

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特别企划

2013年 TV GAME 金酸莓大赏

特别的差评献给特别的你

— 前线狙击特大号 —

泰坦天降

最新情报

BETA测试 第一手体验!

特快专递

神偷

噗哟噗哟对俄罗斯方块 超级女主角战记

攻略透解

出击飞龙

系统详解 + 流程攻略 + 成就奖杯

强作袭来

如龙 维新

系统详解 + 主线流程攻略 + 免费 APP 使用指引

特稿

维新 见参!

2014.3A

定价: RMB 14.00

ISSN 1008-0600

05 >



9 771008 060006

Gamehal

游戏试玩

泰坦天降

BETA测试战况报道

最后生还者

DLC“离弃”介绍

如龙 维新

APP指南

噗哟噗哟对俄罗斯方块 游戏演示

胧村正 第二弹DLC死狂难度BOSS战演示



Gamehalo 高清光盘 + 出击飞龙 精美海报

传说中的**恶魔**再度**苏醒**
让**愤怒**的火焰**摧毁**一切

将对手的**鲜血**涂抹祭坛
这就是德拉古拉的**复仇**

机种：PS3/X360
类型：动作
发行：Konami
发售日：2014年2月25日

恶魔城 暗影之王 2
Castlevania: Lords of Shadow 2



P18 前线狙击
泰坦天降



P40 强作袭来
如龙 维新

总第341期

3A

COVER STAFF

封面用图：泰坦天降
封面设计：anubis

© 2014 Electronic Arts Inc.



读编交流

读编往来 111
小编寄语 117
发售表 119



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn



本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。

ucg.dooland.com

UCG 现已开通官方微信号啦！读者们可以扫描以下二维码，关注来自我们的第一手资讯。



收藏者：

收藏日期：

本期主打



P6 热点追踪
三上真司的最后一击？



P70 特快专递
神偷



P77 研究中心
勇者斗恶龙 怪兽篇2
伊露与卢卡不可思议的钥匙



P56 攻略透解
出击飞龙



P86 DLC 补完计划
最后生还者



P101 特别企划
2013 TV GAME 金酸莓大赏

新闻资讯

游戏情报站	3
热点追踪	6
进击最前线	13
排行榜	14
黄金眼	16
前线狙击	
泰坦天降	18
魔都红色幽击队	23
第3次超级机器人大战Z时狱篇	26
黑暗之魂II	30
无名英雄 再来者	34
传说频道	36
PS电玩大本营	38

实用技术

成就奖杯堂	39
强作袭来	
维新 见参	40
如龙 维新	44
攻略透解	
出击飞龙	56
特快专递	
噗哟噗哟对俄罗斯方块	66
神偷	70
超级女主角战记	74
研究中心	
勇者斗恶龙 怪兽篇2	77
伊露与卢卡不可思议的钥匙	
DLC补完计划	
最后生还者	86
软硬兼施SP	90
Xbox STYLE	92
PS CLUB	94
3DS应援团	96
VITA命	98
游戏进行时	100

游戏文化

特别企划	
2013 TV GAME 金酸莓大赏	101
多边共享	106
自由谈	108

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属于该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属于游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

变形金刚 暗火燎原	光盘
斗神都市	100
女神异闻录 Q 迷宫之影	光盘
噗哟噗哟对俄罗斯方块	17 66
勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	77

PS3

JUMP 全明星大乱斗	光盘
变形金刚 暗火燎原	光盘
超级女主角战记	17 74
出击飞龙	17 56
德军总部 新秩序	光盘
第3次超级机器人大战 Z 时狱篇	26
黑暗之魂 II	30 光盘
假面骑士 穿越战争 2	13
狙击精英	13
乐高大战 游戏版	16
烈焰契约	光盘
魔都红色幽击队	23
噗哟噗哟对俄罗斯方块	17 66
如龙 维新	16 44
神偷	16
圣域 3	光盘
最后生还者	17 光盘

PS4

变形金刚 暗火燎原	光盘
出击飞龙	17 56
德军总部 新秩序	光盘
教团 1886	光盘
进化	光盘
狙击精英	13
乐高大战 游戏版	16
烈焰契约	光盘
如龙 维新	16 44
深忆历险	光盘
神偷	16
无名英雄 再来者	34
湮灭之光	光盘

PSV

JUMP 全明星大乱斗	光盘
超级女主角战记	17 74
第3次超级机器人大战 Z 时狱篇	26
胧村正	光盘
魔都红色幽击队	23
噗哟噗哟对俄罗斯方块	光盘

Wii U

变形金刚 暗火燎原	光盘
假面骑士 穿越战争 2	13
乐高大战 游戏版	16
猎天使魔女 2	光盘
马里奥赛车 8	光盘
噗哟噗哟对俄罗斯方块	17 66

X360

变形金刚 暗火燎原	光盘
出击飞龙	17 56
德军总部 新秩序	光盘
疯狂摩托	17
黑暗之魂 II	30 光盘
狙击精英	13
乐高大战 游戏版	16
烈焰契约	光盘
神偷	16
圣域 3	光盘
泰坦天降	18 光盘
植物大战僵尸 花园战争	光盘

Xbox One

变形金刚 暗火燎原	光盘
出击飞龙	17 56
德军总部 新秩序	光盘
进化	光盘
狙击精英	13
乐高大战 游戏版	16
烈焰契约	光盘
丧尸围城 3	17
神偷	16
泰坦天降	18 光盘
湮灭之光	光盘
植物大战僵尸 花园战争	光盘



— 本期光盘精选内容 —

UCG网络视频为您倾情奉献

《胧村正》第二弹 DLC死狂难度 BOSS战演示

次世代新主机视频评测
历届Gamehalo网络版视频

更多精彩内容，敬请访问：
<http://www.ucg.cn/>

游戏试玩

噗哟噗哟对俄罗斯方块

游戏演示

游戏试玩

泰坦天降

BETA测试战况报道

如龙 维新

APP指南

德军总部 新秩序

猎天使魔女 2

游戏试玩

最后生还者

DLC“离弃”介绍

特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看，如需使用PS3等设备观看，请将高清文件拷入U盘中使用。

游戏试玩

泰坦天降

BETA测试战况报道

最后生还者

DLC“离弃”介绍

如龙 维新

APP指南

噗哟噗哟对俄罗斯方块

游戏演示

影像攻略

胧村正

第二弹DLC死狂难度 BOSS战演示

新作影像集锦

- 湮灭之光 I 进化
- 植物大战僵尸 花园战争
- 教团 1886 | 德军总部 新秩序
- 圣域 3 | 变形金刚 暗火燎原
- 黑暗之魂 II | 烈焰契约
- 猎天使魔女 2 | 马里奥赛车 8
- 女神异闻录 Q 迷宫之影
- 深忆历险 | JUMP 全明星大乱斗

电影前线

- 少年龙虎队 2 | 超凡蜘蛛侠 2
- 银河护卫队 / 分歧者

ENDING SONG

街机游戏

《高达 EXVS Maxi Boost》OP

UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！你可以访问以下网址免费观看！

<http://www.tudou.com/home/Gamehalo>

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16:9

宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择全屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

街机游戏

高达《EXVS Maxi Boost》OP

电影前线

少年龙虎队 2

信息条说明

本刊将内文中所介绍的遊戲的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 如龙 维新	SEGA	② 动作冒险	③
④ 多机种	龙が如く 维新!	⑤ 日版	⑥
	2014年2月22日	⑦ 本地1人，在线8-4	⑧
	对应平台为PS3、PS4	⑨ 8600日元	⑩
		⑪ 对应玩家年龄：17岁以上	

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 售价 10. 多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11. 对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
DC	Dreamcast, SEGA公司出品
FC	Family Computer, Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance, Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen, Nintendo公司出品
PS	PlayStation, Sony公司出品
PS2	PlayStation 2, Sony公司出品
PS3	PlayStation 3, Sony公司出品
PS4	PlayStation 4, Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable, SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita, SCE公司出品
SFC	Super Family Computer, Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360, Microsoft公司出品
XOne	Xbox One, Microsoft公司出品

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市联家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
网络总监：王梓
广告总监：刘芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编委：冯健
王锐愚
衣山川
江浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组版：深圳市正方图文设计有限公司
印刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/JN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年3月1日
定价：人民币14.00元

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记

DIGEST

02.18 《生化奇兵》系列”开发商 Irrational Games 被关闭，大部分员工被裁，仅留下 15 人，制作人 Ken Levine 将启动小规模新项目。

02.18 世嘉宣布将 Index 公司拆分为 Index 和 Atlus 两家公司。

02.22 PS4 于日本上市，两日实际销量超过 32 万台。

02.24 微软宣布英国 Xbox One 降价 30 英镑，并同捆赠送《泰坦天降》。

02.25 英国 GameStop 宣布在微软官方价格基础上将 Xbox One 售价再下调 30 英镑。

02.25 微软宣布前诺基亚执行官史蒂芬·埃洛普将担任硬件设备部门总裁。

02.25 索尼确认圣莫妮卡工作室裁员，据传有一款开发中的游戏被取消。

新闻短波

NFO

《女神异闻录5》美版2015年发售

Atlus 日前宣布，预定于 11 月份在日本发售的《女神异闻录 5》，将于 2015 年推出美版。不过游戏详情仍未公布。另外 Atlus 宣布同样登陆 PS3 平台的《女神异闻录 4 午夜竞技场 2 究极无敌背桥摔》将于今年秋季发售。

《MGS V 原爆点》降价

Konami 宣布，《潜龙谍影 V 原爆点》PS4、Xbox One 版售价将从 40 美元下调到 30 美元，PS3 和 X360 版售价仍为原定的 30 美元（数字版为 20 美元）。



游戏情报站

PS4日本上市,两日销售逾32万台

2月22日,PS4终于在日本本土发售。SCE官方在东京银座索尼大厦举办了官方午夜首发活动,SCE总裁兼CEO Andrew House、全球工作室总裁吉田修平、SCEJA总裁河野弘出席了首发活动。作为嘉宾登台的还有“《MGS》系列”制作人小岛秀夫、Square Enix的桥本真司和吉田直树,以及“《如龙》系列”制作人名越稔洋。排在队伍最前面,第一位获得PS4的玩家,得到了河野弘与小岛秀夫的亲笔签名。

除了索尼大厦的官方首发仪式外,SCE的几位高层还兵分几路,在东京各大主要游戏店参加了首发仪式。由于此次PS4供货充足,而且网络预订十分方便,因此在这个寒冷的天气里,参加日本PS3首发排队的玩家数量与当年PS3首发相比少得多。

Andrew House参加了Yodobashi Camera的秋叶原店首发活动,上午7点PS4正式开卖时,现场排队人

数大约为100多人。首发游戏中人气最高的是《杀戮地带 暗影坠落》。

SCEJA总裁河野弘参加了Bic Camera有乐町店的首发活动,他表示PS4在日本的预约情况非常理想,目前PS4的生产也很顺利,相信能够满足日本玩家的旺盛需求。该店在当天下午3点还举办了《如龙 维新》制作人横山昌义和名越稔洋的签售活动。

尽管PS4的首发现场看起来不温不火,但是其首发销售情况非常理想。据《FAMI通》统计,PS4在日本发售两日实际销售32万2083台,而当年PS3首发两日销量只有8万8443台。这个成绩也超越了之前的Wii U(308570台)、PSV(321407台)。据日本各大零售商报道,PS4首发两日后已基本售罄,目前索尼正在向零售商追加运送第二批发货。



Xbox One多媒体遥控器3月发售

微软日前公开了将于3月份发售的“Xbox One多媒体遥控器”,这是为方便用户进行蓝光电影播放和在线视频播放操作而设计的,有专门的“后退”和“OneGuide”按键,后者可以通过Xbox节目指南一触即达最喜欢的电视节目和电影。该遥控器也可以利用红外线通信直接操控电视机。当你拿起遥控器时,通过动作感应激活的背光按钮就会亮起来,便于在黑暗中使用。该遥控器的定价为25美元。



新闻短波

NFO

Guerilla开发PS4原创新作

SCE日前透露,《杀戮地带》开发团队Guerilla目前正在开发一款PS4的全新原创作品,该作已经开发了两年半的时间。

《致命格斗》新作

美剧《24》的主演Kiefer Sutherland除了正在为《潜龙谍影V》的斯内克配音之外,最近还透露其正参与另外一款游戏的配音,这款游戏是《致命格斗》的最新作。

《托尼滑板》新作

动视暴雪日前确认,与滑板天王托尼·霍克的合作将再次启动,相关新作正在开发中。

《极限竞速5》破百万

微软日前宣布,Xbox One再添一款百万大作——《极限竞速5》销量已超过100万套,大约三分之一的Xbox One用户购买了本作。微软表示这是过去10年来所有主机上购买率最高的赛车游戏。为庆祝百万销量达成,微软同日发布了首个免费下载的新赛道“Road America”。



Index公司将分拆

世嘉于2月18日宣布,其于去年9月收购的Index公司将一拆为二,在2014年4月1日之前分割为Atlus和Index两家公司。其中员工总数121人的Atlus将继续专心制作以“女神异闻录”系列”为主的系列,而Index的166名员工将从事发行、系统开发和广告投放。

《光环2》或将发售周年纪念版

士官长的配音演员Steve Downes最近在媒体采访时透露,今年可能会推出《光环2》的周年纪念版,但是《光环5》在2015年之前都别想玩到。

David Cage获法国最高荣誉

Quantic Dream创始人David Cage将获颁法国最高荣誉勋章“荣誉军团勋章”,授勋典礼将于3月14日举办。此前法国曾向宫本茂、Michel Ancel(雷曼之父)等游戏制作人颁发了“文学及艺术勋章”,而Cage是第一位获得“荣誉军团勋章”的制作人。



PS4、Xbox One销量或将双双破亿

市调机构DFC Intelligence最近的一份报告指出,到2020年,Xbox One和PS4的销量都将突破1亿台。



DFC认为,这两部次世代主机的降价速度都将十分缓慢,今后它们会更多的以同捆套装的方式进行促销,而非简单降价。

DFC代表David Cole表示,1亿台的数字已经是保守估计,算上了亚马逊、苹果、任天堂等可能以某种畅销新品搅局的情况。

DFC预测2014年全球游戏销售收入将达到770亿美元,到2018年将提高到960亿美元,核心玩家游戏消费的提高是增长主力。另外,DFC预测PS4将在主机战争中轻松胜出。

圣莫妮卡工作室裁员,开发中新作被取消

2月25日,IGN援引“可靠渠道”的消息指出,SCE圣莫妮卡(Santa Monica)工作室正准备大裁员。作为“《战神》系列”的开发团队,圣莫妮卡工作室在SCE内部有很高的地位,目前正在开发一款未公布的PS4新作,而Ready at Dawn工作室也在其办公楼里制作《教团1886》。

报道中并未指出裁员人数有多少,据称可能会有一款开发中的游戏被取消。目前在圣莫妮卡工作室官网招聘页面上,还有18个职位正在招人。

对IGN的报道,SCEA方面很快做出回应,确认了裁员的事实。发言人表示,这只是SCE全球工作室内部资源调整的正常人事变动,为了能够更好的适应未来的项目需要。对于被裁的员工,SCE提供了充分的赔偿以及新职业介绍服务。



美国游戏业复苏,去年增长2%



据市调机构NPD Group统计,2013年美国游戏软件市场规模为153.9亿美元。其中零售游戏销售额63.4亿美元,二手游戏及租赁消费18.3亿美元,数字内容(下载游戏、DLC、手游、社交游戏)已经成为美国游戏市场的主力,销售额达到了72.2亿美元。

在硬件方面,由于新主机的上市,2013年美国游戏硬件市场规模增长了5%。软硬件全部加起来,2013年美国游戏市场总规模增长了2%。虽然增长幅度不大,但是比起之前连续两年下降,这至少表明美国游戏业已开始复苏。

PS4销量突破530万

去年PS4发售之前,索尼曾预测其在2014年4月1日之前销量突破520万台。2月18日,索尼宣布这一销量目标已提前完成——截至2月8日,PS4全球销量已达530万台!由于3月份还有一个销售旺季,加上之后算上日本地区的销量,到4月1日相信PS4的累计销量数字会令人非常满意。此前SCE市场部副总裁John Koller表示,1月份PS4在美国本土的销量几乎是Xbox One的两倍。在欧洲地区,PS4的领先幅度可能更大。

Xbox One获年度产品奖

由美国《广告周刊》、《Parade杂志》评比的“年度产品奖”日前出炉,Xbox One荣获“家庭娱乐类”的2014年度产品大奖。该奖是由TNS市调机构对4万多名消费者进行调查统计得出的,代表了消费者的意见。该奖主办方声称,获奖产品将实现10-15%的销量提升。

Xbox One英国降价30英镑,赠送《泰坦天降》

2月24日,微软宣布Xbox One英国售价将下调30英镑,从430英镑降价至400英镑,新价格从2月28日开始实施。此次降价距英国版Xbox One上市只有94天的时间,而当年X360在英国上市近两年之后才首次降价30英镑。Xbox英国市场部总监Harvey Eagle表示,此次降价仅面向英国地区,其他地区暂无降价计划。

此次英国版Xbox One不仅降价30英镑,而且还将附赠一份数字版的《泰坦天降》游戏。微软表示刚公布的限量版《泰坦天降》Xbox

One同捆套装也将以400英镑的价格销售。

降价声明发布后,Harvey Eagle表示此次降价并不代表Xbox One陷入苦战。微软只是打算给英国玩家更大的优惠。实际上,按照目前的汇率计算,降价后的英国版Xbox One还是比美版贵得多(折算成人民币大约贵1000元)。

2月25日,英国GameStop宣布将在400英镑的官方售价基础上再优惠30英镑,370英镑的《泰坦天降》Xbox One同捆套装已经开始接受预订,相当于一口气直降60

英镑。虽然这使得Xbox One的竞争力大大提高,不过也导致刚入手主机的玩家们强烈不满。目前微软并未表态是否给先期购买者提供补偿。



销量未达标?《生化奇兵》开发团队遭遣散



2月18日,“《生化奇兵》系列”制作人Ken Levine在其公司官网上宣布,Irrational Games已经被关闭。该工作室的绝大部分人员已经被遣散,只留下15人。Ken Levine本人将会在Take Two内部启动一个新的项目,但是规模会小得多。

对于被遣散的开发人员,Irrational方面将会提供充分的赔偿,并且与Take Two的其他工作室商讨提供一些工作机会。此外Irrational还将举办一个招聘日,约其他游戏发行商与开发商和Irrational的员工们进行面试。

Levine的新项目将择日公布,该作与其过去的游戏一样,将会是面向核心玩家,以剧情推动的游戏,会有很高的重玩价值。Levine表示无论该作如何进展,最后都将以数字下载的方式发行。

他在公开声明中表示,这份工作做了17年,现在他想尝试一些不同类型的游戏。为了迎接未来的挑战,他需要将精力集中于较小的团队,能够更直接地面向玩家。Levine说:“在很多方面,这将会是回归我们的起点:一个为核心游戏玩家做游戏的小团队。”他表示原本想要自己创业去做这个项目,但是与Take Two方面聊过之后,他们非常希望能够继续合作。因此他的新作将继续由Take Two出资。

Irrational宣布关闭之后,虽然很多业内人士猜测是因为《生化奇兵 无限》的销量没有达到预期目标。但Take Two不会放弃该系列,今后新作的开发任务将交给2K Games旗下的其他工作室。

世嘉VS任天堂主机战争将拍电影,索尼出资

Blake Harris将于今年5月推出一本新书,名为《主机大战(Console Wars)》,该书将讲述上世纪90年代初世嘉MD与任天堂SFC之间的激烈战争。相关故事在我们《游戏机实用技术》和《游戏·人》上也刊载过多次,但这一次,这场经典的主机大战将被搬上银幕,更有趣的是,其制片方将会是索尼。

据外媒报道,电影版《主机大战》已经在拍摄中。小说版的英国出版商Atlantic Books确认了这则消息。本片将由索尼电影

出资拍摄,制片人是Scott Rudin(代表作《社交网络》),导演及编剧是Seth Rogen和Evan Goldberg(代表作《超级坏》、《一夜大肚》)。据悉,除了电影版之外,还有一个相同题材的纪录片也在制作中。

电影版《主机大战》目前处于初期制作阶段,好莱坞电影胎死腹中的例子太多,之前就有预定由莱奥纳多主演的雅达利传记电影自公布后再无下文,这部《主机大战》能否顺利拍摄完成,目前还不得而知。



微软硬件部易帅

2月25日,微软宣布前诺基亚执行官史蒂芬·埃洛普将担任硬件设备部门总裁,掌管游戏、智能设备等业务。

去年彭博财经曾报道埃洛普不喜欢游戏业务,如果他担任微软CEO,可能会卖掉Xbox业务。此外微软的多位重要投资人也提出要卖掉Xbox业务,包括其联合创始人保罗·艾伦。



PS4专用虚拟现实头戴式显示器

据外媒报道,索尼将于3月中旬在美国旧金山举办的“2014游戏开发者大会”期间公布PS4专用虚拟现实头戴式显示器,据称索尼在产品身上耗费了大量时间与资源,目前终于到了可以对外公布的阶段。与之前索尼推出的HMZ系列3D头戴式显示器不同,这款产品是与Oculus Rift竞争的全景视野型头戴式显示器,将会是一款“令人感到惊艳的产品”。

热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

三上真司的最后一击？

生化危机之父谈创办Tango背后的故事
以及《邪恶深处》的幕后秘辛

四年前，三上真司发现日本游戏产业的问题已极为严峻，他认为总是一些错误的人获得了正确的机会。游戏发行商们总是将导演的职位留给那些倚老卖老的员工，通常要混到40岁以上才有机会。

“当你过了40岁，就不太清楚人们为什么要买你的游戏了。”三上真司说。“而如果你太小，你又不大了解这个行业。如果刚好三十来岁，那就刚刚好了。一方面你充满干劲、充满自信，可以心无旁骛地专注于某个事情，另一方面你也有足够的管理经验，并了解这个行业。”

三上真司本人最巅峰的时期就是在30多岁的时候。30岁时他导演了《生化危机》一代，创造了Capcom最重要的游戏系列之一。39岁的时候，他创造了《生化危机4》，成为Capcom历史上评价最高的游戏。

到了44岁的时候，三上真司创办了独立游戏工作室Tango Gameworks，他说这家工作室的首要任务是栽培年轻制作人，给他们机会。在公司创立后不久，三上真司公开表示，他将导演最后一款游戏，然后从此隐退，将游戏开发工作留给年轻人。

但有时候计划赶不上变化。

离职缘由

1989年三上真司刚加入Capcom时，他的上司是Capcom家用机游戏开发部门主管藤原得郎，他最著名的代表作就是难度超高的“《魔界村》系列”。当时游戏产业刚发展起来没多久，有资历的开发者并不多，所以藤原得郎经常将机会留给年轻开发者，让他们主导一些游戏项目。三上真司很珍惜这些机会，但他认为藤原得郎的做法有些极端，他说：“给他干活的时候，我一个星期只能回家两次。我开发《生化危机》一代的时候，工资可能还没有如今初入职者的高。当时我因为囊中羞涩而无法结婚。那是一个艰难的

时期，如果我现在也那么做，我可能已经被告了。”

直到《生化危机2》发售后，晋升为制作人的三上真司总算结束了拮据的生活，可以顺利结婚了。尽管在此之前日子过得紧巴巴，但他还是很尊敬藤原得郎的做法，认为从某些方面来说，那可能比他如今所用的方法更能迅速培养人才，他也批评自己对现在带的团队管得太松。

《生化危机》获得巨大成功后，三上真司成为Capcom最重要的制作人之一，在地位提升的同时，也肩负了培育新人的责任。他在公司内推行导演牵头制的文化，在游戏设计上更多的是从上至下地实施设计意图，而不是共同商讨。也就是说，制作人的重要性得到了空前的提升。在三上真司的栽培与提拔下，涌现了神谷英树、巧舟等天才制作人。

然而Capcom的企业文化在逐步改变，三上真司说，最主要的变化就是过于商业化，让他很难再创造出有血有肉的作品。“Capcom变得有点太大了，他们开始按照EA为模版建立他们的商业模式——在管理、成本、人力资源和预算等方面都按大集团的方式来。过去的Capcom，如果一个制作人在高级管理层会议上提出一个好创意，马上就会被批准。而后来就要有许多调研，很多商业人士参与进来，发表他们的意见。上市公司可能都要那样，但我还是喜欢规模较小时的Capcom。”

白金与蚱蜢

三上真司决定辞职，他以独立制作人的身份



制作了射击游戏《征服》,以及动作冒险游戏《暗影诅咒》。开发《暗影诅咒》时,三上真司利用他的名气说服 EA 出资,帮助合伙人须田刚一获得了开发大预算游戏的机会,可惜游戏销量令人失望。

回顾《暗影诅咒》这个项目,三上真司开玩笑说,最让他高兴的可能就是蚱蜢工作室的人终于学会用虚幻引擎了。该作的开发过程非常艰难,先是从一个冒险游戏的概念开始,发生在一个狭窄黑暗的地方。后来演变成了一款动作游戏。“须田刚一的理念和方向与 EA 是完全相反的。”三上真司说,他认为须田刚一更适合做冒险游戏而不是动作游戏。

三上真司离开 Capcom 的部分原因是开发全新概念,但因为“恐怖生存游戏之王”的名气太大,每次他都被拖回到恐怖游戏项目。即使在白金游戏制作《征服》的时候,世嘉方面也是强烈希望他做一款恐怖游戏。“我不想做,”三上真司说,“如果我想做恐怖游戏的话,那还离开 Capcom 干嘛?”

讽刺的是,三上真司自己开办工作室之后,仍然不得不做恐怖游戏。

Tango 的秘密项目

2010年3月1日,三上真司与一个12人的团队一起创办了 Tango Gameworks。

三上真司初创 Tango 的时候并未公布具体游戏项目。当时在接受《FAMI 通》杂志采访时,他说想要聚集一群能专注于游戏创作的开发者,他要将在大阪搬到东京,当时他已经和一些发行商谈合作,但并未签合同。三上真司更喜欢在大阪工作,因为那里的人们说话更直接。但是他选择在东京办公司,是因为那里更好招人。

那时 Tango 的团队已经在同时进行多个概念的研究对比。按照三上真司的构想,这个工作室应该能同时开发一个以上的游戏项目。他不喜欢外界将这个工作室与特定的游戏类型或系列划上等号,同时能够给更多年轻导演施展才能的空间。它可以同时做一些小项目,以及一些大项目。



□宽敞的办公环境有助于提高员工效率。



□Tango 的 LOGO 标志。



□Tango 工作室有先进的电脑设备。

在公司成立的前6个月时间里,一个小团队实验了一个恶搞的游戏概念,主角是一只蟑螂,它能两脚站立走路,并开枪杀敌。同时还有一个更大的游戏概念,名为“*Noah*”。这是一款开放世界的科幻“生存冒险游戏”,灵感来自电影《沙丘魔堡(Dune)》。故事讲述地球环境恶劣,人们开始移民到不同的行星。生活在某殖民星球的一群人与外界失去了联系,于是一个调查组前往那里查明究竟。

《*Noah*》的开发工作并没有坚持太久,Tango 很快就遭遇了财务困境。具体原因三上真司不愿透露,他只淡然一笑地表示“发生了某些事”。“在 Bethesda 出现之前,我们的财务一直很紧张。”他说。

邪恶深处

2010年10月28日,Bethesda Softworks 宣布收购 Tango。当时因为“《上古卷轴》系列”带来的持续丰厚的利润,Bethesda 开始进入快速扩张阶段,先后收购了多家著名游戏公司,包

括 Id Software、Arkane 工作室还有 Machine Games。

“与典型的西方游戏发行商形象不同,Bethesda 可能更像典型的日本发行商,”三上真司说。“他们不强迫创作人员去做某些东西,会给开发者充分的创作自由。”

Bethesda 会每隔两个月检查 Tango 的游戏开发进度,Bethesda 高层也会经常过问,但他们并不干涉,他们愿意投资让 Tango 尽情“做实验”。比如在所有游戏都离不开多人模式的今天,Bethesda 允许 Tango 投入巨资开发单人游戏。Bethesda 公关部副总裁 Pete Hines 说:“我们为坚持做别人不愿做的单人游戏而感到自豪。”

被 Bethesda 收购之后,三上真司仍然希望 Tango 能同时开发多款游戏,但这已轮不到他来做出决定。“整个公司的目标不变,但由于 Bethesda 的首要目标是做 3A 级大作,这也成为我们的首要任务,”三上真司说。在想了几百个名字之后,Bethesda 和 Tango 最后锁定了《邪恶深处(The Evil Within)》(日版名为 Psycho Break)这个名字。

近年来,Bethesda 与其母公司 ZeniMax 一直在刻意避免做小项目。要么不做,要做就是 3A 大作,这就是 Bethesda 的理念。所以在原计划中只有中等规模的“*Noah*”被放弃了。崭新的 3A 大作项目由三上真司亲自执导,代号为“Zwei”,即德语“二”的意思。“Zwei”原计划是一个猎杀吸血鬼的动作游戏,主角是用锁链绑在一起的一对男女。这是一款以双打为主的游戏,如果只有一人玩,就可以同时操作两名角色。

随着概念的逐渐推进演化,“Zwei”变成了一款单人恐怖游戏,三上真司后来称之为“纯恐怖生存游戏”,故事部分发生在一个精神病医院。该作开发顺利,已确定将于8月26日发售,同时对应 PS4、PS3、Xbox One 和 X360。

对于游戏策划案改变的理由,三上真司表示他获得的市场反馈指出吸血鬼题材并不受欢迎,所以开发组的同事们都提议做更传统的恐怖游戏。同属于 Bethesda 集团旗下的 Id Software 创意总监 Matt Hooper 对三上真司说,如果他再不做恐怖生存游戏,他就要替他做了。其实在2008年,Hooper 就曾对外透露,Id 有一款被

“过不了多久,我就会把导演和公司社长的职务都交出来,我想给年轻人更多机会。意识到这一点,我就更想把所有的经验、精力以及所有的一切都放到这个游戏里。”

取消的恐怖生存游戏叫做《黑暗》，这个名字刚好就是《暗影诅咒》的代号。

于是三上真司又回到了起点，再次担任恐怖游戏导演。

2013年4月，Bethesda与Tango正式公布了《邪恶深处》。《生化危机》已经变成了动作游戏，《死亡空间》等恐怖游戏新锐也都是动作型，而《邪恶深处》将回归生存恐怖的传统，射击的成分不多。对三上真司来说，这也算与近年来所做的东西不同了。

三上真司的门徒

三上真司今年已48岁，按照他自己的定义，以他的年龄已经摸不清玩家的喜好了。三上说，随着年龄的增长，他变得更容易妥协，不再像过去那样坚持。他已经有两个孩子，生活的重心难免要往家庭转移。他承认明显发现了自己的转变，他变得不像过去那样精力十足，对团队的要求也没那么严格了。

Tango的制作人木村雅人还记得12年前的一件小事，当时他担任NGC版《生化危机1》重制版的VFX美术师，他记得三上真司对游戏中最后一幕的视觉效果有非常具体的要求。为了确保效果，三上真司坐在木村身边，花了整整两天时间，将每一个最小的细节都交代得清清楚楚。“他现在不会那么做了，但是在他30多岁的时候会那么做。”木村说。

但这并不表示三上真司对游戏缺乏专注，他仍然会为各种决定而纠结，仍然长时间在办公室里与开发者们沟通。木村说：“大家可能会以为三上的脑子里有非常清晰的想法，其实并非如此。他也是个很纠结的人。”

三上真司还记得十几年前他在Capcom的上司三并达也曾这么告诫他：不要把手下人看得太紧，要让他们觉得有足够的创作自由。现在回想起来，三上真司非常认同三并达也的说法。

2010年，Bethesda收购Tango之后不久，三上真司对《FAMI通》说：“过不了多久，我就会把导演和公司社长的职务都交出来，我想给年轻人更多机会。意识到这一点，我就更想把所有的经验、精力以及所有的一切放到这个游戏里。很幸运的是Bethesda也能接受。太多的发行商只对近期发展感兴趣。”

这些话导致网上有传闻说三上真司即将退休。对此，三上真司说真后悔当初说了那些话，搞得他的上司很火大。他说那只是他初期的想法，当时是想多花点时间在Tango的管理上，栽培



■ 坚木直树



■ 西川树范



■ 中村育美

年轻人去负责游戏。而被Bethesda收购之后，他不用太操心管理工作，所以能够花更多时间做游戏。《邪恶深处》可能不像当初所说的那样是三上真司的最后一款游戏，Tango的下一作有可能是他继续当导演，或者交给其他人。

在2013年9月的东京电玩展期间，三上真司曾表示，他发现Tango里面有两个人未来可能担负游戏导演的重任，这三人分别是《邪恶深处》的主策划西川树范、主美坚木直树以及主原画师中村育美。“他们各有所长，西川善于管理，坚木善于世界观架构，中村则总是有许多奇特想法。”

西川树范曾在白金游戏执导了独特黑白片风格的《疯狂世界》，他谦逊地说：“我知道自己没有什么特别天才的创造力。可能三上以为我有？为什么他老提到我呢？”而坚木的任务是让项目保持平衡，不能“太酷”、不能“太美”，也不能“太脏”。他的设计感和创意，以及与外部团队的合作经验，是三上真司所看重的。中村育美是三上真司提拔的第一个女性导演预备人选，她说：“三上先生似乎认为我是一个奇怪的生物，可能这就是她对我感兴趣的原因？”中村育美曾为《猎天使魔女》做原画设定，她的任务就是为整个团队提供一个方向。她也在Tango的公司网站连载

漫画系列“真实的Tango”，其中将她自己描述为“新手导演”。

原点或终点

回顾Tango的第一个四年，三上真司说情况并没有按照预料的发展，但他对结果相当满意。展望未来，他说：“我希望Tango是一个让人开心工作的地方，我开办Tango的首要目标是栽培年轻人，所以10年后我很想知道他们会有何建树。我们是否有成功的IP取决于此。”

三上真司最近刚刚知道，他的一个门徒当了农民。他是当年DC版《生化危机 维罗妮卡》的导演加藤弘喜，那时就是三上真司将他一手提拔上去的。尽管《维罗妮卡》获得了大成功，加藤弘喜在导演之路上没有走太久。后来他以策划的身份参与制作了《神之手》、《征服》等游戏。在《征服》之后，他彻底离开了游戏业。最近他给三上真司发了封邮件，告诉他自己决定当个农民。三上真司看到后大笑，像个自豪的父亲一样与在场的好友们分享这个消息。

目前三上真司还无法像他的门徒一样，离开游戏业，过一些怡然自得的生活。这位恐怖游戏天王，正在回归原点。也许它会是他职业生涯的又一个起点，或者终点。

“《邪恶深处》可能不像当初所说的那样是三上真司的最后一款游戏，Tango的下一作有可能是他继续当导演，或者交给其他人。”



■ Tango的会议室。



■ 满是《邪恶深处》设计图的墙壁。



■ Tango的新力军。

Xbox One 廉价版疑云

微软可能不会像传闻般很快推出廉价版 Xbox One

软件战将是主旋律

这是一个无可争议的事实：Xbox One 不仅开局输给了 PS4，而且二者之间的销量差距有扩大的趋势。到去年底为止，Xbox One 出货 390 万台，实际销量只有 300 万，还有 90 万台没有卖掉。而同期 PS4 一直处于供不应求的状态。据索尼发布的数据，到 2 月 8 日，PS4 销量已超过 530 万台。同期 Xbox One 的累计销量在 350 万台左右。随着日版 PS4 的上市，二者的销量差距会进一步扩大。目前大部分媒体和网络言论也站在了 PS4 的一边，局面对 Xbox One 相当不利。

面对这样的局面，据传微软已经在“憋大招”——更便宜的新款 Xbox One 可能会在年内上市！包括动视暴雪 CEO Bobby Kotick 在内的多名业内人士也认为，Xbox One 会很快降价。

Xbox One 输给 PS4 的主要原因在于价格，在游戏阵容上，就目前而言明显是 Xbox One 更强。Xbox One 的软硬件销售比率高于 PS4，接下来还有《泰坦天降》这个超级大作，从公测的反响来看，本作必将大幅推高 Xbox One 的销量。而 PS4 暂时还没有什么必买大作。

如果微软在《泰坦天降》之后推出一个价格更便宜的新版 Xbox One，次世代战争的格局可能会马上逆转。

根据一些分析机构的拆机报告，Xbox One 的构造其实非常简单，很容易量产，所采用的原材料成本也很低廉。将其主板拆开，会发现其构造的复杂度比 PS4 低。所以要在短时间内设计并生产出一台成本更低廉的新型号 Xbox One 并不困难。

“主机硬件市场早已过了烧钱的年代，今后需要烧钱的是软件而非硬件。微软解救 Xbox One 的计划不是降价、不是新机型，而是增强独占大作阵容。”

从 Xbox One 公布到发售，玩家对其抨击最多的就是强制搭载 Kinect。推出一个没有 Kinect 的新版本是很多核心玩家的心声。目前来说，Kinect 的使用率太低，玩家将 Xbox One 买回来之后，完全可以把 Kinect 扔到一边。为这个使用率很少的东西多花 100 美元，让很多玩家觉得不值。但 Kinect 关系到 Xbox One 长远的多媒体发展计划，除非目前 Xbox One 已经达到了十万火急的危险程度，否则很难相信微软会贸然放弃 Kinect。毕竟，首发已经撑过来了，而且在一个多月的时间里卖掉了 300 万台，如果不是有 PS4 这个参照物的话，Xbox One 已经算非常成功了。现在 Kinect 面临的最大问题是对应的游戏太少，暂时也没有让人看到它在多媒体方面有什么巨大的用户体验提升。

Xbox One 的其他组件也没有太多可以节约成本的地方。500GB 硬盘已经选用了最廉价的配置，成本再低的话就要影响到游戏的使用了。另外一个关键成本——28 纳米的 APU，随着工艺的不断成熟，其成本会逐渐降低，但是在进入到更小尺寸的工艺节点之前（这可能几年时间），也很难有一个本质性的成本降幅。

如果强制搭载 Kinect 的战略不变，微软是

否可以大幅降低 Kinect 的成本以实现主机价格的下降？

Kinect 是 Xbox One 的成本大头，其所采用的高级动作感应装置成本高昂，指望其短期内成本暴跌不大现实。指望微软亏本卖主机也不现实。上一代主机，微软和索尼都在硬件上亏损了几十亿美元，现在“硬件盈利”已经是微软和索尼的共识，所谓“刮胡刀-刀片”的商业模式已经过时了。今后是刮胡刀和刀片同时盈利的时代。

微软新 CEO 纳德拉在上任时已经表示，今后会更重视产品的盈利性。虽然 Xbox 部门已经实现盈利，但是与微软的主力部门相比利润率太低，已经有传闻说纳德拉会甩掉 Xbox 部门。在这样的背景下，就更不用指望微软亏本卖主机了。

“打了败仗就降价”——这是游戏业界习以为常的商业逻辑，在过去几十年来已经被无数次印证。Xbox 首发后不久就大幅降价，PS3 尚未发售就降价 100 美元……但是正如任天堂社长岩田聪所说，降价从来就不能解决问题。通常降价效应能够产生的积极影响只有三个月的有效期，过后销量可能就恢复到降价之前。由



■如果不是有 PS4 这个参照物的话，Xbox One 已经算非常成功了。



■ Xbox One Slim 假想图。

此带来的销量增量远远无法弥补降价产生的经济损失。

真正标本兼治的方法从来都是靠软件。优质大作是拯救主机命运的不二法门。PS3 后期依靠《未知海域 3》、《最后生还者》等大作反败为胜，尽管其售价一直都比 X360 贵，画面一直都不比 X360 好。

主机硬件市场早已过了烧钱的年代，今后需要烧钱的是软件而非硬件。微软解救 Xbox One 的计划不是降价、不是新机型，而是增强独占大作阵容。近期在《泰坦天降》风生水起的同时，微软巨资从 Epic Games 手中买下《战争机器》

版权，重金打造 Black Tusk 工作室，将《战争机器》变成真正的第一方游戏。微软正从增强第一方研发实力、资助顶尖工作室、与大发行商战略合作等方式，强化 Xbox One 的独占游戏阵容。这将在长远意义上提升 Xbox One 的竞争力。另外，微软也在致力于开发能真正发挥 Kinect 乐趣的游戏。微软游戏工作室总裁 Phil Spencer 宣称要打造出 Kinect 的《光环》级大作。当这样的游戏诞生时，Kinect 将会从 Xbox One 的软肋变成其致命武器。

避免主机价格战，把钱花在软件上——这可能会成为次世代战争的主旋律。



■微软买下了《战争机器》的系列版权。

泰坦天降： 65人开启FPS新时代

泰坦风暴即将杀到

65人制作三年的游戏即将改变全球FPS格局



■《泰坦天降》赢得大量玩家的翘首期盼。

当整个行业为次世代游戏的制作规模而担忧时，只有 65 名员工的 Respawn Entertainment 用一款《泰坦天降》吸引了所有人的目光，成为当今最受关注的次世代大作。随着近日公测的开始，《泰坦天降》成为时下业界最炙手可热的游戏。分析家们纷纷预测本作将成为次世代的《COD》，它将改变 FPS 市场的格局，改变 FPS 的玩法潮流。

《COD4》为 X360 世代的 FPS 制定了标准，现在同一群人正在为 Xbox One 世代订立标准。而在十几年前，他们创造的《荣誉勋章》曾是 PS/PS2 世代的 FPS 标准。从 2015 工作室，到 Infinity Ward，再到 Respawn，他们一直是现代 FPS 的中流砥柱。

回想起 Respawn Entertainment 的起源，创始人 Vince Zampella 说：“我们跟 EA 签合同的时候，没有游戏构想、没有技术、没有电脑，什么都没有。”

但是 EA 有充分的理由相信 Zampella 和 Jason West 的团队能够做出震惊业界的游戏。他们创造的《COD》定义了 X360/PS3 世代，他们的新作也将成为次世代的标杆。

Respawn 刚创立时的条件很艰苦，制作人 Drew McCoy 回忆说，那时他们在加州 Sherman Oaks 的办公室还没有正式租下来，好在房东非常友善，每天早上都会给他们钥匙去开门。当时办公楼非常破旧，没怎么收拾，地上脏的要命，

“在 Respawn 成立的前几个月时间里，大家什么也不干，就用折叠椅围成一圈，畅所欲言地讨论新作创意。这几个月的讨论，最终形成了《泰坦天降》的游戏概念。”

到处都是碎玻璃和蟑螂。

在 Respawn 成立的前几个月时间里，大家什么也不干，就用折叠椅围成一圈，畅所欲言地讨论新作创意。这几个月的讨论，最终形成了《泰坦天降》的游戏概念。

《泰坦天降》从 2011 年开始启动制作，原本是面向 PS3 和 X360。在讨论出基本游戏概念之后，他们要挑选合适的引擎技术。经过一番对比之后，他们选择了让人意想不到的古老技术——Valve 的 Source 引擎。这个已经有十余年历史的引擎，虽然至今仍活跃于 Valve 自己的游戏以及许多 MOD 之中，但是从各方面来看都已显得老迈。Respawn 软件工程师 Richard Baker 说，之所以选择 Source，是因为 Respawn 的策划和技术人员对此引擎都很熟悉。而且 Respawn 对新作最重要的要求是在 PS3 和 X360 上都必须实现稳定的 60 帧画面，Source 引擎在这方面表现出众。

Baker 说：“讽刺的是，我们本来想的是要有一个能在 PS3 上好用的引擎，因为这是本世代风险最大的平台。《Portal 2》的 PS3 版表现很好，所以我们就决定用 Source 了。结果我们却不再做 PS3 版了。”

Respawn 很快发现已经五六岁的本世代主机无法满足其野心。从《COD2》到《现代战争》的进化简直是跨越了一个世代，而要比《现代战争》更进一步实现世代跨越，以本世代主机的性能已经做不到了。而且从商业角度来说，在一部主机生命末期打造原创新系列并不明智，如果借助新主机的机会，原创游戏更能引起业界的关注。尽管新主机的装机量有限，但是在舆论关注度、品牌建设、后期发展上会有更大的优势。

在《泰坦天降》的构想初期既有多人模式，也有一个单人战役流程，但是 Respawn 意识到自己的团队规模有限，开发时间也非常有限。当今 FPS 顶尖大作的单人模式和多人模式都是由不同工作室分别负责制作，两个方面都需要投入大量资源。Respawn 公司区区 65 人的团队，将《泰坦天降》这种巨作的多人模式做出来就已经是奇迹了，同时开发单人模式极不现实。McCoy 说：“我们经常说如果不用担心另一半就好多了。”后来 Respawn 在综合评估之后决定放弃单人模式，同时又将原本单人战役模式的一些想法融入到多人模式。

对大量游戏创意进行筛选试验之后，Respawn 总结出游戏玩法上的三大主要目标：机动性、生存性以及将多人游戏的机制与节奏和单人游戏的电影表现力相结合。

Respawn 将游戏中的泰坦形容为玩家的“第二层皮肤”，其最初版本只是一个正常人体大小的服装，通过外骨骼装置使得战士具有机器人般

的战斗。随着游戏设计探讨的深入，这种外骨骼装置变得越来越大，大到需要把大楼当做掩体。美工 Joel Emslie 做了一个塑料模型，将一个小人放在里面，这样的比例就变成了后来的泰坦。

从二战到现代战争，再到机器人大战，当游戏中的技术限制被不断打破，开发者们也在挣脱想象力的枷锁。由于选择了次世代主机，他们可以尽情加入更酷炫的创意。不过他们还有面临另外一重限制——网络服务的稳定性。

EA 与 Respawn 选择 Xbox One 的一个重要原因是《泰坦天降》需要强大的网络服务支持，而 Xbox Live 无疑是最稳定可靠的。《泰坦天降》不仅在网战玩法上将创造射击游戏的新标准，更是云技术在多人游戏中的首次大规模应用。网络服务是否可靠稳定，将在很大程度上决定《泰坦天降》的命运。如果《泰坦天降》首发期间出现类似于之前某主视角射击游戏的种种问题，将对这个原创系列造成难以弥补的恶劣影响。这大概就是 EA 决定《泰坦天降》主机版和 PC 版都使用微软服务器的原因。为了确保《泰坦天降》的

完美游戏体验，微软甚至专门根据该作的特点对 Xbox One 手柄进行了固件更新，调整了摇杆的精确度。

在《光环 5》发售之前，《泰坦天降》将会是 Xbox One 最强有力的推动者。微软在宣传和技术支持上都不遗余力。但由于发行商是 EA，今后该系列的跨平台可能是不可避免的。

据业内人士 Pete Dodd 透露，将《泰坦天降》的独占权卖给微软是 EA 的主意，虽然只签了第一作的独占权，Vince Zampella 对此已经感到很不高兴，因为这样就相当于少了一半的潜在用户。那么向来坚持跨平台战略的 EA，为什么会将《泰坦天降》的独占权卖给微软呢？消息人士称，主要原因可能还是 EA 信心不足。因为打造一个原创品牌需要投入大量的营销宣传成本，这笔钱远远超过了游戏开发成本。虽然 Respawn 有全明星开发阵容，但毕竟只有 65 人，确实很难相信一个 65 人的团队能做出多牛的次世代大作。将独占权卖给微软，除了有权利金的优惠和微软的资金支持外，更重要的是能够享受到微软的全力宣传支持，有利于打响品牌。有消息指，当《泰坦天降》在 E3 上公布并成为当届展会最受瞩目的游戏后，EA 高层感到十分后悔。他们低估了《泰坦天降》的潜力，导致这个新 IP 失去了一半以上的潜在市场。

有《质量效应》跨平台为前车之鉴，《泰坦天降 2》登陆 PS4 是可以预见的事。但是面对这铺天盖地的泰坦热浪，你能憋到两年后再从续作开始玩吗？



□机动性、生存性以及将多人游戏的机制与节奏和单人游戏的电影表现力相结合。

小岛秀夫的愿望清单

年近50的小岛秀夫

已经在思考死前想做的其他事业

新闻资讯

热点追踪

《潜

龙谍影 V 幻痛》的故事发生在 1984 年，在现实中，那一年的小岛秀夫正在上大二，那也是他开始接触 FC 的一年。

小岛秀夫说：“那是我人生的最低谷，是很郁闷的一年。我原本想进入电影业，但在那样的环境中我什么也做不了，我差不多放弃了希望。”

游戏成为那时小岛秀夫排遣苦闷的方式。1982 至 1984 年间，他经常出入附近的街机厅，开始迷上了游戏。为了能在家里玩到游戏，他购买了一台 FC，有时也会去朋友家里蹭 PC 游戏玩。

对于小岛来说，比起游戏，电影永远是更重要的爱好。至于电视剧，近来小岛秀夫最钟情的是美剧《绝命毒师》。小岛秀夫说：“我接触《绝命毒师》的时间有点晚，最近才刚看完第二集。它让我非常沮丧，我难过了一个星期。我难过的原因是这样的故事为什么不是我想出来的，他们所选的主题，以及在荧屏中的呈现方式，假如我做类似主题的游戏，用类似的表达方式，可能很难得到公司的批准。那帮人能把这个项目做成巨大的商业成功——我做为一个创作者对此真有点羡慕嫉妒恨。”

小岛近来感触较深的电影是《地心引力》，两名戴着头盔的演员，在枯燥的太空里飘两个小时——这种概念也是在 Konami 无法通过的。但是 Alfonso Cuarón 说服了好莱坞巨头们，和他的儿子一起写好了故事，并取得了巨大的商业成功。这也给小岛秀夫很大的冲击，他说：“将一个看似普通的概念做好，并取得成功。这是我所敬佩并嫉妒的。也影响了我内心的一些想法。”

过去十几年来，小岛秀夫一直想脱离“MGS”系列，挑战全新作品。但每次他都无法脱离。现在小岛秀夫似乎已经接受了自己的命运与《MGS》一体的事实。他说：“如果说我们的工作室是个厨房，如果大厨换人了，味道就会改变，一切也就都变了。我一直也想做出改变，但至今无法将火炬传递下去。《MGS》就像《终结者》，如果卡梅隆走了，它就会变得一团糟。（笑）”



□ 小岛秀夫为《潜龙谍影 V》费尽心思。

小岛秀夫本人想要开发更多充满创意的独立游戏，也想做一些大投资的其他类型的游戏。如果不做游戏的话，他希望能拍几部电影，或者写小说。他说：“我已经快 50 岁了，剩下的时间不多了。如果要我列一份死前想做的事情的名单，那将会是一份很长的列表。到了我这个年龄，应该开始考虑死前做点别的什么了。”

对于 Konami 来说，《MGS》是一个至关重要的游戏系列，但是与《COD》《GTA》等游戏相比，四五百万的销量并不多。而且《MGS IV》到《MGS V》之间可能相隔时间会超过 7 年，因而无法为 Konami 带来太多利润。小岛秀夫说：“我也想像 Rockstar 那样不计成本的开发《GTA》，但是做不到。这毕竟还是做生意，我们要同时为 Konami 做其他项目以保持盈利。要在所有的项目之间保持一个平衡有点困难。”

在日本本土，《MGS》只是一个 50 万级销量的游戏，喜欢的人并不是太多。小岛秀夫说：“我刻意不把自己视为一个日本游戏开发者。就像日本电影一样，如果专门为日本市场拍一部电影，票房会非常有限，所以预算也很有限。所以我们每天都要思考如何面向全球市场。”

在日本游戏开发圈，小岛秀夫可以说是一个另类的开发者，大部分开发者都在做手游或者社交游戏，还有就是做纯日本风的宅男向游戏。小岛说：“现在日本开发者关注的方向跟我都不一样，所以我跟谁都不亲近。我们很难在一起谈论自己的梦想，因为人各有志。老实说，在日本开发圈，大概也就白金游戏跟我比较亲。除此之外就只有几个做独立游戏的。其实现在我跟电影导演们还更谈得来，在他们面前谈论梦想和个人追求更有共同语言。” Guillermo del Toro 就是小岛秀夫最好的导演朋友之一，他们还一起唱卡拉 OK，Guillermo 大爱日本动画歌曲，所以他们一起点的都是动画曲目。未来小岛秀夫可能会与 Guillermo 合作开发游戏。Guillermo 的《环太平洋》是小岛秀夫最喜爱的电影之一，他的得力干将新川洋司也参与了该片日版海报的设计。这部电影让小岛秀夫认识到日本文化与好莱坞结合会有那么巨大的威力，也给了他一些关于未来新作的灵感。

《MGSV 原爆点》即将发售，关于“一个体验版卖 30 美元”的热议让小岛秀夫面临着巨大的压力。但是正如他在访谈中多次提到的，他要为公司的盈利状况负责。以日本业界如今的处境，能投入数千万美元开发一个家用机游戏是极其不易，公司态度慎之又慎也无可厚非。先出个体验版，测试市场反应的同时，也收回一些成本，这种做法也是可以理解的。当然，作为一个玩家，你也可以选择不卖账。但是那样的话，你也许要做好再也玩不到《MGS》的准备。如果《原爆点》惨败，《MGSV 幻痛》完全有胎死腹中的可能。那时，小岛秀夫也许真要改行拍电影了。

“当然，作为一个玩家，你也可以选择不卖账。但是那样的话，你也许要做好再也玩不到《MGS》的准备。如果《原爆点》惨败，《MGSV 幻痛》完全有胎死腹中的可能。”



日版 PS4 如期发售,《如龙 维新》等大作也紧随而来,如今货源比之前充足一些,相信价格也会有一定程度下降吧,还在观望的玩家现在说不定是入手的时机。截至 2 月底为止,首次公布并且出实际画面的新作并不多,所以这次“进击最前线”的内容相对较少。不过未来两个月发售的大作阵容非常鼎盛,当中不乏耐玩的作品,不知道大家有没有做好准备迎接自己喜欢的作品呢。

栏目主持 宇宙人

狙击精英3

Sniper Elite 3

●简介

经过两部作品的沉淀后,当年名不见经传的“《狙击精英》系列”也逐渐建立了自己的粉丝群,如今系列的最新作《狙击精英3》确定于6月24日发售。本作将延续前作的剧情,继续讲述主角 Karl Fairburne 在二战中的故事,而游戏的主战场被移到了二战历史中重要的北非战场,不知道像隆美尔这样的名帅是否会在游戏中出现呢?

系统方面,前作中备受好评的“X光”杀敌系统理所当然地

被保留了下来,在经过改良后的“X光”系统更加真实,玩家可以体验用一颗子弹使敌人摧筋断骨快感。在本作进行主线流程时,根据玩家的行动会衍生不同的路线,用“以子弹来改变历史”来形容也不为过,这也一改之前作品流程规条限制过多的缺点。

另外,本作除了 X360 与 PS3 版外,还将登陆 Xbox One 以及 PS4 等次世代平台,想体验更好画面的玩家不容错过。

【文:伽蓝】

- 机种: PS3/PS4/X360/Xbox One
- 类型: 主视角射击
- 发行商: 505 Games
- 发售日: 2014年6月24日

- 亮点细数
- 重现真实的二战名战役
- 百步穿杨的快感



回到二战非洲战场改变历史走向!

假面骑士 穿越战争2

假面ライダー バトライド・ウォーII

●简介

集结了全部平成《假面骑士》作品,备受特摄粉丝喜爱的“无双”类动作游戏《假面骑士 穿越战争》终于公布续作了。前作是以 TV 版为基础进行改编,而这则以剧场版为基础改编,因此假面骑士们可以使用只在剧场版里出现的强力变身形态,比如 OOO 的超级 TATOBA 联组, W 的 CJGX 形态等等。当然,这次除了各种各样的怪人之外,剧场版登场的强力敌方假面骑士也是主角们的主要对手。这次收录的作品多达 15 部,

当中还包括了正在热播的《假面骑士铠武》,而且铠武还可以使用最新的“阵羽柠檬”变身作为杀手铜形态,同作品的假面骑士巴隆也会登场,他可以使用“香蕉”和“芒果”两种变身。

而作为一款粉丝向的游戏,本作还为玩家准备了特别的“音乐典藏版”,这个版本中会收录了系列历代囊括 TV 和剧场版多达 40 首歌曲,作为 BGM 供玩家选择,让粉丝游戏的时候更能体验到原作的刺激。

【文:宇宙人】

- 机种: PS3/Wii U
- 类型: 动作
- 发行商: BNGI
- 发售日: 预定 2014年6月26日

- 亮点细数
- 忠实还原假面骑士能力与个性
- 各骑士最强形态登场



平成假面骑士最强集结!

TOP GAMES

日本 游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作
把握游戏流行趋势

2014年2月17日~2月23日

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作
把握游戏流行趋势

2014年2月9日~2月15日

新闻资讯

排行榜

1	PS4 NEW	KNACK ナック	■ 2014年2月22日发售 ■ SCE ■ 动作	本周 309304 套 累计 309304 套
2	PS3 NEW	如龙 维新 龙が如く 维新!	■ 2014年2月22日发售 ■ SEGA ■ 动作冒险	本周 138158 套 累计 138158 套
3	PS4 NEW	如龙 维新 龙が如く 维新!	■ 2014年2月22日发售 ■ SEGA ■ 动作冒险	本周 82540 套 累计 82540 套
4	3DS ↓	勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙 ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵	■ 2014年2月6日发售 ■ Square Enix ■ 角色扮演	本周 72350 套 累计 634433 套
5	3DS NEW	黑子的篮球 通往胜利的奇迹 黒子のバスケ 勝利へのキセキ	■ 2014年2月20日发售 ■ BNGI ■ 模拟经营	本周 45681 套 累计 45681 套
6	3DS ↓	妖怪手表 妖怪ウォッチ	■ 2013年7月11日发售 ■ Level-5 ■ 角色扮演	本周 35125 套 累计 458961 套
7	PS4 NEW	杀戮地带 暗影坠落 KILLZONE SHADOW FALL	■ 2014年2月22日发售 ■ SCE ■ 主视角射击	本周 32336 套 累计 32336 套
8	3DS ↓	星之卡比 华丽三重奏 星のカービィ トリプルデラックス	■ 2014年1月11日发售 ■ Nintendo ■ 平台动作	本周 17665 套 累计 457796 套
9	3DS ↓	智龙迷城 Z パズドラ Z	■ 2013年12月12日发售 ■ GungHo Online ■ 益智	本周 15092 套 累计 1374333 套
10	PS4 NEW	真·三国无双 7 with 猛将传 真・三国无双 7 with 猛将传	■ 2014年2月22日发售 ■ Koei Tecmo ■ 动作	本周 14356 套 累计 14356 套

1	PS3	闪电归来 最终幻想 X III Lightning Returns: Final Fantasy X III	■ Square Enix ■ 2014年2月11日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位：-	本周 223998 套 累计 223998 套
2	X360	闪电归来 最终幻想 X III Lightning Returns: Final Fantasy X III	■ Square Enix ■ 2014年2月11日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位：-	本周 104350 套 累计 104350 套
3	X360	乐高大电影 游戏版 The LEGO Movie Videogame	■ WB Games ■ 2014年2月7日发售 ■ 动作 ■ 上周排位：-	本周 94990 套 累计 94990 套
4	PS3	乐高大电影 游戏版 The LEGO Movie Videogame	■ WB Games ■ 2014年2月7日发售 ■ 动作 ■ 上周排位：-	本周 46684 套 累计 46684 套
5	3DS	勇气原点 飞翔妖精 Bravely Default: Flying Fairy	■ Nintendo ■ 2013年11月5日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位：1	本周 42278 套 累计 179946 套
6	X360	我的世界 Minecraft	■ Microsoft Game Studios ■ 2013年6月4日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位：3	本周 34590 套 累计 2057721 套
7	PS4	乐高大电影 游戏版 The LEGO Movie Videogame	■ WB Games ■ 2014年2月7日发售 ■ 动作 ■ 上周排位：-	本周 32583 套 累计 32583 套
8	X360	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■ Activision ■ 2013年11月5日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位：4	本周 28452 套 累计 4986856 套
9	X360	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位：5	本周 26704 套 累计 7221616 套
10	XOne	乐高大电影 游戏版 The LEGO Movie Videogame	■ WB Games ■ 2014年2月7日发售 ■ 动作 ■ 上周排位：-	本周 25118 套 累计 25118 套

系列作销量对比 (日本)

劲作销量走势 (美国)



《如龙》系列

PS3 如龙4 传说的继承者 2010年3月18日发售

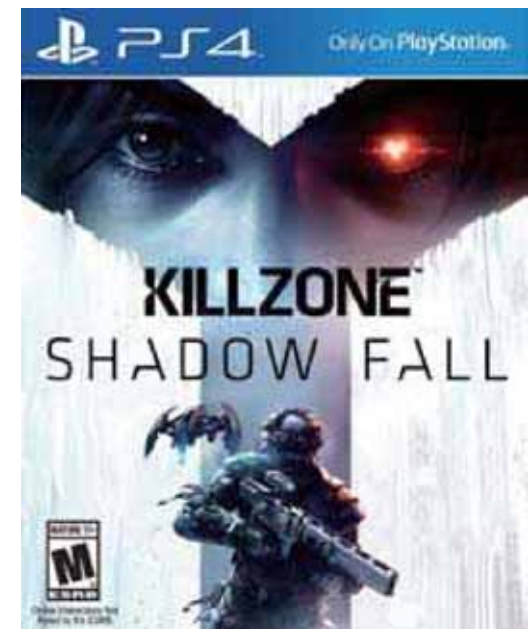
首周 **381324** 套

PS3 如龙5 圆梦之人 2012年12月6日发售

首周 **360123** 套 降幅 **↓ 6%**

PS3+PS4 如龙 维新 2014年2月22日发售

首周 **220698** 套 降幅 **↓ 39%**



《杀戮地带》系列

PS3 杀戮地带2 2009年4月23日发售

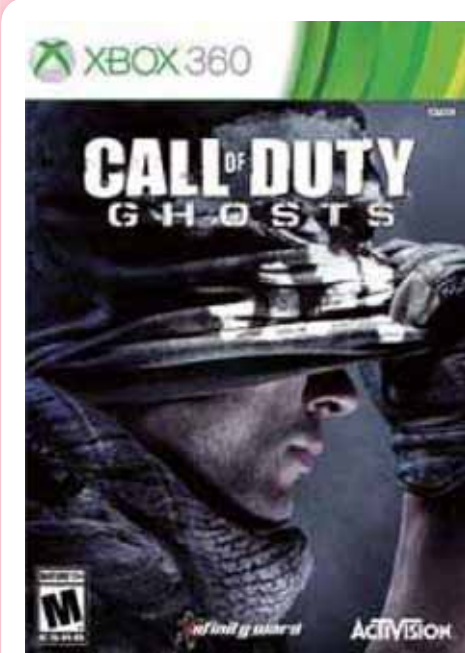
首周 **42660** 套

PS3 杀戮地带3 2011年2月24日发售

首周 **28409** 套 降幅 **↓ 33%**

PS4 杀戮地带 暗影坠落 2014年2月22日发售

首周 **32336** 套 增幅 **↑ 14%**



COD 幽灵

首周 **2174354** 套

发售周	销量 (套)	总销量 (套)
2	468 205	2 642 559
3	295 366	2 937 925
4	444 726	3 382 651
5	303 027	3 685 678
6	327 598	4 013 276
7	350 654	4 363 930
8	264 884	4 628 814
9	109 378	4 738 192



我的世界

首周 **127783** 套

发售周	销量 (套)	总销量 (套)
2	71 169	198 952
3	54 589	253 541
4	42 440	295 981
5	61 438	357 419
6	56 569	413 988
7	45 342	459 330
8	54 907	514 237
9	47 468	561 705

全球 游戏排行榜

关注全球劲爆新作
把握游戏流行趋势

TOP

10

2014年2月9日~2月15日

销量总分析

PS4 终于在日本发售了！而且在两天之内便卖出了 32 万 2083 台，这个成绩是当年 PS3 的 3.6 倍有余。不少玩家选择了同捆版，于是本期的日本排行榜中，PS4 的游戏就已经占了半数以上的席位。次世代主机给日本的游戏市场注入了新血液，可以期待的是，接下来 3 月发售的《潜龙谍影 V》序章将会带来第二波 PS4 购买热潮。美国 and 全球榜方面，《乐高大电影 游戏版》凭借多平台和原作品牌的优势频

频露面，塑料小人的人气不可小觑。3 月的《泰坦天降》素质优异，相信将会再次刺激 X360 和 Xbox One 的销售。

作为日版 PS4 的首发游戏之一，《如龙 维新》一大半的销量却被分流到了 PS3 上。而对比系列的首周销量，这次的新作也有一定程度的下滑。不过玩家和媒体对其评价不俗，各位入手了《如龙 维新》的玩家不妨留意一下我们制作的攻略。

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	2月10日~2月16日	2月3日~2月9日	总销量
1	3DS	337 240套	666 393套	51 494 005套
2	PS3	99 412套	141 646套	67 499 651套
3	Wii U	77 948套	39 426套	4 196 275套
4	PSV	42 203套	75 957套	6 835 078套
5	PSP	13 541套	16 311套	76 557 884套
6	Wii	10 113套	11 196套	68 731 427套
7	X360	4 968套	7 074套	12 491 701套
8	NDS	1 858套	2 082套	175 098 582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	2月9日~2月15日	2月2日~2月8日	总销量
1	X360	654 117套	1 071 449套	483 981 827套
2	PS3	614 492套	1 246 991套	306 937 224套
3	Wii	180 811套	390 247套	440 795 174套
4	3DS	172 781套	1 126 577套	39 736 438套
5	PS4	146 209套	366 683套	5 056 645套
6	NDS	141 655套	260 238套	340 952 853套
7	XOne	117 627套	183 141套	5 615 423套
8	Wii U	110 436套	202 627套	9 475 686套
9	PSV	56 415套	161 196套	6 266 149套

2014 日本主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2014年1月1日

名次	机种	2月17日~2月23日	2月10日~2月16日	总销量
1	PS4	309 154台	无	309 154台
2	3DS LL	22 253台	27 650台	325 322台
3	PSV	16 857台	17 081台	217 180台
4	PS3	9 983台	10 226台	126 082台
5	3DS	9 898台	12 066台	154 691台
6	Wii U	8 407台	8 782台	117 665台
7	PSP	3 171台	2 944台	37 922台
8	PSV TV	1 383台	1 267台	17 605台
9	X360	241台	256台	2 212台

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	2月9日~2月15日	2月2日~2月8日	总销量
1	PS3	1 632 759套	1 246 991套	775 892 587套
2	X360	1 253 905套	1 071 449套	844 822 545套
3	3DS	699 742套	1 126 577套	127 524 717套
4	Wii	388 819套	390 247套	870 591 693套
5	PS4	342 391套	366 683套	11 568 731套
6	Wii U	275 887套	202 627套	21 101 830套
7	NDS	274 047套	260 238套	777 496 180套
8	XOne	188 802套	183 141套	9 094 925套
9	PSV	165 287套	161 196套	20 690 672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	2月9日~2月15日	2月2日~2月8日	总销量
1	3DS	136 925台	139 108台	43 037 186台
2	PS4	129 839台	158 035台	5 397 489台
3	PS3	64 239台	62 114台	81 231 435台
4	XOne	48 032台	53 670台	3 488 178台
5	PSV	42 074台	38 375台	7 567 367台
6	Wii U	40 551台	35 651台	5 720 981台
7	X360	31 070台	30 538台	80 296 209台
8	PSP	15 991台	15 943台	80 419 667台
9	Wii	15 657台	13 064台	100 507 959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	2月9日~2月15日	2月2日~2月8日	总销量
1	PS4	46 764台	64 737台	2 472 914台
2	3DS	40 554台	41 220台	11 981 356台
3	XOne	30 975台	34 121台	2 191 466台
4	X360	17 913台	16 081台	42 533 211台
5	Wii U	17 093台	14 683台	2 257 672台
6	PS3	16 269台	13 855台	25 963 511台
7	PSV	7 046台	5 849台	1 719 240台
8	Wii	6 850台	5 568台	41 459 412台
9	PSP	1 335台	1 117台	19 791 786台

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



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



COS角色：坂本龙马/斋藤一
出自：《如龙 维新》
COSER：伽蓝

> 如龙 维新



PS4/PS3

- 龙が如く 维新!
- SEGA
- 动作冒险
- 2014年2月22日
- 日版

黄金珍藏

27

【游戏简介】《如龙 维新》是继《如龙 见参》之后第二部以日本历史为背景的“《如龙》系列”外传作，在游戏里，桐生一马将要同时扮演坂本龙马和斋藤一这两个大名鼎鼎的人物，在幕末的京都里冒险。支线和小游戏都非常丰富，白金条件也十分苛刻，两三百个小时是绝对少不了的。



PS4版的帧数要比PS3版流畅很多，丰富的支线和层出不穷的小游戏让人欲罢不能，除此之外还有武器收集、道场修炼等等。新加入的四种战斗风格让主角不必再赤手空拳地战斗。故事主线以龙马在新选组的体验为主，历代所有角色在本作里都以另一种身分登场，颇有全明星大乱斗的感觉。

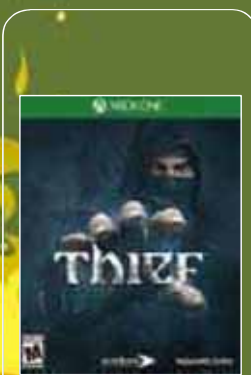


剧情厚重深刻、人物塑造饱满充实，对幕末时代风土人情的高度还原带给玩家强烈的代入感。与沉重的故事并肩的，是丰富多彩的分支任务，从种菜钓鱼到跳舞唱歌应有尽有，简直叫人玩了就停不下手。全新的4种战斗方式给予了玩家更多选择，但由于无法实现无缝切换导致战斗时玩家更多会只依赖于一种形式。



制作人在游戏的战斗方式上力图作出改变，刀枪乱武的加入让游戏的爽快感大增，不过在空手打斗的时候，有种刻意还原5代中桐生的感觉，缺少了连贯动作的打击感会让老玩家感到不适应。剧情表现上延续了前作情节跳跃的风格，没有让人眼前一亮，丰富有趣的小游戏依然会抹杀玩家大量的时间。

> 神偷



PS3/X360/PS4/Xbox One

- Thief
- Square Enix
- 动作
- 2014年2月25日
- 美版

热血推荐

24

【游戏简介】作为经典系列《神偷》的重启之作，本作将故事回归到原点，讲述了被誉为神偷的加列特如何从一个技艺精湛的盗贼，逐渐变为一个拯救城市的英雄。游戏再一次挑战了潜行游戏的难度高峰，除了三个默认难度，还开放了自定义难度，让玩家可以通过选择条件来自我挑战。



