



文 狼来了 美编 anubis

# METAL GEAR RISING

## REVENGEANCE

潜龙谍影崛起 复仇	Konami	动作
Metal Gear Rising: Revengeance	美版	
2013年2月19日	1人	59.99美元
对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：17岁以上

一周目 Normal 难度通关约 6 小时左右

有句话是“白金出品，必属精品”，这句话同样适用于《潜龙谍影崛起 复仇》。尽管存在视角等小问题，但这些瑕疵完全无法掩盖游戏本身那耀眼的光芒。短短的数小时流程里边，玩家可以充分体验到小岛式的剧情和恶搞，以及白金那利用独特的表现手法来为玩家呈现的硬派手感。由于时间比较吃紧且游戏的难度较高，本次的攻略先为大家放出系统、基础的入门知识和奖杯/成就列表，敌人的打法、VR Mission 以及收集要素的详尽攻略将留到下期。

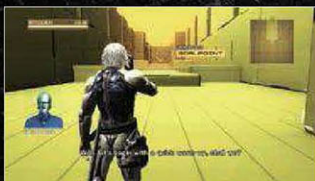


## 切西瓜的极意 系统简介

### 基本操作

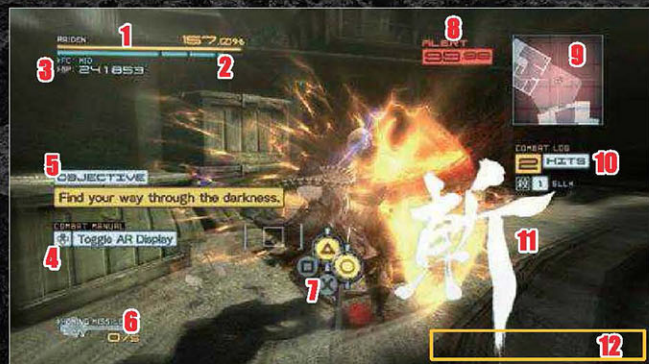
PS3 和 X360 版都有 TYPE A/B/C/D 共四套键位，其中 PS3 版默认为 C，X360 版则默认为 A，笔者在这里推荐各位选择 TYPE C 的键

位，当然操作方式因人而异，玩家可以根据自己的习惯来选择对应的键位，后文将以 PS3 版的默认键位来为大家解说。



PS3	行动	X360
左摇杆	移动	左摇杆
右摇杆	调整视点	右摇杆
x	跳跃	A
□	弱攻击	X
△	强攻击	Y
○	斩夺/暗杀/对话/开机关	B
L1	进入斩击模式	LT
L2	准备使用副武器	LB
左摇杆+R1	忍者的疾走	左摇杆+RT
L2后R1	使用副武器	LB后RT
R2	锁定或切换锁定目标	RB
R3	重置视点	RS
方向键左/右	打开道具&武器菜单	方向键左/右
方向键上	开启AR模式	方向键上
方向键下	使用回复道具	方向键下
START	打开暂停菜单	START
SELECT	打开通信菜单	BACK

### 游戏画面解说





**1. 体力槽：**数值变为 0% 时将迎来 Game Over，另外掉落到深渊或从高楼落下等情况时也会直接 Game Over。

**2. 能量槽：**只有处于蓄满的状态（蓄满时的颜色为水蓝色）才能主动进入斩击模式。

**3. BP 点数：**Battle Point 主要用来购买 CUSTOMIZE 界面下的各种要素，流程中斩杀敌人以及战点、过关评价后都会取得一定数量的点数。

**4. 操作提示：**出现新操作或出现特殊状况时会显示具体的指令来提示玩家的行动。

**5. 当前目标：**该项会在流程中不时地出现，告诉玩家当前需要做的事情。

**6. 副武器：**显示当前装备中的副武器。

**7. QTE 提示：**满足特定的条件后即可触发给予敌人大伤害或必杀的 QTE，详见后文。

**8. 敌方警戒状态：**红色状态表示已经被敌人发现，数值倒数至 0 时会进入黄色状态；黄色状态为敌人察觉到异常或者让已经暴露的雷电逃出了视线范围，数值倒数至 0 时会恢复到通常未被发现的状态。

**9. 小地图：**地图中的小红点表示敌人、圆形黄点为目标地点、圆形绿点为隐藏战点。

**10. 战斗数据：**该栏会显示将敌人或其他物体切成了多少部分、招式命中敌人的次数，命中次数的多少影响到战斗的评价。

**11. 汉字提示：**满足特定条件后该位置会出现汉字提示玩家进行下一步的操作，“斩”为进入斩击模式、“夺”为可以使用斩夺、“走”为使用忍者疾走。

**12. BOSS 体力槽：**基本上所有的 BOSS 战都无需将 BOSS 的体力降至 0% 就能触发特定的终结技或结束过场。

## 游戏

**HELP**——查看当前可使用招式的名称、出招指令

**OPTIONS**——与标题菜单中的一致，但字幕显示的语言种类无法在这里更改

**TITLE**——退回到标题菜单，没保存的进度会丢失

**RESTART**——从最近的自动存档点开始游戏，刷高评价等要素时的常用选项

## 通信菜单

通信菜单中可以跟雷电的同伴们联络，他们各自都有自己擅长的领域，流程中同伴们也会不断来电将新的情报告诉雷电，分别与他们进行多次对话是取得相应奖杯/成就的惟一途径，通话中可以按△键快进对话。

**BORIS**——告诉玩家当前的目标并给予雷电一些作战的小提示。

**KEVIN**——地理专家，会告诉雷电周围的环境配置，偶尔也会拉拉家常。

**COURTNEY**——负责手动保

存的美女，当雷电迷失了人生方向时也会耐心引导他回到正道上。

**DOKTOR**——对人造肢体、VR 任务等科技类的事物作出详细的解释。

**WOLF**——第二章追加的联络对象，它会对当前目标做一些细节的补充，多次和它对话后还能理解敌方组织的相关情报以及它本身是如何学会“说人话”等有趣的内容。

**CUSTOMIZE**——保存当前进度后进入 CUSTOMIZE 界面。

**VR MISSIONS**——保存当前进度后进入 VR MISSIONS 模式。

## 菜单简介

### 标题菜单

**CONTINUE**——读取存档点开始游戏，只有保存过游戏的进度后才会出现该选项，流程中每抵达特定的地点就会进行自动保存，玩家也可以在游戏过程中进入通信菜单选择与 Courtney 对话来手动保存，不过读取存档时只会来到最近的自动存档点。

**STORY**——故事模式，初次选取后只会出现 NEW GAME 的选项，点击后有 EASY、NORMAL 以及 HARD 这三个难度供玩家选择，其中 EASY 难度中会设有特殊的半自动格挡功能来帮助玩家攻关。将 HARD 打通后会开启 VERY HARD 难度，将 VH 打通后会开启最高的 REVENGEANCE 难度，选好难度后还会询问是否要开始教程。保存过进度后会出现 CHAPTER 选项，玩家可以在里面选择已经打过的关卡，注意可选的关卡跟难度挂钩。最后是完成特定

章节后会追加的 CUSTOMIZE 选项，具体请参考后文的详细介绍。

**VR MISSIONS**——进入 VR 任务模式，详见后文的收集部分。

**COLLECTION**——查看收集要素的取得状态，详见后文的收集部分。

**OPTIONS**——更改游戏中的设置，由上至下依次是：更改操作键位、震动开关、镜头 Y/X 轴的调整方式、调整 Y/X 轴时的灵敏度、选择字幕的语言种类、选择小地图的显示是否锁定方向、字幕开关、BGM 音量调节、音效调节、角色对话音量大小调节。

**DOWNLOAD**——进入在线商店购买或下载本作的 DLC 内容。



### 暂停菜单

暂停菜单分为两种，一种是在 CG 过场时，画面中会出现 CONTINUE（继续播放过场）以及 SKIP（跳过过场）这两个选项，游戏里所有的过场 CG 都可以跳过，画面左下角还会出现按 R1 键

将字幕打开或关闭的提示，个别即时演算的地方也同样会出现 SKIP 的选项。另外在流程中接到通话后，绝大部分情况下都可以通过连接△键的方式来快进。

另一种暂停菜单是在一般游戏的过程中，从上往下依次会出现：

**RESUME**——退出菜单继续

## 道具 & 武器菜单

当雷电处于非疾走、非受创状态时才能通过方向键左/右来打开该菜单，从左往右依次是回复道具、副武器、主武器、强攻击武器。回复道具具有两种，一种是装备后当雷

电的体力降为 0% 时会自动使用的系列经典道具“军粮”，另一种道具则是装备后需要在通常游戏时按方向键下来使用的回复能量槽的电池包；副武器主要分为远程类、手雷类以及匿藏类。而主武器和强攻击武器也可以在该界面里随时切换。

## CUSTOMIZE 界面

该界面的主要作用是消耗 BP 点数来强化雷电的体力、能量槽上限，又或者购买新的武器以及相应的招式，满足特定的条件后还会追加服装以及搭载了特殊功能的假发供玩家选择。注意游戏的初期只开放了小部分的内容供玩家购买，推进流程或满足特定条件后才会更新内容。

**BODY**——随着流程的推进或

者通过 DLC 的途径可以取得雷电的各种外观，在此可以为他换装。

**MAIN WEAPON**——购买或强化主武器的地方。

**UNIQUE WEAPON**——购买或强化强攻击武器的地方。

**WIG**——假发，特定难度通关并取得相应的收集要素后才会追加此选项。

**LIFE**——可以购买提升雷电体力上限的道具。

**FUEL CELLS**——在此可以将



能量槽提升至上限。

**SKILL**——购买主武器以及强攻击武器的招式，个别招式需要在

购买其他招式后才会出现在菜单里。注意招式的出招指令只能在暂停菜单中的 HELP 选项里查看。



## 常用系统解说

### 忍者疾走 (Ninja Run)

忍者疾走有点类似于《刺客信条》系列的高调行动状态，该奔跑状态的途中遇到面积不大的坑或者距离较近的落脚点时雷电会在不降低前进速度的基础上自动跨跃过去，正面靠近一些落差不大的墙壁或其他建筑物时雷电也会自动攀爬上去。此外在疾走途中可以输入□键实现冲刺攻击，以及△键的滑

铲，滑铲命中敌人时还能追加输入□或△键来发动后续的招式。疾走状态中雷电会自动挥刀来砍落敌方的子弹，但对导弹无解。



### 斩击模式 (Blade Mode)

序章时进入的斩击模式属于“阉割版”，流程推进到第一章时才可以真正使用斩击模式，前提是能量槽处于满的水蓝色状态，不满时进入则与序章的阉割版性能一致。进入斩击模式后画面会变慢（类似于子弹时间），视点会变成越肩式，该模式中可以通过按□或△键来实现横或纵斩，也可以用右摇杆来斩切指定的轨迹，配合左摇杆调整视点能更好地命中目标。初级的敌人可以利用斩击模式中的斩切来秒杀，但除此之外的敌人就需要在它们残血或者在敌人身上出现了“斩”字的提示时才可以将它们秒杀。斩击模式中能量槽会缓缓减少，能量不足时就会自动退出该模式。



敌人体力不足时还会出现另外一种情况，那就是进入斩击模式时会看到敌人身上出现了红色的方框，如果能成功斩切到这个方框，那么画面中就会出现 QTE (○键) 提示玩家发动“斩夺”。游戏中除了一般的杂兵外，其余的敌人都需要将他们的体力削减到一定的程度后才可以触发斩夺。成功发动斩夺后雷电的体力槽和能量槽都会立即回复至上限，而且还会取得少量的 BP 点数作为奖励，因此在流程中应该积极地触发。

注意在通常状态下直接进入斩击模式的话，画面只会稍微变慢，此时使用斩切的话很容易被周围的敌人偷袭，因此进入斩击模式的最佳时机是当画面四周出现水蓝色的提示或者右侧出现了硕大的“斩”字的提示时。



### 忍杀 (Ninja Kill)

既然打着“潜龙谍影”的名号，那么就自然少不了暗杀要素，只要在不被敌人发现的前提下从敌人的上方或身后靠近，那么画面中就会出现按○键将其忍杀(暗杀)的提示。所有允许被忍杀的敌人都会被一击

必杀，而且只要雷电不处于其他敌人的视线范围内，那么就算忍杀的动作再大也不会被其他的敌人察觉，此外在动作结束后画面必定会呈现水蓝色来提示玩家进入斩击模式来发动斩夺。流程中可以藉此行动来回补体力和能量，一些救助人性的地方也需要借助忍杀来完成。

### 格挡 (Parry)

格挡可以说是本作的核心系统，想在各种残酷的战斗中活命就必须依靠格挡来防身。格挡的操作指令是在敌人的攻击将要命中雷电前的瞬间“左摇杆推向敌人招式所在的方向+弱攻击”，成功输入后雷电会作出一个架刀格挡的动作，花费 BP 点数学会对应的技能后就能在空中格挡。注意并不是所有的招式都可以格挡的，判断能否格挡主要通过敌人出招前的光线提示，红光表示可以格挡，黄光则无法格挡，另

外部分招式就算成功格挡也会扣取雷电一定的体力。

如果格挡的时机非常精准，那么雷电在格挡过后会自动使出记挥砍，我们将这个动作称之为“及时格挡 (Parry Counter)”，自动使出的挥砍拥有很高的气绝值，被此招命中的敌人会有很大几率陷入晕厥状态，此时可以顺势进入斩击模式来给予敌人重创，如果能量槽处于满的状态，那么靠近晕厥的敌人时画面中还会出现 QTE 的提示。顺带一提，QTE 在本作中被称为 Chance Attack。



### AR 模式

第一章开始后可以使用 AR 模式，该模式下画面中会透视出红色的敌人、可供斩切的水蓝色物体、道具箱的大致位置，目的地的方位以及剩余距离也会明确地标示在画

面中，AR 模式还能在特定的黑暗环境中观察敌人的动向，合理使用不仅能使忍杀更顺利地进行，还能让收集取得事半功倍的效果。忍者疾走、攻击、被攻击时都会自动退出 AR 模式。

### 评价系统

每个战点结束后，系统会根据玩家耗费的时间、获得的 BP 点数、斩夺的次数、招式命中敌人的次数、杀敌数这 5 项基本数据来评价玩家的表现，最高为 S、最低为 D。除了基本数据外，“无伤”或“不杀敌人”完成战斗可以取得额外的奖励点数。在这里说明一下达成不杀评价的方法，最简单的做法就是进

入斩击模式将敌兵的双腿砍断，然后放置不管，一段时间后断腿的敌兵就会消失，但要注意砍腿或砍手并不是对所有敌兵都有效的。







# 收集要素相关

本作的流程并不长，为了提高游戏的耐玩度，制作组提供了大量的收集要素来让玩家去发掘，它们不仅直接与奖杯/成就挂钩，还会影响雷电的基础能力甚至战斗能力。下面便简单地为大家介绍一下这些收集要素，详尽的收集流程请参考下期的杂志。

**Title (称号):** 满足特定条件在通关结算画面中会取得对应的称号，最常见的为8小时内通关后获得的“村雨”，其余的还有流程中累计被敌兵发现50次以上的“倾奇者”等，称号是游戏中最难全数取得的收集要素，好在它的收集率与奖杯/成就无关。

**Data Storage (数据盘):** 收集共有20个的数据盘后可以在主

菜单的COLLECTION里查看武器、角色、敌人等相关的原画设定。

**Citizens (人质):** 游戏中共有4个人质等着玩家去解救，能让看守人质的敌兵陷入短暂的无防备状态的EMP手雷是救人的关键。

**Left Arms (左手):** 假如敌兵的左手是需要收集的，那么打开AR模式后敌兵的身上会闪烁与众不同的绿光，另外进入斩击模式时也能看到高亮显示的左手，收集时最好从左侧靠近敌兵再进入斩击模式，否则容易误杀敌兵，不慎误杀的话就选择RESTART重来吧，左手的总数为30个，建议玩家积极收集以取得强力的隐藏道具。

**Man in Box (箱中人):** 躲在箱子里的人大多藏在阴暗或者容易

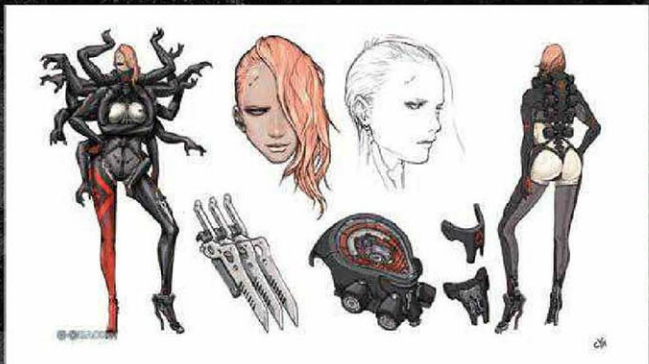
被玩家忽略的角落，游戏中共有5个箱中人。

**VR Missions (VR任务):** 在流程中设有20台VR任务的终端机，找到并按○键开启后才能解锁任务。

**Humanoid Dwarf Gekkos (人型仔月光):** 和箱中人一样，人型仔

月光也是躲在各种角落里，有时候还要满足特定条件才会出现，游戏中共有5个。

**Endurance (体力上限):** 除了在CUSTOMIZE界面中购买外，流程中还有数个增加雷电力体上限的道具等着玩家去收集，全数入手后才能将雷电的体力提升至最大值。



实用技术

攻略速解

## 快速刷BP点数的方法

选择第二章，也就是初次与少年相遇的关卡，来到天花板上遍布仔月光的通道，利用疾走中连打口键的冲刺攻击来无伤全灭仔月光，取得S级评价会得到5000点左右的BP，然后再回到区域的起始地点进入斩击模式将人型仔月光干

掉，运气好的话人型仔月光会掉出两个5000点的BP道具，连同前面



的点数在内一口气取得15000点以上的BP，接下来打开通信菜单，选择CUSTOMIZE后系统会自动保存，进入CUSTOMIZE界面后再立即退出就可以回到仔月光通道重复上述的步骤了。

另一个方法是将第二章的BOSS巨型机器人干掉后，先不要

急着打开眼前的门，回头来到区域入口另一侧的箱子后寻找特殊道具箱，切开箱箱后会取得5000点BP，接着像上面的方法一样进入、退出CUSTOMIZE界面然后再再循环即可快速刷BP点，此法比上面刷仔月光的方法来得稳定，但相对较枯燥。

奖杯/成就列表				
名称	奖杯	点数	取得条件	
Revengeance	白金	-	获得除此以外所有的奖杯	
File R-00: Status - Closed	铜杯	15点	完成序章“Guard Duty”	
File R-01: Status - Closed	铜杯	15点	完成第一章“Coup d'Etat”	
File R-02: Status - Closed	铜杯	15点	完成第二章“Research Facility”	
File R-03: Status - Closed	铜杯	15点	完成第三章“Mile High”	
File R-04: Status - Closed	铜杯	15点	完成第四章“Hostile Takeover”	
File R-05: Status - Closed	铜杯	15点	完成第五章“Escape From Denver”	
File R-06: Status - Closed	铜杯	15点	完成第六章“Badlands Showdown”	
File R-07: Status - Closed	铜杯	15点	完成第七章“Assassination Attempt”	
Becoming a Lightning God	金杯	50点	以Revengeance难度全S评价完成故事模式	
Steel Tail	铜杯	15点	在序章中切断BOSS RAY的尾巴	
No Flash Photography!	铜杯	15点	在第一关中破坏全部监视摄像头	
Dwarf Raiden	铜杯	15点	在第二章中利用Dwarf Gekko打倒区域里的全部敌兵	
A Walk in the Dark	铜杯	15点	在第三章中不进入AR模式通过黑暗的地下通道	
Menace to Society	铜杯	5点	在第四关中切断五座塔的顶端	
Great Escape	铜杯	20点	在7分钟内完成第五章	
Surprise Attack!	铜杯	20点	第七章在不被发现的前提下中抵达目的地	
Anti-Cyborg Sentiment	铜杯	5点	在故事模式中累计干掉100个杂兵	
The Bigger They Are...	铜杯	10点	在故事模式中累计干掉100个强化杂兵	
Demilitarized Zone	铜杯	15点	在故事模式中累计干掉100个高级杂兵（手持锤子）	
Herpetophobia	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉10台Gekko	
Silverback	铜杯	15点	在故事模式中累计干掉10台Mastiff	
Extinction Level Event	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉10台Raptor	
Pond Scum	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉5台Vodmjerka	
Wolf Hunter	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉10台Fenrir	
Slider Strike	铜杯	15点	在故事模式中累计干掉10台Slider	
Jumping the Shark	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉10台Hammerhead	
Looking Out for the Little Guys	铜杯	15点	在故事模式中累计干掉30台Dwarf Gekko	
Tearing Away the Disguise	铜杯	20点	在故事模式中找到并干掉全部人型Dwarf Gekko	
Datsu Right	铜杯	15点	在故事模式中累计使用50次斩夺	
What Doesn't Kill You...	铜杯	20点	在故事模式中在1分钟内累计格挡10次	
Assassin Behind Closed Doors	铜杯	15点	在故事模式中累计使用30次忍杀	
You Don't Run from Chance	铜杯	15点	在故事模式中累计使用50次QTE（Chance Attack）击杀敌人	
A Lover, Not a Fighter	铜杯	20点	在故事模式中累计达成10场无伤战斗	
Assault with a Deadly Weapon	铜杯	15点	在斩击模式中一击斩断三个敌人	

名称	奖杯	点数	取得条件
Rip 'Em Apart!	铜杯	15点	在故事模式中以切割累计杀死100个敌人
Love at First Sight	铜杯	15点	在第二章中操作Dwarf Gekko时找到并与所有敌方的Dwarf Gekko交流
Ich Liebe Kapitalismus!	铜杯	20点	购买CUSTOMIZE界面里的所有要素
A Big Fan of Lefties	铜杯	20点	取得收集要素里的所有左手
Peekaboo	铜杯	20点	找到收集要素里的所有箱中人
Data Mining	铜杯	20点	取得收集要素里的所有数据盘
Humanitarian Assistance	铜杯	25点	救出流程中的所有入质
Analysis Complete	铜杯	20点	解锁所有VR任务
VR Master	铜杯	30点	完成所有VR任务
Virtually a God	金杯	50点	在所有VR任务中刷新第一名的记录
Amateur Radio Operator	金杯	50点	在通信菜单中收听大部分的通信对话
Prodigal Murderer	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Mistral
Genius Destroyer	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Monsoon
Truly Human	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Sunderer
Chosen by History	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Samuel
The Politics of Silencing Foes	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Armstrong



TIPS

不幸陷入晕厥状态或被敌人的投技抓住时，只要快速地向回输入左摇杆的左右方向即可，无需转圈。

攻略速解 75



# METAL GEAR RISING REVENGEANCE

文 狼来了 剧情 MGCN-Ray 编 狼来了&一刀 美编 anubis

潜龙谍影崛起 复仇

Konami

动作

多机种

Metal Gear Rising: Revengeance

2013年2月19日

1人

美版

59.99美元

对应机种为PS3和X360

对应玩家年龄: 17岁以上

上期由于截稿在即而没能将收集要素收录在内, 在这里对读者表示抱歉。本次研究就放出收集要素、主要 BOSS 战的 S 评价以及 VR 任务指南等大家关注的内容, 另外随杂志附送的光盘里也有包括中 BOSS 在内的全部 BOSS 在 R 难度下的无伤击破视频。最后还请来了系列的死忠 MGCN-Ray 来为大家简单地描述一下本作的剧情, 对剧情感兴趣的朋友可以通过本期读游戏的栏目来了解一下系列的故事。

## 流程收集指南 & 剧情梗概

由于本作的流程基本为一本道, 虽然有隐藏战点的设定, 但基本不影响收集要素的取得, 因此流程方面主要以收集为主, 涉及隐藏战点的收集要素会专门说明, 收集指南以 Normal 难度为准, 其中第六关没有任何收集要素和隐藏战点。此外文中提到小地图具体位置的地方, 都是将 OPTIONS 中从上往下数第八项 MAP ORIENTATION 设定为 MAP CENTERED 来描述的。

各种收集要素的简称如下:

DS—Data Storage (数据盘)

C—Citizens (人质)

LA—Left Arms (左手)

MIB—Man in Box (箱中人)

VR—VR Missions (VR 任务)

HG—Humanoid Dwarf Gekkos (人型仔月光)

E—Endurance (体力上限)

注意除了人质外, 在取得所有的数据盘、左手、箱中人和 VR 任务后都必须来到当前关卡的总评画面时才会取得对应的奖杯或成就。其中比较特殊的是人型仔月光, 因为砍杀它后系统是不会保存的, 所以必须完成当前关卡进入总评画面才会记录下来, 最稳妥的做法就是从第二关开始, 一口气打到第七关最后一个人型仔月光的地方, 如此一来将最后一个目标击破后就会立即弹奖杯或成就。

尘土飞扬的马路上车流稀少, 衣着朴素的路人行色匆匆, 略显古旧的低矮楼房之间不时可见现代化风格的高层建筑, 或是正在施工的大型工地, 再加上道路两旁热带植物, 以及街边追逐打闹的黑皮肤孩子, 勾勒出一个发展中的非洲国家新旧交替的面貌。

一支安保森严的车队从路上驶过, 军用装甲车前后拥卫的黑色豪华轿车上, 一位身穿西装、年过半百的黑人凝视着车外的景象。

“三年……”车窗玻璃上映照出他威严的面容和深邃的眼神。“短短三年, 达到这种程度……”

“这是一位强有力的领袖的表现, 阁下。”坐在左边的一名同样西装革履的黑人青年接口说道。

“不——这是一个坚强民族的意志。”望着窗外洋溢着生活气息的一切, 前者温和地纠正, “还有一位非常能干的顾问的努力。”

“多谢赞赏, 阁下。”顾问恭敬地低下头。



## FILE R-00: Guard Duty

近午时分, 厚重的云层使得天色微微显得有些晦暗, 但在天空的一隅, 耀眼的骄阳已现出了形影,

灿烂的金光刺破乌云, 开始驱散笼罩城市上空的阴霾。

这是一片算不上繁华的街头。





“你们的团队同样功不可没……”年长的黑人把目光转向对面的银发男子和他的同伴，严肃的脸上露出嘉许的微笑，“‘闪电’先生。”“分内事罢了，总理阁下。”被称为“闪电”的银发男子摘下墨镜，淡淡地回了一句。

“必须承认，我曾经以为你们这类组织都是投机主义者——战争贩子。”总理感叹道，“但是贵公司把我国新组建的军队训练得很好……重建秩序的过程比我预想的更快。”他与顾问相视一笑。“也许我真是误解了这些‘私人军企（PMC）’……”

雷电稍稍修正了总理的说法：“野马”的绝大部分合约都集中在安保方面。”

名为“野马安全咨询公司（Maverick Security Consulting, Inc.）”的私人军企，这便是雷电现在所属的组织。2014年“爱国者之枪”的那场大战过后，雷电将妻子罗斯玛丽（Rosemary）和儿子约翰安顿在新西兰，开始了独自一人在外打拼的生涯。为了发挥自己的才能，他应鲍里斯·波波夫（Boris Popov）的邀请加入了野马公司，而他当初从爱国者（The Patriots）那里得来的源于日语的代号“雷电（Raiden）”，在总理口中也变成了英语化的“闪电（Lightning Bolt）”。

虽然本质上仍然是一家私人军企，但“野马”正如它的名字那样，在圈子里可以算得上是一个特立独行的另类。他们主要承接安保、军事顾问等较为平和的工作，行事始终保持底线，并没有像其他同行那样为了利润不择手段。尽管每天都会碰到各种棘手的难题，但一切还

算走在轨道上——起码直到目前为止是这样。

开路的装甲车突然刹车，整个车队也被迫停了下来。“怎么了？”顾问警觉地问。

“让路！”在头车炮塔上担任警戒的士兵高声叫道。

站在空无一人的路中间悠然挡住车队去路的，是一个装备了一身强化外骨骼的男人；梳着酷似武士的马尾发型，腰佩日本刀。他缓缓拔出鞘，刀刃通体火红，闪烁着诡异的红色光芒，如同刚刚从熔炉中出来一般。

