

VOL.4 ■ 专题：主机游戏好伴侣

TOUCH 指间方圆 .UCG

编辑精选
十款佳作
一并奉上

a FEW days
LEFT
将死之日

三年磨一剑
《将死之日》中文版正式推出

怪物弹珠基本指南
最详细的国服专题站登场

炉石旅馆
带你初探暴雪的神奇卡牌世界

TOUCH·UCG CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：将死之日
封面设计：anubis

4

VOL.

指间 方圆

编辑精选

十款佳作一并奉上

1

资讯

业界资讯大搜罗

2

评测

三年磨一剑，《将死之日》的黑暗之旅

4

指引

怪物弹珠基本指南 最详细的国服专题站

7

编辑频道

炉石旅馆 带你初探暴雪的神奇卡牌世界

9

专题

主机游戏好伴侣

11

每期一荐 DotLive!

应援 μ 's 5th 演唱会，精美像素风插件送上！将全员生日牢记于心，或许无用，不过任性。



编者语

转眼间《指间方圆》的别册已经推出了四期，今后除了会强化和丰富内容外，在周期上也会有所调整。大家对于别册有什么样的看法或者建议，都欢迎来信或者是通过杂志的官方微信等渠道向我们反馈。杂志的邮箱为 ucg@ucg.com，微信公众号为 [ucg1998](https://www.weixin.com/q/ucg1998)，期待大家的与我们进行交流，我们将随机抽取玩家送出《将死之日》的下载码，也希望大家能够度过一个愉快的假期。



EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选



魔法门 英雄无敌 3 Heroes of Might & Magic III

经典到不能再经典的策略游戏，即便只是一款高清复刻的作品，仍然是移动平台上不可多得的佳作。由于操作上的需要，游戏只支持 iPad 或是 Android 平板设备。移动版本不仅有着不逊于 PC 平台的高清画质，操作体验也更为出色，68 元的售价相当超值，在今后的更新中将会加入中文。



将死之日 A few days left

来自国内游戏团队 ORAP 的一款第三人称射击游戏，最早的概念设定于 2012 年公布，并引起了多方关注。经过近三年的打磨，《将死之日》终于正式推出中文版并登陆中国区 App Store，玩家们可以提前体验到这款即将登陆 PS4 平台的优秀作品。



天空迷城 Skyward

毫无疑问，《Skyward》赤裸裸地山寨了《纪念碑谷》的风格，清新的配色和具有视觉欺骗感的 3D 场景都似曾相识。然而从本质上来说，它与《纪念碑谷》毫不相干，而是一款“One Tap”游戏，它不需要你过多思考，只要抓准时机让红蓝两个圆点不断前进即可。



Beans 1980 ビーンズ 1980

Arc System Works 出品的《Beans 1980》正式上架 Google Play，游戏从内而外都透露着特立独行的感觉。将塔防与消除类游戏相结合的创意颇为新颖，而定位于 1980 年泡沫经济时代的游戏背景，与缤纷的色彩呈现以及各种可爱又奇怪的角色们形成了强烈的冲突感。



投影寻真 Shadowmatic

一款相当另类的 3D 解谜游戏，其核心理念来自于每个人童年几乎都有玩过的投影组合——让双手摆出适当的姿势并通过光源映射到墙上，从而组合出特定的图案。而在本作中，玩家要利用的则是场景中各种奇特的物品，从立体到平面的思维转换，还是很有难度的。



HOOK HOOK

这是一款足够简单的作品，简单到几乎只由简单的圆与线构成，这也是一款足够复杂的作品，随着关卡的深入，你将会发现自己置身于一个纷乱错综的机关世界中。然而一切的根源是那个黑色的实心圆圈，我们要逐步点击每个节点，最终让机关都回归根源。



旋转冲撞 Wheel & Deal

很有复古情怀的一款作品，玩法上也并不陌生，玩家仅能够通过“左”、“右”两个操控让小车来回旋转，在躲避横冲直撞的敌人时同时发起进攻。简单的画面下有着颇为绚丽的光影效果，上手难度稍高但习惯后相当刺激，车辆升级后的华丽招式也非常过瘾。



混乱之子：展望 Sons of Anarchy: The Prospect

由美剧《混乱之子》改编的手游。自 2008 开播，2014 年 12 月正式完结的《混乱之子》，虽然评价褒贬不一，不过其贴近底层飞车党的真实演绎，可以让你领略到不一样的美国文化。游戏则讲述了一个全新的故事，并会以章节的形式发布，玩家将会在抉择与冲突中，决定自己的命运与未来。



辐射岛 Radiation Island

由 Atypical Games 带来的一款开放世界原创新作，目前仅在美国区上架，售价为 2.99 美元。从游戏中便不难看出，本作以“核泄露”为主题，在遥远的未来地球正面临着严重的辐射威胁，人类的生存环境的不断恶化，更有变异的丧尸肆虐。作为主角的你，该如何在这个小岛上生存下来？



无限骑士 无限∞ナイツ

Square Enix 最新出品，与追求个人主义的 RPG 不同，《无限骑士》所展现的是庞大的军队战争。在游戏中，圣女贞德、织田信长、坂本龙马、枭雄曹操等传说的英雄们被召唤至“第六圣界”，以英灵的身份统领军队展开战争。本作除了有 BOSS 战、玩家对战外，还有城池的建设与攻占要素。

编辑精选

EDITOR'S CHOICE



资讯 NEWS

延续经典,《席德·梅尔的星际战舰》年初发售

著名的游戏设计师席德·梅尔(Sid Meier)将在今年初为玩家带来最新的作品——《席德·梅尔的星际战舰》,游戏类型依然是他所擅长的策略类。本作由 Firaxis Games 开发,2K Gams 负责发行,除了会登陆 PC 与 Mac 平台外,还会推出对应 iPad 的版本。

从目前公布的游戏情报来看,本作与 2014 年 10 月推出的《文明 太空》在

玩法、整体风格和设计理念上有着不少相似之处,不免让人猜测本作是否是《文明 太空》的精神续作,而席德·梅尔也承认两部作品是有所关联的,他在本作中想要呈现的,是在经历了《文明 太空》的故事后,所衍生出的一种可能性。玩家在游戏中将要指挥自己的舰队在宇宙中探险,穿梭于各个星球之间建立和发展基地,并进行对战。由于不再有《文明 太空》



中的外星生物,这完完全全将是一场人类之间的太空生存战,相信也会给玩家们带来不同的感觉。

名作归来,《音乐方块》、《陨石大战》将推手游版



相信现在依然有很多玩家对水口哲也的《音乐方块(Lumines)》念念不

忘,这款融合音乐与消除类的创意作品也确实许久未有新作推出。不过在近日,mobcast 和 enhance games 两家日本手游公司宣布,他们已经联合买下了《音乐方块》和曾在 NDS 上推出的《陨石大战》这两款游戏的知识产权与发行权,并且《音乐方块》的移动平台版本已经进入开发中,游戏会由原制作人水口哲也监制,不仅会尽可能保证原作的体验,还将加入新的关卡和歌曲,以及全新的