专注值不能够自动恢复的设定让哪怕是简单难度的游戏过程都充满了挑战性，在自定义难度中玩家甚至可以设置出近乎于不可能完成的通关条件。同时游戏本身仍然维持着沉浸式的优秀体验，沙箱和主线相互结合，多路线潜入的设定更是提高了探索的乐趣，可惜一些技术上的瑕疵让本作看起来并不特别完美。



游戏取消了前作可切换的第三人称视角并很好地借鉴了当下优秀的潜入式游戏，将偷窃的紧张感拿捏得非常到位，敌人AI的加强也让潜入变得更加刺激，比如熄灭灯火时敌人会过来检查，而不像前作只会惊讶一下，抛开本世代画面较差的缺点，丰富的支线任务与收集要素一定会让玩家大呼过瘾。



虽然整体氛围把握得不错，但游戏本身的技术表现并不能令人满意，场景偏小，却需要在换区时频繁读盘，偶尔会有贴图BUG出现，人物拾取物件时也偶尔会出现与场景错位的情况，大大影响了游戏体验。但除了这些问题之外，游戏系统和内容部分还是令人满意的，后期潜行关卡的设计很有挑战性。

> 乐高大电影 游戏版



PS3/X360/PS4/Xbox One/Wii U

- The Lego Movie Videogame
- TT Games
- 动作
- 2014年2月7日
- 美版

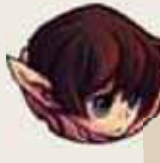
热血推荐

24

【游戏简介】本作是“《乐高》系列”电影《乐高大电影》的游戏版，其内容也是与电影故事紧密相连。玩家将扮演主角埃米特，在系列首次纯粹用乐高积木打造的场景中体验有着众多电影级大场面的历险，并召集数量惊人的同伴，使用他们不同的能力发掘关卡中隐藏的秘密。



基本结构还是“《乐高》系列”的那一套，但是在游戏形式和谜题安排上有了不少新意，加上还有继承自《乐高城市 卧底》的攀爬、驾驶和一定程度上的沙箱元素，以及许许多多充满了恶搞、致敬和想象力的大场面，无愧于“大电影”之名。它不会是最有突破性的《乐高》，但绝对会是最精彩的一作。



本作集合了众多游戏类型的要素，你能找到解谜、动作、射击，甚至竞速的桥段，但一言以蔽之的话，“互动电影”应该会比较贴切的。游戏画面缤纷多彩，定格动画的剧情充满了恶搞趣味，可是实际操作起来，大多只是在枯燥地依照屏幕提示按键。除去过场动画等精彩演出，本作缺乏吸引人的可玩之处。



和过去的《乐高》游戏相比，本作的玩法明显丰富了不少。游戏有沙箱游戏的感觉，可探索的内容比过去多，自由度也要高得多，不再像过去那样感觉只是换人换故事。解谜设计比过去的难度要高，而系列一贯的多角色、合作等要素也全部保留，可以说是目前《乐高》游戏中最值得推荐的一作。

▶ 噗哟噗哟对俄罗斯方块

PS3/PSV/Wii U/3DS

- ぷよぷよテトリス
- SEGA
- 益智
- 2014年2月6日
- 日版

热血推荐

24

【游戏简介】作为日本本土广为流传的方块消除游戏和90年代流行的经典方块游戏的集合，本作成功地吸取了两款游戏系列的特色，玩家可以自行选择噗哟或者方块规则进行游戏，并创造了两款交替和融合等新鲜玩法。同时本作对应网络对战，各大高手可以展开一次梦幻的对战。



本作可以说是经典游戏的新生，两种方块消除游戏的玩法混合后仍能保持平衡性非常难得。本作不仅有精致的画面和音效，而且还加入了全程语音，非常厚道。值得一提的是本作的网络对战做得很好，偶尔来上几场网战也是不错的选择。本作的后续 DLC 非常多而且昂贵，玩家们要量力而行。



《俄罗斯方块》在本作中焕发新生，游戏较好地平衡了“方块”和“噗哟”在传统规则上的差异，使得高手们都有发挥的空间，还创造了两款交替和融合等新鲜玩法。配合精致的音效、全程语音和华丽的特效，4人比拼的激烈程度相当高。另外，本作 DLC 的坑很大，且数字版目前只在日服有售。



把两款经典的下落游戏相结合是一个颇为大胆的想法。清新可爱的风格令人无法拒绝，多种多样游戏形式则赋予了经典作品全新的玩法，尤其是混合模式极具挑战性。游戏支持同厂商主机间的跨平台对战，不过虽说多人联机欢乐度十足，但关键时刻出现的延迟对于此类考验反应力的游戏而言可谓致命伤。

▶ 超级女主角战记

PS3/PSV

- 超ヒロイン戦记
- BNGI
- 策略角色扮演
- 2014年2月6日
- 日版



16

【游戏简介】本作是一款收录10部经典美少女动画，集合众多人气美少女角色参演的策略角色扮演游戏。由“眼镜厂”Banpresto开发，系统在《机战》系列的基础上加入一些创新的要素制作的，结合原创角色的剧情，为玩家演绎了一段又“萌”又“热血”的奇幻大对决。



本作是一款以角色为卖点的游戏，每个角色的经典招式都有高度还原，变成三头身的角色也比较可爱。战斗虽然类似于《机战》但是爽快度不够，演出效果也是上个时代的水平。不观看战斗画面无法触发特殊攻击是本作的一大败笔，而且作为粉丝向游戏，大部分剧情没有语音显得非常诚意不足。



虽然游戏中集结了大量的女主角作为卖点，但对白无语音让角色魅力大打折扣。本作的画面也相当糟糕，大量的马赛克仿佛让玩家穿越回 PS2 世代。系统类似《女王之刃》，但在此基础上并没有太多的创新，而且严谨度上还有不少可提升的空间。除非玩家对角色非常有爱，否则不推荐。



本作的系统和玩法和 PSP 上的两作《女王之刃》差不多，但平台的进化并未能让游戏素质提高。画面平淡无奇，战斗变化太少，剧情时没有语音，这些缺点都在提醒我们这只不过是个低成本游戏。很明显这是一个需要靠角色爱才能玩下去的游戏，不过战斗时的 3D Q 版建模足以让你望而生畏。

▶ 出击飞龙

PSN/Xbox LIVE

■2014年2月19日

■19.99美元

■Strider Hiryu ■动作
■Capcom

推荐度 **9.0** /10



Capcom 经典动作卷轴游戏“《出击飞龙》系列”的新作，游戏在保留了原本高速战斗精髓的同时，对地图场景进行了大幅扩充，使得原本线性的流程变得富有探索性，玩起来颇有几份“《恶魔城》系列”的感觉。游戏画面及场景构成相当精美，整体体验也非常流畅，硬派的手感让人抓狂却又欲罢不能。

▶ 疯狂摩托

Xbox LIVE

■2014年2月14日

■9.99美元

■LocoCycle ■动作
■Twisted Pixel

推荐度 **7.0** /10



这是一款从头到尾无处不恶搞的“车开人”游戏。游戏要素相当丰富，内容包含射击、动作、QTE 甚至格斗，每个环节都制作得颇为精良，更有数量庞大的制作花絮等待玩家解锁。过场采用真人实拍，人和车的吐槽让它从头到尾都不冷场，充分体现了制作组一贯的风格。缺点是画面较差，重复游戏性不强。

▶ 最后生还者 离弃

PSN

■2014年2月14日

■14.99美元

■The Last of Us Left Behind ■动作冒险
■SCE

推荐度 **9.0** /10



这个备受期待的《最后生还者》DLC，时间线设定在本篇之前，以艾莉的视点讲述了她与名为莱莉的好友之间的友情故事。游戏战斗部分与本篇变化不大，但为表达两人感情而设计的游戏内容却感人至深，最后结局毁誉参半，相信各位玩家在体验后自然会作出判断。

▶ 丧尸围城3 混沌崛起

Xbox LIVE

■2014年2月25日

■9.99美元

■Dead Rising 3 Chaos Rising ■动作冒险
■Capcom

推荐度 **7.0** /10



和前两个 DLC 相比，这个 DLC 的套路基本相同，但内容更丰富一点儿。两小时左右的流程外加3种收集要素，另追加了新武器、新载具，并可应用于本篇。游戏中会出现两场 BOSS 战，这是胜过之前两个 DLC 的地方，不过新武器和新载具不怎么给力，流程也让人觉得偏短，缺乏重复游戏的动力。



泰坦天降	EA	主视角射击
多机种	Titanfall 预定2014年3月11日 对应机种为X360、Xbox One	美版 59.99美元

文 纱迦 美编 anubis

小小的士兵对抗巨大的泰坦机器人，飞檐走壁取代了以往的地面战斗，就连武装也从现代战争的尖端军备变成了未来感十足的科幻武器，《泰坦天降》从里到外都透着一股革新的味道。在开发商 Respawn Entertainment 的成员仍然是 Infinity Ward 的一部分时，他们的创造力和引领业界潮流的风范便已经折服了无数的玩家，而当他们终于独立出走，要以不到百人的阵容再一次挑战主视角射击游戏的巅峰时，玩家们并没有提出质疑，而是毫不吝啬地给予热烈的期待，这就是 Respawn Entertainment 的实力体现，而随着《泰坦天降》的发售日逐步靠近，我们对次世代 FPS 新形态的好奇也变得越发浓重，到底在这款神作当中，我们可以体验到哪些新东西？随着这款作品的 BETA 测试开放，许多崭新的内容都展现在了玩家面前，就让我们结合游戏体验，来看看本作都有什么新的元素吧。

TITANFALL

驾驶员与泰坦

在《泰坦天降》中，玩家扮演的作战单位并不是一般军事中常见的士兵，而是被称为“驾驶员”（Pilot）。这个称呼显然这是因为除了在战场上使用枪械厮杀和利用喷射背包飞檐走壁外，这些精英军人还擅长驾驶名为“泰坦”（Titan）的战斗机甲与敌人对战。那么除了这个共同点之外，驾驶员们，还有泰坦们之间是否还有着其他的差异？那就是下文要提到的职业和类型。



驾驶员职业

和大部分 FPS 一样，《泰坦天降》中的职业区分主要体现在武器装备配置和技能搭配上，不过玩过 BETA 测试的读者恐怕都知道了，职业并非是本作的关键元素，纯粹是在游戏最初期帮助玩家适应游戏的默认配搭而已。一开始玩家能够使用的是步枪兵（Rifleman）和刺客（Assassin），后面还会解锁近战兵（CQB，即 CLOSE QUATER BATTLE），这三种默认的套装就是玩家能够选择的三个职业，之后随着等级提升，游戏中还会解锁三套自定义套装，方便玩家自己 DIY 不同的武器和技能搭配。



步枪兵

主武器：R-101C carvine，适合中近距离战斗的全自动卡宾枪，加装瞄准镜后也有一定的远距离战斗力。

反泰坦武器：Archer Heavy Rocket，具有追踪性能的火箭炮，能够对泰坦造成大量伤害，但是需要一定的锁定时间。

副武器：Hammod P2011，高威力的大口径手枪，缺点是弹容量较低。

Rifleman

爆炸物：Fragmentation Grenade，能够产生定点大范围伤害的破片手雷。

战术技能：Cloack，能够隐藏行动踪迹的光学斗篷。

增益套件 1：Explosives Pack，让驾驶员可以携带额外的爆炸物。

增益套件 2：Dome-Shield Battery，泰坦天降时产生的保护盾持续更长时间。



步枪兵拥有最亲民的武器配置，也是前期玩家在熟悉《泰坦天降》手感时最佳的选择。因为能够携带额外的爆炸物，所以使用步枪兵的玩家也可以多多尝试用破片手雷来杀敌，本作中手雷的投掷轨迹很直，所以有时候手持一段时间然后正面甩向敌人也可以造成秒杀效果。

刺客

Assassin

主武器：Smart Pistol，智能手枪，能够让子弹轨道自动跟踪目标的手枪，对于AI敌人会自动锁定头部，而对于玩家敌人则会锁定目标身上的三个要害，不过只能锁定中近距离范围内的目标。

反泰坦武器：Sidewinder，能够连射迷你导弹的发射器，装弹量高达25发，除了对泰坦外还可以秒杀敌方驾驶员。

副武器：Re-45 Autopistol，增强了弹夹了容量的小口径手枪，弹

容量高达20发，能够弥补刺客主武器弹容量的不足。

爆炸物：Fragmentation Grenade，能够产生定点大范围伤害的破片手雷。

战术技能：Cloack，能够隐藏行动踪迹的光学斗篷。

增益套件1：Power Cell，加快战术技能的冷却速度。

增益套件2：Minion Detector，随时在地图上显示AI敌人和人形机器人的位置。



虽然刺客的主武器 Smart Pistol 的性能听起来非常吓人，不过这个武器在锁定玩家敌人时的速度和攻击时的威力都不太理想，需要耐心等待三个锁定框全部到位后才能够一瞬间射出三连发子弹重创敌人，所以非常考验使用者的技巧。

不过这个武器对于AI敌人是一击必杀的，所以刺客玩家大可不必坚持于杀敌，而是以清扫杂兵赚分为重任。反泰坦武器 Sidewinder 必要时可以作为近距离搏斗武器使用，而在攀附泰坦时用于击打其核心也是非常有力量的。

近战兵

CQB (即 CLOSE QUATER BATTLE)

主武器：EVA-8 Shotgun，近距离作战用的霰弹枪，威力极大。

反泰坦武器：Sidewinder，能够连射迷你导弹的发射器，装弹量高达25发，除了对泰坦外还可以秒杀敌方驾驶员。

副武器：Hammod P2011，高威力的大口径手枪，缺点是弹容量较低。

爆炸物：Fragmentation

Grenade，能够产生定点大范围伤害的破片手雷。

战术技能：Cloack，能够隐藏行动踪迹的光学斗篷。

增益套件1：Enhanced Parkour Kit，延长玩家使用喷射器进行壁走和墙壁悬挂的时间。

增益套件2：Dome-Shield Battery，泰坦天降时产生的保护盾持续更长时间。



正如其名字所示，近战兵的武器配置适合在狭窄空间作战，作为主武器的 EVA-8 Shotgun 拥有惊人的威力和良好的射击频率，对准敌人连射可以瞬间秒杀对方。Enhanced Parkour Kit 允

许近战兵作出更长时间的壁走和墙壁悬挂，也变相增强了其灵活性，在战场完全是立体的《泰坦天降》中，这一点会是非常巨大的优势。

泰坦类型与职业

和驾驶员一样，泰坦一开始也拥有三个职业，互相之间最大的分别仍然是武器和技能的配置，其中突击泰坦 (Assault) 和戒卫泰坦 (Tank) 是一开始就能够使用，而炮击泰坦 (Artillery) 则是需要通过升级解锁。遗憾的是，虽然玩家可以通过升级获得自定义泰坦的权限，但是泰坦的类型被锁定在了阿特拉斯型泰坦 (ATLAS) 身上，玩家们暂时还无法体验其他两个类型泰坦的魅力。

泰坦职业

突击泰坦

Assault

主武器：XO-16 Chaingun，弹量高达60发的泰坦级别机关炮，拥有极高的连射速度，能够用于精准打击敌对泰坦的弱点和小型敌对目标。

战术技能：Vortex Shield，高科技的涡流护盾，能够吸收敌人射来的子弹和导弹并将其回射给对方。

爆炸物：Rocket Salvo，肩部装备

的转轮式火箭炮发射器，能够对敌人连续倾泻大量的飞弹，但冷却时间较长。

增益套件1：Regen Booster，提高泰坦防护力场的恢复速度。

增益套件2：Auto-Eject，当泰坦爆炸时驾驶员会自动弹射并启动光学斗篷。



从试玩体验上来看，XO-16 Chaingun 在泰坦之间对战时虽然威力不足，但因为弹速极高，所以在和队友配合绕背打敌方泰坦弱点时威力非常不错，而且在用于消灭藏在建筑中或追逐我方泰坦试图骑乘的敌方驾驶员时非常便利。其他技能配置基本上是新手向的，尤其是 Auto-Eject，熟悉游戏打法的玩家恐怕很快会觉得这个技能极其多余。同时 Rocket Salvo 其实是一个非常适合急速靠近敌方泰坦后自动的技能，不过在远程时却会因为飞弹的轨道不稳定而难以击中敌人。

戒卫泰坦

主武器：40mm Cannon，极大口径的泰坦制式半自动导弹发射器，弹速较慢，但每一发威力都相当高。

战术技能：Vortex Shield，高科技的涡流护盾，能够吸收敌人射来

的子弹和导弹并将其回射给对方。

爆炸物：Rocket Salvo，肩部装备的转轮式火箭炮发射器，能够对敌人连续倾泻大量的飞弹，但冷却时间较长。

增益套件 1：Nuclear Ejection，为泰坦配备核动力，在被摧毁时产生强烈核爆。

增益套件 2：Survivor，延长泰坦爆炸前留给玩家的弹射时间。



戒卫泰坦最大的风格特点就是负责顶在前线，帮助队友抵挡对方泰坦的火力，并利用 40mm Cannon 在中近距离的优异伤害力削弱敌人的护盾，一旦 Vortex Shield 和泰坦本身的护盾不能够再支撑玩家吸收敌人伤害的任务，驾驶泰坦的玩家就必须勇敢地冲上前，在泰坦爆炸前将其驾驶到离敌人足够近的地方，之后弹射，机体本身所发生的核爆会让大范围内的敌人遭受灭顶之灾。

炮击泰坦

主武器：Quad Rocket，拥有四个炮口的火箭发射器，可以一次发射四发火箭，但是飞行速度慢，适合近战使用。

战术技能：Vortex Shield，高科技的涡流护盾，能够吸收敌人射来的子弹和导弹并将其回射给对方。

爆炸物：Rocket Salvo，肩部装备的转轮式火箭炮发射器，能够对敌人连续倾泻大量的飞弹，但冷却时间较长。

增益套件 1：Regen Booster，提高泰坦防护力场的恢复速度。

增益套件 2：Survivor，延长泰坦爆炸前留给玩家的弹射时间。



炮击泰坦的 Quad Rocket 可以被视作泰坦级别的霰弹枪，远程表现很糟糕，但是在近身战中有着霸道的火力。因此炮击泰坦的技能组合也是完全以提高炮击泰坦的持续作战能力为前提。但这不是意味着炮击泰坦需要和戒卫泰坦一样顶着敌人的火力突进，那样会令进入 Quad Rocket 有效射程的时间变得过于漫长，而是应该绕敌人后路，出其不意在侧翼或后方出现，靠近敌人后用 Quad Rocket 惊人的爆发力一举重创对方。

强化卡片系统

新近公布的强化卡片 (Burn Card) 系统也有在 BETA 测试中登场，因为《泰坦天降》并没有加入连杀系统，所以强化卡片系统本身便有了替代连杀奖励的意思。当然了，两者之间的差别还是非常大的，因为连杀是通过不

断杀敌而获得，强化卡片则是玩家在游戏当中取得，然后在卡槽中装备后，才能够在下一场比赛中使用。

游戏中玩家会随着等级解锁最大能够放入三个卡片的卡槽，获得卡片并不意味着玩家就能够获得增益，在战斗开始前和死亡之后，游戏界面

都会弹出一个提示，玩家只要按提示按下 Y 键就可以打开卡槽，在里面选择一张卡片使用，并获得相应的增益。一场战斗最多只能使用三张强化卡片，而且在玩家死亡之前最多只能使用一张，所以卡片之间不存在重叠增益的问题。卡槽不会在战斗中获得补充，玩家必须在完成一场比赛后，才能够进入强化卡片界面，用库存的卡片填充卡槽。

玩家的强化卡片库存是有上限

的，在 BETA 测试中，这个上限是 26 张，一旦到达上限玩家就无法再获得卡片，所以游戏本身是鼓励玩家使用卡片的，但如果每场都满打满算地全部花掉三张，则有可能会入不敷出，所以玩家最好明智地决定是否要在比赛中使用卡片。

除了使用途径不一样之外，强化卡片与连杀奖励相比还有许多特点，其中之一是卡片本身是消耗性的，连杀奖励可以通过在游戏中反

泰坦类型



阿特拉斯型泰坦

ATLAS



均衡型的泰坦，拥有良好的机动能力和不素的防御能力，是泛用性最广的泰坦机甲。在 BETA 测试中这是惟一能够使用的泰坦类型。

食人魔型泰坦

OGRE



机体外壳厚实，身形庞大沉重，能够抵御大量的攻击伤害，而且不容易被撼动。缺点是灵活性极低，移动速度也是三种类型中最缓慢的。定位就是用作肉盾，将自身挡在队伍的第一线，承受大量伤害并用自身的武器削弱敌人的护盾，为后方的队友创造重创对手的机会。

斥候型泰坦

STRYDER



速度型的泰坦，拥有极高的机动性，能够用滑动的方式高速移动，瞄准速度和快速转向能力也非常强，缺点是机体过于纤细，缺乏对伤害的抵御能力。这一类泰坦适合轻装上阵，利用速度进行侧翼扰袭和解决试图攀爬友军泰坦的敌兵，一对一对决要以游击为主。

复连杀而获得，而强化卡片只能够在一局游戏中使用一次，而且使用了之后就会被摧毁，无法重复使用。另外一点就是，连杀奖励的效果并不一定会随着玩家死亡而消失，因为《COD》有部分奖励如释放军犬，召唤飞机火力援助等可以在玩家死亡后持续产生效果，而在强化卡片系统中，起码目前 BETA 测试里展示出来的卡片效果都是会随着玩家死亡而消失的。

说了那么多，强化卡片的效果都有哪些？下文里有一些例子供玩家们欣赏。



● Rematch：玩家在被杀死的地方立刻复生。



- Amped LMG(左)：将玩家的主武器替换为拥有极高弹容量和连射威力的 LMG 重型机关枪。
- Pull Rank(中)：玩家泰坦建造时间减少 80 秒，或缩短泰坦伤害威力核心充能时间减少 80 秒。
- Shock Rock(右)：把玩家的爆炸物更换为无限的磁性黏着手雷。

泄露情报抢先看

作为今年上半年最受关注的游戏之一，本作的任何消息都牵动着万千玩家的心。由于本作的PC版也于2月中旬展开了BETA公测，善于挖掘的PC党从文件中挖出了不少有用信息。当然由于资料来自BETA版，因此和正式版肯定有所区别，但还是相当有价值的。



《环太平洋》隐藏模式？

去年的大片《环太平洋》让世人看到了美国人打怪兽的本事，让经营此道数十年的日本同行甘拜下风。本作同样是以巨大战斗机甲为主题，因此发售前就让人想到了《环太平洋》。游戏原定于3月11日推出的官方画集现已偷跑，从画集中可以看到大量怪兽的设定图，不禁让人好奇难道游戏还有开着泰坦战怪兽的模式？

无独有偶，有玩家从部分场景的LOADING画面中也看到了怪兽的存在。这些怪兽的长像颇似恐龙，而且种类繁多，上天下海无所不有。不过据未经证实的消息称，开发商表示这些怪兽只会作为背景存在。当然就算此消息属实，我们也不必感到失望。本作作为一款在线游戏，生命力肯定要比普通的单机游戏长很多，到时候只要来一个更新，增加一个战怪兽的模式也并非不可能。



从1到10的转生模式

黑客从PC BETA版的文件中挖掘到了有关本作转生的情报。和“《COD》系列”一样，当玩家达到最高等级（50级）后，即可选择转生。本作的转生以世代（Generation）来称呼，一开始为第1世代，转生后为

第2世代，依次类推。最高世代是第10世代，等于是9转。

不过和“《COD》系列”不同的是，本作转生后所需的经验值会逐渐增加，第2世代升到50级所需的经验是第1世代的1.1倍，第3世代则

为1.2倍，到第10世代时经验值将飞增至3.5倍。此外，并非经验值达到之后就能转生，从第2世代开始，转生还需要完成特定的挑战方可进行。黑客列出了每一世代转生所需的挑战，内容五花八门，十分夸张。看来本作要想升到最高的第10世代还真是一件很困难的事情。

转生获得的好处目前尚不得而知。



已知游戏模式

从PC BETA版的文件中得知，本作将至少拥有6大游戏模式，其中有几个模式已经在BETA版中登场，相信正式版的模式数量会远多于这6个。

Attrition：BETA公测中玩得最多的模式。玩家的任何行动都可以获得特定分数，但分数的高低有区别，最先达到目标值的一方获胜。失败方最后要坐星际飞船逃脱，获胜方要设法制止。

Team Deathmatch：最经典的多人模式，只有杀伤对方的驾驶员才能获得分数。

Capture the Flag：抢旗模式。需要将对方的旗帜带回我方大本营，

并制作对方拿走我方的旗帜。

Last Titan Standing：生还模式。双方初期即开着泰坦，将对方的泰坦或驾驶员全灭后获胜，采用7局4胜制。BETA公测中有出现。

Hardpoint：占点模式。分3个据点展开争夺，处于我方控制下的据点会按时间给分。最先达到目标值的一方获胜。BETA公测中有出现。

Variety Mode：混合模式。包含全部游戏模式，每局结束后随机更换。

从PC BETA版的文件还可以得知，本作至少拥有15张地图，配合丰富多彩的游戏模式，相信能带来很高的游戏性。





魔都红色幽击队

TOKYO TWILIGHT GHOSTHUNTERS

《魔都红色幽击队》是游戏制作人今井秋芳的最新作品，熟悉他的玩家们应该都知道他以“《东京魔人学园传奇》系列”和《九龙妖魔学园纪》而闻名，而这也是他时隔多年后再次涉足家用机平台。游戏的世界观与之前的作品相通，系统上则继续采用“《魔人学园》系列”经典的文字冒险与角色扮演相结合的独特形式，战斗时也依然是第一人称视角。当然本作也带来了诸多新的变化，与以往不同，此次游戏主要描写了在新时代下成长的高中生们的故事，画面、互动和人物立绘上都有了巨大的进化。并且此次游戏的制作阵容颇为强大，人物设定由仓花千夏负责、OP则请来了植松伸夫进行制作，从目前的情报来看，游戏的素质相当不俗！

文 哪尼 美编 心の永恒

新闻资讯
前线狙击

魔都红色幽击队	ARC SYSTEM WORKS	角色扮演
多机种	魔都红色幽击队 2014年4月10日 多机种对应PS3、PSV	日版 6800日元 对应玩家年龄：12岁以上

夕隙社

一个专门出版超自然书籍、隐秘性颇强的小杂志社，办公室在新宿歌舞伎町中某偏僻大楼里，里头堆积着各种各样奇怪的杂物，完全看不出有杂志社该有的模样。不过实际上这也并非只是一个单纯的杂志社，里面的职员们都



是拥有特殊之“力”的除魔师们，他们从被恶灵困扰的人们那里接受委托，完成除灵或退魔的任务并以此来获得报酬。杂志社的标志，是“夕阳中的八咫鸟”。

隐匿的除灵师们 深舟纱由理

CV: 樱 稻垣 早希

新宿区暮絢学院三年级学生，是个周身散发着凛然气息且拥有坚强意志的美少女，黑长直的打扮让主人公都不禁为之着迷。她的战斗方式是使役自然之灵，可以进行治疗和回复。



灵体什么的，怎么可能存在呢？

世界观

独自一人来到新宿暮絢学院的转学生，原本只是一个再普通不过的小人物。但当他踏入这所高中的那一刻起，《魔都红色幽击队》的故事便拉开了序幕……在被封锁的校舍角落里，转学生和深舟纱由理两人，遭遇到身着红色外衣的男性灵体的袭击，在千钧一发之际保护了他们二人的，是名叫支我正宗的同级生，以及另外一名神秘女子。战斗之后，这名神秘的女子——伏濑千鹤，向转学生表明了自己的身份，她是“夕隙社”的社长，同时也接受普通人铲除恶灵的委托，而那位同年级的学生——支我正宗，目前正在“夕隙社”里打工。于是——转学生就这样开始了在“夕隙社”里的生活，与此同时，潜藏于东京阴暗面的恶灵们正蠢蠢欲动，这是否意味着……



支我正宗

CV: 泽城千春

支援方面的事，就放心地交给我吧！



同样是新宿区暮絢学院三年级的学生，性格沉着冷静而且充满了自信，是个常常拿年级第一的学霸。由于平时注重锻炼，因此虽然看起来很纤细但其实身体颇为强壮。腿部的残疾是过去因恶灵的关系造成的，如今只能借助轮椅行动，战斗时会在中继车中利用电脑为前线作战的伙伴们提供支援。最大的兴趣是电脑以及坐在轮椅上打网球。

伏瀬千鹤

CV: 妃宫 丽子

表面上是超自然杂志的发行方“夕隙社”的社长兼总编辑，实际上的工作则是接受并解决各种除灵的委托，有着常年对付恶灵的经历，但真实身份仍是一团迷。她对主人公所拥有的灵力感知能力十分赞赏，于是便邀请他来夕隙社打工。



欢迎来到夕隙社！

其他重要角色

那样的东西，压根就没有摇滚的感觉嘛！

小菅春吉

CV: 关口 英司

非常喜爱摇滚并随身携带电吉他的角色，对英国的传说中的摇滚乐队“Slive Brrich”充满了无限的爱，身材微胖并留着胡子，完全不像是18岁的高中生，以“觉得反社会感觉的摇滚比较帅气”这样的理由从高中退学。目前在夕隙社里兼职打工。



久伎千草

CV: 竹叶 佑实子

就读于中央区的学校，是一个沉默寡言的高中三年级学生，平常的爱好是下象棋，并担任着学校象棋部的部长。他原本有一个弟弟，但由于事故的原因而去世了。



轮到我了！将军！

身着夏装的少女

CV: ????

就读于中央区的学校，是一个沉默寡言的高中三年级学生，平常的爱好是下象棋，并担任着学校象棋部的部长。他原本有一个弟弟，但由于事故的原因而去世了。



要小心穿红色衣服的男人啊……

冒险部分

情感/五感输入系统

熟悉今井秋芳过往作品的玩家，对情感输入系统一定不会陌生。玩家们在游戏中可以通过情感输入系统传达出喜怒哀乐等不同的情绪，登场角色的反应以及故事的走向也会因此受到影响，这一系统颇受好评。而“情感输入系统”在本作中将会有大幅的进化，除了“爱”、“友”、“怒”、“悲”、“恼”五种情绪外，还会追加味觉、嗅觉、视觉、听觉、触觉这五感。通过情感和五感的组合输入，包括“无视”在内，玩家一共可以传达出26种情绪，比如通过【友】+【触】请求握手，或是通过【悲】+【视】表达同情等等，除此之外，诸如【爱】+【味】、【友】+【嗅】这样略显奇怪动作也是可以展现的，在故事中满足一定条件的话，还有可能会触发“第六感”哦。而登场的角色们对不同情绪会做出不同的反应，好感度亦会因此发生变化。

入，包括“无视”在内，玩家一共可以传达出26种情绪，比如通过【友】+【触】请求握手，或是通过【悲】+【视】表达同情等等，除此之外，诸如【爱】+【味】、【友】+【嗅】这样略显奇怪动作也是可以展现的，在故事中满足一定条件的话，还有可能会触发“第六感”哦。而登场的角色们对不同情绪会做出不同的反应，好感度亦会因此发生变化。



感情：爱·友·怒·悲·恼



五感：味·嗅·听·视·触

▼对纱由理传达出【友】+【触】的情绪，即是请求和她握手。虽然被拒绝了，不过似乎没有被讨厌。



【深舟 さゆり】
握手はしないけど、
これから、同級生として仲良くしてあげるわ。



▲情感/五感输入系统对角色之外的物品同样有效，比如对地上的盐传达出【恼】+【味】的情绪，便会真的去舔并尝出味道。



全新动画表现形式——GHOST

GHOST 是 Graphic Horizontal Object Streaming 的简称,这是在本作中首次引入的全新动画技术。它不仅赋予了 2D 角色形象更强的立体感,并可以实现柔和与真实的动态表现。无论是在风中摇曳的长发,还是飘零的树叶都能够完美展现,仿佛时间真的在流逝一般。



真实的背景展现——VR技术搭载

除了 GHOST 技术外,游戏中冒险部分的背景采用了 VR 技术,不仅带来了更为真实的 3D 空间感,还允许玩家 360 度转动视角查看周围的环境。

战斗部分

◆作战会议

在接受了除灵委托之后,任务地点的平面图会通过宅急便送到夕隙社,大家便会在编辑部内进行作战会议,通过预测恶灵的行动模式来制定相应的对策,比如设置属性相克的陷阱等等。



◆行动预测

本作加入了全新的“行动预测模拟系统”,在作战会议中制定好计划后,在夕隙社独立开发的占卜器中插入带有我方数据的设备,便可以对敌我双方的行动以回合制的形式进行模拟预测,在战斗中负责后方支援的支我正宗此时会提供恶灵的位置以及我方的各种状态。

通过预测最终决定好所有的行动计划后便可以选择开始执行,此时敌我双方会按照之前的预测展开行动,而一旦恶灵进入我方角色技能范围之内,便会触发实际战斗。



【伏頼 千鶴】
この機械は、ウイジャ・パッドといって、ウチの会社が開発したマルチデバイスよ。



◆实际战斗

进入实际战斗后,游戏允许包括玩家在内的最多 4 名角色同时参战。场景也会从 2D 地图切换至 3D 空间中,并以第一人称视角对恶灵展开攻击,如果没有击中敌方则有可能会破坏场景中的物品,或是让我方遭受攻击。

只要在设定的回合内打倒目标的恶灵即视为完成任务,之后便可以得到相应的评价和报酬。不过需要注意的是,如果过度使用道具,或是破坏太多场景中的物品,则会导致报酬归零,所以在战斗中可要时刻注意周围的环境哦。



走向终结的故事 在此开幕……



第3次超级机器人大战Z 时狱篇	BNGI	策略角色扮演
多机种	第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇 预定2014年4月10日 对应机种为PS3、PSV	日版 8070日元
	本地1人	

“《超级机器人大战Z》系列”最终章将由两部作品交织而成，首先推出的是即将于4月10日发售的《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》。这次我们将为大家介绍本作故事原创主角与机体的消息，还有游戏中的“小队战斗系统”的情报，最后还有关于《超级机器人大战 HD》的相关内容。*PSV版7120日元

文 鱼楠 美编 anubis

原创主角&机体介绍

序章

不同的时空中，存在着不同的世界、不同的宇宙。

它们被称为并行世界、原本是不会相互干涉的。

直到那一天的到来……

大时空震动——由于某个世界所发生的巨大的时空震动，破坏了将各个世界隔开的次元障壁。其结果导致了并行世界相互交融形成了许多新的世界，这便是多元世界的诞生。

新世界的诞生产生了新的相遇，新的相遇之间诞生了新的战争，大多数多元世界自诞生之后相当长的一段时间里都处于混沌之中。其中有几个世界一个接一个地诞生了新的秩序。

这就是以后被称为UCW的世界【《超级机器人大战Z(スーパーロボット大戦Z)》】所引发的多元战争。

引领这场战争走向终结的特殊部队ZEUTH，他们因时空震动而被转移到被称为ADW的世界【《第2次超级机器人大战Z(第2次スーパーロボット大戦Z)》】。在那个世界，他们与新的同伴们相遇并组成了特殊部队ZEXIS，之后共同经历了“破界事变”与“再世战争”等战役。

最终ADW获得了和平，而ZEUTH的成员通过次元之穴ABYSS回到UCW的世界。但那时的他们还不知道前方有新的战斗等着自己……

神城响



男主角

ヒビキ・カミシロ

声优：村上龙
设计者：大笼之仁
(STUDIO G-1 NEO)

转学至东京的研究学园都市的少年，高中二年级生。

在一个偶然的机遇下，他坐上了人型机动兵器「杰尼恩(ジェニオン)」。以这个事件为契机，接受了在并行世界之间进行活动的企业“DEM公司”的特工“AG”的请求，以达成自己的目的而成为该机的测试员。虽然他看上去对人冷淡，但他绝不是讨厌别人，也正因为如此他还是会主动地与身边的人交流。神城的内心藏得很深，为了达成自己的目的，他有舍弃一切的觉悟。在转学之前，他与退伍军人的父亲一起担任野兽猎人(从别的并行世界来驱除有害野兽的职业)的工作，具有相当优秀的野外生存技能。

西条凉音



女主角

さいじょう・すずね

声优：柚木凉香
设计者：大笼之仁
(STUDIO G-1 NEO)

她在响的高中担任实习教师，21岁，大学生，负责的科目是现代国文。她被学园都市以某个“实验”为由而选为特别教育实习生。由于校内有多名姓西条的老师，因此她就被称为凉音老师。因待人处事相当得体，受到学生们的喜爱，其美貌在一部份的男生之间有著极高的人气。以某个事件为契机，与响一起驾驶杰米恩。

本机是由DEM公司所开发，利用次元力量驱动的机动兵器DEM(次元能量机器)系列的试作机。在异次元空间的测试中被卷入次元震，与DEM公司的特工机器人“AG”一同坠落在地球上。本机以次元力量为作动力源，以任何环境下都能持续发挥出最佳性能为目标的究极型泛用机体。杰尼恩搭载的战术系统·次世代型次元力控制装置“TS-DEMON”让本机能适应各种特色武装，还能利用次元断层的防御装置“D·FAULT”，是攻防平衡的优秀机体。



主角机

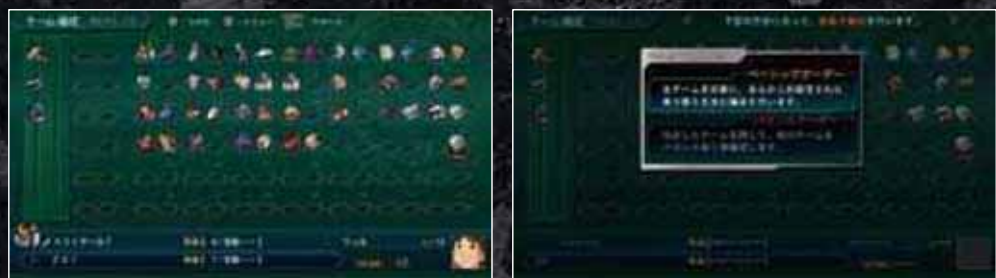
ジェニオン
杰尼恩

设计者：网本光晴

小队战斗系统

小队编成

这是由《超级机器人大战Z》的“三重战斗系统”演变而来的新系统。“小队战斗系统”，简而言之就是在战斗之前通过“小队编成”的选项，将2架机体组成主机+僚机的小队战斗系统。编队要在游戏战斗之前就对机体进行编组，玩家可按照自己的喜好搭配机体使战斗更轻松，而善于手动编队的玩家可以通过重视原作机体搭配的“基本编队”和根据游戏进度注重平衡的“均衡编队”两种方式自动完成编队。



小队战斗

小队可进行针对敌方小队一机攻击或僚机以援护武装来进行攻击。当小队的主机没有使用全体攻击的情况下，可以针对敌方小队的状况来选择“集中攻击”与“范围攻击”两种不同的攻击方式，战斗动画的画面右下方可显示现在的攻击方式（游戏中可自行选择跳过战斗动画）。



全体攻击

可以对敌方小队全体造成伤害的攻击方式，机体的武装种类有“ALL”的标志即为全体攻击武装。在敌方小队有两架机体的情况下，全体攻击对其造成的伤害与对一架敌机造成的伤害少，仅有0.75的倍率，但也存在抑制伤害减少的特殊技能（全体攻击可以与相邻友机的援护攻击叠加）。



集中攻击

集中攻击敌方小队内任一机体的攻击方式。僚机的援护武装可在移动后使用，援护攻击的次数（由“援护攻击”等级决定）和造成的伤害会有加成。小队主机的命中率根据僚机的援护也会向上补正20%，受到集中攻击的敌机只能由被攻击单位反击。



范围攻击

当我方小队与敌方小队为战斗的情况下，采用主机对主机，僚机对僚机的一对一战斗方式。与集中攻击相同，僚机的援护武装可在移动后使用，伤害值援护攻击的次数（由“援护攻击”等级决定）加成。在范围攻击的情况下，援护攻击造成的伤害普通状态下的1.2倍。受到范围攻击所攻击的一方也会采用主机对主机，僚机对僚机的方式反击，若敌主机以全体攻击进



行反击，则敌僚机不能反击（反击的时候僚机也只能用援护武装反击）。

情绪·指令

小队情绪

组成小队的队伍会存在称为“小队情绪”的2段计量值。当前小队情绪的状况可从队伍的简易状态表的上方来确认。

当小队在战斗中达成下列任一条件就会上升1个单位：

- 1、地图内主机与僚机击坠数超过2的倍数。
- 2、主机或僚机的主机师升级。



小队指令

当小队情绪到达MAX的时候就可以使用以下4种指令：

- 1、多次行动（マルチアクション）：使用该指令将敌小队歼灭（一机不剩）后，增加一次行动次数。
- 2、PP奖励（ボーナスPP）：使用该指令打倒敌人后可获得2倍的PP点数。
- 3、晶片奖励（ボーナスチップ）：使用该指令打倒敌人后可获得2



倍的Z晶片数。

- 4、SP填充（チャージSP）：主机与僚机的机师的回复15点SP。

使用了小队指令后小队情绪计量值将归零，再次到达MAX值后便可再使用。

战术连锁

我方部队全体连续击破敌人可获得奖励的系统。当玩家部队在我方回合时将敌人队伍歼灭（一机不剩）后便能使连锁量表上升1，没有歼灭的情况下计量表将下降1。连锁量表共有5个阶段（1~5），现阶段计量表状态可开启选单确认。连锁量表仅在我方回合中有效，我方回合结束后计量表归零。当部队全体处于计量表第1阶段时可以获得以下奖励：

- 1、对敌方单位的最终伤害值变为1.05倍。若计量表为5（最大值）的情况下则为1.25倍。
- 2、击坠敌人单位后获得的金钱与Z晶片数为1.05倍。计量表最大值的情况下则为1.25倍。



极限突破

与范围攻击的主机对主机，僚机对僚机不同，极限突破是小队中的2架机体集中攻击敌小队一机的战斗指令，使用条件与小队指令相同，使用后情绪计量值归零，再次到达MAX值后可再使用。在通常情况下，僚机只能使用具有援护性能的武装，但在极限突破中，主机与僚机均可以自由选择武器攻击。此外，在此指令中，无视僚机武器射程，均可以在移动后做出攻击。发动极限突破后有如下奖励：

- 1、主机与僚机的攻击力为通常的1.2倍
- 2、敌方的特殊技能“反击（カウンター）”“援护防御”，特殊能力“保护罩（バリア）”等无法使用。



D商店

玩家可以在D商店（Dトレーダー）中购买诸如强化部件（強化パーツ）或是击败敌人获得的Z晶片（Zチップ），本系统在完成商店相关的剧情之后便可使用。另外，当各机师击破一定数量的敌机成为王牌机师的时候，还会出现特别的剧情“ACE TALK（エーストーク）”



副任务

玩家可以在本系统中赋予下一段剧情内没有出击的机师其他的任务，来获得奖励的系统。

任务有以下四种类型（《第2次超级机器人大战Z》中各任务只有5名成员，最多有20名成员可参加，而在在本作品中增加为6名成员，最多有24名成员可以参加任务。

- 1、训练（トレーニング）：
参加任务的机师可以获得20点PP，PP点数可在出击菜单时在“培养机师（パイロット养成）”中提升机师的数值以及习得特殊技能。
- 2、巡逻（パトロール）：
参加任务的机师可以追加2台击坠数。
- 3、模拟演习（シミュレーター）：
参加任务的机师可以获得经验值500，等级上升一级。
- 4、资金调度（資金調達）：
可获得参加任务的机师等级总和×300的资金。



▲图中左侧列表是下一次正式战斗中未出击的机师。

副任务可以将未出击的人数降为0，也不限制任务次数。参加副任务的的机师除了由玩家选择外，还可以系统自动选择。另外，能够参加副任务的机师，仅限各机主机师（仅拥有精神指令的副驾驶无法参加）。选择任务後、会移动至可参加的机师的选择画面下。



▲选择机师后可选择“一次执行指令（オーダー一括実行）”以及分别进行4种不同任务的“个别指令（オーダー個別実行）”，实行之后将会显示结果画面与获得奖励。

《超级机器人大战HD》

《第3次超级机器人大战Z时狱篇》初回限定版中有1991年初代《超级机器人大战（GB版）》高清重制版的下载码，这也是该作第一次重制，下面来对本作进行一个基本的介绍。

序章故事

由于神秘的宇宙怪兽基鲁基鲁钢的袭击，超级机器人的星球陷入了重大的危机。基鲁基鲁钢使用了奇怪的电波将超级机器人一个个变为它的傀儡。但这之中还是有著不屈的精神而摆脱其控制的英雄，他挺身而出，为拯救被控制的伙伴与星球和平而战。



队伍选择及英雄选择

游戏初期可以从高达小队，魔神小队与盖塔小队三个队伍之中选一使用。选择了队伍之后才从中选出英雄，英雄与其他的单位有以下的不同：

SP上限+5
初期数值的奖励+5
可习得全部英雄专用精神指令
被击坠就任务失败

说得

使用个别指令的“说得”成功后，敌机就可以成为同伴。使用技能的时候，使用机体的“魅力”，被说服对象的“忠义”等数值，会对该技能的结果有很大影响。另外，被说服的对象剩余HP越少，成功率越高。使用英雄的独特精神指令“共鸣”后，“说得”必定成功，但对停留在敌人大本营上的单位无效。



チーム選択

マシンガンZ

グレートマシンガン

アフロダイA

ダイアナンA

ビューナスA

ボスボロット

ガンダム・チーム

マシンガン・チーム

ゲッター・チーム



占领据点

占领敌方的据点“铁塔”后，该点就成为我方基地。在有基地的情况下，我方回合开始时会自动回复HP，HP的回复率根据占领据点数量提升。占领的据点越多，“说得”成功率越高。



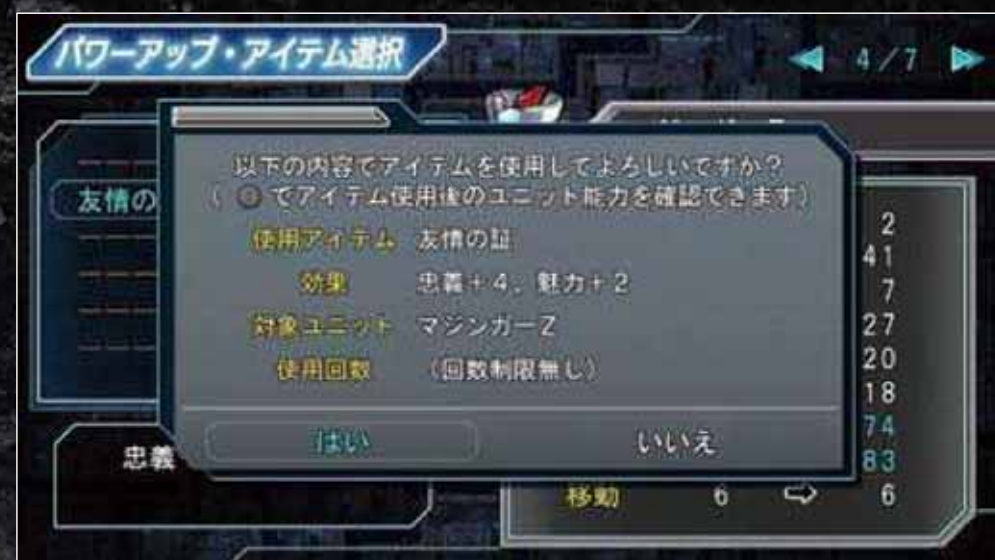
机体脱离

在格纳库中可以进行单位的脱离，脱离的单位无法再度使用，但该机体脱离时会留下道具。



机体强化

机体的基本数值HP、SP、攻击，防御和速度等五种数值会因升级而提升，另外还有“忠义”，“魅力”和“移动”3种共计8种的数值可以通过在格纳库使用道具等手段进行强化。游戏中还有增加经验值的道具。



《超级机器人大战 HD》1~3话的战斗场面

第1话「出击！超级机器人！
(出击！スーパーロボット!!!)」



第2话「湖畔之战 (湖畔の戦い)」



第3话「充满暮色的河流
(トワイライト・リバー)」



▲本作支持PS3与PSV之间的CROSS SAVE功能

DARK SOULS II

絶望を焚へよ

序幕

过去、未来、甚至于光明——
出现了“黑暗刻印”的人们，所有的一切都将失去，
不久之后，这些连自己失去了什么都想不起来的人们，
便沦为了只会贪婪吞食着魂魄的野兽——亡者。

在遥远的北方之地，贵壁的一侧，
是被称为“杜兰古雷格”的失落国度。
在那里，有能够唤回人们理性的力量——灵魂。



身受诅咒的人们，纷纷潜入腐朽废弃的大门，踏上这片土地，
就如同飞蛾扑火一般。
无论自己是否真的如此渴望……



《恶魔之魂》和《黑暗之魂》在玩家中都有着不错的口碑，此次作为正统续作登场的《黑暗之魂II》也不出意外地受到了众多粉丝们的期待。游戏在延续了前作的世界观以及超高难度的同时，对引擎进行了大幅的强化。新引擎为游戏带来了诸多变化，比如画面强化，敌人的阴影效果以及更加细致入微的表情等等，不少在前作中没法实现的创意都能够在本作中得以传达。3月13日，就让我们再一次进入那个被黑暗笼罩的世界中，受死吧！

不可忽视的“关键”

黑暗之魂 II	BNGI	动作角色扮演
多机种	DARK SOULS II 2014年3月13日 对应机种为PS3、X360	日版 7800日元 对应玩家年龄：17岁以上

杜兰古雷格

ドラングレイグ

本作故事的舞台，曾经是一个无比繁荣的国度，但如今却只剩下荒凉的废墟。



黑暗刻印

ダークリング

带有不死诅咒的刻印，身上出现这种刻印的人类不久后便会失去一切，最终成为“亡者”。



亡者

变为亡者的人类，自我意识也就不复存在，只剩下对灵魂的渴求，已经无法再将他们称之为人类了。



人像

人の像

温暖、柔和、如同影子般黯淡深沉的雕像，据说它可以让亡者恢复为人类的姿态。如果你专心注视着这个雕像，它便会浮现出某人的模样，而根据使用的人不同，其显现出的姿态也不尽相同。



灵魂

ソウル

灵魂，即生命之源，是能够唤回人们理性的力量。因此无论是亡者、还是不死者，所有受到诅咒的人们，都本能地渴求着这份力量。

元素瓶

エスト瓶

不知道是由谁制作而成的绿色瓶子，只要在篝火边上元素瓶就会自动补充，喝下其中的东西后便能够回复体力。

与他们邂逅于荒芜的大地之上

故事，在“杜兰古雷格”这片荒芜的大地上悄然展开，这并非主角一人的独角戏，旅途中性格各异的陌生人们，有可能是倾情相助的朋友，亦有可能是刀剑相向的敌人。随着与他们的邂逅，诅咒之地的秘密也被逐渐揭开。

神秘老妇和管家米莉贝丝

三人のお婆たちと家政婦ミリベス

向来到“杜兰古雷格”的玩家喃喃细语的三名老妇，照顾她们的是名叫“米莉贝丝”的年轻女管家。没有人知道为何她们会生活在这里，而她们想要向玩家传达究竟是……



绿衣的朝拜者 绿衣の巡礼

身着绿色长袍的女性，伫立于“杜兰古雷格”边境的她扮演着向导角色，为初次踏上这片土地的玩家提供引导和帮助，而在今后的旅程中，她也是个非常重要的存在。



旅行商人“玛廉提拉”

行商メレンティラ

玛廉提拉曾经是个用道具与灵魂进行交易买卖的旅行商人，如今的他是极少数幸存下来的“杜兰古雷格”居民，但正常的意识已经失去了大半，甚至连居住的地方也没有，只能够背着全部的家当四处游走徘徊。



铁匠“雷尼甘兹”

鍛冶屋レニガッツ

受到诅咒而拥有不死之躯的铁匠，虽然身体已经死亡，但身为铁匠的锻造技术以及和女儿有关的记忆却并未消失。在游戏中想要进行武器与防具的修理、强化等，都可以来找他。



防具店店主“马胡缪兰”

防具屋マフミュラン

从西方之国“沃尔根”流浪至此的商人。他一直经营着防具的买卖，但生意上并不顺利，穷困落魄的他只能在各个国家之间辗转，最终流落到了“杜兰古雷格”。



米拉的“卢卡缇耶尔”

ミラのルカティエル

出生于以骑士著称的东之国“米拉”，虽说身世并不高贵，但依靠着在战场上所取得的赫赫战功，他被授予了骑士的称号。不过就在这个时候，他的身上却出现了诅咒的刻印，为了寻找解咒之术，卢卡缇耶尔只身来到了“杜兰古雷格”。



青之骑士“盖拉因德库”

青の騎士ガラインドーク

被称为青之骑士的求道者，也是一名拥有坚定信仰的“引导者”。无论是对自己，还是对他人，都有着严格的约束，为了自身的信仰和使命甚至可以奉献出一切。不过也正因如此，他的言行举止等也透露出其视野狭隘的一面。



在“杜兰古雷格”探索与战斗

单机模式

在《黑暗之魂II》中，玩家是受到诅咒的不死者，为了打破命运的枷锁，即便是在这荒废的大地上历尽艰难险阻，也在所不惜。

踏遍这混沌的世界

和前作一样，玩家可以在各种复杂而立体的地图中自由地探索。



▲处于“杜兰古雷格”边缘之地的“马蒂拉”，耸立着醒目的小塔。在这里什么值钱的东西也没有，只有众多无家可归的人们聚集于此。



▲穿过幽深的洞穴，来到石像林立的神秘之处，在这里会发生什么特别的事情吗？提高警惕，千万不要掉以轻心。



▲深不可测的竖井，在本作中同样存在着这样立体的地形环境，让人忍不住想一探究竟。



▲乘坐铁质的吊篮，前往未知的目的地。

享受最直接的战斗

冒险途中难免会遭遇各种怪物，使出浑身解数将他们打倒吧。除了基本的武器与魔法，本作中还引入了“二刀流”等全新的战斗方式，让玩家能够享受到最硬派的战斗体验！



▲骑着巨人的士兵，从高处挥下的拳头带来惊人的破坏力，若被正面击中，那死亡便是无法避免的。



▲被蜂拥而至的敌人包围，以一敌多的状态下，战斗将会十分艰难。



▲月光下的战斗，带有几分静谧与肃杀之感。



▲华丽的火系魔法，虽然只是最基本的招式，但其威力不容小觑！

生者与亡者的循环

在游戏中死亡后，故事并不会就此结束，玩家将会以“亡者”的形态继续行动，不过此时玩家的生命值上限会有所减少，并且身上所持有的全部“灵魂”都会掉落。玩家必须通过篝火或者使用名为“人之像”的道具才能够恢复生者的形态，返回死亡之处后方能将掉落的“灵魂”取回。



生者



亡者

在线模式

“《黑暗之魂》系列”的线上模式向来与众不同，各种联机要素巧妙地融入冒险之中。而玩家所遇到的，全部都是素未谋面的陌生人……

颇具特色的联机要素

幻影：在线上模式中，处于同一地点的其他玩家将会以白色幻影的形态出现在玩家所处的世界中，玩家无法对其进行干涉，但却能够切实地感受到他们的存在，而他们也是你旅途中的伙伴。



血痕：地图中的血痕，以醒目的颜色向玩家传达出危险的信号。血痕之中记录着其他玩家死亡的瞬间。调查血痕后，其他玩家的幻影便会将死亡的过程重演，通过仔细观察幻影的行动以及周围的环境，以此推断出可能存在的危险，比如埋伏的敌人或者是不显眼的陷阱等等，对接下去的冒险将会起到很大的帮助。而血痕数量的多少，也从侧面向玩家传达出了关卡的难度。



信息：除了血痕之外，地图中也有可能存在其他玩家留下的“信息”。看到“信息”的玩家可以进行评价，留下“信息”并获得评价的玩家则可以回复体力。当然，“信息”并不一定都是真实有用的，相信与否完全取决于玩家自己的判断。



合作模式——召唤



使用“白色标记蜡石（白いサインろう石）”的玩家，可以在地图中留下召唤的标记。而找到白色标记的玩家，便可以召唤出留下印记之人，他们会以白色幻影的形态与玩家一起冒险和战斗。



玩家每次最多可以召唤出两名留下印记之人，虽说召唤后有一定的时间限制，但在一些难点关卡中，相信他们能够给予玩家极大的帮助。

对抗模式——入侵



使用“龟裂的红瞳宝玉（ひび割れた赤い瞳のオ-ブ）”的玩家，可以入侵到别人的世界中，将对方打倒的话则能够获得特殊的道具，非常适合擅长PK的玩家。当然，受到入侵的一方可以召唤出白色幻影来帮助自己抵御外敌。



誓约系统

前作中的“誓约”系统在本作中得到了保留，并加入了不少全新的元素。在冒险的途中，玩家可以通过触发特殊的事件来缔结不同的誓约，从而获得更加独特的游戏体验，同时也能够让“角色扮演”的感觉更加强烈。

“誓约”系统的存在，不仅让游戏的线上模式更加的丰富多彩，也让故事所描绘的世界观得到了升华。多种多样的“誓约”，只有当玩家在游戏中亲身体会后，才能真正了解其中的乐趣所在。

誓约——青教

缔结了“青教”之誓约后，当遭到其他世界玩家的入侵时，“青之守护者”便会以救援者的身份自动被召唤出来，帮助玩家共同抵御外敌。这一誓约在游戏开始不久后便能够缔结，可以在很大程度上帮助新手免受外界的干扰。



誓约——青之守护者

与“青之神”缔结誓约之人即为“青之守护者”，当“青教”誓约的玩家被入侵时，缔结了“青之守护者”誓约的玩家便会自动被传送到那个世界，帮助“青教”玩家击退入侵者。需要注意的是，只要“青教”玩家或者“青之守护者”其中一人被击败，那么任务便会失败，因此互相配合协同作战才是上上之策。

另外，“青之守护者”还可以入侵负罪玩家的世界，亲手制裁那些敌对的“罪人”。



誓约——血之同胞

嗜血的战士们所缔结的誓约，以入侵其他玩家的世界，并打到他们为目的，适合喜欢PK的玩家。不过在本作中，由于“青之守护者”的存在入侵将变得更加困难，经常会陷入以寡敌众的局面，因此一旦缔结了这个誓约，就必须要有足够强大的实力和觉悟。



誓约——太阳之后继者

在前作中就已经存在，是信奉太阳之人所缔结的誓约。缔结这一誓约的玩家将以散发着金色光芒的姿态被召唤，并参与战斗。伴随着耀眼的光芒显现于荒废的大地之上，敌对的BOSS也将变得更加特别。



誓约——钟守

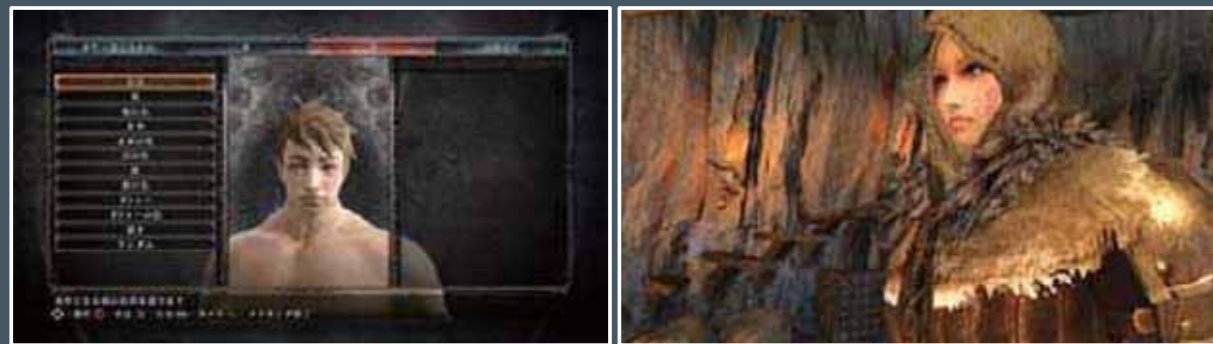
在世界的某处存在着一对大钟，立下守护的誓约即为“钟守”。当有玩家企图侵入这片特定的区域时，钟声便会想起，而缔结了“钟守”誓约的玩家便会被自动召唤至此地，为了守护大钟而全力击退入侵者。



创建属于自己的角色

细致的人物设定

与前作一样，游戏开始之后玩家便可以自由地设定自己在游戏中的形象，身高、体型、容貌、性别等等，玩家可以按照自己的意愿来打造。



并且在本作中，还允许玩家设定面部图腾，以及更细致的自然的表情神态，从而打造出更具个性的角色形象。

多彩的职业选择

在游戏中，玩家还要特别注意角色的“特性”，不同职业所适合的“特性”不尽相同，因此在升级时针对不同的“特性”进行强化，能够培养出独一无二的强大角色。

战士

◀为了战斗而生，拥有相当出众的力量和技巧，擅长使用长武器作战。

骑士

▶旅行的骑士，有着很高的生命力与适应性。

剑士

▲不断磨练着自身技巧的剑士，擅长使用双手武器作战。

强盗

▲毫无慈悲怜悯之心，使用弓箭进行战斗，无论远距离还是近距离作战，都能轻松应对。

圣职者

▲一心朝拜的圣职者，以极高的信仰之力开辟通向奇迹之路。

裸身者

◀难以摸清其底细，基本上不携带任何武器装备，完全依靠肉身的力量战斗。强壮的身躯，便是其活着的证明。

魔法师

▶学识渊博的魔法师，凭借着高于常人的理解力与记忆力操纵着魔法。

探索者

▲在各地巡回探索之人，虽说力量上并不出众，但却携带着大量的道具。



无名英雄再次驾到，颤抖吧！DUP的家伙们

新闻资讯

前线狙击

inFAMOUS SECOND SON

索尼第一方独占大作《无名英雄 再来者》即将于3月21号发售，在PS4发售初期独占游戏不多的情况下，玩家们对该作的关注度可谓不言而喻，作为首次登陆次世代平台的“《无名英雄》系列”新作，再加上游戏自公布以来索尼所表现出的宣传力度，相信这款由曾开发过名作“《狡狐大冒险》系列”的制作组 Sucker Punch 所开发的沙箱大作能够给玩家带来前所未有的游戏体验。

文 乐游者(实习) 美编 心の永恒

无名英雄 再来者	SCE	动作冒险
Infamous: Second Son		繁体中文版
2014年3月21日	本地1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

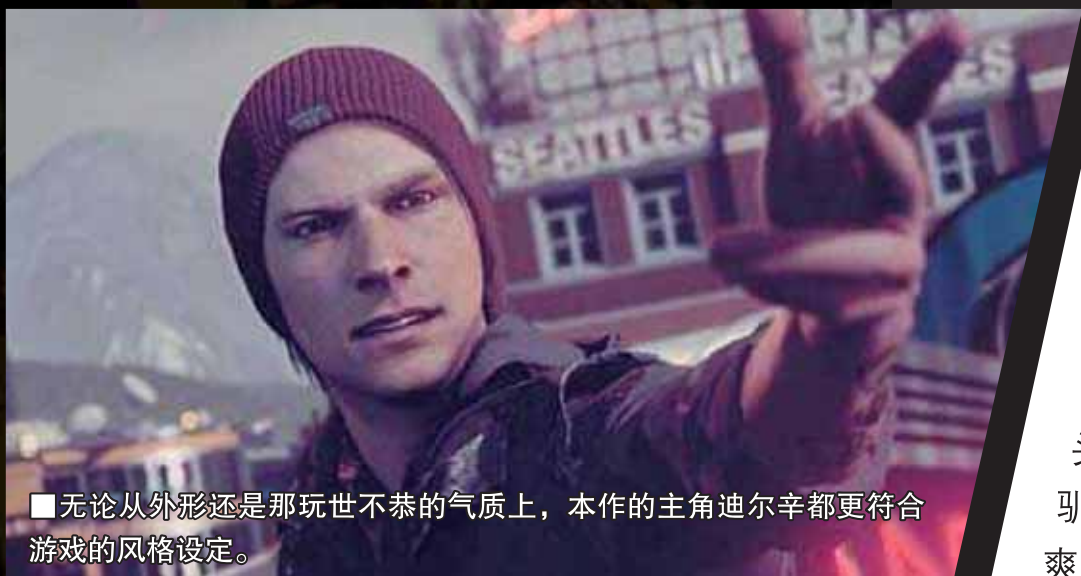
PS4

无名英雄的由来

玩过前作的玩家应该知道，在《无名英雄 2》中玩家所使用的角色柯尔的最终结局会根据玩家的打法选择而有所不同，一种是将全部人类消灭令所有能力者得以生还，第二种是以牺牲自己为代价，从巨大的怪兽手中保护全部人类的生命，然而柯尔死后却成为了真正的“无名英雄”被世人所遗忘。《无名英雄 再来者》的故事背景就是建立在前作柯尔保护了全人类这个伟大的结局之上的。在柯尔死后的7年之间，整个世界被一伙称作“DUP”的组织所占领，这是一群专门以抓捕拥有超能力的人类为目标的邪恶势力，在他们看来，拥有超能力的人类都是“生化恐怖分子”，必须对其进行诛杀以确保不会再出现“Empire City”以及“New Marais”的类似事件。



■前作的“无名英雄”柯尔。



■无论从外形还是那玩世不恭的气质上，本作的主角迪尔辛都更符合游戏的风格设定。



■夜幕下的西雅图，到处透露着一种不安定的因素。



■在西雅图过着平凡生活的迪尔辛永远也不会想到自己有一天也能成为“无名英雄”。

次世代的英雄

本作的主角是一个以成为伟大街头艺术家为目标的文艺小青年，桀骜不驯的性格让他对 DUP 组织的做法十分不爽，在一次偶然的机会上主人公帮助了

一个超能力组织的成员，同时也领悟到了属于自己的超能力“吸收”，从此，主人公在成为“无名英雄”的道路上一去不回头……

●新主角Delsin Row

迪尔辛的第一个超能力是一种控制烟雾的能力，出于对DUP组织的厌恶以及自身叛逆的性格，迪尔辛将自认为艺术的涂鸦画满了整个城市，而且他并没有像那些刚拥有超能力的“前辈们”一样，对自己的超能力感到恐慌，相反，他对这种方便的能力十分喜爱。



■主角拥有了超能力之后显得异常兴奋。



■DUP组织的敌人在迪尔辛的超能力下显得不堪一击。



■“氦”释放之后，犹如彩虹划过寂静。

●夜幕下的霓虹

主角的第二种超能力是被称为“氦”的技能，释放的时候，围绕双手闪烁着犹如霓虹灯一般炫彩夺目的光芒，根据制作人的说法，“氦”相较于第一种技能“烟雾”能够更为精确地攻击敌人，玩家如果能够找出敌人的弱点并加以攻击，那么释放技能时就仿佛拥有闪着紫色光芒的手术刀，将敌人毫不留情地切割成碎片。



■拖着紫色的双手，在黑夜中俯瞰整座城市。

“英雄”背后的人们

●兄弟的羁绊

主角有一个在西雅图当警察的哥哥，由于自身职业的关系，这名“警察哥哥”总是试图来阻止弟弟对城市进行涂鸦的行为，他不希望自己的弟弟因为失去了父母，没人管教而误入歧途，这是身为哥哥的他绝对不允许发生的事情。不过弟弟突然获得的超能力还是让雷吉感觉到，身为普通人的自己，与拥有超能力的弟弟之间的距离越来越远，这种隔阂，即使兄弟之间也是无法避免的。



▲哥哥雷吉同样有着帅气的外表。

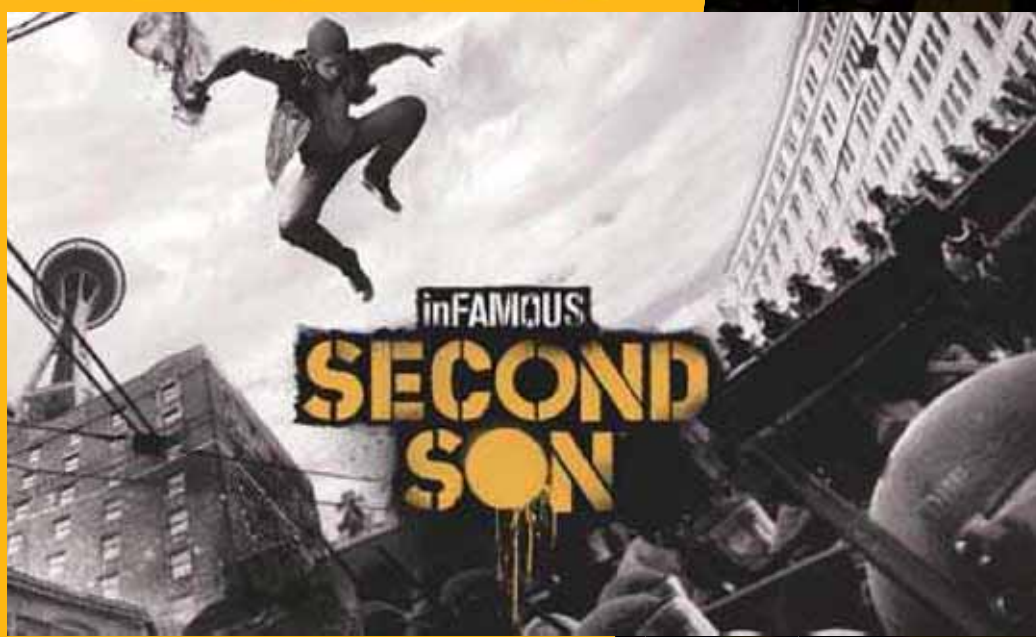
▶“氦”的能力者菲琪。

●另一个能力者

菲琪是游戏中出现的另一个能力者，拥有“氦”的超能力，不过之后被我们的主角吸收。在宣传片中这个妹子被主角打败并失去了能力，随后在将要被主角的哥哥带走之时，我们的无名英雄又挺身而出将其救下（英雄救美？）。

独树一帜的沙箱游戏

游戏的制作人佛莱明近日在个人推特上公布，本作的开发工作已经全部完成，根据开发小组之前透露的消息，本作是一个偏向真实的沙箱游戏，由于没有随波逐流地加入多人在线模式，制作人员把所有精力都投入到了单人模式上，这种做法无疑会大大提高游戏的品质，接下来玩家只需要静候游戏发售日的到来啦。



