要原因是 X360 主机销量从 1000 万台降低到 880 万台。但由于成本的降低，娱乐设备部的 9 月期利润从 2.49 亿美元大幅提升到 8.51 亿美元。娱乐设备部的总运营成本降低了 19%，其中营销开支减少了 6000 万美元，降幅为 6%；研发开支降低 8200 万美元，降幅同样为 6%。游戏研发与宣传投入的减少可能是 X360 销量下降的主要原因。

特报 SPECIAL 天野喜孝担任电影导演

《最终幻想》御用画师天野喜孝目前已正式进军影坛，由其导演的首部 3D 动画《ZAN》(斩)目前正在制作中。故事发生在 19 世纪末，主角“斩”将会在异次元空间“意图之世界”与朋友一起斩杀罪恶。本片的原画设定也是由天野喜孝本人担当，公映时间暂定为 2011 年内。《ZAN》将会是天野喜孝的一个重要计划，他为此而专门成立了 Deva Loka（名称含义为“众神聚集的地方”）工作室，希望将其打造成吉卜力工作室一样的实力级动画电影开发商。

■《斩》中主角的伙伴——黑色钢兽。

软件 SOFTWARE《生化尖兵 重装上阵》重装归来！

SOFTWARE

采用 3D 画面 2D 玩法的《生化尖兵 重装上阵》发售后大获成功，然而之后全新的《生化尖兵》却落了个惨败，开发商 GRIN 因而破产。不过 Capcom 并未放弃《生化尖兵》这个经典品牌，鉴于之前的成功经验，最新作《生化尖兵 重装上阵 2》(Bionic Commando Rearmed 2）将会延续前作的游戏方式，于 2011 年第一季度在 PSN 和 Xbox LIVE 上推出。

在瑞典 GRIN 工作室破产后，该工作室中负责开发《终结者 救赎》的团队成立了 Outbreak 工作室，为 iPhone 和 PC 开发游戏。而《生化尖兵 重装上阵》的开发团队于今年 4 月 16 日宣布成立 Might and Delight 工作室，不过这次的《重装上阵 2》并非该工作室负责制作，而是同样位于瑞典的 Fat Shark 工作室开发，而这家工作室的部分人员也是来自 GRIN。

在本作中，Nathan Spencer 的新对手是 Sabio 将军。Capcom 表示本作在画面上将会有很多提升之处，包括更细腻的角色建模，以及更明亮的色彩。此外，Capcom 还聘请了 Massive Black 工作室为本作制作过场动画，该公司曾参与了《战神 III》、《生化奇兵 2》、《无名英雄》等游戏的开发。

Ninja Theory 开发《鬼泣 5》？

美国《Game Informer》杂志最近报道了一则未经证实的传闻：《天剑》开发商 Ninja Theory 正在开发《鬼泣 5》！Ninja Theory 与日本游戏公司合作密切，其最新作《奴役》就是由 NBGI 发行。

PS3 日本突破 500 万

日本 Enterbrain 于 4 月中旬发布的统计数据显示，PS3 在日本的累计销量已经突破 500 万台，X360 销量 130 万，Wii 突破千万，NDS 超过 3000 万，PSP 为 1400 万。日本最畅销的 3 款 PS3 游戏分别是：《最终幻想 XIII》(180 万套)、《潜龙谍影 4》（70.6 万套）、《如龙 4》（52.6 万套）。

SE 两大 PSP 巨作即将露面

《寄生前夜 第三次生日》制作人田畑端日前在其微博中透露，该作从去年开始已经进入全力开发阶段，开发团队已经尽了全力，而目前做出来的成果也超过了预期，预计很快就可以公布一些实质性内容。另外他还透露《最终幻想 Agito XIII》的开发也非常顺利，管理层与公关团队看到目前的开发成果后非常满意，应该很快就会公布。

《刺客信条 II》入选吉尼斯

《吉尼斯世界纪录》最近将一项独特的新纪录颁给了《刺客信条 II》——它是有史以来出现在最多杂志封面上的游戏。在 2009 年 4 月到 2010 年 4 月间，《刺客信条 II》被 32 个国家的 127 本杂志作为封面故事进行大篇幅报道。

《孤岛危机 2》PS3 版当先

Crytek 商业开发部主管 Carl Jones 日前表示：“我们从 PS3 上获得的性能比 X360 高一些。”他表示，Crytek 为这一代主机开发游戏的时间比其他厂商晚，但是他们对于 PS3 的性能摸得更透，他还说：“我非常有信心，使用 CryEngine3 的游戏将会有最好的画面，或者至少是在其各自的机种中排名前三。”

“游戏室”开发商裁员

Xbox LIVE“游戏室”服务开发商 Krome 工作室最近宣布裁员，有报道称这次裁员的人数在 30 ～ 50 人左右。

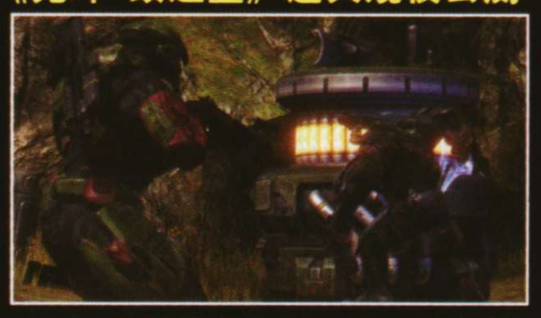
《寂静岭 6》转型为 FPS？

不久前 Konami 公布了《寂静岭》新作的一个简短影像，近日有报道称，该作将会是一款 FPS 游戏，预定 2011 年第一季度发售。本作开发商是 Vatra Games。

Crytek 开发体感游戏

《孤岛危机》开发商 Crytek 日前透露，他们已经在与索尼和微软密切合作，开发 PS3 和 X360 的体感游戏。最近该公司注册了一个叫做“自卫”(Self Defense）的新商标，传闻称这就是他们的体感游戏。

《光环 致远星》超大规模公测



Bungie 社区主管 Brian Jarrard 最近告诉《西雅图时报》“我预计《光环 致远星》的多人模式测试将会有 300 多万人参加，我认为这是一个相当保守的估计。”Jarrard 称微软将为本作投入超大规模的宣传攻势，比去年的《光环 3 天降神兵》规模大得多。另外，Bungie 还透露他们的下一款游戏将会是完全新作，“肯定不是《光环》”。

INFO 新闻短波

盗版猖獗，NDS 游戏销量下跌一半

任天堂日前宣布，根据他们对 10 家盗版游戏下载网站的调查统计，仅 2009 年 6 月，这些网站的盗版下载次数就达到了 2.38 亿次。任天堂估计这些盗版游戏给厂商造成的亏损超过 110 亿美元。任天堂认为其游戏在欧洲销量下跌的部分原因就是因为盗版日益猖獗，去年，欧洲的 NDS 游戏销量降低了 50%。岩田聪表示，推出新掌机 3DS 的部分原因就是为了打击盗版，3DS 将会有更强的防盗版措施。

《恶魔之魂》续作开发中

Atlus 母公司 Index Company 透露，《恶魔之魂》在美国销量为 28 万套，远超过原计划的 7.5 万套。据日刊报道的传闻，《恶魔之魂 2》已经在开发中，难度将比前作更高，发售时间预计为今年秋季。

QQ群号:77269227

软件 SOFTWARE 《战争机器 3》正式亮相，首名女战士登场！

在 4 月 12 日播出的一档电视节目中，CliffyB 首次向世人介绍了《战争机器 3》，并公布了首个预告片。本作已确定将于 2011 年 4 月 5 日发售，

微软表示，本系列累计销量已经超过 1200 万套，而《战争机器 3》再次确认为系列终结篇。

在目前公开的初步信息中，最令人关注的是首次出现了可由玩家操作的女战士——安雅 · 斯特劳德（Anya Stroud），之前她已经以情报人员的身分出现，与马库斯之间存在暧昧情愫。CliffyB 表示，之所以增加这么一位女战士，是因为几年来玩家对操作女性战斗的呼声非常强烈。在本作中，安雅终于成为 4 人战队中的一员，可由玩家操作。而 4 人合作模式也是本作的主要新增内容之一。在这次公布的预告片中，主要围绕巨大的触手型怪物 Lambent。

软件 SOFTWARE 久违十年，《漫画英雄对 Capcom3》公开！

除了《街头霸王》外，Capcom 在欧美最受欢迎的格斗游戏系列可能就要属《漫画英雄对 Capcom》了，这也是欧美玩家最希望 Capcom 推出续作的游戏系列之一。最近在夏威夷举办的 Capcom 记者招待会“Captivate2010”期间，Capcom 正式公布了《漫画英雄对 Capcom3 两个世界的命运》（Marvel vs. Capcom 3：Fate of Two Worlds）。

本作预定于明年春季发售，由《龙之子对 Capcom》制作人新妻良太担任制作人，该作的多名主要制作人员参与了本作的开发，因此在游戏系统方面，本作也将与之有不少相似之处。本作使用的是 Capcom 本家的 MT Framework 引擎，在画面风格上将会尽可能保持漫画原作的精髓，具有更强的美式漫画色彩。目前公开的角色有 6 位，Capcom 方面有《街头霸王》的隆、《生化危机》的克里斯和《恶魔战士》的莫妮卡；Marvel 方面有绿巨人、钢铁侠和金刚狼。Capcom 表示本作最终收录的角色数量将会超过 30 人，背景音乐的曲目总数达到 100 首。此外，Capcom 今后可能会通过付费下载的方式提供新角色。

事件 EVENT 世嘉大裁员，转战下载游戏

世嘉公司于 4 月 22 日宣布，将进行业务重组，并大规模裁员 73 人。在世嘉发布的声明中表示，旧金山分公司裁员 36 人，伦敦分公司裁员 37 人。世嘉旧金山分公司今后将专注于下载游戏，而伦敦分公司今后将作为世嘉在海外的行政管理中心。

统括世嘉海外事务的 Sega West 总裁 Mike Hayes 表示，裁员的原因是因为在美国和英国分公司的不少员工都在从事相同的任务，所以这是一次清除冗员的举措。而且在转向下载业务之后，可以减少一些销售人员。Hayes 表示这次裁员不会影响到目前的新作发售档期。

软件 SOFTWARE 对应 3DS？ Level-5 时空旅行新作公布

Level-5 公司于 4 月 15 日公布了该公司的又一个原创新作——《时空旅者》（Time Travelers）。本作的导演是曾经开发了《忌火起草》、《428》等高评价音响小说名作的石井次郎，而制作人则是 Level-5 社长日野晃博亲自担任。

日野晃博透露，《时空旅者》对应的平台是“目前市面上还没有的主机”，之后再向其他平台扩展。一直以来 Level-5 专注于在 NDS 上推出其原创新作，所以这款游戏的对应平台极有可能是将于年内发售的 3DS。日野晃博对本作寄予厚望，希望它能成为 Level-5 代表性的新系列，游戏规模将会非常恢弘壮大。在游戏的设计概念方面，本作将会采用“从未有人实现过的时空旅行创意”，不仅是在游戏中，就连电影和小说也从未有过这样独特的时空旅行。

我的下一款游戏将会挑战一种禁忌的类型，如果搞杂了，我可能会离开游戏业。

小岛秀夫最近在其微博中透露，他的下一款游戏将会是一款冒着很大商业风险的独特作品，他说：“我不会因为躲避风险而放弃该作。我已经 47 岁了，做了 24 年的游戏。”在小岛秀夫的另外几个微博留言中还透露，该作将会有“机甲”出现。

我很希望任天堂的人来到白金工作室，拿着枪指着我们说：“你们这些家伙来做个《星际火狐》新作吧！”

《猎天使魔女》制作人神谷英树日前透露了自己对“《星际火狐》系列”的热爱，并且表示希望有机会帮任天堂开发该系列新作。

业界声音

硬件 HARDWARE 3DS 将于 10 月发售？

据英国著名游戏网站 CVG 报道，任天堂 3DS 掌机可能将会在 10 月份发售。CVG 网站表示，他们的消息来自“可靠的英国业内人士”。这位内部人士说：“这很让人意外，我们本来都认为快到圣诞节时才会发售。根据我的经验，只有在对产品非常有信心时才会在那个时间发售，而且投入大量金钱。我们可以肯定任天堂会在第四季度为之投入强大的资金支持。”据称任天堂将会在 6 月 15 日召开的 E3 新闻发布会中正式公布 3DS 的发售日。

硬件 HARDWARE 日立裸眼 3D 屏幕技术

任天堂公布 3DS 后，业界一直盛传其裸眼 3D 屏幕的供应商是夏普公司，不过最近也有迹象表明，日立可能是 3DS 的屏幕供应商。日立最近公布了一款 3.1 英寸的裸眼 3D 屏幕，它和夏普的屏幕一样，也是使用了视差障壁技术，解析度同样是 854 × 480，而且 3D 画面的可视角度相当大。日立与夏普都是 NDS 的屏幕供应商，因此业内人士推测，3DS 的屏幕可能同样会由这两家公司同时供应。

QQ群号:77269227

软件 SOFTWARE 《光环》网游版投资达 9000 万美元

SOFTWARE

在《帝国时代》开发商 Ensemble 工作室被微软关闭后，来自该工作室的员工透露了他们曾经秘密开发的一个大型项目：网游版《光环》。该作从 2004 年就开始制作，从泄露出来的开发中画面来看，与《魔兽世界》有些相似。据称这款开发了三年，却最终被放弃的游戏代号为“泰坦”（Titan）。近日前 Ensemble 员工 Dusty Monk 透露，微软曾经计划将《光环》网游版打造成与《魔兽世界》抗衡的超大作，计划总投资高达 9000 万美元！

Dusty Monk 表示，《光环》网游版的预算不仅达到了 9000 万美元，而且微软还有可能视情况投入更多资金。Ensemble 相信他们有挑战《魔兽世界》的实力，因为他们的《帝国时代》在即时战略类游戏中本来就是与《魔兽争霸》势均力敌，更何况《光环》这个品牌具有对上千万玩家的强大号召力，从玩家数量来说不比《魔兽世界》逊色多少。可惜在开发三年后，微软游戏工作室的经营方向发生了变化，原因是 Wii 的巨大成功让微软相信应该将资源投放到休闲游戏市场，不应该过多地押注于 MMORPG 这种核心向的游戏类型，结果“泰坦”在 2007 年被无声无息地终止了。讽刺的是，该作的几个开发人员后来在暴雪找到了工作。Monk 表示，《光环》网游版的一些创意还能在后来的其他网游中找到，比如正在开发中的《星球大战 旧共和国》所使用的掩体系统就和《光环》网游版相似。

软件 SOFTWARE 《现代战争》原开发商覆灭，新公司“再生”

SOFTWARE

近期闹得沸沸扬扬的 Infinity Ward 与 Activision Blizzard 官司案不断有新进展，继两位最高层离职后，IW 的多个主要人员陆续离去。4 月 12 日，Jason West 与 Vince Zampella 宣布成立“Respawn Entertainment”（再生娱乐），该公司的幕后资金供应者正是他们在加盟 Activision 之前的前雇主 EA！

Respawn 工作室位于加州 Encino 市，他们已经与 EA 签约，今后将只为 EA 开发游戏。Zampella 说：“Respawn 对 Jason 和我来说都是崭新的开始。”在此之前，AB 曾控告两人“试图偷走 IW”，而且私底下与 EA 密会，存在与外敌私通的嫌疑。根据此次事态发展来看，AB 的指控确实有其依据。近期 IW 的开发人员成批离去，他们大多都加入了 Respawn。讽刺的是，多年前 EA 的《荣誉勋章》开发团队叛逃，成立了 IW 工作室，之后“《荣誉勋章》系列”没落，而 IW 的《使命召唤》崛起。如今兜了个大圈，他们又返回了 EA，而《使命召唤》的命运不禁令人担忧。

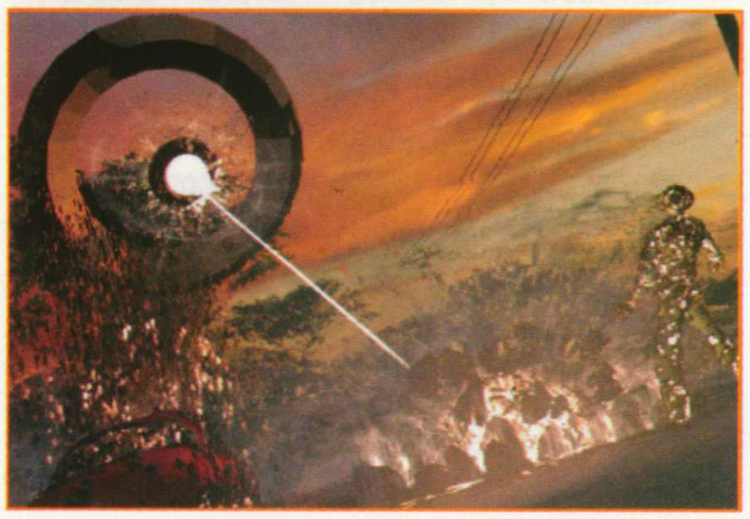
有知情人士透露，目前 AB 的管理层“惊恐万分”，“他们从没想过会发生这种事，到现在还不敢相信发生的一切。”这位知情人士对 West 和 Zampella 表示支持，他说：“他们（AB）炒掉了两个最杰出的领导者，然后把答应付给我们的一大笔钱都藏了起来……他们再做什么都无法挽回我们的信任和尊敬了。我敢肯定他们现在也总算明白了。”据称目前已经有 17 人离开了 IW，其中确定加盟 Respawn 的有 8 人，他们全都是《现代战争》的开发主力，其他未确定的几人应该也转到了 Respawn。

据内部人士透露，AB 已经从其他工作室调派人手，填补此次集体辞职造成的职位空缺，希望能够继续推进《现代战争 3》的开发。但是在短期内很难恢复元气。该内部人士透露：“大家所认识的 IW 已经死了……而且将继续瓦解，还有更多老员工正毅然决然地离去。”

软件 SOFTWARE 经典战略游戏《X-Com》转型为 FPS

SOFTWARE

2005 年 Take-Two 旗下的 2K Games 从 Atari 手中买走了经典游戏《X-Com》的商标，去年开始《X-Com》新作即将归来的传闻开始出现，一位曾在 2K 澳大利亚工作室工作的 3D 美术师透露他前段时间一直在制作《X-Com》新作。现在这款名作续集正式公布，游戏正式名称为《XCOM》，对应平台为 X360 和 PC，将会是对系列的一次“重新演绎”。本作不再是原作那种回合制战略游戏，而是一款主视角射击游戏。玩家扮演的是 FBI 探员，他的工作是找到并消灭外星人。



《生化奇兵》制作人 Ken Levine 曾表示他对《X-Com》这个系列非常欣赏，不过这款新作并非由他的团队负责。负责开发的是 2K Marin 工作室，该工作室由加州和澳大利亚的两个团队组成，其中澳大利亚团队是本作的开发主力。2K Marin 的前一款游戏是《生化奇兵 2》，该作目前累计销量已经超过 300 万套。

SCENE 图说新闻

■ AK 狩猎解禁？

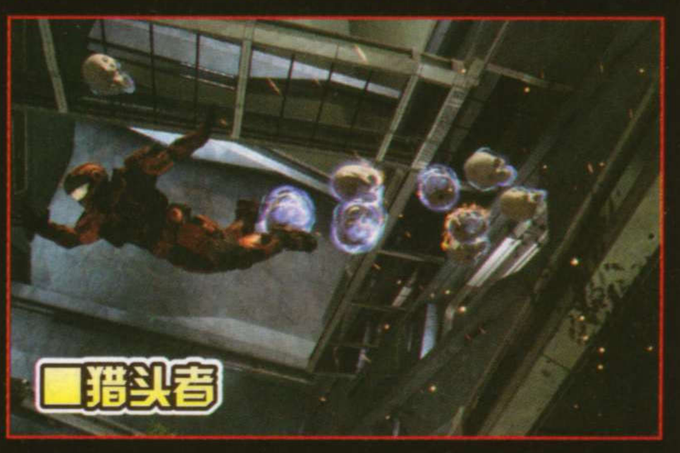
《失落的星球 2》X360 版将会有《战争机器》的角色，而 PS3 版将会有《怪物猎人》的火龙装登场，配合游戏本身大量的丛林场景，完全就是怪物猎人附体。这也算是对当年《怪物猎人 3》叛逃的小小补偿吧？另外 PS3 版《失落的星球 2》还有一个小优势——它将支持 3D 立体成像模式！

■《光环 致远星》传奇版

距离发售日还有半年，微软已经迫不及待地公布了《光环 3 致远星》的限定版。与《光环 3 天降神兵》一样，它的限定版也分为 79.99 美元的普通限定版和 149.99 美元的传奇版，传奇版最大的卖点就是中间这尊 10 英寸的 Noble Team 雕像，由 McFarlane 玩具公司生产，UNSC 主题包装盒看起来也非常诱人。

■丧尸围城 2 事件 0

在《丧尸围城 2》发售之前，Capcom 会在 Xbox LIVE 上独占推出该作的前传《事件 0》，作为衔接一二两作的桥梁，它将会讲述二代主角与女儿在沙漠城镇的遭遇。具体时间段是在一代的 2 年后，二代的 3 年前。



■猎头者

《光环 致远星》最近开始进行多人模式内测，在这次内测中，出现了 3 种新对战规则，分别是：猎头者（HeadHunter）、侵略（Invasion）和贮存（Stockpile）。猎头者模式的目标就是收集对手死后留下的骷髅头，将其带到指定地点。

QQ群号:77269227

微软财报解读

星夜视点

通常，从E3开展的两个月前开始，各游戏厂商会陆续召开记者招待会，这段期间公布的大多是已公布游戏的一些新消息，由此逐步营造出E3大展即将来临的气息。从4月份开始，我们已经可以闻到浓浓的“E3味”，各厂商都有所行动，也都不约而同地将手中的王牌留给了E3。今年E3展的主要看点日益明朗，这应该会是2006年以来最精彩的一届E3展，任天堂方面就有3DS、Wii生命力感应器、《塞尔达传说》新作、《口袋妖怪 黑 · 白》等看点，索尼主要围绕PS Move和3D立体游戏，而微软除了“初生计划”、《光环 致远星》、《战争机器3》、《神鬼寓言III》，可能还会有超薄版X360。微软在年初就已经说过，“2010年将会是X360最强盛的一年”，这绝对不止是一句口号。

根据近期微软发布的财报，从2009年7月到2010年3月，微软娱乐设备部的营销开支与研发开支分别降低了6000万美元和8200万美元。在超薄PS3上市时，微软非但没有加大广告投入展开反击，反而缩减了营销开支，这说明在去年秋冬商战期间，微软进行了阶段性的战略后退。同时，微软将“初生计划”视为新主机般珍而重之，而通常在新主机发售前一两年正是投入大量研发费用进行软硬件开发的重要时期，而微软娱乐设备部在此期间的研发投入却减少了6%，为何会出现这种情况？

据前Ensemble工作室员工透露，微软为了将战略方向从核心向游戏转向休闲游戏，取消了包括《光环》网游版在内的超大作。研发费用的降低可能就是因为多个核心向传统大作被取消，而为“初生计划”开发的游戏应该是以小投资的休闲游戏为主，在微软目前的游戏项目构成中，休闲游戏比例提高，而传统大作比例降低，总研发投入随之降低。微软很可能在投资结构上也在仿效任天堂，即在降低游戏开发投入的同时，提高广告投入。任天堂去年的广告投入高达10亿美元，远远超过索尼和微软的游戏广告投入，这天文数字般的广告费是Wii与NDS能够在主流人群中广受追捧的主要原因。“初生计划”大概也已规划了类似的经营策略。去年微软的战略性后退可能是为2010年秋季积攒“弹药”。虽然X360销量下跌，却由于不打价格战而实现8.51亿美元的巨额利润，这使其能够为“初生计划”首发提供充裕的广告费，同时也为价格更低的超薄版X360创造了经济条件。

从种种迹象来看，超薄版X360应该已是箭在弦上，而且售价可能会非常诱人，具体价位当与Wii看齐。如果说X360是为核心玩家准备的主机，那么超薄X360将会是为轻度玩家和非玩家而准备。“超薄X360+初生计划”将成为微软战略转型的标志。

凡可怜之人，必有可恨之处

纱迦视点

去年大赏，我们将MMV评为最努力大赏。原因在于MMV的几个主力游戏如《英雄不再》、《胧村正》、《国王物语》都是叫好不叫座，搞得社长和田康宏在自己的博客里说出“我们还不想死”的悲情发言，一时间不知博得了多少玩家的同情。

应该说MMV对于业界形势还是看得比较准的，当初它看准日本高清市场无利可图，于是下重注于Wii上。后来Wii果然如日中天，只是因为各种原因，自己开发的大作在Wii上卖得都不好。一时间MMV俨然成了Wii三坟的代名词。随着高清市场在日本的复苏，MMV终于决定转战高清，这个决定令传统玩家纷纷叫好。

不过从高清到低清容易，从低清到高清就没这么简单了。前几年日厂集体萎靡，是因为习惯了掌机和PS2游戏开发的日厂还没能适应高清环境。如今日厂已经渐渐找到一些门路，高清游戏的素质也有了起色。反观MMV前几年都在和Wii打交道，错过了黄金时机，如今正是交学费的时候。

在《英雄不再》发售之前的2月，MMV的首个原创高清作品《赤种杀机》（RED SEED PROJECT）就在欧美遭遇恶评。著名游戏网站IGN竟然只给本作打出了2.0分的超低分。两个月后作出评价的另一欧美大站GAMESPOT倒是给出了7分的评价，除了赞扬游戏的剧情和角色，也明确指出游戏的技术力实在过于糟糕。可以想象，如果本作出在Wii上就不会在画面上扣分，这样又是一个叫好不叫座的典型。

而MMV春季商战的重头作品《英雄不再》日前已经发售，游戏再次在技术力上暴露出严重不足。游戏的画面倒是达到了较高的水平，但这是以超恐怖的读盘时间换来的。很难想象，在如今这个年代居然还有读盘这么慢的作品，即使是能安装硬盘的X360版也依然有近20秒的读盘时间。除了读盘之外，游戏还存在着大量问题，诸如：过场动画中角色语音会因为爆炸而延迟，不定时的死机，部分成就满足条件也无法解除等等。《英雄不再》首周双版本销量突破3万，由于大量BUG的存在，这样一款复刻作品要想长卖会非常难，可以说这回英雄是真的不再了。

有消息称Wii的游戏开发费用只有高清游戏的1/6，这样的投入却只换来比Wii版多数千套的结果，不得不说MMV又一次失败了。只不过这一次怪不了市场，只能在自己身上找原因。事实上MMV的游戏质管一直都有很严重的问题。笔者当年痴迷于《牧场物语》，在NGC上的《牧场物语 幸福的诗》上便吃过大亏。游戏总共60余个BUG，其中有不少都可以让游戏完全无法进行。后来NDS上也有两款《牧场物语》出现过BUG扎堆的情况，这直接导致笔者后来放弃了这个系列。如今MMV在危难之际故态复萌，着实让曾经喜爱过这家公司的人无语。

正如标题所言——凡可怜之人，必有可恨之处！

QQ群号:77269227

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期短波集合了多款次世代主机的游戏，作为暑假华丽游戏阵容的先头部队，相信不少玩家都能在其中发现自己中意的那一个。相比之下，惟一一款NDS《天空机器人》可能会更引人注目，毕竟这款构思十年，制作三年的游戏在目前看来已经是“NDS游戏之最”，至于游戏的具体表现如何，那就只有等待后续情报的陆续公开了。

在恶劣的经济形势下，欧美小型工作室的生存环境日益恶化，尤其是没什么名气的小开发商，很难找到发行商为他们的游戏提供资金和发行渠道。PSN与Xbox LIVE为这些小厂商带来了机会，以网络下载的方式发行完整的游戏作品正在成为小厂商们自力更生的流行趋势。

NDS 著名的女性向恋爱游戏续作《心跳回忆 Girl's Side 3rd Story》日前已确定于6月24日发售。游戏的舞台被设定在《1st Love》7年后羽振市的“羽振学园”，玩家需要在3年的时间内通过参加各种活动与性格各异的男子擦出爱的火花，而最让人兴奋的要素莫过于新增的“三人事件”，即满足特定的男子组合可以实现三人约会，并同时增加两名男性的好感度。另外为了增加临场感，游戏中会预设“呼叫玩家名字”的语音系统，整个游戏也都会全程语音化。

NDS 从2007年就开始在NDS上发售的“《太鼓之达人DS》系列”即将于7月1日推出第三作《太鼓之达人DS 妖怪大决战》。和前两作相同，游戏收录了50多首时下流行的音乐和歌曲，故事模式则仍然使用关卡制，考验玩家演奏水平的BOSS战和“每日道场”中都会追加特殊的演奏效果和收集要素。

NDS 月底发售的《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joke2》日前公布了最后的新情报—怪物特性。根据该项数值，玩家可以判断出怪物的行动倾向以及弱点，以便在战斗中使用相应的对策达到战术效果的最大化。另外除了游戏中的普通怪物外，在特定的地点玩家还能遭遇体型巨大的“巨型怪物”，成功挑战后说不定还能开启游戏的某些隐藏要素。

紧急速报

纯白相册

PS3 文字冒险 ■WHITE ALBUM 缀られる冬の想い出 ■日版 ■Aquaplus ■预定2010年6月24日发售

[文：脆薯条]

作为PS3平台上为数不多的日式AVG游戏，《纯白相册》在公布之后就一直受到FANS们的广泛关注。虽说是一款PC版移植作品，但全新的人设、让人沉醉的歌曲、阵容强大的声优、意味深长的剧情等等都足以吸引你的眼球。“她”告诉了玩家一个真实的恋爱故事，同时也是一本如雪一般纯洁的相册，等待着你慢慢回味。

序

歌声在我耳边慢慢响起……
在冬天的街道上、刺骨的寒风中，
我却驻足聆听着歌声。
音乐店门口回响着她的歌声，
而我却站在另一侧，静静地看着……
从大学回家的路上，一直被冷风刮着，
但我却一直站在那里。

我的日常生活就像这样平凡，
同样一成不变地继续着。
但只有一个与众不同的地方。
自从她出道以后，
两人的关系并没有改变，而是慢慢持续着。
至少，目前就是这样……

她有她特别的生活方式，
而我依然在平凡中度过。
一个人和一个人总会有相遇与分别，
在这种相遇与分别中，
我们慢慢度过每一个日子。
隆冬之中，
被宛如纯白相册般点缀着的一个个故事，
其实一直以来就在这里……

冬季里的恋爱之歌

森川由崎

声优 平野绫

一年前出道的新人歌手，同时也是主角藤井冬弥大学里的恋人。性格温和、善良、有点软弱，虽说进入了演艺圈，但她对冬弥的感情依然没有改变，犹如雪一样的纯洁。

绪方理奈

声优 水树奈奈

由崎的前辈兼好友，从小就展现了其非凡的天赋，从而踏上偶像歌手之路。对待任何事情都有一颗坚定的心，教会了由崎很多东西。如此年轻就已经才貌双全，但同时也失去了宝贵的时间。

泽仓美咲

声优 高本惠

主角藤井冬弥高中时代的好友，现在是他大学里的前辈。非常喜欢做料理与写小说，但有时候会有非常懦弱的一面。无论对谁都非常温柔，对于由崎来说，她就仿佛是一个真正的姐姐。

