

游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

实用技术

300期在即
邀游戏界名人共襄盛举

倾情奉献
玩·家·春·秋

Gamehalo

死或生5

完整版试玩视频

FIFA街头足球

华丽过人篇一/二

街头霸王对铁拳 欢乐BUG演示
格斗手游 拆机双盘版在怒机群
战争机器3 超豪华试玩

中国力量
再访陈星汉

英雄旅程 伴你同行

攻略透解

忍者龙剑传3

黑豹2 如龙 阿修罗篇

新·光之神话 帕尔提娜之镜

生化危机 浣熊市行动



视听中心
质量效应3

全剧情可扫描物品一览+DLC剧情攻略

寂静岭 暴雨

游戏支线任务及多重结局全面研究

特别专题

魔法少女小圆 携带版

光明之刃

死或生5 体验版

2012.4B

定价:8.00元

ISSN 1009-0403

0 8 >



9 771008 060006

3139.blog.163.com

2D 格斗游戏 新境界

史上最强都市传说即将华丽上演!



机种：PS3/X360

类型：格斗

发行：Atlus

发售日：2012年8月7日(美版)

女神异闻录4 午夜竞技场

Persona 4 Arena

游戏情报站	3	PS电玩大本营	19
排行榜	14	前线狙击	20
黄金眼	16		

游戏情报站要闻

PS4名为Orbis? 明年末上市?	3
《龙之信条》全球销量目标1000万!	4
规模为前作5倍?《GTAV》详情泄露?	4
世嘉大亏损,多款游戏被取消	5

前线狙击

生化奇兵 无限	20	女神异闻录 Persona 4 黄金版	26
我的世界	24	龙之信条	28



实用技术

攻略详解 P40



P47



P54



P61



软硬兼施SP	31	特快专递	70
3DS应援团	36	游戏进行时	78
VITA命	38	研究中心	80
攻略详解	40		

特快专递

死或生5 体术版解析	70	光明之刃	74
魔法少女小圆 携带版	72		

攻略详解

生化危机 浣熊市行动	40	黑豹2 如龙 阿修罗篇	54
新·光之神话 帕尔提娜之镜	47	忍者龙剑传 3	61

研究中心

质量效应 3	80	寂静岭 暴雨	85
--------	----	--------	----

P98 读游戏



P8 中国力量



中国力量	8	指尖方圆	96	风林火山VS106
玩家春秋	12	读游戏	98	战争兄弟会
特别企划	88	自由谈	102	魅女秀
多边共享	94	邪魔院	105	

游戏文化

GAME & CULTURE



总第296期

4B

COVER STAFF

封面用图:《忍者龙剑传3》

封面设计:一刀

©2012 TECMO KOEI GAMES CO.,LTD./Team NINJA. All rights reserved.

读编互动



读编往来	110
小编寄语	116
发售表	118
游风艺苑	120

健康游戏忠告

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

收藏者:

收藏日期:

郑重声明

本刊内所列的游戏攻略及相关版权均属该游戏攻略作者本人所有。本刊的编辑、文案、排版版权归游戏机爱好者网所有。任何单位和个人不得以任何方式复制或刊登本刊内容。一经发现，本刊将保留《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国和著作权法实施条例》和《中华人民共和国著作权法实施条例》等法律法规赋予权利的所有者追究侵权问题的权利。如有侵权，由侵权者自行承担侵权相关法律责任的所有者。

投稿须知

1. 文章发表——稿件一经发表即获得该作品的完整著作权(版权)，对于除他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不承担法律责任。
2. 版权保留——本刊保留对非原创文章的编辑、修改、删减及授权本刊以任何形式使用、编辑、修改稿件。本刊不必另行征得作者同意另行支付稿费。
3. 稿件不退稿原则——稿件一经刊出(以电子版方式为准)，或正式出版后，恕不退稿(以纸质版为准)。如确有需要修改为次投的，须在30日内，告知可以以本刊提供稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，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。



游戏试玩

— 本期光盘精选内容 —

特别收录

FIFA街头足球

华尔兹大战一刀



战争机器3

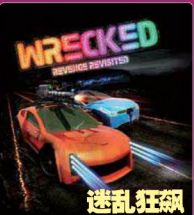
超级极限视频

游戏索引

- 本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下
- 3DS**
 - 王国之心 3D 17
 - 新·光之神话 帕尔提娜之镜 17 47
 - NDS**
 - 口袋妖怪·酋长的野望 17
 - PSP**
 - FIFA 街头足球 光盘
 - 刺客信条 光盘
 - 疯狂赛车 3 光盘
 - 魔兽争霸 85
 - 街头霸王对铁拳 光盘
 - 杰尔米越野赛车 光盘
 - 狙击手 V2 光盘
 - 狙击手 2 幽灵战士 光盘
 - 龙之信条 28
 - 龙之信条 28
 - 魔兽 梦幻俱乐部 18
 - 迷幻狂飙 18
 - 忍者龙剑传 3 17 61
 - 山脊赛车 无边 18
 - 生化危机 无限 20
 - 生化危机 黑暗街行动 16 40
 - 时光之刃 79
 - 死或生 5 79
 - 小小大星球赛车 光盘
 - 尸鬼走向 光盘
 - 原宿夜店 3 80
 - PSP**
 - 光明之刃 16 74
 - 黑豹 2 阿修罗篇 16 54
 - 命运的时空 5 风云记 78
 - 魔法少女小圆 携带版 72
 - PSV**
 - 女神异闻录 Persona 4 黄金版 26
 - Wii**
 - 放声歌唱 流行音乐 光盘
 - Wii U**
 - 刺客信条 光盘
 - X360**
 - FIFA 街头足球 光盘
 - Kinect 冲撞 光盘
 - 刺客信条 光盘
 - 疯狂赛车 3 光盘
 - 横扫千机 光盘
 - 魔兽争霸 85
 - 街头霸王对铁拳 光盘
 - 杰尔米越野赛车 光盘
 - 狙击手 V2 光盘
 - 狙击手 2 幽灵战士 光盘
 - 龙之信条 28
 - 魔兽 梦幻俱乐部 18
 - 迷幻狂飙 18
 - 南方公园 特洛伊的复仇 18
 - 忍者龙剑传 3 17 61
 - 山脊赛车 无边 18
 - 生化危机 无限 20
 - 生化危机 黑暗街行动 16 40
 - 时光之刃 79
 - 死或生 5 79
 - 龙之世界 24
 - 尸鬼走向 光盘
 - 刺客信条 光盘
 - 原宿夜店 3 80



死或生5 完整体验版披露



迷乱狂飙



狙击手2 幽灵战士

龙之信条



街头霸王对铁拳 欢乐BUG演示

信息条说明

本刊内文中所介绍的游戏的基本数据都集中在信息条中，说明如下：

1. 游戏译名	2. 发行公司	3. 游戏类型	4. 对应机种
5. 中文标题	6. 发售日期	7. 1人	8. 多人
9. 售价	10. 平台	11. 试玩年龄	12. 试玩年龄

1. **多机种** 2. **动作**

3. **格斗** 4. **动作** 5. **格斗** 6. **格斗** 7. **格斗** 8. **格斗** 9. **格斗** 10. **格斗** 11. **格斗** 12. **格斗**

游戏试玩

死或生5
完整体验版披露

FIFA街头足球
华尔兹大战一刀

横扫千机
街机双德雷寇狂空机群

扫雷行动
街头霸王对铁拳

欢乐BUG演示

特别收录
战争机器3
超级极限视频

街头霸王对铁拳
真人版

新作影像集锦

刺客信条
龙之信条
疯狂赛车
杰尔米越野赛车
小小大星球赛车
忍者龙剑传
山脊赛车
山脊赛车 无边
魔兽 梦幻俱乐部
狙击手 V2
狙击手 2 幽灵战士
尸鬼走向
放声歌唱 流行音乐
迷幻狂飙

电影前线
马达加斯加3
帕丁顿熊
白骑士与猫人
ENDING-SONG
光明之刃开场曲

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容

土豆地址
<http://www.tudou.com/programs/view/2emZ2icJxZPU/>

密码: D74CT37SS1

特别说明

Gamehal DVD全面升级
画面比例调整为
16:9 宽屏显示

建议采用宽屏电视观看
并选择清晰拉伸模式
以获得最佳的视觉体验

ENDING SONG

光明之刃 开场曲

电影前线

马达加斯加3

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称都有其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE
DC	Dreamcast
PC	PC
FC	FAMILY COMPUTER
GA	GAMEBOY ADVANCE
GC	GAMECUBE
NGC	NINTENDO GAME CUBE
NDS	Nintendo DS
TV	TELEVISION
PS2	PlayStation 2
PS3	PlayStation 3
PSP	PlayStation PORTABLE
SFC	SUPER FAMICOM
SS	SEGA SATURN
Wii	Nintendo公司出品
XBOX	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360, Microsoft公司出品

主管：甘智贵
编辑：陈文斌
地址：深圳南山区海德路77号(730000)
电话：0755-2658373 8651970 8493387
http://www.ogclub.cn
QQ: 600388

执行编辑：王伊浩
责任编辑：王梓
策划编辑：马
主编：王义文
副主编：肖勇

发行：王磊
编辑：李坤
编辑：马
编辑：宋哲
编辑：王正明
编辑：李中华
编辑：李中华

总代理：北京中视网讯技术有限公司
地址：北京中关村大街17号4层406室
电话：010-67717470/67747476
广告：广州天翔广告有限公司
电话：020-22822973/1380888040

国际邮发代号：ISSN 1008-0620
国内邮发代号：CN92-1137/PK
零售：全国各地邮电局
邮发代号：54号
出版日期：2012年10月16日
定价：人民币12.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯
游戏情报站

DIGEST 本期大事记

03.23 日本游戏产业协会CESA宣布现任会长和田洋一将卸任，继任者为NBGI社长鞘之泽伸。

03.27 SCEJ宣布进行重要人事、组织结构变更，设立全新的“第一方发行部”以及“网络服务部”。

03.27 世嘉召开新闻发布会，宣布《梦幻之星Online 2》将推出iOS版，PSV与PC版将采取免费提供、免服务费的运营方式。

03.29 Kotaku的传闻称，“PS4”的代号或者正式名称为“Orbis”，计划于2013年底发售，解析度可达4096×2160，将不兼容PS3游戏。

03.30 陈星汉的Thatgamecompany失去两名重要人员，分别是联合创始人Kellee Santiago和制作人Robin Hunicke。

03.31 SCE宣布《海豹突击队》开发商Zipper Interactive已经被解散。

03.31 Sega Sammy集团宣布本财年预期净利润大幅下调一半，主要是因为旗下原世嘉方面的游戏业务巨额亏损达71亿日元。世嘉目前正在重组，因重组导致的费用达49亿日元。

陈星汉创业合伙人离职

陈星汉新作《行》上市后创造了PSN的最高销售纪录，但是和他共同创办了Thatgamecompany的合伙人Kellee Santiago却宣布离职。据报道，Thatgamecompany目前正在发生“重大变化”。Kellee说：“我在Thatgamecompany所做的大部分工作是为实现陈星汉的构想、实现他想创作的游戏类型提供支持，我认为在这里能做的所有事都已经做完了。我希望能够用我学到的东西为更多团队、更多项目提供支持，并且希望加快电子游戏作为一种媒体的发展。”

就在Kellee宣布离职的当天，《行》的另外一位制作人Robin Hunicke也宣布离职，她将会加入温哥华Tiny Speck工作室的旧金山分部。



■Kellee Santiago

SCE爱将Zipper Interactive遭解散

SCE于3月31日确认《海豹突击队》与PSV新作《Unit 13》的开发商Zipper Interactive已经被其关闭，在该公司的官方网站上也

发表了声明：“在我们成立17年之后，终于日薄西山。”

此前一周，网上已经有传闻说Zipper的一个新项目被取消，公司

正在进行裁员。自从进入PS3时代以来，Zipper表现不佳，《MAG》、《海豹突击队4》等游戏的销量都不理想，PSV新作《Unit 13》获得了不错的评价，但是销量也不高。

Zipper创办于1996年，在PS2时代，他们创造的《海豹突击队》系列“曾红极一时，掀起了PS2的网战热。如今网战成为家用机的标准，而Zipper却无法与时俱进，最终落得被解散的命运。”



PS4名为Orbis? 明年末上市?



▲PlayStation Orbis也有类似PS Eye或Kinect的动作捕捉装置。

消息灵通的美国游戏博客Kotaku近日爆出猛料，该站所获的消息指出，PS3后续机种代号为“Orbis”，计划于2013年底发售。Kotaku称他们的消息来源非常可靠，此前已经向他们透露过不少后

来获得证实的消息。

在拉丁文中，“Orbis”是“圆环”的意思，如果将其与PSV的“Vita”结合，也就是“Orbis Vita”，拉丁文中就是“生命之环”的意思。如此说来，Orbis可能不仅是开发代号，

很有可能成为“PS4”的正式名称，就像“PS Vita”取代“PSP2”一样。不过Kotaku的传闻中也有一些十分可疑的地方，比如“Orbis不会向下一代兼容PS3游戏”，“新作将与PSN账号绑定以消灭二手游戏市场”。

最令人关心的还是主机规格。Kotaku称Orbis将使用AMD的X64架构CPU以及南岛GPU。南岛是AMD最新的高端显卡，PS Orbis所用的版本性能更强，解析度可达4096×2160，开启3D立体成像后也能轻松保持1080p的解析度。消息人士称，部分开发商已经在今年初收到了索尼的新主机开发工具包，游戏开发者大会期间发出了最新改良版工具包，最终beta版套件将于今年末发布。据称，Orbis之所以将新游戏与PSN账号绑定，是为了响应第三方的要求，目前二手游戏市场的崛起正成为全球游戏软件商头痛的现象。

新闻短波

INFO

《分裂细胞 6》回归原点?

育碧多伦多工作室主管彼得·弗雷德日前表示,他们正全力开发的《分裂细胞 6》将拥有“动作电影的全部要素”,同时本作将深入探索系列的起源。

IW 高层出走

Infinity Ward 的头面人物 Robert Bowling 日前表示他已经辞去在 Infinity Ward 以及 Activision 的职务。



《黑暗行动 2》传闻再起

最近在《COD 黑眼行动》官方论坛上曝光了《COD 黑暗行动 2》的传闻,据称本作将于 11 月 6 日发售,游戏的多人模式将加入全新护送任务。

《重力眩晕》日版突破 10 万

《重力眩晕》制作人外山圭一郎日前透露,这款标志性的 PSV 游戏目前累计销量已经超过 10 万套(含零售与下载版),而且这一销售数字仅为日本地区,还没有算上亚洲其他国家和地区。

《全职猎人》冬季 PSP 开战

NBGI 在神秘新闻网上预告多时的新作已确认为人气漫画《全职猎人》(Hunter X Hunter)的游戏版,对应平台为 PSP,将于今年冬季发售。

《莎木》主程序开发 PSV 新作

《莎木》主程序开发商并武立史的游戏公司 Neilo,目前正在开发一款 PSV 音乐游戏新作《Orgarhythm》。本作融合了战略游戏与音乐游戏的特征,以古代民族乐为主,玩家扮演神向人们下达各种指令,将于今年夏季发售,定价 3990 日元。



美政府全面应用 UE3

Epic Games 最近宣布,他们已经与美国政府的代理机构 Virtual Heroes 签署协议, FBI 将使用“虚幻引擎 3”制作可多人参与的犯罪现场模拟程序,用来培训警官学校的学生们。另外美国国防部的五大承包商以及一家全国实验室也将使用该引擎,美国陆军也将使用该引擎制作虚拟培训软件。

《龙之信条》全球销量目标1000万!

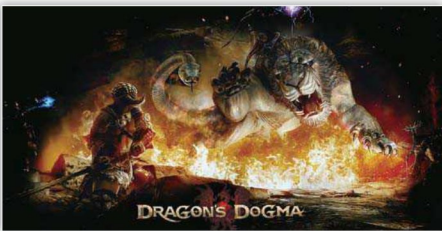
《龙之信条》制作人伊津野英昭日前发表惊人言论,他表示希望本作全球销量能达到 1000 万套。此前 Capcom 向投资者发布的《龙之信条》销量目标为 150 万套,不过这只是当时所谓的“财年内销量目标”,而当时《龙之信条》的计划上市时间是 2012 年 3 月份,距离其财政结算日可能只有半个月的时间。游戏的最终销量目标肯定高得多。

不过伊津野英昭也表示这个销量目标可能不容易实现,但他相信《龙之信条》在日本的销量绝对能超过 100 万套。他说:“我们知道这个目标是可以实现的,我们有相应的保证。但是在全世界范围就不一样了,我想这就是很多日本开发商对国际市场感到犹豫的原因,因为他们

们没有成功的保证。”

Capcom 之所以认为日本地区的百万目标能够实现,是因为他们相信《怪物猎人》的玩家会欣然接受这款游戏与相似的作品。制作人小林裕幸说:“虽然动作不大一样,

《怪物猎人》玩家们会发现很多标志性的 Capcom 动作要素,他们会非常喜欢。”他表示本作的主线流程大约为 50 小时,加上分支任务,总游戏时间超过 200 小时。



规模为前作5倍?《GTA V》详情泄露!

最近一位自称是被 Rockstar North 炒鱿鱼的员工的朋友在网上爆料,披露了关于《GTA V》的大量情报。在他的网帖中说,本作只有一名可操作的主角,名为 Albert

de Silva,也就是在第一个预告片中出现的“赛人”。他是罪恶都市某个帮会的成员,有一半的西班牙血统,还有个叫做 Kevin 的儿子,这个儿子“懒惰、无所事事、沉迷《COD》”。

据称本作的地图规模是前作的 5 倍,分为三大区域,其中 Los Santos 占了一半。本作中有多种飞机可以驾驶,汽车和武器可以定制。本作的多人模式支持 32 人在线,玩家们可以组成帮会,并根据帮会名气进行网络排名。帮会有团体任务,比如抢劫洗衣店、从军方那里偷武器等等。枪战系统将更加逼真,在车内向车外瞄准时,车速会影响准心的晃动程度。

最后这则网帖称《GTA V》将于 2013 年 5 月发售,今年 E3 展将会有试玩版。对于这些传闻,一些欧美权威媒体认为非常可疑,可信度并不高。



《小小大星球 赛车》公布

索尼宣布《小小大星球》的开发商 United Front Games 正在开发《小小大星球 赛车》,比起其他的卡丁车类游戏,本作有更加丰富多样的游戏模式,还有以完成多种目标为目的的任务、BOSS 战以及迷你游戏。玩家可以对麻布仔、卡丁车等进行定制,也可以通过关卡编辑器创造自己的赛道、制定自己的赛车规则,然后在网上共享自己创造的赛道。本作支持 3D 画面以及 PS Move。



“精简版 Xbox” 2013 年末上市?

微软数次表示今年 E3 展不会有“X720”公布,但是最近又有微软新主机的传闻出现,但这次并非“X720”,而是“精简版 Xbox”。

据消息灵通的 MS Nerd 报道,“精简版 Xbox”将于 2013 年末上市,这是一款采用 ARM 处理器的主机,玩的是“街机式游戏”以及 Kinect 的休闲

游戏。这部主机的最大卖点就是价格非常低廉,可以与 Apple TV (售价为 100 美元的电视机顶盒) 竞争。MS Nerd 还指出真正的世代 Xbox 将会在精简版 Xbox 之后上市,而下一代 Kinect 将于 2015 年上市。

世嘉大亏损,多款游戏被取消



Sega Sammy 集团于 3 月 31 日宣布,由于经营状况低于预期,本财年的业绩不容乐观,预计净利润只有此前预期值的一半,即 200 亿日元左右,此前预估为 380 亿日元。Sega Sammy 集团的财年销售收入目标也从原计划的 4400 亿日元下调到 3940 亿日元。

在宣布业绩大幅下调的同时,Sega Sammy 表示目前游戏市场瞬息万变,他们将取消多款游戏,并且进行公司的结构重组。虽然 Sega Sammy 仍然有 200 亿日元的净利润,但是绝大部分来自原 Sammy 方面的柏青哥业务以及街机厅的收入。世嘉方面的游戏部门出现了大面积亏损。据估计,本财年世嘉净亏损将达 71 亿日元,其中 49 亿日元是结构重组的相关费用。此外世嘉还将精简其美国和欧洲分公司,预计将进行大裁员。欧美方面,世嘉将进一步向数字发行领域转型。

英国游戏业超越录像业

据英国电子零售商协会 ERA 的数据,去年英国游戏销售额达到 19.3 亿英镑(包括实体零售游戏与下载游戏),超过娱乐行业的任何其他

他类型,而 BD、DVD 和其他影视媒体的总销售额为 18 亿英镑。这是英国游戏软件业市场规模首次超越影视娱乐业。ERA 主管 Kim Bayley 说:“这

是娱乐市场激烈变化的时代,游戏在去年超越传统录像业有着历史性的意义。过去录像业长期保持娱乐业的龙头位置。”至于英国的唱片业,去年总规模仅为 10.7 亿英镑。



■河野弘

位,包括第一方发行部部长佐竹聪,以及专门负责 PSV 事业的植田浩。

SCEJ 成立“第一方发行部”

SCEJ 于 3 月 27 日宣布进行重要人事、组织结构变更,SCEJ 从 4 月 1 日开始设立全新的“第一方发行部”以及“网络服务部”,此举也许是为了强化 SCEJ 的第一方游戏。

第一方发行部隶属于发行商与开发商关系部门,而网络服务部隶属于销售、营销及公关部门。从 4 月 1 日开始,SCEJ 社长河野弘将直接掌握新战略部。另外 SCEJ 也设立了一些新职

新闻短波

《刺客信条 III》预订量为前作 10 倍

育碧宣布,在《刺客信条 III》的预售行动开始三周之后,预订量已经超过《刺客信条 兄弟会》的美国预订量总和,更是该作在同期内所获订单的 10 倍!这大概是因本作作为预订的玩家提供了华丽的金属包装盒。育碧市场部高级副总裁 Tony Key 表示,育碧将为此大作投放其公司历史上最大规模的广告攻势。



小野义德因病卸任

《街头霸王》掌门人小野义德最近在工作时突发急病被送入医院,随后他在微博上透露自己因为身体问题将暂时卸任,由另外一个长期负责《街头霸王》系列的制作人接替他的职位。

《圣斗士星矢 Ω》游戏版

NEGI 宣布,4 月 1 日开始推出的《圣斗士星矢 Ω》目前已经有游戏版正在开发中,预定于秋季发售,平台未定。

PSP《混沌世代 6》公开

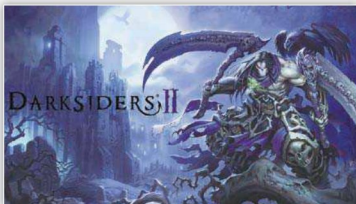
Idea Factory 与 Sting 联手打造的“Super Sting”系列第一弹作品终于公布,这是一款《混沌世代 6》,预定 6 月 28 日发售,对应平台为 PSP。这是一款中世纪风格的幻想 RPG,游戏剧情围绕身为炼金术士的主角,为了解开妹妹的诅咒而在异界中旅行。



《黑暗血统 II》锁定 Wii U 首发

Vigil 公司确认,《黑暗血统 II》将会是 Wii U 的首发游戏。至于本作对 Wii U 独特手柄的应用,Vigil 的 Hayden Dalton 举了个例子:当主角在场景中奔跑的时候,可以在手柄触控屏上选择其他装备直接换到主角身上,无需打开菜单面将游戏暂停。

另外,Vigil 的 Marvin Donald 说:“目前为止,Wii U 的硬件性能与本世代主机大体相当,就我所知,解析度、贴图与多边形数量都差不多,我们不需要将游戏的解析度提高,不过当然可以利用手柄的优势。”



崭新世界! PS3《亚莎的工作室》6月登场

Gust 被 Koei Tecmo 收购后的首部作品正式公布,游戏名为《亚莎的工作室 黄昏之大地》的炼金术士,预定于 6 月 28 日登陆 PS3。游戏以曾经炼金术而繁荣一时,如今却已衰败的“黄昏大地”为舞台。

故事围绕姐姐寻找妹妹的旅程。

本作的人设风格与背景设定都与前几作不同,并且应用了 Gust 的全新 3D 技术,动作与表情将会更生动,在剧情画面中将会切换为 3D 建模。本作的游戏系统也有许多创

新,引入了“记忆链接”系统,该系统与游戏情节有更密切的关系。战斗系统有“消耗”概念,根据玩家消耗的行动数,会改变回合次序,此外也会加入时间要素,与敌人之间的距离也将影响到战斗过程。

《经典米奇2》年内跨平台出击

Junction Point公司宣布 Wii 独占平台动作游戏《经典米奇》将于今年推出续作,《经典米奇2 二人之力》(Epic Mickey 2: The Power of Two)将会是一款跨平台游戏,对应平台包括 PS3/X360/Wii。

在本作中,米老鼠将重返荒废国度,前作中出现的场所因为各种天灾的影响已面目全非,而且会有大量新场所可供探索。玩家仍然是使用米老鼠的画笔来改变世界。本作将会实现全程语音,新增的二人合作模式可以随时加入或离开。单人玩时操作的是米老鼠,幸运兔 Oswald 将会在 AI 控制下提供帮助。前作遭到诟病的视角问题将会在本作中得到改善,负责开发的 Junction Point 工作室在视角方面进行了超过 1000 项的设定调整。



《刺客信条III》Wii U 即将发售

美国任天堂官方杂志(Nintendo Power)最近报道了 Wii U 版《刺客信条 III》的消息。据报道,本作中 Wii U 的触控手柄可用于游戏中 Animus 的操作,即可用于时刻显

示地图,也可以当做百科全书来用,人物的档案和信息都会在触摸屏上显示,也可以在触摸屏上选择武器,或者显示鹰眼画面,利用倾斜感应功能,倾斜手柄控制视点移动。

和田洋一卸下CESA会长职务

日本游戏产业协会 CESA 于 3 月 23 日宣布,今年 5 月 26 日和和田洋一任满之后将不再担任会长,下一任会长将会是 NBGI 现任社长长岭之伸仲,和田洋一将继续担任理事。

6 年前和田洋一当上 CESA 会长时, Square Enix 拥有日本第三方游戏软件市场的最大份额,如今 NBGI 才是日本最大的游戏软件发行商。

GameArts公布PSV新作《骷髅人》

此前已经预告的 GameArts 开发 PSV 新作《骷髅人》(Dokuro) 近日正式公布。在游戏中,玩家扮演的骷髅人目的是将公主从魔王城救出,游戏过程中可以在骷髅人和英雄两种形态间变化,灵活运用各自的能力。本作采用了独特的粉笔画风格,是一款动作解谜游戏。

我对巨乳并不反感,其实我恨不得把自己的头埋在上面睡觉呢……

它将最终成为一款有趣而又有意义的游戏,成为家用机上真正的暴雪级体验。

暴雪首席运营官 Paul Sams 表示,家用机版《暗黑破坏神 III》一旦经正式审核通过,将成为一款对得起暴雪之名的顶尖大作。

Ninja Theory 的 Tameem Antoniades



被记者问到《鬼泣 DMC》会不会有日式游戏里常见的巨乳型角色,他毫不掩饰地表明了自己的立场,但他同时也表示“真正有魅力的女性不是巨乳型”,就像《假面骑士》的女主角 Trip 一样,“她比拿着大枪到处走的妓女有魅力得多”。

展开声音



展开声音



有图有真相



贝优妮塔再临



马克斯·佩恩黑帮火拼

讨厌开发续作的神谷英树也许不会制作《猎天使魔女2》,但我们仍然有机会操控贝优妮塔华丽再战。白金工作室的《假面骑士》将有贝优妮塔客串登场,让我们再度欣赏她近乎完美的华丽招式吧!

《马克思·佩恩 3》也拥有 Rockstar 有史以来最强悍的多人游戏模式! 硬蛋的子弹时间,加上雷气的黑帮火拼,更是融入丰富的剧情要素,令人期待度满分!

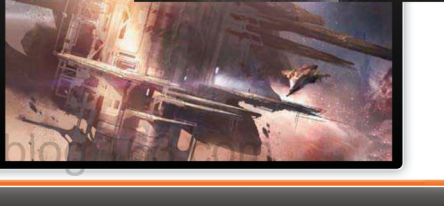
343 Industries 日前发布了《光环 4》的一批最新设定图,展示了游戏中的一个多人模式地图——“战马”(Warhorse),这个关卡是在一个未建好的采矿船上,将会是“光环”系列“少见”的场景风格。

《光环4》的“战马”



最近在《苍翼默示录 连续变奏 2》的日本全国大会期间, Arc System Works 公布了一款名为《Xblaze》的新作,这是以《苍翼默示录》世界观为背景的冒险游戏,预定于 2012 年冬季发售,平台未定。

《BB》AVG版新作





Bioware的罐头危机

视觉观点

你们或许已经听过（或许还没有）关于《质量效应3》结局的讨论，在这款EA发行的科幻大作的爱好者论坛当中可清此起彼伏，各种言论各种说法莫衷一是，但最根本的论点却出奇地一致，就是对结局的不满，并且希望Bioware能够提供DLC或其他途径来让玩家获得更多的结局选择，而不是只能在极其有限的几个选项当中选择颜色比较顺眼的一个。对于各位玩家来说，下面的这张图恐怕最能说明玩家们对于结局的期望和目前游戏结局的现实情况。

MASS EFFECT 3

结局

我们期望的结局

我们得到的结局



仅仅是从个人角度出发，其实我对于结局并没有什么不满，甚至非常喜欢其中一个结局与其代表的新可能性。但恐怕抱有如此这般想法的玩家并不是太多，更多的系列死忠则希望拥有更多变化和更多选择带来影响而导致的结局变化，甚至有不少粉丝翻出当时Bioware给出的许诺，即声称作为三部曲的终结，《质量效应3》将拥有16个完全不一样的结局，而现在Bioware只能给出数量和内容都极其有限的结局，等于是一种变相的商业欺诈，足以被推上法庭的被告席。

平心而论，我并非不理解许多粉丝为何如此迫切地想要让Bioware更改游戏的结局，毕竟

目前任何对于结局的诋毁都是有理有据的，并不存在故意的抹黑，而且正因为系列前两作有着如此多的铺垫和如此多的选择变化，已经各自拥有了一个独特存档的玩家们肯定也想要一个专属于自己的结局，而不是得到一个和别人相差无几的大路货结局。于是，继声势浩大的修改结局筹款活动后，某一天，约400份纸杯蛋糕被送到了Bioware的总部，这些蛋糕由《质量效应》系列的粉丝们筹集了1000美元购买，蛋糕上的奶油分为三种颜色，不用说，自然就是代表着《质量效应3》结局中三种主要颜色蓝、绿、红。尽管这个抗议多少带着点嘲讽的意味，不过恐怕大饱口福的Bioware员工们并不会抱怨粉丝们这种“甜蜜蜜”的抗议行为，只是等奶油与蛋糕的香味都在口中消散后，这家加拿大开发商恐怕必须要面对一个极其严峻的问题：他们要怎么应对这场奇特的公关危机？

坦白说，这并不是危机头一次出现，属于Bioware的上一滑铁锤是《龙之世纪2》，这款游戏跟系列第一作风格完全相异的续作刚一问世便遭遇到许多非议，游戏的形式仍然是美式的A·RPG，但是无论是人物动作还是战斗系统上都有向动作游戏靠拢的影子，对话系统也向同厂的《质量效应》进行了学习，同样采用环状结构。但恐怕游戏本身的革新并非是玩家们对本人评价下降的真正原因，而是在于游戏本身从许多方面表现出了一款赶工作品才会有的特点，例如场景的大量重复，敌人类型稀少，而最令系列玩家难以接受的，是原本承诺跨度长达十年的游戏剧情竟然在进行到第七年时便戛然而止。就一款角色扮演游戏来说，这可真是犯了大忌，就连对于整个作品的改革充满了认同的我在看到结局时也忍不住摇头叹息。如果用一句话来形容这款游戏，那就是“徒具雏形，欠缺雕琢”。

问题到底出在了哪里？恐怕作为发行商的EA难辞其咎，或许甚至说得严重一点，这个把

收购开发商作为发展手段的业界大鳄一直都是优秀开发商没落的罪魁祸首。

众所周知，EA旗下的品牌众多，大名鼎鼎的《模拟人生》系列如今还在不断地推出资料片，《极品飞车》系列年年有新作，EA Sports品牌上有着几个稳赚不赔的运动系列，连主视角射击方面也还有《战地》与《荣誉勋章》两个品牌来与动视的《COD》抗衡，如今EA还拥有了小游戏领域的精英开发商宝开（POPCAP），游戏阵容不可谓不强。

但是风光背后，我们可以看到许多优秀开发商的尸骨，曾经以大胆的创意著称，留下了《主题医院》和《地下城守护者》等杰作的牛蛙早已不见踪影，《命令与征服》缔造者Westwood也早已四分五裂，难寻踪影，在被EA收购前这些曾经风光一时的开发商，为何在得到了大集团的资金和技术援助后，反而迅速地失去了产能并最终消失在历史的洪流当中？



集团化的管理和EA管理层对于开发商游戏制作的干涉恐怕是最为直接的原因之一，当一个开发商仍然处于相对独立的状态时，他们或许并没有得到被收购后般的丰富资源，但是他们对于一款游戏的制作计划是完全能够自主掌握的，一旦遭遇到开发不顺或者制作内容超出预期设想的情况，开发商完全可以依照自己的需要来调整发行计划，尤其是那些需要精益求精的拳头产品，哪怕冒着被粉丝抱怨的风险，也务必做到最好。

但是在加入到集团当中后，开发商遭到了新的冲击，他们的高层不再是最终高层，作为收购方，EA有权对于游戏的开发进行干涉，甚至对游戏的开发作出一个死硬的期限，这就是获得集团资源时必须付出的代价，游戏仍然在开发中，一切的宣传和销售渠道已经在同时运作中，不可能因为游戏的开发困难而随时停下来等待。于是，开发商既是获得了资源，却又受资源本

“于是，开发商既是获得了资源，却又受资源本身所困，扩大了舞台却被戴上了镣铐，这舞自然也就跳不好了。”

身所困，扩大了舞台却被戴上了镣铐，这舞自然也就跳不好了。

这便是Bioware的真正危机，一个被大集团塞进罐头生产线中巧手工匠应该如何追求自己的真正目标？是没落还是在制度中找到一个属于自身的平衡点？是抗争还是走上吃老本的量产游戏路线？比起修改结局和安抚玩家，Bioware更应该去想想的，是如何在小小的纸杯里做出最符合自己风格的蛋糕。



more, EA 7-15-13 blog.163.com

中国力量



2010年秋，“中国力量”栏目在UGG总第260期首次亮相，而第一位接受我们访问的，便是蜚声海外的华人游戏制作人陈星汉。相信看过那篇访谈的读者都会对他和他创办的游戏制作公司TGC (that game company) 留下深刻的印象。最近，由陈星汉领衔制作的PSN游戏《行》撰写了新的商业神话，而游戏本身也得到了来自全球媒体和玩家的一致好评。在这个值得纪念的时刻，我们再次联系了远在美国的陈星汉，希望他就《行》谈点什么。他爽快地答应了我的邀约，于是便有了下面这篇信息量颇大的深度访谈。相信这篇文章，能够在大家体验和了解《行》这款游戏的过程中，带来一些帮助。

英雄旅程 伴你同行

再访TGC创意总监陈星汉

重生路上的砥砺前行

一刀：《行》在选择在线游戏时，难度会因协作元素的加入而大大降低。显然游戏是鼓励线上协作的，这应该和游戏的主题有直接关系，能和广大读者具体谈谈吗？

陈星汉：《行》是一款多人在线游戏，我们TGC初始的初衷就是希望自己的游戏可以作为一种娱乐媒体传达给观众一种情感的广度。因为现在大多数的游戏，特别是家用机上的多人游戏一般都是打打杀杀，充满竞争性和任务性，而我们则希望本作能在情感方面带给玩家一种人与人之间非常友好的感觉。毕竟现在大多数的在线游戏，玩家都在自愿自地地完成手上的任务，使用手上的力量，而不是专注于玩家和玩家之间在情感上的交流，他们不是在互相厮杀就是在交换点数。所以在设计《行》的时候，我们希望从各个方面去营造一种气氛，让人和人之间互相接近、互相交流的可能性增强，所以协作元素让游戏难度降低的设定也是鼓励玩家之间彼此接近、多沟通交流的一种手段。

一刀：直观地去理解，《行》仿佛浓缩了人的一生。有迷茫的探索，也有成功的辉煌与喜悦，还有遭遇挫折的艰辛和苦难，最后则是挑战极限的巅峰体验。正所谓“两个小时体验整个人生”。不知道您在创作中，是否有这样的初衷？

陈星汉：从《行》开始制作的第一周我就已经和我的团队进行沟通，告诉他们这是一款关于英雄旅程的游戏。什么是英雄旅程呢？在西方有一个名叫约瑟夫·肯贝尔(Joseph Campbell)的人，他研

究了宗教对比学并发现，不管是日本、中国或者西方神话(甚至北美印第安神话)，都有一个共通的特点，就是有一个名为“英雄旅程(The Hero's Journey)”的模式。从制作游戏的初期我就对英雄旅程这个模式非常着迷，因为它是一个能让各地宗教传达数千年的架构。乔治·卢卡斯拍摄他的第一部《星球大战》时，他读的就是肯贝尔所写的关于英雄旅程的书，然后他就把电影剧本按照英雄旅程的架构去修改，结果《星球大战》获得了空前的成功，而且创造了一种超越故事本身的力量。很多人对《星球》的推崇甚至到了类似宗教崇拜的程度。于是我很好奇，也想去尝试一下，到底使用这个架构能制作一款什么样的游戏。

英雄旅程讲的是人蜕变的过程。通常影视作品中的人的蜕变都是非常小的，比如主角一开始可能只是一名工人，他想要成为一名商人，于是发奋努力。在故事结局，他如愿

以偿成为一名伟大的商人，这就是一种蜕变。但是在大部分的史诗的故事中讲述的是一个人在生与死之间的蜕变。所以我很希望创造一款游戏，它讲述的是从人出生到死亡的蜕变。

关于另一个问题，为什么要做“两个小时体验整个人生”呢？因为很多公司都会鼓励员工互相合作，共同对抗困难，这样能让员工之间产生一种信任感和依赖感。但我觉得只经历困难是远远不够的，让两个人不仅仅是对抗困难，也共享快乐，体验各种各样人生中所应该有的旅程，那么当两个人完成从生到死的蜕变，经历了整个人生中的不同情感以后，这样创造出的人和人与人之间联系才是一种真正会打动人心的感受。所以，体验人生这一点，是三年前项目开始的第一天我们就确定下来的。

一刀：行者、禅定(冥想)、轮回，这一系列佛学概念在《行》中都有对应，想必您对佛学应该有深入的研究吧？不妨和读者分享一下！

陈星汉：其实从中国人的角度

来看，这款游戏可能的确有一些佛的概念，但是在其他国家，他们会认为这是其他概念。例如西方的人们会认为是天主教的观念；在日本，人们可能会认为是神道教的概念。这就是为什么说英雄旅程的架构非常重要，因为它是一个在各个国家不同宗教中都共通的故事。不管这个角色是中国人、日本人还是欧洲人，他们人生中的经历其实是相类似的，所以把人的生死和英雄旅程结合在一起的时候，这个故事会非常具有全球性，能被各地的人们所理解。事实上，约瑟夫·肯贝尔写的一本名为《神话的力量》的著作，其中就是把不同的宗教进行对比，他认为其实大部分宗教基本的概念是相通的。比如说在佛学中有轮回，在北美印第安宗教中也有轮回的概念，而死后重生在古希腊的神话中也经常出现。行者在《英雄》中的Pilgrims，也可以翻译为“朝圣者”)在游戏中的红色袈裟其实是参考西藏僧侣所穿的袈裟而来。当然，以前小时候看《西游记》时也十分喜欢唐三藏的袈裟，因此也想在红色袈裟上加入金色的修改。但是实际上这些基本的概念在不同的宗教中都存在，所以我会说《行》是一款比较有宗教色彩的游戏，但它并不属于某一个特定的宗教。我们在制作的时候也非常注意这点，力图不让本作倾向于任何一种主义宗教。这样，不同国家不同文化背景下的玩家，都可以从中得到一些他们心中所信仰的东西。

一刀：纵观您已经问世的几部作品，一种向往天人合一、返璞归真的理念贯穿其间，这些和上面谈到的佛学都属于东方文化范畴，而TGC成员中大多来自西方国家，您是如何把这些东方理念传达给团队伙伴的呢？

陈星汉：我觉得我在制作这些游戏的时候，其实并没有想太多的所谓的“天人合一”这类东方文化的内容，我从小到大都是在中国的教育、共产主义理念中成长起来



《行》是英雄旅程架构的一次互动实验

■ 牛剑剑在《独行》中饰演
者在游戏中获得一种完全不同于
现实生活中游戏的交流体验。



的，没有经过宗教方面的学习。直到我在美国进行研究生学习的时候，去读了一些宗教对比学的书，才有了一些宗教概念。我在做游戏的时候，灵感并不是来源于宗教理念或具有东方文学色彩的东西，其实更多的是来自我本身在生活中找到的一种情感上的欲望。比如说《花》这款游戏讲的是人与自然的和谐。我从小在上海长大，几乎没有离开过上海，所以我的世界一直是灰蒙蒙的，很少能看到大面积的绿色。当我在美国西海岸高速公路驾车，看到一望无际的绿色原野时，就像一个从来没有去过海边的人第一次来到海边时的那种感觉，心情非常澎湃。我觉得在都市中生活的人会对自然有一种向往，这种向往是很多在都市中生活的人都拥有的，所以我希望能够制作一款游戏，能够把人们对都市与自然两者融合起来的期待做成一个互动的体验。也许有人会问“为什么这样的游戏会代表东方观念呢？”，我觉得西方人他们比较注重科学、注重结果，更多地关注于改变自然的力量。东方人经常提到“禅”的概念，更多在乎的是一种过程，所以从这点来看，大家会觉得这是东方概念的东西。但其在美国社会里，人们都会崇尚各种不同的事物，也有人会说这也是西方的概念。在《花》上市之后，

会有人说《花》里蕴含着天主教的观念，也会有人说里面蕴含着基督教的理念。其实把这款游戏放在每一个国家时，大家都会说这款游戏蕴含着这个国家的宗教理念（笑）。

一刃：有玩家通过游戏中呈现的影像和壁画等，做了如下解读：游戏中的行者是一个已崩溃文明的后裔，他的旅程，其实就是在先知的引导下，重温了祖先文明从萌芽到兴盛再到因能源战争而毁灭的过程。在此解读的基础上，结合我们为游戏融合了一定的环保理念在里面。不知道这一点是否也是《行》想要传达给玩家的主题之一呢？

陈星汉：在我们制作组给游戏营造一个孤独空旷的世界时，倒是引用了一些佛教的东西。在某种意义上来说，《行》这款游戏其实是发生在黄泉道上的故事，这款游戏里所有登场的人都是在黄泉道上行走的人，他们走向山顶的白光处，从而获得重生。这是其中一个概念，但是人对于地狱或黄泉之类的解释都比较通俗，大家都觉得死者的世界是一片狼藉漫山尸骸。当我们制作组在设计制作关于世界末日设定时，我当时想起最近看过一部纪录片片，这部纪录片讲述的是假设人类全部死亡，度过25年后，世界会变成什么一个样子。自然的重生能力是非常强大的，如果没有人对城市

的植物进行修剪，那么五年之后整个城市都会被覆盖在绿色植被之下，各种高楼大厦在五十年之内都会崩塌，可以看出人类的文明是何等脆弱。在人类死去之后，在这个世界上存活的是另外一种生命，在这个纪录片里，例如狗之类的动物会在城市里寄居，不过这不是重点，这是一个启发，我们制作组在设计一个所有人都会死去后的炼狱世界时，并不希望把它设计成一个传统概念里那种的充满死亡气息的世界，我们希望在这样的一个世界里能存活新的生命，新的生命取代旧的生命这样一种感觉。在游戏里旅行的时候，布料是能源，就像是现代的石油，这些能源都是生命的精华。石油也是树木或动物的尸骸在经过多年时间之沉淀变而成的，布料的设计也是一样的，布料就是一种把生命凝聚在一起的能源形态上，所有人都死去之后，这个世界上存在的惟一有生命的东西就是布料。所以这个游戏的世界观设定是在所有生命都死去的时候，玩家们作为一个新的生命得到重生，他们以布料为载体存活于这个世界中，其实这样一个充满着美丽布料的世界同时也是另一种黄泉道吧！

一刃：您的前两部作品外在形式都不一样，但作为玩家本人却感

受到了一种贯穿始终的东西——孤独。正如前面谈到的那样，《花》是您将生活中的不如意渗透进内的产物，而《行》的蜕变是否暗示着您已经不再“孤独”？

陈星汉：其实孤独是一种能够给人带来创造力的感觉。最近在美国有科学家指出内向性格的人拥有的一种优势，当人感到孤独的时候，更利于刺激大脑的想象力和创造力，如果整天和朋友在一起，就很难有专门时间专注地进行创造性的工作。的确，在制作《行》和《花》的时候，很多时间我都是在制作室里面孤独一人地进行工作，但是从个人的角度來看，我觉得《行》和《花》其实没有太大的区别。孤独感会让人对“与他人的沟通”抱着一种向往的心情，虽然说张爱玲或者艺术家整天把自己锁在房子里，其实他们是希望能够通过自己的作品，与他人进行沟通。例如张爱玲或梵高，他们在世的时候，生活都是很孤独的，也正是在这个时候，这种渴望与人沟通的欲望愈发强烈，才能够通过自己的作品把这种孤独感反映出来。所以我觉得得《行》其实依然是一个挺孤独的游戏，不过正因为这种孤独感，独自一人在沙漠里行走的时候，才会更加渴望与人在一起。至于我个人，其实变化并不是很大。



■ 孤独是一种能够给人带来创造力的感觉。

游戏体验与情感冲击

一刃：初玩《行》时的流程长度在两个小时左右，这一点和《花》很像。请问您在制作《行》的时候，是否刻意控制了游戏的长度以保证玩家的体验效果能达到和您预期的不一样呢？

陈星汉：是的，因为我是从电影学院毕业的，我学习的是电影写作以及各种好莱坞的经典叙事方式。

电影其实是一种很有趣的媒体，它是希望达到一种情感上的深度，所以才刻意控制在2到3小时之间，因为一个人要真正投入到角色的感情以及角色的关注度，这个时长是最合适的。如果太短，观众对影片角色认识不够，那么当高潮发生的时候就不会有很强的情感反应，所以为了让观众能够有个很强烈的

情感反应，大多数电影都会超过90分钟，但是同时电影又不能太长，因为到了3个小时基本上大多数人都不得不去上厕所，如果去上厕所的话那么整个电影营造出来的这种情感堆积在释放的时候就没有办法完完全全地宣泄出来，所以90分钟到两个小时时是一个非常重要的时间点。而我在设计游戏的时候，最大的目标就是在情感上能够打动一个成年人，其实打动情感是非常容易的一件事，但成人却很难被打动。

所以为了达到那一点我们在时间方面选择了听从经典娱乐媒体的意见。比如说好的音乐会不会超过3小时，好的球赛也不会超过3小时，而且要有中场休息，好的电影也不会超过这个长度。因为绝大读书人没有办法一口气坐那么长时间，当然大多数的传统游戏都是在8个小时以上40个小时以内，但是中断后在情感上重新达到高潮的难度会更高，所以我们选择2小时的游戏流程长度是从一开始就计划好的。

一刀：在上次接受本栏目采访时，您表示“我们一直致力于推动游戏作为一个互动媒体的可能性”。按照我的理解，游戏若想成为名副其实的互动媒体，起码要满足两个条件：1）要有足够广泛的受众群体，2）所传达的不再只是那些满足“刺激感”和“强大感”的游戏体验。在您看来，《行》在这些方面做了哪些努力呢？

陈星汉：先说“足够广泛的受众群体”这个问题。由于受到PS3平台和PSN上必须是下载游戏的限制，所以我们这款游戏能够达到的玩家用户群是非常小的。但是这其中因为商业的原因，我们只能把游戏出在这个平台上，所以在这个情况下PSN玩家如果真的有机会下载到这款游戏之后，我们就不希望仅仅他们自己去玩，也许他们会让自己的孩子玩，也许会让自己的父亲、母亲甚至是女朋友、男朋友一起去经历这款游戏。所以在设计的时候我们会非常注重这款游戏的人性化体验。为什么要说人性化呢？比如说一款传统的在线多人游戏，你在玩游戏的时候第一个想到的肯定是进入一个游戏大厅，开一个游戏房间，查看不同玩家的游戏延迟情况，然后决定是否要踢走某个玩家，等等确定大家都做好游戏准备之后再进入游戏。这一系列的举动，我觉得完全都是非人性化的，因为你不可能指望一个小孩子或者老人拿到这款游戏后可以理解什么叫游戏延迟，什么叫开一个房间等等。所以我们在设计《行》这款游戏的时候把所有的传统在线游戏的模式都简化了，让它尽可能地不出现在游戏之中而只出现在游戏的后台，如果玩家之间可以联机那么就进行自动联机。

所以当你把这款游戏给你的亲人朋友玩的时候，你只要告诉他们：向着远处的高山行走，一路上你就会遇到其他的玩家。你都不用给他们解释说怎么样玩多人游戏，只要告诉他们在这世界上也有其他的玩家即可。

至于第二个问题，那就是在《行》的游戏过程中，我为了能让一个成年人在玩这款游戏的时候被带动，不得不选择去创造一个情感上的宣泄。也就是说让玩家在玩这个游戏的过程中感受到一种完全没有办法预料的情感，而那种情感又非常的强烈，当他们经历这段情感之后就会得到一种宣泄感，而为了能够创造这么强但又无法预知的情感我不得不去选择“先抑后扬”的情感渲染，也就是如果那个强烈的情感是一种升华的情感，那么就必须要在此之前先让玩家感觉到压抑，只有这样升华后的情感才可以得到最大的宣泄。我觉得需要在情感方面先达到一定的深度之后才可以真正地打动一个更大的群体。

一刀：整体上看，《行》属于那种强调体验而弱化“刺激感”的作品，因此对很多难以静心体验的玩家来说会略显沉闷，于是穿插在游戏的两段高速前进关卡（沙地滑行和雪山飞跃）就显得有点特别了。而且由于这两段的视听体验极佳，相信会有不少玩家反复闯关来玩。想问的是，这两个段落是关卡设计之初就已经规划了的，还是为了吸引更多玩家，在“刺激感”方面做了妥协的产物？

陈星汉：在前面我提到了一个真正强烈的情感冲击必须要“先抑后扬”，那么在“抑”之前玩家要怎么才能够感觉到这是一段“抑”



《行》的场景设计创造了一种融合东西方文化特色于一体的美术风格。

的情感呢？所以为了让玩家感觉到“抑”就必须要有“扬”，这就是好莱坞电影作为作的三段式，首先来一个小的“扬”，然后再“抑”，最后再来一个更加强烈的“扬”。在《行》的整段旅程中共有两个“扬”，第一个“扬”就是沙地滑行的关卡，第二个“扬”就是雪山飞跃的关卡。从刚开始计划游戏整个脉络和叙事结构的时候，这两个关卡中所要展现的就是要让玩家感觉到一种极强的移动感，因为旅行的情感起落其实是和玩家移动的速度息息相关的，为了在“扬”的关卡中能让玩家体验到极强的速度感，所以才会选择了“沙地滑行”和“雪山飞跃”这两种互动形式。在其他相对“抑”的关卡中，需要让玩家移动速度相对减慢，这样对于玩家来说移动速度也就成了一种营造气氛和情感的工具。实际上和吸引玩家没有任何关系，我们也没有做任何的妥协，这些都是从一开始就设计好的一个游戏结构。

一刀：虽然《行》的画风和人

设的是高度概括的简洁路线，但整体视觉效果丝毫不逊于那些耗资巨大的超大作。在确定美术风格的过程中，有没有什么趣闻和玩家分享呢？另外，在如今写实画面当道的大环境下，选择这种个性化的美术风格，是否担心过受众的接受程度？

陈星汉：如果想要做出那种上百人规模的欧美大作工作室所制作出来的视觉效果其实并不难。我们的秘诀就是每次都把所有的技术和精力集中在一点上面。因为如果要纯粹地去对比，我们只有9个人到12个人的团队是不可能和人家几百人的团队去比拼的。所以我们就只有选择对着里面的一个“点”去做，我们把这个“点”做得非常好，以至于上百人的团队都没有人会有心思把那个细节做到那么漂亮。从《流》中的流体互动到《花》里面20万根草的互动，再到《行》中沙子的渲染互动，我们都花了比大团队更多的时间去做这个细节。这也就是为什么有些人会觉得《行》中的沙漠比《未知海域3》中沙漠更加可信，但如果事实上去看一下的话，就会发现其实《行》中的沙漠并不是像照片那样真实的，更多的是一种魔法的真实或者说是一种幻想的真实。我们通过艺术的夸张让玩家觉得沙子是那么的柔软，是那么的晶莹透亮，虽然在自然界中沙子的确是那个样子，可是在大多数情况下它们并不会给玩家这种像魔术一般的感受，所以我们在做细节的时候走的是一种印象派而不是写实派，因为在玩家的心中沙子就应该更加魔幻一些。

我们追求的是美，是真实而不是写实。美丽是一种很大众的东西，不管是在游戏界、电影界还是时尚领域，美丽的东西总是有人喜欢，



■ 配乐、画面、配乐、细腻《行》的游戏体验之旅，如同其柔美的风格、跌宕起伏、意犹未尽。

因此我们并不需要担心受众的接受程度。

一刀:在《行》的高速滑行关卡中,沙地反射着耀眼的光芒,而远处的建造建筑也金光闪闪的,整个场景绚烂无比;接近尾声时的雪山飞跃,画面的蓝白基调中点缀着深蓝色山体 and 红色廊柱,仿佛青藏高原雪峰上的圣殿,可清美不脱粗。不过整体来看,本作画面在色彩方面的基调是偏苍凉的,这与《花》的艳丽风格形成了鲜明对比。这是否也与本作所承载的内容有关?

陈星汉:这其实也是为配合先抑后扬的三段式而设计的。我们在做《花》的时候,颜色是整个游戏的主题,所以大部分情况下游戏是五彩斑斓的。但是《行》是一个相反的游戏,大多数情况下这个世界是非常的死气沉沉、荒凉的。所以我们用色彩来表达生命,色彩在比较艳丽的时候一般都是生命出现的时候,不管是滑沙的那一段或者是古代神殿的那一段。我们是用颜色来代表生命,所以一般在“扬”的一部分颜色会更加鲜艳,而在“抑”的部分颜色会非常的平淡。比如说雪山的颜色几乎都是白色,也意味着玩家即将死去的一种情感。

一刀:在寺庙跳跃关卡中,我们看到了典型的中国元素——大红

基调、中式灯笼以及格子窗等等,国内玩家感到十分亲切。这些元素的加入,是否和您的华人身份有些关联?

陈星汉:其实这个关卡并没有特意为中国而设计。很多日本玩家认为这款游戏很中国,主要是因为最后的山峰很像珠穆朗玛峰。但是那些红色的门牌更像是日本的那种门牌。其实在选择这个游戏的设计风格的时候,我和我的美术设计梅登纳瓦之间决定说,这个游戏必须是中西合璧的设计,要有东方的色彩,也要有西方的建筑风格。最开始尝试的时候游戏的建筑风格是古希腊,但是一看到古希腊建筑的时候,你就会默认这是古希腊。我们希望创造出一种从没有人见过的建筑风格,但又希望这种建筑风格让你觉得非常熟悉。所以我们最后选择了中东风格,它既不是东方的也不是西方的,例如游戏里的一些格子窗体现的一样。所以这是一种非常中东的建筑类型。这更像是一种把中西合璧之后重新设计的一种建筑风格。

一刀:《行》的配乐给玩家留下了极为深刻的印象,不仅是因为乐曲本身质量极高,更重要的是这些配乐和游戏进程的搭配可谓天衣无缝,使玩家的游戏体验过程相当美妙且回味无穷。《行》的配乐水准如

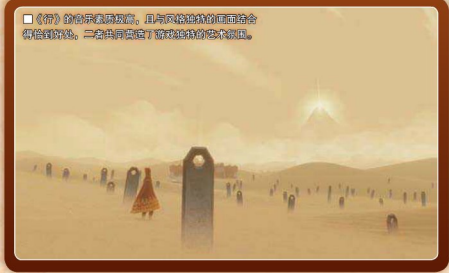
此之高,显然您非常重视自己作品中的音乐。那么在您看来,音乐对一款游戏意味着什么?

陈星汉:乔治·卢卡斯和史蒂芬·斯皮尔伯格他们都说过,在电影中,音乐的重要性超过全部要素的50%,因为在所有各种不同媒体中,唯一可以直接触动人的情感,打动人的媒体是音乐,而且音乐是直接和人的情感发生互动的媒体。我觉得,对于普通的游戏,它们的制作者不一定是以达成情感上的冲击为第一目标的,所以音乐可能并不是非常重要。但是在《行》这样的游戏中,音乐绝对是超过50%的重要部分。从自己在电影学院的学习中,我知道,为了把电影的叙

事导演的非常高大、统一,必须让音乐、图像、摄影、表演往一个地方使劲,这样才能把高潮拉得更高,低谷推得更低,才能创造出更大的情感的波动。所以在《行》中更高的地方音乐也应该是高昂的,该低的地方音乐也应该是抑郁的。天衣无缝是必须的,因为情感没有办法达到高低起伏,这游戏也就失败了。

一刀:在您的微博中,有玩家问起是否会推出原声 CD 的问题,您说 OST 很快会上市。不知道能否透露一下具体日期呢?很多玩家都翘首期盼着。

陈星汉:OST 在 4 月 10 日会上市,索尼的官网上已经有宣传了,大家可以留意。



《行》的配乐非常悠扬,且与游戏风格的画面相得益彰,融为一体,二者共同为玩家营造了极佳的游戏氛围。

关于新作及其他

一刀:《行》作为 PSN 下载游戏推出后,反响相当不错。据说将会推出蓝光版和 PSV 版,不知道这两个版本大概什么时候能够上市呢?是否有追加要素?

陈星汉:蓝光版我不能确定什么时候上市,不过我们正在谈具体制作蓝光版的细节,但是 PSV 版我

始终还没有听到任何消息,至于是否会上市,这是由索尼决定。蓝光版一定会追加更多的内容,但是到目前为止我们最终还没有完成双方的协议,所以具体的内容我没有办法现在就在跟大家透露。

一刀:上田文人对《行》的评价很高,而您也表达了作为“大粉

丝”受到偶像认可的兴奋之情。对于玩家来说,您的作品和上田的代表作《ICO》、《汪达与巨像》等都属于具有特殊韵味的作品。不过比起上田新作的难产,您的《流》到《花》再到《行》,都能顺利诞生并广受赞誉,显然玩家们对您和 TGCC 充满期待。您是否已经在规划下一部作品了呢?

陈星汉:的确,下一部作品的规划已经开始了。我也很希望在未来的一年中可以跟大家透露更多的内容,但现在我们才开始了没几天,所以现在去讨论具体内容还为时尚早。

一刀:您的前三部作品《云》、《流》、《花》,每作都会做大幅度的突破,而非延长线性质的作品,而第 4 部作品——《行》增加了和陌生人的互动,创造了独一无二的精神体验。在情感方面,《行》里是制作者将情感的部分交由玩家自己去发掘、体验。请问您下一步作品的主题是否会延续人与人之间的情感探讨,又或者会寻觅新的切入点带领玩家进入到另外一个与众不同的世界中呢?

陈星汉:我这个人比较喜欢理论和实践并进。《流》的时候是“沉

浸理念”这一心理学实验的没有。也是通过《流》的成功,发现了这个理念在游戏中的可行性。《花》是用“好莱坞三段式”对情感的宣泄进行了一个实验,看看游戏是否可以做到让玩家宣泄情感。不少玩家为《花》落泪,我觉得这个实验是成功的。所以在进行《行》的设计时,我们是希望对“沉浸理念”中个体和群体的互动——一种合作的理念,进行一个实验。同时也想对约瑟夫·肯贝尔的英雄旅程架构进行一下实验。因为这些理念其实在课本上、在传统媒体中都已经被验证过了,我觉得我做的事情其实也只是站在巨人的肩膀上向前眺望。把这些传统媒体中非常成功的理念,运用到游戏中,看看是否可行。《行》的成功也让我更加有信心地想进入到下一个实验中去,至于说是什么样的科学背景或者原理,我现在还不能太早地透露。但的确我每一款作品都会去尝试一些新的东西,学习一些新的理念,去印证它在游戏中的实用性。

一刀:嗯,非常感谢星汉兄接受此次访谈,期待您的下一步作品!



《行》完成时的庆祝 PARTY 上,所有参与制作的人员欢聚一堂。

从雅达利进入中国到今天 2012, 电子游戏在中国已经有 30 余年历史。《游戏机实用技术》作为一家专业游戏媒体, 自 1998 年诞生以来, 一直致力于推动中国游戏产业、传播中国文化。

4 期之后, 我们将迎来第 300 期杂志, 这是一个值得纪念的时刻。为此我们特意从本期起创办了“玩·家·春·秋”这个栏目, 我们将邀请一大批曾经或依然奋斗于中国游戏产业的资深玩家来讲述他们的意见、观点、感受以及故事。他们当中既有中国游戏文化的领军人物, 也有在特定领域有着卓越成就的专业人士, 甚至还有我们过去的媒体同行, 在这里, 你将看到这三十年历史的缩影。

G TIME

文: silence

silence

国内知名撰稿人, 曾在多家游戏杂志担任重要职务。1998 年起以 soulledge、取文、silence 等笔名混迹于各大游戏媒体, 2004 年回到上海后开始品画并籍, 醉心于音乐, 逐渐荒废了文字。目前重振笔端, 进行网络仙侠小说的创作。



数年前, 笔者在一家电脑游戏公司(曾是国内最著名的单机游戏代理公司, 后来因为经营不善倒闭了)工作的时期, 曾经与同事们一起策划过一个虚拟社区的平台, 并且取了一个不太规范的名称叫“G TIME”(G 时代, 但时代的英文应该是“times”), 意思是来到了高速的信息化时代, 人们生活中的一切都可以通过网络信息化来实现。“G”既是电脑文件容量的单位名称, 同时又可暗指黄金(golden)时代的到来, 或者时光的流逝。

但到了现在, 如果再以一个关键词来概括我们现在的信息时代的话, 恐怕要换作“T”了。以前羡慕外国无缓冲在线播放电影的网速, 转眼之间, 随着城市光纤在普通居民之间的普及, 我们的硬盘以“T”为单位迅速被占领。1949 年耗资 80 万英镑研制出的搭载笨重机翼的第一辆飞行汽车到了如今, 已经实现了真正的量产, 你只要愿意付出 194000 美元(相当于 122 万人民币左右), 就可以驾驶美国特拉弗吉亚公司这种飞行汽车, 实现《第五元素》之中的场景。2010 年世博会之后, 物联网开始悄然兴起, 远程控制各种家电不再是科幻小说中的情节。当我国每年废弃一部手机能提炼出 1500 公斤黄金, 当上海交大一个课题组制作出万分之一头发丝厚度的薄膜, 用来寻找意大利科学家马拉特纳在 1937 年预言的“马拉特纳费米子”的时候, 我们的生活一切都将与信息传输(transmission)和转变(transform)息息相关。

于是想到我们的游戏。

握着特定的控制器(包含体感控制器), 连接专门的显示设备, 这种传统的电视游戏的方式究竟能保持多久? Kinect 将我们的双手解放, 但是对于生活中的介质却没有本质的上的更改, 只是将操作准确的控制器更换作了当前阶段下灵敏度依旧不够的体感识别。未来的游戏方式究竟会向哪个方向发展? 全息影像技术? 神经控制呢? 这些目前正在体育及医疗技术上得到越来越多运用的技术, 将来与游戏的成熟结合确实让人感到期待和兴奋。然而, 究竟是单纯载体的进化会走趋向终端化的方向, 即以一个小巧的连接终端, 实现无固定场所无固定设备的泛游戏娱乐方式。时至今日, 平板电脑和 3G 手机的繁荣发展, 早就实现了随时随地游戏的可能。你可以心血来潮的时候随时掏出手机下载游戏, 你可以利用卫星定位系统自己参与真人寻宝的游戏当中。甚至于前些年曾经还出现过半真半假的手机游戏系统, 在网络上接受任务, 在现实中去实际存在的地点以联网枪进行定向狩猎的游戏。可惜因为成本过于昂贵, 这类的游戏系统并没有得到推广, 市面上依然只是到处可见的已趋没落的真人 CS。当集邮不再易

限于游戏者围坐一团的形式, 开始尝试进入到人们生活中各个娱乐方式。当网游早就跨越出升级打怪的框框, 我们没有理由不相信, 未来的游戏, 未来的玩家, 已不再仅仅是我们传统意义上与机器没日没夜对垒的宅男了。

休闲游戏的逐步兴起, 传统游戏的相对衰退, 也未必是人类天生的生活态度之中必不可缺的组成部分。信息和电子时代, 每一个人都是潜在的玩家, 然而, 对于选择如何接受游戏的方式, 未来将会越来越成为游戏行业研究的重点课题。

笔者曾经设想过一套介于卡牌和社交类之上的桌面游戏, 称作“心情卡”。每当游戏者因为生活百态而感到疲惫或者伤心难受的时候, 便可以取出其中一种对应颜色的心情卡, 消费其上的心情点数, 去完成卡片上的一个任务。比方说, 和恋人吵架了, 一个人在去唱唱; 比方说, 在情绪低落的时候, 去买一件一直想要却嫌贵的礼物给自己。每完成一个任务便将完成任务时的电子相片或者收据上传到礼品系统之中, 甚至某些 TV 或礼品营业点直接与此平台联动, 在你完成任务式消费时自动给你增加福点积分以升级。到达一定级别之后, 可以得到平台的奖励反馈, 一次双人的游轮之旅, 一次向恋人爱或者乞求和解的活动策划等等。这个系统和我们传统意义上的游戏有何关联呢? 也许只有数据的增长变化是借鉴了游戏的方式。然而, 生活中方方面面的方面, 只要它们发生了, 那么谁都可以把自己变成快乐的游戏者。

笔者已经很长时间没有玩游戏了, 并不是对游戏失去了兴趣, 而是将游戏的心情融化在了其他的娱乐方式之中。这段时间在尝试写作网络小说, 因此对网文的世界略为关注。网文实际从 2002 年之前就已经开始有了繁荣的发展, 但到了今天的程度还是过去我们这些偏好舞文弄墨的玩家所未能想到的。一些网文大神的作品动辄五六百万, 在网络、无线阅读、传统出版、改编游戏等各个领域都获得了千万粉丝。而如今网文的风向也是与游戏结合更为紧密的时代, 不但直接源自网游的小说正是当前的热点, 而一般玄幻小说的写法也尽量与游戏之中升级成长的概念接近。一些网文运营者甚至喊出了与网游争夺消费者的口号, 虽然这尚且言过其实, 但如果从玩家间互娱的网文, 也会相当程度上感到亲切。有朝一日, 如果文字的写作可以引入游戏中关卡编辑器之类的智能生成方式(实际上现在已经出现了一些自动编写剧情的写作软件), 那么相信比这还会有更多的人将写作也视为一种游戏了。

偶尔走出灯红酒绿的斗室, 离开我们已经握了二十多年的控制器, 会发现, 游戏其实无处不在。

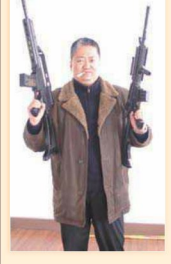


无节操时代

文：张弦

张弦

国内知名剧作家、游戏评论家，玩过超过30年，是一位真正见证了游戏世界历史变迁的老玩家。



我这辈子真正有爱的格斗游戏就两个——《街霸》、《铁拳》。确切地说，《街霸IV》之前的《街霸》和《铁拳6BR》开始的《铁拳》。因此，Capcom新出的《街霸对铁拳》我不得不买，虽然很早以前它刚开始制作时我就知道这是一个用《街霸IV》引擎制作的2D格斗，虽然我很清楚它跟《铁拳》其实没什么关系。你对它向我敬重的Capcom的敬意，发售那天我捧回了大盒子的限定版。

这款游戏可以看作是《街霸IV》加强版外传，增加了大量新角色、TAG打法以及其他吨吨的设定。这个游戏，街霸玩家尤其是4代玩家自然会觉得顺手，而铁拳玩家则会有一种哭笑不得的感觉，因为所有的铁拳角色其实都是穿着铁拳马甲的街霸角色，打法都是街霸式的。看得出制作组确实想尽可能地保留铁拳角色的招牌技，但他们对铁拳招牌的理解完全是沿用街霸概念；铁拳角色用搓招来出所谓的“必杀技”，铁拳里的“固有技”变成了街霸里的“特殊技”且出法跟原先大都不相同，铁拳里的一些废招在这里变成了主力技，而铁拳里的很多好招在这里成为鸡肋甚至被删除。最关键的是，铁拳作为一个3D格斗游戏，一切战术都是围绕着横移展开的，而到了这个游戏里只能采用2D打法，等于是把精髓抽离。铁拳角色用的也是经典街霸式的“跳跃重击>目押连续技>必杀技或超必杀技”这样的连接技法，虽然铁拳角色有崩地、有浮空、有各种拘，虽然铁拳角色大都有回避飞行道具的招数，虽然铁拳角色的招数都比街霸角色丰富得多……但，在街霸强悍的波升系统面前，这些都能沦为点缀而已。在小野义德眼里，波升流才是王道，不会发波就不能作为主角，所以即使是铁拳角色风间仁，也要让他学会发波，而雷文的飞拳、雷文在铁拳里只是娱乐用的道具技，在这里却变成了主力飞行道具。

不可否认这款游戏相当华丽，表演性继《街霸IV》之后再度升级，而搓招难度却再度降低。只要三档气槽满了，搓个236再加中拳+中脚就能发动TAG必杀，然后就可以扔下手柄，静等着将近十秒的华丽演出：

一个人先对手一阵猛揍，然后召唤同伴出来，同伴再以超杀终结，大逆转、大羞辱对手却只在轻轻一搓之间。此外还可以设定连续技快捷键，按下快捷键就可以自动出一套目押连招，看来小野义德真的是很熟练那些不会打格斗也不想练却很想去“高手”面前示人的心态。这还不够，本游戏最大特色就是“宝石系统”，装备各种宝石，当满足一定条件，比如打中对手几次或是挨对手几次打便可发动，效果是攻击力加强、防御力加强、必杀槽增加，还有自动拆技、简单必杀技、回血等等，这实在是萌到家的RPG设定。想战胜对手，技术和战术已经不是唯一因素，甚至是最主要因素，而道具、运气等等则成为不可忽视的要素。

当然，这样说小野义德似也不太公平，跟《街霸IV》一样，为了掩盖系统中一些不合理甚至愚蠢的地方，这个游戏同样存在很多高难度的连续技，很多对手法的要求是不低的，只可惜在这个系统之下，这些高难度连续技的价值往往只体现在完成任务拿奖杯上。高端的连续技在这个游戏中实用性很低，有的是简单暴力的无脑连段，练三分钟包会。或者你在用高难度连技时不小心失误了，只见对手轻轻一搓，接下来就看到一个华丽无比的碎写，然后就是十来秒你被对手两人狂虐羞辱的画面，而你却无

全不能动……如果对手恰好发动了攻击力增加的宝石，你很可能因此就被对手逆转，输掉这一局，此时此刻，你会是怎样的心情？

不过，如果仅仅是以上这些，还不足以令人吐槽，毕竟，这是一个娱乐为主的乱斗游戏，但接下来发生的事，实在让人觉得小野义德和他的团队以及整个Capcom玩得有些过火了：

这款游戏发售前两周，官方开始推PSV版的宣传，并放出PSV版是增加12人的完整版的风声；3月4日，有人解析家用机版发现其中已经有PSV版追加人物的预留数据；5日，继续分析家用机版数据发现所有追加的12人已经是完成状态，只需要解锁，不需要下载；6日，Capcom官方微博更新，炫耀表示PSV版追加的人物要等到秋季才会在家用机上配信；7日，有人联机对战过程中发生消音的情况，而据说开发团队是知道这个BUG的；8日，Nicovideo直播节目中再次发生对战的消音情况，有人干脆提出修正补丁变成付费DLC；9日，Capcom官方微博对于3月8日直播节目中发生消音BUG问题而不谈，也没有说明什么时候出补丁；11日，Capcom举办的Nicovideo节目再次发生BUG，这次是操作不能问题，现象是定身BUG；12日，三岛一八的无限连技被开发出来；13日，第一把DLC发行，结果出现了安装后游戏无法正常运行的BUG，另外当日也开发出来了豪鬼的浮游BUG，利用此BUG新的无限连技被开发出来；14日，狼狼的洛克人升空BUG被开发出来；15日，凌晓雨和黑乐猫的无限连技被开发出来；16日，史帝夫的一击必杀连续技被开发出来，同时吃豆人的无限连技再次开发出来，同一天，吉良的雷刃定身BUG被开发出来；17日，莉莉和间鸟的鸟的当身BUG被开发出来；18日，毒药的投技琉璃视角BUG被开发出来；19日，交替攻击和投技同时发动的胜负判定BUG被开发出来，同时有玩家发现了练习模式选择角色画面出现定住的BUG，以及游戏一半黑屏的BUG现象；3月20日，三岛平八的当身BUG被开发出来，同时洛克人限定吃豆人的判定BUG被开发出来……

已经无需多言，这实在是格斗游戏史上的奇迹！而且从目前的情况来看，小野作为一个商人比作为一个格斗游戏制作人更为合适。

Capcom如此，那Namco呢？在近期推出的《灵魂能力V》，居然也有超必杀系统，出招华丽，演出华丽，威力巨大。一个刚练了两小时的菜鸟爆冷干掉一个刀魂老手已不是传说。3月下旬，Namco的街机招牌《铁拳TT2》升级为《铁拳TT2UM》，为了方便不会TAG（换人系统）甚至不会铁拳的新手，增加了单人模式，单人双人时，单人的攻防能力上升并能自动回复体力，在CH和红血状态完全有可能靠单招秒掉TAG的对手……

