Tot.347

再上神州大地征途——PlayStation入华直击报导

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特快专递

晶剑

限界凸记 萌之编年史

皇牌空战 无限

热点追踪

最后生还者 重制版
顽皮狗的PS4试水

Kinect解绑
X1的自我救赎

育碧编辑组
9000人军团的
神秘指引者

2014大改版
全新面貌 震撼登场

新闻专题

E3 2014
深度前瞻
发布会时间表 + 新情报预测 + 参展厂商与游戏名单

攻略透解

看门狗
系统详解 + 流程攻略 + 网战解析

德军总部 新秩序
流程攻略 + 全收集 + 全成就 / 白金指引

前线狙击

失落次元

自由战争

光明合奏

EA 终极格斗冠军赛

英雄传说 闪之轨迹 2

世界传说 梦幻同盟

2014.6A
定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
11>
9 771008 060006

Gamehalo

特别收录 最上游
E3十大经典时刻

掌心里的“传说”
盘点近期手游平台的“《传说》系列”作品

特别收录 UCG北京天下聚会
欢乐实况

《偶像大师 全力以赴》新曲目
《Only My Note》演示

《泰坦天降》
流言终结者

赠

Gamehalo高清光盘 +
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士精美海报

共斗频道再次重磅出击

带来iOS平台《怪物猎人 携带版 2G》热辣吐槽试玩

土豆视频
http://www.tudou.com/listplay/SpSXAKjl0Iw/Yrzrw3GtOrs.html

腾讯视频
http://v.qq.com/boke/page/o/k/c/o0129cghukc.html

17173视频
http://17173.tv.sohu.com/v_3_3009625/MTQyNzc5MjE.html

视频黄金眼最新作

《最终幻想 AGITO》精彩测评

土豆视频
http://www.tudou.com/programs/view/SaWjMYFHI1k/

腾讯视频
http://v.qq.com/cover/i/ivqc09xpcal2jsk.html?vid=g0129kj5p5k

17173视频
http://17173.tv.sohu.com/v_4_4003895/MTQ0NjAxOTY.html

TV GAME半月刊
2014.6A

总第 347 期

COVER STAFF
封面用图：看门狗
封面设计：anubis

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

P3
焦点 再上神州大地征途——PlayStation入华直击报导

P4 新闻专题
次世代 第一战
E3 2014深度前瞻

P46
攻略透解 德军总部 新秩序

P58
攻略透解 看门狗

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！读者们可以扫描以上二维码，关注来自我们的第一手资讯。

收 藏 者：

收藏日期：

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

焦点
3 再上神州大地征途 PlayStation入华直击报导
新闻专题
4 次世代 第一战——E3 2014深度前瞻
9 游戏情报站
12 热点追踪
16 编辑议题
18 编辑视点
前线狙击
19 世界传说 梦幻同盟
22 失落次元
24 英雄传说 闪之轨迹2
26 EA 终极格斗冠军赛
28 自由战争
33 光明合奏
36 进击最前线
40 排行榜
42 黄金眼
44 传说频道

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
46 德军总部 新秩序
58 看门狗
特快专递
79 皇牌空战 无限
84 限界凸记 萌之编年史
88 晶剑
免费游戏天国
91 麦克斯 兄弟魔咒
94 乐游体育
96 3DS应援团
98 VITA命
100 Xbox STYLE
102 PS CLUB
104 成就奖杯堂

游戏文化 GAMES CULTURE

107 天下聚会
108 多边共享
110 自由谈

读编交流 EDITORS & GODS

112 读编往来
117 小编寄语
119 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属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》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《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——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，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。

UCG 全新榜单类视频节目《最上游》隆重登场

第一期节目献上 E3 十大经典时刻 盘点
第二期节目锐意制作中 敬请期待

更多网络节目请登录

http://www.tudou.com/home/Gamehalo
http://v.qq.com/vplus/ucg
http://v.17173.com/u/113043333

土豆视频　腾讯视频　17173

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

徽章战士8 甲虫版・锹形虫版	38
排球少年 连结顶点的景色	38
世界传说 梦幻同盟	19
妖怪手表2 元祖・本家	37

PS3

超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木	39 光盘
德军总部 新秩序	42 46 光盘
孤岛惊魂4	36
光明合奏	33
皇牌空战 无限	43 79
机动战士高达 外传合集	43
看门狗	42 58
烈焰契约	42
失落次元	22
英雄传说 闪之轨迹2	24

PS4

德军总部 新秩序	42 46 光盘
EA 终极格斗冠军赛	26
孤岛惊魂4	36
晶剑	43 88
看门狗	42 58
烈焰契约	42

PSV

魔法高校的劣等生 超越法则	38
失落次元	22
限界凸记 萌之编年史	86
相州战神馆学园 八命阵 天之刻	39
英雄传说 闪之轨迹2	24
自由战争	28

Wii U

看门狗	42 58
马里奥赛车8	43

X360

超时空战队	43
德军总部 新秩序	42 46 光盘
孤岛惊魂4	36
看门狗	42 58
烈焰契约	42
麦克斯 兄弟魔咒	91

Xbox One

超时空战队	43
德军总部 新秩序	42 46 光盘
EA 终极格斗冠军赛	26
孤岛惊魂4	36
光环5 守护者（暂名）	36
看门狗	42 58
麦克斯 兄弟魔咒	91
橡果忍者	43

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
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游
E3十大经典时刻

掌心里的“传说”
盘点近期手游平台的
“《传说》系列”作品

UCG 北京天下聚会
欢乐实况

《偶像大师 全力以赴》新曲目
《Only My Note》演示

泰坦天降
流言终结者

新作影像集锦

德军总部 新秩序
中土 摩多之影 | 教团1886
暗黑破坏神 Ⅲ 夺魂之镰
崛起3 泰坦诸王
狙击精英3 | 驾驶俱乐部
DC宇宙OL 亚马逊的怒火 第一章
日暮城狂欢
泰坦天降 远征DLC
终极街头霸王Ⅳ
邪恶深处
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭
超级机器人大战OG传说 魔装机神F
终焉的棺木

电影前线

变形金刚4：绝迹重生 / 明日边缘
特勤局 / 银河护卫队 / 超能陆战队

ENDING SONG

假面骑士 穿越战争 II
主题曲 MV

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①看门狗		Ubisoft ②	动作冒险 ③
④多机种	Watch Dogs ⑤	⑥	美版
	2013年5月27日 ⑦	本地1人 ⑧	17岁以上 ⑨
	PS4/PS3/Xbox One/X360/Wii U售价为59.99美元 ⑩		

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.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

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
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
Wii U	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：兰州市耿家庄邮局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：深圳市西域图文设计有限公司
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/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年6月1日
定　　价：人民币14.00元

再上神州大地征途
PlayStation 入华直击报导

文 秋沙雨 美编 anubis

当微软与百视通刚开完发布会，就在 5 月 26 日，东方明珠发布公告，宣布其全资子公司上海东方明珠文化发展有限公司近日与索尼（中国）有限公司签署了合作协议，双方同意在上海共同投资设立中外合资公司。这突如其来的公告瞬间在国内的游戏圈里引起了轩然大波，针对 PS 系列行货主机的讨论也再次成为了玩家们关注的焦点。

历经十年
与东方明珠携手再次踏入中国

十年前，索尼带着当时风靡全球的 PS2 进入了中国大门，最后的结果却不尽人意。十年之后，索尼旗下已经有两台高清家用机与一台掌机，经过了十载春秋的时间洗练，索尼这次没有像当年那样一个人只身硬闯，而是和上海东方明珠一起，打算再次在中国打响 PlayStation 的旗号。

在 4 月，微软和百视通宣布了行货版 Xbox One 的发售日，时隔一个月之后，东方明珠就宣布了与索尼和合作。大家可以发现，不管是微软还是索尼，在 Xbox One 与 PS 系列入华的战略上都一致地选择了同一种形式——与中国内地的公司合作。至于任天堂，那就更不需要多说了，神游主机是掌机玩家们最为熟悉的行货品牌。

国外第一方硬件制造商与国内公司的合作更有利于主机进入市场，因为最为了解国家的市场现况的，往往都是该国家的企业。再加上东方明珠本身也是国企性质的大企业，索尼与他们的合作也将更加有利于 PS 系列今后在国内的发展。

上海东方明珠文化发展有限公司是上海东方明珠（集团）股份有限公司于 2013 年 10 月 1 日所成立的公司，经营范围包括文化艺术的咨询与交流，以及计算机、通讯产品的开发与销售，索尼的 PS 系列主机也在他们的经营范围之内。索尼与东方明珠在中国（上海）自由贸易试验区分别成立的两家合作公司，分别是上海东方明珠索乐文化发展有限公司和索尼电脑娱乐（上海）有限公司。

上海东方明珠索乐文化发展有限公司是两家公司共投资了 1000 万人民币所成立的公司，其中索尼投资 490 万元，占总比例的 49%，上海东方明珠文化发展有限公司投资 510 万元，占总比例的 51%。而索尼电脑娱乐（上海）有限公司的投资总额则是高达 4380 万人民币，其中索尼投资 3066 万元，占总比例的 70%，上海东方明珠文化发展有限公司投资 1314 万元，占总比例的 30%。两家公司都是在上海自由贸易试验区注册，营业期限为 10 年。两家公司的主要业务主要包括：游戏设备（也就是 PS 系列）的生产、营销；游戏软件的营销、授权、批发；网络服务的咨询和一般商业性咨询服务；以及游戏开发的技术咨询与服务。

从两家公司的成立于业务范围可以看出，索尼与东方明珠的合作是完全是为了 PS 系列主机与游戏。目前两家公司刚刚宣布成立，至于 PlayStation 系列的家用机与掌机大家族何时能够正式入驻中国还得继续静候佳音。

展望未来
即将到来的商机与挑战

PlayStation 的正式入华对于玩家们来说算是感慨与期待并存的，十年前 PS2 的失败对于老玩家来说至今也历历在目，而现在国内主机市场的环境比起当年来说改善了不少，加上上海自由贸易试验区的成立也为索尼提供了立足之地。玩家们对于行货的关心大致都是以下几个方面：主机售价、中文版游戏以及网络环境。

主机的售价在玩家们可承受的范围内才能让购买者拥有想买的欲望，目前 PS3、PS4 和 PSV 的港版主机价格都趋于稳定，行货版届时也应该不会与港版有太大的价格落差。至于中文版游戏，最近两年 SCEJA 以及第三方厂商对中文版的发行十分上心，光是近期就有《看门狗》、《刀剑神域 破碎虚空》等日式美式双管齐下的阵容，让玩家们基本上不会为没有中文版而发愁。但是这些中文版游戏进入国内的话就不得不让人担心起审核的问题，目前不管是 PS 系主机还是已经定下行货发售日的 Xbox One 都没有透露相关内容。网络环境对于玩家来说至关重要，尤其是对经常下 DLC 或喜欢进行网战的玩家而言，之前甚至还有过国内开通简体中文页面 PSN 官网的消息。如果国服能够开通，这对于国内 PSN 用户网络环境的改善说不定能够起

内容里也有“网络服务”这一块，所以国服的构建也是迟早的事。

主机厂商里，索尼是最晚宣布的一家，而

尼的加入，也

大主机第一方全部踏入国内市场。任天堂的神游早已扎根于国内许久，微软与百事通高调合作并确定下了发售日，而索尼与东方明珠的合作反而是最后才公开，这首先就失了先机。随着 Xbox One 的高调入驻，PS 系列的加紧筹备，许久未有关于国内主机消息的任天堂最近也针对中国市场有了些动静。接下来三个

域的商战之火，也许会给最近有些沉寂的游戏业界注入意想不到的新

E3 2014 详情

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

文 稀饭 美编 anubis

一年一度的E3展全名“电子娱乐博览会”(Electronic Entertainment Expo),自1995年第一届举办至今,已经有接近20年的历史。作为业界内最大的展会之一,每一年的E3都会迎来众多游戏厂商的参展,许多重量级的大作和游戏主机产品也会选择在这个展会上公布。曾经,E3是与亚洲地区的TGS并肩的每年一度家用机游戏盛宴,但是随着日系电视游戏的衰落,TGS已经逐渐失去了其作为亚洲家用机游戏展会的作用,昔日的游戏业霸主日本,也正在一步步地滑进移动端娱乐的深渊,惟独欧美地区仍然在以莫大的热情继续着家用机游戏的发展,这也使得E3逐渐上升到了世界顶级电视游戏展会的地位。

2014年的E3展会定于美国时间2014年6月10日召开,直到6月12日结束,为期三天。首日展会的开幕时间是正午12点,而此后两天的开展时间是早上10点,而三天的结束时间则统一是在下午6点钟。展会的举办地点仍然是大家熟悉的洛杉矶会议中心(Los Angeles Convention Center),这里位于洛杉矶市中心,交通发达,场馆本身的面积也非常庞大。不过就算是如此,每年E3时这里的空间都会被大大小小的游戏厂商占据得水泄不通。

关注这场展会多年的读者们恐怕都已经知道,E3有个不同于TGS还有科隆展等同类型展会的特点,那就是不对公众开放,完全是以业内人士为对象,无论是商务人士还是媒体都必须通过申请并提交媒体身分证明后才能够获得入场资格。这使得E3每年的参展人数都远远及不上其他展会,但是其信息的投放效果和针对性却是最强的,每一个参加展会的媒体都会迫不及待地把自己的所见所闻第一时间展示给公众,关注他们的玩家也因此得以迅速地掌握第一手的游戏资讯。也正因为如此,每一年参加E3都是媒体们的头等大事,对于UCG来说也不例外。

今年恰逢两大次世代主机新贵同台对垒,UCG的视频部门也在日渐壮大,所以我们破先例地把E3采访队伍扩充到了三人,负责带队的是有过一次参展经验的稀饭,同行的还有新晋的精英小编时雨和有专业级视频制作经验的雪楠,靠着这个强大的组合,我们将会为各位读者们献上包含x现场视频内容和图文结合资讯的全方位报导,精彩内容,敬请期待。

▲今年E3发给众多主流媒体的邀请函。

次世代 第一战
E3 2014 深度前瞻

或许在大家的心目中，次世代的战争早在 2013 年的 E3，甚至是年初索尼公布 PS4 的那一刻就打响了。这是一种合理的理解，但阵前擂台打得再响，也要出手后才知道有没有，所以这场斗争的硝烟，是在 2013 年的年末燃起。直到笔者写下这篇文章的今天，次世代的战争已经过去了半年有多，毫无疑问，PS4 在舆论导向和销量上都有着巨大的领先优势，这场游戏界的巅峰决战中，微软落在了下风。但是如果主机之间的商业斗争能够在短短的几个月内分出胜负，本世代就不会持续了足足八年之久，而主机游戏界却仍然维持着三足鼎立的状态。这也就是为什么今年的 E3 显得如此重要，在去年的这个时候，两大次世代主机还处于未发售状态，包括具体主机数据，软件阵容和第一方的政策都尚未明晰，哪怕到了 E3 展上两者对决，也不过是雾里看花的隔空喊阵，缺乏实实在在的竞争感，而如今，两大主机早已发售，其功能也被玩家们方方面面地体验过，是好是坏一目了然，留给索尼和微软的不再是能够吹得天花乱坠的未知空白，而是沉甸甸的现实。他们必须要拿出实实在在的内容，来让更多还在本世代踌躇不前的用户找到购入新世代主机的理由，而且他们都已经把竞争对手的优点和缺点都实实在在地看在眼里，并制定了相应的策略，而今年的 E3，他们将会对彼此露出尖利的爪牙，这场盛会前的风平浪静，正好预示着展示会上的风起云涌，毫无疑问，2014 年的 E3，才是次世代真真正正的第一战。

展前发布会时间

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3 是游戏界一年一度的游戏盛事，不过在这个展会正式开始之前，几个国际化的游戏大厂商却往往会在开展前的两天进行展前发布会。这些发布会可以被视为是对展会上出现的内容进行预热，但是更准确地说，这是每个大厂商展示他们的游戏阵容，并确立其在接下来一整年里对于电视游戏产品规划的大舞台。许多令人震惊的业界动向和令人膛目结舌的超级大作都是在这些展前发布会上公布，目前来说最新大事件的，自然是去年的索尼发布会上《最终幻想ⅤⅩⅢ》摇身变成《最终幻想ⅩⅤ》，令人对这款有着崭新形态的 JRPG 又重新充满了期待。

今年的发布会安排也和去年一样紧凑，其中微软、EA、育碧和索尼的四场发布会都被安排在了同一天，每个发布会之间留给媒体们赶去现场的时间并不多，去年稀饭我和纱迦不得不在洛杉矶市区为了赶上每一场发布会而疲于奔命，看来今年仍然“难逃此劫”。至于各位不能亲临现场的读者们，如果也想要第一时间看到发布会上的盛况，请按照下面给出的时间表通过网络直播收看。任天堂今年仍然是举行网络发布会，也是惟一一个和其他厂商发布会不在同一天的主要参展商，但大家同样可以通过网络直播的方式收看。

E3 2014展前发布会时间表

厂商	美国时间	中国时间
微软	6月9日上午9点30分	6月10日凌晨0点30分
EA	6月9日中午12点	6月10日凌晨3点
育碧	6月9日下午3点	6月10日上午6点
索尼	6月9日下午6点	6月10日上午9点
任天堂	6月10日上午9点	6月11日凌晨0点

[发布会预测]

既然今年的 E3 重要性如此高，发布会上各大厂商——尤其是微软和索尼自然也不会留手，肯定会有重磅的消息在等待着玩家们，这里就按照前文给出的发布会顺序结合目前网络上流传的消息和已经公布的情报，预测一下五个大厂商在发布会上的动作。

微软 Microsoft

已确定内容：Xbox One 399 美元不捆绑 Kinect One 版本、《光环 5》新情报、Xbox One 金会员送游戏

未确定内容：《COD 先进战争》新情报以及在本作中扮演重要角色的凯文·史派西配合宣传、《光环 2 周年纪念版》、《崛起 罗马之子》续作、《极限竞速 地平线 2》、《忍者蛙》重制版、《完美黑暗》重启新作、《疯狂摩托》开发商 Twisted Pixel 新作、Black Tusk 开发的《战争机器》新作、Xbox One 独占大作《量子破碎》新情报、《神鬼寓言 传奇》演示以及对应 Kinect 的新游戏等等。

因为在 5 月上旬网络上就流传出一份颇为完整的微软发布会内容名单，所以关于微软本次发布会上展示的新内容预测也是最多的。不过仅仅是从可能性上来考虑，许多作品是否会出现还真是不好说，例如《崛起》的续作甚至传闻会把场景搬到英格兰去，虽然考虑到《罗马之子》的故事是完整的，严格来说不存在直接推出罗马背景续作的空间，所以这种直接背景大跳跃的做法倒也可以理解，但也正因为跨度这么大，让人实在不好随便下定论。相比起来，《神鬼寓言 传奇》还有《极限竞速 地平线 2》算是看起来比较靠谱的传闻，还有在去年已经公布过的 Xbox One 独占大作如《量子破碎》和《日暮城狂欢》也的确应该出来露个脸。之前业界就会传闻说过白金工作室将会和微软展开合作，本次 E3 上也应该会有相应的情报，毕竟除了打好欧美市场的保卫战，微软还需要对日本和亚洲市场的 Xbox One 首发准备一定量的游戏，白金工作室的作品在欧美和亚洲都有着忠实的支持者，是非常适合作为首发作品而推出的。

除此之外，包括 Xbox One 后续更新和发展，还有将其转变为开发机的政策都应该是本次会议的内容，在目前已经确定的情报中，Xbox One 也会开始进行金会员送游戏政策，6 月开始执行，首批附送的游戏已经确定，将会是《麦克斯 兄弟魔咒》和《光环 斯巴达突袭》，而后续的游戏附送相信也会像去年的 E3 发布会上公布 X360 金会员送游戏一样进行预告。在 E3 举办之前，微软甚至宣布在我国建立了游戏创新中心，并宣布自身的云游戏计划即将公布，而 E3 展前发布会就是最好的舞台。总体而言，今年的微软发布会相信会和去年一样有看头，负责主持会议的 Xbox 部门主管菲尔·斯宾塞甚至向媒体保证这次在发布会上出场的高管不会很多，因为在足足 1 个半小时的发布会中，他们要把空间尽量多地留给游戏。

EA Electronic Arts

已确定内容：《龙之世纪 宗教审判》、《模拟人生 4》

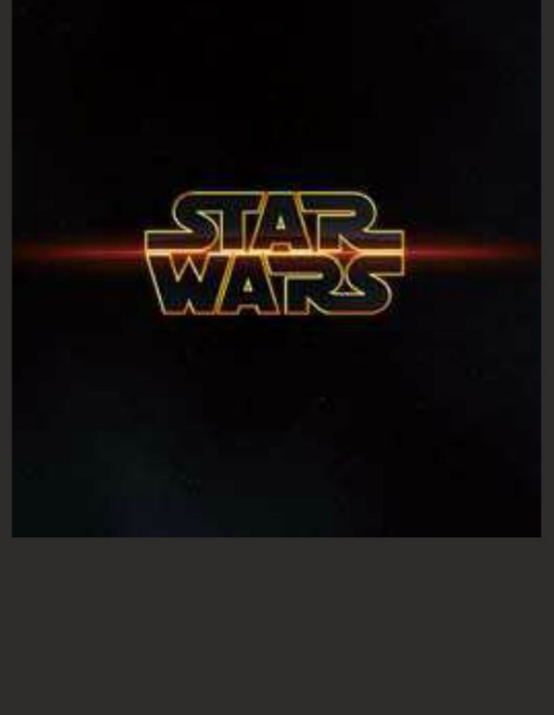
未确定内容：6 个未公开作品，其中一个由寒霜引擎打造并且将在今年年底发售、《星战》题材新作、《死亡空间 4》、《质量效应》新作等等

其实每一年玩家们都会对 EA 的游戏阵容进行诸多猜测，虽然这家欧美大发行商屡屡被骂是罐头厂，但毕竟旗下知名作品数量众多，大家是不可能不关注的。在今年《泰坦天降》发售后，EA 的一举一动就更加显得引人注目。在现代战争题材上努力许久，这家欧美大发行商却从来没有获得过能够和动视叫板的第一人称射击游戏大作，没想到最后柳暗花明，还是靠着《COD 现代战争》的开发组成员脱离动视后组建的 Respawn Entertainment 才终于创造出了一款能够挑战《COD》王者地位的杰作，所以《泰坦天降》续作的动向也就格外地引人注目。可以想象，这款作品将不会再是独占，而是变成《COD》那样的跨平台大作，至于是继续按照老传统给 Xbox 系列主机一些优先好处，还是平衡业界地倾向于 PS 系主机，就要看 EA 自身如何衡量把握了。

此外今年 EA 另外一个关注点毫无疑问是《星战》，恰逢《星战》第七部电影正在如火如荼地准备中，争取到了整个电影系列游戏改编权的 EA 也是时候拿出一点成果来证明自身的诚意和实力。虽然当初 EA 获得改编权后就号称旗下每一个工作室都有团队在制作《星战》游戏，但这话说得未免有点大，目前最靠谱的一款星战作品应该是由《死亡空间》开发商 Visceral Games 正在全力打造的星战作品，曾经开发过《未知海域》的前顽皮狗制作人 Amy Gennig 已经加入到了这个团队当中，所以这款作品的素质值得期待。

当然，作为年内即将发售的作品，《龙之世纪 宗教审判》应该也是本次 EA 发布会的重头戏，本作的情报目前更多地还是用在了展示游戏在次世代主机上的画面表现上，涉及到故事和系统的新闻并不多，如今离本作发售只有约 4 个月，这款系列最新作也是时候该给玩家们一个全面的印象，好让等待已久的忠实粉丝们吃上一颗定心丸，趁着年末前本作发售时赶紧买买买。

■《龙之世纪 宗教审判》的画面素质惊人，只是不知道游戏素质是否也同样强大。



育碧 Ubisoft

已确定内容：《勇敢的心 世界大战》、《全境封锁》、《孤岛惊魂 4》、《刺客信条 大革命》、《法外群狼》

未确定内容：《刺客信条 彗星》、疯兔新作以及对应任天堂系平台的新作等等

如果说 2013 年哪一个大厂商的发布会最没有看点，恐怕育碧的得票数会略高于其他三个大厂，问题主要是集中在发布会本身展示的新作品和新内容相对较少上。今年这一情况可能会在一定程度上重演，毕竟在开展之前育碧就开公布诚地提及了会上的五个重点游戏，分别是专门为次世代而设的《刺客信条 大革命》，去年在发布会上震撼亮相的《全境封锁》，刚刚公布了一小段时间的《孤岛惊魂 4》，同样是在去年 E3 发布会闪亮登场的《法外群狼》和使用与《光之子》同一引擎的惟美 2D 风格游戏《勇敢的心 世界大战》。这五个游戏构成了整个发布会的最大主题，倒是和去年的情况颇有些类似。

当然，要说情况有不一样的地方，也的确是有，那就是这五个作品基本上都处于情报的空窗期，其中《刺客信条 大革命》只公布了一小段预告片，《孤岛惊魂 4》则干脆只有一张主题图片，玩家们都渴望着能够尽快看到更多关于这两部作品的新消息。相同的情况也会发生在《勇敢的心 世界大战》身上，在《光之子》的游戏画面风格大受好评后，使用同样的 Ubiart Framework 引擎打造的《勇敢的心》肩负着展示这款引擎 2D 画面塑造能力和广度的重任，而玩家们对于这款作品的关注度也在《光之子》大获成功后不断地增高，确实有必要打响名号。

不过要说更重要的展示任务，那肯定还是会落在《全境封锁》和《法外群狼》身上，如今游戏界大作速产成风，虽然在没有公布之前，一款游戏做多久玩家都不会抱怨，但在游戏已经公布的情况下，等一年那是理所当然，等两年那算是可以接受，但等三年以上的话，除非游戏有着《GTA5》那种惊天动地的素质，否则就是有成为雾件的嫌疑了。原本预定会在 2014 年发售的《全境封锁》到了今年 E3 就是公布一年之时，后延期到 2015 年上市，等到游戏正式发售，说不定已经跨过了两年的跨度，如果这一次发布会上不能够给出一个令玩家满意的答卷，则等到真正发售时恐怕销量堪忧。至于某种程度上来说关注度和宣传力度还及不上《全境封锁》的赛车主题沙箱游戏《法外群狼》，则成了不鸣则亡的境况，如果没有一些新的吸引点在这次发布会上展出，在 E3 之后还有多少玩家能够记得这个游戏都是个问题。

当然，我们也不要忘了，育碧总是很喜欢在发布会上留个惊喜，这个惊喜在 2012 年是《看门狗》，在 2013 年则是《全境封锁》，至于 2014 年是什么，我们还是留着在展会上拭目以待吧。

■是被遗忘还是再度震撼玩家？《全境封锁》成败在此一举。

索尼 SONY

已确定内容：《宿命》、《未知海域》新作、《异形 隔离》

未确定内容：《最后的守护者》、墨菲斯计划头戴显示器、Playstation Now 云游戏计划等等

▼《宿命》虽然是跨平台作品，偏向于PS系平台的营销策略却让其成为了索尼手上的一张大牌。

一直走高端大气路线的索尼今年先不要说游戏登场阵容，光是在展出气势上就高出其他大厂不止一个境界，因为除了在洛杉矶纪念体育竞技场举行发布会，这场盛会还会在全美 40 多家电影院进行同步直播，玩家们只要领取免费的门票就能够入场观看，享受在大荧幕上观影发布会的尊贵待遇，可以想象这一举措的花费着实不菲。事实上，这也是对索尼本身信心的一种写照，如果观众特意来到电影院入场观影，却发现发布会内容空洞无物，恐怕难免会觉得大失所望，随之而来的负面影响也是可以想象的，而既然今年索尼有这个气魄，则意味着 E3 展前发布会上绝对有猛料在等着大家。

说回正题，在接受采访时，索尼高管 John Koller 对于今年的索尼发布会的描述是：“在今年仍然会有极大量的游戏登陆 PS4 平台，当我们展示这些佳作的时候将会带给玩家们一段令人难忘的兴奋时刻。我可以正式确认登场的游戏是一款大气的史诗之作，那就是《宿命》！这款由 Bungie 带来的杰作将会为我们展现 PS4 伟大内涵的冰山一角。”

这一段充满激情的描述已经足以证明索尼对于 Bungie 作为第三方开发的第一款网络角色扮演大作《宿命》所具备的信心，更是证明了他们对于 PS4 后续发展的美好愿景。事实上，除了这款跨平台的大作，已经有无数媒体证实索尼今年将会带来在去年 E3 发布会上来不及展出的杀手锏，那就是《未知海域》的新作。目前因为关于这款作品的新情报还尚未公开，我们也无法得知到底它会是系列正统续作，还是一款另辟蹊跷的系列新作，但无论如何，靠着德雷克的号召力，足以让无数玩家找到购入 PS4 的理由。另外如久久不闻动静的《最后的守护者》，科技感十足的墨菲斯计划头戴显示器和已经在测试当中的索尼云游戏计划 Playstation Now 等重磅内容都有可能会一一现身，保证精彩纷呈。

最后补充一句，在截稿前小编们收到了一些绝密的消息，证实了在本次索尼发布会上起码有着两个巨大的惊喜在等待着玩家们，而其中一个很有可能会令玩家们感动得泪流满面，具体是什么，不便透露，就请各位读者们通过观看直播会来了解这两个惊喜都是什么吧。

任天堂 Nintendo

已确定内容：《任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS》、Wii U 平台的《塞尔达传说》、任天堂树屋秀 @E3

未确定内容：《猎天使魔女 2》、《银河战士》新作等等

仍然坚守网络直播会的任天堂面对的是完全不同于其余两个第一方的境况，虽然 Wii U 和另外两台次世代主机并非不存在竞争关系，但是其更需要解决的并非是对手，而是自身所陷入的困境，那就是这台新主机的软件量和普及度都远远没有达到预期。而任天堂为了突破这个困局而准备的，自然还是他们引以为傲的第一方软件大作。“《任天堂全明星大乱斗》系列”可以被认为是乱斗类游戏的最高杰作，至今无人出其右，而即将在今年内登陆 Wii U 和 3DS 的这两款系列新作则将会带来系列水准的新高峰，无论是登场角色数量还是系统新元素都绝对令人眼前一亮，绝对是年内家庭同乐的首选。而传闻中将会登场的 Wii U 平台《塞尔达传说》则可以说是千呼万唤始出来，为了能够玩上这个最能代表任天堂游戏制作实力的作品，众多任天堂粉丝可谓望眼欲穿，如今哪怕老任只是公布一个 LOGO，也足以让粉丝们激动上半天。

■保持神秘了一整年，贝姐也该揭开自己脸上的面纱了。

不过比起两个已经接近板上钉钉的作品，玩家们最期待的作品，恐怕还是有赖于任天堂出手扶持才能够制作续作的《猎天使魔女 2》，本作在公布了一段令人印象深刻的预告片后，在极长一段时间里都没有出现过任何新消息。但当去年本作在 E3 上露脸时，玩家们却惊觉这款作品已经到达了能够试玩的地步。按理来说到了这个程度游戏估计也离发售不远了，不过以动作游戏品质高超而闻名的白金工作室似乎需要更多时间去打磨这款神作，所以直到今年《猎天使魔女 2》还是没有确切的发售消息，不过随着任天堂发布会的到来，这款作品相信将会很快展现出自己的庐山真面目，让我们再一次臣服在贝姐强大魅力之下。

参展厂商和游戏名单 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

本次参展的厂商还是一如既往地多，游戏阵容也非常惊人，不过考虑到版面限制和杂志本身的定位，一些比较次要的厂商和游戏还有非家用机平台的作品这里就略过了。最后提醒一下，本列表厂商和游戏排名不分先后，按照其原名的首字母顺序排列。

参展厂商

厂商名称	代表作品
505 Games	《顽皮熊》、《狙击精英3》
Activision	《COD》系列、《变形金刚》系列
ATLUS	《女神异闻录》系列
Bethesda	《上古卷轴》系列、《辐射3》及《辐射 新维加斯》
Capcom	《街头霸王》系列、《鬼泣》系列
CD PROJEKT RED	《巫师》系列
Deep Silver	《死亡岛》系列、《地铁》系列
Disney	《经典米奇》系列与极大量迪士尼动画改编作品
EA	EA Sports系列运动游戏、《极品飞车》系列
Epic Games	《战争机器》系列、虚幻引擎
Focus Home	《烈焰契约》、《火星战记》
Konami	《潜龙谍影》系列、《职业进化足球》系列
Microsoft Studios	《极限竞速》系列、《光环4》
BNGI	《传说》系列、《偶像大师》系列
Nintendo	《马里奥》系列、《塞尔达传说》系列
Oculus VR	Oculus Rift头戴显示器
SEGA	《索尼克》系列、《如龙》系列
SCEA	《未知海域》系列、《战神》系列
Square Enix	《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列
Take-Two	《横行霸道》系列、《边境之地》系列
Telltale Games	《行尸走肉》系列、《成人童话 凡尘之狼》
Ubisoft	《刺客信条》系列、《分裂细胞》系列
Wargaming	《坦克世界》
Warner Bros.	《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列、《乐高》系列
CI Games	《狙击手》系列

参展游戏

名称	发行商	平台
异形 隔离	SEGA	PS4, PS3, Xbox One, X360
COD 先进战争	Activision	未定
深忆历险	Capcom	PS4
防御矩阵2	505 Games	Xbox One, PS4
宿命	Activision	PS4, PS3, Xbox One, X360
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	Disney Interactive Studios	Wii, Wii U, X360, PS3, 3DS
龙之世纪 宗教审判	EA	PS4, PS3, Xbox One, X360
EA终极格斗冠军赛	EA	Xbox One, PS4
邪恶深处	Bethesda	PS4, PS3, Xbox One, X360
进化	2K	PS4, PS3, Xbox One, X360
神鬼寓言 传奇	Lionhead Studios	Xbox One
幻想曲 音乐进化	Disney Interactive Studios	Xbox One, X360
孤岛惊魂4	Ubisoft	PS4, PS3, Xbox One, X360
FIFA 15	EA	未定
光环5 守护者（暂名）	Microsoft	Xbox One
初音未来 歌姬计划F2	SEGA	PS3，PSV
塞尔达传说（Wii U）	Nintendo	Wii U
堕落之主	CI Games	Xbox One, PS4
麦登NFL 15	EA	未定
地铁 终极版	Deep Silver	Xbox One, PS4
天空斯派罗 捕猎团队	Activision	未定
索尼克 音爆	SEGA	Wii U，3DS
星球大战 战争前线	EA	Xbox One, PS4
任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS	Nintendo	Wii U/3DS
全境封锁	Ubisoft	Xbox One, PS4
终极街头霸王Ⅳ	Capcom	Xbox 360, PS3
未知海域新作	SCE	PS4
巫师3 狂猎	Warner Bros.	Xbox One, PS4
坦克世界	Wargaming	Xbox 360

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

05.19 外媒报道 YouTube 将以 10 亿美元巨资收购游戏直播网站 Twitch。

05.21 Bethesda 母公司 ZeniMax 正式向法院起诉 Oculus VR 公司剽窃其 VR 技术。

05.22 索尼 CEO 平井一夫表示 PS4 在硬件销售上已经开始盈利，最终利润可能超越 PS2。

05.25 CESA 公布了今年东京游戏展的主题以及宣传海报，以“转变”为关键词。

05.28 原 Atlus 母公司会长落合正美因涉嫌财务作假而被捕。

05.29 索尼公布 E3 展前发布会计划，将包下北美 40 多家电影院提供给当地玩家现场收看其发布会直播。

TOPIC

PS4已实现硬件盈利，最终利润将超越PS2

索尼集团 CEO 平井一夫日前在公司战略会议上表示，PS4 的硬件销售已经实现净利润。

与过去亏本卖主机、软件盈利的模式不同，PS4 一开始就制定了高于成本价的批发价格，不过在摊销了营销成本之后，仍然存在亏损。而现在 PS4 刚上市半年时间，已经实现硬件上的扭亏为盈，这在 PlayStation 主机历史上应该还是第一次。

另外，平井一夫透露超过一半的 PS4 用户已经注册了 PS+ 服务。目前索尼正在招募 PS Now 云游戏服务测试志愿者。在今年之内，索尼还将推出全新的云游戏电视服务。

最后，平井一夫表示，根据目前硬件销售和网络服务的发展趋势推断，PS4 最终产生的利润很可能超越 PS2。

TOPIC

谷歌斥资10亿美元收购Twitch

据美国《综艺》杂志报道，谷歌旗下 YouTube 将以超过 10 亿美元的价格重金收购游戏直播网站 Twitch。

据报道，谷歌目前正在准备应对监管部门的调查。因为 YouTube 已经是人气最高的视频网站，收购 Twitch 可能会涉及反竞争条例。根据今年 2 月的一份报告，Twitch 目前在美国各大网站流量中排名第四，超过 Facebook、Hulu 等巨头，占互联网峰值流量的 1.8%。当然，这主要因为其以高清视频直播为主，所占流量巨大。流量排名第一的 Netflix 则占了 32% 的互联网峰值流量。

在此之前，包括微软在内的多家公司试图收购 Twitch，还有一些风投公司出了很高的价格。之所以选择 YouTube，是因为 Twitch 需要更强大的网络基础设施以提升其服务，只有谷歌和 YouTube 能够提供。目前 YouTube 正在与 Twitch 商议如何保持其独立性。

TOPIC

《上古卷轴》发行商起诉Oculus VR技术剽窃

Bethesda Softworks 母公司 ZeniMax 日前正式向德克萨斯州地方法院起诉 Oculus VR 公司及其创始人 Palmer Luckey 窃取其 VR 技术。

ZeniMax 在诉状中说：“Oculus VR 非法盗用了 ZeniMax 与虚拟现实技术有关的商业秘密，并侵犯了 ZeniMax 的版权和商标权。”它还指控 Oculus VR 违约以及不公平竞争。

ZeniMax 认为 Luckey 对外宣称由其研发的技术实际上是由 ZeniMax 开发的，因为这种技术的关键开发者是 John Carmack，他在就职于 id Software（也就是 ZeniMax 的子公司之一）期间参与开发了 Oculus VR 的虚拟现实技术，ZeniMax 在该技术身上已经开发并投资多年。诉状中还透露 ZeniMax 曾多次向 Oculus VR 索取技术盗用的相关赔偿，但遭到了拒绝。

对于 ZeniMax 的声明，Oculus VR 表示他们有足够的证据证明 ZeniMax 的指控是子虚乌有，他们从未使用过 ZeniMax 的任何一行代码或者任何技术，Carmack 也没有从 ZeniMax 带走任何技术秘密。

新闻短波

INFO

《量子破碎》延期

微软日前宣布，由《心灵杀手》、《马克斯佩恩》开发商 Remedy Entertainment 制作的 Xbox One 独占游戏《量子破碎》将延期到 2015 年发售。同时官方发布了本作的新预告片和截图。本作的电视剧版目前正顺利拍摄中。

《光环》高清合集登陆Xbox One

据传微软将在 Xbox One 上推出《光环 士官长合集》，集合了《光环》1~4 作的高清重制版。本作将在《光环 5》之前推出，让玩家重温之前的故事。

Steam手柄延期发售

Valve 的 Steam Machine 电脑式游戏机专用手柄已确定延期到 2015 年发售，理由是要根据玩家的使用反馈持续进行优化，确保给玩家最好的游戏体验。

《看门狗》创纪录

育碧的《看门狗》上市后业界褒贬不一，但游戏销量令人满意。育碧宣布，本作的首日出货量已超过其有史以来的任何游戏。此前育碧曾表示本作的预订量在其历史上排名第二。GameStop 的数据显示，本作是其预订量最高的次世代游戏。

前SCEA总裁从事AI领域

前 SCEA 总裁 Jack Tretton 今年初宣布离职，近日确认其已加入圣地亚哥的人工智能开发公司 Genotaur，该公司正在研发一种智能交互界面，游戏公司将会是其目标客户。

《荒野大救赎》续作将至

Take-Two 首席执行官 Strauss Zelnick 日前表示，《GTA》和《荒野大救赎》将会是“永恒的系列”，今后会不断推出续作。而《生化奇兵》也会继续有续作推出。

GEAR

三星打造VR设备，性价比高于Oculus?

在 Oculus Rift 和索尼“墨菲斯计划”之后，电子行业巨头三星也将推出他们的虚拟现实（VR）设备。

据传，一些开发商已经拿到了三星 VR 设备的样机，其使用的基础技术来自三星 Galaxy 系列。最终零售版成品将会与次世代 Galaxy 智能手机和平板电脑配合使用。

三星的 VR 设备尺寸大致与 Oculus Rift 相当，其所使用的 OLED 屏幕可能比 Rift 的开发机更好。报道中称，三星的目标是在市场上打败 Oculus Rift 与墨菲斯计划，其价格也将更低廉。该设备的其中一个用途就是用来玩安卓手机游戏。

Oculus Rift 与墨菲斯计划虽然都有很好的 VR 显示效果，但是要连接电脑或游戏机，目前暂未解决便携性问题。而为移动设备打造的三星 VR 设备，或将更符合用户“带到户外体验”的目的。

GAME

《光之子》中文版7月登陆PSV

育碧近日正式宣布，在家用机上推出后大受好评的《光之子》将于 7 月推出 PSV 版，中英日文合版将于 7 月 31 日发售。

《光之子》采用 UbiArt 引擎打造，以经典日式 RPG 为灵感，采用美丽的绘本风格游戏画面。将于 7 月 31 日推出的 PSV《光之子》中文版既有数字版，也有实体卡带版。本作收录了 7 项额外解锁内容与物件包。而之前已经购买 PS4/PS3/PC 版的玩家，今后也可免费更新为中文版。

育碧台湾中文化小组表示，这是育碧首次推出 PSV 中文化产品，今后将进一步扩大中文产品阵容。

《宿命》PS4数字版支持预装

PS4 在 1.70 系统更新后加入了预装功能，而 Bungie 的《宿命》将会是 PS4 上第一款正式支持该功能的游戏。索尼表示，今后在 PSN 上销售的很多游戏，都可以在订购之后自动预先下载安装，上市当日即可游玩。《宿命》的游玩开放时间是太平洋标准时间 9 月 9 日中午 12 点开始。预装功能在 PC 上非常普遍，而在家用机上才刚刚开始尝试。

《求生之路3》开发中

《反恐精英》制作人 Minh Le 最近在接受采访时表示，《求生之路 3》已经在开发中，目前进展顺利。此外他还透露玩家已经期待了十年的《半条命 3》也在开发中，他已经看到了该作的概念图。Minh Le 说：“我感觉脑门上已经被狙击枪光线对准了，我不知道现在能不能透露这个，现在已经有人来敲门了吧（笑）。”

EVENT

索尼北美各地电影院包场直播E3发布会

索尼日前宣布其已经在北美包下 40 多家电影院，用于在其 E3 展前发布会期间进行现场直播，让无法亲临现场的玩家，也能在当地电影院感受 PS4 的新作风采。这是索尼今年“PlayStation E3 体验”计划的一部分，此外还会播放 30 分钟的额外内容，包括加长版预告片、制作人访谈等。电影院门票免费提供，但是因为座位有限，因此观众需要提前预订，先到先得。

索尼为今年的 E3 展可谓下足血本，现场参加其发布会的观众还将获得特别礼物。索尼发布会将于当地时间 6 月 9 日下午 6 点开始，9 点结束。

GAME

Rockstar神秘大作《Agent》重见天日?

在 E3 开展的三个星期之前，Take-Two 向美国专利商标局申请延长了《Agent》的商标使用期限。

《Agent》曾在 2007 年以 PS3 独占游戏的身份首次公布，是 Rockstar 本部打造的一款冷战题材作品，但是一直只公布了一个 LOGO，之后再无下文。直到现在其商标使用权已经到期。此次在 E3 之前申请延期，或许意味着本作将重见天日。此前不久，Take-Two 曾表示今年 Rockstar 会在 PS4 和 Xbox One 上推出一款新作，并对本作报以厚望。

EVENT

Atlus母公司社长被捕

前 Index 公司（原 Atlus 母公司）会长落合正美及其妻子日前被东京地检特搜部逮捕，将被指控存在欺诈行为，以及违反金融商品取引法。

据报道，落合正美夫妇涉嫌伪造财报，夸大利润。Index 公司已于去年 6 月申请破产，7 月摘牌。该公司的欠债高达 245 亿日元。据知情人士称，落合正美夫妇通过重复记录的方式对利润数据进行注水，试图以此避免被 JASDAQ 摘牌。去年 11 月，世嘉以 140 亿日元收购了 Index，主要目的是为了获得 Atlus。

EVENT

TGS 2014海报及主题公开

E3 展召开在即，东京游戏展的组委会先声夺人地公布了今年 TGS 的宣传海报，其主题是“改变游戏：乐趣的转变”。

担任今年海报绘制工作的仍然是来自日本的著名插画家形部一平，他就是历年风格诡异的 TGS 女郎设计者。而今年的海报风格似乎更加重口，公布之后就在网上引起极大反响，网友纷纷表示“接受不能”。

形部一平表示，今年的海报设计围绕“转变”的主题，表现的是毛虫破茧成蝶的一个进化过程。形部一平说：“技术一直在进化，现在互联网、社交媒体、智能手机等技术都已成熟，我认为这些革命汇聚到一起，现在我们已经到了将要破茧成蝶的时候。”

今年的 TGS 将于 9 月 18~21 日举办，参展商 200 家，使用展位 1600 个。预计今年的观众数量将达到 22 万人。今年 SCE 将全力赞助独立游戏开发者，全额负担独立游戏专区的展出费用。

Kinect专用游戏开发商受冲击

《摇滚乐队》开发商 Harmonix 于 5 月 30 日确认将裁员 37 人，这是其公司重组的一个必要过程。Harmonix 的 CEO Alex Rigopulos 也将退位，今后将担任首席创意执行官，专注于游戏开发。继任 CEO 之位的是原副总裁 Steve Janiak。

近期微软宣布 Xbox One 不再强制捆绑销售 Kinect，Kinect 对应游戏受到冲击，以此类游戏为主要收入来源的 Harmonix 受到巨大影响。微软的声明公布之后，Harmonix 已有多名员工离职。

《GTA》制作人跻身英国首富行列

英国《星期日泰晤士报》日前发布了英国 1000 巨富排行榜，Rockstar 联合创始人 Houser 兄弟以 9000 万英镑的身价上榜，排名 947 位。榜单上排名最高的游戏业人士是 Mel Morris，他因为持有 King 公司（《糖果粉碎传奇》开发商）的股份而达到 4.07 亿英镑的身家，排名 238 位。

《杀戮地带》工作室开发RPG新作?

“《杀戮地带》系列”开发商 Guerrilla Games 日前透露，他们正在开发一款全新原创游戏，制作人 Poria Torkan 说：“现在正是兴奋时期，如果我透露了一个字，他们会杀了我的。”

本作将会是与《杀戮地带》完全不同的作品，有传闻称这是一款开放世界的 RPG，目前完成度还太低，在 E3 2014 公开的机会不大。

新闻短波

INFO

Wii失落之作复活

曾在 Wii 公布初期亮相的《Sadness》是一款充分利用体感玩法的恐怖游戏，可惜中途无疾而终。最近本作宣告复活，对应平台变成 Wii U，将延续原作的黑白画面风格。

《黑暗之魂》制作人晋升社长

《恶魔之魂》与《黑暗之魂》的制作人宫崎秀隆日前正式晋升为 FromSoftware 社长，另外一名制作人竹内将典也晋升为高级常务董事。宫崎秀隆已经在 FromSoftware 工作了 10 年，目前他正在执导一款未公布的新作。

《瑞奇与叮当》高清合集7月上市

Insoniac Games 日前宣布，为了庆祝公司成立 20 周年，将会推出《瑞奇与叮当》的十周年纪念版，其中收录了 PS2 上的三部曲高清重制版。本作将会在 PS3 和 PSV 上推出，预定 7 月 2 日发售。

《植物大战僵尸》登陆PS4

EA 日前宣布，PS4/PS3 版《植物大战僵尸 花园战争》将于 8 月 19 日发售。PS4 版将实现 1080p 全高清，60fps 帧的优质体验，并可用 PSV 进行游玩，以及可通过 PS App 与手机联动。

Wii U推NGC手柄转接器

鉴于 Wii U 手柄不大适合玩传统游戏，为了配合《任天堂全明星大乱斗》新作的发售，任天堂决定推出 Wii U 的 NGC 手柄转接器，玩家可以插上家里的 NGC 手柄完美游玩本作。

热点追踪 NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

Kinect解绑 X1的自我救赎

微软曾打算将Kinect内置于主机
最终玩家的呼声决定了一切

在X1连连败退的巨大压力下，微软终于放弃了Kinect与主机的捆绑销售，虽然其官方姿态依然是“Kinect是X1优质体验的核心”，但事实是Kinect已不再是主机不可分割的一部分。这解决了许多问题，首先是消除了X1与PS4相比的价格劣势，其次是X1内部预留给Kinect的运算资源和内存资源可以交还给游戏开发者自行处置，相当于解禁了一部分性能，可以在一定程度上降低X1与PS4相比的性能劣势。但是这也意味着微软一直以来所努力的综合多媒体发展战略受挫，X1又变成了一台游戏机。微软的市场定位与发展战略似乎完全失败了。

在近期的战略调整之后，X1的各项政策都变得与PS4更像，这是微软陷入被动的表现。

X1的多媒体战略大约是在2011年初的时候决定的，当时Netflix等视频点播服务在X360上越来越流行，用户人数以及平均使用时间都在不断提高。微软由此判断在家用机上发展多媒体战略已经成熟，未来游戏机将变成一个综合娱乐设备。市调机构尼尔森的2011年娱乐设备报告也印证了微软的推测，报告中指出，游戏机是仅次于PC的第二大视频点播应用设备。而且2010年底推出的Kinect也获得了巨大的成功，迅速销售了800多万部，成为史上最成功的游戏机配件。这些因素都增强了微软在次世代主机上发展多媒体战略的信心。

■微软最终放弃Kinect与主机的捆绑销售。

> 报告中指出，游戏机是仅次于PC的第二大视频点播应用设备。而且2010年底推出的Kinect也获得了巨大的成功，迅速销售了800多万部，成为史上最成功的游戏机配件。这些因素都增强了微软在次世代主机上发展多媒体战略的信心。

根据过去泄露的一份所谓“X720概念文档”，微软将苹果和谷歌视为和索尼、任天堂一样重要的竞争对手，而Kinect以及虚拟现实技术成为“X720”产品差异化的关键。实际上在X1的设计还没有定下来的时候，微软就已经确定将Kinect和X1捆绑的商业策略。在当时的文件中，对于X1性能的描述并不多，更多的是阐述其多媒体功能，包括实时收看电视频道，以及Kinect的互动应用等。文件中还描述了“一边看高尔夫球赛直播，一边同步玩配套的游戏版”。可惜这些功能都没有实现，现在也没有看到要实现的迹象。而微软重点防范的谷歌和苹果到现在也没有要和微软正面竞争家用机市场的迹象。此外微软当初的设想中也考虑过未来硬件更新换代加速的可能性，为了让X1能适应今后变化的硬件潮流，考虑过采取模块式设计，今后可通过购买升级模块提升主机性能和增加新硬件特性。但最终还是因为保持游戏业的传统生态环境而放弃。

可以说，微软2010年的主机设计文档围绕机顶盒思维，游戏仅仅是其中的一小部分。但是由于想要加入的功能太多，同时考虑到不能继续在硬件上亏损，因此其售价目标从文档中的“299美元”变成了最终的“499美元”。而且Kinect发售一年后，玩家与开发商的新鲜感都开始消退，能用的创意也差不多都用上了，后面新出的作品并没有给人眼前一亮的感觉。微软为二代Kinect制作的游戏也没有达到“非买不可”的水准。到X1正式公开时，体感热已完全消退，体感操作对很多玩家来说不是创新，而是累赘。此外X1在多媒体功能设计上略显华而不实。

据Kinect的设计者Carl Ledbetter透露，在X1设计初期，微软甚至打算将Kinect内置到主机中。从而使其成为主机真正的不可分割的一部分。当时设计组已经做出了内置Kinect的样机，只是考虑到这样会约束主机的摆放位置，无法适合不同家庭客厅的环境，因此只能作罢。此外，在Kinect研究阶段，也深入考虑过公众对于隐私的顾虑。今年2月，英国间谍机构GCHQ指出，Kinect摄像头是监控公众的非常好的工具，可作为Optic Nerve监控计划的一个重要环节。微软否认对该计划知情。Ledbetter表示，Kinect的研发阶段曾考虑过用户可能会因为担忧监控隐私而拒绝Kinect，因此想过将其进行隐藏和伪装，但最后还是决定让玩家更清楚地知道它的一切，而且还加入了一个小灯，时刻提醒用户有个摄像头在拍摄。

由于 X1 在软硬件设计阶段就将 Kinect 作为不可或缺的一部分，当 Kinect 被剥离之后，一些多媒体和应用难免会受到影响。微软在这上面投入的大量时间、金钱与资源都白费了。通过语音控制电视机和音响系统的功能可能会逐渐沦为摆设，因为 Kinect 不再是每个 X1 用户都有的设备。

拿走了 Kinect 之后，X1 的售价终于和 PS4 持平。但与此同时，X1 也就成为一部和 PS4 相比没有特殊卖点，而性能又稍弱的主机，那么玩家为何要选择 X1 而不是 PS4？相信对玩家的购买决定产生关键作用的还是游戏。微软有《光环 5》、《泰坦天降》等大作，今年 E3 展更号称会有微软史上最强的游戏阵容。此外，云功能或许也会成为 X1 的一个特有优势。

微软将 X1 大约 10% 的图像处理性能留给了 Kinect，将这部分性能释放之后，可以让 X1 游戏的解析度更高一些、帧率更足一些。Respawn 已经表示会充分利用原本被 Kinect 占用的 GPU 资源，其首席工程师 Richard Baker 说：“他们以前就在讨论在首发时要不要把这部分资源解禁，但是我想应该是碰到了一些问题。不管怎样，只要一解禁，我们肯定会好好利用那些性能，将画面解析度提升。”

据知情人士透露，在五六月的游戏开发工具包更新中，已经开始解禁 Kinect 所占用的资源。通过这次努力，有望改变跨平台游戏 X1 版画面总是比 PS4 版差一些的现状。从上一代主机的经验来看，哪个主机的画面更好一些或者差一些，实际差别并不是太大，但是由此产生的舆论方向会对主机销量产生一定的影响。不过最后起到关键作用的还是独占游戏阵容。微

■《光环 5》的表现让人期待。

软的当务之急，又回归到了独占大作身上。不过多媒体战略也在低调进行中，目前微软直接或间接投资的十几部独家电视节目已经在制作中，但微软并未大张旗鼓地进行宣传。当主机进入中后期普及阶段，才是拓展玩家之外用户群的正确时机，届时不排除微软重新提升 Kinect 的战略地位。

育碧编辑组 9000人军团的神秘指引者

一支70人的编辑队伍 决定了整个育碧9000多人的前进方向

Serge Hascoet 是育碧的老员工，1987 年就已入职，初期担任测试员兼策划，开发了对应当时电脑平台的《钢铁霸王》、《Skateball》等游戏，后来逐渐升职为工作室主管。现在他已成为育碧的首席创意执行官，负责整个育碧团队的游戏创作方向，他还带领着一支编辑队伍。早在十几年前，Hascoet 就坚持认为，过场动画对于游戏叙事方式来说是一种非常多余的方法。Hascoet 要求育碧所有游戏都以 60fps 的帧率为目标，也是他推动育碧的游戏全面走开放世界的风格。

法国的宫本茂

虽然大部分玩家并不认识 Sege Hascoet 这个名字，但《雷曼》之父 Michel Ancel 曾在他在自传中说，Hascoet 相当于法国的宫本茂。1995 年诞生的《雷曼》一代，除了 Ancel 之外，另外一个最重要的创作者就是 Hascoet，而在此之前，他已经参与开发了 50 多款游戏。对于自己的贡献，Hascoet 谦虚地说：“我不编程，也不是美术家，我只是给游戏设计提供一些意见反馈。我第一次玩任天堂游戏的时候还在上学，他们都是我的师傅。我喜欢他们做的一切。”

Hascoet 所率领的育碧编辑团队是一个极其重要，却又极其隐蔽的团队。该团队位于育碧巴

■育碧编辑组合影。整个组总共 70 人，但他们很少有全部聚在一起的时候。

黎总部，总共有 70 人，他们负责监督管理育碧所有项目的方方面面。育碧在全球的 9000 多名员工所开发的游戏都要通过他们的审查。在这个编辑团队成立之前，育碧的游戏审核评估工作交由执行管理部门进行，Hascoet 担任顾问。为了提高游戏评估的专业性以及准确性，从 2000 年开始，育碧建立了一个由游戏策划、制作人、导演等组成的编辑队伍，从游戏的概念提出到最终发售，整个制作过程的方向指引都离不开这个队伍的参与。

“编辑组的第一个职能是提供知识，”育碧 IP 开发主管 Tommy Francois 说。“编辑组有几个大部门，第一个当然是游戏设计，我们称之为业务线设计师，他们在游戏设计、功能、易上手性等方面都是专家。然后是业务线制作人，总的来说他们围绕更多的是计划和预算方面。他们通常来自制作部门或者游戏质量评测及类似的部门。”

育碧的游戏逻辑

2003 年的 FPS 游戏《X Ⅲ》的编剧及《金刚》游戏版主策划 Elisabeth Pellen 带领着业务线设计师团队，业务线制作人团队则是由老资格的项目协调员 Nicholas Schoener 带领。在他们之上的就是 Hascoet 以及全球开发部总监 Christine Burgess-Quemard，他负责项目预算以及工作室管理。Francois 负责的团队掌管整个 IP 管理工作，团队里有导演、编剧、游戏编辑、视频

Hascoet 谦虚地说：“我不编程，也不是美术家，我只是给游戏设计提供一些意见反馈。我第一次玩任天堂游戏的时候还在上学，他们都是我的师傅。我喜欢他们做的一切。”

编辑等。他们负责产品质量与游戏创新的推进。Francois 曾经是个游戏编辑，后来进入 Shiny Entertainment 当制作人，他主要负责游戏开发的第一个阶段。育碧的各个工作室在游戏立项之初都要做一个内部演示版本，向公司高管以及编辑团队说明其项目优势，工作室与 Francois 的团队通过多次会议商议游戏创意。因此 Francois 要在世界各地飞来飞去，比如过去 4 年来他和《全境封锁》的 Massive 工作室就开了 40 多次会议，商讨游戏设计以及今后品牌发展的计划。

育碧是全球员工数量最多的游戏公司之一，经验与技术都非常成熟，内部资源与知识的交流非常重要。育碧的很多游戏都是五六个、甚至七八个工作室共同制作，这需要有完美的协作流程。《看门狗》创意总监 Jonathan Morin 说：“育碧不是一个首先以商业逻辑来思考的公司，这就是我这么多年还在这里的原因。对《看门狗》进行审核的那些人，他们首先是游戏策划，他们相信《看门狗》，而不是简单的‘它能赚很多钱’。”

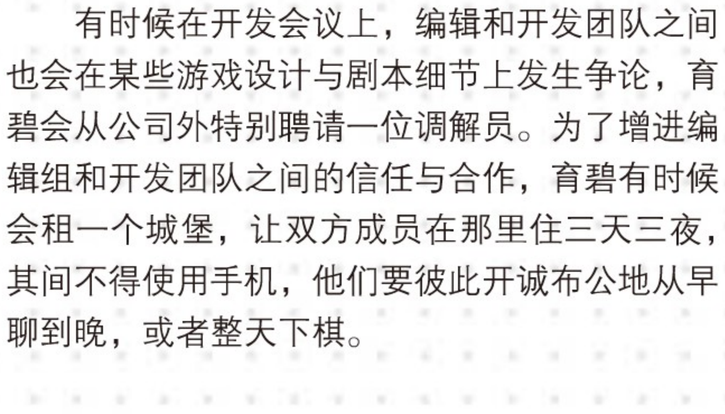
Hascoet 说：“育碧的任何地方都可能有人提出新作构想。《刺客信条》来自我喜欢的一本书，Vladimir Bartol 的《Alamut》。我把它给了 Patrice Desilets，成为了他的灵感。”

至于《全境封锁》，编辑组很多年来一直想做一个汤姆·克兰西品牌的 MMORPG，但一直没有找到合适的工作室来做。后来有个热衷于 RPG 的团队主动请缨，但是近未来题材的 MMORPG 有一些内在的限制，用 Francois 的话说就是“升级到 99 级也没办法发动火雨魔法”，“还有 BOSS 是谁？不能是魔山里的末日魔王吧？”、“还有坦克该长啥样？”此外还要考虑到游戏中的具体设定与汤姆·克兰西世界观的冲突，这一切都需要育碧编辑组的考察支持。

有时候在开发会议上，编辑和开发团队之间也会在某些游戏设计与剧本细节上发生争论，育碧会从公司外特别聘请一位调解员。为了增进编辑组和开发团队之间的信任与合作，育碧有时候会租一个城堡，让双方成员在那里住三天三夜，其间不得使用手机，他们要彼此开诚布公地从早聊到晚，或者整天下棋。

真实化与沙箱化

在会议之前，育碧的每一款游戏都至少要被指派一名业务线策划与业务线制作人，他们从巴黎监督整个项目的运转。从这个角度来说，这个编辑组应该是相当于一个重要的管理层，然而奇怪的是，进入编辑组并不是升职。巴黎的业务线策划不会比蒙特利尔的游戏策划高级，业务线制作人的权力也不比游戏制作人大。有些业务线策划是从大学刚毕业的，也有一些有着 10 年以上的工龄，还有一些是从普通工作室调过来的、实战经验丰富的游戏策划。



▲左起依次为：联合业务线策划 Victorien Franzini、助理业务线策划 Thomas Berneau、业务线制作人 Guillaume Gad 以及业务线策划 Guillaume Woillez。

■ Nicolas Schoener 是编辑组的制作协调总监，负责业务线制作人和制作支持团队。

■项目协作经理 Quentin Cucuel。办公室空间是开放式，有很多宣传材料。

Pellen 说：“我从最好的设计院校招聘业务线策划，他们需要对游戏有非常丰富的知识，所以我一般会招聘资历较深的游戏策划与程序员。这人性格要好，应该是个很好的聆听者。业务线策划的职责是与创意总监和游戏主策划沟通编辑指引方针，而在此之前首先要深刻了解游戏项目的方方面面。”

育碧的编辑指引方针包括：开放世界的系统设计、注重网络要素等。Hascoet 说：“我们在开放世界方面很用力推广，这是让玩家表达自我的最佳方式。我不大青睐一条线的游戏，任务一个接一个那种。我知道这也可以做得很好，《最后生还者》就很棒，但这不是我们的方向。”

另外一个指引原则是游戏的设定基于现实，除了《疯兔危机》、《光之子》那类游戏之外，但凡是那种追求画面真实的游戏，其故事本身也要真实可信，可以是过去、现在或近未来的真实。育碧编辑组喜欢来自现实的灵感。这并不是说它不会做《质量效应》那种科幻类游戏，即使是科幻，也是更真实的科幻。Pellen 举了个例子——电影《科洛弗档案》，该片中怪物出现时给人以极为真实的感觉。电影《第九区》也是同样的道理。

Pellen 说，这些编辑指引原则不是一成不变的，将会根据市场的变化而不断调整。现在，育碧的这一套机制已经运作得非常成熟。“现在的创作方向结合了我们自己的游戏以及从竞争对手那里观察到的趋势。我们玩很多游戏，我们和营销人员、数据分析师等合作，加上我们自己的直觉、我们的感受，这些是不好形容的非理性的地方。”

育碧自家的游戏也是互相影响的。Francois 表示，《刺客信条》对《孤岛惊魂 3》和《看门狗》有很大的影响。

全球协作

Pellen 带着 6 人的小组负责游戏方向的把握，而项目管理人只有 Schoener 一个人，他的任务就是确保游戏在计划的时间内按照原定的质量目标做好。他在育碧已经工作了 16 年，他同时还负责监督游戏的各国版本本地化工作。他的工作非常艰巨：他要负责协调 1000 人以上超大型项目的预算和工作分配，这些开发人员分布在四大洲。

“我们根据多种指标来决定哪个工作室做哪个产品，具体是根据各工作室的强项而定。然后我们会建立一个特定的组织架构来进行合作。我们会指派联合制作人到各个工作室负责牵头合作。我们的高清大作和免费游戏有不同的工作流程，但都要经过一些相似的项目节点。”Schoener 说。

育碧所有的游戏都要定期召开节点会议，由开发者、业务线制作人、策划以及 IP 开发者共同出席。开发团队在各个节点需要交出对应的内容。至于采用怎样的开发方法，工作室可以自行决定。

在流程的初期，开发团队可以做出“第一个可发行可游玩（FPP）”版本，这是一个简单的版本，用来展示核心游戏机制。项目要不要接着往下做，就要根据这个版本表现出来的情况做判断。重大项目的决策要由首席执行官 Yves Guillemot 亲自参与。

育碧的员工数量之所以比欧美大部分游戏公司多，是因为其大部分游戏内容都是自己的各个工作室来做，外包部分的内容所占比例相对较少。尤其是进入次世代之后，很多游戏项目动辄十来个工作室共同制作，这就需要非常完善高效的跨工作室协作流程。要知道，《COD》直到现在才开始采用三个工作室共同开发的方式。可以说，在多工作室分工方面，育碧已经是行业内做得最好的了。也正是因为这样，育碧在每次次世代过渡时反应都非常迅速。《看门狗》在 PS4 和 X1 的规格确定之前就已经公布，并做出了一个完成度很高的版本。

如果说育碧的 9000 多名员工是这个巨大机器里的齿轮，那么编辑团队就相当于这部机器的润滑剂，它让整个机器的运作更有效率。Hascoet 说：“我们是为团队提供帮助和支持，而不是阻碍或伤害他们。我们才刚刚开始，还有很多事情要做。我希望我们能比任天堂、Rockstar、Valve 和暴雪更出色。”

如果说育碧的 9000 多名员工是这个巨大机器里的齿轮，那么编辑团队就相当于这部机器的润滑剂，它让整个机器的运作更有效率。

《最后生还者 重制版》顽皮狗的PS4试水

这款高清重制版是顽皮狗为了适应PS4的开发工具而开发的试水之作

PS4 世代一开始，就迎来了新一波的高清重制潮。将高清游戏变成 1080p 真高清游戏，表面上看似乎只是举手之劳，但是对于《最后生还者》来说，却是极大的挑战。很多跨平台游戏在开发时就同时制作了 PC 版，将 PC 版移植到架构相同的 PS4 和 X1 是件很容易的事。但是《最后生还者》是专门为 PS3 制作的，它的每一行代码都是为架构十分奇葩的 PS3 而写的，用的是专门为 PS3 研发的引擎，代表了在 PS3 上的最高技术成就。而将 PS3 游戏移植到 PS4，几乎是将整个游戏重写。

顽皮狗创意总监 Neil Druckmann 说：“我希望有一个类似于‘开启 PS4 模式’的按钮，可惜没有。我们已经预料到会很难，可没想到有这么难。仅仅是把画面显示在屏幕上，哪怕是很差的画面、影子都是破碎的、光线也是破碎的，会每 30 秒死机一次……同样要花很多时间。我们的工程师都是行业里最顶尖的，他们完全把 PS3 的 GPU 都榨干了，已经优化到了二进制的层面，而要将这些都转到 PS4，又得回到原点，再次优化。”

在移植的过程中，开发团队要对两个版本进行一对一的运行对比，确保一切运作正常。比如物理系统是否正常，光线有没有偏移……

《最后生还者》的 PS4 版在《离弃》DLC 制作完成时就已经开始了。顽皮狗惟一的优势是很多人物建模和贴图都是按极高的解析度制作的，所以在美术素材方面都可以用现成的。首先是在过场动画部分用的角色建模使用的多边形数就远远多于实际游戏过程，还有很多物件都做了高质量模型，在 PS4 版中，这些素材就都可以随便用了。

有传闻说，《GT 赛车 6》的新赛车模型都是按照远超 PS3 性能的标准制作的，未来会直接在 PS4 版《GT 赛车 7》里使用。而《最后生还者》开发时并未考虑过移植到 PS4，也没想过将那些美术素材回炉利用。但是在这些素材制作时也是按照高于 PS3 的性能标准制作的，当帧缓冲或内存装不下的时候再决定对哪些方面进行压缩。Druckmann 说：“如果当时不是那么做的，我们可能也不会决定把它移植到 PS4 了。”

在移植到 PS4 时，也有一些地方是明显要改善的，那就是 PS3 性能瓶颈所限而无法充分施展的地方。PS4 版《最后生还者》不仅全部使用了高解析度建模，实际游戏画面全部都是过场动画的水准，同时也改进了光影建模，画面提升到 1080p 和 60fps。Druckmann 说：“现在的问题反而不再是技术瓶颈，瓶颈在于‘一张碟能装得进这些内容吗？’”

《最后生还者 重制版》公布后受到粉丝们的强烈欢迎，其实在 PS3 版发售之前，玩家对于 PS4 版的呼声就已经很高，每次顽皮狗在网上与玩家交流，都有大批玩家表示希望出 PS4 版。另外，制作这个重制版，也是对顽皮狗 PS4 游戏研发工具的一次试水。其实在从 PS2 转型到 PS3 时，顽皮狗就用了 PS3 的开发工具将 PS2 游戏进行局部移植，做出一个 DEMO 进行研究。而这次相当于把这个练手的过程用来创造新价值。

顽皮狗的编程和美术都要参加到这个移植过程，只有游戏策划不用参加。《最后生还者》是完全移植，游戏中被诟病的一些地方也没有修改。Druckmann 认为，哪怕是将不合理的地方进行改正，也会破坏游戏的整体感觉。比如《星球大战》，他就喜欢原版的。《潜龙谍影》的 NGC 重制版很好，但他也是更热爱原版。《最后生还者 重制版》的目的是让原作魅力不受硬件约束地呈现给玩家，而不是变成一个完整版或者加强版之类的东西。虽然 PS4 手感更好的手柄带来了一些新的可能性，顽皮狗还是决定尽可能少改动。

▲ PS4 版《最后生还者》不仅全部使用了高解析度建模，实际游戏画面全部都是过场动画的水准，同时也改进了光影建模，画面提升到 1080p 和 60fps。

Druckmann 说，比较麻烦的一点是很难向玩家展示画面真高清化的好处。“我们的游戏达到了 1080p 和 60fps，而把预告片放到 YouTube 上最多只有 30fps，画面还被压缩了，很难看出有什么区别。当你在大电视上看的时候，习惯了流畅的高清画面后就回不去原来的版本了。但这一点不容易宣传展示。我们想放一个无压缩版本 60Hz 的预告片给大家下载，可是容量太大了。也许我们可以在 PSN 上做点东西。”

Druckmann 说，《最后生还者 高清版》只是牛刀小试，“从《未知海域》一代到三代，再到《最后生还者》，你会发现随着对主机了解的深入，画面的进化程度非常大。所以你也可以大胆想象我们今后会在 PS4 上进化到何种程度。”

> 其实在从 PS2 转型到 PS3 时，顽皮狗就用了 PS3 的开发工具将 PS2 游戏进行局部移植，做出一个 DEMO 进行研究。而这次相当于把这个练手的过程用来创造新价值。

编辑议题 EDITORS DISCUSSION

E3 2013 还仿若在昨天，E3 2014 却已经近在眼前。在风起云涌的 2013 年里，次世代的漩涡吸引住了所有玩家的注意力，而这场由 PS4 和 Xbox One 引发的风暴将会在今年持续地席卷游戏界，在今年的 E3，就是它们直接碰撞的中心点。当时间还没有进入六月时，索尼与微软就动作频频，两者不但都高调进军中国内地市场，在针对次世代主机的销售策略上也是纷纷出招，Xbox One 推出了不带 Kinect 的版本，PS4 则是在测试能够兼容过往平台的云游戏服务，可以想象今年两家第一方都是手里攒满大牌，正等着一张张往对方脸上甩，次世代的战火就快要燃烧到最高点了。在这个山雨欲来的时刻，各位小编们肯定也对 E3 上的展出内容充满了期待，就让我们来听听大家对于 E3 的看法和期待吧！

统筹 稀饭　文 众编　美编 心の永恒

因为写了深度前瞻，看了不少云里雾里的传闻，我对这次 E3 还是比较持保留态度的。因为虽然作为新主机发售后第一个 E3 展，微软和索尼应该都是憋足了劲，但是在本世代还没有退场的情况下，贸然加大对次世代的投入也并非就是那么明智的事情。更何况游戏本身也是需要时间去做的，去年 E3 上双方公布的第一方独占大作里，还有好几款尚未被玩家们玩上，今年又要画几个大饼放几个卫星，搞不好就要走上当年索尼卖 PS3 之前狂播大片或者微软用 Kinect 晒火星科技最后却没了声息的老路。所以比起吹得天花乱坠的游戏阵容，还是主机更新改善和年内发售游戏的情报比较吸引我。另外因为目前两家第一方都已经进入了中国内地市场，虽然 E3 是欧美主题发布会，对这方面的内容可能提及不多，但个人觉得应该还是会有相关的宣传出台。而且既然内地游戏发售有着诸多限制，两家第一方推出的新作品当中哪一些最有登陆国内市场的希望也是本次发布会的一大看点。

今年的上半年比较冷清，而按目前的趋势看来下半年会很热闹，我个人更关注的是那些志向远大，不急于在 2013 年搞什么缩手缩脚的跨世代，而是在 2014 年直接登陆次世代平台的游戏，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》绝对其中最值得赞赏的作品之一，今年 E3 如果能够亲手试玩那就可以说是无遗憾了，但哪怕只是播个片我也绝对心满意足。同样的标准也可以放在《巫师 3 狂猎》身上，哪怕游戏延到 2015 年，我也等得心甘情愿。

至于跨世代游戏方面，因为入了 Xbox One，有兴趣的肯定都会玩一下，年内惟一一个真正意义上的美式 RPG 大作《龙之世纪 宗教审判》应该有试玩没跑，游戏本身也是买定了。除此之外虽然对于素质有一定的顾虑，《中土 摩多之影》还是要一试的，也算是正好验验雷。《COD 先进战争》非常对胃口，如无意外也是必须要打一遍的，另外最近才公布却已经定了在今年 11 月就发售的《孤岛惊魂 4》也是不能错过。

最后提一下，虽然纯粹的本世代游戏已经开始不多见了，但是《边境之地 前续》还是有一尝的必要，到底要不要为了看看帅哥杰克的故事而买一张，就要看本作今年在 E3 的表现啦！ Show Girl 们——我是说 E3 上展出的正 GAME 们，我来也！

◀已经连续两年在 E3 上引来围观的杰西卡·倪格丽不知道今年会不会继续登场？

作为次世代主机发售后的第一年 E3，相信今年一定会异彩纷呈。就在开幕前夕，索尼包下了北美多家影院进行高清直播，相信重磅消息一定不少。对于索尼而言，目前相对匮乏的软件阵营或许能得到扩充，《未知海域 4》应该会放出新的消息，另外据传还有另一款新大作公布也让人期待！而一些已公布的作品，如《驾驶俱乐部》、《教团 1886》等，相信也会放出新的情报或者提供现场试玩。最让人在意的就是“墨菲斯计划”是否会有相应的新消息和展出呢？微软方面，相信《光环 5 守护者》是最具震撼力的游戏展示，从目前的宣传片来看也是吊足玩家胃口。有传言说《极限竞速 地平线》的续作也会公开，具体就请让我们拭目以待！由于美国是微软的主场，相信微软也会在会场上宣布一些新的政策或者推行新的优惠政策。至于任天堂，估计还是和以往类似，以网络直面会为主，现场试玩为辅。由于 Wii U 目前举步维艰，任天堂应该会推出不少的自家作品来延续主机的吸引力。但第三方对 Wii U 的支持力度估计仍不会太高。由于之前任天堂提过会在发展中国家推行新的销售方式和主机来吸引这部分玩家，不知道能否在此次 E3 窥见一二呢？

■充满英伦风味的《教团1886》将是PS4扩展欧洲市场版图的杀手锏。

以 BNGI 最近的动向来看，英文版《无尽传说 2》展出的可能性不是很大，既然我的心头好系列没有参战 E3 这一“大战场”，那么我这次的最大关注焦点就只有一个：《最终幻想 XV》的新影像！还在上学时看到 UCG 的 E3 特企就十分关注《FFV13》，最近几年的关注点随着时间的流逝，渐渐地从“今年 E3 能不能公布发售时间”变成了“今年 E3 能不能看新 PV”，能够看到本作的新影像是视觉上的一大享受。除此之外我关注的还有《王国之心 III》和《刺客信条 大革命》的新动向，前者的话期待能够在今年透露点新消息，哪怕没有新的 PV 来解渴，有点情报也聊胜于无，后者则是期待在游戏形式上能够有新变化。

■鉴于系列一年一作的规律，《刺客信条 大革命》基本可以确定在年内就会发售，本次 E3 再不爆猛料就有点迟了哦。

又到了一年一度的主机游戏盛宴，虽然 E3 整体的规模和早几年相比不可同日而语，但依然是世界上最受玩家们关注的展会之一。小游虽然玩的大多都是 PS 系主机，但却对微软在 E3 上的动作非常感兴趣，最近有消息指明《光环 5》已经离我们越来越近，士官长之后的故事究竟会如何发展值得期待，“《战争机器》系列”的最新作也迟迟没有实质性消息，实在令人心急，不过不管怎样，小游我的 Xbox One 的购买计划都已经提上日程了。作为次世代主机发售后的第一届 E3，三大厂商势必会使尽浑身解数来赚取玩家的目光，对我而言最想看到的还是三足鼎立的局面，归根结底能玩到好游戏才是王道，如果再能公布一些经典系列的续作那真是做梦都能笑醒了，比如小游最爱的“《樱大战》系列”，只求曾经风光无限的 SEGA 给点力啊。

◀《战争机器》品牌在新接手的 Black Tusk 工作室手上会有着什么样的表现实在令人期待。

▲虽然这张只是粉丝的 P 图，但是这个愿望实在是太美好，让人不得不盼着成真。

关注了这么多年 E3 展，老实说已经不像以前那么期待了，即便公布了的作品再大牌，如果不是自己感兴趣的游戏其实也并不会有多少兴奋感。而两台次世代主机刚刚发售不久，也不太可能有什么激动人心的新硬件出现。因此如果厂商们能把那些已经公布了的作品，好好地拿出些实质性的新情报来，那我也就心满意足了。要说最期待有新情报的作品，自然是非《王国之心 Ⅲ》莫属，今年《冰雪奇缘》热潮还没完全退掉，要是 SE 能够从迪士尼手上拿到版权并及时推出一个相关的 PV，绝对是稳赚眼球不赔啊。