河岛遥

声优 升望

冬弥从小到大的青梅竹马，虽然说话总是一副没有力气的样子，但实际上非常喜欢运动。由于她的内心比较封闭，所以她对冬弥的感情依然停留在青梅竹马的阶段。

观月麻奈

声优 户松遥

有点任性，老是喜欢和冬弥作对的小女孩，实际上却是3S社长的爱女。虽然有时很拿她没办法，但却意外地和遥非常亲近。

筱塚弥生

声优 朴璐美

由崎身边的经纪人，虽然是个美女，但做事认真、说话冷漠的态度让人感觉很难接近。为了让由崎成功迈入偶像的道路，她可以付出一切。

系统的变化

原PC版的系统将在本作中做一些调整，模拟类要素将会大幅减少。会话中选择的选项都会影响到角色的好感度，而且本作中将会增加养成要素。另外一个显著的变化就是在和人物对话时，可以清楚地发现每人个人都会“动起来”，把几张CG图连续播放，形成一个类似GIF图片的效果，这样看起来就更逼真了。

▲根据不同的路线，收集到的CG也会不同，多周目的动力就在此处。

◀カワタヒサシ先生的人设也是游戏的另一大看点。

QQ群号:77269227

天空机器人

NDS 动作角色扮演 ■ソラロボ ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年内发售

据游戏监制松山洋先生表示，本作是花费了近 10 年的时间才得以完成的。游戏的类型是 Cyberconnect2 公司最擅长的动作角色扮演，相信对于曾经体验过“《.hack》和《火影忍者 究级》系列”的玩家来说，应该都会对游戏的实际表现更加充满信心吧？

兽人与机械的自由之诗

犬人族的 17 岁少年，表面上看起来我行我素，但心地善良且很会照顾身边的伙伴。和细心的妹妹一起过着“猎人”的生活，驾驶的机体达哈卡体积小，不过性能却相当出众。

雷德的妹妹，目前仅有 13 岁。对机械有着疯狂的热爱，通常会使用通信装置在任务中给予雷德协助，当然在任务报酬上也很会精打细算。

与雷德一起行动的猫人族少女，关于她的一切现在都是一个谜。拥有出色且冷静的头脑，但对待身边的人比较冷酷。

豪华的制作阵容

监制	松山洋	Cyberconnect2 社长，活跃于游戏学校等培养游戏从业者的活动，代表作是“《.hack》和《火影忍者 究级》系列”
导演	矶部孝幸	负责游戏的系统规划和插画绘制
插画及人设	结城信辉	曾参与制作过动画《奔向地球》和《圣天空战记》，在很多游戏中都负责人设工作
机体设计	谷口欣孝	在“《机战》系列”中担任过原创机体设计，“《召唤之夜》系列”中的部分召唤兽也是由他创作

独特的画面表现

和其他采用 3D 表现的游戏不同，玩家在城镇中探索时会采用“动态背景”来增加临场感。例如玩家在街道中移动时，后方的建筑并不是单纯地根据玩家的运动轨迹横向位移，而是会根据玩家当前所处的位置进行转动，实际效果就好像玩家用自己的眼睛在观察周围的情况一样；在部分有远距离建筑的场景中，玩家朝建筑物的方向移动也会明显感觉到建筑物离自己越来越近。另外 NDS 的双屏显示在很多游戏中都有破坏画面连贯性的问题，但本作中两个屏幕之间的部分都经过了精心的计算，就算是在纵向卷轴的表现时也不会让人感觉不协调。

[文：晴天]

动作解谜要素

在迷宫或街道中探索时雷德一般会和达哈卡一起行动，而遇到一些机器人无法通行的区域，玩家就需要单独操纵雷德与敌人进行战斗或解谜，下面先来看看两种情况下不同的动作要素吧：

合体行动

单人行动

超次元游戏 海王星

PS3 角色扮演 ■超次元ゲイム ネプテューヌ ■日版 ■Compileheart ■预定 2010 年夏季发售

在 PS3 的日式角色扮演游戏阵容中，Compileheart 一直持续贡献着自己的力量，而在经历《交叉利刃》等多厂商合作的模式后，现在由该厂商原创的作品也将在暑假和各位见面了。游戏最吸引人的地方不但是将故事的背景设定在了一个虚拟的游戏业界，女主人公的守护女神更是被官方戏称为“游戏主机的化身”，相信这多半会在游戏的剧情中对日本游戏市场的现状进行影射，是不是很有趣呢？

虚拟的游戏业界战争

女主人公的秘密

游戏的主线剧情主要讲述主人公在谜之声的指引下开始在四位女神守护的大陆上进行冒险，而这期间除女主人公变身成的紫之心外，其余三位女神相互之间正在进行着激烈的争斗，目的就是为了从其他女神处获得更多的住民，让自己的势力进一步扩大，各位玩家究竟会选择帮助哪一方呢？

[文：晴天]

丧失记忆的主人公，通过变身可以在战斗中获得更强的能力。性格单纯乐观，常常会无意识地把身边的人卷入一场场危机中。

性格我行我素的固执女神。原本希望制造事端以挑起争斗，但却屡次被海王星搅局，对她非常敌视。

性格强硬且不服输的女神。好战的性格让她一直追着海王星不放，请玩家务必做好多次交手的准备。

不喜欢说话，总让人猜不透的女神。因为手下经常被海王星欺负，所以对她也有很强的敌意。

独特系统三连发

从目前官方公布的信息来看，游戏的整体感觉和《交叉利刃》比较类似，玩家主要的目的是在大陆上寻找主线任务，完成后可获得解开史书封印的碎片以触发新的剧情，并得知下一步需要做的事情。不知道下面的特色系统是否会成为你购买本作的理由呢？

召唤自定义

因为是游戏主机的化身，所以在战斗中发动召唤兽也会使用光盘的独特方式来表现。而让人更惊讶的是，游戏支持读取 PS3 相册中存放的图片文件并允许玩家进行编辑，看来这注定会成为一款非常邪恶的游戏。

处理器部件

游戏中的装备都被赋予了一个全新的名字“处理器”，玩家可以通过装备不同效果的处理器来提升变身时的能力。

组合技编辑

根据玩家不同的出招顺序来发动组合技是该公司作品的一贯特色，而本作中玩家可以对组合技的出招顺序自由更改，这无疑让战斗的手感更适合不同程度的玩家。

QQ群号:77269227

黑光 探戈镇

多机种 主视角射击 ■Blacklight：Tango Down ■美版 ■Zombie VR ■预定2010年第三季度发售

在超大作林立的FPS领域，小公司的作品想要突围而出谈何容易。所以名不见经传的Zombie VR工作室决定通过低廉的价格吸引玩家的注意。这款《黑光》将通过网络下载的方式提供，售价仅为15美元。虽然是一款下载游戏，它的内容含量并不比零售版大作逊色。

本作故事发生在25年后的未来，首席设计师Jared Gerritzen表示，游戏中出现的武器技术都是基于“科学事实”，是美国军方正在研制的技术，不像很多科幻游戏那样瞎编乱造。在游戏画面中，将会使用HRV护目镜取代传统的小地图，在HRV护目镜上可以看到敌人的位置以及弹药和健康包的所在地点等信息。除了烟雾弹外，玩家还可以投掷小型电脑，产生数字信号干扰，让敌人的护目镜中无法看清前方的状况，具体的表现是对方玩家看到的画面中充满马赛克。

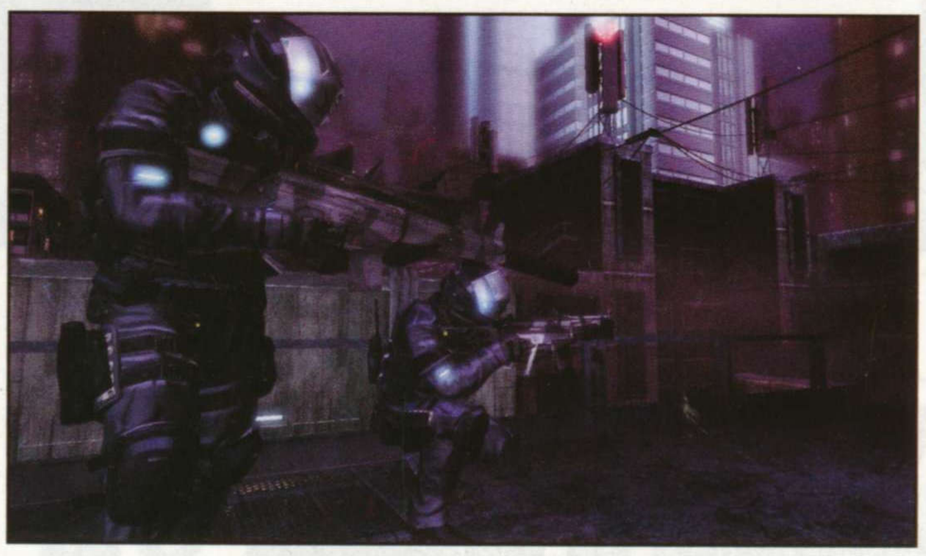
玩家有6个兵种可以选择，每个兵种的HP长度、敏捷度等各不相同。随着游戏的进行可以获得经验值并升级，还会找到新武器配件，比如枪托、望远镜、枪口等，每一种配件都会影响到精确度、杀伤力、移动速度等数值。武器升级与改造系统最独特的地方是收录了100多种彩色标签，每个等级都会得到几个新标签，这些标签不仅是装饰作用，还可以提高武器的某些属性。标签为随机获得，在低等级时也有可能获得高级别的标签。

本作是一款纯网战型游戏，目前可以确定的是会提供7种网战模式，有12张地图。另外还有可以4人参与的合作模式，有4张地图。

■虽然只是小厂商的下载游戏，本作的画面质量绝不含糊。

对应机种为PS3、X360

物美价廉的小厂商劲作



◀本作拥有独特的武器改造系统，而武器技术的原型来自美军的真实技术。

[文：星夜]

波斯王子 遗忘之沙

PSP 平台动作 ■Prince of Persia：The Forgotten Sands ■美版 ■Ubisoft ■预定2010年5月18日发售

■本作的过场动画将会采用手绘稿的画面风格。

相同的时间，不同的故事

与家用机版本一样，PSP版《波斯王子 遗忘之沙》也是以《时之沙》三部曲一二两部之间7年的空白时间为背景，不同之处在于：这是一款2.5D的平台动作游戏，也就是说，其游戏方式与20多年前经典的《波斯王子》原作相似，只不过将画面3D化，玩家是在场景中预先固定的路线前进，玩家无法在场景中的任意方向移动。不过游戏中同样会以多种镜头角度增强视觉美感。

本作发生的时间段虽然与家用机版相同，但是剧情并不一样。故事讲述王子在Azad的冒险期间发现自己的多个堂兄弟神秘失踪，罪魁祸首是强大的火妖，传说只有身上流淌着王者之血的孤胆英雄才能消灭火妖。火妖得知这个传说后，消灭了所有皇族血脉。玩家扮演的王子在女性精灵Helem的帮助下，使用其操纵时空的能力展开冒险。Helem在游戏中以萤火虫的形态在前方引路，并且照亮重要物品引起玩家的注意。获得了操纵流沙的能力后，可以将Helem当指针使用，想要控制哪个目标，只要将Helem移动到该目标处即可。可以将流沙的流动速度放慢，使其固化，成为一个垫脚处或者可用手抓住摇摆跳跃的辅助点。而如果将流沙速度变快，可以成为武器射伤敌人，或者在脚底的流沙喷射助推下使自己抵达高处。这种能力也可以用于将敌人的速度放慢或者躲避陷阱。

游戏中的喷泉就是玩家恢复体力的地方，同时也是自动保存游戏进度的检查点，还可以用于提升能力与HP。在关卡中会收集到万能药，除了可以恢复HP外，还可以提升攻击力。每当通过一个地图或关卡，就会记录获得的万能药数量、使用时间倒流功能的次数以及通关时间等数值。每个关卡能时间倒流的次数有限。

本作的战斗系统直接明了，□键为砍杀，如果掌握好时机，可以发动连续攻击。○为防守，移动中按此键为躲避。按×键跳跃到敌人头顶上，然后再按○键即可将其抓住并向前方投掷。L/R键为控制流沙。

[文：阳光成员 清国清城]

■前方发光处需要玩家特别注意。

■用多种视点表现的动作场面让人感觉不到这只是一个2.5D的游戏。

■将脚底沙洞中流沙的喷速加快便可腾空而起。

■战斗部分较为简单，不过也有不少连续技可用。

QQ群号:77269227

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 3 月 29 日～2010 年 4 月 4 日

1 NEW 世界树迷宫III 星海的来访者 NDS

世界树の迷宫III 星海の来访者

■ Atlus ■ 2010 年 4 月 1 日发售 ■ 角色扮演 ■ 5980 日元

游戏保持了系列一贯的高难度，除了挑战不断的迷宫探索，新增的“航海模式”也提供了一种全新的玩法，在丰富收集要素的同时，为多人联机游戏创造了条件。角色育成方面，“副职业系统”的引入让玩家在队伍职业搭配上更加讲究，从而衍生出更多的战术选择。

本周：87765 套　累计：87765 套

2 北斗无双 PS3

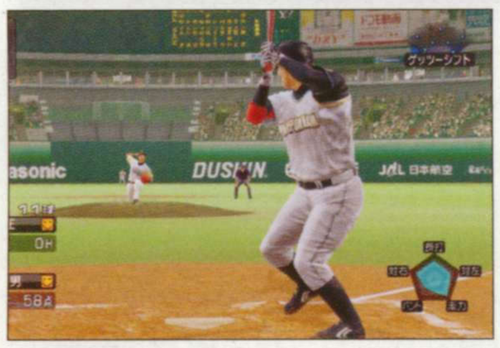
北斗无双

■ 2010 年 3 月 25 日发售 ■ Koei ■ 动作 ◆本周 71629 套 ◆累计 456924 套

3 NEW 职棒魂 2010 PS3

プロ野球スピリッツ 2010

■ Konami ■ 2010 年 4 月 1 日发售 ■ 体育 ■ 7980 日元



本作最大的卖点就是加入了 2010 年日本棒球新赛季的选手和俱乐部数据，在不同的模式中，玩家既能扮演一名选手，也能扮演教练参与到各场比赛中，充分体验到能力培养和战术运用的重要性。家用机版与掌机版相比的优势在于支持联网对战，以及对应游戏内容的不定期更新。

本周：57136 套　累计：57136 套

NEW 4 职棒魂 2010 PSP

プロ野球スピリッツ 2010

■ 2010 年 4 月 1 日发售 ■ Konami ■ 体育 ◆本周 50726 套 ◆累计 50726 套

5 新超级马里奥兄弟 Wii Wii

New スーパーマリオブラザーズ Wii

■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■ 动作 ◆本周 42415 套 ◆累计 3478704 套

6 朋友聚集 NDS

トモダチコレクション

■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■ 模拟育成 ◆本周 35551 套 ◆累计 3067538 套

7 如龙 4 传说的继承者 PS3

龙が如く 4 传说を继ぐもの

■ 2010 年 3 月 18 日发售 ■ SEGA ■ 动作冒险 ◆本周 33936 套 ◆累计 501095 套

8 口袋妖怪突击队 光之轨迹 NDS

ポケモンレンジャー 光の轨迹

■ 2010 年 3 月 6 日发售 ■ Nintendo ■ 动作冒险 ◆本周 33510 套 ◆累计 360178 套

9 NEW 死或生 天堂 PSP

DEAD OR ALIVE Paradise

■ Koei Tecmo ■ 2010 年 4 月 2 日发售 ■ 体育 ■ 4980 日元

以“清凉美女”为卖点的本作在掌机上的表现大不如前，最主要的原因就是粗糙的游戏画面几乎让玩家没有心情去欣赏众多美女的卖力演出。为了讨好心仪的对象，反复挑战趣味性偏低的迷你游戏会让人感觉很枯燥，当然最让人郁闷的还是好感度提升后并不会触发什么有趣的事件……

本周：32271 套　累计：32271 套

NEW 10 职棒魂 2010 PS2

プロ野球スピリッツ 2010

■ 2010 年 4 月 1 日发售 ■ Konami ■ 体育 ◆本周 21002 套 ◆累计 21002 套

本周上榜的新作数量和上周相比有明显的减少，其中位列第一的《世界树迷宫III》首周销量高于前作的 6.9 万，而随着今后制作小组对游戏细节的不断完善，后续作品相信还能取得更加不错的成绩。三平台同时发售的《职棒魂 2010》算是日本本土的特色游戏，虽然 PS3 和 PS2 版的首周销量都较前作有大幅下降，但三个平台的累计销量还是高于前作，从一个侧面反映出系列核心玩家向 PSP 平台转移的现状。

2010 年 4 月 5 日～2010 年 4 月 11 日

1 上周 5 位 新超级马里奥兄弟 Wii Wii

New スーパーマリオブラザーズ Wii

■ Nintendo ■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ 动作 ■ 5800 日元

招牌角色，简单操作和数量繁多的关卡成为了本作持续热销的原因，在日本发售 4 个月后便突破了 350 万的销量。如果玩家嫌单人游戏难度太高，大可以尝试多人协作模式，不过就算如此也不能掉以轻心，毕竟角色间能互相影响的设定偶尔还是会造成一些无法预料的悲剧。

本周：37244 套　累计：3515948 套

2 北斗无双 PS3

北斗无双

■ 2010 年 3 月 25 日发售 ■ Koei ■ 动作 ◆本周 34262 套 ◆累计 491186 套

3 职棒魂 2010 PSP

プロ野球スピリッツ 2010

■ 2010 年 4 月 1 日发售 ■ Konami ■ 体育 ◆本周 31127 套 ◆累计 81853 套

4 职棒魂 2010 PS3

プロ野球スピリッツ 2010

■ 2010 年 4 月 1 日发售 ■ Konami ■ 体育 ◆本周 30624 套 ◆累计 87760 套

5 朋友聚集 NDS

トモダチコレクション

■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■ 模拟育成 ◆本周 22563 套 ◆累计 3090101 套

6 口袋妖怪突击队 光之轨迹 NDS

ポケモンレンジャー 光の轨迹

■ 2010 年 3 月 6 日发售 ■ Nintendo ■ 动作冒险 ◆本周 20359 套 ◆累计 380537 套

7 世界树迷宫III 星海的来访者 NDS

世界树の迷宫III 星海の来访者

■ 2010 年 4 月 1 日发售 ■ Atlus ■ 角色扮演 ◆本周 19257 套 ◆累计 107022 套

8 如龙 4 传说的继承者 PS3

龙が如く 4 传说を继ぐもの

■ 2010 年 3 月 18 日发售 ■ SEGA ■ 动作冒险 ◆本周 17788 套 ◆累计 518883 套

9 NEW Wii Fit Plus Wii

Wii フィット プラス

■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ 体育 ■ 2000 日元

作为掀起家用机健身热潮的全新续作，游戏中除了保留前作颇受好评的多种健身运动，还对健身计划的合理性进行了调整，以保证更多的玩家能够在游戏的同时取得更好的锻炼效果。支持宠物共同游玩的设定很有新意，这也在一定程度上满足了爱心人士们的要求，想不受欢迎都难。

本周：15380 套　累计：1814622 套

10 NEW 怪物猎人 携带版 2nd G 再廉价版 PSP

モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

■ Capcom ■ 2009 年 12 月 24 日发售 ■ 动作 ■ 2100 日元

或许是“《怪物猎人》系列”的吸金能力太强，所以就连我们熟悉的“廉价版”都能推出第二版，让很多同类游戏望尘莫及。新的廉价版在内容上没有变化，但是价格无疑再创新低，在保证销量持续增长的同时，也为系列带来了更多的新用户，真是太佩服厂家的商业头脑了。

本周：11240 套　累计：867531 套

在每年快临近暑假前都会出现游戏淡季，本期的榜单也正好说明了这一点：上榜的十款游戏中不但没有一款新作，就连销量位居榜首的《新超级马里奥兄弟 Wii》也只有不到 4 万的周销量，而前 50 位统计的游戏中，《尤迪的工作室》作为惟一一款新作，周销量却仅有 9000 套。硬件方面，本周 NDS 系的主机在日本本土正式突破 3000 万台的销量，从初代主机公布到现在共耗费了 5 年零 4 个月的时间。

QQ群号:77269227

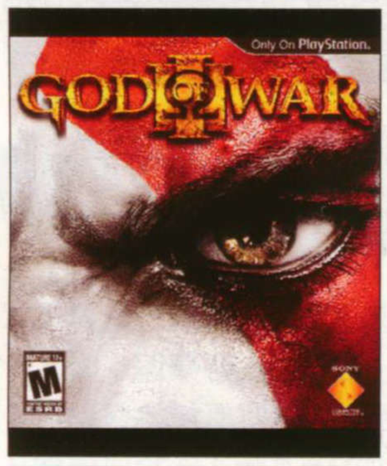
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010年3月28日～2010年4月3日

1 口袋妖怪 心之金・魂之银 NDS
Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version
■Nintendo ■2010年3月14日发售 ■角色扮演■上周排位：1 ◆本周 196791套 ◆累计 1631559套



2 战神III PS3
God of War III
■SCE ■2010年3月16日发售 ■动作■上周排位：2

由于系列前两作打下了坚实的群众基础，所以本作自然也成为了PS3上最受关注的第一方软件，发售2周后就突破了百万销量。游戏的故事仍然围绕奎托斯和希腊众神的争斗展开，庞大的场景，魄力十足的BOSS战随时能牢牢地抓住你的眼球，是每一名PS3玩家都应该体验的经典之作。

本周：115908套 累计：1125086套

3 新超级马里奥兄弟 Wii Wii
New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009年11月15日发售 ■平台动作■上周排位：7 ◆本周 96932套 ◆累计 6183943套

4 Wii Fit Plus Wii
Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 83784套 ◆累计 4972816套

5 战地 恶人连2 X360
Battlefield:Bad Company 2
■EA ■2010年3月2日发售 ■主视角射击■上周排位：3 ◆本周 78444套 ◆累计 1193953套

6 使命召唤 现代战争2 X360
Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009年11月10日发售 ■主视角射击■上周排位：– ◆本周 56937套 ◆累计 7001702套

7 最终幻想XIII PS3
Final Fantasy XIII
■Square Enix ■2010年3月9日发售 ■角色扮演■上周排位：6 ◆本周 54604套 ◆累计 884264套

8 跳舞吧 Wii
Just Dance
■Ubisoft ■2009年11月17日发售 ■音乐■上周排位：– ◆本周 48199套 ◆累计 944409套

9 使命召唤 现代战争2 PS3
Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009年11月10日发售 ■主视角射击■上周排位：– ◆本周 47748套 ◆累计 3925235套

10 最终幻想XIII X360
Final Fantasy XIII
■Square Enix ■2010年3月9日发售 ■角色扮演■上周排位：8 ◆本周 47122套 ◆累计 660542套

2010年4月4日～2010年4月10日

1 口袋妖怪 心之金・魂之银 NDS
Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version
■Nintendo ■2010年3月14日发售 ■角色扮演■上周排位：1 ◆本周 143428套 ◆累计 1774987套

2 Wii Fit Plus Wii
Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：4 ◆本周 112005套 ◆累计 5084821套

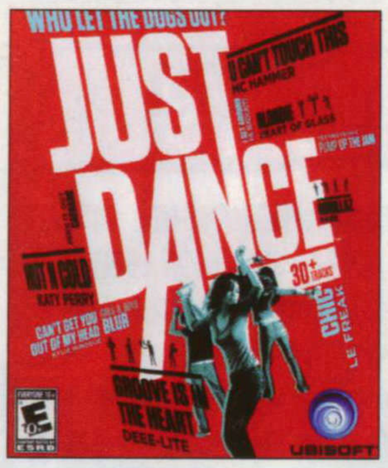
3 新超级马里奥兄弟 Wii Wii
New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009年11月15日发售 ■平台动作■上周排位：3 ◆本周 99234套 ◆累计 6283177套

4 战神III PS3
God of War III
■SCE ■2010年3月16日发售 ■动作■上周排位：2 ◆本周 95325套 ◆累计 1220411套

5 使命召唤 现代战争2 X360
Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009年11月10日发售 ■主视角射击■上周排位：6 ◆本周 72915套 ◆累计 7074617套

6 Wii Sports 运动胜地 Wii
Wii Sports Resort
■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 64272套 ◆累计 6166055套

7 刺客信条II PS3
Assassin's Creed II
■Ubisoft ■2009年11月17日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 56054套 ◆累计 1533587套



8 跳舞吧 Wii
Just Dance
■Ubisoft ■2009年11月17日发售 ■音乐■上周排位：8

本作的成功估计连育碧自己都始料未及，当然这也告诉我们“选择一款游戏正确的发售时间”是多么有必要的一件事情。游戏的玩法和音乐游戏类似，玩家可以根据歌曲的节奏和画面中的提示跳出个性十足的舞蹈，尤其是在聚会文化深入人心的欧美地区很受非核心玩家的欢迎。

本周：55849套 累计：1000258套

9 使命召唤 现代战争2 PS3
Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009年11月10日发售 ■主视角射击■上周排位：9 ◆本周 53732套 ◆累计 3978967套

10 战地 恶人连2 X360
Battlefield:Bad Company 2
■EA ■2010年3月2日发售 ■主视角射击■上周排位：5 ◆本周 53025套 ◆累计 1246978套

新作打榜

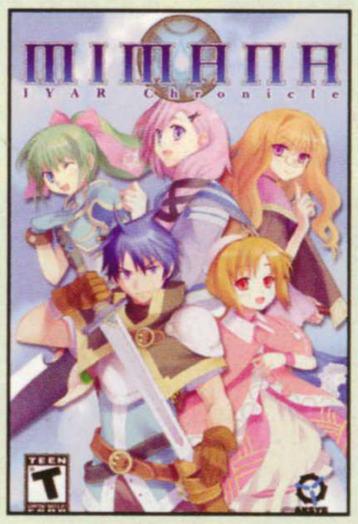
近两周日本和欧美市场都几乎没有新作发售，前50名内的大多数游戏也都是发售有半年以上时间的老作品，所以各位玩家如果想在最近找一款适合自己的新作，可能就要大失所望了。欧美方面比较让人意外的是PS2游戏《樱花大战V 再见吾爱》的推出，虽然距离本作日版发售已经过了5年多的时间，但系列的死忠们还是不改一如既往的支持，首周销量约为21000套。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年3月29日～2010年4月4日			
12	NDS	HUDSON×GReeeeN Live DeeeeS	2010.4.1
15	NDS	模特时尚甄选会	2010.4.1
20	PSP	咲 saki 携带版	2010.3.25
32	PS3	胜利赛马世界2010	2010.4.2
42	NDS	宠物商店物语DS2	2010.4.1
2010年4月5日～2010年4月11日			
23	NDS	职业棒球 家庭竞技场DS 2010	2010.3.25
26	X360	混沌思绪 Love Chu☆Chu	2010.3.25
35	PSP	普利尼2 特攻游戏	2010.3.25
47	PSP	维他命Z 革命	2010.3.25
49	NDS	学生会的一己之见 DS化的学生会	2010.3.25

游戏顾名思义就是让玩家扮演一名杂志的专属模特，在体验原创故事的过程中，还要通过每个月杂志的主题来调整自己的着装风格并参加竞选，最后再通过优胜后获得的点数来购买新的服装，以具备参加更多特别演出的权利。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年3月28日～2010年4月3日			
24	PS2	樱花大战V 再见吾爱	2010.3.30
32	PS3	使命召唤 战火世界	2008.11.10
39	PSP	伊加传说 水之魔石	2010.3.30
41	Wii	汽车总动员	2006.11.16
45	NDS	俺自己制造	2010.3.28
2010年4月4日～2010年4月10日			
13	X360	极限竞速3	2009.10.27
19	PS3	小小大星球	2008.10.28
29	PS3	辐射3	2008.10.28
41	X360	辐射3	2008.10.28
44	PS3	魔界战记3	2008.8.26

游戏的人设和过场动画是比较能吸引玩家的地方，战斗系统则有点类似于2D横版过关游戏，玩家可以操作角色在场地中移动，同伴则按照预先设定的战术进行攻击。冗长的对话、设计粗糙的迷宫是游戏最大的败笔。

2010 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	3月29日～4月4日	4月5日～4月11日
1	PSP	858 763台	37 445台	29 766台
2	Wii	642 918台	30 938台	25 345台
3	PS3	606 433台	38 877台	28 973台
4	NDSi LL	439 986台	21 583台	19 372台
5	NDSi	372 735台	15 526台	13 738台
6	NDSL	91 600台	4 110台	3 349台
7	X360	53 182台	2 676台	3 218台
8	PS2	32 076台	1 815台	1 425台
9	PSP go	27 448台	1 803台	1 826台

2010 HARDWARE 美国主机销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月28日～4月3日	4月4日～4月10日
1	PS2	52 013 706台	15 582台	15 045台
2	NDS	46 424 043台	235 643台	175 986台
3	Wii	32 875 285台	127 773台	118 294台
4	X360	22 790 473台	89 797台	82 804台
5	PSP	19 281 830台	26 491台	23 365台
6	PS3	13 622 570台	94 615台	80 483台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSP go的销量

QQ群号:77269227

图 50

打到这里各位的枪法都已经相当了得了。靠边走，快速地铲滑过正在关闭的门，又有两个警卫冲出来，还是得必须一枪一个。否则不但会被发现，更可能赶不上正在关闭的门。从这一关开始，全潜入过关变得有些困难了。

第三梯队内部。从开始处往前走爬到天花板上 图47，敌兵比较分散，一个个吃掉后进入里面的办公室，同样稳扎稳打即可 图48 图49。又一个办公室区，同样走天花板可以如幽灵一般溜走，只不过这里多了探照灯，小心一下即可绕过。在服务器室的天花板上有一个口，靠近后有一个家伙在呼唤山姆的名字 图50。原来这家伙是山姆的超级粉丝，给了山姆一个探测器，现在开始按方向键上即可探测敌兵了 图51。有了这个东东，山姆更加如鬼神，这里的地形大同小异耐心折磨死所有的敌兵后，上楼梯转弯来到 Reed 的办公室 图52 。

打开探测器，发现房间内布满了移动式警戒激光 图53，碰一下就有机枪伺候，不可好奇。因为山姆的探测器在移动时会模糊，所以我们要站定看好，果断行动。如果不好判断位置可以适当移动镜头，这组激光不难避过。翻过挡板往里走，没几步我们竟碰上老朋友 Kobin！嘴里嘟囔着要 Reed 好好保护他，可惜这次谁也救不了他咯……图54

拷问他，还嘴硬，一顿暴打外加一个斯巴达窝心脚 图55。这家伙终于都招了，原来 Reed 的美梦是这样的：先通过引爆 EMP 炸弹归咎现任总统，扶持副总统上台。自己顺便当一次英雄，与新总统弹冠相庆，平步青云。关于山姆的女儿，Kobin 终于承认自己只是负责准备尸体伪造现场之类的。问题在于他提到 Anna 和前第三梯队的人与此事有关，这另山姆心中充满问号。刚要离开现场，大批第三梯队从天而降，由于对方也是拥有探测器的，所以不存在理论上的“隐蔽”。但是敌人在远处扫描到你的时候也仅仅是知道你的位置，且扫描不是持续性的。所以在敌人赶到你暴露位置（白光轮廓）的这段时间完全可以变换位置，第三梯队照样暗杀！（而且利用这一特殊情况还能顺便将 Cat and Mouse 和 Last Known Position 达成）图56 图57。又一拨 4 人小队同理杀之 图58。来到新的激光房间前打开探测器。这次仿佛更难，其实也很简单，看清别慌即可。前往 Anna 办公室的路上还会遇到第三梯队，这次地形更加不利，最后要有一格必杀保证。一旦被探测到立刻转移用探测器同时标记敌人，根据持枪轮廓判断视线的朝向，然后果断闪出来必杀伺候。