“我叫你让路！”

不速之客对第二次的警告依旧充耳不闻，把刀扛在肩上，漫不经心地踱步向前。

“要是你还不退开，我们有权使用武力……”士兵话音未落，那人身形闪动，犹如魅影般向前疾冲过来。士兵启动机枪迎头扫射，火舌

喷吐、硝烟弥漫，子弹却无一命中。那人冲到近处，飞身高高跃起，挥刀格开几颗子弹，手起刀落，一蓬血雨中，将士兵连人带枪劈成两半。

发觉形势不妙，恩曼尼总理的座车一个掉头，在担任后卫的装甲车护送下紧急撤离。

这时另外两部装甲车也已经一前一后赶到，封锁了现场。警卫部队迅速下车组成战斗队形，朝刺客包围上去。男人站在装甲车顶，仍然一副好整以暇的神态，咧嘴一笑，挥刀杀向卫兵，如入无人之境，所到之处鲜血四溅，肢断头飞。

“那家伙是？”顾问大为震惊。

“生化改造人……”雷电皱起了眉头。

这时与雷电同行的野马公司成员考特妮·科林斯（Courtney Collins）紧急联系了公司总部的鲍里斯，但仍然未能查明敌方的身份，正当众人保护总理撤离现场时，一发火箭弹飞来，击毁了护送的装甲车。几名戴着面罩的改造人士兵突袭而来，将总理的卫队屠杀殆尽，

他们撤退的路线也被特制的大型货车架起的路障拦住。轿车四面受敌，好不容易冲出重围，又被另一拨敌兵缠上。眼见事态紧急，雷电叮嘱搭档的“双子座（Gemini）”保护总理，自己独自下车，甩掉西装，露出一身同样是改造人所有的强化外骨骼，抽出随身携带的高频战刀，迎向敌军。

另一边，负责保卫总理的双子星也在和敌人激战。他们刚刚消灭了围攻的改造士兵，平静的海面突然波翻浪涌，一台“海魔鬼（MG-RAY）”机体从水中跃出，发炮把防弹轿车掀得四轮朝天。双子座正上前救出总理，一个手持两把大型砍刀的光头彪形大汉从天而降，不费吹灰之力就将双子座斩杀，抓住了总理。雷电闻讯赶到，质问对方意欲何为，大汉宣称自己需要战争

经济才能谋生，说罢扛着总理扬长离开。雷电拔腿要追，却被“海魔鬼”截住了去路。

雷电几经周折击毁了纠缠不休的海魔鬼，一路追击，终于在一部货运列车上赶上了劫持总理的光头大汉“焚风（Sundowner）”和武士装束的萨姆（Sam）。这时总理已经被用铁链捆绑在货箱上动弹不得。眼见总理马上就要被杀，雷电冲上营救，却被萨姆轻易逼退，只能眼睁睁地看着总理惨死在焚风的刀下。焚风随即径自登上了接应的飞机，把愤怒的雷电丢给萨姆应付。

一场火花四溅的较量。雷电尽管勇猛，剑术上却不是萨姆的对手。短暂而激烈的格斗之后，雷电不敌，左眼和左臂被萨姆重创，几乎丧命。幸好这时鲍里斯率队及时赶到，萨姆退走，雷电侥幸逃过一劫。

## 收集要素一览



**DS1**——在追赶劫走黑人总理的胖子途中，将途中地面上通往下水道的铁栏打掉（参考图片），然后滑铲到里面后就可以找到。

**DS2**——来到火车上，翻上两个大集装箱后再往前走就是触发过场戏的地方，不要疾走也不要跳跃，从集装箱边缘慢慢落落到前方即可找到。

# FILE R-01 Coup d'Etat

三周之后，通过治疗重获新生的雷电再度出击，搭乘MQ-320s飞行器赶赴位于西亚的阿布哈兹（Abkhazia）。

如今的雷电已经彻底脱胎换骨、武装一新，更换了应用尖端技术的强化外骨骼，可以通过夺取敌兵体内的纳米修复装置为自身的燃料电池补充电解质，维持体力和战斗力。

他这次的任务是消灭以极端主义者安德瑞·杜扎耶夫（Andrey Dolzaev）为首的恐怖分子，协助恢复当地合法政府的权力。杜扎耶夫这个狂人曾经在2015年制造了圣彼得堡大屠杀和其他一些恐怖袭击，而这次为他提供武装力量的正是上次在非洲某国杀害恩曼尼总理的私人军企——绝命狂徒执行有限公司（Desperado Enforcement LLC.）。这也就意味着雷电很可能还会和当时碰到的强敌、编号“烈风（Jetstream）”的萨姆交战。当然此



时经过全面强化改装的雷电可说是信心满满，做好了迎战任何对手的准备。

着陆后雷电开始按计划的路径进发，奔赴敌人在炼油厂设立的老巢。根据卫星获得的情报，杜扎耶夫和绝命狂徒公司的另一名指挥官“朔风（Mistral）”都在那里。雷电在业已废弃的城镇中一路前进，途经一座空置的楼房时，遭到了猎犬形态的高智能IF原型机LQ-84i“刃狼（Bladewolf）”的袭击。刃狼有着超乎人类想象的强大智能，拥有思维和语言能力，却和其他所有的人造机器一样，永远无法违抗



## TIPS

游戏中由易到难的5个难度分别简称为：E-EASY、N-NORMAL、H-HARD、VH-VERY HARD、R-REVENGEANCE。



主人下达的指令。

击败刀狼，雷电继续向前，突破武装直升机群封锁的断桥和敌军的驻地，从后山潜入炼油厂，在顶楼遇见了一个装束奇特的红发女子——绝命狂徒公司旗下“毁灭之风”三人组之一的“朔风”。

“我一直在想你几时会来，开膛手杰克。”

“已经没有人这样称呼我了。”

雷电冷冷地说。“杜扎耶夫在哪儿？”

朔风没有正面回答。“我是‘朔风’——来自法国的寒风。我听说过你的名字：利比里亚人，但肤白如雪，从孩提时起就是个天生的杀手。我们的命运十分相像。我生在阿尔及利亚，只有一半法国血统。90年代的时候我国也在内战，我失去了所有的家人、所有的一切，但我报仇了，我手刃了杀害我家人的

凶手。从此我意识到自己也是个杀手。我在伊拉克、阿富汗作战，看着敌人在我面前像多米诺骨牌般一一倒下，我开始厌倦了，毫无目标地四处漂泊，甚至羡慕我的猎物能够有一个为之战死的目标。”一群仔月光悄悄围拢过来，开始对雷电发起攻击。“直到我……遇到了他。”

“谁？”

朔风没有回答雷电的问题，接着说了下去：“他的理想给了我生存的意义。”

“你有理想吗？杰克？”

“我……我要保护弱者。”

“太天真了。”朔风猛地抓住一只仔月光，从它身上扯下两条手臂。

“如果只有杀戮才能保护他们，”雷电举起刀，“我不会手软。”

“看来我们的分歧比我想象中更大。”

“我会认为这是夸奖。”

“既然你会为了理想而杀人，那你肯定也准备好了为理想而被杀！”

朔风话音刚落，那群仔月光纷纷拔下手臂接到她的背部，使她变成了千手观音般的奇特形态，同时朔风也把手中仔月光的手臂组合成自己的武器——臂枪“异邦人(L'Etrange)”，与雷电在炼油厂上

展开激战。

最终，雷电使出诱敌之计，把朔风引向液氮贮藏罐，利用泄漏的液氮冻结了朔风的身体，趁机将她斩于刀下。

杜扎耶夫眼见大势已去，却不肯就此投降，竟然引爆了预先设置的炸弹，将炼油厂化为一片火海。

## 隐藏战点指南

第5场评价战斗需要在第4场战斗结束后，前往第6场评价战斗所在的区域前同伴会来电让雷电回过头去寻找拥有开门代码的敌兵左手，之后回到第4场战斗的区域，移动到断桥附近时就会刷出来敌人。

第7场评价战斗结束后来到区域的尽头附近，也就是需要接触开关打开大门前往下一个区域的地方（不要开门），同伴会来电，等他把话说完后小地图中会显示绿色的隐藏战点，走过去即可触发第8场评价战斗。

## 收集要素一览

DS	4
C	2
LA	4
MIB	1
VR	4
E	1

**DS3**—杀完第一波的3个敌人进入建筑物后，往上方可以看到一个巨大的吊灯，DS3就放在吊灯上，利用忍者疾走借助箱子堆来到三层后，面向吊灯然后从护栏上疾走过去即可，跳跃反倒不容易顺利抵达。



**C1**—根据提示从上方忍杀掉1个敌兵后离开建筑物，接下来会出现AR模式的简单教学，打开AR模式就可以看到前下方的两名敌人和一名人质，解救要点的要点是不被看守人质的敌人从远处发现雷电的踪迹，否则他们会立即射杀人质。这里推荐的方法是等AR教学结束后，先从画面左侧的桥上移动到对面将驻守在上方的火箭筒兵忍杀掉，然后回到触发AR教学的地方从右侧靠近敌人和人质，冲上去忍杀或直接砍其中一个敌人，此时就算暴露了，敌人也只会顾着追杀雷电而不会处决人质，全灭剩余的敌人后同伴会发来贺电提示玩家靠近人质按O键对话让他逃命，往后解救人质时也要遵循上述的要点。

**DS4**—月光(Mule Gekko)出现后，往左边90度调整视点然后打开AR模式，可以看到远处上方有道具箱的提示，结束战斗后翻上去就能看到特殊的箱子，DS4就在里边。

**VR1**—取得DS4后根据小地图的提示过关斩将移动到指定地点，进入建筑物后同伴再次发来贺电告诉玩家在正前方有个VR任务等着雷电去拿。

**DS5**—收拾掉小BOSS后不要急着往前走，回过头来打开AR模式搜索一下战区，可以找到一扇可以砍开的铁门，铁门里的房间有普通箱子和DS5。

收集过后将通路前方的几个杂兵解决掉后就要过桥了，过桥时敌方直升机会将桥梁炸毁，玩家要利用疾走来快速通过，动作稍慢就会直接坠桥身亡，途中还有一处需要连打△键的QTE，QTE过后的后半部分逃亡建议贴着画面右侧的桥边跑路，这条路线上基本没有障碍物来降低玩家的疾走速度。

紧接着要与直升机正面冲突，通过小地图可以发现战区里的形状是正方形，正方形的4个角上藏有远程武器，玩家可以利用它来对直升机造成伤害，随后再根据提示使



用QTE或是斩切模式就能顺利将直升机摧毁。

**C2**—将直升机切碎后往前走就会来到第二个人质所在的区域，进入该区域往左走可以看到道具箱，里面藏有EMP，取得后稍微往右前方移动就能看到一堆敌人以及跪在人堆里的人质，玩家要做的是利用EMP让两名看守陷入短暂的无防备状态，然后迅速上前将看守干掉，随后再全灭敌人就能和人质对话了。

**VR2**—在入手EMP的箱子后方的建筑物上方藏有VR2，不过玩家要贴着左边前进一段路，然后利用地势较低的建筑才能顺利登上VR2所在的建筑物上方。

**LA1**—来到该区域尽头的终端机附近会有过场提示玩家回过头去寻找带有开门码的敌人，而这个敌人就在取得EMP的箱子旁，原路返回时敌方的增援会赶到，无视他们先来到EMP的箱子附近，在不被敌人发现的前提下从后面靠近他，然后进入斩切模式稍微调整一下切割的轨迹，顺利的话一刀就能同时切断他的左手并触发斩夺，之后全灭敌人就可以回去终端机开门了。如果失败了可以选择RESTART重来，不过就算没能成功取得右手，回到终端机附近时同伴也会提示玩家直接将门砍开。

**VR3**—进门全灭敌人后进入建筑物，先不要往正前方走上楼，往右边前进进入小隔间后再左走到尽头进入另一个小隔间，VR3就在里边。

**LA2**—来到建筑物顶部出门后触发过场，过场结束后登上前方的

建筑就会来到下一个战区，看到敌人后马上进入AR模式就能看到持有LA2的敌人。

**LA3**—取得LA2后将敌人全灭往小地图提示的地点移动，通常来说在移动至目标地点附近时会刷出3名敌人，LA3在其中一名敌人身上，但如果一直贴着右边前进，可能这3名敌人不会刷出来，此时就要从终点门面对的方向往回来将他们刷出来。

进门后接听完同伴的电话顺着山道来到工厂外围，将这里的敌人全灭后砍开上方的排气扇进入工厂里头。工厂里有很多监视摄像头，将每个区域里的摄像头全部击破可以取得相应的奖杯/成就。

**LA4**—进入工厂后来到第三个区域，也就是最为广阔并有通往二楼楼梯的地方，区域里设有非常多的红外线以及监视摄像头，故意触碰红外线就能将持有LA4的敌人引出来，打开AR模式来确认谁的左手才是目标吧。

**DS6**—全灭敌人通过楼梯来到二楼后贴着右边走到尽头可以找到DS6。



**MIB1**—来到二楼的目标地点前，从附近的集装箱空缺处来到下层，箱中人就藏在深处的纸箱里边。



E1—还是来到二楼的目标地点前，面对开门的机关右转90度打开AR模式，可以看到箱子所在

的位置，往前走注意上方的两个排气扇，切开排气扇来到工厂外部的平台可以在特殊的箱子里拿到E1。

VR4—终于可以开门继续前进了，来到对面的建筑后要从楼梯往上走，在第二段楼梯的左边其实有往下

走的楼梯，因为画面比较阴暗容易错过，往下走就能找到VR4了。

实用技术

研究中心

## FILE R-02 Research Facility

墨西哥瓜达拉哈拉某处街头，一辆豪华的黑色跑车缓缓地在路边停靠下来。穿着当地流浪艺人传统服饰的雷电带着修复如新、接受博士(Doktor)改造后的刃狼走出跑车，不顾两名路人的惊奇目光和窃窃私语，打开井盖，钻进了下水道。他即将从这里开始他调查绝命狂徒公司下属研究中心的任务。根据委托人提供的情报，该研究中心不仅长期向下水道非法排放废物，而且还很可能牵涉到贩卖人口的勾当之中。

在刃狼的引导下，雷电沿着下水道击破巡逻的各种无人兵器不断前进，意外地在两个仔月光和另外几台机体的围攻下救出了一个小男孩。男孩看见忍者装束、从天而降替他打跑敌人的雷电，感到十分新鲜和兴奋。经过一番询问，才得知男孩名叫乔治，原本是在街头乞讨的流浪儿，被“坏人”拐卖运送进了一间研究所，他正是从那儿逃跑出来的。不但如此，研究所里还关着很多孩子，那伙“坏人”正计划把他们杀掉，取出各种器官。雷电从乔治口中打听清楚了研究所的位置，通知后援的凯文·华盛顿(Kevin Washington)派人去救助乔治，自己顺利潜入了研究所，并在所内发现了一个保存了大量活体人脑用于制造生化改造人的储存库。这意味着乔治刚才提到的其他孩子也很可能将沦为活体取脑的原材料，生命危在旦夕。

按照博士的指示，雷电遥控一个仔月光从研究中心的主机里获得了

一些情报。博士分析后发现，杀害恩曼尼总理的凶手“焚风”也在研究所中出现过，并提到那批人脑正在接受一个名为“西尔斯程序(Sears Program)”的虚拟训练，这也正是当年乔治·西尔斯(George Sears)也即索利达·斯内克(Solidus Snake)在利比亚训练儿童士兵时所用的训练方法。由于他们已经察觉到有人试图进行调查，便决定在事件曝光前将研究所转移到别处以免被查出底细。引人注目的是，和焚风在一起的还有一个西装革履、身份不明的神秘男子，他命令研究室的主管把已经处理好的大脑运走，还没加工的则要立即销毁掉。研究主管指出搜集那么多的人脑所费不菲，但那个男人则认为流浪儿在这个国家成千上万，只要新的实验室一建好，他们马上就可以继续开展计划。双方一轮讨价还价后终于谈妥了条件，准备着手转移“物资”。

雷电和后援组的搭档讨论事件，都觉得那个西装男人很有些眼熟，凯文自告奋勇负责调查那人的身份，但当务之急仍然是设法拯救那些被绑架、拐卖的少年。就在这时，考特妮用无线电通报说，前去搜救的人到达了指定地点，却没有找到乔治，这个消息给众人的心头又蒙上了一层阴影。

在仓库中击毁了封锁去路的无人机体堡垒(Grad)之后，雷电收到了凯文的来电，原来刚才和焚风在一起的那名看似地位甚高的西装男子竟



然是科罗拉多州的参议员史蒂文·阿姆斯特朗(Steven Armstrong)，两年前他曾经因为与当今最大的私人军企同时也是军用生化改造人研发项目最大投资者的“世界警察公司”有往来而遭到联邦大陪审团调查。这两者显然也就是这次支持绝命狂徒公司的后台势力。

世界警察公司加上参议员，即使在爱国者的信息过滤机制业已失效的今天，也没有媒体敢于调查披露他们的黑幕。绑架儿童、采集活体人脑、虚拟训练，一路调查的所见所闻，加上从先前的视频影像中得到的信息，雷电判断他们肯定在策划一项巨大的阴谋，必须先发制人，破坏他们的计划。但他的想法却遭到凯文的断然反对，理由是科罗拉多州处于美国法律的管辖之下，而科罗拉多首府丹佛的执法部门已经外包给了世界警察公司，该处也正是世界警察公司的总部所在，轻举妄动只会引火烧身。

经过仔细搜索，雷电终于在研究中心深处找到了关押孩子们的囚室，突然间警铃大作，天花板上的排气孔开始向密封的囚室里释放毒气，孩子们都露出了惊慌的表情。

雷电正要设法救人，身后传来一个声音：“站住不准动！”雷电回头一看，从外面进来的竟是研究所的所长，他左手抓住一个孩子当作盾牌，右手握枪瞄准了那孩子的头——那正

是下落不明的乔治！

“那是氯仿气体，小剂量下是有效的麻醉剂，但如果吸入过量，哼哼……”所长得意地笑着，看着试图打破玻璃墙的雷电，“你要是乱动，我就把他的脑髓打出来！”

“弃刀投降吧！”所长再次催促道，“不然就作出决断：救多数还是救少数？”

雷电正在进退两难之际，乔治忽然开口：“雷电，别管我——”

“住口！”所长怒吼。“快投降！我不会再说第三遍了！”

“乔治，你确定？”没有理会所长的话，雷电沉声问道。

“我准备好了。我的命不怎么值钱。只要能叫这个大混蛋和我一起死……”乔治鼓起勇气说。

“这正是我想听的答案。”

雷电龇牙一笑，抽出高频刀，无视所长的警告，向两人步步逼近。

所长慌张地挥舞着手中的枪，乔治趁其不备，使劲抓住了他握枪的手。雷电抓住这个机会，疾冲上前，一击将所长斩杀。



### 隐藏战点指南

第3场评价战斗结束后继续往前走一段路会来到三头猩猩所在的区域(DS7也在这里)，虽然它们不属于评价战点里的敌人，但将它们全数消灭后注意不要立即往下一个区域移动，否则会无

法回头错过隐藏战点。此时同伴会来电告诉玩家有隐藏战点，也就是第4场评价战斗，小地图上会出现绿色的标示，原路返回到第3场评价战斗的区域就会触发战斗。



TIPS

及时格挡的受付时间在不同难度中也会有所区别，其中H难度的有效时间为E/N时的一半，而VH和R难度则和E/N时的一致。

研究中心 117

更多精彩分享来至

yiweidu.qiwm.com



HG	1
DS	3
LA	3
MIB	1
VR	3
E	1

**VR5**—章节开始后跟着忠犬前进，干掉一个猩猩敌人后来到通路尽头上楼梯后会看到前方下层有另外两个猩猩，打开 AR 模式可以看到画面右侧有扇可以砍掉的铁门，全灭猩猩砍进门进去后可以找到 VR5。

**HG1**—取得 VR5 后回到主干道上，将左侧的一扇铁门砍掉从它身后的缺口落到下层，忠犬会在前方继续为雷电引路，前进时根据小地图的提示将通路中的所有仔月光引下来，全灭它们后回到从上层落下来的地方即可看到人型仔月光。

**VR6**—搞定人型仔月光后继续前进砍门触发过场，过场后干掉 3 台机器再次进入过场，之后前进砍开一扇小铁门通过阶梯往下走再砍开一扇铁门后左转即可看到 VR6，

该房间的中央有两个涡轮式的装置。

**DS7**—拿完 VR6 后继续前进，来到下一个战区后进入 AR 模式往左边调整视角，DS7 就在特殊的箱子里，在清理该区域里的三头猩猩时最好全部忍杀，否则触发战斗后容易误将通往 DS7 的道路砍断，不过只要选择 RESTART 即可让道路复原。



**MIB2**—继续前进会来到一个小地图上没有显示去路的区域，区域里会有巡逻的大型机器人水蜘蛛，砍掉后会刷新几次，第二个箱中人就藏在该区域中央的小房间里，玩家可以参考图片里的位置找到进入小房间的铁门。随后忠犬会将前进的地点显示在小地图上，其实刚进来该区域后只要打开 AR 模式就能

找到墙壁上的通路。

**LA5**—从通路一直前进到触发战斗的区域（途中会经过设有多个监视摄像头的地方），全灭敌人打开墙上的开关触发看到一大堆眼睛的过场，过场后会立即开战，LA5 就在其中的一个敌人身上，打开 AR 模式对症下药吧。

**DS9 & 8**—接下来要进入过场后打开的门后边的房间里寻找仔月光。操作换成仔月光后先往左前方稍微移动，可以看到墙壁下方的缺口，进入缺口可以找到 DS9，这里也是不慎被敌人发现后最好的躲避地点。接下来按 START 键进入 OPTIONS 菜单将从上往下数的第八项调为“MAP CENTRED”，DS8 就在小地图右上角的集装箱上方。



操控仔月光时可以顺带取得两

个奖杯 / 成就，它们的条件分别是：利用仔月光将区域里的 5 名敌人全部打倒，推荐打法是在不被敌人发现的前提下从身后靠近敌人按 O 键将敌人电晕；控制仔月光找到区域里的 5 个敌方仔月光，然后靠近它们按 Δ 键进行互动，玩家可以通过小地图上的红点来寻找，只有一个藏在高处需要花点心思借助场景里的建筑物跳跃到上方，其余 4 个的位置都很明显。

**E2**—通过阶梯来到二楼后，走到通路的尽头会看到藏有 E2 的特殊箱子，等操作换回雷电时再过来拿吧。

**LA6**—再次操控雷电后，来到刚才的区域，其中一名已经在之前就被仔月光电晕的敌人持有 LA6。

**LA7**—从操控仔月光的区域继续前进就会来到小 BOSS 所在的地方，干掉 BOSS 打开它身后的门，驻守在过道里的敌人持有 LA7。

**VR7**—取得 LA7 后往前走开门，进门后立即右转 90 度就可以看到地上的 VR7。

## FILE R-03 Mile High

独自驱车行驶在通向丹佛的高速公路上，雷电看完关于汉密尔顿总统出访巴基斯坦的新闻报道，打开通讯系统和乔治聊起了天。上次的研究所劫持事件中，乔治在雷电杀死所长时受到波及，失去了右臂，但经过博士利用生化义肢技术的修复，如今他又变得活蹦乱跳了。乔治抱怨着雷电出动时为什么不带上自己，但雷电自然不可能让乔治和他同行——因为他此行的目的是对付总部位于丹佛的世界警察公司，为此他甚至连向老板鲍里斯递交了辞职信以免连累野马公司的搭档们。

这时几辆警车突然出现，向雷电发起了攻击。雷电沉着应付，突破大批警车的围追堵截，直闯丹佛市区，终于在重重路障和荷枪实弹的警察包围下，跑车被击毁，雷电不得不下车迎战。

击退警察后雷电继续向前，这时他的老板——现在应该说是前老板了——鲍里斯又再次来电劝说，但雷电拒绝放弃。他坚定地表示，他不会坐视那批孤儿的大脑通过虚

拟训练被改造成杀人机器，就像他自己以前的经历一样。他必须继续行动，哪怕他不能阻止他们被制成生化改造士兵，至少也应该尽力避免他们变成杀人凶手。

雷电在高层大厦的天台之间穿行，不久又根据刃狼的指引转入一条废弃的地下货运铁道前进，迂回潜入了一片商业区。根据情报，从这里有一条捷径可以到达世界警察公司总部。此时该区的人员已经全部疏散，敌军严阵以待。雷电沿着



一段大台阶且战且进，一路杀向敌人的大本营，当他越来越接近目的地时，突然在路边的广告屏幕上看到了大敌“烈风”萨姆的影像。

“好认真啊，雷电，不觉得有点过火了吗？要是换了一个正常点的人恐怕早就住手了吧？”萨姆调侃地说。“我听说你把研究所长劈成了两半……江山易改，本性难移，是吧，杰克？”

“可你来这里究竟有什么意义呢？”萨姆说，“不管墨西哥或者非洲有多少人丧生，第一世界国家的政府、媒体乃至平民都只会不屑一顾，但你却仍然一意孤行，单枪匹马就想改变一切，以为暴力能够解决所有问题。”

“我的剑是为了保护那些被你们

当做牺牲品的人。”雷电答道。

“真的吗？那我问你一句：到目前为止死在你手下的那么多改造士兵，他们也许不是孩子，可都是活生生的人，你可曾想过？”

雷电一时语塞。“……他们是成年人……那是他们自己的选择。”

“他们当中大多是经历过战争的人，其中不少人甚至在战争中失去手或腿，成了残疾人。他们失业、挨饿、流落街头，不得已才签字加入私人军企，接受改造手术，只为了养家糊口。阻断疼痛受体、注射抑制恐惧感的纳米仪器，然后被丢进绞肉机般的战场，这也是他们的选择，对吗？”

“睁开眼睛看清楚吧，雷电！好好看看，好好听听。被纳米仪器所压抑的各种战场上的情绪。”萨姆把手放在耳边，做了个倾听的手势。

雷电感到一阵迷惘。就在此时，两名负责抓捕他的警察赶到了广场，手持警棍向他杀来，他们虽畏惧雷电的实力，但又不得不奉命行事，被萨姆的一番话说得心乱如麻的雷电失去了平时的战意，在两人的夹击下被逼得毫无还手之力，直被缠斗得筋疲力尽，好不容易才将两人打倒。

心力交瘁的雷电在大雨中艰难地向世界警察的总部行进，走进





大门，他终于再次遇上了萨姆——以及毁灭之风的另一位成员“季风（Monsoon）”。

“只要杀戮符合你的信念，你可以轻易忘却自己杀害了多少人。”季风嘲笑地看着虚弱得半跪在地上的雷电。“回答我：拯救弱者的人，死在你刀下的弱者又有谁来拯救？”

“那是因为你利用别人的弱点，把他们推上前线，当成炮灰。”雷电无力地辩解。

“不杀人就被杀，杰克。这是我在金边学到的。”季风站在雨中，开始高谈阔论：“这个世界，以及这世界上的人们，都病了。自由意志纯属无稽之谈，宗教信仰更是笑话连篇。我们都是棋子，被更高层次的力量控制着。那就是弥母（Meme）——灵魂的DNA。弥母塑造了我们的意志。一切都是弥母的产物，我们只是载体。仇恨、嫉妒、贪婪、绝望……都是弥母，代代相传。杰克，你无法抗拒自己的天性。”

“萨姆告诉我，你把武器看作拯救生命的工具、伸张正义的手段。多么优秀的弥母！这个想法可以让

你放下所有的心理包袱，既不会有罪恶感，又能享受杀人的乐趣——直到这个幻像被打破。不必羞愧，这只是天性的自然流露，你没有选择的机会，也无需负任何责任。”

他从腰间取下自己的武器——战术叉“绝望乡（Dystopia）”，“你可以心安理得地去死。”

“你说得对。关于我的事。”雷电仍旧跪在雨里。“爱国者垮台之后，我以为自己可以从此离开战场，过正常人的生活。但我还是来了，就在这里。我告诉自己这是为了伸张正义、为了保护弱者。可是我错了。”

