

游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

实用技术

强作袭来

灵魂能力V

系统+故事+推荐上手角色
重磅特辑

灵剑·邪魂

魂之利刃与灵魂能力系列
剧情综述

无缝狙击

王国之心3D 海贼无双

第2次超级机器人大战2 再世篇
火影忍者 疾风传 终极风暴 世代

BIO狂潮

生化危机6

文字影像全方位报导

生化危机 启示录

系统详解+全流程全剧情攻略

官方攻略
苍翼默示录
连续变幻EX

特别企划
新年新气象
游戏圈龙年迎春特辑

互动百科
心灵相机
附身记事簿

最终幻想XIII-2
中文版

全新栏目
读游戏

质量效应系列

故事背景介绍

2012.2B 定价:RMB 12.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 游戏试玩 **大地王国 罪与罚 无命者起源之旅**

新作影像 刺客信条 启示录 COD精英 黑暗血统2 哥谭市冒牌英雄 质量效应3
漆黑II DEMO版火爆试玩 全新栏目 Vita命 影像版 新Love Plus 主题歌 Colorful Days





轻松源于专业
MVP

智能掌控

北通MVP电玩电脑通用手柄

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



北通阿修罗 360震动手柄

型号: BTP-2666 XBOX360/PC

- XBOX360手柄功能与架构
- 6对按键和摇杆
- 内置陀螺仪和加速按键
- 适用于XBOX360主机及PC电脑



北通MVP球王2 无线手柄

型号: BTP-2269/2267M PS3/PC

- 无线2.4G无线手柄
- 6轴加速感应功能(2269)
- 内置电池400mAh续航
- 适用于PS3主机及PC电脑平台



北通MVP特洛伊 无线手柄

型号: BTP-2276 PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 震动助力开镜
- 智能省电控制
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

北京歌瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特特峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小晟游戏机 | 上海精数电玩配件直通 | 无锡嘉盛电玩 | 南京新世界电玩 | 柳州佳美计算机科技 | 宁波海耀驱动计算机 | 台州拓路数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天乐电玩 | 成都新中电玩 | 重庆心动电玩 | 贵阳鑫鑫电玩 | 海口火鸟电玩 | 长沙创源电玩 | 广州市的新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

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

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

强作袭来



灵剑·邪魂

《魂之利刃》与《灵魂能力》
剧情综述

P4

灵魂能力V

灵剑·邪魂——《魂之利刃》与《灵魂能力》剧情综述
《灵魂能力V》攻略

4
14

P14

灵魂能力V

CAPCOM@UCG-3	黄金眼	30
游戏情报站	前线狙击	32
PS电玩大本营	新作短波	42
排行榜		28

游戏情报站要闻

平井一夫就任索尼集团 CEO	22
PSV 利润丰厚, 每台可赚逾百美元?	24
ImageEpoch 打造 PS3 精美 RPG《时与永远》	24
任天堂财报会公开 Nintendo Network	25

前线狙击

生化危机 6	32	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代 38
第2次超级机器人大战Z 再世篇 34	34	海贼无双
王国之心 3D	36	



P32 前线狙击

生化危机6

新闻资讯
NEWS & VIEWPOINT

实用技术 攻略透解 P64



最终幻想XIII-2 中文版

P56

心灵相机 附身记事簿



生化危机 启示录

攻略透解	46
研究中心	68
3DS应援团	70
Vita命	72
游戏进行时	76
软硬兼施SP	78

攻略透解

生化危机 启示录	46
心灵相机 附身记事簿	56
最终幻想 XIII-2 中文版	64

研究中心

苍翼默示录 连续变幻 EX	68
---------------	----

P86 全新栏目读游戏



“质量效应”系列 背景介绍



魅女秀	83	自由谈	102
多边共享	84	玩家保健室	105
读游戏	86	玩运动	106
人生赢家	92	猎人训练营	107
风林火山VS	100	指尖方圆	108



总第 292 期

2B

COVER STAFF

封面插图:《生化危机 启示录》
封面设计:一刀

©CAPCOM CO. LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.



读编往来	110
小编寄语	116
发表表	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:

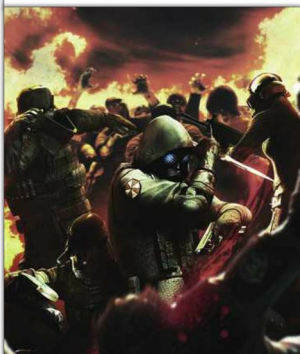
收藏日期:

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

UCG的读者们，新春快乐！龙年刚刚开始，马上就有多款CAPCOM推出的精彩游戏上市！相信各位已经玩上了3DS上的《生化危机 启示录》，不知各位感觉如何呢？马上又会有一款全新的《生化危机》作品与大家见面哦！而且大家关注的《阿修罗之怒》也即将与大家见面，各位卡饭们请务必捧场哦！

RESIDENT EVIL Operation Raccoon City



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
香港行版资料

发售日期:2012年内发售 机种:PS3/X360 建议售价:未定

再次体验生化恐怖！生化危机 浣熊市行动

CAPCOM 预定于本年度推出的超级大作《RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY》(生化危机 浣熊市行动)。以《生化危机2》的故事和背景为舞台，玩家将以 UMBRELLA 特殊部队成员分于 RACCOON CITY 内执行暗杀任务，其最新资讯已经得以公开，现在为大家介绍一下有关游戏的详细内容。

●游戏内容

游戏内容十分简单，虽说玩家是以 UMBRELLA 特殊部队成员分进行游戏，但是可以让玩家自由选择成为任何一位 UMBRELLA 特殊部队成员，而特殊部队成员有六个职种，包括 Beltway、Four-Eyes、Spectre、Vector、Bertha 和 Lupo，各自都拥有属于自己独特的特殊能力，随着玩家的游戏习惯和喜好选择。

●操作方式

本作的游戏方式跟过去系列完全不同，玩家能够自由地在战场在作战，一边前进；一边攻击，只要到达指定的地点，就可令故事继续发展。以 PS3 版为例：



▲ Lupo 的特殊能力是可在一定时期内不用为武器进行 Reload，而武器亦会呈现金色。

十字键	选择道具 (如闪光弹、震撼弹)
左摇杆	角色移动
右摇杆	攻击游标
L1 键	ZOOM IN
L2 键	更换武器
R1 键	攻击
x 键	拾地上的道具
○键	发动特殊技能
△键	RELOAD

●FPS试玩法

游戏玩法跟过去系列完全不同，玩家操纵角色在游戏中自由移动的同时亦可以向目标进行射击，感觉跟 FPS 游戏相似。可是游戏采用的是第三人称视点，玩家

可以在游戏画面中看到自己角色，同时亦可以见到自己的队伍，除此之外，敌人不但是不停闯进来的丧尸，亦混杂了一些美国政府的特殊部队。

前往指定目标

▶ 玩家在游戏时除了要迎击来袭的敌人，还要向指定的目标进发，画面上的 UMBRELLA LOGO 就是代表玩家要前往的位置。



留意四周环境

◀ 在游戏中玩家要留意四周环境，有不少回春药和子弹可以补充，要小心前进，便可以轻易发现。



●丧尸以外的敌人

玩家扮演 UMBRELLA 特殊部队中的成员之一，除了要执行暗杀 Leon 的任务外，还要在对敌我不分的感染者，情况就如同《生化危机2》一般，此外，在这些人类的敌人当中，美国政府的特殊部队还会混入当中，他们在游戏中以敌对的身分跟玩家战斗，场面非常混乱。

●同行的同伴们

在游戏中玩家并不是单独行动，而是与同伴一起行动的，玩家在任务进行时将会见到一起战斗的同伴，他们会为玩家做一般的支援，减轻玩家战斗时的负担。虽然同伴也设有体力计，幸好玩家并不用为同伴的体力而费心，因为他们会自行解决。

●从另一个角度观看《生化2》

由于游戏的时间轴跟《生化危机2》相同，所以在任务进行途中会不时看到 LEON 在《生化危机2》的行动，玩家在追赶的过程中也从看见 LEON 的行动中重温一些过去的情节，让玩家更加了解游戏内容。

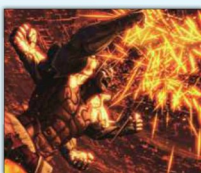
阿修罗之怒！2月爆发宇宙大战！ ASURAS WRATH



CAPCOM 的全新作品《ASURA'S WRATH》已决定于明年2月23日发售，有关游戏的内容亦已经陆续公开。预订我们香港行货《ASURA'S WRATH》的玩家，除了能够得到香港独有的游戏限定 iPhone 套外，更会设有 Skin Pack 的下载特典包，而这个下载特典内容亦已经公开，那是为阿修罗提供更多元化能力的特殊的皮肤设计，只限初购入的玩家才拥有。

ASURA'S WRATH 香港行版资料

发售日期:2012年2月23日
机种:PS3/X360 建议售价:港币 \$328



●全新至激之动作游戏

游戏以半动作和半指令式来进行，除了以动画播放形式来表达故事外，玩家随着故事发展也会直接进入战斗，玩家可以自由操作主角。在达成特定的条件，游戏剧情会产生变化，画面亦出现按键指示，这时只要按下适应的按键，就能令剧情继续发展，直到把对手打倒为止。把 QTE 和动作集于一身的全新动作游戏，这就是《阿修罗之怒》。

●英·日语音

为了满足不同玩家的需要，我们 CAPCOM ASIA 特别引入拥有英·日语音和字幕选择的游戏版本，不论你是否懂得日语，也能够让玩家投入这精彩的游戏之中，在享受激烈的动作游戏时也能明白故事内容，绝对是最高享受！



每个格斗游戏都有故事， 但只有一个能成为传奇。

从很多年前开始，“《灵魂能力》系列”就一直是世界上最强的刀剑格斗游戏，系列累计销量早已突破千万大关。“《灵魂能力》系列”受玩家喜爱的原因很多，比如靓丽的人设、精美的画面、出色的系统、丰富的要素等等。而在这些因素之中，最令人称道的便是剧情，从DC版《灵魂能力》初代开始，游戏便拥有了一个极其庞大的世界观，每个角色都有着属于自己的剧情。其故事之宏大、内容之精彩，甚至比绝大部分角色扮演游戏还要强。时值系列最新作发售之际，我们特意刊登了这篇文章，以方便大家来了解这个伟大系列的内涵。如果你看过之后为之动容，那么就不要再犹豫了，赶紧成为剑魂党吧！

阅读提示：本文为《魂之利刃》、《灵魂能力》-《灵魂能力IV》的剧情提要，ACT游戏《灵魂能力 传奇》为外传作品，部分剧情设定与正篇有冲突，本文不予记录。

为了让读者有清晰的思路，笔者删除了部分与主线剧情无紧密关系的角色故事，并重新调整了部分剧情在游戏中交待的先后顺序。

因篇幅和文章结构的关系，部分角色的故事无法完整、详细地交待，请读者们谅解。

灵剑·邪魂

《魂之利刃》与《灵魂能力》剧情综述



天地玄黄，宇宙洪荒。

万物存在皆有其既定法则。

有人云：物竞天择，但凡事物想要发展进化，必须经过激烈的竞争、争斗，最后生存下来的才能

开拓一番新天地。

然而，有竞争必有胜负之分。

弱肉强食，在自然界是最正常不过的事情。即使像人类这样已经进化出高度文明的社会组织结构，竞争不仅没有减少，反而随着文明程度的增加而越来越频繁、越来越残酷。

自然界之间的竞争，大多止于个体与个体之间，其结果也不过你死我亡。而人类之间的竞争，往往由个人上升至家庭、家族、地域乃至国家，战争正是规模最大、破坏程度最高的一种竞争形式。

自人类有历史以来，战争就伴随着其发展的脚步不断延续。有人说，正是战争促进了人类的发展进步。

这种说法究竟有没有道理？谁都没有一个确切的答案。

但是，有战争的地方就必有杀人的兵器，也必然有被兵器杀死的人。这一点毋庸置疑！

于是，数千年来连绵不断的战争中，诞生了这



样一件充满着魔性的兵器：

它经历过无数场惨烈的战事，它了结过无数活生生的性命；它吸取了无数惨死者的冤魂，它拥有了渴望吞噬灵魂的邪恶意志，同时它也有了普通兵器无法匹敌的强大力量。

这件兵器就像是一个都市传说。没有多少人见过它真正的样貌，因为见过它的人多半已经被它夺走了灵魂。

但是它的威力、它的魔性却在不经意间流传到世间各个角落。有人相信拥有它就能拥有无上的权力，有人相信拥有它就能征服世界，有人相信拥有它就能够拯救国家民族于水火……

很多强大的武士和野心家想要占有这件兵器，但往往不是成为了剑下亡魂，就是被它的邪恶意志所控制，成为了兵器的傀儡。

久而久之，人们称呼这件兵器为“Soul Edge”，但是也有人称呼它为“邪剑”。



传说 其二

邪剑为祸人间，在各个战场间饮血嗜魂，力量不断地增强——直到它遇到了一个人：一个拥有无双的意志力、不会被其邪魂魅惑的人。这个人就是“英雄王”Algal。Algal 凭借自己的意志力将邪剑 Soul Edge 为己所用，统一了大陆，创建了一个强大的帝国。

但是他的儿子 Arcurus 却嫉妒自己父亲所拥有的力量与地位，于是偷走了邪剑企图取而代之。可惜的是，Arcurus 却没有他父亲那样坚定的意志，毫不意外地变成了邪剑的傀儡。

为了阻止邪剑控制自己的儿子为世间带来灾难，Algal 不得不痛下杀手，杀死了 Arcurus。而那剑则在这场变故中不知所踪，直到多年以后才重出江湖——这是后话，暂且不表。



■英雄王 Algal

为了世人不再遭受与自己同样的痛苦，失去了妻子和邪剑的 Algal 想出了一个永远解决问题的办法：制造一件能够与邪剑相对的兵器！

他召集了帝国内最强大的法师，来净化一块在

父子之战中获得的邪剑碎片，并打算将这个碎片为基础制造出邪剑的克星。经过无数次的失败，最终 Algal 用自己的生命换来净化仪式的“成功”。Soul Calibur，日后将与 Soul Edge 一决高下的邪剑克星终于诞生了！

新生成的邪剑克星确实能够净化邪剑的邪气，但是由于封印在其中的 Algal 的灵魂对邪剑执念和杀意过盛，这“邪剑克星”竟成为了与邪剑本身极其相似的邪物！

为了防止邪剑克星变成另一柄邪剑，参与净化仪式的法师一族决定带着它隐居世外，希望能够继承英雄王 Algal 的遗志，最终完成真正的邪剑克星。

时间是无情的车轮。

Algal 昔日的辉煌事迹和强大帝国随着他的牺牲而逐渐淡出了历史的舞台，他的一切似乎都没有留下任何痕迹。

邪剑自 Algal 之后也变得更加行踪诡异。人们总时不时地听说邪剑的传闻，却又从未真正见过邪剑的身影。

至于邪剑的克星 Soul Calibur，随着守护一族的隐退，这尚未完成的剑刻从未现世就没有了踪影，更无法与自己宿命的对手一决高下。

就这样，时光如白驹过隙匆匆流逝。在这漫长的时间里，邪剑肆虐现世，引发无尽惨剧。每当此时，定有英雄手持利剑挑战邪剑。双剑之战不知凡几，但从未有真正有历史将其记录。

到了十六世纪，就在人们似乎已经遗忘了一切的时候，传说掀开了新的篇章……

TIPS

系列作品一览

注：发售日以家用机中最早发售的版本为准。



▲《魂之利刃》



▲《灵魂能力》



▲《灵魂能力 II》



▲《灵魂能力 III》



▲《灵魂能力 IV》



▲《灵魂能力 魂之宿命》



▲《灵魂能力 传奇》

《魂之利刃》：1996年12月20日于PS上发售。这是系列的原点之作，最早为街机版。家用机版的片头乃是永远的经典，相信从那个年代过来的玩家一定不会忘记。值得一提的是最新的5代引入的必杀技系统，其实在这一作里就已经存在了。

《灵魂能力》：1999年8月5日于DC上发售。本作是系列最经典的一作，其美丽的画面、丰富的要素征服了当时所有的玩家和媒体，日本《FAMI通》杂志毫不吝惜地为其打出了满分评价。本作的人物和世界观也是系列诸作之中最优秀的。

《灵魂能力 II》：2003年3月27日于PS2、NGC、Xbox上同时登场。本作虽然评价比不上前作，但在对战性方面是历代最强的。三个版本各有其独占角色，PS2为三岛弘平，NGC为林克，Xbox为再生侠。本作累计销量超过500万，乃系列之最。

《灵魂能力 III》：2005年10月25日于PS2上登场。本作单机要素是历代之中最为丰富的，甚至有一个即时战略模

式，而大受好评的自创角色系统也是本作首创的。本作的武器流派数量乃历届之最，但可惜的是游戏具有毁坏存档的BUG，严重影响了游戏口碑。

《灵魂能力 IV》：2008年7月29日于PS3、X360上登场。游戏的画面有全方位进化，全新的爆甲、一击必杀系统增添了游戏的趣味性。游戏也加入了来自《星球大战》的三名角色，使得游戏成为当年度最大的话题之作，销量也轻松突破200万大关。

《灵魂能力 传奇》：2007年11月20日于Wii上登场。本作是Wii独占的体感动作游戏，故事属于《灵魂能力》和《灵魂能力 II》之间，剧情与系列的不少设定有冲突。游戏的素质平平，对体感要求极为精确，导致动作虽多却很难实现。

《灵魂能力 魂之宿命》：2009年8月27日于PSP上登场。虽然是掌机游戏，但游戏惊人地实现了不输于家用机的表现。大名鼎鼎的战锤寄托也成为了可用角色。游戏以4代为基础，增加了新角色丹皮耶，并支持改造附件，这两点均堪称系列崭新的6代之中。

强作袭来

灵魂能力 V

传说 其三

当邪剑再次出现在公众面前时，是在一所在地拍实行中。有着各种异名的 Soul Edge 自然是所有古董收藏者的争夺目标。而这次拍卖最终的胜利者，是古董商人亚当斯。

就在亚当斯成功拍下邪剑，携妻儿经海路返回家乡的途中，横亘大西洋的世纪大海盗塞万提斯船长与他的海盜船艾德利安号悄悄跟在了他们的后面。塞万提斯这次行动的目的并不是劫财那么简单，他是受臭名昭著的“死亡商人”、专发战争财的意大利军火商维尔奇重金之托，专门来夺取 Soul Edge 的。

塞万提斯亲自出手，区区一条商船如何能够抵挡。亚当斯夫妇惨遭屠戮，亚当斯之子洛克落入大西洋不知所踪，全船没留下一个活口，而邪剑自然也落入了塞万提斯的手中。

成功取得邪剑的塞万提斯指挥艾德里安号向自己的大本营——西班牙的一个小海港驶去，他自己则一个人在船长室研究起了传说中的邪剑。

或许塞万提斯的确是一名强者，他的名声在大西洋上无人不晓，连西班牙无敌舰队都要怕他三分。但是他还不够强大！当他接触到 Soul Edge 的那一刻，他立刻就成为了邪剑的傀儡。

十六世纪，当邪剑又一次从历史舞台的阴影处走出来的时候，它以雌雄双剑的形式紧握着塞万提斯的手中。而邪剑的第一批祭品，就是塞万提斯自己的海盜喽罗！没用多长时间，让世人闻风丧胆的艾德利安号海盜船就变成了一艘鬼船。

几天后，当艾德利安号驶进塞万提斯的大本营“黑尾羊”港时，邪剑带来的灾难也同时降临到了这里。原本繁华热闹的港口小镇，一夜之间就被陷入疯狂状态的塞万提斯变成了废墟，几乎无人幸存。而当天亮之后，塞万提斯和邪剑则再度失去了踪影。他们正在潜伏，等待真正出世的时机……

另一方面，花费了无数资金寻找邪剑的维尔奇很快便得知了邪剑现世的情报，但是随后邪剑就和

塞万提斯一样彻底失去了踪影。失去了目标的维尔奇突然发现自己邪剑身上已经花了很多的钱，自己苦心营造的事业已经岌岌可危。为了保存最后的希望，他购入了一个无人岛，建造了一个秘密的藏宝洞“钱窟”。随后他将自己最后的财宝和多年来寻找邪剑过程中所收集的奇珍异宝都搬入了这个藏宝洞中，自己也隐居在洞里。看守洞窟的，是一名叫作沃尔多的忠实仆人。维尔奇最后的愿望，就是有一日能够将邪剑纳入钱窟的收藏品中……

（以上为世界概观史，时间点为《魂之利刃》剧情开始之前。）

■意气风发的塞万提斯



命运 其一

邪剑与塞万提斯消失二十多年后，在希腊雅典，一名虔诚的少女正在晨露莹莹的林中小湖边沐浴清汤。突然之间，一位神灵向这名叫作索非蒂亚的少女显灵了！奥林匹斯十二神之一的银泊神赫菲斯托斯发出神喻：一股邪恶的力量正在复苏，超越人类与神灵之手的邪剑即将再度为祸人间；而索非蒂亚

将作为奥林匹斯众神的圣战士前去挑战并摧毁邪剑！赫菲斯托斯赋予了索非蒂亚以神圣的短剑和盾牌，智慧与勇气女神雅典娜、战神阿瑞斯赋予了她以战斗的技巧。于是，在很短的时间内，普普通通的面包店老板娘女儿就成了一名英姿飒爽的女战士。

在众神的指引下，虽然经过了无数磨难，索非蒂亚还是成功地她在黑尾厅遗址找到了塞万提斯和邪剑的踪迹。邪剑的意志感应到了索非蒂亚所持的神



武器中蕴含的强大力量，为了能够“活”下去，向索非蒂亚发起了凌厉的攻击。塞万提斯是在海上横行多年的海盜船长，邪剑又给他带来了千百年来被吞噬的灵魂所具有的战斗技巧，招招致命。索非蒂亚虽然只是普通的女孩子，但是她身上集合了奥林匹斯众神的祝福，竟然与塞万提斯和邪剑打得不分高下。

最后关头，索非蒂亚心中默念赫菲斯托斯之名，神赐之剑突然涌现出强大的力量。在闪电与雷鸣的伴随下，索非蒂亚的欧麦伽之剑击碎了塞万提斯左手所持的邪剑剑鞘！邪剑被破坏所产生的巨大冲击波将两人推开了很远，而无数雌剑的碎片则伴随着冲击波深深地刺入了索非蒂亚的体内。

虽然完成了众神所赋予的任务，但是此时躺在地上的索非蒂亚已经再也无力挥剑了。在逐渐远去意识中，她看到不远处的塞万提斯重新站了起来，一步步向自己走来，已经完全疯狂化的塞万提斯举起了仅剩的雄剑刺向了自己。随之而来的，是一片无尽的黑暗……



▲多喜拯救索非蒂亚的情景。

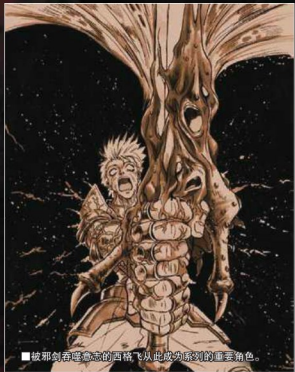
命运 其二

塞万提斯和索非蒂亚的战斗，全部落在了一个旁观者的眼中。这个旁观者是一个影子、一柄利刃、一个来自远方的旅人。

旁观者的名字叫多喜，来自远东日本国的一名忍者。十六世纪的日本处于一个被称为“战国”的时代，大名们割据一方、互相征伐。忍者则是依附于各个大名的暗杀集团。多喜所属的封魔一族是一支比较特殊的忍者；封魔一族的忍者大多天生具有“灵力”，除了为世俗的大名、领主效力外，他们往往还担任“妖怪猎手”的职责，专门对付各种幽灵、魔物。多喜是封魔一族族长头鬼的直传弟子，不仅拥有强大的忍术、封魔术，同时还擅长封魔武器的制造。她所使用的忍者刀“裂魂丸”就是她亲手打造的，当中封印着强大的灵力，

对付妖怪绰绰有余。

在一次封印古代恶灵实体化而成的妖怪“猛怒



■被邪剑雌剑感染的西格飞从此成为邪剑的重要角色。

诡妖”的任务中，多喜发现裂鬼丸的威力突然变得过于强大，大大超出了作为设计者的她自身的预计。冷静的多喜经过缜密的思索后，发现裂鬼丸的变化是源于对某种特别强大的物体的“共鸣”，而这件物体似乎并不存在于日本国内。当她想起族中传说的南蛮魔剑 Soul Edge 的事情时，她认定两者必然有所联系。

为了弄清 Soul Edge 的真相、为了让裂鬼丸变得更加强大，多喜离开日本前往大陆展开了探索之旅。

作为忍者，多喜靠着自身强大的情报收集能力，很快找到了邪剑的藏身之所，也目睹了索非蒂亚击碎雌剑的全部过程。当塞万提斯准备对重伤奄奄的索非蒂亚痛下杀手时，多喜出手了！

如果邪剑雌剑此时没有被破坏，多喜也许很快会被塞万提斯击败，因为她的裂鬼丸虽然强大，却毕竟是凡品，没有众神的祝福。但是，此时失去了雌剑的邪剑处于不平衡状态，而塞万提斯经过与索非蒂亚一战也已经伤痕累累。凭借着自身变化多端的忍术、剑术以及封魔术，多喜在一番激战之后终于成功地对塞万提斯实施了致命一击，但裂鬼丸同时也承受不住这一击的威力而断裂了。



▲PS版《魂之利刃》片头中，索非蒂亚的出场镜头给很多玩家留下了深刻印象。

即使邪剑这样强大的武器，缺少了使用者，也不过是一块废铁。

通过一路的调查，多喜深知邪剑的魔性，并不打算将其据为己有。击败塞万提斯后，她带着重伤的索非蒂亚匆匆地离开了战场，只留下世纪大海盗的尸体与仅剩一半的邪剑孤零零地躺在夜色笼罩的海港废墟之中……

强作袭来

灵魂能力V

命运 其之三

就在塞万提斯的尸体与残破的邪剑似乎已经被多喜和索非蒂亚彻底遗忘时，一个少年出现了。

少年的身材并不高，却身穿沉重的铠甲，手持巨大的双手剑。虽然只有16岁，这名叫作西格飞（又译：齐格弗里德）的少年却已经是德国著名的盗賊团“黑风”的首领了。他是神圣罗马帝国骑士弗利德里克与妓女玛格丽特的私生子。从很小的时候起，西格飞的父亲就长年出征在外，他全靠母亲一人抚养长大。心中向往着成为一名像父亲那样优秀的骑士，但是身份和地位却没有给他这种机会。在不经意间，他已经和那些不法之徒打成了一片，并最终成为了盗賊团的头目。

某年某月某日，黑风突袭了一支远征归来的部队。在西格飞的眼中，这支部队都是从前线逃跑的丧家之犬，他决定将这些无胆的骑士和士兵统统杀光，再拿他们的装备去换钱犒赏自己的手下。长途跋涉又遭到偷袭的部队根本无力抵抗这帮亡命之徒，兴奋不已的西格飞亲手杀死了带队的骑士，并砍下他的首级举在空中向部下宣布战斗的胜利。皎洁的月光下，西格飞这才看清，自己杀死的竟然是朝思暮想多少年的亲生父亲弗利德里克！无法接受这个事实的西格飞于是篡改了自己的记忆，他告诉自己：有一个武艺高强的人杀死了父亲，他必须找到传说

中的秘剑 Soul Edge 才能打败这个仇敌。

现在，这把他苦苦寻找的剑就躺在他面前，握在一具尸体的手中。得集全不费工夫？正当西格飞打算取剑之时，那塞万提斯的尸体突然被一道虚空产生的烈焰包围，竟生生地粘了起来！如同地狱火一般的尸体手持残余的邪剑雄剑向西格飞袭来，少年也挺剑相迎。即使面对这样一个怪物，西格飞也丝毫没有畏惧，内心早已被疯狂所占据的他此刻只有“夺剑”一个念头。战斗结束之后，塞万提斯的尸体早已烧成焦炭，西格飞的双手剑也已齐根折断，而他眼中只剩下仍然残留这地狱烈火的 Soul Edge。

邪剑失去了宿主，当中积蓄的邪气不断向外散

射出来。仿佛被引诱着一般，西格飞将手伸向了邪剑。那一瞬间，异形的邪剑仿佛寄生一般融入了西格飞的右手。少年将剑指向夜空，发出了一阵野兽般的嘶吼。

那一夜，无数人在西班牙海岸目睹了一次异象：白色的光柱突然从地面直射天空，满天的乌云瞬间被那光芒驱散，随后光柱扩散成无数的光球飞向四面八方。

这些人并不知道，这个美丽的异象正是后来在全世界引发了大规模灾难的“邪种”！

（以上为《魂之利刃》的主线剧情。）



觉醒 其之一

在距离西班牙很远的欧亚大陆另一端的中国，内陆山区有一座名叫修行真行山临胜寺。这里是中国自古以来的一根术和剑术的发源地，很多历史有名的武林豪杰都曾在这里学习过武艺。临胜寺有三宝，即灭法棍、护法剑、末法镜。虽然自古以来这三宝就作为神圣武器被寺内僧人所供奉，但是关于三宝的传说却已经失传了。

Kilik（见注释1）是多年前被临胜寺僧人收养的一名弃婴，从小作为修行者在寺内跟随师傅韩东秀学习棍术。天资聪颖的他经过多年的学习，即将在二十一年度的临胜寺棍法奥传传承仪式上正式成为灭法棍的继承人。在仪式的前夜，他与两小无猜的前辈、末法镜的继承人香莲进行了一次深谈。在这次深谈中，

离开剑圣隐居石窟的 Kilik 前往海港，寻找去往西方的船只。在这里，他遭遇了来自琉球王国的真喜志海盗团一行。真喜志为了完成父亲的遗愿，虽然身为海盗却一心想要游历世界各地，目前正在这个印度港口进行补给。然而，Kilik 和真喜志海盗团却突然遭到了恶棍的袭击；为首的持巨巨阿斯塔洛斯带领一帮断绝人性杀死了海盗团的几乎所有人，在 Kilik 和真喜志的合力抵抗下，他们才勉强击退。在濒死的挚友真屋武的要求下，真喜志决定和 Kilik 一同前往西方，他很确定：阿斯塔洛斯这个仇人肯定还会出现在他们的前面！

由于真喜志的海盗船在阿斯塔洛斯的袭击事件中沉没了，两人只能搭乘别的船只向西方前进。在船上，他们遇到另一个东方人——来自大明帝国的少女紫香。虽然表面上紫香是一家剧团（注释2）的当家花旦，实际上她却是明朝皇帝的亲卫队成员之一，同时也是皇帝派来寻找“英帝之剑”即 Soul Edge 的第三梯队成员之一。临行前，

Kilik 才知道，三宝之一的护法剑竟然已经在十多年前失窃了，而盗走护法剑的正是香莲的生父孔秀强！孔秀强本应是上一代的灭法棍继承人，但是他却爱上了曾在寺内修行剑术的一名女子，并违反规定生下了香莲。当这名女子离开临胜寺时，孔秀强也盗剑离寺，至今不知所踪。香莲在孔秀强的老妻韩东秀的照顾下逐渐长大成人，可惜他的剑术虽然在寺内无人可比，却因为父亲的关系无法继承那已经失窃的护法剑。所以，她才在韩东秀的推荐下继承了末法镜。

就在两人结束深谈没多久，大陆另一端的东西欧飞成为了新的邪剑之主，触发了那种事件。邪恶的力量侵蚀了临胜寺的人们，除了佩带着末法镜的香莲外，包括 Kilik 在内的所有人都相继堕落、丧失了心智，开始互相厮杀。为了拯救如同弟弟般的 Kilik，香莲舍身将护体的末法镜戴到了 Kilik 的身上……

当 Kilik 从疯狂中恢复意识的时候，他发现全寺上下都如同发了狂一般，就连香莲也手持宝剑如同魔鬼一般向他发起凌厉的攻击。虽然他想阻挡下香莲的攻击，但是对方却好像不知疲惫一样步步紧逼。经过漫长的战斗，疲惫的 Kilik 已经无力抵抗，他闭上双眼靠本能来抵抗香莲的进攻。当一切静下来时，睁开双眼的 Kilik 发现自己手中的棍已经刺穿了香莲的心脏。少年发出了一声悲鸣，随即失去了意识。

当 Kilik 再次醒来时，他发现自己身处一个从未来过的洞窟中。这里是临胜寺武术顾问、人称剑圣的 Edge Master 居住的地方，位于印度腹地。当日，前去参加灭法棍传承仪式的剑圣只看到一片惨状，全寺上下只剩下 Kilik 一人幸存。于是他带着 Kilik 和灭法

棍、末法镜一起回到了自己隐居所。剑圣告诉 Kilik，虽然末法镜暂时控制住了他体内的邪气，但是他还必须完成临胜寺棍术的最终奥义才能依靠自己的力量将其完全净化。三年间，Kilik 跟随剑圣进行着艰苦的训练，基本上已经习得了临胜寺的所有棍术奥义。一日，剑圣突然告诉 Kilik：为了习得最后的净化奥义，他必须完成最后的试炼——消灭那种根源，重新在西方崛起的邪剑 Soul Edge。带着香莲赐予的第二次生命，Kilik 踏上了最后的修行之旅……



▲《灵魂能力》初代中的邪剑和灵剑。

注释1：Kilik，日文キリク，音译作“奇力奇”，也有人将其称为“麒麟”。虽然官方没有关于其名称的正式中文译名，不过译者根据其出身出自《灵魂能力》初代结局中所念大德心咒施魂，其名字应当来源于日文“麒麟”。麒麟是阿拉伯如米及于手干夜夜等许多信仰的“神子”（高米米说即是代表善的一种梵文符号）的中文译名，罗马字通常写作“Hirn”，现代汉语读音接近“麒麟”，日文写作“キリク”。

实际上，香莲的确是香莲的亲妹妹，只不过她们互相并不知道对方的存在。当年紫香非在临胜寺生下香莲后，两人带回故乡北京。孔秀强盗走护法剑到北京，两人又一番缠斗，日后生下了紫香，不过孔秀强并不知道自己还有一个女儿。不久临胜寺派人追查护法剑的下落到紫家，孔秀强再度远走他乡，临胜寺的人在紫家并没有发现护法剑的下落，只得无功而返。实际上护法剑早已在紫香非手中了，只不过由于当年三宝的制造者为了防止其遭到滥用，令其在了与其他二宝分离时会变化外形，看上去完全是一副古剑的样子，连香非也不知道真相……

注释2：明朝诞生于清朝，由多个传统朝邦经过很长一段融合、聚集才逐渐形成现有的这种形态。‘百朝’这个名词最早见于清光绪二年（1876）的《申报》，明朝的陨落显然不可能有“京国团”存在，此处属于日本开发者的错误考证。

觉醒 其之二

香华的好友、宫女李美拜托香华寻找自己失踪的哥哥——三年前的英雄之剑搜寻队第一梯队成员李龙。由于李龙和真喜志使用的都是双截棍，香华把真喜志当成了李龙，却发现自己认错人了。而 Kilik 却发现，香华和香莲的气质也十分相似。

觉醒 其之三



随着香华、Kilik、真喜志三人无意中组成了一支队伍，向传说中 Soul Edge 现在的所有者“奇骑士”噩梦所在的城堡进发。而临胜寺的三宝也在无意中重新集合到了一起。实际上，这临胜寺的三宝正是当年的 Soul Calibur 守护一族所制造的三位一体的邪剑克星；灭法棍用来吸收各种力量以提升护法剑的威力，末法镜用来防止使用者被邪气侵蚀，而护法剑即灵剑 Soul Calibur 的完全体，用于净化邪气。至于为何三宝会流传到中国

▲《灵魂能力》的动画版收录了大量同人图，在左边这张紫香非亚亚出自标题一至五之手。

内陆的临危守，现在这个世上可能只有剑圣一人才知道其真相了！

另一方面，在德国奥斯特兰堡，噩梦也集合了一批支持者的人：魔人尖兵、持奔巨汉阿斯塔洛斯和电率领的巨像兵集团；能够像人类一样战斗，却拥有爬行动物般外形的蜥蜴人集团；来自英国的女炼金术士艾薇。巨像兵和蜥蜴人都是自愿跟随噩梦进行战斗的，但其实他们是邪教“正常秩

序守护者”派来的奸细，目的是夺取噩梦手中的邪剑，献给他们所信奉的邪神“执行者帕尔基亚”。

至于艾薇，她原本是英国贵族瓦伦汀伯爵夫妇之女，叫作伊莎贝拉。她的父亲因沉溺于邪剑的传说而散尽家财导致家道中落，最后郁郁而终。认定邪剑是祸端的伊莎贝拉改名艾薇，开始研究炼金术，打算制造出一柄足以破坏邪剑的武器。可是经过多年的研究，她的试验总是不能成功。在

某次关键的试验中，噩梦突然出现帮助她完成了这件武器——以她自己的名字而命名的蛇魔剑。为了报答噩梦的恩情，艾薇选择了帮助他完成复活父亲的仪式。但是她并不知道，噩梦其实就是邪剑的所有者。她也并不知道，噩梦之所以会帮助她，只是因为她的生父实际上塞万提斯，她拥有邪剑的血统，十分适合用来作为邪剑的备用宿主。

冲突 其之一

然而，虽然与噩梦相处时间的增加，艾薇越来越发现这个恩人及其部下的诡异。虽说噩梦一直声称自己是为了让父亲复活，必须通过杀人来完成返魂术的仪式。但是对炼金术，如指掌的艾薇却完全不了解噩梦所说的返魂术仪式的秘密，而噩梦本人所拥有的一些力量也超越了炼金术的范畴。另一方面，蜥蜴人和巨像兵的存在也让艾薇觉得十分不适，尤其是巨像兵的头目阿斯塔洛斯更仿佛眼中钉一般。在经过深思熟虑之后，艾薇最终还是决定不再帮助噩梦杀鸡无辜，返回英国继续自己的研究。

就在艾薇打算悄悄离开奥斯特兰堡时，早已看她不顺眼的阿斯塔洛斯挡在前面。面对艾薇，阿斯塔洛斯告诉她所有的真相：噩梦手中的魔剑就是艾薇一直想要破坏的邪剑，而噩梦之所以把艾薇留在身边只是因为邪剑要把她当作预备的靈魂容器而已，而现在阿斯塔洛斯则要杀死艾薇，把她的靈魂献给邪剑。稍一迟疑间，艾薇几乎被阿斯塔洛斯施以致命一击。

另一方面，阿斯塔洛斯很快就找到了入侵者，并与他们展开了战斗。为了替海盜团兄弟报仇，真喜志独自一人挡住了阿斯塔洛斯，让善华和 Kiliik 得以脱身、继续寻找噩梦的踪迹。

正所谓：仇人见面，分外眼红。真喜志面对阿斯塔洛斯使用的完全是不管命的金身战法：家传的



▲尽管过去了12年多，但《灵魂能力》的CG艺术依然美得令人窒息。

不过此时清华三人已经攻入城中，阿斯塔洛斯为了收割他们的灵魂暂时停止了艾薇的攻击。

就在艾薇准备回去向噩梦当面质问时，一名东洋女人阻止了她。多喜告诉艾薇，阿斯塔洛斯说的都是真的。不仅如此，她还告诉艾薇，其实她就是邪剑前任宿主塞万提斯的女儿。不能相信这个事实的艾薇向

多喜发起攻击，却被对方完全闪过。而“邪剑之子”，多喜丢下这样的称呼以后她下艾薇独自任原地发呆，自己则冲向了城内的战场。此时的艾薇还不知道，三年前本来应该已经彻底死去的塞万提斯，此时已经在体内所做的邪剑剑刃碎片的作用下再度复活，并通过碎片的本能感应开始了追寻邪剑的旅程。



■被从《灵魂能力》开始登场的艾薇一直是人气角色，日版声优已经三易其人。

冲突 其之二

琉璃古武术，加上多年前他从化名张武的李龙那里学来并加以演化的中国式双截棍必杀法，即使是阿斯塔洛斯这样皮糙肉厚的巨像也不得不全力招架。

说到阿斯塔洛斯，他也非等闲之辈。作为巨像兵的首领，他却与其他人偶一般的巨像兵并不太一样。巨像兵本是施了秘法、可以按照指令自由行

动的人偶，是由邪教集团的大神官昆佩托亲自制造的。但是邪神帕尔基亚却在阿斯塔洛斯的身体里放入了死神眷属凯尔的靈魂，使得阿斯塔洛斯直接聆听于帕尔基亚本人。关于这一点昆佩托并没有察觉。至于帕尔基亚，他其实是奥林匹斯十二神的神阿瑞斯的另一化身，目的就是为了满足他身为主神而无法随意施行的破坏之举，而阿瑞斯本人对邪剑所拥有的力量也十分感兴趣，非常想要将其得到。

愤怒的复仇鬼与人造神之使徒之间的决斗十分惨烈。虽然最后真喜志成功地摧毁了阿斯塔洛斯的核心，但是他本人也受了重创。于此同时，仿佛遭到神罚一般，真喜志所站的地面突然裂了开去，重伤的真喜志还没来得及向海盜团兄弟们的在天之灵祷告，就已经落入了地底，消失在一片黑暗中……可是阿斯塔洛斯并不是人类，他还受到神祇的祝福，甚至他的灵魂本身也是低級神。碎裂的土偶身体不断吸收着奥斯特兰堡充满了怨气和鲜血的土壤，缓慢却实实在在地进行着自我修复，总有一天这个恐怖的巨人还将重新站立在这片土地上……

冲突 其之三

香华和 Kilik 凭借着三宝的力量，很快就击败了断魂人和巨像鬼兵团，来到了噩梦和邪剑的面前。邪剑察觉到了对手的到来，发挥出了全部的力量。而护法剑也感受到了宿命对手就在面前，重新现出了灵剑 Soul Calibur。真身！邪剑发出的邪气将战

场转移到了一个扭曲的空间中，少年少女对铠甲骑士，三宝对一剑，一场比三年前更加激烈的战斗开始了！虽然经过三年的献祭，如今的邪剑雄剑几乎达到了与当年塞瓦斯斯所拥有时相同的力量，但它毕竟是不完整的。而灵剑从创造之初就是专门为了破坏邪剑而设计的，现在更有其他二宝相助，战斗结果已经可以预见！

激战的最初，香华手持灵剑重重地砍在了邪剑的剑身之上，将其砍出了一道大裂口。仿佛无穷无尽的邪气从剑身的裂口中喷薄而出，噩梦和邪剑瞬间被反冲之力弹得不知所踪。随着创造者的消失，整个异空间开始动摇、奔溃，瘴气和邪气似乎在寻找出口却不得法门。香华和 Kilik 虽然有灵剑和末法护身符，却也無法找到脱离之路。焦急间，灵剑突然从香华手中飞出，在空中发出纯净的灵气，一时镇住了汹涌的瘴气。同时，香华和 Kilik 也被灵剑送到了异空间，重新回到了奥斯特兰堡。两人离开异空间最后看到的是，灵剑被重重瘴气所包围的景象……

另一方面，噩梦和破碎的邪剑也被弹出了异空间。



■香华的动作捕捉由中国武术冠军李天雄老师亲自完成，各国的动作捕捉师惊叹

由于邪剑遭到重创，西格飞瞬间恢复了自己意识。那一瞬间，他记起了这三年来自己作为噩梦所做的一切事情，也记起了他亲手杀死父亲的那个夜晚。然而这一切已经太迟了，随后他又又一次失去了意识。而邪剑剑身不断剥离出的碎片则在空中画出了一道美丽却又危险的轨迹……

(以上为《灵魂能力》初代主线剧情)

野心 其之一

当西格飞再次恢复意识时，他决定用自己的余生去补偿多年来自己所犯下的错误和罪恶。邪剑雄剑虽然在战斗中遭到了灵剑的重创，却没有被彻底破坏。西格飞决定带着它远离世人，不再让它为祸人间。但是无论他怎么躲避，总有各式各样的人为了向杀人魔噩梦寻仇而找到他。在不断的击退来犯者

的过程中，西格飞发现自己又开始慢慢地失去了对身体的控制，噩梦将再一次回到世人的面前……

当邪剑雄剑被索非亚破坏时，邪剑导致了以欧洲大陆为核心的世界各地都出现了正常人恶魔化的事件。而当青年的灵剑重创邪剑雄剑时，四散的邪剑碎片又一次给世人带来了灾难。得到了邪剑碎片的坏人往往不久就被更大的人杀害，而更强大的



■再生族的伽玛射线玩家验证

人则被邪剑的碎片迷惑了意志，要么成为无法控制的杀人魔，要么成为了邪剑本身的傀儡。仿佛拥有一双无形的手在操纵一般，所有这些邪剑的碎片都在不经意间向着西格飞的方向前进……

就在噩梦逐渐取回对西格飞的身体的控制权的时候，邪剑的雌剑也在逐渐恢复力量。靠着尸体内的雌剑碎片死而复生的塞瓦斯斯依靠邪剑的感应，在双剑决战之后不久赶到了奥斯特兰堡，发现雌剑也已经破碎。即便如此，战场残留的雄剑碎片还是令雌剑重新恢复了成长的进程。此后的四年中，塞瓦斯斯不断在世界各地旅行，并向各地强者挑战。有时候，他会将强者的灵魂献给雌剑；有时候，他甚至能够直接得到雌剑的碎片。终于有一天，雌剑再次恢复了当初被破坏时的形状，并开始散放强大的邪气。不同的是，此时的塞瓦斯斯已经不再是邪剑的傀儡，他完全依靠自己的意志掌握着雌剑。而他的最终目的，是由杀害另外一半邪剑的所有者，重新成为完整的雌雄双邪剑的主人！

野心 其之二

时间回到邪剑雄剑重生的七年前，也就是邪种事件爆发的那一年。在法国，以艺术和击剑术闻名的索雷尔家族拉斐尔正值意气风发的岁月。身为族长，他准确的判断力和执行力令他的家族在贵族斗争中如鱼得水。然而，当邪种事件爆发时，他家族所支持的一名重要贵族被邪气侵蚀，突然对拉斐尔发起了攻击。拉斐尔以正当防卫的名分击杀了这名贵族，但是贪生怕死的索雷尔族人却为求自保出卖了他，令他成为了一名通缉犯。在赏花少女艾米的帮助下，拉斐尔侥幸逃脱了军队的追击，藏身在了贫民窟。

随后的几年里，拉斐尔带着艾米离开了大都会，前往了南方的小镇。为了让艾米能够过上幸福的生活，拉斐尔隐去了自己的索雷尔之名，利用自己的医术接近了当地的一名资本家。凭借自己的聪明才智，拉斐尔最终毒死了资本家，并独霸了他的家财。在资本家附庸风雅而建的图书馆中，拉斐尔发现了有关邪种事件与邪剑的文献。有感于自己的经历，拉斐尔突发奇想：如果他能够得到邪剑，然后把邪剑送给那些只看重权力之争的贵族，让他们为了夺剑而互相厮杀，那么最终结果一定是一场前所未有的社会变革；而只有经历过这种变革，社会才会变得美好，因为乱世而失

去人希望中的艾米才会重新找到属于自己的未来。

为了实现这个目标，拉斐尔安顿好艾米，独自一人前往奥斯特兰堡寻找邪剑的踪迹。在奥斯特兰堡废墟的大礼堂穹顶楼，拉斐尔找到了正在养精蓄锐的邪剑。此时邪剑的意志已经再度完全掌控了西格飞的身体，拉斐尔所面对的是正四年前令欧洲百姓闻风丧胆的青骑士噩梦！虽然拉斐尔自认为武艺高深，然而他毕竟只是一介凡人。没有众神的守护，也没有灵剑与

三宝的加持，没几个回合拉斐尔便败下马来。当噩梦高举邪剑向他挥出最后一击时，不甘就此失败的拉斐尔也舍身刺出了致命的一剑。这一剑刺中了邪剑身上的魔眼，可惜拉斐尔在刺出这剑之后马上失去了意识，再也没能看到接下来发生的事情……

(以上为《灵魂能力II》主线剧情)



■拉斐尔的成长版NPC，NGC版是蓝版中销量最高的。

野心 其之三

魔眼是邪剑剑鞘的核心，虽然刺中它的只是一柄凡间的武器、没有任何神力，但是它依然受到了很大的冲击。在那一瞬间，西格飞摆脱了邪剑的控制，恢复了自我意识。仿佛呼应他的回归一般，伴随着一阵炽烈的白光，一柄邪剑凭空出现在西

格飞的面前——那真是四年前封印在邪剑所创造的心象空间中的灵剑！就像是依靠本能在行动一般，西格飞伸手握住了灵剑的剑柄，而灵剑也随着他的接触从原本的样貌变化成了一柄双手巨剑的形态。无意识地，西格飞举起灵剑刺入了邪剑的魔眼之中。那一刻，邪气和灵气交错着向外涌出。当西格飞完全清醒之时，他发现邪剑和灵剑已经融为一体，仿佛是一件巨大的铁质艺术品，但丝毫无法从中感受到任何剑气。这就是所谓的“魂之拥（Soul Embrace）”。西格飞意识到双剑陷入这个状态只是暂时的现象，随着时间的推移，它们终究会再度复活，而邪剑也会再度为祸人间。他从此上卸下身为噩梦中所穿的青色铠甲，带着魂之拥离开了奥斯特兰堡。他希望能够找到一种方法，将邪剑彻底毁灭！

但是西格飞并没有注意到，就在灵剑刺入邪剑的那一瞬间，邪剑中所寄宿着的邪惡火焰——也就是可以被成为邪剑之意志、邪剑之魂的东西——已经狡猾地脱离了邪剑的本体。当西格飞带着魂之拥离开战场后，邪剑的意志悄悄溜入了西格飞魂

在这里的青色铠甲之中。然后没有实体的它并不能随心所欲地行动，所以也无法控制这裡甲去寻找新的宿主——所以它只能眼睁睁地看着拉斐尔从昏迷中醒来，又充满迷惑地离开了。但是，很快就有一个人手持巨大镰刀的怪人出现在了她的面前。令它惊讶的是，这怪人居然察觉到了自己的存在，并用神秘的方式开始与自己进行交流！虽然不知道这个人到底打的什么算盘，但是邪剑的意志似乎从这人的身上感受到了有一丝熟悉的气息。

滂沱的大雨中，怪人开始吟唱古老的咒语，充满魔力的词语震动着周围的空气。盘旋在奥斯特兰堡的怨气、瘴气和邪气不断地向充满魔性的青色铠甲汇集过来。散落一地的铠甲突然高高地而起，在空中重新组成了人形。凭借着铠甲中所有留下的“记忆”和圣典常规的魔法，一柄仿佛邪剑剑鞘的幻影巨剑出现在铠甲的手中。雷鸣过后，那个杀人魔“再骑士”噩梦又一次降临到了这个世界。不过，这个噩梦和以前的“他”并不相同，它没有生命，是纯粹的邪剑创造物！而这个噩梦将比以前的“他”给世间带来更多的灾难！



持镰怪人在完成了复活噩梦的仪式后就转身离开了奥斯特兰堡，再也没有多说一句话。他究竟是什么人？

扎拉萨梅尔，灵剑守护一族的后人。灵剑守护一族本来就是英雄王所召集的精英分子，即使在这样的部族中，扎拉萨梅尔仍然可以用“天才”一词来称呼。年纪轻轻的他就已经是文武双全的豪杰了，但是他唯一不满的是部族长久以来定下的规矩：族人不许使用灵剑之力。这原本是先人是为了防止子孙因为私欲而滥用灵剑所定下的规矩，在扎拉萨梅尔看来这却是

因缘 其之一

腐之弊：如果部族遇到危机，放着神器不用，难道还要把自己的命运交给那些力量不及族类的凡人不成？为了打破这个“陋习”，扎拉萨梅尔打算亲自去取灵剑。但是他的企图却很快被察觉，最终他被斩断双手、废了武功，并被逐出了一族所隐居的地方。失去了武功、无法继续战士的道路，扎拉萨梅尔却依然拥有非凡的头脑，那谁也无法剥夺的。自从被驱逐之后，扎拉萨梅尔就开始追寻各种古代知识。他所追求的是无数人在梦想却都无法实现

的秘术——转生之术。他从“失落的知识”中搜集而来，又花了很长时间修行，才终于掌握了这门秘术，成为了一个超越了世代的存在。但是，此时的他却并没有意识到，为了这门秘术他需要付出多大的代价。虽然通过转生之术，他可以永久保持自己的意识不灭，从某种意义上来说他获得了“永生”。但是每次转生之前，他必定会经历一个肉体死亡的过程。那种沉入无尽坠落之底的虚无感，肉身破碎的痛苦是他每次转生都必须承受的噩梦——这也是扭曲众神所定下的因果律而必须接受的惩罚！

经过数次转生之后，重生的喜悦越来越少，死亡的痛苦却越来越深。扎拉萨梅尔意识到自己陷入了永远的轮回之环而不得逃脱。为了摆脱自己的宿命枷锁，某一世的他企图利用邪剑来达到这个目的，于是他成为了邪剑的傀儡直到终老。然而当他的肉体腐朽、生命耗尽而被邪剑抛弃时，他又一次经历了转生的痛苦。这次他想到了灵剑——然而当他重回故里时，却发现灵剑守护一族早已不知去向，自然灵剑也无迹可寻了。在今世，他终于发现邪剑和灵剑同时现世，而他的目的就是要同时得到灵剑与邪剑的力量，这样他才能真正摆脱永生之苦！

因缘 其之二

在复活了噩梦之后，扎拉萨梅尔遇到了一名奇特少女，这少女竟然是追寻杀人魔噩梦而来的。扎拉萨梅尔告诉少女，她所追寻的杀人魔的本体实

际上是现在被封印了的邪剑，而噩梦不过是邪剑的傀儡。看着少女失望地离开后，扎拉萨梅尔也追寻着西格飞的踪迹匆匆前往了新的目的地。

这名少女叫作缇拉，原本是杀手组织“渡鸟”从小培养的一名职业杀手。那种事件发生时，渡鸟正处于作战任务中。随着头目的邪魔化，整个组织的指挥系统彻底崩坏，作战失败。缇拉也得以摆脱组织的控制。不懂世事的她被好心的人家领养，过上了“普通”的生活。然而有一天她突然发现，自己早已习惯了随意杀人、刀头舔血的生活，不再是“普通”的人了。至此，缇拉总算找到了“人生的目标”——追寻杀戮的快感。当听说噩梦的事迹后，她认为自己总算找到了同类，于是一路追寻到奥斯特兰堡，却被扎拉萨梅尔扫了兴致。

不过就在那之后没多久，缇拉发现那个杀人魔噩梦又一次开始了大规模的虐杀行动。追寻着虐杀的痕迹，这个缇拉找到了被扎拉萨梅尔复活的那个噩梦。这个噩梦可以说是邪剑意志的实体化存在，



缇拉追寻噩梦来到奥斯特兰堡，却被杀人魔噩梦所杀。

强作袭来

灵魂能力V

是超越了缇拉本人所期待的破坏和绝望之主。缇拉屈膝跪在噩梦的面前，将自己的全身心都献给了这位黑暗之主。按照噩梦的指示，缇拉一方面开始寻找与灵剑一同陷入沉睡状态的邪剑，一方面开始寻找拥有能够承受邪剑意志的强大精神力的人，或是能够轻易接受邪气进入的肉体。为了追寻这究极的“素材”，缇拉派出了极其成为“监视者”的邪恶乌素集团，飞向世界各地搜寻目标。没用多久，缇拉就明确了自己的目标。

希腊雅典，七年前与塞万提斯决战之后，重伤的索菲亚被多喜平安地送回了家乡。虽然多喜取走了嵌在索菲亚体内的几乎全部邪剑碎片，却还是留下一块接近心脏、无法随意取出的碎片。四年前，索菲亚又一次接受赫菲斯托斯的神喻，前去讨伐噩梦，不过最终无功而返。之后没多久，索菲亚便与相爱已久的罗迪恩结婚，并生下了一对龙凤胎：女儿昆拉和儿子帕特罗克洛斯。可索菲亚很快就

发现，自己体内残余的邪剑碎片的邪气已经影响到了儿女，尤其是昆拉的身体已经变成了没有邪剑所发出的邪气也无法继续生存下去的体质。

当最近噩梦重新崛起时，妹妹卡桑德拉偷走了四年前姐夫专门为姐姐打造的武器，想要摧毁邪剑，让姐姐一家重新回归普通的生活。一方面担心妹妹的安危，一方面也希望破除邪剑对儿女的影响，索菲亚也再度拿起丈夫重新修复的银剑圣武器赶往德国。在奥斯特兰堡的护城河上，索菲亚与缇拉展开了激战。战斗中索菲亚惊讶发现自己的目标不是自己，而是自己的子女，于是又匆匆回雅典。此时的缇拉打算对昆拉下手，索菲亚及时赶到，暂时击退了缇拉。但是缇拉对掳走昆拉这件事执念，这让索菲亚十分担心，却又无可奈何，只能祈祷众神保佑儿女的安全。彷徨的索菲亚重新向噩梦所在的奥斯特兰堡进发，然而此时她的内心已经开始动摇：如果像当年一样毁掉邪剑，自己心

的女儿可能就此性命不保！就在她犹豫着前进时，缇拉再度潜入为了索菲亚的家中，掳走了昆拉。而这一次，索菲亚完全没有察觉到……



▲扎拉梅尔

然变得极其脆弱，而他自己依靠邪剑之力复活的躯体也开始变色、崩溃。

就在这不知所措的塞万提斯面前，缇拉与她的乌鸦一同出现了。缇拉自称“邪剑的使者”，把雄剑被灵剑重创、陷入假死状态的事实告诉了塞万提斯。虽然塞万提斯并不打算用“利害关系一致”这种理由去为另一半邪剑的主人服务，但是他的当务之急的确是进行更多的杀戮、吞噬更多的灵魂。而他很快就把最大的目标锁定到了自己的女儿艾薇的身上。

自从四年前艾薇在奥斯特兰堡对进入异空间前的双剑之战惊鸿一瞥之后，她就开始潜心研究如何能够

彻底断绝邪剑的血线。在长期的研究之后她发现：到目前为止最有可能毁灭邪剑的，只有灵剑——而身为邪剑之子的她没有办法使用灵剑的。就在艾薇醉心于研究古代文献之时，塞万提斯突袭了她的炼金工作室，用邪剑吞噬了她大部分的灵魂，遭到重创的艾薇不得不利用古文中所记载的灵剑守护一族的秘术，制造了人工灵魂来填补自己的空缺。为了向塞万提斯复仇，新生的艾薇开始造访自己的父亲！

由于艾薇本身就具有邪剑的血统，而且血线上也是塞万提斯的亲女儿，所以当塞万提斯吞噬了她的灵魂以后立刻感到获得了强大的力量。力量的增强甚至使得塞万提斯觉得除了那传说中的灵剑，他在这世上已经无人能敌了。然而，随后的某一日，塞万提斯突然察觉到一阵强烈的邪恶波动席卷了整个世界，他手中那柄邪剑雕刻与这波动产生了强烈的共鸣，最后竟脱离了它的掌控凭空飞去！虽然不可能知道究竟发生了什么导致了这种现象，但是塞万提斯却心知肚明：在世界的那个地方，邪剑剑锋终于摆脱了灵剑的封印，而雌雄双剑也将就此合璧，完整的邪剑 Soul Edge 终于复活了！而伴随着邪剑的复活，塞万提斯的身体也终于停止了崩溃，重新获得了力量。不仅如此，当塞万提斯取出很久没用的那柄长剑时，这柄普通的剑在他本人的作用下瞬间散发出了强大的邪气，化作了一柄魔剑！

因缘 其之三

在大西洋上，塞万提斯正指挥着他的幽灵海盗船艾德里安号四处横行。经过四年的时间，塞万提斯手中的邪剑雌剑已经积蓄了强大的力量，而他也可以根据自己的意志自由地使用这种强大的力量。数年来被邪剑杀死的冤魂因为无法超生，早已成为了他的海盗船员。现在的塞万提斯正打算找到雌剑的所有者，重新夺回另一半的邪剑。正在塞万提斯意气风发之时，他突然感到远方的邪剑雌剑之力消失了，与之相对应的，自己手中的雌剑之力也突



■大受好评的自创角色系统便起源于此。

轮回 其之一

此时的西伯利亚地区，绝境大圣堂之内，西格飞和噩梦在扎拉梅尔的巧妙安排下终于走到了一起。原本处于魂之拥状态的灵剑和邪剑突然重新获得了力量，双双分离。邪剑更吸收了从远方飞来的雌剑，变成了完全体，赐予了噩梦以更加强大的力量。

西格飞与噩梦，灵剑与邪剑，完全不同却又无限相似的事物集中在同一个地方。冲突是不可避免，这也就是所谓的“宿命”。而这次的“宿命之战”，却完全是扎拉梅尔刻意安排的。

当西格飞和噩梦开始向对方展开凌厉的攻势时，扎拉梅尔也发动了他蓄谋已久的秘术。在邪剑和灵剑之间，扎拉梅尔的秘术触发了巨大的力量奔流。那股力量将他拖入了混沌的深渊，他期盼已久的死亡瞬间即将到来！在那短暂却又漫长的一瞬间，扎拉梅尔看到了邪剑和灵剑中所记录的无数记忆，无数惨



■游戏中的英雄主角能通过各种秘术，成为强大的魔剑战士。

烈的战斗，无数名垂青史的英雄，双剑诞生的历史，还有沉睡在灵剑深处的那位英雄王……在幻觉的最后，扎萨梅尔看到了从没有见过的景象：摩天的高楼，能够在天空自由飞翔的钢铁机械，凡人飞向月亮……

意识到自己所见的幻觉其实是人类未来的可能性之后，一心求死的扎萨梅尔突然产生了新的希望；

如果他能够同时掌控邪剑和灵剑双方的力量，那么永生的他一定可以随意操纵人类的未来。心思转变的扎萨梅尔此刻已然落入混沌深渊的入口了，他集中全部精神才得以在力量的奔流中保持住自我意识，并重新回到现世之中。此时的他却发现西格飞和噩梦、灵剑和邪剑早已经因为突然爆发的强大力量奔流被吹飞

到不知何处去了！扎萨梅尔花了很长时间才彻底恢复力量，逐渐感知到双剑的位置。同时，他也察觉到，能够阻止他实现梦想的最大障碍也已经在现世复活了……

(以上为《灵魂能力IV》主线剧情)

轮回 其二

英雄王 Algor，自从 Soul Calibur 诞生，他的灵魂不知道已经在灵剑中沉睡了多长时间。当年在荣光之塔的最顶层，为了创造出邪剑的克星，英雄王力尽当场。这却要费事早已预见到的结果：英雄王是一个拥有无穷野心的枭雄。但是野心这个东西既不是坏事，也不是好事——他能给世间带来和平，也能给世界带来灾难。基于他的野心而诞生的邪剑克星，如果落入意志不坚定的人手中，可能比邪剑本身更加可怕。于是贤者将英雄王的灵魂严密地封印在了刚刚诞生的灵剑之中，并通过吸收力量的根和净化邪气的镜来确保灵剑能够向正确的方向成长。同时，贤者规定：灵剑守护一族的后人绝不可使用这种力量。因为他们和英雄王的血脉最接近，由他们来使用灵剑，有极大可能会唤醒沉睡其中的 Algor！

长久以来，邪剑和灵剑经过了无数次激战，Algor 都没有受到这些战斗的影响。直到邪之翔的出现，邪剑所创造的心象世界充满了战乱和厮杀，这

刺激了沉睡中的英雄王对当年戎马岁月的回忆。当剑在绝境之大圣堂爆发，扎萨梅尔触发双剑之力奔流时，Algor 终于苏醒了！虽然随后双剑被力量的奔流吹飞到不同的地方，但是 Algor 在奥斯特朗堡城外，Algor 利用双剑之力，按照自己记忆之中的“荣光之塔”创造了一座“追忆之塔”。此时的 Algor 对灵剑和邪剑已经不再有任何执念，他仅坐在追忆之塔的最高层，等待着强者前来挑战。纯粹而强大的力量，这是重新现世的 Algor 最大的追求。

Algor 等来的不是西格飞，也不是噩梦，这两人

正为了灵剑和邪剑在一旁的奥斯特朗堡展开生死对决。他等来的是一名流浪的日本武士——御剑平四郎。多少年来，御剑平四郎为了追寻能够超越铁炮的武器 Soul Edge 一直往返于欧亚大陆和日本列岛之间，但总是无功而返。在长期的旅行者，御剑不断挑战各种高手，磨练自己的武艺，直到他自己已经掌握了超越铁炮的融合之术，直到他已经不再满足于只是普通人类。追忆之塔一战，御剑平四郎与 Algor 打成平手。随后，Algor 和追忆之塔突然消失在混沌的异界之中，不知所踪。御剑平四郎在此战之后再度返回日本……



■(灵魂能力IV)的原创角色阿尔杰斯是超级角色之一，如今在5代中他已经成为两个孩子的母亲。

力的光芒。双方都鼓动最强的力量向对方展开攻击，又一次势均力敌的碰撞。强烈的反击冲碎了西格飞铠甲上的水晶，那一瞬间，他突然恢复了自我意识。紧接着，噩梦挥舞着邪剑，威猛的第二击已经逼近眼前。西格飞侧身避过这致命一击，顺势抬起灵剑刺入了噩梦空无一物的铠甲之中……

此时的奥斯特朗堡中，其他那些为了邪剑而集中到此地的英雄们，见证了邪剑的又一次败北。随着噩梦被击败、邪剑被破坏，它所创造的混沌魔境也开始崩溃，邪剑的残骸、甚至连城中与艾薇作战的塞万提斯都被卷入了魔境之中不知所踪。西格飞带着灵剑重新回到了现世，与邻国公主希尔德一起离开了战场，见证了主子的失败后，缇拉开始寻找散落在世界各处的邪剑碎片。因为她知道邪剑的意志——也就是噩梦的真身——并没有被彻底消灭。只要她能够搜集到足够多的碎片，噩梦终有一天将重新获得力量，再次回到人间！

凡人被历史选中而成为战士
战士被历史记录而成为英雄
超越历史和世界的界限
邪剑与魂的传说将永远流传……

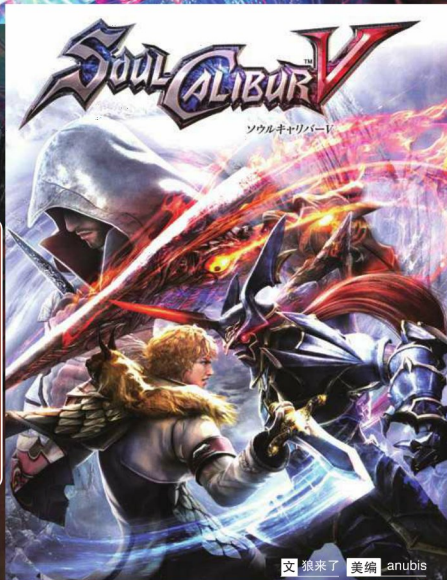
(以上为《灵魂能力IV》主线剧情，本作的时间点与《灵魂能力3》十分接近，部分剧情直接与3代延续而来)



编者按：看完这个精彩的故事，你是否有一种意犹未尽的感觉？目前系列最新作已经发售，想必动作快的玩家们已经看完了故事模式。5代的故事发生于4代之后的17年，让整个系列的故事又向前迈进了一大步。欲知5代更深入的故事背景，还请各位关注今后杂志上的新栏目“读游戏”！

轮回 其三

此时的奥斯特朗堡内，西格飞和噩梦正在继续绝境大圣堂未完成的战斗。噩梦利用邪剑召唤出了混沌魔境，双方得以在没有旁人干扰的情况下进行一场“公平”的对决。虽然灵剑和邪剑的力量不相上下，但西格飞毕竟是肉体凡胎，比不得噩梦的魔法甲冑之体。经过长时间激烈的战斗后，西格飞逐渐落了风。不过灵剑的力量突然控制了西格飞，他的铠甲外长出了纯净的水晶，双目也射出充满真



文 焕来了 美编 anubis

灵魂能力V	Soul Calibur V	NBGI	格斗
多机种	2012年1月31日	1-2人	美版 59.99美元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄: 13岁以上

时隔多年, NBGI的另一看家格斗游戏“灵魂能力”系列的正统续作在粉丝们的千呼万唤之下, 终于以全新的姿态与玩家们见面。相信不少系列的粉丝都因为自己心爱的角色未能在游戏中登场而感到遗憾, 如果你因此而放弃本作, 那么可谓得不偿失。先来看看本作的故事模式, 表现力可以说是历代最高, 大幅度强化的自创武将模式让玩家有更多的空间DIY独一无二的武将造型, 全新登场的角色也让人眼前一亮, 进化后的对战系统变得更加照顾新手, 而老玩家也能从即时防御等上级者向的

系统中找到更多的对战乐趣, 丰富的线下内容以及强大的网络模式让人深陷其中, 难以自拔。如果你还在犹豫的话, 那么希望在阅读本文后能令你再次握起手中的刀剑, 与笔者一同投身到《灵魂能力》的世界中。



系统简介

操作指南



游戏指令	对应的PS3/X360按键
A	□/X
B	△/Y
K	○/B
G	×/A
A投	□+X/A
B投	△+X/Y+A
开始键	START
选择键	SELECT/BACK

其余的组合作按键请参考上方的键位

文中无特别指出的都以角色在画面左侧(1P)为例。方向键上的8个方向及回中用小键的数字代替。

注: 文中所有PS3键的默认按键来自欧版, X360版的玩家请对照键位列表。

画面解说



- 体力槽: 当体力槽闪烁黄/红光时, 表示玩家面临被崩防的危机。
- 必杀槽: 出招, 包括空招(投技除外)、投技命中对手或拆投、自己受到伤害、受身时都会累积。
- 角色名称: 当前操控角色的名字。
- 局数: 对战模式中可以为最少1局到最多的5局。
- 剩余时间: 本作依然没有∞时间的设定, 默认为一场战斗60秒。

指令规范 & 系统解释

A/B/K/G

A代表横斩, B代表纵斩, K代表足技, G代表防御。其中横斩可用来封锁对方的侧移, 具体的性能因招式而异; 纵斩多用于择对手中段, 但容易被对手以侧移躲过;

足技的性能因角色而异, 其中发生快硬直小的招式多用来弥补横斩和纵斩的空隙; 和一般的格斗游戏不同, “灵魂能力”系列”特别设置了一个防御键, 玩家若想防御的话必须按防御键, 拉后方向是无法防御的。

WS/FC/BT

WS表示当前角色在前身状态中, 比如WSA就是在蹲下后起身的途中输入A。
FC表示蹲下状态, 比如FCB的意思为蹲状态中输入B。
BT表示背对对手, 如BTAs

意思就是背向对手输入A。



投技 / 拆投



投技不可防御, 但可以蹲下躲避。除了通常的投技以外, 个别角色还有指令投, 与一般的投技相比, 指令投的伤害更高, 且拆解的受付时间更短, 注意投技型的必杀之刃无法拆解。至于拆投, 只要玩家在拆投的受付时间内按下对应的投技按键, A系的投技A、B系的投B键, 即可拆解。

破招 (Counter Hit)

简称CH, 招式命中处于出招状态的对手时便会自动判定为CH。CH时画面中会有文字提示, 且会有默认的红光特效, 其性能为增加打出CH的招式的伤害、招式命中对手后有更多的有利时间、固定招式以CH命中还能强制对手浮空, 个别招式的演出效果及性能会发生变

化以及衍伸出来的各种特殊状态。



▲需要6B的第二段攻击者在近距离以CH命中对手, 则会自动派生为打击技。

眩晕 (STUN)

某些招式命中对手后会令其进入眩晕状态,在这个状态下,角色所遭受的攻击全部被判定为CH受创,

是相当危险的情况。不过绝大部分的眩晕状态都可以手动恢复,恢复的方法是按住G键不松然后快速输入任意方向,为了避免恢复后的误操作,建议玩家用G+A646的方法来恢复。

跌出场外 (Ring out)

简称RO,除了无限场外地,绝大部分的场地都没有供玩家RO对手的边缘,每个角色都有将对手打

空或者打倒、吹飞的招式,如果在场地的边缘将对手打出场外,那么将直接取得本局胜利,因此把握好我方当前所处的位置,是制胜的关键之一。

确定反击

简称确反,当防御了对手的大破绽招式时,可用快速的招式进行

反击。此时对方无法防御,必中无疑。例子:防御了御剑的2KB后,毬拉可用3B进行确反。

快速移动 (Quick Move)

能随意往画面内外移动的“八方向移动系统”一直是系列的特色,



而本作搭载了全新的移动系统“快速移动(Quick Move)”。该系统之前的使用方法为快速输入22/88,在之前的系列作品中,输入22/88会使出跨步侧移,如今的快速移动无论是启动速度还是移动距离都比过去的跨步侧移快得多,同时角色的附近会出现刮风特效,以示和传统移动的区别。本作角色的通常移动并不快,而利用快速移动可以瞬间躲过很多招式,使用得当的话甚至可以移开部分破绽。

弹剑 (Guard Impact)

简称GI,本作的GI系统可谓发生了翻天覆地的变化,玩家无法再随意发动,若想使用GI必须消耗半条必杀槽,这个必杀槽设定在角色体力槽的旁边,必杀槽分为4格,每蓄满4格就可以转化为一条必杀槽,

在必杀槽上以数字1表示,最多可以蓄满两条必杀槽,即必杀槽上显示数字2。弹剑的指令统一为:AA+B+K。成功弹剑后,对手会处于一段时间内无法行动也无法防御的状态,此时我方可以用大伤害的起始技进行追击,需要注意的是此时被动的方也可以发动弹剑来扭转劣势。

防御崩坏 (Guard Burst)

简称崩防,虽然取消了CF系统,但崩防系统依然健在。角色的招式都设有隐藏的崩防值,若对手一直防御,崩防值累积到固定的数值后,体力槽会慢慢变色,变色后血槽会

开始闪烁,再继续防御到变成红色后,马上就会面临崩防的危机。在崩防后会出现很大的破绽,并且角色所受到的攻击会变成CH状态。攻击对手可以慢慢地减少崩防值,因此消解防御是本作的大忌之一。

即时防御 (Just Guard)

简称JG,对于即时防御的概念大家应该不会陌生,但本作的JG较为特殊,发动方法为:按一下G,立即松开,成功的话角色身上会出现一道蓝光,同时大幅减少防御所带来的硬直。即时防御的最大意义就是可以破解招式间隔较长的连续攻击,而且作为成功发动的回报,对



手的出招破绽也会因此变大,比如御剑的66A+B通常防御后无确反,若发动JG,就可使用大众的AA进行确反。

必杀之刃 (Critical Edge)

本作取消了前作的一击必杀(Critical Finish)系统,改而引入了全新的必杀之刃(简称CE)。必杀之刃的设定接近于2D格斗游戏的超必杀技,全角色的共通指令均为236236 A+B+K,玩家可以为A+B+K设置在快捷键上以降低出招难度。

发动CE需要消耗整整一条必杀槽。CE发动的瞬间画面会处于静止状态,等于是瞬时出招,因此实用性相当高。不但可以接在浮空



▲必杀之刃并不是万能的,假如胡乱使用,担心遭到对手的确反。

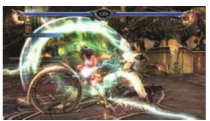


技后形成连招,而且能在对手出招时被进行插动。CE发动后极少有被打断的情况,CE的伤害量因角色而异,而CE的类型分为:1.打击型,命中对手后一顿时乱舞,如雷夏的CE;2.投技型,演出画面出现后,对手无法用蹲下来躲过该投技且无法拆投,如艾薇的CE;3.弹剑型,发动后处于自动弹剑的状态,如恋慕的CE,弹剑的有效时间各不相同;4.复合型,同时具有上述几种特性的CE,如席巴的CE在发动的瞬间拥有GI的性能,就算没有GI成功也会继续使出后续的打击型动作。

勇气之刃 (Brave Edge)

勇气之刃简称BE,简单的说,BE就是耗费必杀槽来发动的强力攻击,每次消耗的是2格必杀槽的能量。不过BE并不全是普通招式的强化版,个别是全新的招式,发动的方法是在特定的指令后,快速输入A+B+K。

很多传统强招在本作中都变成



▲勇气之刃是本作的主力爆发手段之一。

了勇气之刃,像御剑平四郎的招牌技2KB,这次想有回报的话需以2K A+B+K出招,如果只出2KB的话,命中对手后会被告上算了!