联网对战功能,老玩家们大可不必担心游戏会因为平台的变更而“跑偏”了。

比较有趣的是,《音乐方块》和《陨石大战》原本由水口哲也创建的 Q Entertainment 公司开发,如今水口哲也的身份则是 enhance games 的 CEO 和 mobcast 的创意顾问,这兜了一大圈把自己的曾经的游戏又给买了回来,看来水口哲也同样对这个系列感情颇深啊。

北海道冬季应援,2015雪初音登场

近几年来“雪初音”的形象受到了不少爱好者的追捧,每年推出一个不同款式也成为了传统。最早“雪初音”是以 2010 年在札幌举办的雪祭中制作的雪人初音为灵感而诞生的企划,之后每年的冬季北海道都会举办“Snow Miku”的活动,雪初音也逐渐成为了北海道冬季的应援角色。而为了宣传在 2 月 5 日至 2 月 11 日间举办的“Snow Miku 2105”,Crypton Futrue Media 官方推出了一款以雪初音为主角的跑酷游戏——《ButsutaRunner SNOW MIKU 2015 Edition》。

游戏的玩法与普通跑酷游戏并无太大区别,右侧按键控制跳跃,左侧按键控制冲刺,玩家在途中除了要获取更多的金币,同时也要留意雪人、雪球登障碍物,一旦不小心撞上的话则会强制送回起点



处。游戏看上去简单,不过除了有初音的萌力加成外,还有不少小细节——比如关卡的背景绘制了札幌电视塔、札幌钟楼等当地景观,玩家可以在四个不同的关卡中欣赏到北海道冬季的特别景致。



iOS(日服)



Android

海外扩张,《泰拉之战》繁体中文化确定

最终幻想之父坂口博信领衔制作的手机游戏《泰拉之战》在2014年推出后,获得了玩家们的一致好评,目前已经达成了150万的下载量。不过游戏并未在日本以外的地区推出,甚至封锁了海外IP,这也让很多国内玩家无法便利地体验到这款佳作。而在今年的台北电玩展上,《泰拉之战》宣布将于2015年

的4月份在台湾和香港地区推出繁体中文版,制作人坂口博信也亲自到场为游戏做宣传。

随着下载量的增加,官方也不断为游戏追加各种各样的新内容,目前已经确定天野喜孝和松野泰己将会为游戏绘制新角色,相信繁体中文版的推出会为本作在亚洲地区增加更多的人气。



GUMI中国宣布代理《白猫计划》

由日本开发商 COLOPL 制作的原创 ARPG《白猫计划》,自2014年上线后取得了相当不错的成绩,下载量超过千万。其成功的原因除了精美的人设与画风外,独创的单手操作体验让玩家在手机上也能体验到



国服官网

爽快的战斗,官方甚至还推出了支持VR设备的版本,足见其野心之大。近期国内代理商 gumi 中国宣布将会引进这款作品,并预计在2015年春季正式上线,而《白猫计划》也是 gumi 中国首款代理运营的手机游戏,官方表示今后还将引进更多高质量的日系手游。

目前《白猫计划》国服官网已经上线,感兴趣的玩家可以提前注册账号并了解一下本作各方面的情报。

目前《白猫计划》国服官网已经上线,感兴趣的玩家可以提前注册账号并了解一下本作各方面的情报。



勾起童年回忆,《四驱兄弟》手游开启事前登录

说起 Bushiroad (武士道),现在大家的第一印象肯定是《LoveLive! 学园偶像祭》,而近期他们宣布将在2015年春季推出改编自动漫作品《四驱兄弟》的手机游戏——《爆走兄弟レッツ&ゴー!!ミニ四驱ワールドランナー》,并于1月26日开启了事前登录。

在本作中,除了星马豪与星马烈这对主角兄弟以及他们的爱车“旋风冲锋”和“音速战神”将会登场外,原作中大家熟悉的角色们和车型都会登场,甚至连最新连载中的《四驱兄弟 Return Racers》里小豪的儿子所使用的“Z飞翼冲锋”也将收录。

回归本行?《纪念碑谷》推艺术卡片及艺术画

《纪念碑谷》在2014年大红大紫,不过其实开发商 Ustwo 的本职并非是开发游戏,而是一家设计工作室。既然“歪打正着”游戏大获成功,这么好的机会显然得好好利用才是。《纪念碑谷》受到追捧很重要的一个因素就是精致的艺术风格,而这也是 Ustwo 的强项,于是他们与 iam8bit 网站合作共同推出了以《纪念碑谷》中的场景为主题的卡片与艺术画。其中艺术卡片为固定的8个场景,一套的售价为20美元,而艺术画则提供了十几种场景供选择,售价为50美元一张。





a FEW days I2FG 将死之日

30虐杀僵尸 射击科幻手游

获得全球97国App Store首页推荐



iOS

将死之日

iOS

A few days left

Orap Games

中国区

中文

515MB

1元

从2012年初概念成型，到2104年底正式上线；从仅仅三个人的想法，到十几人小团队所打造出的成品，《将死之日》历经了近3年的打磨。去年首先在国外上线后，得到了90多个国家App Store的推荐。1月30日，《将死之日》正式在中

国区App Store推出，在维持原有内容的情况下，中国区的售价仅为1元，极大的降低了玩家们的购买门槛。那么到底游戏的素质如何，本期指尖方圆的评测，或许会给各位一些参考。

优点

- 流畅爽快的游戏体验
- 丰富的关卡和枪械，过场动画出众

缺点

- 流程略显单一
- 解谜要素比较薄弱

评分

9.0 /10

游戏操作简介



- ① 生命槽
- ② 虚拟摇杆：控制人物移动，位置不固定，屏幕左下角大约四分之一的区域均可识别。
- ③ 当前武器：右侧数字为子弹量，左右划动进行切换。
- ④ 回复道具：长按打开回复道具菜单，手指划动到相应

- ⑤ 攻击道具：长按打开攻击道具菜单，手指划动到相应位置即可使用。
- ⑥ 射击：长按可持续射击
- ⑦ 更换弹药
- ⑧ 近身攻击
- ⑨ 跳跃

主机游戏的体验

主机游戏更为核心向，移动游戏则更适合休闲，这或许是很大一部分人的看法，不过从目前整个行业的发展情况来看，所谓平台间的壁垒已经逐步地被打破——主机平台正不断拥抱更多轻量、有趣的小品级作品，同时也有许多受传统游戏熏陶影响的开发者或开发团队，尝试着将更核心的游戏理念带到移动平台上。

《将死之日》有着阴暗的世界观、硬派的操作以及不低的难度，这些对于轻度玩家而言并非是一个最佳的切入点，我也曾就此询问过游戏的制

作人。得到的答案并不令我感到意外，这群因为喜爱主机游戏而聚集到一起的成员，他们所期望的自然是打造一款更有核心游戏感觉的作品。而我认为《将死之日》确实做到了，从进入游戏到一口气通关，给予我最深的感受有两点——纯粹、丰富。



纯粹

如今随便进入一款手游，几乎都充斥着“xx连抽”、“体力值”以及各种

各样见缝插针的消费提示。这些扰乱视听的东西在《将死之日》中并不存在，一



段简单明了的教学过后，玩家们几乎可以安安静静地享受到游戏的全部。当然游戏中也设置了金币系统，只要肯花钱就可以迅速升级装备，或者带上满满一兜的回复道具，不过这更多的还是照顾轻度玩