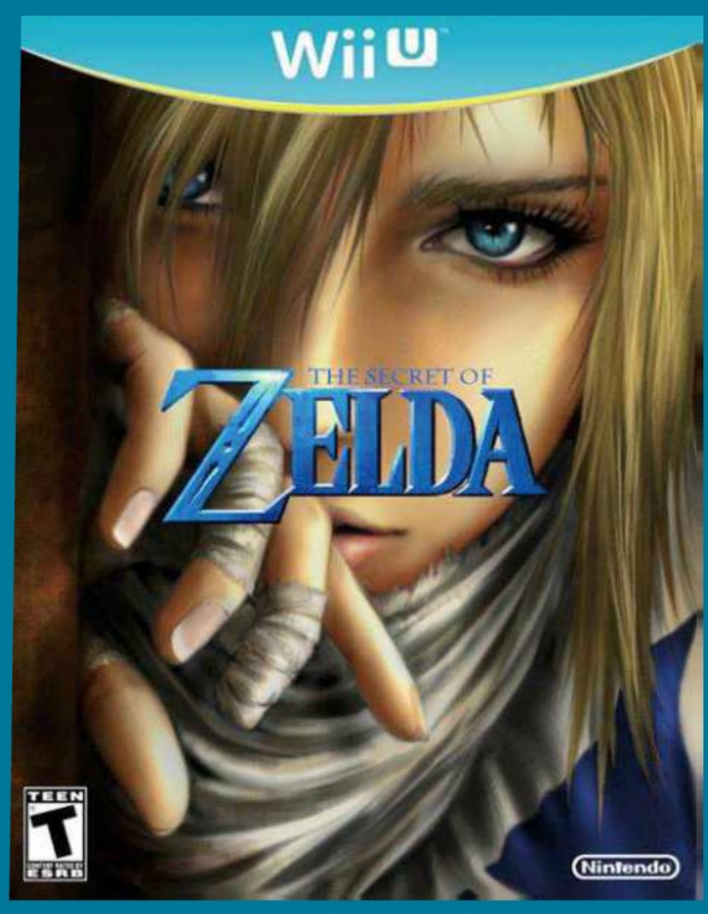
作为次世代主机发售后的第一届 E3 展，各大厂商必然会在本届 E3 中公布各种次世代新作的消息，作为 R 星脑残粉我最关注的必然是《荒野大救赎》的续作。对于我而言，《荒野大救赎》有着《横行霸道 V》都无法企及的高度，其续作的制作呼声一直很高，且早在《横行霸道 V》发售前就有 R 星注册商标的传闻，何况《横行霸道 V》也已发售了大半年，R 星肯定知道单纯带来《横行霸道 V》的高清版或剧情 DLC 是无法满足 R 星死忠的，至于预测是真是假，那就有待 E3 揭晓了。

▲网上曾一度把这张图传为《荒野大救赎 2》的设定图，不过这只是同人画手 Patrick Brown 的杰作而已，但也从一个侧面印证了玩家们对于《荒野大救赎》续作的期待。

▲如果 PlayStation Now 服务真的能够被玩家们所接受，那么官方租赁游戏的时代估计很快就会到来了。

前段时间通关了《未知海域 3》，说实话现在挺期待《未知海域 4》的。而且之前也的确确认过有系列的新作，现在就差公开正式的宣传片了。另外还有 PlayStation Now 服务的细节以及具体提供时间都值得期待，毕竟 PS4 刚上市游戏数量还不多，通过云服务游玩 PS3 游戏的话很大程度上解决了软件阵容的问题。另外，索尼这次还包下了多家电影院直播发布会，这么大手笔的举动我想除了游戏阵容之外，肯定还有很多出人意料的服务公开。

今年 E3 任天堂继续用“网络直播”来服务玩家，似乎从气势上就弱了一大截。对于另辟蹊径的任天堂来说，今年的 E3 意义更加重大。“大招”憋了这么长时间，除了从即将发售的新作身上“挤牙膏”，介绍点新情报外，Wii U 的第一方续作很有可能会作为重头在这次发布会上集中露面，比如《塞尔达传说》在 Wii U 上的新作，甚至是《动物之森》这样的怪兽级游戏的续作，否则单凭仅有的《马里奥赛车 8》和《任天堂全明星大乱斗》等几款游戏，以及按照目前 Wii U 这种向模拟器专用机靠拢的趋势，年内恐怕也难以扭转劣势。更重要的是，缺少第三方支持的这台机器究竟要怎么走下去，我们或许也能从中看出端倪。至于硬件升级方面，应该是不会有惊喜了（虽然个人希望是有的），而之前所谓的“健康计划”概念模糊，也许会作为一个新内容，在 E3 上释放一些信号。当然了，PS4 在这次 E3 展上的表现也是我非常期待的，希望能看到有类似《行》这样的创意新作，不过像《最终幻想 XV》和《王国之心 Ⅲ》这种遥遥无期的日式游戏，如无意外也只会播片，只盼视频里新的部分占的比例更大一些吧。



▲这张粉丝们自制的 Wii U《塞尔达传说》封面会不会成真呢？

目前已经可以确定的是《FF XV》肯定会参展本届 E3，虽然不清楚究竟会有实质性情报还是继续放烟雾弹，但也聊胜于无。另外据悉还有一款我很感兴趣的游戏将在索尼发布会上公布，个人比较希望是《FF XII》的 HD 版或是《最后的守护者》，我也知道这愿望看起来没啥出息 orz，但总比指望《FF VII》高清重制要来得现实一些吧？去年的 E3 是近几年来我看得最开心的一次，猛料层出不穷、各种 COMBO+ 会心一击。今年是两台新主机发售后的第一年，微软又刚刚公布 Xbox One 取消同捆 Kinect，战况势必将会更为猛烈。但对玩家们来说这不才是最喜闻乐见的么？为了不让 PS4 和 Xbox One 闲置客厅接灰，让游戏来得更猛烈些吧！

◀当《FFV XIII》都被 SE 生生地拖成了《FF XV》，与其盼着《FF XII》重制，还倒不如盼出个 Remaster 实在。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

奖杯/成就系统的乐趣

最近在验证《黑暗之魂 II》一部分内容的时候，顺手把游戏给白金了。但当我兴高采烈地将成绩放在群里面的时候，却引来了质疑的声音：“这是买白金存档白的吧？”当场我就傻了眼。一方面对于自己的付出被怀疑感到生气，另一方面又在思考如今的奖杯系统下，为什么打奖杯的玩家那么容易就被“有罪推定”？

不知道何时起，奖杯 / 成就系统变成了一部分玩家互相攀比的系统。互相竞争并不是坏事，但有时候就会变了味。有一些玩家为了提升自己的排名日夜不停玩，与其说是玩游戏倒不如说是被游戏玩。某些玩家为了让自己的成绩更好看，不惜动用歪脑筋，利用各种方式进行作弊。而更有另一部分玩家，看着自己的排名落后于其他人，就想方设法想要把上面的玩家拉下水，对排名靠前的玩家进行举报。玩个游戏而已，累不累？

当然，奖杯系统的建设离不开索尼官方的监管，而官方对作弊玩家打击力度不足也是造成如今奖杯系统建设混乱的重要原因。想指望每一个玩家都遵守约定，共同建设好奖杯的生态环境是不现实的事情。对于一部分视奖杯为炫耀资本的玩家来说，能以更便捷的方式取得奖杯而不被惩罚，那自然就会选择更便捷的方式，这也符合人类的趋利避害本性。而一旦官方的打击力度加大，对于这部分作弊玩家来说，作弊的风险升高，这种自然约束力就会限制他们的作弊行为。平心而论，索尼在这一点上应该向微软的打击力度多学一学。

只是话说回来，上文所说的这部分玩家仅仅占玩家群体中的很少一部分，根据推算，作弊的玩家占不到总体玩家的 1%。但这却让一些玩家抓住了口实。每当有玩家达成了白金，完成了比较困难的征程，那么就会有一些玩家跳出来说：“啧啧！你这是买存档白金的吧？”君不见玩家努力的日日月月，仅凭一时的口舌之快就盖棺定论，这样的有罪推定，我想对于努力过的玩家而言是一件很不公平的事情。

奖杯 / 成就系统的设计初衷是非常棒的，好的奖杯设计可以让玩家更沉浸于游戏当中，挖掘游戏更深层次的魅力，体验游戏细节，进行自我挑战。看奖杯列表，理解游戏内涵，规划出合理的白金路线，是一件非常有趣的事情。我想这也是奖杯 / 成就系统的最大乐趣所在。放下成见，放下阵营的偏见，让胸怀更宽广些，祝贺其他人取得的成就，这样一来，奖杯和成就的生态圈的建设才会变得越来越好。逞一时口快虽易，信任不易，且玩且珍惜。 **[文：时雨]**

> “奖杯 / 成就系统的设计初衷是非常棒的，好的奖杯设计可以让玩家更沉浸于游戏当中，挖掘游戏更深层次的魅力，体验游戏细节，进行自我挑战。看奖杯列表，理解游戏内涵，规划出合理的白金路线，是一件非常有趣的事情。”

Kinect One，100美元的得与失

Xbox One 要降价了，从 499 美元到 399 美元。当然，这是去除了 Kinect One 的结果。

相较于之前颇为强硬的捆绑态度，微软这么快就推出不带 Kinect One 的“廉价”版本，确实出乎了不少玩家的意料。不过此举的目的不难猜测，因为 Xbox One 目前的全球销量逊于 PS4，很多人认为这是由于 499 美元的售价所致，而如今推出与对手价格持平的 399 美元版本，在独占内容稍显强势的前提下，对于刺激主机的销量相信能带来不小的益助。然而，这样的决定对于微软而言，真的是明智的吗？

PS4 有 PlayStation Camera，Xbox One 有 Kinect One，主机进入次世代后，索尼与微软并未放弃对于“体感”的挖掘，但两者的心态则有着本质区别。PS Camera 更像是凑热闹的搅局者，追求的是不落人后，你有我也有，但谁都看得出来索尼压根就没想在 PS Camera 上投入多少精力，主机发售至今，不仅没有什么像样的对应游戏，与系统功能的配合也并不紧密。Kinect One 则不同，光是在内置的处理芯片还要搭配风扇来散热，就足以嗅出微软的野心，语音控制、人脸识别等与系统的深度整合让 Kinect One 与 Xbox One 几乎形成了密不可分的一体，这也就是为何微软在 Xbox One 发售时态度强硬，即便比对手贵 100 美元也要捆绑销售。通过强势的推广让更多的玩家了解到这个新奇事物的美妙之处，并逐渐使其成为游戏体验不可分割的一部分，形成依赖感，这对于 Kinect One 今后的长远发展是十分有利的。

那么，为何微软会这么快放弃坚持？真的完全是因为销量上的压力么？我认为不是，因为微软“心虚”了。并不是 Kinect One 不够强大，其颇为精准的语音和人脸识别，以及所蕴含的诸多可能性，都完全对得起 100 美元这个差价。但别忘了，Xbox One 是一台游戏主机。仔细想想，PS Camera 尚且有《游戏空间》这种没什么营养但却能在聚会时博君一笑的作品，而 Kinect One 固然强大，却没有一款能直观体现其性能的游戏，整体对应的游戏阵容甚至还不如当年 Kinect 首发时的状况。玩家们多花 100 美元却只能喊喊指令，扫扫脸，显然不如多买一两张游戏来得划算。而无论是第一方还是第三方，似乎在短时间内都没法拿出一款决定性的作品。于是，拆分降价似乎就成了两全其美的手段。

但我认为，一旦拆分，Kinect One 在整个 Xbox One 体系中的地位无疑被大幅削弱，抛开第一方不谈，第三方厂商今后为了照顾没有 Kinect One 的玩家，肯定就不会在重要的体验中融入对应的功能。这样造成的结果就会像 3DS 的裸眼 3D 那样，逐渐被边缘化。因此，如果仅仅是为了追赶销量而这么做，那未免太急近功利了一些，毕竟 Xbox One 目前在全球多个地区仍处蓄势待发的状态，如果多花一些心思为这款独特的设备开发更多独特的作品，相信真正热爱游戏的玩家们一定不会在乎这多出来的 100 美元。

100 美元的得与失——对于微软，得到的或许是短期内漂亮的销量报告，但也很有可能让 Kinect One 失去美好的未来；对于玩家，得到的或许是低价购入主机的“福利”，但也有可能失去感受创意的契机。《热舞革命》造就了 Kinect 由家用机向街机逆袭，也希望 Kinect One 能带来更多这样的成功案例。

[文：哪尼]

> “100 美元的得与失——对于微软，得到的或许是短期内漂亮的销量报告，但也很有可能让 Kinect One 失去美好的未来；对于玩家，得到的或许是低价购入主机的“福利”，但也有可能失去感受创意的契机。”

编织梦之羁绊的SRPG

TALES OF THE WORLD®

REVE UNITIA™

テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア

世界传说 梦幻同盟	BNGI	策略角色扮演
3DS テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア		日版
2014年10月23日	本地1人	对应年龄：未定
售价为5210日元		

文 秋沙雨 美编 NINA

本作是在 2013 年 1 月 10 日开始配信的手机游戏《世界传说 战略同盟》的移植作，《梦幻同盟》是“《世界传说》系列”的最新作，不过它和一般的《传说》不一样，用的不是系列传统的 LMBS 战斗系统，而是 SRPG 传统的走格子形式，这在“《世界传说》系列”里是很少见的。本作虽说是手游的移植作，不过新加入的要素却称得上是十分厚道，详情就请看接下来介绍吧。

剧情介绍

无人知道这是从何时存在于世的世界，这是只要有做梦之物存在就能够继续存活，只要没有做梦之物存在就会消灭的，聚集了来自诸多世界的住民的梦而得以形成的世界“雷瓦利亚”。居住在这个世界里的“路弗雷斯族”通过净化由人们的噩梦与心之黑暗所诞生的“维尔”来维持着世界的平衡。

但是在最近，至今为止都没有固定形态的维尔突然实体化成了魔物的样子，能够与实体化的维尔对抗的只有拥有“梦守”之力的路弗雷斯族，但是在某一天，所有的梦守都失去了踪影。

留下来的没有多少力量的小路弗雷斯们尝试从“觉醒的世界”里召唤拥有能够对抗维尔之力的人们，被召唤到雷瓦利亚的“《传说》系列”角色们尽管失去了关于原本世界的记忆，也依然凭借着自己胸中的信念来面对着正向他们逼近的危机。

角色介绍

雷瓦利亚的梦守

《世界传说 战略同盟》里登场的两只吉祥物角色在本作里正式拟人化参战，角色设计为《无尽传说 2》与《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的绘师奥村大悟，目前两个角色的声优尚未公开。

特伦

路弗雷斯族里相当年幼的幼子，性格有些懦弱而且力量弱小，不过有着非常温柔的心灵，在与“梦中觉醒之人”的冒险里渐渐地变得坚强起来。

CV：种崎敦美

通常形态

梦紬形态

那哈特

CV：增田俊树

梦紬形态

在路弗雷斯中拥有最强力量的梦守，同时也是特伦的教导者兼监护人对特伦来说是如兄如父的存在。

通常形态

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

来自异世界的梦中觉醒之人

来自《圣恩传说》

CV：櫻井孝宏

在森林里救助了特伦的青年剑士，非常有礼貌而且会照顾人。

阿斯贝尔·兰德

来自《仙乐传说》

CV：小西克幸

与阿斯贝尔一起救助了特伦的二刀流剑士，性格热血，有些老好人倾向。

罗伊德·埃尔文

来自《深渊传说》

CV：根谷美智子

非常有气质的女性弓箭手，同时也有着为了正义而勇敢战斗的另一面。

娜塔莉亚·L·K·兰巴尔提亚

特伦篇

维尔的力量变得强大，为了对抗它们，成年人的梦守都离开了城市，被留下来的幼子们面对着渐渐逼近的维尔而担惊受怕。陷入了为难境地的幼子们集合了它们幼小的力量，进行了召唤“梦中觉醒之人”的仪式，但是仪式失败了，原本应该出现在城市里的“梦中觉醒之人”都四散到雷瓦利亚各地。其中一个幼子特伦和其他幼子一样恐惧着城市外实体化的维尔，即使如此它也依然离开城市去寻找“梦中觉醒之人”。在它被维尔袭击的时候救下它的是被召唤出来的“梦中觉醒之人”阿斯贝尔和罗伊德。之后，阿斯贝尔和罗伊德与特伦一起寻找着其他的“梦中觉醒之人”，面对着向雷瓦利亚逼近的危机。

那哈特篇

当特伦与被召唤到雷瓦利亚的“梦中觉醒之人”相遇时，那哈特也同样见到了尤利和杰伊德等“梦中觉醒之人”，那哈特和特伦等人一样，为雷瓦利亚与所有的《传说》世界担忧着，与维尔展开着战斗。这是从另一个视角来描绘的的关于梦守与“梦中觉醒之人的故事”……

名词解释

梦之世界“雷瓦利亚”

所有“《传说》系列”世界住民的无意识集合体所具现化出来的梦之世界，人们的开心或快乐的情感会构成美丽的领域，悲伤或痛苦则会构成恶梦的领域，同时还会诞生名为维尔的魔物。

维尔

“《传说》系列”世界住民的悲伤、痛苦等负面情感在雷瓦利亚具现化出来的恶梦化身，原本是没有形体的存在，随着人们负面感情的高涨，最近渐渐开始出现了实体化的现象。

路弗雷斯族

居住在雷瓦利亚的种族，拥有着净化维尔的使命。它们没有性别，也无法从外表来推断它们的年龄，基本上非常长寿。当它们进入成熟期之后就会成为能够净化强大维尔或实体化维尔之力的梦守，同时也负责指导年幼的幼子。

梦中觉醒之人

这是在组成雷瓦利亚梦之世界的人们之中拥有特别强大的自我之人，他们能够在现实世界维持梦境的同时在雷瓦利亚苏醒过来，拥有能够与维尔对抗的能力。在本作里登场的“梦中觉醒之人”都是来自“《传说》系列”历代作的角色们，他们被路弗雷斯族幼子们做举行的召唤仪式召唤到这个世界里，与维尔进行战斗。他们虽然拥有着比路弗雷斯族更加强大的能够与维尔战斗的力量，但是由于在雷瓦利亚里他们只是意识体的具象化存在，所以很容易受到维尔的影响。由于雷瓦利亚的大部分土地都被维尔侵蚀了，所以如果没有能够净化维尔的路弗雷斯在身旁的话，他们很难保持住理智。如果他们的意识被维尔吞噬了，那么他们将会与维尔融为一体，同时在现实世界里的精神就会死亡，不会再次醒来。

梦紬

梦紬是指路弗雷斯族使用形象变化的能力，化形成能够与维尔直接战斗的强大力量形象（也就是“梦中觉醒之人”的形象）的现象。这一现象目前只存在于过去的传承之中，现在没有能够做到梦紬的路弗雷斯。

《梦幻同盟》的新要素

本作是《战略同盟》的移植作，从手机平台移植到掌机上势必会追加新要素。目前已经判明的新要素有：剧情全语音、追加那哈特篇的剧情、追加 OP 动画与过场动画、追加各角色的新秘奥义 Cut in。

顺便一提，原作的角色立绘质量非常高，非常还原 Production.I.G 的画风，同时还为当时的最新作《无尽传说》的男女主角裘德和米拉绘制了 I.G. 风的立绘与秘奥义 Cut in，看惯了游戏原作 ufotable 画风之后来尝试一下 I.G. 风的立绘也是一个不错的选择。

▶裘德与米拉的CUT。

◀首次参战外传作的《无尽传说2》兄弟尤里乌斯&路德加！

豪华的初回特典！

《梦幻同盟》的初回特典为收录了本作主题曲《光る暗》和片尾曲《怀かしい梦》的 DLC 下载卡片，卡片的封面为本作的绘师所绘制的新图，新图卡片共有三种类型，届时会以三选一随机的形式赠送给玩家，不久之后《传说》官网将会举行一次投票来决定三张卡片的角色图案，有兴趣的读者可以登录 BNGI 的《传说》官网进行投票。《怀かしい梦》同时也是原作《战略同盟》的片尾曲，在游戏配信时该曲子就十分受到好评。两首曲子的作曲都是椎名豪（代表作《神话传说》、“《噬神者》系列”），演唱者都为中川奈美。

来自《宵星传说》

CV：鸟海浩辅

有些毒舌不过会为了自己的信念而行动的青年剑士。

尤利·罗威尔

来自《深渊传说》

CV：子安武人

能够使用威力强大的术与枪术的迷之男子，脸上一直展露着笑容，但是没有人知道笑容背后的真意。

杰伊德·卡提斯

来自《永恒传说》

CV：南央美

性格天真烂漫同时也有着坚强意志的少女，很喜欢粘人。主要使用强力的攻击术和回复技。

梅露蒂

文 哪尼 美编 NINA

LOST DIMENSION

ロストディメンション

本作由 Lancarse 公司开发，Furyu 公司发行，这也是他们的第一款 PS3 平台作品。游戏的制作阵容相当豪华，请来了以“《战国 BASARA》系列”而出名的土林诚担任主要人物设定，三轮士郎担任 NPC 角色设定，主题曲则是由 fripSide 操刀制作并演唱。本作是一款设定在近未来的原创 RPG 游戏，面对即将被毁灭的世界，能力者们踏上了拯救世界的旅程。

即将毁灭的世界 未来能否被拯救?

失落次元		Furyu	角色扮演
多机种	ロストディメンション		日版
	2014年8月7日	本地1人	对应年龄：未定
	PS3/PSV售价为7180日元		

人物介绍

终焉 The End

CV：櫻井孝宏

随着“支柱”突然降临于现世，并肆意展开破坏与杀戮的神秘男人，他狂傲地对拯救世界的关键——能力者们，发出了作战宣言。

失落序曲

距离世界毁灭，还有 13 天！

自称「终焉（The End）」的迷之男子对现世进行肆意的破坏与杀戮。

他伴随着从次元的狭缝中出现的巨塔——“支柱”，降临于世。并向全世界发出了这样的宣言：

想要拯救世界么？那么来杀了我吧！我就在这巨塔的最高处等待。

若想要登上这“支柱”，就必须牺牲“能力者”！

同伴、亲人，都自相残杀吧，然后再登上这“支柱”向我挑战！

游戏的舞台，某一天从次元狭缝中出现的巨大建筑物——“支柱”，它吞噬了纽约的部分土地。超乎想象的尺寸和怪异的造型令人错愕，这一切究竟是谁出于什么样的目的而造成的，一切都在迷雾之中。

朝着“支柱”内部不断前进的主人公们，迎接他们的又会是何种残酷的考验呢？

©FURYU CORPORATION 2014 All Rights Reserved.

预知未来的能力者

春日井翔

原画

3D建模

CV：山本裕典

年仅 18 岁，却拥有预知未来的能力——洞察（Vision），能够提前知晓未来即将发生的事情。借助于这份特殊的力量，他拯救了许多身边的人，让他们免受这场破坏所带来的伤害。也正是因为这一原因，他被“对终焉特务机关”——「S.E.A.L.E.D.」看中，成为了挑战队伍中的一员。或许是因为从小就觉醒了预知的能力，并能够驾轻就熟地运用，所以现在即便不施展这一能力，他也依然具备了优秀的洞察力。

S.E.A.L.E.D.机关

「S.E.A.L.E.D.」是为了对抗“终焉”而紧急组织成立的联合国所属特务机关，不过为何能在如此短的时间内召集这么多能力者，其中的原因并没有说明。另外比较有趣的一点是，虽然写法不同，但「S.E.A.L.E.D.」机关的读音和漫威世界中的神盾局——「S.H.I.L.E.D.」是一样的，并且都是拥有众多超能力者的组织，至于其中是不是有所借鉴，就看大家怎么理解了。

审判系统

在 S.E.A.L.E.D. 机关的召集下，11 名肩负着拯救世界职责的能力者组成队伍，向“支柱”发起了挑战，但谁也不曾料到，在这个队伍中竟然有“背叛者”。

每当到达“支柱”的记录点时，便会强制进入“审判事件”，队伍中的所有成员们要通过投票来选出一名“背叛者”，得票最多的人便会被毫不留情的抹杀。需要注意的是，每次重新开始游戏时，背叛者是随机产生的，因此玩家完全无法预测最终的结果，这为游戏增添了更多紧张刺激的体验：究竟是真正的叛徒被肃清，还是无辜的同伴惨遭毒手？这种不确定性让这个支离破碎的世界更显残酷。

来自fripSide的主题曲

游戏的主题由近年来人气颇高的组合 fripSide 制作和演唱，是一首尚未发表的新歌，如果你喜欢 fripSide 的话，那么相信这也会是一个值得期待的关注点，而这也是 fripSide 第一次为一款原创游戏创作主题曲。

梦想成为歌手并不断努力的少女，不过无论是长相，还是成绩都很普通，是一个再平凡不过的高中生。虽说她可能并未意识到，自己如此坚持成为歌手的梦想，其实是内心深处对“平凡自我”的一种反抗。虽说拥有心灵感应的能力，但不知出于何种原因，她对这份力量感到十分厌恶，不到真正危机的时刻，绝不会轻易使用。

干涉思想的心灵感应者

立花洋子

原画

3D建模

CV：未来穗香

文 秋沙雨 美编 小瑟

英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演
多机种	英雄传说 闪の轨迹 II	日版
	2014年9月25日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS3：7800日元、PSV：6800日元	

在“Ⅶ组”全部公开之后接下来就是系列粉丝最注目的新参战角色与重要角色部分，在前作里暂时入队的莎拉教官以及NPC角色艾丽泽在本作里正式入队，同时公开的还有新角色“黑兔”阿尔提娜以及欺骗了前作玩家们感情的重要角色克洛乌。在系统方面，黎恩在前作里曾出现过的白发灼眼状态在本作正式被冠以“神气合一”并作为他特有的模式被收录到战斗系统中，除此之外还有在前作结局里让系列玩家们目瞪口呆的“骑神战”与新加入的“终极导力魔法”也揭开了神秘面纱。

妹妹参战再见旧友 骑神战起神气合一

教官与妹妹正式参战

艾丽泽·修瓦路兹

15岁 武器：西洋剑

CV：后藤沙绪里

修瓦路兹男爵家的长女，黎恩的妹妹，清纯与凛冽兼具的令人怜爱的少女，与同在“圣阿斯特莱亚女子学院”就读的艾尔菲因皇女是亲密的朋友。对没有血缘关系的哥哥黎恩抱着跨越了兄妹之情的爱慕。在帝国内战变得更加激烈的这一时刻，艾丽泽感受到哥哥对“Ⅶ组”所抱有的特殊感情，决定为了给哥哥开辟前进之路而拿起了武器。

背叛的友人与谜之新人

克洛乌·阿姆布拉斯特

19岁 武器：双刃

CV：樱井孝宏

曾隶属于托鲁兹士官学校二年级，虽然是黎恩等人的前辈但是由于翘课次数过多而陷入留级的危机，为了取得学分而暂时性地被编入“Ⅶ组”，是黎恩等人值得依靠的同伴。其真正身分是恐怖分子集团“帝国解放战线”的中心人物“C”，在前作里暗杀了铁血宰相，并驾驶着“苍之骑神·奥尔迪涅”压制了士官学校。在本作里他将作为强大的敌人出现在黎恩等人面前。

莎拉·巴雷斯塔因

25岁 武器：导力枪 & 片手剑

CV：丰口惠

担任“Ⅶ组”班主任的女性教官，在进入托鲁兹士官学校之前曾是拥有“紫电”别名的A级游击士。平时不说话的时候是个美人，但是却有着喜欢在大白天喝酒这样乱七八糟的生活习惯。在前作结局里与其他教官一起与向学院进攻的贵族联合军战斗，之后去向不明。

阿尔提娜·奥利翁

年龄：未知 武器：克劳＝索拉斯

CV：种田梨纱

代号为“黑兔”的少女，操纵着谜一般的漆黑傀儡“克劳＝索拉斯”，作为贵族联合势力的协助者在各地行动着，期间也出现在黎恩等人面前，但是其来历被谜团所包围。她与“Ⅶ组”的成员之一米莉暗有着不少共通点：相同的姓氏“奥利翁”、“克劳＝索拉斯”与米莉暗的傀儡十分相似代号“黑兔”也与米莉暗的“白兔”相近等等。

三大新系统公开

神气合一

在前作沉睡在黎恩体内的力量，玩家在前作里曾有两场剧情战可以使用这个状态来进行战斗。而到了本作里这个力量将作为黎恩特有的战斗模式“神气合一”正式加入到黎恩的战技列表之中。在“神气合一”状态下，黎恩的外表就会变成银发灼眼的状态，战斗数值提升，战技也会产生变化。不过这个状态有一个弊端就是黎恩不能使用道具和导力魔法，也不能够移动，这时候就需要队友在一旁进行辅助。

终极导力魔法（Lost Arts）

“终极导力魔法”是拥有 3 种属性的特殊导力魔法，将特定的结晶回路装备到结晶孔里之后就能够在战斗里使用了。不过最终导力魔法在战斗里只能使用一次，而且会强制消费魔法发动者的所有 EP。

骑神战

灰之骑神·瓦里马尔

前作里被封印在托鲁兹士官学校旧校舍地下的人型载人兵器，被制造于暗黑时代初期，其极具美感的骑士造型与现代的导力兵器以及结社“噬身之蛇”的人形兵器有很大的区别，而且还能够通过与起动者进行同步来发挥出远超过通常导力兵器的力量。目前所判明的骑神除了灰之骑神之外，还存在着“苍之骑神奥尔迪涅”等其他样式的机体。

CV：松原大典

系统介绍

骑神战在前作最终战里登场过两次，当时让很多没有心理准备的玩家吓了一跳，这是“《轨迹》系列”第一次导入了机械战斗的要素。在本作里，骑神战也将获得进一步的加强。

骑神战在平时的杂兵战和对机甲兵战时可以使用（当然也不排除剧情战强制使用的可能性），平时杂兵战时可以通过黎恩习得的特殊战技“骑神召唤”来叫出瓦里马尔进行战斗。骑神的性能十分强大，但是也有几个制约条件：每场战斗只能进行 1 次召唤以及每次召唤必定会消耗 200CP。

在杂兵战时的操作与平时无异，当对手为机甲兵时，攻击的形式就会有所变化，在攻击时玩家需要选择机甲兵的部分来进行攻击，当选中了敌人的弱点部位时很大的机率就会触发追加攻击，反之，如果没有选中弱点部位，那么玩家的攻击就会被敌人防御住，并对玩家进行反击。

同伴系统

在本作的骑神战里加入了新增的“同伴系统”，玩家操作驾驶骑神的角色时可以在其他队友里选择一人作为同伴参加到骑神战里，选择同伴之后玩家就能够使用“EX 导力魔法”，根据所选的同伴不同，“EX 导力魔法”也会有所变化。

文 Noah 编 宇宙人 美编 小瑟

综合格斗（Mixed Martial Arts，简称 MMA）作为一项新兴的竞技运动发展不过 20 年的时间，其影响力却已经不逊于已有百年历史的拳击，这都要归功于这项运动融百家之长于一身的特点。而作为当今规模最大的 MMA 联盟，UFC（Ultimate Fighting Championship 终极格斗冠军）在全世界范围内拥有数千万的拳迷。体育游戏大厂 EA Sports 自然不会放过这块肥肉，他们在去年的 E3 发布会中正式公布了这款全新的 UFC 游戏，而随着 6 月 17 日发售日的临近，更多的情报也陆续浮出了水面。

EA 终极格斗冠军赛	EA	体育
多机种	EA Sports UFC	美版
	2014年10月7日 / 本地1~2人，在线2人 / 对应年龄：18岁以上	
	XOne/PS4售价为59.99美元	

UFC相关游戏发展史

其实 UFC 最初的几款游戏并非是与 EA Sports 合作推出的，而是北美的另一家老牌游戏商 THQ，原因是他们非常成功地制作了“《WWE》系列”。在合作期间，THQ 一共推出了 4 款游戏，分别是《UFC 毋庸置疑 2009》、《UFC 毋庸置疑 2010》、《UFC 毋庸置疑 3》以及一款专业的 Kinect 健身游戏《UFC 私人教练》。之后，THQ 因为财务原因倒闭，其旗下的众多品牌被瓜分一空，EA Sports 也顺势成为了 UFC 官方认可的最新游戏合作厂商。

在 2013 年 EA 的 E3 展前发布会中，最新的《UFC》游戏与《FIFA》以及《NBA》新作共同登场，成为了 EA Sports 的三大品牌之一。当晚，UFC 主席达纳 – 怀特携时任轻量级冠军本森 – 亨德森与轻重量级冠军乔恩 – 琼斯一起到场为新系列造势，而当场放映的即时演算宣传片更是吊足了全世界拳迷的胃口。

■尽管知道《UFC私人教练》的玩家寥寥，但这绝对是史上最具健身效果的Kinect游戏。

独特的“四肢”操作系统

作为一款脱胎于真实竞技运动的格斗游戏，游戏中的每一个动作都是人类可以实现的，因此其操作也不可能像传统意义上的格斗游戏那样花哨复杂。为了尽可能模拟出比赛中的感受，EA Sports 特地为其设计了一套被称为“四肢”的操作系统。在该系统中，X/Y/A/B（□/△/×/○）四个按键分别对应人类的四肢，而 RT/R2 键则兼具防御与躲闪功能。

在比赛中，按下右手四个键位中不同的按键就可以用其对应的肢体去攻击对手，而当被对手攻击时，按下 RT/R2 键可以起到一定的防御作用，但效果并不明显。要想完全防住对手的进攻并完成反击，则要在按下 RT/R2 键的同时正确按出对手进攻时所用的肢体按键，这就要求玩家不仅要反应灵敏，同时也要预判出对手的进攻方式，过程紧张而刺激。

当然，综合格斗运动并不像拳击那样，地面缠斗同样是其不可或缺的重要组成部分，这些操作将由左右两根摇杆来完成。玩家可以将

▲安东尼–佩提斯飞踢本森–亨德森的经典一幕在游戏中逼真再现

右摇杆旋转不同的角度来模拟选手擒拿缠绕各个关节的动作，同时拨动左摇杆来控制身体在地面中的位置，以便从最好的角度来控制对手。

而当玩家成功锁住对手的时候，画面上会出现一个进度条，对手会通过将右摇杆拨动到不同的方向来试图挣脱（减少进度），这时玩家也要及时将右摇杆拨动到相同的位置阻止对方。与此同时，玩家还可以拨动左摇杆来让进度条增加的更快，直到涨满后就可以降服的方式击败对手。据悉，游戏中将包含 29 种不同的降服技来供玩家尝试。

◀切尔-松恩在游戏中纤毫毕现的逼真表情。

■安东尼-佩提斯（左）VS 吉尔伯特-梅伦德兹（右），优秀的图形引擎令人惊艳。

“有妹子可玩”的拟真格斗游戏

EA Sports 官方确认，在这款最新的 UFC 游戏中将有可以操作的女子选手，不过因为 UFC 组建女子量级时间不长，因此暂时只公布了两位最知名的可操作女性选手，她们分别是现任女子雏量级冠军“十字固女王”隆达 - 罗西以及她的宿敌米莎 - 塔特。两位妹子在现实中的恩怨情仇也将在这款游戏中真实再现。

当然，鉴于这是拟真类的格斗游戏，因此女子选手们在当中的着装以及身材比例也会完全遵照现实。不过两人都是气质美女，那些玩惯了《死或生》系列的玩家们大可通过这款游戏来感受一下现实生活中的女子格斗家的魅力。

■玩家可以亲自操作隆达-罗西（左）与米莎-塔特（右）在八角笼中展开“猫斗”

■游戏中的米莎-塔特

■这张“很黄很暴力”的图片揭露了李小龙将在游戏中登场的消息。

“很黄很暴力”版李小龙？

李小龙被称为是“综合格斗之父”，这是因为他提倡最好的格斗流派就是没有流派，也就是要融合百家之长，这与综合格斗的诞生理念不谋而合。为了纪念这位史上最伟大的功夫巨星，EA Sports 官方早前已经确认李小龙将是游戏中可使用的隐藏人物之一。根据目前的情报，玩家有两种方式可以在游戏中解锁这位功夫传奇，一是在专家难度下击败由电脑控制的李小龙，二是通过预定游戏获得的特典直接解锁。

值得一提的是，官方在揭晓李小龙这位可操作人物的时候，曾放出了他在《死亡游戏》中的着装作为提示线索（没错，就是那身很黄很暴力的黄色紧身服），结果受到了一片好评。因此有猜测认为“很黄很暴力”版的李小龙可能会在未来作为 DLC 人物推出。

■“综合格斗之父”李小龙在游戏中的造型。

EA Sports 官方确认这款最新的 UFC 游戏将会推出试玩，下载的玩家将可以提前建造一台个性化的八角笼（UFC 比赛场地），并感受次时代图形引擎带来的脱胎换骨的人物形象。本作确认将只会推出 PS4 和 Xbox One 版本，本世代以及 PC 版都不存在。官方给出的解释是只有最新一代的主机才能完全发挥游戏优秀的图形引擎。游戏预定在今年的 6 月 17 日正式发售。

■游戏封面敲定为乔恩-琼斯 VS 亚历山大-古斯塔夫森的经典一战，将只会发售PS4以及Xbox One版本

FREEDOM WARS 自由戰爭

自由战争	SCE	动作
PSV FREEDOM WARS		日版
预定2014年6月26日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：12岁以上
售价为4800日元		

文 宇宙人 美编 NINA

《自由战争》是目前PSV上惟一一款还未发售的全新的共斗游戏，因此也吸引了不少PSV玩家的关注。本期UCG整合了游戏公开至今的重要情报，为大家全面介绍本作的面貌。而随着发售日接近，制作组也宣布将会在6月12日发布试玩版（如果有《暗魂献祭 三角势力》早期购买特典的话，6月6日就能提前下载到），届时不要错过。

角色简介

咎人

玩家在游戏中所扮演的角色，也是大部分参战角色的统称，根据游戏的世界观每个人自生下来那一天起就会背负100万年的牢狱惩罚，为了获取自由必须赌上性命参与名为“志愿服务活动”的战斗，以此来抵消自己的刑罚重获自由。

附属终端

每一个咎人都会配备一位名为“附属终端”的人型机器人，它们的主要工作是监视咎人的一举一动，并且判断他们的行为是否合规，为此它们几乎会24小时一直跟随着咎人。不过，咎人执行任务的时候它们也会一同出动，并且还会给予各种支援。

©Sony Computer Entertainment Inc.

世界观

在资源已经枯涸的近未来，世界上已经再也不适合生物生存了。仅存的人类为了生存下去在世界各地建立了名为“圆形监狱”（以下简称“PT”）的牢国都市，为了争夺仅有的资源，PT 之间会不断发生冲突。

而在这个世上，要消耗资源的存在都是有罪的，所以每个人自生下来就会背负 100 万年的牢狱之刑。如果想争取过去每一个人都拥有的“自由”就必须赌上自己的性命参与战斗。

咎人活动流程

一、与附属终端一起执行任务

PT 内的组织“安全保障局志愿服务管理部”会根据咎人的编号（等级）向他们发行符合他们水平的志愿服务，这个步骤相当于其他共斗游戏中根据玩家等级领取任务的设定。咎人对 PT 作出贡献的方法大致上有两种，1 完成志愿服务活动，2 是在活动中成功夺取到资源并交给 PT。成功的话就能减轻自己的刑罚。

二、志愿服务达成，获得减刑和恩赦点数

完成任务之后，志愿服务管理部就会根据任务的完成情况对咎人给予减刑，此外还能额外获得恩赦点数奖励。

三、解放新的“权利”，参加新的志愿服务任务

利用恩赦点数能够提升自己的等级，从而获得挑战更高级的任务的权限，从而得到更多的减刑机会。除此之外，恩赦点数还可以用来开启 PT 中设施的使用权，以及一些系统的使用权限。

可解放的权利

- 日常行动相关权利，具体包括外出、跟其他咎人和市民对话等权利；
- 角色自定义权利，可以设置角色本身和附属终端的各种外观；
- 系统使用权，主要是包括武器道具的生产、开发权利；
- 武装辅助权利，即出战的时候身上可以携带的道具数量提升。

贝雅特丽齐

CV：中村绘里子

剩余刑期：950,930年

被监禁在 PT 最深处的少女，后来被主人公救出，并且作为咎人跟主人公一行人一起参与作战。性格积极，熟悉各种机械。

艾莉叶丝·M

CV：石田彰

剩余刑期：100万年

新进咎人，是主人公的伙伴兼竞争对手。因为跟主人公的境遇相近，所以经常互相协助并且一起商议问题，偶尔还会互相竞争。虽然以前有过叛逆期，但他是个为同伴着想，不会拒绝委托的率直少年。

马堤亚斯·“雷欧”·布鲁诺

CV：原由实

偶尔突然出现在主人公面前的神秘少女，但是她出现的时候总是宛如身处梦境一般的世界中。她的目的和身份一切不明。

都市国家之间的对决

►似乎玩家之间也有PK的设定。

志愿服务活动

作为共斗游戏最重要的自然是战斗系统，本作中玩家战斗的目的是为了减轻自己的刑罚。而进行战斗也是咎人为数不多的可以被允许的权利。玩家在战斗中除了要打倒强敌之外，还要从大型敌人身体中救出被困住的市民，这个设定在之前的前线中已经为大家介绍过，这次主要介绍的是武器和荆系统。

武器

近战武器

跟大多数共斗游戏一样，本作的武器分近战和远程两大类，而每个种类有三种武器类型。咎人可以在远、近武器中各选择一把出战，并且在战斗中可自由切换。这个设定以及武器的数量跟《噬神者》初代极其相似——毕竟都是同一个开发组制作的。玩家在实战中可以因应情况切换武器作战。

小剑

轻盈、机动性和攻击速度优秀的近战武器，攻击间隔小，能施展出快速华丽的连段，但是缺点是伤害较低。

大剑

攻击硬直大，连段比较单调，但是拥有近战武器中最高的攻击力以及最广的攻击范围。

枪

以突刺动作为主的近战武器，判定集中在正前方，背后也有攻击判定，伤害输出也比较优秀。

艾尔弗蕾迪·“坂本”·卡布瑞拉

CV：东山奈央

剩余刑期：854,200年

拥有跟外表完全不一致的超高战斗力，在PT内某处的非法斗技场“Royal Round”中称霸的现役最强冠军。经历了某次任务之后与主人公和马堤亚斯一起执行志愿服务活动。另外，她的姓氏似乎也表明了她与乌维的关系。

乌维·“坂本”·卡布瑞拉

CV：中田让治

剩余刑期：775,410年

在难以生存的PT中，总是能屹立于战场上，多次为PT作出了重大贡献的战士。经过他教导的咎人很多都成为了独当一面的战士，而主人公也在他的教导下踏上了寻求自由与觉悟的道路。（题外话：贡献了这么多年的战士刑期都还有七十多万年，其实根本就没打算放人的吧。）

卡洛斯·“迪奥特修斯”·金纳

CV：藤原启治

剩余刑期：793,240年

其他PT所属的咎人，乌维的竞争对手兼损友。性格轻浮而且精打细算，但是比起减刑或者拯救同伴，他更在意是否能快乐地生存下去。说话无论是玩笑还是认真，他的语气都会让周围的人感到迷惑。虽然因为好友的关系隶属于其他的PT，但却整天在主人公所在的PT活动。没人能知道他的真正想法。

远距离武器

个人携行火器

机关枪和突击步枪等武器都属于这个类型，火力虽然被大大地限制了，但胜在子弹数够多，适合持续作战。

多目的武器

该分类下主要有火箭筒、导弹发射器等武器，无论攻击力还是范围都非常出色，但是子弹数有限，使用时务求一击即中。

分队支援火器

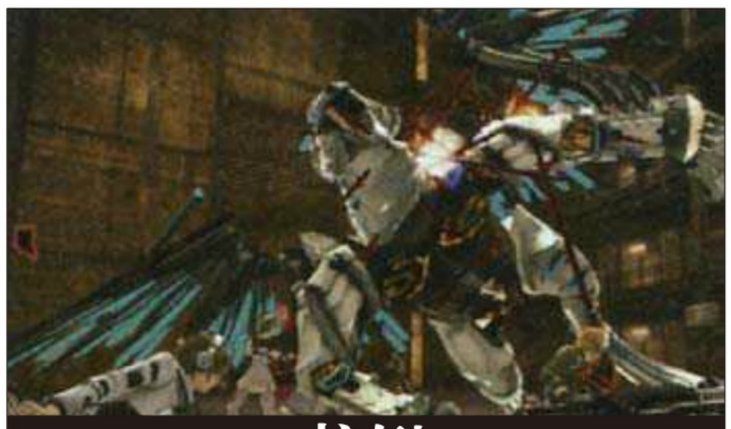
火力高弹药足的加特林机关枪、持续高伤害的火焰喷射器等等特殊枪械都属于这个类别，因为都是一些具有个性的武器，所以泛用性不高。

荆

每个咎人手臂上都缠绕着一束荆棘，这束荆棘是《自由战争》中的重要道具，其作用囊括了移动、拘束、攻击等多个方面。

拘束

荆最基本用法之一，满足特定条件之后长按使用荆的按键，荆就会像绳子那样绑住敌人让其在一定时间内无法运动。



拉倒

荆最基本的用法之二，将荆缠在敌人身上，然后连按按键将敌人拉倒地，无论多大型的敌人都能使用这招。

攻击

除了辅助之外，荆也可以像近战武器那样进行攻击。

希尔薇娅·安娜斯坦斯

CV：浅川悠

PT 的法律和秩序的守护者，安全保障局第 35 社会防卫群调查会队长。作为 PT 上层思想的代行者，她的管理非常严苛，但归根究底还是出于保护同伴的爱，只是她不擅长表达感情而已，所以给人冷酷无情的感觉。

CV：赤羽根健治

跟主人公关系不错的市民。性格纤细而且认真，同时还是个“妻管严”。主人公在志愿服务活动中把他救回来，此后他们之间便经常交流，在交流的过程中还告诉了主人公市民的生活、想法、PT 的社会构造、成立目的等情报。有时候甚至明知道违规的行为也要帮助主人公。

CV：井上麻里奈

贝雅特丽齐的妹妹，天狱对地上部队的队长。平时虽然文静，但实际上非常好战。某天接到了任务要求追寻从天狱失踪的姐姐而来到地上。

CV：诹访部顺一

剩余刑期：999,999年

敌对 PT 的王牌，全世界最强的咎人之一。使用“原初之三机”之一的“愤怒的烈火”，成功征服了大量 PT 并收复到自己所属的巨大 PT 之下。因为他的巨大野心，因此主人公和贝雅特丽齐与他将会有多次交锋。

娜塔莉亚·“9”·乌

尤里安·沙达特#e

阿贝尔·“修特拉菲”·巴尔特

贴附

利用荆像绳索那样将玩家绑在敌人身上，然后可以零距离攻击或射击，一口气给予敌人巨大伤害。

楼宇间的立体移动

除了协助攻击之外，荆另一个重要作用就是像“立体机动装置”那样让玩家可以在楼宇建筑之间进行立体的移动。使得移动方式更加爽快。

天空中的强大势力“天狱”曝光！

咎人们的战斗除了跟其他 PT 之间互相抗争之外，从目前的资料来看还将会面对强大的势力“天狱”。天狱是漂浮在空中的都市国家，他们的科技和文明水平远超地面，而用那些科技制作出来的生物兵器——天狱掠夺者，更是拥有毁灭性的战斗力。

■局部地区正在发生天罚。

天狱偶尔会对地面上的 PT 发动大规模进攻，这种行动被称为“天罚”，受到天罚的都市不得不跟平时不会遇到的天狱掠夺者对抗。虽然死于天罚的咎人不计其数，但是从中击败敌人也有机会回收到非常珍贵的资源，对 PT 的科技发展也是有很大帮助的。所以也有极少数的咎人期待天罚的发生。

丰富的荆类型

除了上述基本作用之外，荆还有很多不同的种类，根据荆质的不同在实战中还会发挥出不同的效果。游戏过程中玩家可以逐渐解放不同荆质的使用权限，为实战带来更多便利。

束缚性荆质管制装备

散发着红光的荆，捕捉敌人的能力进行了活性化，除了能更容易缠住敌人之外，还能制作抵御敌人入侵的陷阱。

治疗性荆质管制装备

散发着绿光的荆，治疗和支援能力进行了活性化，接触到荆的同伴能回复体力或解除异常状态。还可以在一定范围内制作回复区域，让在里面的同伴持续回复体力。

防御性质荆质管制装备

散发着白光的荆，防御能力进行了活性化。能够给自身范围内的同伴提高防御力，还可以在自己前面制作荆墙。此外，如果跟同伴的荆连接起来还能增强防御效果。

天狱掠夺者 庚辰

以已经灭绝了的老虎为原型，在背部加上了翅膀，给人带来恐惧的形象。在性能方面，它拥有远超人工掠夺者的敏捷性和飞行能力，但即使如此也只能体现出天狱科技的凤毛麟角。

跟人工掠夺者一样，胸部设置了“鸟笼”用来捕获地面上的人类。

天狱掠夺者 柏拉多克萨

以已经灭绝了的蜘蛛为原型制作，因为体型巨大同样会给人带来恐惧的感觉。攻击力强大，而且拥有非常丰富的重型爆破武器。

光明新生

Shining Resonance™ シャイニング・レゾナンス

首次以龙为主角

文 时雨 美编 NINA

2004 年发售的《光明之泪》在“《光明》系列”中具有重大的转折意义，它更改了“《光明》系列”的世界观，系统也进行了大幅度的更改，角色设定交给了 Tony，而这些新变化也是“《光明》系列”续作的基本走向。

《光明之泪》发售至今已经度过了十年的岁月，开发组力图让《光明》新作刻下新的历史轨迹。作为系列的最新作，《光明合奏》将集结开发组的全部实力，将世界观进行革新，以“龙”和“乐器”作为本作的关键点和魅力点，那么本作将会有什么新的内容和理念呢？接下来让我们一起来看看！

光明合奏		SEGA	角色扮演
PS3	シャイニング・レゾナンス		日版
	2014年12月11日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为8222日元		

主人公 煌龙伊路凡

稀少的龙族幸存者，影响世界整体的存在。但由于其力量过于庞大，被各种各样的人盯上。与他一起战斗的伙伴所演奏的音色，会对其产生各种各样的影响。而伊路凡本身的愿望，在于找到以前帮助过自己的少女。他和少女的羁绊加深的时候，会发生什么样的奇迹呢？

背景故事

远古的大陆有一片被称之为“阿路芙黑姆”的神之地。自从曾为这个世界带来繁华的龙灭绝以来，经过了很长的时间。龙的灵魂被结晶化，散落到世界各地。但在某个时刻，人们确认到了龙的生存，他的名字为“煌龙伊路凡”。为了追寻失去的龙之力，帝国军、教会势力以及仇视龙的复仇者们都开始了行动。从他们手中救下龙的，是一名少女。龙的身边再次聚集起了“龙奏骑士”，而龙的记忆中，幼年时救下了满是伤痕的自己，关于少女的记忆渐渐复苏。而这一次，是命运一样的再会。

龙与少女的旅程，奏响了美不胜收的物语。

引导龙的雷之王女

「与其在那烦恼倒不如跟我来，需要你力量的人有很多，知道了么！」

职业：魔法骑士
武器：剑、盾
主要魔法：雷击系

索尼娅·布兰修

本作的女主人公，身为队伍领导者的存在。靠海而丰饶的阿斯塔利亚王国的王女，为了复兴国家，率领着众多的人们和帝国而战。强势不逊于男性的性格，电光石火的行动力让她被称之为“阿斯塔利亚的雷之王女”。

她带着龙奏骑士，从帝国军的研究设置救出了传说中的龙，也就是主人公的煌龙伊路凡。这也成为了本作故事的开端，以后，煌龙就在她的保护之下作战。值得一提的是，王家有代代相传的龙刃器存在，但还没交到索尼娅的手中。

©SEGA

雾花·朵娃·阿露玛

继承远古歌谣的少女

「对不起，我对人类一点兴趣都没有。我所知道的只有龙的内心……」

职业：歌巫女
武器：龙翼弓 神乐之筝
主要魔法：神圣魔法

继承能操纵大自然精灵力魔法歌“圣印歌”的精灵族“歌巫女”，具有特别的能力，能够感受到接近的龙的气息。持有传说的龙刃器“龙翼弓 神乐之筝”，作为龙奏骑士的经验很少，战斗中以治愈为主，但在战斗能力上还属于未知数。

以往作为“歌巫女”被重视着养育而大，很少与人接触，所以给人一种冷淡的感觉，但实际上内心非常温柔。喜爱唱歌。

龙刃器与龙奏骑士

作为本作的关键要素，龙刃器与龙奏骑士贯穿游戏的始终。一度繁华至极但已绝迹的传说中的生物：龙。从龙的体内产生的武器就是“龙刃器”。在这个世界中存在着少量的龙刃器可以演奏出魔法的旋律，当音乐响起的时候就能够唤醒龙的力量。手握龙刃器操纵龙之力量——即大自然之力的人被称作“龙奏骑士”，是人们所尊敬的对象。

Check!

制作组考虑到世界观改革至今已经十年，为了赋予这个系列新的生命力，决定要“回归王道幻想角色扮演游戏。”说到这，龙自然就是当中的王道了！加上《光明之刃》与《光明之舟》的音乐受到了不少玩家的好评，因此决定以龙与音乐作为主题来构成本作的世界观。

在这个世界观的构筑下，主人公为龙、龙奏骑士们依靠手中的龙刃器演奏音乐，仿佛就是在战场中演奏的乐队。相信玩家们也可以感受到本作在音乐上一定下了不少的功夫。更为奇妙的是，随着玩家操作的主要角色不同，音乐的效果也会有所变化。

以乐器的音色与龙共鸣！

作为本作战斗系统的核心，音乐和龙是当中的关键部分。在战斗中，玩家需要操纵一个角色，配合实时的动作战斗系统，这给玩家一种玩动作游戏的快感。值得一提的是，队伍中如果有龙存在，伙伴们就能使用音乐灵活应对战斗。利用龙刃器奏出音乐的队伍，就像是乐队驰骋在战场一般。当然，玩家也可以操作龙进行战斗，但由于其能力过于强大，制作组表示会对其进行限制，只让玩家在关键的时候使用！

▲以音乐与龙共鸣，将战斗变成演唱会，运用各种要素灵活应对战斗。

阿格南·布雷哈特

「听着我这热烈的爆炸声而死去吧！」

爆音的炎术师

职业：魔导师
武器：龙炎杖 伊古利特
主要魔法：爆炎系魔法

传说龙刃器之一的“龙炎杖 伊古利特”使用者，是自由操纵爆炎的流浪龙奏骑士。演奏宛如燃烧一般的音乐让现场变成演唱会一样的热血男子。虽然身为魔导师但对自己的体力很有自信，也会担任前卫的战斗。给人吊儿郎当的感觉，但实际上是一个关心别人的人。在游戏中就像是主角哥哥一样的存在。

可见式的遇敌方式

游戏采用的是“明雷”的遇敌方式，只要在大地图上接触敌人就能进入战斗，游戏会切换画面进入战斗界面。在大地图中玩家可以看到敌人领队的怪物以及名字，选择自己能战胜的对手进入战斗，也是本作中需要掌握的战斗知识之一！

音乐的力量强化的伙伴

只要在战斗中使用龙刃器奏响音乐，就能在龙和同伴中形成共鸣。在这个模式下，角色可以使用强力的技能，同时游戏中的音乐也会有所变化。

Check!

前几作的《光明》作品登陆的都是掌机平台，但细心的玩家会发现，本作登陆的只有家用机的 PS3 平台。对此，制作组表示家用机平台可以重现高精细的人物建模。本作的人物建模有了大幅度的进化，即使在 3D 的画面下也能表现出 Tony 所描绘的精美画风。而且人物建模经过了处理，比如雾花和服上的振袖会摆动，该摇动的地方也是会摇的。

“龙机械”是指进行独立研究的帝国军利用人工手段而复活的龙。具有传说中武器名的它们具有各自的意志，与帝国的龙骑士一起袭来。在游戏中，龙与龙之间的大战具有非常强的魄力。

冰苍铗龙 盖伊博尔格

红莲枪龙 特里修拉

雷戟轰龙 刚尼尔

以龙为目标的黑狼

盖欧鲁古·扎鲁巴德

职业：大司教骑士
武器：剑

担任帝国刻龙教会特务骑士团贝依欧鲁夫团长的男人，为了达成目的不择手段。性格冷酷为人所畏惧。其率领的最精锐部队在帝国军当中也是数一数二的，他遵从着皇女的旨意在前线指挥。

「并不是神挑选人，而是神选择了人。我作为神的代理者，已经通过我的剑看穿了你的命运！」

结语

从目前的情报上看，本作在世界观构筑上的确有一些独特的地方，游戏的画面比起前几作也有了不少的进步。但在战斗系统的风格上和前几作有所类似，在此基础上更改为类似“《传说》系列”和“《星之海洋》系列”的实时战斗系统。由于目前情报有限，动起来的样子我们还不得而知。对本作感兴趣的玩家，不妨留意杂志的后续报道！

近期公开最震撼的作品非《光环 5》莫属，而且还是次世代主机 Xbox One 独占，广大 X360 玩家这下有升级自己机器的理由了吧。至于日本市场方面虽然没有如此耀眼的作品，但是新作的数量却相当多。比如“《魔装机神》系列”的完结篇，以及近两个月在日本霸榜的《妖怪手表》续作，相信无论是偏向哪个类型的玩家今年都会“忙”不过来吧。

进击最前线

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽

光环5 守护者

Halo 5: Guardians

●简介

“《光环》系列”一直是 Xbox 主机上最瞩目的大作，同时也是 Xbox 主机最重要的推手，它往往承担着体现主机机能极限的重责，因此即将在 2015 年秋季发售的《光环 5 守护者》让人尤其期待。343 工作室的总经理 Bonnie Ross 表示工作室已花费大量的人力物力，力求打造出划时代规模的游戏体验。游戏的每一个画面都将会以 60 帧完美呈现，而系列中以稳定性著称的专属对战服务器也将大量投入，Bonnie Ross 承诺，本作的规模将远胜《光环 4》，前作中一些核心的元素依旧会保留到本作之中，加上 Xbox One 的全新机能后，使得本作将会是承载 343 团队一切才华的游戏。在本作中。玩家将再次延续士官长的传奇故事，目前关于故事的具体内容还不得而知，但已公布的图片中形似女性斯巴达战士的人的身份让人在意，而这些谜题就有待官方的进一步消息来揭开了。

【文：伽蓝】

●机　种：Xbox One
●类　型：主视角射击
●发行商：Microsoft Studios
●发售日：2015 年秋

●亮点细数

“《光环》系列”的Xbox One首战
全面超越《光环4》的广度与深度

孤岛惊魂4

FARCRY4

●简介

玩过《孤岛惊魂 3》的玩家一定对游戏中的大反派 Vaas 记忆犹新，在这个没有法律并充斥着暴利的世外国度，一切都充满了未知。Ubisoft 不久前公布了系列的最新作，本次的舞台来到了世界之巅——喜马拉雅山，玩家将要在名为“Kyrat”的虚拟地区展开全新的冒险之旅。从目前的消息来看，本作应该会延续之前的狩猎系统，同时强调了与动物之间的互动，而整个“Kyrat”也将会被瞭望台划分为若干区域，通过不断地消除敌人据点来获得更多的可移动范围。前作的初回特典中登场的角色 Hurk 同样会出现在新作的特别任务当中，新登场的反派是当地独断专制的暴君，不过看起来好像没有 Vaas 那么犀利，希望能给玩家们带来一些惊喜。可以想象当你控制游戏的主角孤身一人站在雪山上的村庄时，皑皑白雪环绕在四周，身旁不时会出现可爱的兔子甚至是凶猛的老虎，这种身临其境的感受将在 11 月 20 日向我们袭来。

【文：乐小游】

●机　种：PS3/PS4/X360/Xbox One
●类　型：主视角射击
●发行商：Ubisoft
●发售日：预定 2014 年 11 月 20 日

●亮点细数

丰富的武器与驾驶载具设定
充满神秘的雪山村落
令人热血沸腾的狩猎之战

妖怪手表2 元祖·本家

妖怪ウォッチ2 元祖／本家

●简介

去年7月《妖怪手表》刚发售的时候是一款不怎么起眼的作品，首周销量也只有5万多，但当时恐怕谁都猜不到发售至今将近一年里能持续热卖，而且后劲十足，最近两个月销量还稳定维持在日本销量榜的前三甲内，可以说是一款慢慢发展起来的大作。如今总销量即将突破百万，搞不好会成为3DS继《动物之森》和《朋友聚会》之后又一款长卖霸榜的游戏。时隔一年，前作的热度尚未退减，Level-5又公开了这款游戏的续作《妖怪手表2》，而且这次还大胆地像《口袋妖怪》那样分成了两个版本发售。新作中增加了大量的新妖怪，当中有不少日本传说的“古典妖怪”，比如妖怪伞、泥田坊等等，两个版本有各自独占的妖怪，比如《元祖》有大蛇，《本家》有九尾等。部分任务以及BOSS妖怪都有区别。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：角色扮演
●发行商：Level-5
●发售日：预定2014年7月10日

●亮点细数

大幅增加的妖怪数量和内容
双版本齐登场

心理测量者

PSYCHO-PASS サイコパス

●简介

随着Xbox One的日版发售日确定，5pb.在5月27日召开的Xbox One游戏发布会，这次发布会上一口气公布了三部作品，其中除了之前为大家介绍过的“空想科学ADV”第四作《混沌之子》之外，还首次公开了知名动画《心理测量者》的游戏版。本作讲述在一个人类的心理状况可以被“先知系统”测量并量化的近未来社会，警察机构在这个系统的指引下与罪犯或者准罪犯进行斗争的故事。游戏版的剧本由原作者虚渊玄监修，并由他所属的开发商Nitro+制作全新的剧本。故事的时间线将发生在动画的第1～6话之间，舞台从都市中心转战离岛。此外还会追加男女主人公各一名，以他们的视角与刑事课1系的同伴一起解决事件。

【文：宇宙人】

●机　种：XOne
●类　型：文字冒险
●发行商：5pb.
●发售日：未定

●亮点细数

虚渊玄监修，Nitro+制作的全新剧本
支持Kinect和Smart Glass功能

侦探绅士F 侦探们的谢幕

ミステリ－トF 探偵たちのカ－テンコ－ル

●简介

5pb.的游戏发布会上公布的第三款作品家就是这部《侦探绅士F》。《侦探绅士(ミステリ－ト)》是Abel Software在2004年于PC平台发售的文字冒险游戏，也是“《侦探绅士》系列”的第二弹作品，2006年时追加了语音登陆PS2平台，随后2008年移植PSP的《侦探绅士 八十神薰的挑战》是在PS2版的基础上追加了多达62话的外传短篇故事，不过并未完结，之后2011年由于原作者菅野洋之去世，令本作一度成为了绝响。而这次XOne的《侦探绅士F》将会继承他的遗志让系列画上完满的句号，其中不仅制作了全新的《侦探绅士2》，还将《八十神薰的挑战》完全重制，两部作品一并收录，让没有接触过本作的玩家可以一口气体验完整的剧情。

【文：宇宙人】

●机　种：XOne
●类　型：文字冒险
●发行商：5pb.
●发售日：预定2014年内

●亮点细数

侦探推理名作复活
前作完全重制并完整收录

魔法高校的劣等生 超越法则

魔法高校の劣等生 Out of Order

●简介

人气轻小说《魔法高校的劣等生》在4月份改编成动画开播之后，BNGI趁热打铁公开了改编的3D动作游戏。本作中采用了卡通渲染的3D画面，玩家可以操纵主人公司波达也和妹妹司波深雪，驱使丰富的魔法进行战斗。本作的战斗追求展现魔法的强大破坏力同时，还要需要玩家有策略地运用魔法作战。原作中的魔法不仅会悉数登场，演出效果也会忠于原作高度还原，发动“战略级魔法”的时候还可以波及地形给予对手重大打击。此外，主人公还可以在建筑物墙壁上移动，不用局限在一个平面上战斗。而本作的故事将会采用游戏原创的剧本，由原作者佐岛勤监修，并且有多结局要素，可以说是粉丝不容错过的作品。

【文：宇宙人】

●机　种：PSV
●类　型：动作
●发行商：BNGI
●发售日：未定

●亮点细数
热门ACG作品改编
忠实还原原作的魔法战斗

排球少年 连结顶点的景色

ハイキュー!! 繁げ!顶の景色!!

●简介

《排球少年》是2012年2月在《周刊少年JUMP》开始连载的漫画，今年4月还改编成动画版，借着动画正在热播的势头，BNGI公开了本作的游戏版，平台为3DS。游戏采用了4头身的Q版3D建模。游戏模式分成了文字冒险和排球比赛两个部分，文字部分中玩家可以从日向翔阳和影山飞雄两位主人公中选择其一，以他们的视点来体验本作的故事。而排球比赛部分将会结合角色育成要素，具体的玩法和系统目前尚未公开，不过像原作中日向信任着影山的托球而使出的“超人快攻”在本作也会再现出来。可谓粉丝不容错过的作品。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：体育
●发行商：BNGI
●发售日：预定2014年内

●亮点细数
重视原作的设定
结合育成要素的游戏模式

徽章战士8 甲虫版·锹形虫版

メダロット8 カブトVer./クワガタVer.

●简介

诞生与1997年的《徽章战士》可以说是一部颇为经典的作品，从最初的GB到现在的3DS，默默地陪伴着任天堂的掌机一同发展。如今系列正统第8作也公开了最新情报了，这次采用了新的世界观，新主人公索尔特因为尊敬的父亲在徽章战士犯罪事件中死去而决心成为徽章战士侦探。跟系列其他作品一样，本作可以收集各种部件给自己的徽章战士进行换装，打造出具有自己风格的徽章战士。本作登场的徽章战士总数超过200台，使得换装的外形更加丰富。游戏的战斗系统延续了“3 VS.3”和“击破了敌方队长头部零件就算胜利”这种形式同时，玩法也变得更加简单，让新手能更轻松地游玩本作。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：角色扮演
●发行商：Rocket
●发售日：预定2014年8月28日

●亮点细数
徽章战士制作自由度更高
全新的世界观和故事

相州战神馆学园 八命阵 天之刻

相州战神馆学园 八命阵 天之刻

●简介

本作是今年2月份发售于PC平台的文字冒险游戏《相州战神馆学园 八命阵》的移植作。故事讲述的主人公柊四四八拥有特殊的体质，他在每天晚上都会宛如进入另一个世界一样作着一个连续的梦境。直到他结识了同样拥有这个体质的女主角世良水希之后命运发生了改变，他发现能够带同伴一起进入梦境世界。最初只是觉得不可思议而与伙伴一起乐在其中，但渐渐察觉到这是非常危险的事情，因为一旦进去这个梦境的人之后都会被杀害，而且绝对无法逃脱。解决的方法只有两种，一是就这样死掉，二是查清这个恶梦之谜。跟其他大部分AVG一样移植之后会删掉或修改某些内容，但基本剧情没有变化。而随游戏初回限定版附送的广播剧CD也会讲述新的内容。

Light是家比较老牌的PC文字游戏开发商，近年来制作的文字AVG以战斗题材居多，而且设定也非常中二（本作光看的标题就能知道），不过在玩家之间也有不错的评价，其作品也有不少移植掌机平台，比如《神咒神威神乐 曙之光》（PSV）和《Dies irae》（PSP）。

【文：宇宙人】

●机　种：PSV
●类　型：文字冒险
●发行商：Light
●发售日：预定2014年7月24日

●亮点细数

中二而精彩的剧情
相信我，山村响这个CV超赞

超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木

スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神F COFFIN OF THE END

●简介

“《魔装机神》系列”故事终于迎来大结局了，相信从第一作就开始玩的玩家早已等得泪流满面了吧。目前确定本作会有两名新角色加入。其中一位是浅木咲人，他因为某件事故而从地上世界召唤到阿鲁梅拉共和国，长时间处于昏睡状态的他因为这次事件而被唤醒参战，驾驶的机器是专门对抗魔装机的“攻灵机关开发计划”制作出来的雷布雷德。另外一位新角色是艾丽西亚·泽弗露，阿鲁梅拉共和国的军人，为了保护秘密兵器雷布雷德和咲人而跟随着他行动，驾驶机体是魔装机利杰利昂鲁CL。

这次的故事讲述拉·基亚斯最大的国家兰格兰王国突然被结界所笼罩，与此同时安藤正树以及他的小队也都行踪不明（其实是不知道在哪迷路了吧）。随后各地的主要国家和军事据点都受到神秘的生物群袭击。提前察觉到事态的白河愁离开了结界，但是由于机体损伤严重而无法驾驶。之后他担任了陆上战舰的舰长，并且继续搜寻迪蒂的 下落。随后在探索的过程中与咲人和艾丽西亚相遇。

【文：宇宙人】

●机　种：PS3
●类　型：策略角色扮演
●发行商：BNGI
●发售日：未定

●亮点细数

“《魔装机神》系列”迎来最终章！
新角色登场

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 5月19日～5月25日

1 PS3 NEW

世界足球 胜利11人 2014 蓝色武士的挑战
ワールドサッカーウイニングイレブン 2014 蒼き侍の挑战
本周 35,656 套 累计 35,656 套
●Konami ●体育 ●2014年5月22日

2 PS4 NEW

无名英雄 再来者
inFAMOUS Second Son
本周 34,801 套 累计 34,801 套
●SCE ●动作冒险 ●2014年5月22日

3 3DS →

妖怪手表
妖怪ウォッチ
本周 33,974 套 累计 984,009 套
●Level-5 ●角色扮演 ●2013年7月11日

4 PSV NEW

出包王女Darkness 战斗狂欢
To LOVEる -とらぶる- ダークネス バトルエクスタシー-
本周 22,327 套 累计 22,327 套
●FuRyu ●动作 ●2014年5月22日

5 3DS NEW

世界足球 胜利11人 2014 蓝色武士的挑战
ワールドサッカーウイニングイレブン 2014 蒼き侍の挑战
本周 16,762 套 累计 16,762 套
●Konami ●体育 ●2014年5月22日

6 PS3 ↓

偶像大师 全力以赴
アイドルマスター ワンフォーオール
本周 12,488 套 累计 95,883 套
●BNGI ●模拟育成 ●2014年5月15日

7 PSV ↓

限界凸记 萌之编年史
限界凸记 モエロクロニクル
本周 9,492 套 累计 42,450 套
●Compile Heart ●角色扮演 ●2014年5月15日

8 PSV NEW

失忆症 世界
AMNESIA World
本周 8,650 套 累计 8,650 套
●Idea Factory ●文字冒险 ●2014年5月22日

9 PSP NEW

世界足球 胜利11人 2014 蓝色武士的挑战
ワールドサッカーウイニングイレブン 2014 蒼き侍の挑战
本周 7,245 套 累计 7,245 套
●Konami ●体育 ●2014年5月22日

10 3DS ↓

马里奥高尔夫 世界旅行
マリオゴルフ ワールドツアー
本周 7,069 套 累计 93,279 套
●Nintendo ●体育 ●2014年5月1日

2014 又是世界杯年，于是新登场的《世界足球 胜利 11 人 2014 蓝色武士的挑战》毫无意外地在本期日本榜名列第一，并且以 3DS 和 PSP 版各占据了两席位置。排在第 2 位的是久违的 PS4 游戏：日文版的《无名英雄 再来者》，不过其主机销量还是继续滑落到了第 5 位。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS LL	18,374	+0.1%	658,620
PSV	14,070	+9.8%	529,929
Wii U	9,024	+34.4%	220,124
PS3	7,565	+3.1%	261,286
PS4	7,543	+11.1%	581,182
3DS	4,850	-7.6%	265,446
PSP	1,479	-9.9%	72,663
PSV TV	1,142	+8.2%	36,933
X360	202	+0.5%	5,540

美国 USA TOP 10

统计期间 5月11日～5月17日

1 PS3 NEW

我的世界
Minecraft
本周 36,732 套 累计 36,732 套
●SCE ●动作冒险 ●2014年5月16日

2 X360 ↑

我的世界
Minecraft
本周 33,887 套 累计 2,517,732 套
●Microsoft Studios ●动作冒险 ●2013年6月4日

3 3DS ↑

星之卡比 华丽三重奏
Kirby: Triple Deluxe
本周 28,184 套 累计 116,658 套
●Nintendo ●平台动作 ●2014年5月2日

4 PS4 ↓

美国职棒大联盟14
MLB 14 The Show
本周 27,088 套 累计 161,770 套
●SCE ●体育 ●2014年5月6日

5 XOne →

泰坦天降
Titanfall
本周 23,244 套 累计 1,150,856 套
●EA ●主视角射击 ●2014年3月11日

6 X360 ↑

COD 幽灵
Call of Duty: Ghosts
本周 15,781 套 累计 5,243,214 套
●Activision ●主视角射击 ●2013年11月5日

7 PS4 NEW

烈焰契约
Bound By Flame
本周 15,346 套 累计 15,346 套
●Focus Home Interactive ●动作 ●2014年5月9日

8 3DS ↑

口袋妖怪X · Y
Pokemon X/Y
本周 14,543 套 累计 3,442,714 套
●Nintendo ●角色扮演 ●2013年10月12日

9 X360 ↓

泰坦天降
Titanfall
本周 13,692 套 累计 460,934 套
●EA ●主视角射击 ●2014年4月8日

10 X360 →

横行霸道V
Grand Theft Auto V
本周 11,652 套 累计 7,417,036 套
●Rockstar Games ●动作冒险 ●2013年9月17日

美国榜依旧没有大的变动，随着《我的世界》PS3 版的发售，其他老面孔都比较靠后。另一款真正意义上的新作《烈焰契约》虽然榜上有名，但游戏的素质一般，只能勉强排到了第七。主机方面，相对于 PS4 和 XOne 的小幅下跌，Wii U 则出现了较大的增幅。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	44,542	-6.0%	3,285,850
XOne	30,115	-8.0%	2,866,704
3DS	25,051	-0.6%	12,381,245
X360	13,721	-0.3%	42,823,921
Wii U	13,312	+24.0%	2,449,270
PS3	8,416	+5.1%	26,128,180
Wii	3,108	-8.7%	41,526,242
PSV	2,028	+3.7%	1,756,780
PSP	651	+3.5%	19,804,212

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 5月11日～5月17日

1 PS3 已发售1周

我的世界
Minecraft

本周 89,068 套　累计 89,068 套

●SCE　●动作冒险　●2014年5月16日

2 PS3 已发售1周

偶像大师 全力以赴
The IdolM@ster: One for All

本周 83,010 套　累计 83,010 套

●BNGI　●模拟育成　●2014年5月15日

3 X360 已发售50周 **我的世界** Minecraft

本周 58,470 套　累计 4,441,100 套

●Microsoft Studios　●动作冒险　●2013年6月4日

4 3DS 已发售19周 **星之卡比 华丽三重奏** Kirby: Triple Deluxe

本周 53,690 套　累计 745,625 套

●Nintendo　●平台动作　●2014年5月2日

5 3DS 已发售32周 **口袋妖怪X·Y** Pokemon X/Y

本周 40,555 套　累计 11,026,242 套

●Nintendo　●角色扮演　●2013年10月12日

6 XOne 已发售10周 **泰坦天降** Titanfall

本周 36,537 套　累计 1,777,466 套

●EA　●主视角射击　●2014年3月11日

7 PSV 已发售1周 **限界凸记 萌之编年史** Genkai Totsuki Moero Chronicle

本周 33,915 套　累计 33,915 套

●Compile Heart　●角色扮演　●2014年5月15日

8 PS3 已发售35周 **横行霸道V** Grand Theft Auto V

本周 31,335 套　累计 17,396,061 套

●Rockstar Games　●动作冒险　●2013年9月17日

9 PS4 已发售2周 **美国职棒大联盟14** MLB 14 The Show

本周 31,136 套　累计 185,943 套

●SCE　●体育　●2014年5月6日

10 3DS 已发售45周 **妖怪手表** Youkai Watch

本周 29,110 套　累计 959,693 套

●Level-5　●角色扮演　●2013年7月11日

这期有 3 款日式游戏杀入了全球榜，而《偶像大师 全力以赴》更是位居第 2。跟美国主机榜类似的是，全球主机销量中 Wii U 也出现了逆市上涨，但游戏方面则下降了 9%，在《马里奥赛车 8》发售的前一周，从这些数字看来，应该是有不少玩家被新作吸引，提前购入了主机。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	111,557	-9.8%	7,715,395
3DS	85,245	-16.2%	44,577,256
XOne	48,669	-8.0%	4,520,451
PS3	41,602	+0.1%	81,980,291
Wii U	34,278	+12.7%	6,191,004
PSV	27,359	-16.3%	8,246,947
X360	25,658	-1.9%	80,778,093
PSP	10,793	-2.0%	80,590,722
Wii	8,198	-5.6%	100,653,203

首周销量对比

日本榜 第6位

偶像大师 全力以赴

PS3 ●2014年5月15日 ●黄金眼评分：25

83,395套 ⬆30%

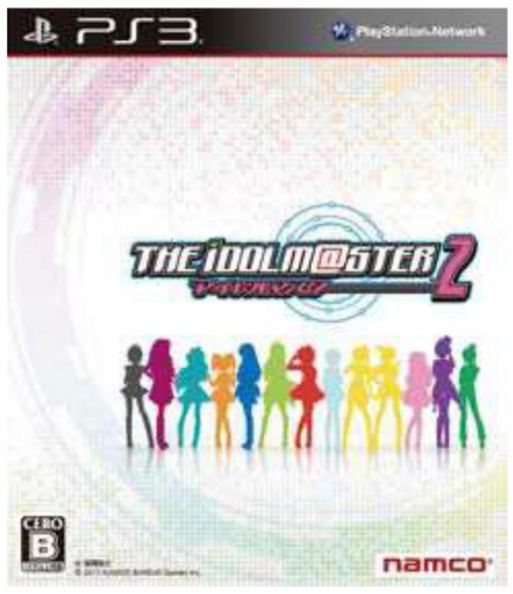
时隔 3 年后的新作，舞台依然是熟悉的“765プロ”事务所，全部 13 名的偶像都能成为玩家培养的对象，而且每一位偶像都有全新的成长故事。前作中有时间限制的培养模式变成了无限制的季度模式，精简的游戏系统更容易上手，值得新玩家尝试。

偶像大师2

PS3 ●2011年10月27日 ●黄金眼评分：24

64,188套

这是首次登上 PS3 的“《偶像大师》系列”游戏。玩家扮演艺能事务所“765プロ”的新人经纪人，从 9 位少女偶像中选择 3 人组成团体，为她们决定歌曲、衣服、每日的训练以及演出工作，从出道起一路陪伴，成为她们信赖的经纪人，倾力打造顶级明星偶像。



全球榜 第1位

我的世界

PS3 ●2014年5月16日 ●黄金眼评分：–

89,068套 ⬇41%

怀旧像素风加上方块积木堆积而成的《我的世界》看似简陋无比，却蕴含着无穷的潜力。它从 PC 平台一路蔓延到移动智能设备、家用机，甚至还即将在次世代平台一展拳脚。沙箱式的高自由度使得本作在登陆的每个平台都占有一席之地，在 PS3 上新发售的零售版也不例外。

我的世界

X360 ●2013年6月4日 ●黄金眼评分：9/10

151,534套

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

COS角色：艾登·皮尔斯
出自：《看门狗》
COSER：伽蓝&宇宙人

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

看门狗
Watch Dogs

视频黄金眼

PS4/PS3/XOne/X360/Wii U

23

■Ubisoft ■动作冒险
■2014年5月27日 ■美版

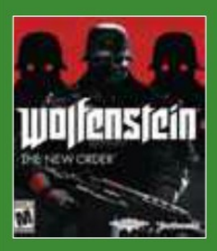
[游戏简介] 本作是育碧旗下的全新原创作品，讲述了名为艾登·皮尔斯的黑客自某次事件后，逐步卷入巨大阴谋的故事。游戏的舞台设定在美国的芝加哥，在游戏中玩家会围绕各种炫酷的黑客技能来进行游戏，这种特别的游戏体验可谓绝无仅有。游戏内容略显重复，这也是游戏最大的缺点。