BE的导入确实上算是对角色平衡性的一种修正,而且BE并不能自押使出,必须一口气输入指令才能成功。例如使用艾薇时就不能通过目测A投是否命中对手,然后再决定是否追加指令,御剑也不能在连招2K命中后再耗能量进行追击。

必杀槽的累积条件为:出招(无论是否命中,出空招也会累积,投技除外)、投技命中对手或拆投、自己受到伤害、受身时。注意防御是不累积必杀槽的。另外在三局三胜制的比赛中,任意一方输掉两局之后,系统会赠送其一条必杀槽。

模式简介

在标题画面按下开始键后便会来到主界面(Astral Home),该界面下共有5个选项供玩家选择。

此外按下START键后还能编辑自己的玩家名片。编辑界面中,第一项为选择玩家名片的头像,玩家可从31种内置的头像以及50种自定义头像中选择,其中内置的头像需要满足特定条件后方可开启。第二项为选择

称号,称号共有432种,其中大部分称号都需要在单机模式中击败固定的对手才能取得,而提升单机等级也能开启部分称号。第三项为选择自己所属的地区及国家。第四项是在世界地图上标注自己所在的位置。编辑好的玩家名片可以在主界面中按A键查看。

至于在主界面中按下键的Soul Link请查看后文的在线模式部分。



线下模式 (Offline Play)

线下模式中又分为5个模式, 玩家可以在这些模式中CPU对战, 还可以进行朋友之间的对战。

传奇之魂 (Legendary Souls)

传奇之魂模式在游戏初期处于未开放的状态, 具体的开启方法请参见后文。本模式中玩家需要顺序与基力克、恶梦、西格飞、塞万提斯、剑圣、至福之境、英雄王这7名强



得发指的CPU对战, 没有一定的基础是难以打通的, 在这里推荐一个通关率较高的方法给大家: 用恶魔仁流派, 他的88KK8→A+B对CPU极其有效, 注意对付CPU时不要急于进攻, 多用防御和走位, 一定要尽量侧移, 让对手主动近身, 起始的88K这招本身可以躲避CPU的纵横, 只要躲过, 对方就88K踹到, 后续的组合式几乎100%成立。一旦成立就是三分之一左右的下血量, 一小局命中对手3次基本就可以收工了。类似的招式还有琵琶的22/88 BAK, 不过风险相对较大。

街机模式 (Arcade)

本模式中设有标准、欧洲、亚洲、排名以及满足特定条件后开启的附加路线, 除排名路线外都可以任意选择难度进行挑战。每条路线都需要与6名CPU对战, 其中标准路线

的前4名角色完全随机, 第5名为玩家操控角色的宿敌或是有渊源的角色, 第6名则为BOSS类角色; 欧洲和亚洲路线都会与固定顺序的角色对战; 排名模式主要用于解锁奖杯/成就(见后文); 最后的附加路线会让玩家以特殊的角度进行对战。

快速对战 (Quick Battle)

让玩家在线下体验到与世界各地玩家交快乐趣的模式, 本模式中拥有240名左右的CPU等着玩家的挑战, 他们将击败可以取得他们的称号。CPU由强至弱分为A、B、C、D、E五大等级, 每大等级中又由强至弱地分为1、2、3、4、5共五个级别, CPU的各项明细可以在画面右方的名片中查看, 没战胜过的对手名字以绿色表示, 相反则以白色表示。玩家如果想一直与没遇到过的对手对战, 可以按I键进入搜索对手的画面, 设定对手所属的区域、



对战模式 (VS Battle)

相信对战模式是玩家们最光鲜的地方, 本模式分为4种对战方式: 玩家(可选择处于1P或2P位置)与

CPU对战、CPU与CPU对战以及玩家与玩家对战, 除最后一种外, 前面三种对战方式都可以设定CPU的难度, 而对战局数和回合则为通用设置, 注意时间没有无限时间这一项设定。

练习模式 (Training)

练习模式是系列的代表性模式, 玩家可以在这里查看角色的出招表, 研究连续技、配招或测试确反等。本作的练习模式可以说是系列中最完善的, 增加了诸如重置战场后双方所处位置、新方向的内置连续技练习、实用招式推荐、针对对战延迟的出招延迟设定等等。

出招表相关

在练习模式中查看角色的出招表是每个玩家都会经历的事情, 能否正确阅读出招表关系到玩家能否正确理解招式的性能。本作的招式属性表示与前作的大同小异, 具体如下:

按键=按键分为三种, 分别是:
1. 黑字白底: 按下即可; 2. 白字黑底: 需要长按, 长按的指令以I表示; 3. 小写的字母: 比如a的意思就是快速按

下A。

组合键相关: AB代表按顺序先按A再按B, A+B则是A和B一起按的意思, 其他组合键同理; 而大小写同时出现的情况, 比如bA的意思就是快速按下B然后再立即按A, 相当于滑键。

箭头=方向键/摇杆中对应的方向, 其中空心的箭头表示既可以按键后立刻松键, 也可以长按。

H=上投技

M=中段技

L=下投技

SMS/L=特殊中段技/下段技, 特殊中段的意思是即使处于蹲下状态也能防御的中段技, 而特殊下段则是站立状态也能防御的下段技。虽然特殊段位的招式不具备针对对方站立或蹲



状态的破防能力, 但SM和SL两者之间最大的区别是: SM可以命中跳跃中的对手, 而SL则会被跳跃或跳跃中的招式躲过。

BA=崩防技, 一般带BA性能性的招式会附特殊的闪电效果。

GI=出招时附带自动弹剑的性能。

TH=投技, 某些打击技在满足特定条件后会自动演变为打击技。

SS=角色特有的构, 注意, 个别角色如艾薇没有构, 出招表上也会直接跳过这一栏。

UA=Unblockable attack的缩写, 俗称防御不能技, 特征是攻击效果带火焰, 绝大部分的防御不能技都可以在发动后按G取消。

BE=Brave Edge(勇气之刃)的缩写。



在线模式 (对应PSN和LIVE)

本作的网络模式相比之前NBGI的格斗游戏来说有了飞跃般的进步。相信打过《灵魂能力IV》和《铁拳6》家用机版网战的人, 一定不会觉得这是一段令人愉快的经历, 但这一切在本作中将会得到完全的改变。进入网

络模式菜单, 会有5个选项, 分别如下:

Ranked Match	排名赛
Player Match	玩家赛
Global Colosseum	环球竞技场
Ranking	排行榜
Replay	对战回放



排名赛

在排名赛中, 你不能自由选择对手, 但你可以设定搜索条件。当你搜到对手之后, 你能看到对手所在区域、等级以及信号强度, 而看不到他的玩家名, 以防止两名玩家对刷排名。

排名赛获胜后会获得玩家点数, 这个点数是用来提升你的在线等级的经验值。战胜高等级的对手会拿到更多的经验值, 输给高等级的对手也有数量不菲的经验值可拿, 但输给低等级的对手会倒扣经验值。

玩家初始的在线等级为E5, 往上依次为E4、E3、E2、E1, 然后是D5, 依次类推。排名赛相关成就/奖杯要求玩家至少升到D1, 依个人经验来看需要获胜约60场左右, 实际数字会根据你的场次以及遇到的对手等级有关。



玩家赛

玩家赛是以房间的形式进行的，每个房间算上观战和对战的人数总共可以有6个人。玩家赛可以任意选择房间，也可以邀请好友来打，不过不能获得玩家点数。

值得一提的是，当还没有轮

到玩家开战时，房间中会以大屏幕显示当前的对战进度，屏幕下方还有专用的发言栏，看上去很有看NICOVIDEO等视频网站的感觉，本作还支持USB键盘打字发言。当然通过语音聊天也是可以的了。这个设定可以说是非常有趣。

环球竞技场

环球竞技场是本作的一大创举。当你进入环球竞技场后，你可以任意选择全球的一个地区，与当地的玩家进行交流。以亚洲为例，里面就分为东京、福冈、富城、北海道、大阪、曼谷、首尔等区域。并不是说你是哪个地区的玩家，就一定要进哪个区域，你可以任意选择。但肯定是选择与自己邻近的地区搜索会比较好了，因为网速最有优势。

进入指定区域后，你会看到一个像地图一样的东西，代表玩家的名片就分布于地图上的各个区域，在这里

你可以和这些玩家任意交流。而在地图中央有两个大图标，上面的是比武大会，这是以赛会制方式进行的比赛。另一个是随机对战，你会与这个房间里有空闲的玩家比赛。每个区域可以容纳数量非常多的玩家，打起来非常过瘾。但环球竞技场的比赛也不能拿到玩家点数。



排行榜 & 对战回放

在排行榜中，你可以下载任意玩家上传的REPLAY，之后保存到自己的记录里，然后在REPLAY中播放。而玩家也可以将自己的比赛录像上传，不过只有网络对战的比赛录像才能上传。如果你一直不上

传，那么当电脑认为你这场网战打得很费的时候，会自动帮你上传。



关于宿敌 (Rival)

本作支持每个玩家登陆3名宿敌，随时比较成绩。宿敌不一定非



得是你的好友，甚至都不用和他们打过。只要随便进入一个房间，在看他们玩家卡片，按照屏幕下方的提示即可将其登录为自己的宿敌。

你的宿敌的成绩会在你登录网络时出现在屏幕上，以供你随时比较，这被称为 Soul Link。宿敌相关的成就/奖杯也不少，不过总的来说难度都不大。

网战心得

《灵魂能力IV》的网络有非常明显的延迟，而且要命的是画面总是一顿一顿，令人兴致全无。本作的网络信号共分6个等级，从最低的



0格到最高的5格。以X360版为例，1格情况下能感受到微弱的延迟，接近于4代的2格，但除比赛开始后，不会出现任何停顿，可以流畅地对战。2格基本感受不到延迟，但使用JUST timing时明显会感到不适应。而3格以上就基本上可以流畅地打完比赛。5格真是堪比单机线下对战了。再配合本作各种网络创新，不得不说本作的网络模式实在是大赞了！PS3版按照惯例也比X360版略差，但也可以获得不错的用户体验。



故事模式 (Story - 1607 A.D. -)



向玩家交代本作剧情的模式，共有20个章节，每完成一个章节都会自动开启下一章。每个章节只能使用固定的角色进行战斗，输赢对剧情的推进无

任何影响，假如不放AI可以无限次重新挑战，在选择重新挑战的对话框中还能选第二项令AI的难度变低。此外遇到连续的多场战斗时，每场战斗开始前体力都会回复至最大值，特定战斗中还会得到必杀槽的加成，可谓是相当照顾新手的设定。战斗中除了会遇到本作的固有角色外，还会出现使用固有流派的大众角色，每章节具体使用的角色以及对手请见下文的内容，其中大众角色的名字以英文表示。

故事流程 & 剧情梗概

Opening

本章节无战斗，内容同开场CG，交代了17年前《灵魂能力IV》的故事中，灵剑与邪剑的宿命之战。

战斗

帕特洛克斯 VS 兹薇 (本场比赛中他不会使用使魔)

Episode 3

剧情梗概

从陌生男子兹薇处得知了姐姐消息的帕特洛克斯，逐渐开始指使自己进行“肃清”任务的Dumas伯爵产生了怀疑并前去质问，话不投机正欲大打出手时，伯爵命令手下沃尔解决掉男主角后便转身离去。

战斗

帕特洛克斯 VS 沃尔多

Episode 1

剧情梗概

男主角帕特洛克斯在欧洲地区以圣战士之名与政府对抗的异类，就算对无力抵抗的人也照样痛下杀手。

战斗

帕特洛克斯 VS Rebel 1/3 (希尔妲流派)
帕特洛克斯 VS Rebel 2/3 (阿斯塔罗斯流派)
帕特洛克斯 VS Rebel 3/3 (拉斐尔流派)

Episode 2

剧情梗概

帕特洛克斯一边旅行一边搜集了数个邪势力，目的是引起捕走他姐姐的犯人的注意，犯人的特征是使用“圆刀”作为武器。此时，一名陌生男子挡住了他的去路……

Episode 4

剧情梗概

兹薇再次出现并引领无处可去的帕特洛克斯前往佣兵团的根据地，在根据地里遇到了西格。小试实力后，西格飞邀请男主角加入自己的佣兵团，并将“圆刀”的情报告诉他，期间还将灵剑 Soul Calibur 交给了帕特洛克斯。如此一来，帕特洛克斯与兹薇和薇欧拉组成小队行动。

战斗

帕特洛克斯 VS 西格飞

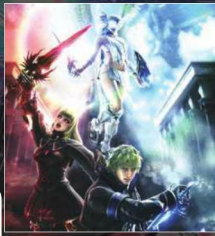
强作表来

灵魂能力IV

Tips

全角色中英文姓名对照: Aeon=榊龙、Tira=缇拉、Nightmare=恶梦、Mitsunugi=御剑平四郎、Max=真直志、Yoshimitsu=吉光、Dampierre=丹皮耶、Voldo=沃尔多、Astaroth=阿斯塔罗斯、α Patroklos=阿尔法·帕特洛克斯、Elysium=至福之境、Edge Masters=艾吉、Algo=英女王、Kiki=基力克、Pyma=欧拉、欧米茄

强作表来 17



Episode 5

剧情梗概

位于巴伐利亚东北方向的城镇沐浴在地狱般的大火里，一名手持染血短剑的少女坐在避难的人群与无数的尸体中，伴随着她的悲伤与懊悔。

战斗

琵拉 VS Marcel (腐巴流派)
 琵拉 VS Jan (巫流流派)
 琵拉 VS Erik (御剑平四郎流派)

Episode 6

剧情梗概

在缇拉的引领下，琵拉离开了城镇并得知自己有一个亲弟弟。正当她们准备去寻找亲人的踪迹时，前来讨伐她们的人赶到，此时缇拉教唆琵拉杀光所有人。

战斗

琵拉 VS Norbert (西格飞流派)
 琵拉 VS Ina (雷流流派)
 琵拉 VS Theodor (希尔坦流派)

Episode 7

剧情梗概

当帕特洛克斯一行人行在森林中前进时，一名手持“刃刃”的不速之客突然出现在他们面前。一阵交锋后，假象不敌主角的琵拉将帕特洛克斯引往琵拉昏倒的地方。

战斗

帕特洛克斯 VS 缇拉

Episode 8

剧情梗概

帕特洛克斯终于与自己的亲生姐姐重逢，不过在这之前先将人格分裂的缇拉击退。失去唯一“伙伴”的琵拉在与亲人重逢的喜悦之下答应了弟弟的请求——一同回家。

战斗

帕特洛克斯 VS 缇拉 (以里人格出场)

Episode 9

剧情梗概

在姐弟回家的路上遇到了不计其数的怪物前来袭击，在帕特洛克斯的保护下，琵拉首次感受到了“亲人”这一词的真正意义。途中，不慎受伤的弟弟受到了路人艾薇的帮助并获得了关于“三宝”的情报，不过对于归心似箭的两人来说，回家才是他们目前唯一要做的事情。

战斗

帕特洛克斯 VS 阿斯塔罗斯

Episode 10

剧情梗概

正当两人劈荆斩棘日夜赶路时，Dumas伯爵手下沃尔多突然出现并袭击他们。战斗一触即发，因为旧伤的关系，帕特洛克斯陷入了困境，此时身为姐姐的琵拉紧握剑盾，挺身而出。虽然成功击倒沃尔多，但琵拉的身体上似乎出现了异样。

战斗

琵拉 VS 沃尔多

Episode 11

剧情梗概

姐弟两人打算前往港口都市乘船返回自己的家园——雅典。不料港口都市早已陷入一片火海之中，此时手持邪剑 Soul Edge 的 Dumas伯爵出现在他们的眼前并化身成恶梦。交战中得知自己以往所杀的全是无辜人民的帕特洛克斯逐渐崩溃。在千钧一发之际，琵拉用盾牌挡下了冲向弟弟的致命一击，不过体内的邪气也因此而爆发，黑化成琵拉 Ω 的她顺利击倒了恶梦。当她打算上前扶起受伤的弟弟时，受惊过度的帕特洛克斯对自己的姐姐举剑相向，无法接受姐姐异变这一事实的他随后转身逃走。就在这个时候，一直暗中跟踪姐弟两人的缇拉适时出现并引动琵拉踏上不归路，被培养邪气容器的琵拉已无法自拔，踉踉跄跄地跟着缇拉消失在火海中。

战斗

琵拉 Ω VS 恶梦

Episode 12

剧情梗概

无法接受姐姐异变的帕特洛克斯魔鬼使神差地回到了假兵团根据地。就在他迷惘之时，他的母亲——索非蒂亚在一阵耀耀的强光后从空中缓缓降下，她告诉帕特洛克斯要拯救

姐姐的话必须先让灵剑苏醒。回过神来后，认为帕特洛克斯无法大义灭亲的西格飞打算取回灵剑让兹薇去行使破坏邪剑及其容器的重责。心智不熟的男主角不满这一决定，当即与前来夺剑的兹薇开战。战后兹薇鼓励帕特洛克斯接受已经发生的事实，受到鼓舞并弃小屁孩观念的男主角抬起形态发生变化的灵剑，准备再次踏上寻找姐姐的旅程。

战斗

兹薇 VS 帕特洛克斯

Episode 13

剧情梗概

为了证明自己已舍弃过去、不再迷惘，追求真正的自我，帕特洛克斯以自身的战斗风格和兹薇打了一场切磋战。战后男主角提出先行复苏灵剑以拯救姐姐的想法，并将和艾薇偶遇的事情告知西格飞等人，随后帕特洛克斯启程寻找艾薇。

战斗

α 帕特洛克斯 VS 兹薇

Episode 14

剧情梗概

听到四处打听自己下落消息的艾薇出现在帕特洛克斯的面前。问清原因后，艾薇担心灵剑复苏后男主角无力使用，而帕特洛克斯则通过自己的实力问出了“三宝”的相关情报。向艾薇道谢后，男主角开始了寻找灭法棍以及灭法镜下的旅程。

战斗

α 帕特洛克斯 VS 艾薇

Episode 15

剧情梗概

几经周折，帕特洛克斯终于在法国东部的城市——耶茨，打探到了三宝持有者的行踪。在集市上，男主角向三宝的持有者雷夏以及席巴道明了来意，本以为事情会顺利进行，不料雷夏说了一句“长得好看，但强不强还要打了才知道！”后便持剑上前与帕特洛克斯开战，随后出现的屈律与真喜志也一并加入了战斗。

战斗

α 帕特洛克斯 VS 雷夏、屈律、真喜志、席巴



Episode 16

剧情梗概

雷夏一行人随帕特洛克斯到达了艾薇的宅邸，早已准备多时的艾薇利用特殊的仪式唤醒了灵剑。此时索非蒂亚再次现身，将灵剑正式托付给自己的儿子后，她向帕特洛克斯传达了必须杀死琵拉的意志。于是贯彻这一意志的男主角将灵剑刺向了丧失自我的琵拉，水晶化的琵拉意味着世界已经摆脱了邪剑的恐惧，成为了没有邪恶存在的理想乡。

既然邪剑已灭，那么灵剑便再无用处，作为灵剑容器的帕特洛克斯也因此而在虚无的意识世界中永生。看似无悔的他，脑海中回荡着琵拉死前所说的一句话，“到了最后仍然只有我一个人的吗？”于是到最后都无法拯救姐姐的帕特洛克斯决心回到过去，改变历史。

战斗

α 帕特洛克斯 VS 琵拉 Ω

Episode 17

剧情梗概

回到了过去，灵剑复苏仪式一如既往地进行，灵剑也一如既往地苏醒过来，唯一不同的是，心系着琵拉的帕特洛克斯没有答应索菲娅那余死琵拉的要求。正因如此，他失去了女神的加护，灵剑的力量也一并消逝。此时，一个似曾相识的身影——剑圣，出现在他的面前。经过剑圣的点拨，帕特洛克斯终于成功地将自己拯救回组的意志灌输到失去力量的灵剑里头。

本章节无战斗

Episode 18

剧情梗概

另外一边，虽然西格飞和兹菟联手与邪剑的使徒们战斗，但仍然寡不敌众。见势不妙的高格飞招呼兹菟离开，心神领会的兹菟将追兵解决掉后便来到了 Dumas 伯爵，也就是恶毒的幕后。战后，当奄奄一息的兹菟以为一切都已经结束，世界将迎来和平之时，一把冰冷的剑刺穿了他的身体，坠入深渊的他看见了缇拉和邪剑容器的身影……

与邪剑产生共鸣的琵拉，利用邪剑划破了现实与异空间的界限，将灾难带给这片大地上的人类，这一幕正如 17 年前的一样。

战斗

兹菟 VS Woels (阿斯塔罗斯流派)
兹菟 VS Odor (蜥蜴人流派)
兹菟 VS Murk (塞万提斯流派)

Episode 19

剧情梗概

帕特洛克斯再次见到了手握邪剑的姐姐，当两把剑产生碰撞时，灵剑的力量让丧失自我的琵拉短暂地恢复了过来，不过邪剑并不打算让自己的容器恢复意识，一阵邪气暴走，姐弟再次剑刃相向。就在分出胜负的那一刻，灵剑强行控制他的身体意图再一次将琵拉刺杀，帕特洛克斯凭着顽强的意志将琵拉手中的邪剑夺走。至于灵剑，这把为了消灭邪剑的存在，如果被选中的人无法消灭人性将作为邪剑容器的亲人杀掉，那么即被认定为对灵剑的背叛，因此必须被肃清，而水晶化的帕特洛克斯为我们述说着这一事实。

战斗

α 帕特洛克斯 VS 琵拉

Episode 20

剧情梗概

逐渐清醒过来的琵拉看着水晶化的弟弟，回想着无法摆脱缇拉控制的自己、无法摆脱邪剑操控的自己、无法摆脱命运束缚的自己，发出了令天地动容的悲鸣。“无论我变成怎么样都不要紧，你（指邪剑）想对我怎么样都可以，对于一无是处的我来说，这是拯救帕特洛克斯唯一的方法！所以请你救救他！让他活过来吧！”琵拉打算以自己的灵魂与邪剑交易，而她唯一的愿望，便是让唯一的家人、唯一的弟弟——帕特洛克斯活过来。

与此同时，在帕特洛克斯的精神世界中，索菲娅再次现身并打算占据帕特洛克斯的身体来消灭邪剑及其容器。索菲亚坦言自己并非他的母亲，其真实身份是灵剑到达破坏邪剑的目的，而不择手段地以帕特洛克斯的思念幻化出来的人形 Elysium（至福之境），以便利用他达到自己的目的。为了回应琵拉的呼唤，帕特洛克斯用自己的力量击败了 Elysium。

苏醒过来的帕特洛克斯为了能和姐姐过上平凡人的生活，与琵拉合力将灵剑、邪剑一同破坏掉，世界得以回归安宁，姐弟两人再次踏上归家的旅程。

战斗

α 帕特洛克斯 VS 至福之境（固定琵拉 O 流派）



自创模式 (Creation)

自创武将模式自从《灵魂能力 III》引入以来一直好评如潮，本作更是得到了大幅度地强化，部件及可编辑的要素远多于前作的总数。不过根据惯例，例，单角色和英雄王的流派依旧不能编辑。目前官方已经在网络商店中开放了服装部件的付费 DLC，有兴趣的玩家可以尝试一下。

选项设置 (Options)

本作的难度设置都对应在各模式的专属界面中，而手柄上的按键设置也可以在游戏进行调整，因此该栏目最大的作用就是更换场景的音乐、在音效一栏更改角色的语音、以及在画面显示一栏中开启/关闭字幕。



全角色 / 模式开启



初玩游戏时，共有 7 个角色以及一个“铁拳”系列”中的恶魔仁流派处于未开放的状态。其中第三排的例

数前三个角色为丹皮耶，需要玩家用游戏初回预约特典里的下载码才可以前往 PSN 或 Xbox LIVE 上解锁，没有买到初回版游戏的玩家也不用担心，日后官方必然会开放付费 DLC。其余的角色则可以通过以下两种方法中的任意一种解锁：

一、打通故事模式以及传奇之魂模式。

二、提升单机等级，具体等级的解锁内容如下：

等级	解锁内容
LV 5	解锁恶魔仁的流派
LV 9	解锁基力克
LV 12	假如之前在 Quick Battle 模式中击败过英雄王 (Algot) 三次，那么将会解锁他的使用权
LV 15	α 帕特洛克斯
LV 17	解锁阿斯塔罗斯模式中的 Extra 路线
LV 19	解锁缇拉 O
LV 23	解锁琵拉 O
LV 27	解锁至福之境
LV 29	解锁 Legendary Souls 模式
LV 31	解锁英雄王
LV 41	解锁全角色的 Master 武器
LV 50	解锁全角色的副武器

强作袭来

灵魂能力 V

奖杯 / 成就入手指南

名称	取得条件	奖杯种类	成就点数
Unwritten History	入手除本奖杯以外的所有奖杯	白金	-
History Repeats	进行本作中的首场战斗 (练习模式和对战模式也算在内)	铜杯	5点
A Soul Coalesces	编辑玩家名片	铜杯	5点
Beginning of Destiny	在Soul Link中登录3位宿敌	铜杯	5点
Proof of a Fighter	在任意网络模式中连胜两场	铜杯	15点
Mercenary of War	网战30场, 模式不限	铜杯	20点
Strategist of War	网战75场, 模式不限	银杯	25点
Hero Carved in History	网战100场, 模式不限	银杯	50点
Carry Out Your Beliefs	以同一个流派取得5场网战胜利	铜杯	10点
Courageous Warrior	累计取得20场网战胜利	银杯	25点
Conqueror of the Arena	累计取得50场网战胜利	金杯	100点
Synchronize DNA	用Ezio在网战的Player Match模式中取得1场胜利	铜杯	5点
Awakened to Violence	在网战的Flanked Match模式中中将等级提升至E4	铜杯	10点
Reason to Fight For	在网战的Flanked Match模式中中将等级提升至E1	铜杯	20点
First Step of a Legend	在网战的Flanked Match模式中中将等级提升至E1	银杯	30点
Sings Own Praise	上传一场取得胜利的网络录像	铜杯	10点
Notes on Rivals	重播一场其他玩家的录像	铜杯	5点
Path to Glory	在Quick Battle模式中打倒50个对手	铜杯	10点
Road to the Duel	在Quick Battle模式中打倒150个对手	铜杯	20点
Sudden Temptation	在Quick Battle模式中打倒所有对手	银杯	40点
Perfect Trainee	打通Arcade模式的Asia路线	铜杯	20点
Pump of the Holy	完成故事模式的第二章	铜杯	10点
Shields Come Together	完成故事模式的第八章	铜杯	20点
Resurrection of Order	完成故事模式的第十六章	银杯	30点
Home is Faraway	完成故事模式的最终章	金杯	80点
War Veteran	以Hard难度打通Arcade模式中的任意路线	银杯	40点
Mask Another's Memory	打通Arcade模式中的ranking路线, 且通关耗时低于任意一名已登录的宿敌	铜杯	20点
Unsurped True Name	在Quick Battle模式中打倒10个有称号的对手, 然后在玩家名片中装备任意一个击败对手后取得的称号	铜杯	20点
Pursuit of Obsession	打倒Quick Battle模式中的Harada TEKKEN, 玩家可以调整区域设定在Japan以提高该ID的出现率	银杯	15点
No-hitter	用Ezio在Ranked Match模式中累计取得10场胜利	铜杯	30点
Skills for Duels	在Legendary Souls模式中以勇气之刃取得一场战斗的胜利	银杯	50点
Passionate Artist	在Creation模式中创建一名新角色, 使用所有可供编辑的要素 (身高除外)	铜杯	20点
Colorful Illusion	在Creation模式中, 为角色设置背景 (background) 以及前后面板 (frame) 后拍照	铜杯	10点
Fetal Soul	单机等级提升至5级	铜杯	5点
Throbbing Soul	单机等级提升至50级	银杯	15点
Soul Fulfilled	单机等级提升至最高	银杯	30点
Stalwart Barbarian	将对手打上嘴堂累计达50次	铜杯	10点
Adored by Heaven	拆投累计达250次	铜杯	10点
Like a Flowing Stream	即招拆招累计达25次	铜杯	10点
Momentary Pleasure	成功弹刺累计达100次	铜杯	15点
Black Sword of Death	以必杀之刃累计K.O.对手30次	铜杯	10点
Hands of the Abyss	以Ring out累计取得胜利50次	铜杯	10点
Parrier of Swords	以Perfect累计取得胜利50次	铜杯	20点
Wind of Battle	在战斗中的移动距离累计达87600米	铜杯	10点
Alluring Kaleidoscope	使用勇气之刃累计达100次	铜杯	10点
Gale Forces	在以快速移动后的招式K.O.对手累计达25次	铜杯	20点
Never Ending Effort	累计使用2000次攻击	铜杯	10点
Footprints of Soldiers	累计击倒100名男性角色	铜杯	10点
Give in to Temptation	累计击倒100名女性角色	铜杯	10点
Fancy of a Mad King	成功令对手防盾崩溃累计达30次	铜杯	15点
Lively Pub	在Options中更换背景音乐	铜杯	5点

小编们的角色推荐

《灵魂能力V》一降临编辑部, 原本的《BB》众基本全数“就槽”, 下面就由小编们将自己主力角色的入门级心得放出来供大家参考, 因为页数限制, 这里只推荐了几位角色, 希望能起到抛砖引玉的作用, 让更多的玩家投身到《SC》的大家庭来。



EZIO

推荐人: 纱道

膝撞中箭全攻略

本作的新角色里, 人气王当然当属穿越而来的 Ezio。游戏中对 Ezio 的上手度评价给了满分, 可

见是一名非常适合新手使用的角色。Ezio 的代表技, 自然是各种膝撞中箭, 也就是其得意的穹箭, 不过这一招虽然距离远, 但可以防御, 而且准备动作较长, 所以只建议在旁边使用下段射, 一旦成功可以立即出招。

Ezio 的浮空技很少, 而且发生慢, 但地面上的强招不少, 各种笨拙连续技施展起来那是相当华丽, 而且也没有难度可言。Ezio 耗气的必杀技不是



太多, 但个个都很实用, 出招也比较简洁。不过 Ezio 的缺点是除正面出场技外, 其他方向的出场能力不强, 另外下段攻击不多, 因此要多配合投技来让对手下蹲, 然后以丰富多彩的中段技来择。

推荐招式:

GK2: 威力达 36 的下段, 出招慢, 但有隐蔽性, 不过另一个变化 GK 是上

段, 所以熟悉之后对手会有万能对策。

6B: Ezio 最快的招式之一, 虽然是上段且威力低, 但耗气后的 6Bb+B+K 威力巨大, 是最常用的地面连续技抓手段。

Bb+A+B+K: 等于是 BB 耗气能打 6B, 实用性不言而喻。

1BBB: 自刃过来抢招, CH 时能令对手麻痹, 之后接 3B 指令投。

22/88AA；倒移中的两个中段，威力不小。

3K：将对手踢飞，威力低但在后边拼出效果不俗。

4B：拉开距离后之前往前冲刺，CH时按6有追加。

11/77A：小跳射，命中后会造成无法恢复的晕眩。

射箭技

4AB→2/8B：站姿射击后翻滚

再射，如果不输入最后的B，可开枪改蹲姿进攻。

A+B：中段突进技，命中之后可接44B，如果被防就改2/8B翻滚射击。

2B+K：蹲下射人膝盖，下段，收招硬直巨大。

4B+K：倒移后射击，上段，可以躲一些直线技。

33/66/99AB→2/8B：中段攻击后再翻滚射击。

33/66/99A→2B：中段攻击下射

击，在任何情况下都不能成立，因此只能在版边偶而为之。

推荐连续技：

11/77A→1BBB→3B



WSA→6Bb A+B+K

66A+B→66Bb A+B+K

44K CH→1BBB→CE



燕蕾夏

推荐人：胧月

正义必胜

蕾夏的招式沿用以往作品中的精华，虽然删掉了蓄力构，但是普通技的性能有了一定程度的加强，依然是名很好上手的新手向角色。蕾夏的招式有看似很快的速度，并且命中以后的优势比前代有所增加，但迷惑性小、连续压制能力不强依然是其近距离缠斗的弱势之处（特别是22/88AA的制霸），建议打法依然是维持在中距离游走，伺机突

进或抓对方的（空位）确反。

推荐招式：

AAB：用以招招的上段，Counter对方后第三下B确定命中，但被防会有15帧硬直，需要练习确认Counter，单独的A或AA命中对方都有帧数优势，可进一步压制。

BB：最常用的中段技，命中对方后有4帧优势（很大）。

3B：站立浮空技，发生速度较快，可在BB命中后使用，继续压制对手。命中后可接3B+K或超必杀。缺点是破防有确反，需谨慎使用。

FC3B：蹲中浮空技，性能与3B类似，优点是无需责任。玩家可以试着练习瞬蹲以后出此招，大部分情况

下（除确反对方外）可代替3B使用。

66AA：中、远距离的封位好招，自动转蹲状态，破防几乎无责任。

11/77A：蕾夏为数不多、但较为可靠的下段，有固定派生的11AA，第二下A可接G取消。

22/88K：横移里的下段，能对手一击倒地。注意另一个派生22/88KAA在本作中遭到大幅削弱，基本上是不能用了。

44B+K：大幅强化的弹返技，适合帧数劣势时使用，对中段的B系、K系招数有明显的克制效果。弹返成功后有25帧的优势，可对对手进行高伤确反。

WSB：蹲中起身时的中段技，能够回避上段和纵斩，且确反不大，

但是会被对方的2A克制。派生A+B+K可形成WSb A+B+K指令，之后可带入连技。

44K：能快速逃离躲避下段的中段技，之后可追加1B继续压制。22/88B：制那连的起手式，指令回避2代以后更加好出，能在回避对手纵系招数的同时予以反击，之后可追加3B+K或超必杀。

推荐连续技：

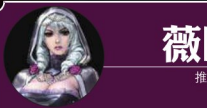
3B/FC3B→3B+K

WSb A+B+K→BT B+K→3B

8B+K→BT B+K→33/99B

44A]→AA A+B+K→3B→3B+K

66BB CH→CE



薇欧拉

推荐人：狼来了

我真不是艾米

薇欧拉是本作新加入的萌妹子角色，使用铁爪和水晶球的招式赏心悦目，招式诡异多样，连段华丽，但上手难度偏高，连段的回报也偏低。网上流传她是前作中拉斐尔的养女艾米，不过官方的设定集中明确指出她只是一个单纯的失忆少女。

薇欧拉本身有两种模式：持球（W/O）和无球（N/O），不同的状态下性能会有所改变。战斗初始是W/O模式，W/O模式攻击距离较N/O模式长，但招式的派生和连续技较少。她主要依靠单发招数来立回，中远距离使用6A+B、8A+B、33/99K进行牵制、近距离用AA、BB、3K、2B等招式压制，此外W/O模式下的某些招式结束后也可以进入N/O模式。N/O模式的攻击力与距离虽不及W/O模式，但她的全部BE都在此模式中才能发动，而薇欧拉的大伤害连续技非常依赖BE，所以在N/O模式下主要的进攻手段就是依靠3B、4B、22、88b（BE）作为连续技的起始技来打击对方。需要注意的是有些招式在使用过程中会频繁地在两个模式中切换，两个模式间的切换和派生在上手阶段时可能会不太适应。总的来说她属于较难上手，但熟练使用她的

连段以及掌握了设置技巧后绝对能让对方有大满足的角色。对自己手法和意识有信心，且喜欢技巧型角色的朋友，那么薇欧拉将是他们的不二之选。

推荐招式：

AAB：在反击或压制对手时经常会使用到的招，AA为上位横斩，最后的B可在W/O和N/O两个模式间切换，W/O模式B进入N/O模式没有攻击判定硬直较大，一般不推荐用完，只出AA即可。N/O状态下B带有上段攻击判定。

BBB：与AAB的性质基本相同，BB为中段纵斩，第三个B可在W/O和N/O两个模式间切换。

6A+B：向前掷出水晶球的上段技，共有两段，使用后直接进入N/O模式，因为近距离使用容易被蹲躲且不追回，所以一般在推荐在中远距离时偷袭对手或者进入N/O状态时使用。

8A+B：小跳横向中段2连击，单发使用被防也很安全，也可以用于拉开双方距离。使用后直接进入N/O模式。

1A+B：向前小跳突进式下段攻击，硬直小不容易被反，中距离突袭用。

8K：小跳踢击，带有躲下段性能，W/O模式使用时会追加一下水晶球攻击并进入N/O模式。

22/88K：倒移后横向中段扫腿，除躲避纵向攻击性能优秀外还带一瞬间的躲上段横向攻击，就算被对手防御也没有确反，可以多使用。

33/99K：向前小跳的中段膝撞，多用于立回时的突进使用，硬直小。

22/88B：倒移中段纵斩，在N/O模式下可使用

BE攻击追加连续技。

4A：只要在W/O模式时使用，2段中段横向攻击，在N/O模式BBB收回水晶球后可紧接使用米率制对手。

3B：挑空纵斩，N/O模式下连段主要起手招之一。

4B：中段攻击，发动较快，击中后可直接让对手陷入STUN状态，与3B一样是N/O模式下连招的主力起手招式。

3K：一般在近距离抢招时使用的招，出招快，无却反还防移和破蹲防，但是攻击距离短，避免在中远距离时使用。

1K：没有确反的下段攻击，可在对战中适度使用。

推荐连续技：

W/O:4B→66A+BB/2A+B

W/O:CE CH→BB→3B→AAB→8K→2A+B

N/O:CE→6K

N/O:3B→AAB→8A+B/8K

N/O:4B→2B+K A+B+K→AAB→2A+8A/8+8K



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

01.17 分析机构 UBM Technisights 发布 PSV 的生产成本估算报告, 指出其 3G 版成本仅 159 美元。

01.19 微软宣布 2011 年最后一个季度 X360 销量超过 820 万台, 同比增长 27%, 创造历史新高。

01.19 Capcom 正式公开《生化危机 6》, 确认克里斯与里昂同时参战, 游戏将于 11 月发售。

01.27 任天堂召开财报会, 宣布 3DS 财年销量目标从 1600 万台降低到 1400 万台, Wii 从 1200 万台下调至 1000 万台。本财年预计亏损 450-650 亿美元。任天堂同时公布了 Nintendo Network 网络服务。

01.30 微软法国分公司营销经理 Cedrick Delmas 表示不会在今年 E3 展上公开次世代 Xbox。

01.31 由于 THO 持续亏损, 股价持续低于 1 美元, 纳斯达克向其发出摘牌警告。

02.01 索尼宣布 SCE 社长平井一夫将从 4 月 1 日开始就任索尼集团董事长兼 CEO, 原 CEO 霍华德·斯金格将从 6 月份开始就任索尼董事主席。

02.02 THO 宣布全面撤回授权儿童游戏, 裁员 240 人。有消息称 THO 正准备变卖资产。

INFO

新闻短报

《哈利·波特》游戏团队被撤

据英国《Develop》杂志报道, EA 已经关闭了英国的 Bright Light 工作室, 此前他们开发的游戏是备受恶评的《哈利·波特与死亡圣器》。

宫本茂原创新作

宫本茂最近透露, 除了《皮克敏 3》和《路易鬼屋大冒险 2》外, 他目前还有一款未公布的原创新作正在开发中, 他希望本作成为任天堂的下一个重要品牌。

《火影》突破千万

NBGI 宣布,《火影忍者》游戏系列全球总出货量已经突破 1000 万套, 其中欧洲 380 万, 北美 430 万, 亚洲(含日本)为 190 万。

平井一夫就任索尼集团CEO



流传已久的传闻终于在 2 月 1 日得到证实, 索尼宣布原 SCE 社长平井一夫将从 4 月 1 日开始就任索尼集团董事长兼 CEO。原 CEO 霍华德·斯金格将从 6 月份开始就任索

尼董事主席, 现任主席小林阳太郎将会退休。平井一夫今年 51 岁, 这意味着他将成为索尼历史上最年轻的社长。本次平井一夫就任 CEO 是由斯金格推荐的, 斯金格同时希望平

井一夫在 6 月份的股东大会上正式入主董事会。

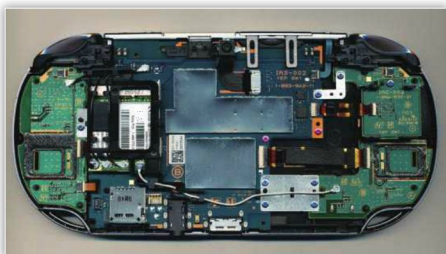
霍华德·斯金格在官方声明中说:“3 年前我开始与董事会一起着手接班人计划, 2009 年 2 月, 我们指定了新一代的领导人成为我的管理团队。平井一夫就是其中之一, 他所掌管的 PS 和网络娱乐事业成绩斐然。平井是一位有全球视野的经理人, 熟悉高科技和云计算领域, 非常注重内容业务, 数字转型是他的第二天性。我将尽我所能帮助平井, 这次接班必将成功。我很荣幸向董事会推荐他为社长兼 CEO, 因为他已做好准备, 现在就是改变的最佳时机。”

平井一夫在自己的声明中强调今后的主要方向是推动核心电子业务的发展, 主要是数码设备、智能手机、游戏等, 并盘活电视业务, 加速创新, 创造新商业领域。

PSV 利润丰厚, 每台可赚逾百美元?

著名技术分析机构 UBM Technisights 最近发布了他们对于 PSV 的成本分析报告。根据他们对 PSV 所有零部件成本的核算结果, 3G 版 PSV 的裸机生产成本仅为 159 美元, 相对于其 299 美元的售价, 应该有相当丰厚的利润。

UBM 估算的 PSV 各零部件具体成本如下: 屏幕 50 美元、电池 3.6 美元、摄像头 3.5 美元、Wi-Fi/BT/GPS 模块为 3.5 美元、NAND 内存 6 美元、SDRAM 内存 9.25 美元、处理器 16 美元、BB+XCR 元件 16.25 美元、非电子元件 11 美元、物料 10 美元。其他成本 30 美元。总的算下来, 成本为 159 美元。据估计, 在美国 PSV 的批发价应该是零售价的 8 折左右, 也就是说 3G 版批发价可能是 240 美元左右。如果算上包装、运输等成本, 假如 3G 版 PSV 的总成本是 170 美元, 那么索尼就能从每台主机赚到 70 美元。这应该是 SCEA 能够在 PSV 临发售前宣布 3G 版额外赠送 8GB 存



储卡的根本原因。与 3G 版比起来, Wi-Fi 版的利润要任得多, 因为两个版本的生产成本差不多, 售价却相差 50 美元。不过即使如此, Wi-Fi 版 PSV 应该还是有 20 美元以上的利润。而且 PSV 在美国的售价是最低的, 在欧洲和日本销售的 PSV 利润会比美国高得多。比如 Wi-Fi 版 PSV 在英国售价高达 230 英镑, 相当于 363 美元, 而日版 PSV 的价格相当于 325 美元。照此计算, 日版 PSV

的利润超过 80 美元!

平井一夫曾经表示, PSV 目前仍然是亏本卖。但是如果按照 UBM 的成本估算, 平井一夫的这句话更像是为了让玩家觉得 PSV 物超所值而说的广告语。不过推出一部新主机还需要庞大的研发投入与广告开支, 如果算上这部分成本, PSV 在短期内确实无法盈利。平井一夫曾表示将在 3 年内收回投资。

X360单季度销量逾820万,创历史新高

1月19日,微软正式公布了去年年末商战的战绩。在2011年的最后一个季度里,负责微软游戏事业的娱乐设备部共收入42.4亿美元,同比增长15%。在整个2011年,X360的软件总共创造了67亿美元的收入。

微软表示,在年末商战的季度里,X360共销售了820万台,同比大幅增长27%。迄今为止,X360全球累计销量超过6600万台,Kinect销量超过1800万台。Xbox LIVE用户已经达到4000万。

同一季度,微软集团收入208.9亿美元,同比提高5%。其中作为微软核心部门之一的Windows和Windows LIVE销售收入为47.4亿美元,同比降低6%。



PSV在线游戏《天空的浪潮》公开



Gust日前宣布,将于4月26日推出一款PSV新作《天空的浪潮》。这款游戏是一款活

跃模拟游戏。Gust表示,本作是他们强力打造的新系列,PSV版只是其中的第一作,今后会有在其他平台上展开的新作,而这些游戏会发生在相同世界的不同时代。

活模拟游戏。Gust表示,本作是他们强力打造的新系列,PSV版只是其中的第一作,今后会有在其他平台上展开的新作,而这些游戏会发生在相同世界的不同时代。

在本作中,玩家将与另一个世界的失忆少女交流,利用精灵的力量修复沦为废墟的世界,并找回少女的记忆。在这个高度发达的世界里,人们可以用科技将思念的力量变成“诗魔法”。但是因为太阳的膨胀,世界正走向末日,人们只有“移民”和“再生”这两条出路,前者是将整个星球的所有人转移到宜居的新星球,后者是用诗魔法的力量修复现在的星球。女主角是下任皇帝候选人之一,如果她当选,就会实施移民计划。

Wii U更名方案讨论中?

据英国媒体报道,任天堂目前正在考虑将Wii U更名。因为Wii U公布后,让很多对游戏业并不是很熟悉的人们感到困惑,很容易让人误以为该主机只是Wii的新型号,而不是真正的新一代主机。加上任天堂过于集中宣传其手柄,更令人误以为Wii U是Wii的一款新手柄。此前3DS的名称已经在很多消费者中造成误解。据称任天堂美国和日本的最高层已经在认真探讨更多方案,并且在咨询第三方意见。在今年E3展上,Wii U有可能会以新名称和新形态亮相。

至少会有一家主机厂商将不再推出次世代主机, E3上会有大新闻爆出。



从事云计算游戏事业的Gaikai公司首席执行官Naanae Reeves近日大晒所言,目前的三大主机厂商至少会有一家不会再有下一代主机,由于Wii U已经公布,所以她所说的自然是微软或索尼。不过她这句话的真实含义可能并非某个厂商会退出家用机硬件市场,只不过是某个厂商可能会通过云计算技术将硬件平台变成网络平台。

【独家撰稿】

Google TV将搭载云游戏

去年谷歌推出了Google TV,不过因为价格高、界面不够友好,因此市场反应冷淡。后来谷歌更新了全面改良的2.0版本,加入了Android的应用和更好的操作界面。而从今年开始,Google TV将加入云计算游戏功能,从事该领域的OnLive公司宣布其已经与谷歌合作,今后Google TV的用户不用游戏机就能在自己的电视上游玩3A级大作。

OnLive表示,他们首先会将Viewer应用添加到Google TV,让用户观赏大作游戏录像的同时与好友聊天。然后云计算游戏将全面向Google TV提供。目前平板电视和智能手机用户已经可以LG公司合作的LRC的最新电视将内置Google TV 2.0。



新闻短讯

Bigbig工作室关闭

索尼日前宣布,PSV游戏《小小变异者》的开发团队Bigbig工作室将会关闭。部分员工被辞退,剩下的并入到Guerrilla Games,为PSV开发《杀绝地带》新作。



《丧尸围城2》团队原创新作

Capcom将于《丧尸围城2》开发商Blue Castle工作室收购后将其更名为Capcom温哥华工作室,目前该工作室正在开发一款原创新作,类型为“第三人称视点动作类”,Capcom正为本作招聘设计主管。

Remedy大作酝酿中

开发了《心灵杀手》的芬兰游戏开发商Remedy表示目前他们正在开发一款“具有突破意义”的3A级大作,并为其招兵买马。

Rockstar筹备次世代游戏

出身Rockstar的主力工作室、位于爱丁堡的Rockstar North在公司网站上放出了招聘声明,招聘的是“次世代主机”的游戏开发者。Rockstar North目前正在全力开发《GTA V》和PS3的《Agent》。

次世代(COD)筹备中?

去年10月,Treyarch工作室开始为次世代游戏招聘开发人员,现在(COD)的另一个工作室在为次世代备战。Infinity Ward工作室近日召开招募“对次世代技术感兴趣的高级动画师”。

SE开发PSV《FF》新作?

Square Enix最近在欧洲注册了一个新商标——“Final Fantasy Dimensions”,相应域名也已注册。据本作是SE第一开发部制作的PSV新作,不过也有可能只是某款已在日本发售的《FF》作品的版权名。

《阿凡达》团队助力《鬼泣DMC》

Ninja Theory日前透露,《鬼泣DMC》的动作捕捉是与《阿凡达》特技组合作进行的,而且在相同的地方拍摄,技术方面将在业界遥遥领先。



新闻短波

《虹吸战士4》降临?

英国游戏杂志《Play》的传闻版块中声称,《虹吸战士4》与《战神IV》即将公开,并将于今年年末发售。据称《虹吸战士4》由 SCE 伦敦工作室开发,还有一个PSV版本由 Sony Bend 工作室开发。

《逆转裁判5》开发中

近日Capcom在日本召开了“逆转裁判10周年纪念活动”,正式宣布《逆转裁判5》已经在开发中,而该系列的前3作将会以高清化登陆 iOS 和 Android 平台。



《战国BASARA》推出高清合集

Capcom宣布《战国BASARA 高清合集》将于2012年夏季发售,本作为PS3独占,其中所有收录作品未公开。

id Software 大裁员

Bethesda Softworks 日前确认, id Software 将会进行裁员,不过在开发中的新作将不受影响。官方否认这与《狂飙》销量未达目标有关,仅表示这是对人员状况进行正常定期评价之后作出的决定。

PSV的用户满意度非常高,口碑相传效应很强。



对于目前日本地区PSV低迷的销售状况, SCEA 硬件销售主管 John Koller 表示:“一点也不担心,短期的销量说明不了问题,随着大作的逐步上市, PSV 的前景非常光明。”

业界声音

THQ裁员240人, 濒临破产

纳斯达克最近向 THQ 公司发出了摘牌警告,由于该公司目前股价已经跌到 0.7 美元以下,如果无法满足纳斯达克对于“至少连续 10 天价格在 1 美元以上”的规定, THQ 将会被踢出纳斯达克。最后的期限是 7 月 23 日。由于业绩持续恶化,出货量超过 380 万套的《黑暗圣徒 3》也救不了 THQ。该公司股价在 2007 年 4 月曾超过 36 美元,如今已跌到其五十分之一以下。

数日后, THQ 向美国证监会提交了公司的改组计划,其中表明将完全退出授权儿童游戏类型,并因此而裁员 240 人。公司 CEO Brian Farrell 明年起年薪将降低一半,从 71.85 万美元降低到 35.9 万美元。



去年起 THQ 已经逐步退出授权类游戏,专注于《黑暗圣徒》《黑暗血统》等核心向作品。据传 THQ 目前已经取消了 2014 年的全部游戏上市计划,准备将自己甩卖给其他财团。THQ 曾是美国第三大第三方游

戏发行商,也是授权儿童游戏的首要发行商,迪士尼动画电影和电视剧的游戏版曾是其重要经济来源,但是因为此类游戏市场的萎缩以及高昂的授权费, THQ 持续亏损,如今终于濒临破产境地。

美版3G版PSV超值促销

SCEA 宣布, PSV 于 7 月 22 日在北美上市后,将限期推出 3G 版的特惠套装。期间凡是以 300 美元原价购买 3G 版 PSV 的玩家,就会获得 8GB 存储卡(零售价 30 美元)、30 天 250MB 流量的 AT&T DataConnect Pass (零售 15 美元)以及一款 PSN 游戏。250MB 流量和 PSN 游戏要通过网络激活后才能获得。原本 3G 版的 PSV 并不包含存储卡。至于原先公布的 350 美元“初回版”,也将额外赠送一张《小小大变异者》,仍然是可以比正常发售时间提前一周拿到(7 月 15 日)。



3DS的热销证明专用掌机还有很高的需求, 这对PSV是好事。



SCE 社长兼 CEO Andrew House 最近在接受欧洲官方媒体采访时表示,他对 3DS 的热销感到高兴,因为该证明专用掌机的市场确实存在的,而 PSV 留给玩家的比 3DS “多得多”,所以他相信 PSV 潜力无穷。

业界声音

PS4/X720无缘E3

微软法国分公司营销经理 Cedrick Delmas 最近向当地媒体《Le Point》表示 2012 年不会有次世代 Xbox, 任天堂 Wii U 何时发售也不会成为微软的参考因素。他说:“任天堂将自己置身于不同的周期,他们以自己的速度前进。” Delmas 表示,次世代 Xbox 不仅今年不会发售,而且不会像业界广泛传闻的那样在 E3 展会上公布,理由是“时机尚未成熟”。

随后 SCE 的 Philippe Cardon 也接受了同一媒体家的访问,他表示索尼可能会是三大硬件商中最后公布次世代主机的公司,相当于暗示今年不会有 PS4 公开。

Image Epoch 打造PS3精美RPG《时与永远》



NBGI 近日宣布,将会与 JRPG 专业开发商 ImageEpoch 合作,在 2012 年内推出一款 PS3 的 RPG 新作《时与永远》。本作的动画由 Satellite 工作室制作,此前他们的作品有《超时空要塞 Frontier》。人设方面请到了台湾著名插画师 VOFAN 操刀,他有着“光之魔术师”的美誉,曾为《化物语》《伪物语》《恋物语》等人气轻小说绘制插画。游戏配乐则是因《伊苏》系列”而闻名的古代佑三负责。目前本作的完成度仅为 20% 左右。

中主要角色们的所有动作都是用高清 2D 手绘动画呈现,包括在场景中移动以及在战场上的战斗动作,可以说是一款全程宛如动画般的精美之作。通过 ImageEpoch 自己开发的引擎,将 2D 角色与 3D 场景完美融合。游戏类型并非回合制 RPG,而是更接近于动作 RPG,采用固定视点与可动视点相结合的方式。游戏发生在势力遍及全大陆的卡萨姆王国,这是骑士王与拥有魔法的公主结婚后所创建的国家,玩家扮演的是 18 岁的青年王国骑士,当他与相爱的 16 岁公主在大教堂举办婚礼时,发生了想像不到的事件……

More, GO. 73180.com



任天堂财报会公开Nintendo Network及《马里奥》3DS新作

任天堂于1月27日召开财务报告说明会，公布了本财年前9个月(4-12月)的营收状况，同时公布了Wii U的网络服务Nintendo Network，并表示今年将会在3DS上推出《马里奥》的2D系列新作。

在本财年的头9个月时间里，任天堂的净亏损已经达到了483亿日元，全年净亏损预计为450-650亿日元，远高于此前分析家估算的420亿日元亏损。而在上个财年，任天堂的净利润为495亿日元。任天堂表示，日元汇率的持续提高仍然是其大亏损的主要原因之一，此外Wii U研发方面的大量资金投入以及生产相关的开支也是亏损提高的重要原因。

具体软硬件销量方面，在9个月的时间里，3DS销售了1143万台，全球累计销量已经达到1500万台。尽管如此，这仍然低于任天堂的预期。任天堂预计本财年3DS销量为1400万台，低于此前公布的1600万台。Wii的销量预期也从1200万台降低到1000万台。3DS软件销量为2804万套，《超级马里奥3D大陆》销量突破500万套，《马里奥赛车7》上市不到一个月销量即达到454万套。NDS年末商战季度



销量464万台，全球游戏销量5120万套。Wii 9个月销量896万台，游戏销量8906万台。Wii销量表现最强劲的游戏是《塞尔达传说 天空之剑》，本作销量已经达到342万套。不过期间最畅销的游戏却是发售多年的《马里奥赛车 Wii》(491万套)和《新超级马里奥兄弟 Wii》(353万套)。NDS方面，《口袋妖怪 黑·白》期间销量为291万套，《新超级马里奥兄弟》销量187万套，《马里奥赛车 DS》销量126万套。

虽然以上销量数据十分出色，但是与任天堂的预期相比还是有不小的差距。岩田聪在说明会上承认：“我们对年末最后一个季度有很高的

期望，但是未能实现。”本财年以来，任天堂的股价已下跌一半，在财报公布之后继续下跌。1月份任天堂的股价最低跌到10020日元每股，而2007年的峰值曾达到7.3万日元。东京一吉投资管理公司首席基金经理野光成说：“任天堂通过游戏机发展的时期已经结束，虽然我并不认为这家公司会消失，但是如果他们不转向新类型，他们无疑会碰上大麻烦。”

为了向投资者阐明任天堂对当前业界向网络转型所做的准备，岩田聪重点介绍了对应Wii U的“Nintendo Network”。该网络服务相当于任天堂的Xbox LIVE或PSN，

将提供全方位的网络服务，而且会利用Wii U的平板电脑式手柄使其网络功能更简便。Wii U将支持智能手机所用的“近场通信(NFC)”功能，将其与“开通支付功能”的手机结合，只要将手机放在Wii U手柄旁边，就可以付费购买游戏或者游戏中的物品。该功能还可以用于新型的游戏玩法。另外岩田聪表示今后将通过Nintendo Network发行完整的游戏。

目前Wii U的硬件设计正在不断变化中。



Team Ninja的早失氏洋介最近透露，目前任天堂正在积极听取第三方的意见，并不反对Wii U的各种细节进行变更。

业界声音

我们不会再开发任何《抵抗》新作。



《抵抗3》销量不佳，目前Insomniac的CEO Ted Price确认他们已经放弃该系列，不过索尼方面可能会接手继续开发新作。

业界声音

有图有真相 SCENE



华纳兄弟公司确认《致命格斗》将推出PSV版，详情尚未公布，倒是先把封面公开了。注意封面下方，奎爷的登场自然是必不可少的。

没错！这个有着浑圆啤酒肚的大叔正是洛克人的新形象，绝非网友恶搞作品。这是《街头霸王IV铁拳》PS3/PSV版里客串登场的洛克人，形象来自臭名昭著的《洛克人》一代反派封面。



顽皮狗目前终于公开了《末日余生》的实际游玩画面，与《求生之路》系列“相比，本作更有照片级画面的感觉，看起来画面中的城市应该是宾夕法尼亚州的匹兹堡。



《日刊Sports》刊登的IVY乳沟宣传图大受关注之后，NBGI在该杂志最新一期上刊登了“续集”——而这次宣传的口号位置恰到好处，充分肯定了技术进化带来的系列最强架构！



也谈PSV危机之源

春节期间, PSV在日本的周销量突破了2万台, 不仅与3DS相差数值, 甚至超过了自己的前辈PSP。可是到处充斥着对PSV的唱衰声, 任饭们在幸灾乐祸, 索饭们在自怨自艾, 与几年前PSP陨落时一样抱怨着SCE的不作为。似乎PSV这一跌下, 就再也爬不起来……

PSV的销量骤跌确实令人触目惊心, 主要原因无非是两点, 一个是3DS在PSV发售同期推出了多款大作, 成功夺得主动权; 另外一个原因是PSV自身缺乏强有力的大作。归根到底都是游戏阵

容的问题。3DS在暑期游戏淡季时销量也跌到过冰点, 就连1万日元降价的销量带动效应都持续不

了几周, 而大作一上马, 销量立刻蹭蹭往上走。SCE最失败的是太迫求PSV首发游戏的数量, 成天夸耀自己“首发游戏超过24款”, 其实缺乏真正意义上的大作, 就算首发百款游戏又如何? 游戏产业在任何时候都是靠大作推动主机销量, 如果把PSV的20多款

2012年1月12日, Tecmo与光荣合并之后的首款《零》系列续作——《心灵相机 附身记事簿》发售。作为日式恐怖游戏死忠玩家的我自然也打算第一时间入手游戏支持一下。原本我以为喜爱恐怖游戏的毕竟是少数玩家, 游戏应该不会买, 所以也没有预定, 想等吃现货。但等到游戏开售后我吃惊地发现, 所有游戏店中的现货几乎是在一夜之间售罄, 下一次补货需要十天之久。而唯一一家有库存的店家, 也把价格抬高至了两倍。悲愤之余, 我也只能自我安慰: “至少证明游戏很好卖, 粉丝很支持。”可是一周之后, 又一个更大的悲剧消息传入了我的耳朵中, 《心灵相机 附身记事簿》首周销售量只有1万7千, 总销量恐已难破3万大关。

至此, 我不得不自问: “恐怖游戏这是怎么了? 《零》系列这是怎么了?”

自从《零》系列经历了《零 红蝶》所带来的辉煌之后, 玩家们对于这一王牌日式恐怖游戏的要求也就越来越高。但同时, 制作组

“莫要让《零》的未来真的成为了‘零’的未来。”

也面临着个相当尴尬的问题, 尽管口碑是有的, 但其实际销售量却一直并不乐观。初作《零 zero》卖了4万份出头, 最受好评的《零 红蝶》销量是6万4

千套, 随后的《零 刺青之声》销量与前作基本持平, 为6万9千套, 投入任天堂之后《零 月夜假面》终于冲破了7万份的大关, 但也仅仅是7万3千套而已。更要命的是, 为了获得来自任天堂的资金支持, 制作组不得不任天堂的一些干涉进行妥协, 这点在早先的访谈中就能初见端倪——原本菊地是打算在3DS上制作冠以“零”标题的正统续作, 却因为任天堂不同意而被迫中止。而预定于2011年发售的Wii平台《零》新作, 更是在不见了踪影, 现在连提都干脆不再提了。

在玩过《心灵相机 附身记事簿》之后我由衷地感觉到, 菊地想要在3DS上制作恐怖游戏的初衷是完全正确的。因为恐怖的要旨, 就是隐藏在日常之中的恐怖。当我在现实生活场景中见到立体逼真的鬼影扑面而来时, 我就知道这将是一场汗毛耸立的终极恐怖体验。把3DS作为射影机在360度空间中寻找鬼影的游戏方法降低了一定的难度, 同时也赋予了很全面的代入感。如果说玩前4作《零》时我是在操纵主角去探索和战斗, 那么《心灵相机》就是玩家亲自自己的恐怖物语了。这种全身心投入的感觉是值得每一位恐怖游

戏爱好者去尝试的。可是, 愿意去玩《心灵相机》的人, 相信80%都是《零》系列的粉丝, 由此也就使得本作中的问题很快就暴露的玩家面前。系列经典的镜头、胶片等道具一概没有, 就连特殊连续拍摄“Fatal Frame”都被取消掉了。要知道, 系列玩家或多或少都对“FF”有着一种特别的执着, 将怨灵连拍至死时的快感是用文字来形容的, 而取消了“FF”的《心灵相机》确实算是配不上“零”这个名字了(毕竟《零》的美版就叫做《Fatal Frame》)。除了系统大幅简化之外, 故事剧情也颇为单薄, 只

游戏换成一款《怪物猎人》, 相信绝不会有今天的惨淡局面。如果SCE将筹备PSV首发游戏阵容所花费的资金和资源都拿来购买Capcom, 换回一个PSV的《MHP3G》, 恐怕2011年末商战的结果就要改写了。

上面的道理SCE的经营者们没理由不知道, 也许SCE也曾拿着钱找到Capcom, 可惜被资金更雄厚的任天堂捷足先登。“缺钱”永远是困扰SCE的一个无解难题。在这里, 笔者要说的是资金的利用效率问题, 也就是要把钱花在实处, 把好钢用在刀刃上。SCE经营层近年来最大的问题就是把他们本来就不多的钱花错了地方。自从SCEA、SCEJ和SCEE分别独立经营之后, SCEA率先幡然醒悟, 近年来把资源集中在主力大作上, 创造了《战神》《未知海域》等强力大作。而SCEJ却在不断开发各种实验性质的中小级别游戏, 没有诞生任何具有号召力的大作。在PS辉煌时代, SCEJ曾通过同样的创意游戏战略获得许多“Light User”, 但如今的业界环境大不相同, SCEJ面临的不是扩大游戏人口的问题, 而是保住核心玩家群的问题, 无视局势变化而沿用昔日战略, 只会被时代所抛弃。如今的游戏产业就像一个个被智能手机和社交网络包围的孤岛, 创新的休闲游戏屈指可数, 而要巩固专用游戏机自身的市场, 越来越依赖于少数的几款超然大作。

“SCE经营层近年来最大的问题就是把他们本来就不多的钱花错了地方。”

吉田修平说, 目前PSV正在开发的游戏只有100款, SCE正努力保证PSV有持续稳定的游戏供应。这种仍在追求数量的战略调令失望。如果这句话变成“PSV正在开发的百万大作有12款, 我们会确保每个月推出一款”, 那么笔者相信PSV的绝境将近在咫尺。



零的未来

用2个小时就能将普通难度打通关, 实在是在难以填满玩家苦等数年的心。虽然游戏附赠了多款迷你游戏, 但并没有很强的可玩性, 更像是滥竽充数。

遗憾的是销量是对制作组的无言指责, 也是一口长鸣的警钟。毕竟日式恐怖游戏领域内,《零》是一枚金字招牌, 无论是菊地的制作组亦或是广大的粉丝们, 都不希望它走入绝境。但玩家也有自己的耐心与底线, 并不会容忍制作组一而再的挑战。如果还会继续推出这一品牌, 粉丝们自然出一份精心制作的续作牌, 请早日发布也会全力支援。莫要让《零》的兴衰真的成为了“零”的未来。

PlayStation®
游戏专区

你可能会觉得匪夷所思……但你确实可以在 PS Home 内当古埃及的法老或埃及王后！你更可能拥有古代其中一座最有名的历史遗产作为你的豪华个人空间！自订你的“法老王的陵墓”个人空间

间，尽享皇族之风，并邀请好友，炫耀你的豪华公寓！Shopping Mall 内有大量富异国风情的精致家具、服装及组合包出售，让你一尝当皇帝或皇后的滋味！

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

《GT赛车5 Spec II 中英文合版》即将推出 用PSVita玩转Flickr

《GT赛车5》以港币 \$298 的优惠价格登场！除了包含 Ver. 2.00 更新内容的蓝光游戏光盘，更可获得“完整下载包”与“赛车下载包2”产品代码下载卡的特别版本，《GT赛车5 Spec II 中英文合版》现已热卖中！

《GT赛车5》自2010年11月发售起，即拥有1000台以上车款、70种以上赛道、多彩多姿的游戏模式等压倒性的庞大内容。而发售经过1年后，通过2011年10月的Ver.2.00更新，更达成了全标准车可支持简易驾驶视点等大型进化。此外，玩家更可通过当月发售的付费下载内容，为游戏增添魅力十足的车辆、赛道、服装道具、以及上色道具等内容。

而现在，《GT赛车5 Spec II 中英文

更多详情请上 <http://www.gran-turismo.com/tw/news/d15704.html>



合版)除了上述2.00更新档案的“完整下载包”外，更在下载卡中追加“赛车下载包2”，总计有19种车型、2种(5种类型)的赛道、90种服装道具、以及100种上色道具等丰富追加内容。

PS Vita 最近推出 Flickr 软件，下载后玩家可以分享照片、留言，大家可以用 PS Vita 预设的相机，或者将 PS3 相片传送到 PS Vita 里。如果你正在玩某个游戏，想把一些可爱的画面分享给朋友，就可以利用主机的截屏功能（同时按 HOME 键及 START 键），就可以同朋友分享。将于2月2日推出的 PS Vita 动作游戏《Ragnarok Odyssey》体验版就最适合与朋友开心分享啦。



《GT赛车5》DLC陆续杀到



最新2款《GT赛车5》追加内容于 PS STORE 热烈下载中——“Gran Turismo®5 赛车下载包3”，带来6款新车包括 Volkswagen 1200 Cooper S, Lamborghini Aventador LP700-4 2011, Mini Cooper S Countryman (R60) 2011 等顶级房车，售价为 \$47；另外还有售价 \$31 的 GRAN TURISMO®5 DLC “Speed Test Pack”，让你可以下载速度测试用关卡“特别关卡-X路线 赛道面道”及新模式来测试车款性能。

*需软件更新为版本 2.03，才能下载以上内容。



《刺客信条 启示录》

再次推出追加地图包

《Assassin's Creed® Revelations》(刺客信条 启示录)将推出全新游戏下载包“Mediterranean Traveler Map Pack”，收录了6款全新地图，令多人连线的游戏体验更丰富。每一张地图都设置了不同地形、障碍物及隐蔽处。玩家将沿着圣城耶路撒冷、君士坦丁堡一直

走到 Dyers 商业贸易区等名胜古迹。这次下载包更特别收录了曾在《刺客信条兄弟会》中出现过的 Italian Renaissance 地图。一开始，玩家将探索传说中的古城 Firenze，再跋涉至 San Donato 中小镇 Siena，在村庄中优美的夜色中，提防各个角落暗藏的杀机。

内容名称：Assassin's Creed Revelations Mediterranean Traveler Map Pack
使用平台：PS3™ | 内容语言：英文 | 发售日期：2月2日

在PSVita上击败巨人怪物

化身成为剑士、猎人、铁匠、魔法师、刺客、牧师，对抗不断侵略人界的巨人与怪物攻击，就算追到天涯海角，都要设法将巨人的头部斩掉到手！以《仙侠传说》为主题改编而成的 PS Vita 动作游戏《Ragnarok Odyssey》(仙侠传说 奥德赛)体验版与制品版将于2月2日在 PS Store 中提供下载，并支持最多4人的多人游玩！另外购买本游戏可获得特典，于限定期间下载追加内容包！



游戏名称：Ragnarok Odyssey 制品版

使用平台：PS Vita | 内容语言：日文 | 发售日期：2月2日



©Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin (studio DTDS). All Rights Reserved.
©Gungho Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



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1月23日 - 2011年1月29日

1

装甲核心 V

PS3

アーマード・コア V

■ FromSoftware ■ 2012年1月26日发售 ■ 动作射击 ■ 7800 日元



本作是《装甲核心》系列的正统续作，延续系列特色，仍然以表现巨大机体之间的激烈对成为主题，核心向的游戏系统并不容易上手，但熟练掌握之后足以令人沉迷。本作把风格从前作的轻灵改为了力量感，机体增添了超级武器配件，战斗力进一步增强。

本周: 163 906套 累计: 163 906套

2

生化危机 启示录

NDS

バイオハザード リベレーションズ

■ Capcom ■ 2012年1月26日发售 ■ 动作射击 ■ 5990 日元



作为《生化危机》系列“再次”登陆3DS的新作，本作在叙事和剧情演出方面都有所突破，借鉴了大量的美式电视剧表现手法，采用多主角多视角方式进行游戏。本作对应扩张滑杆，让玩家角色可以边移动边射击，战斗手感进一步向主流射击游戏风格靠拢。

本周: 146 559套 累计: 146 559套

3

圣洁传说 R

PSV

テイルズ オブ イニオンズ R

■ NBGI ■ 2012年1月26日发售 ■ 角色扮演 ■ 5980 日元



本作是NDS平台上《圣洁传说》的重制版，在移植原作的基础上，强化了画面效果，并且增添了新的角色与新的剧情，还对系统进行了全新的调整。鉴于平台性能全面提升，本作还委托Production.I.G公司制作了新的过场动画，并且对应PSV的触摸屏加入了触摸操作系统。

本周: 54 853套 累计: 54 853套

4

马里奥赛车 7

マリオカート7

■ 2011年12月1日发售

■ Nintendo ■ 竞速

本周: 29230套

累计: 1440789套

5

怪物猎人 3 (tri) G

モンスターハンター3 (tri) G

■ 2011年12月10日发售

■ Capcom ■ 动作

本周: 27032套

累计: 1163663套

NEW 6

装甲核心 V

アーマード・コア V

■ 2012年1月26日发售

■ FromSoftware ■ 动作

本周: 24719套

累计: 24719套

7

超级马里奥 3D 大陆

スーパーマリオ 3Dランド

■ 2011年11月3日发售

■ Nintendo ■ 平台动作

本周: 23003套

累计: 1272712套

NEW 8

偶像大师 动画 & G4U 同捆版 Vol.4

アイドルマスター アニメ&G4Uパック Vol.4

■ 2012年1月26日发售

■ NBGI ■ 音乐

本周: 18179套

累计: 18179套

9

节奏怪盗 R 皇帝拿破仑的遗产

リズム怪盗 R 皇帝ナポレオンの遺産

■ 2012年1月19日发售

■ NBGI ■ 音乐

本周: 14826套

累计: 30915套

10

闪电十一人 GO 闪光・黑暗

イナズマイレブン GO シャイニング・ダーク

■ 2012年1月15日发售

■ Level-5 ■ 角色扮演

本周: 10479套

累计: 383366套

本周销售龙头竟然不是《生化危机 启示录》，相信会令许多玩家感到惊讶，不过鉴于《生化危机》系列一向是走家用机路线，对于玩家或许会有部分玩家持观望态度，影响了首发的销量。本月日榜的另一个亮点自然是榜单上唯一的PSV游戏《圣洁传说R》，就一款重制版游戏来说，销量相当不错。

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1月15日 - 2011年1月21日

1

跳舞吧 3

Just Dance 3

■ Ubisoft ■ 2011年10月7日发售

■ 音乐 ■ 上周排位: 2

本周: 61942套

累计: 3444031套

2

尊巴健身

Zumba Fitness

■ Majesco ■ 2011年11月18日发售

■ 运动 ■ 上周排位: 4

本周: 55226套

累计: 202638套

3

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 ■ 上周排位: 3

本周: 48504套

累计: 738713套

4

马里奥赛车 7

Mario Kart 7

■ Nintendo ■ 2011年12月1日发售

■ 竞速 ■ 上周排位: 5

本周: 40473套

累计: 1602368套

5

上古卷轴 V 天际

The Elder Scrolls V: Skyrim

■ Bethesda Softworks ■ 2011年11月11日发售

■ 角色扮演 ■ 上周排位: 7

本周: 36506套

累计: 269942套

6

超级马里奥 3D 大陆

Super Mario 3D Land

■ Nintendo ■ 2011年11月3日发售

■ 平台动作 ■ 上周排位: 6

本周: 33385套

累计: 242014套

7

NBA 2K12

NBA 2K12

■ Take-Two ■ 2011年10月4日发售

■ 体育 ■ 上周排位: 8

本周: 33371套

累计: 1177887套

8

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 ■ 上周排位: 9

本周: 28705套

累计: 4258918套



UFC 个人教练 终极健身系统 X360

UFC Personal Trainer: The Ultimate Fitness System

■ THQ ■ 2011年6月28日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 11

UFC选手个个都是经过高强度训练的强大斗士，想要获得如同UFC选手的强大体魄，就必须经过同样刻苦的锻炼。UFC是满足了玩家这一愿望的优秀健身游戏，比起其他健身作品，本作的锻炼强度更大，内容也更具攻击性，除了一般的肌肉锻炼，还有膝顶和拳击等格斗训练项目。

本周: 26 029套 累计: 236 196套

10

Kinect 运动大会 第二季

Kinect Sports: Season Two

■ Microsoft ■ 2011年10月25日发售

■ 体育 ■ 上周排位: 14

本周: 25946套

累计: 1007519套

新年之际，美国市场的游戏软件销售仍然维持着稳定，因为一月份缺乏有分量的新作，整个排行榜前十名都是老面孔，惟一不太常见的，估计也只有《UFC个人教练 终极健身系统》。其他游戏除了《马里奥赛车7》，都已经发售了十周以上，其中已经有续作发售的《尊巴健身》仍然在销量上更胜一筹，看来在体感游戏的主要用户群体对于游戏的版本更新并不敏感。几款性价比物级的软件里，《COD 现代战争3》双版本销售依然坚挺，在美国本土双双卖过一千万似乎并不难，而虽然及不上前者，但《上古卷轴V 天际》的销量也达到了惊人的两百万，在角色扮演领域足以笑傲群雄。在接下来的二月中，会有几款受关注的新作发售，预计会为榜单带来一些新鲜元素。