最近的大消息莫过于两个：《热情传说》公布新情报了，以及又有一部《传说》手游了。上一期还在前言里稍微抱怨了一下这次的情报来得晚，一转眼马上就有消息公布，新角色的加入也让玩家们的期待感更加高昂，但是最让玩家们在意的战斗系统至今仍然没有掀开它神秘的面纱，而本作的剧本也十分令人在意，究竟是像《无尽传说2》那样启用以前妈妈船的主剧本呢还是像《无尽传说》那样提拔新人？

Tales Of 游戏情报

● 热情传说 (Tales of Zestiria)

新角色——天族的同伴

米库里欧

声优：逢坂良太 身高：165cm

人设：猪股睦实 武器：长杖



和史雷一起在天族之社“居士”成长的天族青年，所使用的天响术属性是水属性。因为从小就和史雷在遗迹里玩的缘故，米库里欧在不知不觉间自己也对遗迹开始抱有兴趣。而在这份兴趣之上的是他对史雷的竞争心理。在平时史雷做出十分突兀的言行

时，米库里欧会在旁边冷静地提醒或者劝解，两人之间还经常因关于考古学方面的见解不同而产生争吵。对米库里欧来说，史雷既是他的亲友，同时也是最不想输的好对手。

史雷和米库里欧是从婴儿时就开始交往的老交情。两人虽然明白人类与天族之间的种族差异，不过由于拥有着灵应力高于常人的史雷一直能够看到米库里欧的缘故，所以两人也就没有在意过种族之间的差异。自由豁达的史雷与沉着冷静的米库里欧是一对能够相互取长补短的好搭档。



天族

天族在格林伍德大陆各地的传承里是被传颂为神秘的种族或信仰的对象。天族拥有近乎不老不死的漫长寿命，他们能够凭依在纯净纯洁的人类或物质上，以其作为“器”来使用可以操纵自然之力的“天响术”。只有灵应力高的人类才能够看得到天族，与天族缔结了契约并成为“器”的人类被称为“导师”。

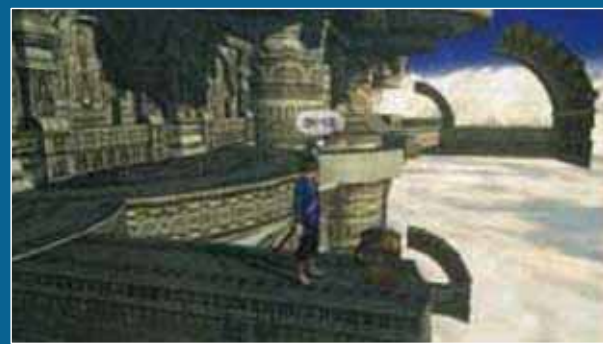
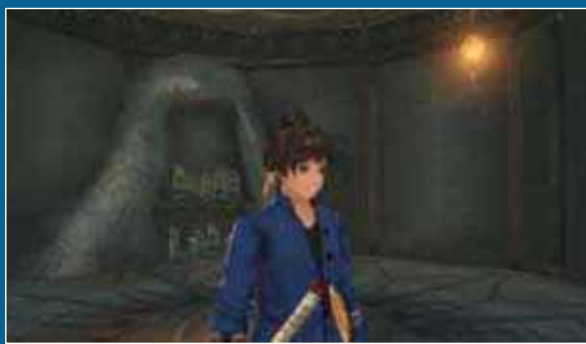
▶ 艾莉夏看不到身为天族的米库里欧



Zestiria 小发现

- ① 史雷的外套是可以脱下来的。让人不由得想起《无尽传说2》的“脱外套”系列换装，不知道史雷之外的队友能不能也把外套给脱下来。
- ② 根据 2014 年 2 月号的《热情传说》声优访谈透露，史雷能够使

用系列标志性技能之一“魔神剑”。
③ 本作的宝箱依然是用《无尽传说2》的那一型号，系列 3D 化之后宝箱从《深渊传说》那时候开始就没怎么换过外观，除了特定的迷宫有专门的宝箱设计之外。



● 星光传说 (Tales of Asteria)

剧情简介

“在很久很久以前，被不可思议的光芒所包围的彗星落到了这个地球上，

由于受到冲击，彗星碎成了 6 块‘星之碎片’，一边散发着不可思议的光芒一边散落在世界各地。

传说，‘星之碎片’拥有不可思议的力量，会选择持有者，它们只会在成功通过了试炼的人面前展现其真正的姿态。

当被宿命所选择的人们出现之时，光之神殿会揭开它的神秘面纱。被选上之人将会前往寻找星之碎片，届时通往光之神殿的大门将会敞开。

当有人将所有碎片都聚集在一起之时，光之神殿的守护神就会出

现，实现他的所有愿望……”

围绕着光之碎片，世界各地都引发了大大小小的战乱。本作的故事将是围绕着被选上的六位主角(克雷斯、罗伊德、卢克、尤利、索菲和米拉)来进展，六人在这个世界里将会有什么样的境遇，他们之间又将发生什么样的碰撞与冲突，一切就等待游戏配信时才能为各位揭晓。



制作相关

- 本作的剧本有系列“妈妈船”的剧本家参与撰写，人物设定在某种程度上与原作相吻合。
- 本作的动画制作是 WIT Studio (代表作：《进击的巨人》、《鬼灯的冷澈》等)，主题曲演唱者是 Do As Infinity。在去年，本栏目曾经介绍过说 Do As Infinity 的新

专辑将收录《传说》新手游的主题曲，现在看来就是本作了。

● 现在在官网进行事先登陆可以获得由 WIT Studio 全新绘制的米拉。登陆之后将会获得一个下载码，当游戏配信后输入该下载码就能够获得米拉。

● 本作还将收录全新的语音，战

斗系统也将于系列的线性战斗系统有所差异，详情还需等待情报的进一步公开。

●本作将于2014年春配信，配信平台为App Store、Google Play。系统要求iOS5.0以上或Android 4.0以上，iPhone机种只对应4s以上以及第5代iPod touch以上。游戏本体免费，采取道具DLC收费制度。



你所不知道的《传说》

你所不知道的“《传说》系列”名(迷)台词

一个拥有19年历史的系列，里面相比有不少让玩家从各种意义上来说都印象深刻的台词，从震撼人心的名台词到让人捧腹大笑的迷台词，应有尽有。经过时间的洗练之后这些台词都会成为捏他出现在系列的最新作品里或者在“《传说》

系列”相关的活动上被声优们说出来，来博得玩家们那一抹不言而喻的微笑与怀念。

在这里秋沙雨就为各位介绍一下系列各作的名台词&迷台词，由于篇幅较长所以将会进行连载式的介绍。

“この世に悪があるとすれば、それは人の心だ。”

(如果说这世界上有“恶”的话，那恐怕就是人心吧。)

《传说》系列”的第一句台词，出自《幻想传说》主要角色之一爱德华·D·莫里森之口。

十五周年纪念作《无尽传说》的开头大精灵马克思威尔也说过类似的台词“在这世间没有能够威胁到精灵之主的恶意，有的话，那恐怕就是人心吧”。在续作《无尽传说2》EX间章的最后成功使役源灵匣

马克思威尔时它向人类寻求的“证明”正是人心，之后与前作开头相呼应，裘德说出了“决定未来的不是源灵匣，而是人心”。如果说《幻想传说》对于“人心”是持否定概念的话，《无尽传说》和《无尽传说2》则是对“人心”给予肯定，讨论善与恶之的两面性问题也正是“《传说》系列”永远的议题。

“俺はダオスをだおす。”

(我要打倒达奥斯)

《幻想传说》主角克雷斯在Skit里说出的冷笑话，他原本是很认真地做出宣言，结果因为“ダオス”和“だおす”发音相同被女主角敏特当做冷笑话，从此这句台词也成了克雷斯的标志性台词。

除此之外克雷斯在《幻想传说》本篇里还有不少冷笑话，例如在森林里迷路时库拉斯说“木が动いたような…(树好像动了)”时他回

答说“気のせいじゃないですか?(那是你的错觉吧)”(日文里“木”和“气”的发音相同)等等。在外传的无双类动作游戏《英杰传说 勇气双雄》切斯塔篇剧情里克雷斯不小心误吃了冷笑话果冻，日常剧情和战斗里一直冷笑话连发。在其他外传类作品里克雷斯依然孜孜不倦地扩充着他的冷笑话大全……

“インディグネーション”

(神怒之雷)

《幻想传说》游戏开头里莫里森的祖先所使用的术技，简称为“神雷”，在本篇里为阿洁使用的上级术，此后在系列的绝大多数作品里都有登场，在部分妈妈船里甚至升格为秘奥义。

与PS2《宿命传说 重制版》里菲莉亚所使用的リバー・スクルセイダ一并称为“《传说》系列”最强的两个雷系术。在《宵星传说》的隐藏迷宫里《幻想传说》的最终BOSS达奥斯有登场，这时候让杰

伊德使用神雷对达奥斯进行最后一击时还能触发特别台词“なに、それは?!(什么，这个是?!)”，这是捏他自《幻想传说》开头达奥斯被莫里森祖先的神雷打倒时的场景。在《永恒传说》里时之大晶灵泽肯多斯被梅露蒂或基尔的神雷击中时也会说出这句台词，那是因为对《TOE》制作组来说泽肯多斯=达奥斯，两人甚至连声优和大部分术技都是一样的。

Tales Of 周边动向

《无尽传说2》官方漫画完结，单行本第二卷已发售

由内藤隆执笔的《无尽传说2》官方漫画于前不久迎来了完结，单行本第二卷目前也正在热卖中。正如同本漫画的宣传语“路德加将会说个不停”一样，本漫画里的路德

加台词量非常多，性格也像是一个大学生一样活泼。

官方漫画只收录了游戏主线剧情部分，各角色的角色间章并未收录在其中，所以有些部分比较仓促。例如裘德角色间章里解释的源灵匣使用原理是根据精灵术的发动原理来进行解析的，而漫画里则只是在维克多分史提到说是“证之歌”，玩过原作的读者都知道这是与使役大精灵级别的源灵匣马克思威尔有关的情报，这不是误导人吗……

作者对路德加的性格补完还是很出色的，路德加与分史米拉和爱露之间的互动是本作的最大看点。作者本人对《无尽传说2》的喜爱也是有目共睹的，在单行本第一卷与第二卷的内封和结尾都会绘制新的插图或小短篇，还曾画过尤里乌斯END的插图作为单行本第一卷的店铺特典。



《无尽传说2 双极的十字路》单行本第一卷公开

上一期才刚刚为各位介绍了《TOX2 双极的十字路》广播剧CD化的消息，才过不久漫画本篇就公布了单行本化的消息。本作的剧情在上一期已经为各位介绍过了，目前的漫画连载进度是从游戏本篇的第一章直接跳到了第十章，路德加等人前往了分史世界的乌普萨拉湖遗迹，而裘德等人留在多沃尔为诺瓦等人催债，这时却遭到了来自阿尔克诺亚的袭击……

本作的路德加与上文的官方漫画路德加相比则是比较贴近游戏里的感觉，冷静而不失幽默感的青年。カスカベアキラ老师对于游戏原作剧情的把握一直很到位，想从另一个角度体验剧情的读者们别错过了本作。



支援PS Vita TV 多款中文版游戏新登场

刚推出的 PlayStation® 家族中最小的游戏主机 PS Vita TV (售价: HK\$798) 设计简约轻巧, 无论远看或近观都俨如一个白色的小盒子, 只有一个开关按钮, 没有显示屏, 单看其外观相信会让一众玩家感到十分好奇, 究竟这个小盒子内藏甚么玄机? 趁此机会, 一起探索这部小巧主机的魅力所在, 也许从此它会成为玩家们家中的游戏新宠儿呢!

在体积上, PS Vita TV 只有约相当于一个成人手掌的大小, 让玩家便于携带及存放, 即使将其带到朋友家中也不会感到沉重。透过简单的操作将 PS Vita TV 接驳至电视以及 DUALSHOCK®3 无线控制器, 玩家随即可游玩合共超过 600 款同时支持 PS Vita TV 的 PS Vita 游戏及精选 PSP 和 PS®ONE 等经典游



戏, 对于喜新而不忘旧的玩家们来说实在是在好消息。而最新公布 PS Vita TV 还加入了“NBA Game Time”应用程序, 让大家可以知道 NBA 最新比数、数据及赛程。另一日本人气影片及直播网站“Niconico”应用程序亦已确定开放, 简洁的 Niconico 中文操作介面将令非日语用户更容易享受到网站所提供的多元化及精彩的娱乐服务。

不单如此, PS Vita TV 带给玩家们的惊喜还有精彩的“共斗”功能。可以让一位拥有 PS Vita TV 的玩家同时与多达 3 位 PS Vita 玩家进行联机游玩, 将游戏画面输出至电视的大屏幕上一起协力打怪, 画面及声效的震撼将大大增加! 而其他在座而没有联机的亲朋好友亦可透过电视屏幕观战, 感受战斗的刺激, 游戏内外均同样热闹。一众支持 PS Vita TV 的中文版游戏亦已经准备就绪, 正等待玩家们来挑战, 你将可以更深入、更直接地透过 PS Vita TV 体验游戏中的世界观。现在先为大家逐一介绍吧!

PS Vita TV 连接大电视 协力共斗更刺激

若你就是其中一位热爱“共斗”的玩家, 千万别错过将于 3 月 6 日推出的 PS Vita TV 共斗游戏《SOUL SACRIFICE DELTA - 暗魂献祭 DELTA》(繁体中文版)。游戏除了收录前作《暗魂献祭》的所有内容之外, 同时追加全新的魔物、魔法、地图、任务、系统与耐玩要素等, 还可以运用与伙伴共同发动的强大“魔法连携”, “牺牲”与“救赎”之外增加了第三种选择“命运”。当然还有一众崭新的魔物

们, 包括众所皆知的童话角色们如“小红帽”、“白雪公主”及“灰姑娘”等, 他们将在《暗魂献祭》特有的阐释下疯狂重生, 变得凶残及具挑战性!

而前作故事任务的完成状况和所获得的供物、刻印、服装等保存数据均可继承至新作中, 玩家将可继续使用自己悉心培育的魔法师进行全新的战斗。让拥有 PS Vita TV 及 PS Vita 玩家聚首一堂, 体验在大电视上共斗的乐趣吧!



延续爱的回忆《FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster》中文版发售日决定

为了响应亚洲玩家的要求, 《FINAL FANTASY® X/X-2》制作人北濑佳范先生决定为《FINAL FANTASY® X/X-2 HD Remaster》开发中文版, 并决定于 2 月 27 日正式发售 PS3 及与 PS Vita TV 兼容的 PS Vita 版本。

由即日起至 3 月 12 日期间前往 PS Store 购买 PS3 版《FINAL FANTASY® X/X-2 HD Remaster》繁体中文版、PS Vita 版《FINAL FANTASY® X HD Remaster》繁体中文版或 PS Vita 版《FINAL FANTASY® X-2 HD Remaster》繁体中文版, 将可获赠《FINAL FANTASY® X HD Remaster》PS3 专用主题, 以及可在 PS3 专用游戏《Lightning Returns: FINAL

FANTASY® X III》中, 让游戏主角雷光换穿的《FINAL FANTASY X》优娜服装组“史匹拉的召唤士”(三件套, 包含配装、法杖和盾牌)。购买 PS3 首批生产的实体版中亦将包括以上限量特典。



游戏平台	游戏名称	推出日期	售价
PS Vita	PS Vita《FINAL FANTASY® X HD Remaster》繁体中文版	2月27日	HK\$228 (实体版)、 HK\$209 (下载版)
	PS Vita《FINAL FANTASY® X-2 HD Remaster》繁体中文版		
PS3	《FINAL FANTASY® X/X-2 HD Remaster》繁体中文版	2月27日	HK\$298 (实体版)、 HK\$279 (下载版)

挣脱100万年徒刑《FREEDOM WARS》自由战争

即将推出的 PS Vita 游戏《FREEDOM WARS》刚公布便已吸引大量玩家注意。游戏带领玩家投入一场自由之战, 在一个世界荒芜残破的未来世界, 可用资源已日益枯竭, 人类为求生存, 在世界各地建造一个个名为“帕诺普堤冈”的牢国都市, 并靠“PT法”作为一切人民的管理的基础。市民活得多如星数的监察仪器的监视下, 每人负有不同年数的刑责, 甚至刚出生的小孩头上均有一个数字 - 「100万」, 代表此人受到帕诺普堤冈管理并背负着 100 万年的徒刑。这些背负原罪的“咎人”, 在这个世界上多达 1 亿人, 若要从刑罚中



获得解脱, 他们必须进行“志愿服务”, 与巨型生物武器“掠夺者”不断作战从以获得减刑。

究竟一众支配着这些咎人的幕后黑手是何方神圣? 被监视的咎人如何生活? 而咎人从体型上与一众巨大的掠夺者相比已处于下风, 他们有何装备可以迎战? 一众大大小小的问题均可在全新的「FREEDOM WARS 自由战争」网站找到解答, 有兴趣的朋友可到 PlayStation® 官方网站探索: <http://asia.playstation.com/hk/>



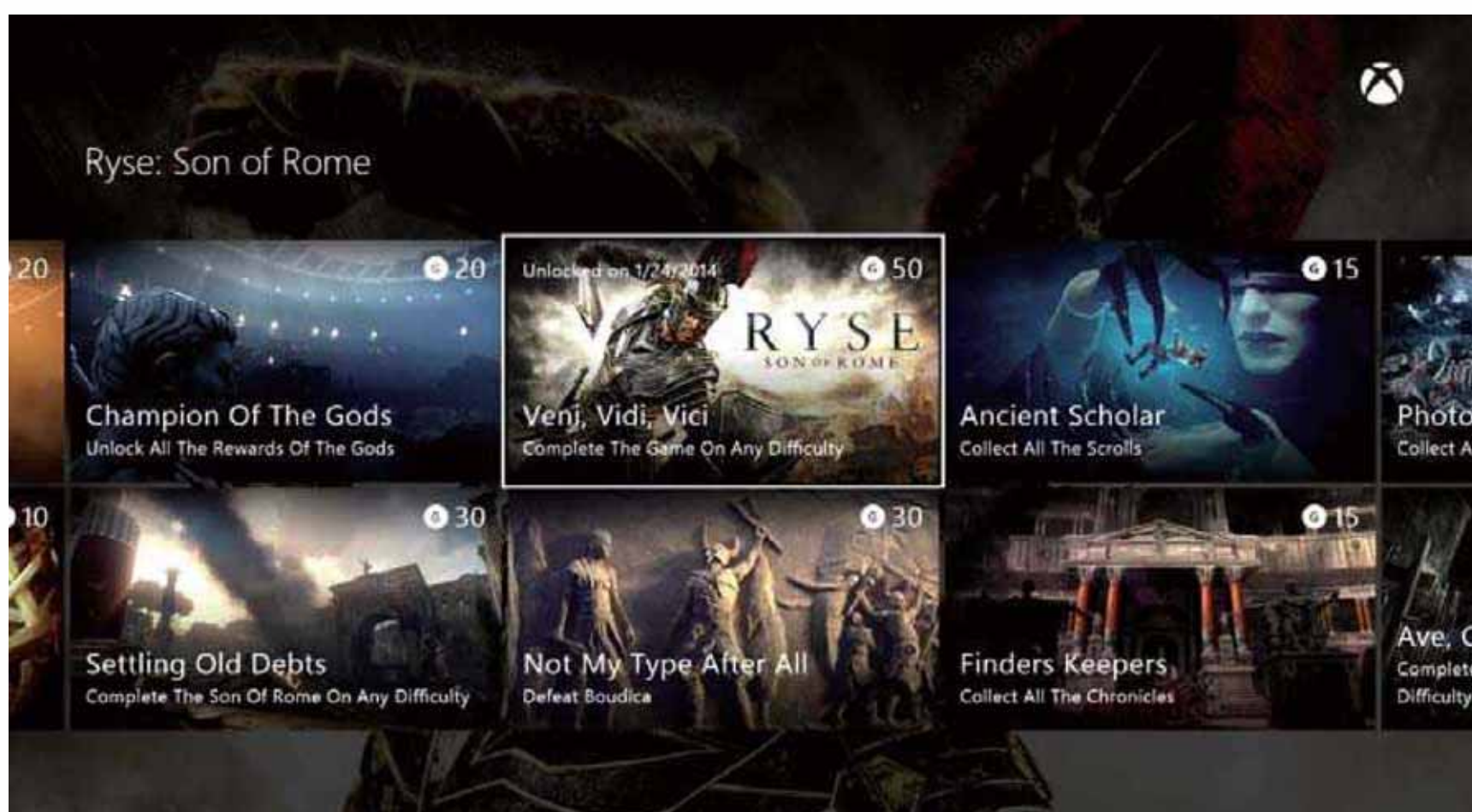


成就奖杯堂

— ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

更安全、更人性 ——再探次世代成就系统

文 纱迦



如果你追求过成就奖杯或诸如此类的东西，你一定经历过不少挫折，比如掉档、坏档、BUG等等。举个简单的例子，当你玩《真·三国无双7》时，眼看已经杀了99999人，在下一个瞬间就能解10万人斩的成就了，这时突然机器重启然后坏档，而且你之前又没有备份过存档，那应该怎么办呢？答案似乎只剩下重头来过，但在Xbox One上就不是这样了。

在336期杂志上我曾经写过一篇文章来探讨Xbox One带来的次世代成就系统，其中提到的进化点包括成就图标进化为壁纸、引入挑战设定、提供进度查询等等。不过如今看来这些进化点都不是最重要的，次世代成就系统最重要的进化点就是独立云端化。

众所周知，在X360时代，成就记录是作为玩家设定档的一部分存在的，玩家取得的成就反应在设定档上，然后通过设定档上传至云端。玩家设定档在X360时代便已实现了云端化，因此当玩家设定档损坏，或要在新设备上启用玩家设定档时，都可以直接从云端将其下载回来使用。凭借这一点，成就系统如今横跨个人电脑（GFW、GFWL、WEB、Win 8）、移动设备（WP7、WP8、iOS、安卓）和游戏机（X360、Xbox One）这三大平台，可以说是覆盖了玩家生活的方方面面。

而到了Xbox One时代，成就系统和玩家设定档独立开来，单独存放于云端，不再于玩家设定档留下详细记录。成就独立云端化最直观的表现，就是玩家必须联网才能查看成就，同时必须在联网状态下才能取得成就。这是因为Xbox One根本就不会保存成就记录，一切都在云端。

这些变化对于习惯了单机打成就的人来说可能会造成一些不适应，但云成就的好处也是显而易见的。首先就是绝对不会出现修改和丢失的情况，除非微软的服务器被炸或被黑，谁都知道这是不可能的。其次是单个成就的记录亦可保存于云端。在之前的文章里我已经介绍过了，次世代成就系统会自动记录单个累计型成就的数据，而这个数据同样保存于云端，就算机毁档亡，也不用从头来过。以开篇的例子而言，如果我玩的是Xbox One版，虽然档没了，但云端上我的该项成就依然累计到了99999人，这样只要我开新档再杀1人，即可解除10万人斩的成就！

云成就的另一大好处是厂商可以随时修改成就获得条件，这在以往是不可能的。因为成就获得条件已经保存于游戏本体中了，厂商最多只能通过修改游戏内容来调整。以2013年的大作《古墓丽影》为例，在线成就/

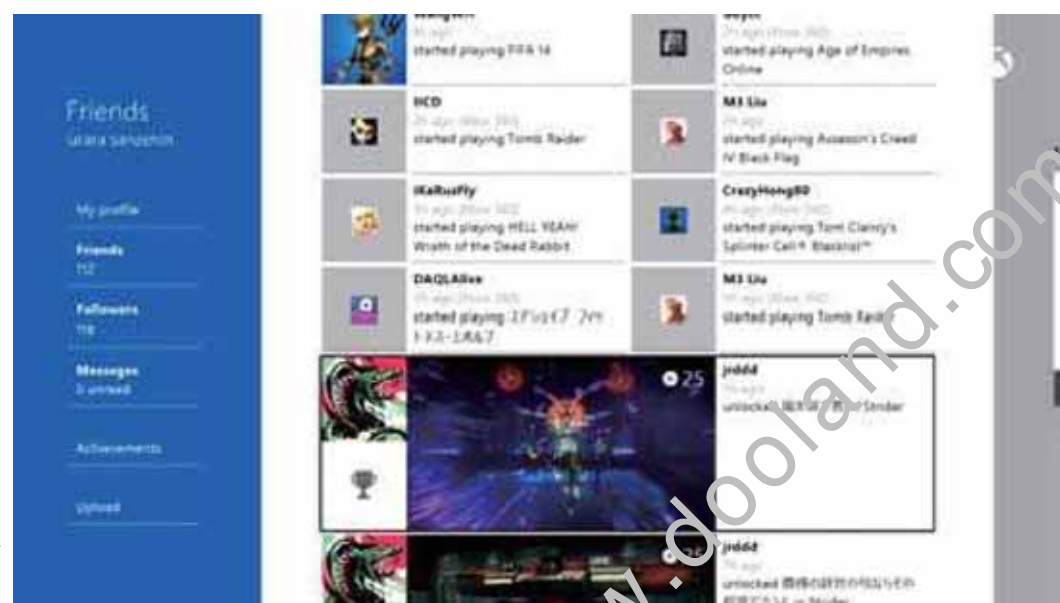
奖杯“购物狂”要求玩家买齐全部在线角色，其中将军需要3转50级才能购买，极花时间。在后来的更新中厂商把将军设为满级时免费赠送的角色，从而大大降低了获得成就/奖杯的难度。但是厂商不可能修改成就/奖杯的获得条件，例如把购物狂的要求改为购买除将军外的全部角色，这在本世代是很难实现的。但在云成就时代，这个改动可以轻松达成，最近的一个例子是《杀手本能》，原本该游戏有6个成就，分别要求用6名角色累计打2000场比赛，但在最新的更新中这一要求降至了200场，等于总场次从12000场降到了1200场，这就是云成就的好处。

可以随时修改成就获得条件，也就意味着不再有成就BUG，不再有无法获得的成就，只要厂商愿意。拿《质量效应3》为例，因为EA有关服的习惯，一旦关服，该游戏的在线成就就无法获得。为了让每个玩家都能拿齐成就，制作人将每个在线成就都设计了一种单机拿法，用这个笨办法有效解除了玩家的后顾之忧。但如果是Xbox One，大不了关服后直接修改成就获得条件就OK了。至于成就BUG也不是问题，拿《COD幽灵》的最新DLC来说，其中有一个成就/奖杯要求收集全部的INTEL，但由于BUG的关系，即使玩家收齐全部INTEL也无法解除成就。Xbox One版在DLC上架后不久通过直接在云端修改条件的方式解决了这个问题，而其余版本则一直等到游戏推出数百M的更新文件后才解决这个BUG。

最后让我们来回溯一下次世代成就系统的进化点：

- 成就独立云端化，可随时进行修复BUG，或更改不合理条件。
- 每个成就都有一张1080p壁纸级别的图标。
- 提供游戏数据的查询和比较功能，所有累计型成就均可单独查询完成度。
- 新增限时挑战系统，并对应各种实际奖励。

不仅更美观、更实用，而且更安全、更人性，这就是次世代成就系统惊人的魅力！此时此刻，作为成就犯，怎一个爽字了得！



实用技术

成就奖杯堂



文 80后写稿佬

编 宇宙人 美编 NINA

维新 见参!

2月22日，对于日本的游戏迷来说是个不错的日子。在这天，他们终于等到PS4在本国发售，同时他们也迎来了首发游戏，全球销量超过600万套、SEGA台柱级经典作品，“《如龙》系列”的外传最新作——《如龙 维新》。

作为外传的第三部，这次选取的是近代日本国内最为动荡的幕末时代，讲述了改变日本的英豪坂本龙马闯荡的故事。他们为什么会选择这样的题材？他们是怎样快速完成这部备受期待的大作？在制作过程中有什么新奇创意和艰辛故事？我们不妨来细看。

《如龙 见参》与名越稔洋——《如龙 维新》的引路人

说到《如龙 维新》的创作起源，就不得不从系列上一部历史剧式外传作品《如龙 见参》和“如龙之父”——名越稔洋说起。

日本的游戏业界存在“不思进取”之风已经盛吹颇久，当许多厂商都在守着旧有的成功方法不断地吃老本，许多日本玩家都进入了麻木的时候，名越稔洋对这样墨守成规的体系并不满足：“我要制作一个以日本为背景的故事，在日本市场中让日本的玩家享受到游戏的乐趣！证明不仅是既有模式才能卖钱。”

“游戏受欢迎程度因地而异”是名越稔洋的重要理念之一，为了寻找符合日本人口味的游戏素材，名越经常外出取材。因为经常出没夜场取材的缘故，他从以前那位中年白领大叔蜕变成古铜色肌肤的性格型男。

在世嘉的支持下，带有浓厚地下浮世绘日本色彩并且打破许多常规的“《如龙》系列”应运而生。在名越当时看来，这是一场试水式的赌博，结果自己很

幸运地赌赢了。“《如龙》系列”凭借着其暗黑热血的风格、畅快的打击以及出色的剧情吸引了许多人的好奇心，第一作就已经获得超100万的销售成绩。经历了初代和二代之后的成功之后，“如龙”的制作团队在对成绩感到欢欣鼓舞之余，也感到一丝成功之后的懈怠。有感到团队的工作积极性正在消减，以“热情超越一切”的名越稔洋开始给桐生一马寻求一个新的舞台。在制作超经典之作《如龙3》之前，他决定制作一款与主线相关、但又带有新鲜感的外传作



▲《如龙 见参》的成功为后续时代剧“如龙”打下了良好的基础。

品——《如龙 见参》。

人们总对熟悉却又陌生的事物充满好奇，此举重新点燃了开发人员的激情。他们选定了江湖初期为游戏时间点，用数个月的时间，精心打造了“仿如真人出演的时代剧”一般的游戏，创造了隐姓埋名生活在“只园”（酒馆）的剑圣桐生一马之介（宫本武藏）以及许多其他生动的角色。

市场和玩家也给了该作意料之外的热烈反应，首周就卖出 18 万份，跻身了 PS3 首周销量榜的第二位。游戏同时获得了 FAMI 通在 PS3 平台上的第一个高分——37 分，成功跻身白金殿堂行列，比起正传的《如龙 2》甚至更高一筹。虽然纪录很快就被满分神作《潜龙

谍影 4 爱国者之枪》打破，但是作为一部外传作品能有这样的评价已经难能可贵。《如龙 见参》的成功，让名越稔洋发现了团队在驾驭历史题材上也有十分架势。虽然没有立刻动手第二部历史题材的作品，但是员工们将饱满的情绪和《如龙 见参》的创作经验运用到了大成之作《如龙 3》上，一举奠定了“《如龙》系列”的历史地位。也间接地为《如龙 维新》打下了良好的基础。

随后的《如龙 5》以及外传作品《如龙 终焉》又将现代黑帮故事拉到一定高度。平行世界和丧尸故事都玩过以后，名越收到了不少玩家的来信，希望再玩到像《见参》这类“大河剧”式的游戏，但这不足以代表大部分玩家的取向。于是



▲《如龙 见参》更加强调以刀剑为武器战斗。

名越决定在实行方案前先放出点风声进行试水，看看玩家中会否出现“不会吧，又是角色大杂烩！”“怎么又是历史故事？”之类的反对意见，以便做到危机规避。没想到

各方面收集到的消息都是“太好了！”“我们期待已久了！”等等鼓励声音。于是，《如龙 维新》也就被倍受鼓舞的开发人员顺理成章地加入到主要开发日程。

半年开发大作的诀窍

《如龙 维新》从 2013 年 8 月 18 日才正式开发确定，到 2014 年 2 月 22 日首发，前后只花了半年时间，对于一款容量和画面都堪称大作水平的作品。世嘉和“如龙”工作室是如何做到的？这不是一句“名越太厉害了”就能概括。《如龙 维新》的高速开发，首要归功于团队的稳定和开发经验的积累。

“成本与时间的控制为关键”是名越作为游戏制作人首要的观念，一支成熟的团队可以为开发省却很多不必要的环节。从《如龙 见参》开始就已经在 PS3 上开发，经历了 7、8 年的时间，开发人员早就对 PS3 的性能已经了如指掌。在高层的出色领导和分配下，主创团队在名越稔洋麾下有过十个月时间开发出一部大作的惊人纪录，因此所有人都经验丰富，工作也驾轻就熟。尤其是当“如龙”开发团队从世嘉游戏开发部独立出来成为一个独立的工作室之后，开发人员更能够全身心投入新作的开发之中，甚至不用等名越具体安排，大家就已经知道要如何将基础部分解决，高效率也是在情理之中。

除了开发人员经验累加之外，“如龙”工作室还建立了一套完整的体系与数据库。为防止角色的设计风格出现偏差，游戏中的人体结构数据都需要 3D 测定，以方便开发人员以此作为基础进行角色设计。世嘉在制作“《如龙》系列”时，

前后找来了数百位人体模特进行测试，为避免疏漏，数据的处理和上传都是尽可能自动化。由于《如龙 维新》是古代风格的外传作品，现代版的《如龙》的数据并不能完全继承，而《如龙 见参》则提供了不少的开发模板。有了数据的支持，开发人员在美工上面的时间大大减少。

对游戏制作有所了解的玩家都知道，在游戏制作过程中，各种各样的游戏美工花费的时间是最多的，尤其是对于角色众多的游戏。按照以往“《如龙》系列”十个月到一年的开发周期而言，其中百分之八十的时间都用在美工人员制作角色之上。十多位开发人员每人担当数个角色的设计。每一个主要角色要花费上数天，事件角色要差不多一个星期，就连路人甲乙丙丁都要一天。如何提升制作速度，对开发者而言是一个巨大的挑战。

出于让玩过系列旧作的玩家一

个新的惊喜，大概也是为了避免人设的美工造型花费太多精力。“如龙”的主创团队在此处取了点巧，编剧和监制们煞费苦心，根据“《如龙》系列”里人气角色的形象寻找契合度高的历史人物，使得旧人都能在这个纷乱的时代找到自己的前生。这样一来，美工人员就可以在现有的人物模型上进行修改，而不需要重新设计形象。

另一方面，PS4 的强大机能也提供了不少的帮助。“《如龙》系列”一直就以人物面部表情丰富、细节表现精致而著称。在过去要达到这样的效果，只能由美工人员制作许多的表情模式来实现。而在 PS4 中，人物表情可以通过实时渲染 CG 效果计算并显示，节省了大量制作剧情人物表情模式的时间。

这只是 PS4 强大机能的一个侧面反映，按照《如龙 维新》的导演坂本宽之的说法，从前在制作“《如龙》

系列”的时候，PS3 相对滞后的机能为开发人员设定了诸多限制，他们总要花费大量的时间在安排内存的使用方式上，以确保游戏在进行过程中不会因为内存使用过大而出现卡顿的情况，在许多地方还得为了运行而不得不做出妥协。PS4 无论从内存还是处理器上都上了一个新的台阶，开发人员只要做上去就能运行。这一突破节省了许多以往他们花费在分配内存和测试 debug 的时间，游戏制作时间的缩短，也就在情理之中。空闲出来的开发人员，终于能够全身心投入到创新之中，给玩家们带来更多惊喜。



▶PS4 强大的机能让游戏画面达到了前所未有的高度。

选角与剧情背后的故事



▲能使枪、剑等不同的战斗模式是《如龙 维新》的新尝试。



就如《如龙 见参》需要将包括桐生一马在内的“《如龙》系列”角色和宫本武藏结合一样，《如龙 维新》如何将幕末风格的剧情与黑帮武斗风格结合也是摆在“如龙”工作室面前的重要课题。以往的做法都是“时势造英雄”，但《如龙 维新》的制作过程却是反其道而行之。先选定了坂本龙马这个推动日本历史巨大发展的“英杰”作为主角之后，幕末时期的种种背景便顺理成章。用横山昌义的话来说：“就像是如果要以拿破仑为主角，必然以18世纪末的法国为背景一样。”

有趣的是，早在为《见参》选定历史背景的时候，幕末维新时代曾经作为备选而被提起，但那时名越打算做一个纯粹的刀剑类战斗游戏，于是便选取了更为提前的江户初期作为背景。而到这次制作《如龙 维新》时，“枪剑合璧”的新玩法加入又与幕末时

代不谋而合，使得选取幕末时代更加合理。

坂本龙马作为“脱藩”的维新志士，虽然自小就学习剑法，但在历史上的他更多的是活跃在政治舞台上，参与的战斗戏份不多，跟在神室町大杀四方的“堂岛之龙”相去甚远。为了更接近“《如龙》系列”黑道组织武斗的剧情风格，“如龙”开发团队选择了让坂本龙马活跃在幕末时代令人闻风丧胆的浪人武士组织“新选组”里。沿用《如龙 见参》的主角双重身份的方式，坂本龙马需要出演其中一位“壬生之狼”。只是谁也没想到，这位龙马的替身，竟然是“新选组”三番队的队长斋藤一。看过《浪客剑心》的玩家，大概都对对立面那位一脸阴沉、喜爱叼着烟、一招“牙突零式”便已狂拽冷艳惊破天的斋藤一记忆犹新。这个形象同样跟桐生一马柔情硬汉的形象大相径庭。

还好，横山昌义最终给出了答案——“斋藤一这个名字（的日文发音）听起来就很像是假的。”坂本龙马为报恩师被弑之仇来到了京都，改名换姓加入了“新选组”。按照开发组的本意，这次选角看重角色的性格与历史人物的吻合，而不是

在于角色原本的形象。即便是坂本龙马和桐生一马之间，两个人在维护“信念”、追求“正义”的精神上是完全一致的，这样一来外型上的差异就相对弱化了。另一个突出例子是，一贯以“美少年”形象示人冲田总司在人气投票支持下，被外形痞气猥琐的真岛吾朗所饰演。潜藏在真岛猥琐外表之下的豪勇、义气和磊落超越了外形的差距，彻底征服了玩家。这是对角色传统历史形象既有继承也有颠覆，也算是一种另类的创新。更深的一层含义是，利用《如龙》人物角色出演外传里面的角色，可以将《如龙》的主线和外传在某种意义上联系起来，就如《如龙 终焉》和《如龙 见参》一样，营造出一种平行时空下的故事模式。使玩家倍感亲切，而不是感觉在玩一款“完全不同”的新游戏。

当然，创意也不等于离经背道，许多选角假如不注意其在“如龙”正传里面的角色形象的话，还是十分具有气场的。这才有了又一出“如真人出演时代剧”般的好评。选角上的传承与颠覆，意味着在剧情的安排上也有所“创新”。对此“如龙”开发团队的宗旨是：重大事件都是



▲桐生一马“饰演”的坂本龙马还有模有样。

尽量忠于史实的设计，在细节上天马行空，有时还不失轻松幽默。就如最初一章里，“黑船来航”就被恶搞一番，出现在町民面前的，只是一个外国军官驾驶的一艘小木船，上面放一根土炮，让人怀疑它开一炮会把自己的船也炸沉。

有了好的团队，有趣的选角和故事背景，更重要是有了更强大的次时代主机支持，使《如龙 维新》具备了很好的基础条件。但开发人员还是陷入了前所未有的烦恼中。压力的来源，反而是PS4的机能。



▲将《如龙》原有的角色逐一代入到幕末时代的名人中，无论系列粉丝还是熟悉日本历史的玩家都会倍感亲切。

幸福的烦恼

诚然，PS4的强大性能并没有对《如龙 维新》设计开发构成设置限制。相反，PS4亲切的设计使得世嘉和“如龙”开发组大感鼓舞。PS4的高机能震撼了开发人员。名越稔洋在出席台北电玩展的时候直呼“PS4的性能是PS3的十倍！”，喜爱之情溢于言表。这种说法固然有待商榷，就画面而言，据横山昌义透露，

PS4版《如龙 维新》会以每秒60帧运行，大约是PS3版的两倍左右。但也足以体现PS4给名越以及“如龙”开发团队的强大信心。为何名越会对PS4如此推崇备至？大概是因为PS4的出现，解决了一直萦绕在名越和开发组心中难解的困扰吧。

不可否认的是，手机游戏伴随着移



▲众多支线要素和小游戏充满了时代风味。

动终端的兴起，大大地影响到了主机游戏的发展空间，许多家用机的潜在玩家和买家都将注意力转移到了手机和ipad上。或许有人会给他们贴上“伪”或者“非核心”的标签，但是在游戏从业人员看来，这是个值得他们找出原因并解决的重要难题。

“因为游戏安装太过耗时，会不会就是让越来越多人不玩（家用机）游戏的原因之一呢？如果真是因为这样而失去玩家的话，那真是件可惜的事情。”每当名越稔洋看到主机游戏日渐被简单方便的手游取代，脑海里常常盘旋着这样的念头。

诚然，一款家用机游戏大作光安装文件就上10G，解压之后数十G，从“购买/下载”到安装到玩家真正开始玩游戏需时颇久，在速食主义风行的当下，确实制约了家用机的发展。PS4的采取了分散读盘的形式，玩家可以先下载一小部分，然后进行play as download，原理就和我们现在看电影“边看边下”一样。PS4强大的读取和流畅地运行，意味着玩家能够第一时间玩到心仪的游戏，而不用再在漫长的等待中忘了自己还在下载游戏这回事。

这种创新自然马上运用到《如龙 维新》的开发中，解决了心中

困扰的开发人员自然倍感兴奋！然而，强大的性能就像把双刃剑，制约在开发人员头上的桎梏就越发减少，PS4的强大机能让他们有了无从殆尽的发挥空间。但是游戏开发所需要的人力资源和时间反而成为了限制《如龙 维新》所能达到的完成度的障碍。如何能够利用这些机能制作出更好的游戏呢？

作为日版PS4首发游戏阵容的重要新作，为了配合日版PS4的上市日期，开发人员必须在极短的时间内尽可能发掘在PS4上能带给玩家的所有要素。以剧情和打斗见长是“《如龙》系列”一贯的特色。在编剧方面可以说是可以说是驾轻就熟，游戏加入各式各样的町民NPC角色，使得画面更丰富和生动。更注重还原幕末时代的民风，村民NPC不再是纯粹地走来走去，和主角之间会有更多的互动，也会脱离主角之外进行一些幕末时代特有的活动，例如广场舞。（汗--！）真实的民风，再加上充满悬念和代入感的故事和导演坂本宽之合理的镜头运用，使玩家仿似置身于惊涛拍岸般真实的幕末年代。

而在打斗方面，开发人员在积极加入耐玩度高的新元素，例如随手就能从路边操家伙发动攻击，或者利用不同武器发出格斗技、组成各种各样的热血必杀，辅以大特写

的定镜，惊艳霸气之余更能引发玩家收集欲望。游戏也凭借PS4的高运算处理加入十多人的巷战战斗模式，使战斗方式更加丰富多样。

但是游戏的操作必然增多，加入过多的功能，势必对玩家的操作要求门槛增高，以往《如龙 见参》就有过超必杀太难发出而遭到吐槽的先例。而触控板在主流家用机平台的首次加入，开发人员除了要注意操作的合理之余，还得防止错误操作的出现。除了需要控制难度和门槛之外，影片上传、实况转播share、社区分享等等全新功能的加入对玩家的体验自然加倍上升。如何让玩家能够长时间而且自由地游玩，便成了开发人员在有限的开发时间内极为烦恼的事。

在名越看来，这种社区式的“交互”所带来的知情权和分享权是随着时代发展所必须面临的正视的问题。因此在游戏开发的过程中。“crossplay”的概念融入到游戏设计的每一个方面。玩家可以在PS3和PS4上，通过PS Vita与主机进行联动。有了掌机的加入，小游戏数量较前作又增加了不少，例如收集素材的“战斗迷宫”，钓鱼、将棋、扑克、麻将等消磨时间的桌游，在厌倦战斗的时候可以回到田间，与羁绊情深的“遥”干各种农活，享受慢活人生。



强作袭来

如龙维新

考虑到大部分玩家都停留在PS3阶段，而且PS4没有向下兼容，SEGA和名越决定不在PS3和PS4之间做出取舍，而是在有限的时间内同时开发。PS4的强大硬件虽然减轻开发人员的压力，却又在此基础上多出了一道难题，如何利用PS3相对落后而且有限的硬件，尽量赶上PS4所带来的效果？而如何透过协调能力对成本、时间的控制是最重要的课题。在预算成本内结合企划、美术、程序与音效等方面获得最大的效能，则是摆在名越稔洋和横山昌义这些制作人面前的大难题。

在“如龙”工作室全体人员的努力之下，他们还是做到了。在Fami通对最新一期首发的游戏评分中，PS3版的《如龙 维新》在《刺客信条 黑旗》、《使命召唤 幽灵》、《真·三国无双7 猛将传》等等大作的PS4版环伺之下，依旧能脱颖而出获得38分高分，成功跻身白金殿堂。而PS4版《如龙 维新》更是离满分只有一步之遥，可谓是实至名归。



结语



为了宣传《如龙 维新》，世嘉可谓下足功夫。除了名越稔洋带着属下四处奔走宣传之外，他们还制作了十五波视频，请来了有份出演著名演员和声优来为其造势。

随着日子的推移，风头正盛的《如龙 维新》更多惊喜和故事将逐步被揭开，而新一作的“如龙”又继续会成为大家关注的对象。对此，名越表示“如龙”正传系列还将继续下去，就如《如龙 见参》推动《如龙3》修成正果一样，《如龙 维新》会否助推《如龙6》再创高峰？我们拭目以待。

如龙 维新	SEGA	动作冒险
多机种	龙が如く 维新! 2014年2月22日 对应平台为PS3、PS4	日版 8600日元 本地1人，在线2~4人 对应玩家年龄：17岁以上



土佐之龙与壬生之狼 的维新物语

“《如龙》系列”每年一作的稳定效率在今年也没有被打破，不仅如此，本作还成为了日版 PS4 的首发护航作之一，可见其人气之高。本作的舞台不再是玩家们所熟悉的神室町，而是变成了新选组与攘夷党活跃的幕末时期下的京都，曾经在本传系列里死亡或失踪的角色们也会在本作里都会以各种各样的方式登场。主角坂本龙马在本作里有四种战斗风格，让玩家们能够在战斗中体验不同的操作乐趣。丰富的小游戏和收集要素在本作里也依然没有缺席，本作甚至还在 PSV 上免费配信了一个能够与原作存档进行联动的小游戏，让玩家们能够随时随地体验到本作的乐趣。

通关时间：25 ~ 30小时

白金所需时间：200小时以上

战斗操作

PS3按键	PS4按键	功能
方向键	方向键	切换战斗风格
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
○	○	抓住/捡起/特殊攻击
×	×	闪躲
△	△	重攻击/火热必杀技
□	□	连续攻击
L1	L1	格挡/防御
R1	R1	摆出架势
L2	L2	重置视角/火热必杀技
R2	R2	绝技
START	OPTIONS	暂停

游戏系统

游戏操作

日常冒险

PS3按键	PS4按键	功能
○	○	确定/对话/调查
左摇杆	左摇杆	移动
左摇杆+×	左摇杆+×	冲刺
左摇杆+L1/R1	左摇杆+L1/R1	步行
右摇杆	右摇杆	移动视角
R1+○	R1+○	对话快进
L2	L2	重置视角
R3	R3	第一人称视角
START	OPTIONS	打开菜单/暂停
SELECT	触屏版	显示地图

游戏菜单



在平时冒险或战斗中可以按下 START 键或 OPTIONS 键打开游戏菜单，进行角色能力的升级、道具的使用以及游戏情况的确认等。

道具



玩家所持有的道具分为回复类的所持有道具、农作物、鱼类、装备素材以及贵重品五大种。

● 所持有道具

这是所有道具里唯一一个有种类限制的道具栏，在该分类下能够携带恢复性道具以及挥洒式的鱼饵、肥料、食物类道具等。一开始的可携带上限为 20 个，通过德商店升级之后最多可以扩展到 40 个。在战斗里或支线里获得的道具超过了上限的话系统会自动把多出来的那一个直接送回仓库。

● 农作物

在商店里购买或者从田地里收获的蔬菜类，种类没有限制，数量上限为 99。不能够放进仓库里。

● 鱼类

在商店里购买或者在河边与海边钓上来的鱼类，与农作物一样，没有种类限制，数量上限为 99。不能够放进仓库里。

● 装备素材

在商店里购买或者通过战斗、支线、捡拾获得的用于合成或强化装备的道具，没有种类限制，数量上限为 99。不能更放进仓库里。

● 贵重品

平时在主线或支线里获得的重要道具、天启书、赌场游戏的点数棒以及抽奖券基本都放在这里。

装备



在该页面里可以进行武器和防具的装备，武器和防具的获得可以通过支线奖励或者在战斗时打掉敌人的武器再捡取获得，武器和防具的可携带数量没有上限。

武器装备包括刀、特殊武器、枪和子弹四种。防具装备则包括头巾、胸甲和笼手三种。

特殊武器一般是在格斗模式下使用的，种类丰富，从长枪到斩马刀都有。

角色能力的强化

在该页面里可以利用角色本身以及每个型升级时获得的“魂球”来对每个“型”的技能进行强化。每个“型”的段位上限为 25，对应的型升级时能够获得对应颜色的“魂球”，用于升级该“型”的技能。而角色自身升级时则是会获得无色的“魂球”，能够升级四个“型”的技能。

带有“封”字的孔是得通过在各个修行场进行修行之后才会解封。



手纸

该页面的作用是用于收取第二人生模式相关的贷款催债通知和在完成了各项 Complete 项目之后接收宇都宫的庆贺邮件。

精进目录



该菜单的作用是确认玩家们日常探险时的游戏深入程度，根据玩家的表现来奖励一定的德点数。精进目录分为“冒险”、“第二人生”、“交流(店铺)”、“交流(人物)”、“战斗”五大项。

“冒险”是平时在京都里探险相关的内容，例如与人对话 500 次、累计砍 1000 次柴、在各地区的评价等级达到 MAX 等。

“アナザ - ライフ”是与第二人生模式相关的内容，例如收获 1500 个农作物、看过与遥的所有事件、做 50 次料理等。

“交流(店铺)”是与京都各地商店有关的内容，需要玩家花钱在商店里买东西来提升与该商店的绊。并非所有的商店都有该项目，商店相关的绊值提升与购买数量无关，而是与购买次数和单个商品价格有关，如果碰到了

有绊值的商店，那么买东西就一次买一个，等买够了之后与该店铺的交流也就差不多达到系统的要求了。

“交流(人物)”基本是与支线有关的内容，玩家们完成支线之后就会开启与该 NPC 的绊值，平时通过给 NPC 料理、蔬菜，或者给 NPC 看他们指定的武器时就能够提升绊值。

“战斗”是与战斗系统相关的内容，例如在街上打倒 500 人、以火热必杀技结束战斗 100 次等。

アナザ - ライフ



在该页面里能够确认第二人生模式当前的情况，包括：与遥的亲密度、养了哪些宠物、设施与钓竿的等级、田地当前的收获情况、生意买卖相关的情报、料理制作的完成度等。

强作袭来

如龙维新

コンプリート



在该页面里能够确认游戏的完成情况，其中包括：支线、迷你游戏、第二人生、料理店、全火热必杀技、武器&防具全达成、修炼师父、通缉犯、战斗迷宫以及斗技场。当把其中一项完全达成之后又把的数字就会变成红色，左边的标题前还会追加一个金色的徽章，从屋子里出来时会受到宇都宫的信，这时候就能去寺田屋的厨房里去找宇都宫领取奖励。

“德”点数

通过完成支线、玩小游戏、完成精进目录的项目、进行购物或在神社和小庙里祈福就能够获得“德”点数。



德交换

“德”点数可以在神社的“德交换”商店里购买各项目来为游玩添加更多的便利，其中包括扩张第二人生模式的家居设施、强化田地的等级或扩张田地、获得更好的钓竿、增加道具携带上限、增加可冲刺的时间等。



神主商店



当德点数消费到一定程度时就能在神主那里用“德”点数直接进行素材或道具的购买，同时还能够购买增加经验值的道具等。

战斗

战斗风格



在本作里主角坂本龙马能够使用四种战斗风格，分别是“一刀之型”、“短枪之型”、“格斗之型”和“乱舞之型”，在战斗里通过十字键来切换四种风格，↑键为“乱舞之型”、←键为“短枪之型”、↓键为“格斗之型”、→键为“一刀之型”。

一刀之型

手持双刀的战斗风格，攻击速度在四个“型”里算是最快的一个，在使用普通攻击的过程中长按△键的话就能够使用蓄力攻击，不仅能够给敌人带来大幅度伤害，还能够破除敌人的防御。除了能够装备太刀之外，还能够通过习得技能来装备大太刀。

短枪之型

用枪来攻击敌人的战斗风格，默认设定是自动瞄准和无限子弹，后期将短枪之型的技能学得差不多之后在平时的杂兵战光是一直用普通攻击就能无伤解决掉敌人。同时，该战斗风格也是BOSS战的最大助力，大部分的BOSS战使用短枪之型就能够在保证安全的前提下解决掉敌人。通过修行

还能够学习到制作各种子弹的技能，还能够装备大炮来攻击敌人。

格斗之型

赤手空拳来对付敌人的战斗风格，由于是空手，所以能够捡取周围的物品来充当武器攻击敌人，言简意赅来说就是“《如龙》系列”的传统战斗风格。

乱舞之型

同时装备刀和短枪的战斗风格，由于双手都拿着武器所以无法进行防御，平时只能给通过闪躲或受身来躲过敌人的攻击，最大的优势就是能够同时进行近距离和远距离的攻击，不过挥刀的速度和子弹的射击频率与一刀之型和短枪之型相比都有些慢，适合在敌人较多的情况下使用。

火热必杀技

当画面左上角的气槽攒满一个阶段时，坂本龙马身上就会冒蓝光，这时候就能够对敌人使用火热必杀技。必杀技的发动方法多种多样，有直接使用武器来攻击、利用地形来攻击等形式。气槽的积攒可以分为好几个等级，等级的上限可以通过升级后在能力成长页面使用“魂球”来增加。



综合战绩与称号

在本作里追加了对战斗进行评价的“战绩”系统，在每场战斗里通过龙马在战斗里的表现，系统都会自动做出评价，给予他“称号”，同时也决定经验值与报酬的增减。



称号

在战斗里对敌人使用连续攻击或在最后一击时使用火热必杀技来结束战斗时系统都会对玩家的战斗水平做出评价，累计评价即可提高“称号”的阶位。提高了阶位之后，玩家在战斗后获得经验值就会上升，在“综合战绩”里获得的评价也会更高。

综合战绩

在战斗结束后系统会对玩家在战斗里的表现作出总体的评价，影响评价的因素包括玩家在战斗里使用的技能数量以及该技能的使用难度等。“综合战绩”获得的评价越高，作为奖励获得的钱与经验值也就更多。

武器的成长

在本作里，武器和防具的炼成系统得到了大幅度的进化，能够进行强化的不仅仅只有刀和枪两种武器，还有长枪、大太刀、火枪炮等。可强化的防具分别为头部防具、胸部防具和手防具三种。

想要进行武器和防具的制作和强化就必须前往京的锻冶屋，通过反复不断地强化和制作武器防具来锻炼龙马的身手。进行武器和防具的制作和强化就必须集齐必备的素材，本作里和武器防具相关的制作素材多达100种以上，入手的方法有以下几种：在街上或主线剧情里打倒敌人掉

落、在战斗时打破场景里的容器掉落、做支线获得和在街上捡取，除此之外还能够通过“战斗迷宫”来获得素材，还有一定几率能够获得珍贵的素材。一般的素材在商店里或是通过在田里种植素材也能够获得。

武器的强化分成“锻炼”、“升格”与“合成”三种类型，在强化武器时所要用到的素材与制作新武器时所使用的素材是完全不一样的。武器和防具的强化是需要完成迷你游戏才能进行的，当把迷你游戏完美通关时，强化后的武器和防具的威力就会得到更大的提升。



流程攻略

一章 土佐、脱藩

流程



在漫长的游戏开场动画之后就进入可操作模式，中途路过一个神社，可以在那里进行存档。往前走一段路之后触发剧情。

现阶段没有武器可以使用，如果之前通过 CrossSave 功能获得了 PSV 平台的如龙 APP 存档资料的话现在玩家们就能装备笼手等防具。根据操作提示进行游戏，顺序依次是□键普通攻击→□键+△键的重攻击→×键回避或者L1键化解敌人攻击，最后打倒两个敌人即可。

出门之后触发剧情，这时候可以在城镇里的罐子里找到一些素材。来到千岁屋旁边的井可以调查井拿到素材。在港口旁边的存档点与老翁说话可以玩劈柴小游戏，劈一个柴可以赚100文。前往滨茶屋吃饭之后来到大街上触发强制杂兵战。战斗后和楼梯

旁边站着的 NPC 对话后地图上就出现目的地了，前往牵牛子塾。

出门与附近的 NPC 对话之后目的地就会标示在地图上，到武市道场门口与 NPC 对话，这时候他不让龙马进去，土佐最角落的位置触发剧情，进入一刀之型的战斗教程，之后再进一次武市道场就能够触发剧情了。

获得火枪之后装备上，前往“酔い酔い”喝酒触发剧情，进入短枪之型和乱舞之型的战斗教程。来到道场前触发剧情，开始 BOSS 战。



BOSS：岡田以蔵

除了 BOSS 之外还有四个杂兵，善用短枪之型拉开距离，首先解决四个杂兵之后再对付冈田，一对一的时候最好用一刀之型，闪避时也能快一些。



流程

剧情后与武市对话后跟着他走前往高知城。剧情后是脱出战，顺着路一直走即可，途中会有些素材和回复品可以捡取。

可捡取物品

玉钢×3、万能丹×5、浪人の发纽×1、水晶×1

出门之后就是本章的BOSS战，战后龙马离开土佐。

BOSS：蒙面男子

使用短枪之型拉开距离战斗比较有利，BOSS的攻击比较好躲，打掉他一半的HP之后会触发QTE操作，战斗自动结束。

二章 名为斋藤一的男人

流程



剧情后可以将斋藤一的房间作为据点来使用，可以进行存档和物品的储存。出门后剧情，触发杂兵战，在战斗时只能使用木刀，小心别被围攻即可。出门后看到一个白衣的神主被四个浪人包围，杂兵战之后开启“德”系统，这时候可以到各处去触发支线了。往大道的方向走可以触发系列惯例的“古牧道场”相关事件，战斗后就可以来古牧道场学习格斗之型的技能。

来到酒馆前触发战斗，到新选组门前触发剧情，使用

×键的冲刺摆脱新选组的追击之后跑到地图标示的小巷子里遇到新堀触发剧情。

回到寺田屋的房间休息到晚上，按照地图的提示前往风吕屋，剧情后与西乡见面，开始BOSS战。



BOSS：巨汉（西乡吉之助）

战斗时只能使用格斗之型，如果之前做完了古牧道场的修炼的话会



轻松很多，因为可以使用L1键来化解西乡的攻击。西乡进行连续攻击时注意防御，当他冒气前冲时注意闪躲。把西乡的HP打到还剩四分之一是触发QTE，连打○键即可。

流程



往前走一段路触发剧情之后回到寺田屋，剧情后和船头对话选择“大丈夫だ”前往骸街。走到地图标示的空地，开始BOSS战。

BOSS：冈田以藏

除了冈田之外还有4个杂兵，使用短枪之型先攒气槽顺便解决杂兵，之后使用格斗之型或者一刀之型来与冈田战斗。当冈田的HP只剩下四分之一左右的时候触发QTE，然后全程爆气状态，这时候的冈田移动速度很快，最好的办法是短枪之型靠近他然后立刻闪避（如果完成了古牧道场修炼的话闪避距离会拉长，这样更加有利），拉开距离后用枪击。

流程

剧情后可以在骸街四处逛逛到，之前没法上去的高台现在也能够进入了，进去后和三个天狗众战斗，之后开启依赖系统。来到地图标示的小屋触发剧情。

三章 壬生狼

流程

剧情之后可以前往洛外了，一进去就能打听到“吟柳道场”的情报，在地图上也会标示出道场的位置，有时间的话可以去那里修行一刀之型的技能。往前走一段路会触发锻冶屋的剧情，这

时候可以进行武器的制作和强化。

来到地图标示的屯所前可以听到NPC关于冲田是美少年的(坑爹)谣言，进入壬生的新选组屯所触发剧情后会有一场BOSS战，事先带好足够的回复道具。



BOSS：永仓新八

尽量别靠近，使用短枪之型来战斗可以赢得比较轻松，一旦新八靠近就立刻使用闪避拉开距离。

TIPS | 每进行完一次主线时井口和罐子都会刷新一次。

流程

剧情后可以使用新选组的自室来进行存档和仓库的使用。从洛内东部进入祇园，来到椿楼触发剧情，之后又是一次BOSS战。



BOSS：白衣男子（山南敬助）

战法和新八差不多，采用短枪之型来拉开距离战斗，近距离战的话容易被他打倒在地。

四章 共斗

流程



离开屯所来到伏见时见到遥，开启第二人生模式，在屋子里逛一圈之后出来，来带寺田屋门口自动触发剧情，前往洛内的四条大桥靠近阿龙。

回到寺田屋之后从洛外的东部前往清水寺见到中冈慎太郎，剧情之后是脱出战。往前走一段路会出现铁炮队，使用短枪之型

将其击溃即可，在石柱后面有10枚强化弹可以捡取使用。走到出口前还会出现一队铁炮队，将其全部击溃之后会出现一个拿着大锤的男人，用短枪之型在远处射击，等他冲过来准备攻击的时候尽快闪躲，他冲过来的过程中射击的话也很难出现硬直，所以最好还是等他停住之后再攻击。

可捡取物品

银の欠片×3、强化弹×10、万能丹×2、藁人形×1



TIPS | 与西乡和桂同行时可以听他们的谈话。

五章 铁之纪律

流程

龙马正式换上了新选组的队服之后前往屯所门口与藤堂对话，和他在新选组内逛一圈之后开启战斗迷宫模式。剧情后前往洛外通向伏见的通道，遇到山崎。

前往祇园的日向屋，选择“ああ、大丈夫だ”进入之后开始BOSS战。

BOSS：秋元

可活动范围比较小，建议用一刀之型或者格斗之型来战斗，如果短枪之型的威力足够的话可以原地站着不动一直普通攻击就能打败对方。



流程

回屯所触发剧情，前往洛外的赌场，干掉两个看门的杂兵之后进入赌场，剧情后是和以藏的BOSS战。

BOSS：冈田以藏

这是和以藏的第三次BOSS战，战法和第二章差不多一样，短枪之型威力足够的话可以在触发QTE之前一直用普通攻击以站桩式的战法攻击。QTE之后他爆气，保持距离使用短枪来进行攻击就没太大难度，但是要看清楚以藏的动作来进行闪躲，否则容易被他的攻击打倒在地。



流程

剧情后返回寺田屋的自室休息。

六章 池田屋事件

流程

从新选组屯所出去前往寺田屋的二楼自室触发剧情，从房间里出来后在伏见走向洛外的通道里触发剧情。

回到屯所，剧情之后和永仓新八对话，然后到屯所最黎明的土葬土方。

离开屯所前往洛内东南方的四国屋，剧情后前往池田屋开始战斗。来到楼梯旁会有QTE提示，解决掉二楼的杂兵之后触发剧情，开始BOSS战。

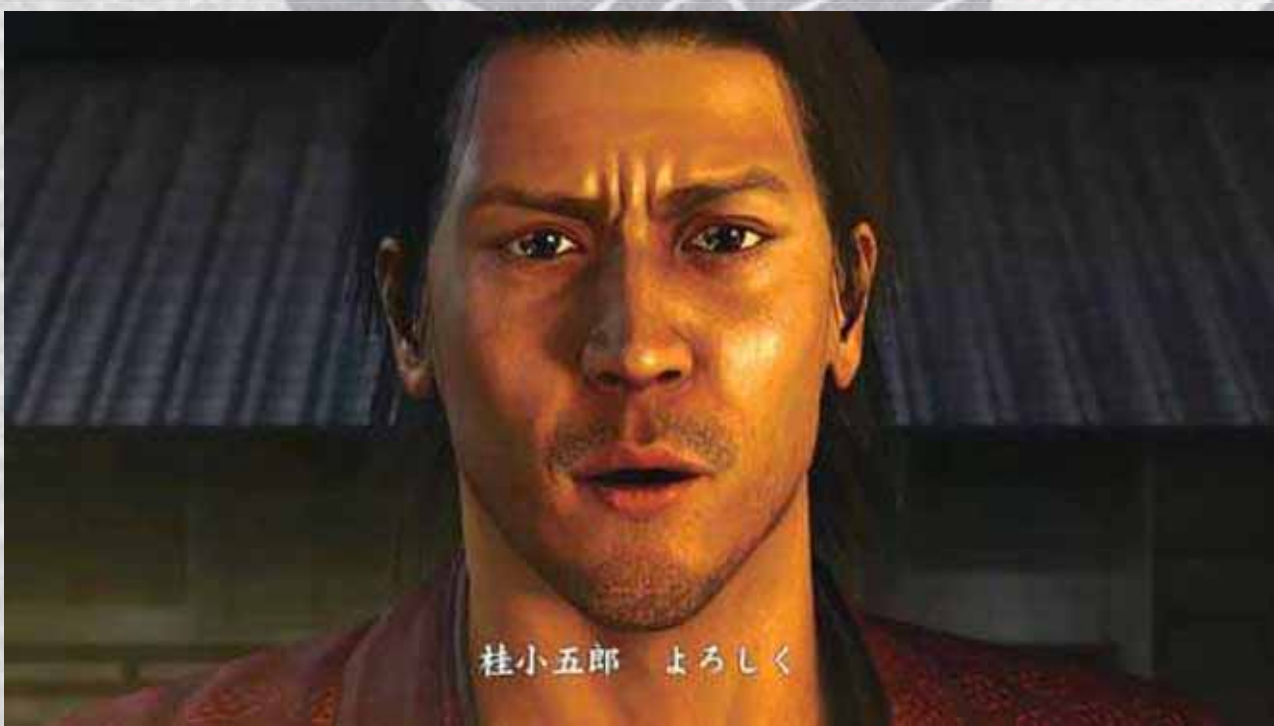


BOSS：吉田稔磨

可移动范围较小，攻击主要以乱舞之型或短枪之型为主，采取接近战的话必须要注意闪避，否则很容易被他的大锤直接打翻在地。

流程

打完吉田之后继续前进，沿路和房间里倒下的队士谈话来确定前进路线，前往最深处和桂小五郎开始 BOSS 战。



BOSS：桂小五郎

由于对方没怎么认真所以打起来并不费劲，使用一刀之型防御桂的连击之后立刻进行攻击，很容易就能够将其绊倒在地使用火热必杀技来追击。

可捡取物品

天蚕系×2、万能丹 高级×2

七章 两个龙马

流程

离开寺田屋前往屯所，在屯所前触发剧情，前往最里面的房间，然后去找土方。

剧情后到中庭去找打绅士麻将的四人对话之后返回到门口时井上会来搭话。返回寺田屋的自室和冈田对话之



后出门前往洛内的萨摩藩大屋，解决掉4个杂兵之后见到西乡，剧情之后前往祇园的旭屋，之后是 BOSS 战。

BOSS：近藤勇



由于接近战很容易被躲开所以建议采取乱舞之型或短枪之型的远距离战，必触发的 QTE 结束之后近藤会进入爆气模式，这时候近距离很难打出硬直所以依然采取远距离战法。

八章 狂犬之吼

流程



从寺田屋前往屯所，到屯所最深处的土藏去找冲田，剧情之后离开屯所返回寺田屋的自室，调查被子选择“夜まで休む”，前往伏见西边的千石大宅前触发剧情，选择“准备できている”进入大宅。

一路上的敌人基本都是用刀或长枪，来到中间房间时会有一个拿长枪的小 BOSS，使用短枪之型采取远距离战可以轻松获胜。下楼之后对方会用机枪射击，一路躲在木箱后面慢慢移动到敌人面

前时攻击就会停下来，打倒三个火枪兵之后后方会有敌人的追兵，这时候可以用敌人的机枪来击退敌人。来到最后的房间会有两个穿盔甲的敌人，用短枪之型来将敌人打掉之后用乱舞之型来同时对两人进行攻击会比较有效率。剧情后是 BOSS 战。