“你终于承认了？”季风笑出了声。

雷电低声说了下去。“我从小就懂得，杀死敌人的感觉很好。来到美国以后，我的朋友、我的家人……他们帮助我忘却了内心那个恶魔。但这是在骗谁呢？我本来就是为杀戮而生的。”他狠狠一拳砸在地下。“说什么我的剑是伸张正义的手段，那只是因为当我站在尸山血海之中时需要有一样东西来约束那个‘开膛手’……但是，你，还有这一切，让我醒悟到我真正相信的是什



么，我到底是什么人。”

“……你在说什么？”

“我说，杰克回来了！”淡蓝色的脖子里燃起了血色的火焰，雷电缓缓站起身来。

“杀了他！”季风突然产生了一种危险的感觉。他挥了挥手，一名士兵斜刺里冲上来，举刀向雷电刺去。

雷电毫不抵抗，任由敌兵的刀刺入腹中。沾满鲜血的刀刃从背后直贯而出，雷电纹丝不动地站在那里，爆发出一阵骇人的狂笑。

接着他面无表情地对博士下达了另一条骇人听闻的指示：“关掉痛觉抑制器。”

博士震惊不已，但在雷电的坚持下，他终于战战兢兢地照办了。

一刹那间，剧痛所带来的强烈

刺激使雷电几乎站立不稳，全身颤抖不已，眼中却闪烁着兴奋的光芒。

“痛苦……这才是我战斗的理由。”

他握住刀柄，狂吼一声，徒手硬生生将刺进体内的长刀拔了出来。

“这才是本来的我。”雷电浑身浴血，一边笑一边喘息着说。

“你疯了。”季风再次示意手下上前攻击。然而就在瞬息之间，雷电已经试图合围的三名敌兵干净利落地斩杀，举刀直指季风：“要看看‘开膛手’这绰号是怎么来的吗？”



## 隐藏战点指南

第2场评价战斗结束后，观察小地图会发现刷出了4个敌兵，将他们全灭后同伴会来电告诉玩家有隐藏战点，回到小地图上绿点标示的地方即可触发第3场评价战斗。

第7场评价战斗容易错过，具体位置是在第6场评价战斗区域的左后方，右上方是第8场评价战斗。注意来到这个战点时敌人是不会出现的，需要靠近特殊道具箱，然后从唯一的路线准备离开时敌

人才会刷出来。另外关于第8场评价战斗，如果将露台上的敌兵忍杀掉，那么是不会触发评价战斗的，所以要故意被他发现将直升飞机引出来。

第12场评价战斗后会进入过场，过场后玩家将会操控情绪不稳定的雷电缓缓前进，而第13场评价战斗的通关时间会从玩家可以行动的那一刻算起，刷S评价时稍微注意一下。

## 收集要素一览

DS	4
LA	8
MIB	1
C	1
VR	5
HG	1
E	1

**LA8**—章节开始后的第一场战斗中就有搭载了LA8的敌人。

**LA9 & VR8**—LA8的战斗结束后往前走还有一场战斗，接着忠犬会出现给雷电引路，前方十字路口处会刷出来两台大型机器人，全灭它们后左转，这里会刷出LA9的敌兵，尽头处的黑色挡板群里还藏有VR8。

**DS10**—根据提示打开自动扶梯的门后往上走，DS10就在自动扶梯尽头上方天花板的玻璃上，来到上层后稍微绕一下路就能取得。

**VR9**—来到小地图提示的地点，同伴来电，从前方的楼梯来到上层后左转到尽头即可看到玻璃后的VR9。

**MIB3**—继续前进会来到双月光以及一堆仔月光的战点，战斗结束后前进出门会有左右的分岔路，左边尽头藏有箱中人。

**LA10**—分岔路往右边前进会遇到LA10敌人所在的战点。

**LA11**—战斗结束后进入电梯来到顶层，电梯门打开后会看到远处的吊臂，利用吊臂就可以来到对面大楼，也就是LA11所在的战点，注意LA11的敌兵会借助飞行器在空中巡逻。

**VR10**—全灭LA11战点的敌兵后先不要急着前进，区域里的中央位置可以看到三栋小房子，其中两栋之间设有道具箱，而VR10就在道具箱后方管道的另一侧

**DS11 & LA12 & C3**—从楼顶根据小地图的提示前进直到将直升机摧毁后，继续往前走就会来到另外一栋建筑物的上方，往右转就会看到敌人扎堆和人质所在的地方，此时迎面会飞来敌人的飞行器，这

个飞行器上就藏有DS11，玩家要用远程武器比如火箭炮算好提前量将其轰下来才能取得DS11，如果被它飞走了就选择RESTART重来吧。取得DS11后打开AR模式寻找持有LA12的敌人，建议玩家先不管人质的死活，取得LA12后再RESTART重来救人，EMP手雷同样是解救人质的关键。

**DS12**—进入黑暗的地下通道后建议打开AR模式来探路，前方通路的右边会遇到两只猩猩，干掉它们后再往前走会看到左边的第三只猩猩，来到左边的道路干掉它后打开AR模式往回走一小段路就能看到地上的DS12。

**HG2 & VR11**—入手DS12后一直从地下通道的右方移动到尽头就可以找到手舞足蹈的人型仔月光了。接下来先不要前往小地图标示的地点，打开AR模式从地下通道左侧往回走就能找到藏在角落处的VR11。

**VR12**—从地下通道终点处的区

域回到有光线的地方后砍开铁门贴着左边前进，在进入大街的房间里可以找到VR12，位置还算明显。

**LA13 & LA14 & E3**—进入大街后的第一场战斗中会出现LA13的敌兵，全灭杂兵以及桥上的巨型机械人（砍断支撑桥梁的柱子让它落下来再开打）后往前走会进入设有黑色挡板的战点，阶梯上方的敌人持有LA14，玩家可以打开AR模式来确认。LA14敌兵所在平台的下方，也就是另一侧阶梯的附近藏有特殊箱子，里面有E3。

**LA15 & DS13**—继续往前走会来到斜坡处的战点，打开AR模式可以看到正前方的第一个敌人就持有LA15，此时不要退出AR模式，往左上方调整视点可以看到DS13，利用一旁的大伞以及上方的广告牌即可来到DS13所在的地方。



# FILE R-04 Hostile Takeover



毫无悬念地击败了季风，雷电正式踏入了世界警察公司的大门。刚刚走进大楼，他就收到了焚风的挑战，告知他那批孤儿的脑子正在位于顶层的服务器机房接受虚拟训练。雷电根据博士找到的情报打开了通向大楼上部的通路，在改造士兵、无人机、飞行兵、直升机等组成的立体防御网下逐层向上，穿过一处和式庭院，登上了通向顶楼的货运电梯，一路过关斩将，突破重重防线，杀进了机房。

眼前这个圆形的房间与其说是服务器机房还不如说是一个大型的器官保存库，生命维持装置持续地给无数的大脑输送着氧气和养分，还有专门的服务器负责提供虚拟训练所需的各种数据，而焚风就在机

房深处等待着雷电的到来。

“不要打扰正在上课的学生。”焚风的声音远远传来，“我相信你对这个课程非常熟悉，那就是你在利比亚经历过的一切。非常有效的课程。看看你自己现在的样子。”

“这条路是我自己选的，”雷电愤怒地说。“可他们还是孩子，混蛋。”

“孩子才是真正冷酷无情的。人性本恶，只不过随着年龄的增长，自以为能够分辨是非对错而已。经过适当的引导，孩子可以做出各式各样、支持战争经济的运转。我们只是供应商，创造这个市场的并不是我们。”

“那又是谁？爱国者早已经烟消云散了。”

“他们只是掌控战争经济而已。战争经济不是他们发明的。”焚风傲慢地说，“难道你以为历史上那么多的战争都是出于某种阴谋的策划？战争是人类的天性，何必抗拒？”他得意洋洋地一摆手，“不过，三个小时之后，这一切都不重要了。这个世界对于私人军企的需求马上将会一

飞冲天，正如当年911之后！”说罢，他将雷电引到大楼天台的直升机停机坪上。雷电质问焚风三个小时后会发生什么，他却毫不理睬，只是张狂地叫嚣：“已经太迟了，就算有2马赫的速度你也赶不及了——我们就在这里玩玩吧，杰克！”

焚风招来两架直升机助战，抽出锯齿“嗜血”，展开强化外骨骼背后的六块反应装甲，向雷电发起了进攻。

经过一场激战，焚风被打下平台，但他并不甘心就此失败，下令直升机向雷电发射导弹，雷电险些坠楼，幸好最后仍然凭借过人的身手反败为胜，终于打倒了焚风。焚风临终前告诉雷电，三个小时之内，阿姆斯特朗马上就要发动“特库姆塞行动（Operation Tecumseh）”。

雷电联络鲍里斯和“野马”的其他成员，试图从焚风的遗言中推



敲线索，然而根据“即使2马赫的速度也来不及”这句话来估算，焚风所说的地点大概在4500英里之外，并非美国本土。这时雷电忽然想起总统出访的报道，恍然大悟对方准备以汉密尔顿总统作为目标，在巴基斯坦对总统下手，以此挑起大规模的战火。由于他们目前已经失去了联系军方的权限，众人商讨之后决定直接赶赴巴基斯坦阻止袭击。为了争取时间，考特妮建议雷电联系索里斯公司，因为他们手上拥有速度达到23马赫的RLV飞行器。

## 隐藏战点指南

注意第6、7、8、9场评价战斗都是在搭乘电梯前往高处的地方发生的，其中第8场战斗的评价画面会在玩家跳往另外一台电梯后出现。

第10场评价战斗结束后继续往前走会来到Sundowner所在的圆形区域，等他把话说完且过场结束后，原路返回到第10场战斗的区域就会触发第11场评价战斗。

## 收集要素一览

DS	4
LA	8
MIB	1
VR	5
HG	1
E	1

**LA16 & VR13**—第一场战斗中就有LA16，战斗结束后从楼梯来到二楼，其中一扇武器陈列窗里有VR13，非常明显不会错过。



**DS14**—这个收集藏得有点深，请大家参考图片，图中右边的柱子上有DS14，抵达这里的方法是先在二楼跳上图中左边的柱子，然后再利用中间的两台电视跳跃到DS14所在的柱子上。

**LA17**—来到电梯间后会触发第二场战斗，其中一个敌人的左手为LA17。

**VR14**—从电梯出来后，右转

然后左转砍开一扇门，立即再进入右手边的门，VR14就在门里右后方的角落地上。

**LA18 & 19**—还是从电梯出来后，打开AR模式可以看到远处有个敌人持有LA19，而LA18的出现条件是在不被发现的前提下破坏两个电路板（共有三个电路板），之后地图上就会在LA19敌兵的附近刷出一个持有LA18的敌人。为了达成这个目的，建议大家从电梯出来后先取得VR14，然后再通过忍杀来达成LA18的条件，LA18的锤子兵因为身穿盔甲，砍他一阵子后他左手的盔甲就会掉下来，此时就可以进入斩击模式轻松地将左手切断，最后就可以随意去收割LA19的敌人了。



**VR15**—VR15在如图所示的地方，注意观察小地图，图中左手边的电梯间里还有一个特殊道具箱，



箱中有大量BP点数。

**LA20 & LA21**—经过一连串的跑路和小BOSS战后进入从大厦外侧往上跑的桥段，跑路期间会受到飞弹的骚扰，除了要躲开地面上的红点外，也要适时地利用跳跃来躲开飞弹爆炸时的暴风。继续前进会来到具有日本特色的庭院中，第一场战斗的最后会刷出一个中级杂兵，也就是LA20的持有者。战斗结束后继续往庭院的深处移动，打开AR模式调查一下可以看到LA21的持有者。

## 切断五重塔顶端的路线图

想到达塔顶其实主要依靠塔周

围的挂灯来往上移动，跳跃时只需通常跳跃即可，无需借助疾走或惯性跳。

**DS15**—在日本庭院的出口处，也就是门的上方有巨大黄色圆月的地方，面向这个门，门的左下方角落里藏有特殊道具箱，里面有DS15。

**LA22 & E4**—从庭院来到货运电梯间后打开AR模式即可看到LA22的敌兵。另外在这个区域里小地图的左上角设有两个集装箱，集装箱上方的护栏后藏有E4。

**DS16**—从货运电梯往顶部移动时，途中同伴会来电说当前搭乘的电梯快要不行了，赶紧跳到另外



一台电梯上吧,同时会出现仔月光来阻碍当前电梯的移动,此时不要理会同伴,继续将电梯里的敌兵全部消灭掉,之后DS16就会出现平台上。

**LA23**—换到另外一台电梯后的第一场战斗,锤子兵就是LA23的持有者。

**MIB4**—另一台电梯上升到顶部,将敌人全灭结束战斗后,先

不要急着离开这个区域,打开AR模式观察小地图的上方(小地图要设定为固定视角),可以看到玻璃后有一个水蓝色显示的箱子,里面就是MIB4。要前往玻璃后的隔间,面向箱子,然后利用疾走攀上右上方的集装箱,可以看到缺口,滑铲进去就能来到MIB4所在的地方了。

**VR16**—搞定MIB4后从惟一的出口,也就是集装箱上方的缺口滑

铲到外面后,打开AR模式,转身可以看到3个水蓝色的箱子,将它们砍碎后就可以找到VR16。

**DS17**—等光头说完话可以自由行动后,从左或右边的阶梯来到二楼,然后再移动到中间的通道,通道尽头为左右岔路,选右边的路来到尽头的另一个左右分叉,右边没有路,走左边来到尽头,利用墙边的箱子跳到上方的管道上移动到

对面,落地后一直往前走就能看到装有DS17的特殊道具箱。

**VR17**—取得DS17后从光头离开的通道前进,期间不要往上层移动,一直往前走走到通道尽头即可看到右侧的VR17。

**HG3**—来到室外下雨的地方后立即左转就能看到远处平台上的HG3,小地图上也会有红点标示,用远程武器将其摧毁即可。

## FILE R-05 Escape From Denver

博士驾驶直升机将雷电送往索里斯公司位于科罗拉多州的试飞基地,途中却遭到两架MQ-320无人飞行

器的追击,雷电被迫跃出机舱迎战,虽然成功摧毁敌机,自己却不慎坠落地面,只能自行从丹佛市区赶往基地。

### 隐藏战点指南

本关只有第4场评价战斗容易错过,玩家需要取得VR18后当前的区域里才会刷出敌人,具体

的战斗位置请参考收集要素VR18的指南。

他在途中接到刃狼的通讯,说设法离开直升机赶来和他汇合,一起前往巴基斯坦。雷电摆脱了市内敌军的纠

缠,在路边找到一辆哈雷摩托,用刀在地上给车主划下“借用”的留言,驾车扬长而去。

### 收集要素一览

HG	1
LA	3
C	1
VR	1
DS	1
E	1

**LA24**—关卡开始后的第一场战斗中的第一个敌人即为LA24的持有者。

**E5**—同样是关卡开始后,在雷电默认的位置左转90度然后往前走走到尽头,也就是小地图的右下角处,藏有E5的特殊道具箱。

**DS18**—第一场战斗的区域内(战斗结束后会刷出几只月光的区域)有两辆白色的电车,其中靠近

小地图右上方的那辆电车的附近,设有一个绿色的垃圾桶,对其攻击就会找到DS18。

**LA25**—来到圆形区域,也就是第二场评价战斗的地方会出现锤子兵,LA25就在他的手上。

**HG4**—搞定LA25的战斗后往前走会经过一段布满月光的通路,再往前走就会来到下坡的地方,在坡上使用箱子或者油桶,躲过空中的敌人,随后一直在箱子或油桶里往斜坡下方移动(期间就算附近有仔月光,它们也不会察觉到利用道具移动的雷电),可以看到斜坡下方区域中的HG4,来到它附近后就可以将其击

破了。如果途中被其他敌人发现触发了战斗,那么HG4会立即凭空消失。

**LA26 & C4**—第三场评价战斗结束后,往前走一点会看到前方的敌人,此时打开AR模式会发现远处右前方的LA26持有者,在他的身边还有流程里的最后一个人质C4。这里推荐先不管人质的死活优先入手LA26,然后再选择RESTART来救人。救人时先在不被敌人发现的前提下往人质的方向丢一个EMP手雷,待手雷将人质身边的两名敌兵电晕后立即往人质相反的方向移动,此举是为了将可能会对人质下手的敌兵全部引过来,将三名敌兵外加一台机器摆平后就可以过去救人解锁奖杯或成就了。解救

失败的话就重来吧。



**VR18**—来到关卡尽头,全灭附近的敌人,靠近左侧铁门后会有敌兵破门而出,具体位置可以参考图片,这扇门也是第三关黑暗地下通道的出口。进门后往深处走还有另外一个房间,除了满地西瓜和特殊道具箱外,还有VR18,取得VR18后会顺势进入最后一场评价战斗。

## FILE R-06 Badlands Showdown

科罗拉多州荒芜的公路上,雷电驾驶摩托一路飞驰,直奔索里斯的试飞基地。眼看目的地已经近在咫尺,他却在路上再次遇到了最棘手的敌人——萨姆。

更让他出乎意料的是,刃狼居然也待在萨姆身边。原来刃狼曾经和萨姆一起执行过三次任务,对萨姆强大的实力十分尊敬,视之为值得信赖的搭档。

“见到你真高兴。”萨姆似笑非笑地打了个招呼。

“你知道我要来。”雷电冷然说道。“也许我应该感谢你没有杀掉试

飞基地的所有人?”

“不必了,如果是这种口气的话。”萨姆摸摸满是胡茬的下巴。

“作为一名职业杀手,你真是不怎么称职。”

“战争本身才是最大的报酬。我指的不是钱,杰克,是理念。”萨姆满不在乎地说。“算了,那些崇高目标什么的论调我们都已经听够了。历史会判断谁是对的。就这样吧。”

雷电把摩托熄火,示意萨姆跟他走,萨姆会意地笑笑,跟着走向路边一片开阔的空地。

“我不在乎谁认为我是对的,而



且我有足够的理由杀掉你。”

“嗯?哦,很好。这真是太好了。”萨姆大笑。

“你们一定要决斗吗?”尾随而来的刃狼问道。

夕阳斜照,落基山脉赭红的岩

石被镀上一片金红,仿佛静默燃烧的火。

“不许插手。”雷电只说了一句。

“这是我们两人之间的事。”萨姆轻抚腰间佩刀。

话音刚落,两柄利刃已同时出



鞘，声若龙吟。  
“来跳舞吧！”萨姆一声断喝。  
有了上次落败的惨痛经验，雷电不再急功冒进，采用稳扎稳打的战略，以严密的防守和灵活的步法应付萨姆威力无比的拔刀术，两人拼得难解难分。在激战中雷电把握住萨姆体力下降的机会，全力一击震开萨姆的长刀，趁着对方立足未稳，一刀刺中了萨姆的胸膛。萨姆

摇晃了几下，手捂伤口跪了下去，他看着手上的血，脸露苦笑，终于不支倒地。  
“他死了。一定非要这样收场吗？”刃狼问。“我找不到正确的解答。人类的争斗源自对立的理念和社会规范。我的程序没有这方面的指引。”  
“你最好自己去找到答案。”雷电带着敬意望着萨姆的遗体，一边

从地上捡起了他的佩刀——VT7 高频刀“村正”，发现刀的使用者ID已经锁定为塞缪尔·罗德里格斯。这也就是说，萨姆死后，已经在没有任何人能够使用它了。  
“高频刀的强化效果和原本的武器品质直接相关，”刃狼告诉雷电，“这把刀是萨姆从父亲手里继承的。”  
“要埋掉吗？”  
“我会留着它，作为对萨姆的纪

念。”刃狼收起刀鞘送到雷电手中。  
“噤”的一声轻响，村正火红的刀刃入鞘，落日的最后一丝余晖也似失去了颜色，沉沉暮霭迅速笼罩了大地。雷电把刀还给刃狼。  
距离焚风所说的特库姆塞行动开始的时刻只有不到一小时了，雷电收拾心情，带着刃狼再次踏上了征途。

## FILE R-07 Assassination Attempt

雷电和刃狼赶到索里斯航天航空公司的试飞基地，发现基地早已做好了他们出发的一切准备。一架线条流畅、造型独特的大型飞行器在地勤车辆的牵引下缓缓进入起飞位置，而在基地大门迎接雷电到来的，正是新型RLV的设计师——桑妮。如今她已经长成了一个活泼开朗的少女。

事态紧急，两人甚至来不及寒暄，雷电带着刃狼迅速登机。桑妮一声令下，4台混合动力LACE冲压发动机轰鸣着喷出了蓝白的火焰，飞行器在跑道上高速滑行，犹如一头白色的大鸟振翅飞向广袤的夜空。

雷电在巴基斯坦的沙巴扎巴德空军基地（Shahbazabad Air Base）顺利着陆。这是当地和世界警察签订安保合同的唯一大型空军基地，因此对方很可能从这里发动袭击。由于无法获悉总统的行程，雷电决定先去机场控制塔破坏天线阵列，以此警示美军有异常情况。但当他杀退机场守卫来到控制塔附近时，却发现严重损毁的刃狼倒在地下。

雷电立即警觉，不料脚下忽然一阵山摇地动、地面开裂塌陷，形成了一个巨大的坑洞。一台酷似蜘蛛的巨型机体沿着洞壁爬上地面，机舱打开，从里面走出来的竟然是上次在墨西哥的研究中出现过的科

罗拉多州参议员——阿姆斯特朗！

阿姆斯特朗洋洋得意地告诉雷电，他试图营救总统的行动给世界警察公司的计划帮了大忙，虽然空军一号的确发现了机场的变故，中途折返回国，但是雷电袭击机场、斩杀卫兵的情景已经被一一拍下曝光到网上，加上舆论的推波助澜，成为他们梦寐以求的掀起新一轮反恐战争的借口。

阿姆斯特朗宣称，爱国者虽然已经倒台四年，但他们的弥母依然留存了下来，那就是国家主义、单边主义、实利主义等各种各样的“主义”。美国人的优越感来源于美元的地位，而美国雄厚的经济实力正是维系这一切的基础。因此，他们将会尽其所能推动经济发展。哪怕发动战争也在所不惜。而他正好利用这一切，为自己捞到所需的资金和选票，坐上总统的宝座，把美国变成一个纯粹由强者的意志统治的国家。

“自从世外天堂叛乱事件之后，经济一直处于衰退状态。扶植私人军企和军工产业可以创造大量就业机会、刺激消费、增加税收。打这样一场反恐战争，死的只会是些不法之徒或者战争狂人，当然，也包括你在内！”他狂妄地说，“我不会



让人知道这里发生的一切！”说罢他转身回到机舱，发动了“惊天（Metal Gear Excelsus）”。

但经过和萨姆对决的雷电在实力上已经有了进一步的提升，再加上机动性上的绝对优势，轻而易举地摧毁了惊天。

阿姆斯特朗眼见惊天奈何不了雷电，竟然再次走出机舱，亲身上阵。只见他从损毁的MG机体中开始大量吸取能量，变成了一个肌肉发达的怪物。起初雷电对他不屑一顾，然而双方刚刚交手，雷电就发现对方不但拥有不可思议的力量，身体更如同刀枪不入一般，自己的任何攻击都无法损及他分毫，原来阿姆斯特朗体内植入了特殊的纳米仪器，可以在受攻击的部位自动作出反应，最大限度地抵抗物理伤害。他虽然赤手空拳，雷电却仍然落尽下风，甚至连高频刀也被对方空手折断，战斗几乎变成了一面倒的殴打。阿姆斯特朗得势不饶人，一次又一次地对雷电施以重击，把他打倒在地，踏在脚下，一边还在纵谈自己的政治理想。

“美国病了。烂到了根子里。无药可救。只能连根拔起，彻底抹掉，一把火烧光。这样，新的美国才能浴火重生。我会利用战争经济而当选，然后终结这一切。到时，弱者将被淘汰，强者茁壮成长——以其认为合适的方式生存，使美国再次强盛起来！”他放开雷电。“你认为如何？”

“也许我真的看错你了……”雷电慢慢爬起身，“……你不是贪婪——你根本是个疯子！”他奋力将阿姆斯特朗一把摔飞出去。“弱者？你懂个屁的弱者！你生来没有受过穷、挨过饿，也没有试过为了活命而搏斗、偷盗、杀人……”

“但你活下来了！完全靠着你的意志，凭着你自己的套准则，用你自己的双手，夺回了自己的生命！”阿姆斯特朗恬不知耻地说。

“我现在还要你的命。”雷电沉住气再度和阿姆斯特朗交手，可惜却仍旧无济于事。当他濒临绝境之际，刃狼的身影突然出现在MG残骸的高处，它叼着名刀“村正”，开始回放萨姆的遗言。

“两年来我一直在为这个项目而工作。但在这最后关头，那小子让我开始对事情产生了疑问……就把这一切交给命运吧，好吗小狼？一决生死，强者为胜。要是我杀了他，那就这样了，一切照原计划进行。但如果我死在他手下，这把刀上的ID锁会在几小时后自动解除，那以后要怎么办，就看你的了，小狼。”

阿姆斯特朗轻蔑地大笑。“你以为那把破刀就能救得了他？那就来





吧，忠犬非多。等我干掉他之后，下一个就轮到你了！”

刃狼毫不退让，一甩头把村正抛向了雷电。

“我曾说我的刀是伸张正义的工具，不为愤怒而战，不为复仇而战。但现在……我不那么肯定了。”雷电接刀在手，红色的村正缓缓出鞘。“……再说，这也不是我的刀。”

“来跳舞吧！”熊熊火海中，两

人展开了最后的决战。阿姆斯特朗的进攻异常凶猛，雷电的刀好几次被打飞脱手，最终他抓住对方猛扑的破绽，连续几刀直取要害，结束了这场惨烈而漫长的搏斗。

“你的梦想和你一起完蛋了！”

“不……你的存在保证了这种现状还会持续下去。”垂死的阿姆斯特朗紧紧抓住雷电的肩膀，气喘吁吁地说。“战争会如同一种制度、一种

## 隐藏战点指南

本关连同 BOSS 战在内只有 3 场评价战斗，后面两场为连续的

BOSS 战，第 1 场在必经之路上也不会错过。

产业般存在下去……而且……至少我还留下了一个出色的继承者……那就是你，杰克。你会用自己认为合适的一切手段解决问题，无视法律的束缚，即使要牺牲一部分人的

性命也在所不惜……在内心深处，我们……其实是同一类人……你……和我……”阿姆斯特朗仰天倒地，咽下了最后一口气。

## 收集要素一览

HG	1
LA	4
MIB	1
VR	2
DS	2
E	1

**VR19**—关卡开始后立即转身利用忍者疾走爬上眼前的峭壁，VR19 就在上方的深处。

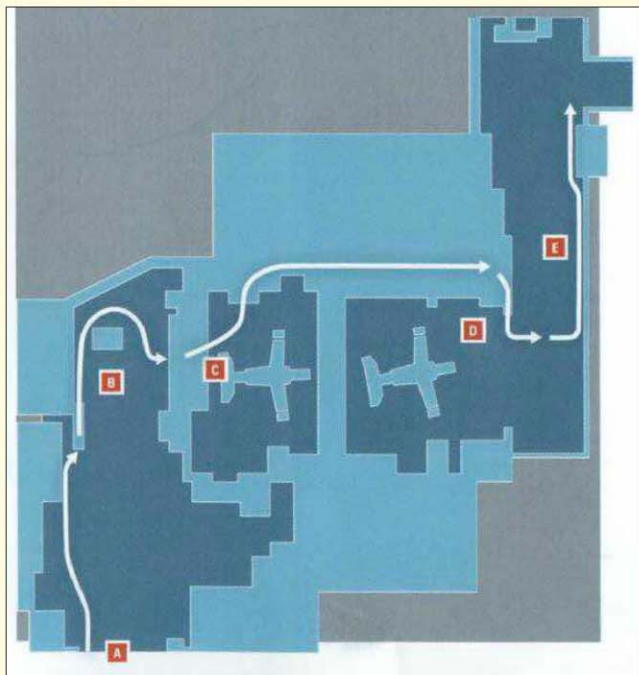
**HG5**—接下来贴着小地图的右边一直往前移动，期间会穿过中间的马路并会看到一辆战车开走，找到 HG5 的前提是不被敌人发现，但这辆战车不会察觉到雷电，因此直接冲过去会到路的尽头，也就是几块大石头的中间就会刷出 HG5。