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	1月8日 - 1月14日	1月15日 - 1月21日
1	X360	346 923 751套	1 285 614套	1 203 133套
2	Wii	383 021 532套	1 122 365套	1 011 413套
3	PS3	210 761 952套	914 672套	842 893套
4	NDS	307 232 106套	567 930套	518 077套
5	3DS	111 992 384套	227 778套	209 886套
6	PSP	92 152 930套	123 348套	110 839套

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

2011年1月15日 - 2011年1月21日

排名	游戏名称	发售日期	平台	销量	累计销量
1	跳舞吧 3 Just Dance 3	Ubisoft 2011年10月7日发售 音乐舞蹈类 发售时间: 16周	Wii	136036套	708633套
2	马里奥赛车 7 Mario Kart 7	Nintendo 2011年12月1日发售 竞速类 发售时间: 8周	Wii	121324套	921259套
3	超级马里奥 3D 大陆 Super Mario 3D Land	Nintendo 2011年11月3日发售 平台动作类 发售时间: 12周	3DS	112673套	589473套
4	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 发售时间: 11周	X360	103187套	1317683套
5	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 发售时间: 11周	X360	98523套	1049529套
6	尊巴健身 Zumba Fitness	Majesco 2010年11月18日发售 体育舞蹈类 发售时间: 62周	Wii	97116套	460323套
7	上古卷轴 V 天际 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Software 2011年11月11日发售 角色扮演类 发售时间: 11周	X360	75152套	522002套
8	上古卷轴 V 天际 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Software 2011年11月11日发售 角色扮演类 发售时间: 11周	PS3	65868套	507883套
9	战地 3 Battlefield 3	EA 2011年10月25日发售 第一人称射击类 发售时间: 13周	PS3	57883套	432715套
10	FIFA 12 FIFA Soccer 12	EA 2011年9月27日发售 体育类 发售时间: 10周	PS3	56854套	510394套

全球市场当中，被奥巴马所选择的《跳舞吧 3》销量傲视群雄，是一款体感音乐游戏来说这个成绩还真是相当惊人。紧随其后的是《马里奥赛车 7》，作为这一系列的最新作品，本作的销量已经到了接近 500 万套，无国界的游戏魅力征服了全世界的玩家。榜单上另一个耀眼亮点自然是双版本累计销量已经过千万的《COD 现代战争 3》，在系列下一部作品发售前，对于这款物极游戏的销量能否创造出一个新高度，我们拭目以待。

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	1月8日 - 1月14日	1月15日 - 1月21日
1	X360	603 006 227套	2 328 463套	2 184 660套
2	PS3	511 662 579套	2 201 993套	2 030 288套
3	Wii	770 999 395套	2 192 248套	1 939 875套
4	NDS	718 274 954套	994 740套	895 189套
5	3DS	31 621 385套	703 284套	632 349套
6	PSP	257 073 423套	463 787套	366 337套
7	PSV	541 667套	26 445套	20 438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	1月8日 - 1月14日	1月15日 - 1月21日
1	3DS	15 570 118台	291 838台	246 326台
2	X360	64 349 206台	187 177台	171 954台
3	Wii	94 857 987台	140 452台	115 684台
4	PS3	61 152 656台	217 958台	193 497台
5	DS	15 132 620台	71 535台	64 763台
6	PSP	73 018 950台	87 406台	76 072台
7	PSV	563 810台	19 756台	16 319台

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

新作
打榜

1月榜单过新年后再次陷入了销售低谷，又或者这，这种每一款游戏最高也就十几万的销量就是日本市场目前的销售常态，许多新进入榜单的游戏销量都非常低，一些旧作的销量根本就没有过万，对于新作的日后再存非常不利。

2类榜单方面的新作销售情况，基本可以称之为没有游说，整个榜单上充斥着大量上市已久的老游戏，最新的游戏上榜都有十周以上，这对于大众来说应该是件好事，不过是否也在一个侧面证明了美国市场基本没有小作生存的空间？

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2012年1月23日 - 2012年1月29日				
11	PSP	机动战士高达 木马的轨迹	2012.1.26	9,121套
21	PS2	超级机器人 大森 OG 传说 魔装机神 II 那神启示录	2012.1.12	13,641套
22	PSP	英雄幻想曲	2012.1.19	7,865套
23	PS3	WWE 12	2012.1.26	9,272套
27	PSP	恋爱养成 2 Midnight Lesson!!!	2012.1.26	5,164套

2012年1月16日 - 2012年1月22日

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
17	PSP	官能谈话 携带版	2012.1.19	5,835套
21	PS2	超级机器人 大森 OG 传说 魔装机神 II 那神启示录	2012.1.12	8,690套
25	3DS	金牌空战 3D 爆爆火网	2012.1.12	16,392套
26	Wii	闪电十一人 荣誉之星	2012.1.26	141,932套
27	3DS	心灵危机 随身记事簿	2012.1.12	21,507套



作为《零》系列“某种意义上的续作，心灵危机无论是故事还是游戏系统都继承了《零》”的影子，不过在3DS平台上，玩家除了可以体验到3D化的立体恐怖画面外，也可以应用到AR功能，把3DS当成是相机原理，拍摄各种幽灵，获得特殊的游戏体验。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2012年1月15日 - 2011年1月21日				
11	Wii	尊巴健身 2	2011.11.15	389,343套
14	X360	舞团中心 2	2011.10.25	972,297套
19	X360	战地 3	2011.10.25	2,955,746套
22	PS3	上古卷轴 V 天际	2011.11.11	1,113,966套
26	X360	蝙蝠侠 阿凯汉姆城	2011.10.18	1,444,937套

2012年1月8日 - 2012年1月14日

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
17	X360	舞团中心 2	2011.10.25	951,875套
20	PS3	上古卷轴 V 天际	2011.11.11	1,096,438套
22	X360	战地 3	2011.10.25	2,937,630套
26	X360	蝙蝠侠 阿凯汉姆城	2011.10.18	1,428,254套
27	PS3	未知海域 3 德雷克的诡计	2011.11.1	1,285,009套

本作是备受好评的Wii音乐健身游戏《尊巴健身》的续作，收录了包括Reggaeton、Salsa、Hip-Hop和Rumba在内的九种舞蹈，并有30首配乐供玩家选择。游戏共有五个难度等级，支持最多四人一起舞蹈，在欢笑和娱乐中不知不觉变得身强体健。

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	1月16日 - 1月22日	1月23日 - 1月29日
1	3DS	507 236台	80 960台	84 789台
2	PS3	148 870台	21 155台	22 924台
3	PSP	129 694台	17 181台	16 008台
4	Wii	84 273台	10 173台	10 396台
5	NDSL	7 866台	1 200台	1 180台
6	X360	7 588台	1 080台	1 235台
7	PS2	3 705台	903台	713台
8	NDSi	6 331台	828台	738台
10	PSV	95 437台	15 219台	18 942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	1月8日 - 1月14日	1月15日 - 1月21日
1	X360	33 374 507台	101 860台	95 261台
2	Wii	38 944 875台	57 645台	52 015台
3	3DS	4 909 054台	88 346台	76 987台
4	PS3	20 080 317台	59 801台	58 728台
5	NDS	60 373 056台	28 926台	26 284台
6	PSP	19 421 383台	14 003台	12 729台



GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼



超级机器人大战 OG 传说 觉醒机甲 II 邪神启示录



PSP

- 平台:PS2/PS3/PS4/PS5/PS Vita
- 开发商:GUST
- 发行商:NBCI
- 策略角色扮演
- 2012年1月12日
- 日语

总分 23

【游戏介绍】 魔装机神自从在《第2次超级机器人大战》以来,就以帅气的机设和个性鲜明的角色获得玩家的一致好评。本作是1996年在SFC上发售,并于2010年移植到NDS平台的1代续作,本次的PSP版还附带1代的UMD,就算是没玩过前作的玩家也可以从一代玩起,完全无碍游戏体验。



和之前发售的NDS版相比,游戏的地图画面获得质的飞跃,可惜重头的战斗部分显得有些马虎,机体动作过于单调,好在后期一些必杀技的演出效果让人满意。游戏的系统和近几年的《机战》不同,精神、援护攻防、机甲技能等要素应有尽有,独特的“方向补正”和“精灵凭依”让战略性大幅提升。



即使续作作出了在PSP平台上,本作还是挺有90年代游戏的味道。系统扎实简朴,很容易上手,但如果是新生代的《机战》玩家也许会有些不适应。相比前作和复刻版,画面和音效是进化了不少,不过关卡数量却比前作要少,即使打完完全路线也意犹未尽的感觉,厂商打算继续推出续作的意图明显。



采用真实比例的机体图案和3D化的战斗画面并不讨喜。不过比起系列第一作的复刻版,战斗画面的确有进步,无论是我方还是敌方的招式演出都提高了不少。游戏系统方面,感觉比起一般的机战要更糟糕一些,许多元素缺乏考究,存在着MG值太低,攻击方向补正对游戏的影响太大等问题。

灵魂能力V



多机种X360/PS3

- SOUL CALIBUR V
- NBCI
- 格斗
- 2012年1月31日
- 美版

总分 27

【游戏介绍】 当今最强的刀剑格斗游戏系列的最新作!故事发生于4代的17年后,登场角色大换血。系统方面取消了一击必杀技,引入了必杀槽系统,满足条件后可以发动华丽的勇气之刃和必杀之刃,来自“气到客信条”系列的Ezio作为客串角色参战。



本作拥有系列史上最强的画面,剧情表现手法堪称系列最高。网络模式有很大进步,流畅的网战不再是天方夜谭。本作的两个硬伤在于:一、没有为全角色设置各自的剧情和结局;二、缺少像以前的剑匠模式、爬塔模式那样的单机趣味要素。打完共通剧情后,如果不是在于对战,就只剩自创角色系统可玩。



画面系列最强,音乐、人设、系统在系列中也能排列前茅,就是单机的趣味性要素不多。新增的200多场QUICK BATTLE打起来乐趣不足,明显不能取代过去那些游戏性满点的内容。自创角色系统倒是继承了4代和PSP版的精髓,而且还有进化,特别是收录的那些COSPLAY换装,让ACG爱好者发出会心一笑。



虽然有着单机耐玩度不高的硬伤,但玩家更看重的无疑是对于战乐趣,本作中诸如AA、BB、2K这种用来蹭对手最后一点血的招式,伤害都有所下降,可以看出制作组有在平衡性方面下了功夫,不过绝大部分角色的技依依旧暴血,个别角色甚至有过之而无不及,希望日后能通过在线升级来改善。

御姐武戏Z 神乐



X360

- オチケンバラZ
- カク
- O3 Publisher
- 动作
- 2012年1月19日
- 日语

总分 21

【游戏介绍】 著名的“很暴力很暴力”游戏,主题性感美女女侠砍尸。玩家可以随时在姐妹两人中进行切换,姐妹两人的招式武器各有不同,前作的姐妹也会在游戏中登场。通过获得称号也会拿到各种换装道具,并有丰富的付费DLC内容,《梦幻俱乐部》的服饰也会登场。



本作在两方面都有了大幅度加强,虽然和主流3D动作游戏相比差距不小,但至少是一个能让你开心打下去的游戏了。游戏的难度和X360上的前作相比大幅度下降,称号系统的要求也远不及前作那么变态。游戏中可以获得的换装道具也更加丰富,可随时挑战的任务模式也提高了可玩性,20小时内即可全成就。



游戏的画面依然十分简陋,场景看着就很省成本。不过相信选择这款游戏的玩家,多半还是冲着两姐妹的人设去的。游戏已经不是简单的美女砍僵尸,首先手感不错,打起来爽快十足,其次战斗系统也有些亮点,算是借鉴了不少大作,比较考究。可惜的是游戏有死机BUG,这点实在扫兴。



相比起PS2时代的系列作品,画面进化算得上非常大,虽然够不上一般次世代游戏的水准,不过用于表现女主角的身体魅力也是完全足够了。换装系统很有爱,许多服装的设计非常大胆,应该能够充分满足男性玩家们视觉需求。战斗部分的缺点比较明显,敌人AI相当低,打起来割草感太强。

More GO: 731 9.0

圣洁传说 R

热血推荐



PSV

- テイルズ オブ シンフォニア リバース
- NBDG
- 角色扮演
- 2012年1月26日
- 日版

总分 26

【游戏介绍】《圣洁传说 R》是 NBDG 自《宿命传说 R》之后的第二款重制作品，其原作是 2007 年发售的 NDS 游戏，虽然是为数不多的外包作品，但游戏还是以优秀的素质一扫《风间传说》的晦气，获得玩家们的一致好评。不过本作继承了 NBDG 的 DLC 地狱关卡，想要挑战的朋友要做好心理准备。



本次的重制版可谓诚意十足，不仅在原作的基础上加入大量过场动画和全新的片头，游戏的剧本也经过重新设计，迷宫数量和敌人数量都有所增加。新增的地图系统可以让你清楚地看到宝箱所在位置，探索过程十分方便。可惜本作的游戏画面并未达到令人满意的程度，希望新的重制版能有所改善。

虽然人物建模的差强人意导致换装的效果打了些折扣，但是结合画面的渲染效果来看却是十分舒服。游戏的剧本和迷宫有不少变动，战斗十分流畅，新增的圣石系统和 Style 系统也给本作增色不少。有些美中不足的是相当一部分的 Skill 没有语音，以及斗技场出来之后不帮忙加 HP 和 TP。

作为一款移植作品本作很好地体现出“诚意”两个字。虽然整个剧情架构跟原作没有太大的区别，但迷宫以及中间的剧情都重新制作，此外还有新增的迷宫和敌人，系统也进行了改良，就算已经玩过原作的玩家也能当作一款全新的游戏来体验本作，只是画面没能充分发挥 PSV 机能比较令人失望。

英雄幻想

PSP



- ヒーローズファンタジア
- NBDG
- 角色扮演
- 2012年1月19日
- 日版

总分 20

【游戏介绍】上世纪 90 年代末便开始看动画的玩家恐怕都会对《秀逗魔导师》(KERORO 军曹) 这些作品非常熟悉吧，本作让 10 部经典动画作品的角色齐聚一堂，上演了一部阵容豪华的穿越偶像剧，作为原创 RPG 游戏在系统上有很多独具特色的亮点。



游戏系统上虽然参照了《女神侧身像》系列，但独特的阵型变换系统和角色交换还是保有了自己的特色。不足的是战术上变化较少，虽然角色众多而且同时能挂 16 名角色上阵，但各自的攻击模式非常简单，后期过于依赖必杀技和英雄模式，容易令人感到乏味。非全程语音比较令人失望。

参战角色来自诸如《秀逗魔导师》等早年的动漫作品，80 后的玩家可以找到不少熟悉的身影。游戏的战斗系统在很大程度上借鉴了《女神侧身像》系列，遗憾的是即使有丰富的角色可供使用，在实际战斗中角色差别并不大。作为英雄模式的英雄模式也强大得有点影响游戏平衡，让人颇感遗憾。

本作收录了众多经典动画中的人气角色，其中部分作品年代较久远。游戏的画面与音乐素质尚可，战斗系统则借鉴了“VP”的风格，操作爽快简单，各角色必杀技的特写动画也非常有趣。作为 PSP 平台的末期作品，值得角色扮演爱好者一试。但流程略显平淡是游戏的不足之处。

心灵相机

热血推荐

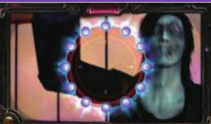


3DS

- 心灵カメラ 凭いて多手帳
- Koei Tecmo
- 动作
- 2012年1月12日
- 日版

总分 24

【游戏介绍】本作是和风恐怖游戏系列《零》的第 5 款作品，也是首部支持 3D 显示效果的游戏。虽然没有沿用“零”的称号，但战斗方式依旧是使用射影机近距离击杀怨灵。本作强调的是“入侵现实的恐怖”，通过 3DS 的摄像头将真实环境融入到游戏中来，带给玩家前所未有的恐怖体验。



游戏的基础系统和之前的作品相似，取消取消限制后游戏的难度下降不少，即使是动作苦手也能体验到游戏的乐趣。主打的 AR 系统非常有趣，看到平时熟悉的屋子里突然冒出一个鬼怪，那种奇妙的感觉可是其他游戏无法给予的。可惜游戏对环境要求过高，需要光线充足才能有效识别到手册。

上手后的第一感觉非常惊喜，的确不负“入侵现实的恐怖”之名，通过屏幕看到身边的怨灵，心中浮现的突极恐惧感难以言表。与 AR 记事簿的全程互动也是首开先河之举，这些创新都值得后面的恐怖游戏学习与借鉴。迷你小游戏的内容也颇为丰富，玩家还可以在小游戏里见到前几作角色与怨灵的身影。

虽然游戏的恐怖气氛营造得相当不俗，但是由系统非常简单，所以难度并不高。不但取消了系列传统的胶片、镜头设定，而且也没有连拍模式，尽管方便了新玩家迅速上手，但老玩家却难以从中获得战斗的满足。故事流程很短，只需要 2 个小时左右就能打通关，但缺乏过佳几作剧情所带来的感动。

生化危机 启示录

黄金珍藏



3DS

- バイオハザード レベレーションズ
- Capcom
- 动作射击
- 2012年1月26日
- 日版

总分 27

【游戏介绍】本作是“生化危机”系列登陆 3DS 平台的第二部作品，故事时间发生在浚熊市事件之后，《生化危机 5》之前，主要的舞台是豪华游轮泽诺比亚号。游戏采用多主角形式，时间线会随着叙述角色不同而快速切换。游戏对应手枪滑杆，并配有专门的 D 种类操作方案。



本作最大的惊喜，是在风格上一定程度上回归了系列初期作品的恐怖感，有许多地方都成功地营造出了阴森的氛围，让人不自觉地绷紧了神经。不过游戏中新增的扫描枪大大提高了玩家的弹药获取量，一定程度上降低了难度。从佣兵模式演化出的突袭模式乐趣十足，任务系统也充满了挑战性。

游戏的战斗场景火爆爽快，探索场面惊险刺激，系列之前的恐怖感能让玩家找回游戏中的恐怖感。本作叙事手法新颖，新篇章开始后还有类似系列的前情回顾。游戏刻意简化了一些内容，整体感觉十分流畅。故事打完后还有耐玩的突袭模式，绝对是款良心作品，值得每个生化 FANS 入手。

游戏的 3D 效果非常棒，将景深调节到最大后效果相当惊人，新增的任务系统很有挑战价值，若想全部达成要花费一番功夫，在多周目下获得的各种“奖杯”也能让玩家体会到屠杀敌人的快感。可惜游戏的操作手感还是不如家用机版，在没安装右摇杆的情况下遭到敌人围攻很容易手忙脚乱。

生化危机6	Capcom	动作射击
PS4/PS3/PS2/PC		日文
预定2012年11月22日	1-6人	售价未定
对应机种为PSS、X360		对应年龄未定

《生化危机6》1月20日正式公布，既是意料之中，也是意料之外。最不出意料的是里昂继续登场受帅，克里斯也有戏份，最意外的则是新角色的加入和游戏里头动作要素的进一步增强。踏入2012年，最的“生化危机”系列”作品会有什么更为新引人的特色，且让笔者慢慢道来。

三位不同主角 三种不同风格！

延续自《生化危机 启示录》
的多线故事推进。

刚刚发布的《生化危机 启示录》相比起以往的系列作品，最大的突破之一就是大跨度的人物视角转换，在游戏中总共共有四组不同角色组合供玩家操纵，分别叙述不同地点不同时间的故事，这解放了剧情描述的限制，让玩家能够从更为全面的角度来体验整个故事的每一个关键时刻。

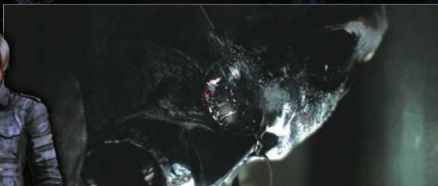
《生化危机6》继承了这一特点，就目前的情报看来，游戏起码包含了三条故事线，首先是里昂与新搭档海伦娜在美国本土遭遇生化危机，然后是克里斯带领 BSAA 队伍前往香港应对突发的生化恐怖活动，而最后则是一位新主角，一头短发脸带刀疤，但却身负拯救世界的使命。至于传闻中的第四位主角艾达·王目前还没有进一步的消息。

文 稀饭 美编 anubis

BIOHAZARD



里昂·S·肯尼迪 美利坚国土上的末日求生



▲身为国家元首的美国总统得到的是最高级别的保护，为何仍然会被生化病毒感染？又什契机又该如何对待自己父亲变成僵尸这个真相？



本作的故事已经是二代的十年后，对于里昂来说，浣熊市的生化危机已经是过往的历史，但无论对于他还是对于整个世界来说，生化恐怖主义的阴影都从未散去。在本作中，里昂遭遇了最严峻的事态，美国再次遭到了生化病毒的感染，在一座名为奥托的城市当中，90%的人口受到了侵袭，每一处都有僵尸横行。最可怕的是，连里昂的雇主，美国总统本人也受到了感染，成为了僵尸！

在一片混乱的城市中，里昂必须要设法解决这个糟糕的局面，而他身旁的新同伴海伦娜（Helena Harper）似乎对于这场生化危机的爆发源头有所了解。在如同此前浣熊市般地生化危机中，两人需要同心合力来对抗大量的僵尸袭击，并找到拯救奥托余下10%人口的方法。

▲历经岁月洗练，里昂在本作中的造型更为沧桑，却也多了几分威慑，同样也不再是《生化危机4》中稚嫩甜美的文件箱，而是看起来专业干练的海豚娜。

▲总统变为僵尸的事实似乎让海伦娜深受打击。

克里斯·雷德菲尔德

香港鏖战生化瘟疫



▲华丽的霓虹灯和东歪西斜的露天招牌，标志性的香港街道风景被忠实还原到了游戏中。



▲除了香港，在其他地区似乎也有激烈的战斗在等待克里斯的小队。



在系列的第六代，《生化危机》的舞台终于也搬到了中国，从高楼林立但又脏乱的环境，和街道上大量的广告牌看来，克里斯展开对抗生化恐怖行动作战的地点毫无疑问便是香港。与里昂的故事线不同，香港的生化感染情况尚处于初期，虽然城市已经陷入混乱，但是仍然有许多普通的民众并未受到感染，而且这次生化袭击似乎和本土的黑帮有所联系，克里斯带领的队伍除了要对抗生化病毒创造出的怪物，还要和持有枪械的正常人类进行交火。

这一条故事线最为突破性的地方，自然是生化系列上史无前例的团体作战，克里斯带领的BASS小队成员人数在四人以上，作战思维完全不同于《生化危机5》的双人配合。另外一个惊喜就是这一部分游戏内容中展示出了本作新加入的掩体系统，因为敌人当中存在着有使用枪械的正常人类，以往站桩式的射击会让克里斯成为一个活靶子，玩家必须要应用掩体来相对安全地与敌人交火。这一系统同样可以用于对抗生化病毒创造的怪物，不过他们的攻击方式往往会超出我们的想象，千万不要以为躲入掩体后就能够保证自己的安全。



迷之男子

惊心动魄的救世之旅

比起前面的两位《生化危机》系列中的男一号，这一位新角色最大的不同点就是一脸的匪气，寸板头、刀疤脸上深眼窝，刚看上去还让人以为是反派角色，这应该也和他曾经担任过雇佣兵有关。但在目前情报中看来，他的血液是拯救这个世界的关键。新主角的身手相当了得，似乎是经过了某种程度上身体强化，不但在近身格斗当中能够轻松放倒好几个壮汉，还能够发出远超普通人力量与速度的震荡攻击。

在这位新主角的故事线当中，他似乎身负某个特别的任务，需要前往某个地方，陪伴在他身边是一位留着金色短发的女子，她的使命是让这位新主角安全无恙地达成目标。在剧情当中，新主角会遇到明显经过改造的生化怪物，对方不但力大无穷，而且身手同样敏捷，赤手空拳的新主角和同伴只能拼命逃跑来躲避怪物的追杀。在这个部分当中，目前几乎看不到任何枪战的内容，取而代之的是动作格斗和刺激的逃亡，相信会有大量的QTE内容出现，似乎代表着《生化危机》系列发展的一个新方向。如果这一模式取得成功，不难想象此后还会有类似风格的独立外传式作品出现。



零散的新情报

- 本作存在着双人合作模式，既可以线下也可以线上，值得一提的是，线上合作模式的最大人数竟然是六人，这可能意味着本作的线上合作模式会有全新的内容出现。
- 除了合作，本作还支持最大八人的线上对战，详细内容尚未公布，但应该是类似《战争机器》的第三人称射击对战。
- 大型BOSS仍然存在。同时存在着使用载具的场合，但不确定两者是否会同时出现。

超时空要塞7

TV动画/1994年10月-1995年9月放映

讲述人类和吸收人类灵魂的原形恶魔之间的战斗，本作的登场人物虽然战斗力普遍很低，但可以使用歌声为我方带来各种增幅效果，男主角巴萨拉甚至能在一回合内将全队的士气提升到最高。



超时空要塞 边境 恋离飞翼

剧场版动画/2011年10月放映



反逆的鲁鲁修 R2

TV动画/2008年4月-2008年9月放映

第二季的故事依然围绕黑之骑士团和神圣布里塔尼亚帝国之间的战争展开，后期鲁鲁修成为帝国皇帝后是否会叛变？玩家是继续操控黑之骑士团还是改为操控朱雀应战？剧情的发展值得期待。



剧场版 天元突破 螺岩篇

剧场版动画/2009年04月放映

《螺岩篇》的剧情发生在王都特佩林攻防战的7年后，讲述西蒙和曾经的手下——兽人比拉鲁联手对抗反螺旋族 Anti-Spiral 的故事。



《恋离飞翼》是去年10月20日放映的《超时空要塞 边境》最新剧场版，同时也是该作品的结局篇。遗憾的是《恋离飞翼》在本作中仅机体参战，众FANS估计是无法迎来原作中那令人无比纠结的三角关系大结局了。



真盖塔 世界最后之日

OVA版动画/1998年发售



讲述盖塔小队和神秘的入侵者——Invador 战斗的故事，从《破界篇》的剧情来看，本作《真盖塔》的相关剧情应该从日本毁灭的13年后开始。

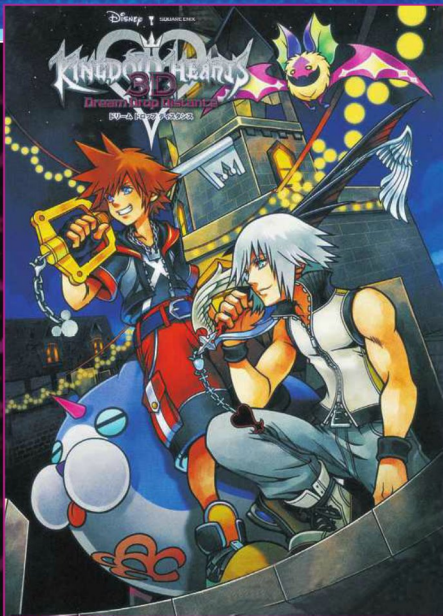


预约特典公开!

游戏的预约特典是前作《第2次超级机器人大战Z 破界篇》的解析别册，里面详细记载了《破界篇》的点点滴滴，就算没玩过《破界篇》，通过阅读这个别册同样能享受本作带来的乐趣。

近期关于《王国之心 3D》的新情报可谓是络绎不绝，首先是本作的发售日已确定在3月29日，各位粉丝只要再忍耐2个月就可以玩上这款正续作了！其次是SE公布了两个限定版的消息，悲剧的是限定版的售价不菲，但这也正是验证各位是否是真饭的时刻！有爱的玩家现在攒钱还来得及呀orz。

文 八重樱 美術 NINA



王国之心3D	Square Enix	动作角色扮演
3DS	KINGDOM HEARTS 3D (Dream Drop Distance)	日语
发售日期	1.2.2012年3月29日	17人
对应平台	3DS掌机	对应玩家年龄未定

食梦者是《王国之心 3D》中特有的生物，它们只生存于“被禁锢在沉睡中的世界”。食梦者可分为两大类，一类是以梦境为食并种下噩梦的邪恶食梦者“梦魔”，另一类是以噩梦为食的善良食梦者“圣灵”。“梦魔”会作为敌人频繁出现在索拉与利库的面前，“圣灵”则会以同伴身份协助两位主人公战斗。

妖怪小丑

(梦魔)



梦魔版的妖怪小丑是个会吐出冷气令周围结冰、一边漂浮一边伺机啃咬玩家的麻烦梦魔。如果被它的长舌头舔到的话，就会被捆在原地暂时无法动弹。



三角龙

(圣灵)

以巨大的身体和角为武器突进攻击的善良食梦者。与它发动连携技时，三角龙会变成一个巨大的圆球，旋转着攻击周围的敌人。



剪刀锹形虫

(梦魔)

擅长防御和远距离攻击的梦魔。它会埋下地雷、或是发射会封印指令技能的子弹，令玩家无法攻击。



帅气天马 (圣灵)

所有的圣灵食梦者都可以和两位主角发动连携攻击。索拉发动连携时大多是乘坐上圣灵，以冲撞、翻滚等形式对敌人造成直接的物理攻击。而利库则是让圣灵寄宿于自己体内，借助圣灵们的力量去战斗。另外，可以与圣灵食梦者们进行互动也是本系列的新增元素。通过抚摸圣灵们可以增进彼此的好感度，还可以为它们拍摄下憨态可掬的照片哦！



▲▲瞧它们舒服的样子，简直就是在恶整奥萝！

与一位圣灵发动连携称为“单人连携”，但本作还可以与两位圣灵一起发动双重连携！比起单人连携，双重连携不但威力更高，而且不同种类的圣灵组合后还会诞生各种各样的效果！



▲如果是两只炎性的圣灵组合发动连携，那么索拉和圣灵们就会乘上陨石坠落到地面，引起大范围爆炸。



▲当带着两只圣灵，并且攒满连携槽后，下屏就会出现圣灵的标志，点击就能发动双重连携。



▲当同伴是奇诺姆和蝙蝠时，奇诺姆会将蝙蝠吸入体内令自身巨大化，然后索拉会乘坐上奇诺姆跳跃，对周围产生冲击波。



“真实转移”是与世界相关的特殊技能，所处于不同的世界历，发动“真实转移”时的效果也千差万别。例如在《三个火枪手》的世界中，“真实转移”就是漫画的效果，当屏幕上出现触摸动作提示及时时作出正确的动作就能对敌人造成大伤害。



▲卡通漫画风格的“真实转移”带给玩家全新的游戏体验。



KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance] KINGDOM HEARTS EDITION

发售日：2012年3月29日

售价：21090日元

包含：《王国之心3D》游戏卡带一套、限定3DS主机一台

KINGDOM HEARTS 10th Anniversary 3D+Days+Re:corded BOX

发售日：2012年3月29日

售价：15000日元

包含：《王国之心3D》游戏卡带一套、《王国之心 358/2 Days》游戏卡带一套、《王国之心 代码重制》游戏卡带一套、明信片12枚、3DS保护壳一个。

“终极风暴”系列一直以宛如动画般华丽的画面结合十足的游戏性而被火影爱好者称道，历经系列前作的洗练后，制作人称有意在强化故事模式的同时，加强本作的系统严谨性和平衡性，将本作打造成如其他正统格斗游戏一般能长期进行对战的游戏。同时，本作的登场人数大幅增加，跨越世代的梦之战斗无疑是游戏的一大亮点。新的忍者风暴即将席卷，作为火影爱好者的你准备好了吗？



文 evilpig 美术 心的永恒

火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NBGI	动作
多机种	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルチメイトストーム ジェネレーション	日本
	2012年2月23日	¥330日元
	1-2人	
	对应机种为PS3、X360	推荐玩家年龄：12岁以上



▲游戏自然少不了魂人与佐助间的宿命对决。



▲卡卡西外传中登场的角色也将参与本作的战斗当中。

忍战之魂，世代继承！

在游戏中，除在现今动画漫画中活跃的角色外，在过去历经战斗的忍者们也将悉数登场，正如副标题所示游戏将跨越世代，所有忍者一同聚首！

◀千手兄弟，也就是初代、二代火影间的对决，过去历经战斗的忍者将活跃于新世代的舞台。



超过70人的忍者大战在这里集结！



● 解放九尾之力——尾兽查克拉模式鸣人参上！ ●

以游戏讲述的忍道

前作的故事模式由鸣人作为主线，在其中穿插不同角色的剧情构建完整的故事，而本作的故事模式设计了多名角色的独立故事模式，让玩家以不同的视点体验原著的故事。而为游戏中专门制作的动画更是超过1小时。



宇智波鼬传



奇拉比传
酷爱ROB的柱子力



少年篇激战的故事，桃地再不斩传。



旗木卡卡西传

向重视对战型游戏进化的忍者风暴

为迎合游戏从“重视故事模式”型游戏向“重视对战”型游戏的思路,本作新增了两种全新的系统,在战斗中掌握并使用这些系统是本作战斗的关键。

新战斗系统1: 替身槽

在先前作品中玩家可以随意发动替身术,但在本作中引入了替身槽的概念,这就意味着替身术的发动受到了限制,在替身槽数值为0时替身术是无法发动的,如何掌握替身术的发动时机也是将战斗推向有利的关键因素之一。



▲战斗开始。



◀在受到攻击时同时按键发动替身术。

▼消耗替身槽,替身术发动成功!



新战斗系统2: 查克拉取消



▲连招开始



◀无缝的连接!但要注意自身的查克拉残量。

本作中引入了现今对战游戏流行的取消系统,在招式或连段期间发动查克拉取消可以取消一切的硬直。活用这个系统,既可以衍生出各种

各样的高伤害连段,又可以作为防御手段来使用不给予对手反击的空隙。但是查克拉取消需要消耗一定量的查克拉,在查克拉槽低下时无法发动。



↑按△/▽/键释放查克拉取消×>键发动

充实的在线模式

本作的在线模式,基于《终极忍者风暴2》进行了强化,使玩家可以感受更丰富的在线游戏体验。



▲在与对手开始前可以确认自身对手的连招数



锦标赛模式

无尽的战斗是现今通行的对战模式,只要胜利的一方不落败,就能与房间内的所有玩家进行不间断的车轮战,相比以往单对单的对战无疑有趣不少。

无尽的战斗

本作中最多可以支持8名玩家参与由房主设定的淘汰制锦标赛,邀约土三五好友打造属于自己的忍界大战吧!



東京ゲームショウにてプレミアム映像初公開

海贼无双

NBGI

动作

PS3

ワンピース 海賊無双
预定2012年3月1日
对应周边设备

1人

7800日元

活用“恶魔果实”的力量攻关!

本作是动漫改编游戏大厂 NBGI 和光荣进行合作开发的游戏，游戏内容自然也集两厂之精髓，分为以活用“恶魔果实”为主要过关手段的冒险模式和以砍杀敌人乐趣的无双模式。

▼在冒险模式的关卡中玩家不难找到此类设施，只有活用控制角色的各项能力才能顺利过关。

冒险模式

在冒险模式中游戏充分还原了动画中的场景，其中有不少设施再现了原作中恶魔果实的能力，例如玩家在控制路飞的时候，可以通过“橡胶果实”的能力将手臂伸长，从而抓住场景上方的横杆荡到远处，或是吸收空气使身体变大用于解谜。



无双模式

►用丰富多彩的连击痛殴蜂涌而至的敌人吧!



熟悉的角色纷纷登场!

无双模式的玩法和时下流行的《无双》类游戏没有多大区别，在该模式下玩家需要面对如潮水般涌出的敌人。游戏的攻击手段非常简单，只要把普通攻击(□键)和范围攻击(△键)相互组合就能打出各种连击，漫画原作中角色的各种必杀技在游戏中也得到忠实还原，爽快度满分。



▲和漫画原作一样，游戏中玩家也可以利用橡胶果实让路飞的身体变大，将对手的炮弹弹开。

随着发售日的接近，《海贼无双》的新情报也络绎不绝地出现，不仅放出两段PV，游戏的发售日也锁定在3月1日。从现有情报不难看出，本作的内容十分厚道，光故事模式就包含了踏飞出海到“人鱼岛篇”的全部内容，可谓诚意十足。不过游戏的价格也不菲，高达38170日元(约3200元人民币)的限定版主机对FANS的更是一种严峻的考验。接下来就一起看看本作有什么新消息吧!

文 洛克 美编 NINA



所属 草帽海贼团
职位 船长
能力 橡胶果实

头戴草帽的少年，小时候因误食恶魔果实而变成橡胶人，身体也因此具有绝佳的弹性与延展性，可以抵挡大多数的物理攻击，对雷电攻击具有绝缘性。梦想是找到传说中的ONE PIECE，成为海贼王。

罗罗诺亚·索隆



所属 草帽海贼团
职位 战斗员

自称三刀流剑客，时刻都保持着冷静的头脑和剑士特有的警觉，平时喜欢睡觉，路痴，是草帽海贼团主要战斗力之一。小时候曾向死去的好友古依娜约定要成为世界第一大剑豪。香波群岛事件后在世界第一大剑豪鹰眼米霍克门下修行。



鬼斩

三千世界



小丑巴基

原为海贼王罗杰船上的见习船员，和四皇之一的红发是旧友。在误食恶魔果实之后离开罗杰的海贼团，自己创建了巴基海贼团，后在推进城中协助路飞脱狱成功，最讨厌别人提及他的红鼻子。

所属 巴基海贼团
职位 船长
能力 四分五裂果实



所属 王下七武海

世界最强剑士，代表剑术的最高顶峰，同时也是所有剑士的奋斗目标，因拥有鹰一样的眼神而被称作鹰眼。与四皇之一红发香克斯有不错的交情，二人曾决斗过，可惜最终没有分出胜负。在香波群岛事件后为了帮助索隆变强而教导他剑术。

朱洛基尔·米霍克



粗碎



串烧踢

永远遮住半边脸的家伙，香烟不离口，海贼中的绅士。小时候跟大海贼红脚·哲普学习厨艺。武器为不怕斩击和耐热的常亮皮鞋，踢技以快准狠而被海军称之为“黑足”。梦想是找到传说之海 All Blue 而跟随路飞一同进入了伟大航路，香波群岛事件后在人妖岛修行。

所属 草帽海贼团
职位 厨师

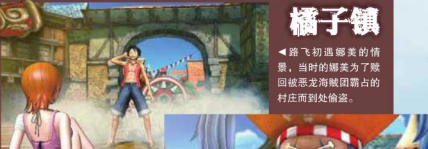
山治

新闻资讯
前线狙击

忠实原作的冒险故事!

橘子镇

路飞初遇娜美的情景，当时的娜美为了赎回被恶龙海贼团霸占的村庄而到处偷窃。



▶在橘子镇为非作歹的巴基海贼团首领——小丑巴基，拥有“四分五裂果实”在原作中带给路飞不少麻烦，这次的游戏玩家又将如何应对?

海上餐厅

◀海贼猎人索隆和最强剑士鹰眼的对决，从图片来看这场对决完全忠实原作，鹰眼仅用小刀就挡住了索隆三刀流的进攻。



极具诱惑的限定内容!

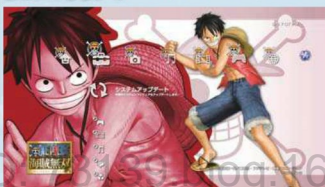
本作的限定版名为珍宝盒 (TREASURE BOX)，售价为 12990 日元 (约 1023 元人民币)，TREASURE BOX 中的内容如下：

1. 《海贼无双》的游戏一盒。
2. 游戏的资料设定集。
3. 游戏的收藏用大头针 (共 15 种)。
4. 游戏的原创 CD。

珍宝盒

初回特典

▼游戏的初回预的特典是游戏原创主题的下载码，该主题一共有 9 种，十分厚道。



新作短波

过年之后游戏大潮不但没有退却,反而有越来越大的趋势,相信像笔者一样几乎淹死在这股大潮中的玩家为数不少。接下来的二月也是游戏不断,以满足不同口味的玩家,不过作为短波主持人,我还是那句话,大作再牛也有玩腻了的时候,总需要进行一下调剂。尤其是那些从去年九月就沒休息过的闯关玩家们……



《彩虹虹》是老牌的

射击游戏,强调战术搭配的玩法让不少玩家乐在其中,相信新作在这方领域绝不会让我们失望,而系列的老玩家们也是时候操练起来了。而《暴力迪加》的历史更可以追溯到1993年,那时候本作还是一款《盟军敢死队》式的游戏,进化为当下流行的FPS游戏之后,本作的策略性没有降低,非常值得各位玩家尝试。



多爆料 D3宣布制作“梦幻俱乐部”系列的新作,不过这款新作的类型竟然是麻将类游戏,名字叫做《麻将·梦幻俱乐部》除了系列中出现的孩子们之外,一直站在夜店大门口负责引导玩家的“受付さん”竟然也成为了可攻略角色,相信可以满足很多玩家的怨念。

3DS 《马里奥与索尼克 伦敦2012奥运会》最近公布了新的消息。本作一共收录了57种奥运会项目,不同的项目有不同的玩法,包括摇动机器、吹气、点划屏幕等操作方式。而本作支持单卡多人联机,最大可供四人联机游戏,当然,本作即使只有一人游戏也能获得全部乐趣。

多爆料 《马克思·佩恩3》近日在官网公布了一段教学影像。影像中主要讲解了主角使用的左轮手枪“Bull 608 Revolver”。同时,在这段影像中还出现了马克思的敌人,当地黑社会 Comando Sombra 的领导人 Serrano。他将是马克思完成任务过程中的一大劲敌。

紧急速报

幻想水浒传 编织百年之时

全新的职业系统

本作在系列中首次加入了“职业”的概念。游戏中的职业有“剑士”、“魔法师”、“枪使”、“弓箭手”、“拳法家”、“忍者”、“音乐家”、“药师”共8种。而大本营的职业角色还有“魔石职人”、“药剂师”、“刀银师”等职业。不同的职业能学会各种各样的技能,充分体现每一个角色的个性。可别以为每个人就固定在某个职业上哦,在本营可以触发的饮食事件,参战的角色在触发事件之后能够获得“副职业”,获得副职业之后角色不仅能学会其它职业的特有技能,就连职业特定的装备也能穿上,这样玩家便可以更自由地将自己喜欢的角色放进队伍,战略性大大提高。

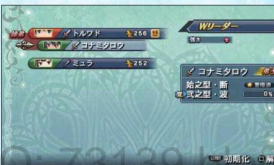
6人队伍回归

幻想水浒传系列传统的6人队伍在本作重新回归,玩家可以自由地将6名角色放到九宫格上组成阵型。而因为新系统的加入,安排队伍时除了职业特性之外,还要考虑到师徒关系和連携攻击的组合。



技能传承

从本作的副标题“编织百年之时”可以得知,时间穿越将会是本作的关键之一。而游戏中有很多技能已经遗忘在历史当中,但玩家只要穿越时空回到过去,通过技能传承系统让不同时代相同职业的角色确立师徒关系,徒弟便能在与师父并肩作战中掌握这些失传的技能,而且只要有一位角色掌握到这些技能,其他相同职业的角色即使不拜师也可以学会这些技能了。



沉寂了3年多的“幻想水浒传”系列即将迎来全新的作品,随着发售日将近,KONAMI也公开了本作的大量情报。其中除了豪华的声优阵容之外,玩家更关心的恐怕还是系统的全新变化吧。

PSP ■幻想水浒传 紡がれし百年の時 ■日版
角色声优 ■KONAMI ■2012年2月9日

連携设定



系列经典的連携系统在本作得到保留,玩家可以利用連携设定让不同的角色在战斗中使出一起攻击的指令。角色之间如果友好度高,連携的效果会更理想。另外,如果将特定的角色連携组合在一起还能使出威力惊人的“协力攻击”。



▲修得度达到100%之后,徒弟便能掌握这些失传的技能了。



二进制领域

多机种

■ バイナリードメイン

■ 日版

动作射击

■ SEGA

■ 2012年2月16日

对应平台为 PS3、X360

[文:金馆长]

由 SEGA 制作的讲述未来世界人和机器人冲突的动作射击游戏《二进制领域》发售日将近。本作的设定非常接近著名科幻电影“《终结者》系列”。人和机器人之间火爆的战争场面层出不穷，不过在游戏中我们的人物不只是端着机枪扫射，有时候还要完成一些别的任务，这些任务在火爆的战场中起到了非常好的气氛调剂作用，下面介绍两个比较特别的关卡。

关卡 1: 崩坏するビルからの脱出

由于我们的主角在战斗中受到了敌军巨大机器人“スパイダー”的导弹攻击，导致整个街区的楼房受损，主角所在地附



近的一座大厦眼看就要倒塌了，必须赶快脱离危险地带！

任务目标: 限制时间内脱出大厦

失败条件: 超过限制时间

关卡 2: エレベーターでの仲間救出

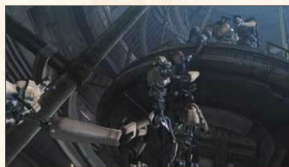
乘坐电梯途中我们的同伴被敌方小型机器人抓住动弹不得，为了避免同伴被机器人

拉下去，我们需要用手枪打掉挂在同伴身上的小型机器人，但是不能打倒同伴。

任务目标: 消灭所有小型机器人

失败条件: 同伴体力为 0

除了这两个任务之外，还有诸如游泳、骑摩托等等多样化的关卡，在攻关过程中相信大家不会感到无趣。



武士与龙

PSV

■ SAMURAI & DRAGONS

■ 日版

动作

■ SEGA

■ 发售日未定

[文:金馆长]

把手机平台的游戏移植到掌机上是最接近很多日本游戏厂商的做法，这次 SEGA 移植的是在 iOS 平台大红大紫的动作游戏《Kingdom Conquest》。这款名为《武士与龙》的作品就是在《Kingdom Conquest》的基础上开发的。(图为 iOS 版游戏画面)



这款游戏的特色是在动作游戏的基础上融合了一些策略游戏的成分，游戏主要分为两个部分：亲手控制角色的动作部分和类似战略游戏的战斗部分。在动作部分中，我们需要控制角色在名为“塔”的迷宫中冒险，在冒险的过程中我们可以和其他玩家合作，打倒出现的怪物取得经验和宝物，在最迷宫的最后还有巨大的怪物等待着我们，打倒最后的怪物可以获得大量的宝物，而迷宫探险

的目的正是获得这些宝物，这样我们就可以在战斗部分用宝物来强化自己的军队。

所谓的战斗部分比较类似战略游戏，我们可以利用各种资源发展自己的城市，然后培养自己的怪兽军队，利用这些怪兽军队进攻别的国家的领地，打败对手的怪兽军队的话就可以扩大自己的领地，从而培养出更强大的怪物军队。要注意，在游戏中我们的敌人就是其 | 他玩家，有可能刚刚在迷宫中协力杀敌，出了



迷宫就在战场上拼个你死我活。当然，玩家之间除了对战还可以结盟共同抵抗那些比较强大的玩家，应该说游戏中的国家关系更贴近真实。

玩家间的交战并不仅仅是为了夺取更大的地盘，战斗的结果对剧情甚至是世界观都有影响，至于怎么影响法，厂商还没有公布，让我们继续期待吧。

勇者斗恶龙X

多机种
角色扮演

ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン
■日版
■Square Enix

■日版
■2012年内

对应平台为 Wii、Wii U



预定年内发售的网络游戏新作《勇者斗恶龙X》，近日在官网上公布了关于世界观和互动方面的一些设定，而备受玩家关注的任务设定也初现端倪。

游戏的舞台设定在一个名为“阿斯特提亚”的世界，世界中存在着5个大陆。玩家可以选定一个种族和职业，然后在这

5个大陆上展开冒险。游戏比较强调剧情的展开，每个大陆上都会发生各种各样的神秘故事等待玩家来体验哦。

为了简单地让进度不同的玩家一起游玩，组队的时候队伍中会选出一名作为“故事主角”的玩家，剩下的其他玩家故事进度就会以这位“主角”为基准进行同步。

职业限定的支线任务

除了壮阔的主线任务之外，本作还准备了很多有趣的支线任务，这些任务需要特定的职业才能参与。而这些任务内容都是根据职业的特点量身打造。

武斗家任务

从年轻的委托人手上得到的，传说的武斗家的遗留下的

信息。任务内容是接受里面的试炼，最初的任务看似很简单，但之后的试炼又会怎样呢？



僧侣限定任务

委托人希望玩家帮忙寻找一个人，但这个人所在地的情报只有一首神秘的诗歌记载着，要完成任务必须先解开诗歌之谜题。

连接大陆的工具

支线任务很多时候并不局限于一个大陆之中，有时候要往返于各个大陆之间进行，这种时候就要利用到特殊的工具了

大陆间铁道

将5个大陆连接起来的超长距离铁道，不过正因为是铁道的关系，旅程自然

中继石

要花费相当长的时间，而且不能随时地乘坐。



利用这个道具能够记录下自己曾经去过的地方并瞬间移动到该目的地，好处是免去了长途跋涉的麻烦，但毕竟是消耗品，使用上有一定限制(不会是付费使用吧……)。

少女萌枪

PS3
主机角射击

■ぎゅる☆かん
■アルケミスト

■日版
■2012年2月23日

曾经在 X360 平台登场并受到部分玩家好评的异色射击游戏《少女萌枪》即将推出 PS3 版。这次我们要介绍的是强化后的妄想模式和更衣室模式。

妄想模式在 X360 平台就已经大受好评，而在 PS3 版中这一模式更是得到了加强。



首先我们要用心跳模式让一个女孩子升天三次，就能进入这个女孩子的妄想模式。

妄想模式中可以任意调整角色的角度(比如某种从下往上的角度)以及表情，甚至在该模式中，可以直接将女孩子“升天”。

而更衣室模式顾名思义，就是可以更换在关卡中出现的少女的服装，比如平常穿制服的少女：



可以通过更换服装让她们以体操服状态出现。



这样刷起来也会有动力一些吧，尤其是部分有特殊嗜好的玩家……

[文：金馆长]

彩虹六号:爱国者

多兵种
主视角射击Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots ■ 美版
Ubisoft ■ 2013年内

对应平台为 PS3、X360

【文: 恶魔猪】

沉寂数年后,老牌FPS游戏《彩虹六号》系列“新作”《彩虹六号:爱国者》的情报逐渐浮出水面,从目前公布的情报与预告片来看,我们可以大致对游戏窥探一二。

本作剧情的宣传口号为“The Enemy Within”,昭示敌人就在美国国内。长久的政治腐败以及经济倒退,美国民众怨声载道,虽然美国长期都对外进行反恐行动,但其最大的恐惧终究出现,国内的反对声音演变成一股势力,在组织领袖的带领下他们将愤怒指向美国政府,他们需要收回政府从他们手上夺走的东西——他们自己的国家。

在剧情表现方面,本作将从不同人的视点讲述一个完整的事件,比如目前已经公布的一段预告片一样,玩家视点首先从一名普通男子出发,清晨妻子为玩家送上生日蛋糕,玩家甚至可以亲吻你的妻子,一切显得多么的甜蜜,直到门铃被敲响,恐怖分子夺门而入……镜头一转男子全身就绑上炸药被推到一座桥梁之上,随即玩家需要扮演彩虹六号小队阻止恐怖分子的行动。这样的

叙事方式不仅连贯紧凑,而且能给玩家一种极强的代入感。

从目前公布的资料来看,在不同的战场环境,面对不同的突发状况,似乎会衍生出一种抉择系统,比如在视频中的影像所示,在扮演彩虹六号小队将恐怖分子全部歼灭后,一边被捆绑炸药的男子,另一边是桥梁上的所有平民,这时就必须作出抉择,而视频中彩虹六号小队将男子连同即将爆炸的炸弹扔下了桥梁,在爆炸声中男子不幸丧生,但同时也拯救了无辜的平民。而这种抉择系统似乎会贯穿整个游戏的流程,而决策大权则交予玩家的手中。

以传统的FPS元素融合独特的战术系统一直是这个系列的卖点,本作更会将这种特色系统进



行大幅改进。比如强化后的战术界面,只需要简单的一个按钮就可以指示小队队员进行各种复杂的战术行动,如何合理利用战术系统开展高效致命的进攻是玩家所要思考的课题。而经全新设计的战斗系统令游戏的战斗方式更加多样化,比如外墙垂直快速降落,热成像扫描索敌等战斗技巧无疑使游戏的战斗乐趣提高到一个新的高度。



▲大幅强化的动作演出效果。



▲战术系统仍然是本作的核心。



▲独特的叙事方式是本作的一大特点。



暴力辛迪加

多兵种
主视角射击Syndicate
EA

■ 美版

■ 2012年2月21日

【文: 华尔兹】
对应平台为 PS3、X360

的感受便是从之前的斜俯视角变成了现在流行的第一人称视角,并加入了很多射击要素,成为了一款第一人射击游戏。并且故事背景也经过大幅更改,以人体改造题材为游戏主体。游戏的背景被设定在2069年,人类的生活以及政治完全被三大跨国集团所控制,玩家将扮演三大集团之一 EuroCorp 的主角 Miles Kilo,为了打败另外两个集团而战。

在游戏的多人模式中,玩家就以四人一组为单位,可以叫上玩家的好友,一起组成一个新的集

团,来挑战原作中的九个任务。类型虽然是FPS,但游戏并不鼓励玩家采取冲锋战术。在多人合作战斗中,四个成员必须各负其责,并且灵活运用特有的技能才能在战场上立足,通过特有的杀敌方式可以破坏敌人的武器。在之前的报道中我们得知,游戏中敌人的头脑芯片可以被破坏掉,这样对方就可以被控制,而杀死BOSS所获得的奖励回报也足够惊人。最令人兴奋的是玩家在使用热感芯片时可以进行透视敌人,配合时间变慢芯片在战场上随时所向披靡。

EA的工作人员称,希望本作成为一款类似《战地》或者《质量效应》素质的游戏,而从故事背景设定上,本作偏科幻的内容又有些许《杀出重围》人类革命的影子。喜欢合作类型游戏的玩家,不妨期待一下明年发售的本作。

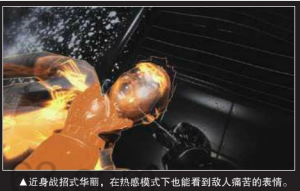
《Syndicate》最初是一款1993年推出的优秀及时策略游戏。近20年后,这款新作由Starbreeze开发,EA发行的本世代新作突然公布。本作无论游戏类型还是故事背景均经过了大幅度的改变,用脱胎换骨形容也不为过。最直观



▲在热感芯片的帮助下,玩家可以看到躲在掩体后面的敌人。



▲如今游戏中,已经越来越流行加入中国风的场景。



▲近身格斗式华丽,在热感模式下也能看到敌人痛苦的表情。

BIOHAZARD® REVELATIONS

3DS是备受“《生化危机》系列”所青睐的平台，在发售不到一年的时间里，已经有两款系列作品登场。如果说只是一个佣兵模式扩张版的《生化危机 佣兵3D》还不够份量，那作为系列正传作品之一的本作相信也足以让玩家满意。本作描述的是2004年至2005年间，围绕着海上都市特拉格里吉亚(Terragrigia)发生的生化恐怖事件和其后续的余波所产生的一系列故事，虽然剧情相对独立，不过和《生化危机5》有着深切的联系，最为重要的，则是告诉了玩家们BSAA是如何从一个民间组织成为联合国旗下的反生化恐怖组织，并肩负起抗击全球性生化恐怖活动的重任。



文/稿版

美编 心的永恒

生化危机 启示录 3DS	バイオハザード リベレーションズ 2012年2月27日 対応年齢未定	Capcom	动作射击 日文版 5950日元 对应玩家年龄：12岁以上
-----------------	--	--------	---------------------------------------

BSAA战术守则

操作

一般操作		添加外设摇杆操作	
按键	功能	按键	功能
左摇杆	移动人物/移动视角(单枪时)	左摇杆	移动人物/移动人物(单枪时)
R键	举枪	右摇杆	移动视角/移动人物(单枪时)
长按L键	左摇杆变为移动人物(单枪时)	ZL键	举枪
Y键	调查/射击(单枪时)	ZR键	调查/射击(单枪时)
X键	副武器	R键	副武器
A键	确认/使用药草	额外R键	副武器
B键	取消/上弹(单枪时)	Y键	上弹/上弹(单枪时)
十字键↑	换用扫描枪	A键	确认/使用药草
十字键→	更换主武器	B键	取消
十字键←	更换副武器	十字键↑	换用扫描枪
		十字键→	更换主武器
		十字键←	更换副武器

注：一般操作以游戏默认的A种类操作为准

特殊操作

走与跑：轻推摇杆为行走，用力推则为奔跑。

快速180°转身：摇杆后推+B键，可连续使用

平行移动：无外设情况下L键+摇杆左推或右推，举枪时为L键+R键+摇杆左推或右推。有外设情况下只需摇杆左推或右推，举枪时为ZL键+摇杆左推或右推。

回避：在敌人发动攻击的瞬间，前推摇杆，又或者后拉摇杆+B键。

瞄准镜拉近或拉远：步枪(Rifle)专有操作，举枪时按X键



为拉近，A键为拉远。

简易指令：突袭模式(Raid Mode)专用，十字键↑+A键是“过来”，十字键↑+B键是“等着”，十字键↑+X键是“走吧”，十字键↑+Y键则是“谢谢”。

潜水与游泳：无外设情况下，



按Y键潜水，水中长按B键是普通速度游泳，连打B键则是快速游泳。有外设的情况下，ZR键潜水，摇杆轻推是普通速度游泳，用力推

是快速游泳。

体术：在将敌人打出硬直的情况下，靠近敌人按下调查键便可以发动体术攻击。



系统

习惯了《生化危机4》和《生化危机5》那种环状生命槽的玩家们在本作中需要重新适应一下，因为本作的生命值显示方式就是画面的色彩鲜艳程度和人物、还有屏幕上的血渍。玩家受伤越多，画面的颜色就会越单调，沾染的血渍也会越来越多，濒死时画面变成黑白，人物也会做出捂住腹部艰难移动的特殊动作，这时玩家就应该尽快使用药草。



每一个玩家可使用角色都存在携带弹药上限，不过只有吉尔(Jill)可以通过获得弹药袋(Ammo Case)来提高携带弹药的上限。每种枪械所使用的弹药上限分开计算，单种弹药的携带弹药上限和枪械本身的弹夹容量也是分开计算，所以在拾取弹药时记得要先将枪膛上满弹。

游戏中的武器分为五大类，除了威力、射速和贯穿力各有不同外，弹药的获取难度也存在着分别，玩家需要合适的场合使用合适的武器，避免在需要用某种武器时却发现自己已经陷入弹尽粮绝的境况。

手枪：威力较低，射速较快，手



枪是玩家最为常用的武器，也是游戏中最容易获取弹药的武器。麦格林左轮手枪威力大，射速快，但装弹量与携带弹药上限低，弹药获取难度极高。

冲锋枪：威力极低，射速极快，冲锋枪在近距离对敌人弱点连射时可以快速打出硬直，但是射程高，而且获取弹药难度比手枪要高，不适合长期使用。



突击步枪：威力低，射速快，突击步枪装弹量不如冲锋枪，但是射击时更为稳定，在有效射程中子



弹还带有贯穿效果。突击步枪与冲锋枪共用一种弹药。

霰弹枪：威力中等，射速慢但攻击范围广，有效射程内子弹带有贯穿效果。霰弹枪装弹量相当低，最好在近距离对敌人弱点射击，弹药的获取难度仅高于手枪。



步枪：威力极高，射速极慢，有效射程内子弹带有贯穿效果。步枪使用高倍率瞄准镜，不适合近距离作战，远距离狙击敌人弱点时杀伤力相当显著。步枪子弹数量较少，需要谨慎使用。

特殊武器

近战武器：近战武器的类型随着角色的不同也会产生变化，吉·克里斯(Chris)和FBC时期的帕克(Parker)是格斗匕首，BSAA时期的帕克是战斧，凯斯(Keith)是两把廓尔喀弯刀。近战武器威力非常有限，只能当做是在枪械弹匣耗尽时的一个补充攻击手段，本作的近战武器比起系列其他作品不同之处是无需摆出近战架势，只要一按近战攻击键就可以立刻发动。



副武器：泛指近战武器外所有能以X键(一般操作)或R键(外设摇杆操作)使用的武器，基本上都是手雷类的投掷武器，数量非常有限，一定要用在最为合适的地方。

火箭炮：系列标志性的大威力武器，游戏流程中吉尔只可以获得一发能够自由支配的火箭炮，最好留到和最终BOSS决战时再使用。

创世纪(Genesis)扫描枪：扫描枪是本作中才加入的新武器，尽管它并不具备一般意义上的武器功能，而只能用于扫描敌人身上



的病毒资料和场景中隐藏的物品。

目前创世纪扫描枪的版本是V1.0.9版，使用的是放出辐射波并接收反馈来辨认并分析目标的特殊技术。本质上，这是一台便携型的生物扫描仪，尽管其体积并不小。创世纪由BSAA独立开发，目前战斗于前线的BSAA成员均配备了这一仪器。

游戏中，扫描枪的使用方式和枪械完全一样，按十字键 \uparrow 取出创世纪后，按举枪键进入扫描模式，瞄准目标后按射击键扫描。创世纪不存在上弹概念，而且扫描界面固定为一个人称视角。

创世纪目前具有三个功能，分别是：

①**病毒分析(Viral Analysis)：**创世纪能够扫描出体积极小的病毒，并且对其进行分析，依据其特点进行分类。在游戏中，玩家扫描敌人或敌人的尸体时会获得一定的分析值，但对某一类型的敌人扫描得越多，获得的分析值会持续下降。

②**生产疫苗(Vaccine Manufacturing)：**在分析病毒后，创世纪能够根据其数据制造出简单的疫苗，这一功能是在V1.0.4版中加入。在游戏中，玩家的病毒分析值达到100%后会自动获得一个药草用于恢复生命。如果玩家身上携带的药草已经到达上限，这个奖励会自动挂起，直到玩家携带的药草数量低于上限时，再进入扫描界面便会自动获得奖励。

③**探测物品(Detection)：**除了使用辐射波分析病毒，创世纪也能够扫描出被隐藏在某些障碍后方的物品，其芯片当中记载有各种常用补给物资的数据，一旦扫描到物品形状与数据吻合则会通知使用者。在实际游戏当



游戏中的武器除了性能各异外，还存在着配件槽的数量分别。配件有点类似系列作品中的枪械强化，但是比起强化更为灵活。每一个配件都能强化枪械的一项性能，或者赋予枪械一种特殊效果，配件存在着等级，高级的配件能够提供更好的强化效果。只要在配件槽中装备上配件便可以获得强化效果，取下配件则效果也随之消失，这一过程只能在武器箱中进行。需要注意的是，尽管大部分配件是全部种类枪械通用，但仍然有部分配件只能用于某几类或者某一类枪械，限制的类型可以在强化枪械界面的上屏幕左下角看到。

配件一般可以在游戏流程中拾取到，某些需要特殊任务道具才能开启的房间里头会有效果更为优秀的特殊配件，除此之外，完成游戏相应的任务(Mission)也可以获得配件。



中，玩家在进入扫描界面时，如果发现屏幕右下方有黄色提示灯，则意味着场景中存在着隐藏物品，对准物品所在方向附近，隐藏物品所在处会出现锁定圆框，将扫描准星对准圆框，按下射击键，等待扫描进度条蓄满，便可以发现隐藏物品。之后玩家可以退出扫描界面，前去拾取。注意，隐藏印记不会触发黄色提示灯，所以想要找到30个隐藏印记的玩家一定要通过自己的观察去寻找。

玩家在前期便会遇到箱子，也算是系列的经典要素之一，功能有两个，一个是更改玩家身上携带的枪械，武器的携带上限是三把，可以是同一种类，也可以是不同种类，但同一型号的武器只能携带一把。另外一个功能就是为武器加装配件。

药草是系列的另一个老传统，本作中登场只有绿色药草，不存在红色药草，自然也取消了调和系统。相应地，药草的效果被强化了，使用一次便可以补满生命值。游戏中药草的默认使用键是A键，因为因为这个键和许多其他游戏中的确认键相同，刚开始本作的玩家可能会出现误吃药草的情况，需要在一开始多多留心去习惯。游戏中药草的携带上限是五个，会在下屏画面的左下方显示残余数量。游戏中获取药草的机会不少，但也多得可以让玩家和怪物们拼血，所以一定要谨慎地使用。

剧情攻略

Episode 1

第一节

“吉尔，我们到了。”

帕克·卢西尼亚那带着浓重口音的声线打断了吉尔·瓦伦丁的思绪，她把视线从手上的枪收回，走出小艇的驾驶舱外，将目光投在了眼前那巨大的游轮上。

它名叫“泽诺比亚女王”号，一艘大型的游轮，或许曾经有过光鲜的过往，但如今只是一艘外表残破的弃船，很难想象它到底为什么还没有沉没在大海中。

帕克驾着小艇在船的中前部找到了一个登船点，两人顺着勾爪来到了游轮的甲板上，天空下着大雨，乌云密布，一个突然泛起的巨浪差点将两人甩到海里。甲板上立着的一口老钟被摇晃所敲响，仿



佛能渗入心肺的声波刺激着两位BSAA探员的血脉，一股不祥的预兆油然而生。

船上似乎并没有克里斯和杰西卡登陆的痕迹，两人到底是怎么在船上失踪的？在一个身体仿佛是液体般的怪物在厨房中交战后，吉尔心中有了大胆的想法，但她对于两位BSAA同事的身手有着足够的信心，他们不可能轻易地被这种怪物打败。可是他们到底在船上的哪一个地方？

几个小时——

凝视着远方海中的断垣残壁，克莱夫·R·奥布莱恩总是禁不住感慨万千，时间已经过去了一年。特拉格里亚这座海上城市往日的模样对他似乎还历历在目。用卫星炮轰毁了这座海上城市后，FBC封锁了附近的海岸。但最近，一些奇怪的肉状物体被冲到了海岸上，克莱夫召集了手下

的探员吉尔和帕克前来调查，借着BSAA新开发的生物扫描仪“创世世纪”，两人应该能够收集到一些有用的信息。

事实上，两人找到的东西远远超过了有用，除了证实其中有一些肉块还是活的，他们俩找到了一个似乎用于承载生化病毒的容器。这时，克莱夫突然接到了来电，原本应该是前往山区追踪猎犬组织余党的探员克里斯与杰西卡在雷达上失去了讯号，而他们最后的信号所在地竟然是一艘海上游轮的甲板。克莱夫需要立刻前往总部指挥作战，至于寻找两位失踪探员的任务，自然落在了帕克和吉尔身上。



第二节

一声突如其来地响动吸引了吉尔和帕克的注意力，吉尔前去调查，竟然在移动被锁住的房间里看到了被捆绑在椅子上的克里斯！她大声呼喊对方的名字，但没有收到任何回应。无奈之下，吉尔只好继续深入游轮，寻找能够打开房间的钥匙。路上，她又碰到了几个敌人，在一处房间当

中，她竟然还看到了一位被怪物抓住的幸存者！可惜房间的玻璃太厚，她无法攻击到敌人，正当她想要冲进房间时，已经太迟了，怪物杀死了那位女子，还在吸食她的尸体。

杀光敌人，吉尔在女子身旁拿到了一把钥匙，但却没有时间去探寻她的身份，只能在不断出现的敌人中杀出一条血路，重新

来到了被锁住的房间前与帕克集合。两人冲进了房间，刚碰到克里斯，对方的“脑袋”竟然掉了下来——因为那只是一个假人。还没来得及意识到发生了什么事，大量的催眠气体从排气口涌入，吉尔在陷入昏迷之前，唯一能看到的只有一张被掩盖在防毒面具下的面孔。



Episode 2

合猎犬组织的风格。

北欧的某处荒凉的山脉中，克里斯与杰西卡正在风雪中前进，联络信号受到了干扰，他们暂时无法与总部取得联系，幸好他们一开始就得知自己的所在地，一路上前进并没有遇到阻碍——除了杰西卡不时抱怨自己的脚快要冻僵之外。他们在快要接近目标时，竟然看到一艘运输飞机坠毁在不远处的山脉中。一番调查后，两人发现这机上运输的明显是某种生化改造武器，驾驶员的服装特征也非常符

之后两人继续向目标前进，路上碰到了经过生化改造，身体已经腐爛劫夺敏捷性情凶猛的芬里尔狼，克里斯还一度因为幸伤而陷入被狼群围攻的陷阱。幸好杰西卡虽然口中抱怨不断，狙击枪却差一点儿也不含糊，克里斯携带的B.O.W诱饵弹对于芬里尔狼的效果也非常好，两人汇合后脱离险境，终于找到了猎犬组织隐藏在山脉中的飞机场。但是，这时两人与总部的通讯终于



恢复，得知克里斯与杰西卡所在位置的克莱夫立刻意识到游轮上的讯号其实是一个陷阱，而吉尔和帕克恐怕已经遭到了敌人的暗算。克莱夫批准了两人立刻的参与救援请求，克里斯便回头启程前往游轮处。

第二节

与此同时——

吉尔在药物带来的昏迷中醒来，鼻腔中落满了腐腐的味道。她身处的房间似乎是一个豪华套间，但早已因为疏于打理而变得破落不堪。暗算她和帕克的人取走了她的枪械和弹药，不过却留下了通讯器。成功地和帕克取得联系后，她需要想办法对付那个锁住了房门的电子开关。她先在浴室找到了隐藏在马桶盖上的螺丝刀，可是同时却听到了卧室传来一阵响动。

推门一看，一只藏在衣柜里头的腐蚀性或许是感应到了吉尔行走的声响，竟然跑了出来！手无寸铁，看着怪物步步逼近，吉尔束手无策，只能在怪物发起进攻的一瞬间堵住，从对方挥动的臂下匍匐过去，堪堪躲开了攻击。没想到怪物竟然一头栽进了原本在吉尔身后的电视机中，被电得不醒醒。

机不可失，吉尔立刻用螺丝刀

打开电子锁的面板，调整里头的线路，开锁逃出了房间。一路靠着敏捷的身手躲开了几头腐蚀性怪物的袭击，吉尔终于在某处大厅和帕克集合。帕克在路上看到了装备的所在地，但是门已经被锁住，他们一人打不开。

两人合力躲过几只怪物的袭击后，终于取回了装备。重新装上武器，帕克建议前往舰桥(Bridge)，希望在驾驶室里头会有能够联络到总部的装置。回头路上，两人碰到了新型的腐蚀性，尖击型，不过尽管对方实力强大，却仍然不是吉尔和帕克的对手。乘坐电梯，两人来到舰桥处，却发现原本锁住驾驶室大门的锁已经被摧毁，难道已经有人抢先一步到达？事实证明他们的猜测是对的，在舰桥处，他们不但发现通讯系统刚刚被破坏，连他们搭乘的小艇也被破坏，吉尔还遭到了一位红发男子袭击。她敏捷地挣脱了對方的擁抱，但在帕克举枪援助的情况下，对方还是突然掏出手枪，对着两人开火！

Episode 3

第一节

2004年,特拉格里吉亚,中央大楼,FBC行动总部。

奋战了三个星期,特拉格里吉亚还是在B.O.W和生化病毒的夹击下陷落了,整个城市中怪物肆虐,猎杀者如同一群群野狼般在街道上乱窜,捕捉任何还未被感染的活物。帕克看着自己的顶头上司摩根·兰斯戴尔还在忙着通电话,厌烦地皱了皱眉。FBC的军队已经开始渐渐撤出这座都市,直升机在顶层上来了又去,任谁看得出来,摩根已经准备放弃这个城市了。

BASS的克莱夫突然出现在会议室,他是整个组织目前唯一还留在特拉格里吉亚的成员。尽

管他想要说服摩根收回用卫星矩阵毁灭这座水上都市的决定,但最后还是失败了。帕克和杰西卡奉命去守住大楼的首层,挡住那些无孔不入的猎杀者,保证军队安全撤退。

消灭来袭的猎杀者后,两人开始撤退,但乘坐的电梯出现了故障,最后到达顶层的一段路程两人不得不靠子弹和匕首杀出一条血路来。当他们终于到达最后一台能够运作的电梯时,却发现电梯需要时间到达,而猎杀者正在潮水般地涌来。两人拼尽全力熬到了最后,终于能够乘坐直升飞机,远远地望着特拉格里吉亚在卫星矩阵的聚光作用下不断地分离析,最后毁灭。

现在

“雷蒙德?”

在认出红发男子的相貌后,帕克惊讶地问道。尽管一张熟悉的面孔让帕克放下了戒心,但他对于老麻子FBC的成员为什么会出现在这艘游轮上充满了疑问,而雷蒙德却并不打算老实回答。一段不愉快的交谈后,雷蒙德不顾帕克的要求转身离开,留下莫名其妙的两人继续寻求救助的方法。

在跟随雷蒙德的脚步来到了船长室所在的地方,两人最后找到了游轮的架构图,里头标示出了一个紧急联络室,在舰桥已经失去联络功能的情况下,那是整艘船唯一能够联系外界的地方。

在大厅处,两人遇到了新出现的离蚀者:射手型,虽然这种怪物能够在右手射出骨质结构的飞刺来进行远程攻击,但显然威胁不了手持枪械的BSAA探员们。带有船舵标志的电梯缓缓展开,展示出这艘游轮的瑰丽风格。但曾经的纸醉金迷,却在死一般的寂静中显得份外地不真实。

不出所料地,作为不能随便使



用的场所,紧急联络室被锁了起来,不过旁边有着一张便条,看来拿着钥匙的通讯员在船上生化危机爆发时躲进了食物充足的休闲区(Promenade Deck)。

在休闲区中,两人远远地似乎听到了某个男子在不停地呢喃着什么。随着两人靠近,某扇锁起来的木门不断地受到猛烈的撞击。在击碎门锁的瞬间,一头恐怖的怪物突然现身,原来通讯员已经变成了可怕的怪物亡者,除了还会呢喃着一些生前记起的谎言碎语,他早已失去了理智。

在大量离蚀者的骚扰中,两人辛辛苦苦地消灭了亡者,在其身上拿到了紧急通讯室的钥匙后,便离开了休闲区。

回到紧急联络室处,最糟糕的事态发生了,紧急联络室的设备同样损坏了。但是,与此同时,一段猎犬组织录制的影像正在播放,他们研制出了混合了病毒和“深渊”(Abyss)病毒的T-Abyss病毒,能够把正常的生物改造成具有强烈攻击性的怪物!