家，通过合理的消费来降低游戏难度。并不会在你没有弹药的时候，或是不慎死亡的时候跳出“花费xx金币即可补满弹药”，或是“花费xx金币即可原地复活”这样无节操的诱导消费，非常难得。

▶用于升级武器、购买装备的金币可以直接花钱购买，但并非必须，也没有烦人的“贴心提示”。



丰富

《将死之日》所包含的内容相当丰富，游戏一共有 11 个关卡，每个关卡几乎都是截然不同的场景，包括了地铁、冰川、西部风情等等，并不会大量重复利用场景素材的情况。

不同场景中的机关设计各具特色，在射击和战斗之外，也更加考验玩家的观察力和操作。



另外，游戏拥有相当丰富的枪械和支援道具，除了普通的步枪外，许多有趣的武器都会随着关卡的完成而依次解锁，诸如能够让子弹在场景内来回弹射的武器，以及攻击时还能减缓敌人移动速度的冷冻枪等等，让战斗有了更多的变化，

针对不同的敌人选择合适的枪械同样很值得研究。支援道具方面，加入了“无人机”的设定在危机时刻能够带来很大的帮助，不过如果能让角色与无人机之间有更多的互动，相信会更有趣。



出色的引擎驾驭

作为一款优秀而便利的商用游戏引擎，虚幻引擎正在被越来越多的开发团队或游戏厂商所采用，就连 Square Enix 这样的日系大厂，也开始使用虚幻来打造《最终幻想 15》、《王国之心 3》这样的看家作品。不过虚幻引擎固然强大，但也不容易驾驭，

尤其是在移动平台上，很多游戏不仅没能体现出虚幻引擎的画面水准，往往还伴随着卡顿、掉帧，十分影响游戏体验。因此每当看到游戏开始前有“UNREAL”字样出现时，笔者不免都会存有一丝怀疑。

而《将死之日》在虚幻引擎下的表现令我颇感意外，

精致的画面下依然有着十分流畅的体验，人物移动、场景变化甚至敌人数量骤增的情况下，也不会有拖泥带水的不畅快感。或许这和游戏采用了固定的斜 45 度角视角有关，不过对于偏向动作类的作品而言，保证游戏的流畅度是非常重要的，在这一点上《将死之日》有着上佳的表现。在此前与开发团队 ORAP Games 的采访交流中，他们将虚幻引擎

称为“高性能消耗的野兽”，看来为了能够呈现出良好的效果，开发者们确实下了不少功夫。



精益求精的坚持

主机游戏与移动游戏最大的区别，其实并不在于平台、游戏规模或者是画面优劣上，而在于叙事的差异，这是笔者一直以来的看法。很多移动平台的游戏过分追求表面的东西，反而忽略内在元素，这让很多手游在新鲜感褪去后，剩



下的只有重复而公式化的操作。

《将死之日》以丧尸与末日为主题，近年来丧尸题材的游戏层出不穷，虽然是主流趋势，但同时也意味着想要做得出彩并不容易。在《将死之日》中，玩家将会扮演



Robert Cambelle，以一名士兵的身份去探究病毒感染背后的真相，除了该有的各种面目可憎的丧尸元素外，还加入了被篡改的机器人以及经过改造的纳米人，让剧情的展开更加丰满。而为了更好地展现剧情，在每个关卡中都穿插着多段即时演算的影像，大部分角色的动作表现都很真实，镜头的运用和分镜的切换也相当专业，用电影感来形容不免有些些夸张，但整体气氛的烘托无疑是非常到位的。游戏从病毒泄露引发的大范围丧尸危机开始，逐步深入从而引出更多的关键角色，在与这些或狂妄、或阴险、或粗暴的人物

接触与交锋中，玩家自然会切身体会到故事所要呈现的冲突与转折。虽然剧本比起主机平台上的大作仍然显稚嫩，但毫无疑问，这是一款静下心来为玩家好好讲故事的作品，而不再仅仅流于表面的战斗。

从开发团队处笔者也了解到，为了让这些过场影像更加真实，他们甚至集体搬到了另外一座城市，为的就是能够使用专业的动作捕捉设备进行采集，并邀请国外友人为过场进行配音。或许这些对于大公司来说已经是再常规不过的流程，然而对于一个小分队，对于一款移动游戏来说，能有这样的坚持实在难得。

源自细节的打磨

俯视角的第三人称射击游戏并不稀奇，不过现在这类游戏越来越少，根本原因其实出在操作及表现力上。那么想要让游戏做得出彩，就势必得从细节出着手。而让我颇为满意的一点，便是《将死之日》在操作上做的优化，首先是按键布局合理，玩家可以轻松地在射击、上弹、跳跃等动作间便利地进行切换，长按道具按键展开二级菜单后划动使用的同时，时间的流逝会稍稍减缓，这在很大程度上减少了操作的复杂度与割裂感。以前玩俯视角射击游戏时，多少都会有无

趣，让人有一种在街机厅里打光枪游戏的感觉，更有代入感。虽然这个射击可能并不非常实用，但如今家用机的手柄上也

法很好把握射击方向的困扰，而在《将死之日》中，长按射击键会自动开启辅助瞄准，即便是轻度玩家也不会有手忙脚乱的感觉。另外，我个人非常喜欢游戏中的一个小设定，就是体感换枪与上弹的操作——除了可以通过滑动和虚拟按键实现相应的操作外，游戏还充分利用了重力感应的功能，左右晃动即可更换武器、前后晃动则是上弹操作。一个简单的改良，不仅缓解了因为缺乏实体按键导致腾不出手操作的尴尬，也为游戏操作增添了别样的乐

趣，让人有一种在街机厅里打光枪游戏的感觉，更有代入感。虽然这个射击可能并不非常实用，但如今家用机的手柄上也

具备重力感应、陀螺仪等传感器，或许这些小创意能让今后的游戏在这些功能的应用上，会有更多启发。



结语

《将死之日》预定在今年内登陆PS4平台，ORAP Games表示主机版经过重新打造，将会有脱胎换骨的变化。当然，不容忽视的是，游戏的移动版本其实仍然存在着不少问题。主要体现在以下几个方面：

1. 关卡剧情间的衔接有着比较大的跳跃，缺少连贯性，有时候显得比较突兀。

2. 固定视角在很大程度上保证了游戏的流畅体验，也减

少了玩家在触屏上操作的不便，但也导致很多时候无法更全面地观察战场的情况，如果能够加入适当的场景观察功能或许会更好。

3. 人物移动有些飘，有些时候会卡在场景边缘。

4. 关卡流程多少有些“一本道”的感觉，缺乏探索感。

5. 解谜元素稍显薄弱。

不可否认，《将死之日》本身的素质放在移动平台上已经非常出色，各方面的细心

打磨也让人切实感受到，这是一个有想法的团队所精心打造出的作品，不过既然是即将登陆主机平台的作品，那么我们也不妨用更严格的标准

来审视它。希望本作能够在PS4甚至其他的家用机平台上有着更好的表现，也希望ORAP Games能为我们带来更好的作品。





怪物弹珠

iOS

And

モンスターストライク

Mixi

中国区

中文

64MB

免费

文 ARC

在去年 11 月举行的 TGC 上，怪物弹珠作为 2014 年度最受玩家期待的新手游盛大亮相，TGC 不仅为《怪物弹珠》开设展示区与体验区，更邀请了堪称豪华的强大助阵团队，除了有游戏制作人木村弘毅、人气漫画家绪方雄一之外，还有曾从事制作《街头霸王 II》和《生化危机》等世界名作的日本游戏界的巨匠冈本吉起，以及广大玩家熟知的为《怪物弹珠》演唱游戏主题曲的日本动漫歌曲教父影山浩宣。