顺利来到 Anna 房间，她将一切告诉了山姆：原来一手谋划莎拉假死事件的人不是别人，正是元第三梯队司令——山姆的好朋友 Irving Lambert。挟持莎拉正是为了将来作为筹码要挟、利用山姆，而且 Lambert 在录音里说怀疑第三梯队里有内奸，可惜他临死前都没有找到。被最信任的好友背叛（其实 Lambert 的做法也是出于无奈）的山姆怒不可遏。Anna 还告诉山姆三颗 EMP 炸弹已经就位，而且莎拉所在的公寓就在一颗炸弹的破坏半径之内。山姆带着愤怒前去拯救女儿！ Anna 自己跟随 Reed 去白宫，并伺机阻止可能发生的针对总统的刺杀行动。

盛怒之下的山姆会自动标记，无限必杀。一路无论保安还是第三梯队，人挡杀人，佛挡杀佛。跑到电梯口本关结束 图59。

图 51

图 53

图 52

图 54

图 55

图 56

图 58

图 57

图 59

第九幕 Michigan Ave Reservoir

山姆前往密歇根街的一个蓄水池工厂解除 EMP 炸弹，到达工厂后发现果然戒备森严。这个场景的关卡设计很有某日式潜入游戏大作的味道。开始处有两个便于隐蔽的狙击点，一个是大门右边的入口，进去后来到植物丛；另一个是推荐的图60 处铁栅栏的破口，从这里进去后注意旁边敌人的视线快步翻过栏杆跳入蓄水池，在这里可以搞定一个靠近水槽的敌人以获得必杀，剩下的就轻而易举了。最后留一个无法攻击的敌人 图61，拷问之。这厮果然是混盒饭的，什么也不知道，只能先潜入建筑物内问问科学家们如何才能解除 EMP。依然是左右两个入口，左边爬管子上去能占据战略高地，走左边。上来后，先标记好左边 4 个，右边高空的缀物可以打下，砸死两个，之后必杀秒左边 4 个 图62。还有可能赶过来一两个，留一个活口下去取一格必杀。顺管子下降到指定地点。俯身走下水道，没几步就听见女科学家的呻吟……步步为营，成群的敌人必杀瞬灭，落单的 CQC 取必杀。救下女科学家后，得知想拆除这枚 EMP 必须同一时间搞定两个地方，只能由 Victor和他同时出动。Victor会驾驶直升机赶到，而且顺便还会给山姆带来一个惊喜……

爬到护栏边上会有两个过来送死 图63。外面有一队敌人，目的地的机枪旁有一个敌人。到这里大家都已经是潜入的个中高手了，小心点即可顺利过关。再次全灭下一个场景的敌人之后终于来到其中一个放置炸弹的地方。这里要把握好位置，定起点为左下角，塔为上方，我们应该先跑到右下角。经由右边一排蓄水池，快速往前移动，前方的一个蓄水池左手是有洞穴的 图64。经洞穴回到左边，这样就可以获得最好的狙杀点，悄无声息的全灭敌人吧。但别忘了最后留一个活口 CQC 解决取一格必杀，这格必杀最好拿上。因为往前走会遇到烟雾雷几名敌人会快速冲过来，此时如果不放必杀极有可能被发现。（手雷有运气成分）

图 60

终于来到直升飞机处，Victor的到达时间还要等一会。在这段时间里我们要单挑直升机（不是把它打下来，躲好别被它打

QQ群号:77269227

烂就行了）和雇佣兵群，这里谈潜入已经没有意义了，杀就一个字！一路恍若《战争机器》，敌方火力压力很大，不能有一点手潮。终于来到第二座塔，Victor也及时赶到灭了那架该死的直升机，从飞机上走下来的竟然还有莎拉！父女终于团聚（暂时） 图 65 图 66。在飞机上我们目睹了其它两颗 EMP 爆炸时的惨状。爆炸半径内的电子物体全部被毁！直升机抵达白宫附近的时候被白宫的导弹防御系统击落，幸好三人无恙。山姆在好友和女儿的支持下，决定前往白宫一算总账。

图 61

图 64

图 62

图 65

图 63

图 66

第十幕 DownTown District

出发点处敌人众多，只要不靠近正门，在两侧的入口放冷枪，落单过来的就 CQC 解决，潜入状态下清场并不难。来到街道上，看见大灾过后的惨状，人生而平等，却有人为了一己之力，生灵涂炭 图 67。遇到哨岗后爬上墙沿 图 68，一路小心行事即可，实在不行用 EMP 手雷硬闯也不难。这一关主要是为了让人感受一下灾难的恐怖，为决战渲染一下气氛。

图 67

图 68

第十一幕 The White House

开始后溜边到最右边的小门处，路上可以 CQC 一个独自巡逻的敌人取一格必杀备用。在图 69 处用必杀干掉两个人（潜过去 CQC 会被另一个发现）。然后切记退回远处，打爆红车。大门轰开后涌出很多敌兵，不必在这里费事，赶紧从小门溜进并爬上小屋的屋顶。落杀敌人取得一格必杀后再秒 4 个 图 70，这样还剩两个，跳下来玩死。往里走是一拨接一拨的敌兵，开始几拨地形很有利可以全暗杀。但是最后一波建筑物入口处的敌人太多了，且队形很好，好在不影响我们的路线，也为了节约手雷，就行行好放过他们吧。入口必经路线附近有一个孤零零的家伙 图 71，仿佛在思考人生，告诉别人他的名字就叫“必杀”，有需求的别客气。

丧心病狂的 Reed 竟然血洗了白宫，里面已然是人间地狱。进去后不久 Anna 来电话说副总统马上将在接见室宣布上任，可见野心早已吞噬了他的人性。在外层房间可以用“相机炸弹”玩弄一下敌人，方法是：选中相机炸弹，扔出去后，再按 X 会进入遥控界面，此时 X 是暂时离开界面，B 是制造噪音，Y 是引爆，A 是放弃这颗炸弹。先把炸弹丢到这两个人脚下，然后 B 键发出噪音，等他们凑近后 Y 键引爆。（Sticky Camera Whistle 达成） 图 72。往后的两个大套间敌人数量很多，要活用遥控炸弹，手雷，闪光弹，EMP 炸弹等等一切手段才有利于保持潜入状态。终于来到副总统准备宣誓就职的大厅，这里只有四名警卫，易如反掌。可以躲在角落里听听这家伙和保安的对话，非常有意思：“请您务必镇定！”“你个傻子！我现在最做不到的就是镇定！”之后秒三剩一，取必杀 图 73。

拷问副总统 图 74。之后的与敌方增援的遭遇战本应是此游戏最难的部分，场景内掩体众多但是结构单一，且增援中既有普通敌人又有第三梯队，如果在地面或是窗外不被发现几乎是不可能。但是这里有一个安全通过的办法：敌人进屋之前立即爬上管子并悬在房顶，空中被第三梯队侦测到的几率不大。然后看准敌人聚集的地方，用刚才的遥控摄像头手雷爆破，连续几个并配合吊灯和普通手雷可以轻松通过。厨房也是严阵以待，但同样是送死。从厨房侧门标记，同理剩一个玩死。蛇形穿过自动机枪，来到圆形房间后——一批第三梯队突降，看好机会提前扔一颗雷，配合 EMP 手雷搞定。注意对第三梯队使用迎面 CQC 有几率失败。转出来后近处就可以对机枪兵扔雷了。电话后，又是烦人的第三梯队，被探测后不要慌离开原来位置等其过来侧面 CQC 图 75。还有一点就是高频率使用探测器标记敌人，即使没有必杀，CQC 取得后便于第一时间放出 图 76。

最后与 Anna 会合，她想出苦肉计让山姆有机会接近 Reed 图 77。此处剧情略，全中文剧情参考本期 GameHelo！按提示标记所有敌兵 图 78，Reed 接近时夺下他的武器与 Anna 配合清场。剧情过后选择杀或不杀，生杀大权在握，诸君慎重选择。

结尾又回到 Victo 被谜之组织审问的场景，他说山姆最后终于找到要保护的东西了，那就是家。并且山姆视自己如兄弟。敌人听罢嘲笑道“兄弟”？“是啊，家人……”话音未落，一声巨响，那个“入侵者”来了。

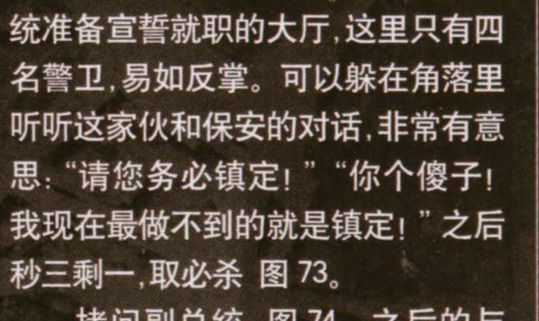


图 69

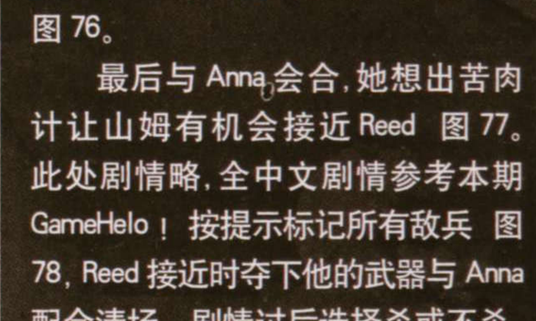


图 74

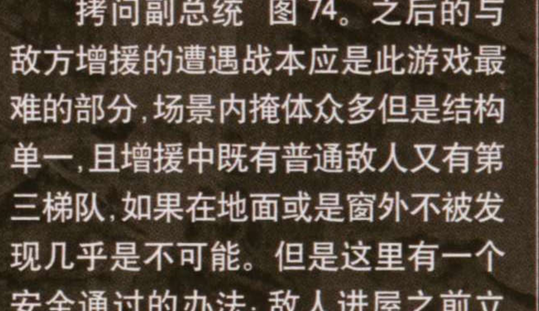


图 70

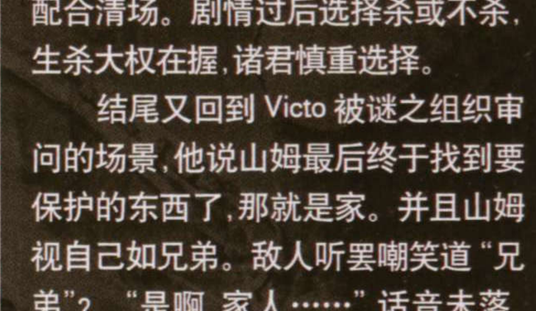


图 75

图 71

图 76

图 72

图 77

图 73

图 78

QQ群号:77269227

《分裂细胞 断罪》合作&多人模式心得

文 龚诗钊

《分裂细胞 断罪》的多人模式可以说是游戏的一大亮点。重新制作的关卡，带有补完性质的剧情，充满挑战的模式，都让人欲罢不能！本次我将着重介绍合作模式下的各种模式。（以 REALISTIC 难度为例）

HUNTER

这个模式就是要求潜入杀人，一个关卡分为了几个区域，每个区域标配 10 名敌兵。通过一个区域后有补给点和自动存档。需要注意的是，潜入中如果不幸被发现了，敌人会增加 10 名援兵。援兵的出现位置不固定，甚至会出现在来时的路上，所以当你和队友找不到剩余的敌兵时，往回走看看。

攻关过程中要尽量避免和敌兵正面冲突，便携式 EMP 是逃命和拯救队友时的好东西，也是标配之一。手枪尽量选 FIVE-SEVEN，虽然威力比较小，但能标记 4 个敌兵，非常好用；机枪方面推荐 MP5-SD3，升满后带有瞄准镜和消声管，暗杀敌人特别好用。需要注意的是，杀敌时尽量瞄准头部一枪毙命，如果 3 枪后还不能放倒敌兵，那就会触发警报，增加敌兵。游戏很贴切地加入了辅助瞄准，当精确瞄准某个敌兵的颈部附近以后，系统会自动修正到头部；如果敌兵在移动，还会自动跟踪瞄准一小段距离，这时候不用犹豫了，扣下扳机吧！

有些区域有自动机关枪，而且是在必经之路上。如果被发现并且躲避不及时的话，基本没有生还的可能。但区域内的某个地方，有自动机关枪的操纵台，这时候去操纵，不仅能让队友顺利通过，触发警报后，还能火力压制敌兵，非常好用。不过需要注意的是在操纵时自己是处于无防备状态，想办法隐蔽好自己吧。

FACE OFF

很刺激的两人对战模式！这个模式的目的就是在限定的时间内尽可能多地杀掉 NPC 和对手，所以枪械方面以大威力为主，机枪方面最好是配备精确瞄准镜，这样在远距离杀敌十分容易。探测器存在有效半径，所以只有对手离你足够近的时候才能探测到他，其他时间都要通过敌人发现他的残影来判断大致位置，也可以利用声纳来查看 NPC 倒下的位置来判断对手的方位。

当面对对手的时候，最佳选择就是按 B 进行处决，但游戏的判定很诡异，有时候比对方先按 B 反而被对方给 KO 了。这可能是网速的原因，有个窍门就是面对敌人时，不停按 B，这样击倒对手的几率很大。

EMP 在这个模式中是逃命和干扰对手的利器。对手使用 EMP 时，包括自己在内的全场景的人物都会受到干扰。由于自己头上的声纳探测器的灯光在对手视角里面并不会表现出来，因此可以利用这一点，在对手使用 EMP 的时候迅速起身静止不动，伪装成 NPC，有可能欺骗过对手。

这个模式的对战技巧就在于不停地跑位，多注意自己周围的情况，因为很有可能对手悄悄在你后面准备肉搏你。善于利用探测器来扫描 NPC 和对方的方位。如果眼力够好，其实对手的身影很好发现的，相信玩这个模式不是为了逃命和肉搏敌人，没多少玩家会起身跑步的，因此多注意角落和暗处，看看是不是有个弓着背的身影，还有多抬头看看墙上和护栏外边是不是有个身影，NPC 可不会这样的。

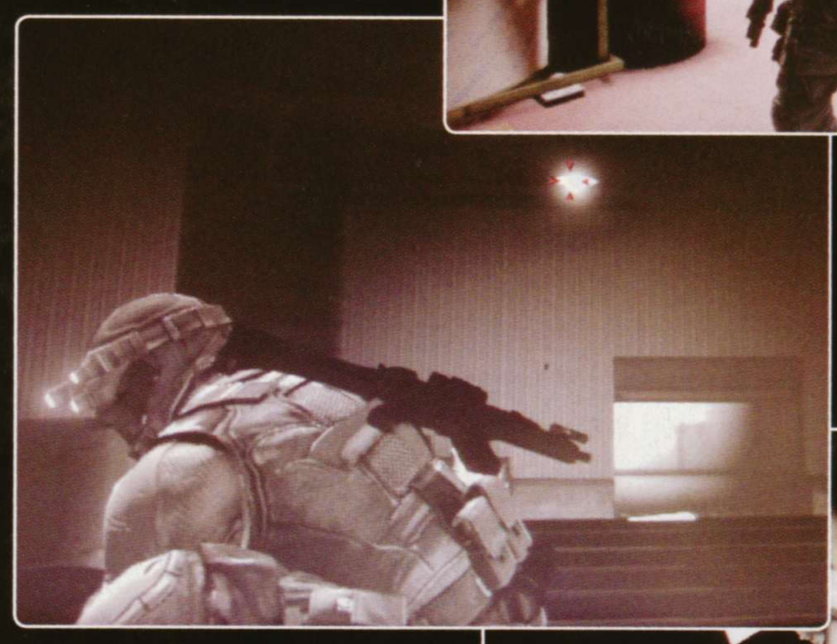
LAST STAND

如果说上面的模式都觉得太简单的话，这个模式真的会让人抓狂。本模式就是要在固定场景内守护EMP不被敌人摧毁，一共 20 拨敌人，最后一拨有变态的 25 名敌人！而且本模式地图众多，想要解开相关成就难度很高。

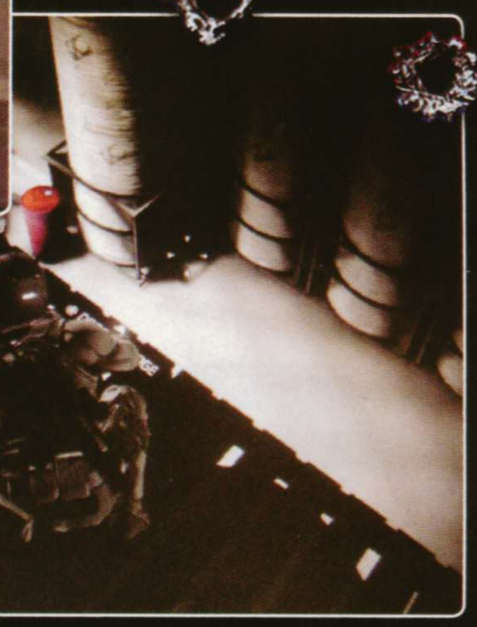
这里说说我的经验。硬拼是肯定不行的，直接从第 15 波开始（一共 20 波）。开场尽量打坏场景内的发光体，为接下来的防守做好准备。战术思想就是绕圈子，被敌人发现了不可怕，当画面提示多个方向出现红色 detected 时，使用便携 EMP 逃脱，再利用场景和敌人周旋，逐个击破。武器方面，FIVE-SEVEN 和 MP5-SD3 依然是首选。但需要注意的是防守过程中机枪弹药是无法补给的，所以打完一拨可以在等待新一拨敌人出来前自杀，这样 EMP 的生命值又会加满，自己的武器装备也都初始化。敌人刷出来后，都是直奔 EMP 的，当他专心攻击 EMP 的时候，他是静止不动的。这个时候爆头很容易，也可以近身肉搏取得处决技能。

相关的成就“Last Man standing”，可以在此模式下的最后一个地图解开。思路在于把敌兵都引到自己跟前来，从而保住 EMP 不被破坏，所以枪械方面就不要选有消声器的，USP.45 和 G36C 是不错的选择。以下是图示

从人物左边的木板爬上去，到达最佳猥琐地点



记得打掉这里的灯



在这里不停地开枪引敌，敌人会从左右两边过来，来一个杀一个吧

在此处主要守护 EMP 不被攻击，因为有时候鸣枪吸引敌人，敌人虽然会停止攻击，但并不会过来巡逻，这时候就需要这名队友来清理了。这里并不是存在安全死角，被发现了会比较危险，因此开枪杀敌一定要快准狠！

QQ群号:77269227

INFILTRATION

限定版附送的模式，也可以利用 UBI 点数在 UPLAY 里面兑换。此模式是可以看成 HUNTER 模式的进化形态，虽然地图和 HUNTER 模式一样，但是每个图都有无数的红外线，一旦触碰直接 GAME OVER。

此模式除了参考 HUNTER 模式的心得外，一定要注意的是，移动一定要谨慎，随时打开声纳观察周围是否有红外线；在安全情况下优先打掉摄像头；便携式 EMP 只对红外线无效，因此使用 EMP 后还是要小心走路；被敌人发现后，要第一时间杀掉，出现红色 detected 但只要警报未响，就不算任务失败。杀敌尽量挑落单的杀，几个扎堆就先别动手，敌兵总会分开的；实在心急就和队友商量分工杀敌。

好不容易清完一个区域的敌兵赶往下一区域时，千万不可大摇大摆地走，因为此模式和 HUNTER 模式不一样，这时候摄像头，红外线仍处在工作状态，被发现或者触碰红外线照样任务失败。

说了这么多，《分裂细胞 断罪》的多人模式要亲身体验才知道吸引力到底有多大！双人合作有无限的可能性，我写的也许只是冰山一角，还不快召集 LIVE 上的好友，一起潜入暗杀吧！

（感谢这么些天来一直陪我玩的 GuiltyMoon）。

全成就列表

成就名称	成就值	说明
Realistic Difficulty	50	完成 Realistic 难度单人故事模式
Co-Op Realistic Difficulty	50	完成 Realistic 难度合作故事模式
Quality Time	20	邀请一名好友共游合作故事模式或其他模式
Hunter	10	合作完成 Hunter 模式下的一张地图
Last Stand	10	合作完成 Last Stand 模式下的一张地图
Hunter Completionist	20	以 rookie 或 normal 难度完成“Hunter”模式全部地图
Hunter Master	50	以 Realistic 难度完成“Hunter”模式全部地图
Last Stand Completionist	20	以 rookie 或 normal 难度完成“Last Stand”模式全部地图
Last Stand Master	50	以 Realistic 难度完成“Last Stand”模式全部地图
Face-Off Completionist	20	任意连接方式完成 Face-Off 模式所有地图
Face Off	10	以任意难度在 Face Off 模式中取得一次胜利
Preparation Master	30	达成全部“备战与处决挑战”
Stealth Master	30	达成全部“匿踪挑战”
Best Of The Best	30	达成全部“分裂细胞挑战”
Well-Rounded	50	达成全部挑战
Weapon Upgraded	10	给任意武器购入三项升级
Gadget Upgraded	10	给任意辅助武器购入三项升级
Weapons Expert	20	给所有武器购入三项升级
Gadgets Expert	20	给所有辅助武器购入三项升级
Weapons Collector	20	全武器获得
Variety	10	购买任意一套制服
Accessorizing	10	给任意一套制服购买装饰
Ready For Anything	20	给所有制服购买全部九件装饰
Fashionable	20	给所有制服购买六种花纹
Perfect Hunter	20	realistic 难度下，全潜入完成 Hunter 模式任意地图
Last Man Standing	50	Last Stand 模式下任意难度任意地图，0 被杀防守所有敌人进攻
Revelations	20	发现安娜见不得人的秘密
隐藏成就 Secret Achievements		
Merchant's Street Market	20	任意难度完成单人故事模式中的 Merchant's Street Market
Kobin's Mansion	20	任意难度完成单人故事模式中的 Kobin's Mansion
Price Airfield	20	任意难度完成单人故事模式里的 Price Airfield
Diwaniya，Iraq	20	任意难度完成单人故事模式里的 Diwaniya，Iraq
Washington Monument	20	任意难度完成单人故事模式里的 Washington Monument
White Box Laboratories	20	任意难度完成单人故事模式里的 White Box Laboratories
Lincoln Memorial	20	任意难度完成单人故事模式里的 Lincoln Memorial
Third Echelon HQ	20	任意难度完成单人故事模式里的 Third Echelon HQ
Michigan Ave. Reservoir	20	任意难度完成单人故事模式里的 Michigan Ave. Reservoir
Downtown District	20	任意难度完成单人故事模式里的 Downtown District
White House	20	任意难度完成单人故事模式里的 White House
St. Petersburg Banya	20	任意难度完成合作模式故事 St. Petersburg Banya
Russian Embassy	20	任意难度完成合作模式故事 Russian Embassy
Yastreb Complex	20	任意难度完成合作模式故事 Yastreb Complex
Modzok Proving Grounds	20	任意难度完成合作模式故事 Modzok Proving Grounds
Judge，Jury and Executioner	10	选择开枪打死 Tom Reed
Man of Conviction	10	选择放过 Tom Reed
Survivor	10	与你的队友对战并存活下来

全 P.E.C 挑战列表

备战与处决挑战 Prepare and Execute Challenges	
Death From Above	从高处落杀敌人
Grab From Ledge	从边缘把敌人抓下去
5x Predator	潜行状态下连杀 5 敌
Stealth Headshot	不被别人发现的情况下将一名敌兵爆头
Mark Proficiency	用处决必杀清理两个敌人
3x Frag Grenade	一颗手雷清理 3 个敌兵
Remote Explostion	用遥控炸弹炸死三个敌人
Stunned	击杀一个被闪光雷或者 EMP 雷致晕的敌人
Behind Closed Doors	用反光镜或辅助武器在门后标记敌人，开门处决
Sonar Mark	用声纳探测器标记一个敌人然后处决
Shadow Takedown	阴影中近身搏杀一名敌人，但不能惊动周围敌兵
Sticky Camera Whistle	让相机炸弹发出异响，并炸死被吸引来的敌兵。
匿踪挑战 Vanish Challenges	
Vanish Silently	被敌人发现后，不杀掉其它敌人逃离并匿踪
Cat and Mouse	近身搏杀一个正在调查你最后暴露位置的敌人
Last Known Position	在最后暴露位置 10 米之外击杀一名敌兵
Portable EMP Escape	用 EMP 雷逃脱，致晕至少三名敌兵并逃脱
Flashbang Escape	用闪光弹逃脱
EMP Grenade Stun	用 EMP 雷致晕至少三名敌兵
Choke Hold Freedom	多人模式下帮助正被敌人绞杀的队友脱离
Reviving Team-mates	多人模式下解救队友
分裂细胞挑战 Splinter Cell Challenges	
Mark Mastery	一次处决必杀中击杀四名敌兵
Advanced Stealth	不暴露通过一个小节，且不能接关
Advanced Close Combat	不开枪通过一个小节，且不能接关（搏杀也必须空手）
10x Predator	连续清理 10 个敌兵且不能被发现
Collateral Damage	抓一个肉盾并用其砸碎木门
Human Collision	抓一个肉盾并用其砸倒另一个敌人
Deadly Fall	从 10 米或者更高的地方抓落敌兵
Environmental Hazard	利用可爆炸物或高空坠物一次杀死 3 个以上敌人
Security Device Diversion	激活报警器，并杀掉引来的敌人
Car Alarm Investigation	激活汽车报警器，并杀掉引来的敌人
Human Kevlar	躲在肉盾背后标记并处决 3 个敌人
Group Neutralization	标记并处决三个晕厥状态的敌人
Alternate Door Entry	B 键碎门的同时击倒一名敌兵
Breaking Glass	把敌人抓出窗外并砸碎玻璃
Effective Interrogation	利用三种不用的环境互动拷问
Full Recovery	合作模式下被击倒时，在队友赶来之前击倒 5 个敌人
Remain Undetected	匿踪后保持 10 分钟不被发现

注：文中提及的“杀死”（Neutralize）敌人，并不表示结果敌人一定会死亡。

QQ群号:77269227

SUPER STREET FIGHTER IV

文 evilpig 编 胜负师 美编 chisun

攻略透解 GUIDE THROUGH

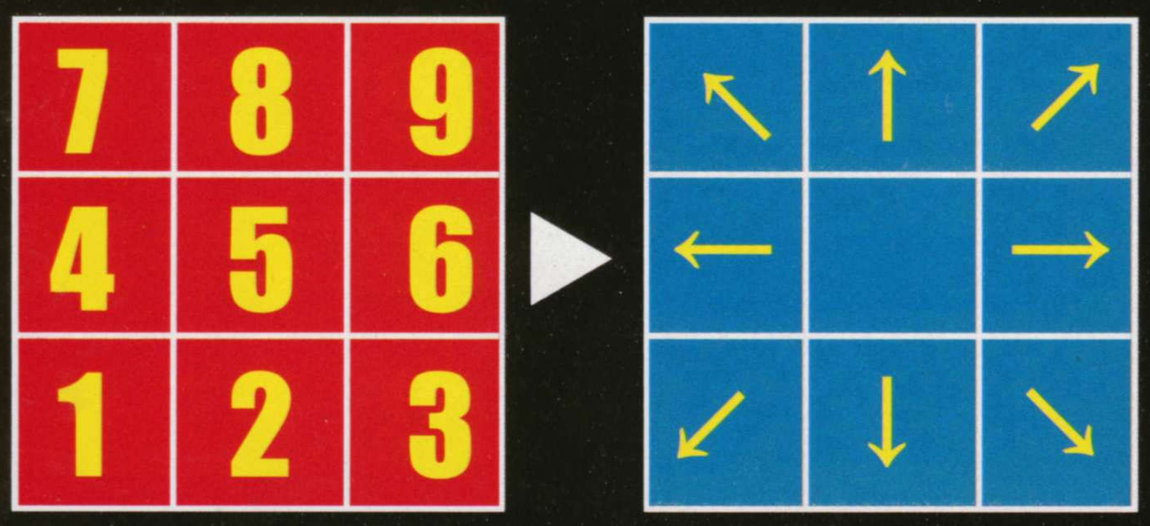
超级街头霸王IV	Capcom	格斗
多机种	SUPER STREET FIGHTER IV	美版
	2010年4月28日 1～2人	39.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：13岁以上

在全球格斗爱好者的共同期待下，《街头霸王IV》的超级加强版《超级街头霸王4》（以下简称SSF4）终于如期而至，在原作优秀系统的基础上，为所有角色作出了或多或少的改动，使平衡性提升到一个新的高度。一口气新增了10个富有特色的新人物以及新场景，其中还有诸如Hakan、Juri等第一次在系列中出现的角色，由此可以看出制作组的诚意与用心。而且，前作中的连技地狱更加激增至850条，在难度上也有很大的提高，这必将耗费玩家大量的时间。还等什么？赶快拿起手柄和摇杆，一起来征服这一个个伴随着技巧、汗水与成就感的挑战吧！

系统解说

由于本次《SSF4》基本上沿袭《SF4》的系统，本文的系统部分主要针对第一次接触本系列的新人，老玩家可以直接跳过。

指令符号



为了表述上的方便，文中的指令会采用在格斗游戏玩家中使用率较高的符号来表示。数字指令分别对应该游戏的8个方向及摇杆回中后的状态（即方向5）。P代表拳攻击，分为LP/MP/HP分别对应轻拳／中拳／重拳；K代表脚攻击，分为LK/MK/HK分别对应轻脚／中脚／重脚。例如：5LP、2LP、236P、46P、28K分别表示站轻拳、蹲轻拳、↓↘→P、←蓄→P、↓蓄↑K。SA、UC等专有名词缩写请参看以下的系统解说。

基本系统

DASH： 输入44/66后角色会作出快速后退／前冲的动作，DASH主要用于改变进攻／防守的节奏。而且44更具有一定的无敌时间，在实战中可以用其躲避对手的部分攻击。

受身： 倒地瞬间输入2或任意两个按键同时按，但注意受到如2HK、UC等攻击后无法受身。

破甲： 部分必杀技带有破甲属性，使用带破甲属性的技能时，对手不能使用SAVING ATTACK进行格挡。

挑衅： HP+HK同按，没有任何特殊效果。

普通投： 普通投分为前投和后投，前投发动方法为不按任何方向（5）/6+LP+LK，后投为4+LP+LK。

拆投： 在对手发动普通投的瞬间按LP+LK即可拆投，与对手发动的普通投类型无关。

普通技： 即拳脚攻击。

必杀技： 需要通过摇杆指令组合按键输入的指令。

EX必杀技： 发动方式为普通必杀技指令+PP/KK，即两键同按，需要消耗一段SC槽。与普通必杀技相比，EX必杀技在伤害、无敌时间等更有优势，但相对来讲破绽也会更大。

©Capcom Entertainment, Inc. 2010 All Rights Reserved.