**LA27 & 28**—第一场评价战斗中会遇到 LA27 的持有者，战斗结束后切开门，进入后打开 AR 模式可以看到 LA28 的持有者。

### 潜入路线

第一场评价战斗中敌人的配置比较麻烦，建议玩家用远程武器干掉守在大门前的一名敌兵，等其余两名敌人解除了警戒状态后再借助道具逐一击破。战斗结束后会出现惟一的自动存档点，之后玩家可以先肆无忌惮地取得所有收集要素，最后再通过 RESTART 回到这个存档点来挑战“不被敌人发现的前提

下中抵达目的地”的奖杯/成就，具体的路线请参考图片，这条路线无需忍杀任何一名敌人即可抵挡终点，移动中建议装备箱子或油桶，觉得不对劲就先躲一躲，也可以利用 RP 手雷等道具来协助雷电的潜入。奖杯/成



就会在关卡总评画面中弹出。

**DS19**—拿完 LA28 后选择 RESTART 回到大门外，再次切开门后贴着左侧的墙壁前进，途中会看到一个油桶的道具，而油桶正上方的平台处就是 DS19 所在的地方，利用油桶前方尽头附近的集装箱就可以来

到上方入手 DS19。

**LA29 & VR20**—进入停放着两架小型飞机的仓库后打开 AR 模式可以看到远处持有 LA29 的锤子兵。进入仓库后第一架飞机右边机翼正对着的地方可以看到 VR20。

**DS20 & E6**—DS20 在第二架飞机的右翼上，玩家可以利用区域四周的集装箱或者阶梯来到二层中央的桥梁上，然后再从桥上跳到机身并顺势移动到机翼上。取得 DS20 后准备离开仓库，出口处大门的两侧各设有一台监视摄像头，右边那台附近的集装箱上方有 E6 的特殊道具箱，打开 AR 模式即可看到。



**LA30 & MIB5**—离开飞机仓库后出门左转，打开 AR 模式可以看到上方的敌兵持有 LA30。而最后一个箱中人藏在关卡终点附近的集装箱堆里，具体位置请参考图片中的小地图位置。取得全部收集要素后不要忘了必须进入到本关的总评画面时才会取得对应的奖杯或成就噢！

## 实用技术

研究中心

# 尾声

世界迅速地回复了原状，日常生活仍在继续，曾经轰动一时的某些事件就像几颗小石子激起的波澜，没过多久就已彻底归于平静。

凯文和考特妮看着电视新闻上关于美国驻军巴基斯坦的报道，不禁深深感叹起战争的威胁依然存在。这时博士来电通知二人，他们筹备的一家专门为生化改造人提供就业中介服务的公司正式挂牌营业了，

尽管一切只是刚刚起步，但随着业务范围的拓展，这将会很大程度上缓解他们从世界警察公司解救出来的那批被改造的孤儿的困境，让他们能够接受正规的教育，自食其力，也不会再在街头流浪无依。这虽然没有从根本上解决问题，但在这个充满了不完美的世界，如此结局也算是比较圆满的了。在鲍里斯方面，事件平息后他曾经竭力劝说雷电改

变主意，回归野马公司继续任职，可惜雷电去意甚坚，鲍里斯无奈只能接受他的辞职。

至于乔治，他现在已经成为了他们当中的一位新成员，每天在索里斯基地忙进忙出，给桑妮干起了跑腿的工作。刃狼也和他们待在一起。

“在碰到忍者之前，我做梦也想不到会有这样的生活。”乔治快活地说，一边收拾着被弄得乱七八糟的工作室。

“是啊……”桑妮的声音透着一丝伤感，“他也解救了我，你知道吗，救了我的命。他给了我一切。对某

些人来说，他永远是开膛手杰克。我清楚他的过去，他经历了许多坎坷，也伤害过许多人。但这并不是我认识的雷电。”

“我认识的雷电……是个英雄。”桑妮轻声说着，脸上露出灿烂的微笑，仿佛再次看见在城市的夜幕下，高频战刀如闪电般耀眼的光芒。







# 主要BOSS战S评价指南

## Metal Gear Ray

### 战斗综述



与 Ray 的战斗分为两场，第一战中 Ray 有三个部位供玩家输出，分别是头部、左脚以及右脚，雷电的每一记招式能给予它 0.5% 的伤害。成功格挡它的招式或者累积给予它一定伤害后，系统就会提示玩家进入斩击模式来切掉 Ray 的某个部分，因为本场战斗的评价只对时间有要求，因此无需顾及连击数、BP 点数等项目。期间 Ray 会利用跳跃移动至远处，玩家要迅速通过疾走来拉近距离，途中注意左右跑位来躲避 Ray 的镭射光束。当 Ray 的体力被降至 0.1% 时，同伴会在旁白里让雷电干掉 Ray，此时 Ray 会跳至远处然后朝玩家射出光束，躲开后就可以根据提示使用 QTE 结束战斗。第一战中 BOSS 的招式如下：

**头部冲撞：**冲撞分为快速以及蓄力两种，两者都可以格挡，成功格挡后可以顺势进入斩击模式依次切掉 Ray 头部的装甲以及身上的炮台。

**践踏：**Ray 会先抬起脚来锁定雷电的位置，此时画面中会有红色的落点提示，片刻后踩向玩家，该招可以通过跑位来简单地躲开，又或者是利用格挡来制造进入斩击模式重创 BOSS 的机会。

**甩尾：**格挡甩尾后会进入切断 BOSS 尾巴的桥段，随后会给予 Ray 重创并取得对应的奖杯/成就，

想引诱它使出这招的话可以站在它的面前稍微有点距离的地方，高难度中的甩尾几率会有所提升，注意格挡时左摇杆要推向 Ray 所在的方向而不是尾巴扫过来的方向。

**臀部横扫：**准备动作非常明显，可以躲开或者直接格挡，有时候还会左右手来回横扫，基本没有威胁的一招。

**炮台扫射：**虽然攻击力非常低，但对无伤的影响比较大，因此战斗开始后要尽早利用格挡 BOSS 的个别招式来进入斩击模式将炮台切碎。另外在忍者疾走状态走可以自动对子弹免疫。

**诱导导弹：**说是诱导导弹其实基本没什么追向性能，导弹的落点有明显的红色光线提示，及时躲开后还要注意插在地面上的导弹过一段时间后会爆炸产生暴风，将它们切碎可以得到回复道具。

**镭射光束：**BOSS 一般只会在距离较远的时候才使用不可格挡的光束，利用疾走加速左右移动即可躲开，注意如果距离 BOSS 不算太远的时候，它还有可能在通常的纵向光束后使用横向的光束，确认后要及时拉开距离以免自己跑到光束的攻击范围内。

第二战由于比较套路化，因此招式和对策就一并写在 S 评价的指南里。

机会，如果没有使出的话可以 RESTART 凹到它使出这招为止再继续后面的战斗。

2. 接下来跑到 Ray 的身下集中火力攻击它其中的一条腿，此举也是为了引诱 Ray 使出践踏，格挡践踏并进入斩击模式重创 BOSS，落地后继续攻击刚才的那条腿，如果输出到位的话会在 Ray 跳开前再次触发进入斩击模式的提示，来到这一步就离结束战斗不远了。

3. 如果 Ray 跳到中距离的地方，那么玩家要控制好距离以引诱 BOSS 使出甩尾攻击并格挡住。假如 Ray 没有使用甩尾转而用臀部横扫，那么建议不要格挡而是冲到 BOSS 身下攻击另外一条腿，因为就算格挡了横扫也不会有进

入斩击模式的提示。

4. 利用锁定功能集中对付 Ray 的另外一条腿，或者站在 BOSS 面前引诱它使出冲撞来进入斩击模式，前提是 BOSS 身上还有没有切割掉的部分。BOSS 濒死时必定会跳到场景的另一侧使用镭射光束，此时只要一直往前冲到指定的距离就会出现 QTE，不追求无伤体力又充足的话可以直接跑过去不用躲光束。

顺带一提此战如果能无伤的话，那么只需在 8 分钟以内将 BOSS 干掉就能取得 S 评价，因为 BOSS 的招式都大开大合，全部格挡也不是什么难事，只要尽早将可能会误伤玩家的炮台切掉即可，因此各位可以追求一下无伤。

### 第二战 S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	3分以内	-	-	-	1	-

1. 本战假如可以无伤的话，时间也和第一战的无伤一样只需在 8 分钟内结束战斗，鉴于 BOSS 的攻击套路非常直接且容易格挡，所以追求一下也无妨。战斗开始后 BOSS 必定会使出蓄力的镭射光束，玩家可以趁它蓄力的时候尽全力地对它的头部输出，累积到一定伤害后触发斩击模式的提示，如果没能在它射出光束前触发斩击模式，那就后退到场景中央利用跳跃躲开 BOSS 从右往左再从左右横扫的光束，然后再迅速上前攻击头部。

2. 接下来 Ray 会用头部对雷电冲撞，成功格挡后会再次进入斩击模式，因为本场战斗也只对时间有要求，所以连击数什么的就不用管了，为了节省时间，进入斩击模式后一切一下就收手吧。

注意 Ray 在用头部冲撞前会使用身体上的炮台对雷电扫射，想无伤的话要利用疾走来弹开子弹。

3. 两次斩击模式后 Ray 会将手臂垂到平台上空释放导弹，建议移动到画面最左侧，然后按 L1 进入阉割版的斩击模式将迎面而来的导弹全数击破。击破导弹后 Ray 将用头部横扫平台，成功格挡后它的头部会落在平台上，趁着它这段无防备的时间抓紧输出吧。

4. 最后 BOSS 会用手臂砸向雷电，格挡后稍微切几下，残血的 Ray 就会远离平台射出大量的导弹（如果没有远离平台，那说明输出不到位，RESTART 重来吧），根据 QTE 的提示来结束战斗。在钟塔往下跑的时候建议玩家走右边的路，这条路线的障碍物较少。

### 第一战 S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	3分以内	-	-	-	-	-

1. 战斗开始后 Ray 会有较高的几率使出冲撞来给予玩家格挡的

## Mistral

### 战斗综述

Mistral 可以说是流程中正统意义上的第一个 BOSS，因为战斗时区域里会无限刷出仔月光，所以

场面有些混乱，不过 Mistral 的实力不强，只要熟悉了她的招式那么很容易就能拿到 S 评价。和她的战



# Monsoon

## 战斗综述

战斗开始后 Monsoon 基本都会立即上前抢攻，初期可以尝试格挡他的招式，熟悉节奏后可以直接用钝刃蓄力来招呼他。Monsoon 在战斗中会根据血量等情况处于不同的状态，下面对各个状态进行解说。

**通常状态：**战斗以这个状态开始，Monsoon 会以范围较广和速度快的招式来攻击雷电，尽管使出及时格挡时 Monsoon 会后跳躲开雷电的反击，但后跳后的 Monsoon 会处于短暂的硬直，此时是玩家上前输出的好时机。该状态下可以说是 Monsoon 的防守能力最薄弱的状态，初次战斗时建议玩家将注意力集中在防守上，尽早熟悉他的所有招式，虽然时间会拖得比较长，但藉此积累下来的经验可以说是追求高难度 S 评价时必不可少的。此状态下的大部分招式都很容易格挡，其中需要注意的是高速移动后的跳跃攻击和挑空攻击，因为镜头移动的幅度较大，格挡时不要推错方向了。如果可以在较短的一段时间内对 Monsoon 造成一定的伤害，那么系统会出现进入斩击模式的提示，随后要左右摇杆配合使出精确的切割以保证命中 BOSS 头部的弱点。命中弱点后 Monsoon 会解体，利用他合体前的无防备状态可以安心地输出，如果能算准他合体的时间，还可以用钝刃蓄力来给予他重创。

**烟雾状态：**Monsoon 会先丢一个 RP 手雷制造烟雾，然后躲在烟雾中从四面八方偷袭雷电，此状态

下玩家的攻击无法对 Monsoon 造成伤害，所以格挡住 BOSS 的全部攻击等烟雾散去才是正确的选择，过程中注意调整视角以免推错摇杆的方向。

**磁力状态：**当 Monsoon 的体力降至 70%、50% 和 20% 的时候，他都会跳到高台处利用磁力将装甲车或直升飞机丢向雷电，玩家要做的是根据提示进入斩击模式将丢过来的东西全部切开。注意越往后，Monsoon 丢的东西就越多，斩切时除了要利用左摇杆调整视点外，还要根据丢过来的东西的位置分别使用横斩和纵斩来增加命中率。如果斩切失误被东西砸到，那么该阶段会直接结束，听起来好像能节省时间，其实不然，先不说会受伤导致无伤失败，无法将丢过来的东西全数斩切的话也会错失切开飞机装甲车后出现的道具来满足 BP 点数要求的机会。

**紫气状态：**Monsoon 在第一次磁力状态结束后必定会进入紫气状态，随后可能会在任意时间里进入该状态。此状态的最大特点是 Monsoon 会分解为多个部分来免疫雷电的绝大部分招式，而且还会使用此状态下限定的招式。其中最常用的招式就是中远距离时的多段攻击，首先他会用战术叉从远处攻击雷电，不慎被命中的话雷电会进入眩晕状态，接下来难免会受到 BOSS 的重创，（及时）格挡和移动到 Monsoon 的攻击距离外都是不错的对策。战术叉攻击结束后 Monsoon 的下半身会快速靠近雷电使出足踢攻击，比起移动躲开更推荐格挡。最后 BOSS 的上半身也会靠近雷电进攻，格挡依旧是最佳的对策。一段时间后 Monsoon 会自动解除紫气状态，但为了节省时间，最佳的做法就是朝紫气状态的 BOSS 丢一个 EMP 手雷，或者用蓄满电的战术叉攻击他（已经取得战术叉的前提下），如此一来 Monsoon 会立即进入眩晕状态，此时迅速上前进入斩击模式切割他的头部弱点即可解除他的紫气状态并将他打至解体。



斗会分为三个阶段，以下是战斗时 BOSS 所用的招式：

**臂枪攻击：**常用的招式之一，该种攻击可能是单发，也有可能连续使用数次，每一下都可以（及时）格挡，威胁不大。

**旋转冲击：**此招的突进速度比较快，格挡时要算准提前量，另外切勿站在墙边来格挡这招，因为 Mistral 会来回攻击多次，她在每一次攻击后会立即返身使出下一次攻击，太靠近墙边的话缺少反应时间容易格挡失败。

**鞭子抓取：**出招前 BOSS 有明显的准备动作且有黄光提示，不可格挡但是可以通过跑位来躲开。不慎被抓到的话可以快速转动左摇杆来挣脱，否则就会受到 Mistral 的重创。

**朝雷电丢仔月光：**当 Mistral 的身边有仔月光时，她有可能会顺手抓起来丢向雷电，玩家可以格挡、跑位回避，甚至进入斩击模式将丢过来的仔月光切碎，切碎后可能会掉落回复道具。

**鞭子抽击：**第二阶段战斗中追加的招式，攻击距离非常远而且威力巨大，因为场地的关系基本无法通过左右移动来躲开，拉开距离倒是可以躲过，如果来不及跑开就用

格挡化险为夷吧。

**飞踢：**同样是第二阶段中追加的招式，攻击距离远而且有一定的追踪性能，不过因为出招前的准备时间较长，所以很容易利用及时格挡来转守为攻。

**远距离直线鞭击：**第三阶段中追加的招式，攻击速度很快且距离极远，如果没有提前左右移动躲开的话，那么建议还是老实格挡吧，格挡后雷电会被推开一段距离。



## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	4分30秒以内	2500	-	30以上	25	-

1. 第一阶段的战斗会在圆形的区域里进行，除了 Mistral 外场上还有 5 个仔月光，利用它们会无限刷新的设定，很轻松就能满足连击数和杀敌数的要求。及时格挡 Mistral 的招式或者当她受到一定伤害后，系统就会提示玩家进入斩击模式切断她的武器，成功切断后她的防御力会大幅下降，此时就是输出的最佳时机。片刻后她会跳往高处恢复自己的装甲，玩家只需呆在 Mistral 所在的高台附近等待即可，无需和她丢到场地里的仔月光冲突。当她回到地面后继续寻找机会输出，Mistral 的体力降至 75% 时她会使用投技抓取雷电，根据系统的提示进入斩击模式切断她的武器后战斗将进入第二阶段。如果没能成功切断武器，也同样会进入第二阶段，只不过雷电会受伤。

2. 来到管道上，雷电的移动范围受到限制，该阶段中 Mistral 和仔月光的攻击意识都会加强，其

中鞭子抽击和丢仔月光是 Mistral 常用的招式。战斗中建议一直保持在与 Mistral 贴身战的距离，有机会就用及时格挡来进入斩击模式输出，否则就慢慢累积伤害触发斩击模式的提示。第二阶段的战斗基本和第一阶段大同小异，当 Mistral 的体力下降至 40% 时战斗将进入最后一个阶段。

3. 第三阶段的战场变得广阔，此时 Mistral 会使用臂枪或鞭子的招式来进攻，而玩家的输出时机和方式依旧和前两个阶段的一致，当 Mistral 的体力剩下 10% 时做好使用终结 QTE 的准备。顺带一提与 Mistral 的三个阶段战斗，想追求无伤的话就要避免被仔月光偷袭，可以通过用范围较大的武器如臂枪（二周目以后）来一边输出一边防备仔月光，也可以利用疾走中的口键攻击来防身。综合来说，不追求无伤的打法更容易取得 S 评价。



**洛伦兹力状态：**当 Monsoon 的体力降至 40% 时，他就会进入洛伦兹力状态并移动到高处制造出巨大的废铁块来碾压雷电，玩家有两种方法来应对，第一种是利用移动躲开带有一定追向性能的废铁块，此招的风险较大而且耗时较长，故不推荐；第二种是看准时机格挡废铁块的碾压，成功格挡两次后即可进入斩击模式将铁块切碎。

第一次洛伦兹力状态结束后，Monsoon 会回到前面提到的几种状态中继续行动直到玩家将他的体力削减至 10%，此时 Monsoon 会再次进入洛伦兹力状态并进入终结 QTE 的桥段，期间系统会自动保存一次，如果玩家在刷 S 评价，但又觉得自己前面表现不佳，那就赶紧在自动保存前（BOSS 体力降到 10%）选择 RESTART 重新挑战吧。

不固定，不过全部都可以格挡，单发的挥砍比较容易发动及时格挡，成功后会出砍架的机会。

**蓄力突刺：**该招不可格挡，Sundowner 在出招前会进行短暂的蓄力并有黄光提示，看到后及时跳起来在空中挥空招滞空即可躲开，此外也可以在地面迅速跑开或者利用攻防一体来躲过，不过不及跳起躲开来得安全。

**盾牌挥击：**当玩家在 Sundowner 的侧面或者身后时，那么此招的发动率会直线上升，出招前盾牌会处于高亮状态，看到后可以（及时）格挡或者用攻防一体躲开。

当 Sundowner 的 6 快盾牌被全数卸掉后，战斗将进入第二阶段。该阶段中 Sundowner 的移动速度和进攻意识都强于前一个阶段，相反防守能力就大幅下降，用强化后的武器能迅速地削减他的体力，前提是玩家能躲开或格挡住 Sundowner 的招式。此战中不推荐使用及时格挡，因为可能会和 BOSS 陷入来回格挡的拉锯战而浪费时间。第二阶段的招式如下：

**单发挥砍：**顾名思义该招只有一段判定，格挡住即可，不慎被命中的话雷电会被叩落到地面上。

**冲撞后的锯刃攻击：**冲撞可以格挡，但随后在出招前会有黄光提示的锯刃攻击则无法格挡，跳跃后的挥招滞空同样是最佳的躲避方式。

**五连击：**五连击的最后一段判定不可格挡，情况基本上和冲撞后的锯刃攻击相同，对策也大同小异。

**抢管攻击：**第二阶段的战斗持



续约 1 分钟后，Sundowner 会跳到区域外附近的灯塔上拔下一根灯管作为武器，此时场内会刷出两名杂兵，对付杂兵时要注意手持大范围武器回到战场里的 Sundowner，不要被他们偷袭到。抢管攻击的速度较快，攻防一体、格挡和跳起躲开都是避免受伤的对策，此外也可以上前攻击 Sundowner 本体来破坏他的管子。

Sundowner 的体力降至 10% 的时候将迎来最后一个阶段，该阶段会强制耗时 1 分 30 秒左右，根据提示完成一系列的动作和飞行部分后就能结束战斗。最后一提的是与 Sundowner 的战斗中，场景外圈会设有一台敌人的直升飞机朝雷电攻击，难度越高它的攻击意识越强，这不会阻碍玩家的战斗，而且还严重影响了无伤的达成。尽管忍者疾走状态中会自动对机枪免疫，但射过来的飞弹就无法自动弹开，而且还要同时防备 Sundowner 的攻击。远程武器可以将直升飞机击毁，但一段时间后飞机会刷新，从 E 难度的 45 秒到 R 难度的 20 秒，难度越高刷新时间越短，因此将飞机击落并不是万全的对策。这里介绍两种避免被直升飞机偷袭的方法：第一种是利用类似于《鬼泣 DMC》里

“障眼法”的系统设定，也就是当直升机不在画面中时它的攻击意识会大幅下降，玩家只要在战斗中注意调整视角，将直升机的位置调整到自己的身后，那么就能让它保持沉默；第二种方法是利用 Sundowner 作为肉盾，锁定 BOSS 后，站位保持在直升飞机 → Sundowner → 雷电的三点一线位置，如此一来敌机为了避免误伤 BOSS（其实 BOSS 被敌机命中也不会损血）就会停止攻击，不过这种方法不太保险，建议玩家还是尽快调整视点将直升飞机“屏蔽”掉。



## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S 级要求	8 分以内	1000	-	30 以上	1	-

1. 本场战斗想取得 S 评价其实不算难，基本上只有时间需要注意一下，在 EMP 手雷或战术叉的配合下能快速地解除 Monsoon 最难缠的紫气状态。熟悉节奏后也能格挡掉洛伦兹力状态下的巨大废铁块以节省时间。剩下的就是需要玩家加强输出的能力，其中锯刃蓄力自然是需要掌握的战斗技巧，此招不仅能重创 Monsoon，而且还有很高的几率将他打成眩晕状态，甚至可以打消掉他的部分招式。如果觉得无法在混战时应用自如，那么也务必掌握在斩切 Monsoon 头部的弱点、待他全身解体后上前锯刃蓄力输出的技巧。

2. 前面提到过本战中赚取 BP 点数的最佳方法，那就是全数斩切掉 Monsoon 在磁力状态中丢过来的飞机和装甲车，然后迅速上前回收掉落在地面上的道具，取得的道具如果已经到了上限个数，

那么每多拿一个就会得到 100 点 BP 的奖励，再加上战斗本身的连击数 BP 奖励，要取得 1000 点 BP 也不是什么难事。值得注意的是如果是二周目以后的挑战，可以装备假发 A，那么不仅可以多用 EMP 手雷来限制 Monsoon 的行动，捡到道具时也会直接转化为 100 点的 BP 奖励。

3. 在战斗的初期可以用臂枪来快速累计连击数，如果实在无法达成 30 以上的连击数，那么可以在最后的终结 QTE 里一口气进入斩击模式狂切 Monsoon 来达成 30 以上的连击。顺带一提此战想追求无伤的话，比较容易出事故的地方就是 Monsoon 进入烟雾状态前朝雷电丢的烟雾弹，此招有一定的攻击判定，比较稳妥的对策是远离 Monsoon，如果被黏上了还可以在他丢烟雾弹的时候用攻防一体躲开。

# Sundowner

## 战斗综述

与 Sundowner 的战斗主要分为三个阶段。第一阶段中 BOSS 的最大特征就是身后搭载的 6 块盾牌，每一块盾牌都可以通过进入斩击模式切断连接着的支架来破坏掉，但假如失误砍到盾牌上的话，雷电就会被暴风吹飞。第一阶段中 BOSS 会使用的招式如下：

**盾牌冲撞：**战斗开始后 Sundowner 高几率使用的一招，此招的突进速度很快，常用的对策是直接格挡住并完成接下来的 QTE，成功会有进入斩击模式切割 BOSS 盾牌支架的机会。如果觉得触发 QTE 太费时，那么可以尝试在 BOSS 的冲撞快要命中雷电前的瞬间使用攻防一体来躲开。

**持盾靠近雷电：**此招不算是主动进攻的招式，一般是雷电砍了 BOSS 几下后他突然在自己的身前架起盾牌再慢慢靠近雷电，如果没能及时中止攻击，那么十有八九会被盾牌炸飞，因此玩家在输出时尽量用硬直直的招再配合攻防一体来取消招式。当 Sundowner 将盾牌架在面前时，玩家可以上前进入斩击模式根据画面中的提示来切割盾牌使 BOSS 露出破绽，然后再切掉盾牌的支架。假如不打算切盾牌的支架，那么可以直接绕到 Sundowner 的背后进攻，他也会将顶在身前的盾牌放下。

**锯刃冲撞 or 挥砍：**类似于盾牌冲撞，直接格挡即可；挥砍的次数



## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	5分以内	400	2次	50以上	3	-

1. 战斗开始后是达成 50 以上连击数的最佳时机, 推荐用臂枪来积攒连击数, 看到 Sundowner 架起盾牌来抵挡时就及时中止攻击, 然后绕到他的背后继续进攻, 片刻后他有很高的几率使出可以格挡的盾牌转身攻击, 格挡后继续进攻, 掌握节奏后重复上述的步骤直到连击数提升至 50 以上, 顺利的话只需 35 秒左右就能达成连击数的目标。VH 和 R 难度下 Sundowner 的进攻意识会加强, 因此在使用臂枪攻击时要注意观察 Sundowner 的动向, 随时准备用口 + △ 的攻防一体来取消臂枪的出招硬直并躲开 Sundowner 的攻击, 此外也可以尝试在 Sundowner 攻击时使用 ↑↑□ 的挑空攻击作为对策, 如此一来雷电会自动格挡 Sundowner 的招式, 运气好的话还可以将其挑空, 挑空后可以立即用臂枪积攒连击数。

2. 搞定连击数后, 接下来就要将 Sundowner 的盾牌破坏掉, BOSS 战开始后立即格挡他的冲撞攻击后可以顺势切掉两块盾牌, 其余时间里多利用及时格挡来增加切盾牌的机会。切掉最后两块盾牌前要求将 Sundowner 的体力打掉 1/3, 假如达成了 50 连击, 累积的伤害应该差不多能满足要求。装备 B 假发可以在这个阶段里事半功倍, 否则就依靠回复能量的道具吧。

3. 进入第二阶段, 也就是全破 Sundowner 的盾牌后, 雷电可以迅速地削减他的体力, 但玩家要注意的是不要输出得太快免得过早地结束战斗。绕场跑等他跳到其他平台去取建筑物作为武器, 此时场内会刷出 2 名初级杂兵, VH 和 R 难度为中级杂兵, 初级杂兵可以直接斩夺, 中级杂兵则可以借助道具比如 RP 或 EMP 手雷来制造快速斩夺的机会。

4. 满足了连击、斩夺、杀敌数要求, 接下来就立即干掉残血的 Sundowner 结束战斗吧, 最后的 QTE 和飞行部分强制需要 1 分半钟出头, 所以觉得自己前期耗费了太多时间的话就选择 RESTART 重开吧。飞行部分开始后玩家只需连续开炮将拦路的坠落物摧毁即可, 无需对飞行方向进行任何的操作。

5. 熟悉了 BOSS 的攻击套路且可以让直升飞机处于“哑火”状态后, 玩家可以尝试挑战无伤, 如此一来 S 评价的要求是 5 分以内、400 点 BP、无需斩夺、50 连击以上和 3 杀。因为不用斩夺所以可以采取“不破盾绕背从头砍到尾”的战术, BP 点数的要求会在战斗中自动满足, 而 50 连击则同样交给臂枪来完成, 至于 3 杀可以在飞行部分中通过击落敌人的无人滑翔兵器来达成。