BOSS：冲田总司

前半段可以按照玩家们的喜好采取近距离战或远距离战，QTE 之后冲田的攻击速度就会上升，而且攻击很难打出硬直，这时最好用短枪之型或乱舞之型进行远距离战。

可捡取物品

小さな金块×2、万能丹 高级×2、大きな金块×2、酸性弹×20

九章 以拳会友

流程



前往伏见的居酒屋，谜之女过来搭讪之后前往藏町的居酒屋，实现最好先去做一些料理或买一些回复品，剧情后是 BOSS 战。

TIPS | 第十三章晚上当平助过来时寺田屋通往居酒屋的道路会有血迹。

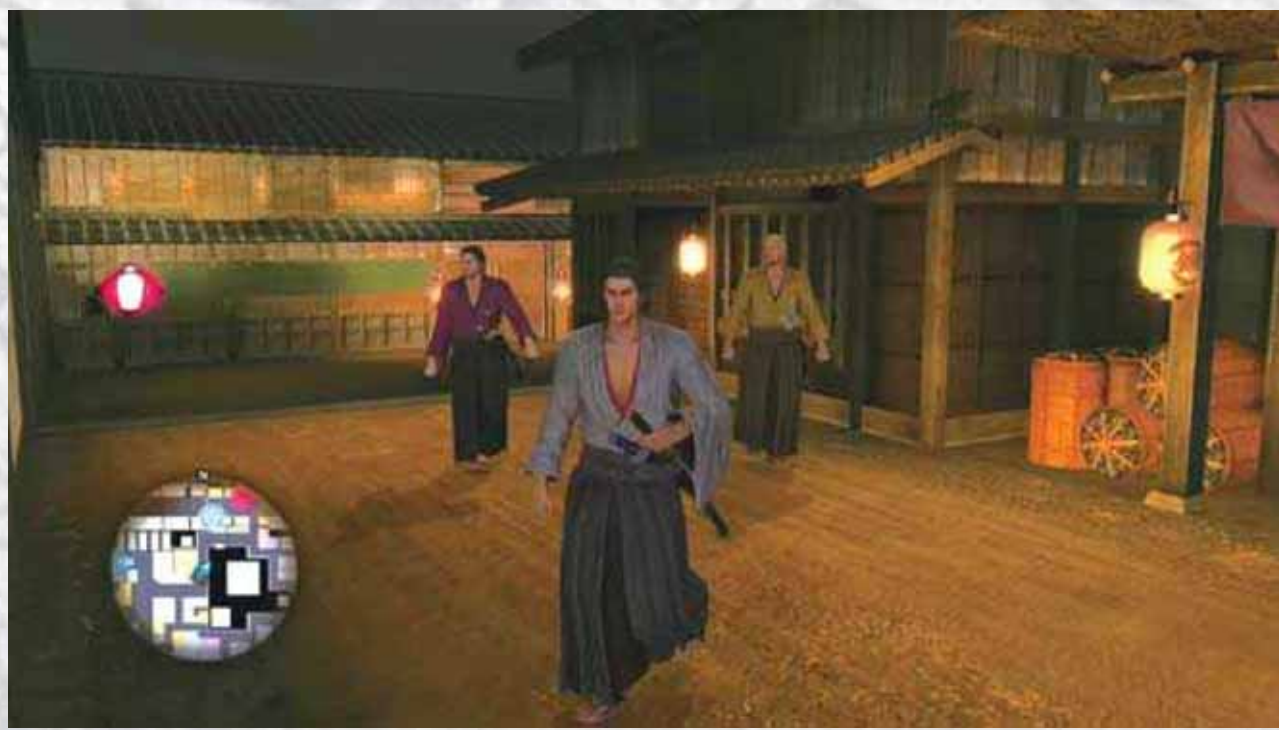
BOSS：桂小五郎、西乡吉之助

在战斗里只能使用格斗之型，在旁边的屋子里有棒子可以捡来用。桂小五郎的格斗技其实也就是4代和5代秋山骏的踢击，攻击速度较快很难闪避，建议先别捡棒子，直接用格斗之型来对付桂小五郎，事先有在古牧道场学过受身技能的话打起来就比较简单。当其中一方的HP下降到一半时会触发QTE攻击。解决掉桂小五郎之后可以捡棒子来对付西乡。



流程

剧情后桂和西乡就处于同行的状态，前往洛内的居酒屋，剧情后去祇园的居酒屋。



十章 真面目

流程

来到新选组屯所前触发剧情，进入屯所触发剧情。

从壬生里出来沿路会触发剧情杂兵战，前往伏见的港口，剧情后从洛外的入口前往骸街，沿路依然会有好几次杂兵战。

上到骸街的第二层就可以见到冲田，剧情后BOSS战。



BOSS：冲田总司

依然是采用短枪之型的远距离战法为最佳方法，近距离战的话要小心冲田的连击，万一不小心倒地他甚至还会补两刀。

流程

剧情后前往寺田屋，这时候冲田会同行。进入寺田屋之后就是战斗，打掉障碍物之后前进会触发QTE，之后龙马就会和冲田分开，绕路到正门之后就能上楼去，解决完杂兵之后进入最里面的房间就是坂本龙马（当然，是冒牌的）和三个杂兵，使用乱舞之型优先解决三个杂兵之后和冲田配合解决掉坂本龙马（冒牌）。

可捡取物品

绮丽の绢织物×1、万能丹 高级×1、银の金锤×1

流程

剧情后返回寺田屋的自室。

十一章 大赌局

流程



前往新选组屯所的土藏触发剧情，然后返回寺田屋选择“大丈夫だ”直接睡到第二天。

剧情之后就是江户城的大乱战，解决完一开始的杂兵后移动到走廊时火炮队会射击，一边躲在石墙后面一边前进到下一扇门前，前进至一个大房间里清扫掉敌人之后需要用大炮解决三批敌人，不习惯用大炮的可以直接上去揍。

进入城里之后要小心地面的陷阱，打完两批忍者后攻击一下“心”的文字就能够开门。来到一个走廊时要小心箭和地

上的机关，进行下一扇门后需要打忍者众和一个小BOSS，使用乱舞之型比较有利，一开始先把BOSS交给冲田，优先解决忍者们然后再去解决BOSS。战斗结束后迅速攻击“人”的文字即可开门，这里是有时间限制的。进入电梯后冲田就会离队，解决掉电梯里的所有忍者之后就是BOSS战。



BOSS：德川庆喜

习惯远距离战的玩家们在这里就要小心了，因为将军他也有远距离道具——手里剑。而且将军的手里剑还是有气绝效果的，他一旦让龙马气绝紧接着就是一套连技。所以这里为了防止将军用手里剑，建议使用一刀之型或者格斗之型来进行战斗。

可捡取物品

万能丹 特选×5、凤凰の羽×1



十二章 火烧京都

流程



前往寺田屋调查柜台然后出去，到洛外的入口时发生强制杂兵战，继续前进后是 BOSS 战。

BOSS：原田左之助

对方能够用长枪和火枪，当原田使用长枪时闪躲然后直接用刀攻击，如果拉开距离的话他会用手枪来攻击，这时候迅速移动到他面前用刀攻击的话他会很难防御。总体来说比较容易对付，推荐使用乱舞之型或一刀之型。

流程

前往祇园的旭屋触发剧情后从洛内北方前往御所，开始 BOSS 战。

BOSS：冈田以藏



这是最后一次和以藏的战斗，前半段和以前的战斗一样，注意闪躲即可。后半段以藏全身爆红气之后龙马对他的攻击都很难打出硬直，这时候就采用以短枪之型为主的远距离攻击，因为近距离的闪躲速度跟不上以藏的攻击速度，必须时时刻刻与他保持距离。

十三章 龙马暗杀

流程

到港口乘船前往别宅，处理完事情之后回到寺田屋自室和中冈对话，剧情后前往居酒屋开始 BOSS 战。



BOSS：武田观柳斋

对方使用的是枪，如果之前有好好练短枪之型的话在这里可以挑战一下和对方对射。当武田爆气后要小心他的正前方机枪式扫射，本战难度不大。

流程

调查被子选择“近江屋へ向かう”，紧接着就是在近江屋的战斗，乱舞之型在这里可以派上大用场。往前走一段路之后会有 3 个小 BOSS，首先使用短枪之型一边保持距离一边干掉旁边的杂兵，然后使用乱舞之型或一刀之型对付 3 个小 BOSS 即可。打完之后上楼触发剧情。



可捡取物品

小さなぜんまい×1、万能丹 特选×2、络繰细工×1、火炎弾×10

最终章 黎明

流程

前往寺田屋选择“大丈夫だ”，随便找一家店吃东西、喝酒，然后去唱卡拉 OK、跳舞，最后前往清水寺触发剧情。

前往屯所和三人分别对话一次，分别开始一次 BOSS 战，新八和冲田的 BOSS 战可以参考之前的攻略，这里就为各位写一下至今未出手过的土方副长的 BOSS 战。



BOSS：土方岁三

土方的攻击基本是前冲式，也不会像冲田那样有周身时的攻击，不过近身攻击的话很容易被他弹反并打出硬直，所以尽量还是选择远距离的战法，他靠近之后就绕到他身后用刀来攻击。

流程

三场 BOSS 战打完之后和冲田说话前往土佐。一路清杂兵，来到高知城下触发 BOSS 战。



BOSS：佐佐木只三郎

让另外三人牵制住佐佐木，我们先去清除杂兵，然后再对付佐佐木，难度不大。

流程

剧情后新八离队，进入高知城清完杂兵后来到了地下通道中间地段触发 BOSS 战。

BOSS：伊东甲子太郎

和之前打佐佐木一样，让另外两人牵制住伊东，我们先去清杂兵。这里的战场偶尔会冒出雾气遮挡住玩家的视线，这时候只能通过左下角的小地图来确定敌我双方的位置。

流程

剧情后土方离队。一路来到船上见到外国人グラバー开始BOSS战。

BOSS：グラバー

先解决掉后面的两个机关枪兵，然后干掉杂兵，最后就轮到グラバー。グラバー的武器是火枪，打法和武田观柳斋差不多，有自信的话可以用短枪之型和他对射，近身战的话则尽量靠近他即可。

流程

最后的队友冲田离队，捡取周围的回复品之后开门触发剧情，开始最终战。



BOSS：武市半平太

第一阶段是近身战，当武市的HP去掉一管之后就会触发QTE，这时候武市的武器就会变成和乱舞之型一样的长刀+短枪组合，尽量采取近距离战。打掉他三分之二左右的HP之后换战场，这时候他会丢下短枪，身上的药够的话就尽量吃尽量放火热必杀技即可。

可捡取物品

万能丹 特选×5

通关特典

- 开启【幕末漫游】与【究极武斗】两个新模式
- 获得金钱奖励，奖励金额的多少与难度有关
- 二周目开启新难度（初级难度不能再次通关）
- 在幕末模式下能够更换服装
- 二周目继承项目：角色的能力（不包括通过修行所解封的技能）、金钱、赌场点数、道具、武器、防具

※ 注意：进入幕末漫游模式之后，就无法建立通关存档，也就是说在幕末漫游模式获得的角色能力、道具、武器等都无法继承到下一周目，如果要在下一周目前好好提升角色能力的话，建议在最终章开始后存个档慢慢做支线和小游戏等游玩要素。



奖杯

本作的奖杯难度整体来说是比较难的，因为要求全コンプリート and 全精进目录。支线没有时间限制，所以如果之前没有做的可以留到最终章一起解决。由于幕末漫游模式没法建立通关存档，所以尽量是在进入最终战准备阶段之前解决掉所有的项目。德的获得不用太在意，主要集中精力在精进目录相关的奖杯上，德相关的奖杯也就能一并获得。

如果说全精进目录是要求玩家刷刷刷的话，那么全コンプリート则是要求玩家们在各方面都精益求精，各类小游戏的要求都比较苛刻，尤其是我们日常不会接触到的两个花牌小游戏，要达到コンプリートの要求不仅仅需要耐心还需要具备有关的知识。



如龙维新

奖杯	名称	取得条件
白金	龙が如く 维新!	获得该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	土佐に見参!	游戏开始即可获得。
铜杯	ストーリークリア・壹	第二章通关
铜杯	ストーリークリア・貳	第四章通关
铜杯	ストーリークリア・参	第六章通关
铜杯	ストーリークリア・四	第八章通关
铜杯	ストーリークリア・伍	第十章通关
铜杯	ストーリークリア・六	第十二章通关
银杯	感谢-スタッフ一同-	最终章通关
金杯	本篇、极めし者	以达人级难度通关游戏主线
银杯	究极、极めし者	究极斗技全通关
铜杯	梦、半ば	コンプリート达到50%
金杯	梦、叶えし者	コンプリート达到100%
铜杯	徳をつんだ男	累计获得的德达到10000
铜杯	さらに徳をつんだ男	累计获得的德达到50000
铜杯	本当に 徳をつんだ男	累计获得的德达到100000
银杯	徳の神	累计获得的德达到300000
铜杯	精进した男	完成5个精进目录项目
铜杯	さらに精进した男	完成20个精进目录项目
铜杯	本当に精进した男	完成50个精进目录项目
银杯	精进神	完成精进目录的所有项目
铜杯	はじめてのお友達	第一次和动物或人结下羁绊
铜杯	人类皆兄弟	所有人和动物的羁绊全都达到最高
铜杯	巷で のお兄さん	在某一个区域的评价达到MAX
铜杯	京の飯屋は俺に聞け	吃过所有饮食店的所有食物
铜杯	サブストーリー-10	让10个支线以“完”的状态完成
铜杯	サブストーリー-40	让40个支线以“完”的状态完成
铜杯	サブストーリー-制覇	让所有支线以“完”的状态完成
铜杯	学べるものは学んどけ	在每个修炼馆都至少完成1项修行任务
铜杯	成長は数珠つなぎ	使用10个魂珠来习得10个技能
铜杯	お前はまだまだ伸びる	等级达到50级
银杯	己の限界を超えて	等级达到最高级
铜杯	斗技場は俺の庭	在斗技场累计获得10场胜利
铜杯	我、天启を得たり	习得所有天启
铜杯	弘法、笔にこだわる	合成100次武器
铜杯	绝技职人	在究极斗技模式之外的战斗中用绝技累计击败100人
铜杯	ダンジョン初心者	完成3场战斗迷宫
铜杯	野盗の洞窟	通关战斗迷宫“野盗の洞窟”
铜杯	义贼の废坑	通关战斗迷宫“义贼の废坑”
铜杯	丰臣家残党	通关战斗迷宫“丰臣家残党”
铜杯	少年よ、队士を抱け	获得了100名队士
铜杯	天狗狩り	在通缉犯任务时教训了天狗。
铜杯	农家见習い	培养了10种蔬菜

奖杯	名称	取得条件
铜杯	日替わり献立	制作了7种料理
铜杯	ぼろ儲け入门	完成10次交易
铜杯	駆け出し釣り人	累计钓到了10条鱼
铜杯	穏やかな我が家	在别宅室内看到了其中一个遥的事件
铜杯	借金返済	帮遥偿还完100两的债务
铜杯	俺色に染まれ	在别宅的化妆台更改大宅的壁纸和别宅的壁纸
铜杯	遊びを知りつくした男	玩过所有的小游戏
铜杯	俺は博打うち	玩过所有的赌场游戏
铜杯	动いて気づくお金の尊さ	在うどん屋的小游戏里累计赚10两（可跨周日累计）
铜杯	歌える男	玩过歌声酒场的所有乐曲
铜杯	踊れる男	跳过日本舞蹈的所有乐曲
铜杯	鸡に金と夢をのせて	累计玩过5场斗鸡
铜杯	天に升る龍が如く	首次通关お座敷遊び

如龙 维新 免费程序 for PlayStation Vita



《如龙 维新》于2月13日在日服配信免费的APP《龍が如く 维新! 無料アプリ for PlayStation Vita》，港服则是在2月25日配信了该APP。这个程序本体是免费的，大小为2648M，里面包含了游戏本篇的第二人生模式、战斗迷宫模式、赌场模式以及钓鱼、锻冶屋的机能。在游戏正式发售前想必不少日服

的PSV玩家都体验过了这个免费APP，虽然和游戏联动前角色等级只能锁定在20级，四个“型”都被锁定在10级，但是能够提前为游戏发售做准备想必也是一件乐事。

该APP的存档不会影响到游戏本身的剧情进度，通过主页面的“アップロード/ダウンロード”能够实现存档的上传和下载。

第二人生（アナザーライフ）

在游戏本篇第四章开头，龙马因为偶然的机遇而与少女遥住在了一起，并答应帮她偿还100两的债务。在该模式里，玩家可以享受到种田、养殖、做料理、养宠物等一系列田园生活。



种田

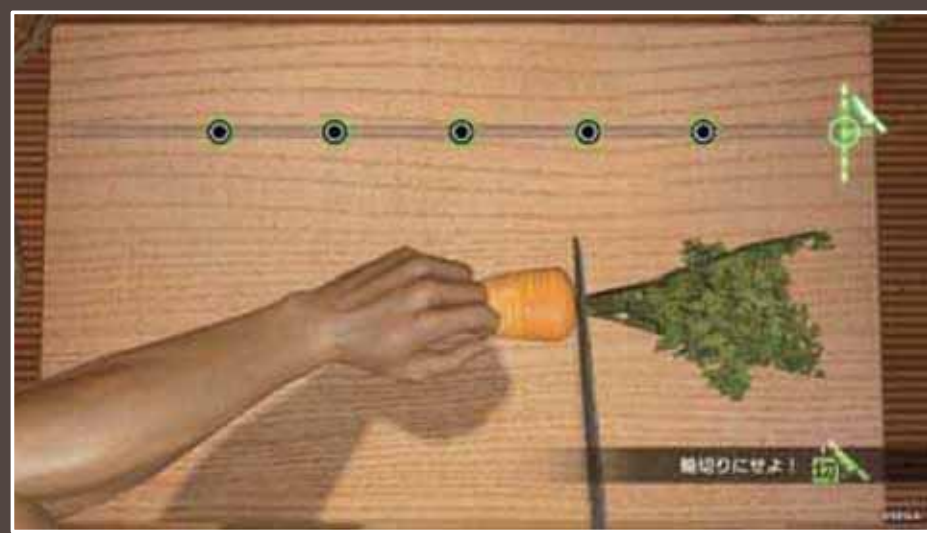
在田里可以种植蔬果用来做生意或做料理，通过德交换商店可以扩张田的大小和等级，提升种植速度和丰收效率，还能够矗立稻草人来防止田受到虫害。田野一开始只有5×2的大小，最大可以升级至5×10。大部分的蔬果种植方法只能通过德交换商店来获得，可以种植的蔬果及其收获期待数如下：

名称	所需大小	速度	收获期待数	可入手德
きゅうり	2×3	速い	6	8
じゃが芋	1×1	速い	1	5
大根	1×2	速い	2	3
人参	1×2	速い	2	4
ほうれん草	1×2	速い	2	3
さつま芋	1×4	速い	4	6
ねぎ	1×5	普通	5	7
たまねぎ	1×3	普通	3	6
生姜	1×3	普通	3	6
なす	2×4	普通	8	12
かぶ	1×1	普通	1	8
そら豆	2×4	速い	8	11
ごぼう	1×2	普通	2	6
唐辛子	3×3	普通	9	13
にんにく	4×4	普通	16	23
白菜	1×3	遅い	3	7
かぼちゃ	2×2	遅い	4	8
とまと	3×5	遅い	15	22
きやべつ	1×4	遅い	4	9
いちご	2×2	遅い	4	9
里芋	1×5	遅い	5	10
朝鮮人参	1×1	遅い	1	50

料理

在别宅的右边有料理台，可以通过德商店来升级，从而能够制作更多的料理。大部分的料理制作方法都是通过德商店升级料理台来获得，而极少数则是需要做相应角色的绊任务才能够获得。

料理的方法分为“切る”、“焼く”、“注ぐ”、“加熱”四种。“切る”需要使用×键和○键来切菜；“焼く”基本是用来制作鱼料理，当旁边冒出比较大的火星时立刻按下○键来翻另一面；“注ぐ”则是需要按住○键来注入酱汁，该在哪个部分停下就要看玩家们的判断力了；“加熱”需要连打○键来控制住火势。



料理名称	难度	材料	可入手德	所需工序
手作り浅漬け	★	きゅうり×2	20	切る
かて飯	★	大根×2	25	切る 加熱
ほっこり味噌汁	★★	大根×1	30	切る
		人参×1 さつま芋×1		注ぐ
元気おむすび	★★	ニジマス×1	30	切る
		ねぎ×2		加熱
		ほうれん草×2		焼く
みなぎる味噌汁	★★	カワハギ×1	30	切る
		ねぎ×2		注ぐ
		生姜×2		加熱
梅干し	★	季節外れの青梅×5	10	—

料理名称	难度	材料	可入手徳	所需工序
力持ち煮込み	★★★	ザリガニ×1	40	切る
		唐辛子×2		加熱
		大根×2		注ぐ
魚介たっぷり辛みそ鍋	★★★	カレイ×1	40	切る
		サケ×1		加熱
		大根×1		注ぐ
		ねぎ×1		焼く
		唐辛子×6		
根性ちらし寿司	★★★	クルマエビ×1	40	加熱
		卵×2		焼く
		ウナギ×2		
爽快香味かき揚げ	★★★	マダコ×1	40	切る
		ごぼう×4		加熱
		たまねぎ×1		
		ねぎ×1		
		生姜×1		
鉄火煮	★★★	オニカサゴ×1	40	切る
		とまと×3		加熱
		唐辛子×3		注ぐ
		人参×3		
		にんにく×3		
すっきり野菜の和え物	★★★	かぶ×2	40	切る
		なす×2		注ぐ
		たまねぎ×2		
		人参×2		
		ほうれん草×3		
しつかり焼き魚	★★★	サケ×1	40	焼く
		マダイ×1		
		アユ×1		
革命ころころ揚げ	★★★	うどん粉×2	40	切る
		卵×1		加熱
		じゃが芋×3		
		人参×1		
		きゅうり×1		
漁師のてっぽう焼き	★★★	アナゴ×2	50	焼く
		イカ×2		切る
		唐辛子×4		加熱
		ねぎ×4		
		生姜×1		
疲れ知らずの滋養鍋	★★★★	ウナギ×2	50	切る
		ごぼう×3		加熱
		ねぎ×3		注ぐ
		白菜×2		
		じゃが芋×4		
幸せうどん	★★★★	うどん粉×1	50	切る
		かぼちゃ×2		加熱
		人参×2		注ぐ
		大根×2		
		银杏×10		
ちゃっかり加須底羅	★★★★	卵×15	50	加熱
		うどん粉×2		
		はちみつ×3		
はなまる重	★★★★★	元気おむすび×2	60	切る
		みなぎる味噌汁×2		加熱
		かぶ×2		注ぐ
		いちご×6		焼く
鬼神弁当	★★★★★	力持ち煮込み×1	60	切る
		根性ちらし寿司×1		加熱
		スッポン×2		焼く
里芋×2				
すこやか药效膳	★★★★★	爽快香味かき揚げ×1	60	切る
		鉄火煮×1		焼く
		すっきり野菜の和え物×1		
		そら豆×5		
		きやべつ×1		
超激辛ちゃんこ鍋	★★★★★	魚介たっぷり辛みそ鍋×1	60	切る
		疲れ知らずの滋養鍋×1		加熱
		イトウ×1		注ぐ

买卖

在别宅的左上角可以拿手上的蔬菜、鱼、道具和料理去做买卖赚钱，买卖的依赖是固定的，当一轮完成之后就会重新又开始轮一遍以前的依赖，不同的是报酬的金额会上涨，每一轮会以 0.5 的倍率往上涨，上限为 3 倍。

养宠物

这一机能需要与 PS3/PS4 版游戏本体联动，并在游戏本篇里将狗与猫带回来之后才能够使用。讨好狗和猫关系到精进目录全完美奖杯的获得，讨好狗的话还能够从它们那里拿到比较珍贵的合成素材。在狗屋旁边的鸡舍里还能够捡到鸡蛋。

战斗迷宫 (バドルダンジョン)



战斗迷宫一共分为三大地图，分别是“野盗の洞窟”、“义贼の废坑”和“丰臣家残党”，在和游戏本体联动之前玩家们只能玩“野盗の洞窟”。在本模式里玩家们可以通过金钱招募或者通关战斗迷宫的关卡来获得队士，运气好的话还能够拿到最高等级的 SR 队士。战斗迷宫的箱子和瓦罐里经常会掉落一些稀有素材，经常刷刷也是没害处的。



赌场小游戏



赌场的迷你游戏将能够对应 PSV 的触屏操作，能够直接使用触屏来移动或选择牌面。迷你游戏的在线模式可以实现 4 人对战，同时还支持 PS4/PS3 版本篇与 PSV 软件的跨平台在线对战。其中能够进行对战的游戏有麻将、将棋、来来(花牌)、斗大小(花牌)和扑克牌五种游戏。在对战模式里，如果没有找到其他玩家的话系统会让 CPU 乱入到对战中，所以哪怕凑不够人数也无须担心。

其中，扑克牌是最容易刷钱的游戏，刷上一天，你就能够好几周目不愁钱花。

文 哪尼 美编 小瑟 Normal难度通关时间约为4小时

STRIDER

作为一款相当经典的横版动作游戏,《出击飞龙》凭借着“高速杀敌”的爽快感赢得了众多玩家的喜爱,也曾移植到多个主机平台。此次登陆高清平台华丽重生,所有的地图场景都进行了重新制作,为玩家呈现出庞大而精美的近未来风格,并且在完美继承了原作“高速感”的同时,亦引入了不少新系统,庞大的场景探索性十足,也使得游戏的体验更加丰满,而PS4版更提供了1080p及每秒60帧的完美体验。喜欢横版过关及硬派动作游戏的玩家们,千万不要错过本作哦。

行动方式

基本操作

按键				作用
PS3	PS4	X360	Xbox One	
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	确定苦无/等离子突击的方向
△键	△键	Y键	Y键	特殊光剑攻击
○键	○键	B键	B键	发射苦无
□键	□键	X键	X键	普通光剑攻击
×键	×键	A键	A键	跳跃
方向键	方向键	十字键	十字键	切换战斗风格
L1键	L1键	LB键	LB键	装备Option技能
L2键	L2键	LT键	LT键	攀爬时松手
R1键	R1键	RB键	RB键	发动等离子突击
R2键	R2键	RT键	RT键	发射苦无
START键	OPTIONS键	START键	MENU键	暂停/打开系统菜单
SELECT键	触控板	BACK键	VIEW键	打开地图/状态菜单

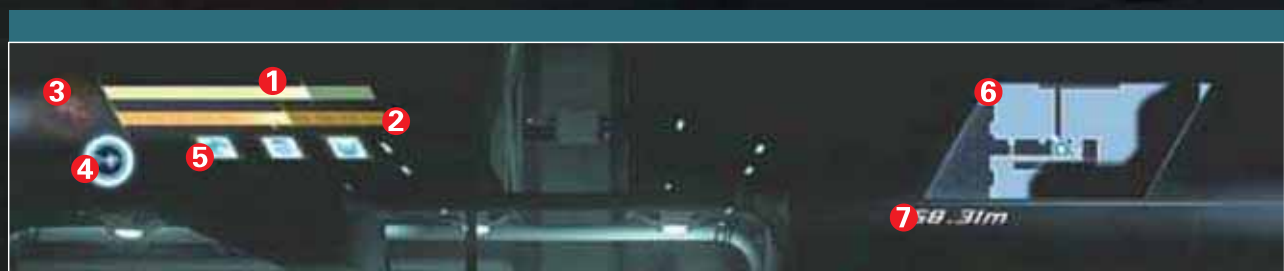
(游戏中的按键描述以PS3版为主)

出击飞龙	Capcom	动作
多机种	Strider Hiryu 2014年2月19日 对应机种为PS3、PS4、X360、Xbox One	美版 本地1人 19.99美元 对应玩家年龄:12岁以上

组合操作

按键				作用
PS3	PS4	X360	Xbox One	
L1+△	L1+△	LB+Y	LB+Y	发动OPTION-A
L1+□	L1+□	LB+X	LB+X	发动OPTION-B
L1+○	L1+○	LB+B	LB+B	发动OPTION-C
左摇杆↓+×	左摇杆↓+×	左摇杆↓+A	左摇杆↓+A	发动滑铲突进

画面构成



- ① HP槽: 归零后角色死亡, 取得相应的升级模块后可提升上限。
- ② 能量槽: 使用OPTION技能会消耗能量槽, 且会自动回复。取得相应的升级模块后可提升上限及缩短回复速度。
- ③ Hit Meter 累积槽: 连续对敌人造成伤害可快速累积并进入超级模式。
- ④ 等离子突进消耗槽: 没使用一次等离子突进便归零, 不过恢复速度很快
- ⑤ 可使用的OPTION技能: 会随着流程解锁
- ⑥ 小地图
- ⑦ 离目的地的距离

TIPS 还没拿到爆破属性时对付持金色盾牌敌人的方法: 与敌人保持一段距离, 等他从盾牌背后向玩家射击时, 用反射属性光刃将其发射的爆破弹反弹回他的盾上, 便可以破坏金色的盾并将其消灭。

进阶动作

攀附镰 (Climb Sickle)

在游戏中，玩家只要朝着场景边缘跳跃并推左摇杆，如果角色和场景边缘有接触的话其便会

自动攀附在场景边缘，且可以自由移动。但有少部分的场景是无法进行攀附的。

攻击方向

普通光刃的出招方向是根据玩家左摇杆推动的方向而定。

挑空追击

玩家初上手时可能会觉得△键的特殊光剑攻击没什么用，速度偏慢而且距离太短。其实在战斗中抓用特殊攻击可以将敌人挑

空，之后接上普通攻击进行追击，这样敌人就无法对你造成伤害，可以说是一种比较安全的输出方式。

蓄力斩 (Charged Cypher)

长按□键可以使用蓄力斩，用以触发机关以及破坏敌人的盾牌等等。

滑铲突进 (Slide Assault)

左摇杆向下+×键的组合操作可以让主角飞龙进行滑铲突进，这一技能会在游戏的流程初期中获得，突进过程中带有伤害

判定，因此除了可以作为回避动作外，亦能够作为攻击的起手动作。另外借助于滑铲突进，能够通过地图中一些狭窄的通道。

下落突击 (Doen Strike Attack)

游戏初期中获得，起跳或者滞空时，按△键可以使出下落突击，可用作攻击手段，有一定的

范围判定。而在地图中遇到地面覆盖着红色挡板的话，用此招可以将其破坏。

二段跳 (Double Jump)

游戏中期获得，按×键滞空后再按一下×键，可跳跃至更高更远的地方。

等离子突进 (Plasma Catapult)

游戏中期获得，按下R1键后松开，飞龙会根据摇杆的方向进行一段距离的快速突进，带有伤害判定。不过其最大的用途是配合二段跳，让飞龙达到更远的地

方。需要注意的是，等离子突进并不能连续使用，画面左上角的白色光圈表示等离子槽，每使用一次突进便会将白色槽耗尽，需要等待几秒钟才能重新充满。因此想要让飞龙达到最远的距离，可以这样操作：先按×键跳跃，之后按R1进行等离子突进，紧接着再按一下×键进行二段跳，此时等离子槽基本已经回复，因此可以再按一次R1进行突进，达到最远的距离。



TIPS

挑战模式、原画、敌人资料、故事背景等收集要素都以金色道具的形式散落在地图各处，想要收集的话不要放过任何边边角角。

超级模式

连续不间断地攻击敌人的话左上角带有“飞”字样的Hit Meter槽便会不断累积，当充满

后角色会进入超级模式，此时整体画面的颜色会改变，攻击力及速度等都会增强。

OPTION 技能

相当于角色的必杀技，会在流程中取得。使用OPTION会消耗能量槽，不过能够带来可观的伤害及特殊的功能。可以主动使用的OPTION分为ABC三种。



OPTION-A [Dipodal Saucer]

按L1+△键使用，角色身边会多出两个环绕着的黄色光球，可以吸收一部分的攻击，召唤也

会随着玩家的攻击对敌人造成伤害，攻防一体，对于近身肉搏以及敌人众多时有着不错的效果。

OPTION-B [Tetrapodal Robo-Panther]

按L1+□键使用，召唤出一头蓝色的豹子，其会在场景中来回移动，对敌人造成伤害。

OPTION-C [Robot Eagle]

按L1+○键使用，召唤出红色的雄鹰，对水平方向的敌人造成伤害。攻击力相当高，不过由

于攻击轨迹是有弧度的，因此有时候角度比较难掌握。

升级模块 (Upgrade)

游戏开始后玩家的HP槽及能量槽等都少得可怜，必须在流程中取得升级模块后才能够提升。可提升的部分有五种：HP槽上

限、能量槽上限、能量槽回复时间、苦无数量以及苦无发射范围。玩家可以多留意地图中黄色向上箭头的标记。

四种属性

随着流程的进行，玩家会获得四种不同属性的攻击方式，光剑、苦无以及等离子突进都具备四种

属性，针对特殊的敌人要用对应的攻击方式才能取得事半功倍的效果。

反射属性 (Reflect)

按方向键上可切换至反射属性，体现为红色形态，反射属性的光剑和等离子突进可以反射敌

人的子弹，苦无若没有击中敌人的话则会在场景中来回反弹。

爆破属性 (Explosive)

按方向键右可切换至爆破属性，爆破属性的光剑可以开启场景中黄色的门，可以破坏

持金色盾牌的敌人，爆破属性的苦无可以附着在敌人身上后一起爆破。

冰冻属性 (Ultra-cold)

按方向键下可切换至冰冻属性，冰冻属性的所有招式都可以冻结敌人，冻结后还要继续攻击

才能够将敌人彻底破坏。另外使用爆破属性的光剑可以开启场景中蓝色的门。

磁力属性 (Magnetic)

按方向键左可切换至冰冻属性，使用磁力属性的光剑拥有更广的输出范围，可以开启场景中

紫色的门以及破坏持紫色盾牌的敌人。磁力属性的苦无则带有自动追踪效果。

挑战模式

除了基本流程外，游戏还提供了两种额外的挑战模式——奔跑模式 (BECAON RUN) 和生存模式 (SURVIVAL MODE)。前者是在限定的场景中随着指引奔跑，并在限定时间内抵达终点，后者

是在限定的场景中打败一波又一波的敌人。需要注意的是，挑战模式中无法享受流程中取得的升级模块及技能，所有的条件都由系统来设定，另外挑战模式需要现在流程中收集后才能游玩。

地图元素

图标	作用	图标	作用
	玩家所在的位置		被锁住，无法进入的门
	HP回复道具		未上锁，可随意进出的门
	升级模块所在位置		取得OPTION-C后才可以触发的机关
	用磁力属性才能打开的门		取得OPTION-B后才可以触发的机关
	用冰冻属性才能打开的门		取得OPTION-A后才可以触发的机关
	用爆破属性才能打开的门		检查点，经过可自动存档，按×键可回复HP值
	用等离子突进才能进入的门		必须用蓄力斩才能触发的机关
	可以用滑铲进入的通道		使用下落突击才能进入的区域

流程攻略

本作虽然有很大的地图供玩家自由探索，不过在流程中游戏会用“倒三角型的光标”来提示玩家下一步的目的地，只要按SELECT键打开地图菜单后，连

按两下L3键就能够在当前位置和目的地位置间来回切换，而表示角色所处位置的“圆形光标”也会以箭头的形式指示玩家前进的大方向，总体而言非常贴心。

Part.1

Step.1

游戏开始后，玩家一路向右，途中可以熟悉一下操作，初期拥有的技能不多，只有普通攻击、上挑的特殊攻击和跳跃。走到尽头后跳到下一层，往左走来到一

个房间中，从上方的通风口可以进入另一侧的房间，破坏房间中的炮台后可习得技能——滑铲突进，之后便可以用滑铲突破下方的红色通风窗，今后有类似的通风窗都可以这样进行突破。

Step.2

向右前进，来到一个有很多小平台的区域，通过平台间的跳跃来到对岸。继续往右直到尽头，跳到有两个金色炮台的平台上，将

炮台破坏后便可进入门中，里面有一个检查点，可以自动保存当前游戏记录并回复玩家的HP值。之后继续向右并绕到三角光标提示的房间，迎来第一场BOSS战。

BOSS战 :VITYAZ-1

BOSS的招式比较单一，较有威胁的是瞬移后向前旋转光戟，不过起手较慢，玩家可以跳跃或是滑铲至其身后进行输出，很快就能将其解决。



Part.2

Step.1

BOSS战过后，在左侧的房间中可以取得新技能——蓄力斩，利用蓄力斩触发BOSS战房间中的闪着红光的机关后便可以出去了，之后类似的机关也是这样触发。出门后会遇到持盾牌的

敌人，想要打倒他们必须先用蓄力斩破坏他们的盾才行。继续往右，触发一场强制战斗，对手类似VITYAZ-1，但这次会使用地面冲击波，速度较慢可以轻松躲过，多用蓄力斩就可以将其轻松击败，过后便来到检查点。

Step.2

从检查点向右走，用蓄力斩

破坏两个蓝色的能量柱之后，迎来第二场BOSS战。

BOSS战 :DUROBOROS MK. III

这场BOSS战一共分为三个阶段：

第一阶段：以近乎垂直的方式在BOSS身上向上攀爬，左摇杆向上+×键可以让攀爬速度变快，不过要注意BOSS身上会伸出电刺，确保安全的话可以爬一段停一下。来到其头部后将第一根能量管打碎，进入第二阶段。

第二阶段：首先玩家会被强制吹到BOSS的尾部，此时以水平方式前进，在有强风的时候玩家一定保持左摇杆方向向右，

以免被风刮下去。开始时会出现很多飞行的杂兵，将它们干掉后玩家再次被强制吹到尾部，之后BOSS身上会多出许多炮台，玩家可以边前进边消灭它们，途中也要注意从BOSS身上发出的电球，来到头部后将第二根能量管打碎，进入第三阶段。

第三阶段：再次被吹到尾部，首先是一大波炮弹飞来，不能用光剑砍，只能有节奏地跳跃避开。之后又被刮到尾部，此时则会出现追踪弹和炮台，避开追踪弹并摧毁炮台，BOSS经过几个平台时可以跳上去，干掉上面的敌人，最后来到敌人的头部，打碎第三根能量管后完成战斗。



Part.3

Step.1

打败BOSS后，可以先往右走，跳下去并来到尽头后可以取得一个【升级模块——HP

上限上升】，之后返回原来的场景并往左走，一直来最左侧有两个吊灯的房间中，迎来第三场BOSS战。



BOSS战 :BULAVA KZ-7

BOSS 的套路比较单一，当玩家与其距离较远时会使用飞拳，距离较近时则是使用上勾拳和向下捶地。由于它出招不快，因此

建议近战快速解决，可以先攻击一下并立刻跳到他的背后，骗他出招产生硬直，趁机输出。而且场景的上方有很多补充 HP 的道具，陷入危险的话赶紧回复即可。



Part.4

Step.1

打败 BOSS 后取得新技能——下落突击。从 BOSS 战场景的正中央使用下落突击冲破红色挡板来到最底层，触发底层最右侧的机关，之后原路返回 BOSS 战的房间中，并从左侧的门出去，一路下落突击，最后用滑铲突进来到左侧的房间中。一

路向左来到列车站，此时要小心轨道上飞驰而来的列车。从铁路右侧下方的通风口滑铲并一路突进至列车所在场景。从列车顶上的挡板处可以突进车内，并向右走直到遇见类似刚刚 BULAVA KZ-7 的敌人，不用理会它，直接在其所在的桥上按左摇杆下 + × 键来到下一层。

Step.2

来到最底层后，首先到场景的右上角处触发机关，左侧吊着的列车箱开始移动。先跳到第一个列车箱的右侧后移动到左侧，再跳到第二个列车箱的右侧并从下方绕到左侧，最后跳到左侧的平台上。一直往左走，可以先到

左侧尽头的房间中，利用滑铲进入密道中可以取得【升级模块——HP 上限上升】，之后朝着光标提示的地点来到下层区域，先到下层区域的右上角将机关触发，启动吊车将列车移走。之后回到原本列车所在的位置，用下落突击进入下方区域。

Step.3

来到最下层后，干掉两个类似上一关 BOSS “BULAVA KZ-7”

的敌人后，启动左右两侧的机关，中央的列车开始行驶，继续向下来到最底层后迎来 BOSS 战。

BOSS战 :PEI POOH

BOSS 的招式不少，在远处有多方向的射击，近距离时则会使用向前的乱舞，准备动作明显，都可以轻松躲过。由于 BOSS 带

有防护罩，因此其在地面时，玩家可以更多地利用下落突进高效地对其造成伤害。此外 BOSS 滞空后还会使用连续的俯冲，俯冲的准备时间很长，可以比较容易地判断她的落点，用滑铲就可以轻松躲开。而大招则是四处发射火焰，落地后还会持续燃烧一段时间，尽可能远离即可。



Part.5

Step.1

打败 PEI POOH 后取得新技能——OPTION-C[Robot Eagle]，之后攀爬到上层红色闪光区后按 △ 键来到下一个场景。

左侧有一个检查点可以先进去存个档，然后往右走用蓄力斩启动机关，进门后往上启动中途房间中的机关，继续往上爬从右侧开启的门出去。

Step.2

向右来到中央的断层区域，在右侧中央偏下的通道中有一个机关，用蓄力斩触发后，右侧的门开启后，在尽头处用下落突击破坏红色挡板后，一路滑铲至最深处取得【升级模块——能量 +】。



之后返回中央断层区域，进入右侧偏上有斜坡的通道。

上坡来到关闭的门前面，这个门看似无法进入，其实用滑铲能够半进入门中并看到里面场景，此时先在外面按 □ 键蓄力，滑铲进入后立刻释放就可以触发门里的机关将门开启，之后从右边的门出去。使用下落突进至最底部，在左侧的房间中可以取得【升级模块——HP 上限上升】，之后往上爬并继续往右，途中会穿过一个检查点，最后来到标记所示的红色发光区域，按 △ 键来到下一区域。

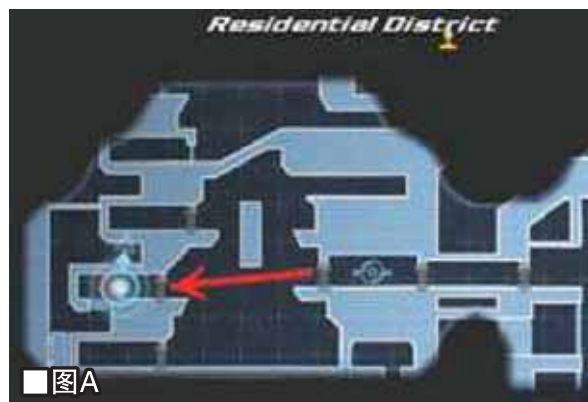
Step.3

来到下一区域后，打败场景中所有的敌人后右侧门开启，进去后是一个检查点。之后一路向右来到尽头后，由于中途有电网，因此要利用左右两边交替往上爬。来到右上角后一路下落突击至三角标记处，破坏右侧的机关，之后从左侧开启的门出去，并再次交替向上爬，不过此次则是要往左侧平台走，进门后便是一个检



查点。往左侧出门后，进入左边中间的通道，如图 A。

使用下落突击来到下层后，沿着左侧两边的墙壁交替向上爬，要注意途中会移动的锯齿和电网，最后到达三角光标所在的最上方平台。在平台右下方区域可以取得【升级模块——HP 上限上升】，之后从右上方穿过检查点，一路向下突击至光标标记处，开始 BOSS 战。



BOSS战 :NANG POOH

打法其实和上一个 BOSS 差不多，原本的远程射击变为了斜向上刺出长枪，蓄力准备的动作很明显，发现后立刻绕背。



空中俯冲的蓄力时间很长且距离短，依然可以利用滑铲轻松躲过并趁其硬直进行输出。而原地旋转长枪没什么威胁，躲到版边就可以了。

当 BOSS 的 HP 槽损耗一定量时，会召唤一个同伴，其实就是上一场的 BOSS : PEI POOH。之后 NANG POOH 自

己会先躲到场景上方，留玩家单挑 PEI POOH，用之前的方法将 PEI POOH 打掉一定的血量后，两个 BOSS 便会同场参战，此时场面比较混乱，多进行闪避但同时也注意版边的电网，不要靠得太近。使用蓄力斩和下落突进先将 PEI POOH 消灭后，剩下一人便不足为惧了。

Part.6

Step.1

打倒 NANG POOH 后获得新技能——二段跳，使用二段



跳躲过电网，一路向右来到新的区域。继续向右前进经过检查点，之后利用二段跳跃过电网继续往右并攀爬至对面平台的顶部，先到如图所示的区域可以拿到【升级模块——能量槽上限上升】

之后从下方绕到右边高塔顶部的房间中触发开关，并从右下角开启的门出去。

Step.2

一路向下，来到左侧房间中用蓄力斩触发机关，最右侧的挡板开启，往右走穿过开启的挡板向下来到最底层如图所示的区域，可以得到【升级模块——能量槽上限上升】

向右穿过中间的吊塔来到右上角光标处，之后继续斜向上攀



爬，注意途中间断放电的电网，经过一个检查点后爬到最顶侧的平台，向右前进一段迎来 BOSS 战。

BOSS : OGNEMET

类似于 Part.3 中 BULAVA KZ-7 的机器人，不过变成了红色。攻击方式上依然有上勾拳和捶地，但飞拳改为了扔炸弹。炸弹扔出来的动作很慢，可以轻松躲过，并乘着其有大硬直的同时输出，很快就能解决。



Part.7

Step.1

打败 OGNEMET 后来到了右边的检查点，再往右就可以进入新的区域。一直往右走并小心地上的电网，来到如图所示的位置



使用蓄力斩触发前面的机关开启大门。进门后有一个红色的机器人 OGNEMET，解决掉它后来到了最右侧并向上攀爬至平台上，先从右侧绕到上面的房间中取得【升级模块——能量槽回复时间缩短】

Step.2

之后往左走，从途中的红色挡板处下落突击后，可以获得【升级模块——HP 上限上升】



继续往左走，将守门的红色机器人干掉，出门后向上攀爬，来到最顶层三角光标处，中途附在墙上的炮台虽然威力比较大，但不会垂直攻击，我们可以从炮台下方将其击破。来到最顶层后，向右来到上坡处，这里上下都有机关，要小心下方移动的锯齿和上方的火焰喷射器，看准时机上下来回移动即可。上坡后往左走一点就是检查点，继续往左来到标示处后开始 BOSS 战。

BOSS 战 : SOLO

BOSS 会一直浮空，常用招式如下

低空连续激光炮：看到 BOSS 飞低并斜向下举枪的动作，立刻远离 BOSS 以免被吹飞。

低空水平激光炮，看到 BOSS 飞低并有充能的动作就做好准备，发射前一刻立刻用二段跳躲过，找准时机的话也可以用 OPTION-C 打断它。

向下的大范围离子射线：蹲在 BOSS 的正下方即可安全躲过。

低空来回飞舞：滑铲回避及二段跳可比较轻松地回避。

向下不断的放菱形光柱：光



柱出现前地面有明显征兆，可以轻松躲开。

连锁六角形光圈：看到光圈出现后立刻砍掉 BOSS 脚下的几个，然后向反方向滑铲躲过上方掉落的光圈。

大范围的光柱：BOSS 处于画面正中央，看准空隙躲避并跳起来趁机输出，光柱会越来越来，最后一下光柱的位置会铺满整个地面，不过高度会低很多，二段跳回避即可。

Part.8

Step.1

打败 SOLO 后获得——反射光剑。之后往左，用光剑将炮台发射的子弹反弹回去将其破坏，之后来到刚才的上坡处，由于现在是下坡，火焰喷射器也变为了

炮台且发射子弹的角度是固定的，因此可以从上方将其破坏后安全地通过。继续向左来到炮台柱的地方，用反射将炮台破坏后可打开电网，之后向左来到红色区域后，按△键来到下一个区域。

Step.2

往左走进入下一个区域，继续往左经过一个检查点后来到如图所示的房间中。



消灭里面所有的敌人，包括一只红色机器人，注意这只红色

机器人和之前不一样，会放飞拳。之后往下走并绕到右侧标记处的房间中，破坏机关并原路返回。



来到下层往左后继续向下来到最底部，将所有的飞行炮台都干掉后，周围原本锁着的门便都会打开。

Step.3

此时从左从右走都可以，需要注意的是进入一个区域后门都会上锁，要干掉这一区域的所有敌人后才能够继续前进，最后来到三角光标所在的房间遭遇两个会放飞拳的红色机器人，它们会

一直集中在中央，不要和他们硬拼，多利用两边的平台进行周旋，多使用 OPTION-C 可比较轻松的搞定。之后往左走，可以取得【升级模块——HP 上限上升】，继续往左经过检查点后，来到下一个区域

Step.4

一直往左走，从顶部攀爬到对岸后，依然往左到达如图区域利用三个平台跳跃至三角光



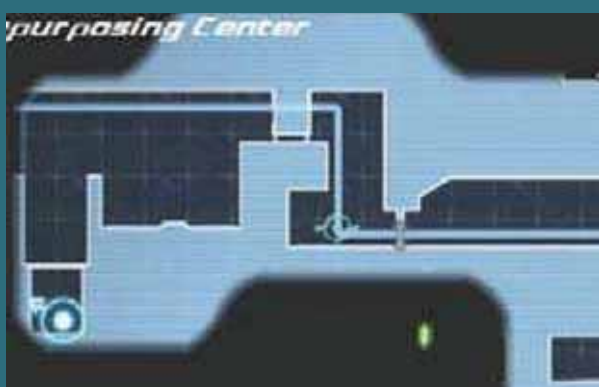
标处触发第一个机关，注意上下来回移动的旋转锯齿。之后左侧下方的门开启，不过别急着进去，先进入左侧中间的门。

之后会有两个下压的机关，这里对跳跃操作的要求比较严格，保持摇杆往左推并跳跃，把握好快要下落的时机后再进行二段跳才能顺利通过。



Step.5

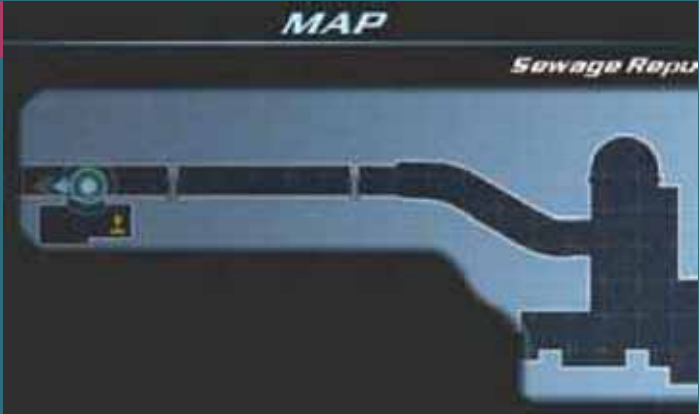
来到检查点后往上攀爬后往左，在下图区域中可以取得【升级模块——HP 上限上升】



之后从顶部攀爬，沿途可以让铁块砸下堵住飞行敌人的刷新口，到达三角光标处后用蓄力斩触发第二个机关，之后下方的井盖开启，用下落突进来到最底层，跳下去后会有逆向的水流，保持摇杆往右前进，中途小心上下移动的锯齿，上岸后继续往右，经过一个检查点后来到了机关前，跳过去触发后，底下的液体便会褪去，之后往右来到三角光标处。

Step.6

根据光标提示向上攀爬，中途会遇到甲壳虫，必须要用蓄力斩破坏其外壳才能干掉它们。来到顶部后往左，最深处有一个检查点，返回中央后往下走，在右侧可以取得【升级模块——能量槽上限增加】，之后往左来到下图区域，取得【升级



模块——能量槽回复时间缩短】继续往左来到下一个区域。

Step.7

往左来到如图区域

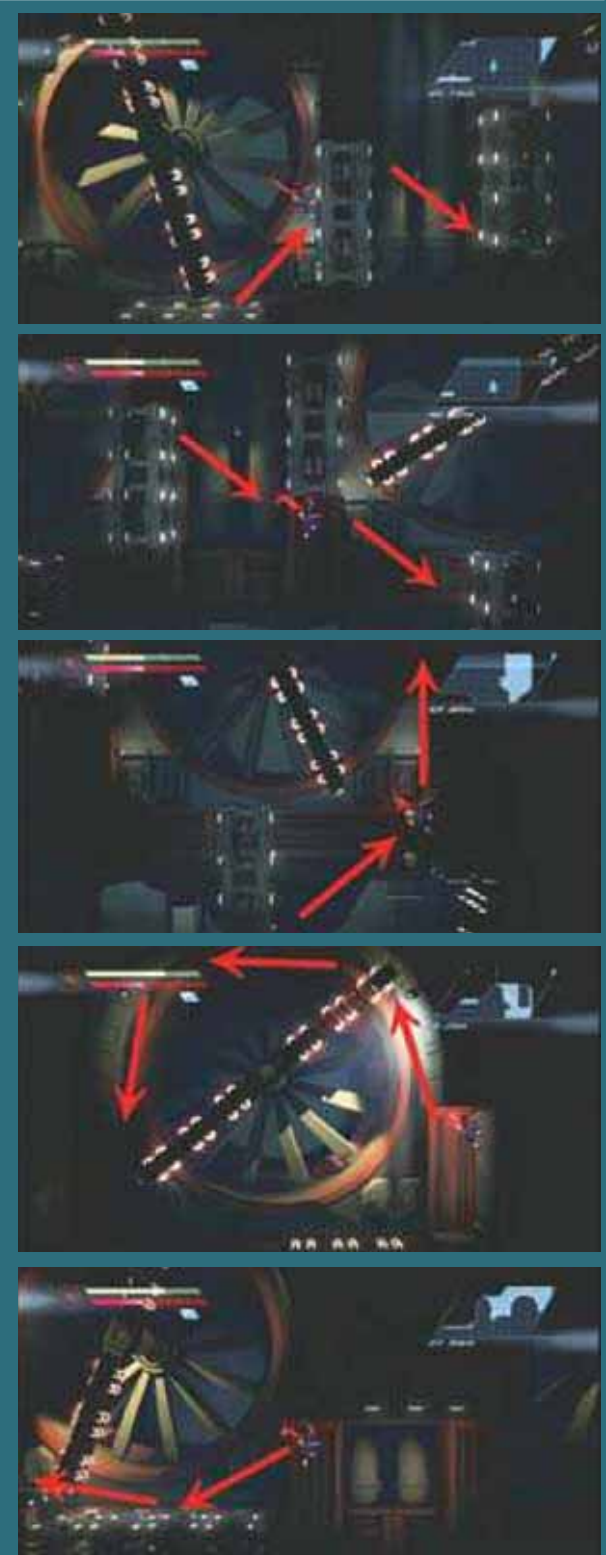


利用二段跳可以先到右侧平台上先触发机关，右边有一个升级的模块，不过因为有连续下压的障碍暂时还不好取得。因此先往左，进入刚开启的门中往左来到下图所示的区域，并按照红色箭头的路线来到上层平台。



之后往右根据以下图解的步骤来到更上层的平台：

最后往右进入三角光标的房间中，迎来 BOSS 战。



BOSS 战 : TONG POOH

主要招式有发射绿色光弹，以及旋转突刺前冲，前冲的准备动作明显且距离不远，可以轻松闪避。累积一定的伤害后，红衣持枪的 PEI POOH



会出现支援，效仿之前的打法即可。对 PEI POOH 造成一定的伤害后，换成蓝衣持长枪的 NANG POOH 上场，最后会形成三人同场的局面。场面看似混乱，其实

只要注意回避他们的蓄力冲刺，配合 POTION-C 可以较快地将他们解决。战斗过程中要小心版边旋转的风扇，接触到的话会有伤害判定。

Part.9

Step.1

打倒 BOSS 后得到新技能——OPTION-A [Dipodal Saucer]。之后在黄色的区域按△键便可将两侧的风扇停下。接着来到下图所示的黄色区域中按三角触发机关，然后到右下方之前有下压障碍阻挡的地方取得【升级模块——能量槽上限上升】。



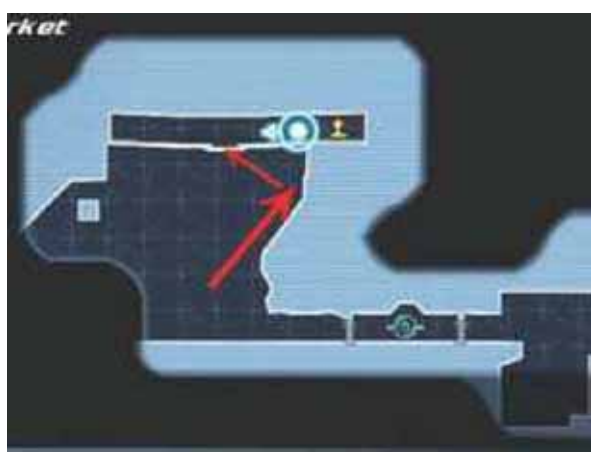
之后原路返回来到下方三角光标处，一直往右来到下一个区域。

Step.2

进入下一区域后，按照光标提示，一直来到黄色区域所在的位置触发机关，最后一个水泵开启。之后往回走，穿过三个水泵处一直向下来到最底层，往左走经过一个检查点。从检查点的门出来后，继续往上攀爬，从天花板中央进入上层

后，在最右边可以取得一个【升级模块——能量槽回复时间缩短】

之后沿着天花板继续往左并下滑，来到左侧尽头向上跳跃至传送带，之后向上跳跃至通道中，注意通道两侧会慢慢靠拢，此时要快速地向上传过，之后继续沿着传送带往上，注意途中会有炸弹爆炸，接着往左穿过反向的传送带，中途头顶会有一个炮台，可以用 OPTION-A 吸收攻击并顺利通过。继续往左，中途有很多电网，借助于移动的铁架通过，到达检查点。之后一直往左走，用下落突击打破红色挡板后来到底层，进行 BOSS 战。



BOSS : ARCHISPIROSTREPTUS GIGAS

BOSS 的实力不强，翻滚攻击可以利用滑铲或者到版边利用二段跳回避，钻出攻击在地面会有明显的提示，会冒出大

量的土，轻松回避后利用其大硬直趁机输出。此外喷射液体也不足畏惧，多利用 OPTION-A 和 OPTION-C 可以很快完成战斗。



Part.10

Step.1

打败 BOSS 后从右侧出门来到检查点。从检查点右边的门出去，跟着光标的提示前进，来到下图区域



干掉场景中所有绿色液体人之后，进入左边通道的三角光标处，学会了新技能——发射苦无。之后一路向下，来到底层后往左可以取得【升级模块——苦无发射范围提升】，之后来到最右侧，

用苦无开启电网后面的机关，从上面的门出去并来到下图区域



用苦无攻击门便能开启，进去后来到了最深处即可取得【升级模块——苦无数量提升】，要小心途中会移动的锯齿，利用二段跳和滑铲可以躲过。拿完后返回往下走，向右来到三角光标处。

Step.2

来到最右侧后向上攀爬回到水泵区域，到下图两处黄色箭头的地方用苦无开门后，分别取得【升级模块——苦无数量提升】



和【升级模块——苦无范围提升】之后往右下方走来到了下图区域，用苦无射天花板上的机关后将门开启，之后往右来到下一个区域。



Step.3

往右出门后，开启下方机关，踩着升降的台子来到对岸，用苦无开启门后进入。之后尽量沿着天花板攀爬，用苦无解决炮台和敌人，来到检查点后继续往右，进入三角光标所在的紫色区域，小心中间转动的扇叶，二段跳过去，来到右边的房间开启机关，此时会出现两



个炮台，左右跑动用苦无将他们干掉后，回到扇叶处便可发现扇叶停止转动，然后跳下去利用黑色的重力球来到最底层的正中央处，二段跳跳到右边的房间中，用苦无开启右侧上方的机关即可将右边的门开启。出门后攀爬至上方出口，自动上浮，之后触发与一个大重力球的战斗，重力球会不间断放电，放电的时候跳到旁边放苦无，没放的时候跳上去进行输出，虽然重力球还会发射子弹，不过速度不快很容易躲开。

Step.4

打败重力球后获得新能力——等离子突进，用这个能力可以通过那些仿佛被液体堵住的门。之后往左走，利用等离子突

进穿过几道门，之后一直往左来到黄色区域中按△键触发机关，继续往左来到下一个房间；利用二段跳来到中间圆环的上方，即可弹射到下一区域。

Step.5

来到下一区域后，用等离子突进进入左侧通道，先在下层取得新能力——Reflec Plasma Catapult，在等离子突进的过程中，可以反射敌人的攻击。之后

回到上层往左并向上攀爬至三角光标处，通道中的多方向炮台可以用苦无先干掉。触发剧情后从右侧的门出去，接着来到最上层往右，经过检查后来到了下一个区域，一直往右走再次更换区域。

Step.6

往右来到下图所处位置，往下可以取得【升级模块——能量回复速度缩短】。



之后往右走，经过上下有电网的区域时跳起后用等离子突进弹射通过。中途可以先到下

图所示处取得新能力——Reflect Kunai，苦无射到场景中会反弹。



之后来到右侧的尽头后向上攀爬并朝着光标提示处前进，中途会有一场强制战斗，必须消灭房间中所有的敌人才能继续前进。接着向上攀爬后往左，最后来到左上角光标处迎来 BOSS 战。

BOSS :GENERAL MIKIEL

一开始先追着 BOSS 一路往下，之后便要挑战 BOSS 的真正形态：TORNADO

BOSS 远离平台的时候放各种导弹，小心闪避，垂直的机枪扫射看准缺口可以用滑铲或者



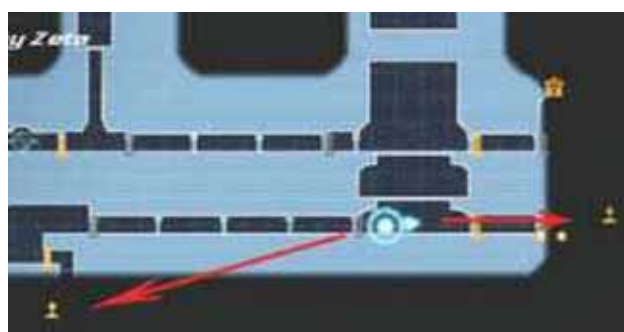
等离子突进躲过。之后要小心 BOSS 接近平台时撞击攻击，当其靠近平台后，先破坏两侧的炮台，然后瞄准 BOSS 的头部进行输出。当累积一定的伤害后，BOSS 会发射火焰喷射器，玩家可以用 OPTION-C 将喷射器快速清除掉。

Part.11

Step.1

打败 BOSS 后，在场景右侧取得新能力——Explosive Cypher。按方向键右可将光剑切换到这一形态，场景中散发黄

色光芒的门之后便可以用这一能力打开。用刚拿到的能力从左侧的黄色门出去，来到下图区域中，左侧升级标记处取得【升级模块——苦无范围增加】，在右侧升级标记处取得新能力——Explosive Kunai，附带爆破能力的苦无。



之后触发图中右上角的机关，向下后往右经过检查点，并进入下一个区域。

Step.2

沿着逆向传送带往右，中途有激光的障碍，当传送带上的士兵要经过激光障碍的一瞬间，机关便会

消失，此时立刻把士兵干掉然后快速穿过，通过传送带后向上来到上层，之后从右上角绕到左下方触发一场小 BOSS 战。

BOSS :BRAINWALKER

这场 BOSS 战很简单，注意回避激光和导弹，多使用 OPTION 技能几下就能把 BOSS 解决，之后取得【升级模块——HP 上限增加】



Step.3

之后利用右侧的弹射环离开，往右经过检查点后往下走，在落下过程中会有激光干扰，可以用等离子突进移动到平台上安全通过，来到最底层后向右走，在检查点出门后正下方处取

得【升级模块——能量槽上限上升】，然后往右走用等离子突进穿过有红色机关的传送带，之后借助移动的平台穿过红色激光区域来到上层，消灭所有的士兵。接着从中央弹射，来到最上层后迎来 BOSS 战。

BOSS :XI WANG MU

XI WANG MU (西王母) 集合了前面东南北风三姐妹的招式，照着之前的打法闪避即可。比较有威胁的招式是其处于画面中央，向两侧放出屏障的同时还

夹杂着全方向的弹幕，伤害颇高。不过此时玩家可以攀爬到两侧版边的中央对着她狂扔苦无或是 OPTION-C，没等弹幕过来就可以把她轰下来，造成大硬直并趁机进行输出。



Part.12

Step.1

打败 BOSS 后获得新能力——OPTION-B[Tetrapodal Robo-Panther]，来到蓝色标记处按△键来到下一个区域，往左经过检查点后来到了最左侧后往下，之后在下图区域中先蹲下用苦无开启右侧机关，出门后前往

蓝色豹头标记处，按△键前往下一区域。



Step.2

来到下图位置，先从上面的缝隙用苦无触发机关开门，取得【升级模块——苦无数量增加】，之后回到上层三角标记处，此时

还无法进入，要先到最上层从左边进入，来到最左侧蓝色区域后按△键换区。

来到下图所示区域后，前往红色标记处，按△键换区后迎来 BOSS 战。



BOSS :DUROBOROS MK. III

战斗开始后先躲到第二层最里面，并攀爬至天花板，这样 BOSS 发出的冲击波便完全无法对玩家造成伤害，并且 BOSS 会把自己的头插到你的身边，此时用各种技能猛攻。不过还要留意 BOSS 在远处的动作，如果看到它口中有含着蓝色火焰并从画面中消失时，



便代表着它要喷射冰炎了，这个时候爬到场景中顶部平台，先用苦无对着 BOSS 狂轰，之后看准时机用二段跳+等离子突进躲过斜向下的冰炎攻击。

Part.13

Step.1

打败 BOSS 后取得新技能——Ultra-Cold Cypher，按方向键下可以切换至冰属性光刃，除了可以冻结敌人，还可以用于通过蓝色的门。从红色区域按△键返回原本的场景，之后回到蓝色豹头处按△键来到下一个区域。



先到下图所示取得【升级模块——能量槽上限提升】

然后再回到豹子头处按△键来到下一区域，一直往右走用冰刃通过蓝色门，中途触发剧情后要将房间里所有的敌人消灭后，右边的门才会开启。之后到右侧最深处取得新技能——Ultra-clod Plasm，冰属性的等离子弹射，可将经过的敌人冻结。之后返回来到下一层右边的房间中触发剧情，并打倒所有的敌人。接着继续往右，先触发第一个机关遮住激光后，到下方触发第二个机关，最后借助两个浮动的培养槽来到对岸。

Step.2

往右走，从场景的上方进入对面的门，之后根据提示来到黄色区域处，按△键触发机关，接着出门后往右下方走，跳到底层后往左走，中途触发剧情，干掉

所有的敌人后方可继续前进。如果战斗途中遇到敌人不刷新情况，可以用二段跳配合等离子突进直接从紫色屏障的上方离开。接着来到一个长的通道，经过一个检查点后继续强制战斗。

Step.2

战斗过后往左，来到有电流机关下落的房间中，趁着电流机关升到最顶上时跳下去，并在落地的一瞬间用等离子突进快速达到安全区域，以免被压死，之后的攀爬亦是如此。来到上层后便是一路飞行来到检查点处，从检查点左边出去后，有一个非常

考验速度和反应力的挑战，前方有拦路的障碍，后方也有激光在迫近，需要利用滑铲二段跳以及等离子突进等才能顺利通过。穿过障碍区域后，往左经过检查点，穿过反重力通道后挑战一个大的重力球，将其打败后原路向右返回三角光标处，中途有一场 BOSS 战。

BOSS :MECHA PON

BOSS 的主要招式是双拳砸向地面后迅速突进，落地后附带范围较大的雷击，看准他双手砸下来的位置用冲刺躲开即可。当 BOSS 吊在天花板上放闪电球时，玩家可以站在其正下方，通过跳跃突进躲避的



同时，顺便对其进行输出，一旦它掉下来后就会有硬直，也是输出的好时机。

Part.14

Step.1

打败 BOSS 后自动来到下一个区域，往左经过检查点，来到下图的位置可以取得【升级模块——HP 上限提升】，之后从中间的通道往下跳，来到最底层后往右走。



之后进入下层的门，开启机关后往右，再返回上层往右开启右侧房门中的机关，再沿路返回跳到下层。往左经过检查点，之后往上爬并向左走，中途触发一场强制的小 BOSS 战，BOSS 就是和之前类似的机械龙，使用冰属性攻击比较有效，打败 BOSS 后往左走取得新技能——Explosive Plasma Catapult，等离子突进带有火焰伤害。



到下图位置中触发机关，接着往左来到对岸的房间中取得【升级模块——能量槽上限提升】

Step.2



从下层往左，穿过检查点后攀爬至最上层，继续向左走到尽头后，用下落突击来到下层后，来到左图位置

用苦无启动右侧门上方的机关后进入门中，接着进入最右侧的房间中启动机关，并用苦无启动正上方的机关后，用等离子突进迅速来到门外，之后回到上层，进入左侧通道。

Step.1

之后来到右图位置，首先用蓄力斩触发顶上左右两边的机关，左侧的门开启，之后往下依次开启每层的机关，来到最底层后首先进入右边的房间中，用苦无触发顶部的机关后立刻用等离子突进来到对岸的门内。干掉所



有的敌人并来到检查点，出去后便迎来 BOSS 战。

BOSS :JUROUNG

这个 BOSS 有点烦，要有耐心。首先 BOSS 会在下方放水之手，水之手分为垂直向上以及水平移动两种，垂直向上的水之手出现前会有漩涡提示，注意观察后即可安全躲开。而水平移动的水之手只要跑到 BOSS 对面的版边就可以安全躲过。

抓准机会将 BOSS 削弱到一定的程度后，他会召唤出一个大的水之手，并站在上面进行攻击。



注意他身下的水之手也是有伤害判定的，不要贸然接触。此时 BOSS 除了会放两种类型的水之手攻击外，还会放出交错的水柱，水柱的落点提示很明显，可以比较轻松的躲开。由于 BOSS 所处的位置较高，笔者建议玩家可以先使用 OPTION A，站在大的水之手前方，跳起来用光剑进行攻击，配合 OPTION A 的伤害可以带来可观的输出，一旦觉察到 BOSS 有攻击的动作立刻离开，并用红色的反射苦无与其周旋。

BOSS 的大招是跳到画面中央后，放出四面八方的水之手将玩家挤到正中央，一旦看到 BOSS 来到画面中央便立刻用等离子突进向版边移动。

Part.15

Step.1

打败 BOSS 后拿到新技能 Magenti Cypher，按方向键左可切换至紫色光刃，之后便可以开紫色的门了。往左移动来到尽头后向上走，蓄力触发最顶层左侧的机关后，

进入左侧房间取得【升级模块——苦无范围扩大】。之后跳到右侧，用苦无触发门口顶上的机关后，迅速向右通过原本锁着的门，并一直来到重力球通道中。利用重力球回到通道的上方，并进入左侧门中。

Step.2

往左来到三角光标处的正下方，攀爬到顶部后用等离子突进即可来到下一个区域。到达右上角三角光标处后来下一个区域。往右走来至正中央后发现还有一个锁未解开，因此只能继续往右走前往下一个区域。来到下一区域后，先不

用急着往上走，可以先进入右侧的通道，中途在金色升级模块所在的房间中将所有的敌人打败，可以得到新能力——Magenti Kunai，带有追踪效果的苦无。之后继续往右，出门来到广场处，在左侧上方黄色门内取得【升级模块——能量槽上限提升】。

Step.4

回到三角光标正下方的区域，向上攀爬至上层后，用蓄力斩触发左右两侧的机关，下层的挡板开启。之后往下来到黄色区域后按△键触发机关，再回到上层的红色区域前按△键前往下一区域。在空中的平台间跳跃前进，注意

会有反向的风干扰，最后来到主舰上，沿着主舰的外壁向上攀爬，到达甲板后向右前进。来到飞艇内部后触发一场强制战斗，打败两个白色机械 BOSS 后，右侧闸门开启，进入到上层黄色区域按△键，左侧向下通道的挡板开启。来到下层后往左便到达检查点。

Step.5

往左利用滑铲不断前进，进入下层后往右走并来到最下层，此时要注意会有间断的热气吹过，会对玩家造成较大伤害，可以利用场景中的凹陷处进行躲避。往左走，沿

途用蓄力斩破坏蓝色的能量柱，进入下一层后则往右前进。来到最右侧后进入向下的通道中，往右穿过检查点来尽头后，向上攀爬进入重力球通道内，利用重力球来到最上层后，迎来 BOSS 战。