总之，加强格斗游戏的偶然性，不可预测性、降低门槛，让新人菜鸟都能有简单战胜老鸟的机会，这就是当年几个“格斗天尊”厂商如今制作格斗游戏的宗旨，而这一切的背后，都是一个“利”字。在这无节操的时代，为了利益，商人可以抛弃一切他们认为可以抛弃的东西。只是，抛弃了死忠玩家，真的能带来大批轻度玩家乃至不玩游戏的路人吗？这种出卖真正热爱格斗、追求技术手法和战术意识的玩家为代价的举动，究竟能为厂商赢得多少实实在在的利润，的确值得深思。

日本 游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年3月19日 - 2012年3月25日

NEW 1 新·光之神话 帕尔提娜之镜 ■ 2012年3月22日发售 本周 132526套
 新·光神话 ハルテナの鏡 ■ Nintendo 周动作 累计 132526套

2 黑豹2 如龙 阿修罗篇 PSP
 クロヒヨウ2 如龙 阿修罗篇
 ■ SEGA ■ 2012年3月22日发售 周动作 累计 6279 日元

《黑豹 如龙》的系列化着实让人惊喜。类似3D格斗的战斗方式虽然跟系列正统大相径庭,但是熟悉之后自有一番风味。游戏的其他要素也相当丰富,有时候让人不禁惊叹这么多内容是怎么装进这么一张小小的UMD的。可以想见,本作出色的销量将会进一步坚定SEGA将其系列化的决心。

本周: 104 937套 累计: 104 937套

3 口袋妖怪+信长的野望 ■ 2012年3月17日发售 本周 65046套
 ポケモン (フラス) ノブナガの野望 ■ Pokemon 周策略 累计 238131套

NEW 4 鬼泣 高清收藏版 ■ 2012年3月22日发售 本周 43791套
 デビルメイクライ HDコレクション ■ Capcom 周动作 累计 43791套

5 忍者龙剑传3 PS3
 NEW ■ Koei Tecmo ■ 2012年3月20日发售 周动作

本作和《忍者龙剑传2》在各个方面都有着明显的不同,可以看出制作组在着力去除系列中浓重的板垣伴信气质。可惜这种调整太过刻意,至多称得上是“变化”而还谈不上进化。很多设定上的大幅删减和改动让人产生一种不类的感觉。

本周: 29 797套 累计: 29 797套

NEW 6 压倒性游戏 无限灵魂 ■ 2012年3月22日发售 本周 23904套
 圧倒的游戏 ムゲンウルズ ■ Compile Heart 角色动作 累计 23904套

7 怪物猎人3 tri G ■ 2011年12月10日发售 本周 22402套
 モンスターハンターストライクG ■ Capcom 周动作 累计 1342585套

8 马里奥赛车7 ■ 2011年12月1日发售 本周 17064套
 マリオカート7 ■ Nintendo 周竞速 累计 1641666套

9 超级马里奥 3D大陆 ■ 2011年11月3日发售 本周 20305套
 スーパーマリオ3Dランド ■ Nintendo 周平台动作 累计 1452334套

10 光明之羽 PSP
 シャイニング・ブレイド
 ■ SEGA ■ 2012年3月15日发售 角色动作 累计 6279 日元

“由人气画师TONY担当人设的《光明》系列”一直是的一大卖点。故事延续了前作《光明之心》的世界观,以全新的角色演绎一部“光明”与“战争”的故事。游戏系统抛弃了传统RPG模式,改成类似《战场的女武神》的战斗系统。让本系列的粉丝有全新的体验。”

本周: 19 032套 累计: 143 000套

3DS上的大作《新·光之神话 帕尔提娜之镜》刚一发售便迅速登顶,高达13万的销量在日本市场头部可谓一枝独秀,领先了第二位的《黑豹2 如龙 阿修罗篇》足足3万套,在3DS普及率仍然低于PSP的今天,这个销量也在证明着这台新世代主机的成长。相比起来,《忍者龙剑传3》的销量有点不吐不快,发售5天仅售出了接近3万套,还比不上《鬼泣 高清收藏版》的4万多套销量。

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年3月18日 - 2012年3月24日

1 生化危机 浣熊市行动 1360
 Resident Evil: Operation Raccoon City
 ■ Capcom ■ 2012年3月20日发售 射击 上周排位: -

本作由Slant Six Games打造,玩家将首次在《生化危机》的主线中扮演反派角色,销毁浣熊市中不利于安布雷拉的证据,杀死对公司有威胁的幸存者,甚至有机会将里昂置于死地,从而改变系列的历史。职业概念的发扬光大使得打法变得多样,多人模式还可选用不少系列的人气主角。

本周: 198 802套 累计: 198 802套

2 生化危机 浣熊市行动 ■ Capcom ■ 2012年3月20日发售
 Resident Evil: Operation Raccoon City ■ 射击 上周排位: -

本周: 182954套 累计: 182954套

3 质量效应3 ■ EA ■ 2012年3月6日发售
 Mass Effect 3 ■ 角色扮演 上周排位: 1

本周: 94675套 累计: 1362140套

4 新·光之神话 帕尔提娜之镜 3DS
 Kid Icarus: Uprising
 ■ Nintendo ■ 2012年3月22日发售 动作 上周排位: -

本作是1986年前于FC平台上推出的动作游戏《光之神话 帕尔提娜之镜》的续作,游戏延续了前作的世界观、人物、剧情。但战斗系统则针对新平台全新设计,靠主机左边的按键和下屏幕来实现所有操作。为了方便玩家进行游戏,随游戏还附送了3DS的专用支架。

本周: 61 061套 累计: 61 061套

5 跳舞吧3 ■ Ubisoft ■ 2011年10月7日发售
 Just Dance 3 ■ 音乐 上周排位: 8

本周: 60972套 累计: 4607123套

6 COD 现代战争3 ■ Activision ■ 2011年11月8日发售
 Call of Duty: Modern Warfare 3 ■ 第一人称射击 上周排位: 6

本周: 54233套 累计: 7191572套

7 尊巴健身 ■ Majesco ■ 2010年11月18日发售
 Zumba Fitness ■ 体育舞蹈 上周排位: 12

本周: 43482套 累计: 242890套

8 COD 现代战争3 ■ Activision ■ 2011年11月8日发售
 Call of Duty: Modern Warfare 3 ■ 第一人称射击 上周排位: 11

本周: 34131套 累计: 4631941套

9 马里奥派对9 Wii
 Mario Party 9
 ■ Nintendo ■ 2012年3月11日发售 益智 上周排位: 3

四位玩家,一场在电视屏幕上的狂欢派对,《马里奥派对9》提供的乐趣与系列的前几作并没有太大分别,不过本作的形式发生了变化。四位玩家将坐在同一辆车当中,沿着地图上的格子移动,每一个格子都代表着一种小游戏。游戏收录了共80种小游戏,好玩程度不容置疑。

本周: 30 372套 累计: 137 094套

10 NBA 2K12 ■ Take-Two ■ 2012年3月6日发售
 NBA 2K12 ■ 体育舞蹈 上周排位: -

本周: 39175套 累计: 156282套

尽管受到了各种批评和低价分价,《生化危机 浣熊市行动》在销量上却还是完全对得起《生化危机》这个品牌,双版本销量接近40万,完全符合美国市场口味的游戏风格是主要的原因,而网战部分的表现也算得上理想。但是糟糕的单机部分让本作的后续销售前景变得有点黯淡。3DS平台合作《新·光之神话 帕尔提娜之镜》在美国市场售出6万份,并不如日本市场受欢迎。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBAL VIDEO GAME SALES CHART

2012年3月18日 - 2012年2月24日

1	生化危机 浣熊市行动 Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom ■ 2012年3月20日发售 射击类 ■ 已发售时间: 1周	PS3 X360	本周 290922套 累计 290922套
2	生化危机 浣熊市行动 Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom ■ 2012年3月20日发售 射击类 ■ 已发售时间: 1周	PS3 X360	本周 282605套 累计 282605套
3	新·光之神话 帕尔提姆之镜 Kid Icarus: Uprising	Nintendo ■ 2012年3月22日发售 动作类 ■ 已发售时间: 1周	3DS Wii	本周 240967套 累计 240967套
4	质量效应3 Mass Effect 3	EA ■ 2012年3月6日发售 角色扮演类 ■ 已发售时间: 3周	X360 PS3	本周 165734套 累计 2136015套
5	FIFA 街头足球 FIFA Street	EA ■ 2012年3月13日发售 体育类 ■ 已发售时间: 2周	PS3 X360	本周 119443套 累计 310668套
6	黑豹2 如龙 阿修罗篇 Karuyou 2 Ryu ga Gotoku Akshira Hen	SEGA ■ 2012年3月22日发售 动作类 ■ 已发售时间: 1周	PS3 PSP	本周 104997套 累计 104997套
7	FIFA 街头足球 FIFA Street	EA ■ 2012年3月13日发售 体育类 ■ 已发售时间: 2周	X360 PS3	本周 89363套 累计 261802套
8	跳舞吧3 Just Dance 3	Ubisoft ■ 2011年10月7日发售 音乐类 ■ 已发售时间: 25周	Wii X360	本周 88847套 累计 8801001套
9	COD 现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision ■ 2011年11月8日发售 第一人称射击类 ■ 已发售时间: 20周	X360 PS3	本周 77634套 累计 13794442套
10	马里奥派对9 Mario Party 9	Nintendo ■ 2012年3月11日发售 派对类 ■ 上周排位: 4	Wii X360	本周 76091套 累计 352050套

全球范围内，被各种好评的《生化危机 浣熊市行动》却仍然创造了接近60万的销量，就游戏的首周销量来说可谓相当不错，只盼游戏表现较好的网战部分能够对这款游戏的后续销售提供一点助力。《新·光之神话 帕尔提姆之镜》本周的销量在全球范围内已经战胜了《质量效应3》，当然两者之间的销售时间有两周的差距，不过对于一款登陆在新世代主机上的作品来说，表现相当不错。另外榜单上登场的还有更换了游戏风格和玩法的《FIFA 街头足球》，更为强调真实性的本作在专业足球游戏玩家群体中非常受欢迎。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月11日 - 3月17日	3月18日 - 3月24日
1	PS3	531 903 870套	2 286 156套	2 095 450套
2	X360	619 882 026套	2 049 697套	1 899 587套
3	Wii	778 734 209套	1 368 565套	1 247 103套
4	3DS	34 280 229套	429 841套	625 747套
5	NDS	724 126 837套	763 674套	603 695套
6	PSP	260 492 883套	473 761套	409 891套
7	PSV	2 202 624套	148 022套	124 584套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月11日 - 3月17日	3月18日 - 3月24日
1	3DS	16 693 194台	172 755台	210 514台
2	PS3	62 772 109台	160 732台	147 065台
3	X360	65 530 272台	116 336台	109 437台
4	Wii	95 414 987台	76 120台	77 308台
5	PSV	1 664 366台	91 270台	77 244台
6	PSP	73 583 586台	43 460台	43 792台
7	DS	151 726 551台	30 185台	29 183台

销量总分析

本周全球游戏软件销量榜中，《生化危机 浣熊市行动》以29.09万套的销量位居榜首，紧随其后的是《生化危机 浣熊市行动》和《新·光之神话 帕尔提姆之镜》。在主机销量榜中，3DS本周销量为17.28万台，位居榜首，其次是PS3和X360。

《生化危机 浣熊市行动》是Capcom在2012年3月20日发售的射击类游戏，本周销量为29.09万套，累计销量为29.09万套。《生化危机 浣熊市行动》是Capcom在2012年3月20日发售的射击类游戏，本周销量为28.26万套，累计销量为28.26万套。《新·光之神话 帕尔提姆之镜》是Nintendo在2012年3月22日发售的动作类游戏，本周销量为24.10万套，累计销量为24.10万套。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月12日 - 3月18日	3月19日 - 3月25日
1	PS3	43 842 025套	172 301套	237 732套
2	3DS	10 961 603套	184 757套	306 162套
3	PSP	65 880 513套	312 952套	267 861套
4	Wii	63 383 099套	58 701套	69 586套
5	PSV	901 481套	28 237套	32 351套
6	NDS	171 112 941套	198 263套	92 732套
7	X360	10 741 028套	23 885套	29 000套
8	PS2	134 524 818套	984套	1 031套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月11日 - 3月17日	3月18日 - 3月24日
1	X360	357 436 655套	1 133 635套	1 055 934套
2	PS3	218 742 505套	970 325套	839 771套
3	Wii	388 828 902套	774 901套	689 769套
4	NDS	311 115 928套	334 822套	288 992套
5	3DS	12 507 097套	120 745套	159 692套
6	PSP	92 790 009套	77 817套	63 803套
7	PSV	493 702套	43 501套	32 339套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	3月12日 - 3月18日	3月19日 - 3月25日
1	3DS	1 118 524台	64 017台	94 011台
2	PS3	396 851台	27 900台	25 750台
3	PSP	262 552台	18 633台	19 875台
4	PSV	190 339台	10 021台	10 302台
5	Wii	150 875台	8 127台	9 270台
6	PS2	12 413台	1 165台	1 333台
7	X360	16 859台	1 145台	1 084台
8	NDSL	15 362台	853台	1 058台
9	NDI	11 419台	617台	778台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3月11日 - 3月17日	3月18日 - 3月24日
1	X360	33 955 194台	62 850台	57 647台
2	3DS	4 849 213台	46 322台	51 619台
3	PSP	20 626 466台	47 337台	42 010台
4	Wii	39 146 242台	33 010台	34 152台
5	PSV	371 903台	29 957套	25 567套
6	NDS	50 606 550台	13,999台	12,550台
7	PSP	19 490 165台	5,273台	4,505台



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼



光明之刃



PSP

- シャイニング・ブレイド
- SEGA
- 角色扮演
- 2012年3月19日
- 日版

总分 **22**

【游戏介绍】《光明之刃》系列”大幅进化之作。摒弃了前作笨重的走迷宫、钓鱼和背包面的设定，将游戏浓缩为焦点任务和战场行动两个主要部分。登场人物众多，虽然其中大部分来自以往的角色列表，但系列老玩家也能从中看到许多角色以往不为人知的个性，新的角色也依旧有着自身独特的魅力。



本作的画面与音乐均有很高的制作水准，几名歌姬角色的个人单曲婉转动听。系统大而细致却不繁琐，在实际的游戏操作中不会给人烦躁的感觉。游戏的战略难度偏低，即使不是深度与细心的玩家也能轻松通关，角色强度上也没有太大的区别，属于有勇有谋打。TONY的人设依旧保持了相应的水准。



无可否认，本作系统上的大幅改变使得不少喜欢TONY人设但对传统模式的RPG感到疲倦的玩家又有购买的动力，前作一些不太人性的设定也已经无影无踪。游戏剧情虽然也可圈可点之处，但终究脱离了传统的俗套，难度偏低导致游戏缺乏挑战性，通关之后难以令人提起干劲再去玩本作。



CG的质量不错，应用了动态CG技术使得游戏中的女性角色更加楚楚动人。战斗系统类似《战场的女武神》，至少比起《光明之心》来，这个战斗系统要好得多，不过很多细节还有值得称赞的地方。本作邀请到了大冢的一线声优，而且语音量极其庞大，游戏中歌曲的质量非常高，值得细品。

黑豹2 如龙 阿修罗篇

热血推荐



PSP

- クロコウフ2 龙が如く 阿修羅篇
- SEGA
- 动作冒险
- 2012年3月22日
- 日版

总分 **26**

【游戏介绍】《黑豹 如龙新章》本身只是一个试水性质的《如龙》系列的外传，不过由于获得了玩家的一致好评，SEGA下定决心将本作系列化。本作的战斗系统类似3D格斗游戏，不过场动画则是采用了数字漫画的形式，除了这两点之外，本作几乎完美继承了《如龙》系列的一切特点。



本作的战斗系统和前作几乎毫无区别，但是在细微之处的调整使得战斗更加紧张刺激，不过某些打法和流派的配合过于强势的问题没有得到根本的解决。游戏其他可游玩要素比前作丰富许多，可供打工的地方增加了，支线任务数量和素质都有显著提升。可以说本作的素质绝不逊于正传的任何一款作品。



游戏最大亮点之一是苍天堀的回归，这让系列老玩家感动不已。此外，游戏的画面细节以及各种支线任务、娱乐项目也比前作丰富了很多，可玩度大幅提升。偏向格斗游戏手感的战斗部分在本作中继续得到强化，既还原了真实的紧张感，同时也不失爽快与刺激。可以说是这一年来最好玩的《如龙》作品。(笑)



前作的系统本身就有很高的完成度，作为故事的延续本作自然要将该系统完整地保留下来。游戏的难度不低，刚上手的时候需要花点时间来适应。剧情上一如既往的紧张沉重，但又耐人寻味，登场人物的个性也刻画得相当到位。支线任务和打工小游戏数量大大增加，令游戏可玩性更上一层楼。

生化危机 浣熊市行动

多机种 X360/PSP3



- Resident Evil: Operation Raccoon City
- Capcom
- 动作射击
- 2012年3月20日
- 美版

总分 **19**

【游戏介绍】本作由 Slant Six Games 负责开发，以安布雷拉安全服务小队的身分重返浣熊市，让玩家经历一场截然不同的“生化危机事件”。六种职业都具有特色技能，除了在单机模式中可以与玩家联机进行合作通关之外，还有线上对战模式可供游玩，并且能选用昔日熟悉的英雄们。



实在没有想到游戏做得出来会是这个样子，不管是生存恐怖还是环境恐怖都无明显感觉，游戏的节奏安排也有问题，场面冷的冷，热的热，有时居然还会遇到BUG。同伴AI极低，不与好友联机的话就好比带着三个累赘通关，出彩的BOSS战太少，耐玩度和趣味性只能到多人模式中去寻找。



首先建议不要把这款游戏当做《生化危机》来看，这样失望会少一些。游戏中每个成员都有自己的专属动作，这还不错。不过存在的问题明显多过亮点，这些问题的主要包括队友低下的AI和不时出现的BUG，以及最高难度的倒地没有无敌。相比起糟糕的单机，网战方面可以为游戏挽回一些分数。



游戏的单机模式素质不高，所以给玩家的第一印象并不好。单机游戏的问题主要是如下两个方面：我方队友的AI极低，经常做一些莫名其妙的事情，比如挡在自己的枪口前或者跟重伤的你抢弹药；另外流程中还有一些让游戏进行不下去的BUG，联机模式倒还过得去，复仇女神模式有一定新意。

GO: 731 y.blog.163.com

忍者龙剑传 3

多机种 X360/PS3

- Ninja Gaiden 3
- Konami Tecmo
- 动作
- 2012年3月20日
- 中英文合版



总分 20

【游戏介绍】《忍者龙剑传3》是本系列生父坂原博信离开后的第二款“忍者龙剑传”系列作品。本作的系统进行了大刀阔斧的改革，彻底废除“魂”的设定，武器从剑头到尾只有一把且不能升级（其他武器以DLC形式出现）。本作增加了网战模式，不过在网战中等级压制太过厉害，导致上手难度很高。



手感 and 操作流畅度之类的动作游戏基本功底很扎实，视角方面虽然比前作有所进步但是并不能令人满意。取消吸魂系统的结果就是让玩家在高难度下产生一种无力感，因为根本很难找到有效的杀敌方式。游戏战斗过程比较程序化，各种招式的作用被降到了最低，玩家考虑的只是如何蓄满忍术槽而已。

如果是从系列一直玩过来的玩家，那么集敌人的兵精少+BOSS战少+武器少（包括还未开放的下载武器在内）等不足于一体的本作肯定不能令他们满意，但如果将本作作为系列中首部接触的作品，那么一周目游戏时还是会让人津津乐道的。相比故事模式，“乱世群影”更能让人找到扮演忍者的代入感。

毫无疑问是令人失望的一作。武器数量极度匮乏是游戏的最大败笔，除了值得研究的东西更少，让本身亮点不多的战斗也更加枯燥。虽说官方会推出两份免费武器DLC，但即使如此也远远比不上2代的丰富度。高难度设计比《2S》好，但仍不如《2》。网络模式受限于网络，没有好的表现。

新·光之神话 帕尔提那之镜

黄金珍藏

3DS

- 新·光神话 パルティナ之鏡
- Nintendo
- 动作
- 2012年3月22日
- 日版



总分 28

【游戏介绍】本作是FC平台的经典动作游戏《光之神话 帕尔提那之镜》相隔26年再度推出的续作，剧情和世界观继承自前作，但系统到全新设计，以机器左边的所有按键和右液晶屏进行游戏。左边的收集要素非常丰富。新增的联网对战模式可以让玩家与世界各地的朋友进行对战。



本作的素质可以用“惊异”两个字来形容，将机能发挥到极致的画面配合3D功能战斗表现得气势磅礴，而穿插在战斗过程中的搞笑剧情与对话将临场感表现到极致。下屏触控操作在刚开始玩时确实比较别扭，但攻击的判定调整得很到位，只要肯花一点时间去熟悉，任何玩家都找到动作游戏的爽快感。

单人模式各方面都表现得无懈可击，而联网对战模式也非常有趣，按照选用装备的价格来定被击败后的代价这个设定很好地照顾了那些刚开始游戏的新手。但是，下屏触控调整视角在单机模式下没有问题，但对战模式中有时令人不爽，加上还有一点卡顿和网络延迟，也算是游戏美中不足之处吧。

游戏的操作方式十分特殊，其中左手操作要负责采用大部分的按钮，建议采用附赠的支架进行游戏。游戏的难度设计的恰到好处，即使是最高难度的90也不像其他射击游戏那样弹幕多到让人有排机的冲动。网战不仅乐趣十足，还能获得不少强力武器，值得挑战。凑齐三张拼图也绝非易事，需要玩家投入大量时间。

王国之心 3D

黄金珍藏

3DS

- キングダム ハーツ3D
- ディズニー アニメーション
- Square Enix
- 动作角色扮演
- 2012年3月29日
- 日版



总分 27

【游戏介绍】在《王国之心》这一系列问世十周年之际，首款对应3D显示的新作《王国之心3D》也在3月底温情问世。本作的剧情承接在《王国之心II》之后，索拉和利库为接受健刃大师的考试而来到了沉睡于梦中的世界。玩家可以同时使用索拉与利库两人，体验到超乎想象的爽快战斗。



可以使用利库算是差别了老玩家们的心思，能够利用墙壁等建筑快速移动战斗的新系统令人耳目一新。新加入的几个迪士尼世界都是诚意十足，广阔的地图探索的乐趣，养育圣灵的迷你游戏也会让玩家爱不释手。但强制“DROP”影响到了剧情的流畅度，深邃的故事也难以吸引新玩家一试。

本作画面的精细程度在已发售的3DS游戏中也是数一数二的，裸眼3D效果相当不错。系统的前几项差别很大，“普通攻击+魔法攻击”的组合“再吃魂，利用地形以速度制胜”才是关键，适应之后会发现战斗的视觉效果异常华丽，但难度却比起之前有所降低，经典的“防反”被削弱有点可惜。

基本上保持了家用机版的风格，新增的几个辅助战斗的系统极大地提升了战斗爽快度和节奏感。游戏比较合理地应用了3DS的各种机能，这点值得称赞。系统上简单，但是值得深入挖掘的部分。游戏的剧情很好地衔接了系列前两次以及《王国之心 梦中诞生》，有些场令人感慨万千。

口袋妖怪+信长的野望

热血推荐

NDS

- ポケモン+ブラストイブガの野望
- Pokémon
- 策略
- 2012年3月17日
- 日版



总分 24

【游戏介绍】《口袋妖怪》和战国题材的首次融合，《无双》风格的战国武将与口袋妖怪们为了统一乱世大闹并高战斗、共同成长。游戏类型为6对6的战国游戏形式，地形影响、朝向、攻击范围等战国游戏要素都引入战斗中，而口袋妖怪的技能、特性以及武将的力量、持有道具也都对战斗有着重要作用。



虽然刚公布时候很难想象两个不同世界的融合会是什么样，但实际上你会发现融合得相当不错。一周目由于其他势力不会主动进攻而使难度较低，但战斗中无论是否抢夺道具还是选择目标，其表现也都能令人满意。不过中期开始游戏的地图音乐只有一首，尽管好听也容易让人觉得疲倦。

CG图片非常漂亮，但战斗画面中小口袋妖怪受限手机能就老套了一些，不过出招动作上的细节还是一点不含糊的，各种特效、效果都一应俱全，不过如此战斗不能说是简单战斗画面还是略显不贴心。作为模拟战略游戏，本作的战略性还蛮高的，而委任指令对中后期的可謂是意义重大。

本作的难度提升很合理，从开始到通关，所有攻城战都需要玩家准备周全并大动脑筋。单位朝向、地形以及陷阱机关比本作拥有下向的战略性。但行动后不能设定朝向却有些许考虑。本作的培养体系跟系列一样让人欲罢不能，最高连携系统以及二周目武将个人篇章则充分保证了游戏时间。

山脊赛车 无限

多机种 X360/PS3



- Ridge Racer Unbounded
- NBGI
- 竞速
- 2012年3月27日
- 美版

总分 **21**

【游戏介绍】NBGI人气赛车系列的最新作，游戏外包给了“横冲直撞”(FlatOut)系列的开发商 Bugbear Entertainment，力求为玩家带来不一样的游戏体验。游戏拥有丰富的联机要素，除了常规比赛，还可以自己设计赛道在网络分享，充分发挥游戏3.0版本。



如果你事先并不知道本作的标题，恐怕很难从游戏内容中看出这竟然是《山脊赛车》系列的新佳作。游戏看上去更像是《争分夺秒》《火爆狂飙》之类的暴力赛车游戏，但无论玩法还是操作都和过去完全不同。只要你不是永瀚雨子深水蓝或漂移动作游戏的顽固死忠，一定能在游戏中找到新的乐趣。



本作的玩法和之前的《山脊赛车》系列“大相径庭，倒和《火爆狂飙》有些类似，当然漂移的手感和玩法也有了诸多变化。虽然漂移依旧是比赛的主轴，但要利用新增的POWER破坏系统才能有效制敌。估计系列老玩家需要一段时间才能适应。游戏的赛道较少但玩法各异，通过破坏赛道寻找近路也是乐趣之一。



如果你喜欢NBGI自家做的《山脊赛车》，千万别碰这款游戏，你会泪流满面或破口大骂，绝不会认为这款游戏除了名字外和《山脊赛车》有任何关系。但以一款新作的标准来看，这款游戏还是相当不错的，驾驶手感顺畅，摧毁建筑发现隐藏近道的设置挺有想法，能摧毁对手赛车的破坏模式相当有快感。

麻将 梦幻俱乐部

多机种 X360/PS3



- アージュアンドリームクラブ
- D3 Publisher
- 桌面棋牌
- 2012年3月29日
- 日版

总分 **19**

【游戏介绍】本作可称为《梦幻俱乐部》的FAN DISC，内容和那些明眸皓齿的女孩子们打麻将。不光是原作中的13名可追求的对象，还有一大帮D3明星和龙套选手可以成为你的对手。玩家可以利用获得的点数来购买麻将利器和各种服饰，此外游戏还支持在线比赛。



本作并非一款规则严谨的正统麻将游戏，玩家主要的乐趣来自于和夜店小姐们之间的互动。丰富的DLC换装要素配合各种卖萌演出，坐在牌桌上和美女一起砌长城的你无疑会有种“人生赢家”的感觉。不过即便如此，游戏整体依然略显粗糙，并且玩家还需了解日本麻将的基本玩法，否则很难将游戏持续下去。



在麻将方面本作称得上是乏善可陈，女孩子们的动作远不如原作中的歌舞那么真实自然，看着颇为别扭。虽然有新登场的服装，但依然让玩家缺乏玩下去的动力。在线比赛算是中规中矩，但对于一款小众向游戏来说，光做到这点是不足以吸引人的。作为FAN DISC来说值得收藏的要素少了点儿。



和其他动漫主题的麻将游戏一样，本作也是“挂羊头卖狗肉”的例子，只要稍微懂一点日本麻将的基础知识，就能利用各式各样的无赖道具将对手废杀至途。当然游戏最重要的还是看看各位女角色们穿着各种服装备打麻将，本作会继承前作的部分DLC内容，此外还有全新的DLC等着玩家，推荐给喜欢原作的玩家。

Kinect 冲锋

X360



- Kinect Rush: A Disney Pixar Adventure
- Microsoft
- 动作
- 2012年3月20日
- 中文版

总分 **24**

【游戏介绍】继《Kinect迪士尼乐园》后的又一Kinect力作：游戏收录《玩具总动员》《飞屋环游记》《汽车总动员》《小童大厨》《超人总动员》五部皮克斯经典作品，玩家可以在这类作品的世界中和朋友一起自由冒险。在冒险的过程中还可以通过累计数据来获得各种奖励，从而开启更多新要素。



本作集结了皮克斯的诸多知名角色，本身已是卖点十足，游戏中玩家可以自由选择扮演一个原创角色，融入这些经典动画故事中与熟悉的角色们一起冒险。不同世界的冒险变化颇为丰富，满足条件还可以变身原角色。游戏采用全程体感操作，所有动作都以体感来完成，乐趣多多，不过偶尔也会不灵光。



本作很明显就是去去年《Kinect迪士尼乐园》的续作，游戏内容如出一辙，只不过变成了皮克斯的作品。难度方面明显是吸收了《Kinect迪士尼乐园》的教训，不再有那么多BT的收集，只要顺着开心地打去就好，如此一来要素自然也少了一些，总的来说更适合全家同乐，值得一试。



游戏自带中文，玩起来非常亲切。体感操作非常友好，没玩过Kinect的人也能在几分钟内迅速上手。5个场景的游戏玩法都是根据原作改编的，将自己变成原角色角色的感觉非常棒！难度不高但又不太挑战性，适合全家人一起反复挑战。打乐趣更高，不过需要更大的空间才能尽情发挥。

南方公园 特洛伊曼的复仇

XBLA

2012年3月30日

800点MSP

- South Park: Tenorman's Revenge
- 平台动作
- Xbox Live Arcade

推荐度 **8.0** /10



本作的最大魅力就是支持4位玩家分别操控《南方公园》的四个主角在原创的剧情中进行游戏。关卡中有不少地方只有特定角色的技能/变装才能抵达，此外角色的所有动作都会对同伴产生判定，因此多人同时除了能发掘更多的要素外还能“陷害”同伴。美中不足的是动作略为生硬影响了爽快感。

混乱狂飙

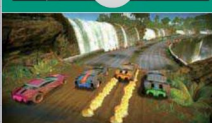
PSN/XBLA

2012年3月28日

15美元/1200点MSP

- Wrecked: Revenge Revisited
- 竞速
- 805 GAMES

推荐度 **6.0** /10



如果玩家将这款游戏当成竞速游戏玩，那只能玩出一肚子火，因为车辆的驾驶手感太不真实，赛道连个边栏都没有，摔下去就得重新跑。幸好游戏单次比赛时间相当短，一些挑战还算有难度，总算没让人觉得钱白花，而且游戏的全成就/白金难度并不高，只要掌握技巧，几个小时就可以完成。

PlayStation®
游戏专区

绅士类游戏《梦幻俱乐部 新加》推出 PS Vita 版本，并于 PS Store 中发售！这个成人社交场所只供拥有纯洁的心的男士入会，而在这里等待来访的是心灵清纯的女孩子。在一次偶然的机会下你成为了 DREAM C CLUB 的会员，到底你会在这会遇到什么人？在 1 年会籍有效期内，你的恋爱又能开花结果？PS Vita 利用不同功能，带给你前所未有的恋爱模拟游戏体验。一系列的追加亦即将于 PS Store 推出，万勿错过！

PS 电玩大本营
http://asia.playstation.com



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

PS3《街头霸王 X 铁拳》选拔赛

PS3 游戏《街头霸王 X 铁拳》自推出后，宣传活动一浪接一浪。继制作人早前到港出席粉丝聚会后，最新消息是香港区的选拔赛将于 7 月 14 日起一连举办三个星期。参加者当然关心奖品问题，这回香港区冠军将可获得免费机票及酒店住宿，飞到日本参加一年一度的东京

游戏展，还有机会参观 SCE 的日本总部、与高手对战及访问制作人！另外本次比赛暂时已知将于台湾、韩国、新加坡等地同时举行，香港冠军将与其他国家胜出者于 8 月 26 日“亚洲总决赛”正面交锋，赢得冠军者更可于 12 月直飞美国参加世界赛，赢取高达 50 万美金的奖金奖品！有兴趣者即日起可用电子邮件将姓名、联络电话、联络电邮及身份证号码填头 4 个字，并以“PS3《街头霸王 X 铁拳》香港区初赛”为主题，发送至 playstation.mkt@gmail.com 参赛。详情请留意官网及“PlayStation”新浪微博的最新公布。各位格斗迷，距离开打倒数还有 3 个月，快快开始加紧训练吧！



日本高手 TOMBINO 在台与制作人对战。

与迈克尔·乔丹会面

对篮球迷来说，有甚么比与篮球之神迈克尔·乔丹会面更吸引？如果可以欣赏最近热播的林书豪所属的纽约尼克斯 (New York Knicks) 的比赛，应该更加

生无憾吧！NBA 2K12 最近的宣传视频便给篮球迷及球迷梦成真的机会，大家只要拥有 PS3 的《NBA 2K12》游戏软件便可报名参加，看看自己是否够幸运，或被选中手的亚洲 3 位幸运儿之一。这项活动只限亚洲地区玩家参加，幸运得主将于 2012 年 4 月 26 日夏洛特黄蜂队 (Charlotte Bobcats) VS 纽约尼克斯队 (New York Knicks) 的比赛上与 Michael Jordan 会面！报名截止日期为 2012 年 4 月 9 日，还未行动的快上网登记！

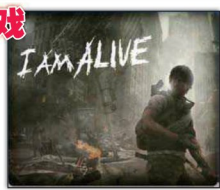


最后提醒大家，《NBA 2K12》的游戏中文化版本，购买 PlayStation 3 的玩家可通过网页免费下载安装中文语言包。

活动网址 www.meetmichaeljordan.com

最新给力下载游戏

下载游戏越来越受欢迎，不少玩家都喜欢足不出户而在家下载游戏，尤其 PS Vita 推出后，下载游戏更成为一股热潮。SCE 于 4 月份推出多款下载游戏，让你安坐家中都可以轻轻松松打机，推荐游戏包括 PS Vita 游戏《A-men》及 PS3 游戏《I AM ALIVE》。



PS Vita 游戏《A-men》集平台及解谜游戏于一身，是 PSN 独家下载游戏，玩家须控制一队具备不同独特技能的军人，并率领他们设计陷阱及攻击不同种类的敌人。游戏共有 40 个关卡、4 场场地主题（森林、海岸、冬日及工厂），游戏更活用 PS Vita 功能，玩家可利用 Near 交换物品，最多可交换达 22 款工具。

I Am Alive
推出日期 2012 年 4 月 5 日 (星期四)
开发商 UBISOFT
游戏平台 PlayStation3
下载媒体 PlayStationNetwork
网址 <http://www.iamalivegame.com/>



A-men
推出日期 2012 年 4 月 3 日 (星期二)
开发商 Bloober Team S.A.
游戏平台 PlayStationVita
下载媒体 PlayStationNetwork (PSN 独占)
售价 HK\$116

《I AM ALIVE》(我还活着)则是求生冒险游戏，让你思考如何面对残酷的天然灾难，玩游戏之余也学到求生应变能力。玩家将化身一名因全球性灾难事件的幸存者，要在恶劣环境下挣扎求生，并找回失散的妻女。游戏里你可以选择坚持人性协助陌生人，也可以牺牲其他人去成全自己。其他幸存者包括友善者或充满敌意者，有时候玩家需要吓唬敌人以取得胜利，也要善于控制个人体力及寻找游戏中的资源，是一款智力与勇气的考验人性的游戏。



PlayMemories Studio 珍藏回忆

PlayMemories Studio 是一个可以让你用 PS Vita™ 或 PS3™ 管理你的照片及影片、甚至剪辑你的作品，并于 PS3™



PlayMemories Studio™
游戏平台: PS Vita™ / PS3™
下载平台: PlayStationStore | 使用语言: 日文
发售日期: 2012/3/29 | 发售价钱: \$149
※ 必须透过「遥控游玩」功能方可于 PS Vita 上使用本程序。

中播放的好帮手。于 3 月 29 日起，你可以用好手中下载此程序，售价为 \$149，另外备有免费体验版，可以一尝 PlayMemories Studio 的强大功能。

DLC 大放送

PS Store 由 3 月 27 日开始，发放一系列你不能错过的极品 DLC！
《战地 3》会推出大量“快捷方式”追加，使你可以一次性解锁游戏中的全部 119 项武器、装备和载具升级以及武器军火库等，若没有这个快捷方式，这些武器一般需要完成某些关卡才可以获得！
《FINAL FANTASY XIII-2》中竟然出

现《质量效应 3》的英雄——Shepard 少校？原来是他身穿 N7 护甲，化身为宙尔或塞拉在游戏中登场。同时新加入“欧特洛赫 & 杜彭”亦会出场，他们是从异世界的海洋中探寻进来的神秘章鱼生物。于战斗中获胜并取得水晶，便可以将他们成为你的伙伴！另外 (Ridge Racer) 于 3 月 29 日推出更多新赛道、新车款，让玩家更佳赛车快感！

RIDGE RACER 追加系列
游戏平台: PS Vita | 下载平台: PlayStationStore
使用语言: 日文 | 发售价钱: \$25-\$40 | 发售日期: 2012/3/29



战地 3 追加系列
游戏平台: PS3™ | 下载平台: PlayStationStore
使用语言: 中英韩文/英文 | 发售价钱: \$54-\$299
发售日期: 2012/3/27 | 中英韩文/英文 | 2012/3/26 | 英文



FINAL FANTASY XIII-2 追加系列
游戏平台: PS3™ | 下载平台: PlayStationStore
使用语言: 中英韩文/日文/英文 | 发售价钱: \$30-\$40
发售日期: 2012/3/27 | 中英韩文/日文 | 2012/3/26 | 英文



BIO SHOCK INFINITE

生化奇兵 无限 2K Games

主视觉射击

BioShock: Infinite

美版

多机种

预定2012年10月19日

1人/多人在线

售价未定

对应机种为PS3、X360

对应玩家年龄: 对应车的未定

文 稀饭 美编 anubis

告别了前两作中让人惊魂梦醒却又流连忘返的深海城 (Rapture), “生化奇兵”系列第三作重起炉灶, 采用了全新的背景, 全新的故事, 但游戏的独特神髓并没有丢失, 制作组 Irrational Games 仍然致力于创造极端政治理

念与张狂幻想结合出的世界, 这一次, 他们将要挑战的, 是人类曾经梦想之一, 一个位于穹苍上的城市: 哥伦比亚 (Columbia)。在这座位于晴空中的幻想之城里, 正有一段浪漫的危险正在等着我们去经历。

当美国优越主义 遇上蒸汽幻想!



要说起浮空城哥伦比亚, 就必须提起“美国优越主义”(American Exceptionalism) 这种在 20 世纪早期流行的思想。其中心思想为: “美利坚合众国做为世界上第一个, 也是独一无二, 以自由、个人主义、法律面前人人平等、自由放任资本主义等思想为建国基础的国家, 人民特别富裕幸福, 国家特别稳定强盛, 并在世界上领导与保卫自由潮流, 因此独特优越, 具有其他国家无可比拟之处。”

以现今的思想标准看来, 这是一种民族优越感的政治化思维, 在世界各地都普遍存在, 在有些极端的狂人的手中则成为了用于发起战争的

手段, 最典型的例子就是希特勒和法西斯主义, 相比之下, 美国优越主义在游戏当中的呈现方式则要相对和平一些, 为了保持美利坚人的纯洁血脉不被污染, 被称为“创始者”(The Founders) 的组织建立了悬浮在空中的城市哥伦比亚。这种极端的做法却构筑出了哥伦比亚独特的城市和人文风貌, 悬浮在空中的城市就像是一个个浮岛, 人们想要在城市的不同区域之间移动, 需要依靠名为“天路”(Sky-line) 的空中轨道, 这些轨道上行走的空中火车可以带着哥伦比亚的市民们到达天空之城的每一处地方。



▲蓝与白, 哥伦比亚的许多场景都使用了美国国旗的主色调, 就连伊芙雨白的服装也不例外。

▲哥伦比亚中有着大量的创始者肖像, 美国优越主义思想似乎已经成为了当地的一种主流思想。

一场天空之城中的 政治狂想





▲尽管站在真空中，但克林比亚似乎并没有完全和地面上脱节，电影院里播放的竟然是《星球大战：绝地武士的复仇》。

美国优越主义

豆知识

狭义地来说，这种思想可以被用作简单地解释美国本身的迅速崛起的原因所在，但也可以被认为是美国本土人民为了弥补自身缺乏的历史底蕴而集体制造的假象，其中混杂着政治稳定的需要和对于其他国家政体的优越感。从本作目前表现出的形式看来，对于这种思想的批判意味颇重。



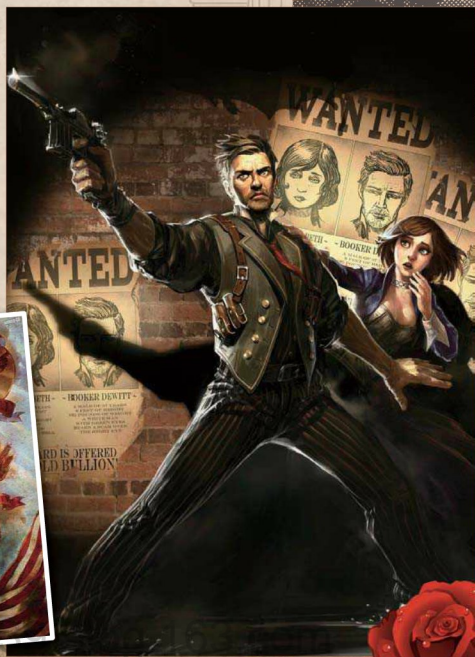
▲人民舆论党的宣传标语与色调都让人想起美国冷战时期的对手，苏联。

▲牙医诊所外有人被打得满地找牙，本作正是通过这种黑色幽默的形式来讽刺创作者对于现实的讽刺。

尽管看似脱离了地面上的影响，纯血统的美利坚人们应该能够过上美满的新生活，但实际上城市里还是爆发了政治斗争，一个名为“人民舆论党”(Vox Populi)的组织发动了一场旨在推翻创始者的革命运动，他们焚烧创始者的政治宣传标语，换上他们带着大片红色的宣传海报，组织里的成员也一律身穿带有红色基调的服装，并且在脸上涂抹红色的油彩用于突显自己的革命者身份。克林比亚因此而陷入一片混乱，创始者的部队和人民舆论党的叛军战士的战斗波及到了城市当中的每一个地方。而在这个动乱的时刻，一位男子身负着一个特殊的任务，来到了天空之城当中。

一段浪漫却又危险的逃亡之旅

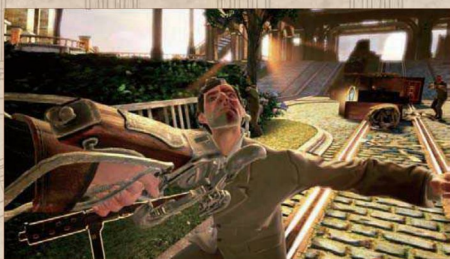
每一个传统的故事里头都有一位勇敢的英雄和一位等待着他去拯救的美丽少女，如果说《生化奇兵》中的Mr.B和Little Sister是这种古老设定的奇异变体，那在本作当中，人物设定似乎又走上了最为美好又最为温情的传统路线，我们将会扮演前私家侦探“布克·迪威特”(Booker DeWitt)，接受了某项秘密的使命，需要在克林比亚中救出已经被软禁了十五年的少女“伊丽莎白”(Elizabeth)。这注定是一次危险的行动，在一个人生地不熟的城市当中带着一个柔弱的少女逃亡，也正因为如此，整个故事也带上了一种浪漫色彩，动荡的时代，一段在血与火中诞生的爱情，注定会被人们交口传颂，成为永恒的诗篇。



英雄

姓名：布克·迪威特
身份：前私家侦探
出生年份：1875
年龄：37

简历：布克在遭到解雇之前任职于大名鼎鼎的平克顿侦探事务所（Pinkerton Agency），专门从事破坏有组织革命活动的任务。但同时他也是一位印第安人斗士，并且参与到了名为“伤膝河大屠杀”（Wounded Knee Massacre）的冲突当中，虽然他在这场导致300多个印第安人死亡的事件当中殒命，却让自己失去了工作，某种程度上，或许也失去了信仰。他转而当一名私家侦探，但是生活并不如意，而且还染上了赌瘾，很快便让自己债台高筑。当一位客人委托他前往克伦比亚拯救名为伊丽莎白的少女时，却发现这里正在陷入内战，机会来了，但是当 he 到达天空之城时，却发现这正在陷入内战，想要把伊丽莎白救出这个枪炮满天飞的，射他通过某个途径得到了使用特殊能力的机会，而且还学会了一个如何用滑动齿轮在天空之城的轨道间高速移动，这个曾经颓废的男人再一次找到了他的战场与他的目标，成为了一名真正的英雄。



▲ 危急之下，就连滑动齿轮也能被当做一件不错的护身武器使用。

少女

姓名：伊丽莎白
身份：俘虏
出生年份：1892
年龄：20

简历：她在只有5岁时被绑架到天空之城克伦比亚中，一直被软禁起来，身边几乎无法接触到任何人，惟一的朋友一头利用某种科技创造出的怪鸟“鸣雀”（Songbird）。这头怪物照顾伊丽莎白，但同时也是她的守卫，会阻止任何人接近伊丽莎白。布克将这位少女从监狱中释放出来后，会逐渐发现伊丽莎白被绑架和囚禁并非是毫无原因的，因为她拥有一种天赋的能力，可以产生许多超自然的现象，例如让时空间倒流到某一个特定时间，让一匹马重获生命，又或者让空无一物的空中轨道突然出现一辆行驶中的列车。而这种力量形成对比的是，交战，只能靠布克提供的火力掩护才能够从容使用能力。虽然对于自己能够逃离监狱非常高兴，但是对于自己和惟一的朋友鸣雀之间的关系，伊丽莎白表现得有些矛盾，一方面她不愿意再过被囚禁的生活，另一方面却又不愿意布克和鸣雀产生冲突。



一群远超出常人想象的强敌

如果拦在布克和伊丽莎白逃亡路上的只有普通的人类，那碍着两人的超能力和布克的枪法，恐怕没有太多人能够阻止两人的步伐，不过游戏中为了增加挑战性，专门设计了许多强大的敌人，他们各自有着不同的特点，惟一的共通之处就是极为难缠，操纵布克的玩家们要善用自己手上的枪械配合对应的超能力才能相对安全地解决这些敌人，扫清逃亡路上的障碍。

伤膝河大屠杀

知识普及

事发于1980年12月29日，正是“淘金热”的高峰期，为了保护当地的淘金者不受印第安人的袭击，美国政府派出500名骑兵驱逐当地的印第安人部落拉克塔（Lakota）。整个印第安人部落被驱赶到伤膝河一带，并且已经按照美国军队的意愿交出了武器，但是军队并不相信印第安人，便开始搜查每一个部落成员，结果一位有听力障碍的印第安人因为不懂得军队士兵的意愿而与士兵发生争执，期间枪械走火，原本紧张的事态迅速失控，手持步枪的印第安人惨遭军队屠杀，约300名部落成员死亡，其中包括了儿童，因为场面混乱，交叉的友方火力还导致了25名美国士兵死亡。



寂静男孩 Boy of Silence

仅仅从身体上来看，寂静男孩似乎是个正常的人类，但是它头上戴着一个巨大而奇怪的头盔，没有任何眼部透视部分，但是两个耳朵的地方设置了一对喇叭状的收音器，嘴部则是一个可怕的空洞，让人联想到正在纵声高歌的男高音，但里头漏出的是阴测测的无意义呼喊。正如外观所示，寂静男孩是一种没有任何视力，却拥有过人听力的怪物，而且因为它头部被重的头盔保护着，玩家只能从其他地方对它造成伤害。到底是正面对抗这种可怕的敌人还是静静地潜行过去，完全取决于玩家自己。

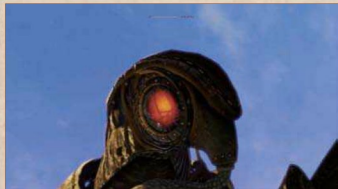


巧工匠 Handyman

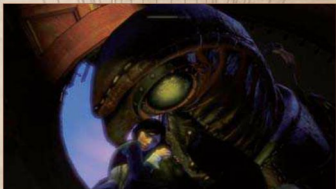
和寂静男相反，想要在巧工匠身上找到一点仍然属于人类的身体部位，估计也只有它的脑袋了。而他的身体则完全属化，构造却让人想起做工繁复的可动木偶。这是一种近战特化型的敌人，一双巨手挥动起来能够对玩家造成严重的威胁，而且在与玩家距离较远时，还会发动冲锋。对付这种大怪物，击打它那与身体不成比例的脑袋并不是个好主意，倒是集中打击它胸口盛载心脏的部位能够收到奇效。

鸣雀 Songbird

尽管外表极其吓人，凶名远播于整个哥伦比亚，但鸣雀某种意义上来说是为了伊丽莎白而生的，它被设计用于保护并看守伊丽莎白，击倒任何敢于未经允许靠近她的陌生人。多年的相处让鸣雀对伊丽莎白有了不一样的感情，而且尽管它是一个被设计用于战胜任何人的怪物，却拥有高于其他任何造物的智慧与情感，随着它的心情变化，它的眼睛里头灯也会更改，例如愤怒时是红色，而当心情愉悦时则是绿色。鸣雀的行动目的非常单纯，它要把伊丽莎白留在身边，不允许任何人将她夺走，这恰恰与布克的行动目标相冲突，在游戏中，两者间难免会有一场你死我活的决战。



▲愤怒状态下的鸣雀是一个布克完全无法匹敌的强大怪物。



▲重新夺回伊丽莎白，鸣雀双眼变为喜悦的绿色，这个怪物的内心就如同一个孩子般地单纯。

一种只属于老手玩家的究极难度

在游戏公布了发售日后，Irrational Games 还给了系列老玩家们一个惊喜，那就是“1999 模式”（1999 Mode）。在这个模式当中，敌人会变得极其难缠，而玩家的武器将会无法造成非常有效的伤害，玩家需要精打细算地规划好自己每一颗子弹的用途，超能力也必须用在最为恰当的时机，避免无谓的浪费，不要妄想自己能够冒着枪林弹雨和敌人作战，极低的生命值会保证哪怕是两颗出其不意的子弹就能够要了你的命！这是制作组给系列老玩家们一个挑战状，那些相信自己已经对《生化奇兵》系列“战斗方式理解极深的玩家们，准备好迎接专门为你们而设的极限挑战吧。”

公告发出后，Irrational Games 收到了许多玩家的反馈，这里摘录一下玩家们的问题与官方回答，让各位读者们能够对 1999 模式有更为直观的印象。



■官方特别为 1999 模式绘制的宣传图，并不会和敌人产生正面冲突的伊丽莎白也变得“机械上去”，保护她的布克想必已经伤痕累累，正好契合出了这个模式的主题。

Q：是否需要通关一次《生化奇兵无限》才能解锁 1999 模式？

A：答案是肯定的，玩家可以在第一次开始游戏时便使用 1999 模式，但是为了避免玩家误选导致的不愉快游戏体验，我们将这一模式“隐藏”在游戏的标题画面当中，至于要怎么将 1999 模式找出来，就要

看玩家们够不够细心了。

Q：1999 模式当中是否会出现限制存档次数或者有存档点要素这种设定？

A：考虑到这个模式对于玩家们来说已经足够苛刻，我们并不会在对存档系统动手动脚，玩家们可以

随时存档，我们也相信他们将会随时要存档，避免功亏一篑。

Q：这个模式中的敌人是会变得更聪明，还是更为强壮更难打？

A：这样说吧，我们打算把敌人变成打不死的怪物，所以在怪物的生命值和精准度上有所调整，

但是主要的改变还是在于玩家本身能够使用的枪械受到了更大的限制，导致要击倒相同的敌人时必须采取不同的策略，从而必须要花上更多的时间和精力去战斗。我们承诺不会让怪物突然获得一些新招式或能力来让玩家措手不及，只会在游戏中原本的范畴内对玩家进行极限挑战。

文 稀饭 美编 心的永恒

MINECRAFT

提起《我的世界》(Minecraft), 多数家用机玩家恐怕都没什么印象, 这款独立游戏作品由 Markus Persson 一人独立打造, 在 2010 年登陆 PC 平台后立刻受到大量欧美游戏玩家的追捧, 也受到了游戏媒体的一致好评, 连续两年在各种游戏评委会上获得了各项大奖, 其中就包括了 2011 年 GDC(游戏开发者大会)的创新奖、最佳原创新作奖和最佳下载游戏奖。如今, 在微软策划的第二波春季小游戏热潮(Arcade Next)中,《我的世界》作为四款独占小游戏中的压轴大作, 将会在 5 月 9 日登陆 XBOX Live。游戏售价高达 1600 微软点, 可见微软对于这款作品的品质是多么地充满信心, 各位 X360 玩家可不要错过本作。

我的世界

X360

Minecraft

预定2012年5月9日

对应周边未定

Mojang

美国

1人/多人在线

1600MSP

对应玩家年龄: 对应年龄未定

动作冒险

美国

1600MSP

对应玩家年龄: 对应年龄未定

小小的游戏, 大大的世界

当初 PC 版的《我的世界》容量并不高, 只有 40MB 左右, 游戏是典型的 3D 游戏, 但是画面非常类似于《3D 点阵英雄》, 整个世界都是由一个个方块组成, 人物视角分明, 每一个物件看起来都像被过度拉大的点阵素材, 但也正因为画面是如此刻意地凸显出点阵特点, 所以我们根本无法用一般的标准来评定本作的画面, 只能爱统地称之有“有特点”。实际上, 画面从来不是《我的世界》吸引人的地方, 甚至不是游戏制作者和玩家们所关注的要素, 整个游戏的乐趣,



▲矿车是玩家的主要移动手段之一。

就是建立在组成游戏原名的两个单词“Mine(我的)”与“Craft(造物)”上, 强调的是玩家自己动手创造出一个世界, 亲身体验一次如同上帝造世的游戏过程。展现个性, 自由发挥, 随意

创造, 游戏的理念与玩家一般所习惯的核心向游戏大相径庭, 也正因为如此, 本作拥有了完全属于该游戏的死忠玩家群体, 一群头脑中总是酝酿着灵感风暴的创造者们。



《我的世界》到底能玩什么?

这是一个比较难以具体回答的问题, 举一个家用机玩家们比较熟悉的例子, 那就是《小小大星球》。《小小大星球》玩的是什么? 那要取决于玩家怎么玩, 能玩到什么样的地步。这个道理同样适用于《我的世界》, 只是比起《小小大星球》, 本作要更为专注将创造权交到玩家手上, 解放一切游戏系统对玩家本身所产生的限制, 每个人都可以任意发挥自己的想象, 破坏原有的地形, 创造出新的建筑, 这不仅仅是指地面上的建筑, 空中楼阁, 地底洞穴和各种超出现实想象的建筑都能够在游戏中视线。是的, 某种意义上来说,《我的世界》就是一个电子的乐高积木, 我们童年曾经搭建过的各种古怪建筑都可以重新在《我的世界》实现, 还能够进一步扩展, 实现玩家们童年时无法达成的梦想。

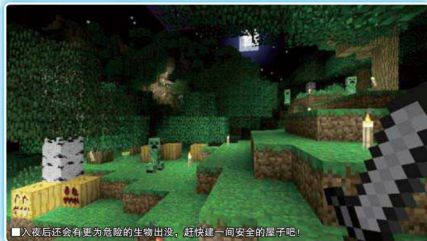


独特的游戏系统

正如前文所说,《我的世界》是一个大型积木游戏,而游戏本身的点阵画面也是为了更好地明确每一个世界构成物质的单位,每一个点阵的实际尺寸,才故意使用如此极端的表现方式,以及玩家最基本的功能就是创造与破坏,前者指的是玩家利用各种资源制造出不同的素材,除了用于搭建建筑,甚至还可以组成工具与运输载具,依靠着这个能力的帮助,玩家便可以随意地创造出自己想要的物体。



■ 随心所欲, 尽情搭建你人脑构思的点阵模型过去, 赶快去建造宫殿!



■ 入夜后还会有更为危险的生物出没, 赶快建一间安全的屋子吧!

■ 画面下方会显示玩家角色的生命值和饥饿程度的表现。



而破坏则是反过来, 赋予了玩家令某一个物体消失的能力, 大量地使用这种能力便可以更改地形, 创造出新的空间, 为玩家创造新物体提供足够的条件。

游戏的 PC 版拥有 Classic、Alpha 与 Beta 三个版本, 其中 Classic 是游戏最开始的雏形, 玩家的能力基本上等同于上帝, 可以无限地创造和破坏物品, 按照自己的喜好来构建世界。Alpha 则是目前 PC 上的收费版本, 和 Classic 不一样, Alpha 会不断更新并增添新内容, 其游戏规则也和 Classic 不太一样, 玩家拥有生命值和资源限制, 前者在高空掉落或受到怪物攻击时都会降低, 需要使用道具恢复, 一旦归零玩家角色便会死亡, 身上携带的物品也会洒落一地。玩

家会在固定地点复活, 这时需要赶快回到死亡的地方, 不然道具就会消失。而 Alpha 中的资源不再是无限获得, 玩家只能携带一定数量的资源移动, 而且每一种资源都需要在相应的环境地形中获得, 虽然获取资源的过程比起 Classic 要麻烦, 但千辛万苦制作出属于自己的造物时成就感也分外高。最后, Alpha 当中还有怪物入侵和 BOSS 战等特殊突发事件, 玩家想要创造出属于自己的世界, 也别忘了要好好保护自己哦。

Beta 是游戏目前所属的版本, 使用的仍然是类似 Alpha 的规则, 不过细节上经过了调整, 变更为合理, 即将登场的 XBLA 版《我的世界》相信也将使用这一系统, 并且得到与 PC 版一起同步升级的待遇。

新平台, 新模式

严格来说,《我的世界》的模式只有一个, 在 Classic 中是典型的无限模式, 类似于一个让玩家熟悉游戏系统的练习模式, 而在正式收费的 Alpha 与 Beta 中则是生存模式, 游戏内容和时间是无限的, 而且世界地图无限宽广, 按照现有的技术,《我的世界》可以创造出大约地球 8 倍的世界地图。但是在即将登场的 XBLA 版《我的世界》中, 开发者们还非常贴心地加入了教学模式。在刚刚作为一个游戏诞生时,《我的世界》尽管有着令人赞叹的创意, 可是游戏的用户体验并不算特别好, 玩家如果直接进入游戏肯定会感到茫无头绪, 既不知道要做什么, 也不知道该怎么去玩。PC 版拥有的庞大用户社区里头, 许多有爱的玩家们制作了相关的教学视频, 才得以让许多玩家能够体验到《我的世界》的美妙之处。如今登录到 XBLA, 游戏改进了这个缺点, 加入了教学模式来让玩家们学会如何操纵自己的任务, 创造和破坏物品, 并且最终建设出属于自己的世界来。



■ 和游戏画面一样是经典风格的按键说明



▲ 建立一座属于自己的操作城堡吧!



▲ 游戏中也有地下城, 里头不但有复活的怪物, 还有各种凶恶的怪物。 ▲ 蓝天白云, 绵羊小鸡和小猪, 还有一栋可爱的小木屋, 田园生活自由创造。

Persona 4 The GOLDEN

文 九兵卫 美编 NINA

PSV

以精英侦探Persona 4 黄金城
ペルソナ4 ザ・ゴールデン
预定2012年6月14日
正式发售

角色扮演
1人

新追加要素——机车

本作中，“特别搜查队”一行人在阳介的提议之下会发生全员考取机车驾驶许可的特别事件。取得了驾驶证，主角们就可以前往邻近的城市，行动范围会变得更加广阔。毕竟如此，驾驶机车后还能触发全员前往海边的剧情，制作组甚至还为这段剧情加入了全新的动画。



▲全员驾驶机车前往海边的全新剧情值得FANS期待。

▲加入机车后，战斗变得更加有趣了。
此外，获得机车驾驶许可之后，战斗也会变得对玩家更为有利。当玩家将敌人倒地，待机的队员便有一定概率驾驶机车对该目标进行追击，每个角色发动“机车追击”的动作演出也是不同的。

花村阳介



虽然原籍作品，但这些丝毫不影响《P4G》这款人气与作在玩家心目中的地位。原作中的人气与作以音乐剧以堪称时代的人得，系统以及音乐剧以堪称时代的经典，是符合年轻玩家喜爱的角色扮演游戏之一。借着这次重新制作并登陆次世代主机PSV，新老玩家将有机会再次体验这款佳作。Atlus不仅重新制作了游戏画面，还加入了新角色以及大量全新的剧情，系统玩法也焕然一新，值得期待度满分！

全新的冬装

战斗系统新要素 同时攻击



▲同时攻击的两人组合是固定时，发动时会出现特殊的效果。

战斗系统一向是RPG游戏中最受玩家关注的部分，而在本作中，制作小组在战斗中追加了全新的要素——同时攻击。只要与敌人交战时满足一定条件，两名角色之间即可进行“同时攻击”，组合方式为千枝&雪子、熊&阳介、完二&直斗，由于同时攻击的威力巨大，发动后可以赢得极为有利的局面，所以玩家在安排队伍组成时要充分考虑到这一点。

新闻窗

新仲魔登场

▲两人合力给予敌人最后的致命一击吧!

阳介的仲魔进化版



夕ヶハヤスノオ

▲虎头龙的全新仲魔将成为玩家值得信赖的新搭档。

千枝的仲魔进化版



▲ススカンゴンの进化形态，是速度与攻击力兼备的强力恶魔。

雪子的仲魔进化版



スズオオミカミ

▲Suzuno Oomikami是游戏中最强的恶魔，也是系列中最大的恶魔，拥有“一击必杀”的超能力。

里中千枝

利用PSV通信机能的全新玩法

游戏以天数为单位，玩家在1年时间内可以进行各种迷宫探索、与朋友进行交流或者选择打工等等，玩法非常自由而丰富。新作中利用PSV的通信机能追加了一个名为“大家的声音（みんなの声）”的全新系统，我们能够看到其他玩家在当天（游戏中的日期）所选择的行动，这样就可以为自己的计划得到更多有益的参考，是非常实用的一项贴心机能。活用这项系统，玩家还能获得一些自己所不知道的情报与消息。



福都中央通り商店街 北側

▲如果大家不知道如何安排自己的课后时间，可以点击画面左上角的图标参考“大家的声音”。

▲即使是系列新手，也能够看到无差别地体验游戏的乐趣。

追加新难度

为了吸引更多的新老玩家来体验本作，游戏设置了5种不同的难度。前4种难度（SAFETY、EASY、NORMAL、HARD）对应重新挑战（RETRY），玩家在游戏中GAME OVER之后可以选择从迷宫当前层数的出发点开始重新挑战；新作追加的冒险难度（RISKY）则是为系列的核心FANS准备，战斗难度会大大提升。不过，不同难度下游戏的剧情是一样的，因此玩家可以根据自身情况自由选择游戏方式。



難易度を自由に設定可能

- SAFETY
- EASY
- NORMAL
- HARD
- RISKY

ストーリーだけを楽しみたい方にお勧めです。
“EASY”より更に難易度が低く、
ゲームオーバーの心配も無用です。

天城雪子

若是问起“拿着片子剑挑战凶猛的火龙”是什么游戏，相信大部分玩家都会毫不犹豫地想起《怪物猎人》的名号。确实，在《龙之信条》中你能看到“怪物猎人”系列中的一些要素。这款包含着众多西方奇幻元素的作品一经发布就受到玩家的关注，凶猛的火龙、高傲的狮鹁、邪恶的三头蛇，这些在西方奇幻小说中频频出现的怪物将在游戏中登场。Capcom祭出了他们最拿手的动作游戏系统，和巨型怪物的战斗变成了极为真实的生死交锋，玩家可以跳到怪物身上展开近距离的诛死搏斗，魄力十足。

龙之信条
多机种

Dragon's Dogma
预定2012年5月24日
对应机种为PS3及X360

Capcom

动作

1人

日版
7990日元

文 洛克 美编 anubis

DRAGON'S DOGMA

关键词 1

职业

游戏包含了战士、盗贼、法师三种基础职业，这些职业除了拥有各自的特色外，还有许多丰富的技能。在游戏中玩家只要满足特定的条件，就能将三种职业相互融合衍生出全新的混合职业。

盾技能 センチュリオンスハイク



战士

使用剑与盾战斗的近战型职业，覆盖全身的重甲起到良好的保护作用，是接近战的专家。除了武器外，经过高强度锻炼的身体同样是他的一大法宝。

▲以极快的速度用剑贯穿敌人的身体，是战士最常用的技能。

▼以自身为中心，对周围敌人造成伤害的横斩，被大量敌人包围的时候非常有用。

▲盾牌防御能提升并固定下来，是防御的上选。不过，发动时一定要注意攻击点。

盾技能 空舞の盾



剑技能 ワタえぐり



勇者

战士的上级职业，进一步强化了攻防能力，擅长近距离战斗。依靠优秀的防御力担任队伍中的前排，是战斗中不可或缺伙伴。

剑技能 円月斬り



▼以身体为立足点让刃刺向要害的地方，可以用来造成巨创，或是让同伴攻击到大型怪物的头部。



弓技能 扇射ち

▶ 向前方横向射出3发箭矢，攻击范围广是此技能的特色。



弓技能 降らし射ち

▶ 命中被猎人中的死神系，瞬间空中射出猎人中的死神系，瞬间空中射出猎人中的死神系，瞬间空中射出猎人中的死神系。

特殊技 引き寄せ



盗贼

拥有敏捷身手职业，虽然能用腰间的短刀在近距离和敌人搏斗，但安全性欠佳。擅长使用弓箭在远距离狙击敌人，一旦被大型怪物追击容易陷入被动的一面，需要频繁地改变改变自身站位。

游侠

盗贼的上级职业，在其基础上进一步加强对弓箭的利用率。由于装备较轻的关系，游侠拥有更加敏捷的身手，可以随心所欲地改变站位。



特殊技 所頭台

▶ 躲闪的同时将小刀以攻击敌人的头



特殊技 疾走

▶ 丢出钢爪抓住敌人并用力拉扯，虽然能攻击到较远位置的敌人，但只对小型敌人有效。

▶ 挥着刀刃并以很快的速度向前方奔跑，该技能输入指令能追加不同的攻击，例如同样能用滑铲三连的敌人击飞，和大型怪物作战时也可以利用这招跳到怪物的后方发动偷袭。

■ 火焰魔法，熊熊燃烧的火焰形成一道天然的地壁，将袭来的敌人统统燃烧殆尽。

杖技能 ヒーリングスポット



杖技能 フレイムウォール



▶ 可恢复同伴体力的魔法，是战斗中必不可少的支援技能。



杖技能 フローティング

▶ 能造成连续的伤害，这每一系都不用放在心上，亦在游戏中是通用的，什么

法师

能用神秘力量的远程职业，虽然魔法具有一击杀死敌人的超高伤害，但发动魔法需要一定的咏唱时间，在没有队友配合的情况下很难发挥全部实力。

巫师

法师的上级职业，能使用丰富的魔法战斗。虽然巫师的魔法威力进一步加强，但咏唱时间也随之增加，如果身边有一个吸引敌人仇恨的对手，那么巫师将发挥出恐怖的实力。



刺客

通过战士和盗贼融合而来的职业，以大幅提升防御力为代价换取无与伦比的攻击力和速度。每当等级降低，刺客独特的偷袭技能将得到强化，属于在特定条件下才能发挥实力的职业。



秘法骑士

通过战士和法师融合而来的职业，不仅能给队友提供有利的支援，还拥有使用火、冰、雷三系的魔法，是战场上的多面手。



魔射手

通过盗贼和法师融合而来，能自由操控魔法的职业，能将魔法附加在弓箭上以产生不同的攻击效果，拥有丰富的攻击手段，实际游戏中可根据当前的局势灵活变更战术。



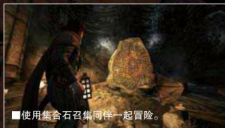
关键词 2 觉者

游戏的故事发生在王国边境的小渔村卡萨迪斯，这里本是一个安静祥和的村落，朴实善良的村民平时依靠打渔维持生计，而故事的主人公也和青梅竹马的吉娜在这里长大。有一天，一头从天而降的红色巨

龙打破了卡萨迪斯宁静的生活。在拥有绝对力量的红龙面前，这个乡下小村被瞬间摧毁，主人公也在和红龙对抗的过程中被挖出心脏，变成被龙选中的“觉者”，而本作的故事也由此拉开序幕……



▲成为“觉者”后，主人公的身分变得相当特殊，在冒险过程中主人公能够使用路上的“集合石”召集同伴，主人公一共可以召集三名同伴组成四人小队共同作战，当同伴倒地后队友还能对其进行救援，使战斗难度大幅下降。



■使用集合石召唤同伴一起冒险



▲这就是那头袭击村庄并挖出主人公心脏，使他变为不“死者”的红龙，红龙的智商很高，并能和人类沟通，它又有什么不可告人的目的？



主人公

家乡遭到红龙袭击的青年，自己也在那场灾难中因失去心脏而成为命中注定要拯救世界的“觉者”，从此踏上漫长而艰辛的复仇之旅。在这条道路的终点，他又将如何对付那条与自己有着微妙血缘的红色巨龙呢？



关键词 3 《生化危机 6》

近期 Capcom 公布了一个令人震惊的新消息——本作的预定特典内容将捆绑《生化危机 6》的体验版！只要玩家购买本作就能获得《生化危机 6》的下载码，其中 X360 版在 2012 年 7 月 3 日放出下载，PS3 版在 2012 年 9 月 4 日放出下载。虽然之前几款游戏也曾经有过 X360 版早于 PS3 的例子，例如《COD 现代战争 3》，不过也只是一个月而已，像《生化危机 6》这样力挺 X360 版的例子可是少之又少，相信这对本作的 PS3 版销量将是个严重的打击。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

SP



实用技术
软硬兼施SP

栏目主持: 妙迪

最近关于 X360、PS3 下一代主机的消息又不绝于耳，不禁令人心生向往。其实每年 E3 前后，类似的传闻多如牛毛，今年也不例外，只不过随着这两台主机的年龄日益增大，可信度自然也是日益增加。仔细分析一下就不难发现这个消息总是成队出现的，比如刚传出一个 Xbox 360 Lite 的消息，就来了一个 PS4 主机代号的新闻，这其中说不定还有微软索尼自己造势的成分呢。所以，还是玩在当下最为重要。

市场风向标

MARKET OVERVIEW

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

品牌/型号	价格
主机 PSV 主机 (薄版, Wi-Fi)	1750元
内存卡 8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
贴膜 PSV贴膜高清晰贴膜	30元
保护包 PSV组装软包	20元
总计	2048元
近期推荐购入指数	9

备注: 主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、电源及电源线一套。

点评: 整个 3 月 PSV 的售价都没有太大的波动，在不考虑其他因素的情况下，PSV 价格触底已经是不争的事实。不过近期深圳海关的检查力度有所加强，像发售不久的 New iPad 已经出现了较大幅度的涨价情况，所以在 4 月初的这段时间，PSV 也极可有



▲ PSPgo 已经发售，翻新机使得本系就不算出色的按键手感更遭滑痛。

能步 New iPad 的后尘，建议玩家在入手前要多问每个商店的价格，毕竟价格随批次不同就会有差异，买到最合适的主机才是最好的选择。在破解方面依然没有进展，Wololo 继《机车风暴 北极边缘》后公布了第二个可以加载 VHBL 破解程序的游戏《大众网球》，但索尼转天就将《大众网球》下架，这致使现在 PSV 的破解已经进入了一个无解的循环：公布存档漏洞的游戏名一索尼全球下架一玩家无法购买游戏一漏洞无法利用。现在 Wololo 的问题已经从如何改善 VHBL 的兼容性变成了如何让大家能利用到漏洞，索尼的行动让 PSV 的破解一直

在原地踏步，当然原地踏步的结果就是 PSV 售价稳定，这对于近期想要购机的玩家还是很有好处的。要知道一旦主机传出破解消息，PSV 的价格就会有不同程度的涨价。像在 3 月中旬曾传出 Davee 已经掌握 PSV 上 PSP 模拟器核心漏洞的消息，PSV 因此不仅会运行自制程序，而且还可能加载 PSP 游戏镜像，国内主机市场对此的反映结果是应声上涨 100 元，但一周后发现这件事其实只是一个善意的玩笑，Davee 只不过是购买了 PSP 游戏然后他在 PSV 上运行。此后，PSV 售价再次跌回到原先的水平，而在那期间购买了 PSV 的玩家显然就吃了不少亏，所以破解稳定对国内 PSV 市场是一种无形的稳定作用，从购买角度考虑，还是非常有意义的。除了 PSV 之外，国内的 PSP 销量仍然还占据一定的份额，PSP-3000 已经跌落到 950 元左右，而 PSPgo 因为早已断货，所以市场上已经没有全新主机在出售了，现在销售的 PSPgo 90% 是翻新机，玩家购买前要谨慎考虑。

主机及主要周边参考价格

PSV 主机 (薄版, Wi-Fi)	1750元
PSV 主机 (薄版, 3G/Wi-Fi)	2150元
PSV 主机 (美国, Wi-Fi)	1700元
PSP-3000 主机 (6.0 系统, 铜屏黑)	950元
PSV 用 Hori 高清晰贴膜 (原装)	80元
PSP-3000 用 Hori 贴膜 (原装)	68元
PSP-3000 用 Hori 贴膜 (组装)	10元
PSP go 专用 Hori 贴膜 (组装)	20元
4GB 索尼原装 PSV 记忆卡	158元
8GB 索尼原装 PSV 记忆卡	248元
16GB 索尼原装 PSV 记忆卡	368元
32GB 索尼原装 PSV 记忆卡	588元
8GB 贴膜 H 贴膜	58元
8GB 贴膜 HX 贴膜	198元
16GB 贴膜 H 贴膜	108元
16GB 贴膜 HX 贴膜	398元
北通 PSP-1000 开闭式保护软套	55元
北通 PSP-3000 保护软套	36元
北通 PSP-3000 水晶盒	36元
北通中国版 PSP-3000 硅胶保护套	58元
北通中国版 PSP-3000 晶透水晶保护套	48元
北通中国版 EVA 硬壳 PSP-3000 版	58元
北通 USB 原生数据线	28元
北通 USB 原生数据线	68元
北通魔方笔	108元
北通通用金笔	98元
北通动力宝	168元
北通动力宝豪华版	128元
北通 PSP 保护贴膜	36元
北通 PSP 原装保护贴膜	58元
北通俱乐部 EVA 硬壳 PSPgo 版	48元

3DS 购机推荐套餐

品牌/型号	价格
主机 3DS 主机 (日版白)	1230元
贴膜 抗蓝光钢化膜	58元
糖果卡 R4i Gold Plus	88元
金士顿 8GB microSD 卡 (行货)	58元
贴膜 3DS 专用 Hori 贴膜 (组装)	28元
保护壳 3DS 贴膜 EVA 硬壳	36元
蓝牙笔 1500元	1500元
近期推荐购入指数	7

备注: 主机官方标准包装附带 电池一块 (电池仓内)、伸缩触控笔一支、充电器一个、底座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门



▲《日本经济产业新闻》报道 3DS 极有可能在今夏登陆中国。

指南一份、相关说明书保修卡一套。
点评: 3 月 22 日发售的新颜色日版深蓝色已经连续登陆国内市场，售价大概 1350 元，喜欢这个颜色的玩家可以准备出手。游戏方面，

前段时间日媒评出的满分作品《新光之神话 帕尔提娜之镜》，日版和美国在国内已经全部有货，卖价在 250 元左右，日版则在 400 元以上，单纯想玩这款游戏的话，最好是购入美版主机。另外，知名日媒《日本经济新闻》在近期爆料 3DS 将在今年夏天登陆中国市场，考虑到之前日经之前游戏新闻的正确率还比较高，所以值得参考。而且神游曾在今年年初从工信部取得了 3DS 的入网协议，在这种情况下，基本上就属于万事俱备只欠东风。神游现在的大部分精力主要集中在本土化游戏身上，预计将

会有 2-5 款游戏随行货 3DS 一同上市，从年初到年中，游戏的筹备工作有理由完成，日经的报道应该不是空穴来风。而且以此与不大相同的是，任天堂即对此消息进行了辟谣，与之前置之不理的态度完全不同，所以我们的理由也有理可循。3DS 的上市，目前惟一不知道的是行货 3DS 的区域版本，如果是按照以往的经验，神游版的 3DS 应该和日版同区，可以兼容日版游戏和简体中文游戏，价格不出意外应该在 1300 元左右，钟爱中文游戏的玩家可以期待行货 3DS 的公布上市。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机(日版)	1230元
3DS主机(日版 深蓝色)	1350元
3DS主机(美版)	1180元
3DS组装机	18元
北通充电金剛	58元
北通充电金剛	98元
北通动力座仓	168元
北通动力量盘你懂	128元
北通NDS调音耳塞	58元
北通双电金剛NDS直播电源与座充	78元
3DS专用HiFi底座(原装)	68元

主机及主要周边参考价格	
3DS专用HiFi底座(原装)	28元
3DS专用HiFi底座(原色)	96元
3DS扩充底座(右握杆)	148元
3DS TWO全球版	218元
EZ5高画质	98元
M3 Zero全球版	128元
AKA炫血魂	98元
金士顿4GB TF卡(行货)	38元
金士顿8GB TF卡(行货)	58元
金士顿16GB TF卡(行货)	98元



▲高仿的无线PS3手柄，握杆是检查时的关键部分。

是在试机的时候出现连接困难，突然丢失信号的情况或者是按键延迟等问题，这多半就是高仿手柄了，玩家一定要多购买。高仿手柄除了操作不好之外，续航时间也不长，原装的PS3无线游戏手柄一般能达到10小时以上的续航时间，而高仿的手柄四五小时就有可能没电了。最主要的是高仿手柄的方向键、摇杆等都很容易出现问题，购买便宜的PS3时一定要仔细检查才行。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机(160GB, 港版黑白)	1950元
PS3 Slim主机(320GB, 港版黑白)	2050元
PS3 Slim主机(320GB, 港版红蓝)	2150元
PS3 Slim主机(320GB, (二之国)同期限定版)	2600元
PS3 Slim主机(320GB, 《最终幻想XIII-2》同期限定版)	2750元
原装DS3无线游戏手柄	300元
原装REPLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack(手柄+摄像头)	600元
北通原色PS3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2(六轴震动版)	158元
北通球王2(震动版)	158元
北通MPH球王2(六轴无线震动)	248元
北通MPH球王(无线震动)	178元
北通武装死火(夏枪线)	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通非断电开关	10元
PS3电子宠物JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩容卡	50元
原色色差线(PS2通用)	200元
组装机(PS2通用)	20元
原装索尼HDMI线(1.5米)	120元
高仿索尼HDMI线	45元

主机及主要周边参考价格	
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高画质	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装机HDMI线	50元
组装机256M记录卡	60元

市场报价信息更新至2012年3月31日，各地行情不一，本价格仅供参考。

PS3 购机推荐套餐

品牌/型号	价格
PS3 Slim主机(320GB, 港版黑白)	2050元
线材 北通原生铜HDMI高清线	89元
总计	2139元

近期推荐购入指数 8

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：本月未破解的PS3价格稍有下挫，报价比之前略低30元左右。不过因为利润逐渐走低，而且PS3也没有所谓的不开封一说，所以不少商家在压低价格的

同时会换取配件来牟取一般的利润，PS3主机最先被替换的一般就是随机附赠的手柄。如果你之前没玩过PS系主机，第一次接触那种外观高仿的手柄，通常是很难判断出真假的。一般来说，最能判断出是否为原装手柄的方法是检查握杆的手感。原装手柄的握杆无论是推、按都非常顺手，按下去的声音也很清脆。高仿的手柄握杆推起来则有可能生涩一些，按下去也比较生硬，发出的声音也不好听。一般在购机的时候，最好多试试主机，这样也有利于判断手柄是不是高仿货。要

X360 购机推荐套餐

品牌/型号	价格
X360 Slim主机(港版, 4GB未破解)	1800元
电源 原装电源(包改220V)	-
视频线 北通原生铜HDMI高清线	89元
总计	1889元

近期推荐购入指数 7

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手

柄一支、电源及电源线一套。
点评：同白白色Kinect的X360 Slim 4GB上市之后很受玩家欢迎，所以价格一直居高不下，这个月初也只是小幅度不到50元，喜欢白色Kinect的玩家可以再等待一段时间。现在的新版X360 Slim全部使用了建兴的1175光驱，而之前一直没有小组着手该光驱的破解，现在老牌破解小组C4已经发表声



▲建兴1175光驱加入了C4小组的破解范围。

明开始对新的1175进行破解研究。C4小组的官方主页上对应1175光驱的LT+固件也已经发布了开发中，看来或许在将来的一年内现在发售的X360 Slim可以被顺利攻克。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机(港版, 4GB)	1800元
X360 Slim主机(港版, 250GB)	2150元
X360 Slim主机(港版, 4GB, 黑色Kinect套装)	2180元
X360 Slim主机(港版, 4GB, 白色Kinect套装)	2250元
原装电源(220V直播)	260元
组装机电源(220V直播)	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元

2D 格斗游戏《AQUAPAZZA》初回限定版 & 握杆同捆套装

店稼动近一年，而且是去年斗剧的正式比赛项目。如今该作的PS3家用机版正式确定将于6月28日发售，初回限定版以及主题握杆同捆套装的详情也同时公开。

本作的限定版除游戏以外，还将包含全部26名角色的招式指令卡，卡片正面为指令表，而背面则是帅气无比的人物立绘，兼具实用性与观赏价值。此外限定版还付含一张特别的原声OST，而提前预约本作的玩家可以获得一个额外的文件夹。



▲只有限定版才收录的OST。

同样豪华的握杆同捆套装售价20790日元，由于握杆采用了与街

机版《AQUAPAZZA》相同品质配置(型号: RA Pro V3 SAP)的方向杆和按键，所以对于那些想专心中在家中独自修练的玩家来说是最适合不过了。



▲《AQUAPAZZA》主题限定握杆。

收藏陈列室

汇集 Aquaplus 旗下作品众多人气角色的格斗游戏《AQUAPAZZA》已经在日本街机



▲全部26名角色的指令卡。

周边大百科 OUR FUNNY WORLD

3DS 桌面托架

在操作 3DS 进行游戏时, 因为主机的重心偏于中上方, 很多



▲这个托架小巧而实用, 可以解决很多问题。

玩家长时间操作就会觉得手腕酸痛, 于是他们就会将 3DS 放在桌上或者以其他作为底座进行游戏。不过这样并非万全之策, 除了可视角度很成问题, 按键稍一用力也会造成主机机身的移动, 非常不便。考虑到这一问题, 任天堂在最近推出的

《梅露露的工作室 阿兰德的炼金术士 3》定制 iPhone 保护壳 & 贴纸套装

专门生产各种定制游戏周边的厂商 DEZAEGG 近日宣布, 他们将联合 Gust 为广大工作室的 FANS 带来一组来自《梅露露的工作室 阿兰德的炼金术士 3》的 iPhone 保护壳 & 贴纸套装。每组套装将包含一个手机外壳以及一张全屏贴纸,

3DS 游戏《新·光之神话 帕尔提娜之镜》中附赠了一个用于固定主机本体的托架, 深受玩家好评。目前进一步推广, 这个小小的周边目标将单独进行贩卖, 售价仅为 800 日元, 有这方面需要的同学不妨入手一个。

同时玩家还可以免费下载与贴纸搭配的手机壁纸。由于手机外壳与贴纸、壁纸采用浑然一体的设计, 因此更显得华丽与精致。这组套装售价为 3980 日元 (含税), 玩家可以通过官方网站进行预订。



下载游戏乐园 DOWNLOAD GAMES

微软 XBLA 攻势再临!