创新玩法与多人联机

作为一款卡牌 RPG 手游，《怪物弹珠》的创新之处在于摒弃了传统卡牌 RPG 游戏的自动战斗模式，创新性地采用了“弹珠”模式！把大多数动作 RPG 游戏都有的移动和攻击这两项基本操作合二为一，通过简单的操作就能兼顾移动和攻击了。



《怪物弹珠》最大的亮点就在于首创多人实时联机的游戏模式，游戏中副本分为单

人和多人两种模式，单人挑战副本的游戏方式和《神魔之塔》、《我叫 MT》等手游比较类似，玩家可以选择一名用户作为帮手，然后带着帮手设为队长的怪物一起出阵。



多人联机模式又分“和附近的人组队”和“邀请平台好友组队”，“和附近的人组队”的功能建立在 Wifi 和 GPS 定位的基础上，系统会将附近正在游戏的玩家匹配过来组队。



“邀请平台好友组队”则是国服做出的最大的改动，腾讯依靠其强大的社交平台，使得玩家能通过手机 QQ 或微信向好友发出邀请，好友只需点击收到的邀请信息就能加入游戏。

弹射玩法的基本操作

当前最受玩家青睐的 IP 莫过于日系动漫的 IP 了，在《怪物弹珠》里能看到大量日系动漫角色的影子，也能看到不少被娘化了的历史人物，这也是其吸引众多玩家的重要原因之一。游戏画风走的是日本的萌系路线，游戏的主背景画面色彩鲜艳，游戏菜单上的按钮采用了拟物化设计，让玩家一目了然的同时又不乏画面的美感。



嫁接了微信和 QQ 这两个社交平台的《怪物弹珠》，在某种程度上弱化空间的概念、超越了实时的范畴，我们可以随时和家乡的好友或是出差的同事一起分享游戏的快乐。



指引

GUIDE



游戏里怪物的攻击类型分为反射型和贯穿型两种，反射型的怪物在撞到敌人或墙壁时就会反弹，反射型怪物在弹射到两个敌人之间或敌人和墙壁之间时，就会在很狭窄的空间里反复移动、多次碰撞，



给敌人造成巨大的伤害！利用 BOSS 和墙壁的空隙或是 BOSS 身上带着的盾牌，计算好射入角度之后瞬杀 BOSS 才是这个游戏的精髓所在！

贯穿型的怪物撞到墙壁时会反弹，撞到敌人的话就会穿

过去，能够直接攻击 BOSS 的弱点，也能径直取得战场上的道具！

用弹珠去撞击敌人就是普通攻击，去撞击同伴就会触发友情技能！经过一定的回合数之后还可以释放必杀射击。能带动场上友军一起展开攻击的号令系、击中 BOSS 弱点就能打出 7 位数的爆发系、无需接触敌人就能发动远距离攻击的放出系、为友军追加无敌状态或是延后敌人攻击的特殊系，丰富多彩的必杀射击着实为游戏增色不少！



此之外，BOSS 在受到攻击后还会发怒，此时 BOSS 输出的伤害和受到的伤害都有所提高。在 BOSS 发怒时用属性攻击直击弱点的话，会是什么样一个情况？

让怪物放慢脚步甚至寸步难行的重力场，一不小心撞上就车毁人亡的伤害壁，这些机关在游戏初期让许多玩家头痛不已。常言道：“兵来将挡，水来土掩”，敌人有机关，我们有能力！机关的种类很多，与之相对应的，就是怪物所拥有的各种各样的能力。了解副本中出现的机关的特性，有针对性地去配置队伍，往往可以取得事半功倍的效果！

在《怪物弹珠》里，把反射型的怪物弹射到敌人和墙壁之间的缝隙里，在听到

一连串碰撞声的同时，连击数和伤害值也在不停地增加！善加利用两个敌人之间或是敌人和墙壁之间的空隙，可以打出较高的连击数和可观的伤害值。

游戏里的一些 BOSS 身上带着盾牌，由于 BOSS 个头较大，身上的某个部位能和盾牌组成一个狭小的空间。一旦把珠子弹进这个空间，弹珠会在这个狭小的空间里反复碰撞，瞬间打出高连击和成吨的伤害！这个技巧使用起来难度很高，需要花时间来反复练习，也可以说是菜鸟和高玩的分界线，制作人在游戏里留下了这些耐人寻味的操作，我们是不是得换个角度重新审视这款看似轻度的游戏呢？

国服《怪物弹珠》专题站

这个专题站的特点总体来说就是小巧、精致、实用，看得出制作者下了一番功夫。对初次接触这个游戏的玩家特别贴心，新手介绍详实生动，内容由浅入深，是笔者目前看到最好的国服怪物弹珠教程。

整个网站的内容就是为了让玩家能够循序渐进，带着轻松的娱乐心态地去体验整个游戏。这在国内

众多专题站中也算是独树一帜。对于那些想玩怪物弹珠却又不熟悉玩法的用户，这个地方绝对值得一战。



合理消费，活用进阶技巧

游戏中的怪物有五种属性，火属性、水属性和木属性三者之间就是石头剪子布的关系，光属性和暗属性是互相克制。属性有利的话是 1.3 倍的伤害，属性不利的话是 0.7 倍的伤害。



游戏里的 BOSS 还有弱点一说，两个不停旋转的三角型区域就是 BOSS 的弱点，直接命中弱点的话，能给 BOSS 造成 3 倍的伤害。除



专题站地址：<http://www.mosfans.com/>



炉石旅店



文 乙太

炉石传说 魔兽英雄传

iOS And

Hearthstone Heroes of Warcraft

Blizzard

中国区

中文

567MB

免费

经过了一段时间的酝酿，《炉石传说》的专页终于在《指间方圆》上与各位玩家们见面了。鉴于有很多读者并不了解《炉石传说》，我就先来介绍一下这款时下大热的佳作，《炉石传说》是由暴雪根据旗下经典游戏《魔兽世界》推出的一款在线卡牌对战游戏，由于其较强的趣味性以及对抗性，在PC上一经推出

便引发了极大的反响。而在《炉石传说》PC版大热之后，暴雪又趁热打铁，相继把《炉石传说》移植到了Android与iOS平台。游戏虽然拥有较为简单的规则，但想要入门还是需要花费一定时间钻研的，本期“炉石旅店”便从《炉石》的基础教学开始，带大家深入了解《炉石传说》的魅力。