BOSS :SOLA ZN-2

BOSS 的招式繁多而且实力很强，主要招式如下：

能量方块：一开始 BOSS 会在画面的两侧放出红色的能量块，玩家可以使用苦无将能量块击落以免发生连锁爆炸。

弹幕发射：之后 BOSS 会在画面边缘向外释放好几波的弹幕，找到弹幕的空隙小心躲避，一旦被多个弹幕击中会受到很高的伤害。玩家也可以在其放弹幕

之前就跳到其背后，此时只会受到小幅的伤害但却能够配合 OPTION A 进行可观的输出。

火焰喷射：BOSS 飞到画面的中央进行 360 度的火焰喷射，范围会不断扩张，不过伤害不算太高。想要躲开的话要在其喷射开始前的瞬间起跳，用等离子突进迅速飞向 BOSS 的头顶。

火焰四射：向场景的四周都扔出火焰弹，并会持续燃烧一段时间。场面比较混乱，注意火焰弹的落点用二段跳回避。



Part.16

注意：战胜 BOSS 后，回到高塔前方的红色区域处按△键就可以来到塔内，需要注意的是一旦进入塔内后就无法再出来了，因此想要收集探索的话可以选择先不进入。

Step.1

来到塔内后，敌人的数量级攻击欲望都有明显的增强，千万要小心。玩家首先分别进入左右两侧的门中，攀爬至最顶层触发机关让大厅中的左右石像朝中央

转动，通往下层的道路开启。向下进入反重力通道后，需要用等离子突进才能继续向下移动，消灭场景中所有的敌人后，底部升起一个机关，用蓄力斩触发后重力恢复正常。

Step.2

回到中央的大厅处，从右侧的门进入后，攀爬至第三层，利用门外的弹射环向上前进，之后便以“之”字型路线，借助弹射

环和等离子突进来最顶层。之后顶层平台急速上升并不断涌现出敌人，将他们全部消灭后平台便到达上层并停止，玩家借助弹射环向上前进后，便迎来最终 BOSS 战。

BOSS 战 :GRANOMASTER MEIO

最终 BOSS 战一共分为两个阶段，是一场颇具难度的持久战。

第一阶段 BOSS 保持人形，攻击手段不多，分别是释放四散的红色光球、释放



四散的紫色泡沫、左右斜向的紫色激光以及带追尾效果的紫色光球。这些招式的速度都不快，小心闪避并抓准时机进行输出，需要注意的是紫色激光碰到场景的话会反弹，这一阶段的战斗建议使用紫色的 Magenti Cypher 和 Magenti Kunai。

打败 BOSS 的第一阶段形态后，玩家的 HP 槽会自动回满，之后便是最具难度的第二形态战斗了，此时 BOSS 化身为 MEIO PRIME。

BOSS 首先会在玩家头顶处不断地发出红色的扩散弹幕，此时朝着弹幕扩散起点的反方向利用弹射环朝着 BOSS 突进，可以

躲过并趁机进行输出，或是躲在重力球的背面，尽量维持 HP 值。

之后 BOSS 会远离玩家，用两根触手进行攻击，玩家此时需要借助于重力球以及弹射环来回地跳跃回避，特别需要注意的是触手砸到重力球上后还会形成冲击波。当 BOSS 砸最后一下后，它的触手会被卡在重力球上一段时间，此时赶紧用技能狂轰乱炸吧。

之后 BOSS 还会靠近，除了红色弹幕外还会配合蓝色的激光攻击，玩家可以站在其正下方专心回避，并用 Magenti Cypher 将它快速解决。

打败 MEIO PRIME 后，游戏的流程至此也就全部结束了。



奖杯 / 成就列表



本作是一款相当硬派的动作游戏，因此想要达成白金 / 全成就并不轻松。首先游戏有难度要求，必须在 Normal 难度和 Hard 难度下各通关一次，高难度通关并不会解锁低难度的成就，另外的一个难点奖杯 / 成就是四小时内通关，不过没有难度限制，因此笔者建议有一定动作游戏基础的玩家可以先在 Normal 难度下快速通

关一次，解锁 Normal 难度通关和四小时内通关的奖杯 / 成就，因为在游戏中玩家死亡后，从上一个检查点到死亡时这段时间是不会计入通关时间内的，因此不管收集的话在四小时内通关 Normal 难度还算比较简单。之后有关收集的奖杯 / 成就都可以放到 Hard 难度中完成，这样只要通关两遍就可以达成白金 / 全成就了。

奖杯	成就	名称	取得条件
白金		Strider Master	取得其他所有的奖杯
铜杯	5G	Master of Unlocking	第一次用蓄力斩攻击黄色机关
银杯	10G	You've Got The Power	集齐所有能量槽相关的升级模块
银杯	15G	Remember The Fallen	集齐所有阵亡的Strider的记忆(服装)
银杯	10G	Health Nut	集齐所有HP槽相关的升级模块
银杯	10G	Cuts Like a Knife	集齐所有苦无相关的升级模块
银杯	20G	Collector of Collecting	取得所有大的HP回复道具
铜杯	15G	Didn't Miss a Beat	以全程无掉落的状态完成空中关卡Balrog
金杯	40G	Speed Demon	4小时内通关任意难度
金杯	30G	Special Class-A	最高难度通关
银杯	20G	Class-A Ninja	普通难度通关
铜杯	10G	Eye of the Tiger	用OPTION-B技能打到20个敌人
金杯	15G	Untouchable	以无伤状态连续打倒20个敌人
银杯	10G	I Got You!	击败SOLO
银杯	10G	Death of the Iron Ruler	击败General Mikiel
银杯	15G	Equal in the Face of Death	击败Grandmaster Meio
银杯	20G	Now I am the Master	击败Meio Prime
银杯	10G	Don't Drink the Water	击败Juroung
银杯	10G	Shock the Monkey	击败Mechapon
银杯	10G	Another Soulless Copy	击败Pei Pooh和Nang Pooh
银杯	10G	A Cold Wind Blows	击败Pei Pooh
银杯	10G	Red Dragon Awaits	击败the Armored Dragon
银杯	10G	Dragon Slayer	击败the Armored Dragon Stage 2
银杯	10G	The Circle Is Now Complete	击败Resurrected Solo
银杯	10G	Run Crying Back To Your Masters	击败Pei、Nang、Tong Pooh三姐妹
银杯	10G	You Must Defeat Sheng Long	击败Xi Wang Mu
铜杯	5G	That's No Moon	击败重力球Gravitrion
铜杯	5G	All Fall Down	击败重力球Gravitrion2
银杯	5G	Spice Must Flow	击败 the Millipede
铜杯	15G	I'm Rubber, You're Glue	利用反射打败20个敌人
铜杯	20G	Meet Cypher's Edge	成功将Hit Meter充满25次

实用技术
特快专递



画面 & 规则

噗哟噗哟

- ① 预告阻碍噗哟：从对手处送过来的无色阻碍噗哟落下预告
- ② ×：噗哟出现位置。此处堆有未消除的噗哟即告负
- ③ NEXT 噗哟：显示接下来落下的噗哟组
- ④ 噗哟组：由复数同色或异色噗哟结合起来的噗哟组，

- 有 2 噗哟组、3 噗哟组和 4 噗哟组之分
- ⑤ 玩家对战框
- ⑥ 对手对战框
- ⑦ 得分
- ⑧ 胜利星
- ⑨ 玩家名
- ⑩ 对手名



一方是日本本土内广为流传的新兴方块消除游戏；一方是 90 年代在我国广大学龄儿童电子词典中长期寄居的时间谋杀器。方块消除系两大代表之作如今齐聚一堂，展开梦幻般的合作与对战。当噗哟与方块交错之际，故事……不，“特快”就此开篇。

※ 本篇“特快”以 PSV 版为参照写作。

噗哟噗哟对俄罗斯方块	SEGA	益智
ぷよぷよテトリス		日版
2014 年 2 月 6 日	掌机版：本地 1 人、局域网 2 ~ 4 人、在线 2 ~ 4 人	4980 日元
对应机种为 PS3、PSV、Wii U、3DS		对应玩家年龄：全年龄

多机种

基本规则

游戏开始后，噗哟会从画面上方开始缓缓落下。将 4 个以上的同色噗哟连接在一起，即可将其消除。每当消除噗哟后，即可根据消除的数量，往对手区域送

去对应数量的无色阻碍噗哟 / 方块。无色阻碍噗哟即使 4 个相连也无法消除，但如果成功消除旁边的正常噗哟，即可将紧邻正常噗哟的阻碍噗哟一起消除掉。

用语

4 噗哟组 (4 コぷよ)：一个单色且巨大的噗哟就被称为“4 噗哟组”。4 噗哟组无法旋转，不过按下 O / X 键可以改变其颜色。4 噗哟组落地之后，会变为同色的 4 个噗哟，再分别各自计算落下和消除。

连锁：将噗哟消除之后，诱发其他的噗哟被随之陆续消除，这种连续的消除被称为“连锁”。一次连锁持续的次数越

高，送往对手区域的阻碍噗哟也就越多。

同消 (同时消し)：将复数颜色的噗哟同时消除，就被称为“同消”。同消能为对手送去更多的阻碍噗哟。

全消 (全消し)：将自己对战框内的噗哟全部消除，被称为“全消”，与俄罗斯方块中的“完美清除”相同。根据对战规则的不同，全消也有着不同的奖励。

相杀：在自己对战框顶部出现预告阻碍噗哟的情况下进行消除，即可根据消除的数量减少掉落下来的阻碍噗哟个数，这被称为“相杀”。此项也对应于俄罗斯方块。



瞬间落下 (Quick Drop/クイックドロップ)：按下方向键/左摇杆的↑，即可让噗哟组瞬间到达底部，效果等同于俄罗斯方块中的“急降”。瞬间落下在“噗哟方块混合”(ぷよテトミックス)、“聚会”(パーティ)、“大爆炸”(ビッグバン)和“无尽小噗哟”(とことんちびぷよ)模式下

可以使用。另外通过更改对战设定，还可以在“VS”和“交换”(スワップ)模式下使用。

预告阻碍噗哟 (予告おじゃまぷよ)：在对战框顶部显示的阻碍噗哟落下预告。从图案可以判断接下来会掉落的阻碍噗哟个数。(见下表)

小噗哟	大噗哟	岩石噗哟	星噗哟	月噗哟	王冠噗哟	彗星噗哟
1个	6个	30个	180个	360个	720个	1440个

俄罗斯方块

- ①预告阻碍方块：从对手处送过来的无色阻碍方块堆积预告
- ②方块下落位置：此处堆有未消除的方块即告负
- ③储存框：表示当前储存的方块
- ④NEXT：显示接下来落下的方块
- ⑤方块：共7个种类的方

- 块，可通过旋转来改变角度
- ⑥幻影：显示当前方块落下后的位置
- ⑦玩家对战框
- ⑧对手对战框
- ⑨得分
- ⑩胜利星
- ⑪玩家名
- ⑫对手名



基本规则

游戏开始后，方块会从画面上方开始缓缓落下。当方块落地并填满对战框内整列时，该列的方块

即被全部消除。在对战中会根据消除方块的列数，往对手区域送去对应数量的无色阻碍噗哟/方块。

用语

储存 (Hold/ホールド)：按下L/R键，能将当前正在下落的方块转移到对战框旁边的储存框中，该操作即被称为“储存”。当前落下的方块被储存后，对战框顶部将自动重新落下NEXT 1

框中显示的方块。若是储存框中已有方块的情况下再次执行储存，之前储存的方块则会替换当前落下的方块，出现在对战框中，而当前落下的方块则进入储存框。

急降 (Hard Drop/ハードドロップ)：按下方向键/左摇杆的↑，即可让方块瞬间到达底部，效果等同于噗哟噗哟中的“瞬间落下”。对于对战中特别讲究堆砌速度的俄罗斯方块来说，是非常重要的技巧。不过急降操作无法完成“旋转”(Spin/スピン)和“T旋转”(T-Spin/テイースピン)这种高级技巧。

四列消除 (TETRIS/テトリス)：同时消去四列的消除法被冠以游戏的名字“TETRIS”，也可以简称为“四消”。

连消 (REN/レン)：在消除一次方块后，每次行动都能连续进行消除，这就被称为“连消”或是“REN”。REN的达成条件必须是每一个方块都能进行消除，在REN的持续时间中，每次消除都有额外奖励。

B2B (Back to Back/バツ

クトウバック)：连续进行四列消除或旋转消除的技巧，被称为“B2B”，为英文“Back to Back”的音译缩写。与REN不同的是，B2B没有手数限制，唯一的要求就是高级消除技巧之间不能插入普通的消除(单列、双列和三列消除)。达成B2B时，会有额外奖励。

T旋转 (T-Spin/テイースピン)：将方块旋转嵌入原本看似不可能进入的缝隙的技巧，被称为“旋转”(Spin/スピン)。而旋转的对象为T型方块时，就被称为“T旋转”。在本作中只有T旋转达成后会有额外得分，而利用T旋转达成消除后还能给对手造成多于普通消除列数的阻碍方块/噗哟。利用T旋转达成的三列消除被称为“T旋转三消”(T-Spin Triple/テイースピントリプル)，比四消的得分和造成阻碍都更高。

完美清除 (Perfect Clear/パーフェクトクリア)：将自己对战框内的方块全部消除，被称为“完美清除”，与噗哟噗哟中的“全消”相同。达成完美清除时会获得得分奖励。



模式介绍

标题画面中可以看到四个选项，分别是“主菜单”(メインメニュー)、“噗哟噗哟”(ぷよぷよ)、“噗哟方块混合”(ぷよテトミックス)和“俄罗斯方块”(テ

トリス)。其中后三项是快速开始已经设定好的单机游戏，本作的主要模式则要进入主菜单才能开启。以下将详细介绍主菜单中的各大模式。

故事模式 (アドベンチャー)

由《噗哟噗哟》系列角色与《俄罗斯方块》一方的全新角色交织而成的原创故事。该模式共分为10个章节(8~10章为付费DLC)，每个章节分为10个关卡，玩家要扮演特定的角色，在特定的消除规则下达成过关条件。

每次消除关卡开始前可以看到过关条件(クリア条件)，其分为三个等级，以☆的数量来表示。只要满足最低等级的胜利条件即可过关，不过过关时达成的条件等级越高，故事模式的完成度也会相应提高。由于故事模式的完成度关系到奖杯的获得，因

此玩家在自己擅长的关卡中应该尽量追求高评价过关。

完成故事模式的关卡后，可以解锁全新的可使用角色，以及增加游戏可设定选项、背景和BGM。而且如果遇到不擅长的关卡，无论如何也无法过关的情况下，只要失败4次以上，就可以选择追加选项“おたすけクリアですすむ”。选择该选项后，当前关卡会被跳过，玩家可以直接挑战下一关卡。不过用此法跳过的关卡不会算作过关，当然故事模式完成度也不会上升。不过玩家日后可以随时进行反复挑战。

梦幻游乐单人/多人模式 (ドリムアークトひとりでみんな)

单机线下主要模式,多人模式对应最多4人线下联机。该模式下分为“VS”、“噗哟方块混合”(ぷよテトミックス)、“交换”(スワップ)、“聚会”(パーティ)、“大爆炸”(ビッグバン)和“无尽”(とことん)六种规则模式。其中前五种

选定之后都会有“一战制”(ワンプレイ)和“生存制”(かちぬき)两种游戏方式供玩家选择。一战制顾名思义就是一战定胜负,而生存制则是胜利之后立刻会挑战下一个AI,直到玩家落败为止。以下详细介绍六种模式规则。



VS

正统对战模式。玩家可以选择噗哟噗哟和俄罗斯方块任意一方,对战局面有“噗哟噗哟内斗”、“俄罗斯方块内斗”和“噗哟噗哟VS俄罗斯方块”三种。噗哟噗哟达成连锁时会给对手送去阻碍噗哟/方块,俄罗斯方块达成通常单列消除以外的消除方式时,会

给对手送去阻碍噗哟/方块。值得一提的是,当对战局面为“噗哟噗哟VS俄罗斯方块”时,俄罗斯方块侧的对战框旁会追加一条攻击槽。当俄罗斯方块侧达成连消(REN)时,攻击槽就会不断累积,连消结束时会根据累积的程度,给对手送去阻碍噗哟。

噗哟方块混合 (ぷよテトミックス)

本作特有的原创规则。噗哟噗哟和俄罗斯方块在同一个对战框中出现,并同时遵循两者的消除规则。噗哟方块混合的游戏规则和技巧在教学模式中可以查看,要点归纳起来如下:

1. 噗哟和方块的消除条件与通常规则相同,且储存功能可对噗哟组使用。
2. 方块落至噗哟上方时,会将噗哟消除破坏并继续下落,直到降至对战框底部或方块之上,这个操作被称为“挤压”(つぶし)。方块触碰到噗哟,开始挤压后,该方块不可再移动或旋转。挤压发生途中, NEXT 方块或噗哟组也会继续出现。挤压结算完成后,之前因挤压被消除的噗哟会重新从上方掉落至原来的位置。不过无色阻碍噗哟被挤压消除后则不会再出现。
3. 以“缓降”方式触发挤压后,再以“急降”的手法,可以

将 NEXT 噗哟组/方块重合固定至正在挤压的方块上方。若是以“急降”方式触发挤压,则方块会瞬间到达底部,待噗哟重新落下后才会出现 NEXT 噗哟组/方块。

4. 将方块或噗哟消除后,画面上会出现该规则下独特的“X れん さ +Y LINE”字样的“混合连锁”(ミックス连锁)。在混合连锁的限定时间内(字样尚未消失的期间),不断进行消除(无论是噗哟还是方块)即可增加连锁时间。连锁越高,给予对手的伤害也就越大。

5. 该模式下会出现一种特殊的方块单位,以一定时间间隔不断在噗哟组和俄罗斯方块之间变化,这种方块单位被称为“SP 块”(SP ツモ)。SP 块在着地之后将会失去变化特性固定下来。另外 SP 块还有着独特的形状和配色,这些都跟玩家选择的角色有关,建议多多尝试,找到最适合自己的风格的角色。

交换 (スワップ)

每个玩家都拥有两个对战框,需要交替进行噗哟噗哟和俄罗斯方块的堆砌。对战框分为表侧和里侧,玩家只能操作当前处于表侧的对战框。每隔一段时间,表里两侧的对战框就会交换。该规则下最为重要的一点,就是噗

哟/方块处于落下途中就交换对战框的情况下,该噗哟/方块将会不受玩家的控制继续落下,直到落地、甚至是消除结算完毕。利用这一点,可以打出时间差,让两个对战框里的消除情况形成连锁。

聚会 (パーティ)

在限定时间内竞争分数的对战规则模式。该规则模式下,噗哟/方块即使顶破对战框,玩家也不会 GAME OVER,只要在限定时间内,无论死亡几次都能重头开始堆砌。不过每次死亡都将给对手增加分数。在堆砌的过程中,对战框内会掉落道具。将道具消除的话,就会发动该道具的效果,强化自身或给对手造成阻碍。道具总共有

11种,其中共通类道具7种,噗哟噗哟和俄罗斯方块专用道具各自2种。道具的出现种类与角色能力有关;选择角色时,“じぶんを強化タイプ”的角色容易出现强化型道具;“みんなをおじやまタイプ”的角色容易出现阻碍型道具;“バランスタイプ”的角色则让两种类型道具平均出现。以下是全部道具的效果对照表:

类型	图标	名称	效果
强化型		攻击力アップ	一定时间内送给对手的阻碍噗哟/方块数量提升
		おじやまクリア	将自己对战框内的阻碍噗哟/方块全部消除
		リフレクト	一定时间内将自身受到阻碍噗哟/方块攻击全部反弹回去
		ツモ一色	一定时间内自身对战框中全部出现同色噗哟组(噗哟噗哟专用)
		シングルミノ変化	一定时间内自身对战框中全部出现单个方块(俄罗斯方块专用)
阻碍型		スピードアップ	一定时间内对手的噗哟组/方块下落速度为最高速
		サーチライト	一定时间内对手对战框中除聚光灯照射范围外全部不可见
		回転禁止	一定时间内禁止对手旋转噗哟组/方块
		ペントミノ	一定时间内对手的方块全部变为5块组合方块(噗哟噗哟专用,且对手为俄罗斯方块时限定)
逆转型		こおりづけ	一定时间内对手对战框中的所有噗哟与道具冻结,冻结单位不计算任何消除(俄罗斯方块专用,且对手为噗哟噗哟时限定)
		スコアばきゅーむ	降低全部对手的得分,提升自身的得分

大爆炸 (ビッグバン)

非常爽快的相杀模式。对战框中一开始就会给出非常容易消除的局面;噗哟噗哟为充斥着连锁之种(连锁のタネ)的 FEVER 模式,俄罗斯方块为一个方块即可消除的 LUKY ATTACK 模式。对战开始后进入蓄力时间,这段时间内

玩家需要快速消除系统给出的残局,通过消除获得的攻击点数会暂且储存起来,待蓄力倒计时结束后,双方就累积的攻击点数进行相杀计算,攻击力较高的一方就能对对手的 HP 槽造成攻击力差距对等的伤害。完成残局时画面显示



CLEAR 字样,视为解答成功;指定手数内未能消除方块或剩余噗哟数量过多则出现 MISS 字样,视为解答失败。每次解答成功后,残局的难度和解答报酬都会有所提升。

无尽 (とことん)

不与 AI 对抗, 尽力于自我挑战的单人模式。无尽模式下分为六项规则模式:

无尽 FEVER (とことんフィーバー): 噗哟噗哟专用模式。在限定时间内不断消除对战框内的连锁之种。

无尽噗哟噗哟 (とことんぷよぷよ): 噗哟噗哟专用模式。规则就是单纯地不断消除对战框内的噗哟。

无尽小噗哟 (とことんちびぷよ): 噗哟噗哟专用模式。“无尽噗哟”模式的对战框扩大版。

40 LINE (40 ライン): 俄罗斯方块专用模式。挑战消除 40 列方块所用时间和得分的竞赛模式。

马拉松 (マラソン): 俄罗斯方块专用模式。挑战消除 150 列方块所用的时间和得分的竞赛模式。

极端 (ウルトラ): 俄罗斯方块专用模式。在 3 分钟内挑战得分的竞赛模式。

鉴赏: 可以欣赏音乐、语音、故事模式剧情, 以及玩家保存的对战录像。

设定: 可以设定自身代表角色、出身地、操作方式、是否开启幻影以及连锁动画显示。前两者在线上模式下会显示。

商店: 利用游戏点数 (pts) 购买角色语音、俄罗斯方块图案和噗哟图案。

个人成绩 (マイデータ)

该模式下分为“成绩”(せいせき)、“鉴赏”(かんしょう)、“设定”(おしよん)和“商店”(ショップ)四个选项。

成绩: 查看玩家在各个游戏模式中所得成绩、获得的游戏奖杯以及累积型奖杯达成进度。PSV 版中该处的奖杯列表与 PSN 奖杯列表完全相同。注意在对战中达成奖杯之后, 一定要完成该次对战, 待系统自动保存后, 才

能获得对应奖杯。

线上模式 (インターネット)

以 Wifi 连接网络, 与其他玩家远距离对战的线上模式。该模式下分为“全国益智联盟”(全国パズルリーグ)、“俱乐部”(クラブ)、“噗哟方块电视台”(ぷよテト放送局)、“招待确认”(招待をかくにん)、“个人成绩”(マイデータ)和“DLC 商店”(DLC ショップ)六项选项。其中“个人成绩”与主菜单下的同名选项完全相同, 不再赘述。

全国益智联盟 (全国パズルリーグ): 经常玩线上竞技类游戏的玩家非常熟悉的匹配赛。在对战中不断胜利, 就会触发升级战, 升级战胜利之后段位就会提升, 进入高一层的联盟; 反之不断失败就会触发降级战, 降级战失败段位就会下降, 掉落至低一层的联盟。匹配赛的胜负会直接影响到玩家的排位分数 (レート), 搜寻到的对手也是跟自己分数相近的对手。匹配赛的规则默认是从“VS”、“噗哟方块混合”(ぷよテトミックス)、“交换”(スワップ)、“聚会”(パーティ)和“大爆炸”(ビッグバン)五个规则中选取自己想要游玩的规则, 然后搜索对应的房间, 进行无关分数的自由对战。当然也可以自由设定条件创建房间, 再邀请朋友前来对战。不过这个模式有个不友善到令人发指的方面, 那就是创建的房间无法设置密码, 同时房主也无法将不想对战的对手请出房间。因此不说挑对手算不算个好习惯, 光是想邀请朋友来参加 1 对 1 的对战, 都得多次尝试, 一旦有其他玩家抢先一步进入房间, 就得退出房间重新创建一次, 邀请函也要重新发一次, 无比郁闷。

俱乐部 (クラブ): 从“VS”、“噗哟方块混合”(ぷよテトミックス)、“交换”(スワップ)、“聚会”(パーティ)和“大爆炸”(ビッグバン)五个规则中选取自己想要游玩的规则, 然后搜索对应的房间, 进行无关分数的自由对战。当然也可以自由设定条件创建房间, 再邀请朋友前来对战。不过这个模式有个不友善到令人发指的方面, 那就是创建的房间无法设置密码, 同时房主也无法将不想对战的对手请出房间。因此不说挑对手算不算个好习惯, 光是想邀请朋友来参加 1 对 1 的对战, 都得多次尝试, 一旦有其他玩家抢先一步进入房间, 就得退出房间重新创建一次, 邀请函也要重新发一次, 无比郁闷。

噗哟方块电视台 (ぷよテト放送局):

可以上传自己保存的对战录像, 也可以下载观看其他玩家上传的对战录像。

招待确认 (招待をかくにん): 确认朋友发来的邀请函, 直接加入俱乐部的房间进行对战。

DLC 商店 (DLC ショップ): 连接 PSN 商店, 以 PSN 点数购买



DLC 内容。目前放出的购买内容为故事模式 EX 章节 (8 ~ 10 章)、追加 BGM、追加背景、追加语音和追加噗哟 / 方块图案。

教学模式 (レッスン)

该模式下分为“ぷよぷよ塾”、“ぷよテトスクール”和“テトリスクラス”三项, 分别教导玩家学习噗哟噗哟、噗哟方块混合和俄罗斯方块的玩法与技巧。每项又细分“基本”、“应用”和“研究”三个

难度, 分别对应初学者到高级玩家的程度。推荐国内不熟悉噗哟噗哟的玩家, 或是接触噗哟方块混合模式不知所措的玩家, 先来这里看看。即便是俄罗斯方块, 也能学到 T 旋转这样的高级技巧。

奖杯列表

种类	名称	说明
白金	全トロフィー获得	获得其他全部奖杯
铜杯	アーケード制覇	玩过梦幻游乐模式的全部5种规则
铜杯	かちぬき3人抜き	任意模式下的生存制战胜3人
铜杯	かちぬき5人抜き	任意模式下的生存制战胜5人
铜杯	かちぬき10人抜き	任意模式下的生存制战胜10人
铜杯	とことんぷよ制覇	玩过无尽模式下噗哟噗哟的全部3种规则
铜杯	とことんテト制覇	玩过无尽模式下俄罗斯方块的全部3种规则
铜杯	エンディング到达	故事模式下到达结局
铜杯	パズルリーグで胜利	全国益智联盟战中战胜对手
铜杯	クラブで胜利	俱乐部战中战胜对手
铜杯	アドベンチャー-50%	故事模式达成度50%以上
银杯	かちぬき15人抜き	任意模式下的生存制战胜15人
银杯	アドベンチャー-70%	故事模式达成度70%以上
银杯	パズルリーグ10胜	全国益智联盟战中取得10胜
金杯	アドベンチャー-100%	故事模式达成度100%
铜杯	ぷよ1000个消し	消除1000个噗哟
铜杯	ぷよ10000个消し	消除10000个噗哟
铜杯	3连锁100回达成	达成3连锁100次
铜杯	4连锁100回达成	达成4连锁100次
铜杯	5连锁100回达成	达成5连锁100次
铜杯	6连锁100回达成	达成6连锁100次
铜杯	全消し50回达成	达成全消50次
铜杯	全消し100回达成	达成全消100次
铜杯	3色同时消し	达成3色同消
铜杯	4色同时消し	达成4色同消
银杯	ぷよ50000个消し	消除50000个噗哟
银杯	7连锁150回达成	达成7连锁150次
银杯	全消し150回达成	达成全消150次
金杯	ぷよ100000个消し	消除100000个噗哟
铜杯	ミノ1000个消し	消除1000个方块
铜杯	ミノ10000个消し	消除10000个方块
铜杯	TETRIS50回达成	达成四消 (TETRIS) 50次
铜杯	TETRIS100回达成	达成四消 (TETRIS) 100次
铜杯	B2B25回达成	达成B2B (Back to Back) 25次
铜杯	B2B50回达成	达成B2B (Back to Back) 50次
铜杯	5REN达成	达成5连消 (REN)
铜杯	8REN达成	达成8连消 (REN)
铜杯	パーフェクト1回达成	达成完美清除 (Perfect Clear) 1次
铜杯	パーフェクト3回达成	达成完美清除 (Perfect Clear) 3次
银杯	ミノ50000个消し	消除50000个方块
银杯	TETRIS200回达成	达成四消 (TETRIS) 200次
银杯	B2B100回达成	达成B2B (Back to Back) 100次
金杯	ミノ100000个消し	消除100000个方块

THIEF



实用技术

特快专递

系统详解

作为 Eidos 蒙特利尔继《杀出重围 人类革命》之后推出的另一款家用机平台主视角潜行作品,《神偷》的表现算不上惊艳,事实上,这款作品已经反反复复开发了足足五年,耗费了大量的资源和金钱,期间游戏反复被推倒重构,才终于找准了感觉。遗憾的是,这款作品显得有点过于核心向——哪怕是在核心玩家群体中也一样,所以它注定不会得到面向大众玩家群体的游戏媒体好评,但是其对世界观的构筑,游戏风格的把握和潜行挑战的设计还是值得称赞的,忠实的潜行游戏玩家绝对会被其深深吸引。因为时间紧迫,本期我们将用特快专递的方式来详解本作的系统,更进一步的流程攻略和收集研究,将会留在下期的 UCG 刊登。

文 稀饭 美编 心の永恒

虽然是《杀出重围 人类革命》开发商的作品,不过《神偷》操作系统并没有太多前者的影子,很大一部分的原因是前者的主角亚当·詹森是个有着沉重机械肢体的强化人,而后者的主角加列特却是个身轻如燕的盗贼,所以《神偷》的系统参考了不少其他游戏的元素,各位玩家可能会看到《刺客信条》、《孤岛惊魂》甚至是《生化奇兵》的影子。

操作列表

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
A	○	蹲伏冲刺
B	×	落下(在边沿或攀爬时)/取消射击(蓄力时)



神偷	Square Enix	动作
多机种	Thief 2014年2月25日 对应机种为PS3、X360、PS4、Xbox One	美版 59.99美元 对应玩家年龄:17岁以上

潜行与隐藏状态

本作的潜行系统和大部分潜行游戏大同小异，不过因为敌人不存在视野范围标记，所以玩家需要很准确地把握自己所处的隐藏状态，也就是画面右下角的隐藏状态 LOGO，在游戏中被称为光芒宝石（Light Gem）。

●完全隐藏

在玩家处于完全隐藏状态时，光芒宝石会处于完全黑暗状态，除了一圈边框之外基本不可见，里面的暗影还会出现涌动的动画效果。这时候玩家的被察觉范围是最低

的，敌人就算靠近到只有两个人左右的身位都有可能完全察觉不到玩家的存在，在游戏当中，玩家需要争取让自己一直处于这个状态，才能够安全地潜入。

●半隐藏

半隐藏状态在游戏中并不常见，玩家只有在处于光源和暗影交接的边际时才会进入这种状态，光芒宝石会变成外围黑暗，核心透出淡淡白光的状态。它与其说是一个特殊的隐藏状态，倒不如说是一

种警告，因为此时玩家的被察觉范围并没有变大太多，敌人只有在走近至非常近的距离时才有可能察觉玩家，这时候只要玩家尽快回撤到黑暗区域，就会很容易地躲过敌人的追踪。

●现身

现身状态就是指玩家完全暴露在光源之中，这是游戏过程中玩家需要尽量避免的状态。在处于现身状态时，光芒宝石中央的光芒会变得非常耀眼，这时候玩家的被察觉范围会变得非常大，敌人远远地就能够看到玩家的身影，如果离得太近，他们还会立刻目击到玩

家。除了依靠暗影躲避光源，玩家也可以用消灭光源的方式来尽量避免自己处于现身状态。当玩家进入现身状态的一瞬间，画面会突然发亮，这就是进入现身状态的警告，在附近有敌人的时候，一旦发现自己处于这种状态，就需要赶快缩回暗影中。

敌人状态

根据敌人受到的影响不同，他们会进入不同的状态，其行为方式也会发生变化。具体的状态分为下面四种。

●普通状态

敌人没有察觉到任何不同寻常之处，所以其行动方式也会在其默认的模式中循环，除非敌人本身有固定的脚本或者行为触发条件，否则不会发生变化。



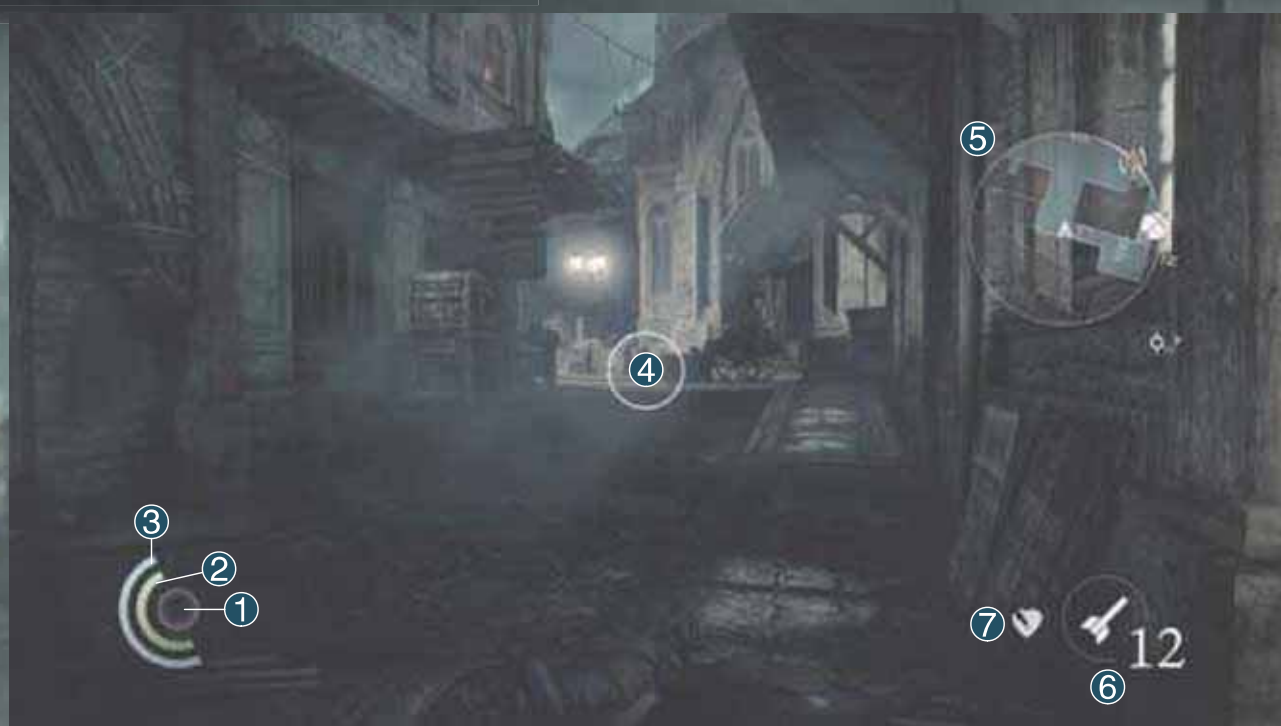
●警觉状态

使得敌人进入警觉状态的条件比较多，最常见的就是玩家的身影被对方从极远的距离察觉到，又或是听到了玩家的行动所产生的声响，甚至被玩家投掷的玻璃瓶所

操作列表

X360	PS3	功能
X	□	调查
Y	△	专注
LB	L1	闪避
RB	R1	近战攻击 / 击晕
LT	L2	奔跑/攀爬/高空跳跃
RT	R2	射箭/使用道具
LS	L3	潜伏状态/站立
RS	R3	注目状态
十字键↑	十字键↑	打开道具环（长按）
十字键↓	十字键↓	开启/隐藏小地图
十字键←	十字键←	道具快捷键1
十字键→	十字键→	道具快捷键2
START	START	系统菜单
SELECT	BACK	游戏菜单

界面元素



1. 隐藏状态
2. 生命值
3. 专注值
4. 准星
5. 小地图
6. 当前道具与残余可使用数量
7. 体力低下警告

道具环使用

长按十字键↑，玩家就可以打开道具环，这个界面中整合了玩家在游戏中能够使用的所有道具项目，玩家只需要通过转动右摇杆来将光标移动到对应的道具上，加列特就会自动装备该道具，同时在道具界面中玩家还可以使用食物（Food）和罂粟（Poppy）来恢复生命值和专注值。

游戏中把十字键←和十字键→安排成了道具快捷键，想要选定快

捷键对应某个道具，就要长按其中一个快捷键，直到道具环出现，此时玩家用右摇杆光标选择好道具后松开快捷键，就可以把该道具选为快捷键对应道具。

当玩家处于道具环界面中时，时间并非是停止的，只是变成慢速流逝，所以玩家最好不要在紧急情况需要快速应变时打开道具环更换道具，而是通过快捷键实现，又或是躲在安全的地方再更换道具。

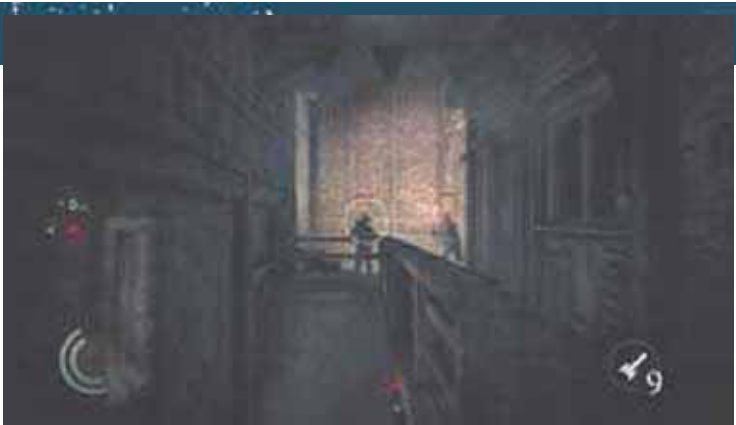


干扰都会进入警觉状态。此时敌人脑袋上会出现白色的眼睛图案，并且开始警觉地观察四周。看到玩家身影或听到声音的敌人还会

前往目击和听到声音的地方查看。不过这种状态不会持久，只要玩家一段时间内没用做出被敌人察觉的行为，他们就会回到普通状态。

● 搜寻状态

当玩家在较近距离被敌人察觉到，又或是闹出非常大的动静时，敌人就会察觉到玩家的存在，并试图通过搜索来找到玩家。这时候敌人的行动模式会和平常不一样，将主动地走向正常移动路线之外的地区，头上出现的眼睛图案也会变成黄色。这时候玩家还是相对安全的，因为敌人其实并不知道玩家在



哪，只要躲过他们的视野范围，偷偷离开或躲在一旁静待他们脱离搜寻状态都是可行的，不过搜寻状态持续的时间要比警觉状态长，所以玩家需要有点耐心。

● 目击状态

当玩家在极近距离被敌人察觉到，或是作出非常高调的行为——例如在敌人身旁狂

奔，就会令敌人进入目击状态。此时他们头上的眼睛图案是红色，无论玩家躲在哪里他们都会一路追踪而去。想要脱离这种状态，玩家要不就是直接击倒敌人，要不就是通过狂奔和攀爬来脱离敌人的视线范围，才能够令敌人最终变回普通状态。



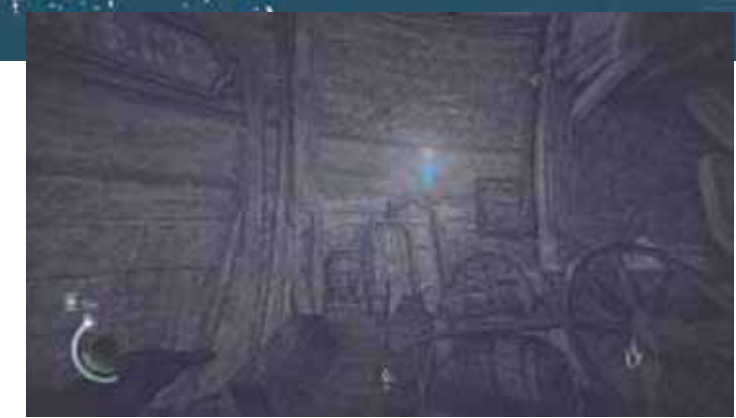
专注模式

在序章之后解锁的新能力，类似于目前业界流行的特殊视觉，开启后画面会变成反色，许多有用的环境互动元素和物品会被高亮标记，方便玩家辨认。不过在《神

偷》当中，专注模式被改造得非常核心向，玩家们如果还是按照其他游戏的思路使用就会陷于困境之中，下面将详细解析专注模式的两个特点。

● 专注值

在游戏界面左下方的蓝色半月槽就是加列特的专注值，每当玩家开启专注模式，就会徐徐地消耗专注值。视玩家选择的难度不同，对专注值的消耗程度也不一样，但哪怕是在简单难度下，满槽的专注值也无法让专注模式保持太久。更苛刻的是，专注值是不能够自动恢复的，



玩家用一点就少一点，只能通过消耗道具罂粟来恢复。幸好罂粟是可以购买的，不过随着难度提升，其价钱也会随之上涨。一个比较实在的用法就是瞬间启动，玩家可以在开启专注模式的一瞬间后立刻关闭，物体上的亮蓝色高光标记不会立刻消失，而是慢慢退散，通过这种方式玩家可以最为节省地使用专注值。



● 升级与多用途



在一开始，专注模式的确像是一般游戏中的特殊视觉，只是用于观察环境要素，但是随着专注模式的升级系统开启，这个状态会被赋予更多的能力，例如升级了战斗项目 (Combat) 后，玩家只要开启专注模式就会进入 QTE 状态，对敌人的特定部位按下近战攻击键就可以击倒或击晕对方。而当升级了潜行项目 (Stealth) 后，玩家只要开启专注模式，就可以潜行得更安静，甚至在光亮处保持在完全隐藏状态一小段时间。这使得玩家需要

在更多的场合中依赖专注模式。在游戏中，玩家升级专注模式必须消耗专注点 (Focus Point)，这种资源除了在游戏场景中通过调查发光的符文获得，就只能通过给乞丐女王捐献而获取，而且每捐献一次，金额就会自动上涨 150G。不过幸好玩家需要升级的项目并不是那么多，只有八项，而且每项只有两级，其中直觉项目 (Intuition) 第一级还是免费赠送的，加上玩家其实并不会用得上所有升级项目，所以倒也算够用。

闪避与战斗

因为这是一款潜行游戏，玩家几乎是用不着与敌人面对面战斗的，所以玩家可能很少会有机会使用闪避功能，不过假设玩家并不是纯粹的潜行派，而是走混合路线或者干脆是杀干杀净的暴力流，那闪避还是很能派上用场的。当玩家单击 LB/L1 键时，加列特会作出一个矮身的闪避动作，可以在不移动自己身体的情况下躲开敌人的剑刃挥击，而如果玩家在按下 LB/L1 键时推动左摇杆，加列特就会向推动的方向快速跳跃，在躲避敌人攻击的同时移动。

因为要击倒敌人仅仅靠闪避是不够的，所以玩家还需要通过连击 RB/R1 键来控制加列特用他的小棒槌“黑杰克”来击打敌人。敌人被击中时头部上方会出现红色的血槽，将血槽打空就可以击倒对方。如果玩家有对专注模式进行升级，则还能够在战斗中开启，并选择对敌人的要害部位进行攻击，秒杀对方。

总体而言，加列特的近战能力并不差，如果将小棒槌进行升级，还能够提高伤害，但因为这种玩法实在有违游戏本身的风格，个人非常不建议玩家们用这种方式来体验本作。



评价系统

游戏会对玩家在完成每一关时的表现作出评价，根据玩家的行为和攻关方式来作出评价，这个界面分为数个部分，下面将一一讲解。

●界面解析



1. 玩家攻关方式总体风格
2. 攻关风格比例饼图与风格名称
3. 关卡特定挑战
4. 关卡财物获取比例
5. 详细数据

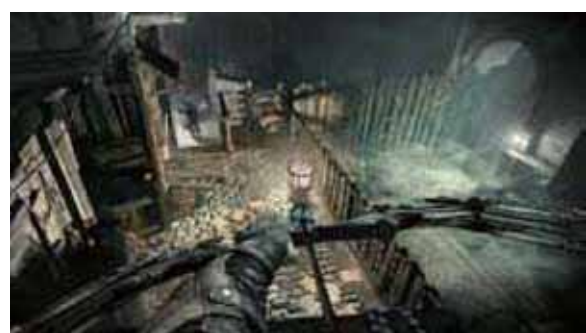
●三种风格



游戏中对玩家的攻关方式进行了区分，划分为三种风格，哪一种所占的比例最高，则会被视为攻克该关卡的总体风格，三种风格的差异如下。

1. 幽灵风格 (Ghost): 完全不使用任何暴力行为的风格，大量使用暗道和黑暗区域隐藏身影，绕过所有守卫，不惊动任何人，甚至尽量不使用环境元素来达成目标的硬潜行风格，是三种风格里难度最高的，经常要冒着被敌人发现的风险，往往会因为种种原因而拿不到想要的财物，所以收获也相当低，不过这是最能体现玩家潜行技术的风格。

2. 随机应变风格 (Opportunist): 在非暴力和暴



力手段之间择优而行的风格，善用环境元素来帮助自己潜行，但在遇到难关的时候也会出手使用暴力手段来达成目的，最常见的是击晕敌人并将其藏起来，又或是使用损坏环境物品的方式来转移守卫注意力等等。这是一般潜行玩家最常用的风格。



3. 掠夺者风格 (Predator): 完全走暴力路线的风格，一般不使用暗道，而是利用阴影作为掩护，用射击等暴力手段直接杀死敌人来开路，也不避免正面搏斗，甚至还会利用致命的环境元素来击杀敌人。这种风格的好处是简单粗暴快捷，只要道具补给充足，可以省去很多麻烦，而且在搜刮财物方面也是最便利的。

●关卡特定挑战和关卡财物获取比例

每一关都会有的挑战内容，一般是需要玩家数次完成某一个行为。挑战的条件限定在本关内，挑战条件前的风格图案代表了条件本身的行为对应的风格，所以如果挑战的条件不符合玩家的攻关风格，玩家是可以不去完成的。

关卡财物获取比例则是指在关

卡当中的所有财物里，玩家获得了多少，和关卡特定挑战一样，因为有一部分财物的获得可能需要特定风格的手段才能够达成，觉得风格不兼容的玩家也不是必须要 100% 拿走所有财物，一般来说，游戏中获得的钱是绝对够玩家用的，唯一的差异只是影响到攻关手段的多少而已。

●详细数据

详细数据包含了好几个评判玩家游戏风格的统计内容，通过观察这些项目，玩家就可以知道自己的关卡中的行为整体趋向，下面将一一翻译每一个项目名称并作出解析。

1. 耗时 (Time Played): 完成这一关卡所耗费的时间，一般来说幽灵风格耗时最久，随机应变要快一些，掠夺者最快。

2. 发现收集品 (Collectibles Found): 左方显示的是玩家找到的收集品数量，右方是总数量。

3. 盗窃金额 (Total Stolen in Gold): 玩家盗窃财物后获得的总金额。

4. 发现财物 (Loot Found): 左方显示的是玩家找到的财物数量，右方是总数量。

5. 偷窃钱包次数 (Pockets Picked): 限定是玩家盗窃守卫和

市民钱包，而且将其击倒后再偷是不算的。

6. 开锁次数 (Locks Picked): 任何类型的锁都算，但必须是要玩挑锁小游戏的，暗门和暗道还有密码锁不算。

7. 击倒次数 (Knockouts Performed): 任何类型的击倒都算，部分关卡中连利用环境来击倒敌人和市民也算。

8. 引起警戒次数 (Suspicious Raised): 任何能够让守卫和市民头顶上出现白色眼睛图案的行为都算。

9. 被目击次数 (Times Detected): 指的是守卫头顶上出现黄色或红色眼睛图案时的状态。

10. 消除威胁次数 (Threats Killed): 正如字面意思，就是要用致命手段杀死敌人，最常见的手段就是用弓箭爆头。

商店

在《神偷》中商店分为两种，一类只提供消耗品货物，例如不同类型的弓箭，还有闪光弹和食物等等，而另一类商人除了这类消耗品，还会出售物品升级和一些特殊物品，能够加强加列特的各方面表现或产生特殊的增益。

消耗品有存货的概念，商人手上的这些商品数量也不是无限的，对于走潜行路线风格的玩家来说，这个问题不是很大，甚至可以说是几乎没有影响，不过走暴力路线的玩家就需要规划一下自己在一次行动里对箭支和其他物品的消耗了。

特殊货物方面，升级内容应该最优先购买各种可以让玩家获得额外应对环境元素手段的物品，例如螺旋钳 (Wrench) 和切线剪 (Wirecutter)，加强加列特战斗力或潜行表现的升级则要择优而买，一来是这些升级普遍价格较高，想要全

部买下并不容易，二来是不同升级对应不同的游戏风格，买了用不上那就有点太亏了。

最后要一提的是，本作有个很好玩的特点，就是能够通过购买凭证类的物品来获得对某一类商品的永久折扣。不过问题是这一类凭证都很贵，例如巴索的优惠券 (Basso's Bond) 能够让绝大部分消耗品售价降低 25%，但本身售价高达 750G，在低难度下，一个消耗品的价格往往也就几 G 到十几 G，玩家需要购买极大量的消耗品才能够补上这个成本，所以值不值就要看玩家自己怎么想了。



SUPER HEROINE CHRONICLE

超ヒロイン戦記



作为知名的“眼镜厂”在新年推出的一款带有浓烈《机战》风格的SLG游戏，本作跟《机战》最大的不同之处，同时也是本作的亮点在于其登场作品及人物上，游戏从众多经典动画及新番动画中精选了10部作品，让当中的人气女角色们齐聚一堂，展开一场华丽的战斗。游戏中无论是帅气的技能还是卖萌的演出都让玩家欲罢不能，当杀必死画面出现的时候，想必各位绅士的口水已经留下来了吧。下面就跟着笔者一起，从系统入手看看本作除了以上之外还有什么不同之处吧。

※白金时间：60小时左右

文 永恒 编 宇宙人 美编 心の永恒

超级女主角战记	BNGI	策略角色扮演
多机种	超ヒロイン戦記	日版
	2014年2月6日	本地1人 PS3版:8480日元、PSV版:7480日元
	对应机种为PS3、PSV	对应玩家年龄：15岁以上

登场作品简介

本作登场作品显然不如“《机战》系列”数量众多，但相对于女性角色作为主角的战斗动画来讲，10部作品的加入也不能算少了，虽然本次没有加入笔者的本命作品《魔法少女リリカルなのは》略微有些遗憾，但是《战姬绝唱シンフォギア》的参战并且在第一话就

出现了风鸣翼的救场也算得到了一丝小小的安慰（编：你个水树控）。废话不多说，下面就是本作中全部加入的作品以及登场角色的对照表，让我们一起来看看有没有自己的本命角色吧。

※ 敌我双方登场人物均计算在内。

登场作品	登场角色
《快盗天使ツインエンジェル》	レッドエンジェル、ブルエンジェル、ホワイトエンジェル、特斯拉・ヴァイオレット、ナイン・ヴァイオレット
《京骚戏画》	コト、八瀬
《デ・ジ・キャラット》	デ・ジ・キャラット、プチ・キャラット、ラ・ビ・アン・ローズ、ゲマ
《战姬绝唱シンフォギア》	立花响、风鸣翼、雪音クリス
《すぱそに子》	すぱそに子
《ひぐらしのなく頃に》	龙宫レナ、园崎魅音、园崎诗音、古手梨花、北条沙都子
《緋弾のアリア》	神崎・H・アリア、星伽白雪、峰理子、ジャンヌ・ダルク30世、レキ
《IS〈インフィニット・ストラトス〉》	篠ノ之箒、セシリア・オルコット、凰铃音、シャルロット・デュノア、ラウラ・ポデヴィツヒ、クラリツサ・ハルフォーフ
《ゼロの使い魔F》	ルイズ、ティファニア、シエスタ
《ドリームハンター-丽梦》	綾小路丽梦

系统简介

与其说是《机战》，倒不如说本作的系统更偏向于“《女王之刃》系列”，其根本原因在于本作有着所谓的“崩坏”设定，该设定被不少玩家认为类似于《女王之刃》中爆衣系统，虽然本作没有大尺度画面，但是完全崩坏后的杀必死镜头想必

也是各位绅士购买本作的一个重要原因吧，下面我们一起来看看本作的系统究竟有哪些和机战类似，又有哪些与《女王之刃》相同，还有哪些属于自己原创的吧。同时，也希望通过系统扫盲给新手玩家一些帮助。

角色移动

本作地图相对于《机战》要小很多，移动方面在选择角色的“移动”指令后出现的蓝色区域即为角色的可移动范围（在角色状态中可以查看移动力），利用方向键选择需要移动到的位置即可，部分角色拥有增加移动力的技能，可以在当前回合增加移动力。不过本作不支持光标斜向移动，多少有些不人性化。

要点1：地形效果，本作与绝大多数SLG游戏相同有地形效果的设定（部分角色拥有改变地形效果的技能），地形效果会对角色的“防御力”、“回避率”进行修正，同时部分地形还会影响角色的移动力。与此同时，地形的高度差则会影响

角色对被攻击一方造成的伤害，所处位置越高造成的伤害越大。

要点2：角色朝向，在角色移动之后会要求玩家选择角色的朝向，朝向会影像被攻击一方所受到的伤害值，即从侧面和背后攻击敌人造成的伤害会比正面大，同时背面大于侧面，玩家在利用这个技巧攻击敌人的同时也要预防不要被敌人攻击后背。



角色属性

角色的基本属性和《机战》系列基本相同，这里就不再对HP、攻击力、防御力等基本数值项目等一目了然的属性进行介绍了，这里就针对几个比较



重要的项目做一下简单介绍。

① **combo 回数**：不同角色会有所不同，影响攻击敌人时可以使用的技能次数。

② **装备 Lv**：后期通过在商店强化来提升，对能力影响较大。

③ **Skill**：类似于《机战》中的精神，需要消耗SP来使用，与《机战》不同的是本作每名角色的技能都会有所不同。

攻击属性

游戏中在角色建模身边和状态栏中可以查看到一种类似于双剑（友）、弓箭（心）、盾牌（绊）、虚无（灭）的标志，这种标志代表角色的攻击属性，每种属性之间存在着互相克制的关系，克制

属性对被克制属性造成的伤害会增加，反之则减少，相克关系为：友→心、心→绊、绊→友、灭→友&心&绊，可以看出“灭”是不被克制且克制其它属性的存在，交战时要特别注意。

攻击方式/技能

本作的攻击方式与“《机战》系列”就有明显的不同了，首先角色的攻击范围并不是根据技能来变化的，而是每名角色会根据其攻击属性拥有不同的攻击范围，



在光标移动到角色身上时就会显示；其次当选择攻击的目标后会进入技能设置界面，在这个界面玩家需要在角色所拥有的技能中进行选择，在可设定技能数量的范围内和角色AP足够的范围内进行搭配，选择后就可以对敌人进行攻击了；最后在决定攻击之前屏幕下方会有伤害预测，这个预测包含了角色与被攻击方的攻击属性加成，可以更方便、直观的

让玩家选择技能，避免造成AP的过度消耗。

PS：可设置技能的数量会随着游戏进行而增加，角色AP每回合开始前自动回复60点（随着战斗中角色状态栏的翅膀大小提升回复量，同时该翅膀也会影响最终必杀技的施放），在技能设置时使用相同技能会使后续攻击的命中率下降且消费AP增加，尽量避免此种情况的发生。

能力HP设定/能力崩坏

角色HP为0便无法进行战斗自然不用多说，而这里要说的是被玩家们认为和“《女王之刃》系列”类似的崩坏系统，在技能说明界面下方不难看到有该技能对红、黄、蓝三个槽的伤害数值，这便是“能力HP”，红色代表ATK（攻击）、黄色代表HIT（命中）、蓝色代表SPD（回

避），当任意一个能力HP被削减到0后就会进入“能力崩坏”状态，此时该角色对应的能力将会大幅降低，三个能力HP均为0时即使角色HP不为0也将会处于战斗不能状态。破坏敌人能力HP后会追加各种特殊攻击演出，具体攻击方式在下面详细介绍。

シンパシ-エリア

シンパシ-エリア (Sympathy Aria 以下简称SA)——友情区域，本作中存在类似“《机战》系列”的援护系统，每个角色都有自己对应的支援技能，而触发这个援护攻击的方法是互相存在友情支援的角

色站在对方SA内攻击敌人，此时如果将敌人的能力HP降低为0就会触发下述特殊攻击模式1与特殊攻击模式3，但如果角色没有处在SA内对敌人造成能力崩坏则会进入特殊攻击模式2。

特殊攻击模式1——ソウルシンパシ-

ソウルシンパシ- (Soul Sympathy 以下简称SS)，在SA内有可以支援的角色时，使用技能攻击敌人并造成敌人其中一个“能力HP”为0时就会出现该种攻击模式。此模式下屏幕上会出现在SA内全部同伴的大头像，按下对应方向键即可选择支援角色对敌人进行攻击，每次发动SS会消耗一个“魂之水晶”，使用后会对敌人没有被破坏的能力部位造成伤害，

不过SS并不会对敌人的HP造成伤害，只会削减能力部位的HP。

魂之水晶在SA内有同伴的情况下，对敌人进行攻击后会积累，有效使用是击杀BOSS的利器。

发动SS的时候，方向键不同方向对应的支援技能会对敌人不同的能力HP进行打击，玩家尽量针对未被破坏HP较高的能力部位进行攻击，这样可以更有效的击败对手，同时节省魂之水晶。

特殊攻击模式2——エクストラアタック

エクストラアタック (Extra Attack 以下简称EA)，与SS相反，如果在对敌人一种以上能力造成“能力崩坏”时SA内没有支援同伴

则会进入该种攻击模式，进入这种模式后屏幕上全部方向键均为该角色本身，无论按哪个方向都只会对敌人追加一次可以造成能力HP伤害的攻击，但同样不会对普通HP造成伤害，可以说是SS的弱化版。所以在对敌人的能力HP进行有效打击的同时，也尽量确保在崩坏时可以让拥有支援的角色站在SA内，以便造成更有效的打击。



特殊攻击模式3——Wインパクト

Wインパクト (W Impact 以下简称WI)，这种特殊攻击模式的出现条件比较苛刻，需要让敌人的3个能力部位全部崩坏且普通HP为0，当满足该条件后屏幕上会出现类似QTE的系统，玩家只需要在规定时间内完成对应按键就可以对敌人进行追击，同时还可以看到女主角们的福利画面。QTE会连续3次，全部按对还会获得奖杯，相信对熟悉动作游戏的玩家来说并不是很难。

使用WI击破BOSS后会获得追加道具，为了这些道具这里有必要给玩家一点提示。WI的进入是拥有一定技巧性的，由于条件比较苛刻，这里笔者就推荐一种普遍打法，通过战斗预测保证将敌人普通HP削减到0的技能可以同时破坏敌人一种能力，这样才能进入特殊攻击模式对敌人其他能力部位的HP进行进一步的攻击，否则直接削减普通HP到0和完全破坏3个能力部位都将令敌人直接死亡，不能满足条件。

ソウルリンク

ソウルリンク (Soul Link) 在角色状态页面可以查看每个角色所属的Soul，在下方可以查看Link效果，只有属于相同Soul的情况

下(大多为同势力作品)才会触发Soul Link效果，在战斗中建议拥有Soul Link的同伴可以结伴同行，这样可以大大增加我方的战斗力。

スキルコイン

技能硬币在游戏中会通过完成关卡或击败 BOSS 等途径获得,该硬币是除装备外最有力的增强战斗实力的装备,不仅可以搭配出各种各样的全新技能方便战斗,还可以给角色追加各种增强效果。每个角色可装备技能硬币的最大孔数为 3,根据获得技能硬币的不同,系统会在右侧对可以组合出的技能进行推荐,在可以配出所需技能的前提下,根据角色攻



击属性的不同尽量选择对应属性的硬币,因为与角色攻击属性相同的硬币可以对攻击属性进行加成,让对战相克属性时更占优势,造成的伤害更大。

MVP

每关战斗结束之后系统会根据本关出战角色的表现进行排名,表

现最佳的会被评为 MVP, MVP 角色可以获得 4 点的手动分配点数,可以加在角色的固有能力上,这也是除升级之外可以提高角色能力的手段。每提升一级可以获得 3 点手动分配点数,所以想要针对某一角色培养,让其获得 MVP 是比较有效的手段。



特别提示

以下是游戏中一些需要注意的地方,由于篇幅关系在这里做一下简要提示,这些地方大多可以通过 S/L 来达到完美,注意一下可以让玩家们白金在路上事半功倍。

关卡宝箱/隐藏宝箱

游戏中每关都设有地图宝箱,在地面上会有亮光提示,玩家派任意角色走过去即可获得道具,每关地图宝箱的数量不等,建议玩家在开始攻略关卡前先看好每个宝箱的位置,这样也方便分配战斗力,宝箱关系到奖杯的

获得,尽量多获得宝箱中的道具来解锁奖杯。与地图宝箱类似的是,本作中还存在隐藏宝箱,隐藏宝箱的位置并不会在地图中表示出来,需要玩家对某些不容易走到的地方进行尝试,获得的道具一般会比普通的宝箱要好很多。

角色剧情/结局

与《机战》系列不同的是本作每一关的准备阶段可以发生各位女主角的自由对话,这些对话是完成角色结局的重要环节,这类对话也会包含着一些影响结局的分支选项,在完成角色剧情后得到对应的 CG,不仅

和 2 个金杯相关,也是各位绅士们观看女主角们福利画面的一个重中之重,完全给人一种在玩 AVG 的感觉。
※ 自由对话每关只可以进行一次,选项没有选对可以利用 S/L 进行重来。

特殊角色特殊换装

在某些关卡,满足特定条件后,角色会进行换装(如《IS》的蒂等),换装之后角色的实力将大幅提升。

奖杯列表

最后来介绍一下奖杯控们最关心的话题,那就是奖杯列表。本作分为 PS3 与 PSV 两个版本,同时奖杯分开统计,且白金并不需要很长的时间,这样就使这款作品虽称不上将被神作,但也是奖杯控们值得一刷的作

品。纵观本作所有的奖杯,难点依然集中在金杯上,不过比较明确的一点是,几个金杯几乎是相互呼应的,除去自由模式需要打通外,其他三个金杯基本上完成一个另外两个也就唾手可得了,这点还是比较人性化的。

奖杯类型	名称	取得条件
白金	超ヒロイン戦記 認定オブザバー	取得全部奖杯
金	オールヒロイン オールトゥギャザー	与全部女主角成为同伴
金	フリーステージの覇者	完成全部Free Stage
金	ギャラリー フルオープン	获得全部CG图片
金	全エンディング コンプリート	完成全路线结局
银	1周目クリア!	第一次通关
银	スゴ腕ハンター	击破敌方单位500个以上
银	スキルの匠	使用过全部技能
银	絆は不灭です	ソウルシンパシ-发动200次以上
银	君は一流トレジャーハンター!	从宝箱中获得100个以上物品
银	オールコイン フルカウント	取得全部硬币
银	魂の解放	开放所有女主角的魂
银	フルボツコ!	对敌方所有种类的杂兵释放Wインパクト
银	ミス・SHC!	我方任意一名女主角获得20回以上MVP评价
银	想いよ届け!	在自由交谈中,完成任意一名女主角的个人事件
银	天によ降临?!	入手“天によ降临チョコ”
铜	初めてのお買い物のだによ	第一次购买物品
铜	フリーステージの第一歩	第一次完成Free Stage
铜	お宝を探せ!	第一次从宝箱得到物品
铜	コインを集めよう!	第一次入手硬币
铜	繋がる絆	第一次发动ソウルリンク
铜	追撃!	第一次发动エクストラアタック
铜	魂の共鳴!	第一次发动ソウルシンパシ-
铜	ハイテンション炸裂!	第一次发动Wインパクト
铜	力を1つに!	第一次使用ユニオンアーツ
铜	地上破炸裂!	第一次进行远距离攻击
铜	揺るぎない魂の絆	用ソウルシンパシ-进行最大回数的攻击
铜	冲击快感	用Wインパクト进行最大回数的攻击
铜	夢の战士は眠らない	丽梦“变身”30回以上
铜	いつもありがとうだによ!	在商店消费100000以上
铜	エンジェルパワー炸裂!	一关内,使用两名以上《快盗天使ツインエンジェル》的角色出击20回以上
铜	愈しのポ-カリスト	索尼子的歌让200个以上的单位听到,无论敌我双方
铜	部活メンバーの集いは继く	一关内,使用两名以上《ひぐらしのなく頃に》的角色出击20回以上
铜	ご主人様の愛の証し	使用《ゼロの使い魔》的角色出击50回以上
铜	鏡都通信より「お祭りの主役はアナタ!」	使用《京骚戏画》的角色出击40回以上
铜	武偵任务遂行!	使用《绯弾のアリア》的角色击破敌方单位50个以上
铜	IS启动运用适性A	使用《インフィニット・ストラトス》的角色,在未出现能量耗尽的情况下通过10关以上
铜	装者からのレクイエム	使用《战姬绝唱シンフォギア》的角色击破敌方单位50个以上
铜	降临 破坏の女神 ~める~	める在“破坏之女神”的状态下击破敌方单位20个以上
铜	降临 破坏の女神 ~ノエル~	ノエル在“破坏之女神”的状态下击破敌方单位20个以上

结语

综合来讲,本作的游戏性并没有像玩家们期待的那样高,生硬的战场进行模式与“萌”翻的战斗技能相信会让广大绅士们大为失望,虽然每一关想要以特殊

攻击来结束 BOSS 比较考验技巧和计算,但并不能掩饰其没有诚意的一面,如果以满分是 10 分的话,笔者只能给出 6 分的及格分。

击破HP残余n%以下敌人追加道具

与《机战》相同,本作也会存在敌人剩余 HP 不多退场的情况,这时候就要合理利用特殊攻击技

能,将敌人的能力槽破坏,实现对其的击破,这样还会获得比普通击破更多的道具,比较考验技巧。

ドラゴンクエスト モンスターズ2

イルとルカの
不思議なふしぎな鍵

研究密
RESEARCH
CENTER



文 初心者 美编 心の永恒

实用技术

研究中心

融合指南

恶魔之书

如果怪兽融合中舍弃的技能里有3个技能的加点超过20(融合前20,融合画面中显示一半,即10以上),就会生成恶魔之书。当生成恶魔之书时,根据满足的条

件,会有各种恶魔之书出现。舍弃3个技能时,出现“恶魔之书”,舍弃4个技能时,出现“大恶魔之书”,舍弃5个技能时,出现“魔王之书”。

RANK数值翻倍方法

准备性别不同的两个怪兽,一个是拥有3个技能点20以上的怪兽A,另一个是融合多次后RANK后面的数字(加值)较大的怪兽B。融合两者时,舍弃怪兽A的3个技能,得到新的怪兽,按下OK后,就会提示产生了恶魔之书,点确认,

带着恶魔之书和新怪兽去练到10级以上,再次分配好技能点,然后拿去融合(融合的画面按Y可以直接分配技能点和装备融合道具),就会得到RANK加值翻倍的怪兽,以及恶魔之书。重复以上步骤,即可轻易获得RANK99的怪兽。

Lv37 RANK: A+99	
基本情報	
HP	457 / 457
MP	209 / 209
攻撃力	340
守備力	308
すばやさ	187
かしこさ	400
Exp	333710 Next 7431
装備品	ボルカノブレイカー
種族名	あくまの書
スキル	異常回復 150 スラフォース 51 ギラ&デイン 10

作为以收集、培养和对战为主的游戏,本作在通关后的二周目内容也毫不含糊,剧情方面揭示了超G级怪兽的真面目,而融合系统也将完全开放,如果在对战上也有追求,那么本作就更是一个大坑。由于二周目有着众多BOSS、钥匙和融合的新要素,因此这次研究中心将为玩家们提供一些攻略捷径和心得,以供参考。

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	Square Enix	角色扮演
ドラゴンクエスト モンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵	日版	
2014年2月6日	本地1人,局域网2~8人,在线2人	5490日元
无对应周边		对应玩家年龄:全年龄

融合类型

除了普通的融合方式,还有特殊融合、新生融合和4体融合,其中特殊融合可以产生高级别的怪

兽,但只有在固定的一些组合条件下才会发生。具体所需的怪兽素材可以在融合的时候直接检索查看。

新生融合

通关后,在融合的时候装备“しんせいのタクト”,并且双亲的RANK后面的数字加起来超过100的时候,就会消耗“しんせいの宝珠”,进行所谓的新生融合。这时产生的怪兽,RANK会变成SS,能力上限值增加,特性增加1个。而且还可以将双亲的1个特性与自身的特性替换,从而获得有特殊的特技和特性组合的怪兽。推荐的怪兽、特技和特性组合如下:

- ・メタル系怪兽 + 特技“みがわり”
- ・特性“カウンター” + 特性“亡者の执念” + 特技“みがわり” + 特技“リザオラル”

技能	スキルわりふり
母親	てんせいの杖
こども1	てんせいの杖
こども2	しんせいのタクト
こども3	しんせいの宝珠
こども4	
こども5	

- ・特技“アンカーナックル” + 特技“白い霧”
- ・特性“こうどうおそい” + 特技“リバース”
- ・特性“れんぞく” + 魔神攻击 + 全体攻击
- ・特性“ギガキラ” + 特技“たいあたり”
- ・特性“ギガボディ” + 特性“れんぞく” + 状态异常攻击

