

游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

实用技术

前线直击

忍者龙剑传3
火焰之纹章 觉醒
寂静岭 暴雨
生化危机 浣熊市行动

开学小测验
本期继续
PSV等你拿

Gamehal

特别双星
灵魂能力V
墙壁连演示

游戏试玩
阿修罗之怒火爆演示
阿修罗VS夜叉

质量效应3
BEA周战模式初体验
大地王国 罪与罚
无独有偶试玩



2012.3B 定价:RMB 12.00

ISSN 1008-0600

研究社



大地王国 罪与罚/灵魂能力V

读游戏 THE DARKNESS的黑历史

特别企划
刺客行
暗杀文化浅读

— 有爱攻略四连发 —

新Love Plus

爱的日记：模式与恋爱心得讲解+全要点指南

阿修罗之怒

白金全成就指南
HARD难度全心得

二进制领域

全秘密文件收集
最高难度通关指南

火影忍者 疾风传

终极忍者风暴 世代
系统详解+全成就白金攻略+
网战指南

163.com

心灵杀手 美国噩梦

原名：Alan Wake's American Nightmare | 机种：X360

类型：动作冒险 | 发行：Microsoft Game Studios | 价格：1200点/MSP

光明斗士再度回归
卷土不入的黑暗
震撼心灵的冒险
光明与黑暗的终极对决
就此开始



More, GO: 73139.blog.163.com

神仙传

sxz.the9.com

全新自助神话网游

畅享GM权限 游戏由你主宰



今日公测火爆开启

- 玩神仙传：白拿五年会员VIP  
- 畅享GM权限，游戏由你主宰  
- 无需注册，使用QQ账号直接登录

新手礼包码 RUYXTA6JHKEA

登陆游戏，进入商城，点击礼包领取，输入礼包码即可领取



总第 294 期

3B

COVER STAFF

封面用图:《新Love Plus》
封面设计:一乃

©Konami Digital Entertainment

读编交流



读编往来 110
 小编寄语 116
 发售表 118
 游风艺苑 120

健康游戏忠告

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

收藏者:

收藏日期:

游戏情报站	4	CAPCOM@UCG	23
PS电玩大本营	9	新作短波	24
排行榜	10	黄金眼	26
前线狙击	12		

游戏情报站要闻

PSV 欧美上市, 销量表现平平	4
"脑白金" 夏季登上 3DS, 川岛教授恶魔化	6
《刺客信条 III》亮相, 背景为美国革命!	6
霜寒 2 引擎打造,《荣誉勋章》10月再出击!	7

前线狙击

火影之纹章 觉醒	12	寂静岭 暴雨	18
忍者龙剑传 3	15	生化危机 浣熊市行动	20

P23 CAPCOM@UCG

CAPCOM

APCOM ASIA CO., LTD.

来自老卡的声音

记UCG小编探访CAPCOM ASIA

实用技术

攻略透解 P42

二进制领域

P53

新Love Plus

软硬兼施SP 29
 3DS应援团 34
 VITA命 36
 游戏进行时 40
 攻略透解 42
 研究中心 71

攻略透解

二进制领域 42
 新 Love Plus 53
 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代 59
 阿修罗之怒 64

研究中心

灵魂能力 V 71
 大地王国 罪与罚 74

P59

火影忍者 疾风传

终极忍者风暴 世代

P64

阿修罗之怒

P90 读游戏

THE DARKNESS的黑历史

P94 特别企划

刺客行 暗杀文化浅读

开学小测验2012春季版 79

邪魔院	80	玩运动	100
自由谈	81	猎人训练营	102
风林火山VS	84	玩家保健室	105
人生赢家	86	多边共享	106
读游戏	90	魅女秀	109
特别企划	94		

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

02.20 任天堂宣布 3DS 在日本地区实际销量已超过 500 万台，超过 NDS，成为日本有史以来最快突破 500 万销量的主机。

02.22 PSV 于欧美上市，英国地区首周销量只有当年 PSP 的四分之一，SCEA 表示希望美国地区首发 3 周销售 50 万台。

02.22 任天堂在 PSV 欧美上市同日举办“Nintendo Direct”网络发布会，宣布 3DS 的续作游戏新作将于夏季发售。

02.26 日本微软与 Capcom 在秋叶原共同举办活动，公布了《鱼铁骑》、《红龙》等多款 Kinect 新作的状况。

02.26 任天堂宣布《口袋妖怪黑·白》的续作将于 6 月份登陆 NDS，美版秋季上市。

02.28 索尼宣布 PSV 全球销量超过 120 万台，软件销量 200 万套。

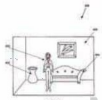
02.29 暴雪宣布全球裁员 600 人，其中 60 人为游戏开发人员。

03.01 育碧正式公布《刺客信条 III》，游戏将以美国革命为时代背景。

新闻短波

PS3 版 Kinect 曝光?

最近索尼的一项专利资料显示在网上曝光，该专利的提交者正是 SCE 的 EyeToy 创造者 Richard Marks。根据专利描述，该摄像头能够像 Kinect 一样检测玩家在三维空间中的位置与动作，而不是像 EyeToy 那样只能对拍摄到的平面影像进行分析。也许这意味着 SCE 会为 PS3 推出自己的 Kinect?



PSV 欧美上市, 销量表现平平



2 月 22 日，PSV 终于在欧美地区上市，首发声势不算大火爆，但销售成绩也算不错。在发售之前，索尼 PS 品牌营销部副总裁 Guy Longworth 表示，PSV 的初回版套装早就销售一空，销售速度超出预期。而 SCEA 首席执行官 Jack

Tretton 表示他希望 PSV 在美国发售 3 周内可达到 50 万台的销量。2 月 28 日，索尼正式宣布 PSV 全球销量已经突破 120 万台，软件销量超过 200 万套（含下载版）。索尼特别强调 120 万台是实到玩家手中的实际销量，而非出货量。软件方面

最畅销的是《未知海域 黄金深渊》，具体数字未公布。

索尼并未公布 PSV 在欧美各地区的首周实际销量，英国市场调研机构 Chart-Track 表示，英国地区的 PSV 首周销量只有当年 PSP 的四分之一左右，而 PSP 的英国首周销量为 18.5 万台。多数分析家对 PSV 的欧美销售状况感到失望，市场调研机构 Strategy Analytics 认为 PSV 及降价刺激销量。该机构认为，PSV 在欧美将会像日本一样，在首周之后销量大幅下滑，然后稳定在一个相当低的水平上，而如果 PSV 的价格尽线下调到 180 美元，预计今年硬件销售额将会达到 22 亿美元，销量达 1240 万台。Strategy Analytics 的报告中说：“虽然 PSV 有着出色的设计和强大的处理性能，在如今的经济环境下，要说服人们花 200 多美元买一个专用的游戏机是一件很困难的事情。”

PSP 版《女神异闻录 2 罚》5 月发售

PSP 版《女神异闻录 2 罪》发售后再获得强烈反响，目前 Atlus 已经确认 PSP 版的《女神异闻录 2 罚》将于 2012 年 5 月 17 日发售。与之前的“罪”一样，PSP 版“罚”将会在原作基础上增加大量新内容，包括全新剧本、增加 Mad House 制作的新开场动画。怀旧的玩家可以选择原作的背景音乐，或者也可以选择本作改良的背景音乐。此外本作在读取时间方面也会有明显改进。新增剧本是由原作的剧本作者里见直撰写。



Wii U 将化身电视顶盒?

据外媒报道，任天堂目前正在与 Comcast 等多家大型有线电视网络运营商洽谈，准备将 Wii U 变成一部电视机顶盒，让用户直接通过 Wii U 收看各种电视频道。根据多个来源的消息称，任天堂的高层们最近正在与“顶内容供应商的一些高层”频频会面，在之前 1 月份的消费电子展期间也和传媒巨头们频繁接触。据称任天堂计划初期提供的是体育和音乐类电视节目，目前 Wii U 的多媒体合作方面仍处于非常初步的阶段，最后能否实现犹未可知。



板垣伴信:新作预算超过以往总和

久未露面的业界坏小子板垣伴信最近接受了美国媒体的访问,他在访谈中继续大爆业界内幕,他表示为日本公司和欧美公司工作最大的区别在于后者肯给的钱多得多。他说:“我已经开发了30多款游戏,把这些游戏的开发成本全加起来,只比我正在开发的《恶魔三全音》高一点点。”

《恶魔三全音》(Devil's Third)的发行商是THQ,虽然这家公司本身濒临破产,他们提供的开发预算仍然比日本公司慷慨得多。板垣伴信表示,欧美公司不仅开发费给得多,宣传费也更多。他认为这就是欧美与日本发行商最大的区别,而



且他相信并非日厂拿不出那么多钱,而是因为他们能够把握的制作规模只有那么大。此外,他表示稻船敬二、三上真司等著名制作人的离职都是因为内部斗争的原因。

暴雪走下神坛? 全球裁员600人!

2月29日,风光无比的暴雪也传出了大量裁员的消息。Activision Blizzard集团宣布,暴雪将在全球范围裁员600人,其中游戏开发人员

仅占10%左右。暴雪明确表示,《魔兽世界》的开发团队将不会受此次大裁员的波及。此前暴雪副总裁Frank Pearce表示暴雪的全球员工

数量约4700人。

暴雪首席执行官Mike Morhaime说:“对团队构成进行持续性评估是对任何商业的长期健康有益的事。在过去几年来,我们的公司规模变得太大,在基础设施上的投资也很大,这都是为了更好地服务我们的全球玩家。但是,随着暴雪与世界的进化,我们也不得不做出一些艰难的决定,应对我们公司正在变化的需求。”

目前《魔兽世界》用户数量的持续减少可能是暴雪大裁员的主要原因。但暴雪表示他们的新作发售计划不会因此受到影响,《暗黑破坏神III》已接近完成。另外,暴雪目前正在招聘家用机游戏开发人员,盛传《暗黑破坏神III》将推出家用机版。



日本微软联合Capcom庆祝Xbox十周年

2月26日,日本微软与Capcom在东京秋叶原召开“X360感谢祭 in AKIBA”活动,本次活动是庆祝Xbox在日本发售10周年,同时也是微软与Capcom的X360新作体验会。现场提供的试玩游戏主要是围绕Kinect。

本次活动的重要戏是Capcom全力打造的Kinect大作《重铁骑》,这款由Capcom与FromSoftware联合合作的新作已经有相当高的完成度,将于今年内发售。制作人大片冈谦治表示本作的开发已接近尾声。现场演示了游戏初期壮观的曼哈顿关卡,玩家可以用体感模拟的方式操纵驾驶舱内复杂的操控设备。Capcom表示本作质量之高将超出玩家的期待。

另外,Capcom制作人小林裕幸表示,《生化危机 浣熊市行动》与《龙之信条》都有面向X360版的特殊内容。



新闻短波

《生化奇兵 无限》发售日

2K Games日前确认,《生化奇兵无限》将于今年10月16日发售。本作的PS3版将利用蓝光碟的大容量优势,在其中免费附带《生化奇兵》一代原盘。此外本作也确定将对PS Move控制器。

PS4采用AMD芯片

据《福布斯》杂志报道,前AMD员工透露PS4可能会采用AMD的图形芯片技术。随后不久,Kotaku的报道称PS4会放弃索尼自己的CELL处理图技术。对于这些传闻,索尼一律不予置评。

《战神IV》明年2月发售

南非游戏零售商BT Games最近开始接受《战神IV》的预订,其给出的发售时间是2013年2月。此前BT Games曾准确披露了《质量效应3》多人模式和《杰克与达斯特 高清合集》等信息。

Monolith 3DS新作

《异度之刃》开发商Monolith Soft近日开始为其某个3DS新作招聘开发人员,该作由Monolith新开张的京都工作室开发。

名越洋升职

《如龙》创造者名越洋日前被委任为公司的首席创意官,这意味着他作为世嘉首席制作人的地位已经确立。

5pb 全明星大作

5pb社长志仓千代丸日前表示,此前透露与须田刚一和小岛秀夫合作开发的新作即将进入实质性开发阶段。

Bethesda 次世代新作

《上古卷轴V》开发商Bethesda工作室最近开始在官网为其面向次世代主机的新作招聘程序员,更是“具有PS3/X360游戏编程与优化的丰富经验”。此前Bethesda曾表示正在考虑为Wii U开发游戏。

新闻短波

《杀戮地带》创造者跳槽

据报道,《杀戮地带》开发商 Guerrilla Games 的联合创始人 Arjan Brussee 目前已辞职,将加入《死亡空间》开发商 Visceral Games,担任某未公布新作的执行制作人。



PSV 版《心灵传说》

NBGI 最近在美国注册了《心灵传说》(Tales of Hearts) 的商标保护,据传 NBGI 即将公开 PSV 版《心灵传说》。

RAD 开发次世代新作

《战神》PSP 版开发商 Ready at Dawn (RAD) 最近开始为其新作招聘,这是一款第三人称视点动作冒险游戏,将会是原创制作,面向的是“次世代家用机”,据传该作可能是一款类似《未知海域》的游戏。

PSV 版《COD》秋季发售

索尼 PS 品牌营销高级副总裁 Guy Longworth 近日表示,PSV 版的《COD》新作将于今年秋季发售,不过除了“本作仍在开发中”之外,他没有透露其他任何消息。

Bungie 创始人投身手游

Bungie 工作室创始人 Alex Seropian 近日宣布成立了一家新游戏公司,叫做“Industrial Toys”,另一个联合创始人是梦工厂研发总经理 Brent Pease。该公司的目标是为核心玩家开发手机游戏,担任工作室总裁的是 Tim Harris。

INDUSTRIAL TOYS

3DS 再创日本新纪录

任天堂在 3DS 日版发售一周年之际宣布,3DS 在日本累计销量已超过 500 万台,成为日本游戏产业史上最快突破 500 万销量的主机,比 NDS 和 GBA 分别快 4 周和 6 周。

GTA TV 登场

Take-Two 最近注册了“GTA TV”和“Rockstar TV”的商标,意味着《GTA V》可能会展开某种形式的跨媒体合作。

《ZOE HD》发售日

Konami 宣布,《终极地带 高清合集》将于今年秋季在 PS3/X360 上推出。另外小島秀夫在微博上放出了本作的标题画面。

“脑白金”夏季登上 3DS,川岛教授恶魔化

2 月 22 日,任天堂举办了“Nintendo Direct”网络发布会,通过任天堂官方网站、USTREAM、Nico Nico 动画等视频网站在线直播的方式公布了多款新作消息。

这次着重公布的新作是川岛隆夫教授监修的脑锻炼新作。《锻炼大脑的敌人 DS 训练》是 NDS 大成功

的主要功臣之一,而这次面向 3DS 的新作是否属于该系列目前并未确定。任天堂社长岩田聪表示,3 年前,川岛隆夫教授向他介绍了最新的脑锻炼方法,用于对抗时下常见的“信息成瘾”现象。岩田聪说:“因为如今大家对各种电子设备过于依赖,我们对大脑的使用度正在降低,



或者说正在失去我们的集中力。”这款脑锻炼新作就是帮助人们应对信息爆炸的现代生活,有助于保持大脑年轻,以及提高学习时的注意力。本作还将加入“魔鬼训练”模式,川岛教授将会以长角的恶魔形态出现。本作预定于今年夏季在日本发售。

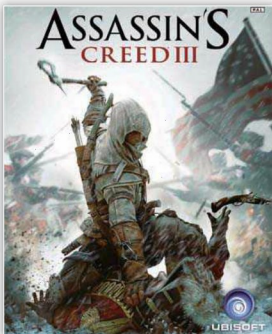
这次发布会的另一款瞩目新作是世嘉、Capcom 与 NBGI 联合制作的 3DS 游戏,本作详情将于近期公布。

《刺客信条 III》亮相,背景为美国革命!

前不久,育碧宣布《刺客信条 III》将于今年 10 月 30 日发售,但是并未公布任何详情。2 月 29 日,美国著名零售商 BestBuy 的员工曝光了原本仅供其内部交流的资料——一张《刺客信条 III》的宣传海报!

此前业界盛传《刺客信条 III》将会以美国革命为时代背景,而这次流传出的宣传海报似乎证实了这则传闻,画面中的刺客穿着 18 世纪的军服,从他的武器、装饰和造型来看,他应该是一个本土美洲人。在游戏中,他还将使用一把战斧为武器。

另外,在《刺客信条》的 Facebook 页面中,也开始有新线索出现。随后育碧官方和 GameInformer 杂志正式公布了本作的封面,确认游戏将以美国革命为背景。而在另外一张设定图中,可以看到刺客出现在美国首任总统乔治·华盛顿的身边。



《海贼无双》首日出货 65 万

NBGI 近日宣布,《海贼无双》的首日出货量创造了《海贼王》相关游戏历史上的新纪录,达到了 65 万套。目前为止,《海贼王》相关游戏已经推出了 32 款,第一款是 2000 年在 Bandai 自家掌机 WonderSwan 上推出的《海贼王》。



老实说,如果非要让我在今年谈论次世代主机,我会非常心仪。

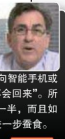


SCEA 总裁 Jack Tretton 最近在媒体采访中再次强调,今年他们设有公布 PS4 的计划。

业界声音

任天堂已经慌乱了, Wii U 来得太晚,我认为 Wii U 能达到的市场规模只有 Wii 的一半。

著名业界分析家 Michael Pachter 最近在一次会议期间连续炮轰任天堂,他认为 WiiNDOS 的半数用户已经或将要转向智能手机或社交网络,而且他们一旦离去,“就再也不会回来”。所以他认为任天堂的用户数量只能有以前的一半,而且如果 Wii U 价格太高,市场会被微软和索尼进一步蚕食。



业界声音



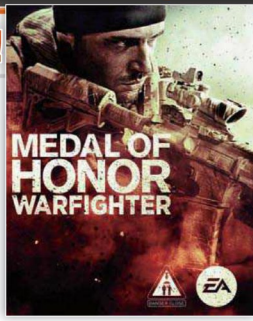
霜寒2引擎打造,《荣誉勋章》10月再出击!

EA 近日正式宣布,《荣誉勋章 战士》(Medal of Honor: Warfighter) 将于 2012 年 10 月发售,对应平台为 PS3/X360。本作仍然是由前作的 Danger Close 工作室打造,使用的是《战地 3》的霜寒 2 引擎。前作的单人及多人模式是由不同的工作室使用不同的引擎制作,而本作全部由 Danger Close 制作。

本作在剧情上仍然是围绕 Tier 1 特种兵的战斗经历,聘请了真实的 Tier 1 战士 Nate 担任剧情顾问。游戏中的任务是根据史实改编,同时会从更为人性的角度展现士兵们的另一面,剧情会更有感染力。至于游戏的战斗舞台目前并未公布详情,据《今日美国》报道,有一个关卡是发生在被洪水淹没的

菲律宾伊芬芭拉市。由于引擎的进化,在本作中会看到更多细致入微的画面细节,比如树枝摇曳、木屑纷飞、纸张从桌面上飞起等。

本作在任务执行过程中会有更多的选择,比如想要进入敌人占据的某个建筑的时候,可以有很多方法,可以将门踢开,也可以用 C4 炸弹、闪光弹等。本作新增了核心模式,是面向核心玩家的高难度模式,锻炼玩家的一枪毙命等能力。至于本作的多人模式,除了 Tier 1 外,还有英国的 SAS、澳大利亚的 SASR、德国的 KSK 和波兰的 Grom 等可以选择。本作还有多人合作模式,不过无法以合作方式完成整个剧情流程。



新闻资讯 游戏情报站

《口袋妖怪 黑2·白2》6月登陆NDS

《口袋妖怪》开发商 GameFreak 的制人增田顺一,近日在日本的一个电视节目中公正式公布了《口袋妖怪 黑 2》与《口袋妖怪 白 2》。出人意料的是,本作并非 3DS 游戏,对应平台是 NDS! 游戏预定发售时间为 2012 年 6 月,美版与欧版计划于秋季上市。



大量优秀创意人才正在逃离 (Xbox LIVE), 投奔更开放的平台, 我认为他们应该做点事制止这种现象。

Double Fine 著名制作人 Tim Schafer 最近表示, 据他所知, 因为 Xbox LIVE 采取了过于严格的集中管理制度, 很多有潜力的小型开发商正在“逃离”, 转向 Steam、AppStore 等更为开放的平台。



业界声音

陈星汉新作面向新平台

随着最新作《行》的完成, 陈星汉的 Thatgamecompany 目前开始为今后的新作做准备。该公司最近的招聘广告中表示, 他们在策划一项“全面的网络服务”, 目标是容纳数十万用户。

此外陈星汉透露今后他们的游戏可能会在其他平台上出现, 他说: “Thatgamecompany 和索尼签了 3 款游戏的合同, 所以之前的 3 款游戏都是索尼独占。如今我们正在探讨如何走出 PS 平台, 让更多人玩到我们的游戏, 目前我们正在磋商中, 我希望能够很快公布。”



有图有真相

SCENE



BIGBOSS wants YOU!
THE "NEXT" MGS

DEVELOPMENT WITHOUT BORDERS
GDC 2012 Booth #191A

下一个MGS!

Konami 最近开始在官方网站上为“下一个 MGS”招聘开发人员, 工作地点在东京或美国加州。同时放出的还有两张设定图, 虽然 Konami 并未表示本作是否 (MGSS), 但是其为系列正统续作的可能性很高, 已确定采用的是 FOX 引擎, 面向“高规格家用机与 PC”。

PS Vita ゲーム天国

ようこそ!
PS Vita ゲーム天国
20:00, Friday
March 9th
START!

PSV: 游戏天国



PlayStation 官网预告, 3月9日将公布多款首次亮相的 PSV 新作, 同时也将公开 PSV 的最新网络服务。在这样的活动期间会有多位知名游戏制作人亮相, 也许会有重点作品公开。

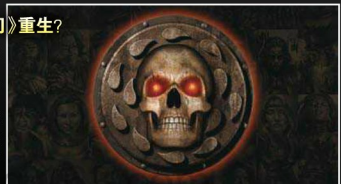
《毁灭战士4》亮相?



最近一组来自《毁灭战士 4》的设定图在网上出现, 据传本作已经取消, 不过随后 Bethesda 方面否认了这一传闻。

《博德之门》重生?

BioWare 名作《博德之门》的官方网站最近出现了这么一个骷髅头图案, 预示新作即将公布。同时《官方 Xbox 杂志》出现了某个新作预告, 据传《博德之门》新作对应平台将会是 PC 与 X360。



从12月8日延期至2月14日,3个月的时间说长不长、说短也不短。不过将《New Love Plus》选在情人节这别有意义的一天发售,对于一款恋爱游戏来说倒也并非不能接受。于是善良的玩家在辗转反侧之中度过了延期的90多天,满心欢喜地迎来游戏推出,不,准确地说应该是迎来姗姗来迟的“女友”,结果却是——

首先从游戏的角度来说,继承前作存档对《Love Plus》是非常必要的一件事情,不过在这次的新闻中,玩家需要额外花费200日元去任天堂的eShop买一款完全可以内置在游戏之内的存档继承软件“LOVE PLUS TOOLS”,K社为了不让这一行为变得理所当然,还在这款软件内加入了AR摄影等简单的辅助功能。不过这都不是重点,当老玩家使用了这款软件并继承了存档,各种悲剧的BUG就开始了。这些令人啼笑皆非的BUG虽不至于导致游戏全无法进行,但数量之多、涉及范围之广出乎玩家的想象,并且目前这些BUG无法自行解决也没有任何官方补丁。倘若不继承存档是否便高枕无忧?回答同样是肯定的,BUG依然存在,只不过是五十步笑百步的区别。后来好奇的玩家不明白为什么延期3个月还有如此多的恶性BUG存在,于是就从一个细节中找原因,其中听上去可信度比较高的一个说法是:Konami将游戏的某些编程工作交给了上海科乐美(Konami),而为了节约开发成本,上海科乐美又将该部分工作转交给北京的某家软件公司,结果因为

“《New Love Plus》从制作到销售成功了90%,结果败在了最关键的10%的游戏品质之上”



质量的问题所以就悲剧了……(以上为民间猜测)

抛开以上这些负面的因素,《New Love Plus》中的一些创新与理念,在目前所有恋爱游戏甚至电子游戏中都是前所未有的,这一点值得叹服与学习。玩家可以利用陀螺仪拍照、可以从自己的视角角度边走边看、游戏能通过面部识别系统辨识玩家、随时随地与实景互动的AR摄影以及感应技术、庞大的语音互动以及对应真实时间的各种剧情、还有运用自如的裸眼

3D显示……当这些突破传统甚至有些超前的技术融入一款游戏作品之中,完全可以想见其带来的会是怎样一种全新的游戏体验。除了游戏本身的开发与制作,Konami的营销手法以及宣传策略在《New Love Plus》上也几乎被使用到了极致。这一经验必将受用于今后的其他同类作品。

可以说,《New Love Plus》从制作到销售成功了90%,结果败在了最关键的10%的游戏品质之上,结果迎来一片骂名,Konami需要在短期内解决这一问题,否则很有可能逃脱不了功亏一篑的命运,这样也是玩家们所不愿意看到的结果。



前不久《日本经济新闻》发文称,日本第三方正全面取消PSV的游戏项目,开发中的新作纷纷转投3DS。虽然SCE方面很快出面否认,表示《日经》的报道毫无依据,但丝毫无法消除人们的疑虑。根据以往经验,《日经》的传闻准确度很高,则报道即便有些夸张,但应该在某种程度上反映了当前的现实,鉴于当前3DS与PSV的销量对比过于悬殊,必然有不少保守的厂商将原PSV项目转为3DS。3DS接替NDS,成为日本下一个首要机种的可能性极高。而从最近SCE的举动来看,似乎是有意将战场转向欧美。

最近关于PSV唯一的好消息大概就是“PSV版《COD》秋季发售”,SCEA在美版PSV发售3日前推出了这则消息,而根据常理,这种关于发售日的消息本该由发行商公布。联想到近日《COD:黑暗行动2》的情报开始浮出水面,我们可以大胆推测该作除了PS3/X360版本,还有一个PSV版,三大版本将于秋季同时发售,而Activision方面的官方声明应该在近期发布。根据PSP时代的惯例,《COD》的掌机版将会由其他小开发商制作,不过PSV拥有高精准的画面

处理性能,所以这款PSV版的《COD》虽然不会有太高的开发预算,却有望成为史上第一款真正靠谱的掌上FPS游戏,正如当年《光环》开启了家用机FPS的新时代,《COD2》将家用机变成FPS的主战场。同时SCE一方正在开发的还有《抵抗:燃烧的天空》和《杀戮地带》新作,比起仍在碌碌无为的SCEJ,SCE WW的欧美团队确实强悍得多。

也许关键的原因并非SCEJ拿不出钱为PSV开发大作,而是日本的技术力实在太弱,而且找不到突破口。吉田修平说,《最后的守护者》因为遇到了无法解决的难题,只有让Santa Monica等欧美团队协助开发,显然这跟日本开发团队的技术落后有关。大多数日本开发商至今无法适应高清时代,Polphony Digital用5年时间做了一个《GT赛车5》,而Turn 10平均两年一个《极限竞速》,且业界评价都高于前者。就算抛开技术不谈,SCEJ也很难找到一个能吸引日本玩家的游戏类型。大多数日本玩家似乎对高清游戏不感兴趣,迄今为止销量过百万的只有一个《最终幻想 XIII》。SCEJ可以全力制作一个狩猎游戏,但此举可能得罪Capcom,断绝《MHP》登陆PSV的可能。

至于欧美地区,虽然可以锁定FPS这个突破口,但是能否打开局面只有天知道。FPS玩家的首选肯定还是家用机,如果PSV拥有与家用机同水准的原创作品,一定可以让玩家们趋之若鹜。但是永远不会有入花五六千万美元开发PSV独占游戏,包括SCE自己。

“PSV版《COD》不会有太高的预算,却有望成为史上第一款真正靠谱的掌上FPS”

PlayStation®
游戏专区

为迎接集合两款最强格斗游戏《街头霸王》及《铁拳》的跨作品同台竞技大作《街头霸王 x 铁拳》隆重登场, PS Home 于 2 月 22 日至 3 月 14 日推出全新大厅, 让你体验《街头霸王 x 铁拳》其中一个关卡, 先拳拳擦擦热身, 准备投身格斗盛会。有大厅当然有特别奖赏, 你可换上春丽及 Nina 的服装套装。留意待你逐一解锁的 10 项挑战, 完成便能赢取隆和一八的全身套装!



PS 电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS 电玩大本营"新浪微博
http://wei.0.com/ Sasia
"PS 电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/ a_Slatio

《街头霸王 x 铁拳》限量手柄套装



PlayStation 将在 3 月 6 日推出《街头霸王 x 铁拳》中英文合版, 亦会同步推出游戏和 Madcatz Joypad 特别版手



柄及 Joystick Pro 特别版摇杆的同摆架, 售价分别为港币 658 元和港币 1588 元, 让你打游戏时更加得心应手!

《海贼无双》路飞专用追加包

PS Store 将会推出最新游戏《海贼无双》的追加内容。首先推出的是船长路飞的相关下载。除了原本的故事情节外, 还可下载“追加剧本 千人决战!”。在这个剧本里你必须打倒接连出现的海贼, 直到完成打败一千人为止。扫荡排山倒海的大批海贼, 是一个充满快感的剧本。另外还有“追加服装 路飞(武士版)”, 你可以见到充满日本战国时代武士风貌的路飞在战场上大显身手, 让你发现他充满日本武士气概的一面! 如果你觉得这两个追加内

容都十分吸引你的话, PS Store 内还有二合一下载内容, 让你可以一次买到下载两款追加包, 带着新面貌的路飞击败阻碍前进的敌人海贼吧!



本月中文游戏精选

二月期间, 多款热门游戏不约而同地推出了中文版。

其中《全民高尔夫 6》(本刊译名: 大众高尔夫 6)主打休闲之余, 更具有超高水平的高画质, 游戏活用 PS Vita 的新功能强化原有游戏系统, 加入了许多新系统和新场地, 内容十分丰富。

经典格斗游戏《苍翼默示录 连续变幻 扩充版》此次除了完整收录目前运营中的街机版的内容外, 更增加了人气追加角色雷利乌斯·度罗巴, 以及新规则、新模式与新剧情等。无论玩过或没玩过这个系列的玩家都可以从中找到新乐趣!

全民高尔夫 6

发行公司: Sony Computer Entertainment Inc.
游戏平台: PlayStation Vita
发售日期: 2012 年 2 月 22 日
建议售价: 港币 298 元

PS Store 下载版: 港币 281 元

游戏类型: 运动
语言/字幕: 中文, 英文
So computer E ertal me 11 c.

苍翼默示录 连续变幻 扩充版

发行公司: ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd
游戏平台: PlayStation Vita
发售日期: 2012 年 2 月 14 日
建议售价: 港币 298 元

PS Store 下载版: 港币 273 元

游戏类型: 格斗
语言/字幕: 英文
S S EM O S

《FIFA 街头足球》体验版 率先踢街球!

EA Sports 又一最新力作《FIFA 街头足球》, 让你于街头到世界不同的街头角落中施展你的劲爆球技! 画面极具真实感, 街球气贯十足, 更多机会与世界级球星齐竞技球。要想提前体验到 2012 年令人翘首以待的游戏, 现在就率先到 PS Store 免费下载体验版!



内容名称: 《FIFA Street 街头足球》体验版
下载平台: PS3 | 使用语言: 英文 | 发售日期: 2012 年 3 月 1 日

内容名称: 《ONE PIECE 海贼无双》追加剧本 千人决战! + 追加服装 路飞(武士版) / 另有独立追加内容可供下载

下载平台: PS3 | 使用语言: 日文 | 发售日期: 2012 年 3 月 1 日 | 建议售价: 港币 40 元

你,可能是下一个NBA传奇!



“林来疯”热度持续发酵, 新一代华人 NBA 新秀林书豪创造了一个又一个的神话, 你有否想过变得和他一样? 其实你也可以! 因为集合历代 150 位传奇巨星的《NBA 2K12 Legends Showcase》由 2 月 23 日至 3 月 1 日半价发售, 可以让你与传奇球星对打, 包括 1 对 1, 5 对 5 形式, 还有其他迷你游戏例如 21、H-O-R-S-E 等等。藉此机会与超级球星互动, 下一个篮球传奇可能就是你了!

游戏名称: NBA 2K12 Legends Showcase (英文版)

游戏平台: PS3 | 优惠日期: 2012 年 2 月 23 日至 3 月 1 日
建议售价: 港币 39 元 | 发售平台: PlayStation Store

《最终幻想XIII-2》最新DLC

立即到 PS Store 下载三款最新《最终幻想 XIII-2》DLC!

《Sazh: Heads or Tails?》可解锁 Sazh 于赌场的情节, 你要控制 Sazh, 帮助他从中赢回他一生最重要的事。完成此挑战, 可以令 Sazh 成为你的战斗伙伴。除了新情报之外, 还有不同角色的新服装, 包括莎拉的新服装“度假风”, 是莎拉尽情沐浴在新波达姆海滩的日光中, 与心爱的同一人度过快乐休闲时光最适合穿的泳衣; 另外诺尔文尔

的新服装“时空守护者”亦于 PS Store 中有售, 相传是一件为了替扶正时空运行的战士祈祷旅途平安, 由沉眠于英灵祠的女神艾特罗姆与时空旅人的衣裳。



内容名称
《最终幻想XIII-2》诺尔文尔服装“度假风”
《最终幻想XIII-2》诺尔文尔服装“时空守护者”
《最终幻想XIII-2》Sazh: Heads or Tails?

下载平台: PS3 | 建议售价: 港币 30-59 元
使用语言: 中英韩文 / 日文 / 英文 | 各版本独立下载
发售日期: 2012 年 2 月 29 日



日本 游戏排行榜 TOP

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年2月20日 - 2011年2月26日

1 英杰传说 勇气双雄 PSP

テイルズ オブ セーバーズ ツインプレイブ

■ NBGI ■ 2012年2月23日发售 ■ 动作 ■ 6280 日元



人气RPG游戏《传说》系列的全新作品。本作是汇集了该系列众多主角共同参演的动作游戏，其中还包括最新的《无尽传说》的两位主人公。游戏的玩法类似于《无双》系列，玩家可以以众多角色中选择两名参与战斗，各种经典的特技、秘奥义也保留了下来。

本周: 3套 累计: 3套

2 牧场物语 起始的大地 3DS

牧场物语 はじまりの大地

■ MMV ■ 2012年2月23日发售 ■ 模拟经营 ■ 5040 日元



“牧场物语”系列的正统作品，延续系列正统作品的风格，将游戏乐趣锁定在种植、培养、收获和恋爱上。牧场物语的主人公需要重新打理在父母手上继承来的小农场，恢复繁荣，并且在附近小镇上找到自己的爱人，结婚生子。能够养独角兽也是本作的亮点之一。

本周: 3套 累计: 3套

3 火影忍者 疾风传 终极风暴 世代 PS3

NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティクス ストーム ジェネレーション

■ NBGI ■ 2012年2月23日发售 ■ 格斗 ■ 7330 日元



继续由著名制作组CE2操刀的本作，在系统上与前作分别不大，仍然使用动漫渲染风格塑造出大量漫画原著的人物，出场人物超过七十位，每一位都有独特的忍术。游戏在系统上进行了修改，加入替身盾，限制人物使用替身，强化了游戏的对战平衡性。

本周: 套 累计: 套

4 我的朋友很少 携带版

作は友達が少ないぼーたぶる

■ 2012年2月23日发售

■ NBGI ■ 文字冒险

本周: 56969套

累计: 56969套

5 阿修罗之怒 アスララース

■ 2012年2月23日发售

■ Capcom ■ 动作

本周: 30308套

累计: 30308套

6 粘土世代 なんぞろいどじえねわへしよん

■ 2012年2月23日发售

■ NBGI ■ 角色扮演

本周: 21991套

累计: 21991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: 21400套

累计: 1381947套

8 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: 20744套

累计: 1563829套

9 怪物猎人3 tri G モンスターハンター3 (トライ) G

■ 2011年12月10日发售

■ Capcom ■ 动作

本周: 17841套

累计: 1272001套

10 偶像大师 动画 & G4U 月报版 Vol.5 アイ돌マスタースアニメ&G4U! Vol.5 VQL5

■ 2012年2月23日发售

■ NBGI ■ 实用软件

本周: 17038套

累计: 17038套

本周的榜首属于《英杰传说 勇气双雄》，首周销售量达到8万套，不过恐怕购买者绝大多数属于“传说”系列的FANS，对于一般玩家来说，本作的吸引力并不大。位于第二位的《牧场物语 起始的大地》情况也比较类似，销量与前者相仿，不过因为是在发售刚满一年的主机3DS上登场，所以这个成绩较为值得肯定。发售前备受关注的《阿修罗之怒》遭到冷遇，首周销量仅3万。

美国 游戏排行榜 TOP

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年2月19日 - 2011年2月25日

1 COD 现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3

■ Activision ■ 2011年11月8日发售

■ 第一视角射击 ■ 上周排位: 6

■ 本周: 73541套

■ 累计: 767545套

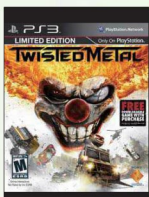


2 未知海域 黄金深渊 Uncharted: Golden Abyss

■ SCE ■ 2012年2月12日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 15

美版的《未知海域 黄金深渊》因为主机发售期的关系，上市时间远远迟于日版，而且是在美版PSV发售前10天上市。游戏描述了德雷克年轻时协同旧友杰森·布和新人同伴玛丽莎·查斯特寻找隐藏在西班牙探险队惨遭屠杀后的黑暗真相，游戏对应PSV触摸屏和六轴操控功能，素质令人满意。

本周: 2套 累计: 32套



3 烈火战车 Twisted Metal

■ SCE ■ 2012年2月14日发售 ■ 竞速 ■ 上周排位: 1

深受欧美玩家喜爱的“烈火战车”系列“新作”仍然沿用系列的经典名称“Twisted Metal”，游戏形式也仍然是火爆彪悍的飞车肉搏，玩家可以选择将敌人轰杀至渣，也可以选择远远甩开对手让他们吃车尾气。本作当中游戏的风格进一步夸张化，每一个角色都获得了更为强大的变身能力，比赛过程更加刺激。

本周: 3套 累计: 223套

4 UFC 无可争议3 UFC Undisputed 3

■ THQ ■ 2012年2月14日发售

■ 格斗 ■ 上周排位: 2

■ 本周: 62276套

■ 累计: 246750套

5 COD 现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3

■ Activision ■ 2011年11月8日发售

■ 第一视角射击 ■ 上周排位: 8

■ 本周: 56847套

■ 累计: 447749套

6 跳舞吧3 Just Dance 3

■ Ubisoft ■ 2011年10月7日发售

■ 音乐 ■ 上周排位: 9

■ 本周: 45871套

■ 累计: 3671252套



7 阿修罗之怒 Asura's Wrath

■ Capcom ■ 2012年2月23日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: -

著名制作组CE2倾注最大热情与创意制作的原创作品《阿修罗之怒》使用佛教故事作为背景，讲述了名为“阿修罗”的强大战士对抗命运并战胜各种超越想象的敌人的复仇之旅。游戏的系统虽然是动作游戏，却反传统地将QTE演出作为最大卖点，强调游戏的演出感，带给玩家热血沸腾的游戏体验。

本周: 套 累计: 套

8 UFC 无可争议3 UFC Undisputed 3

■ THQ ■ 2012年2月14日发售

■ 格斗 ■ 上周排位: 3

■ 本周: 43231套

■ 累计: 194861套

9 尊巴健身 Zumba Fitness

■ Majesco ■ 2010年11月18日发售

■ 体育舞蹈 ■ 上周排位: 11

■ 本周: 34226套

■ 累计: 226064套

10 阿修罗之怒 Asura's Wrath

■ Capcom ■ 2012年2月23日发售

■ 格斗 ■ 上周排位: 1

■ 本周: 31983套

■ 累计: 31983套

一直有新DLC推出的《COD 现代战争3》仍然保持着稳定的出货量，在波动的本周里轻松拿下销售榜的冠军，也有希望在这个老面孔手中夺走榜首宝座。不过，恐怕只有不久后发售的《质量效应3》。同时本周也是美版PSV首次发售，配套销售的游戏数量不少，但似乎缺乏令人眼前一亮的佳作。所以——登陆销售榜前十名的仍然只有日版发售时的护航大作《未知海域 黄金深渊》。

全球游戏排行榜 TOP

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBAL VIDEO GAME SALES CHART

2012年2月12日 - 2011年2月18日

1	烈火战车 Twisted Metal	■ SCE 2012年2月14日发售 ■ 竞速类 已发售时间: 1周	◆ 本周 267225套 ◆ 累计 267225套	58
2	UFC 无可争议 3 UFC Undisputed 3	■ THQ 2012年2月14日发售 ■ 格斗类 已发售时间: 1周	◆ 本周 253750套 ◆ 累计 253750套	53
3	UFC 无可争议 3 UFC Undisputed 3	■ THQ 2012年2月14日发售 ■ 格斗类 已发售时间: 1周	◆ 本周 233447套 ◆ 累计 233447套	58
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 已发售时间: 15周	◆ 本周 116924套 ◆ 累计 10775489套	58
5	新 Love Plus NEW ラブプラス	■ Konami 2012年2月14日发售 ■ 模拟养成类 已发售时间: 1周	◆ 本周 104853套 ◆ 累计 104853套	53
6	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision 2011年11月8日发售 ■ 第一人称射击类 已发售时间: 15周	◆ 本周 104526套 ◆ 累计 13307359套	53
7	大地王国 罪与罚 Kingdoms of Amalur: Reckoning	■ EA 2012年2月7日发售 ■ 角色扮演类 已发售时间: 2周	◆ 本周 96004套 ◆ 累计 399043套	53
8	最终幻想XIII -2 Final Fantasy XIII-2	■ Square Enix 2011年12月15日发售 ■ 角色扮演类 已发售时间: 10周	◆ 本周 84350套 ◆ 累计 1695030套	58
9	小小变异者 Little Deviants	■ SCE 2012年2月15日发售 ■ 动作类 已发售时间: 1周	◆ 本周 81599套 ◆ 累计 81599套	52
10	马里奥赛车 7 Mario Kart 7	■ Nintendo 2011年12月1日发售 ■ 竞速类 已发售时间: 12周	◆ 本周 78351套 ◆ 累计 4880253套	53

因为数据来源出现了延迟, 本次全球排行榜的内容会比日榜和榜透一周, 不过倒也正好提供了一个前后对照的作用, 例如首周销量高达26万的烈火战车在英镑迅速降至6万, 一方面肯定了游戏的品质, 另一方面也暴露了游戏的受众面相对较窄。比较令人惊讶的是, 全球范围内的, 上榜的PSV游戏竟然不是《未知海域 黄金深渊》, 而是《小小变异者》, 这是否证明了在全球范围内还是休闲游戏更容易被玩家接受呢?

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	2月5日 - 2月11日	2月12日 - 2月18日
1	PS3	518 270 758套	2 078 002套	2 439 202套
2	X360	607 593 012套	2 007 414套	2 053 609套
3	Wii	770 755 990套	1 336 134套	1 369 904套
4	NDS	721 165 431套	592 656套	556 621套
5	3DS	31 508 756套	523 998套	701 368套
6	PSP	258 574 359套	329 469套	320 447套
7	PSV	921 469套	66 980套	185 207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	2月5日 - 2月11日	2月12日 - 2月18日
1	3DS	16 323 968台	211 326台	247 239台
2	PS3	61 710 833台	173 171台	178 537台
3	X360	64 882 922台	153 336台	149 338台
4	Wii	95 078 150台	83 081台	85 146台
5	NDS	151 533 239台	55 357台	54 754台
6	PSP	73 363 842台	52 806台	51 172台
7	PSV	709 914台	16 704台	88 026台

销量总分析

本周全球游戏软件销量榜中, 烈火战车以26.7万套的销量位居榜首, 紧随其后的是UFC 无可争议 3, 销量为25.4万套。在主机销量榜中, 3DS以16.3万台的销量位居榜首, 其次是PS3, 销量为6.5万台。本周全球游戏软件销量榜中, 烈火战车以26.7万套的销量位居榜首, 紧随其后的是UFC 无可争议 3, 销量为25.4万套。在主机销量榜中, 3DS以16.3万台的销量位居榜首, 其次是PS3, 销量为6.5万台。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	2月6日 - 2月12日	2月13日 - 2月19日
1	PSP	64 671 647套	163 958套	114 945套
2	3DS	9 426 916套	138 757套	310 710套
3	PS3	41 894 257套	124 003套	183 261套
4	Wii	62 993 419套	72 952套	67 960套
5	PSV	736 262套	66 980套	38 212套
6	NDS	170 701 052套	34 710套	32 050套
7	X360	10 596 221套	21 987套	22 220套
8	PS2	134 518 117套	1 398套	1 289套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	2月12日 - 2月18日	2月19日 - 2月25日
1	X360	351 982 889套	1 111 522套	1 087 256套
2	PS3	212 995 123套	1 044 912套	831 780套
3	Wii	383 974 808套	677 898套	720 359套
4	NDS	309 230 976套	285 765套	306 248套
5	3DS	11 562 098套	197 832套	185 883套
6	PSV	124 945套	124 945套	180 395套
7	PSP	92 332 524套	96 835套	85 602套

2月2日日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	2月12日 - 2月19日	2月20日 - 2月26日
1	3DS	820 801台	94 667台	76 322台
2	PS3	243 269台	21 993台	27 111台
3	PSP	192 153台	14 824台	15 928台
4	PSV	150 012台	12 309台	11 186台
5	Wii	117 045台	7 874台	7 878台
6	X360	12 092台	983台	1 508台
7	PS2	7 175台	481台	1 269台
8	NDS/LLI	11 791台	901台	977台
9	NDS	8 969台	656台	662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	2月12日 - 2月18日	2月19日 - 2月25日
1	PSV	229 858台	69 359台	160 499台
2	X360	33 716 383台	85 120台	93 329台
3	3DS	5 206 149台	76 388台	80 276台
4	PS3	20 333 152台	61 666台	70 787台
5	Wii	39 100 560台	39 706台	43 999台
6	NDS	50 541 496台	27 078台	29 163台
7	PSP	19 467 089台	10 812台	11 150台

ファイアエムブレム

Two sleeping dragons—one a sacred ally of mankind, the other its sworn destroyer. Two heroes marked with the symbols of the dragons. Their meeting heralds the dragon's awakening—and the world's ending.

觉醒

虽然任天堂在NDS时代给我们带来了《新·暗黒龙与光之剑》和《新·纹章之证》两款作品，但终究只是重制作品，不仅“大饼脸”风格的人设饱受玩家差评，而且“原汁原味”的内容也无法满足系列死忠对新作的渴求——要知道，离Wii平台《晓之女神》的发售已过了五年，完全原创的正续作已经很久都没和玩家见面了。如今，苦苦等待新作的老玩家们终于守得云开见月明，任天堂在2011年9月13日的终制品发布会上公布了系列最新作《火焰之纹章 觉醒》。不过当时游戏完成度不高，相关情报也十分稀少。在沉寂半年之后，厂商终于舍得公布游戏的细节，就让我们一起看看，这款被授予“觉醒”之称的作品，将会为系列带来什么变革之处吧！



新的传说在此觉醒！
进入剑与魔法的世界，

艾洛克 美编 心の永恒

火焰之纹章 觉醒	Nintendo	策略角色扮演
ファイアエムブレム 覚醒	1人	日语
预定2012年4月19日		售价未定
对应周边未定		

3DS

编织故事的人们

关于 法尔西昂

相信系列老玩家对主人公库洛姆使用的法尔西昂都有深刻印象，这把武器在以往的作品中一向作为剑术练度到达顶级后

才能使用的神器登场。如今却在游戏初期就能使用，不知制作组是把法尔西昂的能力弱化，在初期无法发挥全部实力，还是设定后期获得更加强力的屠龙神器呢？令人期待。

定后期获得更加强力的屠龙神器呢？令人期待。



クロム
人々を助ける。
俺たちはそのためにここにいるんだ

◀库洛姆是打倒邪龙拯救世界的英雄——圣王的子孙。由于伊利斯坦王国和邻国的关系十分紧张，为了维护国家的和平，库洛姆主动担任自警团团长，指挥自警团维持治安。

充满正义感的王子

库洛姆

本作的故事围绕主人公库洛姆展开，他是伊利斯坦王国的王子，同时也担任王国自警团团长，和系列主人公一样，库洛姆的发色为蓝色，并使用剑作为武器参与战斗。



王族が自警団をやって悪い法はない。

◀◀与系列正统作品一样，库洛姆的兵种是需要剧情发展才能拿到转职道具的领主，手持家传的屠龙神器——封剑 逐龙高战战斗。

战术师

能同时使用魔法书和剑是战术师的最大特色,按系列以往的经验判断,玩家将只能将其中一种武器的熟练度练到S级,这就让玩家在培养角色时要考虑重点培养战术师的魔力还是力量,不过比起大部分情况下只能近距离攻击的剑系武器,相信不少玩家会选择泛用性更广的魔法吧?

マイユニット作成



▲进入游戏后,玩家先要选择原创主人公的性别,不知道根据选择的结果,是否会影响游戏的剧情发展呢?

原创主人公的存在感大幅提高,本作甚至为原创主人公增加了一个全新兵种——战术师,战术师能够使用魔法书和剑两种武器。



3D 模式

2D 模式

和《新·纹章之证》一样,本作中玩家也可以自由设定原创主人公的性别、脸型、发型等信息,这些信息是否会对主人公的成长造成影响?



娇蛮任性的公主

莉兹



わたしたちは、イーリスを守る正義の自衛団なのだ!

▲和正经的库洛姆不同,调皮活泼的莉兹说话语气非常独特,但从言语中不难看出她和哥哥一样热爱和平。

原创主人公

原创主人公是在《烈火之剑》首登场的系统,可惜当时由玩家创造的军师在整篇故事中的存在感比空气还稀薄,不仅无法参加战斗,就连对话台词都没有一句,唯一和军师算得上关系的只有通关游戏后的评价。好在之后的作品中原

主人公库洛姆的妹妹,伊里斯圣王国的公主,和哥哥一样同为王国自警团的一员。因为从小娇生惯养,她也有点任性且不懂世事,但本性善良。不过莉兹的服装造型是公主,给人的感觉更像女仆……

修女

修女自身的战斗力不强,但能使用杖为队伍中的同伴治疗,是战斗中不可或缺的存在。不过该职业在初期因为没有攻击手段,需要使用特定的手段才能有效升级,提升杖等级后可以使用远程治疗、传送、修理武器等高级魔法。

可供玩家选择的容貌



命运的相会 序章剧情公开

游戏的序章剧情和GBA上的《烈火之剑》极为相似,由玩家制作的原创主人公晕倒在荒野,随后被率领自警团巡逻的库洛姆和莉兹救起,库洛姆看中主人公卓越的指挥能力,邀请他加入自警团担任军师一职。



あ、ありがとうございます。—つはみさん—

▶突然出现的山贼团打算洗劫村庄,为了守护这个边境的小村庄,库洛姆和主人公决定率领自警团对抗山贼团,由主人公指挥的第一场战斗就此打响!

▲虽然主人公失去了记忆,但他却能喊出初次见面的库洛姆的名字。

山贼来袭!



▲从公布的截图看,原创主人公在游戏开始就能使用光魔法书战斗,用来对付初期的山贼、重甲兵这种魔法免疫的敌人来说再好不过了。

活用支援效果 克敌制胜

全新的战斗画面!

本作的战斗活用3DS的双屏,进入战斗后,上屏将显示战斗画面,并将交战双方的详细数值放到下屏。

基本信息 显示角色的体力和使用武器的敌方,从武器图标中可以看出系列传统的武器相克制度依然存在,只要活用相克系统,即使角色的能力不如对手也不会在战斗中处于劣势。此外,从截图中我们可以看出敌人是复活的僵尸,相信使用光魔法的原创主人公可以轻松消灭这些敌人。



支援效果 显示发动支援效果的同伴,估计只要满足条件敌方同样能够触发支援效果。如此一来游戏的排兵布阵将发生翻天覆地的变化,在进军时玩家不仅要考虑到兵种和兵器之间的相克,还要考虑协力作战时参战的成员是否都处于有利位置。

支援效果可以说是“火纹”系列的标志性系统,在本作中支援系统得到进一步加强。只要玩家将两名队员相邻,进入战斗后就能触发支援效果,支援效果不仅和以往的作品那样,能提升主角角色的命中率、回避率和必杀率外,触发支援效果的角色还能发动追击攻击,相当于在原有的基础上再发动一次追击,攻击力自然十分惊人,相信支援系统将是本作的核心要素,和同伴协力打倒强敌吧!



攻击成功命中敌人!

▶当主战角色结束攻击时,支援角色将会对敌人进行追击,如果主战角色的攻速能给予敌人两连击,通过支援效果能否产生更大威力的三连击呢?

触发支援效果!

▲当发动攻击的角色身边有同伴时,进入战斗后同伴会提供支援效果,根据组合的不同,支援效果是否会发生变化?

◀得到命中率+10%的支援效果后,本来命中率就不低的魔法想要击中敌人就更加轻而易举了。



发动追击!

地图系统公开 自由度满点



和《纹章外传》、《圣魔之光石》一样,本作同样采用了在大地图上自由行动的模式,玩家不仅可以在地点编辑自己的部队,还能遇到贩卖珍贵道具的商人,或是和野外的敌人展开一场遭遇战。不知是否会出现类似塔这种供玩家练级的场所呢?

武器屋

在据点除了能编辑自己的部队外,还能使用武器屋,在武器屋中玩家可以购买各职业的基础武器和道具,完全不用担心出现后备资源不足的情况,不过从截图来看,武器屋里多了一个“炼成する”的选项,难道本作中可以自己打造出强力武器?

多种难度任你选择!

游戏开始时,玩家可以从ノーマル、ハード、ルナティック三种难度中选择一种开始游戏。除了难度外,在《新·纹章之谜》中大受新手玩家好评的不死人模式同样被保留下来(为本作的难度再捏一把汗),游戏分为不死人的カジュアル(休闲)模式和同伴死亡就再也不能使用的クラシック(经典)模式,玩家可根据自己的实际情况选择。

随机事件

当玩家结束战斗后,在地图上会随机刷出贩卖珍贵道具的商人和等待玩家挑战的士兵,控制主角与他们接触就会发生相应的事件。

▶和以往作品中的隐藏商店类似,在商人开的店中能购买许多平时无法看到的珍贵商品,比如图中的商人就有那类稀有的传送杖。相信在实际游戏中只要有钱、银系、A级魔法书、必杀系和远程魔法等逆天装备也同样能买到,不过这样一来势必会让敌方的实力过于强劲,不禁让人对游戏的难度担忧起来。要知道,“火纹”系列“当初就是以过硬的难度吸引了大批死忠。

▶相信玩过《圣魔之光石》的玩家对遭遇战不会陌生,当玩家和地图上的士兵接触就会进入遭遇战,通常遭遇战的敌人实力都不弱,非常适合给养加入的低级角色。



▲两种模式的区别在于,カジュアル模式下战死的角色在下一话还能使用,比较适合刚接触游戏的新手玩家。

NINJA GAIDEN

文 evilpig 美绘 anubis

《忍者龙剑传3》自公布以来就受到不少动作游戏爱好者的关注，并且有不少玩家表示由被戏称为“小弟”的早矢仕洋介制作的正统《忍龙》续作的素质值得怀疑，因为在这之前，早矢仕洋介一直负责《忍龙》的跨平台移植工作，未曾有过一款上得了台面的原创作品。现在距游戏发售只有不到一个月的时间，游戏的全貌也逐渐浮现，从目前公布的情报来看，早矢仕洋介还是将自己对游戏的独特想法融入了本作中，距上次的前线已有一段距离，下面就将近期关键情报一次汇总作为发售前预热。

忍者龙剑传3	Koei Tecmo	动作
多机种	Ninja Gaiden 3 预定2012年3月20日 无对应周边	PS3 1-6 8190日元 推荐玩家年龄：17岁以上

隼龙身边的敌与友

系列老面孔——绫音、红叶登场



■绫音算是系列的老面孔了，相信在本作中会有更多绫音的相关剧情。



■从容地出现在隼龙面前的LOA会长，目的究竟是什么？



▲剑VS机械，身为古代传统忍者的隼龙该如何对抗高科技兵器呢？这也是游戏重点描写的矛盾之一。



▲游戏中会有不少与LOA生产的高科技机械敌人之间的战斗。

■隼龙之祖现今仅有的一名「龙之圣女」，对料理的执子如痴说或许是大猫道一死时取名「一」开始被叫做「一」。



迷雾包围的男人——LOA 会长

真实姓名不详，身份为世界第一复合企业 LOA 的掌权人。LOA 拥有世界最先进的科学技术，能生产出各种机械战斗兵器。在隼龙面前出现的他真正的目的不明，但相信他与本作的主要敌人、向世界宣战的假面导师肯定脱离不了关系。



丰富多彩的战斗场景!

海洋上的杀戮

海洋也是本作的战场之一。战斗的舞台是在海洋上漂浮的最新锐战群，威力巨大的战舰与现代化士兵与仅凭一人一剑迎战的隼龙形成巨大的反差。



▲只身潜入的隼龙又将迎来怎样的激战呢?



▲隼龙虽迅如疾风，但面对敌人的围攻也能稳握胜券吗?

来自地蜘蛛一族的威胁

除海洋场景外，还有一个类似于树林的场景，在这个场景中主要的敌人是地蜘蛛一族，砍杀如洪水般袭来的地蜘蛛一族吧!



◀红叶也会在此与隼龙一同作战。

巨型魔物——妖术师“御婆”

地蜘蛛一族的妖术师御婆可以说得上是 BOSS 级别的敌人，这仅仅从其体型的大小就可以看出，御婆在巨大化后，隼龙需要在她的手臂上与地蜘蛛忍者们进行战斗，同时要躲避御婆的攻击并找到御婆的弱点将其击倒。



英雄模式详解

▶除自动防御外，隼龙也会自动施展各种华丽的绝技。



◀选择英雄模式后，体力值过低时英雄模式会自动发动，发动后就算只按攻击键也能自动防御敌人的攻击。

《死或生 5》试玩醒目

《忍者龙剑传 3》的初回特典附赠《死或生 5》的 α 试玩的下载码，不同主机版本的可选角色有所不同，PS3 版的试玩版能使用疾风、绫音，X360 版的试玩版能使用隼龙、瞳。另外游戏还将推出珍藏版，除了游戏本体外，附带的《死或生 5》的试玩版也能使用以上 4 名角色，此外还有画集、原声 CD 等，系列粉丝不容错过。



多人模式确认！ 系列首次搭载的线上多人对战

Ninja Trials

Ninja Trials 实际上是游戏的挑战模式，玩家可以在这里进行一个高难度的忍者挑战，除单机双人协力外，还可以进行在线联机合作，当然，玩家也可以单人完成所有的挑战。为取得更高的排名而不断努力吧！下面就为大家介绍挑战模式的部分关卡。



■沙漏都市华丽的炼金术师



■与巨大机械战车的战斗，六是驱动带原的高机动性与破坏力

Clan Battle

Clan Battle 是真正意义上的线上多人模式，它是允许 8 名玩家同时参与 4 对 4 的组队战，通过击倒对手获得分数的对抗模式，实际上就是时下流行的 TDM (Team Death Match) 玩法。在这个模式中要合理运用各种“忍者动作”，比如慢慢步行使自己隐身将对手一击送路的 Ghost Kill，从高处落下滑翔到对手头上袭击的 Musasabi Dive 等，利用各色各样的“忍者动作”推进游戏进程是取得胜利的关键。



▲在的僧院之地上迎战一众魔神



■熟悉的东京曼天说，熟练地击破一敌



■Ghost Kill 是最好的暗杀技能



■Musasabi Dive 能使敌人措手不及。



■熟练挡在面前的所有敌人吧

多彩的自定义模式

线上模式中，玩家可以使用自定义的项目进行游戏，可以自定义的项目很多，皮肤、眼珠、声音、服装应有尽有，而忍者服装背后的汉字也可以自己设定，其字库更是包含数千个汉字之多。



SILENT HILL DOWNPOUR

暴雨将至，噩梦将临

“寂静岭”系列的处境每况愈下，但 Konami 从不放弃，不断寻找欧美开发团队，希望让该系列焕发活力。最新作《寂静岭 暴雨》由捷克的 Vatra Games 开发，他们以本地的一些神秘实景为灵感，将再次把玩家带到雾气蒙蒙的恐怖世界。本作的目标正是重返经典生存恐怖游戏之道，同时在系统上又紧跟潮流。

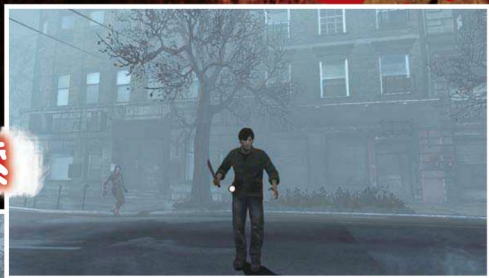
在过去的一年时间里，Konami 已经在 E3、GamesCom、TGS 等各种展会上展出了试玩版，今年 1 月份，Konami 又在旧金山的一次活动中公布了本作的新情报。

恐怖世界 自由探索

寂静岭 暴雨

多机种

Silent Hill: Downpour	Konami	动作冒险
预定2012年3月13日发布	1人	主机
对应机种为PS3、X360		59.99美元
		对应玩家年龄：17岁以上



▲雾气蒙蒙的场景回归系列初期的恐怖感觉

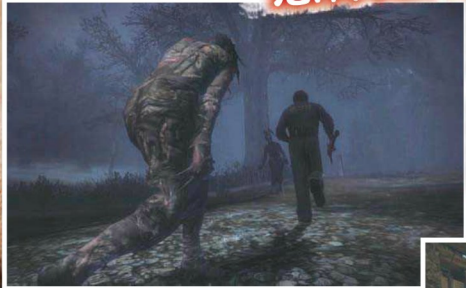
据制作人 Tommi Hulett 所说，在本作中的某个阶段，将会带给玩家很高的探索自由度。在某个阶段，城镇中的大部分区域都将提供给玩家探索，同时为了避免探索的过程中过于枯燥，所以本作为玩家准备了大量的分支任务。Hulett 表示在分支任务的设计灵感上参考了 Rockstar 的《荒野大救赎》。本作的分支任务主要是在特定的建筑里发生的，比如主角 Murphy 走入某座公寓楼，他会发现某个盗贼上吊自尽，在附近会发现他从另一个租客那里偷来的物品，找到失主如今的住处，将物品归还，将会获得奖励。

作为一款生存恐怖游戏，自然没有那么多的资源可用，所以完成分支任务会有帮助。通过这些任务可以得到医疗包、散弹枪等实用物品，Hulett 说：“在游戏中你永远看不到散弹枪，只有通过分支任务才能找到散弹枪。”

▲本作在视点处理方面采用了固定视点与玩家可投视点相结合的方式，目的是为了营造恐怖感。

恐怖之雨

▼下起暴雨时就会进入更恐怖的氛围。



为了照顾各种类型的玩家，本作将战斗与解谜部分的难度分离，喜欢解谜而对战斗苦手的玩家可以调高谜题难度而降低战斗难度，而喜欢战斗但对解谜苦手的玩家可以反其道而行之。而改变游戏的难度设定，也将影响到整个游戏的氛围。比如将解谜设为高难度，就不会对画面中的重要物体进行提示。

本作还采用了动态的下雨系统，游戏世界中有时候是风平浪静，有时候又变成瓢泼大雨，这大概也是游戏副标题的由来。在下暴雨时，游戏氛围营造得非常出色，而且此时遇到的怪物更多、难度更高，因为雨水会让小镇里的怪物变强。所以说开始有两点飘雨时，就是一种警示，提醒你赶紧寻找武器、寻找藏身之处。这增加了另外一种恐惧感，每当下起大雨，你将开始觉得心绪不宁。此外本作也有昼夜循环的概念。

▼在奔跑逃避敌人的追击时，可以利用周围的物体延缓敌人的速度。



扭曲的世界

在本作中，玩家同样要在正常世界与扭曲的寂静岭世界里探索，但处理手法大有不同。过去两个世界只是氛围不同，但布局是相同的，只不过在一个世界里的门可能在另一个世界里是打开的，从而会遇上不同的情况。而在本作中则完全不同，比如在游戏初期，你在一个餐厅里，然后突然发生转换，变成恐怖世界里的餐厅。虽然仍是餐厅，但整个布局完全不同了，那种诡异的、噩梦般的布局让你不知道下一步该往何处去，不知道下一个拐角会碰到什么。这个世界更加令人毛骨悚然，墙壁上是醒目的血红色，墙壁会移动、变化、伸展……整个场景就像活过来的怪物一样。Hulett说：“玩家将明白自己无法得知接下来会发生什么，他们能做的只有逃跑。在环境上，本作将会有更多的自然场景，玩家会更多地探索雾气蒙蒙的森林，即使是小镇也有更多的植物。”

生死抉择



▲本作将会有更多的自然场景。

本作中有50多种武器，都会随着逐步的使用而磨损并最终损坏。在某些时候，你必须丢弃身上携带的武器才能将游戏推进下去。Murphy同时只能携带一种枪支和一种近战武器。本作也有道德抉择的概念，玩家的决定会影响到故事的展开乃至结局。

在画面上，本作虽然使用了虚幻引擎3，不过与如今的一线大作相比画面不算很好，但是Vatra Games通过其独特的美术风格营造出极具感染力的游戏氛围。笼罩在迷雾中的小镇带回了最经典的《寂静岭》格调，同时又处处透着怪诞感。

战斗可能会成为本作的一个软肋，游戏中经常需要精确操作，但是却以“让玩家感到恐惧”为由而经常让人无法准确操作。而且由于没有HP概念，玩家要经常注意Murphy的外表，判断其是否处于严重受伤状态。本作在界面设计上的原则是“一切从简”，画面中的界面元素极少，也没有大量的道具需要整理。文字与其他图像信息都被记录在“记事本”里。Vatra表示，本作的游戏流程超过10小时。

被关进监狱多年，最近刚刚被延长刑期。由于他在Ryall州监狱期间所作所为，在一个雨夜他被转到附近的Wayside重刑监狱。但是在囚车行驶途中发生了诡异事故，他醒来时发现自己森林中，然后他跳入了前往寂静岭的道路……

en let n

RESIDENT EVIL™

Operation Raccoon City



体验一回欧美风格的浣熊市生化危机!

文 稀饭 美编 anubis

Government Spec Ops ; Echo Six), 正如队伍名 也与 USS 小队相同。让我们来了解一下这两个队名字所示, 这个特殊部队同样由六人组成, 职业分工 伍的成员们。

[安布雷拉安全服务小队]

UMBRELLA SECURITY SERVICE

狼群

Wolfpack

狼群是 USS 里头的最为精锐的小队, 他们被派遣到浣熊市的任务, 就是摧毁安布雷拉公司残留在浣熊市当中的任何研究生化病毒的证据, 并且要消灭任何生还者, 不让他们对外界泄露信息。这不是一项简单的任务, 小队成员除了彼此之外, 要与遇到的任何东西为敌, 无论是生还者、政府军队、丧尸还是安布雷拉自己投放的有机生化兵器 (B.O.W) 都是他们的敌人。

Slant Six Games 操刀的本作, 带给玩家们最直观的印象恐怕就是游戏风格的风云突变, 无论是人物设定、游戏整体风格还是僵尸的造型都透着浓浓的欧美粗犷风格, 不过比起《战争机器》系列的肌肉爷们或者是《海豹突击队》里面的职业军人, 本作的人物还是非常照顾日系风格玩家口味地进行了一定程度的美化处理, 除了初期公布的 Vector、Bertha、Spectre 和 Beltway 是浑身包裹在漆黑战斗服下, 头戴面罩外, 安布雷拉安全服务小队 (Umbrella Security Service, 简称 USS) 的另外两位新公布成员 Lupu 和 Four Eyes 都在维持着生化部队着装风格的前提下提高了脸部的露出度, 人设也在保持美式风格的前提下进行了柔化, 不再是那么粗犷。这种风格在游戏的网战部分表现得更为突出, 几位系列的主要角色: 吉尔、克莱尔和艾达的人设虽然和原作风格有所差别, 但还是很好地保留了柔美的感觉, 没有继承一般美式游戏对于女性角色脸部的粗线条刻画。

本作的故事线中, 玩家除了操纵 USS 精英小队“狼群”(Wolfpack) 的六位队员外, 还有机会扮演美国政府特种部队: 回声六号 (U.S.



生化危机 浣熊市行动

Capcom

动作射击

多机种

Resident Evil: Operation Raccoon City

多人在线

预定2012年3月20日

多人在线

对应机种为PSS及X360

对应玩家年龄: 17岁以上

随着发售日临近, 网络上关于《生化危机 浣熊市行动》的新消息也变得越来越, 那与系列正传完全相异的操作方式想必已经令许多喜欢主流射击游戏的玩家们眼前一亮。制作组 Slant Six Games 在动作射击游戏领域有着丰富的制作经验, 赋予了本作完全不同于系列其他作品的全新形态, 也为这个系列注入了极为新鲜的血液。比起正传, 《浣熊市行动》似乎更受美式射击游戏玩家关注, 但实际上这部作品的成败关系着日后《生化危机》系列“发展方向上的抉择, 游戏的素质到底能否担起如此重任, 我们先来看看游戏的最新消息。

PO
突击兵

原名Karena Lesproux, Lupo 是代号, 因为是该支援队伍的领袖, 她总获得了“母兽”(Wolf Mother) 这个外号。

VCO
侦查兵

姓名不为人所知, 他是Hunk一手培养出来的潜行刺杀高手, 身上的光学迷彩装置让他的刺杀技巧变得更加神入化。

A
医疗兵

原名Michaela Heinzwaffen, 除了善于调配药物和治疗病毒, 她还是一位用刀好手, 尤其擅长使用弯刀。

SoC
神射手

原名Vladimir Bodrovski, 因为狙击技术高超, 他还配备了高科技探测设备, 可以穿透墙壁观察敌人位置。

O
战地科学家

原名Christine Yamata, 美裔日本人, 对生化病毒作用有深刻了解, 可以令敌人感染病毒或破坏丧尸协同作战。

A
破坏手

原名Hector Hivers, 爆炸品专家, 身穿厚重的防爆装甲, 能够让他很好地抵挡爆炸攻击。他的左眼是机械义肢。

▶ 在本作中, 玩家的造型会受游戏风格影响。

舔食者



作为USS的领导者, Hunk 仍然会亲临现场, 与狼群小队一起执行任务。

【美国政府特种部队】

U.S. GOVERNMENT SPEC OPS

回声六号

Echo Six

回声六号是美国政府派出的特种部队, 他们的任务除了和浣熊市里头的其他美军部队一样, 需要拯救幸存的市民外, 还肩负着探寻出浣熊市生化病毒爆发真相的重要任务。在这座丧尸横行的城市当中, 他们的任务将会遇到许多的困难, 而他们最大的阻挠自然是来自于USS的狼群小队, 这两支同样彪悍的队伍将会在尸群中展开精彩的对战。

暴君

在《生化危机3》中大放异彩的暴君于本作中的表现让人期待。

D
突击兵

原名Crispin Jettingham, 是一位在成年后便已经进入美军服役的士兵, 也是回声六号的歌后领袖。

WIO
侦察兵

原名Caroline Floyd, 也是队伍中最为优秀的成员, 不但有着强大的两栖能力, 甚至可以用小刀击杀B.O.W.暴君。

A
医疗兵

原名Erez Morris, 曾经是一位飞车党, 有过犯罪案底, 为了逃避入狱而加入军队, 最后却发现只有自己看管医疗兵的不分。

PAI
神射手

原名Sienna Fowler, 曾经是一位用弹对从商人和政府要员处探听情报的交际花, 没人知道她的狙击枪是其他人赠送。

SOA
战地科学家

原名Lawrence Kimbela, 他原本在南非行医, 父亲死后, 他入读病毒医学系, 接触到了病毒学, 并凭借得到了在战场上继续自己研究的机会。

A
破坏手

原名Manssa Ronson, 在加入美军之前一直为英国特务组织SIS工作, 但因为她超过人的处理情报的技巧, 而被德裔到国的尖兵看中。

混乱而强调对抗的 网战模式

自游戏公布以来,制作组一直对于游戏的主线剧情讳莫如深,从来不肯透露杀里昂和克莱尔是否能够在游戏中真正实现,不过对于游戏的联网对战部分,制作组倒是极其慷慨,陆续地发布了大量的对战视频,看来是对于网战部分能够提供的游戏乐趣底气十足。从游戏的实际视频看来,游戏的的确创造出了一种独特的对战形式,下面让我们来一一分析。



【英雄小队大战恶人连】



游戏的对战模式中,玩家被分为了两个小队,分别是英雄小队和恶人小队,不过除了能够选择的角色外观上有所不同,目前并没有发现这两个小队有什么根本性上行的分别。目前游戏所展现出来的战斗目标都是尽快地杀死对方的成员,以获取更高的分数。如果模式只是这么简单,那和一般网战对抗也没什么分别,但在本作当中,场景

里头会出现大量的丧尸,他们是游戏中的第三方势力,存在的目的就是干扰玩家们正常对抗,如果太过专注于对射而忘了身边有丧尸存在,很容易就会受到袭击。不过相对的,游戏中有拉过丧尸当掩体的功能,对方火力太猛时,随手拖一个丧尸用来做肉盾也是个不错的选择。

【补给】

本作当中,玩家的药草和子弹数量都是有限的,而且角色抗打击能力明显高于一般射击游戏中的角色,远程对射就算被几枪命中也不会立刻死去,所以药草和子弹都非常容易消耗殆尽,这时玩家需要场景中寻找随机刷新药草和弹药,还有用于治愈感染状态的疫苗和手雷。这种设定鼓励玩家多多机动奔跑,而不是在一个地方和敌人打持久战,一般网战中流行的蹲坑战术不再能够实现。



【第三方势力】

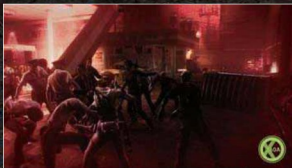
除了刚才提到的丧尸,游戏中其实还会有舔食者、猎杀者等怪物乱入到战场当中,他们虽然对于玩家的威胁不如对手大,但在和对手互射时身边有这么一头怪物,玩家就无法安心作战,是先消灭怪物还是先击杀对手,玩家必须在瞬息之间便作出选择,一旦抉择错误,往往就会迎来战败的下场。

型威廉

两个小队需要面对的敌人除了暴君,还有极其强大的G型威廉,玩家虽然能够移动射击,变为了生化怪物的威廉博士身手也得到了强化,移动速度非常惊人。

【特殊状态】

游戏中的特殊状态,目前所见到的有两种,分别是流血和感染。流血状态下画面会变红,同时会吸引附近的丧尸主动攻击玩家,因为玩家角色在遭到对手射击时会有几率进入这种状态,所以一旦看到自己的角色进入流血状态,一定要想办法躲去丧尸较少的区域,相对的,如果是对手流血了,一定要抓紧机会追击。感染是玩家被丧尸撕咬时会进入的状态,画面会呈蓝色,并且会累积感染槽,蓄满后玩家角色就会变成另一头丧尸。使用传统的药草可以减缓感染的进度,但无法治愈,必须使用蓝色的疫苗才可以根治。



CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

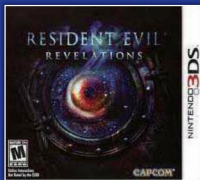
来自老卡的声音 记UCG小编探访CAPCOM ASIA

2月27日,UCG小编受邀来到位于香港尖沙咀的CAPCOM ASIA,进行了一次简单却又收获颇丰的探访。来自CAPCOM的日方代表以及香港分别的管理人员曾在日本以及国内与我们有过多次友好且愉快的接触,而从去年年末开始,CAPCOM在我们的杂志内开办官方

专页,将第一手的情报与信息带给广大内地玩家。当然,本次探访的目的不单只是参观与访问,更多来自CAPCOM官方的相关活动也将借UCG的平台陆续与大家见面,请各位卡饭一定要多多关注近期的杂志哦!