QQ群号:77269227

关于气槽

SUPERCOMBO 槽（SC 槽）：SC 槽即下方蓝色的能量槽，能量槽分为 4 段，对战初始时能量值为 0。通过使用必杀技、普通攻击命中或被对方防御、被对方各种攻击命中或防御等方式都可以增加能量值。同时，SC 槽在对战中可保留至下一回合。SC 槽的用途主要有消耗 1 格可发动 EX 必杀技、消耗 2 格发动 EX SA、消耗 4 格发动强力的 SUPERCOMBO。

ULTRA COMBO 槽（UC 槽）：UC 槽即 SC 槽旁的半圆形能量槽，增加方式为受到伤害或使用 SA 格挡。在 UC 槽超过 50% 后可以发动强大的 ULTRA COMBO（UC），且随着 UC 值的提高，UC 的伤害也会虽之提高。使用 UC 后 UC 槽归零，回合内可再次存储，下一回合 UC 槽将归零。

因此，无论是自身或是对方，在拥有两格 SC 槽的情况下都会使攻防方式发生很大的变化。

SAVING ATTACK

SA 是本作的核心系统，发动方式为 MP+MK 同时按，效果类似于格斗游戏中的当身技，但又略有差异。SA 整体分为两个部分，分别是“格档”和“反击”。其特性如下：

1. 在格档的过程中可以格档一下对方的攻击（带破甲属性的攻击除外）。在此过程中虽然受到了伤害，但这一部分伤害会随着时间徐徐回复，直至完全回复为止。但是在回复过程中再次受到伤害的话，受到的伤害则为未回复部分 + 新增伤害。
2. 直到 SA LV3 前以及反击命中对手或被对手防御，这些过程中均可以利用 DASH 取消 SA 的硬直。
3. 在 SA 期间格挡攻击会增加气绝值，但不会由于格挡而气绝，只有受到下一下实际攻击后才会出现气绝的情况。

SA 按 MP+MK 按键持续时间的长短划分为 3 个等级：

LV1：按下后马上放开，对手可以防御，命中后对手不会倒地，COUNTER 击中对方会缓缓倒地。

LV2：按住 MP+MK 直到角色闪白光后放开，对手可以防御，命中后对方缓缓倒地。

LV3：按住 MP+MK 直到自动施放攻击，对手防御不能，带破甲属性，命中后对方缓缓倒地，倒地时间比 LV2 要长。

而特别需要注意的是，《SSF4》相比《SF4》，虽然 SA 系统功能没有改变，但 SA 时间有了明显的缩短，蓄至 LV2 的时间明显比以前快，角色间的 SA 速度也有了较大的差异，请熟悉前作的玩家注意在这一点上的改变。

EX SAVING ATTACK

EXSA 可以说是一种可对战斗节奏进行控制的系统，甚至具有艺术化特征。在拥有 2 格 SC 槽的情况下，在发动通常技及部分必杀技的硬直中按下 MP+MK 可以发动 EXSA，在实战中主要有以下两种用法：

1. EXSA ＞前 DASH ＞追击及各种连技的代入。这种情况下的好处就是无论先前攻击击中与否都可以继续追击进行打投 2 择，给对方很强的心理压力。
2. EXSA ＞后 DASH。在 EXSA 后采用后 DASH 可以规避因之前动作硬直带来的风险，避免被对手反击。

各种取消

取消，即以高一级技能取消前一级技的硬直，构成各种可能的连技，《SSF4》中的取消规则如下。

1. 必杀技 /EX 必杀技可取消普通技。
2. SC 可以取消部分必杀技。
3. 部分拥有 TARGET COMBO（TC）的角色可以用 TC 取消通常技。
4. 利用 EXSA 构成的各种取消追击连技。

另外，UC 虽然不能用于直接取消，但诸如在 TC/EXSA/ 版边等几种情况下，大部分角色依然可以将 UC 代入连技。

简化输入

在《SSF4》中，无论是波升系角色还是蓄力系角色都拥有其符合自身的简化方式，具体简化指令如下。

623 可以简化为 323 出。这样就可以在一直在蹲状态下实现 623P/K 取消蹲姿的普通技。

63214/41236 可简化为 324/126，与 623 的简化一样，好处是可以实现蹲姿取消。

1 蓄 319 即古烈、巴洛克等人 UC1 的输入方法，其实这种指令最后的 9 也可以用 78 代替，也就是说包含上的要素即可，简化的方式也很多，如 1 蓄 317、1 蓄 628、2 蓄 628，个人比较推荐 1 蓄 628 的方法，因为在 1 的蓄力后推到 6 再反摇大半圈至 8 即可，十分顺手。

摇杆摇一圈简化指令为 412369/632147，简化后可实现无须起跳也能完成 360 的指令。但摇杆摇两圈则无法在一般站立状态下输入。

236236 的指令，简化主要是指 236P/K ＞ 236236P/K 的分段输入，可实现前文所述的 SC 取消必杀技的功能。

4 蓄 646 的指令，功能同上，为蓄力角色实现分段输入。

EXSA DASH：在连技中经常会出现利用 EXSA 取消代入各种必杀技及 UC 的情况，由于此类连技要求的输入时机较快，因此必须要快速输入 EXSA DASH。具体简化指令为 4/6MP+MK ＞ 4/6，实质就是分段输入 DASH 的指令，节省了在 MP+MK 后要重新按 2 次方向键的时间。

专有名词

帧：格斗游戏中计量时间的单位，具体为 1 秒 =60 帧，所有的技能出招、收招、硬直时间都是用帧作单位，而目押同样也是精确到帧的操作。

判定：判定的含义十分广，最常用的简单归纳就是进攻方出招时能触及到对手的有效范围，防守方可能受到对方攻击的范围。

硬直：硬直和判定一样含义十分广泛，常用的有出招硬直与受伤硬直，出招硬直指在输入指令后角色不接受其他任何指令的持续时间，而受伤硬直则指受到对手攻击后角色不接受任何指令的持续时间，简而言之，就是角色不受控制的时间统称为硬直。

浮空状态：角色被打至半空，追击可能的状态。

击飞：角色被打至半空，追击不能的状态。

目押：按一定节奏输入普通技指令所形成的连技。

COUNTER HIT：在对手出招判定发生前，我方率先击中对手，COUNTER HIT 对对方造成的伤害为 1.5 倍。

相杀：我方角色与对方角色的指令同时判定成功，一同受到伤害，相杀后出招硬直会取消。

QQ群号:77269227

择：指进攻方按不同的方式逼使防御方进行不同方式的防御选择，如对手倒地后，可进行逆向／正向，上段／下段的攻击。

立回：指玩家在进攻及防御外的一切动作，立回的主要目的就是调整好自己的动作，使自己处于有利的位置。

逆向：用部分普通技／必杀技攻击对手的相反方向，而防御方亦需要反方向防御。

刷键技巧

刷键是其他格斗游戏比较少见的操作方式，通常所说的刷键分为2类，功能也大相径庭。

1 目押刷键

这种刷键方式是为了增加目押的成功率，使部分有效输入时间极短的目押技难度降低，在使用这种刷键方式前必须理解《SSF4》中普通技的优先规则，即脚＞拳，重＞轻，具体为：HK>HP>MK>MP>LK>LP，比如在玩家同时输入LP+MP时，角色所出的是MP，而输入HK+MP时，出的则是HK。正是利用这一点，刷键才得以成立，具体方式为在输入高一级的普通技指令后，以近乎为同时的时间输入比其段位低级的普通技指令（如HK，比其低级的是其他所有5个按键，而LP由于没有比其更低段位的按键，因此无法刷键）。

为了输入上的便利，一般会采用同系指令去刷键，即HP使用MP、MP使用LP、HK使用MK、MK使用LK的方式去刷键，这样比较顺手。利用刷键，可以使在一帧内同时输入2次目标指令，使高难度目押成功率大大提高。

玩家在练习时是这样的，比如HP MP的刷键，可进入训练模式，并在TRAINING OPTION中打开INPUT DISPLAY，在HP的刷键后，显示“HP　　”的指令时，就代表刷键成功了。

2 钢琴刷键

顾名思义，像弹钢琴一样按键，必须利用摇杆才能完成这种刷键方式，手柄玩家基本无缘，这种方式主要是为了使诸如春丽、本田、布兰卡等拥有需要迅速输入5次普通技指令使出连打系必杀技的角色而设，以本田为例，要想使LP＞百烈张手成为连技，就需要使用钢琴刷键法，具体输入指令为首先快速输入LP MP后，利用食指迅速在LP MP HP上向右横拉刷过去，这样就可以迅速使出百烈张手，而不同角色的刷键节奏及具体顺序因角色而有所差别，但操作方式大同小异，在此不一一介绍，留待玩家去发现。

新角色简介

《SSF4》一口气增加了10个角色，这些新角色也是玩家再次埋单的一大理由。可以说，新角色在设计上还是很用心的，即便是在其他系列中登场过的角色，也根据4代的系统特色进行了调整，让玩家既熟悉又不缺少新鲜感。以下是对这些角色基本特点的简介，另外还列出了一些比较基础的连续技。需要注意的是，由于大部分角色的地面连技都可以在一开始加入跳跃攻击，如跳MP、跳HP、跳MK、跳HK以及各种逆向技，因此具体如何在连技中组合跳攻击在文中不再作详细描述。

阿顿 ADON

阿顿在本作中除623K能取消普通攻击外，其他必杀技都不能取消普通技代入连技，但连技伤害表现、稳定的UC代入以及丰富的逆向普通技弥补了不足，使用上会有一些难度。

① 2LK ＞ 2MP ＞ 623LK
② 2LK ＞ 2MP ＞ SC
③ 2MK ＞ 623K ＞ EXSA ＞ UC2
④ 5HP ＞ 623LK ＞ EXSA ＞ UC1
⑤跳 214K ＞ 623LK ＞ EXSA ＞ UC2

科迪 CODY

科迪的打法简单粗暴，持匕首后拳系普通技伤害虽大幅提高，可惜持匕首后基本上不能将有拳系的普通攻击代入连技。在连技方面，伤害较高而且难度较低，并且UC1代入简单稳定。战术上可利用Fake Bad Stone骗取对手出现破绽并伺机进行压制。总而言之，Cody是新人中相对容易上手而又颇具实力的角色。

非持匕首状态

① 2LP ＞ 2LK ＞ 236HK
② 2LK/5HP ＞ 236HK ＞ SC/ ＞ EXSA ＞ UC1
③ MP蓄力＞跳HP ＞ 5HP ＞松开MP键
④ 236P/EX236P ＞ UC2（EX236P比236P更容易连上，利用236P连的话时间要求非常准确）

持匕首状态

① 236P ＞ EX236K（版边可追加EX214P）
② 2LK ＞ 236HK（＞ SC）
③ 2LK ＞ 236HK ＞ EXSA ＞ UC1
④跳HP ＞ 2LP×N

任意状态

① 623LP击中空中对手后＞ EX623P

迪杰 DeeJay

2代中的迪杰给人留下了深刻的印象，而在本作中几乎就是2代的复刻，作为蓄力系角色，无论从移动速度或是DASH的表现都相对灵巧，在连技伤害上也有不错的表现。

① 2LK ＞ 2LP ＞ 2MP ＞ 46HP/46HK
② 5LP ＞ 5LP ＞ 5LK ＞ 46P（ ＞ SC）
③ 2MP ＞ 46HP/28P/46K
④ 逆向跳MK ＞ 2LP ＞ 2MP ＞ 46HP/28HP/46HK/28HK
⑤跳HK ＞ 2LP ＞ 5HP ＞ 46HP（＞ SC）
⑥ 2MP ＞ EX28P ＞ EX28K/UC2（版边限定）

达德利 DUDLEY

3代拳击手的整体性能不错，其236K是游戏中穿越飞行道具能力最强的必杀技，而且利用此技还能存储能量，623P性能很好，伤害很高，还可以不借助EXSA连上UC2（虽然打不全），普通技表现也让人满意，各种连技代入简单且高效，TC技非常丰富，能带出多种连续方式。

① 2LP×2 ＞ 5LP ＞ 5HP
② 2LP ＞ 2MP ＞ 623P
③ 2LP ＞ TC1 ＞ 623MP
④ TC5 ＞ SC
⑤ 5HK ＞ 214MK/236K ＞ K（＞ SC）
⑥跳HK ＞ TC1 ＞ 623HP
⑦ 2HK ＞ UC2/SC（版边限定）
⑧ 623LP ＞ UC2
⑨ 623LP击中空中对手＞ 623HP/UC2

凯 GUY

凯在本作中整体性能不俗，不但拥有三角跳，而且可通过236P/K派生出不同的招式组合成多种进攻方式，而且连续技的伤害有有保证。但惟一诟病的地方就是他的跳跃，相比其他角色，不但跳跃轨迹诡异，而且速度较慢，需要一定时间去适应。

QQ群号:77269227

BOSS レヴィアタン

敌人的弱点为冰，比较麻烦的是全体攻击附加的异常状态，建议队伍中配置公主使用“预防の号令”来防御，而如果遇到其发动能力下降的特技，也能用“リニューライフ”及时打消。其濒死时会改用无耻的吸血攻击，建议在这之前让占星术士发动“エーテル压缩”配合强力冰属性攻击一次性结束战斗。

15. 空中树海

到达奖励：20000エン
任务奖励：生命赞歌の祝辞

装备“ゾウガメ”和“カロネード炮”从“第四据点”出发，按照左5、上3、右1、上2、左1、上9、右2、右1、下1、右1的顺序击沉黑色海盗船到达目的地。

相关任务	奖励
助太刀致すで御座る	キリカゼのクナイ
オデの恩返し	ボーグマンの兽面
姫と愉快な仲间たち	ヴィクトリアの宝剑

BOSS エルダードラゴン

龙神的攻击非常变态，秒杀技“スーパーノヴァ”只有保持其在头封状态才能化解，不然很快我方就会陷入复活、回血的无限循环，所以像海盗、兽王等有封印攻击的职业一定要出战。战斗初期龙神会有规律的使用全体或一列攻击，算好回复的时机并不难应付，而当期HP低于一半时，它会主动使用回复技能解除自己的所有封印状态并回复HP，之后的战斗能否抵挡住猛烈的属性攻击将会成为关键，速战速决才能避免前功尽弃。

三龙讨伐

“空中树海”的航海任务只有在玩家探索到第六阶层，且已经击败三龙并获得三个“ドラゴンハート”时才会出现。三龙之间没有固定的攻略顺序，玩家可以根据自己的喜好进行挑战，每成功挑战一次会使角色的等级上限提高10，而它们的特殊击破条件都为使用和自己相同属性的攻击消灭。至于最后的龙神，还是建议大家先想办法将等级提升到足够高再挑战，否则几乎没有胜算。

BOSS 雷鸣と共に现る者

坐标：B4F E–4–3–1

使用“月之键”进入E–4区域的门会触发事件，接着前往海都的宿屋接下讨伐任务并获得“龙神乐の铃”，最后返回F–1–5–2的门选择使用道具遭遇雷龙。它和其他两只龙一样，每过5个回合就有很大几率会使用和其属性相同的吐息攻击，事先除了队伍中必须装备“イージスの护りII”的极限技外（建议给海盗装备，因为该职业有提升极限槽累积速度的被动技能），重骑士对应属性的全体防御技能或占星术士对应属性的先见术都能有效抑制我方受到的伤害。其他情况下雷龙会使用麻痹攻击或附带防御下降效果的随机攻击，队伍中最好有公主及时打消负面状态才能确立我方的优势。

BOSS 伟大なる赤龙

坐标：B11F 6–C–4–2

将C–1–4–1、A–4–1–5、D–7–1–4的石头拔出来就能让炎龙现身。它的攻击附带脚封效果，会在一定程度上影响我方的回避率，另外如果看到其增加攻击力一定要及时使用公主的技能打消，否则后续的多段攻击很容易让我方出现伤亡。

BOSS 冰岚の支配者

坐标：B18F 2–B–1–4

进入A–2–1–5的门触发事件，接着返回海都向宿屋老板打听女骑士的去向，最后返回B18F遭遇冰龙。它最烦人的就是会使用头封效果的全体攻击，因此战斗前最好准备一些解除封印状态的道具，不然像占星术士、公主等我方的主力基本上就无法发挥应有的作用。

其他船只装备

由于篇幅所限，以下只列出非主线流程中可获得的船只装备坐标，玩家可根据现有的装备自行寻找最佳的到达路线。坐标会以游戏中默认的5×5区域为基准，后方的数字依次为从左到右数起的列号以及从上到下数起的行号。

南海	
装备名称	坐标
セドナの神像	D–1–5–4
大渔旗	B–2–1–2
南洋イルカの像	C–2–4–5
捕勇鱼炮	A–3–4–2
名人ネッドの大钰	E–3–5–3
ライムの木の实	F–3–2–2
投网	D–5–3–4
干しぶどう	C–7–3–4
ハムユイ	E–7–3–4

北海	
装备名称	坐标
敷き网	C–3–4–5
ベーコン	A–5–1–1
大きな大渔旗	C–5–5–2
ハカラオ	C–6–3–5

全极限技收集

作为本作的新增要素，每种极限技的威力实际是根据参与角色的能力来决定的，而在发动此类技能之前，使用对应的属性或物理威力强化技能也会在伤害数值上有直接的体现，大家不妨有效利用。最后要提醒大家的是，对于一些人数要求高的极限技，其实没有满足必须的人数也是可以发动的，但前提有两个：一是发动极限技的角色使用过“分身”技能，并保证分身数量与极限技所需的人数要求相同；二是先在队伍中按人数规定配置好极限技，然后再进入工会将其中一名参与的角色从队伍中移除，那么剩下的角色在战斗中也能发动不足人数要求的极限技。

技能名称	关键道具	人数	效果
决死の觉悟	觉悟の劝め	1	战斗中受到一次致命攻击必然HP剩余1
武息	武息の修行书	1	自身的HP完全回复
幸运のハンマー	フォルトゥナの护书	1	敌单体坏属性攻击，如果是最后一击则必然掉落该敌人全部的素材
クロススラッシュ	十字斩の口传书	2	敌方单体斩属性攻击
突击阵形	战术书・攻之卷	2	5回合内我方全体属性和物理攻击力上升
守护阵形	战术书・防之卷	2	5回合内我方全体属性和物理防御力上升
必杀阵形	战术书・杀之卷	2	5回合内我方全体的普通攻击必定为会心一击
风魔阵型	战术书・风之卷	2	5回合内我方全体回避率上升
涡雷	万雷の禁书	2	敌方全体随机雷属性攻击
业火	炼狱の禁书	2	敌方全体随机火属性攻击
绝对零度	冰晶の禁书	2	敌方全体随机冰属性攻击
无明剑	三段突の口传书	3	敌方全体随机3次突属性攻击
介护阵型	战术书・介护之卷	3	5回合内我方全体HP与异常状态的回复效果强化
イージスの护り	护卫书I	3	使用回合内我方全体对物理攻击免疫
イージスの护りII	护卫书II	3	使用回合内我方全体对属性攻击免疫
イモータル	生命赞歌の祝辞	3	我方全体所有状态完全回复
イージスの盾	护卫书・真	4	使用回合内我方全体对所有攻击免疫
ウロボロスの盾	永劫回归の思想书	4	使用回合内吸收全部攻击造成的伤害
サングレイザー	外典・创世の默示录	4	敌单体无属性攻击
クインテセンス	深渊宇宙理论原书	5	敌全体无属性攻击
スターバスター	铁拳星碎の法	5	敌单体坏属性攻击

QQ群号:77269227

GAME 3.0

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

最近为了在自己家里搞 VPN 下 LIVE 上的随选游戏搞了一个星期，参考了无数资料，问了无数人，都搞不定。到后来自己恼羞成怒了，再怎么说我也是一个资深玩家，还在杂志上做过 VPN 相关的介绍，如今连自己的电脑都搞不定，以后还有什么面目见人啊？在第 N 次检查设置的过程中，我突然发现我的路由器设定里居然有这么一项："XBOX 支持：如果想设定 XBOX 支持，您必须设定此项目为激活"。我狂晕！4 年前买的路由器居然有这么个选项，实在太令我惊奇了，于是我把设定从默认的关闭改为激活，VPN 就搞定了。后来把这个发现告诉其他朋友，大家都纷纷表示没听说过这种事情。我这款老路由器的牌子是 D-Link DI-624+A，真是神奇啊！

实用技术 游戏3.0

近期两大优秀下载游戏测评

游戏 GAME 3.0

最近出现了两款 PS3/X360 的优秀下载游戏，虽然这两个游戏都是经典游戏的复刻，但是素质不低，而且成就/奖杯不难，因此非常值得推荐。在介绍这两款游戏以外，还有一个免费游戏推荐给大家。

《快打旋风 双重冲击》

FINAL FIGHT:DOUBLE IMPACT

本作实际上是两款经典游戏的合集，其一是经典得无以复加的《快打旋风》，另一个是《魔剑》(MAGIC SWORD)，两款游戏都是 Capcom 的经典名作。这次的复刻提供了多种画面表现形式，其中一种是模拟街机筐体的形式，看上去略有新意。两款游戏都支持即时存档功能，但读取之后会从每一大关从头开始。

因为是下载游戏，所以成就/奖杯不多，不过游戏预设了大量挑战，这些挑战的内容多种多样，总体来说难度不高，不过对于老玩家来说很有意思。虽然解开全部挑战总共只有一个成就/奖杯，但是每解开一个挑战，就可以获得对应的奖励，例如原画、同人图、视频等等，极具收藏价值。难怪游戏推出之后在欧美便大获好评。

不过在玩过本作之后，才发现 X360 手柄的确不适合玩街机游戏，玩《快打旋风》时连个摆拳都打不出来，结果硬生生接了 7 次关才通关，实在太让人无语了……

《冲破火网 巅峰》

AFTER BURNER CLIMAX

一听到这个名字，我还以为是 1987 年的那个游戏，后来才知道原来是 2006 年 10 月同名街机版的移植，结果被 ACE 飞行员好好嘲笑了一顿。本作曾被 ACE 飞行员极力推荐，因为前身是 3 年半前的游戏，因此画面并不过时，再加上这次移植时 SEGA 进行了强化，效果比某些光盘游戏还要出色！

制作本作的是 SEGA 原《VR 战士 5》家用机版的移植团队，游戏以背后视点来表现高速空战，极其刺激的速度感绝对能让你高呼过瘾。游戏中收录了 F-14D、F-15E、F/A-18E 这 3 架先进战机，总共有 21 个各具特色的关卡，并支持全球网络排名。当然由于前身是街机游戏，游戏中的关卡不会太长，但有反复挑战的价值所在。新增的巅峰系统允许玩家蓄满巅峰槽之后发动该模式，之后会出现全屏特效，游戏速度变为慢动作，锁定光圈变大，允许同时锁定大量敌人尽情扫射。

家用机版新增的 EX OPTION 功能，允许玩家开启无敌、自动锁定、威力上升、关闭特效、无限发动巅峰模式等作弊系统，而且打开作弊绝不影响成就/奖杯的获得！难怪制作人在他的博客上表示，任何人都可以拿齐本作全成就/奖杯！

免费醒目！《图腾球》

继《YARIS》等三款作品后，现在 LIVE 上又惊现一款免费游戏。请大家登陆港服搜寻《图腾球 (TOTEMBALL)》，希望大家看到这段文字时还是免费的……

《图腾球》的玩法略有不同，需要用到摄像头。游戏中你要用摄像头来控制主角，走过各种区域，目标是将遗失的音乐图带回终点。游戏的素质一般，毕竟是免费游戏，大家也就多多包涵吧！

可能大家会因为自己没摄像头而无视这个游戏，不过呢，未来你总得买 NATAL 吧？NATAL 就有摄像头了，所以……就算现在不下，先趁着免费买下来也是好的。

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

《未知海域 2》

去年引起轰动的《未知海域 2》已推出新的 DLC——围城 (SIEGE)，收录收录新模式、新对战地图、新角色造型与新奖杯等内容。

新模式就是追加下载包的名字——围城。在该模式中，2～3 名玩家通过联机合作来占领或保卫根据地，对抗一波波来袭的 AI 敌人。不喜欢对战的玩家不要错过。此外还收录了 2 张多人模式新地图，并有 6 种多人模式用的新造型。围城还追加了十铜一银共 11 个新奖杯。

《北斗无双》

《北斗无双》在连续放出 4 弹原作服装下载后，又追加了新角色和两个新关卡。

新角色就是人见人爱的红心哈特。虽然他的动作和大量胖子敌将是一样的，不过能由玩家来使用还是头一次。听说该角色在日本人气很高，不得不为日本人的品味寒一个。按照游戏发售前的情报，另一个新增角色应该是 ZEED，真是为南斗五车星等人感到不值啊。

新增的两个新关卡都出现于挑战模式中。

QQ群号:77269227

不刷机玩X360的理由

近几年国内玩家总有一种说法：玩正版买PS3，玩盗版买X360。应该说，这句话是有一定道理的。因为如今跨平台游戏是主流，第三方大作一般都是PS3版和X360版同时发售。国内大部分X360玩家都刷机，这点我们无法否认。由于X360存在BAN机的问题，加上联机对战又需要付费成为金会员，所以对于大部分人来说要想上网联机就得再买一台机。相比之下，与其再买X360，当然不如买PS3，毕竟PS3上也有很多独占大作，而且联网对战免费。

不过随着形势的变化，这种想法如今已经过时了。事实上，不刷机玩X360，挺起胸走正版之路，一样是一条康庄大道，而且绝对不比PS3差！各位主机饭们先别急着喷，且听我娓娓道来。不过首先声明一点，本文绝非鼓吹买X360胜过PS3，还望主机饭们明鉴。

1. 三红已治。三红无疑是X360玩家的痛，不过随着双65纳米机型的普及，加上电源、主板工艺的改进，如今的X360三红几率已经大幅减少。据我们对编辑部所在城市的电玩店的调查，双65纳米机型的三红案例几乎没有。虽然不敢说已完全杜绝三红现象，但几率已经相当小了。

2. 光头耐用。从PS时代开始，光头损坏就一直是光盘游戏机最常见的病症。如今的X360几乎所有的游戏都支持安装到硬盘，而且是完全安装。虽然在运行游戏时仍需放入游戏光盘，但基本上不用再读盘。如此一来光头的磨损情况自然大幅好转，用上好几年都不用担心光头。而且安装硬盘后会带来更流畅的读盘，拜此所赐，跨平台游戏中X360版的读盘速度一般都要好于PS3版。

3. 游戏表现。跨平台游戏的表现一直是各位FANS关心的问题，早期X360版的优势很大，随着PS3的后来居上，两者之间的差距已不明显。但依然会出现一些差异较大的游戏，例如去年的《猎天使魔女》，今年的《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》，X360版的优势非常之明显。而相比之下PS3版占明显优势的主要是光荣的游戏。

4. 网络质量。X360玩家联机上网需要交费成为金会员，这点的确不如PS3方便。但也正因为这个原因，Xbox LIVE的质量要比PSN好。其实除了付费的差距之外，微软和索尼在互联网上的地位也是不可同日而语的。金会员一年大概需要300元人民币左右的费用，不过每台X360上都有3个名额，可以各提供1个月金会员试用资格，等于是3个月机会，足够玩家体验LIVE的优势了。

5. 下载优势。因为X360目前在全球市场领先于PS3，再加上微软财大气粗，因此在下载服务上也是X360要更占优势。远的不说，最近就有《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》、《使命召唤 现代战争2》地图包、《争分夺秒》试玩版、《丧尸围城2》序章等一大堆X360独占或限时独占的内容。

6. 独占游戏。PS3和X360都有独占游戏，这一点可能算不上什么必须理由，但是每一个独占游戏都有可能是一个买机理由，每一个独占游戏都有自己的无法取代的魅力。像这期的《分裂细胞 断罪》就是一个X360独占游戏，马上还有《心灵杀手》，年内还有NATAL，明年年初有《战争机器3》，独占游戏魅力没法挡。

▲4月28日在日本发售的新套装，29800日元，送《猎天使魔女》+《极限竞速3》，看来这两款游戏马上就要变白菜价了。

关于黑卡

说到这里，不能不提黑卡。PS3能合购，X360有黑卡，老实说这两个都不是什么光彩事，但在国内的确是客观存在的，我们即使像驼鸟钻沙堆一样故意无视，也不会带来什么效果。黑卡与信用卡诈骗有关，本质上属于犯罪行为，由于X360对下载权限的定义，利用黑卡账户可以用极低的价格在LIVE上消费，而且没有被BAN机的风险，如此算下来玩家的花费比PS3的合购还要值。特别是现在X360还增加了下载完整版X360游戏的服务，利用VPN+黑卡大约只需要二三十元即可下到完整正版，这个价格可比买最便宜的二手游戏还要便宜。当然这么搞法对游戏厂商是非常不利的，因此还是奉劝各位PS3玩家和X360玩家以正确的途径进行消费。

下面附送两个给X360玩家的实用秘技。

双机分享下载内容

PS3的合购大家应该已经领教过了，这是利用了PS3的下载内容可以授权给5台机器使用的原理。其实X360也可以分享下载，不过只限两台机器。

X360的下载内容除了认账号之外，对于当时下载所用到的设备（包括硬盘和机器）也会记录在案。假设玩家以账号甲在A机的硬盘下载了某内容，那么从此以后A机上所有的账号都可以在任何时候使用该内容。不过如果把硬盘拿到B机上，这个内容将不能使用，即使以账号甲来运行也是不行的，因为授权设备已经变更了。此时就需要用账号甲连到Xbox LIVE上取得授权，这样就可以运行了，只是以后每次开机都得重新联LIVE。

利用这一点，就可以同时在AB两台机上使用同一下载内容了，只是B机需要以账户甲登入LIVE。可能大家会问，万一我的主账号不是甲，那光是甲能玩也没用啊？这个时候就要用到双手柄大法了，那就是先用1P手柄登入甲并联上LIVE取得授权，之后再用2P手柄登入自己想用的账号即可。这样就实现了双机分享下载内容了。

此外利用微软提供的授权转移工具，还可以实现N人分享，只是这个授权一年才能用一次。所以每过一年，分享的用户只会多一个人而已……

活用你的LIVE第一次

文 LIVE小天使

应该说微软BAN机的效率还是蛮高的，搞得大家为之色变，从此对LIVE上的东西不作二想。其实呢，每台机买回来的时候都有一次尽情上LIVE的宝贵机会，只是很多人不知道，导致白白被浪费掉了。

很多人买新机后都是立刻刷机，这样做就丧失了一次在LIVE上SHOPPING的宝贵机会。正确做法应该是先不改机，拿回来，上LIVE。因为你没改机，自然不会被BAN，这时你可以尽情享受LIVE的乐趣。同时呢，你应该找张纸，或者在电脑上开个文本，把你感兴趣的内容统统记下来。比如《梦幻俱乐部》的新衣服啊，《吉他英雄》某首你最爱的歌啊，某个你很感兴趣的XBLA游戏啊等等，还有一大堆DLC，比如《生化危机5》的追加章节和新佣兵模式等等。看完之后呢，就算一下价格，然后去买相应的点卡，统统下回来。

OK，现在出现分歧：A. 入正版从此走康庄大道。B. 刷机。相信大部分人还是先B，OK，去刷吧，注意把你买了DLC的游戏准备好。刷完之后把对应DLC的游戏放进去——OK，你已经玩到五元党人梦寐以求的DLC了！不过有些游戏放进去是不会识别到DLC的，这是因为你要在联网情况下运行游戏，让游戏更新后才对应DLC，一般来说增加成就的DLC都是这样。不过没关系！因为你这台机器此前一直以清白之身出现在LIVE，几分钟时间肯定不会被BAN！放心地把游戏放进去更新吧！全部更新完毕之后，怕死的就永别LIVE吧！不过你下载回来的东西将永远有效，除非机器坏掉。

可能有人会问：照你这么说，我买新机后就算刷机，联LIVE下载不是也没关系么？这个未必，因为很多DLC容量很大，不是几分钟就能下完的。在LIVE上停留的时间越长，自然也就越不安全。

还有一种情况：已刷机，也玩过无数盗版，但从未上过LIVE，这种情况能不能试一下？我认为比较危险，毕竟你的机器上有这么多痕迹了，微软有可能数罪并罚，立即BAN掉。当然这只是我的猜测，但建议大家别试。当然在目前能用春耕解BAN硬盘的情况下，如果你对成就没追求，对账户没感情，那就大胆地试吧！

◀冷笑话：大家一定不要玩最近推出的这个游戏，因为玩的人必被BAN！因为这个游戏的名字是《绊地狱》。

QQ群号:77269227

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

《伊苏》的经典移植让我对Falcom的好感度又上了一个台阶。另外，《英雄传说 零的轨迹》公布，我想已经不用多说什么了……对于这款游戏，大家已经期待了很久了。

高清版的《英雄不再》虽说是Wii版的移植，不过高清的画面看上去就是舒服，有爱的玩家不妨重新体验一番。而新玩家自然就可以直接体验高清版的魅力了，虽说游戏的素质是不错，但销售成绩实在是不理想，对MMV的遭遇也只能表示同情啊。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!