4体融合的捷径

所谓4体融合，就是根据“祖父辈”的4只怪兽组合，决定后代种族的融合条件。比如“バベルホブル”这种怪兽，就只能通过4体融合（バル+ベル+ボル+ブル）的方式产生。而且利用恶魔之书的生成原理，就可以简单地达成部分4体融合怪兽的融合条件。

具体方法就是，入手特定的怪兽，给它们的3个技能分配20点以上的技能点，并在融合的时候不要继承这三个技能，融合之后就会出现恶魔之书。由于这只恶魔之书的双亲与融合出来的怪兽的双亲是一致的，因此将它们融合的话，就满足了4体融合中“祖父辈相同”的那部分怪兽的融合条件了。

至于其他4体融合怪兽的融合捷径，就要用到固定性别的道具——性别之杖“♂の杖”和“♀の杖”了。在将“祖父辈”的4只怪兽融合时，只要注意分别装备上性别之杖和舍弃3个20点以上的技能，使得产生不同性别的怪兽同时，也产生不同性别的恶魔之书，然后分别将两者融合，就能满足4体融合的条件，一次产生2只4体融合的怪兽了。

值得一提的是，如果发现能够舍弃的技能不足3个，就要在融合的时候装备好“てんせいのおえ”或者使用“スキルの証”来增加技能数量。

而在4体融合的时候使用“てんせいのおえ”的话，可以将较为稀有的4体融合素材复制出来，这里以サージタウス为例具体说明。

合成サージタウス需要准备スーパーキラマシン、キラマシン2、キラマシン、プロトキラ。

1. 首先给スーパーキラマシン装备“てんせいのおえ”，和キラマシン融合，产生恶魔之书。

2. 给キラマシン2装备“てんせいのおえ”，和プロトキラ融合，产生恶魔之书。

3. 将两只恶魔之书融合，产生第1只サージタウス。

这时手上就有1只スーパーキラマシン，1只キラマシン2，和1只サージタウス。再去捕捉キラマシン和プロトキラ，重复上述3个步骤，就可以量产サージタウス了。这只怪兽可以用于高级别的融合，不妨利用此法生成3只备用。

重复捕捉

在二周目的时候，从玛鲁塔的入口向西走，进入图书馆调查书架上的书，如果满足“捕获了30种以上某RANK的怪兽”这样的条件，就会获得相应RANK的钥匙（めぐりあいのカギ）。

这种钥匙的异世界中的怪兽都是自己曾经获得的，所以在这里可以重复捕捉需要的怪兽。注意在这里无法存档，而且每次离开后的刷新时间很长，要提前存档，并确保身上带着足够的肉或者饲料。

挑战怪兽大师

进入异世界后，会在各地找到一些怪兽大师，跟他们对话可以选择接受挑战，或者怪兽相亲。在挑战中胜出的话，

就会得到一些商店中买不到的武器和道具。有时候会拿到怪兽蛋，而怪兽大师的怪兽甚至还可以捕捉。

合成钥匙

在游戏过程中达成某些成就条件的话，就会获得相应的称号。这些称号在钥匙锻冶屋里会有相应的前后词缀，可以用来合成钥匙。

合成钥匙还需要钥匙底子，第一次去钥匙锻冶屋的时候就会赠送一把铜钥匙，另外还可以在这里买到银、金、白金的钥匙。然后要选择钥匙词缀的前半部分和后半部分，词缀的等级和组合决定了对应的异世界内容。前缀决定出现的怪兽等级，后缀决定异世界任务的完成条件。等级越高的钥



匙，其合成价格也就越高。

钥匙的刷新时间可以通过付费修复来取消，部分钥匙还可以卖掉。在异世界大门的界面直接就能选择钥匙进行修复，不必跑到钥匙锻冶屋。下表是前后缀对应的称号入手条件。

钥匙心得

不可思议的钥匙可以通过多种途径收集。每次通过其异世界后，钥匙的等级会提高，异世界的怪兽等级也会随之提升。钥匙的颜色代表了不同的使用限制，除了绿色的钥匙，其他都存在刷新时间，不能连续进出。

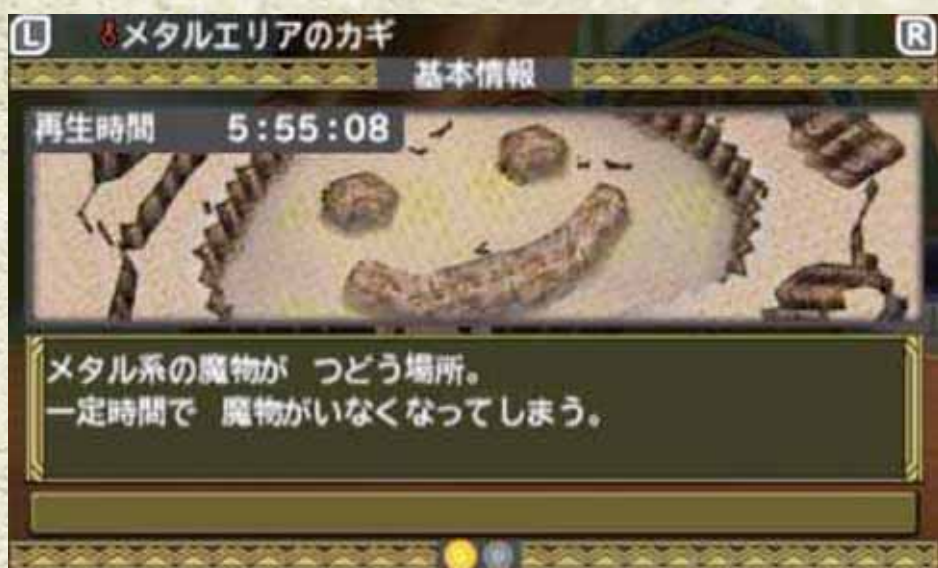
在通关之后，就可以到钥匙屋（锻冶屋旁边新增NPC）或者直接在异世界大门选择钥匙的时候付费修理，即时刷新时间，剩余的时间越长费用就越高。

绿色：主线剧情使用，不会损坏。（对时间无限制）

红色：进入特殊区域（メタルエリア、めぐりあいの塔、光あふれる地），有各自的刷新时间。

茶色、银色、金色等：可以选择进入有任务的或可自由探索的世界，探索时间有限制，升级后时间会增加。

蓝色：下载配信的钥匙，只有任务。刷新时间非常长。



钥匙前缀

名称	价格	所需称号	级别	获得方法
かけだしの	2000G	かけだしマスター	铜	10只以上的怪兽成为伙伴
いっばしの	5000G	いっばしマスター	铜	怪兽的收集率超过5%
やりての	10000G	やりてマスター	铜	怪兽的收集率超过20%
やわらかい	2000G	スライムの使い手	铜	史莱姆系的怪兽有2只成为了伙伴
すべすべの	5000G	一人前のスライム使い	铜	史莱姆系的收集率超过5%
つるつるの	10000G	ベテランスライム使い	铜	史莱姆系的收集率超过20%
おさなき	2000G	ドラゴンの使い手	铜	龙系的怪兽有2只成为了伙伴
わかき	5000G	一人前のドラゴン使い	铜	龙系的收集率超过5%
れんたつの	10000G	ベテランドラゴン使い	铜	龙系的收集率超过20%
ちいさき	2000G	自然の使い手	铜	自然系的怪兽有2只成为了伙伴
しずかな	5000G	一人前の自然使い	铜	自然系的收集率超过5%
ふかき	10000G	ベテラン自然使い	铜	自然系的收集率超过20%
ひそかな	2000G	魔兽の使い手	铜	魔兽系的怪兽有2只成为了伙伴
かよわい	5000G	一人前の魔兽使い	铜	魔兽系的收集率超过5%
ゆかいな	10000G	ベテラン魔兽使い	铜	魔兽系的收集率超过20%
はかなき	2000G	物質の使い手	铜	物质系的怪兽有2只成为了伙伴
ゆらめく	5000G	一人前の物質使い	铜	物质系的收集率超过5%
あかるい	10000G	ベテラン物質使い	铜	物质系的收集率超过20%
いたずらな	2000G	悪魔の使い手	铜	恶魔系的怪兽有2只成为了伙伴
ほんぼうな	5000G	一人前の悪魔使い	铜	恶魔系的收集率超过5%
みだれる	10000G	ベテラン悪魔使い	铜	恶魔系的收集率超过20%
ささやく	2000G	ゾンビの使い手	铜	僵尸系的怪兽有2只成为了伙伴
あやしい	5000G	一人前のゾンビ使い	铜	僵尸系的收集率超过5%
ざわめく	10000G	ベテランゾンビ使い	铜	僵尸系的收集率超过20%

钥匙前缀				
名称	价格	所需称号	级别	获得方法
あわい	2000G	???の使い手	铜	???系的怪兽有2只成为了伙伴
はなたれし	5000G	一人前の???使い	铜	???系的收集率超过5%
ふるえる	10000G	ベテラン???使い	铜	???系的收集率超过20%
かわいた	2000G	热砂の解放者	铜	沙漠世界冒险完毕
うるおいの	5000G	大海原の冒険者	铜	水世界冒险完毕
こごえる	10000G	冻土の调停者	铜	冰雪世界冒险完毕
そうだいな	20000G	グランドマスター	银	怪兽的收集率超过50%
ぷるぷるの	20000G	达人スライム使い	银	史莱姆系的收集率超过50%
-	-	スライムマスター	银	史莱姆系的收集率超过100%
ろうかいな	20000G	达人ドラゴン使い	银	龙系的收集率超过50%
おおいなる	20000G	达人自然使い	银	自然系的收集率超过50%
わななく	20000G	达人魔兽使い	银	魔兽系的收集率超过50%
もえる	20000G	达人物质使い	银	物质系的收集率超过50%
いかれる	20000G	达人恶魔使い	银	恶魔系的收集率超过50%
のろわれし	20000G	达人ゾンビ使い	银	僵尸系的收集率超过50%
-	-	达人???使い	银	???系的收集率超过50%
そうかいな	20000G	大空の支配者	银	天空世界冒险完毕
こんとんの	50000G	時の果ての探究者	银	夹缝世界冒险完毕
せかいの	100000G	世界の救济者	金	寄生木世界冒险完毕

钥匙后缀				
名称	价格	所需称号	级别	获得方法
流れ星	2000G	技能コレクター	铜	图鉴的技能一部分解放
兵士	5000G	特技コレクター	铜	图鉴的特技一部分解放
学者	5000G	特性コレクター	铜	图鉴的特性一部分解放
行商人	5000G	道具コレクター	铜	图鉴的道具一部分解放
人気者	5000G	島の人気者	铜	获得铜称号10个以上
大道芸人	5000G	町の人気者	铜	获得银称号10个以上
アイドル	5000G	世界の人気者	铜	获得金称号10个以上
称号騎士	5000G	称号コレクター	铜	获得一定数量的称号
鬼神	5000G	かけだし魔物キラ	铜	战斗胜利次数达到100次以上
ヒヨコ	5000G	かけだしコンボ	铜	连携攻击次数达到10次以上
むすめ	5000G	かけだしハンター	铜	捕捉成功次数达到10次以上
僧侶	5000G	かけだしティマー	铜	融合次数达到10次以上
セレブ	5000G	プチセレブ	铜	银行存款达到10000G以上
主任	5000G	メダル主任	铜	交出ちいさなメダルの数量达到10枚以上
旅人	5000G	始まりの旅人	铜	游戏时间5小时以上
むすこ	5000G	島の管理人	铜	钥匙入手数量10把以上
島	5000G	島の征服者	铜	异世界通关次数达到10次以上
砂	2000G	热砂の解放者	铜	沙漠世界冒险完毕
冒険者	2000G	ちいさな冒険者	铜	最初就有的称号
月	20000G	技能博士	银	图鉴的技能解锁一半以上
战士	20000G	特技博士	银	图鉴的特技解锁一半以上
博士	20000G	特性博士	银	图鉴的特性解锁一半以上
旅商人	20000G	道具博士	银	图鉴的道具解锁一半以上
遊び人	20000G	島の有名人	银	获得铜称号20个以上
旅芸人	20000G	町の有名人	银	获得银称号20个以上
称号王	20000G	1000の名を持つ者	银	获得一半以上的称号
罗刹	20000G	ベテラン魔物キラ	银	战斗胜利次数1000次以上
かあさん	20000G	ベテランハンター	银	捕捉成功次数达到100次以上
神官	20000G	ベテランティマー	银	融合次数100次以上
金持ち	20000G	超リッチマン	银	银行存款金额100000G以上
官僚	20000G	メダル官僚	银	交出ちいさなメダルの数量达到100枚以上
放浪者	20000G	迷いなき旅人	银	游戏时间50小时以上
とうさん	20000G	王国の管理人	银	钥匙入手数量100把以上
大地	20000G	王国の征服者	银	异世界通关次数达到100次以上
水	5000G	诸島の地图士	银	水世界野外地图探索完成
倾奇者	100000G	島のスノーパー	金	获得铜称号40个以上
大富豪	100000G	ミリオネア冒険者	金	银行存款金额1000000G以上
冰	10000G	雪国の地图士	金	冰雪世界野外地图探索完成
云	20000G	天空の地图士	金	天空世界野外地图探索完成
月影	15000G	月光魔鳥ハンター	金	ムンキメラ成为伙伴
黄金	10000G	黄金仙人掌ハンター	金	サボテンゴールド成为伙伴
毛玉	15000G	桃色毛玉兽ハンター	金	ピンクボンボン成为伙伴
铁条	45000G	钢线怪人ハンター	金	ワイヤーマン成为伙伴
忠义	23000G	真心騎士道ハンター	金	ハートナイト成为伙伴
一角兽	18000G	黄金一角兽ハンター	金	ゴールドデンコーン成为伙伴
千年树	37000G	千年妖樹ハンター	金	ちょうろうじゅ成为伙伴
炼金术师	30000G	炼金猪兽ハンター	金	アルケミストン成为伙伴
不死者	32000G	狂乱不死者ハンター	金	マッドスミス成为伙伴
机械	33000G	杀人铁机兵ハンター	金	タイプG成为伙伴
女帝	46000G	女王毛紋ハンター	金	クイーンモモン成为伙伴
凶器	48000G	凶棒妖精ハンター	金	とげこんぼう成为伙伴
贵族	49000G	魔影贵族ハンター	金	シャドノーブル成为伙伴
武神	50000G	异界银魔ハンター	金	シルバリヌス成为伙伴

刷钱方法

合成钥匙是主要的烧钱项目，不过只要合成“せかいの云の塔のカギ”，就能快速赚到大笔金钱。

1. 首先要完成通关后的里世界，获得钥匙的前缀“せかいの”，而后缀“云”只要天空世界的地图探索率达到100%就可以拿到了。
2. 合成钥匙的素材选择“きんのカギ”（金钥匙）。用前后缀“せかいの”和“云”合成“せかいの云の塔のカギ”。
3. 用这把钥匙进入异世界之前存档，进去找到ゴールドデンゴレム并打倒（找不到的话就读档）。之后修复钥匙，多刷几次这个异世界，钥匙会升级，S级之后就能迅速赚钱。

刷经验方法

推荐的合成钥匙组合是“金のカギ或プラチナのカギ”、前缀“せかいの”和后缀“金持ち”。在进入异世界之前存档，完成任务获得的经验值将非常可观。

利用任务条件，跟4只ゴールドデンゴレム战斗一次就可以达到目标金额，在钥匙升级后，完成任务获得的经验值将非常可观。

二周目

这里的二周目内容，包括完成每一个异世界之后，再次回到这些世界时新增的要素。另外，进入二周目后战斗速度就可以调节到3倍速了，记得按R键调成3倍速，缩短战斗时间。

二周目之后攻略各个异世界的迷宫时，会获得新的主角能力，比如改变昼夜和天气，都是对搜集野外特定怪兽非常有帮助的，就算打不过BOSS，建议也优先探索这些迷宫拿到能力。

玛鲁塔

通关后大街上会增加高级肉店，可以采购一些来捉怪兽。来到怪兽格斗场，可以继续挑战B级、A级和S级比赛，拿到新的钥匙。而且还会有每日比赛，经过7天的比赛胜利之后，会获得新的服装图纸等道具或怪兽。S级比赛需要做一个支线任务才能开启，去沙漠世界捉到ぶちスライム（黄色有黑洞的史莱姆），然后

到玛鲁塔城东边大路的民宅中，跟小女孩对话，把ぶちスライム送给她。

在前往以下新迷宫前，建议准备好足够的补给道具，尤其是快要到寄生木迷宫的时候。因为在寄生木地图的传送点开启之前，出了迷宫之后再回去要浪费很多时间。（从水世界的神殿进入的话路途较短）



沙漠世界



完成沙漠世界后，获得水上行走的能力。来到自家的怪兽牧场可以拿到宝箱，在玛鲁塔的核心（マルタのへそ）拿到沙漠服的图纸1。

金字塔

通关后，来到沙漠的王都，跟国王对话，获得新钥匙（アモンのカギ），然后传送到金字塔（ピラミッド）附近，调查金字塔正面左边的大雕像，可以捕捉到S级的怪兽グリフィックス，然后进入金字塔。

金字塔的怪兽等级较高，不容易捕获。而且也有许多一击即死的怪兽。

进入金字塔后，在1层左侧，可以拿到服装图纸（レア魔物服の型紙2），在右侧尽头可以拿到服装图纸（レア胜负服の型紙4）。

进入A楼梯，从2层的B点返回1层的尽头路，拿到王のしゃくじょう★。

返回1层，在左上拿到しんせいの宝珠。

进入C楼梯，在2层右上拿到みやびな服の型紙2。

从D回到1层，走到右侧，拿到レア给仕服の型紙1。

从F出来1层，有3条分岔路，向左走就是BOSS战，注意

存档。向右走到G的尽头调查石碑，可以学会新的角色能力ラナルータ（昼夜更替）。

BOSS战之后，前往旅の扉，调查大门触发事件，直接回去玛鲁塔。

BOSS:ルバンカ×2 ラザマ

建议首先集中火力，打倒有全体攻击のルバンカ。因为ラザマナス会咒文预测，我方使出的攻击咒文都会被它反弹，

所以应该避免直接使用攻击咒文，尤其要小心自动战斗发动的咒文。另外BOSS也会即死舞和混乱。

水世界

拿到破坏岩石的能力之后，在核心拿到てんせいのつえ，这是融合怪兽时必备的装备。破坏自家附近海岸的岩石，拿到船员服の型紙1。

海神神殿

通关后，来到人鱼之国，和女王对话，获得新钥匙（メルナのカギ），传送到异世界大门的位置（ふしぎな扉のほこら），从海上来到北边有红色叹号的岛，参拜

之后水龙出现，从背上向东南海域走，来到南侧的海神神殿。

进入1层后，在右侧深处的分岔路调查紫色机关向右走，拿到あくまのかぎづめ★。

- 宝箱
- 随机宝箱
- BOSS
- 岩石
- 底座
- 石碑

一层



二层



- 宝箱
- 随机宝箱
- BOSS
- 岩石
- 底座
- 石碑

一层



地下一层



地下二层



返回按下红色机关,然后在1层左下拿到服装图纸(レア沙漠服の型紙3),依次按下石门颜色对应的机关,在1层左上拿到やるきくだき★。

接着从A进入地下1层。在左上拿到服装图纸(レア胜负服の型紙3),在左下拿到新能力ラ

ナリオン(改变天气),以及服装图纸(レア胜负服の型紙1)。

从B进入2层后,拿到前面的キングアックス★,来到右侧,在蓝色的墙壁后面,拿到服装图纸(みやびな服の型紙2)。下去楼梯后,先在左侧拿到しんせいの宝珠,存档准备打BOSS。

BOSS:アクアマリンホーク×2 水龙ギルギッシュ

BOSS 会用吐息全体攻击,アクアマリンホーク会混乱,HP有1200,水龙ギルギッシュ的HP有3300左右,可以利用

道具だいまどうのコイン,提高对其攻击的抗性和对异常状态的抗性。有睡眠、混乱和吹雪抗性的怪兽会轻松一些。

冰雪世界

获得飞行能力后,在核心拿到服装图纸(レア雪国服の型紙3),在自家的牧场(小牧场)拿到服装图纸(レア给仕服の型紙)。前往冰雪世界,在“北の山”拿到服装图纸(レア船员服の型紙4)。



通关后,传送到冰雪世界的精灵之泉,走到深处发生剧情。然后去东之国(イーストリア),和女王对话,拿到新钥匙(ダルジャ

ンのカギ),出了东之国触发剧情,然后就可以过海,往西去湖中央的魔塔。

湖上魔塔

首先要注意这里的ファイアパペット,它会用即死舞,非常危险。如果要与其战斗的话,推荐带上S级的怪兽,以及魔王の使い之类,有着即死和混乱抗性的怪兽。不过这里还会被咒いの

ルンバ偷MP,一路打过去的话是比较麻烦的。

另外,多准备一些トラマナ草,使用后一段时间内可以免受地面的陷阱伤害。

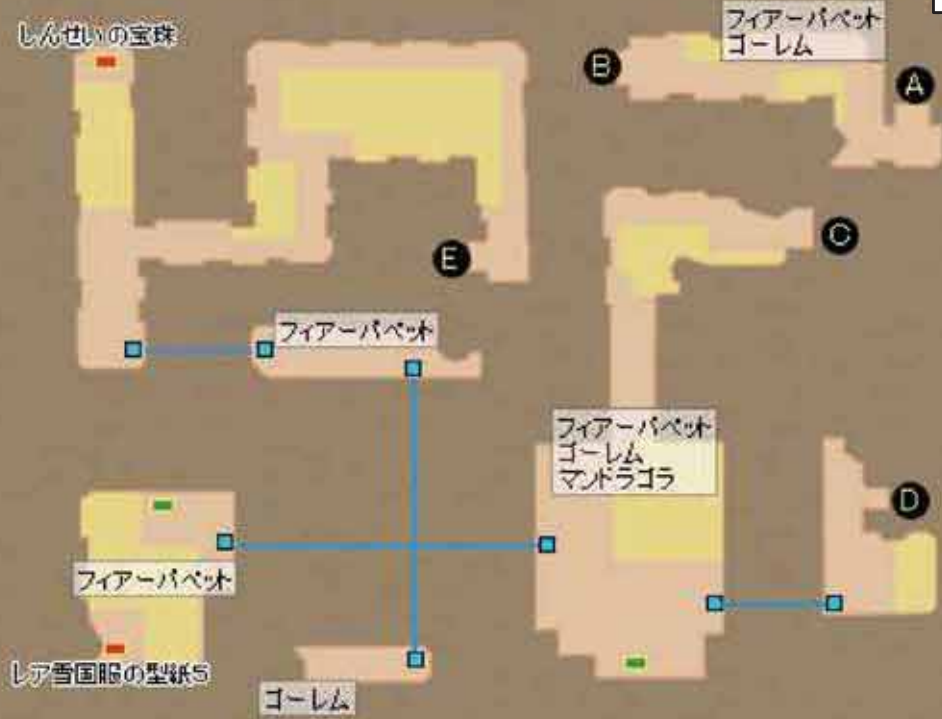
在1层可以拿到けんじやの

- 宝箱
- 随机宝箱
- BOSS
- 岩石
- 底座

一层



二层



三层



四层



五层



杖★和服装图纸,从A进入2层,直走进入C,经过3层回到2层,在左下拿到图纸(レア雪国服の型纸5)。

向右进入D,在3层右下拿到图纸(给仕服の型纸4)。向左进入H,在4层左下拿到バスターウィップ★和魔法使

いの证。

原路返回3层,进入E,在2层左上拿到しんせいの宝珠。返回进入F,在4层右上拿到魔神のヤリ★,最后飞到G的位置进去,在5层进入BOSS战。之后登上梯子走到尽头,拿到贤者の证,穿过大门触发剧情。

BOSS:デスフラッタ×2 デスソシスト

两只鸟会用全体攻击ステルスアタック,这时普通攻击对它们就会无效,另外BOSS会用次回合发动的全体攻击,就算用

金属史莱姆的替身战术也会被打破。所以容易陷入消耗战,注意及时用道具回复MP,以及全体回复。

寄生木世界

进入寄生木世界(宿り木の世界)之后,暂时就不能再回到夹缝世界(狭间の世界)了。

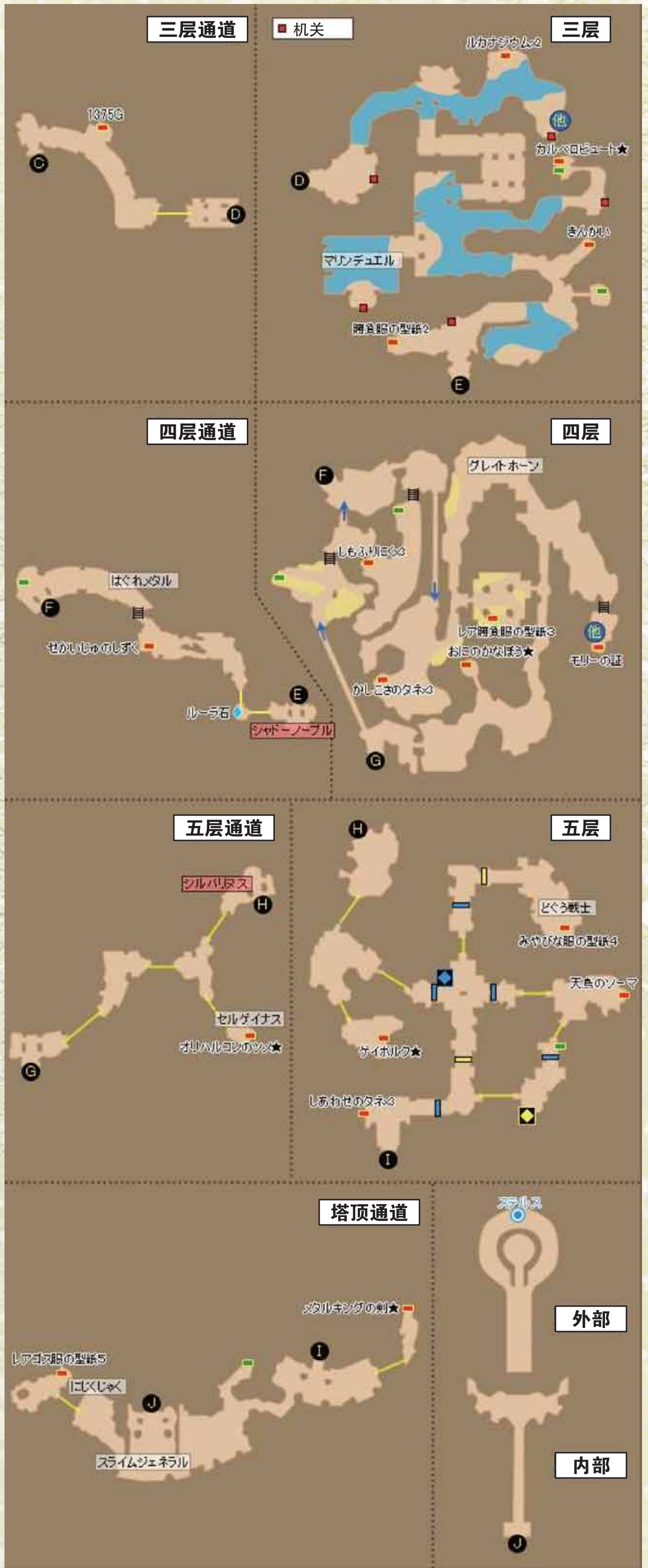
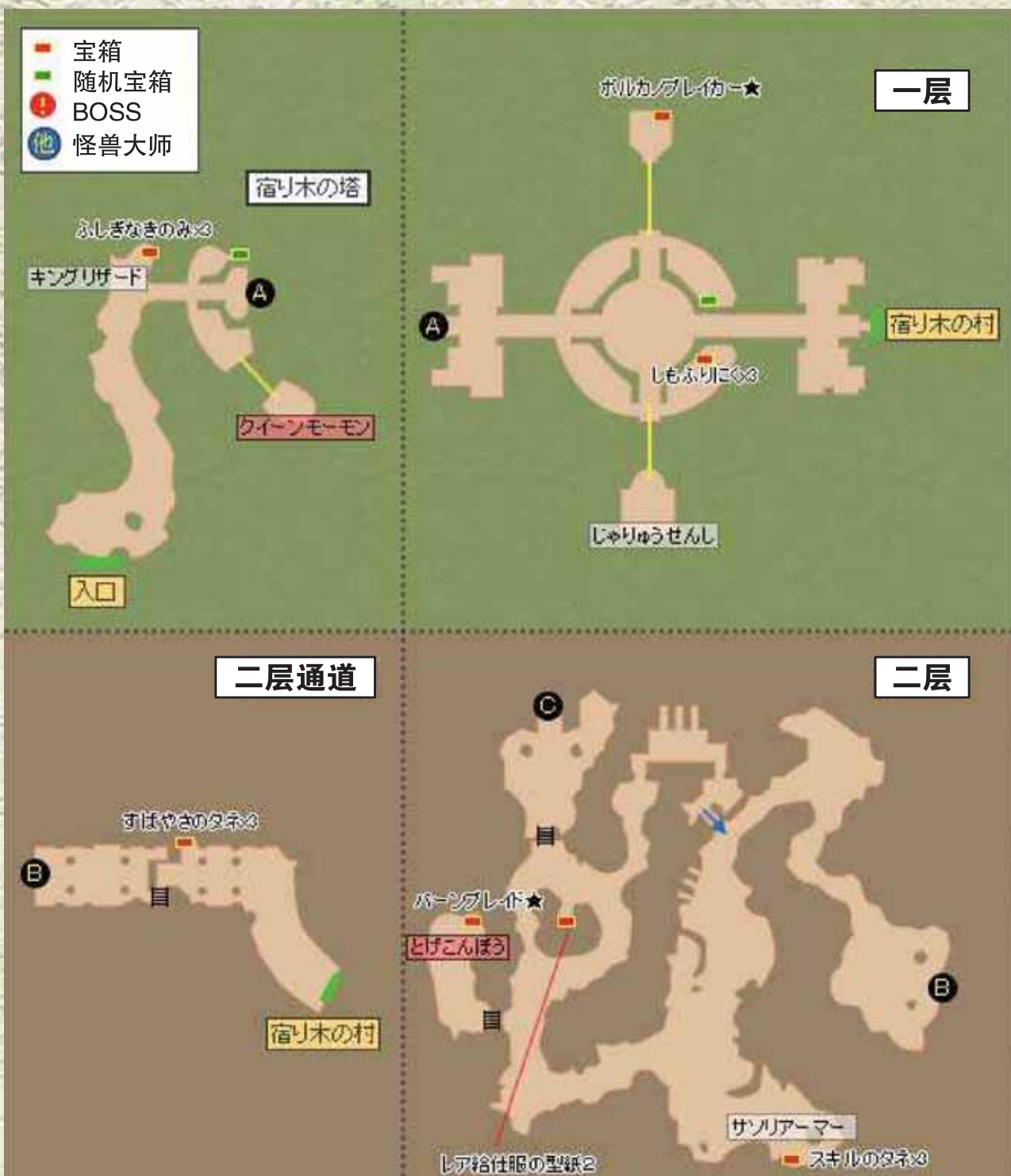
寄生木塔

在1层上方拿到ボルカノブレイカー★,穿过1层后,进入寄生木村。

在池子的中央,拿到图纸(レア船员服の型纸3),然后跟右边屋子里的长老对话,入手新钥匙(やどりぎのカギ),之后就可以用传送直接到达寄生木世界了。

进入村子西南的入口,前往寄生木塔2层,在左边拿到バンプレイド★,以及图纸(レア给仕服2)。

在3层要按下红色的机关才能拿到部分宝箱,在右侧拿到カルベロビュート★。上去4层之前,要先按下机关,打开西边的门,进



去按机关,再回来拿到胜负服の型纸2。(其实就是沿路依次调查每一个机关)

在通往4层的路上激活左边

的传送点,进入4层,从冰滑梯下来,经过中间的房间时拿到图纸,在右边拿到モリ-の证,继续向南走,穿过小洞拿到おにのかなぼう★。

上5层的途中在右下拿到オリハルコンのつめ★。在5层左侧拿到ゲイボルグ★,按下黄色机关后在上方拿到图纸(みやびな服の型紙4)。

通往顶层的路上,在右侧拿到

メタルキングの剣★,在左侧拿到图纸(レアゴス服の型紙5)。

在进入顶层的传送阵前,先调查背后的石碑,拿到ステルス能力(隐身躲避敌人)。存档后进入传送阵,接下来会有十多场BOSS战。

BOSS1:サタンパピ-×2 カプリゴン

对付空烈斩,可以用スクルト特技。

战斗后,让寄生木塔的主人看怪兽同伴(序章时从蛋里孵化出来的怪兽),跟身后出现的怪兽对话,就可以直接把怪兽从牧

场拿出来。之后要用怪兽同伴来跟巨大怪兽战斗。

传送到沙漠世界的绿洲(オアシスキャンプ),找到巨大怪兽オリハルゴン。

BOSS2:オリハルゴン

它会用全体攻击,可用特技ベホマラ-对付。注意提前施放スクルト,减少大地斩的伤害。战斗之后获得黄金勾玉,用传送

回到寄生木世界的塔顶,跟白龙对话后继续BOSS战。接下来的BOSS比较难打,最好先存个档。

BOSS3:しん・りゅうおう

这是相当强的BOSS,HP7000左右,每回合行动3次,会全体攻击,建议用上各种增益咒文(マジックバリア、フバーハ)和道具(だいまどうのコイン、フバーハボトル),减少伤害。其中フバーハボトル尤其必备,另外最好也买一些せかいじゆのしずく备用。

对付吐息攻击,可以让速度高的怪兽使用ぎやくふう,或者让メタル系的怪兽使用みがわり。而战斗开始时使用スクルティオ,加上バイシオロンの辅

助,也会轻松一些。

战斗后,拿到两把钥匙(おうじやのカギ和きんのカギ),后者可以拿去锻冶屋旁边的钥匙屋,合成新的钥匙。回到玛鲁塔,用前者进入异世界,会遇到キンググアズライル,建议先把两只会补血的怪兽解决掉,然后就比较轻松了。战斗后BOSS会加入队伍,回合数较少的话BOSS还会得到特殊技能。

之后再次回到寄生木塔顶,对话后前往水世界,在北边找到之前的巨大怪兽リバイアさま。

BOSS4:リバイアさま

全体攻击的巨浪是体技,但是体技封印对其没有效果。注意用だいまどうのコイン提高抗性,带上高速度的怪兽,用咒文预测和

增加速度的咒文,当然了,最简单的方法还是金属史莱姆替身战术。

战斗后回到寄生木塔顶对话,继续BOSS战。

BOSS5:ジェノシド-

HP7000左右,每回合行动3次,全体攻击300上下,单体攻击450上下,它会保持士气状态,所以攻击力颇高。

对付它的咒文,可以在回合最初选择特技“咒文よそく”,然后这一回合就会以1.5倍的伤害反弹其咒文攻击。

或者同样地利用上述的防御咒文(スクルト、マジックバリア)和道具(だいまどうのコイン),道具可以在寄生木村的道具店补充。

胜利后,获得新钥匙(わだつみの试练のカギ),回去玛鲁塔,用这把钥匙进入下一场BOSS战。进门前建议先存个档,免得修钥匙浪费金钱。

BOSS6:ポセイドン グラコス

如果有在锻冶屋强化(先制率アップ)的话,从后面遇敌可以先制攻击。在这个BOSS面前,金属替身史莱姆战术也不好对付了,因为连金属史莱姆也会被打到,而且对方还会一直回血。建议以提高攻防的增益为主要对策。另外,如果是物理攻击为主的话,最好

还要有光の旋风或者光のはどう特技的怪兽从旁辅助,否则物理攻击的伤害对BOSS而言都只是挠痒痒。

胜利后BOSS加入队伍。回去寄生木塔顶对话,前往冰雪世界。传送到迷途森林(まよいの森),在传送点旁边滑下去,和巨兽战斗。

BOSS7:マンモデウス

BOSS有全体攻击伤害350左右的绝对零度,以及250伤害左右的マヒヤド,用与上述同样的防御战法,或者对应的高抗性

怪兽即可。

战胜后回寄生木塔顶对话,再次BOSS战。



BOSS8:アスラゾ-マ

HP6000左右,每回合行动3次。由于BOSS会即死特技,因此我方主力最好选择即死抗性高的怪兽。如果BOSS士气提高,也可以用斩击よそく。

另外对方还会降低这边的防

御力,要多用几次スクルト,以及だいまどうのコイン,提高防御。战斗后拿到新钥匙(じゅうおうの试练のカギ和プラチナのカギ),返回玛鲁塔后,进入じゅうおうの试练のカギ的世界打BOSS。

BOSS9:ヘルゴラゴ ライオンヘッド

绕到身后可以先制攻击,如果有准备かぶとわり和グランドクロス特技的怪兽的话,可以用这两个特技来相杀,抵消对方的攻击。

胜利后前往天空世界,调查フントの村的贤者之墓,之后进入村北边的贤者之塔,登上1层左边深处的楼梯,之后一直走,来到最上层出去就是BOSS战。

BOSS10:圣龙ミラクレア

同样以防御增益道具战术(だいまどうのコイン、フバーハポトル、スクルト)对付即可,战斗后到寄生木塔的顶层。

BOSS11:サイコピサロ

BOSS 的 HP 有 6000 左右,每回合行动 3 次,如果 HP 不够高的话会比较难打。可以培养一些ベタン或者イオ抗性高的怪兽,加上各种防御增益来对付。而 BOSS 会用几种强力的体技,如果有特技“体技よそく”的怪兽,也可以派上用场。

如果还是打不赢,可以用はぐれメタル这种怪兽(てんぺんちい攻击对它无效),学会ぼうぎよ技能中的身代わり,加上スカラ增益即可。

胜利后拿到新钥匙(とこやみのカギをもらう),回去玛鲁塔开门,进入下一场 BOSS 战。

BOSS12:ゴ-ルデンゴ-レム×2 ダ-クマタ-

这里也可以绕到后面先制攻击。用マジックバリア、スクルト防御战术即可。胜利后到寄生木塔顶,和最终 BOSS 战斗。

BOSS13:狭間の暗の王

HP 有 8000 左右,每回合行动 3 次,主要是设法应对它的猛毒攻击。如果有毒抗性高的怪兽问题不大,如果没有的话,要

准备有“光のはどう”或“光の旋风”特技的怪兽来全体治疗。除了上述的防御战术,攻击增益方面推荐バイキルト特技。

BOSS14:名もなき暗の王

HP 高达 9000 之多,每回合行动 3 次,主要对付的是它的全体攻击みなごろし,虽然频率不算高,可是一旦碰上,700 的伤害很容易导致队伍溃散。

这里推荐用有特技“アタックカント”的怪兽“大地の龙バウギア”,甚至可以通过シャイ

ニング的新生融合,得到有“つねにアタックカント”特性的メタル系怪兽,配合特技みがわり,就更轻松了。

另外,也可以用特技“赤い霧”,禁止场上的斩击技能,这时再让メタル系怪兽使用みがわり,使 BOSS 攻击无效化。

BOSS15:エスタ-ク

击败隐藏 BOSS 后,会拿到新钥匙(さいごのカギ),进入这个异世界,会遇到エスタ-ク。如果在 9 回合内打败它的话,它就会加入队伍。

エスタ-クの HP 有 10000 左右,每回合行动 3 次。可以用メタル系怪兽和特技“みがわり”承受伤害,通过新生融合获得“つねにアタックカント”特性的话,更是可以封杀其攻击。

打完 BOSS 后,再次进入这个异世界,就会发现之前难以捕获的 G 级怪兽,以及难以融合得到的稀有怪兽。如果想在捕捉失败后复位读档重新捕捉,读档后要先靠近大门再回去找,因为在怪兽面前存档的话,复位读档时怪兽会消失。建议多带些肉(しもふりにく)投喂,这样就算捕捉率比较低,也有可能捉到手。

最终BOSS后

回到玛鲁塔核心,获得プチぼう。上去玛鲁塔城 2 层,在王子的房间里开宝箱(ばくだんいし、レア船员服の型紙 5),再去 3 层右边的房间拿宝箱(天鸟のソ-マ、あめのはばきり★、にじのタマゴ、胜负服の型紙 1),而左边的房间也有宝箱(レッドアイ、ドラゴンスレイヤー★レッドオーブ、きんかい)。

然后去大街,进入东边的屋子,拿到しんせいの宝珠,在这里のポスタの家,跟 NPC

对话,获得新钥匙(光あふれる地のカギ)。

前往天空世界,在ヒターノの町东边的小岛,可以跟スラ・ブラスタ-对战,胜利后它会加入队伍。

这只怪兽 HP 有 6000 左右,每回合行动 3 次。推荐以メタル系怪兽のみがわり特技来承受伤害。用增益提高输出怪兽的攻击力后,再用アンカーナツクル等斩击特技来攻击。舞蹈、体技和吐息攻击被预测到的话会反弹。

通用 BOSS 打法

上文的 BOSS 说明也多次提到过,让メタル系的怪兽获得みがわり特技,加上つねにアタックカント特性,大多数的 BOSS 战都会变得非常轻松。

首先要在格斗场 B 级比赛胜出,获得金属世界的钥匙(メタルエリアのカギ),进去捕捉金属史莱姆(メタルスライム)。

通关后,用 2 只金属史莱姆合成はぐれメタル,然后用解锁了つねにアタックカント特性(RANK 的加值在 50 以上)のシャイニング(推荐用沙漠世界のドロザラ融合),或者スラ忍系怪兽(在玛鲁塔道具店买しろいタマゴ随机孵化),与はぐれメタル进行新生融合。用特性“にげあし”交换,获得特性“つねにアタックカント”。



最后用 SS 级的是ぐれメタル跟アクアパラソル(在水世界西边洞穴)或者パ-ルススライム等融合,保留“ガード”技能,就可以学会“みがわり”。

在 BOSS 战中,每回合都用这只はぐれメタル的“みがわり”,绝大部分 BOSS 的攻击都会无效,并且会反弹部分攻击,于是队伍里只要另外配备主要的输出和 MP 回复(特技やすらぎのふえ)成员,就能轻松打败棘手的 BOSS。

其他心得

捕捉 Q 任务

在主角父亲那里可以接到与捕捉怪兽有关的任务,某些关键道具和图纸也要完成这些任务才能入手。

第1题: 带有プリンセス的リーファ

说明: 在自家的是じまりの海岸捕捉はなカワセミ,在沙漠世界捕捉スライム,拿去融合成带有プリンセス的リーファ。

奖品: ふしぎなきのみ

第2题: おばけヒトデ

说明: 在水世界的ポロ-ニヤの村的东边抓到。

奖品: ♀の杖

第3题：收集史莱姆

说明：在后备队伍中加入4只史莱姆系怪兽。(填满4格)

奖品：はがねのつるぎ★

第4题：モーザ

说明：进入水世界，抓到キラ-エイブ(西边山崖洞穴的北边，紫色的猩猩)和グランドシャーク(ポ-トリツツの町东边的海上，或海神神殿的鲨鱼)并融合成モーザ。

奖品：レア船员服の型紙2

第5题：ハートナイト

说明：在冰雪世界，找到粉色的史莱姆骑士。(多打些史莱姆骑士就会比较容易出现)

奖品：せかいじゆのは

第6题：プラス値25以上の怪兽

说明：不限种族，只要RANK后面的数字大于25就可以。

奖品：ラッキ-スティック★

第7题：有“守备力アップ2”技能的怪兽

说明：当双亲的“守备力アップ”技能点数合计超过100，或者某一方超过100就会出现。

奖品：♀の杖

第8题：ダークホビット

说明：用ポストロール(在沙漠世界东边的洞窟)和しりょうのきし(在天空世界的死者之城)融合得到。

奖品：ちいさなメダル×10

第9题：しんかいりゆう

说明：将スカイドラゴン和ギガンテス融合得到。(在天空世界可以捉到)

奖品：しもふりにく

第10题：プラス値50以上の怪兽

说明：不限种族，只要RANK后面的数字大于50就可以。

奖品：レプナントイ-ター★

第11题：新生融合产生的怪兽

说明：通关后，用新生融合获得任意怪兽。

奖品：ゼロ封じの証

第12题：大地の龙バウギア

说明：将グレイトドラゴン和しにがみきぞく融合出ブラックドラゴン，然后把ブラックドラゴン和キングリザ-ド融合。

1. サイレス×じごくのもんばん(宿り木，上2层的途中)=ジャミラス

2. ギガンテス(天空世界)×ガル-ダ(宿り木，上4层的途中)=アトラス

3. ジャミラス×アトラス

=ゲモン

4. ギリメカラ×アンドレアル=グレイトドラゴン(在夹缝世界也能找到)

5. グレイトドラゴン×ゲモン=ブラックドラゴン

5. ブラックドラゴン×キングリザ-ド(宿り木的地面)=大地の龙バウギア

奖品：レア船员服の型紙2

第13题：有特性“超ギガボディ”的怪兽

说明：融合出マンモデウス、リバイアさま、オリハルゴン等怪兽。比如：

オリハルゴン=ヘルゴラゴ×シヤンタク

リバイアさま=コアトル×ポセイドン

マンモデウス=ゴ-ルデンスライム×キングアズライル

奖品：レア给仕服の型紙5

第14题：スラキャンサー

说明：用ダ-ククラブ×2和ゴ-ルデンスライム×2进行4体融合。

奖品：战士の証

第15题：天魔クアバルナ

说明：用咒术师マリ-ン、魔军师イッド、妖剑士オ-レン、ウルベア魔神兵进行4体融合。

1. 魔军师イッド=恶魔ザイガス×魔导鬼ペドラ-

2. 妖剑士オ-レン=スカル

スパイダ-×死神の騎士

3. ウルベア魔神兵=格斗场“勝ち抜きバトル”100胜

4. 咒术师マリ-ン=怪兽プスゴン×大怨灵マアモン

奖品：圣剑レオソード★

素材交换

在自家厨房跟母亲对话，可以接到素材交换的任务，在下列位置找到相应数量的素材交给母亲，就

可以换到其他素材，甚至是星级武器。一些素材可以通过站在背后吓唬怪兽掉落而获得。

必要素材	入手方法	奖励
げんこつダケ×5	沙漠世界的“ぶちスライム”掉落	てつこうせき×5 ビッグサボテン×5 バトルリボン★
ふさふさの毛皮×5	水世界的“ファ-ラット”掉落	小さなこうら×5 するとい爪×5 メタルネイル★
まじゅうの皮×5	冰雪世界的“ダ-スウルフエン”掉落	大きなこうら×5 ふさふさの毛皮×5 クリスタルロッド★
みかわしそう×5	天空世界的“しりょうのきし”掉落	かぜきりのはね×5 へびのぬけがら×5 エビルプレイヤー★
ぶどうエキス×5	天空世界的“コングヘッド”掉落	げんこつだけ×5 いかづちのたま×3 ギガクラッシャー★
プラチナこうせき×5	宿り木の塔，去5层途中的“キラ-ア-マ-”掉落	オリハルコン×3 ゴ-ルドストーン×5 えいゆうのヤリ★
にじいろの布切れ×3	宿り木の塔，去顶层途中的“マポレ-ナ”“にじくじやく”“ガル-ダ”掉落，较为稀有	ピンクパール×3 小さなこうら×5 きせきのつるぎ★

转生怪兽

在某些地方，捕捉或者打倒特定的怪兽之后，会有低几率出现不同颜色的“转生怪兽”，难得遇到的话记得把它们捉起来。

转生怪兽	原名	出现场所	称号
ム-ンキメラ	キメラ	沙漠世界：野外	月光魔鸟ハンター
サボテンゴ-ルド	サボテンボ-ル	沙漠世界：野外	黄金仙人掌ハンター
ピンクボンボン	ファ-ラット	水世界：野外	桃色毛玉兽ハンター
ワイヤ-マン	くみひもこぞう	水世界：海神の神殿	钢线怪人ハンター
ハートナイト	スライムナイト	冰雪世界：野外	真心骑士道ハンター
ゴ-ルデンコ-ン	アルミラ-ジ	冰雪世界：野外	黄金一角兽ハンター
ちょうろうじゆ	じんめんじゆ	冰雪世界：まよいの森	千年妖树ハンター
アルケミストン	トンプレロ	天空世界：野外	炼金猪兽ハンター
タイプG	キラ-マシン	天空世界：野外	杀人铁机兵ハンター
マッドスミス	くさつた死体	天空世界：野外	狂乱不死者ハンター
クイ-ンモ-モン	マポレ-ナ	寄生木塔	女王毛纹ハンター
とげこんぼう	ブラウニー	寄生木塔：2层	凶棒妖精ハンター
シャド-ノーブル	ボ-ンナイト	寄生木塔：去4层途中	魔影贵族ハンター
シルバリヌス	セルゲイナス	寄生木塔：去5层途中	异界银魔ハンター

DLC 攻略补完计划



文 伽蓝 美编 anubis

最后生还者

SCE

动作冒险

PS3

The Last of Us
2013年6月14日
无对应周边

本地1人, 在线2-8人

中英文合版

388港币

对应玩家年龄: 18岁以上

基本操作

按键	对应行动
左摇杆	人物移动(轻推为慢走,重推为慢跑)
右摇杆	视角移动/准星移动
十字键	武器切换/道具切换
□键	近身攻击/使用近身武器/挣脱
×键	攀爬
○键	蹲下/站立/道具制作
△键	动作键/拾取/弹簧刀暗杀

按键	对应行动
L1键	举枪
R1键	开枪/上弹/快速投掷
L2键	奔跑
R2键	聆听模式/举枪换肩
L3键	提示
R3键	手电筒开关
SELECT键	物品菜单
START键	暂停

生还者难度全收集攻略

马上回来

剧情过后从面前的楼梯往上走,一路直走会发现在右侧拐角的威斯頓药房,以蹲姿从铁闸门的夹缝进入。在内部搜刮一番后,调查位于柜台后方的门,在剧情中可以发现门后有一个医药包,但无奈门被锁上,需要寻找钥匙来开启,这时转头看,在柜台下的地上可以发现一张纸条,这里面写有取得钥匙的线索。离开药店,根据刚才从纸条中获得的密码就能将旁边的女装服饰店打开,在这个充满孢子的场景里边,有一具被孢子包围的尸体,上前调查可以获得用于打开刚才药店大门的钥匙。当玩家离开这个服饰店时,大门外会出现一名循声者,如果不留神发出声响就会被这种耳朵特别灵敏的敌人一击必杀,在这里蹲下慢走,靠近循声者身后按△键暗杀即可。

用刚才取得的钥匙打开药店紧

锁的门,但发现里面的急救包其实是空无一物的,艾莉只好另寻他法。从窗户离开来到下一场景,这里周围的地面都被破坏,只能沿蓝色外墙的美甲沙龙内部前进,离开美甲沙龙后从面前的楼梯往下走,从楼梯边缘的栏杆上一跃而下即可。

收集

收集品 1: 密码留言

这张纸条就是第一个收集品,属于流程必定得到的收集。



收集品 2、3: 药剂师的钥匙、药剂师的留言

调查药剂师的尸体后自动取得,同样属于流程必定得到的收集,同时在调查药剂师后就会从其手上掉下一篇留言,拾取即可。



收集品 4: 沙龙留言

在这个美甲沙龙的出口处有一具尸体,收集品就在其身旁。



商场老鼠

一开始的一大段流程都没有任何难点,只要跟随莱莉前进即可,来到一个黄色帐篷时,需要对柜子上的物品进行调查才能推进流程,随后与莱莉合力抬起钢根后,在剧情中汽车会坍塌下来堵塞原来的通路,这时走到右后方调查大门,两人合力即可进入万圣节商店。在万圣节商店中戴上狼人面具后,需要



连点△键进行“咆哮”,这个万圣节商店虽然与流程没有太大关系,但其中有很多收集要素,具体请参考收集部分。在接下来会与莱莉进行砸车窗比赛,赢得比赛可以获得奖杯“丢砖头高手”。比赛过后跟随莱莉往下层走,在发电间内拉动闸门就能使商场恢复供电,最后打开尽头的门结束本章。



收集

收集品 5: 悬赏海报

在本章刚开始跟随莱莉前进时,以蹲姿穿越一扇被木板阻隔的门后,会进入一个客厅模样的居室,在这里的桌子上可以找到。



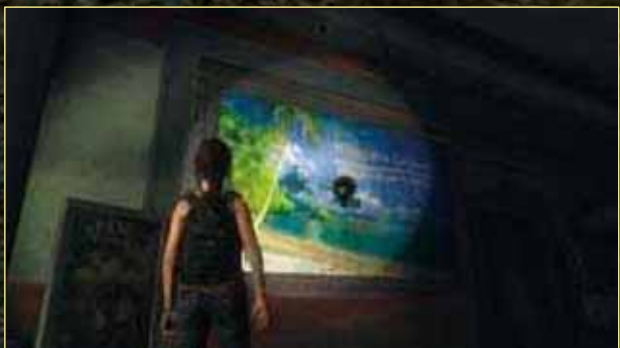
对话 1

在取得收集品 5 后，与莱莉一同从断壁上攀爬到上层，在上层莱莉会蹲在进入满布滚筒洗衣机的场景的缺口处，这时先不要从此处离开，在墙壁上可以聆听对话。



对话 2

跟随莱莉从建筑天台的缺口进入商场内部后，在走下长长的扶手电梯后先不要往前走，绕到右后方可以发现一张关于夏威夷的海报，在此处可以聆听对话。



对话 3

取得对话 2 后按原路走，在扶手电梯的前方可以发现另外一张可以聆听对话的海报。



对话 4

与莱莉从另一处扶手电梯往下走发现一个黄色帐篷时，在对话中会谈

对话 8

在取得对话 7 后，莱莉会戴上一个绿色的科学怪人面具，走到旁边的吸血鬼主题区域，等待其更换了一个吸血鬼面具后再与其对话即可。



论到温斯顿这个人，这时与莱莉对话即可聆听这个对话。



对话 5

进入黄色帐篷的内部，调查柜子上的照片可以聆听对话。



对话 6

离开帐篷后往前走，这时在面前就可以发现一个挂在长椅上的马鞍，上前聆听对话即可。



对话 7

在万圣节商店中戴上狼人面具并嚎叫后，在前方尽头右侧的木质货架上有一瓶眼珠玩具可以聆听对话。



对话 9

在万圣节商店的两排货架之间，可以找到一个绿色的地精面具，戴上面具后莱莉身上会出现新的对话标记，与其对话即可。



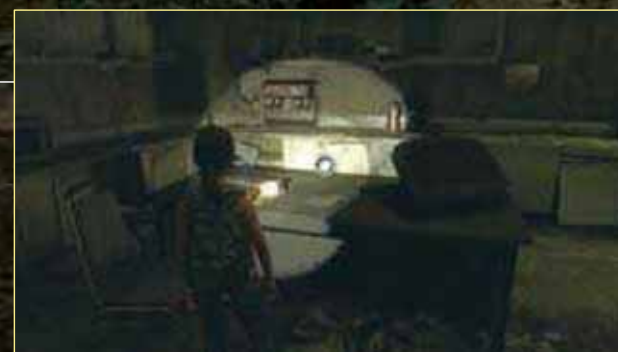
对话 10

在场景的一角，可以发现个被紫色纸板包围的占卜头骨，调查头骨 8 次，也就是说让艾莉向头骨发问 8 次后，直到莱莉也上前来玩一次占卜即可取得这个对话。



收集品 6：警告留言

在结束与莱莉丢砖块砸车的比赛后，跟随她沿楼梯往下层走，走到下层后先不要跟着她去开启电闸，而是进入左边第一间房子内，在这里的桌子上可以找到。



差一点点

恢复操作后调查正前方带有警告标语的铁门，会发现大门失去了动力，沿着提供电力的电线一路走，在到达一扇大门时会被堵塞，只要从一旁的浅水域继续进发就能发现要找到发电机。调查发电机后会发现发电机缺少燃油，这时从一旁铁网的角落可以找到一个红色的油壶，拿着这个油壶可以从场景中白色的货车油罐内取得所需的燃料，而在生存者难度下，难点就在于在这个取得燃油的过程，这时场景中会出现 4 名潜行者，这些潜行者十分分散，而且场景被水所覆盖，因此想要将这些视觉听觉都十分灵敏的敌人全部暗杀基本不可能，逐个击破是这里的主要思路。想要在这里通过，首先需要了解场景中的道具位置，在发电机所在的平台上有一块砖头，白色货车后的平台上也有一块砖头，而尽头平台上的垃圾堆旁

有另一块砖头，手持砖头按下 R1 将潜行者打至硬直后可以直接上前按△键用弹簧刀终结潜行者，也就是说利用这些砖头至少可以杀死 3 名潜行者，加上红色货车旁的木箱上有燃烧弹以及手枪子弹，击杀潜行者也会掉下子弹，因此只要操作得当不被潜行者逮到就没有问题，在寻找砖头、换弹的过程中要保持奔跑状态，否则很容易被潜行者追上，在不幸被抓时，记得迅速按□键挣脱，因为在生存者难度下是没有任何按键提示的。

取得燃油后回到发电机处启动



发电机，然后连续3次在下方指定区域按下△键就能启动发电机。在启动发电机后，原本被水覆盖的区域会因满布电流而无法通过，这时打开发电机所在平台上的铁网门并爬到上层，借助顶部的通风管道即可继续前行，借助红色货车的车顶落下到平台后，在两扇闸门处有一个小小的谜题，按下两扇闸门的开关打开闸门，将左侧闸门内的货架移动到右侧闸门处，以此支撑已经上升的闸门作为平台继续前进，最后从房顶沿管道跳下尽头的平台即离开这个区域。随后会进入一个商店模样的场景，在这里有大量的

跑者以及循声者，但在这里完全不需要与他们进行战斗，只要避过面前第一个循声者，一直紧贴着右侧以蹲姿缓慢前进就能躲开这里的全部敌人，最后把挡在出口处的一个跑者暗杀掉就可以马上打开大门离开，如果在商场内触发了战斗，那就放弃抵抗重来吧。

在离开商场准备打开铁门时，场景中会出现2名循声者，这时只要在左侧的花圃处稍作等候他们就会自动分开，绕开他们直接打开铁门走到中庭二楼即可，最后跳到直升飞机之上触发剧情后本章结束。

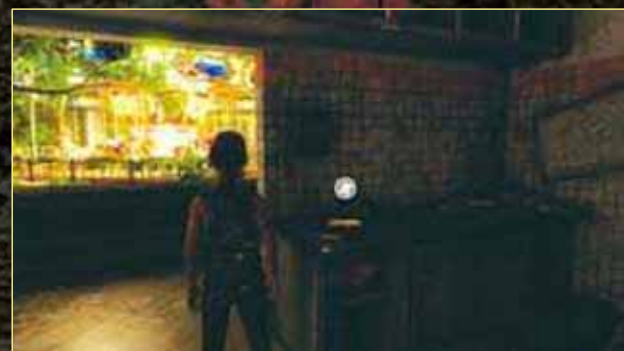
对话 12

游玩旋转木马后，莱莉会给艾莉一本笑话书，与莱莉一直对话直到说完所有笑话为止就能获得这个对话。



收集品 10：厨房留言

在说完笑话后，在这个旋转木马所在的区域有一个名为“Fast Burger”的汉堡店，在厨房内可以找到收集品。



对话 13

在旋转木马一旁的区域，有一台贴纸机，调查贴纸机就能获得最后一个对话，解锁奖杯“最好的朋友”



收集

收集品 7：中庭留言

在本章刚开始恢复操作后，先不要往前走，绕到右后方店铺的尽头，收集品就在地上。



收集品 8：发电机留言

在找到为大门提供电力的发电机时，收集品就在一旁的铁桶之上。



收集品 9：中庭录音机

恢复电力并打开铁门来到中庭二楼后，在离开扶手电梯后往左侧走，在染血的帐篷内可以找到。



笑话和游戏

这一章虽然没有任何战斗元素，但却是这个 DLC 的灵魂所在，本章通过在商场内游玩各种小游戏，刻画出艾莉与莱莉之间深厚的感情，几个

小游戏的玩法很简单，输赢对流程来说没有什么影响，但却关乎几个奖杯的获得，关于小游戏的操作方法以及奖杯取得条件参考奖杯解说部分。

收集

对话 11

在章节刚开始时，走到前方的旋转木马处调查旋转木马就能获得这个对话，不会遗漏。



我敌人的敌人

镜头一转回到了现在，从直升机跳下后沿惟一的通路前进，在必经之路上会触发人类敌人遭遇循声者袭击的剧情，在这里可以得到一把弓，与枪械相似，按下 L1 可以瞄准并拉弦，按下 R1 即可发射箭矢，拉弦时间越长，伤害越高，相信玩过本篇的玩家都知道弓对于暗杀的重要性。这里的3个敌人并非强制战斗，因为我们的目的是到达右侧拐角尽头的通风管道内，因此只需要暗杀必经之路上蓝色衣服的敌人即可无视其他两名敌人直接从通风管道离开。

在离开通风管道后会来到一间服装商店，这里会同时出现人类敌人与循声者，在平台上方拣起砖头，下方的循声者就会应声冲到他们跟前，当他们忙得不可开交时直接从左侧拍拍屁股溜走即可。离开服装商店后前方铁闸门是紧闭的，需要从右侧攀爬跳到另一个场景，进入这个场景内部后会从前方顶部缺口跳下几个敌人，这里可以用与刚才类似的方式处理，等待4名人类敌人悉数跳下后，用附近搜刮到的砖头/玻璃瓶扔到他们跟前，这样场景中循声者+跑者的组合就会朝他

们发起攻击，一般来说如果完全不插手这场混战的话，人类敌人一方会很快获胜，因此在循声者与跑者攻击他们的同时，在一旁用弓箭补刀人类敌人就能保证最终场景中只剩下任意一方的1~2名敌人，这样通过的难度就小多了。全灭场景中的敌人后从缺口处往上攀爬，推起面前的铁闸门就能回到中庭。

在中庭的战斗分为两场，第一场是面对大量人类敌人的战斗，一开始玩家会处于中庭的二楼，这里两边都可以到达下层，在这里推荐从右侧推进，首先从二楼的缺口边缘拣起一块砖头，然后迅速走到右侧暗杀第一个背对我们的敌人，这样可以触发第一个检查点，只要速度够快，就可以赶在另一名敌人从右侧走到2楼前抢占有利位置，然后用投掷砖头+△的方法速杀这一名敌人，这样可以触发第二个检查点，在走下楼梯记得先从二楼获得砖头/玻璃瓶的补给，因为在走下楼梯后会直面第3名敌人，用同样的方法速杀后可以直接绕到中庭一楼正在撬门的两名敌人后方，此时用弓箭暗杀其中一个后会再次出发一个检查点，这样可以保证之前的一大段工夫不会白费，随后的部分

奖杯攻略

有一些运气成分，因为敌人既有可能从前方迎面进攻，也有可能从玩家来路的楼梯绕到后方包抄，如果遇到绕后的情况需要优先解决后方的敌人，最后再躲在掩体后逐个击杀面前的敌人即可完成这一阶段的战斗。

在完成第一场战斗后调查乔尔所在的商店大门，随即就会触发第二场战斗，这时玩家需要面对大量的人类敌人，这时他们遍布场景的每个角落，因此没有任何一条绝对

安全的路线，只能尽量暗杀敌人或用投掷 + △ 的方法相对安静地杀死敌人，好在这里检查点较多，而且从检查点重来后敌人的动作是固定的，因此玩家可以用背版的方式通过。在这一场战斗的后半段，还会出现感染者加入混战的情况，这个阶段最好迅速走到二楼，用投掷物往中庭一楼投掷物品引发敌人之间的混战，减轻战斗的压力。在全灭敌人后打开中央的铁门即可完成本章。

收集

收集品 11：队员合照

恢复操作从直升飞机跳回平台后，沿路前进不久后，在右侧有一间墙壁长满了爬山虎的店铺，从店铺内部的尸体上取得。



收集品 12：通风管录音机


在取得弓箭的场景后，会进入一段通风管道内继续前进，在通风管道内沿着血迹走，在尽头的尸体处可以找到最后一个收集品，并解锁奖杯“搜刮一空”。




逃离自由花园

纯粹的剧情章节，玩家的目的就是奔跑逃离感染者的围攻，惟一需要注意的地方是在与茉莉合力打开铁闸门后，茉莉会一人顶着大门，这时进入内部将红色的手推车推到大门之下即可，其他 QTE 要素在游戏中都有明显的提示，在这里就不再赘述。




别走-简单  铜杯


取得条件：以“简单”难度完成Left Behind

别走-普通  铜杯


取得条件：以“普通”难度完成Left Behind

别走-困难  铜杯


取得条件：以“困难”难度完成Left Behind

别走-生还者  银杯


取得条件：以“生还者”难度完成Left Behind

最好的朋友  铜杯

取得条件：找出所有Left Behind的选择性对话

搜刮一空  铜杯


取得条件：找到所有Left Behind的收集品

丢砖头高手  铜杯

取得条件：在丢砖头竞赛中获胜

奖杯说明：在章节“商场老鼠”尾段，茉莉会向艾莉发起挑战，比试谁能先破坏下方车辆的所有玻璃，在这个比赛中，我们的目标是红色的车辆，千万别扔错。这个丢砖头比赛其实很简单，拣起砖头按L1键瞄准后按R1键就能准确投掷车窗，红色车辆前后车窗、车门窗以及天窗加起来共有7扇窗，建议首先破坏后车窗，然后逆时针移动，在一边移动的过程中一边拣起就近的石头，再迅速靠近到平台缺口瞄准车窗破坏即可，如果砖块消失了也不用担心，过一段时间就会重新刷新，实际上在这里茉莉破坏车窗的速度很慢，想要赢她没什么难度。




人无完人  铜杯

取得条件：游玩Jak X Combat Racing


奖杯说明：在章节“笑话和游戏”中，当与茉莉离开回旋木马所在的一层来到二层的游戏厅后，先不要往茉莉所在之处激活格斗游戏“THE TURNING”，在左侧尽头可以找到一台赛车游戏机台，调查这个机台艾莉就会坐上去装模作样地玩起来，等她玩完后奖杯也会随之跳出。



刀锋天使  铜杯

取得条件：以毫发无伤之姿打败黑牙获胜

奖杯说明：在章节“笑话和游戏”中的流程中必然会进入一段艾莉幻想进行一段格斗游戏的剧情，只要按对所有的按键就能无伤获胜，按键的要求并不算太难，但有时会出现一些需要同时按下的组合键位，注意好再按即可，如果不慎按错，可以马上读取检查点重来。

超高手  铜杯

取得条件：在水枪战获胜

奖杯说明：在章节“笑话和游戏”的末尾，艾莉与茉莉会进行一场水枪对决，水枪的操作方法很简单，按R1注水，然后L1瞄准R1开枪，一开始互相对射的环节并不计算在奖杯要求内，水枪战真正的起点为双方进行三局两胜的躲猫猫部分，在倒数5秒后茉莉会躲藏在场景的货架之后，一般情况下玩家可以按下R2键进入聆听模式准确定位茉莉的位置先发制人，但如果玩家是以生存者难度进行游戏，那么在缺少聆听模式的情况下会增加一些难度，但要用肉眼捕捉茉莉的位置其实也不算很难。由于在每一小局决出胜负后系统都会自动储存，因此无法用读取检查点的方式重试，建议在三局两胜比赛最开始时按下START键手动保存一个“新的保存资料”，如果在比赛中输掉就直接退出到游戏主界面读取这个档重来。





据称 Xbox One 亚版有望在 3 月 5 日公布、4 月内发售。当大家看到这期杂志时，恐怕已经有进一步消息了。PS4 的经验教训证明，亚版对玩家的吸引力是巨大的。不光是电源和游戏，保修也是大家所看重的，特别是 Xbox One 至今未开放中文系统，导致很多游戏都无法选择中文，这些问题在亚版发售后会迎刃而解。让我们拭目以待！



实用技术
软硬兼施SP

- PSV破解仍无头绪
- 3DS烧录卡大战
- PS4日版机上市
- X360芯片鉴别

价格行情

——提供最佳购机方案

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机 (港版黑, Wi-Fi)	1280元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	128元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1458元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：本周港版 PSV 的价格继续保持稳定，日版则由于汇率的关系，价格稍有下挫。截止到目前日当天，港版 PSV-2000 的售价保持在 1250 ~ 1300 元之间，日版相对便宜 50 ~ 100 元。这样的差价让很

多玩家都选择了日版主机，尤其是离香港较远、很难享受到保修的玩家。此外，可以直接使用的电源也是让玩家选择日版主机的原因之一。众所周知港版 PSV 的原装电源插头是三向的英式大插头，而日版主机的电源是扁平的双向插头，索尼的电源向来是宽幅电压输入，额定数值一般是 100 ~ 240V、50/60Hz。既兼容日本的 110V 电源，又能用在国内的 220V 电源上，所以很多不了解情况的普通玩家一看到港版主机的英式大插头就都避而远之，选择了使用更方便的日版主机。实际上港版主机的电源也可以拆解成双向圆插头直接在国内使用，只要拧下插头正面的那颗螺丝就能拆成双向圆插头了，拆完之后记得收好拆下来的插头。在可以使用双向插头的情况下，应该就不会有很多玩家只看插头就选主机版本了吧？另外在 PSV 的破解方面，上个月爆出了有

▲在PSP末期，港版插头就可以直接拆开变成适合国内使用的圆形双插头，PSV延续了这一点。

芯片中的系统以及游戏卡带上的数据，但可惜目前主机系统只能备份无法写入，读出的内容也无法被解密和修改。而且基于密钥验证机制，每台 PSV 的闪存备份也只能用在同一台 PSV 上，看得出来索尼在 PSV 的防破解上非常下功夫，除非是官方乌龙，否则主机破解的可能性不高。不过既然游戏机都在国内解禁了，玩家还是支持正版扶持起国内的游戏市场吧。



▲在PSP末期，港版插头就可以直接拆开变成适合国内使用的圆形双插头，PSV延续了这一点。

01 PSV 购机推荐套餐

主机及主要周边参考价格	
PSV-2000主机 (港版六色, Wi-Fi)	1280元
PSV-2000主机 (日版灰红, Wi-Fi)	1200元
PSV-2000主机 (日版黑白黄蓝, Wi-Fi)	1250元
PSV TV普通版 (港版)	680元
PSV TV豪华版 (港版)	980元
PSV用Hori高清贴膜 (原装)	80元
PSV原装耳机 (港版)	120元
4GB索尼原装PSV记忆卡	98元
8GB索尼原装PSV记忆卡	128元
16GB索尼原装PSV记忆卡	208元
32GB索尼原装PSV记忆卡	358元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