虽然才开年三个月, 微软便已经成功策划了一次 XBLA 攻势, 《心灵杀手 美国噩梦》、《扭曲》等一系列游戏受到了玩家的好评。于是微软故伎重施, 决定从 4 月开始排行为 Arcade Next 的新一波 XBLA 攻势! 从 4 月 18 日到 5 月 9 日的 4 个星期内, 每周三 Xbox LIVE 卖场都会推出一款由 Microsoft Studios 全新发行的游戏, 而这次的 4 个 GAME 比之前那几个来头更大! 下面让我们简单看看这 4 个游戏的内容吧!

极限摩托 进化

Trials Evolution	
4月18日	1200点MSP

大名鼎鼎的《极限摩托 HD》曾经红极一时, 游戏以其高难度的关卡设计征服了不少玩家, 如今新作载誉归来, 这次不仅有更加变态的关卡等着你, 而且还支



持多人一起挑战。更有趣的是游戏还加入了游戏 3.0 的要素, 你可以设计自己的关卡并上传到网上, 大家可以充分发挥自己的想象力来折磨全世界玩家。

Bloodforge

Bloodforge	
4月25日	1200点MSP

本作的影像曾收录于上期杂志的光盘之中。这是一款限级的动作游戏, 游戏中不乏各种暴力残酷场面, 可以将其视为精简版的《战

ARCADE



神》。游戏的要素非常丰富, 玩家可以用怒气攻击、魔法攻击以及华丽的武器连续技术虐杀敌人。游戏不仅场面大气, 而且拥有恢宏的世界观设定, 在 XBLA 游戏中相当少见。



神鬼寓言 英雄

Fable Heroes	
5月2日	800点MSP

本作是一款动作冒险游戏, 游戏的画面风格和玩法都与系列以往的作品有很大不同。游戏支持通过 Xbox LIVE 实现 4 人联机, 玩家可以在合作过关的途中互相协助。而玩家在本作中取得的黄金可以通过记录继承的方式继承到预定今年推出的《神鬼寓言 旅途》之中的, 已经预定了《神鬼寓言 旅途》的人不要错过。

我的世界

Minecraft	
5月9日	1600点MSP

本次攻势中最猛的游戏出现了! 关于本作, 由于这期杂志已经

有专门的页面介绍, 就不多提了。这里妙想说的是, 本作曾被美国《时代周刊》评选为 2012 年世界最佳游戏, 其素质之高、意义之大是不用怀疑的! 而且 X360 版还有更多全新要素, 当然这游戏的价格也突破了天际, 不过区区 400 点差价不是问题。

本次攻势的 4 个游戏全部为 X360 独占, 微软再次彰显了自己在下载游戏方面的绝对优势。同时要提醒大家的是, 进入 4 月之后, XBLA 游戏的成就上限已开放为 400 点, 这对于玩家来说无疑也是相当有吸引力的。对于这些优秀作品, 我们也会在之后的光盘和杂志上进行介绍的, 敬请关注!



体感新世代
SOMAT SENSORS

关于 Kinect 欢乐实验室

玩 Kinect 的玩家想必都知道《Kinect 欢乐实验室》(Kinect Fun Labs)。这个游戏诞生于 2011 年 E3 展期间, 严格来说更像是一个迷你游戏合集, 但又具备社群的基本功能。目前《Kinect 欢乐实验室》一共有 12 个游戏, 每个游戏都展示了一种或多种 Kinect 的新鲜玩法, 而且其中除了《Kinect Sparkler》和《Junk Fu》以外, 其他 10 个游戏均为免费游戏, 而且每个游戏都有 50 点成就。毫无疑问是值得向大家推荐的。本期杂志为大家准备了一些基本知识问答, 有条件的玩家可以火速前

去下载。



Q: 《Kinect 欢乐实验室》究竟应该在哪里下载? 卖场里看不到啊。

A: 《Kinect 欢乐实验室》是作为一个特集出现的, 一般来说只要你进入游戏卖场的特集频道, 就会看到非常醒目的标志了, 点进去之后你会进入《Kinect 欢乐实验室》的社区, 之后选择观者新内容就可以下载了。

Q: 应该如何启动《Kinect 欢乐实验室》? 我在游戏库里看不到!

A: 这个游戏比较特殊。你既可以

通过下载的方法从游戏卖场的特集频道里进入, 也可以按导航键从 QUICK PLAY 中进入, 不过如果你有很长时间没玩它的话在 QUICK PLAY 菜单中也找找不到。

Q: 是不是在所有服均可下载该作? 不同服提供的版本有区别吗?

A: 任何服均可以下载到本作, 而且内容都一样, 均自带中文。

Q: 听说《Kinect 欢乐实验室》的游戏都是成就神作?

A: 的确如此。不过由于基本上所有的游戏都必须上分, 所以在线成就就是必须的。另外《Avatar Kinect》这个游戏要求在 5 线多人合作才能解满, 除此之外的其他游戏均可以单机完成(有部分需要单机多人配合)。至于全成就时间不定, 快的 15 分钟, 慢的 90 分钟。

Q: 最值得推荐的游戏有哪几个

呢?

A: 其实因为免费, 我个人建议是都下。(笑) 单就素质而言, 我推荐《Kinect Sparkler》、《Air Band》、《Junk Fu》、《I Am Super!》。

Q: 请问《Kinect 欢乐实验室》对空间要求高吗?

A: 不高。但《Music Feet》这个游戏的要求是本人见过的 Kinect 游戏中最高的, 因为这款游戏完全是靠检测玩家的脚部动作来进行的。

Q: 如何下载玩《Kinect 欢乐实验室》时分享的照片和影像?

A: 只要在 PC 上以你的 Windows LIVE ID 登录 kinectshare.com 就可以看到啦, 非常体贴。不过这些内容只会保留半年, 时间一过就会自动删除。

DLC 地狱
DOWNLOADABLE CONTENT

本次 DLC 地狱将为大家介绍《真·三国无双 6 猛将传》的最新 DLC 服装。这次光荣主打童话风格, 尤其以《爱丽丝漫游仙境》为主, 其中不乏令人喷饭的组合, 实在令人期待万分。



大乔

▲中国神话中的仙女造型在日本游戏中还是少见, 似合!



陆逊

▲某位女无双众对三月兔版陆逊的评价为: “鹿鹿比成了兔儿爷!” (瀑布汗)



凌统

▲不太明白为何会被变成兔帽子, 不过游戏中的性格设定倒也有点约翰尼德普的影子……



甘宁

▲老师竟然变成了这副模样! 这算是秦耶猫吗?



练师

▲红桃皇后练师的造型相当有魄力, 其实她一直打得练师那麽挺阴险的。



小乔

▲一开始大家还在打瞌这究竟是是不是小乔啊, 直到后来看到周瑜的造型……



周瑜

▲黄周郎当真变成了美少女……放开那只小乔!



孙尚香

▲正牌爱丽丝终于出现了! 不得不说这造型非常之赞!

3DS 应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

各位读者们愚人节快乐, 不知道大家都会选择用什么样的方式过节, 编辑部中的众小编们似乎都常常以在这个节日当中开点愚人小玩笑为乐, 还有人喜欢一听到别人对话就冲过去大喊“今天是愚人节, 别被骗!”, 非常欢乐。不过在这里要声明一下, 本期 3DS 应援团的内容可都是真实存在的哦, 千万

不要以为自己被骗了。近期 3DS 上最为男性玩家们关注的应该就是美人计了, 这款软件可是免费的, 想要大饱眼福的玩家们快快去下载一个吧。而对于女性玩家来说, 近期 3DS 最受欢迎的萌作非《嘟嘟囔囔日记》莫属, 想要养一只像是肉丸子般胖嘟嘟的可爱猫咪, 就要试一试这款有爱的作品了。



《勇气原点 飞翔妖精》试玩版Vol.2介绍



3月28日, 一直被日式RPG爱好者们所关注的《勇气原点 飞翔妖精》放出了第二个试玩版, 内容比起第一个试玩版要更为丰富一些, 可惜, 这个丰富也只是相对而言, 比起一个试玩版, 这款游戏目前推出的内容

都让人觉得更像是一个试玩版, 对于游戏本身采用的 3D 人物+2D 背景, 还有镜头自动拉近还有 AR 卡片电影等技术进行了实际的演示, 而关于游戏的实际战斗则仍然没有涉及。不过因为本作还会继续推出 Vol.3 的试玩版, 相信届时玩家便会有机会一尝使用男女主角战斗的感觉。

说回试玩版本身, 这一次试玩版的可操纵人物是男主角, 一位曾经生活在故乡村庄中的 16 岁少年, 某天他与弟弟在牧羊时, 却在远方的山丘上目睹了自己的故乡被强大的爆炸毁于一旦。幸存下来的主角开始了复兴村庄之旅, 随着主角到达了王都, 玩家的试玩也能够正式开始。比起 Vol.1, 本次试玩终于让玩家能够在王都这个较大的城镇区域中自由移动, 甚至还可以帮墓地旁的 NPC 完成一个简单的打水支线任务, 赚取金钱。



但游戏内容也仅限于此, 玩家不能离开王都, 和 NPC 们对话完成后, 就只能和旅馆旁的红衣 NPC 对话选择离开游戏, 所以从本质上来说, 这个试玩版和 Vol.1 没有太大的分别。

如果说亮点, 本作采用的 2D 背景+3D 人物的场景表现方式的确令人赞叹, 美轮美奂的王都在视角自动拉近时便是一幅精致的手绘图画, 而当主角移动时, 镜头拉近, 便让人感觉如同进入到画中, 能够观察每一个令人赞叹的细节, 可惜这种技术似乎会在视角过度拉近时遇到问题, 2D 场景的素材解析度不够高, 在特殊的 NPC 对话时, 镜头过度拉近, 原本精致的场景就变得模糊起来, 不知道在正式版当中能否改善这个问题。

最后, 仍然附上本次游戏附带的 AR 卡片和链接地址(http://www.square-enix.co.jp/bdff/scenes/top/images/bdff_ar-maker-2.jpg), 方便各位玩家观看 AR 电影。



eShop内容推荐

注目特集

本周的注目特集内容是音乐游戏大集合, 里头包含了几款 3DS 上的音乐游戏, 让我们来看看都是哪些优秀的游戏。

●初音未来与未来之星 未来计划

本作是初音系列首次登陆 3DS 上的新系列作品, 最大的特色是将包括初音在内所有 V 家歌星们粘土人偶化, 二头身的样子非常萌。游戏的歌曲数量较少, 不过

游戏难度并不低, 有爱的粉丝们不用生怕游戏缺乏挑战性。比较遗憾的是, 游戏几乎没有任何隐藏要素, 耐玩度比较低。



● 最终幻想 剧场韵律

本作是《最终幻想》系列”首次尝试音乐游戏类型,使用系列当中的各种著名背景音乐作为素材,游戏的歌曲数量非常丰富,而且还按照音乐类型分为FMS、EMS和BMS三种类型,游戏发售至今已经放出了大量的音乐DLC,对于喜欢《最终幻想》系列的玩家来说是一场不可错过的音乐盛宴。



● 节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

使用绅士怪盗作为主角的本作比起前两部作品,最大的特点就是游戏本身的故事性很强,每一个关卡都叙述了怪盗的一段经历,通过一个个关卡后,玩家便可以完整地了解到整个故事的来龙去脉。游戏的难度较低,每一关的按键变化也不多,但是关卡与关卡之间的差异很大,玩起来乐趣十足。



应用软件

美人時計

售价	免费
推荐度	★★★★★



这是一款把3DS变为时钟的软件,其原型是提供这一类型服务的日本网站bijin-takei,只要登录该网站,就会看到一个特别的时钟,每一分钟都会有一位美人举着显示相应时间的牌子,来为使用者报时。因为这项服务制作起来的难度并不高,比起一般时钟又更为赏心悦目,十分符合男性用户的口味,所以陆续推出了不少应用于手机系统平台的版本,如今登录3DS也算得上顺理成章。

以一般人的眼光看来,其



实这款软件多少有点醉翁之意不在酒,许多用户恐怕都是冲着图片中的美人而下这款应用软件,至于时钟功能,更多地只是一个摆设。3DS当中,玩家除了能够在上屏观看美人举着时间牌的身姿外,也可以在下屏当中看到每一位美人的姓名,居住地和血型等数据,当然有部分注重隐私的美人并没有完全公布自己的资料,不过也足够满足用户的好奇心了。

玩家可能会担心自己是否会因为某一分钟漏看了时钟而错过了某个美人?不必担心,每一位美人都负责大约5分钟左右的报时,也就是说她们会拍摄五张照片,玩家只要每五分钟看一次时钟,就不会有漏掉某位美人的情况出现,而如果觉得某一个美人的照片特别靓丽,软件还提供了收藏功能,玩家可以照片珍藏在本软件的相册中,随时打开查看。

如果说这款软件有什么令人遗憾的地方,那就是美人们的外貌条件有点参差不齐,有的的确能够让人眼前一亮,而有的长相则比较有个性,可能并不会符合所有用户的口味。

精选小游戏

Gameboy Gallery2

售价	400日元
推荐度	★★★☆☆



这款游戏是GB时代的任天堂小游戏合集,所有的小游戏都是GAME&WATCH时期的作品,不过在移植到GB上后依照主机平台的性能提升而强化了画面效果,并且把所有小游戏整合到一起,统一了游戏的风格。所有小游戏的主角都变成了《马里奥》系列的角色,例如经典的《大金剛》中被绑架的女孩变成了碧奇公主,前去营救她的自然就是马里奥大叔了。游戏中玩家还有机会操纵耀西和碧奇公主进行如《Helmet》、《VERMIN》这类经典的GAME&WATCH游戏。而如果玩家决定怀旧到底,在游戏的怀旧模式当中,玩家可以玩到所有小游戏的原版,所以就一款合集游戏来说,本作可谓相当地道。

瓦里奥世界2 被盗的财宝

售价	600日元
推荐度	★★★★☆



在GBC时期,《瓦里奥世界》系列”可谓是很难得的佳作,虽然游戏类型仍然是平台动作,甚至设定上也和兄弟系列《马里奥》比较类似,但是任天堂仍然靠着强调瓦里奥那粗俗却又强大的个性营造出了完全不同于马里奥的游戏风格。在游戏中,瓦里奥并不是不死身,在碰到各种机关后还会变成各种奇特的形态,例如被碾扁后可以变成扁平的瓦里奥继续移动,被火焰灼烧时屁股会着火,奔跑的速度会加快,还有抓着猫头鹰的脚在天上飞和被困在水中气泡里面然后顺着水流移动等各种滑稽的变化,充满了恶搞精神。游戏的难度并不是相当高,但是有收集要素,想要找到全部财宝可是要花上一番功夫,所以尽管是一款十几年前的作品,如今玩起来还是能让人觉得妙趣横生。



3DS近期新游戏推荐

喵喵观察日记

售价	5040日元
发售日	2012年4月5日

《喵喵观察日记》是由漫画家树露创作,连载于《漫画 LIFE MOMO》上的四格漫画作品,故事的主角自然是长得圆滚滚,如同一个皮球般的喵喵猫。在虚构的田园都市千叶县竹马市里头,喵喵猫和他的主人佐藤萌还有一群亲人朋友们生活在一起,期间发生

了无数温馨又可笑的趣事,看过原作的读者们恐怕都非常想要拥有一只如同喵喵猫般可爱的宠物吧?如今,3DS上发售的《喵喵观察日记》将可以实现玩家们的心愿。

游戏的进行方式有点类似于《任天堂+猫》,玩家可以通过3DS的麦克风呼唤喵喵的名字,并且通过触摸屏来抚摸它,还能够喂饲它并与它玩耍。游戏还内置了拍照功能,玩家可以拍下喵喵许多可爱的动作和表情,供朋友们欣赏。同时拍照功能本身还存在着评分系统,玩家如果能够拍下喵喵特别可爱的表情或特别难以碰到的特殊动作,

还可以获得极高的评分。

本作的漫画单行本已经发行到第十卷,动画也已经在今年一月开播,想要更多地了解这个萌萌的肥猫的玩家在购入游戏的同时也别忘了多去欣赏一下原作和动画哦。



VITA 命

网罗PlayStation Vita全方位信息



对于喜欢 PSV 的玩家来说，相信近期的日子并不好过，因为游戏实在是太！少！了！短短的发售表即使和老前辈 PSP 相比也相形见绌，4 月份值得购买的作品仅有《圣乐协奏曲 陨落之献诗》一款游戏，说是进入软件的“冰川时代”也不为过。好在有不少游戏都推出了追加 DLC 延续生命，让之前购买这些游戏的玩家不至于没游戏可玩，本期就为大家带来《重力异想世界》的 DLC 介绍，喜欢的朋友不要错过了。如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝惜你的点子，我们的投稿邮箱是 ucg@ucg.cn，期待你的声音！

实用技术

Vita 命

新作展望台

本期为大家带来的是即将在 6 月和各位见面的《机动战士高达 SEED 战斗命运》。由于近期《机动战士高达 SEED HD》正在热

机动战士高达SEED 战斗命运	NBGI	存档类型未定
机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY		售价未定
2012年6月7日	游戏人数：未定	



由于登陆到 PSV 平台，本作的画面非常强大，细节描写尤其突出，《SEED》中光束武器特有的液体感描绘十分逼真，各种特效，比如推进的火光以及空气流动、实体弹的轨迹等等也有着不错的表现。

播，加上本作是 PSV 平台第一款以高达作为题材的游戏，素质究竟如何自然受到玩家的关注，游戏的基本玩法和“战斗领域”系列”相似，收录的故事包括《机动战士高达 SEED》和《机动战士高达 SEED DESTINY》。



游戏的基本玩法类似于《机动战士高达 战斗领域》，玩家需要在固定的场景中和敌人发生战斗，完成各种目标。不过在本作的故事模式中，玩家并不能扮演那些耳熟能详的人气角色，而是作为一名普通士兵和基拉、阿斯兰等角色并肩作战。

在游戏初期玩家可以在地球联邦军、扎夫特军和天使部队中选择一个进行游戏，经过不同的分支路线，和固有角色一起重新演绎这段历史，不知道能不能改变某些人的悲剧命运呢？



游戏可以通过 Adhoc 进行多人合作，内容包括两个人协力模式或者四个人对战模式，喜欢《机动战士高达 SEED》的各位朋友可千万不要错过。

部分参战机体



无限正义

阿斯兰在《机动战士高达 SEED DESTINY》后半部驾驶的机体，继承了前代正义高达的基本概念，考虑到阿斯兰的战斗数据以接近战较为频繁，开发人员进一步强化本机近身格斗的性能。

强袭高达

主人公基拉大和最初的机体，是地球联合在赫利奥波利斯上机密开发的五架 MS 中的一架。可根据战况的不同而换装 3 种不同的选装部件成为机动型、炮击型和格斗型。



蓝色异端高达

奥布为了开发本国防御用 MS，利用联合军的技术制造的机动战士，机体是丛云劼。



命运高达

根据 PLANT 最高评议会议长的指令而开发的机体，集威力、利剑、爆炸和剪影特性于一身，能在各领域均发挥出最大的战斗力，机体是真·飞鸟。



拂晓高达

原奥布连合首长国代表首长乌兹米留给爱女卡嘉莉·尤拉·阿斯哈的 MS，是奥布军的旗帜机，设计时尽可能地把防御力最大化。本体采用了强袭高达的绝大部分设计，机体是卡嘉莉和尼奥。



强袭自由高达

基拉大和的最终机体，为了打开变得更混乱的扎夫特和地球联合之间的形势，由脱离了扎夫特军的拉克丝在永恒号上研制而成的王牌机体。因为搭载了新型发动机，本机拥有数倍于自由高达的战斗能力。



东西趣闻

最近的PSV表现十分平淡,说是低迷也毫不过分,笔者身边的很多日本的朋友都在面对PS3还是PSV的时候毫不犹豫地选择了PS3。目前PSV首要解决的不是来自于对手3DS的压力,而是自身软件数量与质量不足的问题。如果说数量还没有办法在短时间内有所作为的话,那么还是可以通过1、2款质量上乘的软件来带动整个市场的氛围。相信这段时间有关《梦幻之星

Online2》登录PSV的新闻应该是最重磅的了,笔者第一时间采访了很多身边的日本玩家,很多人表示“很期待”。SEGA公布了游戏将采取免费制(部分道具收费),这无疑降低了游戏的门槛,使得很多原本不是特别感兴趣的玩家也愿意加入到“网游”这个平台。不过,同时很多人也表示:PSV是掌机啊,便携性很重要,绝大多数人都是出门在外,特别是乘车时用PSV消遣,如果《梦幻之星Online2》的服务器架构不好的话,那么大家还是无法通过随身的Wi-Fi设备来保

证流畅的联机环境。而如果是这样的话,就等于只能坐在家里使用自家的高速网络来提供上网环境。这样一款“网游”性质的作品登录到掌机上就变成了一个很奢侈的消费,所以SEGA能否处理好“随身”与“网游”的关系就变的十分重要了。不过无论怎样,这对于PSV都是一件好事,虽然要再等等至少一年以上,从笔者得到的各种反馈信息来看,95%以上的玩家肯定是对《梦幻之星Online2》保持肯定态度的。

而根据以往的数据以及现在的市场情况来看,PSV在2012年的

上半年几乎注定是无法有所作为的,这种“软件紧缺”的状况会在《女神异闻录4 黄金版》为主要火力队员,在6月份“PSV软件潮”时迎来一次小规模缓解。而在E3和TGS之后,SONY有可能会通过发售白色版PSV来小幅度激活市场为年末商战做准备。预计从本年度年末开始到2013年的8月份,将会是PSV逐步走出低谷的一个重要过渡期,真正的大作将会在这之后慢慢出现在PSV上。所以还请喜欢PSV的朋友们耐心等待一段时间吧。

游戏大乐园

《重力异想世界》DLC简介

关于DLC配信

PSV大作《重力异想世界》凭借其“操控重力”的特殊玩法受到广大玩家的青睐,而本作在发售两个月后也终于迎来了DLC配信,DLC将会从3月22日起连续3周进行提供下载,本栏目也会以连载的方式为大家介绍这三个包的具体内容。扩充包分为“间谍篇扩充包”、“女仆篇扩充包”和“军队篇扩充包”,每个扩充包售价400日元,玩家需要更新游戏本体后下载对应内容即可体验DLC的乐趣,每个DLC

都会包括一套凯特专用服装、两个支线任务和两个挑战任务,任务的难度和正篇相比会有不同程度的提高,同时完成DLC后同样会有奖杯奖励,这对追求100%奖杯收集的玩家是个不错的消息。



特别提醒

想购买DLC的同学们注意了,本作的日文DLC和港版之间并不通用,如果你购买的是港版中文游戏,就只能下载港版的DLC,购买日版的反之亦然。

间谍篇扩充包简介

这次为大家带来的是第一个DLC的介绍,22日配信的DLC是“间谍篇扩充包”,追加内容为“间谍篇(网上流传的猫女版)”、支线任务“スパイ篇(前) - 敌方二免游ばせ”、支线任务“スパイ篇(后) - 亡霊が見た夢”、挑战任务“霓虹街重力投掷赛”和挑战任务“异次元 体力补充赛”。自DLC第一弹公布以来就有很多玩家期待这个“猫女版”,当上了之后就会感觉到,其实叫做“黑猫装”更合适,而自由切换条件则是完成了“间谍篇”的支线任务“敌方二免游ばせ”之后,不过相关奖杯在任务中切换时就会得到。



スパイ篇(前) - 敌方二免游ばせ

- ①在霓虹街触发任务,之后向正前方移动触发下一阶段剧情。
- ②追踪目标人物,不能太远,否则会跟丢,建议利用重力飞行来追踪。

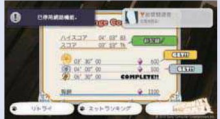
- ③赶在飞船之前通过轨道上的全部目标位置到达终点。
- ④赶在飞船之前到达指定位置,注意这次会有其它飞船干扰,别被撞倒。
- ⑤与分批出现的余必进行战斗,剧情结束后完成前半部分。

スパイ篇(后) - 亡霊が見た夢

- ①任务开始后前往发生爆炸的楼前面发生剧情。
- ②前往旧市街车站旁寻找目标人物发生剧情。
- ③前往“折者之森”(正篇躲避警卫潜入地点)。
- ④跟随白鸽进行移动,在被指引到门前发生剧情,随后返回カシオ将他带到这里拆除炸弹。
- ⑤怪盗艾里亚宣布要做炸毁城市后追加2分钟拆弹时间,炸弹在游戏开始时凯特遇见黑猫的地,将炸弹利用重力抓取带到カシオ身边后进行拆弹作业,解除密码时依次选择“シャワ”→“ダスイ”→“土管”即可。注意拆弹时间也算在2分钟之内,速度要快。
- ⑥来到工业区(见下图),到达废物处理地旁边在对面发现怪盗艾里亚,随后一边追击怪盗一边出现的余必战斗,直到追到怪盗为止。
- ⑦剧情过后得知怪盗原来是一名对凯特有好感的学生,随后带着他向提示的目标地点前进,并在移动过程中根据提示按下○键后即可完成后篇任务。

挑战任务

追加的两个挑战任务中重力投掷赛只要不失速消灭8个位置的敌人,且在第二轮时在楼梯上到第三个位置就可以轻松达成黄金评价。相比于重



力投掷赛,体力补充赛更有难度,在进入通道后的几个点位尽量使用×键进行加速来贴近地面快速通过,而通道内的点位用×键加速可以冲破障碍,进入和离开通道时如果速度不足以击破障碍可以用一下回转身卷风,而决定这个挑战的关键就在于离开通道后最后的一段重力滑行区域,此区域最短时间应该在15~20秒,所以只通过多挑战来练习,视大家顺利拿到黄金评价。

奖杯

奖杯	奖杯名	获得条件
铜	潜入开始	穿上“间谍装”
铜	游戏时间	完成支线任务“游戏时间”
铜	亡灵之梦	完成支线任务“亡灵之梦”
铜	二军投手	达成挑战任务“霓虹街重力投掷赛”的白银阶级
银	三振王	达成挑战任务“霓虹街重力投掷赛”的黄金阶级
银	攀岩竞速者	达成挑战任务“异次元 体力补充赛”的白银阶级
银	攀岩竞速者	达成挑战任务“异次元 体力补充赛”的黄金阶级
银	超级间谍	完成间谍篇扩充包的所有支线任务和挑战任务



RESIDENT EVIL™

文 转 美 编 NINA

Operation Raccoon City

当 玩家扮演安布雷拉的部队来挟杀我们昔日的英雄，会面临着怎样的挑战，系列的剧情会往怎样的方向发展？游玩本作可以找到你想要的“答案”，只是这“答案”是否能让大家满意就另当别论了。本作单机模式流程不长，部分场景和动画会出现熟悉的身影和声音，算是玩家将故事模式继续下去或完美的动力之一，多人模式要比单机模式欢乐许多，建议有条件的玩家感受一下。

生化危机 浣熊市行动	Capcom	动作射击
Resident Evil: Operation Raccoon City	多人在线	59.99美元
2012年3月20日		主机版
对应机种PSP3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

系统解析

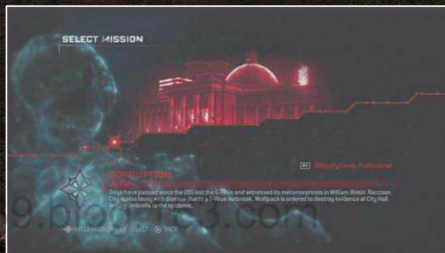
任务选择

选择开始战役 (START CAMPAIGN) 之后，要选择游戏的难度，本作一周目即可选择专家难度 (PROFESSIONAL)，凡是完成的任务就能通过选择自由游玩 (FREE PLAY) 来重新挑战，在任务详情画面能够切换难度，不过这里选择的难度不能高于

自己已经通过的难度，低于已经通过的难度是可以的。玩家进行游戏时，要留意重新战役 (RESTART CAMPAIGN) 这一项，如果选择的话自己的单机模式游戏存档就会恢复成初始状态。本作的存档方式是自动存档，每到达一个存盘点系统都会进行记录。

按键列表

PS3	X360	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角调整
十字键↑	十字键↑	启动特殊视觉 (对应职业可用)
十字键←	十字键←	使用急救喷雾
十字键↓	十字键↓	使用解毒喷雾
十字键→	十字键→	切换手雷类型
X键	A键	动作键
□键	X键	填充子弹
△键	Y键	发动技能
○键	B键	近身攻击/使用人盾 (按住)/处决 (按住)
L1键	LB键	瞄准
R1键	RB键	射击
L2键	LT键	切换手枪
R2键	RT键	投掷手雷
L3键	LS键	冲刺
R3键	RS键	触发技能/取消技能
SELECT键	BACK键	查看记分牌 (对抗模式)
START键	START键	暂停菜单



任务评价

影响任务评价的内容有四项：杀敌数、死亡回数、资料收集、完成时间。系统会先针对目标对每个项目进行评级，最后再给出一个总评。每个分项的目标此时玩家可以查看到的，一般来说，只要达到目标规定的数字或时间，这个分项

就能获得S评价，其中S+评价只有可能在老兵以上难度达成。通过任务后，评价会折算成一定的经验值给玩家，得到的评价越高获得的经验值加成也就越多。经验值在本作中相当于金钱的概念，用于购买武器、购买技能、升级技能。

射击动作

射击主要分成两种，瞄准射击和盲射。本作的瞄准射击准星晃动比较大，考虑到子弹的携带上限并不高，因此点射在各个方面的优势都要远大于连射（目标非常近或有效范围很大的情况另算），盲射在角色躲到掩体之后可以用到，一些劣势情况下能够起到一定作用（中距离和近距离时），缺点是攻击效率会因命中率降低受到影响，弹药的消耗也过快。

与射击息息相关的动作是利用掩体，游戏中这个动作由系统自动

完成了，只要是可以看到掩体的东西，接近系统就会自动替你看，不管你愿意还是不愿意，不过值得注意的是掩体的高矮会影响阻挡攻击的效果，如果躲在某个掩体之后还持续掉血就得赶紧调整角度或者换个位置。最后还要提一下本作的回避动作，那就是冲刺中的前扑或者后倒，前扑在冲刺中直接按动作键即可，后倒则需要按动作键的同时向后推摇杆，两种动作发动后都可以立刻开枪，看起来很酷用起来很纠结。



格斗动作

本作的近身动作比较丰富，实用性很高，部分情况下可以当做解围利器使用。最普通的近身攻击自然是○/B键的连接，攻击力比较低，范围和判定都不错，还可以在攻击中任意改变方向。在面对丧尸时按住○/B键是将其挟持为人盾，挟持后再按○/B键是踢开，按×/A键则是扭脖子。面对持枪敌人按住○/B键则是对他们使用处决技（需要手动开枪）。○/B、×/A的组合能够出终结技，具体动作随机，偶尔还能跟场景有一定互动，有观赏性。○/B、△/Y的组合能够使出对职业特有的终结技，不会消耗相应道具，但特殊技能暂时无法使用。

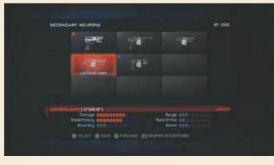


武器与道具性能

枪械类

本作的枪械一共分为七种：突击步枪（ASSAULT RIFLE）、冲锋枪（SUBMACHINE GUN）、机枪（MACHINE GUN）、霰弹枪（SHOTGUN）、狙击枪（SNIPER RIFLE）、副武器（SECONDARY WEAPON）、特殊武器（SPECIAL WEAPON）。每种类别下各有数量不等的枪械，前六种枪械为常规装备，玩家可以在出战前任意选取（前提是已经购买）。性能方面，同一类枪械表现出来的共性很明显，具体每支枪都有各自的侧重点，突击步枪的单人威力适中，射程远，中、近距离兼备，射速适中，属于平衡性比较好的，战斗中使用点射能很好的发挥其作用。冲锋枪射速高，单人威力小，适合近距离作战，连续

射击时准确率会大打折扣。机枪的弹药充足，威力适中，但准确率普遍偏低。霰弹枪近战威力大，射速低，弹药少，但一两发就能制服一名敌人。狙击枪适合超远距离作战，本作中主要用来对付站在很远，手持枪械的敌人。副武器是主武器子弹打光时的候补，还有部分价格昂贵的强大威力手枪。特殊武器类目下就两种枪，火焰喷射器和榴弹枪，两种都只能在洗熊市捡到，且无法补充子弹，用完就可以扔掉了。



投掷类

投掷类的武器为三种手雷：眩晕雷（STUN GRENADE）、燃烧弹（INCENDIARY GRENADE）、高爆炸手雷（FRAG GRENADES）。一般来说三种手雷牵制敌人的效果都还不错，只是可以携带的数量比较有限，每种手雷最多携带三个。眩晕雷在左下角的快捷菜单显示为带有白色光圈的雷，敌人掉落时显示也为白色，扔出

后会令敌人失去行动力。燃烧弹平时掉落时显示为金色，拾取后在快捷菜单显示为红色，扔出后一定半径内会陷入火海，被烧到的敌人都会受到几秒钟的持续伤害。高爆炸手雷掉落时显示为红色，拾取后在快捷菜单显示为绿色，扔出后爆炸，重创爆炸半径内的敌人。

回复类

回复类道具具有三种：急救喷雾（FIRST AID SPRAY）、回复药草（GREEN HERB）、解毒喷雾（ANTIVIRAL SPRAY）。急救喷雾是本作唯一可携带的回复道具，且只具有大回复效力，不再是全回复。除了医疗兵外，其他职业都只能带一瓶急救喷雾，与同伴站到一起使用可以回复多人的生命值，药草只能直接使用，否则角色的生命值会一直减少，直到变成丧尸被队友灭掉。除了战地科学家外，其他职业都只能带一瓶解毒喷雾，

同急救喷雾一样，大家站得够近，能同时解除多个人的被感染状态，还对周围的丧尸有一击必杀的效果。顺便一提，由于玩家可以携带的弹药量很少，消耗快，因此场景内随处可见弹药补给，最大的弹药箱能无限补充弹药，小弹药箱能补充三次，零散的弹药堆只能回复极少弹药。



职业技能解析

本作的职业共有六种：突击兵 (ASSAULT)、破坏手 (DEMOLITION)、战地科学家 (FIELD SCIENTIST)、医疗兵 (MEDIC)、侦察兵 (RECON)、神射手 (SURVEILLANCE)。每种职业都有两个固有技能，三个特殊技能，其中固有技能购买就会自动生效，而特殊技能需要在出战准备时装备上去（只能装备一种），进入任务后需主动发动才会生效，大部分特殊技能发动后都有冷却时间。在购买之后，只要花费更多的金钱就能将每种技能进行强化升级，三级是最高等级，此时的技能才是最强大的状态。

突击兵

固有技能为“BODY ARMOR”和“QUICK RELOAD”，前者是减少子弹对自己的伤害，后者是减少填装子弹所需的时间。特殊技能方面，“INCENDIARY ROUNDS”能让射出的子弹附加火焰效果，给敌人持续伤害，“GUNS A’BLAZIN’”能在一段时间内让子弹变为无限，射击的准确率也会上升。“SUPER SOLDIER”能在一定时间内增加子弹的攻击力和射击的准确率。所有特殊技能按△/Y键直接发动，冷却后方可再次使用。



破坏手

固有技能为“BLAST ARMOR”和“BLAST MASTER”，



前者能防止角色被爆炸的冲击波震倒并减少爆炸造成的伤害，后者能减少所有特殊技能的冷却时间，在靠近陷阱时还能通过按动作键将其拆除。破坏手的特殊技能全跟炸弹有关系，“FRAGMENTATION MINE”是按△/Y键在地上放置地雷，敌人走上去就会爆炸，或者也能按下右摇杆主动触发。“TIMED STICKY EXPLOSIVE”是按△/Y键扔出带有粘着效果的炸弹，五秒后自动爆炸。“LASER TRIP MINE”是按△/Y键在附近放置陷阱雷，敌人经过时碰到光线就会爆炸，也可以按下右摇杆主动触发。

战地科学家

固有技能为“ANTIVIRAL PROFICIENCY”和“BIOMETRIC VISION”，前者能让角色在重生时携带一瓶解毒喷雾，同时增加解毒喷雾的携带上限，后者为一种独有视觉，能显现一定距离内的感染者并看出其弱点，需要在进入游戏后按十字键↑来开启或关闭。特殊技能方面，“INDUCE INFECTION”是发射一支注射器，让士兵有一定几率受到感染，让丧尸有一定几率为我方战斗，按



△/Y键装备上，R1/RB键发射。“ATTRACTION PHEROMONE”是按△/Y键扔出一个装置，爆炸后放出气体，吸引丧尸的注意力。“PROGRAM INFECTED”是发射一支注射器，对被感染的敌人有

效，能够控制其去攻击指定目标（右摇杆按下），受到控制的目标越弱持续时间越长，按△/Y键装备上，R1/RB键发射，再按下右摇杆指定攻击目标。

医疗兵

固有技能为“FIRST AID PROFICIENCY”和“FIELD MEDIC”，前者能让角色在重生时携带一瓶急救喷雾，同时增加急救喷雾的携带上限，后者为增加药草和急救喷雾回复的生命值。医疗兵的特殊技能主要是治疗，“STIMPACK”可以对队友发射一支注射器，在十五秒内提高其准确率和行动速度，发射方法与战地科学家相同，按△/Y键对自己使用。“NEUTRALIZE INFECTION”是发射注射器，治疗队友的感染状态或对丧尸造成伤害，发射方法与前一种技能



相同，按△/Y键对自己使用。“PAINKILLER”是发射注射器，在十秒内大幅降低队友受到的伤害，使用方法依旧与之前相同，按△/Y键对自己使用。

侦察兵

固有技能为“STEALTH RUN”和“DETECTION AVOIDANCE”，前者提高角色行动速度，冲刺也不会被敌人的小地图探测到，后者能让角色在正在行走时不被敌人探测到（具体速度由技能等级决定）。特殊技能方面，“MOTION DETECTOR”是按△/Y键扔出一个探测器，接着小地图上会显示十五米以内敌人的位置，如果有敌人踩上探测器就会进入眩晕状态，按下右摇杆驱动探测器。“MIMICRY”需要先瞄准某个敌人，出现提示后按△/Y键可以变成他的样子。“ACTIVE CAMOUFLAGE”是按△/Y键进入隐形状态，可以悄无声息地干掉敌人。



神射手

固有技能为“PROXIMITY DETECTION”和“ITEM DETECTION”，前者能自动显示一定范围内的敌人，并将他们的类型标记出来，被敌人瞄准也会得到提示，后者能在小地图上显示所有道具的位置。特殊技能方面，“THREAT SCANNER”能扫描一定范围内的敌人，并将这些信息显示到队友的小地图上。“BIOTHERMAL VISION”能看到一定范围内的敌人和他们的生命值状态，有时间限制。“SONAR VISION”能无视墙壁的阻挡看到

敌人、队友以及其他单位，同样有时间限制。所有特殊技能按△/Y键发动或关闭。



剧情流程攻略

本流程攻略以普通难度为基础撰写，提供的打法属于全职业共通类型，玩家适当参考本攻略，再使用自己钟爱的职业与技能或针对部分场景选用职业，定能事半功倍。

任务一：围捕

MISSION 1: CONTAINMENT

剧情

安布雷拉的重要研究人员威廉·博肯企图背叛公司，欲将G病毒安全地出售给美国政府，USS全权对此系列任务负责。隶属USS的狼群小队奉命前往位于浣熊市的安布雷拉工厂设施与汉克汇合，回收样本并抹杀这个叛徒。

任务只是面对手无寸铁的研

究员而已，狼群的成员们这样想，但事情总是不会往心中所想的方向发展，威廉与G病毒产生了反应，变异后的威廉过于强大，参与行动的人员损失惨重，汉克让狼群的成员们先行离开，独自留下与威廉战斗，想要取回从自己手中丢失的样本。



流程

见到汉克后，与其一道行动，路上熟悉操作，遇敌后只要利用掩体就能安全地将其解决掉。汉克进去找威廉·博肯后，你能发现其他同伴都在掩体后站好了，赶紧躲好，前方大门爆炸后会出现敌人。

威廉变身动画过后，沿路注意蒸汽和火焰会从两侧喷出，算好时间从远端绕开，强制面对威廉之后竟然不能转身，这时应一边倒退一边瞄准其右肩的眼睛射击，如果手

上拿的是霰弹枪，一枪可以中断其攻击动作，与队友汇合后速度按下开门的按钮，等门打开赶紧进去，不远处的油桶可以用来牵制。

接下来的区域有几名敌人过渡，左转头注意丧尸尸夫的偷袭，击毙敌人数后，会被威廉推倒，注意观察其攻击动作并推动左摇杆躲避，爬起来后赶紧跑去开门，稍微坚持一下就能成功脱出。

任务二：腐败

MISSION 2: CORRUPTION

剧情

行动小队不仅没能成功回收病毒样本，还遭到了因G病毒而变异的博肯的攻击。浣熊市T病毒的感染者数量在急剧增加，整个城市变成了人间地狱。狼群的新任务是销毁安布雷拉与这场事件有关的关键物证。

狼群对于总部的指派感到不满，明知浣熊市发生的事情已经

超出了控制范围，却还命令他们前往危险的市区，更重要的是，小队对于这几天发生在市中心的情况一无所知。危机全面爆发的浣熊市充满了丧尸，除了应付它们，狼群还要提防陷害队友的UBCS成员尼古拉的暗算，要是第一次见面就解决掉他的话，就不会惹出这么多事端。

流程

被丧尸暗算后用近身攻击把它弄死，下一个房间将丧尸全部解决后别急着出门，去左边的小房间弄好手枪，或者补充一下弹药和生命值。

将前方的丧尸逐个爆头，来到庭院中央区会被遭遇敌人的埋伏，扔手雷能快速清场，将前方的敌人干掉后右边还会再出一批。看到尼古拉背叛队友后，接下来的场景与丧尸距离会相对较近，提前拉开距离逐个爆头，几个落单的可以用近身攻击来秒。往后走会遇到丧尸化的士兵，他们的行动速度非常快，

即使身体被打得残缺不全速度也不会减慢，爆头是最有效的办法。

摧毁七个目标后，出门前地上的全部尸体都会起来，注意调整站位别被包夹，稍后在档案室中摧毁证据时，提前用手枪触发安置在书架或墙上的陷阱。被舔食者包围后，迅速跳到下层，在一堆陷阱中先捡到门卡，再冲到提示的位置开门，之前先把陷阱触发，途中被舔食者抓到只要快速晃动左摇杆就能挣脱。最后无视队友和敌人一直逃到脱出地点即可。

任务三：灭灯行动

MISSION 3: LIGHTS OUT

剧情

物证已被摧毁，随后就要开始抹杀幸存者了，这项任务也被交付给了狼群小队，但过程似乎遇到了意外的麻烦。

幸存者的数量太多，逐个寻找并杀死费时费力，因此USS总部决定派遣狼群去切断浣熊市的

电力供应，让整个城市的幸存者置身于黑暗之中，失去与外界的联系。一直对狼群进行干扰的尼古拉击落了负责运送EMP的直升机，为了夺回全部EMP，小队与其展开了较量，最终成功让黑暗降临浣熊市。

流程

刚进第一个房间就中了埋伏，赶紧切出手雷削减敌人数量，再找个角落痛快杀敌，队友提示出现携带炸弹的丧尸后，不要给其机会靠近，瞄准炸弹开火就能轻松炸死大片丧尸，下面几个场景会遇到大量携带炸弹的丧尸，保持远距离射杀。在需要门卡才能继续前进的大门前转身，这个大房间的中央有个小房间，门卡就在红色的垃圾桶里。

开门后的房间内充斥着大量舔食者，站在门外远距离弄死，尽量瞄准头部的位置，子弹不够了再进屋内捡。当心别被受到感染的队友暗算。清除沿路的陷阱和敌人来到屋顶，随后开始脱出，先在二楼把丧尸打得差

不多了再下去，猎杀者出现后要注意灵活换位，这家伙相当耐打，攻击力也很高，路上一共有两只。

离开医院后终于踏上了浣熊市





熟悉的街道。从公园门口右侧的小路绕进去，由于能见度比较低，因此要通过特殊音效找到两个 EMP，完毕后打开前方大门。与尼古拉的作战场景很开阔，两侧都有回复药草可以捡。先把前面武器箱的锁打开，捡起里面的狙击，利用掩体的掩护攻击尼古拉，钟声响起会有丧尸攻击，反复几次后尼古拉撤退，从左边的门进入建筑，入手最后一个 EMP。

来到目标区域后，要先将发电

机升起来，再把 EMP 放上去。第一个 EMP 放置完毕后，尼古拉会出现一次，集中火力把他击退，第二个发电机升起后，身后会涌现敌人，提前找掩体躲好，这个区域的敌人都还比较耐打，借助掩体将他们全部消灭后再继续执行任务，否则没两下血就给打没了，另外还要当心偶尔跑出来的丧尸的偷袭，回复药草的数量不少，合理利用。

看到丧尸被虫子罩住脑袋的特写后，从右手边的楼梯下去，往右前方稍微走点能看到门卡，先收着再说，绕回左侧下楼，在充满红外线的房间将开关关掉，然后给暴君打一针，回到二楼开门，接着暴君醒过来了，不要试图攻击它，那样只会打完自己的子弹，而是应该抓紧时间拿到地图上显示的三张门卡，从触发暴君登场的扇形门离开。第二个场景要迅速打开两个开关离开，越快越好，丧尸数量众多而且似乎打不完，不要与它们缠斗才是明智之举。第三个场景暴君追得很紧，全力逃进电梯就对了。

出门居然遇到手持特林机枪的追击者，可以行动后马上将距离自己最近的油桶主动引爆，因为无限的弹药补给箱就在附近，如果不提前排除隐患等下就会死得很惨。这个区域的急救喷雾和解毒喷雾相

当多，战略打法就是一边削弱追击者一边推进，在找到好的掩体之前不要轻举妄动，否则会立刻毙命。追击者的弱点在头部，瞄准了打能稍微提高点效率，倘若它站在油桶的旁边即便是节约子弹与时间的大好机会。政府军登场后，建议优先除掉，否则我方会被压制住，子弹没有了就去无限补给箱那里拿，喷雾没有了就立刻去捡，要是地上有丧尸留下的回复药草，那么先吃草，不过吃草前要先确认不会被打，否则得不偿失。地上有个小技巧，追击者的机枪是拿在右手的，玩家可以利用一层相对靠左的掩体，并从掩体的右侧射击，找到一个刚好追击者子弹被掩体挡住，自己的子弹却能准确命中追击者的角度。打到一定程度追击者会跪在地上，赶紧过去打一针就搞定了。

实用技术
攻略速解

任务四：野兽

MISSION 4: GONE ROGUE

剧情

一片漆黑城市让幸存者变得更加孤立无援，现在的浣熊市就如同安布雷拉测试各种有机生化兵器的试验场，由于安布雷拉极为珍贵的武器“追击者”有些失去控制，狼群奉命前往，将其调整到正常状态。

追击者因为受到损伤无法回应对其下达的命令，狼群需要前往附近的安布雷拉设施，找到一

种特殊的寄生虫。虽然城市的电力被切断，但安布雷拉工厂的设备都因其独立的供电设施而正常运转。小队从一只暴君的身上取得了寄生虫，失去了控制的暴君开始攻击狼群，由于时间紧迫，小队勉强用掉暴君的刺鞭后就立刻开始了对追击者的攻击，趁其行动力短暂丧失之际将寄生虫注入。



任务五：可有可无

MISSION 5: EXPENDABLE

剧情

追击者的程序被重新设置，它会去猎杀生还的 S.T.A.R.S 小队成员，狼群的任务也只剩下了最后一个：毁掉位于浣熊市警局内的证据，圆满完成任务后，全队就能安全撤离浣熊市了。

安布雷拉和浣熊市警局局长有着不可告人的秘密交易，将这

些证据摧毁后，原本准备撤离的狼群遇到了突发状况，一名警察刚从一场车祸中生还，由于没能将其杀死，总部对小队失去耐心，取消了接应计划，被抛弃的狼群不仅要面对大量丧尸，还要应付猎杀者、暴君等安布雷拉的强大有机生化兵器。

流程

场景是街道，区域相对开阔，来到右侧楼房内有狙击手的区域，用落武器箱里的狙击予以还击。落入埋伏后，只要引爆对面二楼中央的油桶就能扭转局势，接着往前走，下坡前先触发陷阱。

墓地区域的丧尸比较多，一不小心被近身了就赶紧使用近身攻击解围，遇到手持榴弹枪的敌人时，先扔出闪光弹让其失去行动力，在集中火力秒杀，最后别忘了顺手拿上榴弹枪。在仓库内启动机关后，需要迅速启动全部开关来打开仓库的门，途中丧尸会不断涌入，用榴弹枪能爽快秒杀。身后大门关闭后走一楼，这样反而能让二楼的狙击失去效力，全灭敌人后启动开关，进电梯。

流程

先站在斜坡上清除掉底层的丧尸，再往前走，进入警长办公室摧毁证据后，出门有不少舔食者，在这个狭窄的空间里，可以利用走廊的拐角来躲避攻击，用队友做牵制。杀出警署大厅后，准备去追击里昂，路上武器箱中的榴弹枪要拿，因为接下来大批丧尸会登场，好在它们行动速度一般，十发榴弹弹弹有余。

遭遇大量舔食者后不要惊慌，因为场景相当开阔，把之前剩下的手雷和燃烧弹拿出来招呼，地上全是弹药补给，拉开距离打头基本没有问题。下一个场景比较麻烦，由于政府军的命中率很高，因此这种远距离战斗我们占不到便宜，只能用狙击老实的点射（武器箱里），先把身边的丧尸和敌人处理完，再稍



队友的作用

本作的队友AI极低，行为经常莫名其妙，命中率就算了，有时还会突然冲上来把你扔出的手雷给弹回来……



微靠近点用狙击打二层的敌人，不要硬拼否则必死无疑。猎杀者被放出来后，队友会上去破砂，坚持一段时间会出现提示，从提示的路线逃离，什么都不管。

接下来的区域有难度，先用手枪把面前武器箱的锁打开，榴弹枪先不要给，把前方的几名敌人用手枪点死，差不多之后捡起榴弹枪、解毒喷雾、急救喷雾，跑到提示点引发第一只猎杀者登场，然后马上右转从加油站横穿过去，再立刻右拐，跑两步举起榴弹枪，闸门一开就放榴弹或者扔手雷，迅速秒杀敌人，生命值不够了就用喷雾，然后跑进闸门内，如果速度稍微慢一点，就会被数只猎杀者围殴致死。如果不喜欢上面这个打法，可以尝试慢慢与猎杀者缠斗，十发榴弹加上场内加油站几个易爆点，撂倒几只猎杀者也不是没有可能，但对时机把握和操作的要求会比较高，而且这种混乱的局面偶然性非常大。

解决一小群丧尸后，再度与政府军短兵相接，从停靠着车辆写有“S.W.A.T.”的警车旁走下楼梯，右侧的场景先要收拾一些政府军，把

手雷和强力武器攒下来，然后数只猎杀者会再度出现，这时需要利用地形，猎杀者们挤在一起扔手雷最好了，火焰喷射器也对它们有效（刚下楼梯左前方角落的武器箱中），利用警车作掩护击毙全部敌人，旁边武器箱里的榴弹枪先不要拿，左转弯杀死丧尸后，回去拿榴弹枪，从左边下去准备恶战。

观察一下地形和补给品的位置，再去提示点触发暴君登场，趁其追队友的时候把所有榴弹给它，接着用手枪点其脑袋，等有队友挂了再去捡队友的枪，这一战留下的队友尽量救起来，因为能吸引暴君的注意力。暴君的攻击大多走的是直线，还算比较好躲，看到他逼往险或者准备动作时就可以跑开，被撞倒并围住时要拼死跑出来，死角不要去，尽量保持自己与暴君间有遮挡物能随时躲避。干掉一只暴君后，剩下一只就不需要队友了，围着无限弹药补给箱旁的大巴车绕圈，从大巴车的车窗里射击，它过来就跑到另外一边，能把暴君给围死（注意弹药供应上）。

任务六：救赎

MISSION 6: REDEMPTION

剧情

没能杀死里昂的狼群遭到了安布雷拉的遗弃，所有的联络与支援都被中断，小队全员在艰难地生存了数个小时后，再次收到了安布雷拉的指示，尽管对总部已经失去了信任，没有其他办法

的狼群还是决定执行命令，回到威廉·博肯的实验室。

狼群回到设施内的目的是要找到并杀死前来执行命令的间谍们，取回被盗走的数据或物品，同时还要向总部上传所处的位置。

由于从监视器上看到艾达临死前与里昂的亲笔告别画面，安布雷拉认定里昂也是一名间谍，之后由于遭到暴君的攻击，小队再次让里昂逃脱。

流程

在遇到艾达之前，只需要对付丧尸，只不过来到这一章，丧尸们的战斗力都变强了。别看艾达孤身一人，实力不容小视，先回复一下，用手枪把最外侧的油桶和陷阱给触发，然后一颗手雷扔过去，把油桶解决一下，再走进狭窄的走廊，尽可能往前跑，遇到陷阱挡道就扔一颗闪光给艾达，然后触发陷阱继续抢时间，接近后她就会逃跑。

第二次乘坐电梯时，上方会有舔食者出现，不过旁边就有无限的弹药补给箱，再加上它们的行动速度并不快，因此没有什么威胁。进入有类似锅炉的房间后，上方的平台上有好几只猎杀者，提前准备好恶战，趁它们攻击队友的时候猛攻。

进入装有众多猎杀者的房间，右边的角落有榴弹枪，这个房间的猎杀者注意力不太集中，老是追着队友跑，这显然是攻击的好机会，回复道具很充足，注意别被连死就行。

再度通往电梯的道路难度不大，除了丧尸，路上就两个猎杀者跑出来惹事。上电梯后打暴君，攻击它心脏的位置即可，只要与队友分散开，就有足够的空间与时间来攻击它，暴君站在电梯边咆哮是很好的攻击机会，将其打落电梯后大批舔食者会出现，对抗方法与之前一样，只不过这次数量要多些。暴君第二次的打法与第一次完全相同，只不过这次它稍微耐打一点，躲避火焰直接绕远端。

任务七：终点

MISSION 7: END OF THE LINE

剧情

威廉的女儿雪莉是找到G病毒抗原相关资料的重要人物，里昂正寸步不离的保护着雪莉，政府也派遣了支援部队来保护他们。如果狼群不能成功杀死里昂并抓住雪莉，安布雷拉将不会再给他们机会。

雪莉之前感染了G病毒，不过她被打注射了G病毒的抗原，所以不会有生命危险，考虑到与G

病毒相关的收集行动宣告失败，因此其体内仍然存在的抗原对安布雷拉非常重要，只有杀死里昂和克莱尔并将雪莉交给安布雷拉，这一切才能画上句号。没有退路的狼群冲破政府军与丧尸的防线，成功接近了里昂、克莱尔、雪莉三人，面对身负重伤的里昂和手无寸铁的克莱尔与雪莉，狼群究竟应该如何选择。

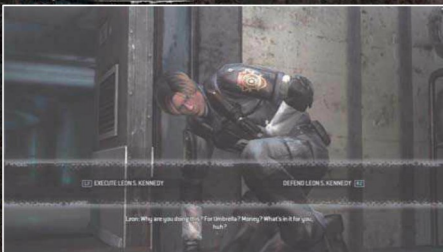
流程

把武器箱里的狙击拿上，绕过废弃的火车，刚走上楼梯就能看到对面的狙击手，瞄好再走上楼将其爆头，走上刚才掉落下来的集装箱后，对面的敌人也要先干掉，同时要小心右侧有丧尸冲过来偷袭。解决麻烦后到一层，拿起榴弹枪，进入克莱尔和里昂的埋伏后，换上榴弹迅速解决丧尸，再找掩体往前推进，地上的陷阱很多，必经之路上的提前触发。

往前走会遇到被陷层层保护的克莱尔，迅速触发陷阱，过一段时间克莱尔会逃跑。

左转弯面对大批的丧尸，还有政府军的猛烈攻击，高台上的里昂还用狙击在辅助，要想慢慢推进基本是空想，贴着火车从左边绕过去，等聚集的丧尸们把政府军破烂的栅栏给撞开，然后再扔个闪光干扰敌人，迅速冲到提示的楼梯处爬上去，影响结局的关键抉择点出现。





保卫里昂 DEFEND LEON S. KENNEDY

整理好弹药装备，吃点回复药草，准备与另外两个队友进行决战，最好是往前多跑一点路，免得他们过快的接近里昂，即使

是变成敌人，队友的智商也没高多少，当成耐打一点的政府军士兵来解决就好了，只是注意别靠太近，当心被处决。

杀死里昂 EXECUTE LEON S. KENNEDY

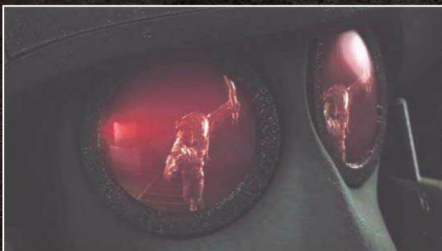
选择杀死里昂后，要先秒杀另外两名队友，再和里昂单挑，周围会有丧尸干扰，不过解决掉它们就没有后顾之忧了。出门左转拿上箱子的好枪，杀队友没有难度。里昂相对要困难一点，他手雷扔得很勤，枪法准攻击力还高，这时可以从初始位置附近

的楼梯上二楼，拿到房间里的狙击，然后远距离点死里昂，他的生命值挺高的，要打很多枪，弹药不是问题，因为满地都是弹药补给，但自己的血量要时刻注意，不够了要回头去找草吃，喷雾是救命的时候用的。另外，里昂也会处决技，当心别被秒杀。

奖杯/成就列表

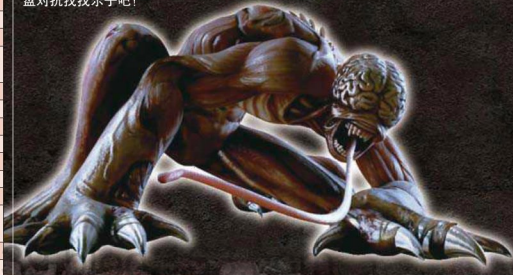
奖杯/成就名称	解锁要求	杯种/点数
Witness	完成任务一。	铜杯/20
Corrupted	完成任务二。	铜杯/20
Danger, High Voltage!	完成任务三。	铜杯/20
Rogue's Gallery	完成任务四。	铜杯/20
Betrayal	完成任务五。	铜杯/20
Down in the Labs	完成任务六。	铜杯/20
Died Trying	保护里昂的过程中死亡。	铜杯/15
A Hero Spared!	成功保护里昂。	铜杯/15
The Loyalists	执行安布雷拉的命令，杀死里昂。	铜杯/15
A Gun by Any Other Name	使用每个种类的枪杀死一名敌人。	铜杯/15
Outbreak Survivor!	以老兵难度完成游戏。	银杯/25
Raccoon City Cleanser	以专家难度完成游戏。	金杯/35
Success	所有任务获得S评价。	银杯/30
Great Success	在老兵或专家难度下，所有任务取得S+评价。	金杯/45
On A Roll	对抗模式中达成五连杀。	铜杯/15
Skill...Or Luck	对抗模式中达成十连杀。	银杯/25
Now That's G	一场比赛中取得三个G病毒样本。	铜杯/15
No Sample For You	让二十五名对手掉落G病毒样本。	铜杯/30
Supreme Survivors	幸存者模式中，全员安全撤离。	铜杯/20
Fallen Idols	英雄模式里，一场比赛中杀死四名英雄。	银杯/30
Sampler	全部模式的比赛至少玩过一场。	铜杯/20
You Love to Hate My 98	任意对抗模式完成九十八场。	银杯/50
Tongue Tied	帮助被舔食者抓住的队友。	铜杯/10
Like a Butterfly	用近战攻击杀死一百名丧尸。	铜杯/15

奖杯/成就名称	解锁要求	杯种/点数
Stop Squirming	杀死十七只猎杀者。	铜杯/10
This Place Crawls	杀死三十一只寄生虫。	铜杯/15
By Trail Of Dead	对抗模式中杀死五十名对手。	铜杯/10
Hat Trick	杀死三名暴君。	铜杯/15
Only Hurt For A While	被感染十三次。	铜杯/10
Clingy	杀死十三只携带寄生虫的丧尸。	铜杯/10
Revival	救治队友三十一次。	银杯/25
Green Thumb	使用一百零一颗回复药草。	铜杯/20
Down Boy	杀死十三只丧尸犬。	铜杯/15
These Will Go	购买五把武器。	铜杯/10
Choices Aplenty	购买十五把武器。	铜杯/15
Quite The Collection	购买全部武器。	银杯/30
One Trick Pony	购买一种技能。	铜杯/10
Feelin' Stronger Every Day	将一种技能升至满级。	铜杯/15
Look What I Can Do	购买一个职业的全部技能。	铜杯/20
Ready To Dominate	将一个职业的全部技能升至满级。	铜杯/20
So Many Choices	购买全部职业的所有技能。	银杯/30
Epic Standards	将全部职业的所有技能升至满级。	铜杯/40
Organic Shield	将丧尸当做人盾的情况下杀死五名敌人。	铜杯/20
Baker's Dozen	杀死十三名变成丧尸的队友。	铜杯/30
So Hot Right Now	使用突击兵职业的Incendiary Rounds技能杀死一百零三名敌人。	铜杯/15
Bloody Good Time	杀死五名进入Blood Frenzy状态的敌人。	铜杯/20
Up Close and Personal	多人模式中使用近战攻击杀死五名玩家。	铜杯/10
Raccoon City Masochist	收集全部七只洗脑。	铜杯/15
Chaos Averted	在队友变成丧尸前将其杀死。	铜杯/5
Like a Bee	在一场多人游戏中用近战攻击杀死十名玩家。	银杯/20
Mr. Death	获得其他全部奖杯。	白金/20



后记

作为一款《生化危机》，本作在各方面的变化都还是比较多了，但由于剧情和流程的发展与衔接存在一定的问题，导致玩家身在熟悉的场景见到熟悉的人物却只有陌生的感觉，因此，将游戏完美估计需要要的支撑。另一方面，线上模式可圈可点的地方不少，主线打郁闷了玩玩几盘对抗找乐子吧！



しん ひかりしんわ
新·光神話

パルテナの鏡TMかがみ

卖萌女神与吐槽天使 演绎的星球大战

文 宇宙人 编辑 anubis

很难想象任天堂抱着怎样的心态要将这部压在仓库里二十多年的作品再挖出来续作，可能是想重塑一个与《塞尔达》传说》等系列产品品牌，也可能是想做一个神话星球大战时好看有用的素材。其实本作除了角色和世界观之外，系统等等各个方面和以前那部作品毫无关系，完全当成一部新作推出都没问题的。不管怎样，这部作品毫无疑问是成功了，哪怕以下屏幕来控制射击和视角的操作方式多少有些争议，但也只是谁肯花时间谁就能适应的问题罢了。至于其他的……我会告诉我的女神不可能这么萌么。