尤迪的工作室 被囚禁的守护者

采集、冒险、调和，“《工作室》系列”又一次在PSP上重生

原名 ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金术士～

机种 PSP 类型 角色扮演

sopiking
levelup.cn

本作是PS2版的移植版，并追加新要素。对于老玩家来说，掌机随处可玩的优势加上新要素的加入，还是值得好好回味下的。

游戏中的新增要素(需通关一次)

新同伴迷之少女

通关之后，剧情中会出现迷之少女，ファクトア神殿里会遇到她，是一个因为主角身边有其他同伴而害怕不敢上来搭话的很内向的少女。要将她收为同伴请参看通关后。

管理世界时间流动的如梦幻般的少女。矮个子，看起来像10岁前后。因为失忆，除了自己是“刻之精灵”以外的事情都不知道。为了找回自己的记忆而为精灵们工作。

迷之少女的资料

名字	スフィア (CV：花泽香菜)
年龄	不详
出生年月	不详
星座	不详
身高	140cm
体重	23kg
喜欢的东西	甜食，草莓果酱
讨厌的东西	辣的，苦的东西
梦想	在精灵界开蛋糕店

技能一览

取得等级	技能名	消耗MP/LP	效果
–	いたいのとんでけ	MP 30	ユーディー的HP中等程度回复
–	こわくないこわくない	MP 20	ユーディー的MP中等程度回复

新参考书

新道具“スフィア的日记薄”的入手方法和迷之少女一样，在ファクトア神殿里面。入手后会自动追加“精灵の息吹”、“精灵の香茶”、“精灵の丸药”这3个菜单。

游戏中的各种小心得

井户水的品质鉴定

各个街道能采得的户井水品质如下（品质从高到低）。

品质	地点
美味しい水	リサ
きれいな水	アルテノルト
普通の水	ヴェルン
マズイ水	プロスターク
ドロ水	メッテルブルグ

关于石碑板

城里出现的石碑板，有矛和盾两个种类。使用矛的石碑板20次之后，会得到一件带有从属效果的武器，而使用盾的石碑20次后则是得到一件防具。

关于流言

各个街道中听到的流言是会对游戏产生影响的，也就是一种分支剧情。在各个设施里，与主任或者店员说话，会有一定几率出现流言的选项。选择的话会从个设施固定的流言中随机抽出一个。流言会直接影响道具出现率、商店的打折率、城里出现石碑板的几率等多种要素。

利用流言使经验翻倍

在ヴェルン的食料店会出现的流言：“战に身をおく皆よ！今ならそなた达が得るものは多い！いそしんで战うがよい！”（出现几率30%）

一旦这个留言出现后，战斗经验就变成2倍了，此时就赶紧升级去吧。

王国祭

来到メッテルブルグ之后，在ボッカム山喷火后，从最初的“龙之刻”到“键之刻”，王国祭会开幕（位置在メッテルブルグ中央广场）。王国祭有三个项目的小游戏，一次可以参加两个项目。

小游戏如下

キノコ狩り竞争（采蘑菇竞技）

びっくりアイテム展览会（惊喜物展览会）

天览武术大会（天览武术大会）

QQ群号:77269227

伊苏 法尔加纳的誓言

成名之作的诚意移植

原名 イース フェルガナの誓い

机种 PSP 类型 动作角色扮演

Lezardsnake
levelup.cn

自从“《伊苏》系列”连续不断地走上PSP平台后，这款成名之作当然被移植到了PSP上。相信这款以2D背景+3D人物的作品在当时引起了不小轰动，经历过《伊苏7》的玩家不妨追溯一下历史，来怀念一下系列中的这个前辈。

PSP版中的系统介绍

活用连携系统

可以说连携系统是本作中的核心之一，活用连携能让BOSS战的难度大大降低，同时连携时还能带来一些正面效果，例如装备地灵的腕轮连携时可以使角色无敌一小段时间。同样，游戏中的一些解谜也需要用到连携。

三种连携的效果	
焰灵的腕轮	释放火球攻击远处的敌人，解谜时可以开启远处的机关。
风灵的腕轮	大范围的旋风斩，配合跳跃可以变化成旋风跳，比起普通跳跃更远。
地灵的腕轮	发出强力的冲击波，并且可以破坏一些障碍物，冲撞时角色会有短暂的无敌时间。

连击要点

攻击敌人时可以形成连击，注意不是连携。连击数越高，形成的正面效果就越多，例如打倒敌人后可以获得经验值加成、提升道具的掉落几率等等。当连击数达到一定数量时，击倒敌人还能获得“秘药”，“秘药”可以提升攻击力和防御力，还有一种是可以回复MP，功效还是有点像“《传说》系列”里的料理，关键时刻还是能有很大的帮助。

爆发模式

角色头像左边有一条勇气槽，战斗时勇气槽会自动增加，连击时也可以增加勇气槽。另外，在自身HP快见底时，勇气槽能够大大加快。当勇气槽蓄满时按△键就可以进入爆发模式，此时人物的攻击速度和攻击次数会有明显的提高，而且可以进行最大10连击，并且受到敌人攻击时伤害减半。如果自身的HP过低，那么推荐先回复一下，盲目进攻不是个好决策。

PSP版新增要素

全程语音

本次PSP版在所有的事件对话中都有语音，可以看出厂商的诚意了吧？另外值得一提的是，游戏还有三种模式的BGM可以供玩家自由选择，想必在闯迷宫时换一种音乐放松一下也是个不错的选择。

博物馆与日志

这次在游戏中收集到的CG终于可以随时随地欣赏了，只要打开菜单中的“MUSEUM”选项即可，算是PSP版的一个福利吧。另外一个日志是给新手玩家提供的，当你卡在游戏中的一个地点，然后不知道该如何触发接下来的事件，那么不妨打开日志查看一下，会得到明显的提示。

爆发强化

在勇气槽处于最大值时可以发动强化后的爆发模式，发动后可以立刻弹开周围的敌人。而且该模式下的攻击速度和攻击力都要比普通的爆发模式强上好几个档次，依靠连击数还能慢慢回复HP，如何活用关系到逆转整个局势。

记录继承

可以继承还是非常厚道的，这样也方便玩家直接挑战2周目的高难度。玩家使用通关后获得的点数来决定游戏开始时继承的东西，非常类似《传说》中的G值。

英雄不再 英雄们的乐园

英雄们的回归

原名 NO MORE HEROS 英雄たちの乐园

机种 多机种 类型 动作

sopiking
levelup.cn

本作是Wii版的高清移植作，保留了完整内容，画面效果更佳。游戏十分有个性，各种设定都很恶搞，比如存档要进厕所等等。作为一款动作游戏来说，手感还是不错的，就是每个杂兵都要使用QTE杀死比较影响游戏流畅度，玩到后面会比较疲劳。

游戏的进行

在游戏中，玩家扮演的是一个杀手，在某个女性的帮助下开始打杀手排行榜的排位任务。你的目标就是杀死排在你前面的杀手取代他的位置。而进行排位任务是需要钱的，玩家需要在城市里接下其他各种任务来挣钱。钱挣够了把它存入银行再回到家里就能触发剧情进行排位任务了。当然钱还能用来买衣服和强化自己的武器，游戏还有很多收集要素等。

城市中的生活

职业不安定所

在这里可以接到アルバイト（打工）任务，类似于迷你游戏的任务。虽然收入较少，不过容易拿到高评价。完成一个后可以得到介绍信，拿着介绍信就能去K－エンターテインメント接杀人任务了。

K－エンターテインメント

接受杀人任务的地方，接任务必须要有介绍信，不同的介绍信开启不同的杀人任务。杀人任务是实战任务，和普通关卡差不多。每一关的有不同的目标，还可能有一些限制，比如无法使用刀砍。赚钱的话建议多做这种任务。

フリーファイト（自由战斗）

没有接受任何任务的时候，在街上能看到带有M字母的地方，那就是フリーファイトミッション（自由战斗任务）。走过去按A就能开始，任务要求是在不受伤的情况下杀死所有敌人的挑战关卡。任务中主角挨打就任务失败，高手向。

各种商店

城市里有エリア51(服装店)，ビーフ・ヘッド(DVD影像店)和ナオミ研究所(Naomi研究所)三种商店。玩家可以购买到服装装扮自己；购买DVD在家看完习得プロレス技；购买零件强化光束刀。商店里发售的物品会随着剧情推进而增加。这几个设施需要排名达到9位才会开启。

サンダー龙兴业事务所（雷电龙兴业事务所）

类似健身房的地方，在地图上有一个“龙”字表示的地方。在里面可以花钱进行健身锻炼的小游戏，成功后会得到体力上升，臂力上升等效果。健身费用不多，所以推荐多去去。这里同样也是排名达到9位后开启。

ロビィコフ・ボール（罗兵科夫酒吧）

排名达到8位后开启，位置在サンダー龙兴业事务所后的巷子里。进去后有位罗兵科夫大叔可以教你一些技能，不过需要给他7个ロビィコフ・ボール（罗兵科夫球）。罗兵科夫球可以再地图上各处找到。第一次进去之后，有罗兵科夫球的地点在地图上会有橙色点提示。

战斗技巧介绍

杂兵战

杂兵战难度不大，不过每一个杂兵都要用QTE杀死。所以一旦被大量杂兵围住还是很不好受的，特别是带远程攻击的杂兵，经常在连击中冷不防的来一下打断玩家的进攻。战斗的重点还是尽快减少杂兵的数量为主，优先杀死远程攻击的杂兵为上。快速杀死杂兵的方法就是快速触发QTE，然后一击必杀之。

触发必杀QTE的方法有几种，第一种是把杂兵打到空血，自动触发QTE，游戏中最基本的方式。但是游戏往后杂兵的HP会越来越多，打到空血很费时间，顾不推荐。最好的方式就是让杂兵晕眩或者倒地。前者可以上前按RT键直接发动投技，但是投技的出现是随机的，不一定是必杀投技。不过投技过后杂兵一定是倒地的，这时再追加一次RT+X的必杀追击即可杀死杂兵。后者如上所述，靠近后RT+X终结即可。在砍击连段中使用拳脚攻击就会使杂兵晕眩，部分强化杂兵则需要打多下才行。另外对防御中的敌人使用拳脚攻击即可立即破防且令敌人晕眩，不管是杂病还是BOSS都是最管用的招式。

BOSS战

BOSS战以防守、回避为主。每个BOSS都有固定的套路，只要抓住他出招后的硬直猛攻即可。BOSS在HP下降到一定的时候会有新的招数使出来，注意回避。连续攻击可让BOSS出现晕眩或者防御的动作，这时应该立刻停止攻击，上去使用投技或者破防再使用投技。这个时机比较短，大家要好好把握。

回家小技巧

做任务出远门的话，回家会比较耗时间，这时候如果附近有海或者河流的话可以直接开进去，这样就会强制回家了，很快捷不是？

QQ群号:77269227

尼尔 完全形态		Square Enix	动作角色扮演
X360	ニーア ゲシュタルト		日版
	2010年4月22日	1人	7800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

文 LezardSnake 编 脆薯条 美编 会飞的鱼

尼尔 完全形态》由制作过PS2时期的名作《龙背上的骑兵》的小组CAVIA操刀，所以游戏的素质还是有保障的。想必各位读者也是刚入手游戏吧，如果还没有熟悉游戏世界中的丰富内容，那就抓紧时间好好体验一番吧。

剧情简介 STORY

在人类走向灭亡的黄昏时代，一个男人有了一个女儿。他很爱这个女儿，虽然贫穷，但是只要两人在一起这日子就能过下去，他是这么想的。但是女孩却得了名为“黑文病”的不治之症而倒下了……

他决定，无论做什么事情也要救自己的女儿，无论有什么艰难的试炼在等着他，也要将女儿的笑脸找回。

在徘徊着漆黑怪物的世界里，男人艰苦而漫长的战斗开始了……

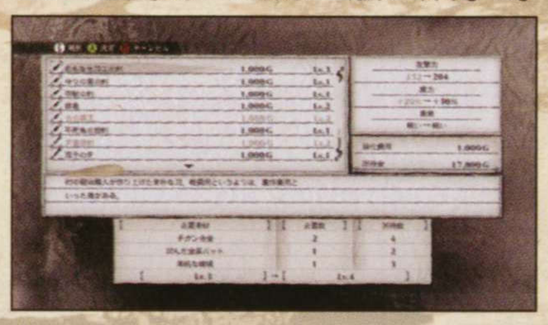
系统介绍 SYSTEM

操作说明

左摇杆	方向
右摇杆	视角
十字键	菜单快简键
LT	防御
RT	回避(空中可用)
LB	魔法 1（按住可蓄力）
RB	魔法 2（按住可蓄力）
A	跳跃(可以二段跳)
B	调查 / 对话 / 取消
X	普通攻击(按住可蓄力) / 确定
Y	特殊攻击
SELECT	地图
START	开启菜单

武器篇

游戏中有三个类型的武器供玩家选择，分别是单手剑、双手剑和枪。不同类型武器的重量、攻击方式等都均不相同：单手剑注重速度而且威力一般，双手剑注重威力但是速度上就要慢得多而枪则注重范围可以使用突刺和跳跃斩之类的特殊技。



游戏中可以对武器进行强化从而提高武器的性能。强化武器需要两个必要条件——素材和金钱。除了流程中不断消灭敌人赚取素材和金钱以外，完成支线任务、钓鱼和栽培植物还可以得到更多的金钱和更好的素材。武器等级上升以后外形也会发生变化。惟一要注意的一点是改造武器会使武器的重量上升而影响速度。

魔法篇

只要有白色之书在身边 尼尔就能够使用魔法。利用黑之血的力量形成的枪型等魔法威力巨大。随着等级的提升可以习得种类不同的魔法。在蓄力后释放魔法、魔法的威力会倍增。魔法主要用于远距离攻击敌人，其中黑之枪是能从头用到尾的强力魔法。

一些操作技巧

1.LT+X 可以使用下刺攻击。

2. 被吹飞后按 LT 可以受身。

3. 敌人攻击瞬间按 LT 防御可以弹开敌人的攻击。如果在发光的一瞬间攻击的话会使出反击技。

4. 面对墙壁跳跃是推摇杆+RT 键可以登墙反跳。

5. 回避时使用攻击，攻击方式会和站立时攻击不一样可以用做连续技的起始。

WORDEDIT(符文编辑)

打倒敌人以后可以随机得到一种叫做 WORD 的东西，笔者在这里把它称之为“符文”。“符文”类似于强化配件，可以装备在武器、魔法或者体术上从而附加各种效果、比如攻击力上升、获得经验值上升，道具取得率上升等等，是游戏中很重要的强化手段之一，合理搭配可以大大提升自身的实力。

QQ群号:77269227

地图移动

游戏的世界十分广阔，所以我们在冒险的时候光靠双脚肯定是不行的，游戏中不但可以使用港口的船来往于各地，达成一定条件以后还可以使用坐骑野猪（真是奇特的坐骑呢）。只要玩家身处野外就可以随时呼叫野猪，野猪的速度很快甚至还能攻击敌人，是玩家冒险中不可或缺的忠实伙伴。

钓鱼和栽培

游戏进行一段时间后会得到钓鱼装备，这样就可以在河边有钓鱼提示的地方钓鱼了，抛下鱼竿后看鱼竿的反应，当鱼竿动作很大的时候按 A 就会和鱼开始较劲，用左摇杆控制与鱼游动相反的方向就能减少鱼的 HP，HP 到 0 就钓到了。鱼可以卖钱，如果是贵重的稀有种的话更是可以卖个好价钱；在尼尔的家可以进行栽培，栽培取得的各种农作物也可以换取的大量的金钱。各位玩家在激烈冒险的同时也别忘了钓钓鱼、种种地放松一下心情哦。

BOSS 战

尼尔的冒险中除了普通的魔物之外还会遇到巨型怪兽，这些 BOSS 级怪兽身形巨大，非常难缠。巨型怪会随着受到伤害的增加而改变自己的攻击方式，还可以召唤普通魔物帮忙，对付 BOSS 一定要活用物理近身攻击和魔法远程攻击。当 BOSS 的 HP 一定以下后会出现一个钟表形状的槽，

这个槽分为两部分——时间槽和攻击槽。指针状时间槽会缓慢转动，转动一周后结束，而攻击槽只有玩家不断攻击使 BOSS 受到伤害才能减少。

打光全部攻击槽后就可以消灭 BOSS 了。如果玩家不能在时间槽转动一周的时间内打完 BOSS 的攻击槽，残余量会补充到 BOSS 的 HP 上。所以必须在时间槽结束之内全力攻击减少攻击槽。

简易流程指南 WALKTHROUGH

游戏主线流程的剧情地点都用红叉在地图上标出了，所以本流程攻略不再对有红叉标注的地点特意说明。

1. 一开始玩家要取一个名字，这里笔者建议取一个简短易记的名字因为后面有一处解密要用到自己的名字，如果忘了就会比较囧了。一开始训练基本操作（杂兵的 HP 可以再 OPTION 里选择打开或关闭显示），剧情后会习得魔法，由于这时候魔法槽是无限的，所以尽情使用吧。BOSS 出现的时候应该已经学会枪型魔法了，蓄力几下就可以搞定 BOSS。这个 BOSS 的意义就是让大家熟悉一下时间槽和攻击槽。BOSS 出现攻击槽以后枪型魔法蓄满攻击即可。

2. 正式进入游戏，地图上的蓝色小点为记录点、红色叉是目标地点、地图中闪光的地方调查可以获得道具。剧情后获得北平原地图和 1000G，和一楼小女孩对话后前往北平原。在平原上杀三只羊剥取三块羊肉后返回，注意羊也是能攻击人的。把羊肉交给商人的同时可以使用商店了顺便把地图都买了吧。

3. 发现女儿不见后前往东门的石之神殿。神殿内楼梯上的一个木箱中有地图，二楼取得青铜钥匙可以打开上楼的门。到神殿中央破坏中间的封印球后可获得白之书，菜单功能更改并且 LT、RT、LB、RB 四个键的功能可以自定义了。BOSS 的招式比较简单而且全都能防御，动作很慢，玩家可以从容的使用防御反击。

4. 从家里出来后与喷水池坐着的 NPC 对话即可出现目标地点。从村长家返回路上会遇到女主角（至于性别么大家看剧情吧，我姑且称之为女主角……）并且要战斗，前半部分边防边打即可后半部分女主角会使用魔法且不能防御，所以拉开距离用魔法枪打吧。战斗打到一半 BOSS 出现，这时候和女主角联手对付 BOSS，BOSS 招式比较好躲，大范围气波只要跳起来就躲过去，BOSS 在山下的时候就近身攻击，上山以后就用魔法攻击，途中 BOSS 两只脚会逐个出现攻击槽，用魔法枪蓄力就可以破坏掉了。

5. 一路发展剧情到海岸之街，在城里瞎转一会后白之书会给任务提示，同意后就会继续出现红叉了。这里玩家可以顺路做几个支线任务，完成野猪任务以后就可以骑野猪了。爬上北平原的大桥过去在山东里一对兄妹那里获得矿山的地图继续向红叉前进。进矿山打些怪刷点材料以后回到兄妹处就可以进行武器改造了，不过这时候材料不是很足，同时矿山里的电梯也能使用了。到矿上做深处遇到 BOSS。这场 BOSS 战很有纵版射击游戏的感觉，先用魔法毁掉两只手以后 BOSS 露出本体，回避第一轮的飞弹攻击以后捡起地上的炸弹，在 BOSS 张开嘴喷射光束的时候扔进去就能伤害到 BOSS 了，反复几次即可消灭 BOSS。

6. 见到女主角后往村子里走，剧情后遇到 BOSS 战，BOSS 攻击和上一次遇到时相同只是会多切换几次区域而已，是要注意每次把脚部打出攻击槽以后一定要用枪魔法蓄满打破，不然 BOSS 会补血很多，最后一击在头部，蓄满枪魔法攻击可一击击破攻击槽。

7. 沙漠中的狼群很难缠，进入假面之城后先去调查王馆的门，然后在入口处碰到一个摔倒的小孩，跟着小孩一路触发剧情即可，记着在道具店买地图。进入沙之神殿后要在每个房间内解谜，限制规则各不相同，但是目的都是在不被光球击中的前提下打碎房间中彩色的方块。第一个房间是不许跳跃；第二个房间是不允许停滞不动；第三个房间是只能走路且不能使用魔法；第四个房间直接跳到方块上沿着右边发光球的方块一直跳就能过去破坏彩色方块了；第五个房间沿着左边一路跑过去即可；第六个房间不许使用普通攻击；第七个房间不能使用回避，有一个小 BOSS，不能使用回避所以不要贪刀。

最后的 BOSS 虽然不算难但是很麻烦，需要一个一个的消灭红色方块，第一形态消灭后还有第二形态，女主角会来帮忙但是基本还是靠自己，打破左右手 8 个红色方块后在一个一个打身体的方块，小心回避用魔法一个一个灭吧。

QQ群号:77269227

尼尔 完全形态

8. 进入洋馆后跟着执事进屋，绕一圈回来以后发现女主角不见了，进入惟一能通行的门内拿上月之键回来开门，一路上虽然得找各种钥匙但是都是单一路程并没有分支，在最里面的屋子会遇到一个小男孩并能拿到地图，小男孩的石化很厉害对付杂兵会很轻松，在石化攻击的辅助下书 BOSS 也不难缠，全力攻击即可。这一部分明显是对《生化危机》致敬啊，连跑步姿势都做得这么像。

9. 几段剧情后赶往商业街杀敌，随后会迎来 BOSS，BOSS 本身除了攻击力高一些以外没什么威胁，但是周围无限出现的杂兵却很烦人，第一形态在 BOSS 用爪子砸地的时候二段跳躲过并攻击，MP 槽不要浪费，等出现攻击槽后马上用枪魔法蓄力打碎攻击槽，不然攻击槽出现的时候没有魔法就只能眼看着 BOSS 补血了。第二形态从商业街旁边的楼梯上桥还是打爪子，最后来到城门口的空地处打碎一个攻击槽后女主角回来帮忙。女主角出现后 BOSS 会往图书馆移动，这时候全力攻击的同时一定要小心 BOSS 每次跺脚时候的冲击波，最后的攻击槽在头部预留两根魔法枪的 MP 吧。进入图书馆灭掉一个小 BOSS 后剧情主角全部魔法消失，这时候开始与黑之书战斗，每破坏一次攻击槽即可拿回一个魔法。剧情后女主角被石化封印。

10. 游戏剧情过渡到 5 年以后，一开始尼尔就可以使用双手剑和长枪了。到洋馆寻找地下入口，地下入口再洋馆正中央的原型广场处。进入地下后一路找钥匙前进，要是都在地上发光处，多转转视角就能看见了，狭窄的地方多用枪的特殊攻击，效果很不错。最后的 BOSS 物理攻击无效只能用魔法，击破浅红色球可以回 MP 所以不用担心魔法槽不够。剧情后回到图书馆打触手怪，每打掉一只触手就能回满魔法，所以一直用魔法枪扎吧，战后女主角解除石化。

11. 剧情过后可以乘船了，建议做几个支线任务赚些钱买一把攻击力 400 以上的武器。乘船来到石之神殿向魔王处进发。迷宫内的构造和路途和上次来的时候一样，只是小屋子里变成了推箱子游戏，不过这里尼尔是可以跳的所以推起来很简单。最深处依然是铁桶 BOSS，不过这回只有一个所以没难度，打倒它以后会和暴走的女主角进行一场战斗，女主角在墙上放红球的时候找间隙用枪魔法扎下来，落地以后近身攻击，女主角没什么值得特别小心的招数。

12. 剧情后目的地二选一，笔者这里先选第一个去矿山。下 B2 层打到机器人拿上材料就可以返回了。紧接着去神话之森林，森林中的大树会讲三个故事给玩家然后问玩家问题，这里不懂日语的玩家恐怕就麻烦些了。这里笔者说下三个问题的答案，第一个是抛弃男孩的女孩眼睛的颜色，这个问题答案不固定需要一定运气蒙；第二个是女战士杀敌的人数，故事中会给出明确的答案留意看一下；最后一个问题选哪个都可以，都是尼尔女儿的名字。

13. 到崖之村和村长对话后去上方有白点的全盘处和卫兵对话触发杂兵战，小 BOSS 虽然攻击力挺高但是动作奇慢没任何威胁，大 BOSS 会召唤杂兵，杂兵会防御所以武器上装上破防攻击上升的符文吧，只有攻击 BOSS 重心的白色核心才能对其造成伤害，HP 一半以后 BOSS 会发光束，艾米尔会用魔法和其对抗，这段时间内玩家要迅速赶到去村长家的那座最高的桥上用魔法攻击 BOSS 背后的核心，最后来到入口处继续打 BOSS 核心，BOSS 不但会召唤杂兵还多了一招光束炮，光速炮攻击力很高注意回避，BOSS 靠近放光球的时候是最好的攻击时机，武器攻击力够高的话拼血也赢了。

14. 出门后选择回家看信，然后前往矿山。进入矿山 B2 层最深处从环形楼梯上去有个记录点，旁边的洞跳下去就是 BOSS 战，BOSS 就是一个血厚点的机器人而已，相信玩家对它已经很熟悉了，第二形态加了一招飞到空中往下掉天花板，没什么威胁。

15. 在沙漠之城与黑狼的 BOSS 战前可以在这里的武器店买一把高攻击力的长枪，黑狼速度奇快所以不要指望连击了，单发大威力招式才是王道，而长枪的特殊技正好对口。

16. 乘船前往石之神殿里道，去之前做好充足的准备吧，这条路各位读者应该已经相当熟悉了，一路来到神殿封印处进入，进入后就不能返回了。进入后是一个无限循环空间，门旁的箱子里有一把双手剑不要错过了，与台子上的白鸽子多话回答几个问题：第一个选黑文病、第二个选身与魂、第三个选傀儡，然后就可以继续前进了。进入大门后选择第一项开始于双子姐妹的战斗，没什么难度，继续前进。连续的几场战斗，其中大野猪的砸地攻击要小心，只要不贪刀就没危险，最后大野猪会蓄力放毒这时候速度打到它以后跟着女主角逃跑。进入铁门前的箱子里是一把长枪记得拿上，上了螺旋楼梯以后大野猪会追来，被追上会被秒杀所以一路狂奔吧。在一扇打不开的门前不折不挠的大野猪又来了，消灭一次后又会放毒这时候假面王带着村民赶来开门。

村民会负责开门，此时玩家要做的事情就是尽力拖延时间，门开后假面王强行让尼尔继续前进。几场杂兵战之后就是最终 BOSS 魔王了，可惜最终 BOSS 弱的可以。用枪的特殊攻击直接突刺倒地然后追击，BOSS 站起来再突刺倒地如此反复几分钟就搞定了，最后一形态让大家玩一把弹幕游戏。至此全游戏结束，欣赏结局吧。

结束语： 其实游戏的剧情很赞，配上超级棒的音乐实在是为这款游戏增色不少。一周目通关后其实游戏才刚刚开始，正常一周目只能完成游戏的 A 结局，而全游戏有 4 个结局之多，足够玩家打上几遍了。再加上几十个分支任务和丰富的收集要素，游戏的可玩性十分高，希望大家不要通关后就放弃这款素质很不错的游戏。

结局一览

A 结局	一周目正常通关。
B 结局	二周目正常通关。
C/D 结局	三周目后集齐全部武器，在大结局时会出现选项，由此来决定是 C 或 D 结局。选择 D 结局时会出现警告文字：“此结局会消除本作的一切存档”，这个不是开玩笑，是真的。因此请作好记录备分工作，并强烈建议先打 C 结局再打 D 结局。至于为什么会消除存档，与游戏剧情有关，这也是游戏最具特色的地方，这里就不剧透了。

QQ群号:77269227

节上进行了诸多调整，比如家用机版 DAO 在普通难度下，是没有友军伤害的（即范围魔法也不会误伤队友）。当然这些细节上的妥协并不影响家用机版玩家享受 DAO 的大部分乐趣。BioWare 最为经典的“一键暂停”功能在 DAO 中也得到了保留，玩家可以在任何时候及时暂停，重新安排角色的战术。

作为 BioWare 近年来最为重要的野心之作，《龙之世纪》从公布之初便准备打造成宏伟的系列三部曲，官方小说也已紧随游戏推出，因此可以预见随着 DAO 的走红，欧美奇幻类 RPG 又将迎来一个新的高潮。BioWare 向来重视剧本写作和复杂的对话分支，DAO 更是不吝人力物力，文本量达到了空前的 90 万字之巨，就连官方攻略本的厚度也达 300 多页。

重返主流的射击 WRPG——质量效应

毫不夸张地说，《质量效应》是近年来原创 WRPG 中素质最高的作品。以三部曲框架推出了前两作，以科幻史诗般的剧情吸引玩家，以大量的对话选择来宣传游戏，在当今这样的游戏界，如此大张旗鼓打出“剧情”牌的厂商并不多，所以 BioWare 是好人。

进入游戏后，玩家就置身于浩瀚的宇宙之中，数个幻想出来的银河系中的种族都有着完善的设定，种族之间的恩恩怨怨和万千联系让整个世界异常鲜活。

游戏的画面也非常棒，凭借次世代的强大机能，真正表现出一个丰满形象的世界，角色的面部表情也堪称业界顶级效果，剧情过场在连串的动作场面接连发生，玩家在时刻变化的环境中亲自参与演出。你一步步揭开真相，却发现越来越多的未知，敌人的强大远远超出你的想象，这是一个科学的世界，没有神灵存在，但是却有超越想象的凌驾于银河系联盟中其他物种的高阶层“生命”存在，这是一个巨大的“阴谋”，而且这阴谋也超出你的想象。因为是三部曲，在第二作通关后，仍旧是发现挖得坑越来越大，不过快能看到尽头了。你能通过游戏中的词典、主线和支线任务、观察 NPC 等等发现越来越多的细节，并为这个完成度如此高的世界赞叹。每个角色都有自己的故事，又都能和巨大的阴谋扯上关系，每个角色都有自己的个性，游戏进行中主角可以随身带两名同伴一起行动（自由选择），他们会根据当前发生的事情做出符合自己个性的行动和评论，有时候真的很难想象整个游戏的剧本到底有多么庞大，这可是 10 个个性不同的同伴啊，当然还是全程语音的！

游戏的系统使用当今流行的第三人称越肩视角，战斗也是以射击为主，相当于魔法的生物技能和科技技能，也是以瞄准射击为基本。第二作简化了前作麻烦的道具栏，将武器和子弹种类进行简化，并且加入了上弹动作，加上更加完善的掩体系统，整个战斗系统更像《战争机器》了。打开技能菜单控制角色下一步的动作也是继承了 BioWare 一键暂停的特色系统，近年来动作射击和主视角射击游戏中常用的自动回血的特性也让它和其他的角色扮演游戏有着很大的区别，不过职业众多，搭配不同的同伴展开不同的战术，简单直接，却乐趣十足。

相对于《辐射》这样的作品来说，游戏的多结局其实说实话只有很少的一些差别，因为是三部曲，后面的故事总之是要继续编的，你不能让一个重要的敌方角色又死又活，也不能改变整个世界的格局，所以能搞的只有同伴了。以更加优秀的第二作来说，多结局就是哪几个同伴死了，哪几个活了下来，同伴的死活和你跟他们的“友好度”相关（实际是忠诚度），帮他们完成属于他们自己的支线任务可以让他们学会终极技能，剧情上将可以让他们更加义无反顾地冲锋陷阵面对自己可能面对的危险命运，不过越是义无反顾，越能发挥极限，所以越忠诚，他们在最终任务中存活下来的几率就越大。和你打枪的技术没有太大关系，因为要在最终任务的很多阶段做出选择，指派指定队友去执行危险的任务，所以你对战局的理解也将直接影响同伴的生死。