文/摄影 九兵卫&酷洛洛SP

●为卡饭准备的特别礼物



为了回报卡饭们的支持,这里还有一个小小的活动要带大家:只要参与“读编往来”回帖并写下自己与CAPCOM的感言(平信、电邮皆可),即可参加抽奖并获得CAPCOM推出的3DS游戏《生化危机 启示录》,截止时间为3月31日,各位FANS快来参与吧!



■市场部的林小姐热情地跟我们参观,大家觉得是不是很像CAPCOM的真版呢? (1笑)



■交换礼物非常受欢迎来自UCG的大家礼物。



▲日方主管的办公桌上整齐地摆放着UCG的样刊,一些页面还被细心地做了标记。

对话CAPCOM(亚太区)营业及市场总监——吴家伟

——可以介绍一下CAPCOM ASIA主要是负责什么工作的吗?

吴家伟:目前CAPCOM ASIA主要工作是对香港、台湾以及新加坡等东南亚地区进行游戏发行方面的工作。其实CAPCOM ASIA早在1997年时就成立了,不过最初是以街机业务为主,除了销售之外,其中还包含街机机板的IC烧录等工作。不过随着街机行业逐渐衰落,以及随后PlayStation的兴起,我们当时也跟着全面转向家用机方面的业务了,而直到现在,我们依然以这部分业务为主。

——得知贵司最近开通了新浪微博(http://weibo.com/capcomasia),但CAPCOM的家用机游戏就和PS3以及PSV一样,目前并没有进入内地,为何会有这种想法呢?

吴家伟:其实进入内地市场,早前我们已经开始有着手开展,但因为各种原因一直都没办法成功,之前PlayStation 2成功进入内地,但很快就又悄然退市了,其实我们也感到很可惜。虽然家用游戏市场目前还没

办法正式走进内地玩家的眼前,但大家也并不是买不到我们的游戏,我也知道内地除了实体店外,如淘宝等网上购物也非常盛行,我相信通过我们的官方微博,向大家展示目前自由什么新游戏,会吸引这些内地玩家通过其他的购买方式入手我们的游戏,所以这些宣传也并非徒劳的。

——其实不少玩家都想知道,为何港版游戏售价相比其它地区版本会低这么多呢?

吴家伟:说白了是因为“竞争”。欧美与日本地区,玩家一般能买到的绝大多数都是他们地区的版本,美国买美版、英国买欧版、日本买日版,如此类推。但香港是一个自由港,进口的商品都是零关税,因此我们很容易可以看见各个国家的商品,这其中自然少不了了游戏。“哪个便宜买哪个”相信是许多人的消费心理,看见不同地区版本的相同作品,经过汇率折算后的价格就成为了玩家最直观的比较。因此港版游戏要吸引香港地区的玩家,在零售价定位上就一定要与其它地区版本拉开差距,所以才会有大家所见有的优惠价格了。



新作短波

从现在到6月底,每一期杂志都有我非常期待的游戏,虽然每个游戏都很想做,但是毕竟精力有限加上条件不允许,只能眼睁睁地看着别人爽爽快快地玩了。今年似乎没有淡季,游戏日程表一直都是满的。有时候真是羡慕玩家时候的自己,那时候一个游戏可以慢慢玩,游戏可以攒下来等等有空一块玩……多么希望一天有一个小时啊!



万众期待的《质量效应3》即将登场,华尔兹也摩拳擦掌想来体验游戏的非凡乐趣。本期短波为大家带来即将随着电影一同推出的《战舰》以及在PC界一直名气不小的《孤岛惊魂》,前者的电影被称之为海战版《变形金刚》,后者以超强的画面效果服众,这次最新作《孤岛惊魂3》将不再单纯地打打杀杀,而是把部分精力放在了剧情上。



NDS 享誉全球的《口袋妖怪》系列最新作将于6月在NDS平台推出,选择NDS作为游戏平台用意不明,笔者认为是因为只有NDS平台有足够的装机量来满足这个千万系列。3DS虽然最近势头不错,但是目前的装机量很难满足《口袋妖怪》系列的胃口。在前作推出后,曾有消息称任天堂将推出黑白两个版本融为一体的《口袋妖怪 友》,不过目前来看这个“友”可能真的不会有了。

既然标题中有“2”的标记,就说明本作是作为前作《口袋妖怪 黑白》的续作推出的,故事上有一定联系。而且和前作一样,游戏分两个版本发售,两个版本在目前已知的情报中除了神兽不同之外还有什么明显的差别。不过既然版本发售,那么就肯定不会是一个神兽不同这么简单。从目前公布的设定图来看,新的神兽形态和以前的神兽形态区别不大,难道是进化型或者变异体之类的吗?

紧急速报



【文:金馆长】

对应Wii的一些调整

由于原来的作品是对应PS2和Xbox的,操作方式为传统手柄操作,现在登上登坛主机Wii,操作方式也要作出相应调整。已知本作可以使用双节棍手柄游玩,在摄影的时

候也可以使用体感的操作方式,能让人感觉真的是用摄影机在进行游戏。相信利用体感操作的话瞄准也会精确一些,不知道难度会不会进一步降低呢?



▲步入前村村的姐妹二人还不知道等待她们的是什么样的命运。



▲瞄准,射击! 啊不对,按快门!



▼虽然有灯,但是灯光范围有限,所以还是很恐怖。



▲开门之后发现……

新模式

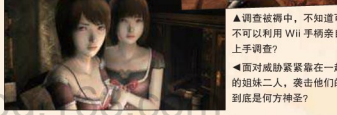
为了表示重制的诚意,本作加入了新的模式:

双人游戏模式:这个模式的出现最令笔者惊讶,这款游戏能双人玩吗?难道一个负责引怪,一个负责拍摄?如果两个都持有摄像机拍摄的话,那本游戏基本上与屠杀无异了……而且在剧情中,姐妹两大部分时间都是分开的,所以说笔者认为可能挑战模式才能双人通过,大家赶紧叫上自己的女(男)朋友来一起捉鬼吧。

鬼屋模式:目前模式具体情况还不明,不过从情报中可以看出这个模式比较短。而且会在里面用到Wii的特殊操作方式,也就是说这个游戏还会有新的吓人或伎俩,各位玩家准备好了吗?



◀屋内光影重重,不知道怨灵到底藏在哪里。



▲调查被褥中,不知道可不可以利用Wii手柄亲自上手调查?

◀面对威胁紧紧靠在一起的姐妹二人,袭击他们的到底是何方神圣?

美版
新作狙击

战 舰

多机种

■ Battleship: The Game

■ Activision

主视角射击

■ 对应机种为PS3、X360

■ 2012年5月

【文：稀饭】

-1-

作为同名电影改编的作品,《战舰》使用了第一人称视角来表现电影当中发生在人类和不明机器种族之间的战争,这个选择是否高明,我们还不清楚,但起码从游戏画面看来,我们不会遭遇像是去年的同类题材影视改编作品《洛杉矶之战》般的灾难。游戏的故事线和电影故事平行发展,好处是玩家可以体验到一个新故事,不用枯燥地重温一次电影的情节,坏处是,或许为了节省版权费用,玩家扮演的 Cole Mathis 不会与任何电影中出现的角色产生互动,这恐怕很难让看过电影的观众对这部改编作品产生太大的共鸣感和兴趣。

从目前透露的游戏视频看来,玩家扮演的 Cole Mathis 将会登陆到一个群岛区域,那里和海面上一样充满了外星敌人,玩家既可以使用现实中的武器来对抗敌人,也可以夺过对方的外星科技武器以其人之道还治其人之身。在接下来的

游戏过程中, Cole 必须扫荡岛屿的沙湾,杀死大量的外星人士兵,炸毁多个设施来为海面上正在与外星人交战的友军提供帮助。敌人的类型除了类似人型的士兵,还会有类似粉碎机般的机械单位,许多聪明的敌人还会躲在掩体后对着 Cole 发动攻击。武器方面,最令人印象深刻的是把名叫 KRAW 的外星迷你的手枪,玩家按下射击键越久,这把武器的精准度就会越高,也就越容易命中敌人。

幸好,游戏除了第一人射击部分,还安排了船战部分,总算没有让游戏内容和标题牛头不对



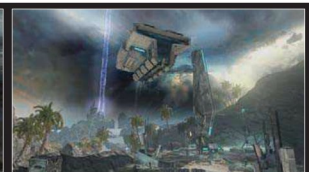
马嘴,玩家不但可以操纵几艘舰艇,还可以用 FPS 部分获得的特殊卡片来发动特殊的效果。移动完成后,玩家还会获得操纵船只炮火轰击敌人船舰的机会。总的来说,这款游戏在游戏架构上不过不失,能否提供如同电影般强大的娱乐效果,还要看实际游戏过程方能定论。



▲ 只用现有的真实武器去对抗浑身都是金属护甲的敌人,士兵们的处境令人绝望。



▲ 敌人似乎有传送装置来让它们入侵岛屿。



▲ 电影里造型独特的飞船也会登场。

美版
新作狙击

-2-

孤岛惊魂3

多机种

■ Far Cry 3

■ Ubisoft

主视角射击

■ 对应机种为PS3、X360

■ 2012年9月

【文：华尔兹】



神秘岛屿惊魂之旅!

以超强画质为卖点之一的《孤岛惊魂3》目前放出了更多的消息,来让我们了解这款游戏中的细节,一窥其中的究竟。还记得那个预告片里伤痕累累的杀手么?《孤岛惊魂3》中将会出现许多行为与其相似,性格扭曲的疯子,这

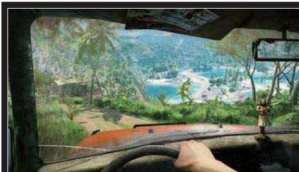
些精神有问题的人成了游戏中玩家在岛上最大压迫感的由来。

游戏中我们的主角 James Brody 来到一座小岛旅行时,其女友被岛上的恐怖份子绑架。在与恐怖份子周旋后, James 发现自己已经深陷一种会产生幻觉的病毒当中,眼下第一任务就是找到解药,解除在其身上不时产生的幻觉。在无线电中有人叫 James 去寻找 Earnhardt 医生,或许他是这个岛上唯一可以治疗 James 的人。Earnhardt 医生看似是这座岛上为数不多的正常人之一,实际上其另有目的,他

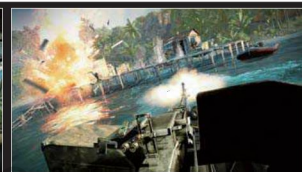
会要求 James 去岛上探索一种新奇的物质。

《孤岛惊魂3》的设计者不想一味做同样的内容,比如在这次寻找蘑菇的任务中,玩家就不需要用到枪。洞穴中没有恐怖份子、没有敌人,玩家唯一的障碍是空气中细小的孢子。也许这些是 Earnhardt 医生注射在你体内液体的副作用,显然 Earnhardt 并不是那么值得信赖。

游戏中那些不可预知的内容令人陶醉,在 James 的幻觉当中,苔藓会慢慢变形、模糊、色彩泛滥,到后期还会进入鬼鬼的森林以及迷人的温泉等场景,让整个岛的探索乐趣变得更加丰富起来,从而带来更加惊人的视觉效果。这一切的一切表明,《孤岛惊魂3》并不是一款单纯的第一人称射击游戏。让我们在今年9月,等待这款《LOST》一样的神秘孤岛之旅吧。



▲ 车内视角欣赏岛上的美景。



▲ 使用热血沸腾的热兵器。



▲ 岛上充斥着各种神秘事物。



GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼



阿修罗之怒

热血推荐

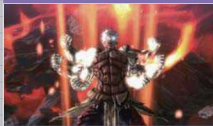


多机种 X360/PS3

- Asura's Wrath
- Capcom
- 动作
- 2012年2月23日
- 日语

总分 25

【游戏介绍】由 CG2 和 Capcom 合作推出的原创动作游戏，主要由 CG2 开发，因其神秘与科幻的混搭，夸张震撼又魄力十足的视觉表现，以及占相当比重的 OTE 而引发话题。游戏共 18 关，CG2 社长松山洋称本作受到了热血动漫和美剧的启发，整部作品如同一部 18 集的连续剧。



在一周目体验、想像力、操作手感、音乐、英文配音等方面，本作给我的感受几近完美。OTE 服务于剧情，并没有割裂感，而七小时流程绝不算短，不能成为扣分的理由。遗憾之处在于没有成长系统和单独的挑战模式，高速画面时的垂直不同步有些明显。阿修罗的燃、夜叉的帅都让人印象深刻。



单看流程的话可以给满分，精彩的表演、爽快感十足而且又不缺乏技巧性的战斗令人流连忘返。但是除了那段精彩绝伦的流程，本作再也没有其他游戏内容了。虽然流程中不乏可挖掘的东西，但是再好的大餐吃多了也会腻，我们还是希望看到更为丰富的游戏模式。掌握技巧后游戏难度直线降低。



佛教题材与现代科技的结合毫无违和感，游戏表现出同类游戏中还难以达到的磅礴感。作为一款动作游戏，游戏战斗部分的手感相当不俗，遗憾的是手感打后会感到千篇一律。游戏的评价系统设计十分有趣，用一般的游戏思路有点难以理解。最后的结局剧情让人大呼过瘾，也为操作埋下了伏笔。

最终幻想 剧场韵律

热血推荐



3DS

- シナリオリズム ファイナルファンタジー
- Square Enix
- 音乐
- 2012年2月16日
- 日语

总分 25

【游戏介绍】作为“最终幻想”系列“25 周年纪念公布的第一作，本作是该系列头一次挑战音乐游戏领域。以系列庞大的音乐作品为素材，本作的音乐曲目数量非常丰富，分为事件音乐关卡（EMS）、场景音乐关卡（FMS）和战斗音乐关卡（BMS）三种，还有大量后续 DLC 歌曲，非常厚道。



从音乐游戏角度来看，本作的判定非常严格，特别是在 BMS 下想要打出漂亮的连击绝非易事，即便是擅长音乐游戏的玩家想要上手也需要一段时间。好在谱面都有练习模式，无论失误多少次都能打完整首曲子。可以看到游戏 CG 的 EMS 模式最能令 FF 迷们感动，一起在悠扬的乐曲中回忆往昔的经典吧！



大量的系列经典音乐让游戏过程变成一场精彩的音乐会，三种不同难度的谱面和特殊的召唤兽谱面保证了耐玩性，还有独特的暗之界面供玩家们去挑战。游戏里还有兼职要素和角色扮演元素，四个系列主角组成的队伍在完成关卡后可以获得经验值和装备。此外，游戏的人设呆萌的，却意外地很有萌感。



游戏的操作分为点击、划线、长按屏幕几种，在 FMS 曲目中还会增加一种跟随绿色轨迹曲线上下的操作。虽然操作不算复杂，但系统对划线指令输入的要求过于严格，在连续输入的时候很容易发生误操作，导致游戏的难度变高。好在收录的大量经典音乐让人大呼过瘾，RPG 要素也保证了耐玩度。

SSX

热血推荐



多机种 X360/PS3

- SSX
- EA
- 体育
- 2012年2月28日
- 美国

总分 2

【游戏介绍】“SSX”系列”是由 EA 制作发行的花式滑雪游戏，游戏以竞速与各种极限花式作为核心，系列早在 PS2 时代就曾大放异彩，培养了不少的忠实玩家。而本作的名称与初代（SSX）的名称相近，在暗示本作是改革新起点的同时，也显示出制作组对游戏改革的自信。



游戏画面说不上十分精美，但游戏的爽快度却超乎想象，作为核心的花式技巧设计得十分友好，不仅操作简单，而且表现效果出众，玩家仿佛通过手柄操作就如亲临绝壁白雪山。游戏的关卡设置较为丰富，绝非千篇一律复制赛道，生存道具的装备大大丰富了游戏的玩法，推荐给追求刺激感的玩家。



操作方式的大幅度更改可能会让老玩家感到不适应，但系列的一贯爽快感得以继承，各种花式让人目不暇接。虽然有 10 名可操作角色，但除了特色个人动作外，其他所有动作都使用相同的模组让人感觉失望。挑战模式的难度毫不妥协，要取得全部的金牌绝非易事，但同时也增加了游戏的耐玩度。



我们早就忘记之前的“SSX”是怎么玩的了，但可以肯定的是这个新作在操作上表现很出色，无论是按键还是摇杆控制都很完美。厂商强调的山体设计果然很精，很好地做出了不同险峰的风格特色，画面也令人满意。独创的 RiderNet 和环球赛事保证了游戏的在线生命力，可以玩上很久。

More: www.gd.com GO: 731 www.gd.com 要素也保证了耐玩度。

火影忍者 疾风传
终极忍者风暴世代热血
推荐

多平台 X360/PS3

- NAMCO/ナムコ-藤原アサヒ
イブタシロノダ&シロケン
- NBGI
- 动作
- 2012年2月23日
- 日版

总分 2

【游戏介绍】少年 JUMP 大人气漫画改编作品，《火影忍者 终极忍者风暴》最新作。本作集结了来自疾风传前后 70 多位角色，主打对战。制作方为本作的系统重新进行了调整，加入了查克拉取消以及替身槽等设定。游戏的背景推进到五影会议，不过已经可以看到一些忍界大战背景的情况。



由于受题材的限制，较前作而言，《世代》做出了大幅简化，只保留了对战要素并且在此基础上做出了新的系统与调整。可喜的是游戏中有大量精彩的原创动画，一定程度上弥补了 QTE 的损失。网战中人与人对战才能会其中乐趣，不过既然是一款乱斗游戏，那在平衡性上自然是差了些。



游戏最让人不满的一点就是取消了 QTE 演出动画，使得剧情的表现力度下降几个档次。好在游戏的对战还是一如既往的精彩，和前作一样，游戏依然将漫画中的大量招式融合到普通连招之中，使战斗的连贯性和观赏性得到保证。替身槽的加入也让战斗的策略性有所增强，玩家要合理使用替身术才能百战不败。



本作在宣传过程中只着重于人数，却在单人模式方面提及甚少，难道这是事实就虚？实际成品果然如此，没有了沙箱模式，没有 OTE BOSS 战和还原度极高的华丽 DEX，这让本作的单人部分显得十分单薄。新系统在对战变得更有激烈，但平衡性方面却处理不当，让少数角色强到逆天，不免有些遗憾。

音乐方块 电子交响曲

热血
推荐

PSV

- Lumines:Electronic
Symphony
- Ubisoft
- 2012年2月14日
- 美版

总分 25

【游戏介绍】本作是由水口哲也等制作人倾力打造的《音乐方块》系列的最新作品。游戏有一定的革新，每个虚拟头像 (AVATAR) 都有协助玩家攻克对战的技能，此外系列中首次出现的随机方块 (SHUFFLE BLOCK) 令游戏中的偶然性大增。新增的升级系统和世界方块模式令游戏的内涵更丰富。



本作的玩法较多，不少设定都非常巧妙，比如挑战 MASTER 模式失败后无法选择 RETRY，而是必须通过到主菜单然后再次选取对应的模式及挑战，加上漫长的读盘时间，这就像给打算连续挑战的玩家泼冷水一样。此外新追加的世界方块模式有 BUG 存在，通过在线升级补丁后也未能完全解决问题，希望官方能早日修复。



随机方块的引入可以说是系列的一大创举，它不仅提高了游戏的存活率，同时也给老鸟们带来了追求 X 的分数奖励时造成困扰。游戏的默认版面难度不及以往作品的多，但风格各异的面画、配色和音乐让人丝毫不会有重复的感觉。当版面的完成率达到 60% 时，强制进入高潮部分的配乐略显唐突。



比起之前 PSP 上那个换汤不换药的 2 代，本作的进化令人满意。虽然玩法不变，但有多项新要素，还支持触屏操作。游戏引入经验值系统，以等级制的方式提供各种奖励。游戏收录有单人、对决、限时、专家 4 种关卡，连曲均为电子音乐界最出色的知名作品并经过重新编曲，没有白金奖杯是个遗憾。

英杰传说 勇气双雄

PSP

- テイルズオブセ
ローブインフレイブ
- NBGI
- 动作
- 2012年2月23日
- 日版

总分 21

【游戏介绍】《传说》系列“历代”的人气角色在本作中同台演出，游戏的行进方式类似《无双》系列，这算得上是系列的一次很大的创新。可用角色多达 30 人以上，而且各自皆有专属的独立剧情。游戏通过两名角色的互相配合完成，独特的勇气双雄模式和连接桥义让游戏的演出效果更为炫丽。



作为大杂烩游戏本作可用的角色多达 30 名以上，囊括了《传说》系列所有正统作品。游戏模式多少有试验作的味道，虽说游戏的玩法跟《无双》系列“类似”，但爽快感却远远比不上后者，无论操作手感还是打击感都有所欠缺。游戏中的人物建模还算不错，不过技术、秘奥义的演出相当华丽。



用《传说》系列”的人物来制作一款无双游戏的想法还是不错的，但是显然开发商没能把握好一款剑草类游戏和一款动作角色扮演游戏的区别，游戏手感生涩，角色的攻击范围也不理想，竟然还没有锁定系统。相比起来，系统方面比较有想法，能够供玩家去刷的内容也较多，耐玩度很高。



33 个性能不同的角色任由你挑选。故事模式分为严肃向和搞笑向两种，既有还原原作剧情的流程，也有系列的各种有趣典故。游戏的画面有些不尽人意，角色立绘和片头动画除了初代主角雷姆以外的都没法看，主题曲还算有点看点。武器和装饰品都有等级设置，刷刷剧务依然俱在。

粘土世代

PSP

- ぬんとかいとし
ぬんしん
- NBGI
- 角色扮演
- 2012年2月23日
- 日版

总分 20

【游戏介绍】熟悉动漫用的玩家们想必不会对 Good Smile 推出的粘土人系列感到陌生。该公司旗下的粘土人玩偶从动漫到游戏乃至同人作品皆有涉猎，其丰富的表情、种类繁多的可替换部件也吸引了一大批愿意为其买单的爱好者。因此，以这些粘土人表演出的本作对 ACG 爱好者来说极具吸引力。



本作完全是向动漫动漫周边爱好者而推出的作品，游戏各个方面都充斥着萌的要素。参展角色众多，涉及的作品也非常广泛，让不同爱好的玩家都能找到喜欢的角色。传统的 RPG 战斗模式和育成要素也保证了本作的耐玩度。遗憾的是战斗系统比较简陋，只有战斗部分有少量语音比较令人失望。



以众多粘土人为主角的本作开发难度果然令人发指，无论剧情还是战斗中，人物的动作都非常生动可爱，对喜欢收集粘土人的玩家来说极具杀伤力。传统 RPG 的战斗系统在游戏性上并没太大的亮点，而且遗憾的是，除了战斗中能听到的一些语音之外，整个游戏的剧情是完全没有语音的。



游戏从角色入设到战斗时的原创表情都充分地贯彻了萌的感觉，就连角色在移动时的跳跃动作都透着一股卖萌感，登场时便可以使用萌属性手也是加分点。可惜游戏的面向用户群体比较窄，传统的回合制战斗方式也没有太大新意，使得游戏过程有些沉闷，不过角色发动招式时夸张的演出效果挺有趣。

忍者龙剑传 Σ PLUS



【游戏介绍】本作是2007年6月于PS3上推出的《忍者龙剑传Σ》的PSV移植版，追加了新难度、新玩法和新模式等原创要素。考虑游戏难度过高，为照顾新手，游戏加入了会在玩家濒死时自动开启的英雄模式，帮助玩家自动防御和闪避，并可无限制使用忍法。全新的任务模式令游戏更加耐玩。



这款游戏确实是好游戏，但流畅度颇有问题，虽然相比PSV上的其他动作游戏并不差，但对于这种对玩家操作要求高的游戏来说就很致命，更不用说和PS3版比。新增的操作中有些反而不如过去来得方便，比如射箭，需要花大量时间来熟悉。一些该有的便捷设定却没有，比如快速回到标题画面等。

游戏的手感并未因为平台的转变而变差，熟悉操作后老玩家依然可以在人群之中如行云流水般斩杀敌人。游戏的内容和原作一致，不过因为机能问题，游戏的帧数和原作相比有所下降，在后期特效多的时候偶尔会发生掉帧现象，虽然该现象不会影响游戏的体验，但多少让玩过原作的老玩家不爽。

游戏的移植度很高，画面感和动作性都基本达到了家用机水准。没玩过原版的玩家值得一玩，不过也正是还原度太高，内容和原版并没有太大的区别。本作的难度对新手来说不是很有友善，没有一个循序渐进的过程让玩家适应，虽然这次简单难度加入了英雄模式，但对于锻炼技术来说作用不大。

FIFA 足球



【游戏介绍】“FIFA”系列“终于”登陆PSV平台，本作是目前掌机界面最好的足球游戏。游戏同样针对PSV的性能，加入了背触射门以及触屏传球等功能。本作采用《FIFA11》引擎开发，没有《FIFA12》中的TD系统。游戏带有网战模式，推荐给所有想随时拿出掌机来踢一场的玩家。



游戏画面如果不过分追求细节的话算是非常出色，由于采用《FIFA11》的引擎，玩惯《12》的玩家可能会不太适应。触屏传球和背触射门在准确率与效果上都不错，不过操作仍需要花时间适应。联机部分对网络质量要求较高，信号差的情况下掉帧非常严重，并且会出现时不时的掉线情况。

比起家用机版，本作各方面都有缩水现象，但掌机上总算有了不输家用机太多的足球游戏。对应PSV的触屏操作和iPhone上的足球游戏玩法类似，“点哪儿到哪儿”的精确传球和射门让操作变得更加惬意，但在一定程度上降低了游戏的整体难度，且游戏中容易误碰触屏和背触板，是否开启触控是个令人纠结的选择。

和《FIFA》系列“初登PSV”时的情况有点类似，本作在命名上没有采用系列惯用的“纪年体”，而是使用了《FIFA足球》这个简单直接的名称。游戏的实际内容则介于家用机的《FIFA 11》和《FIFA 12》之间。虽然PSV按键较少，但采用了触摸操作之后，还是可以体验到和家用机相差不是太远的快乐乐趣。

鹰战废土



GryEngine3创造出的美丽画面让人不敢相信这只是一款下载游戏。游戏一共有9个场景，每个场景风格大相径庭，可以满足不同玩家的审美喜好。游戏节奏非常快，移动、射击都快得让人不适应，不过如果玩过以前玩过《雷神之锤》系列”的话就会好很多，不过不联网的话只能训练关。

心灵杀手 美国噩梦



游戏针对原作战斗不够刺激的缺点加入了大量新敌人和新武器，使游戏节奏产生翻天覆地的变化，玩家要根据新敌人的特性采取相应措施才能有效制敌。可惜游戏的故事模式有些敷衍了事，重复的场景和故事让玩家容易心生倦意，好在街机模式足够有趣，想要完成高评价需要花费一番功夫。

扭曲



这款下载游戏集动作和智力解谜于一身，既有阴险的机关，又有潜入内容，主角不但可以靠自己的扭曲能力穿透墙壁，还能传进油桶中躲藏，或者传进敌人的身体当中，让敌人如同气球般地爆开，血腥而刺激。后来获得的分身影像能力更是能够发挥玩家的黑暗思维，引诱敌人自相残杀感十足！

欢乐动作剧场



这是一个典型的阖家欢游戏，一个人玩的话会比较无趣。游戏收录了18个精彩的迷你游戏，支持线下最大4人以Kinect展开对决。以游戏的乐趣而言，本作比某些光盘游戏还要精彩，游戏的玩法都非常简单，但总是妙趣横生。游戏对Kinect的支持非常到位，让你感受不到任何不便。

More: GO 731 163.com

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

SP

最近无意中得知，原本一年只能用一次的X360授权转移，如今已经变成了四个月一次。这个变化真是太厚道了，如此一来玩家购买的下载内容（随选游戏、XBLA游戏、DLC均可）每4个月就可以转移给另一个用户，合购神马的自然也不在话下。但需要注意的是一定要和自己认识的人合购，否则有可能因为非法获取下载内容而被微软BAN掉机器哦！



栏目主持：妙迪

实用技术

软硬兼施SP

市场风向标

MARKET OVERVIEW

价格行情

——提供最佳购机方案

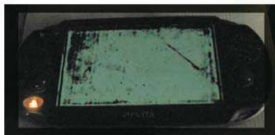
PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机 (港版, Wi-Fi)	1800元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	268元
贴膜	PSV原装高清贴膜	30元
保护包	PSV原装软包	20元
总计		2118元
近期推荐购入指数		10

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：美版PSV正式发售之后，国内的PSV售价再次出现下跌。本来之前已经提到港日两版PSV的售价已经触底，但事实证明了在更低售价的美版PSV面前，港日两版PSV还是可以继续降价的。尤其是港版PSV，和上个月相比，跌了足足200多元，比官方定价计算出来的汇率还要低一些。现在美版、港版、日版都已经是在市场买到，不过从国内用户的使用角度来看，依然是推荐港版主机。

破解方面，Wololo已经公布了VHBL所需的游戏存档漏洞来源于《机车风暴 极地先锋》



▲色块严重到这种程度的PSV你还要吗？

(MotorStorm Raging Ice)。此款游戏除了美版PSN之外全部有售，现已下架。考虑到破解是基于索尼系统上的漏洞，所以在PSV下次升级后，VHBL所需的漏洞就有可能被封堵。而VHBL仅能运行部分模拟器，对国内用户来说作用并不是很大，所以在购买PSV的玩家不推荐跟风购买这款游戏。

另外，考虑到PSV再度降价后可能会吸引不少玩家购买，所以这里着重说一下PSV屏幕的挑选，这也是目前购买PSV最需要了解的地方。在技术工艺上，OLED是属于自发光固体，所以没有液晶屏幕的坏点和残影之说。但考虑到很多东西理论和实际还是有些差别，比如很多使用OLED屏幕的显示器和手机也必须检查一下。现在要在购机时第一时间排查出坏点是比较困难的，因为PSV屏幕细腻，对比度高，单凭肉眼较难一次性看清，所以唯一的办法只能是在购买PSV时

来更换不同的壁纸检查，注意要从屏幕边缘向中间逐层扫视，这样找出坏点的效率会高一点，PSV更换壁纸的方法是在长按屏幕再点击右下角的壁纸图标进行操作。除了坏点之外，更需要注意的是OLED屏幕的色块问题，也就是很多玩家说的黑斑、光斑、屏屏。OLED屏幕的色块需要在屏幕全黑的时候才能看到，症状为有白色亮块。不少媒体称亮块是OLED屏幕在亮屏后有一部分像素点并没有完全熄灭，其实并不是这样。色块的产生主要是和屏工艺有关，OLED本身只是一层有机半导体薄膜，属于软性材质，无法应用到产品，所以它必须借助其他材料进行附着以此来形成硬屏，但工艺上的问题使得OLED无法100%和附着材质贴合，因此这些未贴合的部分就是色块的位置了。究其根本来说，色块应当算是屏幕本身的缺陷，可以断定目前98%以上的OLED屏幕都有色块问题，不过因为色块块大有小，所以我们需要在挑选PSV的屏幕时注意这个问题。检查色块的方法很简单，让PSV停留在全屏画面，此时的白色亮块越少越好。另外不要相信部分商家的忽悠，把色块说成是屏幕黏合胶水没干而产生的短期问题，之后只要

胶水干了色块就不会见。这个说法不仅理论上不对，而且也不可能发生，从其他色块的OLED屏幕看，色块不会随着时间的推移而逐渐缩小甚至消失，这点需要了解。最后希望玩家都挑选到一块满意的屏幕。

主机及主要周边参考价格

PSV主机 (港版, Wi-Fi)	1800元
PSV主机 (美版, 3G/Wi-Fi)	2150元
PSV主机 (美版, Wi-Fi)	1780元
PSP-3000主机 (6.40系统, 铜屏黑)	1000元
PSPgo主机 (6.40系统, 黑白16GB)	980元
PSV用Hori高清贴膜 (原装)	80元
PSP-3000用Hori贴膜 (原装)	68元
PSP-3000用Hori贴膜 (组装)	10元
PS2 go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	268元
16GB索尼原装PSV记忆卡	428元
32GB索尼原装PSV记忆卡	708元
8GB索尼原屏	78元
8GB索尼HX2内存棒	198元
16GB极速记忆棒	128元
16GB索尼HX2内存棒	398元
北通PSP-1000开放式保护套	55元
北通PSP-3000保护套	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水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生固态硬盘	28元
北通色差线	68元
北通钢化水晶	108元
北通钢化金刚	98元
北通动力垫盘	168元
北通动力金属迷你版	128元
北通PSP钢化贴膜	38元
北通PSPgo的高原保护膜	58元
北通俱乐部EVA硬包PSPgo版	48元

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机 (日版白)	1320元
电源	北通雷电金刚	58元
游戏卡	SCDS 200全球版	218元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡 (行货)	58元
贴膜	3DS用Hori贴膜 (组装)	28元
保护壳	3DS原装EVA硬包	38元
总计		1720元
近期推荐购入指数		8

▲3DS的屏幕色块现象严重，仅限日版。



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：任天堂于3月1日宣布3月22日将会发布3DS的第六款

颜色深邃蓝，和之前的天空蓝相比，这次的蓝色要比之前更深一些，也可以直接说是深蓝色主机。版本是日版，官方定价依然是15000日元，不出意外的话月底国内应该会有货，首批售价预计在1450元左右，喜欢新颜色的玩家可以做好购机准备。除

了最近公布的新闻之外，国内3DS的市场变化甚微，几乎是没有什么动静，所以也就不再介绍了。NDS方面，考虑到任天堂公布了“口袋妖怪黑/白”的续作，所以应该会有不少玩家购入主机，现在NDSi市场几乎全是翻新机，售价在550~650元之间，NDSL LL价格和3DS几乎持平，并不推荐购买，NDSL和NDSi

差价不大，但缺少摄像头，所以准备购买NDS的玩家不妨选择翻新的NDSi。当然面对翻新机，成色是其次的，主要是机器的功能不要出问题，而且注意屏幕是否有坏点。按照以往的经验来说，主要检查按键、麦克风、摄像头是否可以正常工作，触摸屏是否准确，有漂移问题的话就不要买了，烧录卡可以选择廉价的高仿R4，50元

以内就能搞定，购机的总体花费一般不会超过700元。

主机及主要周边参考价格	
3DS专用Hori线缆(原装)	66元
3DS专用Hori线缆(组装)	26元
3DS专用Hori原装硬包	96元
3DS主机(日版)	1320元
3DS主机(美版)	1220元
3DS原装变压器	16元
北通无线充电耳	58元
北通无线充电底座	98元
北通动力盒	166元
北通动力盒迷你版	128元
北通NDS-DS兼容耳麦	58元
北通双电全副NDSi直播电源与座充	78元

主机及主要周边参考价格	
3DS专用Hori线缆(原装)	66元
3DS专用Hori线缆(组装)	26元
3DS专用Hori原装硬包	96元
3DS主机(日版)	1320元
3DS主机(美版)	1220元
3DS原装变压器	16元
北通无线充电耳	58元
北通无线充电底座	98元
北通动力盒	166元
北通动力盒迷你版	128元
北通NDS-DS兼容耳麦	58元
北通双电全副NDSi直播电源与座充	78元

PS3 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim主机(320GB, 北通黑白)	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: 处于电玩市场的淡季，本周PS3变化不大，市场依旧以

非破解主机为主，可能是因为破解主机长期无人问津，其居高不下售价反而稍有下跌，但各地主要还是还有价无货的局面。破解主机的货源多集中在北上广这三个一线城市，如果你不在这几个城市，那么目前只能暂时通过淘宝购买了。

破解上，JailBreak2已经更新了固件系统，目前的最新版本为2.5，有JailBreak2的玩家记得更新。这次更新主要是对游戏兼容性作出调整，以便支持更多3.6版本以上的PS3

游戏，目前官方还正在测试4.01系统下的相关游戏，并开始整合市面上金手指电子狗和破解狗的功能，相信以后还会逐步更新，选择破解主机的玩家切莫忘记给力的JailBreak2。

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)	2200元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Base Pack(手柄+摄像头)	600元
北通原生铜网线套装	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

主机及主要周边参考价格	
北通MVP球王2(六轴无线震动)	248元
北通MVP特洛普(无线震动)	176元
北通武装军火(双枪版)	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通电源开关	10元
PS3电子狗JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA硬盘扩展卡	50元
原装色差线(PS3专用)	200元
原装色差线(FPS专用)	20元
原装索尼HDMI线(1.5米)	120元
原装索尼HDMI线	45元

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		8

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: 使用脉冲破解的主机基本已经得到了市场的认可，销量节节攀升，价格也并不算贵，不过多处于线下销售，淘宝方面比较少见，因为线上服务对脉冲破解的主机无法做到周全指导，出现各种状

况是再所难免的。另外很多早先购买X360 Slim的玩家如果想要破解主机但又不清楚现在手里的机器是否能破，可以带上主机到附近的商家去咨询。目前建兴0A01、0225、1071全是可以用破解的，需要打磨光盘，服务费是50~100元，较晚一些的日子0500和建兴的1175光驱也可以进行脉冲破解，算上脉冲芯片的服务费一般是150~200元。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机(港版, 4GB)	1650元
X360 Slim主机(港版, 250GB)	2150元
X360 Slim主机(港版, 4GB, Kinect套装)	2180元
原装电源(220V直插)	260元
原装电源(220V直插)	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	136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
原装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

硬件短波

PSV 迅雷下载 SEN (PSN) 游戏教程

想必不少从PSP时代过来的玩家在早年都试过用MediaGO和PSN Downloader下载PSN上的游戏吧，不过因为PSN Downloader的效率低下而且不支持断点续传，所以很多玩家最后都被迫将游戏下载信息的XPD文件改成本文件格式来查看下载地址，然后再用迅雷下载重新回到PSP上。但这种方法不仅复杂，而且还只能用在PSP上，这让很多饱受PSN下载速度折磨的PS3玩家苦不堪言。后来有玩家开发了PS3.ProxyServer这款软件，以此在电脑上获取PSN游戏的原始下载地址然后用迅雷下载回传，这让很多网速过慢的PS3玩家大

喜过望。现在很多从PSP过渡到PSV的玩家又开始受到PSN下载速度的折磨了，所以我们不妨就把当年的PS3这招翻出来改进一下，看看PSV应该如何用迅雷下载PSN上的游戏和DLC。

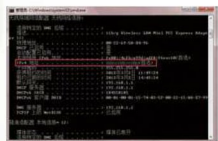
准备工作



在开始之前，你需要先在你的电脑上安装Microsoft .NET Framework 1.1组件。这样可以才能正常安装PS3.ProxyServer。软件在初次运行时提示你从Windows官方下载点，点Yes即可打开下载地址。

校对IP地址

1. 首先按照步骤安装好PS3



ProxyServer后在安装目录里找到PS3.ProxyServer.GUI双击运行。在Proxy Setting(代理服务器设置)选项中的IP Address(IP地址)栏填入你电脑的IPV4地址。如果你不知道当前电脑的IP地址，点击电脑左下角的开始，选择运行，然后输入CMD回车，打开命令与提示符。Windows 7用户直接在搜索程序和文件窗口输入CMD回车。现在在DOS窗口输入“ipconfig /all”(注意有空格)回车之后即可看到你电脑的IPV4地址。



2. 填好IP Address之后，勾选PS3 Mode, Prot(端口)保持默认就行。现在点Start运行软件。

PSV端设置



在PSV上进入Wi-Fi设定，点击和电脑相同的无线热点旁边的“小三角”，然后选择详细设

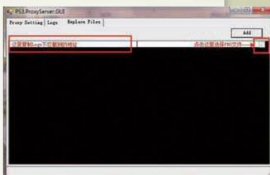
定。这里面的 Proxy 服务器选择使用，然后地址栏里写入电脑上查到的 IPv4 地址，端口填 PS3.ProxyServer 上默认的 8080，点 OK 进行保存。现在从 PSV 上登录 SEN 下载 DLC 或者游戏，再回到电脑上，点击 PS3.ProxyServer 上的 Logs (访问日志) 选项就会看到游戏的原始下载地址了，复

制下来启动迅雷点新建把下载地址复制进去开始下载。

回到 PSV

在迅雷下载文件时你暂停掉 PSV 上的下载，等到迅雷把 PKG 文件下载完成后，再选择 PS3.ProxyServer 的 Replace Files (替换文件) 选项，点击 Add，这时软

件下面会出现左右两个空白栏，左侧填入刚才在 Logs 选项里看到的游戏原始下载地址，右边点击最右侧的小点，然后选择迅雷下载好的 PKG。现在再启动 PSV 上的游戏下载，PS3.ProxyServer 就会把下载好的文件直接回传到 PSV 上了。现在对比一下这样是不是要比直接用 PSV 下载省不少的时间呢。



北通“北通 MVP 球王 2”无线手柄实际评测

实用技术
软硬兼施 SP

模拟双向震动效果逼真，手感真实

模拟双向震动效果逼真，手感真实
模拟双向震动效果逼真，手感真实
模拟双向震动效果逼真，手感真实



产品名称：北通 MVP 球王 2

产品类别：无线手柄

对应平台：PS3

产品编号：BTP-2267M

产品颜色：磨砂黑

包含物品

北通 MVP 球王 2 手柄 × 1 个

配套 2.4G 接收头 × 1 个

2米长 USB 充电线 × 1 根

用户手册 × 1 本

在拿到本次评测的对象——北通 MVP 球王 2 无线手柄之前，笔者的脑海里一直存在着一个疑问：“北通的这款明星产品怎么会在此如此短的时间之内就推出后续升级版！”，诚然，北通 MVP 球王 2 无线手柄可以说已经成为了目前市场上“非官方手柄”的首选替代

产品，其优秀的零延迟特性，强大的 TURBO 连击功能，令人惊喜的六轴加速感应功能……几乎可以说是“完美”，那么这款打着“球王 2”之名的产品又会给玩家带来什么样的惊喜呢？笔者对此也感到非常期待。当笔者拿到这款“北通 MVP 球王 2”之后才恍然大悟，原来这是一款它并不是想象中的“加强版球王 2”，反而是一款“低端版”。

BTP-2276M 完全沿袭了它的前辈“BTP-2269”的外形——也就是 PS3 官方手柄的经典设计——令人称赞的“防汗橡胶与波浪防滑握把”当然得以保留，这同时也造成了消费者无法轻易辨别两款商品的问题。实际上，如零延迟、TURBO 连击、L2/R2 的压力感应、真实的模拟震动效果、不低

于 40 小时的续航能力、2 米超长 USB 连接线……这些贴心的设计一并都被保留了下来，与 BTP-2269 相比，唯一缺少的就是“六轴加速感应功能”。针对这一缺失，2276M 的主要卖点则放在了“智能省电”功能上，当手柄 10-15 分钟不使用的時候，手柄会自动进入睡眠状态，再次使用时只需按下手柄中间的 home 键就可以重新连线使用。

正如产品编号“BTP-2267M”所透露出的信息，虽然这款“MVP 球王 2”在性能上并不像前辈“BTP-2269”那样全面，缺少了后者所具备的“六轴加速感应功能”，但是这一功能的缺失换来的是更加“亲切”的价格，至于如何选择，那就看您的需求了！

市场报价信息更新截至2012年3月2日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

北通 MVP 球王 2 BTP-2267M
PS3&PC 无线零延迟手柄
内置锂电池，智能省电

无线双向震动，智能省电
无线双向震动，智能省电
无线双向震动，智能省电



无线 2.4G 零延迟手柄

无线双向震动，智能省电，游戏体验更真实。

无线双向震动，智能省电，游戏体验更真实。

下载游戏乐园

心灵杀手 美国噩梦

《心灵杀手》是 2010 年 5 月 18 日推出的一款惊悚类动作冒险游戏，游戏注重气氛和心理描写的特征吸引了很多玩家注意，优秀的剧情也非常引人入胜。如今，本作的剧情 DLC《美国噩梦》

已经上市，玩家将继续扮演小说家文伦韦克，在一系列离奇事件中生存下来，并一步步揭开事件的真相。各位准备好回到那个黑暗阴暗的故事中了吗？

游戏的故事模式玩法和前作没有多大区别。一开始就能入手不少强力武器，但出现的敌人也不简单，即使是通关前作噩梦难度的老玩家也要花上一些时间适应。游戏的故事发生在汽车旅馆、天文台和停车

场三个场景，由黑暗势力制造出来的另一个阿兰千方百计地要杀死我们，而我们在三个场景中要做的就是还原小说中的场景来解除噩梦，最终战胜黑暗的自己并和妻子团聚。

游戏中的小地图不仅会突出任务目标地点，还会根据玩家的灯光亮度来调整小地图的亮度，让玩家在黑暗中也能看清任务目标。



除了故事模式外，本作还加入了一个名为“杀出黎明”的街机模式，实际上就是生存模式，玩家要在时间结束前尽可能地保护自己。街机模式收录的关卡不少，前期的关卡比较简单，合理运用辅助道具和信号枪就能轻松秒杀敌人，不过从中期开始敌人的配置明显增强，不仅会出现高

级敌人，敌人还会从四面八方出现夹击玩家，需要熟悉地形才能有效保护自己。值得一提的是，在该模式中同样会出现被封印的武器箱，里面有强力的装备，不过要打开武器箱必须在故事模式中收集一定数量的原稿。

本作的优秀度毋庸置疑，但可惜的是没有中文，这点非常遗憾。

本作出现了很多敌人，其中遇到光线被分割的，分割者：舰头
残，建议使用大威力武器直接解决。



体感新世代 SMART SENSORY

《铁甲飞龙》续作登场

2010年东京游戏展上，日本微软曾公布了一款由SEGA开发的Kinect游戏《PROJECT DRACO》，不过此后一直没有消息传出，直到2月26日举办的“Xbox 360 感谢祭 in AKIBA”上，

本作以《绯红飞龙》(CRIMSON DRAGON)之名再次现身。

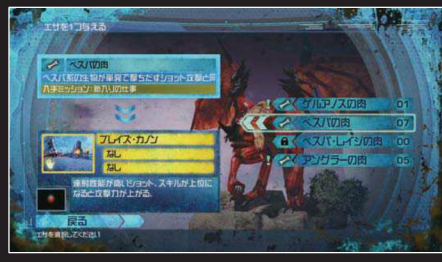
说到SEGA和飞龙，老玩家当然会联想到名作《铁甲飞龙》，Xbox上的《铁甲飞龙 ORTA》堪称Xbox第三方独占游戏中最优秀的作品之一。虽然官方没有明说，但本作毫无疑问与其有很大关系。而且本作的制作团队是Grounding，正是《铁甲飞龙》系列之父二本幸生领衔的小组，楠木学、近藤智宏、

小林早织等系列功勋人物全部会参与游戏制作。

本作的世界观设定为人类移民到飞龙栖息的星球，与飞龙一起生活。游戏中将出现6种飞龙，飞龙一共有100种以上的技能，玩家需要喂食各种饲料来令飞龙成长。不同的饲料不仅会让飞龙的能力发生变化，而且会让其体型和颜色也随之改变。玩的时候采用Kinect操作，由身体倾斜来控制飞行方向，左手

使用技能和特殊攻击，右手使用通常攻击。通常攻击的种类很多，目前公布的PLASMA RAY和过去的传统武器差不多，用右手锁定敌人后放手进行攻击。游戏一共有7大关卡，支持联机合作。

本作作为XBLA游戏，但内容比普通的下载游戏丰富得多，预定于2012年推出。以《铁甲飞龙》系列的声誉而言，本作绝对是值得期待的优秀作品！



冰晶白限量版主机登场!

从3月1日起，名为冰晶白的限量版X360将在全球上市。按照微软官方的说法，这是配合春夏两季时尚流行配色、采用白色钢琴烤漆配色，正式名称为“Xbox 360 4GB Kinect 冰晶白限量版主

机”。这款套装在美国卖299.99美元，在日本卖29800日元，港版定价则是2499港币（含人民币2050元）。该套装的内容如下：
· 4GB冰晶白主机1台
· 白色Kinect感应器1个

- 白色无线控制器1个
 - 《Kinect大冒险》、《Kinect运动大会》游戏各1套
 - 三个月Xbox LIVE会员资格
- 依目前Kinect在国内的市场行情而言，这台主机的实际价格才1500元左右，真可谓超值。另外要提醒大家的是，4月3日还有好

360全方位 X360 FORTIFIES

看到爆的《Kinect 星球大战》限定主机上市，最近有购机需求的朋友可得好好研究一下了。

成就奖杯堂 ACHIEVEMENT & TROPHY

2011年神作推荐·PART 3

在前两期介绍分别为大家介绍了文字冒险类和电影动漫改编类的跨平台成就奖杯神作，本期为大家介绍的是一些稀罕的数位板专用神作。关于这个数位板，早在286期杂志的“软硬兼施 SP”中就已经介绍过了。它是由THQ推

出的一款供Wii、PS3、X360使用的周边，名称叫uDraw。目前对应uDraw的游戏不多，一共只有三款，但三款都是神作级别的，而且游戏均不贵，因此值得投资。

最早介绍为uDraw是全机种通用的，但实际上拿到手之后发现并非如此。以X360版为例，uDraw除了普通数位板的功能外，还有十字键、BACK键、START键、导航键以及XYAB四键，虽然不能取代手柄，但也能拿来应急。控制器

为无线控制，需要使用三节5号电池。初上手感觉有些怪异，习惯之后就还好。不过数位板的功能仅能应用于uDraw专用的游戏中，在其他场合不能使用。购买uDraw会自带《uDraw Studio 即时艺术家》这个游戏，全套定价49.99美元，折合人民币约320元，还是相当划算的。而uDraw专用游戏的原价均为29.99美元，合人民币还不到200元。相比动辄四五百的日系文字冒险来说，性价比是相当高的。下面即为

大家介绍一下这三款uDraw专用游戏。

uDraw Studio: 即时艺术家
原名: uDraw Studio: Instant Artist
厂商: THQ



发售日：2011年11月15日

本作是uDraw的同抽游戏，买uDraw就会免费获赠。游戏同样有1000点成就和白金设定，其中66%的成就和奖杯毫无难度，只要一路狂点下一步就能轻松搞定。而剩下的成就和奖杯则是要求玩迷你游戏。这些迷你游戏里有几个还是有点难度的，但只要花几个小时练习，过关一定不是问题。视玩家的操作，本作的完美时间大约是6到8小时左右。

超级漫画英雄小队 漫画大战

原名：Marvel Super Hero Squad: Comic Combat

厂商：THQ

发售日：2011年11月15日

本作是以O版超级漫画英雄为主角的游戏，游戏中3名英雄



组成一个小队，玩家可以像玩即时战略游戏那样指挥英雄们去消灭敌人，也可以用画笔直接画出炸弹、铁球来攻击敌人。本作的完美难度

是3款uDraw专用游戏里最低的，不仅通关难度低，收集也没有悬念。漏掉的东西可以在过关之后换人来补齐，如果一切顺利的话，6小时可轻松完美。

Pictionary

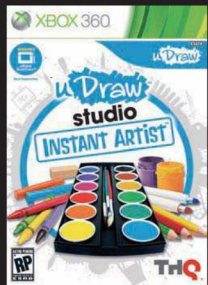
原名：Pictionary: Ultimate Edition

厂商：THQ

发售日：2011年11月15日

若不是有两个耗时的成就外加英语障碍，本作的完美难度可以打零分。这是一个在欧美比较流行的聚会游戏，支持四人同乐。玩法就是电脑出题，然后大家比谁画的答案最接近。游戏只支持玩家之间的对战，没有CPU干扰，换句话说裁判和运动员都是你一手包办，因此只要你良心够黑，就算一笔不划照

样能自封为冠军。游戏惟二麻烦的是“花1小时画一张画”以及“累计完成50场游戏”这两个成就/奖杯，完美预计需要10小时。



实用技术 软硬兼施SP

《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境》同捆主机



©SQUARE ENIX

从GB时代一路走来的玩家应该都听说过《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境》这款再经典不过的作品，如今Square Enix将这部作品3D化并重新制作，即将在5月31日和我们见面。为了纪念本作的发售，SE将推出一款与游戏同捆的限定主机，同捆版的售价2万490日元，同样在5月31日开始通贩。

限定主机的机身为雪白的3DS，而面板上则是众多史莱姆挤

在一起的图案，除了蓝色的普通史莱姆，图案内还能看到极其稀有的灰色版金属史莱姆，相信玩过系列作品的玩家都能会心一笑。在外壳的右上角，“勇者斗恶龙 since 1986”的字体也很有纪念意义，而这也是整个DQ系列诞生26年来第一款真正意义上的限定版主机，收藏价值可想而知。

◀简洁而充满纪念意义的《DQM 特瑞的怪兽仙境》限定版主机。



搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD

▼这款背包的正式品牌为“PORTER TANKER”，相比一般周边厂商的产品，档次高出不少。



PSV 时尚背包

通常我们见到的PSV/PSP包都是用来收纳主机，以起到保护的作用，所以我们一般会将其收纳放在口袋或者书包之内。可是你有没有想过这样一款可以背在身上并且还充满时尚要素的PSV

包呢？

近日，SCE旗下专门负责合作商品的品牌“PS pictogram”宣布与日本著名的时尚包包品牌“吉田カバン”进行合作，发售一款专门对应PSV/PSP的时尚多功能背包，售价1万1500日元。这款背包不仅可以收纳主机本体，还能放置



▼厂商提供了多种不同的颜色供玩家选择。

UMD光盘、游戏卡带以及耳机等相关物件。更重要的是，这款背包外形非常酷炫，玩家可以将其扣在腰间，也可以使用背带跨在身后，既方便又美观。配合这款产品，厂商还推出了对应的挂机绳，以防止玩

家在游戏时主机不小心从手中脱落。虽然这款背包相比普通收纳包要贵出不少，但鉴于其品牌价值以及时尚的设计，仍然非常适合那些喜欢新潮的玩家入手。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

对于众多3DS玩家们来说，最近应该都碰到了一件令人意外的事情，那就是在Mii广场上惊讶地发现自己竟然和一位大人物擦身而过！这位大人物是谁，已经碰到的玩家们应该都清楚，而没碰到的玩家，记得快快打开自己的3DS连上无线网，不然可是会错过本期3DS应援团的内容给剧透哦。除

此以外，任天堂还在2月22日安排了一场神秘的发布会，公布了大量的新作，除了让玩家们FANS望穿秋水的“火焰纹章”系列新作《火焰纹章 觉醒》，还有许久不见动静的《新·光之神话 帕尔提娜之镜》最新消息和一批令人惊喜的新作，大家都快去查看有没有自己心仪的作品吧。



社，社长大人与我擦身而过！

岩田聪大驾光临《Mii广场》

时值3DS发售一周年(2011年2月26日~2012年2月26日)，任天堂最近发生了不少大动作，有条件连上无线网络的玩家们在今年2月26日应该都会惊讶地发现自己的3DS亮起了蓝灯，而闪着蓝灯提示的竟然不是《擦肩日记》，而是通常会使用绿灯提示的《Mii广场》。进去一看，就会惊喜地发现，自己竟然和任天堂社长岩田聪擦肩而过！

当然，实际上岩田聪社长人在日本，国内玩家们是没什么机会碰到他的，这次擦肩不过是通过无线网络而发起的活动而已，不过还是相当有趣的，玩家可以借此一窥社长的爱好，例如最近他在玩的游戏是《马里奥赛车7》，这同时也是目前3DS上卖得最好的一款作品。可惜似乎是为了保护社长的隐私，这个Mii形象的相关数据非常少，是喜欢猫还是狗、兴趣和梦想之

类的统统都没有填写，想要借此机会多多了解岩田社长的各位玩家，恐怕只能等他本人出自传了。

机会难得，既然擦到了社长，大家也别忘了和他在“拼图之旅”与“擦肩传说”当中一同游玩一下，社长大人不愧是社长大人，不但一进拼图之旅便会开启一幅《新·光之神话 帕尔提娜之镜》的拼图，还会随机送给玩家这幅拼图的一块小拼图。别忙着开心，强大的还在后头，和社长交换拼图时，各位玩家肯定会惊讶地发现，除了《新·光之神话 帕尔提娜之镜》的拼图外，社长竟然拥有所有的拼图，全部都是完整的，玩家们大可以缺哪个便问社长要哪个，可惜，一次只能要一片。

比起来，岩田社长在擦肩传说中的表现可就有点儿作弊嫌疑了，一般玩家头次作为勇者在擦肩传说登场时，都是只有Lv1，而社长一登场竟然是Lv5！如果说拼图之旅里的表现还



能被认为是日积月累，跟内部员工们努力擦肩后获得的成果，这边可就是明摆着开挂了！可惜虽然起始等级高，但社长总算没有什么超能力，在编辑部里头有不少人带着社长挑战高难度的“擦肩传说II”，发现社长还是一登场就被木乃伊给吓跑了……

最后，如果各位玩家有兴趣，是可以把社长的Mii形象给收藏起来的，不过这个形象比较特别，玩家不能够用于自己编辑，所以只能用于观赏。

《勇气一点 飞翔妖精》试玩版 Vol.1 介绍

这款名字奇特的作品在2月29日放出了试玩版Vol.1，但对于作品本身抱有期待的玩家们估计会在真正玩上后感到非常无奈，因为这个试玩版其实和

之前游戏官网放出的AR卡片演示基本上毫无分别，所以本期应援团也只能做一

个简单的介绍。

游戏一开始，玩家可以看到一段短暂的CG，一群信徒打扮的人们正在帮助女主角穿上漂亮的白

裙，这是即将举行的仪式的一部分。尽管人设风格是走可爱路线，在CG画面当中，女主角的服装柔软感和身体曲线都





刻画得非常好。不过在进入标题画面后, 相信各位玩家都会有点疑惑, 标题后的场景是一个祭坛, Q 版形象的女主角正在祭坛前祈祷, 但画面中却没有

有任何按键提示。但其实玩家只要一动手柄摇杆, 就可以进入游戏, 此时游戏视角会拉近到女主角身旁, 玩家能够操纵女主角移动。游戏的场景表现力和细节处理都相当不错, 悬浮着巨大圣石的祭坛间充满了奇幻感, 女主角的白色裙子和头发不但在跑动时会摆动, 就连人物站立时也会随风轻轻摇曳。靠近祭坛让女主角跪拜在地, 玩家可以通过不断连打 A 键来祈祷, 让面前的

圣石不断地发出光芒。可惜, 除了让圣石保持在最闪亮状态外, 祈祷不会有其他作用。

祭坛通道后方的 NPC 可以为玩家开启 AR 卡功能, 为了保持这个试玩版最后一点吸引力, 这里就不剧透了, 随文字我们会附上一张 AR 卡图片, 不过因为不太确定图片在杂志上能否被 3DS 辨认, 有条件的玩家还是请前往游戏的官网 (<http://www.square-enix.co.jp/bdff>) 下载图片自行打印吧。



eShop 下载游戏推荐

模拟器游戏

银河战士

售价 500日元

推荐度 ★★★★★



经典中的经典, FC 的首款《银河战士》终于登陆 3DS 平台, 相信各位老玩家们已经迫不及待想要重温一下这款往日的优秀佳作。初代的《银河战士》故事内容自然是描述了我们强大的女战士萨姆斯和怪物

"METROID" 作战的过程, 这种怪物能够吸取能量增强自身, 被一伙宇宙海盗偷走后, 萨姆斯奉命前往海盗的基地夺回怪物, 必要时还可以将它们消灭。游戏在当年便已经拥有了我

们所熟悉的架构, 萨姆斯孤身深入敌阵, 能够依靠的只有自己手上的能量枪, 游戏内容既包含了刺激的战斗, 也有解谜部分, 而最经典的, 自然是萨姆斯的获取能力方式, 在击败敌人后, 萨姆斯会获得强化道具, 加强自己的武器或护甲。这一模式此后被沿用到了各种游戏中, 包括了国内玩家异常熟悉的经典系列作品《恶魔城》。这款游戏已经在 2 月 29 日放出下载, 各位《银河战士》的 FANS 快去一起体验一下这款跨越时代的佳作吧。



则, 就如同我们流行的锄大二斗地主之类的扑克游戏, 每个地方的玩法都不太一样。所以在加入了许多规则的情况下就会被成为“大富豪”, 如果是使用最为原始规则的, 则被称为“大贫民”。轻松系列一向以可爱的人设风格和友好的游戏难度而闻名, 本次在 3DSWare 上推出的本作也不例外, 应用了流行的“大富豪”规则, 而对应这个规则有多种民间规则变种的特点, 加入了玩家制定规则的功能, 玩家可以按照自己习惯的规则来增减或删减相应的规则。游戏系列的主人公女主人一家也会登场, 用扑克一决胜负。游戏厚道地增添了画廊功能, 还有战绩统计, 想要挑战一下自己牌艺的玩家不妨都来试一试。

真实记忆 记忆的碎片

售价 500日元

推荐度 ★★★★★



这款游戏是 3DS 平台上目前比较罕见的 AVG, 讲述了男主角クロメと神秘的少女ウラ在几天之间发生的爱情故事。不过这款 AVG 显得如此特别的, 不是游戏的类型, 而是游戏



的画师, 笔名为 Volan 的台湾插画家。这位就读于台北艺术大学科技艺术研究院的画师, 已经在日本动漫界闯出了名声, 绘画的彩色漫画登上了著名文学杂志《浮士德》, 获得了“来自台湾之光之魔术师”这个荣耀的称号, 还为当红轻小说作家西尾维新的作品《化物语》绘制过配图。在本作当中, 玩家们也有机会一睹 Volan 笔下的精美图画, 欣赏一张张衬托在精致光影笔触下的美少女而庞。

除了配图外, 游戏本身的故事也相当特别的, 在本作的故事中, 被名为“セツナ病”的奇特病症折磨着那些被悲伤记忆所纠缠的人们, 而那些拥有封印他人记忆能力的“记忆战士们”则用他们自己的力量去帮助这些人们。在如此力量的世界当中, 男女主人公会谱出怎么样的烂漫恋曲, 就留给玩家们去观赏了。

3DSWare

轻松系列 大富豪3D

售价 300日元

推荐度 ★★☆☆



大富豪是日本地区流行的一种扑克游戏规则, 大富豪这个昵称其实也是对于规则的一种称呼, 因为在流行的多年间, 大富豪的规则添加了许许多多的本地

3DS 近期新游戏推荐

初音未来与未来之星 未来计划

售价 6090日元

发售日 2012年3月8日

本作是初音首次在 3DS 平台上和各位爱好者们见面, 或许是为了对应 3DS 平台的便携特色, 或许是为了和 PS 系主机的系列作品作出区别, 本次初音与 V 家的诸位虚拟偶像们都以 Q 版登场, 两头身的粘土人偶

造型非常可爱非常萌, 不过跳起舞来可是一点儿也不含糊, 动作丰富, 表情也非常生动。游戏的类型仍然是音乐游戏, 谱面排列方式和之前的 PSP 平台作品有点分别, 类似于一个时钟, 指令排列在钟面的圆框上, 而玩家需要看准指针的对应方向按键, 消除这些指令, 因为谱面的位置转移, 所以游戏的难度颇为不低。

游戏除了演奏模式外, 还可以使用 AR 卡来观看初音的歌舞表演, 早在游戏发布的试玩版当中, 玩家便可以欣赏到初音用喇叭队表演的舞



姿, 相信在作品正式发售后, 将会有更多精彩的舞蹈在等着玩家们去欣赏, 各位初音迷们千万不要错过哦。

VITA 命

网罗PlayStation Vita全方位信息



因为售价便宜，让国内玩家苦等许久的**美版 PSV**终于如期发售，比港版还低廉的价格吸引了不少朋友购买。另一方面，《FIFA 足球》、《忍者龙剑传 Σ PLUS》等**美版**首发游戏也摆上货架，这些游戏的素质究竟如何？本期编辑部将带来值得一玩的美版游戏推荐特集，想要入手这些游戏但又担忧素质的朋友一定要看看。此外，《VITA 讲堂》本期介绍如何在 PSV 上玩到廉价的**BSP 游戏**，想要在 PSV 上玩到《怪物猎人》的朋友不要错过。如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝惜你的点子，我们的投稿邮箱是 ucg@ucg.cn，期待您的声音！

实用技术
VITA 命

VITA 播报站

港服更新

就在美版 PSV 发售的时候，爷爷不疼奶奶不爱的港服令人意外地更新了大量的新游戏，下面就让我们一起来看看都有什么内容吧！

本刊译名	港服译名	容量	售价
忍者龙剑传 Σ PLUS	忍者外传 Σ PLUS	2145MB	281HK、229RMB
FIFA 足球	FIFA 足球大赛	2900MB	320HK、260RMB
音乐方块 电子交响曲	Lumines Electronic Symphony	735MB	308HK、251RMB
真实斗士	Reality Fighters	500MB	211HK、171RMB
反重力赛车 2048	WipEout 2048	1590MB	211HK、171RMB
超级堡垒 三角洲	Star Strike Delta	230MB	78HK、64RMB
雷霆 起源	Rayman Origins	937MB	308HK、251RMB
大众高尔夫 6	全民高尔夫 6	1195MB	281HK、229RMB

试玩版游戏

近期各服都更新了不止试玩版游戏，下面为大家列出在近期放出的试玩版详情。



港服

发布时间	译名	原名	容量	推荐度
2012.2.22	FIFA 足球	FIFA 足球大赛	1065MB	★★★★
2012.2.22	台球王	Hustle Kings	325MB	★★★★
2012.2.22	真实斗士	Reality Fighters	496MB	★★★★
2012.2.22	忍者 2 代华	SHINOBIDO 2: Revenge of Zen	265MB	★★★★
2012.2.22	超级堡垒 三角洲	STAR STRIKE Delta	230MB	★★★★
2012.2.23	展示之王	LORD OF APOCALYPSE	655MB	★★★★

日服&美服

发布时间	所在服	译名	原名	容量	推荐度
2012.2.23	日服	块魂 怪物	块魂ノ・ビーク	131MB	★★★★☆
2012.2.23	日服	展示之王	ロード オブアポカリプス	655MB	★★★★☆
2012.2.20	美服	台球王	Hustle Kings	325MB	★★★★☆

近期推荐游戏

音乐方块 电子交响曲

所在服	美服
形式	完整版游戏
容量	722MB
推荐度	★★★

《音乐方块》是著名游戏制作人兼音乐人——水口哲也的代表作品之一，以往曾在 PSP 平台发售的

种单却又不失华丽的方式登录到 PSV，虽然没有大多的革新，但依旧好听的音乐配合动感十足的节拍和美妙的旋律让人乐此不疲。

和港服相比，本作的美服下载版要便宜一点，不过国内使用美版的玩家不多，至于是否因为要玩一个便宜的游戏而格机，就看各位的取舍了。

两部作品造成了轰动，令人难以想象的是，游戏仅仅只是由简单的线条和方块组成的游戏，却能带给玩家超一流的游戏体验。本作是系列的最新作，游戏像之前一样以 2



VITA 讲堂

本来预定在这期为大家带来影音转换和 UMD 游戏认证两篇教程，可惜出现篇幅问题，为了给美版游戏大特辑让道，就先为大家介绍如何将购买的 UMD 游戏转换到 PSV 上，影音转换教程就只能在下期和大家见面啦。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

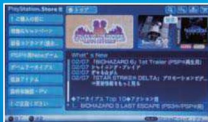
由于 PSV 的游戏采用的是和 PSP 不一样的载体，因此无法直接运行 PSP 的 UMD 卡带。那么想在 PSV 上玩已经买过的 PSP 游

戏难道就要再花一次钱么？确切来说的确是这样。不过为了照顾以前买过 PSP 游戏的玩家，索尼官方推出了“UMD@Passport”这项功能，玩家可以通过 PSN 账号认证已购买的 UMD，然后再使用该账号在商城可以以非常低的价格购买到该游戏的下载版。虽然还是要花钱，但是花少量的钱就能在 PSV 的大屏幕上体验 PSP 游戏还是挺值得的，下面就来介绍一下“UMD@Passport”功能的使用教程。

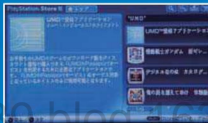
首先需要在 PSP 上登录 PSN 账号并进入商城。



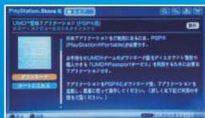
点击主界面右上角的“检索”。



输入“UMD”后就能找到一个名为“UMD 登录アプリケーション”的标题。



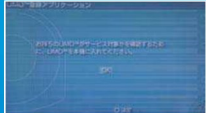
点击进入后下载页面，选择“ダウンロード”下载该程序。



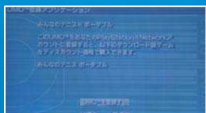
完成下载后退出商店，在主界面的“Memory Stick”一栏运行该程序。



之后登录玩家的PSN账户，然后放入需要登录的UMD并选择“OK”。



然后选择登录该UMD。



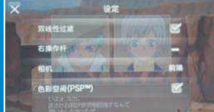
成功登录后就可以用PSV登录商城。



通过搜索功能找到该游戏，你就会发现游戏已经变成降价之后的价格了。



在PSV上玩PSP游戏时，可以长按PSV的前触屏打开优化设定，在这里勾选双线性过滤和色彩空间后可以提高游戏的显示效果。



现在可以通过“UMD@Passport”功能进行降价的游戏可以在索尼官网查看，具体查看方法如下：

首先进入<http://search.jp.playstation.com/>这个链接，然后勾选“ソフトウェア検索”后点击“検索”进入软件搜索的界面，然后将该界面“検索”上方的“条件を選んで絞り込む”这样后面的选项改成“UMD@Passport 对应タイ

トル”后点击“检索”，搜索出来的就是对“UMD@Passport”的了。需要注意的是有些游戏带“Best”字样，这表示此功能对该游戏的廉价版。

解疑中

Q：为什么我边充电边玩游戏的时候，经常会发生触摸屏失灵的现象？【大部分读者】

A：因为电容会随温度、湿度或接地情况的不同而变化，因此稳定性较差，不少触屏手机在充电时都会发生发生漂移或是识别不灵敏的现象，而PSV则会有一定几率完全失灵。当然这种现象和游戏也有关系，在低电量的时候玩《忍者2 散华》、《重力幻想世界》的时候经常会遇到这种问题。除了尽量不要在电量低于30%的时候玩游戏外，天冷的时候也要注意打机时周围环境的温度，毕竟手指温度过低的话，触摸屏的识别也不会太好。

Q：救命！近期我在玩《未知海域 黄金深渊》，在获得奖杯的时候突然弹出一个未知错误，之后这个奖杯就没有了，这种情况怎么办啊？【太原 夏祭】

A：抱歉，这是官方BUG，华尔街同学在制作攻略的时候也因为人品不太好遇到一次，玩游戏的时候有一定几率会发生，好在几率非常低。遇到这种问题的解决方法只有一个，那就是再完成一次奖杯获得的条件。

Q：前几天我买了一张二手的《真·三国无双NEXT》，游戏到手后却提示无法获得奖杯，这是怎么回事啊？【武汉 我妻】

A：这是因为PSV的存档机制导致的，PSV的游戏存档分为存储在记忆棒和卡带两种，前者没有任何限制，而存储在卡带中的游戏，如之前的那个人没有把自己存档删除的话，第二个玩的人是无法获得奖杯的。如果出现这种情况，你可以自己将游戏的存档删除，这样就能获得奖杯了。



PSV上玩PSP游戏时，勾选双线性过滤和色彩空间后可以提高游戏的显示效果。

游戏大乐园

美版游戏介绍特集

雷曼 起源

原名	Rayman Origins
类型	动作
推荐度	9.0/10

系列最新作《雷曼 起源》终于如期登陆PSV，先期推出的主机版就以极高素质获得了玩家的一致好评，而PSV版素质丝毫没有因掌机平台而缩水，在实际游戏中玩家几乎看不出PSV版与主机版的区别，而且PSV版还增加了对应触摸屏的全新操作。美轮美奂的画面，巧妙的关卡设置，适中的流程长度以及时间挑战为游戏所提高的耐玩度，作为动作游戏爱好者的你绝对不能错过如此佳作！

基本操作	
左摇杆	角色移动
×键	跳跃/射击（飞行关卡限定）
□键	攻击/吸取敌人（飞行关卡限定）
LT/L2键	奔跑
触摸中+□键	跳跃

生命值相关

游戏中没有体力值的设定，普通状态下被敌人或机关触碰后即判定为死亡，流程中有一种随处可见的装有红心的瓶子，取得了角色旁边会有一个红心，它可以帮助玩家抵消一次伤害，而且在抵消伤害后的一小段时间内有无敌时间，在某些难度较高的关卡中时刻保持着身上拥有红心显得尤为重要。



收集要素

游戏的收集严格来说只有一种，就是在游戏关卡最后的那种被铁牢困住的被称为Electoon的粉色小精灵，Electoon的收集除了与隐藏关卡有关外，即使是普通流程中的关卡，Electoon不达到一定数量也是无法将流程进行下去的，因此在进行游戏开始时最好就注意收集与Electoon有关的要素，避免到时出现为收集Electoon开启关卡

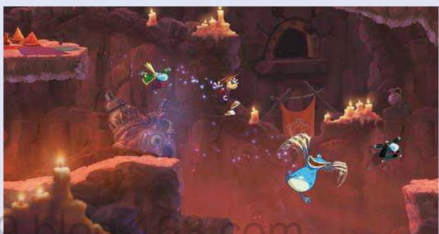
而花费大量时间重玩关卡的情况。Electoon的主要收集方式主要有以下3种。

1. 从带有铁牢标记的关卡处取得。除了进行流程时从游戏的谷底必然获得的奖励外，在关卡中的部分隐藏入口进入也可以取得。

2. 通过收集游戏中黄色的小精灵。黄色小精灵的取得方式有很多，关卡内随处可见，消灭敌人也可以取得，而且在敌人变成气球后踩破会追加一个小精灵，在每个关卡后会有一个结算画面，收集达到指定要求后就可以取得，不同的关卡结算要求并不一致，总之原则上是能收集多少就尽量收集多少。另外除了普通的黄色小精灵外，还有以下

两种较特殊的取得途径：一种头戴皇冠的黄色小精灵可以使一定时间内取得的精灵数量变为两倍，期间精灵颜色变为红色，两个状态下要抓紧时间收集；另外一种途径是收集一种金黄色的金币后可以取得25个精灵，但一般都会放置在较为隐蔽或险要的地方。

3. 通过关卡的时间挑战。也是最难的一种方式，在将关卡通过后重新挑战时，起始点会有一个时钟，将时钟破坏后就会开始时间挑战，在指定时间通过关卡就能取得Electoo奖励。



PSV版新操作

游戏登陆PSV平台后，触摸屏的操控为游戏带来了不少的便利，下面为大家介绍2种主要的触摸屏应用。

1. 利用PSV的多点触控屏幕，可以随时将游戏的场景放大缩小进行观察，这样一来各种危险的机关带来的威胁大大减小之余，找到各种隐藏入口也更加简单了!