虽然画面比起 E3 时大幅缩水，但其画面在同类游戏中尚算优秀。城市中每一个人让人感觉栩栩如生，仿佛每个人身上都有不同的故事。游戏的主线比较厚道，但支线任务重复性很强，容易让人感到枯燥。线上模式初玩时刺激感十足，但缺乏变化的玩法让人难有重复游戏的动力。【 文：伽蓝 】

以黑客为主题的沙箱游戏颇有新意，“骇入”这一动作也无形中加强了玩家与场景的互动。可惜的是本作存在一个致命的硬伤——重复度过高。且不说支线任务如何，就连主线任务也几乎千篇一律，骇入路由器的解谜游戏永远都是“接水管”这种单一的形式，玩久了让人昏昏欲睡。【 文：哪尼 】

把好点子塞进量产化的框架，就是本作的基本结构。用一个手机黑掉众多设施的感觉非常帅，其在战斗中的辅助作用也非常明显。但是批量化生产的支线和随机事件还有以解锁信号塔为基本进行方式的地图探索太过公式化，细节上也不够考究。不过小游戏却设计得很有想象力。【 文：稀饭 】

德军总部 新秩序
Wolfenstein: The New Order



PS3/PS4/Xbox One/X360

23

■Bethesda Softworks ■主视角射击
■2014年5月20日 ■美版

[游戏简介] 自从 1992 年 id Software 接手“《德军总部》系列”以来，便奠定了属于自己的风格——反抗下的暴力美学。本作潜入部分占据了较大比重，多数时候都要分析敌人的走位来决定进攻方式，增加了游戏的耐玩程度，厚重的枪械音效配合强烈的重金属配乐将战场的紧张气氛烘托到了极致。

本作的主线流程实在是厚道得“令人发指”，全部十六章打下来真的有种完成了一场战役的归属感。游戏的收集数量众多，经常需要破解谜题才能取得，武器的种类也算丰富，后期激光枪出现后使得平衡性有所下降，剧情略显俗套，不过部分火爆的交战场面依然会令人热血沸腾。【 文：乐小游 】

游戏玩法接近于古典 FPS，新玩家可能会不太适应。画面不错，但未达到震撼级别。游戏提供潜入和杀戮两种玩法，实际上还是鼓励潜入的，不过也给了玩家过去一样大杀四方的机会。游戏流程较长，虽然剧情有分歧，但重复游戏性依然不高。没有联机要素也让游戏价值显得有些逊色。【 文：纱迦 】

本作的画面十分不错，剧情的长度对于剧情党来说也是分量十足，战斗的帧数很足操作也容易上手。游戏的单存档设置减少了不少读盘时间但想中途开始新游戏时就很不方便。本作对新手不太照顾，操作提示太过精简，哪怕是最简单的难度下都能让一个 FPS 新手玩家死上十多次。【 文：秋沙雨 】

烈焰契约
Bound by Flame

PS3/PS4/X360

20

■Focus Home Interactive ■角色扮演
■2014年5月9日 ■美版

[游戏简介] 本作是融合动作元素的美式 RPG，故事发生在一片被寒冰之王们逐渐侵蚀的大地上，为了对抗它们，残余的人类们试图召唤火焰的力量，却让一位士兵被恶魔附身，成为了对抗不死军团的救世主。游戏中玩家除了升级技能还能用材料打造道具和武器，加强自己的战斗能力。

如果我不是那么喜欢美式 RPG，这游戏最多只能拿 5 分，画面实在不堪入目，一些系统细节和过场的动作编排上也有欠考虑。但开发商擅长的角色扮演部分在本作中的表现不错，无论是技能升级还是物品制造都颇有亮点，战斗部分也有着独特的乐趣，对特定玩家还是很有吸引力的。【 文：稀饭 】

游戏在画面和细节的处理上惨不忍睹，奔跑起来很容易让玩家晕眩，打击感糟糕。指引系统的不足可能会让玩家感到无所适从。不过游戏还是有其特有的亮点，战斗系统上武器的更换具有不同的战术思路，判断敌人的动作、破防、绕后背的打法也让游戏在战斗中有了更多的策略性。【 文：时雨 】

游戏画面实在难以让人提起兴趣，但音乐比较震撼。游戏的战斗像是以回合为基础的 QTE 式系统，玩家要预判敌人的动作，有节奏地选择攻击、防御或回避，同时走位避免遭到围攻。由于帧数不足加上按键后的延迟，初次上手称不上爽快，但掌握时机和策略后还是可以一玩的。【 文：初心者 】

马里奥赛车8
マリオカ-ト8

Wii U

热血推荐 25

■Nintendo ■竞速
■2014年5月29日 ■日版

[游戏简介]“《马里奥赛车》系列”首次登陆 Wii U，同时也是首次登陆高清平台的作品。本作中玩家可以用经典熟悉的角色在“反重力”赛道上竞速，比赛将不再局限于一个平面内，还可以飞檐走壁，超越对手。游戏支持本地分屏 4 人游戏，同时也可以接入网络进行 12 人的联机比赛。

作为高清平台的“马车”，游戏的画面有很大的进化，除了锦标赛模式外还有很多丰富玩法，可说是多人同乐游戏中的精品。虽然本作强调的是在“立体赛道”上比赛，但实际游戏的时候基本感觉不到。此外有新意的道具不多，分屏显示的赛道地图在紧张的比赛中根本派不上用场。【文：宇宙人】

赛道场景和角色无论数量还是细节都非常丰富，而且游戏帧率稳定，玩起来很畅快，不过读盘时间稍微有点长。模式相对较少，其中 Battle Mode 也不够刺激。主屏上迷你地图的缺失，使得对道具使用时机的控制变得更加随机，有计划的陷害变成了遭遇战，可谓利弊并存。【文：初心者】

游戏延续了系列的高素质，加上高清化的画面和流畅的帧数，势必让系列的老粉丝感动不已。游戏的取胜之处是其优秀的细节设计，无论是投掷动作还是随场景变化的车身细节都做得非常精致。遗憾的是 Wii U 的平板控制器手感不佳，加上赛道在控制器中显示，要看清赛道非常累人。【文：时雨】

机动战士高达 外传合集
机动战士ガンダム サイドスト-リ-ズ

PS3

16

■BNGI ■动作
■2014年5月29日 ■日版

[游戏简介]本作是一部高清复刻性质的作品集，共收录了 PS2 平台上 UC 背景的 6 部《高达》游戏以及新加入的 1 部剧本，这些作品都是对“一年战争”背景的补完，对于没有接触过 PS2 版的高达迷来说是一个不错的选择。本作的白金奖杯难度也不大，需要刷的要素不多。

由于背景是“一年战争”时期，所以大部分时候操作的都是年代较早的机体，不过能够亲眼看到今年在动画里登场过的 EXAM 系统也是个不错的体验。游戏画面虽然经过高清化处理但是锯齿仍然较多，而且 MS 激战时或同屏机体数较多时掉帧比较严重，有些影响游戏体验。【文：秋沙雨】

本作简直是一款粗制滥造的粉丝向游戏。僵硬的动作和粗糙的打击感尚算可理解“合理”地还原了 UC0079 年代量产机的低劣性能，但满是锯齿的简陋建模以及糟糕的帧数严重影响了游戏体验，实在不是公元 2014 年游戏该有的水平，乏味的战斗以及漫长的读盘时间皆让人无法忍受。【文：宇宙人】

本作有中文版，冲着这点还是要给个 5 分，但实在不能更高。当初制作人宣布专注于单机内容时还以为要提升游戏品质，但游戏那粗劣的画面和 30 帧都不达标的流畅度，恐怕就算做出了网战和联机部分也只是一场灾难。惟一值得一夸的，可能就只有较为丰富的武装和还算凑合的手感了。【文：稀饭】

下载游戏

晶剑
Transistor

PS4

■2014年5月20日
■19.99美元
■Supergiant Games ■动作角色扮演

推荐度 9.0 /10

PS4 独占的独立游戏，拥有非常深邃的战斗系统，战术模式下玩家可自定义一整套战斗指令，每种技能又同时对应主动、被动和升级三种效果，根据装配位置的不同会发挥出相应的作用，颇具研究价值。游戏采用的是 2.5D 的表现手法，出众的画面和天籁配乐也是两大亮点。【文：八重樱】

下载游戏

超时空战队
Super Time Force

X360/Xbox One

■2014年5月14日
■14.99美元
■Microsoft ■动作射击

推荐度 9.0 /10

如果你喜欢《魂斗罗》这类游戏的话，那么选择本作准没错！游戏打起来异常火爆，根本不会觉得画面简陋。利用控制时间可以干很多事情，例如避免死亡、寻找技巧，甚至可以让不同时空的队员叠加进攻。数量众多的队员让游戏玩法更加多变，并有丰富的隐藏要素，让人一上手就不想放下手柄。【文：纱迦】

下载游戏

皇牌空战 无限
エ-スコンバット インフィニティ

PS3

■2014年5月20日
■免费(部分道具收费)
■BNGI ■射击

推荐度 8.5 /10

虽然本作是一款 F2P 游戏，但是游戏的素质颇高。本作在战斗上沿用了《皇牌空战》传统作品的设置，在此基础上增加了机体树、等级设定和数据链接等要素。本作的平衡性做得比较出色，值得玩家尝试。遗憾的是游戏的画面比较糟糕，课金要素的引入让玩家每次投入游玩的时间有所限制。【文：时雨】

下载游戏

橡果忍者
Nutjitsu

Xbox One

■2014年5月8日
■6.49美元
■NinjaBee ■动作

推荐度 4.0 /10

本作的价格很低廉，但游戏内容实在不多。游戏的玩法看上去似乎有很多种，实际上都大同小异，而且也不支持多人游戏，打上一会儿就会觉得无聊了。为了延长游戏时间，游戏把地图和道具设置为升级解锁，更加消磨玩家的耐心。本作的惟一亮点是成就好拿，3 小时即可搞定 1000 点。【文：纱迦】

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

在本期杂志上市的时候传说祭也刚过去不久，两部新作的新消息公布足以让秋沙雨我手舞足蹈兴奋难耐，有什么能比尤里乌斯成为可操作角色更加让人兴奋的吗？目前《星光传说》的 IOS 版与《链接传说》的 Android 版已经开始配信了，这两部手游用来打发时间还是挺不错的，有兴趣的读者可以去尝试一下。本期要为各位介绍的是《星光传说》的评测以及两部已发售作品的英文版消息。

Tales Of 游戏情报

●手机游戏《星光传说》评测

系统与体验

本作的战斗系统与之前评测过的《链接传说》（以下简称《TOLink》）比起来节奏更加快，在进入副本之后玩家需要面对扑面而来的 5 个杂兵，看准时机攻击杂兵能够获得奖励（包括增加战斗时的待机时间、回复 HP 和增加 OVL 槽），攻击杂兵时的评价分为 Prefect、Good、Bad 三种，5 次 Prefect 可以获得每次战斗前先攻的机会，5 次 Bad 的话就会变成敌人先攻。杂兵战之后的战斗类似于传统回合制的 RPG，将角色的属性与上方属性栏的属性对上之后就可以产生连击效果，同时每个属性栏上方都会标注着附加的 BUFF，增加攻击力、增加防御力、回复 HP 或 OVL 等。当角色的 OVL 槽攒满的时候就可以对 BOSS 使用秘奥义，右上角的连击槽每个阶段都会提升伤害输出的倍率，当五个角色攻击结束后再连续使用秘奥义便是最后一轮 BOSS 战的最佳攻略手段。

自配信以来《星光传说》（以下简称《TOAS》）每周都会有新活动，收集到四个属性的结晶就能够拿到对应的角色，副本分为上中下三个等级，上级副本如果不把角色等级练到将近满级的程度就很难打。值得一提的是传说祭的联动活动，平时的活动都是分两个角色的副本，这次传说祭的活动分了四个角色的副本，而且每个角色副本的收集不再是结晶，而是传说祭现场嘉宾的 Q 版角色雕像，非常有纪念意义。

在挑战上级副本时角色的攻击力和防御力非常重要，影响攻击力和防御力的除了角色等级之外还有玩家本身的等级以及玩家所属的公会，所以勤练级和找到一个活跃度高的公会是刚开始游戏的玩家们所必须要做的事。

剧情与观感

本作的剧情围绕着能够实现愿望的“星之碎片”来展开，主线剧情分成六条线，主角分别是克雷斯、罗伊德、卢克、尤利、索菲和米拉，剧本是以同时展开的方式来进行的，有时候某个角色的剧情会和另一个角色的剧情重合。除了开头序章为全语音之外其他部分的对话都没有语音，六位主角的立绘是之间沿用自《战略同盟》（也就是现在的 3DS 战略游戏《世界传说 梦幻同盟》的原作），其他角色的头像参差不齐，有些是直接使用原作的角色游戏立绘，平时对话完全没表情；有些则是直接使用原作 Skit 的半身立绘，D2 组的作品都是使用半身规格的立绘表情，所以在本作里算是占据了天时地利。

除了主线之外本作还有支线剧情，不过支线剧情的触发必须通过抽角色来获得，只有少数角色是有支线剧情的，能不能抽到还要看个人运气。

本作在视觉上最大的亮点就在于 WIT STUDIO 制作的 OP 动画，WIT STUDIO 是 Production.I.G. 旗下的工作室，曾制作过 TV 动画《进击的巨人》和《鬼灯的冷彻》。OP 虽然只有一分多钟，但是其质量却足以与

家用机版的《传说》OP 有得一拼，在高潮之处的角色大乱战最是让传说饭们热血沸腾，当中更是有非常难得的初代作《幻想传说》男主角克雷斯的激战场面，除了 OVA 动画之外克雷斯在其他 OP 动画或过场动画里都未曾有过这样激烈的战斗场景，看着克雷斯那十分拉风的动作真是让从初代作走过来的粉丝热泪盈眶。

OP 的亮点除了制作精良的动画之外，Do As Infinity 所唱的《believe in you》也是不可缺少的注目点。Do As Infinity 的《TAO》是系列十周年作品之一《神话传说》的主题曲，在时隔九年之后他们再次为《传说》演唱了全新的主题曲，其珍贵之处不言而喻。

总评

《TOAS》是在 IOS 与 Android 平台配信的手机游戏，IOS 版的配信时间比 Android 版晚，所以在初期时 IOS 的用户会有些吃力，例如赶不上活动的中级副本或者没找到好公会等，这种时候要做的就只有默默练级。

和《TOLink》相比，《TOAS》每次活动都不送石头这点让手头没有四星或五星角色但是又不想课金的玩家感到一些压力，活动送角色倒是挺不错的，属性结晶还能用来给角色升级，就活动难度来说《TOAS》要比经常在后期让玩家团灭的《TOLink》更加容易上手。《TOAS》有个优点就是角色的收集没有数量上限，这样一来就可以让玩家自由进行角色的组合。《TOAS》的战斗节奏要比《TOLink》快，在玩的时候有时间限制所以手必须要快，有时候玩家会反应不过来，不过由于整体难度比《TOLink》要低，而且可以每天免费抽一次角色，所以还是很照顾新手的。

© いのまたむつみ © 藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

《无尽传说2》英文版发售日确定

在日版发售过了将近两年之后，《无尽传说 2》的英文版发售日终于赶在了 20 周年来临前公开。美版发售日为 8 月 19 日，售价 59.99 美元，欧版发售日为 8 月 22 日，售价 46.85 欧元。除了发售日之外，BNGI 还公布了欧版和美版限定版的消息，美版限定版包括游戏本体、路德加的手办、爱露的怀表（其实是镜子）、露露的小娃娃、音乐精选集、游戏设定集、日版特典的三套 DLC 服装，售价 129.99 美元。欧版的限定版内容与美版大致相同，只是没有露露的小娃娃和三套 DLC，同时追加一个露露的收纳盒，售价 79.99 欧元。不得不说英文版的封面要比日版酷炫很多。

《心灵传说R》英文版情报公开

于去年春季发售的《心灵传说 R》近期宣布了英文版的消息，这是 PSV 平台重制作中首部推出英文版的作品，发售过了两年多的《圣洁传说 R》至今都没英文版的消息。《心灵传说 R》英文版和系列此前推出的英文版不一样，并没有采用英语吹替，仅仅只是将文本改成了英文而已。本作的发售日暂定在 2014 年的冬季，准确的发售日还需等待 BNGI 的后续情报。

Tales Of 周边动向

传说祭2014纪念T恤样图公开

▶路德加的这件 T 恤实用性还是很高的

于今年传说祭现场发售的 T 恤公开了样图，今年的主题是寿屋的 Q 版图和角色名（迷）台词，与往年正面没图案的款式不同，今年是正反两面都有图案和台词，除了角色 T 恤之外还有一件集合了从《幻想传说》至《热情传说》共 15 作妈妈船主题 LogoT 恤。比较有意思的是路德加和阿斯贝尔的 T 恤台词，路德加的 T 恤台词是“正在还钱”和“还完钱了”，阿斯贝尔的 T 恤台词是“这次一定要保护好”和他的名台词“没能保护好（守れなかった）”。每件 T 恤的售价为 3200 日元，目前在 BNGI 的官网周边销售网站 Lalabit 已经可以进行购买。

你所不知道的《传说》

你所不知道的迷台词与众所周知的名台词

“贵方たちは英雄じゃない！ ただの魔神剣だ！”

你们才不是什么英雄！只是区区的魔神剣而已！

魔神剣是在地上发射冲击波来攻击敌人的术技，同时也是“《传说》系列”的标志技能之一。

魔神剣基本是在游戏序盘时角色就能够学到的技能（偶尔有例外），“《传说》系列”周年 logo 标志和本栏目的版头 logo 就是使用魔神剣的《幻想传说》主角克雷斯。在《永恒传说》的斗技场战里，里德等人会对上克雷斯，克雷斯的魔神剣比里德的魔神剣速度快而且技能使用后的硬直时间少，在当年游戏刚发售时克雷斯的魔神剣连发给玩家留下了不小的心理阴影。

14 部妈妈船的 15 个主角中只有 3 个主角（凯伊路、尤利和米拉）是不会使用魔神剣的，在特典广播剧里这一点还被当做捏他来使用，而在游戏剧情里这也是经常出现的技能之一。由于角色武器不同从而由“剣”的日文发音衍生出“魔神拳”甚至是“魔神犬”这类技能（注：剣、犬、拳的日文发音相同）。

作为无法使用魔神剣的补偿，凯伊路和尤利在游戏序盘里能够习得“拥有魔神之魂”的苍破刃，原本在《心灵传说》里魔神剣与苍破刃都没有的主角辛古在重制作《心灵传说 R》里得以追加魔神剣。与魔神剣相比，苍破刃射程较短而且无法远距离攻击是无法弥补的差距，这点在《无尽传说 2》操作路德加使用这两个技能时就能清楚看到这点差距。顺便一提，能够同时习得苍破刃与魔神剣的主角目前只有路德加和《宿命传说 重制版》的斯坦两人。

标题的台词出自 PS2 版《深渊传说》特典 DVD，各作主角齐聚在一起讨论身为主角的必要条件是魔神剣时，无法使用魔神剣的凯伊路忍无可忍地吼出了这句台词，之后每当《传说》的相关映像里出现与魔神剣（拳）有关的讨论时传说饭都会在评论里打出这一句话来替凯伊路呐喊。

TIPS “《传说》系列”的制作人马场英雄原本是《噬神者》第一作的企划负责人，后来企划进行重新调整之后才交给了现在的制作人富泽祐介。

文 乐小游 美编 心の永恒

通关时间20小时左右 白金/全成就时间：30小时左右

作为老牌系列的最新作品，本作延续了美式游戏一贯的硬朗风格，游戏将故事背景设定在架空的二战时期，虽然画面的色调看起来较为复古，但在可使用的武器上却更偏重于近未来风格。比起传统的“突突突”式主视点射击游戏来说，潜入模式的加入无疑令本作的玩法更为灵活多样，而在这个联机网战充斥的时代，本作并没有随波逐流，取而代之的是丰富的主线流程以及眼花缭乱的收集要素，无疑会让单机爱好者们大呼过瘾，玩家们要做的就是拿起手柄，用冰冷的武器谱写属于自己的全新秩序。

德军总部 新秩序	Bethesda	主视角射击
多机种	Wolfenstein:The New Order	美版
	2014年5月20日 / 本地1人 / 对应玩家年龄：17岁以上	
	PS3/PS4/X360/Xbox One售价为59.99美元	

系统简介

操作指南

PS3	PS4	X360	Xbox One	作用
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	转移视角
十字键←	十字键←	十字键←	十字键←	开启左侧射击模式
十字键→	十字键→	十字键→	十字键→	开启右侧射击模式
十字键↑	十字键↑	十字键↑	十字键↑	开启双手武器
十字键↓	十字键↓	十字键↓	十字键↓	打开地图
×	×	A	A	跳跃
□	□	X	X	场景互动 / 更换弹夹
△	△	Y	Y	切换武器
○	○	B	B	下蹲（冲刺之后按下为滑铲）
L1	L1	LB	LB	进入掩体
R1	R1	RB	RB	投掷手榴弹（长按为打开武器圆盘，配合右摇杆选择使用的武器）
L2	L2	LT	LT	瞄准
R2	R2	RT	RT	射击
L3	L3	LS	LS	按下配合左摇杆奔跑
R3	R3	RS	RS	近身格斗（远距离可以扔飞刀）
START	OPTIONS	START	MENU	打开菜单
SELECT	触摸板	BACK	VIEW	开启日志

日志选项

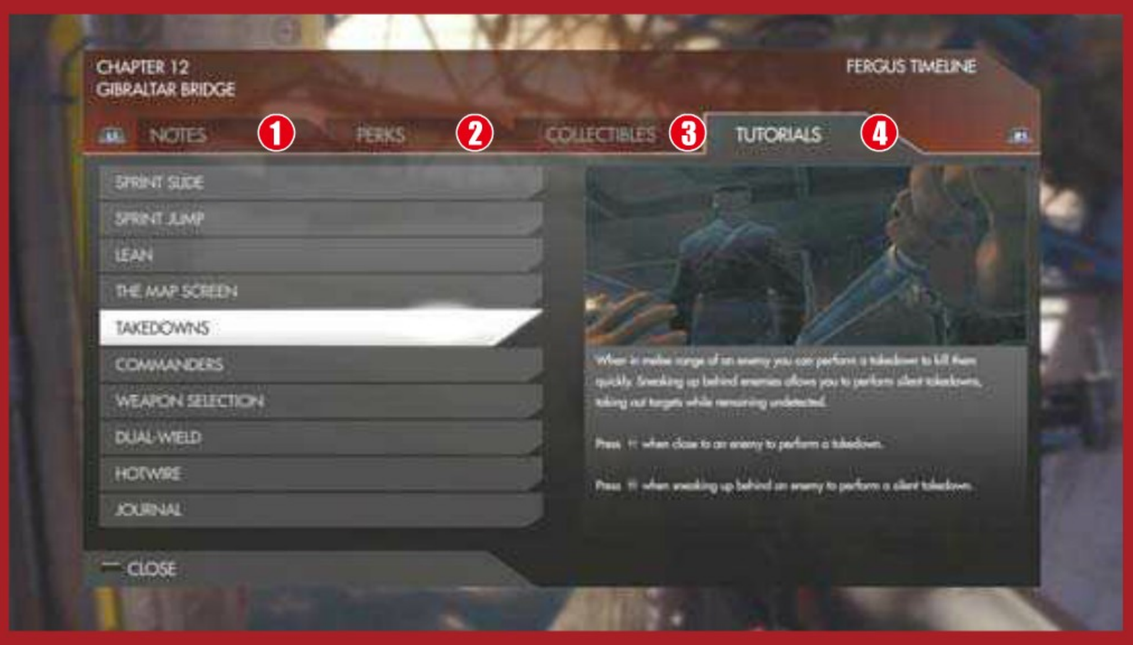
打开日志之后里面从左到右依次记录了NOTES、PERKS、COLLECTIBLES、TUTORIALS，内容分别如下：

① NOTES: 当前正在执行的任务。

② PERKS：技能解锁状况与对应完成条件。

③ COLLECTIBLES：本关所包含的收集要素。

④ TUTORIALS：关键词解说。



技能解锁除了能够完成游戏中相应的挑战外同时也和奖杯 / 成就的取得有关，技能解锁同样分为四类：潜行、战术、突击、爆破。每一组技能达成的条件都会在 PERKS 一栏中详细给出，部分解锁需要达成一定的条件之后才能完成，具体的完成条件与方式会在流程之后的奖杯 / 成就攻略中详细说明。

收集要素

本作的收集要素可谓丰富多样，大致可以分为密码文件、黄金物品、信函、艺术画和角色五类，部分关卡还将录音片段和体力升级道具作为收集菜单中的内容。其中最为重要的就是密码文件、黄金物品、信函三类，除了与奖杯 / 成就挂钩外，这些收集品也是比较容易错过的，其中完成全部密码文件收集后可以在主

©2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames.

菜单的 Extras 选项内的 Enigma Codes 中输入对应的密码来开启新的游戏模式，获取奖杯 / 成就的同时还会开启新的模式。不过这些模式都不需要完成就能获得相应奖杯 / 成就，有兴趣的玩家可以挑战一下。艺术画和角色都能随着流程的进行而取得，基本不需要刻意收集，同样不会影响白金 / 全成就的取得。每一关能够收集的物品都会在 COLLECTIBLES 选项中给出，已经拿到的收集品图标会变为绿色，部分收集需要完成特定的支线任务才能取得，这类任务完成起来比较简单，大致就是找到固定物品后和委托人对话后即可，错过的收集可以在标题菜单中通过选关来查缺补漏。

战斗系统

本作最主要的战斗模式就是潜行暗杀，敌人的移动方式都是固定的，所以高难度下暗杀前进势必是最好的选择。来到敌人附近后右上角会出现距离提示，被敌人发现后图标会变为红色，之后会出现大批援兵，将最后的长官杀死后才能解除警报，对操作有信心的玩家也可以藐视敌人碾压过关，注意及时补充弹药和血量，配合良好的射击手感这种进攻方式极为爽快。

体力设定

本作在血量设计上改变了传统的自动恢复系统，玩家的初始血量是 100，受到攻击后是以 20 为单位进行恢复的，比如当你的血槽被削减至 25 时，自动回血只能回复到 40 而不会继续上升，剩余的血量需要通过医药包补充，不过后期习得了吸血鬼 (Vampire) 技能之后能够增加回血量，达到血量上限后继续捡起医药包，多出的部分会变为临时血量，图标也会变为金色，一段时间后会降回原本的血量上限。血量的上限能够通过流程中的模型小人道具进行提升。血量的右边数值显示的是当前所拥有的剩余护甲量，补充护甲的道具丰富多样，上至随处可见的头盔，下至攻击敌方重型机器人后掉落的铁片，遭受攻击时护甲降至 0 后才会开始掉血，所以当找不到血包回血时多捡点护甲也是不错的保命手段。

流程攻略

本作在第一章结束之后要选择牺牲一名队友来进行故事的主线，下面的描述是以 FERGUS 存活的路线为基础的，不同路线除了剧情有着细微的变化外不会影响整体的打法与收集等要素的取得，游戏除了部分解谜需要花点时间外，其余基本都是需要消灭出现的敌人才能继续前进，鉴于场景较为开阔且各种通路之间紧密连接，在对敌人的打法上并不固定，所以流程攻略会侧重于解谜和收集，希望能够帮助玩家更好地体会本作的魅力（部分章节第一段为剧情解说，提醒玩家注意剧透）。

第一章 死亡首领的实验 DEATHSHEAD'S COMPOUND

对于美国人来说，现在是一个关乎生死存亡的时刻，希特勒大军的铁蹄声响彻在世界的每个角落。德国人的野心就像他们的香肠与啤酒，简单直接却又贯彻人心，在他们眼里统治整个世界是顺理成章的事情。就在这样水深火热的时刻，美国派出了传奇战士 B・J・布拉斯克维奇 (B・J・Blazkowicz)，目的就是暗杀德军阵营中负责军事研究的关键人物，虽然这是一条难以逾越的鸿沟，但 B・J 等人对胜利的渴望与执着是不会改变的。

短暂的剧情过后，向左移动右摇杆，一旁的队友告诉我们需要修理坏掉的机舱装置，教学关卡开始，玩家可以借此机会熟悉本作的操作。对话后出门左转，角落的柜子里能够找到修理的工具，走进布满火焰的房间，

凶猛的热浪灼伤了主角，减少的血量不会造成生命威胁，向右走按下□ /X 键修理破裂的管子。修好之后走出房间，操控室的门已经被锁住不能回去，接下来进入右边打开的自动门，从楼梯下去看到数量众多装满物资的木箱，拿出小刀之后砍断捆绑在箱子上的带子，让木箱顺着平台滑落下去，注意如果先将内侧箱子砍断的话会因为靠外侧箱子的阻碍无法移

动，最高难度下切断带子的速度要快，拖得太久会因为爆炸丢掉性命。

全部清理后返回驾驶舱，等队友说完话后从操控台中间位置进入射击室，此处需要用机枪攻击空中的飞机，画面下方类似齿轮的图标显示的是玩家的剩余血量，坚持一段时间后进入强制剧情，主角被飞来的子弹击倒，队友将

其救醒后可以在左边地上捡到医药包。拉动右上方的把手，等到身后的舱门打开时，跟着队友跳出舱外，这里要计算好跳跃的距离，越靠近对面飞机门口的位置越安全，伴随一声巨响，原本的飞机应声坠毁，被同伴拉起来之后完成对话。

进入驾驶舱，里面有个胆小的家伙扶着一旁的座椅吓得直哆嗦，将他拉起后赏两巴掌让他清醒一下。剧情过后主角飞机落入水中。来到驾驶舱之后拿起右边黄色的电话，然后用小刀将挡路的箱子打碎，里面可以捡到回血的医药包。前进几步遇到巨大的机器恐龙，不要硬来，按下 L3/LS 奔跑冲刺后配合○ /B 键从下方的缺口滑铲出去。左边的角落可以找到医药包。进入水里后一直向前游，这里到处都是死去士兵的尸体，不要露出水面，否则会遭到射击，朝着黄色标记游去。爬上梯子后驾驶载具射击对面的机器恐龙，这里要快速解决防止其进入驾驶舱将你

TIPS | 养成随手打碎箱子的好习惯能够捡到不少好东西。

一口吃掉，消灭之后起身前往队友身边触发剧情。终于拿到了第一把枪械武器，顺着道路中央的低洼处一直走，打开门后来到下层，跳下来的地方能够找到防弹衣，进入房间后捡起箱子中的手榴弹，扔向炮台位置的红色标记炸出一条血路，捡起架子周围的补给后根据提示趴下来对着门外敌人的双脚进行射击，门开后立即开枪打死敌人。

顺着小路一直走，附近能够找到不少弹药和血量的补给品，爬上楼梯进入房间，里面有两名敌人，解决掉从缺口出去，这里有多个岔路可以进入，不过最后都会通向同一个地方，半路会出现机器狗，这家伙的攻击速度很快，要速战速决。接下来首次接触本作的暗杀系统，蹲下后将武器换成小刀，靠近敌人按下 R3/RS 完成暗杀，当然直接用枪进行暴力扫射也是可以的，选择以何种方式来进行游戏全凭各位玩家的喜好。房门打开后继续前进，一路上敌人不少，而且大多都是背对玩家的，可以多练习暗杀的身手。和大多的主视点射击游戏一样，本作的重型机枪台可以拆下来当成自己的武器，不过切换武器的同时就会被扔到地上。看到紧闭的大门后需要找到炸弹，岔路右边的屋子里能够

找到，返回大门位置安装炸弹炸开后进入，倒塌的大门右侧房间的二楼转角处找到第一个密码文件 1，出来后向右前进要面对大批的敌人，进入右手边的小门可以绕到二层开机枪敌人的身后，重机枪对面的房间内能够找到医药包，从机枪正下方一直往里走，左手边的通风口进去后能够来到停尸间，墙边的桌子上找到黄金徽章 1。消灭敌人后从炮台后面的楼梯上去，一路杀过来可以看到巨大的炮台，爬上去对着远处的巨大机器人射击能够吸引它的注意力，但现阶段想要摧毁它是绝对不可能的，下来后去左边的场景，这里有两个门可以进入，靠右一点的房间墙壁上有三个开关，按照左、右、中的顺序拉下能够打开密室的门，桌面上能够拿到密码文件 2。出来后从左边的门来到上层，前进几步在右手边闪着红光的房间床铺上找到一封信函 1。到达第二处炮台的时候暗杀掉坐在上面的敌人，移动右摇杆将准星对准左边的障碍物，破坏后敌人出现，可以利用炮台的火力提前消灭掉。离开炮台进入右边的房间，墙边的箱子下方找到黄金酒杯 2，打开前方的铁门后突然出现的机器恐龙让主角惊出了一身冷汗，好在给力的队友及时出现给了机器恐龙一颗手榴弹大餐，剧情过后先不要和队友汇合，直走进入机器恐龙出现的场景，在箱子上找到密码文件 3。拉起队友的手后玩家需要顺着绳子不停地往上爬，前进的过程中利用左摇杆可以左右移动来躲避窗户里

出现的敌人，按下跳跃键能够增加攀爬的距离。进入塔楼后从左侧角落的梯子爬到下层，沿着铁锁链爬下去，直接掉落的话会减少血量。

下来后不要从脚边的缺口跳下，只会绕远。右拐进入狭长的小路，接下来需要了结敌方三位军官的性命，军官除了穿着以外几乎和普通士兵没有区别，按照流程路线来打自然能够全部解决。这里的敌人和机器狗都不少，往前走几步会看到一个餐厅，墙边的柜子上能够找到一个金杯 3，从餐厅出来后一直朝着光亮的位置前进，跳进地上的木板缺口，身后能够找到一个密码文件 4。从后方墙上的洞返回上层，这次要利用木板走过塌陷处，爬上右边的楼梯，来到油画的场景后，去右边角落的红色帷幕下面能够找到黄金剑 4。搬动油画左边雕像的机关可以进入暗道，打开房门杀死正在打电话的军官后捡起密码文件 5。开门后直走暗杀巡逻的敌人，同时解决掉最后一名军官，从餐厅的窗户出去后下方的桥上会出现多名敌人，可以利用餐桌上的食物补充体力，接到队友的求助信号后需要前往庭院，进入右边的走廊，打碎

一堆木桶右边的箱子后找到金杯 5。进入明亮的庭院后发现这里早已打得不可开交，二话不说抄起身旁的机枪开战吧，将对面的敌人全部清理掉之后前往黄色目标点与队友们汇合，右边有缺口的墙壁处能够找到密码文件 6。利用队友扔下的铁棍来到上层，正当众人全部跳上对面平台时，地面的塌陷令大家来到了敌方的人体试验室，恶心的场面让身经百战的士兵们也感到强烈的胃酸刺激。

接下来需要找到开门的钥匙，先打开右边的抽屉收集密码文件 7。左边的柜子里能够找到钥匙，此时房间布满了喷射火焰，快速打开大门后发现胆小的年轻人已经吓得瘫软在地上，跑过去抱起来冲出门口，动作慢的话会直接挂掉。本以为跳过一劫，队友却被地下突然钻出来的机器人捏碎了头颅。利用开阔的场景绕着攻击，敌人的攻击方式非常单一，保持较远的距离开枪，先朝着 BOSS 的头部进行攻击，将面罩打碎后能增加对其的伤害。

虽然机器人皮糙肉厚但也架不住几个人凶猛的火力，消灭后去门口触发剧情。门上的窗户突然出现一张熟悉而又邪恶的面孔，房间的机关同时开启，巨大的金属墙壁朝着众人迎面而来，醒来时所有人都被抓了起来，对话之后需要从两个队友中选择一个杀掉，

此处的选择不会影响之后游戏的打法和收集等要素，只会改变游戏的时间背景，所以不需要纠结该救谁，不同的选择能够拿到对应的两个奖杯 / 成就。敌人带着诡异的笑容离开后留下了一个机器人进行看守，这时活下来的队友会开挂般地跳起来扔给主角一根铁棍，走过去从背后给机器人致命一击（简直弱爆了）。快速跳上手术台对准喷火器按下 R3/RS 破坏掉，注意不要和队友跳到同一个手术台上，完成后去窗户旁边队友会帮你打开手铐，然后利用电线打开窗户，移动左右两个摇杆令裸露在外面的金属部分触碰到一起就能点亮一个指示灯，一次性点亮三个之后从打开的窗户跳出去触发剧情，第一章结束。

TIPS | 给切割机充电的时候不要移动视角以免停止充电。

第二章 收留所 ASYLUM

爆炸一瞬间玻璃的碎片划伤了主角的头颅，跌落到海里之后所有人都不见了踪影，主角被救助到一家收容所中。身心遭受巨大冲击的他成为了植物人，但在医生一家细心的照料下一天天康复起来，直到德军占领了收留所后这份难得的平静被无情打破，看到形势不对后拿起餐车上的小刀。粗暴的士兵用冰冷的枪械结束了医生夫妇的生命，并将善良的 Anya 带出门外。

正当士兵准备杀死屋子里最后剩下的主角时，按下 R3/RS 用餐刀杀死敌人。接下来要救出 Anya，推开门后有大量的敌人等着玩家，尽量暗杀解决，两侧的房间里有些医药包可以补给，来到右侧的楼梯后先不要下楼，前往上层在挡路的障碍物旁边能够找到密码文件 8。下楼之后从右边的房子绕过去可以暗杀门边的敌人，继续沿着右边的房间走，来到一处破损的

楼梯处，从缝隙位置射击门把手能够开启密室。进入楼梯下方的密室能够在角落的木箱上找到一封信函 2，进入控制室后先完成电线谜题打开墙上的保险柜，里面有提升血量上限的道具，房间左边的架子上还能找到一件防弹衣，然后按下操控台的开关后门被打开，一大波德国士兵涌了进来，可以缩在操控室里打，不过要注意敌人会从左边的门口进入。

打开大门后就不能回到房子里面了，所以尽量搜刮之后再继续前进。推开大门 Anya 正被敌人拖上车，英雄救美的时刻到了，左边的桌子上能够找到新武器电流手雷，同时新的敌人无人机出现，高难度下无人机的火力非常凶猛，要多利用掩体进行躲避，消灭全部敌人后先到汽车的前脸位置，在保险杠下方找到黄金车标 6，然后再跑到 Anya 身边将其救下，妹子我来啦！

第三章 新的世界 A NEW WORLD

主角带着 Anya 一路飞车直奔她的爷爷家，同时俘虏了一名德国的军官，得知噩耗之后两位老人痛不欲生，双手不断的抽打也无法挽回逝去的亲人。经过一番交谈主角才得知战争已经结束，德国军队在美国本土引爆了原子弹。巨大的损失致使美国不得不宣布无条件投降，漫长的昏迷岁月里，恐怖的纳粹组织宣告了新世界的诞生。

剧情过后前往地下室进行审讯工作，先不要理会这个不知死活的家伙，墙壁的小桌子上能够找到金色怀表 7。打开身后放着电锯的桌子下方抽屉，在里面拿到护目镜之后继续在同一个抽屉里拿到信函 3。打开衣柜穿上围裙，同时能在里面找到提升血量上限的小人，最后拿起桌子上的电锯，这个看起来胆小怕事的家伙嘴还挺硬，解决掉他后从老爷子的口中得知那些被俘虏的反抗部队全部被关押在柏林。杀人之后这个居住多年的房子难免会成为敌人的目标，所以一家人决定前往柏林救助那些处于水深火热的人们。老爷子一枪将敌人的脑袋打烂之后从后备箱出来进入哨所，里面的敌人虽然不用杀光也能去铁闸位置触发剧情，不过由于之后还会回到此处战斗，同时可以完成部分收集，所以提前清理一些也未尝不可。先跳进左手边的大坑，顺着水泥管进去后在前方敞开的门右边能够找到密码文件 9，拿到密码后进入左边的房门，顺路一直走来到上层，暗杀掉敌人后从左边绕到灯塔旁边的木屋位置，木屋的墙上插着一本密码文件 10。木屋的另一边能够在角落的缝隙处捡到一枚金蛋 8。注意身后的建筑物里会有敌人巡逻，尽量躲避进行收集。进入左边的房间后，爬楼梯来到二楼，墙边的桌子上有一本密码文件 11，顺手杀掉身后在窗边观望的军官，回到车上后驾驶车辆前进，遇到障碍物时进入左边的房子，里面有多个敌人，消灭后进入右手边的房间，角落的绳圈上面能够拿到密码文件 12。来到电梯位置完成电线游戏后来到上层，过桥的时候注意要踩着旁边的木板过去，防止不幸掉落，解决掉突然出现的无人机后前面的桌子上放有一把带消音器的手枪，不要错过。爬下梯子后从升降梯下来的过程中会有敌人出现，打开地板上的天窗跳下去，到达下个场景后在左边的储物柜里能够找到密码文件 13，进入右边的通风口能够绕到敌人身后进行暗杀，前往车库在破旧的老爷车里找到密码文件 14。回到储物柜位置，从对面角落的梯子爬到上层，拉下电源开关进入左边的房间后上楼，一路消灭敌人后拉下

门边的开关后夺门而出。左走和老爷子们汇合后需要清除这里的敌人，左右两边各有一个瞭望台，从右边的乱石后面走能够绕过中间敌人的视线。暗杀掉瞭望台的敌人后等中间的士兵背对玩家时下楼将其抹杀，将左前方屋内的长官暗杀后区域清除，注意尽量不要引起敌人的注意，在对方的基地大摇大摆地进攻可是会招来无数敌人的。回到老爷子的车之前先将左右两边的炮台拆下来放在触手可及的位置来应对接下来的 BOSS 战，拿起其中一架重机枪对着右边炮楼的墙壁射击后进入密室（靠近老爷子车辆的一侧）。桌子上可以拿到黄金徽章 9，进入地图左上角的房间，通讯器上面有一个密码文件 15，上车后触发剧情，两个机器人同时出现不太好对付，利用刚才储备的重型机枪能对其进行强力打击。多利用两旁的石头作为掩体躲避攻击，机器人受到伤害后掉落的碎片能够作为护甲使用，手榴弹能在一段时间内限制机器人的行动。所以先扔手榴弹后用重型机枪攻击其后背的效果非常好，全部消灭后进入车子的后备箱离开此地。

TIPS | 用飞刀杀死敌人后不要忘记进行回收。

第四章 艾森沃德监狱 EISENWALD PRISON

画面一转，主角乘上了通往“罪恶”的列车，昏睡多年的他早已与整个社会脱节，眼前的咖啡机令他不知所措，踉踉跄跄地打完两杯咖啡之后放到老女人的桌子上。放下餐盘后坐着的两人心血来潮决定玩一个小游戏来测试主角是否为雅利安人。无论怎样选择在进行到第三轮的时候都会被这个老太婆用枪指向脑袋（直接选择枪的话立刻会死）。

剧情过后起身去车厢尽头找到 Anya，走廊左侧的房间进去后在打开的衣柜里面找到黄金门把手 10，一番缠绵之后来到了酒店的客房，出来后先从面前的墙壁来到隔壁的房间，在里面的圆形桌面上找到信函 4。从阳台出来后滑下左边的管子，利用旁边的天窗跳进酒店的库房，房间左边转动的机器上能够找到电池，然后拿起桌子上的切割机，出门后利用切割机破坏铁网拿到里面的金

盘子 11。上楼之后左侧墙壁的充电装置能够补充切割机的电量，破坏两处铁网之后来到窗户前，先不要出去，破坏右边的铁网能够在纸箱附近找到黄金相框 12。打开窗户后利用冲刺跳到对面的屋顶上，从窗户跳进去，暗杀掉走廊里的敌人，右边房间里的黑板上能够拿到地图，黑板右边的柜子上可以拿到两本书。去黑板对面的柜子，将两本书放进打开的抽屉后进入密室，在桌上的箱子里拿到密码文件 16，继续往里走，暗杀掉站在窗边抽烟的军官后在桌子上找到密码文件 17。

从窗户出来后沿着墙壁一直向左移动，直到看见军用车辆时跳下去触发剧情。混进监狱之后爬上面前的楼梯一直向左走，来到屋顶杀掉站在一旁看风景的士兵，用切割机将铁门的锁链弄断

后下楼，这时需要潜入来躲避敌人和机枪的攻击。破坏下方铁网后进入能够绕过红外线探测器。敌人的移动线路都是固定的，蹲在一旁仔细观察过后再行动，来到上层进入墙边的管道，此时机器恐龙突然出现，快速转身利用滑铲来到障碍物的另一侧，切开脚下的铁门掉落到下层。

切开墙边的铁网后继续下落，在角落的楼梯上能够找到密码文件 18，前进后从左侧的通风口爬出去，正前方的敌人不用理会，直接从左边的梯子爬上去。再次进入通风口来到厕所，杀掉正在方便的敌人后出门后转，趴在地上的机器狗随手暗杀掉，右边房间的桌子上有一张地图，杀掉监控室椅子上的士兵后在箱子里找到密码文件 19。回到刚才有人睡觉的房间捡起挂在墙上的钥匙打开锁住的房门，从楼梯下去之后来到锅炉房，在第二层的墙角位置能够找到切割机的升级部件，

按下十字键的右键后能够切换射击模式，下面的挖煤机虽然不会主动对你攻击，但是被铲到一样会挂掉，墙边的煤堆上能够找到很小的金色酒杯 13。回到上层后走过细长的小路切开正前方的铁门，下一个场景会出现机器恐龙在下方对你大

吼大叫，将尽头右边的两条铁链切断后继续前进。暗杀掉房间里面谈话的两个人，开启升降机来到上层，敲门后杀掉里面的士兵，然后用切割机将所有囚犯全部解救，跟最右边的人对话，熟悉的伙伴再次见面，敌人的子弹打破了叙旧的感人画面，站在桌子上切割头顶上方的铁链，沿着通风口爬出去，暗杀敌人后收刮一下对面架子上的补给，同时能够拿到霰弹枪，开门后敌人都是背对你的，尽可能多暗杀几个，或者用霰弹枪秒杀，接下来需要逃离监狱。回到刚才跳进的控制室，按下黄色的开关后释放所有俘虏，大门关闭的一瞬间，机智的队友用垃圾桶挡在门口。

出门之后一路碾压敌人前进，墙上的红外线装置可以用手上的机枪摧毁，看到机器恐龙后不要硬拼，钻进铁门后就能将它拒之门外。撬开大门后干掉趴在地上的士兵，新型的重机枪兵出现，高难度下不要和他正面交锋，榴弹加霰弹枪的组合对付他比较有效。将敌人全部消灭后从半开的铁门进去，敌人会从两旁不断出现，正前方的桌子上能够拿到密码文件 20。顺着闪烁的灯光一直来到楼上，右边房间的柜子里能够找到一顶黄金帽子 14，由于过道狭窄敌人可移动范围很小，用手榴弹解决比较奏效。上楼进入办公室后在闪着红光的桌子上找到密码文件 21。突然开门的重型士兵同样可以赏他一枚手榴弹，出门后去解决掉右边的两名敌人，墙上的红外线机枪也不要放过，然后从左边跳下去进入轿车，接下来是驾驶关卡。向前猛开就行了，飞出窗户后巨大的冲击将车辆掀翻，切割下水道井盖之后来到下面，前进几步护士妹子会来解救两个人，本章结束。

第五章 崭新家园 A NEW HOME

千钧一发之际，三人启动了轿车的引擎在敌人凶猛的火力下逃离监狱，在外漂泊的游子日夜思念的地方。残酷的战争下这种思念愈发强烈，这个让人魂牵梦绕的港湾就是——家。

剧情结束后跳进水里，向正前方游过去，切割挡路栏杆后进入水底闸门，离开水面后在门边与 Anya 对话后触发剧情。这里是反抗希特勒隐秘组织的地下总部，众多新角色出现，只有半个脑袋的大块头亮相之后小游还以为游戏出现了贴图错误而吓了一跳。前往上层，这里有无数的蜡烛插在中间，右边的房间墙壁明显能够打开，不过需要找到合适的工具，继续爬楼梯前进。墙边的箱子里能够找到小刀，拿起身后墙壁上的撬棍回到刚才的房间，那个长相丑陋的大家伙挡住墙壁不让主角进入，对话之后撬开墙上的木条拿出文件夹，再次前往上层。

在角落里的床上睡一觉之后能够进入彩蛋，实际就是 1992 年出品的《德军总部》小游戏，不断消灭前方的敌人找到电梯之后即可完成。回到一楼之后进入轮椅女人出来的房间，撕下墙上的海报后一直往上走，在墙边的缺口处能够找到黄金花瓶 15。回到床上进入梦乡，醒来后桌上出现一个提升血量上限的小人，下楼将文档交给轮椅女后触发剧情。

TIPS 被敌人发现后马上躲起来能够消除警戒。

第六章 伦敦诺蒂卡 LONDON NAUTICA

下车之后刚要前进，整个广场就被炸成一片废墟，沿着右边的墙壁走进光亮处，在尸体旁边能够拿到密码文件夹 22。回到倒塌的雕像处，利用一旁的碎石跳上雕像的底座能够找到黄金雕像铭牌 16。进入前面的几个洞口之后都会被机器恐龙吓回来，注意一定要往回跑不然很容易被咬死。路被堵死后前往右边亮着车灯的位置爬上去，一路躲避机器恐龙的追击后来到

开阔的场景，左边步履蹒跚的敌人不要放过，直接上前补刀。前进一段距离后遇到巨型机器人，抄起家伙灭掉他，先不要跳下去，转身回到左侧喷火场景的角落处能够找到密码文件 23。

进入大楼后左边的房间里能够找到密码文件 24，破解保险箱后里面有升级小人。此处的敌人配置是一个机器人外加多个杂兵，躲在场景一开始的石板后面射击能够避开大部分火力。消灭敌人后场景右边的橱窗里面能够拿到黄金水杯 17，楼上能够搜刮一些补给品还有一把狙击枪，从二楼的储物室爬进上方的通风口，尽头位置拿到黄金匕首 18，来到铁门位置按□ /X 键打开左边的开关，注意松手后大门是会自动关闭的。

来到球型场景后前往最上层的控制室，操作台上能够找到密码文件 25。拉下一旁的开关后从楼梯下来用切割机破坏卫星上方的金属锁链，利用卫星挡板来到对面，进入后向右走，将敌人清除之后破坏掉尽头的锁链进入洞口，前进几步跳到对面的平台抓起绳子向上爬。进入缺口位置右拐，打开小门后对着电梯的四个角射击，注意不要站在上面否则会掉下去摔死。从通风口进入德军的实验室，在柜子上找到密码文件 26，白色的墙上能够拿到地图，踩到栏杆上对房檐位置的金属钩子射击，按下开关后激光炮台会将挡板切割出个洞，进去可以获得激光枪。拿到新武器

的同时切割器也被扔掉了，真是喜新厌旧的人啊。新武器同样有两种射击方式，切换成激光模式后对着墙边的金属板进行切割，进去后向右走，看到电梯后先不要射击，从左边的梯子爬上去后破坏身后的金属板，在通风口的尽头位置找到黄金酒壶 19。

出来后将碍事的电梯按照之前的打法射下去之后切割金属挡板，来到机场之后需要面对大量的敌人。南边的房间内除了能够找到升级激光枪的道具外还能在电箱后面找到密码文件 27。参照游戏中的地图，一共有四个停机坪，左下方停机坪下面的箱子上能够拿到密码文件 28，这几个收集都能够在战斗的过程中取得。高难度下为了保险起见还是躲在房间里全灭敌人后再出来收集也不晚。消灭掉第一波敌人之后，巨大的机器人破门而入，小游推荐的打法是利用直升机内部的重型机枪对其进行远距离攻击，当机器人在你对面的时候，利用两侧的重机枪进行攻击，最好先用手榴弹封锁其行动后再射击，机器人的攻击会令机枪暂时瘫痪，此时快速跑到另一边继续射击，几个回合下来机器人就倒下了，其次激光枪也是一种不错的攻击手段，利用场景中的装置不断进行充电相当于无限弹药，只是会稍微多花些时间。从巨型机器人进入的大门梯子爬上去，破坏金属挡板后来到左边的控制室，操作台上能够找到密码文件 29，按下操控台的按钮顶棚打开，队友们飞进来后前往轮椅女身边，抱起她坐上左边的直升飞机后触发剧情。

第七章 谜团 A MYSTERY

众人驾驶数架直升机浩浩荡荡地返回了基地，剧情过后去身后的床上找到一封信函 5。和 Anya 对话后获得新的任务，从下方的门口离开基地，前往提示点。想要取得工具需要先找到圆形锯子，去左边的木板位置，刚要拿起圆锯就掉进了下水道，这点儿也真够背的。向左走一段距离用激光枪的射击模式将门上方的红外线机枪破坏掉，从右边的缺口处进去，顺路一直往里走。这个阶段不会有敌人出现，看到下一个红外线机枪之后先去右边捡起武器升级装备，然后破坏机枪后切割铁链进入。右边会出现多台无人机，清理后来到流水处。从缺口位置跳向对面的圆形管道，穿过洞口后在对面楼梯的拐角处铁桶上找到黄金烟灰缸 20。

继续上楼，切断铁链后进入房间能够绕回一开始掉落的场景。继续刚才没能完成的工作后触发剧情，取得混凝土之后回到基地找 Anya

谈话，此时出现一个支线任务，在进入基地的门口附近能够拿到一个玩具机器人，对话之后需要去档案室找一份文件。先去二楼进入少了一半脑袋的大块头房间，调查墙上的彩笔画之后进行玩具回收的支线任务。刚才的机器人是第一个，由于档案室大门紧闭，所以要去二楼房间找到之前活下来的队友。这家伙现在情绪很不稳定，一遍抱怨自己廉颇老矣的力不从心，一方面责怪当初为何主角没有选择牺牲自己而保住年轻人性命的决定，一番牢骚之后他把钥匙丢给主角将其赶出了房间。

下楼后进入轮椅女的房间，这家伙正在锻炼身体，桌子上能够找到玩具电话。进入之前收集黄金饰品的海报后面的暗道，进去找到积木，最后用钥匙打开黄色的档案室大门后在右边的书架上找到玩具车，尽头位置是主线剧情需要的档案。先去二楼回到“大傻”Max 的房间完成玩具的支线任务，回到房间再睡一觉后床头柜上又会出现升级小人，最后和 Anya 对话后本章结束。

TIPS | 双手武器的剩余弹药数量是分开计算的，互不影响。

第八章 贝利卡营地 CAMP BELICA

混进敌方军营之后先用一旁的机器给自己贴一个“标签”，出门后按下机器的按钮，接下来需要搞些破坏。先向左右两边分别移动左摇杆，搅拌过后按钮的碎片掉落，捡起来扔到搅拌机里面再次搅拌就会爆炸，混乱发生后和右边的光头对话两人来了个偷天换日。进入B4区域后向前走来到左边的犯人宿舍，在左边的角落里找到正在医治病人的老人。

剧情过后需要破坏监狱的安全保卫系统，正前方的入口可以进入监控室，先和右边树下的黑妹对话后开启支线任务。进入闸门后直走，尽头处的箱子上能够找到密码文件 30，推开大门后被敌人发现绑了起来，挨了几刀之后醒来时主角正被当作尸体进行焚烧，跳出来

后放倒前面的人和狗。左边背对着玩家的敌人也可以随手解决，先从身后的楼梯来到上层，经过天桥来到右边的医疗室，右边角落的货架上能够找到密码文件 31。即使被走廊内的敌人发现也不用担心，躲在墙后用小刀伺候他们即可，刚才插了主角几刀的军官也会出现，干掉他完成支线任务。经过走廊右拐后进入能够看到坐着一个死人的房间，在窗户旁边的货架上能够拿到密码文件 32，来到控制室后在右边的抽屉里找到密码文件 33。按下开关后解除安全系统，从打开的大门出去后和刚才树下的黑妹对话获得黄金匕首 21，前往集体宿舍和左边抱着病人的女囚犯对话后接到支线。

回到刚才收集密码文件 31 的医疗室，拿起左边桌子上的药品带给她后完成支线，不过回来的时候她的男朋友已经去世了（这也太快了啊），对话后获得一封信函 6。朝着 B4 字样的大门走去，老人正靠在墙边略有所思，对话之后要去寻找电池。进入 B4 的大门后绕到另一边来到 B6 区域，由于保安室没人，可以直接打开通往 B6 的大门。来到铺有蓝色布料的架子处，顺着木板一路来到最上层，推开阳台的门进入建筑物里面，先将左边房间里面的人和狗解决掉，窗边的抽屉里能够找到密码文件 34。右边房间的抽屉里能够找到密码条，移开对面墙上的壁画，打开保险柜找到黄金手枪 22 和几把飞刀。来到下层后有两名巡逻的敌人，顺着墙壁绕到其身后暗杀即可，在右边角落的铁柜里拿到密码文件 35，从右侧的楼梯下去后左边会出现三名敌人和一只狗。解决掉离玩家最近的一个后去右边的柜子上找到黄金头像 23，身后的手推车上能够直接找到密码文件 36。进入地下车库后有两名背对玩家的敌人，解决后在中间的柜子里找到密码文件 37。然后我们的真汉子主角会进行徒手破坏电源的壮举，又一次被抓了起来，千钧一发之际对方的装甲机器人成为了我们的伙伴，嚣张的老太婆终于无法开口说话了。驾驶巨大的机器人后视野

里的风景也变得格外美丽，机器人的操作方式和正常状态下基本没有区别，大威力的火炮攻击判定范围较大，不用刻意瞄准也能打到敌人。不过武器是有冷却时间的，不要因为子弹无限就随意浪费，重型士兵出现之后优先干掉，高难度下的攻击还是颇有威胁的。来到窗边后将老爷子送进安全位置，接下来要掩护囚犯们逃离监狱，平台上方会出现大量的敌人，同样先解决拿RPG的重型士兵。全部清理后从机器上下来，进入车库后先到左边的房间抽屉里找到黄金面具 24，再出去和老爷子汇合。

第九章 新战术 NEW TACTICS

本该死掉的老太婆突然拿着双枪出现在众人面前，前面车辆的队友全部难逃一劫，逃回总部之后大家决定收拾心情进行下一步计划。先在身后的纸堆中找到一封信函 7，进入之前找过文件的档案室，和门后的安妮

对话后得知她的结婚戒指丢了。接下来需要完成找戒指的支线任务，直接前往三楼，在厕所的马桶旁边捡起戒指后还给安妮完成任务，得到黄金花瓶 25。收集结束后开始进行找电焊瓶的主线任务，离开基地向左走一点，调查地面上散落的碎片，然后去最左边的飞机处与老战友对话。

返回基地和坐在沙发上的队友交谈触发剧情。出来后跳到下方切开金属挡板，拿到目标物品后需要找到回去的路，游到尽头位置后爬上右边的梯子，跳上对面的平台抬头射击上方的铁链会有梯子落下。上去之后沿路前进，从缺口处跳下来去左边角落按下开关，箱子里会出现两个重机枪兵，用激光枪射死一个后拿起重机枪解决另

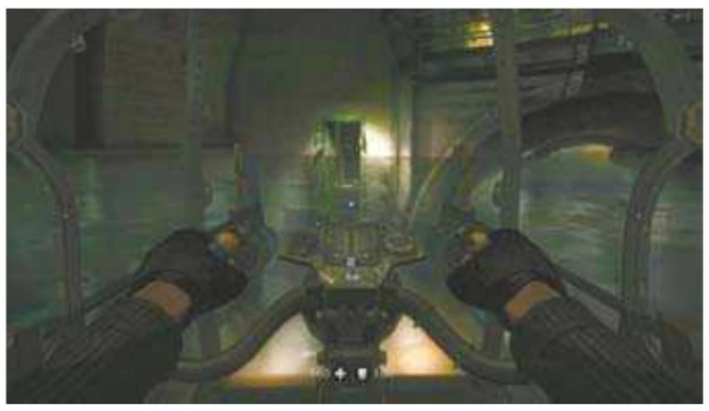
外一个。从正面的铁门出去，切开下方的金属挡板后透过铁丝网将门栓打开，一路返回基地。回去后先来到自己的床上睡一觉触发剧情，醒来后拿起柜子上的小人后来到一楼与老爷子对话，把信拿给 Anya 本章结束。

第十章 柏林地下墓穴 BERLIN CATACOMBS

本章需要驾驶小型潜水艇来完成，左右两个摇杆控制方向，R2/RT 和 L2/LT 键分别为前进和后退，R1/RB 和 L1/LB 键都能使潜艇进行 360 度旋转。沿着管道一直前进，遇到挡路的铁门后下来用激光枪破坏铁链，注意在水里只能用切割模式，所以要靠近切割目标才会有效。继续前进，在石缝中间有一个小洞，需要离开潜艇独自进入，抓紧时间游出水面不然就会窒息而死。

进入隐藏的山洞，在左边的麻绳圈上找到一本黄金书籍 26，枕头旁边还有一封信函 8，右边墙角的桌子上还有一个密码文件 38。从圆形的洞口跳下离开山洞，来到黄色目标点后先游进去从里面切断锁链驾驶潜艇来到水面上方，进入远处的入口处来到另外一边。从梯子爬上去拉下平台上的开关令风扇转动，直到其缺失的扇叶部分贴近水面后松手，骑上潜艇从风扇缺口处前进。来到另一边后下船从右侧利用梯子来到水闸

开关位置，拉下开关后注水直到水位上升至最高。回到潜艇上继续向前穿过扇叶，在右边的平台上找到黄金勺子 27，进入平台对面的洞口一直向前开，下一个场景尽头右边还有相同大小的洞口。开进去后在尽头处能够找到黄金蛇 28，不过要游进去才能拿到。黄金蛇对面有个小房子，左边敞开的门进去后能够找到黄金灯 29。回到刚才注水的场景，从开关平台的左下方门口游进去，平台的箱子上能够拿到密码文件 39。



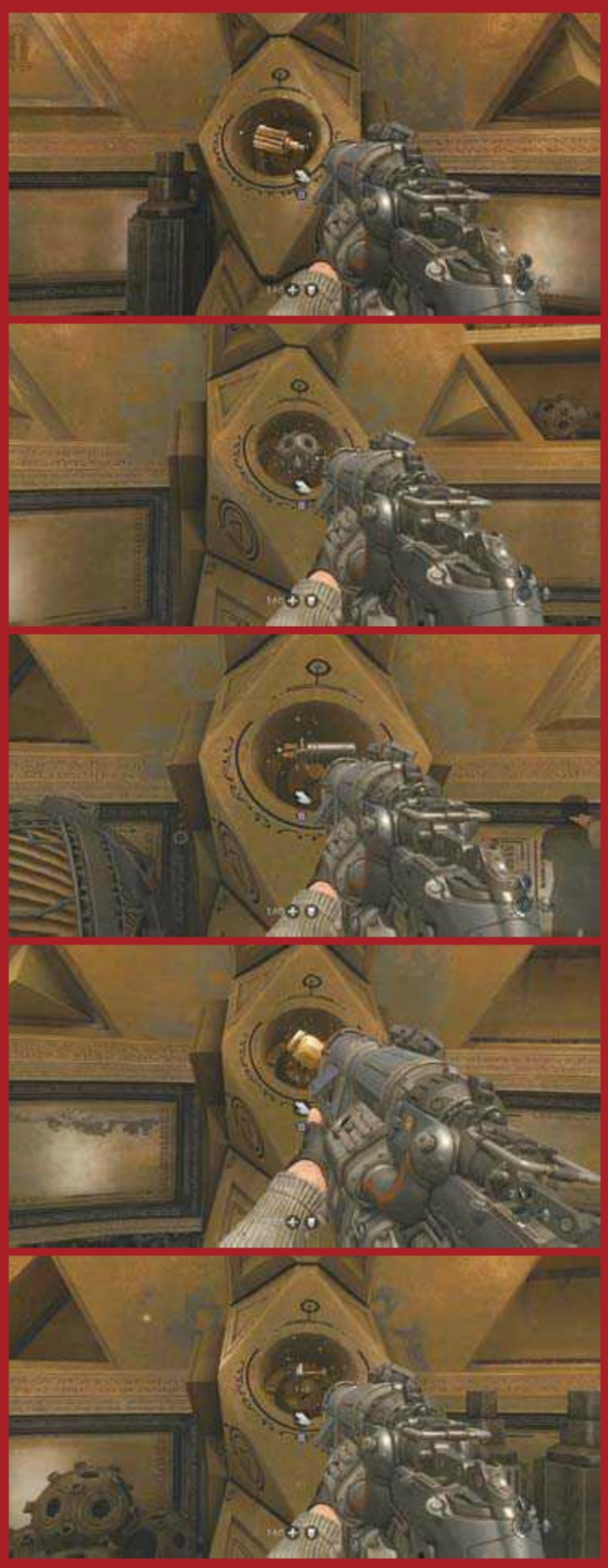
回到注水开关位置，游到对面的平台后直走，跳下去能够看到一个水雷。用激光枪切断链子后水雷爆炸，出现新的道路后向左移动爬上平台，在箱子上找到密码文件 40。返回水底后逆流而上返回刚才释放水雷的地方，将左边的水雷再次释放，跟着水雷一直向前游，爬上尽头处左边的楼梯，在墙边的架子上找到密码文件 41。将栓门的锁链切断后进入圆形房间，从中间的缺口跳下去后进入右边的管道，爬梯子来到上层后在门前的架子上找到密码文件 42。

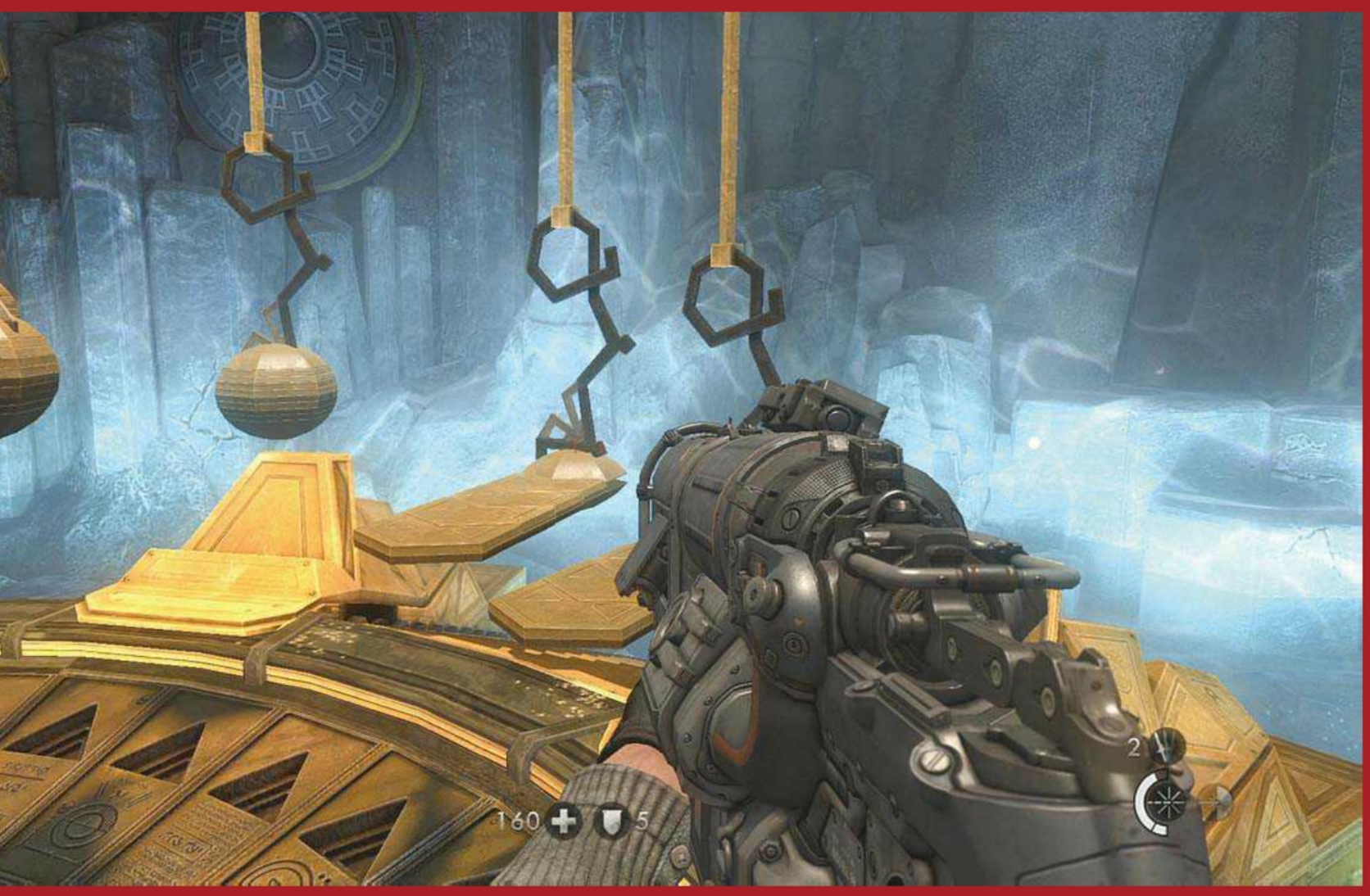
进入打开的铁门，在漆黑的地面上找到黄金月亮 30。返回圆形的房间，利用升降梯来到上层，正前方箱子的缝隙能够找到激光枪升级装备，接下来要进行偷火车的任务，破坏铁丝网向左走，远处能够看到敌人后用消音手枪解决。火车左边平台的下方能够找到密码文件 43，车站最左边的房间架子上还有一个密码文件 44。拉下火车的开关后去白色叹号位置打开卷帘门会出来重型机枪兵，快速跑到远处利用掩体躲起来。敌人的火力非常强悍，但移动速度很慢，利用他子弹耗尽的间歇时间对其进行射击，不要过于贪心，反复几个回合就能将他击倒。再次打开卷帘门，来到上层的控制室，操作台上找到密码文件 45。按下开关后会有大批敌人出现，无需和他们过多纠缠，直接跑向提示点开动火车，随着列车的启动本章也正式告一段落。

第十一章 U型潜艇 U-BOAT

第一个任务是要找到无线电通讯室，暗杀掉一层的敌人后从右边的楼梯上楼，暗杀门口的军官后打开安全门。一直往里走，打开第二道门后利用电线触碰打开左手边的房间，正面的床上能够找到密码文件 46，房间左边的桌子上有黄金纸刀 31 可以收集。出来继续前进，清理走廊内的全部敌人后，能够在右侧的三个房间里分别找到两个密码文件 47、48 和黄金盘子 32。从螺旋梯下楼，开门后会出现两名霰弹枪敌人，先给他俩来个手榴弹然后边退边打。新拿到的重型武器此时也能派上用场，将剩余的杂兵解决掉之后从地图南边的梯子爬到上层，一路蹲着前进，切开金属挡板后进入新的场景。又是一大波重型士兵的混战，高难度下躲在一开始跳下的位置缩着打，双手的霰弹枪对付重型士兵优势非常明显。清除后先上二楼，红色座椅旁边的操作台上拿到密码文件 49。

进入前方的无线电通讯室后左边房间有一个密码文件 50，无线电需要将两边的四根铁链切断后才能打开。来到海底进行水下探索，开门后进去按下右边的开关，进入发射装置后按下圆形图案中间的按钮前往祭坛，圆形区域右边的石柱中间能够找到黄金骷髅 33。和老爷子对话后去平台中央给所有的金属球充电，利用变形后得到的平台前往上层，金属台阶还能顺便给激光枪充电，还真是一举两得。按下开关将平台放下后带着队友前往圆形的会议室，一上来满墙的宝物顿时令场景变得高大上起来，墙壁的架子上能够找到黄金机器人 34 和黄金罐子 35，在罐子左边角落的圆柱体上拿到黄金王冠 36。然后需要按照固定的顺序启动石柱上的机关，先后触摸的顺序如图。按下石柱上的圆形按钮后取得墙上的激光枪升级装备，同一个石柱左边能够拿到类似足球的物体，放入提示点位置后触发剧情。



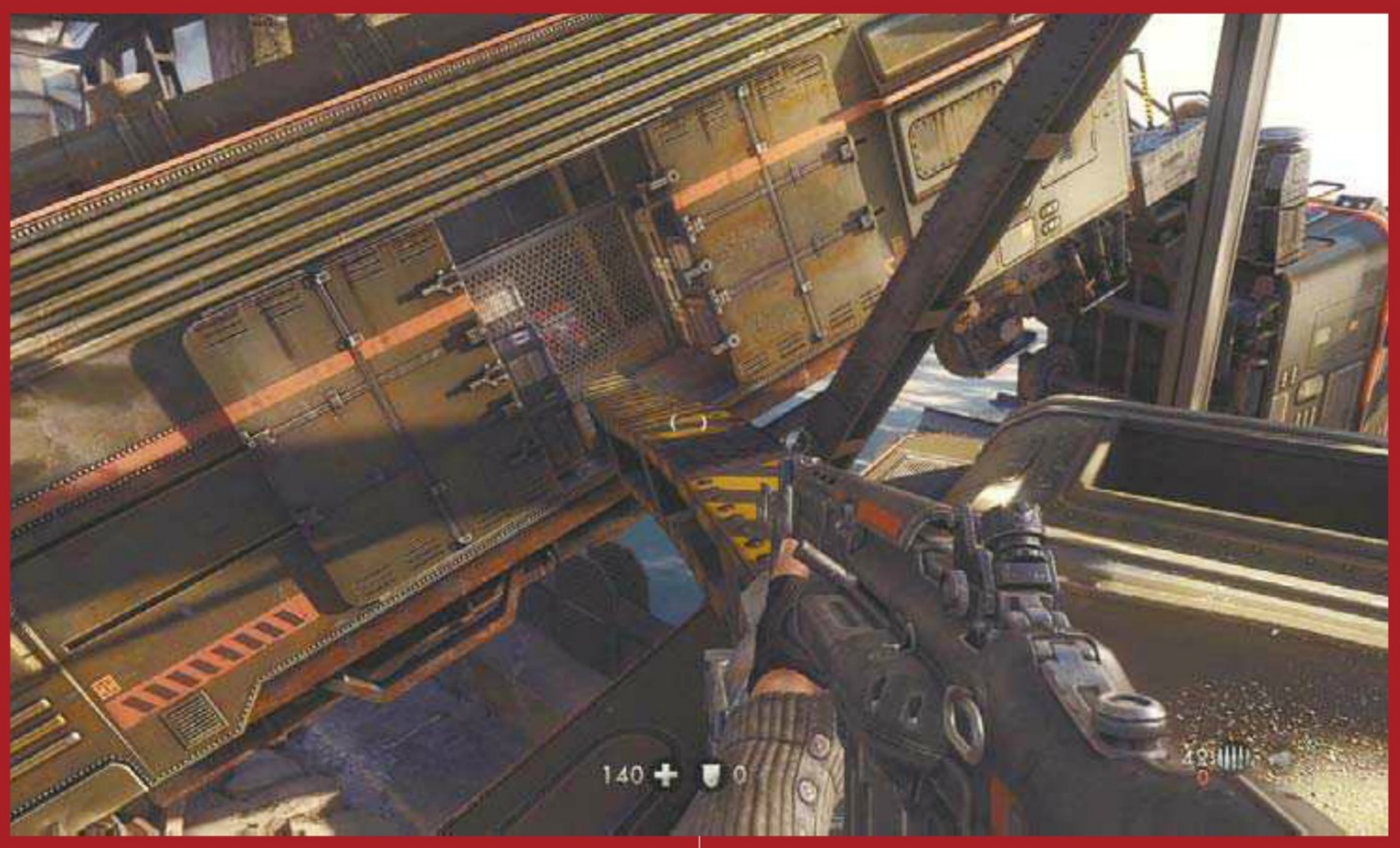


第十二章 直布罗陀海峡大桥 GIBRALTAR BRIDGE

本关在桥面上移动时非常容易跌落到海里，而且检查点的设置上也比之前的关卡更为严苛一些，这些都需要在之后的流程中注意。将飞机上的大球推下后，无数的绳索吸附到桥梁的每个角落，随着圆球的翻滚，大桥中央瞬间崩塌。跟随直升机跳向对面的平台，从前方的梯子爬上车厢，解决敌人后在墙角找到榴弹发射器。从左边的门出去后来到第二节车厢，用刚拿到的榴弹炮解决装甲士兵，沿着车厢前进，左边窗户会出现圆盘机枪。走到尽头后向右拐，利用铁轨来到车窗附近，用激光枪将车厢外侧的悬挂的箱子打下来，捡起里面的密码文件 51。

返回第二节车厢的出口位置，从倒塌的列车爬上去，将下方的敌人杀死后跳到对面的大桥上，向左走进入一间屋子。来到最上层平台拿到密码文件 52，从缺口跳出去回到刚才斜着倒塌的车厢处，这次从车窗跳下去，从左前方的缺口蹲下向左走，在尽头位置找到密码文件 53。离开车厢后来到外面，前面车厢右边的角落里找到密码文件 54。穿过车厢中间横着的木板后会遇到多名敌人，站在高处用榴弹炮轰杀即可。车厢一层左边的缺口位置还能再拿到一个密码文件 55，全灭敌人后进入前面的车厢，从左边绕出去后在石缝中间有一个黄金模型 37。回到身后的车厢，上楼后从天窗爬出去，看到对面的六号车厢后转身，利用轨道来到前方的车厢。破坏铁网后进去，左边尽头有升级激光枪的装备，利用箱子跳到角落的平台上能够找到黄金罗盘 38。

从右边的门口出去后跳到对面的车厢，从窗户跳下去，由于车厢是竖着放置的，所以要不停地蹲下才能前进。破坏铁丝网后不断地向下掉落，到达大桥后，对面会出现很多敌人，左边写有数字 4 的房间会出现重型机枪兵，同时在这



个房间里也能找到一只黄金兔子 39。激光枪最新获得的技能可以提高一些自动瞄准，利用一号房间左侧墙壁的充电装置不停地用激光枪进行攻击，效率非常高。此处不管是收集还是战斗都比较困难，基本打法就是先利用右边倒塌的白色柱子来到上层，从高处对着下面的敌人射击。对面上方平台也会出现重型敌人，身后是一个插满吊线的屋子，跳上右边的车厢然后沿着半空中的轨道一直向右走，这里非常容易掉落，确保移动时不要左右晃动摇杆，利用准星作为参照来判断是否走偏，在墙角位置找到密码文件 56。

跳下去后直奔前方和无数敌人交战的场地，继续向前能够看到写有 2-3B 的墙壁，消灭重型机枪兵后来到上层，来到架有自动机枪的平台后用激光枪切割金属板来到下层。站在

通风管道上消灭下方的敌人，破坏墙边的箱子后拿到密码文件 57。来到下层后消灭一楼的敌人，从左边的梯子爬下去，冲刺跳到右边的平台上，被壮汉抓起后挨了两拳，好在直升机及时赶到将敌人的脑袋割成两半。跳到直升机上拿起重机枪，飞机停下后用机枪扫射对面的敌人，机枪的火力巨大，左边跑过来的机器恐龙也是瞬间就被秒杀。消灭第一波敌人后跳下飞机，又有大批敌人出现，真是一波未平一波又起啊。先将右边的重型士兵解决后躲到小屋里面，保险箱上面能够找到密码文件 58，打开保险柜后拿到升级小人。出门将剩余的敌人解决，前方的平台下还有一个重型士兵，来到车厢尽头，跳进六号车厢底层调查地上的尸体后本章结束。