“排名模式”的输赢则决定了玩家在整个《炉石传说》天梯中的水平，不断在“排名模式”中获胜的话，便可以获得“传说”称号并解锁专属卡背。虽然规则十分简单，但实际游戏的成败却受到卡组强度、运气以及出牌策略等一系列主客观因素的影响，所以没有一定程度的钻研的话，是很难玩好《炉石传说》的。除了普通的对战模式外，《炉石传说》还提供

了随机选牌并带有一定投机性的“竞技模式”，以及与挑战电脑对手赚取卡牌的“冒险模式”，这些模式会在以后的栏目中为大家详细介绍。



基本游戏规则

游戏的玩法与传统的对战类卡牌游戏类似，两名玩家需要各自选择代表不同职业的9名角色的其中之一参加对战，在对战开始时，系统会随机决定双方的进攻顺序，先攻的玩家可以从牌堆中抽取3张牌，而后攻的玩家可以抽

取4张牌，之后玩家可以对任意的初始手牌进行随机替换。双方角色的初始生命值为30点，在之后的比赛中，玩家需要利用手中的随从牌、法术牌以及职业技能等一切手段，将对手的生命值减为0即可获胜。



游戏的普通对战模式分为“休闲模式”以及“排名模式”

两种，“休闲模式”的输赢并不会对玩家有什么影响，但是

《炉石传说》速成课堂

界面解说



- 1. 角色头像
- 2. 职业技能
- 3. 法力水晶
- 4. 武器
- 5. 手牌
- 6. 牌堆



法力水晶

法力水晶是《炉石传说》中使用卡牌所需花费的基本单位，在对战时，双方所拥有的初始法力水晶均为1点，此后每到己方回合，法力水晶便会增长1点，直到法力水晶达到10点上限。也就是说在每场比赛的初期，先攻的一方会拥有1点法力水晶的优势，但后攻的一方会比先攻多出一张用于在当回合中增加1点法力水晶的“硬

币卡”。在每个回合中，玩家使用的卡牌费用的总和不得超过玩家所拥有的法力水晶上限，举个简单的例子，玩家在4费回合中所打出的所有卡牌的花费总和不得超过4点，其他回合依此类推便可。一般情况下，法力水晶会按照规律增长，但德鲁伊有一些随从牌或法术牌可以永久或瞬间增加法力水晶，如“激活”、“野性成长”等。

卡牌介绍

随从牌

随从牌简单来说就是《炉石》中的主要战力，按使用权限分为职业专属随从以及中立随从2种，其中职业专属随从只能构筑到本职业的卡组之中，而中立随从则可以构筑到任意职业的卡组之中。随从牌不仅拥有生命值、攻击力以及费用3个基本属性，不同的随从牌还会附带不同的效果，这些效

果的具体说明均会写在卡牌的说明上。随从牌是玩家进行攻击的主要手段，但是除了带有“冲锋”效果的随从，其他随从只有在登场后的下一个回合才可以进行攻击。只有利用好场上的随从牌以及法术牌清理对面场上的随从，在确保安全的情况下再进攻对手的角色，才能让自己立于不败之地。

1. 费用
2. 卡牌图案
3. 卡牌名
4. 卡牌稀有度
5. 效果说明
6. 攻击力
7. 生命值



法术牌

法术牌只有职业专属一种，也就是说，除非使用特殊手段，不同的职业可以使用的法术牌是完全不同的。与随从牌一样，法术牌也具有一定的费用，费用高低则由法术牌的强弱程度决定，

法术牌的效果基多种多样，基本不会出现重复，并且比较贴合职业特性。值得一提的是，游戏中有一种归类为“奥秘”的法术牌，只有圣骑士、法师与猎人拥有，大致可以理解为《游戏王》中

的陷阱卡。奥秘在使用后并不会立即触发，而是在满足特定条件后才会触发。在使用奥秘后，角色头像的头顶会出现一个问号，但对手并不会知道玩家所使用的奥秘的具体触发条件及效果。

1. 费用
2. 卡牌图案
3. 卡牌名
4. 卡牌稀有度
5. 效果说明



武器牌

武器牌为盗贼、猎人、萨满以及战士专属的卡牌，不同职业所拥有的武器牌并不相同，武器牌具有攻击力、耐久度以及效果3种属性。武器牌在使用后会为玩家所

使用的角色装备一把武器，之后玩家便可以控制自己的角色攻击任何一个对手的目标，每进行一次攻击，武器的耐久度便会降低1次，耐久度变为0后武器便会损坏。

1. 费用
2. 卡牌图案
3. 卡牌名
4. 卡牌稀有度
5. 效果说明
6. 攻击力
7. 耐久度



角色与职业技能

《炉石传说》分别用《魔兽世界》中的9个代表性的角色作为游戏中的9种职业，每个角色都有着独立的等级，玩家可以通过不断对战来提升角色等级，并以此解锁职业专属的基础卡牌以及一些基础卡牌的金卡。每个职业不仅拥有独特的专属卡牌，还拥有独一无二的职业

技能。在游戏时，职业技能的图标位于玩家所使用角色头像的右侧，点击之后便可使用。虽然使用职业技能需要消耗一定的费用，所带来的增益并不明显，带职业技能往往十分贴合本职业的特性，使用得当的话，便会带来能够左右战局的影响。

【结语】由于篇幅的关系，本期的“炉石旅店”只能暂时给大家较为简单的新手向玩法教学，更多关于“竞技场”打法、天梯构筑等方面的中高级向教学会在以后的栏目中为大家奉上。当然除了这些内容，乙太还考虑为大家带来《炉石传说》的最新资讯、新卡介绍、实用卡组推荐等内容。读者朋友如果有好的想法和建议的话，也请多多与我进行交流。



TOUCH·UCG专题VOL.3 主机游戏好伴侣

进入次时代后，各家主机不再闭门造车，既然移动设备的流行已然是大趋势，双方的结合自然也就越发紧密，而我们可以看到有越来越多的游戏厂商为自家的作品推出相关应用。那么本期指尖方圆

的专题栏目，便为大家搜罗 2014 年至今，一些值得把玩的主机游戏联动应用。索尼与微软两家的官方应用自然也是必不可少，如果你拥有次时代主机，又或是正好在玩其中的某款游戏，那么不妨尝试一下

这些应用，或许是帮助，又或许只是累赘，但毫无疑问的是，它们拓宽了传统游戏的体验，带来了不一样的新鲜感。

PlayStation App

iOS And

索尼推出的 PlayStation 官方应用，主要用于配合 PS4 使用。只要在 PS4 和应用中分别登陆相同的 PSN 账号，

即可将移动设备与 PS4 进行连接，作为第二屏进行使用，比较遗憾的是目前支持这一功能的游戏实在太少，比较有意思的联动就是在《Play Room》中可以在手机上画出任意形状的物体并在游戏中生成。除了与游戏进行联动外，PlayStation App 最大的用途就是个人资讯的推送，玩家可以方便地查看好友、信息、奖杯、设定个人信息等。