不过游戏好就好在这个生死会影响到你通关之后的事情，不是收集个结局那么简单。第二作继承第一作的记录，除了上来就有丰富的资源和较高的角色等级外，在前作中和几个重要同伴、NPC 的关系也会代入到新作中，你之前的恋人关系也会在新作中产生戏剧化的情节。拿第二作的结局来说，要想在通关后继续完成银河系中的各种支线任务，就需要主角活下来，能继续用的同伴也是存活下来的几个。而且根据二代继承一代记录的优秀效果看，你存档中同伴的状态必然会和三部曲的终章有分不开的关系。

Bethesda 简介

Bethesda 在 1986 年建立，起初开发了一些体育或动作类型的游戏，但是真正让 Bethesda 扬名世界的肯定要数“《上古卷轴》系列”作品了。“《上古卷轴》系列”起始于 1992 年，前两作是接近于冒险游戏的主视角角色扮演游戏，操作也不那么灵光，从《上古卷轴 III 晨风》开始跻身佳作行列。在《上古卷轴 IV》之后，Bethesda 从 Interplay 手中获得了“《辐射》系列”的版权，将这一经典系列在 10 年后复活于世，实在是让所有 FANS 心花怒放，而《辐射 3》也让 Bethesda 不管是在经济上还是口碑上都得到了极大的收获，并成为可以与 BioWare 齐名的新时代 WRPG 支柱。《上古卷轴 IV 湮灭》和《辐射 3》除了游戏本身的优秀之外，PC 版上各种丰富的民间 MOD 也是让广大 FANS 连连叫好的一大原因，很多游戏中无法实现的事情，都可以通过自制的 MOD 实现，比如在《湮灭》中加入巨大的 BOSS 战，在《辐射 3》的世界中增加各种稀奇古怪的道具和角色等等。

QQ群号:77269227

让你忘记主线的未知世界——上古卷轴IV

《上古卷轴 IV　湮灭》于 2002 年开始开发，目标是创造出接近极限的画面效果和一个更加真实的环境。2006 年发售，产生了巨大的影响。游戏使用了加强版 Havok 物理引擎，高级动态光源让昼夜交替的世界充满时间的动感，程序内容生成器可以让开发人员更方便快捷地制作细节丰富的地形，Radiant AI 系统让 NPC 可以根据当前情况作出自己的选择从而表现出不同的生活习惯。

游戏的玩法是典型的沙箱式自由模式，玩家可以一心完成主线任务，也可以完全抛开拯救世界的重任，探索巨大的游戏世界，体验各种生活，在地下城中冒险，你可以做坏人也可以做好人，这是最基本的选择，你甚至还可以变成吸血鬼，之后人物的属性会发生变化，夜间要比白天更强一些，还需要在时间限制内吸人血才能恢复生气，否则你越来越白而且开始出现异样的皮肤会让 NPC 产生警惕，如果发现你是吸血鬼，他们可是会毫不犹豫地开战。

在巨大的世界中自由探险是游戏的最大乐趣来源，骑着骏马穿过草原，在路上遇到各种人和各种事，你就像一个活生生的人，与游戏中的 NPC 打交道，帮助他们或者干掉他们，如果你对路人好，他在其他某个城里的亲戚或许会对你另眼相看。

本作为玩家提供了奇幻味道十足的游戏体验，受到玩家和媒体的一致好评，不过敌人种类单一，地下城迷宫规模稍小，没有让人印象深刻的 BOSS，巨龙只能看不能挑战，实在遗憾。游戏在 2007 年推出了扩展包《颤栗孤岛》，增加了 30 个小时以上的冒险旅程和新任务、怪物、魔法、道具等等。

重返废土的传奇之旅——辐射 3

文：清国清城

坐在科学馆的天文馆中，破烂的投影仪把灿烂星空的影像投射到穹顶，看着星光闪烁，耳边传来解说者叙述人类探索外太空的伟大梦想，上世纪 40 年代的怀旧歌曲悠然响起……当你几乎要陶醉在这孤寂的浪漫中时，突然杀到的一对变异人打破了宁静，呼啸着要拧断你的脖子。在同一座破败的城市里，绝对的孤寂与恐惧并存，它让人想起威尔 · 史密斯的《我是传奇》，同时又掺杂了一些《生化奇兵》式的诡异怀旧风——这就是《辐射 3》，一个令人挥之不去的末日记忆。

《辐射 3》不是那种“命运的齿轮开始转动，XXX 踏上了拯救世界的征程……”，这个世界已经无药可救，但你可以影响这个世界中很多人的生活，而这将反过来影响主角本人。在核灾难后的世界里，没有规则，没有制度，没有法律，正如 Bethesda 游戏设计师 Emil Pagliarulo 所说，这个世界是为那些“翻过了道德的栅栏再也不愿回头的玩家”而设计的，而我们的主角就是让玩家通过其观察世界的一个窗口，同时也是这个世界中的一分子。

业报（Karma）系统决定了《辐射 3》的基调。你在这个世界中所做的一切都会影响到你的“业报”，为善与为恶导致业报值的变化，并因而影响能力和剧情。按照游戏的“主线”打一遍，触到的只是这个世界的冰山一角，就像坐着观光车把迪士尼乐园游览一遍，虽然你会看到很多精彩好玩的景点，但是却失去了自己摸索、不断发现惊喜的乐趣。类似的系统在 WRPG 中非常普遍，从这个角度来说，WRPG 与其说是“角色扮演”，倒不如说是“扮演真我”，因为你在游戏中的行为有很大一部分是自身性格的反映，同一款游戏，每个玩家扮演的都是不同的角色。

当 Ink Spot 乐队慵懒的旋律《Maybe》（也许）在游戏中的收音机里响起，它不仅勾起人们对系列原作的回忆，它也是游戏特性的一种诠释——“也许你会坐着叹息，期望我就在身边。也许你会问我能否回到你的身边，也许我会说‘也许’……”在《辐射 3》的世界里，也充满了无数的“也许”，无数的可能性。在游戏初期就出现了大量可导致重大影响到抉择：围绕未引爆的核弹头而建的 Megaton 小镇里，玩家可以将炸弹引爆、拆除炸弹或者完全无视该镇，如果引爆了炸弹，将从此毁掉一个本来可以常来逛逛的游戏场所，但是也开启了其他的可能性。这是本作中最具争议性的任务之一，如果答应 Burke 先生，将炸弹引爆，就会获得金钱和房子，但是会损失 1000 点业报值。每个决定总是会在得到一些的同时失去另一些东西，而正是因为每个抉择都很重要，才会让玩家审慎对待。在这个末日后的世界里，人命贱如粪土，Burke 想要毁掉 Megaton 的原因，仅仅是因为这个丑陋的地方挡住了华盛顿废墟的美丽景观。看到那些淳朴的居民们将核弹头当作圣物般崇拜，甚至在其周围有核辐射的水里洗澡，习惯在游戏里循规蹈矩的玩家也许会选择将炸弹拆除，然后逮捕 Burke。此举只会获得 200 点业报奖励，远不如钱来得实在。行善则清贫，为恶则富庶——世界原本如此。

有人说 WRPG 的高自由度反映了西方人对个性的追求，将决定权交给玩家，让每个玩家书写自己的传奇。而普遍有从众倾向的亚洲人更习惯于一切规规矩矩照章办事的 JRPG，按照制作人规划好的路线一步步推进。JRPG 是线性结构，而 WRPG 则是树状结构，由无数的分支组成。树状结构的好处不是让你重玩 N 次，而是让你有“我是传奇”的感受——这是你自己的冒险故事，你有抉择的权利，你不是游戏开发者们的牵线木偶。

《辐射 3》的每一个分支都可能成为一个精彩的小故事，游

QQ群号:77269227

置入行销型

置入式行销（Placement marketing），又名植入式行销、置入性行销、产品置入。它是指将行销商品以巧妙手法置入既存媒体，通过既存媒体的曝光率来达成广告效果。

置入式行销在我们的生活中非常多见，比如《007》电影中邦德的手表、汽车，春晚上的各种道具，X360 也曾乱入过《变形金刚》电影，简单地说置入式行销就是“软广告”的一种。置入式行销并不用与既存媒体相关，巧妙的置入式行销能够引起观众的浓厚兴趣，如《007 皇家赌场》中芙斯珀问邦德的手表是什么牌子时的对话：“劳力士？”“不，是欧米加。”但做得过于明显则容易招致观众的反感。

和观众日益反感的影视领域比起来，如今越来越多的厂商认识到，在游戏中搞置入式行销是不错的选择。一位选择了《如龙》的日本知名厂商就坦言，一部电影通常只有 1 个半小时，观众最多看 3 遍左右，而通关时间需要数十小时的游戏则是多如牛毛，即使两者所收取的广告费用接近，也明显是投资游戏更为划算。

游戏中置入式行销的例子非常多，对于日本人来说已经遍布其生活的方方面面，下面我们只选取近年来几个最具代表性的例子。相信有朝一日中国游戏业腾飞之后，我们也会在游戏中看到大量中国厂商的“软广告”。

PS3 《非洲》

AFRICA

本作的乐趣在于一边享受野生动物的生态，一边用照相机记录下这些美好的瞬间。游戏中忠实再现了 SONY 的“α”系列相机中的 α100、α350、α700 三款型号，据说使用起来和真正的没什么区别哦！

PS3 “《如龙》系列”

龙が如く

无须多言，名越老大在这方面堪称业界典范。虽然我们不是日本人，进入游戏后不然会被神室町那扑面而来的生活气息给熏倒。但当我们看到游戏中用中文写着的“本店可使用银联卡”标语时，还是忍不住要拜一下。希望名越老大的广告越做越精，最好一进超市，里面每个商品都是真实存在的，那就厉害了！

PS3 《最终幻想 Versus XIII》

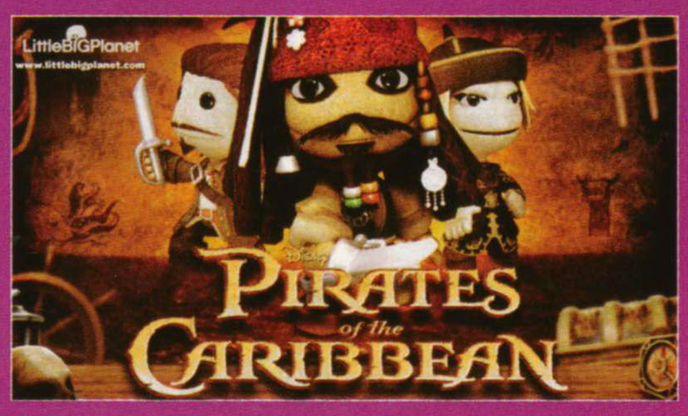
FINAL FANTASY Versus XIII

本作中每名角色的服装都是由日本流行服饰品牌 Roen 担纲设计的。据 SE 宣传部表示，这是出于参考实际服装能提升角色模组的精密度而考虑的。

PS3 《小小大星球》

LITTLE BIG PLANET

本作虽然发售接近两年，但一直都在坚持更新新的服装造型，目前已经有《潜龙谍影》、《最终幻想》、《索尼克》等一大堆作品加入。去年还加入了大人气的《加勒比海盗》电影主角造型。



PS3/X360 《生化尖兵》

Bionic Commando

作为一款在高楼大厦间荡来荡去的游戏，如果白白把大楼上的广告牌空出来就可惜了。脑筋灵活的开发商 Grin 立马联系了一大票欧美厂商挂上他们的广告。可惜这些钱也只是杯水车薪，最后还是没能救到 Grin。

PS3 《山脊赛车 7》

リッジレ - サ - 2

尽管是虚拟赛车，但车身贴纸也能大作文章！游戏中出现了大量由各游戏、动画的商标和角色为主题设计的贴纸，此外还可以通过下载的方式来获得追加贴纸。

PS3 《忍者龙剑传 Σ 2》

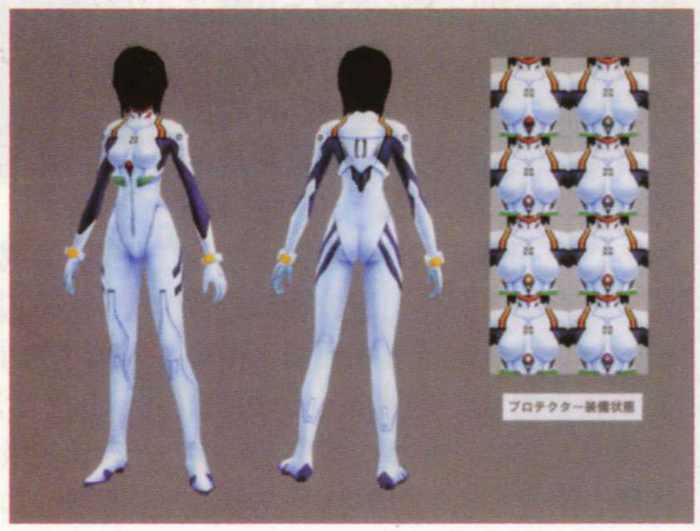
NINJA GAIDEN Σ 2

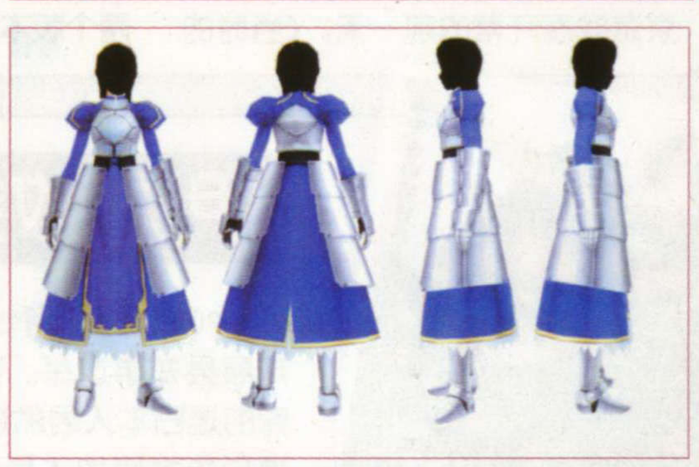
本作问世时正好赶上 Koei 和 Tecmo 合并，为了宣传两家公司合并之后的新感觉，特意在游戏中加入了来自《真 · 三国无双 5》和《无双大蛇 Z》里的赵云、貂蝉、三藏法师服装。同期推出的《真 · 三国无双 联合突袭特别版》的 PS3 版中，还会出现隼龙哦！

PSP 《梦幻之星 携带版 2》

ファンタシ - スタ - ポ - タブル 2

本作和著名的披萨连锁店必胜客展开合作企划，举办了可获得披萨型回力镖以及可以装饰于虚拟房间中的芝士小子人偶等道具的活动。当然了，这仅限日本，中国玩家就省省吧。





▲要是连这些动漫明星都不认识，我代替九兵卫鄙视你！

QQ群号:77269227

周边活动型

前面三大类所说的合作企划都是通过游戏来表现的，而这第四大类周边活动型指的是游戏之外的乐趣。这种合作如今日本相当普遍，除了食品厂商和服饰厂商之外，甚至连政治家也想从中分一杯羹。这部分内容看似离中国玩家很遥远，其实又不然，毕竟我们还有山寨货，当然这些和原厂就没关系了，只是对消费者来说是殊途同归而已。

对 ACG 三大领域均有涉猎的人应该知道，相比动画，游戏相关的周边活动实在是要少得多。其实优秀的游戏销量能够过百万，这个数字对于动画 DVD 和蓝光来说简直是天文数字，因此动画相关的周边活动是最多的。以前游戏厂商赚得盆翻钵满，也懒得打这些主意，不过现在就不一样了，所以游戏玩家就数好钱准备 SHOPPING 吧！

需要注意的是，不是所有的周边活动都算是合作企划，厂商自行推出的周边活动当然就不算在内了。下面我们就来介绍几个经典案例。

优衣库

UNIQLO[优衣库] 是世界著名休闲服品牌，商品涵盖男装、女装、童装，设计坚持现代、简约、自然、高品质且易于搭配的路线，强调“衣服是配角，穿衣服的人才是主角”。

以上介绍照搬自优衣库官网。事实上对于大部分青年玩友来说，优衣库并不算什么稀奇东西，如今它已经走进中国各大城市。优衣库前几年便已经开始展开与游戏厂商的合作，推出了不少游戏主题的 T 恤。这些 T 恤价格不高，穿上去不显宅味，在中国也可以买到，编辑部就有几位小编买过好多。各位如果看过之后动心的话，不妨马上去看看吧！（注：此段文字绝非置入性行销！）

Konami 公司的发言

《潜龙谍影 4》T 恤刚发售后不久，各店就陆续销售一空，并有不少玩家来电咨询。这回配合《潜龙谍影 和平行者》的发售，不但 T 恤的种类大幅增加，而且在游戏中也会出现，我们的合作企划更上一层楼了。

ELIXIR

光看这个英文大家可能还有点疑惑，不过若是改为日语中的エリクサー，想必你就会恍然大悟了：这不就是全回复的圣灵药么？早在五年前，SE 就已经和日本饮料厂商 SUNTORY 进行合作，尝试推出名为 ELIXIR 的饮料了。当时是配合《FF Ⅶ》系列作品而作的宣传，结果吸引了不少买椟还珠的人士，编辑部里就有人不辞辛苦从日本搬来一箱。如今《FF X Ⅲ》版的

ELIXIR 也已经推出，这是一种内含蜂王浆和丰富维他命的碳酸饮料。

可能有人会问，这种饮料喝起来是什么味道呢？老实说纱迦也没喝过，不过幸好编辑部里有喝了整整一箱《FF Ⅶ》ELIXIR 的 MM 存在，下面就让我来采访一下！

MM 的饮后感

无法形容，因为它的味道与中国所有饮料的味道都不一样。总之是我这辈子喝过的最难喝的饮料！

铁拳对 VR 战士

2001 年 3 月 29 日，SEGA 联合 Namco 在日本经济报上刊登了两则企业广告。这两则广告为一个对页版面，左页印着结城晶，右页印着风间仁，并配上充满挑衅意味的台词。当时 SEGA 正处于转型为软件商的阵痛期，Namco 的经营状况也不太好，两家公司共同擅长的格斗游戏市场也在萎缩。两家公司联手打出广告算是一种炒作，果然引发了各方热议。顺带提一句的是，广告刊出的时间也是当年东京游戏展开幕的前一天。（当时的东京游戏展是一年两次。）

不过可惜的是，过了这么多年，我们也没见到真正的《铁拳对 VR 战士》，不过这两家都有各自的成名系统，如果真要出的话，恐怕得像 Capcom 和 SNK 那样，做两个版本才行吧？

明星多乐猫

要说游戏明星中谁的周边最多，这个一时难以定论，但索尼的多乐猫（前译多罗猫）肯定能排进前三名。大家一定都知道 PS3 上的《多乐电视台》，其实很久以前多乐猫就在日本富士电视台的早间节目“めざましテレビ”中固定出演了 6 年之久，远比 PS3 的历史长。至于多乐猫参与的其他活动，那更是数不胜数，包括游戏中客串、游乐场奖品、车站的一日站长、圣诞装饰、各地的旅游形象大使等等，京滨急行的品川站还曾为它设立铜像。至于 SCE 的宣传活动更是次次少不了它的身影。

值得一提的是，今年 2 月 1 日

开始，肯德基曾经在中国搞过一个活动——买肯德基新年浪漫套餐，就有多乐猫传情系列挂饰一款。想必各位还记忆犹新吧？

伊达政宗选举乱入

2009 年 10 月 25 日，日本宫城县开展县知事选举。搞选举不稀奇，稀奇的是日本人居然还要搞个形象大使。搞形象大使也不稀奇，稀奇的是宫城人选了伊达政宗当形象大使。选伊达政宗也不稀奇，稀奇的是这个伊达政宗还是《战国 BASARA》里的伊达政宗。要知道日本的县可是相当于中国的省，试想中国省人大选举时搬出某游戏明星来宣传……果然只有在 ACG 的发祥地才能出现这种事情啊！

伊达先生当时除了在全县各地的宣传海报上粉墨登场之外，还在电视广告、广播、报纸等各种媒体上强势登场，“为宣导县知事选举以及拉拢年轻一代的投票率带来了卓越贡献！”（宫城县政府如是说）

QQ群号:77269227

对厂商的大调查！

看了这么多光怪陆离的合作企划，你是否有点眼花缭乱了呢？不过尽管举了这么多例子，但一些核心问题并没有得到解答，下面就让我们通过对大量游戏厂商的调查，来了解一下比较核心的问题！

问：合作企划是如何产生的呢？

答：一般都是由一家企业主动提出，得到对方同意后而产生的。双方不谋而合的情况比较少。另外在游戏厂商与游戏以外的厂商的合作中，绝大多数情况下都是由游戏厂商主动提出的。

问：从提出到通过的大致过程是怎样的？

答：首先是向对方公司的公关人员提出建议，如果认为可行，就会上报给高层，高层经过讨论之后同意的话就成立了。

问：导致通不过的原因一般有哪些？

答：很多。主要有两点，一是无法让对方对自家公司的作品产生好印象，二是对方从合作企划中感受不到好处。因为反复讨论耽误时间而不得不放弃的情况也不少见。

问：一个合作企划的预算大约多少？双方各自负责的比例如何？

答：这个得根据具体内容而定，预算从免费到很高都有可能。一般来说，主动提出合作的一方会负责较多的费用。在和知名企业的合作中，往往是游戏厂商负责的费用更多。像“《如龙》系列”那样游戏厂商几乎不花一分钱的例子极为罕见。

《如龙》团队的经验谈

说到合作企划，如今自然要数《如龙》，这里我们找到了开发团队中专门负责广告及对外联络的渡边佑介和植村幸司两位先生对此的感想，听他们谈谈有关的经验。

——为什么SEGA会有与数量众多的公司进行合作企划的打算呢？

植村：在开发《如龙》1代时，我们就希望能在游戏中重现逼真的街道。经过讨论后决定由我们两人去拜访各式各样的商店，希望他们能让自己的店在游戏中登场，不过……

——并不顺利是吗？

渡边：的确如此。当时与其说是受游戏知名度的影响，倒不如说是受“游戏”这个词影响。对方经常在我们一提到游戏之后便断然拒绝，毕竟我们当时拜访的厂商之中，大部分干部因为年龄问题对游戏都没有什么深入认识。

植村：像“什么？以黑道为主题的游戏？那不就是打打杀杀、鲜血四溅吗？绝对不行”这种的反应也很多。

——原来如此。

植村：基本上日本公司里有八成以上都是如此。后来因为《如龙》的知名度越来越高，对方主动提出合作企划的情况也逐渐增多。尽管如此，到现在为止我们也还是经常会碰到断然拒绝的情况，有些公司我们都拜访四五年了，依然不肯松口呢。在目前的游戏中，不是还有些地方还是虚拟的商店么，这就是因为对方不愿同意的原因。

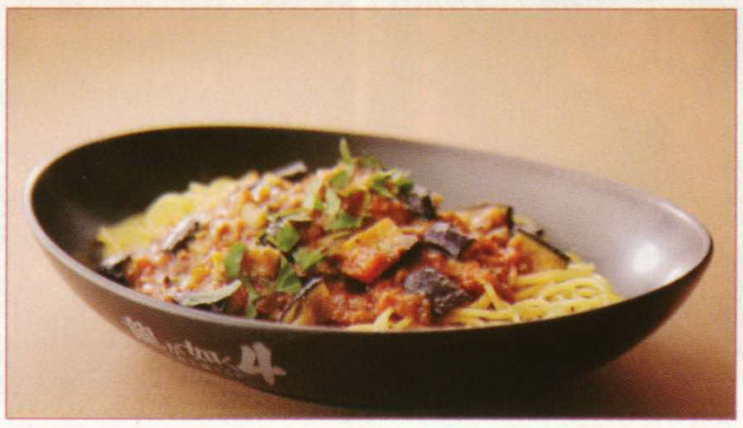
——是在高层商讨的阶段被拒绝吗？

渡边：是的。一般来说负责公关的年轻人们都很高兴，说着“请你们务必要把本店加到游戏之中！”但随着提案被一层层地报上去，得到的反应就逐渐变成了“可能有点困难哦……”

——真是不容易啊。有没有什么事让两位觉得你们的工作真棒呢？

植村：有啊。比如这次《如龙4》有和PRONTO这家餐饮连锁店合作推出男子汉意粉（男のパスタ）。在自己试吃时看到其他顾客高兴的样子，心里就非常开心。虽然其他游戏也在和别家公司搞合作，不过我有信心，我们一定是最棒的！

渡边：此外就是在游戏里看到我们一家一家拉来的商店等等的时候了。不过也有更强的“一切终于结束了”这样的虚脱感。（笑）



小编们心目中的合作企划

看完了合作企划的4大类介绍之后，你是否已经对这种商业合作了如指掌了呢？想必你的心目中一定有一个企盼实现的梦之合作企划吧？编辑们也不例外，这不，一看到这个机会，大家都忍不住要跳出来诉说埋藏于自己心底的合作企划了。

梦幻合作

ACE飞行员

由于市场竞争越来越激烈，厂商之间采取强强合作，资源共享的游戏项目已经是屡见不鲜，而且这个趋势正在逐渐扩大，大有愈演愈烈之势。很可能我们现在所构想的“梦幻合作”，说不定哪一天就成为现实。我的这个构想是一种商业合作模式，算是目前众多商业模式的另外一种延伸。厂商都希望刺激玩家多玩自己的游戏，特别是游戏的在线模式，而玩家目前所得到的奖励比如成就和奖杯等系统都只是虚拟的数字，无法在现实生活中消费，这样显然对大多数玩家起不到刺激作用。如果有一天某某厂商进入中国，或者某某网游厂商希望推广他们的游戏，举办一个兑换活动，能够利用你所在游戏中得到的点数、成就、奖杯来换取比如什么中国电信100元电话充值卡，时尚旅行包，甚至是心相印系列卫生卷纸等等。虽然听起来比较“刺人”，不过我觉得完全有可能。如果有这么一天的话，或许你再在打游戏的时候可以理直气壮地告诉家人：“哎呀，家里的卫生纸用完了，等我把这个游戏最高难度通关，就可以带10卷卫生纸回来了啊！”

▲有朝一日，当玩家获得成就时突然弹出：您已获得心相印纸10卷，不知道各位会是什么心情。

QQ群号:77269227

《如龙》×《横行霸道》

雷电

传承自《莎木》的“《如龙》系列”和“《横行霸道》系列”有着很多的相似之处，主线任务、支线任务、小游戏、探索城市、优秀的剧情等等。不同的是，前者发生在东京，是典型的日本和风风格；后者发生在以美国某一城市为基础虚构的“罪恶之城”，美式文化氛围浓重。而两者的亮点，也都在对城市环境和在城市中生活的人的状态的把握上。不过，看似格格不入的风格，其实也有着融合的可能。DS 版《横行霸道 唐人街战争》就是将中国元素和西方文化融合后的产物，拥有一种奇妙的吸引力。而作为同类型的两个系列，如果 SEGA 的名越稔洋能和 Rockstar 合作，将主题设定为“日本 Yakuza 在纽约”，或“美国 Gangster 在东京”这样的作品，两个小组倾力合作，可以避免出现欧美游戏中的东方文化“驴唇不对马嘴”的尴尬情况（比如让人无语的汉字乱用和根本不可能出现在现实中的奇怪店名），互通有无之后的作品，应该会在如今全球文化融汇贯通的大环境下掀起一股热潮。

《恶人连的使命 现代杀戮 6》

脆薯条

很难想象这 3 个游戏结合在一起会是一个怎么样的情景，可以说这 3 个游戏都有自己的独特魅力所在，但还是有诸多小瑕疵存在。既然是梦幻合作，那本人就来 YY 一下当这 3 个游戏结合在一起的时候。

第一步，我们需要《使命召唤》的人气与便捷的操作系统，我也不想因为屏幕晃动而觉得开枪很费劲。因为这样一来会扼杀大部分普通玩家的热情，便捷的操作才是最适合大众口味的。另一个自然就是品牌效应，“哇！这是《使命召唤》的新作啊，我要尝试一下”随后他就会被这个神作吸引住……当然我这也是 YY，但牌子响亮，能够吸引的人也就越多，人气也是非常重要的一环。

第二步，我们需要《杀戮地带 2》的画面以及职业系统，还有强大的物理效果。试着想象一下，在逼真的丛林中慢慢前进，然后突然被敌人伏击，满天的手雷乱飞，树枝啪啪作响，周围的树木慢慢倒下……好吧，我承认最近一直在看《太平洋》。拥有这种高画质的FPS游戏才能更让人集中嘛。职业系统的加入让玩家感觉充实，可以在对战中扮演不同角色，耐玩度大大大大地提高。

第三步，我们需要《战地 恶人连 2》中完备的载具系统，你可以驾驶坦克、你可以驾驶飞机、你可以驾驶摩托、你可以……这样一来，玩家的感觉就是一个字——“酷”。

第四步，我需要有人来实现我的 YY……如果结合了上述 3 个游戏各自的优点，那么无疑这个“怪胎”将是空前的火爆，全世界的 FPS 爱好者都会欢呼雀跃。此神作的诞生也得有个响当当的名号，我就暂定为——《恶人连的使命 现代杀戮 6》。

云计算时代的交叉合作

星夜

在 GTA、莎木等游戏中都出现了游戏中的游戏机，与时下备受关注的云计算技术结合，可以实现一些非常有趣的可能性。例如在《GTA》新作中，主角家中有一台游戏机，只要走到游戏机前将其打开，就可以直接选择 XBLA 或者 PSN 上提供的游戏，在线玩游戏试玩版或者付费游戏，云计算的好处就是无需下载直接开玩，就像游戏已经安装到游戏中的游戏机里。另外，还可以在主角家中设置蓝光播放器，开机后就进入到在线视频点播服务，任意选择一部电影付费观看。也许游戏厂商还可以与电影公司合作，设置一个特殊任务：某 NPC 叫主角在某个特定时间回家看某部电影，当电影播放到特定时段会触发特殊事件（贞子从电视里爬出来……）

K-ON！ ×Rock Band

九兵卫

前段时间小九最爱的《轻音》公布了游戏化的消息，不过我个人对此持保留性乐观态度，动漫改编游戏这一类型近年来鲜有佳作，期望越大往往意味着则失望也越大。不过好在负责《轻音》游戏制作的是 SEGA，有了去年《初音未来 女歌手计划》的成功经验，制作小组只要稍加借鉴，游戏的素质理应也不会差到哪去。

趁着游戏尚未公布，于是乎自己开始脑内补完，如果让《轻音》和其他游戏进行合作会是怎样呢？既然是《轻音》，那必然是和音乐游戏进行合作。推想一番后，自己能接受的合作无非是两种：一种是和《DJMAX》合作，这个从形式上来说比较容易实现，FANS 也基本能接受，不过考虑到需要日韩跨国合作，所以实现起来难度可能并不低；第二种是和《摇滚乐队》进行合作，这也是最理想的形态，尽管技术上对玩家的操作有点要求，但有爱的 FANS 肯定会乐在其中，由此带来的临场感绝对是令人震撼的。

不过，单纯的演奏其实还不够过瘾，如果要做得更彻底一些，本作还应该向 Konami 学习，将《心跳回忆》的模拟育成部分引入到游戏中，这样既可以从音乐技能上对各个角色进行手把手的培养，还能体验基于原作的各种的故事剧情，可谓两全其美……越想越远了。

QQ群号:77269227

《灵魂能力》新作

NBGI的“《灵魂能力》系列”一向是重量级嘉宾不断，从《灵魂能力2》加入林克和再生侠之后，三岛平八、犹达大师、黑武士、秘密学徒，甚至战神奎托斯都来捧场。客串可谓系列的一大噱头。如果说再添两位的话——“《鬼泣》系列”的但丁和《FF7》的萨菲罗斯如果能登场岂不令人兴奋！二人的分量又足，又是使用兵器的角色，最重要的是这两个人在亚洲的人气绝对能灭杀FANS。只不过以SE和老卡的风格来看，想要这两人出场难度不小，且不论出场费，单单从以往的合作关系来看……不过一切皆有可能，说不定《灵魂能力》新作公布时客串嘉宾就包括这两位哟。到时候这二位就能比一比，谁更能装酷！