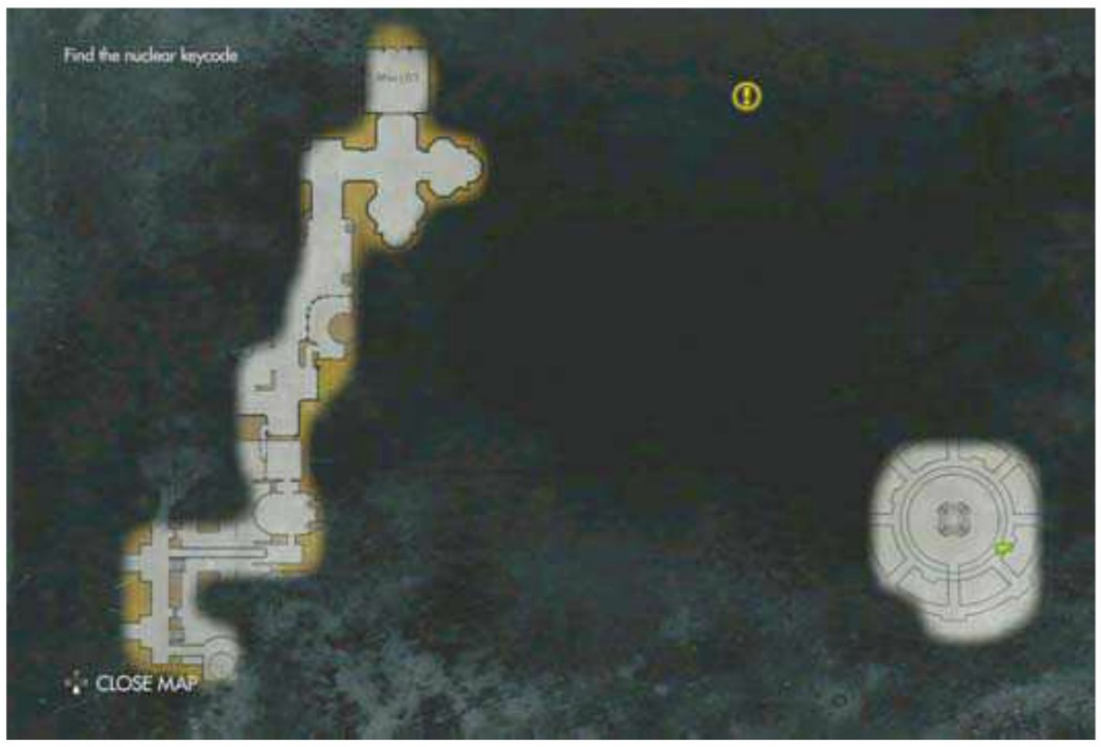
第十三章 月球基地 LUNAR BASE

一开始玩家要找回属于自己的装备，来到安检处进入圆形装置。检查完毕后钻过眼前的红色传送带，在右边的角落位置找到黄金拐杖 40，打开箱子上的黄色行李袋，换回了属于自己的衣服，武器方面目前只有激光枪和小刀。切开右下方的金属挡板，进去按下开关离开房间，解决门外的敌人后得到几把武器。进入刚才打开的门，一路来到圆形区域，解决掉上层的敌人后从右边的自动门来到另一侧，进入走廊后左手边第一个寝室的马桶上有一个密码文件 59。

出门后去机器人身后的自动门位置躲起来，等到它背对玩家的时候从他后面悄悄离开，进入红色管道跳到下层。出来后在左边的房间桌子下层拿到密码文件 60。房间内障碍物很多，方便玩家进行暗杀行动。向左走再次进入安检位置，拿着这么多武器都没被检查出来，这

帮士兵真是作死啊。墙角的柜子上找到黄金面具 41，来到二楼后左右两边各有一个红衣军官，中间位置还有一个杂兵，全部暗杀后来到地图圆形区域的下方。进入房间后在中间位置的桌子上拿到信函 9。离开圆形区域后进入红色通风口，跳下去来到另一边的房间，在两个显示器前的桌面上找到密码文件 61。

从巨大的红色管道来到另一边，在房间的右手边发现宇航服。按下前面的开关后离开太空舱，进入左边的通路，没走几步就能看到太空基地。跳到右边的无人机旁边，在地上能捡到黄金陨石 42。干掉无人机后跳向对面的平台，由于处于失重状态，跳跃的距离非常惊人。按下开关后进入基地，将宇航服放到右边的装置上继续前进。本关的武器大多都是需要充电的，所以留心墙上充电器的位置来进行补充。进入后边的房间后拿起桌子上的小刀触发剧情，彪悍的男主撕下了人皮条形码后安然无恙地挺起



了胸膛。进入闪着金色光芒房间后在右侧的桌面上拿到密码文件 62，桌子下方还有一个升级装备。离开房间后从右边的通风口进入能够避开大部分敌人的视线。暗杀掉左边尽头的几名敌人后乘坐升降梯来到圆形区域，前往上层在地图显示的右下方区域找到密码文件 63。朝着地图给出的黄色感叹号一直向上走，解决两名敌人后在巨大圆桌靠近墙边的一侧找到密码文件 64，按下左侧桌上的键盘后会有敌人出现，解决掉之后打开地上的小门进入红色管道。

接下来需要切割左侧墙壁的金属板，来到另一侧房间解决掉两个敌人。从一楼的红色通风口出去，走下扶梯之后一路向前，在右边的红色手提箱后面找到黄金瓶子 43。按下目标点的开关后随着隧道前进，刚走没多久就发生剧烈的爆炸。打开脚下的小门后跳下，朝着地图下方的任务点一路杀回去。到达最后的场景按下开关出现两名重型士兵，躲回屋子里，用激光枪进行射击。右边的墙上能够补充武器的电量，解决敌人后打开大门后飞出基地。

第十四章 返回伦敦诺蒂卡 RETURN TO LONDON NAUTICA

残忍地杀害了敌方的驾驶员后，飞船粗暴地着陆到地面之上，本关一开始我们就陷入了不利的境地。被困在机舱里时象征性对敌人开几枪，不要被打死就好，飞船很快就会掉下去，掉落的一瞬间快速逃离驾驶室，将一个倒霉的家伙按死在墙上之后要面对大批的敌人。飞进来的窗户左边纸箱内能够找到密码文件 65，清理完大厅内的敌人后多收集一些子弹，终于能用回荷满真枪实弹的武器了，不要再到处找充电器的感觉就是好。从墙角左边的大坑来到门外，射断两侧的锁链后掉落下来。沿着木板继续向下走，看到第二块用铁链吊着的木板后先不要射落，利用木板来到对面的平台，在墙角处拿到黄金手镯 44。

然后回到木板上将一侧的铁链射断就能来到下层，全部射断的话会摔死。推开房门进入大楼，来到右手边的房间，在桌子的另一侧拿到密码文件 66。调查该房间墙上的画框（没有图案的那个），进入密室在柜子上方找到黄金足球 45（大力神杯？）。利用墙上的电线装置放下窗外的木板，沿着外侧墙壁向左走来到大楼另一侧，解决敌人后顺着楼梯一直往下走，进入亮着绿色灯光的房间。左边的架子上有一张地图，还没等杀光敌人就会出现一架直升飞机，能够摧毁直升机的武器有很多，小游选择的是榴弹炮。将其打落之后在平台左边的废墟中找到密码文件 67。来到下层杀死几名敌人后在对面印有英文的蓝布右边找到密码文件 68。从塌陷位置继续向下走，在监视器左边黑板旁的柜子里找到密码文件 69。从光亮的门口出去后一路向下走，按下升降台的开关后进入 BOSS 战，终于能和游戏一开始看到的巨大机器正面交锋了。

BOSS 的攻击方式有三种：1. 头部变红后的球形攻击。2. 两侧六个导弹装置。3. 下盘的小型机枪攻击。首先朝这个大家伙开两枪令他停止移动，当他的头部变红时立即向红色区域开枪，防止被红色的光球击中后遭到秒杀。成功打断头部的红色攻击后 BOSS 会打开两侧的导弹装置，朝其中一个射击，推荐使用单发威力较大的武器，例如榴弹炮。地面的坑道可以用来躲避机器人的攻击，找准位置后基本不会受到攻击，同时还能及时补充激光枪的电量。将六个导弹装置全部破坏后等其头部变红后继续攻击，BOSS 下方的弱点会暴露出来。立刻冲到下盘进行猛攻，注意不要被它踩死，否则会重新开始打，摧毁机器人后本章结束。

第十五章 腹背受敌 UNDER ATTACK

当反叛的号角吹得正响时，老女人带着德国军队扫荡了主角等人的老巢，剧情过后男主和傻大个被困在了水池中央。消灭四周的敌人后，管道的门被傻大个打开，返回基地的最上层，这里早已是一片水深火热。解决掉碍事的敌人后在二楼右手边房间的桌面上找到黄金鞋拔子 46。在傻大个房间床下找到一封信函 10，来到最上层之后将工具室左边柱子旁的铁链弄断后进入打开的小门，被队友拉上来后她选择一个人面对死亡。

剧情过后透过栏杆的缝隙将敌人杀死，从身后的缺口跳下去进入充满敌人的场景。在平台上方用重型武器先将几个大家伙解决掉，然后清除剩余的几个杂兵。从下层左侧的梯子爬进通风口后继续前进。正当主角被两个机器人从通风口抓出来时，轮椅女全副武装及时赶到，这身装扮活脱一个钢铁侠啊。等她驾驶直升机离开后机器恐龙突然出现，击败恐龙后坐上返回的直升机离开基地，

第十六章 返回死亡首领实验室 RETURN TO DEATHSHEAD'S COMPOUND

眼看着一个个出生入死的队友离开人世，众人决定背水一战，哪怕结果是全盘皆输，也要为了荣誉坚持到最后一刻。跟随队友离开房间，等到大门打开后骑上潜水艇，来到城堡位置触发剧情，之前摧毁桥梁的大球再次出现，这次它的任务是将城墙拉倒。先潜入水中朝着城堡游去，在左边的水下岩石上拿到黄金铲子 47，从梯子爬上平台后前进，地上数量众多的武器尽量全部收集，来应付之后和众多敌人交战的场面，左侧尽头的乱石旁边能够找到黄金盔甲 48。干掉迎面而来的机器狗，径直跑进前方的办公室，左边突然出现的敌人先不用管，办公室左侧的抽屉里有一个密码文件 70。然后从办公室的后门位置和敌人进行火拼，走廊两侧的房间能够找到血包，干掉最后出现的机器人后向地图左边的圆形区域进发。躲在挂有充电装置的柱子后面对敌人进行攻

击，优先解决右上角操控重机枪的士兵，中间的圆形围墙里面有一个血包。全部消灭后去对面的手推车里面找到黄金茶壶 49，按下中央的按钮后向地图的北方继续前进。右边再次出现多个机器人，将它们引到刚才的圆形场景，继续躲在柱子后边。用激光枪边射击边补充电量的方式比较简单，不过这里敌人众多，等不及的话直接上去火力压制也是个办法。场景内多个入口都是互通的，适合打游击战，二楼能够找到多个血包，将敌人全部消灭后在走廊的长椅上拿到密码文件 71。

从正前方的楼梯下去后右转来到实验室，来到尽头的房间，在左侧 X 光照片前的

桌子上拿到最后一个密码文件 72。进入左侧的监控室后爬上一旁的梯子，老女人的相好突然出现，正当他得意地将脸凑过来时咬掉他的耳朵后再用刀结束他的生命。继续爬刚才的梯子，进入电梯按下开关，在转角处遇到熟悉的战友们。进入电梯，等到门打开后按下□ /X 键触发剧情，电梯的故障令主角与队友们分离开来，终于要做个了解了，再一次看到死神首领（Deathshead），他的笑容依然是那么诡异。

回忆中残忍地将曾经被主角舍弃的好友头颅内的大脑抽出，安放在自己研制的机器人身上作为新型的战斗武器。开始 BOSS 战后转身按下身后大门的按钮，先用手榴弹限制机器人的行动，然后快速跑过去拉出它的大脑，手榴弹可以在场景中的箱子里进行补充。剧情过后进入第二阶段的战斗，先到正方形场景的右上角，将靠右一点的箱子切割开来拿到黄金壶 50，然后再跟 BOSS

战斗。该阶段 BOSS 是处于无敌状态的，场景两侧分别有两块金属挡板，任选一处切割后快速跑到上层驾驶重型炮台，将天上的飞空艇轰下来。下来后从外侧能够直接绕到另一边的炮台，不用出去重新切割。完成之后开始攻击 BOSS，直到将他的护甲完全破坏后机器人会掉落到下层。从场景中间跳下去，接下来没什么难点，打法和对付普通的机器人区别不大，由于敌人只有一个，利用宽阔的场景围着它打。首选武器还是激光枪，手榴弹的爆炸能够使场景中喷出的火焰灼烧到 BOSS，将它打倒后来到机器人身边，拉出死神首领触发剧情。

临死前死神首领拿出同归于尽的手榴弹，虽然取得了阶段性胜利。但是付出的代价也是极为惨痛，究竟这种付出是否值得没人知晓，或许惟一能够证明战争意义的只有人们不断追随的点点光亮以及对自由的那份渴望吧。

奖杯与成就

白金/全成就路线

本作的奖杯 / 成就设定一目了然，由于没有联机模式，所以全部的奖杯 / 成就都是通过线下方式取得的，大致可以笼统地分为三大类 :剧情相关类、收集类以及技能解锁类，其中最为麻烦的要数收集类奖杯 / 成就了。72 个密码文件，50 个黄金物品以及 10 封信函都是和奖杯 / 成就相关的，具体取得方式已经在流程中详细标明，这里不再赘述，技能解锁方面只要玩家活用游戏的各种武器和动作就能够取得大半，其余的选择合适的位置刷一下就能拿到。本作的地图提示比较少，而且地图的收集是不计入奖杯及成就范围的，但还是鼓励玩家找到图纸点亮地图后前进，方便利用地形来实现对敌人的暗杀。游戏的难度不算高，而且流程很长，建议玩家一开始就选择最高难度通关，一周目即可完成除分支选项外的奖杯 / 成就，再进行第一章选择牺牲另一名队友后即可拿到白金 / 全成就。如果对自己操作没有信心的话可以先用最低难度完成通关以及全部收集和技能解锁，熟悉之后再用最高难度通关，这样二周目结束时就能取得白金 / 全成就了。

技能解锁

技能解锁相关奖杯 / 成就是最能体现本作精华的部分，下面会给出技能解锁的具体条件方便玩家解锁尚未开启的技能。

潜行类（STEALTH）

序号	名称	作用	解锁条件
1	一级侦查（Scout Ⅰ）	显示地图上的暗杀目标或是隐藏要素	暗杀一名军官
2	飞刀（Knife Throwing）	扔出小刀攻击敌人	完成五次暗杀
3	潜行匕首+1（Knife Sheath+）	增加匕首上限（一把）	扔飞刀暗杀五名敌人
4	潜行匕首+2（Knife Sheath++）	增加匕首上限（一把）	扔飞刀暗杀二十名敌人
5	消音射击（Silent Shot）	增加消音手枪的威力	使用消音手枪杀死十名敌人
6	吸血鬼（Vampire）	击倒敌人后增加回血量	满血状态下暗杀五名敌人
7	二级侦查（Scout Ⅱ）	显示地图上军官位置	暗杀五名军官
8	刺客（Assassin）	降低奔跑时的声响同时提高下蹲移动的速度	暗杀五十名敌人和五条机器狗（远近攻击都可）

战术类（TACTICAL）

序号	名称	作用	解锁条件
1	死亡之眼（Deadeye）	增加瞄准后爆头的伤害	使用突击步枪完成三次爆头，使用手枪爆头一次
2	快速拔枪（Quick Draw）	提升换枪速度	完成四十次爆头
3	快速治愈（Quick Regeneration）	加快体力恢复的速度	将血量上限提升至200以上
4	手枪弹夹+（Gun Magzine+）	增加手枪的弹夹容量	使用手枪在掩体后面击倒十五名敌人
5	霰弹枪弹夹+（Shotgun Magzine+）	增加霰弹枪的弹夹容量	解锁手枪弹夹+的技能后，使用霰弹枪杀死十名敌人
6	AR弹夹+（AR Magzine+）	增加突击步枪的弹夹容量	使用突击步枪在掩体后面杀死八十名敌人
7	狙击枪弹夹+（Markmen Magzine+）	增加狙击枪的弹夹容量	解锁AR弹夹+技能后用狙击枪杀死三名敌人
8	快速上膛（Quick Reload）	加快更换弹夹的速度	用突击步枪杀死一百名敌人，用手枪杀死五十名敌人，用狙击枪杀死二十五名敌人

突击类（ASSAULT）

序号	名称	作用	解锁条件
1	双重换弹（Double Trouble）	增加更换双枪弹夹的速度	用双枪杀死十名敌人
2	一级耐力（Endurance Ⅰ）	增加手持双枪时奔跑速度	获得双重换弹的技能后冲刺状态下杀死三名敌人
3	清道夫（Scavenger）	增加双手武器杀死敌人后掉落子弹数量	解锁一级耐力的技能后持双手武器连续杀死三名敌人
4	子弹运输机（Bullet Feeder）	增加敌方全部炮台的弹药量	用固定炮台杀死二十名敌人
5	二级耐力（Endurance Ⅱ）	增加手持炮台机枪时的移动速度	使用分离式炮台机枪十秒内杀死五名敌人
6	自动获取（Autopanger）	连续击杀敌人时增加护甲数值	使用激光枪在满电状态下保证不浪费将电量耗尽（确保每枪都打到敌人）
7	电量提升（Battery+）	增加所有充电式武器的电池容量	利用激光枪的升级技能杀死五名敌人
8	双重武器专家（Dual-wield expert）	增加所有武器的弹药容量同时提升双手武器肢解敌人的概率	使用双手武器杀死一百名敌人，使用激光枪杀死 25 名敌人

爆破类（DEMOLITION）

序号	名称	作用	解锁条件
1	扔回（Throwback）	将敌人投掷的手榴弹扔回去	用一枚手榴弹双杀敌人
2	手榴弹上限+1（Grenade pouch+）	增加手榴弹上限数量	用手榴弹杀死十名敌人
3	手榴弹上限+2（Grenade pouch++）	增加手榴弹上限数量	用手榴弹杀死一名军官
4	靶心（Bullseye）	使扔出的手雷在目标位置爆炸	用一枚手雷干掉五名机器人
5	火箭炮弹夹+（Rocket Magzine+）	增加突击步枪的榴弹上限	使用火箭筒在十秒内杀死五名敌人
6	蒸发（Vaporize）	增加爆炸的范围	利用敌人的手榴弹间接杀死五名敌人
7	守卫（Sentinel）	降低被自己手榴弹炸到时的伤害	利用扔回的手榴弹杀死五名敌人
8	久经沙场（Hardened）	降低被敌人手榴弹炸到时的伤害	用手榴弹或者火箭筒炸死五十名敌人

四组破译密码

	密码顺序	开启模式	模式设定
密码1	01 02 03 04 05 06 07 08 09 08 07 06 05 04 03 02 01 09	999模式	体力值999、无限弹药、攻击力为9.99倍
密码2	02 04 06 08 01 03 05 07 09 07 05 03 01 08 06 04 02 09	Walk in the Park 模式	取消所有游戏提示
密码3	03 06 09 03 06 09 03 06 09 06 03 09 06 03 09 06 03 09	Hardcore 模式	所有补给品全部去除
密码4	04 08 03 07 02 06 01 05 09 05 01 06 02 07 03 08 04 09	Ironman 模式	一命通关最高难度

奖杯/成就列表（白金/全成就时间：30小时左右）

奖杯类型	成就点数	名称	说明
铜杯	20	Gunner	拯救友军飞机（流程获得）
银杯	30	Fergus saved	救下Fergus（分支选择）
银杯	30	Wyatt saved	救下Wyatt（分支选择）
铜杯	20	Vive la resistance!	找到抵抗组织（流程获得）
铜杯	30	Power to the laser	找到Laserkraf Twerk（流程获得）
铜杯	20	Hidden in the deep	找到水下隐蔽点（流程获得）
银杯	20	London uprising	伦敦反叛（流程获得）
银杯	30	Deliverance	解救队友(流程获得)
金杯	100	Liberation	任意难度下通关游戏
银杯	50	Super hero	以“I AM DEATH INCARNATE”或更高难度通关游戏
银杯	50	über hero	以“über”难度通关游戏
铜杯	20	All that glitters	收集25个黄金物品
银杯	30	Heart of gold	收集所有黄金物品
铜杯	30	The lives of others	收集全部信函
银杯	30	Secrets revealed I	破解第一个密码
银杯	30	Secrets revealed II	破解第二个密码
银杯	30	Secrets revealed III	破解第三个密码
银杯	30	Secrets revealed IV	破解第四个密码
铜杯	10	Scout I	解锁第一个潜行（STEALTH）技能
铜杯	10	Knife throwing	解锁第二个潜行（STEALTH）技能
铜杯	10	Knife sheath +	解锁第三个潜行（STEALTH）技能
铜杯	10	Knife sheath ++	解锁第四个潜行（STEALTH）技能
铜杯	10	Silent shot	解锁第五个潜行（STEALTH）技能
铜杯	10	Vampire	解锁第六个潜行（STEALTH）技能
铜杯	10	Scout II	解锁第七个潜行（STEALTH）技能
银杯	30	Assassin	解锁第八个潜行（STEALTH）技能
铜杯	10	Deadeye	解锁第一个战术（TACTICAL）技能
铜杯	10	Quick draw	解锁第二个战术（TACTICAL）技能
铜杯	10	Quick regeneration	解锁第三个战术（TACTICAL）技能
铜杯	10	Gun magazine +	解锁第四个战术（TACTICAL）技能
铜杯	10	Shotgun magazine +	解锁第五个战术（TACTICAL）技能
铜杯	10	AR magazine +	解锁第六个战术（TACTICAL）技能
铜杯	10	Marksman magazine +	解锁第七个战术（TACTICAL）技能
银杯	30	Quick reload	解锁第八个战术（TACTICAL）技能
铜杯	10	Double reload	解锁第一个突击（ASSAULT）技能
铜杯	10	Endurance I	解锁第二个突击（ASSAULT）技能
铜杯	10	Scavenger	解锁第三个突击（ASSAULT）技能
铜杯	10	Bullet feeder	解锁第四个突击（ASSAULT）技能
铜杯	10	Endurance II	解锁第五个突击（ASSAULT）技能
铜杯	10	Autopanzer	解锁第六个突击（ASSAULT）技能
铜杯	10	LKW battery	解锁第七个突击（ASSAULT）技能
银杯	30	Dual-wield expert	解锁第八个突击（ASSAULT）技能
铜杯	10	Throwback	解锁第一个爆破（DEMOLITION）技能
铜杯	10	Grenade pouch +	解锁第二个爆破（DEMOLITION）技能
铜杯	10	Grenade pouch ++	解锁第三个爆破（DEMOLITION）技能
铜杯	10	Bullseye	解锁第四个爆破（DEMOLITION）技能
铜杯	10	Rocket magazine +	解锁第五个爆破（DEMOLITION）技能
铜杯	10	Vaporize	解锁第六个爆破（DEMOLITION）技能
铜杯	10	Sentinel	解锁第七个爆破（DEMOLITION）技能
银杯	30	Hardened	解锁第八个爆破（DEMOLITION）技能
白金	–	Wolfenstein master	收集全部奖杯

几经跳票，《看门狗》这款话题不断的原创沙箱类新作终于来到了玩家面前。虽说游戏画面缩水遭到了许多人的诟病，并且育碧在游戏内容的展现形式上也不够精雕细琢，从而造成了重复度过高的的问题。但无可否认的是，本作以“骇入”为主题的游戏理念还是相当新颖的，玩家与场景的互动也因此变得丰富了起来。游戏的剧情虽称不上十分出彩，但总算有始有终，独特的在线模式也非常值得尝试。那么我们不妨到这个被监视着的芝加哥城中，过一把当黑客的瘾吧。

看门狗	Ubisoft	动作冒险
多机种 Watch Dogs		美版
2013年5月27日	本地1人	对应年龄：17岁以上
PS4/PS3/Xbox One/X360/Wii U售价为59.99美元		

文 哪尼 & 伽蓝　美编 小瑟

欢迎来到芝加哥——系统详解

操作列表

载具控制

PS3/PS4	Xbox One/X360	功能
L2	LT	刹车
R2	RT	油门
L1	LB	呼出武器菜单
R1	RB	使用道具
左摇杆	左摇杆	操控方向
右摇杆	右摇杆	调整视角
× 键	A 键	倒后镜视角
○键	B 键	手刹 / 躲在车内
□键	X 键	开启黑客透析器（手机）/ 黑客行动（长按）
△键	Y 键	离开车辆
十字键↑	十字键↑	打开手机菜单
十字键←	十字键←	切换驾驶视角
十字键→	十字键→	跳过歌曲 / 停止播放歌曲（长按）
十字键↓	十字键↓	激活快捷路径
L3 键	LS 键	鸣喇叭
R3 键	RS 键	发动专注
SELECT 键 / 触控板	BACK 键 /VIEW 键	呼出地图
START 键 /OPTIONS 键	START 键 /MENU 键	暂停菜单

步行控制

PS3/PS4	Xbox One/X360	功能
L2	LT	瞄准
R2	RT	射击（瞄准时）/ 奔跑（按住）
L1	LB	呼出武器菜单
R1	RB	使用道具
左摇杆	左摇杆	操控方向
右摇杆	右摇杆	调整视角
× 键	A 键	进入掩体
○键	B 键	动作键 / 近战击倒
□键	X 键	开启黑客透析器（手机）/ 黑客行动（长按）
△键	Y 键	使用物品 / 进入车辆

PS3/PS4	Xbox One/X360	功能
十字键↑	十字键↑	打开手机菜单
十字键→	十字键→	跳过歌曲 / 停止播放歌曲（长按）
十字键↓	十字键↓	激活快捷路径
L3 键	LS 键	装填弹药
R3 键	RS 键	发动专注
SELECT 键 / 触控板	BACK 键 /VIEW 键	呼出地图
START 键 /OPTIONS 键	START 键 /MENU 键	暂停菜单

黑客行动

《看门狗》的一大特色，就是主角可以通过手上的手机连通网络作出各种的黑客行动，比如操控红绿灯、获取监控摄像视角、黑取行人个人信息等，而这些行动只需要简单地通过一个按键即可实现，具体为在游戏中升级黑客技能树中相关技能后，按下□键 /X 键就能激活主角的黑客能力，然后镜头上会出现一个圆形的准星，移动准星观察场景的物品时，可供黑进的物品就会出现一个菱型方框并以白色高亮的方式显示，此时再长按□键 /X 键就能实施各种黑客行动，注意部分黑客行动需要花费左下角的手机电池槽，不过电量会随时间自动恢复，通过升级也能增加电量的上限。而通过花费技能点升级黑客技能后，还能丰富自身的黑客手段。

在部分任务中，玩家需要以“接水管”的形式连通网络进行黑客小游戏，这种小游戏的玩法很简单，玩家只需要针对锁形标记的目标下手，转动管道使所有流向锁形标记的连接线变成蓝色后，锁形标记就会变成一个新的管道，此时再重新调整各个管道的流向，一步一步往最终的锁形标记推进就能完成这个小游戏。

TIPS 射击苦手的玩家可以在系统选项中，将瞄准辅助（Aim Assit）设定为强（Strong）即可自动锁定目标。

标记敌人

在面对敌人时，只要瞄准敌人一段时间，或使用摄像头观察敌人就能对敌人进行“标记”，被标记的敌人所有的行动会被显示在小地图之上，而且就算敌人被障碍物遮挡，其身影依然会被高亮显示，可以说提前标记敌人是战斗取胜的关键，因此在面对大批敌人时，不妨黑进附近的摄像头将他们全数标记再作行动。

快速移动

游戏中的铁路网络十分发达，几乎每走几步就能看到一个捷运站，捷运站在地图上标记为一个列车的标志，只要走到架于城市道路上层的轨道，检查一旁的售票机就可以在城市中所有的捷运站之间快速移动，这也是最快捷高效的跑路方式。

藏身处

随着游戏主线发展，在地图的各个区域会逐渐开启一些以黄绿色箭头符号标记的地点，这些地点代表着主角艾登的藏身处，在藏身处中艾登可以在衣柜处更换从服装店买到的衣服，还可以在床上休息，休息除了除了能保存当前进度外，还能设定醒来的时间，以此调整游戏的时间。另外，在呼出大地图选择藏身处时，按下□键 /X 键可以快速传送到该藏身点，实现各个区域的瞬间移动，与捷运列车快速移动的方式相比，这种快速移动方式具有不论任何地点都可以使用的优点。

关注度系统

游戏中的关注度系统其实就是现在很多沙箱游戏中的警察通缉系统，关注度共有 5 个等级，等级越高，警方的追捕规模就越大。关注度以条状的形式显示在右下角，任何犯罪行动都会累积关注度，当关注度到达一定程度时，市民会掏出手机向警方举报玩家的犯罪行为，这时市民头上会有一个红色的三角形开始倒数，如果在限定时间内没有阻止市民的举报的话（杀死市民或上前按○键 /B 键阻止），那么会进入第一个阶段“扫描阶段”。在扫描阶段中，警方会在地图上铺设黄绿色的圆圈扫描玩家的位置，当玩家置身圆圈内时就会增加扫描的数值，在这个阶段玩家要想办法避开这些圆圈，一旦扫描数值到达 100%，那么就会进入第二个阶段“追捕阶段”。追捕阶段警方会正式派出警力追击玩家，视乎玩家关注度的高低，派出的警力也各不相同，玩家需要做的就是设法突破警方的包围网，如果玩家成功逃离警方的视线，那么关注度系统会重置到扫描阶段之前，只要一段时间内不被警察发现，最终就能逃离通缉。

声望系统

声望系统是游戏中一个存在感比较弱的系统，它以长槽的形式显示在右上角，总的来说帮助无辜市民就能提高声望值，而伤害无辜市民就会降低声望值，而声望值主要影响的是市民对主角的印象，声望值越高，那么犯罪时市民向警方举报的几率就越小，只要玩家没有拿枪屠城的不良习惯，再多做几个诸如犯罪侦测这样的支线任务，要将声望升满也并不是什么难事。

TIPS 在通关后，游戏无法选关重玩主线任务，这也是一个不小的遗憾。

车辆获取

得益于艾登的黑客身分，玩家可以随时利用手机中的车辆需求（Car On Demand）菜单传召车辆，但并非所有的车辆都可以随心所欲地传召，简单来说就是只有价值较低的车辆才可以免费传召，价值较高的车辆需要购买后方可传召。但就算有钱也不代表可以随心所欲传召，因为在游戏初期大部分的车辆都被锁定，要解开这些车辆锁定的方式有三种，一是曾经开过相同型号的车，这通过简单的抢车就可以实现。二是黑掉拥有这辆车的市民，但这个方法具有随机性，可遇不可求。三是部分特殊车辆只可以通过完成特定条件方可解锁，具体可以参看后文的相关内容。

技能树（Skill Tree）

在游戏中在获得经验值后会自动提升等级，每一提升 1 级都可以获得 1 个技能点，而完成“帮派据点”支线任务也可以获得相应的技能点奖励。在获得技能点后可以通过手机菜单的技能树进行能力的强化，技能树的设计很有特色，分成了 4 个涵盖了游戏的各个方面的类别，下面就为大家说明所有技能的作用。

战斗（Combat）

技能树 1

名称	效果
专注（Focus）	按下右摇杆后可以开启战斗专注，发动后会进入时间变慢的子弹时间，专注需要消耗左下方的专注槽，专注槽会随时间补充或使用道具直接补充。
潜行冲刺（Stealth Sprint）	奔跑时被敌人侦测到的范围变小，可以使用奔跑直接接近敌人身后而不被发现。
关键专注（Critical Focus）	在生命值极低时补满专注槽。
强化专注（Improved Focus）	增加专注槽的上限。
缓久专注（Slowed Focus）	发动专注后时间减慢幅度更大。
最大化专注（Maximized Focus）	大幅增加专注槽的上限。

技能树 2

名称	效果
快速切换（Quick Switch）	增加武器的切换速度。
手枪专家（Pistol Expert）	提高半自动手枪的射击速度。
霰弹枪专家（Shotgun Expert）	提高霰弹枪对车辆造成的伤害。
狙击枪专家（Sniper Rifle Expert）	提高狙击枪开镜瞄准时的稳定程度。
自动武器专家（Auto Weapons Expert）	提高所有连射自动武器的射击精准度。

技能树 3

名称	效果
稳定瞄准（Steady Aim）	降低所有武器射击时的后座力。
破坏分子（Demolitionst）	提高炸药的携带量。
专家级破坏分子（Expert Demolitionst）	进一步提高炸药的携带量。
打手战斗撂倒（Enforcer Combat Take Down）	允许玩家直接使用近战攻击撂倒装甲兵。
子弹免疫力（Bullet Resistance）	减轻敌人子弹所造成的伤害。
爆炸免疫力（Blast Resistance）	大幅降低炸药所造成的伤害。
快速装填（Rapid Reload）	提高所有武器的子弹装填速度。

手工制品（Crafted Items）

名称	效果
诱弹（Lure）	学会制作仅用于吸引敌人注意力的电子装置，并不具有任何的伤害，抛出后需要手动激活。
专注力强化（Focus Boost）	学会制作可以即时补满专注槽的药丸。
干扰通讯（Jam Cos）	学会制作能够干扰通讯的道具，除了可以用于干扰敌人电子设备外，还可以干扰敌人的扫描。
大停电（Blackout）	学会制作一个能切断附近区域电力的道具，为战斗提供便利。
ctOS 扫描（ctOS Scan）	学会制作一个能够自动标记附近所有敌人的装置。
破片手榴弹（Frag Grenade）	学会制作一个能对附近造成巨大伤害的手榴弹。
土制炸药（IED）	学会制作土制炸药，土制炸药的投掷距离不算远，但可以通过黑客手段远程引爆。
感应型土制炸药（Proximity IED）	学会制作感应型土制炸药，在敌人经过时会自动引爆。

驾车（Driving）

名称	效果
汽车开锁（Car Unlock）	进入汽车时，自动解除汽车的警报器以及车门锁。
防御型车手（Defensive Driver）	降低车辆碰撞时所受到的伤害。
精准车手（Precision Driver）	降低车辆移动时晃动的幅度，使车辆变得更加容易操控。
逃脱艺术家（Escape Artist）	强化躲在车辆时的能力，使之能有效躲避直升机的发现。
越野车手（Off-Road Driver）	增强车辆在草地与泥地时的操控性能。
攻击型车手（Offensive Driver）	增加撞击其他车辆时的伤害。

黑客（Hacking）

技能树 1

名称	效果
黑客工具包（Hacker's Tool Kit）	学会黑进其他电子装置的能力，比如摄像头、升降机等，这能有效地协助玩家进行各种行动。
提款机黑客强化（ATM Hack Boost）	增加黑进 ATM 以及市民账户时所获得的金钱数量。
透析器最佳化（Profiler Optimization）	自动高亮高价值目标（拥有存款、车辆等内容的市民），使他们更加容易被发现。
提款机黑客额外强化（ATM Hack Boost Plus）	进一步增加黑进ATM以及市民账户时所获得的金钱数量。
额外电池（Extra Battery）	使电池槽的上限变成 4。
额外电池Ⅱ（Extra Battery Ⅱ）	使电池槽的上限变成 5。
额外电池Ⅲ（Extra Battery Ⅲ）	使电池槽的上限变成 6。

技能树 2

名称	效果
公用设备（Utilities）	学会使建筑公用设备超出负荷而造成爆炸的能力。

技能树 2

名称	效果
中断敌人通讯（Disrupt Enermy Comms）	黑进敌人头盔的通讯器，并传送杂音使他们暂时失去行动能力。
停用增援呼叫（Disable Reinforcement Calls）	针对部分能够呼叫增援的敌人，停用他们的增援呼叫能力。
捷运控制（L-Train Control）	学会控制捷运列车停止或是发动的能力，以此来逃离敌人是个不错的选择。
变压器（Transformers）	学会使电力变压器过载的能力，在造成爆炸的同时触发短时间的大规模停电，使敌人在夜晚时的视野距离下降。

技能树 3

名称	效果
交通标志（Traffic Lights）	学会控制交通标志的能力，当追击敌人或被敌人追击时，通过交通标志时如果交通标志显示为蓝色菱格标记，于此时将其黑掉可以一击摧毁对方车辆。
大门与车库门（Gates&Garages）	学会开启大门或车库门的能力。
直升机停用（Disable Helicopter）	黑掉敌方直升机，使其停用 15 秒。
强化直升机停用（Improved Disable Helicopter）	黑掉敌方直升机，使其停用 30 秒。
桥梁（Bridges）	学会开关城市桥梁的能力。
蒸汽管路（Steam Pipes）	学会让城市地下蒸汽管道爆炸的能力，当追击敌人或被敌人追击时，当出现蓝色菱格标记后按下黑客键即可破坏对方车辆。
路障（Blockers）	学会升起或降下城市路障的能力，当追击敌人或被敌人追击时，当出现蓝色菱格标记后按下黑客键即可破坏对方车辆。
道路破胎钉（Road Spikes）	学会升起或降下道路破胎钉的能力，当追击敌人或被敌人追击时，当出现蓝色菱格标记后按下黑客键即可破坏对方车辆。

芝加哥旅游指南

除了精彩的主线任务外，在《看门狗》的世界中还有许许多多的支线内容供玩家体验，这些内容十分丰富，下面就为大家全方位介绍游戏中地图的各种元素。

ctOS 系统

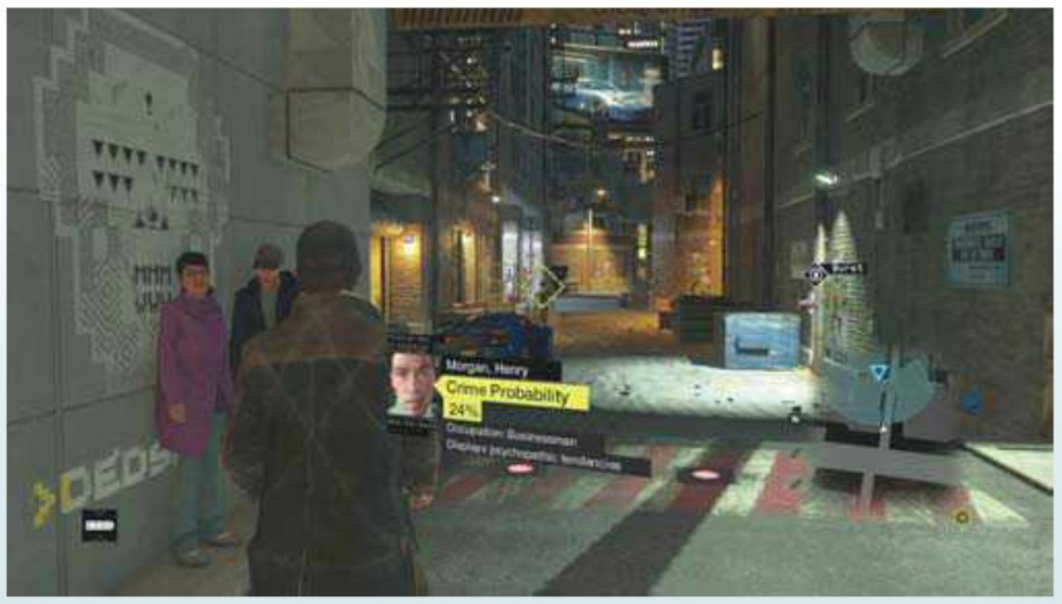
在正式介绍支线内容前，必须先为大家介绍一下名为 ctOS 系统的元素，ctOS 系统是游戏中与黑客行动息息相关的建筑，ctOS 系统由 ctOS 控制中心（ctOS Control System）以及 ctOS 信号塔（ctOS Tower）组成。在游戏开始时，地图上所有 6 个区域的 ctOS 控制中心以及 ctOS 信号塔都处于锁定状态，玩家需要前往相应地点解锁后方可使用，ctOS 控制中心与 ctOS 信号塔具有主次顺序，玩家需要先前往 ctOS 控制中心将控制中心的主机黑掉，这样该区域的地图上就会出现数个 ctOS 信号塔的位置，最后再将其逐一解锁即可。

这个系统对游戏的影响主要有两方面，第一是允许主角艾登读取该区域内读取市民的信息，只有在黑掉该区域的 ctOS 控制中心后，主角才能成功与服务器连线，对该区域的所有市民进行脸部扫描以及黑客行动，但其他黑客行动则不受此影响。第二个方面十分重要，当玩家黑掉 ctOS 信号塔后，地图上就会出现所有的支线任务位置以及收集品标记，也就是说只要玩家完成所有 13 个 ctOS 信号塔的破解任务后，地图上就会基本标示出所有的支线任务以及收集品，这样一来玩家的白金 / 全成就之路就会变得简单许多，因此 ctOS 信号塔也是推荐优先完成的游戏内容。

支线任务

犯罪侦测

侦测犯罪算是游戏中的随机事件，在侦测到犯罪后，屏幕右侧会出现一个倒三角的图标，并且地图上会出现一个蓝色的圆圈，这个圆圈的区域就是所谓的犯罪现场。玩家前往犯罪现场后，需要在其中寻找潜在受害者或潜在行凶者确认犯罪的位置，但注意不要与潜在行凶者过于靠近，否则会触发他的警觉使犯罪中止而导致任务失败。正确的做法是在发现潜在行凶者后，在跟踪他的同时不要被他发现，等待其下方的进度条接近 100% 并变成红色时，这代表犯罪正式确立，此时玩家就可以上前阻止，玩家可以选择杀死罪犯或是制服罪犯，笔者的建议是尽量制服罪犯，因为这样获得的奖励比较高。



收尾人合约（Fixer Contracts）

收尾人合约大多是考验玩家驾驶技术的任务，其总数共有 40 个，分别分为以下 4 个种类。

拦截（Interception）：在任务开始时，玩家的首要任务是接近目标车辆，在接近目标车辆后的一定范围内，玩家可以远距离地黑取对方的数据，但在黑数据的过程中注意与目标车辆保持距离，切忌刻意碰撞目标，否则目标会呼叫同伴增援，最终只会影响自己黑数据的进程。

逃跑（Getaway）：取得目标地点的车辆后，随即会触发警察的警报并进入扫描状态，一旦在扫描状态进度条到达 100% 就会进入追捕状态，在追捕状态下汽车的交接点会被暴露而消失，这时玩家就不得不甩开警察后再次前往交接点，因此最理想的情况是一直保持扫描状态而不进入追捕状态，要一直保持扫描状态，主要是考验玩家的车技以及路线的选择，使用升级后方可制作的手工制品干扰通讯（Jam Cos）也是

TIPS 游戏中金钱的获取来源主要是黑取大街上市民的账户以及完成各种任务，但平心而论，金钱在《看门狗》的世界中并不是那么重要，无非就是能买到一些更豪华的车辆以及更多的枪械罢了，但这对游戏的影响并不明显，因此玩家完全无需担心金钱的问题。

延缓警察扫描进程的绝佳道具。

运送者（Transporter）限定时间内的连续偷车任务，与逃跑不一样的是，运送者在偷车时并不会触发警察的警报，但玩家需要偷取的车辆不止一辆，在到达一个车辆交接点后时间会重新计算并需要偷取其他车辆，连续偷取 3 辆即可，最终获得的金钱奖励视乎交接车辆的损毁程度而定。

诱饵（Decoy）有点类似普通赛车游戏的收尾人合约，玩家需要做的就是在限定时间内穿过所有的检查点，每穿过一个检查点就会增加相应的时间，只要在限定时间内穿越所有检查点就能完成任务，惟一需要注意的是慎重选择行进的路径，否则被警察发现后会被大量的警车拦截而影响任务。

罪犯车队（Criminal Convoys）

在罪犯车队任务中，玩家需要接近罪犯行进中的车队，在车队中的个别车辆中会载有任务的目标，而玩家的最终目的就是在罪犯的车队行进到终点之前，想尽一切办法杀死 / 击倒指定的目标，最后全灭其他罪犯或从其手中逃脱即可完成任务。罪犯车队任务的总数共有 18 个。

帮派据点（Gang Hideout）

帮派据点是一些犯罪分子聚集的地方，玩家的任务就是将这些帮派据点内的某些核心目标杀死 / 制服，然后再全灭敌人 / 逃离敌人的追击，玩家既可以用潜入的方式完成任务，也可以全副武装大开杀戒，玩家可以根据自己的喜好自行选择游戏方式。帮派据点任务一共有 15 个。

● 调查任务（Investigations）

在调查任务中，玩家需要纵横在芝加哥的各个角落，调查各种不为人知的犯罪，这些调查任务大多比较简单，所有调查任务的类型如下。

军火交易调查（Weapons Trade Innvestigations）

军火交易调查任务中，玩家在前往标记地点后会发现一扇被锁上的门，通过使用摄像头获取视野的方式黑掉终端解锁大门后，在里面会有一个木制的军火箱，走到军火箱跟前按下□键 /X 键扫描后即可完成调查。军火交易调查任务一共有 10 个。

抛弃式手机调查（Burner Phones Investigations）

相当于一个收集要素，前往目的地点将地上的手机黑掉就能完成任务，抛弃式手机调查任务一共有 8 个。

失踪人口调查（Missing Person Investigations）

前往目标地点后，玩家可以发现一具被装进裹尸袋的尸体，按键进行扫描后即可完成任务，失踪人口调查一共有 7 个。

贩卖人口调查（Human Trafficking Investigations）

贩卖人口调查在主线任务第 2 章任务 12 之后开启的调查任务，贩卖人口调查的任务流程有几步，首先玩家需要黑掉指定目标的手机，获得公文包的位置，然后到达公文包的位置并黑进附近大楼的监控摄像头来扫描公文包即可完成任务。贩卖人口调查任务一共有 11 个。

QR 码调查（QR Codes Investigations）

在前往目标地点后，玩家需要在该区域内利用摄像头拼接出一个完整的二维码，只要认真寻找就没什么难度。QR 码调查一共有 17 个。

● 收集品（Collectibles）

除了上述各种各样的任务外，游戏中还有品种繁多的收集要素，但这些收集大多都很简单，而且部分颇具趣味性，下面就为大家列出所有收集品的收集方法。

偷歌（SongSneak）

在上文已经提到，当玩家手持黑客手机在城市中闲逛时，经常会出现各种蓝色框提示玩家某一位市民可供黑取，而这些黑客行动中就可能包含有歌曲的黑取，拥有歌曲的市民同样会被蓝色框标记，而蓝色框上会有一个音乐的标志，只要对这名市民长按□键键 /X 键就能黑走他的歌曲，并使这首歌成为歌曲列表中的一首。但是，偷歌是一个完全随机的收集要素，玩家无法预知哪一名市民拥有歌曲，因此偷歌全凭运气。可以偷取的歌曲一共有 23 首。

隐私入侵（Privacy Invasion）

隐私入侵是笔者觉得最有意思的一种收集，在前往目标地点后，玩家需要入侵摄像装置，而入侵的方式就是主线中经常出现的搭水管破解，成功入侵后会看到一些市民的隐私影像，比如美女自拍之流……这些隐私入侵一共有 30 处。

ctOS 破解（ctOS Breach）

在 ctOS 破解收集中，当玩家激活目标位置的 ctOS 箱时，随即会出现其他几个位于不同位置的 ctOS 箱，接下来玩家的任务就是在限定时间内将其他所有 ctOS 箱悉数破解，将其全部破解后可以获得一段剧情录音，在录音过后这个 ctOS 破解就宣告完成。ctOS 破解一共有 16 个。

城市热门景点（City Hotpots）

城市热门景点是游戏开始时就标记在地图的收集要素，其在地图上的标志位一个白色的钩，到达这个位置时屏幕中会提示按十字键 ↑ 键就可以在这个热点登记，登记后除了算作获得这个收集外，还可以从此处取得其他玩家留下的礼物。城市热门景点一共有 100 个。

TIPS 游戏的武器获取手段主要有两种，一种是从商店购买，另一种是从敌人手中拾取，无论何种方式都可以永久保存这把武器，但其实游戏更加崇尚于潜行要素，潜入击倒所获取的经验值要比单纯击杀来得要多，玩家可以根据自己的游戏风格选择符合自己的玩法。

录音记录档（Audio Logs）

在游戏中可以找到很多录音记录档，这些语音档案中记录着一些剧情相关的内容，而录音记录档是少数与奖杯 / 成就无关的收集要素。

商店（Shop）

游戏中商店的数量有很多，但其实提供的内容大同小异，大致可以分为以下几类。枪店（Gun Shop）、服饰店（Clothing Store）、托比亚斯的手工店（Tobia's Crafting Shop，主线第 2 章开启，能够买到可以直接使用的道具的商店）属于主要消费场所，玩家可以在这些地方买到相应的物品。药局（Pharmacy）、当铺（Pawn Shop）属于手工制作品素材购买点，大部分制作品的素材都可以在这两种商店内买到。餐厅（Restaurant）、咖啡店（Coffee Shop）、酒吧（Bar）属于同一种类型的商店，在其中购买食品 / 饮料后，在一段时间内能够增加主角的专注槽上限。

小游戏

在地图中有大量的小游戏可供游玩，其中可以分为需要到地图上指定地点触发的小游戏以及可以直接在手机中直接激活的小游戏（不嫌麻烦的也可以前往指定地点进行），因此在下文中将为其划分为城市游戏以及手机游戏。

城市游戏（City Games）

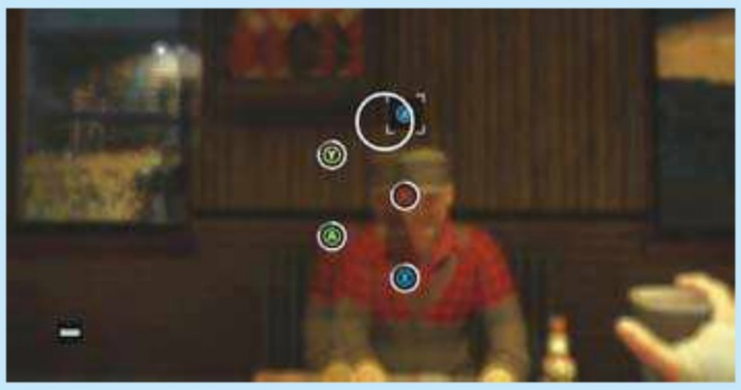
西洋棋（Chess）：西洋棋共有 3 种玩法，生存（Survival）就是普通的国际象棋玩法，玩家可以与电脑进行一场完整的棋局，路径（Path）则要求玩家在限定的步数内吃掉对手所有的棋子，而在终结棋局（End-Game）中，玩家需要在限定步数中将对手逼入死棋，十分考验玩家对国际象棋的理解。

老虎机：地图中共有 3 台老虎机，玩法大同小异，就是拉杆摇奖的机械运动，获取金钱也比较慢，还不如到大街上黑黑路人……

骗局游戏（Shell Game）：骗局游戏就是看杯子里的球，每 3 个回合一个等级，等级越高，对手的伎俩就会越强，但同时赢得的钱就越多，玩家虽然可以通过按下右摇杆发动专注减慢时间作弊，但实际效果不大，主要考验的还是玩家的眼力。

扑克（Poker）：经典的德州扑克玩法，不同地方的赌桌赌注高低各有不同，在赌桌上，黑客技能也可以为赢得牌局带来一些帮助，具体为可以黑进场景中的摄像头，观察对手的压力值等状况，以此判断对手的手牌。

喝酒比赛（Drinking Game）：游戏中共有 3 处可以进行喝酒比赛的赌博游戏，分别位于波尼区（Pawnee）、环状线区（The Loop）以及收容区（The Wards），喝酒比赛的玩法比较特别，玩家需要根据屏幕上的提示在醉酒之前按下相应的按键。环状线区的比赛需要操控左摇杆以及右摇杆在圈内将圆蓄满，然后按下 LT 或 RT，有时还会出现无法判断到底应该移动左摇杆还是右摇杆的情况，此时玩家需要自行判断，而这里的诀窍是在移动摇杆的过程中先连点 LT 和 RT 键，这样当蓄满的瞬间就能自动完成。其他两个区的喝酒比赛玩法相同，玩家需要在屏幕上按键的倒计时结束前将圆框移动到其之上并按按下相应的按键，诀窍同样是在移动过程中就提前按键，而且要选择合理的移动轨迹，靠近哪个按键就优先按哪个，不要死脑筋非要按照一定的路径来按键。



手机 AR 游戏（AR Phone Games）

奖金赛跑（Cash Run）：奖金赛跑是一种互动实景的跑酷游戏，左下角显示的是已获得金币数 / 总金币数，右上角显示的是当前时间以及各评价所需时间，玩家的目标就是以最快的速度收集所有金币，并躲避所有的红骷髅，因为碰到红骷髅后时间会增加 5 秒，严重影响最终成绩。

NVZN: 比较无聊的一个 AR 互动游戏，城市中会出现浮游生物，玩家有 5 格血，拿起手中的武器射击即可，打怪会掉落一些武器强化道具以及恢复道具，目的就是以最短的时间击倒所有敌人。

数位旅程（Digital Trip）：数位旅程是与游戏风格截然不同的游戏内容，激活后玩家会进入各种幻境进行小游戏，数位旅程的内容共有以下 4 种。

孤单（Alone）：在“孤单”数位旅程中，全城都会陷入断电状态，而且黑暗中遍布着巡逻的机器人，玩家需要在这种情况下黑掉一个又一个的终端使城市恢复光明。巡逻机器人的视角为面前发出的光，只要不站在光中机器人就不会被机器人看到，但是在机器人附近时切忌奔跑，因为机器人的耳朵十分灵，奔跑往往会触发它们的警报。小游戏中拥有独立的技能树，每黑掉一个终端就能获得一个技能点，而从一些箱子中也可以获得对抗机器人的武器。值得一提的是在黑掉终端后，有光的地方就可以驾驶车辆节省跑路的时间。

迷幻（Psychedelic）：迷幻是个喜感十足的小游戏，玩家会从高空开始坠下，然后跳到一朵花上开始弹跳，只要落到下一朵花上就能再次弹跳，掉的位置越接近花心，获得的分数就越高，具体操作为左摇杆推前俯冲延长落点，拉后为提前落地，穿越一些圆环可以获得更高的分数，每完成一条赛道即可开启下一条。

Spider-Tank: 初次游玩感觉很爽快的模式，玩家在此模式中会扮演一台巨型蜘蛛机器人在城市中大肆破坏，玩家的目标就是要完成右上角给出的限时挑战，限时内未能完成挑战或机器人被击破都会视作失败，完成挑战时可以为机器人恢复所有体力，因此实际上就是一场持久战。这个小游戏也有独立的技能树，每提升 1 级就能获得 1 点，但玩的时间久了，很容易发现挑战的种类来来去去就那么几种，因此容易感到枯燥。值得一提的是，获得的技能点会在下次重新开始游戏时保留。

Madness: 规则十分简单的开车碾丧尸游戏，同样拥有独立的技能，目标也是在限定时间内完成给出的任务，任务没能及时完成就判定为失败。

进程奖励

需要特别指出的是，在游戏中无论是商店中出售的武器、技能树的技能还是可以呼叫的载具都并非一开始就全部都已经解锁的，玩家需要通过完成游戏的各种内容以达到条件才能将所有内容悉数解锁，这就是这里所描述的进程奖励，所有的进程奖励如下。

ctOS 塔

解锁条件	奖励
解锁 1 个 ctOS 塔	武器冲锋枪 SMG-11
解锁 5 个 ctOS 塔	车辆阿马苟萨涡轮版（Amargosa Turbo）
解锁 13 个 ctOS 塔	成就 / 奖杯“清楚的信号（Clear Signals）”

主线任务

解锁条件	奖励
完成第 1 章任务 05	开启技能树的等级 2 技能

TIPS 游戏只有一个存档，就算在藏身处休息进行存档也只是覆盖原来的自动存档，这个设定略显不人性化。

解锁条件	奖励
完成第 1 章	成就 / 奖杯“顾家的男人（Family Man）”
完成第 2 章任务 11	车辆露西亚诺（Luciano）
完成第 2 章	成就 / 奖杯“雷蒙·肯尼是谁？（Who Is Raymond Kenney?）”
完成第 3 章	成就 / 奖杯“解决一个，还有另一个（One Down,One to Go）”
完成第 4 章任务 04	车辆罗斯伍德（Rosewood）
完成第 4 章任务 07	车辆钢比诺（Gambino）
完成第 4 章	成就 / 奖杯“复仇（Vengeance）”
完成第 5 章	成就 / 奖杯“登出（Log Off）”

支线任务

罪犯车队

解锁条件	奖励
完成 1 个罪犯车队任务	技能关键专注（Critical Focus）
完成 10 个罪犯车队任务	狙击枪驱逐武器（Destroyer）
完成所有 18 个罪犯车队任务	成就 / 奖杯“开车发飙（Road Rage）”

犯罪侦测

解锁条件	奖励
完成 1 个犯罪侦测任务	技能快速切换（Quick Switch）
完成 10 个犯罪侦测任务	手枪铬金武器（Chrome HP Revolver）
完成 20 个犯罪侦测任务	成就 / 奖杯“打手（Enforcer）”

收尾人合约

解锁条件	奖励
完成 1 个收尾人合约	车辆祖苏米 R（Zusume R）
完成 5 个收尾人合约	技能攻击型车手（offensive Driver）
完成 20 个收尾人合约	巴克斯伯格 LE（Boxberg LE）
完成 40 个收尾人合约	成就 / 奖杯“终点线（End of Line）”

帮派据点

解锁条件	奖励
完成 1 个帮派据点	突击步枪 AK–74
完成 5 个帮派据点	技能快速装填（Rapid Reload）
完成 10 个帮派据点	冲锋枪特战 SMG–11（Spec Ops SMG–11）
完成 20 个帮派据点	成就 / 奖杯“卑劣的基础（Basest Base）”

调查任务

贩卖人口

解锁条件	奖励
完成 10 个贩卖人口任务	车辆麦格纳特 LE（Magnate LE）
完成 20 个贩卖人口任务	成就 / 奖杯“撤销客户端权限（Revoking Client Privileges）”

抛弃式手机

解锁条件	奖励
收集 7 个抛弃式手机	胡蜂 LE（Vespid LE）
收集 8 个抛弃式手机	成就 / 奖杯“心智检查（Sanity Check）”

QR 码

解锁条件	奖励
完成 16 个 QR 码任务	冲锋枪太保（Gangster）
完成 17 个 QR 码任务	成就 / 奖杯“仅限读取（Read–Only）”

失踪人口

解锁条件	奖励
完成 6 个失踪人口任务	突击步枪野火（Wildfire）
完成 7 个失踪人口任务	成就 / 奖杯“完全没有画面（Darkness Looms）”

军火交易

解锁条件	奖励
完成 9 个军火交易任务	突击步枪特战哥布林（Spec Ops Goblin）
完成 10 个军火交易任务	成就 / 奖杯“周末夜特务（Saturday Night Special）”

收集品

偷歌

解锁条件	奖励
偷取 23 首歌曲	成就 / 奖杯“储存装置空间已满（Disk Space Full）”

隐私入侵

解锁条件	奖励
完成 1 处隐私入侵	车辆胡蜂 5.2（Vespid 5.2）
完成 5 处隐私入侵	车辆桑瑞姆（Sunrim）
完成 30 处隐私入侵	成就 / 奖杯“窥视孔（Peephole）”

ctOS 破解

解锁条件	奖励
完成 16 处 ctOS 破解	成就 / 奖杯“系统残害者（System Mangler）”

城市热门景点

解锁条件	奖励
到所有 100 个城市热门景点打卡签到	成就 / 奖杯“地理定位（Geolocated）”

录音记录档

解锁条件	奖励
收集 4 个录音记录档	霰弹枪 D12
收集 10 个录音记录档	XP 奖励

小游戏

骗局游戏

解锁条件	奖励
通过等级 3 的骗局游戏	XP 奖励

扑克牌

解锁条件	奖励
在扑克牌桌上全赢 1 次	车辆莎哟娜拉 LE（Sayonara LE）

NVZN

解锁条件	奖励
在 NVZN 中到达第 5 波	技能自动武器专家（Auto Weapons Expert）

喝酒游戏

解锁条件	奖励
在单一对手中到达第 5 级	霰弹枪大力士（Piledriver）
完成所有对手的第 10 级挑战	成就 / 奖杯“社交润滑剂（Social Lubricant）”

西洋棋

解锁条件	奖励
完成 10 次西洋棋谜题	技能最大化专注（Maximized Focus）

奖金赛跑

解锁条件	奖励
在奖金赛跑中获得 1 次金牌评价	手枪 P–9mm

线上合约

线上跟踪

解锁条件	奖励
成功观察 1 名玩家	霰弹枪 SG–90
成功观察 5 名玩家	冲锋枪特战维克特 .45ACP（SO Vector .45ACP）
成功观察 10 名玩家	成就 / 奖杯“背在后头（Piggyback）”

线上竞速赛

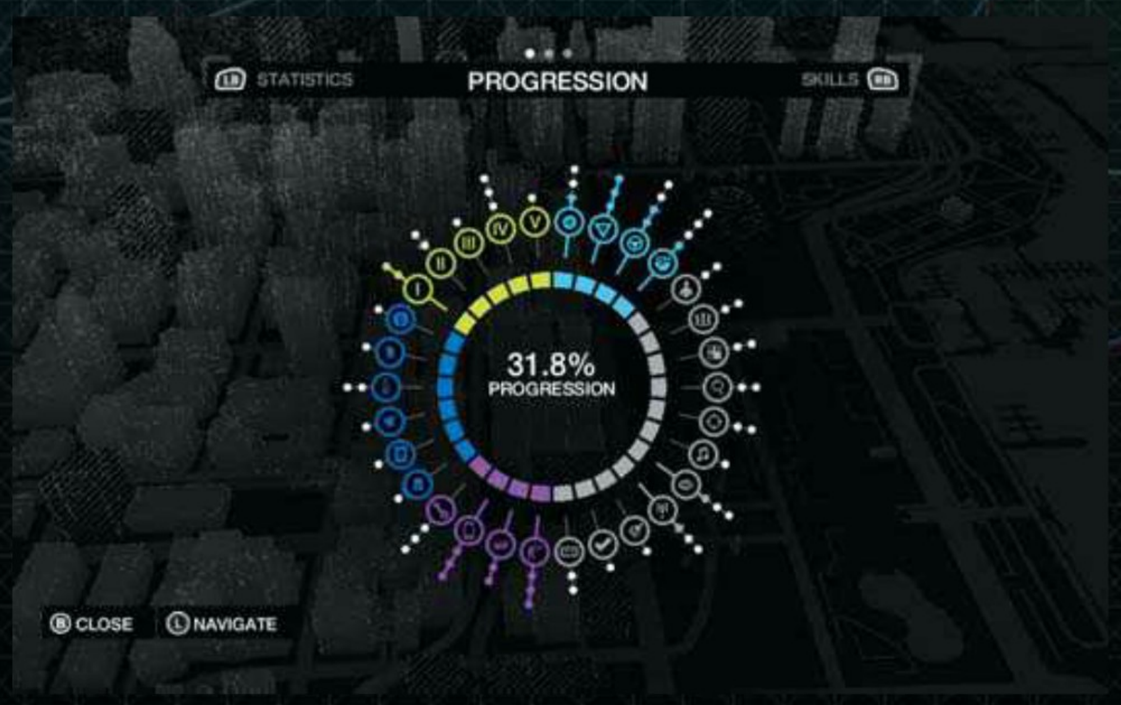
解锁条件	奖励
完成 7 场线上竞速赛	里福拉卡 LE（Livraga LE）
完成 10 场公开线上竞速赛	成就 / 奖杯“超级公路（Superhighway）”

线上黑客

解锁条件	奖励
成功黑取 1 名玩家	突击步枪 OCP–11
成功黑取 5 名玩家	冲锋枪 MP–9mm
成功黑取 10 名玩家	成就 / 奖杯“黑客通告（Hackification）”

线上破解

解锁条件	奖励
赢得 3 场线上破解游戏	线上破解装备配置芝加哥之路（Chicago Way）
赢得 5 场线上破解游戏	线上破解装备配置重火力（Firepower）
赢得 10 场线上破解游戏	线上破解装备配置沉重使命（Heavy Duty）



TIPS 在主线进行的过程中，大地图部分位置会出现一些名为记忆闪回（Memories Flashback）的图标，前往图标所在位置可以再次触发一些回忆剧情。

主线流程

（流程中按键描述以PS3/PS4版为主）

第一章

第一幕 8局下半

剧情简介

艾登与他的师父戴米安正在进行一次骇入行动，潜入梅洛特酒店的艾登与一名黑人女性发生了碰撞，不过此时他的注意力全都放在这次行动中。很快，师徒二人骇入了酒店大厅所有人的银行账户，但此时艾登发现网络中还有另一伙黑客，一番交锋过后，对方明显技高一筹并骇入了师徒二人的系统中，虽然艾登立刻登出却仍留下了线索。不久后，一个名叫莫里斯的收尾人接到一通神秘的电话，对方要他除掉艾登的家人……

11个月后，艾登找到了莫里斯，他要为死去的侄女复仇！但是就算严刑拷问，莫里斯依然不肯泄露幕后指使者的姓名，看来这名神秘人士的背景相当不简单！

流程

1. 举起空枪，朝莫里斯射击，之后根据QTE提示将莫里斯撂倒。接着来到六角形的黄色提示处前，长按□键骇入莫里斯的手机中并听完录音。

2. 跟着提示开门离开更衣室，一段剧情过后会有警察出现，往前走一段并躲在铁篮子后面，前方有两名警察，等他们去检查黑帮成员的尸体时，趁机沿着左侧离开。

3. 沿着左侧斜坡一直往前，来到有红色“EXIT”标志的出口处，此时先骇入左上方的监视器，之后连续跳转多个监视器，最终找到黄色标记的切换器，骇入后出口的门便会开启。

4. 进入房间后躲在木桌子后，先按△键取得桌上的零件，长按L1键选择武器轮中的“诱弹”并制作，之后长按R1键，将其丢向黄色标记处并长按□键触发，大厅中守卫的警察会被吸引过去。一旦看到他往里面拐就立刻沿着左侧掩体上扶手梯。来到大厅后依然以长木桌为掩护，从后门离开并到标记处进行通话。

5. 来到左侧玻璃门前，骇入正前方偏上的监视器，再跳转一次后便会发现一个头顶有黄色标记的保全人员。骇入他取得授权码，之后镜头左移，骇入黄色标记的“大楼网路安全路由器”进入下一场景，接着骇入黄色标记的“体育场保全系统”。

6. 按L1键打开武器轮，用右摇杆装备“大停电”后按R1发动，面前的玻璃门便会开启。之后按照黄色标示的提示前进便能够安全离开棒球馆。之后到棒球馆对面的车库中，驾车离开。出了车库后会有一辆警车来追捕你，此时留意小地图上的提示，闪着红光的便是警察或者路障，沿途可以骇进交通灯引发事故以此来摆脱警车追捕，最后返回艾登目前的藏身处—OWL MOTEL。下车后从右侧阶梯上二楼，进入艾登的房间内。

第二幕 老大哥

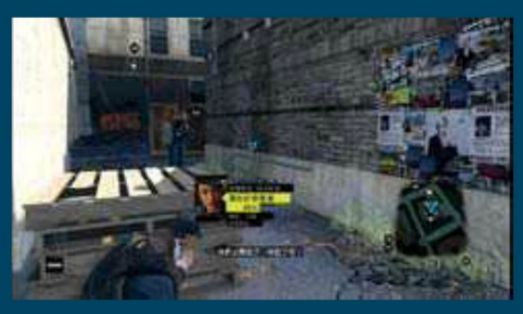
剧情简介

时至今日，艾登对当日的车祸事故依然无法释怀，在那场人为的车祸事故中——侄女莉娜成了无辜的牺牲品，她那天真无邪的面庞如今只会出现在梦中，而艾登也常常被这个不断循环的噩梦惊醒。

这一天是侄子杰克森（小杰）的生日，自从出事后小杰一直非常沉默，而妹妹妮琪希望艾登能来见一见小杰。虽然艾登如约而至，但却无意间发现妹妹一家仍然受到某人的威胁，这让他非常愤怒！

流程

1. 离开旅馆房间，按□键打开透析器，并骇入酒店附近的监视器来回跳转监测，很快系统就会提示潜在罪犯，按方向键上开启地图并设定好导航路线，穿过马路后右拐来到有美国国旗的区域。此时透析器会提示你跟踪一名女性受害者，尾随她来到小巷中，躲在木箱后观察她与一名男子发生争执，等到系统提示进行干预后立刻追向男子，追上后按○键将对方制服。



2. 按照地图提示位置来到妹妹居住的小区，进入铁门后左边第二栋房子就是妹妹的家，从房子右侧的小道绕到后院。一通闲聊之后进入房子中，观察到妹妹正在通话并骇进她的手机，原来这是恐吓电话。之后两人发生争执，为了不让状况持续恶化，艾登选择主动离开。出门后立刻搜寻嫌犯并确定了位置，信号来自附近的一辆轿车内。

3. 在路边随便抢一辆车，根据地图提示开始追逐对方的车辆，之后对方便会下车往地下隧道内逃跑，追赶时可以用透析器引爆途中的的蒸汽管道逼他停下，撂倒他后骇入手机取得资料。

4. 前往地图中标示“剧情 深谋远虑”的位置，这是一家武器店，花1200元购买一把“416突击步枪”。

第三幕 后台通行证

剧情简介

为了找到幕后主谋，ctOS的力量是必须的，不过由于ctOS系统一直受到名叫“DedSec”的黑客团体骚扰，因此近一段时间政府已经雇佣了私人军队加强安保，但艾登并没有因此而退缩。另外，网络上名为“BadBoy17”的黑客为艾登提供了不小的帮助，那么他又是出于什么样的目的呢?

流程

1. 前往地图中标示“剧情，后台通行证”的位置，开始任务。

2. 到达目的地的ctOS中心，这里已经是红色标示的禁区了，虽然用透析器可以直接打开铁门进入，但为了生命安全还是别怎么干。目光转向铁门右上方的监视器，骇入后沿着右侧依次跳转两个监视器，之后可以观察到楼

内有几个警卫，先骇入手机使其分心，他们会来回走动，之后就可以骇入“有隐藏式摄影机”的警卫。再骇入房间右侧的监视器，就可以发现蓝色标示“有机房授

TIPS 在线上跟踪以及线上入侵中，如果距离对手太远难以追上，不妨故意往反方向走，当距离大于1000米时，就可以按十字键↓激活快速移动。

权”的目标人物——某高层保全承包商，骇入他取得机房授权。

3. 先退出监视器，然后按上一步的作法，先骇入二楼的手机内吸引警卫注意力，然后骇入“有隐藏式摄影机”的警卫，他往左走之后我们就可以发现大楼的安全路由器，骇入后触发解谜游戏。完成解谜游戏后就可以骇入环状线区 ctOS 控制中心的主机，获得控制权。之后驾车离开 ctOS 控制中心。

第四幕 后座车手

剧情简介

约尔迪打来电话，他“好心”地向艾登介绍了一个所谓的“运送工作”，而艾登也因此见到了心狠手辣的黑道大佬——幸运奎恩。但此刻的他，却没有勇气正视这个芝加哥最大的罪犯。

流程

1. 前往地图中标示“剧情，后座车手”的位置，但接受任务后却发现标示变为紫色，而且无法领取任务，原来是有收尾人入侵，必须先解决这个家伙。

2. 收尾人的名字是“2XTheTap”，跟着提示来到停车场，但其实目标并不在里面，而是在边上的小公园里，利用透析器我们可以很快发现他，之后将他制服并击毙即可。即便不小心被对方逃脱了也没关系，按提示完成教程部分后，就可以再次回到原本的目的地接受任务。

3. 再次开始任务，根据提示前往目的地——西岛。此时警方会在目的地附近搜捕罪犯——也就是艾登要运送的乘客。因此小心避让警方的黄色扫描圈，可以故意绕点远路。最终来到目的地的仓库内，委托人便坐在一辆破破烂烂的汽车内。

4. 开破车护送“乘客”离开，出了仓库后先往左拐，然后小心跟警车屁股后面走，接着绕到地图东面的的小道中，如果遇到直升机靠近可以在小道内熄灭车灯躲躲风头，逃离警戒区后“乘客”会告诉艾登最终目的地，设定好导航小心开车抵达。

第五幕 打开你的世界

剧情简介

Badboy17 主动约艾登见面，因为他要给艾登看一件东西。虽然有点疑虑，但艾登最终还是答应了。只是没想到这个起了“Boy”绰号的家伙竟然是个名叫克菈菈的女人，而她确实给艾登带来了一样好东西——骇入 DedSec 黑客组织的方法。

流程

1. 前往地图中标示“剧情，打开你的世界”的位置，开始任务

2. 进入地铁口内，见到 Badboy17 并触发剧情，之后根据提示来到 ctOS 行政办公署附近。

3. 进入 ctOS 大楼的地下停车场，先用透析器关闭左侧闸门，一名警卫会被吸引过去，此时从他背后将其制服，之后再把闸门打开，先别急着进去，先骇进闸门右上角的监视器，接着骇进门内左侧的监视器，此时再次将闸门关上，这样门外的皮尔斯就绝对安全了。之后在门内的监视器之间来回跳跃，寻找身上带有炸弹的警卫，引爆后运气好的话可以一次炸死多名敌人，引爆所有身上有炸弹的警卫后，仅存的警卫也就不足为惧了，进门后逐个击破即可。

4. 骇进停车场深处墙上的切换器后，左侧的门就会开启。进门后来到一个小仓库，此时可以搜刮一下各种电子零件。接着来到行政大楼一层，先躲在自动贩卖机边上，由于敌人不算太多，可以利用掩体将所有的敌人干掉，并从其中一人身上取得授权码。

5. 跟着提示来到二楼，到达指定地点后骇进 ctOS 安全路由器，进入解谜游戏。完成后把监视器镜头对准考夫林办公桌上的电脑并骇入，上传病毒。上传的过程中考夫林发现电脑被入侵，并立刻通知警卫找出入侵者的藏身之处。

6. 立刻离开大楼，由于此时身处二楼，因此不顾一切往门口冲出去就行了。大门口停着一辆 ctOS 高管的私人用车，上车后逃离警方的追捕。此时克菈菈会发送一个干扰通讯的应用给艾登，之后如果发现自己处于警方搜捕圈内并很快会被扫描到时，开启武器轮装备干扰通讯后，按下 R1 键就可以干扰警方通讯，令他们无法侦测到艾登的位置。

第六幕 感谢提示

剧情简介

原来恐吓电话的幕后主使是艾登的师父——戴米安！他们自从梅洛特酒店的行动后就已分道扬镳，因为行动中的分歧让两人几乎反目。而那次行动所带来的后果，是艾登失去了侄女，而戴米安则断了一条腿。此时戴米安似乎查到了一些线索，他希望和艾登再次合作，但却遭到强硬的拒绝。

流程

1. 前往地图中标示“剧情，感谢提示”的位置，开始任务

2. 跟着提示找到大楼网路安全路由器，此时路由器无法使用，必须先解锁两个切换器才行。第一个切换器在路由器位置左后方的平台上，先骇进上方的监视器后，再找到切换器进行解锁。

循着白线就可以看得到处于远处平台上的第二个切换器，但由于距离太远无法解锁，此时往切换器方向走，降下左手边的升降机，之后骇入升降器旁边的监视器后，接着就能解锁正前方的切换器了，之后骇入路由器进行解谜游戏。

3. 完成解谜游戏后，镜头转入公寓中，先骇进笔记本电脑的监视器，然后骇进电视机前面的手机中。之后有一群收尾人包围整个公寓，此时可以选择杀光收尾人或逃跑。如果选择开战，那么先骇入监视器中，跟着红色激光可以很快确定两名狙击手的位置，引爆他们身边的电箱可以迅速解决他们，之后躲在掩体后面，先寻找身上携带手雷的敌人，引爆他们。地面上的天然气管道以及场景中的电箱都可以利用，有敌人靠近时引爆。那么剩下的敌人便不足为惧，居高临下全部解决掉。最后前往黄色标示的目的地，与戴米安见面。

4. 前往地图中标示“剧情，记得”的位置，触发剧情。

TIPS 在线上模式中，虽然玩家自己在屏幕上看到的是主角艾登，但在其他玩家眼中看到的只是一个随机生成的普通市民。

第七幕 不是送披萨的

剧情简介

再一次去祭拜莉娜的艾登兄妹二人，发现墓碑上多了一束花，他们认为应该是哪个熟人送来的，也就没有多想。而妹妹妮琪希望艾登能放下愧疚和仇恨，好好地生活下去，但艾登又如何能原谅自己呢?

约尔迪给艾登打来电话，有人要指证艾登！自己的复仇大业尚未完成，一旦身分暴露无异于前功尽弃，于是艾登打算一探究竟。

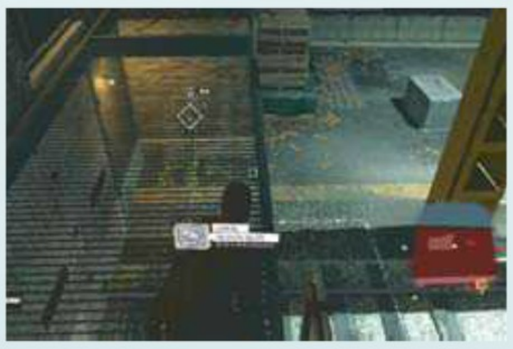
流程

1. 接到约尔迪的电话后，前往地图中标示“剧情,不是送披萨”的位置，开始任务。

2. 从“GORMAN HEIGHTS”门前的花台攀爬到露台上，与约尔迪见面，得知目标就在对岸的厂房内。来到露台下方的小码头，这里停靠着一艘快艇，不过先别用，直接往北游到对岸的码头。

3. 从码头边上的楼梯上到货柜场门口，铁网门没锁可以直接进入，之后先躲在木箱后，骇进监视器中，用右侧的升降机等场景吸引敌人注意力，然后从左边一路小跑，上到一栋小屋的二楼，先躲在拐角处，会有一个警卫上楼，趁其不备将他撂倒，右拐后斜对面就是目的地了。

4. 不过先别着急，开启透析器的话会发现有一条白色的信号线一直连接到小屋的下方，因此先解锁下方的切换器，再朝目的地跑去，干掉门口的警卫后进入仓库中触发逼供剧情。



5. 之后会有收尾人部队包围仓库，先在仓库中搜刮一下各种零件，后面会有用。此时最棘手的是直升机，所以强烈建议先学会干扰直升机的技能。出门后先对着直升机发动干扰，然后往左手边的走廊狂奔，这一面的敌人比较少，然后拐向进来时的铁门，中途别忘了再干扰直升机。回到北边的码头后再次干扰直升机，然后朝着停靠着快艇的码头游去，上快艇后一路朝南驶去，很快就可以逃离包围圈。

第八幕 计划中的苦难

剧情简介

原来希望从指证人身上获取情报的人是安吉洛，并且他还准备了车队要去护送那名指证人。而艾登绝不会让其得逞，于是他拜托克菈菈找出了安吉洛侄女海莲娜的位置，打算以此为突破口，从而干掉安吉洛。

流程

1. 前往地图中标示“剧情，计划中的苦难”的位置,开始任务。

2. 根据提示来到蓝色区域覆盖的目标位置，进入“Connelly Square”的大堂内，打开透析器，往里走几步就能看见红色标示的“海莲娜”，骇进她的电话假扮安吉洛的医生与其通话，挂断后再一次骇入，即可以确定安吉洛的位置。

3. 之后地图上会用黄色箭头标注出安吉洛车队的前进路线，我们要在车队到达监狱前干掉安吉洛。想要快速完成的话建议先学制作“土制炸弹”这一技能，并做出几个，然后驱车抄近道先在黄色路线的某一段停下，将车停在路中央造成堵塞，这样车队到了之后会停下，然后装备好土制炸弹，将炸弹扔到安吉洛的车上引爆即可。引爆后立刻回到车上逃离安吉洛手下的追捕。

第九幕 披上外衣

剧情简介

光是干掉安吉洛可不够，那个被关在监狱里的指证人才是最大的隐患，为了接近他，艾登不惜拿着枪走进警局，让自己也被关进监狱里 .....