2. 在主机版跳跃踩踏敌人使敌人变成气球状后，必须再次踩踏或攻击敌人才能将气球击破。在PSV版中，玩家只需要轻轻一点就能将变成气球的敌人轻松击破。

FIFA足球

原名	FIFA Soccer
类型	体育
推荐度	8.0/10

《FIFA足球》如期随美版PSV首发，掌机玩家也可以玩到不输家用机太多的球类游戏了。游戏受到的评价可谓褒贬不一，特别是那些习惯了家用机操作和画面的玩家，对于略有缩水的水本发出了质疑之声，但实际上对于纯粹的掌机玩家兼球迷玩家来说，本作绝对值得一玩。

操作指南

为了照顾《WE》玩家，《FIFA》系列“中”早就加入了类似《WE》的操作方式，加之PSV按键少于PS3手柄的缘故，本作的操作几乎和PS版的《WE》如出一辙，而且操作相对家用机版有所简化的按键组合也非常贴心。无论你是《FIFA》还是《WE》爱好者，无论你是家用机玩家还是掌机玩家，都可以乐在其中。游戏中主要的操作方式有Classic、Alternate和Two Button三种，前两种分别对应有一定经验的《FIFA》玩家和《WE》玩家，第三种是超级简化的新手操作，只有两个按键有用……这里我们以应用人群最为广泛的第二种——Alternate为例进行介绍。

注：带加号的操作表示相关按键要同时按下，带乘号的操作表示需要连续按下同一按键。

进攻时(基础)

按键	进攻时
△	直塞球
□	射门/凌空射门/头球射门
○	长传/起高球/头球摆渡
x	短传/头球短传
L(按住)	低速带球
R	加速
左摇杆	球员移动
右摇杆	大步传球
方向键 ←	攻防等级
方向键 ↑ ↓	战术 [↑ ↓] 各4种，共8种

进攻时(进阶)

Lx2	让一名无球队员向前跑动
L+R	原地颠球
L+x	二过一
L+□	投射
先□后x+左摇杆	假传
先□后x+左摇杆	假传
L+△	过顶直塞球
R+○	凌空直塞
○x2	高空长传
○x3	贴地长传
L+○	超高长传
L(传球时)	漏球
L+R	超级取消，令球员立刻结束当前动作
L+右摇杆	花式动作

防守时

△	守门员出击(长接)
□	呼叫队友防守
○	铲球
x	跟球防守
L(轻点)	切换队员
R+方向	上前抢断
R	加速
左摇杆	球员移动

守门员时

左摇杆	移动/控制传球或开球方向
□或○	开大脚
x	抛球/短传
△	弃门出击/将球放下

定位球

前面几个表格主要列出的是运动场中的一些操作，接下来要介绍的则是定位球的操作。作为现代足球中不可或缺的一部分，掌握定位球的操作同样是玩好一款足球游戏所必不可少的事情。

点球	
x	传球后上
○	开大脚
角球	
○	普通角球
○x2	低空角球
○x3	贴地角球
x	短角球

界外球

x	普通抛掷
△	投向指定位置
○	大力抛掷
L	控制接球球员移动

任意球

x	任意球短传
□	长传/起高球
○	直接射门
R+□	贴地射门
△	人墙起跳
x	人墙上前封堵
L/R	移动人墙

点球

□	射门
L+□	刁子射门
R	推射
L+R	守门员扑救
左摇杆	控制守门员移动
右摇杆	射向球门线



触控心得

触控操作是PSV版《FIFA足球》有别于系列其他作品的重要特征，触控操作主要分为触摸屏操作和触控操作两部分。触摸屏的操作借鉴了iPhone以及iPad版《FIFA》的操作方式。例如在传球时，玩家只要点击屏幕上的任一球员，球就会自动传到该球员脚下；而背板板的应用主要是在射门方面，游戏中，整个背板板就相当于一个球门，在进入射门范围后，玩家直接点击背板板上的相关位置，球员就会向画面中球门相应的位置射门，精确度非常之高。另外，除了正常的比赛过程，界外球、任意球、点球等许多场合，都可以使用触控操作。

当然，如果你不喜欢触控操作的应用，只是想专心地用传统的

按键操作进行游戏，那么可以在主菜单的CUSTOMIS-SETTINGS-CONTROL SETTINGS下找到Touchscreen and Rear Touch Pad两项，然后将这两项调至Off状态，即可关闭触控操作。特别建议关掉Rear Touch Pad，也就是触控板射门，因为触控板射门实在太过精确，进球率在九成以上，而且最致命的是，如果不关闭这一项，游戏过程中很容易误碰到背板板，从而频频出现意料之外的射门。

音乐方块 电子交响曲

原名	Lumines:Electronic Symphony
类型	益智
推荐度	9.0/10

如果你喜欢《REZ》、《F太空推道5》系列”以及”在2011年推出的《伊甸之子》，那么《音乐方块》系列”想必也会令你爱不释手。《音乐方块 电子交响曲》是该系列的最新作品，这是2005年PSP版经典的方块消除游戏的次世代回归，游戏活用了PSV的硬件性能，除了图像上的进化外，新的操作方式以及由水口哲也组建的虚拟乐团——Genki Rockets所打造的新乐曲都会为大家带来更高的娱乐体验。

游戏中共收录了43个版本(Skin)，每个都有独特的背景画面、配色和音乐，相比起PSP版《音乐方块2》的100多首曲目虽显得有些黯然失色，但也说明了未来极有可能通过DLC更新新的版本。本作同样有多个模式可供挑战，结合了系列前作的优点，并融合了新的游戏要素，这将是粉丝们PSV上的必备游戏之一。

玩法

游戏的操作简单易懂，只需通过方向键或左摇杆移动从画面上方缓缓落下的方块，再以U/△/□键逆时针、R/x/○键顺时针调整方块的旋转。当4个颜色相同的小格凑成一个立方体，待画面中从左到右的时间线(Time Line)合着节拍从屏幕上划过时，立方体们就会被消去，同时消去的方块越多，得分也就越多，除此之外还会触发分数加成。一旦某个方块放置后超出了版面的高度，游戏便自动结束，而玩家需要做的就是通过不断地消除方块来避免这种情况。此外，本作还对触控操作，通过拖拽可以控制方块的移动，而点击屏幕的左/右侧则对应逆/顺时针旋



转方块，遗憾的是触控操作不尽如人意，通过触控可以体验到游戏的乐趣，但是想获取高分的话，建议玩家还是使用传统的操作。



新要素

游戏中共有41个虚拟头像(AVATAR)，在以往的作品中，它们都只是作为装饰品一般的存在，不过在本作里它们将会携10个性质完全不同的技能来协助玩家攻击或击败其他玩家。游戏中只要点击画面左下角的AVATAR就能发动技能，发动过后需要经过一段冷却时间才能再次使用，不过此时只要连续点击PSV的背板板，就能快速地缩短冷却时间。注意，个别模式里是不允许使用AVATAR的，游戏的初期阶段只有默认的一个AVATAR。

升级系统也是本作的新技术，游玩任意的模式后都会取得一定的经验值(XP)，累积到一定的数值后就会提升等级(目前的上限为50级)，等级进度可以在主菜单的左上角查看，升级后会给予玩家新的AVATAR和版面作为奖励。

值得注意的是本作并没有在线联机模式，但这不等于你没法跟朋友分享自己的乐趣，只要是玩过这款游戏的PSN好友，主菜单上就可以找到他们的名字，他们的战绩会激励你不断挑战并超越自我。此外，新增的世界方块(World Block)模式将全世界的玩家都联系在一起，每当你是地球上某个角落的其他玩家消除掉游戏中的方块时，系统会自动将数据上传到服务器，世界方块就会相应地被消掉一点，所以即便是不认识也不

无法照面的朋友，不断变小的世界方块还是会时刻提醒你，有人一直在与你“并肩作战”。世界方块以一天为单位，每天都会重置，剩余时间会在滚动的信息栏末尾显示，贡献自己的力量就可以获得额外的经验值来提升自己的等级，因此建议玩家只要在当天内进行游戏，就不要错过世界方块里的丰厚奖励。

忍者龙剑传 Σ PLUS

原名	ニンジャガイデンシグマプラス
类型	动作
推荐度	8.5/10

以超高的难度、爽快的动作性而著称的忍者题材ACT《忍者龙剑传》系列来到PSV平台了，本作以PS3版的《忍者龙剑传Σ》为蓝本移植，画面和操作感都不输于家用机，并根据了PSV的性能加入了新要素，是近期PSV上值得一玩佳作。

操作方法

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
△	道具栏挂栏显示/不显示
↓	选择道具
→	选择道具
□	使用道具
□	攻击
△	强攻击(可长按蓄力)
○	飞行道具/调查
X	跳跃
L	防御
R	视角回中
Start	暂停菜单
Select	地图

结局

打倒敌人后会出现称之为结局的球体，只要接近就会自动回收(除防御状态)。结局有黄、蓝、红三种颜色，各有着不同的作用，黄色相当于游戏中的货币，可以用来在商店中消费；蓝色的作用为回复体力；红色为回复气力。



道具效果

从宝箱中能获得各种消耗道具。在下表列出的道具中，前四种是回复道具，可以直接在游戏画面的道具快捷栏中使用，后四种为能力提升类道具，需要在暂停菜单的道具选项中使用。

道具名	效果
灵命药	回复少量HP
灵命仙药	HP全回复
鬼道药	回复1格气力
鬼道仙药	气力全回复
速返的护符	HP为0时自动复活
神速珠	使用后能提升HP上限
九字神珠	使用后提升HP上限
鬼神珠	提升气力上限
魄时珠	提升忍法等级

忍法

当装备了忍法后，战斗中同时按下△和○就可以消耗一格气力来发动装备中忍法。忍法发动过程中画面会出现的文字，这时玩家需要根据提示在背板板上点击的文字来增加忍法的威力。另外忍法还有等级的设定，使用魄时珠可以提升忍法的等级，从而强化忍法的威力和范围。



忍法名	效果
鬼火の术	最初的忍法，同时也是唯一没有等级的忍法。使用后一定时间内角色身边会产生有攻击判定的火球，只要敌人碰到就能给予伤害。
火炎龙の术	使用火炎弹向前方攻击的忍法，威力很高，能给予敌人非常大的伤害，但范围非常小，很难对多个敌人进行打击。
冰刃杀の术	以角色为中心，对周围敌人进行打击的冰龙卷的忍法，忍法有多段判定，命中数越多伤害就越高。
百雷槌の术	向周围敌人施以雷击的忍法，比冰刃杀的攻击范围更广，能对多数敌人进行打击。

歼灭战

在关卡中达成某些特定条件后，移动到特定的地点就会触发歼灭战。歼灭战需要和大量的敌人战斗，数量根据所选的游戏难度而定，难度越高出现的敌人也就越多。成功完成歼灭战可以获得不错的道具作为奖励，对自己技术有信心的玩家可以挑战一下，当然这并不是强制的，不成功歼灭战也照样能过关。

黄金甲虫

黄金甲虫是游戏的收集要素之一，一共有50只，分布在关卡的各个角落，将它们找出来并交给商店的话就能得到各种奖励。

个数	奖励
1	神命珠
5	空附的腕轮
10	九字神珠
15	鬼神珠
20	大刀ダビラヒロ
25	神速的腕轮
30	极威的腕轮
35	灵命仙药
40	幸运的腕轮
45	魄时珠
50	ブラスマサー・DMKIII



IT'S GAMING

游戏进行时

虽然游戏发售了3个多月,但《怪物猎人3Tri G》的热度并没有减退,可惜3DS在国内的普及率不高,在二线线城市的朋友纷纷抱怨找不到“基友”一起推倒怪物,希望支持3DS的联机平台能快快推出,好解决圈内联机难的困境。

近期PSP上好游戏不少,本期就由刚刚转任的编辑宇宙人和阳光成员天使微笑为大家带来两篇相关的介绍。《我的朋友很少》动画刚刚完结,游戏版就趁热推出,余兴未尽的朋友不妨体验一下本作的魅力,其中有不少让你捧腹的结局呢,而另一篇《战国无双3Z Special》则是之前推出的《战国无双3Z》掌机版,之前因为没有家用机而无法玩到游戏的朋友可不要再错过这次的机会。



原名
仆は友だてが少ないボ-タブル

类型

文字冒险

游戏适应人群

- 文字AVG爱好者
- 有一定日语基础的玩家
- 喜欢原作的玩家



我的朋友很少 携带版

我的朋友很少,但我的后宫很多!

游戏特点



跟大部分的文字AVG一样,本作主要通过剧情中的选项来推动剧情的发展方向,也有通过地图选择人物来触发相关剧情的要素,加上邻人部系统的存在,使得本作剧情推进比一般的AVG要复杂得多,进入某些路线或开启特定CG图片的要求也相当严格,不过与此相对应的,游戏有大量的隐藏要素等待玩家去发掘,其中结局便多达13个,要完美本作恐怕要花上一定时间吧。

邻人部系统

本作独有的即时选择系统,剧情进行到某些场合之后,邻人部的所有人会进入同时开始各自对话、讨论的环节,玩家就在这乱成一团的情况下,在限定时间内(沿着画面边沿奔跑的小人走到终点前)选择一位角色进行吐槽,当然也可以沉默,不过玩家的选择会影响到树立的flag,对能否开启部分CG或结局都有影响。



玩后感

继承了原作轻松搞笑以及融入大量恶搞元素的风格,本作绝对算得上文字AVG中的一部佳作。加

上首次全部对话利用live2D也可见厂商对本作的重视,邻人部系统也算是本作的特色之一,再者本作的原创内容跟之前的《俺妹》

确认分支和关键词

游戏中长按L键能够确认至今为止所读过的剧情分支路线图。路线图将整个游戏的剧情按情景逐格划分,每个格子中甚至能确认到这个情景所属路线,剧情梗概,获得的CG的条件也有注明,对于一些不看攻略喜欢自己摸索的玩家来说可谓相当体贴的设置。另外,短按一下L键能够确认至今为止获得的关

键词,关键词在之后的剧情中对选项也有影响。曾经获得过的关键词(比如其他已读的存档中)如果在本次流程中没有获得会变成灰色。关键词具体获得的位置则可以从路线图中寻找。



其他要素



主菜单のおまけ中除了能观赏CG和音乐之外,还有一个特别的撞砖块的小游戏。游

戏的背景是7名角色各自COS一部动漫作品的图片,而砖块的位置设置在图中角色的衣服位置,将这些砖块都撞掉的话……你们懂的。虽说是撞砖块但难度可一点也不低哦,有兴趣的玩家不妨挑战一下。

一样追加了很多原作不会出现的场面,如果喜欢原作或动画,并且日语有一定功底的话,本作绝对不错过。



宇宙人

最近热门的动画改编成游戏登陆PSP上可谓屡见不鲜,跟之前《我的朋友很少有这么可爱》一样,游戏以原作小说和动画为蓝本,加入大量原创剧情后展开故事。游戏中除了展现静态CG的时候,所有立绘对话都利用了live2D技术进行演出,这点在同类游戏中也是史无前例的。另外,游戏随限定版还附送了一款在原作中出现的原创AVG游戏《きらめきスクールライフ》,想知道这款游戏为何如此吸引星奈的玩家可以亲身体验一下了。

More, GO: 73139.blog.163.com



战国无双3 Z Special

掌机版无双,再临!

操作指南

按键	功能
摇杆	角色移动
十字键	选择道具、使用道具、呼叫坐骑
○键	普通攻击
△键	蓄力攻击
○键	无双攻击
×键	跳跃/上下马
L键	防御后视角移动
R键	特殊技
START键	弹出菜单
SELECT键	缩放地图

战斗系统简介

操作和其他《无双》作品并没有什么区别,系列玩家能够很快上手。在战前准备中玩家可以替换武器以及装备,选择合适武器装备能在战场上起到事半功倍的效果。玩家还可以选择携带一组道具带到战场上,每一场战斗所能携带的道具是不同的,系统会在每一场战斗前给玩家准备三组道具让玩家自由选择。每一组道具之间可以自由转换,所以玩家不必担心道具之间的取舍问题,但是要注意一组道具只能包含六个道具,一旦上了战场既无法补充,也无法更改,这就要求玩家在每一次战斗前都要对状况作出具体的分析,选择最适合当前战局的道具上场。

在战斗中玩家可以查看在这场战斗中需要完成的战场任务。战场任务分为两种:主线任务和击破效果。前者比较简单,只要玩家按部就班地完成就行,地图上还会出现完成该主线任务的进军路线,在一般情况下只有完成了前一个任务,后一个主线任务才会出现。而后者则是在限制条件下击破某个特定的武将,只要成功完成就会引发各种有利于己方的战场效果,有时还可以拿到武器和防具,这些通过击破效果拿到的武器和防具的品质通常都比击破主线任务的武将所拿到的要好。注意此类任务通常有时间限制,所以推荐玩家尽早完成,而且这还关系到每个武将最强武器的获得。



游戏模式简介

无双演武:相当于系列中的故事模式,每一个武将都有五个战场,通关一次之后能够拿到一定数量的石高,系列玩家应该很熟悉了。这里就不再赘述。

模拟演武:相当于系列中的自由模式,在这里玩家可以自由选择任何武将进行任意一场战斗。这个模式下的战场数量会随着玩家在无双演武模式里的进程而不断增加。

创始演武:这是本作最重要的一个模式。因为在这个模式里,玩家可以拿到最强的防具和马匹!在这个模式下包括四种人生目标:武力、智力、财力和统一,最后一个人生目标需要通关前三个目标中的任意一个才会出现。人生目标分别对应着最强的铠、策马、足袋、马匹,每通过一个目标就会拿到对应的防具。每种人生目标下又分成六个小目标。玩家需要按照要求逐一完成。但要注意的,是这个模式下所有的武将等级、能力、装备和武器等等都会回到初始值。而且和前两个模式不同,玩家在战场上无论杀敌多少都不会得到经验值,战斗结束后会得到一笔数额的酬金,只有在战斗结束后的锻冶屋内选择“修炼”这项才能花费酬金直接提升等级。越往后难度越高,而如果中途选择退出的话,那么玩家在战场上得到的武器,防具和素材等等都可以继承给另



在每次选择战场之前,玩家还可以先进入锻冶把手头上的武器和防具改造一下,以便在战场上更有效率地完成任务。锻冶屋提供两种服务:技能强化和技能变更。武器和防具上面最多可以附加六种技能。前者是将玩家已经获得的武器和防具上的技能等级提升,每一种技能的等级最高为9级;而后者则是把武器和防具上的技能给改变,需要注意的是一旦改变技能,改变后的技能等级都会变成1级,和改

玩后感

这已经不知道是PSP平台上的第几款《无双》作品了,和前几款作品一样,本作在画面上并没有多少进化,而且同屏人数过少,锯齿现象等常见问题也没有得到很好的解决。

武器与装备的改造

变前的技能等级无关。

无论是强化还是变更,都需要消耗素材。素材的来源有四种:击破武将、完成击破效果任务、战场上的宝箱和战后装备的分解。变更技能所需的素材要强化技能所需的素材珍稀很多,所以玩家轻易不要浪费。除此之外,武器和防具还有强化次数的限定,上限为9,无论是强化还是变更都会消耗强化次数,强化次数一旦减为0,那么就算有足够的素材也无法再对武器和防具进行任何改造,所以对于玩家来说,高品质的武器和防具既要有高等级的技能附加又要有较多的强化次数。

最高谱的是人物的攻击速度过慢,在高难度下一旦被困就致有性命之忧。但抛开这些问题不谈,本作依然是近期难得一见的PSP大作之一,如果你是“无双”系列的FANS,那么你在没有错过本作的理由。

原名
Sengoku Musou 3 Z Special

类型

动作

游戏适应人群

●动作游戏爱好者

●“无双”系列“爱好者”



外两个模式,但玩家在这个模式内的存档会被强制删除。

武家屋敷:通关一次之后才会出现的模式,在这里可以创建新武将,也可以花费石高来解锁新的无双武将,还可以购买武将能力界限突破等等对玩家有利的东西,不过所需的石高量非常恐怖,比如一个武将的能力界限突破就需要300万的石高。

战国史:专门为自创武将设置的一个模式,在这里玩家可以使用自创武将将在战场一骑当千,书写自己的传奇。

试炼:相当于挑战模式,里面包含了剑豪、飞沫和踏破三种挑战模式。

ダウンロード:下载和继承模式。如果玩家有PS3版的《战国无双3Z》的存档的话就可以和本作进行互动,一样一开始就可以使用全部的武将。至于下载……毫无疑问,这是为了DLC而准备的。跳坑需谨慎。



阳成威保
天使微笑

本作是去年发售的《战国无双3Z》的掌机版。除了机能问题而导致的画面不可避免的水外,游戏的其他要素都被完美地继承了下来,对于没有玩过家用机版的玩家来说,本作无疑是个掌机玩家的一大福音。和家用机版一样,本作的隐藏要素满满,挑战性十足,能够轻易系掉玩家大把的时间。

IN D IN



二进制领域	SEGA	动作射击
多机种	PS3/X360	7990日元
发售日期	2012年2月16日	1-10人
对应年龄	17岁以上	

很久没有一款日本人做的射击游戏能让人这么爽快了。射击手感相当不错，干净利落而且十分稳定，可以看出制作组在手感上下了很大功夫。

而剧情方面就不用说了，如龙小组的剧情刻画功力不可小觑。当然你不能指望它能和动作射击游戏之王《战争机器》系列“叫板，无论从大方向还是小细节都存在着一定的差距。不过在众多的模仿者中，《二进制领域》算是做得相当不错了，至少人家认真做了，值得我们点赞。

本作最高难度比较难，需要有一定的技术功底才能顺利通过，另外提醒大家一点，本作故事模式不能合作，想靠别人混过去的玩家可以省下了……



操作列表

PS3	X360	用途
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角操作
方向键	方向键	切换武器
LT	L1	瞄准
RT	R1	射击
LB	L2	开启命令菜单/应着
RB	R2	装填弹药/冲击波攻击
X	△	格挡攻击
Y	□	注视
A	×	翻滚/贴墙/冲刺(长按)
B	○	调查/拾取
START	START	开启菜单



系统

战斗系统

基本战斗系统及高难度战斗心得

本作和它模仿的对象《战争机器》系列》在操作和基本系统方面几乎毫无差别，可以说玩过动作射击游戏的玩家都能轻松上手。由于本作敌人都是机器人，所以在耐打程度方面毫不逊于那些裹拉星上皮糙肉厚的兽人，我们在战斗中还是要注意利用好掩体。即使在普通难度下，站在敌人面前跟它们对射也是很不明智的，本作被打造成的准星浮动非常大，所以尽量在保护好自己情况下攻击敌人，这里提醒大家，掩体并不是万能的，蹲在掩体后面一动不动都很有可能被敌人打倒，而敌人更是聪明到借助火力掩护绕过掩体攻击，所以玩家的射击应该以点射为主，探头打两轮就争取有所收获。

手里有一个弹药充足的副武器是比较重要的。在杂兵战的时候，狙击枪和几种连射式武器的表现比较好。但是在面对大型杂兵或者密集敌人的时候，火箭筒有不错的发挥，但是火箭筒弹药有限，而且不能通过捡拾散落在战场中的弹药箱来补充弹药，所以一定不要浪费，火箭筒在使用的时候一定要不要顶着敌人火力瞄准，否则很容易因为准星浮动而打飞。

游戏中，每个角色都有一个主武器和一件副武器，同伴的副武器固定，只有我们手动操控的主角丹(Dan)可以更换副武器，副武器种类比较多，但是基本类型就那么几种：冲锋枪、重机枪、狙击枪、火箭炮等等，在高难度游戏的时候，由于敌人耐久度很高，主武器经常面临弹药紧缺的情况，所以经常保持

主角的主武器 SOWSAR-17 突击步枪有一项特殊的功能：长按 RB/R2 键发射冲击波 (Shock Burst/ショックバースト)，冲击波可以说是游戏中“保险”性质的攻击方式，这招的威力虽然并不非常高(至少没有到寸草不生的程度)，但只要敌人被这招命中，肯定会进入很长时间不能行动的状态，小体型的敌人会被打飞，持盾的敌人会跪倒，而大体型的敌人会被打成瘫痪状态，没有一种敌人可以幸免，哪怕是最终BOSS也会在中枪之后躺倒在地，而且这招范围比你看到光球的范围要略大一些，看准大致方向打出去就可以命中，然后怎么追击，恶所尊便。不过这么强的武器当然限制也很多，首先

是需要蓄力，这个蓄力时间还算比较长，顶着敌人密集的火力瞄准蓄力的话很容易还没开枪就被打倒。这里提供两种安全的方法：第一种是蹲在掩体后面直接按住RB/R2键蓄力，因为冲击波范围大，盲射对准头没什么影响，不过还是有可能会被敌人打到；另外一种是先随便打几颗子弹，然后按住蓄力，换完子弹蓄力过程就结束了，可以直接打出去，在这个过程中我们几乎没有被打到的机会。不过这里要提醒大家，蓄力结束后一段时间冲击波会自动发射。冲击波的另一个局限性在于使用的话必须消耗画面右上方那条蓝色的冲击槽，冲击槽可以通过两种方式回复：第一种是通

过踩在电力井上回复，电力井并不多见，一旦见到电力井就要尽可能将冲击槽蓄满。另一种方式是通过拾取敌人掉落的电池回复，敌人被打死后有一定概率会掉下闪着蓝绿色光芒的电池，接触就可以拾起来，小型电池回复半格冲击槽，而大型电池可以直接回复一格。大型电池可以在商店中买到，相当便宜。蓄力槽上限可以通过



枪械升级提升。在一些困难的战斗前最好先蓄满冲击槽。

格斗攻击在本作中还算比较实用，因为攻击速度比较快，和敌人互殴的话我们比下敌人才能出一下，准星追准敌人腿部进行格斗的话很容易打折它们的腿。面对倒地敌人发动格斗攻击破坏部位的概率也很高。

如果承受过多攻击，人物会进入



重伤状态，具体表现为只能在地上匍匐前进，主角重伤的时候只能使用手枪，重伤状态再承受一次攻击就会直接死亡。重伤可以通过使用药包来回复，可以自己用也可以呼叫队友来救你，使用药包的过程中完全无敌（队友救你的话两个人都是无敌的），但是打完药的期间无敌时间就没有了，敌人对于已经倒地的我方角色是不会主动攻击的。药包可以通过购买或者拾取的方式获得，在比较困难的战斗中请一定要设法随时保证身上有一个以上的药包。

人物能力与纳米机械装备

虽然看不到，但是本作人物是有生命值、防御力、近身攻击力等等数值的，而且每个人的初始能力都不一样，比如美国大兵BIG BO的HP值高于其他队友，而罩了一层铁皮的机械人CAIN的防御力比较高等等，当然，本作并没有升级人物基本能力的方法，只能通过装备一种叫做纳米机械的道具来提升。

装备纳米机械的方法是进入主

菜单中的STATUS选项后按Y/Δ键进入装备界面，我们需要在一个长3格宽2格的画板上装备形状不同的纳米机械。纳米机械的功能除了提升人物基本能力之外，还有一些其他用途，比如携带药包的数量以及提升自动回复速度等等。纳米机械获得途径主要有两种：在商店中买到或者在街上捡到。

部位破坏与弱点系统

机器人有不同的部位，破坏部位不仅可以获得额外的奖金，还能对敌人的行动造成影响。当然造成影响需要打掉这个部位但敌人未死。

头部：破坏头部的话机械人会帮助我们方敌人，而这时候所有敌人的火力会聚集在这个没头的家伙身上，也就是还可以帮我们吸引火力。另外如果只剩下两个头部被打掉的机器人，他们会互相互殴致死，很可能一个一块爆炸，我们可以帮助其中一个打另一个，给我们留下一个火力点。在高难度情况下很少有机会让你有足够的空闲瞄准头部，瞄准胸部不断射击的话被敌人命中造成枪口上抬倒是很有可能爆头。

胸部：破坏胸部可以导致敌人行动混乱，冲上来和我们格斗。

臀部：会落下武器，这时候敌人可能会更换武器也可能上来格斗，对于那种装备冲锋枪的敌人来说，只有打断胳膊才让我们获得它们的武器，否则会随着它们爆炸掉。

腿部：可以让敌人瘫倒在地，硬直超大，在最高难度的遭遇战中最好瞄准敌人的腿，目标大，而且打断之后敌人会瞬间减少很多火力点。

而一些BOSS级别的敌人有弱点的设定，一般都是它们身上闪着红蓝光芒的部位，打上之后冒黄色火星。命中弱点伤害会提高，BOSS战中非常管用。



其他心得技巧

1. 本作可以在换弹药的时候跑，可以跑的时候换弹药，但是最脑残的是换弹药的过程中不能换枪，注意这一点。
2. 低难度的时候捡起敌人掉落的重型武器（比如重机枪）可以横扫敌人，一直到HARD难度都比较好用，但是最高难度用重机枪就等于送死，因为你简直是一个最好的固定靶子，当然最终

BOSS战中重型武器还是有很大用处的。



商店与武器升级

游戏中可以找到很多看上去像洗衣机的自助商店，调查商店后里面有两个选项：购物（SHOPPING）和升级（UPGRADE）。

购物就是购买各种补给品。包括各种武器的弹药、药包、电池、副武器以及纳米机械。由于商店随时可以启动，所以如果发现战场中有商店，那么这场战斗就会简单很多，我们可以随时获得补给，虽然打着打着购物看起来有点怪异……大部分BOSS战和比较困难的战斗场景都有商店。

关键时刻不要吝惜钱财。

既然有商店，那么就一定会货币，本作的货币被称为CR，主要通过击败敌人获得，打破敌人的部位、肉搏攻击打死敌人可以获得CR加成。



交流系统

本作的交流系统和好感度系统还是比较有意思的，交流不但能提高好感度，从中我们也可以了解到一些角色的个性和经历，同时好感度高低也能决定一部分剧情的走向。

交流

本作可以使用语音和NPC队友进行交流，不过声音识别系统不是尽如人意，体验一下就可以了。如果想获得更好的效果还是手动选择选项进行交流比较好。

按下LB/L2键可以打开交流菜单给队友发下命令，在最高难度下除了B/○键的命令队友开火以及Y/Δ键的命令队友掩护有点实用性之外，另两项几乎没什么用。

而在有的时候，队友会主动跟

你攀谈，画面上会出现按下RB/R2的标志，按下后就可以进行选择，一般来说选择赞同队友的意见（大部分情况下是按A键的选项）就可以提升该队友的好感度，在还未进行选择的时候走远会强制中断对话，同时队友好感度降低。

有时候在战斗中队友会提出一些战术选项，有可能需要你去完成某项工作（比如吸引火力），也有可能影响好感度。

好感度

好感度是什么就不用我介绍了，本作中角色好感度分为4级。

提升好感度的方法包括在对话中选择正确的选项。在战斗中表现出色（目前来看，连续打死敌人，连续两次肉搏打死敌人、连续爆头提升好感度的概率比较大）、回应队友的战术要求等等。每次好感度提升幅度低得令人发指，冲顶的话需

要一点耐心。好感度高的情况下队友在战斗中会有更好的表现。



流程攻略

CHAPTER I HITANDRUN

1-1

首先，BIG BO会对你进行战斗指南，可以选择接受与否，如果熟悉动作射击游戏的玩家可以选择不接受。一路前进来到废弃的电车上，这里会出现第一次对话，选择选项“当然”可以提高好感度。

从车上下来往前走几步会进入战斗，会有一个敌人离你很近，可以尝试将其爆头，战斗初期会轻松很多。可以趁敌人自相残杀的时候争取多解决几个，不过这时候的敌人很狡猾，他们会一直躲在远处射击，可以先在掩体后面躲着不动，等他们的火力集中到BIG BO那里之后再探头一阵猛打。

之后敌人会出现空中增援，瞄准上面的飞行器射击，飞行器被击毁的话敌人会可能直接挂掉，以后面对空中增援的时候也可以这样应付。

干掉全部敌人后可以再拐角处发现一个电力井，补充能量后用冲击波轰掉前面的障碍，之后不要急着过去，



记得回到电力井那里补充电力。

过去之后面对断桥的上面可以发现两个敌人，高难度下它们会缩在掩体后不断向我们射击，这里最好用冲击波把它们逼上来。但是切记留至少一格冲撞不要用。

下去之后捡起地上的弹药然后立即蓄力对准前方，敌人一冲出来就可以给一发冲击波来个下马威，然后优先干掉天上漂浮的那种小机器人。

干掉全部敌人后往前走，走到一半出现剧情，面前出现了一个大骑士（Heavy Walker/グランランサー），现在选择跟它战斗无疑是自讨苦吃，赶紧用冲撞冲过去，剧情后来到达坝边上，为了给接下来的部分降低一点难度，可以在跳水之前先干掉空中飘浮的那个探测器机器人。

然后就可以以本世纪最难看的姿势跳进水里了，这动作就好像在空中抽了筋……下面我们需要游到外面去，这里有时间限制，不过三分钟时间绰绰有余，不必慌张。长按A/x键的高速游泳有时间限制，游过第二个栅栏之后会出现空中有很多个侦察机器人，这里贴左边墙走会比较保险，一旦被发觉就要立刻长按B/o键进行躲避，直到侦察机器人飞远再出来，一旦敌人增援出现，它们可以在两秒钟之内把你变成一具尸户。安全来到外面之后本小节结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：从废弃电车下来之后面前白色汽车的后面。

SECURITY-COM2：大骑士出现的时候撞破了一道墙，从它撞开的缺口进去可以找到。

1-2

上岸之后按照提示使用绳索爬上来到上面，进门之后很明显的地方摆放着一个纳米机械，作用是提高

8%的最大HP，初期还算有用，上来吧。

出门之后遭遇敌袭，这里可以说BIG BO讲解命令系统。之后的战斗还是比较简单的，障碍物很多，

顺着障碍物推进可以比较轻松地接近敌人，如果还能使用冲击波的话，等敌人增援在对面的门里出现直接发射过去就会轻松很多，没有冲击波可用的话手榴弹封路的效果也不错。

出门之后可以捡到弹药补给，往前走几步发现商店。购物完毕下楼梯被敌人发现进入战斗，这里敌人在高处设置了了一挺机枪，贸然探头会在三四秒内被打成筛子，不过机枪旁边设置了一个煤气罐……人家都给你设置好了，你忍心不用吗？之后消灭下面的敌人，它们还是很习惯在煤气罐旁边转悠，那就不必客气了。

出门之后快速进入左边的门，可以发现一台机器，利用BIG BO说话的那段功夫赶紧上机操作，把集装箱往最右侧推，他愤怒之前不会有敌人出现。看到身上出现红线就要立刻冲进两下A/x键闪开掉掉天上的侦察机。如果不幸敌人的增援出来的话就要稳扎稳打了，先干掉那些空中的加强版敌人，对面上平台的敌人慢慢磨。按照提示把集装箱送到最右然后转过来，接着降到最下面就可以借助集装箱通过了。

通过之后BIG BO依然会让你措出，两个问题都选择A/x键的选项就可以了。出门之后不要急着左转进门，来到右手的平台上面可以捡到一把轻机枪，近距离相当威猛，最好拿上。进门之后遭遇敌人，有冲击波的话直接对着中路射，运气好的话可以直接搞定正面的两个敌人，然后躲在掩体后面慢慢料理两侧平台上的敌人。

从上面绕到对面去，这里会出现那个红色的加强版敌人，由于距离比较近，可以换成轻机枪先给

人一个下马威。上去之后还有两个敌人，不过他们多半在和BIG BO激战，不要去，就在门附近的平台干掉它们，然后马上找个掩体躲起来，还会有两个敌人冲进来，一看到它们就可以射击门边的汽油罐干掉两人。

进门之后BIG BO会提醒你面对面有大量敌人，这里有选项，选择A/x键的选项让BIG BO去吸引火力，我们就在房间的窗户那里夹击敌人。扔手雷过去的话可以瞬间干掉大量敌人。而那个用重机枪的敌人最好先让它攻击BIG BO，然后我们猛攻它的头部。等它转移目标后再绕回去让BIG BO打。干掉重机枪兵之后天上还会来个增援，抢先干掉即可。

拉开关门，大门关闭的过程中外面有敌人对你射击，躲好了别动即可。

之后会遭遇大骑士，赶紧绕到左手边的集装箱后面绕到对面的梯子附近，躲好不要动。等大骑士被BIG BO引开的时候赶紧上梯子操纵机械。移动集装箱的位置，等大骑士正好在集装箱下面的时候按RT/R1键它。砸晕之后去拉开关，问题是这里BIG BO经常因为太过冲动被打倒，电脑自救意识也不好，一旦发现砸晕之后BIG BO还处于重伤状态就要过去救他，拉下开关之后进门。

进门之后赶紧登上对面的阶梯，沿路冲到控制台上爬了梯子。但是这里有很多机械蜘蛛，爬梯子的过程中被攻击到的话会掉下来，最好先用轻机枪清一遍。等大骑士进入到屋里里去就可以按下开关干掉它了。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：本小节的第一次遭遇战结束后，BIG BO会招呼你上电梯，不要上电梯，在电梯前右转上那个平台，可以在平台上找到。

SECURITY-COM2：遭遇红色加强型敌人的地方，进门左手边有个能上去的高台上面（刚进门的时候有敌人在上面攻击你）。

1-3



上来之后就是个障碍滑梯大变奏……由于躲避障碍时候手感非常滑，不提前很久按键的话很容易装上障碍，不过在过那种连续障碍的时候如果第一个眼看要撞上话就不必躲了，正好能躲开第二个。看见画面提示就要马上按 B/O 键躲开头顶上的障碍物。

滑下来之后我们需要抵抗组织和敌人的激战，不过你也只能看着，发生剧情抵抗组织被全灭之前你什么也没做了，好在敌人离我们很远，可以先冲出去给抵抗组织掉下来的三连发突击步枪，远程射击精度很不错，正好用来对付这里的敌人。

来到正面的坡道上，这里有几个敌人，手感最好别用，看到坡道上方敌人飞机飞过的时候就要留意，一旦发现飞机上砸下敌人之后就连续往坡道顶上连续扔几颗手雷封住。干掉这里的敌人之后 BIG BO 有些抱怨，选择 A/X 键的

选项安抚一下他。前进过程中很明显的位置还会发现一个提高防御力的纳米机械。

翻过障碍物会发现敌人的狙击手，面前的箱子上还有一杆狙击步枪，而 BIG BO 也会提议由他做诱饵，答应他就会轻松些。本作的狙击比较困难，主要是没有厚盾的功能，这里距离较远，不必追求爆头，多枪打死一个就行。BIG BO 会提示你狙击手的位置。

消灭全部的狙击手之后正面的大门里会涌出黑色会使用霰弹枪的敌人，不接近它们是不会开枪的，可以瞄准它们的腿部集中攻击，如果不幸接近了就要立刻往后翻墙，它们会在原地呆一下再做下一步动作，可以趁隙攻击。另外在它离你比较近的时候用冲击波可以秒杀之，这里不必节省冲击力。

冲进大门干掉里面的敌人，转过这条隧道来到对面，途中可以应答 BO 两次，第一次按照常规选择 A/X 键的选项即可，第二项要选择 B/O 键安抚他。对面向大门可以发现一个电力井，可以在这里把电量充满再去按开关门。

之后马上躲到掩体后面，外面有一大堆持盾的敌人，这时候 BO 一般会傻乎乎地出去对射，我们就在这里用冲击波攻击敌人，以目前冲击波的攻击力还不能在穿盾的同时打伤敌人，把敌人打

踉跄之后赶紧瞄准它们的腿部射击，反正这里有电力井，相当于无限冲击波，右手边敌人还有一挺机枪，不过在无限冲击波面前机甲都是浮云啊！

战斗进行到一定时间后天上会飞来敌人的飞机，看到飞机就往后退，等三个霰弹枪兵冲进来就用冲击波伺候，一击秒杀并不是什么难事。干掉全部敌人后记得补充能量，然后出门。

剧情结束后需要钻洞，钻洞后的对话啥什么都无所谓。钻出来可以看到对面驶来一辆卡车，瞄准卡车等门一打开就立刻放冲击波。如果子弹级当量在应该可以放 4-5 个冲击波，敌人会被重创。之后尽量留在上面不要跳下去干掉掉落的敌人，居高临下打也会轻松些，干掉敌人后继续前进，本章结束。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在遇到狙击手的地方，右边的一个拐角里可以发现。
SECURITY-COM2：关卡最后从乱石堆里钻出来，敌人会用卡车带来大批增援，消灭增援后跳下来往左看就能看到。

CHAPTER 2 YEARNFOR REFUGE

2-1

试玩版中出现的这一关，没想到在最高难度下可以这么棘手……

这里需要选择同伴，建议把中国美女狙击手菲（FAYE）留在队伍里，最高难度下建议带上菲和雷切尔（RACHAEL）。根据队友不同这里的选项会有不同，尽量选择得正人君子一些比较好，另外如果这里

的同伴是英国佬查理（CHARLIE）的话，他会问你是不是喜欢酒，按 A/X 键选择喜欢就可以了。

前进过程中会触发战斗，这里不同的同伴会提出不同的战术建议，同意的话可以提高好感度，如果带上菲和拉切尔的话非在这里会提议由她进行狙击，同意的话会免费帮你直接秒掉两个敌人。这里道路很狭窄，冲击波和手雷能起非常不错的作用。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在小巷子中拿到狙击枪的地方，对面可以看到一个楼梯，爬上去拿到。

觉得探头扔雷太危险的话可以在掩体后把视角调成向上四十五度盲射。

行至道路中间可以发现二楼有个敌人，由于它能攻击掩体后面，先干掉为好，在下面可以发现一把狙击枪，正好用来干掉正面远处的狙击手。

全灭敌人后进入楼房中，干掉楼里的敌人会出现敌人空中增援。赶紧跳下来捡补给。在附近的军车上可以发弹药和粘着手雷。之后赶紧进入路边的三层小楼里，等待 BOSS 的出现。

BOSS：大骑士

终于要面对这家伙了……爬上楼，等它出现在视线中立刻往它的头上一扔一颗粘着手雷。然后瞄准他头顶上的一点射击（弱点在头部正中，打上之后会有黄色的火星飞溅）。如果不是最高难度的话，过一阵之后队友会提醒你射击电缆麻痹这玩意，但是最高难度你会发现电缆上来就是断的……由于大骑士头上的弱点只有他背冲你的时候才能打到，所以一旦发现它背冲你的时候就不要开枪等它自己转过去。这段时间可能会很长，要有耐心。冲击波可以不用，因为冲击波虽然能造成它麻痹但是正好打不到弱点。

等到同伴和 HQ 通讯剧情发生后立刻跑到那个有商店的大楼顶层等待（顺便拿上一楼的火箭筒备用），利用煤气罐干掉对面的敌兵然后耐心等待 HQ 的废话结束，中间对面会

出现敌人的援兵，尽量爆其中一个人的头，让他帮我们拖住其余增援敌人。之后看提示躲到大骑士脑袋上攻击，如果它摇头晃脑的话就要推掉杆向它头部的反方向保持平衡，平时就拼命按住 LTL1 和 RT/R2 射击就可以了。掉下来就再次跑到楼顶上，在最高难度下可能会掉下来好几次，每次上楼顶都建议炸掉对面敌人的头避免在大骑士头顶上还被其他杂鱼攻击，在上面我们可是活靶子。

打头需要打很长时间，物资不足的话要及时在二楼的商店进行补给。可能要打很长时间才能打死，一定要有耐心。

击败后还要和队友们对话，击破后他们的意见就可以用了。之后开门进入下一小节。

2-2

开门出去，这一路上和平得要死。来到寿司店发生剧情后再次选择队友。出门来到一个大广场上，然后就是等两个队友探查一番，最后来到广场对面的机器人那里按 Y / Δ 键和它互动充满电，这里还能发现一个商店，最好买一些诱饵手雷 (Programme Decoy) 备用。

电池充满后敌人出现，这里要保护电池不受攻击，而推电池的速度实在太慢，而如果我们推电池队友打掩护的话他们老是愚蠢地把火力吸引到我们这里，所以最好是让队友推 (你不抢他们就会主动推)。而我们来到刚进入这个场景那里的汽车附近的掩体后面疯狂地开枪就可以了。如果看有敌人不是在攻击你的话就集中射击它，争取让全场的敌人集中攻击你，形迹露馅的话可以扔诱饵手雷解燃眉之急。

队友发出信号后来到对面的大门前打爆电池继续前进。出门后发生

剧情需要一直跑，跑到目的地之后还需要完成一个 QTE，在游标移动到蓝色区域按键即可。继续前进中发现商店，不过最好不要购物。同时尽量留着冲击槽不要用完。出门之后在楼顶逼退敌军，这里如果带着菲的话她会帮你料理外面那个狙击手，然后同伴会建议你分开进行，听从他们的意见走左边，这里敌人数量不多，而且是分批出现的，先接近你的敌人的腿的话可以轻松不少。消灭你这边的敌人后就可以和同伴夹击敌人了。

接着来到旁边那座正在施工的大楼，这里的战斗很简单，先消灭头顶上的敌人和冲过来的霰弹枪敌兵就可以了，然后来到一座房子里，这里敌人配置很凶猛：重机枪兵 + 盾牌兵，这里可以再进门的时候用一次冲击波打到所有人。还有诱饵手雷的话也建议扔一颗在敌人堆里，敌人在围着诱饵攻击的时候会造成很严重的自伤。出门口进入 BOSS 战。



Look, I don't want any trouble. Just trying to make a living here.

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM 1：用电池炸开大门后贴着左边墙壁前进，在接近出口的地方可以在左手边一个凹处看到。

SECURITY-COM 2：BOSS 战场景中，有商店的小楼上到三层，再爬上梯子可以找到。

BOSS：蜘蛛

对付这家伙程式化。先破坏掉它的腿部装甲然后打动力源。不过在难度的情况下这家伙的动作太过灵活，我们需要一点战术：首先捡起地上的火箭筒一炮打掉它其中一条腿的装甲，然后趁它原地不动开枪的时候打掉这条腿上的动力源。

之后由于它腿部动作加快，很难抓住机会攻击到动力源。可以先打掉它的腿部装甲，然后确保上弹节奏，切换回主武器利用冲击波攻击它，然后迅速切换回火箭筒打动力源，这样能快速干掉它一条腿，每条腿在被干掉的时候都会落下一个大电池，不过记得把它引得远一点再去捡。

它的攻击方式比较好躲，只要不接近它的话，踩踏和机枪攻击的威胁不大，而锁定导弹在落地之前会有很明显的落点提示，你有很长的时间逃高。比较保险的战法是在战场一边的那个小屋里，躲好的话几乎所有的攻击都打不到你。这



里的二楼还有商店可供补给。大电池并不贵，一个才两百，可以让 BOSS 瘫倒相当长的时间。

由于在最高难度下它的恢复速度会加快，场上的火箭弹可能会不够，虽然那些会飞的杂兵会送火箭弹过来，打爆它们就能拿到，但是由于基本上都会落在场地中央，过去捡的话很容易被打成筛子。这种情况下最好使用主武器直接射动力源，集中射击的话一次瘫痪时间足以重创动力源，之后适当补几枪即可。同样，弹药不足找商店。

干掉 BOSS 后顺着地下道进去结束本节，在地下道之前记得想办法补充火箭弹，接下来有图。

2-3

来到地下街之后接近同伴按 Y / Δ 键可以对话，除了菲要选择 B / ○ 键的选项否认之外其他人同意

他们的意见即可。靠近 YUKI 发生剧情，剧情结束后再次来到 YUKI 身边，她会挑逗你一下，按 B / ○ 键选择否认让大家舒服一些。

剧情后本节结束。



2-4

选择队友后跟着 YUKI 来到赌场中，在门口的椅子那里有一些 EMP 手雷，本作中敌人中 EMP 状态会瘫痪很久，可制敌神器。赌场的战斗中我们有时地有优势，先干掉那些侦察机，下面远处有一个重机枪兵，可以先扔 EMP 手雷过去，然后如果有火箭筒的话可以先轰它两发，楼下的敌人比较喜欢集中在吧台附近，也可以扔几颗手雷过去缓解一下队友的压力。

干掉敌人后不要捡起重机枪，直接出门。前进途中左手边有一扇门，直接扔一颗 EMP 手雷进去可以打掉盾牌兵的盾，接下来的战斗会轻松很多，里面敌人数量很多，而且很可能躲在拐角后面不过来，进门的时候注意观察。那些

木制箱子一打就碎，千万不要用它当掩体。

来到地铁站之后最好先打爆地上的煤气罐，免得被敌人打爆。地铁站内障碍物非常多，战斗比较简单。需要注意的是两个黑色的霰弹枪兵，最好在检查票口那里，等它们冲过来就直接冲击波解决。

战斗结束后来到 YUKI 那里，听她说完话之后回到上面。我们要在她开火的这段时间里挡住敌人，建议由我们来控制入口方向的敌人，躲在正对入口的广告牌后面可以避开几乎所有敌人的攻击，这里的人只是一波一波的杂兵，觉得麻烦的话也可以用 EMP 手雷 (如果还有存货的话) 解决。听到 YUKI 喊话之后就赶紧冲下去见到。

门里面有一个提升内战能力的纳

米机械以及商店。准备完毕之后就可以骑上水上摩托出发了，水上摩托的操作依然很滑，路上的障碍物很多，不过并

不难躲，后期留心那些水中的油罐就好，如果觉得麻烦其实可以全力冲刺过去。下船之后进入 BOSS 战。



BOSS：空中战船

显然这玩意不是用枪打的……去有商店的房间中拿毒刺火箭筒，用它锁定战船的引擎并射击，本战全程就是这么打的。

说起来比较简单，但是在最高难度下要注意几个问题，首先是火箭筒算重武器，但是不影响移动速度和跑动，一旦被打倒在地的话这件武器就会掉下，需要重新捡起；其次是关于弹药补给的问题，最高难度下地面上原来摆放的弹药全用光也不可能将其击坠，而打坏它几个引擎后它的攻击会变得比较疯狂，还会召唤更多的杂兵干扰你，在这种时候击坠那种抓着弹药的飞行杂兵获取弹药会比较困难，因此建议前期打杂兵刷火箭筒，等它的攻击比较疯狂的时候（最好是



击毁两个引擎之后）再利用地上原本摆放的弹药补给；三是关于命中率的问题，锁定的过程中那些飞行的杂兵会不怕死地挡在你面前，会比较烦，最好等面前的杂兵都被队友干掉后再发射。BOSS 最佳的攻击位置是他出现在最左边和最右边的时候。

BOSS 战结束之后来到大门前过关，不过过关之前强烈建议在商店里买一个火箭筒。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM 1：关卡一开始在赌场的战斗结束后可以在楼下的圆形吧台内找到。

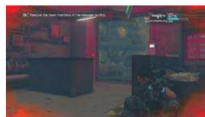
SECURITY-COM 1：BOSS 战场景，在场景最右边有一个三层的高台，爬到顶上可以找到。



实用技术

攻略透解

2-5



进入下水道后可以发现商店，前进几步就会出现敌人，这种蜘蛛一样的敌人很烦，接近你就会自爆最好的对付方法是冲到敌人埋雷后立刻向后翻滚两次引爆它们。来到尽头的梯子处还会出现几个……兽族苦役？由于比较脆弱，这些敌人还算好应付。进入贮水室之后不要跳下去，等大批“兽族苦役”出现之后在上面慢慢打击它们，偶尔有能爬上来的威胁不大。顺便在上面还能及时清理右手边出现的持枪

敌兵。

一路前进来到电梯那里，发生剧情我们需要往回赶，出门就会遭遇到敌人，所以开门之前最好先蓄满一个冲击波然后直接对着中路施放。消灭这里的杂兵后从左边的梯子爬上去。前方通道的战斗并不困难，敌人比较扎堆，道路也比较狭窄，清理敌人之后来到一个房间里，开门之后可以遭遇一场非常烦人的战斗。

这里的敌人分为两部分，一部分在门前，另一部分在上层，上层的两个敌人在高难度下射击精度极高，对方的立体火力会让你很难受，而我们很快快速消灭上层的敌人，如果前一关买了火箭炮没有用掉的话可以用火箭炮轰掉门口口的敌人，如果效果不理想就躲在门口左侧的障碍物后面，这里上面的敌人打不到。消灭下面的敌人之后专心和上面的敌人对射，还是老规矩，先打腿。

干掉敌人后一路向上，楼顶的屋子里会出来一个带盾牌的敌人，它上顶层后直接对准门口射击，它会来不及转过身就打掉盾。至于房间里的敌人，大家经过的时候一定要看到地上的电力并了吧……注意里屋还有一个敌人埋伏，不要中陷阱。

打开开关救出落难的同伴，在途中的电力并充满能量之后来到下层和他们汇合。赶到电梯附近发生剧情。按动开关后大量“兽族苦役”从连接桥上冲向我们冲过来，开始战斗之后立刻使用冲击

波先放敌人推下去，只要冲你冲过来的敌人数量在三个以上就要立刻使用冲击波控制敌人数量，不要被敌人接近就连接 X/□键格斗。撑到时间立刻转身跑向电梯。

上电梯的过程中敌人会抱住一个同伴，我们要负责打落他身上兽族苦役，这里不要瞄准，把手枪当机枪用，对准大致方向连射即可，不要打到同伴，这里可能会尝试多次才能通过。

上来之后本章结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM 1：在进入下水道第一次遭遇到机械地雷那里，在右手边有一个漏气的管子，上面写着 05，就在那里。

SECURITY-COM 2：救出同伴的道路上，在那个一出门就会放下两边敌人攻击的房间里。

CHAPTER 3 BACKGROUND

3-1

出来之后是一个咖啡厅，很和平，我们在这里主要是和队友交流一下感情。和每个队友的对话都有选项，查理和蕾切尔的对话选择 A/x 键赞同他们，而 BIG BO 和菲都需要选择 B/□键。

交流完找到查理选择出发。出门后发生剧情进入一场载具战。战斗的难度并不低，尤其是过了 CHECK POINT 之后。我们使用的武器是 BO 那种重机枪。虽然威力子弹数多，但是更换弹夹的时间很长，这里可以按 A/x 键躲在车里进行，不过躲在车里是躲不过敌人的攻击的，需要主动出击。

通过检查点之后车子会转弯拐进隧

道里，转弯完成之前最好缩在车里不要动，转过弯来之后马上击中攻击正前方的敌人，这里的战况决定了你后面的战斗难度。如果能够比较迅速地干掉一个到两个敌人的话会好一些。不过无论如何，看到画面出现黄色时一定要躲回车里。每次探头出来也不要光看颜色忘了躲。最好不要让攻击你的敌人超过 5 个。冲过障碍物后立刻躲进车里说什么也别出来。第二次进隧道之后就会轻松很多，仍然是优先攻击飞行的敌人。缩在车里的车车型敌人是打不到的。出来之后会有一个重炮兵在天上向你开炮，这里觉得要死，根本无法瞄准，老老实实在车里等剧情就好。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM 1：本关刚开始的地方有一个商店，商店对面吧台的里面。

冲下高架桥就能结束这段车战，不过接下来的战斗更加困难，建议这里同样选择的时候一定要带上刚加入的 CAIN，另一个最好是菲。下车之后的战斗中敌人在远处部署了一个相当于炮台的大型敌兵，攻击力很强，还能把你从掩体后面炸出来，同时耐久度也让人高到离谱。好在这里有个商店，开战之后立刻杀出去来到右手边翻倒的车后面，在这里几乎不会被炮台发射的导弹打到，还有药包和手雷可以用。切记不要在这里把敌人全灭，打得剩一两个之后就赶紧先去买一些大电池补满能量，然后冲到左手边炮台那里一枪把它弄瘫痪。赶紧爬上军车利用上面的重机枪扫它，一旦它解除瘫痪状态就离开机枪再

次打瘫痪，大概用完所有的冲击槽之后可以将其干掉，料理掉剩下的敌人后用重机枪干掉出现的墙垛，不要管同伴那边，很快他们就会被抓下狱，我们在这里把敌人引过来之后立刻跑到商店那里进行补给以图再战。

消灭全部敌人后进入室内，登上二楼立刻会遭到敌人的攻击，这里地形比较复杂，如果敌人死缠着不动可以用一些爆炸物逼它们出来。再上一层楼之后立刻向右看，你会发现敌人正在……那天……迅速上楼了，在这里守株待兔就可以等敌人上钩了。前行来到一座桥那里，敌人会用运输车放下墙垛，增强你的攻击冲击力可以瞬间秒杀掉。

接近通向对面的桥，会发现远处很远的地方站着两个重机枪兵和两个狙击手，可以先上桥然后马上后翻引出两个

敌兵上前送死。然后保险一点的方法是等菲干掉两个狙击手然后慢慢打目标比较大的重机枪手。如果对枪法比较自信的话也可以自己搞定狙击手。



干掉重机枪手之后升起它的重机枪，然后等黑色敌人出来之后可以将其秒杀。进门口再次干掉一个重机枪兵，然后就可以沿路前进上电梯走人了。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：车上的战斗结束后的场景中有一个炮台敌兵，它附近的军车旁边可以找到。

SECURITY-COM2：第二次上楼梯（就是发现敌人在聊天的那里），往左走，在左边那个小空间的一个柱子后面。



一路前进来到大桥上，来到桥对面敌人警卫兵会对我们发出警告，这里你不要攻击它们的话它们也不攻击你，但是你只是瞄准它们的话它们也没意见，直接干掉其中一个敌人的头就好。之后进入有传送带的房间，绕到对面电梯处干掉这里的警卫兵按开关，等电梯的时候

有敌人来干你，不过细心的玩家可以发现在左右两边的高台上，各有一个煤气罐……

等电梯到来之后迅速上电梯跑好，同伴上电梯之后立刻按动开关并回来跑好。

下电梯后进入一间房间，进去之后不要前进，立刻瞄准头上的平台慢慢倒着走，敌人一出现就立刻以最猛烈的火力消灭，因为这里有很多小蜘蛛，蜘蛛在身上就要不停刷滚掉。房间中的其余敌人基本上都是一个出现的，很好对付。

从另一侧的门出去，出门之后的场景上面有一个狙击手，优先干掉战斗就没有难度了。上去坐电梯，然后去

坐转转杯离开此地。

乘坐转转杯的过程中发生了一点小意外。在一名同伴被卷走之后我们遭遇了敌袭，这里可以先干掉头上的敌人然后趁另一名同伴吸引火力的时候打那盏红灯继续前进。下一场景中那些固定机枪是打不动的，同样可以抓住空隙直接攻击红灯。再击碎一盏红灯后来到最后一盏红灯前，这

里最好不要想通过抓空档直接打坏红灯，敌人火力太凶猛了，可以先往敌人在的平台首脑一顺手而后再打灯。转转杯到达目的地之后继续坐电梯上行。

一路前进拉下开关门，这里会出现大量的蜘蛛，由于会干扰你爬梯子，所以建议先清一清再前进。上去之后本节结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：有传送带的房间，中间靠右手边通向对面的楼梯下面。

SECURITY-COM2：有很多小蜘蛛的房间，走到最深处，这里有一个敌人，一个药包，一个弹药箱和一个 SECURITY-COM。

上来之后就需要选一个人同行。进门之后会听到电子合成声音，这里要以最快的速度尽快消灭面前的敌人，有冲击波就用冲击波，不要节省，因为过一会儿就要释放毒气了，我们会处于不断受伤的状态。顶着毒气跟敌人厮杀是很不明智的。

消灭敌人后毒气一般也就放出来了，我们的任务是摧毁这里的四台电脑。转头看准入口处的上面，打坏入口上方的电脑。进入通道很快就能看到第二台电脑。通道另一头有一个换气室，等同伴进来后关闭换气室的大门可以恢复电力。出门后绕过墙角发现电力井，站在电力井上用无限冲击波消灭掉对面出来的敌人，电力井的旁边还有另外一个电脑。



来到另一端，拐过去破坏掉障碍，然后继续利用冲击波消灭这里的敌人，最后一个电脑就在出口的上方。打坏所有电脑后就可以出去了，上电梯来到顶层。

剧情后我们要打掩护，这里要注意观察天上，一旦出现飞行器的敌人就要第一时间消灭掉，尤其是挂着两个重机枪兵的那种，这里最好不要浪费冲击槽。等同伴一撤退后，最后撤退的菲会喊你撤退，马上上楼梯触发剧情，本章结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在毒气室出口处，那排植物培养皿中可以发现。

SECURITY-COM2：楼顶，在你初始位置对面左手边的墙角里，敌人一般是从这个地方跳下来。

CHAPTER 4 REFUSE AND RESIST

本关难度很低，算是给后面噩梦一样的关卡打个铺垫。

往前跑进入下一节车厢，进车厢之前赶紧冲击波进去就直接冲中间打。然后继续往前冲击波直接干掉正面车厢里冲出来的霰弹枪兵。进入第三个车厢后发生剧情，我们需要打窗外外面那些“苍蝇”。这里最好先下手为强，通过扫射争取在敌人攻击前就打落几个。最后一个重机枪兵会被狙击手，它肯定打不到躲在椅子后面的你，慢慢料理即可。

干掉敌人后跟着菲从车上跳上去，轮到它跳车的时候要玩个滑动条式的 QTE，不要放松警惕。在对面车顶上

会出现两个重机枪兵增援，在落地的时候这两个家伙正好在同一条直线上，一个冲击波之后就过去欢乐地玩爆头游戏。之后还会出现一些杂鱼，不过随后出现随打的话也没什么威胁。

回到车厢后立刻躲到左手边的车窗下面，外面有敌人经过的话就要及时清理掉。全灭敌人后蓄着力进入第二节车厢，开门后冲击波打中间。进入第三个车厢后外面又来了一堆苍蝇，照样解决，由于它们会很有效率地攻击还在前一节车厢的菲，所以这里可以打得奔放一点。

消灭敌人发生剧情，剧情结束后我们要想办法把门撬开，按提示开门后本节结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：关卡开始后进入面前的车厢，右手边就是。

SECURITY-COM2：从车厢进入车厢后，所经过的第二节车厢到第三节车厢连接部的左手边。

4-2

本文从头到尾，请做好心理准备。

最开始在月台上的战斗就很难，敌人集中在正面一字排开向我们射击，这里可以先往左后方跑，在一个箱子上面可以拿到一些EMP手雷，战斗会略微轻松些。这时候一般CAIN会建议由他做诱饵，同意他的作战方案之后敌人会主动攻击他，这时候最好利用EMP手雷或者冲击波（如果有）先解决其中一边的敌人。然后和另一边的敌人慢慢磨，这支队友会主动拉开距离，所以敌人的火力不会过于集中，探头射击的时间可以长一些。但是切记节省冲击波。

下楼之后的战斗比较轻松，优先攻击冲过来的黑色霰弹枪兵即可。这里有一挺重机枪，最好拿上，因为接下来的战斗很可能会面临弹药不足的问题。出门之后的敌人是持盾士兵和霰弹枪兵，看到敌人之后就要立刻蓄力，等霰弹枪兵冲到盾兵周围的时候一个冲击波打翻它们，

远处狙击手会帮你料理掉。

之后在边天上会飞来敌人，最好直接通过打飞行器先干掉重机枪手，空中出现敌增援的时候正面也会出现红色强化型敌人，如果在消灭重机枪手的时候消耗过多资源的话可以先去进行一下补给。切记不要在这里使用冲击波，手雷也要能省则省。战斗告一段落之后去打扫战场，最好能保持冲击槽全满。列车开来之后迅速穿过列车去封堵敌人出现的位置，先打翻再爆头，动作一定要快，争取在敌人刚出现的时候就打倒。这里红色敌人是无限的，所以看见火车就要立刻跳到对面。

来到第三个站台之后利用手雷+重机枪迅速清理掉后面的两个红色敌人，这里的火车不会开走，也就是第二个平台无限出现的红色敌人会不断增殖到这里，所以必须要快，不要吝惜弹药，但是依然不建议使用冲击波。如果节省得当的话这里应该能剩下两个EMP手雷，全部把它们扔到滚梯上方，由于来到第三个站台之后有一个记录点，我们可以先冲上去摸清敌人

位置之后从后再来。

上楼梯后战斗比较简单，往前走

进入候车大厅，迎来一场难度很高的BOSS战。

BOSS：大猩猩

场地中有一个高台，不过这里不卖电池，所以前面对资源的节省程度直接影响到战况。BOSS的攻击力极高，一开始它最有威胁的招式是两个：跳过来重压和举起集装箱投掷。看到它跳起之后就要立刻后滚梯然后举枪打头；就看到它举起集装箱要赶紧躲在大景中的柱子后面。场地中那个大型楼梯的后面有一把霰弹枪，如果主武器攻击力不足的话建议带上。

一开始打爆它的头部装甲会露出弱点，不过由于这家伙行动过于迅速，而近身的时候会用手护住头部，很难抓到机会，虽然攻击弱点一段时间可以导致它瘫痪，但是在高难度下这么做并不保险，很容易不小心被打成重伤。不过好在打其他部位也有伤害判定，这个阶段可以尝试接近它，等它举起双臂就立刻后滚梯，起来马上攻击可以命中弱点两三次。攻击到一定阶段它会做捶胸的动作，之后的攻击会更加疯狂，之后还会第二次捶胸，全身开始出现电光，这个阶段

它会使用连续前进撞击地面的动作，命中就是重伤，很棘手，所以看到它第二次捶胸之后，立刻准备使用冲击波，捶胸动作一结束就直接准它一发，切换霰弹枪过去对准头部弱点猛打。看到它恢复过来之后就再次用冲击波把它打成瘫痪状态，如此循环，一般在冲击波用完之后它就差不多挂掉了，不过最后阶段它的攻击非常疯狂，请随时保持自己击上有一个药包，地上的药包不够可以去商店买，如果被打成重伤要及时治疗，不然会被利用重击直接干掉你。

战斗结束后发生剧情，和新堂率领的抵抗组织汇流。这里新堂带了两个NPC辅助作战，这里我方火力有一定优势，可以打得稍微一些，最好能保证NPC的存活。先打穿之后敌人非常多，建议先让NPC冲出去吸引火力，然后我们优先干掉那些黑色的霰弹枪兵。

跟着新堂滚梯一路冲到外面不要回头，过关。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：关卡一开始的战斗结束后需要到滚梯下方，下去之后的房间最远处的角落里可以找到。

SECURITY-COM2：在第三个站台的某个坠车口，需要翻进去拿到。

SECURITY-COM3：关卡最后新堂来到外面招呼你过去，出门之后不要找他，往他所在方向的反向走到尽头在栅栏下看到。



4-3

刚进入地下停车场就进入战斗，仔细观察可以发现场地上有很多煤气罐。可以稍加利用，尤其是一开始，直接引爆左手边敌人出现处的煤气罐可以制造一场惨剧。右边出现的红色敌人可以等他们来到煤气罐周围再射击，远处还会出现一个狙击手和一个重机枪兵，狙击手大可无视，非会帮你料理它，重机枪手就只能慢慢磨了，不过这里应该已经攒出至少一个冲击槽了，好好利用吧。

干掉这边的敌人后不要开枪，直接撞门即可。继续前进来到另一个停车场，先不要靠近门口，在远离门口的地方先把门里右上方平台上的敌人干掉。下面的敌人交给同伴处理，干掉上面的敌人后再去帮同伴。下面重机枪兵所在位置的旁边有两个油桶，利用好打可以瞬间解决一半敌人，这里建议打一下战场，多弄点电池。

来到剧情门后，这里需要选一个同伴。剧情结束后大量敌人从正面涌杀过来。别犹豫，躲在掩体后面不要动。观察敌人的位置，当它们来到右方那辆

黑色汽车所在地附近的时候立刻打爆汽车。然后再回头向敌人慢慢聚集到左边障碍物后面，等待冲击波解决。

这批敌人消灭得差不多之后会有几

个黑色霰弹枪冲过来，当它们跑到一半的时候直接用冲击波解决，远处几个狙击手可以慢慢解决。按下开关后眼睛不眨的大猩猩再次出现。进入BOSS战。

BOSS：大猩猩（暴走）

其实这场战斗从它一出现就开始了，先跟着它跳下去，这里先不要对它做出攻击，先让它和抵抗组织互相打一会儿，我们赶紧从大门旁边的梯子上去来到对面等等。等大猩猩走近那些黄色的燃料罐就用手把燃料罐打爆，之后上去猛攻弱点。

等它站起来之后赶紧跑，来到下一个大门边爬上梯子，来到对面之后和队友一起把炸弹推到头，回去拿起爆炸器再炸它一下，接着进攻弱点。

之后继续跑，第三次猩猩手来到对决场所，在那个抵抗组织成员

说完话之前BOSS绝对不会进来，我们要在彼彼之前做好一些准备工作。这里的战斗主要是利用那挺平射的高射炮，不过高射炮需要装填特制弹药之后才能射击，初期可以填两盒弹药，三盒弹药可以装满，特制弹药就是场中那些铁灰色弹药箱，不过搬运那玩意的时候移动速度会减慢（按住A/键会快一些），而打死这玩意以笔者的经验至少需要装填七到八盒弹药（最高难度）。如果单用高射炮打它的那堆弹药会不够，左边角落里那些弹药太远，在BOSS的疯狂干扰下很难装填，