**暴风:** 近战范围内快速拔刀进行范围攻击, 出招前有明显的收刀准备动作, 看准了格挡即可。

**不可格挡的招式:** 出招前有明显的黄光提示, 最简单的回避方式就是跳到空中挥空招来增加滞空时间。

第二阶段中将和赤手空拳的 Sam 对战, 此阶段中 Sam 的移动较为迅速, 如果觉得难以接近的话可以尝试用战术叉, 近战时推荐用硬直小速度快的连段进行输出, 当他的体力下降至 45% 时将出现进入第三阶段的 QTE。值得一提的是, 如果在第一阶段中输出到位, 那么是有可能跳过第二阶段直接进入第三阶段的。第二阶段中他的攻击方式如下:

**足踢:** 近战距离时的高速攻击, 反应快的话可以格挡。

**投技:** 中远距离时冲向雷电然后使出投技, 此招也可以格挡。

**防守反击:** 如果想利用特定的招式快速接近 Sam, 比如疾走中的△攻击, 那么 Sam 会反过来用投技重创雷电, 因此前面才建议玩家用硬直小速度快的招式进攻。

第三阶段中 Sam 会有意识地与玩家保持距离, 战术叉同样是拉近距离的手段之一, 滑铲和追加攻击也同样奏效, R 难度下成功及时格挡一次就能将 Sam 打至残血状态, 体力降至 10% 以下时 Sam 就会伺



机冲向雷电, 此时会有 QTE 提示, 最后进入斩击模式切割 Sam 的弱点部位即可结束战斗。第三阶段中 Sam 会使用第一阶段中的所有招式, 新追加的招式如下:

**往返冲刺三连击:** 出招前 Sam 会利用大跳跃来拉开距离, 然后从远处高速冲刺过来, 三次攻击都可以格挡。

**投掷岩石:** 中距离时向雷电丢石头, 进入斩击模式切开投掷过来的岩石即可。

**蓄力攻击:** 此招的准备动作基本和第一阶段中的不可格挡招式一致, 但此招可以格挡, 也可以在 Sam 较长的准备时间里跑开。

## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	5分以内	200	-	30以上	1	需无伤

因为 Sam 出招时的格挡时机比较容易掌握, 而且场内也没有其余碍事的敌人, 因此本战想取得 S 级评价的话推荐以追求无伤的方式去达成。相比起一般的方法, 无伤结束战斗时奖励的 2000 分足以弥补时间、BP 点数以及连击数的不足。在这里顺带一提, 如果不以无伤取得 S 评价, 那么玩家需要满足 3 分钟以内结束战斗、连击数 50 以上、以及最折磨人的取得 1000 点 BP。想在 3 分钟内取得 1000 点 BP, 玩家需要持有 5 个军粮, 然后在有限的时间里搜刮场景里的 4 个军粮来取得 BP 加分, 此外还要将场景内可供切割的物体切成 100 块以上、并通过连击数奖励的 BP 点数来达成 1000 点。

1. 在 R 难度下, 攻击力得到大幅加成的及时格挡是速杀的关键, 当然在其余的难度里及时格挡也是

非常强力的进攻手段。考虑到需要 200 点 BP, 战斗中可以伺机去收集两个军粮(身上必须已经持有 5 个)来取得这 200 点 BP, 或者进入斩击模式击落 Sam 投掷过来的岩石。

2. 取得 200 点 BP 后, 由于时间比较充足, 因此可以集中精神来格挡 Sam 的招式, 注意战斗中 Sam 经常会侧移或者高速移动到镜头外, 所以一定要锁定他并经常手动调整视点, 以免格挡时输入的方向不正确。30 以上的连击数除了可以用硬直小的招式慢慢积攒外, 也可以在第一阶段进入第二阶段, 也就是系统提示进入斩击模式打掉 BOSS 武器的时候, 故意避开弱点不打, 在斩击模式里对 Sam 的本体一顿猛砍, 很容易就能达成 30 连击。满足 BP 和连击数的要求后就可以迅速将 Sam 结果掉了。

## Sam

## 战斗综述

第六章为纯 BOSS 关, 共有 3 个阶段。第一阶段中当 Sam 的体力下降至 68% 时, 他会使用非常显眼的蓄力攻击, 成功格挡后会进入斩击模式的提示, 攻击他的弱点后战斗将进入第二阶段。第一阶段中 Sam 的攻击方式如下:

**四连击:** 每一段攻击都可以格挡, 最后一段允许玩家及时格挡。



因为判断时间充足, 因此建议玩家务必要及时格挡最后一段, 假如在 R 难度下及时格挡住四连击的最后一段, 那么可以顺势打掉 Sam 一大半的体力。

**挑空斩:** 可以格挡, 准备动作还算明显, 不慎被命中的话雷电会被浮空。

**冲刺攻击:** 中远距离时 Sam 会有较大的几率使用冲刺攻击, 因为突进速度很快, 因此格挡时要算好提前量, 看到红光提示后就要输入格挡的指令。

**跳跃攻击:** 此招带有一定的追踪性能, Sam 多会在中距离时使出, 相比起跑开, 格挡更为安全。



# Metal Gear Excelsus

## 战斗综述



虽然 BOSS 的大部分招式都可以格挡，但成功格挡后雷电依旧会受到伤害，低难度中的损血量不明显，但到了高难度比如 R 难度时格挡一次将会扣掉雷电近 40% 的体力。不过只要成功格挡，那么就算当雷电的体力只剩下 0.1% 也不会挂掉或者自动使用回复道具。初次战斗时可以通过格挡来熟悉一下 BOSS 的招式，为了追求速杀和无伤，二周目之后就应该追求用攻防一体来躲开 BOSS 的臂类攻击，躲开后可以立即对垂落在平台上的臂部进攻。受到一定伤害后 BOSS 会将腿部移动到平台内，抓紧时间输出将它的体力降至 70% 就会出现进入斩击模式的提示，将腿部的装甲切碎后要在它的腿上用疾走冲刺到上方，随后会再次出现斩击模式将腿部切断的提示。

切断了 BOSS 的任意一条腿后，系统会自动保存一次，这意味着体力或能量槽不足的玩家可以选择 RESTART 来回复一下。断腿后 BOSS 的头部会落到平台上，此时可以上前猛攻赚取连击数，也可以用钳刀蓄力来追求伤害。当 BOSS 从无防备的状态恢复过来后，它就会开始使用镭射光束扫射平台，同时平台边缘还会刷出月光。不可格挡的镭射光束会无差别地将月光干掉，注意追求 S 评价时要利用刷出来的月光赚取斩夺的分数和杀敌数。镭射光束的攻击结束后，BOSS 的攻击套路和行动方式会和战斗初始时的一样，如法炮制将它的体力降至 30% 后就会触发砍断另

外一条腿的提示以及一系列的终结 QTE。BOSS 的攻击方式如下：

**断头台：**BOSS 会将双臂悬在空中，然后追踪雷电的位置，黄光闪现后会立即砸下来，此招不可格挡，除了用持续跑动+滑铲的方式躲开外，也可以算准时机用攻防一体躲开。

**断头台连击：**BOSS 会用左右两臂轮流砸向平台，因为基本不会追踪雷电的位置，所以威胁更小，同样可以用跑位和攻防一体躲开。顺带一提此招可以格挡但依旧会损血。

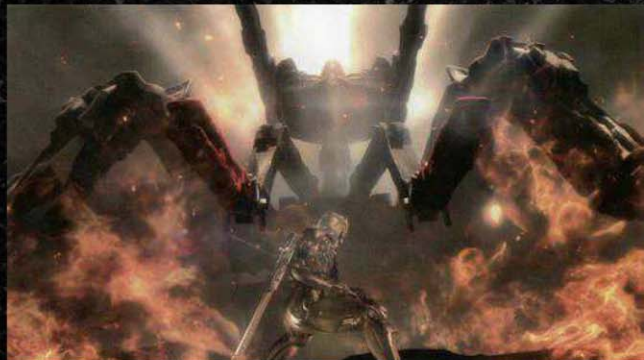
**双臂横扫：**利用双臂左右往返横扫平台，只要对着横扫的双臂使用忍者疾走，那么雷电就会自动从双臂之间的缝隙里小跳躲过去。

**单臂横扫：**同样是横扫平台的招式，这次只要跳起来躲开即可。

**腿部横扫平台：**在 BOSS 的任意一条腿被砍断之前，尽量远离 BOSS 即可在安全的区域里躲开；砍断 BOSS 任意一条腿后，则要尽量靠近它来躲开横扫。

**践踏：**此招带有一定的追向性能，BOSS 会用腿部多次践踏平台，最佳的躲避方法就是与攻击的腿拉开距离，比如左腿践踏时就往 BOSS 的右边移动到平台的尽头。

**镭射光束：**前面已经提到此招不可格挡，光束有两种，一种是带有一点追尾性能的直线扫射型，站在两道光束的中间即可躲开；另一种是横扫平台，但因为攻击距离较短，所以只要远离 BOSS 即可。



## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S 级要求	8 分以内	800	2 次	80 以上	4	-

1. 本战的 S 评价关键就是利用后期刷出来的月光来满足 S 评价的几项要求。时间方面有 8 分钟，可以说是比较充足的，虽然不用追求无伤，但躲开 BOSS 臂部类的攻击后会比格挡时有更多的进攻时间，因此多练练攻防一体吧。快速输出主要依靠钳刀蓄力，尤其是当 BOSS 的腿部移动到平台上的时候，算好提前量用钳刀蓄力再多砍几下就会出现进入斩击模式的提示了。

2. BP 点数可以通过干掉月光后回收道具来赚取，至于 2 次斩夺也是等月光被 BOSS 的镭射光束射中后，趁它们爆炸之前立即冲上前进入斩击模式实现斩夺。而 80 以上的连击数，建议在砍掉 BOSS 一条腿后，接下来头部垂到平台上出现大硬直的时候积攒，除了可以用

臂枪的高连击数招式外，还可以 L3+R3 爆气后主动进入斩击模式，利用该状态下的超慢时间来累计连击数，如果能量不够可以考虑使用回复道具。

3. 唯一比较棘手的应该是杀敌数，因为月光被 BOSS 的镭射光束扫到的话是不会计算在玩家的杀敌数里的，这里推荐在爆气状态下用钳刀的普通攻击来和 BOSS “抢怪”，此外 BOSS 的光束有两种扫射方式，玩家也可以根据扫射的轨迹通过移动来将月光引到扫射的范围外再安心地将其击破。

4. 最后说一下无伤的要求，分别是 8 分以内、800 点 BP、斩夺 1 次、80 连击数和 1 的杀敌数，条件比较宽松，熟练掌握 BOSS 的几种臂部类攻击的攻防一体回避时间后即可尝试挑战无伤。

# Armstrong

## 战斗综述



最终 BOSS 战由三个阶段组成，前面两个阶段非常短，第三阶段才是真正的最终战部分。第一阶段中将 BOSS 的体力打至 98% 左右就会自动保存并进入第二阶段，或者在 1 分钟后（N 难度，R 难度需要 1 分半钟）战斗也会自动进入第二阶段。第一阶段中 BOSS 使出的招式如下：

**前冲后攻击：**Armstrong 会前冲到雷电的身前然后使用足踢或者两发的拳击，其中足踢攻击的速度非常快，格挡时要稍微注意。另外他也有可能提前结束前冲，转而在投技来抓取雷电。

**体术：**足踢或者是四连击，全

部都可以格挡或者回避。

**投技：**此招不可格挡，可以跑开或者在攻击快要命中雷电时使用攻防一体躲开。

**锤地 & 爆气攻击：**锤地直接格挡即可。爆气攻击无法格挡，出招前有黄光提示，如果来不及跑开或者被困在角落里，那么就尝试用攻防一体躲开吧。

在 E/N/H 难度下，第二阶段更像是交代剧情的桥段，不过在 VH 和 R 难度下就比较棘手，该阶段中 Armstrong 的招式和前一阶段里的如出一辙，但是在格挡的时候会损血，当雷电的体力剩下 0.1% 时就算再次格挡也不会 Game over，但





假如装备了军粮，那么在再次格挡时会自动使用，这点需要注意。E/N/H 难度中，以下的几种情况会让战斗推移至最终阶段：1. 没有装备军粮的情况下雷电的体力被扣光，追求非无伤 S 评价时的最佳情况；2.1 分半钟后被 BOSS 的特定招式命中；3. 当前面两种情况没有发生时，时间经过 1 分半钟（N 难度）或 2 分钟（H 难度），被 BOSS 的另外一种特殊招式命中，追求无伤时的最佳情况。VH/R 难度中，以下的几种情况会让战斗推移至最终阶段：1. 将 BOSS 的体力降至 99.2% 左右然后受到 BOSS 攻击，追求非无伤 S 评价时的情况；2. 约 2 分 30 秒后受到 BOSS 的特殊攻击，如果想取得本场战斗的无伤评价，那么必须通过这种方法来结束第二阶段。注意进入最终阶段前还会有一连串的 QTE。

第三阶段中 Armstrong 会使用多种砸地攻击，因为每种攻击前都有很长的准备时间，所以反倒比较容易应对。当他的体力降至 180% 时，他会使用蓄力冲撞来卸掉雷电的武器，如果能完成随后出现的 QTE，那么会大幅削减 BOSS 的体力。当他的体力降至 160%，会跳到场景的上方朝雷电丢东西，这些丢过来的东西全部都有 4 个斩夺点，玩家需要左右遥感配合来实现精确斩切将丢过来的东西全数切开，失败的话会受到致命的伤害，同时 BOSS 会结束这种方式的攻击，但接下来会有极高的几率马上使出同样的攻击直到玩家顺利将丢过来的东西全部斩切掉，而 Armstrong 会紧跟在最后一轮丢过来的东西后面

袭击雷电，注意斩切画面提示的弱点部分来避免伤害。成功完成这一系列的斩切后，地面上会掉落回复道具，追求 S 评价时务必要回收它们来赚取 BP 点数。之后 Armstrong 的攻击方式基本和之前的大同小异，当他的体力降至 130% 左右时，他会开始通过再生来回复自己的体力，他的身体会发出绿光作为提示，此时一切的通常攻击都对他无效，玩家要迅速移动到他的背后进入斩击模式来切割他的弱点，成功后他会发出极大的硬直，这也是输出的最佳时机。从硬直中恢复过来后 Armstrong 会随机使用之前的所有招式直到体力被削减至 20% 为止，最后他会在上方朝雷电丢 5 轮东西，全数斩切后就将迎来终结的 QTE。最终阶段中 BOSS 的招式如下：

**砸地暴风：**用手砸向地面然后在自己周围爆发出小范围的暴风，可以跑位躲开，也可以格挡。

**砸裂地面：**地面会出现很多裂缝，只要站在没有裂缝的小区域里就能躲开随后爆发的暴风，注意 BOSS 很有可能在暴风还没消失前马上使出下一招攻击来袭击雷电。

**砸地冲击波：**砸地后地面出现高速移动的冲击波，冲击波还有一定的追踪性能，需要跑开躲避。

**砸地火墙：**火墙会在场上持续 10 秒种左右，雷电的行动范围被强制缩小，随后 BOSS 同样会有很高的几率立即冲往雷电进攻。

**蓄力前冲：**前冲后会随机出现两种招式，一种是在途中停下来然后使用投技，另一种是冲到雷电跟前使用速度较快的足踢，足踢可以格挡，而投技需要躲开。

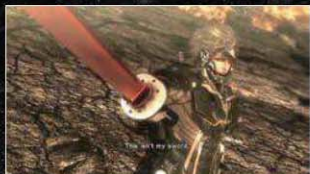
**特殊前冲：**战斗开始后一段时间，Armstrong 就会使出此招特殊的前冲攻击来打掉雷电的武器，随后会随机出现两种 QTE 里的其中一种，第一种是雷电被放倒在地，然后 Armstrong 从空中追击，完

成 QTE 即可避免受伤；第二种是 Armstrong 会和雷电拼招，之后会有一连串的 QTE，全数完成可以削减 BOSS 大量体力（R 难度下会扣掉 80% 左右）。如果在前冲快要命中雷电的瞬间，也就是画面会拖慢的那一刻使用攻防一体，就可以躲开他的攻击。另外假如武器被打掉后，一定要迅速捡起武器，否则空手状态的雷电在格挡 BOSS 的招式时会损血。

**体术 & 爆气攻击：**招式的特性和对策与第一阶段的相同。

**跳到高处朝雷电丢东西：**注意

根据提示进入斩击模式切割丢过来的东西的 4 个斩夺点时，只要切到其中 3 个即算成功。除了老老实实在全部东西切开后，当 Armstrong 将第一个东西丢过来的时候，还可以前冲后滑铲躲开，如此一来他会立即回到地面结束丢东西的桥段。



## S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S 级要求	5 分以内	800	1 次	100 以上	1	-

1. 本战追求 S 评价有一定的难度，玩家需要熟悉 Armstrong 的所有招式并及时作出合理的对策，多次 RESTART 在所难免。时间方面，第一阶段中要贴身迅速输出，多周目挑战时可以装备无限能量槽的假发自然最好，武器方面也要升到顶级状态。第二阶段时，E/N/H 难度中可以在不装备回复道具的前提下故意让 BOSS 将雷电的体力扣光来快速结束本阶段，但在 VH 和 R 难度下就必须快速输出才能尽快结束这一阶段，理想状态是前两个阶段结束时都不使用军粮。最后一个阶段，BOSS 再生时要迅速上前阻止，当满足了 BP 点数的要求后，BOSS 丢东西时不要斩切，全部以滑铲躲开。

2. 在持有上限的 5 个军粮回复道具时，回收 BOSS 丢东西桥段结束后落在地面上的军粮，每一个都可以换来 100 点的 BP。另外在积攒连击数和其余的进攻中也会取得一定的 BP，总体来说本战取得 800 点 BP 不是什么难事。斩夺和杀敌数方面可以不管，因为最后雷电必定会斩夺 BOSS 并取得 1 的杀

敌数。  
3. 连击数基本只有在最后一个阶段中才比较容易满足 100 以上的要求，如果对自己的操作有信心，可以在通常的格挡或回避后利用连击数高的招式来攒满 100 Hits。否则就在 BOSS 发动再生时，装备好回复能量槽的道具，然后斩击他背部的弱点，接下来爆气进入斩击模式就可以在超慢的动作中疯狂地连打按键积攒连击数，能量槽不足时就马上按方向键下来补充，如此一来就可以积攒到 100 连击以上。

4. 本战无伤的要求是 8 分以内、400 点 BP、斩夺 1 次、10 以上连击数和 1 的杀敌数，基本上除了无伤外其余的都唾手可得。第一阶段的打法和通常时的差不多，而第二阶段因为格挡也会损血，所以只能利用跑位和攻防一体来躲开 BOSS 的攻击，另外根据不同难度，要撑过至少 1 分 30 秒（E 难度）到最多的 2 分 40 秒（R 难度）来触发 BOSS 使用特殊攻击进入最终阶段的情况。最终阶段注意在空手后迅速回收武器，避免格挡时的损血，其余的打法也和通常时的一样。







# 全VR任务No.1指南

任务中就算换了武器再 RESTART，重开后也依旧是切换武器之前的配置，因此为了不在任务中切换武器浪费时间，建议在任务开始前先进入主菜单 STORY 选项中的 CUSTOMIZE 界面将武器换好再退出自动保存，然后再挑战对应的 VR 任务。此外战斗中很多情况下比如忍杀或终结 QTE 后都会出现进入斩击模式的斩夺提示，为了节省时间可以按一下进入斩击模式的键再立即松开。

## MISSION 01

目标 全灭敌人

推荐武器 臂枪

1. 任务开始后立即前冲滑铲，然后在滑铲的途中进入斩击模式将面前的三个杂兵秒杀掉，注意只要将他们斩断即可，无需发动斩夺浪费时间。

2. 滑铲动作结束的正前方会刷出一只月光，因为它背靠墙边无路可

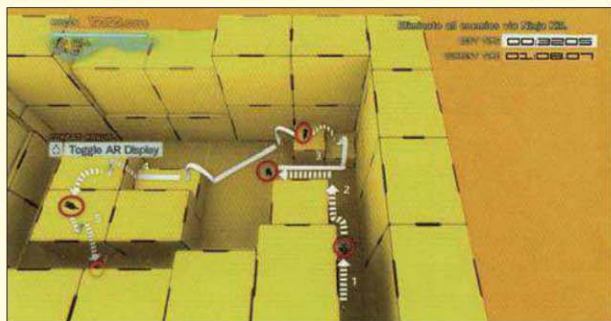
退，所以及时格挡住它的第一次攻击后雷电的反击就会命中月光并触发终结 QTE，发动 QTE 后同样不要使用斩夺以节省时间。接下来利用臂枪的范围攻击快速积攒能量槽，槽满后就进入斩击模式秒掉杂兵，能量用完就重复用臂枪积攒能量的步骤。

## MISSION 02

目标 忍杀所有的敌人

任务开始后立即忍杀掉眼前的第一个敌人，在忍杀的动作中可以点一下进入斩击模式的按键然后立即松开来节省时间。杀完第一个敌人后躲在转角处，等左手边的敌人开始移动后立即从他身后靠近将其忍杀掉。接着迅速回头爬上平台将第三个敌人干掉，注意如果忍杀第二个敌人的位置

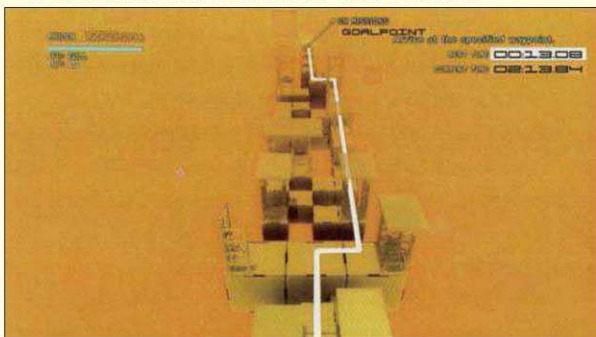
不好的话，上方的第三个敌人可能会察觉到异样后开始移动，所以忍杀第二个敌人时的动作要快，不要让他走太久。杀完第三个敌人后迅速跑到远处上方的平台，等第四个敌人背对着雷电时立即上前将其忍杀，接下来打开 AR 模式，从上方观察最后敌人所在的地方再顺势从上方将其忍杀。



## MISSION 03

目标 移动到指定地点

参考图片的最佳路线，全程疾走，路上的敌人全部无视。



## MISSION 04

目标 斩夺所有的敌人

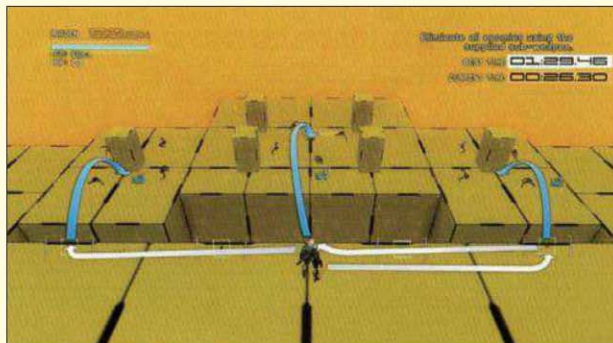
推荐武器 钳刀

任务开始后立即前冲滑铲，期间进入斩击模式将第一个敌人斩夺掉，接着立即钳刀蓄力，等附近的敌人刷出来后立即用钳刀的三连击重复两次将敌人破甲然后斩夺。然后立即原

地挥空钳刀三连击的前面两段，再蓄力第三段，月光刷出来后锁定它释放钳刀的攻击，如果招式能命中月光，那么会触发终结 QTE，顺势将其斩夺收工。

## MISSION 05

目标 利用副武器全灭敌人



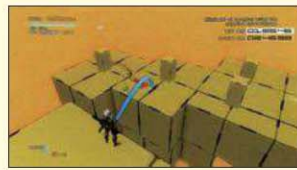
1. 该任务共有 4 波敌人，就算在边缘奔跑或跳跃也不会掉到平台外，所以在平台上移动时推荐都用疾走来节省时间。第一波敌人有左中右三组，任务开始后立即跑到平台最右侧，顺势回收路上的两枚手雷，来到最右侧后装备手雷，然后往右边这组敌人围着的柱子根部处丢两枚手雷，丢出第一枚手雷后间隔约 1 秒钟再丢第二枚手雷，比较理想的是手雷直接砸到敌人身上立即爆炸，如果这两枚手雷没有干掉 4 个仔月光，选择 RESTART 重来。接下来跑到中间，途中回收手雷，将一枚手雷丢往中间组的敌人正中央的仔月光身上，顺利的话一发手雷就能将中间组的敌人全灭，接着跑到最左侧用两枚手雷如法炮制左边组的敌人。消灭第一波敌人的耗时最好在 30 秒出头。

2. 接下来趁第二波敌人还没刷出来的时候一路跑到平台最右侧回收途中的手雷，第二波敌人有左右两组，回收完手雷后迅速来到平台中央稍微靠右的地方，将一枚手雷丢往右边组敌人围着的柱子根部，

如果手雷能命中跑动中的敌人，那么一发手雷就可以将连同柱子顶部在内的敌人全部干掉。歼灭右边组后用同样的方法干掉左边组的敌人，这次丢手雷的时候因为敌人距离雷电较远，所以幅度要稍微大些。

3. 同样是迅速回收一下平台上的手雷，然后来到平台左侧，用一枚手雷将第三波先刷出来的左边组敌人全灭，然后再跑到平台右侧将后刷出来的右边组干掉。

4. 最后一波敌人刷出来的速度很快，玩家要保证身上有三枚手雷，然后移动到平台左侧，敌人会排队队伍从左侧移动到右侧，玩家需要做的是算好提前量连续朝敌人所在平台处从左往右数的第二根柱子根部扔三枚手雷（参考图片），顺利的话就能干掉最后一波的敌人。



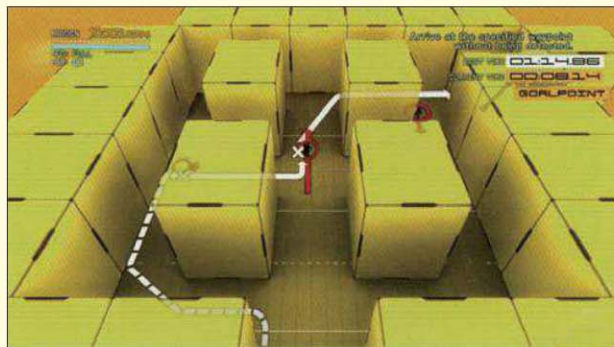


## MISSION 06

### 目标

不被发现的前提下移动到指定地点

参考路线图，任务开始后左转，稍等片刻后忍杀掉左前方的第一个敌人，然后快速移动到中央忍杀第二个敌人，最后迅速跑到终点即可。



要点是忍杀第一个敌人之前要进入AR模式观察他的行动，只要一看到他开始移动就要立即贴墙冲上前将其忍杀。

## MISSION 07

### 目标

全灭敌人

### 推荐武器

臂枪、钳刃



1. 本任务的敌人配置默认为VH难度，共有4波敌人。第一波敌人出来后立即往左跑，跑动的期间会自动躲开敌人的火箭炮，然后向左边拿着火箭炮的敌兵滑铲过去，途中进入斩击模式将连同跑过来的敌人在内一口气斩掉，不要斩夺，比较理想的是滑铲结束后灭掉4个敌人，然后再用臂枪攻击最后一个手持火箭炮的敌人来蓄满能量。

2. 干掉第一波敌人后迅速移动到墙角处，第二波敌人刷出来后远处的水蜘蛛会有较高的几率对雷电使用冲撞攻击，能量槽处于蓄满状态时格挡它的冲撞后可以顺势发动终结

QTE，随后可以用钳刃蓄力攻击来清理余下的杂兵，最后争取斩夺一次来蓄满能量槽，全灭第二波敌人的耗时最好在1分35秒以内。

3. 接下来还是趁第三波敌人没刷出来前移动到墙角，然后钳刃蓄力，等刷出来的三个杂兵主动靠近雷电时释放招式，然后再顺势用第二、第三段的钳刃蓄力继续攻击，他们会始终处于硬直中无法出手，重复数次后即可破甲上前斩切。