这里向大家推荐两个最实用的功能，一是自定义头像，点击右上角的头像后依次选择“Profile”→“Edit Profile”→“Change Profile Picture”→“Select Photo”后，即可选择手机中的任意图片生成 PSN 头像了。二是商店浏览功能，在主界面向右滑动至右侧“Topics”界面后选择六宫格右上角的 PlayStation Store，即可在应用内方便地购买游戏。

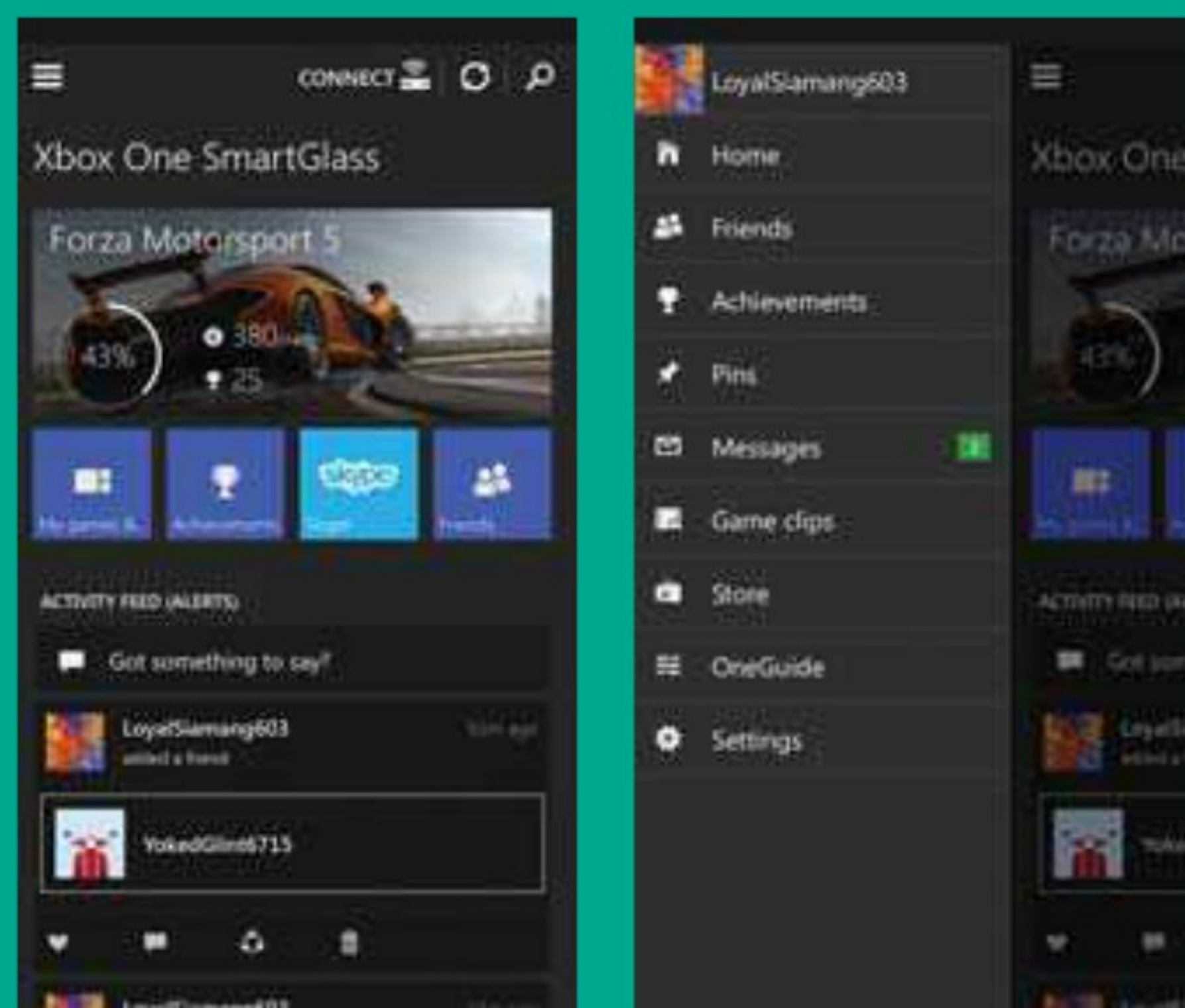


Xbox One SmartGlass

iOS And

Xbox One 的专属联动应用，基本功能与 PlayStation App 相似，可

以用于拓展游戏功能，查看个人信息、好友、以及成就列表等等，Xbox One 上录制的视频亦能在应用里同步观看。但不得不说的是，SmartGlass 的整体操作体验要远好于 PS App，支持联动的游戏也更多一些，玩家还可以在移动设备上直接遥控主机开启某个应用或游戏，非常方便。惟一比较遗憾的是，虽然 SmartGlass 也提供了浏览商店的功能，但并不支持直接进行购买。





Evolve Hunters Quest



iOS



And

获得 2014 年 E3 最佳游戏奖的《进化》刚刚推出，与其配合的联动游戏也紧随其后。这款名为《进化 猎人任

务 (Evolve Hunters Quest)》的应用目前仅在美国区上线，并且是一款与原作类型相去甚远的消除类游戏。玩家在游戏中只要匹配至少三个相同形状的能量块，便可以让猎人发动技能对敌人造成伤害，这与一般的消除游戏并无太大区别。然而这款游戏的作用并不仅仅如此，打败敌人后获得的技能点，可以用来升级主机游戏中的角色，收集手机游戏中的各种生物还能换取主机游戏中的头像徽章，联动要素颇为丰富。除此之外，在 Game Charge 模式中，玩家可以通过鸟瞰视角观看自己在主机游戏中的战斗视频，从而更好地理解与变更战术安排。