观看了猎犬的影像后,克莱夫派出了另外两位优秀的探员前往猎犬的山脉基地中搜查情报,那就是昆特(Quint)和凯斯(Keith),两个活宝刚接到任务就开始斗嘴。同时,在大海上,克里斯和杰西卡正在漫无目的地飞行着,试图要找到吉尔和帕克所在的游轮。

Episode 4



吉尔和帕克联络总部失败,但意外地发现船上竟然还有猎犬组织的余孽,雷蒙德留下几句意味不明的话语便先一步离开。帕克提议先恢复船只的供电,以便更好地搜索船只里头的恐怖分子。

刚离开紧急联络室,两人便发现雷蒙德就在门外,并且为两人提供了一把铁锚钥匙(Anchor Key),用以打开有铁锚图案的门。同时,他提到自己带了一位名叫瑞秋(Rachel)的同伴前来,她却失踪了。

尽管担心瑞秋是否就是自己遇到的女幸存者,吉尔还是听从帕克的建议,以任务为重。进入赌场(Casino)后,吉尔在电梯处恢复了赌场的电源,这个往日物欲横流的地方在如今却显得份外寥落。

尽管明知有诈,吉尔还是按下了赌场喷水池的按钮,想要获得一枚筹码。池水突然变成了病毒,水中的鱼也变成了被病毒感染了的鲑鱼(Ghiozzo),甚至能够脱离水藻袭击

两人。不过鱼终究是鱼,受了枪击还是会被刺死。

凭着不可多得的好运气,吉尔在老虎机处赢到了足够的筹码,放到电梯前的托盘上,通向VIP区的电梯便启动了。

在VIP区进入游轮的通风道,两人沿着管道来到了游轮的内部区域,但是电梯的启动钥匙丢失了,无法前去下层,吉尔不得不乘电梯来到下层区,前去寻找钥匙。而按照雷蒙德的提示,或许钥匙就是在瑞秋身上……

重新沿路来到瑞秋陈尸的地方,吉尔却只找到了一本笔记,从笔记的文字来看,瑞秋似乎被感染者杀死之前就已经出现了感染离蚀的征兆。刚读完笔记,一张可怕的面孔突然出现在房间窗外,赫然就是滴蚀化的瑞秋。

变成了怪物的瑞秋战斗力非常可怕,吉尔边打边跑,好不容易才打倒她,拿到了钥匙。回去和帕克汇合后,两位BSAA勇士终于开始前往更为危险的游轮内部区域。

第二节

BSAA的队伍已经先一步抵达了山脉中的机场,但是里头并没有人踪,只有一个帕克尚未探索。正好这时凯斯与昆特到达,便接下了这个危险任务。地堡中似乎空无一入,但冷得要命,昆特还被一个油漆桶砸了一下。最后两人来到一个两头大门都被锁紧的通道处,左方的大门外有个电子开关,用螺丝刀卸开外壳后应该可以改变电路使其通行。可是昆特竟然找不到身上的螺丝刀了。凯斯灵机一动,跑回之前昆特被绊倒的地方,用创世纪对着桶一扫,就把螺丝刀找到了。

两人发现进入的房间是保安室,里头不但没有一堆摄像头显示器,还能控制地堡中的门锁开关。凯斯顺利打开了另一堵门的开关,但没

等他们离开,就发现摄像头中出现了一些恐怖的画面。猎犬的成员似乎想要乘搭飞机逃离这个机场,但是有几个猎杀者袭击了他们,并最终导致了克里斯和杰西卡遇上的飞机坠毁事件。可是最糟糕的还在后头,一个侥幸逃生的猎犬成员被某种看不见的怪物活生生地杀死在地堡里头!

两人心里有点发毛,但还是不得不前往下一个房间。幸好怪物早已不在,凭着创世纪扫描,他们找到了卫兵被杀死时落下的东西,原来是一个安全令牌(Security Token)。有了令牌,昆特就可以使用克里斯曾经报告过的那个坠毁飞机上残留的电脑,从而查明猎犬组织的真正行动目的和其他情报。事不待言,两人立刻动手。

实用技术

攻略透析

第一节

帕克与吉尔来到轮船内部下方，听到的却是响亮的水声。随后，他们发现船舶的底部原来早已进水，如果不是因为游轮本身采用了较为先进的防溺水措施，早就沉没了。

在能源控制室中，两人发现船内的进水量已经过高，想要恢复电力，必须要想排出船内的水。进入船体内部的过程非常不顺利，水中有类似甲虫类般的噬海者(Sea Creeper)出没，随时想要将吉尔拖入水中，幸好几次都被她机智地躲开或挣脱。

船内存在着蒸汽泄漏，想要通过某些区域，就必须调整蒸汽的排出口。吉尔首先在碰到的第一个调整拉杆处将C排气口关闭，然后离开拉杆处，从另一边进入刚才所处拉杆的下方区域，此时蒸汽已经不再排出，她可以安全通过，同

时在墙上找到了船下层的构造图。

爬上楼梯，她找到了一个奇怪的机器，但因为缺少齿轮无法启动。之后通过虾鱼和噬海者的攻击，吉尔来到了启动排水泵的入口，但却发现另一台机器上并没有驱动钥匙，她不得不去想办法获得钥匙。

拉下自己这边的拉杆，B排气口关闭，她可以从上层来到帕克身边，并推起之前拉上的拉杆。这时A排气口关闭，而那个排气口应该就是他们来时路上碰到的那一个。原来，A排气口后便是蒸汽的总开关，关上蒸汽后，吉尔发现奇怪机器缺乏的齿轮也在房间中。取得齿轮，回到机器处装上，吉尔终于获得了钥匙。

和帕克一起启动了排水程序，两人正以为启动成功时，房间突然被封锁，并且被不断地灌水，两人难道要被就此淹死？

吉尔与帕克仍然毫无消息，不但让克莱夫伤透了脑袋，远在山区的凯斯和昆特也非常担心，目前也只有这对活宝能够给克莱夫带来一点好消息了。

两人沿着克里斯提供的路线前往飞机坠毁点，路上遇到了几只芬里尔狼，昆特急于想看到飞机电脑上的内容，竟然冲在了前头，还得凯斯耍着突击步枪来给他打掩护。

两人靠近飞机坠毁点时，奇怪的事情发生了，昆特突然遭到了某个看不见的东西攻击。凯斯举起世纪扫描，才发现那竟然是一种值得隐身的猎杀者。这种后来被命名为中伤者(Fartarello)的怪物只有在行动时才会稍微露出一点点与环境不协调的镜面效果，平常根本看不出它们隐身在哪。凯斯聪明地换

上了打击范围更广的霰弹枪，发现这些怪物的隐身效果并不稳定，在被击中时非常容易显现出身影。靠着这个妙招，加上创世纪的帮助，他和昆特消灭了起码九个以上的中伤者，飞机坠毁点终于平静了下来。

看来这些怪物就是杀死猎犬组织成员的罪魁祸首，猎犬终于创造出了他们无法控制的怪物，玩火自焚就是这种行为的最好形容词。

拜申中伤者所赐，凯斯在使用创世纪追踪他们的行动时发现了不少被掩埋在残骸和雪花下的弹药，补充了一下刚才激战的损耗。推开挡住飞机残骸的机翼板，两人成功进入了到了飞机内部。一插上令牌，电脑就成功启动，昆特没花多少时间，就发现了一个惊人的秘密：猎犬本身竟然也在追踪那条海上的游轮。

得到了游轮的具体位置，昆特把数据传回了总部和克里斯的电脑上，直升机立刻便载着克里斯和杰西卡前往游轮出发处拯救！



第一节

降落游轮前方的直升机平台上，心急如焚的克里斯带着杰西卡朝着游轮内部冲去。他们经过豪华的游轮前厅酒吧，刚进入休闲区就遭遇到了大量的高蚀者，里头还夹杂着危险的突击型。解决掉这些敌人后，两人火速朝着中央大厅前进。

这时，昆特接通两人的线路，一听到杰西卡询问吉尔两人的位置，这个技术宅的口音都立刻变了。根据他的猜测，这艘游轮存在着能源问题，如果帕克和吉尔想要脱困，除了联系总部，另一个方法就是启动游轮试着驾驶它。

按照昆特的指示，两人火速赶往赌场，但是在大厅当中，他们遭遇到了最可怕的敌人——两头亡灵者！幸好克里斯和杰西卡

早有准备，他们的装备火力明显高于吉尔与帕克，所以花了点功夫在中央水塔与这两个怪物周旋后，他们还是成功地解决了这两头怪物。

使用怪物身上掉下的三叉戟钥匙，克里斯在怪物们藏身的赌场兑换柜台后找到了通向船舱底的通道，但下方等着他与杰西卡的，是一种身体极度膨胀，受到一定伤害便会爆炸的新型滴蚀者：自爆型(Ooze Chunk)。而这种怪物太近可是自杀行为，幸好这个道理同样适用于那些处于自爆型身周的其他滴蚀者。

救人如救火，通过了充满滴蚀者的通道，克里斯几乎是在碰到中央电梯按钮的一瞬间便启动了电梯，然后焦急地等着电梯朝着舱底降去。



第二节

与此同时——

水已经快要完全淹没吉尔和帕克的脑袋，身体轻盈的吉尔还好，浑身肌肉的帕克觉得自己快要撑不住下沉，已经忍不住胡乱地呼救起来，两人已经奄奄一息了。

回到克里斯方面——

跑下电梯，克里斯在控制室中隔着玻璃窗就能看到大量的滴蚀者和自爆型正在外头的走廊游荡。

他毫不犹豫地丢了一个破片雷到门外，然后看着它们在连锁的爆炸反应中一起变得粉碎。

在之后的战斗中，利用自爆型爆炸时敌我不分的特殊攻击效果，克里斯和杰西卡轻松地消灭了大量的滴蚀者，突破了引擎室门前！

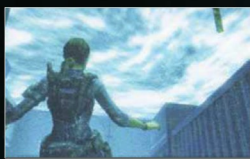
克里斯缓缓地推开门，却看到引擎室里空无一人，到底吉尔和帕克去了哪？

一个铁栅栏封住了，要怎样才能打开栅栏？

泽诺比亚女王号游轮引擎室中——

游上水面，吉尔急急地喘着气，她还没有放弃逃生的希望。在刚刚短短的水中潜水时，她发现引擎室顶部有一个通风走道，水尚未淹到那里，但是通风口被

再次潜入水中的吉尔看到了一丝希望，她在引擎附近看到了一根钢管，连忙游过去，拿起便插进铁栅栏与通风口之间，想要撬开栅栏。随着她力道的加强，栅栏一点点地离开了通风口，眼



看就要成功了，突然钢管折弯了，铁栅栏又重新弹回了通风口处。

不甘心的吉尔浮上水面换了一大口气，然后再次潜入水中，但钢管似乎并不是那么好找。正当她快要绝望时，却突然发现引擎后方有着些许金属闪光。再换了一口气，她连忙游向引擎后部。果然，那里正躺着另一根钢管。

这一次，吉尔没有再令她失望，铁栅栏被撬开，吉尔带着帕克连忙爬上通风口，终于可以好好地透口气了。

离开引擎室，外头的水位尚未升高，两人回到控制室，发现船的主供电引擎已经重新启动，在进行全船检查时，吉尔发现船只的信号塔似乎出现了问题，两人决定前去修复，看看能不能恢复他们与总

部之间的联系。
“塞米勒斯女王”号(Queen Semiramis)停机坪上——

“你应该是在泽诺比亚女王的姐妹游轮上。”克莱夫的话让克里斯破起了眉头。他和杰西卡扫落了整艘船，却发现原来这依然是另外一艘游轮。总部现在仍然是没有找到泽诺比亚女王号，克里斯只好招呼杰西卡与他重新上到直升机，再次在茫茫大海上搜索那艘失踪的游轮。

第四节

泽诺比亚女王号游轮豪华电梯中——

在到达中央大厅时，观光电梯处传来了一声巨响，似乎之前无法启动的电梯已经可以使用了。吉尔明智地换上了高威力的武器，长期与生化怪物战斗给了她一种直觉，事情不可能这么简单。

果然，在他们坐上电梯不够一分钟时，一只盘踞在电梯上的怪物袭击了他们，对方如同流星锤般的肢体不停地朝着电梯内扫荡。幸好那肢体的正面比较柔软，受到大量的伤害就会在发动攻击前因为疼痛而缩回去，两人齐心协力，好不容易打退了怪物。怪物离去后，观光梯恢复了功能，两人成功地来到了船顶的瞭望台上。

刚来到中央区域，怪物再次出现，这回它现出了真身，但恐怕没人看得出来它到底是个有着什么样形状的生物，吉尔负责吸引怪物

的注意力，而帕克则对准怪物身上没有被甲壳覆盖的柔软部位开火。这个怪物的冲撞非常强，幸好他似乎并不会调整自己的冲撞方向，一直保持移动的吉尔没有受到太大伤害，还顺势把瞭望台地上散落的弹药都射进了怪物的体内。

在承受了能够放倒一支军队的子弹后，怪物终于倒下了，也把原本锁住的上层爬梯给震开了。吉尔在这个怪物身上扫描到了多种病毒，这家伙简直就是个生化病毒大杂烩。

在瞭望塔顶端，吉尔找到了一张猎犬的通行卡，看来似乎能打开那些被锁住的猎犬组织保险箱。

靠通行卡打开通往外部瞭望台的门，吉尔来到了瞭望塔顶端，花了点时间修复信号塔后，终于和总部联系上了。但是她几乎立刻得知了一个噩耗，特拉格里亚的卫星矩阵被激活了，而即将瞄准的目标，正正是泽诺比亚女王号！

Episode 7

第一节

克里斯的直升机离泽诺比亚女王号太远，来不及救援，克莱夫似乎打算采取自己的方式来制止卫星的行动，与此同时，技术宅妮特被委托想办法拯救克莱尔和帕克。在妮特与两人的远程对话当中，他表示自己已经想到了办法

就是让卫星矩阵误认船只的方向，但是这要如何做到？妮特必须要查阅从猎犬组织电脑中找来的资料再得出结论，与此同时，吉尔和帕克必须先离开瞭望塔。

乘一台观光电梯离开瞭望塔，路程才到一半，电梯就卡住了，吉尔和帕克不得不爬出电梯。这时，

昆特终于想出了办法，泽诺比亚女王号的前甲板上放着一架无人机(UAV)，猎犬组织曾经利用这些无人机来散播病毒。不过现在，这些无人机也以在飞行时散布干扰物质，让卫星误以为无人机本身才是目标，从而保护泽诺比亚女王号的安全。

在前往休闲区乘坐电梯时，两人又一次碰到了雷蒙德，他似乎正在和谁通话。奇怪的是，他竟然知道吉尔和帕克的目的地是游轮前方的停机坪。但两人没空去探究，仍然马不停蹄地向着停机坪前进。

一路上两人竟然碰到大量的滴蚀者尸体，原来休闲区竟然已经被猎杀者入侵了，比起行动迟钝的

滴蚀者，猎杀者的攻击性简直要高太多了。

幸好，猎杀者的动作虽然灵活，体型却有点太宽，很容易会被弹壳击中，全命中则很容易被弹壳的冲击力给掀翻在地。消灭了盘踞在停机坪上的大量猎杀者后，吉尔用力拉开了惟一放在停机坪上的集装箱，万幸，一整套的无人机发射部件全部都在里头。

与此同时，FBC总部大楼——摩根·兰斯戴尔(Morgan·Lansdale)看着电视屏幕上克莱夫的名字，轻轻地笑了笑。

“我讨厌让人失望，不过你的电话已经打得太晚了。”



吉尔与帕克七手八脚地装配好了无人机，昆特却突然告诉两人必须要前往控制室才能发射。两人不得不急忙往控制室赶。

与此同时，FBC总部大楼——“入门者，放弃一切希望。”摩根冷冷地在电话中对克莱夫说道，然后按下了卫星矩阵的发射键。

泽诺比亚女王号游轮边缘甲板上——

霰弹枪喷发的弹丸把两只猎杀者打得倒飞，还引爆了他们身后的油桶，把一只滴蚀者：射手型炸得四分五裂。躲过这些怪物的纠缠，帕克和吉尔拼命地向着控制室冲去，只盼自己来得及在五分钟前发射出无人机。

在一处仓库中，原本应该已经被消灭的滴蚀者瑞秋竟然又复活了！堪堪躲过她的追击跳下仓库下层，在接近控制室时，一只滴蚀者竟然冲了出来，吉尔不得不立刻用重火力把其打得暂时瘫倒在地，然后沿着通道冲进了控制室！

无人机被发射到了海面上，如

同一只巨鸟般滑翔着，散布出花瓣似的干扰素，然后，一波从天而来的强光轰击之一被。卫星矩阵的攻击蒸发了大量的海水，瞬间掀起了滔天大浪，泽诺比亚女王号不可避免地被席卷而入……



Episode 8



第一节

滔天巨浪带着惊人的水量涌进了泽诺比亚女王号,她暂时尚未沉没,但汹涌的水流立刻把吉尔和帕克包裹在其中,两人快速游到了地势较高的仓库平台上方,却发现电梯已经停止运作了。

无奈之下,两人选择另外一条路线,从另外一个扶梯跳下仓库区域,由另外一条路来到电梯井,然后前往最下方的通道。一路上幸好都有尚未被淹没的通风井供两人呼吸,不然他们早已葬身水中。

两人再一次绕经引擎室,走过

开始灌水的通风管道,沿着原本来时的路一点点地游回去。期间他们听到了克里斯的声音,但是在水中根本无法回应。

在电梯井处,大量的跟海者正准备伺机攻击两人,就在他们觉得自己就快无法憋住气时,两人终于浮出了电梯井的水面。克里斯再次联系吉尔,表示已经在赶来泽诺比亚女王号途中,要求她与帕克前往赌场大厅集合。

只是,在大厅中等着他们俩的,却是一位戴着防毒面罩的猎犬组织成员,也正是那个用催眠气体暗算两人的家伙!



Chris Redfield

克里斯

稍早之前——

克里斯与杰西卡正在乘坐武装快艇前往泽诺比亚女王号,但是在海面上有某种怪物出现了!

一条条巨虫不断地从海中涌现,两人不得不用船载机关炮和小型导弹来消灭它们,以免快艇被整艘摧毁。幸好,这些巨虫似乎并不愿意靠近泽诺比亚女王号,在快艇成功靠近游艇后,便不再出现。

现在——

头戴防毒面罩的男子似乎想要向吉尔和帕克透露泽诺比亚女王号的秘密,但是他还没来及开口,就被冲进赌场的杰西卡一枪命中,从室内露台上掉了在地上。帕克揭开对方的面罩,发现这所谓的猎犬组织成员,竟然就是一直在船里和他们打交道的雷蒙德。

他似乎受伤太重,说不出话来,帕克把耳朵凑到他嘴边,像是听到了某个不可思议的真相。但还没等帕克再问清楚,雷蒙德只留下一句“找出特拉格里吉亚的秘密”,头一歪,断气了。

第三节

泽诺比亚女王号一阵剧烈的摇晃,看来已经快要沉没了。众人没空理会雷蒙德的死,首要任务是不让病毒落入海中,造成污染。克里斯之前已经清除了塞米勒斯女王号上生化实验室里头的病毒,鉴于两艘船的构造一模一样,泽诺比亚女王号的实验室应该在相同的位置。帕克提议两人暂时交换一下队友,他和杰西卡前去做办法阻止游轮沉没,吉尔与克里斯前去解决病毒,克里斯欣然答应。

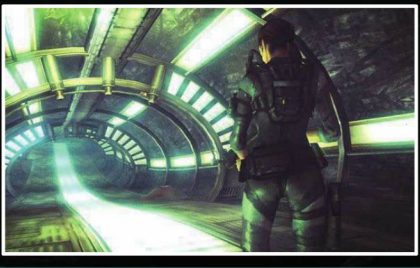
再一次来到赌场VIP区,吉尔领头再一次跳入了开始灌满水的通风管道中。在电梯井处有一扇需要用猎犬的门卡才能打开的门,从这扇门入内,躲开跟海者的纠缠,两人又来到了仓库区域。沿着从控制室逃脱的老路走,不过这一次在楼梯间,是往上游,从最顶端的楼梯爬上去,遇到的就是实验室的大门。

此时,克里斯把在塞米勒斯女王号上找到的三叉戟钥匙交给了吉尔,用这个钥匙就可以打开实验室的大门。

顺利地进入到生化实验室,里头空无一人,大门处需要用指纹来开启。幸好负责输入指纹到安全库中的电脑早已无人看管,吉尔把自己的指纹也加入了安全库,从此便可以进入实验室中通行无阻。

进入实验室后,吉尔和克里斯需要通过不同的消毒通道,在消毒时,一个怪物突然破开墙壁冲进了吉尔所在的消毒通道。周旋空间有限,吉尔朝着这个左手骨质化为盾牌,右手则骨质化为刀锋的怪物腹部一轮猛射,打烂了怪物的下半身。没想到对方竟然还顽强地用上半身朝着她爬去。但是在霰弹枪对着脑门几次近距离离开火后,这个怪物终于倒下了。

沿着通道往前走,生化实验室的正体终于展现在了两人面前。



Episode 9

第一节

北山区坠机处——
昆特非常享受他在猎犬电脑上的“挖掘”之旅,不过这台坠毁飞机上的电脑最终还是撑不住坏掉了。经过一番思考,昆特觉得在之前猎犬的地堡中应该还有更重要的资料存在,大手一挥就让凯斯跟着他一起跑回地堡。

其他BSAA队伍已经撤出了地堡,但两人回去时却发现里面相当热闹,有不少猎杀者已经摸进了通道。这次他们用了死去猎犬成员身后的电梯,来到了地堡的顶部,这里存放着一台超级电脑,不过需要启动两个电源来支持其运行。

凯斯启动了电源,但简直就像是开启了地狱之门,大量的芬里尔和猎杀者穿过窗户冲了进来,凯斯不得不靠着爬上货柜顶部和这些怪物周旋。最后甚至还有中伤者攻击两人,不过最终都被凯斯利用场景中的油桶和手雷一一消灭。

昆特最终在电脑中发现了某个秘密,并且传输到了克劳夫手中,但是两人所在的地堡,突然遭到了轰炸!



第二节

与此同时，泽诺比亚女王号内部生化实验室中——

吉尔和克里斯终于看到了实验室的真正面貌，除了中央有一个巨大的培养皿存放着大量的 T-abys 病毒，试验台四周的水槽中也存在着红色的液体，但颜色要更深一些。

一进门右方的通道被锁住，吉尔和克里斯取道左方，除了一个在冰柜里还没有完全冻僵的传染性者，没有碰到任何敌人。在到达中央控制系统后，克里斯打算销毁病毒，但却发现需要相应的通行口令。

克里斯留在原地研究如何操作系统，吉尔则进入实验室下层寻找密码。才一进门吉尔就碰到了一个可怕的激光栅栏，里头的激光看不到，但是一碰上就会被灼伤。她靠着创世经的扫描功能小心走过了该区域，启动了一具尸体旁的开关。激光栅栏的结构发生了变化，现在吉尔可以前往实验室的更里层。但她刚绕过栅栏跳下高台，在实验室

外层红色液体中突然出现一只怪物，猛撞了一下她面前的玻璃，虽然没撞碎，但却把她吓了一跳。

在下一个房间里，她竟然再次碰到了那种于消毒通道袭击她的剑盾怪物，还是两个！吉尔不得不用上了手雷和步枪配合来连轰，好不容易才解决了问题。

来到实验室的中心，吉尔找到了这里的结构图，还遇到了另一个开关。按下开关后，之前房间里一直被激光栅栏围绕的尸体终于能够触碰到。

刚回头离开实验室，水中的怪物又撞裂了一面玻璃，吉尔不得不加快自己的行动速度。她在尸体旁的笔记上找到了能够用于启动电脑并查找密码的员工 ID，还有笔记中记载的真相：提供病毒给猫头组织散布在特拉格里亚的人，竟然是 FBC 的领导者摩根·兰斯戴尔！

带着惊愕，吉尔重新回到了实验室中心，在获取密码的同时还将尸体上发现的 T-abys 病毒疫苗注射到了自己体内。在下载密码时，外面传来了几声强烈的撞击声，让整个实验室都震荡了起来。

取得密码后没走两步，红色的液体突然

涌进了实验室！幸好吉尔刚注射了疫苗，对于液体中可能含有的病毒具有抵抗力。她憋着一口气，游出了实验室，从激光栅栏的上方游过了那片区域，然后从一扇破裂的玻璃窗处游出了实验室下层。刚冒出水面，她就看到了一条通往实验室中央平台的楼梯，便爬上去与克里斯汇合。

凭着密码，吉尔启动了病毒销毁程序，但实验室的屏幕随之出现了摩根·兰斯戴尔的实时通讯画面，这家伙为了杀人灭口，竟然放出了实验室中隐藏的传染性者。

吉尔和克里斯躲到了高台上，确保自己不被一般的传染性者骚扰，然后专心对付剑盾怪物。怪物们层出不穷，当两个剑盾怪物一起登场时，两人都几乎要绝望了。不过生化病毒创造的怪物始终无法在智力上胜过人类，因为追不上吉尔在高台和地面间快速移动的步伐，怪物们最终还是倒在了两人脚下。

病毒最终都被清除了，但是摩根似乎还留了一手，他暗示自己一直都知晓 BSAA 是个麻烦，所以，他预先作出了一点儿预防手段……

Episode 10

稍早之前，泽诺比亚女王号赌场中——

帕克和杰西卡这对老搭档再一次合作，要前往舰桥启动的航行系统来尝试稳住船身，但帕克似乎有所顾虑。结果才刚到中央大厅，杰西卡便声称自己有些事情要处理，立刻和帕克分开行动。

沿着大厅前往舰桥，阴魂不散的传染性者瑞秋又一次来找帕克麻烦，没空料理她的帕克不得不和其他传染性者和她的围攻中左闪右躲，跌跌撞撞地冲进了电梯。

电梯门刚关上，杰西卡便告诉帕克她已经来到了舰桥，行动慢慢吞吞的帕克可别忘了还欠她一顿饭。不过在到达舰桥后，帕克把枪对准了杰西卡的脑袋。“雷蒙德在死前告诉过我，摩根在 NSAA 里头安插了间谍，那个人可能就是，杰西卡！”

“你在说什么，帕克？”杰西卡的手缓缓地向身旁的控制台红色按钮，却突然被一发枪击吓得退缩了。

“她正准备启动这艘的自毁程序。”原本应该已经死掉的雷蒙德还活生生地站在了帕克身旁，正是他开枪阻止了杰西卡的动作。看到帕克疑惑的眼神，他拍了自己胸口厚实衣服，原来他早就穿上了防弹衣，看来之前也只是为了瞒过杰西卡而装死。

但帕克仍然无法相信雷蒙德，想要让他暂时先放下枪。没想到杰西卡突然拿起自己的枪偷袭，射向雷蒙德，却被帕克用身体挡住。趁着这个机会，杰西卡按下了红色按钮，启动了泽诺比亚女王号的自毁程序，然后转身逃跑。

忍着疼痛，帕克坚持让雷蒙德去追杰西卡，自己一个人留在了舰桥。

没多久，一艘游轮上的舰桥发生了爆炸。

Episode 11



克萊夫

第二节

游轮猛烈地爆炸，终于断成两截沉没在海里。它的船头，赫然写着塞米勒斯女王号。

泽诺比亚女王号生化实验室中——

摩根得意地表示塞米勒斯女王号已经被他“处理”掉，而泽诺比亚女王号将会步上后尘。话刚说完，实验室里就响起自毁程序启动后的警告。

但克里斯和吉尔并不打算放弃。他们从实验室的另一堵门离开，途中收到了飞行员的通讯联络，直升机已经到了在游轮上等着两人。

吉尔跟着熟悉实验室构造的克里斯一路狂奔，绕过外围实验室，乘搭

另一台电梯离开了实验室内部。船内在不断的发生爆炸，途中克里斯和吉尔还被分隔开来，没想到绕另一条路的吉尔竟然碰到了受伤的帕克，没有时间多说话，她立刻扶着自己的拍档继续逃亡。

途中他们碰到了蒸汽泄漏的情况，幸好不远处就有一个开关，不过关上蒸汽时他们差点被滴液者杀死。遇上克里斯后，他们前路又出现了大量的滴液者，幸好没有多少瓦斯气瓶被残留在通道上，击破气瓶炸死怪物为他们争取到了不少时间。

在经过一条通道时，帕克因为坍塌而推向了火海，虽然吉尔和克里斯都想要将他救回来，但最后帕克为了不拖累两人，甘愿让火海吞掉了他。



第一节

高船只整个沉没只剩四分钟了，吉尔和克里斯必须要想办法解决眼前这头有半吨泽诺比亚女王号大的怪物。全靠枪械根本无法对其造成有效伤害，幸好两人坚持了没多久，另一位直升机飞行员开始空投火箭炮，吉尔迅速捡起，轰击怪物不断骚扰两人的触手。

怪物的触手似乎并不太聪明，两人在有限的空间中保持移动，总算没有被触手击中。帕克除了刺击，还懂得释放巨大的风刺，但飞行速度比较慢，也同樣威胁不到两人。

在被轰掉好几根触手后，怪物终于陷入了昏迷。

第二节

但直升机刚刚放下绳梯让两人爬上去，怪物突然醒來，一只触手抓住了绳梯，巨大的力量拉得直升机立刻倾斜。幸好吉尔已经先一步来到机舱，慢一步的克里斯在到达机舱后立刻取出了吉尔腿间的手枪，一枪射断了绳梯的连接，让直升机摆脱了怪物的纠缠。

两人可以就此高枕无忧，但BSAA的战士不会任由生化怪物肆虐大海，吉尔和克里斯开始用直升飞机上的机关炮和小型导弹来消灭这头怪物！

从远处看，这头怪物的原型似乎是一头鲸鱼，那些看起来是它触手的东西，其实是一条条巨大的寄生虫。两人每消灭一条，似乎就会

有两条寄生虫在其体内出现。不过小型导弹只需一发就能够杀死一条寄生虫，而在等待导弹装填时，机关炮也可以有效地打击这些怪物，让他们无法攻击直升机。

怪物体内的寄生虫似乎无穷无尽，在两人消灭了怪物身体两侧的寄生虫后，它突然如同鲛鱼般在头部气孔喷出大量浓烟，然后猛地张开大嘴，里面竟然还有三只寄生虫。不过这时它也暴露出了自身的核心，一团长在嘴巴深处的白色组织。

飞行员及时地送来了一枚毒刺导弹，吉尔打起导弹，锁定好怪物核心，重重地扣下了扳机。导弹如同流星般射入怪物口中，把它的核心连同脑袋炸得四分五裂。

船只的自毁程序进入了五分钟倒计时，克里斯与吉尔来不及哀悼帕克，就继续要为了自己的生命而奋战。刚脱离下方燃烧通道他们便遇到了一处蒸汽泄漏，开关处还有一头剑盾怪物。吉尔用附近的瓦斯气瓶重創了这头怪物，趁机控制开关，关上了蒸汽。

爬到蒸汽泄露处的上层，两人碰到了另一个剑盾怪物，顾不上它和它纠缠，吉尔一马当先冲到了附近的电梯井，摆脱两个滴液者的纠缠，沿着长长的铁梯爬上了电梯井顶端，下方几乎是在吉尔离开铁梯的瞬间便发生了爆炸。

两人到达边缘甲板上，发现船体出现了倾斜，挂在甲板上的救生艇和放在走道上的油桶都因为倾斜而向着两人飞来，幸好吉尔眼明手快，引爆了几个远处的油桶，两人终于安全地冲到了停机坪前。

但是这时船后方发生了爆炸，泽诺比亚女王号从中断成两截，船头高高翘起，吉尔和克里

斯被甩到了一边，停机坪上的直升机刚准备起飞，就被一头巨大怪物的触手整个砸碎，毫无疑问，吉尔和克里斯就是这头怪物的下一个目标。



雷蒙德

Raymond · Vester

一年前，特拉格里亚，在帕克与杰西卡撤退到会议室之前——

如果世上真有天狱，那人们会称之为特拉格里亚。这是杰西卡的话，也是帕克的心声。他们俩逃入大楼的楼梯中，身边看不到一个生还者。手枪还有四发子弹，冲锋枪只剩下一个弹匣，帕克在来到电梯前时就被狙击手手中耗尽了弹药，唯一的武器只有手中的匕首。

刚乘坐电梯上楼，就听到了某个人的呼喊声，原来是雷蒙德受了伤，而且正被几头猎杀者围攻。帕克迅速捡起附近的手枪子弹，前去支援。消灭了猎杀者后，帕克扶起雷蒙德，两人在杰西卡的保护下艰难地前进。

总部原本已经命令雷蒙德撤退，但他却坚持留下来，结果现在几乎把命丢在了这里，在被帕克带走时，他还不断地在逞强。

众人来到一处相对封闭的走廊时，雷蒙德开始咳起血来，他需要药物治疗。帕克让他呆在这个相对安全的地方，他和杰西卡前往四楼寻找药物。

但当两人找到药物时，雷蒙德在通讯频道中大声呼喊，两人不得不立刻快速赶回去支援。

“你欠我一次。”帕克在干掉猎杀者并替雷蒙德注射药物时开玩笑地说道，“你想要做出点成就来，没问题，但千万别逞英雄。欢迎来到残酷的现实世界，小子。”

三人继续前进，在电梯间帕克遇

到了一头猎杀者的偷窥,不过趁着对方跳起时,帕克给了它一枪,让这个怪物失去了平衡,摔在地上后还吃了帕克狠狠的一拳。

在乘坐电梯时,雷蒙德提出了一些他心中的疑问,不过帕克目前并不关心,他更想要专注于将雷蒙德带到安全的地方。经过在大楼一层和猎杀者的一番厮杀,三人终于成功地回到会议室。

而此时,摩根也正好完成了他和猎犬组织领导人:杰克·诺曼(Jack·Norman)的对话。他在诺曼身处的豪华游轮上释放了病毒,让使用病毒的猎犬最终也被病毒所吞噬。诺曼威肋说他手上有跟摩根对话的录像,但摩根毫不在意。

因为对此,他早已决心要将特拉格里亚连同诺曼所在的豪华游轮蒂朵女王号(Queen Dido)一同摧毁!

即将沉没的泽诺比亚女王号



中——

火海下来原还是正常的通道,帕克虽然摔得不轻,却并没有死去。他艰难地走着,却突然碰到了一颗熟透的面孔。

“我欠你一次,帕克。”雷蒙德淡淡地说道,“现在是时候还了。”

现在——

知道了杰西卡是内奸的克莱夫终于可以和吉尔还有克里斯坦白,他已经某种程度上了解到了摩根的去来,而如果要找到证明摩根是策划特拉格里亚灾难的幕后黑手,就需要蒂朵女王号上的证据。那也将是吉尔和克里斯前去的地方。

Episode 12

第一节

BSAA 总部——

FBC 特工突然袭击了这里,逮捕了所有人,而克莱夫也被摩根以跟猎犬组织有牵连为理由而控制住了。现在,能够扳倒摩根的希望,落在了吉尔和克里斯身上。

沉没的蒂朵女王号门前——

戴着呼吸装置,吉尔费力地转动着已经锈蚀的舱门,进入了船内。许多舱门都已经锈死,幸好她带上了滑轮,沿着门上的线路弹出——

一条路线来就可以轻松地打开门。水中竟然还有一具吉尔之前碰到过的暴食者的尸体,打开门

一堵门后,便发现了更多的尸体。然后,她竟然还碰到了一只活着的暴食者,幸好这个怪物吞掉了她那一具尸体后,没有理会吉尔便溜走了。

为了打开一扇挡住梯子的门,吉尔需要深入船舱内部启动电源。通道里有两头暴食者,幸好他们的触觉非常不灵敏,除非正面上碰到,不然毫无危险。吉尔看准他们的行动规律,特意绕开,成功地开启了电源。

原路返回爬上梯子,两人终于来到了蒂朵女王号尚未被水灌满的内部。

像,但是这些特工都死了,一个不剩。这恐怕也是驱使摩根使用卫星矩阵的原因之一。

船内的灯光时明时暗,到处都是 FBC 特工和怪物的尸体,异常阴森恐怖。经过一个满是尸体的客厅后,两人看到了杰克诺曼的最后录像。

这个狂人在录像中疯狂地指责着摩根的背叛,他才能够活下去对莫根报仇,他竟然疯狂地把 T-abysus 病毒注射进了自己的身体。

并且会一直守护着那个装有摩根与他对话录像的装置。

既然录像在前往去上,吉尔和克里斯便只能前去会一会这个疯子。打开带有船舱的大门,走过铺满尸体的通道,两人终于见到了坐在王座上的杰克诺曼,他竟然真的还活着,也还保持着人型,不过病毒已经将他折磨得痛苦不堪。他把吉尔和克里斯误认成了摩根——或许任何活物在他眼中都是摩根的模样。

他拿出了装有录像的 PDA 来威胁自己想象中的摩根,还没来得及把话说完,一阵痛苦的抽搐让他把 PDA 甩到了吉尔面前。

吉尔抬起便要去和克里斯离开,然而事情当然不可能那么简单。

第三节

摩根喊住两人,掏出了一瓶 T-abysus 病毒,然后当着两人面前直接吞了下去!一阵让人骨髓发颤的皮肉撕裂声后,杰克·诺曼终于发出了一个身躯高大,皮肤外露还不时喷吐着紫烟的怪物。

但最可怕的,还是他的眼睛,他的头部一打开,露出里面的独眼,发出的闪光会让人产生幻觉,从而误判他的位置,产生他在瞬移或分身的错觉。

一开始,他会直接传送到吉尔正面,一次对准心脏的强子弹轰击就可以打断他的动作。之后这怪物学聪明了,开始从传送到吉尔后方,不过还是骗不过她。

终于,怪物学会了使用分身的

直到死去,诺曼还是对猎犬的光荣念念不忘,但是被打翻的蜡烛烧掉了旗帜,这个可悲的激进组织最后一员,终于在烈火中化为飞灰。

摩根与诺曼的对话录像被传回了 NSAA 总部,跟随摩根一起前来的特工们对摩根完全失去了信心。克莱夫反过来逮捕了摩根,他回去接受真正属于他的制裁。特拉格里亚亚灾难的后续余波,似乎终于泛完了最后一道涟漪。

某地,火车站休息室——

当某个黑影挡住了她的视线

戏法,可惜他分身出来的影子胸口并没有冒着紫烟,吉尔稍加观察便识破了这个诡招。就算之后怪物发出了分身后绕到吉尔身后的变化也还是不管用。

受到一定程度的伤害后,变异的诺曼又使出了新招残影攻击,先是一个假的残影对吉尔进行攻击,然后才是真正的本体发动攻击,但因为残影的攻击速度太快,很容易被察觉,还是没能威胁到吉尔的安全。

最后,怪物还发动了会在吉尔身后出现的本体的残影攻击,其后还会附带冲刺,但都被吉尔——闪开。

终于,当怪物因为受伤过度而倒下时,吉尔拿起了她在泽诺比亚女王号上找到了火箭炮,对准他的脑袋扣下了扳机!

时,一身便装的杰西卡抬起了头,看着站在眼前的男子。

一瓶红色的 T-abysus 病毒被放到了桌面上,带着墨镜的雷蒙德似乎不想要和杰西卡交流,转身便要走,但她的一句话让他停住了脚步。

“你有什么要救帕克?”

“我有我的理由。”

“BSAA 比我们想象中还要能干。”

“没错,所以好玩在后头。”

留下这意味深长的一句话,雷蒙德转身离去,留下杰西卡与 T-abysus 病毒,沐浴在温暖的午后阳光下。

玩后感 “生化危机”系列

来到这一作,原本在《生化危机 4》和《生化危机 5》被削弱恐怖感终于得到了一定程度上的加强。受到 3DS 机能限制,本作的制作思路和系列初代的作品比较类似,都是在狭窄的室内空间与敌人周旋,来回地在相同的地方往返,提高场景的利用率。这种设置有好的地方,尤其是在第一次玩的时候,恐怖感很强,但是随着流程推进,多少让人觉得有点厌烦。堵塞进水的设置不算创

新,不过用于营造紧张感还是不错的。水下操作有移动不够精确的问题,不过对游戏体验影响有限。

唯一让人感到遗憾的,是后期某些场景,有敌人刷新时会发出短暂的拖慢,就算没看到敌人也一样,等于变相削弱,削弱了恐怖感。总体来说,这款游戏在对于 3DS 硬件的应用方面比起之前厂商的《怪物猎人 3 tri G》要好一些稳定,素质也得起看,是一款 3DS 平台上不可多得的佳作。



心靈カメラ

~憑いてる手帳~



系统介绍

虽然本作没有沿用“零”这一标题，但依旧是被归入《零》系列”系谱之中的。玩家与怨灵战斗的武器是老玩家们都相当熟悉的射影机，但与系列前几作相比，本作的射影机操作相对简单，战斗中不需要切换胶片，也极少需要切换镜头，新手玩家也能很快掌握。射影机的另一个作用就是调查随游戏卡带一并附赠的“紫之日记”，通过与日记的互动来推动故事发展。

调查



当上屏幕的左下角出现“翻开书本+叹号”的图案时，就需要玩家将3DS的摄像头对准“紫之日记”中特定的某一页上。如果页码无误的话，在相机的取景器中就会出现紫色和白色两个光

圈，移动射影机让两个光圈重合在一起后光圈会变为红色，并自动解开隐藏在日记中的信息。

如果两个光圈重合后变成红光并不断闪烁，则需要玩家根据下屏的提示做出相应的动作。

苦等了这么久，和风恐怖游戏爱好者们终于迎来了《零》系列的最新作——《心灵相机 附身记事簿》。于3DS平台推出的本作，不但充分利用了裸眼3D的功能，让怨灵更为鲜活，还使用到了AR技术，通过随游戏附带的记事簿将怨灵融合到现实场景之中，带给玩家们极高的恐怖体验。遗憾的是，与前几作相比，本作的剧情流程较短，收集要素很少，而且系统也非常简单，加之作品标题没有沿用“零”这一称号，不免给人以试水之作的印象。但不能否认的是，《心灵相机》的问世让热爱恐怖游戏的玩家们看到了未来发展的希望，或许在不久的将来，一款成熟的《零》新作就会出现到大家面前。

心灵相机 附身记事簿

Koei Tecmo

动作冒险

3DS

2012年11月12日
对应AR记录簿

单人

3800日元

文 八重樫 美编 NINA



战斗



射影机的快门是L/R两个按键。战斗时，3DS的上屏幕就是射影机的显示屏。左上角的红色血条属于怨灵，右下角的蓝色血条是玩家的体力值。正上方的灯是灵感应器，玩家可根据红灯的强弱来判断自己与怨灵的位置。面对怨灵时，灯光最强，背对怨灵时，无灯光。

屏幕中央被白色光圈围起来区域是有效攻击范围，只有当怨灵的头部位于光圈内时才能构成足够大的有效伤害。在光圈的左右两侧会有橙色的光指示怨灵的位置，首先在光的引导下捕捉住怨灵后，再将其身影固定在圆形区域内。成功锁定怨灵后，光圈会浮现出12颗灵力球，持续瞄准怨灵就会积攒灵力，当积攒满

部灵力后光圈就会散发出苍蓝色的光芒，此时按下快门一口气释放全部灵力就能造成大伤害。通常来说，当玩家在积攒灵力时，怨灵也会逐步靠近玩家，当光圈的颜色由白变黄时按下快门就能给予怨灵伤害，但此时的伤害值很少并且无法中断怨灵的动作，而胶片的冷却时间又需要2秒之久，使用不当的话反倒是给了怨灵近身的机会。稳妥的做法是等待光圈由黄变红的瞬间拍摄，配合上灵力消耗，不但伤害惊人而且附带击退效果。



每次拍摄后屏幕左上角都会显示出几行文字，第一行是伤害值，后几行是玩家在拍摄时所达成的特殊条件：

流程攻略



游戏开始会先让玩家拍摄自己的大头照，对准脸部位置后按 L/R 拍摄即可，在随后的流程中这张大头照会给玩家别样的“惊喜”。

诅咒的日记

某日，我收到了一个没有寄件人与地址的神秘包裹。“大概是谁的恶作剧吧？”我怀着这样的猜测拆开了包装箱，映入眼帘的是一本紫色封面的记事簿和一台造型古朴的相机。取出记事簿的瞬间，有什么在我耳边说出了“射影机”这三个字……从记事簿中掉出了一张纸片，上面写着这台名为“射影机”的照相机可以拍摄到本不可能存在于世之物，在好奇心的趋势下我举起射影机对着空中随便拍了两张照片，第二张照片上似乎浮现出了奇怪的花纹，于是我又多拍了一张，而这一次，屏幕上竟然浮现出了记事簿第一页的画面。

打开“紫之日记”的第一页，将摄像头对准空白页，调整位置让屏幕上的两个光圈重合，“咔嚓”一声过后，原本一无所有的页面上居然出现了“ずつと待つてだ”的字样，紧接着我就被吸进了记事簿中，来到了一座素来谋面的古宅里。

沿着空寂的走廊一边前行一边张望，突然耳边传来东西打碎

的声音。举着射影机向后转身望向地面，看到刚才还安稳稳摆放在柜子上的白色花瓶已经化为地上的一滩碎片。耳边再度响起“ずつと待つてだ”的话语，我急忙转身回去，只见走廊的转角处一闪而过了一位白衣少女的身影。我追随她的身影来到一扇木门前，正准备开门之时，白衣少女却突然从右侧冲了过来阻止了我，一阵白闪过，我的意识回到了现实中。但“幻觉”并没有结束，因为此刻在我的身旁居然站着那位美丽的白衣少女！按 A 键与她对话后得知，她的名字叫做“真夜”，不知为何会被囚禁在古宅之中。而在古宅中还有一位黑衣女子，被她捉住的人全部都会被割断瞳孔而死……



入手文件

「关于射影机的笔记」

“射影机”，这是一台能拍摄到不可能的事物。所谓的“不可能的事物”，指的就是那些“本不存在于世”的东西。如果传闻属实的话，那么用射影机拍摄“紫之日记”的话，或许……

失踪的男子

继续与真夜对话，突然身旁响起了男人痛苦的呻吟声，呼唤

着我拯救他。翻到记事簿的第二页，射影机对男子的照片起了反应。拍摄之后男子的双眼和嘴都被缝了起来，随后男子的身影从照片上消失了，仅留下“大才计てくら”的血色文字。然而这才仅仅是恐怖的开始，身边的真夜突然爆发出悲恸，说道：“他出来了！就在你的身旁！”



- CORE SHOT:** 将射影机的中心对准怨灵头部拍摄。
CLOSE SHOT: 极近距离拍摄怨灵。
MAX SHOT: 灵力达到最大值时拍摄。
ZERO SHOT: 在红圈状态下拍摄。
MULTI SHOT: 同时攻击到2个怨灵。
SPECIAL KILL: 在灵力达到最大并且处于红圈状态时击倒怨灵。
JUST KILL: 击倒怨灵时的伤害与怨灵所剩HP相差无几。
OVER KILL: 击倒怨灵时的伤害远高于怨灵所剩HP。
NORMAL KILL: 普通击杀。

综上所述可以看出，想要尽快解决掉面前恐怖的敌人，满灵力+红圈是必不可少的，成功的话甚至可以一击就轰掉敌人一半以上的体力！但是由于红圈出现的时机往往是在怨灵出手攻击的

瞬间，如果错过了红圈，那么下一秒就必然要损失体力了。而且每种怨灵的红圈时机都不尽相同，在下面的流程攻略中小编会将红圈出现的时机描述出来，方便玩家们做好准备。

镜头一览

流程中会获得4枚镜头，算上原本就有的零式镜头，共计5枚。这其中，只有零式镜头是具有攻击效果的，其他镜头均为解谜所需。

- 零式镜头:** 会对怨灵造成伤害的镜头。
紫锁镜头: 驱散画面上紫色烟雾的镜头。
暗圈镜头: 可以拍摄到隐藏在黑暗处的怨灵。
复原镜头: 修复破损的照片，恢复原本的状态。
阴阳镜头: 呈现底片效果，显露出事物的另一面。



难度区别

打通一遍 AR 故事“零-紫之日记”后再次进入故事模式中，第一个选项“はじめから(开始)”的文字旁会多出一颗★，点击进入可选择“エクストラストーリー(新章故事)”。该选项即为困难难度，剧情同普通难度并无差别，但基本所有怨灵的攻击频率与方式都发生了一些许改变，且伤害值更大。此外，日记第一页显示的文字与普通难度会略有不同，真夜会换上非常性感的黑色短裙。在流程中还能收集到更多角色的心声，收集到全部的心声后会发现结局发生了一些许改变。

战斗

普通难度：转动3DS找到男子怨灵后开始战斗。第一场战斗的目的是教会玩家相机的基本操作，怨灵没有什么复杂的攻击方式。他会先在远处徘徊，此时维持光圈锁定怨灵积攒灵力，徘徊一段时间后怨灵会向玩家走过来。

走到近处时，他会抬手攻击，在抬手的一瞬间会出现红圈，抓准时机按下快门即可。反复数次就能击退他。

困难难度：增加了快速冲过来这一种攻击方式，极近距离内会出现红圈。

击退男子怨灵后获得一张便签，从便签上得知男子名叫长谷部海斗，他为了调查妹妹神秘失踪的原因而对“紫之日记”展开了调查，不想自己也被困在了古宅中成为了怨灵。

入手文件

男子残留的笔记

妹妹消失以后，留下了大量紫色的花。

以及，这本“紫之日记”。

和市井流传的“都市传说”所描述的光景完全相同。

而且，正如那个都市传说所描述的那样，妹妹再也没有回来。

都怪我当初没有相信妹妹所说的话。

长谷部 海斗

浮现的记事簿

妹妹留下“紫之日记”后就消失了。

自从我开始调查日记后，也看到了不可思议的幻象。

正如妹妹失踪前所说的那样。

在那个“家”中徘徊的幻象。在那扇门的照片上，有一双

这本“紫之日记”，或许是残留下来的惟一线索了。

即便它真的是会一本会带来诅咒的日记，我也不想去调查它。但我还完全相信这一切。

如果，我和妹妹一样也消失了的话，

无论是谁，请你救救我的妹妹。

不知道属于谁的沾满鲜血的手印。我一直祈祷着不是妹妹的手，一边每夜推开这扇门。

只要将我的手与这个手印重合。

每夜，推开大门，走进深处。

那家伙……妹妹，或许就在门的另一侧吧。

挡住门的手

真夜提示我说在“紫之日记”中还有长谷部海斗留下来的信息，将摄影机对准记事簿第3页拍摄，浮现出一篇长谷部海斗的日记，日记中提到了有一张有血手印的大门照片。翻到记事簿第4页，拍

摄大门的照片，显现出长谷部海斗进入房间的印象。随后再次瞄准照片，光圈持续闪烁，伸出右手与屏幕上的血手印重合后，突然一只从照片中伸出来抓住了我！

战斗

普通难度：因为手是从照片中伸出来的，所以不会到处移动，战斗难度自然也不高。将光圈对准手心即可蓄力，一段时间后当手掌向后仰做出准备抓人的动作时会出现红圈，满灵力+红圈可以一击击退一只手。手一共会出现3次，分明位于照片的正前方、左方和右方。出现在左方和右方时可以转动记事簿，调整掌心的位置，让其面对自己。

困难难度：与普通难度无差别。

击退3只手后再次拍摄大门照片，门就会开启。一阵目眩之后我再度来到了古宅中。

被囚禁的男子

在古宅的幻象中，亲眼目睹了长谷部海斗被黑衣人于缝面之后，我的意识被拉回到了现实。刚与真夜对话两句，海斗的怨灵又再度出现了！

战斗

普通难度：这次海斗的身旁会多出几只手，时不时地飞过来压向玩家。飞手只有在极为靠近镜头时才会有红圈判定，非红圈状态拍摄时是无法阻止其进攻的。而长谷部海斗本人会先在远处徘徊，然后突然急速靠近玩家。来到玩家面前时他会略微向后仰，

此时是抓红圈的最好时机。

困难难度：手的攻击频率增多，一般是两只手一组，飞行速度也会加快。海斗多了一种动作就是站在原地握拳做痛苦状，此时手会持续不断地飞出来，全部击退后海斗才会做其他动作。

击退海斗的怨灵后，我拾取到了他遗留的日记。他最初从妹妹的口中听说“紫之日记”这个都市传说时还未曾当真，什么“日记的第一页是白纸，如果从白纸上看到文字的话就会失踪，再出现时就是脸部被刺烂的尸体”之类的，怎么看都是像是无聊三俗小报上刊登的花边新闻。然而，这件事却真的发生在她妹妹的身上……手中的摄影机再次对记事簿产生了反应，翻回到第一页，将镜头对准之后，白纸上浮现出了一行字：“もう逃げさない，文字消失后出现的是我的面孔，更令人战栗的是我的双眼和嘴巴全部都被刺烂了……”

“我们被她发现了！已经无路可逃了！你明白的吧？你已经被诅咒了，如果不解开诅咒的话，早晚你也会像长谷部那样……”真夜幽幽地在我耳边说道。

其实不用真夜多言，我也早已察觉到身体的异样，但或许，在摄影机和真夜的协助下，我可以挣脱诅咒的束缚。我暗暗地咽了口水，转头向真夜问道：“你

所说的诅咒，究竟是什么？”

“紫之日记”的诅咒是会将人引诸至日记中并刺烂他的脸的诅咒，在那些被黑衣人于缝了脸的人的体内，封印了她的一部分的“圈”。“圈”会将人心吞食殆尽，最后从被刺烂的脸的双眼和嘴巴涌出，心被吞噬干净的人就会化为怨灵。就像海斗先生那样……他的遗体应该很快就会被发现了吧？”

不能坐以待毙，要逃离日记的诅咒，唯一能做的，也只有从“紫之日记”本身寻找新的线索了。调查日记中别的页面，或许能从其他被困于古宅中的人那里获得更多的情报。手中的摄影机似乎也感受到了我的决心，解开了“紫镜头”的封印。求生的本能战胜了死亡恐惧，我将手再一次伸向了“紫之日记”。



入手文件

海斗的苦闷

脸……好热……燃烧起来了……
脸……还有我……消失了……

全部忘记了已经……
看不到……不明白……
已经……出不去了……
至少……那家伙……紫织

【海斗遗留的记事簿】

都市传说“紫之日记”。
妹妹最初面色不好地来找我商谈时，我并没有把她所说的话当真。

日记的第一页，是“一张白纸”。

如果在这张纸上看到本不该存在的文字的话，
这个人就会消失，之后……
再被发现时，就是没有了眼睛和嘴、脸被削烂的尸体了。
妹妹失踪后，还没有不明身份的尸体被发现。
或许还来得及。

捉迷藏的少年

突然，一个稚嫩的童声从“紫之日记”中传来：“来玩吧！”翻到“紫之日记”第5页，对准少年的照片拍照，照片上弥漫起了一层紫雾，按方向键将镜头调换为“紫镜镜头”，紫雾随即消散，取而代之的是照片被无数植物的蔓藤所覆盖，仿佛是束缚住少年

一般。换回零式镜头再次拍照，植物的封印终于开启。少年的哭声从摄影机传入了我的大脑中：“来玩吧，赢了的话我会给你好东西。输了的话，就要带我走。你逃不掉的哟，我等着你呢……”看来我已经没有拒绝的余地了，再次举起摄影机对准了日记第5页，突然，

一位戴着面具的少年从照片中探出头来！他在邀请我玩捉迷藏，少年会躲在日记中的任何一页，而我必须根据他给出的提示找到正确的那一页（某些错误的页面也有光圈提示，选错的话会损失体力）。



普通难度

- Q1: 兄ちゃんのところにいる。穴が空いている。
A1: 第2页。
Q2: 暗号：“よるいりにと”。逆立ちしないわからない。
A2: 第9页。
Q3: バラバラの“立”、“日”、“竹”、“付”がいっぱい。
A3: 第12页。
Q4: “はがね”の“くろいはこ”と一緒にいる。
A4: 第6页。

困难难度

- Q1: ぼくの隠れ場所を“しようめい”して。
A1: 第13页。
Q2: ヒミツの暗号“かやしま”。首をかしげたら見つかる。
A2: 第7页。
Q3: 4700枚の写真，4枚無くした。みんなであおむししてる。
A3: 第14页。
Q4: Zはネ，Oは苦，Sは子，Iは口。を小さい順に并べて。
A4: 第6页。

赢得游戏后，少年如约留下了一枚胸针后失去了踪影。我打开了胸针的盖子，里面赫然露出一张真夜的相片。真夜对此也很是不解，莫非少年是想帮助真夜找寻失去的记忆吗？

入手文件

【少年的引诱声】

来玩吧
你赢了的话
我就给你好东西

输了的话
就带我走
逃跑是没用的 我等着你呢

隐藏的话语

可是仅有这一张照片的提示，仍难以帮助真夜恢复记忆。心切的真夜忍不住出声呼唤少年，这一次，少年再度回应了她。手中的胸针微微颤动着，似乎是在告诉我少年隐藏的場所。翻到日记

的第7页，胸针自动掉落落到纸上，缓缓指出了「し・う・ろ」为三个平假名。我不由得头皮一阵发麻，端起摄影机缓缓地转过身体，面具少年正发出诡异的哭声……

战斗

普通难度：面具少年会隐身，隐身时光圈左右两侧的光斑将无法指示其位置，因此我们只能依靠屏幕上方的灵感器。如果周围环境很安静的话也可以根据音效来判断少年大概所在的位置。首先锁定灵感器最灵敏的区域，在小范围内晃动屏幕，如果摄影机捕捉到了怨灵，就会浮现出灵力珠，1-2秒后少年怨灵也会显形。但第一次发现他后，少年只会接近玩家不会

出手攻击，走到近处后会跑开再度隐身（这一过程中可积攒灵力）。反复几次后，少年会突然在镜头面前抬起头来，紧接着他会跳起攻击，在他下蹲的瞬间会有红圈判定。

困难难度：攻击方式基本没有变化，但出手频率加快，头几次都是在镜头前的跳起攻击，做好准备满灵力+红圈能打掉不少血量。

少年的身影消失后留下了一张破损的日记，影——日记的最后，写着少年的名字，日记中又一次出现了关于“黑衣女子”的描述，影戴上面具的目的似乎是为了不让自己的脸也被削烂。

入手文件

【破损的日记】

书的里面有一座房子。
我被黑衣人发现了，
她变成了我的姐姐。
我一直都是独自一人，
家里除了我以外没有其他人，
我自己玩得很开心。
但其实，我很害怕。

如果逃掉的话，脸就不在了。
曾经有很多人，大家大家脸全都不在了，所以，很可怕。
如果戴上面具的话，是不是就没事了呢？
戴上面具之后的我是谁呢？
我是影啊。
带我走吧。

面具中的双眼

正在和真夜交谈之际，摄影机再度对日记产生了反应。翻到第8页，影再度邀请我玩游戏，赢了的话他就会告诉我“那个女人的秘密”。游戏方法很简单，第8页上有4张面具的照片，他会在四张照片上移动，让我猜出他最后隐藏在在哪张照片上。提示是跟随面具眼睛所看的方向，总计需要猜三次，普通难度的答案分别为：左上、右上、右上，困难难度的答案分别为：左上、左下、右下。刚赢得游戏的胜利，耳旁响起黑衣女子不详的语调：“找到你了……逃不掉了……再一

次将摄影机对准第8页，发现右上的面具照片破了一个洞，莫非这就是影向我透露黑衣女子秘密的方式吗？我将镜头一步步伸向洞口，下一秒我就被拉到了古宅的房间里。左边传达影痛苦的呻吟，我颤抖着转过身去，在影的身旁站着的正是黑衣女子，而我也已被她发现了！

意识一瞬间回到了现实，刚刚所见到的场景意味着影的脸也已经……那孩子已经变成了怨灵，下一次相遇时，就是一次生死的时候了。

崩坏的画面

影的声音又一次传来，翻开日记的第9页，将镜头对准崩坏的画面拍摄两次，画面上孩子的脸突然颤动起来，影子不断重复着“融”这个字，似乎是想让我帮助他，把画面恢复原状。维持射影机的光圈聚焦于画面，另一只手将

这一页竖起来，画中的孩子终于变回了原来的模样。再对画面拍摄一次，突然从空中滴下了几滩鲜血，将画面染得一片殷红。举起射影机向头顶望去，影的怨灵向我猛扑过来！

战斗

普通难度：脱去了面具的影攻击速度会加快不少。他依旧会隐身，需要我们使用灵感器来锁定他的位置。第一次找到影后他会先向前走几步，然后跳到一旁去，再次锁定时他会做出狂暴动作，紧接着快速跑开，维持镜头一直跟随影运动，当他快速冲到镜头前挥臂攻击时会出现红圈判定。

困难难度：困难难度下，影的攻击方式发生了很大改变。他

会在远处先丢出一团黑影过来，丢黑影的过程中光圈会变黄，拍摄可驱散黑影，随后影会做出狂暴动作，跑开一段距离后飞奔到镜头前挥臂攻击，挥臂的瞬间有红圈判定，或是从远方直接扑过来，接近镜头的瞬间有圈判定。假如用射影机捕捉到隐身的影时他的位置距离玩家较近，那么在他起身的一瞬间就会有红圈，如果没抓住这次红圈的时机，那就只能等他再扑过来了。

影的怨灵在一片华光之中消散，不知他是否已经得到了拯救呢？翻到日记的第一页，射影机中显现出了“ずつとそばにいて”的文字。无论是海斗先生，还是影，都是因为被黑衣女子囚禁而消失的，要阻止黑衣女子的暴行，只能继续在日记中寻找线索。黑衣女子所做的一切似乎都是为了寻找某个特殊的人，而且她留下的话语仍叫我难以释怀，“一直在你

的身边”中的“你”，指的究竟是誰呢？如果顺利让黑衣女子和她口中的“你”相遇的话，是不是就能解开这个诅咒了呢？

正在沉思之际，射影机传来不可思议的声响，原来是“暗圈镜头”的封印解开了。使用它可以辨识出隐藏在黑暗中事物，也将带领我进一步揭开隐藏在恐怖背后的真相……

入手文件

「影的惨叫」

黑色女人在等着
无论是谁 都无所谓
我也不行
所以 好了 好可怕
不需要 姐姐

在好东西的里面
发现了黑色女人的秘密
发现秘密的话 就能出去
所以 来我这里 一起
带我离开

恐惧黑暗的少女

听从真夜的建议，我决定继续在日记中寻找更多线索。翻开第10页，射影机对木偶的照片起了反应。而真夜似乎也回忆起了她与木偶在古宅中生活的片段。拍照的瞬间，照片中的人偶似乎逃到了现实中。将镜头切换为“暗

圈镜头”后对着灵感器最亮的位置拍摄，屏幕上出现了人偶痛苦的表情。不对，不对，她并不是人偶，人偶是不会出声求救的。如此说来，她也是一位被黑衣女子囚于古宅中的牺牲者吧？

真夜抱起了那位女性落下的

日记，字里行间提到了日记中的一张乐谱。与此同时，我和真夜也都听到了一段优美却满怀悲伤的旋律。音符的跃动唤醒了真夜的记忆，为了让其夜回忆起更多细节，我将射影机对准了日记第12页的乐谱。尽管镜头对乐谱有反应，但由于乐谱有一部分被墨

水掩盖，难以辨识。将镜头切换为“暗圈镜头”后乐谱的全貌才显现出来。恢复了乐谱原貌后我才察觉到这张乐谱是反着的，将日记180度旋转后，从射影机中再度传出了那段动听的旋律，真夜也想起了她在古宅中还有一位重要的家人……

入手文件

「女性的日记」

自从发现了那本手册之后，梦中总会听到一段乐曲。似乎就是这本书中记载的乐谱。

但是，总觉得谱面有所不同。这是一段优美却满怀悲伤的旋律。

乐曲的间奏间，我听到了悲伤的歌声。

出自一位身穿黑色衣服的女

性之口。

她似乎想让我继续弹奏这段乐曲。

仔细观察谱面之后，我明白了。

大概是因为染上了墨水的缘故吧。

这样就能正常演奏了。如果让她听到这首曲子，那位黑衣的女性……应该会高兴吧。

不可思议的乐谱

脑海中传来女子哭泣求助的声音：“已经不想再弹这首曲子了，我不是你的人偶啊！”真夜似乎认为这名女子正是她重要的家人，于是也恳求我快去帮她。翻回到日记的第11页，拍照后浮现出了一堵屏风，而在屏风后面，黑衣女子正在对弹琴的女子实施刑问！突然，屏风照片破了一个大洞，无法继续看清屋内的细节。翻到13页，先用射影机将右下角

的台灯打开，再翻回11页重新拍摄，将镜头一步步推进，黑暗再度包裹住了我，察觉之时已回到了古宅。在我的身旁似乎站立着什么，抬头向上望去，映入眼帘的正是黑衣女子残忍的笑容。但她并没有对我做什么，只是冷笑着离去。可是，还不等我松一口气就看到了不远处躺在地上的白衣少女四肢并向我爬来，而她的脸此刻已是惨不忍睹！

战斗

普通难度：女子怨灵的攻击方式有三种，一是步履蹒跚地走到玩家面前举双手抱向玩家，举手的瞬间有红圈判定；二是在远处走几步后跌倒在地，然后四肢并用快速爬到玩家脚下后抬起上半身攻击，起身的瞬间有红圈判定，这个红圈判定比较难抓，当看到怨灵开始在地上爬行时就应该确保镜头时刻锁定在怨灵身上，当她爬到自己脚下时可将镜头适当抬高一些，这样当怨灵抬起上半身时就能恰好照到她的脸；三是隐身，受到一次伤害后，怨灵就会开启隐身效果，玩家需要迅速将镜头切换成“暗圈镜头”，然后在原地慢慢转圈寻找真夜，大约在5秒之后灵感器才会侦测到

怨灵的存在，一旦光圈捕捉到怨灵就不要再移动，任由怨灵在屏幕内穿来穿去，但她最后仍会准确地出现在玩家的镜头前，瞄准红圈时机按下快门键击退她，虽然只有2点伤害，但可以驱散她的隐身效果，接下来别忘了把镜头换回零式镜头即可。

困难难度：女子怨灵用四肢爬行时的速度会加快，并且会绕过玩家脚下爬到背后去，镜头很难抓住。而且大多数时候她都会晃来晃去，很难攒满灵力。其他攻击的速度也都快了不止一点，红圈时机变更为苛刻。最容易攒灵力+抓红圈的时机是女子怨灵从远处径直走到玩家面前举手攻击的时候，千万不要错过。

我没法拯救这名女子的性命，惟一能做的，只有将她从怨灵的宿命解救出来。她到底是代替谁在弹奏真夜喜欢的乐曲呢？真相似乎越来越近了……

入手文件

【女性的哭泣声】

好黑……救救我……
那个屏风的影子……
有个女人……
又……来了……
好可怕……救救我……

那首乐曲……已经不想再弹了……

已经……够了……
我……不是人偶……
好黑……救救我……

朝向屏风

“复元镜头”的封印也随之解开了。从女子掉落的日记中，我第一次得知了她的名字——长谷部紫织。这么说来，她就是长谷部海斗先生一直在寻找的妹妹吧！突然想到了什么，我翻开日记第2页，将摄影机的镜头换成“复元镜头”拍摄残破的照片，果不其然，在长谷部海斗先生的身旁浮现出了刚才那名白衣女子的身影。与真夜对话之后，我又拍摄了第3页，并得到了一张长谷部海斗的日记，上面记载了紫织在失踪前留下的话语：“黑衣女子又出现了。她对我呼唤着另一个名字，让我弹奏日记上记载的乐曲。无论向她解释多少次，她都听不进去。她寻找的那个人已经不在，因此我



图1-10 长谷部海斗先生的日记

入手文件

【人偶般的声音】

我只不过是代替用的人偶
最重要的人的替代品
那个人
一直等待着那个人
最重要的那个人 如果找到她的话

那个女人
如果不再是一个人的话
我的脸被割烂了
坏掉了
我……
不是人偶……
不是替代品……
想回家

【凌乱的文字的日记】

今天闭上眼睛，
也会听到那首乐曲。
听见了那位女子呼唤我的声音。
但那并不是我的名字。
我已经……被囚禁在这本“紫之日记”中了。

在学校听到的流言……
名为“紫之日记”的都市传说。
其中的一条，就是与这首乐曲相关的事。
如果演奏了日记中记载的乐曲，
就会被囚禁在日记中……
成为“某人的代替品”。

已经，睡不着了。
黑暗的地方好恐怖。
虽然和哥哥谈过了，
但他似乎并没有当真。
认为我只是累了，想撒娇罢了。
如果是平时，我也会这么想。
不对……
那不是我的名字。
我叫紫织。

长谷部 紫织。
怎么做你才能原谅我？
道歉可以吗？
救救我救救我救救我救救我救救我救救我救救我救救我救救我救救我救救我
原谅我原谅我原谅我原谅我原谅我原谅我原谅我原谅我原谅我原谅我
对不起对不起对不起对不起对不起对不起对不起对不起对不起对不起不起

【长谷部海斗的日记】

紫织消失前留下的话。
身穿黑色衣服的女人接近我了。
她对我呼唤着别人的名字，
恳求我弹奏日记中记载的乐曲。
总是这样。
无论我说多少次，她都听不进去我的话。
她寻找的那个人已经不在，

于是我成为了替代品。
那个人，也很喜欢这首乐曲……
虽然我认为这是不可能的事，
但它却变成了现实。
“诅咒”真的降临到了我妹妹，
以及我的身上。
妹妹的日记以及她和我说过的话中
会不会隐藏着什么线索呢？

古老的仪式

和真夜对话时，她突然对“失去色彩的古老记忆”这句话产生了恐惧，当我用摄影机拍摄日记第14页时，古旧照片上的人们齐齐转头望向我们，愤怒的谴责声也同时在脑海当中响起：“果然，要拯救村子，除了迎神仪式外别无他法。必须要与人断绝关系的巫女才能让神降临。如果再不执行仪式，村子很可能就要灭亡了。发现逃跑的

巫女后，要将她的眼睛和口封闭起来。”

一个苍老的声音提示我翻到日记的第15页，拍摄后照片上浮现出了一层迷雾。换成“紫织镜头”驱散迷雾后，植物封印显现出来。扭回零式镜头解开封印，屏幕上浮现出一幅记载“封闭眼与口”仪式的照片。眼前闪过一阵白光之后，身旁惊现一位老姐的怨灵。

战斗

普通难度：这场严格来说并不能称之为“战斗”，因为老姐只会在玩家周围转圈，没有任何攻击动作。拍摄2次之后黑衣女子就会出现，战斗自动结束。

困难难度：同上。

我的眼前再度出现了幻觉，那是一位少女正在躲避村民们追击的情景。村民们高呼着“祭品！祭品在哪里？”在古宅中四处寻觅，少女最终没能逃脱他们的魔掌。就这样，少女被迫为了村民牺牲了自己，完成了“封闭眼与口”的残忍仪式……老姐的日记中，记载了仪式的真相：被怪物层层

夺去性命的村庄，无奈之下只得举行名为“常世”的迎神仪式，当代巫女即将迎来15岁生日，无



图1-11 长谷部海斗先生的日记

依靠的她从小就被隔绝人烟养育长大，终于到了可以作为“器”的年龄了。将眼睛和口遮起来，做成献祭的器皿。但是通过仪式降临到“器”中的神是善还是恶，就不是人类所能掌控的了。

被执行残忍仪式的正是黑衣女子吗？莫非是因为仪式失败了，怀恨在心的她才要捉住她的人全都剖腹吗？这就是“紫之日记”

诅咒的真相吗？正在与真夜对话之际，老姐的怨灵再度出现了！而这一次，她显然是要至我于死地！



战斗

普通难度：举起3DS向后转身，就会看到老姐的怨灵。她有三种攻击手段：一是左右闪现逐渐接近玩家，来到玩家面前后向后仰身准备攻击，后仰的瞬间有红圈判定，二是出现在玩家的身后，将两只手伸到镜头前，企图用锥刺刺向玩家，在锥刺落下的瞬间有红圈判定；三是放出紫雾，玩家需要切换成“紫镜头”拍摄念咒中的老姐。以此循环就能消灭老姐怨灵。

困难难度：此难度下，不再需要切换成“紫镜头”拍摄镜头中的老姐，相对地，念咒中的老姐会随机召唤出长谷部兄妹其中一人出来应战。海斗会从远处

走到镜头前抬手攻击，抬手瞬间有红圈判定，但也有可能他走到镜头前会消失，取而代之的是突然出现老姐的一张大便，玩家一定要做好心理准备。紫织会跌跌撞撞移动到镜头前，摔倒的瞬间甩手攻击，此时要将镜头稍微向右下方移动一些才容易抓住红圈。兄妹攻击一次后就会换回老姐。老姐还多了一种攻击方式，是低着头左右瞬移到玩家镜头前，到镜头前时会出现红圈，抓拍成功的话，老姐会抬起头来“啃”向镜头，红圈会再次出现。如果没有抓住第一次红圈的话，老姐的攻击就会变成将两只手伸到镜头前用锥刺刺向玩家。

击退老姐的瞬间，耳旁传来了她的叹息：“如果巫女和他人有牵连的话，就无法成为完整的‘器’。恶神降临的话就会从器中溢出，黑暗会毁灭整个村庄。如果没有疫病的话，也不至于发生这种事。如果巫女没有与人来往的话，也不至于发生这种事。必须将器封印起来，让恶神无处可去。”

又是幻觉，古老的村子、惨死的村民、狂笑的女子，以及从女子的双眼和口中涌出的无尽黑暗，这并不是幻觉，而是曾经发生过的真实，是来自黑衣女子的记忆。

记忆的碎片逐渐被拼合到了一起，真相终于大白。原来真夜才是被隔绝人烟孤独长大的巫女，在

极度的孤独中，她创造出了自己的另一重人格——魔夜。真夜与魔夜，互为彼此唯一的家人，在空寂寒冷的房间中彼此温暖相互依靠，度过日日夜夜。然而，身为巫女，是不能与任何人有所牵连的，哪怕是另一个自己也不行。当真夜创造出魔夜的那一刻，她作为巫女已经失败了。当真夜在仪式中被缝起了眼睛与嘴的时候，恶神“闇”就降临到了她的体内。于是真夜失去了意识，取而代之的是，魔夜的觉醒。被困禁在圈中的魔夜对孤独，开始寻找家人，而“紫之日记”正是连接魔夜所在世界与现实世界的门，紫织、海斗以及影，他们都是被引诱到日记中，因为想逃跑而被魔夜刷面的。

一切悲剧的起源，仅仅是因为真夜与其他人有牵绊，但这，真的能算是过错吗？没有谁一生下来就注定要被孤死至死的，没有了他人的牵绊，又谈何能称得上是个“人”呢？



村民的声音

事到如今 要拯救村子的话除了举行仪式、迎接神之外 已没有别的方法了。让神降临到与人毫无牵挂的巫女身上。

不快点的话，就来不及了。不快点举行仪式的话，村子就要灭亡了。必须找到逃跑的巫女，将她的眼睛与嘴封闭起来。

老姐的日记

疫病持续剥夺着村民们的生命。

医生已经束手无策了。造访村子的访客们也绝迹了。除了举行常识性的仪式，将神迎接到村子里之外，已经没有别的方法可以拯救村子了。

当代的巫女，今晚正好迎来十五岁的生日。无牵无挂的少女独自一人居住，切断与其他人的际往来，

终于成长到了可以作为“器”的年龄。

这一定是神佛的旨意吧。

老太婆将我两个任务。其一是将巫女的双眼与嘴缝起来，做成“器”。

另一个是完成最后的工作。做好“器”之后由我向神提出请求。

至于通过仪式降临到“器”中的神，是善神还是恶神，这点我也无能为力。

老姐的叹息

如果巫女与他人有牵挂的话，就会对世人有所眷恋。作为“器”而言就是不完整的。如果恶神降临的话，就会从器中溢出，黑暗会毁灭村庄。如果没有疫病的话，

也不至于发生这种事。如果巫女没有与人来往的话，也不至于发生这种事。

我们要做的仪式如下。必须要断绝巫女与他人的联系。不能让降临的神调遣出来。将器封印起来，让神无处可去。

真夜的声音

这个家又大又暗，我一直都是一个人。很害怕，很寂寞。屏风上映出自己的影子，被丢弃的大人偶，谁都可以。我想说话。婆婆留下了。一本古老的日记。从今天开始，我就使用这个日记和谁来写交换日记吧。