4. 最后一波敌人里先会刷出大量的仔月光，抓紧时间用攻击范围较广的臂枪来清理它们，等月光刷出来后就用疾走中的弱攻击来继续清理仔月光，全灭仔月光后逐个击破两头月光。和月光战斗时可以将它们逼近死角利用及时格挡来转守为攻，又或者是保持点距离引诱它们冲撞再格挡发动QTE，当然也可以用钳刃来硬砍，总体来说本任务的No.1时间限定还算宽松。

## MISSION 08

### 目标

忍杀所有的敌人

路线请参考地图，注意所有忍杀后都要用快速退出斩击模式的方法来节省时间。任务开始后立即右转疾走将第一个背对雷电的敌人忍杀掉，然后在一旁的转角处打开AR模式观察第二个敌人的动向，等他转身移动

时疾走上前将其忍杀，然后再顺势疾走到第三、第四个敌人身后将它们干掉。注意往第五个敌人所在的地方移动时要贴着靠近敌人一侧的墙边疾走，否则会被他发现。搞定第五个敌人后要绕路去干掉最后一名敌人。



## MISSION 09

### 目标

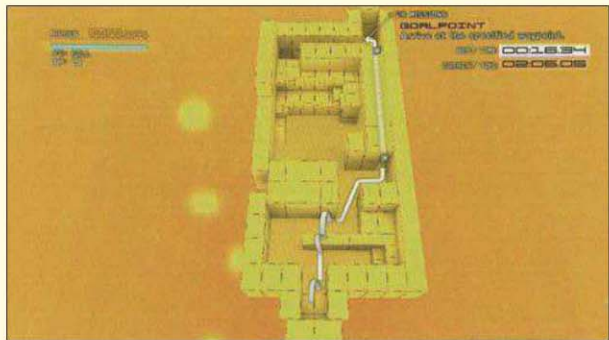
移动到指定地点

### 推荐武器

战术叉

移动路线见图，全程都不用和敌人交手，任务开始后前冲跳跃，跳跃的过程中使用战术叉攻击对面高台上的仔月光将自己拉过去，然后从高台处往右前方跳跃，落地后疾走前进，疾走的时候要用弱攻击来避免被路上的仔月光偷袭。来到

最右边边隐藏通道的门切开，通道里有3个手持火箭炮的敌兵，他们看到雷电后会开炮，只要能躲过他们的第一波攻击，那么随后只要一直疾走到尽头切开通道另一侧的门即可抵达终点。躲避火箭炮时建议算好提前量使用滑铲。



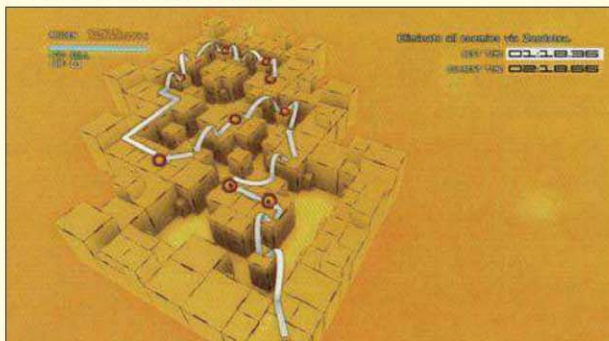
## MISSION 10

### 目标

斩夺所有的敌人

这里放出推荐的路线图供玩家参考，本任务的时间比较吃紧，想刷新第一名的记录有几个要点，第一点是靠近敌人后先用弱攻击砍敌人一下然后再进入斩击模式斩夺敌人，这样做的好处是弱攻击命中敌人时镜

头会自动调整到方便接下来斩夺的位置；第二点是不能从上方的平台落到下面；最后一点是不能被持有火箭炮的敌兵命中，否则和落到下方一样会导致时间不足。





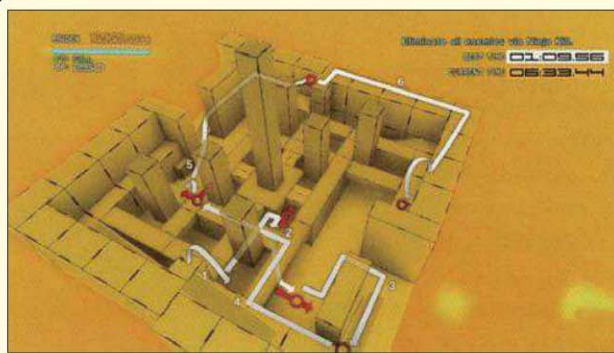
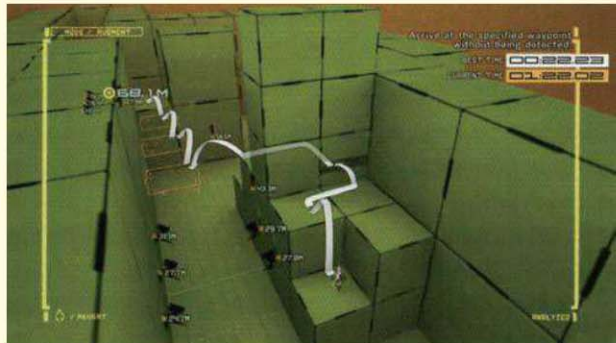
## MISSION 11

### 目标

不被发现的前提下移动到指定地点

注意该任务中有数个隐藏的空平台作为捷径供玩家使用，初次攻略时可以打开 AR 模式记一下平台的位置，之后就可以直接用疾走来跑过去。任务开始后打开 AR 模式，可以看到前方有敌兵，贴着靠近敌兵一侧的墙壁，等他移动过来后从他身后溜过去，注意他身后的两个监视摄像

头，躲开摄像头前进，用疾走爬上前方的平台（参考图片），滑铲过狭缝后从隐藏的平台往左前方前进，落地后再贴着左侧的墙边前冲即可，如果顺利完成上述的一系列行动，那么在终点前的摄像头的红外线是刚好照不到左侧墙边的。



## MISSION 15

### 目标

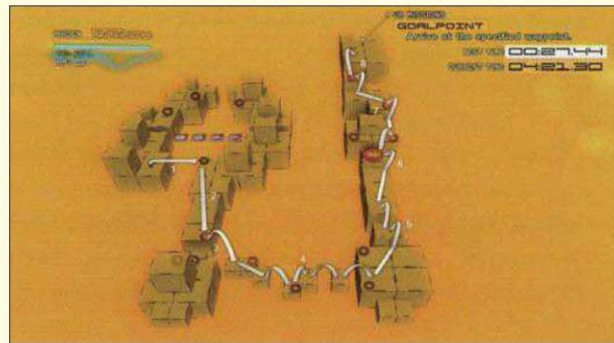
移动到指定地点

### 推荐武器

战术叉

本任务的时间稍微吃紧，任务开始后立即右转使用战术叉将自己拉到对面，然后根据图片中的路线一路疾走到终点，期间的所有敌人都可以无视。注意个别平台之间的距离稍远，玩家需要主动跳过去而不是疾

走，遇到无人机体堡垒（Grad）挡路的时候，直接从它的右边疾走爬上去即可，面对手持火箭炮的敌人时要活用滑铲躲避，不过就算被火箭炮炸到一次，只要不掉到平台下面，那还是有可能会超过第一名成绩的。



## MISSION 12

### 目标

利用副武器全灭敌人

该任务其实没有太多的技术含量，因为时间比较充足，玩家只要站在毒刺的位置上不断发射飞弹就能将陆续刷出来的敌兵全部消灭，

攻击飞行器的时候，如果它的下方是深渊，那么敌兵会直接摔死，否则敌兵落到平台上后还要补一发毒刺。

## MISSION 13

### 目标

全灭敌人

### 推荐武器

战术叉

时间同样比较充足的一个任务，共有两波敌人，第一波全为飞行器，任务开始后先躲开飞行器的第一波攻击，然后就可以用战术叉将敌人逐个击破，最佳的打法是用战术叉靠近飞行器后进入斩击模式将其斩夺，然

后如此循环即可。第二波敌人两架直升机和 4 台飞行器，先击破所有飞行器，然后再回收场景里的毒刺来对付直升机，飞机被毒刺命中后会处于短暂的原地不动状态，此时就是用战术叉迅速靠近输出的好时机。

## MISSION 14

### 目标

忍杀所有的敌人

地图比较广阔的一个任务，移动路线请参考图片。任务开始后直接往前走跳到有“Area Number A14”柱子后方的坑里，然后躲在左前方的柱子附近等第一只水蜘蛛移动过来将其忍杀。然后打开 AR 模式寻找第二只水蜘蛛所在的位置，从它后面追上去将其忍杀。随后头顶上方附近的月光会跳下来，顺势忍杀后登上附近

的楼梯回到二楼，根据地图的路线移动到第二只月光必经之路的柱子旁边躲着，等它转身准备跳跃移动后将其忍杀。然后迅速落到一层根据路线图移动到二层，打开 AR 模式，等敌兵背对雷电时将其忍杀，此时时间应该在 55 秒左右，否则无法达成第一名的时间要求。最后移动到最后一名敌兵的上方将其忍杀即可。

## MISSION 16

### 目标

全灭敌人

难度不高的任务，敌人共有 6 波，利用设置在场景的机枪可以轻松全灭敌人。前面两波敌人用机枪逐个击破即可，注意当敌人身上闪过橙色的光后即表示他已经挂掉，无需浪费子弹和时间。第 3 和 4 波敌人顺序出现的仔月光小队，前一波会在场景右边刷出来，而后一波则在左边刷出。第

5 波全为皮厚血多的敌人，推荐的打法是先集中攻击任意一个敌人，将他射成眩晕状态后再换目标，如此重复来阻止他们的靠近。最后一波只有一个无人机体堡垒，它会高速移动，我方机枪在射击时的移动速度很慢，可以采取“停止射击→移动机枪→射击”的微操作来将枪口保持在敌人的身上。

## MISSION 17

### 目标

利用副武器全灭敌人

本任务分为三个战区，玩家需要杀光每个战区里的所有敌人后才能前往下一个区域。任务开始后立即移动到左前方毒刺无限刷新的地点，装

备毒刺，然后等两个近战型的敌兵移动到掩体附近时用一发毒刺射击掩体，利用暴风将他们炸飞，随后再补刀，注意人形敌兵是两发毒刺即可干

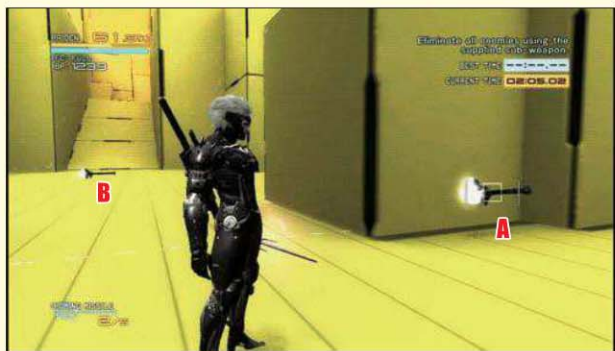


掉一个。搞定两名近战的敌人后再移动到场景中央左侧的毒刺刷新点将剩下的远程敌人干掉。接下来会在区域出口前刷出一堆敌人，站在毒刺刷新点上同样可以不费功夫地将他们全数击破。

随后阻隔在区域间的墙壁消失，斜坡上有4只逃跑的仔月光，一发毒刺将它们全灭，然后迅速来到图中A的地点，也就是毒刺刷新的地方，将左侧刷出来的近战双刀兵干掉，此时另一个双刀兵应该在靠近雷电，稍微离开一点转过身来将他干掉。站在A地点的好处是可以回收毒刺，此外

也不用担心被上方的火箭炮兵偷袭。干掉两名双刀兵后将上方的两名火箭炮兵逐个击破，然后来到图中B的地点，另一个毒刺的刷新点，站在这里将区域里余下的仔月光全数击破。

来到最后一个区域前最好捡满毒刺和手雷，越过区域入口附近的白线后就会刷出来敌人，立即将全部手雷和毒刺往人多密集的地方丢，争取干掉或至少让两名非仔月光的敌人眩晕，副武器用完跑到场内的刷新点回收，然后用游击战术将剩下的敌人消灭。



## MISSION 18

目标	全灭敌人
推荐武器	臂枪、钳刀、战术叉

任务中共有5波敌人，默认为R难度，敌人的一次攻击基本上就能要了雷电的命，时间非常充裕，因此比起进攻，此战中的防守意识更需要提高。第一波敌人单只月光+一堆仔月光的组合，任务开始前换好臂枪，任务开始后直接用臂枪的范围攻击来牵制月光，此时月光要么使用冲撞要么跑来近身攻击，前者直接格挡后就可以触发终结QTE是最佳的情况，后者就要格挡住月光的攻击，尽量用及时格挡，虽然月光会后跳躲开雷电的自动反击，但区域里的仔月光有可能会卡着它让它跳不远，如此一来及时格挡后也能秒月光了。剩下的仔月光就用臂枪全数干掉吧，第一波敌人全灭时要求蓄满能量槽以应对接下来的战斗。另外也可以在任务开始后不断RESTART来凹月光的行动，凹到冲撞即可。

第二波会刷出两只猩猩和4个仔月光，第一波战斗结束后尽量站在远离两个猩猩的地方，并且是站在它们中间的位置，运气好的话它们会同时使出跳跃攻击，一次及时格挡就能同时将两只猩猩打晕，只打晕了一只也可以上前发动终结QTE，然后再对付剩下的一只，最后清理仔月光。

第三波敌人是本任务的难点所

在，会刷出1条狗2个锤子兵和一些仔月光，优先对付行动迅速且能秒雷电的狗，但要注意和仔月光以及锤子兵拉开距离，否则被偷袭的话容易来不及躲狗的反击导致被秒。和狗周旋时要时刻保持将它锁定的状态，假如及时格挡后的反击能命中它，那么可以立即发动终结QTE将其击破。比较讨巧的打法是记住狗刷出来的位置，在全灭第二波敌人后，钳刀蓄力等狗刷出来后立即攻击，然后再顺势用钳刀的后两段攻击命中狗，三段判定全数命中的话也能将狗打晕然后直接用QTE秒掉。干掉狗后先清理仔月光，最后再对付行动缓慢的锤子兵。

第四波敌人是几只打酱油的仔月光，最后一波敌人是一台无人机体堡垒，战术叉蓄满后可以轻松地将其固定住，然后上前输出，等它恢复过来后战术叉的电基本又蓄满了，剩下的你懂的。



## MISSION 19

目标	斩夺所有的敌人
推荐武器	钳刀

此任务有三个区域，每个区域里有一波敌人，同样是需要全灭当前区域的敌人后才可以前往下一个区域。第一个区域里只有1条狗，任务开始前准备好钳刀，任务开始后钳刀三连击即可将其打晕发动终结QTE。

来到第二个区域后，不用管上方的狗，只要雷电不爬上去，那么它暂时是不会动的。先对付两个持刀的装甲兵，在远处钳刀蓄力等他们自己走过来，然后释放攻击保证同时命中两名装甲兵，然后顺势用钳刀后续的两段攻击追击，输出途

中如果锤子兵已经靠近，那么就利用攻防一体取消钳刀的硬直，远离锤子兵再对付跟过来的装甲兵。当装甲兵的任意一只手被打成蓝色状态后就可以利用及时格挡来将其秒杀了。解决掉两名装甲兵后上方的狗加入战斗，还是远离锤子兵，然后伺机用钳刀的三连击将狗打晕秒掉。最后再安逸地搞定两名苦苦相追的锤子兵。

最后一个区域里会同时刷出4条狗，不要慌，狗的攻击力和攻击意识都不高，利用跑位将它们隔离开来然后用钳刀逐个击破即可。

## MISSION 20

目标	不被发现的前提下移动到指定地点
----	-----------------

难度较低的一个任务，任务开始后根据图中提供的路线行走走到终点前有敌兵驻守的地方，期间会经过数个隐藏平台，停下来后打开AR

模式观察敌兵，等他的头转向另一边后就迅速往终点进发吧，注意此时要尽量贴着左边走，因为路上还没有一个监视摄像头。





文 MGCN RED韵 编 一刀 美编 一刀

2013年2月21日,“潜龙谍影”系列迎来了睽违5年之久的家用机平台系列最新作《潜龙谍影崛起 复仇》。这一作以雷电(Raiden)作为主角,讲述了世外天堂叛乱事件之后属于他的全新故事。游戏发售后获得了媒体的一致好评,续作的制作也已纳入计划。本文将从雷电这个人物的经历、性格成长,以及“潜龙谍影”系列的变化三个方面展开,为玩家展示一段属于雷电以及系列变革的传奇。

# 斩断束缚: 雷电传

## METAL GEAR RISING: REVENGE



### 故事

### THE STORY

#### CHAPTER 1-1 开膛手杰克 (Jack the Ripper)

“许久不见了,不是吗?开膛手杰克。”

——索利达斯 (Solidus)

#### 恶魔军队

Army of Devil

1980年代,内战中的西非国家利比里亚(Liberia)。父亲乔治·西尔斯(George Sears)将一支AK47突击步枪放到了杰克手中。战争,就这样走进了这个六岁孩子的世界。乔治将他编入自己领导的恶魔军队下辖的童军(Small Boy Unit)序列。每天一睁开眼,杰克所面临的第一个问题,

就是今天要杀多少人,如果拒绝杀人,自己就会被杀。若能在当天的战斗中幸存下来,便能得到赞扬,有饭吃,有床睡,有电影看。当然,饭中掺有含甲苯的火药和迷幻剂,好让他上瘾,易于控制。电影也必须是好莱坞的动作片,那些枪支和猛男就是他的榜样,



including "White Devil" and "Jack the Ripper."

让他觉得战争不过是一场游戏,可以肆意杀戮而自己却毫发无伤。一切的一切,都在努力将他变做一架杀人机器。为了向杰克展示刀是比枪更为高贵的武器,乔治甚至在他眼前亲手用刀割开了一名敌方士兵的咽喉。

乔治成功了,他终于把杰克变成

了开膛手杰克。

杰克利用自己作为儿童的天真外表接近敌军,趁对方不备突然发动攻击,一击致命。在所有的儿童士兵中,他的杀人记录遥遥领先,令敌人闻风

丧胆。十岁那年,他已经晋升为这帮童军的首领。“开膛手杰克”、“白色恶魔”(White Devil),便是敌人给他这个肤白如雪的利比里亚少有的高加索人所起的绰号。

#### CHAPTER 1-2 雷电 (Raiden)

“斯内克(Snake),以后的行动中我们将改变你的代号。你的新代号是雷电。”

坎贝尔上校 (Colonel Campbell)

#### 美军

United States Military

利比里亚漫长的内战结束后,幸存下来的童军被民间组织所收养。曾经的童军战友各自拥有了全新的生活,他也借此机会脱离了父亲的掌控,在一个非政府组织的帮助下来到美国,有了一个重新开始的机会。然而童年这段不堪回首的经历,是他无比痛恨,也永远无法摆脱的噩梦。即使选择将这一切记忆深深埋进脑海深处,不再

提起,良心上的重压却依然不肯放过他。记忆的碎片啃噬着他的神经,让他始终无法像正常人一样去享受生活。他的卧室中只有一张桌子和一张床,没有任何人物物品。每晚他都在噩梦中醒来,即使面对再次入伍后结识的女友罗斯玛丽(Rosemary),他也不能坦然自己身为杀手的过去,无法与她分享经历,来减轻自己的痛苦。他



甚至夜晚都不敢睡在她身边，生怕自己会在噩梦中失手伤害她。

重新入伍后，他加入了美国政府的陆军特遣部队二十一分队（U.S. Army's Task Force XXI），也就是电子战术部队。期间，他接受了大量的虚拟训练，其中就有针对2005年在影子摩西岛（Shadow Moses Island）发生的核恐怖事件的全程模拟。在影子摩西岛事件中，一队前猎狐犬（FOXHOUND）小队成员在影子摩西岛发动叛变，以核攻击威胁美国政府，名为索利德·斯内克（Solid Snake）的美国特工奉命潜入，破坏了双足核战车霸王（Metal

Gear Rex），并阻止了核弹发射。该事件两年后，一艘装有海魔鬼（Metal Gear Ray）的油轮在曼哈顿遭到以山猫（Ocelot）为头目的恐怖分子劫持，并爆炸沉没。曾经的反恐英雄斯内克在这次事件中丧生，并被美国政府指认为此次恐怖事件的主谋。



## 巨壳事件

## Big Shell Incident

油轮沉没后，一个名为巨壳（Big Shell）的大型污染净化平台在纽约海岸建成，并成为环保的标志。但两年后，类似影子摩西岛的恐怖事件再次降临，一个激进组织占领了巨壳，正



在那里视察的美国总统也被扣为人质。恐怖分子向政府要求300亿美元的赎金，如果要求得不到满足，就会引爆安装在巨壳上的炸弹，释放出大量剧毒化学物质，造成一场环境灾难。

在这一紧急局面下，一直进行虚拟训练的雷电受命出动，加入重组的猎狐犬小队，并以斯内克为代号潜入巨壳，在坎贝尔上校及女友罗斯的通讯支援下，解救人质并解除恐怖分子的武装。

## 自由之子

## Sons of Liberty

甫登上巨壳，他就被上校告知，此次恐怖事件主谋的名字正巧也是斯内克，于是他的代号改为雷电（Raiden）。前进途中，他不仅发现在自己之前，已经有另外的人潜入了巨壳，而且借由通讯设备获悉了同样参与营救的海豹突击第一小队遭到全歼的信息。就在他进入变电室之际，见到了恐怖分子的一员——行踪飘忽，下手残忍，如同吸血鬼一般的梵普（Vamp）。交火中，一个海豹小队的队员救了雷电一命，自己却在梵普的攻击中负伤。梵普退却后，雷电在交谈中得知，这位队员是普利金（Iroquois Pliskin）中尉，而劫持巨壳的恐怖组织以自由之子（Sons of Liberty）自命，包括美国上一任总统乔治·西尔斯所建立的特种部队死亡细胞的成员，和一批俄国佣兵。

解除巨壳的炸弹危机之后，身着强化服如同生化忍者般的X先生突然出现，他不仅指导雷电去拯救总统，还透露巨壳表面上是净化设施，实质上是新型武器研发地的事实。前往拯救总统的途中，雷电从人质处得知，两年前的油轮事件以及巨壳的建造，都是为了开发新型核武器所放的烟雾

弹。恐怖分子的目标根本就不是赎金，而是通过发射纯聚变氢弹（Purified Hydrogen Bomb）并在空中引爆，以超强电磁脉冲破坏所有电子设备，进而解放曼哈顿，推翻政府，建立共和制，这也就是他们自称自由之子的原因。

雷电在与普利金的联络中得知，影子摩西事件中的幸存者奥塔肯（Otacon）博士也作为后援来到了巨壳，准备通过直升机营救他人质。就在



此时，恐怖分子的首领索利达斯终于现身了。普利金当场戳破了索利达斯的伪装，而索利达斯也点明普利金就是索利德·斯内克的事实。斯内克几次攻击，却均未能伤其分毫。索利达斯乘上鹞式战机，攻向雷电。一番苦战后雷电终于击落了战机，一架海魔鬼却跃出海面接住了落下的鹞式，在梵普的帮助下，索利达斯负伤逃离。

## 玄武

## Arsenal Gear

雷电终于找到了总统，从他口中得知了这个国家真正的操纵者，掌控着一切权力的爱国者（The Patriots）组织的存在。总统，以及这个国家政治、军事、经济等一切政策，其实都在他们的实际控制之下。索利达斯其实就是前任总统乔治·西尔斯，四年前他一手策划的影子摩西事件（Shadow Moses Incident）惹恼了爱国者，他因此站了起来。但在山猫的帮助下，他隐藏了起来，静待新型核武的完成，再通过它向爱国者宣战。新型的玄武，现在正在量产型海魔鬼的保护下，静静的躺在巨壳之下。

在总统的提示下，雷电终于找到

玛，虽然雷电一枪将其击落海中，但艾玛还是被他刺中要害，最终死在了奥塔肯的怀中。病毒上传到90%时突然终止，众人决定分头出发，就在奥塔肯留下来用直升机营救他人质之时，X先生突然出现，现身为奥尔加（Olga，索利达斯手下俄国佣兵的头目）并击昏了雷电。

醒来后的雷电发现自己全身赤裸地落入索利达斯手中，而索利达斯（也即美国前总统乔治·西尔斯）揭开了一个惊人的秘密，他正是当年在利比亚将六岁的雷电培养成为开膛手杰克的人。这一刻，雷电所有深埋心底的童年记忆都随之复苏。索利达斯离



开了，假意服从索利达斯的奥尔加现身，她告诉雷电，由于女儿桑妮（Sunny）被爱国者劫持，她不得已受爱国者摆布，只能暗地为雷电提供支援以破坏索利达斯的计划。在奥尔加的协助下，雷电摆脱了束缚，然而迎接他的，却是他绝对想象不到的惊人事实。为他提供支援的坎贝尔上校突然间变得癫狂而语无伦次，罗斯则坦承自己接近他是爱国者的命令，他们之间的爱情，不过是自己奉命上演的一场戏。雷电终于找到了斯内克，原来击昏并俘虏雷电是斯内克混进玄武的唯一办法。奥塔肯也已经查明，一直以来为雷电进行支援的坎贝尔上校和罗斯的信号源，均来自于玄武内部，这两个人只是由玄武虚拟出来的人工智能（AI，Artificial Intelligence）。刚才两人的反常言谈，正是艾玛上传的蠕虫病毒发作所致。

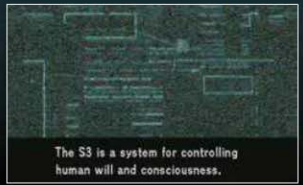
在艾玛独自穿过拦油网的时候，阴魂不散的梵普突然出现并劫持了艾

## S3计划

## S3 Project

在击败众多敌兵来到玄武表面后，雷电再次与索利达斯狭路相逢。索利达斯告诉雷电，所谓的S3计划，是模拟索利德·斯内克（Solid Snake Simulation）之意，目的是通过这一计划，培养一个如同斯内克一般的完美战士，而雷电就是这个计划的试验品。就在雷电被众多量产型海魔鬼围攻而渐落下风之际，奥尔加出现替雷电挡住致命一击，自己却被索利达斯枪杀。艾玛的蠕虫病毒终于起效，海魔鬼以及玄武都失去控制。此时，真正的幕后黑手，爱国者派出的间谍山猫也终于露出了他冰冷的獠牙，驾驶海魔鬼跃入大海，斯内克紧追而上。玄武陷入暴走，带着索利达斯和雷电冲上了曼哈顿（Manhattan），直撞到了华尔街（Wall Street）的联邦

纪念堂（Federal Hall）上。此时，上校和罗斯终于告诉雷电，真正的S3计划是心智选择（Selection for Societal Sanity），一个控制人类思维和意识的系统。之所以选择雷电作为实验对象，因为他是在内战结束后，所有儿童士兵中，唯一一个选择将童年记忆选择性遗忘的人。如果这样一个懦夫，都可以通过S3计划一举成为斯内克那样的英雄，这也就意味着爱国者的民智选择系统可以实现对人



The S3 is a system for controlling human will and consciousness.