流程

1. 前往地图中标示“剧情，披上外衣”的位置，开始任务。

2. 走到牢房的门口向外观察，之后可以骇入警卫头部的监视器中，警卫走动后立刻骇入对面二楼的监视器，然后骇入二楼办公室附近巡逻的守卫监视器中，最终跳转至办公室内的监视器，骇入控制台后艾登的牢房大门便会开启。

3. 出了牢房小心不要被警卫发现，沿着牢房前方的走廊直走，这里不会有警卫，但还是要利用途中的柱子和蓝色推车做掩护。来到楼梯口后下到一楼，一楼只有一名警卫，楼梯的正对面就是一间办公室，利用旁边的柱子做掩护，当警卫背朝办公室时，就可以趁机进入，并取得日程表。

4. 黄色标示处便是出口，但目前是上锁的，我们可以先躲在办公室内骇入一楼警卫的监视器，当他目光转向出口时趁机解锁切换器，这样出口的门就开启了。然后避开警卫从办公室左侧的门贴墙走，从出口处来到走廊。

5. 之后骇入出口外房间中警卫的监视器，再骇入对面中枢房警卫的监视器，并解锁房间中的切换器，之后骇入房间中黄色标示的路由器中，进入解谜游戏。完成后就可以观察到自由活动区的状况，我们需要找到囚犯劳尔，他坐在远处的挡板后面，切换监视器并对准他即可。

6. 由于刚刚解锁了切换器，因此此时可以直接进入走廊中，来到电梯前并骇入，等待电梯到达后小心避开警卫进入电梯内，骇入电梯后来到地下洗衣房。洗衣房门口的小房间内空无一人，进入后可以拿到一把散弹枪，并骇进路由器中，之后再骇入一个监视器进行观察，解锁切换器后可让洗衣房的门开启。

7. 进入洗衣室中和狱警们展开正面交火，由于手中持有大威力的散弹枪，因此不必担心。躲在门口将他们逐个击破。之后会出现一名全副武装的敌人，比较耐打，引他到有燃气阀门的区域，引爆将其干掉。之后出现的几个普通狱警也不足为惧。最后解锁洗衣房边上小门的切换器，找到被关在里面的劳尔。

8. 跟着提示来到电梯处，取得自己的装备，出了电梯后来到上锁的铁门前，边上是一间办公室，进入后就可以透过玻璃解锁切换器让铁门开启，并来到监狱大楼的高层停车场中。此时有警方重重包围，找一辆离你最近的车，直接从缺口处飞到大马路上。之后利用桥梁、路障等可以比较快速地摆脱警方的追捕。

第二章

第一幕 孩子，坚持下去

剧情简介

戴米安再次约艾登在江边见面，不过这一次他却没有赴约，而是透过江边的广告牌向艾登传送了一段实时视频，原来戴

米安在妮琪的家中，他绑架了妮琪！愤怒的艾登立刻赶到妹妹的家中，而为了妹妹的安全艾登只得先答应戴米安提出的要求——拿到目标黑客手里的硬盘。不过侄子杰克森并未落入贼人之手，因此当务之急是先保证侄子的安全！

流程

1. 前往地图中标示“剧情 孩子，坚持下去”的地点，开始任务。

2. 前往妮琪居住的小区，与戴米安见面后立刻开车前往杰克森所在的地铁站，此时杰克森依然坐在列车中，但也有不少敌人正朝他靠近，此时我们要先骇入列车中让其驶向下一站。

3. 敌人发现这一情况后便立刻开车前往下一个地铁站，我们此刻也必须驱车紧随其后，利用沿途的路障和爆炸物摧毁两辆敌人的主力车，之后将剩下的敌人引开后分别消灭，最后前往地铁站找到了孤身一人的杰克森。

第二幕 交易的工具

剧情简介

一个名叫拉辛的人似乎知道妮琪被绑架的具体消息，不过此时他身处布兰登码头，而艾登尚未开启那一区域的 ctOS 授权，因此再次入侵 ctOS 中心再所难免。

流程

1. 前往地图中标示“剧情 交易的工具”的位置，来到目的地后进入商店内购买一些“电子零件”，之后前往 ctOS 控制中心。

2. 来到 ctOS 中心南面的大门口，右侧有一个车库，将门打开后进入，并再次把门关上以免被发现。之后从窗户翻出去，从背后悄悄干掉看门的守卫，然后躲在一辆 ctOS 专用车后面，骇入对面的监视器，跳转到较远处

靠近河边的监视器后，移动视角便能很快发现蓝色标示的有机房授权码的男子，并取得授权。

3. 之后返回艾登的位置，再次骇入 ctOS 车后面的监视，并跳转到中央位置较高的监视器，将视角转向正中央的房间，可以发现里面有一个监视器，路由器也在房间中，但此时先不要着急跳转，先引爆中央房间左侧的电箱，这样才能让原本挡住监视器的蓝色铁桶倒下，之后再骇入中央房间的监视器侵入安全路由器，完成解谜游戏。

4. 进入 ctOS 机房内，先骇入前方的监视器，往左转就能骇进“布兰登码头控制中心”，之后立刻返回车库中开门，驾车离开 ctOS 中心，此时会定拉辛的位置，开车前往。

第三幕 脆弱的物品

剧情简介

干掉了拉辛，在背后主使他的果然是戴米安。而戴米安总算让艾登与妮琪进行了一次通话，也算是确定了妮琪目前仍然相对安全。但戴米安也没忘了提醒艾登该完成的任务。

回到藏身点的艾登找来克菈菈帮忙，但听到事情与戴米安有关时，原本挺热心的克菈菈却突然着急地想离开，而就在此时，旅馆受到了大批敌人的进攻 .....

流程

1. 前往地图中标示“剧情 脆弱的物品”的地点，也就是 RACINE 游艇会所，开始调查。

2. 往前走一段，来到覆盖有

红色区域的会所大门口，先骇入门后灯塔上的监视器，接着跳转到白色厂房的监视器，便可以发现对面一楼带闸门的仓库，骇入门左侧的监视器。

3. 将视角调整到仓库中，引爆地面的电箱将仓库中的警卫炸飞，之后再切换到高处的摄像头，先用场景中的电梯等吸引敌人到爆炸物附近，然后引爆。利用所有的引爆物可以干掉大部分的敌人，此时只要耐心等待，在各个监视器之间切换，直到一名叫“范登堡”的敌人出现后，就可以从他身上取得授权码。

4. 之后堂而皇之打开大门，进入会所中干掉剩下的敌人，跟着提示来到二楼，骇入切换器中解锁办公室的门，进入办公室后骇入罗伯特 拉辛的电脑。镜头切换到一个监视器，我们可以看到正在通话的拉辛，骇入他的手机获取情报。

5. 出了办公室会遇到一名穿防爆衣的敌人，引爆他身边的燃气管道就可以将他干掉。之后从左侧的窗户直接跳下楼，驾驶楼下的车去追拉辛，记得在车上先用解析器打开铁门。然后沿着码头公路开始追逐，沿途有很多桥梁可以用于阻挡其前进，拉辛并不会下车逃跑，因此可以引爆车辆将其炸上天。

6. 返回藏身处与克菈菈会面，当克菈菈要离开时，艾登炸开一道侧门，之后克菈菈会被歹徒要挟，此时进入子弹时间，将歹徒击毙。之后保护克菈菈离开，敌人会包围藏身处的旅馆，天台上的敌人可以躲在柱子后面射击，通过监视器可以引爆身上带有手雷的敌人，而楼下的敌人可以引爆场景干掉大部分。另外还要注意背面天台上的两名狙击手，其中一名带有手雷，可以引爆后炸飞。

7. 下楼后还会出现一批敌人，扔几枚手雷或者土制炸弹引爆停车场的车子可以轻松解决，之后带着克菈菈来到她的车子处，她会开车先走，我们返回旅馆楼下随便找一辆车，离开灰色的覆盖范围即可。

第四幕 死期将至

剧情简介

艾登失去了自己的藏身之所，与克菈菈会合后，两人虽有争执，但最终克菈菈还是决定帮助艾登。目前的当务之急是找到一个新的据点，而一座废弃的小岛成为他们的目标，因为那里曾经是 ctOS 的测试场所，里面应该还保留着各种高端的设备。并且这座秘密基地在城市的规划图中可是完全不存在的，用来藏身真是再好不过了。

流程

1. 前往地图中标示“剧情 死期将至”的地点，开始任务。

2. 开启透析器，骇入河边的监视器硬碟，之后跟着克菈菈走，来到托比亚斯店铺的红色铁门口，不过此人不在。此时开启透析器，往右侧走，很快就能发现名叫凯尔 约翰的家伙，骇入他的电话后便能确定托比亚斯的位置。不过同时也发现有收尾人在追踪托比亚斯，因此要先干掉收尾人。

3. 离开营地后随便找一辆车追上，由于途中会经过不少桥梁，可以将桥梁升起阻挡对方前进，再随便扔个炸弹引爆汽车。之后驾车摆脱三辆增援的收尾人车辆，前往地下赌场。

4. 加入扑克游戏后，随便下注就可以了，之后托比亚斯会掀桌逃跑，紧随其后利用电箱等可以让他停下，接近后按○键将其制服。

第五幕 空白的区块

剧情简介

在岛上一番探索后，艾登终于让这里的核心区域——碉堡恢复了供电。虽然碉堡中的大部分硬体都被拆走了，但最重要的接口依然健在。于是艾登利用碉堡内强大的运算能力寻找戴米安口中那名黑客的位置，并最终确定信号源来自罗西佛利蒙区，一个由黑帮凡斯罗伊所掌管的地盘。

流程

1. 前往地图中标示“空白的区块”的地点，开始任务。

2. 用透析器骇入旋转的铁桥，之后就可以来到岛上，此时要先根据提示，到三个指定的位置开启电箱。

第一个发电箱：

先到西边的指示点，电箱在三层楼的天台上，但周围没有可以上去的路，不过仔细观察的话可以发现天台与右边红色砖楼顶相连，因此我们要先到红色砖楼右边的房子的侧面，找到一台蓝色升降机，借助它来到楼顶。

楼顶有一个铁门锁着，靠近左侧的铁网蹲下来朝里观察，就会发现白线连着的切换器，解锁后铁门开启。进入后会发现前方的路被铁网挡住了，此时引爆铁网左侧的电箱，与红色储气罐形成连锁爆炸，铁网就会被炸飞，前方也就畅通无阻了，之后启动第一个发电箱。

第二个发电箱：

接着是小岛中央的第二个发电箱，从升降机下来后沿着铁轨走就可以到达蓝色区域，在蓝色区域的西面有一个被起重机吊起来的集装箱，先将其降下来并进入，再启动起重机将集装箱升上去，然后沿着左侧的集装箱就可以来到顶层天台。

此时又有一道铁门锁着，绕到另外一侧可以发现监视器，骇入后就可以找到切换器解锁将门开启。穿过屋顶的铁网区域，下阶梯后左侧有一个升降机，利用它降到地面后就可以发现并启动第二个发电箱了。

第三个发电箱：

之后前往最南边第三个发电箱的区域，继续沿着铁轨走，不过有一道铁门拦住了去路，所以先骇入门内灯柱上的监视器，然后镜头右转，会发现一个起重机吊着一个集装箱，让起重机将集装箱降下后，就骇入对面的监视器，接着镜头左转，骇入左侧灯柱上的监视器，此时再将起重机升起，解锁对面的切换器让大门开启。进门后爬上左手边起重机的集装箱，然后启动起重机，接着穿过一个集装箱通道后就可以来到第三个发电箱所处的位置。

3. 启动完三个发电箱后，跟着提示来到标有“blume”字样的红色集装箱前，进去后就会移动到秘密入口。来到碉堡内。先骇入控制台前的笔记本电脑，然后跟着提示上楼找到发电箱，启动后恢复电力。

4. 前往 ctOS 控制中心，来到南侧的铁门口，骇入铁门左侧的监视器后跳转到斜对面的监视器，此时调整镜头可以看到一个车库的门，将其开启后，携带有授权码的警卫便会接近，趁机骇入获取。

5. 利用南侧铁门附近的车辆警报器、升降机等等，吸引大部分警卫的注意力，也可以扔个手雷。然后立刻绕到西侧的门进入 ctOS 中心，这样就很容易接近目标路由器，骇入后开始解谜游戏

6. 完成解谜游戏后镜头切入中心机房，将镜头右转，骇入右边的监视器后，正前方就是主控点，将其解锁后立刻离开 ctOS 中心。

第六幕 有备无患

剧情简介

为了取得凡斯罗伊帮根据地大楼的情报，艾登必须深入虎穴关掉那里的三台安全终端机，为了揪住所有与莉娜的死相关的人，即便面对穷凶极恶的黑帮分子，艾登也依然不曾犹豫和退缩。

流程

1. 前往地图中标示“剧情，有备无患”的地点，开始任务。

2. 这次的目标是进入黑帮地盘内关闭三个终端，先在西边的大门口干掉两个守卫，制造混乱，然后立刻绕到东南角的铁门处，开启铁门并躲到掩体后，干掉红色砖楼上的两名狙击手，这样威胁会小很多，之后就是利用掩体和其他的敌人打游击，消灭靠近的敌人，并关闭三个安全终端。

3. 此后会有不少敌人出现，不要和他们硬拼，从西侧大门出去来到大马路上，依然绕到东南角的铁门处，开启大门后跟着提示解锁总终端。接着立刻坐上铁门口的车离开，出门后别忘了把铁门再关上，这样敌人就会被困在里面，之后开车狂奔离开灰色区域的覆盖范围即可。

第七幕 阿嬤的斗牛犬

剧情简介

艾登终于意识到事情发展至今，仅靠一人之力是无法解决的，于是他恳请克菈菈留下来协助自己。

另一方面，艾登骇入了凡斯罗伊帮的大楼中，不过那里守卫森严，想要取得目标物并不容易，不过一番观察之下，一个名叫“臭虫”的黑帮成员引起了他的注意，这家伙，似乎可以好好利用一下。

流程

1. 回到藏身处并进入碉堡中，到控制台前使用电脑，骇入黑帮大楼的监控，并跳转到铁丝网的监视器，之后就可以入侵大楼网路安全路由器，进入解谜游戏。

2. 完成解谜游戏后，镜头切换到另一个楼层，前方有一个电梯，骇入后会有电梯到达，电梯门开启后骇入里面的监视器，接着骇入楼层按钮，启动电梯让其上升。电梯到达并开门后，骇入对面的监视器，之后骇入上层一名带着监视器的敌人，当他拐到走廊的另一边后，就可以发现大楼路由器并骇入，接着又是解谜游戏。

3. 完成后镜头切换到监控室，骇入对面的监视器后镜头右转，骇入笔记本电脑的监视器，镜头上移可以骇入天花板上的监视器，接着骇入桌上笔记本电脑的摄像头，镜头右转就可以骇入门外的监视器，之后跳转到走廊中央的监视器，再跳转到走廊尽头的监视器，就可以骇入大楼安全路由器了，又开始解谜游戏。

4. 之后移动监视器，从墙体的破洞处可以骇入一个监视器，再跳转到屋内的监视器，镜头转到最右，骇入窗户边上的监视器后再骇入蓝色帆布边上的监视器。接着迎面会走来一个敌人，骇入他的隐藏监视器中，等到他走到监控室里后，骇进监控器前的笔记本电脑监视器中，再跳转到正对面的监视器，然后镜头往左转，骇入蓝色帆布旁边监视器，镜头转向门边的读卡设备后，触发剧情。

第八幕 不是给蒂龙的工作

剧情简介

想要利用臭虫，就必须得抓住他的把柄为要挟才行，毕竟对方也是个黑帮成员。于是艾登打算跟踪臭虫，搜集一些能为自己所用的情报。

流程

1. 前往地图中标记“剧情，不是给蒂龙的工作”的位置，开始任务。

2. 之后要找方法骇入臭虫的家，在蓝色范围区域的西侧找到墙上有橙色涂鸦的房子，这就是

臭虫的家子，骇入边上的路由器，开始解谜游戏。完成后就可以骇入屋内监视器，并在臭虫手机中安装追踪器。

3. 臭虫离开家后会开车离开，随便找一辆车尾随其身后，并保持一定的距离不要被他发现。跟踪的时候要注意小地图，中途臭虫会开车进入一篇红色禁区，此时不能跟进去，不然会被发现。左拐沿着禁区外围跟着就行。

4. 最后臭虫会再次进入一个禁区，并下车步行，这里敌人众多，就不要再继续尾随了，而是利用楼房外墙的监视器不断切换来跟着他就行，并监视到“兔子”与“臭虫”接头的画面。一番谈话之后，会发现臭虫的犯罪几率不断上升，当系统提示玩家帮助兔子时，将摄像头对准旁边的电箱并引爆，产生的烟雾会让臭虫倒地。兔子就趁机逃跑了，之后臭虫也会开溜。

5. 不用理会逃跑的臭虫，而是将镜头左移，就可以发现躲在木材后面的兔子，骇进他的手机打电话给他。此时系统要求帮助兔子逃离，其实完全不用那么做，按○键随便指定一个容易暴露的位置，将兔子送到敌人面前，在他被干掉的时候骇入他的手机就可以取得所需的录音文件了。然后离开当前区域即可。

第九幕 不请自来

剧情简介

约尔迪又要艾登帮忙做一些奇怪的工作，不过艾登也算从中获得了一些对之后的任务颇有用处的报酬。到手的录音文件已经可以要挟臭虫了，不过为了让臭虫在黑帮内提升点威望，艾登决定挑起更大的动静——干掉凡斯罗伊帮的对头。

流程

1. 前往地图中标示“剧情，不请自来”的位置，开始任务。

2. 根据提示与约尔迪碰面，地点在一辆绿色的雪糕车内。之后在车后方的小木箱内取得不少土制炸弹，按 L1 键打开武器轮装备后，按 R1 键将一枚炸弹扔向车子，离开一段距离后引爆。

3. 前往标示处的西耶纳砖厂，用透析器将大门都打开进入砖厂内，进门后来到左手边的通道里，在蓝色涂鸦的前面有一台电脑，骇入后就可以获取所有的监控。

4. 之后就要布置砖厂，时间限制为两分钟。我们只可以布置 4 枚土制炸弹，在小地图中非红色区域转转，你会发现一些有黑色倒三角标记的位置，这些就是安放炸弹比较有利的位置。其中最北边和最南边可以各安放一枚，因为等下会有两辆车停在这里，然后在中央的位置再安放两个。准备妥当后就到上层躲好。

5. 等车子到达后，引爆南北两个炸弹就可以连车带人一起做掉，之后将敌人引诱到中央位置后引爆炸弹，这样就能清理掉大多数敌人，剩下的逐个击破就行了。

6. 消灭所有的敌人后，中央桌子上的手机会响起来，骇进手机后发现是臭虫打进来的。之后会发现砖厂外还有一名敌人，立刻朝着他的方向追出去，驾车追赶，之后利用路障等阻挡他前进，对方下车后就追上去将他干掉。

7. 按提示前往臭虫所在的位置，但不要贸然与臭虫接触，而是尾随他并保持一段距离。当系统提示后就打电话给臭虫，接着臭虫身边的两个伙伴便会离开。之后骇入花坛边上的路由器，此时公园的屏幕上就会播放臭虫一直担心的影像，最终臭虫答应帮助艾登。

第十幕 凡走过必留下痕迹

剧情简介

想要接近凡斯罗伊帮的老大——伊拉克并不容易，臭虫告诉艾登可以混进奎恩举办的一场“拍卖会”，伊拉克也会出席，找机会接触的话说不定可以趁机复制他随身携带的电子门卡。而想要混入“拍卖会”，艾登需要有一个合理的身分，这时候他想起了当时伊拉克手中那个装有宾客名单的手提箱。

流程

1. 前往地图标示“剧情，凡走过必留下痕迹”的位置，开始任务。

2. 观察报刊亭，发现有人从这里取走了一个手提箱，之后会发现黑帮上演调换手提箱的戏码，不过只要跟着红色系统标示就没问题，一直跟踪拿着手提箱的人，最后手提箱会被放到一艘快艇上运走。

3. 先等之前拿手提箱的人上楼梯后，再骑上花台边上的摩托，沿着河边的小道一追踪快艇。快艇最终到达码头，接着我们徒步来到红色标示的禁区前。利用码头四周的监视器来回跳转，可以确定手提箱的位置——处于码头中央的桌上，先用炸弹将敌人吸引到离手提箱较远的一侧，然后游到手提箱对的正前方，有一个斜坡，上岸后借助掩体取得手提箱，远路返回游泳远离码头。

4. 根据提示前往德麦尔区的 ctOS 中心，先来到 ctOS 东北角的小侧门，侧门边上有一个切换器，骇入后就可以开启侧门，躲在花台后面稍微前进一段距离，耐心等待一段时候后就会发现名叫“杰拉德”的守卫身上有授权码。

5. 取得授权码后，先绕到南侧大门，拔枪引起警卫的注意，这样所有的警卫都会朝那边聚拢，此时再次回到东北角侧门，就可以畅通无阻来到目标路由器前。此时使大停电，让警卫无法呼叫支援，并躲在掩体后将靠拢的守卫们逐个解决，然后骇入路由器，进行解谜游戏。

6. 完成解谜游戏后跳转至中心机房，先骇入对面的监视器，然后就能骇入控制中心了。

第十一幕 望人深渊

剧情简介

根据手提箱内的宾客名单，艾登决定盗用一个名叫克里斯平的外国人的身分，因为奎恩从来都没有见过这位克里斯平。不过想要取而代之的话，就必须先把克里斯平干掉，反正这个家伙的所作所为令人发指，除掉他也算是为民除害了。

流程

1. 前往地图中标示“剧情，望入深渊”的位置，开始任务。

2. 跟着提示，到马路对面的广告牌旁边找到 ctOS 主机路由器，骇入后进行解谜游戏。

3. 完成解谜游戏后镜头转移到汽车店内的监视器，之后要除掉躲在店内的克里斯平。店内的守卫很多，如果不想冲进去正面交火的话，可以先到汽车店东北角的门口，随便引爆一颗炸弹，收到惊吓的克里斯平会逃出店外并驾车离开，立刻上车追赶，利用路障或蒸汽管道破坏他的车子，逼他下车后将其干掉。之后驾车逃离他手下的追捕。

4. 前往“92 极乐”俱乐部，根据提示来到地下，跟着俱乐部主人进入包厢中。剧情过后离开包厢，去前台取回抢后，离开俱乐部。

第十二幕 险棋

剧情简介

艾登以“克里斯平”的身分来到拍卖会中，果不其然，在这里他见到了伊拉克，并顺利复制了其胸前的电子门卡。不过在与奎恩交谈后，精明的奎恩已然意识到眼前的这个家伙并非真正的克里斯平。

流程

1. 前往地图中标示“剧情，险棋”的位置，开始任务。

2. 进入拍卖会房间后，跟着引导员来到主会场，之后上二楼到达指定位置与伊拉克和奎恩见面，并根据系统提示扫描伊拉克胸口的电子门卡。

3. 身分暴露后必须离开，此时贴着墙边下楼梯，悄悄靠近提示所在的小屋子门口，里面有一名面对窗户的守卫，绕到其背后将其打晕。接着从边上的楼梯下去，下楼后依然半蹲前进以免被人发现，然后跳到标示所在的地下层中。

4. 地下层中有两名守卫，现在手上没有武器不要硬拼，小心跟在他们的身后前进，并趁其不备将他们撂倒，还能顺便拿走他们的配枪，最后达到标示位置的梯子处，爬上去后就来到拍卖会场的另一侧。

5. 沿着出口的长廊前进，前方会出现一个守卫，跟在其身后趁机将他打晕。然后借着快艇等掩体左拐绕到另一侧的铁门处，出门上楼后就可以来到紧锁的铁网门前。

6. 在左边桌上可以取回自己的枪械，然后打开透析器，先骇入门内的监视器中，镜头左移就会发现切换器，解锁后铁门便会开启。进门后会触发强制剧情，艾登与敌人扭打并跌落到另一个场景，并受到不少敌人强火力的包围。此时不宜硬拼，对付下层的敌人只要引爆他们身边的电箱，就可以一口气解决，然后记得破解一下白色卷闸门一侧的切换器，这样铁门才会开启。而对付上层的敌人也很简单，借助掩体向他们靠近后，引爆他们身上的手雷引发连锁爆炸即可。

7. 之后穿过刚刚开启的铁门，来到摆着诸多货物的厂区，这里有不少守卫而且火力很强，先骇入监视器中，引爆场景中的爆炸物消灭大部分的敌人，身上带有手雷的敌人也可以顺便引爆，这样剩下的敌人就不多了，挨个解决后朝着目标点前进，要注意高台上还会有一个敌人。

8. 之后是另一个摆满货物的区域，此时会从闸门内出来几个全副武装的敌人。老办法，依然先骇入监视器中，利用场景中的爆炸物尽可能干掉敌人，并停用他们的呼叫。由于二楼有一个狙击手，因此我们可以利用区域右侧的一个升降机直接从二楼的窗户进入，然后悄悄干掉狙击手，顺便取得狙击枪，从狙击手所在房间出去后，对面还有一个狙击手，利用刚刚拿到的狙击枪迅速解决，然后直接跳到一层，朝着目标地点一路狂奔，用解析器将大门开启后，门外还有几个守卫，不过不用管他们，直接上车逃离灰色区域。

第十三幕 榜样

剧情简介

杰克森又不见了，不过艾登很清楚这个小家伙肯定是自己去找妈妈了，而此时的杰克森，被困在伊拉克名下的一个会所内。确定了位置后，艾登立刻动身去解救侄子。虽然最后成功了，但艾登与黑帮成员交火的画面被杰克森通过监视器银幕全部看在眼里。

流程

1. 前往地图中黄色标示“榜样”的位置，开始任务。

2. 前往会所解救杰克森，不过敌人戒备森严，可以先躲在会所

西南侧的立交桥上，居高临下。之后用狙击枪干掉二楼的狙击手，接着骇入会所中的监视器，来回跳转用场景中爆炸物消灭一些敌人，剩下的敌人也用狙击枪逐个消灭。

3. 消灭所有的敌人后，会有地方车队前来增援，不过车子会停在几个蒸汽管道附近，立刻引爆蒸汽管道即可连人带车一起炸飞，很快就能消灭增援的敌人。最后跟着提示来到会所三楼，解锁铁门旁边的切换器，进入监控室后找到藏在里面的小杰。

第十四幕 扶植一只臭虫

剧情简介

该轮到臭虫上场了，艾登指示臭虫潜入黑帮大楼中，帮自己取得想要的资料。虽然顺利到达了机房，但只下载了 23% 的文件后，臭虫就被伊拉克发现了，并且生死未卜。

不过从这 23% 的文件中，艾登有了不少发现，除了各种高官政要的把柄外，还有一份“梅洛特计划”，难道这个和当时的“梅洛特酒店事件”有关？

流程

1. 前往地图中标示“扶植一只臭虫”的位置，这是一间酒吧，进入后将窃听器放到酒吧内的垃圾箱里。

2. 离开酒吧后前往之前去过的黑帮据点，不过这次的禁区范围比较小。前往禁区的南边大门，先将大门开启，然后躲在门边的集装箱内，扔一个诱弹吸引门卫的注意力，趁机撂倒，门口的另一名守卫也会出来，如法炮制即可。之后禁区内就只剩下三名敌人，借助掩体可以轻松解决。接着前往大楼铁门口，先解锁旁边的切换器，进门后就触发剧情。

3. 之后镜头会切换到大楼内的监控，首先镜头右转，骇入右侧的监视器，等到走廊上的敌人拐入监控房后，指示臭虫前往监视器左侧的房间中，然后镜头切换到右侧下方的笔记本电脑监视器中，再跳转到对面房间内的监视器，并继续跳转到正前方的监视器中，此时镜头右移，骇入手机吸引桌子前的守卫过去查看，此时立刻让臭虫躲到桌子的后面。

4. 接着骇入右侧窗户边上的监视器，再骇入黄色标示所在房间的监视器中，指引臭虫到达目的地，并躲在水泥袋后面。然后镜头右转，骇入通道尽头的监视器，紧接着骇入房间内的监视器，镜头右移，骇入桌上笔记本电脑的监视器，并跳转到对面墙内的监视器，之后镜头偏左，骇入桌上的手机吸引房间中守卫的注意力，此时守卫会背对门口，然后趁机指示臭虫拐到镜头所对的走廊内。

5. 接着镜头右转，骇入蓝色帆布旁的摄像头，这里没有敌人，可以放心指示臭虫来到门前，然后就可以解锁门边的切换器，由于房间内没有监视器，因此我们要骇入臭虫的隐藏监视器内。进门后再次解锁一个切换器，让臭虫来到机房前，此时机房的门锁着，于是镜头左移，切换到墙上的监视器，对面就是一个安全路由器，骇入进行解谜游戏。

6. 完成解谜游戏后，镜头转到机房内部，先左转解锁门边的切换器，臭虫就能够进入机房中，可惜资料还没下载完，臭虫就被发现了。此刻会有黑帮成员们来搜捕艾登，不过由于他们没有掌握艾登的具体位置，因此与其驾车逃跑，还不如找个地方安心躲着摆脱搜捕。

第十五幕 险棋

剧情简介

原来臭虫并没有死，而是被囚禁在了某个地方，想到他也算是帮了自己不小的忙，于是艾登便不打算再为难他了。之后艾登将取得的 23% 内容交给戴米安，想以此换回妮琪，但戴米安并不认账。心急的艾登打算自己冒险，再一次潜入黑帮大楼。不过克菈菈显然比他冷静得多，在了解了事情全貌后，她向艾登推荐了一个人——ctOS 缔造者之一的雷蒙·肯尼。但此人已经隐姓埋名，如何才能找到他呢?

流程

1. 回到藏身处的碉堡中，研究取得的那一部分数据。

2. 离开碉堡，来到肯尼所在的废弃监听站，到达目的地后发现这已经是禁区。绕到西侧的大门，有一个守卫，趁着他往南走的时候尾随并将他打晕。之后骇入禁区内的监视器，来回跳转，用场景中的爆炸物尽可能地多干掉一些敌人，将所有的收尾人都解决后，来到提示

处的电脑前，开始上传数据。

3. 之后会有不少敌人包围，呆在电脑旁的掩体后，保护电脑让数据上传完成。这批敌人有不少身上都带有手雷，我们可以骇入监视器中将其引爆。这样可以拖延时间，数据上传完后再收拾掉剩下的敌人。最后再次返回电脑前将硬碟毁掉。

4. 此时有两名拿到肯尼资料的收尾人抢了一辆消防车逃跑，立刻出门开车跟上去，由于消防车四平八稳所向披靡，因此完全不可能撼动它，紧紧跟在它身后就行。当来到帕克地区后，会经过几个蒸汽管道，当系统有蓝色图标提示时立刻引爆，很快就能让消防车停下。之后开车碾压下车的两名敌人，就能轻松完成任务。

第三章

第一幕 期待只会受伤害

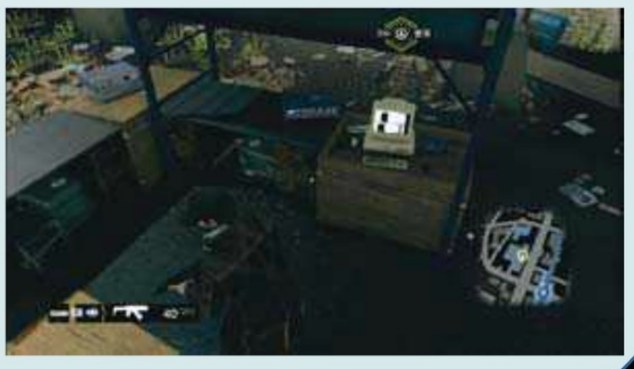
剧情简介

克菈菈追踪到了肯尼的位置，而艾登也最终找到了这位传奇人物，此时他已经化名为 T 骨。T 骨将艾登电晕后带到了自己的藏身处——一个充满陷阱的废品场中。虽然他抱怨艾登暴露了他的身分，但似乎并没有拒艾登于千里之外，不过想要取得 T 骨的信任可不是那么容易，得拿出点真本事来才行啊。

流程

1. 前往波尼的 ctOS 中心，这个 ctOS 中心坐落在一个小岛上，四周没有任何桥梁，因此我们要来到小岛的西面，游泳登上小岛的码头。

2. 往前走一段，左侧阶梯上有一名警卫，从阶梯下方往上扔一颗诱弹，吸引警卫背对阶梯，然后冲上去将其制服。往前走一段就可以发现不远



处有一个监视器，骇入后很快就能发现有授权码的安全承包商。

3. 由于安全路由器在小岛的东北角，因此可以利用监视器引爆南边的一些爆炸装置，将敌人都往南边吸引，然后下了阶梯就能够以小道边上的矮墙为掩护，一路前进最后左拐来到安全路由器所在位置，骇入后进行解谜游戏。

4. 完成解谜游戏后镜头切换到中心机房，镜头微微右偏，骇入对面的监视器，然后正对面就是主控点，解锁。之后离开这座小岛，从铁门出来后直接跳入左手边的河中游走。

5. 前往地图中标示“期待只会受到伤害”的位置，开始任务。

6. 目标位于旁边的移动小木屋内，透过小木屋的窗户骇入屋内的电脑中，之后开启透析器在码头上来回走动寻找目标，接收到重置代码的人是附近三名船坞员工中的一位，骇入他们的手机中即可获得。然后再回到刚才的电脑前，骇入后获得地址信息。

7. 前往 ctOS 塔，铁门是锁着的，因此先骇入信号发射塔上的监视器，镜头右转，再骇入对面信号发射塔上的监视器，然后朝着铁门所在的位置观察，解锁门左侧的切换器，打开铁门。

8. 进门后从左侧阶梯来到地下，右拐后发现一道锁着的铁门，先骇入门内的监视器，然后往左移就能侵入安全路由器中并切换到另一侧的监视器，解锁切换器边上的铁门，之后原路返回。

9. 骇入中间的信号发射塔上的监视器，就能观察到中央小屋的屋顶了，那里有一个切换器，如果发现角度不对，可以先骇入中央高塔底部的“天线”，让信号发射塔转动，之后再解锁切换器。

10. 接着从最右侧的阶梯登上右边的信号发射塔，启动中央的“天线”让发射塔转动，然后穿过已经开启的铁门来到第二个发射塔，以此类推来到第三个发射塔并让其转动到蓝色升降台边上。利用升降台来到地面后，从升降台边上的阶梯前往地下。此时地下的铁门刚刚已经开启了，因此可以直接进入。

10. 进门后左拐，有铁网拦路，直接引爆对面的电箱，就可以将铁网炸开，来到尽头后就可以解锁切换器。之后回到地面，再次进入刚进来时门口对面的阶梯，来到地下，此时铁门已经开启，进入后就可以入侵控制点。

11. 按照提示前往迪代亚酒吧，遇到 T 骨后开始玩喝酒小游戏，用左摇杆控制白色圆圈依次经过斜向的按钮，并按下对应按钮。诀窍就是根据按钮排列的方向，找准位置后轻推摇杆，这样圆圈就会自动顺着轨迹前进，然后在经过按钮的一瞬间按下对应按键即可。最后一次比较难，左右两边的问号中，右边问号隐藏着△键，左边问号隐藏着□键。

12. 跟着 T 骨参观他的废品站，看完机器人演示后便骇入，之后继续跟着 T 骨，拿起地上的 AC—RC 狙击枪，之后要帮 T 骨把货车偷回来。

13. 前往黄色标示的目的地，也就是不远处的私人军队营地，先躲在营地东南侧的路口，用解析器让门口轿车的警报响起，这样门口的守卫就会去查看并背对我们，趁机将他打晕。而绿色的货车就停在中央，直接冲过去将车开走，到达目的地后直接弃车逃跑，最快的方法是直接跳入附近的河中，游泳来到对岸，就可以顺利摆脱私人军队了。

第二幕 偏执狂的圈套

剧情简介

所谓的“抢回货车”不过是T骨对艾登的一个测试罢了，不过艾登展现出的能耐倒是让他刮目相看。而接下来T骨给艾登下达的任务，又更难了。

流程

1. 前往地图标示“偏执狂的圈套”的位置，开始任务后要追踪一架直升机，骑上身旁摩托车，沿着山路一路紧跟，最终来到一个私人军队的营地。

2. 徒步靠近营地后，骇入直升机的监视器中，找出两名安全主管，位置如下图所示

3. 之后要撂倒这两名主管，建议先对付营地深处的那位，从侧面绕到营地后方，先用自动贩卖机吸引路口一名守卫的注意力，然后将其撂倒，之后匍匐前进，可以看到主管所处的位置外有两名全副武装的守卫，可以切断他们的呼叫让他们感到不适，然后冲上去将两人撂倒，之后就可以右拐将最深处的主管干掉，并骇入他的手机。

4. 之后难免会惊动营地的其他人，此时另一名高管会驾车逃跑，而我们边上就有一辆车，开着它直接冲破木板追击，利用沿途的蒸汽管道拦下高管的车，将其射杀后骇入手机，之后立刻开车远离敌人的包围圈。

第三幕 挡不住的力量

剧情简介

艾登的出色表现得到了T骨的充分认同，并答应艾登只要帮他完成几件事情后，他也会反过来尽全力帮助艾登。而这一次，他希望艾登干掉布鲁姆的佣兵们，阻止他们前往ctOS总部。

流程

1. 前往地图标示“挡不住的力量”的区域，开启任务。

2. 在拦截布鲁姆的车队前，先在旁边的当铺内买一些零件，做一些土制炸弹。接着开车到布鲁姆车队行进的路线上，将车停在马路中央，并在路面布置一排土制炸弹，等车队到达后会停下，然后立刻引爆炸弹，将全部的车和敌人统统炸飞。

第四幕 未来就靠布鲁姆了

剧情简介

T骨正在制作一种病毒，可以将他在ctOS中的资料完全抹去，目前病毒尚未完成，但由于时间紧迫，T骨希望艾登能潜入ctOS总部内。

流程

1. 前往地图中标示“未来就靠布鲁姆了”的位置，开启任务。

2. 前往不远处的ctOS总部，来到南侧大门口。先升起破胎钉，然后步行至大门口，开始入侵行动，切记不能被敌人发现，否则任务会失败。

3. 先来到总部的左侧，这边离目标比较近，先骇入左侧建筑外墙的监视器，然后镜头转向建筑内，之后会看到一名巡逻的士兵，骇入他的监视中，等到他转头走的时候趁机解锁切换器，这样左侧的小门就会开启。

4. 从左侧小门来到总部内部，这个区域有三名守卫，依次利用手机吸引以及中断通讯干扰从背后撂倒他们，之后就可以放心的到目标位置上传数据并确定ctOS主机的位置。

5. 之后可以无所忌惮的来到ctOS主机前，因为即使被发现，也会从ctOS主机旁边重新开始。不过ctOS主机有两道锁，要先找到并解除。开启透析器，先沿着右边的白线走，来到二楼平台，这里有两个守卫。一个背对着你，一个则守着一间小屋，先骇入小屋上方的监视器，然后利用屋内的手机吸引看守的那个敌人，之后立刻将背对着你的那名敌人撂倒，然后快速进入小屋子中撂倒里面的守卫，解锁第一道锁。如果之后有其他敌人包围过来，被发现也没关系，之后会以第一道锁解锁的状态从ctOS主机处重新开始。

6. 接着沿着左侧的白线走，来到门口后，门后有一个守卫，可以悄悄观察他，过一会儿他会往里走，趁机跟上去将他撂倒，此时就可以看到白线连通到左侧的铁网中。不过此时要注意，铁网右侧还有一名守卫，骇入铁网口的手机吸引其注意力，然后从背后将他撂倒。之后就可以进入铁网中解锁第二道锁了。之后如果有敌人包围，依然可以被发现，因为会以两道锁都解开的状态ctOS主机处重新开始，之后骇入ctOS的主机中，进行解谜游戏。

7. 完成解谜游戏后镜头转移到中心机房，直接骇入主机中，等左边病毒上传进度条到达百分百。之后骇入警卫的头戴监视器中，等待警卫走到会议室后，跳转到会议室墙上的监视器，剧情过后，立刻贴着墙边，借助掩体从进来时的左侧门离开总部。出门后往右看会发现两辆摩托车，骑上一台沿着山路离开。

第五幕 永别了我的作品

剧情简介

戴米安竟然拿艾登给的23%的资料中的内容来威胁ctOS中心主管，并出卖了艾登和T骨的位置。很快大队人马便杀到了T骨的废品场，一番激战过后，眼看已经保不住这片乐土，于是T骨授意艾登引爆这个自己心爱的作品，与那些陷阱机器人们永远地告别。

流程

1. 前往T骨所在废品场的大门口，此时整个废品厂都变成了禁区，私人军队已经在这里游荡了。此时不用和敌人硬拼，悄悄潜入后利用废品场中T骨发明的各种陷阱机器人就可以很快将敌人全灭。

2. 消灭敌人后根据提示来到T骨所在的位置与他汇合，之后会有敌人包围，要保护T骨，先到右侧小高台上埋伏着，注意观察小地图上的敌人位置，第一波敌人不多，配合陷阱机器人可以轻松解决，但也要留意T骨的位置，他离陷阱机器人太近的时候就不要启动，以免被误杀。

3. 消灭完第一波敌人后，二人来到中央的平台上，此时要迎战第二波敌人，有些敌人是开车到达的，可以往车的方向扔土制炸弹，然后连人带车炸飞。之后躲在高台上利用四周的陷阱机器人不断除掉敌人，尤其是蜘蛛形态的机器人威

力巨大，剩下的小鱼小虾逐个击破即可。

4. 依然跟着 T 骨走，来到更上方的平台，左侧的敌人用蜘蛛机器人可以一口气解决，右侧的敌人则借助扫射机器人及引爆燃气罐的方式解决，消灭完第三波敌人后，跟着 T 骨从平台的后门离开。

5. 之后迎面而来的是第四波敌人，在龙形陷阱机器人的帮助下可以比较轻松的解决，不过要注意远处高台上的狙击手，可以用狙击枪优先将他除掉。最后艾登在 T 骨的授意下引爆整个废品场，并跟着 T 骨穿过树林，到船坞中乘船离开。

第四章

第一幕 有人来敲门了

剧情简介

在追踪黑客的时候，号称不会被骇入的碉堡竟然被一个带着面具的奇怪黑客——第福特反入侵了，而且他似乎认识克菈菈。第福特复制了艾登的所有资料，而克菈菈似乎有所隐瞒，于是艾登与 T 骨打算分头行动，挽回局势。

流程

1. 回到碉堡藏身处后，前往标示“有人来敲门了”的位置，触发剧情。

2. 之后在控制台分析取得的资料，并进入解谜小游戏开始追踪黑客。这次的解谜游戏有三层，都是平面型，比较容易，唯一要注意的就是第二层和第三层会有随机的时间限制节点，动作一定要快。

第二幕 众目睽睽之下

剧情简介

与戴米安碰面后，艾登试图反客为主，不过戴米安显然也不是什么善茬，他直接骇入了广场的广告银幕上，将众多艾登的影像公诸于众。

流程

1. 前往地图中标示“众目睽睽之下的”的位置，触发剧情。

2. 屏幕中开始播放艾登的影像时，要赶紧远离人群，以免被发现后有人报警，当然也有比较简单的避免方法，那就是打开武器轮装备“大停电”并使用，这样就能让影像消失而不会被人认出来。

之后根据提示去追踪一辆红色的面包车，利用蒸汽管道等障碍将其拦下后，迅速解决车上的收尾人，然后驾车逃离警方的追捕。

第三幕 鼠窝

剧情简介

无论如何，一定要揪出第福特这只该死的老鼠才行！而 T 骨也顺利潜入了第福特的藏身处，不过似乎第福特也拥有 ctOS 的授权，并给艾登造成了不少的干扰。

流程

1. 前往地图标示“鼠窝”的位置，也就是第福特的藏身处。

2. 之后要找到能够骇入“鼠窝”的位置，开启透析器后，穿过马路来到咖啡店斜对面一个阶梯的右侧，就能发现目标的路由器了，骇入后进入解谜游戏。

3. 完成解谜游戏后镜头切换到第福特所在的房间中，T 骨已经在里面了，之后会进来两个敌人。此时镜头切换到现实中，从旁边的楼梯上去与 T 骨回合，尽可能地干掉包围的收尾人，保护 T 骨。因为这里有很多车，而且敌人大多躲在车后，因此借助土制炸弹引爆车辆可以比较方便的解决。之后随着 T 骨一起下楼，开车跟在 T 骨的车后一段时间，然后摆脱收尾人的追捕，此时第福特也会从旁捣乱，留意画面中的红色提示，小心避让。

第六幕 有需要不惜采取一切手段

剧情简介

无论如何，想救出妹妹的话，黑帮大楼内的那些资料都是必须的，因此艾登不惜一切手段也要取得。而在克菈菈和 T 骨的帮助下，他成功了，也顺利干掉了黑帮头子伊拉克。

流程

1. 前往地图中标示“有需要不惜采取一切手段”的位置，开始任务。

2. 目标依然还黑帮大楼，但这次要自己进入，最简单粗暴的方法就是直接开一辆车一路闯到大门口，虽然门是锁着的。但伙伴提议只要断一次电就能把门打开，于是打开武器轮装备“大停电”并按下 R1，门就会解锁，进门后外面的敌人就管不着你了。

3. 来到一层大厅后，会有三个守卫从电梯中出来，此时立刻引爆边上的电箱，将他们炸死，二楼的两个守卫朝中间靠拢的时候同样引爆电箱将他们炸死，之后乘坐电梯上楼。

4. 来到上层后电梯门右侧走廊有两名守卫，转动视角引爆电箱将他们炸死，之后躲在电梯中，等待楼上的一名守卫下楼后，立刻将其射杀，对枪法没自信的话可以按 R3 启动子弹时间。

5. 接着从坍塌的斜坡处来到上层，注意对面还会有两名守卫，开子弹时间将他们射杀即可。然后绕到标示指定的位置，解锁前方的切换器后出门，这一层中有不少敌人，骇进监视器后引爆电箱干掉一部分敌人，剩下的逐个击破，之后攀上扶梯来到上层，长桌后面有两个敌人，迅速解决后绕到长廊中，依然骇入监视器中引爆电箱解决敌人，最后到达标示指定的地点。

6. 右拐沿着扶梯来到最上层，先躲在墙体后，骇入监视器中，引爆身上带有手雷的敌人，并且配合屋内的电箱可以解决大部分敌人，之后一路前进，右拐来到目标房间门口。一路解锁切换器后来到私人伺服器前，骇入取得资料并等进度条到达 100% 后，立刻离开大楼，

7. 不过出门后遇上了伊拉克，两个人拔枪相向，枪战过后伊拉克逃跑，紧跟着他来到露台上，一通废话过后三个敌人包围艾登，数量不多，可以引爆地下的变压器电箱解决他们。之后伊拉克继续话唠，可以在露台上收刮到一些土制炸弹，之后会出现一个全副武装的敌人，将土制炸弹丢在地上，引他过来后引爆，大概两次可以将其炸死，之后伊拉克自己出来，利用剩下的土制炸药或者直接将他击毙都行。干掉伊拉克后跟着标示走一段，就会自动来到楼下，此时已经没有任何敌人，大摇大摆的离开吧。

第四幕 第福特的处境

剧情简介

第福特实在是太嚣张了，不过隐藏在夜总会中当 DJ 的他最终还是被艾登揪了出来，命丧黄泉也算是自食其果了。

流程

1. 前往标示“第福特的处境”的位置，开始任务。

2. 偷偷潜入安布罗斯剧院中，先到剧院右侧的小巷内，那里有一个安全路由器，骇入后可以进入剧院内的一个监视器，移动视角能够很容易地发现一个切换器，解锁后剧院左侧的小侧门就会开启。

3. 接着从左侧的小侧门偷偷进入剧院中，来到剧院的舞池，开启透析器寻找第福特，在舞池中转一转，很快就能发现不少红色标示的蒙面人，这些所谓的“第福特”其实都不是本人，骇入 3 个蒙面人的手机后，就能够追踪到第福特用于跳转的路由器，位于剧院的二楼，不过楼梯口有人把手。因此我们仔细观察二楼柱子上的监视器，骇入并朝着提示位置跳转，就可以骇入路由器了。

4. 之后镜头切换到一个小房间中，骇入对面的主机，开始解谜游戏。注意第二层左右两边有时间限制的节点，但只要小心不连通就不会启动，然后依次启动几个小锁后，最后解锁大锁。

5. 完成解谜游戏后镜头切换到 DJ 台，骇入后发现其实 DJ 就是第福特，接着第福特切断了画面，并用 ctOS 引发了大停电。立刻跟着光标提示追赶第福特，从前方的阶梯借助堆叠的箱子上楼，一路追赶来到天台处，途中可以拿到一把榴弹炮。

6. 来到天台后，要和不少收尾人展开战斗，刚刚的榴弹炮此时就可以派上用场了，沿着右侧的掩体小心前进，并消灭所有的收尾人，来到天台的后方，要注意对面的高台上埋伏着一个敌人，此时只要朝他边上射击就可以引发爆炸将他炸死。

7. 跟着提示从右侧的阶梯下来一直追赶第福特，到了楼下后。第福特会开车逃跑，随便找一辆车跟上去，并保持一断距离，一段时间后我们就可以从第福特的车上开始下载数据，此时一定要跟紧，离得太远的话下载的进度条会中断。等到下载进度条百分百之后，就可以用尽一切手段将他的车拦下，并将第福特干掉。

第五幕 小妹

剧情简介

是时候靠自己的力量去解救妹妹妮琪了，不能再奢望用什么数据和戴米安做交易了！而在解救的过程中，妮琪不得已开枪打死了一名匪徒。因为自己的鲁莽，让妹妹的手也染上了鲜血，艾登后悔不已。

流程

1. 前往地图中标示“小妹”的位置，开始任务。

2. 根据提示来到厂房内，找到安全路由器并骇入，之后镜头就会切进妮琪被关押的房间，并确定

位置，这个房间内有一名守卫。之后镜头左移，骇入房间桌上笔记本电脑的监视器，引爆对面的电箱便可以干掉守卫。之后骇入守卫的手机中，与妮琪通话。

3. 接着要引导妮琪逃出去，先骇入门外木箱上的电脑监视器，然后镜头上移，骇入右侧上方的监视器，可以发现这片区域中有一个守卫，先骇入堆高机引诱守卫走向电箱，然后引爆电箱将其炸死。趁着敌人还没聚拢过来，让妮琪直走躲到桥边上的木箱后，等到敌人朝中央聚拢时，跳转到对岸的监视器，引导妮琪穿过桥并上车，自己也立刻驾车离开厂区。

第六幕 过去的阴影

剧情简介

艾登成了全程警方搜捕的对象，为了给妹妹和侄子一个安全而宁静的生活，艾登决定将母子二人送走，远离这些是是非非。兄妹间的真挚情感，也在离别时刻得到了升华。

流程

1. 前往地图中标示“过去的阴影”所在的位置，开始任务。

2. 从约兰达家接走妮琪和小杰，并带他们前往标示指定的地点，同时还要避开警察。警车和直升机主要是在起始处附近巡逻，对付直升机可以使用“干扰通信”，警车一般会在大路上巡逻，开车时尽量抄小道就能避开，往北开一段距离后就能脱离警方搜捕圈，并最终到达目的地。

第七幕 永远不回头

剧情简介

原来一切的罪魁祸首，就是芝加哥南部的黑道大佬——奎恩。不过就算他的防卫再严密，艾登也一样会让他付出惨痛的代价。

流程

1. 前往地图标示“永远不回头”的地点，开始任务。如果发现新闻中正在播放艾登相关的新闻，使用大停电以免被发现。

2. 前往梅洛特饭店，并根据提示骇入红色面包车旁的大楼安全路由器。确定奎恩的位置。此刻镜头切换到奎恩所在的会议现场。骇入对面舞台上方的监视器，镜头右移对准右侧房间门，等待奎恩和市长都进入房间后，跳转到边上的监视器，镜头右转再跳转一次，就可以发现对面的安全路由器，骇入后观察房间中的状况。

3. 骇入对面墙上的监视器，镜头右转，骇入会议室内的监视器，左边有人在做羞羞的事情，好孩子不要看，镜头右移就会发现大楼的安全路由器，开始解谜游戏。

4. 完成解谜游戏后镜头切换到监控室中，骇入对面的控制台。之后回到现实，我们要潜入梅洛特饭店中，不要从正门强攻，而是从大楼的右侧解锁侧门后进入，这是一条长廊，先隐蔽好，会有一个守卫巡逻，等他转身往回走后将其撂倒，之后注意观察外面守卫的动向，等他们都背朝你的时候，一口气拐到电梯所在的长廊中，并先到尽头的房间中隐蔽好。

5. 骇入电梯让其下降，电梯门开后不要立刻冲出去，因为里面有一个敌人，等他走出来并背对我们后，再悄悄地进入电梯并让电梯上升。不过当电梯门开启后，门外有两个敌人正等着艾登，而此时面对的，正是黑道大佬——奎恩。

6. 一番交谈后，奎恩转身离开。这个时候先按 QTE 提示除掉身边的两个敌人，然后进入子弹时间，开枪干掉对面的敌人。之后跟着提示来到屋外的露台上，这里有不少敌人，先躲在楼梯口后面，将接近的敌人近身撂倒，再借助场景中的掩体干掉其他敌人。右拐来到上层露台后还有几个敌人，同样要小心。

7. 来到奎恩所在的屋内，此时要把奎恩揪出来，先进入办公室中，骇入桌上的电脑后，镜头会切换到奎恩的藏身处，然后将百叶窗打开，不过由于隔着防弹玻璃，艾登没法对奎恩造成任何伤害。一番对话过后，我们打开解析器对准奎恩，发现他刚刚动过心脏手术，然后就可以骇入他的心律调整器。

8. 剧情过后，再次骇入奎恩的心律调整器中，彻底置他于死地。之后我们要骇入玻璃内的电脑中下载影片，等待下载进度条的同时最好立刻往后门方向走，因为下载好后要立刻从后门逃离饭店，并且有 20 秒的时间限制，提前走能大大节省时间。来到露台后借助升降机来到地面，此时会有大批警察前来追捕，还记得停在饭店不远处的红色面包车吗？开着它逃离警方追捕吧。比较省事的方法是用 GPS 导航将目的地设定在藏实处——碉堡。然后沿着导航的路线开，最终一定能摆脱警方的围追堵截。

第八幕 永远不回头 2

剧情简介

原来克菈菈并没有背叛艾登，相反，她从很早前就开始默默观察艾登了。还记得艾登侄女墓碑上的那束花么？此刻克菈菈正拿着一束一模一样的花来前来祭奠。不过可惜的是，直到克菈菈死后，艾登才真正了解到她内心真实的想法。

流程

1. 戴米安打来电话后，立刻前往地图中黄色标示的位置寻找克菈菈。此时有大批打手包围墓地，克菈菈不幸身中两枪，此时会进入子弹时间，尽可能地瞄准打手们的头部，多干掉几个，剩下的敌人也可以主动按 R3 开子弹时间将他们统统解决，而来到克菈菈身边后，她已经不幸身亡。

第五章

终幕 人不一定能胜天

剧情简介

故事即将迎来终结，艾登将收集到的所有数据上传到电视台，诸多丑闻得以曝光。而与师父戴米安的终极对决，也一触即发。

流程

1. 快速旅行回到碉堡藏身处，并开始任务。

2. 前往 ctOS 中心大楼寻找戴米安，根据提示在大楼一层找到安全路由器并骇入，进入解谜游戏。此时可以随便摆弄，当错误两次后，T 骨就会来电，建议艾登向系统中植入病毒。打电话的同时立刻往外走，以最快的速度抢一辆车。

3. T 骨会给出三个植入病毒位置，而戴米安也不会闲着，除了会通知大批警察围捕外，还会给出很多错误的坐标来误导艾登。我们要认准小地图上标有“xxx 米 骇入”字样的标示，这些不会动的才是真的位置。找到一个位置后骇入，并且要躲在旁边等待上传百分百后才可以离开，之后被警察抓到也没关系，已经上传病毒的骇入点会保留。之后到所有三个地点都上传完病毒后，开车摆脱所有警察的追捕。

4. 再次回到 ctOS 中心大楼，骇入安全路由器中，开始解谜游戏。这次没有时间限制了，过程也很简单。完成后镜头切换到中心机房，先跳转到右侧的监视器，然后骇入对面的安全路由器。再次进入小游戏，只是一条直线，之后就可以连入 ctOS 卫星系统，对着中心大楼点关闭，造成大停电。

5. 前往码头，开船来到戴米安所在的小岛。上岛后借助升降器来到灯塔的上层，然后沿着螺旋扶梯一直向上，最终来到塔顶见到了戴米安，不过此时约尔迪也出现了，还要艾登把枪和手机交出去，当准备交出手机时根据屏幕提示进行 QTE，先长按□键，之后按○键将约尔迪撂倒，进入子弹时间后一枪打爆戴米安的脑袋。等艾登回过神朝下方查看时，约尔迪却已经不见踪影，故事至此也就告一段落了。

尾声

镜头转向车库中，艾登来到莫里斯的面前，此时，我们要自己做出决定，是进行彻底的复仇将莫里斯射杀，又或是抛开执念，给彼此一个机会？生或死、杀戮与救赎，仅在一念之间 .....

线上模式简述

《看门狗》的网战设计比较简单，但也可以说是创意十足，网战在完成第1章任务4后正式开启，除了有极具游戏特色的“线上跟踪（Online Tailing）”以及“线上黑客（Online Hacking）”外，还有类似于黑客版抢旗的“线上破解（Online Decryption）”、能运用黑客技能进行竞速的“线上竞速赛（Online Racing）”以及与使用移动设备App的玩家进行对抗的“ctOS移动挑战（ctOS Mobile Challenge）”共5大模式。

游戏的网战在某程度上可以说是与每一位玩家的单人游戏捆绑在一起的，首先网战中可以使用的技能与单人游戏中解锁的部分技能是共通的，而且游戏中有个比较霸道的设定，那就是如果玩家想要进行网战模式，那就必须在游戏选项中将“线上入侵（Online Invasions）”一栏设定为“On”，如果将其关闭，虽然其他玩家无法入侵你的游戏，但同时玩家不仅无法游玩与之相关的“线上跟踪”以及“线上黑客”，而且一旦将其关闭，那么所有在网战中获得的恶名值（网战中的经验值）也会归零，而且所有已经解开的恶名值技能都将会失去，因此如果想体验完整的《看门狗》网战乐趣，必须保持线上入侵的开启。另外，网战获得胜利后也会获得丰厚的单机经验奖励，因此在想快速提升单机等级获取技能点时不妨多游玩网战模式。

恶名值（Notoriety）

恶名值是玩家在线上模式中浮动的经验值，简单来说赢得比赛就能增加恶名值，而输掉比赛就会扣除恶名值，而通过累积恶名值可以解锁线上模式专属的技能，但同时注意如果一直输掉比赛，使得恶名值低于技能的要求，那么技能也会随之失去，恶名值相关的所有技能如下。

名称	所需恶名值	效果
穿甲子弹（Anti-Vehicle Rounds）	500	武器对车辆伤害增加100%
氮气加速强化（Nitro Boost）	2000	在线上竞速赛中增加25%的氮气持续时间
干扰通讯强化（Jam Coms Boost）	5000	干扰通讯的持续时间增加10秒
精准扫描（Precision Scanning）	7500	在线上黑客模式中被入侵时，搜索范围减小25%
合约奖金（Contract Bonus）	10000	网战中获得的金钱增加25%
保全影像（Security Footage）	12500	在屏幕上显示敌方入侵者的外貌

模式介绍

线上自由模式（Online Free Roam）

线上自由模式是可供1~8人进入的线上房间，与《横行霸道V》、《荒野大救赎》的网战模式大地图类似，玩家可以与好友一同在芝加哥中进行探索，或对抗其他同在房间内的玩家。

线上跟踪（Online Tailing）

在线上跟踪中，两名玩家将分别扮演入侵者以及受害人，根据扮演角色的不同，任务的目标也大相径庭。

第一阶段——渗透

入侵者：在进入受害者的世界时，入侵者需要在限定时间内靠近受害者并激活程序，但切忌杀死对方，否则跟踪任务会判定为我方失败，当受害者出现在视线之中时并按下□键/X键即可正式开始跟踪，

受害者：当入侵者进入游戏时，受害者无法进行其他行动，同时左上角会出现被入侵的字样（You are being invaded），此时玩家虽然无法得知入侵者的位置，但可以占据有利位置让入侵者自投罗网。

第二阶段——观察

入侵者：在激活跟踪后，入侵者的需要做的就是将受害者保持在没有阻碍的视野之内，无论是肉眼观察还是黑进摄像头观察均可累计下方的观察槽，但在观察的过程中切勿让对方发现自己的位置，因此隐蔽好自己再作观察是首要的任务，如果不慎被受害者发现，那么游戏就会进入第三个阶段。

受害者：当入侵者激活跟踪程序后，受害者会在左上角出现入侵者的名字，这就表明自己已经进入观察阶段，在这个阶段中玩家不要傻傻地站在一个地方任由对方观察，推荐的方法是马上驾车远离原地，这样做的好处是迫使入侵者为了完成观察任务而不得不跟上自己步伐，一旦入侵者急于移动，那么就必定会露出破绽，这样就更容易确认入侵者的位置。

第三阶段——逃脱/追击

入侵者：在被对手发现后，跟踪任务就已经算作失败，但是入侵者仍然可以通过逃走来避免损失恶名值，在被发现后马上驾车离开现场，只要能成功离开受害者的视野，那么不仅不会扣除恶名值，还会少量增加。

受害者：只要确认入侵者的所在，那么接下来的任务就是将其灭口，但入侵者被发现后由于任务要求不能对我们作出攻击，他必然会选择逃走，因此受害者需要尽一切所能来阻止入侵者逃跑，以获得更多的恶名值。

线上黑客（Online Hacking）

线上黑客任务同样是由两名玩家分别扮演入侵者以及受害者进行1V1对抗。

入侵者：在任务开始后入侵者需要在限定时间内主动靠近受害者，当其进入视野范围之内后按下□键/X键可以在其手机中安插后门程序，在安插后门程序后，在按十字键↓键开始正式激活后门程序前，入侵者会有1分钟的时间选择进行黑客行动的范围，在此时建议选择一些地形复杂而且路人众多的场景再作激活，这样能为黑取的过程提供更好的掩护。玩家需要做的就是在不被发现的情况下，在指定范围内完成100%的黑客读数，如果超出这个范围读数就会被中断。在黑取的过程中有不少的小技巧，比如混入路人当中假装与路人是一伙、躲在汽车之中，或是在夜晚场景利用大停电增加对手搜寻难度等，诸如此类的小技巧有很多，这就留待玩家自己去发现了。同样地，如果在黑取未完成之前就被受害者发现的话，那么就需要以最快速度驾车逃跑逃离受害

者的追击，成功逃离后依然能获得少量恶名值。

受害者：当入侵者进入我方的世界时，左上角会收到被入侵的提示，但此时并无法得知他的位置，直到其正式激活后门程序时，对抗才算正式开始。在对手激活后门程序后，地图上会出现一个圆形范围，这表明入侵者就身在这个圆形场景之中，玩家需要想尽办法从这个范围内将其揪出，方法为按下□键 /X 键打开手机，靠近每一名可疑的路人进行脸部扫描。在这个过程中受害者也有一些小技巧可以选用，比如使用道具干扰通讯使对方的黑取进程暂时中止，为自己争取更多的搜索时间。建议在搜索过程中全程手持武器，这样方便受害者在发现入侵者时迅速将其击毙，以免出现虽然发现对手却被对手逃离的窘况。

线上破解（Online Decryption）

线上破解可以看作是融入了黑客元素的抢旗任务，在比赛开始时，地图中央会放置有一个档案，双方都需要尽其所能抢夺这个档案，无论是任何队伍抢到这个档案，都将开始对这个档案进行解密，率先将这个文档解密到 100% 的队伍获胜。附近的队友越多，解密的速度就越快，但是，一旦对手接近持有文档的玩家，那么该文档就会中止解密并开始被对手夺取，同样地，接近持有文件玩家的对手越多，夺取的速度也越快，而且即使甲队将文档解密到 99%，在被乙队抢夺后再到达 100% 也使算作乙队的胜利。因此线上破解是一个持续性的拉锯战，取得档案时在杀敌之余必须与敌人保持距离，而未取得档案时则需要尽力靠近对手。这个模式惟一的心得是取得档案后可以选择驾车逃离，而且 4 名玩家都同在 1~2 辆车中并排逃跑是比较理想的状态，因为这不仅可以掩护己方持有档案的队友，还可以大幅加快解密档案的速度。

线上竞速赛（Online Racing）

线上竞速赛与其他赛车游戏差别不大，目标就是在最短时间内通过所有的检查点，其中也融入了一些黑客的元素，比如控制红绿灯阻碍对手，或引爆地下管道破坏对手车辆等，而且在通过部分蓝色的检查点时，可以获得用于短时间加速的氮气（Nitro），氮气的发动次数可以在左下角看到，按下 R1 键 / RB 键即可发动。值得一提的是，笔者在进行线上竞速赛后曾数次出现帧数持续下降的 BUG，也就是说即使玩家回到单人游戏，帧数也固定在一个极低的水平，这时必须通过退出游戏重开来解决。

ctOS 移动挑赛（ctOS Mobile Challenge）

ctOS 移动挑战属于跨平台的对战，玩家在这个模式中将于移动平台（手机、平板电脑）中下载了《看门狗》app 的玩家对战，移动设备玩家将在移动设备上为主机玩家设下重重路障，阻止其到达终点。而主机玩家则需要在限定时间内穿越所有的检查点，而在其中死亡后可以马上重来，时间耗尽但没有成功到达最后一个检查点才算作失败。

成就 / 奖杯综述

游戏的成就 / 奖杯并不难，不仅游戏难度不会影响成就 / 奖杯的获取，而且所有的成就 / 奖杯都不会遗漏，但由于游戏有着比较厚道的主线流程，加上数目众多的支线任务以及大量的收集品，使得全成就 / 白金的时间也并不算短，总花费时间约在 40~50 小时之间。大部分成就的设定都对应相关的支线任务以及收集要素，不过由于将游戏中所有的 ctOS 塔黑掉之后，所有这些内容都会被标记在地图之上，因此只是按图索骥罢了，剩下的一些条件型成就 / 奖杯也不算难，因此并没有什么固定路线，玩家大可以随意进行游戏然后最后再补完成就 / 奖杯，不过鉴于游戏网战的特殊性，还是趁早解开相关成就 / 奖杯比较保险，以免以后难以匹配到玩家。

成就 / 奖杯列表

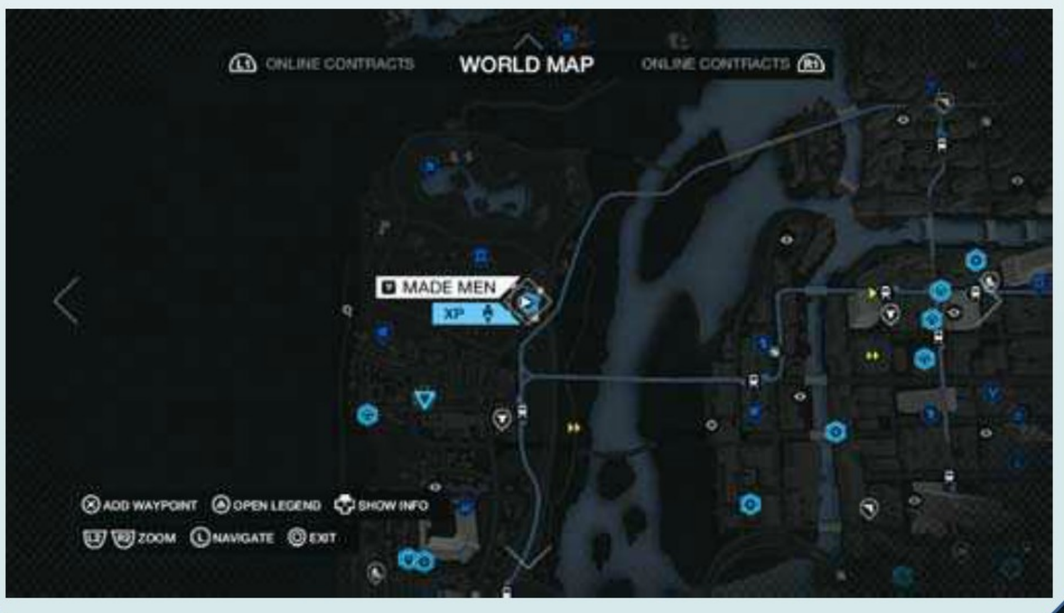
中文名称	英文名称	点数 / 杯种	获得方法
100% 完成	100% Clear	–/ 白金	取得其他所有奖杯
哈喽你好	Hello World	5G/ 铜	击倒莫里斯（游戏开始时必定会获得的成就）
顾家的男人	Family Man	10G/ 铜	完成第 1 章
雷蒙・肯尼是谁?	Who Is Raymond Kenny?	10G/ 铜	完成第 2 章
解决一个，还有另一个	One Down, One to Go	15G/ 铜	完成第 3 章
复仇	Vengeance	15G/ 银	完成第 4 章
登出	Log Off	100G/ 金	完成第 5 章
开车发飙	Road Rage	30G/ 银	完成所有罪犯车队任务
终点线	End of Line	30G/ 银	完成 40 个收尾人合约
卑劣的基础	Basest Base	50G/ 银	完成 15 个帮派据点任务
动力循环	Power Cycle	10G/ 铜	参加过 5 种不同的城市游戏
打手	Enforcer	15G/ 铜	完成罪犯侦测任务 20 次
撤销客户端权限	Revoking Client Privileges	15G/ 铜	完成所有贩卖人口调查任务
周末夜特务	Saturday Night Special	15G/ 铜	完成所有军火交易调查任务
心智检查	Sanity Check	15G/ 铜	完成所有抛弃式手机调查任务
仅限读取	Read–only	15G/ 铜	完成所有 QR 码调查任务
完全没有画面	Darkness Looms	15G/ 铜	完成所有失踪人口调查任务
大家都叫他私法制裁者	They Call Him The Vigilate	30G/ 银	完成所有调查任务
储存装置空间已满	Disk Space Full	30G/ 银	偷取所有 23 首歌曲
地理定位	Geolocated	30G/ 银	在所有 100 个城市热门景点打卡
系统残害者	System Mangler	30G/ 银	完成所有 16 处 ctOS 破解
窥视孔	Peephole	30G/ 银	完成所有 30 处隐私入侵
清楚的讯号	Clear Signals	30G/ 银	解锁所有 13 个 ctOS 塔
社交润滑剂	Social Lubricant	15G/ 铜	完成所有 3 处的 10 级喝酒游戏

中文名称	英文名称	点数 / 杯种	获得方法
横冲直撞	Hard Crash	10G/ 铜	完成 10 次车辆击倒
通联失败	Communication Fail	10G/ 铜	用非致命的手段阻止 10 名市民举报
标记	Bookmarked	30G/ 银	标记 100 名敌人
硬件出错	Hardware Fail	15G/ 银	射爆 15 辆汽车的轮胎
黑暗帽子戏法	Black Hat Trick	30G/ 银	用一颗土制炸药（IED）炸死 3 名敌人
魔法烟雾	Magic Smoke	10G/ 铜	在发动一次专注的过程中，杀死 4 名敌人
游离基	Free Radical	30G/ 银	逃脱 1 次等级 5 的警察追捕
白兔物件	White Rabbit Object	30G/ 银	逃脱 15 次警察扫描
无法扫描	Scanproof	30G/ 银	逃脱 1 次等级 5 的警察扫描
黑客通告	Hackification	30G/ 银	在“线上黑客”中，成功入侵玩家 10 次
背在后头	Piggyback	30G/ 银	在“线上跟踪”中，成功观察玩家 10 次
隐形饼干	Stealth Cookie	30G/ 银	在没有被发现的情况下完成 1 次线上跟踪
超级公路	Superhighway	15G/ 铜	在“线上竞速赛”中，完成 10 场比赛
追踪	Traced	15G/ 铜	被其他玩家跟踪 5 次
免费软件	Freeware	100G/ 金	解锁技能树的所有技能
逃脱轮回	Escape Loop	10G/ 铜	逃脱 15 次警察的追捕（PS4、PS3、X360 版独有）

难点成就解说

地理定位（Geolocated）

虽然所有热门景点在初期都已经标记在地图之上，但值得注意的是有一个热门景点的位置很容易被人们忽略，那就是位于 Parker Square 区的一个热门景点，这个热门景点被罪犯车队任务“Made Man”遮挡，如果没有完成这个任务，那么在地图上很难发现这个热门景点，因此在收集到 99/100 的时候，不要以为自己是碰上 BUG 了哦！



横冲直撞（Hard Crash）

所谓的车辆击倒，实际上就是在受到敌人 / 警察追击或在一些任务中追击敌人时，对他们的车辆实施撞击或是利用黑客技能控制红绿灯、地下蒸汽管使他们的车辆被破坏，这样就算作一次车辆击倒，成功后会在右上角显示 Vehicle Take Down 等字样，累计 10 次即可。

通联失败（Communication Fail）

当玩家在城市中实施犯罪行为时，例如抢夺车辆、杀人等，那么在路上的市民会有一定几率进行电话举报，在其举报的过程中驾驶车辆轻微撞击该目标或是接近目标按下○键 /B 键夺走其手机，这就算作 1 次非致命手段阻止。

黑暗帽子戏法（Black Hat Trick）
魔法烟雾（Magic Smoke）

这两个成就 / 奖杯有点类似，都是需要在指定条件下杀敌，前者需要先学习技能土制炸弹（IED），后者则需要学习技能专注（Focus），虽然这两个成就在很多战斗场景中都能达成，实际上有一个极其简单的位置可以同时解锁这 2 个成就，那就是第 1 章的任务旁敲侧击（Collatreal），在剧情中主角艾登的公寓被炸掉后，需要在敌人的围攻下护送克菈菈下楼，在此处必然会触发地下一楼敌人开着一辆车增援的剧情，这辆车中刚好有 4 个人，要解锁黑暗帽子戏法的话，只要提前往该处的地上扔出土制炸弹，然后等待车辆经过引爆即可，在解锁后读档重来，观察一楼的地面其实还有一个电力网，等待该汽车即将到达电力网时，开启专注减慢时间，然后对准地上的电网使其过载爆炸并炸毁车辆就能解锁魔法烟雾。

无法扫描（Scanproof）
游离基（Free Radical）

要解锁这两个成就，玩家首先需要有声望值将大幅下降的心理准备。在开始解锁这两个成就 / 奖杯之前，首先玩家需要准备一辆性能好速度快的跑车，而要达到等级 5 的扫描 / 追捕，玩家需要在人多的地方拿出枪来不断杀人，同时当市民开始报警时，优先击毙这些报警的市民使得关注度持续上升，直到关注度到达第 5 级后就不再杀人，上车准备下一阶段的任务。

如果要解锁“无法扫描”，首先需要确保身上有足够的材料可以制作大量的通讯干扰装置（Jam Cos），因为在驾车躲避扫描的同时，难免会使扫描值接近 100，而当扫描值接近 100 时，马上发动通讯干扰来阻止继续读数，重复以上步骤直到解锁即可。

而游离基则需要故意让警察扫描值到达 100，并触发等级 5 的追捕，在等级 5 的追捕下拦截警车的数量很多，而且还会有直升飞机协助追击。解锁这个成就 / 奖杯最好的方法是，首先驾驶跑车利用一些地形落差形成跳跃点摆脱来自地面的追击，但由于直升机会一直黏住玩家，因此在保证地面没有其他警察时，下车发动专注击杀直升飞机上的枪手，这样直升飞机就会暂时撤退，在这段时间内在保证附近没人看到自己的情况下，找到一辆空车进入并按 B 键隐藏等待读秒直到摆脱追捕即可。

追踪（Traced）

追踪可以说是游戏最麻烦的一个成就 / 奖杯，它的要求并不难，只需要其他玩家入侵己方游戏跟踪自己 5 次即可，但是由于线上跟踪模式的匹配机制是完全随机的，玩家无法预计什么时候其他玩家会入侵自己的游戏，就算被其他玩家入侵游戏，也有可能是黑客而不是跟踪，所以这个成就 / 奖杯让人有一种很强的无力感，惟一的方法就是一直保持线上入侵选项的开启，如果运气不济，在解锁其他所有成就 / 奖杯后都未能累计 5 次的话，那么就只能够联网挂机了。

免费软件（Freeware）

要升级所有的技能，首先要将技能树的所有技能悉数解锁，具体解锁条件可以参考上文的相关部分，而在完成所有主线以及支线任务后也基本能够能有足够解锁所有技能的技能点，因此并不算难。

文 时雨 美编 anubis

很意外地，“《皇牌空战》系列”的最新作《皇牌空战 无限》竟然是一款 F2P 游戏（基本游玩免费，部分道具收费），而这款作品也是 BNGI 的 F2P 尝试新一步。但玩家们请不要看到是 F2P 游戏就嗤之以鼻，这款游戏无论在操作或者在设计上都有不错的水准，即使不想花费的玩家，也可以从中得到不少的乐趣，在平衡性上也不会受到太多影响。短短的时间内下载量就超过了三百万，更是可以看到这款游戏的魅力。本作已经在日服和美服上架，感兴趣的玩家可以在日服搜索“エースコンバット インフィニティ”或在美服搜索“Ace Combat Infinity”进行下载。闲话不多说，下面随我一同感受《皇牌空战》的魅力吧！

皇牌空战 无限	BNGI	射击
PS3 エースコンバット インフィニティ		日版
2014年5月20日	在线1~8人	对应年龄：12岁以上
免费，部分道具收费		

战斗入门

ACE COMBAT INFINITY

战斗指南	
按键	作用
左摇杆	移动机体
右摇杆	移动视角
× 键	发射机关炮
○键	发射导弹
□键	切换武器
△键	切换锁定的目标

按键	作用
R2键	右平移
L2键	左平移
R1键	加速（用力程度不同，加速程度不同）
L1键	减速
START键	显示菜单
SELECT键	切换雷达显示页面
R2键+L2键	机体回归水平操作

战斗技巧

·基本玩法：游戏的玩法基本延用了“《皇牌空战》系列”的操作方式，爽快感和拟真度都得到了平衡。但是取消了《皇牌空战 突击地平线》的追击系统。

·High-G 旋回：在战斗中按下 L1 键减速的同时对机体进行旋回操作可以进行急转弯，但是很容易让机体陷入失重状态。

·失重状态：在失重状态下飞机会失去控制，此时需要加速才能让飞机回归正常操作水平。

·雷达切换：在游戏中按下 SELECT 键可以进行雷达的切换，玩家一旦无法确定目标的时候可以切换到大地图的模式下找到敌人。

·回避导弹：一旦被敌人的导弹跟踪，画面上会出现注意的字样，并且会标志出该导弹的发射位置。回避导弹的话建议使用 High-G 旋回回避，或者朝着导弹的反方向摆脱导弹追击。