限于篇幅关系，本期杂志将先介绍基本玩法和游戏的流程，下期杂志再为大家送上详尽的资料研究

实用技术

攻略速解



新·光之神话 帕尔提娜之镜	Nintendo	动作
3DS	1-6人	日语 5800日元
2012年3月22日		对应游玩年龄：12岁以上
无对应周边		

系统详解

基本操作

空中战	
移动	摇杆。
高速移动	将摇杆往移动的反方向推一下，然后再推向想要移动的方向。
瞄准	下屏触控瞄准。
攻击	L键，长按为连射，光标改变时为重力射击。
格挡	准星变大后按L键。
特殊攻击	在一下屏最左下角的蓝色圆圈，使用一次消耗一个圆圈，可以重新积蓄，但最多只能保存两个。
地上战	
奔跑	用力推摇杆。
步行	轻推摇杆，根据摇杆能决定慢速的速度。
紧急回避	受到敌人攻击的一瞬间用力推摇杆。
瞄准	下屏触控瞄准。
射击	L键，长按连射。
重力射击	停止射击一段时间后准星会发生变化，按L键便能使用重力射击。
奔逸射击	奔跑状态下按L键，根据瞄准的位置和玩家运动的相对方向，奔逸射击分前跑射击、左右跑射击、后跑射击三种。
格斗	靠近敌人，准星变大的状态下按L键，根据武器不同，格斗的连段数也有不同。
发动奇迹	点下屏幕左下方对应奇迹的标志，或者点方向键←、→切换奇迹。
主视角/第三视角切换	X键或快速点两下下屏。
调整视角	R键

单人模式

出击

按章节挑战故事模式，已经挑战过的章节可以反复重新挑战。每个章节会记录下玩家的获得分数、消灭敌人、完成关卡的认真度三项数据的最高成绩。



扭蛋机 (おどーる)

玩扭蛋机的作用就是开启图鉴。进行故事模式或者联网对战回来之后扭蛋机都会出现新的玩偶蛋。利用中间的盘子将扭蛋弹到空中即可

开启图鉴。图鉴的总数多达400个，包括了游戏中的所有角色、神器、敌人甚至场地。扭蛋机出来的图鉴有可能是已经收集过的，如果一次将多个蛋弹射出去，出现新图鉴的几率就会提高。

兵装的祭坛

买卖、合成神器的地方。さずぐる是利用红心来购买神器，可购买的神器随机出现，每次战斗回来的这里

的神器都会刷新一次；ハートにする则是将手上的神器卖换成红心。而融合是将两件神器合成，从而获得更强的神器。

神器 & 奇迹

所谓的神器其实是玩家的武器，游戏中的神器有9个种类，每种神器特性各异。神器有射击和打击两种数据，以星星数表示对应的攻击力等级，另外还有各种辅助能力。技能越多、攻击力越高，神器的价值也就越高。价值是衡量一把

神器的珍贵度的标准，但因为使用的技能也会影响到这个数值，所以珍贵度高不代表神器越强力。

奇迹相当于装备技能，装备奇迹类似一个拼图游戏。在6阶方阵中玩家可以随意装备上各种方块的奇迹。奇迹的种类丰富多样，善用这些奇迹对攻关有很大帮助。

宝库

类似于游戏的成就系统，达成某些条件之后就能开启宝库中的格子。宝库一共有3个，每个120格。

达成宝库中的成就就能拿到对应的奖励，一般是图鉴、神器或者奇迹的奖励，也有一些神器需要开启了宝库中的格子之后才能入手。就开启全宝库已经足够玩家挑战很久了。

射击场

练习模式，主要是测试奇迹和神器威力、性能的地方，玩家在这里可以测试出神器的威力以及攻击射程。也可以看到弹药的性能以及附加异常状态的情况等等。



恶魔之釜

每个章节出发前都能给恶魔之釜填入红心，令关卡的认真度——也就是难度提升。认真度基本值为2.0，最高可以去到9.0。同样道理，也可以消耗红心令认真度降低到0.0，这样全



程的敌人几乎都不会进行攻击。难度的提升体现在攻击力，敌人的攻击意识，弹药的密集程度、攻击范围、追相性等。如果提高了认真度之后被打倒，续关的时候恶魔之釜里的红心就会倒掉一部分令难度降低。完成章节之后如果恶魔之釜剩下的认真度越高，获得的武器价值就会越高，奇迹也越强。

值得一提的是，由于游戏自动存档的功能。攻关的过程如果从某章退出，或者被打倒之后退回菜单，放进恶魔之釜里的红心是不会吐出来的。所以就算是续关也建议把这一章打完。

流程

实用技术 攻略速解

Chapter 1 パルテナ再臨

比较简单的一关，空中战部分都是比较弱的魔眼杂兵，除非是认真度调高，不然毫无难度。

降落后是一条直路的街道，这里会出现一种蓝色蛇形敌人，要注意如果受到攻击会中毒。街道的中央喷泉右边有一扇认真度之门，认真度要5.0以上才能进去。里面的对手是一台坦克，要攻击背部的弱点才能击破。喷水池附近有个瓶

子会不断喷出杂兵，瓶子要用格斗或者道具炸弹才能破掉。继续前进，从圆形竞技场大门前的楼梯往上走。登楼梯的时候会遭到滚下来的巨大铅球，往两边躲开即可，铅球会顺便帮我们清理楼梯上的敌人。附近的杂兵都是可以不可杀的，高难度下如果HP紧张的话直接往楼梯顶层跑即可，斗技场的门口能拿到HP完全回复的药剂。

BOSS：ツインベロス

地狱双头龙是非常虚弱的BOSS，低难度下就算用初期武器消灭它也不用着一分钟，这里说说高难度的情况吧。攻击方式总结有以下几种：火焰喷射、火球、范围咆哮、爪击、冲撞。保持回避战斗可以无视爪击和范围咆哮，火球连射只要不停回避即可。冲撞攻击随难度增高，连续冲撞次数越多，趋向能力也越强。9.0难度下成功避过大的火焰咆哮后，角度很广，距离太远的话只能靠紧急回避躲过，比较考验玩家的反应。

楼两边走廊尽头的柱子能打开中央的大门，此时还会出现一个骷髅头杂兵，如果我们不射击它便会放出大铁球，直接走过去近敌消灭即可。进入下一个大厅后右边有一个小房间，进

Chapter 2 魔王とマグナ

空中战部分没有特别要注意的地方。杂兵种类比上一关多一些，但难度没太大变化。降落后直接进入魔王

的城堡，攻击门旁边的柱子进入城内。来到下层有宝箱的大厅，攻击二

多人模式

游戏的多人对战有两种模式，玩家可以随意使用自己的神器或者奇迹参战，装备的强度会影响到击破敌人或者被打败之后的得分，这样一来就能照顾到刚玩游戏的新手了。多人模式下能够拿到很多性价比不俗的武器，就算是单机加入AI玩也是。前期苦于没有好武器的玩家不妨试试。

天使的降临

6名玩家分成光暗两队进行3VS3的小组对抗赛，玩家要在场内找出敌人并以各种方式将其击败。战斗人数限定6人，如果没有凑到足够的人数会加入AI。两边的队伍都有一条战力槽，队伍中的成员被打倒后会导致战力减少，减少的量

视该玩家使用的神器和奇迹而定。战力扣光了之后，最后被打倒的角色会变成彼特（暗组为黑夜特）。成为彼特的角色武器会被随机替换，战斗力相对于普通角色要强。队伍中的其他成员战死后会直接扣除该组的彼特一定量的HP。如果某一方的彼特被打倒，战斗便分出胜负。

战斗王者

バトルロイヤル，6名玩家大乱斗的模式，被打倒的玩家会马上返回战场，被打倒之后能获得分数

奖励，被打倒一方则扣除一定分数，分数受玩家自身的装备和被打倒方的装备强弱所影响。限定时间结束后按照得分进行排位。

BOSS：魔王ガイナス

低难度下魔王比较弱，推荐保持回避用狙击或者神弓、巨塔之类的武器战斗。高难度下魔王的范围攻击很可怕，近战比较不利。拉开距离后他主要会用能量球射击，利用回避即可躲开。除此之外还会使出直线冲撞，躲开之后可以用格斗补两下，但不要贪刀，继续拉开距离战斗。

Chapter 3 ヒュ-ドラ-の首

空中战后半部分要对付三头龙许德拉，难度不高，同一时间内只有一个头发动攻击，弹幕都不难躲。如果发现其中一个头蓄力的话集中火力攻击即可阻止。将三个头打爆后便能将它击落。

利用刚拿到的钥匙打开铁门进入斗技场，许德拉其中某一个头部会连同一个杂兵出现。胜利后继续前进，从井底出来后会有一场强制战斗，要击破三波敌人，第一波敌人击退之后场地中出现炸药，建议用来对付第三波敌人（低难度下可忽略）。战斗结束后进入BOSS战。

降落后按照迷宮中的提示头前进，因为前面说的都不是强制战斗，所以高难度下可以直接逃跑。途中会遇到一种4层的塔塔敌人，它们会发出激光墙并自己为中心旋转，要从它们的头部开始逐层破坏才能将其消灭。经过了连续跳跃的平台之后来到一条斜坡，破坏尽头的怪物瓶子后能拿到一条钥匙。按照提示继续前进，



Chapter 6

黒いピット

BOSS：再生ヒュ-ドラ

许德拉平常的攻击方式有火球连射和水球，水球落地后会爆散开很多小水球，注意回避即可。许德拉潜入水底的同时会喷出几个火球，可以用射水枪将这些火球打到海里去，能将它炸上岸。许德拉在岸上会有很长的硬直时间，发挥武器的性能重创它吧。另外，许德拉还会使用蓄力攻击，蓄力成功后会使出密集的子弹射击，诱导性较强但可以回避，蓄力的时候也可以集中火力攻击其头部。

空中战一开始就是主人公与黑彼特两人的单挑，进攻黑彼特推进剧情。击退黑彼特后还要进行一段空中杂兵战。

倒黑彼特两次回到中央广场会发现光之滑道，登上光之滑道后便能进入 BOSS 战。



降落之后来到一个神殿广场的废墟，广场有四条通道可走，因为都要走一遍，所以顺序不要紧，而且无论去哪里，先去的两个地方都只有杂兵，探索完两个地方之后黑彼特才会在另外两处出现，而他使用的武器也会根据地点而不同。打

Chapter 4 死神の視線

空中战第二部分是山洞，飞行的时候要小心不要撞到山洞里面的石柱。地面战是比较令人头疼的一关，不仅陷阱很多，而且路上还有很多死神，死神的战斗力非常强，所以还是按照要求潜入吧。只要不被死神眼睛发出的红光照到，或者别走太近就不用担心被发现。出现光之滑道的地方先别急着上去，右边有一个隐藏房间，进去将石头推下去，然后返回利用滑道继续前进。后面会来到一个有弹匣

刀刃的房间，如果之前有推动那石头，这里便可以去拿房间左边的宝箱，而下层可以找到金牛座的房间。从这个房间出来后再先别急着上弹跳平台，进去旁边的房间里能拿到武器。随后来到死神巡逻的房间，武器不好还是不建议惹它们，利用跳板到上方的平台躲避它们的视线吧。在下一个房间有一条螺旋向上的光之滑道，要不停将墙上的发光魔法阵破坏才能登上最顶层。

BOSS：ブラックピット

因为他本身是彼特的复制体，没有太多的攻击方式。但不用依靠“飞翔之奇迹”便能在空中飞行而且还没时间限制这点实在是令人羡慕妒忌恨啊。他经常飞到场地外面用各种高诱导的射击，多点利用回避来躲过他的攻击吧。

Chapter 7 深海に潜む神殿

BOSS：ピック死神

战斗的场地是一个两层的原形空间，巨大死神的行动虽然不快，但攻击范围大得出奇，所以要利用两层的地形进行周旋。开场后马上找到楼梯登上二楼，但不要离开楼梯太远（方便随时上下楼）。在二楼的时候攻击死神的头部，这样就不用担心被它躲到。当死神挥舞镰刀的时候要马上跳到下层，躲开它的攻击，这时候可以攻击它的脚腕处。镰刀攻击结束后要马上返回上层，重复这个步骤即可获胜。

空中战部分比较长，帕尔提娜借助海神的力量让大海分出了一条通道，空中战的难度明显提高，漂浮的水母无法用射击杀死，等它们靠近后用格斗才能消灭。

空中战结束后在海底神殿降落，注意神殿中会出现很多可以令人结冰的冰块人，冰地板的房间出现得比较多，如果被冻结了要尽快摇滑杆挣脱。从升降梯出来后会在很显眼的地方看到两个宝箱，但其中一个

是怪物箱子。第二个宝箱前的路会下塌，没关系继续前进即可。通过了移动雷球之后来到一个移动平台的走廊，考验玩家操作技巧的时刻到了，如果不小心从这个平台掉下去，会造成伤害之外还要从头顶来，注意轻推杆慢慢走就再也不用担心失足下落，只不过走廊两旁还是有很多杂兵，回避起来会比较危险。抵达尽头并完成后杂兵战后进入 BOSS 战。

BOSS：魔神タナトス

魔神擅长各种各样的变身，普通状态下只会使用大火炮弹和火焰弹连射，比较容易躲开。BOSS 变身成剑模式之后攻击范围很大，而且移动力也很好，很难躲开高攻击范围，建议近战的时候看攻击时机回避。变成水壑模式之后，吐出来的骷髅头可以用格斗打回去对其造成伤害。变成蝙蝠之后主要是火蝙蝠射击和飞散攻击，威胁较小。最麻烦的是大脚 Y 形态，移动速度快而且攻击范围很大，而且还会连踩，别做无谓的走动浪费耐力，想办法尽快将他击破吧。

Chapter 5 パンド-ラの罠

这次空中战进入了一个比较奇怪的空间，飞行过程中小飞过来的铁板以及场地的机关。途中会出现岔路，两边的选择不会影响剧情。



迷宫里有箭头的平台只要利用冲刺跑过去即可跳跃。第二个房间中有五扇门，惟一个是陷阱的门是中间靠右的那扇。下一个房间同样选中间靠右的门，而中间靠左的门里面能拿到武器道具。通过活动墙壁的房间之后来到一个类似赛车场的地方。驾驶 B-1 消灭掉场地内的敌人后利用提示的跳板离开。滚筒房间前进的时候，要留意对面的平台有没有转到绿

色边缘的一面，不然会因为距离跳不过去。通过这个房间之后还有一个赛车场，驾驶 B-1 走一圈回来后会发现一个斜坡，一口气冲上去即可找到出口。最后一个区域道路都是透明的，利用射击可以确认到这些透明的道路，小心不要掉下去，走到尽头便能进入 BOSS 战。

Chapter 8 天かける星賊船

BOSS：バンド-ラ

战斗分两阶段，第一阶段是跟潘多拉的单挑战。潘多拉会不停吐出铁球，攻击这些铁球能回去并对潘多拉造成可观的伤害。给予一次伤害之后进入剧情，黑彼特出现并进入第二阶段战斗。虽然他们能攻击到黑彼特，但战斗的目的是两人合作消灭潘多拉，而后的攻击手段跟之前没大变化，射击的同时将铁球打回去即可轻松获胜。

终于快到与美杜莎决战的时刻了。当年彼特保存了美杜莎之后，帕尔提娜为了保持彼特使用的三种神之神器将他们藏了起来，但谁知道被星贼船偷走了。所以现在得把神器给拿回来。空战部分还是没有特别要注意的地方，找到星贼船之后会周旋一段时间，船身不用攻击，靠过

一段时间后便会进入船内。



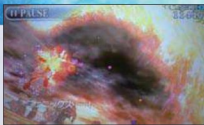
船内的敌人战斗力明显强多了，近战敌人的靠近速度很快，而远程攻击的威力也是相当可怕，还好能捡到不少道具。本章第一次出现一种发射

独眼飞虫的敌人，一定要将虫子打回去才能消灭它。迷宮中没大多数的岔道，按照提示一直前进便能抵达 BOSS 房间。

BOSS：星兽カケク

所谓的星舰船长才说了几句语义不明的台词后就被这只巨大的八爪鱼吞了。星兽的战斗分两个阶段，第一阶段是先行对触手，触手在战场的四周伸出来，可以利用画面边缘的黄色提示判断哪根触手准备攻击，将这些触手全部破坏掉后战斗进入第二阶段。这时候是对星兽的本体，本体的攻击方式有墨汁炮弹、星星攻击和水柱，前两招直接迎击离开，垂直方向的水柱也可以利用奔跑躲过，但横档的水柱只能依靠看准时机使用无敌回避了，而且难度越高使用越频繁，别做无谓的跑动导致耐力不足。

圆形的岩浆区域之后可以找到狮子座的房间，附近还有温泉，终于可以回复一下体力了。按照提示前进，靠近终点时候还会遇到一只天妇罗使，建议拉开距离将其消灭。



BOSS：圣鸟フェニックス

场地中央的愿望之蛋破坏了也没问题，因为即使完好保存到战斗结束，剧情还是会坏掉。BOSS 经常在空中飞行，但是体型庞大，所以很容易躲避，只要不是用连射型的巨塔或射程短的新爪就能轻松应对。圣鸟在空中的时候会使用各种火球攻击，靠近平台的时候会在地面踩一下产生垂直的龙卷风刀。不过还好追向都不强。翅膀刮起蓝色的气流时表示将要使出龙卷风攻击，注意不要被卷进去。最令人头疼的是火焰冲刺，范围很大，如果不利用场地中央的破板就只能用紧急回避躲开。

Chapter 9 决战！メデュサ

这一关强制使用装备“三种神器”，武器是弓箭。武器的威力比不上不足比下有余，高难度下很难有所突破。空中战部分跟往常不一样，在途中女神会提示停止射击，这样就不会女神到山洞里面的蝙蝠。空中战结束之前会遇到一只小 BOSS——冥界ガ・ティアン。第一阶段要先破坏掉它身上的黄色光点，第二阶段无法对它造成伤害，撑过一段时间之后黑彼得会攻击 BOSS 踢飞，进入地战。“最终关”的流程相当漫长，地上战的第一场首先是 BOSS

RUSH，重打一遍之前冥府军的三个 BOSS——双头犬、潘多拉、许德拉。BOSS 战前有一段路要走，高难度下建议避免无谓的战斗。战斗胜利后能利用大厅的温泉回复 HP。一个房间里稍微杂一点的是潘多拉房间，有些地方要穿过钉子墙才能前进。

BOSS RUSH 完了之后还有走一大段路，途中还会遇到一个扔茄子的巫师，被打中的话会变成茄子一段时间，无法进行攻击。经过了一段时间之后来到一个看似没有路的地方，踩下旁边的按钮之后悬空的地方会出现光点指示前进道路，小心前进。随后还会有一段这样的路，光点会指示出隐藏平台，往绿色的边沿冲刺即可跳前前进。尽头会遇到一种名为“天妇罗使”的敌人，被它们的火焰炸到的话会变成天妇罗，然后它们会拿着筷子冲过来，结果你们懂的……



BOSS：冥界女王メデュサ

终于来到最终决战了（大误）。战斗分三个阶段，第一阶段要先躲过美杜莎的攻击拉近距离，飞过来的一些陨石可以破坏。靠近后进入战斗的第二阶段，美杜莎会不停地瞬移，不停攻击造成一定伤害之后她不会再移动，这时集中攻击其头部即可令她露出本体，进入第三阶段。第三阶段她的头部会飞出来，这时候美杜莎的攻击方式有毒雾和光束，高难度下弹幕十分夸张，盲目射击反而会遮挡视线。当美杜莎的头飞回身体之后，对准其眼睛攻击便能给予致命一击。

Chapter 11 自然王ナチュレ

空中战没有特别要注意的地方，当然高难度下弹幕状况非常恐怖。由自然王投下的初期化爆弹在地上形成了巨大的茧，待特使在茧的内部降落进入地面战。自然王的军队都是利用植物等天然素材制作的士兵，其中比较令人头疼的是一种脸盘类似箭靶的植物，它们射出的子弹会引发大范围的爆炸，一定要优

先击破。沿路解救被树藤束缚的幸存者前进，救下幸存者之后一般都能获得回复道具。这室内还有一种名叫クルンボの敌人，当它变成红色的时候会进行接近战，要用射击才能对其造成伤害，反之绿色亦然。从大温泉出来后出现岔路，虽说按方向指示比较简单，但其实两头的路都能通往终点。

BOSS：刚力のロッカ

BOSS 的弱点在背部的红心，不过平时很难绕到其背后进行攻击。不过就算直接攻击他的本体也能造成伤害。拉开距离后比较有威胁的攻击向人肉炸弹和滚动，特别难度增加之后追向性和威力都很高，人肉炸弹会在版边发生爆炸，要熟练掌握紧急回避才能保证安全。其他比知道地攻击或者火焰箭塔这些，跑动一下就能躲开。另外，BOSS 还会低几率使用超大范围的攻击，发动的一瞬间要注意地面的裂痕，然后马上躲开。

Chapter 10 愿いのタネ

这次战斗的地方是酷热的火山，飞过岩浆地带的时候要注意别碰到熔岩柱子，空中战后半段会有分支路线，两边的路线差不多，而且对后面的剧情也不会有影响。着

陆后按照提示前进，注意不要掉进岩家里面。穿过第一个房间之后能找到ビートル，驾驶这辆车从斜坡上加速能跳到对面的平台上，尽头可以找到隐藏宝箱。下车穿过一个

Chapter 12 初期化爆弹の恐怖

这一章的空中战要阻止初期化爆弹的坠落，经过了第一段杂兵战之后便会发现初期化爆弹已经开始向地面。破坏掉爆弹上五个绿色的弱点之后便会露出核心，破坏掉核心之后便能令爆弹无效破坏，然后再进攻自然王的初期化爆弹要害。

成混乱状态，令彼失控撞到电流墙上。降落到下层之后路线会稍微复杂一点，而且杂兵数量也比较多。其中会遇到一种从泥土中长出烧灼的敌人，要重复消灭三次才能击破，不过消灭掉后通常都能拿到回复道具。离开上层后可以继续突破关卡，扫清路上的敌人后直奔终点。

在要塞降落后进入地面战，这里开始自然军会出现一种移动的炸弹敌人，消灭它们后注意不要被爆炸波及到。通过第一个区域后驾驶机器装甲ギガス前进，消灭圆形竞技场上的敌人。长廊廊上的光束雷射攻击极猛，可以利用石墙当掩护，然后攻击它们身边的炸药解决它们。通过电流墙壁的走廊时要小心附近的敌人能选



BOSS：初期化爆弾ジェネレーター

核心部位被一个坚硬的壳包裹着，直接攻击无法造成伤害。先等外面的卫兵靠近核心的时候，利用近战或者冲刺射击将其打飞掉进核心区，这样才能解开外面的保护壳，然后攻击其核心。同场的卫兵有4只，躲避攻击的同时瞄准靠近核心的卫兵来打即可，掌握方法之后比较轻松的一场战斗。

Chapter 13 月の静寂

这次的任务是要入侵月之神殿，因为受到这个武装要塞的各种欢迎，所以战斗的时间会比较长。飞了外走道后好不容易找到了一条狭窄的入侵通道。通道中除了敌人和光束之外，还会有很多墙壁陷阱，突进的过程中要快速将墙上的门破坏



掉才能避免撞到。

月之神殿内又是一个别样的世界，迷宮里面有不少敌人是立体影像……当然也有很多敌混在其中，稍不留神就会遭到偷袭。利用光之滑道前进时还要将滑道旁边的沙漏型机关打成蓝色才能继续前进。如果脚下的滑道是红色，那尽头肯定是悬崖。通过了滑道之后来到镜子房间，镜子中的映像跟现实所见不一样的，所以要从镜中找出隐藏的通道和机关。穿过了镜子房间之后来到制御核心房间，这里会跟黑彼得进行一次战斗，胜利后再破坏核心。

BOSS：静寂の方向

BOSS 很擅长躲在暗处放冷枪，攻击的方式不多，而且场景虽然是黑的，飞过来的各种弹幕却能见着。所以我们应该尽量减少不必要的走动，一是要保留耐力来回避，二是因为很多时候 BOSS 很多时候就在你身后……多点调整视角，往往能发现准星变成格斗的判定。如果是破掌或者神弓这些追向好的武器，狙击 BOSS 会非常方便。

Chapter 14 电光石火の激突

自然军的エレカ之前被打败了的魔神タナトス正在交战，空战部分除了对付杂兵之外基本上是围观她们的，但要小心她们突然过来偷袭。分出胜负后彼得为了追击エレカ开始入侵雷云内部，入侵时小心雷云中的炮击和神威射过来的光束。

原本荒废了的雷云之神殿因为エレカの归来令神殿内的陷阱都启动了，前进的时候小心四层的电网。从升降梯上去后破坏掉房间里的结晶便能继续前进。通过了光之滑道



之后，来到的房间中央有个带电的祭坛，将房间两边的球推下去之后，祭坛中央会起风，利用风力会上层的空间。后面还要在一个半圆形三层的带电房间中进行杂兵战，房间里能找到炸药以及自动回避道具，会为战斗带来不少帮助，但不要太过依赖自动回避，电射线来到时还是逃到另一层比较好。最后一段螺旋通道上的宝箱全是魅惑之匣，HP 不高最好别去开，另外外道中有不少处出现墙方，地上出现红色圈之后赶紧往墙壁躲开。



BOSS：电光のエレカ

拥有自然军最强实力的エレカ移动速度很快，一旦靠近就会马上用瞬移躲开后反击，因此不建议接近战。エレカの攻击方式不多，前期只有各种雷电弹幕和雷柱，高难度下追向很强。造成一定伤害后エレカの攻击招式会改变，弹幕密集程度增加，而且会使出一招在场中央召集杂兵，然后在场边形成电网进行射击的招式。如果有加快速度或者有一定时间内移动不消耗耐力的奇迹，战斗会轻松很多。

Chapter 15 谜の侵略者

从这一关开始要对付一种名为オ-ラム军的外星敌人，虽然造型比较奇怪，但攻击方式跟自然军差不多。

空战结束后降落到浮游大陆上，挡道的粉色红色核心会不断召唤出杂兵，攻破这些核心前进吧。穿过了温泉房间之后看到ピ-トル，利用

这辆车从跳板加速冲过去能拿到高台上的宝箱（自然王会不断吼让你摔下去），不过更直接的方法就是在高台下面用跳跃奇迹就能上去。利用光之滑道抵达一个平台之后，如果发现对面的平台上面有什么奇怪的东西，千万别攻击。按照提示前进便能来到大陆的核心部位。

BOSS：オ-ラム大陸の核

这关的 BOSS 就是场地正中央的核心部，核心周围的旋转钢板能防御射击。而场地内围绕着核心和周边有很多炮台在旋转，地板上会出现放电区域。移动炮台可以从侧面破坏掉，不过因为会再生，不破坏也可以。核心部分有时还会产生吸引力，如果被吸过去会受到伤害。同样，耐力在这场战斗显得很重要，尽量避免不必要的跑动，还要注意地上会出现放电的区域。

Chapter 16 オ-ラムの惊异

空中战对付オ-ラム的战舰群，下降的过程中要瞄准战舰的绿色圆形核心破坏掉。随后的战斗中会从很多战舰之间穿插飞过，消灭敌人的时候顺便把战舰上的核心破坏掉吧。另外，空中战部分有很多绿色的“流星”坠下来，高难度下不容易躲避。正当彼得为如何侵入要塞而头疼时，哈迪斯斯的战舰直接撞到要塞上为彼得打开了一条通道。

要塞内有很多陷阱，比如会放电或者下塌的地板，敌人基本上都是普通突进军的改版，但实力增强了不少。有战车通过的战舰通道两旁有很多凹处，其中一个凹处的墙



壁上有裂痕，打破之后可以看到宝箱。圆形旋转房间中有强制战斗，乘上附近的球体机器中能够轻松将敌人消灭。继续驾驶机器穿过一条陷阱走廊，从尽头的出口下去后来到一个圆形的平台上，这里要留意一下附近能到天蝎座的房间。接近终点时有用光之滑道的区域，其中最左边的滑道能通往下方的平台。

BOSS：オ-ラム要塞リアクター

比较简单的 BOSS 战，彼得要在三条光之滑道上不停移动破坏掉中央的动力核。因为在光之滑道上几乎无法操作角色的运动（就算别人的攻击真的要打中你，你也躲不掉），专心射击就行了。光之滑道一共有三条，当围绕核心一圈回来之后会出现三条滑道平衡的地方，这里是惟一能切换滑道的地点。每次回来之后切换一次滑道，能大大降低敌人瞄准的几率。

Chapter 17 新生オーラム



这次的任務还是进攻オーラム的要塞，杂兵战之后会来到要塞的核心部发生BOSS战，目标是破坏掉オーラムプライム。当彼特成功将核心打出缺口一瞬间，太阳神ラーズ冲了进去占据了核心内部，并且获得了操纵オーラム军的权力。于此同时由于彼特的飞行时间到了极限，女神不得不中断飞翔之奇迹，于是彼特便朝着地球摔下去，危急关头自然王派出了自己的部队拖着一个平台去承接彼特。注意这里要控制彼特的准星和平台的准星互相重合，否则会直接挂掉。

降落后再进入地上战，虽说地是

上战但可移动的地方也就这个平台而已。最初的平台比较窄，回避起来会比较麻烦。之后会换一个更大的，但敌人此后也会开始爬到平台上，边迎击敌人边看剧情发展吧。换到第三个平台之后，战斗的同时要保护拉动平台的伊卡洛斯，一共有4只，如果全部被敌人击破的话也会任务失败。

BOSS：オ-ラムラーズ

彼特所在的平台会围绕着中间的核心旋转，战斗的第一阶段先要破坏掉核心与外面的绿色连接点。ラーズの攻击主要是往平台上扔炸弹、火龙攻击和发射火球，除此之外还会召唤绿小火圈，火圈只能看准时机靠平台中央的跳板躲开（紧急回避也可以）。破坏掉外面的节点之后便可以开始攻击BOSS的本体。这时BOSS会追加大范围火球攻击，及时回避即可。

Chapter 18 三年的岁月

主人公从黑暗中醒来发现自己变成了一颗戒指，正感到莫名其妙之际被刚好路过的女孩捡了起来，结果彼特可以控制这个小女孩的行动了。先操纵小女孩，剧情后戒指会被狗咬住，控制小狗进入城市内部。前一部分基本上都是直路，遇到敌人也不用管，来到一个破败的教堂后从二楼的狗洞离开，正好在外面遇到マグナ。剧情后マグナ带上了这颗戒指，现在

可以操作他前进了，别忘了回去教堂拿宝箱。マグナ没有射击能力，移动速度也不快，但格斗能力非常强劲，稍微要注意一下那些体型比较大的丘比特就可以了，回避它们的投技时要往左右两边回避。圆柱型的敌人除了第一个之外其他的都可以绕到其背后攻击，这样就不用担心被打到了，按照提示走很快就能抵达BOSS战的地点。

BOSS：ピットのからだ

BOSS的攻击方式跟自己操作时完全一样，装备的武器是弓箭，基本上只用远程攻击，マグナ靠近之后很容易压制他。战斗胜利后彼特重新取回了自己的身体，然后在自然王的帮助下获得了飞翔的奇迹进入空中战。抵达天使大陆跟帕尔提娜对话后本章结束。

Chapter 19 光的战车

空中战部分比较短，反而地上战部分非常漫长，光之塔每一层之间都由一条长廊连接，每一层都要通过战斗或者解谜才能离开。第一层从洞里面将敌人全部击倒即可，第二层出现移动平台，躲过敌人的攻击移动到对面后用格斗攻击黄色

的机关便能令人全灭。第三层的房间，地板左右两边会交替出现电网，躲开闪电消灭敌人后离开。第四层的房间可以攻击柱子上面的裂痕令柱子降下来，然后消灭掉上面的敌人离开。第五层的房间是一条S型斜坡，而且不高有大球滚下来，

先在门口用射击将房间内的敌人清理干净，然后利用通道上的跳板躲过滚球前进。第六层利用球形机器消灭房间内的敌人即可离开。第七层注意不要踩到地雷。第八层房间找准位置将保龄球推下滑梯一次过击倒下面的敌人。第九层的房间比较麻烦，要逆风通过走廊的时候要小心别被吹下去。第十个房间要驾驶战车前进，赛道的两边不用担心掉下去的，但到终点位置要使用加速才能跳到出口的平台。到第十二层之后，将场地中央的柱子上面的

机关破坏掉，让柱子降下来，然后消灭所有敌人便会出现跳板，来到房向上层之后继续清除杂兵，注意不要掉下去。第十三层是一个巨型的迷宮，迷宮的路线并不复杂，摸索一下能找到回避道具，认真迷宫中能发现宝箱。第十四层是普通的杂兵战，通过光之滑道后来到第十五层，利用机器人消灭掉房间内所有杂兵继续前进，第十六层是温泉房间，泡完温泉后终于来到了BOSS的房间了——实在太大了！

BOSS：战车の主

这场战斗是要跟战车的主人进行骑马战，在马上通过射击对BOSS造成伤害，然后BOSS会减速，这时候就可以靠近进攻他了。如果超过了BOSS，它会上使用加速跑到我们前面。BOSS在我们前方的时候会使出闪电枪、黑暗球等攻击手段，如果在它正后方就不会有事，比较麻烦的是缠斗攻击，不过就算是车上，彼特受到攻击一瞬间还是能做出回避动作的，战况混乱的时候能起到保命的作用。

Chapter 20 女神之魂

这一章的空中战部分是乘坐光之战突破天使大陆的结界，与普通的空中战不同的是无法用触屏调整射的方向，但战车前方的马具有攻击判定，只要不让车上的彼特受到攻击就不会造成伤害。另外，空中飞过来的陨石是没有攻击判定的。

成功突破结界之后进入地上战。这一章的敌人还是天界的同伴，从起点进入到第一个房间中跟丘比特

发生强制战斗，破坏掉房间里的柱子可以拿到各种道具。圆形牢中有一个上了锁的门，要在地洞中找出钥匙，注意通过地下的隐藏通道能发现星星道具。离开牢房后按照指示前进，途中在强风吹拂的桥上要小心天妇罗师。黑雾中还会有几场杂兵战，将近BOSS房间的一段路上能找到战车宝-トル，圆形赛车道中央的空洞是不会掉下去的。清理掉全部杂兵后进入BOSS战。

BOSS：女神ハルテナ

战斗开始不久，自然王会提示叫你不要攻击帕尔提娜，要留意她头顶那团黑色的烟雾，真正的怪物隐藏在里。如果错过将敌人杀掉的话会上GAME OVER。帕尔提娜攻击方式不多，靠近之后会使出小范围的放电攻击，所以不建议近战。用诱导好的武器稍微拉开一点距离射击的话，子弹会自动调整位置攻击女神头顶的黑雾，因此不用担心敌人会用手杀掉你——除非你是故意的。黑雾中的怪物受到一定程度的攻击后会跑出来，但仍然操纵着女神攻击彼特，而且还会用女神当挡箭牌。

Chapter 21 混沌的狭间

为了抢回帕尔提娜的灵魂，彼特向混沌的狭间进发。本章的空中战会出现很多奇怪的东西，比如突然冒出来的眼睛和黑色大手，遮挡视线的魔眼等等。不过敌人没有特别的地方。空战第二部分是追击失去女神灵魂的寄生虫，速度很快很难瞄准，但它经常靠着自己飞过来

你身边，格斗伺候。飞到最后它会自己撞到岩石上，这时补它一枪就能将其消灭。

降落后要在这个圆形的平台上迎击敌人，敌人一共有十三波进攻，将全部敌人击退之后才会进入BOSS战，因为不是每一波之后都能拿到回避道具，所以要做好持久

战的准备。第二、六波敌人会出现即死的骷髅，别管他尽量离远点，消灭掉别的敌人即可令其消失。第五波敌人中因为有会偷东西的蝙蝠，

清理掉其他敌人之前只要不用射击就不怕惊动到它们。击退第八波敌人之后黑彼得加入战场帮忙，但要小心他的攻击也会伤到它们。

BOSS：混沌の道い

自然王将这个场地封印了起来，这只寄生虫再也无法逃脱了，和黑彼得联手消灭它吧。BOSS的移动速度很快，就算是追向强的武器有时也很难摸它，像猎杖这种弹速高的武器反而有很好的效果。

战斗胜利后还会进入剧情，下落过程中要控制彼特的准星对准黑彼得，如果失败的话会直接 GAME OVER。成功之后本章结束。

Chapter 22 烧け落ちた羽根

因为黑彼得不需要飞翔之奇迹也能无限制飞行，所以这一关几乎全程是空中战。全程空战一个不好的地方就是无法使用奇迹，而且这一关就算承认真度下敌人的弹幕也是很可怕的，所以这关本身的难度一点都不低。空战第二阶段是对付喋喋怪物，首先要将怪物身上那

些恶心的泡泡全部破坏，因为移动视角固定，所以速度一定要快，之后它会张开嘴巴已露出粉红色弱点，破坏掉嘴巴将它打沉。随后还要经过一段杂兵战，要小心的是在生命之泉附近进行剧情的的时候会突然出现杂兵偷袭。着陆后进入 BOSS 战。

BOSS：邪神バンドーラ

潘多拉的战斗同样分两个阶段，第一阶段跟之前的打法一样。给予一定伤害之后，潘多拉会显露出她的身。第二阶段场地会出现很多宝箱，其中百分之九十都是陷阱，靠近之后马上喷出炮弹子弹，而且最无耻的是有些宝箱外面还设了陷阱。不过，确实有一小部分的宝箱里真的有宝物在里面，所以开一下也无妨。这个形态下潘多拉拉长腿移，但有威胁的攻击手段不多。可以说战斗中受伤 90% 的原因是贪心想去开那些箱子。

Chapter 23 决战！ハデス

表面上装备又是限定三种神器，但地上战还是用自己武器的。空战进入山洞的时候有很多蓝色的符咒，撞到了会造成伤害。撞过了第一阶段杂兵战之后，哈迪斯出现。战斗结束后发生剧情，彼特被哈迪斯吞进肚子里，进入地上战。

这时候彼特已经换回了自己的装备了，本章有很多射击无效的敌人，出发前建议选用攻击力平衡性较好的武器。将挡路的嘴狸打消失

然后前进。经过光之滑道的时候要小心滑道上面的障碍物，光之滑道有两条，登上第一条滑到一半的时候记得换线。抵达对岸之后可以再沿着滑道回来，途中不换线能来到水瓶座房间，取得“击剑アクエリアス”。从光之滑道进入一个圆形混沌空间后要小心哈迪斯的偷袭，清理掉这里的杂兵之后出现出口。不久之后进入 BOSS 战。

BOSS：ハデスの心臓

BOSS 战的场地是一个类似初代《炸弹人》的迷宫，心脏会扭着屁股在迷宫中四处逃跑，逃跑的过程中会放置地雷，另外还会召唤分身。BOSS 的分身身上冒着黄色的气体，很容易辨别。分身的身体具有攻击判定，而且出现一定时间后会爆炸，爆炸的范围可以波及一整条路——就像《炸弹人》里的炸弹那样。BOSS 的本身受到一定程度的攻击后会暴走并朝着玩家的方向冲过来，速度很快，加上场地的原因很难躲开，只能用紧急回避。总的来说是相当难缠的 BOSS。

Chapter 24

三つの试炼

经历了哈迪斯一战后三种神器已经损坏，所以只能去找神器之神拿更强的神器。空中战部分除了敌人种类多而且弹幕密集之外没有特别难的地方。

着陆后要过神器之神的三个试炼，从升降台来到一个类似黄金十二宫的神器。空中战部分除了敌人种类多而且弹幕密集之外没有特别难的地方。按照提示前进，在尽头的房间跟之前遇到的 BOSS——圣鸟。胜利后出现新的道

BOSS：マグナ & カイナス

认真度高的话这场战斗很麻烦，マグナ只用近战，他靠近后只要不停推方向键就能回避很多攻击。相反，カイナス的弹幕攻击威力更大，建议优先击破。

BOSS：バルテナもどき

这次的女神真的是假货了，直接攻击她的本体吧。同样不建议近战，稍微保持距离可以方便判断她的动作，危险性也相对较低。高难度下弹幕密集程度很可怕，推荐使用跑步不会累的速度来辅助。

BOSS：真・三種の神器

这台钢大木才是真正的 BOSS，钢大木都是很夸张并且范围很大的攻击，高难度下很令人抓狂。威力最强的攻击将现在的场地炸掉一半，看见它开始蓄力并且地上出现红光的时候就要马上往安全地带撤离。

Chapter 25 戦いは终止符を

本章限定武装是真·三种神器，关卡开头虽然有杂兵战，但利用神器的蓄力攻击产生的爆风能快速解决。不久之后便能见到最终 BOSS 哈迪斯，最终战正式开始。

第一阶段为看剧情演出的同时对哈迪斯猛攻就可以了。随着剧情的推进他会变成龙卷风攻击，要尽量往左右两边回避。对哈迪斯造成一定伤害后进入下一阶段。第二阶段神器会变成“高速模式”，这个模式下蓄力攻击的爆风消失，没太大影响，剧情推进的时候将哈迪斯双脚上的藤壶状物体以及背部的人脸破坏掉。

进入第三阶段，神器变成“格斗模式”，此时蓄力攻击变成很粗的光束。同样是攻击他身上的藤壶状物体，

当哈迪斯伸手施放黑洞的时候攻击其手掌即可。最后胸部露出白色的核心，集中攻击破坏后战斗进入最后阶段。

剧情后真·三种神器被哈迪斯破坏，此时要控制彼特往正确的地点降落。降落成功后哈迪斯会开始蓄力，蓄力过程中骷髅的准星会变得很难操控，而我们要控制准星瞄准哈迪斯的身体部位，让画面最上方的槽开始积蓄。蓄满之后，美杜莎会出现并听哈迪斯的攻击，此时彼特抓紧蓄力的机会，拿起身边的神器开始蓄力。

战斗的最后阶段，蓄力过程要控制彼特不断躲避哈迪斯的柱状照射，一直持续到画面上方的能量槽蓄满，按 L 键发射便能结束哈迪斯的生命。



本作浑身上下充满了大作的气息,不仅有着爽快的战斗系统和出色的格斗手感,故事丰满程度和游玩要素丰富度也毫不逊于“如龙”系列的“正统”作品。可以看出本作的诞生是经过了静心思考和仔细斟酌的。不过最令人惊喜的与其说是游戏的素质,不如说是本作的系列化,反正我是看到了一颗新星正在冉冉升起,只是不知道什么时候能和传作来一次交叉呢?

黑豹2 如龙 阿修罗篇	SEGA	动作冒险
PSP	クロヒヨウ2 龍が如く 阿修羅編	日版
	2012年3月22日	5980日元
	对应人数: 1人	对应玩家年龄: 17岁以上

系统讲解

战斗系统

由于游戏的基本系统和系列作品相差不大,所以大相径庭的战斗系统是这次讲解的重点。本作的战斗系统比较像一款3D格斗游戏。

普通攻击

普通攻击指的是□的拳击攻击和△的腿攻击,连续打击的话会形成连续技。

由于采用了类似3D格斗游戏的设定,本作中有三种特殊攻击方式:

下段攻击: 下方向 + 攻击键
突进攻击: 前方向 + 攻击键
强攻攻击: 面对方向的反方向 + 攻击键

如果和敌人以相同的方式同时发动攻击,会进入对招状态(殴り合い),对招的时候画面上会出现按键标志,提前按键就可以给对方重重一击,数次之后还会进入按键追打状态。

必杀技和技能

按住攻击键蓄力就能发动必杀技,是游戏中最强大的攻击方式。但是要注意蓄力的过程中浑身都是破绽。

必杀技是需要装备的,我们可以装备一个拳必杀和一个腿必杀,通过提升流派等级以及进行修行可以习得新的必杀技。

技能就是指被动技能,提升角色能力为主,需要在道场学习,之后装备到角色身上。



投技

按○键可以发动投技,抓住敌人之后后按□△○都可以进行追加。投技的好处是最后敌人肯定会倒下,如果是多人混战的话还有可能同时打到周围的敌人,但是敌人会拆投,这点注意。

被敌人抓住之后,快速连按×键就可以拆投。



爆气攻击

爆气状态(ヒット)相信大家已经很熟悉了,进入爆气状态之后抓住敌人按×键就可以发动大威力的爆气攻击。根据爆气状态程度的不同,可以发动不同种类的爆气攻击。在本作中,把敌人扔到墙上之后靠近可以发动威力极大的墙壁爆气攻击。



武器攻击

本作没有装备武器的设定,所有的武器都需要在地上捡,武器的好处是攻击必定破防。局限性嘛,也很明显,不是所有的场地都有武器给你捡的,另外战斗中一旦看到敌人手持武器,一定要第一时间攻击他。



流派

流派相当于角色的战斗风格。本作一共有21种流派,流派有自己的等级,跟人物等级分开,战斗中

中获得的熟练度就是用来提高流派等级的。流派等级提升可以习得技能,不过需要去道场交钱……流派的等级上限也可以解锁,不过需要巨款。

流派列表

流派名称	技能装备数	习得方法
嗑啤	3	初期
ボクシング	2	初期
总合格斗技	3	嗑啤 Lv5 + ボクシング Lv5
ルチャ	2	嗑啤 Lv5 + プロレス Lv5
军队格斗术	3	家原流古武术 Lv5 + ボクシング Lv5
柔术	5	家原流古武术 Lv5 + プロレス Lv5
神原の極み	3	家原流空手 Lv5 + 中国武术 Lv5
パンクラチオン	3	总合格斗技 Lv5 + 军队格斗术 Lv5
中国武术	3	柔术 Lv5 + ルチャ Lv5
家原流空手	5	相扑 Lv5 + ムエタイ Lv5
刚腕の極み	3	パンクラチオン Lv5 + 家原流空手 Lv5
觉悟の極み	5	パンクラチオン Lv5 + 中国武术 Lv5
不屈の極み	3	パンクラチオン Lv10
家原流古武术	4	第二章
プロレス	3	第三章
相扑	3	第五章支线任务: 满屋王
ムエタイ	2	第七章支线任务: 千寿らからの情報
我流	7	第八章
極めし者・泰山	3	前作游戏存档
極めし者・新城	3	前作通关存档
實験: 天馬	3	输入密码: 09193704

同伴

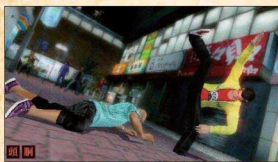
在战斗中可能会有同伴加入和我们并肩作战,同伴也可以使用不同的流派,你抓住敌人后把敌人扔向同伴还能发动合体攻击。

防御

按L键可以进行防御,防御不是万能的,首先是只能防御普通攻击,其次是受到一定程度的攻击被破防。

受伤

本作中人体分为四个部位:头、胸、腕、脚。敌人攻击这些部位会积累伤害,到一定程度就



会受伤,受伤影响如下:

头:进入气绝状态,不能操作

胸:容易进入疲劳状态

腕:容易被破防

脚:高概率进入移动力降低状态

回复受伤状态可以通过吃药、升级自动回复或者上医院,医院价格超级黑,没事还是最好不要去。

移动技巧

直接按方向键的移动是面向你的目标移动,按R键可以切换目标。按住R键可以自由移动,可以躲开部分直线型攻击。

×键的作用是快速前冲或者后退的闪避动作,可以在这种动作中发动攻击,称为闪避攻击,虽然可以躲开敌人的攻击,但是消耗耐力也非常大。按住×键可以冲刺,冲刺中也可以发动攻击,很强力,但是更容易疲劳。

体能与疲劳

体能是本作影响各种动作的一个数值,任何动作都要消耗耐力,耐力耗光就会进入疲劳

状态,攻击速度减慢,基本上就是一个挨打的活动靶子。耐力可以通过站着不动或者进行普通移动来恢复。

当身技

在敌人攻击到你的瞬间按后方向+O键可以发动当身技,直接对敌人反击,但是判定比较严格,实战中熟练掌握的话会收到奇效。



起身攻击

起身的瞬间按口和△可以发动起身攻击,推方向可以翻滚起身,而连点×键会快速起身,基本上这些操作都是用来避免敌人倒地追加的。

对于基本系统的一点解说

地图与任务

本作的地图非常体贴,主线任务、支线任务、关键人物和打工地点都标在了地图上,对照着地图赶到相应地点即可。按SELECT键可以查看具体地图。

本作中还有一种称为犯罪事件的随机小任务,地图上标志着

“C”的符号,很简单,而且可以在不同地点无限触发。

升级

和前作一样,获得经验值可以升级,升级之后获得的点数用于提升基本能力,基本能力和流派招式一样,都是战斗中必不可少的。

密码输入

开放要素	密码
嘘嘘・天马	05193704
エトがディーニ式	71837239
スレッジフロンテック	26084993
青岚绝刀脚	59752036
拳帝のバングル	39163728
カテナチオブレネ NEO	60188436
刚力ブレス	50817402
羅帝のアンクレット	90399501

メインメニュー>パスワード>クロヒョウ2パスワード

スタイル嘘嘘・天马が開放されました

OK

8文字のパスワードを入力してください ※一部の要素は「ストーリー」のみ

⊙ 入力する ⊙ 戻る

完全攻略

本作的主线和支线任务都会在地图上标得明明白白,大家对着地图查找就好了。

第一章 凯旋

往前跑两步会进入战斗教学,最好还是复习一下为好,顺便还能白拿一点经验值。之后往前跑触发剧情。

再次进入战斗指南,能再次获得一些经验值,同时这里可以选择其中一人的处置方式,如果玩家选择高难度游戏的话还是要钱或者经验值吧。

跟着信司走,和信司分别后遇到阿修罗的几个家伙,之后要去中道通入口找他们。之后要完成一场一对三的战斗,战斗本身并不难,敌人有三个的时候不要用必杀技,而是快

速用拳脚和投技解决掉一个,之后应该已经进入爆气状态了,配合爆气攻击可以重创第二个敌人,第三个敌人就毫无威胁了。

之后来到目标地点和警卫员对话选第一项进入斗技场。来到最里面选择第一项开始观赛。观赛结束后可以出来进行支线任务。

准备完了之后去剧场前广场找信司。之后需要和两个小流氓开战。

战斗结束后,在前往目的地的过程中和TOMOKI发生战斗。

BOSS: TOMOKI

攻击力比较强,但是前半段战斗中他比较怕投技,也不怎么拆投,投完了追加一下可以轻松将他打到爆气状态,战斗本身并不难,敌人有三个的时候不要用必杀技,而是快

串攻击前会有明显的蓄力动作,连续攻击结束后还会出现超大硬直,足够我们用必杀技了。有信心的玩家还可以试着进入爆气状态后他在发动一连串当身技。

支线任务

マナー（は大切に・コンビ二编）：观赛事件结束后来到天下第一通り，这里需要和三个小流氓开战，战斗比较困难，其中一个白衣的家伙会用当身技，最好先用投技解决他。战斗胜利后任务结束。

电柱の落書き：泰平通り西跟里面触发事件，之后调查电杆选择第一项打电话，之后来到剧

场前广场和两名黑衣性感女性对话。之后和广场中间的最后一名女性对话。发生事件后和一个家伙发生战斗。战斗结束后回到任务开始的地方，任务完成。



玩一个抓娃娃的小游戏，由于不能调整视角，我们需要观察抓娃娃机的影子来判断能否抓到玩偶，一般影子在狗娃娃中部就可以抓到了。

之后去中道通りの CLUB SEGA，继续给他抓个娃娃。然后去千禧年大厦前对话，最后来到剧场前广场的 CLUB SEGA 发生事件，最后出门和金持ち息子对话发生战斗。

混账の兆し：完成ライダースーツの女任务，之后把信司送进医院的剧情结束后来到地图最北端的旅馆街，打跑三个敌人救出那个被囚禁的人。

DIS 坏灭：来到龙宫城旁边遇到白石，之后来到酒吧街，这要发生一场战斗，敌人数量很多，而且会比较积极地使用武器，加

上地形狭窄不好躲，最好多用投技和墙壁爆气攻击。

之后追着敌人来到七福停车场和崇志发生战斗，多打他的下段，大概率会诱发对话，之后按准 QTE 战斗就差不多结束了。

にやんこを探せ—一匹目：回家休息的剧情结束后出门打三个敌人，然后跟着家原去找猫，找猫的方法还是听到两声猫叫按 O。之后获得猫地图和猫名单，找猫系列任务开始。



カントリー・ロード：回家休息剧情结束后来到天下第一南端触发任务，接着往北走一点触发剧情，打败两个敌人后自动来到酒吧街。往南走来到目标地点和男子对话后回到酒吧街，干掉一个血很厚的杂兵后任务完成。

第二章 阿修罗

第二章开始后龙也的家可以当做据点使用。本章开始后发生时间，直接和两个小流氓战斗。战斗结束后道场开放。同时九州一番星和汉堡店的打工也可以开始了。

来到千禧年大厦前和家原对话。然后来到指定地点击败家原的弟子。这位的动作很花哨，但是可以利用侧面闪开他的大部分攻击，之后可以痛揍。

回去找家原，在限制时间内打到木偶就会习得一个必杀技。修行结束后来到目标地点。剧情

结束后和三个练习生对打。之后和赤城发生战斗，赤城的招式不好躲，最好防御，使用普通进攻和他招招很容易进入对招状态。

之后回到刚才的事务所，剧情结束后回家，这里可以做一部分支线任务。在家门口遇到天马，跟着他来到目标地点发生战斗，之后进入夜店。

一夜风流后来到剧场前广场的 CLUB SEGA，发生事件后赶往九鬼组的事务所。剧情结束后回到九鬼组事务所。再去目标地点之后发生剧情，然后可以回家休息。

之后来到九鬼组事务所，这里的休息室可以当据点使用。准备好之后可以来到更衣室换衣服，之后和斗技场入口处的男子对话进入 BOSS 战。



BOSS：冲田忍

冲田的腿技攻击力很强，但是范围并不广，拉开距离看他腿侧之后侧闪躲开发动攻击即可。他在进入爆气状态前不怎么会拆招，把他往周围的网上推然后发动墙壁爆气攻击可以重创他的头

部。头部受伤之后能让他频繁地进入行动不能状态，体力低下的时候他会进入二级爆气状态并使用一招带特写的攻击，所以不要随便靠近他，拖进周围进攻就可以限制住他的行动。

支线任务

ライダースーツの女：来到中道通り中部，两个男的在欺负一个女孩子那里，对话后打跑两名男子。之后来到 CLUB SEGA，剧情后来最南端发生事件，之后任务结束。

神室町の盗賊：在中道通り

发生事件，打跑三个黑帮分子后去七福通り东的停车场，在这里我们要和多名敌人开战，跟前作一样，战斗中敌人会源源不断地出现增援，不过中敌人都不难对付，多闪躲就问题不大。

金持ち息子の道乐：剧场前广场的 CLUB SEGA 前和那个玩抓娃娃机的家伙对话，之后进店

第三章 敌地

上来之后我们坐车赶往大阪苍天堀，去之前可以先把支线任务做完。来到苍天堀之后直奔目标地点好了。休息结束后出门和门口的男子对话进入战斗。

战斗结束后赶往阿修罗大厦，门前需要先干掉两个门卫，让九鬼拖住一个，我们慢慢对付另一个，因为他们比较会闪避，我们最好使用投技将他们打倒后蓄必杀技，刚站起来就砍，可以造成极大杀伤。

之后开始寻找诚，和桥上的大妈、桥北边的不良男子高中生、附近的女子高中生对话后得到提示，来到目标地点对话后继续来到下一个目标地点，然后追着那名男子跑，跑到地方后和大批阿修罗杂鱼战斗，战斗很简单，没什么值得注意的。

之后到目标地点找九鬼会合，跟着他走，发生剧情后河岸上的人对话，目标地点就会标记出来。来到目标地点门前按翻门口守卫进入。进门之后继续发生战斗。

出门接到九鬼电话来到指定地点。剧情后追着那个男人跑，肯定是追不上的。遇到崎之后选第二项去干成地区，来到目标地点打败一个流氓汉之后可以到道场进行修行。之后来到道场所在地外面，救下ホムレスの今官之后开放赌场。

修行结束后来到目标地点，先跟ギント・オオサカ进行一场练习战并习得流派职业技，正好克制本章的 BOSS。之后来到大楼里进入 BOSS 战。

BOSS：铃木

最好选用刚习得的流派职业技来对付他，上来之后先不用打技，直接用投很容易抓住他，抓几次之后他会进入第一阶段爆气状态，之后赶紧远离他，他靠近你就侧闪，100%能躲过他的攻

击，之后随便打。之后的应付方法基本上是以上打法的重复，不过他第二次进入爆气状态之后不太容易直接命中，最好面向他所在方向按 × 键再 □ 键攻击，之后再抓效果好一点。

支线任务

金持ち息子の道楽・その2：首先来到两通り，和这里围在一起的那堆人对话，之后选第一项发生战斗。战斗结束后感到七福停车场附近发生战斗，这场战斗九鬼也会帮忙，至少有一个人能吸引火力了，所以战斗很简单。



マナーは大切に・決着編：先来到公园前通り右边的厕所看剧情，然后来到左侧的儿童公园看剧情，之后来到第三个目标地点，龙也终于忍不住揍了他一顿……任务完成。



買い物もの引き込み：以下任务都是在苍天堀完成的。和九鬼分开之后来到商城前，随便去买一身衣服就算完成。



由美子との再会：必须完成上一章的支线任务ライダーズ・ツの女，这样玩家就会在大街上看到由美子。选第一项之后自动发展剧情，先要干掉三个小混混。剧情发展到找到被枪击的诚之后来到毗沙门桥下面找到由美子，自动展开任务苍天堀の2トップ・陆奥と空也。

エツちなメール：完成上一个任务到干掉三个小混混的环节，之后来到毗沙门桥上收到短信，选第一项付钱，之后剧情进行到和大批阿修罗杂鱼的战斗结束后来到招福町西通り，继续选第一项交钱。最后来到法眼寺横丁，交最后一次钱之后就可以接那个一直骗你的人了。

新药のアルバイト・怪しい赤い粉末篇：和招福町西通り大街上的白衣医生对话选第一项，之后干掉一个杂兵即可完成。

苍天堀の2トップ・陆奥と空也：任务中需要和陆奥战斗，他的攻击力很大，但是速度比较



慢，看到他贴身之后再闪也来得及，反击制服即可。

空也・袭击也：完成上一个任务后上桥，在桥南端发生剧情，先干掉五个杂兵，之后追着空也跑，追上之后再打败空也就能完成任务。空也动作比较快，但是连续技最后一下膝盖破绽极大，躲开之后还击即可。他的HP比陆奥要低得多。



キングバンサー・遭遇：在毗沙门桥北边和坐在地上的人对话，之后去严桥那里和三个目标地点的人物对话。之后回去找之前给你任务的人，然后来到桥下和老奶奶对话，再回去找他完成任务。

第四章

ファイトイングボ
-ズガイド

坐车回神室町，不过先要遇到假桐生一马并打一架。带上银次去找桐生一马(?)的麻烦，之后可以回家。这里道场可以使用觉醒功能，让流派等级上限提高到10级。

回家休息后再出门和诚对话，然后替小两口跑跑腿带个话，最后在棒球中心前发生战斗。斗技场前和诚发生战斗，不要轻易接近他，利用后闪攻击的长距离偷袭是最好的选择，如果他离你实在太远可以蓄力等他过来放必杀技。

最后带上诚找女朋友，在儿

童公园干掉一批杂兵后本阶段任务结束。

出门之后被人指凶，可惜是个男的……来到目标地点发生战斗，一定要先干掉紫色衣服的水岛，他的招很难躲开。战斗结束后来到九鬼组事务所。然后去儿童公园找花屋帮忙，不过显然龙也不是桐生一马，他需要去剧场前广场追一个男人要到三百万才行。

从花屋那里出来之后先后在地图标示的三个地方找到保生事件。最后再次回到斗技场和九鬼对话进行BOSS战。

BOSS：大场庄助

普通攻击对他造成的硬直很短，而且他可能直接用投技抓你的普通攻击，所以中距离最好用腿技骚扰一下就后追，平时保持距离使用后闪攻击打击他的身体，争取尽快让他的肩部位受伤。被他逼近之后可以尝试投他，投

不中也会强制拉开距离。他进入爆气状态之后的攻击方式是百裂张手，一旦中招就会被推到版边被他的后续攻击蹂躏，而且百裂张手的起手式无法用投技取消，所以还是用后闪攻击一下下磨直到打出硬直再攻击比较保险。

支线任务

服屋のキャッチ：苍天堀的支线任务，本章开始后直接往严桥上走，有人会叫你住，选第一项之后干掉之后出现的杂兵即可。



新药のアルバイト 怪しい紫の錠剤編：完成上一章试药的任务，回到这里之后再再次试药，战斗不难，投技抓住敌人直接放爆气攻击即可。



噂のアイツを探せ1：来到毗沙门桥中部听到对话，之后去道场所在地，听到学生的话之后去道场另一边找到仙人，付钱开始挑战。来到招福町西通り里，调查一堆垃圾结束任务。



スリの改心：来到右上角的出租车前，龙也会被一个人撞一下，之后自动开启追车画面，发现那个人偷走了某样东西，来到目标地点干掉三个血厚得出奇的敌人之后任务完成。



アツアツを届けろ：和地图右上角前的出租车前章鱼烧店员对话，之后全力跑到目标地点，要求只有一个，就是要快，躲着敌人跑吧。

后輩からのおいしい话：以下的任务都是发生在神室町。和泰平通气的樋口对话，之后选第一项发生战斗，任务完成。

伪ブランド品摘发依頼：和すっぱん通りの美也对话，然后



高尔夫练习场里发生战斗

坐车回到苍天堀，一路跟着问号标志走，最后在高尔夫练习场前发生战斗，任务结束。

ディアロ決起：在ニューセレナ入口处遇到黑衣男，之后进入ニューセレナ院子里发生战斗。

9th：上一个任务完成后在中道通り接到短信，回到ニューセレナ和里鷲对话，然后来到中道通り和里鷲合作干掉一批很弱的杂兵即可。最后的单挑也毫无难度。

ビーチ(前编)モモと桃瀬：在剧场前广场的后面看到一个女的和两个男的，过去对话后发生

战斗，这个胖子擅长闪避，所以不要主动攻击，他的普通攻击很慢，躲完了再打完全来得及。

之后去打棒球，结果没什么影响，打完棒球出来发生事件后再回到棒球中心门口，然后继续向北，对话后结束任务。



ビーチ(后编)逆袭の桃瀬：来到棒球中心门口接到电话，然后来到剧场前广场发生战斗。之后在剧场前广场触发两次事件后进入跟踪时间，只要不是太迟或者太远都不会被对方发现。来到公堂里进行战斗。最后在剧场前广场附近进行一场双人虐杀表演就行了。

第五章 死の运命

上来之后直接和两个敌人开战。战斗结束后跟着九鬼一块溜之大吉。甩脱敌人后来到桃源乡。事件之后来到目标地点的柏青哥店触发事件。然后去中道通りの CLUB SEGA 前和红衣男子对话，然后往北走和路边深蓝色箭头处的男子对话，最后来到中道通り入口处对话，去第三公园和保对话带他去九州一番星。

吃完拉面后回到第三公园发



BOSS：田中一郎

这家伙有变态的外表，但是没有变态的实力，不要和他做近距离纠缠，他的招式判定和节奏都很奇怪，中距离利用后闪攻击

支线任务

传说的鹤：绝对是本作最难的任务，没有之一。来到剧场前广场的 CLUB SEGA 里发生事件，之后要把抓娃娃机里

生战斗，很简单。最后还要和保单挑，他的实力很差，用中国武术的Q连击就能轻松搞定。

来到棒球中心发生剧情后回到柏青哥店。之后来到地图上标示的久保不动产。跑到剧场前广场和竹中碰面，出门后和久保的下手战斗。然后来到二丁目组事务所，进去之后就是一场十人组手。战斗胜利后带着九鬼去见花屋。

从花屋那里出来之后发生战斗，敌人数量多而且HP比较高，注意不要贸然进攻。之后来到苍天堀，在阿修罗大厦前发生剧情，之后去河边。一路追着田中来到道场，和一大批流浪汉开战。战斗结束后赶回阿修罗大厦进行本章的BOSS战。



面所有的娃娃抓出来！祝您好运……

消防署から来ました：在九州一番星前发生事件，之后来到各个标有问号的地点触发事件，最后回到球场前发生战斗。

熱鬧バトル：在千两通り南端一大堆人那里发生事件，进去唱一首歌，选择“魂をこめて歌う”之后玩音乐小游戏，玩得差不多一点就能完成任务。

BURAI：以下两个任务需要在和九鬼分开之后才能做，这个任务和保单挑，首先在任务触发地坚生会旁边触发战斗，战斗结束后逃走，逃到道场后第二次发生战斗，之后继续逃走，来到九鬼组事务所旁边的空地触发第三场战斗，结束后和水无月一起干掉敌人即可。本任务的战斗中敌人都不强，就是数量非常多，建议在开始任务前把自己的经验值调整到差1000左右升级的地步以便在连战中获得恢复。

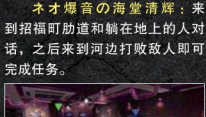


苍天堀からの刺客：来到剧场前广场，和水无月对话后开战，对手度夜一根。之后来到旅馆街最北端一堆人围着的那里再次开战，对手是攻击速度慢到家的废柴三根。

苍天堀に吹く岚：在神室町天下第一接到由美子的短信，之后坐车来到苍天堀，在严桥上发生三连战，敌人很弱，而且第三战还有陆奥帮忙，最后和海堂单挑，海堂的冲拳破坏极大，而且倒地起身的天下第一攻击必然是冲拳，所以利用后闪攻击不难碾压。最后来到法眼寺横丁发生剧情。

新药的アルバイト 黄色のドリンク前编：来到前两个系列任务所在地点接任务，喝下药剂之后身体会变得很差，所以战斗之后体会变得很差，好在敌人很弱，一套拳脚攻击不多也就死了。

ネオ爆音の海堂清辉：来到招福町助道和躺在地上的人对话，之后来到河边打败敌人即可完成任务。



ラバース编 前编：由美子、强夺

来到法眼寺横丁和由美子对话，击败两个敌人后跑到道场所在地再次战斗，第二次战斗中有个用墨西哥摔技的比较棘手，最好利用拳脚快速挥平。

ラバース编 后编：アルジェマス、急袭

来到招福町进行二连战，第二战要面对空也，先干掉他的两个手下就好。



キンパンバンサー・懐み：在招福町中央通りの质屋和身穿豹纹大衣的大妈对话，选第一项，之后坐车回神室町。先去质屋，再去 STAR DUST 门口对话，再回去招福町中央通りの质屋和大妈对话完成任务。

满腹王：在神室町接到短信后来苍天堀毗沙门桥旁边的店门口发生事件，战斗后学会流派“相扑”。

第六章 洗脑

来到目标地点完成一场十人组手。然后到ピンク通り入口和优太对话，最后在柏青哥店前带上优太，来到剧场前广场打败一个巨汉。之后来到指定地点和优太一战，拖回御台可完胜。

之后到大街上找那些地图上标示着蓝箭头的入对话，最后会

出现目标地点。进入目标地点的商店查看杂志报刊栏，然后来到目标酒吧，进去和店员以及记者谈话。

来到九鬼组事务所，事件后带上九鬼来到目标地点，干掉大批敌人。剧情结束后来到斗技场和 BOSS 精神开战。

支线任务

キャバ娘失踪：来到 SHINE 前和黑服对话，之后来到千两通り北和板前对话，回到 SHINE 门口和黑服对话，来到酒吧街指定地点，尾随那个男人（不用管他是否发现了你）来到指定地点后发生战斗，任务结束。

顶上的拔罐师：很麻烦的任务，来到棒球中心，里面打一局之后和一个棒球选手开战，闪躲他一次攻击即可。之后顺着目标地点来到酒吧，对话后回到棒球中心附近，超长时间尾行棒球选手后发生



剧情，接下来的战斗需要在 5 分钟内闪躲他的攻击 3 次。之后来到千禧年大厦右边发生剧情，再回到棒球中心任务结束。

神室连合：来到汉堡店前和朱鹭对话，之后来到ニューセレナ后院发生剧情。来到柄本医院和医生对话，出门发生战斗，胜利后任务结束。

跑到千禧年大厦干掉神室町联合的杂兵，下一个目标是剧场前广场，和白石一起消灭敌人。在旅馆街我们需要帮桃濑干掉敌人，千两通り追上青野发生战斗。千禧年大厦前我们的战友是赤城。然后



来到第三公园发生事件。打败全城出没的神室町联合之后坐车去苍天堀，和空对话后来到达法眼寺找到由美子，然后来到毗沙门桥下发生战斗，再回到由美子之前出发的酒吧干掉黄志。最后回到神室町在旅馆街附近打败水无月。水无月的连续踢腿看似很厉害，但即使挨打也可以在第三之下后闪开，利用大股追击即可。如果玩家被派设定为觉悟的极致的单纯无限闪避攻击就能打死他了。

第十章 许されざる者

来到目标茶餐厅后发生剧情，之后赶往千禧年大厦，注意进入大厦之后直到通关都出不来了，请做

好准备。

进去之后打翻一大批敌人后和佐伯开战。

BOSS：佐伯淳

一开始佐伯手里有把日本刀，这个形态他不会中投技也不会倒地，但是也不会防反普通拳脚攻击。用觉悟的极躲着打就好，看到他弯下腰准备挑战就连续 3

个后闪，然后扑上去摸。把刀打掉后他会使用连续性很强的普通攻击，而且威力极大，最好按住 X 键跑得远远的。一下一下偷袭他就能逐渐获得优势。

BOSS：野崎亮

去年的前线中我猜这家伙可能是最终 BOSS，没想到真是……其实他只是单纯地很强而已，没有什么很棘手的攻击手段，平常不要靠近他攻击，还是使用闪避攻击偷袭，等他进入爆气状态之后的必

杀技基本上躲不开，如果发现 HP 已经很低了赶紧吃药才是正道，最后他的 HP 不多了之后行动会明显缓慢，而使用觉悟的极的我们近乎于无限的回击反击，所以几乎会变成单方面虐杀。

第九章 咆哮

在街上的各个地点调查一番后来到酒吧。之后来到姐姐的店里发生战斗，需要跑几个联防队员。

来到苍天堀之后暂时无法回到神室町，直接去阿修罗大厦开始 BOSS 战，对阵秋田。

BOSS：秋田靖人

秋田没有什么特别的地方，只是每个方面都很强而已……对付它建议用神脚的极加上一个能破防的拳系必杀技。拉开距离一破防一踢之，这就是本战的基本节奏，千万不要接近他，他的招式

又快又狠，近身抢招只能被打，他进入爆气状态之后一定要防好，3 万别主动进攻。投技也要慎用，他拆投之后一般会接飞踢，这招只能看准时机后闪，不过很难，而且一旦失败损失巨大。

之要跟一卡车的敌人开战，不过由于敌人很弱，没什么压力，最后需要打倒两个黑衣着门的，这两个家伙除了 HP 比较高之外也没什么特别的地方，何况还有信司帮你拖住一个。

出门后被阿修罗的人追杀，打赢一场之后被迫满街跑，跑到指定地点后发生剧情。

回到神室町之后来到 9 鬼组，之后去剧场前广场的 CLUB SEGA，然后尾行 9 鬼，结束本章。

支线任务

苍天堀统一：来到苍天堀后在严桥旁边发生事件，然后来到桥的另一边和由美子对话，之后来到酒吧アルジェムス见海堂。之后回到刚才由美子所在的地方见到陆奥，跑到法眼寺找到由美子，最后来到地图左下角和海堂战斗，任务结束。

幸运的 777：在柏青哥店转出一次红色 777 即可，祝您好运。

梦见见ヤンキー：很多朋友在第七章就触发这个任务了，首先在地图左上角发生对话，然后过毗沙



门桥发生对话，第九章的时候回到地图左上角，对话后来到达场，发生战斗后任务结束。

めっちゃアバツツを届けろ!：老地方的送货任务，不过在目的地需要开战。

カリスマ声优の悩み：在地图左下角一大宅宅男那里发生事件，之后连续城一解散被包围的宅男即可完成任务。

顶上台演：神室的 7 人，反击、ダブルトラップ、决战：刚回到神室町就能触发事件，来到公园前通り东，对话之后坐车回苍天堀在严桥上发生事件，之后打败一批敌人。去酒吧找到由美子，然后回到神室町，在 9 鬼组门口的第三公园对话。再坐车回到苍天堀，来到河边发生事件，打败朱鹭后回到神室町和面前的陆奥两人对话，之后

支线任务

両子の手ノコ：接到姐姐的短信后来到达的店里和店门口的人对话，来到泰平通り见到姐姐，之后去七福通り发生战斗。

神室町：来到剧场前广场和桃濑对话完成任务。

苍天堀：在苍天堀法眼寺对话后任务结束。

それだけの明日：来到严桥上找到由美子，对话后选……反正我



选了第一项，之后任务结束。

拳にこめた誇り：来到招福町中央通り东，和两个人对话后来到达左卫门筋，之后回到严桥附近找到要次，然后再次找到要次，干掉西川后回到任务开始的地方发生对话任务结束。

通关之后

可以继续存档游玩二周目，方便挑战高难度。而经典的自由探索模式也开放了，自由模式中我们可以邀请一些剧情人物作为同伴。等级上限提升至 50，追加挑战模式。

忍者龙剑传3	Koei Tecmo	动作
Ninja Gaiden 3		中英文合版
2012年3月20日	1人	新台币 1960元
同时支持PS3和X360, PS3版対応DPS MOVE		对应玩家年龄: 13岁以上

多机种

实用技术

攻略透解



NINJA GAIDEN

系统剖析

基本操作

PS3	动作	X360
L1	防踢	LT
L1+左摇杆	里风	LT+左摇杆
L2	架弓	LB
R1	重置镜头	RB
R2	放箭	RT
十字键	光标移动/切换武器	方向键
△	重攻击	Y
□	普通攻击	X
○	手里剑	B
x	跳跃	A
△+○(气力槽蓄满时)	发动忍术	Y+B(气力槽蓄满时)
左摇杆	移动	左摇杆
右摇杆	调整视点	右摇杆
右摇杆(架弓时)	调整前进点	右摇杆(架弓时)
R3(长按)	显示前进的方向	RS
R3(架弓时)	拉伸镜头	RS(架弓时)
SELECT	调出出招表	BACK
START	暂停界面	START

忍法九字真言

基本操作变化讲解

本作从操作上来说与前作的差别不是很大,飞檐走壁、踩墙跳等动作和前作毫无二致。新增的两种特殊动作是鼯鼠飞扑和苦无攀爬,前者多出现在关卡开始的部分,按方向+X/A键,隼龙会以一个非常帅的姿势划过夜空,在空中用非常帅的姿势躲过敌人的攻