类思想和行为的掌控。在最后的对决前，索利达斯终于向雷电坦白自己并非其生父，而是在手刃雷电父母之后将纳入麾下的。为了获取雷电体内植入的存有爱国者信息的芯片，他挥舞双刀向雷电展开了最终的攻击。

击败索利达斯后，雷电恍惚地吐出了一句话：“我究竟是谁？”。此时，斯内克的声音响起：“没人能知道他们自己究竟是谁。”他已经在山猫驾

驶的海魔鬼上留下了跟踪装置，通过艾玛的磁盘也应该可以追溯到爱国者的蛛丝马迹。雷电转身看到了站在自己对面，有孕在身的罗斯。在经历了这一切悲欢离合之后，他原谅了罗斯，因为他终于明白了什么才是对自己而言最重要的东西，生理基因并不是人类惟一的遗传因子，还有很多东西需要他和她携手传递下去。

## CHAPTER 1-3

## 闪电 (Lightning Bolt)

“你是雨中那道闪电 (Lightning Bolt)，仍旧可以穿透黑暗释放光芒。”

——斯内克

## 失乐园军

## Paradise Lost Army

巨壳事件之后，雷电记忆的闸门被彻底打开，他的脑海中开始不断重现童年时代他在利比里亚内战中为索利达斯而战的灰暗历史，心理状态变得非常不稳定。坎贝尔上校很关心他的状况，也许是因为巨壳事件中对AI上校的记忆太过深刻，他总是在回避上校。这段时间里，他开始夜不归宿，时常喝得酩酊大醉，偶尔还遍体鳞伤。此时噩耗传来，他和罗斯的孩子最终流产了，他也下定决心离开罗斯，不再拖累她。

离开罗斯之后，雷电将全部心力放在从爱国者手中营救奥尔加的女

Boss) 的遗体。2011年，在失乐园军以及奥尔加父亲的下属鲍里斯 (Boris) 的帮助下，雷电终于从51区 (Area 51) 中救出了桑妮。之后，罗斯与他渐行渐远，反而和坎贝尔上校走到了一起。承受了严重精神打击的他将桑妮交给斯内克和奥塔肯照顾，独自踏上了回收大首领尸体的险路。

2012年，在回收任务中雷电被爱国者俘虏，被当作创造“最强士兵” (The Perfect Soldier) 的实验对象，接受了外骨骼增强手术 (Exoskeleton Enhancement Surgery)，身体大部分都被高强度的生化义肢所取代。在失乐园军的帮助下，他最终逃离了爱国者的魔爪，并成功取回了大首领的遗体。然而由于他的身体已经被爱国者严重改造了，再也无法恢复到普通人的状态，由此，

他也决定将自己从罗斯的生活中永远地放逐。和曾经的斯内克一样，失去目标的雷电流浪到了阿拉斯加，向一个北美土著萨满学习侦查技巧与狩猎的技巧。



我已一无所有

儿桑妮这件事上，但单凭他一人之力难于登天。好在与爱国者作对的并不止他一人，一支名为失乐园军的抵抗部队愿意为他提供帮助，作为交换的条件是，雷电为其寻回大首领 (Big

## 爱国者之枪

## Guns of the Patriots

转眼两年过去，2014年，在收到失乐园军命令后，他来到了南美，协助斯内克与失乐园军进行接头。终于，在这片土地上，他与由于基因缺陷而快速衰老的斯内克再次相逢了。然而，出现在他面前的，并不仅仅有曾经如父辈及导师一般的斯内克，更有在巨

壳事件中曾数次交手，最终落入海中下落不明的宿敌梵普。在梵普身边的，则是巨壳事件最后乘坐海魔鬼消失在大西洋深处的山猫。为了掩护斯内克等人安全逃离，雷电毅然选择了殿后，独自面对几乎已是不死之身的梵普。一番苦战后，雷电虽然逼退了梵普，

代价却相当惨重，身体大量失血。他体内所植入的是军方的第一代人造血液，需要定期进行人工透析。在大量失血的同时又面临尿毒症，雷电的生命危在旦夕。



为了挽救雷电的生命，同时与失乐园军取得联系，斯内克前往东欧，并再次遭遇老对手山猫。期间，桑妮等人终于找到了能够挽救雷电生命的人工血液透析装置，经过抢救，雷电保住了性命。但山猫已经侵入了爱国者用以控制军队的爱国者之枪系统，取得了对于美军非核武器的控制权。

山猫叛军的下一步是利用核弹摧

毁爱国者隐藏在卫星轨道上的人工智能神经中枢。而在尚未获得核武器控制权的情况下，山猫惟一的选择就是利用九年前影子摩西事件中遭到遗弃的霸王。猜透山猫计划的斯内克和奥

塔肯计划重返影子摩西岛。而此时的雷电却已经失去了一切，孩子流产、妻子弃他而去，就连身体都被人工义肢替换，整个世界处在崩溃的边缘，他却只能躺在床上动弹不得。这一刻，他已不再是那个冷血的开膛手杰克，亦非身怀绝艺的精英特工雷电，或者战斗能力远超常人的生化忍者，而只是一个刚刚从生死边缘爬回来的普通人杰克。他想要代替斯内克前往影子摩西岛，其实心中已萌死志。此时斯内克的声音在耳边响起：“别像个傻瓜。你知道还有人需要你保护。”

## 世外天堂

## Outer Haven

斯内克独自循着山猫的痕迹登上了影子摩西岛。在停放霸王的库房，他发现用于发射核弹的电磁轨道炮已经被从霸王左肩卸除，阴魂不散的梵普正在这里好整以暇的等着他。就在斯内克艰难地去除了梵普体内维持其不死之身的纳米机器之后，大量无人兵器自爆型月光 (Gekko) 涌入库房。千钧一发之际，透析完毕的雷电终于赶到，凭借自萨满处学到的攻击技巧，在匕首决斗中战胜了梵普，结束了他求死不能的漫长一生。为了继续阻止山猫，奥塔肯重新激活了霸王，斯内克驾驶着它带着雷电一路冲到岛边，与驾驶着海魔鬼的山猫展开了对决。虽然海魔鬼是针对霸王而设计的，但斯内克还是艰难地取得了胜利。谁知山猫早有后着，登上了规模远超玄武的巨型军舰世外天堂碾压过来，一心想要致斯内克于死地。此时斯内克的

身体已经不堪重负，眼看即将丧命此处。被压在巨石下的雷电咬牙挥刀砍断自己的左臂，冲到斯内克前，以自己的生化躯体挡住了寸寸进逼的军舰。在斯内克逃离险境后，单臂的他终于支持不住，在喊出罗斯的名字后，随着寸碎的地面沉入了大海。与罗斯共同经历的去一幕幕划过他的脑海，而他，还能够再见到她么？

斯内克等人终于在世外天堂浮出水面，准备对爱国者中枢进行核打击

之时，赶上并潜入了军舰。尽管突破了重重封锁，斯内克还是在通往世外天堂核心的微波通道前被敌人团团围住。衰老过度的斯内克再也无法借由注射药物来维持身体机能，此时，已经失去双臂的雷电再次赶到，站在了斯内克与敌人之间，他以口衔剑，勉强支撑着自己伤痕累累的身体，保卫斯内克顺利进入了核心。就在山猫的军队即将摧毁一切抵抗力量之际，斯内克终于将桑妮制作的病毒上传到了世外天堂，打破了山猫发射核弹的计划，同时也彻底摧毁了爱国者对这个世界的掌控。

一切都结束后，雷电独自一人躺在医院的病床上。虽然赢得了属于自己的战争，也通过生化技术获得了仿真的皮肤，但他仍旧孑然一身，一无所有。此时罗斯突然出现，在她身边还有一个孩子。来自巨壳事件后，



罗斯

雷电便成为了爱国者的重点监控对象，为了保护他和罗斯两人的孩子免于像桑妮那被劫持为人质的命运，罗斯谎称自己流产，坎贝尔上校则与她假结婚以保护这对母子。随着爱国者已经消失，他们也终于得以一家团圆。





# 成长

# THE CHARACTER

## CHAPTER 2-1

## 自我 (Ego)

“我究竟是谁？”

——雷电



厚非的目的而战，他的心中也始终有个声音在告诉他，这一切都是错的。也许从未接受过正规教育的他根本无法用言语来形容清楚那究竟是怎样的一种感觉，但每一个死于他手下的敌人死前那绝望的眼神，对于一个不到十岁的小孩的心灵来说，又岂是可以轻易忘却的一场噩梦？

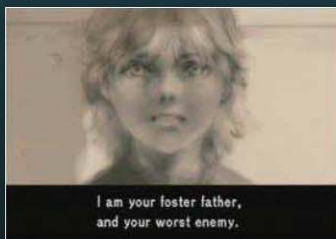
对于雷电来说，也许这是一个始终萦绕在脑海中挥之不去的问题，他站在联邦纪念馆前问出的这句话，不仅应和了《潜龙谍影2 自由之子》的主旨，更是对这个人物内核最为精当的总结。从杰克到白色恶魔、开膛手杰克、雷电、闪电先生，他有着名目繁多的代号，但他究竟是谁？从小时起，他就已经偏离了一般儿童的生活轨迹，他的父母被索利达斯杀害，他不知道他们的姓名、年龄、种族、职业，更永远无从得知为何在非洲出生的自己，却肤白如雪。一切能够定义一般孩童身分的东西，都被索利达斯从他的生命中夺走，而这其中最重要的，正是他的本名。杰克是索利达斯为他取的名字，而他的真名，也随着索利达斯的逝去而永不可查。

自有记忆起，他的生命中便只剩下为了生存而杀戮这一个主题。在死神面前，他无暇去考虑杀戮的理由。他没有机会接受任何正常儿童能够得到的家庭教育或者社会教育，索利达斯传授他的，只有杀戮的技巧。在严酷的战斗环境中，他失去了任何高于生存的目标，也随之失去了任何高于杀戮的生存方式。这个世界展露给他的，是最冷酷无情的一面，人类展示给他的，只有用枪口逼迫他去杀戮的父亲，和同样以枪口指向他的敌人。对这个六岁的小孩而言，生存与杀戮成为了同义词——想要活着，就要杀人，想要活的更好，就要杀更多的人。战争激活了他体内野兽的本能和强烈的求生意志，却将他原本的人性完全压抑。

然而人毕竟是复杂的动物，即使在这地狱般荒谬的生活中，他的心中仍旧残存着一丝人性。虽然年幼的他在战斗中爆发出了强大的潜能，成为了索利达斯手下最得力的一架战争机器，但他却无时无刻不在受着良心的谴责。即使是为了生存这单纯而无可

所能够理解的？

而那段记忆，那段童年，那段噩梦，并不会随着时间的流逝而变淡。没有人会对他这样一个来自非洲的战争儿童做什么心理辅导，这噩梦只会随着年龄的增长而不断地发酵。在美国的生活虽然能够将他带入一种正常人的生活方式，却也不可避免地让这双苍白的手上那本已随着时间渐渐消褪的血迹，在他眼中重新变得鲜艳起来。曾经在混沌无知中所做的一切，原来已是永远无法救赎的罪恶。他没有办法，没有借口，没有任何可以原谅自己的理由。在无法对抗这份罪恶的情



况下，他能做的，只有将过去完全封锁，完全埋葬，完全驱逐到脑海中的暗室，主动选择遗忘，只当这一切从未发生过。

加入美军电子部队也终于给了他一个能够在利用自己战斗技能谋生的同时，不再让双手沾满鲜血的机会。

## CHAPTER 2-2

## 棋子 (Pawn)

“你不过是一件武器，和战斗机、坦克没有区别。”

——罗斯 (AI)

巨壳事件中，这个早已深埋脑海的定时炸弹，又再次被唤醒。也许是索利达斯的话，也许是整个事件中，再次亲眼目睹的这一幕幕死亡，让他终于记起了被自己封存的童年，原来那个问题他从来没有给出答案。

“我究竟是谁？”

不论是加入美军电子部队，还是之后的猎狐犬，他仍然只是在谋求生存，只不过不再以他人的生命作为代价罢了。对于要用自己的生命来实现

择计划需要模拟的，是在最为极端情况下，玄武所载信息处理系统将最为懦弱的人变为最为最强战士的控制能力，在此基础上，方能测试出系统对于整个人类的控制能力。虽然童年时雷电的战绩无人可敌，但在心理上他却是最为懦弱的一个。他的战友们都能够在直面曾经的罪恶之后拥抱着新生，只有他一人选择了遗忘而非面对。

一个连自己都无法面对和接纳的人，是不可能拥有独立意志的。无法

什么，为后世传递什么问题，如果他回答不了“我是谁”这个问题，就会永远无解。整个巨壳事件中，他的代号几度变化，从最初的斯内克，到雷电，再到索利达斯说出他曾经的名字杰克。但一以贯之且最核心的代号，是雷电。在与索利达斯的最终决战前，上校告诉雷电，这个代号与“霸王”、“海魔鬼”一样，来自二战期间日本海军的一种截击机，而盟军方面称呼雷电截击机所用的代号又恰恰是雷电儿时的名字：杰克。这意味着他就像霸王一样，不过是整个行动中可以随时抛弃的一枚棋子，一件兵器。他根本不需要有自己的思想或者意志，只要如同截击机一般，成功完成自己的刺杀任务即可，一旦任务完成，雷电是死是活，根本没有人会在乎。

对于S3计划（民智选择计划）来说，雷电同样是最合适的实验目标。民智选



直面错误的自己，就无法建立一个正确的自己，当对自身生存正当性存疑的时候，他便只能生存在他人的阴影下。不论索利达斯还是爱国者，虽然他们利用了雷电，但雷电自己所选择的生存方式同样给了他们可乘之机，在选择埋葬过去的同时，雷电已经同时自愿选择了放弃独立意志，甘愿活在他人的指挥与命令下。

这个过去的开膛手，曾经的懦夫，现在的棋子，究竟要如何回答这个问题？手握手柄，坐在电视前的你，又将如何回答这个问题？

## CHAPTER 2-3

## 父与子 (Father & Son)

“我告诉你我是你的生父，其实我是你的养父，用魔鬼的双手将你培养成一个战士。”

——索利达斯

雷电是不幸的，他失去了双亲，被一个恶魔般的养父培养成了一架战

争机器，但他又是幸运的，因为在巨壳事件中，他遇到了传说中的佣兵，



在精神上如同父亲一般的斯内克。索利达斯在雷电身上看到了人类兽性的一面，而斯内克则试图引导出雷电人性的另一面。在两人的对话中，斯内克曾经问过雷电一个问题，而这也是索利达斯希望雷电永远不去思考的问题：“你究竟为何而战？”

一直以来，雷电都在为了生存而战，换言之，为了自己的生命而战。这并没有错，但他也因此没有机会去考虑更高一层的可能性：为了别人而战，为了信仰而战。在点出这个问题的同时，斯内克用自己的行动做出了表率。他一直在为了阻止核武器的扩散而战斗着。虽然两人的接触不过一天的时间，斯内克已经在雷电的脑海中引入了那个一直缺位的东西，称其做信仰也好，自我也罢，都是雷电一直以来，被过去束缚而

无法睁开双眼去寻找的东西。

然而觉醒绝不是一件轻松的事情。在巨壳事件结尾，雷电与造成自己所有过去罪恶的养父索利达斯相对而立，刀剑相向。这场父子间的决斗，恰是雷电正视过去的开始。在手刃索利达斯，完成了弑父之后，他才真正开始走上自己的救赎之路。这个过程是极其痛苦的，他独自战斗着，一方面承受着挥之不去的噩梦，另一方面还要努力去寻找真正属于自己的信仰。



## CHAPTER 2-4 杰克与罗斯 (Jack & Rose)

“看看真实的我，好吗？”

——罗斯

杰克与罗斯，也许这两个名字会让你想起《泰坦尼克号》的男女主角，电影中那段爱情唯美无比，却最终以悲剧收尾。雷电与罗斯的故事，则恰好相反。他们的爱情并没有电影那样唯美，雷电残缺的童年，爱国者的重重阻挠，都让这份感情延续得异常艰辛，但正是在直面这些艰难的过程中，两人的感情才得到了升华，并结出了幸福的果实。

从电子化部队调入猎狐犬之后与罗斯在一起的两年，是雷电生命中最开心的一段时光。虽然无法将自己的过去与罗斯分享，也仍然被噩梦困扰，但他终于开始尝试像一个正常人一样，学着和另一个人相处。巨壳事件的爆发，是两人的关系一个转折点。经过



两年的长久相处，罗斯想要更进一步贴近雷电的内心，那最为黑暗的记忆，成为能与她共同分担这份痛苦的人。雷电却因为浮上心头的过往而无法对自己的恋人，在罗斯的步步紧逼下仓皇躲闪。他不仅没有能力解开自己心头的桎梏，更没有给予罗斯一段幸福生活的自信。对于过去的逃避，已

经刺伤了两人的未来。

索利达斯揭开雷电身世之谜后，他向罗斯坦承了一切，同时也放弃了她共同生活的可能。罗斯说出自己是受爱国者指派去接近他，则成为压垮二人关系的最后一根稻草。二人的关系看似在此走到了尽头，实则相反。在揭开真相前，两人虽然生活在一起，却各自承受着内心秘密的折磨，无法坦承相对。巨壳事件中，他们虽然无法相见，却真正相互敞开了心扉，直面彼此的痛苦，并最终学会了互相分担。

罗斯对于雷电而言，并不仅仅是晦暗生活中的一丝光亮，更是他能够在经历了如此多的痛苦与伤害之后，仍然可以坚持下去的重要理由。虽然在巨壳事件之后，两人仍旧因为种种原因没能走到一起，但在影子摩西岛上，肉体几乎被世外天堂军舰碾碎，雷电用尽力气吼出她的名字的那一刻，谁是对雷电而言最重要的人，已经不言而喻。如果说在雷电寻找自我的过程中，斯内克犹如父辈和导师的话，罗斯则更像一个旅伴，和他共同成长，共同

经历这份爱情。巨壳事件中的她，仍像个小女孩一样，蛮横，唠叨，偶尔还吃吃醋，而在世外天堂叛乱中的她，则变得成熟起来，能够忍辱负重来保护雷电和自己的孩子。战争让他们两个人都得到了成长，而经历过一切磨难的爱情，也回馈给他们一个圆满的家庭。

## Special Document 1

## 雷电个人资料

### 基本信息

原名 杰克 国籍 美国 / 利比里亚 出生年代 1980s  
绰号 开膛手杰克 / 白色恶魔 / 斯内克 / 闪电先生

### 外貌特征

人种类别 高加索人 / 白种人  
瞳孔颜色 蓝色 (2018 年进行光学植入手术后偶尔变红)  
头发颜色 浅金黄色，后期偏亮灰色

### 职业及家庭信息

所属组织 恶魔军队 / 美陆军第21军 / 猎狐犬 / 爱国者 / 慈善事业 (Philanthropy) / 失乐园军 / 野马安全咨询公司  
职业信息 前儿童士兵 / 特种部队士兵 / 间谍 / 佣兵 / 侦察兵 / 生化忍者  
家庭关系 父母 (不详) / 索利达斯·斯内克 (养父) / 罗斯玛丽 (妻子) / 约翰 (儿子)

### 《潜龙谍影》系列相关信息

参战作品 《潜龙谍影2 自由之子》 / 《潜龙谍影4 爱国者之枪》 / 《潜龙谍影崛起 复仇》  
创作者 小岛秀夫 (Hideo Kojima) 设计者 新川洋司 (Yoji Shinkawa)  
英语配音 昆顿·弗林 (Quinton Flynn) 日语配音 堀内贤雄 (Horiuchi Kenyu)  
动作捕捉 森崎えいじ (Eiji Morisaki) (MGS2) / 吉冈毅志 (Takeshi Yoshioka) (MGS4) / 岩本淳也 (Junya Iwamoto) (MGRR)

※ 以上资料译自 MG Wiki



## CHAPTER 2-5 觉醒 (Awakening)

“我是闪电，化雨而成。”

——雷电



巨壳事件不仅开启了雷电封闭的过去，同样开启了他的未来。解救桑尼只是他迈向实现自我的第一步，之后自学剑术，在极地流浪并学习侦查技艺，以及与失乐园军共同作战的经历，都让他变得更加成熟。尽管爱国者改造了他的身体，却无法改变他的内心。为了信仰他不断地战斗，战斗又让他更加坚定了自己的信仰。在与梵普及山猫叛军的对决中，他拼尽全

力，几度逼近生死的边缘，但此时的他不再像巨壳事件时那样迷茫而无措。“斯内克，这一次，换我来保护你。”能够说出这句话的雷电，已经成为了一个真正的战士。至此，他也终于能够回答那个在联邦纪念馆前提出自己的问题了。也许过去他曾经双手染满无辜者的鲜血，但现在的他已经不再是开膛手杰克或者白色恶魔，他不再做任何人的棋子或武器，只为了自己的信仰和自己所爱的人而战。没错，他是雷电，化雨而成，虽然生于悲怆的雨夜，却以令人无法直视的光芒，劈开这茫茫的雨夜，照亮这灰暗的天空！

## CHAPTER 2-6 英雄 (Hero)

“不论别人叫他什么，在我心中，他永远是一个英雄。”

——桑妮

营救桑妮是他在巨壳事件之后所做的第一件事，对他而言，选择去做这件事，一方面是由于奥尔加为了救他而死于索利达斯之手；另一方面，



也可以看作他自我救赎的第一步。桑妮的遭遇，其实与雷电如出一辙。她在出生时就遭到爱国者的绑架，被软禁在51区，失去了过一个正常小孩生活的机会，母亲也被索利达斯所杀。雷电之所以义无反顾地迈上了营救桑妮之路，或可理解为不愿曾经发生在他自己身上的一切，再现在桑尼身上。



世外天堂事件后，他在追查绝命狂徒执行有限公司（Desperado Enforcement LLC.）行踪时，从墨西哥世界警察公司（World Marshal Inc.）秘密实验室中救出了被西尔斯程序（Sears Program：取出儿童的大脑双眼与脊柱，装入生化改造躯体中制作生化改造士兵）所绑架的圭亚那男孩乔治（George），不仅乔治这个名字唤起了雷电脑海深处关于曾化名乔治·西尔斯的索利达斯的记忆，西

尔程序也直接延续自索利达斯将乔治等利比亚儿童培养成儿童士兵的行为。如果说雷电对桑妮的营救更多的是对奥尔加的感恩以及对弱者伸出援手，乔治则更多地让他回忆起了自己的过去。而对于他而言，此时的战斗信念已经不止公正（Justice）这一泛泛的概念，而是为了拯救那些在战争经济（War Economy）中毫无反抗之力的被裹挟者，尤其是那些不谙世事的孩子们。

刃狼（Bladewolf）曾经分析过雷电的行为，它得出的结论是：雷电在为了那些曾和他处于一样境地的弱者而战斗，给他们的生命以另一种可能，雷电曾对鲍里斯说过一句话：“我也许不能阻止他们变成生化改造人，但我可以阻止他们变成杀手。”为了让这些儿童不再经历他曾经体验过的梦魇，他也拒绝带上为自己所救的乔治一起战斗，而是告诉他杀戮与战争的错误，让他去安心地过平凡孩子的生活。在这一决定过后，雷电才终于从心理上超越了他的养父索利达斯，也结束了自己的噩梦。

## CHAPTER 2-7

## 自由意志（Free Will）

“有这么高的人工智能，却又不能使用，那还有什么意思？”

——雷电

一直陪伴在雷电身旁的刃狼，是与雷电相映成趣的一个角色，可以说雷电从出生到世外天堂叛乱中所经历的全部心理历程都被浓缩到了这个角色身上。刃狼最初是作为一个杀人机器而存在，这一点与雷电儿时的杀手身分完全一致。然而拥有高级人工智能的刃狼渐渐在战斗中拥有了自己对自由的向往，与雷电初次相遇时，它的心理状态就像巨壳事件中的雷电，行动受到操纵，灵魂却已经觉醒。被雷电击败并改造后的刃狼，更像世外天堂事件中的雷电，在摆脱了控制之后，终于拥有了自我意志，在雷电与议员阿姆斯特朗（Steven Armstrong）决战中，它以自己的意志决定将萨姆（塞缪尔·罗德里格斯/Samuel Rodrigues）解锁后的刀交给了雷电，助他取得了最后的胜利。正是由于刃狼与雷电心路历程的惊人一致，他才能真正理解萨姆以及雷电的信念，做出这一决定。

如果说世外天堂叛乱中的雷电仍然是在追随这斯内克的道路前行，为

斯内克提供各种援助的话，之后的一切，都是属于他自己的战斗，再无人去指引他，他只能自己决定前行的方向。在阿布哈兹（Abkhazia）与朔风的对决之后，他不为法律、当局、战友、以及一切条条框框所束缚，决定以一己之力去挫败世界警察公司的阴谋。这一份勇气，便是他自由意志的最好体现。



## Special Document 2

## 雷电生平时间线



1980年代：出生于利比里亚  
1989：父母遭索利达斯杀害，被索利达斯收养，成为一名儿童士兵  
1993：参与利比里亚内战并成为童军队长  
1995：内战结束，来到美国  
2005：加入美陆军第21军，并参与虚拟训练  
2007.7.20：离开第21军转至纽约汉密尔顿堡任职  
2007.7.30：在纽约偶遇罗斯玛丽  
2009：加入猎狐犬小队，在波兰卡堡进行训练  
2009.4.29-30：经历巨壳事件

2009.4.30-2014：离开罗斯玛丽，救出桑妮，在取回大首领遗体过程中被爱国者所俘并接受生化改造，为失乐园军所救  
2014：世外天堂叛变事件  
2014-15：短暂的平民生活  
2015-18：加入野马安全咨询公司，并协助恩曼尼总理稳定了非洲某国局势  
2018：在护卫恩曼尼总理时遭遇绝命狂徒执行有限公司伏击，总理被杀，雷电重伤。之后他在野马公司支援下捣毁了幕后黑手绝命狂徒公司，重创世界警察公司，挫败了科罗拉多州参议员阿姆斯特朗的野心

## CHAPTER 2-8

## 理想（Ideal）

“理想，杰克，你的理想是什么？”

——朔风（Mistral）

当阿姆斯特朗站在“惊天（Metal Gear Excelsus）”上对雷电大谈特谈他通过点燃第二次反恐战争导火索来复兴美国的理想时，雷电对他的回答是：“你是个彻头彻尾的疯子。”阿姆斯特朗与雷电的父亲索利达斯在各方面有着许多相似，他们都是政界高层，都认为美国已经腐烂至根，都想要解放每个人的自由意志。索利达斯希望人们从爱国者的信息控制下解放出来，他所希望实现的是意志上的自由；而在爱国者已经覆灭的情况下，阿姆斯特朗所希望的，是激发每个人心中的战斗本能，让每个人都成为一头野兽，一台杀人机器。他们所追求的绝对自由，绝对自我，其实是以践踏个体最基本的生存权利为代价的，其结果必然是生灵涂炭，满目疮痍。



从雷电对两人的回答中，我们可以清晰地看到雷电的成长。在面对索利达斯的理想时，雷电无言以对，他只能以手中的刀来战斗，用自己身体内被索利达斯所培养出的战斗本能来战胜自己的缔造者。而在与阿姆斯特朗对决时，他的回答铿锵有力：“你根本不懂得那些弱者，因为你从未为了生存而去偷窃或杀人。”儿时的经历让他在成为强者的同时，仍然能够为了弱者而战斗。无论身为大首领完美克隆体的索利达斯或者从常春藤联



校成长出来的美国上流精英阿姆斯特朗，都不可能真正将乔治那样朝不保夕的流浪儿放在心上，他们可以轻易地去牺牲这些人，只为了达成自己所谓的理想，而且他们从未想过，在牺牲这些生命的同时，他们的所谓理想，也已经完全变质，恶臭不已。

“一剑在手，百剑剑锋。”英国诗人乔治·赫伯特的这句话，解释了雷电的战斗理念，那就是一杀多生（Issatsu Tasho）。在与季风

（Monsoon）的对决中，他对自己开膛手隐藏人格的释放，正是这一理念的写照。开膛手杰克的一面，是他一直以来都在躲避和埋藏的过去，但在无比强大的敌人前，他选择了释放这一面，宁可自己化身恶魔，也要赢得战斗，拯救那些被毁灭之风（Winds of Destruction）所夺取的孩子器官。在这层意义上，他已经将自己视作了一杀多生理念中的那柄活人剑，立志以自己沾满鲜血的双手来保护孩子们安静无忧的生活。从帮助恩曼尼总理平定战乱，到以一己之力拯救众多被当做实验对象深处绝境的儿童，再到摧毁议员阿姆斯特朗的野心，他的刀不再为杀戮而挥动，只为救人而出鞘。



## CHAPTER 2-9

## 变数 (Variable)

“雷电，马上把游戏机关掉！”

——上校 (AI)