02 3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机 (美版4.5系统)	1420元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
SD/TF卡	金士顿 16GB microSD卡 (行货)	60元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜 (组装)	28元
总计		1886元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块 (电池仓内)、专用触控笔一支、

4GB 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：近期 3DS 比较值得瞩目的便是《怪物猎人 4G》的发布，与此同时任天堂还会上市一款《怪物猎人 4》的限定版主机，这款主机会在 3 月 27 日上市，售价 18952 日元，折合人民币 1134 元，届时上市的之后国内的价格必然会飙升到 1400 元左右，想要收藏这款主机的猎人们赶紧攒银子吧。国内市场方面，可破解主机持续缺货，4.5 系统以下的美版主机售价继续上涨，目前已经涨到 1400 元左右，同时可破解的港版主机价格也有一定上浮，想要入手破解主机的玩家抓紧最后的时间吧。非破解主机方面，目前除了核心玩家或者出于收藏主机目的的玩家以外，很少有人问津，因此价格略有下跌，但幅度

不大，选择非破解主机的玩家可以随时入手。

在烧录卡方面，知名的 GateWay 3DS 和后起之秀 MT Card 开始了新的暗战，GateWay 3DS 正式版 2.0 固件再度爽约，2 月依然未发布，官方也在月底给出理由，是为了测试 64GB microSD 卡的兼容性，以为 2.0 固件的一卡多 ROM 功能做准备。而 MT Card 则准备在 GateWay 3DS 的 2.0 固件之前发布新的固件，以解决现在的游戏兼容问题。目前 MT Card 已经支持了一卡多 ROM，且烧录游戏是直接拖拽，无需像 GateWay 3DS 借助 win32diskimager 传输游戏，但玩家仍普遍质疑 MT Card 属于和 3DS Link 相似的抄袭产品，只不过是 MT Card 提前获取了 GateWay 3DS 的内测固件进行了改造，如果这次 MT Card 的新固

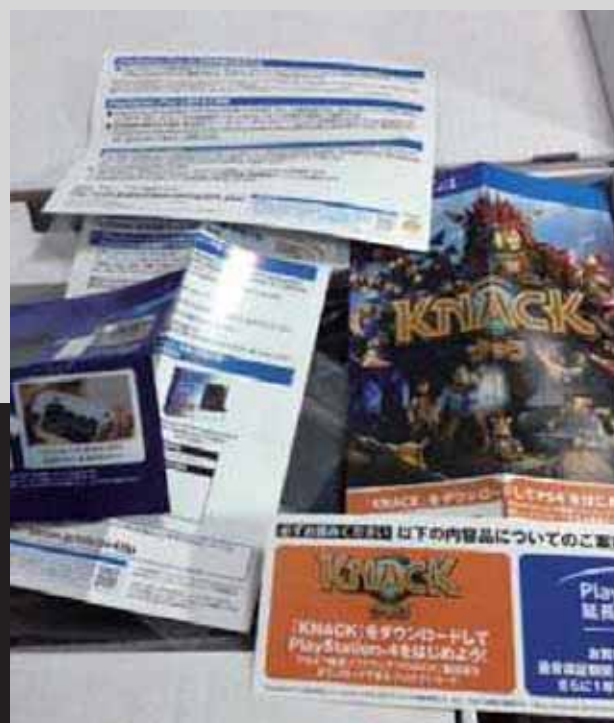


▲任天堂在2月14日的直面上公布了《怪物猎人4G》限定版主机，裸机价格不高，推荐核心玩家入手。

件仍无法支持《口袋妖怪 XY》，想必更是难逃质疑一说。现在 3DS 破解仍处于仅可破解 4.5 系统以下的停滞期，但烧录卡行业却处在高速发展期，目前 GateWay 3DS 和 MT Card 的售价相差无几，功能上 MT Card 领先一筹，游戏兼容性上 GateWay 3DS 略高一些，玩家可以按照自己的需求去选购烧录产品，给较多玩家带来蓝屏困扰的 3DS Link 仍然不建议选购，这点还请注意。

主机及主要周边参考价格	
3DS LL主机 (美版4.5以下系统)	1420元
3DS LL主机 (港版4.5以下系统)	1350元
3DS LL主机 (日版5.1以上系统)	1180元
2DS主机 (美版)	920元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
GateWay 3DS	320元

主机及主要周边参考价格	
3DS Link	220元
MT Card	350元
SCDS TWO全球版	218元
R4 SDHC银版	48元
金士顿 8GB TF卡 (行货)	30元
金士顿 16GB TF卡 (行货)	60元
金士顿 32GB TF卡 (行货)	120元
金士顿 64GB TF卡 (行货)	280元



▲日版PS4中附带《Knack》下载码，选择日版主机的玩家别忘了到日服兑换下载。

等些时日入手。近期破解版 PS3 的购机焦点主要还是集中在无痕破解上。上期已经提到，无痕破解主要的优点在于外观和非破解主机一样，不在外面留有 USB STICK，但缺点是如果 E3 系统升级出现问题就有可能要重新改机，因为没有 USB STICK 进行恢复。但从市场上的反映看，玩家并不关心主机后期使用上的问题，只要是知道无痕改机的玩家都希望选择这种破解方式，看得出来全方位的完美破解在玩家心目中才是第一位的。不过考虑到最近 E3-TEAM 仍在持续开发新固件，未来极有可能带来无需外置硬盘即可进行破解游戏的方法，而这种办法是否要借助 USB STICK 还不得而知，如果届时需要 USB STICK，那么无痕破解的主机就极有可能无法跟上随后的破解，从这个角度考虑，还是建议玩家选择更为稳妥、在外面带有 USB STICK 的官方破解方法。另外，在破解主机经历了 4.55 系统无法读取

索尼家用机及主要周边参考价格	
PS4 CUH-1006A主机 (500GB, 港版)	3500元
PS4 CUH-1006A主机 (500GB, 摄像头同捆, 港版)	3850元
PS4 CUH-1000A主机 (500GB, 日版)	3300元
PS4 CUH-1000A主机 (500GB, 摄像头同捆, 日版)	3650元
PS3 CECH-4012主机 (12GB, 港版黑/白)	1550元
PS3 CECH-4012主机 (250GB, 港版黑/白)	1680元
PS3 CECH-4012主机 (500GB, 港版黑/白)	1780元
PS3 CECH-4012主机 (500GB, 港版红/蓝)	1980元
PS3 CECH-4012主机 (250GB破解, 港版黑/白)	2520元
PS3 CECH-4012主机 (500GB破解, 港版黑/白)	2650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 Basic Pack (手柄+摄像头)	600元
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
原装色差线 (PS2通用)	200元
组装色差线 (PS2通用)	20元
原装索尼HDMI线 (1.5米)	120元
高仿索尼HDMI线	45元

硬盘游戏的短暂风波后，我们也建议玩家不要第一时间就更新到最新的官方系统，最好关注 E3-TEAM 的网站，查看固件是否支持后再更新，以免出现无法游戏的问题，已经升级到 4.55 系统无法游戏的玩家请到 E3-TEAM 的官方网站下载最新发布的 E3 OS 2.1 及 E3 Manager 2.0，注意更新时请按官方提示拔掉 USB STICK 和外接硬盘，并切换到 BD 模式，以免出现死循环问题。

实用技术

软硬兼施SP

03 索尼家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1006A主机 (500GB, 港版)	3500元
总计		3500元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机 (250GB破解, 港版黑/白)	2480元
硬盘	东芝2.5英寸500GB硬盘	329元
引导盘	廉价正版游戏	60元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2958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。

点评：日版 PS4 正式发售，国

内已经有商家陆续到货，和之前预期的相似，日版主机进一步冲击了港版 PS4 高企的售价，目前日版 PS4 的单机标配价格在 3300 元左右，要比港版便宜 200 多元，捆绑摄像头的版本价格差距也相似，很多玩家已经陆续投入到日版主机的怀抱。日版主机和港版主机的包装相同，只是里面多了一个《Knack》的下载码，因为游戏不锁区，主机本身也是宽幅电压，考虑到随机附送游戏下载码，日版还是比较合适的，想省些银子尝鲜的玩家可以考虑日版主机。另外日版主机里面附送的《Knack》游戏如果想在港服 PSN 玩，那你需要先注册个日服 PSN 的账号设置为常用机器，然后在日服账号下使用下载码兑换《Knack》，之后再回到港服 PSN 上玩，这种方法也可以获得奖杯。日版发售，PS4 已经在全球的主流游戏市场全部上市，相信随着 PS4 供货的逐渐提高，主机的价格在未来还会进一步下跌，届时现在港版断货，一机难求的局面将会进一步得到缓解。目前仍觉得主机价格较高的玩家可以继续耐心等待一段时间，观望今后的走势。

PS3 进入末期，市场销量却节节攀高，因此近段时间的主机售价也有所上涨，截稿当日的报价比年初上涨了 200 多元，介意价格的玩家不妨再

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机 (美版, 含 Kinect)	3900元
电源	原装电源 (包改220V)	-
总计		3900元
近期推荐购入指数		7
	品牌 / 型号	价格
主机	X360E主机 (单破解, Kinect同捆)	2280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		2569元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 Kinect One 体感摄像头一枚、HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：发售不久的 Xbox One 在上个月被华盛顿邮报的 Parade 杂志评选成为了 2014 的“年度最佳产品”，看得出来 Xbox One 在美国号召力十足。不过在国内 Xbox One 还仍处于破冰阶段，和 PS4 相差

100 美元的价格，让 Xbox One 始终保持 4000 元以上，玩家望而却步。为此国内商家也推出了价格更低的“简装版” Xbox One，也就是拿出了包装里的 Kinect，这种主机的价格在 3500 元左右，要接近于 PS4 在国内的售价。不过从官方角度来说，微软一直都没有推出不捆绑 Kinect 主机的打算，这显然是为了能让玩家体验到游戏的全部乐趣，商家的这种行为虽然降低了主机售价，但却难以保证主机体验的完整性，所以我们也并不建议玩家选购这类主机。现在普通版的 Xbox One 售价也已经跌破 4000 元，有条件的完整还是直接选购完整的游戏套装吧。

X360 年后的价格稳中有降，目前破解版主机都以 4GB 主机为主，体验配套家装 1TB 硬盘售价也只在 2800 元左右，整体非常划算。之前我们提到现在 X360E 的破解芯片已经全部使用更为方便

的 Stone 芯片，很多玩家都想了解如何知道 X360 上装的是不是 Stone 芯片。实际上这个问题不算太难，只要在开机脉冲的时候观察芯片上的指示灯就好了，如果是红色一般就是最新的 Stone 芯片，如果指示灯闪烁的是蓝色，那就属于早期的脉冲芯片了，肯定不是目前使用最广泛的 Stone 芯片，这样的主机就不要考虑了。玩家在购机时也可通过这点简单知道主机上装的是不是最新的 Stone 芯片。当然即便是红色也要多试几次主机，看看脉冲破解的启动时间和成功率，这是检测破解更重要的标准。



▲Xbox One中的Kinect属于标配，主机的必备外设，没有Kinect的人为简配版Xbox One可能会给游戏体验带来一定影响。

04 微软家用机购机推荐套餐

微软家用机及主要周边参考价格	
Xbox One主机 (美版)	3900元
Xbox One DAY ONE主机 (美版)	4380元
X360E主机 (单破解, Kinect同捆)	2280元
X360E主机 (双破解, Kinect同捆)	2350元
X360原装电源 (220V直插)	260元
X360组装电源 (220V直插)	140元
X360原装无线手柄	320元
X360原装有线手柄	280元
X360翻新无线手柄	188元
X360翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元

XBOX Style



★ Xbox One媒体遥控器

微软最近公布了 Xbox One 媒体遥控器 (Xbox One Media Remote)。这是一项针对 Xbox One 丰富的多媒体功能而设计的控制器,支持 Kinect、游戏、蓝光播放、多媒体、App、TV 等功能,十分全

面。当然虽说也能用来玩游戏,显然体验比手柄要差远了,但直接附带的调节音量功能还是不错的。另外这个遥控器的价格也很便宜,仅售 24.99 美元,3 月正式发售。有兴趣的人不妨买个回来。



★ Xbox LIVE数字游戏调价

如今数字游戏大行其道,越来越多的玩家不再忍受 JS 的剥削,直接在 Xbox LIVE 上购买数字游戏。Xbox One 更是所有游戏都有数字版,坚定了数字党的决心。但数字游戏也有一些问题,其中最大的问题莫过于价格。如今同一个游戏的数字版和实体版价格往往相同,就多少不能让人理解,毕竟数字版的成本要低得多。另外数字版的价格过于死板,拿《光环 4》来说,如今不到 300 元人民币就能买到全新的实体版,但数字版依然是高贵的 59.99 美元,就算可以合

购,恐怕也不会有多少人会选择数字版。

不过微软现在也意识到了这个问题,官方明确表示会作出调整。如今这一调整已初见成果,已经有一批 Xbox One 游戏的数字版率先降价,其中就包括首发游戏中引人瞩目的《崛起 罗马之子》,它的价格从 60 美元降到了 40 美元。微软表示将根据玩家反应来讨论是否继续调整其他游戏的价格,不过想必玩家肯定是一面倒地叫好啦!

(P.S.Xbox One 的两个《乐高》赶紧降价吧!)

当日历翻到 2 月下旬时,终于有了亚版 Xbox One 的消息。据称 3 月 5 日微软会在香港召开发布会,会上将宣布港版主机于 4 月发售。虽然没能赶上《泰坦天降》,但如果真能在 4 月发售,也不算太糟。另外最近微软也作出了价格调整,美版 Xbox One 直接赠送《泰坦天降》数字版,英版 Xbox One 更是直降 20 英镑。看来微软是不准备让 PS4 独美了。

★ 《崛起 罗马之子》：战神的选择

Xbox One 首发游戏《崛起 罗马之子》在媒体方面拿的分数并不高,但游戏发售后玩家的评价并不低,越来越多的人为其平反。纱迦过年时也好好体验了一把,发现游戏本身素质确实不错,令人想起很多年前的《鬼武者》。闲话少说,2 月 28 日,本作的新 DLC:战神的选择 (Mars' Chosen Pack) 将会上架。该 DLC 售价 9.99 美元,购买了季卡的人可以免费下载。该 DLC 的内容如下:

- 一套全新的皮肤: Legionary (军团士兵)。
- 新模式: 生存 (Survival)。该模式下玩家会不断掉血,必须尽快处决敌人来回复生命。
- 5 张全新的地图,其中有 3 张为生存模式专用,2 张可以用于已有模式。
- 追加新的成就。

从 DLC 的名字来看,这个 DLC 应该还会追加战神这个新的神祇,从而赋予玩家新的能力和新的奖励。从成就列表来看,还会追加更强大的 6 级装备,需要 130 级才能解锁。这下子就算你已经升到了 100 级,也有新的动力继续战斗了。



■新地图充满着埃及风格。

★ 25 款必玩之 X360 游戏

可能是因为 Xbox One 发售了,很多玩家都觉得 X360 似乎到了晚期,因此来信中也不乏询问 X360 上有什么推荐旧作的问题。正好 IGN 曾于去年年底评出了 25 款必玩之 X360 游戏,现在就和大家分享一下:

25	分裂细胞 黑名单
24	心灵杀手
23	雷曼 传奇
22	我的世界
21	腐烂国度

20	战争机器3
19	极限竞速4
18	FEZ
17	荒野大教赎
16	冤罪杀机
15	忍者之印
14	辐射3
13	Limbo
12	生化奇兵 无限
11	生化奇兵
10	蝙蝠侠 阿克汉姆城
9	镜之边缘
8	行尸走肉
7	上古卷轴V 天际

6	半条命2 橙盒
5	传送门2
4	摇滚乐队3
3	光环4
2	横行霸道V
1	质量效应三部曲

由于是美国媒体评出的,所以一个日式游戏都看不到。这个名次本身有很多值得吐槽的地方,例如《质量效应》三个打一个赢了《横行霸道 V》等等,不过本意是游戏推荐,名次不重要。如果你现在还不知道玩什么游戏,那么不妨先从以上这些游戏中找几个没玩过的下手。

★ XBLA游戏推荐:《疯狂摩托》

X360 玩家对 Twisted Pixel 这家公司应该不会陌生。这家小公司以制作独占下载游戏而著称,其推出的《漫画穿越者》、《爆炸先生》、《爆炸小姐》、《木偶神枪手》无不是给玩家留下深刻印象的作品。这家公司在去年 Xbox One 首发时贡献了一款名为《疯狂摩托》(LocoCycle)的游戏,虽然评价不高,但分主要扣在技术表现,游戏素质还是很不错的。如今该作于情人节推出了 X360 版,内容和 Xbox One 版基本一致,值得推荐。

《疯狂摩托》的主题就很疯狂,不是人骑车,而是车骑人!故事讲述一个有人工智能的

摩托车“劫持”了一个修理工,与跨国黑帮、反动势力进行战斗的故事。游戏的主人公右脚被粘在车上,一路滑行,而战斗是以人车合一的方式进行的,十分恶搞。游戏看上去有竞速成分,其实是个标准的动作射击游戏,玩家不用担心什么过弯加减速,只要专心消灭眼前的敌人即可。

和 Twisted Pixel 的其他游戏一样,本作拥



有花样繁多的游戏玩法,除了最基本的射击和格斗,随着关卡不同还有多种变化,包括纯射击关卡、QTE 大战、光枪、弹幕等等。游戏的倒数第二关甚至是《街霸》玩法,BOSS 更是会维加的冲电、布兰卡的放电、隆的升龙拳、桑吉尔夫的旋风掌等耳熟能详的招式,令人喷饭。游戏的过场则是由真人实拍的,很有美剧感觉。

游戏本身的难度不高,流程也不长,全成就只要 4~5 个小时。不过虽然是一款小品级的游戏,但游戏的制作还是很花成本的。游戏的车库模式中有大量的开发资料等着玩家去解锁,相信你看过之后就会更加喜爱这家公司。

实用技术

XBOX STYLE

★ 《边境之地2》最后一个猎头DLC

《边境之地2》的 DLC 如今进入了猎头时代,而猎头系列的最后一弹将于 4 月 15 日推出,价格为 2.99 美元。

这个名为《Sir Hammerlock 对决 Crawmerax 之子》的 DLC 将舞台移到海滨度假胜地 Wam Bam 岛,Hammerlock 被不知名的巨大怪兽掳走,你的任务是组成队伍营救老猎人。在这个 DLC 中会出现《边境之地》初代著名的螃蟹 BOSS 的儿子,这个可怕的家伙身高 80 英尺,拥有目前最强的实力,是所有玩家的劲敌。如果能将其击败,你可以获得它的头套、沙滩主题的皮肤,以及一大票牛逼的新装备。制作人表示这个 DLC 的内容将是猎头系列中最丰富的一作。



★ 《泰坦天降》X360版一样棒

自从《泰坦天降》公布以来,一直都是以 Xbox One 版为宣传主力,X360 版鲜有提及。《泰坦天降》的 PC 版和 Xbox One 版是 Respawn 亲自操刀制作,而 X360 版则是由 Bluepoint Games 进行移植开发,这多少让人有些担心。而前不久曝出的 X360 版晚两周发售的消息更是让 X360 玩家有种不祥的预感。

不过最近游戏制作人 Drew McCoy 表示,X360 版《泰坦天降》的素质和开发状况都十分良好,玩家不必操心。他还表示,Bluepoint Games 是很有才华的开发团队,移植这样一部作品并没有什么问题。原本 X360 版定于和其他版本同时发售,但 Bluepoint Games 表示无法按时以最高品质完成移植,因此才决定让其延期两周。而 Respawn 也大力支持 Bluepoint Games 的决定,它希望 X360 版也以完美的状态上市。当然,由于机能的差异,Xbox One 版《泰坦天降》的表现肯定要比 X360 版强,但这种差异可能远比玩家的想象小得多。3 月 25 日的 X360 版,请你不要错过。



▲雷到飞起的猫头鸭身涂装,每个仅售两美刀!
◀普莱斯在 IW 的所有《COD》游戏中均有登场(当然不是同一个人)。

★ 《COD 幽灵》DLC思路宽

《COD 幽灵》在 DLC 方面肯定是要强于它的前辈的,之前推出的“狗变狼”DLC 就已经很让人喷饭了,如今 IW 更是一口气公布了 5 个角色包、4 个迷彩包,每个均售价 1.99 美元,2 月 18 日率先于 Xbox LIVE 上发售。这些 DLC 统统不包括于季卡之中。

本作加入了战队系统,玩家可以创建多个角色进行多人游戏,所以贩卖角色成

了 IW 的吸金利器。这回公布 5 个角色包中,有 4 个来自于战役模式,他们是 Elias、Hesh、Merrick、Keegan,另外一人则是《现代战争》系列中大名鼎鼎的普莱斯队长。而迷彩包就很奇葩了,里面有全是猫头的版本以及全是橡皮鸭的版本,真心让人受不了。个人是相当怀疑会有多少人购买这种涂装的,不过想必被这种武器干掉的人看到死亡回放时也会气绝吧?



▲把限定版送的模型转个视角,就是本期杂志的封面啦!

www.dooland.com

PS CLUB

集结PS3、PS4 相关情报

PSN商城热点推荐



不知道各位索饭在春节这个难得的假期里过得怎么样，是继续徜徉在游戏的海洋，恶补之前没时间玩到的游戏，还是远离电子世界，和家人一同感受节日的气息，不管玩家们是怎么过来的，现在都一定在辛苦的工作吧。虽然日本的新年和我们所谓的春节不是一回事，不过我们的春节过后，他们也迎来了玩家的“春节”，日版 PS4 的发售或许会让日渐萎靡的日本游戏业再次进入春天！



《如龙 维新》宣传不遗余力，制作人再次登场！

选择与日版 PS4 主机同步发售的 SEGA 最新大作《如龙 维新》的总监督名越稔洋以及游戏制作人横山昌义，在游戏上市的当天到了在日本的秋叶原当地非常有名的电子商店（ヨドバシカメラ マルチメディア Akiba）举

办了一场游戏签售会。通过众多的到场玩家来看，本作在日本有着极高的人气，同样也说明了在次世代 PS4 主机缺少独占大作的现阶段，如龙这种重量级的作品无疑是带动日版 PS4 销量的重要因素。在签售会上，名越和横山两人与游戏

粉丝一起握手、拍照，就如同在日本有着国民偶像团体之称的 AKB48 的握手会一样，这种宣传还是非常吸引玩家眼球的。SEGA 对游戏的宣传上可谓煞费苦心，不过游戏的品质还是要玩家试过之后才能真正体会到。



▲如龙系列的总监督名越稔洋（左）以及《如龙 维新》的制作人横山昌义（右）

次世代的“无名英雄”

即将在 3 月 21 号发售的《无名英雄 再来者》是 PS4 到目前为止为数不多的独占大作，由于系列之前的良好表现，玩家对这款游戏还是相当期待的。索尼对本作也是抱有很大的期望，在游戏的宣传上可谓竭尽全力，对于还没有购买 PS4 的玩家来说，这或许就是



第一款独占大作，本作的繁体中文版依然是同步发售，而且会有 PS4 同捆以及限定版发售，索饭们，你们的钱包君就要哭泣了哦。

日版 PS4 发售，PSN 再出优惠

虽然日版 PS4 的发售时间要比欧美等地区的版本晚上几个月，但是索尼这种“重欧美，轻本土”的做法无疑让 PS4 在现阶段取得了相当不错的开门红，不过索尼当然也不会放过这个日版 PS4 发售的大好时机来进一步推广 PlayStation Plus，两种优惠方式分别是：（1）在日版 PS4 发售当天（2014 年 2 月 22 日），日服玩家都可以获得 3 个月免费 PlayStation Plus 会员资格，（2）在官方商店以及 PS Store 上购

买了盒装或者下载版 PS4 游戏的玩家，可以获得 15 天免费的会员资格。第一种优惠方式是有数量限制的，发放完毕后停止活动（根据一些玩家的试验，第一种活动在 2 月 22 日之前几天就可以领取了），第二种是截止到 2014 年 3 月 31 日。还没有加入 PSN 会员资格的玩家朋友们要抓紧时间了哦。



《仙乐传说同律包》美版珍藏版发售

“传说”系列是目前为数不多在欧美地区拥有较高人气的日式 RPG，其中《仙乐传说》也是本小编的最爱，该作的 PS3 重制版《仙乐传说同律包》美版珍藏版将于 2 月 25 日发售，相比之前的日版豪华版，本次的版本多了一个铁盒以及 OST，虽说日版已经发售一段时间了，但这绝不会阻碍我们这些传说真饭们入坑的脚步，各位热爱收藏的传说迷们，快快行动起来吧。



《ROUTINE》或将登陆 PS4 平台

《ROUTINE》是一款 PC 平台上的科幻恐怖类游戏，最近该游戏的开发小组 Lunar Software 表示，当他们完成了 PC 版本的制作后，将会着手主机版开发。制作组的 Jemma Hughes 说：“如果我们发

布主机版平台的话，只会考虑 PS4 平台，因为从技术的角度来看，移植到 PS4 上优化起来最为轻松”。本作是以 80 年代月球基地为背景的第一人称科幻探索恐怖游戏，游戏引用了永久死亡机制，估计会让一些玩家感到非常棘手，同时这款游戏也是 IGN 在 2014 年发布的 13 款恐怖游戏大作名单中的一款，PC 版将于 2014 年内发售，具体日期未定。



庆祝 PS4 日版发售,《深忆历险》发布最新情报!

为了庆祝 PS4 在日本发售, Capcom 在 2 月 22 日发布了次世代 PS4 新作《深忆历险》的最新宣传片, 这次的情报讲述了主人公从“未来的房间”开始,

途径过去的遗迹之时, 在此和众多的异形展开了遭遇战的相关内容, 同时官网也开始了最新壁纸的配信内容, 让我们一同期待游戏正式到来的那一天吧。



《静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗》试玩版即将配信, PSN 会员限定下载

即将在今年 3 月 6 日于 PS3 上发售的 GUST 社作品《静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗》在 2 月 19 号放出会员限定下载的试玩版, 这次的试玩版是与游戏正式版完全相同的内容, 不过

只能游玩 5 个小时的时间, 配信将在 2 月 26 号结束, 同时玩过试玩版的玩家能够在游戏发售之后以减少 500 日元的价格享受到本作的下载版, 还是非常合算的。

PS4 版 FF14, 更完美的 FF14

根据最新的 SE 官方消息称, PS4 版 FF14 和 PC 版相比将会拥有更加强大的画面, 同时在保证画质不变的前提下, 同屏人数

也得到了进一步的提升, 而且支持与 PSV 的联动, 游戏过程中几乎能达到零延迟, 让你在闲暇的时光中仍然能够享受到 FF14 无穷的魅力。即使玩家没有加入 PSN 会员同样能够在线上进行游戏, 当然游戏本身是要付月费的, PS4 玩家可以享受到继续使用 PS3 或 PC 所购买的月费, 以及继承之前版本的角色等方便的设定。



“妹子”袭来, 宅男们还能坐住?

将于 2014 年 4 月 3 日发售的 PS3 游戏《梦幻俱乐部 Gogo》发表了最新影像。以成为优雅美

丽的女性为目标而每天磨练自己的雅, 拥有着完美的身材以及一头乌黑亮丽的秀发, 无论从各个方面来看, 都是一个无可挑剔的女性, 即使这样, 玩家偶尔轻佻的举动也会让这个优雅的女神生气起来, 所以如何来让她忘却身边的烦恼, 对着玩家会心一笑, 这就靠玩家自己的本事了。



虚拟 or 现实? PS4 最强配件虚拟现实头戴“显示器”或下月公布

经过了三代 HMZ, 索尼在头戴显示器领域的技术也愈发成熟, 最近有消息称索尼即将在旧金山 2014 年游戏开发者大会期间发布下一款头戴显示器, 该展会将在 3 月 17 日开始。消息称这次将发布的或许不仅仅是一个简单的头戴显示器, 而是第一款专门为 PS4 设计的可穿戴式显示器, 能够让玩家有一种身临其境的感觉, 如果真是这样的话, 这必将成为引

领游戏显示方式, 甚至是将游戏带入虚拟现实的新标杆。不过按照我个人的想法, 这次发布的应该就是专门为 PS4 设计的头戴显示器, 因为从索尼前段时间推出的 HMZ-T3W 来看, 值得改进的地方还有很多, 比如物理分辨率仍为 720P, 显示器的重量还是会让使用者长时间佩戴后感到疲倦等等, 这些都是值得改进的地方, 希望索尼不要只是换汤不换药, 又或是出一些普通人根本无



法享受到的尖端科技, 还是让头戴显示器这种“高大上”的外设

早一天地平民化起来吧 (想买但是没钱啊, 哭)。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

实用技术

3DS应援团

任天堂为了让全球玩家同步观看最新的游戏资讯,于是从新年的首场网络直面会开始,就把放送时间改为北京时间的早晨6点多。在这次直面会中,任天堂不仅公布了多款万众瞩目的大作消息,还提到了《怪物猎人4》的黑金色限定版。到目前为止3DS LL的金色限定版至少也有5种了,各位土豪猎人心动的的话,不妨也入一台来备战《怪物猎人4G》吧。

●目前固件版本:7.1.0-15x(x对应地区版本)

下载游戏方面,另类的慢动作射击游戏《潜艇大战》续作看点十足,玩惯了高速射击而又猎奇的您,相信也会对这款颠覆常识的游戏产生兴趣。

而这次介绍的 niconico 播放器也颇具新意。虽然3DS本身可能不太适合观看在线视频,但原本就高人气的两个平台结合,使得在线视频也变成了一种游戏方式,相信今后也会擦出意想不到的火花。



周边趣闻

《闪乱神乐2 真红》先行&限定版情报

MMV AQL 在近期公开了将于2014年8月7日发售《闪乱神乐2 真红》的先行版以及限定版的情报,其中限定版的内容相当豪华。限定版的名称为“にゅうにゅう DX パック”,包含内容如下:

1. 原画师八重樫南绘制的特制盒子。
2. “闪乱神乐焰红莲队”特制手办套装。该款手办包含有队员5人的2.5头身手办,和只有限定版才能入手的珍贵道具。
3. 豪华长篇 Drama CD, 该 CD 由人气声优配音,内容是北岛行德执笔的原创故事。
4. OP 主题歌《光と暗の彼方》的特别版本。
5. 《闪乱神乐2 真红》限定版原创包装。



除了限定版之外,还有先行购入特典版。该版本内同捆有“《闪乱神乐》系列”的原创 CD,该 CD 收录了以往3部作品的歌曲,共有4张,内容相当丰富。



本体信息

《怪物猎人4》金狮子限定版主机公布



任天堂在2014年2月14日的“Nintendo Direct”中公布了一款《怪物猎人4》的限定版主机。该款主机的名称为“《怪物猎人4》3DS LL 金狮子金”,主机整体以金狮子的主题色作为配色。正面以金色作为底色,黑色的火焰状图案代表了怒火,而金色同时也是狮子的毛色,右下角还有英文标注的“MONSTER HUNTER 4”字样。背面则有同样配色的图案分布在两侧,中间还有一个华丽的黑色 Logo,整体设计非常贴近金狮子的主题。该款主机的售价为18952日元(约合人民币1132元,不含税),预计3月27日限量发售,不过这次主机套装不会同捆游戏,感兴趣的玩家不妨考虑一下。

3DS用《ニコニコ》播放器上线

“ニコニコ(niconico)”是日本相当出名的弹幕视频网站,可以说是国内非常流行的AB站的前辈,在日本有着很高的人气。如今玩家们3DS上也可以随时随地观看niconico的相关视频了。这款软件已经于2014年2月14日在eShop上线,值得称道的是本款软件免费!但需要注意的是玩家利用该款软件需要网络ID,而且和网站相同,想要作为niconico的会员登录需要额外的费用。这款软件除了基本的弹幕视频功能,还针对3DS的机能贴心地加上了不少有趣的功能。上屏幕显示动画内容,下屏幕显示相关的动画推荐,简单触碰就能观看了。同时针对3DS的裸眼3D功能,加入了“3D评论功能”,只要玩家开启裸眼3D,所有的评论都会朝着玩家飞跃而来,非常有趣。官方承诺后期的更新将会增加“niconico生放送”



等原创内容。除此之外,该款软件还对应3DS的擦肩通信功能,玩家可以对自己喜欢的动画、所属的niconico交流组以及投稿的动画进行宣传。只要擦肩成功,其他人就能看到玩家的推荐内容,同时这些观看次数还会影响网站中的排名。实际试玩证明,这是一款非常有意思的软件,各位不妨下载体验一下。

周边趣闻

《女神异闻录Q 迷宫之影》先行预约特典公开



Atlus 在近期公布将于2014年6月5日发售的《女神异闻录Q 迷宫之影》开始预约。作为先行预约的特典,玩家可以得到由 Atlus 音频组制作的《女神异闻录Q 迷宫之影》乐曲,该款

CD 将同捆在游戏当中。除此之外还宣布了将发售本作的3DS LL限定版,但由于现在还没公布具体情报,所以请感兴趣的玩家稍安勿躁,一旦有后续消息我们将会马上为各位介绍。

周边趣闻

“关西杰尼斯8”Mii形象公开

作为日本的国民级男子组合,“关西杰尼斯8”在日本有着极高的人气,而为了宣传任天堂的产品,近期任天堂官网就更新了这8人的Mii形象。

玩家可以通过打开Mii形象制作软件,选择读取QR码,获得这几个人的形象。如果您也喜欢他们



的话,可以用手机扫描旁边的二维码,或直接登陆以下网站,再用3DS扫描其中QR码下载。
(<http://www.nintendo.co.jp/kanjani8/mii.html>)

《噗呦噗呦对俄罗斯方块》第二弹配信

周边趣闻

SEGA在近期公布了《噗呦噗呦对俄罗斯方块》的更新数据,玩家可以通过eShop下载当中的更新内容,本次更新的除了5种游戏背景之外,还包含有连锁和组合时的胜利姿势和“方块”、“噗呦”的外观等。具体内容如下:



效果	道具名称	价格
背景追加	5种背景套装	300日元
姿势追加	ラフイーナ&シグ姿势	150日元
姿势追加	クルーク&サタン姿势	150日元
姿势追加	シェゾ&ルル-姿势	150日元
姿势追加	フェーリ&レムレス姿势	150日元
姿势追加	ウィッチ&ドラコ姿势	150日元
姿势追加	エコロ&エックス姿势	150日元
姿势追加	全部12个姿势套装	750日元
技能追加	ぷよ技能ブロック	100日元
技能追加	ぷよ技能ヒューマン	100日元

效果	道具名称	价格
技能追加	ぷよ技能ソニック	100日元
技能追加	ぷよ技能テトリス风	100日元
技能追加	ぷよ技能ゲームギア	100日元
技能追加	テトリミノダイス	100日元
技能追加	テトリミノセガアケド	100日元
技能追加	テトリミノレトロ	100日元
技能追加	テトリミノぷよぷよ风	100日元
技能追加	テトリミノソニックミノ	100日元
技能追加	全技能套装	900日元

实用技术

3DS应援团

《勇者斗恶龙 怪兽篇2》配信新怪物

周边趣闻



Square Enix在近期宣布将于2月27日配信《勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙》新的强力怪物,该配信将通过店头的擦肩通信进行。本次配信的是怪物“ゴールドマジング”,属于物质系,体型为M,而且在游戏中无法通过融合获得,也是最强的SS级别。

eShop下载推荐



从密室逃脱 并不治愈的温泉篇 THE 密室からの脱出 ~ 愈されない温泉篇 ~

■ 售价:500日元 ■ 推荐度:★★★★
■ 推荐玩家:喜欢解谜游戏的玩家、对密室逃脱系列感兴趣的玩家

作为“@SIMPLE DL”系列的第24辑,本作是一款密室逃脱的解谜游戏,和以往该公司出品的密室逃脱解谜游戏类似,只是这一次的舞台移动到了温泉。本来治愈身心的温泉却成为了囚禁住玩家的地方,玩家

是否能顺利地利用身边的道具从中逃脱?游戏的舞台构成是3D的,玩家需要在温泉中触碰物品或者按键操作来找出隐藏在其中的机关。游戏还对螺旋仪功能,玩家通过倾斜主机让游戏的场景有所变化,或许就能找到新的线索。一旦被卡住了也没关系,本作贴心地加入了思考按键,玩家可以从中得到一些提示。游戏的难度并不算高,没尝试过的玩家也可以下载试试。



潜艇大战 STEEL DIVER SUB WARS

■ 售价:免费(正式版952日元)
■ 推荐度:★★★★★

■ 推荐玩家:喜欢射击游戏的玩家、喜欢新奇玩法的玩家

这是一款很少见的游戏,玩家在本作中需要操作各种各样的潜水艇来打败敌人的母舰,独自地完成任务并且和世界中的母舰敌对。作为一款下载游戏,本作的画面可以算得上是华丽了。上屏幕是3D的游戏画面,

下屏幕则是潜艇内部的控制界面,包括速度、雷达等功能,玩家需要控制潜艇,在没被敌人发现的前提下潜入水中,按照画面给出的瞄准框发射武器,击败敌人。游戏中的关卡有七大类,玩法相当丰富,即使是玩家操控的潜艇,其种类也有18种以上。根据搭载的潜艇长官不同,潜艇的能力也有所差异,这样一来就有大量的搭配可供玩家选择了。除此之外,这款游戏还对应网络功能,实现4对4的8人战斗,赶紧拿起手中的机器,加入到潜艇大战当中吧!



赠予的二月 赠与の二月

■ 售价:200日元
■ 推荐度:★★★★

■ 推荐玩家:喜欢文字冒险游戏的玩家、对题材感兴趣的玩家

上一期还在说官方要把十二个月都卖一遍,这一期本系列的二月作品就上架了。本作和之前的十二月、一月类似,延续了相同的世界观:故

事的舞台依然设置在众神和平民一同居住的多纸町,而这一次描绘的故事,则是生活在多纸町的高中生森野早苗在度过二月份时的经历。自从十二月的遇难事件以来,早苗就对男主角耕平有了恋爱的意识,早苗无法忘记他手心的温暖。但变化的关系或者会影响到好友之间的情谊,对此她的内心非常矛盾。而就在这个情人节,她希望将自己的心境向耕平传达。



无线电过敏! ラジルギでござる!

■ 售价:800日元
■ 推荐度:★★★★

■ 推荐玩家:喜欢塔防游戏的玩家、喜欢策划类游戏的玩家

这是一款规则非常简单的游戏,玩家需要阻止敌人和子弹到达下方的体育仓库,而在这过程中,无论玩家的

机器被多少子弹打中都没有关系。玩家需要利用无线电,叫出各种各样的防卫设施阻挡敌人的进攻。由于每次使用都有一定的冷却时间,因此玩家需要考虑好武器使用的间隔来建立好防卫线。满足一定条件之后会获得特别的壁纸。当然游戏的内容不仅如此,玩家还可以将自己的成绩上传到网络上和其他玩家进行交流。



VITA 命



近期《噬神者2》更新的内容还是挺有挑战性的，比如这期介绍的神速版汉尼拔，第一次挑战的时候准备不够充分还吃了不少苦头。纯粹把一个BOSS的速度加快来提升难度这种做法算是比较新颖，新素材和装备也给人挑战的欲望，但回头想想这种提升难度的方式跟纯粹加高攻击力没有太大的区别，以后要是被玩烂了恐怕还是会腻的吧。《Magical Beat》试了一下试玩版发现还意外地有趣，平时不怎么玩小游戏的我都有买正式版的冲动了，不过1200日元感觉还是有点贵，目前还是忍下来了。

当前系统版本：3.01

火热 DLC

《噬神者2》近期DLC整理

去年的共斗游戏大作《噬神者2》已经发售了一段时间，相信不少玩家已经取得白金了吧。不过游戏的联机补丁还要等待下次更新才会发布，所以喜欢本作的玩家暂时还只能跟身边的好友面联或者陪NPC了。还好在这个

空档期间，官方进行了多次免费更新并且追加了不少新内容，使得游戏一定程度上还能保持活力。继336期介绍过的1.10版之后，今年1月21日和2月14日先后还进行了两次更新。这里为大家总结一下两次更细的内容吧。

1.20版

· 新章节“漆黑の捕食者”

这段剧情以雨宫林道的视点来讲述前作他失踪之后，因为失去了腕轮而陷入荒神化以及当时是怎样存活下来，并且变化成汉尼拔侵蚀种的经过。追加章节有数个任务，不过不知道是不是BUG的原因，任务列表上已经完成的会显示两个。每个任务开始前会触发一小段剧情，不过前三个任务内容跟剧情是没什么关系的。而第四个则是只能跟林道两人出击的任务，讨伐对象则是此次更新的重头——神速版汉尼拔（简称亡龙）。之后还有一个跟亡龙单挑的任务。亡龙的攻击力不算高，但速度是普通汉尼拔的2倍左右，所以对熟悉了

普通汉尼拔战斗节奏的玩家来说比较困难，攻击和防御时机比较严苛。

· 新增“进阶任务”

版本更新自然少不了新任务，这次的新任务中追加了名为“进阶任务”的种类。这些任务虽然都是难度10，但是开场之后会发动特殊的支援效果，比如冰、雷属性攻击力大幅提升，火属性防御力大幅提升等等，因此实际难度不高。而且奖金非常丰厚，方便玩家刷素材以挑战真正的高难度任务。

· 新武器&新服装

除了用亡龙素材制作的武器之外，1.10版新增的“暴走神机系列”武器也追加了“完全暴走”形态，威力进一步提升。服装方面追加了剧场版《银魂》里面新八的服装。而“新年任务包”（ニューイヤーパック）里的任务完成后能获得新的强化包和支援技能，以及跟新年相关的服装“黑檀粹”和“珊瑚凛”等等。

· 素材COST值提升

帝王、虚神、美神、龙帝、空狐这些荒神相关的素材用来合成复合核心的时候COST进一步提升，使得后期强化武器更加便利。



1.30版



1.30更新的内容相对少一些，服装方面追加《TIGER & BUNNY》两位主角盔甲，更新之后直接在商店即可购买。注意巴纳比的盔甲是女生专用的……情人节这样的凑CP恐怕喜欢本作的众多腐女们要尖叫了吧。

如前文所述，发布更新的那天正好是情人节，所以除了普通的新增任务之外还发布了一个捡巧克力的任务“スイート・コレクター”。任务场地是空旷的エイ

ジス，场地内会出现雷帝和魔狼进行干扰，但不用击杀它们，任务限时是2分钟，只要尽可能捡东西即可，时间到了就能结束任务。捡到的巧克力可以回复HP，“义理”和“朋友”最容易捡到，但是回复量可以忽略不计。

此外，发售前作为各种特典的NPC服装也会开放，前作供玩家用的圣诞节限定服装现在也可以制作了（完成任务“ポインセチア”并获得相关素材即可）。

冷门热荐

Miku Miku Hocky 2.0

去年年末，索尼为PS+会员提供了一款会员独占的试玩游戏——《Miku Miku Hocky》，笔者也在VITA命栏目中向各位读者介绍过。现在游戏的正式版《Miku Miku Hocky 2.0》已经在PSN日服商店上架，售价1050日元，所有PSN用户均可购买下载。相比之前的试玩版，正式版在游戏体验上并没有太大的变化，主要游戏方式依然是借助AR功能与初音进行碰撞球的比赛。不过在正式版中追加了Tuning的选项，在这里玩家可以用比赛获得的点数升级初音的能力，以及更换不同的服装。游戏提供了16套装扮，其中普通服装和2014雪初音装扮在游戏开始后就可以选择，其余14套装备则需要在游戏中满足一定的条件才可以解锁，每个解锁条件同时也对应一个奖杯，不过没有白金奖杯的设置。下面笔者便列出14个奖杯的解锁条件供各位玩家参考。

专用AR图下载地址：

<http://www.jp.playstation.com/software/armaker/mmh2.pdf>





奖杯	名称	解锁条件
金	フルコンプリート!	其余奖杯全部获得
银	ミクダヨ-さんに勝利!	在SPECTACLE模式中让初音战胜Miku打油, 想要达成的话现在Tuning中用Pts升级初音的各项参数
铜	上手になつてきた?	Tuning中所有参数的等级总和达到25
铜	拾い上手	在一场游戏中连续击打20次以上
铜	カウンターポイント!	依靠反击球得分
铜	可愛く撮れた?	按PS+START键截图
铜	毎日ミクさん	连续三天打开游戏
铜	色々押してみた	玩过所有的游戏模式
铜	ミクさんかわいい	观看初音的三种动作, 在主界面放着不动一段时间就行了。
铜	ストレート勝利!	在PRACTICE模式中用直线球战胜初音
铜	ミクさんに勝利!	在PRACTICE模式中战胜初音
银	あのお方を超えた	与miku打油比赛并获得胜利, 想要与Miku打油对战的话需要在时间为39分的时候进入练习模式, 可以通过修改系统时间来反复与其对战, Miku打油的实力很强, 不要掉以轻心。
铜	レベルマックス	初音的所有参数都达到10级

试玩速体验

游戏推介《Magical Beat》

《Magical Beat (マジカルビート)》是由Arc System Work开发, 于2012年登陆街机平台的游戏。虽然本作表面只是类似《噗哟噗哟》那样三消砖块的益智游戏, 但结合了音乐元素使本作玩起来的感觉与众不同。游戏与去年12月12日登陆日服的PSN, 售价是1200日元。或许你会觉得1200日元有点小贵, 但正好今年1月30日本作推出了免费的试玩版, 如果看完这篇推荐后大家有兴趣的话, 不妨去下载个试玩版体验一下。(搜索时记得搜日文标题)

游戏的操作比较简单, 恐怕大家看到画面知道大致的规则了吧, 但这里还是要简单说明一下。堆放砖块的区域是一个6格宽×9格高的区域, 每次落下的砖块是排成“L”字的3块。PSV的方向键

左右调整砖块位置, △键和□键分别对应顺、逆时针转动。砖块不会徐徐落下, 而是停留在最高处, 玩家按○键才会落下(一定时间不按会散落), 基本的砖块有粉红、黄、绿、蓝4种颜色(地狱难度会增加橙色)。让三个或更多砖块连接起来就能消除(不需要连成直线, 只要邻接就行)。连续消除以及准确落下都能给对手制造障碍砖块。

而本作的最大特色就是在对方砖块的区域旁边有一条“节拍同步槽”, 槽里有一个根据BGM节拍上下跳动的指示条, 当指示条进入蓝色区域时按○键, 砖块才能“完好地”落到玩家指定的位置, 但如果按不准, 砖块就会被打散随机落到区域内。BGM的BPM(每分钟节拍数)越高的关卡, 指示条跳动越快。除此之外, 根据每个落下按



键时机还会像音乐游戏那样得到评价, 接近中间时能得到最高BEST评价。评价越高得分越多, 而且还能送给对手更多障碍砖块, 此外, 连消也能给对手制造障碍砖块。因此想玩好本作除了要眼明手快之外, 准确把握节拍也十分重要。

游戏按照难度分菜鸟、普通、地狱三个模式, 此外还有随意选择关卡的自由模式和本地通信对战模式, 试玩版中收录的是菜鸟模式,

有5个关卡, 第一关会有个简单的教学, 之后敌人会依次增强。但即使某一关输了也能进入下一关, 过完5关之后就会计算总分。

游戏的BGM总数多达20首, 由于是Arc System Work的作品, 《苍翼默示录》和《苍翼异闻录》两部作品中的角色以及BGM都会以DLC的形式加入, 不过每个角色和对应BGM卖100日元。

周边万花筒

《暗魂献祭 三角势力》FAMI通DX限定特典

今年年初PSV最受期待的游戏恐怕非稻船敬二开发的共斗游戏《暗魂献祭 三角势力》莫属了。这次并不像前作那样又出限定主机又出“共斗版”(两张游戏以优惠价格并追加特典捆绑销售), 倒是初回版有不少限定的特典。如果你对豪华的限定版情有独钟, 这里给你介绍一下FAMI通DX限

定版的内容。

- 购入特典“凭依者の魔假面”;
- 各个势力主要角色的原画海报(B2大小);
- リプロム和ハーピー&オーク的Q版靠枕(一想到这是Q版的ハーピー简直不能接受……);
- 三势力主题造型的恤衫三选一。



IT'S GAMING 游戏进行时

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像
全面接受读者投稿!

投稿邮箱 | 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

说实话《斗神都市》这款游戏居然会移植 3DS 是比较令我震惊的,如果你对 PC 的 Galgame 有所了解的话多少都会知道 AliceSoft,这家公司推出过不少经典的 PC 游戏,但大多都偏向重口味(偷偷告诉大家《掌机王》的鲁叔可是这个社的真饭)。不过既然移植 3DS 平台,内容规制自然是必须的。作品重制之后无论画面还是人设都更符合现在的标准,于是本期游戏进行时为大家带来的是 5945 同学写的游戏指南和心得,希望能对有兴趣的朋友带来帮助吧。



实用技术

游戏进行时

绝不只是福利神作!

斗神都市

游戏时间:一周目通关40小时

游戏适应人群: ●日式 RPG 游戏爱好者
●喜欢萌系风格的玩家

机种 3DS 原名 斗神都市 类型 角色扮演



阳光成员
5945

本作复刻自 PC 平台上 1995 年发售的《斗神都市 2》,在原作基础上不仅添加了新剧情与女主角,并且本作的游戏系统、人设、场景、音乐全部重制,冒险流程是原作的两倍以上,本作由 AliceSoft 的 TADA 监制,福利满载的同时游戏系统也极具可玩度。

游戏系统

斗神大会——决定世界最强战士的 1 VS.1 武术大会,最终的获胜者将会被赋予斗神的称号,得到巨额赏金,并且在斗神都市中拥有凌驾于法律之

上的特权,坐拥名誉与财富。斗神大会的参赛者必须携带一名女性同伴,每场比赛的获胜者拥有与对方女性同伴在竞技场神秘房间里进行约会的权利。

地点	女の子モンスター
英雄の时代フロア2	粉あらい、ハチ女、おかし女
青铜の时代フロア1	ちゃぷちやぶ、海の幸、かえる女战士、スモッグシルフ
青铜の时代フロア2	マジ・スコ、海の幸、かえる战士、スモッグシルフ
白银の时代フロア1	まじしゃん、てんてん、カエル魔女
白银の时代フロア1	まじしゃん、カエル魔女、みのりん、夜逃げちゃん
黄金の时代フロア1	うしうしパンパン、ねこまたまた、人形と一緒
黄金の时代フロア2	人形と一緒、ねこまたまた、へびさん、やぎさん
神の时代フロア1	言灵、プルポニー、キャプテンばにら、パタパタ
神の时代フロア2	パタパタ、キャプテンばにら、言灵、山の幸
地狱の门	ちょーちん、おてて、メイドさん、山の幸
坟墓外部	发长姫、フィールドリンクス、夜逃げちゃん
坟墓内部	怪兽王女、コンテ
三途の川	神风、フローズン、海の幸
地狱管理区	神风、エンジェルナイト
罪人の末路	エンジェル・ナイト、バルキリー、ラム

注: やもりん、ハチ女、スモッグシルフ、かえる女战士只有在触发一定剧情后才会出现,另外编号 NO.39 的ラム捕获难度较大,并且完成アンのギフト任务需要此卡片,一周目游戏时建议使用在神の时代フロア2 获取的道具“スーパー白紙カード(捕获概率 100%)”直接捕获。

战斗系统

本作的迷宫探索采用的是暗雷制,玩家在迷宫中会随机遇敌,战斗方式为一对一回合制,每次行动需要消耗 AP 点数;战斗结束后所积累的经验值需要在菜单中手动升级,升级时 HP 与 SP 全部回满。如果玩家战斗失败 GAMEOVER,可以选择重新挑战或是返回标题,当玩家在迷宫



中消耗殆尽觉得难以支撑时,可以使用“归り木”直接返回城镇。

剧情分支

每次斗神大会的比赛获胜后,玩家可以选择触发与叶月的剧情或是触发与咲夜的剧情,根据选择的不同游戏结局也有所差异,这里建议每次都选同一个人便于二周目时搜集全 CG。



女の子モンスター

本作的特色之一女の子モンスター-卡片系统,玩家在地图中会随机遇到女の子モンスター-并与之战斗,等到其剩余血量不多时可以使用道具“白紙カード”将其收入卡片中,拿到镇上的カード屋激活后就可以使用了。携带中的卡片除了能提升男主角的各种属性之外,还可以使用特殊的

卡片技能,一些特殊地形需要携带具有特定场地技能的卡片才可过;男主角最多可以携带 8 枚卡片,在战斗结束进行结算时所携带的卡片也会积累经验,卡片积累足够的经验之后可以在カード屋对卡片进行升级,升级之后的卡片不仅拥有更强的技能,升级至 MAX 时还会有特殊画面作为奖励,实乃福利与实用性兼备的系统。

地点	女の子モンスター
资格迷宫	きやんきやん、ラルカット
铁の时代フロア1	ざしきわらし、うし使い
铁の时代フロア2	ざしきわらし、うし使い、やもりん
英雄の时代フロア1	ざしきわらし、うし使い、粉あらい、ハチ女

ガールズギフト

本作的另一特色系统ガールズギフト,属于男主角的特殊能力。完成ギフト任务时女性角色对男主角的爱意或者是感激之情会以“ギフト”的形式赠送给男主角,男主角可以藉此习得新技能或者提升属性。随着剧情的推进,能够触发或完成的ギフト任务会用一个心形图标在地图上标注,ギフト任务的进展状况与任务提示可以在菜单中的“ガールズギフト”进行确认。需要注意的是某些任务有时间限制,必须在规定日期前完成。

部分角色的ギフト获取注意事项:

1. ラベルケース、ハサエラ、セラバール、パリカル只有在剧情中

选择“食わない”才会获得她们的ギフト,若选择“食う”,则会增加大量经验值以及获得珍贵道具(选择不影响最终结局)。

2. 一周目时只有进入咲夜路线才会获得咲夜のギフト。

3. アリスのギフト获取方式为在游戏二周目中习得やもりんの地形技能之后进入铁の时代フロア1 需要密码的房间。



■男主角的姐姐兼搭档セラレーナ,究竟有何种命运等待着她

一些游戏提示

· 本作中任何 BOSS 战的战斗思路都是“换血”,所以在战斗之前需要准备充足的回复道具,并且充分利用“防御”指令,针对弱点进行攻击。
· 击败每层迷宫的特殊 BOSS 可以获得一把符合当前需要的武器,最强武器和防具分别为“アリスソ-

ド”与“重装魔法铠”,地狱の门处 100000G 购买。

· 最终 BOSS デラス拥有二段变身,男主角的 HP 在デラス变身后强制为 1,所以在与デラス变身前的战斗中要尽量节省回复道具,以免战斗失败浪费大量时间。

玩后感 与当下流行的小队战斗不同,本作使用的是 1 VS.1 战斗系统,因为没有队友的支援,所以在游戏的中后期战斗就变得极具策略性,并且 1 VS.1 的战斗也暗合了游戏主旨,特别是在游戏后期玩家会随着剧情感受到强烈的孤独感。另外本作中新添加的各种实用性非常高的搜集要素大大提高了游戏的可玩性,强烈推荐给朋友喜欢日式 RPG 的玩家。成为了斗神就拥有了一切,斗神背后的真相究竟是什么?



2013 TV GAME

金酸莓大赏

在电影界，除了大家熟悉的奥斯卡金像奖之外，还有另一项相映成趣的大奖：金酸莓奖。金酸莓奖素以辛辣的批评作风著称于世，将调侃和娱乐精神灌输到了这项活动当中。而在我们的游戏业界同样如此，年度大赏的饕餮盛宴撤席之后，我们决定为各位办一场属于玩家的金酸莓大赏，对2013年中登场的游戏作品中出现的问题以及一些业界现象吐吐槽，权当为各位读者们献上一盘杂陈五味的饭后甜品。当然，这些大赏提名仅仅是对游戏中出现的一些不如人意的地方吐槽，并非全盘否定游戏的价值，而这些游戏当中也有不少佳作值得玩家们体验，因此即使有您喜欢的作品在内，也请不必较真。

文 422工作室 D·S 统筹 时雨

协力 UCG众编 美编 anubis

2013金酸莓之 瞎眼造型奖

但丁

“眼睛！我的眼睛！”——《鬼泣 DMC》五年前最初发布“新但丁”的犀利造型时，这是无数被晃瞎氪金狗眼的玩家们之共同心声。如果说1、3代的但丁是玩世不恭的花花公子，2、4代的但丁是成熟性感的雅痞大叔，那麻烦谁能来解释一下



眼前这个被揍得家属都不敢认领的非主流杀马特小混混是神马人设定啊？要不是预告片最后出现的《鬼泣》LOGO，大家搞不好还都以为是《GTA》公布复古版新作了。好在Capcom还算听劝，历经数年开发调整后，我们在2013年度见到的“新但丁”在正式登场造型上少了几分最初的戾气，但依然让系列老玩家难以接受这种平行宇宙一般的诡谲设定，包括鬼泣之父神谷英树也坦言自己不喜欢这个叛逆少年版的但丁。但无论怎样，如此雷人造型带来的话题效应着实给Capcom省了一大笔推广营销费用，将来十有



▲颠覆形象的新但丁引来了无数玩家的吐槽。

八九还会沿袭下去，不知下一个要躺刀的会是谁——平胸萝莉版莫妮卡？还是抠脚大汉版成步堂龙一？

多边共享



游戏文化
多边共享

颠覆你的三观——日剧《失恋巧克力职人》推荐



时雨 提供

多边
影视

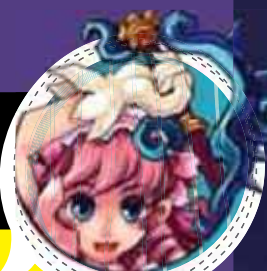
爱情永远都是美好的？别傻了，那种屌丝女和高富帅的故事可是韩剧才有的套路。2014年1月首播的日剧《失恋巧克力职人》将爱情的另一面描绘地淋漓尽致。故事讲述15岁的小动爽太（松本润饰）对美丽的学姐纱绘子（石原里美饰）一见钟情，虽然展开疯狂攻势之后最终成功，但在不温不火交往几个月之后，纱绘子还是一脚把他给踹了。为了挽回她的心，爽太远赴巴黎，到纱绘子最爱的巧克力作坊“幸福作坊”学习，誓要成为巧克力职人，

挽回她的心。六年后，学成归来的他能否挽回纱绘子的心？

表面上看这是多美好的爱情故事啊，但实际上这是一部万年备胎和绿茶女神、加上炮友和基友等角色设定颠覆观众三观的日剧。当中那细腻复杂，并且带有写实的心理描写，将自私、善变、嫉妒、贪婪等人类特有的丑陋情感赤裸裸地展示出来。这部日剧，何尝又不是现实爱情的写照？推荐给喜欢此类题材，或者是在单恋中苦苦挣扎的备胎们。



柯南VS鲁邦三世限定戒指



八重樱 提供

多边
趣闻

2013年12月7日，日本全国上映了电影《鲁邦三世 VS 名侦探柯南 THE MOVIE》，作为纪念，该电影制作委员会推出了1款收藏戒指，该戒指共有红、蓝2种颜色，分别是鲁邦三世与柯南的印象色。戒指的原型是由贵金属器具一级制作师亲手操刀，戒指环上刻有剧场版的播出时间，鲁邦与柯

南的名字、形象等，材料方面则是使用了925号银，宝石红/海洋蓝人工合成石英。石英经特殊研磨与切面处理后透露着一丝丝高贵的气质，戒指上呈现黑色的部分是银经氧化处理后的效果，指环内侧刻有相关版权，而在装饰石英之下，戒指的内侧，还有让看过电影的朋友大吃一惊的内容哦！



《噬神者2》Ciel官方抱枕



哪尼 提供

多边
趣闻

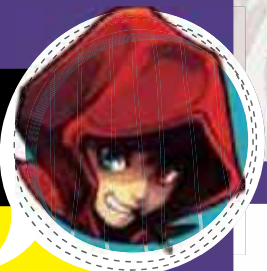
《噬神者2》中塑造的几个女性角色在玩家中人气都很高，那么推出抱枕这样的“绅士”周边自然也是板上钉钉的事情了，继之前推出了Alisa和Canon的抱枕后，抱枕活动三弹——以Ciel为主题的抱枕开始接受预定了。虽说Ciel刚出场时可能并没有很讨好，但随着剧情推进其所流露出的真

实情感令人为之动容，而哥特风格的打扮，姣好的身材以及略带无口属性等诸多萌点让人完全无法拒绝这款抱枕。

和前两弹一样，此款抱枕的售价依然是12600日元，预计会在4月份发售，而预订截止日期是3月10日，喜欢的玩家可要抓紧时间哦。



索尼新一代无线立体声耳机发售



宇宙人 提供

多边
趣闻

经过前两代的技术积累，索尼适时地发布了最新的游戏专用无线立体声耳机，和之前的两款耳机相比，这次的耳机在外形以及配色上显得格外抢眼，一改先前全黑的经典颜色，取而代之的是帅气的蓝黑搭配，看上去动感十足。再加上震撼的7.1仿真环绕立体声音效，绝对能让玩家在游戏的时候身临其境。新加入的游戏模式功能，让玩家可以通过耳机附带

的应用程序，下载由游戏制作人独家为该款耳机设计的游戏模式，让玩家能够感受到个性化的听觉盛宴。不过或许因为产品定位不同，本次取消了前代耳机的震动效果，不得不说是个遗憾，但是加强了电池的续航能力之后，让玩家在户外也能够安心使用，算是弥补了一点遗憾吧，这款耳机的港版会在2014年2月26日发售，售价为港币768元，感兴趣的玩家可以行动起来了。





初音 × 东京JOYPOLIS

多
边
趣
闻

纱迦 提供



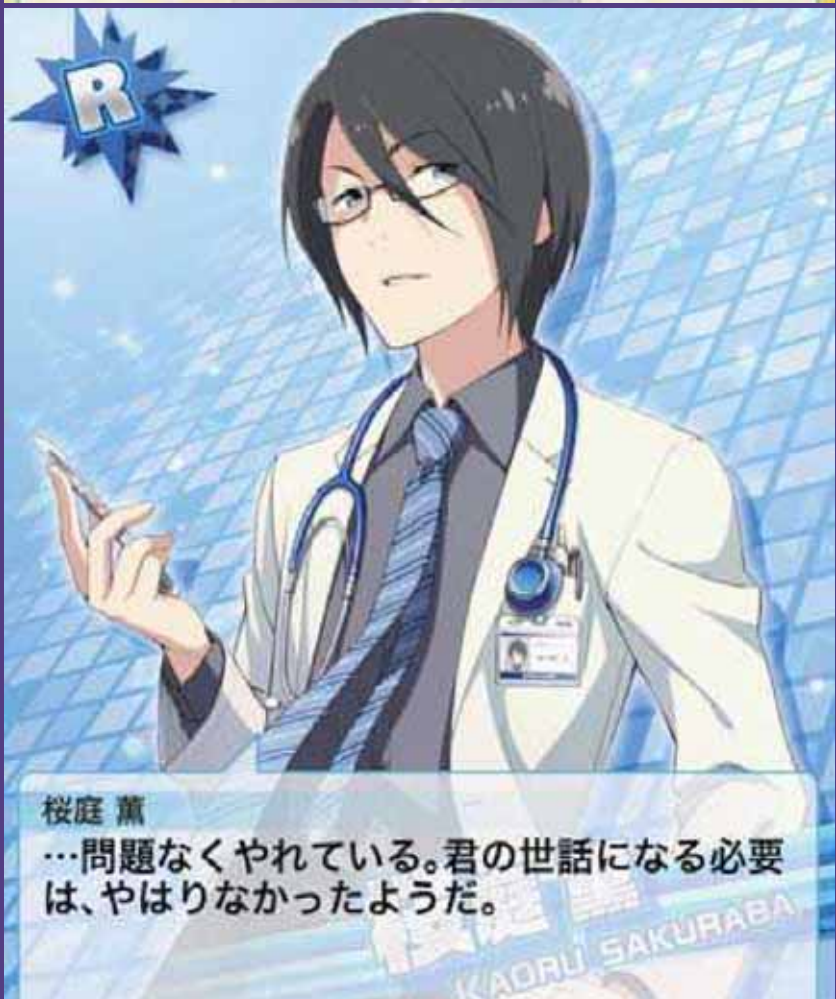
■初音图案的卡布奇诺。



■届时这个舞台上会有初音相关的表演。



柏木翼
…あ、またお会いしちゃいましたね。図体ば
っかりでかくて、すみません。悪目立ちしてま
すよね…。



桜庭 薫
…問題なくやれている。君の世話になる必要
は、やはりなかったようだ。



从2月27日开始到4月6日为止的39天内，东京JOYPOLIS将和《初音未来 歌姬计划 F 2nd》展开合作。届时在馆内不仅可以任意试玩游戏，更有特别演出、主题餐饮，如果这段时间有人想去看樱花的话，不妨去看个究竟！

届时预定的活动包括：PSV 版免费试玩、

全是初音商品的抓娃娃机、期间限定的照相馆、初音主题的占卜机以及各种美食。只要在店里消费，就可以获得大量V家赠品，例如杯垫、文件夹、润喉糖、罐装食品。营业时间从10点到23点，入场费是800日元，如果花3900日元还能任意使用场内的全部娱乐设施！



■初音主题的射击游戏台。



游戏文化

多边共享

淑女P撑起半边天

多
边
趣
闻

初心者 提供



趁着剧场版动画上映的风潮，最近《偶像大师》在游戏方面也动作频频。不仅有预定于今年5月发售的PS3游戏《偶像大师 One for All》，而且在2月23日举办的“偶像大师史上最大规模”的“THE IDOLM@STER M@STERS OF IDOL WORLD!!2014”活动中，还公布了手机版的新作《偶像大师 SideM》。显然之前的卡牌收集手游让厂商尝到了不小的甜头，

于是这次就趁热打铁，将游戏的目标群体瞄准了消费欲更强的女性玩家。没错，《偶像大师 SideM》的偶像清一色都是男人。除了《偶像大师 2》中就有登场的Jupiter组合之外，还有新的角色，诸如原本是医生、飞行员、律师的帅哥，应有尽有。导致原作的绅士P们也忍不住吐槽：“医生你为何想不开啊！”不知道各位淑女P们看到这基情四射的新作，是否能够把持得住呢？

游戏壁纸我做主！

多
边
趣
闻

稀饭 提供



作为游戏玩家，给自己的电脑/平板/手机换上一张游戏主题的壁纸恐怕是再正常不过的事情。不过相信大部分读者都会碰到这么一种遗憾，就是虽然游戏官方提供了壁纸，内容构造却不是自己喜欢的，又或者是对某几个角色情有独钟，但想找一张他们都在一个画面中的壁纸却只能选择那种堆了一群人的大合照式壁纸，搞不好自己喜欢的角色还被塞在角落里。

用英文输入你喜欢的游戏名字，就可以进入到编辑界面。

接下来要做的事情就很简单了，选择网站提供的背景，还有下方列出的角色和LOGO，并在构图界面中摆放出你喜欢的样子，再按下右上角的磁盘图案生成壁纸，一张属于你自己的游戏壁纸就此诞生！

最后，一如惯例地放上本站的连接和二维码，各位读者可以前往 (<http://wallpaper-games-maker.com/>) 制作自己的壁纸。另外，还要感谢热情读者蔡学章将本站介绍给小编们，大家在使用WGM制作DIY自己的壁纸时，也别忘了要感谢他无私的共享精神哦。



要说近期最火爆的手游是什么，除了《Flappy Bird》之外很难找出另外一款与之相提并论了。单从游戏的素质上说，它无论是各个方面都只能算是低下的水准。但却是这样的游戏，形成了一个热门的话题，让全球的许多玩家都为之疯狂。甚至

开发者本人也不堪其扰，在游戏最火爆的时候将游戏下架，与此同时，各大手机平台上都不停地涌现出该款游戏的克隆版。这款游戏的背后有着什么样的深层原因，吸引玩家们一遍遍地重新游戏呢？本期我们请来了言叶，向我们说说他的观点。

《Flappy Bird》根本停不下来

一只 FC 时代的粗糙像素小鸟朝着地面不停下降，它会根据玩家点击的频率而不停地向上飞行，在飞行的过程中，还要穿过随机生成的绿色水管之间留出来的空隙，每穿过一次



空隙就能得到 1 分。这就是由越南的开发者 Dong Nguyen 制作开发的手机游戏《Flappy Bird》。

就是这样一款操作简单，甚至连素材都有剽窃《超级马里奥》嫌疑的游戏，却成为了全世界各国“受虐狂”们追捧的最爱。而 Dong Nguyen 本人也不堪玩家和广告商的骚扰，急流勇退宣布要将游戏下架。但即使如此，在各大手机平台的市场内依然有大量仿造《Flappy Bird》的游戏。这款游戏也经过社交网络传递到我们国人的身边，就以笔者的微博为例，就有不少的朋友在刷分数，直称“停不下来！”那么，这款游戏到底有什么魔力，让玩家们那么上瘾呢？

它简单，但是令人上瘾

抛开运气成分来说（事实上《Flappy Bird》成功的运气成分极高），这款游戏其实做得相当简单，开发者 Dong Nguyen 说过，开发这款游戏的初衷很纯粹，只是为了制作一款简单的游戏而已。而这些简单的要素，恰巧也是它成功的要素之一。

极简的界面视觉设计

我们再来重新审视一下这款游戏，它在界面上是极度简洁的，背景固定，所有的可视要素当中没有任何的复杂设计，可变化的视觉焦点非常少，只有飞翔的小鸟、上下伸缩的水管和变动的

分数。玩家的注意力只需要集中在小鸟和水管之间即可。这样就带来了几点好处：

- 1、更少的视觉变化提升了玩家的集中力，从而进入一种沉迷的状态。
- 2、消除了多余的游戏信息，无论是谁都能够轻易上手，降低玩家的准入门槛。
- 3、作为一款手机游戏来说，极简的界面减少了手机渲染的机能负担，减少了 App 的容量大小，降低用户的门槛限制。