击后下落,快到敌人身边之后按键就可以直接秒杀掉这名倒霉的杂兵;苦无攀爬则是在很多动作游戏里出现的QTE攀爬的变种,需要交替按下L1/LT和R1/RT键攀墙,注意攀爬的过程中千万不要同时松开两个按键的情况,否则会连一点征兆也没有地掉下来。苦无攀爬的过程中如果发现头顶有敌人要及时按○/B键用苦无射他

们下来,不慎跌落也可以同时按住L1+R1/LT+RT重新固定在墙上。另外本作可以通过长按R3/RS的方式寻找下一步的道路。

本作另外一个比较重要的动作是里风(俗称滑铲),除了用来滑过比较低矮的空隙之外还能用于战斗,滑铲的速度快,而且滑铲完之后马上可以出刀,用于拉近和敌



人的距离效果不错。滑铲还有微小的攻击力,用来打人当然不够,但是可以把普通敌人打倒用于脱困。

本作的忍具,也就是副武器,只剩下弓箭(L2/LB架弓,R2/RT放箭)和手里剑(○/B键投掷),手里剑似乎是在一般战斗中用不到的操作。不过弓的实用性很高,弓箭会自动瞄准附近的敌人,而且每支箭都带爆炸效果,不仅能秒杀那些在远处向你开枪放炮的杂兵,还能将一些普通的杂兵炸出硬直方便追击。

注意,本作很多过场增加了QTE要素,请随时保持精神集中。

兵 基本招式变化讲解

本作的招式和前作的变化也不是很大,大部分招式的出法和性能基本相同,都是通过□/X键的普通攻击和△/Y键的重攻击进行组合发出的。其中最大的变化就是常用技巧之一的飞燕,操作尽管没有变化(跳跃后重攻击),而且依然可以用x+□/A+X自动向敌人所在的方向跳跃后再按△/Y的方式发动,但是招式本身由前几作的纯打击技变为打击投技,面对可以投的敌人,命中之后可以转化为投技。随着这个变化,所谓的“飞燕连翔”也

就不存在了(第一击被防御之后还是能直接在空中出第二下),而招牌技巧饭纲落从操作和效果上几乎都没有变化。

本作如果不下载DLC(硬派猛禽爪和暗月镰刀)的话,那么只有一把武器可用,也就谈不上什么根据情况选择武器了。武器也没有升级系统,可以说是一把刀用到底,因此招式还是尽早熟悉为好。



战斗系统变化解析

首先,本作没有魂的设定,△/Y键的蓄力招式虽然键在,但是效果大不如前,在平常状态下使用几乎就是“请都来打我吧”的标记,而且即使砍上也只能算是威力大一点的普通连斩罢了。玩过前作(尤其是玩过超忍难度的)的玩家请切记本作没有吸魂超杀这一设定。但是可以落地超杀,关于本作另有一套的超杀系统,具体见后。

还有一点需要系列老玩家去适应的是本作的一般战斗中加入了更多QTE元素,也就是官方所谓的“断骨”,和前作的断肢基本相仿。在战斗中发动的条件也差不多,对敌人连续攻击之后经常可以看到出现按键符号,按下就可以发动帅气的连斩,这套连斩就是断骨。断骨之后敌人会丧失行动能力一段时间。在受伤的敌人身边发动普通攻击也会变为断骨,这点经常导致本身想发出来的招式变成了QTE表演招。最后彻底斩杀敌人的一击也是QTE,必须按△/Y键

完成QTE才能斩杀,不然敌人会把插进身子里的刀拔出来然后把你推开。另外关于判断敌人受伤的标志,就是在砍杀的时候观察敌人身体,一旦突然冒出一大片血,就说明他受伤了。

断骨可以连续发动,只要你发动第一次断骨的时候旁边还有别的敌人,就可以按继续发动断骨,是重创大量敌人的大好机会,也是本作战斗中最为爽快的时刻。

在BOSS战中也经常会发生QTE,不过BOSS战中的QTE不仅复杂一些,判定时间还比较短,一旦失误很容易就BOSS重创或直接Game over,不过按准这种QTE也是给与BOSS较大伤害的绝佳机会。

忍术在本作彻底成为了花瓶一样的存在,最大的作用是将战斗推进到下一个阶段,蓄满就可以按△+○/Y+B发动忍术,华丽的表演后全歼场内的敌兵,同时体力会得到恢复。气力可以通过华丽地斩杀敌人进行积累,而战斗的核心也就是如何华丽地虐杀敌人之后释放忍术。

隼龙



者 体力系统的变化

本作表面上废除了受到伤害扣除体力自动回复上限,也就是我们不会在体力槽上看见那个永远不会满的红色血槽了。不过不要高兴的太早,本作的体力回复方式比前作还苛刻。由于本作没有道具的设定,回复体力只能靠

发动忍术或战斗结束后进行自动回复,但是自动回复的多寡取决于你战斗结束后气力的多少,而敌人给你造成的伤害不是作用于回复的上限,而是直接作用于体力总值的上限,在很多困难的连续战斗中会陷入体力越打越少的情况。由于本作没有道具的设定,使得排血流战术毫无用武之地。

绝技虽然强力,但是如果对方在你蓄力的时候用投技攻击你的话可以直接中断你的蓄力,因此蓄力后最好刚一蓄就马上松开。绝技发动之后只会攻击固定的次数,其中龙剑和迅雷类的攻击次数为3次,雷神剑则为5次。

在濒死的敌人身边使用普通攻击会发动表演效果极端的终结技,终结技发动的过程中全身无敌,所以用来躲避敌人的围攻,因此终结技对附近的敌人也有攻击判定,所以战斗的时候有可能的话可以随时在身边留一些濒死的敌人。

皆 大众流战斗讲解

这部分适用于前几作没玩过或者已经没什么印象的玩家。首先要明白的是本作虽然节奏比起2代来慢了一些,但是在动作游戏中仍然算是超快的,不论我速度都很快。敌人的攻击一刻也不停歇,所以尽量不要离敌人八丈远就挥刀,先用飞燕或者滑铲接近敌人再出刀效率会高很多。

战斗中敌人不会因为怕伤及自己的同伴而围观你揍他们的人,本作的受到无敌时间几乎短到没有,如果周围敌人很多的话一人在刀你就差不多要闯关了。所以在对付一个敌人爆砍的同时也要注意周围敌人的情况,另外,发动QTE的时候全身无敌,在敌人围上来不及突



围的时候可以先发动一个QTE攻击。对手使用投技的时候可以用连打方向+□/X的方式来拆投。

另外最重要的是学会随机应变,比如面对会防堵的敌人要用重攻击快速破防之后普通攻击连斩对付,不过有时候周围敌人太多,直接用重攻击破防不方便,这时候可以用速度很快很难被敌人截下来的飞燕破防,然后落地连斩。这些很难用语言来教大家,不熟悉本系列的玩家可以先玩一遍普通难度,一轮下各种操作和技巧都会熟练很多。

阵 绝技&终结技

本作的“超杀”(官方称为“绝技”)是在战斗进行当中,单龙手上的刀冒出红色妖气之后进行重攻击蓄力,松手之后放出的全

屏跟踪必杀攻击,几乎就是核弹一般的清场级别招式。全程都算表演性质的攻击,完全无敌,敌人也不能动,所以战斗的时候随时观察刀的情况,有一危险情况千万别吝啬。

列 防御与回避

首先本作进攻比防御更重要,但是防御也是必不可少的,本作的防御并不是完全安全的,很多敌人都会使用破防攻击,而且几乎每个敌人都有投技,一味防守就是找

死。不过利用防御吸引敌人使用破防攻击之后按L1/LT+左发动附带无敌时间的“里风”是一种经常用到的战术,也是重要的转守为攻的手段之一。防御中按攻击键可以反击,但是时机要求比较严格,而且不能反击远距离攻击和投技。

在 暗杀

本作新增的一种……超级鸡肋的杀人方式,轻推左摇杆靠近

毫无知觉的敌人,按下重攻击键一刀秒之,在大部分的战斗中却遇不到,仅在一些特殊场景中有用武之地。

前 神一样的英雄模式

英雄模式本身并不是游戏的一种难度模式,而是一种操作方式,开启英雄模式之后角色会自动进行回避,几乎全程砍

砍就能通关。不过本作的难度相对较低,惟一有挑战性的超英雄模式还不能使用英雄模式,所以该模式略显鸡肋。不过玩家选择用MOVE操作的话会自动开启英雄模式。

忍法外道 秘技

剧情设定的原因,隼龙受到了诅咒,在流程中会在固定的地方进入暴走状态,暴走的时候敌人一般不会主动攻击你,但是我们的行动也会受到很大影响,双方都像慢动作一样,这个状态更像是剧情性质的,斩杀掉

周围所有敌人然后继续前进,剧情或过场后就会自动恢复成通常状态。



故事模式流程 & 要点

攻略之前

本作的前进路线基本是一本道，不知道做什么的时候，只需长按 R3 或 RS 键，镜头便会指引玩家前进的去路，此外只要到了固

定的地点，屏幕下方还会出现各种行动的提示，比如在高墙附近会出现让玩家跳跃后使用苦无攀爬的提示等等。

阅读方式

Chapter: 基本流程，以英文字母的顺序标示。

Battle: 杂兵战，只要有敌兵出现的地方都会标示，个别地方仅有 1 到 2 个驻守的杂兵。
BOSS: BOSS 战的标示。

序章

只要根据屏幕中的提示输入按键并完成 QTE 即可。

Day 1

接受了日本政府的要请，隼龙前往伦敦的首相府救助人质。以隼龙为目标的恐怖分子组织的目的是什么？

- Chapter A** 根据系统的提示在高处使用鼠标飞扑着地。 **Battle 1**
- Chapter B** 战斗结束将束手就擒的敌人杀掉后，使用里风从车底穿过。
- Chapter C** 遭遇 BOSS 铜蜘蛛，无视敌人来到右边道路的尽头，然后再转身逃往右侧小路，途中需要使用数次里风。 **Battle 2**
- Chapter D** 来到通路尽头按 R3/RS 键寻找可供攀爬的墙壁，跳跃后利用苦无攀爬登上高处，途中墙壁会脱落一次，需及时按 L1+R1/LT+RT 重新攀附在墙壁上，之后要用手里剑刺上方的敌人击落。
- Chapter E** 一路前进到固定地点后根据提示轻推左摇杆前进将眼前的敌人暗杀，如果不小心被发现会遭到下方的火箭炮兵等敌人的远程袭击。 **Battle 3**
- Chapter F** 暗杀完敌人后使用鼠标飞扑到连续两场战斗的区域，全灭敌人后会出现存盘点。 **Battle 4** **Battle 5**
- Chapter G** 前进时会出现一次里风的 QTE，然后在直升飞机的掩护下前进并干掉路过的杂兵。 **Battle 6** **Battle 7**
- Chapter H** 进入烟雾区域后会被敌兵偷袭，需迅速完成 QTE 来解围。接着根据 R3/RS 的提示前进并杀掉路上的敌兵，前进到固定的地方后触发 BOSS 战。 **Battle 8** **Battle 9**
- Chapter I** BOSS 战：铜蜘蛛。 **BOSS** **Battle 10**
- Chapter J** 从被铜蜘蛛炸出来的道路前进，将重点区域敌人全灭后爬上 R3/RS 键指示的高墙进入首相府，爬墙时要用手里剑刺落在上方骚扰的敌兵。 **Battle 11** **Battle 12**
- Chapter K** 进入步行状态后路过一个门口时会被敌兵偷袭，需要用 QTE 反击。在属于住庭院的门口处还有一个埋伏的敌兵。庭院里有一波战斗和存盘点。 **Battle 13** **Battle 14** **Battle 15**

Chapter L 在首相府的执物室发生 BOSS 战：假面导师。 **BOSS** **Battle 16**

Chapter M 战斗结束后，在假面导师自言自语的时候要拾起眼前的剑触发剧情，接着在暴走状态下根据提示脱离现场，Day 1 结束。

攻略要点

Chapter C

中会遇到铜蜘蛛和手持火箭炮的敌兵，此处无法击破铜蜘蛛，隼龙也没有对付远程的弓箭在手，因此不宜恋战，迅速逃跑以免被远程攻击轰杀。

Battle 4&5 是持久战，战斗中会出现不少火箭炮兵，高难度下他们的骚扰非常致命，因此战斗时应优先清理掉所有远程的兵种。后半部分出现的盾牌兵，绕背+重攻击以及飞燕都可以将他们的盾牌打掉，这里推荐用动作结束后可以顺势带入连技的飞燕。



Chapter H 的烟雾区域，如果不慎被敌兵发现会遭到来自四面八方火箭炮轰击，建议玩家还是轻推左摇杆慢慢步行前进，绕到敌兵身后将其一击必杀。

与**铜蜘蛛**的战斗，目标是将它除正面两条腿以外的四条腿全部破坏，然后破坏本体露出来的核心。法则是利用里风绕着它移动，在躲避它发出来的导弹同时时机对四条腿输出，伤害积攒到一定程度后系统会使用断骨，被破坏的腿会在短暂时间后爆炸，要及时躲避，另外本体还会电力释放电磁罩，看到 BOSS 下面出现蓝光后就要迅速拉开距离，好在电磁罩的攻击范围并没有想象中的远。核心出现后，此时如果用跳跃来接近核心的话，很容易跳偏然后被本体发出来的电磁罩误伤，其实只要用左摇杆在核心的地方移动，隼龙就会自动爬上铜蜘蛛的上方。

假面导师

与**假面导师**的战斗，给予他的伤害积攒到一定程度后都会出现 QTE，而我方进攻完后一定要迅速用里风拉开距离，不过他的攻击方式较为单调，对应方法为：1. 剑击：攻击次数为 2 到 4 次随机，防住第一击后用里风取消防硬直然后等他后续的招式挥空后上前用普通攻击反击；2. 移动投：发动前他的左手会出现红光，此招无法防御且威力巨大，高难度下就算投技挥空也极有可能连续发动数次，因此看到他投技抓取空后最好还是拉开距离等他使用剑击露出破绽后再反击；3. 冲刺剑击：发动此招前 BOSS 有明显的原地蓄力动作，算准时机用里风取消破绽后再反击；4. 全部回避完后如果距离太远就不要强行进攻。



实用技术

攻略透解

隼龙的右手受到了假面导师的诅咒，尽管如此还是立即赶往沙漠追击恐怖组织。

Chapter A

用弓箭将远处高台上以及机车上方的敌人干掉后前进，废墟中会有新敌人偷袭，需用 QTE 躲避，该种敌人的进攻意识较高且会使用攻击力不俗的打击投，看到他们靠近时应该放弃进攻改用里风开距离。此外场景内的高台处会有远程敌人的增援，优先用弓箭处理。 Battle 1 2 3 4

Chapter B

全灭敌人后从尽头处连续跳跃(飞鸟返)来到上方的存盘点，继续前进消灭敌杂兵后系统会提示用壁走赶路，后方有敌人可以暗杀。 Battle 5 6

Chapter C

通过某处平台时平台会坠落，来到下方有杂兵战。 Battle 7

Chapter D

原来返回平台坠落的地方，利用壁走前进。 Battle 8

Chapter E

根据 R3/R5 提示来到高墙前用苦无攀往上移动，攀爬到顶点时可以用重攻击将驻守的敌人一击必杀，接着可利用步行一暗杀的方法杀掉眼前的敌人。 Battle 9 10

Chapter F

杀敌后会被远处的火箭炮兵将隼龙所在的平台炸毁，睡眠飞龙升至地面用 QTE 顺势解决一个敌人后进入连续的战斗。 Battle 11 12 13

Chapter G

战斗结束后根据地形需要依次用飞鸟返、利用杆子飞跃以及苦无攀爬等动作移动，个别平台会塌落，要及时按 L1+R1/LT+RT 重新攀附在墙壁上，途中有存盘点，最后会随着能跑的杆子一同掉到下方的战区，解决掉眼前的敌人后通过尽头的大门来到广场并遇到新敌人炼金术师。 Battle 14 15 16 17 18

Chapter H

恶敌后攀爬到建筑物顶端，直升机出现袭击隼龙，一连串 QTE 结束后来到另外一个较为狭窄的战区，按惯例先用弓箭解决远程单位然后再解决近战兵种。继续前进会受到多架直升机的袭击。 Battle 19 20 21 22

Chapter I

击落直升机后路过着火区域时会遭到敌人的自式偷袭，挣脱后前方出现存盘点，从左侧的进入列车。 Battle 23 24

Chapter J

列车启动后要用弓箭对付来自空中的敌人和直升机，这里应优先解决敌人，否则被他们降到列车上会受到火焰发射器的范围攻击。全灭敌人后会进入 QTE 移动的部分。 Battle 25

Chapter K

来到巴比伦塔的入口和散兵展开激战，杀掉大量杂兵后隼龙的右手进入暴走状态，将剩余的敌人清理干净然后进入前方的电梯。 Battle 26 27 28

Chapter L

暴走状态暂缓的隼龙在电梯里受到直升机的袭击，过场结束后要迅速靠近电梯门，然后按 L1+R1/LT+RT 并连打 O/B 键强行脱离。 Battle 29 30

Chapter M

从电梯出来后有存盘点，接着利用壁走和苦无攀爬前进，期间会出现数个前来骚扰的飞行杂兵，攀爬时还会被直升机袭击，将其击落爬到高点进入 BOSS 战。 Battle 31 32

Chapter N

BOSS 战：巨大武装战机的 BOSS 战后 Day 2 结束。 BOSS Battle 33 34



Battle 13 中的新敌人炼金术师非常棘手，开战后我方需要先重攻击或飞燕将他们的护盾击碎，然后再尽量将敌人分散引开实行逐个击破，有机会就用饭纲索或飞燕将其秒杀。注意他们会原地蓄力恢复护盾，也会通过投技一边对隼龙造成伤害一边恢复护盾，使用投技前他们的双手会发出红光，看到后及时拉开距离。另外被投技抓到后要迅速通过左摇杆 P，对应按键靠后。对上直升机的战斗，主要依靠里风进行左右侧闪回避它的导弹，然后再寻找空架架弓箭放箭，直升机的导弹在连射一段时间后再需要重新装填，敌人会大喊“这是最后一发了！”看到屏幕出现敌人的台词后就做好连续放箭的准备。

Battle 21&22 是本章节中最激烈的一场杂兵战，强大的兵种增援会源源不绝地出现，假如不优先清理掉远程的火箭炮兵，那么在躲避火箭炮的时候就很容易被近战兵种围攻致死。



巨大武装战机的 BOSS

战分为多个阶段，战斗开始后只要用弓箭射击它左右两侧的导弹发射口，伤害累积到一定程度后就会触发 QTE，它的机枪扫射威胁不大，导弹攻击也经常出现，燃烧弹攻击可以通过地面上的落点预判攻击位置后避开，比较有威胁的是机身冲撞，需算准时间以防从机身下方滑过。QTE 后隼龙会来到机甲里，先利用里风和防御后里风取消来躲避眼前炮台的几轮机枪扫射，待其过热露出黄色的弱点后一猛砍砍能再次触发 QTE，接着重新前面的两个阶段之一，其中在破坏另一侧机甲上的炮台时需要以苦无攀爬近上方的炮台，期间还要左右闪避机枪扫射。最后一个阶段回到屋顶后会出现多个游荡敌人，玩家需要一边躲避武装战机的攻击一边清理杂兵，最后再专心对付 BOSS，触发 QTE 后要持续按 L1+R1/LT+RT 攀附在机身上，直到下一个 QTE 出现为止都不能松手，否则会直接 Game over。

Day 3

恐怖行动原来是由国际大企业 LOA 发起的，为了解 LOA 的动向，隼龙潜入了敌方的秘密研究所。

Chapter A

从飞机跳至地面的广域，期间有 QTE，落地后先将其一旁的炮台摧毁，然后再对付其余的杂兵。全灭敌人后炮台使用断骨开进路线。途中有新敌人光壳虫出现，在道路的尽头用弓箭将上方光壳虫的巢穴击破，然后利用苦无攀爬到上方并干掉狂走的敌人。 Battle 1 2 3

Chapter B

前进时会受到新敌人军火的袭击，来到道路尽头头门前往下一个战区后有使用里风躲避导弹的 QTE，QTE 结束后立即放箭将炮台摧毁，该敌人的兵种配置较为难缠，优先处理军火的时候也要防备佣兵的攻击偷袭和飞刀骚扰。 Battle 4 5

Chapter C

全灭敌人对炮台断骨，登上台阶后有一场小战斗，随后会出现存盘点，下楼梯时会有敌兵偷袭，要用 QTE 挣脱，之后从围栏的缺口处从睡飞龙升至敌方的卡车上并用 L1+R1/LT+RT 攀附列车。剧情过后有一场恶战，清理完远程单位后也可以用弓箭制造一些消灭军火的空隙。杀敌累积到一定数量后敌人撤退，直升机从天空投下燃烧弹，隼龙需迅速脱离，途中有倒下的大树阻挡去路，越过之后紧接着还有一棵，切换视点后做好使用里风的准备。 Battle 6 7

Chapter D

用 QTE 击毁直升机后来到谷底与其余飞机对峙。战斗结束后根据指引朝南至飞行员盘踞的区域，飞行员的体力不多，惯例在其落地发射火焰筒用弓箭一击必杀。有时候弓箭只能破坏他们的飞行器，之后还需和地面的敌兵战斗，但他们的体力偏低。解决掉飞行员后先按 R3/RS 寻找攀爬的墙壁，接着要对着高墙一旁的墙壁使用竖走，然后才能跳跃至可供攀爬的高墙。

Battle 8 9

Chapter E

爬到上方出现存盘点，前进遇到光亮虫，地面塌落来到黑暗的洞穴。

Battle 10 11 12

Chapter F

在黑暗的洞穴中玩家可多利用 R3/RS 的提示或根据光亮虫出现的位置来寻找出路，只要前进到特定的范围，菜鸟时单龙就会自动锁定光亮虫的巢穴，巢穴所在的地方就是正确的去路。洞穴的上方是敌兵的人工洞穴，攀爬到上方一击杀死敌兵后再放箭。

Battle 13 14 15

Chapter G

全灭敌人后利用绳索根据系统提示的操作从人工洞穴的 1F 来到 2F，在绳索上移动时要用手里剑将远处的火箭筒兵杀掉。落地后还有一波杂兵，接着如法泡制从绳索来到 3F，直升机出现我方无法在绳索上对其攻击，迅速移动到平台上才能用弓箭将它摧毁，然后用飞鸟飞往上移动。

Battle 16

Chapter H

来到上层直接开打，前面一波敌人的战力一般，基本不具威胁，但第二波敌人乃炼金术师，因此玩家可在第一波蓄积好气力槽和续航，然后用来招呼强敌。战斗结束后攀上一旁的高墙。

Battle 17 18

Chapter I

在高处使用麒麟飞扑突入到研究所内，将高台的两个哨兵解决后再从一旁飞扑至地面进入持久战，这里的敌人较多，玩家可充分利用空间较大的特点来避免被敌人围殴。

Battle 19

Chapter J

扳开一旁的大门在研究所入口的大堂触发多场战斗，将炼金术师干掉后会出新兵种——幽灵兵，他们通常处于隐身状态，对付他们需先架箭，自动锁定后放箭用爆风令他们现形，然后就可以放箭攻击了，由于他们人数众多并且会不断丢手雷骚扰单龙，因此我们可以合理利用各种行动的无敌时间（如终结技）来躲避手雷的判定。

Battle 20 21

Chapter K

进入研究所内部，路过军犬标本区时会和军犬发生战斗，继续前进还会遇到幽灵兵，最后来到深处触发 BOSS 战：钢铁恐龙。

BOSS 22 23 24

Chapter L

BOSS 暴走，单龙开始原路脱离，途中需及时躲过拦路的巨大恐龙骨。

Chapter M

使用里风完成 QTE 后还要回头来对着恐龙架箭一放箭。

Chapter N

与 BOSS 的最后之战，剧情后 Day 3 结束。

BOSS 25

攻略要点

本章节前期的多个区域中没有机械炮台，玩家只需利用弓箭便能迅速令其沉眠。

遇到光亮虫时，如果不捣毁它们的巢穴，那么它们会没玩没了地出现，考虑到它们受到任何攻击都是即死，玩家可以用弓箭和爆炸时产生的爆风一举消灭大量光亮虫。军犬的动作非常快，被它们围攻时

有可能陷入寸步难移的窘境，虽然它们无法防御，但会以回避来躲过单龙的攻击，跳跃后放箭能有效抑制它们的行动，如果不想和它们缠斗，也可以考虑不断重复（跳跃—放箭—走位）的方法来消灭体力不多的军犬。

Chapter G&H 的攀绳部分，这个动作不像苦无攀爬那般严格，攀

爬时基本只要按照画面出现的提示执行相应的行动即可，并没有什么难点。

钢铁恐龙的 BOSS 战，它的攻击方式有扑食、践踏、甩尾和冲撞，其中前面的三种攻击方式只有在距离较近时才会发动，因此这场 BOSS 战意外地简单，战斗开始后只要和 BOSS 拉开距离，回避它的冲撞后即可上前对倒地不动的 BOSS 猛攻，切勿贪刀，用普通攻击砍 7 下左右就要拉开距离，否则容易被它起身后的甩尾和扑食命中，高难度下扑食基本是一击必杀的。对恐龙造成一定伤害后它的身体会硬化，躲开冲撞后便只能对头部输出，重复（躲避冲撞—上前砍头—拉开距离）的步骤数次，等 BOSS 发出巨大的悲鸣时就可以用重攻击结束第一阶段的战斗。第二阶段为脱离，被恐龙咬到的话会直接 Game over，其实只要一直朝着前进的方向，途中跳过两个障碍物然后再用里风 QTE 就能安然无恙地进入射导弹的环节。最后一个阶段一开始就会有 QTE，躲开恐龙的扑食后开始重复之前的战法，该场景相对之前而言较为狭窄，暴走的 BOSS 会连续使用多段的冲撞，和之前一样等它悲鸣后用重攻击触发 QTE 就能结束战斗。



Day 4

不慎被捕的单龙成功摆脱了敌人的控制并在秘密研究所内部救助人质

Chapter A

在战斗模拟装置内进行多场战斗，进入最后一场战斗前的通路中有存盘点。

Battle 1 2 3

Chapter B

从模拟装置逃脱后利用磁走避开布满高压电的地板，个别地方还需要借助杆子飞跃，最后用里风进入电源控制室。

Chapter C

杂兵战，战斗后从一旁开启的门前进。

Battle 4

Chapter D

根据 R3/RS 的提示准备扳开进路的大门时敌兵出现，全灭后开门来到桥上通路。

Battle 5 6

Chapter E

尽头有电网拦住去路，不小心碰到的话会受到伤害，高压电网杀敌至一定数量后进入过场，接着要用 QTE 和苦无攀爬来到桥的另一头，这里有存盘点。进入奇美拉研究中心，顺带解决掉路上的几波杂兵。

Battle 7 8 9 10 11

Chapter F

来到通路尽头的奇美拉研究所，干掉所有的人造人和奇美拉后跌入下方的溶解处理场。

Battle 12

Chapter G

在处理场内单龙的体力会慢慢流失，玩家要利用苦无迅速爬上一旁的高墙。

Battle 13

Chapter H

接着要利用绳索移动。途中用手里剑干掉两个远程杂兵，落地后迅速跑往前方的杆子再飞跃到对面的高墙并顺势登上顶峰。

Battle
14

Chapter I

来到人造人盘踞的区域时先无视它们直接从角落处使用飞鸟登上高处前进，来到固定平台会被奇美拉偷袭掉刚才的区域，全灭敌人后继续前进会看到存盘点。

Battle
15Battle
16

Chapter J

一路前进干掉数枚奇美拉后遇到良心发现的研究人员，在他的帮助下通过电梯来到下层。

Battle
17Battle
18

Chapter K

从电梯出来后触发战斗，除了一般杂兵和幽灵兵外，最后还会有炼金术师，如果在他们出来前准备好忍术和绝技就能瞬间结束战斗。杀死一定数量的敌人后再次进入暴走状态，在此状态下击杀杂兵然后找到康娜。

Battle
19Battle
20

Chapter L

根据提示抱起康娜前进，路过左右两侧布满人造人培养器皿的走廊时会触发多次 OTE，玩家在抱起康娜的状态下连打 O/X 键来挣脱，挣脱失败会直接 Game over。

Battle
21

Chapter M

BOSS 战：神之原型。

BOSS
Battle
22

Chapter N

战斗结束后原路返回至电梯处脱离临近自爆的设施，这里还有一个彻底消灭 BOSS 的 OTE，途中建议一直用里风前进，如此一来可避免被人造人黏上浪费时间，剧情后 Day 4 结束。

Battle
23

攻略要点

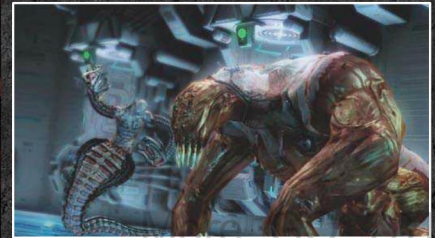
Battle 2 中会和黑蜘蛛忍者军团战斗，飞燕对他们一击必杀的几率虽不及普通杂兵高但也值得一用，优先解决射爆炸箭的远程单位。

Battle 7 中的杀敌顺序应该是飞行单位→远程单位→幽灵兵→一般杂兵，本战中推荐反复用(跳跃→放箭→落地里风回避)的方法将远程单位都解决掉后再对付近战兵种。

Battle 10 中开始出现奇美拉敌人，它们有蛇形和巨人型两种，其中巨人型的体力和攻击力都非常高，它的主要攻击方式为近距离的打击投，发动前双手会出现红

光，进攻时建议用散招引诱它使用打击投，我方用里风躲过后再处于硬直的敌人进攻，切勿贪刀。当它体力不多时会进入全身泛红的刚体状态，此时会追加一招翻滚冲撞，途中它处于全身无敌的状态，此时玩家应以回避为主。蛇形奇美拉较具威胁的招式有远距离时的毒液喷射和近身的打击投，前者只要用里风回避或拉近距离就能有效避免，后者发动前奇美拉会挥舞双手并发出红光，立即停下攻击用里风即可回避。

Battle 15 之所以无视人造人直接前进，是因为触发 Battle 16 后可以利用它们来形成连锁断骨



直接解决掉一旁堆叠的奇美拉。

神之原型的 BOSS 战分为两个阶段，第一阶段中对它造成一定伤害后会逃往一旁的区域进入第二阶段。BOSS 有三个形态，战斗中给予其一定伤害后会触发砍断其手臂的 OTE，之后它会切换形态，无论哪种形态下它的投技(发动前手中会闪光红光)都会对玩家造成极大的伤害，因此战斗中基本全程保持在中距离，另外进攻时建议只使用□□△/XXY 的套路。人形态：看到 BOSS 用电球攻击时可以直接用里风往它的方向回避，然后顺势砍个几刀；它的体术攻击和跳跃后的落砸都基本不追击，回避后是最佳的进攻机会。蛇形形态：远距离会喷射毒液，不可防御，用左右里风



回避后可迅速上前进攻；蛇形甩击的范围较广但持续时间不长，和其他体术一样用里风可以轻松回避。巨手形态：此形态下的大部分招式都附带破防的负面，因此尽量以里风来回避，体术的攻击距离较其余两个形态远，回避时要把把握好距离，另外跳跃后的落砸有两种版本，一种是落下速度快但威力小且追向性差，另一种是滞空时间长但威力巨大且会锁定主角所在的位置，威力大的版本用连续里风即可穿过。

Day 5

从 LOA 研究设施逃离的半龙一行人回到日本，为寻求诅咒的对策半龙回到自己的村子。

Chapter A

前进触发入手神剑的剧情后杀敌赶路，来到悬崖边时用弓箭干掉远处的敌兵。

Battle
1 2 3 4 5 6

Chapter B

继续杀敌前进来到桥上，桥梁会被敌方的妖术破坏，玩家需要利用绳索和手里剑一边击落空中的妖术师一边爬到尽头登上桥梁的另一端。接着桥梁会被炸毁，OTE 飞扑至倒塌的桥面后用苦无攀绳配合左右方向躲开着火的地方飞回地面，期间注意桥面会塌落且要用手里剑干掉上方的敌人。

Battle
7

Chapter C

使用里风、飞鸟返回到草地区域，不断前进会遇到数场杂兵战和存盘点，过去存点的时候会被敌人偷袭，要用 OTE 拆解。

Battle
8 9 10

Chapter D

用里风回避落后与敌人交战，此战敌方出现新兵种妖术师，前方广阔的区域会出现另一波敌人，杀掉一定数量的敌兵后半龙进入暴走状态。

Battle
11 12

Chapter E

全灭剩余的敌人后以暴走状态移动到前方的固定地点后触发剧情。

Chapter F

剧情后在半龙的村子里移动，来到射箭场从阿密手中接过弓箭，接着要对准远处的靶子按 L2/LB 架弓，然后通过右摇杆手动瞄准放箭。

Chapter G

从射箭场左侧绕路前进，途中会受到郡己的偷袭，OTE 的成功与否不影响流程的推进，接着来到右前方的墓地触发剧情，这里有存盘点。

Chapter H

伴随着红叶的脚步一同前往村外的小庵，途中有数场杂兵战且半龙的右手会多次暴走，不过红叶会以灵力压制右手的诅咒令半龙恢复到正常状态。待红叶将尽头的蜘蛛网劈毁后会看到存盘点，来到尽头宽大的区域触发杂兵战，杀死一定数量的敌人触发 BOSS 战。

Battle
13 14 15 16 17

Chapter I

BOSS 战：黑蜘蛛婆婆，BOSS 战后进入剧情，Day 5 结束。

BOSS
Battle
18

攻略要点

本章节出现的黑蜘蛛忍者军团和之前的不一样,当他们进入濒死状态时会对着龙使用无法挣脱的投技,然后再同雫龙一起自爆,伤害巨大,因此将敌人打至濒死时务必要用终结技令敌人彻底倒下。此外多场杂兵战斗中都有远程单位,也要用弓箭优先解决,战斗中如果有魔术师的话,那么在解决掉远程单位后就即将会在远处释放大伤害魔术的魔术师干掉,他的弱点是体力不多,且飞燕和挑空攻击都对其奏效。

Battle 13 - 18 会得到红叶的协助,战斗中她是不会挂的,因此玩家无需担心她的安危,建议多在她的附近战斗,一来当雫龙暴走后可以立即得到她的帮助,再者她本身的进攻能力也不弱,等她将敌人的体力降到一定程度后就可以上前发动连续斩骨或者用终结技“耀尸”。

与黑蜘蛛御婆的 BOSS 战有 5 个阶段,流程为:1. 通过 QTE 从御婆的手中挣脱 → 2. 落到御婆的左手臂与杂兵战斗并寻找机会攻击一旁的核心,核心只有在发亮



的时候才能对其造成判定 → 3. 破坏掉左手腕的核心后进入受苦无爬腿的阶段,攀腿途中要左右回避 BOSS 的触手,最后将御婆肩部的核心破环掉 → 4. 进入麒麟飞扑的阶段,完成 QTE 后进入下一个阶段 → 5. 和红叶一起来到御婆的右肩,目标同样是破坏核心,破坏后完成数个 QTE 战斗便会结束。

其中第 2 阶段中御婆会用手掌或拳头拍打核心所在的位置,用弓箭射击能中断它的攻击,而拳头则需移动到另外一侧来躲过,另外只要击破数个杂兵,那么核心就会发亮,这一点与第 5 阶段中相同;第 5 阶段中,御婆会从嘴里射出暗弹,这招的威力巨大,初始时只能以里风回避,之后红叶会放出巨大的结界,玩家可以躲在里面然后专心对核心输出。

Day 6

雫龙的父亲也无法解除诅咒,已有觉悟的雫龙前往 LOA 位于南极的据点。

Chapter A 雪地的视野较差,利用 R3/R5 键寻找出路,途中会遇到偷袭的敌兵,将几个杂兵干掉后来到薄冰上,用弓箭射几只机车后进入 QTE,之后用苦无攀爬和左右移动来避免在自动脱落的冰墙上坠入深渊。 **Battle 1 2**

Chapter B 来到水晶洞穴,用里风的 QTE 躲过奇美拉的偷袭,然后将眼前的敌人击破。 **Battle 3**

Chapter C 杀死数个敌人后前方墙壁上的冰会脱落,此时要无视区域里的敌人直接爬上墙壁,动作稍慢就会和塌陷的地面一同坠入深渊。 **Battle 4**

Chapter D 用里风进入黑暗洞穴。 **Battle 5**

Chapter E 用弓箭破坏上方光亮虫的巢穴,然后在巢穴落下的地方用飞鸟返回到黑暗洞穴的 2F。 **Battle 6**

Chapter F 2F 中虽然有许多敌人,但只要用弓箭将光亮虫的两个巢穴破坏,就可以无视敌人并利用墙壁攀上远处的冰墙然后攀至高处。 **Battle 7**

Chapter G 用壁走越过后方的一个深渊后地面会塌落,之后需要用一连串的 QTE 从空中躲避倒塌的冰柱,最后来到遗迹的门前。新敌人人形魔神出现,全灭后上方的高墙来到遗迹的大门前解决大量敌人,期间大型魔神会在空中用射线瞄准雫龙。 **Battle 8**

Chapter H

打开大门进入遗迹内部,与大量魔神战斗并根据 R3/R5 的提示前进,来到一处露台后远处的魔神将露台摧毁,麒麟飞扑再用 QTE 干掉一个炼金术师,落地后全灭区域里的敌人后会自动移动到存盘点前。 **Battle 9 10 11 12 13**

Chapter I

进入魔神培养槽通路,一边消灭敌人一边前进就会来到邪神殿。 **Battle 14**

Chapter J

BOSS 战:雫龙复制体。 **BOSS Battle 15 16**

Chapter K

BOSS 战后扳开前方的大门,解决掉炼金术师一旁的门会被奇美拉撞开,玩家可以无视它们直接进入用飞鸟返回。 **Battle 17**

Chapter L

飞鸟返回一定高度后需转用苦无攀爬继续往上方移动。

Chapter M

来到顶端后用 LOA 会长专用武装装枪视面, QTE 后落到机翼上,用对付 Day 2 BOSS 战中的战法对付眼前的炮台。

Chapter N

从战机上落下,利用苦无攀爬配合左右移动到顶端触发剧情, Day 6 结束。

攻略要点

Battle 7 中的人形魔神,它们的进攻意识和移动速度都高于一般的杂兵,相对的,它们的体力和防守能力都不高,飞燕和饭纲剑依旧有效,唯一需要注意的是它们濒死时会对着雫龙进行追尾式的自爆袭击。

Battle 8 中的大型魔神有飞行和地面的两种形态,飞行中玩家可用弓箭对其进攻,只需利用里风躲避它的射线扫射即可,弓箭击中它数次后它会落到地面变成四脚怪物,从正面进攻的话很容易被防御,然后受到巨型镰刀或践踏的攻击,远距离时它也会将判定范围更广的镰刀丢向雫龙,这几招的威力都非常大,建议玩家将多移动到它的背后进攻,它在背面受创时较少防御或反

击,因此我方可用 4 到 5 刀左右的连续技进攻。

Battle 14 会在较为狭窄的过道进行,其实玩家可以先无视本战中的敌人直接推进到 BOSS 战的区域。

雫龙复制体的 BOSS 战 有两个阶段,第一阶段中 BOSS 只会使用单调的普通/重攻击连携,玩家只要用里风回避后就能逮到进攻的机会,建议用 □△□□□△/XYXXXX 的饭纲落连段重创 BOSS,两套下来就会进入第二阶段。第二阶段中 BOSS 会随机在剑、爪、镰刀的形态中切换,不过整体的战术基本不变,等 BOSS 的攻击押空后,玩家依旧可以上前用饭纲落连段,对其造成一定伤害后会触发断骨的 QTE,之后 BOSS 出现刚体,此时我方只需稍等片刻,雫龙的武器便会泛出红光,发动绝技就能破坏掉 BOSS 的刚体,之后再重复上述的步骤三次就能结束第二阶段的战斗。



Day 7

离开南极和石神汇合后,雫龙在军方的协助下只身进入到 LOA 的幽灵舰队上。

Chapter A

飞降至敌方的甲板上并破坏掉眼前的舰炮。 **Battle 1 2**

Chapter B

战斗结束后雫龙上前方的靖彦来到舰桥打破对空炮台。

实用技术

攻略透解

Chapter C 从右边的门前进并干掉沿途的敌兵。 **Battle 3**

Chapter D 来到左舷摧毁另一个对空炮台，继续一本道地前进。 **Battle 4**

Chapter E 来到右舷摧毁炮台时被敌方的火箭炮轰至下方，利用壁走和苦无攀爬到后甲板。 **Battle 5 6 7**

Chapter F 清理完大量杂兵后破坏两座炮台，之后要射落空中的直升机。 **Battle 8**

Chapter G 爬上后方高台。 **Battle 9**

Chapter H 爬到顶部后等待友军的支援引开炮台的注意力，然后再冲上前将其摧毁。 **Battle 9**

Chapter I 解决掉障碍的杂兵后前往后方的高台。 **Battle 10**

Chapter J 苦无攀爬至最上部，期间还会有飞行杂兵干扰。 **Battle 11**

Chapter K 来到最上部将第一艘驱逐舰的最后一座炮台摧毁后出现存盘点。 **Battle 12**

Chapter L 从边缘处鼯鼠飞扑至第二艘驱逐舰的甲板上。 **Battle 13 14**

Chapter M 消灭杂兵并摧毁甲板上的两座炮台。 **Battle 13 14**

Chapter N 前往后甲板摧毁另外两座炮台。 **Battle 15 16**

Chapter O 之后会出现炼金术师，结束战斗后爬上高台进入舰内，这里有幽灵兵等其余兵种在等着玩家。 **Battle 17**

Chapter P 全灭敌人后摧毁两座炮台。 **Battle 18**

Chapter Q 利用苦无攀爬登上中央的高台，途中有存盘点。 **Battle 19**

Chapter R 摧毁本艘驱逐舰上最后的一座炮台。 **Battle 19**

Chapter S 再次与武装战机战斗，方法可参考 Day 2 的 BOSS 战，战斗后跳往第三艘驱逐舰并用 QTE 摧毁舰载炮。 **Battle 20 21**

Chapter T 移动到后甲板触发过场，之后船身垂直，玩家需要一边躲避坠落的障碍物一边往上爬。 **Battle 22**

Chapter U 使用飞鸟返再次移动到后甲板时敌方的直升机出现，用弓箭将其击落。 **Battle 22**

Chapter V 接着继续利用苦无攀爬到上方，途中驱逐舰会再次受到导弹的袭击，上方会落下障碍物，需及时回避。 **Battle 23**

Chapter W 来到顶部有存盘点，接着飞扑至黑独角的甲板上与两台铜蜘蛛交战。 **Battle 23**

Chapter X 摧毁铜蜘蛛后进入 BOSS 战 LOA 会长。 **BOSS Battle 24 25**

Chapter Y 解决 LOA 会长后进入黑独角舰内部，一路前进有数场杂兵战，敌人的数量众多，多用忍术和绝技能快速结束战斗。 **Battle 26 27 28**

Chapter Z BOSS 战·假面导师，战斗结束后触发剧情，Day 7 结束。 **BOSS Battle 29**

攻略要点

Battle 8&17&26 中，玩家可以充分利用区域里的障碍物来制造有利的局面，比如躲在障碍物后面让直升机的导弹无法命中我方等等。

Battle 15&16 中共有 30 多个敌人，其中不乏高位炼金术师，小心防备他们濒死时的自爆攻击。

Battle 23 中会同时和两台铜蜘蛛交手，玩家可以利用（铜蜘蛛—铜蜘蛛—单龙）的站位方式来阻断另外一台的猛烈炮火，集中干掉一台后剩下的一台便不具威胁。



LOA 会长的巨型兵舰主要有两个形态，第一个重装步行形态中，玩家的目的是破坏它的左右手，建议优先破坏会发射火焰的左手，战斗时距离不宜拉的太远，否则较难回避左手射出来的火焰，躲过火焰后对左手使用□□□□/XXXX 的连续攻击，伤害积攒到一定程度后 BOSS 的左手会置于身后支撑身体，此时也是输出的绝佳时机，继续累积伤害就能触发断骨的 QTE；右手的攻击方式是砸向地面制造出磁力弹，BOSS 经常会连续使用数次，玩家需要躲开攻击

范围外，确定 BOSS 停止攻击后再上前对付左手的方法料理掉右手，破坏掉它的双手后进入下一阶段。

第二阶段为飞行形态，初始时 BOSS 会盘旋在空中并发射追踪导弹以及投下燃烧弹来攻击单龙，前者可用防御后里风取消来回避，后者则要通过移动走位来躲开；此外 BOSS 还会进行一轮 8 方向辐射的扫射，看到它的准备动作后要尽快拉开距离，距离太近的话不好判断辐射的攻击轨迹。用弓箭给予 BOSS 一定程度的伤害后它会坠落至地面然后转用巨轮砸向玩家，算准时间从它的正面使用里风就能无伤躲过，躲过后要迅速朝 BOSS 射箭。将巨轮破坏后进入到最后一个阶段，BOSS 首先会朝四面八方放出辐射，然后以加速度冲向玩家，同样以里风朝 BOSS 的正面躲过攻击后触发终结的 QTE，回避失败的话会直接 Game over。

假面导师的最终战，战术思路和以往基本相同，只要小心回避他追加的远程攻击子弹和通常连携攻击后派生的投技，就能将其击败。



Day 8

误将单龙当成杀人仇人的康娜化身女神将眼前的一切破坏，为了拯救康娜，华龙一行来到了东京。

Chapter A 一上来就要用 QTE 破坏直升机，着地后需摧毁一台铜蜘蛛，一路前进并解决拦路的敌人。 **Battle 1 2 3 4**

Chapter B 从桥上鼯鼠飞扑躲避敌方的远程炮击，之后干掉其余的杂兵。 **Battle 5 6**

Chapter C 用里风躲过坠落的直升机后和魔神战斗。 **Battle 7**

Chapter D 过场后从瓦砾下前行前进并触发战斗。 **Battle 8 9**

Chapter E 在通路的尽头使用者苦无攀爬到上方进入过场，之后用 QTE 秒杀铜蜘蛛。 **Battle 10 11**

Chapter F 解决掉难缠的白衣炼金术师和其余杂兵后来到尽头的小路中用飞鸟返登上高处。 **Battle 12**

Chapter G 从高处用 QTE 击毁直升机，落地后和众人造人、奇美拉战斗，之后来到村正的小屋触发剧情。 **Battle 13 14 15 16**

Chapter H 剧情后进入毫无难度可言的高速道路部分，只要听到月神提示后及时拉弓射箭就能击败敌人。 **Battle 17 18 19 20 21 22**

Chapter I 利用 QTE 携带月亮普地后单龙的诅咒发表，踏过车场时会有魔神偷袭。 **Battle 23**

Chapter J 在荒废的广场进行 BOSS 战：克里夫。 **BOSS Battle 24**

Chapter K 在希奥多的协助下杀敌前进。 **Battle 25 26**

Chapter L 从平台的边缘飘鼠飞扑至对面的建筑物。 **Battle 27 28**

Chapter M 全灭所有的敌人后从铁架上飞扑至另一栋建筑物，全灭杂兵爬上高墙再收拾掉另一波敌人。 **Battle 29 30**

Chapter N 飞扑至平台进行 BOSS 战：希奥多，紧接着进行最终 BOSS 战：女神。 **BOSS Battle 31 32**

攻略要点

本章节中的杂兵战中有不少持有 9 连发导弹发射器的杂兵，个别杂兵躲在障碍物后，玩家需要稍作移动才能用弓箭将其击破。

Battle 7 中杀死 15 个敌人后单龙会进入暴走状态，之后再杀掉几个敌人就会触发剧情。

Battle 8 后期会出现高位炼金术师，玩家如果事先与他们出现的地点拉开距离的话，可以在远处用弓箭将他们射死。



克里夫的 BOSS 战难度并不高，第一阶段中玩家只需利用对付假面导师的战术，靠近他引诱其放空招出现硬直，然后再上前以 □□□/XXX 的小招削减他的体力即可。当他发射光弹时可以用里风一边躲避一边移动到他的身边进攻，除了不可防御的投技较有威胁外，他的蓄力爆发会对玩家造成即死级别的伤害，因此看见蓄力动作后就要迅速拉开距离，等他的招式结束后便可上前一顿猛砍，对其造成一定伤害后会触发断骨的 QTE，重复该步骤数次 BOSS

会飞上空中，此时用弓箭射他就能进入下一个阶段。

第二阶段中克里夫会召唤出 4 个魔神，玩家的目的是通过斩杀魔神来发动绝技，如此一来才能攻击到飞在空中的 BOSS，飞燕和饭纲落是快速消灭魔神的绝佳手段。当刀光泛红提示玩家可以发动绝技的时候，BOSS 会开始蓄力，蓄力结束后会使用全屏范围的即死攻击，因此可以使用绝技后就应立即发动。绝技命中 BOSS 后需要重复上述的步骤一次，再次用绝技命中 BOSS 就会触发终结的断骨 QTE。

希奥多的 BOSS 战基本与 Day 7 中的假面导师战一样，虽然本战中希奥多不会使用咒弹，但如果和他距离较近的话他会使出类似飞燕的打击投，因此还是和他保持在中距离缠斗，一有空隙就以 □□□/XXX 的小招来削减他的体力。



女神的 BOSS 战中会穿插大量的 QTE，第一阶段即为 QTE；接着会来到屋顶进入第二阶段，玩家的目



的是一边躲避落下的子弹一边斩杀魔神蓄积气力，蓄满后发动忍术就能进入下一阶段，期间女神还会用左手砸击平台，不过落点有明显的黄光提示，因此威胁不大；第三阶段根据提示完成 QTE 后进入下一阶段；第四阶段仍然在屋顶上进行，建议玩家呆在平台的右侧，因为对女神造成一定

伤害后会摧毁平台的左侧，本阶段中 BOSS 会直接用左手多次砸击平台，等她的手停驻在平台上后就可以上前猛砍，注意将她打出踉跄时她会以右手的巨剑从画面的左边缘扫至右边，然后再从右到左扫回来，有时候还会连续左右挥剑数次，玩家需要集中精力用里风来左右回击；平台的左侧塌落后进入到第五阶段，此时玩家应站在平台的左侧，因为本阶段的流程基本和上一阶段一致，只不过最后女神会摧毁右侧的平台；当平台的右侧也塌落后即会进入到最后的 QTE 终结部分，流程也就到此结束。

全成就 / 奖杯列表

名称	数量 / 币种	说明
十全大师	1 / 白金奖杯	取得除此之外的其余奖杯
麒麟飞扑	10点 / 铜杯	使用麒麟飞扑
滑翔火雨	10点 / 铜杯	使用滑翔
吾不留魔	10点 / 铜杯	使用吾不留
飞龙走壁	10点 / 铜杯	使用飞龙
飞鸟回射	10点 / 铜杯	使用连续飞鸟返
像索横行	10点 / 铜杯	像索移动
风雷蓄箭	10点 / 铜杯	使用饭纲落
灭杀	10点 / 铜杯	使用绝技
新骨	10点 / 铜杯	使用 100 次新骨
并肩作战	10点 / 铜杯	游玩过一次合作模式
新手	10点 / 铜杯	游玩过一次对战模式
团结一致	10点 / 铜杯	游玩过 10 次组队战斗模式
一骑当千	10点 / 铜杯	生存战取得第一名
精神鬼魂	10点 / 铜杯	网战中完成一次盲探 (特定条件下左右挥杆方向 +Y / Δ)
鬼閃天刀	10点 / 铜杯	网战中完成一次燃杀
鬼足焚荣	10点 / 铜杯	网战中切腹自杀一次 (25 级以上上溯时按 B / ◯ 键)
雪怪	10点 / 铜杯	在雪怪迷宫游玩 10 次
守村之人	10点 / 铜杯	在村庄店铺游玩 10 次
监视员	10点 / 铜杯	在观塔塔顶游玩 10 次
千变万化	10点 / 铜杯	获得 10 个组件
活字典	50点 / 银杯	获得 100 个汉字
火炎龙	10点 / 铜杯	使用一次忍术
斩铁	10点 / 铜杯	剧情获得
杀敌之心	10点 / 铜杯	剧情获得
中途废车	10点 / 铜杯	剧情获得
出坠	10点 / 铜杯	剧情获得
穿越火焰	15点 / 铜杯	剧情获得
太古之沉眠	15点 / 铜杯	剧情获得
虚凶	15点 / 铜杯	剧情获得
大逃亡	15点 / 铜杯	剧情获得
青敢出于蓝	15点 / 铜杯	剧情获得
忍之业障	15点 / 铜杯	剧情获得
暗之化身	15点 / 铜杯	剧情获得
等待之人	15点 / 铜杯	剧情获得
冥炎出海	15点 / 铜杯	剧情获得
女神诞生	15点 / 铜杯	剧情获得
手足	15点 / 铜杯	剧情获得
眼罩	15点 / 铜杯	剧情获得
英雄	50点 / 银杯	开启英雄模式通关
忍者	50点 / 银杯	普通难度通关
上忍	60点 / 银杯	困难难度通关
超忍	100点 / 金杯	超忍难度通关
飞龙	10点 / 铜杯	完成 10 个下忍挑战
大舞台	10点 / 铜杯	完成 10 个中忍挑战
威信	10点 / 铜杯	完成 5 个头领挑战
若临	50点 / 银杯	完成 5 个超忍挑战
极忍	100点 / 金杯	完成 3 个极忍挑战
单流刀法大师	15点 / 铜杯	把一把刀升级到 10 级
集流铸剑	15点 / 铜杯	锻造升到 50 级
孤高之忍者	50点 / 银杯	单人完成 10 个挑战

DEAD OR ALIVE 5



实用技术

特快专递

《死或生5》体验版解析

全面进化的人物表现

《忍者龙剑传》和《死或生》都是坂垣伴信的遗产，但前者的最新作如今饱受质疑，而后的最新作受到一致好评。究其原因，无疑是因为《死或生5》一改系列以往的风格，单人说就足以令人眼前一亮。游戏到目前為止公布的情报不多，但 Tecmo 豪爽地在《忍者龙剑传3》的游戏中附带了本作体验版的下载码，令玩家们能够提前半年一窥游戏的真面目。PS3 版和 X360 版所提供的体验版各有两名不同的角色可以选择，而购买任意机种版本的限定版则可以玩到收录了4个角色的完整体验版！下面就请各位 DOA 的爱好者们随纱迦一起来领略一下本作的独特魅力！

在官方声称的4大卖点中，其实前两条可以归在一起。《死或生5》的人物设定和过去完全不同，过去总有人说本系列的女性角色看上去像塑料娃娃，虽说此言甚是偏激，但也确实表现出了部分玩家的意见。本作的人物设定令人眼前一亮，有玩家笑称是 Tecmo 向光策取了经，不管这是不是事实，比过去更加顺眼、角色之间区别更大这两点是可以肯定的。

更值得肯定的是本作在人物细节描绘方面有了长足的进步，从游戏公布伊始官方就很注重这种真实感。在实战中随着打斗的展开，角色身上会出现汗渍、污迹，而且这些特效看起来并不夸张，感觉很自然。不过出于维护角色形象的考虑，并不会出现将对方打得血迹斑斑或鼻青脸肿的惊悚场面。在体验版中，如果玩家输给电脑，会出现角色失败的特写，这个时候可以清楚地看到各种细节。当然这种细节不可能是即时生成的，但能做成这样已经相当令人满意了。

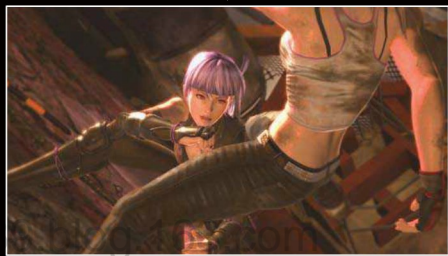
死或生5	Koei Tecmo	格斗
Dead or Alive 5		日本
预定于12月29日	1-2人	价格未定
预定机种为PS3、X360		

吸引眼球的角色阵容

据官方表示，本作的卖点主要有4个，分别为：全新的角色设计、极具真实感的细节表现、更丰富的场景互动以及新必杀技 POWER BLOW。不过事实上本作的登场角色也是卖点之一。在3月初官方已经宣布，“VR战士”系列”的主角结城晶将会参战，老实说这个消息多少有些出人意料。毕竟在老3D格斗游戏玩家眼中，一向以硬派著称的VF和DOA是格格不入的。而随后官方更表示，结城晶并不是唯一一个会乱入的VF角色。如今通过国外黑客对体验版资料的解析，

发现本作一共有25名角色登场。前4作的角色除BOSS和EIN（即失去记忆的疾风）外全部保留，并有MILA和RIG这两名新角色加入，此外还有3名VF角色，分别是结城晶、陈佩和莎拉。如此算来，本作的登场角色数量之多，已堪称系列正统作品之冠。

不过目前官方非常吝啬，不仅未对传言作出任何回应，而且只公布了6名角色：隼龙、绫音、疾风、瞳、结城晶、霞。其中前4名角色也正是在这次完整体验版中登场的角色。本期光盘有收录完整视频。



更丰富的场景互动

本系列从初代开始就有场景互动，最初是在舞台上设计一片危险区域，进入的话就会被炸伤。随着机能的进步，场景互动也越来越丰富，4代中还出现了被动物顶飞、被车撞飞之类的有趣设计。而《死或生5》在这方面又有明显进化。虽然体验版中只收录了一个场景，但其变化之丰富相当吸引人。这个场景是一个建筑平台，当玩家将对手击飞时，如果对手撞中特定物体，就会导致平台摇晃，其结果就是大量东西倒塌，原始场景被逐渐破坏。

新必杀技：POWER BLOW

不知是不是巧合，《死或生5》也加入了类似《灵魂能力V》必杀之刃似的系统，这就是作为游戏一大卖点的POWER BLOW。POWER BLOW从字面上来理解，就是强力的吹飞技。《死或生5》没有加入必杀槽之类的设定，POWER BLOW可以随时发动，方法是按住P+K+H键不放，也可以用长按预设的快捷键RB/R1键来实现。这一攻击命中对手后效果非常华丽，而且很特别的是还能够选择两种追加方式，分别是左加Y键，

而当一方被对手的吹飞攻击打至平台边缘时，就会来到下层场景。不过和之前系列作品不同的是，这个过程是以OTE来表现的。进攻方可以选择使用投技或打击技来追加，而挨打方如果能猜到对手的行动并输入对应的按键，就可以避免受到进一步的伤害。来到下层场景之后，会出现飞车等突发事件，合理利用的话一样会造成巨大伤害。如此优秀又讨巧的设计，一定会吸引大量新手加入DOA的世界。

以及右加Y键。不过这一设定似乎仅在CPU战的时候会出现，与人对战时不会出现提示。POWER BLOW蓄力的时间比较长，但途中可随时松开按键进行攻击，而且攻击本身也带有破防效果，不过既不能被返也能被侧移躲掉。POWER BLOW的特色是和场景有丰富的互动，在决定追击方式时如果背景物体变为红色，即表明可以用来攻击对手。而其强劲的吹飞效果使其很容易将对手打出场，不过究竟价值如何还有待实战来检验。



返技的进化

说到本系列战斗系统的最大卖点，那一定是返技。不过由于返技过强，每代都在被削弱。《死或生5》的返技回归了3代的三段式，即7+H为上段返，4+H为中段，1+H为下段返，没有拳脚的分别。但老玩家不用担心平衡性问题，因为本作的中段返判定非常小，而且威力也低。

而游戏中还加入了上级返(EXPERT HOLD)的设定，上级返的指令有两种，46+H对应中段脚，64+H对应中段拳。上级返只对应中段，但威力更大，判定更强，不少上级返成功之后还可以追加，如牟龙的返技饭钢落。从体验版的情况来看，本作的返技肯定不会像3代那么夸张。

体验版总体感受

总体来说本作的体验版能玩的东西不多，除了角色少、场景少外，更重要的是没有练习模式，没有出招表。所选用的4名角色中，隼龙为投技角色，瞳为返技角色，绫音为打击投角色，疾风为综合型角色。不过可能是因为游戏完成度不高的缘故，疾风的招式和前作变化极少，

而牟龙的变化较多且甚至还有空投，所以单从体验版来看很难对角色性能下结论。除此之外，游戏还有一些新的系统，如2/8+P+K+H带来的侧移及其后续的侧移攻击，这些都需要实战来检验。总的来说本作是值得期待的，今年9月又多了一款值得购买的遊戲。



隼龙

◀使用鸟流忍术的现代超忍，《“忍者龙剑传”系列》的主人公，与疾风是多年的好友。

▶率领着强大的忍者集团——雾幻天神流的年轻忍者首领，具有“风之忍者”的称号，精通高速移动的忍术。



疾风



绫音

▲女主角霞同母异父的妹妹，青柳中帮助隼龙完成各项任务，掌握各种变化多端的技能她在战斗中几乎无人能敌。



瞳

◀“德国忍者”，父亲是德国的空手道教练，继母是日本人，在父亲的严格训练下自幼开始她习空手道。



是你的话，一定能改变命运

魔法少女まどかマギカ PORTABLE ポータブル

PUELLA MAGI
MADOKA
MAGICA

基本操作

剧情部分

方向键	自动阅读
○键	阅读
△键	查看前文
x键	取消，长按能跳过剧情（须通关一次）
□键	发动“Q按钮”
L键/R键	选择“Q按钮”的类型
START键	跳过剧情（须通关一次）/打开菜单（地图）
SELECT键	隐藏/显示文本窗口

迷宫部分

方向键	角色移动/转向
摇杆	调整视角
○键	决定/攻击/跳跃（特定位置）
△键	取消/地图切换
x键	取消
L键	打开物件菜单
R键	打开魔法选择菜单
□键+方向键←/→	左右平移
x键+方向键↑/↓	快速移动
□键+x键	原地待机，推进1个回合
□键+内键	快速切换到之前的魔法
START键	打开主菜单

因果值&感情值

对于仍未成为魔法少女的角色，○按钮对其感情产生影响体现在因果值的上升。因果值越高的角色成为魔法少女之后，她的魔力（MP）便会越高，灵魂宝石也不容易积存污秽，降低了发生魔女化的几率。已经成为了魔法少女的角色，○按钮选项对其产生的感情值则会体现在感情值的变化上。感情值会在对话框口的右边显示出来。感情值越高，战斗时角色的各项能力参数会提升，攻击消耗的MP量减少，灵魂宝石感染污秽的速度也会变慢，使角色不容易魔女化。当然如果想想某人魔女化的情节，降低她的感情值也是重要的手段之一。

近年来热门动画游戏化登

陆 PSP平台几乎成为一种商业趋势，这种趋势下这部因为各种原因在去年（第三集上映后）突然火爆起来的《魔法少女小圆》自然也不例外。作为一款迷宫探索型RPG，游戏系统或许有些不太合理的地方，但只要看过原作便能理解这些设定。先不论游戏素质怎样，作为一部动画改编的粉丝向作品，本作不仅补充了原作一些未能交代的情节，而且还针对剧情的各种可能性进行扩张。如果那短恒12集的动画未能满足到你，那本作绝对不容错过。

魔法少女小圆 携带版	NBGI	角色扮演
PSP	魔法少女まどかマギカ ポータブル	1人
2012年3月15日	1人	4480日元
无对应国语言		对应玩家年龄：12岁以上

剧情部分

Q按钮

Q按钮是指进行本作的AVG部分时，可以根据画面左下角的提示让QB插入不同的话语，使主人公们的内心产生动摇从而令情节往想要的方向发展，最终让她们与自己签订契约成为魔法少女。（小焰视点的路径中也有类似的“焰按钮”，作用与Q按钮大致相同，这里不再赘述。）

Q按钮发动有各种时机限制，如果时机正确发动后便会呈现选择支，根据选择的内容会影响到女孩子们的感情值以及后续的剧情发展。如果时机不正确，发动便会失败，QB的头像下方就会出现一个×，5个×之后当天便无法再使用Q按钮。Q按钮有“あおる”（煽动了）、“ほげます”（鼓励了）とほげける”（装束了）三种态度，可以通过L键或R键切换。Q按钮可触发的剧情有以下三种：

重要选择支：剧情推进过程中必定发生的选择支，

对话会中断，不选择就无法继续推进剧情。选项内容与上述的三种态度无关，玩家的选择会对角色的感情值和因果值产生较大的变化，甚至会影响到魔女化的剧情。

隐藏选择支：属于剧情中的隐藏事件，就算不发动剧情也会继续推进。同样与三种态度无关，但是同样会对剧情的后续发展产生重大影响。

无选择支剧情：发动后不会有选择支，但是会根据三种态度而说出不同的话。这类剧情一般只影响到因果值和感情值。对故事推进影响不大。

※注意：“隐藏选择支”和“无选择支剧情”的触发时机，可以通过关在商店中购买特殊道具“Q按钮解放”。这样，画面的左下角便会提示这些剧情的触发时机——倒不如说假如没买这个道具根本就不可能发现隐藏选项。

まどかの因果値がQ増加した

游戏的推进



游戏中每天分“上午”“下午”“傍晚”“夜晚”4个时间段，每个时间段在地图上会显示出各个角色的位置，前往这些地点便能触发这些角色相关的情节。如果地图中出现魔法女团的图标，选择后会触发剧情进入迷宫探索部分。

迷宫部分



1. 信息显示窗口。
2. 异常状态变化。
3. 角色的HP。
4. 角色的MP。
5. 灵魂宝石状态，随着HP和MP恢复会导致宝石渐渐变得浑浊。
6. 角色等级，下方的槽为经验值。
7. 小地图，能够查看到敌人和道具的位置。

8. 敌人的HP槽。
9. 蓝色的格子表示角色现在的攻击范围。
10. 角色的感情值。
11. 感情修正，现时的感情值对角色的能力产生修正参数。
12. 攻击属性。

攻击属性

攻击的属性有“斩”“突”“冲击”“无”4种。前三种属性互相制约，斩对冲击、冲击对突、突对斩有利，无属性不受任何影响。而敌人、魔法女自身的属性可以从魔法图鉴中查询。



迷宫图标

- 角色的位置以及朝向。
- 使魔（普通杂兵）的位置。
- 魔法女（BOSS）的位置。
- 玩家的攻击范围。
- 敌人蓄力攻击的范围。
- 道具。
- 通往下一层的门。
- 用魔法设置出来的特殊物件。
- 跳跃点。

迷宫探索&战斗

本作的系统属于复合制的迷宫探索类型。在3D的迷宫当中，玩家每行动一次，场上所有上的敌人也会行动一次。行动包括移动（1格）攻击、使用物件、更换角色、待机、蓄力、跳跃。迷宫探索的过程中，只能让一位角色出战，但是可以打开 START 菜单切换登场的角色。注意带 GUEST 字样的角色无法使用，而陷入ソウルジェム丧失状态的角色在找回灵魂宝石之前无法使用。玩家需要根据敌人的位置、行动距离和攻击范围，一边消灭路上的敌人，一边从迷宫

中找出通往下一层的出口。游戏没有战斗画面的切换，只要敌人进入攻击范围即可按O键攻击（当然开枪也行），此时角色会使用画面下方显示的魔法，按R键可以切换，切换魔法不会造成时间推移，攻击的伤害会根据感情修正的比率提升，消耗的MP也会相应减少。随着回合的推移，角色消耗掉的HP和MP会自动恢复，而相对应的灵魂宝石会慢慢变浑浊。另外，如果战斗中所有魔法少女HP都变成0，游戏会直接 GAME OVER。

灵魂宝石的净化

击败魔法女之后能获得悲叹之种，利用悲叹之种可以吸收灵魂宝石的污秽，将其重新净化。每颗悲叹之种可以使用两次，第二次的效果比第一次弱。因为

悲叹之种是消耗品，必须由倒魔法女后才能获得而且总数有限，所以过度消耗魔法的活流程后期会陷入无法净化灵魂宝石的困境。

能力参数

STR	气力，影响格斗类魔法的威力。
CON	集中力，影响射击类魔法的威力。
VIT	防御力。
DEX	器用，影响命中率。
AGI	敏捷，影响回避率。



强化&魔法学习

迷宫探索的时候玩家可以捡到或者从怪物的掉落物获得强化能力的道具。从人物状态菜单中可以找到强化的一项，点击进去即可将这些强化道具分配给角色的各个能力参数进行强化。

人物状态菜单中选择“マジックリール”可以进入学习魔法的界面，每个角色都有自己的魔法学习路线图，路线图中红色剑标志的代表格斗魔法，紫色的弓箭标志代表射击魔法，绿色盾牌表示辅助技能，auto表示自动发生的技能。学习高级的魔法之前必须先学

会前一个魔法或技能。除此之外，角色的能力参数也要达到这个魔法所要求的数值以上，还要消耗一种叫“スベレアップ”的道具——这个道具同样可以在迷宫中捡到。



状态变化

异常状态	
精神污染	每个回合减少MP最大值的1%。
狂化	自动攻击敌人进行攻击，这个状态下无法操作。
人间不信	无法更换角色。
攻击不能	无法进行任何攻击。
幻觉	角色的所有行动随机，无法操作。
バインド	身体被束缚的状态，无法行动。
毒	每个回合扣减HP最大值的1%。
睡眠	睡眠状态，无法行动。
迟滞	两个回合才能行动一次。
ソウルジェム丧失	灵魂宝石丧失的状态，这个状态的角色无法行动，而且必须找回灵魂宝石才能继续前进。

强化效果

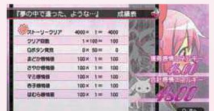
反射	能将对手的所有攻击反射回去的状态。
异常回复	每个回合自动消耗MP回复HP。
倍速	每个回合能行动两次。
VITアップ	一定回合内，防御力再倍。

通关清算&继承

各个剧情路线结束后，游戏会根据玩家在这个世界线中的各种行动进行统计，并计算出感情值。具体有结局、O按钮发现数、通关次数、角色的感情值等。清算获得了的魂之后便能在魔法商店购买东西了。

开始下一周目的游戏时，前一周目的角色等级不会被继承下来，但这些等级会换算成因果值，然后继承到下一周

目中。于是这周目当该角色成为魔法少女后，其初期能力会全面提升，而且不容易魔法化。



商店

通关后可以利用获得的魂在这里购买物品，有魔法、特殊道具、剧情CG、场面回放等要素。其中，魔法一项能购买到各个角色的魔法，这些魔法会有各自的颜色区分。而特殊道具能买到魔法少女的能力强化道具，以及“O按钮解锁”。

光明之刃	SEGA	角色扮演
PSP	シャイニング・ブレイド	日系
	2012年3月15日	1人
	对应系统同捆	5980日元

由著名画师 TONY 担任人设的“光明”系列新作终于如期发售，虽然很想吐槽这人设在系列中满是雷同感，但本周仅次于《口袋妖怪》排行第二的销量还是证实了这位画师的人气与号召力。游戏系统发生了较大的变化，战斗系统类似于“战场女武神”系列，即使是系列粉丝也可能要重新适应。本作延续了前作的世界观，故事围绕着“战争”与“歌声”展开，新角色会为我们带来怎样的故事？来尝试一下就知道了。

文 白菜（掌机WSP） 主编 NINA

据点

和之前的系统有较大不同，游戏采用任务制推进方式。平时玩家要操控主人公在据点中奔波，与同伴对话加深感情和整理装备。接受任务后前往大地图，用指针选择相应的任务地点进入，然后直接进入战斗部分。说本作是由据点和战场两部分构成的也毫不为过。现在先来看看在据点中玩家所能进行的操作吧。

基本操作

按钮	效果
方向键	光标移动
滑杆	角色移动/光标移动
□	—
△	主菜单
○	调查/对话/进入商店
X	取消/隐藏对话框
SELECT	消除画面显示
START	跳过剧情



主菜单选项

在据点中按△呼出主菜单后，在菜单画面即可确认玩家的游戏时间、持有金钱、灵魂值以及灵魂等级。以下是主菜单中的具体选项：

STATUS (角色属性)：确认角色的具体属性，包括等级、攻防数值、技能和装备等。在这里也可以更换装备以及切换模式。

QUEST (任务)：确认当前接下的任务，注意每次只能接下一个任务。

ITEM (道具)：查看玩家现在持有的道具，包括回复道具、素材、饰品以及工艺核心。

SAVE (存档)：注意本作中最多只能创建8个存档位。

LOAD (读档)：这个相信不用多说。

OPTION (设定)：可以改变战斗中准心和镜头移动的方向，以及改变音声的大小。

WORLD MAP (世界地图)：离开据点来到大地图。



Shining Blade

シャイニング・ブレイド

灵魂量与灵魂等级

每完成一个任务就会得到灵魂值作为奖励。M.O.E.S的个别选项、工艺核心(アーティファクト)的作成、强化以及フオース技强化都会消耗灵魂值。

当获得的灵魂值超过一定量时，灵魂等级就会上升。灵魂等级越高，商店中出售的道具和可以接受的任务

也就越多。另外主线任务也对灵魂等级有一定的要求，如果不够的话，触发主线任务的人物头上感叹号标识会上打×的标志，这时就需要玩家先去完成支线任务或自由战斗来提升灵魂等级。灵魂等级在达到LV.30后将停止提升，但灵魂值依然能够增加。

M.O.E.S与好感度

在与据点中的同伴对话时，有时会要求玩家在系统给出的选项中作出回答。此时根据玩家选择的回答，对象的好感度会发生变动，这就是M.O.E.S系统。选项一般来说都是给出2-3个，需要注意的有两点：1.时限内不回答也是一种选项。2.当选项中有“SOUL 100”标识时，说明选择该选项需要消耗100的灵魂值，如果所持灵魂值不够则不能选择。

好感度提高后，能够触发角色的好感度事件，之后该角色与主人公的

同攻击威力就会增加。另外好感度也能通过其他行动来提高，例如成为出战角色(包括3名替补，甚至主人公不参加也行)，与主人公进行同调攻击，或是与主人公两人单独出战。无法作为角色登场的ユキヒメ是个例外，她的好感度是随着主人公レイジ的出战次数而增加。当特定的好感度事件触发后，对应角色一定会获得正面的特性(パーソナリティ)或习得技能，因此积极地增加好感度是百利而无一害的。