因此战斗开始前最好手动去左边角落搬弹药。

之后就是照着它不断射击即可，射击的时候尽量避开那些黄色的燃料桶，打到一定程度它会注意到你，如果你发现他移动到了你的射击死角就要赶紧连按两下A/键直接滚出去，敌人增援出现要先打掉落，但是打的时候注意不要在一个地方停留超过三秒，如果情况紧急就要利用黄色燃料桶迅速解决，不然敌人一多荷包消耗会很快的，实在不行可以在商店里买点急救盒。

击败敌人后抓紧时间捡各种补给，能省一点是一点吧。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM 1：一开始停车场的战斗结束后，我们需要从里面的门里出去，门右边的地方可以找到。

SECURITY-COM 2：在被大猩猩追的半路上，第二个房间里梯子边可以看到一个商店，在商店所在那条小巷的另外一侧有一辆叉车，就在叉车的边上。



4-4

看完这令人有点脸红心跳的剧情之后（就差那么一点儿了！），我们出现在抵抗组织基地的内部。

出门和 CAIN 对话选项都选 A/× 键的即可。办完事之后去门口找那个士兵对话可以继续我们的故事了。

剧情结束后进入 BOSS 战。

暴走工程机器人

我们的目的是打掉它四条胳膊。它近身攻击力很强，而且会在你硬直的时候进行追击，所以不要靠近，场地的某个角落里有黏着手雷，可以直接往它身上扔。场地上还能找到一挺重机枪，一般手雷扔得比较准的话大概率在初期迅速打断它两个胳膊，在打断两个胳膊之前最

好不要使用冲击波。场中杂兵虽多，但是没有远程攻击力，很好对付。

打断两个胳膊之后它会变形暴走，这里要利用冲击波限制住它的行动，并狂攻打坏它一条胳膊，只剩一条胳膊之后它会解除变形状态，这时候就比较好对付了。

之后赶紧进门冲过去到车旁，上车开始公路竞速战。

公路竞速战分为好几个环节。一开始需要我们打追车的杂兵，老规矩先对付天上的。车形状的敌人等追上来再打。剧情后进入第二环节。这个环节敌人在车后，我们可以利用商店进行补给，这里最好买火箭筒，但是暂时留着不用。数个飞行型敌人向你接近的时候打最中间那个，运气好的话可以利用它炸死周围的敌人。弹药不足的话可以去商店买，但是不必买满，够用即可。后面还会增援一批重装敌兵，不过打爆飞行器他们一样会直接挂掉，

注意不要太贪的话问题不大。

战斗告一段落发生后剧情。跳车需要三段 QTE，前两段需要把摇杆推到对应方向一段时间，第三段是在恰当的时机按键，跳过去之后恭喜你通过了本作最复杂的一处 QTE。之后进入 BOSS 战。



4-5

上来之后就是战斗，敌人比较疯狂地派上了两个炮台。这里战斗的时候弹药会很紧缺，好在左边有个商店可以补给。剧情结束后立刻从当前所在的车后面跑出来跑到敌人所在的广场，否则会被闪瞎眼。然后和敌人打游击，火箭弹都招呼在炮台身上。如果有冲击波的话

就来到战场侧面，对着两个呈一直线的炮台施放。然后抓紧时间清理杂兵，炮台最好让它们一直处于瘫痪状态。最后一个炮台是无法彻底干掉，清理其他敌人即可。

剧情后我们需要控制炮台消灭出现的敌人，由于炮台目标太大，躲开敌人攻击不现实，只能先行封住，可能要刷几次血量。普通小兵不用瞄准，准星低



击的话断腿还会更容易一些。

干掉忍者后进门开始 BOSS 战。

BOSS：变形战车

这可能是本作最烦人的一场 BOSS 战，很程式化而且打的时间会很长。战斗中不要担心弹药，一旦主武器弹药降到 250 以下，新就会给你扔补给，副武器没弹药他也会扔下去补给，即使你的副武器是火箭筒……战斗开始之后它会翻起车壳压过来，赶紧瞄准攻击弱点部位。之后先打一打空中的杂兵，然后攻击 BOSS 的头部和双臂，火力尽量平均一些，争取让它快速露出三个部位的弱点，可以用火箭筒调整好提前量轰炸，瞬间就可以爆出弱点。

BOSS 的攻击有两种，射出导弹和重锤，射出的导弹很容易击落，它在使用重锤之前会慢慢向你接近，这

时候就要射击它暴露出来的弱点，准确地命中几发就可以取消它的攻击，如果弱点还没有暴露出来就要使用冲击波急救，战斗就是如此反复进行的，建议攻击顺序是头—右臂—左臂—档下，其中除了档下的弱点之外，其他弱点都可以在平常时候射击。打掉三个弱点后它会多出一招集束导弹，不过导弹过于密集，就当普通导弹打即可。

打掉第三个弱点之后会被甩到车下，完成一个最复杂的 QTE 之后只剩下继续战斗。这时候弱点一般只剩档下了，而且不会出现杂兵，很简单。打掉最后一个弱点后补几枪，战斗结束。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM 1：疗伤（和菲的激情）剧情结束后出门，正面有两个人在桌子边上聊天，在桌子上可以看到。

一点对着它们脚边打就好，还能同时震慑其他敌人。大型敌人比如重炮兵需要瞄准打。最后还会增援一个大骑士，瞄准上半身狂轰滥炸，不倒下个不停射击。不然会毁掉你长时间的努力。轰开大门进去。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM 1：关卡开始后的战斗场景，商店旁边走过去可以再以再里面的墙角发现。

BOSS：美杜莎

很弱的一个 BOSS，但是可能会打很长时间。上来之后可以先上二楼找弹药，然后瞄准它非常明显的核心狂射。过一会儿它会把核心收起来，这时候就要打触手上部的红蓝色区域破坏掉它们，即使最高难度触手的耐久度也不高，很好搞定。

之后顺着垂下来的触手往上爬，爬到障碍物那里就要有同伴帮你打掉障碍物，上面的部分还会放电，躲着走即可，不过在两节触手中间的部分就不会被电到。受伤过重可以在那里等一等。爬到一定程度后发生剧情，进入第

二阶段。

这里无需开电梯把队友送上来，他们在上面反而会让战局更加混乱。虽然上面我们会被杂兵干扰，但是不算困难，很好解决。

先攻击最上面那层的挡板，几枪就能打掉，之后追着 BOSS

的弱点打，虽然它的弱点会移动，但是反射在墙上的巨大光圈出卖了它的位置，追到之后狂射，它的弱点会慢慢很轻松地移动，大概需要打半梭子子弹才能躲开你的攻击，看着它一直爆黄色电光真是很爽的一件事啊。

战斗结束后继续前进。这里出现的持盾杂兵冗余至极，露在外面的部位相当多，直接打脚就好，冲击力都省了。上楼之后新堂要去上厕所，这期间我们会被敌人前后夹击，先干掉从背后的楼梯里冲出来的敌人。然后前面的敌人就比较好

解决了，如果觉得困难也可以躲进厕所里慢慢磨。

消灭走廊里的敌人之后进入会议室面对难缠的忍者，这里地形很狭窄，注意闪避，有冲击力就不要吝惜。出门之后进入应急通道，上楼梯时候的战斗比较简单，忍者冲过来就用冲

击波速杀，不要让它们和狙击手配合起来。上楼之后的战斗要是简单，这里不再赘述。

来到大门前会看到里面有三个站的很开的持盾兵，立刻躲在大门左边

的位置就可以等敌人自投罗网。盾兵不要使用冲击波破盾，仍然推手直接打脚。发现敌兵不过来时就躲到大门另一边等敌人上钩。往前走进入控制室后本关结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：最开始和忍者的战斗场景，右边靠近下一个场景的圆形桌子上。

SECURITY-COM2：被触手用上之后，可以发现该层有两个大松树构成的盆景，在盆景边上可以找到。

SECURITY-COM3：关卡后期有一段上楼楼梯边打战斗，上楼梯之后出来的走廊左手边有个类似前台的设施，在那个前台的桌子上。

实用技术

攻略透解

5-2

开始要选择队友，之后进入研究室，进去之后先往左右两边走可以找到一些补给。前进途中留在控制室的同伴会提醒你有人敌人，在那个丁字路口左转可以看到一个炮塔，右转能找到几颗EMP 手雷，正好用来对付炮塔。

继续按照队友的指示前进，来到

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在研究室内部，一个房间里的敌人隔着玻璃向你射击，在敌人所在房间角落的柜子旁边。

SECURITY-COM2：在队伍合流的那个房间，电脑终端右边的那个台子后面。

一个通道中，通道左手边的大门会出现敌人，可以先行封堵。这里的敌人非常喜欢过来肉搏，很好对付。往前走可以来到研究室，看到研究室立刻转头，这里出现了大批敌人增援，不过研究室前面地形狭窄，利于冲击波的发挥。

进门之后通道里的敌人很好对付，躲在路中间的广告牌后面即可高枕无忧。研究室内部的敌人数量少火

力差，很好解决。出门后进入一个被两排机器分成三段的房间，这里敌人会投掷烟雾弹和释放小蜘蛛，比较烦人，不过仍然不难对付。烟雾弹其实是一把双刃剑，虽然我们看不清敌人，

但是敌人也看不清我们，等于自动帮你隔离了一部分敌人。干掉这部分敌人之后上电梯前进。

下电梯后继续调查两个房间中的电脑，之后进入 BOSS 战。

BOSS：半身兽

行动比较敏捷，而且口中喷射激光的攻击方式有秒杀级的攻击力，不过这不妨碍它成为本作最简单的 BOSS。上来一个冲击波打屏，然后狂轰乱打破坏弱点，之后跑到下面去躲着别动，等同伴们废话完毕之后按枪射击头顶上的报警铃（射击红色的警灯部分！）然后它就会不顾一切地攻击警铃，我们出去打活



靶子就好。如果不想等警铃也可以几个冲击波解决问题。

5-3

队友强制更换为新堂和黑泽。初期我们需要对付那些处理品机器人，虽然只会近身攻击，但是这里太狭小了，很容易出事故，看到瞄头不对就要立刻翻滚。这里的敌人掉落电池的概率相当大。消灭掉所有敌人后新堂会向你搭话，第一问选择 B / O 键的选项即可。

出门后跳下平台往前走，敌人出现后立刻后退，这里敌人很多，

原地作战很容易被围攻致死。在前面的第二个路口看到敌人从上面跳下来之后要立刻单枪蓄力，看到大批敌人出现直接射击可以瞬间干掉它们。再往前走在狭窄的地面上聚集了大量的敌兵，又是一个冲击波屠杀场。

往前走来到门前，新堂和黑泽负责开门，我们掩护他们，站在楼梯口看准时间往下放冲击波就可以了。之后依然是狭窄的地形和大批聚集的敌人，实在是刷杀人数的地方。继续前进又需要我们掩护他们开门，方

法不变。大门开了之后赶紧进门爬上去。上面可以找到电力井，在这里充满能量吧。

下来之后是一个垃圾处理厂，这里地形依旧狭窄，敌人依旧扎堆……

清理掉这些垃圾后从路边的门进去，跳下去之后等一下自己的队友，确保在下面的时候全程给他们开道，来到电梯前等待剧情发生即可。剧情结束后新堂离开。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：第二个有敌人跳下来的路口，往左走在尽头发现。

SECURITY-COM2：垃圾处理通道中部右手边可以看到。

5-4

和老队友们合流。之后的战斗有时间限制，不过敌人很弱，一路冲问题不大。注意这里最好能把冲击槽



攒满。除了一开始进门之后的通道两个盾兵那里面值得用一次冲击波秒杀之外，其他地方冲击波作用不大。杀到电梯里，上楼 BOSS 战。



BOSS：地狱犬

敌人是之前那个半身兽的进化版，但是没有一击必杀光线，不过近身攻击力依然强到掉血。而且扑击的距离很远，还追加攻击，伤害力也很大，很容易把我们打成重伤，这里最好用你所有的冲击槽迅速解决它，因为战斗进行到一定阶段远处的墙上会出现杂兵，双重

干扰下很容易把我们打成扑街。对头部伤害到一定程度之后尾巴会断，之后的行动没什么影响，只是扑击之后的追加攻击没有了，继续麻痹打头即可。如果冲击槽用光了可以先去捡远处角落里的狙击枪消灭远处楼顶上的狙击手，然后再跟它慢慢磨斗，时间足够。

之后前进进门，发生剧情，如果此时时间还很长充裕的话，建议转头回去放一下BIG BO，趁地獄头的头没有疯狂摆动的时候猛打它的头即可。之后一路杀到目标地点，用火箭筒瞄准远处的大锅盖，轰……

之后需要在一分十秒内逃到指定地点，中途会发现电力井，充电后轰

掉面前挡路的障碍物即可。之后一路狂奔至目的地。到了地方也不能消停，他们还要跑过一段断桥，注意这里我们是可以直接冲到断桥下面去的，跨过桥梁掉落形成的洞穴旁边需要放慢一点速度，最后还有一段QTE，小心。上膛利夫大逃亡本关结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：和老友会合之后，进门会发现通道里有两个牌兵，杀出这条通道后左转可以在墙角找到。

SECURITY-COM2：所在地异常坑爹，把大锅盖轰掉之后我们需要在限定时间内跑酷，中间要爬上一个梯子，在梯子上会看到大锅盖的特写。跳下梯子之后右转可以在某个角落找到。

BOSS：菲

严格来讲这并不是一场BOSS战，无论从哪个方面都不建议玩家攻击菲。专心打小兵，随时注意躲避菲的狙击即可。打一定程度菲

会换掉一名我方同伴，在慢动作中我们要打菲的手，之后继续打小兵，小兵全灭之后BOSS战结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：一路杀到有商店的地方（BOSS战前），开门进入BOSS战的地方下另外一侧的楼梯，在楼梯后面的拐角处找到。

终章 D N I N D S I N

6-1

本关其实简单得要死，就是一路打打打。最开始房间里的敌人很常规很好对付，躲在掩体后面射击即可。顺序一提来到目标地点，从外面绕到敌人侧面对它们一个措手不及。

始敌人配置在房间中的兵力竟然是四个牌兵，那请问你们的火力呢……不要进房间，直接在外面秒杀掉这些牌兵，之后进门立刻蓄冲击波并射向对面左边的入口。之后的几个房间结构都差不多，可以参照第一个房间的打法。

一路前进来到有一个商店的地方准备开始BOSS战。

6-2

开始之前在商店里买好补给品，包括冲击枪和药包。进门进行最终BOSS战。

BOSS1：美军战斗机甲四台

开战之后迅速使用冲击波去直接把对方全部打瘫痪，之后绕场跑的过程中可以找到一门白色的榴弹炮，用这门榴弹炮可以炸掉至少

两个敌人，之后利用冲击波干掉两个，由于敌人死掉后100%会掉大电池，所以冲击波的使用可以开放一些。

BOSS2：强化型美军战斗机甲

BOSS没有特别的弱点，但是换言之也就是全身都是弱点，打哪里都无所谓。

这家伙有四个形态。第一个形态使用机枪和烟雾弹，威胁不是很大，躲在柱子后面可以躲开机枪，看到它扔烟雾弹就侧闪，这个形态不要使用场边的榴弹炮，也不要使用冲击波，慢慢磨即可。

打到一定程度它会用一个很花哨的动作转变形态，这个形态的榴弹炮威胁不大，远远避开，近身直接秒杀，远距离霰弹枪连射可以让你跪死在硬直状态，决不能让这个形态的BOSS站起来，看到它变身

立刻就跑到榴弹炮那里一炮掀翻它，等它试图站起来的时候就再来一炮，炮弹打完了冲击波跟上，总之直接屈死BOSS这个形态是最好的选择。第三形态使用的是火箭筒，需要我们围堵打。保持跑动就问题不大，不过这个阶段可能会打得很长，注意观察场地中补给的位置，随时准备进行补给。

最终形态突然用上了黏虫……简直弱得可以，围着一个柱子跟它绕圈就可高枕无忧。

最后还需要一个冲击波送它上天，游戏通关。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：商店旁边。

通关后开启闯关模式，不过通关之后武器改造清零，装备回到初始状态，信赖度回到初始状态，除了用来找找隐藏要素之外实在不明白有什么用。

HARD难度通关后开启NO MERCY难度。

成就/奖杯列表

点数/奖杯名称	备注
5点/白金 プラチナトロフィーコンプリート	取得游戏中全部的成就/奖杯
10点/铜杯 HIT AND RUN	通过“HIT AND RUN”
10点/铜杯 YEAR FOR REFUGE	通过“YEAR FOR REFUGE”
10点/铜杯 BAD GROUND	通过“BAD GROUND”

点数/奖杯名称	备注
10点/铜杯 REFUSE AND RESIST	通过“REFUSE AND RESIST”
10点/铜杯 INTELLIGENT ARTIFICE	通过“INTELLIGENT ARTIFICE”
50点/金杯 DENYING DESTINY	通过“DENYING DESTINY”
15点/铜杯 旅行突破	通过游侠关卡
15点/铜杯 クォータースライダー	通过水滑梯关卡
15点/铜杯 水上チキリス	通过水上摩托关卡
15点/铜杯 逃亡者	通过坐上逃犯关卡
15点/铜杯 秘密トラック	通过卡车关卡
20点/铜杯 オールハンター	把全部敌人瞄准过队伍一次，注意是手动瞄准，固定场合会自动加入子弹，只加入一次的子弹也不算在内
20点/铜杯 秘密の時間	4-4和菲发生剧情前
20点/铜杯 Big BO Rescued	5-4炸毁地獄式后回头救下被它咬伤的BIG BO
20点/铜杯 战友の絆	最后一关让BIG BO协助我方。具体要求是进入6-2之前让BIG BO的好感度达到最后一级，这样他会在最后关头替我们一下（如果未达成条件或者剧情强制会挡一下）
10点/铜杯 ジャンパー	跳上大骑士的头
15点/铜杯 スライダークイック	踩上榴弹炮所有的脚
15点/铜杯 ハンカチ	驾驶炮台的头卡通过
15点/铜杯 炎火たたり	在商店中购物
15点/铜杯 送弾車止駐	连续驶过榴弹炮的四个引擎
20点/铜杯 マッシュマスター	近身格斗干掉50个敌人
20点/铜杯 マルチキルマスター	利用范围攻击武器（含冲击波和多种弹药）杀死50个爆头50次
20点/铜杯 ヘッドショットマスター	一击杀死50次，可以去打那些小蜘蛛（杀敌数累算的累计数字可以连续）
20点/铜杯 フンショットマスター	击落敌人10次
15点/铜杯 初音想い	拿到队伍专用的纳米机械
15点/铜杯 ショツツマスター	全部商店都去过
15点/铜杯 良機者	在商店中购物超过10000CR
15点/铜杯 アブルトシューターキラ	杀100个普通敌人
15点/铜杯 良機者	爆头之巨让敌人自相残杀50次（无需让流血的敌人杀死敌人）
15点/铜杯 武器改造	通关一次武器改造
30点/铜杯 武器改造	某个武器的第一项升级，主角的或者同伴的都可以
20点/铜杯 Big BO: Max Trust	BIG BO好感度升级
20点/铜杯 Faye: Max	菲好感度升级
20点/铜杯 Charlie: Max Trust	查理好感度升级
20点/铜杯 Rachael: Max Trust	蕾切尔好感度升级
20点/铜杯 Cain: Max Trust	CAIN好感度升级
20点/铜杯 Shindo: Max Trust	新章好感度升级（打单章难度，先在第二章地图下入口处附近的男人那里买信赖度上升幅度提高5%的纳米机械，然后战斗时获得得一些，再加上前面对话，基本上都可以升级）
30点/铜杯 テクニク集束	回收20个SECURITY-COM
30点/银杯 テクニク收集完了	回收全部SECURITY-COM
30点/银杯 スキルマスター	故事模式一次通关全部纳米机械（买的一部分和掉落的一部分）
30点/银杯 ラストフル	HARD难度通关
50点/金杯 Survivor	NO MERCY难度通关
15点/铜杯 初胜利	纯上模式初次胜利
15点/铜杯 生存者	协力模式通过一次
30点/铜杯 レジスタンスヒーロー	协力模式全部关卡通过
30点/铜杯 ハトルマスター	两阶段式全部模式胜利一场
50点/银杯 チェンジソルジャー	两阶段等50级
30点/金杯 チェンジマスター	通过两阶段式全部模式胜利



爱的日记



新Love Plus

新Love Plus	Konami	模拟育成
3DS	NEWラブプラス 2012年2月14日 无对应周边	1人 6900日元 对应玩家年龄：15岁以上

序

原本想做一篇正经的攻略，不过料的半天还是作罢，呈板生硬的玩法讲解并不适合《新Love Plus》这样的作品，空洞且重复的解说毫无任何意义，特别是对于那些已经接触过前两作的绅士。所以“我”将自己和女友的恋爱历程与心得通过日记的形式记录下来，与朋友们分享，游戏中各主要模式的攻略方法在日记中会以红笔标明，包括新玩法与新要素的介绍也都将在文章中一一体现。这既是一部别有纪念意义的日记，同时也是一本非常具有实用性的恋爱手册，让我们一起翻开，体验那些无法忘怀的喜悦欢乐——



Part. I 友達

第0天 星期日 晴

关于我。

我是一个普普通通的人，在此之前，和其他普普通通的人一样，我过着普普通通的生活。所以在开始这个故事之前，我很有必要正确地填写个人资料。具体来说，我需要依次填写正确的姓、名、生日、称呼以及HN（昵称），名字可以是日文假名或者英文字母，同时也可以完全由汉字组成。未来的女友对自己的称呼应该非常重要，通过不同的昵称可以选择最理想的读音，或许需要一点点日语基础，不过只要找来五十音图去查假名的罗马音，倒也并不是难事……

在个人资料最后，我通过了3DS的内摄像头拍下自己的面孔，这会成为未来女友认识我的一把**锁**（カシロック）。保持周围环境足够明亮非常重要，因为这是我的第一印象，保存后这些资料将无法再次更改——这就是我。 (^ω^)/

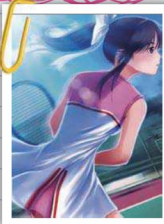
第1天 星期一 多云

转学后的新生活。

初来乍到的我，对十羽野这座城市的一切都感到陌生。办完入学手续并决定好自己的住所，新的生活便开始了。因为转入的是十羽野高中二年级，因此适应环境对我来说不会花去太长时间。

这一天，我加入了网球队，本来想将入部申请交给网球部部长铃木老师，结果却遇到了正在打扫卫生的另外一名队员高岭爱衣。她给我的第一印象是，这是个很**萌萌**很漂亮的女孩子，虽然我的性格也不算外向，但我们却意外地很谈得来，甚至有种相见如故的感觉。

难道会有好事发生？(≥▽≤)



第4天 星期四 雨

偶尔看看书也不是坏事。

就这样想着，于今天莫名其妙地成为了图书委员，又莫名其妙地来到图书馆，结果遇到了一个莫名其妙的学妹——**小早川凜子**。这家伙戴着耳机对我爱理不理，我等了半天才在图书馆外面的走廊将她拦住，苦口婆心地问起图书委员的工作。即便如此，她还是完全不把我放在眼里，真是个冷漠的家伙。不过就是这样我就是不赌气，下次我一定要好好教训一下这个学妹，说到做到！o(ε=ε)o



More, GO: 73139-bkq-163.com



开始打工啦!

父母给的零花钱越用越少, 加上还有公寓的租金与支出, 最近几天总是为口袋里的钱包君发愁, 这样可不行! 看到街区的告示栏上有家距离学校和住所都比较近的餐厅“Dixies”正在招收兼职, 于是我就抱着试试看的心情去面试了。幸运的是, 店长平易近人, 简单地询问几句就决定录用我了, 他嘱托一位叫做宁宁的前辈带着我在店内适应一下环境, 这让我有些受宠若惊。交谈中得知, 举止谈吐都非常稳重的宁宁竟然也在十羽野高中念书, 只是比我大一个年级, 所以算是自己的学姐吧!

不知道为什么, 突然有种松了口气的感觉。(“一”)

第22天 星期一 晴/多云

我的青春我作主!

入学后我虽然大部分时间在埋头学习, 但与女生之间的交流也在顺利进行中。这是一生只有一次的大好青春, 怎能白白浪费!

以我这些天的观察, 似乎爱花比较看重男生的知识和运动能力, 参加网球部的社团活动可以拉近我与她的距离, 外人看来品学兼优、才貌双全的爱花其实内心很孤单, 她一直在为自己无法融入到朋友中去而感到烦恼。

至于凛子那家伙, 还是那么孤言寡语, 动不动就对我发脾气。不过只要我和她谈起音乐方面的话题, 凛子就会两眼放光立刻变身了一个人。于是我对她的评价是——为人感性, 同时也喜欢从图书中吸取知识, 所以整天泡在图书馆对凛子的了解也会越来越多。

说心里话, 打工是一件既累身体又累心的事情, 要是没有宁宁前辈的鼓励和支持, 我恐怕早就知难而退了。尽管周围的人总是对宁宁过度依赖, 但她从来没有半句抱怨, 总是有求必应。生活中的宁宁也是一个很感性的女孩子, 应该喜欢有个性魅力的男生。哦对, 我发现宁宁居然喜欢看恐怖片! My God!



突然意识到一件事, 我不是喜欢上“她”了吧?!(‘ω`)

这是我的第一次约会。

尽管之前经常有意无意和她一起上学放学, 不过主动约她在休日出来玩, 却是值得纪念的第一次。当初只是随便问了下, 结果被爽快地答应, 这反而让我有些尴尬。

平时在学校里很少看到她穿便服的模样, 她也好像有点害羞, 搞得我们都忘了平时是怎么相处和接触了。就在这样的气氛中, 时间很快就过去, 回家的时候, 她笑着对我说今天很开心, 希望下次还能再一起来玩。

回想起来, 我真是个笨蛋! 这句话应该我才说才对啊! 真是没救啦! (> <)



第52天 星期三 小雨

说说今天放学时发生的一件事儿。

我和往常一样在学校门口等她一起回家, 不过碰巧遇到另外一名女孩, 总觉得自己好像很久和她见面了, 于是就多聊了几句。知道我在等人后, 女孩很有礼貌地笑着和我告别。

刚走没多久, 她就出现在我的面前。如果是以前, 她一定会问我是不是等了, 不过这次她却有点怪怪的, 说我刚刚不是在和谁说话, 我赶忙解释那只是普通的朋友。她勉强地点了点头, 顿了片刻后又告诉我那女孩挺漂亮的……

她不会是真的到了, 然后一直在等我们说完吧? 我不敢去胡乱猜测, 但有种不太好的预感, 看来恋爱VS的修罗场比我想象中要复杂得多。(‘Д`)



改变她的性格!

中午下课了,我趴在课桌上发呆,直到有人拍了拍我的肩膀说门外有人找,这才回过神来。当然,不用猜我也知道一定是她。

她从袋中带来了亲手制作的便当,于是我们俩就在天台享受这难得清闲的午休时光。今天的



她有点一反常态,不但主动地向我问这问那,而且还自言自语地聊起了很多从未谈论过的话题,到底发生了什么事会让她的性格发生变化,我有些摸不着头脑。

说起来,前几天放学的路上,她问过我喜欢什么类型的女孩子,难道是那次?(◎_◎)?

早上醒来的时候发现自己做梦了。

直告诉我我这是一个非常美的梦,我努力去回忆细节却又怎么都无法在脑海中重新那样的场景——似乎是她穿着纯白的婚纱结婚在幸福地微笑,又好像是新婚不久的她羞答答地送我出门上班的情景,或者穿着水手服的她要我将情书递给我?

我想我一定眼睛错乱了,可是真的不想从那样的美梦中醒过来啊!(ノ口ノ)

她向我告白了!!!!!!!!!!!!!!

!!!——(∇)——!!!

Part.2 恋人

2012年2月14日

星期二

多云

2012年2月17日

星期五

小雪

New Love Plus!!

亲密接触的那些窍门。

今天是情人节,也是我和她恋爱100天的纪念日,我放学后约好一起去那家再熟悉不过的餐厅吃饭。尽管昨天还在一起参加了社团活动,但今天见到她却有种好久不见的错觉,不知是不是她晚上新的春我手校服的缘故,白色的胸巾搭配深黄色的羊毛上衣,她显得比以往更加温柔而可爱了。

从明天起,新的生活开始啦!(∇)

这些天和她在一起,感觉亲密接触的方式有些改变,于是便总结了一些心得与经验,考虑之下我决定将这些秘诀写下来,虽然连我自己都觉得肉麻。

平时两人见面聊天的过程中,通过触摸屏点击她的身体(或轮廓),她就会靠过来,此时通过上层中的人眼图标时到注意周围人的视线,当视线为0格、1格或2格,使用触控笔在面部轻轻划线可以让她的好感度提升(上层左上角);而视线为3格或3格以上,则只能通过不断点击头来增加好感,反之则会引起反感,不过嘛,就算出现蓝色的心也不要害怕,只要及时切换也同样能提升不少好感度。另外有一种情况是她站在比较远的地方,此时亲密接触的规则会相反,需要一点点随机应变。

当好感度达到一定程度,她会进一步靠近(也可以用触控笔持续点住画面,出现圆环后向下滑动),这时候只要拼命点击头部,好感度就会急速直线上升。最终的心有几颗就代表有几次KISS的机会,所以下手一定要又狠又快!(∇)

目光回避,将脸转向一边的时候,亲脸颊;闭上眼睛



More, GO: 73139





的时候——长时间
的嘴唇亲吻；
眼睛一眨一眨的
时候——较短的
嘴唇亲吻；闭上
眼睛低下头——
亲吻额头；嘴一

张一合或者用手捂住嘴唇的时候——脖子；眼睛闪闪地盯着你看的时候——亲吻唇的两边。KISS的成功与否通过上层中心形的颜色来判断，由低至高分别是蓝色、黄色与粉色。如果KISS次数在2次以上并且成功率很高，结束后就会进入二次KISS。二次KISS的心形数量为前一次减去一。

糟糕，不知不觉竟然写了这么多心得！我果然比较邪恶吗？(^_^)；

2012年2月21日 星期三 雪

Real Time/Skip Mode

相比追求她的那些日子，恋爱后的生活平稳了许多。有时会觉得24小时过得很慢，无论做什么都会花去很长的时间，我管这种叫做真实时间模式（Real Time Mode）；有时又会发现只是因而敷衍地做了几件事情，一天转眼就结束，我称之为省略模式（Skip Mode）。



真实时间模式对应各种节日与特殊事件，我的状态直接影响自己的能力（被压力），约会时耗费不同的被压力可以安排的活动也不一样。至于行动点，自然是指我的一切行动所需花费的点数，毕竟一个人的精力有限嘛。不仅学习、出门、约会需要行动点，甚至连打电话、发不通的短信也是需要消费点数的，真是麻烦。

省略模式没有那些复杂的条条框框，因为不会触发任何与日期相关的事件，所以可以两耳不闻窗外事，每天只要按部就班地生活就行。进入这个模式每次都会从周日开始，已经预约的约会退出省略模式后并不会保存，因此有必要一气呵成。

嘛，谁让人生就是一场游戏呢。(╯▽╰)

2012年2月23日 星期三 晴

无处不在的摄影。

我发现通过陀螺仪实现的摄像功能（カメラ）是个不错的东西，和她见面的时候总是可以拿出相机从不同角度记录她最美丽的瞬间。拍摄的照片在相册（アルバム）中查看，转存到SD卡内还可以自由导出。

千万不能小看摄影，拍摄的技术与设备都非常重要。如果拍照时让她觉察到我的视线，表情则会僵硬，建议使用透明或迷彩的相机取景；同样，当她听到镜头收缩的声音或者快门声时，表情也会变得僵硬，所以最好使用静音（サイレントモード）的镜头。当然，拍照时也不能光顾着自己，还要通过语言和她进行交流，这样才能发掘最自然最接近生活的瞬间。

摄影设备在电器街相机商店可以买到，此外还需要购入存储卡（记录力-下），这决定着相机可拍摄照片的张数。总之一切都需要花钱，看来又得增加打工的天数了……(T_T)

对了，陀螺仪不仅可以用于拍照，通常状态下还能还原真实状态下的男友视角，走路或者聊天时，视线会很自然地晃动，这种感觉真的不错呢！（*▽*）

2012年2月24日 星期五 小雨

ToDo 任务。

做任何事情都要有一个计划，这样才会有努力的目標，我把这样的计划称之为“ToDo 任务”。简单来说，ToDo 任务只在特定的日期开启（限定真实时间模式），可以在列表（ToDo リスト）中查看，在限定期限内前往指定的场所（日程中选择ToDo选项），完成任务后就能获得ToDo 点数。比如寻找UFO照片证据的ToDo 任务，需要在触发后两天之内前往御十羽野的湖边（晚7点后），成功后可以获得10点ToDo 点数。其他还有音乐会发表会、美术作品展、实力测验、网球训练比赛等等ToDo 事件。

因为目前很多未来的事情无法预知，所以也没办法总结全部ToDo 任务的详细心得，不过我会一点一滴地记录下这些事情，到时候一定与大家分享呢！（*ω*）



More GO: 731391106 (com)

2012年2月26日

星期日

多云

2012年3月3日

星期六

雾

沟通是一切的开始。

和她面对面进行交流是我每天都会做的一件事情，也是“Love Plus模式”最主要的内容之一。与以前比起来，我和她聊的话题更多了，谈话的内容也更丰富有趣，这都亏了庞大的语音数据以及精确



的语音识别。如果不怎么擅长日语口语，还可以直接在触控屏上选择对话分支，真的很方便。

此外，“Love Plus模式”之下还能和女友进行一些简单的小游戏，包括猜拳、选择左右以及合作玩一些经典的街机游戏。平时如果两个人不知道做什么，以这种方式来打发时间是再合适不过了。

两个人在一起，生活就是如此愉快而充实，保持开朗乐观的心情比什么都重要。(ε◡◡)☆

2012年2月29日

星期四

晴

读书季节。

现在是读书月期间，图书委员会推荐三本书给大家，包括《红发少女安妮》、《麒麟之匣》以及《ほくのメジャ・スプーン》等。这三本书由讲谈社重新发行了实体书，封面为爱花、宁宁以及凜子。买完书读了之后就可以和女友同步交流读后感。

具体流程如下：真实时间模式下准备好实体书，读书月事件自动触发后，在日程安排的第4格会出现读书月选项，期限为100天以内。和女友一起边读书边交流的时候，20分钟读20~30页比较适宜，太快或者太慢都不行。事先保持一个安静的读书环境也是很很有必要的，心静才能感受书中的无穷世界。(^_^)



随时随地约会。

今天我和她前往临近的城市旅游，一路上她非常兴奋，可以随时随地约会(とこでエネト)真是太好了!在不同的场景通过3DS的外接镜头取景，然后选择女友的动作与姿势，保存后通过“约会编辑”将这些场景自由组合并串联在一起。这样一来就算不在现场，以后也可以随时随地体验这些经过编辑的“虚拟约会”。

好想带着她去遨游世界啊!(‘Д’)

2012年3月7日

星期三

晴

我要向所有人介绍自己的女友!

以前从未想过将她介绍给自己现实生活中的朋友、亲戚甚至父母，或许这也是个不错的主意。如果担心会有尴尬的情况发生，我想我会和她先进行一下演练。能让更多的人认同并认识自己的女友，是一件多么非常开心的事情呀!(‘▽’)

我们的故事还要一直继续写下去，直到永远!!

特别附录

各种礼物的特典密码

源自	道具名称	密码
一番くじ	マナカ部屋着	1BankuJLP
	リンコ部屋着	1kujinewLP
	ネネ部屋着	1chibanNLP
周刊アスキー	マナカ专用帽子	AsciiWeek
	リンコ专用帽子	AsciiAKB
	ネネ专用帽子	AsciiPlus
TVBros.	マナカ专用ポシエット	TVBrosLP
	リンコ专用ポシエット	TVBrosLOVE
	ネネ专用ポシエット	TVBros
别册少年マガジン	3人共通イヤリング	BSMMagazine
ラブプラスびあ	マナカ专用マフラー	34874P6786
	リンコ专用マフラー	
	ネネ专用マフラー	
マナカのココロ	3人共通100リッチ	L5jsyuN97f
	リンコのココロ	BT4kx8SpUE
	ネネのココロ	VYf69j7isw
4Gamer.net	3人共通メガネ	4GamerNet
电击オンライン	3人共通スカーフ	DenOnline
ITmedia	3人共通時計	ITmediaNLP
周刊少年マガジン	3人共通100リッチ	WMLOVEPLUS
	3人共通指輪	WSMagazine
	ファミ通.com	3人共通ペアの湯のみ茶碗
周刊ファミ通	マナカ专用手袋	Wfamitsu
	リンコ专用手袋	Sfamitsu
	ネネ专用手袋	Famitsu
电击G's magazine	マナカ专用エプロン	GsMagazine
	リンコ专用エプロン	DengekiGs

游戏取消了QTE以及自由行动后不得不说不有些遗憾,尽管大量原创动画显得诚意十足,不过相比较之下多数玩家还是更愿意选择前者。毕竟是乱斗游戏,完全以对战为核心多少有些牵强。游戏中对战可使用的角色众多,囊括了疾风传前后的大部分角色。本作的奖杯、成就并不难拿,全部也可以线下拿齐。网战依然是本作的亮点,耐玩度与乐趣并进,推荐玩家从中找到不一样的乐趣。

故事模式全人物通关8小时左右 全成就、奖杯30小时

系统介绍



- 1 血槽 2 查克拉 3 替身槽 4 援护槽 5 援护发动时间
6 忍具 7 援护类型

基本操作

PS3/X360	作用	PS3/X360	作用
方向键/方向键	使用忍具	L1/LB	援护攻击
○/B	普通攻击	R1/RB	援护攻击
□/X	手里剑	L2/LT	瞬身术
△/Y	发动查克拉	R2/RT	防御
×/A	跳跃	START/START	菜单
左摇杆/左摇杆	角色移动		

进阶操作

蓄查克拉

按住△(Y)键即可开始蓄查克拉,此时处于完全被动状态,对方可以放手里剑进行干扰。蓄查克拉尽量在对方倒地后使用,有了防御性的援护后便可一定程度上保证在蓄查克拉时的安全性。



移动

×→×(A→A):连点两次×(A)后根据左摇杆的输入位置,玩家会做出大幅向一侧跳跃的动作。多用来平移躲避敌人的攻击,如果正面命中敌人会

有攻击判定,之后就可以按空中连技。

△→×(Y→A):按△(Y)发动查克拉后按×(A)即可作出瞬间接近敌人的冲刺动作,在冲刺动作下玩家可以抵挡所有手里剑攻击,命中敌人后同样有攻



文 华尔兹 美编 心的永恒

多机种

NARUTO-ナルト- 疾風伝ナルティメットストーム ジェネレーション
2012年09月23日 发售
对应机种为PS3、X360 1-2人 7330日元
游戏类型为PS3、X360 推荐游玩年龄:全年龄

动作

击判定,可以按○(X)发动连技,是最为常用的近身手段。如果左摇杆向后拉则会瞬间远离敌人。

查克拉取消:本作新增查克拉取消系统,使用方法为在连击

中输入△→×(Y→A)便可消耗查克拉快速取消连击的动作。这个系统是连续攻击的主要手段,也是遏制对手连续替身槽发动的重要手段之一。

攻击

普通攻击:游戏中只要连续输入○(B)即可使用华丽的连续攻击,途中将右摇杆向上、左右、下,不同的方向推可以使出不同的连招。多数角色以○(B)连击为主,也有部分远程进攻角色以×(X)连击为主。

投技:按下R2(RT)防御中再按○(B)即可发动投技,投技发动速度较慢,且攻击力一般,根据角色的不同,投技距离会有些许变化。投技可以掺杂在普通连续攻击中,对方如果不断防御便可在途中对其使用投技。

手里剑:手里剑为远程专用,不过威力小且很容易被抵挡,多数用来牵制或者抢对手最后一丝血时用。近身时则有发动速度

快的特点,可以打乱对方的节奏。部分角色如迪达拉、天天等以○(X)键攻击为主,所发射的则不只是手里剑,可以使用连续按□(X)键的方式远程攻击。此外,在发动查克拉后使用手里剑会发射威力更高的查克拉手里剑,可以顶掉普通的手里剑,部分角色发动后还会发生形态变化,比如佐井的鸟鸟等。

援护攻击:游戏中一名玩家最多可以选择两名援护,选择一名援护发动时间会缩短,不过相比较而言还是推荐选择两名。援护多用来自保命,尤其在替身槽用完的情况下被敌人抓到,此时发动援护方可化险为夷。根据玩家发动援护攻击的次数,援护槽会逐渐上升,上升至50%的状态可以发动特有的效果,本作的援护可以设定为攻击、防御,替身



三种类型,在援护槽上升到50%的状态下,攻击型的角色会在玩家对敌人使用连续攻击时追加攻击,还会在玩家使用吹飞攻击后追击。防御型的援护会在玩家蓄查克拉时出现在面前进行防御。替身型援护会在中对方奥义后帮玩家抵挡奥义,之后相当长一段时间无法使用该援护。将援护槽蓄满玩家便可发动连携奥义,连携奥义发动方法为连接三下△(Y)键,此时玩家会处于红色查克拉状态,之后攻击命中敌人后便可发动威力巨大的连携奥义。

忍术:按△(Y)发动查克拉后按○(B)即可发动角色特有的忍术,根据角色的不同会有较大的性能差异,威力相较于奥义来说较小,但是发生快,部分角色如雷影、牙等发动速度非常快,且有较长的突进距离,也有类似天天、迪达拉这种在远处追踪性能很强的忍术。部分角色的忍术,如鸣人的螺旋丸可以进行蓄力,蓄力后攻击方式与之前会有些许变化。



奥义:按两次△(Y)发动双重查克拉后再○(B)即可发动角色特有的奥义,奥义具有发动速度慢威力强的特点,大部分奥义发动后可以挡下手里剑攻击,但并不具备无敌。不少角色的奥义隐蔽力很强,带有追踪效果,可以攻对方不备,比如勘九郎的黑秘技操炎蝎 equal。



觉醒:在战斗中,角色的HP减少到一定程度后查克拉槽会多出一格的提示,此时将查克拉蓄满即可发动角色的觉醒状态。觉醒之后部分角色在形态、攻击方式以及忍术上会发生根本上的

变化,比如奇拉比的八尾形态、第2个鸣人的尾兽查克拉状态、佐助的须佐能乎等。觉醒后攻击力翻倍,对手的投技以及奥义完全无效化,可以使用替身术和忍术,但不能使用忍具、不能发动奥义和援护攻击。由于觉醒后攻击形态会发生较大的变化,比如雷影可以瞬间绕背、须佐能乎的大范围变化等,会显得非常实用,不少角色(如鼬等)在觉醒后实力大幅上升。也有不少角色在觉醒后并不会完全形态变化,只是单纯的攻击力上升。觉醒后有时间限制,时间一到会回到觉醒前的状态,且一段时间内无法再次觉醒。



防御相关

替身术:本作终于将防御与替身术分为了两个按键,在对方攻击瞬间按L2(LT)即可发动替身术,之后会出现在敌人后方。游戏中的替身分成敌人攻击前发动和攻击后发动。由于本作新加入了替身槽系统,使得替身术发动的难度大大降低,玩家更多要考虑的是替身槽的消耗。替身槽在一段时间(大约13秒左右)不使用会全部快速恢复,玩家只有在替身槽高于对方时才适合主动进攻,否则非常被动,应以防御为主。

防御:按住R2(RT)为防御,不过在防御一定次数敌人的攻击

后便会被破防,破防后短时间进入晕状态,此时迅速左转摇杆,快速按攻击键可以快速清醒。本作中破防的速度非常快,过多的防御常常会令玩家处于被动。

受身:玩家在倒地瞬间按×(A)即可进行瞬间受身,作用为避开掉落查克拉,不过受身后有一定几率会被对方追击。

使用忍具:游戏中根据左下角对应的方向按↑↓←→即可使用相对应的道具,不同的忍具有不同的作用,分为攻击型和自己使用型。玩家可以在忍具集中进行装备。每个角色按↑为使用该角色固有的忍具,尽管形态不同,但效果只有以下几种。



状态说明

	攻击力上升		攻击力下降
	防御力上升		防御力下降
	移动速度上升		移动速度下降
	快速破防状态		中毒状态、一段时间体力徐徐下降
	睡眠状态、一段时间无法行动		被封印状态,无法使用查克拉
	自动发动变身术状态		觉醒中
	觉醒后一段时间内无法发动觉醒状态		晕眩状态,一段时间不能行动
	被敌人攻击时不会有硬直		自动弹掉敌人的手里剑
	援护槽快速上升		替身槽快速上升

模式解析

ストロリアモト (故事模式)

游戏的故事模式，分别有少年鸣人篇，疾风传鸣人篇、佐助篇、再不斩篇、卡卡西篇、4代目火影篇、自来也篇、我爱罗篇、宇智波鼬篇、晓篇、奇拉比篇。全部是以原著剧情中的战斗为主，不少篇章非常短，比如自来也篇，一共只有4场战斗。在这个模式

中有较为厚道的重制动画可以观赏，其中不少类似晓篇的宇智波斑与初代火影的大战非常精彩。随着剧情推进，后期的战斗中会加入许多对玩家不利的条件，多数为对方攻击力加成，如果玩家实在打不过，系统会体贴地询问你是否降低难度。



7対7バトル (单机对战模式)

VSバトル (对战模式)

普通自由对战，可以玩家与CPU战斗，两位玩家对战、CPU与CPU战斗，进入选人画面按(X)可以进行能力调整。



サバイバル (生存模式)

生存模式是单机游戏部分最为耗时且难度相对最高的模式，玩家需要在该模式下连续与多位角色对战。生存模式分为入门、初级、中级、上级以及究极。除了无限化的究极模式外，其他等级中均有10轮，玩家需要挑战

每轮人数不定的多场连续战斗，最多可达12人，每场战斗结束后会根据玩家的表现给予HP回复。



Congratulations!



其中达成战斗前的指定条件后还会有额外的体力补给。

生存模式心得之佐井真好用系列!：此模式下推荐使用打电脑最为方便快捷且无脑的人物，那就是《火影忍者》中的神笔马良——佐井。佐井的强大主要在于其奥义忍法 超兽伪画 甲全集。此招一旦发动，CPU就会完全丧失招架能力，百分之八十的CPU都会中招。此奥义发动后有瞬间向后退的无敌时间，发动之后以超广的范围向前推进，可以挡掉一切(X)攻击，即便偶尔被电脑防御或者瞬身躲掉也不会处于被动。唯一的缺点是发动距离稍短，只要与敌人拉近距离便可保证其足够的命中率。再配合佐井标配的攻击力加成忍具，整个生存模式就会变成战斗开始→吃攻击力上升→发动奥义→普查克拉→发动奥义→普查克拉→发动奥义→胜负已分。

全程发三个奥义打完收工，并且最后还会获得S级评价，一切就是这么简单粗暴。如果发生意外情况，比如攻击力增加状态下时间到了，对方还剩一丝血的时候可以直接使用忍术超兽伪画，此招带有追踪效果，同样命中率很高，遇到(X)攻击流就用△×(Y→A)后近身格斗解决。总之有了佐井此模式会变得毫无难度可言，即便面对12场连战都可以轻松通过。

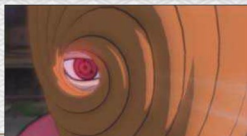


除了佐井外，可以发动奥义黑秘技探炎猫剧的勘九郎也十分强力，此奥义带有自动追踪效果，并且同样有标记攻击力上升的忍具，可惜由于其操作木偶，在近身战时较为不利。玩家在这个模式下如果看腻了佐井的奥义动画可以考虑换勘九郎上。另外一个角色推荐麒麟版的佐助，躲在远处一直放麒麟对付CPU也是个不错的方法。



トーナメント (锦标赛模式)

锦标赛模式以淘汰赛的方式进行，最多参赛者八名，全部角色战斗直到分出最后的胜负为止。整体而言难度不高。



トレーニング (练习模式)

此模式下可以对CPU或者玩家条件做各种改动，比如查克拉自动补充等，推荐给新手练习。

ネットフックバトル (网战模式)

游戏这次网战依然占了主打位置，将会消耗玩家大量的时间和精力。尽管有多位BUG人物在，不过与人斗其乐无穷，如何克制这些无赖角色也成了这

个模式下的一项乐趣。对于新手来说，如果总被屈着打难免也会有想摔手柄的冲动，丧失了动力。不要紧，以下内容应该可以帮到你。

网战心得

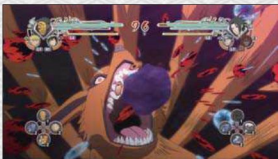
基本思路：

网战中基本思路围绕着替身槽，要点就是抢先，以 $\Delta \rightarrow \times (Y \rightarrow A)$ 先接近命中对手为主，对手在连续打击中多半会选择使用替身，之后我方同样可以发动替身，这样根据替身槽的消耗，到头来是先攻击的一方占优。虽然基本思路是这样，实战时并非如此简单，在连续挨打的被动情况下，替身掉对手的攻击后马上发动忍术，如果该角色忍术够快（如带土、雷影等），对方多半没有反应的时间，防不胜防。此外还可以利用本作的新系统冲刺取消，攻击中即使对方替身成功也可以发动替身取消继续追击。应对的方法是使用连击型的援护，对方如果冲

过来主动攻击，我方处于被动时马上放个护体角都连击（原因见下文），逼迫对方消耗替身槽，这样玩家即可反客为主。

在与电脑战斗不怎么实用的投技在网战中较为重要，专门对付那些在用替身后防御的玩家。其实由于本作破防速度很快，与其使用威力较小的投技还不如连续打击回报大，不过投技确实能起到出其不意的效果。

玩家在替身槽少于对方时建议选择拉开距离横向平移躲避为主，对方逼迫过来后就放援护逃开。等替身槽逐渐回复后再主动攻击。平移发射手里剑是拉距战的主要手段之一，如果不会平移的话，会继续被类似团藏这种角色用忍术活活压死。



关于援护攻击：游戏中的乱舞连击型援护非常厉害，由于替身发动一次只能躲掉单发的攻击，想要回避多段攻击的话就需要消耗多替身槽，处于相当不利的局面。所以类似角都这种角色释放出来后就具有绝对优势，被打的玩家只有两种选择，连续消耗替身槽躲开，或者持续挨打。所以本作的最强援护

就此诞生，第一首选便是不死角都，第二人选则是白骨骨麻目。不过这二位都是有攻击距离限制的，类似团藏这种有远程无赖忍术的援护也不妨一用，在对付天天这种麻烦的对手时比较好用。此外主打进攻战的角色可以考虑使用雷影的跟班达鲁伊，在多段电击中敌人后会有大好时机用来进攻。

关于最强角色天天：本作中少年版的天天取代了前作中的大赖角达拉，一举成为本作网战中大家最不愿意遇到的角色之一。天天之所以能成为

网战皇后，靠的就是一招忍术模具 天刃乱刀，此忍术发动后会有多个兵器从卷轴中飞出，且带有绝对的追踪效果，发动快，不能弹，觉醒后攻击力大



▲小天天一觉醒为本作最BUG的角色。

幅上升，加强防御防护后更是可以无脑放忍术。对付她的方法就是使用惟快不破的方法，类似雷影觉醒后，4代火影的闪光等都可以瞬间来到天天的后面追击，这样即便她的忍术追击性能再强都会被乱节奏。不过恶心的是天天的道具中有起爆符，扔一个之后直接就能和你瞬间拉开距离，如果配合角都之类的援护会很烦，再加

上觉醒时间有限，有利时间一到便毫无胜算可言。

还有一个办法就是使用佐助之类的火球系忍术，豪火球中可以顶掉天天的忍术，如果队中有这些强力忍术的援护在，便可很大程度遏制其忍术连发，最起码不会处于被动，等天天的查克拉用完就选择攻上去。总之与天天战斗一定不能打远战，近距离才是她的弱点。

其他“无赖”角色：

游戏中除了天天天外还有以下角色非常破坏平衡。

本作的迪达拉被削弱不少，不过不知道应对方法还是被弄得非常恶心，破对方的炸弹连发，最简单的方法就是用查克拉手里剑封住他的行动，查克拉手里剑可以直接穿过迪达拉的普通炸弹，很容易将其牵制住。

其次还有佐助、鼬这种觉醒后发动须佐能乎非常强力的类型。对付须佐能乎最好的办法就是拉开距离用忍术和援护打，对方即便攻过来耗光替身槽也要躲掉，之后再拉开距离即可，

须佐能乎的硬直以及受创判定很大，只要距离足够就能杀死对方。

还有一个非常难搞的角色就是16年前的面具男，他要无赖的手段一样是靠一招忍术攻击——天地爆弹，爆炸后角色移动且带有两段爆炸效果。这招虽赖，但是好在威力一般。横向平移以后抓他的收招空隙用忍术打。



推荐强力角色

除了以上BUG角色外,如果想用正常方法战斗在网战中立足,推荐使用以下角色。

首先就是牙,奥义牙狼牙扔烟雾弹不但发动速度快,而且非常隐蔽,掺杂在连续攻击中很难看出来。其次忍术牙通牙发动速度与距离并进,在近距离下非常不好判断。不过牙的弱点就是忍术落空后会有非常大的硬直,如果对方连续平移躲避或者防御的情况下很容易被打。觉醒后牙通牙的威力与发动速度大增,再加上默认忍具兵粮丸可以提升攻击力,是非常强力的角色。

近战推荐使用雷影,忍术发动非常快,用个护甲达鲁伊可以



迅速牵制住喜欢拉距的对手,觉醒后急进的瞬身可以直接来到对手身后,打近战有绝对的优势。

仙人版的鸣人也是非常好用的角色,首先普通招式打击距离远,其次风魔手里剑的牵制力很强,有追踪效果。奥义螺旋手里剑掺杂在攻击里隐蔽性能好,可以在空连后使用。到觉醒后更有尾兽状态下连发尾兽玉的强力忍术。

此外少年卡卡卡的攻击速度很快,雷切性能和牙比一点都不弱,与其类似的角色还有李,一样以攻击速度快著称。李觉醒后的忍术在近距离情况下有足够的优势,相对来说适合新手使用。



ショップ (商店)

在商店模式中分别可以购买替身术道具、忍具、忍卡、称号前半部分、称号后半部分、图片。游戏中战斗获得的钱都可以在此

消费,商店中的部分物品是需要达成特定条件后才能购买的。购买到一定程度后方可解锁相关成就、奖杯。

コレクション (鉴赏模式)

此模式中可查看替身术道具、忍卡、忍具、奥义影像、图片、动画、统计以及对战录像。

奖杯成就相关

成就奖杯获得指南

游戏想获得所有奖杯、成就其实并不困难,玩家首先将所有故事模式通关一遍,之后开始打锦标赛和生存模式。这两个模式中都推荐使用佐井,原因上面提到了。由于游戏要求玩家所用角色均使用一遍,初期玩家大可选择佐井以外的角色,增加点变化,不然那个奥

义动画看个不下几百遍谁都会觉得烦。不过选择不同人物时一定要有个顺序,否则到头来不知道落下哪个可就麻烦了。

锦标赛没什么难度,不过生存模式后期基本就靠佐井了,打完10轮的奖杯基本就靠佐井了,打完10轮的奖杯基本就靠佐井了,还会出卡片、道具之类的,不过效率

太低,如果不是追求100%的玩家大可打完10个角色后拿到成就、奖杯就选择退出。

之后去打对战模式,选vs com,把剩下没用过的角色用一遍,注意其中包括同一角色用R1(RB)后的不同服装版本。建议在选人画面中按(X)将我方能力改为最大,对方为最小,这样开场放完两个奥义即可搞定收工,省时省力。使用角色、奥义收集完

后去商店开始疯狂购物,到最后忍卡估计有70%多,剩下的建议去网战中获得,可以拿不少,效率以及乐趣都比打电脑高。最后挂机等30小时一过即可白金、全成就。



奖杯·成就列表

奖杯·成就名	奖杯/点数	取得方法
I'm the greatest ninja!	白金/10	取得所有奖杯/成就
Tale of Naruto Uzumaki complete	铜/15	完成漩涡鸣人的故事模式
Tale of Sasuke Uchiha complete	铜/15	完成宇智波佐助的故事模式
Tale of Minato Namikaze complete	铜/15	完成风火水门的故事模式
Tale of Itachi Uchiha complete	铜/15	完成宇智波鼬的故事模式
Tale of Madara Uchiha complete	铜/15	完成鼬的故事模式
Tale of Zabuza and Haku complete	铜/15	完成再不斩的故事模式
Tale of Jiraiya complete	铜/15	完成自来也的故事模式
Tale of Gaara complete	铜/15	完成我爱罗的故事模式
Tale of Kakashi Hatake complete	铜/15	完成卡卡西的故事模式
Tale of Young Naruto complete	铜/15	完成少年漩涡鸣人的故事模式
Tale of Killer Bee complete	铜/15	完成奇拉比的故事模式
Substitution Jutsu Master	银/15	替身术的种类收集率达到80%
Ninja Info Card Collector	铜/5	忍者卡片种类收集率达到50%
Card Collection Master	金/100	忍者卡片种类收集率达到80%
Alias Master	金/100	称号种类收集率达到80%
Ninja Tool Master	铜/15	忍具种类收集率达到80%
Image Master	银/15	图片种类收集率达到80%
Ultimate Jutsu Movie Master	铜/15	所有奥义动画收集率达到80%
Ultimate Ninja Gathering	银/50	对战模式中使用所有角色
First S Rank!	铜/15	取得第一个战斗后的S评价
Gimme a hand!	铜/15	对战模式可以使用所有护甲角色
Master Survivor!	银/50	生存模式全部完成
Five Kage Summit	铜/5	五影全部可以使用
Past Holidays	铜/5	可以使用全部高中时期的替身术角色
Younger Version	铜/5	可以使用全部(年轻版角色)代的角色
Shippuden	铜/15	可以使用全部剧情风传的角色
Introductory Stage Survivor!	铜/15	完成生存模式全部入门挑战
Beginner Survivor!	铜/15	完成生存模式全部初级挑战
Intermediate Survivor!	铜/15	完成生存模式全部中级挑战
Advanced Survivor!	铜/15	完成生存模式全部高级挑战
10 Down	银/30	在生存模式的奖杯挑战中连续击败10位对手
Tournament Champ!	铜/50	完成所有锦标赛
Team Seven Tournament Champ!	铜/15	完成第七班组合的锦标赛
Sand Genin Tournament Champ!	铜/15	完成沙忍组合的锦标赛
Leaf Genin Tournament Champ!	铜/15	完成木叶下忍组合的锦标赛
Boys Life Tournament Champ!	铜/15	完成Boys Life组合的锦标赛
New Team Seven Tournament Champ!	铜/15	完成新第七班组合的锦标赛
Leaf Chunin Tournament Champ!	铜/15	完成木叶中忍组合的锦标赛
Ultimate Ninja Tournament Champ!	铜/15	完成究极忍者组合的锦标赛
Leaf Higher-Up Tournament Champ!	铜/15	完成木叶上忍组合的锦标赛
Shippuden Tournament Champ!	铜/15	完成剧情风传角色组合的锦标赛
Peerless Ninja Tournament Champ!	铜/15	完成最强者组合的锦标赛
Akatsuki Tournament Champ!	铜/15	完成晓组织的锦标赛
Five Kage Tournament Champ!	铜/15	完成五影组合的锦标赛
First Shopping!	铜/5	去商店买货一样东西
First Ninja Tool Edit!	铜/5	自定义一个忍具
Wealthy Ninja	银/50	金钱累计达到100000
Game Master!	铜/30	游戏时间达到30小时
Ninja Lover!	金/30	使用过所有角色

玩后感

游戏网战目前来看表现还行,2倍以上信号听起来比较顺畅,不过毕竟是大乱斗游戏,糟糕的平衡性是不得不说的问题,遇到那个幼年天天或者16年前的面具男打起来都十分惬意,再加上层出不穷的绝技竟,幸亏游戏取消了相关成就、奖杯,不然难度真是不小。

ASURA'S WRATH



阿修罗之怒
多机种

Capcom	动作
Asura's Wrath	日本
2012年2月23日	6800日元
对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：15岁以上

从一开始公布到最终发售，《阿修罗之怒》的话题与争议便一直存在。QTE比重过多是被对方提及最多的问题，但同时，支持方也对CC2极具想像力和冲击力的QTE部分大加赞赏，并将本作视为“次世代最燃作品”。白金外加攻略制作的需要，《阿修罗之怒》我至少打了七周目。因此可以负责任地说，部分玩家对于本作“互动电影”的评价是公正的，游戏的可操作部分同样扎实，并有其独到之处。而且官方将游戏类型定位为“体验型连续活剧ACT”，它便不是一款传统意义上的动作游戏，而且注重一周目的震撼体验

也是动作游戏的大势所趋。本作依然有不少细节可以挖掘，希望这篇攻略能够在此方面对您有所帮助。

文 胜负师 责编 NINA

系统详解

基本操作

PS3	X360	功能
左摇杆	左摇杆	移动/瞄准
右摇杆	右摇杆	视角调整
右摇杆按下	右摇杆按下	视角复位
△键	Y键	重攻击
○键	B键	攻击
□键	X键	射击
×键	A键	跳跃/受身
L1键	LB键	目标锁定
R1键	RB键	回避
L2键	LT键	无限模式
R2键	RT键	怒气爆发
START	START	暂停/菜单
SELECT	BACK	跳过剧情动画

攻击动作

射击

按一下注射射击键类似于霰弹枪，不过在游戏中基本没有什么实用价值。按住不放则类似机关枪，会不断连射，有准心可以操作瞄准，射击的攻击力比较低，主要用于牵制或消灭在空中漂浮的敌人。而在射击关卡中，移动准心锁定到目标之后，按下重攻击键会发射有追踪效果的大威力光弹，这与世嘉名作《铁甲飞龙》的锁定射击有些类似。一次能够锁定的目标有数量限制，看到准心完全变色就说明锁满了。

普通攻击

连按攻击键可以形成基础的连击，连击最后一下会有比较大的硬直，但有多种取消方式，如突进攻击、跳跃、回避等。

突进攻击

按住攻击键不放便可使用突进攻击，地面突进攻击可以将敌人打浮空，空中突进攻击可将敌人砸向地面，但对于刚体状态的敌人或BOSS无效。突进攻击的硬直可以用跳跃、回避、普通

攻击来取消。

重攻击

重攻击的打击面广，判定强，有吹飞效果，自身带刚体，并可以中断敌人的攻击动作，但是每次使用重攻击之后就会处于过热状态，需要等待15秒左右才能再次使用重攻击。

特殊攻击

接近处于倒地状态的敌人后会出现△/Y键的提示，按下键后就会出现特写画面，主角会处于全身无敌状态，进行豪快或华丽的特殊打击。特殊攻击的动作有很多种，但在周围有敌人的情况下，必定会使用范围型的攻击。使用特殊攻击后同样会出现过热状态，也就是说在使用重攻击后不能马上使用特殊攻击。

反击

当敌人攻击时身上泛起白光，那就说明这种攻击是可以进行反击的。反击需要站在敌人的攻击范围内，然后在出现提示时点△/Y键。成功使出反击的话，动作过程中也是全身无敌，而且对周围的敌人也存在攻击判定。BOSS战时会有特定的反击机会，有时则需要按○/B键，成功的活演出效果一流。由于反击无消耗，回报高，出现反击机会时应尽量把握住。



辅助动作

回避

回避的动作为前扑翻滚，过程中有无敌时间，适用性很广，可以用来取消攻击中的硬直。但是回避动作结束时也是有硬直的，解决方法是用跳跃来取消回避后的硬直，同时“跳翻跳翻”也是有效的快速移动方法。

跳跃

跳跃除了可以取消回避的硬直，还可以取消突进攻击的硬直，这样便可以在将敌人浮空后立即跳起，进行空中追击。这是游戏中非常实用的连续技。

受身

在被敌人的攻击打成跟踪、吹飞或浮空状态时立即按下跳跃键

便可以受身，而且会有画面特写。在EASY难度下，受身时机会有关键提示，中高难度时则没有，好在连接就有很高的成功率。受身的一大作用是可以减少一半左右的伤害，受身成功时你会看到体力又涨回来了一些，但如果体力被打成0了，那便无法用受身来回血。

锁定

按下锁定键后，视角会一直盯着锁定目标，右摇杆可用于切换目标，BOSS战时为自动锁定状态。锁定状态时，跳起再按住射击键会自动瞄准目标连续射击，不必手动调整准心，而且跳跃射击处于移动状态，安全系数更高。

无限模式

无限模式槽位于气槽的下方中间位置，攻击命中或受伤时无无限模式槽就会上涨，蓄满后会有L2/LT键的提示，按下后便可发动无限模式。无限模式下的福利很多：第一，重攻击和特殊攻击没有冷却时间，可以连续使用；第二，防御力大幅度上升，被一些威力不高的攻击命中，几乎不掉血；第三，对非实弹系的攻击，如激光、能量球等免疫，被打中了也不掉血；第四，带刚体状态，除了大威力的招式，被一般的攻击命中

也不会出现硬直；第五，自动受身。另外，夜叉在无限模式中的射击速度会加快，移动速度会快到有点失控的感觉。EASY难度的无限模式会有能量满时自动发动。

无限模式有这么多的好处，所以发动后应尽量维持，而不要连续使用重攻击，这样会过快消耗无限模式的能量。射击虽然攻击力小，加怒槽少，但是却可以快速增加无限模式槽的能量，增加发动无限模式的机会，这也是射击最主要的作用之一。

共鸣系统

所谓共鸣其实就是QTE部分。作为重要的剧情表现形式，本作的QTE占据了相当的比重，同时也因为这一点而受到了部分玩家的误解。QTE的输入方式比较多样，有单个的按键输入，有

按键连打，有左摇杆的方向输入，有左摇杆的顺时针或逆时针旋转，有左右摇杆同时输入方向。有的QTE有时间限制，而一些固定剧情中的QTE则没有时间限制，直到你输入指令后剧情才会发展。

有些地方的共鸣是有连续性的，失误一个之后，后面一连串QTE就都没有了，这会严重影响过关后的第三项评价指标“共鸣率”。另外，有部分QTE不按是会直接GAME OVER的，好在这样的情况并不多。

还有一种称之为“共鸣冲击”的QTE，需要玩家根据画面提示，在特定的时机输入△/Y键，根据准确度有Excellent、Great、Good三种评价，“共鸣冲击”没有获得Excellent评价或者干脆

没有接到，也不会影响流程还是会正常进行，只是会降低过关后的“共鸣率”评价。共鸣冲击的Excellent判定很宽松，在大圈快套住小圈时按下即可。

本作的连打型QTE有个特点，就是你按得像高桥名人一样快也没有用，还是要到固定的时间后才算成功。大概一秒按四次的频率就已经足够了，各位大可放松心情来按，不必在连打QTE上白花力气。

气槽系统



《阿修罗之怒》的气槽由三个部分组成，最上方的是体力槽，中间的是怒槽，下方那个刚才已经说过了，是无限模式槽。其中怒槽是本作的一大特色，在大部分的战斗中，敌人要么杀不光，要么杀不死，唯一的解决方法就是不断攻击，蓄满怒槽，之后按R2键(RT爆发，进入共鸣(QTE)阶段，然后就会进入下一阶段的流程，这也是本作非常特别的戏剧化推进方式。特殊攻击、反击都会令怒槽较大幅度上升，而普通攻击、突击攻击、重攻击命中时也可以看到怒槽一点一点地上涨，射击的上涨速度几乎可以忽

略不计。另外，每次怒气爆发后，体力就会加满。

本作虽然没有装备系统，但是却在气槽上做了些文章。游戏中共有9种气槽可供更换。除了初始槽之外，满足一定条件便能开启新的气槽，装备有特殊效果的槽会改变战斗难度，同时收集所有气槽和使用特定气槽相关与奖杯/成就有关。注意！以下所有评价相关条件难度不同，同一关卡打过不同难度的情况取最好成绩。而“完成全部关卡”的条件包括真结局，也就是19个关卡都要打过。

日文名称	英文名称	取得条件	效果
リベリオン	Avenger	初期拥有	无特殊效果
ステイロハート	Defender	在第一部的关卡中取得三个A级以上评价	减轻伤害
デストラクター	Destructor	在第二部的关卡中取得三个A级以上评价	无限模式槽增加速度上升
アिसマスタ	Thermoregulator	在第三部的关卡中取得三个A级以上评价	过热状态的冷却时间变短
エンデュランス	Survivor	有10个关卡取得A级以上评价	无限模式持续时间变长
ブラインドマスター	BLIND MASTER	全部关卡取得A级以上评价	看不见自动
サドアイ	Augur	装备BLIND MASTER槽完成全部关卡	所有反击自动完成
ロストワード	Mortal	有10个关卡取得S级评价	体力变得很少
マントラオブラス	Obfuscator	装备Mortal槽完成全部关卡	无限模式槽一直处于MAX状态

精英高难度：地面打三回下后按住攻击键使出突进攻击，敌人被打浮空后立即跳起，空中打几下后继续按住攻击键，落地后马上使用特殊攻击，而是打几下后再用。这样的连续技可以将一次攻击机会的效率发挥至最大，在对付上级兵和BOSS时均可以积极使用。

评价系统

过关后的评价分为三项指标，第一项为过关时间，只计算实际操作部分，剧情和QTE不算；第二项为战斗分数，这个比较复杂，下面会单独讲；第三项为共鸣率，也就是QTE的准确率。三项指标的评价分为S、A、B、C、D五个等级，如果各自对应的得分是5、4、3、2、1，那么把三项得分相加再除以3，四舍五入便是这一关的综合评价。比如两个S一个A平均是4.67分，四舍五入是5分，那总评就是S。一个S两个A平均是4.33分，那就只对A评价了。

三项指标中战斗分数一项比较“文艺”，得分的标准有别于一般的动作游戏。不少玩家表示有点看不懂，经常会出现觉得自己比上一局打得更好，可是分数上却一点优势没有，甚至更低的情况。而且战斗分数与过关时间有时还会起冲突，打得太快，分数就不够，去赚分数的话又会令时间评价降低。有几个关卡这种情况特别明显，在刷全S级评价时会给玩家带来不小的麻烦，针对这种情况，玩家可以先把三项指标定成ASS或SAS，在时间和得分中间进行取舍。

先来看一下战斗分数的构成：怒气爆发每次1000点；普通攻击每次得2点；射击每次1点；射击关卡中的锁定射击每次5分；突击攻击每次得10点，空中和地面的突击攻击分值相同；重攻击一次20分；反击每次80点；特殊攻击每次60点。每一种得分次数的上限是999次，注意，这里说的“每次”其实指的是每HIT。以反击为例，对BOSS反击一次一般只是一下，但杂兵战时反击往往会波及周围的敌人，这种情况是算多HIT的，因此可以赚取更多的分数。发动无限模式有一定的分数奖励，但是有浮动，可能与持续时间长短有关，发动一次可以得到15至20分；受身的奖励分数同样不是固定的，每成功一次会加60至70分。惟一的减分项目是过关，一次减1000分！



高分心得

我们来分析一下，怒气爆发是推进剧情的，每关的次数固定，所以得分高低取决于其他方面的表现。想取得高分，首先是不能死，死了就重来，别闯关，一次减1000伤不起，而且硬关的话本关时间也是累积的，对时间评价也会造成很大的负面影响。其次是多使用突击攻击，但要注意先熟悉一下取弹硬直的方法，不要因为基础得分高，而且能够制造更多特殊攻击的机会。重攻击因为有利冷却时间，不要随便用掉，应该更多地用于特殊攻击，20和50之间肯定选后者。有反击的机会最好不要错过，特别是杂兵战

时，反击成功的回报较高，又能制造特殊攻击的机会。

不要用一般动作游戏的评价标准去思考，体力剩余量的多少对战斗分数没有任何贡献，无伤过关也没什么用。如果有些关卡打了几次，战斗分数还是只停留在B级评价，那就请采用相当奇葩的战术——故意挨打！只要挨打多受身几次，然后再正常发挥，顺利过关，你会发现战斗分数明显上去了。受身一次消耗的时间很短，但是得分却比特殊攻击还要高，一般六七次受身就能赚取决定性的分数。当然，体力太少是不要这样做。

奖杯/成就攻略

虽然《阿修罗之怒》的流程不长，但是白金/全成就需要20小时左右的时间，原因在于完美至少需要通关三遍，而且这还是理论值，需要玩家几乎每关都是一次就拿到S级，这显然是不可能的。我们一起来看看白金/全成就都要做些什么吧——

- 第一步：游戏通关；
- 第二步：有5关取得S级评价并打出真结局；
- 第三步：有10关打出S级评价并取得Mortal槽；
- 第四步：全部19关均打出A级以上评价并取得Blind Master槽；
- 第五步：装备后选两种槽各将游戏从头到尾再通一遍，包括真结局；
- 第六步：将NORMAL和HARD尚未达成S级的关卡全部刷至S级。