尚未实现的梦

201X年的日本街机游戏展上，片桐大智与原田胜弘携手出现在世嘉的展区，与其相邻的NBGI展区同样张灯结彩，他们一同揭开了一款梦幻大作的神秘面纱，那就是玩家们苦苦期待了十年的《铁拳对VR战士》（以下简称TVV）！

《TVV》由铁拳和VR战士开发团队共同开发，由NBGI负责发行，由世嘉负责家用机版的移植和海外推广。因为是采用NBGI与世嘉合作基板的首款作品，《TVV》有着超越次世代的画面表现力，并对应3D显示模式，效果惊人。考虑到角色阵容的均衡性，两大系列登场角色各20人，《VR战士》几乎是全员登场，《铁拳》角色有一定取舍，海外发行版本会根据当地角色人气，而变更2到3名角色，在家用机版中也采用了类似的设定。各角色招式都被完整保留，并追加10种左右的新技。游戏模式分为传统1对1、3对3组队及2对2的TAG，因此街机版的磁卡可对应3个角色，以配合不同模式使用。玩家最关心的系统方面在双方的努力之下获得了很好的平衡，每个角色均分为3键操作和4键操作，招式的攻击力与判定几乎全部进行了调整，浮空高度和墙壁效果基本统一，两个系列的玩家都能很快上手。

同年9月，街机版正式推出，两周后便荣登日本街机排行榜榜首；5个月后，公布家用机移植计划；次年11月，多机种家用机版同步发售，不同版本追加独有新角色。《TVV》的网络服务功能完善，实时更新全球排名，可上传精彩对战和连技录像，在编辑模式中还可以自制MV或趣味视频，深得玩家好评。《TVV》销售成绩不俗，两个机种的月销量均顺利突破百万。

因为稳定的网速，首届TVV世界杯赛在圣诞节当天打响，全球32个国家和地区、64支队伍参加了本届比赛，两支中国玩家队伍分列第六和第十一……

这是我七八年前就曾有过的一个梦，不过从目前的形势来看，当时以为的“不远的将来”现在要调整为“有生之年”了。希望我有生之年能够迎来《TVV》发售这个全球格斗游戏爱好者的节日。

《工作室》×《召唤之夜》

算算自己喜欢的游戏系列，最希望的自然是“《工作室》系列”和“《召唤之夜》系列”的联姻了（毕竟FF和DQ早就配对成功了），至于类型嘛，如果是“走格子”就最好啦（笑）。首先在整体风格上两款游戏能够毫无障碍地融合，而系统方面，“《召唤之夜》系列”中“召唤石作成”所需的饰品则完全可以交由“《工作室》系列”独有的调合要素来完成，这样在保证自由战斗多样性的同时，通过从战场中的素材点采集，或击败敌人后掉落等方式获取调合素材也能让玩家在育成角色方面获得更多的选择权，最后再配合根据饰品从属效果决定召唤兽的种族和初始能力一定会非常有趣呢！

我就是一俗人

其实我就是一俗人。Tecmo虽然没了，不过它开创的《沙滩排球》这一类型还是不错的。比如未来出个《铁拳沙滩排球》、《灵魂能力沙滩排球》、《无双沙滩排球》，甚至《Capcom VS. SNK 沙滩排球》、《任天堂全明星沙滩排球》，我觉得都不错。我知道这是不少男同胞YY过的东西，我只是帮大家说出来而已，哈哈。当然这种游戏一定要是3D的，2D的话就感觉和日本同人游戏差不多了。

■面对如云的美女，马大叔能否坐怀不乱？请玩《马里奥大战死或生》！

总结：厂商和玩家的不同出发点

游戏厂商开展合作企划的目的不外乎以下三点：一是增加销量。拿《潜龙谍影》×《怪物猎人》来说，Konami看中的是《怪物猎人》在日本掌机用户中的超高人气，而Capcom看中的是《潜龙谍影》在欧美玩家中的超高人气，这桩合作可谓双赢；二是赚点广告费来贴补游戏开发费用。说到这一点无疑要提到名越稔洋，如今能以一年一作的速度发售的日式大作，就只剩下他的《如龙》了。除了团队高效之外，与各大厂商合作赚来的广告费也是功不可没的；三是拓展新的用户群。一线厂商手中都握住数十个大作品牌，但由于人手、技术等原因来不及推出新作，这种情况下把自己的品牌外包给其他游戏厂商是一个不错的选择。

而对于玩家来说，合作企划固然是一个吸引眼球的点子，但是这一招也不是百试百灵的。首先，这种合作企划不能泛滥。像Capcom的隆和肯无疑是人气角色，但由于在其他角色乱入了太多次，现在恐怕已经没有人会把隆的乱入列为购买游戏的考虑之一了。另外，不管是什么方式的合作，最后都会表现为游戏的一部分，因此游戏本身的素质不能差。如果游戏素质上不去，那么就算有自己喜欢的角色，也只能忍痛割爱了。

QQ群号:77269227

多边共享区

ENTER THE GAME

从胜哥手中接过接力棒，这期开始由 Nol 主持多边共享这个栏目。

从很多年前开始我就有个习惯，夜里睡觉前跑到天台或者阳台去看看天空，吸最后一支烟。从上大学的那个城市，到神户，到东京，再到现在所在的城市，天空和夜景并无多大不同，我自己其实也没有多大变化。在生活的大气球里奔跑了一天，唯有这个时候能找回一丝平静。只是，踏上不同旅程，望着不同天空的时候，我都会情不自禁地问自己一个问题：我在哪？回答只有干巴巴的一个城市名，但是真正的答案我却不知道。

让官方帮你出攻略本

对于经常上网的读者来说，每推出一款新游戏都多多少少会去网上搜索一些攻略或秘籍相关的内容。外语能力不强的，多半会选择国内的中文游戏网站，而外语能力较强的，攻略日文站和英文站自然就成为了最佳选择，这其中又数“Wiki 攻略站”最受大家欢迎。不过你相信“建攻略站也能出攻略本吗？”

去年在全球被誉为“黑马级 PS3 游戏”的《恶魔之魂》日前正式确定了欧版的发售日（2010 年 6 月 25 日），以及限量“黑色幻影版”的具体情报。在其中包含的原声音乐集、画集、攻略本三大周边中，最让人意外的就是攻略本的作者实际上是两名负责本作“Wiki 英文攻略站”的普通玩家 Wayne 和 Matthew。起初他们建立攻略站的目的只是希望和同样喜欢本作的玩家交换游戏中的情报，后来随着加入者的数量逐渐增多，一些关于游戏更深入的资料都被慢慢发掘了出来，内容的详细程度几乎已经赶上了官方的内部资料。因此在游戏发售前，负责发行的 NBGI 就主动联系他们希望两人能够参与制作攻略本，书中不但会收录攻略站中的所有内容，官方还会提供更详细的资料供两人参考，绝对称得上是官方对于 FANS 的最高礼遇。相比之下，类似的情况在“Wiki 攻略站”盛行的日本来说确并不多见，从中也不难看出两地厂商在经商之道上的不同态度！

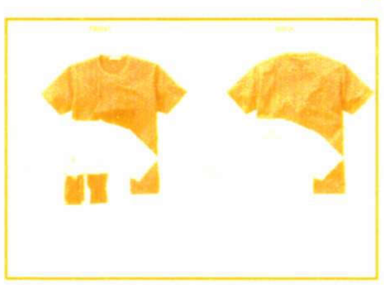
《MGS 和平行者》主题TEE闪亮登场

上期杂志的前线狙击栏目介绍了 Konami 为推广《和平行者》而与多家大型公司合作推出产品的新闻，大家看到这期杂志的时候，《和平行者》与优衣库合作的 UT 也快在国内上市了。作为一个 TEE 爱好者，Gouki 当然要在第一时间把这些 TEE 介绍给 MGSers，总共 10 款！

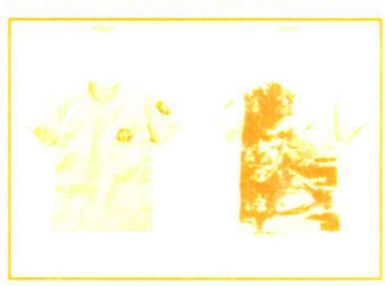
▲这是以“无国界军队”的徽章为主题的 TEE。

▲BIGBOSS！这个词对于玩家来说意味着什么不言而喻，只是如果你是一个上班族，穿这个上班的话还真要考虑一下……

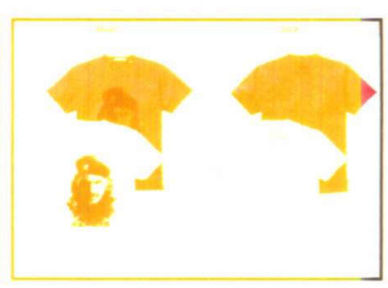
▲以 BIGBOSS 头像为主题的 TEE。



▲这款 TEE 在《MGS4》时就已经有了，西装 + 纸箱的经典搭配。



▲这款的亮点在背后，帅啊。



▲做过杂志封面的 BIGBOSS 经典大脸，喜欢这张图的不要错过。

▲以和平标志为主题，让自己更像是一个关心实事的国际主义者。

▲印有臂章，狗牌，BIGBOSS 侧面肖像的 TEE，衣服本身的颜色比较特别。

▲PEACE WALKER，看到这两个单词，就算是不懂游戏的人也知道你想表达什么。

秋叶原 AKIBA EXPRESS 通信

UFO机与初音

HEY 等其他儿童游戏机店内的 UFO 机中也摆满了这种手办，秋叶原仿佛在一转之间再度引起了“初音”旋风。

通常来说，游戏店中的 UFO 机往往是女性玩家的专利，初音的

QQ群号:77269227

近期限定版赏析

雷电提供

X360	失落的星球 2 主机同捆版
原名	ロスト プラネット 2 プレミアムパック
2010 年 5 月 20 日发售 /Capcom/24800 日元	

▲《失落的星球 2》主机同捆版内容（日版）。

《失落的星球》初代本是 X360 独占游戏，推出一段时间后移植到 PS3 平台，这次《失落的星球 2》的 PS3 和 X360 版将同时发售，美版发售日为 5 月 11 日发售，日版为 5 月 20 日。伴随游戏日版的发售，将有一套《失落的星球 2》同捆版 X360 主机供玩家选购，售价 24800 日元，约合人民币 2000 元。套装非常超值，包括一台 X360 日版主机、60GB 硬盘、《失落的星球 2》游戏光盘、包含游戏附加内容的 U 盘（2GB）。

风间仁与极真空手

Nai 提供

“《铁拳》系列”的主角之一风间仁所用的武术流派，官方设定是“三岛流喧哗空手”和“空手道”。但从《铁拳 4》开始，风间仁的招式动作已经明显带有真实空手道中最有影响力的流派——“极真空手”的影子了。尤其是 6 代的站立 RK，这一腿的扭腰动作和发力点和前几作明显不同，极具美感与力量。这一腿的技术动作比 Kick Boxing 的高踢动作夸张一些，又比泰拳的高位扫踢收敛一点，关键是小腿的弯曲程度很诡异。其实不出意外的话，这一腿就是标准的“极真前回蹴”，也叫“巴西踢”、“螳螂腿”等。下面就让我们来简单了解一下极真空手吧。

▲训练时的佐藤嘉洋。

▲比赛中的 Glaube Feitosa，这一腿是不是很像风间仁的 RK 呢？

极真空手又称极真会馆，由一代宗师大山倍达于 1964 年创立。极真空手是一门实用性很强的武术，既有传统空手一击必杀的理念，又强调实用技击，极真的中心哲学是自强、修心与苦练。极真空手全接触式的打击风格如今也遍布全世界，会员超过 1000 万人。在西方世界几乎是空手道的代名词。极真会馆最大的影响就是提出了全接触打击的概念。现今有许多的空手道流派都是从极真会馆的分支独立出来的，虽然他们增加了许多极真会所没有的技巧，例如寝技，但是他们大体上仍然沿习极真的哲学思想和基本训练方式。在极真空手道的赛例规定中，选手无护具只有道服，除头部和要害部位之外，其余部分均可直接攻击，拳腿肘膝皆可活用，参赛者也没有量级限制，固又名全接触式空手道。

▲空手道高手风间仁。

由于极真空手具有很强的实战性，现今的站立式格斗大赛 K-1 中出身于极真空手的选手大有人在。比如 Nai 最喜欢拳手之一佐藤嘉洋，他虽说是 Kick Boxing 出身，但是少年时代习武初期据说是从极真空手入门的。基本功给他留下了很深的烙印，他的下段扫踢很强但动作总是怪怪的。而如今正统极真空手格斗家应该说是 Glaube Feitosa，一个外国人把日本人的武术使用得如此强大，不知日本人作何感想。

广告名人斯内克

雷电提供

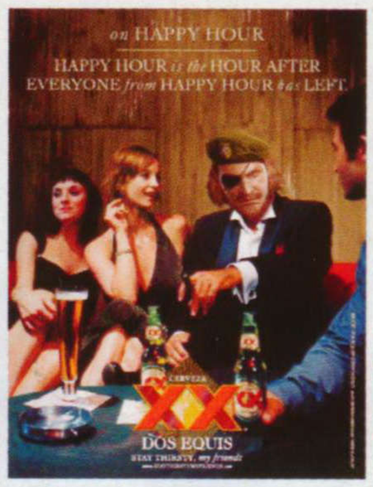
▲苹果公司 iPod 家族最新产品——iPatch 眼罩多媒体眼罩。

◀ Bravia！好像在某次展会上看到过用 Bravia 的箱子当做藏身盒子的演出，好像是某 Cosplay 秀！

■呃……马里奥赛车……

▲斯内克为此广告把胡子都刮掉了，嘴型怎么好像某韩国喜剧明星……

▲你敢说我的火腿不好吃？！



▲斯内克的头部造型在这啤酒广告的意境中非常融洽。

▲ 3G 网络，覆盖全球！

■设计台词：斯内克：“Freeze！”

随着《潜龙谍影 和平行者》多厂商联合的热潮，玩家们的恶搞也接踵而至。让斯内克与各种知名的商品出现在同一幅画中的“合作模式”果然是有不少笑点呢！当然，如果这其中哪幅涉及到你非常喜爱的产品的话，也请一笑了之呀！对其有爱才会想起让其去参加合体哦！

谁才是“间谍之王”？《风声》中见分晓

提起桌游想必大家已经不会陌生，近一年来，桌游成为越来越流行的娱乐活动，各地的桌游吧越来越多见，这种不插电的健康娱乐方式获得不少人的喜爱。很多桌游的门槛不高，很快就可以了解规则上手，拉上几个朋友一起可以很开心地玩上一个下午。这里给大家推荐一款新推出的原创桌游——《风声》，目前它在国内也有不少人气。《风声》的电影相信不少人都看过，活脱脱就是一个“杀人游戏”的电影版，这么好的题材，不改编成桌游实在可惜，由广州千骐动漫推出的这款同名桌游就是让大家来体验谍报游戏的紧张刺激。

在游戏中，有两大对立的阵营，游戏中大部分玩家都会扮演忠于某个阵营的的间谍角色，其余玩家则会扮演无辜卷入的路人。玩家要想办法把对自己阵营有利的情报传递到自己的同伴那里，其他扮演对立阵营间谍的玩家则会想方设法阻挠你那些情报的传递。游戏集合了角色扮演、身分推理、诡计猜疑、欢乐恶搞等元素，创造出了一个没有硝烟而且充满欢乐的谍报战场。游戏很容易上手，非常适合桌游的新手去尝试，尤其要向那些喜欢推理猜疑类游戏的爱好者强烈推荐。

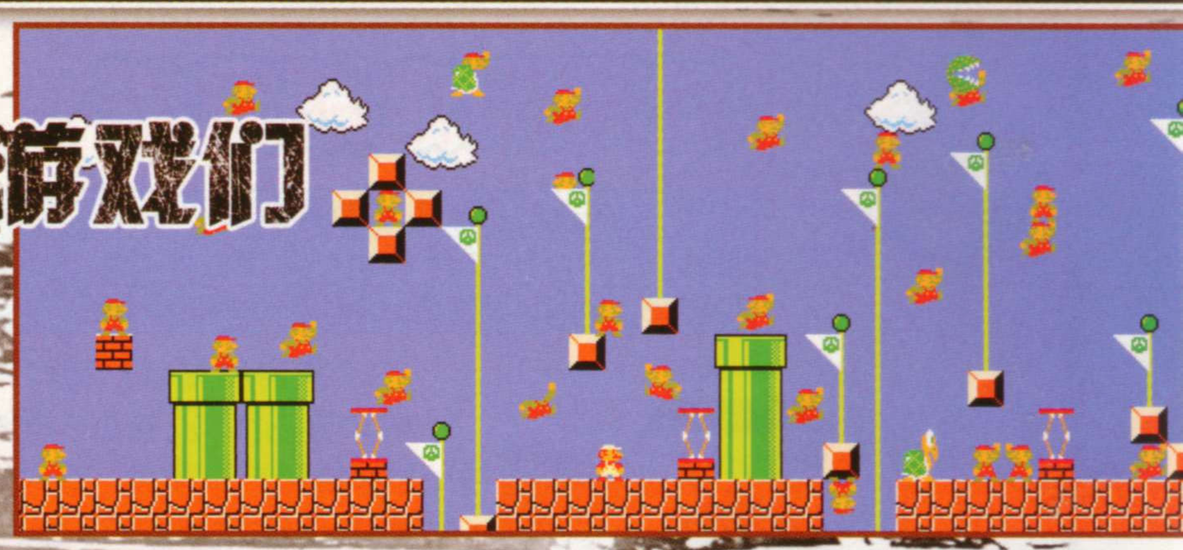
▲最新的扩展包《绝密行动》中，竟然出现这样一位角色。

▲游戏的插画还是挺赞的。

QQ群号:77269227

因为难而让我们放弃的游戏们

本期“怀旧殿堂”是由小编们群体参与的命题。本次命题有一定的限制，首先我们讨论的是必须是一些老游戏。其次是要围绕“难”来作答，而不能包括那些自己不喜欢才放弃了的游戏。虽然各位小编都算是身经百战的玩家，但这么多年下来总会遇到这样那样的拦路虎吧，下面我就有请这些拦路虎吧。



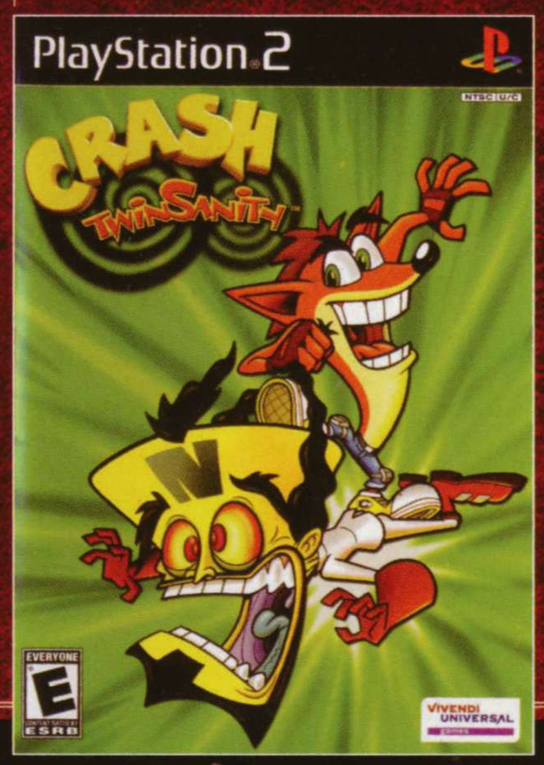
对于喜欢各种收集要素的晴天来说，只要肯在游戏上花时间，一般都不会遭遇到瓶颈以至于游戏没法继续玩下去，当然这个情况目前只针对一款游戏例外，那就是 2007 年 8 月 9 日发售的 PSP 游戏《荒野兵器 交叉火力》(WILD ARMS XF)。

作为“《荒野兵器》系列”首次涉足策略角色扮演领域的作品，当初自己放弃它的最主要原因就是游戏的难度在“走格子游戏”中的确是高得有些离谱，敌人的高 AI 几乎已经达到了能够预测玩家下一步行动的地步，只要玩家稍一放松，就很有可能被敌人钻了空子，导致从战斗一开始便确立的优势瞬间被逆转，从虐敌人变成被敌人虐。当然造成这个问题的症结说到底还是游戏在系统设计上的过于严苛，主角的专用职业和大众脸的泛用职业表面看上去在战斗中为玩家提供多样的战术选择，但实际游戏中关卡的各种“解谜要素”却往往会限制玩家必须使用某种职业的某个能力才能顺利通过，这就不得不让玩家去自由战斗中提升某些职业的技能，继续与敌人进行着高强度的脑力对抗。如果各位玩家觉得自己有足够的毅力，而且有大把的时间，那么不妨尝试一下这款“有点折磨人”的游戏，获得巨大成就感的任务就交给你了 - -b

▲本作支持和《荒野兵器 5》进行联动。

▲挑战百兽王的打法已经被很多玩家精确到了每一回合具体采用的行动！

要说难度极高且自己没有通关的游戏，我脑海中最先浮现出的是以前大学时玩的 PS2 版《古惑狼 6》(Crash Twinsanity)，这应该是目前为止最让我纠结的一款平台动作游戏。其实，动作游戏需要“背版”才能过关并不稀奇，记得以前高中时玩的 SFC 版《耀西岛》就比较头疼，不过好在游戏本身素质高，“背版”也便可以理解为一种自我挑战。但是像《古惑狼 6》这样的难度就绝对不是挑战自我，而是折磨自我。在有所心理准备的情况下，刚进游戏的第一关还是死了无数次。玩了一下午，我连抱怨游戏操作以及关卡设计的力气都没有了，最终只能“心不甘情不愿”地放下手柄。个人觉得，开发者要做的应该是给玩家创造一个广阔的游戏世界去体验和探索，而不是为玩家铺设一条固“轨道”并要求他们每一步都按照固定的要求去做，这要玩家一出轨则必然车毁人亡。既然如此被动，玩家又怎能心甘情愿地买账呢？

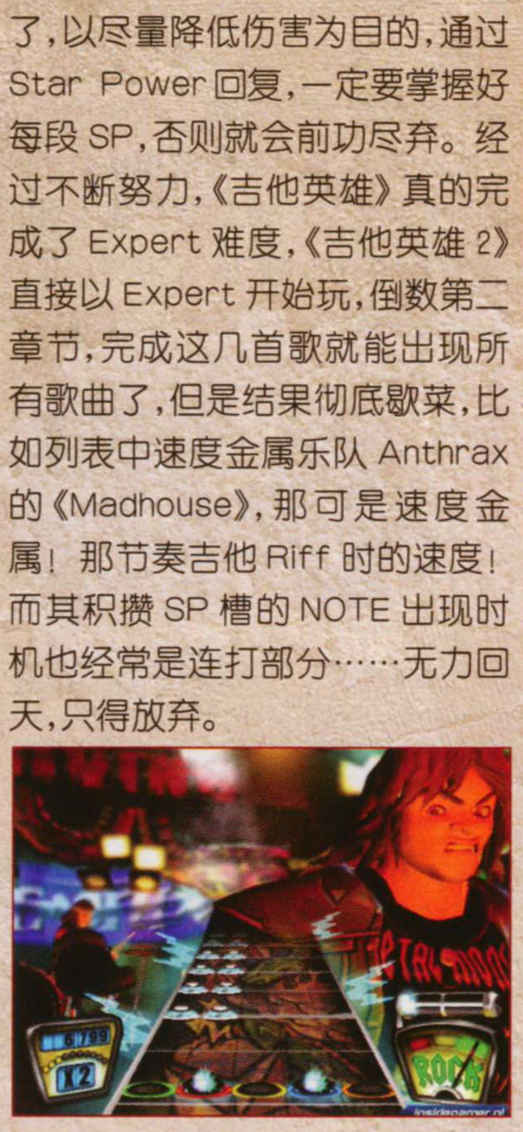


作为一个博爱型玩家，“用有限的时间玩到尽可能最多的好游戏”是本人从小坚持的原则。作为这一原则的表现之一，就是“用最快的时间把游戏打穿”，所以就有了“尽量不玩二周目”、“不寻找隐藏要素”等习惯，还有一个习惯是“尽量不碰高难度游戏”，那种需要无数次尝试才能通过的游戏是不折不扣的“Time Killer”。所以说起“因为太难而错过的好游戏”那简直是多如牛毛，半途而废的绝对比通关的多。在这些游戏中，比较遗憾的是因为最终 BOSS 的某些招式太流氓而愤然放弃的几个 RPG。如今随着年龄的增长，发现对游戏难度的承受力不断下降，有好几次用模拟器重温了儿时的经典，发现当年能轻易通过的很多游戏如今死活都打不过了……当然儿时因没通关而留下遗憾的游戏也很多，最遗憾的应该就是《魂斗罗》，在我的记忆中，不仅自己没有通关过，而且似乎也没见别人通关过，对第 5 关之后的关卡印象都很模糊，看来这只能怪当时我身边的小朋友们都是小菜鸟……

“因为难而没能通关的好游戏”在我二十多年的游戏生涯里还真是很罕见，绞尽脑汁也想不出来。但因为类似原因而没有通关的让我印象很深的游戏还是有的，比如说这款 PS 时代初期 SCE 的原创 RPG《Beyond the Beyond》就是其中之一。游戏于 1995 年 11 月 3 日发售，估计没个 30 岁左右的年纪，对这样的三线 RPG 是没什么记忆的，要不是当时的香港电玩杂志把这游戏吹上天，又做了超详细的攻略，以动作系为主的我对这种满是日文假名、节奏缓慢的游戏是提不起兴趣的。我在包机房为这游戏花了几十块钱，最终放弃的理由居然是“被详细攻略害了”！《Beyond the Beyond》是一款模仿早期《DQ》的作品，战斗必须练级，但有了攻略，基本上不会走弯路，又因为是在包机房的缘故，老想着快打点儿打，快点儿通关，战斗能不打就不打。而这种追求速度的玩法在十小时后就出现了不良反应，BOSS 怎么也打不赢，去练级吧，目前区域的杂兵打得巨费劲，几乎限入了恶性循环。经过多番衡量，再摸摸口袋，选择放弃对于我来说

QQ群号:77269227

上大学的时候，在宿舍玩PS2，游戏是《吉他英雄》和《吉他英雄2》，穷学生，没有吉他周边控制器，用手柄挑战最高的Expert难度，后期的歌节奏快的那些实在是噩梦。5种颜色的NOTE对应的按键是L1、L2、R1、R2、× 这五个键，不能改变键位。经常会遇到32组32分音符连打的Riff段，不像吉他控制器，按住琴柄上的两到三个Fret键，右手拨Strum就可以完成这些简单的连打，但是对于手柄来说，需要高速连续按两到三个键，32次，不失误，如果是不同的键也许还没有这么难，正因为是相同的键，相同的手指做连打运动，节奏根本拿不准，感觉自己老旧的手柄也完全没有那么快的反应。为了完成Expert难度，我简直受尽了折磨。方法是2次音符按1次，也就是当16分音符按，错过就错过了，以尽量降低伤害为目的，通过Star Power回复，一定要掌握好每段SP，否则就会前功尽弃。经过不断努力，《吉他英雄》真的完成了Expert难度，《吉他英雄2》直接以Expert开始玩，倒数第二章节，完成这几首歌就能出现所有歌曲了，但是结果彻底歇菜，比如列表中速度金属乐队Anthrax的《Madhouse》，那可是速度金属！那节奏吉他Riff时的速度！而其积攒SP槽的NOTE出现时机也经常是连打部分……无力回天，只得放弃。



nai

刚上初中时，在包机房遇到过一款游戏：超Q的小人儿、全3D平台跳跃、丰富的RPG要素、还有从敌人身上吸取技能的系统，战斗和解谜都很精彩。当时包机房老板说这款游戏叫“《勇敢的剑士》”。

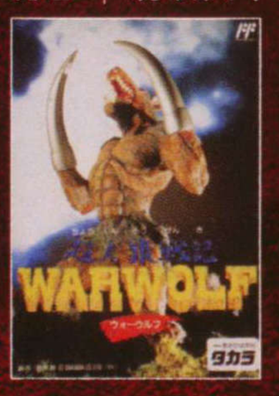
这个名字尽管过于朴素，但是游戏本身还是让我不能自拔。我每次去包机房都会跟老板喊“给我拿“勇敢的剑士”。在21寸的电视机前，我以每星期两次、每次两小时的频率，足足奋战了三个星期。结果还是卡了——后期有个地方跳不过去，而且还有一个任务道具怎么也找不到。当时没有攻略，外语我也不懂。一边按键一边看天书一样的字幕，答案就在其中，我却不能明白，这让我既迷茫又痛苦。加之只能在包机房游戏的尴尬，我最后还是放弃了这个游戏。

可能和这些经历有关，上大学时我义无反顾地选择了外语类专业。因为我要踩碎当时看不懂外语的尴尬。一晃十几年，现在玩游戏的条件好了，外语也看懂了。但这款游戏却不愿意再碰了。为什么我自己也不知道。不过也说不定什么时候会把它拿出来，好好看看当年看不懂的字幕到底是什么。但此时的心情不会再有当初的尴尬和苦恼，也就不会再有那种乐趣了吧。

对了，这款游戏的真正的名字是《勇敢的剑士 武藏传》。

我玩过最难的游戏是FC上的《变形金刚》，有没有副标题忘了。一听说某游戏店有《变形金刚》的FC游戏，我立马跑去瞻仰。当我进入游戏之后，发现这实际上是《头领战士》，也就是过去我们俗称的“变形金刚3代”。一进入游戏，我操作的是一个人不像人、鬼不像鬼的家伙，一旁的朋友说这是通天晓，我硬是没看出来，不过考虑到FC贫脊的机能我也就认了。一开始就来了一个杂兵，我正欲将其轰杀，结果我操作的那个玩意儿就被打爆了。再来！又爆！再来！还爆！我靠，只是游戏中第一个杂兵，居然让我连死三命！我冷静地思考了一下，发现不光是敌人狡猾，糟糕的手感也是导致我屡屡吃瘪的原因。我本来不想再打了，不过一想说不定这个敌人就是游戏中最厉害的BOSS，设计者故意安排在最开始吓人的。于是我就坚持了下来，经过几次努力，终于秒杀了这个敌人。我兴奋地往前走，却发现前面路上居然全是这种敌人，还有两个一起出来的，于是我立马忍无可忍地对老板大喊一声：“换游戏！！！”

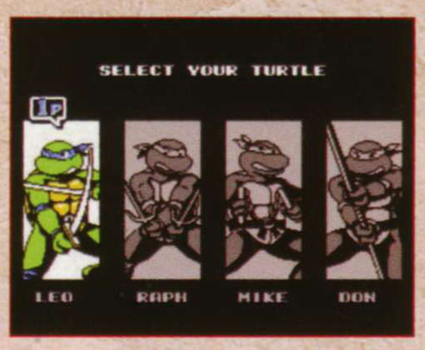
像我这样的职业级玩家，喜欢的游戏肯定要通关，所以对于这个题目还真是难为我啦。okay，说笑结束。确实有一款游戏，让我说起来就是一肚子苦水，它就是FC上的《超人狼战记》（美版名：Werewolf）。当时买一盘卡带不容易啊，省吃俭用省下70元，本来想买一张《兽王记》玩玩，结果去买的时候没了，老板推荐我买这个《超人狼战记》单卡，说它就是《兽王记2》，超好玩。当时心理素质不行，心一急就这样买下了。结果回家发现它真是一点都不好玩，不但风格压抑，手感极差，而且关卡设计还有很多莫名其妙的地方。本来每周我只能星期六晚上在家玩一下游戏机，结果愉快的周六全都断送在了这款游戏上。我记得我花了很长时间来适应这款游戏，结果永远止步在了第4大关的瀑布。那里本来跳跃关卡就很难，而且中途不是飞鱼，就是空中敌兵射击……唉，这个场景和这个游戏的音乐让我记得一辈子。当时同学之间总是换游戏卡玩，我手上的这个《超人狼战记》无人问津。