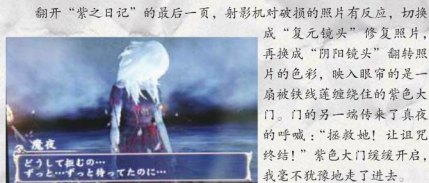
我的家族。我的姐妹。她回应我了。不是我，是谁呢。和我在一起。我和她，一直在一起。日记，是两个人的联系。一直持续的、永远的联系。她拥有和我相同的名字。和我一样，魔夜。全部都知道全部都接受。仅此惟一的家族。

最后之扉

射影机解开了最后一枚镜头——阴阳镜头的封印。随即，射影机对真夜产生了反应。将镜头换成“阴阳镜头”后再次向身边

这位熟悉的少女，真夜的容貌瞬间变成了魔夜的样子！随后，她的身影在我面前完全地消失了。但是我知道，我的任务并

没有结束，魔夜已经在“闇”的侵蚀下化为了怨灵，我必须要用射影机去净化她的灵魂。



战斗

普通难度：最终BOSS分为三个阶段：

第一阶段：敌人是魔夜。她会先在玩家四周踱步，当她晃动着某只手，并且手上有红影笼罩时就要注意啦，随后她会将红影丢过来攻击玩家。在魔夜抬手丢红影的瞬间有红圈的攻击判定，如果不能抓住这一时机，那么暗红光影拍照也能驱散它。随后魔夜会放出两团紫色的球，从两个球中会持续跑出村民怨灵，每六人一组。村民在攻击玩家时会出现红圈，拍照即可将其击退。由于这两个球只有在我们攻击到魔夜之后才会消失，所以趁着六个村民消灭完后的短暂空暇期赶紧原地转圈寻找魔夜，镜头锁定她时就会有红圈，拍她一下即可。

魔夜的另一攻击方式是从远处飘过来，双掌合并压向玩家，这一过程中会有二次红圈，分别是：从远处飘过来的途中、脸凑到镜头前时、双手合并压向屏幕的时候。第一次红圈持续时间较长，后两次时间都很短，建议抓第一次和第二次的红圈，第三次红圈判定非常严格，不要太过纠结。

第二阶段：首先要打的人是真夜。真夜只会四周徘徊，镜头持续锁定她，出现红圈就拍照即可。将真夜打没血后，她会变成魔夜。魔夜的攻击方式与第一阶段基本相同，但没有了村民攻击，从远处飘过来的速度也会变快。

第三阶段：第三阶段真夜和魔夜会轮流攻击玩家。真夜依旧是四周徘徊，但会一边徘徊一边接近玩家，当她来到玩家面前时会举起双臂砸下来，手臂举过头顶的瞬间会有红圈判定。魔夜

的攻击方式同第二阶段相同，但红圈出现的时间极短。有时两位姑娘的攻击是交替进行的，举例来说，镜头锁定真夜在徘徊，当她消失时，很有可能魔夜就要从侧面扑过来了，因此需要玩家的精神高度集中，否则被抓几下就要重打了。

将血条打空后换上“阴阳镜头”给予最后一击，整场战斗就结束了。

困难难度：第一阶段，魔夜放出的黑球数量会增加到3个，黑球会持续不断地放出村民，并且此时魔夜也会使用其他攻击手段（例如丢红影、飞扑等等），场面一时间会变得相当混乱。好在村民只要在黄圈状态下拍摄即可击退，所以只要看到村民进入攻击范围就赶快拍照，先清理掉目测可见的村民怨灵，然后利用下一波村民来前的空暇期抓拍魔夜。如果实在忙不过来的话，持续维持光圈锁定魔夜也是可以的，毕竟被村民们摸一下损失的血量是远远小于魔夜攻击造成的伤害的，第一阶段一定要速战速决，延长战斗时间只会让自己更为不利。哪怕是残血打过去，进入下一阶段后也会自动回满血的。

第二阶段与普通难度时相同。

第三阶段，当打掉BOSS一定血量后面会变成黑白色，此时魔夜会从远处飞到镜头前，只有等到她双手合并压向镜头的瞬间才会有红圈，如果不能抓住这一时机就会被一击必杀。有时真夜和魔夜会同时出现，两边移动，这种时候只能瞎运气让镜头锁定其中一人了。好在即便被另一人攻击到也不会损失太多体力。其他攻击方式与普通难度相同。

已经不需要再怨恨了，让所有不好的回忆都随风而逝吧。两位少女相拥到了一起，属于她们的世界的大门也缓缓地合拢了。我的意识回到了现实，身旁已经无法看到真夜的身影，只有手中

的射影机和面前摆放的“紫之日记”在默默地提醒着所经历的一切并非南柯一梦。翻回日记的第一页，在镜头下浮现出了“ありがとう”的字样，这大概就是真夜最后未能说出口的话语吧……

入手事件

「魔夜的声音」

一直在等着你呢……
能够看到……我的里面……
能够接触到我的心……
能够理解我……
然后，和我立下永远的誓言，
从我的面前消失了……

叛徒……
只要有你在，
就能填补我内心的空洞。
所以，不要拒绝我……
一起去吧……
去往“失去全部”的场所……
开启紧闭的紫之扉。



其他模式

AR故事“零~紫之日记~”

● **ちよつとだけストーリー**：自由选择故事中任意一章体验游戏。

● **撮影&バトル**：该模式下玩家可以自由选择故事模式中登场的主角，为他们拍照（可更换服装和动作造型）

或与其战斗。战斗有两种难度可选，第一种是**エクストラ**，即困难难度，打通了困难难度之后可以选择**ナイトメア**，即难度更高的噩梦难度。

ゴーストカメラ

● **心灵写真摄影**：可以选择三种不同的镜头拍摄周围的风景区，会拍出各种灵异照片。

● **凭きモノ診断**：诊断今日你的附体灵是什么。会有前几作中的角色

和怨灵登场哦！

● **咒い風速活**：拍摄人脸，将附在他人体内的怨灵实体化后与之交战。

ホラーノート

收录了4个迷你小游戏，分别是：

● **四つ奇妙な**：跟随面具眼睛所看的方向寻找少年隐藏的面具。

● **和人形の呪い**：在一群人偶中找出与最开始给出的人偶完全一样的

人偶。

● **ノートに潜む少年**：根据谜题猜出少年所在的面页。

● **怨灵の植木馆**：在古宅中拍摄各种怨灵。

通关感想

本作虽然与前4作《零》相比存在着许多并不完美的地方，但众多大胆的尝试都展现出了恐怖游戏还有着很多值得深入挖掘的方向，作为试水之作来说已经是表现得相当不错了。今玩家们更为期待下一部以“零”来命名的正统续作早日降临，希望那一日并不遥远。3800日元的定价对于绝大多数玩家们来说也是可以承受的合理范围内，如果你能承受住恐怖所带来的刺激，那么本作绝对值得一玩。



最终幻想 XIII-2

Square Enix

角色扮演

FINAL FANTASY XIII-2

中文全语音

多机种

1人

开档价格

2011年12月15日

对应机种为PS3、X360

对应玩家年龄: 12岁以上

本作中文版如期发售,相信很多粉丝都等待了好吧。杂志上期新年合刊的时候为大家送上了本作详尽的流程攻略和研究资料,只不过内容是根据日文版来制作,译名上存在一定出入。因此本期将针对中文版的内容进行一次补充,希望能对各位玩家带来帮助。另外值得一提的是,游戏包含了中文跟英文两种语言,而游戏中的语言是根据机器的系统语言的,X360版可以继承之前日文版的存档,但是PS3版暂时不行。所有版本的成就/奖杯都共通。

文 宇宙 美编 NINA

简要流程攻略

▶ EPISODE 1: 没有“茧”的世界

新波达姆 -AF003年-

可以移动之后,操作莎拉来到屋外触发剧情。诺艾尔入队,然后两人一起解决场内所有杂兵,一共5场战斗。

↓
剧情后往地图北边的陨石坠落地点,途经避难所海岸能从宝箱中拿到“新波达姆的地图”。

↓
抵达最北边地图指示的位置,剧情后发生BOSS战。

BOSS: 歌革玛各

HP:4200 破减值:120%

推荐用“攻击+破坏”的阵式来战斗,能快速破解并给予重创。比较有威胁的攻击是“摩天掌”,发现BOSS出这招的时候马上将阵式转换成“双重护盾”以减轻伤害。因为没有回复者,暂时只能靠“治疗剂”进行回复。

↓
调查陨石进入剧情,来到第二天早上开始寻找欧帕兹,离开屋子来到聚落的广场椰子树旁边找到“雷光的匕首”。

↓
调查广场南边发光的莫古利旁边的小猫,追上小猫并调查触发剧情。

↓
跟广场中央的小孩子们对话,然后追上跑掉的那个。选“老师不会生气的”和“骂你是因为老师也很难过啊”便能让小女交出“冰雪的项链”。

↓
回去聚落的广场,在自己的房间的镜子中找到“巨兵的欧帕兹”。

↓
前往地图北边的陨石坠落地点,再次击倒一只小BOSS歌革玛各,然后调查陨石进入剧情,利用刚获得的“巨兵欧帕兹”打开时空门。

▶ EPISODE 2: 看不见的侵略者

毕尔吉遗迹 -AF005年-

BOSS: 悖论·α

HP:4920 破减值:200%

从这个BOSS开始攻击会造成血盟伤害,这部分损失的HP无法直接用治疗剂回复,不过作为初期BOSS,暂时不用担心这种攻击。

↓
击败BOSS后两人被卫兵抓住,分别跟诺艾尔和士兵对话一次触发剧情。

↓
跟着亚莉莎走,拿到“学院专用通讯机”。接着按照指示去寻找亚特拉斯。

↓
往北走在“旧时代的废墟”发生剧情杂兵战,胜利后获得“猫妖”跟“探查型矮人”的怪物水晶,同时开启怪物调整系统。

↓
地图中央发现巧可莉娜商店,往西走一点莫古利会提示隐藏物品,跟旁边的警备兵对话。莫古利获得新能力“莫古利雷达”,按RB/R1令隐藏道具显现,获得“狂野欧帕兹”。

↓
往提示地点前进,途中会出现两个目标地点。先去北边的隧道中找到制御装置,进入时空迷宮完成小游戏“消失的地板”,回来后启动制御装置。削弱了阿特拉斯能力后就去挑战他吧。



BOSS: 阿特拉斯

HP:156000 破解值:200%

弱化后 BOSS 的 HP 只有原来的 1/10 左右,用“强袭猛攻”的阵式将它破解后能令他倒地无法行动。

在 BOSS 身后被遗忘的遗址跟亚莉莎对话,画面提示出现两个隐藏的欧帕兹,其中“日蚀的欧帕兹”能打开获得“莫古利雷达”的位置附近的时空门,另一个“再会的欧帕兹”能打开隧道里的时空门。

▶ EPOSIDE 3 Side A: 希望之预言**亚峡斯山 -AF010-**

在毕尔吉遗址用“再会的欧帕兹”能来到这个时空区域,剧情后跟起点附近的人对话能获得“亚峡斯山的地图”。

按照地图提示地点走穿过黑暗区域,途中会遇到凶恶巨兽。利用光照的地方能用开它们前进。跟目的地的研究员对话后进入 BOSS 战



↓
随着霍普前进,按照提示发展剧情后获得“虚空的欧帕兹”,然后出现时空门地点提示。

BOSS: 阿洛伊代

HP:52990 破解值:150%

歌革玛各的强化版,除了摩天掌之外,天地鸣动、究极毁灭都是比较有威胁的招式,注意转换阵式防御。

约尔芭乡 -AF200-

直走到时空悖论的交界处进入时空迷宫,解开“水晶羁绊”的谜题后能逐渐开启这个地图上的区域。

↓
东边的建筑物一幢能找到“约

尔芭乡的地图”

↓
解开时空悖论往北走,地图北边的集会所遗址二楼发生 BOSS 战。

BOSS: 凯尼斯·巴拉德

HP:34560 破解值:300%

比较棘手的战斗,开战前推荐让莎拉或诺艾尔其中之一人解放阻碍者的职能并学会“毒化”,让 BOSS 中毒后能抵消他自动回复状态的回复量。另外一人建议解放回复者职能,阵式推荐 DDH、DHH、JAH、BBA、ABH 这些,开战时亲自操作阻碍者给 BOSS

↓
下毒。毒化之后换成 BBA 来积毒破解值让 BOSS 尽快破解,然后全力进攻。凯尼斯的招式中“冲击波”是最具威胁的,发动也很快。给角色下了指令之后要提前打开改变阵式菜单,随时准备转换阵式,不然很难来得及。另外,还要留意凯尼斯的攻击会造成较高的血腥伤害,要尽量速战速决。

↓
击败凯尼斯之后获得“黎明的欧帕兹”,打开白色沙漠附近的时空门,进入“亚峡斯山 -AF010-”。

亚峡斯山 -AF01X-

跟诺艾尔对话后前往亡都帕朵拉,在地图提示地点找到霍普。

↓
在地图提示位置用“莫古利雷达”找到“不明的欧帕兹”。

↓
前往地图西南方找到时空门,“不明的欧帕兹”变成“梦想的欧帕兹”并将时空门打开。

↓
进入“时间裂缝”中触发剧情后离开,Side A 结束。

▶ EPOSIDE 3 Side B: 誓言之烙印**桑瑞斯水乡 -AF300-**

在毕尔吉遗址用“再会的欧帕兹”能来到这个时空区域,因为敌人强度较 Side A 要高,建议先完成 Side A 再来这边。

↓
剧情后莎拉会追着冰雪离开,上去便会进入 BOSS 战。

BOSS: 全熟布丁大王

HP:102160 破解值:200%

冰雪会加入这场战斗,但是无法操作他,推荐战术可以沿用 Side A 对凯尼斯战斗的组合,布丁大王弱点是风属性但是对火属性吸收,破坏者攻击的时候应该避免使用火属性。另外,布丁大王还会使用带中毒效果的攻击“打嗝”,应尽快使用道具回复。BOSS 的 HP 下降到一定程度之后还要注意多段大威力攻击“气得发抖”。最后触发 QTE 击败 BOSS 解决。

↓
战斗结束后跟冰雪对话得到桑瑞斯水乡的地图,跟着小布丁往前走,剧情后跳到灵兽的背上前进,途中莫古利解开新技能“莫古利投掷”,在灵兽背上将莫古利投掷出去能拿到底下的道具,前进方向的左边能拿到“狂野欧帕兹”。

↓
地图南边尽头消灭掉一群魔王红椒能拿到“斗气的欧帕兹”,并且能打开附近的时空门进入“斗技场 -年代不明-”。

↓
地图中央往东走,消灭掉尽头的魔王红椒能拿到“乱云的欧帕兹”,打开地图北边尽头的时空门能进入“阿尔卡奇鲁第大平原 -年代不明-”。

**斗技场 -年代不明-**

走到地图中央触发剧情,获得“白洞宝石”之后离开即可。

↓
入口位置利用“莫古利雷达”能找到斗技场的地图。

阿尔卡奇鲁第大平原 -年代不明-

往地图北方走进入猎人的聚落,跟地图提示地方的猎人对对话后获得“阿尔卡奇鲁第大平原的地图”。

↓
再对话一次接到委托任务,进入悠久的草原,在地图提示地点讨伐妖精。战斗胜利后返回聚落向猎人报告即可完成。

↓
跟地图提示的少女对话接到委

托,再次进入悠久的草原找三只绵羊。看准头上有标帜的绵羊将其抓住,回去报告即可完成。

↓
再跟少女对话一次,然后利用天气控制装置将天气改成晴天,然后地图左下角祭祀之地出现怪物“马杜克”,再将天气调整成雷,让马杜克前面的龙龟消失。

BOSS: 马杜克

HP:108120 破解值:150%

沿用之前的阵式即可。BOSS 血量较高,对火、风属性吸收,

但破解值低而且有着雷、冰两个弱点属性,用 BBA 的配置将其破解后能快速解决。

↓
获得了历史断片之后返回“桑瑞斯水乡 -AF300-”,之前无法击倒的全熟布丁大王会被弱化成异变番茄。

BOSS: 异变番茄

HP:49520 破解值:250%

全熟布丁大王的弱化版,同样弱点是风属性、对火属性吸收。

↓
打倒 BOSS 在附近找到“不明的歌帕兹”，用莫古利投掷能拿到。

↓
按照地图提示找到时空门，进入时间狭缝触发剧情后离开，Side B 结束。

▶ EPISODE 4: 架空的乐园

新都学院城 -AF400-

剧情后强制进入杂兵战，非常弱的食尸鬼。不过迷宫中数量极多，非常烦琐。

↓
利用传送带旁边的装置调整传送带的运动方向，然后沿着传送带前进。地图东边能获得“新都学院

城”的地图。消灭防御系统外面的甲型地精继续前进。

↓
跟着凯尼斯走，穿过地图中央的过道来到地图西边提示的地方，发生二连杂兵战，随后进入 BOSS 战。

BOSS: 塞诺毕亚

HP:209920 破解值:300%

开战后 BOSS 会马上保护自己并召唤出大量的娃雷拉托斯——触手型杂兵，用大范围的魔法将这些杂兵消灭后，BOSS

会解除防御状态。这时候用 BBA 的阵式进行进攻，BOSS 被破解后就算将破解值打到 999% 都没问题。一定时间后 BOSS 会再次进入防御状态并召唤杂兵，重复刚才的步骤即可轻松获胜。

↓
剧情后获得“巨塔的歌帕兹”，打开东北方的时空门进入“阿揭斯塔 -AF200-”

阿揭斯塔 -AF200-

↓
调查房内另一个显示器打开房门，沿着走廊到另一头的房间解开密码锁，密码为“9261”。

↓
返回刚刚的房间跟踪凯尼斯。

↓
无法解开路上的电脑认证，只能先前往别的时空区域。

↓
前往“亚峡斯山 -AF01X-”，用“狂野歌帕兹”打开地图西南方的时空门，进入“阿揭斯塔 -AF300-”

阿揭斯塔 -AF300-

↓
利用走廊上的控制器另房间旋转，穿过房间到中央电梯发生剧情。

↓
用同样的方法经过第 14 层来到第 15 层，在西边房间的调查里面

的显示器，输入密码“1237132”，剧情后拿到“通行键 TYPE50”，用 START 菜单返回“阿揭斯塔 -AF200-”。

阿揭斯塔 -AF200-

↓
启动本来无法使用的开关来到地图提示的地方，跟亚莉莎对话。利用中央电梯上升，乘坐电梯途中会遇到 3 场杂兵战。

↓
将房间旋转到正确方向，然后在地图北边的房间找到“通行键 TYPE52”，返回中央电梯上到第 52 层，用同样的方法在地图提示位置找到“通行键最上层”，乘坐中央电梯上去。途中会遇到杂兵“大凶恶巨兽”。抵达最上层后进入 BOSS 战。



BOSS: 亚种法尔希·亚当

HP:74250 & 212160

连锁值:200%

↓
二连战，要先破坏掉 BOSS 的左右触手才能攻击到本体。BOSS 有大威力的攻击但是准备时间长，及时转换成防御阵式即可。第二战 BOSS 的 HP 有所提升，但实力没有增强。获胜后进入互动触发，选择“费莫霍普”，否则还要再打一次这个 BOSS。

↓
战斗胜利后获得“新生的歌帕兹”，打开时空门进入“新都学院城 -AF4XX-”。

新都学院城 -AF4XX-

↓
通过中央联络桥和正门大厅来到研究设施内跟霍普和亚莉莎对话触发剧情，剧情后亚莉莎会委托我们找 5 个“重力晶核”。

↓
跟正门大厅的柜台服务员对话，获得重力晶核的情报，分别在以下地点：

↓
·新波达姆 -AF003-：避难所海岸旁边的潮汐浅滩，一个黑色的水察坛上面利用莫古利雷达能找到。

↓
·毕尔吉遗迹 -AF005-：开启怪物调整系统的位置北边，楼梯右边坍塌的墙壁里面（用陆行鸟跳进去），用莫古利雷达找到。

↓
·约尔巴乡 -AF200-：商店旁

边一个上了锁的屋子，用陆行鸟跳到屋顶上找到。

↓
·新都学院城 -AF400-：之前发生 BOSS 战的地方往东走，逆向跳跃到传送带的低端。

↓
·亚峡斯山 -AF100-：拿到了“新都学院城 -AF400-”的重力晶核后，往正南方走到尽头会发现时间之门，利用“狂野的歌帕兹”打开后才能进入这个地图。重力晶核在地图西南方的黑暗区域。

↓
收集完重力晶核之后回去“新都学院城 -AF4XX-”交给文丽莎，获得“洁白的歌帕兹”，利用这个打开时空门离开。

▶ EPISODE 5: 开始转动的时光

时间狭缝

↓
剧情后诺艾尔离队，莎拉单独行动，按照地图指示跟着幽儿走即可。

BOSS: 凯尼斯

↓
现在的凯尼斯比较弱，就算少了一个人莎拉跟怪物同伴合作，注意回复还是能高的。

新波达姆 -AF00X-

↓
往自家的方向走，进入房间后触发剧情。

↓
到聚落的广场跟棧桥上雷光对话，互动触发中选择“不接受”，剧情后返回陨石坠落地点。（选择接受会进入悖论结局）

逐渐死亡的世界 -AF700-

↓
往地图西边走到诺艾尔。

↓
跟着诺艾尔走，沿路触发剧情。

↓
来到时颂人的聚落，用莫古利雷达找出诺艾尔。

↓
跟着诺艾尔走下去，触发剧情。诺艾尔跟凯尼斯的单挑战斗，难度不高，就算输了也能推进剧情。战斗结束后继续跟随诺艾尔走下去，触发小 BOSS 战。

BOSS: 歌革玛各

HP146400 破解值:200%

↓
要注意 BOSS 会使用封印行动的异常状态。

↓
根据地图提示往时颂人方向走，重新遇到莫古利对话后进入“时空的扭曲”。前往“新波达姆 -AF700-”



新波达姆 -AF00X-

调查海边的光柱触发剧情

↓
剧情后莫古利雷达会得到强化，从刚刚无法打开的隐藏宝箱中拿到“新波达姆 AF700 年的地图”。

↓
在莫古利的提示下找到隐藏的欧帕兹——“箱舟的欧帕兹”。

打开时空门离开，前往“新都学院城 -AF500-”



▶ THE LAST EPISODE: 已约定的永恒

新都学院城 -AF500-

注意迷宫中出现的地形，出发前最好先到“享乐的宫殿上郡”学会历史断片技能“反重力跳跃”。

↓
迷宫中有两种设施，像仙人掌那样的石碑是迷宫的记忆点，在前进的过程中不小心掉了下去会从前最近接触的石碑处归还。而另一种是方块开关，这些开关可以改变通道的运动模式，迷宫中要不停地调整这些机关才能前进。

↓
按照地图提示来到中央的平台触发小 BOSS 战——“帕可·紫水晶”跟“帕可·舒俱来”。两只生物弱点属性完全相反，而且其中一只被击倒之后，另外一只只会使用“分裂”将其复活，要同时削减两个 BOSS 的 HP 最后一同击破。

↓
后面的区域会出现方块开关，调整平台的变化继续前进，地图上的目的地相当于路线指示。

↓
抵达最上层后触发剧情，进入最终战（4 连战）。

最终战4：巴哈姆特·沃罗

HP:105900 破解值:300%
巴哈姆特·沛希欧&巴哈姆特·雷希欧 (HP:141200 破解值:300%)
必须先击破左右两只巴哈姆特之后才能攻击到 BOSS 本体。沛希欧对冰、雷属性伤害减半，而雷希欧则对冰、风属性减半。打倒它们两只之后才能攻击到 BOSS 本体，因为它们复活时间是从第二只被打倒之后算起的，因此可以各个击破。

BOSS 露出本体后会马上使出“禁咒”另我方全员陷入异常状态。BOSS 普通的攻击手段方

最终战1：巴哈姆特·混沌

HP:79930

BOSS 不会被破解，也不会使用回复技能，保存 HP 的前提下猛攻即可。比较有威胁的攻击是“百万火光”，出招的特写时间比较长，可以马上切换成防御相关的阵式。

最终战2：凯尼斯·巴拉德

HP:38830 破解值:300%

攻击带很多吹飞效果，会严重阻碍我方角色的攻击。战前最好先安排个 DHH 的阵式来保证队伍的回复能力。

最终战3：凯尼斯·巴拉德

HP:52950 破解值:200%

破解值相对上一场较小，但攻击猛烈很多。开场后会给自己施加各种有利状态，特别是自动回复，如果有 JAM 职能的角色最好让他中毒，以抵消他的回复速度。高威力的招式为“最终究极”，防御了之后要马上回复。

面，“制裁大刀”是必须要换成防御阵式来防御的。而当 BOSS 头顶出现一个“倒数 N”（N 从 3 开始倒数）之后，意味着它要使出最强的必杀技，如果在场的巴哈姆特越多威力便越厉害。倒数到 1 的时候要马上切换到防御阵式，成功防御下来也要尽快回复，只要保证 HP 在一定程度上，稍微花点时间便能获得胜利。



中日名词对照表

重要角色名称对照	
ライトニング	雷光
セラ・フアロン	莎拉·法隆
スノウ・ウィリアムス	冰雪·威廉那
バルバドゥイア・ウニラ	约翰·莱亚·班尼拉
バルバドゥン・ファンク	约翰·欧·牙
ホープ・エストハイム	霍普·埃斯特海姆
サツウ・カッツロイ	伊登·卡兹罗伊
アリサ・サイデル	亚莉莎·赛达尔
モグリ	奥古利
NORA (ノラ)	诺拉 (NORA)
チョコリーナ	巧可莉娜
ユール	幽儿
ノエル・クライス	诺艾尔·克雷斯
カイアス・ハラッド	凯厄斯·巴拉德



▶ 关于角色升级的一些说明

本作角色能力升级是分配水晶石，而水晶石有大小两种。当分配到大小水晶石时，升级不同的职业会有不同的额外能力加成（注意是额外），具体如下：

ATK	物理攻击+2
BLA	魔法攻击+2
DEF	HP+6
HEA	HP+6
JAM	升为偶数等级时物理攻击+2
JAM	升为奇数等级时魔法攻击+2
ENH	升为偶数等级时HP+6
ENH	升为奇数等级时魔法攻击+2

所谓升为偶数等级，即指该职业的等级为 1 升 2、3 升 4、5 升 6……升为奇数等级则指 2 升 3、4 升 5、6 升 7……

相信大部分玩家的首选都是高攻，因此分配水晶石时就有讲究了。

对于诺艾尔来说，要想物理攻击最高，就需要把大小水晶石优先留给 ATK 和 JAM 的偶数等级。

对于莎拉来说，要想魔法攻击最高，就需要把大小水晶石优先留给 BLA、JAM 的奇数等级、

地域名称对照	
ネオ・ボダム	新波达姆
ビルジ建造	毕尔吉建造
ヤシヤス山	亚歇斯山
ザルバ多	约尔巴多
ザンレス水郷	森纳斯水乡
コロシオム	科洛姆
アルカキルティ大平原	阿尔卡奇鲁蒂大平原
アガスタアカミア	新都学院城
アガスタイアタワー	阿帕斯塔塔
野空の狭間	时间狭间
死にゆく世界	逐渐死灭的世界
遙来の宮殿サドウウ	遥远的宫殿上郡
ウァイルビークス	拜尔山峰

关键道具对照	
オーバーツ	欧帕兹
ワイルドオーバーツ	狂野欧帕兹
リバスロック	反转时空锁
グラビトンコア	重力晶体
パラドクスエンディング	悖论结局
フラグメント	历史断片

全部职业（职能、职责）	
アタッカー (ATK)	攻击者
ディフェンダー (DEF)	防御者
ブラスター (BLA)	破坏者
ヒーラー (HLR)	回复者
エンハンサー (ENH)	支援者
ジャマー (JAM)	阻碍者



ENH 的奇数等级。

没有到大小水晶石的时候，其他职业可以随意点，但注意后期会出现连续大小水晶石的情况，另外大小水晶石是有多，可把你想要的次要能力留下来。

注：此规律有可能在游戏升级后变化。

随着情人节当天《苍翼默示录 连续变幻 EX》中文版的发售，国内势必又将掀起一股新的 BB 热潮。虽然在编辑部有着光荣传统的“灵魂能力”系列最新作已经降临编辑部，但编辑部内玩 BB 的热潮依然不减。要想观看更多实用内容，还请关注我们本期新开张的格斗游戏专栏。而本期的研究是深渊模式 (ABYSS) 的完美心得，相信对至今仍奋战于三大主机上的玩家有很大帮助。



苍翼默示录 连续变幻 EX BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND 2011年12月17日 平台:PS3, X360, PSV 多机种	Arc System Works 日版 1-2人 5960元以上 对应玩家年龄:15岁以上	格斗
---	--	-----------

深渊模式完美攻略心得

深渊模式的规则

深渊模式的基本玩法就是玩家选择一个角色往下打，该模式一共为4个难度，分别为：100层、300层、999层和无限层。一开始只有100层，打过100层后出现300层，依此类推。

深渊模式其实有点像生存模式，敌人会不断出现，但比较有意思的是游戏加入了层数的设定。游戏中玩家只要对敌人造成一定的伤害，就会令层数不断增加。一开始的起点是0层，每20层会出现一个乱入者，乱入者一般都是比普通敌人厉害的角色，在深渊模式后期固为UM角色。打败乱入者后有一次选择奖励道具的机会。

每打败一个对手，就可以按

FN1键(可自行设定对应键位)进行中断保存。保存之后会退回深渊模式的难度选择画面，选择CONTINUE可以继续刚才的层数进行挑战，但一旦选择之后刚才保存的进度就会消失。

每打过一百层，就会有一次机会选择是否返回。选择返回的话，那么玩家之前取得的道具会增加到商店之中，获得的经验值和金钱会完全保留。前三个难度在抵达最大层数后会自动返回。但如果不幸在深渊模式中阵亡，虽然取得的道具、经验值依然有效，但金钱会停留在玩家阵亡的那一层，下次游戏时玩家需要再次抵达该层才能回收金钱。

道具商店

深渊模式和其他模式不太一样的地方就在于有道具的设定。当玩家开始新一轮的挑战时，可以先进商店采购道具，道具可大致分为4大类，具体如下：

能力数值道具：增加玩家角色的基础数值，分攻击力、防御力、能量槽和移动速度这4种。

角色性能道具：为玩家角色附加特殊能力，性能各异，大部分道具都有3个等级的设定。

角色专用道具：每名角色专

属的角色性能道具，只有对应角色装备上才能发挥效果。

层数跳跃道具：选择之后可以瞬间跳转至指定层数，分为层数增加和层数减少这两种，商店只会卖前者。

购买道具需要用金钱，金钱可以通过完成其他模式来获得，深渊模式本身也是赚钱的最佳途径，一般而言打到2000层能赚到约45万金钱。

一开始商店里空空如也，玩家

需要战胜每20层出现的乱入者后选择奖励道具，选择之后在完成深渊模式时该道具就会被收录到商店中，这样下次开始游戏时就可以直接购买。没有拿过的道具会有NEW的标识，方便玩家判断。注



意除了层数减少外，奖励道具中的HP MAX以及金钱增加也不会被收录到商店中。

强角推荐

深渊模式中的对手由于也能强化能力，加上UM角色横行，因此技术再高也很难保证全胜。不过只要合理利用条件，就算是不会玩格斗游戏的新手也能轻松通过。

一开始最值得推荐的角色就是新手角色的TAGER。下面简单介绍一下TAGER的战法。

1. 按○/B键为威力巨大的一圈投，投中之后按○/B可以将对手从地面上抓起来。之后可以连按○/B出连续技，或者稍等下再按○/B使用指令技。将对手从地面上抓起来后，如果有气的话长按△/Y键发动超杀几乎是必中的。

2. 不能靠近对手时可以用→+○/B的突进技，命中之后再按→○/B可以追加一下，也可以停

顿一下后出一圈投。

3. 磁力槽满时可以用+○/B来攻击对手，这是一个速度和判定俱佳的飞行道具。

基本上靠以上三招就足以搞定前999层的电脑。但从1000层开始，对方的UM角色横行，AI也大幅强化，再靠TAGER就会非常吃力。这个时候你就需要更强的角色，那就是俗称泥巴的ARAKUNE。

但要想发挥ARAKUNE的实力，你需要有两个道具，首先是ARAKUNE的专用道具CRIMSON PARTY，其效果是让对手陷入永久烙印状态；另一个是TURN ULTIMATE，其效果为玩家角色变为UM角色(深渊模式不能直接选择UM角色)。永久烙印的UM版泥巴会不停地自动发动虫击，在这个情况下游戏更像是射击游戏而不是格斗游戏，玩家要做的事情就是防御，看准时机冲过去放两个超杀。有了以上两个道具，就算只用一只左手动作量键，过2000层也不是梦想。



道具入手心得

深渊模式的相关成就/奖杯中，最难的一个莫过于斋齐商店中的全部道具，这也是全游戏最难的一个成就/奖杯。因为深渊模式中出现的道具是完全随机的，而且已经获得的道具也不会降低出现几率，要想集齐需要莫大的耐心。运气好的玩家大概5小时内能够完成，运气不好的人可能需要20小时甚至更多时间。

能力数值道具和层数跳跃道具会在前999层中出现，层数越高，出现的数值越高，不是很难。各角色的专用道具获得方法有两种，一种是以该角色完成深渊模式时必定获得，另一种是从1000层开始随机获得。推荐以前者的方法来获得，可以调100层的难度，进商店买到90层，这样只要几分钟就能完成一轮，之后就可以拿到该角色的专用道具了。

而最麻烦的当属角色性能道具。实践证明，所有的角色性能道具都可以在1000层之后刷出来，但几率都不高。由于打败乱

入者后出现的奖励是随机的，玩家可以用S/L的办法来刷，但算上读盘和进出游戏的时间，有这工夫倒不如继续往下打更值，还能赚钱。而在这些角色性能道具中，最麻烦的几个当属以下几个：
 AUTO HEAL LV3 (2340)
 LIFE REGAIN LV3 (1720)
 HEAT RECOVER LV3 (920)
 SAVING RAPID LV3 (1020)
 HEAT KEEP LV3 (1500)
 EXTRA BURST LV3 (1200)
 LUFFY PUNCHER LV3 (1280)
 REVENGER LV3 (1040)
 BERSERKER LV3 (1020)
 ENEMY HET DOWN LV3 (720)
 ENEMY SPD DOWN LV3 (1000)
 ANTI-AH (2040)
 ENEMY AI DOWN LV3 (1560)

括号中的数字为笔者刷出来的层数，但实际上意义不大，因为一切都是随机的。其中普通反应最慢的一个技能是AUTO HEAL LV3，笔者是2340层刷出来的，而LIVE上的一名好友是1080层刷出来的，可见一切都随缘。

实用小心得

1. 由于每20层会有一个乱入者，所以要想快速完成深渊模式，用哪些招来对付电脑是很有讲究的。威力巨大的单发技就不合适，因为以单发技打死对手时层数不会增加，例如TAGER威力巨大的两面指令投。相反如果以另一个旋转超杀干掉对手，层数是依然会累计上去的。所以用那些连击高且威力大的招式来赚层数是最好的。

2. 虽然深渊模式的中断存档在读取后就会消失，但仍有办法用其他方法实现无限存档。方法是将游戏设定为自动存档，之后在深渊模式中选择中断存档，之后游戏会退到深渊模式的难度选择画面，这时再返回上一层，会回到游戏模式的选择画面，同时自动保存，这时可以再次进入深渊模式选择CONTINUE。以后当你发现打不过的时候，只要立刻设法跳出游戏，之后再进深渊模式时，你就会发现中断存档依然有效。

X360玩家用这招秘技是最为方便的，只要你选择登出设定档，游戏会立刻跳到标题画面。之后再以

你的玩家设定档登入即可。

PS3玩家可以按PS键选择退出游戏，或是登出账户。但无论哪个办法，都会直接跳到XMB界面，速度比较慢。

PSV玩家可以按PS键返回用户界面，然后拖曳手指关掉游戏。之后重新进入游戏即可，速度比PS3略快一点。

3. 挑战深渊模式时，每个角色可以装备3个道具，除了上面推荐的CRIMSON PARTY和TURN ULTIMATE，第3个道具推荐用ANTI-DD。ANTI-DD的效果是封印对手的DD技（即超必杀），有了这个道具，泥巴的满天神拳几乎可以说是绝对安全的。不过需要注意的是还是有部分角色的DD技不会被封住的。另外为玩家取得新的道具时，自然也要换掉ANTI-DD，所以依然不能掉以轻心。



画廊模式是收集模式的另一种形式，集齐一定数量的成就/奖杯后，下面就为大家介绍介绍一些收集的方法。

画廊模式全收集指南

100%收集的条件

要想达成全收集，需要满足以下条件：

1. 街机模式全角色通关。
2. 故事模式100%完成。
3. 《教えて！ライチ先生》5话的问题全部答对。
4. 等级达到20级。

对于已经在前作《苍翼默示录连续变换》中达成故事模式100%的人来说，当你将全部新剧情完成之后，虽然故事模式会显示为100%，但为了凑齐全画廊，你还需要满足以下条件：

1. 打出除ハクメン、マコト、ヴァルケンハイン、プラチナ、レリウス外的全部角色的搞笑结局。（各角色分别对应画廊模式SP CG中的1、4、5、6、7、8、16、22、32、33、34号。）
2. 完成BBCT总集编、TURE END编。（对应部分影片和成就/奖杯。）
3. 完成ラグナノ、ノエル编、アラクネ编、ツバキ编、ハザマ编的真END。（对应部分影片，其中ハザマ编的影片出现在一开始，看完退出即可。）

新增角色全结局条件

マコト

真结局：选择“おし、気合入れてがんばろう。”（完成任意结局后出现）→选择“とにたく

ノエルとツバキを探す。”→任意选择对手。

ANOTHER END：选择“おし、気合入れてがんばろう。”（完成任意结局后出现）→选择“シンガ心

配なので后を追いかける。”

搞笑结局：选择“そういえばみんな元気がな。”（完成任意结局后出现）

ヴァルケンハイン

真结局：选择“そろそろレイチェル様がお归りに。”→选择“レイチェル様のお归りに。”→选择“主人を信じるのが从者の功め。” ANOTHER END：选择“そ

ろそろレイチェル様がお归りに。”→选择“レイチェル様の身が心配だ。” 搞笑结局：选择“不穏な気配を感じる。”

プラチナ

真结局：选择“おい、そこのおっぱいお化け。”→选择“パンクの後を追う。” ANOTHER END：选择“お

い、そこのおっぱいお化け。”→选择“あの人が気になるカルルを追う。” 搞笑结局：选择“うあああ、兽兵卫様のばかやろおお。”

レリウス

真结局：选择“この辺りだと思ったが。”→选择“この気配に気なるな。” ANOTHER END：选择“こ

この辺りだと思ったが。”→选择“旁观者は邪魔だな。” 搞笑结局：选择“違うな…もう少し手前の道を見てみるか。”

3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩



时间又进入冬末春初, 这是一年中天气变化最为频繁的阶段, 忽冷忽热, 各位读者们一定要注意保暖, 不要像是编辑部的几位小编们一样患上了感冒, 还要继续坚持工作, 那就太痛苦了。说回3DS本身吧, 1月份3DS上最吸引人的大作自然是《生化危机 启示录》了, 本

期将由小编稀饭为大家带来详细的剧情攻略。而在2月份里头, 3DS上还有《新 Love Plus》、《铁拳3D》和《最终幻想 剧场韵律》三款大作登场, 本期3DS应援团会向玩家们介绍一下《新 Love Plus》和《最终幻想 剧场韵律》的试玩版, 希望让没有条件下eShop的读者们也能对游戏的素质有个大概的印象。



《最终幻想 剧场韵律》试玩版

《太鼓之达人》这种单



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by Indieszero Co., Ltd.

本作公布之初实在让人有点意外, 虽然SE近几年在拓展“最终幻想”系列的“游戏类型和用户群体”上不遗余力, 但跨界到音乐游戏方面还真算是出人意料的一步。游戏本质上的确是一款纯粹的音乐游戏, 虽然有着一定程度上的RPG要素, 但并不会非常直接影响到玩家在演奏乐曲时的表现, 所以玩家大可不必担心前期等级低时演奏的难度会上升, 放心去享受游戏带来的乐趣。本作早在二月份时便放出了游戏的试玩版, 不过当时只有一个战斗音乐关卡(BMS)《决战》供玩家挑战, 而在二月份, 本作放出了第二个试玩版, 里头除了将战斗音乐关卡的歌曲换成了《最终幻想8》的《The Man With The Machine Gun》外, 还增添了场景音乐关卡(FMS), 歌曲是来自《最终幻想13》的《サンレス水乡》, 下面让我们来看看游戏的感知如何。

第一乐章

因为是试玩版的缘故, 游戏最开始玩家接触到的不是片头, 而是专门为玩家而设的教程, 里头除了教会玩家们最基本的操

作外, 还有一段短短的练习。就刚刚接触的感觉来说, 音乐演奏系统对于下屏的操作要求比较严格, 无法快速的连点会过法被识别, 划动方向时如果线条不够直也会被判定失败, 相比起

来想要获得最佳演奏效果就要简单一些, 玩家不需要在谱面上的指令图案正好覆盖到圆形点击框时按下指令, 就算有些许偏差也可以按出最高的Critical评价。第二个试玩版中增添了关于场景音乐关卡的教程, 操作和战斗音乐关卡差别并不是太大, 不过界面上会有一些分别。



家来说可能需要一定时间去习惯, 而对于经常玩《DJ MAX》这一类多轨道类音乐游戏的玩家来说应该是构成压力的。

在第二个试玩版当中登场的战斗音乐关卡《The Man With The Machine Gun》在节奏上比起《决战》要更快, 需要连接的指令也比较多, 中间又夹杂着长按的指令, 如何在两者之间迅速调整自己的节奏是玩家需要去解决的第一个问题。

至于第一个放出的场景音乐关卡《サンレス水乡》难度相对较低, 谱面的宽度只有战斗音乐关卡的四分之三, 有变化的地方之一是长按指令需要弧线地移动触控笔来触碰指令轨道上的节点, 不然就算是指令输入失败。场景音乐关卡同样存在蓝色指令, 不过效



果不再是发动召唤兽, 而是骑乘陆行鸟狂奔, Q版的陆行鸟样子非常萌, 在旅途中玩家还会遇到同样萌萌的莫古力哦。

在习惯了操作以后, 我们发现游戏的手感还是挺不错的, 只要精准地发出指令, 整个操作过程会相当顺畅, 也能够很好地切合游戏的节拍, 看得出来游戏的素质是相当不错的。

BMS基本指令简述



指令图案	对应指令
白点红圈	点击下方
长条绿圈	点击下方, 直到另一个绿圈到达点击框时松开
箭头黄圈	在下屏向圈中指定方向画直线。
箭头绿圈	点击下方, 直到另一个绿圈到达点击框时向圈中指定方向画直线。
蓝圈	包含了前四种指令图案, 准确按中全部指令可以进入特殊的召唤兽谱面。
金圈	包含了前四种指令图案, 是召唤兽谱面特有的指令图案。

注: FMS基本指令与BMS相同, 只是长条绿圈不再是直线, 而是弧线, 里头存在着一定数量的节点。

《新Love Plus》试玩版



如果不是因为延期的关系,想必很多玩家都已经可以玩上这款备受关注的作品,不过 Konami 也体贴地放出了试玩版来让各位心急如焚的玩家先解解渴。试玩版体积不大,内容也比较简单,玩家可以在有限的时间内选择一位女友进行拍照,期间也可以用声音来跟她们进行交流。因为 3DS 内置陀螺仪的关系,本作中的视角转换非常灵活,玩家可以以任何角度来观察女友,当然,偷看裙底可是会被骂的,要是坚持不懈,摄影时间可是会提早结束哦。



第一观感



只要稍微接触一下,便可以想象出为什么许多男性玩家都对这款游戏充满了期待,凭借着机能的提升,三位女主角在 3DS 屏幕展现出的模样要比 NDS 版漂亮得多,不但身上没有了明显的多边形痕迹,在摆出动作时,衣服和头发都会随着身体移动而产生相应的变化。游戏内容比较单一,就是替女友们拍照,或许因为是试玩版的原因,女友们的动作变化比较少,语音也不多,不过在一些特殊的情况下还是会说出特殊的台词,例如凜子在玩家偷看她裙底时还会直言不讳地低骂一声“萝莉控”,神情非常可爱。



操作

本作基本上操作皆为体感或语言,转动 3DS 会改变画面显示的方式,按照正常方式摆放 3DS,视角会固定在上屏幕,下屏幕显示的则是



女友的下半身,如果是竖放,则下屏幕显示的是女友的上半身,上屏显示是女友左方或右方的空间。

向着视角所在方向推动摇杆可以拉近镜头,向反方向退则可以拉远。按 R 键可以进入摄影模式,女友在被照相机时会呈现各种可爱的反应。摄影模式中拉近和拉近镜头的操作与平常一致,拍照则是再次按下 R 键。

需要注意的是,在拍照时,画面中央会出现对焦提示,白色是没有完全对焦,红色是因为移动而无法对焦,这两种情况下拍出来的照片质量并不理想,一定要在对焦提示变成绿色时才能拍出最好的照片。试玩版每次限拍 20 张照片,不过可以靠着不断重新开始拍照游戏来获得更多的拍照机会。而且试玩版本身虽然不具备存档功能,但拍到的女友照片是会存在 SD 卡当中,玩家可以随时取到其他电子产品上使用。



优秀eShop下载游戏介绍

游戏

电波人RPG

售价

800日元

推荐度

★★★★☆



2月8日发售的本作已经在2月1日提供了试玩版,而且试玩版的内容可以和正式版进行联动,试玩途中也可以存档,算是目前3DS上最为厚道的试玩版之一。说回游戏本身,本作是由《勇者斗恶龙》系列的系统制作人山名学联动《最终幻想XII》音乐制作人崎元仁制作的特色角色扮演游戏,风格上既有《勇者斗恶龙》的影子,也带有类似《口袋妖怪》的收集要素。

游戏的故事里面,一群电波人居住在一座

位于大海中的小岛上,但是小岛毗邻着一座魔王建造在小岛上的巨塔,为了不被魔王侵扰小岛上电波人的生活,电波人们请求玩家的帮助,让玩家捕捉身周空气中浮游的电波人,组成一支探险队伍,攻入塔中击败魔王。

捕捉电波人的过程可以使用3DS的摄像头来看到周围环境中隐藏的电波人,瞄准他们按下A键就可以发射捕网抓住电波人,不过他们可不会轻易就被抓到,如果瞄得不够准,电波人可是会躲开捕网的。游戏中的电波人能力各有不同,除了数值有差异外,部分电波人还会拥有特殊的技能,这一类电波人身上会发出光芒,有碰到就不要放过。

捕捉到足够的电波人后,玩家就可以让他们组成队伍进入迷宫冒险,一开始队伍中只能容纳四位电波人,随着游戏的进度,队伍的规模会越来越来。游戏的战斗方式和《勇者斗恶龙》类似,不



过指令一开始只有两个,一个是让电波人使用普通攻击,一个是让电波人使用特技攻击,而如果发动技能的AP不够或者没有技能,则会变为普通攻击。游戏中电波人有两个装备位置,一个用于装别道具,一个则是用于装备服装,后者还会改变电波人的外观,非常有趣。

就一款下载游戏来说,电波人RPG的素质远远超过了我们的想象,喜欢角色扮演类游戏的玩家们可不要错过哦。



VITA 命

网罗PlayStation Vita全方位信息



大家好！相信不少读者看到本栏目后肯定会对“Vita 命”这个名字感到好奇，洛克就在那里为大家解释一下。其实 Vita 命除了字面上的意思外，也是“Vitamin（维生素）”的谐音。洛克希望 PSV 这部掌机可以在往后的更新中增加越来越多的实用功能，成为如同“维生素”一般在游戏生活中不可缺少的存在。

本栏目作为网罗 PSV 信息的综合栏目，往下又细分为“Vita 播报站”、“Vita 百宝箱”等五个板块。如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝啬你的点子，我们的投稿邮箱是 ucg@ucg.cn，期待你的声音！

实用技术 Vita 命

VITA 播报站

※目前美版 PSV 尚未发售，本期的内容以日版为主。

试玩版游戏

鉴于 PSV 问世不久，目前 PSN 上值得一下的内容并不多，最具可玩性的社交游戏《みんなといっしょ》（大家一起来）在上期的新春合刊中做过详细介绍，因此这里就不再赘述。本期的内容自然就以试玩版游戏为主，下面为大家列出 PSV 上放出的试玩版详情。

发布时间	译名	原名	容量	推荐度
2011.12.17	▲神秘海域 黄金深渊	アンチャーテッド—地なき冒険の始まり—	252M	★★★★
2011.12.17	秘密脱出ADV 善人シボウクス	秘密脱出ADV 善人シボウクス	121M	★★★★☆（日语苦手★）
2011.12.17	△小小大战争	ザワリ・マ・クルー	869M	★★★
2011.12.17	高情商恐怖夜 第11位访问者	真かいたちの夜 11目の訪問者	160M	★★★★☆（日语苦手★）
2011.12.17	△真・三国无双NEXT	真・三国无双NEXT	294M	★★★★
2011.12.17	地球格斗 同盟	ダーククエスト アライアンス	1057M	★★★★
2011.12.17	VR网球4	パワースマッシュ4	558M	★★★★
2011.12.27	▲重力幻想世界	GRAVITY DAZE/重力の眩暈：上層への归还において、彼女の宇宙内に生じた擾動	476M	★★★★☆
2012.1.12	忍道2 数华	忍道2 数华	265M	★★★★
2011.1.19	超级星尘 三角洲	STAR STRIKE DELTA	220M	★★★★
2011.1.19	仙境传说 奥德赛	ラグナロク オデッセイ	220M	★★★★
2011.1.19	反重力赛车2048	WipEout2048	404M	★★★★
2011.1.25	墨鬼	墨鬼 SUMIONI	311M	★★★★
2011.1.26	圣洁传说R	テイルズ オブ イノセンス R	340M	★★★★

注1：上表中的推荐度为保证公平性，均根据PSN商店中玩家对该商品的综合评价而定。满分为5分，其中★代表1分，☆代表0.5分。
注2：游戏名前带△标志的游戏在港圈同样有相关发售服务，带▲标志的游戏则代表该游戏在港圈有中文试玩版。



圣洁传说R

所在区	港服
容量	1465MB
价格	296港币 约240元人民币
推荐度	★★★★

《圣洁传说R》登陆港服 PSN 算是大家始料未及的事，而且价格还如此便宜。要知道，日版的《圣洁传说R》就算是下载版也要卖到 5380 日元（约 442 元人民币），卡带版的价格更是接近 6000 日元，相比之下港服就十分实惠了，加上游戏的容量不大，即使是购入 4G 棒的玩家也不用担心记忆棒容量不够。对于想体验本作但苦于囊中羞涩的玩家，港服的下载版算是最佳选择。

※1月26日~3月31日期间，本作的日版下载版有优惠政策，但是需要4980日元，也就是409元人民币才能购入。

VITA 百宝箱

购置一台 PSV 要花费不少资金，相信各位机友都会千方百计地呵护手中这台娇贵的掌机。随机购入一些保护主机的周边可以说最佳选择，各大周边厂商自然不会放过这个大捞一笔的机会，光是 HORI 一家就推出四十余款周边。本期洛克先为各位介绍机友必不可少的屏幕保护膜，这么多款周边，总有一款适合你！

SONY官方配件包

参考价格 180元~210元

推荐度 ★★★★★



索尼官方出品的配件包，包中有屏幕保护膜、游戏卡带收纳盒（8卡装）、屏幕擦拭布、PSV 保护包及挂机绳五种配件。说实话，除了屏幕保护膜及挂机绳收纳盒外，其余三种配件的实用性不高，不过此套装的优点在于足够超值，一些论坛的二手交易区甚至挂上 100 元的诱人价格，比起单买

要便宜不少，如果对这些周边都有兴趣的朋友不妨考虑这个套装。

屏幕保护膜

使用带有触摸功能的机器，屏幕保护膜是必不可少周边，市面上的保护膜虽然多种多样，不过也就分为高透（高透光，能最大限度还原屏幕色彩）、标准（没有任何优化，优势在于实惠的价格）、磨砂（易于清理指纹，手感独特，磨与用户不一样的操作体验，但色

彩还原较差)三种,各位可以依照自己的喜好选用。这里要提醒各位一点,不要轻易选用组装贴膜,通常来说这类贴膜虽然价格便宜,但质量和原装贴膜还是有较大差异。当然,若你选一月一换,组装贴膜是你的最佳选择。

►该产品的优点在于高透明度,可以还原出非常真实的屏幕色彩,160度的价格也非常明显,那就是商品价格过高,不过价格足够让你再买一个配件包用了。加上这款贴膜和普通的高透贴膜在实际使用上没有多大显示差异,手头不太富裕的朋友就不用考虑这款周边了。

HORI超薄贴膜	HORI标准贴膜	HORI高透贴膜	HORI磨砂贴膜
参考价格 160元	参考价格 40元	参考价格 60元	参考价格 60元
推荐度 ★★	推荐度 ★★★★★	推荐度 ★★★★★	推荐度 ★★



►标准的贴膜,价格也非常适中,推荐没有特殊需求的人士入手。



►基本性能完美,画质画面美。



►贴膜透明,和原装介质的那款高透贴膜相比,色彩还原度会有上下,但性价比更实在。



►磨砂贴膜对色彩还原度较差,现在在不起眼的磨砂膜的屏幕,不太推荐有人入,不过磨砂膜可以减少贴膜表面出现的污点,一些容易出行的朋友不妨考虑一下这款周边。

VITA讲堂

各位同学请速度坐好,现在开始讲课!作为第一期讲堂,自然是以最基础的内容为主啦,除了为大家介绍PSN的使用方法外,还会解答一些常见问题,各位如果在使用过程中遇到一些疑问,也可以发邮件向我们咨询哦,我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn。

授课中

注册PSN

PlayStation Network(简称PSN)是PS3发售时同步提供的网络服务,玩家通过该服务可以实现玩家之间的交流、下载游戏追加内容(DLC)。从PSV端登录的PSN和PS3版稍有不同,里面只能下载到跟PSV及PSP有关的内容,大家可以将其视为PS3版PSN的简化版。不同地区的PSN均为不同服务器,用户登录哪个服务器根据注册账号时所选的地区有关。国内玩家最常用的有港服、日服、美服及台服,通常来说,日服和美服的商品最全面,台服其次,而港服给人一种“妈妈不疼爸爸不爱”的感觉,里面的商品非常稀少。由于PSV无法多用户登录,不能像PS3那样使用港服作为主账号共享其他版别的DLC,建议各位玩家选用商品最为齐全的日服或美服。



相信大部分读者都会选择使用机器直接注册账号,不过这样既麻烦又容易出错,建议在PC端完成注册。只要登录PSN账号管理页面即可注册,地址如下: <https://store.playstation.com/login.gvm>;登录后选择页面下方的“新しいアカウントの作成”(创建一个新的账户)进入注册页面,填写内容从上往下依次为邮箱地址(最好是常用邮箱)、生日、性别、所在地区、省份、使用语言、输入密码(长度最少8个字符)。再次输入密码,输入图中的验证码,全部填写后系统会自动给你的注册邮箱发送一封激活邮件,根据提示完成相关操作即可使用PSN账号。

使用PSN

在PSV主界面点击右上角的PS Store图标(图标位置可自行变更)即可登录PSN商店,和复杂的PS3版界面不同,PSV的PSN商店因为内容相对较少的关系显得非常直观。



▲在启动页面四周有近期热门商品的图标,点击可直接进入该商品的购买页面。



▲主图标上方的三个小图标各有用处,其中最左边的图标可以进入输入代码的界面,可以在这里输入下载码或PSN点卡的充值码,输入下载码后,如果你输入的正确,程序会自动切换到下载页面。



进入PSN商店主界面后,我们可从四个部分寻找自己想要的商品。

1. 广告栏:这里一般摆放最新上架的游戏PV、试玩版游戏、DLC追加包等内容,可左右自由拖动更换显示内容。

2. 这里按商品的上架顺序显示内容,玩家可以在这里查看到最新上架的内容。

3. 这里按商品的人气高低显示内容,玩家可以在这里查看哪款游戏最受欢迎。

4. 这里按商品的种类划分,也是所有归类中最直观的的一种划分方法,如果你已经有想要购买的商品,来这里进行搜索无疑是最快的方法。该选项内含五项子菜单,分别是PSVita游戏、软件(内含(NICO NICO)《Live Tweet》等实用工具)、PSP游戏、PC游戏,按名字搜索商品。

解疑中

Q: 现在究竟值不值得买PSV? 【大部分读者】

A: 每当有新主机发售,这种问题可以说是最多人询问的。其实“值不值”这点主要还是看你的价值观,别人买的下去的物品你不一定觉得物有所值。例如一瓶可乐4块,我觉得这瓶可乐不值4块的同时,一个口渴的人说不定会毫不犹豫购买。同样,PSV上有你想玩的游戏就入手吧,早买早享受,如果你纯粹想玩《怪物猎

人》、《初音未来》、《DUMAX》这些说不准何时才会登陆PSV的游戏,不如等到2月22日的美版发售,到时候价格会发生大幅变化。

Q: 救命! 因为以前PSN账号是设置记住密码

后自动登录,时间一长我把PSN的密码忘了,在申请找回密码后系统提示会把新密码发送到邮箱里,可是我注册PSN时使用的是一个多年不用的邮箱,早就把密码忘了,无法查看邮件,在这种情况下能不能更改PSN的邮箱呢?【广州徐林】

A: PSN账号在注册时只能使用邮箱作为用户名,一旦发生PSN账号被盗、忘记密码等突发事件都可以用邮箱找回密码,因此在注册的时候一定要填写你最常用的那个邮箱,注意PSN账号的登陆密码千万不要和邮箱的密码一样,否则PSN账号被盗时邮箱很可能也一起“悲剧”。至于你这种情况,也只能咨询你使用邮箱的客服了,如果能想起注册邮箱时所填写的个人信息,还是还有找回邮箱的希望,祝你好运。

Q: 购置PSV时买多大容量的记忆棒比较好?【上海鸿飞】

A: 目前PSV离破解还有一段距离的,可以说至少在2012年内是无法玩到破解游戏。而PSV因为电量和体积问题,加上如今MP4的流行,相信也没多少人会买PSV听歌。目前记忆棒对我们的用处无非是保存几个试玩版游戏和游戏存档,4GB和8GB的记忆棒足够应付,如果想购入大容量的记忆

棒，不妨等一阵子，记忆棒价格下调后再入手也不迟。

Q: 为什么NEAR提示无法取得位置资料呢?【大部分读者】

A: 这个现象都是Wi-Fi版PSV才会出现的现象，因为3G版PSV可以直接使用3G的GPS模块锁定玩家当前位置，而Wi-Fi版PSV需要连接的Wi-Fi端口登录过MAC地址

才能识别。解决方法有两种，一是用手机当Wi-Fi热点让PSV接入，这样可以轻松解决问题，具体操作方法大家可以参考总第284期《游戏机实用技术》的“指尖方圆”栏目；第二种方法是将自己的MAC地址和经纬度提供给定位商，关于MAC地址各位可在“PSV连上Wi-Fi后，通过“设定”->“网络”->“网络连接状态”查看，该方法的操作步骤略

显复杂，详细教程将在下期放出，目前建议各位采用方法一解决。

Q: 小编好，我想在PSN上购买商品，但我是个学生，所以信用卡这种高端东西暂时无法入手，请问有什么好的解决方法吗?【Lucrecia】

A: 这也是大部分读者所关心的问题，其实除了信用卡付款外，PSN

还有点充值这个购买途径。有网上银行的钱可以在淘宝搜索“PSN点卡”，在购买前最好先上网查一下当前人民币和美元的汇率，一般来说点卡的价格会比实际汇率贵一些。没有网上银行或不方便上网的读者，可以前往当地的游戏店咨询，通常都会贩卖这种点卡，如果没有的话，拜托老板帮忙也未尝不可哦。

东西趣闻

PSV无疑是一台机能强大的设备，虽然处在起步阶段，但我们现在已经能看到其对于互动性娱乐体验的重视，“NEAR”无疑是首发阶段最吸引人的自带软件之一，它对于玩家本人所到达的区域的位置以及该区域其他玩家的动态与心声所做出的统计十分有量，能让你了解目前大家都在玩什么，什么游戏比较热门，以及大家对每款游戏大致的评价。限于国内网络条件以及群体数量的原因，我们可能不能很好的利用这款软件。那么目前作为首发区的日本，现在对于NEAR的

利用是什么状态呢？透过NEAR我们又能了解到什么有趣的信息呢？本期我们就为大家介绍日本地区的状况。



▲在热闹的地区可以轻松碰到几百人。

众所周知，日本的网络极度发达，目前便携移动Wi-Fi设备的迅速普及使得大家随时随地利用Wi-Fi变得十分轻松。在东京的繁华地带，如新宿、涩谷、池袋等地，“NEAR”所检测到的玩家数通常为数百人的规模，高峰期甚至上千人。

那么什么是现在最受欢迎的游戏？大家每天都在玩什么？透过“NEAR”我们发现，包括总排名在内，几乎任何区域内的RANKING的NO.1都是多罗猫的《大家一起来》。不得不承认SONY自家的这款免费软件真的很抓住了玩家们的心——通过添加朋友来丰富自己的设施，打造自己的家园，并导入升级系统、名片、服装等，真的一不小心就

深陷其中。而玩家对这款软件的评价中有52%青睐于“温馨”的游戏风格。而TOP5接下来的顺位依次是：《LIVE TWEET》、《WELCOME PACK》、《大众高尔夫6》以及《未知海域 黄金深渊》，应该说这个排位还是很靠谱的。除了基础分享程序外，《大众6》与《神海》分享游戏类的前2名应该都是大家预料之中。稍微出乎预料

的是首发游戏中，《山背赛车》竟然挤掉了《真·三国无双 NEXT》坐上游戏类的第三把交椅。虽然《山背赛车》的发售略显“坑爹”，但因为下载版的价格较低，还是有很多人选择了掏腰包。



游戏大观园

仙侠传说 奥德赛

原名 **ラグナロク オデッセイ**
发售日 **2012年2月1日**
类型 **动作**
推荐度 **7.0/10**

《仙侠传说》之名想必许多游戏龄比较大的玩家们都知道，这个经久不衰的游戏至今仍在日本有着极高的人气。经过早年在PSP、NDS平台上的试水，GungHo在PSV上推出了改头换面的《仙侠传说 奥德赛》。本作同样以北欧神

话故事为背景，讲述一幕人类与巨人之间的壮烈故事。游戏的类型为传统的动作类，虽然任务制、部位破坏等要素让人觉得这款作品和《怪物猎人》非常相似，但丰富的社交要素和高速刺激的战斗又让本作秀出了自己的特色。如果你是动作游戏爱好者，或是《仙侠传说》的忠实FANS，那么一定要尝试本作。

按键操作

掌机的键位限制注定了本作无法像网游版那样拥有多个快捷键，《仙侠传说 奥德赛》的操作会根据PSV的特性来进行了一些变更，下面列出本作的操作。



基础操作	
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
△键	轻攻击
○键	重攻击
×键	跳跃
□键	冲刺
L键	视角角度调整到角色正前方

除了上表所列出的操作外，游戏还存在几个特殊操作，其中长按L键为锁定目标、在移动过程中按R键为奔跑、和发售前的宣传语“高速”一样，本作战斗的重点在于如何用好□键的冲刺动作。游戏的攻击方式和《无双》类似，玩家需要将△键的轻攻击和○键的重攻击相互组合才能打出高伤害的连击，其中轻攻击的特点在于威力小，起手快，可以使用冲刺取消出招硬直；重攻击则有威力大，可以把怪物打出硬直的优点，但出招过程中无法使用冲刺取消动作。在战斗中尽量用轻攻击起手探探情况，再根据敌人的行动决定是连续重攻击给予大威力伤害还是使用冲刺躲避攻击。

嗜血状态

本作的特色模式，当角色状态槽左边的嗜血槽蓄满后玩家可以通

R键+○键或是点击屏幕右边图标的方式进入嗜血状态，在该状态下角色的攻击力会大幅提升，被敌人攻击后不会进入硬直状态，同时角色的HP会不断流失，需要通过攻击敌人的方式吸收HP。一般来说嗜血状态用于快速清理敌人，可以以讨伐效率大幅上升。



部位破坏

和时下大红大紫的《怪物猎人》中的要素极为相似，成功破坏BOSS的部位能获得一些珍贵素材。一个BOSS全身有数个可破坏部位，在战斗中玩家可以通过切换锁定目标的方式确认该BOSS一共有几处破坏部位，由于大部分BOSS的破坏部位都处于较高位置，若想全部破坏需要经过在空中作战。像尾巴、头部等较难破坏的部位，可以等进入嗜血状态后，利用该状态不会进入硬直的特点进行集中打击。

圣洁传说R

原名	テイルズ オブ イノセンス R
发售日	2012年1月26日
类型	角色扮演
推荐度	8.0/10

刚刚度过系列的十五周年，《圣洁传说R》便以全新的面貌来迎接新生的游戏平台，作为一部重制作，《圣洁传说R》算得上是诚意十足，新人物、新系统、新剧情以及Production.I.G绘制、KOKIA演唱的双OP动画。NBGI的DLC赚钱模式依旧猛烈，也不知道会持续到何时。如果你是日式角色扮演类游戏的爱好者，本作值得一玩。

操作指南

地图操作	
按键	功能
○键	对话/拾取/调查
×键	取消
△键	打开菜单
□键	使用ソ-サラ-リング (在迷宫里)
L键	视角复位
R键	切换地图显示方式
左摇杆/方向键	移动、选择
右摇杆	移动视角 (仅限大地图)
Select	观看Skill
战斗操作	
按键	功能
○键	普通攻击
× (+十字键)	术技攻击
△键	打开菜单
□键	防御
□+方向键	按两次方向键可以闪避/战斗结束后使用料理
左摇杆	在战场上移动
右摇杆	术技攻击
L键	OVL爆发
R键	切换地图/查看敌方资料
Start键	暂停游戏
Select键	切换操作模式

系统介绍

本作的战斗操作和《世界传说 光明神话》系列“类似，玩过该系列的玩家应该能很轻松地上手。当然还有PSV特有的“触碰角色头像命令对方使用术技”；进入对方的术技栏之后，选择想要让对方使用的术技然后按下Start键即可，在战斗时能够更换术技。

本作的怪物图鉴需要用**スベククルス**来完成，而掉落物或可盗窃物需要另外完成，一周目时物品掉落率很低得可怜，而初期角色基本都没法使用偷窃，建议留到通关后或者二周目再慢慢完善怪物图鉴。

角色使用心得



卢卡

虽然卢卡的武器是大剑，不过攻击速度并不逊色。一开始连击很有难度，可习得的术只有三个，术技属性大多为火，卢卡的主要主要攻击输出在物理方面，适合近距离战斗。

伊利亚

在安洁入队前伊利亚的回复役都是交由伊利亚负责，加上其双枪手的设定，建议远距离操控。初期连击建议使用伊利亚和斯帕达相互配合。术技的属性多为水和风。

斯帕达

双剑士斯帕达的攻击输出虽然逊色于卢卡，不过其攻击速度也不是使用大剑的卢卡能够比拟的，近距离破防和连击的最佳人选，可习得的术和卢卡一样只有三个，术技

的属性大多为风和雷，适合近距离战斗。

艾尔玛娜

艾尔玛娜和安洁一样能够偷取敌人的物品，自带的治愈功只能回复自身的HP。由于是格斗家所以是近距离战斗类型的人物，后期的空中可用技较多，适合空中连击。

安洁

虽然不是祭司类人物，但是初期的回复术没有伊利亚这么多，攻击类的术为光属性，可偷取敌人的物品，后期的回复、辅助术会增多，武器是小刀，攻击输出不高但是速度够快。

里卡尔德

身为狙击手的里卡尔德必定是远距离操作人物，自带周身回复类



孔威

孔威绝对是队伍里BUG般的存在，普通攻击能够远距离锁定攻击，大部分术需要被敌人的术打中后才能学会，是队伍里的纯术士，强烈建议远距离操作，推荐喜欢喜欢远距离攻击的玩家。

裘裘

裘裘是队伍的物理输出型人物，入队时间靠后，属于近距离战斗类型的人物，裘裘的技没有任何属性但攻击范围较广。

秘奥义与OVL

在战斗中，储备奥义的OVL槽至满值，在OVL爆发状态下使用秘奥义打中敌人时再按下L键即可使用秘奥义。OVL系统在游戏一开始便可以使用，进入OVL爆发状态后被敌人攻击时不会有硬直，术的咏唱时间也会缩短。本作里全角色都有两种秘奥义，除了新加入的孔威和裘裘之外，其他人的第二秘奥义都是和前世有关的。

絆系统与Skill



絆系统是NDS版《圣洁传说》继承下来的特色之一，绊线的存在类似于好感度，通过Skill中的选项或战斗时的支援（如给对方使用道具）来提升。Skill系统是“传说”系列的特色系统，在大地图、城镇和迷宫里探险时左上角都会出现Skill提示。

圣石系统



圣石系统在里卡尔德入队之后自动开启，在战斗画面左上角有一个圣石槽，在主菜单可进行圣石的装备，圣石能力的入手方法是去Great商店购买。发动圣石能力的方法是通过战斗中的攻击或连击来储备圣石槽，圣石槽分为四个等级，每个等级的圣石槽装备对应等级的圣石能力，当圣石槽累计到一定程度时就会发动对应等级的圣石能力。

角色特有能能力Style

类似于《无尽传说》的百合宝珠系统，不同之处在于这里用于习得能力的AP值能够通过战斗获得，习得能力之后消费GP值便能把能力装备起来。一开始能

习得的能力并不多，随着主线的进行和完成支线任务，能不断开新的可习得能力。

Mission



进入西战场之后Mission系统解放，在大地图或者迷宫里遭遇敌人的时候，如果遇到特定的敌人将会触发Mission，按照提示达成Mission将会得到奖励，经验值、钱、AP或者特殊的道具等。Mission的详细可以在△键打开菜单时按下R键确认。



游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、总结、影像画面接受读者投稿!



本想在春假期间好好补一下《苍翼默示录 连续变幻 EX》，至少要把格纳的常用连招练熟，不料大部分空闲时间都拿去补了动画，加上有《梦幻俱乐部 ZERO》的相关工作，整个春假在不知不觉中就度过了，仔细算算，碰《苍翼默示录 连续变幻 EX》的时间连 10 个小时都不到……

细心的读者可能会发现，本期的“进行时”和之前有些不一样，像，今年本栏目也会大幅强化，除了“中文游戏风向标”这种大受好评的版块回归外，往后的版块还会增加大量吸引人的新内容，发坏攻略，后期研究一个都不少！当然，版快的改进还是离不开各位的支持，我们的投稿信箱是 ucg@ucg.cn，如果提交高质量的优秀作品，除了丰厚的稿费外还有更多惊喜哦，我们期待您的来稿！

投稿地址：兰州市红古区雁滩99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

实用技术

游戏进行时

游戏 GAME

边境之门

开拓边境，由你完成！

原名：Frontier Gate 游戏类型：RPG ● 3A 的 FANS ● 日式 RPG 爱好者

机种：PSP 配置：角色扮演



实用至上主义

本作以一个并不起眼的边境小城为背景，让玩家以一名“开拓者”的视角，体验这片大陆中无数的奥秘，而游戏整体以“开拓”为主题，更增加了故事的含金量。本作舍弃了以往传统 RPG 游戏的模式，整个作品以任务的形式展开剧情，这也是为什么每次 tri-Ace 的作品都能在玩家眼前一亮的原由。本次进时为各位奉上游戏的一些研究资料，希望能对各位的攻关过程起到帮助。

流程进行方式

本作流程的主要进行方式为任务形式，任务大致分为 5 种：主线任务、支线任务、同伴任务、升级任务和杂谈任务。主线任务大多以开拓地图为主题，需要进行某一区域的支线一定数量后才能触发；而同伴任务则关系到同伴等级的提升，同伴任务进行次数的增多和与同伴完成任务数量的增加都会提升好感度，从而触发升级任

务来提升契约等级，随着契约等级的提升和支线任务的完成才可以顺利地推进主线的进行，二者缺一不可。



全同伴加入方法

同伴名	加入方法
アレッツォ	完成任务“新人研修”后在公会外的广场石碑旁触发即可
マリヤシヤル	完成任务“新人研修”后在公会发生的剧情过后就会加入
シグレット	完成任务“ダーク・フォックスを倒せ！”后，在公会与她对话，之后完成任意一个任务回到公会再次发生剧情，退出公会与选定的她对话即可
ル・ティル	首先完成“シエル・ホーレストを破壊せよ！”的任务，上述任务完成后并不一定完成后立刻触发，可能会有所延迟，但是必须在完成该任务的情况下才能触发，在公会会遇到她在传播教团的事件，在她离开后去“黒の砂りかご亭”引发事件，之后再完成任意一个任务后来到“黒の砂りかご亭”与其对话就可以加入了
エミリオ	完成任务“新人研修”后在酒馆与其对话后即可
ダンデス	完成一定数量的任务后在公会发生剧情，之后跟随他来到“黒の砂りかご亭”发生后触发动，并会追加新任务“花雨奇を求めた”，完成此任务后会追加“シンバ讨伐”的任务，在此任务时跟随进行，并任务结束后完全加入
ディジー	任务“許可書を探してください”完成后会在公会触发剧情，之后完成任意一个任务后就会再次触发剧情，之后即可加入
メルフィ	任务“ダーク・フォックスを倒せ！”完成后会触发剧情，随后完成任意一个任务后就会再次触发剧情并且加入
ニケ	完成任务“ナ・リ原野を踏破せよ！”后，据点追加可以通往“セフィラス地方”的道路，随后来到公会前揭示板处与她对话发生剧情，随后进入公会再次发生剧情，剧情之后加入

同伴名	加入方法
ラニ・ラト	完成メルフィ相关的全部剧情任务，再完成任意几个任务就会在“ノリス地方”追加升级任务“リザードマン讨伐”，将此任务完成后，再重复完成几个任务，到该点的“ノリス地方”部分与出现的“守や”进行对话，选择“はい”后返回公会，再次触发剧情后即可加入
オルガ	首先完成“トム・タム草原を踏破せよ！”的任务，上述任务完成后（并不一定完成后立刻触发，可能会有所延迟，但是必须在完成该任务的情况下才能触发），在据点的浴室前面会随机发生剧情，之后完成任意一个任务就可以再次触发剧情，而随奥尔加来到“里里”的“月夜の猫目”进行对话，随后离开这里再继续完成几次任务，返回“依依”的猫目亭”与奥尔加对话选择“はい”即可追加“特物品”的输送使命”任务，追加后就可以和奥尔加进行契约了
フォルカー	将シグレット的剧情进行到触发“お兄ちゃんを助けたい”的任务后，来到港口引发事件，接着返回自宅再次触发事件，选项选择“はい”。当主线流程进行到解城域“理想乡”后返回自宅时会发生剧情，选项依然选择“はい”，随后追加理想乡的讨伐任务，并且フォルカー可以进行契约了
ア・シヤ	完成奥尔加剧情的全部任务，并在奥尔加相关任务“ガニ・マンド面のモンスターを倒せ！”的任务中获得“レイジンツル”。之后返回自宅发生剧情，遇到ア・シヤ并得“レイジンツル”交给她，随后任意完成几次任务就会在“里里”的“月夜の猫目亭”与ア・シヤ进行对话发生事件，选项选择“はい”后返回公会再次发生事件，随后再完成一次任务返回公会时触发最后一次事件，结束后ア・シヤ加入
クロトキ	“里里”开放后到右側の破屋发生剧情后即可
レイヴンヴァルト	确保在游戏已经通关的前提下，完成ディジー剧情的全部任务，之后在追加的“平原の治安を守れ”的任务中会遇到主人公遇袭被レイヴンヴァルト截下的剧情，之后在ダンデスの剧情线完成任务“アルヴェト”后，随后每完成几次任务就会触发一小段剧情，几段剧情过后在公会发生的事件中选择选项“バナナを申し出る”就可以和レイヴンヴァルト进行契约了。（如果游戏在未通关状态下则不会触发该选项，一次带有选项的任务，但是可以先进行之前的任务，通关后也可以直接触发此剧情了）

玩后感

经历几天的奋战终于将本作通关，虽然有很多支线任务没有完成，但是对游戏的体验也还算到位。本作并不像《怪物猎人》那样剧素材能刷死，RPG 毕竟是 RPG，偏重的还是剧情，通关的时间里自己只将ディジー的全部任务完成，一是为了大帅インフレ，二是因为打骂吧（虽然我不是打骂控！）。总之，本作想要深入了解每名角色的剧情还是很耗时间的，有兴趣的玩家可以慢慢体会。

游艺
GAME

超级机器人大战OG传说 魔装机神 II 邪神启示录

相隔 15 年, 疾风再临!