More, GO! GO! 73139.blog.tbs.com

角色标识

据点中的角色头上出现标识时，就代表着与他对话一定会发生什么事。感叹号标识代表着主线任务，在地图上会以红色光标表示出来。特定支线任务与好感度事件都是三条黄色竖杠的标识，在地图上会以绿色光标表示出来。瓶子标识是道具店，面包

标识是面包店，卷物标识是任务店，水晶球是练成工房。当第十章出现核心标识的时候，你就可以和该女主角共奔幸福的前程了。

另外在大地图上，看到据点上出现三条黄色竖杠标识时，就代表着该城镇中有好感度事件可以触发。

任务

游戏中可以接受的任务分为主线任务、支线任务和自由任务。接受任务之后来到大地图，就会出现任务的触发地点。任务一次只能接受一个，如果接错了，要用新的任务覆盖掉，只要在主菜单的 QUEST 选项中选择○放弃。

主线任务和支线任务只能完成一次，而在任务店接受的自由任务则可以无限次接受。接受自由任务时需要

交纳少量的金钱，但完成任务之后可以回收的报酬远高于支出的金额。任务回收除了金钱外，还有道具进行奖励，但贵重的道具只会奖励一次，在贵重接受任务时可以进行确认，不再给出的奖励道具会以灰色显示。自由任务中敌人的等级是固定的，因此也可以后期期的自由任务来培养前期没练的角色。

换装

随着游戏剧情发展，我方同伴中的リック、サクヤ和ケルベロス可以进行换装。不同的换装有着不同的战斗方式，当然能力和フォース技也会发生变化(ケルベロス例外)。换装是在STATUS界面下，通过更换三人饰品栏下的特殊装备来达成的。注意在进入战斗之后，就不可以再进行切换了。以下是三名角色的所有换装简介，供大家参考。

※ケルベロスの换装在正常流程是无法获得的。

※ロレライ需要完成第十章的主线任务后完成她的好感度事件才能获得，其余三种换装则是通过输入密码获得。

リック	
换装	战斗方式
アムル	特化魔力的魔剑士类型
エアリア	能力平衡的圣骑士类型
ネリス	特化攻击和范围的重武器类型

サクヤ	
换装	战斗方式
ノワル	平衡的剑士类型
セルリアン	特化魔力的魔法师类型
クリューネ	特化防御的圣骑士类型
クリムゾン	特化攻击的剑士类型
ゲルブリッツ	特化速度的枪手类型



ケルベロス	
换装	战斗方式
アサルト	特化攻击
ロレライ	平衡性
アミー	特化防御
フロン	特化魔防
ネイビー	降低防御特化攻击

换装密码

AWBJLQGNKSKACM43
8FGNAJS7CGNGS6XL
349N3MA7R76KWFL



据点商店

道具店

出售回复道具、素材和饰品，随着灵魂等级的提升会逐渐解锁新商品。除此之外，店里还有挖宝道具(掘り出し物)出售，虽然每种挖宝道具只能买一个，但都是些高于现阶段道具等级的商品，有闲钱的话还是建议买下，免得日后下架就买不到了。



面包店

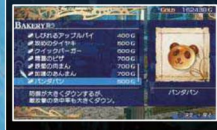
面包店中的面包在食用后，会给全员增加各式各样的效果，例如攻击上升，混乱无效等，其效果持续一整天。每次只能食用一个面包，而且在效果结束前不能重复食用。面包的种类是根据获得面包配方来增加的，配方大多是通过完成支线任务或自由任务来获得。另外在标题画面的

EXTRA 选项中输入密码，也能获得特定的配方。

每食用一次面包除了获得效果加成外，还能够添加一枚印章。印章每集齐十枚，就能获得特殊的奖励，例如一些珍稀的饰品，或是面包食谱。

面包密码

65HAPKUE4892PMFJ
AHCPEFS8MTW7EBY8
NB3R347JBJJA3MNE
F4KWZ8BELSGAGZ7Q
GQ75FKNP7M4M30F
ZNL6JXZRW8SBJLJEL
2CWLB4RC9KTL5S4A



练成工房

在这里可以进行工艺核心(アルティマクト)的制作、强化，以及フォース技的强化。

工艺核心：工艺核心除了会改变角色能力的倾向外，最大的特征是改变武器的属性。玩家可以在这里利用规定的素材制作出全新的工艺核心。每个角色都有各自的几个工艺核心，而且无法通用，通过强化工艺核心可以提升其等级，最大为10级。工艺核心的等级越高，能力的加成就越大。注意不管是制作还是强化都需要消耗一定的金钱、灵魂值以及素材。大部分素材可以

在道具店买到，而高级素材则需要到对应的场景战斗才能获得。

フォース技强化：フォース技就像是角色的必杀技一样，在这里可以通过消耗灵魂值来进行威力和效果的强化。每个技能可以进行10阶段的强化，前5阶段消耗灵魂值较小，而后5阶段强化时消耗的靈魂值会成倍提升。



战斗部分

进入战场后，首先要进行参战人员的选择，场上最多可以出战5名角色，另外可以选择3名角色作为替补成员参加战斗，战斗结束后这8名角色都能获得完成任务的数值。在这里可以最后一次进行装备的更换或是替换，确认无误之后就按下 START 进入正式的战斗了。

基本操作

按键	战局界面	战场界面
方向键	切换目标	调整视角
滑杆	光标移动	角色移动/准心移动
○	发动フォースソング	同调/取消全部目标
△	查看角色状态	启动机关/开启宝箱/魔/自动选取全部目标
○	选定角色	转入攻击姿态
x	回合结束	取消攻击行动/行动结束
L, R	切换目标	调整水平视角
SELECT	清除画面显示	清除画面显示
START	调出战局菜单	-

战局界面

灵魂点数 (SOUL POINT)

在最上方并排着的宝石，代表着该回合的可行动次数。可以全部用在一个角色身上，但要注意疲劳状态会影响其持续战斗力。当灵魂点数消耗完毕后，会自动切换到对手的回合。



单位标识

每个标识代表战场上的一个单位，用光标选择后可以直接在战局界面中查看其情况，按下△可以查看更加详细的情报。蓝色底色代表为我方单位；红色底色代表为敌方单位；无色底色则代表为关卡设置，例如楼梯、机关或栅栏等。

水晶之门 (ゲートクリスタル)

中期开始大部分的关卡中都会有这个设置，会在敌方每回合中生成一个余兵。如果放置不管的话杂兵会越来越多，因此推荐尽快将其打掉。好在水晶之门几乎没有防御力可言，HP 到后期会多一点，不会在破坏效率方面带来什么麻烦。

フォースフィールド

BOSS 战中基本都会出现的，覆盖整个战场的领域。在该领域影响下，我方所有角色的伤害输出都会大幅降低，处于非常不利的状态。惟一解除该影响的方法就是发动歌姬的特有技能“歌”（フォースソング）。

フォースソング

特定角色觉醒为歌姬后才能使用的技能。在战局界面中指向该角色，按下○就可以选择歌曲发动。フォースソング的发动条件只有2条：歌姬フォース槽在1以上、消耗1点灵魂点数；场上还存活歌姬以外的其他同伴。发动后除了能够立刻解除不利的フォースフィールド以外，还会产生各种各样的支援效果，一直持续到玩家解除歌唱或歌姬阵亡为止。注意歌姬在歌唱时无法移动且无法操控，一定要保证她的安全性。另外发动フォースソング后，フォース槽将会无视残量清零。以下是游戏中可以获得的フォースソング的效果：

名称	效果	歌姬	习得方式
苍き清なる歌	我方回合开始时，全员解除异常状态，并回复定量HP	エルミナ	完成主线任务3-2
翠の森の精霊诗	敌方命中下降	アルティナ	完成主线任务4-1
红き情熱の唄	我方防御与魔防提升	ミステイ	完成主线任务5-4
琥珀色の黄昏	我方攻击力提升	トウカ	完成主线任务7-3
紫月の葬送诗	敌方防御与魔防下降	ロゼリンダ	完成主线任务8-5
山吹色に雨ゆるる風 母なる大地の讃歌	我方攻击与魔力提升 我方防御与魔防提升	アルティナ エルミナ	完成アルティナ好感度事件3 完成エルミナ好感度事件3
黄色のマーメイド	我方拥有多次攻击的角色攻击次数+1，攻击力提升	ミステイ	完成ミステイ好感度事件3
碧の雷が降る夜に	我方フォース槽增加量提升	エルミナ	完成エルミナ好感度事件3
金色に輝く狼唄歌	敌方攻击力与魔力下降	ロゼリンダ	完成ロゼリンダ好感度事件3
光と闇の輪舞	敌方回合开始时，敌全员减少HP	ケルベロス	完成ケルベロス好感度事件

战场界面

在战局界面中选择我方角色后就会进入战场界面，该界面下将会进行角色的操作。

画面解说



- ① 当前操作角色情报，可以直观地看到フォース槽、HP 残量和当前异常状态。
- ② 战斗指令，可以选择攻击、フォース和道具。
- ③ 当前目标情报，可以直观地看到目标名称、HP 残量、大伤害属性值和当前异常状态。
- ④ 同伴列表，红色底色代表正与操作角色同调的角色；标有 LINK 字样的代表可以对当前目标发动同调攻击的角色。
- ⑤ 攻击目标，表示该目标可以被

攻击到的部位，下文会详细介绍。
⑥ 移动槽，当角色进行移动时会缓缓消耗，耗尽后将无法移动。
⑦ 地图，可以看到整个战场的单位布局。



角色操作

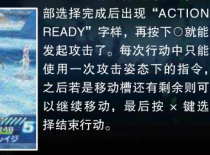
滑杆控制角色进行移动，方向键或 L、R 键可以转换视角。注意移动时消耗的移动槽是按照“移动距离”而不是“位移距离”进行计算的，最好一开始就要想好该如何行动，免得走了冤枉路。
从正面或侧面走入敌人的射程范围内时，会受到敌人不断地攻击。此时玩家可以通过水平移动进行闪避，或

是从背后靠近来回避，总之千万不要傻站在原地一直被打。如果需要思考的时间，不妨先按下 x 键，在系统询问是否要结束行动时慢慢进行思考，此时敌人是不会发动攻击的。
操作角色时按下○键会进入攻击姿态，此时敌人的迎击会暂时中断，玩家可以慢慢思考如何进行攻击。蓝色光圈代表目标在通常攻击范围内，红色

光圈代表目标在长距离アオース技范围内。近距离角色的通常攻击一般都是数次攻击，在决定目标时可以用滑杆移动准心，或是以L、R键直



接切换目标，每按一次○就计算一次攻击目标。如果有复数的敌人同时处于攻击范围内，那么玩家可以同时以这些敌人作为目标进行同调攻击。全部选择完成后出现“ACTION READY”字样，再按下○就能发起攻击了。每次行动中只能使用一次攻击姿态下的指令，之后若是移动槽还有剩余额可以继续攻击，最后按×键选择结束行动。



攻击部位与大伤害属性

部分敌人身上会有好几个可以成为目标的攻击部位。每个攻击部位都有各自的HP设定，大伤害属性与破坏后效果不同。例如破坏敌人的武器一般能够降低攻击力，破坏敌人的部位后则一般会形成弱点。而攻击弱点的话，无论是哪种属性的攻击都能造成巨大的伤害。显示弱点部位的光圈是手里剑的形状，不要看漏了。

所谓大伤害属性，则是指用特定属性的攻击命中敌人后，就会大幅增加伤害。从未见过的敌人一开始是不会显示大伤害属性的，必须要等该属

性攻击命中敌人后才会显示在情报中，以后也可以直接查看。有的敌人害怕火属性、光属性这样的攻击属性，而有的敌人则害怕暗属性、突刺属性之类的攻击方式，需要玩家慢慢去调查。



职业特征

按照武器来区分的话，我方角色大致可以分为几个类型，下面将详细介绍这4个类型的特征：

西洋剑、水刃等近距离冷兵器、轻武器：这一类武器大致上可以分为近距离攻击（轻武器的射程要稍远一些），通常攻击模式在上文中都有详细介绍，属于典型的近战主要输出。伤害由攻击力决定。另外近距离职业在遭到对手的近距离攻击时，有一定几率进行反击。

盾系：攻击方式与射程都等同于近距离攻击武器，但该职业比较注重防御，有吸引仇恨值的アオース技“ガードアトラクタ”，可以用来保护防御性能较差的角色。注意盾系职业在使用“ガードアトラクタ”后无法与其他角色同调，也不会对敌人的攻击进行反击。

杖系：杖主要是魔法师使用的武器。杖角色的通常攻击的射程为中距离，可以同时攻击处于一个画面内的最大8个目标。虽然伤害说不上高，但作为中距离同调攻击复数目标的通常攻击，还

是有很高的使用价值。アオース技更是拥有大范围的轰炸型招式，以及不消耗アオース槽的长距离单体技能，在攻击方面的表现非常抢眼。可惜的是物理防御力很低，需要重点保护。杖系角色的伤害由魔法力决定。

弓系：游戏中攻击距离最远的武器，威力也比较高，可以从敌人的安全范围外安全地进行攻击。另外弓系角色有迎击技能，当敌人从正面进入她的攻击范围时，弓系角色可以不断进行攻击，直到敌人停止移动。

重武器：重武器是远程攻击武器，跟弓箭一样通常攻击只有一发，但属于范围攻击，也可以在敌人的反击范围外进行攻击。



特性（ハンナリティ）

每个角色都有自己的特性，在战场中满足条件就会随机发动，发动条件可以在角色STATUS界面中进行确认。特性反映出了角色的性格和背

景故事，其中一部分甚至是负面效果。不过所有的负面特性都可以通过完成该角色的好感度事件或随着故事主线进展，消灭或转化为正面特性。

ハイテンション模式

主人公レイジ特有的模式，在主线任务2-3开始解锁。ハイテンション模式与灵刀ユキヒメ的心情挂钩，当地的心情达到一定正值时就会进入该模式，全能力都会上升。以下是影响ユキヒメ心情的行动，好心情与好感度并没有关系。

1. レイジ攻击敌人→稍稍增加。

- レイジ击败敌人→增加
- レイジ与女性角色同调攻击→减少
- 初期出击时有女性角色在身边→按人数减少。
- 初期出击时有女性角色在身边→按人数减少。

* 注意就算进入了ハイテンション模式，如果多次做出让ユキヒメ心情降低的行动，该模式也会被解除。

同调（デュオ）与同调攻击（リンクアタック）

操纵角色移动时，对着身边的同伴按○键可以发动同调，该同伴就会跟随玩家操控角色一起移动，这样可以大幅节约同伴的移动值。而且被同调的同伴在移动时不会受到敌人的击打伤害，可以安全穿过一些危险的火力地带。再次面对同伴按下○键就可以解除同调，该同伴将返回有位槽待机。

同调攻击则是当攻击目标同时处于玩家操控角色和同伴角色的攻击范围内时，可以带动同伴一起攻击，增

加伤害的系统。当范围内同时存在，并分配了多个攻击目标时，同伴角色将自动对距离他最近的角色进行攻击。发动同调攻击时，画面上将会出现可参与的同伴头像，按下方向键选择并按○键确认就可发动，不能发动则按×键取消。参与了同调攻击的同伴也会增加アオース槽，但当主人公发动同调攻击时，还会增加另一方的好感度。注意发动同调攻击并不要求与同伴同调，只需要考虑攻击范围。

アオース槽

歌姬唱歌，角色使用アオース技都对アオース槽有一定量的要求。增加アオース槽的方法有攻击敌人，承受攻击以及角色行动结束。其中特别

需要注意的是，歌姬发动アオース槽需要1条アオース槽，而发动后アオース槽会清零，因此是不可以连续歌唱的。

异常状态

异常状态绝大部分是给角色带来负面效果的，可以用道具回复或是经过一定的回合数自动解除。本作中异常状态分为以下几种：

能力上升/下降：让角色的基础能力发生变化。

混乱：角色无法进行迎击和反击。

忘却：我方角色无法使用アオース技；敌人无法使用部分攻击方式。

毒、HP减少：角色在行动中HP会缓

缓流逝。

麻痹：角色无法进行移动，麻痹中的我方角色也无法进行同调。

睡眠：角色无法操作，睡眠中的我方角色也无法进行同调。

疲劳：进行一次攻击行动的我方角色必定陷入此状态。疲劳状态下再次行动造成的任何伤害大幅降低，不过同调攻击例外。

战场设施

在战场上除了敌我两军外，还有许多第三方的设施，下面将对其进行详细讲解：

宝箱：靠近后按△键可以打开。红色宝箱装有道具，金色宝箱装有珍贵道具，蓝色宝箱能够回复アオース槽。

火药桶：对其进行攻击可以引爆，对周边环境造成伤害。但是由于爆炸也会卷入我方队员，因此引爆时最好使用中、长距离攻击。

栅栏：属于可破坏的设施。该设施会将两侧的单位完全隔开，别说移动，就算是攻击，只要不是范围攻击就无法穿过去。进入游戏看到的栅栏如果不是设置在特别碍事的地方，还是绕过去，否则就得花一次行动

来破坏，还会让角色进入疲劳状态。

瞭望台：可以按△键爬上上去。在瞭望台上可以越过栅栏进行攻击。

水晶之门：在战局界面中已经介绍过。

冰块：特殊拦路设施，必须用火属性的攻击才能将其破坏。

机关与机关门：启动机关后，对应的门才会开启。在有这个设施的关卡中，应该养成先在这个局面确认两者位置的习惯。

特殊地形：熔岩和毒地形在行走时都会造成HP缓慢流失，应该尽量绕开。泥泞（ぬかるみ）地形在行走时会强制变为步行状态，如果正在敌人的迎击范围内，将无法进行同调。

游戏进行时

IT'S GAMING



3月下旬,凝聚玩家关注度的大作不少,但有的作品似乎没能得到好的口碑,不过,对于一款游戏是否喜欢,具体还是要看自己的切实感受,因此建议各位不要错过机会,可以的话就亲身体验一下,说不定会有意外收获。

本期的两款游戏分别是来自 PSP 平台的《遥远的时空中5 风花记》和 PS3/X360 平台的《时光之创》。前者具有对原作世界观的补充作用;FANS 要想更全面的了解剧情和角色就一定要不要错过;后者是《X-Blades》的续作,女主角华丽的招式很有《鬼泣》的味道,一些场景构建也可圈可点,推荐给喜欢动作游戏的玩家。

PSP GAME

遥远的时空中5 风花记

遥远时空的春之恋花

角色



进入游戏时可以继承《遥远的时空中5》存档的各角色等级、武器和能力。

共同路线

从序章至第四章为止是共同路线。



阳光成员
素描

本作是继《遥远的时空中3 命运的迷宮》、《遥远的时空中3 十六夜记》之后,《遥远的时空中》系列“第三部 Fan Disc, Fan Disc 的目的往往在于补充原作的世界观以及角色线里留下的各种疑问,本作也不例外。本作的背景是原作大团圆结局后的世界,但是由于时空再一次错乱,女主角不得不重新拯救世界。

线,想省心一些的话就在第四章结束之前把除天海之外全角色的事件都触发一次,本作的角色线进入方法和评级没什么关系。

在主线路剧情的部分选项会导致角色剧情失败,这类选项会降低角色好感度,所以遇到选项时多使用 L+△键进行存档。切记在第一章至第四章的时候触发角色们的所有事件,否则拿不到角色的雪花结晶,导致第五章进入普通结局线。

桐生瞬 (CV: 寺岛拓笃)

在第四章最后选择八叶がいてくれるの→青龙のふたりから一瞬兄进入角色线。在第五章中期寻找瞬的时候只能去游园地,选择其他地方的话会进入 Bad End。瞬的雪花结晶全部都在进入角色线之后获得。

坂本龙马 (CV: 铃村健一)

在第四章最后选择八叶がいてくれるの→青龙のふたりから→龙马さん进入角色线。在和龙马见面后准备回到原来的时空之前ゆき都要留下给龙马的各种建议,选项分别是深川の两国屋では気がつくてください、小松さんに出会ってみてください、新选组と仲良くしてください。



チナミ (CV: 阿部敦)

在第四章最后选择八叶がいてくれるの→朱雀のふたりから→チナミくん进入角色线。剧情里会有两次需要使用心之碎片,如果选择不使用的话则剧情会失败或进入 Bad End。

冲田总司 (CV: 冈本信彦)

在第四章最后选择八叶がいてくれるの→朱雀のふたりから→总司さん进入角色线,在进入角色线之后进入第五章之前会有一个选项,千万不能选白龙の力で、总司さんの感情会变差。

小松带刀 (CV: 立花慎之介)

在第四章最后选择八叶がいてくれるの→白虎のふたりから→小松さん进入角色线,在最终战之后选择[小松さんが好き]便能进入角色结局,否则会是 Bad End。

福地樱智 (CV: 竹本英史)

在第四章最后选择八叶がいてくれるの→白虎のふたりから→樱智さん进入角色线。在最终战之后选择樱智さんと離れたくない→进入角色结局。

ア-ネスト・サトル (CV: 阪田マサユキ)

在第四章最后选择八叶がいてくれるの→玄武のふたりから→ア-ネスト进入角色线,在进入角色线之后进入第五章之前有一个选项,选择やっぱり話せたい。在最终战之后选择ア-ネストのところへ戻る进入角色结局。

玩后感

同样作为 Fan Disc,本作相较于《远久3》的《十六夜记》和《命运的迷宮》来说还是有些厚道,语音量严重不足,只有在各角色线的部分事件和结局时才有语音,地图素材基本照搬原作,隐藏路线的天海线和新增のリンウ也做不过,没有当年玩《十六夜记》的银魂时的那种感动。每个角色只有四张 CG,不过看是在 Fan Disc 的份上还是可以理解。

原名
遙かなる時空の中で5 風花記

类型

文字冒险

游戏适应人群

●系列 FANS

●喜欢 RPG+AVG 的女性玩家

●控声优的女性玩家

高杉晋作 (CV: 安元洋贵)

在第四章最后选择八叶がいてくれるの→玄武のふたりから→高杉さん进入角色线,进入第五章之前会有好几个选项,除了[确かに...]之外,其他选项都不会造成影响。在最终战之后选择[高杉さんと命を分けたい]进入角色结局。

桐生崇 (CV: 下野紘)

在第四章最后选择情けない→一琳くんは、ひとりだもの进入角色线,然后在最终战打败龙女之后选择一琳くんと離れたくない→誰も見捨てたりはしない→そんなのおかしい便进入角色结局。

リンドウ (CV: 八戸亮)

在第四章最后选择情けない→神子として、認められたもの。虽说新人物,但是进入角色路线完全没有什麼难度。

天海 (CV: 諏访部 顺一)

以上角色路线及普通结局通关后才能开启天海路线。天海线得从第三章开始,第三章リンウ邸有事件,图标是???,选择天海に...会える?→安心して、第四章在回到异世界时选择天海...→そんなことはしない→できない→首をふる,然后在リンウ邸有两次事件,第五章在江戸城事件后选择もうひといい、最终战后选择天海は淋しくない?。

PS3
X360
GAME

时光之剑

辣妹的寻宝大冒险

战斗系统简介

女主角 Ayumi 的攻击方式为近身攻击和远程攻击两种。近身可以使用各种眼花缭乱剑技，而远程可以使用各种各样的枪械。玩家需要根据不同的情况来使用不同的武器来作战。杀死敌人后可以吸收一些彩色的光点，这些光点相当于游戏中的金钱。在每一个阶段处会有一个双手放光的高大石像，只要靠近这个石像就可以学习魔法与技能。值得一提的是，玩家每次只能习得一种魔法和一种技能，所以玩家要慎重地进行选择。习得的魔法和技能都可以在按 LB 键后再按一次 LB 键查看。

游戏中并没有加血道具。在体力槽的下方有一条分为三段的绿色能量槽，连续攻击敌人就会使能量槽增长，一旦涨满就会在体力槽的上方点亮一



个绿色的十字架图标，这就表明此时玩家拥有了一个回复道具，在体力低下时按十字键的左方向键就可以回复体力。不过在这里玩家要注意两点：玩家如果没有连续攻击敌人那么能量槽会下降，直至清零；体力槽的上方最多只能点亮三个十字架图标，也就是说系统默认玩家最多持有三个道具。另外，玩家如果在一段时间内没有受到任何攻击的话体力也会补满，所以在高难度下，如何躲避敌人的攻击是玩家必须要掌握的技巧之一。

魔法的发动方式大同小异，按住 B 键后就会看到女主角摆出一个姿势，此时再按其他的键就能够发动魔法（必须事先习得该魔法）。不过魔法消耗的是能量槽，一些高等级的魔法则需要能量槽涨到二段以后才可以发动，所以魔法发动的时机也非常重要。



时间倒退功能

本作新加入的系统，也是这个游戏的精髓所在。下面我们一起来了解一下它的奥妙。

在流程中打败第一个 BOSS 后玩家就可以习得这个技能。在体力槽的左方有一个漏斗形的圆形槽，平时会缓慢增加，但是这并不意味着玩家必须要等到涨满才可以使用该功能，只要槽内有剩余能量就可立即发动。发动后时间会倒退，圆形槽会减少直至清零，与此同时场地中会出现玩



原名

Blades of time

类型

动作

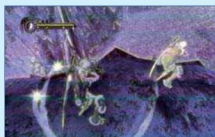
游戏适应人群

- 动作游戏爱好者
- 喜欢探险的玩家

操作指南 (以下以 X360 版为准)

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整方向 / 移动准星
十字键	加血 / 开启领域 / 使用罗盘针
X 键	普通攻击
Y 键	浮空攻击 / 上弹
A 键	魔法 (可二段跳)
B 键	魔法起始键
LB 键	时间倒退
RB 键	开启宝箱 / 终结技
LT 键	进入瞄准模式 / 锁定
RT 键	闪避 / 开枪
START 键	调出菜单
BACK 键	查看装备技能 / 修复图鉴 / 笔记编辑

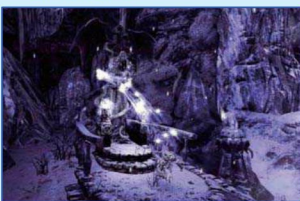
游戏中有很多敌人和机关都必须要用活这个能力才能顺利通过。例如攻击中会多次出现一种带着防护罩的敌人，对于这种敌人来说，只靠主角一个人的攻击不会有任何效果。因此必须要使用时间倒退功能。具体做法为：先用任何招式攻击那个敌人，待一套连续打完或者一梭子弹打完后立即按 LB 键发动时间倒退，这时



会出现一个分身重叠主角之前的攻击动作，这时玩家就可以松开 LB 键和那个分身一起攻击敌人。如果还是觉得吃力就再次按下 LB 键发动时间倒退，这就是会出现第二个分身出来攻击敌人……如此反复，最终可以召唤出 5 名主角一起攻击，那种敌人的防护罩很快就会被引爆，此时就让人幸灾乐祸了。

游戏心得

1. 游戏里面有很多宝箱是隐形的，只有在开启战场的环境下才能看到，宝箱里面一般都是主角的装备。判断附近有没有隐藏宝箱的方法是看女主角腰上的那个罗盘针。如果看到罗盘针在持续闪光的话就说明附近有隐藏宝箱的存在，此时掏出罗盘针，就会发现罗盘针上的箭头变成了两个，最外圈的那个箭头所指的就是宝箱位置，而内圈的那个箭头指的是主角应该行进的目标所在地。如果你搜遍了这个地区都没发现宝箱的话，请抬头看看你的上方和下方是否有平台，宝箱很可能就在那里。



2. 游戏中要多多使用枪械，因为枪械的攻击范围比刀剑要大得多，使得主角的安全性更有保证。

3. 游戏中会多次出现一种无敌的敌人，除了在最后一章可以干掉它以外，其余的章节它如果出现绝对是玩家的噩梦，不幸碰见能逃则逃。

玩后感

本作可以看作是女版的《鬼泣》，女主角华丽的连续技以及绚丽的魔法绝对不比但丁逊色。游戏中不少场景气势恢宏，而且毫无重复之感，相比起精巧的场景，人物的建模反倒有些粗糙，表情刻画也不够生动，偶尔还会出现掉帧现象。新加入的时间倒退系统还是有些问题存在……但是游戏和前作相比已经有了巨大进步。你和辣妹一起去寻宝探险么？那就赶快拿起手柄吧！

?

阳光成员
天使微笑

本作是 2008 年发售的《X-Blades》的正统续作，主角依然是性感迷人、身手矫健的 Ayumi。与前作相比，本作大幅进化了动作要素以及魔法效果，40 多种技能让玩家目不暇接。更广阔的场景、更丰富的敌人等待着玩家们去挑战。

实用技术

游戏进行时

MASS EFFECT 3

质量效应3	EA	角色扮演
Multiplatform	Mass Effect 3	美版
2012年3月6日	1人/4人在线	59.9美元
対応機種为PS3、X360、对应Kinect	対応玩家年龄: 17岁以上	

当各位玩家们看到这篇研究时，游戏发售已经一个月了，相信各个游戏结局已经在玩家当中广为流传，不过可能也有部分玩家因为没有得到足够的战争资产而无法看到自己想要的结局，本期《质量效应3》研究将会带给玩家们各个星系的所有可扫描物品位置，帮助各位玩家早日收集到足够的战争资产，达成完美结局。同时，本次研究还会为玩家带来 DLC 任务“灰烬余生”（From Ash）的剧情攻略，希望能让因为各种原因无法玩上这款 DLC 的玩家们也能够了解一下相关的剧情。

文 稀饭 美编 NINA

各星系可扫描物品一览



扫描系统解析

本作的扫描系统经过了改进，免去了前作复杂的资源收集，变成了纯粹的寻宝游戏，玩家只需要驾驶诺曼底号在某些星系中使用扫描功能，发现物品所在的星球，并且在星球上锁定物品的所在就可以发射回收器，获得这件物品，具体的操作过程和前作没有太大分别，不过因为本次的搜寻内容包含了能够增强玩家战斗力的信息（Intel）和增强军队战斗力的战争资产还有用于完成支线任务的神器等物品，全收集对于无法开战的玩家来说还是非常重要的。

有可扫描物星系与无扫描物星系

有可扫描物星系

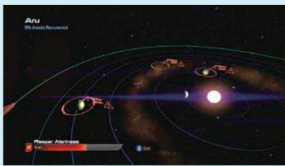
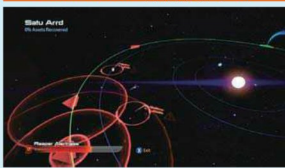
Aethon Cluster
Apien Crest
Arcturus Stream
Argos Rho
Athena Nebula
Attican Beta
Exodus Cluster
Gemini Sigma
Hades Gamma
Hades Nexus
Hourglass Nebula
Ismar Frontier
Kite's Nest
Krogan DMZ
Minos Wasteland
Nimbus Cluster
Nubian Expanse
The Shrike Abyssal
Sigurd's Cradle
Silean Nebula
Valhalla Threshold

无扫描物星系

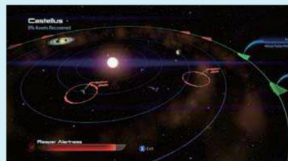
Annos Basin
Far Rim
Horsehead Nebula
Kepler Verge
Ninmah Cluster
Perseus Veil
Petra Nebula
Serpent Nebula
Shadow Sea

星系扫描物位置详解

● Aethon Cluster (扫描物数量: 9)

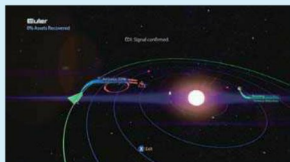


● Apien Crest (扫描物数量: 5)

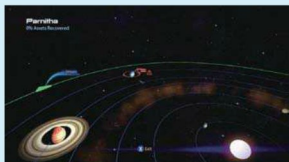


● Arcturus Stream (扫描物数量: 3)





● Argos Rho (扫描物数量: 6)



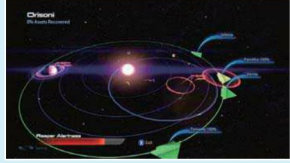
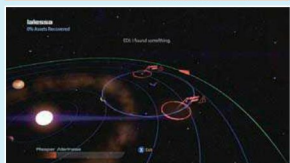
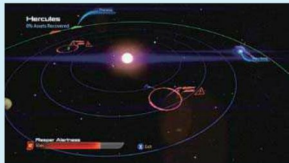
● Attican Beta (扫描物数量: 4)



● Hades Gamma (扫描物数量: 9)



● Athena Nebula (扫描物数量: 9)

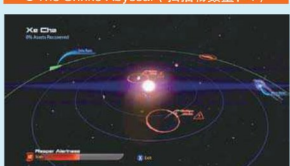
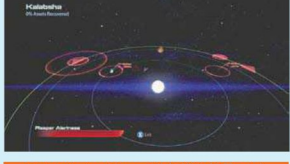
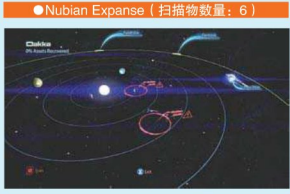
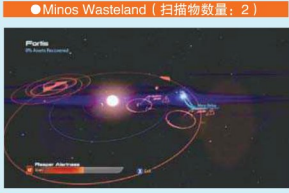
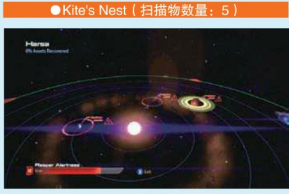
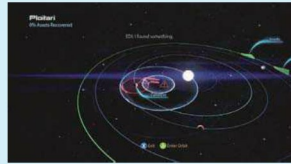
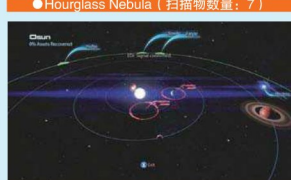
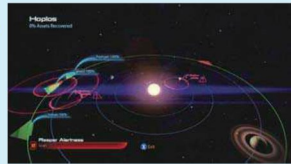
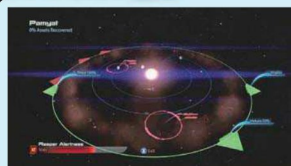


● Hades Nexus (扫描物数量: 7)



● Gemini Sigma (扫描物数量: 4)



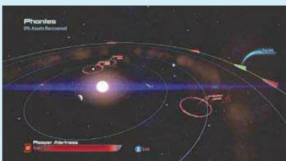
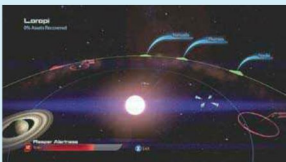


GO: 73139.blog.1

● Sigurd's Cradle (扫描物数量: 4)



● Silean Nebula (扫描物数量: 11)



● Valhalian Threshold (扫描物数量: 6)



DLC灰烬余 生剧情攻略

DLC详解

这款 DLC 是随游戏发售的同时提供下载的，并且创造了史上最高的 DLC 购买记录，能够创造出如此佳绩，一方面是因为《质量效应 3》的强大号召力，另一方面则是 DLC 的内容对于熟知系列背景的玩家来说吸引力颇大，因为在本 DLC 当中，玩家终于能够遇见一个活着，并且没有被收割者 (Reaper) 改造为傀儡收集者 (Collector) 的普洛仙人 (Prothean)，还能够将他招募到诺曼底号上，为了对抗收割者一同作战。除了这一位职业为先锋 (Vanguard) 的同伴外，游戏还会奖励玩家一把额外的突击步枪 (Assault Rifle)，详细的属性分析，请看下文的解析。



DLC剧情

一封出现在个人通讯终端的信件引起了我的注意，联盟指挥部通知我，克鲁伯斯 (Cerberus) 的士兵占领了伊甸园 (Eden Prime) 星球上的殖民地 (Colony)，联盟的军力极其紧张，只能尽量为本地殖民者自卫队提供一定的援助，却无法帮助他们战胜克鲁伯斯。但那不是我前往伊甸园的首要任务，克鲁伯斯在这颗星球的普洛仙人遗迹发掘场里找到了一个神秘的普洛仙人神器 (Artifact)，目前我们并不清楚这个神器到底是什么，但无论那是什么，恐怕都会对我们抵抗收割者的进攻有所帮助，所以一定不能让这件神器落到克鲁伯斯的手上。



我指挥着诺曼底号前往伊甸园，心中抱着隐隐的期待。对于这个存在着普洛仙人信标 (Beacon) 的星球，我总觉得它似乎和我有某种不为人知的联系，正是在这里，我得到了关于收

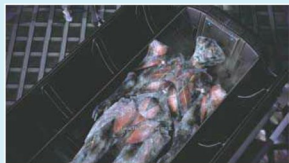
割者入侵的启示，第一次接触到了普洛仙人留下的警告。遗憾的是，某种程度上，我辜负了这个警告，收割者依然在威胁着全宇宙的安危。如今，我期盼着这个星球上还能够有尚未发觉的秘密，能够告诉我们那个正在建造中的普洛仙人装置到底能通过什么途径击败收割者。



当我们降落时，发掘场附近空无一人，殖民者都已经前去避难或被克鲁伯斯的士兵残忍地杀



死，而察觉到我们降落的克鲁伯斯士兵恐怕很快就会前来，带着对普洛仙人深有研究的莱阿娜（Liara），我们迅速赶往发掘场中心，但在那里等待我们的并不是什么普洛仙人神器，而是一个普洛仙人维生舱，里头还保存着一个活生生的普



洛仙人！

克鲁伯斯尝试打开这个维生舱时似乎对生命维持系统造成了伤害，导致普洛仙人的生命特征变得不稳定，强行破坏维生舱只会杀死这个古老文明的唯一幸存者，我们必须找到能够打开这个维生舱的指令和命令维生舱结束冷藏模式的指挥信号。似乎在附近的实验室当中，克鲁伯斯也一直在尝试做同样的事情，我们要赌一把他们发现的信息里头正好有我们需要的东西。

当真正接触到克鲁伯斯研究的信息后，我才明白为什么他们一直无法找到打开维生舱的方法，普洛仙人留下的信息和标中的信息一样，似乎只能被特定的人所感应到，目前看来，似乎那个人就是，随行的莱阿娜只能看到一堆乱

的影像，只有我能够通过这些影像观察到普洛仙人留下的回忆。我看到了伊甸园的陷落，看到了普洛仙人是如何想要将他们的一部分战士留下来，以成为下一个大收割循环中对收割者的力量。但是，5万年后，遗留下来的却只有一位士兵。

击败克鲁伯斯不断来袭的部队，我们终于解救出了普洛仙人，这位拥有特殊绿色异能的先锋名叫贾维克（Javik），是普洛仙人帝国唯一的后裔，可惜，他只是位士兵，对于我们正在研究的装置，他知道其存在，却并不清楚装置的具体作用。无论如何，我们还是得到了一位强大的战友，在战胜收割者的路上又前进了一大步。

难点提示与成就/奖杯提示

1. 这个 DLC 的实际游戏时间也就一个小时左右，其中几乎碰不到特别困难的战斗，敌人类型包括了克鲁伯斯前期常见的士兵和一台阿特拉斯机甲，并没有复仇女神（Nemesis）和幻影武者（Phantom）两种高级兵种，处理好工程战士（Combat Engineer）的炮台，集中火力处理好机甲便可以顺利通关。

2. 进行游戏过程中记得一定要多多搜刮场景中的可调查物品，其中有三个重要情报都可以为伊甸园的殖民者自卫队战士克鲁伯斯提供帮助，收集齐三个情报，就可以获得成就/奖杯“Freedom Fighter”，加上完成 DLC 任务后获得的成就/奖杯“Prothean Expert”，50点成就/两个铜杯轻松入手。



同伴属性分析

同伴姓名：贾维克

职业：先锋

武器：突击步枪、重型手枪

贾维克除了詹姆斯以外队伍当中少数会主动冲锋陷阵的战友，不过因为他不存在异能冲锋（Biotic Charge）这类突击型的技能，建议大家还是把他当成一个异能者队友使用比较安全，尤其是在疯狂难度中，哪怕走纯粹的生存强

化路线，缺乏防护能力的他也无法在敌人的枪林弹雨中坚持太久。能力方面，贾维克缺乏扭曲（Warp）这一类直接进攻性的异能，主要能力伤害由特殊技能黑暗通道（Dark Channel）输出，这个能力释放到敌人身上后会对其造成持续伤害，敌人死后还会跳跃到另一个敌人身上，但是缺点很明显，一个是冷却时间太长，哪怕全面加强冷却时间也需要接近10秒左右的冷却，而且黑暗通道只能存在于一个敌人身上，无法复数释

放。不过这个能力在对抗那些无法被秒杀，身披重甲的敌人时有不错的效果。其他能力基本上都是控制型能力，其中浮空手雷（Lift Grenade）在没有带上莱阿娜的情况可以用于替代奇点黑洞（Singularity），但因为数量有限制，要谨慎使用。异能抛砸（Slam）作为控制技能效果不错，但是和浮空手雷一样无法对有护盾的敌人生效，如果有其他队友用超载（Overload）配合拆盾才能够发挥作用。相比起来，控制神技拉扯（Pull）算是最实用的一个能力，后期还可以加出同时拉扯两个敌人的强化分支，有点数还先投入这个能力当中吧。



贾维克能力一览

Dark Channel	在敌人身上制造一个异能力场，持续对敌人造成伤害，敌人死亡后会转移到另一个敌人身上，直到持续时间结束。
Lift Grenade	角色获得投掷浮空手雷的能力，手雷爆炸范围内的敌人会被浮空，失去抵抗能力。
Pull	释放异能拉扯敌人，使其浮空并向角色飞去。
Slam	释放异能将敌人扯向空中再重重砸向地面。
Vengeful Ancient	提升贾维克的护盾或屏障值，武器伤害，能力伤害与护盾恢复速度。

新枪械分析

武器名称：粒子突击步枪（Particle Rifle）

效果：一把非常独特的武器，虽然名为突击步枪，但实际上是典型的科幻作品中常见的激光枪，长按便会消耗能量发出绿色的射线，持续伤害被击中的敌人。枪械本身的换弹概念和一般枪械不一样，只要在能量耗尽前停止发射，能量便会慢慢恢复，而如果能量耗尽，则会进入过热状态，能量停止恢复，此时按换弹键进行紧急散热才能够重新让弹药恢复。虽然这把枪械本身不存在其他枪械的携带弹药量概念，但是用配件提升弹匣容量可以提高能量上限，延长持续射击的时间。



Ribbons

在 Lansdale Ave. 的某个房间门口异常醒目地贴着一张告示，读一读。然后往北走，调查一下电线杆子上的黄色绸带。之后顺着绸带的指示走，黄绸带左转，红绸带右转，蓝绸带直走，最后一路来到地图 2P 的海港处，中间需要穿过公园，不过公园的门要在完成电台的劇情后才打开。到海港找到钥匙。回到



Lamon St. 这里有一间房间，上楼用钥匙开门，在里屋的大床上读到信息完成任务。

The Bank

Lansdale Ave. 十字路口附近有一个 Bank，进门之后武器如果不给力的话可以去二楼的办公室里拿一把消防斧。来到地下室，调查一个保险柜后触发警报，然后跑到一楼，这里会先后有四次敌人来查，每次灭一批敌人会有一段时间让你跑到地下室取保险柜里的补给，全部敌人被消灭后任务完成。

Homeless

Laymond Ave. 的中段路左右两边各有一个地铁口，地图上靠右边的那个地铁口里面可以找到一个活人。对话后我们要帮他找东西，第一件东西是“土力架”，Easy 难度往南走跨过 Brito St. 就能找到自动贩卖机，扔几个硬币进去拿到“土力架”，把东



西带给流浪汉就可以让他帮你标示地下铁路的路线。

之后要帮他找一件大衣。穿过公园来到 Movie Theater，在路对面的房间里可以找到大衣，然后回到流浪汉那里，他会帮你开启一个地铁口。

接下来他会需要你一根……鱼竿（真不知道他拿来干嘛……）一路往北，来到湖边可以很轻松地找到一根鱼竿（Easy 难度）。回去交差之后任务完成。之后你再来到这里的地下铁道入口，就会发现这个流浪汉已经死掉了。

Cinema Verite

来到 Movie Theater，从地图靠右边悬崖边的入口进去。进门右手边的柜台上可以找到一个电影胶片，接着进入前方左边的厕所找到第二卷胶片。

从这个厕所的墙洞里面钻出来，出门左转来到放映室，放映室里黑乎乎的房间内找到第三卷电影胶片。如果是 Easy 难度的话，直接从放映室下来来到另一边的储藏室找必要道具。其他难度需要出电影院的门绕一下来到之前找到一幅画的那个五金商店里面去拿取。之后放电影，放进胶片后以最快的速度冲到电影里，在里面搜索一下（房间什么的都是可以进去的），可以找到数字，这里可以告诉大家的是在“The House on the Lake”中有一个数字，在“The Silent



Children”中有两个数字，在“The Secret of the Attic”中有最后一个数字。

数字记录下来之后记得回收胶片，之后进入放映机旁边的门，把三个胶片合一。冲进电影，右转进房子里面，之后开一楼左边的门拿到 Wooden Crank，出门后往里走，穿过两扇门来到大厅，大厅里面有桌子，上面有个八音盒，用 Wooden Crank 打开拿到钥匙。从房间一角的梯子上楼，楼上最深处的阳光中可以找到一个箱子，用钥匙打开后愉快地领奖吧！当然最后还要杀出电影院。

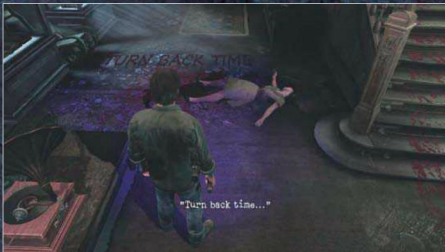
P.S.：这个任务我认为是在本作中最精彩的一个谜题。而这个任务获得的武器……很有致敬的意味啊。



The Gramophone

电影院南部那个建筑是一个公寓，不过公寓地图左入口处的梯子需要勾下来，跑到面红色卷帘门那里就能找到钩子。

进去发现留声机坏了，来到二楼的婴儿床上找到 Crank，二楼起居室里找到唱片。回去启动留声机，先顺时针转，直到地上出现尸体和血手。然后反着转一遍血腥谋杀的过程。最后杀人犯灵魂出现，赶紧冲过去用打火机把他的画像烧掉。任务完成。



Ashes to Ashes

还记得你之前曾经在 Rice St. 的一辆车上找到一幅画吗？汽车附近有一些大厦小楼，其中一座楼是可以进去的。进去上二楼，在没有保



险柜的那个卧室找到一个壶（Urn）。

出门往地图上方走，在地图上看起来最大的港口那里，来到里面找到一个长凳，在这里使用刚刚拿到的壶。得到密码 16814 后任务完成，如果你有兴趣的话可以回到刚才那座小楼里用这个密码开二楼的保险柜。Easy 难度的话一号右转三次、二号左转四次、三号左转四次、四号左转两次、五号右转两次即可打开，不过里面只是一把手枪而已。

Dead Man's Hand

上一个任务路对面有一座很大的建筑，不过我们需要从小路绕到地图下方的入口才能进。

进去之后左转在房子里调查桌上的扑克牌，然后去里屋看看，可以看到一具失去心脏的尸体，发现尸体后从旁边下地下室，下去之后往左走，在尽头看见一个地洞，顺着梯子爬进地洞。

进门后一路往左走，这里会不断逼出敌人，手里有钉头锤或者恶魔雕像

的话正好能用来自试威力。最里面的某个亮灯的房间内可以看到一扇铁门，打开铁门，里面可以找到人心（Human Heart），回去把心脏还给死者吧。



Mirror, Mirror

地图北部有一座桥，我们需要拉控制杆把桥放下来，过桥后的第一个十字路口左转进，二楼有一个房间里面有一个镜子，我们要对着镜子里的镜像调整外面的事物。

你可以干的事情包括：

旋转挂画、拉开抽屉、点燃右边的蜡烛、拉开台灯、打开电视。

全部完成后镜子破碎，任务完成。



关于结局

其实结局判定条件很简单，那就是流程中的三次选项：刚开局的时候救助女警与否、JP 就座的时候选择是否劝告她，以及最后的战斗结束后是否击败女警坎宁汉姆(Cunningham)。

如果要达成全部五个结局，需要至少进行三周目游戏，第一周目全选择第一个选项，最后获得一个结局，回到标题画面选择 Continue，会读取坎宁汉姆战前的存档，选择另

一种处理方式就可以获得另外一个结局。

之后进行下一周目游戏，全部选择相反的选项，最后一战和另外一个结局的处理方式同上周目。

然后是特别结局，完成支线任务 Digging up the Past 之后通关即可。最后多一句嘴，这个结局中你会看到很多很熟悉的东西，系列粉丝应该会



实用技术

研究中心

全成就奖杯说明

首先第一周目最好开双 Easy 进行游戏，这周游戏要带着任务来完成。首先要熟悉所有的路径，记下所有的密码和顺序类谜题的答案，有可能的话记下所有的异世界走法。这周目可以达成不杀通关，如果是第一次玩的话则不必追求不杀，可

以获得其他成就/奖杯之后单开一个周目来进行补完。这里要达成两个结局。

之后开双 HARD，一路跑一路冲，由于有上一周目的底子，这一周目通关速度会非常快，我们需要在这一周目游戏中打成另外两个结局。

第三周目开双 Easy，完成所有的支线任务，当然特殊结局也将在这一周目完成。由于有任务是进行战斗的，不杀不可能。如果之前还没有拿到通关不杀生的成就的话可以再开一个周目补完。

疾风神速 + 慈悲为怀！ 全程不杀生及最速通关指南。

首先，大家要清楚全程不杀生不等于全程不杀人，只是要求不亲自杀生。这个数据统计有两个后门：被机关杀死的敌人不算，打倒没完全打死的敌人不算。而且全程不杀生肯定是人为跑为主，一般来讲敌人不会追着你跑过一个存档点，看到左上角的 Saving 基本上就可以安心了。

前面一段流程基本上没有什么可以偷懒的地方，记住流程走最速就可以了。冲进餐厅之后什么也不要拿，直接进入厨房开煤气进入异世界。

从异世界出来之后出门去地下室，拿了电线就奔电梯，不用去楼上拿手枪。强制触发的战斗可以打掉，直接上电梯接上电线回到地面。

地面上之后直接去启动发电机，这里可能会自动放敌人骚扰，不过不用管它，快速启动发电机然后进门拿票。之后去另外一个房间换衣服，出门会遇到敌人，不用管它们，直接去坐缆车。

缆车站的设定比较脑残，即使你手里有金制的武器也砍不开这里的障碍，必须走流程。之后一路直接跑到进着洞都没有什么捷径可以走，不过敌人可以躲开。

一直来到寂静岭小镇上，直接去北边的路障边勾梯子翻过去，不要管支线任务下楼直接出门奔百年纪念馆。进入纪念馆停车场后依旧要一切走流程。

进入纪念馆内部后直接来到最里



面推梯子上楼，进门直接调整时钟打开金库的门，然后拿到 ID 卡。从旁边出门一直走，这里我们需要进入那个密码在一楼找到的大门，不过已经知道密码的我们可以直接输入密码进门上楼。

一路过所有的模特敌人，在电梯前把轮椅推出来，进电梯用 ID 卡在 18 层完成百年纪念堂下的剧情。

进入圣玛丽修道院后必须去那个书架后面拿斧头，即使你带着一把消防斧进去也会在第一时间劈门之后强制坏掉，至于不会坏掉的那些武器，比如恶魔雕像，比如钉头锤，都不能用来砸门。

进门入睡拿了斧子就往回跑，进门之后一切按流程走，去找剩下的两篇韵诗的任务开始后迅速冲进目标所在建筑，在教室拿了钩子就上楼，完成谜题把森林场景召唤出来，不用管出现的敌人，直接冲到木屋里，如



果木屋里的拼图机关无法启动就关上

门再试试。之后上楼，看见小女孩坐在门后面的椅子上，不要进门，直接进入门边

的教室，擦黑板后一路按流程拿到韵诗和钥匙，回去看面具男掐死小男孩的戏码。之后的异世界没什么好说的，注意在最后异世界的干扰下消灭两个敌人的场景，那里如果只追求速度的话可以主动攻击敌人。这样会加快面具男砸地的速度。追求不杀生的话就要引面具男攻击敌人，由于敌人在任何高度下面面具男攻击三下就会被打死，这里并不难。

出门追小女孩的剧情，第一个场景需要下楼找到对应通道，第二次需要上楼。来到戏院后直接上楼把幕布拉开，直接过台后按顺序拉掉即可。

之后与面具男的战斗只要冲上去狂砍即可，很快它就会倒地。然后上船来到监狱中。

来到监狱之后先下楼，发生那个壮汉型怪物冲出来的剧情之后看需要拉过那条打出火花的电线，这样就会把那个壮汉电死。之后按剧情走，追求不杀



生的同学不用拿任何武器，所有的敌人都能躲开。一直来到需要你交出武器的椅子上，在两个机器上都试过一次之后把所有道具扔在那里不拿走直接进入。

进门后不管敌人直接左转进小胡同，按密码开门，之后的事情都按流程走。

来到餐厅之后很多人都会以为这里必须要打倒所有敌人才能开门，其实不然，能自由行动之后先去用钥匙卡开门，在两个机器上都试过一次之后和敌人捉迷藏，过一会就能看到门开了一道小缝，挤过去。追求最速的同学记得在路上拿霰弹枪。之后的异世界过后会上电梯，这里追求全程不杀生的同学不要装备近战武器。

上电梯之后追求不杀生的同学需要在敌人出现后把敌人引到电梯下面，用你的第七种武器；拳头（其古大伏说拳头不是七种武器之一，笑）将其揍扁，之后上电梯，三次都要如此。追求最速的同学记得枪砸过去就可以了。

之后基本上没什么捷径，聚光灯那里追求不杀生的同学请完成两个聚光灯的谜题，不然他们就要杀你了。

最终 BOSS 战对于不杀生的同学来说比较痛苦，因为那些从房间滚出来的喷血的敌人太难对付了，这里可能要多消耗很多敌人。不杀生的话需要多试几次。之后就可以愉快地收成就/奖杯了。

游戏情报站

GAME LIES STATION

- LIES
- ARTIFICIAL OPINIONS
- FAKE NEWS
- DOU NI WAN

栏目主持 众编

游戏文化

特别企划



《战神》新作公布，奎爷转战北欧神话！

自从《战神 III》成为系列的完结篇后，《战神》系列“最新作的消息一直牵挂着玩家们的心。近日 SCE 公布了由原《战神》制作组 Santa Monica 打造的新作《The Norse Mythology》(暂名)，游戏故事背景将由希腊神话转战北欧神话，并且打造全新的故事与主角。

游戏导演 Stig Asmussen 表示，由于《战神 III》已经将系列故事完结，所以我们不会考虑再制作《战神 IV》。这款新作将背景选定为北欧神话，主角将不再是大家熟悉的奎托斯，取而代之的是奥丁在人间

的儿子，名为 Denmark，虽然设定不同，不过制作者表示出于玩家对奎爷的喜爱，游戏主角 Denmark 将采用与《战神》中奎托斯完全相同的形象！

据称，这款“北欧版战神”将请来《战神》原班人马来打造，力图再次制作出一款撼动天地的北欧人神大战。除了奥丁与主角 Denmark 外，其他将在游戏中登场的众神目前尚未公布，不过从目前流出的画面中我们可以看到，雷神托尔将会作为对手出现在游戏中。游戏目前开发度还不是很高，预定在明年冬季发售。

“《刺客信条》系列”掌机新作将发生在中国

据有碧透露，即将公布的《刺客信条》系列“掌机新作将会以中国为舞台，时代为遥远的秦朝，描述名为荆轲的刺客如何协助民众对抗秦王暴政，

并且发现在背后操纵这一铁血帝国集团阴谋的故事，本作将会扩展该系列的东方背景，并且联系徐福的故事，解释了日本忍者与刺客一族渊源历史。



《口袋+信长》销量欠佳，《口袋妖怪 黑白2》移师3DS

“口袋一出，谁与争锋？”虽然这句话确实含有一些夸张成分，但这小小的妖怪也用千万级别的销量一次又一次向世人证明它的实力，就算是外传性质的作品也有不俗的成绩。可惜在上月发售的《口袋妖怪+信长的野望》却让人大跌眼镜，两周下来的累计销量仅 23 万套，虽然这个成绩已大幅超越《新

·光之神话 帕尔提娜之镜》，但显然任天堂对本作的销量十分不满，据相关人士的说法，这和本作选择已经过时的 NDS 平台有关，过于“朴素”的画面难以引起新生代玩家的兴趣。

迫于压力，《口袋妖怪》的开发商 GameFreak 的制作人增田顺一表示，《口袋妖怪》系列的“正续

作《口袋妖怪 黑·白2》将取消在 NDS 平台的开发，转为机能更强的 3DS，而且本作会根据 3DS 的新

特性加入一些让玩家意想不到的功能。不过也因为这项决定，《黑·白2》估计无法在今年和广大玩家见面了。



因BUG过多向玩家谢罪，《街头霸王对铁拳》最新DLC加入两位制作人，让玩家痛打出气



《街头霸王对铁拳》在发售后就不断被玩家爆出各种 BUG，有日本玩家甚至开设了博客号称 1 日 1BUG 演示，游戏 BUG 之多可见一斑，而 2 位制作人非但没有痛定思痛，反倒是在全球各地继续游戏的巡回宣传。可能是已经察觉到玩家的不满情绪逐渐升温，近日他们公布除 12 位已知的 DLC 下载角色外，还将加入以他们真人外形塑造的

免费 DLC 角色，相信有不少玩家对此也不会感到太惊讶，因为 2 位搞怪制作人经常不按常理出牌，像游戏中某场地中就有印有小野与原田的恶搞海报。《街头霸王对铁拳》全球大赛即将打响，与其搞这些让人哭笑不得的行为，还不如想办法怎么修复游戏的各种 BUG 才是真正的上策。

前SCE WWS总裁菲尔·哈里森将协助微软 强化摄像头技术，为大幅缩小空间需求努力

早前，微软宣布前SCE WWS总裁菲尔·哈里森加盟微软帝国，出任欧洲分部的高管。近日，菲尔·哈里森在接受外国媒体访问中透露，他将协助微软的Kinect开发组增强Kinect摄像头捕捉功能，要知道菲尔·哈里森是从PS2时代就推动推动了EYE TOY的发展，PS3的MOVE也是EYE TOY的延续，因此对于摄像头的经验相当丰富，而当被问及具体会如何增强时，他说：“Kinect目前最大的问题是对空间的要求过于严格，当玩家希望接触Kinect时却有可能受到空间过小而无法进行游戏的限制，这大大限制了Kinect的装机量，如何缩小对空间的需求，这是我们努力的方



向。”最后菲尔·哈里森提到，本次的合作不排除会加入全新的功能，希望玩家们拭目以待。

FFVII游戏版终止开发，将使用已有素材 制作CG电影，计划2013年上映

《最终幻想Versus XIII》从2006年公布至今已经过去了将近6年时间，但截止到目前为止向玩家们公开的情报却一直少得可怜。面对玩家们各种推测，史克威尔·艾尼克斯却表现出了异常冷漠的态度，与之前《最终幻想XIII》的宣传力度可谓是天壤之别。纵观这几年的游戏市场，会清醒地认识到《最终幻想》这一品牌的影响力正

在逐渐削弱，《FFXIII》在全球范围内的大暴死已令SE颜面扫地，《零式》的销量也只能说是差强人意，早年那种全球大卖上千万套的辉煌年代早已一去不复返。而SE这几年的经济状况也无法再允许《FFVII》再这么拖下去。认清现实的SE近日突然在官网公布大消息，《最终幻想Versus XIII》游戏版终止开发！已有素材将会被制作成CG电影，并于2013年上映！野村哲也也将担任电影版的导演一职，这也是他第二次接手CG电影的制作工作，而制作小组则参与过《最终幻想VII降临之子》的成员们组成。有着前作的经验，相信《FFVII》的电影版一定可以呈现出无与伦比的视觉体验。

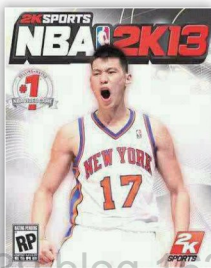


虽然取消游戏版开发是令人颇为遗憾的一件事，但换个角度想想，至少玩家们无需再无止尽地等待下去了，倒也不失为一桩幸事。

《NBA2K13》全新代言人出炉， 华裔球星林书豪当选

每年一度的《NBA 2K》新作《2K13》即将发售，其代言人的争夺也十分激烈，继去年的三位传奇代言人后，今年封面归属也是扑朔迷离。最终2K SPORTS决定由今年一炮而红的华裔球星林书豪为系列最新作《NBA

2K13》担当封面。制作人表示，之所以请LIN作为代言，就是因为其撼动全美的励志精神，他的出现改变了NBA去年因停摆对球迷造成的阴霾，“林风暴”对美国人的号召力势必会促进游戏的销量。



新闻短波

《极度混乱》将加入雷电

白金工作室的ACT新作《极度混乱》因为有多名白金工作室作品中的角色加入（如近日加入《猫妖使者》中的贝优妮塔，被任天堂戏称为“白金大乱斗”）。不久前，神奇英雄在其推特上宣布，《混龙影》中的雷电将加入本作！造型和招式设计与《MGSRR》基本相同，相信这与《MGSRR》换由白金工作室开发不无关系。至于玩家们所很高的但丁，发行商意正与Capcom商议，不排除《鬼泣》角色在今后作为DLC角色加入的可能性。

《喜羊羊与灰太狼》3DS版 游戏在日本取得喜人销量

国产原创系列动画片《喜羊羊与灰太狼》不仅在中国取得空前成功，在台湾、香港以及日本等亚洲各地播也赢来不断好评。看准这一商机，日本游戏厂商NBGI协同原作者方在3DS平台推出改编游戏，已于近日顺利发售。游戏以描述喜羊羊与灰太狼的日常为故事主线，采用传统的角色扮演形式让玩家感受简单而轻松的游戏体验。包括附赠喜羊羊粘土模型的初回限定版在内，游戏首周的出货量已经突破50万大卡。这样的销量出乎了所有人的意料。有趣的是，本作的制作人日前在接受《FAMI通》的采访时，明确表示游戏短期内并不会推出面向中国市场的中文版，但围绕原作的其他周边作品计划目前正在商讨中，他们认为《喜羊羊与灰太狼》有望在日本掀起更大的热潮。



“机动战士高达VS”系列 新作将于年底移植PSV

NBGI近日公布，人气动作对战游戏《机动战士高达EXTREME VS. FULL BOOST》将于年底登陆PSV。前作PS3版于去年底发售，而本作已于今年3月中旬与日本街机厅上线，并获得巨大的人气。据制作人表示，移植PSV平台是希望更多玩家能随时随地享受到联网对战的乐趣。届时，PSV版除了完全收录街机版的所有机体之外，还会增加数台PSV版独有的机体。其中还包含了《机动战士高达AGE》中登场AGE高达。

More, GO: 73139.blog.563

INFO

新闻短波

《罪恶装备 × 苍翼默示录》开发中

在早先举办的日本全国《罪恶默示录》格斗大会上, Arc System Works 公布了 BB 新作系列企划的第一作《X Blaze》,如今企划第二作已经确定为格斗游戏,暂名为《GG × BB》。如标题所述,该作是将 Arc System Works 自家旗下的两大品牌《罪恶装备》(GG)和《苍翼默示录》(BB)融合在一起,两大系列的主要角色都会出场,预计最终可使用角色数量将接近 30 人,而游戏的系统将是集两大系列于一身的原创设计。今年夏天推出的《女神异闻录 4 午夜竞技场》将会附带本作的体验版,预计可以使用 6 名角色。



《丧尸围城 3》新情报公布

Capcom 的又一款经典丧尸主题游戏,《丧尸围城 3》系列的最新作于不久前刚刚公布,作品直接挂上了三代的名称,并且将采用一男一女双主角的方式进行游戏,根据官方给出的提示来看,两位主角很有可能是弗兰克(一代与二代番外篇主角)和琪琪卡(二代与二代番外篇中的角色——这对记者搭档。目前,《丧尸围城 3》故事发生的地点还未确定,不过足够的信息可以表明这次将不再使用原创城市作为背景,爆发危机将直接发生在现实存在的某个地点。

山内一典率队脱离 SCE

《GT 赛车》制作人山内一典日前宣布,他已经从 SCE 辞职,并带领 Polyphony Digital 的核心成员成立了一家独立工作室。据传,此前 Polyphony Digital 将办公地点从东京转到福岡,其已经在集体版逃铺偷值。至于辞职的原因,传闻说是因为最近 SCEJ 进行重大机构改革,一位消息人士说:“SCE 内部某些人自恃劳苦功高,游戏开发效率低下,一个游戏要做五六年,因此已经被逐渐架空……”此前山田文人的离职据说原因与山内一典相同,另有消息称,今后《GT 赛车》系列将转交给《机车风暴》的 Evolution 工作室开发。



争当登陆最多平台游戏,《植物大战僵尸》推出 PC 版!

自《植物大战僵尸》诞生以来,这个系列就没有停止过在各个平台之间移植的脚步,电脑、家用机、智能手机和掌上机都能够看到这款游戏的身影,但是对于植物大战僵尸之父乔治·范来说,似乎游戏的

覆盖率仍然令他难以满意,于是,在今日的一次采访中,他作出了惊人的发言:“我们要把《植物大战僵尸》移植到人类开发过的任何一个电子设备平台上! 第一步就是 FC 版的《植物大战僵尸》!”



这个堪称震撼的移植计划似乎会遭遇不少难点,尽管《植物大战僵尸》从来不是一款以画面为卖点的游戏,但是老旧的 FC 又要重现出游戏的原貌? 对此,乔治·范表示游戏将会对应平台的特点,将植物和僵尸都转换为点阵显示,但是除此之

外,游戏的一切特点都得得以保留,无论是收集阳光还是设置植物都会如同在其他家用机上般地顺畅便利,令人难以相信自己是在玩一款用老式家用机制作的新游戏。乔治·范还表示,如果这一作取得成功,将会进一步推广《植物大战僵尸》的应用平台,推广到出租车触摸屏广告屏,户外广告屏,ATM 取款机触摸屏等所有能够玩《植物大战僵尸》的设备上,务必让地球上每一个人都能够感受到《植物大战僵尸》的魅力。而对于何时会推出《植物大战僵尸 2》,乔治·范则表示在确认《植物大战僵尸》已经覆盖到超市收银机屏幕时将会考虑开发新的续作。

PS3 版《勇者斗恶龙 XI》意外公开,平井一夫头顶青天

4 月 1 日, Square Enix 在东京举办了《勇者斗恶龙 X》内测启动仪式庆祝酒会,不仅和田洋一、堀井雄二等 SE 方面高层出席酒会,还邀请了岩田聪、宫本茂等任天堂方面的高层,而眼尖的人会发现索尼 CEO 平井一夫竟然也在现场露面,令人隐约感到会有大事发生……

果不其然,在酒会期间,堀井雄二举杯致辞时脱口而出:“PS3 版《勇者斗恶龙 XI》已经在制作中……”话声未落,现场一片哗然,记者们纷纷将镜头对准了台下黑暗角落里的平井一夫,只见他兴奋地走上舞台,泪流满面地说:“有《勇者斗恶龙 XI》保驾护航,我们的事业犹如头顶青天那样安如磐石……”

据消息人士透露,此前《勇者斗恶龙 X》公布后 SE 股价大跌,玩家对这款游戏化的《DQ》反应冷淡,



而 NBDG 的《无尽传说》等 PS3 RPG 大作热销,这是 SE 决定为 PS3 开发《勇者斗恶龙 XI》的主要原因,目前本作处于初期开发阶段。

奖杯系统即将大改,不完成 DLC 内容将取消白金



近日 SCE 宣布,作为 PS3 游戏附加价值之一的奖杯系统将于 4 月初迎来大改,届时,白金奖杯将受到 DLC 追加奖杯的影响,也就是说当玩家某款游戏已经获得白金奖杯后,假如日后厂商追加 DLC 奖杯,只要进行奖杯同步,已获得的白金奖杯就会消失,必

须通过取得所有 DLC 奖杯后方可重新获得。其实这样的做法并不新鲜,因为 X360 平台向来就是未取得所有 DLC 成就就不显示全成就图标,但是此举无疑会让一众认为“白金即可”的奖杯迷带来不小的冲击,而且对他们的二手转让也会带来不小的麻烦。

森林绿 3DS 正式公布,同捆路易主题游戏发售

任天堂近日公布了 3DS 的新颜色——Forest Green,该 3DS 将与路易为主角的全新游戏《路易的森林之旅》同捆发售,售价折合人民币为 1980 元左右,同捆的内容除了森林绿的 3DS 和

游戏本体外,还附带 3DS 的右摇杆底座以及专用托架。遗憾的是森林绿的 3DS 不单发售,只有数量限定的同捆版可供订购,目前任天堂的官网上已经开始接受预定,有兴趣的玩家要赶紧行动了。



《龙骑士传说2》震撼公布，对应 PS3/PSV，SCEJ 史上最大规模制作



SCEJ 进行重大结构改革之后，全面强化了游戏研发实力，准备像 SCEA 那样打造多款自己的第一方超大作。为了创造一个良好的开局，新公司结构刚刚发表之后不久，SCEJ 就公布了一个超级王牌——《龙骑士传说 2》！

十几年前，SCEJ 在 PS 上打造了一个规模恢弘的史诗级 RPG——《龙骑士传说》！该作至今仍可以说是 SCEJ 史上开发规模最大的游戏，可惜其生不逢时，成为一个亏本之作，从此 SCEJ 再也不敢打造

◀《龙骑士传说》原作中气势恢弘的 CG 动画将全部以即时演算呈现，且水准更高、全程可互动。

“我觉得《忍者龙剑传 3》很棒，无论如何都比《鬼泣》好玩。”

近日，《忍龙》前话题制作人坂垣信彦表示由早失仕洋介操刀的新作《忍者龙剑传 3》不但没有令其失望，还给予大加赞扬，呈现出与此前截然相反的态度。同时再次曝出对《鬼泣》系列“嘲讽”的言论，引起业界一片哗然。



业界声音

如此大作。然而近年来 SCEJ 的小品级游戏战略被证明对推动主机销量毫无帮助，因此 SCEJ 决定重返大作战略，其第一弹作品就是《龙骑士传说 2》！本作斥资 80 亿日元打造，是 SCEJ 史上投资最大的游戏，目标是成为日本的高清时代国民级 RPG，同时振兴 JRPG。本作不仅有 PS3 版，PSV 版也计划同步上市。

行货来临！PSV 已在国内各大电器卖场上架销售

在本月初，有消息称索尼已经与国内几家大型连锁电器卖场进行了商谈，讨论某一款电子产品的上架销售策略。今天我们已经证实，这一款电子设备就是新世代掌机 PSV！

这一商业举措虽然看似惊人，但实际上并非是索尼首次尝试进军国内市场，早在 PS2 时代，索尼已经曾在国内推出过 PS2 的行货销售。虽然最后的销售状况不利让索尼在 PS3 时代再也没有采取过类似的策略，新主机 PSV 并不乐观的本土销售量似乎又让这家企业开始尝试拓展市场，一直处于游戏机行货销售真空的中国市场的确是一个不错的目标，这一点仅仅从水货的 PSP 销售情况上便可以看出。

PSV 行货的出现对于这台掌机的销量能否有所帮助目前还是未知数，不过凭借着时尚的造型和完全能够对应国内电子设备消费者需求的功能都足以让 PSV 成为一款畅销产品，其游戏功能在这个市场中只是一个附加功能，时髦的触摸屏功能和大容量的记忆棒让 PSV 可以成为一个集电子书阅读器、音乐随身听、便携视频播放器于一体的游戏电子产品，加上作新掌机于全国所有品牌连锁电器卖场中全量为行货拥有的各种优惠与售后服务，相信款



上架后将会引发一次销售热潮。

Koei 获得 JUMP 系战斗漫画的独家游戏改编权



《周刊少年 JUMP》是日本最负盛名的漫画杂志，在上面诞生过大量诸如《龙珠》、《火影忍者》这样的新老超人气漫画。每年有不计其数的漫画改编游戏登场，但销量参差不齐。今年 3 月发售的《海贼无双》创下自 SFC 时代以来最好的《周刊少年 JUMP》系漫画改编游戏销量纪录，令集英社非常满意。4 月 1 日 Koei 和集英社在东京六本木王子饭店召开

盛大的发表会，会上集英社的喜多川社长宣布，在未来的 5 年内，Koei 将获得《周刊少年 JUMP》系战斗漫画的独家游戏改编权。如今 Koei 获得独家游戏改编权之后，势必意味着《火影无双》、《死神无双》等游戏将很快与玩家见面。虽然《无双》系列如今有泛滥成灾的迹象，但其平均素质还是有保证的，《海贼无双》的成功便是最好的例证。

More, GO! 75159.com/163.com

可能不少玩家都已经发现,踏入4月后索尼放出的PSV最新固件更新中,除进一步优化浏览器支持外,玩家期盼已久的PSV多账户功能已经实装,也就是说,PSV已经实现与PS3一样的跨版共用下载游戏、DLC资料的功能,但不同的是,PSV只能最多只能创建3个不同的用户设定档,但聊胜于无。

要知道,在此次更新前PSV必须通过格式化主机来切换帐户,这为玩家带来了极大的不便,主要体现在以下3个方面:一是多帐户玩家在PSV上基本上只能固定选用某个帐户,因为来回切换会花费极大的精力与时间,相信大部分玩家都不愿意去折腾;二是单帐户的设定从根本上阻断了PSV合购的可能;三是有可能使不同服务器的玩家在购买DLC时可能会出现种种麻烦,就拿本人作为例子,我使用的是港服,比如我正在玩的某游戏在日服放出了DLC下载,而众所周知港服是典型的“后妈服”,在某种服务上都会有所延后,如果真想上DLC,那么我就必须要等待港服DLC放出下载的一天,实在是恶心至极。就这样环环相扣,使PSV单帐号设定在各方面都显现出反人类的特质,也正是在



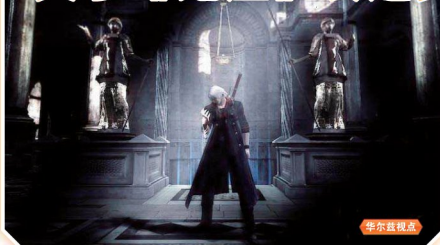
这样的设定下,来自玩家中回归多账户的呼声越来越高,索尼此举也是大势所趋。

现在的各大硬件厂商在为用户设计游戏体验时虽然还没有少走弯路,但大体上还是朝着为用户服务的方向而努力地前进,比如X360主界

面6年4变,从简陋到完善;PSV从单账户变为多账户,解决用户使用时的种种不便;主机平台纷纷加入云储存功能,使存档档件不再烦恼等等,这些举措无不站在用户立场出发的。但是我们回头想想,如果硬件厂商连用户都无法取悦,到底谁还能对他们的财报报告或绩效买单呢?说到底,一切的体验的进化都是用户至上主义的胜利。

“如果硬件厂商连用户都无法取悦,到底谁还能他们的财报报告或绩效买单呢?”