需要注意的是，想要使用这款应用，我们必须先注册 my2K 账号在游戏中登陆，并保持全程联网状态才能正常使用。



Far Cry 4 Arena Master



iOS

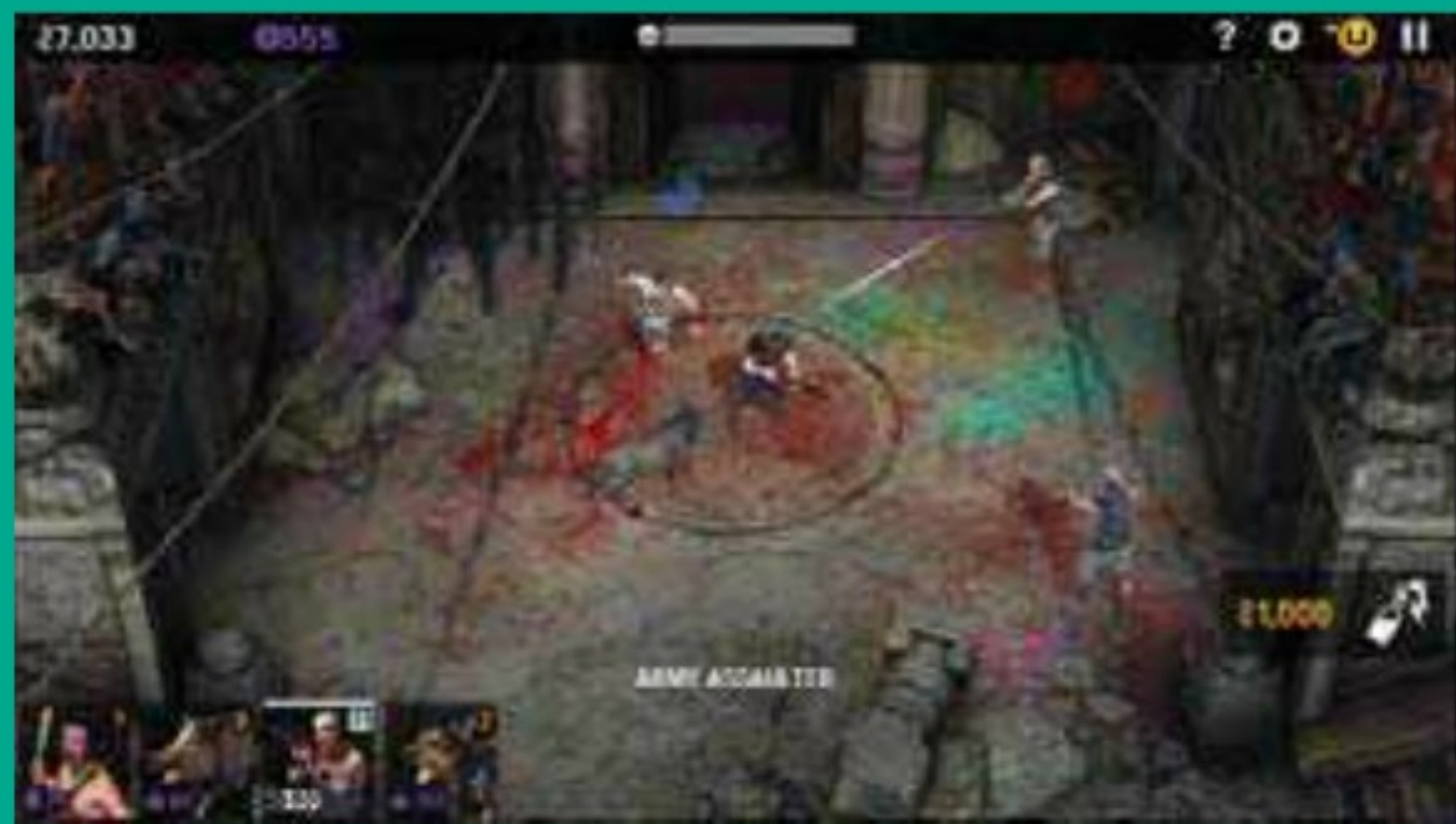


And

育碧为《孤岛惊魂 4》推出的联动应用之一，虽说是联动应用，不过

这款《孤岛惊魂 4 竞技场之王》是能够独立运行的，即便你没有购买本体也可以在这款小游戏里过过瘾。通过 Uplay 进行同步的话，玩家则可以将本篇中收集到的佣兵和动物送上竞技场，或者

更深入地了解游戏中的人物背景、武器属性等。当玩家在进行主机版游戏时，则可以将这款应用当做地图使用，方便地查看各种元素的分布情况。



Far Cry 4 Arcade Poker



iOS



And

《孤岛惊魂 4》的另一款联动应用，同样可以独立运行，某种意义上来说比《竞技场之王》更独立一些。《孤岛惊魂

4 街机扑克》的玩法取自德州扑克，包括花色的组合以及大小的顺序等，但是在形式上做了不小的改动，更适合单人游玩。玩家在扑克下落的过程中可以点击翻转，从而变更数字和花色，在五张牌都落到底部时凑出想要的牌面组合即可，简单倒也不失策略性。游戏中的关卡相当丰富，还可以把主机版中获得的金钱拿到这里来挥霍，如果觉得自己有钱任性的话，这也不失为一个花钱的好途径。



Call of Duty Advanced Warfare Companion

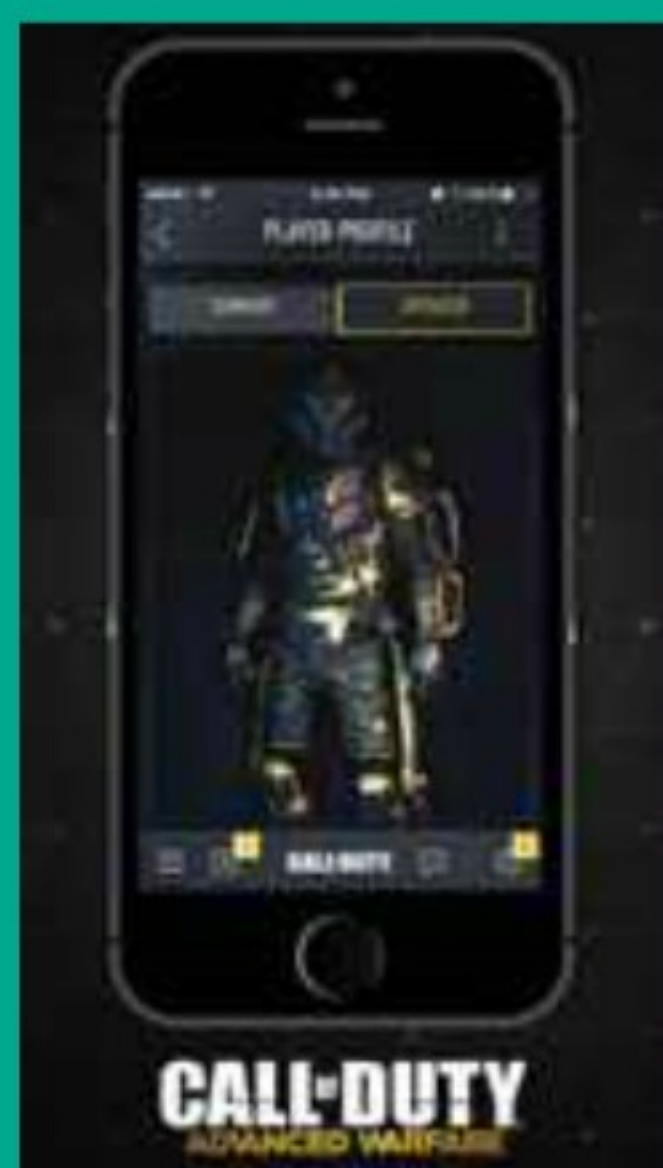


iOS



And

《使命召唤 先进战争》的这款联动应用最大的特色在于对“战队赛模式 (The Clan Wars)”的支持，玩家可以创建自己的队伍，并进行赛事查看或者人员的调整等等，进一步强调游戏的社交元素。参与到战队赛模式后，玩家可以通过这一应用了解队伍排名的变化情况，满足相应的条件后还将解锁专属服装。除此之外，这款应用为玩家提供了非常强大而细致的徽章自定义功能，我们大可以发挥创意为自己的战队设计出独一无二的专属标志，编辑好后只要提交给队长并得到批准，那么徽章即刻生效。





Assassin's Creed Unity Companion



iOS



And

虽然都是出自育碧之手，然而与

《孤岛惊魂4》那种“放养”的态度不同，《刺客信条》的这款联动应用对于《大革命》的玩家来说，还是相当重要的。首先这款应用具备了相当详细的地图功能，玩家除了可以实时查看以外，还可以长按进行标记，当然这只是最基本的用法。在游戏中，有很多奖励只能通过联动取得，比如一些特殊宝箱，玩家将地图解锁情况同步后，应用中也会解锁相应的小游戏，之后派遣手下完成任务后便会开启宝箱，此时依据提示回到本体游戏中方可取得。