原名 1.5小时! 3分钟! 4分钟! 5分钟! 6分钟! 7分钟!

机种 PSP 类型 策略角色扮演

推荐游玩人数 ● 对小白何尝有弊的硬派, ● 喜欢“机战”系列的玩家, ● 策略类游戏爱好者。


 魔装机神
神身仁

《魔装机神》自从在《第2次超级机器人大战》以来,就以帅气的机设和个性鲜明的角色获得玩家的一致好评,其更是在游戏中频繁登场,并推出动画和专属游戏。而本作是1996年在SFC上发售,并于去年移植到NDS平台的《魔装机神》的续作,游戏剧情也承接其后。本次的PSP版还附带《魔装机神》1代的UMD,就算是没玩过前作的玩家也可以从一代玩起,完全无碍游戏体验,喜欢的朋友不要错过。



操作指南

按键	操作说明	功能
十字键		移动光标
○键		确定,地图界面显示菜单
×键		取消,对敌界面显示名称解释,地图界面查看信息
□键		地图界面结束该回合
摇杆		地图界面转换视角
SELECT键		帮助
R键+○键		快速对话
L键+START键		直接跳过对话
L键+R键+SELECT键+START键		直接回目标画面

系统介绍

细节变化 在这可以装备机体的特殊技能,消耗相应格数装备技能后机体即可在战斗中发动。通过不断战斗可提升技能的等级。新加入的角色不会自动装备特殊技能,玩家在获得新角色后要注意手动装配。

机体改造 消耗资金即可对机体进行强化,建议早中期优先改造装甲值,战斗中会轻松很多。MG一般在用强力武器时才会消耗,而早期使用机会并不多,可以等到中期资金充裕的时候再改造。如果有队友离队,改造费用会

返还,所以不用担心改机被坑钱的问题。

武器改造 武器大致分为格斗和射击,带星标的武器满级后可进化为下一级,带有MAP字样的为地图武器,可攻击复数敌人,有识别系统的地图武器不会误伤自己人。P字样的武器是移动后可以立刻使用,建议优先改造。



战斗部分

精神:“机战”系列历史悠久的设定,相当于魔法,基本是每

场战斗必需,随着机师等级提升最多可习得6种精神。



修理与补给:部分机体有修理和补给的功能,可以修复自身。在贴近队友的状态下可对队友使用,分别是回复HP与回复MG、补给弹药。

属性相克:魔装机师的守护精灵相克关系为:风>地>水>火>风。

地形影响:地形除了其本身的能力修正外(按×键查看地形信息),还有高低差的影响,地形越高命中与回避率有利,高低差+0,+1命中率为1.0、0.9,依次类推。

位置修正:正面对命中

回避均1.0修正,侧面为命中1.2,回避0.8,背面则命中1.5,回避0.5。所以战斗的一个诀窍就是占据有利位置和调整机体面向,有机会绕后表敌时万勿错失时机。

精灵凭依:主角等高位置魔机器的特有技能,相当于超人变身的功效,气力30以上后会追加这个发动选项。气力30-39、40-49可持续3、4回合,超过50则5回合,精灵凭依一场战斗中仅可发动一次。



剧情与收集

多结局、多周目继承,各种隐藏要素皆是本游戏的乐趣所在。在游戏“オプション(option)”选项下的“シ



ナリオチャート”中可以方便地查看玩家玩过的场景关卡,总结各剧情路线。

玩后感

游戏十分人性化,难度适中,玩起来很舒服。系统和“机战”系列“略有不同,虽不能说让人耳目一新,但亦中规中矩,值得好好品味。如果不懂日文无法理解对白会有遗憾,所幸目前网上已经有汉化组宣布汉化本作,期待中文的玩家有福了。

中文游戏风向标

重力异想世界

发售日 2012年2月9日

平台 PSV

类型 动作冒险

版本 中英合版

本作是曾参与《死魂曲》等惊悚恐怖游戏的外山圭一郎担纲制作的动作冒险游戏,以蒸汽朋克风格的虚构世界所展开的冒险为主题,让玩家扮演被神秘原型生命体赋予操控重力能力的头

忆少女凯特(Kat),展开拯救空中都市黑鸟萨威的冒险。

洛克在体验了试玩版后对本作十分满意,利用重力发动攻击的方式十分新颖,试玩结束的预告中我们还能得知在正式版中将会出现更多利用“重力”这个要素才能实现的操作,让人十分



期待。在下期杂志中我们也会为各位奉上本作的精彩内容,喜欢动作游戏的朋友不要错过哦。

软硬兼施

SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件
实用信息
大集合

今天和朋友聊天时才注意到,原来3DS在全球已经卖过了1500万,相比之下PSV只有60万出头。虽说PSV在欧美还未发售,不过这个差距还是有些让玩家们心寒吧?目前SCE通过一系列促销手段让美版PSV变相降价,不过由于涉及到3G套餐服务费等,怪不得国内玩家购买还是个未知数,有兴趣的人可以多关注一下接下来的报道。



实用技术
软硬兼施SP

市场风向标

MARKET OVERVIEW

文:月下雪影

价格行情

—提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

主机	品牌/型号	价格
主机	PSV主机(港版, Wi-Fi)	2100元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	278元
贴膜	PSV专用Hori高清贴膜	40元
保护包	PSV组合背包	20元
总计		2438元



▲PSV的HBL并不能和PSP游戏可以在PSV上运行!请等等。

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:毫无疑问,春节这段时间,发售不久的PSV是国内游戏市场里的最大亮点,很多玩家去电玩店都是直奔PSV而去的,因此在春节的这几天PSV的销量猛增了不少,不过在主机的货源一直都很充足,所以春节的销售高峰并没有让PSV的价格有太大变化。在这次的购物高潮过后,电玩市场将会迎来年初的一次淡季,所以PSV的售价将会有进一步下跌的可能性,资金并不富裕的学生玩家可以再持币观望一段时间。就目前而言,购买PSV的玩家主要有两种,一种是实体游戏玩家,一种是下载游戏玩家。实体游戏玩家应该不用多说,主机+记忆卡+游戏足矣,记忆卡首选4GB,游戏虽然说《未知海域 黄金深渊》是最热门的,但如果你想在

玩脱后卖掉的话,那么《真·三国无双NEXT》无疑是最合适的,毕竟在购买PSV的玩家几乎人手一张《未知海域 黄金深渊》,相信物以稀为贵的道理大家还是懂的。下载游戏玩家,一般只要主机和记忆卡就足够了,目前8GB大小的记忆卡性价比最高,4GB装不了几个游戏,16GB和32GB价格不太亲民,所以8GB玩游戏肯定是最划算的。关于主机的破解,PSV最新的1.52系统并没有封锁PSP模拟器上的HBL漏洞,所以今后的PSV应该可以玩到一些自制软件和模拟器,但PSP和PSV游戏想要在PSV上“免费”玩到的话,现在看来还并不现实,所以单纯只想玩PSP游戏的玩家,千万不要买PSV守株待兔等破解,现在一台黑色的PSP-3000在900元以内就可以搞定了,只玩PSP游戏的话肯定是要比PSV划算的,更重要的一点是,你还不等等。

主机及主要周边参考价格

PSV主机(港版, Wi-Fi)	2100元
PSV主机(港版, 3GWi-Fi)	2580元
PSV主机(港版, 3GWi-Fi)(未知海域 黄金深渊)	3110元
PSP-3000主机(1.39/6.60系统, 钢壳黑)	880元
PS Pgo主机(6.39系统, 黑白16GB)	980元
PSV专用Hori高清贴膜	40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	148元
8GB索尼原装PSV记忆卡	278元
16GB索尼原装PSV记忆卡	518元
32GB索尼原装PSV记忆卡	818元
8GB原装HX贴膜	76元
8GB原装HX记忆卡	198元
16GB原装HX贴膜	128元
16GB原装HX记忆卡	398元
北通PSP-1000开放保护贴膜	55元
北通PSP-3000保护贴膜	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000水晶盒保护套	48元
北通中国风EVA保护PSP-3000膜	58元
北通USB随身固态硬盘	28元
北通蓝色差速	68元
北通魔法播音	108元
北通雷金钢	96元
北通动力麦盒	168元
北通动力麦盒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	36元
北通PSPgo防刮保护贴膜	56元
北通钢化膜/A膜包PSPgo膜	48元
PSV组合背包	20元

主机及主要周边参考价格

3DS主机(日版)	1320元
3DS主机(美版)	1220元
3DS主机钢化膜	48元
3DS主机钢化膜	18元
北通雷金钢	96元
北通雷金钢	168元
北通动力麦盒迷你版	128元
北通动力麦盒差速版	168元
北通NDS语音麦	58元
北通双金属NDS直播电源与麦克风	78元
3DS专用Hori贴膜(原装)	68元
3DS专用Hori贴膜(组装)	28元
3DS专用Hori贴膜硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZSI贴膜版	96元
M3i Zero全球版	128元
AKG原装版	96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

此外,3DS的美版神秘粉颜色将会在2月10上市,官方定价169.99美元。

3DS 购机推荐套餐

主机	品牌/型号	价格
主机	3DS主机(日版白)	1320元
电源	北通雷金钢	58元
烧录卡	SCDS TWO全球版	218元
SD/TF卡	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蓝膜EVA硬包	38元
总计		1720元

近期推荐购买指数: 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、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评:和PSV相比,3DS在春节的表现只能说是中规中矩,主机的价格也依然没有太大变化。目前3DS购机上主要的焦点还是在NDS烧录卡上,一般商家主推的都是R4银版烧录卡,功能一

般,价格更便宜,算是比较超值的选择。如果不想使用这个烧录卡,可以选择在淘宝上购买SCDS TWO或者是EZSI,前者功能最强,后者是老厂商,有比较好的保障。至于AK2i,目前很多3DS玩家在购买后玩4Gbit(512MB)大小的游戏时都发生了锁卡问题,也就是烧录卡内核丢失,无法继续使用的问题,现在唯一的解决办法只有使用其他支持3DS的烧录卡下载AK2i的内核在主机上运行,然后在即将升级之前拔掉其他烧录卡,插入被锁的AK2i按B重新刷写内核才可以救回,这个问题虽然最早露在前两年,但在NDS时代,不少玩家都不止一张烧录卡,所以AK2i锁卡的问题并没有太大规模的爆发。现在到了3DS时代,很多新玩家都只买一张烧录卡,所以有被锁卡的风险的AK2i并不是一个好的选择了,建议新

玩家选择性回避。综合而言,R4银版可以作为新玩家的入门选择,最好是NDS玩家,现在要想追求最好的体验,SCDS TWO肯定是不二之选。另外,关于真正可以玩3DS游戏的3DS烧录卡,目前得知厂商的进度并不如人意,上市的时间可能还会一拖再拖,这次任天堂在破解解槽上做得很好,所以专门为了破解购机的玩家在购买主机前还是要有做正版玩家的觉悟才行。



PS3 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim主机(320GB, 港版黑白)	2080元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2169元
近期推荐购入指数		7

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: 春节的购物高峰让本身就货源不多的PS3破解主机再次缺货,现在基本上可以说往年还能买到的破解主机多半是市场上最后一批破解主机了,所以现在机器的价格也越来越贵,欧版320G的软破主机一般要3300才可以买到,比年前又贵了300多元。而且还需要注意的是,现阶段市场上可以买到的PS3破解主机分三种,千万不要买错了。第一种是软破解主机,这种主机也是最早的一批破解主机,系统是原生3.55以下的,真正的原生破解,想要



▲《最终幻想XIII-2》的捆绑版PS3在年后已经有货,网游的价格在2650元左右。

玩新游戏只要再购买JailBreak2就可以了,所以目前价格最贵。另外一种叫E3破解主机,这种主机实际上是从3.72系统降级回3.55系统的破解主机,只不过使用的是E3电子狗降级的,通常来说这种主机多半是误升级到3.72的玩家卖掉的,所以E3破解的主机实际上就是二手的原生破解主机,只不过是换了一种体面的叫法。还有一种是硬破解主机,这种破解主机是最不推荐的,它一方面需要拆机才可以破解,商家需要打开PS3在主板上面焊一块芯片,以便让主机可以随

时切回3.55固件来玩破解游戏,另一方面是这种主机不能随便升级,不能刷其他的自制系统,也不能用JailBreak2,称得上是非常一种极端的破解方式,是可以玩到3.55系统以下的破解游戏,所以是最不值得购买的。至于怎么区分出硬破解主机,有几个方法提供参考,但也不能说准确率到100%。一是看主机的底部封条有无破损,破损了有可能是硬破解主机;二是开机系统是不是Rogero,如果是的话,有一定几率是硬破解主机;三是看生产日期,基本上2011年9月以前的还是软破解机器,9月之后的硬破解居多;最后一点是你可以让商家给你刷Rebug自制系统,硬破解主机是不能刷这个系统的,不过刷系统的事情有可能会被商家拒绝,所以也说不给你刷的一定就是硬破解,总之,购买破解PS3时一定要多检查,想要省心好货,选择便宜的不可不看商家的更好一些。另外,现在PS3的4.0自制系统已经

出现,不过并不稳定,而且不支持游戏,也支持从3.55自制系统升级,购买破解主机的玩家请勿随意进行升级到此版本。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机(160GB, 港版黑白)	1980元
PS3 Slim主机(320GB, 港版黑白)	2080元
PS3 Slim主机(320GB, 港版红蓝金)	2250元
PS3 Slim主机(3.55欧破, 欧版, 320GB)	3300元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感器含Move Basic Pack(手柄、摄像头)	600元
北通原装PS3内嵌电源线	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MVP球王2(六轴无线震动)	248元
北通MVP特洛伊(无线震动)	178元
北通武装军火(双枪版)	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3电源开关	10元
PS3线材(可降级+可更新)	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装紫色线(P2S通用)	200元
组装机紫色线(P2S通用)	20元
原装索尼HDMI线(1.5米)	120元
高价仿货HDMI线	45元

实用技术

软硬件

PS3

破解

X360 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	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: X360方面,破解主机的价格略微上涨,不过幅度没有PS3那么大,因为X360 Slim破

解主机的存量还是略微要多一些的。现在购买X360 Slim,主要是破解带硬盘的,要注意一下硬盘的实际大小,很多商家喜欢扩容硬盘来骗人,这其中最多的就是320GB大小的硬盘,这种硬盘在格式化后一般实际可用容量是290GB左右,而部分商家把250GB硬盘虚拟扩容显示为320GB,格式化后也是显示可用容量是290GB,但最后的实际可用容量却只有220GB,面对这种问题,当场分辨出的办法只有填满一定量的DEMO这种,当然这样的商家还是少数,也不必太过防备,



▲有时候X360 Slim的硬盘也会有缺陷。

如果对商家的信誉没有太多的把握,直接选择4GB的主机就可以了。

市场报价信息更新截至2012年2月2日,各地行情不一,本文价格仅供参考。

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)	2250元
X360 Slim主机(港版, 4GB, Kinect套装)	2230元
X360 Slim主机(韩版, 4GB, 破解)	2850元
X360 Slim主机(韩版, 4GB, 破解)	3200元
原装电源(220V直插)	300元
组装机电源(220V直插)	140元
原装无线手柄	180元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	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显卡	60元

硬件短波
HARDWARE TIPS

无线震动内置锂电, PS3&PC智能手柄

——北通MVP球王2无线锂电震动手柄上市

国内游戏周边配件厂商北通近日推出了北通MVP球王2的升级版——北通MVP球王2无线锂电震动手柄,该产品对应PS3全系列主机和PC电脑主机,外表继承了MVP2的磨砂黑设计。该升级产品的最大特点为无线2.4G技术、零延迟操作,10米超长遥控距离,传输信号稳定。内置锂电池续航能力超强,非震动游戏持续使用时间不低于40小时,2米长的USB充电线即插即冲,而无需中断游戏。模拟双震动效果,为玩家提供真实细腻的感官体验,PC电脑主机只需安装对应驱动即可实现震动效果。经典PS3手柄外形结构,圆

弧十字方向键,八方定向位精准,强化操作手感,防汗橡胶与波浪槽防滑握把,提升手柄握感,全方位下压摇杆,360度精确摇杆操作。L2/R2压感按键,在PS3主机平台上具有按键压力感应功能,根据按键压力区别可产生快慢轻重等不同按键效果。该产品还具备两段连发功能,根据玩家对不同类别游戏的按键需求,TURBO提供无需按键的全自动连发功能即按键即连发的半自动连发功能。隐形手柄电源开关,即开手柄即用,即关手柄即停,节能省电。

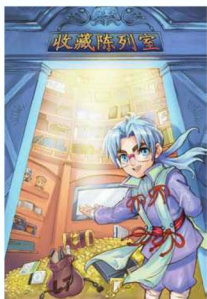


收藏陈列室 OUR TREASURE



《初音未来与未来之星 未来计划》粘土同捆版

这两年，和初音相关的游戏与周边似乎就没有卖不动的，SEGA 为此赚得盆满钵满。于是乎今年3月8日，首次登陆3DS平台的葱娘再次向玩家的钱包发起了挑战。3DS版《初音未来与未来之星 未来计划》除了普通版之外，同时还为 FANS 准备了同捆初音小粘土的限定版，限定版不仅附送粘土一只，内容还包括游戏本体以及贴纸、手机擦等等。不管游戏内容如何，可以预见本作的销量都不会太差，只因为初音这位虚拟歌姬时下的人气实在是太高了。



《魔法少女小圆 携带版》契约限定 BOX

《魔法少女小圆》是2011年人气最高的TV动画之一，擅长动漫改编游戏的NBGI在今年年初终于要将动画的游戏版带给所有PSP玩家。比起游戏内容，很多人可能更关心本作的限定版，这套包含一个原创figma模型以及一张蓝光碟的“契约限定BOX”售价10033日元，无论从内容还是性价比都堪称今年春天最值得日式游戏爱好者收入的宝物。

限定版内容	
鹿目圆figma模型(制服版)	
特别影像蓝光影像BD	
丘比造型PSP收纳包	
主题手帕	
小圆定制卡片	
游戏本体UMD(限定版盘面)	

在契约限定BOX之外，日本各大游戏通贩连锁店还准备了各式各样的店铺豪华特典，例如 Gamers 的特典就包含一个晓美焰的眼镜盒/眼镜擦以及T恤等多种周边，让FANS 实在是垂涎三尺。



360全方位 X360 FEATURES



谣言：微软将取消 MSP

MSP (MICROSOFT POINT) 是微软在自家所有平台上推行的一套虚拟货币制度。目前国外有谣言称微软将于今年年底取消 MSP，像苹果和 PSN 一样以实际价格来购买 Xbox LIVE、Zune、Windows LIVE 上的内容。该消息目前未得到微软的任何回应。

采用 MSP 制度的一大好处就是各版的商品价格相同。例如《铁血兵团 逆袭》这个游戏，无论你在日

服、美服还是港服甚至首尔京群岛服购买，其价格都是1200点MSP。由此带来的另一好处就是商品价格不会因汇率变动而出现大幅波动。各国货币与MSP对兑换价格是在Xbox LIVE 诞生之际就已经定好的，不过如今随着各国货币汇率的浮动，当初看上去很平衡的兑换价格，早已出现了很大的变化。由于XBLA游戏一般都是自带多国语言，所以在价格相同的情况下，无疑是在美服购买要合算得多。如果微软真的要取消MSP，想必就是出于这方面

的考虑。写到这里，说句题外话。前不久惨遭发现，如今在美国AMAZON上已经可以在线购买MSP点卡和金会员月/季/年卡，在线购买的话AMAZON会把卡号发给你，同时会有较大程度的优惠。例如一个金会员年卡，原价为60美元，1月29日在线购买的话只要40美元！不过比较可惜的是，目前只支持美国国内的信用卡购买……

XBLA 春季攻势开始

在下载游戏方面，X360依然占有一定的优势。去年的夏季XBLA攻势好评如潮，如今微软设计重施，即将在春季开展新一轮XBLA攻势！

此次活动名为House Party，定于2月开展，形式和以往类似，即每周推出一款优秀的

XBLA 游戏，同时活动期间还有好礼相赠，不过具体详情还未公布。打头炮的便是关注度极高的《心灵杀手 美国噩梦》。本作是2010年大受好评的X360独占游戏《心灵杀手》的外传，虽然是作为下载游戏推出的，但制作者保证会有回到五小时的流程长度以及足够

丰富的游戏内容。接下来还有跳票N久的育碧游戏《我还活着》，EA关注作品《Warp》以及由CryEngine 3制作的《Nexuz》。《心灵杀手 美国噩梦》的发售日为2月15日，按照惯例这4个游戏的发售日应该是（目前官方还未给出准确信息）：

原名	译名	发售日
心灵杀手 美国噩梦	Alan Wake's American Nightmare	2月15日
Nexuz	Nexuz	2月22日
Warp	Warp	2月29日
我还活着	I Am Alive	3月7日



成就奖杯室
ACHIEVEMENT & TROPHY

一直以来都有读者来信问：为什么编辑部有胜负师和砂迦这样的成就奖杯达人，却没有一个专门介绍成就奖杯的栏目呢？其实吧，目前杂志上的高清游戏攻略都必然会有成就奖杯部分，但从读者的意见来看仅是这样是远远不够的。那么就让我们借着改版的春风开辟这个新版块吧！而第一期的内容，将由胜负师撰写的 PSV 奖杯认识，以及 2011 年成就奖杯神作推荐。

TIPS

成就里的奖杯

可能有些读者看到这里会有一些疑问：为何用 PS3 的奖杯来作为本版块的标识呢？这简单解释一下。众所周知，成就系统是和 X360 一起诞生的，时间是 2005 年 11 月 17 日。而 PS3 游戏首次支持奖杯的时间是 2007 年 6 月 28 日，比 X360 晚了 619 天。

相信每个玩过 X360 的玩家都有过解除成就的经历，当你解开一个成就的时候，画面上会出现一个提示信息。不过你仔细琢磨过这个提示信息吗？相信很多人当时的注意力都在成就名字和点数上吧？其实你如果仔细看看提示信息左边圆圈里的图标，你就会惊讶地发现：原来成就系统早就包含奖杯的概念！



成就和奖杯的渊源，当然不是一个小图标就能概括的。总而言之，成就绝对能算是本世代游戏机的最大发明之一。由于成就系统大受好评，之后很多平台都引入了类似的设定，像苹果的 IOS 平台甚至直接就引用了成就这个名字。今年任天堂的 Wii U 就会发售，相信任天堂也会引入更有特色的成就系统，让我们拭目以待！

2011 年神作推荐 · PART 1

虽然现在回顾 2011 年游戏有些过时，但好游戏是永远都不会过时的，成就奖杯神作也是如此。去年春节刊没有制作类似的内容，仅在年茎中对部分神作进行了推荐，结果有部分读者对

此表示不满。从本期开始，就让我们借这个新开张的版块对大家进行弥补吧！首先，让我们从文字冒险游戏开始。

2011 年第一神作

CODE 18

厂商：サイバーフロント
发售日：2011年9月29日

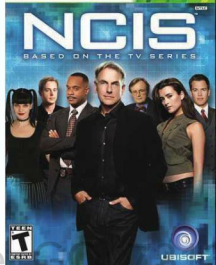
凭借 40 分钟即可全成就 / 白金的神奇速度，本作不仅是 2011 年第一神作，而且绝对能排在历史十佳。本作的类型为文字冒险，只要设定后之后一路快进即可。游戏流程基本是一本道，仅有部分选项选错之后会进入 BAD ENDING，只要事先做好记录就没有问题。最强的地方在于游戏末期快进只需 1 分钟的剧情里，会集中跳出多达 15 个成就 / 奖杯，因此如果你继续快进的话，很容易导致死机。因成就 / 奖杯跳出过于频繁而死机，谁听说过？神作不解释！



2011 年第一美式神作

海军罪案调查处

厂商：Ubisoft
发售日：2011年11月1日



《海军罪案调查处》(NCIS)是一部署名美剧，当然就算你没听说过也不要紧，因为只需 4 小时你就能彻底告别它。本作的玩法类似于之前的《CSI》系列，但难度大幅降低。全成就 / 白金仅要求通关即可，相信很多成就犯 / 奖杯迷听

到这条都会发出会心一笑。游戏难度也低得可以，取证就是控制光标点来点去，推理破案就是玩迷你游戏，就算失败也能原地复活。理解了玩法之后攻略都是多余的，不懂英语的人也可以轻轻松松搞定收工。

C18、D15、E17 们的逆袭



从 2011 年开始，日式美少女文字游戏不再是 X360 的专利，此类游戏中有不少都以跨平台的方式推出，对于奖杯迷和成就犯来说都是个不错的消息。而这些游戏中最神的三款作品，分别是《CODE 18》、《DUNAMIS 15》、《EVER 17》，因此被玩家们亲切地称为 C18、D15、E17。

2011 年 9 月 15 日发售的《DUNAMIS 15》从流程方面来说简单程度不亚于《CODE 18》，虽然选项不少，但是可以随时倒转，因此也就是个排列组合问题。不过游戏流程要更长，而且还有一个奖杯 / 成就要求玩家听完声优们的发言，

所以耗时 3 - 4 小时。

2011 年 12 月 1 日发售的《EVER 17》是非常经典的作品，游戏得到了完全重制，好不好则是因人而异。由于是比较老的作品，玩法比较传统，所以攻略是必须的，不过耗时不多，3 小时即可搞定收工。

除了以上 CDE 三作外，PS3 和 X360 上各有一些独占的日式美少女文字游戏，具体如下所述。这些游戏全成就 / 白金的难度都几乎为零，但由于日元汇率高涨，此类游戏又属于小众向作品，国内玩家要想入手的话代价不低，推荐合购。



X360 独占

原名	备注
CROSS CHANNEL - In memory of all people -	除文章难度 100% 的成就外约 5 小时
INSTANT BRAIN	1500 点成就，包含《怒首领蜂》、《NINJ BRAIN》。全成就 15 小时以内，攻略必须。
Steins;Gate 比翼恋理のだりん	全成就约需 3 - 4 小时。
マブラヴ	全成就约需 5 小时。
マブラヴ オルタネイティヴ	全成就约需 7 小时。

PS3 独占

原名	备注
L@ve once - mermaid's tears -	白金约需 13 小时，攻略必须。
ToHeart2 DX PLUS	白金约需 20 - 25 小时。
真かまいたちの夜 11 人目の訪問者	白金约需 15 - 20 小时，攻略必须。
水月岚	白金约需 10 小时（待验证）
凉風のメルト - days in the sanctuary -	白金约需 1 小时（待验证）
涼宮ハルヒの造艦	白金约需 15 小时，攻略必须。
緋色の欠片 憂藍版 - あかねいろの造化 -	白金需要 30 小时以上。

实用技术

软硬件使用 SP

PSV 奖杯动态

文：胜负师

新世代 PSV 的推出令掌机也步入了奖杯时代，游戏成果有了更为直观的量化体现，无论对于奖杯迷还是普通玩家来说，都具有积极意义。在之前的主机评测中已经说过，只要使用相同的账号，PS3 和 PSV 的奖杯是一起计算的，不过目前为止，只有 PSV 可以实时查看到 PSV 和 PS3 的奖杯获得情况，在 PS3 上查看时，奖杯数量会加总，但无法看到 PSV 的奖杯列表，多少有些不便。猜测可能要到美版 PSV 发售后才会有相关功能的更新。

目前已发售的 PSV 游戏当中，除了主机自带的演示软件《Welcome Park》之外（奖杯 100% 仅需一两个小时），还没有特别简单的奖杯神作，而且游戏也偏贵，“便携奖杯神器”的优势尚未全部体现。当然，因为 PSV 首发至今已经有一段时间了，不少玩家都已经拿上自己有爱游戏的白金奖杯，掌机时代的第一个白金，对很多玩家来说都会是令人兴奋与难忘的回忆。

说说具体的游戏吧！在热门游戏中，《未知海域 黄金深渊》虽说收集众多，但挑战性并不难打，对照收集攻略可在 20 小时内拿下白金；《真·三国无双 NEXT》中全武将将结义和全武将结婚这两个奖杯最为耗时，差不多要刷上 100 小时，同时，共斗模式 S 级至少需要三人面对面合作，若是孤家寡人那将是难点所在；《大众高尔夫 6》视玩家对系列的熟悉程度而定，老玩家 30 小时左右便可白金，新手可能要 50 小时，-3 杆和全冠军是奖杯中的难点；《忍道 2 散华》因为多结局的存在，至少要四周目才能取得白金，好在游戏本身的流程不长，只要没走什么弯路，20 小时左右便可完美；传统文字冒险游戏《真·恐怖惊魂夜 第 11 名来访者》因为文本快速速度有限，白金需要 20 小时左右，但最好能够对照攻略，100% 读了率可能会困住部分玩家；SE 的动作游戏《地狱军团》战斗难度不高，也没有特别复杂和麻烦的奖杯，



最后阶段刷素材的方法决定白金的效率，所需时间在 60 至 80 小时浮动；《梦幻俱乐部 ZERO 携带版》最少要通 16 遍，外加本作的小游戏比较难搞，因此需要 70 小时左右方可白金；迷你游戏合集《小小变异者》由 30 个小游戏组成，全金评价的难度与 PS3 上的《多乐猫欢乐喵喵派对》有一拼，虽说努力上二三十小时也可能白金，但过程中的挫败感强，容易产生放弃的心理；刚刚发售的《圣剑传说 R》中有一个奖杯就是游戏时间超过 100 小时，所以……你懂的；比较意外的是《魔

界记 3 Return》，系列老玩家五六十个小时便可白金，新手参考攻略也只需 80 至 100 小时，难度明显低于 PS3 版；更让人意外的是，只有 3 条赛道、5 辆赛车的《山脊赛车》却有 48 个奖杯，至今尚有 4 个奖杯还不知道取得条件，目前为止白金不能……

本月中旬，《PSV 专辑》第 1 辑就将面市，其中收录的游戏攻略都会对奖杯部分进行详细介绍，PSV 玩家以及奖杯迷们切勿错过！

DLC 地狱

▼《偶像大师 2》如今仍在持续推出 DLC，PS3 版 2 月 1 日推出的 DLC 再次收录了初音未来的一套新服饰以及新曲《メルト》，X360 玩家就只能隔洋长叹了。除了初音之后，这次的 DLC 主打内容是魔法妹系列的服饰，外加一套可以变色的华丽服装，新曲则是 TV 动画版的 OP2——《CHANGE!!!》。



►定于春季发售的《真·三国无双 6》PC 版将收录家用机版的部分 DLC，但这似乎并不影响 KT 的 DLC 计划，《真·三国无双 6》和《真·三国无双 6 猛传》的 DLC 仍在不懈开发中。1 月 26 日，又有新的玩家头像、新武器“玛雷乌”、两个新关卡以及付费壁纸推出。而 2 月的 DLC 计划也公布了，包括新的武器飞刀和铁盾，以及长坂和夷陵的多个关卡等等。



►不得不说，如今 NBGI 的 DLC 战术实在是已经到了“无微不至”的地步，几乎所有的 NBGI 大作都会有源源不绝的 DLC 配套设施。刚刚发售的《灵魂能力 V》已经公布了庞大的 DLC 计划，内容以服饰和音乐为主，同样采用了《偶像大师》式的目录形式。而这些 DLC 的大小都只有几百 K，充分说明内容早已在游戏中，玩家花钱买的只是解锁码而已。不过《灵魂能力 V》的 DLC 价格不高，NBGI 还算有点良心。



◀《无双大蛇 2》正在进行的 DLC 计划正在拉开序幕，首先是两个追加关卡包（各收录两个关卡，均为 100 日元），免费内容为《无双大蛇 2》3P 服装包和壁纸。虽然如今 KT 的 DLC 计划不比 NBGI 差，但至为价格比较合理，还经常有免费内容，比起 NBGI 来那是相当良心了。



不设限随手翻阅，
总有一本是你喜欢的。

读览天下网， 创造阅读新生活！

海量内容：数万本数字原版杂志、图书，任君选择

方便查找：站内搜索杂志或图书名称，信息即时呈现

购买方便：支持支付宝、拉卡拉、网银、手机等多种支付方式购买

无界阅读：适配于PC、iPad、iPhone、Kindle、乐Phone、Android系统等多终端阅读

汇集全球资讯，瞬间掌握世界，读览天下让数字阅读生活变得更精彩！

▶ 了解更多详情，请登录 www.dooland.com 查阅

 读览天下
www.dooland.com

客服电话：400 606 9800

广州：广州市天河区龙怡路117号银汇大厦23层

北京：北京市海淀区中关村大街甲59号文化大厦1107C

电话：010-62515166/5766 传真：010-62515966

读览天下礼品卡请致电：010-62515166-8003

More, GO: 73139.blog.163.com

本广告最终解释权归广州华阅数码科技有限公司所有

COLORFUL SPACE 多边共享



特别连线

周边趣闻

随着人气2D格斗游戏——《苍翼默示录 连续变幻 EX》的发售，相关的周边也一同浮出水面。本次带来了就在多边里向系列的粉丝们推荐几款款式精美、价格还算过得去，对应 PS3、PSV 专用的主题贴纸。

PS3 的机身贴纸对应 CECH-2000/3000，也就是薄机的型号，贴纸基本覆盖了除机身底部部外的所有位置。图案有 Rachel、Haku-men 的全身像、图书馆三人娘 (Makoto、Noel、

PS3、PSV 专用《BBCS EX》主题贴纸

Tsubaki) 的学生服合影、游戏封面以及 Rachel 和 Noel 璐为擦脸的合影，共 5 种，每款的售价都是 3980 日元。

相对选择较少的机身贴纸，对应的 PS3 手柄贴纸就有 19 种之多！这意味着玩家可在新作中登场的所有角色中挑选自己心仪的款式，每款价格为 980 日元。这里放上即将登场的新小编最喜欢的白金图案。

▲《掌机王》的读者看到这款贴纸后当即掏钱并说了句：跟不要钱一样！



而 PSV 版则有封面、Q 版角色大杂烩和苍翼花纹共 3 种图案，此外还提供了 7 张 PSV 专用的壁纸，就算不买东西的朋友也可以到他们的网站免费下载，图案的种类有 Ragna、Noel、Rachel、Haku-men、Hazama 的单人半身像各 1 张、封面 1 张以及 Q 版角色大杂烩 1 张。



虽然上述的产品早已于 2011 年 12 月中旬接受预定，但具体的发货时间则从今年的 1 月中旬开始，感兴趣的玩家已经可以出手了。除此之外，还有对应 PSP、iPhone3/GS/4/4GS 等产品的主题贴纸，具体地址是：<http://dezaegg.com/deza-skin.php#blazblue>



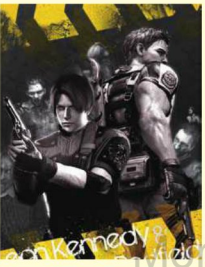
玩家心中的梦幻对决

目前，国外网站的玩家评选了几个他们最希望看到的梦幻对决，这些对决角色的共同特色就是在一个系列中不曾相遇，或者是不同游戏但外形性格或者职业相似。大家快来看看投票的结果吧。

第5位 里昂VS克里斯

总见他们斗丧尸，却从不不见他们一起行动，尽管男女搭配出效率是永远不变的定理，但这两个男人在游戏中连一面都没见过更何谈对决？希望一切的遗憾都留到《生化危机6》来填平，说不定到时候这两个枪法如神的帅哥会是一起组队的好基友。

第4位 Solid Snake vs. 山姆费舍尔



第3位 隆 VS 刘康



两人都是特工间谍，身手矫健，并且有着难以置信的曲折故事。不过让这两个潜入派正面对决恐怕不现实，随着两位已步入晚年，肯定经不起肉搏这么折腾，对决前恐怕要先躲起来准备偷袭，到头来就会变成谁也找不到谁的僵局局面……

第2位 大金刚 VS 库巴



这两位都被马里奥折磨的够呛还要来场对决其真实挺委屈的，两位力量型选手曾多次成功房走爱美女，不过大金刚好在后面还充当做正面角色宣扬了一番，而库巴就没那么走运了，可怜的乌龟，把身上的火气都释放出来吧。

第1位 银河战士 VS 士官长



票选第一名便是银河战士与士官长的对决，两人都是全副武装的硬面战士。Samus Aran 能变成球状，发射各种导弹，士官长则拥有超强装备。不过两人最大的不同点，那就是性别。好男不跟女斗，士官长你就认输吧。



《逆转裁判》HD 版登陆 iOS 平台

新闻 趣闻

在《超时空之钥》、《洛克人X》等不朽名作登陆 iOS 平台并受到玩家的广泛好评后,越来越多的厂商也开始注意 iOS 这个平台。这不,在 2012 年 1 月 29 日的《逆转裁判》10 周年纪念活动中, Capcom 也宣布将自家的经典 AVG 游戏《逆转裁判》搬上 iOS 平台。

《逆转裁判》是 Capcom 于 2001 年在 GBA 平台上推出的法庭辩论 AVG 型游戏,玩家将扮演一位辩护律师通过调查取证,与证人在法庭上对峙,与罪犯周旋,从各种证词中找出案件的关键矛盾,经过一番舌枪论战后最终将犯人逮捕归案。本次登录 iOS 的作品名为《逆转裁判 123HD 成步堂龙一篇》,游戏不仅收录了《逆转裁判 复苏的逆转》、《逆转裁判



2》和《逆转裁判 3》三部作品,并大幅提高画质。支持的平台有 iPhone 3GS/4/4S、iPad/iPad 2、iPod Touch 3rd/4th,可以说涵盖了目前绝大多数的主流 iOS 产品。游戏将采取按章节收费的模式,其中前两章相当于试玩版,完全免费,玩家可以选择按章节付费,也可以花费 1200 日元一次性购买游戏的全部内容。

章节价格	
《逆转裁判 复苏的逆转》(1-2 话)	免费
《逆转裁判 复苏的逆转》(3-5 话)	600 日元
《逆转裁判 2》(1-5 话)	600 日元
《逆转裁判 3》(1-4 话)	600 日元



100 美元把史蒂夫·乔布斯搬回家!

新闻 趣闻

制作细腻逼真的模型手办大家见得多了,不过大多是以游戏或动漫角色为主。其真正考验模型制作工艺的是真人模型,到底模型厂能把模型做到多逼真呢?让我们来看看这一款史蒂夫·乔布斯的模型吧!

在乔帮主生前与逝世后,都有不少关于他的模型,而这款绝对是里面最逼真的——可以说已经逼真到仿佛就是乔帮主本人亡魂附体了!或者至少也是名人蜡像级别的逼真



▲从皮肤的纹理到坚毅的眼神,这根本就是乔帮主重生嘛!

度。模型高约 12 英寸,从衣服到鞋都是乔帮主生前最常穿的款式,四肢关节均可动,可以让你摆出乔帮主生前最经典的各种姿势。模型的售价为 100 美元。



伪物语

新闻 动画

《伪物语》是西尾维新所著轻小说,其姐妹篇《化物语》成功改编成 TV 动画并大获好评之后,作为《化物语》后篇的《伪物语》在今年 1 月份也终于登上电视荧屏与我们见面。

《伪物语》同样由新房昭之担任监督、SHAFT 负责动画制作。本作依然以各种“都市传说”的怪谈为主线,故事虽承接《化物语》,但相关的人设发生了很大变化,给人以耳目一新的感觉。《化物语》中仅仅在预告里登场的火怜与月火这对姐妹,在《伪物语》则变身一变成成为重要主角,剧情也随两人的意外经历而展开。个性十足的滤镜与表现手法、性格鲜明的人物设定以及荒诞却又无不逻辑的怪异事件,这些给我们留下鲜明印象的看点,在这次的 TV 动画中也



同样值得期待。

另外,作为《化物语》前传的《伪物语》也确定将在今年内由新房执导并制作成剧场版动画, FANS 到时别忘了关注这方面的情报。



阿波波大冒险 (Abobos Big Adventure)

新闻 趣闻

玩过《双截龙》这款经典游戏的玩家们不知道是否还记得游戏中的第一关 BOSS 阿波波 (Abobos)? 这位光头壮汉想在当年难倒了不少玩家,耗费了不少游戏币。想不到还有欧美的小游戏制作者记得这位 BOSS, 并且以他为主角设计了一款 FLASH 小游戏,那就是《阿波波大冒险》。

在这款游戏中,玩家一反往常地扮演原本是反派的阿波波,

需要去拯救他被各种 FC 时代游戏主角绑架的儿子。游戏不但剧情有点无厘头,登场的敌方角色也是各种恶搞,大量在 FC 时代为玩家所熟知的角色悉数登场,甚至还有“马里奥”系列中的酷霸王出现。阿波波的恢复生命值手段也相当恶搞,不过因为内容大不和谐,各位玩家还是亲身在游戏中体验吧。游戏的手感继承了那个时代的特点,比较生硬,难度也相当高。幸好阿波波身为 BOSS, 抗打击能力比起两位《双截龙》的主角还是要高不少的,各位玩家除了要善用他的拳脚攻击来打倒敌手,也别忘了在必要时使用蓄满的怒气槽来放大招攻击哦。

最后给出 Armor Games 的游戏链接,希望这款游戏能博得老玩家们会心一笑。

<http://armorgames.com/play/12842/abobos-big-adventure>





一场响彻宇宙的太空歌剧

“《质量效应》系列”背景介绍

系列起源

欧美角色扮演游戏大厂 BioWare 在推出他们的原创东方风格作品《翡翠帝国》之前，创作的游戏都以借用其他作品现有故事背景为主，最典型的例子就是参考了桌面角色扮演游戏《龙与地下城》背景，备受赞赏的《博德之门》，还有同样素质优秀的《星球大战 旧共和国武士》，但近年 BioWare 已经不再满足于此，开始打造自身原创的角色扮演游戏品牌，在奇幻类型题材上，他们创造了拥有庞大世界观的“龙与地下城”系列，而在科幻类型题材方面，BioWare 创造了一个在故事背景规模上与《星球大战》系列“不相伯仲”的太空歌剧类作品，那就是《质量效应》！



▲系列第一作和第二作同伴大集合（含DLC关卡同伴）。

各位读者新年好，很高兴终于能够获得一个完全属于自己的专栏，从而有机会把自己关于游戏方面最喜欢的内容呈现给各位读者。众所周知，我们每天的生活除了消耗大量的食物、水和电外，也会消耗大量的故事。在现代生活中，表现故事的方式多种多样，既可以是书籍，也可以是电视剧和电影，还有动画和漫画，自然还有游戏，但它们不变的本质，就是要向观众、读者或玩家们讲述一个故事。不过比起其他故事载体，游戏因为本身拥有的高互动性和高娱乐性，许多类型的游戏就算不明白故事也无需于玩家们享受游戏过程，而对于国内的玩家来说，这既是福音，也是遗憾。我们和世界所有的玩家一同享受着游戏带来的快乐，但因为语言的限制，许多时候我们只能享受游戏的系统部分，却往往无法完整地感受到游戏背景带给我们的氛围和新奇体验，还有剧情中蕴含的精妙之处。本栏目的将致力于为玩家们提供详尽的游戏背景介绍，让各位玩家可以从一个更为全面的角度去领略一款游戏的真正魅力所在。

由于许多游戏的背景庞大复杂，在搜集资料的过程中或有误测，各位读者如果有不同的见解，请一定要来信指正，而如果读者特别想要知道某款游戏的背景故事，也欢迎来信提出要求，本栏目将尽力满足，我们的信箱是 UCG@UCG.com，稀饭我非常期待你们的来信哦。

● 豆知识：太空歌剧



▲太空歌剧经典“《星球大战》系列”电影。

作为科幻作品中的一个分支，太空歌剧的最典型特点就是故事当中的各种科技原理并不遵循现有的天文和科学知识，而是随着创作者的想象力而产生作用，并且通常会伴随着宏大的故事背景，外貌各异文化独特的外星种族和刺激的惊险情节。比起传统科幻作品，太空歌剧在技术原理上并不严谨，但可读性与娱乐性要更高。

时间

公元 2148 年：足迹仍然没有踏出太阳系的人类，在这一年里发生了巨大的变化，一些发现于火星上的远古外星种族城市遗迹里头包含着某些远超出现人类目前科学水平的技术知识，而最终这些知识成为了推动人类宇航技术发展的新契机和新动力。

公元 2149 年：借助新的技术，人类得以航行到更为遥远的星际，继而在冥王星上发现了其卫星“卡戎”(Charon，又名冥卫一)的真面目；古代外星文明遗留下的“质

量中继站”(Mass Relay)，一个能够让宇宙飞船进行跨星际航行的装置。这是人类历史的一大步，更是宇宙历史上的一大步，也是一切故事的开端，于是，人们为这一时刻取了一个令人印象深刻名字，那就是——

“质量效应”(MASS EFFECT)!

● 豆知识：质量效应

在《“质量效应”系列》的故事中，“质量效应”(MASS EFFECT)是一种人类新发现的物理现象，但其其实已存在于宇宙之中，与万有引力、电磁力、强力和弱力构成了宇宙的基本力场。这种虚构的物理现象，原型应该就是理论物理学界中所猜测的宇宙第五基本力——暗能量。在游戏

戏当中，质量效应产生了一定程度上的时空操控现象，使得飞船可以瞬间跨越漫长的距离，从而实现跨星际的长途旅行。同时，质量效应还能够被某些有天赋的生物所感知，通过训练和科技手段的帮助，这些生物可以使用被称为“异能”(Biotic)的超自然力量。

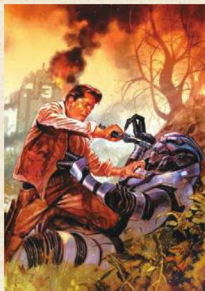
公元 2154 年：系列主角谢帕德(Shepard)出生。

公元 2157 年：人类踏入宇宙大文明圈的第一步并不太顺利。在掌握了应用质量中继站后，人类在遥远的星系建立了几个殖民地，但除了之前接触过的古代外星文明遗址，人类并不认为宇宙中还有其他智慧生命存在，但在这一年，宇宙再一次让人类大开眼界。

建立在遥远星系的殖民地“山西”(Shanxi)遭到了不明外星飞船的袭击，人类的探索外太空行动终于第一次遭到了非人类势力的袭击。这一事件成为了此后一系列事件发生在人类和特锐人(Turians)之间战争的导火索，人类联盟军与特锐帝国(Turian Empire)军队数次交战，互有伤亡，不过就在两个宇宙文明即将要进入全面战争时，神堡议会(Citadel Council)迅速介入，调停双方纷争，并且正式向人类展现了宇宙中真正的文明世界。

人类将这次事件称为“第一次接触战争”(First Contact War)。

视为有纪念意义的一次历史进程。而特锐人则只称之为“314 号中继器事件”，充分说明了在泛宇宙世界中，这样的种族与种族之间的冲突是多么地常见。



公元 2165 年：在接触到星际文明联合政府后的第八年，人类在神堡设立大使馆的请求终于被神堡议会通过，至此，人类终于成为了受到承认的星际文明之一。不过野心勃勃的人类政客们并不

满足于此，他们早已摩拳擦掌地准备让人类在宇宙中的地位晋升到另一个层次，也就是成为神堡议会种族中的一员。

公元 2183 年：诺曼底号护卫舰上，船长安德森(Captain Anderson)正在考虑是否让他手下的大副(XO)谢帕德参加测试，成为人类史上首位“神堡特遣精英

英”(Citadel Spectre)，此时，谢帕德的操纵权也被交到玩家手上，《质量效应》的故事正式开始。



● 豆知识：神堡特遣精英 (Citadel Spectre)

Spectre 在字面上的直接翻译是“幽灵”，但因为这并非是一种作战职业，而是一种身份，并且其作战方式并不限于潜入，所以“特遣精英”是一个更为符合其工

作内容的翻译名称。特遣精英直接听命于神堡议会，也只需要直接向神堡议会报告其工作成果，行动权限凌驾于法律之上，获得了如此大的权力，相应地，特遣精英需要负担起的是，守卫整个泛宇宙世界安危的使命。特遣精英需要执行的任务内容非常多样化，从解决外交风波，追捕恐怖分子到刺杀意图扩张自己势力的寡头独裁者，唯一不变的是高度的危险性，所以神堡议会对于特遣精英的筛选非常地严格。据指挥官谢帕德是人类史上首位特遣精英，而史上最优秀的特遣精英则是特锐人萨伦。



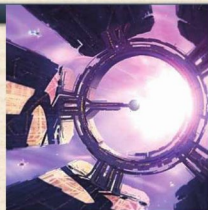
地点

神堡 Citadel

神堡的建立时间已经不可考证，推测是在五万年前。这座位于一团蓝色星云中的古老建筑由普罗仙人(Prothean)建造，是一座超大型空间站，全长 44.7 千米，直径 12.8 千米。在被阿莎丽人(Asari)发现之前，神堡一直在静静地运行着，里头唯一存在的生物，是一种被改造过的多足虫族“护工”(Keeper)，如同机械般地维护着神堡空间站，保持其运行顺利。

想要到达神堡并不容易，它周边的星云会产生放电现象，对基本以金属制造的飞船会造成严重的威胁，而且浓密的星云在撞上飞船的动能屏障时会造成能量的急剧消耗。目前所有外星种族到达神堡的通用方式是以星云外围的质量中继器直接传送到其附近。

目前，神堡是泛宇宙世界当中的政治中心，代表着泛宇宙



共同体政府的神堡议会常驻于这座空间站当中，而任何受到议会承认并加盟其中的星际文明都会在神堡设立相应的大使馆。与此同时，神堡也是一个超大型的聚居点，每天都有数百艘飞船在其港口进出口，大使馆林立的元环区(Presidium Ring)人来人往，各种政治活动都在密锣紧鼓地进行着，而在用于生活的卫区(Wards)，大量不同种族的智慧生物直接体现了各种各样的建筑和商业设施，全天候开业的娱乐服务是其最大的特点之一。

在《质量效应》系列的第一个作中，神堡曾经被叛变的特遣精英萨伦带领由克罗根人（Krogan）和桀斯机器人（Geth）组成的部队所占领，但最后因为指挥官谢帕德的努力而重新解放。



● 豆知识：神堡议会 (Citadel Council)

神堡议会由三个较早发现神堡的种族组成，分别是阿莎丽人，特说人和赛拉撒人（Salarians），这三者在宇宙中拥有最庞大的势力，但均不足以压倒另外两者，所以神堡议会内部的三角关系维持着一个稳固的平衡。

尽管对于泛宇宙中所有文明来说，神堡议会的每一项决定都

举足轻重，但其并非是一般意义上的统一权力政府组织，并不具有对于某一个种族文明的官方统治权力。不过尽管如此，加入神堡议会仍然对所有星际文明有着显而易见的好处，其中就包括了建造受限制的无畏级舰舰（Dreadnaught）的额度，议会种族所能拥有的舰艇数量远高于一般的加盟种族，这也正是人类谋求加入议会的最大目的之一。而在经过与叛变特遣精英萨伦展开的神堡战役后，凭借着拯救神堡议会的功绩，人类终于用行动为自己的种族争取到了神堡议会的第四个席位。三角关系变为四方角力，神堡议会的权力结构变化将会为全宇宙带来无穷无尽的影响。



大角空间站 Arcturus Station

始建于2151年，竣工于2162年，大角空间站在其投入使用之初便作为联盟的军事基地而存在。空间站位于气态行星瑟密斯的拉格朗日点上，也是卡戎质量中继站传送后的降落点。任何在太阳系前往宇宙中其他星系的飞船都必须经过卡戎到达大角空间站，反之亦然。

大角空间站的建设是人类建造史上的一大突破，因为其所存在的大角星系缺乏大量富含金属的行星，人类通过从太阳系中寻找含金属量较高的小行星，用质量

中继器直接拖到大角星系，在现场挖掘小行星的金属来建造空间站。如今这些被掏空的小行星有不少还残留在大角空间站附近，被挖走的内部空间成为了暂时的居住点。

作为一个具有战略意义的军事据点，大角空间站除了看守着通往太阳系的一座次级中继站，附近还有三个主级中继站。同时，大角空间站是联盟第一舰队的驻守据点，除了负责空间站本身的安全，附近三个星团也是舰队的保卫目标。

加加林空间站 Gagarin Station

作为人类史上构造过最为庞大的空间站，加加林空间站的命运相当坎坷，原本这个空间站是以作为人类进一步探索太空的起点而建造，但是古代外星人遗迹的发现和质能中继器的出现让这个空间站完全失去了其存在意义。庞大的维护费用让空间站很

快便陷入财政困难，最后，这个空间站在2159年被廉价地卖给了联盟。

此后，加加林空间站被改成了科研中心，专门用于研究异能与相关的训练技术。十年后，也就是2169年，异能研究与训练课程已经完全成熟，并投入到军队

的应用当中，远离太阳系活动中心，并没有连接外部网络的加加林空间站立刻被改为了高风险研究专用的实验基地，而对于已经加盟泛宇宙政权的联盟来说，这里是研究神堡议会法令禁止的人工智能（AI.）的最佳场所。2172年，第一个能够稳定运

行的人工智能“艾莉莎”（Eliza）在加加林空间站诞生，标志着人类在人工智能领域取得了阶段性的成果。

这座常住人口只有9000人左右的空间站曾经被计划移动到冥王星处，作为卡戎的中转站，但是因为费用过高，计划最终被搁置。

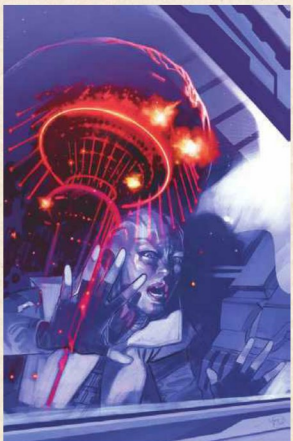
欧米茄 Omega

在成为一个集毒品、武器和非法走私为一体的宇宙罪犯集散地之前，欧米茄原本是一颗富含“零号元素”的小行星。早在普洛仙人尚未灭绝之前，他们曾尝试开采欧米茄用于补充他们的零号元素储备。但欧米茄过于坚硬的行星外壳让普洛仙人最后放弃了他们的深入开采计划。

在千多年后，宇宙本身的运行规律却偶然地达成了普洛仙人的目标，欧米茄在和另一颗小行星碰撞时被一分为二，内里蕴含的零号元素完全裸露在外，变得极其容易开采。想要一夜暴富的海金客和投机公司组织蜂拥而至，跟在他们后面的则是那些如同豺狼般的犯罪者。随着小行星的可利用空间日益减少，风格迥异的开采设施逐渐地连成一片，构造出了欧米茄那混乱不堪的居住空间。不过丰富的零号元素资源所赐，整个空间站都被质量

效应力场制造出的重力牢牢固定在小行星表现，不至于互相如同水杯中的冰粒般地碰撞不止。

如今，欧米茄完全处于无政府状态，无法无天的罪犯和奸诈狡猾的窃匪遍地都是，惟一个能够算是有点统治手腕的是一个由阿莎丽人艾丽娅·维洛艾克（Aria-T'Loak）领导的本地黑帮组织。



● 豆知识：零号元素 (Element Zero)

一般被称为“0号元素”，是指原子中蕴含中子，不含质子的元素。直到2004年之前，零号元素被认为是一种虚构的元素，仅仅存在于科幻小说和元素周期

表中。但法国的科学家们在一次实验中发现了四个同时存在于一起，又或是同时击中了某一个目标的中子，某种程度上证明了零号元素的存在。而在《质量效应》



系列》中，零号元素是产生质量效应力场的必须元素，它不仅存在于宇宙当中，那些拥有操纵异能技巧的生物，其神经当中也存在着能够操纵纵质量效应力场的零质素。

人物



神堡议会成员种族

I：人类 (Human)

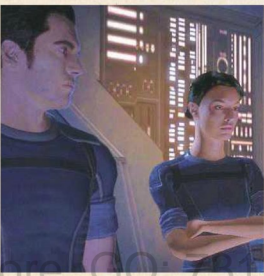
作为议会中最为年轻的成员，人类的政治进取心和对权力的野心足以让任何外星种族感到惊讶。只用了大约20年，人类成功地从处于议会权力最底层的新加盟种族团体爬到了议会的最高层位置，但过于快速的权力提升也让人类树敌众多，而其中一个对手还是自人类从泛宇宙文明世界的头一天便已经处于敌对状态的特锐人。要寻思如何与这个对手种族相处，恐怕也是人类加入到神堡议会核心后遇到的最大挑战之一。

在22世纪，人类的普遍身体素质得到了极大的改善，其原因在于基因工程技术的成熟。一切的遗传病与都已经可以在胎儿受孕期进行治疗，保证了新生儿的存活率和健康情况。对于新生儿的身体素质 and 智力还有外表调整都是被法律允许的，尽管往往需要不菲的花费。同样地，对人类原有的生理能力进行加强是完全合法的，但仅限于原有的能力，增添额外的新能力则是违法的，也就是说一个人类可以强化自己的肌肉和神经反应，但不能添加额外的眼睛和肢体，或者为自己加一条尾巴。

基因强化在军方内部很常见，而且往往是免费提供给现役士兵使用，但平民想要获得相应的改造

必须付费。尽管基因强化可以从根本上改善一个人的所有能力表现，不过在个人身上见效比儿童要慢，一般需要几年时间才能完全生效。

第一次接触战争某种意义上来说让人类对整个泛宇宙世界进行了一次军事力量的展示，让他们能够切身地感受到人类的大空战方式和军队的独特构成。在所有宇宙文明当中，人类军队最为人知的特点有士兵数量低——志愿入伍的士兵数量不到总人口的3%；高强度的火力支援——主要来自于极大量的机械化作战单位；优秀的灵活性和机动性——尤其是每一个士兵的个人主动性远超其他外星种族。许多议会种族将人类称之为“沉睡的巨人”，很大程度上是惊讶于如果人类在维持现有作战方式前提下将兵力翻几倍，那将会拥有极为可怕的军事力量。



代表性人物

1：约翰 (男性) / 简 (女性) · 谢帕德 (John/Jane · Shepard)

出身：地球原住民

经历：唯一幸存者

职业：战士

身份：特遣精英

指挥官谢帕德是玩家在游戏中的化身，无论是过往的经历还是参加特遣精英考验前后的各种选择都是由玩家决定，还有模范 (Paragon) 与叛逆 (Renegade) 两种数值来决定谢帕德的行事风



格和手段。但无论如何，谢帕德不变的品质就是对泛宇宙世界安危的责任感和战胜收割者 (Reapers) 的坚定决心。

● 小知识：谢帕德的出身与经历

(Shepard's Pre-service History and Psychological Profile)

在系列前作中，谢帕德拥有三种出身和三种经历选择，除了默认的地球原住民·唯一幸存者，还有殖民者和太空居民两种出身，以及冷血动物和战斗英雄两种经历。每一位玩家都有属于自己的

谢帕德，所以上文提供的出身经历还有名字完全只是以系统默认的配置为参考而写，事实上谢帕德的真正出身是哪一个组合，还有待官方作出定论。

2：大卫·安德森 (David · Anderson)

出身：地球原住民

经历：第一次接触战争英雄

职业：特种部队指挥官

身份：神堡议会人类代表

2137年生于英国伦敦，安德森在人类刚刚踏入星际航行阶段时便已经加入了联盟军队，很

快便成为了联盟当中最为优秀的特种部队指挥官之一。他是联盟N7特种部队训练计划的首位毕业生，并且在第一次接触战争中建立了赫赫战功，成为了人类的战争英雄。安德森原本有望成为人类的第二位神堡特遣精英，但是因为特锐人特遣精英萨伦 (Saren) 的阻挠而失败，其中的经过被载于官方小说《质量效应：启示》(Mass Effect: Revelation) 当中。在系列第一作当中，玩家可以选择让安德森成为人类在神堡议会中的代表，令这位战争英雄可以在另一个“战场上”大展身手。



II：阿莎丽 (Asari)

尽管有着“发现神堡的第一种族”、“长寿的智者”和“天赋异禀的异能者”等优秀的称号，但恐怕阿莎丽人最为其他种族所熟知的特点，是她们只有一个性别：雌性。但这并不意味着阿莎丽人是无性繁殖的，她们的身体会自动将自己的基因分为两套，其中一套在进行名为“融合” (Melding) 的繁殖行为时会因融合融合的对象而发生变化，保持了阿莎丽人的基因多样性。

进入泛宇宙世界并接触到其他种族后，阿莎丽人惊奇地发现



她们的身体能够自发地改变神经系统，来适应其他种族，并进行融合，从而产生后代。一般来说，阿莎丽人的后代都只会是阿莎丽人，一样会拥有蓝色的皮肤和类

似头发的皮肤皱褶，但阿莎丽人和非阿莎丽人生下的后代一般皮肤上会有奇特的斑纹，这可能是来自于父亲的基因影响所致。

能够和任何种族繁殖后代的生理特征让阿莎丽人某种程度上获得了更大的尊重，也更容易被不同的种族所接受，但无可避免地也给其他种族带来了阿莎丽人天性浪漫的假象。幸好，阿莎丽人的细胞再生系统非常强大，这让她可以活得足够久，也因此可以获得更多的阅历，在变得更具有智慧和远见的同时，还足以向任何种族证明她们并非只有美丽的外表值得称赞。

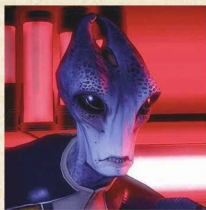
因为她们自我调节神经系统的能力和发动异能所需要的训练方式非常类似，阿莎丽人非常容易掌握异能，事实上那些能够娴熟运用异能的阿莎丽人战士是泛宇宙中最为优秀的战士。但是随性的征兵制度和相对宽松的军事管理制度让阿莎丽人的军队规模一直无法得到有效的扩充，缺乏高科技武器提供的重火力也让她们在正面对攻的战场上显得相当被动。但是优秀的单兵作战能力让阿莎丽人的特种部队比宇宙中任何一支特种部队都要致命，在侦查、埋伏、刺杀和盗取情报方面，她们的表现无人能及。

还是她那极其强大的异能，和丰富的运用手段。一般来说，邪恶者很少会离开阿莎丽人统治的星球，但玛莎拉因为追踪一位凶凶极恶的潜逃罪犯而来到了更为广阔的

泛宇宙世界当中，从而遇到了谢帕德一行人。在其后的冒险当中，玩家们将会了解到玛莎拉的一些过往，还有她与那个正被她追踪的罪犯之间不为人知的密切关系。

III：赛拉叙 (Salarians)

说话快，做事快，思考快，死得快，赛拉叙人在宇宙中是效率的代名词，而他们在短短四十年的生命中获得的成就令人其他种族叹为观止。高速的新陈代谢让赛拉叙人每天只休息一小时便可以获得充沛的精力，而余下的时间当中，赛拉叙人会尽全力地投入到自己所献身的事业当中，想要令生命中的每一秒都充满价值。



后才是赛拉叙人自己的名。

尽管是温血生物，属于两栖类的赛拉叙人繁殖方式仍然是卵生。未受精卵孵出的是雄性，受精卵孵出则是雌性。雌性赛拉叙人每年的产卵量可以达到几十枚，按照世俗规定，只有极少数的卵会获得受精的机会，作为雌性诞生，而其他未受精卵则作为雄性诞生，所以赛拉叙人中的男女比例是九比一，也就是说90%的赛拉叙人都是男性。

尽管在军队构成上和人类联盟军类似，赛拉叙人的小规模部队却更为重视情报上的收集和对于信息的深度解读。这让赛拉叙人比起正面交战，更倾向于通过谍战手段来不战而屈人之兵。具体到战斗当中，赛拉叙人军队非常地激进，他们从来都倾向于不宣而战，并且从来不给敌人执行他们作战计划的机会，任何保守或防御性的策略都被认为是幼稚而天真的，只有抢在敌人发动进攻前将他们彻底毁灭才是赢得胜利的最佳途径。这让赛拉叙人在战场上显得非常地狡猾而致命。

除了他们的效率，赛拉叙人最广为人知的特点还有他们那过目不忘的记忆力，这让他们在情报收集和科技研究方面表现出色，而另一个特点则是他们那有银河那么长的名字，内容包含了赛拉叙人的星球名称、所属国家、爵地名称、封地名称和家族名称，最

值得一提的是，赛拉叙人军队中的异能者比例非常低，因此这一类成员往往会分配到需要特殊技能的情报机关中供职，而不是上前线当炮灰。

代表性人物

1：莱阿娜·瓊索妮 (Liara T'Soni)

职业：阿莎丽科学家

身份：普洛仙文明研究者

初次认识指挥官谢帕德时，莱阿娜还是一位“只有”106岁的阿莎丽少女，在过往的50年中，她花费了大量的时间来研究已经灭绝的普洛仙文明，同时作为一位阿莎丽人，她在异能操控方面的表现也相当优秀。不过此时的莱阿娜仍然有点害羞，并不太擅长交际，在某些时候还会说错话。在她加入队伍后不久，谢帕德会发现莱阿娜的母亲便是叛变特遣精英萨伦的盟友，阿莎丽人长老班尼希雅 (Matriarch Benezia)，不过母女俩已经有多年没有联系过了。

莱阿娜加入谢帕德队伍的原因之一是谢帕德曾经接触过普洛仙留下的“信标” (Beacon)，里头一连串散乱的幻象预示着宇



宙即将会面临一场灾难，而无法完全理解这些画面的谢帕德需要作为普洛仙文明研究专家的莱阿娜提供意见。如果此时谢帕德与莱阿娜发展出浪漫关系 (男性或女性谢帕德皆可)，则会有机会亲身体验一次阿莎丽人的融合过程。

而在《质量效应2》当中，莱阿娜是谢帕德得到复活机会的关键人物之一。

代表性人物

1：莫丁·索鲁斯 (Mordin Solus)

职业：赛拉叙生物学家

身份：前特别勤务组基因工程专家/无国界医生

在为特别勤务组供职时，莫丁最为辉煌的成就是创造了著名的生物武器“基因噬体” (Genophage)，令克罗根人 (Krogan) 的生育率急剧下降，从而令这个种族一蹶不振。尽管创造了如此可怕疾病，莫丁并非是一位科学狂人，而是一位愿意为了实现更好的目标不惜放弃道德的实用主义者。他对于让千万克罗根妇女在生育期流产而导致无法繁衍后代的事实并非毫无愧疚，但却并不会质疑自己行

为的正确性。

在脱离特别勤务组后，莫丁成为了一位无国界医生，为欧米茄空间站中的贫民提供无偿的治疗，直到指挥官谢帕德找到了他。在此后的旅途中，莫丁不得不再一次面对自己过去的行为所产生的后果，并再一次拷问自己的心灵，以获得真正属于自己的答案。



2：惩恶使玛莎拉 (Justicar Samara)

职业：异能者

身份：阿莎丽人惩恶使

莱阿娜在《质量效应2》中并没有作为战斗伙伴登场，而替代

她跟随谢帕德战斗的就是玛莎拉，她是一位阿莎丽人惩恶使，放弃了除武器盔甲外的所有财产，还有生育的权利。作为一位阿莎丽人古老律法的执行者游荡于宇宙间，纠正一切“不正当”的暴力行为。不同于莱阿娜，玛莎拉的车龄已经接近上千岁，是一位充满远见和阅历的智者。她的行事方式简单有效，又符合自身制定的规范，举手投足间有着一丝超然的气度。

尽管精通各种枪械，但玛莎拉最为致命的攻击手段



● 豆知识：虫族战争

Rachni Wars

在雷克耐虫族 (Rachni) 被发现后, 它们肆虐整个泛宇宙世界, 并和各种族引发了“虫族战争”。尽管神堡议会想要和雷克耐建立沟通渠道, 但是因为雷克耐是一种社会构造类似蚁群或蜂群的生物, 虫后躲藏在充满了剧毒气体的行星上, 神堡议会无法与其进行沟通, 也无法达成和谈。赛拉敌人训练了母星环境同样恶劣的克罗罗根人, 让他们充当先锋攻进了雷克耐的母星, 找到了虫后。虫后拒绝投降, 于是克罗罗根人彻底地灭绝了雷克耐虫族, 终结了

战争。但在《质量效应》的游戏过程中, 玩家们发现还是有雷克耐虫族逃过了灭绝的命运。



● 豆知识：基因噬体和克罗罗根叛乱

Genophage and Krogan Rebellions



克罗罗根人在虫族战争中居功至伟, 但他们的文明水平提高后, 生育率居高不下, 很快就繁衍到了一个又一个的星球, 甚至侵占到了其他种族的星域内。神堡议会一开始对此采取保守策略, 并没有干涉, 但随着克罗罗根人日渐索求无度, 议会在谈判破裂后果断采取了措施, 让特锐人释放了由赛拉敌人研制的生物武器基因噬体, 任何被这种病毒感染了的克罗罗根人都会在生育时面临非常高的流产风险, 胎儿的存活率骤降。失去了人口支持, 克罗罗根人在泛宇宙世界中的地位一再降降, 从战争英雄种族沦为犯罪和暴力的代名词。

IV: 特锐 (Turians)

许多种族在头一次遇见特锐人时都会被他们身体覆盖的外骨骼和鳞片, 还有脸上线条繁复的纹身所吸引。他们的母星内部缺乏金属元素, 地磁场较弱, 阳光蕴含的辐射量比地球更多, 所以特锐人都进化出了能够抵御低剂量辐射的反光鳞片。而他们脸上的纹身则是特锐人处于内战时期所留下的习俗, 纹身代表着特锐人所属的部落, 尽管如今特锐人的政府已经统一, 纹身的传统却留了下来。

如果要用一个词来形容特锐人的社会, 那便是“等级森严”。在特锐人社会中, 公民等级有 27 级, 平民是最低的一级, 入伍新兵是二级, 结束训练便可以晋升三级, 成为正式公民。在特锐人一生中, 他们的等级会不断地提升, 偶然出现的降级情况并不会

被怪罪到本人身上, 而是由那些在他没准备好前便提升他等级的人承担, 一定程度上抑制了任人不限的情况出现。

尽管整个社会被各种等级划分, 不管某个职位或等级的特锐人并不会被身边的人非议, 因为比起野心勃勃, 特锐人认为拥有自知之明才是更重要的。这也是特锐人思想保守的一个标志。

在军事方面, 特锐人的社会特点也继承到了军队当中。特锐



人军队是泛宇宙中最为中规中矩的军队, 并没有特别突出的地方, 但在纪律严明的程度上无人能及, 最令人称道的就是那极其冷静的作战态度。就算战败, 特锐人从不转身逃跑, 而是会严格按照部就班地撤退, 并且坚持不

懈地留下埋伏来持续地打击敌人。对于特锐人的战士, 有这么一句活最能代表他们的精神面貌: “只有在特锐人倒下后, 你才能看到他的背。” (You will only see a turian's back once he's dead.)