关于《鬼泣》决定真人电影化的一些看法

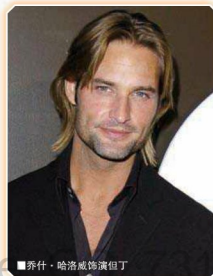


华丽狂拽范

随着《鬼泣HD》合集的公布,没想到居然《鬼泣》的电影版也这么快出现了。华纳公司估计看重了游戏的哥特风格以及魔幻动作场面,从预告片来看这部电影势必会是一道视觉上的大餐,目前剧本尚未明了,不过对于原著内容的破坏,相信还是少不了的。不过比起CAPCOM对“鬼泣”系列“重新洗牌”,这部根据4代改编的《鬼泣》电影,就好像你吃了多年的包子店突然改卖起了汉堡,绝望时又突然看到了一家新的包子店一样颇有亲切感。

根据以往的经验,我们不能指望制片方能拍出一部原汁原味的《鬼泣》,但希望最起码在神韵上不要丢掉太多。由于电影的剧本发生在游戏的4代之后,这样围绕尼禄身世

的剧情相信会是电影版吸引玩家的要素之一。此外剧情上还能有颇多看点,比如尼禄与姬莉叶的相遇,来自但丁老哥维吉尔的刀,都能编出不错的情节,看编剧如何发挥了。



■ 乔什·哈洛威饰演但丁

“我们不能指望制片方能拍出一部原汁原味的《鬼泣》,但希望最起码在神韵上不要丢掉太多。”

不过对于一部2小时左右的动作电影来说,这些“矫情”戏应该不会占太多篇幅。

好莱坞在动作戏的把握和特效上向来不会让我们失望,当然,原著在动作戏方面同样把握不露,比如3代雨中的兄弟激战,4代的尼禄VS但丁,不希望制片方去照搬,但希望能让我们看到不输原著的精彩。

演员方面,乔什·哈洛威在外形上比较接近但丁,他在《LOST》里那股桀骜不驯、用情至深还有点小坏的劲和但丁颇有几分神似。切

斯·克劳福福在外形上与尼禄略有偏差,不过其绅士般的气质以及凭借饰演《GOSSIP GIRL》里深情王子的高人气,相信会吸引大量女粉丝买账。不过这位主打青春牌的小哥毕竟是文戏出身,到了动作场面颇多的鬼泣电影中表现如何,暂时还得打个问号。

就以上元素来看,电影版的鬼泣存在着很多潜力,如果导演能把握好,自然可以再树立一面伟大游戏改编电影的旗帜,当然,这一切的一切,都只是期望……

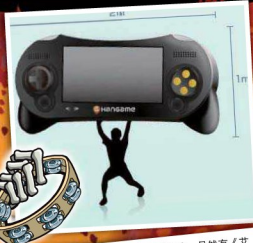
关于平行世界理论

在某个时空层面,有这样一个,一个与你人生过往经历完全相同的一个人,在你正在阅读这行文字的这一秒,他却决定合上书,体验另一番你不曾体验的生活。正如上面的新闻一样,它们全部都是真实存在的,只是我们的时空的选择偏离了其轨道,就像那个书合上的你一样。如果你还没有明白什么是平行世界理论,那么请参考栏目头,看看本期特别企划的主题,最后,愚人节快乐。



恶人节

2012官方恶搞图赏



▲XBOX ONE的全新次世代主机恶搞。虽然有《艾佛传说》的动画，除了两名原创偶像，还有著名的箱男和来自《死或生》的萌。萌化机娘倒也符合符合日本宅文化。

▲HANGAME的全新次世代主机恶搞。虽然有《艾佛传说》的动画，除了两名原创偶像，还有著名的箱男和来自《死或生》的萌。萌化机娘倒也符合符合日本宅文化。

▲HANGAME的全新次世代主机恶搞。虽然有《艾佛传说》的动画，除了两名原创偶像，还有著名的箱男和来自《死或生》的萌。萌化机娘倒也符合符合日本宅文化。

游戏文化

特别企划



▲Xbox 10周年記念! 日本を翔るの勢い



▲TAITO的名作《太空侵略者》相信各位玩家都相当熟悉，在4月1日外星人作出了大反击，目前TAITO的主页已经被外星人攻陷。

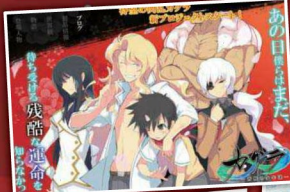
▶年初发售的PSV游戏《真实斗士》以绝对的恶搞气氛博得了玩家的青睐，利用摄像头可以捏出各种稀奇古怪的人物，但不知你们有没有想过，这些捏造在游戏人物以电影的形式出现在荧屏中，会不会让你笑到断气呢？



▶SCEJ在愚人节这天一连放出了3个《大众》系列，它们分别是《大众卡巴迪》、《大众剑玉》以及《大众相扑》，号称对应PSV的各种技能，还算是像模像样！



◀(FF14)家用机版遥遥无期，不过这个新增职业却搞得有模有样，图中这个新职业体操士，只要做对相关体操动作便可将人类身体潜藏的奥义激发出来，实在是令人叹为观止。



▲GOOGLE在4月1日送给大家一份礼物，世界地图DO化。DO化之后的世界地图看上去很可爱，只是不知道诸位看官能不能在上面找到自己的家……



▲日本ACG业界盛行搞化风，但这次MMV主打少女乳胸的《乱乱神乐 少女们的真影》却搞起了“拟化”，5位萌娘化身不同类型的帅哥——等等，为啥云雀要变成肌肉兄贵啊喂喂！

▶或许你总觉得竞争对手初音（说）在不同游戏中的登场次数太多，虚拟偶像索尼子也不甘示弱，乱入到美少女们一统天下的《阿尔特卡那之心3》当中，誓要和各位女战士们一较高下！



◀取材于巨星LADY GAGA的《重力幻想世界》两套新服装DLC，保证能雷得各位通体舒畅！



多边共享



又到了多边新番推荐篇了，本期多边由众编辑为大家带来多部潜力新番，由于篇幅所限其中大部分是新作的，让大家可以有个具体的了解，至于续篇的作品会在后面以时间表的方式为大家列出，各位动漫迷们，准备接招吧。



光明之心~幸福的面包~

八重樫 提供

关键字： TONY、美食（雾很大）

有着小麦色肌肤的少年利库独自一人漂流到了温达利亚岛上。这是一座人类、精灵与兽人等各种种族和睦相处的美丽小岛，弥漫着甜美醉人的烤面包之香。除了名字之外失去全部记忆

的利库与三位帮助了自己的少女们一起的面包店干起了烤面包的工作，平静祥和的日常生活让利库感到了前所未有的幸福。然而在某个红月夜，一位身穿巫女服的神秘少女深夜出现在利库的面前，他的命运也因这位少女的出现而发生了翻天覆地的改变……

游戏版《光明之心》在杂志上



曾做过多次介绍，相信读者们也不会陌生了。在本作中因为经常需要烤面包，因此也被粉丝们戏称为“烤面包之心”。《光明》系列改编动画早有先例，《光明之心》的动画版将由 Production I.G 公司制作，品质应属中上流。由于《光明之心》的剧情衔接着《光明之刃》，因此对于没有玩过“心”却想要玩“刃”的玩家们来说，动画版是了解剧情梗概的最快捷途径哦！



天才麻将少女 阿知贺篇 episode of side-A

关键字： 热血、萌

天妙 提供

2009年的《天才麻将少女》另辟蹊径，将一帮美少女打麻将的故事描述得既萌又热血，主角们各种神奇的开挂本领令人大开眼界。而动画在最后一集的片尾曲中，更是透露了未来将于全国大赛出

场的诸多角色，令人对第二季动画充满了向往。如今新作终于确定开播，不过不是第二季，而是一个外传故事。

《阿知贺篇》改编自漫画外传，故事发生于本篇第二主角原村和曾生活过的奈良县，阿知贺女子学院是奈良县的代表队，原村和曾经就

读于该校的初中部。不过后来因为人数不足，麻将部除废部，直到故事开始的这一年才重新凑齐人数。《阿知贺篇》很明显不会是全国大赛的结果，但动画质量依然值得期待，而且会有悠木碧、花泽香菜这样的新锐人气声优参演，FANS绝对可以放心期待。



交响诗篇AO

关键字： 成长哲学

被誉为BONES代表作的《交响诗篇》无疑是机器人动画爱好者不可不看的佳作，凭借在最近几部《机战》中的顶级表现，也有越来越多的玩家成为了艾蕾卡的FANS。定于4月开播的《交响诗篇AO》

拥有豪华制作阵容，除了基本撒撒原班人马外，人设请来了《俺妹》的织田广之，机设由河森正治、山根公和、柳瀬敬之及海老川兼武等多位名家打造，大家可期待不输于《超时空要塞》、《高达SEED》、《高达OO》水平的表现。

本作被称为是《交响诗篇》的正统续作，标题中AO有两个含义，

其一是正式名称 Astral Ocean 的缩写，其二是本作男主角的名字：青。而看到青的人设时，你很难不将其和前作的男女主人公联系在一起。豪华制作阵容加上前作的号召力，本作当真可称得上是4月必看的作品之一呢！



冰果

九兵卫 提供

关键字： 学园、推理

继TV动画《轻音》获得大热之后，很多FANS就一直期待京都动画能为我们再续感动。而

在今年4月，京阿尼将为我们带来一部名为《冰果》的新作，不但制作班底集结了来自《凉宫》《幸运星》《全金属狂潮》的豪华阵容，人设也让不少喜欢《轻音》的观众有种似曾相识的感觉。虽然同为校园剧，主打推理的本作无疑会给观众带来不一样的新鲜感。曾经获奖

的小说原作者米泽穗信会亲自参与动画的剧本构成，故事还原度有所保证。此外，《冰果》的主要声优由曾经参与过京都以往作品的中村悠一、佐藤聪美、坂口大助等人来担任，老观众一定不会感到陌生。总而言之，京都动画对人的刻画以及一贯出色的剧本素质将是本片最令我们期待的看点。或许《冰果》这部作品真的可以再创收视奇迹。（笑）



圣斗士星矢Ω

关键词：热血、怀旧
《圣斗士星矢》

滝沢 雄介

是由车田正美自1985年开始在集英社《周刊少年Jump》上连载的大人气少年漫画，从圣域到北欧，从海皇到冥王，不知不觉中这五位打不死的青铜圣斗士陪着我们走过了25年的岁月，承载着无数的感动与回忆。就在前传《圣斗士星矢 冥王神话》完结不久，新作《圣斗士星矢Ω》又要和广大爱好者见面了。

《圣斗士星矢Ω》的故事发生在原作之后，以新一代圣斗士为主线，讲述天马座青铜圣斗士光牙和同伴们不畏艰险，和企图统治世界的玛尔斯展开激烈战斗的故事。和原作相比《Ω》加入

了不少新看点，最大的变更莫过于小宇宙是有属性的，其中主人公光牙同时拥有光和暗两种属性，相信会引入属性相克的概念；为了迎合观众口味，新的小强队伍中也加入了一位女性青铜圣斗士天鹿座尤娜。值得一提的是，前作主角星矢在本作中将以“传说中的射手座黄金圣斗士”身分登场。



加速世界

奖的得奖作品。本作的故事发生在人们都使用着一种名为“神经连接装置”的终端设备连线的近未来，讲述因为身材肥胖而受到他人欺凌的男主角有田春雪，突然受到美丽的副学生会会长黑雪公主的邀请成为“超频连线者”，操纵着自己的角色投入到“Brain Buster”的战斗中。

此外，川原砾另一部描述网游世界的作品《刀剑神域》也将在今年夏季动画化，有兴趣的同学不妨留意一下。

关键词：校园、热血、网游

《加速世界》是由川原砾创作的轻小说，在数量众多的4月新番当中，《加速世界》可谓备受瞩目的作品之一，主要原因之一是原作小说可是第15届电击小说大



女王之刃 叛乱

关键词：奇幻、格斗、杀必死

橘 贤 慎

尽管名称当中仍然挂着《女王之刃》的名称，不过本作不再是之前已经播出两季并推出过OVA的《女王之刃》真正意义上的续篇，而是紧跟原作的步伐，进入了《女王之刃》对战游戏中第二代的故事线当中，主角也从流浪战士“雷

娜”变成了叛乱的骑士姬“安妮洛特”，还有大量的新角色登场，包括了最新推出的大海贼“莉莉安娜”和被囚禁的龙战士“布兰温”等等。故事描述了成功同黑女王宝座的雷云之将库罗德特突然性情大变，废除了女王之刃选拔制度，宣称自己是神选的女王，并且开始没收贵族封地，走向了中央集权的道路，她的行为让整个大陆陷入到战火之中。为了纠正新女王的错误行为，骑士姬安妮洛特召集了一批的新的美斗士，联合起来誓要推翻政权，打倒雷云之女。美斗士们的革命能否成功，动画播放后便可以见分晓。

ZETMAN

关键词：科幻、格斗、变身英雄
在《ZETMAN》诞生之前，漫画



宇宙兄弟

关键词：励志、青春

少年时代，哥哥南波六太与弟弟日日人眺望着星空，相互之间立下约定，长大之后一定要成为宇航员。几年之后，弟弟达成誓言当上了太空人，成为第一次长期居留月球的太空人组员之一。而哥哥六太却被公司给开除，成了无业游民。正在消沉的时候六太收到了弟弟寄来的信，回想起小时候和弟弟的约定，于是南波六太重新拾起梦想，朝目标迈进。

本作的主题是励

志，片子没有血腥暴力、没有卖萌镜头、更没有卖肉的女主角，有的只是现实的残酷和不懈的努力。可能不太适合大家的口味，但如果能耐心看完，你会发现这是几年来难得一见的好作品。



最强会长黑神

关键词：热血、校园

近年来新锐小说家西尾维新混得风生水起，《伪物语》刚完结，由他担任原作、晓月あきら担任画师的《最强会长黑神》也TV化。本作讲述了箱庭学园一年级的少女黑神目泷，因为本身成绩优秀、运动万能、外表完美，以接近100%的支持率成为箱庭学园的新一代学生会会长。上任后的黑神目泷根据选举公约设置了意见箱，和青梅竹马木吉善吉一起解决学生的问题。在解决不少问题学生的同时却逐渐接触到校园的阴暗面，故事内容也

逐渐转变为主流的超能力打斗类，感兴趣的朋友不妨留意本作。



家桂正和最为人所熟知的，是在绘画美少女方面的丰富技巧，但实际上小喜欢美式超级英雄漫画的他一直想要创作出一部属于自己的超级英雄漫画。于是，在功成名就后，桂正和果断转换自己的创作目标，开始连载《ZETMAN》这部变身英雄故事。从主角变身后的外表看来，本作受到了一名作《恶魔人》的影响，但从桂

正和自己的爱好看来，这个角色形象灵感来源应该是桂正和的偶像蝙蝠侠。（因此前由桂正和担任人设的TIGER & BUNNY）获得大成功，所以本作除了倍受原作粉丝关注外，也得到了许多少女们的青睐，虽然从题材上来讲，本片是典型的科幻格斗故事，不过如果能够做到同时满足两种观众群体的需要，那就离成功不远了。



续篇

蓝宝石之谜 重制版

关键词：经典怀旧

播出日期：4月7日

读档 僵尸 尸肉 尸肉 尸肉

关键词：僵尸、肉肉肉

播出日期：4月5日

Fate/Zero 第2季

关键词：奇幻、绝学

播出时间：4月7日

鱼肝油 名为娘不子二的女人

关键词：修造

播出时间：4月4日



指间方圆

★ MOBILE LAND ★

本月的手机市场呈现“三国争霸”的状态，微软 WP 操作系统开始全面布局中国市场，而苹果 iOS、谷歌 Android 也不甘示弱地争夺市场，和其他两家设备相比，搭载 WP 系统的普通配置手机价格在 1000-1500 元之间，还是相当有吸引力的。

► Sony Mobile Communications 正式开张

自去年索尼收购索尼爱立信全部股份后，今年 2 月公司的分离整合已经彻底结束，Sony Ericsson 商标正式成为历史，索尼已经将手机部门命名为 Sony Mobile Communications。如果是细心的索尼爱立信用户在最近登录索尼爱立信网站的时候会发现 Sony Ericsson 的网站已经自动跳转到了 sonymobile.com，我们在登陆大陆 cn 域名后会直接跳转到简体中文网页并看到主网上索尼品牌的

最新手机 Xperia S 和其他主打产品，主页保持了索尼一贯的简约风格，索尼 FANS 应该会感到很高兴。索尼爱立信的其他各项网站也都会在 3 月份全部更改为 sonymobile 域名，可以说 Sony Ericsson 这个商标今后就只能活在广大 FANS 的心中了，很多索尼的老用户已经开始怀念自己的索尼时光了吧。Xperia 系列可以说是索尼留下的最后遗产了，也是索尼如今的手机旗舰品牌，

作为旗舰的 Xperia S 在各方评价也都十分不错，不知道 Xperia S 能不能让近况不佳的索尼有所起色，我们不妨一起期待这个第一款打着 SONY 标志的手机上市吧，期待索尼能带给我们更多感动与惊喜。

► Xperia S 凭借时尚的外形受到不少时尚人士的关注。



► 《愤怒的小鸟》协助韩国警方反对校园暴力



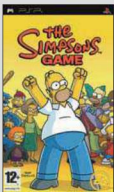
《愤怒的小鸟》可谓当前最火热的手机游戏之一，你的手机里可能没有《街霸 IV》这种需要一定配置才能流畅运行的游戏，但万万不能没有《愤怒的小鸟》。校园暴力一直是让韩国苦

◀ 韩国警方与 Rovio 开展治台合作，不过校园暴力真的会因为一款手游有所缓解吗？

不堪校園暴力跳楼自杀的事件。近日，韩国警察厅宣布将携手 Rovio 旗下的《愤怒的小鸟》品牌走进校园，利用《愤怒的小鸟》的良好品牌形象反对校园暴力现象。Rovio 亚洲高级副总裁亨利·霍尔姆对《愤怒的小鸟》能帮助解决韩国的社会问题感到高兴，他表

示《愤怒的小鸟》是一个非常正面的品牌，对于青少年来说可以起到积极的作用。韩国也是游戏业比较发达的国家之一。这说明韩国警方并不认为游戏就是暴力的根源，能够用一款游戏品牌充当大使也是一种进步的表现，同样它也能使得游戏对青年学生产生正面的影响。

► EA 再度发力！ 辛普森将和安卓玩家面对面



▲《辛普森一家》还推出过 PSP 游戏和相关的限定主机，可见人气之高了。

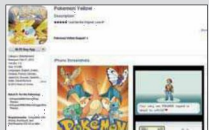
这款游戏由美国福克斯广播公司制作的动画情景喜剧通过展现荷马、玛琦、巴特、莉莎和玛吉一家五口的生活，讽刺性地勾勒出了居住在美国心脏地带人们的生活方式。

EA 已经在未来的几个星期发布一个以辛普森为主题的免费游戏，并指望它能像《植物大战僵尸》、《愤怒的小鸟》那般成为“本年度最佳的游戏”。这款游戏下载和游戏都是免费的，玩家也可选择购买游戏中的虚拟货币——甜甜圈（老汤姆·辛普森痴迷甜甜圈）。可能是因为《辛普森一家》的人气一直以来居高不下，所以 EA 也没有给出具体的发布日期，只是含糊地称《辛普森一家》将会在“未来数周内”登陆移动平台。另外 EA 还特意邀请了 TV 动画版的配音演员来给这款游戏《辛普森一家》配音。

► 假货现身苹果市场 《口袋妖怪》遭遇山寨

和开放式的安卓系统不同，苹果的 APP 为了让用户安心购买他们的商品，均有安排专门的审核人员对想要上架的商品进行质量检查，如果应用程序出现某项功能无法使用或严重 BUG 将会拒绝商品上架。比较讽刺的是，近期 APP 上出现了一款名为《口袋妖怪 黄宝石》(Pokemon Yellow)的游戏，这款游戏自 2 月 17 日上市到这篇稿子撰写的时候只不过短短几天就已冲上付费游戏下载排行榜第三名。看到这里，相信熟悉业界的朋友都会有所疑问，要知道《口袋妖怪》可是任天堂旗下的王牌软件，而在任天堂的历史上可能从未出现过为他人做嫁衣的行为。没错，这款《口袋妖怪黄宝石》并未得到任天堂授权，而是由 Home of Anime 擅自推出的“山寨”游戏，游戏售价为 0.99 美元。实际

上玩家花钱下载游戏后发现根本无法打开，运行游戏后只会在屏幕上显示一张图片并马上崩溃。这款游戏目前有 849 个评分，其中 748 个给的一星，评论中充满了要求修复游戏和退钱的声音。不知道任天堂对此会作何反应，而苹果的审核到底是怎么让这个应用通过的？



▲面对这样连最起码的诈骗行径，有用户质疑它为什么能通过苹果公司的审核。不过 2011 年 4 月总有一款完美抄袭《马里奥》的游戏登上应用商店，苹果确实要在审核方面加大力度了。



注：安卓部分由极游网提供稿件，安卓手机用户只要使用“条形码应用”的程序扫描提供的二维码图案，选择“打开浏览器”→“开始下载”即可下载对应游戏。

android



传奇英雄

Legendary Heroes



如果说现在大家在聚会时讨论什么游戏最多，恐怕《DOTA》和《英雄联盟》都是出现次数最多的名字吧。遥想当初记得总有朋友会问，“手机上能玩《DOTA》么？”

这回我们可以肯定的回答，来试试《传奇英雄》吧！作为应景之作，《传奇英雄》借鉴了在全球都红得发紫的即时战略类游戏《DOTA》，玩家需要选择一个英雄，在运筹帷幄之中打败对方的英雄，并最终占领敌人的基地。

游戏初始可以选择三名英雄，每名英雄有四个独有技能，玩家可以在游戏中通过赚取金币和

水晶来解锁新的英雄，而在游戏的版本更新中官方也会定期更新新的英雄。《传奇英雄》的画面表现让人满意，各种小细节做的都很精细。即时战略是一个对操作要求很高的游戏类型，《传奇英雄》在这方面做的还不错，虽然玩家需要熟悉一段时间才能上手，但是触控屏在玩即时战略游戏上还是有一些先天优势的，不过手机的因为屏幕太小操作还是容易出现一些失误，换了平板会好很多。本作作为本体免费的游戏，内容可以说十分丰富，除了英雄本身会升级以外，还可以用金币和水晶购买各种一次性道具增加英雄的能力，当然这些道具的花费都很大，如果你需要更多的金币和水晶那就只能动用你的钞票购买商城道具了。游戏虽然在英雄数量、平衡性和操作上还有一些小毛病，但是从官方的更新都不断对这些缺陷做出了改进，可以说还是很厚道的，喜爱这个类型的手机玩家一定不要错过。



HEROES WITH UNIQUE SPECIAL POWER



android



怪物射手

Monster Shooter



《怪物射手》是一款卡通2D风格的生存射击类游戏，大家应该在各个平台上都玩过不少这种在平面地图中抵御四面八方出现的敌人的射击游戏了。游戏有个很简单的

剧情，主角DumDum的可爱小猫被外星人抓走，于是DumDum拿起武器去拯救自己的小猫。本作的特色就在于画面精美且内容丰富。2D卡通风格的画面看起来十分可爱，在关卡的前面还有动画可以看，而且在战斗表现上本作的细



节也十分到位，不同武器攻击的效果，杀死外星人的各种喷血效果都做的有模有样。作为免费游戏本作的内容十分丰富，除了标准的剧情模式以外还有重头戏的生存模式，生存模式对应全球

分数排行，可以让有爱的玩家比拼一番。

游戏的操作十分简单，标准的左手移动，右手控制射击方向，滑动和点击武器图标可以更换武器和子弹。每当玩家攒满一条XP就可以从4项随机出现的升级能力中选择一样发动，不过这些升级能力只能持续一关。玩家通过不断地战斗和完成官方提供的任务可以获得金钱来购买新的武器与弹药。比较坑爹的是，玩家通常获得的金钱只有两位数，而一把顶级武器就要5000金币，这时候游戏免费表面下隐藏的内购内容就在向你招手了，不过官方的每次更新中通常都会提供几种免费获取一些金币的方法，这里强烈向所有喜欢横板射击游戏的玩家推荐本作，各位请务必准备好10美金哦。

IOS



太空战斗机 SP

DARIUSBURST SP

作为老牌游戏厂，创造了《太空侵略者》、《泡泡龙》等无数名作的TAITO大家应该都有所耳闻，最近TAITO突然迷上了手机平台，再移植了经典射击游戏《RAYFORCE》之后，TAITO又把招牌游戏之一的《DARIUSBURST》移植到了IOS平台。游戏以PSP版的《DARIUSBURST》为基础移植，并在画面、操作和难度上做出了大幅改动。众所周知的是本作的两大特色就是BURST系统和游戏的难度，游戏的核心系统就是“BURST”，“BURST”除了威力巨大以外还可以抵消所有的子弹，BURST还可以固定在飞机身边做出旋转攻击，并且不同的飞机BURST的种类也不相同。比较有趣的是，除了玩家外，BOSS也会发动BURST，这时玩家将把街机发动BURST的话

会出现强力的BURST COUNTER，BURST的威力上升并且BURST槽还会立刻回复。

游戏移植IOS后因为触摸操作的问题难度上进行了一定的简化，操作上作为游戏核心的“BURST”系统也有所改进，比如旋转攻击只要按一下LOCK键然后用手指滑动屏幕就行了。游戏的基本系统十分耐玩，击败破机取得不同颜色

的能量可以提升武器的能力，但是高级武器的威力反而会下降，所以如何升级武器也是玩家需要考虑的，此外游戏还有众多的分支可以选择，再加上游戏本身的收集类隐藏要素，比如原画等等，可谓是内容超级丰富。作为TAITO的经典名作，这里强烈向所有喜欢横板射击游戏的玩家推荐本作，各位请务必准备好10美金哦。



《质量效应3》

结局分析与艺术鉴赏

文 稀饭 美编 NINA

时间来到4月,相信许多玩家们都已经完全通关《质量效应3》了吧,所以本期读游戏栏目也大胆要跟各位谈一谈游戏的结局,毕竟本作的结局似乎受到了许多的非议,也有不少玩家作出了各自对结局的解释,加上关于游戏“真·结局”DLC的传闻似乎已经被IGN证实,此时全面地分析一下游戏中各种结局的细节应该会请各位玩家理解这款神作的结局有所帮助。希望各位玩家在看完本文后也能得出一个属于自己的完美结局理解。最后,本期读游戏也将深入游戏的美术设定,挖掘出游戏在尚处于雏形时的模样,让玩家们对照一下一款大作从构思到实际成型时的不同差别,与此同时,还会欣赏一下那些有着一手好画功的FANS笔下的《质量效应3》独特的风格。

剧透警告

任何尚未通关《质量效应3》并不想提前了解结局的玩家请在阅读到本段文字后翻过本栏目,避免被剧透而影响游戏乐趣!

结局详解

因为存在着各种要素的影响,所以这次《质量效应3》的结局有七个,在喜欢设置各种二周目真结局或特殊结局的日式游戏当中这个数字不算很惊人,不过在美式角色扮演游戏当中则算是数量颇多。但可惜的是,七个结局之间的差异其实并不是太大,当然这里指的是播放的

动画和结合了普洛仙人装置的神堡所爆发出的光芒颜色,不同结局之间的剧情差异还是颇大,其中玩家们最关注的,自然是谢帕德的命运。正如上期在黄金眼中所说,就笔者个人观点看来,其实谢帕德还是成为一个传奇比较适合这一系列日后的发展,但因为存在着DLC的关系,许多玩家都倾向于认为让谢帕德存活是一个较为理想的结局,许多的解释也由此衍生,这里让我们先来看看七个结局的达成条件。

影响结局条件一览

1. 继承存档带来的差异

本作继承前作存档会带来不少变化,让许多玩家们都笑称继承存档的本作和不继承存档的本作是两个游戏,而继承带来的差异自然也包括了对于结局的影响,但是,这个影响并非必须是必须的,也就是说就算玩家没有得到继承存档,也可以达成三个相对完美的解决。

继承存档对于结局关键影响就是在前作最后,谢帕德需要决定是否把收集者基地(Collector's Base)留给克鲁伯斯(Cerberus),如果玩家没有继承存档,这个基地是默认被摧毁的,而如果玩家在前作当中选择不摧毁基地,那本作当中基地会得到保留,玩家也会得到额外的战争资产(War Assets),为达到三个相对完美的结局提供便利。



2. 战争资产高低带来的差异

这是决定结局好坏的标准之一，如果战争资产不足，玩家只能迎来地球被毁灭的较坏结局，而如果战争资产达标，则能够进入到相对完美的结局。战争资产是如何计算出来的？这里有一个公式：单机战役时的军队强度 (Total Military Strength) × 备战度 (Readiness Rating) = 实际军队强度 (Effective Military Strength, 简称 EMS)，EMS 便是战争资产的最终数值，这个数值决定了玩家能够进入

什么样的结局。对于无法进行网战的玩家来说，因为辛苦收集来的战争资产提供的军队强度最终只能有一半转化为实际军队强度，所以要达成相对完美的结局是相当艰难的，而对于能够网战的玩家来说则不算太有难度，但是请记住，只要玩家一段时间不进行网战，备战度就会开始下降，此时玩家游戏中的 EMS 也会随之缩减，想要达成相对完美的结局，必须要在备战度还处于高百分比的时候进行。

3. 模范值/叛逆值带来的差异

在创建人物时玩家们恐怕便已经感觉到本作当中的模范值和叛逆值不会对游戏流程有特别大的影响，严格来说也的确是这样，不过在关键的最后结局中，这两个数值还是非常重要的，因为他们可以让谢帕德发挥角色扮演游戏中主角强大的“嘴炮”技能，在本作当中，玩家可以通过连续选择模范/叛逆选项来让幻影人 (Illusive Man) 认识到自己已经被收割者控制的事实，单枪自杀或被谢帕德射杀，从而救下会被他枪杀的安德森。这个行为本身会对结局产生一定的影响，玩家可以目睹安德森安详地与谢帕德并肩而坐，并留下满地的遗言后去世。而如果玩家的模范值/叛逆值不够高，就只能采取在幻影人想要开枪处决安德森时立刻开枪将他击毙，才能看到之前提到的场面，不然安德森会立刻死亡。

EMS值对结局影响一览

● 继承前作存档并保留收集者基地

1. EMS 值为 0 ~ 1749，谢帕德只能选择摧毁收割者，地球被毁灭。
2. EMS 值为 1750 ~ 2049，谢帕德能够选择摧毁收割者或控制收割者，选择前者地球毁灭，选择后者地球勉强得救。
3. EMS 值为 2050 ~ 2349，谢帕德能够选择摧毁收割者或控制收割者，选择后者能够拯救已经满目苍夷的地球。
4. EMS 值为 2350 ~ 2649，谢帕德能够选择摧毁收割者或控制收割者，选择两者都能够拯救已经满目苍夷的地球。
5. EMS 值为 2650 ~ 2799，

谢帕德能够选择摧毁收割者或控制收割者，两者都能够拯救尚未被完全摧毁的地球。

6. EMS 值为 2800 ~ 3999，除了前两种选择，谢帕德还可以选择融合结局。

7. EMS 值为 4000 ~ 4999，谢帕德选择摧毁收割者的结局后可以幸存下来，前提是他阻止了幻影人射杀安德森。

8. EMS 值为 5000 以上，谢帕德无论是是否救下安德森，都可以在选择摧毁收割者的结局后幸存下来，也是目前普遍公认公司的完美结局，何为完美，请看下文分析。

● 继承前作存档但摧毁收集者基地或无继承存档

1. EMS 值为 0 ~ 1749，谢帕德只能选择摧毁收割者，地球被毁灭。
2. EMS 值为 1750 ~ 1899，谢帕德能够选择摧毁收割者或控制收割者，选择前者地球毁灭，选择后者地球勉强得救，但地球已经成为废墟。
3. EMS 值为 1900 ~ 2349，谢帕德能够选择摧毁收割者或控制收割者，两种选择都能够拯救已经满目苍夷的地球。
4. EMS 值为 2350 ~ 2649，谢帕德能够选择摧毁收割者或控制收割者，控制收割者能够拯救尚未被完全摧毁的地球。

5. EMS 值为 2650 ~ 2799，谢帕德能够选择摧毁收割者或控制收割者，两者都能够拯救尚未被完全摧毁的地球。

6. EMS 值为 2800 ~ 3999，除了前两种选择，谢帕德还可以选择融合结局。

7. EMS 值为 4000 ~ 4999，谢帕德选择摧毁收割者的结局后可以幸存下来，前提是他阻止了幻影人射杀安德森。

8. EMS 值为 5000 以上，谢帕德无论是是否救下安德森，都可以在选择摧毁收割者的结局后幸存下来。

七种结局分析

● 最坏结局 摧毁收割者 地球毁灭

低 EMS 值时，没有继承存档的玩家惟一的选择，同时也是最糟糕的结局，谢帕德虽然摧毁了收割者，但是宇宙中的文明都已经被毁灭于一旦，加上质量中继器全数被摧毁，有机生命文明迎来了最为黑暗的时刻，或许终有一天他们会重新建立起泛宇宙世界，不过那已经是很久很久以后的事情了。一般来说，只有赶进度只

打主线任务的玩家会遭遇到这个悲惨的结局，在这个结局当中，谢帕德没有幸存下来。这个结局也被称为蒸发结局，因为摧毁收割者的力量也让地球的地表化为焦土，而最后幸存下来的诺曼底号里头到底有没有幸存者也是未知数，因为只有在舱门打开的一瞬间，结局动画就结束了。

● 次坏结局 控制收割者 地球毁灭

有继承存档并且没有摧毁收集者基地的情况下，这是个比较容易达成的结局，跟后面另一个版本的控制收割者结局比起来，细节上有分别，但是基本内容差别不大，仍然是谢帕德操纵着收割者离开地球，神堡没有被摧毁。

之前打开的前端再度闭合起来，而控制收割者释放出的冲击波摧毁了所有质量中继器。这个结局当中谢帕德仍然消失了，化为了控制收割者的意志，某种意义上来说，谢帕德仍然是死亡了。

● 普通结局 控制收割者 地球幸存

跟上一个结局基本无分别，只是地球没被毁灭。

● 相对完美结局一 摧毁收割者 地球幸存

和最坏结局比起来，最大的不同就是地球表面上的人类部队没有被毁灭收割者的力量波及，仍然存在，地球也保持着相对完整。而且诺曼底号在坠毁后，队友们都幸存了下来。其余内容和蒸发结局基本相同。

● 相对完美结局二 控制收割者 地球幸存

和其他两个控制收割者结局没有太大分别，只不过地球的情况相对较好。



●相对完美结局三 融合 地球幸存

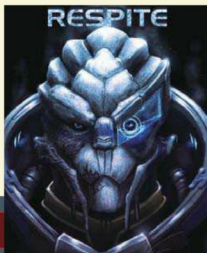
从达成条件来说，融合结局的难度要高于其他两个相对完美的结局，因为所需的EMS值更高。这一结局中收割者同样会离开地球，而神堡则会步上毁灭结局的后尘，在释放出力量后爆炸掉。不同的是，这个力量会改造全宇宙，创造出一种融合了无机和有机生命的形态，而这个结局最令人感到温暖的是，诺曼底号坠机后，原本因为有有机体和无机体的隔离而注定无法真正结合在

一起的小丑和EDI终于能够成为一个真正的恋人，在蛮荒的星球上两人相拥着观看日出的场景是本作当中最为美好的场景之一，EDI所使用的身躯之前的名字伊娃(EVA)在德语中有着夏娃的意思，似乎预示着两人将会开创出一个属于人类的新纪元。但是融合结局必定会造成谢帕德死亡，所以对于部分玩家来说，这个结局似乎也并不完美。

●完美结局 摧毁收割者 地球安全脱离险境

这个结局跟相对完美的摧毁收割者结局并没有太大分别，唯一的差别是在诺曼底号坠毁的画面结束后，会出现一个短暂的过场，在一堆乱石构成的废墟当中，一身身穿有N7标志盔甲的身体突然发出了一声从昏迷中醒来时特有的吸氧声。这个结局似乎预示着谢帕德从神堡的爆炸中幸存了下来，但因为角色的脸部被乱石挡住了，所以尽管在官方攻略本上也表示谢帕德的确幸存了下来，

这个角色身上发生了什么样的变化则仍然是一个谜，需要等待DLC去为玩家解开这个谜团。



关于结局的众说纷纭

众所周知，虽然本作在各大媒体当中的评分都相当高，但是却有一部分媒体给出的分数评价甚至不如前作，对于各方面系统全面提升的本作来说，这种待遇明显有欠公平。而问题恐怕就是出在了结局上，因为几个结局之间的差别其实并不特别大，而对于谢帕德命运影响也过

于严重——除了选择摧毁收割者的完美结局，任何其他结局都会导致谢帕德死亡，导致玩家们怨声载道，加上结局的画面当中似乎有某些漏洞存在，于是，许多对于结局的猜测也纷纷涌现。下面让我们来看看结局方面最明显的两个漏洞和目前最流行的一个阴谋论观点。

●漏洞之一 诺曼底号为何会被神堡发出的能量追逐？

在进入最终战前，诺曼底号成功地将谢帕德和战友们都带到地球后，并没有随他们一起降落到地球，而是加入了太空中的一场战局，来为联盟对抗收割者提供一分助力。而按照结局中的情况来看，似乎诺曼底号已经提前使用质量中继器脱离了太阳系，正在用质量效应力场制造出的超时空效应隧道飞行中，莫非诺曼底号逃离

了战场？当然这个情况似乎可以找到一個合理的解释，那就是在神堡爆炸或者发出不明能量时，小丑眼观情况不妙，立刻加速驶向质量中继器逃出太阳系，在不明白那股能量代表着什么的情况下，这似乎也是一个无奈的办法。但是这个解释在遇到下一个漏洞后似乎又出现了问题。

●漏洞之二 为什么和谢帕德一起在地球作战的队友会出现在坠毁的诺曼底号上？

这恐怕是结局当中最明显的漏洞。明明谢帕德撤离的两位队友应该是一起向着收割者的传送点发起冲锋，就算他们没有像谢帕德那样被激光波及而身受重伤，撞向了地面基地，但从来没有降落到地球的诺曼底号是如何将这些战友重新接到飞船上的？关于这个问题，恐怕只能留给DLC解决，一个比较务

实但并不完全靠谱的推测是，在谢帕德被激光命中后，其他队友撤离了传送点，随后诺曼底号因为某个原因而前往地球接上了这些队友，再带着他们逃走。但因为没有合适的动机去理解诺曼底号这么做的原因，所以除非有DLC进一步解释，不然这里也只能被视为是一个漏洞了。

●阴谋论 在谢帕德被激光击中后，他看到的一切都是幻觉！

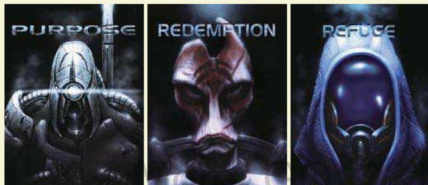
这是目前玩家当中流传最广的一个说法，而且并非是毫无依据的，因为收割者最擅长的其实并非是将有机生命转化为傀儡，而是直接侵蚀某个生物的意志并转而操纵他或她。系列首作的BOSS萨伦便是这种侵蚀性影响的牺牲品，而在本作当中，长期遭受侵蚀的幻影人也步上了后尘，成为了收割者控制的傀儡，率领着克鲁伯斯为人类世界阻挡收割者的入侵制造障碍。严格来说，这一方法也适用于同为有机生命的谢帕德，尽管指挥官拥有强大的意志，能够抵抗住收割者的直接控制。在前作的“DLC”当中，谢帕德曾经直面过收割者遗物的可怕影响，最终仍然炸毁了质量中继器，延缓了收割者的入侵，但是，或许这个强大的意志让收割者改变了影响方式，不再是打算粗暴地直接对谢帕德进行控制，而是通过迂回地削弱谢帕德的意志，来达到最终控制他的目的。

这个手段的标志，就是那个地球上穿着白色衣服的小孩，在剧情初期，玩家们如果仔细观察，会发现一个问题，似乎除了谢帕德，根本没有人注意到那个小孩的存在，与谢帕德一同逃出指挥部的安德森似乎根本没有注意到通风道里的小孩，而是直接招呼谢帕德继续前进，之后在救援飞车到达时，也完全没有人照顾这个孩子，他甚至必须自己攀爬上飞车，然后让谢帕德眼睁睁地看着他所乘坐的飞车被一头毁灭者击坠。此后，为了拯救地球，谢帕德承受了巨大的压力，游戏中出现了几次噩梦的场景，那个小孩

都是梦中的主题，那既可以解释为是谢帕德日有所思夜有所梦，某种程度上，也可以理解为是收割者的心灵控制能力在造成影响。

于是，随着收割者的控制日渐加强，谢帕德的精神状态也遭到了影响，但是最致命的是，在对传送点发动勇敢的冲锋时，谢帕德受到了身体上的重创，于是，收割者的意志操控终于趁虚而入，一举入侵到谢帕德的精神世界当中。所以，在冲锋后谢帕德醒来时遭遇到的一系列情景，有可能是幻觉，这解释了安德森为何可以先谢帕德一步到达神堡的控制中心，也说明了幻影人和安德森两者在结局前的那段三人对话当中所扮演的角色，幻影人充当的是劝诱的角色，而安德森则是谢帕德自身意志的体现，所以，如果两人救下了安德森，然后看到两人并排坐在神堡控制中心时，会看见谢帕德手摸向自己腰间，发现自己正在流血，而这个受伤的位置恰恰就是之前幻影人控制谢帕德枪击安德森的位置，也就是说，实际上在这个幻觉里头并不存在真正的安德森，只有谢帕德自己在和收割者的意志对抗。

就笔者个人看来，这个观点



并非完全不可信,但总有点走火入魔的味道,为了否定 Bioware 给出的结局,似乎有许多玩家们都走得太远了,但令笔者对这个阴谋论感到赞同的是,如果玩家

打出了完美结局,那么最后谢帕德会在一大堆乱石中醒来,考虑到神堡当时是在太空中,爆炸后谢帕德无论如何都无法幸存下来,而且神堡本身似乎也不存在石质或水水质

的建筑,所以谢帕德很有可能是躺在成为了一片废墟的伦敦里头,或许就是在冲锋时前往的传送点附近,这既可以理解为谢帕德在神堡爆炸之前就被传送到了地球,但也

可以按照这个阴谋论的观点,认为是谢帕德战胜了收割者的控制,突然惊醒过来,然后还有一场更为精彩的冒险在等着我们的指挥官去挑战。

结论

在笔者写下这篇文章时,由《质量效应3》系列“粉丝们”发起的修改结局活动似乎也获得了完美的结果,这项活动名叫“Retake Mass Effect”,行动是打算募捐资金为慈善组织“Child's Play”,希望这个致力于照顾儿童提供电子游戏的组织能够获得更多的行动资金。行动的

结果可以说是完全出人意料,在活动的第一天就募集到了约四万美元的捐款,等待持续两周的活动结束时,热情的《质量效应》粉丝们已经捐献了足足八万美元。在祝愿住院的小朋友能够玩上更多正 GAME 的同时,也不得不感慨粉丝们对于《质量效应3》的结局是何其地不

意,而鉴于筹集金额是如此地高,Bioware 方面似乎也感到了舆论的压力,始创人之一 Ray Muzyka 不得不立刻发表声明,表示考虑通过 DLC 的形式来为玩家们提供一个完美结局,又或是对结局进行补充。这可以说是一种玩家的胜利,也可以说是游戏界上的创举,毕竟

在欧美角色扮演游戏史上,似乎从没有哪个游戏能够让粉丝们发起这一类活动来强迫开发商修改结局。

于是,随着时间推移,我们或许可以盼来一个更为令人满意而且更为逻辑严密的《质量效应3》“真·结局”,让我们一起期待那一刻的到来吧。

诺曼底号的秘密画廊

一款大作的开发需要漫长的时间,而在游戏仍然处于概念时,如何让所有开发人员都对某一个场景或某一种敌人有着直观的印象?这时候就是概念艺术家大显身手的时候了, Brian Sum 便是这样一位概念艺术家,在《质量效应3》中仍然是游戏设计师心中的构想时, Brian 用他那细腻的笔触和精美的画工描绘了日后游戏中为玩家所赞叹的场景和敌人,还有大家所使用的枪械。目前他已经在自己的个人网站“http://

www.briansum.com”上公开了这些概念艺术作品,本次的读游戏栏目当中我们会公开其中几张,包含了一些尚未在游戏中出现的敌人,更多的内容就请各位读者们移步到网站当中去观赏吧。同时我们还会刊登一些游戏粉丝们的有爱同人作品,让各位读者们看看在他们眼中的《质量效应3》所呈现出的模样。

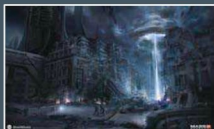
游戏设定图



▲ 诺曼底号被摧毁后破败的炮台,这是本作当中最令人印象深刻的场景之一,谢帕德能够在圆环状的空间中驾驶着行走。



▲ 阿莎丽人母屋的神庙,对于阿莎丽人来说,这里也是保存古物的场所,也是她们文明的启蒙之地。



▲ 已经变成了一片废墟的伦敦和远处刺天穹的传送站,明明是收割者用于运送人体的装置,在黑云密布的地面上看起来却像是一道代表着希望的曙光。



▲ 尚未在游戏中出现的载具,造型似乎和游戏中经常登场的机器人有点类似,不知道是否拥有变形能力。



▲ 美丽的神堡内部,这张概念画最终成为了游戏过场动画中的一个。



▲ 某些细节让人想起收割者小型战斗机的飞船。



▲ 一幅让人想起《潜龙谍影》系列的画作。



▲ 身体构造风格上和《质量效应》系列“大猩猩”的机械敌人,带着点“Z.O.E”系列的机体构造特点。

▲ 克鲁伯斯的小队长和守护者,两者的造型在游戏中均有一定程度的变化,守护者的原画被增大了二分之一。

像素风格人物造型



▲ 平常只是同伴风格一部分的颜色主调在像素风格中成了分辨他们身份的重要标志。



▲ 女队员太多(后宫太大),队伍不好带啊……

在陆续带来《“中古”知多少》、《秋叶原完全攻略指南》后,相信不少读者已将“楚楚动人”定位于增广见闻撰稿人了,不过事实上这位仁兄的境界分析写得也不错。下面这篇《2011掌机商战备忘录》便聚焦去年两大次世代掌机的市场角逐,有数据、有

分析,同时也有自己的观点,相当有营养。而本期的另一篇文章《追随你的心灵》则采用了类似深度影评式的方法分析,阐述了《未知海域3》中主角内心的成长,角度非常新颖,值得一看。此外,我们的信箱地址是:tt@ucg.cn,欢迎各位踊跃投稿!

2011掌机商战备忘录

各位读者,又见面了,不知大家最近都在玩些什么呢?去年年末的大作狂潮经过了一个冬天,在暖春悄悄走近的这个时节,是否消化的差不多了呢?笔者现在还对2011年的这个12月甚是不满。作为一个格斗游戏FAN,要在一个月内部对两款格斗游戏的冲击(《KOF13》与《BBCSEK》),以及一个格斗要素浓厚的人气街机大作(《高达 EXVS》);还要应付《FFXIII-2》以及PSV的首发,问自己荷包前其实更需问向自己的时间。没有办法,这就是年末商战!无论是喜欢什么类型游戏的玩家,相信在这个一年年末商战的时期都要面临各种抉择,或痛苦或欢乐。各大厂商为了在年末商战中取得好成绩更是下足了血本,各种商业推广计划。那么在日本这样一个游戏天国,年末商战究竟是怎样进行的呢?这期间让笔者结合刚过去的2011年掌机商战来看看吧!

2011年毫无疑问是属于掌机的,更确切的说,去年的业界焦点都围绕着掌机——从年初2月26日,任天堂的3DS发售到年末12月17日,SONY的PSV发售,我们可以看到次世代的掌机大战就此打响,而具体效果不用我说相信大家也都知道了,最终以3DS的胜利而告终。在回顾这个年末商战之前,让我们先来回顾一下3DS自2月26日发售一路是怎么走过来的,看看年末商战的结果是否在其未上演之前便早已显露了端倪。

3DS于2011年2月26日率先在日本本土发售。任天堂的预想是希望可以利用NDS系玩家的庞大基数加上当下时期热的烫手的3D话题,以裸眼3D的技术冲击来攻占次世代掌机市场。任天堂的预计目标是到3月为止,3DS可以在世界范围内卖出400万台;在日本本土卖出150万台,而该阶段的实际销量为世界范围内361万台,日本国内106万台,大幅低于预期目标。尤其是在最大的北美市场,发售后至5月底的两个

月内,竟然只卖了69万台,销量和转化率都十分不理想。究其原因,高于历代掌机的售价与首发缺少大作显然是致命伤,而相当数量的消费者对裸眼3D的持观望态度也是3DS发售初期销量裹足不前的直接原因。此外,3DS发售两周后,日本就发生了史无前例的“东日本大地震”(笔者不幸亲身体验了本次地震),在这样一个大环境遭受重创的特殊时期里,新发售的硬件难免受到市场冷遇。

任天堂很清楚她知道,如果这种局面一直持续下去,那么到年末商战到来之前也不会有很稳定的装机量。没有装机量去面对商战,就好像失去了一只手臂的拳击手去参加比赛一样。与此同时,也就是6月份的E3上,SONY公布了PSV的具体信息,包括了各个地区的售价,WIFI版24980日元的价格可以说是将3DS逼上了绝路。说句玩笑话,岩田聪这心里谁都有可能觉得:如果都是25000日元,我也很不得给自己来台PSV。的确,机能上的差距让3DS在硬件再重要的“价格”上没有一点点的优势,无论软件再怎么强大,如果不能在价格上让公众接受,那必定是死路一条。

于是,在2011年的7月28日,任天堂做出了一个破天荒的决定,那就是——于2011年8月11日开始,3DS售价降价1万日元至15000日元。我们知道后来发生的事情——“股票大跌”、“玩家愤慨”、“岩田聪致歉”等等名词充斥着各大论坛、网站、报纸。而在降价后,甚至出现了销量倒减的现象(因为大家都去购买二手3DS来获取免费的20款DLC游戏)。即便4周后,降价后的累计销量也只有38万台,这个时候很多人可能看到的是一个已经掉入深渊的3DS,殊不知反败为胜的号角虽未吹响,但前早已在弦上了。

让我们来看一下这个日子——2011年8月11日。很多人看到的可能是“在距离首发只有



栏目主持 一刀

不到半年的时间内进行如此大幅度的降价”。但再让我们换个角度来看:8月11日,距离日本大地震整整6个月,将近半年的时间已经让群众的消费意识逐步走出地震带来的影响,一切开始进入复苏的阶段,这个时期进行降价可以很好的刺激与激活市场;而E3结束也有两个月的时间了,媒体与玩家对于E3上PSV的火热讨论也早已降温,在这样的一个时期将硬件售价降低至低于对手1万日元的位置,无疑是一招老练的釜底抽薪之计。此外,距离12月的年末商战还有4个月的时间,到年末商战到来前有足够的時間可以增加装机量,为年末商战的大作的发售做好基础。

一切就是这么具有戏剧性,你来我去,攻防转换只在一瞬间。上一秒你在天堂微笑,下一秒你可能就在地狱哭泣。此时轮到平井一夫拿起一根烟,考虑考虑是不是也要给自己来一台只有15000日元的3DS了。对于主机,价格是具有决定性作用的,当价格达到一个普及的程度后,除非软件阵容与对手相差悬殊,否则刀山还是油锅都上不去下得来。虽然说PSV的24980日元的定价已经是性价比相当高的“良心价”了,但在这样一个竞争激烈的市场,要面对智能手机与平板电脑的冲击,还要面对自己1万日元的3DS,何其严峻我们可想而知。然而这一切在2011年的夏季还显得那么平静。

—转眼,年末商战开始。PSV的发售日定在了12月17日——完美的“圣诞前一周”,而同时这也意味着无论主机还是PSV的软件都要在12月17日后才会上市,于是任天堂选择将自家的大作之一《超级马里奥3D大陆》放在11月3日,而将另一王牌《马里奥赛车7》放在12月1日(此外之前还有《塞尔达传说》系列的重制作品)。正常情况下,这两个作品不会同一个系列且同为任天堂自家的王牌软件,不会出现同一个赛季。但在这样一个决定3DS生死的紧要关头,任天堂选择了铤而走险。这样两款重量级软件在PSV发售前的半个月内接连上市,最后以《MH3G》来画上完美的反攻三部曲。《MH3G》

本栏目文章仅代表作者个人观点。



的发售日为12月10日,这一天恰好是日本企业下财年终奖的日子。在日本,每月的26日的前后餐饮行业的生意都非常好,非常的忙,因为25日是白领领工资的日子,刚领到工资,手里有点闲钱,就会去“居酒屋”喝酒聊天消费。于是可以想象在12月10日发售的《MH3G》无疑是瞄准了这个时间点。

在游戏普及如此迅速的这样一个时代下,非核心玩家的走向对市场起着很大的引导作用,而任天堂用NDS开始便抓住了非核心玩家这样一个庞大的消费群体,这么些年来对于如何做非核心玩家群体,任天堂可是比谁都更有办法。结合笔者自身周围的情况来说,身边的很多日本人对于电视广告接受程度要比很多其他国家形式的广告多,效用也更大。而恰恰任天堂把《超级马里奥3D大陆》与《马里奥赛车7》的广告重心放在了电视广告上,无论是家中的电视还是车站上的电视广告,这两款游戏出现的频率都非常高。在看电视广告时你很难注意到一款游戏画面精细与否,你会更容易看到的是游戏的乐趣,而正是这种乐趣的传导促使消费者花钱体验游戏。在PSV发售前的两周,你能在各大大型游戏店或游戏楼层看到进行促销的3DS,主机+《马里奥赛车7》只要不到18000日元,还会返券将近2000日元。面对这样的价格优势,再去想想PSV发售后要买主机+记忆棒+软件,差不多要40000日元的价格后,你很难说你不动心。也许大部分人都能有力承受40000日元!毕竟对于像笔者这样一般的打工族来说,这也不过是一个月工资的四分之一左右而已,但考虑到日常开销后,也许你一个月内可以花在游戏上的钱也只有这么多,你可以承担一台3DS或一台PSV,但你很难承担一台3DS+一台PSV。于是在任天堂的抛局下,某些已经准备好买PSV的非核心玩家,就选择了先入手3DS。而等到PSV发售时,这一部分人虽有意,但手头的资金已经不足了。即便是腰包坚挺,考虑到游戏时间,绝大多数日本人都会选择先将手头的游戏价值榨干后再考虑新软件,这样一来3DS无疑是抢占了先机。

笔者是核心玩家,是一路陪着任天堂成长起来的“机能派”,恰逢12月17日是笔者生日,PSV作为礼物送给自己是发售日公布后就板

上钉钉的事儿。但《马里奥赛车7》的突然出现再加上种种价格诱惑,笔者竟然只差那么一点点就放弃了心仪的PSV而准备购入3DS。说实话,笔者算70%的索饭,一个索饭尚如此,更别说中立玩家在这样一个时期会受到怎样的“诱导”。如若不是12月PS3上大作太多,笔者毫无疑问是会入了3DS。不过,从这一点上看,SONY在家用机上的战略还是不错的(日本本土)。此外,还有一点值得一提,3DS在年末商战的发售的游戏都是主打“同乐”的,成功地俘获了一个玩家的心,有可能就顺着购买了其他身边与他相关的N个玩家的心,尤其是学生族,《马里奥赛车7》与《MH3G》的杀伤力都是S+级别的。

PSV顺利地发售了,首发是成功的,但这一仗显然打得不那么漂亮。首发当周(两天内)32万的销量让日本人有些尴尬,虽然当初PSP的首周销量也只有16万,但考虑到对手的3DS在年末的疯狂程度后,PSV的前景不免让人忧虑。而事实也正如此,在年末商战结束后,3DS以及三大怪物软件依旧热卖——在发售42周后日本突破300万,44周突破400万,52周即一周年的时候顺利突破500万。反观PSV,销量是逐步的下跌,目前日本的总销量只有不到60万,让人甚是担心。3DS成功的一个关键点在于其兼容上一代主机的存储媒体格式,而PSV则不兼容,虽然可以通过软件的方法支持一部分,但这样的形式显然是无法让大多数人满意。于是,无论是准备掏钱购买3DS的玩家,还是准备购买旧的NDS系列主机的玩家,由于软件的兼容以及价格上的优势,最后都会使他们选择前者,而SONY这边的状况则截然相反,由于PSP现在在日本状况十分的理想,所以很多准备购买SONY系掌机的玩家都要做一个抉择,是购买价格便宜、软件丰富的旧主机,还是花上一笔钱购买目前来看“没什么游戏可玩”的新主机?这里不得不再说一下日本人对于这个问题的看法与抉择。

如果大家把这个话题放在国内,相信很多人会决定一步到位购入PSV,很少有人会再这样一



个新旧交替的时期去购买已经走了7个年头的旧主机;但对于很多日本人,尤其是非核心玩家群体来说,大家优先考虑的是软件阵容——哪台机器是有自己想玩的游戏,哪台机器上可选择的游戏多。并且再加上价格差的存在,导致这个时期PSP将一部分PSV的销量给分流了。

在经过了一场年末商战后,3DS的强烈触底反弹使得PSV的局面十分艰难,装机量的大幅落后使得第三方不愿意为PSV开发游戏,即使开发也不可能拿出100分的干劲投出大量资金,因为大家都明白这个时期风险巨大。而没有足够的软件阵容,玩家们就没有动力购买主机,这将是一个恶性循环。SONY不像任天堂,虽然SONY自家旗下的工作室有众多优秀的作品,但很难由自己拿出一个或几个决定胜负的怪物级软件,日本本土的首发有国民级的《大众高尔夫6》了,但这也是当下SONY自家唯一可以拿出来的“怪物级”软件了。而任天堂则不一样,即便在硬件销量不佳,第三方都纷纷表示观望时,任天堂仍然可以由自己拿出《马里奥》系列、“塞尔达”系列“牧场”。其实,第三方愿意排任,任系主机的“第三方坟墓”说虽然有其片面性,但从各种数据来看这是有一定道理的,不过目前的状况是,如果SONY不能先想出办法让PSV的装机量问题得到有效的解决的话,第三方肯定只会继续观望。当大家都在说Capcom忘恩负义弃PSV系而将《怪物猎人》系列的最新作放在3DS上时,我们其实应该看到在商场上是早已有一万无正敌的确定。《怪物猎人》系列“这是百万级怪物软件,Capcom看到的是PSV的装机量无法在短期内突破100万,而任天堂的年末商战的策略让Capcom相信,在有《塞尔达》和《马里奥》两大系列的助阵下,3DS一定可以在自家的《MH3G》发售时有足够的装机量。

时间飞快,转眼间已经三月,今年的E3已经不远,TGS也在转瞬之间就会向我们走来,如何利用这两次机会发起反攻将会决定2012年掌机商战的走向。目前SONY手中还有两张可以瞬间刺激市场的牌可以打——降价与新颜色,前者可以带来彻底的改变但损失巨大;后者执行难度很小但却治标不治本。不过无论如何,这个世代已经不再可能是一个独大的世代,也许PSV与3DS会复制上个世代PSP与NDS的历程,但我们相信PSV也会在不久的将来吹响自己的反攻号角,迎来一个新的突破。

【文：楚楚动人】



■《怪物猎人》系列”早已成为能够左右硬件市场格局的“怪物级”软件了



追随你的心灵

“你们就是不肯死心啊！”
“都是你们这些混蛋害我赶不上火车了。”

“（负重装兵来了）哦，太好了全都是我要的！”

“火车走了，克洛伊在上面，艾莲娜到处找不到人影，如今又得陪这俩怪物。”

“哈哈，我们抓到你了！哦，Cráp！”

“丹津，RPG？RPG！西藏话的RPG该怎么说啊？”

看到这些幽默的对白，很多玩家都能立刻想到那个在生死关头还不忘耍宝的超级乐天派——内森·德雷克。这家伙是个倒霉与幸运成正比的人，不管身陷多么惊险的情况，到最后总能化险为夷。这样一个受到命运女神眷顾的人在许多人心里都是一个开朗、幽默、有才的形象。大家认为德雷克生活丰富多彩，活得很自在，不受任何拘束，即使一时的失利，在一两句鼓励的话之后照样能恢复以往的乐观形象。

笔者也一度这么认为，但是《未知海域3》里德雷克变得有些奇怪。我们可以发现在本作中德雷克身边的老朋友都问了同一个问题：“你到底是怎么了？”，从这些话可感觉到德雷克这次的行为和过去相比有些不对劲。要是说是哪里不对劲，那就是他对于这次的事件有种近乎偏执的执着，明明危机重重很有可能丢掉性命，但他依然坚持到底。当然德雷克也不是第一次这么做，不过之前都有一个十分重大的目标促使他去探索，而这一次在旁人眼里德雷克的这种执着完全毫无意义可言。从庄园大火逃生后德雷克与苏利爆发了一次争吵，当时我也困惑

了很久，直到也门结尾处追逐之前的剧情时，我才明白为什么会如此执着。因为这件事关系到一个他明明知道真相却又迫切想要推翻的事——他并不是弗兰西斯·德雷克的后裔，而这次冒险的目的便是为了证明他是弗兰西斯的后裔。

从本作也可以看出很多德雷克过去的事情，母亲自杀，13岁时被父亲交给圣弗朗西斯孤儿院抚养，在期间他经常听到弗兰西斯·德雷克的冒险故事而心生向往，便幻想自己是德雷克的后裔并且拼命地想要证明这一点。还有一些其他的事情，比如他幽默乐观的形象也并非与生俱来。本作流程早期有关是模拟少年时期的德雷克，在这个关卡中，有这么一幕：小德雷克被黑衣人用枪指着逼到绝境，看上去几乎吓得快要喊妈妈了。他的勇敢和幽默不是与生俱来，他的坚强也并非来源于他自己。

每样事物都有相反的一面，开朗乐观的人心中必然有恐惧的事物，而内敛低调的人，心理世界说不定丰富多彩。内森·德雷克便是如此。在看似绝望的境遇下，开两句玩笑，苦笑几声，这并非是非性格使然，而是因为他知道这样能够带给自己一些希望，一些起身面对的勇气。正是因为之前20年的人生令他学会了这一点，所以才有了我们现在看到的德雷克。

那么，他是如何由一个面对枪口害怕不已的小男孩成长为一个胆识过人的冒险家的呢？这就得说起另一个人，没错，正是那个当初在黑人枪口下救出了小德雷克并陪伴了他20年的人——维特·苏利文。

当然我们并不知道这20年间两人人都经历过一些什么，首先可以

肯定他们二人有过无数次的出生入死。“呵呵，你真的想谈秘鲁那一次吗？”“你该不会用这件事威胁我吧？”“我当时才15岁啊，我早该知道认识你一年后会蹲监狱！”这些对白都记录了两人过往的冒险经历。还有一些其他的比如“我挺了你20年了”“不可能丢下你不管”，可以看出他们经历过多少的冒险，以至于结局时的那一番话，即使苏利没有亲口说出，但是我们都想知道他想说什么。对于他来说，德雷克就是自己的儿子，或许他也希望德雷克能把他当成父亲。

再回过头我们再看德雷克。从系列第一作开始他就不懈地追寻心中的“祖先”留下的痕迹，前两作中看上去只是单纯地为财富。但本作中风头一转，从一开始德雷克就并非为财富，苏利貌似也看出了这一点，而且苏利也知道他想要什么。因为从小德雷克与苏利相识之初，德雷克就称自己是弗兰西斯的后裔时，苏利说弗兰西斯根本没有后裔，而德雷克却坚持自己的说法。由此可见苏利了解德雷克的内心，而德雷克探求自己想要的东西时变得有些鲁莽，甚至有一些东西时觉得奇怪，这也是因为他知

道，苏利会陪着他。

所以这次当苏利被抓走时，德雷克好像完全忘了自己原先的目的。要知道之前在海上泡冷水、枪战、逃跑，在水里冲了一天一夜，又累又饿，而且从德雷克说话有气无力来看似乎还发着高烧，而从艾莲娜口中得知苏利被抓走时他就貌似不知道自己已经体力透支，还想着要立马去救苏利，可见苏利在德雷克心中的位置已经渐渐的取代了弗兰西斯·德雷克。

原本的玩笑与幽默，这会儿全都变成了“苏利你在哪里？”“苏利你在那儿吗？”“苏利我来救你了！”甚至在沙漠中心里还想着苏利以至于产生了苏利的幻觉。说实话当德雷克从车队中救下苏利并下马与其相拥时我都快感动哭了，我见到了一个真实的德雷克。他们俩抱在一起，德雷克笑得那么开心，可以看出得出这两个人身上有一种强烈而真挚的羁绊。在1代中艾莲娜问“你究竟有多信任这个小子”的时候，德雷克不置可否；本作中，马洛说“他只是一直在利用你”来挑拨他们的关系时，德雷克的不屑一顾。这些清晰地体现出了本作剧情与前两作的不同。到后期，游戏中刻都在强调着这一点，不停的提醒着我们，这个一直都像影随形的老朋友，在德雷克的心中俨然已经成为了一个父亲兼兄弟。

苹果教父乔布斯曾说过：“你的时间有限，所以不要为别人而活。不要被教条所限，不要活在别人的观念里。不要让别人的意见左右自己内心的声音。最重要的是，勇敢地去追随自己的心灵和直觉，只有自己的心灵和直觉才知道你自己的真实想法，其他一切都是假的。”

德雷克之前一直在自己的谎言中，一直蒙蔽着自己的心。而在3代中，德雷克放下了枷锁，勇敢地追随了自己的心，做了自己想做的事，得到了自己真正需要的。

【文：斗战胜佛】



邪魔院

游戏文化

邪魔院

小编带你走进日本

在邮箱里看到一些从日本游戏归来的读者发来的邮件，他们将自己对于东瀛的印象记录下来或者图片与我们分享，让小九觉得有趣而欣慰，突然意识到，“邪魔院”似乎已经很久没有刊登来自读者的投稿了，于是这里再次做个广告，欢迎各位来信讲述自己对于日本的感悟或是认识，不限文章的长度与题材，哪怕是一张简简单单的照片，只要恰如其分我们便会予以刊登。（投稿邮箱：ucg@ucg.cn）

日本人与牛奶

日本人对于牛奶的感情，我们早已耳闻目染。现代日本人几乎都会有这样一个根深蒂固的概念，那就是“牛奶=健康”。

严格来说，日本属于农耕民族，最初并没有喝牛奶的习惯。第二次世界大战结束后，美国为了将日本建立为自己的产业据点，首先食品产业导入了西洋食品，现代牛奶也是在这个时候大规模进入日本。由于过度推进来自美国的牛奶产业，大量的牛奶在市场上供过于求。政府为了维持供给平衡，1954年

开始在全国中小学生的配餐中加入牛奶，通过宣传“牛奶是重要钙质来源，缺钙影响健康”，进一步促进人们对牛奶的需求。

经过几十年的熏陶，日本人对于牛奶的执着可以说到了近乎迷信的程度（笑）。在车站、街头、学校、公园、浴室等各种各样的公众场合，你都可以在自动贩卖机买到新鲜的牛奶，这些牛奶或是瓶装、罐装或是盒装。一小瓶250毫升的牛奶，在日本的通常售价为120日元左右（折合人民币10元），并不算贵。日本人没有边走边喝



■真是经典的自动贩卖机代表了一个时代。

东西的习惯，所以贩卖机中的牛奶包装盒并不大，适合购买者当即喝掉，这样同时也减少了处理包装垃圾的过程。在民众热衷于牛奶的另一面，一些日本的学者却指出大量饮用牛奶并不能完全消化吸收，甚至还会导致骨质疏松症

等一些骨节问题。

要说中国人对于日本牛奶的认识，很多人脑海中会浮现出这样一个名字——明治。明治乳业是日本最大也是亚洲最大的牛奶供应商，在中国上海也设有子公司。去年3月11日那场震惊世界的东日本大地震，对包括明治在内的日本乳制品企业带来了巨大的冲击，人们担心福岛核辐射对奶源产生影响，因此选购乳制品的热情比以往降低了。很多。



■日本的超市货架上摆满了日本的牛奶。

流行与生活

东瀛女儿节

3月3日是日本的女儿节，受到来自唐朝“曲水流觞”的风俗影响，人们用纸做成人形状，表示自己身体不遂便转移到



人形上，然后放入河流走。在日本的有些地方，人们在女儿节当晚把各式各样的人形娃娃随河里漂流，祈求健康、平安。

蛤蜊是在女儿节最常吃到的东西，因为蛤蜊都是两片两片紧密结合在一起的，不同的壳一定无法密合，所以就借此来象征女性对爱情的专一。另外还有些料理，譬如清汤、花寿司等等。



風林火山

盛大

动画与游戏世界合二为一 《.hack//Versus》

《.hack世界的彼方》是于年初公映的“*.hack*”系列动画最新作，而这个动画即将推出蓝光版……这个消息乍一看好像和格斗游戏没有什么关系，而实际上，这部动画将推出动画与PS3游戏《*.hack//Versus*》同捆的“Hybrid Pack”（混合版）。担任游戏制作的是制作了《阿修罗之怒》、“火影忍者 疾风传”系列的CC2工作室，游戏的故事沿用动画的世界观，“*.hack*”系列的角色将悉数参战，游戏的战斗系统目前尚未明朗，但从目前公布的几张图片来看，游戏的演出效果很有CC2的独特风格，相信游戏的素质会有一定的保证。



游戏中有一个名为“超越”的特技系统，比如上图的*せら*，*せら*是《*.hack世界的彼方*》的主角，其特技是“升级”，通过这个特技*せら*可以增加攻击力和移动速度等基础能力，而且在使用各种必杀技时还有可能召唤同伴一同攻击。



Ultimate Skill相当于格斗游戏的超必杀技，*せら*的Ultimate Skill是和其他2名同伴的合体技，首先*パルドル*会出场快速斩击对手，*ゴンド*一切入战场将对手重击，最后*せら*一击将对手重击于地上。

迷之男——“9”

身穿黑色运动服的迷之男人“9”，似乎与故事有着莫大的关联。



▲随着电脑空间专用术语的“9”，出现在*せら*面前的原因究竟是？



▼“9”将在故事模式中作为对手登场。



*ハセヲ*是《*.hack//Roots*》、《*.hack//G.U.*》系列的主角，通常状态下的武器为1st形态的双剑，但在各种必杀技中，他会使用2nd形态的大剑以及3rd形态的镰刀。他的特技系统是“Xth形态”，发动后他会将手持双枪攻击对手。

*ハセヲ*的Ultimate Skill会召唤他的鬼神，被称为“死之恐怖”のスケイス，变身后会将对对手抛到空中，用镰刀施展华丽的乱舞。

《街头霸王对铁拳》取消规则详解

格斗游戏的取消，通俗来说就是以高一级的技取消前一二级技能的硬直，构成各种连段的可能。《街头霸王对铁拳》的系统融合了街霸与铁拳的特点，目押连续技与强化连续技并存（目押连续技是指以固定节奏按按键普通技，而强化连续技则是按弱一中一强的顺序连续按键连接普通技），因此取消系统也别具一格，下面就为大家介绍本作的连段取消规则。

只有EX必杀技和超级技巧能取消强化连续技

虽然游戏有各种的系统，但除了EX必杀技和超级技巧可以取消强化连续技外，其它诸如必杀技、双重技巧等系统无法取消强化连续技，而在对战中特别计量表不可能保证随时都能使用EX必杀技和超级技巧，而使用强化连续技起始后却没有特别计量表使用EX必杀技或超级技巧连接时，往往会出现较大的破绽。个人感觉强化连续技

的最大价值在于发动交互猛攻换人出场，因此笔者建议在连段中尽量以目押连续技替代强化连续技。



必杀技/EX必杀技/超级技巧/双重技巧能直接取消普通技能和目押连续技

目押连续技相对强化连续技，不仅伤害较高，而且连携并不局限于EX必杀技，可以用各种系统取消形成高伤连段，借此也可以更加灵活地选择各种思路开展进攻。

关于取消以外的连携

各种系统除取消以外，其实还有各种特殊的连携方法，比如隆、豪鬼的空中旋风脚命中后可以连接EX波动拳、超级技巧、双重技巧；一八的214LP命中可以以最速连接各种技；柯尔236K命中对手后也可以以最速连接超级技巧与双重技巧等。也就是说，几乎所有角色都有一些



特殊的连招方式，这里只提供一个思路，其它角色的各种特殊连携方式就留待玩家去发现了。

《铁拳 TT2》相性拔群组合推荐！

虽然《铁拳 TT2》家用机版本尚未发售，但相信鹰战在街机平台的铁拳粉丝不在少数。对于《铁拳 TT2》来说，合适的组合尤其重要，下面就为大家推荐两对优秀的角色组合。



艾丽莎



吉光

有两秒就足够了！ 超绝火力组合

艾丽莎与吉光这对意外的组合，却有着游戏中首屈一指的火力输出。是爆发力极高的危险组合。

追求这个组合独有的连技吧

这个组合最大的特征，就是 TA (换人连技) 中由艾丽莎的 4WK, WK 与吉光的 66WK, WP, WK 构成的超高火力连技。详细的情况可以参照右表；表中记载的连接全部都能至少打掉对手 6 成体力。在对手看来，我方所有的浮空技几乎全部都会造成致命伤，因此在行动上必定会表现得有些畏缩。由于艾丽莎和吉光原本就擅长慢慢削减对手体力的立回方式，这就逼得对手必须在我方擅长

的领域中战斗。再加上这两名角色的相性本来就很好，非常容易进入增加攻击力的状态，因此在战斗中时常能给予对手难以言喻的压力。

往细部分说，因为站立途中 RP 的回报被大大加强，因此跟蹲状态 3WP 能够形成很好的二择，由此艾丽莎的蹲姿二择得到了强化。即使对手体力领先也不用焦急，静下心来慢慢攻击吧。

游戏文化
凤林火山 VS

注目连技

● 核心收尾连技 (以下称为共通连技 1) :

[TA : 艾丽莎 4WK, WK (第 1 击中)] → 吉光 66WK, WP, WK (第 1 击中) [艾丽莎 4WK, WK (第 2 击中)] → 吉光 66WK, WP, WK (第 2、3 击中)

● 吉光起手

9LK/3RP, RP/LP+RK → 2RP, RP, 2LP (崩地) → 共通连技 1

蹲状态 3LP/14LP/蹲状态 3RK CH → 3LP → LP → 6WP (崩地) → 共通连技 1

● 艾丽莎起手

站立途中 RP/6WK, RK/1 [LP, RK] → (换人) 66RK → 蹲姿转身 3RP → 站立途中 LK, RP (崩地) → 共通连技 1



鲍勃

布莱恩

赢下该赢的战斗 这就是相互作用！

鲍勃与布莱恩的招式相性很好，在连技中可以打掉对手大量可回复体力。是安定感拔群的组合。

稳定的组合带来安定的立回

这个组合的特征是打击换人的起手技发生很快。以布莱恩的纵回回转诱发技 64RP 构成的连技不仅能造成大伤害，还能削减对手的可回复体力。因为不管过多久对手的体力都不会得到大量回复，所以在实战中可以注意计算触发对手的增加攻击力状态的体力消耗，以此来控制自己连技的伤害。做得到这一点的话，被加攻状态下大伤害连技一套致死的事故就不会频繁

发生了。另外鲍勃与布莱恩都有高效的确实能力，被他们取得体力优势的话，想要逆转是比较困难的，强行进攻反而会被确实反致死，这种状况很容易让对手无计可施。

从另一方面看，在鲍勃的连技中，布莱恩的体力能够得到回复。因此就算布莱恩损失一定的体力也不用太在意，高回报的 214RK 这类招式平时就大胆地用吧。

注目连技

● 核心连技 (布莱恩起手，以下称为共通连技 2) :

64RP → (换人) 2RP, LK → 站立途中 LP → 66RP

● 鲍勃起手

1WP/站立途中 RP, LP/66WP → (换人) 共通连技 2 (崩地) → 66LK → 6 ☆ 23RP

● 布莱恩起手

214RK → 共通连技 2 (崩地) → 3LP → 4WP

● 瑞连

对手版边: 鲍勃 9WP, WP (重撞墙) → 66RP (崩地) → [TA : 布莱恩 4LK6 → 特殊步伐中 LK, RK (第 2 击延迟)] → 鲍勃 3LP → 2WK

More GO 7313 (第 2 页)

战争兄弟会

《战争兄弟会》借着游戏最后一个 DLC——“自然力量”再开，不过估计也是最后一期了，希望大家看了本期 GAMEHALO 中收录的极限视频后重燃对作品的热情。《战争机器》的战火永不会停熄。

【新DLC说明】

售价	800MSP
成就点数	250G

追加内容：本次的 DLC 内容为 5 张地图，其中“大炮”、“劫后余生”和“海湾”这 3 张地图是全新的，而另外两张“贾辛图”和“被毁直升机坠点”分别来自 1 代和 2 代的经典地图重制。3 张新地图中都有类似“战壕”的天气影响。玩起来还是比较有趣的，此外重制地图“贾辛图”还增加了隐藏彩蛋。

队长保卫战更改

本次的 DLC 更新其中一项大改就是把原先的队长包围战规则变更为 2 代的形式，也就是说不再需要持续俘虏队长，玩家将对方的队长杀死后该阵营便不会再有再生次敌。队长只有一命，一定要保护好。不过队长角色并不能用机枪打死，玩家将队长角色“放倒”后必须上前进行处决才行。也就是说，远距离的机枪战术基本无效。



【新增成就获得方法】

20 Natural Selection 物资天降

成就要求：在自然力量 DLC 地图中全部完成 12 波的战斗战场模式。
方法说明：在这 5 张新地图中，揍 4 个人打最低难度即可。

25 Unstoppable Force 挡不住的力量

成就要求：任一自然力量 DLC 地图之一完成 50 波持久战。
方法说明：同样没有难度要求，简单难度开属性变化器完美上弹无限一个人打都很快。

20 Horde Natural 自然持久战

成就要求：自然力量任意地图完成 20 波持久战，过程中不曾倒下。
方法说明：方法同上，缩在掩体后面稳扎稳打即可。

20 Stock Piled 堆叠

成就要求：全部防御工事升到最高级。
方法说明：这个看似很难，最主要是因为银背要求的钱太多，实际上只要银背两级就能解开，不少玩家相信进入游戏就能解开了。

25 Force Multiplayer 多人自然之力

成就要求：自然力量所有地图各赢得一场队长保卫战。
方法说明：由于必须打公开，所以地图方面是随机的，注意由于国内玩队长保卫战的人比较少，不好找，好在打电脑一样算数。

25 Witty Repairer 聪明修复员

成就要求：玩家选择人类角色技工

巴德，在持久战防御工事上花费 50000。

方法说明：50000 分相当快的，可以和之前的成就一起解。注意选择人物必须是 DLC 中新增的技工版巴德。

20 Hunter Gatherer 猎人收集者

成就要求：多人对战模式中，玩家扮演反叛军制作 20 个活体炸弹。
方法说明：所谓活体炸弹，其实就是将队地上的敌人按 X 俘虏起来后，按十字键向上来插一个雷扔出去，用这个方法炸 20 个敌人即可。注意，兽族反叛军猎人是这个 DLC 新增的兽族角色。

20 I've Got This! 让我来!

成就要求：任一自然力量地图队长保卫模式以队长身份一场比赛杀死 10 人。

方法说明：由于队长保卫战规则更改，队长只有一条命，也就是说玩家在一场比赛上必须不死的情况下杀死十个对手。虽然打电脑基本无压力，不过在扮演队长时敌人都冲着你来，还是有些难度的。如果能凑齐 10 个人刷自然是最好，双方互相往队长所在处送死即可。

50 Force Multipler 终极自然之力

成就要求：5 位玩家选择自然力量人物在新地图上杀死一只发光兽人。
方法说明：这次 DLC 人类方只加了两个角色，技工巴德和司令官多姆，使用其中之一才能解开成就。持久

战每 10 波攻击会有一场 BOSS 战，其中会有女兽人，玩家直接选择打第 10 波即可。开属性变化器“完美上弹无限”打发光兽人一点难度没有，先将其他杂兵消灭后用完美上弹打核心就行。建议打贾辛图这张地图。

25 Elemental 自然力

成就要求：持久战中以隐藏自然刀杀死 25 个敌人。

方法说明：这个成就很有意思，算是这张地图的一个彩蛋。首先选择贾辛图这张地图，然后可以选简单难度，也可开属性变化器。开场将场景面上方的四个出水点打坏。4 个出水点分别在 1；开始后转身，2；对面斜上方，3；面对第 2 个出水点往右边走到尽头，往右上方看。4；穿过桥洞后回头看。然后去拿榴弹炮的地方，朝着正面上方的板子开炮，之后开始这轮的持久战，通过后一轮原先放炮的地方会出现黎明之锤。使用黎明之锤攻击击面下的黄色岩架，要将下方的平台完全打出来，需要两次黎明之锤轰击，所以玩家必须打到下一个黎明之锤出现才行。将平台完全生成后，即可去拿到隐藏的自燃刀，用它杀 25 个敌人即可。





为了祖国而战的女武神，
宛如飞鸟般滑翔于天空。
即便战死沙场——
灵魂依然会高傲地闪耀，
这是获得永恒之魂的惟一方法，
也注定是无法救赎的不归路。

或许坚韧的鸟儿不能与命运抗争，
但至少她可以为了信念燃尽生命，
化为一首叙事诗，
被世代代讴歌传颂。

- 名称：战场的飞鸟
- 作者：恶魔猫那娜
- 软件：PaintToolSAI
- 用时：25小时左右

读编往来

兰州市歌家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

Email: ucg@ucg.cn

插画: 木仙&恶魔猫那那&K.LL

读编交流
读编往来



UCG全体小编们

欢迎您到读编往来作客

《游戏机实用技术》新浪微博
<http://weibo.com/ucgug>
《游戏机实用技术》腾讯微博
<http://t.qq.com/ucg2011>

★ 300期大庆在即,一系列活动已经拉开序幕,这里简单介绍几个。首先是五一期间会在北京举办天下聚会,届时会有编辑到场与大家尽情交流。其次是从本期开始会开设“玩·家·看·戏”栏目,诚邀中国游戏业界名人共襄盛举。

读编往来栏目本期开始增设“鸡炒饭之家”,请读者成为杂志的主角。更多活动正在策划中,敬请期待!