我们可以发现，这三要素让它具有一个重要的特性：无论是谁都能够简单地随时体验。

用户情绪化粘度

游戏的玩法没有任何的复杂点，玩家只需要触碰屏幕就能快速地进行游戏，这带来的是一种



游戏的画面和玩法都非常简单。



栏目主持 一刀

情绪化的用户粘度。简单来说，就是沉浸在游戏当中，根本停不下来。即使理智告诉自己要停止游戏，但由于已经在游戏的体验当中，理智干预变得相当薄弱，玩家会继续持续地玩下去。

这涉及到人类演化过程中大脑对刺激反馈的原理。大脑的情绪处理采用双轨制的模式，当遇到外界刺激的时候，信息会传入大脑的边缘系统。边缘系统会产生基本的情绪反应，人会先不自觉地做出某种行动。同时该信息会传入大脑的新皮层，再由大脑新皮层去判断信息，也就是我们俗称的理智了。如果发现情绪做出的反应过激，那么再发出信号，要求身体停止过激反应。这很显然，条件反射式的情绪总是很快的，而判断需要花时间，因此情绪化的行为总先产生，随后再由理智来关闭。

我们看回《Flappy Bird》这款游戏，游戏再重置（重新开始）的速度是非常快的。当玩家在停止游戏的时候，立刻就能按下 START 键开始下一盘游戏。这样达到的效果是玩家在理智上还未判断继续不继续的时候，情绪化的行为已经开始发生了作用，玩家已经不自觉地按下开始按键，开始了下一盘的游戏。玩家很轻易地就完成开始——游戏——结束游戏——再开始这个循环，根本停不下来。更绝的是，这款游戏拥有着极高的难度，玩家失败后一般会两种情绪：1、努力断送的失败感（真可惜！我就差一点了！我要再来一盘！）。2、超越记录所得到的兴奋感（太棒了！我能做得更好！）。玩家就很容易在这两种情绪的驱动下继续游戏。

那么，读到这你或许会问，那等我理智的时候直接关闭游戏不就好了？遗憾的是，上述的大脑双轨制情况只是一种理想的状态，大脑的机制是非常复杂的，新皮层对边缘系统的控制并不是每一次都有效，比如边缘系统中的扣带回可以锁死玩家的注意力，很多强迫症就是扣带回过敏的类型。《Flappy Bird》的界面上的极度简洁带来的是玩家的高度集中，除此之外，摇摇欲坠的小鸟和上下移动的水管让玩家时刻置身于一种不安感当中，玩家需要利用简单的操作来让小鸟处于

一种相对平衡的安全感当中，那么玩家的注意力也就被锁死，让玩家的行为更加倾向于情绪驱动。

总而言之，就是极简的视觉设计和极简的操作设计带来了强大的情绪化粘度，让玩家欲罢不能。

它的难度让玩家受虐

在上文的叙述中，我们说到了这款游戏依靠情绪化粘度让玩家停不下来，但游戏的高难度只能让玩家有种受虐的感觉。不过，这里说的受虐或许更是这款游戏火爆的理由。像是《是男人就下一百层》之类的高难度受虐游戏从来就不缺市场。《Flappy Bird》自然而然地成为了其中的一员。它对玩家操作的要求非常苛刻，玩家需要保持一个相对稳定的频率来完成游戏，过快了不行，鸟会撞上上方的水管；太慢了不行，它会撞上下方的水管甚至直接跌落。但人毕竟不是机器，想要保持一个相对稳定的频率是非常难实现的一件事。

在困难的前提下，许多人会说：“这傻游戏太难了！但是我不得不去玩！”这只能说，这种虐人的高难度反而迎合了一部分人的需要。《Flappy Bird》是一款利用碎片时间游玩的游戏，在这个阶段中，许多人是处于一种相对平静的状态的，他们需要一种新的挑战，新的刺激来给平淡的生活带来一些新的感受，在这个挑战的过程中，如果玩家取得了比较高的成绩，那么就会取得一种突破了难关的满足感和成就感，这能让玩家保持热情继续游戏下去。这个过程中，多巴胺神经元起了作用，多巴胺是一种神经传导物质，主要负责大脑的情欲、感觉，传导兴奋和开心的情感。它使玩家获得了满足，感到兴奋。预期之外的惊喜和完成困难目标的成就感，会让释放的多巴胺变得更加多。《Flappy Bird》的水管是随机生成的，而公平化的机制以及随时可能失误的情况下玩家很难预测自己到底能取得多少分，那么一旦取得比较好的分数或者是取得的分数比朋友更加多，获得的快乐是无法比拟的。

越受虐越快乐，这听上去很像是斯德哥尔摩综合症。这指的是犯罪的被害者对加害者产生情感，甚至反而帮助加害者的一种情结。1973年8月，两个劫匪进入银行抢劫，扣留了4个银行职员作为人质与警察对峙达6天之久，最终人质获救后并未对警察们感谢，反而对绑架他们的人显露出怜悯的情感。这就是斯德哥尔摩综合症的起源。而玩惯了这款游戏的人，多多少少表现出斯德哥尔摩症状的特征，从最开始对这款游戏的高难度感到厌恶、对设计的不严谨感到厌烦，到后期沉迷于游戏当中时，对游戏反而表现出一定程度的喜爱，从而给予了游戏过高的评价。

可以这么说，《Flappy Bird》正好满足了某些人的要求。

口耳相传效应的推动

《Flappy Bird》并不是一开始就能走红的，游戏自2013年5月就在App Store上线，直到2014年1月才开始形成热门话题，并且在App



《Flappy Bird》引发了讨论热潮，甚至有国外的玩家构建起了本作的在线版。

Store和Google Play免费应用商店下载超过5000万次，评论也超过50万条。

对于它的走红，离不开游戏分析师PewDiePie转播以后形成的口碑传播。PewDiePie曾在1月27日发布了一则《Flappy Bird》的游戏视频，该视频的点击量累计达到540万，也自27日之后，这款游戏的搜索量开始爆发性的增长，这也就形成了口碑。

口碑一旦形成，就容易造成病毒营销。这当中发挥了最大作用的就是口耳相传效应。这是一种历史悠久，长久以来被人们普遍认为是最原始，也是最普遍的传播手段。如今随着互联网的发展，社交网站等自媒体的出现，它一举成为最有效、最快捷，也是最恐怖的传播效应。事实上，这一概念并不少见，像是FC上的《最终幻想》也是借由口耳相传效应而让玩家熟知，只是现在传播的速度和蔓延的范围广阔了许多。以下就是一个经典例子：

A：这款游戏好傻！好难！（附上自己的分数图片）

B：什么？我也试试！（尝试之后）

B：这游戏果然好难！好傻！（再次附上自己的分数图片）

像是这样，游戏就像是病毒一样蔓延到世界各地，自然也包括我们身边。在这个过程中，还因此带来一种攀比心理。某些玩家为了证明自己，从而打出一个高分。这就会引来另一个人的攀比心理，想要打到更高分以此超越前一个玩家。偏偏这款游戏容易让玩家产生一种“我再细心一点就能比之前更好”的心理暗示，玩家就很容易沉迷其中。事实上也有过《Flappy Bird》的负面消息，据外媒报导，芝加哥一名少年在玩《Flappy Bird》时因妒忌兄长的分数比自己高，一怒之下将其杀死。当哥哥Jabari的分数达到17分后，便开始嘲笑弟弟只能玩到6分。结果愤怒的弟弟用刀对哥哥的胸部连捅17刀，代表其游戏的17分。事后，Gary拨打报警电话自首，他向媒体表示“任何一个玩过游戏的人都能明白我的举动”。无论如何，这则新闻又再次将这款游戏传播了一次。

《Flappy Bird》的成功是不可复制的，就在

于很难再有此类型的游戏得到如此广泛的病毒性传播。媒体传播喜欢猎奇性，新颖和偏走剑锋的东西才能引起人们的关注。《Flappy Bird》受到这么多的关注，就在于它的运气。从实际上讲这款游戏无论是哪个方面都是素质低下的作品，而单纯的模仿游戏只能让其得到失败的下场。

笨鸟不死

从商业上说《Flappy Bird》是成功的，但对于开发者Dong Nguyen可未必。在游戏大热后，随之而来的是各种指责，许多人指责他抄袭了任天堂开发的《超级马里奥》。伴随着指责而来的，还有各路投资者以及各家媒体的记者。Dong Nguyen本人不堪其扰，决定将游戏下架，但他表示，今后将会继续开发游戏，并且知道这种简单怀旧的游戏风格广受好评之后，他会在以后的游戏开发中，融入这样的风格。



▲制作人不堪其扰，宣布将游戏下架。

但自从《Flappy Bird》下架以来，却诞生了千千万万个“Flappy Bird”的仿造游戏，像是《Flappy Bee》《Flappy Fish》等等。这引起了苹果和谷歌的注意，最近多款包含“Flappy”名称的游戏软件都被拒绝审核通过。即便如此，还是有多款相似的游戏风格用了不同的名称顺利通过了审查。许多独立的开发者都想趁着风潮迅速地赚一把。但前文也说过，《Flappy Bird》的成功不可复制，这并不代表游戏中没有可以学习的地方。仿造者们只学了个皮毛，相对于游戏内容，笔者认为游戏最大的借鉴意义在于游戏的机制上。



样一个设置，在玩家失败之后，询问是否付费来继续游戏。通常这样会阻断玩家的情绪化粘度，让玩家恢复理性停止游戏，也就谈不上任何沉迷。在手游中植入增值道具购买服务而破坏口碑是有先例的。像是宝开（PopCap）在《植物大战僵尸》大受成功之后开发的《植物大战僵尸2》，大幅度提高了游戏

难度，迫使玩家们购买游戏内部的增值服务，使得游戏引来玩家的大批骂声，伤透系列粉丝们的心，大大影响了游戏口碑。

另外一点值得借鉴的就是简单的上手难度和

相对公平的游戏机制。游戏中极简的视觉要素降低了玩家的学习成本，每个人几乎只要看一眼就知道怎么进行游戏。同时抛开游戏中不太严谨的判定要素不提，游戏是相当公平的。它的高难度不会随着游戏的进程而改变，也不会因为花钱或者因为任何要素而妥协，因此它也给玩家带来一种消息，只要专注就能有回报，只要细心就能打破记录。这对于一款游戏来说是相当难得的。

在不开窍的 Flappy Bird 克隆者们还在和苹果、谷歌展开审核之战的时候，Dong Nguyen 宣布将升级现在的游戏，以《Flappy Bird2》的名称重新上架。至于是否会更改游戏难度，是否还能延续《Flappy Bird》的热潮，就让我们拭目以待吧。

文：言叶 编：时雨

《Flappy Bird》当中没有植入任何内购增值的消费项目，这保持了游戏的纯粹性。前文提过，游戏的重置成本非常低，重新开始游戏的速度极快，形成了玩家的情绪化粘度。很多手游都有这

编辑观点



自己会去玩“傻鸟”，源自微博上一位朋友的晒分，80多分好多人说赞。80多分很难吗？带着这种好奇或是好胜的心理去尝试，但并没有所谓的上瘾，仅仅是每天放松时点上两局，熟练度提升后常会有些小进步，现在也顺利突破500分了。游戏没有阶梯式的难度设置，只有五种左右的随机应对模式，玩熟了基本上只是肌肉记忆，只需手眼配合，并不影响大脑在玩的同时思考人生。“傻鸟”基本上只能算是越南小哥的练习作品，类似于画家在纸上的乱图乱画，一夜爆红的运气成分居多，这种走红难以持久，你看现在就很少有人再在社交平台谈起它了，注定会被其他的新鲜玩意儿所取代。



我是看到胜负师在微博上分享自己的成绩后，对这款游戏产生了兴趣而尝试的。不过不搜不知道，一搜发现游戏榜单都是各种“Flappy”类的游戏。尝试了之后，发现这款游戏的素质确实不高，而且物理引擎做得相当奇怪，在判定上也有不少的问题。然后我就可耻地打出了10分左右的分数。打出这样的分数我肯定不服气啊，于是我就重新挑战。你还别说，玩着玩着我就觉得有点带感。其实这种事不止出现一次，我在尝试《刀剑神域 无限时刻》和《腐烂国度》的时候就有过这样的体验，我果然是个受虐狂么？后来越玩越觉得不对劲，这才发现自己已经被这款游戏带进去了。建议没尝试的玩家还是谨慎为好。



跟很多人一样，我从微博上得知这款游戏，并且也贡献了一点下载量，当然最后还是在10分钟内将其删掉。而看到胜哥的分数和神操作之后，却又对它有点刮目相看，原来这款游戏还是能玩的，只不过是自已没掌握要领……

《Flappy Bird》不像《愤怒的小鸟》之流，它极其简单，又极其困难。这样走极端的的游戏，如果放在别的平台，或者出生在移动时代之前的话，就往往只会是小众，甚至无人问

津。它之所以出名得如此离谱，可以说是天时地利人和兼具。移动设备和网络、庞大的应用平台都催生了不少类似的成功例子，而这一次人们的社交需求和猎奇心理的推动力更大，加上媒体的扎堆宣传，想不火也难了。只可惜开发者匆匆将其下架，而不是抓住机会让这只“傻鸟”发展为另一个“怒鸟”。



你要问我这世上最愚蠢的游戏是什么，我会告诉你运动。我们按照一定的频率活动自己的身体，取得一个又一个微不足道又毫无意义的的成绩，而且这种行为还会占据我们的思维，让我们要花心思去控制自己的肢体、呼吸甚至还有行动的节奏。作为一个娱乐项目，它几乎不存在令人感到欣喜的地方，而它带来的好处有时候对改善你的心情毫无关系，就算你的肺活量提高了一倍，肌肉增厚了几厘米，那些令你郁闷和不快的事情也不会离你而去。

那么运动的意义是什么？抛开流行的健康理论，就人类的大脑运作方式来说，我敢说运动有一个极为重要的意义，那就是让大脑能够暂停下来，把一切都交给身体中更为本能的部分。这在现代社会中有着至关重要的意义，因为大脑和其他身体器官一样，都是无法承受长期高强度使用的，而我们的现代生活中有着太多的刺激和太多的事务需要去思考，寻找放空自己大脑的方式已经从娱乐需要变成了生存需要。

所以对于《Flappy Bird》的流行，我一点也不感到惊讶，因为从功能层面上来说，它和运动的分别并不是那么大，对着手机屏幕点个不停自然增强不了我们的体质和抵抗能力，但对于大脑来说，玩这种毫无上手要求的休闲游戏却恰恰就是一种短暂的放松。没有通关，也没有终结，如果把每一下点击想象成放松一个神经细胞，在这短暂的时间里，你那紧绷的神经就已经获得了及时的救赎。



《Flappy Bird》是一款成功的游戏，但我不认为它就是一款好游戏。简单、社交和话题性是其成功的三个基本元素，只要缺少一样，《Flappy Bird》这种连小品级都称不上的的作品注定会淹没在App Store几十万的应用之中，当然，花重金刷榜的话那另当别论。

普通玩家从《Flappy Bird》身上获得认同，满

足虚荣心，媒体从它身上榨取新闻价值，游戏厂商则考虑着怎么以最低的成本从它身上获利。因此与其说《Flappy Bird》是一款游戏，倒不如说它是一款某段时间内维系人际关系的工具，是每天搜肠刮肚挤出些话题的网络媒体的救命稻草，是利益至上的游戏开发商的新大陆。只不过到头来便会发现这不过只是一场莫名其妙的狂欢，纵然在上期的指尖方圆中，我也不可免俗地花了半页的版面提到了它，也引出了几款“One Tap”类型的游戏，因为我们没有理由拒绝有趣的东西来点缀生活，只是如果能够以更平常的心态来对待的话，相信才真正能够找到自己想要的快乐。

我很钦佩《Flappy Bird》开发者在游戏最成功的时候将其下架的决心，这似乎会给他造成直接的经济损失，但诚如他自己所说：“人们高估了《Flappy Bird》”。足以证明这是一个头脑清醒且真正热爱游戏之人，继续拘泥于《Flappy Bird》已经毫无意义，相反，我更期待他今后能够带来真正优秀的作品。



□本文作者的《Flappy Bird》得分。

读编往来

读编往来
通讯地址

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 | Email: 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>
《游戏机实用技术》微信公众号



读编交流

读编往来




UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客


★亚版 Xbox One 的消息于近日传来,据称4月就会推出。虽然比PS4慢了不少,但总归值得庆祝。目前Xbox One上的好游戏不少,3月更有万众期待的《泰坦天降》,亚版的消息可谓是给了玩家一记定心丸。目前4月的说法还未得到官方证实,从各方反馈来看真实度很高,有意购机的朋友可得提前准备了。

★3月又是大作如云的时候,杂志的页数再次吃紧。翻开发售表看看,从《暗魂献祭 三角势力》开始,周周都有大量值得关注的游戏登场,实在是玩不过来。如不出意外,4月A杂志将是攻略特刊,囊括3月中下旬的诸多大作,保证让各位买得物超所值。提前一期打预告,敬请各位油炒饭期待!


★上期杂志是开年后的第一期杂志,制作周期只有正常的一半。可能是因为时间关系,导致出现了一些错误,具体可以参见后面的勘误栏目。在此向发现这些错误的读者致歉,今后杂志如果出现其他问题,我们也会及时在下期杂志进行勘误,对错误绝不姑息。也请各位更加猛烈地拍砖过来!


★本期互动信箱抽奖出现了前所未有的盛况:抽出来的10名幸运儿全部是地址不详的!这里我们再次提醒,如果你有意参加我们的抽奖活动,那就请在信中就附上你的通信地址、真实姓名和手机号,以方便我们发放奖品。另外也请本期中奖的朋友迅速与我们联系!


 微信 樱の落: 问一个问题,我想买PSN会员,可是基友说学生党入会员不值。但是每个月送的游戏好诱惑,我是一个比较没有主见的人→_→所以说,求各位编者大大给点意见!阿里噶多!


 我觉得PS+是非常值得的,现在每个月送的游戏都非常不错,而且只要一直保持会员状态就能一直游玩这些赠送的游戏,越早入越能享受到更多免费游戏带来的乐趣,何乐而不为呢?加上


每个月的花费也不算高,越是学生党越值得入会员。


 虽然我入了PSV,但最近没有哪款游戏特别能让我提起兴致,所以我就入了PS+,试了《墨西哥英雄大冒险》还有《暗魂献祭》,感觉还不错。原本我对《暗魂献祭》不是很有兴趣,不过现在准备入手《暗魂献祭 三角势力》和哪尼一起征战。我也推荐你加入会员吧。


 楼上这个口嫌体正直的家伙,一边吐槽没萌妹一边还玩得不亦乐乎!


 微信 丁超：看到索尼出售 PC 业务心里很难过，索尼一定要挺住啊！

 其实大公司调整业务部门是很常见的事，比如当年 IBM 创立的笔记本品牌“ThinkPad”也在 2005 年被联想公司收购了，所以大家也无需过分悲观，毕竟近几年索尼的游戏部门是一直在盈利的。不过对于部分品牌控来说，可能此番易主会导致他们从此放弃 VAIO 系列，确实也蛮令人唏嘘的。

 微信 星河万里：当初上市一段时间后就购买了 GBA SP，一直是好的，没有修过，老任的质量真心不错。


 过年的时候把掌机和手机都塞进衣袋，正跟七大姑八大姨过招，突然听到一声巨响，别人都以为是诺鸡鸭砸穿了地板，但他们万万没想到，我捡起来的竟然是完好无损的任天堂 3DS LL……亏我还吓出了一身冷汗。

 现在的电子产品，越是新潮就越是弱不禁风，老任以结实的产品证明，自己做硬件还是有一套的。你看，从 NDS 开始就鼓励玩家对主机又捅又刮，还不用贴膜的，除了老任，还有哪家有这种气魄？


 这位读者非常幸运，因为我想这台 GBA SP 应该是还没有遇到宇宙中最凶猛的生物——熊孩子。否则，就算机器没有坏，丢掉几个存档什么的，也完全不在话下。




猛拍一砖


 Email 狗绣金萨马：UCG 第 340 期多边共享的《泰坦天降》主题耳机介绍里，为什么标题中的厂商名字是“Turtle Turtle Beach”，莫非总帅你口吃了？


 冤枉啊，我口齿伶俐，唐诗三百首倒背如流，是哪个奸人陷害我！


 不好意思啊，整合多边共享的时候手一抖，就……让各位读者见笑了。


 Email 指尖的小鸟：340 期指尖方圆推荐的手游《3 倍消除》很有意思，不过要吐槽一下价格写的是免费，我兴匆匆打开商店一开，却发现是要钱的！哪尼


你是要掏腰包送所有读者们各一个么！


 本人钱包干瘪，信用卡刷爆，实在送不起，还是给读者们跪一个求原谅吧 T-T

 Email 萌巴嘎：UCG340 期的读编往来还是挺有趣的，就是有个小 BUG，抽奖活动的截止日期是 2013 年 1 月 1 日？八老师你是不是故意写错日期然后把奖品私吞了呢~


 读者大人言重，奖品岂敢私吞，截止日期已经在微信上发送修正，礼品也会按时送出哦！喵！（八重流猫遁术）


 微信 死角大仙：玩了这么多年游戏，养成了一个习惯，就是不管地图多大都喜欢到处跑跑，目的是搜刮物资，这个习惯估计是从《生化危机》开始的，不过也因此能够领略地图的全貌，不知道大家有没有这个习惯？P.S.，《孤岛惊魂 3》让我尿了……

 某种意义上来说这应该也算一种强迫症吧，地图踏破率不达到百分百就浑身难受，尤其是玩 RPG 的时候，而这次玩《出击飞龙》的时候我也忍不住会在地图中闲逛，不经意间发现点隐藏要素啥的特别有成就感！


 “探索”是一种特别能增加代入感的元素，电子游戏的目的之一就是为玩家创造出一


个从未体验过的世界，而在“好奇心”的驱使下，想要更多地了解这个全新的世界，其实也是人类的本能啊。

 微信 Logan：我很喜欢有关日本战国的东西，是受了《战国 BASARA》的影响，开始只是看动画，后来看游戏视频，最后嘛，经常偷偷去游戏室亲身体验！也是“《战国 BASARA》系列”让我开始深入了解日本，并爱上它！最喜欢的人物一直都是春日（呵呵……）和伊达政宗啦！

 咳咳，如果你是从“大香蕉”系列开始了解日本文化的，一定会发现现实与二次元的巨大落差，因为该系列一向都执着于

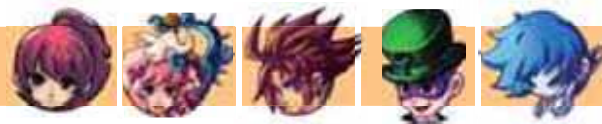
“历史粉碎机”的使命，竭尽所能地各种恶搞玩脱，当然啦，这也正是“大香蕉”系列的精髓所在，若非如此，我也不会成为本作的死忠吧。同你一样我也是在玩了“大香蕉”系列之后喜欢上了伊达政宗，去查了很多他的资料，买了他的传记和许许多多周边，历史上的伊达与游戏中最大的共通点就是“霸气”，他那句“愿早生二十年，成就如信长公霸业”让我直接沦为了他的脑残粉。

 八老师这句“脑残粉”绝不是夸张，为了能让 340 期的封面选用伊达政宗这张图，她不惜使用出一哭二闹三住院的手段，迫使老编最终妥协呀！

 啊啦啦，你在说什么呀，我怎么听不明白~

编辑部 游戏风向标

如龙维新 | 5人



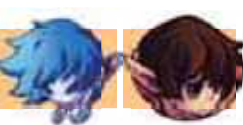
神偷 | 3人



最后生还者 leftbehind | 3人



出击飞龙 | 2人



四个大男人打脱衣麻将这成何体统！

——秋沙雨一边在新选组捡银杏打井水一边吐槽坐在空地上打麻将的冲田四人。

切，妹子们的内衣竟然不能偷来卖钱！

——玩到《神偷》中妓院关卡的稀饭因为资金短缺而如此抱怨道。

KISS 了我们还是好朋友。

——在游玩《最后生还者》DLC 时，伽蓝明白了女同胞之间的友谊具有特别的容错技巧。

这真的不是在玩恶魔城吗？

——忍不住在《出击飞龙》的大地图中四处游荡的哪尼如此感叹道。



编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

停电与幸运的存档

停电对于赶稿的编辑来说简直就如同一周目时的隐藏 BOSS 一样可怕。在截稿前两天晚上，稀饭、秋沙雨和哪尼三人在编辑部里加班，秋沙雨由于沉迷在《如龙 维新》的各种刷刷刷里不可自拔，自认赶不上截稿日于是做好了通宵的准备，继续刷刷刷之旅。就在某一章结束之后不久编辑部灯一黑，紧接着就响起了编辑们的哀嚎。



人干事?!



不带这样的!



我的存档啊存档存档……我的两个小时就这么……咦?



咋了?



啊哈哈，我忘了这游戏章节结束后会提示存档的，存档没事哎嘿



这都行?!

十分钟后电力恢复，三人继续赶稿，秋沙雨就一边磨蹭主线一边继续投入到下一轮的刷刷刷之旅中，半个小时后周围又是突然一片漆黑，而且等了将近二十分钟之后也没恢复电力，三人决定打道回府。



秋沙雨，祝你白刷半个小时!



在停电前五分钟我刚好存了个档所以存档没事。



人干事啊! 我的《出击飞龙》都没存档!



秋沙雨你小心在今天晚上把幸运值用完，第二天 PS4 就存档损坏，那可就神作了……话说你不是说要通宵的吗?



老天不让人通宵，那咱只好打道回府睡大觉。



Email 狗绣金萨马：买到 340 期 UCG 了，最大的惊喜果然还是印刷吧，之前似乎是换了印厂？印刷质量一直有点不稳定，而且颜色有偏差，看起来总是有点暗暗的，对版面一直色彩缤纷的 UCG 来说实在有点影响阅读体验。不过这一期实在是大飞跃，不但颜色重新变得鲜艳亮丽，连封面也换了一个材质，摸上去有点磨砂感，好评哦!



这里先要感谢这位读者和其他来信赞扬 340 期杂志印刷质量的读者，因为之前杂志印刷方面存在着一定的问题，我们一直都在努力解决这个问题，终于，在踏入新年伊始

的第一期，我们找到了一位非常专业又非常可靠的合作伙伴，那就是利丰雅高印刷有限公司。他们在印刷领域非常有名，是国内三大印刷龙头之一，为国内诸多的著名流行杂志提供印刷服务，而本次在和 UCG 合作中，除了为我们提供了色彩明艳的内页印刷，利丰雅高还使用了 UV 印刷技术，在封面上添加了一个涂层，能够增加封面亮度，保护表面。因为这个涂层硬度颇高，所以在对抗摩擦和刮擦方面非常有优势，也会使得杂志更适合于保存。为了继续给读者们提供更好的印刷质量，我们也会和这些新伙伴不断地沟通改进，请各位读者拭目以待。

UCG 诚招新媒体人才

新年新气象，UCG 将组建网络媒体部，喜大普奔地迎接游戏机解禁的新格局。只要你符合以下条件，便可投送简历至 gamehalohr@163.com

想加入 UCG 的同学们，机会又来啦!

★ 微博 / 微信编辑

任职要求：

1. 热爱 ACG 文化，熟悉微博传播规律。
2. 具有一定的新闻敏感性，在新闻价值判断、选题策划等方面能力突出。
3. 具备一定的英 / 日语水平。
4. 有工作经验者优先。
5. 请简单谈谈对新媒体的认识。

★ 电子杂志编辑

任职要求：

1. 有较强的文字编写能力，善于组织和整合信息。
2. 能够较熟练地使用电子杂志相关的日常办公软件。
3. 有工作经验者优先。
4. 请简单谈谈对电子阅读的认识。

★ 网络视频编辑

友情提示：工作地点为深圳二编室，与 UCG 众小编共处一室，请在简历中注明最早能到岗的时间。简历中要说明自己对游戏的了解程度（如玩龄、拥有机种、喜欢或擅长的游戏、近期玩过的游戏）。期待各位的简历轰炸。

工作职责：

根据要求处理各种后期素材，包括视频、音效以及特效，独立完成影视后期剪辑及包装制作。

任职要求：

1. 热爱游戏，了解游戏文化。
2. 有较强的审美能力，并且对电视节目包装有较强的认识。
3. 能够熟练操作：Adobe After Effects、Photoshop、Premiere 等视频后期编辑软件。
4. 请附个人作品。



微信 lamborghiniisong：为什么小编们几乎从来没有做过赛车游戏的详细攻略呢？是因为无爱还是其他原因呢？让我们这种 RAC 真饭怎么办啊？



认真的回答是，这一类游戏很难定义攻略的作用是在哪里，毕竟游戏本身就是考验玩家自己的驾驶技术，这里面的要点用文字传达总是有点词不达意的感觉，毕竟很多微妙之处只能通过玩家自

己不断地练习而掌握，所以这一类游戏我们制作的攻略往往都以介绍系统为主。真·认真的回答是：这世上除了《马里奥赛车》之外还有能玩的赛车游戏么！



楼上个没驾照的显然在乱黑，肯定是《烈火战车》才是宇宙第一赛车正 GAME！



口胡，《小小大星球 赛车》战翻一切！



你们敢选个不能互相陷害

人的赛车游戏当神作么！



微信 鲍奕宇：虽然是很久很久以前的事了，但我还是要吐槽一下 331 期 Gamehalo 的 Ending Song 为何是《RWBY》中 Weiss Scheene 的预告片？这还不是重点，重点是《RWBY》第一季已经完结了一个多月，哪尼你才放个预告片？不能忍！（P.S.：估计按八老师和秋沙雨的性格会

很喜欢这部美漫的，动作性满满！




我记得当时放的时候动画应该还没完结吧？





其实哪尼当时推荐的是动画的 OP，不过被我半路截获换成了 Weiss Scheene 的角色歌（坏笑）。





片子确实不错，但又是一个大坑啊！不过之后蹭了哪尼买的蓝光重新看了一遍，一本满足。


 Email 于映光：我一直认为游戏就分两种。一种是我们爱玩的游戏（各种动作类大作），另一种是我们被游戏玩（折磨人的游戏）。就有那么一款游戏（其实不

 《街头霸王IV》的全连技，《如龙3》的全部小游戏，《凯瑟琳》的爬塔，这几个印象比较深，当然还有些冷门游戏里的高难挑战，这里就不一一列举了。其实单纯的刷刷刷我反倒不太惧怕，反正刷一点就近一点；可完全技术流的就不好说了，五十次一百次的尝试可能毫无进展，当然，过关时的成就与喜悦也是成正比的。加油吧少年！


 必须是“《如龙》系列”里面各种赌博类的小游戏，我这人没啥优点就是不嗜赌，从小到大麻将、扑克、老虎机一概不碰，更别提什么花牌将棋了简直要了老命。可偏偏“《如龙》系列”每作还都少不了与此相关的奖杯，可想而知我的心情简直比一盘青菜吃了一半后发现一只虫还要恶心……


 想想应该是前年的《无尽传说2》，那些每个人物的特技刷450遍之类的奖杯可谓一点技术含量也没有。虽然最后我还是光荣地把这些奖杯刷完了，但还剩下三个相对简单的奖杯却怎么都提不起劲，完成率停留在81%……


 其实游戏只有一种，因为只有爱它，才心甘情愿被折磨。对于我而言，充满着爱与折磨的大概就是各种音乐游戏了。


 折磨的游戏啊，嗯……我是对于文字类，体育类感到折磨，大概是自己的一种节奏导致的，其他的基本都会啃。最折磨我的是BUG……


止），没有攻略，网上没有视频。我打了两个月啊，至今才完成73%，真是不易，想想就长气。小编们能说说折磨你们的有哪些游戏啊？


 现在我是学精了，折磨人的游戏基本不碰，这样就从根本上杜绝了这一问题。不过对于某些热门大作（例如《横行霸道V》），那肯定是不问难度、一定要开的。其实仔细想想，折磨什么的根本就不存在吧，大不了哥不玩了总行吧。又不是高考这种必须要做的事情，想开了区区一个游戏算啥，你说是不是呢？

 其实折磨过我的游戏还不少。比如《刀剑神域 无限时刻》，后期极其重复的打法和老套的剧情让我昏昏欲睡，问题是战斗还掉帧卡顿，累觉不爱。还有《腐烂国度》，游戏素质其实颇高的，但是我做攻略时的版本会遇见不出主线的BUG，但是当时做攻略的时候我是不知道的，于是只好看着截稿日的接近一天天崩溃。这还只是去年的，太久远的我就不提了。


 PS3版《宵星传说》……的滑雪小游戏，从我上高二到我来编辑部为止至今都没解决这游戏的奖杯和称号服装，也因此我的全称号收集和全道具图鉴这两个奖杯至今都没能拿到。为了这游戏我还通宵打了滑雪结果就是没能够在时间之内通关，我不擅长赛车滑雪游戏啊BNGI……


 虽然我已经和身边人说过很多次了，但我还是要再说一次，那肯定是三上的《征服》啊，《征服》挑战模式的6个挑战做得太棒了，特别是最后一个挑战打得人欲仙欲死，当年我就一个挑战模式反反复复打了20多小时才拿下白金，那酸爽，谁打谁知道！


 老实说，自从开始编辑工作，几乎每一款经手的游戏都多多少少会有些折磨人的感觉……所以也许无法像您说的那样，给游戏简单归类成“玩”和“被玩”。如果一款游戏设计得当，处处替玩家着想，操作起来不会碍手碍脚，而且有循序渐进的指引，那么再难的游戏也不会给人以折磨的感觉，反而会让人赞叹其深度。可惜的是，不少作品都在第一步就摔倒了，比如最近的《DQM2》，且不说龟速的动画磨人，就算我会日语，要想了解一个技能的作用也要深入好几层的菜单，玩起来真心累……

 其实绝大部分游戏——氪金抽卡弱智手游除外——我都能玩得津津有味，不过要说自己觉得比较折磨的，肯定是恐怖游戏，哪怕这个游戏本身做得不错，但只要加了恐怖内容，我就觉得玩得很痛苦，因为我最受不了那种突然一个角落冒出个东西把人吓个半死又或是路走得好好的突然有怪在视野之外攻击你的设计，偏偏一般恐怖游戏（尤其是美式）特别爱来这招，所以老是玩着就让我觉得自己神经紧张一惊一乍，巨不舒服，那种肾上腺素猛地往头上涌的感觉实在不对我口味，所以当我做《死亡空间3》和《死亡岛》的攻略时，痛苦的程度简直惨绝人寰，如果没有必要我是真的完全不想再碰这类游戏了。





 微信 龙：可不可以在以后攻略里增加剧情翻译！我记得有一期COD的就有！我看过好多遍！


 目前除非游戏本身有中文版或者剧情非常简单直白，不然我们的攻略基本都会配有剧情内容，当然，有部分游戏可能会因为制作时间太赶而遗漏了剧情解析，又或是因为剧情写得太详细会涉及剧透所以写得比较省略。日后我们也会进一步加强这方面的内容，作为背景研究的读游戏也会继续登场和玩家们见面哦。


 微信 保暖水杯：现在用微信发读编往来感觉方便多了，一个月内可以发多少次读编

往来呢？


 微信并没有什么来信次数限制哦，让读编交往来得更猛烈吧！


 微信 文文 ω：希望“战国香蕉4”的攻略可以有全角色研究，就像之前“香蕉3”的研究那样（·ω·）ノ。


 虽然我也很想这样做，但近期大作集中，杂志恐怕腾不出那么多页数能让我做全角色的研究了。所以这部分内容会刊登到第25辑的《PS3专辑》中，预计将于3月底4月初上市，还请多多支持（·ω·）ノ。

 Email 问号帝：我计划等到

PS4可以支持X360/X1手柄或类似的周边手柄是我就入PS4，不过这不知要多少年后的事了，小编你们觉得呢？

 其实在PS3上就有国内周边商推出的X360手柄样式的PS3手柄，价格大概为原装手柄的一半，至于手感如何就见仁见智了。可以预见，随着周边厂商对PS4研究的不断深入，类似周边也迟早会出现，至于具体时间就不好判断了。但其实PS4和X1的手柄对比上一代主机的手柄都有了不同程度的改良，无论是哪个手柄操作起来都十分舒适，玩家们大可不必因纠结手柄的问题而将一台优秀的主机拒之门外。

 微信 冯甘霖：一口气寄了5张选票，这次又没中奖，看来明年要寄20张，今年开始攒人品，明年一次性爆发，嘎嘎。顺便问下，既然编辑部要扩编，那为何不多增加个视频攻略组呢？

 多投票理论上的确可以增加中奖率，但也可能只是增加了分母，人品这种事呵呵，谁能说得准呢？说笑，祝你下次好运！其实视频攻略我们一直有涉足，比如“热血最强”就相当于LV比较高的攻略影像，当然随着网络视频的加强，视频攻略也一定会是我们今后尝试制作的部分，请小小地期待一下。

无药可救



@ Email 白色珊瑚泪：吐槽时间依旧是我们犀利的饭老板，话说你的台湾游记我看了又看，最后得出的结论是：这就是土豪的台湾游记啊……还有，饭老板，你沐浴的绿色液体再次暴露了你的GAY GREEN风采，你果然没有辜负人民期望，将GAY GREEN风采发扬光大了……（我似乎能想到2014年终时八老师的计划通表情了呢 23333）

那是洗头液，而且是酒店配的！
但偏偏就被你拍进照片里！
还被读者大人发现了！
你还想狡辩！
乱黑啊！

@ Email 夕夕：看到340期的招聘启事小小的兴奋了一下，但转念一想，我现在还在上大4，虽然闲暇时间挺多的，可是毕竟还有毕业设计要做，估计暂时还没办法去编辑部工作，但等到7月毕业之后，恐怕又没有招聘名额了，顿时觉得好悲伤……

机会就是这样的，以前也有很多朋友发出过这样的感叹。不过今年UCG有很多大动作，我觉得机会应该还是有很多的，你到时候可以再来问问看。

@ Email 光环系列：我是一名游戏爱好者，为了四处奔波而特地自主研发了PS4便携游戏箱（笑），特地拿来给各小编尝鲜，希望可以上读编往来（害羞）。话说我明年要开游戏外设公司，待我完成真正的零号机（PS4核战术机箱）一定给UCG献上一份定制版哦，感谢UCG给我的启（xi）蒙（nao）。

膜拜手作帝啊！期待你的零号机能早日上市！



微信 冷·王：话说编辑部有没有“《轨迹》系列”粉丝啊，我从《空轨FC》玩起，然后《SC》、《3rd》、《零轨》、《碧轨》，每部都至少二周目，最后到现在的《闪轨1》和《闪轨2》。“《轨迹》系列”在我心中的地位早已超越《FF》和《传说》这类大规模和高知名度的RPG，原因很简单，《轨迹》世界观庞大却接地气，不会像上述的大作只抛概念或者云里雾里到结局还未一一解释（像《FF》的各种传说神话），而且《轨迹》具有绝佳的代入感，各个地点完全可以自己走过去而非只能开启世界地图传送，每个NPC隔一个事件也都会更新对话栩栩如生（全NPC制霸也是《轨迹》玩家内心认同的暗含白金呢）。但是身边玩《轨迹》甚至知道《轨迹》的玩家太少了，我只想知道编辑部有没有小编是《轨迹》粉丝，我严重期待读游戏栏目可以有关于《轨迹》世界观和剧情的！

我们这边玩《轨迹》的那肯定就是秋沙雨，真饭啊！

不，我可不是《轨迹》饭，虽然我“《空轨》系列”、《零轨》和《闪轨》都玩了，

《零轨E》也买了，但是我真的不是《轨迹》饭。

这不叫饭还能叫啥？！

言归正传，虽然我对《轨迹》的游戏主线十分熟悉，但是对世界观以及外传小说等并未更加深入的了解，而且《闪之轨迹II》公布后的访谈里制作人也说了，现在的帝国篇、利贝尔篇和克洛斯贝尔篇之后还有共和国篇。而这片地区只占了大陆的一半，想要深入了解这个系列的世界观的惟一方法就是等Falcom把这块大陆的事讲完之后才行，它不说完我也没法对世界观这类进行深入考究，要是各位读者对“《轨迹》系列”的剧情考究有兴趣的话欢迎投稿给读游戏。

据我所知，秋沙雨对世界观进行过仔仔细细考究的就只有《无尽传说》和《无尽传说2》而已吧。

“《无尽传说》系列”的世界观赞啊，利泽·马克西亚的月份都是和灵势有关，明明游戏本篇里只有两个地方才用到这月份的设定……（以下省略两千字）

这个才叫真饭！

@ Email 中二少年椿：不得不说，PS4首发时能有《如龙 维新》作伴真是太好了，否则销量恐怕真的难以保证。而且《如龙 维新》的素质也的确对得起首发大作的头衔，丰富的要素完全停不下手啊！可惜就是能泡的妹子数量少了点，不过这次妹子做得也很漂亮，我觉得比本篇的夜店娘好看多了！小编们能不能介绍一下杏南这位姑娘的原型呀？

下面邀请著名女性大百科稀饭老板来为读者回答最后一个问题！

为什么又是我！我分明见你也搜过她的资料！

但是我存的图不如你多……

……好吧你赢了。《如龙 维新》中杏南的扮演者名叫今野杏南，是日本的

一位写真女优，大家不要想歪，她只是拍一些性感写真集而已哦。杏南的生日是1989年6月15日，三围是B86/W59/H83，身高165cm。以上就是基本信息了。因为她出道时间还不算长，所以没什么代表作品，不过网上倒是能收集到不少她的写真图片，大家速速去鼠标右键吧！



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！

334期奖品

最终幻想 25周年纪念作曲家
精选 CD 10套

もりです
王劲雨
徐峰
喝奶昔の猫
Tien
暗恋中的大白
Gascloud
Lolling_Chris
kofdemi
威尼斯狂欢节



本期奖品



大奖：《GT赛车6》官方特别纪念盒1份
各类主机专辑10本

回答以下问题即可参加抽奖

1. 二月三月游戏众多,你希望看到哪些游戏的攻略。
2. 你喜欢 340 期封面的印刷工艺,还是希望恢复到以往的?

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 3 月 20 日,以发件日为准。



■ 电子邮件: ucg@ucg.cn

■ 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

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量,地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未送到,请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务:



邮购地址: 兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-8674805

Email: gamers@263.net

《游戏·人》第51辑、第52辑、第53辑,定价18元。《XBOX360 专辑》第14辑、第15辑、第18辑、第19辑,定价32元,第21辑、第22辑、第24辑,定价35元。《PS3专辑》第11辑,定价32元;第23辑、第24辑,定价35元。《PS4专辑》第1辑,定价35元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-4867606

Email: pgking@263.net

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购:

《掌机王 SP》:第96、104-107、109-111、113-115、131、133、158 辑,定价9.8元;163、165、171、178、183 辑,定价12元;103、151,定价14.8元;164、187 辑,定价16元。203-206,定价18元。216 辑,定价14元。217、218 辑,定价19.8元。《口袋玩家》:28、38、42-46、54、55 辑,定价16元。第62-64、73、74 辑,定价18元。

《3DS 专辑》:Vol.6、Vol.7,定价35.00元。《PSV 专辑》:Vol.8,定价35元。《PSV 宝典》,定价28元。《PSP 专辑》:Vol.3,定价25元;Vol.6,定价28元;Vol.14 定价32元。《NDS 专辑》:Vol.2,定价25元。《NDS 宝典》,定价28.00元。《口袋妖怪 X·Y 攻略本》,定价45元。

《怪物猎人狩猎志》:Vol.6,定价12.00元;Vol.11、13,定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本:定价45元。



友情提示:请严格按照邮购地址填写汇款单,以免造成退款,谢谢!

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购:



邮购地址:

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮政编码: 730000

电话: 0931-8668378

Email: ad@ucg.cn

总第205、210、215、271、273-275、287、288、293-296、302期,定价12元/期。总第220、225、226、232、247、257、265期,定价9.8元/期。总第229期,定价15元。总第137、138、207、267、268期,定价19.6元/期。总第277、301、303、311期,定价18元/期。总第327、334 特刊,定价19.8元;总第313、337、340、341期,定价14元/期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局37号

信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码: 730010

电话: 0931-8663118

Email: acgbook@163.com

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》,定价42元;《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》,定价45元;《潜龙谍影和平行者设定集》,定价42元;《怪物猎人同人画集》,定价38元;《街头霸王幻彩珍藏》,定价25元;《怪物猎人3 官方小说 闪光的猎人》第2辑,定价9.8元/辑;《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1、3、4,定价9.8元/辑;《模魂志》第63、67期,定价18元/期;第77、79、84-86、88期,定价22元/期。



小编寄语

EDITOR'S BBS

努力工作，拼命玩！



By 稀饭

在宿舍里住了几晚的“小客人”。

读编交流

小编



叶雨

本期个人签名

想在一天内体验四季的风情？来深圳吧！

【日剧】最近抽空看了《失恋巧克力职人》，发现这部剧怎么发展都是毁三观的节奏，NTR、出轨等情节应有尽有，全是爱情的阴暗面。推荐给喜欢这种题材的读者，否则还是别给自己添堵了。

【生活】现在觉得管理好自己的身体是一件极为重要的事情，千万不能因为还年轻就过分透支健康。为此我每天都保持着固定的生活节奏、清淡的饮食和适当的运动，感觉身体素质比起以前好了不少！

【冰雪奇缘】单位组织大伙儿看了《冰雪奇缘》，感觉特赞！不过我的着眼点并不是画面和音乐，而是当中表现出来的新女权思想。从最开始的无脑型白雪公主到爱上了野兽的贝儿再到如今的艾莎和安娜，女性的地位从最开始的附庸品上升到一个新的高度。这又何尝不是反映了1937年到2014年社会的一种变迁呢？

◆虽说并不经常玩FPS游戏，但玩过《泰坦天降》的Beta测试版后让我对这款游戏的兴趣大增，可以说是前所未有的FPS体验，因此也萌生了购买Xbox One的念头。但自己平常以日式游戏为主，机器买来后能有多少使用率也是一大问题，什么时候Konami赶紧把《Dance Evolution》的新作在One上来一发我便不犹豫了！

◆《歌姬计划F2》延期两个星期也就罢了，截稿前听闻《Love Live!》的PSV版延期将近两个月，简直令人发指。Dingo一口气接了这么多项目，果然忙不过来了么(笑)。

◆玩了玩《雨血》的手游版——《影之刃》，相比PC版增加一名女性角色，不过在内测版中无法使用。另外游戏增加转职系统，目前每个角色有两个分支，并且不能像PC版那样任意切换角色了。得益于连招链的设计，触屏操作的手感还不错，轻松就能使出华丽的连招，当然始终还是不如实体键操作来得舒服。游戏的主线推进改成了任务副本式，感觉代入感稍差，网游味浓厚(其实也就是网游)，看到是这样的形式后顿时热情大减。不管线上游戏再怎么火行其道，我还是更喜欢纯粹的单机游戏体验，希望以后本篇能够移植到PSN或Xbox LIVE吧。

◆前段时间由于天气寒冷+工作繁忙，晚上基本上没有自己开伙过，每到晚餐时间只能在附近几家可怜的餐厅间妥协妥协再妥协。不过随着天气的回暖，果然还是回归黑暗料理更靠谱一些，从家里带来的海鲜干货也是时候开封了！

★两台次世代主机发售后的表现都很令人惊喜，PS4在日本两天也能卖出32万多台，令人刮目相看。Xbox One虽然成绩不如PS4，但如果单独拿出来看的话也是历史上有数的好成绩。看来今年的E3会是相当有料的一届，真是让人期待不已。

★春节期间去斯里兰卡玩的时候，不小心被水母咬了一口。当时只是觉得疼，没想到足足过了一个月才消肿，还真是可怕。不过上网一搜，原来我这症状还算是轻的，比这重的海了去了，比如出虚汗、恶心、呕吐，部分水母更是直接把送医院的工夫都给省了。不过这下子我对海边有了点儿小阴影，肿么办？

★我EA的联机游戏玩得少，很久以前和人联过“大富翁”(MONOPOLY)，当时就被小小地SHOCK了一下，结果这回放假前玩了下《植物大战僵尸 花园战争》，实在被EA这网络恶心到了。游戏本身很不错，但网络环境相比其他X360游戏来说差得不是点半点。玩到这里，不由得庆幸《泰坦天降》是用微软的服务器，不然如此神作肯定要被EA生生坑死。



纱迦

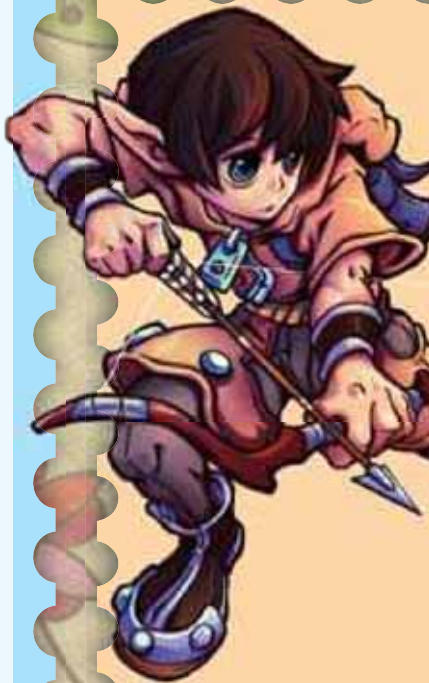
本期个人签名

三月十一赶紧来！

原本打算找天去看看二次元朋友们都在大力推荐的《冰雪奇缘》，没想到编辑部正好提供了一次福利。看完才发觉，原来自己好久没看过3D动画了，一方面因为猎奇的心理，越是热门的玩意儿越是提不起兴趣，另一方面，连3D动画电影的王者Pixar最近都鲜有让人惊艳的作品，所以就很少关注了。

《冰雪奇缘》的特效华丽无比，确实让人意犹未尽，但更多的是一种美食刚要入口，就突然消失的感觉。想要回味一番，却连味道也淡忘了。不过，片中花大力气塑造的音乐无疑是成功的，无论是视听还是情感的冲击力都足够大，不愧是全片最大的看点。

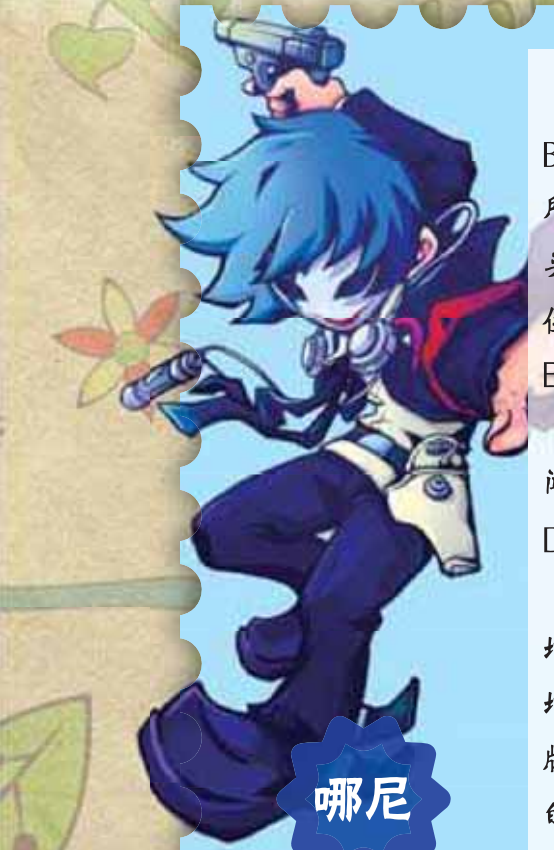
某日看到帝都地铁“塞人馅儿”的新闻短片，下车的大叔被拼命蜂拥的乘客挤出来挤出去，转了好几圈最终还是回到了车内，继而各种摩擦对骂，真是让人汗颜。幸好自己所在的城市里，大多数排队的人都懂得“先下后上”，而不是“争先恐后”。不由得回想起最近经常会听到有父母自然而然地跟自己的孩子说：“给叔叔说声谢谢”、“快给阿姨说对不起”，这些发自内心的源于习惯的瞬间，真的会让人心情变好。



初心者

本期个人签名

《农林》每集全程高能，好孩子不要看……



哪尼

本期个人签名

诺基亚最后还是从了Google……



宇宙人

本期个人签名

最近有点懒了，截稿之后得去运动一下。

我个人是不迷信的，但过年之后就各种倒霉，聊个动画会引发吵架，买个东西会遇到奸商什么的，所谓祸不单行大概就是这么回事。最郁闷的就是前段时间起南风，电视机毫无征兆地受潮坏了。然后因为贪小便宜没找官方的维修而是随便找了个第三方的(官方上门就算不维修也要给接近一百的上门费)，结果没想找来那个人乱开价就算了，把某块电路弄短路冒火了过几天还要我加钱换新的。吵了半天最后才让那个人给我原价重新换了一个电路板。上一份工作中我最大的收获也莫过于这S级的电话吵架本领了。

最近空闲时间都贡献到《GVG EX VS. FB》的网战去了，因为视频组的林克斯也玩这个游戏，所以晚上会经常一起组队或者对战。不过我主要开的是DX，他开的是李疯子，这两台3000机一起组队很容易发生悲剧，组队排位战基本上是做不成了。目前网战一共打了一千多场，胜率惨不忍睹……



八重樱

本期个人签名

For the First Time in Forever

★上期杂志截稿后我因病去住院做了个小手术，也算是终于解开了人生中的第一个开刀奖杯了哈哈。本来以为能趁着住院这几天时间好好玩一玩游戏，还特意把3DS和PSV全都充满了电带到病房，结果每天不是在打吊针就是躺在精密仪器上做治疗，再加上手术后只能喝白粥，做得我两眼冒绿光，根本也没心情再玩游戏了……不过还是有开心的事的，比如负责照顾我的护士姐姐不但长得很漂亮而且超级温柔，虽然每次打针时都会带出许多血，但如此一来她就会更加温柔地帮我消毒按压，这么想想也觉得值了。

★周围几个朋友在玩了《如龙 维新》之后纷纷表示，下次再去日本时要到龙马像前朝拜一下，顺便买一瓶土佐鹤回来尝尝。面对这种土豪，我只想讲一句话：“麻烦也给我带一瓶！”

【游】人忙起来，在娱乐需求方面就会很堕落，因为过年回来后需要处理的工作内容比较多，我最近对此算是深有体会。这段时间我玩得最多的不是PS+送的《暗魂献祭》，也不是难度颇有点核心向的《神偷》，而是WP手机上的《Frozen Free Fall》，一个用《冰雪奇缘》作为主题，消除砖块音效让人想起把冰块冲进马桶的三消游戏……最可悲的是，哪怕发现自己已经到了不氪金就没法打下去的时候，我还是在徒劳地试着一分钱不花挑战极限。还好这期间有《泰坦天降》BETA测试治愈了我的心灵，随着时间进入3月，正GAME陆续登场，手游还是丢一边吧。

【剧】终于买了一个1TB的移动硬盘，在里面塞了好几部美剧，想着什么时候在办公室加班就顺便在休息间歇点开一集慢慢补。悲惨的是，当忙起来的时候，我发现要把时间用在看一集美剧上实在太奢侈了。于是，到了今天，盘里的美剧我还是一集都没碰过……

【书】因为老妈抱怨家里的实体书太多，我手上又正好有一个Kindle阅读器，就一咬牙直接买了一堆电子书送给老妈用了，期间深切地感受到了电子书市场对于实体出版的冲击，当一本小说已经廉价得只要0.99人民币就可以买到，书店竞争力恐怕已经荡然无存了。

【画】早已听说过被昵称为“DA”的Deviantart社区，有点类似于日本的Pixiv，聚集着众多才华横溢的专业和业余画手，展示着自己的作品。不过之前因为忙于逛Pixiv收图，始终没有深入了解。最近对日式萌风格实在有点审美疲劳，就转战DA，发现大有收获，别的先不说，光是超级英雄主题的同人文画就够我收个半天了，正好买了移动硬盘，等哪天筹划好了，就开始大量收集整理这个站的同人作品，搞成一个私人藏品文件库，加班累了就翻一翻，实在是一大乐事。

本期个人签名

目前锐意收集画作的画师是Elias-Chatzoudis。



稀饭

【铂】要让自己对时间有紧迫感，其实只要换一种计算方式，这可能成为治疗拖延症的良方。比如春节过后我们是2月6日开工的，我会对大家说，2014年已经过去十分之一！这会儿是2月底，那一年就已经有六分之一已经消失！而现在离截稿只剩下不到14个小时……（众编：胜哥你够了！）

【金】最近招聘一打出来，就有同学问我：“仅有热情，没有经验，可以成为UCG的小编吗？”有什么不可以的，总比只有经验、没有热情强吧！[挖鼻孔]

【银】提前看了遍这次的金酸梅特企，觉得可以加个“年度反人类”——《龙背上的骑兵3》D结局最后之歌，变调杀！视角杀！黑屏杀！绝对让你有掰盘的冲动。要是各位遇到了什么或怪异、或奇葩的游戏设定，不妨来信与我们分享，一起来将酸梅精神发扬光大。

【铜】儿子的音乐天赋还可以，目前会哼《环太平洋》、《变形金刚》、《植物大战僵尸》、《愤怒的小鸟》的主题歌，还有萧亚轩的《一个人的精彩》……等等，好像有什么奇怪的东西混进去了？



胜负师

本期个人签名

儿子对我说：我们的目标是——每天过得很开心！

★《热情传说》的新情报出来的时候我整个人都毫无形象地在宿舍里欢呼(写作欢呼读作尖叫)，事后想想还好当时和我在同个房间的妹子刚好出门了……米库里欧公布之后首先关注的问题就是别人看不到他那平时战斗时要咋办？陷入战斗不能的话岂不是只有史雷才能给他用生命瓶吗？不过米库里欧是自继《永恒传说》的基尔之后阔别9年之后的以杖为武器的术士角色，目前战斗系统的情报依然没公开，非常期待他与史雷、艾莉夏的共同战斗。

★《TOZ》的作曲是樱庭统与椎名豪合作，此前樱庭也有和青山响等作曲家合作过，不过和椎名豪合作还是第一次。本着了解一下椎名的作曲风格的想法就开始听他作曲的《神话传说》与《噬神者》系列的OST，结果好听得差点让我哭出来。而自从传说组解散、合并到BN Studio之后作曲环境也换了，樱庭在《无尽传说2》的曲子也比前作更加高端大气上档次。《TOX2》的《华丽なる精灵の演舞》、《互いの证のために》与《ただひとり 君のためなら ~ Song 4 u ~》这三首是我尤其中意的曲子，曲子插入时的剧情演出也十分出色，尤其是《华丽なる精灵の演舞》，从剧情到战斗的切换完全融为一体，以至于我现在都为一个问题所困扰：究竟是樱庭先作曲再让剧情演出配合，还是先做出剧情演出再让樱庭作曲？



秋沙雨

本期个人签名

64G记忆卡的大容量果然赞

租房计划几经波折总算落实下来，最后租住的是小区贴满纠纷告示，不知什么时候拆迁的老房子，不为什么，便宜啊！不过，吃了一周“住家菜”后感觉明显比吃地沟快餐强多了，给操心煮饭的人点个赞啦。

之前为了买一些生活用家电到电器大商逛了好几圈，但除了销售人员，偌大的商场中就没看见有几个顾客，想想也是，自己最终都是记好型号到某宝上对比价格，结果网购第二天就神速送到不说，价格还比商场低，谁还愿意去费腿力啊？之后看到PS4日本首发现场遇冷，我想也是这么一个道理吧。

在这里奉劝大家千万别买什么标榜“智能”的电视，作为玩家根本就用不着那些什么在线点播的破功能，房东给我配了台国产42寸本来我还喜出望外，结果不试不知道，这安卓系统电视开机少说一两分钟，而且HDMI接口自带500毫秒延迟，只能接色差来凑合玩，看来还是自己买靠谱……



伽蓝

本期个人签名

重拾钢破烂烂情怀

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2014.02.27-2014.08.26

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

从本期的发售表我们可以看到，随着时间推移，两台次世代主机也逐渐开始发力，其中有 3 月 11 日在 Xbox One 上空降的原创超大作《泰坦天降》，PS4 也有像《无名英雄 再来者》这样一直受到好评的系列新作，相信在摆脱软件匮乏期后，两台主机将会绽放出更加耀眼的光芒。不仅是次世代主机，踏入 3 月，各个平台也有不少的大作涌现，比如以虐心著名的《黑暗之魂 II》以及《潜龙谍影 V 原爆点》等等。值得日式爱好者关注的是，原定于在 3 月 19 日的《自然法则》延期到 4 月发售，具体发售日尚未确定，但相信此次延期后制作组会让游戏以更加完美的品质呈现给玩家。



PLAYSTATION 4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 3 月					
18 日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
19 日	信长的野望 Online 天下梦幻之章	信長の野望 Online ~ 天下夢幻の章 ~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
21 日	无名英雄 再来者	inFamous: Second Son	SCE	动作冒险	美版
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
4 月内	自然法则	NATURAL DOCTRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
2014 年 5 月					
20 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2014 年 6 月					
24 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版

XBOX 360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 3 月					
11 日	黑暗之魂 II	Dark Souls II	BNGI	动作角色扮演	美版
18 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA: NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
18 日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
25 日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 5 月					
20 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2014 年 6 月					
24 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年内	终极街头霸王 4	格斗			

PLAYSTATION 3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
27 日	最终幻想 X / X-2 高清重制版	ファイナルファンタジ- X / X-2 HD リマスター	Square Enix	角色扮演	中文版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ~ ダークサイド プリンセス ~	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハーツ	5pb	文字冒险	日版
2014 年 3 月					
6 日	静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ ~ 生まれいずる星へ祈る詩 ~	Gust	角色扮演	日版
11 日	黑暗之魂 II	Dark Souls II	BNGI	动作角色扮演	美版
18 日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
18 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA: NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
19 日	JUMP 全明星大乱斗	Jスタ-ズビクトリー-バー-サス	BNGI	动作	日版
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	索尼子 更亲密互动	モット! ソニコミ	角川 Games	模拟育成	日版
20 日	职业棒球之魂 2014	プロ野球スピリッツ 2014	Konami	体育	日版
27 日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク -Project DIVA- F 2nd	SEGA	音乐	日版
27 日	胜利赛马 8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2014 年 4 月					
3 日	梦幻俱乐部 Gogo	ドリ-ムクラブ Gogo.	D3 Publisher	模拟育成	日版
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
10 日	第三次超级机器人大战 Z 时狱篇	第 3 次スーパーロボット大戦 Z 時獄篇	BNGI	策略角色扮演	日版
10 日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb	文字冒险	日版
10 日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	文字冒险	日版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
4 月内	自然法则	NATURAL DOCTRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
2014 年 5 月					
15 日	偶像大师 One for all	アイドルマスター ワンフォーオール	BNGI	模拟育成	日版
20 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2014 年 6 月					
24 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	505 Games	主视角射击	美版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年冬	女神异闻录 5	角色扮演	2014 年内	终极街头霸王 4	格斗

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 5 月					
1 日	马里奥赛车 8	マリオカート 8	Nintendo	竞速	日版
2014 年 6 月					
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年夏	塞尔达无双	动作			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年2月					
27日	影牢 暗域公主	影牢 ~ダークサイド プリンセス~	Koei Tecmo	动作	日版
27日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハーツ	5pb	文字冒险	日版
27日	瓦尔哈拉骑士3 黄金版	ヴァルハラナイト3 GOLD	MMV AQL	动作角色扮演	日版
27日	最终幻想X	ファイナルファンタジーX HD リマスター	Square Enix	角色扮演	中文版
27日	最终幻想X-2 高清重制版	ファイナルファンタジーX-2 HD リマスター	Square Enix	角色扮演	中文版
2014年3月					
6日	暗魂献祭 三角势力	Soul Sacrifice DELTA	SCE	动作	日版
19日	JUMP 全明星大乱斗	Jスタースピクトリバーサス	BNGI	动作	日版
20日	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo	动作	日版
20日	职业棒球之魂 2014	プロ野球スピリッツ 2014	Konami	体育	日版
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
27日	爱夏的工作室	アシャのアトリエ Plus ~	Gust	角色扮演	日版
	Plus 黄昏大地的炼金术士	黄昏の大地の錬金術士 ~			
27日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク -Project DIVA- F 2nd	SEGA	音乐	日版
2014年4月					
8日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
10日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb	文字冒险	日版
10日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	文字冒险	日版
10日	第三次超级机器人大战 Z 时狱篇	第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇	BNGI	策略角色扮演	日版
24日	刀剑神域 虚空碎片	ソードアート・オンライン -ホロウ・フラグメント-	BNGI	角色扮演	日版
24日	限界凸记 萌之编年史	限界凸記 モエロクロニクル	Compile Heart	角色扮演	日版
24日	苍翼默示录 刻之幻影	ブレイブルー クロノファンタズマ	アークシステムワークス	格斗	日版
4月内	自然法则	NATURAL DOCTRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
2014年5月					
6日	战神 1+2 高清合集	God of War Collection	SCE	动作	美版
22日	出包女王 Darkness 战斗狂欢	To LOVE もとらぶる -ダークネスバトルエクスタシ-	FuRyu	动作	日版
29日	超女神信仰 激神黑之心	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート	Compile Heart	策略角色扮演	日版
31日	边境之地 2	Borderlands 2	SCE	角色扮演	美版

XBOX ONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年3月					
11日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
18日	潜龙谍影V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
2014年4月					
8日	Kinect 运动大会 强手如林	Kinect Sports Rivals	Microsoft	体育	美版
8日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014年5月					
20日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2014年6月					
24日	狙击精英3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版
24日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014年8月					
26日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年2月					
27日	化石挖掘者 无限装备	カセキホリダ -ムゲンギア	Nintendo	角色扮演	日版
27日	牧场物语 通往新天地	牧场物语 つながる新天地	MMV AQL	模拟经营	日版
2014年3月					
6日	哆啦A梦	ドラえもん	FuRyu	动作	日版
	新·大熊的大魔境 可与5人的冒险队	新・のび太の大魔境 -ベコと5人の探検隊-			
14日	新耀西岛	Yoshi's New Island	Nintendo	动作	美版
20日	英雄银行	ヒーローバンク	SEGA	角色扮演	日版
20日	马里奥派对 海上乐园	マリオパーティ アイランドツアー	Nintendo	益智	日版
27日	新 Loveplus+	NEW ラブプラス+	Konami	模拟育成	日版
2014年4月					
8日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
17日	逆转裁判 123 成步堂精选集	逆转裁判 123 成歩堂セレクション	Capcom	文字冒险	日版
17日	名侦探柯南 幻影狂想曲	名探偵コナン フォントム狂詩曲 (ラブソディ-)	BNGI	文字冒险	日版
24日	最终幻想 韵律剧场 谢幕	シアトリズム ファイナルファンタジー -カーテンコール	Square Enix	音乐	日版
2014年5月					
1日	马里奥高尔夫 世界旅行	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	体育	日版
2014年6月					
5日	女神异闻录 Q 迷宫之影	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	Atlus	角色扮演	日版
24日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版

03.06

暗魂献祭 三角势力

PSV 动作 SCE 无对应周边 推荐度 A

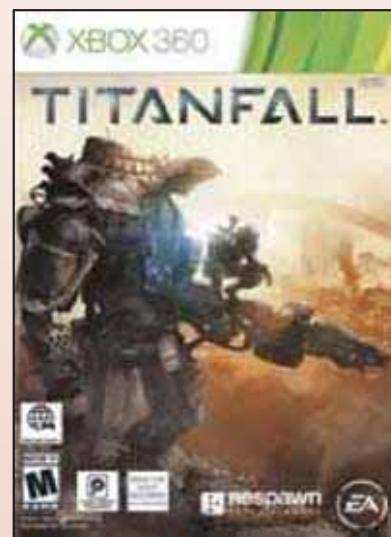


前作《暗魂献祭》固然是一款相当出色的共斗狩猎类新作，但平衡性差以及任务重复度过高等都是无可否认的硬伤。不过这些问题在资料片《暗魂献祭 三角势力》中将会得到极大的改善，游戏引入了全新的势力——格林，并且为三种势力赋予了更具各自特色的操作。前作中强到逆天的远程魔法在本作中被削弱，全新引入的近战魔法以及组合魔法相信能够让战斗方式更加多样化，避免在后期沦为一款“射击游戏”。剧情方面本作依然有亮眼表现，颠覆童话故事设定以及梅林的归来都让人期待万分。本作除了价格低廉外，更会同步推出繁体中文版，非常厚道！

03.11

泰坦天降

多机种 主视角射击 EA 对应机种为 X360、Xbox One 推荐度 S

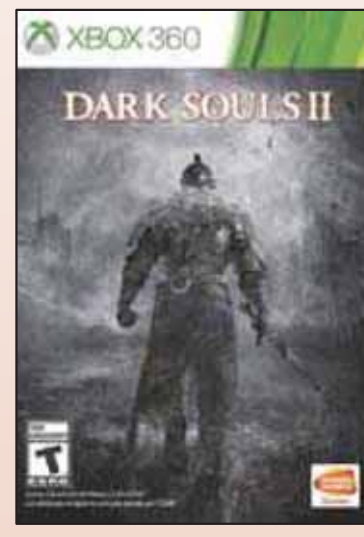


由 Respawn Entertainment 打造的《泰坦天降》是目前最有可能颠覆主视角射击游戏格局的全新作品，它把玩家带到了未来，参与到一场由佩戴着喷射背包的驾驶员和巨大的泰坦机器人所构筑的战争当中，去体验完全立体的战场和科幻感十足的新颖枪械，并体验将网战与剧情彻底融合的创造性游戏方式。在本作当中，玩家可以在墙壁上通过喷射背包来横向行走，并利用多种可选的技能来打造出属于自己的驾驶员和泰坦，更可以通过消耗性卡片来进一步强化自己的战斗力。

03.11

黑暗之魂 II

多机种 动作角色扮演 BNGI 对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



作为“《黑暗之魂》系列”的最新作，本作延续了系列作阴暗的世界观，压抑的氛围依然是本作的特色之一。在战斗上也保持了系列的特色，游戏难度会比较高，玩家需要在广阔而危险的迷宫中进行探索，这样的模式会带来更强烈的代入感。系列特色的网络系统依然保留，同时会加入专用的服务器来提升玩家的游戏体验，玩家可以和全球的玩家一起体验冒险的感觉。强大的原创角色系统、素性系统将带来最契合玩家的游戏体验。感兴趣的玩家不妨一起加入到探索迷宫的队伍中来吧！