·有效射程：玩家配备的武器都有一定距离的射程，进入有效射程之后会有瞄准框表示。但随着玩家配备的武器不同，锁定框的范围也会有所差异。

·数据链接：在关卡开始一定时间后可以发动的附加效果，一旦僚机接近，雷达上会显示蓝色的线链接，就代表发动了链接效果。根据玩家的阶级不同，所获得的附加能力也有所差异。

·武器使用心得：玩家可以根据距离的不同灵活使用不同的武器进行战斗。武器分为机关炮、通常导弹和特殊武器三种。机关炮只能攻击固定的方向，攻击距离短，由于攻击速度快，威力也不错，因此是节约其它武器或其它武器在充填时的有利武器，也能对敌人进行牵制。但在攻击到一定程度会要求填充。通常导弹是最常使用的武器装备，射程比起特殊武器较短，对空对地都可以进行锁定，但在未强化的情况下威力比较有限，距离大概也只有 2000 米左右才会自动锁定，由于有一定的填充时间，因此在面对耐久值较高的敌人时，必须进行多次打击或多种武器配合打击。特殊武器有多种多样的武器可供选择，但需要注意每台机体可装备的特殊武器有所区别。当中既有可以一次性攻击多数敌人的武器、也有可以攻击远程敌人的武器。比起其他攻击手段来说，特殊武器的性能非常高，但是搭载的弹数非常有限，在战斗中多在关键时刻使用。

游戏模式介绍

ACE COMBAT INFINITY

游戏有两个最基本的游戏模式，分为体验故事魅力的生涯模式（キャンペーンモード）和游戏的联网模式（オンライン协同战役）。

基本要素和课金要素

由于这是一款 F2P 游戏，因此在游戏内容上会有一些限制。主要限制因素如下：

·出击燃料：本作中导入了出击燃料的机制，玩家无论是参加生涯模式还是联网模式都需要消耗燃料。燃料分为支给出击燃料和储备出击燃料。支给出击燃料的最大值为 3，每 4 个小时会回复一次。在最大值的情况下则不会增加。储备出击燃料可以通过挑战课题或者课金购入。使用后对于机体的研究成果有一定程度的加成。

·クレジット：相当于游戏中的金钱，战斗机、搭载部件、特殊武装的购入以及解锁故事关卡都需要**クレジット**，通过玩家在游戏中的表现可以取得。

©BANDAI NAMCO Games Inc

课金要素		
内容	效果	价格
出击储备燃料X1	增加出击次数	100日元
出击储备燃料X5	增加出击次数	500日元
出击储备燃料X10（+1）	增加出击次数	1000日元
出击储备燃料X30（+5）	增加出击次数	3000日元
出击储备燃料X50（+10）	增加出击次数	5000日元
エリート佣兵契约X1	完成关卡后追加报酬数量，使用1次持续12个小时	100日元
エリート佣兵契约X4	完成关卡后追加报酬数量，使用1次持续12个小时	380日元
プラント追加投资契约X1	完成关卡后增加机体研究投资奖励，使用1次持续12个小时	100日元
プラント追加投资契约X4	完成关卡后增加机体研究投资奖励，使用1次持续12个小时	380日元
机体セット增设キー	增加机体默认配置，从4格增加到8格	200日元
机体セット增设キー	增加机体默认配置，从8格增加到12格	200日元
机体セット增设キー	增加机体默认配置，从12格增加到16格	200日元
机体セット增设キー	增加机体默认配置，从16格增加到20格	200日元
エリートパック	限定徽章“ACES”、储备支给燃料X20、エリート佣兵契约X4、プラント追加投资X4	2000日元
ルーキーセット	限定徽章“Rookie”、储备支给燃料X5、エリート佣兵契约X1、プラント追加投资X1	200日元
キャンペーン无制限出击チケット	生涯模式可以无限制出击而不消耗燃料，最多到以后配信的关卡8为止	2000日元

生涯模式

本作中的生涯模式类似于以往的故事模式，玩家可以通过关卡体验游戏中的各种剧情，在故事设定上融合以往作品的世界观，相信许多玩过系列作品的玩家会非常怀念。故事上设定为近现代，在遭受陨石攻击的灾厄之后，世界重组，各个国家都因为争夺资源陷入紧张的局势当中。在这种情况下，各国将主要的资金放在了重建当中，军事力量则依靠佣兵部队来补充。而玩家将扮演佣兵部队中的一员来见证这个世界的变革。

目前游戏中的关卡从“MISSION #1 Lost Butterfly 迷い蝶”到“MISSION #5 Far Eastern Front 极东战线”为止，而后续的关卡需要等待官方后续的升级文件而追加。在这个模式下，玩家可以使用自己升级的飞机和武器，即使没有也不必担心，每个关卡都会为玩家配备一台机体。

在没有购入“キャンペーン无制限出击チケット”的情况下，玩家每次参加生涯模式的关卡都必须消耗出击燃料，除了关卡1和关卡2之外，玩家要想参加后续的关卡还必须支付高昂的解锁费用。关卡3必须有200000的クレジット，关卡4必须有300000的クレジット，关卡5则需要400000的クレジット。由于游戏中可以取得的クレジット杯水车薪，因此如果是自己解锁的话是非常辛苦的。在此我们建议感兴趣的玩家不妨购入“キャンペーン无制限出击チケット”吧。购入后玩家在进行生涯模式不需要一切的燃料，同时关卡解锁和重新开始也不会消耗任何的燃料。但是需要注意的是这张票只能使用到关卡8。

联网模式

这是本作的最核心模式，玩家可以和其他玩家一起组队的游戏模式。8个人分成两组，每组4个人编成小队。房主可以自由选择参加人数，最少4人，最多8人，不足的人数由NPC代替。两个小组并不是敌对关系，而是竞争关系，两队的共同目标是尽可能多地击败敌人，让自己小队的分数总和高于竞争队伍。每个敌人的分数都会显示在画面的上方，玩家需要按照自己的能力选择敌人击破。一般而言，分数越高的敌设施，其危险性和耐久度会更高一些。分数等级分为S、A、B、C、D、E共六个阶段。在这个模式下，玩家取得的报酬会比起生涯模式高出不少，完成后也会有两个特别奖励可以取得。当玩家在完成这个模式后，有一定几率会出现紧急召集命令，完成紧急任务之后可以获得更高额的报酬。

联网模式的基本流程

基本情报确认

・玩家分为Alpha队和Bravo队两个小队，每个小队由4人组成（不足的人数由NPC代替）。

・Alpha队和Bravo队一起合力攻击敌人，按分数多少来决出胜负。在紧急任务下，两个小队的分数则共同计算。

・地上和空中的敌人，以红色＞橘黄色＞黄色的标志，从高到低表示敌人的耐久度和分数。

出击准备

・消费支给燃料或者储备燃料进房间，偶尔在官方活动中，玩家可以自由选择使用的燃料多少，使用的燃料越多，获得的奖励倍率则越高。最多使用3个，为通常报酬的3.5倍。在玩家断线的情况下，是不会扣除燃料的。

・进入后自由进行对话、机体和武器的选择、调整机体等。

确认出击

・确认出击的机体选择以及我方队伍的出击配置编队。

・在可能的情况下，可以针对队伍其他机体的性能，以平衡小队为目标进行调整选择。

・出击前屏幕上会有一些任务的概况，玩家可以对此进行参考。

战斗第一阶段

・击破初期配置的全部敌人

・由于每个关卡出现敌人都是一样的，因此熟悉的玩家可以按照固定的搭配出击。

・在击败全部敌人或者开始后2分钟就会转移到战斗第二阶段去。

战斗第二阶段

・根据每个关卡的不同，指令部会给出多种紧急命令，玩家必须按照更新的胜利目标进行游戏。

・破坏全部的目标之后进入战斗第三阶段，如果无法将敌人击破的话会发生剧情，同样进入第三阶段。如果玩家可以完成第二阶段，某些关卡还能获得特别的分数奖励。

・在关卡开始前选择特定的装备能有一定的优势。

战斗第三阶段

・扫除剩余的敌人

・更新的敌人根据关卡的不同有所差异，其中敌人军团的位置是随机确定的

・由于事前无法得知敌人配置，因此玩家需要随机应变进行战斗。

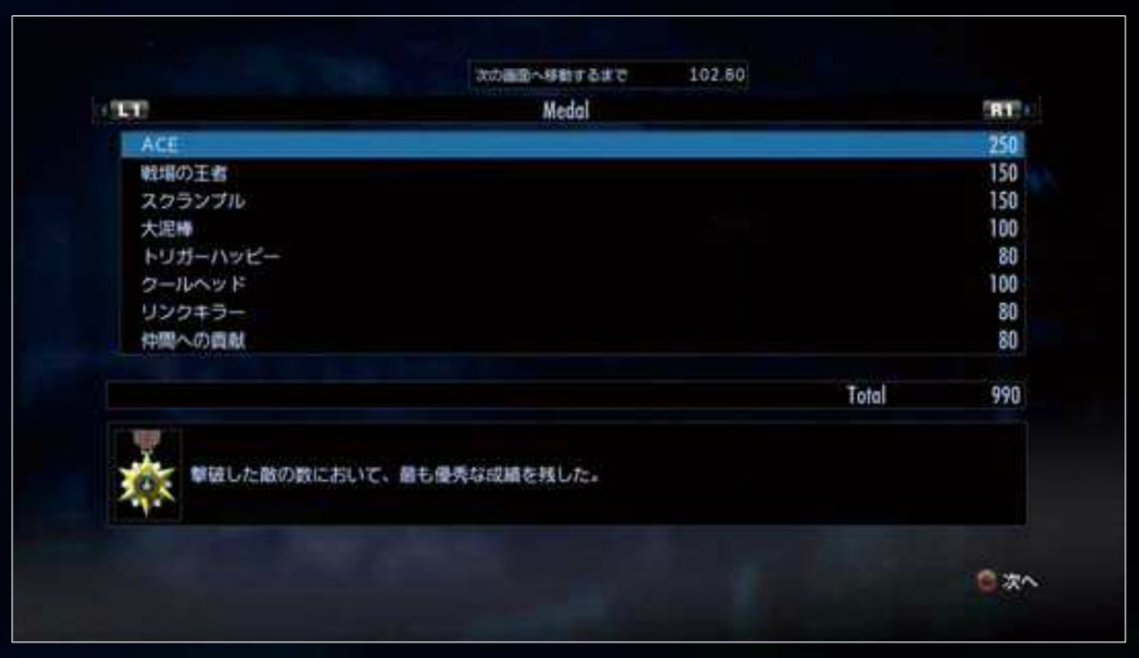
・如果玩家可以在战斗的第一至第三阶段将敌人全灭的话，那么达成评价S就不成问题。

通关报酬

玩家通关后会根据玩家在关卡中的得分以及队伍的得分进行评价，最高评价为S。具体评判标准如下：

评判类型	说明
等级报酬	队伍的得分报酬，小队取得的评价等级越高，获得的报酬越多
队伍胜利奖励	仅胜利小队可以取得，取得报酬与等级报酬相同
分数报酬	个人得分获得的报酬
行动评价报酬	根据玩家关卡内的表现计算，具体内容请参考下文
队伍连携报酬	与队伍中其他机体共同击坠的特别奖励
机体修理费	在关卡中被击坠会扣除一部分的奖励，使用紧急修理扣除的额度增加
エリート佣兵契约报酬	使用“エリート佣兵契约”后，通过关卡后特别加算。加算额度为收入的100%
クレジット转换	取得相同道具后会将道具转换为クレジット

行动评价奖励		
称号	クレジット	说明
ACE	250	根据击破的敌人数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
MOAB	80	利用爆弹系的武装攻击敌人的数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
アークバード	40	在全队中飞行的平均高度最高
アート・オブ・ウォー	80	紧急任务中将敌人全部击破
エアロマスター	40	在失重状态下飞行的时间最短
オーバークロック	150	根据利用数据链接所攻击的敌人计算，在全队中取得最优秀的成绩
オールグリーン	80	成功应对紧急任务
オールドスクール	150	利用机关炮攻击空中敌人的数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
カメレオン	20	使用目标切换的次数最多
カラミティ	20	从对手中抢到敌人致命一击的次数最多
ガンマスター	80	机关炮的命中率最高
クライモア	150	在其他机师击败敌人后继续攻击的次数最多
クールヘッド	80	利用导弹系的武装攻击敌人的数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
シャープシューター	40	不论使用的武器是哪种，命中率最高
スクランブル	150	紧急任务发生后第一个击破目标
スチームローラー	250	给予敌人最多的伤害
スピードスター	40	飞行中的平均速度在全队中最快
スペクトラ	80	不被击坠的情况下全队中飞行时间最长
ソロ・ウィング	40	濒死状态下飞行时间最长
チームワーク	150	在全队中与僚机共同击破的敌人数量在全队中最多
データリンクマスター	150	在数据链接的情况下飞行时间最长
トリガーハッピー	40	发射机关炮的数量在全队中最多
バウンティハンター	80	击破敌人的平均分数最高
バーベキュー	40	点燃引擎的时间最长
ファイアーワークス	40	在任一武器中发射的弹数最多
ファーストアタック	80	关卡开始后第一个击破敌人
フィニッシュブロー	150	发生紧急任务之后最后一个击破目标
ブラインドファイア	40	利用对空武器命中地上/海上的敌人
ブルズアイ	40	利用对地武器命中空中的敌人
ベイルアウトマスター	20	被击坠的次数在全队中最多
ラストアタック	80	关卡结束前最后一个击坠敌人
リンクキラー	40	利用数据链接击破敌人的次数在5次以上
ロングランナー	40	关卡中移动的距离最长
ローリングサンダー	80	击破敌人的平均分数最低
ヴィンディケーター	150	利用机关炮攻击地上/海上敌人的数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
仲间への贡献	40	利用数据链接帮助僚机5次以上
危险运转	40	在滑翔的状态下飞行的时间最长
合理主义者	40	在关卡中移动的距离最短
大泥棒	80	从对手小队中抢到敌人致命一击的次数最多
对地接近警报	40	飞行的平均高度最低
战场の王者	150	击破最多的地上/海上敌人
整备兵の味方	150	机体完全不受伤害的情况下完成关卡
模范的ウィングマン	150	在自己的数据链接帮助下，僚机攻击敌人的次数最多
机关炮信者	250	利用机关炮击坠最多的敌人
死に土产	40	发射的武器在击坠敌人之后继续攻击将敌人击坠
生存者	40	一机也没有击坠敌人的情况下结束关卡
空の王者	150	击坠最多的空中敌人
节制は美德	40	在全队中使用武器的次数最少



根据玩家在关卡中的表现，游戏会对玩家采取的行动进行特别的行动奖励。

特别奖励

在完成关卡后，除了クレジット之外，还会有一些特别的奖励。比如入手徽章、机体涂装和机体 / 部件研究经验等。具体内容如下：

・基本上会有 2 个特别的道具和 1 次特别的机体 / 部件研究加算机会。

・出击时使用储备燃料的话机体 / 部件研究的经验值会加成。

・使用プラント追加投资契约可以得到额外的计算。

紧急任务

紧急任务会在玩家完成关卡之后随机出现，当玩家清算完奖励之后，画面会出现紧急召集令，玩家可以进行一些以往没办法选择的高难度任务。在这种任务下多以打倒超大型母舰为目标，同时不分小队，8 人需要齐心协力一起完成。这些关卡的难度都非常高，敌人的炮火非常密集，因此建议玩家要在回避敌人攻击的前提下找准机会攻击。由于母舰的航空高度都比较高，因此建议玩家在任务开始后就往高处飞比较合适。由于难度很高，因此如果玩家能够以较高的成绩通关的话，能得到大量的奖励。建议玩家尝试完成。

取得更多奖励的方法

・两队一起努力击败更多的敌人。

・在关卡中取得的分数要高过对方小队。

・尽量不要被击坠，同时按照上文的行动评价选择适合自己的达成，以增加取得的奖励数量。

・可以使用特别契约增加取得的奖励。

・尽量和小队成员一起行动，同时抓紧机会在对方小队给敌人致命一击的时候抢过功绩。

机体整备

ACE COMBAT INFINITY

在“ハンガー”设置中，玩家可以对机体进行整备，其中包括“机体组合编辑”、“机体树”、“特殊武器”等项目，玩家还可以在这个项目中编辑简短的语句以便和其它玩家交流、设置前缀名、开始特别契约并购入道具等。

机体组合编辑

玩家可以在预设的格子中自由编辑出击的机体，在这个模式下，玩家可以编辑机体以及装备，以应对不同的关卡。玩家也可以在课金项目中购入增加格子的道具，以增加可以编辑的默认组合。

机体能力和部件装备

本作的机体分为三种，FIGHTER 拥有较强的对空能力、MULTIROLE 拥有均衡的对空和对地能力、ATTACKER 拥有较强的对地攻击能力，玩家可以针对队友的机体能力选择更适合的机体与队友互补。机体的各项能力如下：

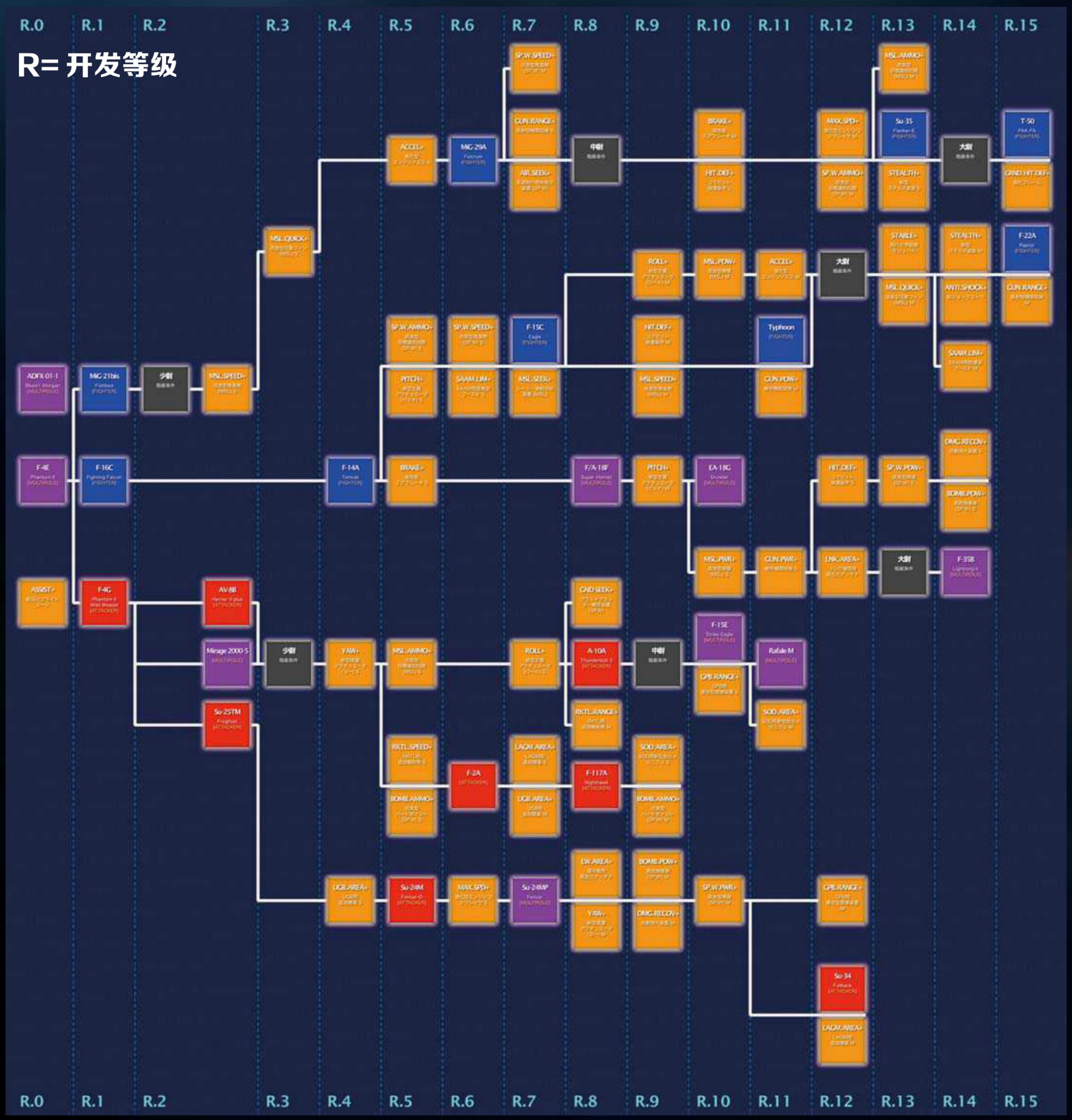
状态	说明
SPEED	表示机体的加速能力，数值越高机体的加速力越快
MOBILITY	表示机体的机动性，数值越高机体的操纵性越好
STABILITY	表示机体的稳定性，数值越高机体越稳定，失重时越容易恢复
AIR DAMAGE	表示机体的对空打击能力，数值越高打击能力越高
GROUND DAMAGE	表示机体的对地打击能力，数值越高打击能力越高
DEFENSE	表示机体的防御力，数值越高表示机体受到的伤害值越低

除了基本能力之外，每台机体还有部件可装备的容量，分为 BODY、ARMS 和 MISC，玩家在为机体装备部件时，需要在机体可容纳的容量内才能够安装成功。

机体树

本作的核心要素，在这个模式下可以进行机体、武器和搭载配件的研究投入，只有当该项目的开发程度达到最高，才能够对该项目进行购买并且使用。需要注意的是，只有将项目购买了之后，项目相关线路上的其它项目才能够进行开发。比如玩家要想开发 F-14A，就必须将 F16C 开发完毕并且购买后才能推进 F-14A 的研究。需要注意的是，有一部分的研究项目必须玩家达到相应的阶级之后才可以开发。

要想推进项目的开发，玩家必须参加联网模式并且顺利通关才可以，通关后系统会随机提升 2~3 项可研究项目的开发程度。如果玩家使用的是储备出击燃料，那么开发程度会有一定量的奖励。玩家可以使用プラント追加投资契约来增加开发程度。玩家也可以在整备画面中使用道具提高开发程度。



特殊武器

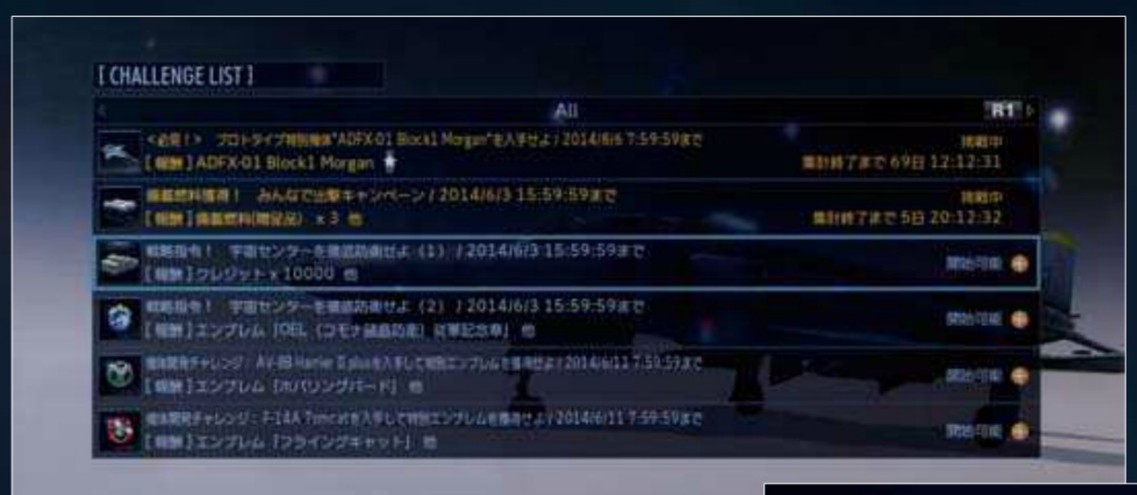
特殊武器的升级必须通过机体树开发，同时由于机体的不同，玩家可以装备的特殊武器也有所差异。

武器名称	目标区域	效果	对空	对地	诱导	距离	范围	装填
HPAA	空	高威力	E+	F	D+	E+	F	B
HVAA	空	超高速	F+	F	C	C+	F	A
HCAA	空	高搭载	F+	F	D+	E	F	S
SAAM	空	精度高	E+	F	A+	C+	F	B+
QAAM	空	高诱导性能	E+	F	C+	E+	F	B+
4AAM	空	4目标多重锁定	E+	F	C	D	F	B
6AAM	空	6目标多重锁定	D+	F	C	C+	F	D
LAGM	地	长距离对地导弹	F	E	B+	C+	F+	B
LASM	舰	长距离对舰导弹	F	E	B+	C+	F+	B
4AGM	地	4目标多重锁定导弹	F	E+	B+	D	F	B
SOD	地	小型爆弹散落	F	E	B+	D+	E	B
UGB	地	无诱导投下型爆弹	F	E	F	F	E	B+
FAEB	地	燃料气化爆弹	F	E+	F	F	D+	B
SFFS	地	自己锻造小弹头爆弹	F	E+	F	F	C	B
GPB	地	诱导贯通爆弹	F	D	D	E	F+	C
MGP	他	追加机关炮	F	F	F	E	F	S+
RKTL	他	火箭筒	F	E	F	E	F+	A
ECM	他	电子攻击支援武装	F	F	F	F	F	D
ESM	他	电子支援武装	F	F	F	F	F	D
TLS	他	战术雷达系统	C+	S+	F	C+	F	E

挑战系统

ACE COMBAT INFINITY

玩家可以在主菜单的“チャレンジ”中找到挑战系统，这个系统下玩家可以接到各种各样的挑战系统，只要玩家达成系统给出的条件，就能够得到类似储备燃料、特别契约、クレジット等各种各样的奖励。对于不想花钱的玩家来说，通过挑战系统可以获得许多课金才能得到的奖励。挑战系统分为初级挑战（チュートリアル）、基本挑战（スタンダード）、特别挑战（スペシャル）三种。初级挑战难度很低，因此可以轻易达成。一般只要对系统有所了解即可。基本挑战可以重复挑战，能够获得比较多的报酬奖励，比如在 48 小时内出击 6 次、6 小时内累计获得 30000 分以上等。特别挑战的难度最高，会要求玩家入手较强的机体、完成某些特殊章节等，但相对而言其奖励也是最丰富的。玩家一次性只能挑战 7 个任务，因此建议选择自己能完成的部分完成。



奖杯相关

ACE COMBAT INFINITY

本作的奖杯难度非常高，截至截稿全球仍没有一位玩家达成，因此在此时雨也很难为各位预估本作完成全部奖杯的时间。在奖杯当中难度最高的当属“マネ－ゲ－ム”、“素晴らしきパイロット人生”和“日进月步の研究开发”这三个杯了。为了达成这几个奖杯，玩家必须耗费大量的时间在游戏内，由于有出击次数的限制，因此如果不课金购入一些有利道具的话难度是非常高的。如果对于奖杯很在意的玩家，入坑要慎重。

名称	奖杯类型	说明
无限の资质	铜杯	联网协同战役中被选为MVP
采用通知	铜杯	完成飞行训练
初仕事	铜杯	参加关卡“迷い蝶”
永久战争の夜明け	铜杯	参加关卡“极东战线”
急报	铜杯	参加紧急任务
爱机と呼べる存在	铜杯	将战斗机强化到等级5以上
转战、转战、また转战	铜杯	参加全部5种类的联网协同战役关卡
マネ–ゲ–ム	铜杯	获得的报酬总额到达10000000
カウント不能のキルマ–ク	铜杯	击坠的航空机超过3000机
カウント不能の被害总额	铜杯	击破的地上设施总数超过3000台
日进月步の研究开发	铜杯	制造的机体、部件超过50种以上
ル–キ–＋１	铜杯	第一次提升阶层
将校クラブへようこそ	铜杯	阶层提高到少尉
第一线の翼	银杯	阶层提高到少佐
素晴らしきパイロット人生	金杯	阶层提高到大佐

结语 游戏的素质令人满意，多样化的武器和关卡变化不会让人心生厌烦，而且对网络情况的要求也不是太高，只要能顺利进入就基本能够流畅游玩，值得称赞。但毕竟本作还是一款 F2P 游戏，因此不课金的玩家可能在乐趣上会打一些折扣。推荐不怕开坑的玩家们尝试！

《限界凸记 萌之编年史》是去年年初发售的绅士游戏《限界凸骑》的续作，不过仅仅保留了世界观设定还有那个心跳触摸系统，其他部分都焕然一新——当然说“新”并不准确，因为系统变成了非常古老传统的迷宫 RPG 模式，加上 Compile Heart 所擅长的萌系路线人设，使得面向玩家群体更倾向于传统的日式游戏爱好者或者宅游戏玩家。就整体而言本作虽然谈不上非常独特（从游戏的角度来看“心跳触摸”系统其实有点鸡肋），但是玩到后期之后也会发现不少乐趣。

文 宇宙人　美编 anubis

限界凸记 萌之编年史	Compile Heart	角色扮演
PSV	限界凸记 モエロクロニクル	日版
	2014年5月15日 / 本地1人 / 对应年龄：17岁以上	
	售价为6480日元	

游戏时间：通关约 30 小时，白金约 60 小时。

宿屋系统

宿屋就是玩家的大本营（或者说是寄养魔物娘的动物园），挑战之前可以在宿屋调整各个魔物娘的状态以及整顿自己的队伍。宿屋菜单主要有以下项目：

部屋に行く：前往魔物娘的房间，可以对个别的魔物娘进行设置和培养。
占い：给不同的魔物娘进行占卜，能够得到魔物娘特殊事件的提示。
编成：调整参战队伍的成员配置。
改筑：利用建材改建魔物娘的房间（每个魔物娘的房间独立），房间改建之后不仅环境变化，对应的魔物娘还能获得各种效果。
图鉴：查看魔物娘和敌人的图鉴资料。

魔物娘的房间

房间分两部分，一部分杂兵的广场，在里面可以查看从迷宫收复回来并寄宿在那里的魔物，而另一部分是魔物娘的房间，魔物娘的房间是各自独立的，有些针对魔物娘的操作也要在她们的房间里才能执行。魔物娘的房间可以通过魔物蛋系统合成出建材，然后进行装修，装修之后房间会变得更加豪华，而且居住的魔物娘就算不出战也能得到一定比例的经验值。另外还有一个效果是送礼物的时候亲密度提升量增加。

魔物娘的亲密度

每个魔物娘跟主人公之间都有亲密度的设定，亲密度提升之后会触发该魔物娘的特殊事件并且获得相应的报酬奖励。除了刚收复回来后第一个特殊剧情是在宿屋触发之外，其他大部分剧情都要到某个迷宫的指定地方才能触发，而这个具体地点是哪里，我们可以问宿屋的女老板，让她给魔物娘占卜，然后她就会提示我们剧情点在哪个迷宫的第几层。

而提升亲密度的方法主要有 3 种，分别是进行战斗、进行心跳触摸模式、送礼物。

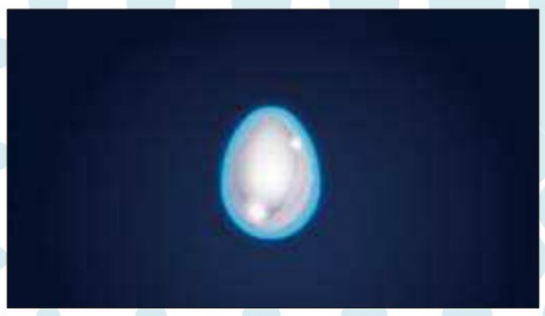
契约宠物

杂兵战战斗胜利之后有一定几率能收复其中的杂兵魔物，收复成功之后它们会寄存在宿屋的“H 魔物”广场（怪异魔物，**ヘンテコ**，游戏里简称“H 魔物”），H 魔物的作用之一就是跟魔物娘契约，让魔物娘能获得额外的能力。

每个魔物娘可以跟一只 H 魔物进行契约，契约在魔物娘的房间内进行，实际上就像装备那样“装”给魔物娘就行了。不同的 H 魔物拥有的能力都不一样，比如会小几率跟随主人发动助攻的，也有给主人回复、提升能力参数、加速等支援效果的。不过支援效果大多数发动几率都比较低，实战中的作用并不明显，前期很多都不能依赖的。

魔物蛋系统

制作魔物蛋的系统，制作过程需要三样东西，分别是魔物娘、H 魔物和素材内裤（素材**パンツ**）。由于合成是在魔物娘的房间里进行，所以想让谁来合成就进去谁的房间里。素材内裤可以在迷宫中开启宝箱获得，又或者打倒头上带红色心型符号的魔物也有一定几率掉落。素材内裤的种类决定了合成出来的是什么东西，具体分头装备、首装备、腕装备、道具（消耗品）、建材 5 种。不同的魔物娘和 H 魔物合出来的装备和道具会有一些差异，当然也有原本是合装备结果出来的是消耗品的情况发生。至于建材这种道具是用来升级魔物娘房间的，而且只能



©2014 COMPILE HEART

让进行合成的魔物娘自己用，不能给其他人。其他装备则不受限制。

在房间中选择“**タマゴシステム**”就可以开始合成，合成之后H魔物会消失，提示是“完成工作之后心满意足地走了”，至于这个合成本质是什么回事——大家还是别深究更好。

心跳触摸系统（胸キュンスクラッチ）

正式学名是“心跳加速 搓搓乐”系统（港版说明书如是说），这里简称为心跳触摸系统，是前作继承过来的绅士向系统，不过因为本作没有了卡牌升级的设定，所以作用仅仅是用来提高魔物娘的好感度而已。在房间中进行这个系统需要消耗“摩擦点数”（こすりP），这个可以通过战斗奖励获得。除此之外，迷宫中遭遇魔物娘并且扒光她们之后，也要会进入这个系统，触摸成功之后才能将她们收入麾下。

进入心跳触摸系统的时候先要将PSV竖起来，此时画面会显示魔物娘的立绘大图，因为屏幕显示不全，所以要用右摇杆来用来控制画面移动，这个模式中，画面的右上角（以竖起来为基准，下同）会显示一个时间，默认1分钟。画面左边的是净化槽，在限定时间内让净化槽涨满就为之成功，反之就失败。

触摸之前得先弄清楚具体摸的方法，触摸的方式分为4种，分别是触碰、戳、擦、揉（拔动）三种，具体区别为触碰就是直接用手指点住那个位置，戳就是连点该部位，擦顾名思义，揉就是两只手指在该部位两侧并不断做“夹”的动作。

魔物娘的身上有多个“敏感部位”，触碰这些部位的时候通常会用星星或者心心冒出来。一开始我们先寻找敏感部位，每个魔物娘的敏感部位不同，但位置都是固定的，而且出现有先后顺序，比如魔物娘A一开始是胸部，触摸一段时间之后就会消失，然后换到大腿或者其他地方等等，这个需要玩家自己慢慢摸索。

找到敏感部位后进行触摸，上述4中方法中只有一种触摸方法是正确的（具体也是因魔物、因部位而异），如果冒出星星表示位置找对了，但是触摸方法不对，这就要马上换其他的触摸方式，让画面出现心形。不过，无论冒出星星还是心形净化槽都会上涨，但是错误的方法涨速会慢一些，而且不会积蓄兴奋值。

所谓的兴奋值就是净化槽上面那个贱生物**オットン**，如果连续用正确的方法触摸敏感部位，这个生物就会兴奋，兴奋度到达最高的时候就会进入“圣光”模式，这时候魔物娘的衣服会消失（但是有心形挡住重要部位），此时玩家要同时按住PSV的触摸屏和背触板不停擦拭。“圣光”模式只会维持5秒钟左右，但是这5秒内限制时间不会减少，而且擦拭还能大幅增加净化值。

队伍的构成

本作的队伍采用5人制，玩家可以从多达50只的魔物娘中选择5只出战（对选择困难症的人简直是折磨）。选择好魔物娘之后还可以设置“前卫”和“后卫”，前卫魔物娘使用物理攻击能发挥出100%的伤害，但相对的受到敌人攻击的伤害也是100%。而后卫的魔物娘受到敌人攻击伤害会减半，但是物理攻击伤害也会减半（魔法攻击不受影响）。配置队伍的时候让防御力低的角色当后卫是常识。

队伍换人只能在宿屋菜单中的“编成”里进行，△键菜单中虽然也有“编成”项目，但是只能调整在队5人的前后卫关系和位置，不能换人。值得一提的是，站在队伍中间的角色会更容易遭到敌人攻击，所以低防御力的角色建议放到左右两侧，或者让高防御力的法系角色放在中间并且设置成后卫也是不错的做法。

萌属性

表述这只魔物娘的性格萌点，比如傲娇、双马尾、抖S等等，每个魔物娘都有一到两个萌属性。萌属性可以理解为魔物娘的固有技能，效果也多种多样。好的萌属性影响效果非常大，比如“**ドS**”效果是“**オットン**怒状态最高的时候全体攻击攻击力翻倍”。所以魔物娘好不好用除了取决于本身的技能表和能力参数之外，还取决于自身的萌属性。

另外有些萌属性效果是跟其他萌属性联动，比如“巨乳”的效果是“自己的HP在65%以下时，‘**ロリ**（萝莉）’属性的同伴基础攻击力增加40%”。由此可见萌属性之间的配搭多么重要（恶意）。要把队伍的输出最大化，萌属性也要考虑进去。

技能

每个魔物娘都有一套固定的技能表，初期只有第一招能够使用，但是随着不断战斗，后面的技能就会陆续积累经验值并且开放。跟等级不同，技能的经验值是就算该魔物娘没有出战也能积蓄的，一些早期技能较弱的魔物娘不妨先放在宿屋里，过一段时间学会好技能再拿出来。除了战斗中可以使用的技能之外，还有一部分是被动技能，名称开头的图标显示为“自动”。

虽然攻击技能很多都有属性并且消耗SP，但不代表这些都是魔法攻击，区分物理技能还是魔法技能是要看技能的介绍或者技能前面的图标，如果是一把剑的符号表示这是物理攻击，“龙珠”那样的符号表示魔法攻击。

TIPS 在魔物娘的房间中可以触摸魔物娘的身体部位，如果摸头部她们会乖巧地撒娇，但是如果你摸别的部位的话……

换衣系统

魔物娘的亲密度在 1 颗心以上之后就会开启换装系统。换装之前，首先要收集到对应的服装（游戏里的描述是内裤“**パンツ**”），跟素材内裤一样都是迷宫中头上有红心符号的魔物掉落，或者从宝箱中取得。

取得了服装之后将该服装送给魔物娘即可，每一套服装都是对应魔物娘的，所以不存在送错人一说。送给魔物娘之后可以在房间的菜单里选择“着替え”更换。换装之后魔物娘的萌属性不变，但是能力参数会大幅变动，技能表也会换一套全新的。因此，原本物理系的魔物娘换装之后变成法系或者支援系这种情况很常见。

当然，部分魔物娘的能力参数本身就过于偏重物理或者魔法，换装之后也可能出现技能变化了，但是能力参数变化跟不上因而成为鸡肋的情况。

迷宫冒险

离开大本营之后，玩家就可以选择迷宫进去冒险。作为一款主视角的迷宫 RPG，本作的系统也相当传统。每个大迷宫有好几层，每一层迷宫结构不会变化，但一开始是隐藏的，玩家只能自己探索，完成这张迷宫的地图。而我们探索迷宫的目的主要有两个，一是收复魔物娘，二是进入迷宫的最高（深）处触发剧情，并收复看守这片地域的魔物娘（地域**リ－ダ－**），然后回去宿屋就能触发剧情并开启下一个迷宫，推进流程。

除了在剧情点触发强制战斗之外，迷宫中有三种遇敌情况，一种是像踩地雷那样的随机遇敌；第二种是可视的，迷宫中某些固定位置能看到蓝色幽灵状的敌人，这些敌人不会移动，但有些会在必经之路上或者藏在门角里面，这种敌人也是杂兵，但是它们头上会带有金色的星星符号，血量也比其他踩地雷遇到的杂兵多，战斗中也可以逃跑，但是逃跑之后它们不会在地图上消失；第三种是魔物娘，每个迷宫每层都有大概两只魔物娘，魔物娘在地图上表示为粉红色的幽灵图标，并且会不停移动，但是移动的路线是固定的。成功收复之后就不再出现。

战斗系统

1. **我方角色状态；**
2. **战斗指令；**
3. **敌人；**
4. **兴奋度；**
5. **オットン愤怒值；**
6. **行动顺序；**
7. **烦恼值。**

作战指令

魔物娘专用	
名称	**作用**
攻击	对单体敌人发动普通物理攻击
スキル	发动技能
防御	进入防御状态，能大幅降低受到的伤害，效果维持到下次行动开始
甘える	向主人公卖萌，增加烦恼值（+30%）

主人公专用	
名称	**作用**
ためる	积蓄烦恼值
たす	传递力量
道具	使用道具
见守る	不采取任何行动
逃げる	逃跑

废柴主人公的作用

主人公虽然不会直接参与战斗，但是使用道具和逃跑这两个重要指令只有他才能使用。主人公有自己的回合，并且跟其他魔物娘一样会进入行动顺序槽（一般会比所有魔物娘都先行动）。除了上述两个指令之外，主人公最主要的作用是蓄力，然后给在场的魔物娘增强力量。他有两个专用指令，“**ためる**”会积蓄烦恼值，烦恼值是一个百分数，显示在行动槽的右下方。除了用“**ためる**”指令之外，魔物娘的“**甘える**”指令也可以增加烦恼值（而且增加量比主人公自己积蓄要多）。烦恼值提高之后选择“**たす**”指令就能将力量灌注到某一只魔物娘身上，该魔物娘下一次行动效果就会大幅提升（攻击伤害会增加，回复的血量也会增加，就算卖萌也会增加更多烦恼值，只是意义不大），效果仅维持一回合。

由于烦恼值是一个百分数，虽然数值越高，灌注给魔物娘的力量越多，但是蓄得越高就越容易爆（这个百分数实际上可理解为爆的几率），如果蓄爆了这个数值会瞬间涨到 100% 并且进入“贤者时间”（贤者**タイム**），这个状态下主人公将不能行动，逃跑、道具等指令也无法用。此时每当轮到他的回合烦恼值会下降一些，直到下降到 0% 的时候才能行动。此外，魔物娘卖萌也可以降低贤者时间的百分数。

蓄力系统给魔物娘行动效果提升量是很高的，一些法系的魔物娘在没有 SP 的时候与其无意义地用物理攻击，还不如卖卖萌给主人公积蓄烦恼值，间接提升同伴的战斗力，这样输出会更高。不过杂兵战通常都是一两个回合内完场，所以蓄力系统一般是对魔物娘的时候用得比较多。

属性克制 & 连携

本作有 4 种属性设定，它们之间的克制关系为“火→风→土→水→火”。敌我双方都有属性，如果用克制的属性攻击就能提升伤害，此时攻击画面会出现“weak”字样提示。

战斗的时候，如果连续命中对方的弱点属性就会发生属性连携（**オ－ラコンボ**），连携数字越高，战斗结束之后获得的经验值和摩擦点数就会越高。此外，部分萌属性的效果也要求属性连携达到一定次数以上才能生效。

属性连携的成立并不要求打中同一个敌人，用不同属性攻击不同敌人并且都命中弱点的话同样能构成属性连携。但是如果任

何一次攻击无法打出“weak”(包括使用了无属性攻击或者普通攻击)就会断连，而使用全体攻击时在场的敌人也必须弱同一种属性，如果任意一个敌人没打出“weak”也会断连(所以全体攻击在本作的实用性不高)。

此外，攻击对方弱点属性还会让画面左上角的オットン发怒，迷宫中三次之后愤怒值到最高，如果再攻击一次对方弱点属性，オットン就会发动单体高威力的“凸击”。不过攻击对象是随机的，因此这招“凸击”只能当作奖励，不能过于依赖。

魔物娘战

跟其他杂兵不同，魔物娘既是我们的同伴，也可以说是BOSS。魔物娘跟其他普通杂兵不同的地方除了HP更多、战斗力更强之外，我们还可以对她们的衣服发动攻击(俗称“抚衣攻击”)。每个魔物娘身上都有2～3个部位的衣服可以攻击，这些衣服有一行单独的HP槽，耗光之后该部位就会被破坏掉。同时画面左上角的兴奋值就会大幅提升。当全部衣服破坏之后，兴奋值就会升满，进入心跳触摸模式，如果触摸成功就能将魔物娘收入队伍，但如果触摸失败的话，魔物娘就会逃跑。之后要过一段时间她才会重新出现。

除了衣服之外，魔物娘本体也有一个HP槽，她的HP槽通常有好几段，成功打掉一段可以让她陷入一定回合内不能行动的气绝状态。另外攻击魔物娘本身也能积蓄兴奋值，只不过积蓄速度更慢。但是如果能在她还穿着衣服的状态成功打满兴奋槽并进入心跳触摸模式的话能够获得特殊的“绅士奖励”，此时触摸的限制时间会延长。手艺差的玩家不妨利用一下这个奖励吧。

魔物娘每件衣服以及本体的弱点属性都有可能不一样，因此如果要做属性连携的话需要多多摸索一下。

魔物娘战斗有时候会伴随一些杂兵出现，虽然不消灭它们也能结束战斗，但它们往往会对战斗有很严重的干扰，所以还是要优先击破。

奖杯列表

杯种	名称	取得方法
プラチナ	战记に名を驰せし者	取得其他全部奖杯
ブロンズ	キノコニョッキ林救济!	通过第一个地域(迷宫，下同)
ブロンズ	ネトリベットリン湖救济!	通过第二个地域
ブロンズ	アネタイ遗迹救济!	通过第三个地域
ブロンズ	イン・ビヨウ苑救济!	通过第四个地域
ブロンズ	ゴスロクォ–ツ救济!	通过第五个地域
ブロンズ	ホワイトリミット救济!	通过第六个地域
シルバ–	それでも世界は回っている	达成故事的结局
ゴ–ルド	やっぱり、こうでなくっちゃ!	达成故事的真结局，条件是通关之后开启隐藏迷宫并完成
ブロンズ	初体验！！	开始游戏获得
ブロンズ	つかまえた!	跟第一个魔物娘成为朋友
ブロンズ	こんなかわいい子たちを方っておけるか!	跟10个魔物娘成为朋友
シルバ–	ハ–レム王	收复全部魔物娘
ブロンズ	改筑ビフォ–アフタ–	在宿屋给任意魔物娘改建房间
シルバ–	最高のおもてなし	给任意魔物娘的房间改建到最高等级
ゴ–ルド	匠の技	给全部魔物娘的房间改建到最高等级
ブロンズ	何だ…この感觉！？	用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度10次
ブロンズ	手が止まらない	用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度50次
シルバ–	ゴ–ルドフィンガ–	用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度100次
ブロンズ	モンストピアの不思议	收集50个H魔物的图鉴，只要打过一次的魔物就会进入图鉴，不用实际收复它们
シルバ–	いろんな奴がいるもんだ	集齐全部H魔物的图鉴
ブロンズ	こ、これがパンツって奴ですか！？	首次获得服装内裤(就是送给魔物娘让她们换装的那种)
シルバ–	传说の乙女の圣布狩人	获得全部服装内裤
ブロンズ	モンストピアの案内人?	进入多个迷宫楼层，具体多少并不明确，但既然有全部进入的奖杯，自然这个也必定解锁
シルバ–	モンストピアは俺の庭	进入全部迷宫楼层
ブロンズ	さぁ、生まれたままの姿に！！	战斗中破坏魔物娘的衣服
ブロンズ	俺の○○○を产んでくれ!	首次使用魔物蛋系统
シルバ–	君がくれたもの	用魔物蛋系统生成升级房间的建材
ブロンズ	受け取ってください!	首次给魔物娘送礼物
シルバ–	その笑颜にはかなわない	给魔物娘送她最喜欢的礼物，游戏中期的时候把身上所有礼物都送给某一个魔物娘，高几率能解锁
ブロンズ	ガンバレ！俺は後ろで见てるから	首次战斗
ブロンズ	俺にだってやれる事はある!	主人公首次使用“だす”指令
ブロンズ	仆と契约してよ	给魔物娘设置宠物魔物
ブロンズ	仲良しパ–ティ	属性连携达成5连
ブロンズ	熟练パ–ティ	属性连携达成10连
シルバ–	最高のパ–ティ	属性连携达成20连
シルバ–	これも一つのエンディング	跟某一个魔物娘亲密度达到最高
ゴ–ルド	一人なんて选べない	跟所有魔物娘亲密度达到最高
シルバ–	お前たちのものは俺のもの	获得10种ユニ–クアイテム，在通关之后开启的封印区域固定宝箱中可以取得
ブロンズ	君达のおかげ	击败100只魔物
ブロンズ	君达には头が上がらない	击败1000只魔物
シルバ–	君达みんな最高だ	击败10000只魔物

TIPS 战斗的时候按一次L键可以关掉男主角的动画演出，这样就不用听他那恶心鬼畜的咆哮了。另外长按R键可以加快战斗演出速度。

晶剑		Supergiant Games	动作角色扮演
PS4	Transistor		美版
	2014年5月2日	本地1人	对应玩家年龄：全年龄
	售价为19.99美元		

《晶剑》是由Supergiant Games打造的一款独立游戏，它最初与PS4一同公布，但却从未在宣传上下太大的功夫，以至于玩家们都淡忘了它的存在。5月20日，《晶剑》悄然无声地登陆了PSN美服，售价仅为19.99美元，却收获了众多游戏媒体一致的高分评价，令人不由得好奇它究竟是怎样的一款作品。

本期的攻略是以美版为基础撰写的，本作目前尚未在港服和日服上架，估计在不久的将来很有可能会以中文版的形式出现在玩家们的视野中，喜欢独立游戏的读者们可不要错过这款佳作哦！

文 八重樱 美编 anubis

系统说明

①已获得的全部技能
②技能点数槽
③技能的相关说明
④主动效果槽
⑤升级效果槽
⑥被动效果槽

《晶剑》独树一帜的战斗系统是它获得各国游戏媒体们高分评价的主要原因。

玩家控制主角RED展开冒险的过程中，可以从尸体或升级的形式来入手技能，每一种技能又可分为三种效果：

1. 主动效果（active slot effect）：主动效果对应的是△、○、□、× 这四个按键，也就是说，无论玩家拥有多少个技能，能装在主动效果槽上的只有4个技能。

2. 升级效果（upgrade slot effect）：在主动效果槽的下方可以看到还有两个小格子，它们就是升级效果槽，需通过升级这一形式逐步开启。当技能被放置到升级效果槽上时，它的“升级效果”就会配合主动效果槽上的技能产生连带效应。

3. 被动效果（passive slot effect）：在主动效果槽的两侧还有4个小格子，对应的是被动效果槽。在有前提条件的情况下提供各种辅助效果，同样需要在升级的过程中一步步解锁。

另外在电脑终端调整技能时，在屏幕左侧还可看到名为“MEM”的槽，这是技能点数的总和显示，每个技能都有一定的技能点数，而MEM是有上限的（上限会随着升级而提升），也就是说玩家不能一味地堆叠强技能，而是要在MEM上限的范围内进行最高效的组合。

在认识了技能之后，玩家还需要了解本作的战斗方式。本作的战斗分为两种，一是即时模式，另一个是战术模式：

即时模式：顾名思义，只要遇敌时按下△、○、□、× 键就可对敌人造成直接伤害，但由于敌人的攻击范围大多比较广，而玩家在使用相关技能时又往往需要有个准备动作，因此即时模式容易受到更大伤害。而假如玩家刚使用了战术模式，那么在战术槽重新充满之前也是无法在即时模式下使用攻击技能的（瞬移技能不受限制）。

战术模式：按下R2键就可进入战术模式，开始战术模式后在屏幕上方可以看到一条战术槽，玩家无论是移动或是使用技能都会消耗一定量的槽，同时也能直观的看到哪些技能组合后可以对敌人构成最大程度的伤害。设定结束后再按一次R2键主角就是自动完成一系列战术操作，并且此时她处于子弹时间状态下，不会受到任何伤害。

通过上面的描述，大家应该已经发现“战术模式”才是本作的精华所在，它不但可以避免掉一些无谓的伤血，而且该模式下一些技能组合可达成COMBO效果（比如crash+crash+breach），对敌伤害可进一步提升。另外本作中的大多数敌人都有背击效果，“战术模式”下玩家可以更轻易地绕到敌人身后发动技能，获得更大收益。

游戏中女主角RED的血量是固定的，不会随升级而提升。当HP为零时并不会直接死亡，而是损失一个主动效果槽上的技能换取重生，也就是说战斗中玩家一共可以有3次重生的机会，第4次就会GAME OVER，而且由于不断地损失技能，会令战斗变得越来越困难，因此我个人并不太推荐玩家采用这种自损500伤敌1000的战术。

假如玩家在战斗中受到必死伤害且战术槽是满的，那么系统就会自动开启战术模式，玩家就有一次翻盘的机会。

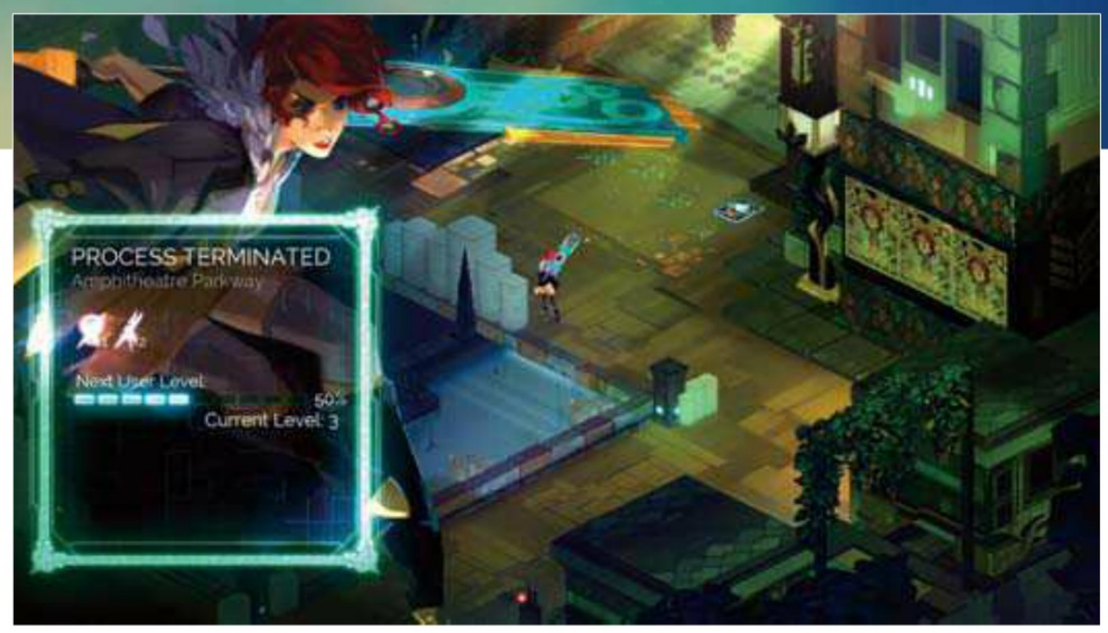
损失掉的技能要连续接触两个新的电脑终端（也就是存档点）后才会恢复。

升级后还会开启名为“limiters”的系统，玩家可手动提升战斗难度和奖励条件。

©Supergiant Games, all rights reserved

流程攻略

第一章 CHAPTER 1



进入游戏后首先是个简单的教学关卡，此时主角可使用两个技能，× 键是近身攻击，出招快但伤害小，○键是远程攻击，伤害大但需短时蓄力。按下 R2 键可进入战术模式，该模式下无论是移动还是添加战斗指令都会消耗最上方的指令槽，学会合理利用指令槽获得最大的伤害输出将对玩家之后的战斗起到不小的帮助。

根据“晶剑”的指示消灭 2 波敌人后来到户外，再乘坐电梯下楼，同样遭遇一批敌人，小圆球状敌人在被消灭的瞬间会爆炸，附带周围范围内减速效果。消灭敌人后从一旁躺着的人身上获得□键技能，类似于周围爆炸的效果。继续往前走，调查墙壁上的海报，得知女主角 RED 是一位人气女歌手，但她天籁嗓音却被“他们”夺走了。剧情后遭遇 HP250 的敌人 YOUNYLADY，该敌人受到攻击后就会瞬移，不可使用连锁攻击。

进门后直走过桥，调查两边的机关后在男子身旁获得△键技能 = 瞬移，该技能在被敌人追赶时可用来拉开距离。进入房间会遭遇 BOSS，作为初期 BOSS 来看没什么难度，采用风筝战术即可。但 BOSS 血量下降至 50% 后进入狂暴模式，移动速度加快，被追上时记得用瞬移技能摆脱。消灭它们后旁边会出现电脑终端，相当于是个升级装置 + 存档点，关于这个的使用请查看前文的【系统说明】。

准备从左上角离开时还需要再打一次战斗，之后前往左上角的房间，乘坐摩托车离去。

第二章 CHAPTER 2

来到一个类似于广场一样的地方，一边消灭敌人一边前往右上角的出口（该区域右侧进入房间后会有个挑战关卡）。

下一个区域在方形舞台附近会有 4 名敌人，绕着方形舞台迂回战斗即可。

接下来进入歌剧院，调查左侧的尸体后与 YOUNYLADY 交手。周围的杂兵对战斗的干扰很大，好在障碍物较多，利用障碍物遮挡 YOUNYLADY 的攻击，同时先将场内的杂兵清理掉。掉落的 CELL 要及时吃，否则也会变成敌人的。

继续往歌剧院里面走，下楼来到舞台中央，按 L1 键唱歌触发剧情，然后和面前的 SYBIL 交谈，开始 BOSS 战。与 SYBIL 的战斗分为三个阶段，第一阶段她只会一招就是蓄力冲刺，附带击破障碍物的效果，看准时机用瞬移躲过即可，血量也不高，只有 600；第二阶段 SYBIL 血量升至 800，技能变成两连冲，并且场地周围增加会减速和回血的杂草小怪，小怪要迅速解决，它们回血的速度很快；第三阶段最难打，BOSS 血量增至 1200，连续三段冲刺，场地上还会出现雷达小怪，雷达小怪要优先解决，因为放置不管的话它会被 BOSS 进化成 HP350 的另一种敌人，会更加棘手。解决掉杂兵后既可以拉开距离与 SYBIL 打游击战了。

胜利后还需要解决掉在地上痛苦爬行的 SYBIL，入手新技能“HELP”，并解锁新权限“Authenticator”。之后从右侧的楼梯下去，乘坐快艇前往下一区域。

第三章 CHAPTER 3

剧情后来到一片沙滩，这里相当于是女主角 RED 的个人据点，可以点播音乐、玩入手的道具，还有一些挑战关卡，不过前期都没什么用。在下方选择“RETURN”后回到摩天楼。

存档点处有场小战斗，注意投掷炸弹的敌人，一旦游戏画面上出现 RED 的画像就证明 RED 已被锁定，靠近后它就会连续发射炮弹，伤害不小，建议利用障碍物与之迂回，再利用战术模式将其击杀。

继续往前走会遭遇地雷兵，这种兵会在地面上丢出一个范围红圈，数秒后爆炸，红圈范围很广，普通移动很难回避，只能利用瞬移来躲开。

进入高层建筑后乘坐电梯上楼。电梯上会有场强制战斗，需要玩家解决掉 2 个投掷炸弹的敌人还有一些杂草怪。由于场地狭小敌人众多，玩家可能会感到有些吃力，此处需要玩家对技能有比较良好的组合搭配，比如为主动技能“Jaunt（冲刺）”搭配上“Switch（魅惑）”，在连续使用冲刺回避敌人攻击时同时可以减少伤害；技能方面使用“crash+crash+breach”可达成 combo，伤害也很出色。

来到高层后直走可以来到一个披萨店就餐。走剧情的话就上楼梯继续坐电梯。出来后的战斗优先解决 CHEERLEADER，FETCH 追得很紧，被啃一口神疼，尽量用魅惑的技能去牵制它的行动。

乘坐电梯来到塔楼，往前走时会遭遇巨大机器人的袭击。此时是打不过它的，我们惟一能做的就是控制 RED 一边清理障碍物一边往前跑，沿途杂兵不用与之纠缠，引诱巨大机器人将它们解决即可。

塔顶的战斗是个难点，杂兵数量和种类都很多，囊括了移动速度超快的 FETCH、远程投弹兵、回

血的杂草等等，由玩家来全部解决小有难度，但是我们可以利用从天而降的巨大机器人触手来帮我们干掉它们。掌握好触手下落的时机，在落下时瞬移回避即可消灭掉周围的敌人，只是时机把握要很准确，否则被触手扎一下可是相当疼的。

战斗胜利后继续往上走，乘坐电梯上楼。坐电梯时当晶剑说话的时候触手同样会来攻击 RED，注意移动。

来到顶层，经过存档点后是本章的 BOSS 战。

BOSS “THE SPINE” 血量高达 3000，主要攻击手段就是长时间发射子弹，障碍物撑不了几次，并且时不时地，触手还会落下砸 RED，很难对付。我个人的打法是开场后立刻冲到 BOSS 面前 “crash+crash+breach+breach”，然后马上退回到障碍物后面迂回等待战术槽重新充满。一般来说在 BOSS 还在发射子弹时战术槽就会满，而此时障碍物差不多也就到极限了，进入战术模式往左侧的障碍物后移动，再拖延时间直到战术槽蓄满。重复上述步骤一点点磨掉 BOSS 血量即可。BOSS 血量每下降差不多 800–900 左右就会掉落可恢复能量的 CELL，最好开战术模式去吃，否则很容易被触手追击的。

胜利后进入 BOSS 体内直走到尽头消灭心脏。

第四章 CHAPTER 4

这章的任务是分别前往左侧的信号塔和右侧的档案馆去开启机关（OVC TERMINAL）。两边都是一本道，跟着敌人以及指示前进即可。信号塔的敌人大多为杂草 +FETCH+YOUNGLADY，档案馆则是 CREEP+CHEERLEADER+SNAPSHOT。在档案馆的左上方可触发洗手间剧情，另外在档案馆战斗时，使用战术模式会受到干扰，导致玩家看不清敌人所在位置，这个就只能靠玩家自己的记忆了。

两边机关全部开启后，就可以返回原本的大厅。此时大厅中出现 HP1000 的敌人 JERK，当然对此时的玩家来说根本就是小菜一碟了。

胜利后进入前方的大门，调查两具尸体后，移动到左上方的玻璃管处，调查后前往下一区域。

第五章 CHAPTER 5

一进场就有场小战斗。胜利后往下走，在 BOX OFFICE 内有个 OVC 可调查，这里的敌人需要先消灭障碍物后才能攻击到。从 BOX OFFICE 出来后往右下方前进，进入 GOLDWALK THOROUGHFARE。

下一区域可看到不少正在工作中的机器人，虽然以玩家当前的实力并不难应对，不过假如玩家不靠近它们的话它们也不会出手攻击的。继续往前走会遇到一大片被障碍物阻挡起来的区域，需要一边破坏一边前进，同时小心隐藏在障碍物内的敌人。

找到摩托车后会出现名为 “PROCESS” 的敌人，这个敌人血量并不高，但会在地上埋下追踪地雷，被炸一下就是一半的血，并且敌人本体只会在攻击后才会现身，所以关键在于保持移动回避，被地雷追上就开战术模式消灭。

乘坐摩托车前往研究所，先在电脑终端处存个盘，然后进入右侧的 COURTYARD。这里布满了敌人，玩家要做的就是在不碰到敌人的前提下前往正下方的出口，路线很清晰，只需注意在 YOUNYLADY 背对自己时行动即可。一旦碰到敌人就是就会被秒杀。

离开 COURTYARD 后往前走，对面会看到一只 JERK，这块战斗区域非常狭小，敌人给予的伤害也巨大，尽量选择战术模式下的背后攻击，如能附带眩晕效果更佳。

之后会遇到一个带路的小机器人 PROXY，跟着它来到一个有众多传送门的区域，进入第一个门后，再返回出来时的那道门，之后就依次进入各个小区域的传送门即可。

名为 “MAN” 的敌人在接下来的区域会频繁大量出现，玩家一定要留着战术槽优先解决掉他们丢出的炸弹，被炸一下很有可能就直接挂了。遇到多个敌人一起时尽量将它们引诱开来单独解决，眩晕和魅惑在此处非常有效。

走过一段长长的红色走廊，接下来就是最终 BOSS 战了。开战前需要玩家重新配置攻击技能。BOSS 的血量为 1000，但总计要打 4 次，也就是 4000HP，而且他和主角 RED 一样都可以使用战术模式，当他使用战术模式时 RED 就只能被动挨打，没有还手之力。毫无疑问，这场战斗拼的就是在战术模式下谁的伤害输出更大，所以战斗开始前的技能配置就显得非常重要。下图是我个人搭配的技能可以作为大家的一个参考。

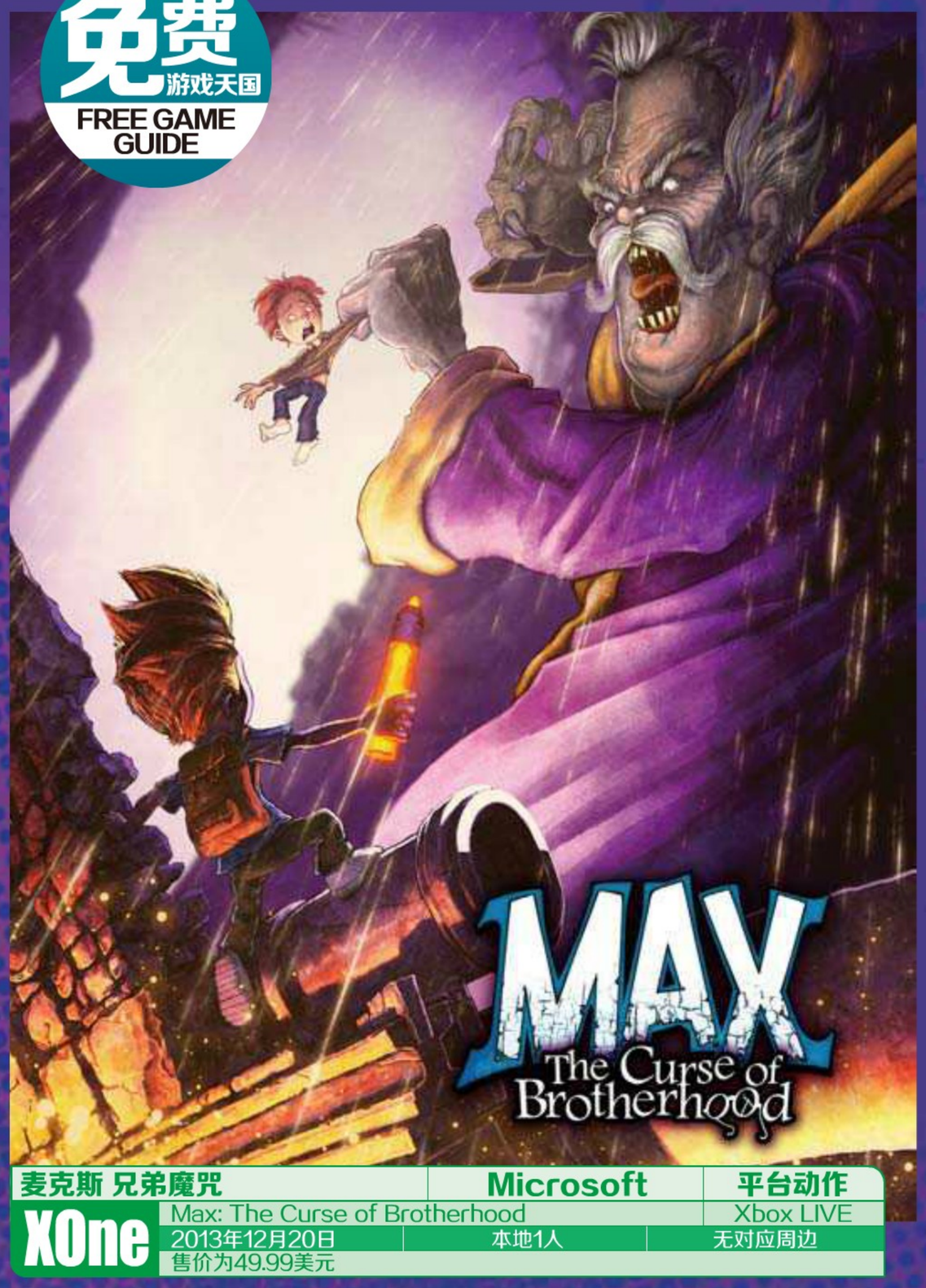
这个组合的关键点是 “Void+Spark” 可以降低敌人防御力，连续按两次减防高达 325%，此时再配合上 “Crash” 的输出，2 击就可打掉 1000+ 以上的 HP，直接就 KO 掉 BOSS 的一个阶段。当然，由此一来，RED 的战术槽也基本是耗空了，因此要在一个技能槽上装配瞬移，快速与 BOSS 拉开距离，这样即便 BOSS 开启战术模式，在与 RED 拉近距离的途中也会消耗掉不少槽，由此一来 RED 会受到的伤害自然也就降低了。并且每打掉 BOSS 1000HP，他就会损失一个技能（这点同 RED 是完全一样的），所以越往后 RED 其实越安全，哪怕是最后牺牲 1~2 个技能也是值得的。

通关后选择 “BEGIN RECURSION”，可保留现有等级、技能、技能点数重新开始游戏，敌人的配置会整体提升一个台阶。

奖杯一览

类型	名称	说明
白金	Plat()	获得全部奖杯
铜杯	Drive()	第一章通关
银杯	Reisz()	第二章通关
银杯	Spine()	第三章通关
银杯	Kendrell()	第四章通关
银杯	Bracket()	第五章通关
铜杯	Sandbox()	各种挑战各完成一个
铜杯	Speed()	完成全部的速度挑战
铜杯	Stability()	完成全部的稳定挑战
铜杯	Planning()	完成全部的战术挑战
银杯	Performance()	完成全部的性能挑战
银杯	Agency()	完成全部的代理挑战
铜杯	Anything()	在练习挑战中一回合至少造成1024点伤害
铜杯	Everything()	在练习挑战中一回合至少造成2048点伤害
金杯	Contest()	达成全部挑战
银杯	Bye()	一周目通关
金杯	Goodbye()	二周目通关
铜杯	Bet()	开启一个以上的Limiters选项完成5场战斗
银杯	Dare()	开启5个以上的Limiters选项完成5场战斗
金杯	Risk()	开启全部10个Limiters选项完成5场战斗
铜杯	Search()	查看5个完整的技能档案
银杯	Find()	查看10个完整的技能档案
银杯	Reveal()	查看全部的完整的技能档案
银杯	Process()	查看全部的完整的Limiter档案
铜杯	News()	调查10个不同的OVC装置
铜杯	Function()	解锁全部的技能
铜杯	Limiter()	解锁全部的Limiter技能
铜杯	User()	解锁全部的升级效果槽和被动效果槽
铜杯	Stack()	组合出一个消耗12点MEM的技能组合
铜杯	Memory()	解锁全部32个MEM
铜杯	Self()	通过自身复制升级一个技能
铜杯	Align()	达到8级
铜杯	Focus()	达到16级
金杯	One()	达到24级

文 纱迦 美编 anubis



麦克斯 兄弟魔咒	Microsoft	平台动作
XOne Max: The Curse of Brotherhood		Xbox LIVE
2013年12月20日	本地1人	无对应周边
售价为49.99美元		

去年于 Xbox One 上登场的《麦克斯 兄弟魔咒》是一款素质不俗的下载游戏。该作的前身是手机游戏《麦克斯与魔法画笔》，续作转战家用机平台后，加强了平台动作元素，又保留了设计精妙的谜题，实乃一款不可多得的佳作。本作将于作为首批免费的 Xbox One 游戏，于 6 月开始正式向所有金会员提供免费下载。而就在 5 月 21 日，本作的 X360 版也正式发售。双版本比起来区别很小，只是成就设置略有不同。适逢咱们这个针对免费游戏的新栏目开张之际，就特意为大家献上本作的全成就攻略！

全成就 路线图

X360版	
成就数量	400点/27个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	6小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

Xbox One版	
成就数量	1000点/36个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	6小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

两个版本的区别在于 X360 版少 7 个成就，成就上限也只有 400 点。下文将以 Xbox One 版进行介绍，对于 X360 版的不同之处会特别指出。

游戏全成就难度不高，不过 6 小时的全成就所需时间其实还是取决于玩家的智慧。为了不影响大家的游戏乐趣，本攻略不会具体介绍每个谜题的解法。正常游戏时玩家可以一次通关便拿齐全部成就，只要记住每关完成全收集，然后在特定关卡达成特定条件即可。就算有遗漏，也可以通过选关来弥补，不是问题。

游戏中的收集分为两种，分别是邪眼和碎片。前者需要靠近后按 Y 拔掉，这个动作可以在空中完成。后者只要靠近即可自动获得。每关的邪眼和碎片数量会在游戏中显示出来，不用担心忘记。稍有难度的成就是不死，不过这个也有对策，具体可以看后文。下面首先为大家奉上全收集 & 特殊要求攻略，只要照着攻略打下来，全成就唾手可得。下文中的收集和成就是按解除时间为序的，以防错过。

全收集 & 特殊要求 攻略

CHAPTER 1-1 Prologue

无收集要素。

CHAPTER 1-2 Anotherland

无收集要素。

Ludicrous Speed 50点

成就说明：5 分钟内打过 1–2 关卡

取得方法：可以死亡，可以选关，剧情可以按 Y 键跳过。建议打过一遍之后再来尝试，没有难度。

CHAPTER 1-3 Sea of Sand

邪眼 1：在必经之路上，不会错过。

邪眼 2 和 3：往前会经过一个巨大的骷髅头，它会落下来，在头上有两个邪眼。先往前走，用画笔画出平台跳上高处，会有一个可以推动的箱子。利用这个箱子就可以跳回骷髅头上拿两个邪眼了。

碎片：往前会有一个连画 4 次的地方，第 4 个柱子只画一点高度，利用它来到下层平台，就能找到碎片。

邪眼 4、5：剩下两个邪眼都在比较显眼的位置，也不难取得，不再赘述。

Clever Boy 25点

成就说明：只用两笔搞定 1–3 关最后的谜题

取得方法：在 1–3 的最后，MAX 需要画出两根长长的柱子来到上层过关。原本这里需要玩家交替左右画柱子来让 MAX 不断上升，但实际上两次就可以完成，这就是成就的要求。具体解法为：首先按 RT 键将笔的位置固定于第一处柱子处，然后松开 RT 键，起跳，马上在空中按住 RT 和 A 并往上推左摇杆，这样就可以一笔画到头。然后把第二根柱子画出来，这样就能两笔过关了。

CHAPTER 1-4 Black Rock Canyon

Hold on Tight 25点

成就说明：用吸盘吸住一个刺猬怪然后跳上去站 10 秒钟。

邪眼 1：本关开始后正下方的墙上。

碎片：第一次用吸盘怪解谜时，利用它跳到右上方，位置比较明显。

邪眼 2：在用石头沿斜坡往下撞桥的地方，要注意看画面上部，由于游戏色调偏黑，不容易发现。

邪眼 3：第二次用吸盘怪解谜时，在右边的一面墙上，比较明显，跳起来取得。

邪眼 4：过了上述解谜场景，顺着绳子往上爬时，右边会看到它，绕一下就不难找到。

Dominos 10点

成就说明：成功通过一个多米诺骨牌机关，流程中一定能获得（Xbox One 版独有成就）

He is The One 10点

成就说明：完成 5 次特写镜头（Xbox One 版独有成就）

取得方法：在本关的最后阶段，MAX 高高跳起后会出现子弹时间，这时需要赶紧用画笔画出一个柱子让 MAX 成功降落。成功之后就算完成 1 次特写镜头，然后读取检查点，反复 5 次，即可解除这个成就。

CHAPTER 1-5 The Crossing

For Whom the Bell Tolls 15点

成就说明：敲响 1–5 关的钟
取得方法：经过第一个炸弹兵后，你会被两个守卫追，这时来到上层平台，这里有两根绳子，左边的绳子上有个钟。你只要来回摆动绳子就可以敲响钟声，敲到成就弹出即可。另外钟的左边平台上是本关第一个邪眼。

邪眼 1：在敲钟的场景。
邪眼 2：在接下来的场景会有两个柱子一个守卫，邪眼在上方平台，很明显。
碎片：从房顶继续前进，你会看到下方有个炸弹怪，同时左边的房子里很明显有什么东西。引爆炸弹怪，然后爬进去，里面就是碎片。
邪眼 3：继续前进，邪眼在上方的平台上，比较显眼，利用下面的大木箱获得。
邪眼 4：利用 Flipping Boxes 成就搭成的路一路往上，然后从绳子往下爬，你会在左下方看到它。

Flipping Boxes 10点

成就说明：1–5 关利用翻转的木箱来到新的区域
取得方法：在邪眼 3 的场景中有个大木箱，你需要把木箱翻转过来，这样配合两个柱子就可以够着上方的绳子，从而来到新的区域。这样就能解除这个成就。

CHAPTER 2-1

Roots

邪眼 1：经过一个摆动的铁锤机关后，你会遇到一排往下砸的机关。这里的解法是先冲过前三个，然后跳上第三个等前面的掉下来。成功之后会出现绳子，往左摆就能看到邪眼。
邪眼 2：获得新的能力后，原路返回，在有两个空中平台的地方能看到它（之前路过时也能看见，但无法获得）。利用新的能力获得。
碎片：继续沿路返回，你会发现某处下方闪着红色同时有发动能力的地方，从这里下去，在一个房间里你会发现碎片在左上方。巧妙地利用能力跳起获得吧！
邪眼 3：回到刚才闪红的地方，往左走，在闪红的地方能看到邪眼，这回就比较简单了。

CHAPTER 2-2

Into the Wild

邪眼 1：在抢走弟弟的大怪物出现的地方，注意看到红色食人草区域的右下方，那边有邪眼。
邪眼 2：在解除成就 Hot Potato 的地方，炸弹兵的原位置处。
邪眼 3：接下来玩家要利用机关砸死守卫。把守卫干掉之后回到他原来的位置，在左边墙上的有一个邪眼。
碎片：这个碎片隐藏得十分阴险。当你来到一个断桥时，画出一个 S 级树桩来到桥底，这时视角会变化，你会发现原来桥底左边别有洞天。接下来就不用教了。
邪眼 4：又一个比较有难度的。往前走就能看到，很显眼，不过拿起来比较麻烦。先不管，往前走，会遇到大怪物用树砸你，这时有特写镜头，注意你一定要把树枝往左斜上方画，这样你才能走到支撑点左边。之后利用跷跷板原理跳上绳子来到刚才左边的平台。速度不能慢，否则绳子不摆了也只能重来。
邪眼 5：本关最后一个邪眼在木桥下，过桥后左转可以轻松获得。

Hot Potato 15点

成就说明：让炸弹兵被自己的炸弹炸死
取得方法：拿到邪眼 1 之后往前走，会遇到一个炸弹兵和一个守卫，利用柱子可以先炸死下面的守卫，然后把炸弹用柱子用上去，就可以炸死炸弹兵了。炸弹兵投弹的位置是随机的，需要改变柱子的高度和 MAX 的位置来调整炸弹的角度。