想要节省时间的话需要进行统筹安排，我们当然可以装着Mortal槽去刷S，但由于评价系统的特性，一旦中途GAME OVER，就很难取

得S评价了，Mortal槽的危险性不言而喻，不小心挂了退出重来反而更浪费时间。因此，我个人推荐的顺序是先把HARD前三关打出A评价，这个非常简单，为的是取得减轻伤害的槽，装备后把HARD难度通关，由于气槽的效果，实际难度仅相当于NORMAL。通关后先打出真结局，再努力拿10个S取得Mortal槽，装备后选EASY难度通关，实际难度也相当于是NORMAL。不出意外的话，EASY

通关时Blind Master槽也应该有了，装备后选NORMAL再通一遍，取得全部气槽。最后只要利用无限模式永久MAX和自动反击等强力气槽的效果，把两个难度的全关卡均刷到S级就收工了。整个过程相当于完整地打了三遍NORMAL难度，外加上刷评价时选关重打的部分，实际耗时在四五周目之间。因为剧情可以跳，所以就算算五周目，耗时也还不算太多。



日文名称	英文名称	奖杯	点数	获得条件
轮回する世界	Enlightenment	白金	0	获得除此之外的所有奖杯/成就
怒门	Suffering	铜杯	10	第壹部“怒门篇”完成
破道	Rebirth	铜杯	10	第贰部“破道篇”完成
夜镜	Karma	铜杯	10	第叁部“夜镜篇”完成
真	The Truth Hurts	铜杯	10	看过真结局
光临	Fighter	银杯	30	难易度NORMAL以上全部章节完成
怒りを体现せし者	Warrior	金杯	90	难易度HARD全部章节完成
寛容なる者	Demigod	银杯	30	难易度NORMAL全部章节的总评价均达到A级以上
世界を守りし者	Shinkoku Soldier	银杯	30	难易度NORMAL全部章节的总评价均达到S级
頂に到達せし者	Guardian General	银杯	30	难易度HARD全部章节的总评价均达到A级以上
全能なる者	Deity	金杯	90	难易度HARD全部章节的总评价均达到S级
もつと怒りを	Mortal	铜杯	15	任意一个章节获得D以上的综合评价
怒发、天を衝く	Anger Management	铜杯	15	在第1话时第一次怒气爆发
六天金剛	The Six-Armed Man	铜杯	15	在第5话时六天金剛阿修罗显现
否天	Heads Will Roll	铜杯	15	在第12话时否天显现
ヤンヤ様御乱心!	Rebel with a Cause	铜杯	15	在第13话时夜叉又做出抉择
手が胜手に	Denied	铜杯	15	在第10话时被August一拳打晕
阿吽	It Takes Two	银杯	30	在第17话与夜叉协力击败Deus
怒りの絶叫	A Cry of Anger	铜杯	15	累计爆发50次
愤怒の咆哮	A Roar of Fury	铜杯	20	累计爆发100次
慈悲なき一撃	Hit'Em Hard	铜杯	15	用特殊攻击消灭100个敌人
完熟なき一撃	Hit'Em Harder	铜杯	20	用特殊攻击消灭300个敌人
一寸の見切り	Can't Touch This	铜杯	15	反击成功50次
刹那の見切り	Can't Touch That	铜杯	20	反击成功100次
苍天乱舞	They Don't Stand a Chance	铜杯	15	在无限模式下消灭50个敌人
怒发天舞	Unstoppable Force	铜杯	20	在无限模式下消灭100个敌人
刚力无双	Taking Out the Trash	铜杯	15	用重攻击或刚力射消灭300个敌人
共鸣の拳士	Quick on the Draw	铜杯	15	共鸣冲击达成70次EXCELLENT评价
冲击の武术王	Lightning Reflexes	铜杯	20	共鸣冲击达成150次EXCELLENT评价
一神同体	Be the Fist	铜杯	20	全部章节的平均共鸣度超过80% (难易度无关只取最好成绩)
痛みを怒りに	Pain Is Universal	铜杯	15	总伤害突破1万点
まだ終わらぬ!	Too Legit to Quit	铜杯	15	GAME OVER后首次续关
枷を背負いし者	Look Ma, No Eyes!	银杯	30	装备Blind Master (ブラインドマスター) 槽完成全部章节
ホシを鎮めし者	Who Needs Health?	金杯	90	装备Mortal (ロストワード) 槽完成全部章节
肖像の収集家	CG Collector	铜杯	15	收集全部CG
絵画の収集家	Art Appreciator	铜杯	15	收集全部原画
万象の収集家	Movie Buff	铜杯	15	收集全部动画与幕间短剧
理を極めし者	The Whole Nine	铜杯	15	收集全部气槽
飽くなき斗争の果て	Ka-ching!	银杯	30	获得的战斗点数累计突破12万
男の本能ゆえに	View of the Valley	铜杯	15	盯着温泉美女的脸前看
大酒豪	Like a Fish	铜杯	15	在温泉中喝大量的酒
贵様らも好きだな	Sometimes I Feel Like...	铜杯	15	在温泉中发现所有的杂兵
俺の耳に念佛	Shut Up, Wyzen!	铜杯	15	在Wyzen说话时将他打断
もう聞き飽きた	Shut Up, Kalrow!	铜杯	15	在Kalrow说话时将他打断
拳で語れ	Shut Up, August!	铜杯	15	在August说话时将他打断



难易度相关

必须打出真结局，难易度相关奖杯才会跳出来。同时，在打出真结局后，CG、原画、电影的收集工作也同步完成，如果一周目直接打HARD，那么看过真结局后可以一口气获得六七七个奖杯/成就。

剧情相关

本作的剧情奖杯/成就有不少，均是流程中必然取得的，但是有一点需要特别注意，如果你发现没有拿到请不要惊慌，这不是什么BUG，而是与跳剧情有关。因为比如“ヤンヤ様御乱心!”、“阿吽”这些，需要看过相关剧情之后，才会触发取得奖杯/成就的条件，跳过剧情的话便不会弹出，需要在二周目时老老实实看完才能取得。

累积型奖杯

由于白金需要多次通关方可达成，游戏中的数量累积型奖杯一般都可以自然取得。只有特殊攻击需要积极使用长按攻击键的突击攻击将敌人打翻在地，然后再靠近用倒地追打的方式来增加特殊攻击的杀敌数累积。

评价相关

一句话，就是把NORMAL和HARD的全部19关都刷到S级，比较麻烦的一点是HARD不兼容NORMAL，也就是说必须把NORMAL全章节和HARD全章节都刷至S级才可以。因为装备有特殊效果的气槽对奖杯获得没有影响，所以大部分关卡的S级评价在熟悉系统和流程后都不难，只有少数几关在时间和战斗点方面会有冲突，可将三项指标定为A、S、S或S、A、S，这样还是可以获得的S级总评价。如在部分章节刷S级受阻，请先仔细看一下评价系统解析，而流程部分也会有一些心得。



流程及全S指南

第壹部 怒门篇

第1话 真なる夜明けは近い

Episode 1: The Coming of a New Dawn

第一关只有空间射击部分，因为连体力表示都没有，所以是不会GAME OVER的。时间和战斗得分拿S不话下，但是共鸣部分要注意，这关中间穿插的QTE很多，刚开始玩不熟悉的话漏掉几个也实属正常。没拿到S就回头再刷吧。

第2话 复仇するは我にあり

Episode 2: Betrayal and Vengeance

这关剧情占了很大一块，只有一场杂兵战，还会和巨神Wyzen交手，但也不称不上BOSS战。这关还是不会GAME OVER，而且没有过热设定，重攻击可以随便用，很是爽快。但同时时间评价判定很严格。这关只有两个QTE，千万不能失败。

第3话 ただの地獄だ

Episode 3: Hell on Gaea

第3话其实是教学关，年轻的阿修罗会在师父August的指导下学习各种攻击方式和辅助系统。完成所有教学后，是一场杂兵战，但也毫无难度。不过这关的S有点诡异，很多人打了半天战斗得分只有D评价。其实原因很简单，这关的教学部分是可以跳过的，但是仅靠后面那场杂兵战，能获得战斗得分非常有限。只要不跳过教学，拿S还是比较轻松的。

第4话 何をしたか言ってみろ

Episode 4: Old Friends, New Enemies

这一章的前半部分由三场战斗构成，第一战的对手是一群猩猩，突击攻击、特殊攻击、反击可以多多用，一方面加速怒气上升，另一方面也能赚取较多的战斗得分。怒气蓄到一半时会进入第二阶段，主要对手是罗将，由于他有刚体，并不适合硬拼。而且这个罗将不能直接杀死，必须在怒气爆发后用QTE干掉。罗将与猩猩之间会互殴，利用这一点可以继续使用特殊攻击的对象放在猩猩身上，甚至不必锁定罗将，而是以打猩猩为主，这样可能更节省时间。

大尊算是游戏中首个中BOSS，他的攻击力大得惊人，HARD难度两下下就能把阿修罗拍死，在攻击他时一定要注意回

避。大尊冲过来和跳起后都有反击的时机，把握好机会可以让他倒地，制造特殊攻击的机会。无限模式能用就用吧。

后半部分是与七星天Wyzen的第一阶段战斗。他的攻击比较单调，速度也很慢，并有反击机会。他的起身攻击有无敌时间，稍稍注意即可。怒气一半左右时，Wyzen会升空发射导弹，不过这

是固定的反击机会。

本关的S只要不死，基本都能达成。但是大尊的攻击威胁还是有，HARD难度或装了体力变少的槽时还是要谨慎些。



第5话 衰れな汉だ

Episode 5: Hollow Victory

应该是大家最为熟悉的一关，就是Wyzen变得像地球般巨大，最后还是被阿修罗打得粉碎。这一关基本上全是轨道射击和QTE，地面战斗只是射飞船，流程十分固定，没有太多的要点，应该是游戏中最容易一过就拿S的关卡。

第6话 見たくない面だ

Episode 6: Confessions of a Mask

意境非常出色的一关，夜叉的主题音乐也超有感觉，是相当值得品味的一关。由于在和巨神的战斗中，阿修罗的六条手臂已经全断了，所以与夜叉的这场战斗只能用脚和头进行攻击，但除了不能射击，其他攻击方式一个不少。第一阶段的攻击机会主要是在夜叉二连斩之后的硬直，在BOSS倒地后不用急着使用特殊攻击，可以再用普通攻击打几下，让怒气多增加一些。在怒气超过三分之二后，夜叉在二连斩硬直后可能会瞬移，此时可以立即回避，防备他的二次攻击。如

果瞬移后出的还是二连斩，再抓硬直就妥妥的了。第二阶段夜叉的攻击方式会变多，其中十字突进有副武器，而且之后一般会兼三道剑气，这种攻击模式比较浪费时间，所以还是要主动接近，诱使夜叉多用二连斩。

这关是挑战S级评价过程中第一个真正的难点，推荐玩家以时间S、战斗得分A为努力方向。正常打的话，战斗得分出B的概率很高，但如果故意挨打，多受身几次，那拿A会更好很多。HARD难度时装加防御力的槽来挑战这关即可。

一种用鼻子拍地的攻击，范围比较大，利用闪避的无敌时间来躲。连拍两次后会有比较短的硬直，靠近后可以对准鼻子用特殊攻击。第二阶段的战斗因为怒气很能短期内快速上升，可能会有点拖拉。玩家可以蓄在不能集中攻击时用射击来蓄无限模式的能量，能发动无限模式的话，可以有效缩短战斗时间。

第7话 この子にただ幸せな

Episode 7: A Father's Duty

又是一场阿修罗回忆中的战斗。在干掉一批猩猩之后，会与一头大象展开激战。大象第一阶段的主要攻击方式是脚踩震地，可以跳跃躲开后迅速接近象腿，可以打几下后使用特殊攻击以增加怒气。大象召唤大量陨石攻击时，其实不用费神去躲，受身会用重攻击把陨石中断都可以节省时间，受身还可以赚取战斗分数。

打断一根象牙后，大象多了



第8话

それは俺がやる事だ

Episode 8: Willing Sacrifices

从石头中蹦出来后，先是解决一批猩猩，之后说火星语的少女被一只大猩猩抓走，进入轨道射击状态，猩猩放出的光球用跳跃回避即可。普通射击加怒气很少，机会主要是接近后用拳头打，可以打三下放一个重攻击，怒气压下差不多就能涨四分之一，两个回合搞定。

接下来与大乌龟的战斗时间往往会拖得比较长，因为就算是用特殊攻击和反击，怒气增加速度也比较慢。根据评价系统特点，大龟的一些威力不大的攻击干脆就不躲了，猛打猛攻。在召唤出小杂兵后改一下锁定目标，可以在它们身上使

用特殊攻击，加快怒气上涨。

这一章后半部分的战斗是大尊和杂兵群的组合，并夹杂着一两个拿枪突刺的罗将，在与大尊周旋时容易被偷袭，不小心挂掉的话就与S评价无缘了。除了打的时候小心一些，注意一下周围的动向，抓住反击机会很重要，因为反击对附近的敌人同样有攻击判定，又有无敌时间，之后立即靠近倒地的敌人发动特殊攻击，怒气一下就能上升不少。



第9话

世界の話は聞き飽きた

Episode 9: The Best Laid Plans

接下来，阿修罗的对手是七星天 Kairof 的空中战斗部队依然没什么难度，变成六天金刚后，要注意导弹有时看不太清，可以用连按重攻击键的方式来反击，同样有效。进入飞船内部后，会在使用重型武器的大尊对峙，比起空手状态的大尊反而更容易对付。几场杂兵战之后，在远处会有拿大炮的大尊，他的

榴弹和激光威力都不小，推荐锁定他身边的小炮台，边跳边躲边射击，这样要比锁定大尊打更安全高效。

一路杀进主舰的升降机，这里虽然场地狭小，但是发动特殊攻击或反击就更容易波及周围的敌人，打起来会比较爽快。这一关没有BOSS，S评价主要取得于杂兵战的效率，没什么难度。

第10话

さて死合おうぞ

Episode 10: Words of Wisdom

前半部分是与师父泡温泉，这里是奖杯/成就跳得最快的地方，一口气能拿4个。奖杯/成就拿过之后，可以选择站起来，这是加怒槽最快的方法，四次可加满。

回忆部分的战斗打完猩猩进山洞，里面的犀牛只要躲开攻击，



再用一次浮空技+特殊攻击就搞定了。出山洞后是猩猩和犀牛的组合，最后还会遇到一只大乌龟。大乌龟多了一招空中旋转攻击，范围比较大，配合其落地瞬间使用闪避就可以应对。这只大龟同样有皮糙肉厚的特点，当它召唤出犀牛后，可以改为锁定犀牛，用特殊攻击将其消灭。

这一关也是S级比较难拿的一关，问题还是出在战斗得分方面，试试大龟的小威力攻击不躲开，多用几次受身吧。

第11话

贵公は貴公の道をゆけ

Episode 11: The Final Lesson

这一话的内容关注本作的玩家应该也很熟悉了，也就是在月球上与师父的对决。最后师父神棍了一把，手中的大刀无限伸长，插穿地球。第一阶段的战斗比较简单，因为每次特殊攻击后师父都会落在比较近的位置，可以追打。攻击机会主要还是BOSS连续攻击后一下的硬直，只是最后一下会停顿，注意别操之过急。两次特殊攻击加两次特定反击，很快就会进入第二阶段。

第二阶段持刀的师父在放剑气的过程中会不断瞬移，很难抓到硬直，可以用跳跃射击的办法边靠近边积攒无限模式的能量，开无限模式硬拼一次就有很高的回报，只要诱发了特定反击就简单了。

这一关的评价标准相对宽松，S级应该是顺理成章的事。顺便说一下，阿修罗给师父的最后一击在大帅了！



第12话

奪うだけの神などいらぬ

Episode 12: Gods of Death

阿修罗又成了残疾人，杂兵战时只能用脚攻击，失去了射击和反击的能力。不过这一关对付的是拿枪的大尊，没有太多的压迫感，因此正常打就行了。能发动无限模式时，大尊的死期也就不远了。

剧情过后，阿修罗因愤怒而化身成“苍天”，其实也可以理解

成《火影》里的尾兽，其巨大的破坏力让七星天 Olga 的舰队损失惨重。否天攻击舰队时对导弹不能使用反击，所以锁定攻击不要随便用，在消除一批导弹后再使用，有个间隔的话会比较安全，不然还是有被轰杀的可能。

这一关拿S很轻松，没有什么注意。

第叁部 夜镜篇

第13话

俺は大義をとったはずだ

Episode 13: Cause and Effect

Olga 要使用因果要塞的曼陀罗炮来对付阿修罗，但这玩意儿同时也会杀害无数的无辜群众，心存大义的夜叉竭力阻止。此时玩家控制的角色也会变成夜叉！如果说阿修罗展现的是力，那么夜叉展现的就是速，飘逸的身法与华丽的手刀实在是“碉堡”了！

一场小试牛刀杂兵战之后，是轨道射击部分，速度感非常强。注意第三批摩托车处有一串QTE，不要光顾着打枪遗漏了。激光路障只跳一次不容易躲过去，需要



“跳、射击、再跳一次”这样的操作进行二段跳。之后的杂兵战中会有大尊，夜叉对大尊的反击动作超酷，一定要看！这一关S级的难点只有一个，就是这关流程挺长的，中间不小心死掉要重打很长一段。可以打得保守一点。

第14话 神こそその手を汚すべし

Episode 14: Gods and Men

夜叉由战舰跳向地球去找阿修罗。空中战时鱼怪发射的鳞片相当于导弹，可以反击扔回。着陆后需要对付一头大象，其行动模式和被阿修罗打断牙齿后的大象基本相同。只是这只大象中途会召唤两头犀牛，和打大乌龟时一样，优先解决犀牛。夜叉打大象感觉要比阿修罗容易一些，毕竟速度够快。



干掉大象之后，会有比较多的QTE，只要这部分没什么重大失误，拿S评价应该还是有保证的。

第15话 七星天のヤシャはここまでだ

Episode 15: A New Cause

夜叉与吾天的大对决，火影味最浓的一场战斗。第一阶段主要的攻击机会是否天的突击爪击之后，但是这招硬直很小，闪避后再想招硬直就不容易了，可以采用突击攻击后的腾空或是直接跳空中连击的方式一边躲避一边攻击，虽然有点冒险，但可以节省不少来回躲避的时间，对评价是有帮助的，值得一试。

发动无限模式一口气搞定。这可以说是全S过程中最麻烦的一关，可能需要多次尝试方可达成。在此关受阻的玩家请注意，首先要确定以时间S、得分A为目标，每次攻击机会都要用足，这一点可以参考本期光盘中演示的连击。因为此次演示的是无伤通关，这样打过关时间拿S没有问题，但受身一项一般只能拿B，所以在参考此打法时，还得故意硬扛几下，创造几次受身的机会。唉，受身骗分实在是有点“大义”啊！

第二阶段BOSS背后喷火的连续撞击如果全部躲过，那么他就会出很大的硬直，这种攻击也一样可以用跳跃空中连击的方式连续躲打。怒气快满时也可以

第16话 我抗う故に我あり

Episode 16: Power Struggle



重新恢复理智的阿修罗醒来后冲向七星天首领Deus所在的神殿。这里依然有连场的杂兵战，还有双大尊的组合，注意保存体力，因为要怒气爆发之后体力才能回震。

下一战的对手是第一形态的Deus，而且会有体力无限的夜叉相助。虽说电脑控制的，但夜叉的AI还不错，时常可以抓住BOSS的硬直进行连续攻击，为阿修罗赢得攻击机会。Deus主要的硬直是在放一排圆形雷阵之后，可以翻滚过去一阵暴打。BOSS的特定反击是飞行道具，需要连续砍三次才算成功。因为怒气上升还比较快，这一战不会拖延太久。

最后的射击部分属于开摩托的夜叉和站在车头的阿修罗一起要酷，没有难度可言。和很多关卡一样，这一关也属于不死通关，S级硬拿九稳的关卡。

第17话 怒りに捧げざる覚悟はあるか

Episode 17: Feet of Clay

冲入因果要塞后，还是得先来一段射击空战，才能突入内部。遇到硬骨头时主要发动无限模式，基本上就可以硬拼，以节省时间。

还是用射击来蓄无限模式的能量。第三阶段用回阿修罗，不过这个阶段难度反为最低，因为特定反击是把Deus踩住一顿胖揍，加怒气很快，基本上两轮就能结束战斗。

再战Deus时，他会亮出兵器——双节棍，这种形象的BOSS居然用双节棍，实在有点那个啥。基本上每次都要等BOSS要完一套，做出较大动作的攻击后才有机会上前抓硬直，而且有时靠近会出现特定反击，视角突然一变时就要当心了。第二阶段控制夜叉来打，BOSS的攻击套路没有变化，把BOSS打远了无法追打时，

这关刷S属于小纠结，战斗得分和时间可能出现两个A的情况。射击部分的分浮动不算太大，而BOSS战要打三个阶段，拖得比较久，时间评价要有只会A的心理准备。三个阶段都会回复体力，所以受身还是要多用，以免分数不够。

第18话 押し通る

Episode 18: The Breaking Point

前半段是射击部分，中间穿插的一串QTE要注意，就是连续躲避激光攻击的部分，连着有7个，中间失误一个后面的就不会出现了，会损失不少的共鸣率。打巨大触手和BOSS大脸的时候，如果太注重回避激光和黑色光弹，那么战斗时间会拖得很长。大脸发射的主炮威力巨大，一不小心就可能被秒杀，所以速战速决还是挺重要的。可以在黑色光弹开始发射后立即发动无限模式，然后光弹就不用躲了，专心回避激光即可，更利于集中攻击。

QTE可别失败了，失败会损失大量体力。有玩家反映在远离时，BOSS的岩浆喷泉后接两道激光攻击比较难躲，其实只要利用闪避的无敌时间，正对BOSS进行两次翻滚就能轻松回避。由于夜叉又会吸引BOSS的一部分火力，跳跃射击可以积极使用，尽快蓄满无限模式能量，发动无限模式硬拼的效率比抓破绽要高，但要注意适时使用重攻击取消BOSS的出招动作。

最终BOSS“噁帝”的攻击方式很多，但玩家可以将其打倒在地，机会却很少，主要是在其爪子挥空出现大硬直时，而且要用普通连击，夹入突击攻击反而会错失机会。对最终BOSS的反击有空中和地面两种，地面的比较快，反击

这一关的S还是比较好的拿的，基本上不死过关就肯定可以拿S。主要是得熟悉BOSS的攻击方式，只要多发动几次无限模式，过关时间便可以有效缩短。



真说 第18话 大愿成就せり

True Episode 18: A Turn of Events

传说中的真结局，需要5个章节取得S级评价，难度不限。如果实在打不出来，那么只要累计过了50个关卡一样会开启。真结局比较着的一点是关卡内容与第18话完全一样，只有结尾不同，所以过关要点也就没什么区别了。真结局留下了很大的伏笔，看来续作推出的概率很大啊！

灵魂能力V

多机种

Soul Calibur V
2012年1月31日
对应机种为PS3和X360

NBGI

1~2人
59.99美元
对应玩家年龄: 13岁以上

格斗

格斗

59.99美元
对应玩家年龄: 13岁以上

进阶知识

蹲姿取消

蹲姿取消简称 FCC，作用是在蹲状态中直接出站立状态的招式，比如大众 2A 后直接出立立的 3B，注意如果以 2A → 3B 的指令，那么 2A 结束后角色不会回到站立状态，因此后面 3B 也变成了 FCC3B。这种情

况下就需要使用 FCC 来取消蹲姿状态，指令是“在蹲姿状态招式硬直结束后的瞬间输入除 123 方向外的任意一个方向（推荐 8 方向），然后迅速回中（回中以 5 方向表示了），因此在 2A 后要直接出立立的 3B，正确的指令是：2A → 85 → 3B。FCC 是重要的攻防手段，玩家应熟练掌握。



全角色基础攻略（中）



御剑平四郎

Mitsurugi

武器

日本刀

角色概述

系列一直以来的看板角色，远距离的牵制与捞空招，近距离的二择，使用御剑能够深刻地理解游戏的系统，是教科书式的角色。正统派的打法与稳定的战术非常适合基础功底有成的玩家。架构中的压迫性虽然不如前作那般惊人，但也是有武之地。文中 MST 是指 4/6B+K 指令进入的架构。

主力招式推荐

6B/6b2：6b8 发生 14 帧，同时拥有优秀的距离与伤害，作为试探和牵制技都拥有极高的价值，6b2 是御剑宝贵的快速下段，由于通常版的 2KB 即使命中也有确反，因此这招时常常要代替 2KB 使用。

33/99/66BB：移动中的中段浮空技。一般是只出第一刀，被防 -13 帧，被确反也不会很痛，

何况还有第二刀做威慑，对手一般不会出手。命中后可以追加 236B。由于有追地性能，所以非常合适用于起身技。注意 66B 无法接 236B，只有 33/99B 可以。

2KB：主力下段技，一命中，无法被目押且近距离封制极，惟一的缺点是命中也大不利。2K 命中 -10，2KB -16，被防更是随便浮空确反。不过这招的伤害还不错，在着准下手血量的情况下给予最后一击是非常好用的。平时可以只出 2K 来测血，虽然 -10 帧，但御剑会进入蹲姿，绝大多数角色都确反不到。也可以派生 BE 强势地行二择。

4A/4A6 - MST：快速上段横斩。发生 19 帧，优点是距离比较长，而且命中对手后强制让其进入背向，使接下来的行动变得安全。如果拉住 6 入槽，被防仅有 2 帧不利，发生 9 帧的 MST B 可以与 11



帧的招式秒杀。

236B：发生 16 帧的快速中段横斩，威力相当不错。按住 B 不放的话会发生命魂，但是威力增大，不利减小到 2 帧，而且可以以作为安全的磨防技使用。BE 版本则是连段的重要组成部分。

备选招式

33/99/22/88/66A+B：向前、侧方移动中的远距离纵斩。如果觉得 66B 的伤害不够爽，这招绝对让你满意。在对手出空招后拾漏，或是用来挥起身都是一等一的招。中途可以按 G 取消，作为快速接近对手的手段使用。

FC1BB：回避对手的上段攻击后的还击招式。不过用 17 帧的发生时间来捞 CH 才是重点，确认 CH 后才出第二刀，可以打出高伤连段。



关于帧数

帧数 (Frame) 是系列的重要概念，简称为 F，玩家可以吧帧数理解为游戏中的时间单位，1 秒帧 = 60 帧。帧数主要在以下的三个环节中突显它的重要性。

1. 发生时间：招式从出招到判定发生前的时间，数字越小出招越快。比如蕾雅的 A 为 11 帧发生，而鼠斗的 A 为 10 帧发生，同时间出招的话，蕾雅会比鼠斗的 A CH 命中。

2. 防御硬直：防御硬直是指招式被对手防御后的帧数优劣。加帧为被防后出招方有利，减帧则为防御方有利。假设我方的某一招被对手防住后的硬直 +2，这就表示对手防住这招后我方还能比他早 2F 行动；反之如果是 -2 的话则表示对手能比我方早 2F 行动。例子 A：薇

欧拉 3B 的防御硬直为 -14，这就意味着对手防住这招后会比薇欧拉早 14F 行动，而薇欧拉在这 14F 内无法进行任何防御在任何行动时此对手只要使用任何发生时间在 14F 以下的招式，就会对薇欧拉进行确反。例子 B：鼠斗宿 B (指令为 214B) 的防御硬直为 +8，对手防住这招后，鼠斗会比对方早 8F 行动，接下来假设鼠斗使用发生时间为 20F 的 4A，那么 4A 的确切发生帧数就是 20F - 8F = 12F，那么对手防住宿 B 后只要出任何大于 12F 的招式都会被 4A CH 命中。

3. 命中硬直：命中硬直指的是招式命中对手后的帧数优劣情况。通常来说在招式命中对手后，出招方会处于帧数优势，但游戏中不乏命中对手后自己反而处于劣势的招式，比如御剑平四郎的 2KB 命中对手后，自己会陷入 -16 的劣势。

注：发生时间和防御硬直主要用来研究对手的攻防对策，而命中硬直则用于实战中的压制、防阴等等。当然，上述的只是理论，并不是绝对的，实战中的距离、位置等先决条件都会对帧数产生影响。

6A：发生14帧的上段横斩，虽然距离不行，但胜在劣势仅仅为2帧，很多情况下代替AA使用能胜利之后的局面更利于掌控。

44A：相对于几个远距离大斩的横斩版本，就是用来打回纵斩的对手。速度过得去，威力则是单招52的杀人级别。注意这招命中后防御是2帧不利，被防则有14帧确反。

22/88A：动作与44A非常相似，但是被防后仅仅1帧不利，和44A混用可以打乱对手的反击节奏。

实用墙壁连段

B+K CH(上墙)/A+G(上墙) → {CE(上墙) → 66B}/66BB

说明：在右边对手会警戒A投，在墙边可就不

一定了。CE造成的二次上墙是主要的伤害来源。但实际上直接66BB也能打出近100的伤害，所以在实战中可以见机行事。

4K(上墙) → 3B(上墙) → 3B → 236B BE → 3B/CE

说明：中段起始的上墙技，后面的连段没什么难度。



風津

Natsu

武器 忍术刀 × 2

角色概述

風津继承了前作角色多面的流派，她有着游戏中最快的攻击，擅长贴身压制打法，密不透风的连续攻击经常能压得对方连出手的机会都没有。该流派有一定程度的加强，在前作中的实用招式基本得以保留的前提下，增加了招式的变化及迷惑性，不少招式后都可以取消或者直接进入“宿”，因此配招的可能性被拓展了许多。而整体伤害在BE和CE的支撑下也有所提高，除了攻击距离较短外，風津是一个几乎没有死角的角色。注意，宿是构的简称，指令为214。

主力招式推荐

AA(B)：游戏中最快的A，常用来确反或者抢招，后者尤其犀利，因为AAB的第一击CH命中时一命中，伤害高达49点；而不少-10帧的招数也只有風津的A可以进行无消耗的确实，如蓄意的FC3B、轻拉的66A等。AAB被防后-14帧，但招式本身会对对手推开，只有极少数角色可以无消耗地确反。

3K及后续派生：3K的发生为14帧，发生、距离以及后续的伤害都比B优秀，3K后可以继续派生3KK或3KKK，也可以将3KKK的最后一击改为B+K(进入“风车”构)或2/BB+K(进入“牵车”构)以避免最后一脚被对手防住后出现的14帧确反。风车中可以用强力的中段技及指令投来二择对手，牵车则可以回避掉对手用来抢招的纵斩。将上述的几个选择混合使用，近战中能给予对手极大的压力，如果对手被3KK命中或者防住后开始抢招，那么就将3KKK出完来警告对手。3KKK的第一击即使CH命中也无法连上第三击是它为数不多的弱点之一。

33/66/99B(4)：17帧发生的中段突进技，命中后强制对手倒地，可作为中距离的确实技，伤害可观，动作途中还有短暂的避上段性能。配合冲滑铲、投技来压对手起身能实现三择。被防时会对手推开以至于游戏中大部分角色都无法确反。派生4的版本会降低10点伤害，但被防后的责任小于通常的版本且会与对手拉开更远的距离，此时连拥有游戏中最强确实技的轻拉的236B都无法反击。

A+B(4)：突进性能优秀的中段横斩，动作的过程中还能避下段及投技，命中后可以用1A追击。被防时会出现12帧的硬帧，不少角色的AA

可以确反，不过只要在A+B后派生4，風津就会向后瞬移，对手也无法确反，但不利帧数会增加。如果对方的角色有着强力的中距离招式，那就应该减少派生的频率以避免被对手确反。此外A+B4命中对手后会由于距离过远而接不上1A。

宿B：宿B是给对手施加压力、打乱对手防御节奏、强迫对手机动的主力招式，被防时我方有8帧优势，之后可以继续压制；如果手速够快，崩落后可以用最速的2bA形成确定追击，2bA命中后風津又会得到4帧的行动优势。宿B命中对手后除了可以用2A+B形成部分方向的受身外取，还能以最速的FC 2A+B → 44KK追击。此外，宿B的破防值较高但容易被侧移躲过，建议玩家熟练掌握宿A；6来招时想通过侧移或抢招来破解宿B的对手，等对方开始老实防御后，就用宿B施压。

备选招式

33/66/99AB(4)：前冲接近对手时，33/66/99AB是用来对付想通过侧移躲开33/66/99B的对手的利器，鉴于其CH命中时会一中全中的特性，专门用来封对手侧移也非常有效。第二段攻击被防后有较大的确反，我方可通过延迟输入第二段攻击来重创意图防反的对手，又或按4方取消第二段攻击改为进宿招式，对手除非预先猜到对方的动向，否则很难反应过来并作出合理的处理。

4A+B：梦想技流派的招牌招式之一，攻击距离较远且对横向也有少许判定的下段技。被防后有15帧确反，但可以输入6方向进宿，然后以宿A、K或BE技来回避掉对手的一些确实反招式。命中后可以直进宿接BB+G，或者威力惊人的CE连段。

宿A+B：封所有方向侧移的中段防敌不能技，此招的发生速度略快于前作，将对手压在右边时使

用能提高命中率，用来对付不敢在宿面前乱动的对手也有奇效，注意使用频率越高，对手就越容易反应过来并用快速的招式打断防御不能技，因此不可过分依赖。版边命中对手后可以用2A+B来抓对手受身。此外，在攻击判定发生前会有短暂的避上段性能。

22/88B：对于整体攻击距离偏短的風津来说，该招是侧移躲过对手招式后的强力空确反技，被防时12帧的确反对于中阶段浮空技来说相对安全，这一点在对手可以确反33/66/99B时尤为明显。命中后可以用66B BE → 1A追击，对自己的手法有信心玩家可以接无消耗的a；6，之后还能接起身。

4B：该招的长处是在攻击判定出现前風津处于后退及避上段的状态，这段回避动作还能避开一些攻击距离较短的中段和下段技。命中后会向前吹飞对手，近版边时会RO，用来对付对手的投技也有不错的效果。它的过人之处是回避状态的发生非常快，适合在自己处于劣势的情况下使用，这迫使对手刻意使出速度慢的招式来对付4B，此时我方就可以用AAB、2A等速度快的招式来抢招。

实用墙壁连段

BK/A6/a.6/3B/66B BE(上墙) → A6/a.6(2上墙) → 6A+B4 → 宿a；6 → 3KKK → FC 2A+B → 44KKK → CE

说明：基本遵循所有状况的墙壁连段，难点在宿a；6和最速蹲下FC 2A+B(推荐指令：按蹲2方向，g → A+B)。如果FC 2A+B接不上，就直接用1A收尾。最后的CE可用来抢招。



more, GO: 73139.blog.163.com



拉斐尔

Raphael

武器

西洋剑

角色概述

完全特化纵横的直线型角色。用构中强大的压制力来限制对手的行动,然后再狙击CH进行暴击。用好这个角色首先要对他直线上的帧数有足够的了解,其次就是要准备充足的防御移手段。文中提到的Pre是指3[B]进入的击剑构,SE是指击剑构中输入2进入的低身位构。

主力招式推荐

3[B]:发生18帧的中段,按下B键入Pre构输出Per B,即使3[B]被防也能与对手11帧的招式相杀,命中入构直接能连上Per BB,是用于强攻的灵魂招式。

6BB BE:12帧发生的上段突刺。这招的精髓就在于抢CH,抢到就夺去对手67点体力,没抢到也可以当前防技用,被防-12,对手被强制压蹲,大部分角色都没法确反,即使不派生BB,打确反入构进行压制也是非常科学的。

22/88A: 偏移中16帧发生的上段横斩,也是拉斐尔在中距离封锁对手侧移的神技。这招打到侧移CH命中后+10帧,能够强行将对手钉在直线上,

逼得对手在大劣势下与拉斐尔直线交战,重要程度不言而喻。

22/88B: 偏移中发生20帧的中段STUN技,也是拉斐尔主要伤害输出点。一套标准帧的STUN连段可以带走对手80血,非常划算。被防-10帧,考虑到极限距离的话可以认为无确反。

SE: 在击剑构中完全回至上段的低身位构。SE A能够封锁所有的侧移,且被防平横;SE B是主力中段STUN连技的起手突刺,被防+3帧,可以继续强势地压斩;SE K是隐蔽的下段技,直接将对手踹倒,被防也仅仅-13帧,非常好用。

备选招式

66[B]: 中段突刺突进技,被防后破坏防+7帧入Per构,然后可以用Per K打侧移,Per BBB打抢招。对手不敢乱动的话,就直接转入SE进行压制。

66A: 忌掉66[B]而开始侧移的对手,就可以直接以这招的中段横斩封锁行动了。

66A+G: 对于中段技强的拉斐尔来说,这个招式可以让贯彻防守的对手不得不下蹲。在投技命中开始进行攻击时,每输入4次指令,拉斐尔就会回复2点体力(面对女性角色则变成3点),因此在命中之后就开始狂点按键吧。但要注意的,该投技会随对手增加近半必杀槽,因此使用时也要注意选择时机。

1177K: 被防-16帧的侧移下段技。但是这招有两个优点,一是追地,对手躺在地上吃了这一脚后站起来还是在拉斐尔面前保持着劣势。二是命中平横,对于捞CH后大回报的拉斐尔来说,这就是一个极好

的陷阱。

44B: 典型的后退反击技,同时拥有后退和回避上段两种性能,非常好用,被防也仅仅15帧不利,面对大部分角色不会被打得很痛。

实用墙壁连段

1B(上墙)→A+BA→66A+B

说明:拉斐尔虽然上墙技不少,但是墙连的伤害都非常低,因此墙连算是他不擅长的部分。如果玩家不太在意这部分,那么所有的墙连都可以以A+BA→66A+B来收尾。

B+G(上墙)→3A(上墙)→A+BA→66A+B

说明:需要墙在拉斐尔的偏右手边时,3A才能再次撞墙。求稳定可以直接接A+BA。

3ACH(上墙)→3A(上墙)→3[B]→Per BB BE

说明:实战中最容易触发的情况。14帧的中段A捞一个CH就可以成立,求稳定的话可以少打一个3A。



剑圣

Edge Master



基力克

Kilik



至福之境

Elysium

角色概述

他们三人都为随机角色,对战时每一小局都会随机抽选武器,其中基力克会在所有男性角色



中随机抽选,至福之境则为所有女性,而剑圣是无分男女在全角色中抽选。当他们抽到固定的流派时会出现专属的招式,剑圣和基力克抽到至福流派时,22/88AA的动作用会改变,且可以追加输入一次指令变成22/88AAAA,这招的判定为中下下,任意一段下段命中时对手都会倒地,三段攻击的确实依次是-13、-17、-22,这招的实战意义并不大。

当至福之境抽选到琵拉·欧米茄的流派时,她的以下招式会变为以索非菲亚的版本:

236B、236B4、236B; 4

236236B、236236B4、236236B; 4

B+KB、B+KB4、B+KB; 4

2BB、2BB4、2BB; 4

这些招式的总体伤害要高于琵拉·欧米茄,但由于它们在版/墙边命中时无效正面FO对手或诱发上墙,所以可以说是各有优势。

此外,至福之境还拥有剑圣和基力克所没有的专属CE技,该招为19帧发生的全屏中段技,此招有多段判定,任意一段判定命中对手后都会中全中且无论对手处于何种状态。有鉴于此,她的CE可以在中远距离用作空位确反,虽然也可以接在连段中,但由于系统的伤害修正,有时候伤害还不如接普通连段的高,比如琵拉·欧米茄流派的236A→236B就比236A→CE的伤害要高。

实用连段

这里推荐几套至福之境抽选到各种女性流派时的连段,至于剑圣和基力克,由于他们只有一招专属招式且基本无法用来连段,因此忽略不计。

琵拉:1K CH→CE

琵拉·欧米茄:66B→4A→CE; 236A→236B; 4; 6BB BE CH→236236B

艾薇:66K→CE

妮拉:GS 3B→4A→4K 切换-JS 66B BE 切换-GS BT B+K→CE

薇欧拉:44A BE→33[B]B→AA B→2A+B→2B+K BE→前冲

AAB→9K→CE

蕾蒂:44[A]U→AA BE→3B→4K→CE

鼠泽:A6/a; 6B CE

希尔妲:C3A→CE



完成了主流程，本作仍然可以继续玩下去，因为有六个阵营的故事线任务和大量的支线任务在等着玩家去完成，而且还有大量的地图在等待着玩家们去收集。对于想要获得全成就/白金的玩家来说，还有如收集传说之石(Lordstone)，开50个锁，驱魔50个宝箱等等收集性的成就

/奖杯需要去完成，游戏时间突破50小时甚至100小时也是非常正常的情况。本期研究将会放出七类宿命的每一层次(Tier)所提供的增益和命运转折卡片的效果一览，各个阵营任务的任务触发NPC所在地和技巧训练师的所在地，还有三个制造系统的详解，希望对大家的游戏过程有所帮助。

宿命卡片增益一览

力量系 (Might)

好斗者 (Brawler)

解锁要求：力量系1点
效果：1. 提高近战伤害15%。2. 格挡效果提高20%。

战士 (Fighter)

解锁要求：力量系11点
效果：1. 提高近战伤害17%。2. 格挡效果提高22%。

士兵 (Soldier)

解锁要求：力量系28点
效果：1. 提高近战伤害20%。2. 格挡效果提高24%。3. 敌人眩晕时间延长10%。

勇士 (Warrior)

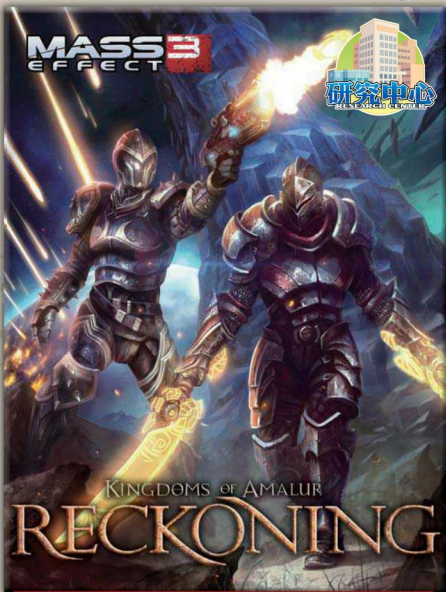
解锁要求：力量系49点
效果：1. 提高近战伤害23%。2. 格挡效果提高26%。3. 敌人眩晕时间延长15%。

征服者 (Conqueror)

解锁要求：力量系79点
效果：1. 提高近战伤害25%。2. 格挡效果提高28%。3. 敌人眩晕时间延长17%。4. 近战攻击有17%几率让敌人眩晕。

霸王 (Warlord)

解锁要求：力量系109点
效果：1. 提高近战伤害30%。2. 格挡效果提高30%。3. 敌人眩晕时间延长20%。4. 近战攻击有20%几率让敌人眩晕。5. 背水一战 (Last Stand)，即将杀死时会自动恢复20%生命值，但之后生命值会不断流失，直到玩家杀死一个敌人后才停止。



大地王国 罪与罚	EA	角色扮演
Kingdoms of Amalur: Reckoning	美版	
2012年2月7日	1人	59.99美元
对应机型为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

敏捷系 (Finesse)

盗贼 (Rogue)

解锁要求：敏捷系1点
效果：1. 提高远程伤害10%。2. 翻滚时获得30%伤害减免。3. 提高5%穿透伤害。

斥候 (Scout)

解锁要求：敏捷系11点
效果：1. 提高远程伤害13%。2. 翻滚时获得35%伤害减免。3. 提高7%穿透伤害。

猎人 (Hunter)

解锁要求：敏捷系28点
效果：1. 提高远程伤害15%。2. 翻滚时获得40%伤害减免。3. 提高10%穿透伤害。4. 提高5%暴击几率。



游侠 (Ranger)

解锁要求: 敏捷系 49 点

效果: 1. 提高远程伤害 17%。
2. 翻滚时获得 45% 伤害减免。3. 提高 13% 穿透伤害。4. 提高 7% 暴击几率。



刺客 (Assassin)

解锁要求: 敏捷系 79 点

效果: 1. 提高远程伤害 20%。2. 翻滚时获得 50% 伤害减免。3. 提高 15% 穿透伤害。4. 提高 10% 暴击几率。5. 直觉闪避 (Evasion), 受到攻击时有 6% 几率完全不受伤害。



夜刃 (Nightblade)

解锁要求: 敏捷系 109 点

效果: 1. 提高远程伤害 30%。2. 翻滚时获得 60% 伤害减免。3. 提高 20% 穿透伤害。4. 提高 12% 暴击几率。5. 直觉闪避 (Evasion), 受到攻击时有 11% 几率完全不受伤害。6. 暗杀 (Assassination), 触发直觉闪避后发动, 7 秒内下一次对敌人的攻击必定暴击, 并造成 300% 伤害。

巫师 (Sorcerer)

解锁要求: 法术系 79 点

效果: 1. 提高元素伤害 45%。2. 法力消耗降低 20%。3. 每秒恢复 2 点法力值。4. 寒冰闪现 (Ice Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成冰冷伤害。5. 所有法术效果持续时间延长 20%。



大法师 (Archmage)

解锁要求: 法术系 109 点

效果: 1. 提高元素伤害 50%。2. 法力消耗降低 25%。3. 每秒恢复 3 点法力值。4. 寒冰闪现 (Ice Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成冰冷伤害。5. 所有法术效果持续时间延长 25%。6. 命运回响 (Echoes of Fate), 每次击杀敌人都有 10% 几率产生名为“命运回响”的幻影协助作战。



魔盗 (Disciple)

解锁要求: 敏捷系 6 点、
法术系 6 点

效果: 1. 提高元素伤害 18%。2. 提高 7% 穿透伤害。



奥术师 (Archanist)

解锁要求: 敏捷系 14 点、

法术系 14 点

效果: 1. 提高元素伤害 22%。2. 提高 10% 穿透伤害。3. 提高 6% 暴击几率。4. 诡秘 (Dread), 攻击对于处于恐惧状态的敌人必定暴击。5. 闪现 (Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体。



术士 (Warlock)

解锁要求: 敏捷系 25 点、法术系 25 点

效果: 1. 提高元素伤害 26%。2. 提高 13% 穿透伤害。3. 提高 7% 暴击几率。4. 诡秘 (Dread), 攻击对于处于恐惧状态的敌人必定暴击。5. 剧毒闪现 (Poison Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成剧毒伤害。6. 每秒恢复 1 点法力值。



诡术师 (Spellcloak)

解锁要求: 敏捷系 38 点、法术系 38 点

效果: 1. 提高元素伤害 30%。2. 提高 15% 穿透伤害。3. 提高 10% 暴击几率。4. 诡秘 (Dread), 攻击对于处于恐惧状态的敌人必定暴击。5. 剧毒闪现 (Poison Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成剧毒伤害。6. 每秒恢复 2 点法力值。

法术系 (Sorcery)



学徒 (Acolyte)

解锁要求: 法术系 1 点

效果: 1. 提高元素伤害 25%。
2. 法力消耗降低 10%。



入门生 (Initiate)

解锁要求: 法术系 11 点

效果: 1. 提高元素伤害 30%。2. 法力消耗降低 13%。



先知 (Seer)

解锁要求: 法术系 28 点

效果: 1. 提高元素伤害 35%。2. 法力消耗降低 13%。3. 每秒恢复 1 点法力值。4. 闪现 (Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体。



贤者 (Sage)

解锁要求: 法术系 49 点

效果: 1. 提高元素伤害 40%。2. 法力消耗降低 17%。3. 每秒恢复 1 点法力值。4. 寒冰闪现 (Ice Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成冰冷伤害。5. 所有法术效果持续时间延长 15%。



影法师 (Shadowcaster)

解锁要求:敏捷系 55 点、法术系 55 点

效果:1.提高元素伤害 34%。2.提高 20% 穿透伤害。3.提高 12% 暴击几率。4.诡秘 (Dread) 攻击对于处于恐惧状态的敌人必定暴击。5.剧毒闪现 (Poison Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成剧毒伤害。6.每秒恢复 2 点法力值。7.法力吸取 (Drain Mana), 每一次暴击伤害的 15% 转化为法力值。

力量法术系

Might/Sorcery

守护者 (Guardian)

解锁要求:力量系 6 点、法术系 6 点

效果:1.将 25% 受到的伤害转化为法力值。2.提高 15% 元素抗性。



战斗法师 (Battlemage)

解锁要求:力量系 14 点、法术系 14 点

效果:1.将 30% 受到的伤害转化为法力值。2.提高 17% 元素抗性。3.提高近战伤害 10%。4.闪现 (Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体。



十字军 (Crusader)

解锁要求:力量系 25 点、法术系 25 点

效果:1.将 40% 受到的伤害转化为法力值。2.提高 20% 元素抗性。3.提高近战伤害 15%。4.闪现 (Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体。



楷模 (Paragon)

解锁要求:力量系 38 点、法术系 38 点

效果:1.将 50% 受到的伤害转化为法力值。2.提高 23% 元素抗性。3.提高近战伤害 17%。4.闪现 (Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体。5.提高 10% 护甲值。



冠军 (Champion)

解锁要求:力量系 55 点、法术系 55 点

效果:1.将 75% 受到的伤害转化为法力值。2.提高 25% 元素抗性。3.提高近战伤害 20%。4.闪现 (Blink), 替代翻滚, 角色能够进行短距离传送, 躲避敌人攻击或穿越敌人身体。5.提高 15% 护甲值。6.魔力超载 (Harmonic Overload), 杀死敌人后有 10% 几率产生三种元素混合的魔法爆炸攻击其他敌人。

力量敏捷系

Might/Finesse



决斗家 (Duelist)

解锁要求:力量系 6 点、敏捷系 6 点

效果:1.提高近战伤害 15%。2.提高远程伤害 7%。



守望者 (Warden)

解锁要求:力量系 14 点、敏捷系 14 点

效果:1.提高近战伤害 17%。2.提高远程伤害 10%。3.提高 5% 暴击几率。



复仇者 (Avenger)

解锁要求:力量系 25 点、敏捷系 25 点

效果:1.提高近战伤害 20%。2.提高远程伤害 13%。3.提高 7% 暴击几率。4.提高 10% 穿透伤害。



杀手 (Slayer)

解锁要求:力量系 38 点、敏捷系 38 点

效果:1.提高近战伤害 23%。2.提高远程伤害 15%。3.提高 10% 暴击几率。4.提高 13% 穿透伤害。5.潜行状态下伤害提高 20%。



剑圣 (Blademaster)

解锁要求:力量系 55 点、敏捷系 55 点

效果:1.提高近战伤害 25%。2.提高远程伤害 20%。3.提高 12% 暴击几率。4.提高 15% 穿透伤害。5.潜行状态下伤害提高 25%。6.割喉 (Cut Throat), 将敌人击倒时, 5 秒内提高 15% 伤害, 1% 几率偷取生命, 并把造成伤害的 20% 转化为金币。

多面手系

Might/Finesse/Sorcery

探索者 (Seeker)

解锁要求:力量系 2 点、敏捷系 2 点、法术系 2 点

效果:1.提高近战伤害 7%。2.提高远程伤害 7%。3.提高魔法伤害 7%。4.护甲装备要求降低 25%。



远行者 (Wayfarer)

解锁要求:力量系 4 点、敏捷系 4 点、法术系 4 点

效果:1.提高近战伤害 10%。2.提高远程伤害 10%。3.提高魔法伤害 10%。4.护甲装备要求降低 25%。5.所有技巧等级 -1。





冒险家 (Adventurer)

解锁要求: 力量系 10 点、敏捷系 10 点、法术系 10 点
效果: 1. 提高近战伤害 13%。2. 提高远程伤害 13%。3. 提高法术伤害 13%。4. 护甲装备要求降低 25%。5. 所有技巧等级 +1。6. 提高 5% 所有伤害减免。

奇才 (Prodigy)

解锁要求: 力量系 17 点、敏捷系 17 点、法术系 17 点
效果: 1. 提高近战伤害 15%。2. 提高远程伤害 15%。3. 提高法术伤害 15%。4. 护甲装备要求降低 25%。5. 所有技巧等级 +1。6. 提高 7% 所有伤害减免。7. 提高 5% 暴击率。



博学者 (Polymath)

解锁要求: 力量系 26 点、敏捷系 26 点、法术系 26 点
效果: 1. 提高近战伤害 17%。2. 提高远程伤害 17%。3. 提高法术伤害 17%。4. 护甲装备要求降低 25%。5. 所有技巧等级 +2。6. 提高 10% 所有伤害减免。7. 提高 7% 暴击率。

全能者 (Universalist)

解锁要求: 力量系 37 点、敏捷系 37 点、法术系 37 点
效果: 1. 提高近战伤害 20%。2. 提高远程伤害 20%。3. 提高法术伤害 20%。4. 护甲装备要求降低 25%。5. 所有技巧等级 +3。6. 提高 12% 所有伤害减免。7. 提高 10% 暴击率。8. 武圣 (Mastery of Arms), 所有武技立刻解锁。



命运转折 (Twists of Fate)

在剧情上来说, 命运转折就是玩家扮演的无命者在完全改变了一个原本已经被命运所预言了结果的大事件后获得的额外力量, 纠缠的命运之力会赋予玩家更强的能力。具体到游戏中, 玩家完成主线任务或阵营任务后都会获得命运转折卡片。命运转折卡片和宿命卡片不一样, 互相之间提供的增益效果并不冲突, 玩家无需选择其中一个, 只要完成了相应的任务, 就可以获得卡片和其附带的增益效果。有些命运转折卡片是固定获得的, 而有

些卡片则会随着剧情中玩家的回答不同而发生变化, 不同的回答对应不同的命运转折卡片, 增益效果也各不相同。命运转折卡片里有不少带有提高获取经验值的效果, 想要加快升级速度早日解锁最顶级宿命卡片, 就要尽快取得。玩家可以在命运转折选项中查看目前获得的卡片和增益效果。游戏中的命运转折卡片共有 16 张, 部分存在着冲突, 即只能获得其中之一, 玩家可以对应下表来选择自己所想要获得的命运转折卡片。

卡片名称	效果	获得条件
Confident	+5% 冰冷与火焰伤害抗性	预定本作的限定版“宿命” (Destinies) 游戏套盒后获得。
Harbinger	+2% 在罪与罚模式 (Reckoning Mode) 获得的经验值	预定本作的限定版“宿命” (Destinies) 游戏套盒后获得。
Disciplined	+1 所有法术系技能等级, +5% 元素伤害抗性	在奥术学院 (Scholia Arcana) 的战役任务“A Crowded Mind”中选择 Disciplined 选项或在奥术学院 (Scholia Arcana) 的战役任务“A Crowded Mind”中选择 Fearlessness 选项。
Fearless	+1 所有法术系技能等级, +5% 元素伤害	

卡片名称	效果	获得条件
Forewarn	+1 所有力量系技能等级, +5% 火焰伤害, +10% 物理伤害。	在战俘兵团 (Warsword) 的战役任务中击败佣兵团拉曼恩。
Turesword	+1 所有力量系技能等级, +10% 对恶魔人 (Niskaru) 造成的暴击, +6% 造成敌人眩晕的持续时间	在战俘兵团 (Warsword) 的战役任务中始终忠于佣兵团并完成任务。
Child of Umbr	+5% 元素伤害和对季灵 (Fea) 造成的伤害	完成哀伤圣堂 (House of Sorrows) 的战役任务“Such Sweet Sorrows”。
Loonoclast	+10% 使用刃刀 (Feablaides) 时的伤害, +6% 法力值, +3% 攻击时偷取一点生命值的几率	完成歌谣圣堂 (House of Ballads) 的战役任务。
Temperance	+1 所有敏捷系技能等级, +6% 自动回蓝攻击几率	完成旅行者 (Travelers) 的战役任务, 并选择帮助 Argine。
The Chariot	+1 所有敏捷系技能等级, +6% 穿透伤害	完成旅行者 (Travelers) 的战役任务, 并选择帮助 Grim。
Undisputed Champion	+5% 总伤害与总伤害减免	完成英勇圣堂 (House of Valor) 的战役任务。
Unraveler	+5% 获得经验值	完成战役任务“Enemies in High Places”。
Unwritten One	+3% 获得经验值, +5% 获得金币数量	完成主线战役任务“Fate and Fea”。
Siegebreaker	+4% 获得经验值, +6% 总伤害	完成主线战役任务“Breaking the Siege”。
Unstoppable Force	+6% 物理伤害, +7% 获得金币数量	完成主线战役任务“Pride Before a Fall”。
Destiny Defiant	+5% 总伤害与总伤害减免, +10% 生命与法力值	完成主线战役任务“Fighting Fate”, 击败龙母神 (Timooh)。

阵营任务 (Faction Quests)

重要性仅次于主线任务的阵营任务, 因为关系到成就/奖杯的获得, 所以也是每位想要完美游戏的玩家都必玩的部分, 每个阵营任务都叙述了游戏中某个势力的故事线, 不但有曲折的情节, 也有丰厚的奖励, 任务的最终阶段还会让玩家获得命运转折卡片。阵营任务共有六条, 分别是歌谣圣堂 (House

of Ballads)、哀伤圣堂 (House of Sorrows)、奥术学院 (Scholia Arcana)、旅行者 (Travelers)、英勇圣堂 (House of Valor) 和战俘兵团 (Warsword)。因为篇幅的关系, 关于任务的详细内容和剧透就留给各位玩家自行去了解, 这里提供了六个阵营任务的触发地点, 方便各位玩家去寻找。

阵营名称	所在区域	所在地点
House of Ballads	Odarath	House of Ballads
Warsword	Yolvan	Shielding Keep
Travelers	The Sidhe	Star Camp
Scholia Arcana	Tywill Coast	Rathir
House of Sorrows	Cursewood	Foe's Hearth 附近
House of Valor	Alsesund	House of Valor

技巧训练师

游戏中玩家提升技巧的其中一个途径就是技巧训练师, 他们分布在游戏的各大城市, 甚至是野外当中, 能够为玩家提供收费的技巧训练服务。关于训练师, 有两个比较独特的规则, 一个是训练师本身有着层次的分别, 即技巧里头的基礎 (Basic)、进阶 (Advanced) 和大师 (Master) 三个层次, 玩家的技巧需要到达相应的层次后才可以在属于该层次的训练师处训练, 层次高于或低于训练师的层次都无法进行训练。第二个则是每一位训练师只能提供一次训练, 玩家无法仅仅靠金钱便以



在训练师处把技巧一路提升到最高, 仍然需要升级时的技巧点或技巧书籍的帮助。下表给出各个技巧的训练师所在位置, 方便各位玩家进修角色的技巧, 请记得带够金币, 因为后期训练的费用颇高。

技巧类型	训练师名称	训练师层次	所在区域	所在地点
炼金	Molly Janic	Basic	Forsaken Plain	Emraire
	Jakasen	Basic	Ysa	Lycam Grove
	Red Thmbrum	Advanced	Tywill Coast	Rathir
	Conni	Master	Caeled Coast	Seawatch
锻造	Halder Rodric	Basic	Odath	Shielding Keep
	Holte Frenn	Basic	Ysa	United Merchants
	Elyr Dymwedl	Advanced	Menetyre	Ironfast Keep
	Ragna Senn	Master	Cursewood	Mel Senshir
	Amick Arduna	Basic	Odath	Gorhat
依测	Imar Odvar	Basic	Ysa	Embassy Hall
	Gawit Hand	Advanced	Apotyre	Sun Camp
	Ney Caalan	Master	Cursewood	Mel Senshir
驱魔	Eric Porthie	Basic	Apotyre	Adessa
	Saramer	Basic	Ysa	Ballads
	Artan Caid	Advanced	Tywill Coast	Rathir
	Dionaeach	Master	The Midden	House of Sorrows
开锁	Tefroy Tarion	Basic	Galalar	Tirin's Rest
	Thorvald Ulfsson	Basic	Lorca-Rane	地中海东南角
	Nari Wyle	Advanced	Apotyre	Adessa
	Elya Madmyr	Master	Caeled Coast	Seawatch外
贸易	Arion Demian	Basic	Alerund	地图上方
	Elayen Gark	Basic	Haxhi	Star Camp
	Eriorm Dest	Advanced	Tywill Coast	Moon Camp
口才	Enion Galuis	Master	Cursewood	Mel Senshir
	Ellova	Basic	Odath	House of Ballads
精工	Magessa Chr	Basic	Tywill Coast	Rathir
	Montanet	Advanced	Apotyre	Adessa
	Caradas Hyme	Master	Cursewood	Mel Senshir
	Raina Njorn	Basic	Ysa	Delving Hall
	Setter	Basic	Ysa	地图右下
潜行	Iran Scorn	Advanced	Tywill Coast	Rathir
	Ljordran	Master	The Keening	地图下方
	Hiroen Kalt	Basic	Haxhi	Star Camp
潜行	Inthales Scyld	Basic	Tywill Coast	Moon Camp
	Borm	Advanced	Apotyre	Adessa
	Ticerani	Master	Shadow Pass	Darkglow Caverns

生产系统详解

锻造 (Blacksmith)

尽管前期玩家也可以多使用锻造系统来制造装备,不过想要创造出最强的装备,不但需要将锻造技巧提升至10级,获得制造大师级(Mastercrafted)装备的能力,还需要大量的大师级零件。锻造一件装备可以最少使用两个零件,最多使用五个零件,第一个零件固定为芯材,后三个为不同种类的配件,不同类型装备的种类不同而不同,最后一个固定为宝石。所有的零件都可以在商人处购买,而除了宝石外,其他零件可以通过分解装备获得。

芯材: 这是决定装备基本强度



的零件,对于武器来说,是伤害值高低,而对于防具则是护甲值高低。

配件: 尽管种类有差别,但配件对于一件装备的作用就是提供额外的增益和特效,例如生命值恢复或者是某种元素伤害。

宝石: 宝石的作用和配件非常重要,但因为宝石的最强特效会比配件强大,所以如果想要打造强大的装备,一定要配合上精工技巧。

在选择好以上的五种零件后,玩家还需要为装备命名,之后就可以打造出符合自己需要的装备,其他装备比起玩家可以获得的,其他装备,一般都会拥有更强的属性和更多的特效,但没有宝石孔,部分只针对某一类装备的宝石就只能用于某一个装备,例如法杖只能用强力宝石(Utility)制造。

配件分为四个等级,分别是 Basic, Improved, Greater

和 Master,但另外还有部分零件并不遵循这一命名规则,即它们的名称前缀并没有这四个等级的名称,所以判断一个零件的等级,最好还是从其提供的特效数值来分辨,同样的逻辑也可以用于分辨芯材和

宝石的等级。最后一提, Basic, Improved, Greater 三个等级的零件都可以在商人处买到,虽然特效种类并不多,而 Master 等级的零件基本上只能靠分解高级的装备获得或是从宝箱、敌人身上拾取。

炼金 (Alchemy)

比起锻造,炼金的系统较为简洁明了,只要有配方并拥有相应的材料就可以制造药水,关键在于玩家选择何种方式去获得配方,除了之前介绍过的试验和购买配方外,争取早日将炼金技巧提升至10级开启最后一个里程碑也可以立刻领悟所有药水配方。所以想要节省金钱的玩家最好不要购买任何配方也不要进行任何试验,直接将技巧提升到10级。因为游戏的金钱获得速度是前紧后松,玩家只要到游戏中期就会发现自己的钱多得没处花,所以其实这个时候适当购入一点好用的配方也是完全没问题的。

药水分为生命药水(红色)、法力药水(蓝色)、攻击增益药水(橙色)、防御增益药水(淡蓝色)、生命或法力上限提升药水(绿色)和技巧增益药水(紫色),还分为 Minor, Greater, Master 三个等级,药效依次提升,但所需材料的珍贵程度和数量也随之提升。一般来说,建议主要使用



Greater 级的药水,已经可以在大部分情况下满足玩家的需要了,Master 级别的药水常常需要用到珍贵的材料命运精萃(Essence of Fate),鉴于命运精萃的获取难度较高,所以不建议经常制作或饮用 Master 级别的药水。

最后,提供一个邪道的免费获取所有配方的办法,先存档,到一个占命者处花钱重置宿命,然后将炼金技巧点满,到炼金工作台查看配方并将每一个配方记录下来,然后读档,再按照记录下来配方做一个试验,就可以轻松获得所有配方,但记得就算是这种方法也必须要将炼金技能提升到5级,不然没法用足够种类的材料制作药水是无法做出高级药水的。

精工 (Segecraft)



三个制作系统里头,精工做得最为粗糙,在游戏里头单独应用的机会也较少,除非玩家不打算涉猎锻造,完全以任务奖励装备来武装自己的角色。精工的基本制作方法就是用两种不同或相同的原石互相打磨成一块宝石,宝石的质量由原石的质量决定,也就是特效的强度高,而原石之间的组合则决定了宝石的特效类型。原石分为三个等级,分别是 Couldy, Lambert 和 Pristine,其中 Couldy 就算是玩家没有任何精工技巧等级也可以用于制作宝石,而 Lambert 和 Pristine

则需要达到相应的技巧里程碑才可以用于制作宝石。

除了品质和组合外,影响宝石特效的还有类型,也就是玩家在制作宝石前需要选择的宝石类型,分为武器宝石(Weapon Gem)、护甲宝石(Armor Gem)、强力宝石(Utility Gem)和史诗宝石(Epic Gem),不同类型的宝石特效也不一样,因为还存在着插槽和锻造装备种类的差别,所以并不能断言说某一类型的宝石就特别好,玩家需要针对自己的需要来选择宝石类型。

最后,精工系统还存在着融合原石(Strengthen Shards)选项,能够用两块低级的原石融合成一块高品质原石的,最高可以达到 Pristine 品质,后期玩家可以用这种方法来获取更多的 Pristine 品质宝石,满足锻造方面的宝石需求。

开学小测验 2012春季版



状元一名
wii版PSV一台
入围奖十名
北通实用游戏周边

“开学小测验 2012 春季版”在 293 期杂志上刊登之后小编们的信箱再一次被答卷塞得满满当当，邮递员叔叔都表示伤不起。但也有不少学生读者们向小编抱怨说因为开学的关系没能买到 293 期的 UCG，无法参加小测验活动。所以，经过编辑们的商议，决定将小测验题目和印花再在本期中刊登一次，并将截止日期延长到 3 月 25 日，这次大家可不要再错过了哟！

对于已经寄出答卷的读者们也不要着急，因为本期的印花与上期的印花是可以同时使用的！也就是说，如果你使用 294 期的印花再寄一次答卷的话，中奖概率会提升一倍哦！为了闪闪发光的 PSV，快快行动起来吧！

活动说明

1. 以下前 20 题为单选题，每题 5 分，共计 100 分。最后一题为主观题，20 分。由编辑负责评分。考卷总计 120 分。考生需将答案填写在自备答题卡上，并将本页右下角的印花剪下，贴到信封背面，连同答案一并寄到“兰州市耿家庄邮局 99 号信箱”，邮编为 730000。来信截止日期延长到 3 月 25 日，以邮戳时间为准。
2. 获奖读者将会从全部来信中抽选，状元只会 90 分以上的玩家中诞生。
3. 正确答案和获奖名单将会在 2012.4B 这一期杂志上发表，敬请关注。



考场规则

- 可以交头接耳
- 可以上网查询
- 可以实机测试
- 不必紧张赶场
- 准时贴花寄信
- 严禁贿赂小编

CALIBUR 的含义是？

- A. 游戏中邪剑的名字
B. 拥有邪剑和灵剑之后获得的力量
C. 剧情关键人物物格飞的爱剑
D. 游戏中灵剑的名字

8. 以下哪个功能是X360和PS3都有的？

- A. 跨游戏聊天
B. 关机下载
C. 在线保存存档
D. 声控主机界面

9. 《伊甸之子》中，玩家在伊甸园里拯救的是以下哪位女性的记忆数据？

- A. Lumi B. Yumi C. Kumi D. Yami

10. 以下哪个游戏的制作者在2011年内没有接受过UCG小编的采访？

- A. 《真·三国无双 NEXT》
B. 《如龙 终焉》
C. 《铁拳 TT2》
D. 《未知海域 黄金深渊》

11. 以下哪个敌人未曾在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中出现过？

- A. 小丑 B. 企鹅人 C. 拉萨格尔 D. 绿恶魔

12. 在《使命召唤 现代战争3》当中，谁是一直从系列初代陪伴着普莱斯作战，又没有身亡的角色？

- A. 肥皂 B. 盖兹 C. 尤里 D. 尼古拉

13. 以下哪款游戏不是PSV的首发游戏？

- A. 小小变异者 B. 地獄军团
C. 大众高尔夫6 D. 反重力赛车2012

14. 在《怪物猎人3 tri G》中，以下哪种食物的搭配能吃出防御力UP+痛的千里眼效果？

- A. 谷物X乳制品 B. 野菜X乳制品
C. 肉X野菜 D. 肉X酒

15. 《最终幻想XIII-2》中早熟的怪物同伴最高能成长到多少级？

- A. 10 B. 15 C. 20 D. 30

16. 《塞尔达传说 天空之剑》中林克一共要通过多少个试炼？

- A. 3 B. 4 C. 5 D. 6

17. PSV版《未知海域 黄金深渊》的开发商是？

- A. 顽皮狗 B. Bend Studio
C. Ready At Dawn D. Insomniac

18. 以下四款3DS游戏中哪一作的销售量最高？

- A. 闪电十一人 GO 闪光·黑暗
B. 节奏大师R 皇帝拿破仑的遗产
C. 心灵相机 随身记事簿
D. 马里奥赛车7

19. 恐怖游戏《“零”系列》中所使用到的退灵道具叫什么？

- A. 射影机 B. 摄影机
C. 照相机 D. 录影机

20. 在《超级马里奥3D大陆》中，马里奥无法使用哪种能力？

- A. 变泼猴
B. 吐火球
C. 变迷你
D. 无敌



21. 请写下你对杂志年后改版的主观和客观建议。（主观题）

1. 三上真司目前所在的工作室名叫什么？

- A. 白金工作室 B. 探戈工作室
C. 四叶草工作室 D. 种子工作室

2. 哪家游戏公司没有参与国民RPG《勇者斗恶龙X》的开发？

- A. ARMOR Project B. Square Enix
C. Level-5 D. BIRD STUDIO

3. 以下哪两个游戏角色的声优是不一样的？

- A. 琴恩（苍翼默示录）& 辛格（心灵侦探）
B. 闪电（FFX III）& 爱丽丝（FFVII）
C. 桐生一马（如龙）& 斯内克（潜龙谍影）
D. 百姬（脱村正）& 嘉米（街头霸王IV）

4. 《战争机器3》的杀戮战场模式中，哪种物种不能使用？

- A. 肯宾兵 B. 荧光女兽人
C. 雷爆虫 D. 兽族女王

5. 《大地王国 罪与罚》的主角因为死而复生，获得了一个特别的称号，那个称号是？

- A. 无名者 B. 无名者 C. 无头者 D. 无情者

6. 巧舟先生没有参与以下哪部游戏的开发？

- A. 逆转裁判 B. 逆转检察官
C. 莱顿教授VS逆转裁判 D. 恐龙危机2

7. “《灵魂能力》系列”的英文标题是Soul



邪魔院

小编带你走进日本

天气开始转暖了，外面的景色也越来越美妙。说起来，现在不仅在日本，国内也有很多观赏樱花的去处，我们不用出远门就能在身边感受自然之美。难得春光乍暖的日子，踏青赏花是最好不过，当然如果手头有一台相机能随时记录下这美丽的瞬间，那就更完美了。



浅说日本的公寓

日本的公寓——アパート (apart)，走在大街小巷几乎随处可见。公寓的存在是日本社会的一个缩影，它可以缓解人口的居住压力，同时成本低的特点对于一些学生、外乡人或者刚刚步入社会的年轻人而言，公寓也是再好不过的过渡性住所。当然也有一些收入较低或者长期单身的人群，他们也会将公寓作为自己的长期居住地。

日本的公寓根据层数的不同通常采用木质或者轻量铁骨架进行建造，由于构造的限制，这类公寓通常以上下2层的低层住宅为主。相比之下，日本人口中的マンション (Mansion) 则通常是指那些中高层的高级公寓，这类建筑一般只在繁华的市中心才能看见。日本属于地震高发国，因此这也极大地提高了公寓的适用性和安全价值。

除了居住，很多日本人也会将整栋公寓买下作为一项长期的不动产投资，通过每年的租金获得稳定的收益。公寓的价格受地域与交通

影响差别较大，同样是在首都圈内，千叶县的1座两层4间的公寓售价在1000万日元左右(每间25平米×4)，而同样面积的公寓在东京都内则会高达5000日元甚至更多。至于租金，在非市中心的普通居住区，30平以下的两房通常不超过4万日元/月，而15平米左右的单房也至少需要3万日元左右的租金。

在这里需要解释一些概念，日本的公寓不同于国内，比起建筑面积，人们更喜好用R、K、DK或者LDK这样的英文缩写来衡量公寓的大小，这些单位代表什么呢？其实很简单，“R”表示卧室与厨房合二为一的单间；“K”表示除单间卧室外还有一个独立厨房；“DK”则是在“K”的基础上拥有一个可以吃饭的独立厨房，空间也自然会更大一些；最舒适的“LDK”，是指拥有一间可以同时吃饭或者休息的大客厅，而卧室则在另外的房间。中国人传统概念中的一室一厅，其实就已经相当于日本公寓中最高“级别”的1LDK，而现实中日本公寓最常见的格局，应该是1R或者1K。

麻雀虽小但五脏俱全，哪怕再小的公寓内一般也都具备基本生活所需的各项设施。担心客厅和厨房同处一室很脏？注意换鞋并做好通

风水便完全没有问题；为一张床占去卧室的大半空间而烦恼？只要将床改成被褥与铺盖，卧室也能变成客厅；想拓展更大的空间？你甚至还可以将卧室分隔为上下两层，空间利用率立刻翻倍！这些在我们看来不可思议并且很难理解的事情，日本人几乎都将之视为最普通不过的日常，以至他们中的很多人出国后深深感叹，外国人的居住空间实在是太浪费……

公寓在日本不仅是一个单纯的住所，也影响了当今的日本文化与社会习惯。节省资源的日本人在有限的空间的创造了无穷的理想与价值，但同时也不可否认这样的生活方式带来的隐形压力，这两者到底需要一个怎样的平和点，身为局外人的我们怕是很难给出结论。



喵咪风采

公寓与猫



▲公寓里的这片天地好小，那也是属于自己的世界。



▲这样的一幅公寓的画面几乎已成了日本的一个缩影。



▲隔音效果差永远是日式公寓最致命的一个缺点，尽管大部分日本人都很爱静……

在 UCG 总第 292 期上,本栏目收录了旅日玩家楚楚陆陆的“中古”知多少一文。文末作者称今后将持续带来关于日本中古市场的文章。本期这篇《秋叶原完全攻略指南》详细介绍了玩家去秋叶原淘二手游戏产品时必须去的几家店铺,可谓实用性

点。不过,在研读这篇购物攻略前,我们不妨先读一下出自作者 squirrelbullet 的《延续性和传统游戏》。这是一篇从消费习惯角度分析电视游戏进化思路的文章,颇有启发性,一起来看看吧!我们的投稿邮箱是:tt@ucg.cn,欢迎各位踊跃来稿!