★《游戏机实用技术》如今已全面启动“读览天下”网站和苹果APP STORE,读者可在电脑和手机上下载过往期刊观看内

容,价格比实体版更便宜得多,而光盘一样可以通过电子版上发布的地址观看。为庆祝本刊荣誉“读览天下”创刊收藏价值杂志第20名,目前去“读览天下”网站购买去年的《游戏机实用技术》还有高达6折的优惠活动,买书不方便或想随时查阅

杂志的人可以考虑一下哦!
★春季开学小测验的获奖名单会在本期“读编往来”中公布,在众多答卷中脱颖而出状元获得者是一位来自北京的铁子,女玩家的战斗力真是不容小看呢!

@ Email 周哲:初读“努力工作,拼命玩”,很神往。拼命玩后发现很难搞。就不知道各位编辑对此有何感言。

游戏虽好,但真“拼命玩”的话会出现各种悲剧哦,比如这次编辑部集体体检就有不少小编中招了。这里建议各位读者在玩游戏之余也要注意身体健康,一周保持3-4次运动才能有好的身体玩游戏!

可是我觉得你中招的原因不是因为“拼命玩”而是因为总吃地沟油呀?

才没有“总”吃不好!我只是喜欢在截稿后来去吃路边摊烧烤罢了!



你这才是自寻死路!



@ Email 张奇伟:这么快就300期。想想这么多年过去了。UCG陪伴我一起成长,很感动。希望在300期的时候能看到一个特别企划就是各位小编的平常生活及工作时的样子。最好是图文并茂的。



想看编辑们平常生活和工作的样子其实很简单哦,每期都可以介绍一个。如果真想做的话,那我们就来记录一下299期的制作过程,然后放到300期的杂志之上吧!



@ Email 可鲁:黄金眼上的“娜美铃”真心彪悍啊!肌肉女伤不起啊!



其实你看到的都是幻觉,真的……



@ Email 秒速五厘米:九老师喜爱花,金馆长志态宁宁。难道没人爱凪子吗?不感觉凪子才是王道嘛,第一眼看到就有种想要保护她的欲望啊!



凪子控其实也有很多,至于喜欢LP中的哪个角色,关键就在于你更容易被LP中哪个女生的萌点戳中。(当然也不排除某些同学会被三个全部戳中……)

编辑 微生活

真话的代价

编辑部中主编一刀的形象向来以强悍著称,说他是《水浒》里面跑出来的梁山好汉没人不信。而由于其毕竟是艺术界出身,凌乱颓废的发型也是一刀的标志特征之一。某日,八重樱将憧憬已久的《TOX》女主角模型发到了群里,众编纷纷称赞这个模型的发型好美,华尔兹随便吐槽了一句:“一看这头发太乱了,像杂草”。刚打完“小圆脸”的宇宙人无意将这条消息看成了“一刀这头发太乱了,像杂草”,大喊一声:“怎么华尔兹胆子这么大,敢说实话!”真好被一刀听到,随即看到了对话内容,顿时掀起了编辑部另一股腥风血雨……



他的发型哪里像杂草了,你们说说看啊!



像草怎么了,人活着关键是要开心……不、不要动用暴力呀!

百合PK基情

最近编辑部基情氛围过于浓重,令主编格外头疼。虽然编辑部内女性稀缺是不争的事实,但也不能放任这种“不正之风”在编辑部内肆意横行。于是众编都想尽各种方法企图让铃和八重樱上演百合剧,以吹散基情之风,无奈这二人偏偏就是“不领情”。直到某日上班时,结伴步入编辑部的男同志们赫然看到八重樱正一脸温柔地为铃系着领结,而铃则面露羞涩,大有百合神作《圣母在上》的味道。



哦哦哦哦哦哦!我突然被治愈了!

果然还是妹子最棒啊!



洛克,我们的关系到此为止了,我决定去找个妹子好好过活。



嗯嗯,这才是王道。基风散去吧!



哼哼哼,真是脆弱的情感,这点程度的杀必死就足以将其击败。



计划完成,短时间内我们的耳根子应该会清净很多,我继续去欣赏城市里昂了。

361专辑,勇敢做自己

话说某日胜负师发了一张华尔兹的工作报告截图,仔细一看上面赫然写着“X361专辑”,还带大家哄堂大笑。众编辑想着这华尔兹怎么还把这国内运动品牌做起专辑来了。



多年以来的偷懒习惯让我随手将Office Excel表格中的“360专辑”几

个字直接拖到了下面(谁用谁知道),按照数字顺序的排列,这“360专辑”瞬间就变成了“361专辑”,我也提前步入了下一个世代。后面还会有362专辑、363专辑呢。



看来PS4专辑,4DS专辑离你不远了!

@ Email 无双 Qspartan : 话说

上个周日我表弟来我家玩,我淡定地写作业不理他,他可能玩电脑玩着玩着就不想玩了,于是他一脸X笑的进入了我的房间,我没搭理他让他随便翻我房间的东西,结果他拿出了我的PSP和PSV,打开放在我的枕头上,出门大喊一声:“姑姑!表哥在玩游戏!”之后老妈对我进行了“战争咆哮”：“干啥不好好写作业还玩游戏啊!”酒家就蛋疼地杯具了。很久没看见表弟,竟然从一个天天被我忽悠的小胖子变成了个小腹男……我不依啊!

一定是你在哪个分支路线选择时没选对才造成这个结果,文字游戏可不是那么容易找到GOOD END的!

北京市 张承阳:“中国力量”栏目真是太赞了!看了之后我才知《NG2D》背后的故事,让我看到了中国这一代青年的实力,太震撼了!“玩家保健室”也是一个性价比极高的栏目,仅用一页就让杂志丰富了一个方面,看了之后

发现我真该保护眼睛了……关于“Vita命”,我希望能调查关于PSV是否会有大陆行货的可能,我相信不少读者也想知道这一点!



其实索尼一直在努力进入中国市场,无奈TV GAME的正版游戏对于国内大部分学生玩家来说价格还是太过昂贵,小编也无法透露这方面的消息,不过一旦条件成熟,我们会在第一时间内报道的。



根据之前香港索尼董事项明生先生在官方微博公布的消息来看,未来PSN将支持银联卡和支付宝的充值支付业务,大胆推测一下,或许正是在为PSV进入中国做准备吧?



@ Email 姚健博 :很喜欢294期的MLP攻略!我以前攻略的那种千篇一律的版本,以日记形式写,令人眼前一亮,读起来很有趣!九老师越来越崇拜你了!



攻略本没有固定文体,爱有多深攻略就有多有趣,能得到读者的认可可是最好了!

@ 北京市 高@@@多:做到十全十美是一种理想,比如“读游戏”能看出作者的“爱”和努力,“前线狙击”总能让我看到火线快讯,但是如果我再提出一点什么建议的话,那么,把游戏机的文化方面广泛一些,技术再深一些,让我带着它上学,能骄傲地对别人说:“这可不是光教你打游戏的游戏,这可是实用技术!”足矣。



这位读者,如果我没错,一般学校是不准带游戏类书籍到课堂上的吧?



由此推理,这位读者最后一句话其实是打算说给老师听的么……



对于加强游戏文化和技术方面的内容,我们非常愿意接受读者的建议,不过无论如何UCG还是一本游戏杂志,各位读者们还是留在家中慢慢看吧。



桂林市 韦吴@@:上次“开书小测验”我是发电子邮件的,这次则被迫写信。虽然麻烦了不

少,但不说这是保护真饭的好方法。希望以后的抽奖活动都能这么做,防止投机分子危害真饭的宝贵利益呀!



“开学小测验”是为UCG的忠实读者们提供的福利,因此只支持平信投递。今后这种活动都会采用这种形式来确保读者们的利益,欢迎大家继续积极踊跃的参与。



成都市 周高峰:向八老师求教下“软货币”的来源。



把人民币这三个字的拼音的首字母组合起来是RMB,和“软货币”的首字母组合是一样的……有没有被冷到?



@ Email 瓜生:早上被室友一推推醒,冲着我大喊:“你最爱MH公布PSV版啦!”我顿时一个激灵从床上滚下来,衣服都没穿就准备开电脑刷微博。却听见身后一阵坏笑,该死的愚人节!化你的悲痛为他的力量!



白金闪耀 PS3 PSV 奖杯大赛第一季战报3



“白金闪耀”第一季进入尾声，《海贼无双》项目没能出现逆转，三位高逼白金帝的奖品也在近期寄出。本期亮点颇多，来自台湾的《火影 世代》项目冠军发来感言，我们在此对他表

示祝贺！《海贼无双》项目冠军再接再厉，继续参加《街霸对铁拳》项目，可谓相当过瘾！而PSW《UNIT 13》的白金太子终于出现，这两个项目三甲都未凑齐，还可继续申报成绩。

想参加本次活动的玩家们，请在取得白金奖杯后发送电子邮件至 tt@ucg.cn，标题请注明“奖杯比赛”，邮件内容包括游戏名称，取得白金的具体日期，PSN ID，真实姓名，电话、QQ等通讯方式。在核实成绩真实有效后，

我们会先将成绩在游戏机实用技术官方微博上公布。

特别鸣谢索尼电脑娱乐香港公司与“ASVG 电玩部落”论坛对本次活动的鼎力支持，感谢众多玩家的积极参与。奖杯比赛第二季已在筹备当中，敬请关注！



《火影 世代》最速白金帝的获奖感言

大家好，我是来自台湾的玩家郭岱霖，很荣幸能参加此次UCG举办的活动。电玩可以说是我这辈子最大的爱好，因此在二十年间接触了各种不同类型的游戏，虽说投入游戏的时间是一般人的好几倍，但因为没有专注于某一款游戏，所以从来没有在游戏中获得名次。其实在购买《火影 世代》之前根本不知道有此活动，会如此快地把游戏冲到白金完全是抱着“假期没几天了，不如趁周末前把白金拿下才会有遗憾”的想法去取得的。

很幸运，这款游戏的奖杯不算难，参考了A9

网友精心制作的奖杯图表后，我在拿到游戏后的三天内即以最有效率，且维持正常作息的情况下顺利取得白金。而参加这次活动，也是因为网友分享了UCG举办奖杯比赛的消息，因为参加时间比较短，还以为《火影》项目已经

截止了，没想到意外获得冠军。玩了二十多年电视游戏没想到会有这么幸福的一天！虽然在别人眼里可能不算什么，不过对我来说真的是一件很有意义的成就！（感动）也希望UCG以后能继续举办相关活动，让玩家都能分享取得白金奖杯的喜悦，谢谢！



街头霸王对铁拳 Seashuro

ASVG ID Seashuro
白金取得时间 3月27日17点07分46秒

UNIT 13 AjDante-

ASVG ID AjDante-
白金取得时间 3月19日9点53分37秒

FunguyWoo

ASVG ID —
白金取得时间 3月27日10点10分12秒

海贼无双 三甲选手 Seashuro

ASVG ID Seashuro
白金取得时间 3月6日13点12分53秒

tsubasa830

ASVG ID 为梦守候
白金取得时间 3月8日3点34分22秒

Iorodman

ASVG ID zell_1999
白金取得时间 3月8日7点00分14秒

一失足成千古恨

@ Email 罗姨：本期最悲剧读者绝对不是我罗姨，相信我，我是怀着不亚于暴友家门口破产的沉重心情来发这封邮件的。

今天，我和以往一样，打开为《游戏机实用技术》以及众编辑开的微博分组。刷了一会儿就看到UCG放出三个去香港参加街霸对铁拳制作人员活动的名额。我有时间，我也记得自己有去香港通行证，所以毫不犹豫地私信了UCG。过了一会儿，电话响了起来。我接了接听，电话那头传来一个成熟男人的声音，这个声音我很熟悉。“喂，你好，是XX吗？我是UCG的编辑。”

“男人首先发问，听到对方说自己是UCG的编辑时，我的心开始扑通扑通地跳。”“是的，请问你是哪一位？”“我弱弱地问，我是胜负师。”

“果然和我猜的一样！没等他说完我立刻惊呼：‘胜负师！你是胜负师！’我差点没把我很喜欢你”说出来，我太激动了！胜负师不好意思地笑了一笑，然后我们就开始聊一些关于参加活动的细节。挂了电话，我心久久不能平静。看了这么多年UCG，大奖大奖从来没有中过（千万别认为我是在借机抱怨啊），更别说可以和小编们一起参加活动了，这次绝对是人品爆发。

我打了通电话跟妈妈说了这件事后就开始了为这次出行准备工作。

就在我把路线，要带的东西都查好的时候，电话显示妈妈打来了，我接了。

我觉得我一辈子都不会忘了当时那种心如刀割的感觉，整个人顿时感觉天地

转。有着小编签名的UCG，没了；有着小野和原田签名的《街霸对铁拳》游戏碟，没了；和胜负师手拉手在尖沙嘴路中央转圈的画面，没了。这些都是因为我妈妈跟我说：“儿子，你通行证过期了。上次你签的是三个月有效，月初的时候就过期了。”

上一次本人这么心酸已经是猴年马月的事情了。不夸张的说，我当时难受的可以让丧尸流泪。

经过这次，我得到了一个教训，那就是——以后签证我绝对选有效期一年的！

最后，照旧祝UCG越来越好，全世界的读者加起来一下能让地球移动几公里。



秦皇岛市徐凡：各位小编，我是个老实人，不骗人，开学小测验的答案是我爸写的。唉，都是我那黑心同学，背着我用手机查答案，这……这……我怎能原谅他！我一咬牙二跺脚上上这儿给查了，但事后一想，也没违背咱考试秩序，也算了把。

咳咳，不幸地告诉这位读者，网上公布的小测验答案并不是100%正确的，所以如果你不是没有经过查证就直接把网上答案寄给我们的话……结果自然就悲剧了。小编在整理读者答案时也发现不少答题都是错在同一个地方，原因你懂的。其实开学小测验原本就是开卷考试，大家上网查答案也可无厚非，但切勿盲目听信，避免将自己宝贵的中奖机会拱手送人呀！

哼哼，我要是普通读者，就会把错误答案放到网上诱骗别人，我自己寄出正确答案，这样中奖的概率就会大大提升！

洛克你的本性真是令人发指。

@ Email 娘扩：发现有时候“读编往来”里的电子邮件要远多于平信，是因为现代人都懒得写字的缘故么？

并非如此，只是平信邮寄需要一定时间，不像Email那么快捷，难免会出现截稿时很多邮递员在伟大的快递员叔叔手里没有送来的情况，体现到“读编往来”里就是Email比写信更多了。可以向大家保证的是，无论是电子邮件还是平信，小编们都会认真阅读的。



@ Email 酱菜头:最近网上有个送水梗很火,不知道小编们看到过没有? 简单来说就是打着送纯净水的名义敲门企图进去去不轨之事。于是我就想呀,是不是洛克老师每次想去其他编辑家里“强抢”游戏盘时都会这么做啊?

我会说洛克一般都是破门而入连招呼都不打就开抢吗?

口胡,我知道你们宿舍饮水机坏了,每次都会带上一大瓶屈臣氏蒸馏水拜访!

然后在在我面前自己一口气喝光么……

@ Email 高木雪枫:我昨天幻想小编们结婚时的场景:馆长和铃穿着燕尾服

和婚纱手挽手走上红地毯,旁边八老师戴着顶绿帽子用嘴吐着手绢泪奔而去。胜老师主持,新人们向坐在父母席的洛克和狼鞠躬后,奈落就端着一大筐“日本涩谷车站的板栗”发给各位来宾。最后,在酒席上华尔兹大声宣布自己的婚礼日期,九老师则轻蔑地笑笑:“我和爱花恋爱几年了也不急着结婚啊?你们这群没素质的……”

讲很不正常;第二句第一遍看竟然完全没看出来,第二遍才从“父母”两字中看出蹊跷;最后一句,华尔兹这家伙绝不会当众宣布婚礼日期,因为他舍不得请客……

这已经超出了幻想模式,达到了妄想的境界吧?

本期流行游戏

《忍者龙剑传3》

金馆长、猿来了、纱迦

我清楚地知道《忍龙3》没有魂,但是落地按住Y的习惯动作就是改不了,这是传说中的强迫症么……

——因“习惯动作”而惨死在超忍的金馆长



《王国之心 3D》

八重樱、金馆长、洛克

口袋妖怪之心。

——发觉养圣灵的时间比战斗时还要多的八重樱调侃道

《生化危机 浣熊市行动》

铃、金馆长、华尔兹

所以,安布雷拉派你们到浣熊市来就为了打酱油吗?

——面对队友低下的AI和小队可以忽略不计的存在感,铃吐槽道

《新·光之神话 帕尔提娜之镜》

洛克、宇宙人、八重樱

女神你的节操哪去了!

——全程都在卖萌的女神终于让宇宙人忍无可忍

童心未泯

剧本: 华尔兹



新编“伽蓝”登场

大家好,我是新小编伽蓝,很高兴和大家见面,与正在阅读这段文字的读者们一样,我也曾经是UGC的一名普通读者,本着造福同样热爱游戏的玩家的精神,曾经在游戏论坛中参与游戏攻略研究的制作,在机缘巧合下于UGC发表了第一篇拙作《超级街头霸王IV》攻略,并借此走上了撰稿人的道路,最终能转型成为编辑确实让我颇感意外,也许,幸福总在不经意间到来,但正式成为编辑后深感自身的不足,幸得老编各种指导,如今工作开展也开始得心应手起来,在今后的工作也将更加努力,还望各位读者多多监督。

我玩的游戏比较高,但格斗、动作、打枪等爽快硬派的游戏是主战场,另外,最最最小煲杯厨,

因此会经常接触各种类型“正 Game”,所以实际上会接触的游戏类型无法定义。单位的胜负师与纱迦是资源的毁灭派/底就饭,虽说我在数量上被他们的前两轮反复碾压,但若论执着,我相信我并不亚于他们任何人……

最后不得不说的是,虽取了这样一个佛敝气息浓厚的名字,但本人对佛敝没有太多的兴趣,也不是因为喜欢《空之境界》,只是因为老编们催名字了,找到离身边最近的一本《铁拳TT2》出招表找汉字,翻到光光的出招表后,看见这样略带小清新的汉字招式名就上交确认了,没想到……所以我真不是靠猜,望各位读者与同事们明鉴啊!

读编交流
读编往来

春季开学小测验

答案及成绩公布

1.B	2.C	3.C	4.D
5.B	6.B	7.D	8.C
9.A	10.B	11.D	12.D
13.D	14.A	15.C	16.B
17.B	18.D	19.A	20.C

状元获得者

李婷婷 北京市

入围奖获得者

西安市	刘子文	广州市	丘向明
佛山市	关标荣	北京市	黄舒阁
北京市	张剑	广州市	李柏聪
大连市	黄波	邯郸市	郑巍巍
成都市	严橙		

恭喜以上获奖的读者们，你们的奖品会在近期内寄出，请注意查收！没有获奖的同学们也无需太过失望，这类抽奖活动今后我们还将持续不断地举办，只要大家继续积极参与，幸运女神终有一日会眷顾到你们的！

女状元的获奖感言

UCG 众亲：

你们好！我是本次开学小测验的状元同学，来自北京的李婷婷。总觉得有很多东西要写，有很多话想要表达，但落笔的这一刻，千言万语都不知跑到哪儿去了，还是首先要感谢 UCG，感谢北通，感谢我的另一半，感谢所有在本次抽奖中付出辛劳与支持我的人，能成为这次开学小测验的状元，真是太激动了！感谢你们！

刚得到中奖消息的那一刻，大脑真的是仿佛瞬间停止思维了，问的第一句却是“真的吗？”惊喜、惊讶、甚至怀疑……各种念头一股脑涌上来，努力让自己平静并与工作人员核对收货地址，放下电话，仍有些恍惚；即使过了半天、一天，接到中奖电话的事仍恍如隔世一般，但看着手机上的中奖记录，一切又那么真实。作为一个命都买车摇号政策的受害者（连续6个月未中签，目前每个月中签率2%左右），这种爆人的小概率事件居然发生在自己身上，不可思议！

虽然已经离开学校踏入社会，但参加这次开学小测验，作为一名刚刚正式走上工作岗位不到一年的年轻人，能有幸拿到状元，真是一份令人兴奋的惊喜！收到这次测验的奖品 PSV，我也在首发第一时间入手了，毕竟自己对 SCE 的爱就像对 UCG 的爱一样深厚。这次中奖又中了一台 PSV，真是太大的惊喜！想不到和自己的另一半一起玩游戏，交流感情，分享快乐，就再也不用在这里再次感谢 UCG，帮我们实现了一起联机玩《小小大星球》等游戏的梦想！

虽然 UCG 的时间并不长，但我对 UCG 的喜爱和执着是这几年来没有改变的，从 2008 年初起到现在 3 年多的时间没有落下一期，这次的中奖也是对我执着的最好回报吧！本次中奖的经历，也坚定了我在今后日子里继续支持 UCG 的决心，祝 UCG 越办越好！同时也感谢 UCG 的所有工作人员和所有关心喜爱 UCG 的读者们送上一份忠心的祝福，祝大家身体健康、工作顺利，下次开学小测验中状元！

忠实读者：李婷婷
2012.3.31



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第 1 轮，也就是 3 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖： Rainbow 3 数位板(价值 799 元，全新上市)

获奖者： 八皇龙崎(杭州) 作品：6 号《2012 贺岁》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

冬小(上海)	1号《情人节》	陈志远(珠海)	8号《生化6》
徐岛(苏州)	2号《索尼子》	Altaris(广州)	9号《伪物语》
KOKO(德州)	5号《传说》	sky(广州)	10号《落星小画》
东方朔(广州)	7号《小黄》	陈凌峰(北京)	12号《特工乱斗》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 3 月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2012 年 3 月最佳作品评选”的投票页面(届时首页将在显著位置提供投票页面的链接)在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图链接，这些图通常比光盘中所附送的标准电子版要大出不少，大家可以免费下载。期待各位的参与！



为了便于大家做出选择，我们这里放上 4 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



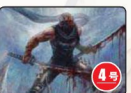
总第 295 期(2012 年 4A)
作品：《破义》
作者：无刑(上海)



总第 295 期(2012 年 4A)
作品：《碧蓝 6 小画》
作者：韦耀 & 张李航(深圳)



总第 295 期(2012 年 4A)
作品：《无元婚》
作者：KLL(上海)



总第 295 期(2012 年 4A)
作品：《忍者龙剑传 3》
作者：斑·美奈智(昆明)



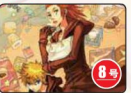
总第 295 期(2012 年 4A)
作品：《三个童话》
作者：韦立刚(深圳)



总第 295 期(2012 年 4A)
作品：《小黄》
作者：sky(广州)



总第 296 期(2012 年 4B)
作品：《游戏王》
作者：八皇龙崎(杭州)



总第 296 期(2012 年 4B)
作品：《王国之心》
作者：恶魔眼那·长春



总第 296 期(2012 年 4B)
作品：《怪物猎人 4》
作者：周玉珏(吉林)



总第 296 期(2012 年 4B)
作品：《爱丽丝》
作者：EXAM(香港)



总第 296 期(2012 年 4B)
作品：《忍者龙剑传 FC》
作者：陈志远(珠海)



总第 296 期(2012 年 4B)
作品：《朝川篇》
作者：幻昕(桂林)

聚会预告 五一北京，UCG小站和你不见不散！

“天下聚会”再起波澜，五一长假期间，将在北京举办一场别开生面的聚会，届时将有 UCG 的资深人气编辑亲临现场，与大家共同参与。交流互动：《游戏机实用技术》杂志创刊 300 期。北京天下聚会期待您的参与，敬请关注下期杂志天下聚会预告！
时间：五一期间 地点：北京

联系人：光之虹 联系电话：15210271465

联系 QQ：41115364

北京天下聚会 QQ 群：224689832

主办单位：《游戏机实用技术》杂志社

聚会内容：人气编辑亲临现场，和读者交流杂志意见，与小编现场问答、互动，游戏试玩，同小编对战，幸运抽奖，更多精彩内容敬请亲临现场。

如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

1 名

1. 请评价一下本期杂志给力和不给力的地方。
2. 请说说本期光盘内容是否具有吸引力。
3. 继续问:300 周年纪念将至,说说你对第 300 期杂志的建议,以及想看到的内容吧!

(本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 4 月 5 日,平信以邮戳为准。)

本期问答

1 名

一等奖 2 名



北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3 名



北通原生铜 HDMI 高清线

友情提示:如果只对某一主机的周边感兴趣,请在来信中特别注明,我们会尽可能地为你调整。

- 1 电子邮件: ucg@ucg.cn
 2 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

2B 互动信箱礼品名单

北京阳光卫视互动有奖问答
 福州 花子才

北京阳光卫视互动有奖问答
 天津 钟明强 长沙 孙属

北京阳光卫视互动有奖问答
 广州 罗山山 重庆 周德才
 上海 乔永先

北京阳光卫视互动有奖问答
 成都 雷壮 大连 高良福
 合肥 钱千钧 苏州 曹光明
 武汉 康春群 青岛 杨光武
 上海 赵兴邦 清江 刘斌
 杭州 舒予 厦门 王元朝

北京阳光卫视互动有奖问答
 北通原生铜 USB 高速数据线

北通原生铜 USB 高速数据线

三等奖 10 名

北通原生铜 USB 高速数据线

UCG 成员之家

从本期开始,咱们“读编往来”栏目会增加这样一个版块,内容邀请一位读者来“读编往来”作客,与大家分享自己与 UCG 结缘的故事以及自己的游戏体验。

下文,炒=炒姐 光=光之虹

炒:老规矩,先交报名状,说说你是怎么认识 UCG 的。

光:这版块不是刚开张吗?哪来的老规矩……

炒:细节不要深究,赶紧发言。

光:……好的。我高中的时候因为手里只有手机,所以一开始是买《掌机王 SP》的。因为《掌机王 SP》封三经常会有新书的广告,所以那个时候就知道有《游戏机实用技术》这本杂志,第一本杂志是在半年春节那会买的,记得是 2009 年 2 月 B,说来也巧,那期杂志正好是改版重新回到 9.8 元老价格的那期,也算是很有纪念意义。当时那期杂志的封面是《街霸 IV》的隆和肯,印象特别深的內容就是光盘里面附带的《一球成名》进球视频,那会看的时候都笑疯了,翻来覆去看了好多遍,就这样和杂志有了第一次“亲密接触”,之后就我一直买杂志了。

炒:你记得挺清楚的啊,也算是得对我们你将你召为阳光成员了。

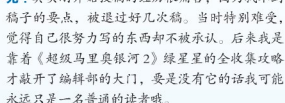
光:我当时上大学之后整天闲得没事做,所以就找点事情来做填补一下空白。当时 5 月份的杂志刊登了阳光成员的招新计划,心想去试一试。因为一直觉得游戏编辑可以整天玩游戏,然后有了这个借口之后家里人也不会有太多的干涉,所以就报了第一篇稿子。

炒:你现在已经在杂志和专辑上发表了不少东西。

感谢。任何人对我们都有过帮助,当然前提是你得是咱们的忠实读者。第一期咱们请来的就是阳光成员光之虹,光之虹在阳光成员里素有文艺青年

虽然没有什么惊世之作,但也算是小有成绩嘛。

光:其实刚开始投稿的经历很痛苦,因为找不到稿子的要点,被退过好几次稿。当时特别难受,觉得自己很努力写的东西却不被承认。后来我是靠着《超级马里奥银河 2》绿星皇的全收集攻略才敲开了编辑部的大门,要是没有它的话我可能永远只是一名普通的读者哦。



光之虹的电脑桌和书架

炒:这么说你已经加入阳光成员两年多咯?

光:对。在这两年中我学习到了很多东西,比如制作流程攻略,写游戏文化的特企等等好多……以前觉得写一篇上万字的文章很恐怖,但是现在在做攻略的时候经常在不知不觉中就写出了很多字。回过头想想如果那时不严厉的话,我也不可能会得到这么多的经验。同时也感谢 UCG 能给我这样的一个平台,让我认识了更多的人,也玩到了更多的游戏。

外加土豪之称,为了参加了 3 月的《街头霸王对铁拳》活动,专程从北京赶到深圳,途中还顺便拜访了一下深圳二编室。下面有光之虹的“魔鞋”登场!

炒:上期你给杂志写了篇香港制作人见面会纪行,里面说到还来了趟二编室,结果有不少读者来信表示羡慕了,你是否压力很大?

光:哈哈,其实我对编辑部一直都是很向往的,这次来很有点“圣地巡礼”的感觉。印象最深的就是编辑部里贴着各种游戏的海报,历年的杂志,还有传说中的游戏小黑屋。编辑们工作的时候也不是死气沉沉的,感觉很欢乐,感觉大家都乐在其中。

炒:不过我看你的样子貌似一点都不虚嘛,貌似自来熟。

光:这……仔细想想,从一开始带我的编辑除了总编炒姐之外就是凤云帝洛克,相互之间经常在网上交流,所以都挺熟。还有就是原来同是阳光成员现在已经在晋升到正式编辑的梯俊,以及和我一样喜欢爱炫花的九兵卫老师,算下来好像我认识不少编辑了,呵呵。

炒:不知不觉就聊了半页纸内容了,赶紧收场吧,最后有没有对读者们说的话呢?

光:我是从读者转到阳光成员的,当看到自己的文章变成铅字印在纸上的时候那感觉真是太好了!想要成为阳光成员的读者一定不要羞羞,多多投稿吧!还有喜爱 UCG 的大家们一定要多多支持杂志哦!

炒:好的,咱们下期见!顺便广告一下,新一期阳光成员活动即将召开,请关注 UCG!

小编寄语

EDITOR'S BBS

努力工作，拼命玩！



成就20万突破纪念!

【OTAQ vol.2】第2群(OTAQ)正在紧张地制作中，很快即将上市。这次非常幸运地请来了在全世界都有着极高人气的“宅神”Danny Choo在我们的杂志上开设专栏，介绍日本最新潮新的动漫以及流行文化。他还将带来“Culture Japan”第二季的最新电视节目，这是该节目的首次推出中文版并授权登陆中国。为了收集尽可能多的节目以及原创，这期(OTAQ)特别附赠了那张DVD光盘，同时还有原创的大海报赠送，可以说是相当丰厚了。

【Another】一邮送了三个月的动画，一个让你翻来覆去不得其解的问题，直到最后揭晓答案的瞬间，你才恍然大悟地发现原来动画的导演从一开始就把答案告诉给了观众，只是我们没发现——一直未曾留意而已。如此的设置令人拍案叫绝，一部出色作品其实有怕怕一个这样的点睛之笔就足够了。期待今后还能看到类似的奇片！

【ASL】今年的ASL上海站确定！并且JAM和水树奈奈会到场参加演出！这还是七公主第一次来中国！消息公布之后整个人几乎都在兴奋之中，一句话——10月27日上海见！



九兵卫

本期个人签名
最近发生的事情无不实现我的理想与目标。

★本期之内我们的成就终于突破了20万大关，洒花庆祝！目前全成就游戏220个，其中全游戏177个，下载游戏43个(以上皆含DLC)。个人最得意的是成就完成率，无论全成就还是个别成就超过95%，如果把手上的8个坑填完可以达到98%。比较遗憾的是全成就到账上时，有人问我说：“现在的成就游戏只顾堆数，不用心去体会游戏内容”(大意)。好吧，不得不承认，这个观点比“打成就就是玩游戏”，“会把打成就的时间用来做一些对社会有益的事情”更加幽默。

★突然间编辑部又多了一群《灵魂能力》爱好者。虽然他们的水平都处于初级阶段，但程度水平都差不多，于是每天午休和晚休的时候打不开玩笑。一旦某招打熟了，就一定要回家苦练给向老鸟们取经，发誓要找回椅子。如此一来，搞得我们都找不到时间玩游戏了，不过看这些新手们对战时还是欢乐无限。如今只剩下最后一个异兽斗人——九兵卫还在坚守(BB)不败。



本期全成就鸣谢

漆墨D
Music Feet
Air Band
Battle Stuff
I Am Super!
御姐头魂Z 神乐



本期个人签名

血的教训告诉我，伙伙光要经清理，否则后患无穷。



本期个人签名

伙伙，我想看《纯白》想黑骑士崛起》行……

※ 深渊噩梦看完《国土安全》第一季，说实话这部剧材本身已经比较老套，后期剧情黄金不如之前“除害”来得有意思，亮点应该是在女主角身上吧，自己却不是很喜欢。又想起《行尸走肉》来看，希望这季别再烂尾了。拜拜说战者的《绝命毒师》(嗜血法医)、《斯巴达克斯》都挺赞，我觉得这几个加起来都没《行尸走肉》重口。

※ 《杰克HD》复刻版没时间去玩，不过看到画面之后，不禁想起自己学生时期喜欢的日子，真是充斥着满满的回忆。系列初代感觉我自己已经玩不来了，难怪因为《未知海域》而爱上顶嘴的玩家们不能错过这次“补遗”的机会。对我来说吃冰饭一点儿都不香，不过可以吃吃回回。

※ 由于国内有扶持CBA，对NBA的“打压”导致能看的比赛少之又少，考虑最近能收看高清的装置，不过后想想自己其实工作之后真正能用来看球的时间实在太少了，何况目前还有一屁股的电视剧。

※ 和姊妹妹借《生化危机 浣熊市》来玩，她千叮万嘱咐一定要对这张盘温柔点，一开始我还不懂什么意思，直到我在游戏里被敌人反复拷问蹂躏，心中的怨怒才化解了这一切……

本来想下个《重力异想世界》的DLC，但本人是激中游戏+日服账号的组合，下日版DLC的话语言不认，为了一个DLC换根根又明显麻烦，结果不用说了。这也是本人第一次觉得PSV的某账户设定“反人类”，虽然国外玩家可能觉得没什么，但国内玩家可是非常不方便啊！

近期的小伙伴的怨念下入了《仙境传说 奥德赛》，第一次联机时好友感慨：“好久没看到你这个AiNa了！”想想也是，上次和他们联机游戏还是2年前玩《MHP3》的时候，真心希望以后能多出一些这种多人合作过关的游戏，毕竟对于我们来说，游戏也是和远方朋友互相联系、交流的平台。

恩了半年，终于还是真心给笔记配了一把大剑意外硬碰壁，这下电脑里近1TB的高清动画终于有地方存放了，不用在下载的时候因为容量问题而暗吞苦果了。回想那个时候一集60M的动画已经让人看得津津有味，可现在720P的动画都不入法眼了，究竟是动画还是画质？这是个问题。

经过短暂的等待，《生化危机 浣熊市行动》到手了，正准备拆开包装之际，发现负责发货的仁兄在产品包装的一纸写着“PS3，生化危机”，好吧，原来这玩意装的是一只真的盗版吗？好可惜！

最近完全没有食欲，什么都吃不去，想着再好吃的东西都没有胃口，每到午餐和晚餐时就就着团队，自己坐在电脑电视前发呆，到底是什么样的状况呢？我说，就这样发展下去，莫非是要得厌食症了？

恩人节一天，八重樱就一脸怨毒地跑来说自己逛街的时候摔倒了，拜托，你以为今天又是什么日子，虽然这件事情很像你的作风，但我可不会这么轻易就上当的！



NOW PLAYING

《生化危机 浣熊市行动》、《御神乐》、《纯白》、《黑骑士崛起》、《BASARA3》

★《王国之心3D》的片头动画做得太有爱，每次进入游戏都会完整看一遍。一晃这个游戏已经推出10年了，希望再过10年还能刷到这么优秀的作品。由于游戏的发售时间距离截稿时间太近，所以这期杂志上无法刊登出《王国之心3D》的攻略，向各位道歉。在下一期杂志上会有本作的完整攻略及研究奉献给大家，请大家多多支持。

☆可能很多读者都知道了，今年水树奈奈将参加中国地区的ASL。编辑们已有数位小编表示会往上海预约7公主，希望届时能在上海与UCG的读者们一起共同领略到歌姬的迷人风采。

★回应对恰格格的寄语，我其实真的在逛街时排到了，而且还是排在了大马路中间。我家购书时排到后甚为欢喜，围着我不停地打转，于是引来无数崇拜的粉丝又只是胡乱回orz。说出来都觉得丢脸，我也希望这辈子女人们尽情的玩耍吧！神啊，求林冲排过这期刊物吧……



八重樱

NOV PLAYING

程狂、孔序，你们还记得当年大明湖畔的孔武吗？

编辑

【本】前段时间阳光成员尤之虹来了编辑部，我和洛克趁着假期的时间逛了逛附近的购物中心，发现仓库里竟然有《进击的巨人》的题材T恤，洛克看中了其中一款，但当时没下手得了决心买。最近休息时跑去仓库一看，这款衣服竟然卖光了，所以说看到心仪的东西时动作一定要快啊。

【余】宿舍楼下有家餐厅，饭菜口味尚可，种类也不少，但只要是有菜类就出高达口快线的高价位，一旦我没座位得点了一个舱盖肉味道则也对不起你钱，只是某名号真不对头，这分明肉错啊！一大团粒里夹才裹着一块肉有木有啊！

【住】听说自己宿舍楼顶可以晒被子，连忙抱了一床上去晒，但最大的惊喜是楼顶的风光还不错，原本以为自己已知晓附近附近的情况，登高一看，才发现有许多地方自己根本就没去过，顿时又有了散步的动力。

【行】虽然有点迟，还是玩上了最近备受推崇的《行》，这款游戏素质非常高，但最令我叹佩的是，在这款作品中，游戏剧情是跟随每个故事本身的，而不是像一般游戏中地喧宾夺主，作为一个喜欢“读”游戏的玩家，能玩上这款游戏真是幸福的事情。

Now Playing

《行》、《质量效应3》、《樱打机》、《灵魂能力V》



★成功抵抗了我的流感强袭后，我终于在天气即将好转之时中招了，虽然感冒得不算严重，但是偏偏越作越重，而且紧接着还有《游戏·人》……说起来，好像每次生病、电脑罢工之类事件都是赶上截稿……

★最近几期的《游戏·人》每次都有些小文章，也希望大家多多来信给我们提出一些宝贵意见与建议。顺便捎个小小广告：第46期《游戏·人》定于4月中旬上市，喜欢游戏文化的朋友多多支持吧！一晃，《游戏·人》即将迎来十周年，纪念特别自然是少不了的，大家有何想法也欢迎提出哦！地址：gamer@ucg.cn

★发现如今自己的脑袋就跟电脑似的，动不动就爱发出毛病：天气变化快会头疼，办公室空调太冷会头疼，逛街人太多会头疼，心想天气是空气不好的原因吧，到公园走走总会好一点。没想到到湖边是几步被风一吹又头疼，还是把风送回火里去了，要是就把我的脑袋送回火星也成。



夏凉

本期个人推荐

iPad版《漂亮之戒》的CG背景真一个，就是内容太薄弱，其它的价格也有点贵。

【宅物】每个月当我心生“Woody还差不多，想想好吃火锅就不然，外出闲逛也没有啥乱七八糟”之类的想法时，Woody总会发出一套带着我因生“吃狗肉火锅”的想法。（笑）比如某天出门逛街前看它的狗粮罐还剩下剩一些，于是可责了它几句，没想到它第二天然后就在垃圾桶旁，当那日我三次的栽进了它的盆里写的另一句，然后转身去地拖拖现场。谁知道在拖地的第一头突然响个陌生的声音传过来：“先生，你家的狗在我们家门口便了……”这还没完，我迅速过去将Woody抱走以免它继续犯愁时，没想这个不争气的狗东在厕所就在便上尿了一泡……折腾了一个中午将所有事情都处理好后已经到了上课时间，此时才刚到自己身上传出阵阵狗屎的臭味，于是只能满腹委屈地和老师说明情况后回家洗澡。

【游戏】实在对NBGI，确切地说应该是针对制作《灵魂能力V》的魂组无语了。3月21日更新了补丁，这里就不评论更新后的角色平衡性问题了。官网上专门做了几个页面来说明更新的内容，让人觉得诚意满满，本打算在本期杂志也发表点观点，没想到对销量点来测试时发觉很多内容都有错误，比如官网上说原本的【+AB】CH→C2B不能针对净守空，实际上还是可以，真是伤不起啊。

Now Playing

《灵魂能力V》



熊敦勇

【熊】先是社团COS很忙，接下来是最近民族风电子网游，然后又又是恶人帮社团搞搞，真是欢乐的十五天啊！

【金】听闻朋友十小时不明白了《机车风暴RC》，想这应该很厉害吧，59港币的价格也很便宜，结果掉坑进去了。赛车游戏本来我很喜欢，十小时过去了，速度还不到一半，挫败感直击脑髓，中途索性放手，好在坚持了二十小时后修成正果。看着老外的评价，这款游戏还值得赛车游戏的修为，10至25小时均属优秀。还好，原来不是自己手残，总算寻来了一丝安慰。

【银】继续一会儿玩玩街机全套自动档街机游戏，一会儿又同一台跳舞机（街机）折腾多少阵，让我觉得与自己与她比真是个没追求的人啊！

私人书语

今天你做的所有好事和坏事，你所有的不开心都不要与它开关联。

【翻】每期一歌：翻唱《我在演唱会上的翻唱》的《Girl With One Eye》。S.H.E时代还真不知道翻唱于Hebe如此大力唱诗，特别是唱英文歌时的气氛真不一样。这首歌的歌词很棒，属于黑暗唯美，唱得悠扬起来特别有范儿，一下就能把耳朵叫醒。

★这段时间几乎所有时间都在玩《新·光之神话》帕尔提物之镜》，虽然刚开始的时候用触屏来操作不适应不过来，但因为剧情实在太有趣了所以还是坚持了下来（当然还有制作攻略的原因），直到通关之后才发现，所谓触屏问题已经感不到了。比较郁闷的是因为现在用的网太烂了，加上忽略掉的年月，所以对战的时候经常出现瞬移、打空气、莫名其妙的被秒杀与建议。

★近期边学总是用尽各种手段总忍不住购入X360，虽说上面确实会有很多想玩的游戏，但无奈月初去了一趟香港，月中报了日语考试，月底去了《新·光之神话》，这个月已经……果然还是等下个月吧。

★人真果然是意外强项的说明，明明每天熬夜减少运动，每顿饭还吃不了点量的地沟油和洗洁精，体检报告上面还写着一些事都没有。但某些时候又莫名其妙地弱，凌晨下班之后去吃了个烧烤，然后第二天早上就发现喉咙痛感冒了。各位读者也要注意身体哦。

★《Little Busters!》动画版，《这终于来了》(Co)~

Now Playing

《新·光之神话 帕尔提物之镜》、《魔法少女小圆 特别版》



狩野人

+NEW GAME SCHEDULE+

新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.04.01-2012.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色字体为不同区域版本

推荐度由高到低依次为 S、A、B、C、D。

接下来4月份可以说是家用游戏市场的一个淡季，无论是PS3或是X360平台发售的新作数量都比前两个月少很多，当然这其中也不乏《巫师2：王国刺客》这样非常有分量的作品，同样足够玩家打发一个月的时间。在家机方面，3DS本月有《真·三国无双VS》以及《火焰之纹章 觉醒》这两款大作坐镇，因此更吸引玩家的关注。喜欢《机战》系列的玩家还可以试试PSP版的《第2次机器人大战Z 再世篇》，丰厚的游戏内容适合出门拿机玩上一会儿。

Wii

日期	本行译名	游戏原名	2012年4月	公司名称	类别	版本
11日	马里奥聚会9	Mario Party 9	Nintendo	益智	日版	
2012年5月						
15日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版	
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版	
2012年6月						
19日	乐高蝙蝠侠2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版	
26日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版	
28日	拳皇真之篇	拳 - 真之篇	Nintendo	格斗冒险	日版	
2012年8月						
28日	魔兽 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版	
2012年9月						
26日	经典赛车之力量力量	Epic Mickey 2: The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版	
其他期待游戏						
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型	
2012年内	勇者斗恶龙 X 世理的五大陆	角色扮演				

XBOX360

日期	本行译名	游戏原名	2012年4月	公司名称	类别	版本
3日	Kinect 星球大战	Kinect Star Wars	Microsoft	动作	美版	
17日	巫师2 王国刺客 加强版	The Witcher 2: Assassins of Kings	WB Games	角色扮演	美版	
24日	虚幻原型2	Prototype 2	Activision	动作	美版	
27日	崛起2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	欧版	
2012年5月						
1日	精英精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作	美版	
15日	权力的游戏	Game of Thrones	Atlas	角色扮演	美版	
15日	战船	Battleship	Activision	益智	美版	
15日	马克思·盖斯 3	Max Payne 3	Roster Games	动作射击	美版	
22日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版	
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版	
22日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版	
24日	洞穴大 HD	洞穴大 HD	Cave	射击	日版	
2012年6月						
5日	天地转	Invention	NBGI	动作射击	美版	
19日	乐高蝙蝠侠2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版	
19日	链锯战	Lollipop Chainsaw	505 Games	动作	日版	
21日	钢铁侠	Iron Man	Capcom	动作	日版	
26日	黑暗血统 II	Darksiders II	THQ	动作冒险	美版	
26日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版	
26日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版	
28日	机器人学记	ROBOTS / NOTES	5pb.	文字冒险	日版	
2012年7月						
5日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版	
2012年8月						
7日	女神异闻录4 黄金版	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	美版	
28日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版	
28日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers: Fall of Cybertron	Activision	动作	美版	
2012年9月						
4日	最终幻想 3	Final Fantasy 3	Ubisoft	主视角射击	美版	
4日	神奇之旅 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版	
18日	边境枪 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版	
26日	经典赛车 2 双重力量	Epic Mickey 2: The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版	
2012年10月						
19日	生化危机 无限	BioShock: Infinite	Ubisoft	主视角射击	美版	
23日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版	
30日	刺客信条 2	Assassin's Creed II	Ubisoft	动作	美版	
其他期待游戏						
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型	
2012年11月20日	生化危机 6	动作射击	2012年9月	毁灭战士 5	格斗	
2012年内	巫师2 (中文版)	角色扮演	2012年8月	史迪克斯 (中文版)	文字冒险	

PLAYSTATION VITA

日期	本行译名	游戏原名	2012年4月	公司名称	类别	版本
26日	圣剑勇者 异界之羁绊	シノブのサージュ -失われた星へ向けて-	GUST	角色扮演	日版	
2012年5月						
2日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros. Interactive	格斗	美版	
26日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCE	主视角射击	美版	
2012年6月						
1日	乐高蝙蝠侠2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版	
5日	马达加斯加 3	Madagascar 3: The Video Game	D3 Publisher	动作冒险	美版	
7日	机动战士高达 SEED 战斗命运	机动战士高达 SEED BATTLE DESTINY	NBGI	动作	日版	
7日	和 Hello Kitty 一起 方块冲击 V					

Nintendo 3DS

日期	本行译名	游戏原名	2012年4月	公司名称	类别	版本
3日	遗迹探险	Heroes of Ruin	Square Enix	动作	美版	
5日	咖喱咖喱冒险日记	おひさま冒険日記	IE Institute	益智	日版	
10日	快上!!!	Order Up!!!	Ignition	益智	美版	
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイア・エムブレム 覚醒	Nintendo	策略	日版	
26日	真·三国无双 VS	真 - 三国无双 VS	Koei Tecmo	动作	日版	
26日	亚瑟王 白马骑士的逆袭	シフティングワールズ 白と黒の逆襲	Arc System Works	动作	日版	
2012年5月						
17日	GUILDT1	GUILD01	Level-5	角色扮演	日版	
15日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版	
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版	
24日	G1 大竞赛	G1 グランプリ	元气	体育	日版	
24日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オープン	Nintendo	体育	日版	
24日	大帝的庙会	みんなの庙会	NBGI	益智	日版	
31日	勇者斗恶龙 怪兽仙境 特制的限定版	ドラゴンクエスト 怪兽仙境 特製のワンダラー・ランド 3D	Square Enix	角色扮演	日版	
2012年6月						
28日	侦探神宫寺三郎 复仇的舞蹈	探偵 神宮寺三郎 復讐の舞踏	Arc System Works	文字冒险	日版	
28日	卡片冒险 巨神	CULDECEPT	Nintendo	桌面棋牌	日版	
2012年7月						
5日	世界树迷宫V 传说的巨神	世界樹の迷宮V 伝説の巨神 ルーンファクトリー4	Atlus	角色扮演	日版	
19日	魔法工厂 4	MMV AQL	MMV AQL	模拟经营	日版	
其他期待游戏						
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型	
2012年春	龙之皇冠	动作角色扮演	2012年8月	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演	
2012年内	街头霸王 对街拳	格斗	2012年内	魔法幻想 2	角色扮演	
2012年内	伊苏 塞尔塞塔的树海	角色扮演	2012年内	魔物猎人 记忆之章	动作冒险	

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年4月					
5日	麻将欢乐乐部	マジシャンドールクラブ	D3 Publisher	麻将棋牌	日版
24日	虐杀原型2	Prototype 2	Activision	动作	美版
27日	崛起2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	欧版
2012年5月					
1日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作	日版
10日	星球大战	STARWARS	SiCE	动作	日版
15日	战地	Battlelog	Activision	主机角色扮演	美版
15日	权力的游戏	Game of Thrones	Atlas	角色扮演	日版
15日	马克思·佩恩 3	Max Payne 3	Roster Games	动作射击	美版
22日	原人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22日	曲棍球精英战士	Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24日	史迪诺斯门	STENIS; GATE	SpB	文字冒险	日版
24日	史迪诺斯门 比嘉忠理的男人	STENIS; GATE 比嘉忠理の男	SpB	文字冒险	日版
2012年5月(续)					
5日	天戈地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
7日	东京丛林	TOKYO JUNGLE	SiCE	动作	日版
14日	猎狐奇谭	Lollipop Chase	Renji Inc.	动作	日版
19日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21日	轻音 基鲁后演演唱会 高清版	けいおん! 鼓動夜ライブ!!! HD Ver.	SEGA	音乐	日版
26日	原黑血战	Darksiders II	THQ	动作冒险	美版
26日	狙击手 幽灵战士2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	动作冒险	美版
26日	英雄本色 侠盗猎车手: 侠盗猎车手: 侠盗猎车手: Men	The Amazing Spider-Man	Insomniac	动作	美版
28日	清原美 碧原 依忠幸	清原美 碧原 依忠幸	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	机器人学级	ROBOTICS; NOTES	SpB	文字冒险	日版
28日	AQUAPAZZA	AQUAPAZZA	Aquaphis	格斗	日版
28日	hack//世界的第一项 混合包	hack//世界の第一項 混合包	NBGI	动作	日版
28日	同名畅销书 勇者大地的炼金术士	アソンのアトリエ -勇者大地の炼金术士-	Guest	角色扮演	日版
2012年5月(续)					
5日	极速风流	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
26日	超时空要塞 可曾记得爱 混合包	超時空要塞 マコベ記念愛 混合包	NBGI	动作射击	日版
2012年6月					
7日	女神异闻录 4 年度版续作	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	美版
28日	麦哲 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28日	变形金刚 赛博坦的陷落	Transformers: Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
2012年6月(续)					
4日	真三国无双	Warriors Orochi 3	Ubisoft	主机角色扮演	美版
16日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主机角色扮演	美版
26日	经典赛车 2 双重重力	Epic Mickey 2: The Power of Two	Walt Disney	平台动作	欧版
2012年10月					
16日	生化奇兵 无限	BioShock: Infinite	Ubisoft	主机角色扮演	美版
23日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主机角色扮演	美版
30日	刺客信条 日	Assassin's Creed III	Ubisoft	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年9月	毁灭战士	格斗	2012年11月 20日	生化危机 6	动作冒险
2012年内	第2 超级英雄大战 DCG	英雄角色扮演	2012年内	时与永恒	角色扮演
2012年内	最后的守护者	动作	2012年内	魔法与百鬼门	动作角色扮演
2012年内	传颂之物 2	策略角色扮演			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年4月					
5日	第二次超级机器人大战 Z 再世篇	第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇	NBGI	策略角色扮演	日版
19日	名侦探柯南 过激的暗杀曲	名探偵コナン 過激かの暗殺曲	NBGI	文字冒险	日版
26日	未来日记 13人的羁绊特别篇	未来日記13人の絆特別編	角川 Games	文字冒险	日版
26日	受身 请为我生孩子	コンセプション 俺の子を産んでくれ!	SpB	角色扮演	日版
26日	宵之魔界 幻剧的盛宴	宵の魔界 幻劇的盛宴	Nbgi	文字冒险	日版
26日	史迪诺斯门 比嘉忠理的男人	STENIS; GATE 比嘉忠理の男	SpB	文字冒险	日版
26日	游戏也要听爸爸的话	ゲームも、パパのひごを聞きなさい!	NBGI	文字冒险	日版
2012年5月					
17日	我的妹妹哪有这么可爱	我的妹がこんなに可愛いわけがない	NBGI	文字冒险	日版
17日	女神异闻录 Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	角色扮演	日版
31日	神之领域 羁绊之迷	ファイ・ブレイン -絆のミズル	Arc System Works	解谜	日版
31日	神室之鸟 3 学期 便携式	つみつき3学期 Portable	Revolution	文字冒险	日版
31日	苍翼默示录 连续技 EX	ブレイド・コンティニュー EX ストレンジ	Arc System Works	格斗	日版
2012年5月(续)					
21日	噬神者 东京 东京决战	噬神者 Bos. 1-トーキョーバトルロイヤル	SpB	动作冒险	日版
28日	强袭魔女 白百合之翼	ストライクウィッチーズ -白百合の翼-	角川 Games	文字冒险	日版
2012年5月(续)					
5日	美的标准 美食人生 2	トリコグルメアドベンチャー 2	NBGI	动作	日版
6日	阿加雷斯特战记 2	アガレスト戦記 2	Compt Heart	角色扮演	日版
2012年6月					
23日	化物语 携带版	化物語 ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
23日	侦探歌剧 2	探偵オペラ ミルキィホームズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类别	预定发售日	游戏名	类别
2012年春	Fate/Extra CCC	角色扮演	2012年夏	铁骑战士 ACE	动作
2012年内	那由多轨迹	角色扮演	2012年内	纸境战士 W	角色扮演

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
19日	名侦探柯南 过激的暗杀曲	名探偵コナン 過激かの暗殺曲	NBGI	文字冒险	日版
26日	猎狐 黎明版 DS	猎狐 黎明版 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
2012年5月					
15日	战姬	BattleShip	Activision	益智	美版
2012年6月					
19日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
26日	英雄本色 侠盗猎车手: 侠盗猎车手: 侠盗猎车手: Men	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年6月	口袋妖怪 黑・白 2	角色扮演	2012年内	神秘房间	文字冒险

04.17 巫师2 王国刺客 加强版

X360 ■ WB Games 评级: A
■ 无对应应用图



2011年《巫师2 王国刺客》PC版于2月发售，大获好评，在不久后的E3展上就宣布了移植X360的计划，那就是本作《巫师2 王国刺客 加强版》。本作在原汁原味地将PC版的内容全数移植外，还增添了新的剧情与新的过场动画，游戏系统上也进行了调整，力求让游戏呈现出更为完美的形态。故事的主角狩魔猎人杰洛特是一位经过手术与魔法改造的狩魔猎人(Witcher)，靠着受雇佣斩杀魔物维持，而在本作当中，他因为卷入政治阴谋而展开了一场精彩的大冒险。年内本作还将有中文版。

04.19 火焰之纹章 觉醒

3DS ■ Nintendo 评级: S
■ 无对应应用图



虽然任天堂在NDS时代给我们带来了《新·暗黑龙与光之剑》和《新·纹章之謎》两款作品，但终究只是重制作品，根本无法满足系列死忠对新作的渴求。《晓之女神》发售五年后，系列最新作《觉醒》终于和我们见面。游戏大胆采用了一些之前根本无法想象的新系统，例如类似《机战》中支援攻击的“双重攻击”系统，该系统将完全颠覆之前的玩法，排兵布阵时玩家需要考虑更多，让我们一起来看看这款被赋予“觉醒”之名的作品将会为系列带来什么变革之处吧！

04.24 虐杀原型 2

多平台 ■ Activision 评级: B
■ 对应机种为 PS3、X360



《虐杀原型》1代凭借着出色的创意吸引了一大批玩家的追捧，本作的主角将不是1代中的Alex，而是全新的主角James Heller，一位失去家人的军人，当然Alex依然在游戏中以其他形式登场。游戏的舞台发生在纽约，并且依然采用沙箱式的玩法，在不少细节方面参考了《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列。备受瞩目的超能力方面，Heller的新技能Tendrils与初代有明显差异，可以任意卷曲、延伸并摧毁墙壁，爽快度满分。喜欢暴力超能力题材的玩家千万不要错过。

游风艺苑

栏目主编

一刀

UGEE友基 特约

Gallery of Game Style



正所谓光阴荏苒，似乎就是在眨眼的工夫，咱们的UCG马上就300期了。回顾这么多年来本栏目的发展历程，从“星之心画廊”到“游风艺苑”，编辑们见证了一个个画手从插画入门生到的职业画师的成长经历。值此“300期大庆”之际，本栏目也会推出相应的纪念活动，希望大家持续关注！另外，3月评选获奖名单以及4月候选作品资料，请参阅第114页“一刀有话说”特别版Vol.50”。各位拿到本期杂志时4月评选的投票页面应该在ucg.cn上（网站首页会提供明显投票页面入口链接），同样的，参与网络投票可免费下载候选作品海报版超大图，大家不要错过。

吉林·周玉琨

一幅脱胎自《怪物猎人》经典同人插画的半原创作品。稿件放弃了原作强调野外狩猎气息的粗犷画风，改走了较为细腻的路线，而猎人MM的表情也多了些深沉和忧伤感觉。此外，同色系背景，让作品显得沉稳且耐人寻味。



Monster Hunter

杭州·八望龙崎

根据不完全统计，我们的御用画手八望龙崎同学的《游戏王》系列“相关稿件占到他总投稿的3/4，而且作品风格鲜明、质量一流。显然，“八老师”不愧为该系列的超级铁杆粉丝啊！



ALICE :
Madness Returns

长春·恶魔猫那娜

《KH3D》发售之际，恶魔猫那娜为我们带来了一幅阿克萨斯与阿克塞尔的同人画作，描绘的是二人购物时的休闲一刻，丰富的零食元素是在暗示两人“吃货”的本质啊（笑）？



珠海·陈志远

尽管未能得到媒体和系列老玩家的认可，《忍者龙剑传3》最近还是成了热点游戏，相关画稿自然纷至沓来。右图便是一幅比较特色的作品，不过作者你这是FC版的同人，您觉得呢？

香港·EXAM

春节后沉寂了一段香港的画手EXAM，携带新作《爱丽丝》回归（笑）！不过说实话上图的这个萌版爱丽丝还真的不够精致，形象气质更接近于童声原作。看来返璞归真又成了最新流行趋势了阿！



桂林·幻听

羽川翼是《化物语》这部作品中最深不可测的一个角色，关于她的秘密，很多至今仍然是个谜。左图这幅同人作品以前作中羽川的造型为蓝本，画深的眼神让人猜不透，类似水彩技法的色彩表现手法也非常独特。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创作品，稿件按稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子邮箱 1@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得月刊一本，根据稿件水准稿费为40-100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎广大踊跃投稿！

斗魂重燃！
向着王者擂台再次发起挑战！



VR 战士 5 最终决战
Virtua Fighter 5 Final Showdown

机种：PS3/X360
类型：格斗
发行：SEGA
发售日：2012年夏季

www.sega.com.cn/163.com

112页全彩大16开+影像DVD光盘×2+大海报



附赠双DVD平大海报

《OtaQ》第2辑将在4月以全新面貌与读者见面。本次《OtaQ》携手日本最著名的OTAKU文化网站与电视节目“Culture Japan”，带来Culture Japan特别企划三连发——主创者 Danny Choo 采访、来自 Danny 的个人专栏以及首次授权登陆中国的中文字幕版“Culture Japan”最新第二季电视节目。此外我们的小编还前往香港，带来今年亚洲最大的动漫活动之一——C3 日本动玩博览2012的现场报道以及野中蓝、石川智晶、飞兰、栗林美奈实等艺人的采访实录。其他内容还有 DD&BJD 摄影专题、初音未来大感谢祭现场游记、Capcom 会社探访以及 KOTOKO 中国之行报道等精彩内容。《OtaQ》光盘视频内容全面升级，两张 DVD 分别收录 C3 展会游记、声优活动以及演唱会实录，以及首次授权登陆中国地区的中文版“Culture Japan”，另有原创海报赠品相送。

《OtaQ》Vol.2 六大看点

- 1 Culture Japan特别企划三连发——访谈、专栏、中文节目
- 2 C3日本动玩博览2012图文游记、声优与歌手采访
- 3 DOLL摄影专栏、新增BJD专题特稿
- 4 CAPCOM会社探访，独家采访亚太区负责人
- 5 双DVD带来前所未有的丰厚视频内容
- 6 电音歌姬KOTOKO中国之行专访报道

【阅读提示】“Culture Japan”既是一个来自日本的潮流文化网站，同时也是——部融合最核心情报的电视节目，主创Danny Choo通过镜头带领我们游览秋叶原、品味日本流行时尚或是潜入知名动画与周边厂商展开探访，将动漫迷想了解的ACG文化前沿展现在我们的面前。

“Culture Japan”曾经通过东京MX台以及ANIMAX等在日本、美国以及亚洲各地展开放送，而这次它终于要来到中国与我们见面，最新“Culture Japan”第二季将在《OtaQ》杂志的与光盘内行独家连载，而这也是该节目首次推出中文字幕并授权进入中国。

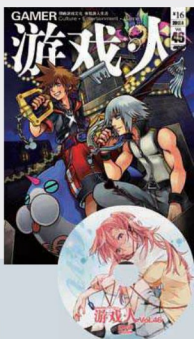
4月中旬 全国上市

游戏·人

VOL.46

大16开136页+DVD光盘

全面升级为DVD的《游戏·人》本辑将继续发行，收录影像时长大幅增加，为您呈现更多业界内幕与游戏开发秘闻。内文方面本辑重点推荐《质量效应3》的幕后故事，以充满传记色彩的叙事手法揭秘这款年度巨作的诞生经过，以及被删减的机密内容。“传世之书”将讲述游戏图像的进化史，深入浅出、图文并茂介绍游戏图像技术的发展。崭新登场即大获好评的“业界八卦”栏目本辑将以更大篇幅挖掘趣味性爆点的业界八卦秘闻。Rockstar巨作《马克思·佩恩3》上市在即，“海边旧拾”栏目深入回顾该系列的方方面面。另有重磅特企敬请期待！



4月中旬 全国上市

本辑看点预览

《质量效应3》幕后故事
《未知海域 黄金深渊》开发秘话
“行者的旅途：《Journey》的故事
《COD》秘史：消失的恶魔开发
《生化危机3》：迟到的13年开发秘话
高潮时代的那些事儿——浅谈图像进化史

口袋玩家

VOL.53

全彩32开224页+DVD+双份精美赠品+大抽奖

本辑《口袋妖怪》带来《口袋妖怪+信长之野望》的完全攻略，包括系统解析、一周目天下统一详解、二周目各武将篇章介绍以及众多有用的资料等。同时《口袋妖怪+信长之野望》的漫画也在本辑开始连载，一起通过漫画来领略口袋妖怪和羁绊武将共同演绎的战国绘卷。首肯特辑《新旧交替世代的口袋妖怪》、从袋连两作的《口袋妖怪》登陆NDS以及《口袋信长》不错的销量切入，畅谈《口袋妖怪》的地位和作用。研究所《口袋妖怪详尽分析》为各位对战爱好者们解读姆夏纳、哥特塞尔、索利柏、吸盘魔偶、光精灵和由库西这6名超能精灵，和超能系的战士们一起战斗吧！



光盘收录《口袋妖怪+信长之野望》试玩视频、《宠物小精灵 BW》最新动画以及《DP》补充动画。附送精美赠品：限量版金属挂饰。
大抽奖活动继续进行！众多正品口袋玩具，等你来拿！

4月12日全国上市！

读览天下 现在可以在电脑上随时看杂志！《游戏机实用技术》在读览天下网站上上线2周年，荣膺“十大最受网友欢迎杂志”，人气高涨！不仅阅读效果华丽流畅，更有周年庆祝惠折扣！赶快进入读览天下网站抢鲜看！网址是：www.dooland.com。《掌机王SP》同样有待看！

UCG平台 作为UCG的铁杆粉丝，铺满地板的杂志曾经给我无穷的成就感。如今身在异地他乡，翻看过往杂志成为一种奢望。不过拥有UCG平台在苹果APP STORE的成功搭建，所有杂志均可以在IOS平台上随时观看，原汁原味，精彩再现！（请搜索“UCG平台”）