CHAPTER 2-3

Father Oak

邪眼 1：本关开始后不久，在前方的平台上。、
邪眼 2：爬树的过程中，你会看到它。
邪眼 3：接下来要往下方前进，MAX 需要从一根大树枝下方连续画藤条摆荡过关，而在这根大树枝的上面就有邪眼。
碎片：在连续两处的特写镜头处，完成第二处动作后一定不要往下，而是往上爬，很快就会看到浮在空中的碎片了。
邪眼 4：用铁锤机关干掉大怪物后，爬上去就会看到邪眼。

CHAPTER 2-4

Tomb of the Giants

邪眼 1：本关开始后不久，在有两个守卫的地方，邪眼在上方平台。
邪眼 2：进入古墓后，用骷髅砸开地面，落下去之后就能看到邪眼。
邪眼 3、4：在中间有个火坑的大房间里（过关需要推骷髅头），左上方和右上方各有一个邪眼。
邪眼 5：同样是这个房间，在最上方可以找到最后两个骷髅头，左上方则有邪眼。
碎片：和邪眼 5 在同一位置，不过位于右上方。注意推完骷髅头就过关了，因此这里的 4 个收集都要提前拿。

CHAPTER 3-1

Lost in the Dark

邪眼 1：跳过一个深坑后，在左上方的墙上。多用画笔观察就一定不会错过。
邪眼 2：画过一个超长的柱子后，利用箱子取得右边墙上的邪眼。
碎片：画过一根藤条摆过去之后不久，会有左右两条路可走。走左边的话，利用刚才那根藤条可以取得碎片。
邪眼 3：在一处利用树枝往上爬的狭窄山崖处，爬上去之后头顶就有邪眼。
邪眼 4：在下一个房间有两个柱子，上去之后需要把右边的石头推出来。然后往右就会看到邪眼。
邪眼 5：惊险地躲过吸盘怪大军后，在墙上能看到邪眼，利用藤条摆荡后空中按 Y 搞定。

CHAPTER 3-2

Lantern Bugs

邪眼 1：在必经之路上，很容易看见。取得则是要利用左边的藤条。
邪眼 2：从巨大的独木桥掉下来后就能看到它，当木头完全落下去之后就可以获得。
碎片：就在上述场景，往下掉就能看到它。但直接下去就是死，必须画一个弓形树枝再跳下去。
邪眼 3：离开这个地方继续往右前进，你会来到有一堆萤火虫和两根树枝的场景，邪眼在上方。
邪眼 4：在一个需要画很长藤条的场景的右下方，比较明显。怎么取得倒是要想一下。
邪眼 5：在前方的必经之路上，没有难度。

CHAPTER 3-3

Sliding Escape

邪眼 1、2、3，碎片：一开始用计赶走大怪物后，画出柱子来到上层，很快就会看到 1 个邪眼，往前看上方还有一个邪眼，在邪眼对面还有一个碎片。然后再往前走几步，又有一个邪眼。

Perfect Sliding 50点

成就说明：不死完成 Sliding Escape 关卡
取得方法：顾名思义就是要不死，本关的收集全集中在一开始，一开始的解谜也不难，因此难点就在于后面的滑行部分。这里有个投机取巧的办法，就是只要一死，就立刻按 START 键选择 MAIN MENU，然后再选择 CONTINUE，这样就不算死。注意无论是否死过，只要选择回到检查点即为失败。不过这么做的话每次你都要从滑行的最开始从来，因此还是需要全程不死才能解除成就。当然至少这样能跳过前面的解谜，还是比较省事的。如果此前你没有拿过整关不死的成就，正好一起解除。

CHAPTER 4-1

The Scared Pool

邪眼 1：在第一次遇到自爆灯笼怪的地方，从后面取得。
邪眼 2：紧接上一个，顺水漂到对岸，不要上去，邪眼在平台下面。
碎片：取得新能力后前进，经过一处需要往上划以防止 MAX 摔死的地方后，前面有一处需要利用水流

跃过悬崖往左走的地方。注意往上看，你会发现有一个发光的洞，利用水流把你垂直往上冲，就能找到碎片了。

邪眼 3：继续前进，有一处需要向下的地方，有两道水流一个箱子。拉出箱子然后进入箱子所在的小洞，就能看到碎片。

邪眼 4：前面是一个大斜坡，有三道水流。注意看右上方有一根绳子，利用水流上绳，然后跳到右上方的平台，爬进洞有一个邪眼。

CHAPTER 4-2

The Great Fall

邪眼 1：惊险地从瀑布逃生之后，邪眼在前方平台下面。

邪眼 2：前方悬崖的对岸有邪眼，不要急着下去。

碎片，**邪眼 3：**继续前进，会来到一个需要用水流冲开大树干的场景。冲开大树干之后，左边有碎片，而大树干下面有邪眼。

邪眼 4：继续前进，很快有一个画树枝的地方，正常需要往下走，如果往右走在平台上方有邪眼。

邪眼 5：在下一个解谜场景的左上方就能看到邪眼。

CHAPTER 5-1

Getting Warmer

邪眼 1：跳过一开始的熔岩地带，在一处解谜场景(有熔岩怪,有水流) 的左上方。比较明显。

碎片：拔了邪眼 1 之后不要走，直接往左跳，上面别有洞天。这个碎片藏得十分坑爹。

邪眼 2：在下一个解谜场景（有水流和两束喷发的岩浆）的右上方。

邪眼 3：继续前进，会看到上方有邪眼,但拿不到。在下一个解谜场景，利用两道水柱把 MAX 冲到天花板上看不见的暗室，就可以从上方迂回搞定这个邪眼了。

邪眼 4：离开火焰场景后往下，邪眼倒挂在天花板上。

邪眼 5：躲开大火怪的追杀后，你会马上看到一根藤条。爬到顶部之后你会发现原来上面还有一根藤条，爬上去之后走到头就有邪眼。

CHAPTER 5-2

Chamber of Fire

碎片：取得新能力之后，下一个场景需要用火球击碎岩石开路，就在放出火球的地方的上面有一个隐藏房间，里面有碎片。

邪眼 1：在用火球击碎地板后，跳下去往右走，就有邪眼。

邪眼 2：来到全是管道的场景后，邪眼在场景右上方，一开始看不见。注意一定不要先把脚下的管道给破坏了。

邪眼 3：就在这个场景，往下一走就能看到一个邪眼。先不管它，一直往下，直到你看到左边有个梯子。利用最下方的柱子跳上去取得。

邪眼 4：来到有 4 个守卫的场景，邪眼在左下方的墙上。

CHAPTER 6-1

Mustacho's Dungeon

Deadshot 25点

成就说明：一发火球同时干掉两个敌人

取得方法：本关一开始会遇到大批敌人，首先用火球干掉炸弹兵，然后按右左右的顺序会各出一个敌人，最后从左边同时出现两个敌人，看准时机一炮轰过去就 OK 了。

邪眼 1：在满是敌人的场景中，清光之后不要下去，直接往右，就能看到。

邪眼 2：在有 6 个门的场景中，右下方的门里。

碎片：同一个场景，右上方的门里。

邪眼 3：同一个场景，左上方的门里。

邪眼 4：看到弟弟之后，往右走。

邪眼 5：在弟弟所在的场景中，左下方的小牢房里。

CHAPTER 6-2

Breakout

邪眼 1：在需要连续往下的地方，右边的墙壁里，要跳过去才能看到。

邪眼 2：经过上述连续往下的路之后，在前方开机关就能看到邪眼。

邪眼 3: 回弟弟会回之后，不要前进，爬上笼子往上走，就能看到邪眼。

碎片：在有两个炸弹兵的地方，炸开左上方的门，里面有碎片。

邪眼 4：在下一个场景，利用水流抓住上方的绳子，右边有邪眼。

Deadshot 50点

成就说明：在弟弟一次不死的情况下打过 Breakout 关卡

取得方法：本关需要推着关着弟弟的笼子前进，成就要求弟弟不死，MAX 随意。难度不大，如果不小心把弟弟害死了，还是采用之前的不死对策：MAIN MENU → CONTINUE。

CHAPTER 6-3

Death by Lava

碎片：在本关的最后阶段需要利用长长的水流逃出生天，在最后一处笔直往上冲，可以抓住上方的绳子，这样就能取得高台上的碎片。碎片的位置比较明显，如果发现错过了，就自杀重来。

Immune to Lava 50点

成就说明：不死完成 Death by Lava 关卡

取得方法：和之前一样，还是用回标题菜单大法。注意无论是否死过，只要选择回到检查点即为失败。由于本关的碎片略显麻烦，对自己的技术没信心的人建议分两遍完成，第一遍优先解决不死。

CHAPTER 7-1

The Tower

邪眼 1：在必经之路上，不会错过。

邪眼 2：在一个有炸弹兵的场景中，比较显眼。

邪眼 3：第二次看到弟弟被抓走后，前面的解谜场景中有邪眼。

碎片：利用配电箱启动升降台后(注意不是邪眼 3 之后紧接着的那个升降台)，站在升降台上不要下来，直到它把你带到有最后一块碎片的地方。

邪眼 4：在接下来的场景中，有一处水流、一个藤条、一个树枝，邪眼在树枝附近。

邪眼 5：全游戏最后一个邪眼在弟弟第三次被抓走的场景。从上方往右迂回取得。

全成就 列表

在流程中我们介绍了本作 12 个成就的解法，其实如果你是按照攻略来的话，现在最多只剩一个不死干掉最终 BOSS 的成就。这个成就同样没有什么难度可言了，最后还是象征性地补完一下成就列表吧！

名称	Xbox One版	X360版	说明
Lost and Found	5点	5点	找到1块碎片
Some Assembly Required	25点	10点	找到6块碎片
Amulet Hunter	50点	15点	找到12块碎片
Tree of Life	75点	25点	找齐全部碎片
What Are You Looking At?	5点	5点	拔掉5个邪眼
No Peeking!	25点	10点	拔掉25个邪眼
Eye Bye Bye	50点	15点	拔掉50个邪眼
Kingdom of the Blind	75点	25点	拔掉全部邪眼
Just getting started	15点	10点	使用画笔25次
Master of Earth	15点	–	累计画出200根柱子
Master of Branches	15点	10点	累计画出200根树枝
Master of Vines	15点	10点	累计画出200根藤条
Master of Water	15点	10点	累计画出200条水流
Master of Fire	15点	–	累计画出200个火球
Greenfingers	25点	–	累计画出的藤条+树枝数量超过700
Guts and Glory	25点	10点	遭遇5次自爆怪而不死
He is The One	10点	–	完成5次特写镜头
Deadshot	25点	10点	一发火球同时干掉两个敌人
What's That Smell?	25点	10点	累计用火球干掉25个敌人
Ludicrous Speed	50点	20点	5分钟内打过Anotherland关卡
Clever Boy	25点	25点	只用两笔搞定Sea of Sand关卡最后的谜题
Dominos	10点	–	成功通过一个多米诺骨牌机关
Hold on Tight	25点	10点	用吸盘吸住一个刺猬怪然后跳上去站10秒钟
For Whom the Bell Tolls	15点	10点	敲响The Crossing关卡的钟
Flipping boxes	10点	5点	The Crossing关卡利用翻转的木箱来到新的区域
Hot Potato	15点	10点	让炸弹兵被自己的炸弹炸死
Alone in the Dark	10点	–	剧情成就
By the Skin of your Teeth	10点	–	剧情成就
Burn, Baby, Burn.	10点	–	剧情成就
There You Are!	10点	–	剧情成就
Trust Me	50点	20点	在弟弟一次不死的情况下打过Breakout关卡
Your Brother's Keeper	75点	25点	游戏通关
No Stranger to Danger	50点	25点	不死击败最终BOSS
Immune to Lava	50点	25点	不死完成Death by Lava关卡
Perfect Sliding	50点	25点	不死完成Sliding Escape关卡
Can't Touch This	25点		不死完成任意关卡

乐游体育 SPORTS JAM

栏目主持人：乐小游

本栏目自启动以来基本都是以足球和篮球两种游戏为主线展开的，其实在体育游戏领域还有很多有趣的项目值得一试，只是由于知名度不高所以国内玩家一直鲜有人关注，比如前不久推出的《MLB14 The Show》，其实无论是游戏还是棒球这项运动在世界范围内都是有着极高的人气，这期就抽出一部分来为大家简单介绍棒球这项运动以及相关的游戏，希望各位读者能够通过乐游体育来关注一下这项伟大的赛事。

乐游知识——棒球的起源

棒球与垒球

首先在这里科普一点有关棒球这项运动的小常识，第一个要说明的问题就是棒球和垒球的区别，实际上这是极为相似的两种运动，大多人都会将两者混淆，还有一些人经常会用一句话来概括这两种运动的区别：男子棒球，女子垒球，这种较为笼统的说法现在看来还是比较片面的。虽然棒球是归属于男子项目，但垒球确实是有男子项目的，甚至在慢投垒球当中还包含男女混合赛制的打法（垒球运动分为快投垒球和慢投垒球两种），只是正规的赛事不多，所以逐渐被人们遗忘。再来棒球所选用的比赛用球要比垒球小很多，而且质地比较坚硬，因此在投出球的速度上要更胜一筹，对接球队员的反应速度考验更大，垒球的球棒要更细小一些，而棒球棒则偏向圆锥体。同时垒球只能用下手投球方式，而棒球变化更多，原因也在于用棒球的投球方式来让垒球选手击打的话，对球棒的损害非常大，而球场方面棒球的场地要大一些，球垒之间的距离大约为 27 米，而垒球则为 20 米左右，一般在部分业余场地上经常会看到用垒球场地外加周围的空地划为棒球场的情况出现，慢垒比赛中不能够起跑偷垒，即在投球前垒上的队员必须保持一只脚站在上面，快垒则取消了这一设定，使得比赛更具观赏性，还有些具体的比赛规则这里就不赘述了，顺带一提，不管是棒球还是垒球都是有全垒打的。

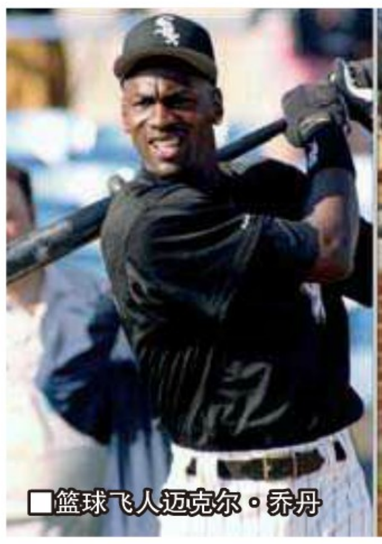
■碍于场地的限制，棒球这项运动在中国很少有人接触（图为小游老家的城市棒球赛场）。

全垒打

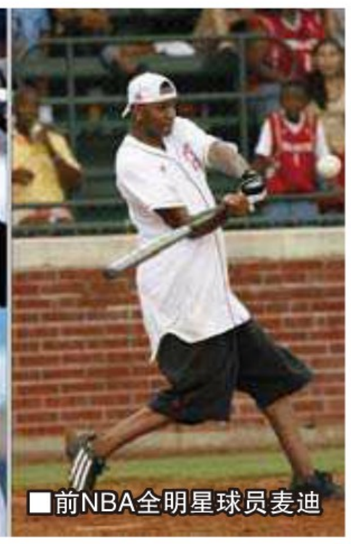
虽然日本在球类运动上最具挑战实力的是足球，不仅仅是亚洲，就算放眼世界日本足球也是占有一席之地的强队，不知道是不是《足球小将》诞生的功劳（笑）。但在日本年轻人中最具人气的运动非棒球莫属了，经常会在日式游戏或者动漫中看到关于棒球比赛的内容，这已经成为了日本的一种标志性文化，所有爱好棒球运动的日本高中生都以“甲子园”作为自己不懈努力的目标（甲子园是日本高中棒球联赛的俗称），即使输掉了比赛，也要在离开甲子园赛场前带走一捧场地里的泥土作为自己曾经奋斗过的象征，确实非常励志。而在其中最为出名的关键词就是全垒打，这种得分方式就如同 NBA 赛场上的绝杀球一样可遇而不可求，棒球比赛中，当负责击打的球员在打出球之后除了能够绕着一垒至本垒的顺序踩到所有垒地得到一分外，所有垒地上的负责跑垒的球员也能回到本垒各得一分，所以这种巨大的竞争优势造就了全垒打不可撼动的观赏性地位。

美国职业棒球大联盟

作为代表了北美地区最高水平的职业棒球联赛，同时身为美国四大职业体育联盟之一，美国职棒大联盟（MajorLeagueBaseball，简称 MLB）拥有着极高的关注度，目前联盟共有三十支球队，其中国家联盟和美国联盟各拥有一半球队的掌控权。所有球队按照美国的地理区域划分为三个区域，各区的冠军外加拿到外卡的球队有资格进入季后赛来争取最后的总冠军（外卡球队：各区除冠军外战绩最好的球队）。实际上棒球也是美国最早兴起并发展为职业联赛的运动，人气丝毫不逊于在中国有着极高人气的 NBA 联盟，NBA 赛场上的传奇球星乔丹也在 1993 年第一次宣布退役之后与芝加哥白袜联盟附属的伯明翰男爵队签定了自由转会合同，只不过之后的表现平平，印证了术业有专攻这个亘古不变的道理。曾经创下 35 秒 13 分神奇的“麦迪时刻”缔造者特雷西麦克格雷迪也在宣布从 NBA 退役后兑现了自己当初的诺言：“退役了就去打棒球”。种种迹象表明，棒球这种极富挑战的运动项目具有一种与生俱来的独特魅力。



■篮球飞人迈克尔·乔丹



■前NBA全明星球员麦迪

师出同门的“《MLB 2K》系列”

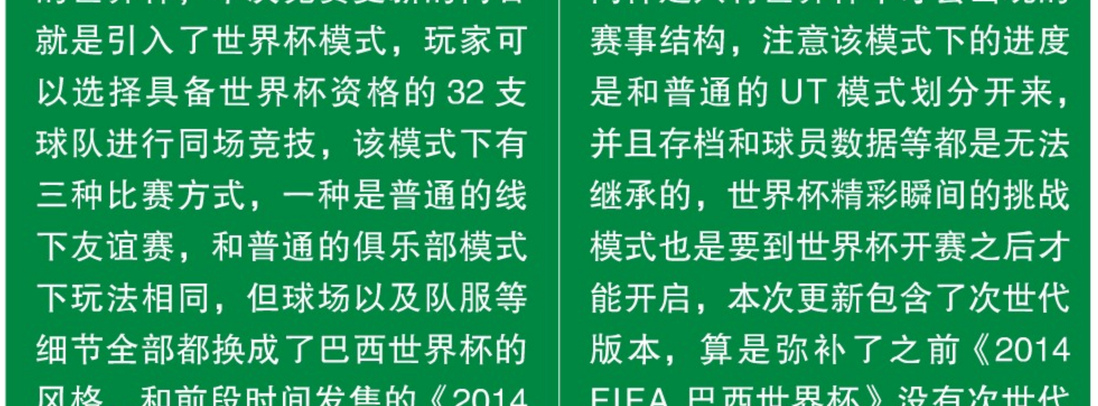
说起比较出名的棒球游戏就要数“《MLB》系列”了，作为 2K Sports 旗下的体育运动类游戏，最为引人注目的就是那眼花缭乱的授权名单以及众多丰富的游玩模式，自从《MLB 2K12》加入了在线联机功能之后，玩家就可以随时下载 MLB 球员最新的官方数据来进行最真实的游戏体验，同时能以球队教练的身分来管理并统筹每一名队员，甚至是决定整个球队的发展方向。玩过“《NBA 2K》系列”的玩家一定不会对这款棒球游戏的系统界面感到陌生，整体的风格上二者如出一辙。如果你是 MLB 运动赛事的爱好者，那么 MLB Today 和 MLB Today Season 这两个最为主要的模式一定会耗费掉你的大量时间。通过这两个模式玩家能够了解现实比赛中美国职业棒球联盟中的比赛结果以及球队近况等一系列球迷想要看到的信息，在使用自己喜爱的球队进行游戏的同时，可以模拟现实中比赛的结果并加以超越，带领属于自己的球队一步步迈向季后赛的大门。在 My Player 模式中，玩家可以创造属于自己的传奇球员，设定好外貌以及球衣、所在位置等一系列细节之后，

通过不断地参加比赛来赚取经验点数，升级之后会提高球员的属性技能，表现够好的话甚至能够成为大联盟的明星球员。

游戏在操作的手感上稍显逊色，这也是系列一贯的通病，归根结底还是在于棒球这项运动由于较为复杂的比赛规则，很难在游戏中还原得尽善尽美。一场比赛开始之后，玩家要扮演投球者或者击打球员，前者需要选择投掷时的进攻方式，然后根据画面的提示使用右摇杆来模拟球的移动轨迹，最后抓准时机来进行投球，投球威力以及进垒的切入点会根据玩家投球的时机把握有所不同。而负责击打的玩家需要设定将球击出的位置，有左、中、右三个方向供玩家选择，不同的回击模式也是取得制胜分的关键，分为强力、安全和保守三种进攻方式，对于初次尝试本作的玩家最好先从最为简单的经典操作模式开始逐渐熟悉游戏的系统。小游认为系列最为优秀的就是电脑的动态 AI 系统，无论玩家选择哪种位置进行游玩，对手如果是电脑的话都会记录下玩家的习惯打法，并在实际的游戏过程中布置相应的战术来进行反击。比如当玩家比较喜欢用强力的投球来进攻时，电脑就会选择在固定的时机接球来打破你的进攻节奏，这种不确定的动态变化无疑会令整个游戏更加富有真实比赛的乐趣。

系列在游戏的画面细节上还是颇下功夫的，不过虽然在人物建模以及球服的纹理表现上可圈可点，但是球员在面部表情的变化上实在是不敢恭维，让我想起了 NBA 中马刺队的当家球星邓肯，不管比赛出现什么状况那表情都是万年不变，中国球迷也戏称其为“石佛”。好在游戏有一处亮点，不管是球员还是教练都会不时地做些习惯的小动作，甚至会在本垒后方出现与观众调侃的声音，令游戏的僵硬感有所缓解。

对于棒球相关游戏小游本身接触的并不多，实际也是希望通过乐游体育给大家介绍的同时能够增长自己对运动和游戏的见识，既然讲了这么多关于棒球的内容，不知道大家是不是已经跃跃欲试想买张游戏来玩上一把了呢？那就快快行动起来吧。



《FIFA 14》世界杯模式更新

《FIFA 14》前几天迎来一次较大的更新，为了迎接即将到来的世界杯，本次免费更新的内容就是引入了世界杯模式，玩家可以选择具备世界杯资格的 32 支球队进行同场竞技，该模式下有三种比赛方式，一种是普通的线下友谊赛，和普通的俱乐部模式下玩法相同，但球场以及队服等细节全部都换成了巴西世界杯的风格，和前段时间发售的《2014 FIFA 巴西世界杯》比较类似。而 FIFA 14 Ultimate Team：World Cup 模式则和传统的 UT 模式有所区别，玩家选择好属于自己的国家队后要打造属于自己的世界杯劲旅，球员的数据以及国家队阵容也是以现实中国家队来进行划分的，新加的小组排名等内容同样是只有世界杯中才会出现的赛事结构，注意该模式下的进度是和普通的 UT 模式划分开来，并且存档和球员数据等都是无法继承的，世界杯精彩瞬间的挑战模式也是要到世界杯开赛之后才能开启，本次更新包含了次世代版本，算是弥补了之前《2014 FIFA 巴西世界杯》没有次世代版本的遗憾吧。

乐游回忆

虽然已经说过很多次了，但一想到即将到来的世界杯就睡不着觉，不知道广大球迷是不是和我有着同样的经历。而世界杯带给我们的绝不仅仅是比赛的输赢，更多的是一种对足球的热爱与信仰，借着本期的乐游回忆，小游就和大家分享两个令我至今难以忘怀的世界杯瞬间，希望能和各位读者朋友产生些许共鸣。

1998 年的法国世界杯，也是最近几届中受到争议最大的，作为小游直播观看的第一届世界杯，自然是印象深刻，最喜欢的球队英格兰虽然只在 1966 年获得过一次世界杯冠军，但这丝毫不会影响英格兰球迷的信念。当 98 年世界杯进行到八分之一决赛的时候，英格兰与阿根廷相遇，双方实力不相上下，比赛也踢得异常激烈，当贝克汉姆受到西蒙尼的挑衅后进行报复并领到红牌时，或许就已经宣判了英格兰最终输在点球大战的结果。

2002 年，是中国足球进入世界杯的伟大时刻，在米卢的带领下国家队能取得这样的成绩着实不易。即使最后三场比赛下来颗粒无收，但是郝海东、李玮峰等人的精彩发挥还是让人印象深刻，不过比起这些，在决赛上的一幕却使我第一次感到比赛的胜负并没有那么重要。真正的球员是用尊严在踢球的，决赛中“外星人”大罗在比赛结束后安慰法国门将卡恩由于比赛中失误而自责的举动令人动容，或许这就是足球想要传达给我们的真正含义吧。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

上期杂志是以 GB 为专题的文化特刊，不知各位看得是否还尽兴？这次的周边介绍中就有一款设计精美的 3DS LL 保护套，同样是以怀旧主机为主题，而且有 GB 和 FC 两种版本，相当可爱。带出去晒一晒的话，估计就能发动“看起来是台 GB，其实是台 3DS”的奇妙效果，肯定可以吸引不少人的眼球。

任天堂在 4 月和 5 月发起了“每月送游戏”的购机促销活动，进入 6 月继续有各种大作赠送，似乎越是卖得好的游戏，任天堂就越喜欢拿来做薄利多销的赠品。不过可惜的是只有新购的主机才会送，像是之前的买游戏送游戏活动，不知道会不会再来几次？

当前固件版本：7.2.0–17x（x对应地区版本）

《妖怪手表》限定版主机发售！

《妖怪手表》凭借着本身的优秀素质和动画带来的话题性，最近一直都盘踞在日本软件销售榜的前列。而任天堂则在近日公开了一款《妖怪手表》的限定版主机，将于 7 月 1 日发售，价格为 18000 日元，约合人民币 1088 元。

这款主机以白色作为基本色，在此基础上以各种各样的角色的灰色剪影作为点缀，左下角还有《妖怪手表》的标志性怪物，整体设计非常可爱。随机器赠送的限定特典为“ゴルニャン”样式的卡片，非常可爱哟！不过玩家需要注意的是这款主机并不内置《妖怪手表》或《妖怪手表 2 本家・元祖》的游戏，有需要的玩家可以另外购买。

防冲击！抗水滴！3DS LL用GB/FC保护套

您是否怀念 FC 和 GB 的外形，想将手中的 3DS LL 装饰成 FC 或是 GB 的样子？只要有这款保护套，这个想法就能成为现实。日本周边厂商**デイテル・ジャパン**推出的 GB 与 FC 样式保护套已于 5 月 21 日发售。其采用了抗冲击和防水的素材，表面具有一定的弹性，手感非常特别。而且素材很轻，在便携性上有不少的优势。这款保护套有两个版本，一个以 FC 的基本图案为主，白色底加上红色和金色的主色调搭配，在位置设计上也完美重现了 FC 的主机特色。而 GB 版比起 FC 版则更简洁一些，同样采用白色底色，配合 GB 标志性的黄绿色屏幕设计和红灰按键设计，是否让玩家们重新回想起以前奋战的日月呢？目前这两款保护套的售价均为 1944 日元，约合人民币 118 元，感兴趣的玩家不妨入手一个吧！

《太鼓达人》专用桌面组合发售

从主机的设计上来说，3DS 特殊的触屏能比较好地还原《太鼓达人》的玩法。近期著名的日本周边厂商 HORI 就推出了《太鼓达人 咚与咔的时空大冒险》配套专用桌面组合。这款组合将于 6 月 26 日，也就是与游戏同日推出，名称为“太鼓の达人　バチペン DX セット for ニンテンドー3DS LL/ニンテンドー3DS”，价格为 1085 日元，约合人民币 66 元。

这款组合包含有两支特制的触控笔，一红一蓝，笔头有咚与咔的可爱形象，采用特殊材质防止打滑。两只触控笔可以让玩家模拟街机版打鼓的特殊感觉。除此之外还有桌布，采用了防打滑的材质，让玩家可以将主机安放在桌面上游玩。值得一提的是这款周边经由任天堂认证，相信在品质上有一定的保证。

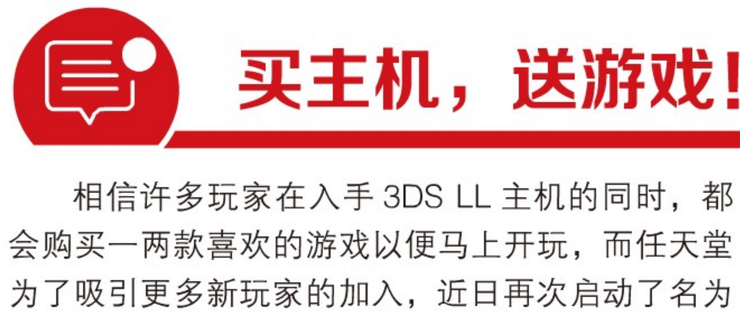
买主机，送游戏！任天堂火热促销进行中

相信许多玩家在入手 3DS LL 主机的同时，都会购买一两款喜欢的游戏以便马上开玩，而任天堂为了吸引更多新玩家的加入，近日再次启动了名为“**ニンテンド –3DS LL 月替わりオススメソフトキャンペ – ン**”的活动。只要在 4 月 26 日至 9 月 30 日期间购买主机，就能够额外获得一款官方推荐的数字版游戏。推荐的游戏每个月都会更改，比如在 4 月和 5 月可以下载到《跃出 动物之森》或是《妖怪手表》。

在促销期间，玩家可以选择任意一款游戏下载。对于要购机的玩家来说，无疑可以省下一笔不小的开销。但是需要注意的是，已经推荐过的一些游戏一旦错过了日期是无法再下载的，比如 6 月会新增《口袋妖怪 X・Y》、《智龙迷城 Z》等，而 4 月和 5 月的《跃出 动物之森》也还能继续换，但《妖怪手表》则会下架。所以如果看到有喜欢的游戏就不要犹豫了。

购买了新主机的玩家需要注册任天堂的网络 ID，并在特定的页面输入主机附带的号码就能选择游戏进行下载。下载期限截止至 2014 年 10 月 7 日。如果最近有计划要购入主机的玩家，要小心检查机器里的下载码，免得被一些黑心的奸商拿掉了。

■6月可兑换游戏。



eShop下载推荐

THE 插图谜题
@SIMPLE DLシリーズ Vol.27 THE イラストパズル

●推荐玩家：喜爱休闲游戏和记忆游戏的玩家

这款游戏是“《@SIMPLE DL》系列”的解谜力作，游戏有 10×10、15×15 以及 20×20 三种关卡尺寸，有着共 100 种以上的谜题可供玩家们挑战，要想全部完成可要耗费不少的时间！玩家需要通过“格子棋盘”上方和左方的数字，来判断需要涂鸦的位置，在不确定的情况下需要以蓝色格子来标记，当玩家完成关卡的时候，就会看出那其实就是一幅可爱的插画，是不是非常有趣呢？游戏还有各种便捷的机能，对应触控和按键两种操作方式，并且还能“悔棋”。如果觉得这样的谜题数量和难度不够，那么还能通过下载机能再下载 50 个谜题，不过需要另外收费，价格为 200 日元。

售价：400 日元

推荐度：★★★

THE 连线谜题
@SIMPLE DLシリーズ Vol.29 THE ラインパズル

●推荐玩家：喜欢扫雷游戏、休闲游戏的玩家

有时候打完游戏感到疲倦想要换换口味？那么这款小游戏说不定能满足您的需求。这款解谜游戏类似于玩家们熟悉的扫雷，玩家需要通过数字来判断周围已经连接的线，从而使得整个棋盘都连接起来。规则相当简单，而且游戏中有多个关卡供玩家挑战，玩家可以自由选择 12×8、15×10、18×12 等超过 100 个关卡，耐玩性十足。游戏的操作也非常简单，玩家可以自由选择按键或者触控屏来进行操作。喜爱此类游戏的玩家不妨试一试！

售价：400 日元

推荐度：★★★

斗剧的五月
斗剧の五月

●推荐玩家：喜爱轻小说和本系列的玩家

轻阅读小说系列的第六弹，依旧以每个月作为作品的命名，本次的作品则是《斗剧的五月》。在延续了系列的世界观的同时，本作的故事有所更改，从多角恋爱变为战斗故事。多纸町的旁边有一个名为酒岛町的姊神，名为まよい，她为了习得打倒多纸町土地神しろ的方法，在 100 年间到处旅行。如今她终于取得了力量，神与神之间的大战马上就要开始！

售价：200 日元

推荐度：★★★★

扑克制霸
ガバナ– オブ ポ–カ–

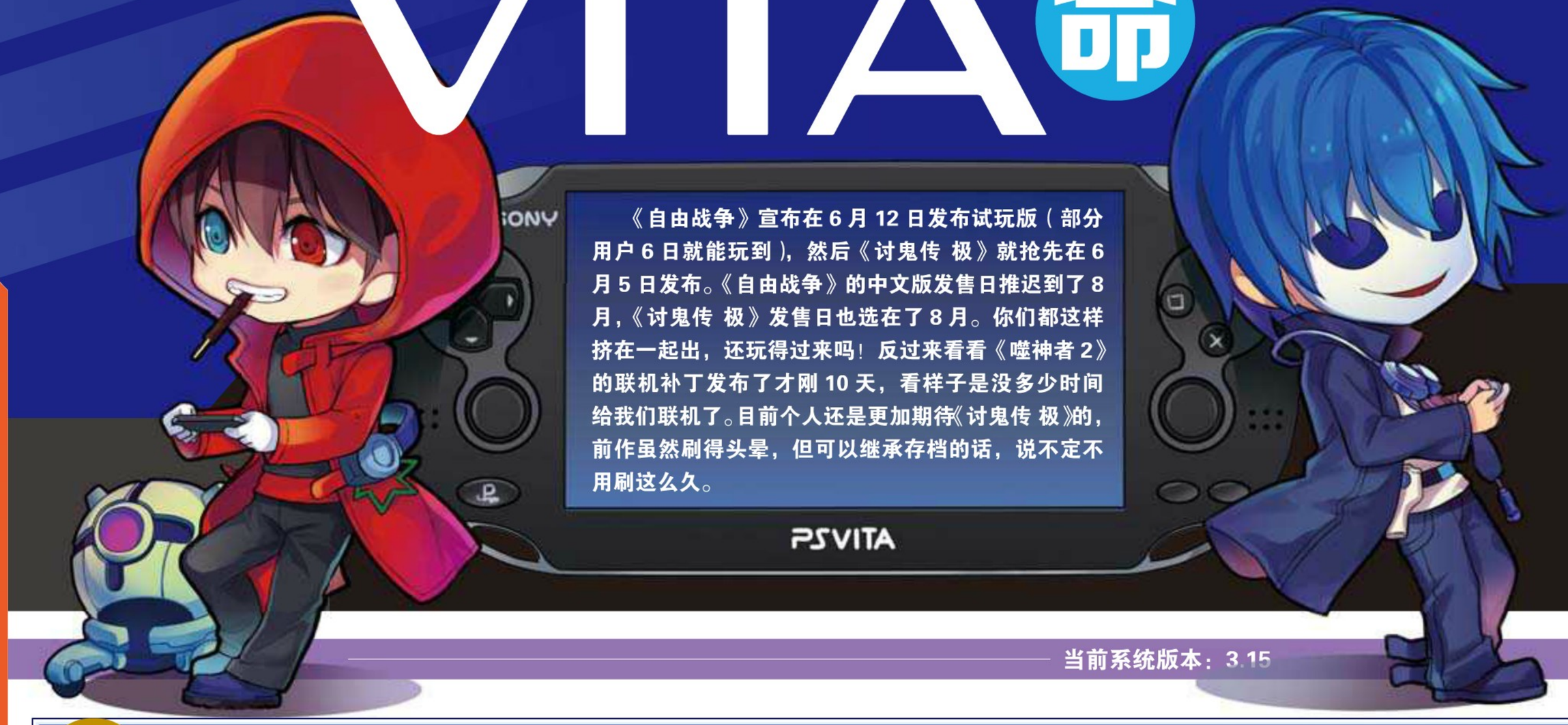
●推荐玩家：喜爱扑克游戏和休闲游戏的玩家

这款游戏有着浓厚的西部风，玩家需要通过在扑克牌比赛中胜利来称霸美国的德克萨斯州。游戏有 13 个小镇可供冒险，玩家通过规则各异的扑克比赛提高自己的声望，以打败该小镇的控制者，达成制霸的目标。如果玩家能够支配整个德克萨斯州，就会得到“ガバナ –”的称号。除了以上介绍的故事模式之外，玩家还可以在自由模式中快速进入游戏。而且还能通过在线排名系统查看自己在世界中的名次，与来自全世界的玩家进行扑克竞赛！

售价：500 日元

推荐度：★★★★

VITA命



《自由战争》宣布在6月12日发布试玩版（部分用户6日就能玩到），然后《讨鬼传 极》就抢先在6月5日发布。《自由战争》的中文版发售日推迟到了8月，《讨鬼传 极》发售日也选在了8月。你们都这样挤在一起出，还玩得过来吗！反过来看看《噬神者2》的联机补丁发布了才刚10天，看样子是没多少时间给我们联机了。目前个人还是更加期待《讨鬼传 极》的，前作虽然刷得头晕，但可以继承存档的话，说不定不用刷这么久。

当前系统版本：3.15

火热DLC

《噬神者2》Ver1.04版更新发布，追加大量新要素

游戏发售至今经过了足足7个月，制作组终于发布了本作的Ver1.04补丁。虽说经历了7个月的等待游戏的热度已经大不如前，但依然有不少粉丝期盼着联机补丁到来。当然，这次1.04版更新除了加入联机补丁之外还有很多新增要素，下面就为大家一一讲解。

联机模式

更新之后，在游戏的标题菜单就会多出一个选项“CONTINUE INFRA”，这个就是利用PSN进行联机的选项，跟面联一样，进去之后要先读取一个存档。读取存档之后的界面就跟其他游戏一样，选择建房间还是进入其他玩家的房间里。房间可以设置自由加入的人数、密码、游玩的方针（就是说明你的主要打哪些任务，是推进流程还是收集素材），第四项就是留言，这项相当于房间名称，而最后两项是设置进房间的人剧情至少推进到哪，因为本作联机的时候能接什么任务是取决于进度最慢的人的。如果搜索房间则比较简单，系统会根据你搜索的范围随机给出16个房间你选择，如果没有合适的房间可以按SELECT键刷新。

不过这个联机系统很不人性化，首先是不提供好友邀请功能，其次就是没有精确的房间搜索功能或者好友跟踪功能，使得玩家们就算约好了一起联机，也要用搜索系统大海捞针捞半天找出同伴的房间。如果同伴没设置醒目的留言就只能靠ID来辨认了。

追加“生存任务”

除了联机补丁之外这次更新最大的新要素就是加入了全新的“生存任务”模式，这个模式下要连续挑战多个任务，期间不会回到基地，直到所有的任务连续完成之后才能回去。任务的最后通常会有强力的荒神等待着玩家。生存任务中玩家以及没一个同伴（包括NPC）都有耐久值的设定，当角色战斗不能，或者没有被及时救援强制返回营地都会扣减一定量的耐久值。当耐久值下降到0的时候，该角色将无法被救起来。多人联机的时候如果某个玩家耐久度变成0了，他可以不退出任务继续留在场内，但是同样无法被救起。完成单个任务之后虽然不能回去大本营，但是可以更换事先设置好的装备套装（只能换预设的整套装备，不能单个切换）。

NPC加入成长系统

跟NPC组队出战的时候她们会获得经验值并升级成长，而到达适当等级之后还会学会新的被动技能。每个NPC都伴随着这个系统加入而新增了5个被动技能，对任务的完成有极大帮助。除此之外，高等级的NPC还有其他优点，比如救人的时候回复其他玩家的HP更多，耐久值更高，受到的伤害减少等等。

NPC的升级是根据出击次数而定，在版本更新前的出击次数也会清算在内，所以更新之后以前常用的角色说不定会马上变得很高级。

追加任务困难度选择

对于自己的实力有自信的玩家在接任务的时候还可以手动提高任务的难度，这个功能在流程进行到 85 之后可以使用。难度调节程度为 1 ~ 99 级别，级别越高敌人自然越厉害。如果觉得多人组队战斗不够刺激的话也可以设置难度。

另外，生存任务如果追加难度并获胜还可以得到特别的 T 恤衣服奖励，追加难度在 5、10、30、99 级别完成都有能获得衣服奖励，而衣服上面会写着一个完成挑战是难度相应的数值。

全新DLC“防卫班的归还”即将发布

除了免费更新了上面一堆内容之外，BNGI 还公布了《噬神者 2》将会推出新的剧情 DLC “防卫班的归还”，DLC 售价 1000 日元，将于 6 月 5 日配信。这个 DLC 是讲述前作活跃在幕后防卫班，时隔三年后回到极东支部的故事。他们在前作正篇中几乎没有任何戏份，但在背后却起到至关重要的作用，在主人公的队伍外出执行任务时默默地守护着基地安全。

而这个 DLC 中，所有防卫班的成员都有了全新（明确）的人设，并且将会加入两位新人，分别是真壁**テルオミ**和星野**ウララ**。至于他们的回归以及极东支部将会面临怎样的事情呢？这个只能等待 DLC 揭晓了。

新作情报站

《讨鬼传 极》发售日公开，试玩版即将发布

去年由 Koei Tecmo 推出的原创动作游戏《讨鬼传》也是一款非常出色的共斗游戏。其资料片《讨鬼传 极》也在最近宣布将于今年 8 月 28 日发售，并且将会在 6 月 5 日放出试玩版。这个发售时间仿佛承接“档期”那样跟在《自由战争》后面。而且试玩版还在后者之前抢先发布，不得不佩服 Koei 的开发速度。从目前的情报得知本作增加了不下于一款新作数量的新敌人，武器增加了薙刀、火铳、金碎棒三种，而御魂也追加了“献”和“坏”两个新的风格，御魂数量大幅增加。可见本作的内容将会相当丰富。不过对国内的玩家来说恰好跟《自由战争》发售的时间撞车了，而按照前作的经验这部作品可能也会推出中文版，所以现在不妨期待中文版在什么时候发售吧。

另外，游戏的初回特典是新登场的 NPC 服装，男生是相马的衣服，而女生则是历。房间那只可爱的天狐也会追加新的衣服。

火热DLC

《瓦尔哈拉骑士3 黄金版》与超级索尼子联动DLC

《瓦尔哈拉骑士 3》虽然也是一款带有“绅士要素”的游戏（回想发售前的厂商死命地宣传夜店模式就知道），但这部作品却不怎么引人注意，恐怕还是因为人设和本身素质不佳的问题吧。这部作品今年年初推出了加强版，并且约定连续 15 个星期会推出新的 DLC，配信内容都是一些新任务和新同伴之类。不过就在 DLC 即将配信结束之际，厂商突然宣布增加两周，并与知名的虚拟偶像超级索尼子推出联动 DLC。其中第 16 周是索尼子默认的“虎**パ－カ－**”服装，而第 17 周则是索尼子的护士服搭配。

不得不说一旦换了发型和服装之后，这款游戏的人设顿时上了好几个档次。不过比较遗憾的是，这些 DLC 全部都是要收费的，每个 150 日元。

Free Game推送局

《锁链战记V》登陆PSV平台

去年SEGA在手机平台推出的人气手游《锁链战记》宣布登陆 PSV，跟大多数手游一样，PSV 版将会采用本体免费下载，道具收费的形式。游戏的世界观是被“黑之军势”袭击的大陆“尤格特”，身为义勇军队长的主人公与拥有记载了神秘力量的“编年史”的少女菲娜相遇，开始了影响世界的旅程。

游戏的玩法类似于塔防游戏，玩家可以设置由 4 名正选 +2 名后备组成的队伍，战斗开始后角色会配置在画面左边的格子上，抵御从右边进攻的敌人。游戏收录的角色卡片多达 200 张，而且每个角色有 1 ~ 3 个专属任务，游戏内容非常丰富。此外，本作移植 PSV 版之后还会追加新系统，但是目前情报尚未明确。

游戏预定与今年夏天开始配信，具体日期还有待公开。

XBOX STYLE

说到6月，那一定是E3了！会还没开，就有《光环5》、《日暮城狂欢》、《量子破碎》等一大堆新作情报，很难想象在E3展上还会有什么猛料。话说纱迦最希望看到的消息，就是菲尔·斯宾塞宣布从今天起即可解锁Xbox One的中文系统！（泪）《看门狗》没中文版的话，本来就不高的购买欲望根本提不起来啊！

《无双大蛇2 终极版》登陆Xbox One

去年于PS3/PSV上发售的《无双大蛇2 终极版》将借美版发售之际，正式登陆Xbox One，这对于广大无双众来说是个好消息。该作收录了此前Wii U版本的新要素，并追加了新角色、新章节、新模式、新招式。游戏的最大看点就是加入了大量非《无双》作品中的角色，甚至有来自《工作室》和《灵魂能力》的角色，让游戏变成了一场跨界盛宴。新模式方面包括5人组队的无限模式，以及搭配卡片要素的决斗模式，自定义模式——真·无双战场也有了更多可以调整的内容。全新的系统让游戏的耐玩度大幅上升，相对的耗时也大幅增加。

由于PS3/PSV上的本作有官方中文版，所以也有不少玩家期待Xbox One版能收录中文。从时间上来说此举并非不可能，因为9月初Xbox One就会在日本上市，从时间上来看正好是Xbox One的欧版发售之际（官方说法是秋季）。而9月也是港台版Xbox One的上市时间，照搬一个中文版可谓毫不费劲。个人认为中文版的可能性还是蛮大的。

《光环》杀进《我的世界》

尽管《我的世界》（Minecraft）已经确认会登陆PS系平台，但瑞典人感情最深的无疑还是卖了1200万份的X360平台。《我的世界》不光是销量高，各种材质包DLC也卖得如火如荼。如今《我的世界》将携手X360平台象征之一的《光环》，为玩家带来《光环》主题的材质包。这个DLC将包括《光环》主题的界面、菜单、材质、音乐，以及40种角色皮肤，甚至还有一些系列的经典地图。

此外微软也正式确认了Xbox One版《我的世界》的发售时间：8月。游戏价格为19.99美元，但如果此前你的账户购买过X360版的数字版，那么就可以用4.99美元的优惠价格购买。而且Xbox One版《我的世界》能继承X360版的存档。面对史上销量最高的XBLA游戏，你还没心动？

可能有人会问，这种点阵游戏，Xbox One版和X360版能有什么区别啊？相信有不少人都有类似的疑问，为此官方特意放出了一些动态图比较。在图中可以很清楚地看到，Xbox One版的景深要远强于X360版，这对于一个强调创造的游戏来说还是很重要的。

北极迷彩涂装版X360手柄

印象中微软很少推出限定版主机和手柄，不过如今到了X360的末期，微软突然宣布了一款全新的手柄。这款手柄采用的是北极迷彩涂装，色彩以白黑灰三色为主，看上去十分素雅。该手柄的十字键同样采用改良后的可旋转样式，价格为54.99美元，预计6月开卖。目前暂时没有听说在北美和欧洲之外的国家地区发售的计划。

Xbox One日版发售计划浮出水面

日版 Xbox One 将于 9 月 4 日发售，虽然其他亚版的发售日未定，但想必不会快过这个时间。作为曾经的游戏大国，微软还是比较重视日本市场的，如今日版 Xbox One 的价格已经正式公布，下面就让我们来看一看。（目前日元汇率在 6.10 左右。）

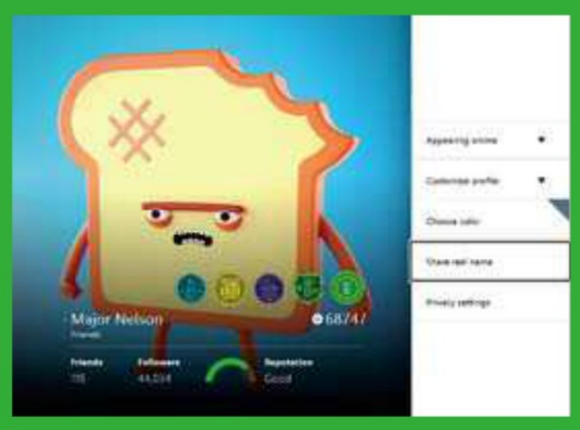
商品	价格
Xbox One主机	39980日元
Xbox One + Kinect One	49980日元
Xbox One无线手柄	5980日元
Xbox One充电套装	2480日元
Xbox One专用耳机	2480日元
Xbox One无线手柄+充电套装	7480日元
Xbox One专用耳机转换器	2480日元
Xbox One立体声耳机	7980日元
Kinect One	价格未定

□《混沌之子》的故事发生于《混沌思绪 诺亚》之后的6年。

大军未动，粮草先行，卖游戏机当然还得有游戏。5 月 27 日，微软在日本的好朋友 5pb. 召开了一场 Xbox One 游戏发布会，会上公布了 3 款新作，分别是幻想科学系列的第 4 作《混沌之子》（Chaos;Child）、根据人气动画改编的《心理测量者》（Psycho Pass）、高难度推理游戏最新作《探侦绅士 F》（Misutereet F）。

官方并没有明确表示以上 3 款作品为 Xbox One 独占。其中《混沌之子》作为 5pb. 的人气系列，虽然目前只公布了 Xbox One 一个平台，但独占的可能性相当低。而剩下两作是前 Cave 制作人浅田诚的作品，由于浅田诚此前的游戏全部为 X360 独占，因此独占的可能性要高一点儿。另外浅田诚表示他还有很多 Xbox One 的游戏没有公布，现场记者问及具体数字时，他竖起了 3 根指头，看来至少 3 款是有的。（笑）

Xbox One六月更新预览



从 5 月下旬开始，微软已经开始向参加了内测的玩家推送 Xbox One 的六月更新。这次六月更新最令人激动的进化就是支持外置硬盘了。Xbox One 最大支持两个 16TB 的外置硬盘，毫无疑问这足够用到下代 Xbox 主机推出了。支持外置硬盘后，玩家可以把自己下载的游戏和 APP 内容拷贝到硬盘里，这样就可以方便地实现和朋友的共享。而不像过去那样，必须重新下一遍才能在朋友的机器上使用。而且由于 Xbox One 内置硬盘的接口问题，采用 USB3.0 的外置硬盘可以大大加快游戏的读盘速度。

除此之外，六月更新的内容还包括：

· 支持实名显示。可以由玩家来指名向哪些玩家开放实名。

· 账号自动登录。由于 Kinect One 不再是必备品，因此只能加入这一功能。

· 优化 Xbox Smartglass。

· One Guide 功能对应更多国家和地区。

普通用户应该会在 E3 期间迎来这次激动人心的更新。

Xbox One未来改进方向

和 Xbox One 刚发售时相比，如今的 Xbox One 已经进步了不少，但仍有一些被人吐槽的地方。微软对此也是心知肚明，最近透露了两个会在不久之后修改的地方。

首先是让 Xbox One 手柄在 PC 上使用。过去 X360 有线手柄可以直接用于 PC，让 PC 用户对 X360 好感大增。如今到了次世代，尽管 Xbox One 手柄花了一亿美元开发，但不能用于 PC，反倒是竞争对手 PS4 一开始就支持 PC。很显然这只是一个很简单的问题，只要微软愿意去做，要想实现并不难。Major Nelson 已明确表示在不久的将来就会解决这一问题。

另一个有待进化的地方是截图。众所周知 PS4 在初期便支持截图和录制视频，Xbox One 也支持录制视频，但不支持截图。早先

□支持截图之后，这些美美的成就壁纸就可以无损导出啦！

Xbox One 在分享方面是比较占优势的，原因在于 Xbox One 的分享途径远比 PS4 来得方便。但 PS4 经过最新的更新之后，玩家可以使用 U 盘将截图和视频导出，这就完全胜过了 Xbox One。在这个情况下 Xbox One 还不支持截图的话就比较落后了。这一功能同样将在不久之后到来，不过如何实现倒是令人十分好奇。

《幻影沙尘》即将复活？

如果你曾经是一名 Xbox 玩家，那么你肯定听说过《幻影沙尘》（Phantom Dust）。该作曾和《光环》一起并称 Xbox 上的四大原创游戏之一，游戏以近未来的废土世界为背景，玩法是动作结合卡牌，在当时可谓是独树一帜的设计。游戏不仅是素质极高，而且当时便少见地支持对战，不仅可以通过分屏实现双人对战，还可以利用当时诞生不久的 Xbox LIVE 进行最大 4 人的联机对战。后来有不少游戏都参考了本作的设计。

不过本作在 Xbox 上推出一作之后，便再也没有推出过续作，整个 X360 时代微软似乎遗忘了它。但 5 月 22 日，微软在欧洲正式注册了红影沙尘的商标，此举和去年的杀手本能类似。《杀手学堂》（Killer Instinct）的商标翻新之后，微软就推出了同样名字的《杀手本能》，如此看来《幻影沙尘》似乎也有望迎来续作？如果真有这么一天的话，纱迦可要向大家强力推荐哦！

《COD 幽灵》第3个DLC现已登场

《COD 幽灵》的第 3 个 DLC：入侵（Invasion）将于 6 月 3 日率先于 X360/Xbox One 上发售，定价 14.99 美元。和过去一样，这次的入侵将包括 4 张多人联机地图和 1 张异形灭绝地图。4 张多人联机地图分别是：Departed、Pharaon、Mutiny、Favela，其中 Favela 是《COD 现代战争 2》中深受好评的地图。

而异形灭绝模式的故事将推进至第 3 章：觉醒（Awakening）。异形灭绝模式自从在上个 DLC 的第 2 章中加入牙齿系统后，玩家的评价大幅上升。这次的觉醒将追加 3 种新敌人，而从成就列表来看，这回的玩法又变回了本篇的逃脱，同时还增加了携带两个圣器和使用 4 种职业搭配来通关的成就。

季卡用户届时可免费下载这个 DLC，PS3/PS4 玩家需要耐心等待一个月才能玩到。

□Departed位于墨西哥，看上去似乎很有万圣节感觉。

PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报

PSN商城热点推荐

PS CLUB 在本期进行了改版，包括题头图在内都给整个换了，不知道各位读者对新版面是否满意呢？临近 E3，欧美各大厂商都捂着大作的消息，一时间 PS3 与 PS4 上欧美的新作情报或大作续报都有些紧缺，与此相对的是日式游戏最近情报不断。目前日服与港服 PS+ 公布了 5 月下旬至 6 月的免费游戏名单，看看有哪些令人心动的免费游戏吧。

[PS3 ○×□△]

新 NPC 与迷宫登场《泰拉利亚》将进行大型更新

以点阵图风格为卖点的动作冒险游戏《泰拉利亚》在 6 月 2 日将进行一次大型的游戏更新，丰富游戏内容。这次大型更新将会将游戏里的道具数量从 600 种增加到 1800 种以上，怪物类型也会从 100 种增加到 200 种以上同时还会追加 3 个 BOSS。而且还会追加新家具、油漆功能以及角色装备染色功能，让玩家的家园变得更加个性化。在本次更新结束之后游戏原有的“邪恶的大地”将会在一定几率里变成“深红的大地”，同时还有只能在 HARD 模式下拿到钥匙才能够进入的难度限定迷宫“森林神殿”等。

全员都戴帽衫《初音未来 歌姬计划 F2》DLC 第三弹开始配信

《初音未来 歌姬计划 F2》第三弹 DLC 主打内容为动物风的主题帽衫，本次的换装是 SEGA 与“piapro”进行的合作企划，他们从中选出了六套服装作为初音等人的换装来进行 DLC 配信。其中包括初音的“兔子帽衫”、镜音双子的“羊驼帽衫”、巡音的“猫耳帽衫”、KAITO 的“鱼头帽衫”和 MEIKO 的“绵羊裙装”，每件的售价都为 278 日元，6 件一套的价格为 1389 日元。除了换装之外，同时配信的还有两套新的游戏风格界面图，这两套界面图在 7 月 6 日之前都能够免费下载获得。

正太成长为少年加入战斗《女神异闻录 4 究级无敌背桥摔》限定版情报公开

《女神异闻录 4 究级无敌背桥摔》不久之前公布了新的参战角色——来自《女神异闻录 3》的天田乾（CV：绪方惠美）与虎狼丸，令粉丝们振奋不已的是，原作里还是个小学生的天田乾在《P4U2》里摇身一变成长为了初中二年级学生，正好与当年《女神异闻录 3》主角同龄。一人一犬是以组合的形式参战，在原作里，两人的 Persona 属性正好是相反的，这次在《P4U2》里正好就形成了互补。在《P4U2》里登场的角色都有“暗影”状态，这对组合也不会成为例外，绪方惠美的病娇音十分令人期待。目前官网已经公开了天田乾与虎狼丸的战斗动画，今后他在剧情里与两作角色们的互动也是十分令人注目。

除了新角色的参战消息之外，还公开了限定版的情报，《P42U》的限定版名为“《女神异闻录 4 究级无敌背桥摔》豪华新手包”，售价 8315 日元。该限定版所包含的内容有游戏本体、DLC 下载卡（收录了前作《P4U》的剧情模式、全角色的眼镜换装、《P3》的 BGM3 首、《P4》的 BGM5 首、《P4G》的 BGM4 首以及美鹤学姐与 KUMA 的战斗提示音频）。其中 DLC 下载卡的封面还将使用副岛成记新绘制的《P4》男主角黑白风新图。如果不想买限定版但是想要 DLC 的玩家也不用担心，DLC 下载卡的内容将会在游戏发售后进行付费配信。

[PSN ○×□△]

日服与港服 PS+6 月至 7 月优惠内容更新

本月日服的免费配信基本集中于掌机与怀旧游戏两个方面，怀旧游戏大多为 SEGA 与 SNK 的游戏，其中有《超忍》、《拳皇 96》、《得点王》等，除此之外还有 Falcom 的《伊苏Ⅳ》。

港服的阵容要比日服更加出色一些，PS4 的免费游戏有《三连星 2 完整版》，这是一款 2D 横版过关的动作游戏，而且支持线上游玩。PS3 方面则有《吃豆人冠军版 DX+》、《孤独的托马斯（Thomas Was Alone）》和《孤独的生还者（Lone Survivor: The Director's Cut）》。《吃豆人冠军版 DX+》是属于怀旧性质的作品，想必也无需再进行详细的介绍。《孤独的托马斯》是一款动作游戏，玩家需要跨越上百个关卡来完成冒险。《孤独的生还者》则是末世背景的冒险逃生游戏，两者都属于下载游戏的范畴，本月的免费游戏包括 PSV 平台的在内大多都属下载游戏。

上个月的免费游戏《木偶历险记》和《终极街头霸王Ⅳ 街机版》等作在本月依然能够继续游玩。

[PS4、PS3 ○×□△]

《植物大战僵尸 花园战争》登录 PS4/PS3 平台

曾经在手机平台红极一时的休闲游戏“《植物大战僵尸》系列”最新作在今年 2 月份率先登录微软主机平台，不过由于是限时独占，所以 PS 系主机玩家们一直在等待游戏的到来。近日终于有明确消息指出本作将于 8 月 19 日登录 PS4/PS3 平台，而提前预订的玩家能够获得 PlayStation 的主题人物套装，分为植物和僵尸两个阵营，同时还能获得强化装备的下载码，游戏发售当天玩家能第一时间免费游玩本作的两个更新内容：缤纷花园（Garden Variety）以及僵尸坠落（Zomboss Down）。PopCap 正式公布消息时指出本作的 PS4 版将会是原生 1080P 画质，并能在 60fps 状态下稳定运行，通过手机上的 PlayStation App 软件还能够玩到 Xbox One 早期独占的 Boss 模式，如此充满乐趣的游戏无疑给玩家们带来了多人同乐的新选择。

[PS4 ○×□△]

与《讨鬼传》的联动《无双大蛇 2 终极版》初回特典公开

即将于 6 月 26 日发售的 PS4 版《无双大蛇 2 终极版》公开了初回特典换装 DLC，继上次《真·三国无双 7》与“《工作室》系列”进行过联动之后，本作再次进行了跨作品之间的换装联动，这次的对象是《讨鬼传》。初回特典的换装分别是辉夜的“那木”服装、太公望的“速鸟”换装、女娲的“樱花”换装。PS4 版之于 PS3 版的优势在于更加强大的光影效果、更加流畅的帧数与更加多的同屏人数，PS3 版的同屏人数已经非常十分让人满意，PS4 版的游戏体验还将在 PS3 版的基础上进行加强，这就不由得让人期待起更加爽快的“割草”之旅。

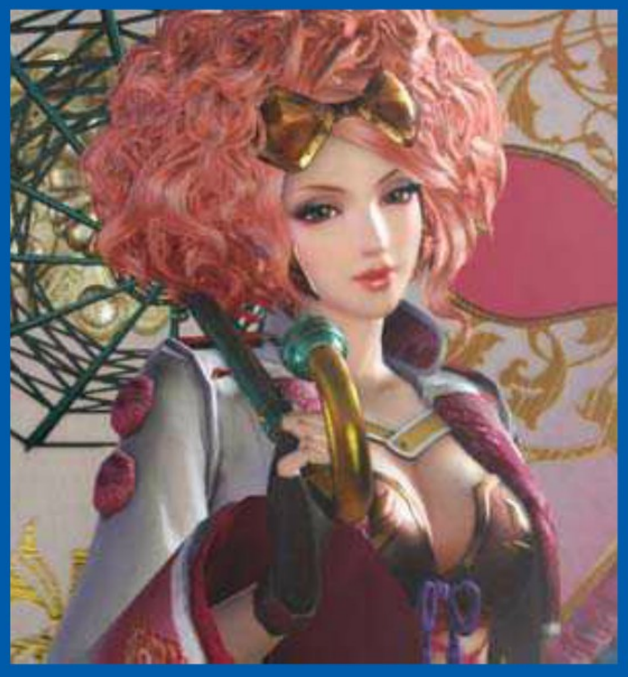
《战国无双 4》移植 PS4 全新 DLC 剧本与人气投票新鲜出炉

在《战国无双 4》的发售刚结束差不多两个月，Koei Tecmo 近期突然宣布《战国无双 4》登陆 PS4。PS4 版的消息最开始还是从伦敦的 MCM 展会传出来的，一开始只是宣布英文版将会是 PS4、PS3 和 PSV 三平台同步发售，之后 Koei Tecmo 才宣布了 PS4 版的消息。

PS4 版将会在 PS3 版的基础上提升光影效果和同屏人数，让玩家更加流畅地在战场上尽情“割草”。PS4 版届时还会支持 SHARE 机能，能够在游戏里自由截图或录制游戏影像与其他玩家们分享，同时还支持与 PS3 版、PSV 版的存档联动，此前已经购买了《战国无双 4》的玩家也能够在 PS4 版里使用自己的存档继续游戏。PS4 版的发售日为 2014 年 9 月 4 日，售价 7200 日元（数字版为 6286 日元），初回特典为 18 位武将的初代《战国无双》服装 DLC 下载码。

Koei Tecmo 门前在筹划着 PS4 版的宣传工作，转过身也没有忘记继续给《战国无双 4》继续追加 DLC 的配信。本次配信的剧本名为“三成失踪事件”，讲述真田幸村、大谷吉继、岛左近等人为了寻找失踪的石田三成而四处奔走的故事，本剧本还将追加专用的家宝“乱发兜”，该 DLC 售价 191 日元。同时配信的还有原创武将的防具，其中包括女性武将的“哥特萝莉风防具”和男性武将的“朋克风防具”，售价均为 96 日元。目前这一弹 DLC 已经开始配信，有兴趣的读者可以到 PSN 商店里进行购买。

在《战国无双 4》发售后举办的“《战国无双》系列”角色人气投票于最近出了结果，新武将们的战绩普遍都不错。第一名依然是雷打不动的石田三成，紧接着就是新加入的大谷吉继和藤堂高虎，在前十名里的新武将除了前面这两位之外还有真田信之、井伊直虎和小早川隆景。女性角色里人气最高的依然要属加拉夏，哥特萝莉风仍紧紧捕获住诸多玩家的心，之后就是刚刚提到过的肉搏系女生井伊直虎。顺便一提，进入前十名的角色都会有一段获奖感言，这些获奖感言都挺有意思的（特别是真田信之的），有兴趣的读者可以到“《战国无双》系列”的官网去读一读。



成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：nyx-eiji & 胜负师

《迈阿密热线》是一款对应PS3和PSV平台的下载游戏，不久前还是PSN+的免费游戏。本作有着独立游戏浓重的风格化标志，虽然画面类似FC时代的像素点阵，但是游戏的操作手感和爽快度均超出预期，番茄浆横飞的暴力表现更是令人惊异。游戏以上世纪80年代末的迈阿密为背景，上演了一场黑帮火并与复仇的好戏。本作的奖杯设计相当出彩，有不少奖杯要靠技术和特定的方法才能获得，以下会详细为各位介绍本作的奖杯心得。本作还预定年内会推出续作，喜欢复古风格的玩家千万不要错过这一款佳作。

白金路线

本作是一款快节奏的动作游戏，有一定的潜入要素。视玩家的基础和适应能力，白金时间会在 10 至 20 小时之间浮动。游戏没有联机奖杯，但也有不少要注意的地方。

1. 开始游戏前请先更新补丁。本作刚推出时有不少 BUG，令部分奖杯无法顺利取得。更新后完全修复，不必再担心奖杯 BUG 的问题了。

2. 正常通关过程中注意收集。通过前几关对游戏玩法和战术的熟悉，建议在取得不怕狗狗的面具 Ted 之后，就可以返回来刷每一关的 A+ 评价。以每一关全收集和每一关 A+ 评价为目标推进流程，直至通关。

3. 接下来开始查漏补遗。先按照特定奖杯的要求去过指定的关卡，再去刷全部近战武器、枪支和终结技，这些如果能在通关过程中就比较注意的话，那么最后刷的部分会省心不少。

心得与技巧

本作的战场都是在建筑物内，且采用一击死的系统，也就是说主角受到任何攻击都会挂掉，然后从当前一层重新开始游戏。除了主角本身比较脆弱，敌人的 AI 比较高，枪法也准，所以在难点关卡死上几十次甚至上百次都不足为奇。记住以下要点，会对您的攻关过程帮助不小。

1. 天下武功为快不破！——这是这个游戏的生存法则。总之一切行动都要快！先出手哪怕十分之一秒也能占尽先机，是存活下来最有利的保障。

2. 门是我们的好帮手。开门之后迅速打击就近的目标，是十分稳妥的战术。而且开门可以撞晕敌人，吸引很多敌人时，也能用门轻松达成 Combo，从而获得更高评价。

3. 多利用□键来锁定敌人，除了便于攻击，最重要的是能对画面外的敌人的位置进行预判，避免受到突袭。

4. 小心玻璃！玻璃的背后往往都有敌人，他们一看到你通常都会疯狂扫射。

5. 从拐角探出头再退回去，或者是在门后面放空枪，都是可以把敌人吸引过来的有效方法。只要控制得好，一般都能一次性解决多个敌人。

6. 可以背版记住地形和敌人的分布，有助于提高生存率和达成 Combo。刷高分要尽量不使用武器，打晕再处死可以赚两次分数，这个很关键。除非是敌人太多处理不过来了，再考虑用武器击杀。

7. 对付较远处的单人敌人，可以锁定后投掷武器，把敌人砸晕，这一招也可以用来维持 Combo 不断。

8. 在有狗的关卡，戴上 Ted 面具，对于拿高评价很有帮助。完全无害的狗还可以用来当 Combo 的衔接。

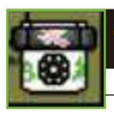
奖杯详解

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

数量累积奖杯

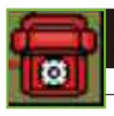
取得条件： 死亡一千次

奖杯说明： 除非是绝顶的高手需要最后利用自杀刷刷数量，对于一般玩家来说，死一千次基本上算是剧情奖杯。



取得条件： 杀掉1989个敌人

奖杯说明： 在流程中即使死亡，之前干掉的敌人也会统计之内，基本上不用刻意去刷。

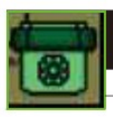


取得条件： 解锁全部武器

奖杯说明： 过关后的分数会累计，每达到5万分会解锁一个新武器，之后会在游戏中随机出现。累计80万分就能开启全部武器，不用刻意刷也能自然解锁。

取得条件： 打碎200块玻璃

奖杯说明： 和杀人数一样，死亡时之前打碎的玻璃一样会累积。



取得条件： 干掉99条恶犬

奖杯说明： 恶犬分布在第4、5、7、8、9、10和第14章中，带上面具Ted就不用担心狗的攻击了，专心干掉其他守卫，狗狗们便任你宰割了。

取得条件： 上车60次

奖杯说明： 当出现GO TO CAR字样时上车逃离现场，这样才算上车1

次，而实际上这个奖杯要求就是打过60个非剧情的战斗章节。推荐玩家把这个奖杯放到最后来刷，在取得其他奖杯之后，反复打第1章，打熟了过一关连一分钟都用不了，很快就能刷够上车次数。

关卡条件奖杯

The End?
银杯

取得条件： 完成前15章

That's It?
金杯

取得条件： 以普通结局完成第19章

Bat-man
银杯

取得条件： 用Nigel面具完成第2章
奖杯说明： Nigel是蝙蝠面具，需要看过真结局之后才能获得，其效果是令方向的操作全部颠倒，移动起来很难控制。好在第2章的难度不大，敌人也不多，稳扎稳打，多利用锁定后的枪械自动瞄准来击杀敌人会简单很多。

These Are My Guns
银杯

取得条件： 赤手空拳完成第5章
奖杯说明： 可戴上Tony面具来挑战，面具效果是让拳头对敌人一击必杀。注意不要捡任何武器，也不要让敌人手上的武器打到另一个敌人，尽可能在拐角处或门后面吸引敌人，然后逐一击破。

Sewer Alligator
铜杯

取得条件： 找到鳄鱼Jones
奖杯说明： 详见“面具收集”第五章的Jones，进入井盖见到奄奄一息的人就是。

Smell Something Burning
铜杯

取得条件： 用消防斧杀掉如厕的黑帮
奖杯说明： 第6章第二层左下角有一个蹲马桶、穿黑衣的敌人，通常会把这个敌人留在最后处理，在这一层出电梯的过道旁右侧有一个隐藏的消防斧箱子，取得斧头后杀掉那个敌人就能解锁奖杯。

Cat Fight
铜杯

取得条件： 用Brandon面具杀死猎豹
奖杯说明： Brandon面具是猎豹面具，其作用是加速移动，戴上指定面具再打一次第15章就行了。

The Boss
铜杯

取得条件： 解开字谜
奖杯说明： 首先要收集全部字母，然后在主菜单里选择Puzzle一项，把字母放入16个方格中，如果正确字母会发光。正确的拼法是“IWASBORNINTHEUSA”。

This Is It
金杯

取得条件： 以真结局完成第19章
奖杯说明： 达成真结局的条件是必须收集全部的16块字母拼图，然后按上面所说的解开字谜，在第19章使用电脑获取信息，最后进入下水道就能看到真结局了。

技巧型奖杯

Combo Beginner
铜杯

取得条件： 完成一个4连击

Combo Intermediate
铜杯

取得条件： 完成一个6连击

Combo Pro
铜杯

取得条件： 完成一个8连击

Combo Master
银杯

取得条件： 完成一个10连击

Combo King
金杯

取得条件： 完成一个12连击
奖杯说明： 达成高连击时能把低连击的奖杯也一并解锁，技术过硬的话，后期人比较多的场景都可以达成12连击以上。这里提供两个比较简单的方法——

方法一：在第10章带上额外加子弹的面具，在第二个场景里拿到一把机关枪，这样我们最多可以获得32发子弹。来到第三个场景，先干掉右上角玻璃后的敌人，然后合理地安排子弹空隙，可以非常容易地打出12连击。

方法二：在第13章佩戴Zack面具，其作用是延长Combo的时间。在门口引诱警察过来，然后用门、拳头把他们撞晕，捡起他们的武器扔至一边，最后给自己留下一个近身武器，再迅速杀掉所有敌人，也可以比较轻松地达成12连击。

Playing Pool
铜杯

取得条件： 武器从墙壁反弹后打中敌人
奖杯说明： 捡起武器，算好反弹角度，打中尚未察觉的敌人。一般来说会无意中达成条件。

Nigel Lowrie
铜杯

取得条件： 用一个敌人当肉盾
奖杯说明： 当手持特定武器（无声手枪、双筒猎枪、麦林、蝎式冲锋枪、乌兹冲锋枪、MP5）在倒地的敌人附近按×键时，就会抓起敌人当肉盾。

Domino Effect
铜杯

取得条件： 向一个敌人扔武器，导致他的武器打到另一个人
奖杯说明： 在敌人较多的时候可以尽量尝试，扔一个武器，接下来全靠人品。

Two Birds With One Stone
铜杯

取得条件： 用同一个砖头一次投掷击中两个敌人

Plain Luck
银杯

取得条件： 用同一个砖头一次投掷击中三个敌人
奖杯说明： 先在第5章第一层中刷出砖头，如果右边和下方的房间没有砖头的话就立即死掉重来。刷到砖头后带到第二层，右上角房间有两个守卫转圈，当三个排成一线时扔就可以。或者在第二层门口放枪吸引敌人，一般都能吸引到很多敌人，并且他们呈一线排列，丢出砖头后看人品。

Aced It
银杯

取得条件： 在任意一章拿到A+评价

Get A Life
金杯

取得条件： 全部章节获得A+评价
奖杯说明： 除了第12、15、18、19章为剧情章节，其余16个关卡都要获取A+评价。评价的惟一标准是得分，高连击在得分占比中非常重要，同时多用徒手杀敌，以赚取更多分数。第10、14、17章的高评价比较难拿，需要多试几次。

Knife for Pros
铜杯

取得条件： 全部的近战武器至少用一次
奖杯说明： 要求各种近战武器至少拿起来一次并挥动一下。近战武器包括小刀、球棒、钢管、高尔夫球杆、撬棍（出现在第5章）、台球杆、平底锅（第5章第二层烤炉边）、锅（第2章第二层、7章第三层）、日本刀、榔头、弯刀、警棍（出现在第13章）、奖杯（第15章强制使用）、消防斧、电钻、手提箱（序章强制使用）。通关后没能解开的话，可在第3章和第5章的第一层去刷，没有想要的武器就自杀重来。

Pitcher
银杯

取得条件： 全部投掷武器至少用一次
奖杯说明： 要求至少拿起各种投掷武器并扔出去一次。投掷武器包括啤酒瓶、砖头、飞镖、玻璃瓶、小锤、忍者镖、剪刀、投掷小刀。通关时没解锁的话，同样可以去第3章第一层去刷。

Guns For Show
银杯

取得条件： 全部的枪械至少用一次
奖杯说明： 要求各种枪械至少拿起来并射击一下。枪械包括霰弹枪（6发）、机枪（24发）、无声手枪（13发）、双筒猎枪（2发）、麦林（6发）、蝎式冲锋枪（20发）、乌兹冲锋枪（30发）、无声乌兹冲锋枪（30发、需佩戴Richter面具）、MP5（32发）。通关时没有解开就去第3章刷。

Always On Top
银杯

取得条件： 完成游戏中全部倒地终结
奖杯说明： 游戏中最麻烦的奖杯之一，最好能在游戏开始时就注意，并且做好记录。持有特定武器时在倒地的敌人身边按×键就能使出终结技。可发动终结技的武器包括棒球棍、铁棒、砖头、台球杆、断掉的台球杆、撬棍、飞镖、电钻、消防斧、平底锅、玻璃瓶、高尔夫球杆（剧情强制使用）、小锤、武士刀、小刀、铅管、弯刀、锅、热水锅、剪刀、大锤。其中台球杆和断掉的台球杆，终结技是算两种的；而第2章第二层出现的有热水的锅和空的锅也是同样的道理，这两个

比较容易漏掉。建议自己画个表格来记录。

收集型奖杯

取得条件： 集齐全部面具

奖杯说明： 游戏中一共有27个面具。1个在游戏之初就能获得，1个完成普通结局后获得，还有1个在看过真结局后获得。有16个是超过16个关卡的标准分后获得，分数要求很低，轻松就能超过。最后8个需要在关卡里找，最好击退全部敌人后再搜索他们的房间。收集到面具时死掉，那就得再收集一次。具体参看收集图文指南。

取得条件： 所有面具至少戴一次

奖杯说明： 收集所有面具后，在关卡的最开始选择面具即可，然后Restart重新佩戴面具，不需要完成关卡。

取得条件： 收集全部拼图

奖杯说明： 从序章到第15章，每章都有一块拼图，是一种非常小的紫色方块，与面具可以同时收集，当然，还是要在不死的情况下收集才行，所以建议每章确认安全后再去拿。请参看收集的图文指南。

收集指南

●拼图1：序章最开始第一个区域，左下方

●面具1：序章最后的垃圾桶旁

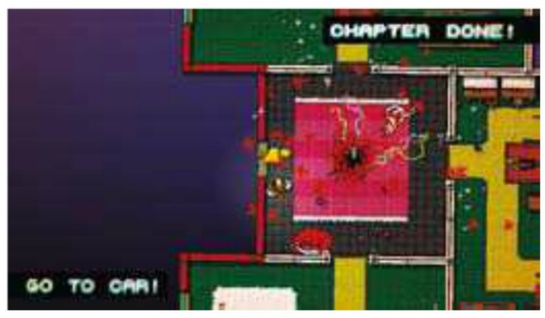
●拼图2：第1章第二层左上角烤炉旁边

●拼图3：第2章第二层右下角浴室

●面具2：第2章第二层右下角浴室左边的房间，里面的尸体旁边

●拼图4：第3章第二层左下角会议室，因为地毯也是紫色的，不大容易发现

●拼图6：第5章第一层右下角烤炉旁



●拼图6：第5章第一层右下角烤炉旁

●面具3：第5章清版后回到一楼，捡起撬棍后千万别上车，延着墙壁来到右侧，用撬棍打开井盖，面具就在尸体旁边

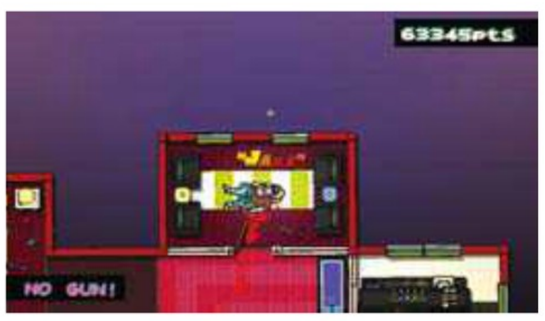
●拼图7：第6章第二层右侧从墙壁外侧下来，在第二个躺椅旁

●面具4：第8章第一层中间的舞厅尸体处

●拼图9：第8章第一层右下楼梯，进入上方巨大的舞池后，在右上角处

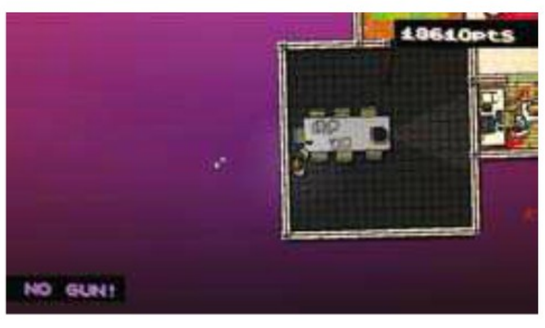
●拼图10：第9章第二层最上方电梯口处

●面具5：第10章进入第一层左侧区域，在最上面房间



●拼图11：第10章进入第一层右侧区域，在一个带泳池的房间内

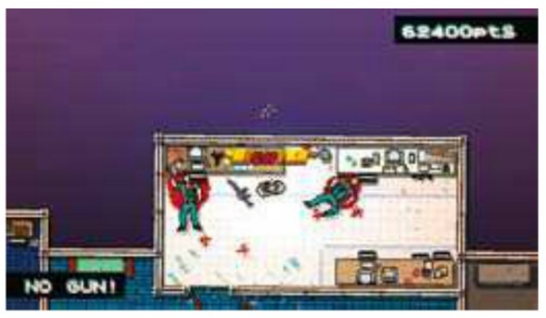
●拼图12：第11章第二层左下角会议室中



●拼图13：第12章第一层右下角卫生间中

●拼图14：第13章第一层左下角厕所内

●面具6：第13章第三层最上边屋子的写字台上



●拼图15：第14章第三层入口处正对着的卫生间，左上方

●拼图16：第15章第一个场景的左侧

●面具7：第16章左上角烤炉旁边

●面具8：第19章和两位清洁工对话之后，在他们左上角处

Our Sony
UCG 北京天下聚会亲历

5 月 18 日下午，北京朝阳区悠唐生活广场。索尼 Sony 直营店内人声鼎沸，呼声不断，UCG 北京天下聚会暨索尼头戴式显示器 HMZ-T3W 及次世代游戏体验活动在此隆重举行。笔者作为本次活动特邀的嘉宾，与在场的近 30 名玩友度过了一个难忘的周末。