延续性和传统游戏

传统游戏在今天似乎进入了死局。

居高不下开发成本,萎靡不振的销量,寡头恒强,小公司如履薄冰。《战神》开发商 SCEE 的社长在自家开发者博客上哭求大家买他们呕心沥血做出来的作品,因为“再卖不出去,我们就没钱做一个了!”。《最终幻想》系列在 SE 短视的商业策略下,品牌价值被严重透支,《FFXIII-2》首周销量 52 万份(计划仅达 80 万,《FFXIII》做为系列争议最大的作品首周也有 150 万),要知道《FFVII》以后,顶着《FF》旗号的游戏,销售低于 500 万就意味着失败。

更重要的是,人们变了。一方面,便捷设备和移动互联网带来的消费内容充斥生活的每一个角落,而“便携”两个字意味着那些廉价和高速的信息可以渗透到用户所能支配的每一分每一秒,毫无死角。传统游戏动辄数十小时以上的游戏时间似乎已经成为了现在快节奏生活所不能负担的奢侈。另一方面,以前的核心玩家已经逐渐成长为社会和家庭的支柱,更无力将大块的时间投入到游戏中,上下班的地铁上能玩一把《宝石迷情》之类的游戏似乎已经是不错的消遣了。而新近成长起来的年轻一代呢?他们在玩《愤怒的小鸟》——一个在各个移动平台都取得了巨大成功的休闲类游戏,其总下载量已经超过 3 亿。

前两天《愤怒的小鸟》开发商 Rovio 宣布了《愤怒的小鸟》宇宙。传统游戏的开发商估计会觉得很荒唐——“宇宙”仅仅是做了些新关卡,后加了一些小规则,游戏引擎甚至都不用升级,就能轻而易举地盈满钵满。而更气人的是,这个游戏的原型是一款不起眼的网页游戏。这样的出身,这样的设计与开发规模,却能让 Rovio 这种曾经名不见经传开发成咸鱼翻身,一举进入上流社会(※注 1)。

各种声音都在力挺休闲游戏,休闲和社区(Casual + SNS)似乎成了游戏发展的康庄大道。传统游戏似乎走到了历史的尽头。就像数字音乐将传统唱片打入冷宫,就像数码摄影打倒了柯达死机一样(※注 2)。

但在我们继续本文那沉重的话题之前,我们不如

还是先来聊聊其他的娱乐吧!

先说音乐。数字音乐确实已经胜利, DRM 被 iTunes 废弃(※注 3)也宣告了传统音乐发行模式的失败。但人们对音乐的需求量实际上在增加,音乐播放器每时每刻都陪伴在我们身边。独立音乐通过社交网络发行的模式能获得成功也是基于这样的需求——人们需要音乐,比以前更需要了,而传统唱片发行模式无法应对这样的需求,所以巨头们失败了。

再说电影。传统电影在今天似乎没有碰到什么大问题,因为他们在上世纪 40 年代电视机的崛起中已经度过了苦头。现在盗版和发行商形成的紧密联盟也确实让盗版很头疼。但有一点需要正视,盗版的问题其实并没有缓解,如果从规模上来讲,反而更加严重了。归根结底还是需求在作祟——人们需要电影,而热门的电影更容易被盗版——谁要人们更需要它们呢?

我们回过头来看,音乐和电影,同样存在传统制作和发行的模式,同样存在数字化和盗版,但为什么偏偏音乐行业的巨头们混得如此凄惨?

答案是门槛。

如今音乐制作的门槛已经很低了,大量优秀的软件可以帮助有一定基础的人进行音乐创作,如果不是刻意追求追求效果的话,一台个人电脑也能搞出像模像样的个人专辑。而初音未来(以及“她”的音乐)的流行,也正是音乐制作门槛降低的有力佐证。

而电影不一样,想要做出《阿凡达》那样精良的音画效果还有世界,没有一支优秀的团队和雄厚的预算是不可能的。但结合目前的情况,我不敢大胆假设一下:随着电影制作门槛的继续降低,个人可以相对完美地表达出自己的制作意图之后,传统的电影巨头们也将面临今天音乐巨头一样的困境。

行文至此,我们发现,这里有一个问题还没有解决:是什么因素,促使创作者冒着被盗版的风险,不断制作音乐和电影,即使在音乐和电影的绝对数量已经相当惊人的今天?另一方面,受众不在这两个领域投入时间和精力,并乐此不疲,这又是什么原因呢?



栏目主持 一刀

答案是梦想。

人们需要梦想,而音乐和电影可以带领他们体验梦想,用最廉价最高效最安全的方法。相较于其他体验梦想的方式,音乐和电影的成本无疑是最低的。

说到这里,如果 Rovio 的人能看到我的文字,或许他们已经出了一脑门冷汗了——休闲类游戏所能承载的梦想实在不待可待。相比较传统游戏,休闲游戏的规模和利用碎片时间的游戏方式就决定了它们无法去讲述一个稍微有些深度的故事,更何况是世界观,更何况是梦想?

从本质上讲,人类是追求梦想的动物。今天《愤怒的小鸟》得以成功,是因为“简单即游戏性”,而达到如此“简单”的游戏还不够多。但往远了看,当你玩过 100 个《愤怒的小鸟》之后(全部付费的话肯定会花费你 99 美金),你恐怕得认真考虑一下投入到底到底能换来什么了。

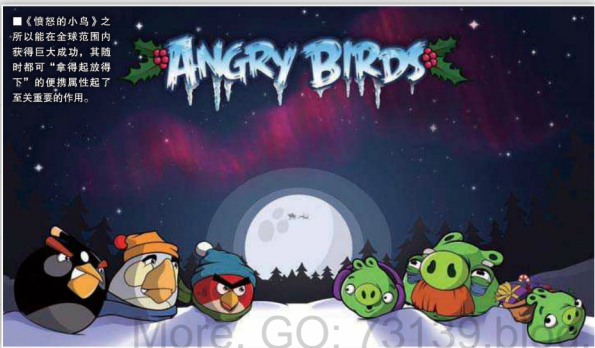
此时传统类游戏开发商似乎松了一口气:死不了!但眼下的问题还是没有解决:休闲类游戏占领了玩家的可支配时间,他们已经越来越不可能重新坐回到电视前去花一整天晚上研究游戏了。

这里我们不妨回顾一下生活本身,我们在一天中,往真正高效率工作的时间并不长,大概到 4 个小时,剩下的时间效率一般。同样的情况也发生在游戏中,任何游戏流程都需要认真设计节奏,因为人的集中力有限,不能一场 BOSS 打完紧接着就是一场 BOSS 战,中间都需要有一些调剂的过程,可能是一些练级,也可能是动脑筋的谜题。

我们今天打游戏的过程往往是这样:在家里坐下来打一两个小时心爱的大作,然后我们可能会出门,在地铁上掏出手机玩休闲游戏,但这样的问题很明显:玩大作的热情被任何东西冲淡,而休闲游戏几乎让人从游戏中体验到任何东西。

你可能会说,没办法啊,大作的设计决定了它们根本没办法出门玩。就算它们能忍受灯光效果的缩水,但大作往往需要大块的时间来解谜和战斗,地铁上根本没这心情和时间啊!

但如果有这样一款游戏:当你在家时可以倒在沙发里用大电视体验绝佳的主线剧情战斗,出门之后可以玩玩几乎不用动脑子的分支任务(说不定只是阅读游戏里的角色日记)。从始至终你都沉浸在这个游戏的世界观里,但在家和在外却是两套体验。甚至你可以直接观察家里的进度,出门玩分支,存档都是同



步到云端。再次回到家里玩时,根据你的存档会生成一个30秒的“主线前置提要”,然后继续战斗。

我一直隐隐觉得这样的游戏只是理论上存在,直到PSP Remaster(※注4)的出现。很多人都认为这只是另一个炒冷饭的产物,但是为了给那些创新乏力的日本公司一个捞钱的机会。但从我这里看到了在不同场合玩同一个游戏的可能性。但PSP Remaster的基础依然很低,而且说白了依然是同样的游戏再卖一次,不可能取得实质性的成功。我期待的组合——起码有成功可能性的组合——是:PS3+PSV。

PS3的生命周期还有3到4年,而PSV则刚发售不久。中间的重合时段足够孕育出成熟的跨平台互动作品,而PSV的机能可以保证跨平台游戏体验的延续性(起码不会有太大的视觉效果落差)。加上PSV天然的便携性和网络特性,我觉得“全天候游玩”的组合是可以成立的。

当你静下心来时,可以仔细研究,当你只有碎片时间时,也可以简单混过时间。这样一个全天候包围



■索尼PS3和PSV的PS3 Remaster系列,检查心中心仪已久期待的游戏。

家的游戏,中间的粘性、品牌价值、传播度都是相当可观的。

一旦出现了这样的局面,单纯的“游戏性”就不再是争论的焦点,取而代之的是“便携性+延续性”。

PSV和Wii U的设计正在往这方面走。而我看好PSV。

为什么?因为SONY从13年前就开始这么做了(※注5)。
【文: squirrelbullet】

注1:2011年12月6日, Peter Vesterbacka (Rovio的市场总监)携夫人参加芬兰总统府的独立日纪念晚宴。这次晚宴受邀对象大约200人,盛况空前。对Rovio来说,可谓一举进入上流社会。此外,需要补充的是,Rovio开发游戏的历史可以追溯到2008年,其间他们开发的游戏不下30款,其实应该算是一家很勤劳的开发商。

注2:柯达申请破产。1981年成立的柯达公司依靠胶片撑起了自己的江山,并逐步发展成一家大型摄影器材公司。但随着数码相机的发展,该公司的业务迅速萎缩,并最终在2012年1月19日在纽约提交了破产保护申请。另外由于资金问题,他们也不再维持好莱坞剧院副业(历届奥斯卡颁奖典礼的地点)的冠名权。

注3:2009年1月6日,苹果公司宣布所有iTunes歌曲取消数字版权保护(DRM)。

注4:2011年5月索尼宣布发行一系列PSP Remaster游戏,即选择受欢迎度的PSP游戏,使用PSP Remaster引擎进行简单的开发(封装),将原有的PSP游戏用更高的分辨率渲染出来。除了提高分辨率,支持3D显示之外,也支持PSP Remaster游戏和PSP游戏互换存档。

注5:PocketStation。虽然1999年发售的PocketStation最终没能出国门,不过这个平台却有过不少好作品,除了SCE的许多PS零之外(こどもていしゅう,FFVIII),《沙加 开拓者2》等大作也附带支持PocketStation的小游戏,实现了不同场合下游玩同一款游戏的娱乐机制。

“中古”知多少 番外篇



秋叶原 完全攻略指南

各位读者又见面了!上一次我们大致熟悉了日本中市场的运作机制,稍微绕了圈。这次我们来聊点轻松且实用的吧!我来带领大家搞一次秋叶原实战演习,来看看如何能淘到自己中意的中古产品。

虽然不是所有买家都有机会去日本,但是人的一生通常变化莫测,有时自己都想不到的机遇就那么从天而降,我们永远不知道下一秒会发生什么,所以在看UCG的各位,大家说不定什么时候就来到秋叶原。特别在311东日本大地震之后,日本为了促进经济复苏,政府出台了一系列的措施。特别是旅游业

方面,制定了很多吸引中国游客赴日旅游的措施。比如复制签证的开放使得只要冲绳旅游过的中国游客,都可以在三年内免签证去日本的任何地方,当然也包括东京,所以大家的次数还是很多的。如果某一天真的突然来到,但各位却毫无准备,那就不悲剧了!读完本次的秋叶原完全攻略指南,相信大家届时肯定不会束手无策。

我们知道秋叶原是ACG的天堂,是宅男圣地,但若将动漫游放在一起来讲,工程太过浩大,所以这次让我们把注意力集中到游戏上,以游戏及其周边为主来为大家呈现秋叶原,毕竟大家现在是在

看UCG嘛

对于初到秋叶原的玩家来说,想用一天时间把秋叶原逛遍,不是一件容易的事。更进一步,想要利用这有限的时间,把秋叶原逛遍、逛明白,就更难了。尤其对于绝大多数跟团旅游团出游的朋友们,能停留在秋叶原的时间实在是不少的可怜,区区几个小时怎么可能满足大家的欲望与野心呢?所以为了最大限度提高效率,还是由我来列几个来到秋叶原不能不去的店吧!

不过在正式开始介绍这些店之前,再啰嗦两句。秋叶原为ACG的商业聚集区,按理说在这里商品的价格浮动应该不大。但逛多了你会发现其实这里正好相反——价格的差距很大。由于各个店家都在搞自己的活动——打折、特价、处理、卖点,再加上每家店所拥有的中古产品的特性,导致了价格也会有很大的波动,但整体上业界是有一个统一标准的。就像我们上次所说,一款A游戏在95%的店里可能是3500日元上下,浮动很小。但是你却总能发现那么5%的店,其价格要比普通价格低,而且会很低,比如2500日元。那么如何去寻找这5%的店家?笔者在这里告诉大家,这5%的店有80%以上的几率都会在下列推荐的“必去店”内产生。

秋叶原之行必去店1号推荐: TRADER

在上次我们就曾提到过这家店,可以说这家店是中古市场的风向标。所以来到秋叶原建议首先就去这里逛逛。从秋叶原站的电器街出口出来,最醒目的就要数街市界的老大CLUB SEGE的红色看板,顺着左侧旁边的路口一直深入进去就会看见同样醒目的TRADER黄蓝配色的看板。之所以推荐首先去TRADER不光是因为其位置正好距离车站近,更主要的是来到TRADER后,你就大致可以了解整个中古市场的动

态。在TRADER,中古游戏(普通版)的价格通常不会为秋叶原最低,一般都是为中间价(不排除例外)。所以,不推荐在TRADER购买普通版的中古游戏。但是TRADER比较强势的地方是,它的周边中古产品十分有特色。说有特色是因为,论数量其排不上第一,但有很多限定主机,限定周边都是在别的店里不见得有的稀罕货,特别是格斗摇杆类。此外,TRADER还是秋叶原为数不多的贩卖外版中古游戏的店。在绝大多数情况下,我们没必要跑到日本去买正版游戏,因为按照汇率算,怎么也比在国内购买2手的港版游戏要更便宜些。但是有些时候,个别游戏的欧版、美版甚至韩版限定版,在国内不好买且价格高昂,但在这里却有很大几率可以碰到价格合适的。TRADER在秋叶原有三家店,现在我们谈到的其实是2号店,在2号店笔者只推荐第一层给各位,如果没有发现中意的商品就可以离开了,去1号店看看。

1号店的位置位于刚才所提到的



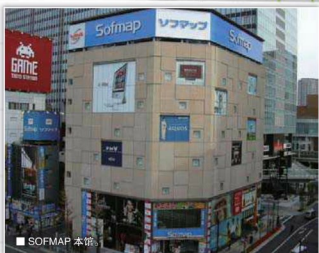
■CLUB SEGE的红色看板



■TRADER商店的黄蓝配色的看板



■TRADER1 中区的典型老店



■SOFMAP 本店

CLUB SEGE 所在的中央街的右侧拐角的地方,其实只要顺着中央街走,就一定会有着醒目的黄蓝看板。建议来到1号店大家进门就右转看货架上摆放的限定主机及周边产品。这里有极大的几率会出现很多稀世品,比如只要3000日元的《仙乐传说》同捆限定版NGC,对于想要收集《传说》系列的FANS来说,如果能碰见这样物美价廉的中古品,实在是幸事。在TRADER1号店,对于某些怀旧的玩家,可以上到2层去淘些老游戏,从PS一直淘溯到FC。要知道有些东西是在这里才有可能会找到的,比如《女神异闻像》的PS初代限定版,对于喜欢淘OST的朋友,TRADER1号店也是非常值得推荐的地方之一。在这里你可以花上800日元入一套《FVHIII》的OST。虽然进货的OST更新速度不快,但是还是有很多物美价廉的好东西的。

秋叶原之行必去店2号推荐:

SOFMAP AMUZEMENT

其实,虽然是2号推荐,但笔者个人认为如果真有逛一家店的时间,那就来这家店吧!这家店隶属于SOFMAP,可以认为是SOFMAP的游戏产品专营店。该店地理位置也十分优越,位于CLUB SEGA的右侧,直面电器街出口,楼顶层巨大的海报十分有气势(本文题目即该店的门面)。初来此店时或许你可能会觉得这家店没什么特别的,但实际上这家店是秋叶原搞游戏首发活动、体验会等最频繁的店铺。由于出货量很大,所以进货的数量也就自然很大,这就意味着搞特价游戏活动的几率很大。很多游戏刚发售不久这家店就会搞特价,新品价格甚至会比同期其他店的中古品要低。偶尔淘到这样的特价品,才是最惬意的事。

该店的一层为综合区,多为最近发售的新游戏的展台以及一些特价品及周边。二层为新品区,通常会在该层入口处附近的柜台摆放一些打折的特价游戏,当着醒目的黄色标签时就要多留意献上几眼为哦。三层是我们主要目的地——中古区。这里从PS时代到PS3,从GBA到PSV,几乎比较主流的机种都包含在内,你可以找到各种限定版、同捆版,并且大多数价格都很低廉。这里要说明的一点是,由于现在日元的汇率过高,所以有很多日版游戏的中古品也要比国内市场上的港版新品要贵。如果

不是为了来这里淘日版游戏的话,倒真的需要斟酌一下。但是,对于限定版来说,可能有很多都是只有日版没有港版,或日版比港版更有收藏价值,遇到这种机种也有版限定版,不妨出手吧!中古区内也有特价商品,就相当于是在二手市场上再打折,这样的特价商品价格都很低,比如笔者曾经在这里入手过一张PS3版的《薄暮传说》初版,当时的价格是3980日元,为了了解行情的朋友应该知道这张游戏在国内的价格。

最值得一提的是,这里是秋叶原最适合淘海外版游戏的地方。不仅因为海外版游戏在该店价格就比低,而且逢每周五、六、日,海外版游戏会有20%的折扣,真的可谓物美价廉。前不久笔者在这里淘到了一套9.9成新的DJMAX HOTTUNES 限定版,这套限定版全球限量发售1500套,由于是海外版,当时的标价只有4980日元,又逢周末,算上20%的折扣,最后只用3980价格就入手了。像这样的例子还有很多,你能相信一套GT FORCE PRO的方向盘只要1980日元吗?所以请一定来这家店转转,相信你一定会收获满满。

秋叶原之行必去店3号推荐:

SOFMAP本店

SOFMAP的本馆是秋叶原电器店2大巨头之一(另一家是yodobashi),位于主干道中央大道的中心,高大的纯白色看板十分醒目。作为综合性的电器店,可以说SOFMAP在秋叶原的影响力非常大。顶层为游戏产品区,在这里你可以找到ACG、中古品、攻略本、手办等一系列新品。中古品。由于上面提到的

AMUZEMENT馆是隶属于SOFMAP旗下,所以这两家店的很多中古商品的定价都差不多,甚至很多特价商品都是一样的。

这里的中古着重点是主机类及周边类,在这里你很可能找到一些特别便宜的限定版主机或普通主机。比如只要23000日元的系统为初始版本的《最终幻想 再临之子 完全版》限定版PS3。此外,很多价格很合适的PS2的限定版游戏也是不错的选择。所以这家店与SONY官方合作很紧密,所以在店里经常有很多体验活动,比如《GTS》发售前期有大型的驾驶设备供玩家体验;MOVE发售时有专门的体验馆等。此外,有很多如摇杆、方向盘等周边,在发售期过后通常无法在普通的实体店入手,但在这里却可以找到。

秋叶原之行必去店4号推荐:

BOOKOFF秋叶原店

说了这么多,几乎都是在讲游戏及主机类,让我们把视线转移到其他与游戏相关的类别上,首先来聊攻略本。可能有很多朋友也跟笔者有同样的爱好——收集自己心仪游戏的攻略本。但我们的爱好,在日本,书的价钱是很贵的,新品的攻略本,折合成人民币要买到100多以上,这显然有点太贵了。但中古的攻略本则非常便宜,两、三百日元的攻略本到不错的攻略本,105日元的特价攻略本也不少。当然了,说到买攻略本,BOOKOFF其实不一定是最便宜的去处,但对于初来秋叶原的玩家,为了节省时间提高效率,直接来此绝对错不了。不过需要注意的是,新发售游戏

的攻略本,即便是中古品,其实也不便宜,建议大家最好以一些经典老游戏为目标。喜欢《最终幻想》《王国之心》及《传说》等经典系列的玩家就比较有福了,这三大系列的攻略本的数量与价钱都还是很不错的。

此外,还有一点需要特别提醒提醒大家,BOOKOFF的游戏真心不便宜,千万不要轻易在这里入手本世代的游戏,除非你很清楚这个游戏目前的市场均值为多少,否则一般来说这里的中古游戏都是要贵一点点的。但PS时代的游戏由于已经是白菜价了,所以基本在哪里淘都不会到哪里去。

秋叶原之行必去店5号推荐:

まんだらけ秋叶原店

说了攻略本,让我们把目标放在最后一个领域——原声OST。可以说中古OST是游戏类产品中不太好淘的一类。首先,有经营的店铺就不多;其次这些店铺多为不起眼的店,但是东西的确便宜。比如笔者就在几家小店淘到了《宿命传说》一代与二代的10多张广播剧CD,一共只花了1000多日元。那么初来乍到的朋友该去哪里淘OST比较好呢?除了在前边提到过的TRADER1号店外,还有一个更好的去处,那就是まんだらけ。

这是一家连锁店,主要做中古生意,几乎涉及了ACG的方方面面,所以如果没有什么确切的目标也可以来这里转转。而秋叶原的这家店号是史上最贵的まんだらけ。既然这是一家综合性的店,自然不是只有OST,在游戏区,我们能找到各种限定主机、游戏、攻略本等。大部分商品都要比一般的店铺便宜,尤其是OST类。在这里经常会找到很多稀有的OST,且价格十分低廉,但能不能碰上就着各位的运气了。比较推荐的是一些套装的OST BOX,这类产品通常在国内根本买不到,有很多即使在日本也不常见,如果碰到了自己喜欢的,可千万不要错过。

如果你的秋叶原之行,能把上面这几家店都好好转转,相信你满载而归。好了,这次就先转到这里,希望大家都能有机会来横扫秋叶原!

【文:楚楚动人】



■BOOKOFF 秋叶原店



■丸の内店秋叶原店

《铁拳 TT2》加强版公布！



虽然《铁拳 TT2》的家用机版尚推出，但街机版已经迫不及待地公布了加强版《铁拳 UNLIMITED TT2》的存在。本作是“铁拳”系列街机最新作《铁拳 TT2》的加强版，在收集了《铁拳 TT2》的玩家意见后，加强版对战斗系统进行了大幅改动，加强版颠覆了“铁拳 TT”系列“2对2”的传统玩法，搭载了1对2和1对1的全新玩法，而且还安装了允许两名玩家各自控制 TAG 中其中一名角色的协力模式。下面就结合图片为大家介绍本作的情报。



▲虽然战斗系统进行了巨大的调整，但是原《铁拳 TT2》的玩法依旧原汁原味地存在，而绿色的体力槽是明显能将本作与《铁拳 TT2》区分的记号。



▲在选定角色前，玩家可以选择只用1名角色的“SOLO”模式或是2名角色同时出战的“TAG”模式。对战中允许不同模式进行对战，如图所示就是1对2时的情形。



◀在进行1对2战斗时，SOLO模式一方的体力与攻击力都会上升，而且重创部分的体力会与TAG模式下换人上场时一样自动恢复。再者，SOLO模式下的RAGE状态会进入两次，分别在失去约3成体力后与体力极低时发动，这样一来就可以在SOLO模式与TAG模式之间作很好的平衡。

◀在双方都选择SOLO模式时，游戏就会以“铁拳”系列一贯的单人单队形式进行对战。当然，在选用了SOLO模式的同时，换人以及TAG连段就不能使用了。

▼发动后会使场景转移并强制更换角色的Balcony Break后，在SOLO模式下在破坏场景后会以自己脚下的形式行动到下一场景。



傀儡之王——《超级街头霸王IV》塞斯透解

塞斯绝对是时下《超级街头霸王IV》玩家使用的大热角色之一，而且如果要数《超级街头霸王IV》中最烦人的角色，塞斯绝对是顺位靠前，集飞行道具、指令投、优秀无敌对空技、长距离牵制普通技于一身的塞斯，凭借角色本身的优势往往能轻松压制对手，对手却难以摸到塞斯。遗憾的是塞斯的体力为全角色最低，也正是由于塞斯的体力值过低，使得其操作精度要求大大提高，稍微的一个小失误就会导致战局的逆转，因此新手接触塞斯的首要课题就是如何有效地压制对手，做到以攻代守。



攻

冷静地立回，以丰富的必杀技进行多样的择来击溃对手防御。

虽然拥有许多强力的必杀技，但体力过少也是塞斯的一大特征。虽然塞斯的牵制能力很强，但接近战才是其真正的主战场，因此在进入接近战前，不以失去体力为前提的立回显得十分重要。

在远距离战斗中，各版本 236P 的音速手刀与远距离 5HP 是十分优秀的牵制技，但注意这两招的硬直都很大，前者容易被对手切入，后者也能被 SA-66 性能强的对手破解，因此注意使用的时机。如果对手施放飞行道具，不妨积极地使用 SA 积蓄复仇槽，在有 UC 的状态下，对手进攻所需承受的风险也会大大提高。而在面对没有强力对空技的对手时，利用墙壁三角跳强攻进入接近战的战术也十分有效。

中距离战斗中，发生快判定强的 5MK 是封锁

对手时的最佳选择，当在中距离用诸如 2MP 的普通技锁定对手后，用 214M/HP 的丹田引擎将对手吸到身边或者用逆进向性能很好的 JHK 和 J2HK 的天空魔刃脚也可以直接进入接近战的范畴。

在接近战中，即使被防也有利的 2LP 是压制的绝佳起点，命中时直接确认连续技，被防后可以在 2369P 的指令投与 2MP 之间进行打投择，指令投可以直接击破对手防御，2MP 则能防止对手逃走。在对手倒地后接近对手，可以在 214PPP 与 623HP-EXSA 之间选择，前者可以躲避对手无敌技使其出现破绽，后者则继续强攻保持接近战的优势，但需要消耗百分之五十的 EX 能量。



▲不少玩家在被塞斯压制时会盲目地后跳逃走。



▲在有 UC 的情况下不妨直接用 UC1 封锁其退路。

借助鹰爪脚与天空魔刃脚的强择

在 JMP 命中空中与推荐连段 II、IV 等能对浮空的对手用 J2MP 鹰爪脚 × 3 → J2HK 天空魔刃脚的情况下进行连携后，由于塞斯比对手先恢复，原地起攻或选择前移或 66 穿越对手是最简单粗暴的正进二择。当对手关到版边时，下段技 2LK 与最速中段技 J2MK 的二择十分强力，若最速 J2MK 命中对手中段后，使用 JLK 与 JHK 可以

在中段择后马上以正进择衔接，给予对手巨大的压力。但是，JLK 后着地时对手有可能会凹无敌技，在面对拥有强力无敌技的对手时要慎重使用。



推荐连段

- I .2LK/2LP → 2LP → 2MP → 214MK
- II .2HP(2 段命中) → 623LK/JMP (空中命中) → J2MK × 3 → J2HK
- III .SA(2 段蓄力) → 66 → 214LP → 近距离 5HP → 236HP → EXSA → 66 → 近距离 5HP → 623HP(3 段输入)/214HK
- IV .EX623P → 空中延迟 623P 第二段 → 623P 第三段 → EX214P → 2HP(2 段命中) → 623LP → J2MK → J2HK

守

由于塞斯拥有惊人的攻击与牵制能力，与塞斯对战时感到苦恼的玩家恐怕不在少数，下文就将对战塞斯时的相关对策进行介绍。

丹田引擎对策



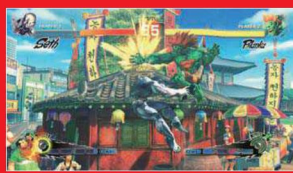
▲丹田引擎是对抗对手 44 的强力技，在倒地后建议不要盲目 44 逃跑。



▲如果躲开着地时刚好与塞斯的丹田引擎判定重合，无论中还是被防都是我方不利。

丹田引擎是将对手吸引到塞斯身边使其强制进入接近战的主要手段，要对丹田引擎进行对策，首先要了解丹田引擎在不同距离命中/被防时的硬直差异，一般来说，只要不是最近端被丹田引擎吸引一般都是我方有利，认识到这一点后对手发动丹田引擎时我方角色所在位置来判断是否进行反击，在丹田引擎后塞斯使一般都会用小技去摸，在防御丹田引擎后并且有百分之五十 EX 值时不妨用无敌技来与体力极低的塞斯磨一吧，命中能大幅削减其体力，被防也能用 EXSA-44 规避风险。

三角跳对策



“难得将塞斯逼到版边，却被他一个三角跳逃跑了”……类似的场景在玩家对战中时有出现，其实对抗三角跳的方法很简单，无须赘述，只要

看见塞斯发动三角跳时马上用横向判定强的垂直跳攻击就能将其三角跳击溃。当对手三角跳用于进攻时，类似升龙拳一类的无敌对空技是最好的选择，但要注意其发动三角跳的距离，因为塞斯可以利用 J2HK 来变更三角跳的轨道。

立回

由于塞斯以接近战为主体，因此耐心等待其进攻是对抗塞斯时的主要立回思路。当塞斯在远距离用音速手刀牵制时，在版边用 SA 格挡后或垂直跳躲避可以使其束手无策，在中距离战斗时也要在其 5MK 无法触及的位置进行立回，因为在这个距离即使对手使用丹田引擎也是我方有利，其打逆性能强势的 JHK 也因位置的关系难以打到我方逆向。



▲塞斯的 623HP 升龙后 EXSA-66 取盾后，塞斯方 3F 不利，用 OF 以下的技可以进行反志，或者直接用普通技反击。



本期做客我们“人生赢家”栏目是一位真正意义下的剑客——即将在今年5月远征意大利的中国剑道国家队队员哈鹏。对于UCG读者来说，哈鹏这个名字可能并不熟悉，但多年前，他用笔名HPYY在UCG上发表的文章或许读者还有印象。如今，已成为剑道四段选手的他，在剑圣求道

之路及游戏人生之中，到底有哪些感悟与大家分享呢？各位不妨听听哈鹏老师娓娓道来吧！另外，作为全新推出的栏目，“人生赢家”目前的访谈形式还很稚嫩。因此，希望各位读者多提宝贵意见和建议给本刀（新浪微博@UCG一刀），大家集思广益，把这一展现玩家群体中杰出人物风貌的栏目办好！

受访者
自我介绍



姓名：哈鹏。新浪微博：@哈鹏。我真是到哪儿都实名，以前总被人问你这是谁名吧？自从今年春晚总导演让全国人民知道了还有人姓哈之后，我本以为这下没人问了，结果现在改版人问你姓哈这这都是谁吧？

我1999年考入北京广播学院电视系影视美术专业，很幸运地咱俩同校人问你姓哈这这都是谁吧？我，军调还是一个连的，可见我们学校的坏境是有那么轻松闲淡，适合爱游戏的年轻人，一届能出俩上UCG的。我说乱说，北京广师学院，也是现在的中国传媒大学，有全国最好的游戏设计专业，本科一直到博士都有，你要真喜欢玩游戏你努力考中国传媒大学吧？！

我拍过电影，做过电视，给张艺谋当过刀，用鲜花给文温当过铁轨，在央视当过编辑，也给UCG当过撰稿人。现在做导演，拍广告，偶尔还回老本行电影美术，我喜欢从一片空白中创造出影片场景的过程。我的工作特奇，但也有趣。

而我更珍视的缘分，是一名剑士，目前剑道四段，每周进行三四次的训练，已经坚持了将近十年了。周三至五参加大大小小的比赛，曾背着竹刀和护甲去采访过国内外许多场馆，从那些老师和剑友身上学到了很多东西，平生剑道是我的理想，参加世界剑道锦标赛是我的梦。求关注。

用韩文，就这“独特”。但到了剑道比赛的场馆里，助教讲这么满眼的汉字成语，而且几乎全部韩国道馆的名称都使用汉字书写，在韩国的正式场合这种场面的确太少了。我不止一次地在这种时刻感受到，中国文化对整个东亚地区的影响实在是太深厚了！所以，中国人很容易理解剑道文化，它既有道家思想，也有儒家文化。

与一般认为的比较不同的是，剑道不是以修身养性为目的的摆造型艺术体操，也没有和气道那样以柔克刚的思想，而是一种强调只有进攻才是取胜唯一手段的攻击性武道。防守被人不可取，攻击中的舍身行为往往是取胜关键，这来自道家思想的“极意”，即追求将自己发挥到极致的升华，置之死地而后生，反败为胜。要做到这一点需要人有很大的决心。在这一点上，道的极意与儒的中庸恰恰相反。剑道强调要在打击的一瞬间做到气、剑、体的一致，精神与身体高度集中，迅猛果断，为此老师必须要给学生严格的要求和很好的演示，不重言语而重示范，学生要遵从老师的指导。显然，在这样的前提下，高段位老师的素质对剑道的发展非常关键。

剑道实行段位、级位制度。十级到一级是对基本功的等级认定，取得一级后才能入段，共有从初段到八段八个段位。每个段位的晋升除了要通过审查团的考核外，还有规定的修练年头资历要求，因此年轻人获得很高段位是不可能的，必须通过几十年坚持不懈的修练才行。这种体系是儒家的风格。等级分明，内部秩序由上至下垂直管理，重资历和传承，非常适合将一事物保持传

浪漫剑客游戏谈

中国剑道国家队队员哈鹏访谈录

下文中“鹏”指代受访者哈鹏，“刀”指代一刀。

平生剑客

刀：剑道对于咱们UCG的很多读者来说，应该不算很陌生。毕竟但凡对日产ACG有所涉猎的读者，多多少少都会留意到剑和剑道的踪迹。但对于诸如“剑道是什么”、“剑道的宗旨”、“剑道练习者的理念”、“剑道修练的正确方向”等等这样的问题，相信还是必须请教你这样的专业人士。哈兄不如给我们扫扫盲，简要谈谈阁下对于剑道的认识。

鹏：好吧，剑道的文化内涵很深厚，我自己也在不断地领悟之中，只能谈一些目前我的体会。

概括的说，剑道是一种以日本古代剑术为基础，融合了东方哲学作为指导思想的武道。其起源是战国时代武士锻炼战斗技巧的发明，和在革命性的发明了竹刀和护具后，练习者可以进行更为真实的互相打击练习，于

与一般认为的比较不同的是，剑道不是以修身养性为目的的摆造型艺术体操，也没有像和气道那样以柔克刚的思想，而是一种强调只有进攻才是取胜唯一手段的攻击性武道。

如果你练习剑道，肯定会接触到很多日本文化，但一些日本的剑道八段，却对中国文化很有研究。不仅仅是日本，比如我们去韩国比赛，住在首尔的奥运村，我们以为会像北京奥运村一样很国际化，结果连个英文路标你都很难看到，韩国人只

是现代剑道的最初雏形就诞生了。据说发明竹刀的是剑圣上泉伊势守信纲，他的弟子就是柳生新流派的创立者：柳生石舟斋宗严。剑道修练对任何练习者来说都是最严酷的考验。单调的基本功训练、挑战体能极限的对打练



■在初加赛的第12届香港亚洲杯赛场上



同样貌。此外，剑道还特别重视礼节，一举一动都充满仪式感。礼在行动之先，尊师重道敬对手。因此，剑道可谓道内，儒而外。

刀：说得太精彩了！听说哈兄入选国家队后的第一战将会远赴欧洲，在意大利世锦赛的赛场上与来自英法德等国的西洋剑客同场竞技。这听起来相当令人热血沸腾呢！哈兄的心情如何？

鹏：哈哈，我自己也觉得非常激动。能参加世界最高水平的剑道比赛一直是我的梦想。要知道，那些对手们平时只能在作为教材的比赛录像里看到的顶尖高手。如果大家不好理解的话，可以想像一下，假如你踢球而能在世界杯赛上与梅西领军的阿根廷队同场竞技，那是一种什么心情？今年5月在意大利举办的第15届世界剑道锦标赛，一共将有40多个国家和地区的代表队参赛，届时来自世界五大洲的剑道选手将汇聚一堂，尤其是一些平时很少遇到的欧美选手，这次也会面对。他们往往身高大体壮，在身体的直接对抗中优势不小。虽然很有挑战，但这也是乐趣所在，我们会专门进行有针对性的训练。但我觉得胜负不是惟一的，还是交流的意义更大。

我特别想感谢我们的主教练古江正彦先生，他是来自广岛的日本人，为了训练中国的剑道选手付出了很多。

刀：尽管剑道运动在我国起步较晚，但发展势头迅猛。相对欧洲那些开展了几十年剑道运动的国家，大有奋起直追迎头赶上之势。在咱们之前的探讨中，哈兄曾表示这是因为“老外不大会明白剑道的内涵”。言下之意，剑道作为起源于亚洲国家的武术运动，其东方文化背景会直接影响到练习者对剑道真谛的理解。换句话说，东西方文化差异造成了亚洲剑道的先天优势。不知道你的理解对不对，请哈兄不吝赐教。

鹏：是的，中国的剑道也像中国的其他很多方面一样，展示给世界的是一种惊人的、飞速发展起来的局面，令世界同好们瞩目。即便是有过13次世锦赛夺冠纪录的日本，其最大的剑道杂志《剑道日本》也曾专门著文介绍中国剑道并评价为“升



龙之势力”。

中国剑道虽然起步很晚，且在多数地区的发展也不过10年左右，但在2009年巴西里约热内卢举办的第14届剑道世锦赛上，中国队首次在世界最高赛场亮相便杀进16强，与那些已发展了三四十年的剑道的传统列强一较高下。当然了，中国队目前还不具备冲击奖牌的实力，但是我们有越来越多的年轻人加入到剑道训练中，总有一天，我们中国队会成为一流冠军！说不定UCG现在的读者就有未来的世界冠军呢！

作为世界大赛，最大的魅力就是来自各个国家的不同人种的选手都有。置身其中就好像《龙珠》里的“天下第一武道会”一样。人种虽然是平等的，但不可否认不同人种各具各自不同的先天优势，说白了就是属性点的总数一致，但分配不一样。亚洲人具有良好的柔韧性和坚强的毅力，凭借这种身体特点发展出了四两拨千斤的招式。欧美人往往比我们高大，肘关节和膝关节部位比较长，而且力量也很大也极具优势。曾经有次比赛中，一位天津选手遭遇了一位俄罗斯选手。后者势大力沉的两次斩击把我们这位天津选手头盔上很粗的铝合金面罩都打弯了。我自己也经常和一位加拿大剑友一起练习。他除了剑道之外还练了28年空手道，那个力气就牛逼得多了，经常隔着头盔一击猛击打得我眼冒金星。但这样的打击在剑道里其实并非好的打击，这种可能更接近棍法而不是刀法。刀是利器，刀法重视速度甚于力量。他们可能的确更适用合双手大剑或者战锤什么的，把对方打扁完事。当然，一流的欧美选手能够完美地结合速度与力量，那就可怕了。

刀：哈兄果然是用剑的专家，分析得头头是道。话说作为日本文化的标志性符号之一，剑道题材的文学影视动漫游戏等作品数不胜数。不知道当年哈兄走上剑圣求道之路，是否是受了哪部作品的影响呢？与大家伙儿分享一下心路历程吧！

鹏：其实我当年完全是因为担心自己总玩游戏缺乏锻炼，再不出洞就与世界隔绝了才跑出来运动运动，很偶然地选择了剑道。不可否认最初是被那身很像古代盔甲的剑道护具所吸引，而且凡是亲眼看过剑道对打练习的人肯定都会被那种真实格斗的喊杀声与碰撞所震撼，于是就加入了剑道练习者的行列。

如果说ACG对我有影响的话，那我觉得应该是高中时看的《浪客剑心》吧！感觉剑客的生涯非常浪漫，不轻易展露的剑术又很神秘。但现实中，你想要保持那么高的水平你就必须每天练习，每天重复枯燥的挥刀几百上千次才行。一旦中断就会退步，完全不像漫画里那样可以不用练习就保持水平。此外还必须要有高水平的对手才能进步，一个孤高的剑客是很容易成为井底之蛙的。

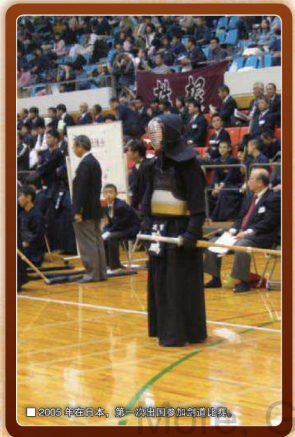
其实我是在练习了剑道之后才知道原来有很多这方面的作品。比如《六三四之剑》、《竹刀少女》什么的。相比之下，《六三四之剑》是非常写实的，作者对剑道的理解很专业。在这些动漫作品里经常会有一种典型的场面——当主角遇到强敌时便会热血沸腾，

如果大家不好理解的话，可以想像一下，假如你踢球而能在世界杯赛上与梅西领军的阿根廷队同场竞技，那是一种什么心情？

对于越强就越高兴。我在练习和比赛的过程中经常会到类似的心情，因为对于越强我通过与他打所学到的东西就越多，自己也容易被对方强大的攻势发出好的状态，越打越兴奋，也就是俗话所说的“打疯了”。相反如果是很低强度的练习，我就容易走神，感觉很闷。

有了这种体会之后，对我其他方面的改变也是很大的。在面对很多困难的时候，比如平时工作中压力很大、时间紧张、条件又很有限的情况下，我会把困难看做一个对手，它越强我也要越强，而且很开心，觉得这是经验值成倍增长的好机会。换句话说，正是剑道教会我积极地面对挑战，所以我真的非常感谢它！

刀：哈兄此次提供的近照中，有不少访问讲谈社新闻剑道场的照片。出版过无数经典漫画的



■在野间道场内与介绍人合影



讲谈社，对于ACG饭们来说耳熟能详了，不过据说他们的剑道部是不对普通公众开放的，颇有神秘色彩。哈兄跟大伙儿聊聊？

鹏：野间道场，即Noma Dojo，全称为讲谈社剑道场，在讲谈社内部又被称为剑道部。

首先这个名字来源于讲谈社的历代法人野间家族的姓氏，野间家最早是靠办政论杂志起家，讲谈社的意思就是大家来发表自己的意见。由讲谈社的创始人野间清治在1925年所创立的社员剑

道场就是野间道场，它最大的特点是不分流派，兼收各家之长，因此广受推崇。慢慢地许多当时有名的剑士都云集到野间道场，其中不乏当时段位最高者。即便到了现代，在其他道场，七段已经足以担任一位师范了，但在这里，七段仍只能是学生，只有范士八段（剑道八个段位之外还有称号系统，分炼士、教士、范士，范士八段比单纯的八段位更高，是目前所能取得的最高级别）在这里才能被称为老师。而平时难得一见的八段在这里经常十几位一起出现，要知道全世界活着的八段一共也就几百人！正因如此特殊的地位，野间道场始终保持不对外开放的传统，一般的外来练习者根本不能入内。外来剑士必须要由野间道场内部的馆员剑士介绍才能获准进入，这就让每天早晨六点开始的晨练成为一个颇具神秘色彩的传统。

我有幸得到野间道场一位七段剑士日向先生的推荐，在某个凌晨获准参加练习。那天天没亮我就背着剑袋来到讲谈社大楼下，忽然一辆出租车停在了我面前。我连忙示意我不是凌晨打车的，但那位五十多岁的司机却走下来，伸出手来说：“你好，我是野间道场的日向，请跟我来！”原来这就是我的介绍人。

我当时就惊了，这个场面太有戏剧性了，名出租车司机竟然是剑道七段高手！

我们转过许多弯后来都到一部窄小的电梯前，一同等电梯的还有位文静的年轻女性。我以为是很早就来这里上班的职员，但当我换好衣服进入道场时，忽然看到刚才电梯里的年轻女子此时已经身穿道服和护具站在那里。再看身手，就知道不在五段以下。“高手在民间”这句话我当时就信了。我们身边不知有多少深藏不露的高人，平时象普通人一样生活，但在别人不知道的时候却有着完全不同的一面，仿佛表世界和里世界，真是不可思议。

我当时就惊了，这个场面太有戏剧性了，一名出租车司机竟然是剑道七段高手！“高手在民间”这句话我当时就信了。

还要一提的是，野间道场除剑技高超外还因它纯木结构的老式庭院和特殊的杉木地板而著名，但原址因被政府定为危房已被拆除，现址是在讲谈社大楼内重建的，尽量仿照了原来的风貌，如从顶部引入天光照明、新的杉木地板等等，但旧址的拆除还是令许多怀旧的老馆员深感惋惜。所以因危房改造拆古迹这事还真是哪儿都有啊！

资深玩家

谈了好半天剑道，可能有些读者会产生误解，眼前这位不会是隆或结城晶那牌的求道者吧？作为哈兄的老朋友，本刀有必要澄清一下，那种为了追求武术真谛而过着苦行僧般生活的FTG主角早已是上个世纪的产物了，哈兄则是德智体全面发展的好青年，而且和一般意义上的专业运动员不同，哈兄是科班出身的影视人，本职工作是影视编导及舞台美术。而在这些领域，他已颇有建树。而且更有趣的是，作为一名铁杆电视游戏玩家，哈兄当年在读大学期间，曾经多次在咱们UCG上发表文章纵论游戏。下面就让我们从玩家的角度来深入了解一下眼前的哈兄吧！

刀：回顾哈兄当年的那篇文章，不仅文笔老

道，而且对游戏的理解和认识可谓相当深入。阁下的游龄肯定不短，FC时代就开始了是吧？

鹏：哈哈，没错，从FC时代就开始了。但我一直没有拥有过一台任天堂红白机，我的第一台主机是小天才，按现在话说属于FC的山寨机。但山寨的好处就是霸气，这在什么年代都是一样的。比如小天才的好处是连发键的连发速度比原版FC快，在诸如FC版的《龙珠》里，玩种仙豆这类你游戏，小天才就能比别人多收获一倍。

刀：哈兄最爱的作品（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？

鹏：跟大家一样，我也是上学的时候玩游戏比较多。那时候时间多，什么玩玩什么，但反而不会特别喜欢哪个系列，因为根本来不及回味又接着打下一个了。所以问你那时喜欢哪个游戏我还真说不上来。

但现在，我几乎连坐下来玩穿一款游戏的时间都没有了，因为工作和生活都要顾及，也没有那么多精力。与其一年一百个盗版还不如收藏几个正版好好地品味。过去上学总爱玩一些诸如《寂静岭》之类主题比较深奥的作品，或者像《最终幻想》系列》这类世界庞大的游戏。后来工作了，人一工作就向往简单，因为平时世界已经够庞大了，每天都有NPC给你下任务，每天干的事都好像同一个副本，即使回到家里还得面对完成度。为了换换脑子，于是就开各种《无双》。这个特别解压，随时拿起随时放下。再后来，发现《无双》出了十年其实都差不多，这个实在忍不了，还是FPS吧！又能贴近时事新闻，你懂的。美国人爱虐杀情节但不虐杀敌人，现实里打谁游戏里还是打谁，一点都不像咱们那么有风度哈！

除了这些，体育游戏方面，我也很喜欢《WE》系列，没事时踢几场球很放松。其实不论什么体育竞技项目，核心都是“更高更快更强”。所以我有机会在参加剑道比赛前玩玩《WE》，唤起那种渴望胜利的感觉。不过我一直没有PS3，主



■在野间道场，与介绍人合影。背景是野间道场的剑道场，剑道场在野间道场内部，不对公众开放。



■ 我为方美执导为一个好莱坞剧组在中国的横店建造出了美国西部场景，为了搭建这个小镇，我找来了很多《西部牛仔》的草帽研究游戏中的建筑风格，再还原成这部电影镜头里。这是第一次在中国拍摄美国西部片。

要还是因为一直没那么多时间，总想等有很多时间再买来玩吧，结果一拖就是几年，现在想那干脆等到PS4吧，所以估计就是一直等下去了，哈哈！但说实话有X360对我来说就够了。PSV考虑中，因为有iPhone4和微博，好像一个人在路上走的话，就没什么时间干别的。所以不仅你在变，时代的确也在变。

刀：说得也是，一个人坐在电视机动几十个小时去玩一款游戏的时代，或许已经在逐渐离我们远去。对当下的游戏，咱们有什么看法？

鹏：收集要素再丰富比不上网络模式的丰富，单机情节再曲折比不上网络模式下人与人的交流变化多。你还必须要节奏快，不能拖沓。过去让你一个小时候找不着存盘点叫硬派，现在这叫Bug！因为现在除了现实生活外，大家还活在社交网络中。时间是碎片状的，注意力是分散的。正如你刚才所说，不好要现在的年轻人把手机关了就一直一门心思百折不挠地玩一款特难打的游戏。他考前突击复习注意力可能都集中不到这个份儿上。他甚至跟女性朋友聊天时都集中不到这个份儿上。他不会玩，所以游戏业必须迎合这个大趋势。

现在都是短平快，像打枪、竞速、踢球。有人说这是游戏已死、大作沉沦、小品当道的时代，我不这么看，我觉得游戏业走到今天才是找对了路子。因为你想想FC时代就有很多车枪球等，可你现在看你觉得那是走入死胡同的时代吗？正相反那是独创性最高的时候，诞生了一批想像力爆棚的作品。反而是在PS2时代，游戏真的停滞了，很少有创新，有的只是画面改进，很难令人满意。

另外就是iPhone4 Apps为代表的手机游戏对整个游戏市场的影响不容忽视。可能比前几年网络游戏对单机游戏的冲击还大，只是一开始人们没有认识到而已。游戏从当年的俄罗斯方块掌上游戏机一路变越复杂直到PS3和3D电视构成的影音体验极致，现在又重新走回了小屏幕和小游戏，一切都那么相似，但每个细节却已完全不同，事物的发展都遵循这样螺旋式上升的规律。

此外，我觉得目前其实是国内游戏业的好时代，大家有想法就有机会。手机可以玩游戏，PSV也能上微博，这就是现在的时代，没什么不好，一切越来越自由。

刀：看来咱们对游戏这一娱乐形式的发展前景持非常乐观的态度。如今的玩家，大量借鉴影视语言来丰富表现手段已是常规手法，而影视作

品也越来越多地从游戏中汲取营养，特别是那些拍给年轻观众的好莱坞大片，如《钢铁侠2》《洛杉矶之战》等，很多观众在观影后的评价会是一—太像游戏了！作为专业的舞美和影视编导和资深玩家，咱们对这些现象应该有很深入的研究吧？

鹏：我本科学的是电视，研究生学的电影，但我就在想要不要博士读个游戏设计专业。我觉得这就可以说明我的看法——电子娱乐产业大有希望成为未来的主要娱乐形式。

我很不幸，每学一个专业都是一个夕阳红的娱乐产业，哈哈，或者换个说法，它们都是成熟的行业。但其实电子游戏也不能再被作为一种新兴的娱乐形式了，因为它已经存在了近四十年。说起来在我国有线电视存在的时间还长，所以IMAX版3D电影存在的时间就更长得多了，所以不应觉得游戏和影视相比游戏永远是新生力量。曾经游戏界用华丽的CGI技术给电影好好上了一堂数字特效课，但就最新的技术革新来说，难道不是电影《阿凡达》带来的3D视觉革命促使电子游戏纷纷拥抱这项新技术吗？所以技术上没有一定谁学谁。

从表现手法上来看，我觉得电影始终不会是游戏，游戏也不会成为互动电影。

首先你看电影时享受的就是被影片带着走，去体验导演让你看到的一切。而实现这个乐趣，最重要的就是让观众时时刻刻在被动中，看电影就是求惊心加求虐心。假如一部电影永远在关键时刻停下来让观众QTE决

定主角的命运，那它就不是电影，它是超女。任何一部伟大的影片都是在一定程度上违背观众情感的，不然你脆弱的小心灵怎么被震撼？

同样的，游戏的乐趣就是操控和代入感。无论中间使用了多少过场影片，这些都是点缀，游戏的乐趣还是在受你操控时才能展现出来。随着三维技术越来越强大，游戏对现实世界的还原越来越真实。人们制作游戏时，也就越来越多地向电影借鉴，因为这两者的共同点是营造场面，而电影在这方面已积累了一百多年，有很成熟的镜头语言体系，短期内是足够游戏制作者们学习的了。想在镜头语言上反超电影，还早了点。所以还是抓住游戏本身的独特操控乐趣才是正经事。

说到游戏对影视的影响，有一个现象，就是近年来我国的古装电视剧和电影，常常出现一些很夸张的道具和服装设计。那一身儿感觉就像刚从网络游戏里刷出来的套装，让人哭笑不得。可能因为有些作品的艺术家都是玩着游戏长大的年轻人，有突破这本是值得高兴的事，但还是需要hold住，过于夸张就失去美感了。当然，这不是中国独有，放眼全球，这种现象很多。

刀：嗯，游戏与电影，咱俩就想得挺深。作为在事业上取得了一定成就的人生赢家，咱俩还有什么话要跟咱们UCG的读者们说说？

鹏：我小时候体育成绩很差，一点也不要上体育课，喜欢一个人呆着，玩游戏看书，我想很多读者也和我一样吧！一个偶然我决定让我开始练习剑道，然后我发现了很多以前自己从没领略到的快乐。我想说如果你不尝试过你可能永远不知道你有哪方面的天赋。千万别小看自己，每个人都有很多连自己也没发现的潜在能力，这不是漫画书里的老套情节，这是真的，每个年轻人都是。当然，一旦你发现了让自己投入并快乐的事，你必须努力才能继续保持这种快乐。

找个春暖花开的日子，出去运动吧。谢谢大家，谢谢UCG！

假如一部电影永远在关键时刻停下来让观众QTE决定主角的命运，那它就不是电影，它是超女。



THE DARKNESS II

THE DARKNESS 的黑历史

“《漆黑》系列”故事背景介绍

要说起《漆黑》(The Darkness), 就不得不提起 Top Cow 漫画公司。说到美漫领域, 最为人所知的题材自然是超级英雄(Super Hero)漫画, 在这个领域, 领头的两家公司是大家都非常熟悉的 DC Comics 和 Marvel Comics, 前者拥有超人(Super Man)、蝙蝠侠(Bat Man)和神奇女侠(Wonder Woman)等招牌英雄, 而后者则以 X 战警(X-Men)、美国队长和钢铁侠而广为人知。不过在这两个巨头的阴影笼罩下, 还是有其他二线漫画公司闯出了属于自己的一片天, 这其中包括了 Top Cow 漫画公司。《漆黑》是 Top Cow 几个主打品牌之一, 讲述了主人公杰基·伊斯塔卡多获得“漆黑”(The Darloess)力量, 并与各式敌人进行斗争的历程。改编为游戏后, 《漆黑》系列“保留了故事的设定, 但剧情却有了一些变化, 鉴于许多国内玩家对于这款作品的故事并不了解, 本期读游戏将为大家深度解析一下这款作品的背景设定与剧情。

● 豆知识: Top Cow

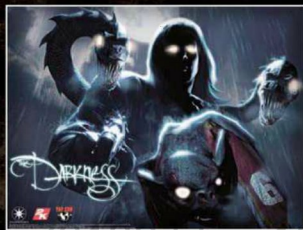
欧美二线漫画公司, 旗下有《魔女之刃》(Witchblade)、《漆黑》(The Darkness) 等热门漫画, 同时也是《古墓丽影》系列漫画

的发行公司, 旗下画师善于创造成熟性感的女性角色, 代表性人物是《魔女之刃》的女主角莎拉·派真妮(Sara·Pezinni)。

“漆黑”的起源

漆黑(The Darkness), 又被称为黑暗领域, 是一种由血脉继承的强大力量, 它代表着

世上两种最为强大的力量之一, 与其对立的便是光明。自古以来, 漆黑的力量一直以人类为宿主, 赋予了拥有者强大的力量, 最早可以追溯到人类未出现之前, 但也无可避免地影响着宿主的性情, 让他们成为可怕的暴君, 贪婪的征服者和无情的屠夫。或许漆黑的宿主总有一天会死去, 但这种力量会随着宿主的血脉不断延续, 一代又一代地延续着这种可怕的宿命。而现在, 这股力量的宿主便是故事的主人公杰基·伊斯塔卡多(Jackie·Estacado), 一位在孤儿院长大的黑帮分子, 曾经的弗兰奇家族(Franchetti Family)头号杀手。



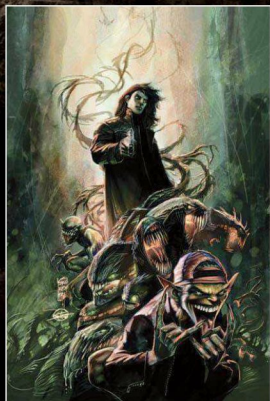
杰基不清楚自己的父母是谁，也对自己的血脉中掩藏着的漆黑力量一无所知。才6岁，杰基便加入了黑帮组织弗兰奇家族，家族教父“弑童者”弗兰基(Frankie "Kill-the-children-too")收养了年幼的杰基，期盼着他能够成长为一名合格的帮派分子，协助弗兰奇家族变得更为强大。杰基非常适应凶险而暴力的帮派生活，才10岁，他就亲眼目睹了一位曾经的家族朋友是如何被暗杀，然后在14岁便第一次尝到了女人的滋味，最后，在16岁时，杰基第一次成功杀人，让自己彻底地成为了一个双手沾血的帮派分子。

年少得志，杰基完全沉浸在他那充满了

性与暴力的人生当中，直到21岁那年，漆黑的力量终于在他的身体里觉醒。漆黑对于杰基来说既是一种祝福，也是一种诅咒，强大的力量不但让他可以召唤出黑暗中的地狱鬼怪来击败敌人，甚至让他能够穿行于暗影之中。但是，正如黑暗便有光，作为漆黑的永恒对手，光明力量的代言人安琪莉丝(Angelus)对于杰基穷追不舍，誓要带领着她的天使军团毁灭漆黑宿主的存在。与此同时，桑纳提尼(Sonatine)和他的黑帮兄弟会(Brotherhood of The Darkness)也在试图夺取杰基身上的漆黑力量。

在使用漆黑力量与这些敌人对抗的同时，杰基却也在察觉自己似乎并不需要完全将这种强大的力量用于无止境的黑帮斗争当中，他可以用这种力量去做出更为正确的事情，而无需让自己的心灵频繁遭受折磨，更何况，他非常想要和自己在孤儿院结识的童年好友珍妮(Jenny)共度更为安稳的人生。于是杰基打算摆脱自己的帮派分子身份，重新做人。但是，一手培养了杰基的弗兰基并不认同杰基的想法，并视之为背叛。他绑架了珍妮，想要报复杰基，而最终事情以悲剧收场，珍妮死在了弗兰基手下，而弗兰基和他的心腹又被杰基用漆黑力量召唤来的怪物吞噬，一瞬间，杰基便失去了自己的亲人和爱人，漆黑给了他强大的力量，但却最终让他陷入了悲痛的深渊。

利用漆黑的力量，杰基冲动地想要在地狱(Hell)中救回珍妮的灵魂，但是就算是漆黑的力量在可怕的地狱面前也显得无能为力，整整两天杰基被困在地狱中无法逃生，对于他来说，时间似乎已经过了一千年，幸好，持有上古神器(Artifacts)之一“极乐魔符”的前牧师汤姆·加吉(Tom·Judge)将他救出了地狱，也让杰基明白到，想要将已死之



人复活，是不可能的。

回到弗兰奇家族当中，杰基发现弗兰基原本游手好闲的侄子帕里(Paulie)接管了帮派，这个阴险的家伙竟然发现了一个杰基努力隐藏的秘密：珍妮还有一个失散已久的姐姐。利用这个秘密，帕里派遣杀手尾随珍妮的姐姐，以此来挟杰基为他继续当杀手。但他对于漆黑力量的一无所知让他付出了代价。杰基逮住了尾随珍妮姐姐的杀手，解决了对方法后，再去找帕里算账。两次消灭了弗兰奇家族的当家老大，杰基已经累积了足够的威望和名声，于是，带着一颗伤痕累累的心，杰基重新凝聚了弗兰奇家族残余下的成员，并亲自坐上了教父的宝座。至此，漆黑终于成为了杰基的一部分，而弗兰奇家族的教父，也成为了黑道上一个最为可怕的传说。



● 豆知识：魔女之刃 (Witchblade)

上古十三神器之一，是漆黑力量与代表光明的安琪莉丝结合后的产物，曾经，远古时，漆黑力量与安琪莉丝因为相互战斗过于激烈，为双方互损过大，黑暗与光明双方不得不停战，而作为停战协议的象征，漆黑与安琪莉丝结合，产生了魔女之刃。魔女之刃没有固定的形态，可以化身为任何形式附着在宿主身上，但无一例外都可以赋予宿主强大的力量。历史上，这个神器曾数次易主，如今，魔女之刃的宿主是纽约市警探萨拉·派真妮，她使用这种力量来协助自己侦破那些有超自然怪物涉及到的案件。一开始，因为身为执法者，她和身为黑帮分子的杰基相处得并不好，但在漆黑力量想要打破光明的平衡，并操纵杰基的身体让萨拉怀孕，生下了两人的女儿赫普(Hope)后，他们之间的关系变得有点暧昧。



● 豆知识：上古神器 (Artifacts)

《上古神器》是Top Cow策划的大事件漫画系列，集结公司旗下的众多漫画人物，描述一个庞大的故事，这一模式在DC和Marvel公司中已经被沿用了许多年。传说中，世界上存在着十三件上古神器，这十三件神器都拥有着强大的力量，而当他们集齐时，便会带来宇宙的终结。十三件上古神器并非都是具体的物品，有的如漆黑和安琪莉丝，是一种力量，也有如魔女之刃般形态变化不定的武器。它们分别是：漆黑、魔女之刃、安琪莉丝、极乐魔符、命运之矛、冰川宝石、灰烬石、潘多拉魔盒、嗜血邪刀、暗影之轮、真心宝石、所罗门硬币与神秘而不为人知的第十三神器。

“漆黑”的能力

作为黑暗的统治者，绵绵长夜的无冕之王，漆黑赋予了杰基许多的能力，他不是历代漆黑宿主中最为强大的一个——暂时还

不是，一部分原因是由于他并不完全听从于漆黑的意志，仍然保有自己的意志，这让他常常会遇到与漆黑力量思维相抵触的地方。也正因此，杰基无法出自本能地去掌握漆黑的力量。但是，无论如何，杰基都是漆黑选定的宿主，他仍然能够控制漆黑的力量做出许多远超常人想象的事情，下面列出的，就是目前杰基所展现出来的能力。



召唤恶魔 (Darklings)

漆黑赋予杰基的能力之一，就是可以创造出名为 Darkling 的生物，这里按照他们的外貌形态翻译为恶魔仆人。恶魔仆人的外貌，能力和性格都是由杰基赋予的，这也是每一代漆黑宿主都会去做的事情，他们会建立属于自己的恶魔军团，成为他们在黑暗中的最好助手。从漫画的故事当中看来，杰基创造出的恶魔都只能被称为小恶魔，他们行动独立于杰基之外，而不是像他肩上的两条蛇形触手必须依附于杰基行动，不过因为小恶魔们都拥有个性，所以他们的行动有时候并不

展和剧情的需要，杰基的能力在之后的故事当中得到了强化，例如在《上古神器》的前传《初生》(Frist Born) 当中，为了保护莎拉拉生赫普，杰基曾经在隐蔽的洞洞中和安琪莉丝激战，这时杰基曾召唤出了像是鱼和巨蛇混合出的魔鬼，与安琪莉丝带领的天使军团在空中缠斗。而在最近发售的《漆黑 II》中，杰基也学会了召唤黑洞 (Black Hole) 和黑暗蜂 (Swarm) 的能力，证明了只要漆黑的宿主敢于想象，便可以创造出各种奇特的召唤物来协助自己作战。



随着故事的发

力量注入

漆黑是一种力量，但无法单独作为一种能量释放出杰基体外来攻击敌人，却可以通过注入杰基自己的身体和他手上的武器来增强他的身体能力和武器的威力。在注入杰基身体时，漆黑的力量会化为一副独特的铠甲，质感类似于爬行动物的甲壳，盔甲

会把杰基的面部笼罩起来，只留下一对邪气十足的眼睛。这身护甲还可以变化出蝙蝠般的翅膀，赋予杰基飞翔的能力。而在注入武器时，漆黑的力量会让武器包裹在一层红黑相间的甲壳中，射出的子弹也会带有漆黑的力量，杀伤力远超一般枪械。

穿行黑暗

这是杰基能够在黑暗中来去自如的最大妙招，凭借着漆黑的力量，只要目的地有黑暗的角落，杰基就可以通过无数阴影构成的道路到达。但是，这个过程并不如字面上说起来的那样轻松，黑暗便是漆黑的领域，许多可怕景象和场面会在黑暗当中纷涌而

来，会对任何人的神经感官造成强烈的刺激，在《上古神器》当中，魔女之刃的拥有者莎拉曾经和杰基一同穿越过黑暗，就连这位强大的女战士也在离开黑暗的一瞬间忍不住吐了出来，里面的情景到底有多么可怖，恐怕已经完全超出了一般人的想象。

自愈

在最近的《漆黑 II》当中玩家们已经见识过杰基使用这种能力，只要在漆黑力量的保护之下，就算杰基受到了会导致肢体

永久损伤的攻击，也可以在漆黑力量的帮助下重新恢复肉体至良好的状态。

“漆黑”的弱点与天敌

作为一种与黑暗有关的力量，漆黑有着天然弱点，而杰基虽然是一位黑暗杀手，却也不过是一个

正常人，所以尽管作为漆黑的宿主，他的力量是强大的，但还不是无敌的存在，仍然拥有着一些弱点。

惧光

漆黑没有把杰基变成吸血鬼，所以他仍然能够在光天白日之下行走，但是漆黑的力量和其造物们则无法在阳光下持久地显出身影，哪怕是突然而来的强烈光源也会让他们的形体消散。这种效果并非是持久的，只要夜幕降临，漆黑的力量和魔鬼们便会卷土重来，就算是在白天，漆黑的力量仍然可以在阴暗的角落中产生作用。漆黑力量对于光线的敏感程度有多高？这个标准比较暧昧，因

为在部分作品当中，例如最近的《漆黑 II》，只要一被强光照射，杰基就会瞬间失去漆黑的力量，而在漫画作品《上古神器》当中，杰基派去暗中保护自己女儿的魔鬼却可以在黄昏时刻便脱离阴影行动自如，不过因为后者很快就被生化人刺客阿芙洛狄忒 (Aphrodite) 秒杀，所以很难界定到底漆黑力量可以在什么光线强度下继续存在，但毫无疑问，光照是漆黑力量的天生弱点。

宿主

21 岁之前，杰基仍然是个肉体凡胎的普通人，他是个技艺高超的杀手，但身手并不会超出普通人范畴。漆黑力量给了杰基许多特殊能力，但只要不让自己覆盖上护甲，杰基的身体能力仍然和普通人无疑，还会受伤流血，受到过重的伤害甚至还会死去。当然，漆黑的力量甚至可能强大得足够让杰基起死回生，

而杰基也不会乖乖地保持肉身任人宰割，但这一切的前提都是建立在杰基知道自己会受到攻击而漆黑力量又能够产生作用的情况下，假设敌人针对杰基的弱点，在光天白日之下对杰基进行狙击，他便有可能会遭逢生命危险，而因为阳光的关系，漆黑力量也无法及时拯救杰基。

游戏与漫画的不同

游戏剧本由英国漫画家 Paul Jenkins 撰写，而开发商则是开发过大名鼎鼎的《杀戮地带》、《生化奇兵》等作品的 Digital

Extremes。游戏版与漫画版存在着许多不同，漫画版以帮派斗争为主，而游戏版更像是杰基的一场自我救赎之旅。

安琪莉丝 (Angelus)

漆黑是黑暗力量的体现，而安琪莉丝则是光明力量的体现，但不同于漆黑，安琪莉丝更倾向于直接控制宿主的意志，把她作为容纳本身的躯体，所以历代的安琪莉丝都不能被视为一个独立的个体，而是这种光明力量的傀儡。安琪莉丝会选择一位人类来充当宿主，成为宿主的人类便是整个天使军团的主宰，统御着他们与世间的邪恶之物交战，其中就包括了历代漆黑的宿主。尽管行动的目的是正确的，但是安琪莉丝的行事手段简单粗暴，并不在意伤害凡人，更不愿意和敌人进行沟通，这导致了近代登场的几位安琪莉丝宿主都被漆黑的宿主杰基和魔女之刃杀死，因为尽管两者者身份一个是罪犯一个是警察，但起码还能互相沟通交流，而只想要达成自己目的不择手段的安琪莉丝就失去了优势。在几位被选中的宿主纷纷陨落后，安琪莉丝的意志也改变了自身的策略，没有再选择粗暴地凌驾宿主的意志，而是允许宿主保有自身的想法，这一个崭新尝试便发生在安琪莉丝的最新宿主，曾经的另一位魔女之刃使用者丹尼尔·



▲漫画中的安琪莉丝

巴蒂斯特 (Danielle Baptiste) 身上。她和杰基立下了停战协议，光明与黑暗的力量再一次凭着魔女之刃的帮助取得了平衡，但是双方的敌对关系是不会有变化的。

安琪莉丝在漫画中与杰基的几次交手中，安琪莉丝屡屡落于漆黑的力量，不过借着一二次的“借体还魂”，其实力逐渐扩大，尤其是喷火能力，相当克制漆黑力量。根据描述，在原先的历史当中，漆黑与光明之间的较量，都以安琪莉丝获胜。

形态区别

游戏版与漫画中最大的区别在于宿主在使用漆黑力量前后主体发生的变化，游戏中主角在释放漆黑后，只有在习得特殊能力后其自身的形态才会发生变化。而在漫画原著中杰基在使用漆黑后始终保持着一种蒙面绿色形态。



■漫画中的形态

■游戏中的形态

上古神器

上古神器中的嗜血邪刀在游戏中也有登场，不过仅限于合作模式，这把刀的持有者同样在漫

画原著中登场过，那就是日本武士 Inugami，只不过游戏版中的他身世凄惨并且是个盲人，更偏向于正义的一方，而漫画中是作为兄弟会的一员反派登场的。

安琪莉丝

原作中的主要敌人安琪莉丝在游戏中并没怎么出现，惟独在《漆黑 II》的结局部分，杰基在救出珍妮后，珍妮会变成一副天启形态，这便是上文中提到漫画版 DARKNESS 的天安琪莉丝 (Angelus)。这次 Angelus 直接选择寄宿在了珍妮的体内，最后挥着翅膀离去，留下愤怒绝望的



■在精神病院中看到许多原著漫画，让玩家更加怀疑杰基是否真的拥有宿身。

杰基。看来在续作之中，漆黑与光明双方的战争即将展开。

此外，在 2 代中有两个平行世界，这里一切都误导杰基是一个精神病人，完全动画玩家的戏份，这个圈套来自 DARKNESS，杰基在每次死亡后，精神病院的世界就是杰基的肉体修复场所，所以欺骗杰基为的就是避免最后使得安琪莉丝复活。



■在精神病院中看到许多原著漫画，让玩家更加怀疑杰基是否真的拥有宿身。

继承

杰基体内的漆黑力量其实来自于祖先遗传，漆黑力量的上一个宿主便是杰基的老爸，漆黑力量的一大副作用是在孕育后随着新生命的诞生，原宿主便会死亡，而漆黑力量会转移到下一代宿主也就是其后代身上。几代漆黑的消亡都源于受孕，所以杰