用于派遣完成任务的手下是需要在应用中花钱招募的，并可以进行培养，想要更快地完成任务的话，记得擦亮眼睛挑选那些更具潜力的角色。



Destiny Companion



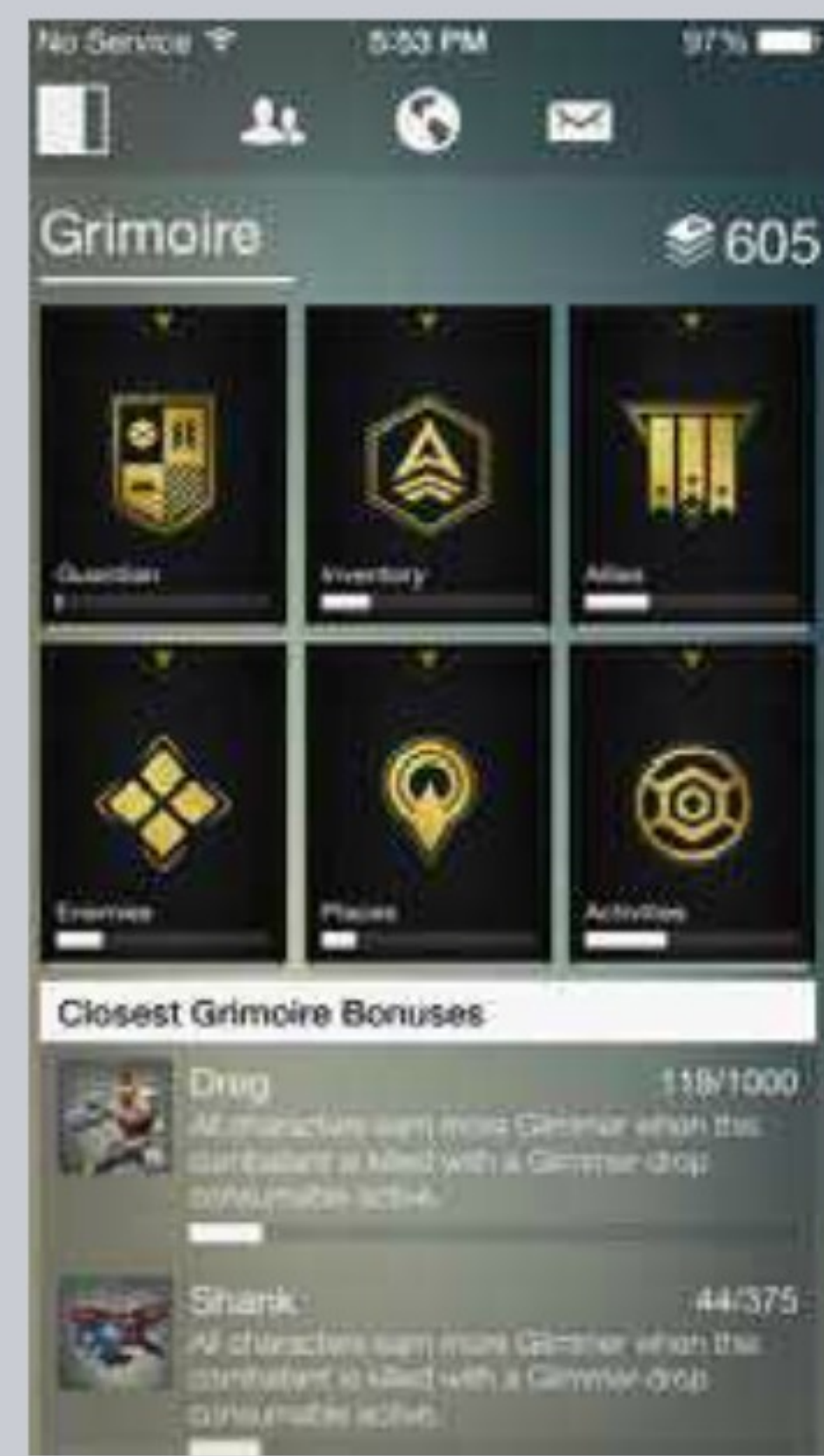
iOS



And

相比其他游戏而言，Bungie 为《宿命》推出的这款联动应用要显得简单许多，它与游戏本体并没有太多操作

体验上的互动，更多的只是用于游戏信息的呈现。在应用中，玩家可以查看角色信息，包括等级、装备、甚至是背包内的详细物品，毕竟这是一款线上游戏，实现起来也不是啥难事。当然还有一些更具体的任务模式、收集情况查询等，各项数据全面而完善，让玩家能够随时随地掌握自己的游戏情况。另外与游戏内的好友聊天以及登陆官方论坛交流，也算是两个比较实用的功能。



Watch Dogs Companion ctOS Mobile



iOS



And

严格来说，《ctOS Mobile》并不是一款纯粹的联动应用，你很难依靠它对你的单机游戏体验起到什么拓展

和帮助。不过《看门狗》作为一款以黑客为题材的游戏，《ctOS Mobile》虽然很难达到游戏中主角的手机那样操控一切无所不能的效果，但育碧还是很用心地赋予了它颇具新意的玩法。你可以把《ctOS Mobile》看做是一款独立的游戏，因为它不需要购买本体就能游玩，但它又与《看门狗》结合紧密。游戏提供了合作和对战两种模式，前者用于帮助《看门狗》中的玩家逃离警方追捕，后者则是动用各种警力资源阻止对方抵达目的地。我们可以与拥有游戏本体的好友连线，也可以直接进行在线匹配。

每次完成行动任务后，玩家都可以取得经验值和技能点数，用于提升等级或是丰富自己的技能和可供派遣的资源，包括出动 SWAT 部队或是警用直升机等，从另外一面来体验当一名黑客的感觉。



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES



iOS



And

在今年的台北游戏展上，《潜龙谍

影 V 幻痛》宣布中文化的消息，相信让不少喜欢这个系列的玩家倍感兴奋。作为《幻痛》的序章推出的《原爆点》，虽然只有很短的流程，但依然向玩家展现出了次时代《潜龙谍影》应有的素质，从各个方面也都可以看出小岛团队所倾注的感情与心思，其中也包括游戏的联动应用。

在 i Droid 模式下，这款联动应用几乎将游戏中手机的功能完完全全地进行了还原，除此之外玩家还可以通过应用听游戏中的磁带、音乐、或是查看文字资料，

如果再搭配上专属的手机壳，相当具有代入感。除此之外，mother base 也是一个非常有趣的模式，可以脱离游戏本体独立运行。在这个模式下，玩家将要建立属于自己的基地，包括建设和升级建筑、招募并培养士兵以及开发装备武器等等，并派遣他们进行任务让基地得以发展。建设好的基地在未来还可以与《幻痛》进行联动，以此来取得特典或奖励。



Fate/Grand Order



召魂之战