如果说斯内克对于整个“《潜龙谍影》系列”来说是一个不可或缺的常数，雷电则像是一个变数。他的存在，与系列第一主角斯内克形成了鲜

明的对照，正是在二者的对照中，彼此的特征才得到了最大程度的凸显，整个系列的角色形象也变得更加丰满。

雷电取代斯内克成为《潜龙谍影2》的主角，在当年对玩家们的冲击非常大，同样褒贬不一。在PS初代取得巨大成功后，所有玩家都在翘首以盼斯内克所续写的传奇。然而系列制作人小岛秀夫却选择了通过雷电的视角来讲述故事，同时用第三人称的视角来观察斯内克。斯内克是一个历经风霜磨砺的老兵，有着丰富的实战经验和传奇般的战绩，雷电却是一个默默无闻，只参加过虚拟训练却从未上过战场的新兵。但正是这样一个缺乏背景，默默无闻的新兵，能够最大限度地让玩家在游戏过程中融入角色。在玩家带入自己的真实感情之后，便能够体验到在整个巨壳事件中，雷电的心绪起伏。那一句“我究竟是

内克系列主角的惯常位置，在《爱国者之枪》中，他虽然并非主角，却同样与斯内克在各个层面形成了强烈对比，从侧面烘托了斯内克最后一段人生路的艰辛和其人格的伟大。与身体机能急速衰老的斯内克相比，雷电的身体经过生化改造，各方面能力远超常人。斯内克曾经在巨壳事件中给予雷电各种指导和帮助，而今换做雷电一次次救斯内克于死地。在一切都结束后，只有奥塔肯陪斯内克走向他生命的完结，而雷电则在经历种种磨难后，与家人团聚，更拥有了一个能将自己基因延续下去的孩子。惟有在和终获幸福且拥有光明未来的雷电的比照中，老去的斯内克那股迟暮英雄的苍凉才能弥漫如斯，令人唏嘘不已。

在最新的《潜龙谍影崛起 复仇》中，雷电再次担纲主角。虽然整个游戏系列的世界观得到了相当程度的延续，但随着主角的变化，游戏的整体风格和玩法都为之变。为了突出雷电经过生化改造后的战斗能力，游戏由注重隐蔽的潜入类游戏转为注重斩杀的动作类游戏。至此，雷电已经成长为足以与斯内克比肩的重要人物。对于未来的潜龙谍影游戏而言，雷电这个全系列中的变数无疑有着更加广阔的创作可能性。小岛先生也已经表示将会联合白金工作室制作《复仇》的续作，相信雷电这个人物会继续成长，给我们带来更多的惊喜。



谁？”虽然是自雷电口中说出，问的却不仅仅是他自己，还有电视之前的每位玩家。而如若选取斯内克这样一个已经有着明确信仰的角色作为主角，便完全无法让玩家感受到寻找信仰这一过程的艰辛与残酷。

《自由之子》中的雷电改变了斯

## 革新

## INNOVATION

革新，虽《潜龙谍影》系列一直以来秉承的核心制作理念。系列从技术、玩法、主题等各方面，不仅在变革中不断突破自我，更能够保持一贯的高品质。可以说，《潜龙谍影》这一品牌，之所以能够屹立于游戏界并不断向前发展，时刻保持变革精神功不可没。

## CHAPTER 3-1

## 技术 (Technology)

技术是玩法层面实现革新的基础。每一代潜龙谍影都在努力开掘机能的极限，以实现更多的游戏可能。而这种可能，深深浓缩着制作人们对于游戏发展可能性固有思维的突破。

当《潜龙谍影 索利德》第一次在E3展上出现时，所有媒体以及玩家都目瞪口呆，尽管画面充满了马赛克，用现在的眼光来看太过粗糙，但在漫天CG播片当道的PS主机上，它是第一款通过即时演算来完成全程的游戏，玩家在电视上所看到的一切，均为实时生成，而非预渲染过的CG。这种做法引领了实时演算过场的风潮，

刺激了游戏开发者们在游戏叙事展现方式上的革新。

《自由之子》在PS2主机上的演示同样引起了极大轰动，这应该是第一款真正能够在PS2发售初期便体现出其强大机能的作品。暴风雨中的油



轮上各种天气效果、光影效果、气体效果等，都令人叹为观止。物理引擎的革新也是实现两位主角诸多新动作的基础，斯内克越过晕厥敌人身体时那小心翼翼的小碎步，是PS上的前作无法实现的。此外，借助PS2强大的机能，同屏能够容纳的敌兵数和敌兵的AI智能都大幅提高，敌兵会三五成群结队对主角进行围剿，灵活使用手雷来逼主角离开掩体再进行攻击，还会在战况吃紧时通过对讲机要求支援，在受伤时进行自我治疗。此外，如果在主视角下用枪瞄准敌兵不同的部位，他还会有全然不同的反应。这些有趣的细节，相信大家都还记忆犹深吧？

如果说《自由之子》只是展示了PS2硬件的潜力，《食蛇者》可说是将PS2的机能发挥到了极致。与巨壳那缺少变化的朴素环境相比，《食蛇者》中的丛林对处理能力提出了更高的要

求，在提升同屏敌兵人数的同时不降低帧率，还要能完美地体现出那个包罗万象的丛林世界。此外，与前作中能够穿越敌人的翻滚动作不同，CQC系统的加入也意味着主角本身更加丰富的动作，以及与敌兵之间更加丰富的互动与接触，这一切新要素都对技术层面提出了更高的要求。不得不说，小岛组在技术上的革新能力令人叹为观止。

《爱国者之枪》作为PS3发售初期的作品，再一次将展示主机性能的重担肩负了起来。在画面效果上，一步跨入次世代的层次，不论是贴图质量，人物表情，还是动态效果，都令





人满意。尤其是雷电力战众多月光的片段在动作设计和节奏把握上都达到了电影级别，令众多玩家为之目眩神迷，也显示出了小岛组强大的制作品力。此外，也只有凭借高清世代主机的强大机能，霸王与海魔龙的终极对决才能被展现得如此震撼。

《潜龙谍影崛起 复仇》研发过程

的一波三折尤其体现了系列对技术创新的高要求。从公布开始，万物皆可斩的系统就对机能及技术可行性提出了极高的挑战，由此导致的漫长开发周期也让本作的前途一度岌岌可危。但在与白金工作室合作后，这个崭新的系统终于在技术层面得以实现，让玩家得以体会到斩杀的快乐。

底层技术的开发优劣，决定了其上游戏性的可能性多寡。《潜龙谍影》系列一直坚持在最前沿的硬件上制作，并以挖掘出硬件的最大潜能为己任，更以技术革新为基础，给玩家带来了无数的新玩法和新创意。

及时离开敌兵视线，则会进入回避状态，此时敌兵仍会积极搜寻斯内克的痕迹。再经过一段时间不被发现，方能回到潜入状态。此外，斯内克的潜入方式与敌方的侦查能力都有了飞跃。此作中，斯内克可以通过爬行动作来通过围栏缺口或者潜伏在床下避免被发现，敌兵从初代的直线视野进化为扇形视野，还拥有了听觉，任何风吹草动都会惊动他们进入搜寻模式。游戏的BOSS战也进一步进化，各个BOSS的攻击方式迥异。游戏结尾



三连战尤为精彩：首先是系列必备的MG战；在失去所有武器道具之后则要在一片雷区上，凭借拳脚与灰狐一决高下；险胜之后还要在大首领追杀下在地图各个地区收集道具组合成武器来反击。三连战的第一战考验了玩家在多样化攻击下的操控能力，第二战则让玩家无法依赖之前积攒的道具，只能单凭实力来战斗，第三战进而考验了玩家在遭到追杀之下的解谜能力。三连战中，玩家稍有不慎便会满盘皆输，但最终击败大首领后所能获得的成就感，也绝对不是般游戏所能给予的。这样的战斗，在当时的机能下得以实现，令人难以置信。此外，通讯系统也大幅进化，潜入任务的不同方面开始由不同的人物进行支援，每个人物都有着自己的个性特点，在与斯内克的互动中彼此辉映。《潜龙谍影2 固蛇》在游戏玩法上的诸多设定均为系列的基石，可以说从这作开始，系列开始拥有了自己相对固定的独特风格。

游戏文化

读游戏

## CHAPTER 3-2

## 玩法 (Gameplay)

玩法和游戏系统是一款游戏的核心，《潜龙谍影》系列自诞生至今，每一作都在玩法层面上实现了大幅进化，而其核心的潜入理念在不同平台上以不同方式得到了展现，战斗、道具、通讯系统等系统也经历了不同的进化。在最新的《崛起 复仇》中，更成为一款动作游戏，玩法与潜入游戏跨界。以下便对本系列在家用级平台上的玩法进化做一个简要的梳理。

### 潜龙谍影 (MSX)

Metal Gear/MSX

从1987年在MSX主机上出现的《潜龙谍影》初代开始，该系列就已经显示出了与大部分游戏迥异的核心制作理念。当时大部分的游戏的战斗仍然停留在“兰博”式的硬碰硬阶段，虽然敌人源源不绝袭来，但相比主角而言能力不值一提。《潜龙谍影》初代则选择了“潜入”这一较为新颖的游戏方式。一旦不慎暴露于敌兵的视野中，主角斯内克便会遭遇敌兵在数量和攻击力上均占绝对优势的追杀，硬碰硬基本不存在任何胜算。游戏鼓励玩家通过观察敌兵的行动路线，开动脑筋计划出自己的行动路线，尽可能地在不被发现的情况下通过关卡。这种别出心裁的游戏方式，与当时许多游戏无脑地一路按键砍杀射击即可过关相比，对玩家提出了更高的脑力要求。此外，BOSS战也不仅仅是躲避攻击的乏味套路，如果不能找到具有针对性的武器，就无法给BOSS带来任何伤害，这就要求玩家首先必须收集到必要的武器，并且能够在战斗中试验出究竟哪个才是有效的武器。道



具系统也别具一格，与一般游戏中简陋的谜题设定不同，主角斯内克想要通过某些关卡，必须装备上特定的道具，例如想要通过毒气室，必须有防护面罩，一旦摘下就会持续损血，而纸箱箱这一系列标志性的潜入道具也第一次出现。寻找道具和使用道具的过程无一不在考验着玩家的智慧。通讯系统也是在初作就确立了核心地位，玩家可以通过这个系统确定任务目标，获得武器和道具介绍，甚至是击败BOSS的方法。与此同时，这个系统还肩负着推进剧情的重担。

### 潜龙谍影

Metal Gear Solid

1998年在PS平台上发售的《潜龙谍影》在2D前作基础上又再为之一变，成为了一款3D作品，相应的玩法也有了诸多变化。潜入方式上，加入了主视角和背后视角两个观察模式，玩家可以躲在墙壁处观察身后的敌兵情况或者躲在通风管内观察房间内的情况。新的扶持动作可以让斯内克在不伤人命的情况下制服敌兵。此作中，追求不被发现通关和最少杀人数通关以获得大首领评价的设定大大提升了游戏的可重玩性。武器的特色也做了相应调整，遥控导弹、毒刺导弹以及狙击枪都要求玩家以第一人称视角进行控制。在使用手雷时也要考虑到奔跑动作对惯性的影响以及地形高低差的因素，不然很可能扔出去的手雷会弹回来炸到自己身上。武器的

作那样限定于某一种武器。例如对渡鸦的最后一战，玩家既可以选择遥控导弹远程追踪，也可以引诱他追踪自己，设置好地雷来解决他。后期的MG战，更是要求玩家综合运用各种武器，先以箭条手雷干扰MG的追踪能力，再以毒刺导弹锁定攻击。道具系统也进一步进化，大量的趣味要素出现，无限头带和光学迷彩作为两个通关奖励，可以完全改变二周目游戏的玩法，前者可以让玩家不再顾忌弹药的限制，大开杀戒，后者可以让玩家不再在乎敌兵，大摇大摆地在关卡中遛弯。其他诸如防止打喷嚏被敌兵发现的感冒药、服用后能防止使用狙击枪时手抖的镇定剂，虽然都是细节，却极大地提升了游戏的趣味性。通讯系统在本作中的核心地位毋庸置疑，



调整与BOSS战的设置完美地结合了起来。如果玩家学不会精准地将手雷扔到渡鸦(Raven)的坦克盖内，就无法给他致命一击；如果玩家无法用手柄精准地控制狙击枪的准星，也很难在狙击雪狼(Sniper Wolf)的对决中占得先机；如果玩家无法快速准确地移动准星，那么用毒刺导弹锁定雄鹿直升机(Hind-D)便是空谈，更遑论在它的强大火力下幸存。另一方面，对同一个BOSS战，也不像前

绝大部分的剧情都是通过这个系统进行传递的，甚至绝大部分关键人物除了开场动画之外，都只在通讯系统中出现。通讯系统中那精彩绝伦且无比传神的手绘人物表情图更是前无古人后无来者，成为了此作的重要标志之一。

### 潜龙谍影2 固蛇 (MSX)

Metal Gear 2 Solid Snake/MSX

1990年MSX平台的续作《潜龙谍影2 固蛇》相比前作在玩法上有了长足的提升。引入了雷达系统，能够一次展示九块地图上的敌兵行动，相应地主角斯内克也不能再像初代那样只考虑所处地图的敌兵运动，而必须时刻观察雷达上各个地图中敌兵的行

动，否则便会陷入一切换地图就被发现的窘境。为了与雷达系统互动，又引入了三级警报机制，进一步提升了游戏的策略性。未被敌兵发现时是潜入状态，一旦被发现就会进入警报状态，此时雷达系统会停止工作，玩家不再能看到敌兵动态。如果能够

#### 作者有话

在此文写作过程中，得到了Ray和Nine等MGCN总部战友的支持和启发，特此致谢。另外，各位读者如果在游玩《潜龙谍影崛起 复仇》时想要对游戏的背景有更进一步的了解，或者想要查找有关《潜龙谍影》系列的资料，交流有关话题、心得，欢迎来到MGCN。

更多精彩分享来至

yiweidu.qiwm.com



## 潜龙谍影2 自由之子

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

2001年《潜龙谍影2 自由之子》在PS2平台发售。相比PS上的前作，本作对3D游戏形式的各方面进化更加到位。潜入方式上，新的悬挂、翻滚、侧翻等动作的加入，让玩家们的潜入更加得心应手，不仅可以从桥梁边缘垂下躲过敌兵，还可以从上方跃下或者以翻滚动作砸晕敌兵。随着环境细节的丰富，玩家还可以躲入柜子再以主视角观看外部环境，或者将被制服的敌兵拖入柜子里以避免被发现。武器系统上则全面进入主视角化，玩家可以实现枪械的精准射击，通过打灭探照灯，打掉无人侦察设备等方式来方便潜入，也可以在被发现时通过打破灭火器或者面粉袋的方式来延缓敌兵的追踪，还能在敌兵呼叫支援的时候打掉对方手中的对讲机来阻止援军。麻醉枪和敌方气力槽的引

入，更让零杀伤通关成为了可能。新加入的武士刀则不仅给雷电带来了一丝和风，也第一次为战斗系统引入了一件冷兵器。围绕着冷冻喷雾等特殊武器，玩家们还可以玩出如使敌兵暂时失去抵抗能力等很多花样。BOSS战的进化紧随其后，不论是与胖子在停机坪的拆弹对决，在联络桥上与鸢式战机的对决，同时应对多架海魔鬼的围攻，还是与索利达斯在联邦纪念堂屋顶上的刀剑对决，都在气势上相比前作提升了一个层次。以狙击枪辅助艾玛通过拦油网的一战引入的保护友军模式以及随武士刀引入的冷兵器战斗模式，都通过新的玩法提升了战斗的乐趣和挑战性。道具方面则继续趣味路线，加入了色情杂志、假发、剃须刀等用途各异的道具，而使用定向麦克风则能够窃听到许多隐藏对话。

通讯系统放弃了前作的静态表情，进化为3D人物头像建模，所有嘴型和对白一一相对，表情也不再是几幅画面交替，而是实时变化。同时在此界面还会进行一些实时信息如图片、视频的展示。



## 潜龙谍影4 爱国者之枪

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

2008年，《潜龙谍影4 爱国者之枪》在PS3平台独占发售，新主机和近未来的背景设定带来了游戏玩法的全面进化。潜入方面，与前作需要手动更换的迷彩相比，此作的光学迷彩会自动随周围环境变换颜色，在不打乱游戏节奏的前提下，让潜入更有趣味，玩家们甚至可以伪装成一座雕塑来躲避敌人的追踪。气力槽进一步进化，斯内克的精神状态会随着环境的变化而改变，当面临严苛环境如极寒环境或者遭遇精神打击时，会持续下降，而精神状态的高低则会直接影响玩家手持武器时的攻击精准度。武器方面的进化很明显，近未来的设定为我们带来了诸如太阳枪、电磁炮等虚构武器，而武器改造系统也是第一次出现，玩家可以为手头的武器加上各种配件以实现提高射击精度，提高稳定性等等的定制效果。道具方面则为我们带来了头部光学迷



彩、精神药剂以及微型MG MK2这种可以远程操控电晕敌兵以开路的辅助工具。BOSS战的特色非常明显，和“美女与野兽小队（Beauty & Beast）”四名队员的战斗各有特色。室内战、室外战、空中战、地面战一个不少。部分BOSS战的恢弘气势更是达到了系列之最，操纵霸王与海魔鬼的巅峰一战，不知圆了多少玩家的梦。斯内克与山猫在世外天堂舰顶的最终肉搏，更是令人热血沸腾。此次的通讯系统由MK2带来，在画面效果全面进化的条件下，每个人物都可谓纤毫毕现，宛若真人。

## 潜龙谍影3 食蛇者

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

2004年的《潜龙谍影3 食蛇者》再次对游戏系统进行了大幅革新。潜入方面，结合时代背景，取消了系列传统的雷达，改为声纳雷达，玩家们只能依靠声纳信号的大小或者主视角观察来分辨敌人远近，一定程度上增加了潜入难度。迷彩系统也是全新加入的系统，玩家需要根据身处的不同环境替换不同的迷彩，来提升自身隐蔽度。在与游戏更加丰富的自然环境相结合后，让潜入更具策略性。武器方面受时代设定所限比较复古，与之相比近身攻击的进化应该说是革命性的。近身格斗系统（CQC）在此作引入，相比前作近身攻击只有固定的两拳一脚，可谓大幅进化。除去前作的所有动作外，在主视角下，玩家们还可以劫持敌兵，以其为盾移动、战斗，也可以威胁逼供、缴械、摔晕甚至进行处决。

此作的BOSS战更是战战经典，不仅完美地将环境与对决进行结合，还为玩家预留了多种战斗方式。与末日（The End）的狙击决战便是其中的最佳代表，正

常流程的对决中玩家需要从下风处利用各种地形迂回贴近，方有胜算。但玩家们还可以考虑在第一次碰面时就以狙击枪射杀他或者在后面相遇时通过调整系统时间的方式让他自然老去。此外，部分BOSS战中也引入了近身格斗系统，如与沃尔金上校（Volgin）以及引领者（The Boss）的对决，均需要先利用此系统让对方露出破绽，才能对其造成伤害。道具方面，医疗和食物系统第一次出现，结合玩家们自己的气力槽的设定，需要玩家在密林中进行捕猎来获取各种各样的食物果腹，在受伤后使用各种医疗装备来进行自我治疗，更加凸显了游戏的主题“生存”。通讯系统在此作中遭到了一定程度的削减，改由大量质量堪比电影的过场动画来讲述故事，进一步提升了玩家的临场感和代入感。



## 潜龙谍影崛起 复仇

Metal Gear Rising: Revengeance



2013年，我们终于迎来了睽违许久的系列最新家用机作品《潜龙谍影崛起 复仇》。与以往的所有作品相比，此作的革新可谓彻头彻尾。游戏的核心系统由潜入变为斩夺，整体节奏大大提升，却又抓住了系列的精髓，那就是对人物行动的精细控制。如果说在潜入系统下，玩家们需要考虑的是如何精确地规划所操控人物的行动路线，那么斩夺系统下，玩家们需要考虑的则是如何精确地规划自己的动作序列，来尽快使敌人进入待斩状态，再耗费能量发动“斩”模式，在尽可能将敌人斩碎的同时，精确地切中核心，进而“夺”去敌方能量为下一次发动“斩”模式做好准备，并以最快的速度重复这一过程，以获得最高的游戏评价。在敌人攻击力较高的高难度设定下，如果不能精准地掌握斩夺系统来实现精准的连续刺杀，通关过程将极为痛苦。此外，夺取敌人武器为己用

的设定不仅与斩夺系统相映成趣，也与BOSS战形成了极佳的搭配。针对不同敌人的弱点，选取由BOSS处获取的特定武器，往往可以对战斗场面实现有效控制，并提高杀敌效率。夺自朔风的臂枪异邦人（L'Etrange）攻击范围广，在遭到大量敌人围攻的时候效用最大；战术又绝望乡（Dystopia）的电击功能可以使敌人陷入暂时瘫痪，斩人剪嘴血（Bloodlust）则以其超高的攻击力成为对付BOSS的利器。BOSS战的气势也不逊前作，开场与无人型海魔鬼的两段对决令人屏息，绝命狂徒四核心成员的BOSS战也各有特点，不仅对玩家的操作提出了要求，而且也很考验玩家的智慧。值得一提的是，BOSS战的配乐将战斗氛围渲染得相当到位，可谓锦上添花。另外，结尾的新型MG战也一改系列传统，成为了别开生面的冷兵器对决，大魄力的场面丝毫不输好莱坞巨制。



《潜龙谍影》系列之所以能够成为不朽的经典，甚至其影响力超越游戏这个领域，并不仅仅由于其在玩法及技术上的革新，更是在故事讲述方式以及故事背后想要传达的思想上，达到了一般游戏所没有的深度。

MSX 上初作的主题是反战，在故事讲述上则受好莱坞一定影响。不论是斯内克被俘的桥段，还是本应为斯内克直接领导的大首领叛变的桥段，都有着浓浓的电味道。续作则在剧情上进行了大幅强化，其中娜塔莎 (Natasha) 与灰狐 (Gray Fox) 的悲剧爱情尤为令人唏嘘不已，通过对这对伴侣的悲惨遭遇，有力地控诉了战争给平凡的人们带来的伤害。而在此作中，大首领的理念也不在像初代那样被定义为纯粹的恶。他同样拥有自己的一套逻辑，若站在他的角度来看他的所作所为，甚至可以得到部分玩家的理解和同情。从此处开始，正邪在《潜龙谍影》系列中不再是黑白般的二元对立，而转化为了由不同立场导致的冲突。这给了主创在剧情处理上更大的自由，也奠定了系列剧情逐步深化的基础。

PS 版《潜龙谍影》的主题是基因 (Gene)，表达了对核武器以及遗传学等科技应用的反思。在游戏中我们可以从负责支援的核武专家处获得大量关于现实世界核军备竞赛的信息，这些真实的信息对每个玩家都是一种触动，让他们清楚，核战争距离我们并不遥远。而对克隆这一行为的反思，

也迫使玩家去思考科技对于人类而言，是否是单纯的有利？当科技不再以人类的福祉为出发点，而是被野心家所利用，其可能产生的灾难，是否是人类可以承受的？



《自由之子》在剧情的复杂度以及主题的深度上都达到了系列之最。此作的主题弥母 (Meme) 已经超越了基因层面的遗传，讨论了对真实的理解以及人类文化传承等问题。雷电在一路上所遭遇的身分迷失从侧面触及了人类在数字时代所经历的信仰迷失以及身分扭曲，而最终的落脚点文化传承，则是在继承前作对基因讨论基础上，进一步的思考。斯内克在故事结尾的那段独白，在十二年后的今天读来，仍旧令人警醒，催人振奋。此作之所以能够成为最具人文思想的游戏作品之一，正是由于它并未停留在游戏层面，而是想要透过游戏传递一份独立的思想。

《食蛇者》讨论的主题，是时代 (Scene)，这一点也可以看做是对 MSX 上第二作主题的延续，本作中不论善恶，敌我，皆非非此即彼的黑白二元，而是随着时代的变迁而不断变化着。其中引领者在身不由己的情况下，为了忠诚而不得不叛国，仍然在

最终为了自己的国家而牺牲便是对这一主题最佳的说明。而引领者的叛变，又与 MSX 时代第二作中大首领的信仰息息相关。正是在见证引领者的牺牲并未获得应有的尊重与理解后，大首领才决定放弃了国家与爱国者的概念，而意图通过建立世外桃源来构造一个士兵的天堂。

《爱国者之枪》的主题是感觉 (Sense)。老年斯内克的设定，在一定程度上开创了游戏界的先河。此作对这一人物衰老的刻画，无比细腻，令人感同身受。斯内克以老朽之躯，忍受着常人所无法想象的痛苦，去为了常人不可能完成的任务拼尽全力。在最终爬过微波通道的剧情处，很多玩家都为之一动容。近未来的设定，并没有影响它对现实世界的持续关注。很多玩家是通过这一作才第一次了解到何谓私人军队，何谓雇佣军。此作实际上是对国际环境下私人军队发展趋势的一种预言，也将这一问题第一次端上了大众文化的台面。在游戏最终，大首领出现，阐述自己与零点上校 (Zero) 以及引领者理念的段落，更是点出了全系列都在关注的问题，那就是人的信仰问题。虽然游戏中有着无数超自然的设定和元素，但最终在主题层面，还是落到了人性本身，从不同人

物信仰的冲突来探讨什么才是人所当为。

《复仇》的主题则与雷电的斩杀一样干净利落，直接出现在游戏名上，那就是复仇 (Revenge)。游戏中的复仇不仅指对绝命狂徒魔下毁灭之风的复仇，也指对那些如同摧毁自己童年一样正在摧毁无数孩子童年的野心家们的复仇。正是在此作中，雷电才终于直面了自己童年的噩梦，并以自己手中的活人剑，改变了这些孩子的命运，向那些疯狂的战争狂徒进行了复仇。对儿童士兵命运的关照也渗透进了剧本中的各个环节，如果说雷电是儿童士兵中直面过去并迈入新生的典型，毁灭之风的朔风和焚风 (Sunderer) 则从反面印证了那些被儿时战争经历所摧毁的灵魂。朔风的全家在战争中被杀，自己在为家人复仇之后，也变成了杀人者。焚风的人格则停留在儿童士兵的阶段，并未继续成长。在这些反面角色的映衬下，剧本对儿童士兵的关注就不仅仅停留在雷电所代表的正面，更是深入到了反面那些悲剧中，让人们亲眼目睹到战争对儿童的伤害绝度不止作用于童年阶段，而是会对他们的一生产生持续的不良影响。



## 尾声

## EPILOGUE

“是时候让开膛手杰克斩断一切了！”

——雷电

斩断束缚，不仅是斩断儿时的梦魇，斩断战争狂人的野望，也是斩断相对固化的制作理念，斩断墨守成规的游戏模式，更是斩断陈陈相因的剧情套路，斩断定格锁闭的人物性格。小岛组虽然开发出了“斩夺”这一系统，但真正在技术上完美展现斩夺特色的，是白金工作室，这一有趣的开发进程或许也可以引起一点思考：小岛组虽有强烈的意愿去突破系列在发

展多年后所面临的瓶颈，却受到太多过往成功的束缚，无从突破；而白金工作室这个外部力量，却能够在“斩”断束缚的同时，从《潜龙谍影》系列中“夺”取维持系列精神核心的元素，真正实现系列的革新。

本作更重要的一层意义，或许是它开创了小岛组在制作《潜龙谍影》系列“续作”时，对外合作的先河。借助《潜龙谍影》这一金字招牌在国际

上的巨大影响力，白金工作室也赢得了巨大的赞誉。从《复仇》的开发进程看，小岛组在纯动作游戏领域的经验尚显不足，在此情况下，与外部工作室进行合作，不仅能够为系列带来活力，也能达到本土游戏工作室进行

提携的效果，可谓双赢。小岛先生已宣布将与白金合作制作《复仇》续作，相信有了第一次合作的经历后，雷电的下次演出必将更加精彩。

《复仇》最终决战结束后，阿姆斯特朗的临终遗言颇为耐人寻味。他紧紧抱住雷电，称其为自己意志的继承者。指出雷电为了实现目标不惜无视法律陈规、甚至宁可牺牲一两条性命做法，与他并无二致，对此雷电却无言以对。也许在续作中，雷电会迎来更加坎坷的命运，而这段传奇将如何继续，让我们拭目以待。