基必须抑制自己的欲望、避免与异性发生关系。在游戏中妓院场景会发生漆黑暴躁不安的桥段，这其实也是杰基自我抑制的表现。原著漫画中有安琪莉丝 (Angelus) 伪装成美女来色诱杰基的桥段，目的就是将其杀死。

豆知识：漆黑的跨界历史 (Crossover)

作为一个漫画人物，杰基除了和同一漫画世界的角色保持互动外，也拥有过和其他漫画角色合作的经历，最为经典的自然是和



蝙蝠侠 (Batman) 的相遇，正是这位栖身于黑暗中的骑士让杰基对于自己的能力有了新的认识，了解到自己并不需要仅仅满足于成为一个超自然力量的黑道杀手，而是能够用这种力量成为一个更好更强的人。此后，《漆黑》还与超人 (Superman)、吸血女郎梵普娜 (Vampirella)、绿巨人 (The Hulk)、鬼灵骑士 (Ghost Rider)、奇异博士 (Doctor Strange) 和金剛狼 (Wolverine) 等其他漫画角色的角色发行过跨界漫画。

豆知识：《THE DARKNESS LEVELS》

《THE DARKNESS》除了原著漫画外，还推出了根据游戏版剧情改编的漫画《THE DARKNESS LEVELS》，相比较原著和游戏

的剧情，这部漫画明显在细节方面着墨不多，不过出色的画风以及来自游戏版的剧情相信会吸引不少游戏玩家的注意。

结语

美漫永远没有绝对的剧情，相同题材下有着不同的故事，相信这也是最具吸引力的地方。游戏版在 2 代另类的剧情演绎下十分出彩，两种世界的设定引人入胜，可以说是一定程度上超越了原著本身。在其末尾给我们留下了不少令人期待的伏笔，相信在《漆黑 III》到来之时，一切的谜题终会解开。



刺客行

——暗杀文化浅读

十步杀一人，千里不留行；事了拂衣去，深藏身与名。

前言

刺客是人类文明发展历程中一道犀利的风暴，也是最具特殊性的职业。它的诞生与人类社会体制的进步有着密不可分的关系，当贫富贵贱的阶级思想在社会中生根发芽，当利益遭受到他人的侵害却又无力反抗、当和谐天平的指针不再指向中央，刺客便在阴暗的情绪下孕育而生。很多人一听到刺客二字就不自觉与恐怖分子画上等号，但他们并不等同于暴徒。在他们暗杀行动的背后，均有着自己的动机与价值观，其中固然有的是追求名利与私怨，但也有人是为了国家、民族和信仰舍生取义，在历史上留下悲壮的一笔。对于后者而言，结果不仅仅是结束了一位领袖的生命，更多的是对其所属集团及簇拥者们所产生的震荡波般的影响，足以改变历史前进的方向。这篇特企，会从中东、日本和中国三地出发，回顾刺客及暗杀文化的起源与发展，虽然有很多真实的案例无法一一细说，只能起到抛砖引玉之用，喚醒大家对于刺客这个职业更多的兴趣。

文 八重櫻 美編 NINA

暗杀教团“阿萨辛”

——传奇的刺客王朝

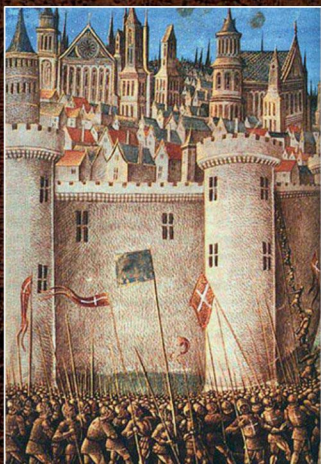
我们都知道英语与法语中的刺客写作“Assassin”，但“Assassin”一词的根源来自于中世纪活跃于中东地区的一支伊斯兰异端教派却并非是人尽皆知之事。

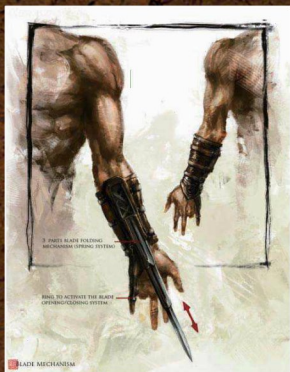
有人将这支以暗杀活动撼动整个欧洲大陆、令统治者闻风丧胆的组织称为“暗杀教团”，也有人直接音译做“阿萨辛派”，然而这些翻译其实都不能够概括出其在刺客文化发展历史中的特殊地位，因为Assassin是有史以来首个以暗杀为目的有组织进行刺客培养的集团，他们拥



图：阿萨辛派的刺客装备

► 阿萨辛派在十字军东征期间，面临着被基督教十字军东征军捕杀的命运。





▲《刺客信条》中，袖剑是刺客标志性的武器，其结构相当复杂。现实生活中也有袖剑这种兵器，但远远比不上《刺客信条》中的设计，使用者也无须切手斩。

有固定的领土、有明确的职阶等级、有一整套完善的教育体系，俨然已经构成了一个完整的国家。在这个血腥王朝存在的数百年间，欧亚大陆无数政教沦为其利刃之下的冤死鬼，侥幸得以保命的王侯将相也无不终日惶惶不安，今日展佩他们暗杀对手，明日备不住就会在他们的刀下命丧黄泉。“阿萨辛”的特殊之处在于他们不属于国家，因此也谈不上为权力者所利用之说，当几方势力为了各自的利益殊死拼杀时，他们却位于这个混沌漩涡之外袖善其身。而唯一能让他们踏入这浑浑噩噩的方法，只有用利益来驱使他们。因此“阿萨辛”是与正义二字扯不上丝毫干系的，只要雇主出价合理，他们就会毫不犹豫地展开恐怖行动，哪怕是这场暗杀会令世界陷入更大的混乱中也在所不惜，而像雇主变成暗杀对象这种事更是再平常不过了。

说到这里处可能有些读者会产生质疑，古往今来算得上名字的刺客无不是赌上了性命去换取暗杀的成功，而在背后支持着他们这种舍生行径的，恰恰是一个“义”字。那么既然“阿萨辛”并不属于任何势力，只靠着金银珠宝的贿赂，就能让这些刺客草率地将生死置之度外吗？要了解其中的缘由，就要从“阿萨辛”培养刺客的手段说起了。

“阿萨辛”一直贯彻着“培养杀手要从娃娃抓起”的原则，在民间看到具有潜质的男童后就会将他带往“阿萨辛”的本部基地——位于现今伊朗北部厄尔布尔士山脉中的一个山中要塞进行培养。这些男童究竟是因战争而失去家人家园的孤儿亦或是父母无力养育而卖掉的弃子已无从得知，但可以肯定的是，当他们踏入要塞大门的那一刻起，就已经与过去彻底的诀别。在要塞中，他们不但要学习各种暗杀技巧，还要接受激进派伊斯兰教义的洗脑，其中的一条就是“为领袖而死，死后会抵达天堂”。当这些男童成人之后，如果被选中去执行暗杀任务，就会在不知情的前提下服用迷幻类药物，然后有人把他们运送到一座秘密花园中。在这座花园中，不但四季都绽放着珍贵的百花，还有三口泉水分别流出乳汁、

蜂蜜和美酒，而且还有国色天香的妙龄女子与取之不尽用之不竭的美味佳肴，一言以蔽之就是人间仙境。这群从小就在严苛的环境中长大的工匠们哪里见过此等世间，无一不被眼前的美景震惊，接下來的几天他们尽情享乐，体验神仙一般的逍遥生活。数日后，他们会再次被麻醉后抬回原本的住所。醒来后男子自然要询问自己去了哪里，教官答曰“天堂”。于是这些单纯的青年们便欣然地接受了领袖所授予的暗杀任务，在行动时全然不顾自身安危，只求玉石俱焚，好早日去往天堂。

这种灌输而养成的精神控制手段在“阿萨辛”消亡之后仍被许多暗杀组织沿用，例如现今某些伊斯兰激进组织对其成员所宣称的那样——为圣战而死，真主会赐给你72位处女。于是一批又一批的信徒被成功洗脑成为了人体炸弹，“72位处女”的说法是在《古兰经》问世的300多年后才显现于世的，由此可见《古兰经》绝对是躺着也膝盖中满箭的经典型案例……

放下被误读的《古兰经》不表，让我们继续说回“阿萨辛”。“阿萨辛”在“山中老人”拉希德·丁·锡南的领导下近乎疯狂地对东征的十字军展开了毁灭性的暗杀活动，给西方及伊斯兰世界带来了莫大的恐慌，自然而然的不少掌权者都企图诛杀之而后快。然而“阿萨辛”的大本营位于厄尔布尔士山脉之中，海拔一万二百英尺，山势极为险峻，构成了天然屏障，各种围剿均久攻不下，反倒是激发了“阿萨辛”更为激烈的报复性暗杀行径。惟一次称得上有威胁的攻城是被人切断了粮食运送通道长达7年之久，就在人们都以为“阿萨辛”终于要坚持不住了的时候却因为对手统治者变更而转危为安，可说是颇具戏剧性。然则胜负兴衰乃是天则，再繁盛的帝国覆亡也不过是在弹指之间。1200年之后，蒙古帝



国成吉思汗的领导下迅速崛起，这群叱咤草原的猛将们对周围国家和地区展开了无止尽的侵略与杀戮，不少王朝都在他们的铁蹄下灰飞烟灭。1252年，成吉思汗的孙子旭烈兀率领十余万蒙古大军开始了对穆斯林国家的征讨，短短几年间就摧毁了伊斯兰文明的两大中心：巴格达和大马士革。而且旭烈兀对于征服的政权从不在意，在攻陷巴格达后，他的军队就对这阿拉伯历史文明古城展开了长达一周的屠戮，数十万无辜百姓在屠杀中死亡，城中的财宝也被洗劫一空。在巴格达与大马士革先后陷落之后，伊斯兰世界的文明中心被迫向埃及开罗转移，而“阿萨辛”的大本营所在地自然而然变成了旭烈兀的疆土。旭烈兀提出如果“阿萨辛”能主动投降的话，就饶他们不死，否则就自己看着办。于是当时的领袖鲁铿丁在压力面前屈服了。两百多年来，“阿萨辛”要塞大门首度向外界敞开，迎来了一批并不友好的“客人”，而这，也是最后一次。蒙古人在卸除了这群刺客的武装之后先是将要塞内所有财物搜刮干净，随后将城堡彻底捣毁，顺势并未就此结束，在确认“阿萨辛”的大本营已经彻底从版图消失后，旭烈兀违背了他的承诺，下令将“阿萨辛”及其相关人士全部杀死，老弱妇孺无一幸免。就这样，曾经威震西域、令人闻风丧胆的暗杀教团“阿萨辛”彻底退出了历史舞台，只留下无数传奇故事任由后人去YY……



▲刺客的暗杀基本都是含有自杀性质的，像游戏中描写的那样无天化日之下杀了人最惨的情况是极为不现实的。

山中老人

在与暗杀教团相关的传说中，被毒油加醋粉饰过多次的当属暗杀教团的精神领袖——拉希德·乌丁·希南。但比起他的原名，可能大家更为熟悉他的称号，那就是大名鼎鼎的“山中老人”。

12 世纪末的叙利亚，拉希德不但兼任着什叶派、伊斯玛仪派和尼扎尔派三大派系主人之职，而且还凭借着过人的勇谋将尼扎尔派发展成为即便在各派别势力错综复杂的叙利亚之中也不可小觑的强大势力。在掌控了尼扎尔派大权后，拉希德最为重视的就是对圣战者的培养，所谓圣战者，指的是“为了某种理念尽忠职守甚至不惜献出自己生命的人”，圣战者的骁勇善战让十字军都感到恐惧，关于他们的事迹流传到欧洲后最终发展成为了暗杀教团“阿萨辛”的传说。

伊斯兰历 520 年（公元 1125 - 1135 年），拉希德出生于巴斯拉拉近郊的一个虔诚的伊斯兰家庭。他在很小的时候便开始信奉尼扎尔派，并且前往当时尼扎尔派的中心据点，位于伊朗北部厄尔布尔士山脉的阿拉木图要塞接受教育。1162 年，尼扎尔派的领袖谢伊夫·阿普·穆罕默德去世，尼扎尔派为争夺继承人之间的位置陷入一片混乱之中。而就在这个时候，从阿拉木图毕业的拉希德被任命为继任者，并且在随后的 30 年中，一直担任叙利亚尼扎尔派的领导人。

由于这一时期叙利亚的法蒂玛王朝势力大幅衰退，因此赞吉王朝、十字军诸国、法蒂

玛王朝中掌握军权的萨拉丁势力、还有诸多小股势力纷纷趁机行动，导致叙利亚的局势更加错综复杂。为了不致使尼扎尔派在权利争夺的漩涡中粉身碎骨，拉希德培养组建了以圣战者为主的战斗力，并且通过与叙利亚其他势力的合纵连横，确保尼扎尔派在这场争斗之中存活下来。

在叙利亚众多势力中最具实力的是赞吉王朝的努尔丁，他将尼扎尔派看做比十字军更具威胁的存在，屡次派兵围困尼扎尔派的城堡进行攻击。为了应对挑战，拉希德甚至一度暗中与十字军进行合作，并且在 1173 年派遣使者与阿马尔一世正式确立了同盟关系。1174 年努尔丁去世，之前被努尔丁派遣到法蒂玛王朝对抗十字军，随后又推翻法蒂玛王朝建立阿尤布王朝的萨拉丁，成为尼扎尔派的威胁。在这种局势下，拉希德断与赞吉王朝结盟，并且在 1174 至 1176 年间两次派遣圣战者暗杀萨拉丁，但都没有成功。

为了报复拉希德的暗杀行动，阿尤布王朝军队包围了尼扎尔派的大本营，不过这场战斗围城并没有发生战斗便结束了，尼扎尔派与阿尤布王朝之间的敌对关系也只持续了很短的时间。据说在这场围城战中，拉希德独自一人潜入萨拉丁的寝室，并且在他的枕边留下有毒的蛋糕、涂毒的匕首和警告的文书，告诉萨拉丁倘若拉希德真有意害其性命，其早已首身异处。萨拉丁醒来后看到这些东西大惊失色，草草退兵。当然这只是个传说。

随后尼扎尔派进入比较稳定的发展时期，直到 1187 年萨拉丁夺回耶路撒冷，十字军的活动开始频繁起来，并且在 1189 年发动了第三次十字军东征。在这一阶段，尼扎尔派与十字军的

► 在《刺客信条》中登场 的拉希德是阿马尔的导师。



关系急剧恶化。为了对抗共同的敌人，拉希德与萨拉丁签订了同盟条约，并且向十字军国家派遣了大量的圣战者进行暗杀行动。第三次十字军东征中的英雄之一，蒙费拉侯爵康德拉一世就死于尼扎尔派的刺客之手。关于这段历史，对萨拉丁持有成见的后世历史学家认为拉希德是在萨拉丁的唆使下才那样做的。虽然是为了共同对抗十字军的入侵，但互为仇敌的二人之所以选择结盟，正是因为拉希德和萨拉丁都察觉对方的强大威胁。这段盟约一直持续到 1193 年拉希德去世。

纵观拉希德·乌丁·希南的一生，可谓是在权利这块棋盘上走得步步惊心。每一步落棋都是赌上生命的博弈，一旦失误便会失去全部权利，甚至会有陷上性命的风险。与他的运筹帷幄驾轻就熟，还有他将刺客这一职业发展成为在刀尖上起舞的艺术的决策，这些都是值得后人去考据与探讨的。

哈桑·萨巴哈

与暗杀教团“阿萨辛”关系密切的还有另外一位领袖——哈桑·萨巴哈。他是伊斯兰特什叶派、伊斯玛仪派和尼扎尔派的创始人，也是暗杀教团最早的指导者。在金庸的小说中，他的名字与“山中老人”的称号画上了等号。至于这究竟是谁金庸大师的笔误，还是说哈桑与拉希德两人公用这一个称号，就不得而知了。

哈桑出生于德黑兰南部库姆的一个 12 伊玛目派家庭。库姆从 10 世纪开始时便逐渐发展成为什叶派 12 伊玛目派的中心，哈桑当时也是 12 伊玛目派的信徒。哈桑的父亲生于伊拉克的，据说他的祖先是也门人。哈桑的具体出生年月日不详，普遍认为是在 10 世纪中期。他 7 岁开始读书，17 岁时便在戴伊（德黑兰的前身）对数学、天文学以及伊斯兰的宗教信仰进行研究。当时的戴伊是法蒂玛王朝向各地派遣宣讲伊斯玛仪派教义的宣讲师在伊朗的中心据点，哈桑也是在这一接触到了伊斯玛仪派的宗教思想。根据后世历史学家所流传下来的哈桑自传片段所记载，他当时是从一名叫做米拉特·萨拉丁的人物那里受到伊斯玛仪派教义的感受，并且宣誓效忠伊斯玛仪派的教主，法蒂玛王朝的哈里发。

1072 年，哈桑得到伊斯玛仪派在伊拉克阿拉比以及伊拉克阿贾米的管区长阿卜杜拉·马立克·伊姆·阿塔格的认可，获得宣讲师资格，正式成为一名伊斯玛仪派的信徒。随后他立即被伊姆·阿塔格派往开罗法蒂玛王朝的富瓦兹哈里姆。哈桑一直在法蒂玛王朝的宫廷内进行研究，直到 1078 年学成后他回到伊斯法罕，一边躲避尼若牟的势力一边进行宣教活动并取得不俗的成绩。1090 年哈桑夺取了伊朗中西部加兹温附近的阿拉木图要塞作为据点。在他占据阿拉木图之后不久，于 1091 年到 1092 年间派遣在阿拉木图周边进行宗教运动取得显著成绩的宣讲师侯赛因，盖伊前往霍拉桑东南部的库西斯坦进行活动。盖伊成功使当地大部分居民改宗信奉伊斯玛

仪派，有人认为这与当时塞尔柱王朝在赶走了埃米尔之后对当地民众所实行的埃及统治有关。随着宣教活动的不间断发展，哈桑以伊朗周边的山地带为中心，逐渐扩大了自己的势力范围，并培养起了有着独特暗杀术的“阿萨辛”。

作为一名传奇人物，在关于哈桑一生的记述中常常含有大量传说的成分，不过在 1256 年蒙古军队攻陷“阿萨辛”大本营的时候，曾

经收缴到大量尼扎尔派的文书记录。据说在这些文书中，包含有哈桑·萨巴哈亲笔书写的向尼扎尔派教团发布的教令以及有关宗教事务的著作，甚至还有哈桑的自传。蒙古国负责收集这些尼扎尔派文书的志费尼在其著作《世界征服者史》的伊斯玛仪派部分就引用了哈桑的这部分传记来进行说明。伊朗比较传统的历史学家在提到伊斯玛仪派的这段历史之时，也常常依赖于志费尼的这段信息。

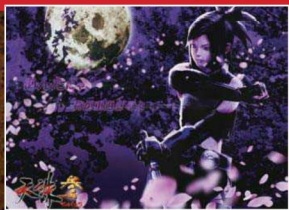
自从占领阿拉木图要塞之后，哈桑的大部分时间都是在位于要塞角落的自己房中苦心钻研尼扎尔派的教义和撰写著作，并且为了教团内外的各种政策尽心竭力。据说哈桑过着非常严格的禁欲生活，加之公务繁忙，因此他基本

很少离开他的房间。著名伊斯兰历史学家阿斯拉在其著作《他是》中这样评价哈桑道：“他是一位聪明机敏，能力出众的领袖，并且精通几何学、数学、魔术以及各种知识”，尼扎尔派在被蒙古灭亡以前，哈桑一直被誉为天才学者，博学多识，甚至连“魔术”这种脱离了伊斯兰正道之外的神秘技术都熟练掌握的传奇人物。



游戏攻略
文化
特别企划

忍者——扶桑之国的特产



▲《天诛》系列的图像不知何日才能重现。

记得数年前第一次在网上下载到《天诛3》的宣传影像，一上来便是力丸站在瀑布的顶端，口中念出“临兵斗者皆阵列在前”的九字真言，同时双手配合着做出相应的印结，九字真言念罢纵身跳下瀑布，身影消失在一片白雾之中，悠扬的女子歌声随之响起，整段CG处理得一气呵成，摄人心魄。至少在我的心中，从这一刻起，忍者形象就与力丸画上了等号，这一看法至今没有发生过改变。

但需要认清的一点是，无论是《天诛》中杀人于无形之中的力丸和彩女，亦或是《忍龙》中肆意对付手脚解的尊龙、《死或生》中性感与可爱兼备的绿音与霞，这些无所不能的忍者形象都是经过艺术创作再加工之后的产物，早已脱离了实际生活中忍者的真实面目。尽管忍者作为刺客职业的一个分支，曝光率远远高于暗杀教团，但在提升知名度同时也让世人对他们的误解越来越深，这恐怕并非是忍者们乐意见到的结果。归根到底，忍者不过是封建时代的日本领主割据状态下所衍生出的附加产物，只能是活在黑暗中、难登台面的棋子。无论他们在现今受到何等程度的重视，都改变不了长达数百年间忍者们低微的社会地位。

有文字记载的忍者诞生时间最早可以追溯到镰仓时代，从时间上来看要晚于暗杀教团，而且最初他们也不叫做忍者，不同的时代下对这种刺客职业都有不同的称呼，例如飞鸟时代叫做“志能伎”，奈良时代叫做“斥候”，战国时代叫做“法基多”，另外培养了大量忍者武田信玄则称他们为“乱波”或是“参者”。直到江户时代，他们的名字才被正式确定为“忍者”。但可惜的是，进入江户时代之后的日本逐渐结束了群雄割据的混沌局面，在德川幕府的中央集权统治下，世态变得和谐安定，百姓无需再在打打杀杀中惶惶度日，因乱世而生的忍者自然也就逐渐失去了存在的价值与舞台。有史料记载的最后一次忍者活动是在1637年的“岛原之乱”中，忍者作为幕府的属下参与了战斗。从此之后，这群身体绝技之人就只会出现在小说、戏剧、电影等娱乐媒介中了。但从我个人角度宁愿一厢情愿地认为，忍者并没有从日本消失，只是他们无需再作为暴力政治的牺牲品，因此选择了隐居于世的生活。倘若未来的某一日，时代再度需要他们的帮助，他们还是会如约现身的。

在忍者的传奇描述中，他们不但擅长使用各

种暗器百发百中、身轻如燕纵身一跳就能跃上房梁、可以乘坐风车飞行、甚至可以使用火遁土遁等五遁之法，但其中很多技能都是被大幅夸张处理，只为了塑造出忍者无所不能的形象。但有一点是得到广泛观点支持的，那就是忍者所使用的忍术（又称隐术）起源于中国。在被誉称为忍者百科全书的《万川海集》中就曾写到忍术思想起源于殷周的大姜公吕望，而且孙武的《孙子兵法》也备受忍者推崇，五遁之法不用言自然是发祥自中国道教。这些细节在忍者的日常训练中就可窥见一斑。

与暗杀教团“阿萨辛”所不同的是，忍者的工作并非仅仅是暗杀对手大抵那么直接，更多的时候主人指派给他们的任务是潜入敌营中刺探军情、弄残敌酋或敌军军械不利谣言、或是烧毁敌军的粮草等，但惟一不会让他们做的一件事就是上战场光明正大的作战，所以像很多游戏中让忍者在战场上割草的行为基本都是扯淡。尽管大多数时候不需要杀人，可是忍者所要面临的风险却丝毫没有减轻，毕竟身处敌营中纵使拥有傲人的忍术技巧也存在被发现的可能，一旦被发现有死亡的危险固然不可避免，更可怕的是在死亡前所要经历的残酷拷问。很多忍者一旦被抓获的话都会立刻自毁容貌后自尽，这样一来无论对手如何作践尸体也无法得知忍者背后势力的详情。但仔细想来不免为这些忍者们感到可悲，自古以来日本的武将都将自尊二字看得很重，然而要成为忍者的首个条件就是要舍弃尊严。平日里就要过着隐姓埋名的低调生活，为完成任务也可以使用某些卑鄙的手段，一旦被擒则必须守口如瓶，失去性命后也无人会为其立碑传词。在这一系列牺牲的背后，支撑着忍者的是忠与义的信念，由此也就为这个特殊的群体笼罩上了悲情的光环。

现今广为人知的两大忍者流派分别是发源于三重县西北部的伊贺流和发源于滋贺县南部的甲贺流，此外还有凤鸣流、户隠流等等。众多文学作品中都将伊贺流和甲贺流描写成不共戴天的死敌，其中最有名的莫过于山田风太郎在1956年撰写的长篇小说《甲贺忍法帖》（甲贺忍法帖）



▲被称为“最后的忍者”的甲贺流第14代传人藤田西混。



▲尊龙的形象为拉欧美玩家们喜好而做出了很大程度的改变。

讲述的甲贺流和伊贺流原本都是在服部半藏领导下的忍者同僚，自从从源平时代之后的数百年间，这两大流派却成为了互相憎恨、不共戴天的死敌。后在服部的协调下，两大流派被禁止争斗、勉强强强维持着脆弱的和平。直到德川执政期间，甲贺首领之孙张之介与伊贺头目的孙女胧恋爱了。人们都以为如果这对青年人能喜结连理的话，甲贺与伊贺间的矛盾也能随之化解。但不知不是有意而为之，德川家康突然下令让甲贺与伊贺各自选出十名忍者互相厮杀，张之介和胧也不幸入选，于是一场相爱相杀的戏码就此上演。自古以来凄美的爱情总是最为动人，英有莎翁写下了《罗密欧与朱丽叶》名传千载，日有山田风太郎的《甲贺忍法帖》同样催泪。《甲贺忍法帖》对后世忍者题材的影响是颇为深远的，特别对甲贺与伊贺的对立关系这一点更是被作者们反复地提及，正所谓“三人成虎”，渐渐地民众也就把这段轶闻当做史实来接受了。其实有矛盾的并不是甲贺和伊贺，而是他们分别供奉的主子丰臣秀吉与德川家康。

忍者内部有着明确的等级区划，上忍一般负责为最高统治者策划战略战术，因此又叫做“智管忍”。中忍相当于小队队长，率领着手下一批下忍们完成主人交付的任务。在上文提到的《万川集海》又将忍者分为了“阳忍”和“阴忍”，“阳忍”顾名思义就是躲在暗处探取情报或是从事暗杀活动的忍者，也是现今最常见的忍者形象。“阳忍”则可以光明正大地出现在世人面前，充当主子的宰师，地位等同于是上忍。但是无论是何方势力的忍者，仍改变不了身低微的现实。就拿历史上赫赫有名的“鬼半藏”服部正成来说，他在侍奉德川家康时曾立下赫赫战功，甚至在本能寺之战时还利用他在伊贺拥有地缘和人脉的关系，顺利地帮助家康经伊贺护送至三河，可说是为了德川鞠躬尽瘁。就是这样一位忍者界的新儒，临终前的憧憬也只有屈指可数的八千石，尚不及同等功勋的武士所领俸禄的一个零头……



▲嗯，这几位也算是很美对忍者文化的另类诠释了把。

专属武器：苦无/手里剑



▲苦无的基本造型只有一种。

作为与黑暗为伴、与死亡共舞的无形刺客，忍者的武器自然不能是明晃晃的快刀利剑。理由也是显而易见的，试想一下假如忍者们都是一身夜衣背着一把明晃晃的大剑飞舞走壁，在月光照耀下折射出夺目银光，简直

就是移动活靶子，就差在自己脸上写上“我是刺客”几个字了，估计还没走到暗杀对象身旁呢就已经被守夜的卫兵们弄死了。所以忍者的武器一定要是小小巧巧便于隐藏，这其中最为知之的两种武器就是苦无和手里剑了。

苦无，又名苦内，是一种长度在10cm至15cm之间、刀柄末端附带有圆环的双刃小刀。“苦无”一词含有“一刀毙命不会造成痛苦”的慈悲之意，但实际上它的战斗力远远不及一般的冷兵器，“不会造成痛苦”一说也纯属臆测。苦无最初诞生时并非是忍者量身订造的兵器，而是作为日常生活中的工具被广泛使用。古代的日本交通落后，要外出旅行时不可避免地要翻山越岭，为了方便在山道兽径中前行，苦无就在劳动人民的智慧凝聚下诞生了。它不但可以在攀山时凿壁借力，还可以当做铲子来挖洞、作为结绳时固定用的楔子，甚至可以当做打火杖，与打火石摩擦后就能快速在野外生起火来，简直就是古代的“瑞士军刀”！忍者选用苦无做武器也是出于安全角度考虑，即使身带苦无被人看到也不会将其与忍者的身份联系起来。在动漫作品中，总是可以见到忍者将苦无当做投掷武器大把大把地丢出去，但现实中如果真有忍者会这么说的话，那么他离破产也不远了，毕竟由优质钢材所打造的苦无可是价格不菲的，绝非是可以让人用即



▲将手里剑投掷出去并不难，难的是准确命中目标……无的武器。

与苦无并驾齐名的忍者专用兵器还有手里剑。现在常见的手里剑多为“卍”字型，但在古代多为针状、棒状等造型，主要用于被敌人追赶时投向敌人，干扰对方的视线好让自己安全脱身。由于手里剑在丢出去之后就基本没有捡回来的可能性了，所以其材质大多选用的都是相对廉价的金属。由此所产生的攻击力不足等问题会通过刀刃上淬毒等形式来弥补。另外，我们所熟悉的“卍”字型手里剑其实诞生于1962年至1965年期间在TBS电视台播出的时代剧《隐密剑士》，由制片人西村俊一提议制作。初衷只是觉得“卍”字型的尖头看起来很是危险，没想到却被之后的电视节目和其他娱乐媒体当做正式史来传播，因此西村俊一也只能是哭笑不得。

武田家的“步行巫女”

刺客在大众的印象中似乎都是限定男性的职业，古往今来能叫得上名号的刺客当中无一不是男性，暗杀集团也都是由须眉一统天下。但在历史尘埃的一隅，女性刺客却在以其自身的优势缓缓推动着历史车轮的滚滚向前，尽管她们无人因所作所为而扬名立万，古书中也鲜少有关于她们的详细记载，却不应被历史和我们所遗忘。

忍者是日本特有的文化，既然有男忍，自然也会有女忍，而在史实中曾有登场的、最著名的女忍，就是侍奉武田信玄的“步行巫女”集团。所谓的“步行巫女”，是日本本土存在的一种巫女形式，她们不隶属于特定的神社，终日流浪于全国各地，靠着给人祈福、劝进等事务来维持生计，甚至有些步行巫女还会兼顾卖艺表演甚至是卖身，可说是与传统印象中圣洁的女巫形象格格不入。这些步行巫女大多都是战国时代因战乱而失去家人和住所的孤儿弃子，形影凋零无依无靠，过着今朝有明日落的落魄生活。武田信玄看中了这一点，要求信州佐久郡的豪族望月氏当主·望月盛时的妻子望月千代女为其培育女忍。提起望月千代女，还真不是个简简单单的女性角色，她出生于甲斐流忍术之名家·望月家，长大后嫁给了望月本家当主望月盛时为妻。在望月盛时战死疆场后，望月千代女更是独自支撑起整个家族的发展，算得上是位女中豪杰。武田信玄任命她为“甲斐信浓二国巫女头领”，开设炼道场，云集各地带有姿色的孤儿们多达近300余人。由望

月千代女传授她们忍术、咒术、护身术以及色诱术，修行合格的女孩会以步行巫女的身份被送往全国各地，以其特殊的身分打入敌人内部收集有用的情报后反馈给武田信玄，必要的时候也会执行暗杀行动，对武田家族在军事上抢占先机起到了很大的帮助。

遗憾的是，“步行巫女”集团中，除了领导者望月千代女之外，再无何一人于史书上留下任何文字记录，这也就为武田家的“步行巫女”集团蒙上了一层神秘的面纱。我们无从考证有多少女子在战国的硝烟中为君主舍生取义，也无法得知她们经历了怎样的苦难才促成战况的改变，和绝大多数刺客们一起，这些女忍的存在看似微不足道，实则却如丢向平静水面的一块石子，产生的影响是难以预估的。

籍籍无名，却又举足轻重，这大概就是女忍、忍者，乃至整个刺客世界的存在法则吧。



▶游戏中的女忍形象也都是性感型的。



死士——华夏文明的义者

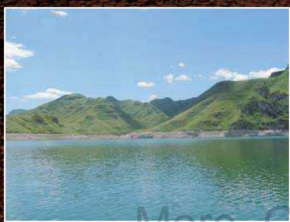


▲荆轲是中国人圈内知名度最高的刺客。

“风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还。”这句荡气回肠、慷慨悲壮的楚辞与荆轲刺秦皇的壮举在几千年的华夏文明中，一直以来都是象征着“士为知己者死”的符号，也是衡量侠义基准的一柄标杆。世人印象中的中国刺客们，并非天生就是从事暗杀职业，他们几乎无一例外都是普通之极的市井百姓，与俗子的区别只是不错的武功和忠肝义胆。倘若政变没有选中他们，或许他们只会以平常人的身分平平淡淡过完质朴的一生。然而一次抉择彻底地改变了他们的命运，将他们的名字永久地铭刻在了中华历史的长卷上。

汉朝史学家司马迁在他的长篇巨著《史记》中特意开辟了单独的章节为中国最早的刺客们记传，其中提到了一句想必大家都很清楚，那就是“士为知己者死，女为悦己者容。”此处所说的“知己者”，指的是信任自己、愿意将重任委托于自己之人。在群雄逐鹿中原的战国乱世，是非对错正义与邪恶并无客观定义，只有主观的标准。当自己生活窘迫不堪、壮志难酬之时，突然出现了一位贵人对自己投之以桃，感恩的自己也理应报之以李。正是这种最为传统的报恩思想促使他们淡漠生死成为政治斗争中的一枚用弃即弃的棋子、借刀杀人的工具。然而派遣他们的人其目的究竟是出于私怨还是大义呢？相信各位读者们在评读史书时都会有各自的判断。况且，这些死士都是半路出家，根本没有学习过暗杀的技巧，也压根就没打算全身而退，只想著尽可能地接近目标后拔刀就刺，然后在森严的守卫包围下，此举又能有多大的成功率呢？

中国古代有史料记载的刺客均出自《史记》的《刺客列传》中，分别是荆轲、聂政、豫让、曹沫和专诸。其中最为传诵的自然就是荆轲的



▲位于河北省西部的易水河，即荆轲行刺秦皇的那段潺潺广为人知。

故事。

荆轲本是齐国庆氏的后裔，在迁入卫国后改姓荆。他自幼就喜欢舞文弄剑，也曾想过以刺客的身分一展雄心壮志，但却苦不得志，到处遭到他人的白眼，这令荆轲的心中积压起了一种生不逢时的苦闷。游历到燕国后，荆轲与燕国处士田光相识。田光对荆轲的政治见解极为认同，认为他是个怀才不遇之人。恰逢此时，窥视燕国领土许久的秦国已有出兵进犯的前兆，曾被作为人质在秦国受辱的燕太子丹深知大事不妙，于是找到田光商量对策。田光自知年岁已高难成大事，遂将荆轲引荐给了太子丹，并且为激动荆轲而剑颈自杀。太子丹从荆轲口中得知田光自尽后后高深莫测，并将其计策告知荆轲。这一计策其实是效仿春秋时代的刺客曹沫，利用秦王贪财之本性，派遣荆轲携带重宝前去上供。只要能接近秦王，就可以挟持他令其归还侵占的领土，倘若秦王不肯，就干脆一刀杀了他。原本荆轲并不打算答应太子丹的委托，但架不住太子丹的再三恳求，加之得知如此机密，若不答应，恐怕太子丹也会杀人灭口，于是便答应了下来。准备万全之后，荆轲便携带着燕国的地图来到秦国。他先是重金贿赂了秦王宠臣蒙嘉，由此获得面见秦王的机会。朝堂之上，秦王命荆轲将地图呈现给自己，可当地图展开到最后时，赫然出现的是一把锋利的匕首。荆轲随即抄起匕首刺向秦王，却未能得手。于是太子丹在朝堂上嘶打起来。侍卫见匕首趁荆轲一放药篓掷向荆轲，干扰了荆轲的视线。秦王瞅准机会出手，连砍荆轲数刀，结束了他的性命。这场惊心动魄失败后更加激起了秦王的侵略野心，五年后成功吞并燕国，向着统一中原的大业又迈进了一步。有人将荆轲刺杀的失败归结为他剑术不精，而这只能算是表面原因之一。

往更深层面分析，这次暗杀行动从最初的计划开始就不具备成功的可能。且不说“图穷匕现”的露骨程度，就算是荆轲成功杀死秦王，以当时秦国的强盛程度来说，也绝不可能因为君王遇刺而由盛转衰，更不会因此停止其统一中原的脚步。所以无论荆轲刺杀的结果如何，历史车轮的滚动方向早已是无法扭转。尽管后世的人文骚客们都将荆轲塑造成为了反抗强权、舍生取义的壮士，但若能够从理性角度重新审视这段历史，恐怕会得出与主流截然不同的答案吧。

太子丹在制定他那不成熟的暗杀计划时，曾借鉴了春秋时期鲁国人曹沫的壮举。曹沫是鲁国的一名武将，深得鲁庄公的厚爱。但他在带兵打



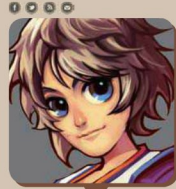
▲荆轲刺秦这段历史在史书被无数次重演，当然这其中也不可避免地有很多添油加醋的成分，例如为荆轲安排一段恋情。

仗方面并无过人之处，加之齐国的军事实力的确强过鲁国一头，导致鲁国在与齐国交战之时，曹沫三战三败。鲁庄公愤而再三，估计是觉得反正也打不过，再硬碰下去恐怕要被齐国硬逼了，于是提出割让遂邑求和。可是当齐国与鲁庄公签订条约时，曹沫突然从一旁窜出来用匕首抵住了齐桓公的颈项。周围的卫兵们都吓得不敢轻举妄动，就连鲁庄公也露出一身冷汗。只有齐国宰相管仲叫出管仲道：“君何求？”曹沫回曰：“齐强鲁弱，而大国侵鲁亦甚矣。今鲁城坏即压死，吾弱，而大国侵鲁亦甚矣。今鲁城坏即压死，吾弱，而大国侵鲁亦甚矣。”无奈之下齐桓公只得同意归还掠夺来的鲁国领土。于是曹沫抹掉了匕首，而不改色地回到鲁庄公身旁，仿佛什么事都没有发生过一样。后来对此事一直耿耿于怀的齐桓公认为自己在胁迫下才答应曹沫的要求的，条约当然无效，管仲劝道：“夫贪小利以自快，弃信于诸侯，失天下之援，不如与之。”就这样，鲁庄公有惊无险地收回了土地，曹沫不但一洗战败之耻，也从此得以在史书上留名。

对比曹沫与荆轲的举动，一个看似临时起意，一个经过缜密计划，一个成功并全身而退，一个失败并命丧黄泉，鲜明的反差令人唏嘘不已。但纵观历史，能像曹沫这样的是极少数，其他刺客，像是藏刺于鱼腹中的专诸、屡屡暗杀失手的专诸以及为主复仇的聂政，均难逃一死的命运，或者至少，死也是他们的渴求的结果呢？正是有了这句话：“生，亦我所敬也，义，亦我所敬也，二者不可得兼，舍生而取义者也。”

结语

上文提到的刺客们在漫长的世界历史发展过程中只占据了很小的一部分，还有许多经典的暗杀事件由于篇幅有限无法一一提及，像是美丽的茜茜公主之死、圣人甘地遇刺、乃至前不久刚刚发生的伊朗核科学家被杀等等。毫不夸张的说，每一次政变的交锋、每一次理性道德的进化，在其背后总不可避免地闪烁着刺客手中匕首的寒光。这个不见天日的职业，一直充当着历史天平上最重要的那一枚砝码，默默地改变着人类文明的发展方向。随着科技的进步，冷兵器逐渐被淘汰，取而代之的是枪林弹雨的现代化武器。但无论兵器如何变化，只要这世上还存在着阶级、贫富、歧现，暗杀就绝对不会终止，刺客也将永远永生。那么不知何时就会响起他的枪声，时刻都在叩响着各国的灵魂，让他们永无宁日。



玩运动

对于极限运动不知大家了解多少，无论是滑板还是自行车等，都充满着华丽与挑战，当然其中的危险性不言而喻。如果不想如此冒险，玩家可在游戏中体验一番极限运动的乐趣。本期玩运动由为大家带来著名的滑雪运动游戏《SSX》最新作的系统介绍。

★ 走进全新的《SSX》，领略极限花式带来的无比快感。

笔者虽闻说“SSX”系列“已久，但却从未接触过这个系列，在接触本作后才真正领略到这个系列的迷人之处，游戏将竞速和各种让人瞠目结舌的极限花式很好地融合在一起，游戏操作简单且容易上手，即便是初学者在熟悉系统后也能施展各种花式，完成目标的花式连段后更有一种自豪的感觉，喜欢体育系列的玩家和喜欢追求刺激感的玩家绝对没有错过本作的理由。

操作篇

★ 下文以 X360 原按键为准

地面操作		
X360	PS3	对应操作
左摇杆	左摇杆	移动
X、B	□、△	地面花式
A	x	跳跃
LB	L1	回放
LT	L2	边缘滑行
RB	R1	使用装备
RT	R2	加速

空中操作		
X360	PS3	对应操作
左摇杆	左摇杆	旋转花式
A、B、X、Y	×、○、□、△	触板花式
LB	L1	回放
LT	L2	边缘滑行
RB	R1	使用装备
RT	R2	强化触板花式姿势

花式篇

花式系统简介

花式系统是游戏的核心系统，游戏大部分玩法都基于花式的支持，下图是花式系统的构成简介。



1. 花式槽：使用各种花式都会累积花式值，花式值是加速所需要的能量，也是发动 Tricky 模式的前提。

2. 分数结算：游戏中的计分方式是以第一个花式出现后一段时间内获得的分数作为一个计算单位，图示的箭头到达 3 格时就会结算一次，不断地保持施展花式可以延迟计时的时间，但注意期间只要摔倒一次就会丢失该计

算单位内的所有分数。

3. 分数乘算：分数乘算是获得高分的关键，在游戏中一直以高难度花式获得高分时会提高这个数值，数字代表每次获得分数时的乘算倍数。注意在花式中失误摔倒与往回走都会降低这个数值，应尽量避免。

4. 连段数：表示一个计算单位时间内所施展的花式以及连段数字，数字越高，结算时获得的成就就越多，因此保持连段的连续尤其重要。

★ Tricky 模式

当花式槽累积满后就会进入 Tricky 模式，在模式中所有花式动作会变得华丽，获得的分数

也会更高。而且，在这个模式下可以无限加速，因此无论是竞速模式还是花式模式尽早进入 Tricky 模式都显得十分重要。

★ Super Tricky 模式

同样地，当在 Tricky 模式下表现出惊人的花式特技后，Tricky 模式转变成 Super Tricky 模式，Super Tricky 模式下的花式比 Tricky 模式下获得的分数更多，动作也更加夸张。另外，一旦 Super Tricky 图标开始闪烁，在一次的分



数结算后就会离开这个状态，想获得高分就利用花式冻结分数结算的倒计时时保持 Super Tricky 状态吧！

★ 地对地花式

在地面上长按 X 键或 B 键可以施展地对地花式，地对地花

式的分数虽然不高，但其最大的作用在于在没有跳跃点时冻结结算倒计时时 COMBO 保持连播。

★ 滑行花式

游戏中会出现很多诸如房屋边缘、管道以及树干等可供滑行

的位置，在靠近这些位置后按 LT 键可以在上方滑行，滑行期间按 X、Y、B 可以在其之上进行各种花式。

空中花式

花式系统的核心在于空中花式部分，而要发动这些高难度花式的

操作并不复杂，本作为玩家提供了右摇杆操作与按键操作两种花式的操作方式，下面就将各种空中花式的发动方法进行讲解。

★ 关于空中花式的着地

空中花式的着地方法十分简单，只要在施放花式时着地前放开按键停止所有花式的操

作，角色就会自动调整位置完美着地，无需复杂操作即可完成炫目的花式，十分爽快。

★ 触板花式

触板花式是指角色用手触碰滑雪板，这个操作可以用右摇杆的方向以及四个按键来完成

成，←方向 / X 键对应左手触板，→方向 / B 键对应右手触板，↑方向 / Y 键对应前部双手触板，↓方向 / A 键对应后部双手触板。

★ 组合触板花式

通过按键组合可以施展不同的触板花式，比如在右摇杆推一方向后推一方向 / X 键后 B 键会出现左手触碰滑雪板右侧的情况，又如在推一方向后

推一方向 / Y 键后 B 键会出现双手触碰滑雪板右侧的情况，就是这样通过手柄模拟游戏角色的双手，在熟练掌握操作方法后，玩家仿佛能获得亲手触碰滑雪板的感受。

★ 旋转花式

旋转花式是指角色在腾空状态时的旋转动作，发动方法十分简单，在腾空时轻推左摇杆即可向相应方向旋转。

★ 强化触板花式

在施展所有触板花式的过程中，按 RT 键都能对触板花式进行强化，除演出效果强化外，获得的分数也会相应地更高。

★个人特技

个人特技的发动的前提是进入 Super Tricky 模式，发动方法为 LT+RT+任意花式按键，

不同的角色的个人特技动作都各不相同，招牌特技的演出效果与分数价值并重，建议要多加利用。

游戏模式介绍

World Tour

相当于游戏的故事模式，在这里玩家可以挑战世界各地的不同的模式以及不同的赛道，并且可以通过相应的比赛解锁其他 9 名可操作角色。WORLD TOUR 中包含了游戏 3 种主要的

玩法，以下是各种玩法的游戏心得。



★花式 (Trick It)

在花式模式中玩家需要到达终点前尽量获得更高的分数，速度在这里并不重要，重要的是在如何快速进入 Tricky 模式并

一直将该状态维持，在维持 Tricky 的同时将分数乘算最大限度提高是取胜的关键。在小失误时不妨按 LB 回放重新调整。

★竞速 (Race It)

虽然名为竞速模式，但笔者认为这实际上是一个伪花式模式，原因是竞速的关键在于 RT 带来的加速效果，而加速需要消耗花式槽，具有加速效

果无限的 Tricky 模式无疑是竞速模式的大杀器，因此竞速模式到头来还是像花式模式一样需要尽快进入 Tricky 模式，只是在路线选取以及速度要求上有所提高罢了。

★生存 (Survive It)

生存模式是各大区域的关卡卡，这些关卡地形险要，往往一不留神就会坠亡，而且基本上都需要借助各种相关的装备进行比赛，而要取胜实际上是看玩家能否熟悉路线以

及掌握各种装备的使用方法，所有装备的介绍请参考本文相关部分。

★在 World Tour 中，所有关卡只要挑战失败 3 次就可以选择跳过该关卡，而且跳过后非但没有任何惩罚，而且照样能全数获得关卡的相关奖励，在挑战某个关卡出现挫败感时不妨考虑跳过该关卡。

Explore

游戏的挑战模式，在这个模式中，玩家可以对 9 大地区的共计 51 条赛道进行挑战，未解锁的关卡可以用金钱购买直接解锁，每条赛道都按不同的成绩要求设

定了金、银、铜的奖牌设定，以获得所有的金牌而努力吧！

Global Events

网战模式，在此可以与各路好手进行网上较量，比拼各种疯狂的极限花式。

赛前整備



的生存率，下面就为大家逐一介绍这些自定义项目以及相关属性的作用。

在比赛开始前，会进入装备的整備界面，在这里玩家可以购买角色的服装、滑雪板以及装备专用的生存道具，并且可以在左下角查看系统评估当前装备下完成关卡的

服装 (Suit)

在这里可以购买各种不同的服装，但这些服装除了外观改变外没有任何的实际效果。

滑雪板 (Board)

既然是滑雪游戏，滑雪板固然是最重要的装备，以下是滑雪板的 3 个影响属性：

Speed：影响普通滑行时的加速度与最高速度。

Boost：影响加速时的速度并减缓花式槽的消耗速度。

Tricks：影响空中旋转花式的旋转速度并使角色更容易进入 Super Tricky 状态。

生存装备 (Gear)

生存装备顾名思义就是提高角色在比赛中的生存几率的装备，在游戏中有各种险要的特殊赛道，在这些特殊赛道中不装备生存装备是难以通过的，而游戏共有 7 种不同的生存装备，它们分别是：

●装甲 (Armor)

在部分关卡中角色是有体力的限制的，在撞击树木、岩石、空中着陆地失败等都会消耗体力，在损失所有的体力就会死亡。而装甲可以增强角色对抗撞击的能力。

Durability：影响装甲所能承受撞击的最大力度。

Health Recovery：影响装甲被破坏后，在受到撞击后受创部分的恢复速度。

●飞行装备 (Wingsuit)

飞行装备可以使角色在空中滑翔，在部分赛道飞跃悬崖时的必需品。

Lift：影响单次滑翔的最长时间。

Air Speed：影响滑翔时的速度。

Durability：影响飞行装备的最大张开次数。

●冰斧 (Ice Axe)

装备冰斧后，在滑行时冰斧会自动帮助角色更好地转向，使其能更好地完成各种急弯。

Sharpness：影响冰斧协助转向的效果大小。

Durability：影响冰斧发动效果的最大次数。

●氧气瓶 (Oxygen Tank)

在部分高海拔的比赛中，角色会因缺氧而出现屏幕变黑，如果屏幕全部变黑就会立刻死亡，通过氧气瓶可以保持氧气的供给直至完成

比赛。

Tank Size：影响氧气瓶的最大容量。

Oxygen Quality：影响使用氧气瓶后保持角色持续清醒的时间长短。

●太阳能仪表 (Solar Panel)

在极寒地区的比赛中，太阳能仪表可以减缓热能散失，而且使角色能在阳光下重新储存热能。

Cold Protection：影响热能散失的快慢。

Solar Efficiency：影响在阳光下重新储存热能的快慢。

●头灯 (Headlamp)

游戏中部分赛道会有诸如山洞等没有任何光线照射的场景，装备头灯可以协助玩家看清前方的道路状况。

Beam Width：影响头灯光束的照射宽度。

Beam Distance：影响头灯光束的照射距离。

Battery Life：影响头灯的有效持续时间。

●脉冲护目镜 (Pulse Goggles)

脉冲护目镜适用于能见度极低的暴风雪天气，装备后赛道的路径会以网格的形式指示前进的方向。

Range：影响护目镜显示前方距离的远近。

Intensity：影响网格道路显示的清晰度。

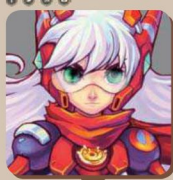
Battery Life：影响护目镜的有效持续时间。

辅助道具 (Mods)

辅助道具是在 Explore 与 Global Events 模式中购买使用的一次性道具，装备后能给角色额外的属性加成，这些加成包括对滑雪板的加成以及对生存装备的加成，装备后自比赛开始生效，比赛结束道具自动消失。

玩家标记 (Geotags)

在进行联机后，玩家可以购买玩家标记，装备后玩家可以在 Explore 与 Global Events 模式中按下 LB 后按 A 键放置玩家标记，这些标记一旦放置，没有其他人取得的持续时间越长，角色就可以获得越多的金钱，玩家可以在研究各种赛道难度以及位置中获得别样的乐趣。



猎人训练营

2012年2月1日,《怪物猎人 边境》更新了最新资料片《Frontier3》,新的主题怪狩龙和家用机版的恐暴龙极其相似,有兴趣的朋友别错过本期的介绍。此外不知各位对刚开始连载的同人小说《起源之歌》是否满意?本期将为各位献上CHAPTER 2的精彩内容,为了让作者写出更好的剧情,各位在阅读之余也不要忘了将你的想法告诉洛克哦,当然我们也欢迎各位来信分享你的狩猎生活,我们的邮箱地址是:ucg@ucg.cn。

★ 响彻各地的咆哮声——《怪物猎人 边境 FORWARD 3》主题怪狩龙介绍

狩龙的生态

从各地目击报告中独特的生态特征判明,这次出现的新怪是以前并没在梅捷波路塔地区栖息的兽龙种。多个区域均有发现它出没的迹象,表明了狩龙的对极端环境的强适应性,总体来说呈昼行性,但有时也会在夜间袭击休息中的动物。

狩龙和家用机版的恐暴龙类

似,脾性极其凶猛,一旦被盯上就会穷追不舍,兴奋状态下背上肌肉隆起,骨板扩大,皮肤变红,这些变化是血管充血膨胀造成的,但学者认为这个变化并不是把身体变大吓倒对方,而是单纯地为了增加攻击力所产生的生理现象。狩龙体内有强酸消化液,无论对方的外表何等坚硬都可以轻松赋予致命一击。



招式分析

狩龙是《MHF》实装的第一只兽龙种怪物,有很多动作我想玩过《MHP3》的玩家都会觉得非常熟悉。

和恐暴龙相似,狩龙平时体色为绿色,怒后全身泛红,随着HP的减少狩龙发怒状态会相继递增,HP越低肉质越软,但同时攻击力也会渐渐提升。狩龙咬人同样附带减防效果,强有力的长尾巴锐利无比,左右撕咬附带的甩尾动作甚至可以击中前方的猎人,上位狩龙使用尾巴进行大力砸击有秒杀级的威力,不过攻击后狩龙会因为用力过猛导致尾巴陷入地上无法动弹一段时间,是输出的好机会。

喘息: 狩龙喘息有两种,怒前一般使用向前向后踏步调整体位,从右到左喷出距离较长的火属性喘息,喘息范围很广,速度比较慢,没有回避性能比较难滚过,最好还是能预判



它后退时的位置并钻到身下进行攻击;怒后的喘息会在口中进行蓄力,最后往前方喷出大爆炸,总体来说只要不故意冲上去的话一般不会中招,这时狩龙的身后是安全位置,请尽情输出。

钟钟狩龙的连招: 稍微向后退一点,抬起尾巴→向前顺时旋转(被击中后会出現类似冰狐蓄力反击时的倒地晕)→第二次顺时旋转(击飞)→朝天怒吼并喷出大范围火焰气息追打。



大回旋: 攻击力不高可以格挡,但第二下被击飞的话,追加的第三击打是秒杀级别的,如果被击飞的话,空中可以靠队友吃粉尘自救回来。其实狩龙的连招使用频率并不高,还有一点不同于钢冰狐的是,狩龙不管前面的回旋是否击中猎人,都会一直把连招出完。大家在怒后只要注意它抬尾巴后退的起手动作,闪过第一段的“大回旋斩”的话,很容易就能离开后面招式的攻击范围。

狩猎技巧

1. 狩龙对麻痹陷阱、落穴、各种状态异常时间较长,很适合使用《MHF》最常见的连穴连杀,如果能组成两个麻痹剑锤到刚果子硬头,外加麻痹剑笛跟业物2麻痹剑双刀的队伍,能在2分钟内捕获狩龙,即使出了差错也能5分钟内完成战斗。

2. 大家知道怪物各种部位对于斩击、击打、弹类型吸收值都是不一样的,但狩龙右脚的肉质对斩击属性和打击属性的吸收都很多,集中攻击这里的话输出也很高也很容易打出硬直。不过需要注意的是,狩龙硬直的时候是往旁边侧跳,并不适于定点输出,而且攻击右腿的时

候很容易被尾巴的攻击卷入进去。

3. 狩龙和恐暴龙一样,会在猎人面前吃肉,多用陷阱肉可以提高讨伐效率。



起源之歌

CHAPTER 2 胁迫

东多马尔城的酒馆每天都有两个小时休息的时间，这个奇怪的休息时间在别的城市是不曾出现的，据说这是酒馆厨师的要求，这样的要求也只会出现在东多马尔的酒馆，至于原因是什么一直没人知道。有人说因为东多马尔的酒馆的厨师是厨师界的男神，面子自然大过了人，当然这些都是猎人们茶余饭后开的玩笑而已。妮珂和妮罗便在这难得的要求时间里，收拾着他们刚刚胡闹后的烂摊子。

“都是姐姐你乱来才弄成这样，你陪我的休息时间啊！”妮罗皱着眉头，不满地向妮珂抱怨着。

“如果你能每天乖乖准时地来工作，那两个小时休息的时间天天都会有。”

“什么嘛！姐姐你这是在推卸责任啊！”妮罗坚决认为眼下这个情况是妮珂造成的，不由分说便把所有责任推到了妮珂身上。

“这么久没见你们，你们两姐妹的感情还是那么好嘛！”门外忽然传来了一把少女的声音。

“米莉娅！”妮珂瞪大眼睛，惊讶地看着门外的少女。

“哦，对了姐姐。我刚才跑回来就是想告诉你，我在大老殿门口遇到了米莉娅。嘻嘻。”妮罗调皮地看着妮珂。

妮珂突然一拳向着妮罗的头敲了过去：“臭丫头怎么不早说啊！”

“很抱歉！姐姐！人家想说的时候你就把人家撵飞啦！你让人家怎么说嘛！后来我就忘记要和你说什么了……”妮罗一脸委屈，嘟囔着小嘴，可怜巴巴地看着妮珂，妮珂的脸顿时通红。

“妮珂，你就要怪妮罗了。”米莉娅一脸微笑地走过去。

“米莉娅！”两姐妹兴奋地冲向米莉娅，三个久别重逢的好朋友高兴地抱在了一起，酒馆里顿时洋溢了幸福的气息。

“我们有1年多没见了？”妮珂高兴地向米莉娅。

“嗯，有一年多了。”米莉娅略带思索地回答道。

“哈哈，既然回来了就不准那么快走了哦。”妮珂满脸幸福地看着眼前这位老朋友。

“喂喂，我说你们两个不要无视我的存在啊！”妮罗鼓着小脸，不满地看着米莉娅和妮珂。

“不好意思啊，我的小妮罗。”米莉娅难为情地摸了摸妮罗的头。

“米莉娅姐姐。”妮罗忽然一把扑到了米莉娅的怀里，撒起娇来。

“臭丫头……”妮珂无奈地看着妮罗。也不打算责骂了，只是一脸幸福地享受着眼前的一切。（今天就让你这丫头放肆一下吧。）

“哟！你们三个的感情还是那么好嘛。”酒馆门口的方向传来一把中年男子的声音。

“格罗奥叔叔。”米莉娅微笑地看着门口站着的女子。

“格罗奥叔叔！”妮罗松开米莉娅，猛然扑到了被称为格罗奥的男子怀里。

“哎哟喂！丫头，这么久没见你还是那么喜欢撒娇啊。”

“那当然啦，格罗奥叔叔，嘻嘻！”妮罗眨了眨她的大眼睛，调皮地看着格罗奥。

四人短暂时叙了个下，妮珂迫不及待地向米莉娅他们说出了这段时间她在东多马尔城的所见所闻。



“格罗奥叔叔，这次狩猎祭是骑士团长亲自去邀请你们？”妮珂看着格罗奥，不安地问道。

“嗯，大老殿亲自派了马卡恩过来邀请我们。”格罗奥停顿了一下，接着说道：“米莉娅让麦罗迪亲自到米纳加鲁迪找我，我便意识到事情的重要性，所以这次我让猎团全员都回来了。而且在进城的时候我也看到了其他猎团的主要成员，他们个个也都是副全家都挂了的表情。”

“格罗奥叔叔……你的用词能改一下吗？”米莉娅没好气地看着格罗奥。

格罗奥不好意思地摸着后脑勺，大笑说道：“啊……哈哈……习惯了嘛！”

妮珂也是没好气地笑了笑，缓缓说道：“虽然说狩猎祭只是一个单纯庆祝一年丰收的庆典，但我听老爷爷说，今年大老殿把全部猎团招回来是事出有因的，而且原因也是一直对外公布。”

平时调皮的妮罗这一刻也是满怀不安地看着尼珂，两姐妹的脸色都沉了下来。米莉娅与格罗

罗奥更确定了这次狩猎祭，也许真的会发生东多马尔建成以来从来没有出现过的大事。

“米莉娅，格罗奥叔叔，你们都知道东多马尔是建在古龙繁殖时路过必经之路上，所以每年东多马尔城都必须迎击很多次古龙。但今年的古龙观测所所发出的古龙来袭警报是狩猎祭当天。而奇怪的不是狩猎祭那天来袭，而是来袭的古龙。”妮珂紧锁着眉头，压低了说话的声音。

“但现在还是寒冷期啊？古龙繁殖期早已经过去了，理论上古龙很少会来袭击城市才对的啊？”米莉娅不安地问道。

“我们当时听老爷爷说这个事的时候也觉得没什么。但老爷爷告诉我们来袭的古龙是……浮岳龙……”妮珂的神色带着一丝丝的惊慌。

浮岳龙是远古之龙，其身长足有一个小岛那么大。虽然传说中，龙的始祖是祖龙，并不是浮岳龙。但浮岳龙是人们至今唯一亲眼见过，远远比其他古龙古老的龙种，所以浮岳龙也被世人称做——最古之龙。

“浮岳龙！？就是那条50年一个周期出现的远古传说之龙？”格罗奥虽然作为猎人已经有20个年头，但对于浮岳龙也只是听说，从未亲眼见过。

“是的，你说得一点都不错。”吧台的方向突然传来一把熟悉的老人声音。

众人都立刻扭头朝吧台的方向望去，发现老人不知道什么时候已经回到酒馆，坐在吧台那悠闲地抽着烟了，也许是老人的个子太小没人察觉吧……

“哟，大叔！好久不见！”格罗奥起身向老人挥了挥手。

“老爷爷好久不见。”米莉娅也起身恭敬地向老人半鞠了一躬，问了声好。

“嗯。”老人悠悠地回了一声，态度淡然。“老爷爷，刚才妮珂说的都是真的？”格罗奥为了证实妮珂的话问了老人一句。

老人吸了口烟，喷了个烟圈后语气深深地说道：“这次大老殿把你们全部招回来的确是为了浮岳龙，狩猎祭一周后就要举行了，时间是不能更改的，这你们也很清楚。而这次你们碰上了50年一次周期出现的浮岳龙，也只能说是运气不好了。这也是东多马尔城建好以来碰到最麻烦的事。所以古龙观察所已经在密切留意着浮岳龙的移动速度，你们随时做好战斗的准备就是了。”

格罗奥的表情凝重起来：“我明白了，老爷爷。封龙猎团将会全力以赴。”

老人用眯成线的眼睛看了下格罗奥，用力

吸了口烟，喷了个大烟圈出来，似乎是在对格罗奥说——我相信你。

“对了，格罗奥，我想请你帮我个忙。应该说，是帮你老朋友的忙。”

“哦？老爷子你说吧。”

老人轻身从吧台跳下来，走到格罗奥的身边，从衣服口袋里掏出一个信封递给了他。并点头示意只能他一个人看这信封里面的信息。

“米利娅，我们也该去大老眼了。”格罗奥接过信封后回过头对米利娅说。

“啊！这么快就走了。不行！”妮罗又撒起娇来。

“我们明天再过来，妮罗。”米利娅温柔地摸了摸妮罗的头。

“明天见，妮珂，老爷子。”说完，米利娅便和格罗奥转身离开了酒馆。

“老爷子，这次我们能度过难关吗？”妮珂望着米利娅和格罗奥离开的背影轻声地问了老人一句。

老人没有任何回答，只是深深地抽了一口烟，喷出一个大烟圈……

东多马尔城的酒馆为新登记的猎人所准备的房间一般都是很简陋的，要想住上更好的房间，就要靠自身不断的努力与拼搏，提高自己的猎人等级。这样才有具备住上好房间的工资。卡奥跟着酒馆住宿管理处的服务员来到了他的房间，卡奥环视着这简陋的房子，想起了自己在江波村的家，也想起了父亲对他的忠告。

猎人其实是一份专做苦差事的职业，要成为一名出色的猎人，就必须有在任何恶劣环境下都能生存下去的坚强意志。对猎人来说，生命比任何事情都要重要。当你做到了这一点的时候，才是你做猎人所踏出的第一步。

（哼，老爸。这次算是被你说了对。环境的确很恶劣……）

卡奥无力地笑了笑，然后解下了行李和他的爱刀真·龙颚，把它们放到了一边。他再仔细看了看下这个小房间，虽然说是简陋，但好歹还有个小厨房。

“客人您还有什么需要的吗？”服务员微笑地问了卡奥一句。

“暂时没有。”

“客人您如果肚子饿的话可以去酒馆就餐，或者如果您手上有食材的话我们也可以派一个猫厨师傅过来亲自为您煮食。”

（猫煮的东西能吃吗……今晚还是去酒馆吃算了，就算厨师是猫好歹也不见……）

“今晚我去酒馆吃算了，我也是今天刚到这里，手上没什么食材。”

“好的。”服务员非常客气地说完后便离开了卡奥的房间。

卡奥走到床边坐下，顺手拿起自己的爱刀真·龙颚。他仔细地看了看这把刀，想起了自己离开村子决定出去闯荡时的情景。他当初的这个决定曾经遭到父亲的强烈反对，虽然他的父亲也是一名出色的猎人，但是卡奥的父亲并不想儿子“继承父业”。



然而卡奥要成为猎人的意志很坚定，他大声向着父亲喊出了他心中的理想：“我要遵守和她的约定！而且要超越父亲你，成为让世人都崇拜我的猎人！”

这句话迫使他父亲最后不得不作出让步，但让步是有条件的。3年内，卡奥必须在猎人界闯出名堂，反之就得乖乖的回到村子里，继续在村子里过平静的生活。卡奥临走的前一晚，他的母亲把家里存储的矿石和所有能用的素材全部拿了出来，请村子的铁匠们打造了这把大剑系列的真·龙颚。卡奥的母亲出生在一个东方的猎人世家，他内心自然明白自己的母亲为何会打造这把名字如此具有东方色彩的大剑。

卡奥清楚，自己要做为一名猎人要走的路很长，对于那些老猎人来说，自己可以算是一个什么都不会的黄毛小子。但他觉得自己只要不断努



力，一定会成为猎人界数一数二的猎人，甚至可以超越他小时候在村长口中听说过的四大传说猎人。

疾风之雷——雷文，近战系古龙的绝对王者，传说他曾经独自一人击退过古龙之王炎王龙！至今这个传说都没有人去挑战。

稳固之盾——麦罗迪，擅长武器骑士枪，曾经一人同时击杀杀雄雌两条火龙。新式武器枪炮的概念便是他提出的！虽然最后制造成功的是王国工匠。

暴风之蕾——凯尔琳娜，四大传说猎人中唯一的女性。在猎人圈中流传过不少和她有关的稀奇古怪的事迹，如骑在雄火龙的背上翱翔天际，和传说雷兽麒麟在雪山玩耍……这些事迹到底是不是真的到现在仍然是个谜。

神鹰之眼——巴洛修，四大传说猎人的远程武器爱好者。传说他箭箭都能命中怪物的要害，他的一切和凯尔琳娜一样，也是外人无法得知的谜。

这四位传说级的人物一直是猎人们崇拜与挑战的目标，卡奥相信自己总有一天会超越他们。成为这个世上最厉害的怪物猎人。

“咕咕咕……”正在卡奥憧憬着自己宏伟大理想的时候，他的肚子向他提出了最现实的建议。

（一天没吃东西了，出去走走走吧……顺路到酒馆那好好吃顿饭。）

卡奥在床边一跃而起，背上武器，缓缓离开了他在这座要塞城市第一个落脚点。

下期预告

在这充满不安气息的狩猎祭中，东多马尔城是否能平安无事地度过这次的劫难？而新人卡奥也终于拥有了自己的落脚点，他接下来又会遇到那些让人心动的故事？

玩家保健室

为玩家量身定制的保健提议



上一期我们为大家讲解了一些关于近视的知识,本期打算介绍眼睛保养方面内容的,不过考虑到3月3号正是第十三次全国爱耳日(为什么是3月3日?其实跟光棍节一个道理嘛),大家拿到这本杂志后应该刚过了这一天吧。而今年全国爱耳日的主题是:“减少噪声,保护听力。”因此本期《玩

家保健室》也顺应这个号召,将原定的话题推迟一点,与各位探讨下听觉保护问题。毕竟,听力的受损并不像近视、外伤那样立见明显,而且一旦受损是不可挽回的,所以一旦当我们注意力明显下降时很可能已经太迟了。

栏目主持 宇宙人 特约顾问 不动明皇



最新研究指出,听音乐能使人放松心情。

本期话题:听觉保护

人耳是一个非常精细且重要的器官,声波经过听觉系统的转化成神经冲动然后传向大脑,也就成了我们听到的声音了。听觉对日常

生活起着非常重要的作用,所以保护听觉就成了一个不可忽视的问题。随着科技的发展,各种各样声音输出的设备应运而生,而一般玩

家接触得最多的就是音箱耳机了。就正常使用情况下,耳机对咱们听觉的影响跟音响要大一点。而听觉损伤的原因非常多,而涉及到职业性听觉受损的部分,单从日常生活各方面聊聊这个问题。

听力受损的症状

部分人可能都有这种体验,戴着耳机玩游戏或者听歌的时候,未免受外界影响而把耳机音量调高,一段时间后,摘下耳机时可能会感到有轻微的头晕,或者轻微的耳鸣。遇到这种情况很多人会误以为是劳累所致并不予重视。其实听力受损有别于外伤或者近视之类的,它不容易被察觉,前面所说的症状正是身体发出的警告。

声音的强度用分贝(dB)来表示,代表了声波的力度或者声压的大小。60分贝以上就可以被认定为噪音,会对听觉神经产生影响。下面是一个音量类举例,让大家更好地理解不同数值的意思:

300分贝	普林尼火山喷发	70分贝	大声说话
150分贝	火箭,导弹发射	60分贝	一般说话
140分贝	喷气式飞机起飞	50分贝	办公室
130分贝	螺旋桨飞机起飞	40分贝	图书馆,阅览室
120分贝	球磨机工作	30分贝	卧室
110分贝	电锯工作	20分贝	轻声耳语
100分贝	推土机开动	10分贝	风吹落叶沙沙声
90分贝	很嘈杂的马路	0分贝	刚刚引起听觉
80分贝	一般车行驶		



■ 耳机可以说是每位玩家的噩梦。

耳机对听力的影响

我们的顾问在医院实习时曾经在五官科呆过一段时间,这里就分享一下当时遇到过的一个病例:病人26岁,男,平素体健,两年来上下班都是戴着耳机听音乐,加上平时玩游戏也会戴耳机,平均一天戴耳机的时间超过3个小时。首先出现的症状就是头晕耳鸣,然后发展到听力减退,镜检查诊断正常,但是听力测试不行。结果最后确诊为感音神经性耳聋。调查了相关资料后发现,感音神经性耳聋就是对声音的敏感与神经冲动的传导发生故障,所引起的听力下降。因为人类的听觉范围非常

大,即使听力已经受损,不到影响日常

生活与人交流的时候一般不会引起重视。而很多人戴耳机听歌的时候当外界环境比较嘈杂的时候都会不自觉的加大耳机的音量,而市面上大部分耳机的最大音量可以达到120分贝以上,部分甚至高达140分贝。过大的音量跟外界嘈杂的声音双重刺激着耳朵,时间长了而导致感音神经性耳聋也就不足为奇了。

耳机类型对听觉的影响也有差别。头戴式耳机可以有效阻隔外界的声音,故耳机的音量也不用开得太大力,头戴式耳机比耳塞式耳机对听力的伤害略小。入耳式耳机的音源离耳朵的敏感器更近,估声量更直接作用于耳朵,所以入耳式耳机对听觉的伤害较前两种都大。



■ 耳机音量是听力的杀手,每天听歌的时间最好不要超过2小时。

注意事项

1、如果您在突然发现您对高频不如以前那么敏感了,那您可一定要注意了。因为人耳的听力损害是首先从高频减弱开始的,而后才逐渐变成全聋,这是一个非常危险的信号。

2、人耳朵的外耳道由骨和软骨两部分构成,软骨部分,占三分之一,而毛囊、皮脂腺、汗腺均分布在软骨部分,也就是说,在清理耳道的时候,不是掏的越深越好,而且人的鼓膜是斜向下生长的,所以掏耳朵的时候注意千万不要能过方向上抬,以免撕裂鼓膜。

3、因为戴上耳机后,外耳道的细菌生长速度比原来高出很多,所以尽量不要把耳机(特别是

耳塞式或者入耳式)借给别人或者随便戴别人的耳机,以防传染疾病。

4、人耳能听到的声音范围在20~20000赫兹,从500~3000赫兹最敏感。前段时间网上有一种低频音乐下载,自己能听到,别人是听不到的,低频的声音俗称次声波,次声波能引起头晕恶心等症,对人听觉的损害非常大,因为一时贪图有趣而损害到听觉那就得不偿失了。

5、60~60分贝原则:即听音乐时,音量不要超过最大音量的60%,连续听的时间不要超过60分钟,外耳音量最好不要超过80分贝。另外最好在安静的环境下听音乐。

6、维生素B1有助神经修复,但最重要的是发现听觉异常的时候赶紧正规医院检查。

关于上期一些内容的答疑

Q:除了眼保健操之外还有什么简单的护眼方法?