说到因为难而没有通关的游戏，在我的记忆中，这些游戏大多都是FC上的。记得以前UCG有几期热血最强都是FC时代的游戏，《绿色兵团》、《赤影战士》这两个游戏我就从没打通过，所以当看见达人玩家一命不死＋最速通关时，我就只能心生敬畏之情了。但我印象最深的还是当时FC上玩的《忍者神龟Ⅲ》，具体名字可能就是这个吧，反正最后一格血时可以无限必杀，而且能够秒杀杂鱼的一招我们都称为“挑人”。“挑人”的时候还会有个搞怪的声音，特别有意思，由于拿双节棍的米开朗基罗武器短，所以没人爱用……

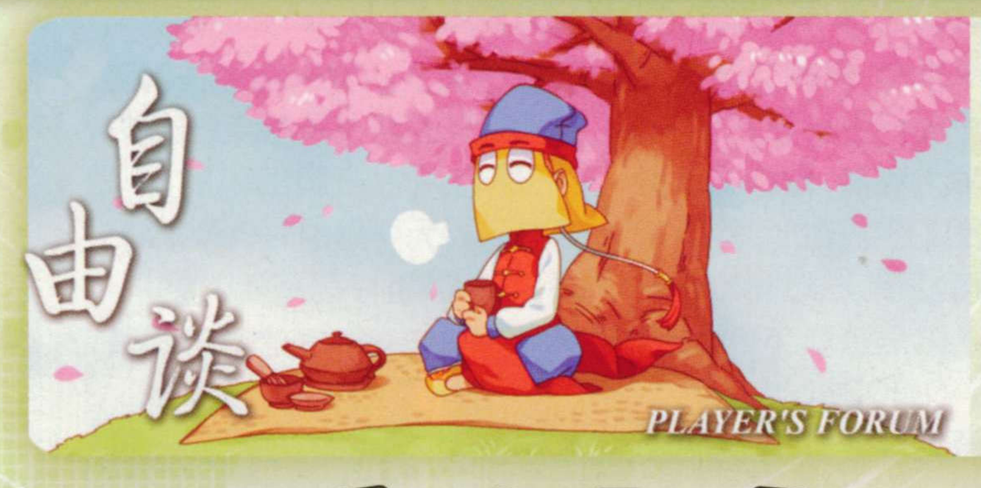
记得最多和朋友打到鳄鱼BOSS那里，接下来就打不过去了，原因自然就是这游戏的每个BOSS都太耐打了。猪面怪虽然简单，但就是耐打，稍有失误就会被揍，放几个必杀砍上去几乎没什么效果，然后和朋友两个人活活把它耗死了。至于后面那个矿工BOSS和鳄鱼BOSS，就完全没办法了……当时3条命能打到猪面怪这里就很不错了，随后去另外一个朋友家才知道有些卡带还可以调成7条命，至于30条命的说法，我是没见过。7条命也终究无法打到最终BOSS，随后这个游戏就成为小时候因为难而无法通关的怨念游戏之一了。

▲正是这个游戏，让我了解了文艺复兴时期的四个著名画家。



▲以8位机的眼光来看，这个动作游戏绝对是当时的神作之一。

QQ群号:77269227



胜负师：高清电视，松软沙发，大瓶可乐，大堆零食，当你用这种“神仙般”的配置度过快乐的游戏时光，却会在某一天站上磅秤时，惊恐地发现指针指向了一个让你难以置信的刻度，这时才发现镜子里的自己臃肿了许多，原本合身的衣裤也像是另一个人的。超过200斤的体重曾让浩翰同学困扰不已，但他凭借顽强的毅力和科学的方法，成为了玩家中的减肥明星。这一次的自由谈，我们就请浩翰来说说他的健身心得，相信各位读者一定能够从中受益。另外一篇算是《战神》的剧情分析（有严重剧透！），我个人很喜欢看“考证癖”风格的文章，尽管我知道写这类文章的作者往往都被编剧和制作人带到沟里了，但文章有看头就行，这才是读者所关心的吧！（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

玩家健身减肥心得

“木のもとに汁も脛も櫻かな”（日本著名的赏樱俳句），又到了樱花烂漫的时节，也是人们产生减肥念头的时节。（编语：这个……有必然联系吗？）在近几期杂志的小编寄语中看到胜哥、纱迦都有提到锻炼，是否编辑部正在兴起瘦身运动呢？本人在减肥方面略有小成，从2009年10月起至今已减去约60斤，借自由谈一方宝地，为有健身想法的小编和玩家们，献上一些自己的经验。

我把减肥心得总结为三个字：“念”、“食”、“行”！

“念”就是精神意念，你的精神毅力有多坚韧，你的减肥意念有多强烈，直接影响到你的最终成果。所谓“道可道，非常道”，精神上的东西只能靠自己领悟，可参考永远都打不死的“小强”。人生的机会是留给有准备的人的，健美的身材是留给有毅力的人的！

所谓“民以食为天”，减肥也是以“食”为主。很多人减肥都靠节食，只吃水果牛奶之类的（据说维多利亚减肥只吃草莓），这是个误区，而且是对身体有极大损害的。在节食期间，体重是下来了，但是无法保证人体必需营养素的摄入，有人说我可以吃“21金××”啊。从理论上说是解决了营养素的问题，但体重是由身体细胞重量、细胞外水分和去脂的固体部分组成，其主要成分是骨骼、肌肉等，在节食期间你的确瘦了，体重也在下降，但却流失掉了最宝贵的骨质，削减了你的肌肉。等达到自己理想的体重时，“杯具”也即将开始……骨质和肌肉，靠吃是吃不出来的，一旦恢复正常饮食，将迎来恐怖的反弹。由于肌肉的减少，基础代谢也会减少，简单地说就是脂肪会比以前更加多，“越减越肥”就是这样产生的。当然，在饮食方面不加以控制的话，每日摄入能量的所出不抵所入，最终转换成脂肪推积在体内，再辛苦的锻炼也只会事倍功半。

减肥需要科学的、适合减肥的饮食。我的饮食方案是这样的：把油腻食品戒了，但不是戒荤腥；把大米戒了，但不是不吃饭，很多人对饭的定义就是大米，这是错误的。在我平时的饮食中，主食吃全麦面包、黑麦面包、杂粮粥、土豆、红薯、玉米棒等。小麦、玉米、杂粮等比大米营养好，在现在物质丰富的年代，可以改变一下自己的主食结构。荤菜选择高蛋白低脂肪的食品，比如鱼虾、鸡胸肉、牛腿肉等。素菜方面，我每天要吃1斤。水果3至4个，以苹果、梨为主。还有为了配合力量训练，每天吃6个鸡蛋的蛋白，1斤低脂牛奶，1斤脱脂酸奶（这个比较难喝）。我把这些东西平均分配在一天内吃掉。其实我吃的都是高纤维、高蛋白、低脂肪的食物。总能量在2200千卡左右，脂肪只占供能比15%。尤其是蛋白质的摄入量，我平均每天摄入200g左右。成年男性每天所需能量为2400千卡，脂肪占供能比20%至30%，蛋白质参考摄入量为75g每天，可参考中国营养学会的《中国居民膳食营养素参考摄入量》。这种吃法我一直持有怀疑态度，因为是教练逼的（-_-|||），但事实证明教练是对的。我的食谱仅供参考，以个人实际情况所定，但是总热量都不宜超过2400千卡。减肥期间必须戒馋，看到油炸食品时，可以自行想像：上面画了一个骷髅，就像敌敌畏一样！零食也一样，零食在我眼里会变成一堆垃圾，高热量、色素、香精、防腐剂，这些东西只是利用添加剂来达到刺激你视觉、嗅觉、味觉，最后使你对这东西产生很美味的幻觉。不好意思，扯远了……

“行”，故名思议，就是要付出实际的行动。将“行”放在最后说，是因为我认为，与前面两点相比较“行”最容易做到的。在付之于行动之前，必须有个系统的有效的方法。我不想在这列出一大堆数据的训练计划表，这样即乏味有枯燥，而且上网一搜就能搜到，肯定比我写的又全又详细，我就说点个人的心得体会。很多人认为减肥只要体重下来就行了，这又是个误区，减肥的最终目的是减脂。有氧运动保持30至40分钟，以慢跑为主。力量训练也是必须的，就像前面说到的，肌

附：健身食谱

餐次	名称	主要原料	分量g	蛋白质g（每100g）	脂肪g（每100g）	碳水化合物g（每100g）	总热量Kcal
早餐	小米粥	小米	50	9.2	3.2	73.3	179.4
	全麦面包	小麦	75	9.4	1.4	75	262.65
	白煮蛋	鸡蛋（蛋白）	140	12.9	1.1	1.5	94.5
加餐	牛奶	低脂牛奶	200	6	2.4	9.4	166.4
	水果	苹果	300	0.2	0.2	13.5	169.8
		黄瓜	250	0.8	0.2	2.4	36.5
午餐	黑麦面包	黑麦	75	8	5	58	231.75
	白切牛肉	牛肉	100	20	4.2	2	125.8
	白灼虾	虾	100	16.4	2.4	2.2	96
	炒青菜	青菜	200	1.5	0.3	1.6	30.2
	青椒豆腐干	青椒	100	0.7	0.2	3	16.6
		豆腐干	50	16.2	3.6	11.5	71.6
	番茄蛋汤	番茄	25	0.9	0.2	3.54	4.89
		鸡蛋	15	12.9	9.1	1.5	20.925
晚餐	白米饭	大米	50	7.7	0.6	77	172.1
	咖喱土豆鸡肉	鸡肉	25	18.5	9.6	1.4	41.5
		土豆	75	2	0.2	17.2	58.95
	炒菠菜	菠菜	125	2.4	0.3	2.5	27.875
	炒鸡腿菇	鸡腿菇	75	25.4	3.3	58.8	274.875
	酸辣汤	豆腐	30	0.81	0.37	0.42	2.475
		鸡鸭血	30	12.2	0.3	0.9	16.53
		香菇	20	20	1.2	30.1	42.24
夜宵	脱脂酸奶	脱脂酸奶	200	6.4	0.8	22	241.6
总计				596.7	349.3458	1439.1142	2385.16
供能比例%				25.02	14.65	60.34	–

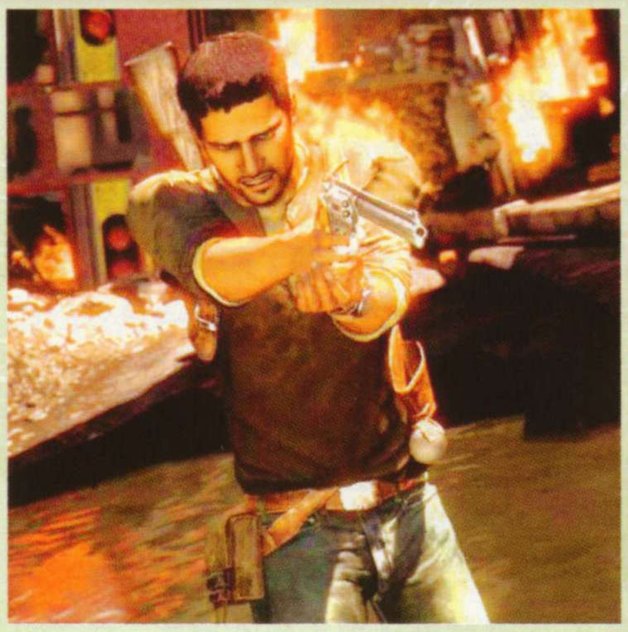
注：成年男性轻体力人群一天所需热量为2400Kcal，合理的供能比为蛋白质25%、脂肪15%、碳水60%。所有的原料分量为生料重量，50g小米可做成200g粥、50g大米可做成100g米饭、75g黑麦可做成150g面包，不是要读者自己做，而只是给出一个概念罢了。另外，这个食谱是我自己健身时使用的，不健身的人请慎用，仅供参考。

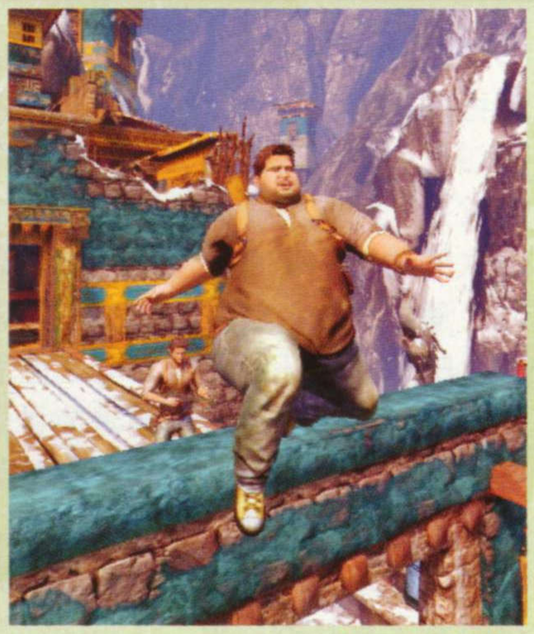
■作者110公斤时的样子

■作者85公斤时的样子（目前为80公斤）

本栏目文章仅代表作者个人观点

QQ群号:77269227





▲游戏世界的减肥明星可能是我们的探险家德雷克吧，他也曾有不为人知的一面，呵呵！

肉减少，基础代谢降低，反弹几率会因此上升。我将力量训练分成三大块，胸背部、腰腹部、手肩腿，平均分配在一周内完成。合理分配两种运动很关键，因为有氧运动15分钟后才开始消耗脂肪，所以先在跑步机上快走15分钟热身，然后安排力量训练，由于是在减肥阶段，所以力量训练以“多次组、轻分量”为主，然后再进行30分钟有氧训练。以上说的最好是去健身房（能请个私人教练的话那就更完美了）。如果因为“工作忙碌和家庭原因”没法去健身房的，那么就从睡眠时间里挤出30分钟来。就用这仅有的30分钟，把减肥训练发挥到极致：手胸背部可以用俯卧撑来训练，腰腹部用仰卧起坐，腿可以用深蹲（就是《FF Ⅶ》里之主角扎克斯1000个随便做做的那种动作 -_-|||）。先热身3分钟（随便动一下加上拉伸，这很重要），然后100个俯卧撑在5分钟内做完，100个仰卧起坐5分钟内做完，然后室外跑15分钟。第二天仰卧起坐100个加深蹲100个再加有氧，千万注意保护自己，深蹲很容易导致脑缺氧，记住你可不是扎克斯，没那样的体能就别太快太急了。

减肥是个长期的训练，不是短期内就能完成的，必须要有信心，寻找自身的成功点，比方说最近体重下来点了，或者腰细点了，胸肌大点了，要学会自我欣赏，给自己动力。当训练方式让身体适应之后，会像药物产生抗性一样，强度还是这些但体重不再向下降时，这就需要打乱运动节奏，你可以在慢跑过程中快跑2分钟，打乱心率，也可以做个登楼训练。力量方面也可以增加分量和次数。就是要折腾自己，就像小姑娘在恋爱期间跟男友闹一下、发个小脾气什么的，让他感到爱情的酸甜苦辣一样……（又扯远了 -_-|||）。当你经过一段长时间的、不间断的训练后，你会对运动上瘾。人体会在训练中分泌一种很神奇的物质，就像抽烟一样会上瘾，你几天不运动浑身难过，就想跑一跑、动一动。这时你已经成功一大半了，因为运动已经成为你生活的一部分，你不再会感到锻炼是种受罪而去逃避。这时候你可以很大胆很疯狂的把下一个目标设定为乔 · 卡特。

再说一些减肥中常识：“减肥后会反弹”，通过药物、针灸、推拿等减肥，不可否认确实有效果，但是会反弹。通过锻炼，达到减肥目的的，是很难反弹的（不是不会）。因为在减少脂肪的过程中还再增加肌肉，同时养成了良好的饮食习惯和运动习惯，在每天的摄入量与消耗量达到平衡时，人体凭什么发胖？就算是每日的摄入量大于消耗量时，在反弹前也会有一个信号，那就是肌肉开始消退，这时就提醒你该去动一动了。

“减肥药和营养品”这两者是有本质上区别的，减肥药是不可取的，其中的弊处就不再赘述。合理选择营养品会使我们的减肥事半功倍，我就推荐3种。1. 左旋肉碱：它是一种类氨基酸，主要作用是加速脂肪燃烧，增加人体的能量消耗，作运动的状态下更能发挥作用。2. 甲壳素：主要作用是吸收体内脂肪，就像警察压犯人一样，它拉着脂肪直接排出体外。3. 蛋白粉：运动后补充能帮助肌肉合成，也就是说增长肌肉的。以上3种药物虽相对安全，但也最好在专家指导下使用。

最后希望大家能在今年夏天减肥成功，改变心宽体胖的形象。或许在游泳馆、海滩上，你是回头率最高的！让健美的体形给您带来无限的自豪和幸福……

文 浩翰

战神剧情与背景乱弹

注意 看着圣斗士YY雅典娜的人请莫看此文。还没将3代通关的人莫看此文，文中有严重剧透！另外，《战神》的剧情和希腊神话间还是有些出入的，所以看此文的时候可能会产生些混乱，请各位见谅。

想来我也是系列的老玩家了，1代、2代、3代连同PSP上的外传一部都没落下。同时作为一个希腊神话的轻度研究者，每看一次《战神》的剧情就像是往自己心头插一刀，太搞了！

《战神3》中，奎爷干掉了宙斯，雅典娜终于露出了自己的本来面目，其实早在2代开头我就看出她不对，因为她冲着奎托斯的背影来了一句“So you lead me no choice.”而Kratos的原意即是权力，这是一语双关，编剧在这里埋下了一个深长而漂亮的伏笔。雅典娜既然能把希望放进潘多拉的盒子，自然就有能力让它回归己身，但她怕自己被邪恶吞噬，于是想让复仇的奎爷去把邪恶吸收殆尽，奈何奎爷偏偏把希望拿走了，竹篮打水一场空。其实当她惧怕自己会被邪恶吞噬的时候，她就应经被恐惧笼罩了，她本是一个心机很重的女神，在恐惧面前她会蜕变成可怕的女人，这个可以参见人间许多女性。而二代结束时雅典娜保护宙斯而死，我本来很是很感动的呢，但到了3代，一看她那样子我顿时是哗哗的心碎了。雅典娜算错了一次，所以她不能再错第二次，她用自己的命来赌一次，于是，她赢了。这种赌徒性格倒是很让我想到梁羽生笔下的孟神通，细思之下，无论男女，则凡赌徒不都是差不多么。雅典娜最后扬长而去，把一切疑团留给了下一作，也把对人世的怀疑留给了我。

其实1代开始就有些东西很是奇怪，为什么奎爷明明杀了冥后珀耳塞福涅（PSP版中），而且哈迪斯在3代中也明确说了要和奎爷算这笔账，可是第1部里还要借给奎爷“哈迪斯军团”？因为宙斯想除掉阿瑞斯，所以需要奎爷。哈迪斯不得不向自己的弟弟低头，虽然三人的权力从相对角度而言是等同的，但是掌管天空的宙斯同时还是众神之王。想来如果哈迪斯不是宙斯的哥哥还敢来抢他的女儿做妻子的话，恐怕早就被赫准斯托斯铸造的闪电劈死了吧。而且，哈迪斯只是冥王，地狱之王还不是他，地狱之王是比他们的父亲克洛诺斯还要大的塔尔塔罗斯，和乌拉诺斯同生于盖亚的神祇。说到底，宙斯是王，而他和波塞冬只是诸侯，套用宗法制，他们必须无条件地服从自己的弟弟宙斯。而且看得出，《战神》里的哈迪斯早已经忘了自己还是宙斯的哥哥了，他带着的面具本来是用来让他在泰坦巨人和人类面前消失之用，但在游戏里却成了他用来维护威严的道具，拿下面具，冥王的无力暴露无遗。由此我更加感慨，世上不知有多少人，就犹如《战神》中的哈迪斯啊！

QQ群号:77269227

宙斯和他的姐姐兼第七任妻子赫拉生下了两个儿子：战神阿瑞斯和铸造之神赫准斯托斯。这两兄弟又都和一个女人有关系，也就是宙斯和迪俄涅所生的那个拒绝了自己父亲宙斯的表白的爱与美的女神阿弗洛狄忒。这么说吧，宙斯追求自己女儿未果，于是把她许配给了自己那被抛弃的儿子赫准斯托斯，而另一个儿子阿瑞斯则和她两情相悦地偷情，还生下了小爱神厄洛斯，也许他的罗马名字更让人熟悉——丘比特。这就是希腊神话的本质：人性乱伦。联想一下贴上乱伦标签的日本 AV，我不禁感慨，谁说日本 H，几千年前的希腊不遑多让，但再想想中国的伏羲女娲兄妹相交，印度教中梵天男女一体，好吧，我承认，这是母系社会到父系社会过渡时期的文化产物。其实我想说的是我挺佩服阿弗洛狄忒的，作为一个弱女子，她敢无视父亲同时是众神之王的宙斯的命令去追求自己的爱情，这需要多大的勇气，但她却没注意到自己的丈夫却是同时在承受着屈辱。原来从神话时代到摩登时代，女人都喜欢玩弄男人的感情么？而在 3 代中，奎爷 18X 小游戏的女主角也换成了阿弗洛狄忒，这个不愿走出深闺的女神在等着真正的男人成为自己的入幕之宾。又一个宙斯的儿子成了裙下之臣，而赫准斯托斯正在熔岩中打造兵器，由此看来赫拉已经从位子上下来了。似乎，女人只要张开怀抱，男人就会自动自觉地凑上去，这是人之性，也是神之性吧。

宙斯和波塞冬就是两匹种马，而波塞冬还真和得墨忒尔搞出了一头神马阿里翁，但同时宙斯却和得墨忒尔生出了珀耳塞福捏——自己的大嫂，而同时，得墨忒尔又是二人的姐姐。看着这个关系，我又想起一句俗语：肥水不流外人田。但是细想想，希腊神话中哪个神不在家族谱系之内？凡是女神，谁没和宙斯或波塞冬有一腿？这两匹种马放着自己老婆不用，别人老婆倒用得起劲，让我想起那些互相勾结又勾心斗角的利益集团内部却还充满了争斗，人性自私，能不用自己的就不用自己的，利益在他们面前犹如狼群中的羔羊。他们垄断着权力通道，同时又在内部不停的斗争，互相搜刮，最终导致衰败。战神啸，神山举。奎爷一怒，可怜焦土。

下面说一件让我无语那么多年的事。

找个人来问问：太阳神是谁啊？十个人里九个人会回答你：阿波罗！每次听到这个答案，我都忍不住要骂萌化大神一顿。《战神》虽然搞了点，但神明和神职之间的配对做的很详细。太阳神从来不是阿波罗！由始至终都是赫利乌斯！那个大战巨人一族之后一时高兴封了阿波罗为太阳神的神话纯属杜撰，只不过是后人盲目崇拜阿波罗后的产物。对阿波罗的盲目崇拜使得人们渐渐将赫利乌斯替换成了阿波罗，不过幸而阿波罗并没有完全掩盖住赫利乌斯的光辉，欺世盗名并不是每一次都能成功的，这是《战神》给我的希望。

说到希望就不能不提潘多拉，这希望之女。从 1 代到 3 代，潘多拉的影响都贯穿始终。奎爷听到赫准斯托斯说出那句“因为你也曾为人父。”的时候，不知心中有多少感触。在这里赫准斯托斯并不是让奎爷动了心，而是让奎爷心中的痛苦回忆又一次翻江倒海，但这根源本是奎爷自己亲手造成的，所以奎爷也没有对赫准斯托斯下手，他并不是一个以杀人来取乐的人，这点从他对雅典娜会怀有羞愧就看得出来。所以奎爷没有理会他，不是因为恻隐之心，而是因为他没能走出阴影，他要先去走出阴霾。奎爷就像一头无望待宰的奇美拉盯着自己一样地盯着命运。纵然他宰杀了命运三女神，但他却无法改变妻女被自己斩杀的事实，他已经改变了大圣战，但为何不去改变那次错误？因为他不敢！他对那次错误的恐惧已经盖过了想要去改变它的愿望。可见奎爷的内心并没有那么的坚强，他的杀戮只是为了任务，他的内心只是为了遗忘。而在千辛万苦地抱着得到毁灭神的力量的目的解救出潘多拉的时候，奎爷再也无法忍受自己内心的对女儿的思念，当潘多拉要去毁灭奥林匹斯圣火的时候，奎爷一把紧紧的拉住了她的手，几近咆哮：“No!Pandora,no!” 这一刻，我的心是被狠狠地撞了一下的，奎爷是个战士，是个纯爷们儿，但更曾经是个好父亲。如果不是东方蛮族过于强大，也许他到现在都是个好父亲。阿瑞斯想让奎爷成为一个伟大的战士，于是把自己送进了坟墓。潘多拉让奎爷找回了那父亲对女儿的感觉，在此鄙视一切说奎爷是“萝莉控”的，奎爷不肯放手是因为他怕再次忘记这种父亲的感觉。但是潘多拉知道自己的使命是什么，她近乎哀求的让奎爷放手，奎爷仿佛听到了女儿的哀求，这有如一把尖刀插入了他的心房，一阵剧痛，痛得让奎爷这种爷们儿也忍不住放开了手。去杀了宙斯！这是奎爷此刻惟一的想法。

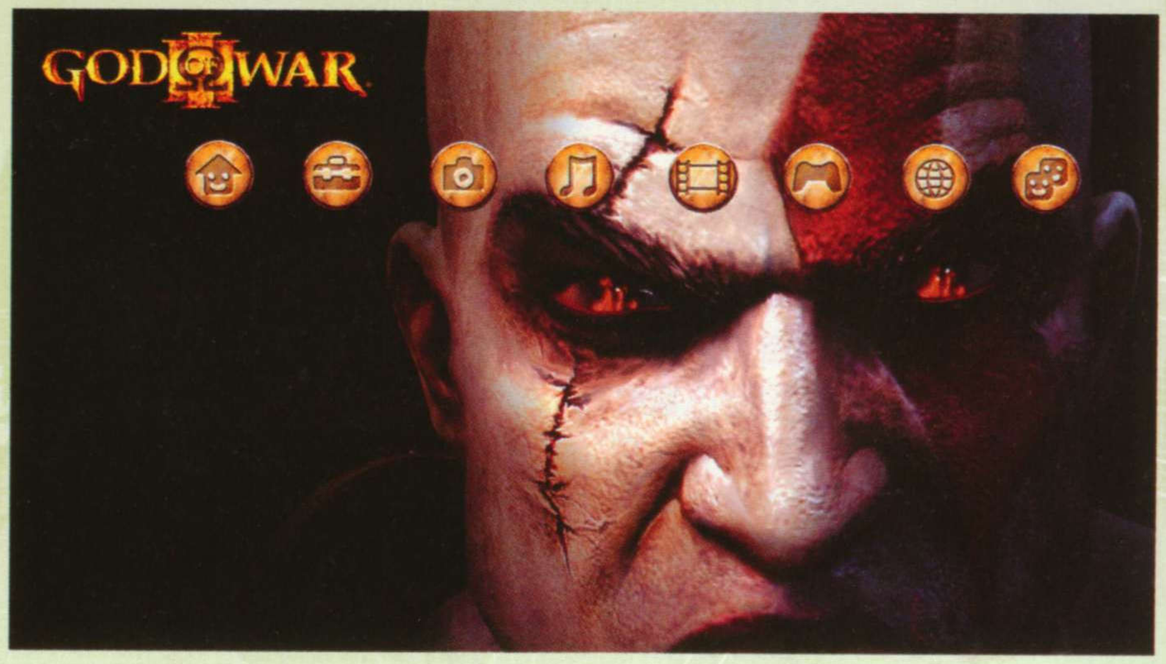
而奎托斯、宙斯、盖亚三个神之间的矛盾从盖亚抛下奎爷，奎爷宰了克洛诺斯开始。盖亚不再寄望于奎爷可以和自己对抗宙斯，她只想同时杀了这对父子。可是她忘了，她的强大是因为巨大，她的死亡也是因为巨大。奎爷毁灭了她，却没能毁灭宙斯。宙斯的反扑让奎爷陷入了垂死，那只有黑暗的虚空让我一时兴奋，这是本作踏入神作的基点，我始终觉得这是本作中的一大亮点。那种无助，我们生活中多少男男女女也曾经有过，他们在寻找着自己的光明，可是有多少人能够找到？奎爷是幸运的，我在黑暗中操控着奎爷走过黑暗，亲眼看着他怀抱著自己的妻儿，但又稍纵即逝。我那时只想冲着屏幕大喊：“你就不能让他多抱一会儿吗！”奎爷跟着妻女化成的鬼火，找到了血泊中的雅典娜，又是一场赎罪的戏剧，我知道这一定是奎爷的内心，只有奎爷才会对雅典娜抱有愧疚，在不明真相的时候。跟着雅典娜，奎爷回到一代那悬崖之上，纵身一跃。在彼岸，奎爷听到了潘多拉的呼唤，打开了希望的魔盒。

下面那段让我觉得战神有望做成 FPS 的杀父片段和满屏的暴力性让我把《战神》从神作中除名，纳入了绝品。记得第一次 QTE 到满屏全红之后，我还是死命地按了很久，我和许多人一样，担心机子是不是死机了，但我更想知道的是，有多少游戏能让我这样心甘情愿的在屏幕前 QTE 五分钟？那红色的鲜血后掩藏的是我们无法忍受与承受的画面。我们能看到的只有鲜血，而我们看不到的都在鲜血后隐藏。从神话时代到摩登时代都是如此。

最后那一段剧情让人豁然开朗，也证实了我从 2 代开始的猜想，雅典娜是最深藏不露的黑手。这个从宙斯脑中诞生的智慧女神用她毕生的智慧赌赢了生与死的赌局。更高的存在形态让她有了以往绝没有的豪气干云：“人类已经准备好聆听我的神旨了！”这是奎爷梦醒时分的闹铃振响。从初见时的“我很想你，斯巴达人。”到如今的主神宣言，雅典娜步步为营，向灭神的力量迈进。她在这场豪赌中获胜，却又一次算错了奎爷的命运。潘多拉白白牺牲了，这是奎爷的答案，雅典娜疯狂了，她不能接受这个事实，她高呼着“你欠我的！”而奎爷的回答更是明快。他举起可以毁灭一切的奥林匹斯神剑，砍了下去，砍向自己。奥林匹斯神剑将他体内的希望力量全部洒向了人间，雅典娜绝望了，奎爷说“我不欠你了。”这里我被深深地震撼了，如果说奎爷在这之前是个纯爷们的话，那么在雅典娜拔出大剑，说出“你让我很失望”之后，他就是一个真汉子了！

奎爷倒下了，血汇成了一片，让人触目。是多少人流了多少的血才换来了并不完美的世界，而如今还有多少不知感恩的人还在挥霍着这些宝藏，难道要奎爷复活了来宰了你们吗！

制作组是混蛋。在我怀着上面那想法并秉着一贯的习惯看完了工作人员表单之后，让我觉得他们是混蛋的那段 CG 蹦了出来，绵延的血迹，绵延的希望碎片，留给了我们无限的希望。

希望！

文 W