代表性人物

1: 萨伦·阿特利乌斯 (Saren Arterius)

职业: 战士

身份: 叛变特遣精英

作为系列第一作的幕后 BOSS, 萨伦本身是一位有着辉煌履历的特遣精英, 他不但是特锐人中资历最深的特遣精英, 或许还有史以来最为优秀的特遣精英——直到他叛变之前。在 24 年的特遣精英服役生涯中, 萨伦为神堡议会解决了大量威胁泛宇宙安危的恐怖分子, 一度被认为是特遣精英中无法超越的翘楚——直到指挥官谢帕德出现。

但实际上萨伦在接触到超巨型太空战舰“霸主” (Sovereign) 之后已经失去了对于自身意志的控制, 他认为霸主是一艘用超越目前其他种族科技制造出来的架斯战舰, 拥有自主的意识。但实际上霸主是一个“收割

者” (Reapers), 它使用侵蚀手段逐渐地控制了萨伦的思想, 让他用特遣精英的身份为即将到来“大收割” (Cycle) 作出准备。在神堡与谢帕德进行最终决战时, 如果谢帕德的模范值足够高, 甚至可以说服萨伦转头对抗霸主, 但是因为其体内已经存在着收割者用于控制身体的装置, 最后他不得不举枪自杀, 然而霸主仍然能够控制他的身体与舰体对抗。为了防止霸主利用他的躯体, 无论玩家作出何种选择, 萨伦都只能落得一个死无全尸的悲惨下场。



展望

还有一个左右, 《质量效应 3》就会发售, 在这款系列最新作当中, 玩家将继续谢帕德对抗已经开始入侵泛宇宙世界的收割者, 不过许多新老同伴也将加入到他的队伍当中, 其中会有上文刚刚介绍的莱阿娜, 还有同伴是老同伴, 但限于篇幅无法介绍的人类战友凯登 (Kaidan) 和艾什莉 (Ashley), 最后还有一位新战友詹姆斯。同伴的数量有可能会比前作多, 也能持平, 但因为游戏的作战单位仍然是谢帕德和两位同伴组成, 更多的同伴虽然会丰富玩家的选择, 不过却未必会提高队伍的战斗力。

说回到背景上, 在《质量效应 3》中, 玩家将终于有机会一窥收割者的真正面目, 甚至能够探寻出收割者的存在目的, 也就是他们以五万年为间隔入侵宇宙并毁灭一切种族的真正原因。

同时, 随着人类在神堡议会中的地位提升, 整个神堡议会在行政的政策和方针上有着什么样的变化也令人好奇。而且随着泛宇宙世界都受到收割者的威胁, 各个种族之间的敌对态度是否有所变化也是值得期待的地方。

最后有一点令人好奇的是, 在《质量效应》和《质量效应 2》中, 存在着大量的同伴, 他们是否都会在《质量效应 3》里面登场, 协助谢帕德对抗收割者的入侵? 一切都只能等待游戏发售时为我们作出解答了。



补充说明

《质量效应》系列”的故事背景非常庞大, 属于篇幅, 在本期中, 还有如神堡议会加盟种、非神堡议会种、无智力种族和一部分同伴尚未介绍, 这些都会将在下一期栏目中补齐, 请各位读者们尽情期待。



所谓人生赢家，顾名思义，通常是指那些获得了卓越成功的人士。不过在ACG爱好者眼里，最近几年流行起来的这个带着调侃意味的词似乎有着更为具体的涵义：一个动漫游戏达人想要获得“人生赢家”的称号，在ACG领域有着较深的造诣，那只是基本前提，拥有令人羡慕的工作和

事业，在某些领域取得了大众认可的成就，方能称为实至名归的人生赢家。为了让我们读者近距离接触这些杰出人士，从他们对游戏和人生的感悟中有所斩获，这个访谈栏目便应运而生了。第一期，我们很荣幸地请到了在《实况》玩家中拥有极高人气的实况中文解说员王涛，一起来听听他聊游戏吧！



受访者
自我介绍

王涛，男，1980年5月22日出生于江苏连云港，99年离开连云港去北京上

大学，成为北京广播学院播音系本科的一名学生，当时拥有FC、BG、MD、DC、PS。2003年毕业于进入中央电视台体育频道《电子竞技世界》栏目，担任配音员和编导，在此后新添了PS2、NGC、BG、NDSL、PSP等，制作了《FC20年回忆》《游戏五十年门扉》等作品。2004年，节目停播，以高达好几百块的身价转会至《天下足球》栏目。2005年实况导演了大型球迷互动节目《豪门周》，同年录制了《实况足球8》的中文解说版。2006年，参与了德国世界杯相关节目的制作，在新传媒网站，解说世界杯比赛多达50场，同年购入X360和PS3，2007年初，制作了德国世界杯纪录片《蓝色狂想》，2008年参加了奥运会的报道，并主持了欧洲杯特别节目《阿尔卑斯一10》，2009年制作《疯狂的足球》，并加入Wii平台。2010年前往南非，站在了世界杯的赛场上，曾经现场直播进球，也承担是记者工作。2011年制作了纪录片《王涛加冕》并配音《演员的自我修养》、购入3DS，此外自己成立的北京手机游戏工作室，成功拍摄了《锋》(瞬间)(MOMENT)及《圣斗士25周年纪念特辑》等作品。2012年，除了购买了PSV之外，还干了什么大事，我的经历未完待续……

坚持梦想 享受游戏

对话实况中文解说员王涛

下文中“涛”指代受访者王涛，“刀”指代一刀。

实况大厨

刀：在球迷玩家眼里，涛兄或许不是知名度最高的足球解说员，但肯定是最亲切的一个。能否跟大伙儿说说，这些年来坚持不懈地义务为玩家录制实况系列的中文解说，动力何在？

涛：你知道一个厨子最开心的时候是什么吗？就是别人品尝他手艺的时候。我就是那个烹饪“实况”中文解说“这道菜的厨子。菜的口味不一定人人说好，但一定有人爱吃，这我就很知足了。最开心的时候，就是听大家夸好的时候，那就是动力。有时候录得很累了，就把录好的导进去听听，然后再看着网友对我的鼓励，立刻就有了动力，经常一录到天亮。

刀：哈哈，阁下是一好厨子！在因《实况》中文解说和球迷玩家结缘的这些年里，有没有什么特别难忘的事情？

涛：《实况》中文解说的影响力让我始料未及，难忘的事情很多，比如走进高校时受到同学们的热

捧。我和学生们踢球，场边的学生们就在边上背我的语录，经常吼一声，王涛，敲山震虎啊！我哭笑不得，但仔细想想，真好玩。

资深玩家

刀：这样的互动的确有趣！在微博中，涛兄在与网友探讨游戏话题时格外游刃有余，而新主机上市后涛兄也会选择第一时间抢先尝鲜。显然，阁下是一位不折不扣的资深玩家。不知道是否方便跟大伙儿透露一下购机呢？最早接触的游戏主机是？

涛：我差不多88年开始玩游戏的，最早的应该是雅达利的乒乓球游戏，在游戏厅玩的。当时连云港市的文化宫，居然有一台雅达利，不知怎么引到中国的，真潮！自己拥有游戏机已经是91年的事情了，FC山寨版，名曰“小天才”，就在深圳买的，估计很多人拥有过。

刀：小天才和小霸王，那可是当年口碑最接近氏原版红白机的兼容机型啊！纵观自己的游戏生涯，涛兄最爱的作品（系列）是？最喜欢游戏类型呢？最有感情的主机是哪部（或哪些）？关于最爱的游

戏或主机，有没有什么有趣的往事跟大伙儿分享呢？

涛：《实况》系列不用说，死忠啊！《生化》系列我也超级痴迷。现在对《未知海域》系列和《使命召唤》系列”等都很喜欢，我最喜欢AVG类游戏。其实RPG，SLG等等等等都喜欢。最有感情的主机还是FC，曾经向尊敬神一样的爱护我的FC主机。

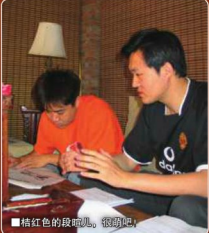
曾经一个半夜玩《生化危机》，吓得不敢睡觉。后来还约喜欢的女孩一起玩《生化》，不过真没什么意思。这个系列带给我的乐趣太多了！上大学时，大家经常围坐在一起，看一个人过关，太刺激了。那种感觉，只有《生化》系列”给我。至于主机，我曾经很想拥有一台“世嘉五代”，也就是MD，攒了一整年的钱，也卖了自己的很多FC收藏，最终800元入手。那年是96年，我初三，随后我家就成了游戏厅。

我的游戏观

刀：和我们UCG的很多读者一样，玩游戏如今应该是涛兄日常生活的重要组成部分。相信阁下对于游戏应该有更深入的认识，能否跟大伙儿分享一下你的游戏观呢？

涛：首先我们必须承认，游戏是艺术。他的艺术性不亚于电影，任何一部游戏的诞生，都需要牵涉到各个工种辛勤劳动，所以我们必须尊重游戏，因为他凝结了人类的智慧和汗水。经常看到一些不懂游戏的人抨击游戏，每看到这样，就有些心寒。对游戏的承认度，其实也决定了这个民族的文明程度。就像当初很多艺术形式在中国都被认作是精神鸦片，现在才转正为艺术，这说明人民的认知度在

■这是我很难忘的一张相片，巴黎，我的太阳！



■精红色的段吧，张的武

■《实况》中文解说的录制现场



■巴黎时期的小涛，给球迷们留下的印象是难以磨灭的。

提高,但是还不够高。当人民的认知度更高时,游戏一定会得到他应有的尊重。

刀:精彩的演说,鼓掌!那么在清兄心目中,有没有一款最理想的游戏呢?

清:我一直在想,自己能不能制作一款集合各个游戏之长在一起的游戏,曾经甚至把这当作梦想。逐渐成熟了才意识到;这不可能,就像很多艺术形式,一定是有详细分类的,你不可能从一段伟大的音乐中同时听出古典、流行和摇滚。至于我心中最理想的游戏,永远是未开发出来的游戏。游戏最大的魅力就是她的不断进步性。10年前,你能想到游戏今天的效果吗?我经常为自己不能一直活下去而遗憾,遗憾的最大原因,就是我最远只能看到我寿终正寝一刻前的游戏效果,至于几百年后的,真没机会看见了。遗憾哪!想想这些,就有些伤感。

刀:好吧,几百年后的事情还是留给孙子后代考虑吧,咱先谈谈眼下的。清兄说说对目前的主流游戏类型(比如打枪游戏、赛车竞速、球类游戏)的看法吧!

清:如今的游戏,产业化程度相当高,各个工种分工严密,但却去了一些创造力。我相信《超级玛丽》一定是在最原始的激情鼓舞下创造出来的,它没有过细的分工,更多的是个人能力在游戏中体现,因此它是有生命的。现在,外观漂亮的空壳游戏太多,商业化很浓,但是缺乏灵魂。对于射击类、竞速类和球类游戏,我一直把它们归结为体验类游戏,严格来说不算纯网络游戏。好比《实况》,喜欢的很多是球迷,而不是游戏迷。还有喜欢《GT赛车》系列的,大多是车迷;喜欢《使命召唤》系列的,很多则是战争迷。这些都是游戏涉及的广阔领域所带来的跨界迷。真正的游戏迷,还应该是喜欢最纯粹最具原创意义的游戏。

刀:哪,见地独到。清兄能否根据自己对当下游戏软硬件面貌的认识,展望一下游戏的发展趋势呢?

清:现在很多游戏画面几乎达到以假乱真的程度了,光影效果是游戏进步的重要表现。所以未来的游戏,可能先会到达和真实世界一模一样的境地,随后就会到达比真实世界还漂亮还震撼的境地。随着体感技术的进步,迟早有一天,我们玩《实况》就是在踢,打《使命召唤》则需要自己亲身去摸枪摸刀了。我想像力只能到达这一层,但是游戏能达到的效果,一定会超越我的想像力。

游戏人生

刀:得,咱先收一收想像的翅膀,说回现在(笑)。游戏对清兄的人生来说意味着什么?或者换句话说,游戏给你的工作生活等方面带来了什么不一样?

■ 维斯卡普还要高大威猛的王皓确实是在型男了!



■ 王皓痴迷的健身器材,五大现代主机旁齐亮相。



■ 用投影机来玩游戏,用不用这么夸张啊?

■ 这样的打机环境,应该是不少玩家梦寐以求的吧!



的感受?

清:可以说,没有游戏我的生活是完全另一回事,很多事我高中同学都记得,当时大家玩《实况》,喜欢关掉声音让我解说。后来有一天,他们真的在游戏中听到了我的解说,觉得这个太神奇了,我这个家伙居然做到了!这都是游戏带给我的。甚至于今天的工作,也是游戏带给我的。当年大四时女友离我而去,痛苦之时,我把所有积蓄拿出来,买了对当时的我来说等于天价的PS2。后来一个哥们儿来找我玩,他发现PS2很好玩,就让我陪他买了一台。一周后,这哥们儿给我打电话,说他工作中遇到一个朋友问他在忙啥,他说在玩游戏机,那朋友立刻说老公是做游戏节目的,目前正招人。他极力推荐了我这个游戏迷,让我去试试。我哥们儿叫王凯,今天他已经是 CCTV 经济频道的著名主持人了。而他推荐我做的这个节目,就是当年的《电子竞技世界》。王凯是我师傅,当时漂泊在北京,而我也刚毕业。如今,我是一个单位的同事,区别在于,他已经不怎么玩游戏了,而我仍然孜孜不倦。

刀:原来央视2套那位特别会讲故事的灯光王凯是周下的师傅,而且也是游戏玩家,看来“天下玩家是一家”这话一点都没错啊!话说电视人是媒体人中最忙碌的群体之一,你们的工作和生活节奏非常快,而作为《天下足球》栏目的主力编导,清兄每周的工作日程应该大都会排得满满的吧?哪一个是自己安排自己的这个节目,做到工作游戏两不误的呢?应该有不少读者想要学学您的经验!

清:因为我已还做自己的北半球电影工作室,还要去网站解说比赛,所以时间是排得很满。但要说安排时间的经验,我真说不出什么,因为我觉



■ 电竞人是媒体人中最忙碌的一群。

得自己本来就安排得不是太好,总是让自己处在过度忙碌中。不过我有个原则就是,一年必须玩5部游戏大作,一周必须玩一次游戏,如果错过了,一定要补回来!

刀:做事讲原则,玩游戏,更应该讲原则。让我们向王涛老师学习!话说在一些上了年纪的人眼里,玩游戏属于玩物丧志,而且在不少人看来,痴迷于游戏就意味宅、自闭、不会与人打交道等等。换句话说,很多人对游戏玩家有偏见。不知道清兄有没有遇到过这样戴着有色眼镜来看待游戏和游戏玩家的?是否尝试着与对方沟通?成效如何?

清:我遇到过,也沟通过。我沟通的方式就是现身说法,用自己的经历说服对方。因为我的人生就是因为玩游戏而变得不同,有的人真的被我改变,不再阻挡孩子玩游戏。但的确也有些家长真的很固执。其实这也正常,每个人的爱好,认知都不同,只能尊重别人的做法。不过,我对网络游戏也有自己的看法,我并不主张孩子去玩网络游戏。在我的字典里,网络游戏是游戏的分支而不是本体。这几年网络游戏对游戏名声的破坏太大。但现在,很多部门严格管理的是游戏却不是网游,这让人很心寒。其中原因很复杂,谁也难以说清。

坚持梦想

刀:的确,游戏想要得到主流文化的认可,还有很长的路要走。也正因此而言,我们希望玩家群体中那些在社会各个领域表现出色的人士介绍广大读者。让更多的人明白,游戏绝非洪水猛兽,而玩家中也不乏人生赢家!作为本栏目第一期嘉宾,清兄一定还有不少话要带给咱们 UCG 的读者朋友!特别是那些尚未毕业进入社会的玩家们,请你不要气馁!

清:我没啥成就,其实就想和大家说,不管有什么梦想,一定要在中阶段就开始坚持,不要放弃。因为那是人生观世界观形成的重要时期,早放弃梦想是可悲的。对于坚持梦想的人来说,即便最终梦想破灭,但你的收获也一定会比提前放弃要多得多。另外想告诉玩家们,对于游戏的热爱,对我们人生一定是有益无害的。不过,不能一味地玩,一定要思考,要想像。这样,游戏才真的能成为你的良师益友。

刀:听清兄一席话,胜读十年书,非常感谢清兄接受采访,希望雨下在龙年里一切顺利,工作成就和游戏事业双丰收!

新春的钟声敲响，
我们来到了壬辰龙年。俗话说
一年之计在于春，在向各位读
者恭贺新春之余，小编也要陪大
家一起展望未来。2012年是一个特
别的年份，无论是对愿望还是期许，
对于每个人都有不一样的意义。
属于游戏玩家的2012，让我
们一起迎接！



新年新气象

文 九兵卫 & 金馆长 美编 NINA

——游戏圈龙年新春特辑

游戏厂商新年大团拜

每年新春，游戏厂商就会送来各种各样的新年祝福，一张张的贺卡既是对过去一年的回顾，也是对所有给予支持的玩家的感谢。新年了，当然要讨个彩头！



Aro System Works
大家新年快乐！新的一年我们也为玩家们带来了能体现我
们风格的作品。说起来，今年Aro System Works会有
一个非常、非常重大的发表，总之敬请期待吧！

Idea Factory

2012我们会面向新的机种推出令大家惊喜的作品，全
体开发人员为了这一目标而齐心协力，希望玩家们能支持
Idea Factory。



Irem

去年从各种意义上来说都是不寻常的一年，2012年
我们将和玩家一起重整旗鼓，努力加油！

HAPPY NEW HEARTFUL YEAR!!

2012



AQUAPLUS

株式会社アクアプラス 〒410-0292 静岡県沼津市大森町1-1-1

Aquaplus

各位玩家新年快乐! 包括去年已经公布的作品在内, 我们正在加紧开发多款作品, 请大家期待! 今年我们还将有新情报带给各位。

HAPPY NEW YEAR 2012



Copyright © 2012

index ATULS

Atlus

首先恭祝各位玩家新年快乐! 今年开始我们会为大家带来格斗游戏《女神异闻录4 午夜竞技场》以及PSV平台的《女神异闻录4 黄金版》, 而大家一直在期待的“那款”作品也有可能公布, 总之敬请期待吧!

Achemist

去年承蒙大家的照顾, 在这里要感谢所有声援Achemist的玩家。今年为我们打头的是2月23日发售的PS3版《少女明枪》, 希望大家能多多支持!



Alchemist

Gust

今年Gust将作为Koei Tecmo集团的一员加倍努力, 给玩家带来各种令人“心动”的游戏, 2012年请大家多多指教。



謹迎新年

Cave

各位玩家新年快乐, Cave在新的一年里也会本着“让大家的游戏生活更加精彩, 这样的宗旨来开发更多的作品, 向全世界传播日本的游戏文化, 请大家多多指教!”



闘んで新年のご挨拶を申し上げます

くみ

BATTLEFIELD 3

EA Merry Xmas @ Happy New Year



祝・新年

Happy New Year 2012

过去的这一年发生很多事情, 在新年会增加努力给大家带来更多好的作品, 此外我们还有更多合作计划正在筹备中, 敬请期待。

Koei Tecmo

《格斗之王X》正在火热发售中, 今年我们会尝试包括社交游戏在内的多个平台的游戏开发, 2012年请玩家继续关照!

SNK Playmore

EA

2011年的《战地3》以及《FIFA 2012》都取得了非常不错的销售成绩, 算是飞跃性的一年。今年我们会提供更多精彩的电子娱乐作品给大家。

KONAMI

2012

謹賀新年

Konami

各位玩家新年快乐! 2012年是新年, Konami也期待能够龙腾虎跃, 以精美的游戏作品来回报所有玩家, 请期待2012年Konami的表现!

Capcom

2012年Capcom将带来更多精彩的游戏内容与活动, 敬请大家期待!

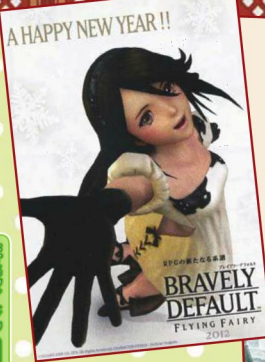
謹賀新年

2012年, SNK PLAYMORE



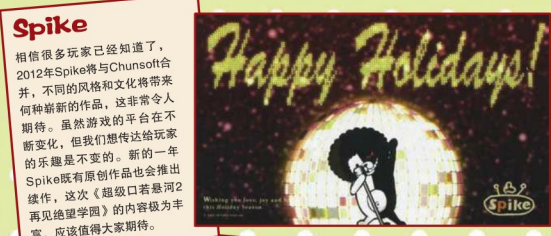
A HAPPY NEW YEAR!! 2012

游戏文化 特别



Square Enix

去年是《勇者斗恶龙》系列诞生50周年，今年则是《最终幻想》系列诞生50周年，作为纪念作品之一《最终幻想》系列即将与玩家见面，而其他诸如《勇者斗恶龙》等新作也会在年内陆续登场，请大家期待。



Spike

相信很多玩家已经知道了，2012年Spike将与Chunsoft合并，不同的风格和文化将带来何种崭新的作品，这非常令人期待。虽然游戏的平台在不断变化，但我们想传达给玩家的乐趣是不变的。新的一年Spike既有原创作品也会推出续作，这次《超级机器猫2 再见绝理学园》的内容极为丰富，应该值得大家期待。

SEGA

既然2012年是龙年，那么“如龙”制作小组当然也会更加发力，他们带来的《二进制领域》以及《黑豹2 如龙阿修罗篇》将分别在2月和3月发售，大家一定要多多关注！



SCE

以刚刚发售的PSV为首，新的一年SCE会带给玩家更多全新的娱乐作品，PlayStation家族在2012年期待大家的关注！

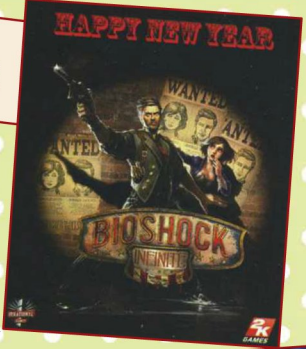


Chunsoft

2012年Chunsoft平台将是变革的一年。2月16日发售的SOS平台游戏《极限脱出ADV 善人死亡》是我们今年的第一弹，希望大家能为这部作品声援。

2K Games

恭祝全球各地的玩家新年快乐，新的一年我们会将更加充实有趣的游戏内容带给所有玩家，请大家期待。



THQ

THQ今年一定坚持核心游戏路线！我们为大家准备各种严肃或风趣的作品，CU玩家们千万不要错过。



D3 Publisher

恭贺新禧，各位玩家新年好。D3在今年也为大家准备了众多游戏作品，其中偏向成人口味的《御姐武戏Z 神乐》已经在1月份发售，不知大家玩了没？

日本一

2012年是日本一创立20周年纪念，除了推出现有的作品，我们今年会开发的重心放在全新的原创作品之上，虽然还无法向大家公布详细情报，希望大家还是能期待一下。



NBGI
能给大家带来“笑容”是我们最大的追求，因此2010年在今后作品中带来更多的感动与乐趣。正如翱翔在天的飞龙一般，我们会更加努力，节节攀升。



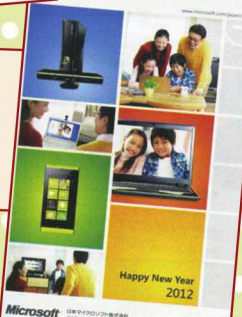
日本Falcom

今年是“伊苏”系列”诞生25周年，之前已经公布的PSV版《伊苏 塞尔塞塔的树海》目前正在紧张的开发之中，我们还为FANS准备了其他的特别企划，这些很快就将公布。



微软

2011年我们为玩家们准备了FANS向的《光环 战斗进化 周年纪念版》以及适合与家人同乐的《舞蹈中心2》等Kinect作品。此外，Live也在大家的努力下焕然一新。各种下载内容给玩家们带来了更丰富的游戏体验。新的一年我们会再次提升游戏的品质，创造更好的娱乐体验。



5pb.

在大家支持之下，5pb.走过了与众不同的2011年，完成了飞跃性的变化。新年我们将再接再厉，力争更大的变化与创新！



HAPPY NEW YEAR



2012
FROM SOFTWARE

From Software

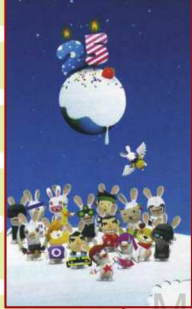
2012年初我们发售了《装甲核心V》，尽管让大家等了这么久终于完成了这部作品，但游戏的素质经得起考验，该作的内容之丰富创造了系列之最，而玩法也焕然一新。希望这部作品能为我们的2012年开好个头。

Pokemon

去年我们推出了各种不同类型的“口袋妖怪”游戏，给FANS带来了难忘且愉快的一年。2012年我们准备了令人惊喜的重大情报即将公布，各位口袋迷期待一下吧！



Happy New Year!
2012



去年的“刺客信条 启示录”相信给很多玩家留下了深刻的印象。不单销售游戏，我们甚至还举办过“圣火展”取得不错的反响。2012年Ubisoft也会积极推出新作品，请玩家们期待。

Ubisoftware



Level-5
Level-5 2012年会继续以游戏为中心带动大家更多的精彩作品，请务支持我们。

Bethesda

各位玩家新年好！2011年未发售的《上古卷轴V:天际》也是我们充满自信的一部作品，希望新的一年我们也能持续给大家带来不一样的乐趣。



2012新年畅想

除了来自游戏厂商的新年祝福，每个玩家当然也有自己对新一年的期待与愿望。2012年我们所关注的游戏圈的那些事儿，大家不跟着小编天马行空畅想一番，惊喜也好意外也罢，在空白的画卷上描绘出未来的一年总是件很有趣的事情，至于这些畅想是否会实现，其实倒并不重要了……

“X720”闪电出击？

去年，相信大家都已经见过了那个著名的“X720”出现在体育场的广告。俗话说，没有无缘无故的爱，也没有无缘无故的恨，虽然微软对此三缄其口，但是玩家们早就已经看透了他们的把戏；这年头，断然否定的内容都可能被推翻，何况这个根本没有被否定的内容了。

从X360当年抢当次时代排头兵的表现来看，个人认为X360后继主机的相关内容（比如设计理念）有可能出现在今年的E3，具体机器面世有可能会在两年后，机器本身更倾向于X360的升级版，从之前的小道消息来看，有可能实现的技术包括如下内容：

1. 向上兼容：即同一张光盘即可以在X360上运行，也可以在X720上运行。当然，画面什么的不会是同一个档次，去年流行的提升画面手段是“高清材质”，那么可能的方法就是X720可以直接在光盘读取容量巨大的高清材质，而X360则只能读取到这一部分（比如光盘容量100G，X720内容供X360读取，93G内容为X720专用高清材质）。

2.PC联动：本身X360就可以和PC进行联动，在720平台这一联动很可能做得更加深入，比如可以把两个媒体进行连接，然后直接通过一个媒体操作另一个媒体（比如直接用PC断的键盘鼠标操纵X720玩FPS游戏，嗯，显示器的钱省下来了），DLC内容完全共享等等。

不过，笔者认为最大的悬念就是主机的名字，最终成品应该不会叫X720吧，不然可能会被称为



▲一切对于X720的猜测都将在今年的E3揭晓？

人故意曲解为“X720P”，后面几代的机器名称也会不大好安排……可能会叫XNG（XBOX NEW GENERATION）。

犹抱琵琶半遮面——FFV13



▲《FFV13》的跳票时间如此之长，长到已经逐渐淡化了玩家对于游戏本身的关心。

水晶计划的其他兄弟纷纷出炉，目前就剩下V13还没和玩家见面，从《最终幻想XIII-2》说

定的这个该死的隐藏结局来看，《最终幻想XIII》系列的那个最终章很可能就是这款V13了。而趁着玩家对《最终幻想XIII-2》的热情还没有消退（主要是对真结局的怀念还没有消退……），今年趁热打铁推出新的V13作为真正的结局篇，相信会对销量有所助益。

最早的水晶神话中提到了母神姆茵和最高神布尼贝尔泽的恩怨、母神毁灭世界的诅咒、最高神为了击败母神而创造出的三个法尔希（巴鲁斯、艾托洛和林肯）以及三个法尔希被授予的使命，人类的“心”正是有母神间接赐予人类用来阻止世界崩溃的，这些神的名字和经历在《最终幻想XIII》本体中基本没有提到，在《最终幻想XIII-2》中隐约提

到了一些（最后阶段替他们造出来的那个方舟就叫布尼贝尔泽），而神之间的恩怨正面登场很可能在V13中。这么来看《最终幻想XIII》本身就是个阴谋；其实这款游戏本身就分三章，而且是第一作发售前就已经把后面的全给弄好的，只是你需要花三遍钱而已。V13最大的作用可能就是揭露这个神话的真面目，并且通过主角们的努力来改变既定的宿命，至于那个气质接近爱丽丝的女主角，或许就是整个故事的关键，比如神的化身。

系统方面据之前的报道比较接近《王国之心》，不过个人认为本系列的职业更换等系统应该是都存在或者变相存在的，战斗的表演性可能会更强，也许会有一些在载具上进行高速战斗的大魄力场景操控估计不会到《王国之心》那种可以当动作游戏的程度。

3DS改良版蓄势待发

如果说去年《怪物猎人3 Tri G》推出的3DS扩展摇杆只是老任的权宜之计，那么未来发售改良版本的3DS也几乎是毫无悬念的事实。眼下3DS的销售势头正旺，按以往任天堂掌机改良机种的推出速度来分析，2012年发售3DS改良版的可能性极高，这样既能维持良好的销售势头，也可以为主机本身增加更多的卖点。

由于初版的3DS在体积上已经算得上非常小巧别致，因此改良版应该不会走“更精致”的路线，而是可能像NDSi LL一样增大屏幕的尺寸甚至提高屏幕的分辨率。体型的变大使得其他硬件的优化也成为可能，比如增加按键以提升手感、改进外置扬声器效果以及关键键的加入右摇杆等等，这些都能大幅提升3DS对新老玩家的吸引力。

当然，任天堂若想趁胜追击，除了硬件的改良，软件阵容的进一步扩充也同样重要，可以预见2012年的E3将会是一个重要的转折点。

►3DS的扩展摇杆让很多玩家又爱又恨，但这一柄摇杆终究会得到解决。



PS4公布，硬件性能翻倍？

单从数据上来看PS3的硬件性能是三大主机中最高的，所以PS4也肯定会走这种数据上的高规格路线来吸引玩家，不过具体能提升到什么程度这个不太好预测，基本参数或许会参照目前顶级配置的PC来走。如果今年微软正式公布X720的存在的话，那么索尼绝不会无动于衷；如果E3上X720出现，那么TGS上几乎肯定会有关于PS4的消息。目前对PS4的性能提升预测大抵集中在如下两个方面：

1. 网络功能的提升：这个是目前PS3最令人无奈的一点；即使在网络条件很好的国家或者地区，PSN也会出现不稳定或者延迟比较大的情况，而购买PLUS服务也不会对网络质量有哪怕一丁点的提升，如果PS4发售，那么游戏的画面和音效会得到大幅度的

►人们总是崇拜“技术的费用”是否真抵顶PS3家徽的神话，就看PS4那部未来的主机了。



提升,那么现有的PSN很可能会承受不住,升级或可能不解决问题,必须换代。

2.是否可以升级硬件配置,通过更换配件、外置插件或者其他方式升级硬件性能,PS4内部结构可能会区域模块化方便进行升级(比如显卡和内存存在同一个模块,要升级的话必须更换整个模块进行升级而不是单升级显卡或者内存),PS4游戏可以区别硬件性能从而显示出不同的画面水平,整体类似于PC的升级,这样可以在某种程度上保持硬件的先进性,目前家用机平台和PC平台游戏画面差距很明显,相信到了PS4时代这种问题应该不会再次出现。



▲小岛秀夫(GS3)到底是个什么样的人,想必很多玩家都想知道吧

《怪物猎人》PSV版

从PSV尚未发售开始,众多玩家对《怪物猎人》PSV版的到来就已经翘首以盼,而3DS版《怪物猎人3 tri》的推出更是吊足了这部分玩家的胃口,相信SCE比谁都清楚这一点。这个始于PS3主机并在PSP平台大放光彩的系列,在玩家心目中的地位实在太过重要,其销量也足以影响一部主机的成败,PSV没有任何一个理由放弃这个系列,特别是缺乏卖座作品的现阶段。

从周期上来说,2012年下半年推出PSV版《怪物猎人》是一个不错的选择,加上该系列的主力战场在日本,因此是否赶得上在今年TGS召开之前公布将对玩家以及投资者的信心产生极为重要的影响。至于《怪物猎人 携带版 3G》还是《怪物猎人4》,前者的可能性更大。尽管老卡围绕《MH3》已经推出了3部作品,再推出

第4部《MH3》显然有点“压榨”过度的感觉,但这么做开发难度更低、风险也更小,符合老卡一贯的作风。



▲《怪物猎人4》会跨PSV平台推出?恐怕我们都很期待老卡的前葫芦里的是什么药。

《潜龙谍影5》详情公开,重大变化注目!

息也是N年未见了!如果今年能公布《潜龙谍影5》的话,玩家们必然头顶青天,也减少一些制作人被斩夺的风闻。

不妨试想一下,《潜龙谍影5》的玩法有可能做出巨大变更;玩家将不再控制单一的士兵,而是控制一整支部队。注意是部队而不是小队,这支部队包括实战部队、掩护部队、技术部门等等,拥有各种高技术武器(包括装甲车、飞机甚至是Metal Gear),我们将不再孤身面对敌人,我们要打一场小规模战争。

当然,我们在某些时候也是需要潜入作战的,由于敌人的火力配置和部队部署并不明了,而敌人可能拥有一些先进手段使得常规隐身手段失效(……米诺夫斯基粒子),需要士兵潜入敌人的内部进行侦查,掌握敌人的兵力部署。可以选择派出敌人的部署文件,也可以选择绑架对方指挥官,如果有有专长的话,甚至可以直接对敌人基地进行近距离测绘。

主角可能会是一位新任指挥官,叛变部队的首领是雷电,幕后主使是斯内克。

的《潜龙谍影:崛起》的一拖再拖已经让粉丝们的忍耐极限了,今年如果再不见到游戏的话很可能制作人就被玩家们愤怒地“斩夺”了。不过要注意,《潜龙谍影》系列“正统续作”的消

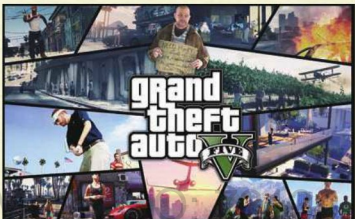
《横行霸道V》年末登场,销量无人能挡

去年年末的一段语焉不详的预告片宣布了《横行霸道V》的横空出世,顿时在玩家间引起了巨大轰动。《横行霸道》系列“在全世界拥趸无数,而上次《横行霸道IV》的资料片《风流托尼之歌》的推出之后已经有了一段时间了。这段时间内推出了一些质量不俗的沙箱游戏,玩家们虽然能用这些游戏解解馋,但是玩过之后,对沙箱游戏的宗师级作品《横行霸道》系列“的期待程度会更加上一层楼。更何况,今年是该系列的15岁生日,根据众多消息推理,今年我们很有可能见到这款游戏。当然最重要的证据还是预告片最后透露了本作将于今年发售……

游戏的单机部分或许只是前作的升级版,但是网络部分可能面临巨大的变革,网战部分不会区分各种模式,而是整个成为一个超级巨大的城市,每名玩家都是该城市的一名成员,允许玩家自行组织帮派招募其他玩家加入。玩家们必须尽量表现得像个黑帮而不是暴徒,如果在敌对势力的地盘就不要轻举妄动,否则很容易被视为故意挑衅,不止玩家会被修理一顿还可能引发帮派混战。而如果能够为帮派立下功劳,还可以晋级为头目。另外网络模式中还有除了暴力之外的要素,比如打广告提升自己帮派的形象等等。

这样,每天上线看看自己帮派的情况可能就会成为《横行霸道V》的日常工作的,相信本作可以打破前作的销量神话。

►《GTA V》倘若真能如期在今年发售,那么对于业界而言无疑是一款神级级的作品。



PSV大陆行货正式登场??

前段时间风闻索尼在和某横跨大江南北的电器销售巨头洽谈PSV正式上架销售的问题,顿时一石激起千层浪,遐想当年PS2还推出过行货,虽然结果不甚理想,但是至少证明行货推出的重要原因之一。

索尼是有进攻大陆市场的欲望的。如今充满时尚元素的PSV正好符合大陆消费者在高端电子设备市场的消费心理;不求最实用,但求……在地铁里能吸引所有人的目光,相信不只是玩家,一些追求时尚的年轻人也会选择购买(附求一段真实对话:A:“PSP能干嘛?”B:“能看书,能听音乐,能看电影……”哦对,好像还能玩游戏。”)要知道,如果将来安装Skype成功的话,PSV还能用来打电话呢……

而如果能明码标价公开销售的话,最受益的将会是玩家,很多玩家找不到自己周围的游戏店,但是很少有人找不到自己家旁边的电器卖场;现在游戏主机的价格基本上各家自己说了算,其中很大一部分原因是由于流通渠道不畅,尤其是在节前,机器的价格会被炒到很高的数字,而对于这些电器卖场来说,进货渠道不成问题,而且如果进了正规卖场,还可以享受各种降价活动;另外一个原因就是玩家心中永远的心结:质保,由于众所周知的原因,大陆玩家购买主机后很难获得售后服务,如果在正规卖场购买的话,这就不成问题了。



▲国内市场的各种不确定因素是制约PSV行货推出的重要原因之一。

[风林火山 VS]



随着《BBCS EX》、《灵魂能力5》等格斗大作的相继发售，加上诸如《街头霸王对铁拳》、《女神异闻录4 午夜竞技场》等新势力也将强势登陆，因此近期的格斗游戏界可谓百花盛开，不少格斗游戏爱好者的斗魂也随之点燃。为了顺应这一格斗热潮，我们为大家带来了以格斗游戏作为主题的全新栏目风林火山 VS，这个栏目将会将最新的格斗游戏资讯以及各类心得，还望各位格斗家多多支持！

《街头霸王对铁拳》近期消息汇总

RPG 式格斗？

——宝石系统介绍

随着游戏发售日的临近，关于游戏的系统也日趋明朗，其中最有趣的莫过于游戏中搭载的宝石系统。作为本作中主要的战斗系统之一，宝石系统允许玩家装备各种各样的宝石，在战斗中满足一定条件就能触发宝石的效果，令角色的能力大幅上升，而宝石的种类主要分为以下两种。

增幅宝石 プーストジェム

增幅宝石主要用于提高角色的基础能力，红、黄、绿、蓝四种颜色的宝石分别对应不同的效果，发动需要满足一定的条件，比如通常按命中对手、被对手通常按命中或是必杀技命中对手等，即便是相同颜色的宝石，效果提高的幅度与触发条件也不尽相同，看来如何获得更强大的宝石是玩家面前的一大课题。



▲聚力宝石，顾名思义就是提高攻击电力的宝石。



▲打造自身的防御铁壁——铁壁宝石。



▲迅如疾风——神速宝石。



▲装备猛攻宝石可以大幅提高能量槽的积蓄速度。

支援宝石 アシストジェム

▼装备拆投宝石后被投后自动拆投，注意在能量槽不足一格时不会发动。

紫色的支援宝石主要作为玩家的能力辅助使用，在装备后会施展诸如自动拆投、自动防御的效果，但发动需要消耗一格能量槽，由于是装备后长期生效，因此在战斗中能量槽难免会在不可控的情况下被消耗，所以建议玩家还是朝不装备支援宝石的方向训练，因此支援宝石总的来说是一种照顾新手的宝石。



▲装备自动防御宝石后，在受到攻击时即使没有拉后方向防御也会自动防御。

63.com

街霸对铁拳? 不, Capcom对Namco……

继之前厂商公布于PSV版与PS3版分别加入无名英雄系列的主角柯尔与PS家族吉祥物多罗后,近日厂商又公布了加入新角色的计划,他们分别是Capcom的人气角色洛克人与Namco吉祥物吃豆人,但令人惊讶的是,洛克人的形象居然是以一直被作为美科的画版封面作为蓝本设计,着实让人有点摸不着头脑!话说回来,加入如此多两系列外的角色,让人感觉游戏都快成Capcom对Namco大乱斗了,这样做真的大丈夫吗?



《KOF13》网战猥琐流集合

1. 延迟波升流:在街机或者没有延迟的情况下发个波等对方跳过来升龙的打法……不能说完没用,至少危险性很大,对方小跳或者翻滾技术好的话很容易在你收招之前就站在你面前,然后对方可以挥挥袖子,BC连起始……不过一旦有了延迟,哪怕是很小的延迟,波升流的实用性都会大不少,很多时候你觉得你出的是小跳,但是可能是普通跳或者根本没跳起来。而像坂崎琢磨这种用判定超强的跳超重击来当升龙用的人,这种战术的难度更是被降到了极点。

2. 克拉拉克暴流:性能调整中受益最大的就是投技系的人物,因为可以用指令投必杀取消指令投必杀,而最大的受益者就是克拉拉克,克拉拉克的EX阿根廷攻击很强大,即使不用来确反,在很多时候也是必中的(比如对手跳攻击没打到

或者在你面前翻滾什么的)在很多时候不好躲,裸发也基本上没有破绽,除非能预判到对方裸发,一旦抓住,扔上天,砸地,取消极限阿根廷攻击!一套下来能打掉将近六成体力,可谓摸奖神器。加上延迟,有时候你判断出来他要干什么都来不及作出反应。

3. 农民三推流:堕腿限定猥琐流,堕腿的舍己从龙三推之后可以用飞毛腿闪到你身后,由于堕腿的高机动性,蹭血之后满场乱跑可谓烦人程度满分,但是在街机版中这招会被指令系的人克得死死的,不过……想抓这招的话需要指令反出,在人还没转过来的时候出反指令,一旦稍有延迟,那么就会……反正想抓这招的话最好练练感觉争取盲抓,不要相信你的眼睛。



当然,这些战术也不能盲信,尤其是在当前较量中,除了2之外的其他两种战术危险性还是比较大的。

《BBCS EX》关注角色——白面



白面关键强化点 使用2珠以上必杀技后的冷却时间从180F大幅缩短至90F,这就意味着白面在新版本的连段中嵌入必杀技保证伤害的同时也能保证勾玉槽的回收。

基于勾玉槽的变更,白面可以说大幅强化。其中作为强化重点的还有JB,除了攻击判定强化能更容易打到逆向外,在空中命中对手对手的手身不能时间也得到了延长,在Couter Hit后也可以继续追击。另外,跳跃上升过程中的JB可以更容易打到蹲姿的对手,击溃对手的中段变得更加容易了。



▶上升过程中的JB确命中对手后,马上使用椿折可以使对手倒地。



▲接上,在自身落地后继续使用DashJ2C追击对手。

▶8珠状态下6D后最速使用虚空阵奥义梦幻再使用虚空阵奥义,这样可以保证对手Burst不能一击夺魂对手一半以上的体力值。

连续技

I JB → 椿折 → 空中 DashJ2C → 红莲 → 66 → 5A → jc → JB → J2A → 空中 DashJ2A → JC

II 版边限定,6投 → 6A → 6C → 虚空阵奥义梦幻 → (莲华(1段) - 鬼眼 - 火皇 - 椿折) × 3 - 莲华(1段) - 铁铁(1段) → 虚空阵奥义疾风

III 是以上文所述利用上升过程中J2B作为中段技的活用连段,椿折后着地前利用空中Dash的惯性使用J2C,着地后以红莲将对手弹墙拉近距离达到后续连段。

IV 是当勾玉槽达到8颗珠后的版边高伤连段,难点在于()内的循环连段,鬼眼后的火皇需要最速低风险放,具体操作为2147B或2149B,然后最速椿折将对手强制倒地形成循环。

熟悉本栏目的朋友可能发现这次“自由谈”的栏头有点小变化。没错,从本期开始,本刀将接替奈落,负责本栏目的编辑和制作,希望大家多多指教。这次登场的稿件有两篇,其中下面这篇属于“质量效应”系列”改编影视作品的畅性文章,内容相当

丰富,从投资、编剧到演员选择,面面俱到。显然,作者在影视作品方面涉猎甚广,相信大家读后会有所收获。另外,“中古”和多少”介绍了日本二手游戏市场的概况,同样值得一读。好了,我们的投稿邮箱地址是:tt@ucg.cn,期待您的来稿!

时代见证者的发言

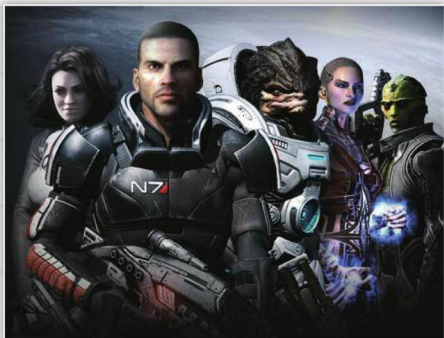
“《质量效应》系列”影视化畅想

“质量效应3”将是类似《双城记》般的故事。一个原因在于,故事描绘的是一个动荡大时代。这不仅仅是游戏三部曲的完结,而是以谢帕德指挥官(以下简称“斜坡”)为标志的一个时代的完结……另一个原因在于,游戏的故事也将对玩家个人具有重大意义。“《质量效应》系列”总编剧 Mac Walters 在近期接受采访时如此形容这部上市在即的完结篇故事。其中“时代的完结”一词的确对于笔者而言意义

重大。一方面,随着游戏上市日期的临近,笔者的学生时代也渐入尾声。另一方面,“《质量效应》系列”是高清主机平台上惟一一个笔者一见钟情并热爱至今的游戏系列,能见证这个跨时近5年的三部曲全过程,心情实在难以言喻。作为一名时代见证者,笔者认为在《质量效应》影视化的事宜上具有一定的发言权,以下是笔者的发言。



栏目主持 一刀



现实

《质量效应》的影改版权项目前归属纳贝斯科公司以及传奇影业(Legendary Pictures)所有,同时游戏的制作人 Casey Hudson、游戏制作方 Bioware 的创始人 Ray Muzyka 博士和 Greg Zeschuck 博士担任影片的执行制片。最近几年华语出品的电影中,无论是《蝙蝠侠:黑暗骑士》、《盗梦空间》等票房高、口碑佳的成功大片,还是《守望者》(Sucker Punch)这样投得多、赔得少的失败作品,均有传奇参与。显然,由它们投资《质量效应》至少会有预算保证。剧本将由《我是传奇》、《雷神》的编剧 Mark Protosevich 撰写。看过这两部电影后对这位兄台还是有点信心的,但是不知如此人的剧本能否将银河尺度下深不可测的政治军事纠纷展现出来。不过至少 Casey Hudson 认为以上组合可行:“只要我找对合作伙伴,相信能拍出好作品。”

笔者认为,只要能这样拍出来,最坏的结果应该也能过好《波斯王子》。至少这部因需制作大量虚拟角色而注定预算数字过亿且各种电影特效齐上阵的作品,能告诉《铁拳》、《拳皇》等街机之流,它改编时至少没有投得多、赚得才少的魄力。此外还得跟“原作者”多联系、千万别单干。

基础

当一部美剧的编辑兼制片人向投资方和电视台推销自己的剧本时,会被要求用一句话来形容自己的创作成果。以便人们拿这个新故事和过去的名作作对比。笔者相信,如果《质量效应》电视剧在策划中的话,“发生在星际联邦(《星际迷航》中的跨星系多种物政治实体)管辖下的太空《反恐24小时》”将是恰当的一句话简述。因为《质量效应》绝非个人向互动版《星球大战》,它并不是多少向太空神话的肤浅重口味滥调,其基础应当是真正严肃的来反法西斯。

Gamertrail.com 上的“电子游戏中的科学”(Science of games)栏目曾做过一期《质量效应2》专题,其中谈到由生化力延伸超导导体、由质量效应延伸到暗物质、弦论等理论物理学前沿话题。可见,比起《星球大战》中神秘的原力、银河系规模的文明共同体等设定,《质量效应》更偏向于《星际迷航》式的硬科幻。外星种族的设计中也能看出政治戏码的潜质,比如“骷髅脸”特锐族和蜥蜴人克罗罗族均为武士型文明,但前者具备铁杖突刺,后者则为游牧蛮族,两者之间的冲突颇具罗马共和国末期凯撒高卢战争的风范。

从角色来看,《质量效应》并非《星球大战》那样的少年英雄成长史,而是《星际迷航》式舰长与船员的故事。主角是一位经验丰富的领袖,虽然斜坡这个名字是在向美国载人航天第一人小艾文·谢帕德致敬,但 Greg Zeschuck 博士则总是称这个玩家可以操作角色为“太空时代的杰克·鲍尔”。宣传一代时,预告片中展现的更是各种“包小强”式的“极展暴力”。游戏与《反恐24小时》的相似还不止于此,斜坡加入的星际议会直属特务机构“特遣精英”中,那些家伙更像是像CTU 那帮,为达到目的可以不择手段。主要配角上,则更能看出《星际迷航》《反恐24小时》这两部美剧的交集。“蓝妹妹”莱阿娜那平静甜美中略带沙哑的嗓音,以及她在感性+理性中游戏性格,多少可以看出柯克挚友史波克(Spock)的影子。两个角色也均在自己的故事中遭同族歧视,只是史波克是因为其混血儿身份,而蓝妹妹则是因为身为纯血儿(英语原文 pure blood)。特锐族人类盖拉姆火魔、敢直、忠诚的性格以及战斗与科技相结合的技能树,则像极了包小强最为信任的

战友——文武双全的托尼。

以上是笔者对于玩过游戏观和角色的个人理解,相信玩过游戏的读者多少都能有所共鸣。也希望制片者们能有此认识,为影片定下合适的基调。

选角

《质量效应2》发售后,向来文风犀利、《纽约时报》给了如下好评:“电子游戏界的《阿凡达》,而且剧本更棒!”那是在2010年初,一个多月前卡梅隆的《阿凡达》刚为3D电影确立了视觉新标准。再之前电影观众曾经历了《2012》的视觉冲击。PS3 玩家则在《未知海域2》中见识了全动态场景的厉害。在体验了如此多视觉盛宴后,《纽约时报》却把一款游戏近看还略显微观、动态大场面又不多的作品拔到了如此高度,其原因无疑应归结于游戏中那一个被刻画得惟妙惟肖的外星智慧生物。玩《质量效应》时,笔者能感到这些角色都是外星人”。虽然从女性“女”人阿凡达到对果冻鱼哈纳人,可谓各种“牛鬼蛇神”,但传神的面部表情动画、出色的剧本和优秀的配音能让玩家感到这些角色和我们一样,是活生生的人。他们的故事,我们愿意倾听。

笔者一代时,无视两位性格均有较大缺陷的人类可爱变对,完全拜倒在“蓝妹妹”阿莎丽人莱阿娜的“石锤”之下。这其中,艾丽·希拉斯(Ali Hills)精彩的配音功不可没。话说版《最终幻想XIII》中的内电也是由艾丽演绎的,看来在配音导演要求不同的情况下,好的配音演员能够自如地进行风格迥异的表演。《质量效应》系列的配音风格自然,情感起伏明到位,与好莱坞顶级真人表演几乎无二致,不存在感情过于平淡或过于激昂的尴尬时刻,更不会有无聊的卖萌戏码。如

此表演风格,实在让人希望能直接把游戏原班配音人马搬进电影中。毕竟美国没有日本那样的职业配音演员,参与配音的只有八九成都能演真人出场的戏。正因如此,那些至今未使用表情捕捉技术的开发商,会在配音时“偷拍”演员,而这些“偷拍”画面将作为的表情动画制作的参考,以求制作的表情更为逼真。

IGN曾发表文章表示,如今不少游戏大作品牌寿命均不超过5到10年,在此时就将其改编成电影显得十分仓促。在品牌知名度培养扎实之前,就急忙向电影这样一个高投资、高风险的领域发展,有失稳妥云云。这一保守观点,在认为游戏业已经不再是影业小圈班的业界大佬看来有点“老土”,但是“时间差”这一概念的的确值得把玩。也许不该把系列的成熟周期拉得过长来培养品牌号召力,而是应该趁还能把这些演员召集在一起时一鼓作气拍好电影,让玩家还能在电影中见识这些陪伴自己近5年的角色原汁原味的面貌。当然了,这只是作为玩家的一种构想,对于高度商业化的美国电影业来说,由原作的配音演员直接来演绎相关影视作品并现实。但这并不妨碍我们在畅想演员人选时以声优为优先考虑的对象。

不过说到主角人选,《Lost》观众可能会首推马修·福克斯(Matthew Fox)来演斜坡,巧的是此人在《Lost》中角色的名字是“杰克·斜坡”,而且马修的外形与游戏中的默认男性造型如出一辙,相信这位帅哥也是BioWare美工参考对象之一。笔者虽然同样爱看《Lost》,不过估计他人选的可能并不大,毕竟BioWare的初衷是一名大众脸光头硬汉,相信能胜任此类角色的新人在好莱坞还是不少的。不过,制片商要是想学《星际迷航:旅行者》那样将斜坡设定成女性领袖的话,同样出演过《Lost》的伊

丽莎白·米切尔(Elizabeth Mitchell)是笔者比较喜欢的选择。这位老是在ABC剧中饰演苦情阿姨的中年金发美女其实更适合出演动作片中的领袖型主角。除了一头亮丽的淡金黄色头发外,伊丽莎白的身长相与在《质量效应2》中为阿莎丽人黑帮大姐大艾丽娅配音的凯瑞-安·莫斯(Carrie-Anne Moss)颇为相似,二者都有十足的领袖气质。而伊丽莎白除了文戏方面演技精湛外,她同时精通舞台表演式格斗,可谓是最适合出演动作片的演员。

部分人类配角如安德森和霍克特上将的角色造型和配音演员凯斯·大卫(Keith David)、兰斯·亨利克森(Lance Henriksen)两位老戏骨差距较大,不过笔者个人认为尚能接受。其余配角也大多与声优长相相似。二代中新加入的众多有名更有才的演员也希望保留。

载体

正如笔者在文章开头用的是“影视化”而非“电影化”,要想忠实地讲好《质量效应》三部曲的故事,就得大小屏幕齐上阵。

过于无聊的剧情任务是《质量效应》一代的弊病。支线刻画虽一起起来大多“是登陆一颗行星/卫星,杀光三座结构相同的建筑中的所有敌人”的统一模式,这让人感到完全没有必要去碰。然而这一弊病恰恰能一代成为最佳的电影素材。在去除无聊的支线后,一条脉络分明的故事主线便清晰可见了。所以,虽然华纳、传奇这些出钱的一再表态电影将是原创剧情,但真正出力的人员已经透露了,电影就是一代的无互动浓缩版。当然了,根据故事容量,这电影短不了,两个半小时起,可能多不能少。

如果说一代的故事塞入一部电影是有压力但有可能的话,但二代要这



伊丽莎白·米切尔(Elizabeth Mitchell) 马修·福克斯(Matthew Fox)

么做,多半要沦为美国版的《20世纪少年》。两个半小时把主线干巴巴地说完了,但十多个角色的刻画必定流水账,浪费游戏中众多的精彩素材。就好像一场宴席,食客们从头到尾吃到的全都是开胃菜,主菜没个主菜的样子,那感觉肯定糟糕透顶。至于二代,Bioware在延期这么长时间后又怎会重蹈初代的覆辙?况且三代是描述银河系全面战争的宏大故事,支线与主线之间的关系注定更为紧密、删改不得。显然,当电影篇幅不够讲的时候,叙事的重任就得落到篇幅压力小的电视剧身上。

如今,惊奇漫画公司在致力于将自己那些拥有复杂的世界观的漫画推广到影视界。在这些计划中,影视齐上阵的局面已经初具规模。斯蒂芬·金的《黑暗塔》系列小说的影视化也有相同的规划,一部电影开局,然后一季季HBO剧集,季度间情节由夏季大片衔接。而和《质量效应》同为长篇科幻剧的《太空堡垒卡拉狄加》也曾采取过3小时迷你剧作为首播集,之后再以常规方式拍完了全4季。

参照这些先例,《质量效应》电影版完全可以作为一部剧集的引子。而且与漫画和小小说的影视改编计划相比,拥有大量数码素材的《质量效

应》在制作大型特效场面时可直接调色后再应用到影片中,预算反而可能更省。二代中加入的马丁·辛(Martin Sheen)、伊冯娜·斯特拉霍夫斯基(Yvonne Strahovska)等美国演艺界名角的剧集收视号召力远高于电影票房号召力。小变奏才是这个大故事的合适归宿。

至于哪个台能接这“剧”? HBO将是首选。该台隶属于华纳,改编权转让非常便利。笔者认为HBO目前已经涉及了众多题材,但缺少科幻和科幻剧。《质量效应》这样剧本优秀的角色驱动型科幻动作题材正好可以一步到位填补空白。而且,大尺度的剧集一向是HBO的拿手好戏,《罗马》、《权力的游戏》等优势作品可以印证这点。

此外,出品过《都铎王朝》、《波吉亚家族》等优秀大尺度历史剧的Showtime电视台也是有力的竞争者。该台虽预算上略逊于HBO,但在《波吉亚家族》中却以性价比道具制作精细度为代价,拍出了比《权力的游戏》更为宏大的战争场面。Showtime的2011年秋季新剧《国土安全》是一部心理惊悚片风格的反恐悬疑剧,该剧在一“老土”题材上发挥出新意,且女主角表演入木三分,因此第69届金球奖最佳戏剧类和最佳戏剧类女主角两项大奖都被其收入囊中。相信要是由Showtime摄制的话,《质量效应》也将同样有旧事新说的范儿。最后一位候选者则是刚于2008年成立的新晋电视台Starz,在美国和中国网络上人气高、口碑佳的《斯巴达克斯:血与沙》充分证明了该台能成为角色驱动型动作剧的温床。

至于科幻剧为专长的Syfy电视台则由于预算与尺度的限制将无法原汁原味刻画《质量效应》的世界观。《质量效应》系列的美版分级为M,17岁以下需家长陪同,不做大修改的话电影肯定是限制级。而这年头想必还没人会给一部限制级影片投资两个亿,所以诸如人变傀儡的过程就不能像一代游戏那般处理成骇人听闻的“人肉串”。由于一代以一代人大战为主线,故,还是能在不影响整体氛围的前



提到改到PG-13的。但二代就不行了，单单斜坡在为人类激进恐怖组织克鲁伯斯卖的设定就使之和PG-13说拜拜了，更不用提某个钟情于脏话的角色。其他内容向内容也比皆是。三代中的战争场面更应该说是少儿不宜的。游戏中的设定可以“爆头”。能hold住这么多争议内容，同时保证剧本质量的，在美国也只有以上没有广告高压力的HBO、Showtime和Starz

三家电台了。但愿在高清标准被再次抬高之前，这部以电影为序章的剧集就能诞生。

结语

“8年前的时候，Casey Hudson和Bioware的一支开发团队开始构建一个原创的科幻游戏系列。这个系列将融合Bioware作品惯有的富有深度和情感互动的剧情以及世界顶级动作

游戏才有的紧张刺激的战斗。”Ray Muzyka博士在2011年E3微软展前发布会上如此总结“质量效应”系列。想必正是这段话中“富有深度和情感互动的剧情”和“紧张刺激的战斗”的融合特点魅惑住了笔者——一个断断续续玩了12年游戏并一直寻找着优质互动叙事娱乐的极客。《质量效应》是一个去除了互动要素后依旧值得讲述的精彩故事，而在你依旧

的确实还是少了点同时具备情感感染力、火爆动作戏和深厚理科设定的硬科幻向科幻作品。这样的故事要在银幕、荧屏上被忠实再现的话，一定会令系列粉丝感动不已。

以上是笔者的心得，感谢每一位读到此处的小编。若言，这个言打动了你，请拿起《质量效应》来玩，见证一段未来史的起起落落。

【文：Shougun Pipoc】



“中古”知多少

相信绝大多数的玩家，尤其是从小由FC开始一路玩过来的日式游戏FANS，都对日本的游戏市场有着浓厚的兴趣，希望有朝一日能够踏上这片土地，去感受扶桑之国的游戏氛围，并体验东瀛游戏文化的魅力。

从本期开始，笔者将在“自由谈”中开设一个小版块，以一个在日本打探的中国玩家视角，为大家带来一些与日本游戏文化和市场向相关的信息。希望能给各位读者带来有趣、有用、有营养的内容，丰富大家的游戏阅历。

书归正传，第一期我们就从“中古（※注）”相关的内幕说起吧！

若问笔者来到日本后在游戏方面感到最震撼的是什么，那我会毫不犹豫地回答——中古游戏市场！虽然在国时就通过杂志和网络等各种媒体熟知中古市场的发达，但赴日后的亲眼所见及亲身经历还是让自认为“早已熟知”的我大为吃惊。目前笔者在这里生活了三年多，但说起日本中古游戏市场的规模以及其规范化，还是会让我感慨万千。

其实规模的庞大倒不足为奇，但“规范化”却真的是很难想像的。这里简单为大家简单介绍一下中古游戏的运作机制。

首先，要先认识一个词——借取（かとり）。这个词在日文中的意思是“付钱，使之成为自己的东西”，也就是我们通常所说的“收购”（如“收二手游戏”），而“借取センター”即“店家对前来出售游戏的玩家进行收购的清算柜台”。所以，当你想要卖掉自己手中的游戏或其他相关产品（比如收账本、周边等等）时，你需要找到一家店铺，然后去“借取センター”询问这些物品的价格。而接下来，店员则会上网查询该物品的二手收购价。在业界，中古游戏的收购价是有统一标准的，一般这个标准需

要参照一家名为“TRADER”的中古游戏店的网站报价来制定。感觉就好像汇率降价一样，虽然不是每到时制都在变，但至少这个价格是会根据很多因素而产生变化的。当然，对于某些商品，店员可能根据商品价格直接给出收购价，比如攻略本等，但绝大多数游戏及周边还都是要依照这个程序来进行的。此外，中古产品的收购价格，还需要依据目前市场上同一产品的流通量、珍稀度、收藏价值、新旧程度等很多要素来决定。一般来说，除非是特别顶级的限量版或极度珍稀的游戏外，很少有中古收购价格高于该商品新上市时的价格。

所以，之所以店家都愿意做中古市场，正是因为这里存在着巨大的利润。游戏店仅凭零售全新的首发游戏，很难赚到多少钱，但中古市场则可以让店家获得丰厚的回报。

下面我们是以一款官方发售价格为8000日元的商品为例，我们来看看这里蕴藏的巨大利润是怎样在中古市场上被实现的。8000日元的商品，一般都可以在10%~20%的折扣下拿到，而我们这里以15%为例，那么当你新购入这款游戏时则为6800日元，一个星期后，这款游戏在中古市场上的价格大约为5500~6500日元，而这时这款游戏的中古收购价格仅为3500~4500日元。可以看到这里面有高达2000日元的利润空间。这还只是一个比较普通的游戏，如果是主机或昂贵的周边产品，那么中古市场的收购价格，会有更大幅度的压缩。比如一款标价30000日元的中古限定版主机，有可能其收购价仅为15000日元。正所谓薄利多销，一个愿打一个愿挨，中古市场正是这样。玩家在中古市场出售自己心爱的游戏时，显然明白自己亏了不少，但既然还是要卖自己的珍藏，通常都是有这样那样的经济原由。一些商家也正是抓住玩家急于

出手实现的心态，从而压低收购价，从中获取利润。

但并不能因为这样的流氓行为而否认中古市场的规范性，因为被商家收购的游戏接下来将会得到非常妥善的处理。在游戏被放入中古店的货架之前，店员们会为每张游戏制作一个小标签，这个标签虽然各个店都有所区别，但大致上都会记录相应的信息。其中包括游戏的状态，比如游戏包括A盒和B盒，A盒盘面无划痕，B盒可能会有瑕疵等内容都会予以阐明。此外还会标明说明书的状态、盒子的状态、附属下载卡或在线通行证是否有效等等。如果是主机，信息则会更详细。如光盘盘面状态、摇杆状态、液晶屏是否进灰等等。

一家店的行为可能并不说明问题，但是当这一行为变成了行业习惯，情况就大不一样了。在日本的中古游戏市场，所有店家都已习惯这么去做，约定俗成的行业惯例早已建立起来。显然，在这样的前提下，中古市场想不规范也不行啊！

不过对于初次购买中古游戏产品的消费者来说，最担心的可能还是质量问题。毕竟二手商品之前是在什么样的人手中被如何使用，我们一概不知。尽管其标价或许远低于新品价格，但如果买到手的游戏出现这样那问题，还是会很伤兴的。

但当你实际接触了日本的中古市场后，这样的疑虑基本可以打消。大多数日本玩家对游戏软硬件的保养非常仔细，无论是主机还是游戏，绝大部分中古商品的成色几乎与新品别无二致。而且，其实中古市场上的绝大多数东西根本就没用过。许多根本未拆封的游戏或没用过的主机也会成为中古商品。这是因为，一件商品只要被拿到清算柜台，走“中古收购”这个流程的话，那么即便这件商品是新品，店家也不会把这件商品放入本店的新品进货单来卖新品类。换句话说，全新的商品只要被消费者变卖，就一定只能出现在中古区。有时候，我们甚至会发现同样价格的中古游戏，有些是新品，有些则是开过封的产品。

说了这么多，可能有些朋友已经捺不住激动的心情，想要马上飞去日本到中古店去大展大采购了吧！那么去日本中古游戏，我们应该注意什么呢？怎样才能淘到物美价廉的游戏及周边呢？下词笔者将会为大家带来“秋叶原完全攻略指南”，不要错过哦！

【文：楚楚动人】



※注：所谓“中古”，是日语里“二手”的意思。从购词上来讲，如果按照“二手XX”就直译在“中古”后加上相应名词。

玩家保健室



为玩家量身定制的保健提议

拿到这期杂志的时候,想必大家都过了一个愉快的春节假期了吧。一个春节下来,该恶补的游戏通关了,该恶补的动画漫画看完了,也存够钱入手心仪的主机或者游戏了。但是疯玩归疯玩,而俗话说得对,“身体是革命的本钱!”而对于游戏玩家而言则是“身体是游戏的本钱!”因此籍由新的一年杂志改

版,特意为玩家健康而设的玩家保健室也正式上线,希望各位读者游玩的同时也别忘了健身!作为春节过后的第一期,本期栏目的主题自然是针对玩家们春节期间长期无规律宅在家玩游戏而可能出现的问,给大家带来一些节后保健指南。

特约顾问 不动明星

饮食篇



经过各种大大小小的聚会、聚餐,春节并没有让身心得到休息,反而因过分油腻的饮食、熬夜等不规律的作息,无形中为健康带来了隐患。在不规律的长假生活中,肠胃问题成了很多人的最大困扰。一方面大鱼大肉、开怀畅饮,而肠胃却往往不堪重负,于是过完年腹泻、腹痛、呕吐、厌食等问题接踵而来。

从营养学的角度来看,大鱼大肉并不等于营养丰富,反而适得其反。天天大鱼大肉的饮食,会造成食欲不振,又称神经性厌食。同时,大鱼大肉的食物,基本都是高蛋白、高脂肪、高热量的,常吃会影响人体的胃肠消化功能,导致腹痛腹胀

腹泻。假如一次性吃得太多,还易发生急性胰腺炎或者急性阑尾炎。另外,长期这样的饮食会使人体长期处于酸性环境中,人们就会产生疲惫感。因此春节后要让给自己的肠胃好好休息一下,养养胃、清清肠。具体有以下几点:

1. 清理肠道的最佳食材是膳食纤维含量多的食物,如薯类、燕麦、麦皮等。早餐可以试试番薯燕麦,一来可以促进肠道蠕动,带走并吸收肠道内的剩余油脂,二来热量低,饱腹感强,非常适合节日期间过多摄入高热量食物的人群。

2. 日常饮食中,粗粮、蔬菜、菌类好食物含有非常丰富的膳食纤维以及人体所必须的维生素,且同样都是低热量食材。不过值得提醒的是纤维素虽然能促进肠道蠕



动,帮助清理肠道,但同时能加重腹泻,所以若本身有腹泻或者慢性胃肠炎患者就应该慎重摄入膳食纤维。有一点要注意下,草莓虽然能帮助清洁胃肠道,强固肝脏,但是对阿司匹林过敏或者胃肠功能不好的人就不宜食用了。

3. 减少脂肪摄入,动物脂肪、全脂奶、椰子油、棕榈油等食材中含有非常丰富的饱和脂肪酸,大量摄入鸡和脂肪酸会使胆固醇合成增加。鸡、鱼、兔、牛肉等动物性食

物含蛋白质较高,脂肪较低,产生的能量远低于猪肉。

4. 节日里,每顿饭菜都少不了各种油腻的食品,在脂肪摄入量过高的情况下,利用三四天的时间,减少高脂肪、高蛋白食物摄入,强迫自己多喝水,尤其是多喝白开水,这样可以加快胃肠道的代谢,减轻大量肉类食物和酒对肝脏的危害。早起最好先喝上温白开水或者淡盐水,对减低血液的黏度有很多好处,不论什么年龄段的人都应该有这样的习惯。在水的选择上,最好选择白开水,如果觉得开水没有味道,可以喝一些淡茶水,这样也可以清除胃肠道的油腻,使胃肠道尽快恢复到正常水平。在这个食品添加剂横行的年代,还是尽量少喝酒、咖啡、碳酸饮品。

膳食宝塔概念简介

膳食宝塔分五层,包含每天应摄入的主要食物种类。膳食宝塔利用各层位置和面积的不同反映了各类食物在膳食中的地位和应占的比重。

谷类食物位居底层,每人每天应摄入 250g~400g;蔬菜和水果居第二层,每天应摄入 300g~500g 和 200g~400g;

鱼、禽、肉、蛋等动物性食物位于第三层,每天应摄入 125g~225g(鱼虾类 50g~100g,畜、禽肉 50g~75g,蛋类 25g~50g);

奶类和豆类食物居第四层,每天应吃相当于鲜奶 300g 的奶类及奶制品和相当于干豆 30g~50g 的大豆及制品。

第五层塔顶是烹调油和食盐,每天烹调油不超过 25g 或 30g,食盐不超过 6g。



下面列举 10 条膳食指南,适合 6 岁以上的正常人(《中国居民膳食指南》):

1. 食物多样,谷类为主,粗细搭配;
2. 多吃蔬菜水果和薯类;
3. 每天吃豆类、大豆或其制品;
4. 常吃适量的鱼、禽、蛋和瘦肉;
5. 减少烹调油用量,吃清淡少盐膳食;
6. 食不过量,天天运动,保持健康体重;
7. 三餐分配要合理,零食要适当;
8. 每天足量饮水,合理选择饮料;
9. 如饮酒应限量;
10. 吃新鲜卫生的食物。

运动篇

有人认为春节期间放松过度,生物钟紊乱,那是身心疲惫的表现,适当休息就可以慢慢调整过来了。其实,想把身体、精神拨回最佳状态,运动是个非常有效又高效的手段。舒展下筋骨,可以更快地唤醒你沉睡的生物钟。

1. 个人比较推荐的运动是慢跑,最好选平坦的地面,慢跑上半个小时,跑完身上微微出汗,非

常舒畅。有些人喜欢爬山,因为爬上是克服重力做功的过程,膝关节的负担会比在平地大,所以不建议当成长期的运动,偶尔爬山倒无所谓。如果你本身有游冬泳的习惯,那就更好。因为游泳对全身关节负担非常小,但运动量却非常大。

2. 各位上班族大可在上下班过程中或提早一两站下车步行,或者少乘电梯多爬楼梯。而工作时正确的坐姿也可有助脂肪燃烧,如坐的时候挺胸收腹,背不靠椅,屈膝

90度双腿脚跟并拢,这种坐姿有助于燃烧大腿的脂肪。不仅是工作时,平时玩游戏也可以试试这个姿势,觉得累了就休息一下,长时间玩游戏对身体不好大家都清楚,但真正能做到就难多了,所以有时稍微用力强制措施反而效果会更好。

3. 睡觉前用热水泡脚,既能改善血液循环,还能提高睡眠质量,第二天能以最佳的状态投入到工作中了。





【玩运动】

澳网终于划上了句号，这里恭喜和小德，男女两场比赛都足够精彩，尤其男单决赛上的6小时大战，令人拍手叫绝。娜姐今年有点遗憾，不过仍然希望在下作《上座高手》或者《VR网球》中看到她。本期为大家带来几个《NBA 2K12》的防守方法以及实用突破手段，希望对大家有所帮助。

《NBA 2K12》简单的防守切换

系列最为基础两种防守便是联防和人盯人，一个侧重内线，一个侧重外线，根据形势变幻这两种方式也成为高手游最需要掌握的。由于本作强化了远投的重要性以及对网攻延迟出手时机的优化，像2K11之前那样赌博式的单一联防如今早已不能适用。平时仍需以人盯人为主，在对方挡切或者突入的时候再换成联防。网攻中有不少人喜欢快速下快攻，在对方反击中如果不迅速换成联防的话很容易被对方突入，新手经常在这招上吃亏。

两种防守切换看似简单，其实对方很可能利用进内线后联防再向外传，等你换成人盯人再突进去。这时玩家手控的球员防守就非常重要了，好像格斗游戏中的择一样，对经验和操作水平要求较高。



破人盯人

人盯人在阵地战中看似无懈可击，其实只需用最简单的传切配合便可刺破。前面已经提到，网攻中大部分人喜欢使用联防和人盯人互换的方法防守，塞内线对方会第一时间联防，最行之有效的办法便是LT+A(L2+X)的2过1顺下。

DUNK在60以上的球员直接LT+A(L2+X)将球传给控卫，之后该名球员会做出顺下的动作，控位此时看准时机直接用LT+B(L2+O)传空接即可，成功率在7成以上。由于空接速度快，突袭性强，对方没有换成联防的时间。此招虽屡试不爽，但也要看准时机，对方人盯人的时候也会根据我方所处的位置发生变化，如果我方集中在内线，则不宜使用，建议选择进攻中的拉开单打。

当然，经常使用这招仍然容易被识破，对方会在你传切时提前进行联防，或者击盖。此时就需要灵活变换，传给空位后由控卫直接投篮，或者不按LT传球，此时该名球员会往外扯，再由控卫传球形成远投助攻。

全成就BUG

尽管游戏更新后修正了部分BUG，但因为DLC，本作又有了新的成就BUG，那便是要求其其他全部成就获得后解锁的成就The Whole Shebang。这个问题出现在官方首个DLC身上，玩家必须购买DLC并且解锁其成就才能拿到这个，但如果玩家的360中有这个DLC内容，就会因为数据混乱，无法拿到该成就。

解决的办法如下，在拿全DLC外的950点成就前别买这个DLC，等拿满950点成就后再购



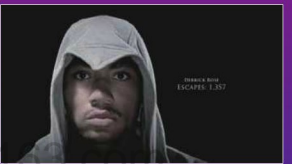
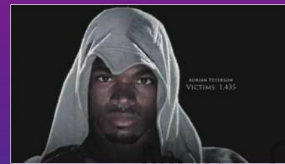
入，解锁DLC里的全部成就，这样便可拿到。还有一种方法是在拿950点成就中的最后一个先将其DLC删除(删掉的DLC可以免费再下载，不用担心)，这样系统便不会混乱。

如果因为顺序已经错误拿了1200点的玩家，那很遗憾的告诉你，还是乖乖等官方的修正补丁吧。

《刺客信条》× 玩运动

猛一看标题，可能读者认为这两个组合没什么因緣，不过近日育碧在北美播放的一则《刺客信条 启示录》广告中，将会有不少知名的运动员模仿主角Ezio的样子，带起斗篷帽。这15秒的广告中有NFL的Adrian Peterson，

MMA的BJ Penn，以及NBA的Derrick Rose，最后则是《刺客信条 启示录》中的Ezio。看似简单的几个动作与镜头，却很好的展现了广告的特色以及运动明星的影响力。有兴趣的读者不妨找来看一看，虽然广告很短……



猎人训练营

系列最新作《怪物猎人3 tri G》的发售已有两月有余,和之前一样,Capcom 为了保证本作的生命周期和影响力,坚持每周更新一次下载任务供玩家挑战,本期训练营就为大家带来最新下载任务的狩猎心得和网络版《怪物猎人 边境》的相关情报。当然我们也欢迎各位来分享你的狩猎生活,我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。

《怪物猎人 边境》介绍

《怪物猎人 边境 Online》是以家用机版《怪物猎人2 dos》为基础制作的一款网络动作游戏,在运营过程中本作渐渐有了自己独特的风格,“十技能道具”、“职业套装”、“武器熟练度”等要素的引入让玩家体验到完全不同的爽快感,各种招式无比霸道的新怪更是让玩家大呼过瘾。本期的训练营为大家带来全新的生物种——黑雌火的介绍。

古生种

古生种怪物怪物是网络版中新追加的要素,目前只实装了一头黑雌火,和黑雌火有关的任务无法在柜台找小姐直接领取,当玩家在森林、沙漠、树海、密林、峡谷这些原来有雌火出现的地图进行任务的时候会低几率会出现黑雌火乱入(概率极低,按目前遇到的情况差不多则一天出现一两次),这时任务会变成“突然的袭击”,画面出现 UNKNOWN 标志跟三道血红色爪痕!