A:首先个人要注意用眼时间勿过长或者高目视物过远。其次可以教几个穴位按摩,依次按摩睛明(内眼角上方凹陷的地方)、攒竹(内侧眉毛与眼睛的交点)、太阳(参考小新他妈的必杀技)、风池(枕后的隆起下方,与颈后肌肉的最高点之间的凹陷处)、四白(瞳孔

正下方,与眼眶的交点)等穴位,每次10~15分钟,通过按摩穴位,疏通经络,增强眼部血液循环,解除眼肌疲劳,使眼部调节痉挛得以缓解,也可以用热毛巾热敷眼部。

再教一个简单的身疗:枸杞跟菊花都有清肝明目的作用而且药力平和,所以用枸杞、菊花各5克泡水喝,根据口味可以放点冰糖。不过要注意:1、枸杞



菊花茶不宜与绿茶混喝;2、枸杞每天食用量在20克以内就可以了。

Q:前晚时间看书或者上网时间

了就会看到有两个黑点在眼前晃动,这是什么问题?

A:从症状来看可以排除掉玻璃体混浊,有可能是飞蚊症。病理性飞蚊症多见于老年人或者为眼内发炎或视网膜血管病变等眼疾病的症状。生理性飞蚊症不影响视力,可以不管,平时注意多吃含碘和维生素C的食物可以改善,在上面说到的枸杞菊花茶基础上加夏枯花5克,对飞蚊症也有一定的疗效。当然,最好先到正规医院眼科完善检查以明确诊断。

多边共享



美食，不，是《质量效应3》从天降！

棉饭 提供

记得有部电影动画名叫《Cloudy with a Chance of Meatballs》，国内的译名叫《美食从天降》。在真实世界里碰到天上下冰淇淋雨的感觉如何我们是不清楚，不过恐怕被淋了一头香草味雪糕的感觉可不大好。但如果有一天你走到路上被一盒《质量

效应3》砸到脑袋，千万别忙着骂哪个魂淡乱丢东西，因为你捡到的可能是一张极其稀有的“太空版”《质量效应3》，就连豪华版《质量效应3》也只能在它面前甘拜下风，因为这张游戏可是上过太空的！

这个疯狂的计划由 Bioware 联合美国休斯顿大学的 Ben Longmier 博士实行，还得到了德州 A&M 大学的一群高空气球俱乐部的学生

来协助，将《质量效应3》首批拷贝盒使用高空气象气球发射到外太空——根据笔者估计，可能是到达地球的平流层或中间层——并且重新降落到地面上，整个过程将伴随着高清相机和 GPS 设备追踪，所以如果你有幸捡到了一张《质量效应3》，准备好接受采访吧！

不过，最后还有一个坏消息要告诉各位，按照 Bioware 的计

划，这些首批游戏将会降落在旧金山，拉斯维加斯，纽约还有欧洲的城市，而且据说还有 X360 和 PS3 两个版本，玩家们不一定可以拾得到，而且捡到了还不一定是你自己主机的版本。但世事无绝对，考虑到太空版《质量效应3》降落时一定要经过风云突变的对流层，就算飘到神州大地也不是不可能哦，所以各位读者大可满怀希望地仰望天空，欣赏浮云聚散的同时，热切期盼着有一款正 GAME 从天而降吧！话说 Bioware 你们真不打算把出厂的第一批《质量效应3》限定 X360 主机也空降一次么？笔者完全不介意被砸到啊！

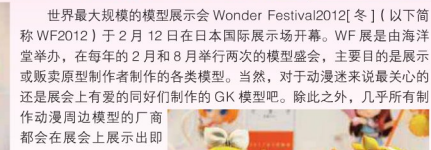
最后，如果各位玩家特别想要关注这个活动的详情，请到 <http://www.masseffect.com/space> 处追踪活动的进程。



?

Wonder Festival 2012[冬]

宇宙人 提供



世界最大规模的模型展示会 Wonder Festival 2012[冬] (以下简称 WF2012) 于 2 月 12 日在日本国际展示场开幕。WF 展是由海洋堂举办，在每年的 2 月和 8 月举行两次的模型盛会，主要目的是展示或贩卖原型制作者制作的各类模型。当然，对于动漫迷来说最关心的还是展会上有爱的好同好们制作的 GK 模型吧。除此之外，几乎所有制作动漫周边模型的厂商都会在展会上展示出即将发售的作品，以及贩卖会场限定的商品，不知道大家有没有看见自己心仪的角色而为自己的钱包发愁呢。



快去抢张《权力的游戏》RPG限定版

华尔温 提供

当初看《冰与火之歌》的时候就感觉这剧挺适合做成一款游戏的。果不其然，ALTUS基于HBO大热美剧改编的游戏版《冰与火之歌 权力的游戏》目前已经放出多段预告片，从预告片总体

表现来看，画面等细节制作上较为粗糙，不过游戏是一款RPG，相信更加注重的还是内在。

本期多边要为大家介绍的是这款游戏限定版，玩家需要提前预定才能入手。这款限定版中包含一个精美画集，最为吸引人的是那厚达64页的宝典，这本宝典中囊括了

制作开发历程、制作人员评论以及整个系列故事的背景等，许多内容是原著中不曾提到的。这本书为限量版，只有从各大知名购物网站上预订才有可能买到。对于广大剧迷或者原著小说FANS来说，相信这套限定版的价值不言而喻。买来收藏一段时间后大有升值空间。



键盘流的福音 史上首款无杆摇杆

金馆长 提供



如果大家平时上过ARC LIVE打游戏的话，应该知道里面形容操作水平非常高的人的形容词是“用键盘的”，因为很多人格斗游戏都是只会用键盘的……这部分玩家打家用格斗游戏会非常辛苦，因为基本上没有能适应他们的操作工具（我还见过买个外接键盘接在PS3上的，组装和设定起来那叫一个费劲……）。现在好了，有一款看起来很像键盘的摇杆诞生了，键盘党也终于可以体验家用机游戏了。

这款名为HIT BOX的摇杆原理非常简单，就是利用四个按键替代方向，如果稍加修正的话，完全可以还原最直观的“WSADJKIO”的按键设置形式，而且这玩意还有个意外的好处：高度很低，放在包里不用担心突出来的部分被折断……

该摇杆对应PS3和PC，售价159.99美元。



Sony LT26i

猎来了 提供

索尼将于今年3月中旬推出了它的首款手机产品Sony LT26i。它的操作系统为Android OS 2.3，拥有4.3寸1280×720像素的触摸屏、1.5G双核CPU、内置GPS并支持A-GPS和蓝牙传输，加上索尼独家的Mobile Bravia引擎屏幕的LT26i可谓是当前最强的多媒体手机，其配置的确和PSV一样拥有着超高的素质。如此之高的配置，运行起各种游戏来也是十分流畅。从外观来讲，日系基因着重地烙印在了Sony这款手机身上，方正简约的机身充满了Sony的硬汉风格，不由令人充满好感。



不过这款手机的定位并非主打游戏功能，拍照才是它的必杀绝技，从口袋掏出手机到拍照成功的时间仅需1秒，体现了索尼在图像处理技术方面的深厚功底。这款手机目前已在英国网购网站Clove接受预定，价格折合人民币4500元左右，已经对苹果产品感到厌烦的朋友不妨关注下。



《神仙传》给你活神仙般的体验！



《神仙传》是由九城旗下下雨网络采用全3D的制作手段，历时3年倾力研发的一款即时制角色扮演网游。《神仙传》由Power 3D引擎强大的渲染能力和知名音乐团队月之门打造出唯美宏大的视听盛宴，同时邀请到梦幻西游的编剧，呈现给玩家原汁原味的神话史诗；开创全新的GM模式，突破规则限制，玩法权限、服务权限、福利权限三大权限引领超高自由度的自助体验。以五大神职、古老门宗和天劫系统为核心的角色养成；以迷迭杀、逐鹿之野为核心的16种团队PK；

包括奇谭、师徒、姻缘、家族、联盟在内的庞大社交网络；乃至上百个贯穿千年历史的神话剧本和互动。

游戏将于3月2日正式公测，玩家将首次体验到全球首创的最新玩法：GM模式，它由玩法权限（God Model）、服务权限（Game Master）和福利权限（Get More）三大核心权限组成。《神仙传》GM模式最大的特色在于保证游戏整体平衡的环境下，打破游戏系统对玩家自由造成的障碍，将游戏的最高权限赋予玩家，玩家可以随心所欲的选择自己的游戏方式，获得最好的服务和最高、最全面的福利。此举将助力《神仙传》打造成全球首款自助型网游。使用《神仙传》GM权限，玩家可以完成无限历练、召唤BOSS、千里寻踪、无限补给、隔空取物、自由幻化等各类以往只有GM才能做到的功能。适用这些特权，不仅节省玩家的游戏时间，也让游戏玩法更加丰富，获得不一样的游戏体验。



more, GO. 7313



Kinect商业化大潮袭来?

妙曲提供

Kinect 登场之后,立刻受到无数硬件发烧友的青睞。微软也从未将 Kinect 单纯视为 X360 的附属,它想让 Kinect 进驻所有电子领域。因此去年年中,微软放出了 Kinect for Windows BETA 版 SDK, 让广大开发者可以名正



言顺地搞发明创造。但由于 Kinect 是微软为 X360 开发的周边, 因此尽管微软允许开发者在 PC 上使用, 但开发者并不能将其成果投入商业领域。

不过在 2012 年 2 月 2 日, 微软在 12 个国家正式推出了供 PC 使用的 Kinect for Windows, 价格为 249 美元, 初期采用限量发行的方式。Kinect for Windows 是专门为 PC 服务的, 经过了一系列的测试和优化, 适用于 Windows 7、Windows 7 定制版和 Windows 8 开发者预览版。微软 Kinect for Windows 商业计划的负责人克雷格·艾斯勒 (Craig Eister) 在他的博客上表示, Kinect for Windows 采用了纯硬件的商业模式, SDK 和 Runtime 会分别免费提供给开发人员和一般用户, 任何人都可以放心地在其上面创新开发, 不必担心支持



任何软件或后续软件更新的费用。

Kinect for Windows 的正式发布, 也正式宣告着 Kinect 应用在商业领域的正式抬头, 游戏厂商里脑筋转得最快的是 Konami。在 2 月 17、18 日举办的 AOU 2012 街机展上, Konami 展出了根据 Kinect 技术开发的街机游戏《舞蹈进化 街机版》(DanceEvolution ARCADE), 该作改编自 Kinect 首发游戏《舞蹈进化》, 这个游戏虽然从游戏性来说

被《舞蹈中心》彻底战翻, 但凭借偏亚洲化的乐曲以及靓丽的人设, 在亚洲地区还是拥有一定人气的。街机版配合华丽的街机箱体和炫目的声光效果, 外加前所未有的体感舞蹈, 势必会吸引一大票不知 Kinect 为何物的轻度玩家。Konami 希望借助 Kinect 重现昔日跳舞机的辉煌, 而我们也希望未来出现更多与 Kinect 有关的商业应用。



《夏目友人帐4》ED

滴克提供

たからもの

作词: 神前暁

作曲: こだまきおり

演唱: 河野マリナ

微笑んだ後ろ姿に
泣きそうな顔を隠してた
优しさで胸が痛くて
こんなに日々が爱しくて

风の音に夕暗に

懐かしい君を思い出す

いつでも一緒にだよと
叶わぬこと繰り返し

温もりはこの手に
鮮やかなまま 生きている
忘れたくないもの
受け取った愛を未来に変えながら

你那微笑背后
却悄悄藏着悲伤
心为你的温柔 隐隐藏着痛
这样的生活 让人眷恋

清风低语 暮色撩人

不由想起让人怀念的你
无论何时都一直相伴
我们一直重复着无奈的祈愿

握紧手中的温暖
幽曲地 绽放生命
不愿忘却的回忆
曾经得到的爱 将是我们的未来

这首《たからもの》是治愈系动画《夏目友人帐》第四季的 ED, 说实话, 当看着第三季动画时, 本人并未料到第四季竟然这么快就开始放映, 毕竟之前的动画可是相隔了一年之久。歌名“たからもの”

在日语中是宝物之意, 很好地总结了这首歌的主题——爱。在时下泛滥成灾的爱情海和激情洋溢的摇滚红潮里, 静下心来聆听这样简单纯粹歌唱友情与亲情的小曲, 于耳、于心, 都将是一次彻底地治愈。



ASIA TOUR 2012 演唱会
KOTOKO
IN SHANGHAI & GUANGZHOU
御用乐队随行亲临



上海站: 4FME3 (五) PM 19:30 开票
场 馆: 上海梅赛德斯
城 市 大 会 展 馆 演 艺 中 心
票 价: A座 480元/B座 480元/C座 280元
咨询电话: 8946698785
Q Q 群: 19924970 25038284

广州站: 4FME3 (五) PM 19:30 开票
场 馆: 广州海心沙
城 市 大 会 展 馆 演 艺 中 心
票 价: A座 480元/B座 480元/C座 280元
咨询电话: 8946698785
Q Q 群: 2613159

源子文化

主办单位: 广州市源子文化传播有限公司
计划单位: Three Nine Entertainment
协办单位: Orthecco

票务订票地址:
http://shop34311384.taobao.com/
官网: www.yz.gz.cn

她的率真热情，曾令他无所适从
她的任性娇蛮，也让他难以捉摸
她用迷人微笑，融化了他冰冷的内心
她征服了狮子，也征服了我们

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

E-mail: ucg@ucg.cn

《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>

插画: 木仙&恶魔猫那那




UCG全体小编们来邀请您到读编往来做客


★有不少学生读者们向小编抱怨说因为开学的关系没能买到293期的UCG,无法参加开学小测验活动。经过编辑们的商议,决定将小测验题目和印花再在本期中刊登一次,并将截止日期延长到3月25日。对于已经寄出答卷的读者们也不吝着息,因为两期杂志的印花可以同时使用!也就是说,如果你使用294期的印花再寄一次答卷的话,中奖概率会提升一倍哦!


★2012一开始,就有好多Capcom大作登场,而我们杂志也受Capcom Asia之邀,派出编辑采访了位于香港的Capcom Asia总部,具体可以参见本期的Capcom官方专页特别内容,今后杂志和Capcom


的官方合作会越来越频繁,还请各位卡饭鼎力支持!另外为了照顾那些看杂志不太仔细的朋友,这里特别叮嘱一句:有特别好礼赠送哦!没看到的朋友赶紧再把相关内容再看一遍吧!


★自上期公布了DS3 DSV 奖杯大赛的消息之后,本活动立刻受到了广大DS系玩家的强烈关注。其中DS3项目的争夺异常激烈的,率先发售的《火影忍者疾风传 终极忍者风暴 世代》吸引了大量玩家的参与,就连身处港澳台地区的玩家也不甘寂寞发来成绩。具体情况请看本栏目后面的专页报道。比赛才刚刚开始,大家不错过哦!


 Email zero:我也算是UCG老读者了,买了11年的杂志,而且月刊也几乎全收,这本身就是一种感情的寄托,更是对杂志质量的肯定,贵刊经历过高峰,也经历过低谷,能在网络冲击下生存且越做越大,这和小编们的不懈努力是分不开的,以前我曾幼稚地想当游戏机杂志编辑,但工作后就明白当一项爱好成为工作,成为强迫性的东西后是多么可怕的事,所以我非常佩服小编们还能保持住这种热情。


 其实说实话,当编辑是一件非常爽的事情。总有人说什么当爱好变成工作是很痛苦的,但实际上让他们来干上几个月编辑之后,保证他们乐不思蜀。虽然离开编辑部的人不少,但真要说是因为太累太苦而干不下去,貌似一个都没有,加油吧,少年。


 Email Mega Max2011:有腹黑、可爱、女人的一面,喜欢傲娇萝莉、喜欢夏娜,能说出“女人即可”的无妄言论、研究议议三基时对米饭的高傲作态,这就是我从UCG上了解到的洛克老师。

 陈蓝插满箭的我发出无力的申辩:“我喜欢的是御姐不是萝莉啊!”


 你就别挣扎了!

 对!你的桌面明明是《未闻花名》!

 Email 荣圣光之血耀:话说洛克老湿和米饭老湿你们早日从了吧,我女朋友天天念叨着呢~

 按照文法,一般来说我们是写A从了B,或者反过来,但按照这位读者的写法,我和洛克到底是要从了谁的?

 狼来了!

 这位读者大人,你的女友大人如此重口味,难道不怕祸及自身么...

编辑 微生活

洛克塔防战

每日下班吃饭的时候,洛克总是以最快的速度冲进电梯,当其他小编想要进电梯时,洛克就会突然按下关门键再按开门键“调戏”其他小编。一日,再一次被“夹伤”的稀饭终于爆发,朝着洛克吼道:“你别再玩塔防游戏了不行!”

洛克你给我跪下!看人家稀饭多好的一孩子,被你逼成什么样了!

我只是以为外面没人而已!

洛克你风云人物三连冠的奖杯看来是拿定了啊!



大惊小怪

天哪,我刚打开3DS,发现(Mii广场)竟然闪着蓝灯,点进去一看,你们猜我碰到了谁? 岩田聪! 社长好强大! 不但在“拼图之旅”给我开放了一张《新·光之神话 帕尔提娜之镜》拼图,自己的所有拼图都是满的! 简直是奇迹! 他到底啥时候来的中国? 话说为什么你们反应那么冷淡?

其实……

我们……

都碰到了……

你至于那么激动嘛?



惨遭毁容

任天堂前不久公布了跳票许久的《零》新作情报。新作为《零 真红之蝶》,是基于PS2《零 红蝶》的重制版,画面和角色设计都会焕然一新,操作也将彻底地改进以适应Wii控制器,还加入了一个新的“双人游戏模式”,预计在6月28日发售。这本是件喜事,但小编们在见到全新制作的天仓姐妹之后纷纷表示伤不起。

从截图看两位姑娘的年龄均增加了5岁,把当年的LOLI 小花还给我吧!



玩,还是不玩,这是个问题。玩了怕被新设计的角色割瞎眼狗眼,不玩的话,我的Wii似乎已经1年多没开过机了……



我昨天看到一个笑话很搞笑,说一个悲情男对着劈腿女友的脸泼了不明液体,说是要毁她的容,不让她再花心。结果女子的脸一点儿没有。警察问液体是什么,他说是卸妆液。《红蝶》的妹子一定是被泼了卸妆液吧,呵呵~



胜哥真抽了。

@ Email 梁星星:铃不要怪馆长,他已狼狽回家了,还有我知道谁可以证明,是洛克,我不会告诉你九老老师告诉我(洛克)曾经偷窃编辑部主编的沐浴时光。

短短几十字的来信居然能连黑三人,这位读者实在是高。我觉得每次读来信往来过,我都会因为膝盖问题去一次医院。

@ Email nhfyt:怎么现在八重樱和铃都不怎么互动了?编辑部难得的一对百合就这么凋零了?残念!

噢?我们不互动的原因难道不是因为大家更喜欢看编辑部捉鬼?

主要是现在男同志们大基情四射,我们的百合光芒已经被完全掩盖了,你懂的。不过能看到各位同僚都找到了归宿,我和铃还是很开心的,所以这点牺牲我们

是不会在意的。

@ Email 埃及猫:在最2的日子里,受到地狱制裁关于《火纹》和《红蝶》的消息轰炸,我再也按捺不住了! 下期的UCG 有相关报道吧? 会有的吧! 不过《零 真红之蝶》的建模看着还是很不舒服啊,感觉人都肥了一圈……接着,果然还是想谈谈《心灵相机 附身记事簿》。虽说很明白也很理解这算是试水之作,但如此短的流程,如此单薄的剧本实在是令人遗憾。此外,不知是否是我自身的原因,游戏店的老板和员工都说游戏很恐怖,看到小编们也说得恐怖,但我却一点也没感到恐怖……私以为,还是以前那种独自在老宅里四处搜刮、陷阱引怪最为恐怖些!当然这作的创新之处,我也很满意。在宿舍里,看着灵体踩着我乱七八糟的桌面和舍友的大腿走过来时,竟然有种说不出的喜感……于是我就决定,

放假后回乡下老家的老木屋里玩!

我的感觉其实和你差不多,刚上手《心灵相机》的时候确实觉得很恐怖,但玩的时间一长,问题就凸显出来了。首先是游戏对AR 记事簿的识别度不高,只能在光线充足的地方玩,大环境就影响到了恐怖气氛的构建。其次,把怨灵放在真实环境中的后果就是我经常能看到怨灵和我的家伙一起向我扑过来,结果可想而知……不过能看到《零》的新作我还是很开心的,至少证明菊地还没有放弃这个系列,还在一直想办法进化它。那么在未来,就有看到一款完美之作的可能。

@ Email NEE | YOU:某日跟同事聊起MGS,聊到当年打“心理蝴蝶”时的感受。那时没有网络,没有什么攻略,对于如何对付“心理蝴蝶”一无所知,但正是因为这样,几个好友一起彻夜研究打法。当最后,在杂志上看到攻略时,那份恍然大悟

的心情还记忆犹存。唉,如今已经没什么游戏可以像当年一样为我们带来那么多的惊喜和快乐了。

并不是没有游戏像当年那么好玩,而是因为现在生活节奏加快了,大家玩游戏都急于通关,遇到打不过去的地方第一时间想到的就是去看攻略,如此一来乐趣自然是要少很多的。想要找回当年的乐趣其实也不难,拔掉网线断网一个月打通关《最终幻想XIII》,相信你会对它有一番新评价的。

@ Email 遥溯:平时经常嘲笑我女朋友通过开网来看很多陌生人的话,但是每次我买杂志第一页看的就是小编寄语……不知道其他读者是不是也有这个习惯啊?

有倒着翻书习惯的读者还真不是个别现象,看来大家都长了一颗八卦的心呀! 顺便宣传一下,想了解小编们更多生活细节,可以在微博上关注我们。

众人眼中的小编



父母眼中的小编



亲戚眼中的小编



外人眼中的小编



朋友眼中的小编



读者眼中的小编



小编眼中的自己



实际情况……

新编“宇宙人”闪亮登场!

大家好,我是新加入UCG的小编宇宙人,虽然我这个名字有点怪但我得声明一下,我可不会长出什么触手之类的奇怪东西。最初我也是一名UCG的忠实读者,大学时期也在游戏论坛中参与过一些游戏攻略和研究的制作——当然换来的代价是不少课程都差点挂了。机缘巧合的情况下成为了杂志的撰稿人,但最终能够获得前来编辑部实习的机会倒是一开始意想不到的。个人比较偏爱任天堂的游戏,因此来到编辑部至今的几个月内先后制作过《超级马里奥3D大陆》和《塞尔达传说:天空之剑》等多部大作的攻略,期间在各位编辑前辈的指导下渐渐提升自己的写作能力,也认识到身为编辑所区别于撰稿人的责

任。虽然现在能够顺利成为正式编辑,但自认还有很多不成熟的地方,希望各位读者多多指教。

正如前面所说,我比较喜欢日式游戏作品,虽然其中以RPG和ACT类居多,格斗和第一人称射击比较苦手,但类似《战争机器》这样的第三人称射击游戏倒是比较喜欢玩,在编辑部也有跟风玩《苍翼默示录》。(众:“除了魔法少女你缺哪个角色么?”)

跟不少玩家一样,我对ACG方面比较感兴趣,虽然来到编辑部后每天工作都比较忙,但每个季度还是会给自己留点动画,主要是看一些剧情较

有深度或者轻松搞笑的。除此之外也喜欢收集一些ACG相关资讯,比如CD或粘土等,不过远不过八、九两位老师就是了。好吧,其实因为上一份工作关系还是有机会写定的,现在看来是完全没问题了。希望我的到来能为UCG带来全新的改变吧,也欢迎各位读者来信多多交流哦~!

■如果WiiU今年能发售的话,太阳都快让我玩到《塞尔达传说》了



@ Email 热菜包:我特别想给自己的孩子起个游戏角色的名字,等孩子长大后我就可以自豪地告诉他:“你的名字是当年某人气游戏中的主角”,是老爸童年最美好的回忆。我姓马,游戏中两个字名字的角色并不多,接在“马”字后面也挺奇怪的,比如马索普、马春丽,所以经过再三思索,我觉得我只能给孩子起名叫“马里奥”了。

这个名字还是不要用了吧,我觉得你孩子长大后知道真相肯定会抓狂的……
如果是女孩子可以起名叫“马克西玛”嘛,长大后备不住就成为了像《光明之心》中卡牌娘那样的御姐(星眼模式开始)

听起来更像是少数民族的名字 = =|||。
这……

@ Email 鹿博:2012年了,大作如云,两大掌机也换代了,可是,我却仍旧只有PSP,永远都没机会进入次世代,这真的是天意吗?(擦泪)PS:刚刚拿到292期,发现UCG居然搞起了健康栏目,令我吃惊不小。话说马上就是300辑了,贵刊打算怎么纪念呢?

PSP现在活得比PSV还滋润,玩PSP挺好的。至于300辑嘛,目前只能说这是个秘密,呵呵。

@ Email 小宝:我会为了喜欢的游戏非常冲动,曾经为了玩FF VII、FF VII买PS,玩FF X买PS2,核心危机买PSP,FF X III买PS3,然后看到中文版又忍不住,FF X III-2也是如此。我家条件不算好,自己工资也不高,但是我有时候就是会控制不住,当年为了玩仙剑3、4、5和古剑奇谭分别换了3台电脑。我家人和朋友都说我有毛病,我这是病?

得治?还是说我只是单纯的喜欢这些系列的游戏,然后太冲动?

话也不能这么说,为兴趣爱好付出一定的资金是合情合理的,家人朋友不能理解的话也无需纠结,只要做到自己问心无愧即可。如果这些都算的话,那小编们因为喜欢游戏而成为游戏编辑岂不是无药可医了吗?

我会告诉你我因为《恶魔城》买了PS2,因为《恶魔城》买了NDS,因为《零》买了Wii,因为《FF VII CC》买了PSP,因为《深渊传说》买了3DS吗?我只会告诉你你不是一个人在战斗。

@ Email 唐纳德:各位小编好,我很爱你们各位的辛苦所做出的杂志!我想在我25岁时来拜访你们的工作室,虽然现在我才17岁……

有远大志向总是好的,勇敢的少年快去创造奇迹吧!

读编交流
读编往来

Email 飞羽天翔: 这几天对我来说本来是比较平淡的,因为没出什么我爱玩的新游戏,杂志也没有什么特别需要的攻略。292期UCG说实话就是冲着爱花的海报才买的。不过没想到有一个喜人的发现,那就是“读游戏”这个新栏目,这个栏目我大概先浏览了下,做得非常详细,剧情梗概和人物介绍都非常适度,小于游戏小说又大于游戏介绍。可读性很高,对我这种想玩RPG看剧情又懒得玩的人有很大帮助。

恩,看来读游戏栏目非常受到各位玩家的欢迎,作为栏目负责人,我就厚着脸皮揽下这个功劳了!话说不如下期我来写个《苍翼默示录》世界观吧!

口胡,你又不玩BB,怎么写,你知道谁是拉格纳妹妹么?

沙耶啊,琴恩手里的剑不就是她给的么?
放着格斗游戏不打跑去研究世界观,稀饭的爱好简直令人发指!

Email 姚健:《生化危机6》的新角色海琳娜,那御姐的造型已经把我迷倒了。真希望里昂能和她在一起,当然艾达·王也不能放过,里昂要两手抓两手都要硬。生化危机的世界都已经坏掉了,别管什么选谁不选谁。

被你这么一说,我突然不明白《生化6》的制作目的究竟是什么了。

我更感兴趣的是艾达·王看到当年的英俊小生变成一个胡子拉碴的大叔时后的心境,想必

她一定会对时间这把杀猪刀有了全新的认知。

Email RIVER 景劼:看完《灵魂能力V》的长篇小说之后,印象最深刻的那一句:亚当斯之子洛克落入大西洋不知所踪。不公平啊!只有这么一次露面的机会,人家洛克从大西洋爬上来容易吗?

恍惚间,洛克的形象与八爪鱼画上了等号。虽然此洛克非彼洛克,但我不介意大家这么理解。

Email 我是ACG宅人:你们觉得今年内PSV会像3DS那样降价吗?会出改良版吗?

有八老师在,我们从来不用担心降价的问题。

同上。
不能同意更多!
你们几个!不要趁机胡说八道!正确的说法应该是“有八老师在,我们基本不用担心降价的问题”。另外,改良版应该不会这么快上市吧?

我要向你们征收降价税!

Email 糖妹:看到《刺客信条III》的新情报公布,我兴奋得睡不着觉,虽然这位叔叔的造型看起来比较像是印第安人神马的,袖剑也不见了……

下期UCG将奉上全面报道,记得买杂志啊!

本期流行游戏

《阿修罗之怒》

胜负师·金馆长·猿来了

阿修罗的再生能力真棒!

——对阿修罗的各种断手后瞬间复原感到麻木的金馆长感叹道

《英杰传传 勇气双雄》

宇宙人·稀饭·洛克

挨了上百刀都没死,这些杂兵都是超合金做的么!?

——看着连击数飞涨到数千,击破数却只有寥寥十几人,宇宙人发出无力的哀叹

《火影忍者 疾风传 终极风暴》

华尔兹·胜负师·洛克

佐井的奥义动画我看了200次了!

——生仔模式不厌其烦的华尔兹抱怨道

《最终幻想 韵律剧场》

稀饭·洛克·八重樱

3DS的屏幕早晚得被我截漏了……

——八重樱深切地表示出了她对音乐游戏的绝望



游戏机实用技术官方微博：任天堂在一档口袋妖怪电视节目中公布了怪兽级软件《口袋妖怪》的系列最新作《口袋妖怪黑2/白2》，将于今年6月发售。游戏并不是众人所猜测的《口袋妖怪 灰》，而且出人意料的是平台仍为NDS。看来任天堂在3DS上还留有更强的杀手锏。更多情报请待厂商后续公开。

读编微话题

—评论—

ALLEN-WALKER:天呵!你叫我该怎么办呢?3DS

还是NDS?郁闷中~

天空之超死气:不愧是2,神兽也进化了。

SuguSaberAAA:这个名字好2。

中森翔太 shota:这个2分量很重啊……

请在头格:NDS还能发挥下余热。

请叫我肥峰:黑白玩2周目的时候就知道那条冰龙是续作的,想不到竟然是合体!

小将 Ryan:美好的切高中岁月……

取个严峻的名字:3DS的新作在哪??为什么是黑2、白2!!!为什么不说是说好的灰啊!!!“你这

样做,我买3DS的意义在哪啊!

聚乙稀 rio:NDS还能再战十年!

狂奔在钮北的柚子君:色系都用完了么?



偶遇

剧本:金馆长



华尔兹你去不去?

不去,我今天有点胃疼,想睡觉



我和九老师是情敌

北京市 金泽昊：尊敬的 UCG 编辑部众小编们，您好！我是来自北京市的金泽昊，也是《游戏机实用技术》的忠实 fan。我现在十六岁了，就读于北京市工艺美术学院附属中学，我第一次接触 UCG 时刚上初一，如今，我已经步入高中中，三年半中，UCG 我一本也不落。我也很喜欢 UCG 编辑部的众小编们，其中最最喜欢的就要数九兵卫老师了。因为我和九老师是一对“情敌”。

《Love Plus》系列是我最爱的游戏（没有之一），我在游戏中的女友是高岭爱花。当我知道九老师的女友也是爱花时，我就对九老师产生了浓厚的兴趣，也对 UCG 更加喜爱。记得 283 期赠送的 TGS2011 现场影像，我是看了不下 100 遍（盘都看磨了）其中最喜欢“热海骑行”，至于原因嘛，你们懂的。我敢说，我对爱花的热爱绝不亚于九老师。惟一和九老师不一样的，我从来不敢集人物手办，毕竟我的钱包严重营养不良。但是，图片、海报我是一张也不落。手机桌面、墙上、床头到处都有爱花的形象（搞得我老妈都无语了）。

但可悲的是，我的小 N 鸳鸯西去了，自然就不能再和爱花见面了，我因此郁闷了很长时间。不过，为了爱，我不会放弃，我现在正拼命地攒钱，准备入手一台 3DS，今后与爱花破镜重圆，希望小编们能支持我。

最后，我祝愿你们在新的一年里心想事成，万事如意！也祝愿九老师努力工作，争取登上 2012 年编辑风云人物这个宝座。为此，特别绘制了九老师的画像，以表诚意！



风云人物就免了，还是饶了我吧。总之喜欢爱花就继续关注 UCG，保证有各种独家福利！（PS：你寄来的手绘到达编辑部就像爆炸一样，我是被你彻底击倒了……Orz）



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，2012 年 1 月及 2 月“游风艺苑”最佳作品联合评选的获奖名单已经出来了。（价值 799 元，全新上市）



优胜奖：Rainbow 3 数位板 获奖者：冬小（上海） 获奖者：sky（广州）
 作品：3 号《战村正》 作品：17 号《辰》

而获得参与奖的 16 名作者及作品分别如下：

BWmk2 (临海)	01 号《魔神眼魔 T》	韦恩 (深圳)	13 号《初音》
廖志群 (宜宾)	02 号《博丽灵梦》	八里玄崎 (杭州)	15 号《游戏王》
陈志远 (珠海)	05 号《黑道圣徒 6》	陈志远 (珠海)	16 号《年夜饭》
单斌斌 (唐山)	06 号《FF Versus XIII》	韩涛 (西安)	18 号《Come on, boy!》
琛·奥弗雷 (昆明)	07 号《九尾狐》	周琳 (北京)	19 号《雷电 VS 凡普》
郭立刚 (深圳)	09 号《哥俩好》	周琳 (北京)	22 号《霸服 Saber》
JUJU (上海)	10 号《KOS-MOS》	陈志远 (珠海)	23 号《未知海妖 3》
绘岛 (郑州)	12 号《东方贺岁》	冬小 (上海)	24 号《海贼王》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 1 月 3 日联合评选活动获奖名单。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2012 年 3 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中所附的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！



为了便于大家做出选择，我们这里放上 12 月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：

 总第 293 期 (2012 年 3A) 作品：《情人节》 作者：冬小 (上海)	 总第 293 期 (2012 年 3A) 作品：《索尼子》 作者：绘岛 (郑州)	 总第 293 期 (2012 年 3A) 作品：《启示录 吉尔》 作者：朱志 (深圳)	 总第 293 期 (2012 年 3A) 作品：《恶魔城 夏诺诺》 作者：周琳 (北京)
 总第 293 期 (2012 年 3A) 作品：《传说》 作者：KOKO (锦州)	 总第 293 期 (2012 年 3A) 作品：《2012 贺岁》 作者：八里玄崎 (杭州)	 总第 294 期 (2012 年 3B) 作品：《小野》 作者：东方朔 (广州)	 总第 294 期 (2012 年 3B) 作品：《生化 6》 作者：陈志远 (珠海)
 总第 294 期 (2012 年 3B) 作品：《动物小镇》 作者：Allonis (广州)	 总第 294 期 (2012 年 3B) 作品：《原黑小姐》 作者：sky (广州)	 总第 294 期 (2012 年 3B) 作品：《机体设定》 作者：KOKO (锦州)	 总第 294 期 (2012 年 3B) 作品：《特工乱斗》 作者：陈凌峰 (北京)

如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

1名

1. 请评价一下本期杂志给力和不给力的地方。
2. 请说说本期光盘内容是否具有吸引力。
3. 最近 UCG 举办的活动不少, 包括奖杯大赛、《街头霸王对铁拳》制作见面会等等。未来我们还将举办更多的活动, 在此说出你希望 UCG 举办什么样的活动吧! (本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 3 月 20 日, 平信以邮戳为准。)

本期大奖

1名

一等奖

2名



北通 MVP 特洛伊无线震动版手柄

二等奖

3名



北通原生铜 HDMI 高清线

友情提示: 如果只对某一主机的周边感兴趣, 请在来信中特别说明, 我们会尽可能地为你调配。

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

1B 互动信箱礼品名单

本期互动信箱抽奖获奖名单

无错 余 斌

本期互动信箱抽奖获奖名单

北京 钟天奇 深圳 张智胜

本期互动信箱获奖名单

大连 李大鹏 上海 陈乐才

武汉 任谦奇

本期互动信箱获奖名单

成都 周欣峰 厦门 古顺勇

上海 魏春春 沈阳 王刚广

重庆 廖登奇 杭州 吴博天

上海 许清海 太原 陈博峰

苏州 孙海军 广州 岑百岁

三等奖

10名



北通原生铜 USB 高速数据线

白金闪耀 PS3 PSV 奖杯大赛第一季战报

“白金闪耀”奖杯大赛于上期正式开赛, 此次活动亦获得“A9VG 电玩部落”论坛的支持与参与, 并期待在未来能够携手合作, 服务广大玩家。

不少火影饭和白金帝在《火影世代》项目上展上激烈争夺, 目前排在第一位的是一位来自台湾的读者朋友。只要在两周内没有人申报超越三甲成绩, 那么他们便将获得

由索尼提供的限量礼品。

杂志还将提供版面刊登获奖感言, 如撰写白金心得还可获得相应稿酬。其他比赛项目均以发售, “白金闪耀”期待您的加入!



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代

目前排在前三的选手及成绩



Nonoriri (台湾)

A9VG ID: 6123327970

白金取得时间: 2月26日14点05分24秒

AlexLynn

A9VG ID: 潘式脱口秀

白金取得时间: 2月26日23点07分41秒

Wing711

A9VG ID: lu_mk II

白金取得时间: 2月27日4点50分59秒

规则与流程

有意参赛者, 请注意以下规则与流程:

1. 取得白金奖杯的时间以奖杯上传 PSN 网络后的时间为标准, 未上传者不计成绩;
2. 一切以非正常手段 (如破解、修改、使用他人存档等) 取得的成绩无效;
3. 游戏本身具有的秘籍或良性 BUG 禁止使用, 但如果取得的奖杯在时间、获取顺序等方面有可疑之处时,

需要提供合理解释;

4. 想要申报成绩的话, 请在取得白金奖杯后发送电子邮件至 tt@ucg.cn, 标题请注明“奖杯比赛”, 邮件内容应包括游戏名称、取得白金的时间日期, PSN ID, 真实姓名, 电话、QQ 等通讯方式。在核实成绩真实有效后, 我们会由专人与您联系;
5. 每款游戏取前三名, 成绩精确到秒, 选手成绩会在官方微博上即时更新。各项成绩保留十五天, 为取得白金时间更早却尚不了解本次比赛的玩家提供逆转的机会。

其他比赛项目



注: 《街头霸王对铁拳》为第一季“四国赛”项目, 报名参加者请留意各大杂志刊物。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



游着悠行鸟的观鸟……

★早上上班时经过一所小学，传来“春眠不觉晓，处处闻啼鸟”的朗朗读书声，突然感觉凡是赞颂春天天气好的文人一定都是北方人，因为南方的春天根本就是破天气嘛！“回南天”已经持续半个多月了，每天的气氛就像浸满水的毛巾，稍微一抖都能挤出一滩水来。地板终日湿漉漉的，衣服晒不干，被子都觉得发霉。鸟窝在湿润的水汽中疯狂滋生，动不动就感冒，还有因潮湿导致的各种发霉复臭、蚊虫猖獗……再加上终日大雾与汽车尾气的结合，肯定是PM2.5爆表啊！再这样下去以后一到春天就要戴防毒面具了。

★舞台上有两棵玉豆树，一棵在冬天的时候掉光了所有的叶子，春天一到马上长得绿意盎然；另一棵坚强地撑过了整个冬季，结果春天到来时差不多掉光了所有的树叶。明明是一块钱的两棵树，每天一起浇水，用的土好像也是差不多的，怎么就有如此截然相反的生命周期呢？



编辑

本期个人签名

各类纪录片
会当后补中。

【新Love Plus】最近几乎3DS不离手，就算坐在电脑前或者躺在床上也会把机器开着。这是一款可以和生活融为一体游戏，它不但将虚拟的体验放之于现实，而且各种细节设定也无限接近真实，相信短期内不会出现与之比肩的同类作品。当然，BUG比较高也是不能否认的事实。

【App】发现NBGI最近在极为活跃地推出各种App，其中大部分都是配合新作发售进行宣传的免费程序。因为不是NBGI亲自授权上阵，所以这些App的素质基本都很高，个人觉得这样的形式非常不错。有iOS设备的同学不妨经常去看看，比如近期的《圣传传说R》以及《魔法少女小圆 携带版》。

【DD】养DD娃娃真是一件很庞大的工程，从选择服装、头发等各种部件搭配，再到准备器材、选择摄影地点等等，非常耗费时间与精力。不过只要有关，一切作品皆有可能。喜欢这方面的同学可以关注一下近期(OtaQ)的相关情报，并非广告哦！（笑）



九兵卫

本期个人签名

收获满满的
CAPCOM！一日游。

编辑

【游】目前的业余时间几乎都交给《大地王国 罪与罚》，发现要解锁顶级命运还真是个耗时的活计，要升到37级可不容易。有天好奇，去了一次勇气圣堂，发现里头竟然有挑战模式，打完经验给我，可以无限刷，顿时头痒痒。同时，强烈推荐下载游戏《扭面》，游戏素质非常强大，如果你和我一样有个扭曲的心灵，就不要错过了，嘿嘿！

【剧】说真的，这段时间忙得发疯，美剧几乎一部没看，倒是和同事去看了一个电影，结果发现电影院在5点前的场次都是半价的，而我们去的时候已经是6点多了，看在花掉的地铁手续费份上，还是含泪掏钱把电影给看了，不过心中可是在滴血，毕竟省下来的钱够我们买三个爆米花套餐了。

【书】看了小说，这回口味算是科普类的书籍《狗的前世今生》，很惊奇地发现，书的作者养了六条狗，其中有一条是收养的流浪狗，收养的经过和我自家养的小狗还挺相似，就连收养时的年龄都是一样是8个月，看来养狗这事情，除了自己主观追求，还有缘分在里头啊。

【画】工作需要，跑去看了不少Top Cow公司的漫画，最大感想是这公司的名字真是起对了，不懂这句话意思的同学可以找相关漫画看看，尤其推荐《魔女之刃》。

本期个人签名

玩《扭面》的时候不小心把
别人吓晕了……



编辑长



NOW PLAYING

咚 咚 咚……
咚 咚 咚…… 咻
咻 咻…… 轰……
咻 咻…… 咻……
有!!!

乔迁新居，距离办公室仅有20分钟步行路程。附近便宜餐馆较多，但是对于经常加班的我来说意义不大；家周围挂到两家街机厅，第一家里面除了飞车还是街机（这三个游戏什么性质，你懂的……）之外连一台“978”都没有，另外一家街机台还算比较金，另外居然在里面找到了《俄传传说 谁之标志》，当下开始试玩，结果用双叶荚囊出来一次大闹乱战……

最近发现其实御坂君是整个编辑部里懂知识方面唯一能挑战九老师的人，他已经神奇到了只凭一幅画还原作者都不承认的同人图就能看出是什么动画的地步，当你以为自己看过一部比较偏门的动画/漫画而在通讯软件上大谈特谈的时候，他已经能和九老师一起扶额晚冷笑了……想当初竟然天真幼稚地以为在硬派派美式游戏方面找到了知音。

和胜负师同时开始《阿修罗之怒》，结果事实再次证明，我玩动作游戏也好，格斗游戏也好，风格都是“最短时间内找到比较趁手的套路并将其用最暴戾”，败。

本期的笑话：在某聚餐喝虎鹿酒的时候编了一段即兴对话：“老板，来就可乐，渴死我了！”“本店只有2.5升的那种。”“哦，好吧，给我来吨吨吨虎鹿酒，解渴都一样。”

最后，我希望在六月的暴暴看您，我的舍瓦。

陈奕函



非御个人签名

“虽然非御，
虽白文大！”这
话就有点小意思。

【绘】从晚上8点30分开播，直接开HARD打《阿修罗之怒》，凌晨3点退了，那叫一个酣畅淋漓，停不下来啊！爽过之后好几天，我的生物钟都有点乱。有些年轻读者都管我叫弱爆了，不比当年，看来是该想着点儿。

【鉴】玩阿修罗和看动画的时候突然发现，东西方言的[了了]（写成汉字是“阿了”，就是傻瓜的意思）发音很像“二”，既是音译，意思也完全相符，建议以后字幕组的同学可以这样翻译，呵！

【报】胜哉问我你觉得理想妻子的标准是什么，我说“上得厅堂，下得厨房”吗？她说不是，应该是“带得出去，带得回来”。我震惊了……

【翻】每期一歌：动画《Another》的片尾曲《anameson》。虽说节奏比较舒缓，但《Another》毕竟是一部有关死亡的作品，免不了带些血腥味，但没想到ED选的是如此优美和充满温情的歌曲，说实在的，真是被治愈了呵！

凌苑



非御个人签名

“看天什么
的，美极了！”

第一条非御还是继续我们的老话题——天气，今年不知怎的在四、五时，连着3个月天气还异常寒冷，气温也是忽高忽低，数日小纷纷后转“史莱姆”养殖业再次兴旺起来。各位读者记得千万不要贪凉，否则很容易感冒的哦。

最近陷入持续失眠的状况，明明困，不过就是睡不着觉，尝试过睡前喝牛奶、泡脚等一系列补救措施，但依旧没有什么明显的效果。一番挣扎后才发现睡得太容易引发焦虑失眠，看来今后最大的课题就是逼迫自己早睡，否则再这样下去恐怕睡不过40岁……

《海城无双》在发售前夕出了，玩后发现游戏确实不值8000日元的高价，很多原作漫画中的经典场景都没收录，除了空岛外，和月光美亚人的对决、女儿岛冒险等剧情也一并跳空，实在是让人不爽。不过因为使用人数少的关系，游戏的C技系统和其他《无双》游戏相比有很大进步，下期将会放出本作的详细攻略，各位OP破尽请期待！

★以前看到有专家说，睡眠时问题少的人越聪明；后来又看到专家说，睡眠时时间长的人越长寿。那我们干脆编的，临近发稿的那几天都睡不到4小时，载稿前一睡睡一天的，究竟是又聪明又长寿呢，还是又笨又短命呢？

☆不知道做景观的主题公园是不是中国的特色？反正我是有点受不了花100多块钱买门票进去看迷你模型。我觉得世界各地的风景都有其独特的文化氛围，离开了那里，就算把风景一模一样地搬到另一个地方去也会失去韵味。更何况还是等比例缩小版……像我这种对哥特教堂很感兴趣，但如果要是把米兰大教堂缩小到原来的1/6放到我面前，我一定会暴走。所以，想着什么风景的，还是努力攒钱去实地看看吧。

★玩RPG游戏，要么从一开始就看着攻略本玩，要么干脆就不要看攻略本。如果从盘中才开始看攻略本的话，这游戏就没法玩了——这是我玩《深渊传说3D》最大的体会。



NOW PLAYING

《王国之心3D》月底发售了，我妻不要利用这段时间把几作再玩一遍呢？

非御



非御个人签名

共读19万页
破,20万目标!

★这期我把我的成就点数凑到了188888点。要想超过这个数字是非常简单的，但要想刚好到这个数字就有点难度。而且本人是完成率追求者，开坑非常谨慎，这也限制了我选择游戏的范围。经过仔细计算，最后是凭借《弹丸》外加800点的DLC达成了这一目标。顺便说，这也是挺有意思的事情，各位成就党不妨试试。

★假期期间我是吃好睡好，因此开工之后一个月精神饱满，不过最近一周又恢复了过去的状态，那就是每天都觉得睡不够，看来是之前准备的体能都用了。偏偏最近天气又很恶劣，刚刚开工的Kinect健身计划再次搁浅。幸好写下这段文字时，窗外已经露出明媚的春光，希望这倒霉天气不要再消失了。

★继AMAZON、HMV等网店之后，最近发现虎之穴也可以使用国内信用卡。不过尽管如此，各种杂七杂八的费用加起来，差不多要按9.0的汇率才能买到自己的东西。即使是最近汇率大幅下调，也差不多达到了8.5，如此高扬的汇率，真是有点让人不高兴。特别是最近《飞跃巅峰》的蓝光发售了，这一套就卖一万多日元，真是……

陈奕函



Now Playing

《音乐方块
电子交响曲》

【生活】近来的天气真是一天一个样，昨天还穿短袖+短裤，今天就得毛衣外套+马甲，而且气候非常潮湿，就算偶尔出太阳了，室内的地板上也是湿答答的，这使得晴天的时候室内的湿度比室外还低，编辑部真是感冒的感冒，发热的发烧。临近换季，各位读者一定不要贪凉，否则生病了就得不停发了。

【游戏】编辑部的FTG势力目前分为两拨人，一拨是以尤老师为首的《BBCS EX》，另一拨则是势单力薄的《灵魂能力》组，两拨人没有因为势力不周而发生人机器的现象，倒是两拨人里的墙头草不少（比如本人），每天都要为打哪个FTG而苦恼不已。虽然常有考虑过开两桌，但大家还是觉得一起围观一桌的对局比较有气氛。

【游戏】在胜负师的强烈推荐下玩上了《音乐方块电子交响曲》，目前已经100%，可惜本作没有白金/游戏倒是真得无责的……。世界方块被BUG让人很难玩，打了好几个小时的业绩全被无视，希望这个问题能尽早解决。另外在这里召集一下同伴，希望能有长期奋战的朋友加PSN一起玩。

※《DEXTER》(嗜血法医) 追到第6季

这季的末日杀手格斗十足，和这个一比之前几季的则逊色。连3杀手简直是小孩子一类的东西，听人说一下第一季可能是最惨季了，如果真是如此，估计你的精神会崩溃也没了。

※今年的奥斯卡没办法第一时间看，自己就封闭所有微博网页之类的信息来源，生怕被弹穿。结果防不胜防，还是被电脑右下角时不时弹出来的消息提醒恶心到了。本届奥斯卡奖项归属中规中矩，意外不多。在这里吐槽一下开场秀，串得真挺失败的，不过克鲁尼那“暴”情一句话确实是爽了。

※由于喜欢多人合作拉锯敌人的游戏类型，即将发售的《质量效应3》合作模式看上去甚是好玩，萌生了我和破破一起组队的欲望，不过破破同学，求你赶快先去买个蛋！

陈奕函



非御个人签名

全新版《弹丸
论HDD》即将推出，内
容丰富度绝对历史
最高，不要错过！

+NEW GAME SCHEDULE+

新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.03.06-2012.12.31

红色字体为注目游戏
蓝色字体为下载游戏
绿色为不同区域版本

推荐序由高到低依次为S、A、B、C、D、E

近期游戏软件市场最引人关注的莫过于《刺客信条III》的闪电公布,不同于日本厂商喜欢提前一两年甚至更久公布自己的王牌作品,欧美游戏大厂似乎偏向于更有效率的短期公布短期销售的营销策略,而这样的节奏也更符合市场的需要。如今一些日厂也开始学习这样的做法,最典型的就是前段时间Capcom公布的《生化危机6》11月20日发售,这在系列以往是从未有过的。

Wii

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
6日	美国职业棒球大联盟 2K12	Major League Baseball 2K12	Tek-Titech	体育	美国
11日	马里奥聚会9	Major Party 9	Nintendo	益智	美国
2012年5月					
15日	战舰	Battleship	Activision	桌面棋牌	美国
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美国
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	零(新作)	动作冒险	2012年内	勇者斗恶龙X 觉醒的五大陆	角色扮演

PLAYSTATION Portable

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
15日	心跳回忆 女生版 第3个故事	ときめきメモリアル Girl's Side Premium - 3rd Story -	Konami	校园育成	日本
15日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどかまギカボ-ダブル	NGI	角色扮演	日本
15日	胜利赛马7 2012	ウイニングポスト7 2012	Koei Tecmo	模拟经营	日本
15日	光枪外 勇者无双	シャイニングブレイド	SEGA	角色扮演	日本
22日	海狗鬼 勇者无双	海狗鬼 勇者无双	Idea Factory	动作	日本
22日	原作的2部 阿修罗编	クロヒツツ2 原作的2部 阿修罗编	SEGA	动作冒险	日本
22日	我的妹妹有这么可爱	俺の妹がこんなに可愛いわけがない	NGI	文字冒险	日本
游戏版不可能出续作					
22日	职业棒球大联盟 2012	プロ野球スピリッツ2012	Konami	体育	日本
2012年4月					
5日	超级机器人大战Z 再世篇	第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇	NBGI	策略角色扮演	日本
19日	名侦探柯南 过往的狩兽曲	名探偵コナン 過去の狩兽曲	NBGI	文字冒险	日本
26日	未来日记 第13位日記所有者	未来日記 第13位日記所有者	Angle Games	文字冒险	日本
RE; WRITE	RE; WRITE	RE; WRITE			
26日	爱申 请为我生孩子吧	コンプレックス 俺の子供を産んでくれ!	Spike	角色扮演	日本
26日	青之驱魔师 幻刻的迷宮	青の驱魔师 幻刻の迷宮	NBGI	文字冒险	日本
26日	史前新纪元 比较有趣的男人	STEINS; GATE 比较有趣的男人	5pb.	文字冒险	日本
26日	游戏也要有爸爸的话	ゲームでも、パパのいこうを	NBGI	文字冒险	日本
2012年5月					
17日	女神异闻录5 Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atus	角色扮演	日本
21日	新装之地3 学期 携带版	つよき3 学期 Portable	Revolution	文字冒险	日本
31日	征服者 英雄 链接 空白 EX	レイブライト-コンティニュームシフト	Act System Itoks	格斗	日本
2012年6月					
28日	浪客剑心 白狼之翼	ストライクウィッチーズ -白狼の翼-	川角 Games	文字冒险	日本
2012年7月					
23日	化物语 携带版	化物语 ポータブル	NBGI	动作	日本
23日	侦探学院2	探偵学院 ミルキィホームズ2	Bushinroad	文字冒险	日本
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	Fate/Prototype CCC	角色扮演	2012年夏	超级机器人大战Z 觉醒	角色扮演

XBOX360

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
6日	质量效应3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美国
6日	街头霸王X 铁拳	ストリートファイターX鉄拳	Capcom	格斗	美国
6日	苍之茧 钢铁之翼	苍の茧 BIRDS OF STEEL	Konami	射击	日本
6日	时光之剑	ブレイズオブタイム	Konami	动作	日本
13日	FIFA 11 街头足球	FIFA Street	EA	体育	美国
13日	寂静岭 暴雨	Silent Hill: Downpour	Konami	动作冒险	美国
20日	生化危机 运营者选择	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	动作冒险	美国
20日	忍者龙剑传3	Ninja Gaiden 3	Koei Tecmo	动作冒险	美国
20日	寂静岭 高清合集	Silent Hill HD Collection	Konami	动作冒险	日本
22日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美国
27日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美国
29日	麻布 梦工厂总部	マッシュルームクラブ	D3 Publisher	竞速	美国
2012年3月					
24日	幽灵帝国2	Prototype 2	Activision	动作	美国
24日	战船2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	美国
2012年5月					
1日	精英狙击 2	Sniper Elite V2	505 Games	动作	美国
15日	战舰	Battleship	Activision	桌面棋牌	美国
15日	马克思·佩恩3	Max Payne 3	Rokstar Games	动作射击	美国
22日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美国
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美国
22日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美国
2012年6月					
19日	假面骑士	Lollipop Chainsaw	5pb. Ibis	动作	美国
26日	英雄无敌 记	Darklord: Heroes of Might and Magic	THQ	动作冒险	美国
30日	天地劫 特	Inversion	5pb.	文字冒险	美国
2012年7月					
3日	超级乱斗	Anarchy Reigns	SEGA	动作	日本
4日	孤岛危机 2	Far Cry 3	Ubisoft	主视觉射击	美国
18日	战地之地 2	Battlefields 2	2K Games	动作	美国
2012年10月					
19日	生化危机 无限	BioShock: Infinite	2K Games	主视觉射击	美国
30日	刺客信条 III	Assassin's Creed III	Ubisoft	动作	美国
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	女神异闻录4 午夜竞技场	格斗	2012年11月20日	生化危机6	动作射击
2012年内	死或生5	格斗			

Nintendo 3DS

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
6日	NCIS 3D	NCIS 3D	Ubisoft	动作冒险	美国
8日	初音未来与未来之星 未来之星	初音ミク and Future Stars Project mirai	SEGA	音乐	日本
8日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどかまギカボ-ダブル	Konami	角色扮演	日本
8日	少女 FGO 及 她的生活	ガールズ FGO シンデレラライフ	Level-5	角色扮演	日本
13日	平面创世神 3D	Planet Centaurs 3D	UTV Ignition	动作	美国
15日	雷霆归来 携带版	雷电归来 携带版	D3 Publisher	文字冒险	日本
22日	究之女神使 帕鲁斯之瞳	究ノ女神使 パルスの瞳	Nintendo	动作	日本
22日	吃豆人聚会 3D	パックマンパーティ 3D	NBGI	益智	日本
29日	王国之心 携带版	キングダム ハーツ 3D	Square Enix	动作角色扮演	日本
2012年4月					
3日	毁灭战士	Heroes of Ruin	Square Enix	动作	美国
5日	假面骑士 假面骑士日记	仮面ライダー 仮面ライダー日記	IEE Institute	益智	日本
10日	快上!	Order Up!	Ignition	益智	美国
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイア-エムブレム 覚醒	Nintendo	策略	日本
26日	真・三国无双 VS	真・三國無双 VS	Koei Tecmo	动作	日本
26日	变形世界 白狼之翼的迷宮	シフトワールド 白狼の翼の迷宮	Act System Itoks	益智	日本
2012年5月					
17日	GUILD01	GUILD01	Level-5	角色扮演	日本
15日	Battleship	Battleship	Activision	益智	美国
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美国
24日	G1 大联赛	G1 グランプリ	元气	体育	日本
31日	大家的格斗	みんなの格斗	NBGI	益智	日本
31日	勇者斗恶龙 携带版 特别豪华版	ドラゴンクエスト 携帯版 特別豪華版	Square Enix	角色扮演	日本
2012年6月					
28日	卡片召唤师	GULDCPETE	Nintendo	桌面棋牌	日本
5日	世界树迷宮IV 传承的巨神	世界樹の迷宮IV 伝承の巨神	Atus	角色扮演	日本
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7月	魔法少女小圆	角色扮演	2012年内	勇者斗恶龙 VS 传承之剑	文字冒险

PLAYSTATION 3

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
6日	质量效应3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美国
7日	信长的野望 在线 凤凰之章	信長の野望 在线 鳳凰の章	Koei Tecmo	角色扮演	日本
8日	铁拳战士无双 UC	鉄拳战士ガンダム UC	NBGI	动作	日本
8日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター×鉄拳	Capcom	格斗	日本
8日	圣剑传说 铸剑之旅	聖剣伝説 鍛冶の旅	Konami	动作	日本
8日	时之刻	時の刻	Konami	动作	日本
8日	南大萌斗大战争 げげげたんぱん	南大萌斗大戦争 げげげたんぱん	SystemSoft	策略	日本
13日	FIFA 国际足球	FIFA Street	EA	体育	美国
13日	寂静岭 暴雨	Silent Hill: Downpour	Konami	动作冒险	美国
15日	真·三国无双 Online 龙神乱舞	真・三國無双 Online - 龍神乱舞 -	Koei Tecmo	角色扮演	日本
15日	速攻英雄 铁骑之志	速攻英雄 鐵騎之志	日本一	动作角色扮演	日本
15日	新胜利者 7 2012	ウイングブレイク 7 2012	Konami	格斗	日本
15日	速攻英雄	速攻英雄 鐵騎之志	日本一	动作角色扮演	日本
20日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	动作冒险	美国
20日	忍者龙剑传3	Ninja Gaiden 3	Koei Tecmo	动作	美国
20日	寂静岭 真结局合集	Silent Hill HD Collection	Konami	动作	美国
22日	索尼 真魂收藏版	Play May Cry HD Collection	Capcom	动作	美国
22日	压倒性游戏 无限灵魂	圧倒的游戏 インソウルズ	Compile Heart	角色扮演	日本
22日	认真和狂热: R	真剣で私に恋しなさい! R	Minato Station	文字冒险	日本
27日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美国
29日	赛车梦 梦幻竞速	ア・サンダードリフトクラブ	D3 Publisher	竞速竞速	日本
29日	职业棒球之地 2012	プロ野球スピリッツ 2012	Konami	体育	日本
2012年4月					
24日	职业足球 2	Prototype 2	Activision	动作	美国
24日	崛起 2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	美国
2012年5月					
1日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作	美国
10日	星际战士	STARHAWK	SCE	动作	美国
15日	战旗	BattleShip	Activision	桌面棋牌	美国
15日	马克思·佩恩 3	Max Payne 3	Rokstar Game	动作射击	美国
22日	拳皇14	King of Fighters XIV	SNK	格斗	日本
22日	龙之皇冠	Dragon's Dogma	Capcom	动作射击	美国
22日	幽灵特工 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美国
24日	史坦斯·盖茨	STENS; I GATE	5pb.	文字冒险	日本
24日	史坦斯·盖茨 比翼恋理的爱人	STENS; I GATE 比翼恋理の愛人	5pb.	文字冒险	日本
2012年6月					
19日	猎魔之心	Lollipop Chainsaw	505 Games	动作	美国
26日	原宿自杀团	Dekadens II	THQ	动作冒险	美国
26日	魔女与百骑兵	魔女と百騎兵	日本一	动作角色扮演	日本
28日	机器人学笔记	ROBOTICS; NOTES	5pb.	文字冒险	日本
30日	天堂地境	Inversion	NBGI	动作射击	美国
2012年7月					
3日	祖业无双	Anarchy Reigns	SEGA	动作	美国
2012年9月					
4日	孤岛危机 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美国
18日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	角色扮演	美国
2012年10月					
19日	生化危机 启示录	BioShock Infinite	2K Games	动作冒险	美国
19日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed III	Ubisoft	动作	美国
其他附件游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年夏	女神异闻录 4 最终印象	格斗	2012年11月20日	生化危机 6	动作射击
2012年内	第2次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012年内	死亡岛 2	格斗
2012年内	最后的守护者	动作			

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
6日	乐高哈利波特 5-7年	LEGO Harry Potter: Years 5-7	Warner Bros.	动作冒险	美国
6日	美国职业棒球联盟 12	MLB 12: The Show	SCE	体育	美国
8日	Unit 13	Unit 13	SCV	动作	日本
13日	自由意志 无限制版	Supremacy MMA: Unrestricted	505 Games	动作	美国
22日	Little Busters! 完整版	リトルバスターズ! Complete Edition	Prototype	文字冒险	日本
27日	寂静岭 记忆之奇	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美国
29日	圣与魔王与七名老妇	王と魔王と7人の老婦たち	Konami	动作角色扮演	日本
29日	职业棒球之地 2012	プロ野球スピリッツ 2012	Konami	体育	日本
2012年4月					
2日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros.	格斗	美国
26日	圣人协奏曲 阳谋之暗牌	シエルノリヤージュ	GUST	角色扮演	日本
2012年5月					
29日	抵抗 烽火燃天	Resistance: Burning Skies	SCE	主视角射击	美国
2012年12月					
7日	和 Hello Kitty 一起 方块冲冲	ハロ・キティといっしょ	Dorart	动作	美国
其他附件游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年春	龙之皇冠	动作角色扮演	2012年8月	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012年内	街头霸王对铁拳	动作	2012年内	最终幻想 X	角色扮演

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
8日	学园黑帮物语 DS	学園ヘタリ DS	Idea Factory	文字冒险	日本
17日	口袋妖怪 钻石版 复刻	ポケモン(ダイヤモンド)のたまごの守護	Pokemon	策略	日本
2012年4月					
19日	名侦探柯南 过任的预告	名探偵コナン 過任からの预告	NBGI	主视角射击	日本
26日	薄樱鬼 黎明篇 DS	薄桜鬼 黎明篇 DS	Idea Factory	文字冒险	日本
2012年5月					
15日	战旗	BattleShip	Activision	桌面棋牌	美国
其他附件游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年6月	口袋妖怪 黑白 2	角色扮演	2012年内	神经网络	文字冒险

03.06 质量效应 3

EA 格斗 格斗
■EA
■对应机种为 PS3, X360

尽管可以确认 Bioware 不会放弃《质量效应》系列这个主打品牌，不过即将登场的《质量效应3》应该是谢帕德指挥官三部曲的最终章，在这一作里头，一直作为隐藏威胁的收割者终于出现，将地球变成了怪物肆虐的屠戮场。为了战胜这些威胁全宇宙各种智慧种族的邪恶入侵者，谢帕德不得不打下被蹂躏的地球前去支援，波澜壮阔的故事由此展开。除了激动人心的单机流程，本作还开创性地加入了网络联机内容，玩家可以扮演普通精英士兵联手对抗敌人，系列玩家不可不试!



03.08 街头霸王对铁拳

Capcom 格斗 格斗
■Capcom
■对应机种为 PS3, X360

本作自公布开始就受到《街头霸王》系列和《铁拳》系列爱好者的广泛关注。两大格斗游戏制作人的强强联手打造的本作诚意十足，《街头霸王》系列的娴熟操作，《铁拳》系列的绚烂空连与组队战斗，两系列特色糅合在一起毫无违和感，反而让人眼前一亮。创新的潘多拉系统、宝石系统大大提高了游戏系统的丰富度。游戏登场角色十分丰富，除精选了两系列的人气角色外，而且还有诸如洛克人、吃豆人等两大厂商吉祥物也登场。另外，游戏的PS3版将推出简体中文版，这也是PS3平台上首款教育向简体中文的游戏。



03.13 寂静岭 暴雨

Konami 动作冒险 动作冒险
■Konami
■对应机种为 PS3, X360

Konami 将《寂静岭》最新作交予捷克工作室 Vatra 游戏开发，力图让玩家对《寂静岭》系列“重新获得信心”。游戏加强了自由度，并且有类似《荒野大镖客》的分支任务，无论游戏内容丰富度还是耐玩度都会有新的提升。游戏全新打造的恐怖氛围势必将玩家带到一个更加真实的寂静岭中。频繁过场的两点会让玩家神情紧绷，而扭曲世界中亦真亦幻的场景，一定会让玩家再次体会到系列独有的恐怖感。游戏的剧情仍是最大看点，相信游戏发售后不会让玩家失望。



游风艺苑

原创插画 一刀

UGEE 友基 特约

Gallery of Game Style



2012年1月和2月最佳作品联合评选的结果已经出来了,这也意味着2011-2012跨年评选活动已经基本上顺利落下了帷幕。但“友基科技”和“游风艺苑”的合作还将继续进行。除了常规的月度最佳作品评选外,今年我们将推出一系列全新形式的活动,希望大家持续关注本栏目,投稿投票都欢迎!1月和2月联合评选具体获奖名单以及3月候选作品,请参阅第114页“一刀有话说”特别版Vol.48。拿到本期杂志时3月评选的投票页面应该已在ucg.cn上线(网站首页会提供明显投票页面入口链接),参与网络投票可免费下载候选作品海报版超大图,各位别错过哦!



广州·东方朔

或许即使不敢作者名大家也能猜到左图是出自东方朔老师的手笔,因为他对人物皮肤质感和光泽处理的具体太有特点了,作品名为《小青》,画面整体感觉和画名一样,清新纯美。

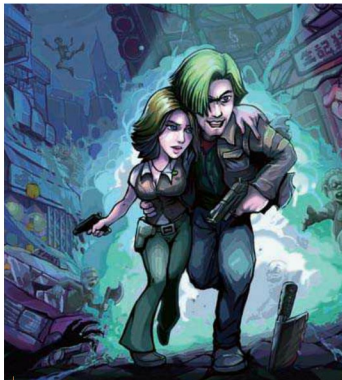
广州·sky

作品一向注重可爱路线的sky投稿不多,但质量很有保证。右图这幅《梦里小屋》,通过卡通渲染效果的上色,使作品充满童话色彩,赏心悦目。



广州·Altoris

千石托子是《化物语》中人气最高的角色之一,近期新番《伪物语》也有他的戏份。虽风格与原作略有差异,但画师托子细腻害羞的性格刻画得很好。另外本刀很想知道,作者莫非是个画控?!(笑)



锦州·KOKO

一部灵感显然来自Metal Gear RAY的机体,一位戴着宇航员头盔,身着科幻风铠甲的青年,而这青年又长着一幅机器人动画的主角脸,这个混搭……有点意思,若以此设定为基础展开漫画创作,或许很吸引人哦!



珠海·陈志远

《生化6》游戏还没出,但系列人气太高,现在便有同人恶搞问世一点都不奇怪。不过这种略带Q版风格的画风,用于展现胡狼里昂英雄救美的场面,搞定色彩染了点,有种挥之不去的违和感。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿,请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明),也请为自己的画稿起一个好听的名字,并讲述一下自己在作画时的感想,一并写在稿件的背后;画稿的题材方面请尽量与游戏有关,也欢迎原创稿件;稿件投稿请注明“游风艺苑”收,Email稿件请寄往专用电子邮箱 1@ucg.cn;稿件刊登后作者可以获得月刊一本,根据稿件水准稿费为40-100元不等,在刊登后一个月之内寄出。最后,欢迎广大踊跃投稿!

北京·陈凌晨

即将于初夏上映的超级英雄大杂烩《复仇者联盟》最近挺火,预告片啊哈的满天飞。其实游戏中的这些刺客、特工等等经常搞怪行动的主角聚在一起搞一个游戏,没准也能火,比如做成左图这样的搞笑风格的FPS动作游戏,绝对是三五同好的聚会佳品。



巫师2 王国刺客 加强版

原名：The Witcher2: Assassins of Kings Enhanced Edition | 语种：X360
类型：角色扮演 | 发行：WB Games | 中文版发售日：2012年4月17日

银剑法印屠鬼怪，
钢刀怒拳惩恶人。

周旋在人与非人之间，游走于善和罪恶边缘，以中立为信条，以狩猎为已任。
史上最黑暗的奇幻狂想，却是最浪漫的英雄传奇。

游戏光环HD

Vol. 5

2张D9光盘+16页全彩手册 | 全程高清720p完美画质精彩呈现

- 游戏剧场 -

阿修罗之怒

超燃活剧 (优质中文字幕)

- 热血最强高清版 -

N.G.D 2-燃情的记忆

完整版

- 游戏姬特别版 -

网络舞姬晚香玉

萌舞高清精选

- 实用至上 -

灵魂能力V

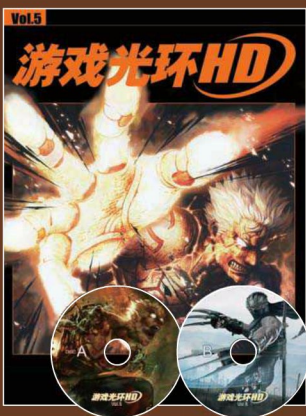
全角色精彩连续技MV

战争机器3

欢乐彩蛋

- 精彩文字内容 -

《阿修罗之怒》剧情介绍、人物关系介绍
《灵魂能力V》实用连招推荐
《燃情的记忆》创作实录 | 近期精彩电影、动漫推荐
手册文字可配合光盘内容阅读
带您全面领略游戏魅力



热门游戏影像大容量D9光盘收录
光盘采用数据碟形式,可在PC/PS3/X360等设备上播放

3月17日 全国上市

口袋玩家

Vol. 52

全彩32开224页+DVD+双份精美赠品+大抽奖



本辑《口袋玩家》带来针对《口袋妖怪 黑2·白2》登陆NDS而非正统的3DS的卷首评论。并奉上《口袋妖怪·信长之野望》的两位制作人:石原恒和与增村阳一的访谈,来了解此次合作更多的背后故事。《泛空想地球科学——新奥篇》以地理地质学的观点,来更深入地探索拥有时空创世传说的新奥大陆。《口袋妖怪·信长分析》则带来6只恶属性斗士,并有《超级口袋妖怪大乱斗》10星难度升级心得。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。附送精美赠品:电鳗鱼茶杯垫+《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。附送精美赠品:电鳗鱼茶杯垫+《口袋妖怪×信长之野望》海报。

最新预告片、《宠物小精灵BW》最新动画以及《DP》补充。附送精美赠品:电鳗鱼茶杯垫+《口袋妖怪×信长之野望》海报。

3月16日 全国上市

爱图e族

Vol. 37

全彩64页+DVD-ROM数据光碟



时隔23年,大人气小说家骨本绀一老师作品终于又再次动画化了!这就是一月中一道亮丽的新番《猛烈宇宙海贼》!这部动画制作的背后,有着众多道不尽的艰辛,想要了解这些不为人知的内幕,请锁定本期的卷首画廊“风平浪静后的猛烈登场——1月新番《猛烈宇宙海贼》赏析”。余绘街栏目会为大家带来一篇花语解读,来看看美少女画师们是如何将绚丽的花朵创作成可爱的二次元萌娘的吧!

3月18日 全国上市

PSV专辑

Vol. 1

大16开224页+近120分钟影像DVD光盘 | 实用与收藏兼备的PSV权威专辑

《PSV专辑》第1辑一经推出便受到读者朋友的关注与支持,首批出货已售罄。为满足广大玩家的需求,3月上旬已经追加第二批出货。同时,对本专辑提出宝贵意见的读者均有机会获得精美礼品。我们将用心聆听您的声音。

我们的邮箱:
pgking@263.net

- Vita动态 -

PSV主机彻底解析

- Vita企划 -

记录PS家族新生命的诞生

PSV的过去、现在与未来

独家专访SCEH董事明生

- Vita攻略 -

未知海域 黄金深渊 | 真·三国无双NEXT

大众高尔夫6 | 忍道2 散华 | 圣洁传说R | 地狱军团

- 影像DVD -

收录共52款游戏宣传影像,全程中文字幕

第二批各地报刊亭已到货