黑雌火的特点在于当它的体力下降时会进入新的状态,黑雌火的能力分为6个阶段,当剩余HP量下降到原来的87%、72%、56%、40%、20%的时候就会身缠绕红色气焰咆哮进入下一个阶段,此时储蓄的失衡值、异常值、眩晕值全部清空,黑雌火的基本能力增强以及增加新的招式,到了第五阶段以后黑雌火,有很多令即使穿着HR999级装备带极性的玩家也是非常危险的攻击跟连招。

整体概况

1. 咆哮:HP下降到一定程度后咆哮进入下一阶段。动作跟角龙一样,最初高耳可防,后期要超高耳,没有类似龙龙的音压,身缠红色气焰时会反弹子弹。
2. 闪光:前三个阶段有效,持续约5秒。
3. 麻痹穴、落穴:前三个阶段有效,由于后三个阶段无效的关系,无法捕获。
4. 发怒:前四个阶段都是非怒状态,第五个阶段开始发怒,动作高速化。
5. 部位破坏:第五阶段开始可破,前面阶段打出的失手次数够了的话第五阶段后可以瞬间破坏相关部位。
6. 断尾:HP在10%以下的时候斩属性攻击一击可断,不用积伤伤害(不是斩击属性的武器带有图标可以判断)。

黑雌各阶段行动模式

第一阶段

基本跟雌火一样。

第二阶段



1. 追加白棘龙转身的动作。
2. 追加铠龙的直线热线喷射。
3. 追加蛮龙身体下压攻击。
4. 追加放出气体的招式,类似铠龙的喷气攻击,附带减防、吹飞效果。

第三阶段

(上位黑雌打完第三阶段就会逃跑了)



1. 追加白眠鸟的后跳侧跳动作。
2. 追加飞龙吐息轰炸,效果和HC黑狼鸟类似,飞起后向地面吐出5个火球,落地时带地震效果。
3. 追加棘龙式三连火球。
4. 追加龙式左右甩尾。
5. 追加蛮龙转身摆尾动作,小半周转身,动作比蛮龙快。

第四阶段

1. 追加舞雷龙空中甩物动作,射出翼爪上的棘,被击中后防御下降。瞬间攻击判定,没有回避性能也可滚过,攻击后的转身动作变为踏3步慢慢转身。
2. 追加棘龙的三连火球后跳攻击。
3. 近身的断咬攻击追加爆炎属性。

第五阶段

(开始进入发怒模式)

1. 追加“身体下压-空翻”连招。
2. 追加“甩尾攻击-空翻”连招。
3. 追加“飞龙吐息轰炸-急降爪人(类似雄火)连招”。
4. 追加雄火龙后跳火球。
5. 追加蛮龙式天空下压攻击,但没有蛮龙怒时的冲击波效果。
6. 追加低空滑翔落地后(带地震)掀起地面,由玩家再垂直升空进行追击的招式。

第六阶段

(进入此阶段时显示副任务完成)



1. 追加舞雷龙式突进后不倒地,180度转身动作,好在使用频率不高,突进后倒地还是经常会发生。
2. 追加棘龙的三连火球,后跳攻击加强,最后一个火球在脚下引起火灾卷。
3. 追加蛮龙的后跳暴风动作,不攻击前会先振翅一次,比较好预判。
4. 追加巨型热线扫射,热线大小与HC铠龙等同,攻击后的转身动作变为踏3步慢慢转身。
5. 追加“突进-后跳火球-空翻”连招。

《怪物猎人3 tri G》下载任务

克劳雷普·侵蝕作战	
更新期间	2012.01.27
任务类型	狩猎
任务等级	*7
指定地点	陆上竞技场
成功条件	狩猎1头翠水龙
参加条件	HP6以上
契约金额	1300z
报酬金额	14400z
时间限制	50分钟

虽然任务要求我们狩猎1头翠水龙,但任务却是两头翠水龙同场。比较有趣的是这两头翠水龙分别对应大小和小金,玩家可根据自己的需求

决定猎杀哪只。翠水龙的攻击本来就不低,再加上场上过小的关系,除了选用物防御高的装备外,增加角色能力的“鬼人药”和“硬化药”也尽量携带,当然能增加水属性抗性的猫饭也不可少。

本任务的狩猎要点在于开场后马上利用锁定功能找到自己的目标,并和同伴一起集中火力输出,由于大金翠水的体积十分巨大,甩尾、爬行和铁山靠的判断范围也变得更加恐怖,在远处作战的猎人一定要小心,而小金翠水因为体型问题就安全不少,它的招式除了



水铁炮外几乎毫无威胁。如果玩家没有特殊需求,建议集中火力讨伐小金翠水龙,只要战斗中留意大金翠水龙的蛇行,基本没有生命危险。

凶凶の兆し

更新时间	2012.01.27
任务类型	狩猎
任务等级	*7
指定地点	砂原(昼)

成功条件	狩猎1头彩鸟
参加条件	HP6以上
契约金额	620z
报酬金额	6200z
时间限制	50分钟

这个任务的亮点在于彩鸟呼喚出的同伴——怒急恐暴龙!想要素材的各位终于不用再去做刷剧任务了。虽然这头怒急恐暴龙的玫瑰等级和普通的G级相比没有区别,但难点在于彩鸟会不停地给它加各种增益BUFF,建议在猎鸟进行呼喚后随时准备按掉2冲し、玉等怒急恐暴龙登场后立刻让彩鸟换区。当然消除脚下降落状态的道具和陷阱肉也要带上,可以让讨伐过程轻松不少。

指间方圆

MOBILE LAND

栏目主持: 奈落

游戏文化 指间方圆

NEWS

索尼的 2012 ——CES2012 索尼小记

序

2011年9月16日,索尼第一款搭载 Android 系统的手机 Sony Tablet S 发售,10月第二款双屏手机 Sony Tablet P 发售,自此索尼全面进军平板电脑领域。2011年10月27日下午,索尼宣布以10.5亿美元现金收购索尼爱立信公司中索尼所持50%股份,索尼爱立信的LOGO从此成为历史。2011年12月,索尼首款搭载 Android 系统的 Walkman 旗舰 NW-Z1000 发售,同月发售娱乐头号大作 PlayStation Vita 发售。

2012年的CES(国际消费电子产品展)对很多人都有不同的意义,微软宣布这将是微软公司最后一次参加CES,微软将与苹果之后,从明年的CES开始,业界三巨头的身影将全部缺席。三大软件服务提供商的退出让人的视线更多的集中到传统厂商,其中最引人注目眼球的莫过于传统电子产品巨头索尼,作为本届展会的“新人”,索尼第一次以手机厂商的身分站在CES的舞台上,一口气公布了Cureve, Ion 和 S 等数款全新搭载索尼标志的手机新品。收购案全部股权后的索尼在2012年必将全力以赴的将索尼公司的优势项目整合到手机平台之上。当年的Walkman手机虽然帮助索尼成功占领市场,但是Walkman这个上世纪最著名的便携品牌也随着索尼爱立信手里,这也是索尼一直不肯再让 PlayStation 等品牌给索尼的原因之一,索尼的洋CEO斯金格上任之后就力于整合内部门墙索尼的原因,近几年也总算有所成效,收购案带来的举动便是向所有人宣布索尼的整合之路不会改变。斯金格果然离他上任时让索尼的10种商品只使用一种充电器的宣言还有很多路要走,但是我们已经看到了一个正在正确的道路上坚持前行的索尼。

改革的道路并不平坦,在CES2012上获得最佳产品奖的SONY Tablet S在一定程度上确实正反映了索尼如今面临的问题,虽然S的外观新颖创意独特,但是在特色功能方面,几乎每一个功能都要用户注册一个不同的账号,这和斯金格当初所说的索尼的每一种产品都会有一种专用充电器的问题是一样的,这在苹果或者微软的产品中是不可能发生的事情。根据《日经新闻》等国外媒体报道,索尼很有可能在此2012年任命平井一夫为新总裁,而斯金格则继续担任CEO。CES2012是平井一夫升任索尼消费电子产品与网络服务总裁后第一次出现在CES的索尼发布会上,我们也能第一次看见了支持SONY手机演进的平井一夫。2011年的索尼本来有着辉煌战绩,但是日本地震、泰国洪水和黑客事件等等每天人瞩目的斯金格全年计划泡汤,寻找一合体的日本人接班索尼已经是索尼董事会的全体共识。



注:从本期开始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。



水果忍者:穿靴子的猫

Fruit Ninja: Puss in Boots

Android



早在动画片《怪物史瑞克》中,这只“靴猫”就以大眼无辜的渴望眼神被网友封为“新一代萌神”。如今跃上手机,它的造型越发帅气,暧昧又透着几分轻佻邪气的眼神,手中握着欧洲中世纪的细剑,周身散发着一股蓄势待发的气势,配合欢快的西班牙斗牛士背景音乐,让游戏一开场就弥漫着非常浓重的火药味。

游戏中采用新的游戏模式、特殊的游戏玩法、背景和武器。穿靴子的猫将用它的剑切碎所有水果。其中

“Bandito”模式,要求玩家在众多连续的困难关卡中生存下来,另外一个“Desperado”模式是原作中“经典”(Classic)模式的升级版。

《水果忍者 穿靴子的猫》这款游戏在iOS平台上线后,迅速攻占苹果APP STORE平台热门下载榜首,成为继电影《里约大冒险》联手游戏制造商推出《愤怒的小鸟 里约》特别版之后,又一项成功的跨界合作游戏。



捕鱼达人春节版

Fishing Joy

Android



《捕鱼达人春节版》是为春节而推出的最新版本,游戏更换春节主题界面,增加春节成就,全屏飘雪特效、更换炮弹爆炸效果,增加了新的捕鱼季,优化了新手教学功能,增加了跳过功能,并且有更新提示,方便用户更新至最新版本。

安卓版《捕鱼达人春节版》的内容与iOS版基本一致,捕鱼难度略有下降,金鲨鱼的捕捉难度也大大降低了!笔者用3级炮经常能抓到红鱼和蓝鱼。游戏背景音乐使用的是大家非常熟悉的“财神到”,当然依

旧可以自己设定背景音乐,就看玩家自己的喜好了。另外春节成就记录玩家在捕鱼期间的成绩,达到一定标准就能开启成就。2个炮弹可以选择使用,绿色药瓶也不可少。新手教学系统在玩家进入游戏后就会出现提示,方便新手上路,老手可以直接跳过。最后游戏还增加了多种新元素,内容很丰富。

喜欢这款游戏玩家可以现在手机上练习一下,然后再去街机房赚个痛快。



僵尸战争

Zombie Wars

Android



游戏中虽然到处都有无法无天的僵尸,但游戏内容很休闲,玩家只要不停地攻击僵尸,让对面的僵尸无法侵入自己的领地即可,当僵尸侵入领地时玩家会被扣除体力值,当体力值全部用完就会 game over。游戏类型是纵版射击类+塔防,每过一关都会有新的僵尸和新的武器出现,有手枪、步枪,还有机关枪等,僵尸靠近还可以切换近战武器,比如电锯等。游戏操作手感不错,重力感应控制左右方向,比起很多同类游戏,游戏的重力感应不高也不低恰到好处,左右两边是武器,可以切换使用。

爽快的操作加上休闲内容和血腥的僵尸,原本不搭配的几样东西放在一起,游戏方式又是非常刺激的

纵版射击,算得上是部上佳的休闲游戏。游戏操作也配合手机上,重力+简单的按键,一只手机完全可以搞定,在手机上或者 WC 等一系列不太方便的地方时时来解闷的首选游戏。





灵魂能力

SOUL CALIBUR

IOS

在《超时空之钥》、《洛克人 X》等不朽名作登陆 iOS 平台后, Namco 也将旗下的 3D 格斗游戏《灵魂能力》搬上 iOS 平台再扮一笔。这款游戏的特点在于每名角色拿着各异的武器参战, 游戏非常容易上手, 简单的系统能

让你马上融入游戏之中。如果你暂时没有条件体验最新作《灵魂能力 V》, 在掌上体验一把冷兵器的对决也是不错的选择!

故事是以 16 世纪为背景, 围绕一代表邪恶力量的邪剑 (Soul Edge) 与另一代表正义的灵剑 (Soul Calibur) 之间相互斗争的故事展开。相信玩过家用机版的玩家对此系列应该烂熟于胸。游戏的演出效果非常棒, 配合磅礴大气的场景, 可以说是迄今为止最好的 iOS 平台格斗游戏。



跑跑卡丁车 Rush

Kart Rider Rush

IOS

相信玩过跑跑卡丁车的玩家不在少数, 游戏清新、休闲的风格十分引人入胜, 让人欲罢不能。不过, 由于该作品仅在 PC 平台推出, 不少爱好者可能都有一条遗憾——如果随时随地跑两圈, 那坐上上班的路上就不会无聊了。

现在, 这款休闲竞速终于来到了我们的掌上, 对应平台是 iPhone 和 Android, 而 Android 尚在制作中。目前已经面世的 iPhone 版可以说是 PC 版的完美移植: 不仅操作几乎原封不动地采用了 PC 版的操作, 就连阴影、树木、障碍物、坡道也与 PC 版相差无几。操作方面十分流畅, 赛车的反应也很灵敏, 不过由于有一个额外的漂移键, 本作的操作门槛并不低, 不过对于习惯了



PC 版的人来说没什么问题。本作支持通过蓝牙连接的方式进行对战, 最多支持 4 人同时竞技, PC 版多种多样的模式也得到了保留。

值得一提的是, 本作的游戏本体是完全免费的, 但是新赛道、新赛车、道具物品等等都是收费的, 就连运营模式也完美地移植了 PC 版……



暗黑突袭 拯救公主

Darkness Rush: Saving Princess

IOS

《暗黑突袭 拯救公主》是 LuckySheep 利用虚幻引擎精心打造的 2D 玩法、3D 背景的动作游戏。本作不仅具备了跑酷游戏必要的跑、跳动作, 还别出心裁地设计了攻击和变身两种操作。攻击自不必说, 就是击败途中出现的障碍物了; 而变身则是本作的核心系统, 当玩家收集三个特殊物品之后就可以变身, 变身角色的速

度和跳跃力都会得到大幅强化, 还能通过消耗魔法值飞行。可以让玩家更好地体验到本作风一样的速度感。

游戏融入了很多 RPG 元素, 比如能力值、升级、购置道具、装备等等, 加上本作浓郁的中世纪风情, 使得很多玩家都认为本作是一款《恶魔城》类的游戏, 而 RPG 要素的加入也成功地提升了本作的耐玩度。

本作人设十分精美, 粗犷中不失精致, 简约中渗透着华美, 整体风格让人感觉非常像现在大红大紫的《暮光之城》。游戏的画面也十分出众, 可以说是跑酷游戏爱好者近期不可错过的佳作。



以改革两名业界的平井一夫恐怕就是这名合格的日本人。同样的意思, 微软宣布将把微软公司最后一次参加 CES。迷你歌与苹果合作, 从明年的 CES 开始, 业界三巨头的身影将全部缺席。三大软件系统提供商的退出让人们的眼线更多的集中于硬件厂商, 其中最吸引眼球的莫过于传统电子大厂巨头索尼, 作为本届展会的“新人”, 索尼第一次主打手机品牌的全新“新”人, 索尼第一次公布 Curio, Ion 和 S 等数款印有 SONY 标志的手机品牌。收购索尼全部版权后的索尼在 2012 年必将全力以赴的将索尼本公司的优势全力整合到手机平台之上, 当年的 Walkman 手机虽然帮助索尼手机成功占领市场, 但是 Walkman 这个上世纪最著名品牌品牌也在索尼重立信心。这也是索尼一直不再出让 PlayStation 等品牌给索尼的原因之一。索尼的 CEO 斯金格上任之后一直致力于整合内部部门原本的事务, 近几年也总算是有所收获, 收购索尼的举动无疑向所有人宣告索尼的颓之途不会改变, 斯金格虽然上任时让索尼的 10 种产品只使用一种充电器的宣言还有很多落差, 但是我们已经看到了在一条正确的道路上坚持前行的索尼。

改革的道路并不平坦, CES2012 是平井一夫升任索尼消费电子产品及网络服务部总裁后第一次出现在 CES 的索尼发布会上, 我们第一次看见了手持 SONY 手机演讲的平井一夫, 不过在 CES2012 上获得最佳品质奖奖的 SONY Tablet S 在一定程度上反映了斯金格和平井一夫如今面临的问题, 虽然 Tablet S 的外观新颖创意独特, 但是在特色功能方面, 几乎每一个功能都要用注册不同的账号, 这和斯金格当初所说的索尼的每一种产品都会有一种专用充电器的是一样的, 给用户带来的使用不便和体验之差在苹果或谷歌等同类产品中是不可能发生的事情。2011 年的索尼本来有希望跃升佳绩, 但是日本地震、泰国洪水、黑客事件和日元的持续升值等等灾难人祸让 69 岁的斯金格全年计划泡汤, 而索尼市值也在此间 CEO 的带领下比上任时那跌了一半。再找一名合格的日本人继任索尼已经是索尼董事会的共识, 以改革两名业界的平井一夫就是这名合格的日本人。近日索尼正式宣布由平井一夫担任 CEO, 而斯金格则担任公司董事长, 平井一夫将于 4 月 1 日正式上任, 平井一夫能否让这 2011-2012 年度亏损了 20 多亿美元索尼重振辉煌, 我们拭目以待。

电信将引入 iPhone 4S

CDMA 版 iPhone 4S 实际上在海外已广泛出售和使用。在 2011 年 10 月全球首推 iPhone 4S 上市时, 美国运营商 Verizon 也因此一下子与 AT&T 平起平坐。据悉, 中国电信已经与苹果公司达成协议引入 iPhone 4S 的协议, 肯定将于今年第一季度引入 CDMA 版 iPhone 4S。根据工信部相关网站公布的信息, CDMA 版 iPhone 4S 已获得网开许可证。

截至 2011 年 11 月, 天翼移动用户突破 1.25 亿, 其中 3G 用户 3400 万户, 3G 渗透率 27%, 对 CDMA 版 iPhone 4S 的需求显然巨大。很多中国国内的消费者也在等 CDMA 版 iPhone 4S。

当用户之选, CDMA 版 iPhone 4S 与联通 WCDMA 版 iPhone 4S 除了 3G 制式上有区别之外, 其余没有任何差异。



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&陈志远

《游戏机实用技术》新浪微博
<http://weibo.com/ucgucg>
《游戏机实用技术》腾讯微博
<http://t.qq.com/ucg2011>

读编交流

读编往来



UCG全体小编们

欢迎您到读编往来作客

★按照惯例,本期前言是看祝广大学生朋友新学期顺利的,不过正当小编们构思措词的时候,却得知编辑组所在地的大学居然看到2月20号才开学之时,于是小编们于是被深深地震撼了。好吧,在这里祝各位已经走入社会的读者们工作顺利,祝各位正在假期中的学生朋友们玩得开心!已经开始天天加班的小编们敬上。

★2012年,两部新掌机机会展开正式对决,任天堂的新主机Wii U也预定于年底上市,杂志的内容也会根据业界形势不断作出调整。新的一年开始,杂志按惯例进行了一次改版,根据读者的看法增设了一些新的栏目和版块。2011年末的游戏大滩是近十年来罕见的,因此杂志的内容也以攻略为主,而从今年

开始杂志会往加强可读性方面而努力,更多的游戏内容也在策划中。另外据去年的调查结果显示,多数读者强烈反对取消光盘,因此新的一年光盘依然会作为杂志的赠品和大众见面,各位对于杂志内容有什么意见,就尽管写过来吧!

★半个月假期结束了,遗憾的小编们的是塞得满满的信箱。来信

中最常见的内容便是对连续两年在取编辑组风云人物桂冠的洛克吐糟,看来如今这世道果然是好人没人气、坏人受欢迎!即行读者可能不太清楚编辑组的放假制度,对于迟迟不见回复而感到不满,在此向大家表示歉意。开年之后众编会立刻加班加补上的。各位玩客不要着急。

兰州市 林剑:上一次写信是写给妹子的,结果被发卡了。希望这次给UCG写信不要发卡,发台机子就好。

机子是木有,登你的来信就算是发个安慰奖吧。

我要写信给主编强烈要求UCG年终发我妹子!

稀饭你明明已经有了洛克老师,居然还如此贪心!

这……

湖南省 杜闻:关于杂志的意见,我想说为什么去年没有幸运读者去TGS呢?这是个很好的活动啊!也是广大宅人的梦想,所以希望来年能再看到这个活动!

其实你联想一下去年日本发生了什么事儿,你就应该能知道答案了。

宜宾市 陈叙:我希望杂志能在游戏攻略的数目上增多,比如去年10、11月游戏大作很多,很多攻略不能及时在当期杂志上看到,只能排在下期。所以杂志可以随时以游戏攻略旺季和淡季来决定杂志内容厚度,当然价格也可以临时浮动。

我们也很想这么做,但是国家对杂志的开办是有严格规定,这可能像油价那么一年想涨几次就涨几次。

编辑 微生活

好基友，一辈子



春节时我带着狗狗回了趟老家。老家养了一只猫，于是连续几天家里都在上演真版的狗狗大战。但这不是我想说的重点，咳咳。上班前一天，回到编辑部后，我拉着狗去附近的草地上放风，正准备拿手机发条微博时，看见对面马路上洛克正和稀饭（手牵手？我没看清）前往中心城二大世界，被我撞见了于是假假惺惺地拉着狗的我不要一起，我才不要做电灯泡呢！



牵手神马的根本就是你脑补出来的吧！



脑内不由得响起了“基友”版的《朋友》：“基友不曾孤单过，一声基友你会懂，还有伤还有痛，还要走还有我……”



■天下基友是一家！

不祥的预兆



放假前主动请缨要写《心灵相机》攻略的我由于一时失误导致春节当天才从伟大的快递叔叔手中接过了游戏。眼看着假期已经过去半，心切的我也顾不上什么过年的忌讳，带上耳机就开始满屋子找鬼。奋战了整整三天，一篇流程攻略终于得以新鲜出炉。长出了一口气后，我顺手就点到了“凭鬼宅”模式，想看看此刻自己的附体灵是什么，只见屏幕上赫然出现一行蓝字“喜欢工作的男人！”见状我也只能仰天悲叹道：“大过年的，这就在预示我来年要过劳死了吗？”



八老师淡定，人家只是想帮助你在新的一年里面继续发愤图强。



大过年还玩恐怖游戏，这得是跟自己有多大仇的人才干得出来的事啊？

贵族运动



放假时我受亲戚邀请打了一场高尔夫球。有一位小姑娘问我要不要成为这里的会员。我问加入会员需要什么条件，她说很简单，只要交160万元人民币即可，现在做活动所以只要118万元。我微微一沉吟礼貌地说道，我还是更喜欢本市的另一家球场。小姑娘说那一家要188万元，我们这家人是全省最低价了。然后我挣扎地说了声考虑一下，闪了。



小姑娘说的没错，只要有钱，世界上的一切事情都会变得很简单。



但最难的就是如何变得有钱。



谁叫咱们投胎时选了困难难度呢，认命吧同学们！

后浪推前浪



过年的时候朋友带了个小孩儿过来，八九岁的样子，玩iPad已经很熟练。《无尽之剑2》最强装备已经入手，《水果忍者》随便能切到600分。我给他展示了一下《无双大蛇2》，他立马迷上了这个游戏。之后我和朋友一起去吃饭，留他在家打游戏。等4个小时回来了，发现他居然把第一章的五六关来回回打了几十遍，当即震惊。他说这个游戏太好



玩了，一百多号人，招式又多，武器系统很深奥，战翻iPad上所有游戏。之后我索性连机器游戏借给他，等我从娘家回来一看，发现他居然快全成就了，现在这小孩成天都缠着他爸要买X360。



真是长江后浪推前浪……

前浪死在沙滩上。



上海市 陈昊：在 下年过 30 已经有妻有子，打游戏的时间自然削减，但还属于关注在 GAME 第一线。前天我正在为儿子换尿布时，妻子正在玩 Wii，我说：“老婆你能不能帮我一把？”她道：“你慢慢来，没事，我正忙着减肥呢。我们女人生了孩子得束束腰，不然身体容易走形”我看了看屏幕上的马里奥，摇头无语。自从有了孩子之后，我成了奶爸，她巴不得连奶都让我喂。下班后我玩不成 PS3 了，全让她的 Wii 给占去了，美其名曰，束身减肥，让我有面子。记得往昔，是我奋斗在游戏第一线，她在旁关注在第一线，如今换代，倒也符合因果报应。



这封来信看似抱怨，实则分明是在放闪光弹啊。有很



多玩家在结婚生子之后不得不放弃了游戏这项兴趣，相比之下你还能与妻子一起尽享游戏的乐趣，光是这一点就足以羡慕很多人了。



我脑补了一下奶爸的场景，突然被萌到了。



Email 百合自由：都说寒假是玩游戏的最佳时期，其实现实又没那么美好吧？放假我就

赶紧上淘宝玩游戏，没想到店家告诉我春节期间快递都放假了，要发货得年后！我勒个去，等到年后我都开学了，还玩个毛呀！没辙只能去本地的游戏店被老板宰了一刀。捧着比淘宝价格贵了几十块的游戏，我的心那叫一个滴血呀……回到家里，想着终于可以过一过游戏瘾了，可是刚把游戏盒放入机器中，就被老爸老妈拉走陪他们采购年货。逛了一天超市累得半死，爸妈又要拿家里惟一台电视看迎春晚会。好吧，既然没电视用，我玩掌机总可以了吧？结果还没爽几天，亲戚朋友家的小孩子们就蜂拥而至，从这一刻起，所有的游戏机和电脑就不再属于我了……所以什么放假玩游戏玩到爽之类的说法，全都是浮云啊同学！



快递歇业、商品涨价、电视里一片歌舞升平，这些都是中国的特色，无法不去面对。与暑假相比，能够玩游戏的时间确实也被压缩了不少。毕竟春节一年只有一

平日子里撒惯了娇的我们此时陪父母看看电视、聊聊天又有何不可呢？



自从有两位朋友春节时遭遇被亲戚家的孩子偷走东西的事件后，我就对带小孩的亲戚有点恐惧了orz。各位读者们也要提高自身的警惕性，遇到外人来串门时，记得把钱财和游戏机等宝物保存好，不怕一万就怕万一啊……



@ Email 虹色：到了冬天最大的不便就是握手的手指会发冷，按 OTE 都会比天气暖和时慢上一拍，希望下一代主机的手柄能增加对应冬夏的特别功能，冬天发热夏天变凉。



说实话来说，这个设计相当不靠谱。但我也非常能体会长江以南地区冬天没有暖气可用的痛苦日子，屋内冷如冰窖的生活真是伤不起呀！放假回家天天只想躺在床上窝不出来啊！所以比起给手柄添加上加热功能，我觉得还是呼吁中国全体地区都增设暖气比较现实！

八卦角

小编这样过春节

美好的春节转瞬即逝，一转眼小编们又都回到了编辑部，坐在电脑前奋战起攻略来了。那么小编们在放假期间有哪些娱乐活动呢？下面就让他们一一为大家道来。



春节期间就做了三件事情，吃睡玩。以上列的6个游戏全部达成成就，全成就游戏数量正好达到了200个（其中光盘游戏165个）。另外春节期间回了一趟娘家，在广东乡村度过了一个难忘的春节，也被冻得够呛。



由于编辑部放假时间比较长，前几天还是处于工作模式。等20号一群基友纷纷回乡就开始花天酒地的生活，虽然吃得挺爽，但体重也随之上升不少……



春节在家里完全是另一种生活方式，不同的城市、不同的面孔、不同的节奏，甚至有点穿越的感觉。游戏没怎么玩，但吃睡倒是补了够，这种生活是不是自己追求的，还真不好说。



这个假期基本都献给美剧了，可惜欠下一百集美剧也就补了一半左右，之后的假期时间都花在了研究《质量效应》系列的背景故事上，在维基、百度百科和几个专门论坛间泡得亦不亦乐乎。



假期共15天，前2天在补充睡眠；第3、4天在打扫房屋、洗晒衣服、购置生活必需品；第5、6天去逛商场买年货，打理一下个人仪容；第7、8天在当地的景点随便逛逛，前8天假期里隔一天锻炼身体。接着在第9天整理回老家的行李；第10天也就是除夕当天把狗一同带回了老家，安顿下来和父母寒暄一阵吐槽一下春晚便迎来了第11天——大年初一。11-14天各种走亲戚、聚餐、宅在家里写攻略；最后一天收拾行李带上父母塞的各种食品、生活用品回到编辑部，半个月转瞬即逝。



这应该算是几年来最冷的一个假期里，加上长期阴雨连绵，所以基本上都是宅在家里度过的，电影院也没怎么去，专门看老片子了，把能想到的漏网之鱼都补上了。长时间窝在被子里看片真是舒服呀，遇上烂片子的时候睡得也香……



大年初二没回老家了，假期主要任务是陪一陪孩子。回去只带了PSV，里头就一张游戏，外加一套陈坤推荐的动画，呵呵！趁儿子睡着时才能打一会儿游戏，总算刷白了《地獄军团》。家里只有一个机顶盒，我房间的电视只能收到六个频道，看什么电视节目基本没得选。儿子老让我画各种东西，因为不从心，只能买本教小孩子画画的书现学现画。惟一不爽的是假期第三天开始感冒，一直持续到现在，唉，什么都没有健康重要！



放假这两周，前七天都是在吃喝玩乐睡，后七天就开启地狱模式忙着写稿了。虽然平时上班时总抱怨休息时间不够，但突然迎来这么悠长的假期，还真有点无所适从，仿佛是一下子失去了人生目标，真是天生劳苦命……



放假回家不怎么想玩游戏，更多的时间用来陪陪家人和朋友，各种聚会不断，没想到仅仅一年大家就颇有变化。其次就是补了几部电影，对于《点球成金》和《抗癌的我》特别喜欢。最后提醒各位读者，以后长时间旅途乘坐飞机或者其他交通工具注意坐姿，华兹兹依然在感受肩部酸痛。

编辑名	玩过的游戏	看过的动漫	看过的电影/电视	读过的书籍	其他娱乐
纱迦	BBCS EX、无双大蛇2等	印象比较深的是新杀人网球	大魔术师、澳门	—	高尔夫球、网球、保险球各一场
九兵卫	COD 现代战争3、大众高尔夫6、梦幻俱乐部ZERO	物物语、圣誕之吻 SS+等等若干	—	—	UNJASH 系列日本小品（因某些特殊原因了解）
华尔兹	漆黑II（试玩版）、NBA 2K12	3大民工漫、爆漫王	点球成金、亡命驾驶、抗癌的我、憨豆特工2、国土安全	—	篮球、聚会
洛克	梦幻俱乐部ZERO、深渊传说、各种试玩版	以夏目友人帐4、创圣大天使为主打的诸多1月新番	时间规划局	凉宫春日的惊愕 加速世界	出门吃喝玩乐、睡觉、放屁
狼来了	忍道2 散华、BBCS EX、真·三国无双 NEXT	全职业人重制版、大剑、银魂、蜡笔小新	大侦探福尔摩斯2 诡影游戏、凶恋33天、官心计、步步惊心、宫锁珠帘（电视剧全为被母亲逼迫追者）	Fate/Zero	遛狗
稀饭	大地王国 罪与罚（试玩版）、怪物猎人3 Tri G	—	恶霸岛、国土安全为首的一大批美剧	伦敦故事、黑名单、交易善德·威廉姆斯的贼	相亲、购物血拼
星夜	未知海城3、最终幻想 零式	各种老电影、Fringe、北京爱情故事	—	—	睡觉
八重樱	心灵相机 附身记事簿、超级马里奥 3D大陆	Another	大侦探福尔摩斯2 诡影游戏、碟中谍4、神探夏洛克	山魔/嘲笑之物	睡觉
胜负师	地獄军团	Fate/Zero	团圆（TVB）、唐宫美人天下	周岁学会画画	陪儿子逛超市



长沙市 汪帆：玩游戏呢，最重要的是开心。发生打不过去这件事呢，是不能强求的。一不小心砸了机器，大家都想要的。如果你不开心就哭出来嘛，哭出来会舒服点。肚子饿不饿？我煮碗面给你吃？



我可不可以要求做炸酱拌面？



汕头市 面码：上学期期末考试成绩不错，于是趁着春节趁软磨硬泡地找老妈磨来了一台PSV。游戏店的老板还打算宰我妈一把，幸好我随身带着UCG，往他柜台上一放，他见我不是小白，也就老实了很多。为了给我妈留下好印象，一整个寒假我都不敢玩打打杀杀的游戏，只能用《大高6》来消磨时间。没想到我老母在一旁

看着也渐渐上了瘾，于是我家就开始上演PSV抢夺大战。老妈当然是负多胜少，不过她得意洋洋地说：“没事，等你开了学，PSV就归我了”



现实版的“我的老妈不可能那么可爱”！



既是母子又是朋友，这种关系真叫人羡慕嫉妒恨！

📧 乌海市 叶丰:我最大的建议就是光盘里最好多送些游戏原声音乐、精美壁纸什么的,价钱好商量!对了!最好再送点实用软件、精美小游戏,再增加一个关于动漫的栏目就更好了!

👤 说到动漫栏目,小编们不禁苦笑。类似的栏目在杂志上开过至少4次,但每次都是因为后来受到读者反对而关闭,但每年都有读者提议重新开。目前动漫内容都归在多边共享里了,让我们再走着看看吧。

@ Email 埃桑:作为一个卡饭,自然要第一时间入手《生化危机 启示录》。素质真是不错,可惜不是出在PS3或是PSV上,明明有很多要素都可以做成奖杯的,各位奖杯还会不会

觉得很遗憾呢?
3DS上没有奖杯,成就这种设定确实挺遗憾,不过本作也有类似的任务系统,而且还可以期待生化危机“长颈鹿”!

@ Email 唱起微弱的曲调:当年洛克刚到UCG我就看出他是有大作为之人,去年我和同学打连任他全编辑部风云人物,现在在中了。望洛克多多努力,连任三届,我看好你哟。

三连任的话就是金杯了吧?不知道几连任能拿到白金奖杯呢?
洛克老师的战斗力已经被表了!三连任绝对木有问题!

作为一名半老不新的编辑,我慷慨地请求将来年“风云人物”的桂冠授予其他

编辑,让我们共享这一殊荣吧。

📧 Email G旋上的咏叹调:本人纯属X360新手,刚刚成就过万就不知天高地厚了,结果一打开UCG,就看到纱迦17万多的成就,顿时泪流满面,更悲剧的是我旁边还有一个朋友,看到后淡定地跟我说:“有句话叫什么底之徒来着的?”没见过世面的苦逼伤不起呀!

成就点数的增加是需要多年时间来积累的,俺们敬爱的纱迦老编虽有18万的光辉成就,但同时也是牺牲了无数节假日休息时间顶着老婆大人的白眼才换来的呀!既然想成为一名合格的饭佬,就要做好为了成就鞠躬尽瘁死而后已的心理准备,革命尚未成功,同学请继续努力吧!……

本期 流行游戏

《生化危机 启示录》

洛克、九兵卫、纱迦、华尔兹

这“”还算生化兵器吗!

——看到BOSS连分身都会,终于无法淡定的洛克吼道

《苍翼默示录 连续变幻EX》

狼来了、胜负郎、洛克、九兵卫、纱迦

头次见到用一只左手按按方向键就能摆平全部电脑的格斗游戏。!

——边喝糖水一边虐电脑的纱迦

编辑部本期非流行游戏

《英雄幻想》

能说出全部角色的名字才是真正的宅!

《心灵相机 附身记事簿》

你玩或不玩,“他们”都在那里……

《圣洁传说R》

NBGI你
敢不敢
再坑一点? (看到结局画面后的“彩蛋”,作为传说饭,我彻底绝望了)



以身相许

剧本:八重樱



游戏机实用技术官方微博:《生化危机6》于1月20日上午带感公布!游戏采用4主角,包括里昂、艾达和克里斯以及一名新角色,舞台为米帝和天朝上国。故事发生于2代之后的10年,游戏制作人为天林良章/佐佐木荣一郎,由CAPCOM本部开发,绝非外包,发售日定于今年11月20日(欧美)/11月22日(日本)。 —评论—

读编 微话题



纯白可爱女王兽 AZ:里昂和艾达是必追的原动力!
三千院丽:《生化6》的舞台在中国,故事讲述某邪恶的生化公司(三X)倒了之后,又有新的公司(X牛)接替了其地位。这故事介绍里昂里没说,我一听便懂了呀。
Gutteres:天朝被僵尸终于要发威了。
宇智超越注意:但丁跟里昂(终于)合体了?还是把丁头染黄了抢掉里昂的戏?
心中万吨草尼玛咆哮的芥末来两份:当年学校附近PS游戏室三块五一小时玩《生化危机》!这正续作终于来了激动啊!
吃货熊:激动了!激动了!倒数迎接!P.S.,李冰冰小姐这回捡到宝了,Ada居然在正续篇里上升为主角。
rebirth2k2spring:一年三部原创作品,Capcom真给力,作为生化系列的粉丝,已经幸福的得快说不出话了!
kBoB君:Biohazard, i just need a large screen LED
UCG一刀刀:那个中文招牌林立的街景应该是香港吧?
无边手魔棍:C社总算给力一把!打完后迎接世界末日!

杂志编辑遇车祸成植物人 亲人念叨错别字将他唤醒

北京市 餐桌上的雪鱼:某编辑遇车祸成植物人,医生说活下来希望只有万分之一,唤醒更为渺茫。但是亲人们没放弃,根据他写稿子错字如麻的特点,每天在他身边念:“喂,又出错别字喽!”三个月后奇迹发生,某日编辑醒来第一句话:“主编发现了没?又扣我多少钱了?”

这是一个奇迹,至于你信不信,反正我是信了。

经常在“猛拍一砖”榜上有名的同志们会不会觉得压力很大?

金长直

剧本: 华尔兹



金长直, 我的最爱!



在拿到本期杂志时,大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游艺苑 2012 年 1 月-2 月最佳作品联合评选”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这两个月三期杂志所刊登的这 24 幅作品的原始大图下载链接,这些图通常比光盘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!



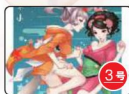
为了便于大家做出选择,这里放上双月评选作品的缩略图:



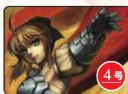
总第 289 期(2012 年 1A)
作品《魔眼暗瞳》
作者:BWm2(临海)



总第 289 期(2012 年 1A)
作品《博丽灵梦》
作者:廖志彬(宜宾)



总第 289 期(2012 年 1A)
作品《殷村正》
作者:冬小(上海)



总第 289 期(2012 年 1A)
作品《Saber Lily》
作者:NAMELESS(昆山)



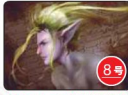
总第 289 期(2012 年 1A)
作品《康達圣徒 3》
作者:陈志远(珠海)



总第 289 期(2012 年 1A)
作品《FF Versus XIII》
作者:单城斌(唐山)



总第 289-291 期(春节合刊)
作品《九尾狐》
作者:琛·美奈奇(昆明)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《精英映像》
作者:东方朔(广州)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《哥俩好》
作者:魏立刚(深圳)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《KOS-MOS》
作者:JUJU(上海)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《阿拉》
作者:游宇宁(宁德)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《绘鸟(郑州)》
作者:绘鸟(郑州)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《知音》
作者:韦煜(深圳)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《KOS-MOS》
作者:EXAM(香港)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《游戏王》
作者:八珑龙崎(杭州)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《年夜饭》
作者:陈志远(珠海)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《阮》
作者:sky(广州)



总第 290-291 期(春节合刊)
作品《Come on, boy!》
作者:韩涛(西安)



总第 292 期(2012 年 2B)
作品《雷电 VS 凡骨》
作者:周沫(北京)



总第 292 期(2012 年 2B)
作品《武魂变》
作者:东方朔(广州)



总第 292 期(2012 年 2B)
作品《先谢郭嘉》
作者:琛·美奈奇(昆明)



总第 292 期(2012 年 2B)
作品《萌版 Saber》
作者:周琳(北京)



总第 292 期(2012 年 2B)
作品《未知海域 3》
作者:陈志远(珠海)



总第 292 期(2012 年 2B)
作品《海贼王》
作者:冬小(上海)

上海市 姚童:情人节就快到了,据说麦当劳推出了一项福利,只要两个人在店内亲吻 60 秒就可以免费获得一顿午餐?小伙伴们有没有人打算去试一试?我是来围观的。

这个活动的广告我们也见到了,因为广告上写的是“不限男女”,所以我们打算

让洛克和稀饭同学一起去一试。

老大!不要这样推我入火坑呀!

这是八老师喜闻乐见的场面。

我才不喜欢呢,又不是大叔和美青年。

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 MPP 球王 2 无线六轴震动手柄

1名

1. 你对本期新开张的几个栏目有何意见？
2. 请整体评价一下本期杂志的内容。
3. 你觉得当前杂志对于手机游戏的报道力度是大、小还是合适，说出你的意见。

(本期互动信箱抽奖活动截止 2011 年 2 月 19 日，平信以邮戳为准。)

本期问答



一等奖

2名



北通 MFP 特洛伊无线震动版手柄

二等奖

3名



北通原生线 HDMI 高清线

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别说明，我们会尽可能地为你协调。

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

12月互动信物礼品名单

北通MPP球王2无线六轴震动手柄

广州 吴中奇

北通MFP特洛伊无线震动版手柄

太原 华清隆 北京 秦岭

北通原生线HDMI高清线

宜昌 王子文 恩施 刘鸣群

福州 魏光明

北通原生线USB高速数据线

上海 孟家腾 北京 柳树河

武汉 于广林 重庆 雷雪安

天津 谢俊波 厦门 穆子涛

沈阳 赵耀 上海 刘炎军

大连 王东国 成都 俞达强

三等奖

10名

北通原生线USB高速数据线

@ Email

阿鲁卡：我突然发现了一个整人利器，那就是3DS的游戏心灵相机！想必各位编辑们都已经猜到了，没错，就是用其中的小游戏拍其他人身上的怨咒！我已经成功吓呆了邻居家的萝莉，下一步就是开学后带去学校吓唬女同学啦！哈哈哈哈哈，谁叫她们平时总嘲笑我玩游戏的？这次终于可以杀她们的威风了！

我有预感到当你把女同学吓哭后的下一秒，你的3DS就会被老师没收了，于是紧接着哭的人就变成了你。

那前提也得是你的女同学怕鬼呀，如果换做我，可能一拳揍过去也说不定，呵呵。

八老师的人里人格又出现了！看来上学时没少被男生欺负？



胡说！萝莉是用来疼爱的，不是用来欺负的！原来不是因为女同学而是因为萝莉吗……

@ Email 看热闹，估计《灵魂能力V》一卖，编辑部的“BB”热潮就要消退了吧？唉，真是“由来只闻新人笑，有谁听到旧人哭”啊……

其实并没有这么惨啦，虽然确实最近编辑们玩《灵魂能力V》比较多，不过并不代表大家对“BB”的爱已经退却，只是暂时被封藏了而已。封藏和退却之间的区别是微妙的……

阜阳市 姚浩：在玩游戏的时

候，最怕出现什么情况？我最怕的是好不容易在死了N次的关卡里看到了胜利的曙光，突然就……
类似的情况我还真遇到了，不过不是跳闸而是3DS没电。春节打《心灵相机》，好不容易推倒了最终BOSS，正一脸得意地欣赏片尾CG动画时，突然屏幕一黑——再电了。于是只能读档重打，苦着脸再受一次怨咒的刺激。

PS2时代最恐怖的事例不是停电，而是存档时死机，导致记录直接破损。不过也多了那段经历，培养了我随时备份存档的好习惯。

武汉市 吕典：我喜欢游戏，特别是剧情，在杂志上所献上的剧情小说都是我喜欢的。像2005年的那期《零 刺青之声》的剧情小说我至今还珍藏着。我觉得一些剧情性很强的游戏，可以做成一个版块来写，就像去年《凯瑟琳》的剧情小说和攻略一样，又或者做成各位想关于游戏剧情的一些杂谈，我想这对于我们读者中的一些“剧情控”来说会非常喜欢的。

说起来正巧，在杂志新一年的计划当中，关于游戏剧情方面的新计划也有几个，在本期当中，小

编辑开辟了专门介绍游戏故事背景的新栏目，首期奉上的是“气质量效应”系列的背景介绍特大号，希望能让你喜欢。

惠州市 林锐通：各位小编我都很喜欢，像奈落、狼叔、八老师，不过最喜欢的还是九虎兄九老师，因为九老师喜欢的东西我也喜欢，像《德妹》初音等等，这就是所谓的“臭味相投”吧！哈哈！工作了，一定要像九老师那样支持正版，买手办，当土豪去！

要成为九老师那样的宅必须有一颗坚定不移生活在二次元的心，要做到这一点也是相当不容易的呀！

有收入后为兴趣爱好付出是可以的，但要量力而行哦！这句话从九老师口中说出来咋就完全没有说服力呢……

郑州市 刘洋：UCG 能一个月改成一月三刊吗？一月两本已经无法抑制我饥渴的心啦！

同学您想累死我们吗？

半月刊已经令众编的休息时间大减了，跪求千万不要一月三刊呀！T.T.

More UCg 73136.com

小编寄语

努力工作，拼命玩！

下雪了，不如朋友一起出来堆雪人、打雪仗吗？



★过年期间与预期的一样成天呆在家里，早睡早起，有晨练，一下子仿佛回到了中学时代。其实也挺想出门旅游一下，但是天气太冷、交通太堵，为了让祖国的春运少一点压力，我还是老老实实地过一个低碳节能的春节吧！

★趁着长假难得的、比较闲碎的休息时间，将搁置许久而一直没有通关的《最终幻想 XIII》稍微往后推了一些，又玩了一下《最终幻想 XIII-2》，每次想对这个系列重燃兴趣的念头都被各种琐事无休止的，是在不超过3小时的游戏时间后终于决定放弃。而偶尔玩之的iOS版《超时空之钥》却每每让我兴趣盎然。看来确实并不是我对JRPG失去了兴趣，而是现在的JRPG实在不靠谱。

★小区院子里有个鸟居养了只鸡，每天清晨准时打鸣，于是最近经常会在鸡鸣声中醒来，恍惚恍惚就像回到了乡下，在那么一瞬间会有种远离尘世纷扰的平静感……

本期个人签名

园艺水平努力提升中。



[物] yougamercards.net 不仅免费提供奖杯卡(名片)服务,也是目前最大的非官方奖杯排名网站。由于该站将有明显作弊行为的玩家剔除出了排行榜,前几天意外发现自己在港服排在了首位。由于与第二名之间的差距很小,最近又有《PSV 专程》等繁重的工作,所以这个第一恐怕难以保持。作为“香港服第一”,为求与杯友们共勉,正准备与 SCEH 协商举办奖杯相关的官方活动,敬请关注!

[全] 这个多月来,PSV的利用率的确挺高,但也导致PS3的利用率直线下降。几款PS3新游戏都不敢启动,就怕烂尾。掌机家用机双修的想法看来还是过于理想化了。

[镜] 看完《FATE/ZERO》第一季,翻回头来再看《FATE/Stay Night》,前者画面精细程度果然不同凡响。当然,后者毕竟是6年前的作品,有不少人吐槽写实现在看来都有点儿“崩”,另外剧情也偏极偏向。而《FATE/ZERO》不仅画得好,思想深度也相当不俗。“圣杯问答”这一集尤为精彩。第二季要到四月才播,周一集播完又得三个月……好作品得要等,游戏与动漫都是如此。

[物] 每期一发,说玩儿人的《HOT》,还有个中文版叫《你真是对我好》。一开始觉得欧美一线歌手在这款歌里插中文挺有意思,后来听着听着发现这款挺扯淡的,如今不自觉的时候都哼上两句“你真是不得了,你真是对我好,北比,北比……”

本期个人签名

持续而周的重感冒基本痊愈,有健身的打算。



※《第十放映室》一直是我觉得央视少数的优质节目之一,最近的一期(奉贺2012总结2011电影)在“不越线”的情况下最大程度地讲了实话,也是对今年以来内地电影圈的一个很好的总结。真心希望电影创作者都来看看这节目,也对自己做一次反省或者总结。

※《地球坠落录》,终生成就奖颁给摩根·弗里曼算是实至名归。毒舌Ricky的笑料依旧三俗,乔治克鲁尼的《后人》果然是众望所归,拿下大奖,希望该片在接下来奥斯卡中能再接再厉。今年奥斯卡个人很看好《帮助》这部影片,尤其是戴维斯的演技。

※说起来很悲剧,放假只拿了两张游戏回家,相信读者都猜出来了,就是《战争机器3》和《NBA 2K12》。不过始料未及的是前者在坐飞机回家的过程中被人偷了(可能是地铁上,也可能是机场)。后者由于在X360里才免克修变速箱。偷游戏的有两种可能:1.该贼家中有X360,正好偷张《战争机器3》回家过年玩;2.无脑小偷,见什么拿什么。总之“爷们3”以后只能借金馆长的来玩了……

本期个人签名

《国土安全》第一季,继续慢看中……



★强烈推荐阿汤哥的《碟中谍4》!简直就是完美无缺的商业动作大片,全程无冷场,每隔十分钟就会有一个镜头能将观众的神经一下子绷紧,走出电影院时我才发现自己已是一手心的冷汗。一个做动画电影出身的导演第一次执导真人电影就能有如此精良的品质实在不易,而且阿汤哥近年近五十竟然还能本人出演各种高难度镜头,也让我不由得对他越来越欣赏。

☆寒假期间带父母去了趟香港的大屿山,玩得很是尽兴。回来两天就看见新闻说大屿山的观光缆车坏了,乘坐缆车团中长达1小时之久,而且发生事故的那天气温只有几度,这……

★放假前买了一大批书,结果到上班了也没看完,戒真是高估自己的看书速度了。

☆英国学者研究发现拖延症患者犯罪率较高,因为他们懒得将想法实现。——我们的价值终于得到了全社会的肯定。



小重樱

NOW PLAYING

圣洛佛尼R

【工作】忙这一个字！由于春晚的关系，开工后只有一个星期便要截稿，因此要负责截稿前几天才发售的《灵魂能力V》(SC5)强作袭来的张只能日夜赶工，为了工作连自己最喜欢的角色艾薇(IVY)的出场戏都没时间看。本次的小编寄语就是在备庆场合SC5的鸣谢时抽空写的，而且午饭都没时间吃，杯具啊有没有！

【游戏】还是《SC5》，不得不说是本作可谓是诚意满满，除了个别角色没有登场外，游戏的整体素质除了完美，唯一不满的是制作组刻意降低了游戏的门槛以吸引新手，如此一来大部分角色的招式都被迫缩减，更狠的是连招都删了！另外，编辑部里最喜欢这个游戏的莫过于沙迦，他曾经说过一句“世界上所有的游戏加起来都没《灵魂能力》好玩！”这种病态级别的铁杆粉丝，游戏发售后他更是放话说要请所有入手正版的小编吃饭，在这里Mark一下，免得他抵赖。



Now Playing
《灵魂能力5》

【吃】各位读者们新年肯定都吃过大餐，不过不知道各位吃得最多的食物是什么？我个人吃得最多的竟然是芋头，老爸家的亲戚聚餐和老妈家的亲戚聚餐诸都不约而同地点了芋头蒸肉，原以为是算是把这辈子的芋头份额都吃完了，没想到朋友聚餐时还是有芋头，就连别人送的礼物都是芋头糕……

【喝】吃的最多是芋头，喝得最多的，我想肯定是咖啡。倒不是说我新年期间日夜笙歌，搞得要要用咖啡提神，而是大家听到我描述自己的新工作内事后，似乎都不约而同地送我各种速溶咖啡，从雀巢、麦斯威尔到越南G7咖啡应有尽有，还收到了两家咖啡豆，可惜我家这个咖啡机都没有，只好转手送人。家里的咖啡多得杯子塞不下，为了不浪费，只好赶快喝掉了事。

【玩】假期当中其实没几个游戏，都在趁劲地补补课，不过有时清清《MH3G》的村任务，用G级武器砍下怪也算是种消遣。同时还玩了《大地王国 罪与罚》的试玩版，感觉就是无论动作部分还是角色扮演部分的表现都给我所预料，能够完全满足RPG玩家，至于喜欢ACT的玩家恐怕不会看得上眼。

【乐】希望自己在新的一年能够知足常乐，也祝各位同事能够其乐融融，最后当然要祝各位读者们新年快乐！

Now Playing

《怪物猎人3tri G》、《生化危机 启示录》

快乐时总是过得很快，转眼为期半个月的家假就已结束。本以为在家春节期间可以好好放松一下，没想到时间完全不够用，特别是1月20号开始，洛克基本每天都被一干好友喊出去“花天酒地”，大年三十开始更是因为亲戚的串门几乎没有好好睡过觉，休息什么的，果然都是浮云啊浮云……

从2月开始，每个月都有几款个人感兴趣的游发售，要玩的游戏太多，实在玩不过来。先是《生化危机 启示录》和《圣传传说R》就占用了本人大部分时间，此外还有一个非常看好的《重力异想世界》，又一次觉得一天的时间要有48小时该有多好。

《高达AGE》自从融入一些黑暗要素后好看不少，虽然和OVA版的《独角兽》还有所差距，但至少看的时候不会让人感到烦闷。不过不少剧情还是让人产生一种既视感，特别是14集的某些场景，让人不得不想到拉拉之死何有木有！希望第二季的剧情能给力一些。

近期填坑计划

《生化危机 启示录》道具：5/12；《梦幻俱乐部 ZERO 携带版》全妹子攻略：7/13；某地多游游戏：45/80



洛克



▲我家旁边的商城专门开了一个体验馆，每天都有人在演示《水银契约》和《超级球》，仔细一看原来是蓝游……

★首先说件趣事，过年时有亲戚带着小孩来串门。我抱起小孩和他玩，他对我说：“叔叔你好，你头上有根白头发，我来帮你拔掉它。”我说：“不行，头发拔掉之后会长越来越多的啦！”只见他眼珠一转，说道：“那我帮你把黑头发都拔掉吧！”

★澳阿男单决赛真是看得我惊心动魄，小德和纳豆这两个铁人打了5个多小时才打完，坐在电视机前的我都坐累了，他们还在场上健步如飞，实在令人佩服。看过之后我也不得不承认，费天王要想重回世界第一的宝座，这个难度实在是太大了。我现在对费德勒的惟一期望就是拿到今年伦敦奥运会的金男单金牌。

★过年期间回了趟老家，因为那边没有网络，所以没带任何游戏机过去。每天闲的时候就和一群亲戚打牌，锄大地、斗地主、升级、拖拉机……几天时间很快就过去了，感觉像是回到了大学时代，真的是好怀念这种感觉。不过很快就要因为要上班而回到现实，每天也从自然醒变成八点半醒……每天早上看到路边空空如也的中学小学，真是羡慕啊！

1年就盘点

获得成就8805个，全成就游戏数+11。当前成就186518个，全成就游戏数201个。其中虎狼游戏166个



九兵卫

NOW PLAYING

MW3 网战电选达5 游之后又想再开坑玩更加欢乐的BF3 网战，剧情……

+NEW GAME SCHEDULE+

新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.2.2-2012.12.31

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。

春节过后，欧美以及日本游戏界也正式进入了新一年的复苏，众多筹备已久的大作将陆续和玩家见面。有人将今年2、3月份称为动作游戏玩家的节日，这并不为过，以老卡为代表的各路厂商将在这一传统游戏领域展开激烈的厮杀，这对我们而言却是有利而无弊的。另外春节期间 Capcom 还闪电公布了超级大作《生化危机6》，加上去年底公布的《横行霸道V》等一系列重磅作品，这让我们在年初就似乎闻到了2012年游戏界浓浓的火药味。

PLAYSTATIONS

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年2月					
2日	不死之身	ネバーデッド	Konami	动作射击	日版
7日	GT赛车5 Spec II	グランツーリスモ5 Spec II	SCE	竞速	日版
7日	漆黑II	The Darkness II	2K Games	主观射击	美版
7日	大地王国 罪与罚	Kingdoms of Amalur: Reckoning	EA	角色扮演	美版
7日	天地逆转	Inversion	NBGI	动作射击	日版
16日	二道制领域	バイナリードメイン	SEGA	动作射击	日版
23日	阿修罗之怒	アスラスラース	Capcom	动作	日版
23日	认真和恋爱R	真剣で私と恋しなさい! R	MinatoSoft	文字冒险	日版
23日	少女枪社	ぢゃるぢゃん	Achemist	射击	日版
23日	触媒之心	たちち、しよ!〜 Love Application 〜	Compie Heart	文字冒险	日版
23日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルチ イメツトス〜タイムジネレーション	NBGI	动作	日版
28日	SSX	SSX	EA	体育	美版

2012年3月

1日	海城无双	ワンピース 海城无双	NBGI	动作	日版
6日	质量效应3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
6日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
7日	信长的野望 纵横 凤鸣之章	信長の野望 Online - 鳳鳴の章 -	Koei Tecmo	日本角色扮演	日版
8日	机动战士高达 UC	机动战士ガンダム UC	NBGI	动作	日版
8日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター×鉄拳	Capcom	格斗	日版
8日	苍之英魂 钢铁之翼	苍の英魂 BIRDS of STEEL	Konami	策略	日版
8日	时之剑	ブレイズ オフ タイム	Konami	动作冒险	日版
13日	寂静岭 暴雨	Silent Hill: Downpour	Konami	动作冒险	美版
15日	真・三国无双 Online 龙神乱舞	真・三国无双 Online - 龙神乱舞 -	Koei Tecmo	动作	日版
15日	速攻猎杀 遗迹之地	速攻猎杀レガシスタ	日本一	动作角色扮演	日版
15日	刺客信条 兄弟会 2012	ウイニングイレブス 7 2012	Koei Tecmo	体育	日版
15日	速攻猎杀	速攻猎杀レガシスタ	日本一	动作角色扮演	日版
20日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
20日	忍者龙剑传III	Ninja Gaiden III	Koei Tecmo	动作	美版
22日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	日版
22日	压倒性游戏 无限灵魂	压倒性游戏 ムゲンソウルズ	Compie Heart	角色扮演	日版
29日	麻布 梦幻俱乐部	マージャンドリームクラブ	D3 Publisher	桌面棋牌	日版
29日	职业足球之魂2012	プロ野球スピリッツ2012	Konami	体育	日版

2012年4月

24日	虐杀原型2	Prototype 2	Activision	动作	美版
2012年5月					
10日	星耀战士	STARHAWK	SCE	动作	日版
18日	马克西姆·佩恩3	Max Payne 3	Rokstar Games	动作射击	美版
22日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
24日	史坦斯南门	STAINS; GATE	Spb.	文字冒险	日版
24日	史坦斯南门 比翼恋志的爱人	STAINS; GATE 比翼恋志の一人 - 日 -	Spb.	文字冒险	日版

2012年6月

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年内	第2次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012年内	死或生5 格斗	格斗
2012年内	最后的守护者	动作	2012年内	铁拳6 格斗	格斗
2012年11月20日	生化危机6	动作射击			

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	学园ヘタリア DS	文字冒险	2012年内	宝可梦 黑/白	角色扮演
2012年内	口袋妖怪 - 伴飞的野望	宝可梦	2012年内	铁拳6 格斗	格斗

2012年4月

未定	海城无双 黎明版 DS	ワンピース 黎明版 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
----	-------------	--------------	--------------	------	----

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年	翠(新作)	动作冒险	2012年内	真女神转生X 堕落的五大种族	角色扮演
2011年内	怪物农场	文字冒险			

XBOX360



日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年2月					
2日	不死之身	ネバーデッド	Konami	动作射击	日版
7日	漆黑II	The Darkness II	2K Games	主观射击	美版
7日	大地王国 罪与罚	Kingdoms of Amalur: Reckoning	EA	角色扮演	美版
7日	天地逆转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
16日	二道制领域	バイナリードメイン	SEGA	动作射击	日版
23日	阿修罗之怒	アスラスラース	Capcom	动作	日版
23日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルチ イメツトス〜タイムジネレーション	NBGI	动作	日版
28日	SSX	SSX	EA	体育	美版
2012年3月					
6日	质量效应3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
6日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
8日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター×鉄拳	Capcom	格斗	日版预定
8日	苍之英魂 钢铁之翼	苍の英魂 BIRDS of STEEL	Konami	策略	日版
8日	时之剑	ブレイズ オフ タイム	Konami	动作冒险	日版
13日	寂静岭 暴雨	Silent Hill: Downpour	Konami	动作冒险	日版
20日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
20日	忍者龙剑传III	Ninja Gaiden III	Koei Tecmo	动作	美版
22日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	日版
29日	麻布 梦幻俱乐部	マージャンドリームクラブ	D3 Publisher	桌面棋牌	日版
24日	虐杀原型2	Prototype 2	Activision	动作	美版
2012年5月					
18日	马克西姆·佩恩3	Max Payne 3	Rokstar Games	动作射击	美版
22日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	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年内	死或生5	格斗	2012年内	铁拳6	格斗
2012年11月20日	生化危机6	动作射击			

Wii



日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
11日	马里奥聚会9	Mario Party 9	Nintendo	益智	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
2011年	翠(新作)	动作冒险	2012年内	真女神转生X 堕落的五大种族	角色扮演

Nintendo DS



日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
8日	学园黑塔利亚 DS	学園ヘタリア DS	Idea Factory	文字冒险	日版
7日	口袋妖怪 - 伴飞的野望	ポケモン+ (プラズ) ノブナの野望	Pokemon	策略	日版
2012年4月					
未定	海城无双 黎明版 DS	ワンピース 黎明版 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	怪物农场	文字冒险			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年2月					
2日	仙境传说 奥德赛	ラグナロク オデッセイ	GungHo	动作	日版
9日	索尼 星尘 SUMONi	星塵 SUMONi	Acquire	动作	日版
9日	重力异世界	GRAVITY DAZE	SCE	动作冒险	中文版
14日	苍翼默示录 连续空战 扩充版	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Act.Yonemaru	格斗	中文版
14日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
14日	FIFA 足球	FIFA Soccer	EA	体育	美版
14日	音乐方块 电子交响曲	Lumines: Electronic Symphony	Ubisoft	音乐	美版
14日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
16日	横版射击 ADV 兽人歼灭	横版射击 ADV 兽人歼灭	Chunsoft	文字冒险	日版
21日	忍道 2 豪华	忍道 2 豪华	SCE	动作	中文版
22日	摩多赛车 公路之旅	ModNation Racers: Road Trip	SCE	竞速	中文版
23日	真三国无双	リアルリリアン-ファイター	格斗	SCE	日版
23日	忍者龙剑传 PLUS	NINJA GAIDEN Σ PLUS	Konami	动作	日版
2012年3月					
8日	Unit 13	Unit 13	SCE	动作	日版
27日	寂静岭: 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
29日	职业棒球之魂 2012	プロ野球スピリッツ 2012	Konami	体育	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年春季	女神异闻录 Persona 4 黄金版	角色扮演	2012年春季	龙之皇冠	动作角色扮演
2012年内	街头霸王对铁拳	动作	2012年内	最终幻想 X	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2月					
2日	写真少女	フォトノア	角川 Games	模拟育成	日版
9日	幻想水浒传 编年百年之时	幻想水浒传 编年百年之时	Konami	角色扮演	日版
16日	战国无双 3 2 Special	战国无双 3 2 Special	Koei Tecmo	动作	日版
23日	粘土年代	粘土年代	NBGI	角色扮演	日版
23日	英雄传说 勇气双雄	英雄传说 勇气双雄	NBGI	动作	日版
23日	车轮滚滚向日葵少女	车轮滚滚向日葵少女	Spb.	文字冒险	日版
23日	我的朋友很少 携带版	我的朋友很少 携带版	NBGI	文字冒险	日版
2012年3月					
15日	心跳回忆 女生版 第3个故事	とまめメモリアル Girl's Side	Konami	模拟育成	日版
15日	魔法少女小圆 携带版	Premium - 3rd Story -	Koei Tecmo	角色扮演	日版
15日	胜利赛马 2012	胜利赛马 2012	Koei Tecmo	模拟经营	日版
15日	光明之月	シャイニングブレイド	SEGA	角色扮演	日版
22日	海猫鸣落 未来无双	海猫鸣落 未来无双	Idea Factory	动作	日版
22日	黑豹 2 如龙 阿修罗篇	クロヒョウ 2 如龙 阿修罗篇	SEGA	动作冒险	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
29日	我的妹妹哪有这么多可爱	僕の妹がこんなに可愛いわけがない	NBGI	文字冒险	日版
29日	职业棒球之魂 2012	プロ野球スピリッツ 2012	Konami	体育	日版
2012年4月					
5日	超级机器人大战 2 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
26日	未来日记 第 13 位日记持有者	未来日記 第13位日記の所有者	角川 Games	文字冒险	日版
26日	青的旋律 虹彩的连音	青の旋律 虹彩の連音	NBGI	文字冒险	日版
26日	史迪屋斯门 比翼恋的恋人	STENIS: GATE 比翼恋のレディ	Spb.	文字冒险	日版
26日	在游戏里也要好好谈恋爱	ゲームでも、ほんのうこも好きになさい!	NBGI	文字冒险	日版
2012年5月					
31日	桥梁之星 3 学期 携带版	つりまき 3学期 携帯版	Revolution	文字冒险	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年春季	Fate/新章 CCC	角色扮演	2012年春季	机动战士高达 AGE	角色扮演

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年2月					
2日	垂钓 3D	Fishing 3D	D3 Publisher	体育	日版
14日	新 Love Plus	NEWラブプラス	Konami	模拟育成	日版
16日	横版射击 ADV 兽人歼灭	横版射击 ADV 兽人歼灭	Chunsoft	文字冒险	日版
17日	铁拳 3D	铁拳 3D ブライムエディション	NBGI	格斗	日版
17日	最终幻想 最终幻想	THEATRETHYM FINAL FANTASY	Square Enix	动作	日版
23日	冒险屋探险 推击 3D	ナイトメアスルックンクン 3D	SEGA	益智	日版
23日	牧场物语 起始的大地	牧场物语 はじまりの大地	MMV	模拟经营	日版
2012年3月					
1日	马里奥索尼克 伦敦奥运会	マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック	Nintendo	体育	日版
1日	哆啦A梦 大雄的奇迹之岛	哆啦A夢 のび太の未来の島 - アニマルアドベンチャー	FurUryu	动作	日版
8日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミクと未来の星 Project mirai	SEGA	音乐	日版
8日	潮浪摄影 食蛇者 3D	メタルソリッド スネーク-3D	Konami	动作	日版
8日	少女 RPG 瓦娘的公主	カールズPRP シンデレラ	Level-5	角色扮演	日版
22日	新·光之神话 帕尔提亚的编年史	新・光神話 パルティヤの編年史	Nintendo	动作	日版
22日	任天堂聚会 3D	パルクマハパーティ 3D	NBGI	益智	日版
22日	王国之心 3D	キングダム ハーツ 3D	Square Enix	动作角色扮演	日版
2012年4月					
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·三无双 VS	真・三國無双 VS 真・三國無双 VS	Koei Tecmo	动作	日版
26日	真·幻想世界 白与黑的连音	シンデレラワールド 白と黒の連音	Act.Syzen Works	动作	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年春季	勇者斗恶龙 怪兽仙境	角色扮演	2012年内	索尼克 竞速大师	文字冒险

02.09 幻想水浒传 编年百年之时

PSP Konami 角色扮演 幻想水浒传 编年百年之时 B

“幻想水浒传”系列沉寂了3年之后推出的全新作品。游戏复活了传统的6人小队模式，并且新增加了职业的概念，可选用的职业达8种之多。经典的连携攻击跟合体技系统在本作得到保留，使得角色培养和队伍编成方面更具策略性。本作剧情以“穿越时空”为主题，玩家编成的队伍要回到过去历史中的英雄一起，挑战每一个出现一次吞噬世间一切的怪物。队伍中相同职业的角色们还能从古代的角色身上继承到一些已经失传的特殊技能，庞大的世界观和丰富的隐藏要素非常值得期待。

02.09 重力异世界

PSV SCE 动作冒险 重力异世界 A

本作是制作过《死魂曲》等惊悚恐怖游戏的外山圭一郎担纲制作的动作冒险游戏，以蒸汽朋克风格的虚构世界所展开的冒险为主题，让玩家扮演被神秘超型生命体赋予操控重力能力的失忆少女凯特(Kat)，展开拯救空中都市黑特萨威的冒险。“重力”是游戏中最重要的要素，在游戏中玩家需要活用重力和数个强敌战斗，例如让玩家浮空后利用重力加速度攻击敌人，或是举起物体攻击对手。值得一提的是本作的港版为中英合版，发售日与日版一样同为2月9日，喜欢的朋友千万不要错过。

02.14 新Love Plus

3DS Konami 模拟育成 新Love Plus A

尽管从去年秋天延期到2月份发售，但这丝毫不影响众多二次元 OTAKU 对于本作的无限期待。正如游戏的名字，《新 Love Plus》相比前作无论内容还是玩法都彻底焕然一新，对应3DS特有功能的3D显示、陀螺仪摄像等全新的要素让玩家创造互动性更高的交流体验。玩家与虚拟女友之间的沟通关系到游戏中的各种收集与养成要素，与现实时间关联的各种特殊事件更是让玩家们的“恋爱”生活充满惊喜与甜蜜。总而言之，2月14日游戏发售的这个情人节，各位绅士将不再寂寞。(笑)

游风艺苑

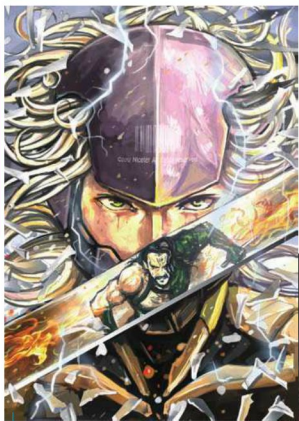
原创插画 一刀

UGEE 友基 原创

Gallery of Game Style



对于广大在校的读者来说,拿到本期杂志时寒假应该刚刚结束。不知道这个龙年春节,大家过得怎样?想来绝大多数朋友应该沉浸在“吃、睡、玩”等传统假日活动中而乐不思蜀了吧!因此,当上班第一天打开信箱却发现新稿件的数量与平时相比大幅减少时,本刀一点都不奇怪。这里要跟希望在本栏目发表作品的网友说的是,趁着这时候投稿,采用的几率会大很多。特别是希望在本栏目露露头角的新作者,不要错过这个机会!另外,2012年1月和2月的合并评选已展开,参赛作品概览请见第114页的“一刀有话说不特别版Vol.46”。



北京·周沫

随着《游龙谍影 崛起》改头换面,雷电和比鲁这对死敌在新作中将会展开怎样轩然大波的斗争,成为系列粉丝们热议的焦点。久远的周沫同学用上面这幅构图颇有特色的作品表达了她对《崛起》的关注,果然真给力!



北京·周琳

同人作品的一大特点就是能够随心所欲地让自己心仪的角色按照自己喜欢的方式展现出来。正如左图这位萌版的 Saber,你是不是心动了呢?



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅插画,请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明),也请为自己的画稿起一个好听的名字,并讲述一下自己在作画时的感想。一并写在稿件的背后,画稿的题材方面请尽量与游戏有关。也欢迎原创稿件;稿件投稿请注明“游风艺苑”收。Email稿件请寄至专用电子邮箱 @ucg.cn,稿件刊登后作者可以获得月刊一本,根据稿件质量稿费为40~100元不等,在刊登后一个月之内寄出。最后,欢迎大家踊跃投稿!



广州·东方朔

东方朔是咱们的老朋友了,他的作品具有专业插画的水准,而题材则更是五花八门。上图这幅名为《武斗无双》的作品,关公战的已不再是秦琼什么的了,直接换成了孙悟空,实在威武霸气啊!

昆明·琛·美神奇

《先谢郭嘉》!没错,左图就叫这个名字,为什么呢?熟悉《三国志》的朋友应该认得出画中人就是郭嘉,但为何要谢他呢?因为作者最近沉迷于这款游戏典当录不可自拔,创作同人稿件以示喜爱,不要想太多……



上海·冬小

《海贼王》中性格有点古灵精怪的裴罗娜,在冬小同学笔下凸显出了高贵的一面,像是一位公主,傲慢任性,又带着令人哭笑不得的小调皮。

珠海·陈志远

玩过《未知海域3》的朋友肯定记得少年内森躲避敌人追赶的那场好戏,左图再现了出来,构图和人物动作表情都很有亮点,作品看起来动感十足,不过,场景似乎还是原创的,而且小森内用了拟景吧?

臂挂能量剑，手持冲锋枪；
勇战收割者，定宇宙存亡。

宏伟太空歌剧系列最新章节
即将轰响！



More, GO: 73139.blog.163.com

质量效应3

原名: Mass Effect 3 | 机种: PS3/X360
类型: 角色扮演 | 发行: EA | 发售日: 2012年3月6日

PSV 专辑

PSV 专辑

Vol. 1

大16开224页+DVD光盘 | 实用与收藏兼备的PSV权威专辑

- Vita动态 -

索尼新一代掌机PlayStation Vita横空出世, PSV已经成为继PSP后炙手可热的掌上明星。为满足广大玩家的需要,《游戏机实用技术》与《掌机王SP》通力合作,经过两个多月的策划与制作,隆重推出《PSV专辑》系列第一辑。数十万字精彩内容囊括PSV使用技巧、企划特辑、独家专访、新作直击、典藏攻略等丰富内容,力求让读者一书在手便能运筹帷幄。此外本书附赠的影像DVD,收录大量PSV主机及游戏宣传影像,让你过足眼瘾。

- Vita动作 -

超越现实用户指南——PSV主机彻底解析,助你迅速成为PSV达人;PSV导购攻略,从网店到实体店,线上线下双重出击,入手PSV再无担忧。

- Vita企划 -

集合PSV精品文章,解读PSV的过去、现在与未来。另有PSV多款大作的制作人专访,其中更邀请到SCEH董事兼总经理项瑾先生,共同分享PSV港版发售前后的点点滴滴,解答内地玩家关注的问题。

- Vita动作 -

即将上市的PSV动作前瞻,《Persona4 黄金版》、《忍者龙剑传X PLUS》、《龙之皇冠》、《御剑霸王对铁拳》,一睹这些代掌机游戏的未来豪华阵容的风采。

- Vita攻略 -

收录《未知海域 资金深渊》、《真·三国无双NEXT》、《大众高尔夫6》、《忍道2》、《圣洛传说R》、《山脊赛车6》、《恐怖惊魂夜》、《地铁军团》等十款首发及近期大作的详尽攻略,实用心得倾囊相授。

2月15日 全国上市

口袋玩家

Vol. 51

全彩32开224页+DVD+烤箱电鬼纸模

本辑《口袋玩家》带来《口袋》首席画师杉森建的一段访谈,并对过去的2011年进行重要大事件回顾,专题《口袋妖怪十五年》为大家讲述当年针对家用机市场任天堂采取的《口袋妖怪》曲线救国策略以及随后爆发的第三次掌机大战。而游戏上,则带来《口袋妖怪+信长之野望》的第二弹前瞻报道以及《口袋公园2 超越世界》的完全攻略。光盘收录《口袋妖怪+信长之野望》最新预告片、《宠物小精灵BW》最新动画以及《DP》补充。大抽奖活动继续进行!本辑准备了更多正品口袋玩偶,等你来拿!



2月16日 全国上市

游戏·人

Vol. 45

全面升级为DVD, 收录精彩MV与业界探秘影像

升级不加价!从本期开始,《游戏·人》将从音乐CD升级为DVD!本次特别推荐内容为多家著名游戏工作室的内部探秘影像,将《游戏·人》特色的业界内幕揭秘转化为更生动直观的影像!本期杂志内容方面也将开设全新怀旧栏目,而“传世之书”将回顾Falcom二十五周年,重温经典,告诉你鲜为人知的秘密。“工作室物语”带你深入《蝙蝠侠 阿克汉姆》的Rocksteady工作室,讲述他们如何创造这款史上评价最高的超级英雄游戏。“卷首特辑”深度分析即将开启的“智能电视”新时代,及其对家用机行业的冲击。游戏相关动漫、影视、文化专题敬请期待!



2月中旬 全国上市

光明之心 资料设定集

大16开176页全彩画册+DVD影像光盘

提起世嘉旗下的“光明”系列,首先出现在脑海中的,自然是著名美少女画师TONY精美的人设与CG,甚至可以说,TONY才是这个系列最大的卖点。在本系列的最新作《光明之心》中,TONY以其曼妙的画笔为玩家缔造出了诸如像玛琪西玛、小梅在内的众多萌力十足的角色,带来了玩家们又一次满足的视觉享受。这本《光明之心资料设定集》网罗了TONY为游戏创作的全部画稿,让大家无需再次攻略游戏也能时时刻刻欣赏到这些美图!

2月中旬 全国上市



爱图e族

Vol. 36

全彩64页+DVD-ROM数据光盘

1月新动画中有一部另类恐怖之作颇为吸引眼球,它就是由著名卡通怪行人所撰写、美少女画师伊东杂音负责人设的《Another》。卷首画廊就将为大家深度剖析这部异色动画,品味隐藏在动画之中的独特韵味。新开设的“萌娘堂”栏目第一期将介绍来自Nitro+的虚构代言人超级索尼子,这位有着童颜巨乳的美少女是如何诞生的呢?“漫人馆”栏目将为大家介绍一位善于水彩彩画的高手,他的画作散发着童话仙境一般的独特魅力,令人过目难忘。



已上市 各地报刊亭销售中

开学小测验2012春季版
正式启动

详情请见下期杂志(2012年3月A)
这次的奖品是PSV哦!