此前 UCG 也在北京举行过多次天下聚会，不过这次的天下聚会因为得到索尼中国的支持，显得格外与众不同。活动的主题之一是体验 HMZ-T3W，这是索尼最新款的头戴式显示器，高端大气上档次。此外索尼还提供了位于悠唐生活广场 1 楼的直营店作为本次活动的场地，悠唐店是索尼在中国的第 3 家直营门店，为顾客提供了愉快安心并充满惊喜的购物环境以及丰富的产品体验方案。UCG 对于本次活动也十分重视，除了笔者之外，还派出了视频编辑林克斯拍摄活动过程。林克斯此次出门带足了各类器材，惟有三脚架因为不便携带而放弃，结果来到这里之后得知店内所有器材都可以任意使用，他的眼神顿时就有些不利索了。笔者作为重度玩家，则是对索尼提供的 4 台 4K 电视（3 台 X8500A，1 台 X9000B）情有独钟。这里要对索尼中国的大力支持提出感谢。

活动的举办时间是下午两点，不过从 12 点半开始，就陆续有玩家前来报道，北京玩家的热情实在令笔者深受感动。2 点钟活动正式开始，笔者作为活动嘉宾首先致词。这天笔者特意挑选的是去年 E3 上获得的《驾驶俱乐部》T 恤，结果配上现场无所不在的 Sony 标志，还真有点制作人讲话的意思，后来在微博上也遭到了大量博友的吐槽。（笑）之后是由索尼（中国）有限公司的王丽女士上台介绍 T3W 的精妙之处，她也是 HMZ-T3W 的产品负责人。王丽女士的讲话可谓妙趣横生，偶尔还不时卖上一萌，博得台下阵阵掌声。由于她的讲话完毕之后会有两个有奖互动问答，台下玩友也是听得聚精会神，结果两个问题全部被正确答对，特别是其中有一位选手更是表现出彩，他的答案甚至比官方给出的标准答案还要详细。后来采访了一下，原来他一直是索尼头戴式显示器的支持者，难怪如此熟悉。可惜的是我们准备奖品 T 恤，最大也只有 XL 的，而这位选手可以说是现场玩友中体型最为高大的，所以 T 恤只好纯收藏喽！

互动问答环节后就是大家期待的游戏体验环节了。这次活动现场提供了 4 台 PS4 供玩友体验，现场的游戏包括《杀戮地带 暗影坠落》《潜龙谍影 V 原爆点》《光之子》和《光电战机》，这些游戏都能很好地体现出 T3W 的特点。原本头戴式显示器仅能供一人使用，但由于现场提供了 HDMI 分插口，可以把 T3W 屏幕上的画像输出到 4K 电视，这样就可以实现一人玩多人看。而在等待的过程中，笔者也有幸和在场的玩友交流了很多内容，更有很多玩友要和我合影，实在是备感荣幸。

45 分钟的游戏体验环节结束后，就是大家期待的比赛环节了。这次比赛的项目是 PS4 自带游戏《游戏空间》（The Playroom）里的 AR 曲棍球。它正是去年 UCG 年会时的比赛项目，不过这次的比赛加了一个全新的限制，那就是参赛选手必须使用 HMZ-T3W 进行游戏。了解这个项目的玩家应该知道，玩家在游戏时是可以通过晃动手柄来让场地发生变化的，不过这和头部的 T3W 没有什么关系，因此完全不会影响选手的发挥。在场的选手分为 8 个组，每组 3 个人，赛制模拟世界杯的形式，而这次比赛的大奖正是世界杯球员用足球一只！这个奖品也引发了现场选手们的欢呼。

比赛正式打响，出战选手们采用的动作各异，真可谓花样百出。不少选手都是戴着 T3W，歪着手晃手柄，看上去很像电影里的“盲剑客”，听风辨位，十分有范儿。不过由于这是一个随机性较强的项目，采用什么造型其实关系不大。很多事先苦练很久的玩家也是战不三合便败下阵来，搞得现场笑声不断。最终本次比赛的大奖由思文选手获得，值得一提的是比赛打到一半时他突然想上洗手间，没想到且战且进根本没有这个时间，最终还赢得了冠军。玩友们都笑称这是开了 GEASS 的挂。而此前在互动环节赢得 T 恤的大个子玩友也杀入了四强，不过杯具的是奖品依然是最大只有 XL 的 T 恤一件，赢得了掌声一片。

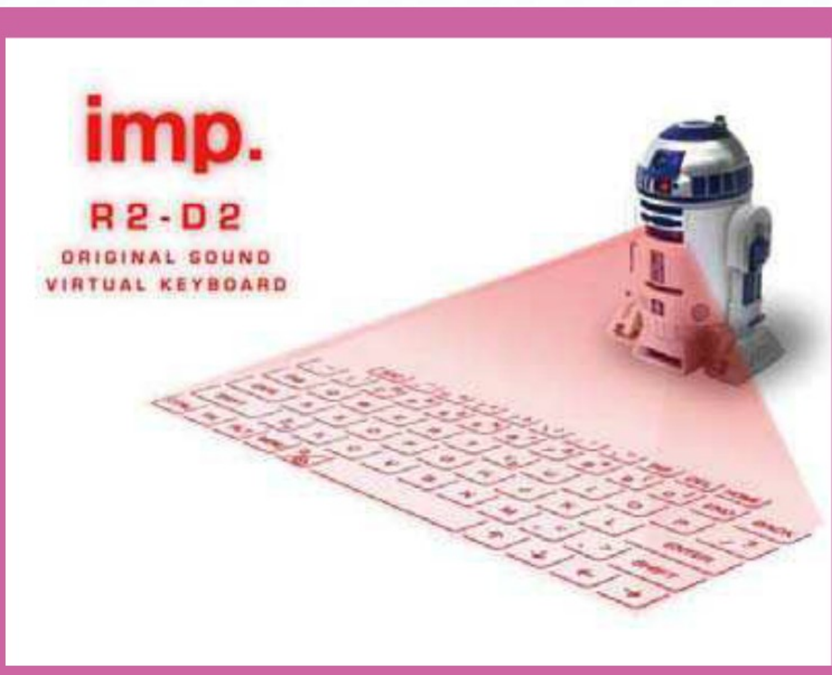
两个小时的聚会时间一瞬间就过去了，尽管笔者只是第 2 次到北京，但因为有着游戏这个共同的爱好，感觉和大家就像是很多年的朋友一样，有着聊不完的话题，说不完的故事。众所周知，2014 年对于憋屈已久的中国玩家来说是值得庆祝的一年，可以说主机游戏的春天已经来到了！相信未来这样的活动还会有很多很多，期待着下一次与大家见面的机会！

多边共享 Fun Factory

多边·趣闻 R2-D2投影虚拟键盘

哪尼 提供

激光投影的虚拟键盘早就不稀奇了，而且基本上大家长得都千篇一律，没什么特点。但这次日本厂商 imp. 别出心裁，与《星球大战》展开合作，准备在 8 月份的时候推出一款以《星球大战》中 R2-D2 机器人为原型的激光投影键盘，具体型号为“REALFLEET imp. R2D2 バ－チャルキ－ボ－ド IMP-101”。产品基本上完美还原了 R2-D2 的各个细节，使用时激光会从 R2-D2 的身体中透射而出，形成虚拟键位，并且用户在敲击输入的时候，R2-D2 还会发出机器人式的键盘声，科幻感十足！各位星战迷们是不是已经蠢蠢欲动了？不过先别着急，既然造型如此独特，那么在价位上显然要和那些毫无特色的产品有所区分才行。这款 R2-D2 的激光键盘售价高达 2000 余元人民币，如果到时候有哪位“土豪”购入了，别忘了来信和我们分享一下哦。



多边·模型 士官长威武来袭！

伽蓝 提供

借着《光环 5 守护者》的震撼公布，寿屋也顺势推出了第三款士官长模型。本次的士官长 ARTFX 模型将以《光环 4》的背景设定为原型，完美还原了新版雷神之锤战甲的每一处细节，游戏中标志性的盾形装甲也得以呈现。武器方面的配备目前只有一把，游戏的初始武器——攻击步枪（BR85HB SR），灵活的手部关节也允许士官长做出双手持枪的的经典动作。同时还搭载了一块倾斜的建筑平台，平台的描绘同样细致入微，士官长可以稳定的在上面做出迈步动作，使整体造型犹如临战戒备一般，完全再现了最初制作者对斯巴达战士的描述：“当一个斯巴达战士把自己的胸甲扔在地上的时候，就像一块铁砧掉在了地上；当一个斯巴达战士在建筑物中穿梭的时候，他就像一个迅捷而隐秘的潜行者；当一个斯巴达战士戴上头盔的时候，他就像是一架已经启动了的 F-15E 战斗机”。该模型预订于今年 10 月发售，售价为 14800 日元，决定剁手的读者请来信联系我，我们可以探讨一下做朋友的问题。

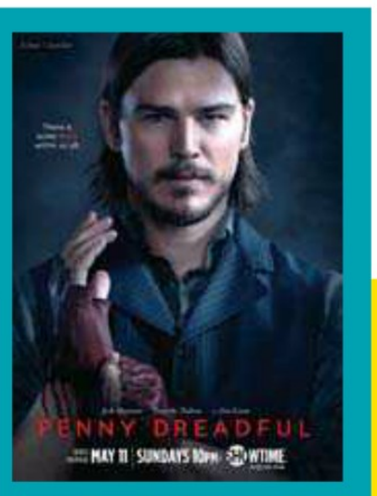
多边·影视 英国恐怖故事与美国童话故事

稀饭 提供

●英国恐怖故事（又名：低俗怪谈）

迷信说法、恐怖故事和小说夹杂着街坊传闻，构成了我们被称之为都市传说的恐怖传闻，它们中的许多经过了如今发达的娱乐工业再构造，成为了人们早已耳熟能详的故事。在此之前，并不是没有人尝试过把他们融合为一体，例如《非凡绅士联盟》中就把隐形人、化身博士和道林·格雷等人们熟知的怪诞传说角色融汇一炉，放在维多利亚时期的架空幻想背景中，上演了一场精彩的故事。某种程度上，《低俗怪谈》（Penny Dreadful）就是《非凡绅士联盟》的精神延续，不过却比后者要更放得开，因为这并不是一部只有短短一百多分钟的电影，而是电视剧，所以故事的广度和长度都得到了巨大的提升，能够被放进这个故事中的也并不仅限于带着英雄特点的角色，任何怪力乱神的元素都可以置身其中，包括创造了科学怪人的弗兰克斯坦医生和更常以反派身分出没的吸血鬼德古拉伯爵，还有狼人和开膛手杰克等等。因为故事的发生地点位于伦敦，采

▼凡妮莎·艾夫斯（Eva Green），平常冷淡神秘的灵媒，但自身有着严重的个人问题，她用自己的方式辅助着穆雷爵士寻找他的女儿。



▲伊桑·钱德勒（Josh Hartnett），饮酒过度并且有着神秘身世的神枪手，原本靠着演出赚钱为生，可是在凡妮莎引见下受雇于穆雷爵士后执行了一次可怕的任务，卷入到了伦敦的黑暗世界当中。

用的人物也多来自英格兰和爱尔兰作家的作品，加上本片中有着诸多恐怖和重口味元素，所以也被冠以了《英国恐怖故事》这样的译名，用以和风格有相似之处的《美国恐怖故事》产生联想。有的网媒甚至因为这个译名，不求甚解地将本剧称为一部英剧，但恐怕受过《唐顿庄园》和《新编福尔摩斯》熏陶的观众都可以第一眼就看出来，本作无论是剧情节奏安排还是人物设计上都透着浓浓的美剧味道，制作方 Showtime 也是根正苗红的美国电视台，所以它不但在故事欣赏性上有保证，而且肯定不会花个一两年就拍出个三集来。（我真不是在讽刺《新编福尔摩斯》——才怪！）对于喜欢英伦背景和惊栗题材故事，却又忍受不了英剧那自成一格的叙事节奏的观众来说，本剧就是你的最佳选择。

◀维克多·弗兰克斯坦（Harry Treadaway），天赋奇才的医师学徒，拥有对于参透生与死这一目的的强大动力，本身除了解剖学之外还有着丰富的知识涉猎面。

●美国童话故事的新惊喜

虽然从形式上来说，《低俗怪谈》更接近于《非凡绅士联盟》，不过要说这种用传说故事人物做成大杂烩编写肥皂剧的套路的真正来源，就不得不提《童话镇》（Once Upon a Time，又名《传说》）。这部已经成功播映了三季，甚至推出过衍生剧（最后不幸被砍）的美国电视剧讲述的是一个现实世界和童话世界交错的故事，而其中登场的角色基本上来源于童话故事和民间传说，例如白雪公主和白马王子，还有邪恶王后和灰姑娘，甚至是小红帽和匹诺曹等等。

▲ABC对于Elsa将在《童话镇》登场的预告。

随着本剧的故事不断展开，登场的童话角色也在逐渐地增多，包括了大家耳熟能详的侠盗罗宾汉，疯帽人，花木兰，甚至是彼得潘等等。说到这里大家可能已经看出一个模式了，那就是这些登场的童话角色很大一部分的故事曾经被改编为迪士尼的动画电影，剧中登场的部分角色在造型上也和动画中的形象不乏共通之处。这其实是得益于本剧的制作方 ABC 电视台本身就是迪士尼集团旗下的子公司，争取授权并非是多么困难的一件事。

随着今年《冰雪奇缘》的热映，Elsa 女王的形象也随之变得广为人知，但是目前电影的热潮已过，在第二部相关作品播出尚处于遥遥无期之时，迪士尼要如何进一步发挥《冰雪奇缘》的余“冷”？《童话镇》就提供了这么一个平台，而本剧的两位制作人的确也非常喜欢《冰雪奇缘》，于是与迪士尼一拍即合，为本剧的第四季安排了一个非常猛的爆点，那就是 Elsa 女王和她的妹妹 Anna 将会在这部电视剧中登场，每周固定在电视荧幕上对着全球观众刷存在感。

事实上，在故事的第三季结尾，Elsa 就已经登场了，不过她只是露出了一个背影，展示了她和电影中并无二致的装束，和一个脱掉手套释放冰冻力量的标志性动作，但相信已经足够让本剧的观众们狂欢一轮了，毕竟值得猜测的东西太多：谁将会扮演 Elsa？她在故事中的定位是正是邪？谁又将扮演 Anna？除了这两人外还有其他来自《冰雪奇缘》中的角色会出现吗？一切的答案，都可以留待今年 9 月《童话镇》第四季开播时解答，而如果你还没有接触过这部美剧，这一段夏歇期就是各位补上进度的好时机了。

虚拟现实一线隔

索尼头戴式显示器HMZ-T3W评测

自从索尼的 HMZ-T1 推出之后，像《刀剑神域》、《黑客帝国》那种头戴式显示器进入虚拟世界的情景终成现实，但从实际体验来看，不管是 HMZ-T1 还是 HMZ-T2 都存在一些不足之处，这也阻碍了其发展的前景。如今这种头戴式显示器的最新型号 HMZ-T3W 终于推出，那么它会带来怎样的变革呢？

外形

在写下这篇评测之前，惊悉 HMZ-T3W 夺得了德国 IF 设计奖、红点设计奖，要知道这可是被誉为设计界的奥斯卡的权威大奖。单从外观来看，HMZ-T3W 的变化是明显的，而实际试戴之后就会发现其舒适感比之前两个型号要好得多。查了下数据，发现原来 HMZ-T3W 重量减轻了 100g，而额头支持面积增加了 80%，就像笔者这种眼镜不离身的人也是使用无碍。此外 HMZ-T3W 在使用时为用户预留了前下方的视野，这样就算不取下来也可以用来观察现实环境，比如拿手机或倒杯水什么的，不得不说这个设计十分棒！

观感

在 HMZ-T3W 的宣传词里，称这个产品的效果相当于是在 20 米外观看 750 英寸的巨型屏幕。普通人在使用时当然得不到这么精确的感受，不过确实和在电影院的最佳观影距离的效果相仿。实际上 HMZ-T3W 只采用了两块 1280×720 的 0.7 英寸支持 3D 显示的 OLED 屏幕，便达到了如此效果。在实际使用时，你首先需要根据自己的情况来调整焦距，一旦设置成功之后即可达到最佳效果，即使头部有轻微的晃动也不至于需要重调。此外 HMZ-T3W 还配备了高品质的入耳式耳机，具备 7.1 声道效果，抗噪性良好，提供了沉浸式的体验。像笔者这样的眼镜一族，戴着眼镜再佩戴 T3W 毫无压力，当然使用过长还是会略感不适。

使用

个人认为 HMZ-T3W 的最大优点就是采用了 WirelessHD 无线技术，WirelessHD 的传输速度远高于普通的 Wi-Fi，这使得影像传输时的延迟远低于其他设备。这个优势在观看影视节目时还不觉得，在打游戏时就相当明显了。HMZ-T3W 可以在 7 米左右的范围内无线使用，而且充满电后可以连续使用 3 个小时，看完一部大片绰绰有余。如果使用线材连接的话，则可以使用 7 个小时，相信足以满足最狂热的游戏玩家了。而且正因为 HMZ-T3W 具备了这样的特性，你完全可以把它戴出去使用，而不是局限在家里享受！

总的来说 HMZ-T3W 的表现已经颇令人满意，很难想象索尼在这么短的时间内就将这个看似科幻的产品更新换代了 3 次。而 HMZ-T3W 的主要功能是观看 3D 影像，但由于目前次世代游戏机不支持 3D 显示，所以我们未能体验这一特性。不过要说的是，虽然 HMZ-T3W 已经改进了很多，但如果长时间使用的话还是比较疲劳的，特别是对于像笔者这种开机就要玩三四个小时的人来说。如果你不像笔者这么重度的话就可以考虑一下了。另外 HMZ-T3W 也支持通过内置 HDMI 输出，将音视频同步显示在电视上，这样就不用担心身边的家人和朋友感到无趣喽！

极品飞车

——奔驰20年的街头狂飙

对于像笔者这样的《极品飞车》死忠来说，2014 年具有别样的意义，这不仅因为今年已经是该系列诞生的第 20 个年头，而且年初《极品飞车》电影版也正式上映，随着新世代主机的发售，所有系列粉丝都在憧憬着这个老牌竞速系列能在新平台上作出什么样的进化。本作的发行商 EA 在前不久发布了一段系列 20 周年的纪念影像，然而令粉丝们万万没有想到的是，EA 官方竟然宣布今年将不会有系列新作上市！

亦正亦邪、风格多变的系列作

自 1996 年开始，“《极品飞车》系列”就保持着至少每年一作的推出速度，这个记录为何偏偏在系列的 20 周年庆时被打断了呢？对此，负责开发系列最新作的 Ghost Games 工作室表示，这是由于系列以往每一作的风格变换过大，现在他们需要停下来好好想想什么才是玩家们最需要的。的确，在至今推出的 18 部系列正统作品中，制作组尝试过多种不同的主题，所以“《极品飞车》系列”的游戏内容远非很多玩家眼中“警察 VS 车手”那样简单。

发售于 1994 年的系列开山之作《极品飞车》其实完全没有“警匪大战”这样的元素，相比之下，那更像是一次由玩家自己驾车进行的“城市观光之旅”。由于初代是由 EA 和美国汽车专业杂志《Road & Track》合作开发的作品，因此拥有非常专业的汽车数据支持，再加上游戏当中包含了当时欧美日三地的一流跑车，所以这一作从某种程度上来说其可以算得上是一款严肃的赛车游戏。

当然，那个时代游戏业还没有进化出开放世界的概念，因此玩家只能在以世界各大城市为背景的单一赛道上反复游玩，包括隐藏赛道在内，系列首作仅有 7 条路线可供体验，汽车数量也不过 20 余种。不过由于当时竞速游戏还没有拟真赛车这一派，因此制作组也为作品加入了诸如轨道电车、垃圾车甚至是飞碟这样的恶搞元素，而各种会带来特殊效果的秘籍也成为了为数不多的可挖掘隐藏要素。

系列的真正发展源自 1998 年推出的系列第三作，为了彻底打响名号，EA 舍弃了数字编号的做法，他们为这款新作命名为《极品飞车 热力追踪》。在该作中，制作组在系列中首次加入了警察追击超速者和超速者逃亡的内容，期间还伴随着冲撞和翻车等在动作片中常见的元素，使得本作与《命令与征服》以及《暗黑破坏神》成为了当时三大不可不玩的顶尖游戏系列。

之后的《保时捷之旅》、《热力追踪 2》以及《地下狂飙》等作品中陆续加入了赌车、漂移、地图任务等元素，并一直沿用到系列之后的 10 余部作品中，成为了《极品飞车》有别于其他竞速游戏的特色所在。

2005 年，在经历了两作《地下狂飙》的尝试后，《极品飞车 最高通缉》在世代转换期震撼上市。这是系列作中首次加入完整剧情要素的作品，同时也是首次加入由真人出演的 CG 动画。15 位性格各异的 BOSS、首次完全开放的大地图，以及进一步强化的画面和操作手感，使得其成为了系列历史上评价最高的巅峰之作。很多玩家在拿到游戏后表示整夜没合眼地打穿了游戏，因为他们迫不及待地想要攒够分数和 BOSS 对决，然后看看排名更靠前的 BOSS 是个怎样的家伙。

■《最高通缉》是“《极品》系列”中评价最高的杰作。

2006 年的《卡本峡谷》同样维持了这一概念，剧情也是一脉相承，只不过该作的 BOSS 不再是按照排名划分，而是各自镇守一块区域。击败 BOSS，赢走他们的车辆，然后成为当地最具声望的车手，可以说这两作将一个赛车游戏做出了沙箱式动作游戏的感觉。

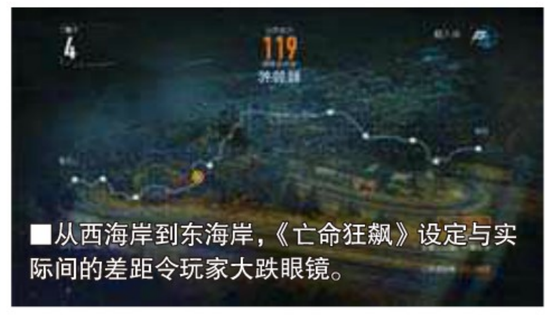
■《变速》大打拟真牌，结果和《GT 赛车》之间巨大的差距使其显得不伦不类。

但尽管以警匪大战为主题的系列作正值高峰，不过这一时期在“《GT 赛车》系列”和“《极限竞速》系列”的带领下，拟真系赛车游戏已经大行其道，成为了业界的主流，原本就是以专业赛车游戏起家的“《极品飞车》系列”也决定制作一个拟真主题的新作，这就是褒贬不一的《极品飞车 变速》。

尽管这部作品完全摒弃了那些不切实际的飙车与冲撞元素，但毕竟该系列的开发商从没有做过纯粹的拟真类竞速游戏，缺乏经验的他们仅在赛道还原度方面就大幅落后于其他作品，更不用提收录车辆数的巨大差距。最终，《变速》不仅没能让 EA 从拟真系市场分到一杯羹，反而给系列死忠留下了“不务正业”的糟糕印象。

为了回归原点，EA 决定重制系列第三作《热力追踪》，制作组也换成了以《火爆狂飙》闻名的 Criterion Games。最终该作靠着大幅提升的画面、警车与车手两个阵营间的对抗，以及出色的操作感获得了一致好评。不过随后《亡命狂飙》的惨败，使得该系列再次陷入水深火热之中。

《亡命狂飙》其实是该系列大幅发展网络对战模式的一次尝试，单机 40 余个关卡不过是让玩家熟悉赛道环境和操作，真正的体验重点是在网战方面。但也许是宣传出现了偏差，也许是从美国西海岸跑到东海岸的剧情设定过于诱人，当玩家发现单机流程只需 3–4 个小时就能打通，而且过场 CG 还是糟糕的非真人演出时，强烈的失望带来的愤怒使得绝大多玩家都忽略了其网战方面的出色表现。



■从西海岸到东海岸，《亡命狂飙》设定与实际间的差距令玩家大跌眼镜。

由于再次落入困难境地，EA 决定继续走重制经典的路线，这一次被开刀的是系列里程碑式杰作《最高通缉》，新作为了和旧作区分，被译为《极品飞车 新·最高通缉》，结果完全不同的游戏方式和莫名其妙的 BOSS 形象使得该作再度遭到笔诛口伐，当年那种逐一挑战 BOSS 的刺激感荡然无存。而系列最近的一作《劲敌》则完全就是 2010 年重制版《热力追踪》的翻版，再之后就是 EA 宣布暂停系列新作开发的遗憾消息。

系列没落谁之过

曾几何时，“《极品飞车》系列”就是竞速类游戏的代名词，即便是“《GT 赛车》系列”大获成功之后，面对挑战的“《极品飞车》系列”作品也依然能够保持着每作千万套以上的销量。不过这样的一个王牌作品只用了不到 5 年的时间，销量就下滑到只有区区 100 余万套，究其原因，除了众多竞速游戏新品牌的崛起外，作品风格频繁变换也是不可回避的重要因素。

回望《极品飞车》首作发售时的 1994 年，那时由于拟真系赛车的两个龙头品牌“《GT 赛车》系列”和“《极限竞速》系列”还没有诞生，因此业界也没有对这一游戏类型进行更细致的划分。当时说到竞速游戏，大家想

■重制版《热力追踪》是近年来极品系列难得的佳作。

到的往往是那些以冲撞碾压和开枪战斗为主的大乱斗类赛车，因此当使用了专业数据的《极品飞车》首作发售时，玩家的反应是“原来赛车游戏也可以好好开！”。尽管当时的作品远达不到拟真类赛车的标准，但比起其他披着赛车外皮的游戏来说，已然是一款正儿八经的竞速游戏了。

1997 年可以看做是拟真类赛车游戏的元年，《GT 赛车》首作发售引起了竞速游戏中一轮新的革命。巧合的是，在 1998 年发售的《极品飞车 热力追踪》并没有沿用前两作的半拟真的风格，而是开创了系列标志性的“警匪大战”，这就使得它避开了和“《GT》系列”的正面交锋，在一片蓝海中有条不絮地建立起自己爽快类赛车游戏的帝国。

但难能可贵的是，“《极品飞车》系列”在追求爽快感和大片感的同时，依然坚持“这是一款赛车游戏”的初衷，尽可能地保持了操作时的真实感，但同时也大幅降低门槛，使得玩家只要稍加练习就能跑出漂亮的甩尾，体验到风驰电掣的快感。最终能摸索到这样的一种恰到好处的平衡，某种程度上也是因为系列最开始两作走拟真路线时槽糕而蹩脚的操作手感使得制作组不得不对操作做出简化。

在这样的业界环境下，“《极品飞车》系列”一直发展到了 2009 年，当时“《GT 赛车》系列”和“《极限竞速》系列”也已经成为了赛车游戏的代名词，拟真系竞速的大热使得原本最先提出这一概念的 EA 眼红手热，于是剔除了一切火药味的《极品飞车 变速》在这一年正式发售。但当时的玩家已经被两大系列把口味调教得极高，戏称“比真还真”的《GT5》尚且被挑出黑底盘等一系列毛病，更何况是在这方面经验尚浅的《极品飞车》呢?

而 3 年后，当《极品飞车 变速》完全宣告失败后，系列不得不重新回到自己最熟悉的“警匪大战”主题。但此时以《超级房车赛》为首，并包括《尘埃》和《机车风暴》在内的几个系列早已崛起，它们或许无法达到《GT 赛车》和《极限竞速》的水准，但还是有着极强的画面表现力和操作手感，使得《极品飞车》不再是那个惟一可以做到既爽快又具操作感的赛车系列，曾经另辟蹊跷开创了自己一片天地的名系列却因为不明智地向着陌生的领域挑战，让自己曾经的霸权旁落。鉴于此后推出的《新·最高通缉》和《劲敌》也没能挽回评价，于是到了 2014 年，在同名电影火爆上映之时，作为真身的游戏版《极品飞车》却不得不宣布暂停开发，着实令人叹息。

影游结合，极品系列的翻身秘诀

要说在已经持续了 8 个月的次时代初期阶段哪个游戏类型最为活跃，笔者敢说除了已成泛滥之势的射击游戏外，竞速游戏绝对可以排在第二位。先不说 Xbox One 独占的《极限竞速 5》和跨时代的《极品飞车 劲敌》，光是已经传闻将在今年上市的竞速游戏就包括了微软的《极限竞速 地平线 2》，索尼的《驾驶俱乐部》和跨平台的《赛车计划》、《法外群狼》。

那么“《极品飞车》系列”新作到底有把握和其中哪一款游戏抗衡呢?相信除了素质尚难以确定的《赛车计划》和《法外群狼》外，在其他几款游戏面前 EA 的这个诞生 20 载的老品牌都难有胜算。毕竟从真实度来说，《驾驶俱乐部》和《GT 赛车 7》都稳操胜券，而从追求爽快和地图探索来说，《极限竞速》分支“《地平线》系列”也遥遥领先。事实上，《地平线》的诞生初衷也许就是为了对抗《极品飞车》，全面进军次世代的《地平线 2》甚至包含了进一步拉大差距，扩大战果的目的。

不过“《极品飞车》系列”有一个优势是其他竞速游戏都无法企及的，那就是优秀的剧情。作为系列历史上的里程碑，《极品飞车 最高通缉》是首个将剧情元素放在重要位置的作品，而作为剧情最高峰的《极品飞车 无间风云》更是从头到尾讲述了一个足以拍成电影的卧底故事。《极品飞车 亡命狂飙》虽然剧情简单老套，但其结局的悬念却推动着玩家一口气打穿游戏。因此，剧情将成为《极品飞车》重铸辉煌的关键。

电影版《极品飞车》的上映，毫无疑问为该系列加强剧情元素提供了又一个有力的援助。笔者认为，EA 大可以让电影和游戏隔年交叉上市，譬如今年上映了电影，那么就在明年推出游戏，然后后年再上映电影续作。而在剧情方面，完全可以将电影结束后的彩蛋作为游戏剧情的开端或是一个微型预告片，然后在游戏中继续发展剧情，而游戏的结尾又称为下一部电影版预告，以此不断循环推动。

当然，鉴于游戏和电影的特性，两边的操作和观看比例也应该有所平衡。比如游戏中只有在关键任务开始前后播放一两分钟的剧情，而一些电影中的经典竞速桥段和竞速地点也完全可以做成主线任务供玩家回味。而电影当然也可以将游戏中那些难度较大，或者评价较高的任务比赛拍成重要的动作戏。这样无论是玩家还是影迷，都可以在这个系列中找到自己熟悉的场面。

对于喜欢将游戏做成开放式地图的系列作来说，在大地图中安排进众多的支线任务也是一个可以很好结合电影剧情的方式。由于电影时间有限，因此那些在影片中一笔带过，甚至没有详细交代的事件，都可以通过游戏版中的支线任务来予以补充说明。而支线任务中的也可以安排一些新面孔出场，为未来的电影中的新角色做好铺垫。

此外，“《极品飞车》系列”的过场 CG 有邀请真人演员出演的惯例，因此那些电影版中的扮演者完全可以成为游戏的动作捕捉演员，来让游戏最大程度地还原电影的感觉。但同时，作为一个竞速游戏，笔者也坚持认为游戏中不应该出现任何赛车以外的操作环节，一切和驾驶无关的操作都应该放在 CG 过场中解决，《极品飞车 亡命狂飙》中的那些尝试着实令人大倒胃口。

为什么 EA 如此急于拍摄电影版的《极品飞车》？为什么 EA 此前表示系列风格变换太大，需要有一个统一的主题长期抓住玩家？又为什么偏偏在系列 20 周年以及电影版上映后宣布暂停系列新作的开发？也许 EA 早就已经在布置这张影游结合的大网了，只是玩家和影迷们还未曾察觉。《极品飞车》游戏版也许永远也不会再创单作销量上千万套的辉煌，《极品飞车》电影版也许很难达到《速度与激情》那样的高度，但是这个系列也许将会成为历史上最成功的影游结合典范。

文 :NAOH　编 : 稀饭

■真人出演 CG 曾经是极品系列的一大招牌。

小编评语

说来也巧，在看到网上影评中专业评论员和观众两极化的观感后，稀饭我也忍不住去电影院欣赏了一遍《极品飞车》的电影版，平心而论，如果不是有几个演员的表演撑场，这部影片最多也就能得到一个中下评价。但是在看完了 NAOH 的这篇自由谈中对于“《极品飞车》系列”发展的猜想后，我也禁不住觉得电影中的部分飞车场面的确非常适合改编到游戏当中，联系到最近“《COD》系列”加入新开发组，把每一作的开发周期变为三年，用不同作品形式来延长作品开发周期以提升质量也的确是一个不错的办法。不过电影工业和游戏产业对于相同的题材却往往有着不同的理解，两者能否成功融合的确还是未知数。如果要让稀饭我自己去猜，我倒觉得美剧或许是个更靠谱的影视扩展方向，毕竟电视剧在能够承载的剧情长度上可是比电影高多了，单元剧的形式也和游戏中的一个个任务的内容能够对照，玩家还能够亲自操纵角色体验原本在电视荧幕上看到的精彩场面。不过如果每集都要有飞车的爆点，成本是个问题，所以猜想也仅止于猜想啦 ~

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

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
UCG1998

★之前就在杂志上预告过本期 UCG 开始大改版，在各位读者看到这段前言时，相信已经能够看到杂志的全新面貌。这一次改版我们不仅仅是改动版面的设计，对于栏目的内容也进行了革新，不少栏目甚至可以说是脱胎换骨，具体的效果还要留待各位读者在阅读过程中去体验。除了常规的栏目进行了变化，因应最近的免费送游戏风潮，我们还推出了“免费游戏天国”栏目，将会针对每月 PS+ 和 Xbox LIVE 金会员免费赠送的游戏来制作相应的攻略内容，方便各位玩家使用，而用不着去翻阅过往的杂志或是特意购入有相应内容的专辑，目前栏目还是刚刚起步，请各位读者们多多指点。

★在各位读者们拿到这期杂志时，UCG 的 E3 报导团队已经出发前往美国报导或许是有史以来最盛大的一次 E3 游戏展会，发售已经半年的两台次世代主机将会在洛杉矶市中心上演惊天大战，为了增强报导这场世纪之战的力度，我们不但把前往美国的小编队伍扩充为三个人，形式上也会有非常大的变化，除了常规的杂志文字报导和光盘映像，网络视频频道和微博也会成为快速传递 E3 第一线情报的新平台，精彩内容是一个接一个，大家记得前往不要粗过哦。

★在 E3 前夕，微软、索尼、EA 和育碧都纷纷抛出了预热用的猛料，目前看来微软有 399 美元版本的 Xbox One 和《光环 5 守护者》坐镇，索尼有《未知海域》新作护航，EA 号称有六个全新作品登场，育碧则有《孤岛惊魂 4》和《刺客信条 大革命》吸引玩家们的眼球，其他厂商也是各有各的杀手锏，想要更详细了解相关情报的读者们请移步《E3 2014 深度前瞻》观赏，而如果读者们对于小编们最期待的游戏是哪些感到好奇，在这期的“编辑议题”中就可以找到答案。

Email 月恋花：乐小游你好，看了 346 期 UCG 你写的乐游体育，想起了两款篮球游戏。

1. 也是你提到的 FC 版《热血篮球》，当时放暑假和小伙伴玩的不亦乐乎。游戏中互相斗殴的方式非常好玩，多种角色和必杀技让游戏更加出彩。记得当时跳起来到最高点投篮，可以出各种必杀，从上到下连续进 3 个篮筐呵呵。场地和道具也非常丰富，球队众多，都很有特点，即使以现在的眼光看也是休闲佳作。

2. 不得不提的一款篮球游戏，是 MD 版的《灌篮高手》。这款游戏有着非常好的操作手感，角色的动作非常流畅，还有华丽的特写，剧情忠于原作，小插画也很带感，是 MD 上很耐玩的一款优秀游戏，很适合双打。一共有 6 个神奈川县的队伍登场，分别是：湘北、陵南、海南、翔阳、武园、津久武，每队有 6 名队员，包括 5 人首发 1 人替补。

能够跟读者朋友产生共鸣也是小游当初创办这个栏目的初衷，每次说起《灌篮高手》，这部我看了不下十几遍的漫画就会泪流满面，MD 上这款游戏我也有玩过，当初还是和邻居家的小伙伴一起打的，想想这都是篮球游戏带给我的快乐，音乐播放器里《灌篮高手》的各种歌曲也经常是无限循环播放，真是满满的回忆啊。

好人之卡

插图：泰瑞

Email 三刀刘 –LEON：前段时间白了《最终幻想 X HD》，也算弥补了上学时的遗憾！但有个问题想问问，为什么召唤兽面对有的敌人能打出超出 99999 的伤害？不是类似于像三姐妹或瓦卡那种很多 99999。比如我用阿尼玛就打出 50W+ 的伤害，有时候却不行，按理说拿全所有七曜后召唤兽都有限界突破啊！

8 组召唤兽中的巴哈姆特、灵魂（阿尼玛）和梅格斯三姐妹均自带突破损伤界限，而其他 5 组召唤兽则在获得相应的七曜武器并强化到第二阶段以上后也获得突破损伤界限。对应关系如下：瓦尔法雷（优娜）、伊弗利特（瓦卡）、伊克西翁（基马利）、湿婆（露露）、保镖（奥隆）。建议确认一下召唤兽对应的七曜武器强化任务是否已经完成。

Email 1041053179：345 期的《机战 Z3 时狱篇》攻略中提到要一周目白金主要难点刷 3000 万，其中可以在 D 商店买 3 种道具，一种是过关后获得 1/20 关卡伤害的金钱，1 种是每走 1 格获得 500，还有一种，那个日文我在商店列表对照找根本就没有这东西卖，也没有相关加钱的道具了，请问是笔误吗？请作者乌冬，时雨或者沙迦解答下。

我常用的刷钱方式，就是除了利用增加金钱的精神指令外，利用本作的强化芯片来增加获得的金钱。其中“システムDME”和“ゲインメータ－”在满足解锁条件之后可以直接在商店内购买，作用分别是“过关时获得该关卡给予敌人总伤害二十分之一的额外资金”以及“装备单位每走一格入手 500 资金”的效果。您所说的另外一种并不能直接在商店中购买，需要玩家获得资金累计达到 1500 万之后开启的纹章，作用是击坠敌机时获得资金变为 2 倍，甚至可以与“幸运”精神重复，相当逆天！

Email 可优姆：“语言不通怎么玩游戏？”一直都是困扰中国玩家的问题。不过看小编们似乎从没遇到过这样的问题，有繁中打繁中，没繁中照啃不误，神挡杀神，佛挡杀佛。不谈英语，在中国英语学习压力甚至比中文大（尽管如此我仍是英语渣 orz），想问问小编们你们是什么时候学习日语的？以及是如何学的呢？难道是自学吗？

在学日语之前我曾经尝试过自学，结果五十音连第 1 行都没记住就搁置了……后来鬼迷心窍地报了日语（原因是当时英语考试分数还行，而且接触了一些日本 ACG 文化），于是大学四年就在外语学校读日语了。所以现在如果有人问我，日语要怎么学？那么我首先就会给他布置一条作业：请把五十音记住了再来找我！真的，如果把五十音记住了，那么也没什么可以难倒你啦。你问我当时是怎么记住五十音的？教授让我们做了一堆卡片，正反面是对应的平假名和片假名，翻来覆去地死记硬背，结果我真做了，于是就记住了……

猛拍一砖

Email James–XDD：346 期游戏文化特刊部分，124 页中间位置，“《GTA IV》系列的游戏以及周边产品一共创造了超过 10 美元的营销额”，看到的时候实在笑得不行了，哈哈，仅供娱乐。

10 亿！10 亿！绝对是深夜校稿导致视力模糊，请读者大大见谅 orz。

Email 趁年轻、挥霍小青春：鄙人对贵刊的视频板块中，提一点小小的建议。在看 Gamehalo 的“新作影像集锦”的时候，经常会在看完一个新作后接着的是恐怖惊悚血腥的作品，会给部分读者带来一定的不适。希望小编能多花一点时间，在给读者带来不适感受的影像前加上一定的提示词，让读者跳过。或者直接把这类影像放到每个单元的最后。

这个建议不错，我们已经反馈给视频组的同事们了，但加什么提示词比较好呢？

那必须向国内的弹幕视频网站学习，在视频开始前用黑屏大字写着“前方高能醒目”！

最好再做个可开关的弹幕，害怕恐怖游戏的玩家可以选择开弹幕来遮挡某些惊悚场面！

这根本就是你们俩个的心声吧？

Email HenokoShiyu：小编们，我刚刚入了 PS4，请问有什么十分值得一玩的游戏。还有就是我准备买育碧的《看门狗》，但不知道中文版《看门狗》有没有和其他版本一样的收藏版，如果有的话售价又是怎样，我希望能得到详细的解答，谢谢。

单论独占游戏阵容的话，PS4 目前还比较欠缺，最值得推荐的话那必然是《无名英雄 再来者》了。而据我所知《看门狗》的中文版并没有收藏版，只有单独的普通游戏，因此恐怕你需要在收藏版以及中文版之间进行取舍了，如果你不介意，可以直接各来一份……

微信 黑狼：微信这边也能登陆读编往来环节么？如果可以的话我想请求编辑部的大人们弄一期哥斯拉的专辑啊，虽然我知道哥斯拉的平台游戏不多，但是这次《哥斯拉 2014》是哥斯拉 60 周年啊，而且是哥斯拉阔别十年后首次冲击好莱坞，更是我们八零后一代的经典回忆啊！所以麻烦各位老大，如果不能开专题，开话题也行啊，话题不行，海报给来一张吧？

个人觉得倒是可以做一期的，毕竟哥斯拉也算是我童年时的浪漫，各位有兴趣的读者也不妨来信或者在微信里支持一下，不要让不懂怪兽浪漫的日式宅阻挡哥写特企的步伐。

口胡，哥斯拉原产地不就是 11 区嘛！

宇宙人的吐槽是对的，不过我也必须承认，如今的日本已经没法把哥斯拉这种需要超大量特效的怪物做得更好了，还是拍出了《环太平洋》这种新世代怪兽片的欧美电影工业比较靠谱。

可是新版《哥斯拉》的亮点不是当主角的老白么，我们应该做《超越罪恶》的特企才对！顺便把小粉的《极品飞车》电影也做了！

楼上的脑残粉泥垢！

Email 时臣：今天去拿了最新的杂志，为了GB的特辑我从21号苦等到今天，拿到杂志的第一时间就直接翻开特辑的地方，在看了一些编辑们的过去之后，笑了，是那种欣然和开心的笑，原来大家的经历都是那么的相似哈！最新的一期实在是让我看得心满意足，或许我在明年的时候写一篇文章来纪念我与UCG的15年结婚周年纪念也说不定呢！虽然今天把GB翻出来后发现已经无法开机了，GBA的一个按键也坏了，也许这就是童年吧……

虽然我觉得大家很快也会跑出来感怀一下过往的岁月如梭，但我还是要先散播点负能量：我的GB最后被偷了，令我早早地就感受到了这个世界的恶意！

老板太壕，不被偷不足以平民愤。

口胡，我那时候就是个天天吃饭堂的屌丝而已！

意思是现在就不是了咯！

过度读解有木有！

Email Yang Yang：346期UCG对于《生化奇兵》与《第三次机战》剧情方面的解读也很到位。虽然由于篇幅受限没有办法进行更深层次的解读，让人意犹未尽，但是很大程度上满足了日语盲对于剧情方面的需求。希望以后剧情方面解读的部分能够越来越多，毕竟攻略的时效性是无法跟网络相提并论的。UCG与《游戏·人》的结合我双手双脚表示赞成，要知道买一本就等于买了两本。还有什么比这个更加实惠的事情呢？GB特企勾起了少年时代特有的怀旧情愫，更多的是对于任系掌机上那些个名作的无限缅怀。想想现在任天堂的窘境，实在是让人唏嘘不已。

其实不是读者们买一本等于买两本，编辑们也是做一本等于做两本，要不我们就以后都这么搞——才怪！因为制作周期被压缩到了极致，小编们做这一类特刊都是几乎拿命去赶，做《游戏·人》更是把撰稿人们的命都拼进去了，所以这种事情一年干一次就好了，多了会死人的。

饭老板一言惊醒梦中人，下期就是E3特刊，去美帝采访的你和时雨岂不是又要拼了……

人艰不拆哪！

Email 神样の奇迹：传说祭又逼近了，期待《TOZ》的新情报，顺便期待能把限定版都公布了，然后我就可以屁颠屁颠地去预订了！

很可惜的告诉你就是这次传说祭《TOZ》公布了新角色、新影像、OP演唱者和动画特别篇制作消息，就是没告诉我们发！售！日！

没有发售日秋沙雨你生放送那天还发出那么大的哀嚎！

什么哀嚎那明明是兴奋的嚎叫好吗。

到头来还不是“嚎”！这位“嚎”你到时候打算买几个限定版？

当然是Lalabit和Ebten的限定双制霸啊这还用说。

你要是真爱的话连店铺限定都全收了才算数！

再见！

微信 朱晖：说起来，344期杂志里，《乐高 霍比特人》的攻略是八重樱同学做的对吧，345期杂志里，《触摸侦探 小泽里奈3》的攻略也是八重樱同学做的对吧？人才啊！双语技能已经点到MAX了吧！

惭愧惭愧，自从离开了校园，我的英语基本就是靠看美剧维持，可谓是一年不如一年；而我的日语，又基本是自学的，语法烂得一塌糊涂，所以神马“双语技能MAX”这样的赞美实在不敢承受。但就和很多读者打游戏时一样，只要对游戏有足够大的爱，语言并不会是个难以逾越的障碍，毕竟我们有现成的网络，查个单词毫不费力是不是？

编辑部游戏风向标

小哥手机不错啊，哪里买的？

——在《看门狗》中，主角的手机不仅能自动充电，而且点哪里就能黑哪里，让伽蓝羡慕不已。

还能愉快地做朋友吗？

——玩《马里奥赛车8》，胜利总是近在眼前的时候被各种道具狂搞反超的宇宙人咆哮道。

大哥，我拿枪站在你面前好歹看我一眼行不？

——《德军总部 新秩序》的敌人AI经常会出现瞬间短路，无视主角的存在，连自己怎么死的都不知道。

这，这莫非就是传说中的“魔女时间”？

——因为《烈焰契约》的主角升级了游侠技能树的闪避强化后能够在及时躲过敌人攻击时触发子弹时间，稀饭禁不住吐槽道。

微信 Lockheart：玩着《MGS V 原爆点》，突然想起大学时玩完《和平行者》后写的一手打油诗，发出共享，以供一乐：二十世纪新神雕，BigBoss and Boss。曾经沧海难为水，师徒之间绝世恋。二人由此招天谴，男人瞎了一只眼，女人胸口被蛇咬。生时不能在一起，死前还要蛇吞蛇。殊途同归OutHeaven，天上飞着MetalGeal.Jack不是没人要，福音战士（Eva）插一脚，可惜同调不甚高。后来建立爱国者，可叹性质变神罗。分裂细胞植隐患，孪蛇出世天下乱。固体液体都猖狂，Solidus没戏唱。奥赛罗特好可怜，寄生前夜手被砍。雷电小子愣头青，系统转职变忍者，小岛秀夫好阴险，改头换面Otacon，还要搞出一夜情。老牛偏爱吃嫩草，坎贝尔喜玫瑰花。原点终点摩西岛，影子阴霾散不掉。世纪最终Boss战，CQCQCQC。平台三人大乱斗，左轮孪蛇都没救。固体退休要旅行，小岛跟着要蹭饭。时间有限随缘往，走走停停又看看。游玩且还兼营业：和平行者旅行团。

==仔细读了一下，好像这打油诗不是很押韵啊，而且描述的剧情也好像和我的理解有点偏差……不过无论如何这也证明了你对“《潜龙谍影》系列”的爱，让我们一同期待“幻痛”的到来吧！

Email 大茶壶VITA：翻到346期17页的右下角，看着《Kiss Bell》那张游戏截图总觉得有点奇怪，这婚纱妹纸为何能自己抱着自己的大腿？然后我又认真地看了很久，才意识到原来她是被男主角公主抱在怀里，只是截图CUT掉了男主角的脑袋……简直就是满满的恶意。

还真别说，编辑部里好多人翻看杂志看到这张图后都有类似的错觉，负责最前线的美编MM时不时都会有这样“特别的裁图技巧”，也算是个小小的亮点吧（笑）。

口胡！这哪里是亮点！明明多么唯美的一张图，现在看着就像一个奇怪的妹纸摆出奇怪的动作，太令人发指了。一定是美编MM嫉妒女主的美貌，嗯，一定是！

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

在一个群里看到有个人问“为什么《我的世界》没有声音？”另一个人立刻回答“不要难过，上帝为你关上一扇门的同时必定会为你开启一扇窗的。”简直就是反心灵鸡汤的经典案例！

端午节将至，编辑部也为各位编辑准备了粽子作为节日礼物。但在分发粽子时却遭遇到了严重的问题，由于小编们来自天南海北，喜欢的粽子口味也大相径庭，八老师一定要吃豆沙甜粽，而像稀饭、伽蓝这些广东土著则非肉粽不欢。但在问到乐小游同学要吃什么口味时，他居然问有没有五仁馅儿的，请问这是黑暗料理的新境界吗？

最近麦当劳开始提供马里奥主题的玩具，引发了编辑部疯狂吃儿童餐的热潮。但由于编辑部门口的那家麦当劳玩具更换频率非常慢，等不及的小编们甚至将触手伸向了附近几公里范围内的其他麦当劳餐厅。于是老编果断下了一道旨意：“谁电脑桌上的马里奥玩具最多，谁就写下一作马里奥游戏的攻略！”于是乎，大家纷纷开始默默地将桌子上的玩具一个个偷偷带回了家……

微信 俺は神样だ：乐小游旁边的生物是企鹅吧！为什么有那么长的耳朵，皮卡丘与企鹅的杂交后代吗！

其实是《幽游白书》里的小宠物布仔，不知道读者有没有看过这部漫画，作为富坚义博为数不多的完结作品，也是小游看到第一部漫画，当然要放到自己的小编形象中客串一把啦。

微信 Desmond：作为一个美式游戏爱好者，我愈发觉得买 PSV 是个错误的决定，除了几个美式游戏，就没啥东西了，再加上那令人恨不能摔机子的网速，联个机都不行，各位小编，这招怎么破？

无法可破，所以我的 PSV 已经吃灰好久了……

明明就是卖了！

咱们还能好好做朋友吗？

微信 Merlin：346 期的黄金眼下，伽蓝潇洒的 M 腿实在无法直视。

其实我当时叫画师画的时候，是叫他以“蜘蛛侠站在大楼上眺望”作为主题的。

请自行脑补大楼！

画师你出来和我好好聊聊，我保证不……

Email Lolling_Chris：最近玩了《光之子》，实在太棒了！玩了个开头就停不下来了。在开始新游戏的那个界面光是听优美的音乐就停留了好几分钟舍不得开始，真是太美了。可惜只是个小品级游戏，真的可惜！不过也或许这种小巧的游戏才能提现出特有的艺术感吧（《生化奇兵 无限》又是另一种感觉）。感慨 INDIE 和 3A 大厂做的游戏其实越来越没有那么分明了。

《光之子》本身流程不长，飞来飞去的移动方式在 RPG 里面实属罕见，而且音乐和画面的确就像你说的那样，非常有艺术感，所以算是一款比较有新鲜感的游戏了。不过我觉得独立游戏和大厂游戏的质量还是相差蛮大的，独立游戏鲜有能让人深入玩下去而不容易厌倦的内容（如果不是类似《Minecraft》的游戏，通关一遍差不多就可以封存了），但能以独立的奇思妙想捉住玩家眼球的倒是不少，可以说是一种调剂吧。毕竟不是每个人都有几十上百小时的空闲时间去消化大作的。

顺便向这位读者推荐一款最新的独立游戏《晶剑》（本期有攻略），同样是一款无论玩法还是艺术风格都值得称赞的佳作！

Email galaxy：周四晚上通关了《超凡 双生》。说实话，以前玩到一半的时候就有点不想玩了，后来因为打算卖了三公主攒钱假期入四公主，不能再入太多碟子怕出手不了，直到周三晚上在室友围观下继续开始了《超凡 双生》，一字一句的玩到周四晚通关，才发现，《超凡 双生》的剧情方面不亚于《生化奇兵 无限》和《最后生还者》所给人带来的震撼，甚至就故事情节方面我认为超越了前两者，自己说了算的故事，自己做的抉择，最后总会感动自己，也反映了自己的内心。

对于帅哥雷恩，我一直抱以冷淡态度，玩到结尾才发现我活生生把自己和朱迪的哥哥“融为一体”。朱迪和以前玩的《最后生还者》的艾莉一样，给人一种保护欲，只不过后者倾向于父爱，而前者则是让人感觉有那么一点点占有欲和兄妹之间的“暧昧”，但想一想操控乔尔思想融于剧情时，我们何尝不是有一点占有欲，是因为我身为男儿才会有这种感觉还是人的本性使然。最后我选择了现世这一选项，并且选择了曾经在朱迪最困难的时期和他一起生活过的人们，当朱迪敲开了他们的家门时，一张张熟悉的脸出现在眼前，只是曾经的饱受沧桑变得焕然一新，从小时候接触《FF Ⅶ CC》开始我就一直很看重友情，毕竟父母常常出门在外，不会讨厌我的朋友就是小 P，一个人的结局选项竟然是我们寝室票选最高的选项，不知道他们是没感受过孤独还是只是好奇，最后的最后，当朱迪和佐伊身穿满带未来感的服饰站在一起望向远处的裂缝时，一股好莱坞大片的气息扑面而来，如果《超凡 双生》推出电影，那我一定会怀着一开始玩的新鲜感再“体验”一遍。

我以后的人生路和游戏恐怕是分不开了，游戏带给了我很多，有些东西无法用语言表达，也不会丢弃。曾在 A 站上看过一个视频，标题是《致敬游戏》，它的字幕能表达很多人的心情：“致敬游戏！游戏改变了我的生活，它们塑造了我，并成就了今天的我，它们给了我进入另一个世界的机会，让我去见识至死也见识不到的美景，那些世界和现实完全不同，但却充满爱意。在另外一个世界里，我能成为另一个人，成为我想成为的人。我曾救银河系于水深火热之中，也曾和恶魔正面交锋；我曾是一名致命的刺客，也曾是一名救死扶伤的法师；我见证了机器灭亡的时代，也见证了人类的起源；我与巨龙针锋相对，与死亡抗衡；我调查过上古遗迹，还造访过未来世界。有时候，打游戏就像是荒废时间，但事实不是这样，它们也教会了我很多重要的事，那些我不会忘记的事。比如爱、希望，帮助他人的重要性，身为‘人’的重要性，还有永远不要放弃的梦想。即便游戏拿走了我很多时间和金钱，但我还是想由衷的感谢它给我带来的改变，谢谢你游戏，谢谢你，游戏制作人”。

如果有一天游戏消失了，世界不会随之崩塌，但是必定失去生活的快乐，谢谢你，游戏。

难得在《超凡 双生》发售了这么久之后还能看到有读者分析这部作品，同这位读者一样，我也认为最后选择与朋友们在一起是朱迪最好的结局，但与其说这是出于对朱迪身边男性的“妒忌”，倒不如说是因为朱迪与他们相处的那段岁月真正感动了我。当然，每个人都会有自己的选择，并不能一味地评论对与错。就像读者所写的那样，尽管我们的人生往往只能做出一种选择，但游戏赋予了我们看到各种可能的途径，同时也教会了我们不去后悔自己的选择。

以前常常听到年长的人说玩游戏是“玩物丧志”，但其实好的游戏不仅能像文学、影视作品一样给人撼动心灵的感悟，还能给人最身临其境般的“体验”。所以我们如果能用心去体验一款游戏的话，既能得到欢乐，也能从中得到很多启迪。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：小编亲笔签名《杀戮地带 暗影坠落》
《PS4专辑》第2辑5本

1.E3 上你最感兴趣的游戏是哪一款？
2. 你希望在 E3 之后看到哪一个游戏展会的深度报导？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 6 月 20 日，以发件日为准。

本期问题

342 期奖品

大奖：《撕纸小邮差》精美人偶 1 个
各类主机专辑 10 本

大奖得主：
上海市 顾春军

主机专辑得主：
广州市 许家捷
浙江省 方太元
北京市 张易雄
桂林市 高威
大连市 李大鹏
乌海市 费思超
西安市 南一凡
大庆市 周喆
开封市 杨育龙
哈尔滨市 赵涵

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

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投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

邮购信息

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 313、337、342、347 期，定价 14 元 / 期。总第 327、334 特刊，定价 19.8 元。

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 53 辑、第 54 辑，定价 18 元。《Xbox 360 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、第 25 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 11 辑，定价 32 元；第 23 辑、第 24 辑、第 25 辑，定价 35 元。《PS4 专辑》第 2 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 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、219 辑，定价 14 元。217、218、222 辑，定价 19.8 元；《口袋玩家》：28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ~ 64、75 ~ 77 辑，定价 18 元。《3DS 专辑》：VOL.6；VOL.8，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：VOL.8；VOL.9，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。

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、90、91 期，定价 22 元 / 期；第 89 期特刊，定价 28 元 / 期。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

八重樱

本期个人签名

我从非洲来。

★这个6月有点忙,又是E3又是世界杯,感觉似乎每天都要开启“夜行者”模式了。你问我支持哪只球队?当然是由萌萌哒的勒夫教练率领的德国队了!今年德国队整体准备都相当不错,虽然惨遭贝爷黑口,但我相信教练一定会一边在场外淡定地挖着鼻孔,一边带领德国队走向胜利的。前提是只要别碰到意大利,无数次惨痛的经验教训告诫我们,上帝创造了呆梨就是为了坑德国……

☆每当节日来临时,我总能感受到浓浓的南北差异。比如端午节大家都吃粽子,我从小到大只吃三种粽子,分别是白粽蘸白糖、红枣粽蘸白糖、豆沙粽蘸白糖,伽蓝等人听我说完后便用一种颇为怜悯的眼神注视着我,仿佛我是从难民营里来的一样。而他们很推崇的肉粽、碱水粽,我却完全接受不了。同样会引起争执的,还有豆花到底是甜的还是咸的、油条要蘸白糖还是蘸酱油、月饼是肉馅好吃还是甜的好吃。如此巨大的矛盾面前我们还能其乐融融地做好朋友,这是多么不容易的一件事啊!

秋沙雨

本期个人签名

结果还是没有**公布发售日**!

★传说祭的两天一直和《传说》圈的小伙伴们在QQ群和微博上狂欢,对于传说饭来说每年的这两天就如同过节一样,不过在一般人眼里看来估计就和疯人院里跑出来一群弃疗的病人差**不多**吧。每年传说祭上公布《传**说》新**作的新情报已经成了例行公**事,传说饭们将**其视为东京游戏展的前哨战,**每一年都会公布各种**意义上让玩家目瞪口呆的消息,从2012年开始进行现场直播生放送之后每次直播页面都会被世界各地的玩家们挤爆(我每年都是被挤得网页一卡一卡的)。今年的大消息也不少,不过依然没有公布《TOZ》的发售日实在是让人心痒难耐,虽然就目前的宣传节奏来看应该是今年年内没跑了但是一天不公布就一天饥渴难耐啊,虽然目前有三个PV可以反复撸。

★最近玩《机动战士高达 外传合集》时看到EXAM系统之后就被勾起了想要重温《高达BF》的欲望,会长和雷纳德兄弟的那场战斗是我个人在《高达BF》里最中意的一场战斗,吉姆K9射击惊异京普梵的枪后惊异京普梵从烟雾中冲出来的那一幕和吉姆K9开启EXAM系统的那一幕简直让人对作画一见钟情,这一话的BGM也十分棒。个人感觉会长和他的机体(不管是扎古、京普梵还是EXIA)都是被制作组爱着的,世界大赛开始前与诚和岭司的单挑、与雷纳德兄弟的雨中战斗以及与朱利安的最速机体之战三场战斗都十分精彩,让当时还沉浸在《银河机攻战队》3D风战斗的我整个人都虎躯一震。**たとえ**3D**でも**2D**でも**、**素晴らしいロボット**战**はいつの**时代**も男のロマンだな**!

胜负师

本期个人签名

索醉宁倾水逆流,大麦先**治量未收。好景**不须执意求,买我神机沽我酒**。**——**李白**

【铂】各位拿到本期杂志的时候,E3大展应该就快开始了。据我们了解,**本**届E3猛料还真不少,我们在微博预热**时玩家**反响强烈,还被很多国外媒体转发讨论,**去年去**E3的同事甚至接到了一些国外媒体的**电话,希望**我们能提前曝料。这样的事放在以前是**难以想像**的,游戏机在中国解禁,效果真可谓立竿**见影啊**!

【金】这一期比较悲摧,工作才开始**儿子就病了。他快**好的时候我又病了,高烧近40度,然后**就是连续十天的咳**嗽,我将其戏称为“体力上限减半+眩**晕+沉睡**”**状态,每天**要么咳得头疼欲裂,要么因为药物作用**昏昏欲睡。健康对于**一个游戏工作者来说实在太重要了!

【银】之前玩《命运石之门》都是一路快进,有朋友说这么好的剧情你完全是在浪费。于是躺床上咳得难以入睡时用手机把“石头门”的动画补了,真的很不错,是一个相当感人的“技术宅的爱情故事”。(重点好像哪里不对?)

【铜】在孩子成年之前,我们全家都可以一起过六·一。——论选择儿童节那天结婚的特殊优势

时雨

本期个人签名

每天看跟球团玩FIFA,不亦乐乎!

【E3】和非编雪楠的签证顺利Pass!结束完这期的工作就要前往洛杉矶了!心里说不紧张是假的,多多少少还是有些不安。请各位读者们放心,我们一起会加把劲,为各位带来最精彩的E3报道!(怎么有种宣誓的感觉?)

【蹭饭】由于签证是在广州,因此签证那天就跑到女朋友家蹭饭。未来岳母大人一口气做了十多个菜,这可馋坏我了!慢慢地融入她的家庭氛围,这种感觉真的很棒。或许世事都是这样,我们当时很担心很紧张的事情,真的去经历的时候会发现比自己想象中要好得多。所以一切还是顺其自然吧!(是的,我就是晒!)

【孤独美食家之旅】(伪)自从和美编心**の**永恒脱离煮饭小队之后,就开始遍访周围的美食。是的,我们就是中国版的孤独美食家。香味扑鼻的麻辣烫、嫩脆的烧鸭和多种美味的碰撞,带给我们身心的愉悦,更是一种放松的好心情(好吧,其实就是吃同一种东西容易吃腻,到处乱跑找东西吃而已)。

【感慨】看着师弟师妹们开始拍毕业照,心里感慨万分。不知不觉已经正式毕业一年,说实话,自从父母去世以来,我曾经还担心过是否能完成我的大学学业,最终还是挺过来了。现在一切变得越来越好,身边也有了亲密战友和好朋友的存在。如果您在生活中也有什么不顺,请加加油挺过来吧。未来是光明的。

伽蓝

本期个人签名

日食不过三餐。

由于工作需要深入玩了《看门狗》,虽然游戏画面缩水很严重,但实际内容并没有这么不济,以黑客手段作为游戏核心的玩法能让玩家有与其他沙箱游戏截然不同的感受,但是游戏继承了育碧一贯的高水平罐头制作工艺,支线任务重复度极其严重,订了中文版的玩家自己看着办了……

《终极街头霸王Ⅳ》的DLC更新终于更新了,掐指一算自己这个系列已经玩了将近6年,由于对游戏的热爱,在大学时不是在街机厅,就是在去街机厅的路上,也曾经默默地在老家推广,使得其从无人问津到现在机友众多,但这么多年玩下来实在有点力不从心了,现在开几局打打都觉得有点打不动,希望自己在新作中能够坚持下去。

宇宙人

本期个人签名
给自己送份生日礼物吧。

☆因为工作的原因，所以今年端午节要在公司忙碌地渡过。端午节除了令我想起吃粽子之外还有龙舟，不过现在身边几乎没人提龙舟了。刚刚上网查了一下编辑部所在城市还是有龙舟赛的，如果不是截稿还有点想去看看。说起粽子，之前网上又开始咸甜之争，广东这边似乎主要还是咸的，我自然也是喜欢自家特制的咸粽子。至于甜的我只吃过豆沙馅的碱水粽，我们家在端午节也会自己制作一些，不过大多都吃不完，这时我们会拿去晒干了之后弄碎用来煮粥，味道也是很特别的。可惜我自己是没法弄了，只能等哪天休息回家看有没有机会尝了吧。

☆前段时间一个基友给我晒了他的《超女神信仰》限定版带店铺特典，简直壕了我一脸，顿时觉得自己这个连游戏都没买的伪非也就这么点觉悟了。之后还说回头要收《限界凸记》的限定版，我就说大好青年一个为何要当“萌豚”呢，这种时候必须 Keep Calm and Buy Buy Buy 啊！

纱迦

本期个人签名
One for all，all for one！

★做完上期杂志后去北京参加了天下聚会。长这么大就去过一次北京，还是很小的时候，基本不记得了，因此这次帝都之行感觉十分新鲜。因为时间有限，只去了天坛和天安门，重点吃了全聚德和姚记炒肝。最高兴的是又认识了一大堆新机友，顺便还去机核网录了一期节目。在游戏这个共同的话题下，虽然大家都是初次见面，却有着一见如故的感觉。真心期待下次再来北京！

★每年 E3 总要把《莎木 3》拿出来炒一遍，其实《莎木》卖得并不好，游戏也并没有什么过人之处，而且精髓还被后来同社的《如龙》继承去了，按理说其实不应该有这么多人期待的。我认真玩过前两作，并不觉得游戏有多好玩，但确实是能给人与众不同的感觉。加上又是 DC 最后的大作，博得一些同情分也是正常的。套用一句过时的话：哥想要的不是莎木，是青春。

★某日在家附近吃饭无意中遇到时雨和心の永恒，原来这两位每天下班后不知所踪，其实是遍访附近的各种美食，吃完之后还要上附近的公园锻炼，不由得为这种健康的生活方式所折服。然后就想到 2014 年都快过一半了，今年我可是什么运动都没做，就连 Kinect 都没开过机，不禁有些汗颜。希望 7 月体检时不至于发现问题吧，哦不对应该先想想如何把世界杯月熬过去吧……

初心者

本期个人签名
空调是第一生产力。

刚买机器的时候没有留意检查 DUALSHOCK4 手柄，后来在鏖战副本时才发现 L2 键有些不对劲，按下去竟然会有很大的摩擦阻力，而且发出很尖锐的吱吱声，左右不平衡的感觉让人浑身难受。于是我上网求助谷哥度娘，结果看到无论是国内还是日本都有不少的玩家碰上了这种情况，看来不是个案，至少日版机器的手柄有一定几率会中招。有人说拆解重装可以解决，我试着拆了一下，没敢掰开，不过发现掰开的过程中摩擦会消失，一旦合上又会响了！也有日本玩家建议用硅油喷雾，不过那玩意儿过于高端不太现实，后来我灵机一动拿了身边的物品从 L2 的缝隙加了一点进去，顿时整个世界都清净了……

乐小游

本期个人签名
敢不敢多放点盐！

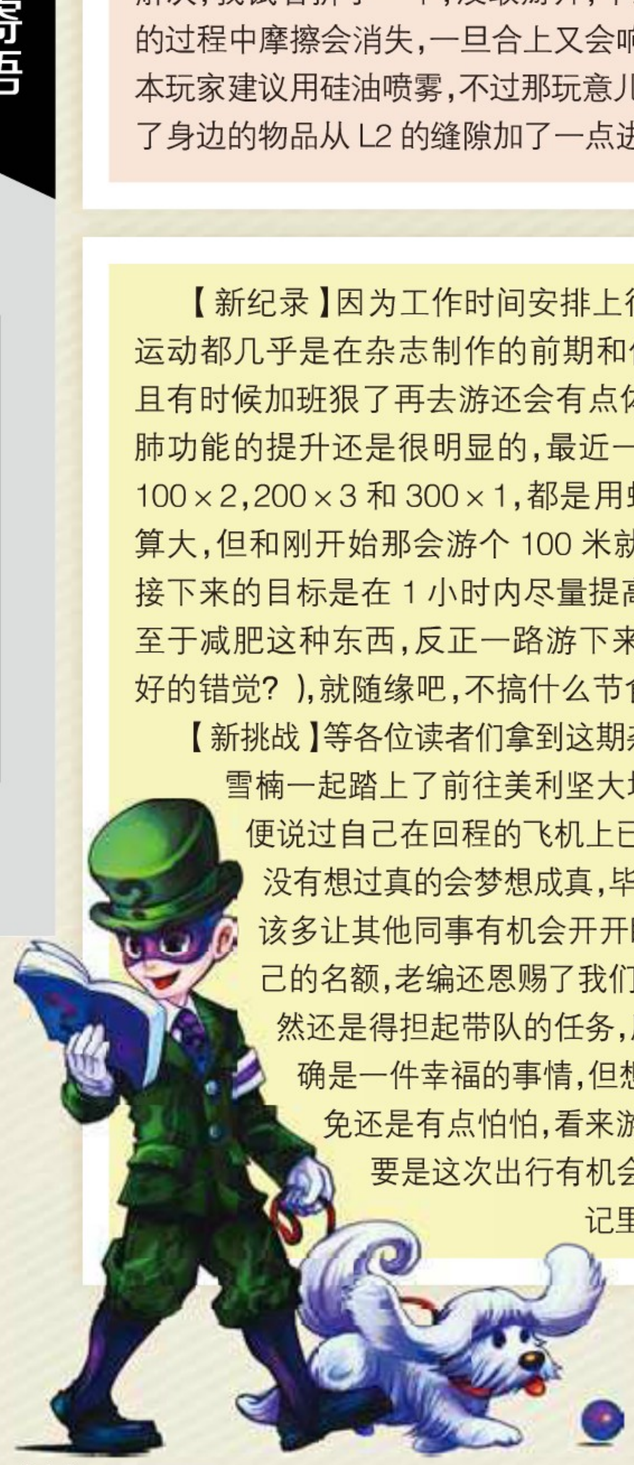
【舌尖】已经不止一次说到换了新环境后饮食习惯方面带给我的困扰，怎么吃都觉得食之无味，在时雨同学的推荐下看了《舌尖上的中国》第二季。虽然节目已经火了很久，但一直没有静下心来好好欣赏，第二季遭受的非议不少，不过毕竟是电视台的节目，有些脱离实际的内容也是在所难免，能够看到无数令人垂涎三尺的美食着实欲罢不能啊！

【动漫】作为“民工动画”爱好者，小游已经无力吐槽越拖越长的主线流程了，而且这些动画还经常搞些“支线任务”来榨取我们的热情。每次看《火影忍者》都有种编不下去却还在硬撑的感觉，好在火影的相关游戏素质颇高，现在只求最新的《火影忍者 终极忍者风暴 变革》的网战部分能够做的好些，别让天天这种打酱油角色都能秒杀鸣人的老爹行不?

【日剧】最近利用午休时间恶补了一下经典日剧《神探伽利略》，虽然东野圭吾的同名小说在大学时期已经读完，不过日剧却迟迟没有看过，借着第二季的推出，一口气看完了两季的内容，总结出以下几点：1. 福山雅治的演技真不是盖的。2. 女主角真不是能随便换的。3. 案子真不是靠物理知识解决的。

【新纪录】因为工作时间安排上往往和运动时间冲突，所以最近的游泳运动都几乎是在杂志制作的前期和休息时进行，频率是绝对算不上高，而且有时候加班狠了再去游还会有点体力不继的感觉，但总体来说体能和心肺功能的提升还是很明显的，最近一次游了大约一个半小时，成绩分别是 100×2，200×3 和 300×1，都是用蛙泳，所以速度不算高，体能压力也不算大，但和刚开始那会游个 100 米就喘气如牛比起来已经是云泥之别了，接下来的目标是在 1 小时内尽量提高游的距离和减少每一次来回的间隔，至于减肥这种东西，反正一路游下来都能感觉到身形在收紧（或许只是美好的错觉？），就随缘吧，不搞什么节食和专门食谱之类的折腾自己了。

【新挑战】等各位读者们拿到这期杂志的时候，我应该已经和时雨还有非编雪楠一起踏上了前往美利坚大地的旅途。在写去年的 E3 的游记时，我便说过自己在回程的飞机上已经盼望着再次拜访美国，不过当时实在没有想过真的会梦想成真，毕竟按理来说 E3 采访人员名额有限，是应该多让其他同事有机会开开眼界的。不过这次总帅无私地让出了自己的名额，老编还恩赐了我们一个宝贵的非编名额，作为过来人，我自然还是得担起带队的任务，所以今年才幸运地得偿所愿。虽然这的确是一件幸福的事情，但想到自己又要领教一下洛城的艳阳天，不免还是有点怕怕，看来游泳减脂的理由又多了一条。说起游泳，要是这次出行有机会在希尔顿酒店游一回，回头肯定会在游记里和各位读者们分享一下。



稀饭

本期个人签名
缩水狗，罐头味，我在说什么你们肯定懂的。

哪尼

本期个人签名
应器生心。

◆这一期的编辑部落，我写了点有关 OS X 下文字编辑工具的的搭配，对这方面感兴趣的玩家可以到官网 ucg.cn 中瞧一瞧，算是个简单易上手又不失优雅的组合。当然仅仅只是一个非常粗浅的推荐，如果大家有什么好想法、好心得的话，也可以来信多多交流。

◆说到编辑部落，官网上的排版算是中规中矩，而我更喜欢用“简书”，界面美观且支持 Markdown，喜欢在网上写东西的玩家不妨一试。

◆ PSV 的《Love Live！》又延期了一个月，简直令人发指，也着实等得我心急如焚。不过一方面是不断延期，一方面是捂着情报不肯放，看来这游戏要么是个绝世神作，要么就是个惊天大雷，当然希望不要是后者……

◆《女神异闻录 Q 暗影迷宫》马上就要发售了，又能和“特别课外活动部”的成员们并肩作战，着实是感动万分呀！

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2014.6.3-2014.11.18

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

备受瞩目的《看门狗》已经如期发售，不知的游戏的实际表现是否符合各位玩家的心理预期呢？在本期发售表中，新增了不少终于确定了发售日的游戏，比如以 4 名玩家 VS1 名玩家作为卖点的美式主视角射击共斗类游戏《进化》，以及备受关注的《塞尔达传说》。而三上真司的全新恐怖游戏《邪恶深处》则宣布了延期至 10 月 21 日，相信此次延期也是为了为玩家呈现更好的游戏品质。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	敌军前线	Enemy Front	CI Games	主视角射击	美版
12 日	海贼王 无尽世界 红	ワンピースアンリミテッドワールド レッド	BNGI	动作	日版
19 日	声优大师	CV ～キャスティングボイス～	BNGI	模拟养成	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
26 日	**看门狗**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**中文版**
26 日	假面骑士 穿越战争 II	假面ライダ－バトライド・ウォ－II	BNGI	动作	日版
27 日	超级房车赛 赛车运动	GRID Autosport	Codemasters	竞速	美版
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	505 Games	动作射击	美版
3 日	**海贼王 无尽世界 红**	**航海王 无限世界：赤紅**	**BNGI**	**动作**	**中文版**
17 日	**夏莉的工作室 黄昏之海的炼金术士**	**シャリ—のアトリエ ～黄昏の海の炼金术士～**	**Gust**	**角色扮演**	**日版**
2014 年 8 月					
5 日	**终极街头霸王Ⅳ**	**Ultra Street Fighter Ⅳ**	**Capcom**	**格斗**	**美版**
7 日	真流行之神	真 流行り神	日本一	文字冒险	日版
7 日	失落次元	ロストディメンション	FuRyu	角色扮演	日版
12 日	崛起 3 泰坦之王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	**暗黑破坏神 3 终极邪恶版**	**Diablo III: Ultimate Evil Edition**	**Blizzard Entertainment**	**动作角色扮演**	**美版**
19 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
28 日	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	ペルソナ 4 ジ・アルティマックス ウルトラス—プレックスホールド	Atlus	格斗	日版
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
25 日	**英雄传说 闪之轨迹 II**	**英雄传说 闪の轨迹 II**	**Falcom**	**角色扮演**	**日版**
25 日	**英雄传说 闪之轨迹 II**	**英雄传说 闪之轨迹 II**	**Falcom**	**角色扮演**	**中文版**
25 日	神明与命运觉醒的悖论	神样と运命覚醒のクロステ－ゼ	日本一	角色扮演	日版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	**NBA 2K15**	**NBA 2K15**	**2K Games**	**体育**	**美版**
21 日	邪恶深处	The Evil Within	BethesdaSoftworks	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	**COD 先进战争**	**Call Of Duty Advanced Warfare**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
18 日	**孤岛惊魂 4**	**Far Cry 4**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
2014 年年内					
秋季	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
秋季	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットスト－ムレボリュ－ション	BNGI	动作	日版
冬季	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
17 日	EA 终极格斗冠军赛	EA Sports UFC	EA	体育	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
26 日	**看门狗**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**中文版**
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	动作射击	美版
31 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
2014 年 8 月					
19 日	**暗黑破坏神 3 终极邪恶版**	**Diablo III: Ultimate Evil Edition**	**Blizzard Entertainment**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 9 月					
4 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
18 日	欧米茄五重奏	オメガクインテット	Compile Heart	角色扮演	日版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	**驾驶俱乐部**	**DRIVECLUB**	**SCE**	**竞速**	**美版**
7 日	**NBA 2K15**	**NBA 2K15**	**2K Games**	**体育**	**美版**
14 日	**蝙蝠侠 阿克汉姆骑士**	**Batman: Arkham Knight**	**WB Games**	**动作冒险**	**美版**
21 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	**进化**	**Evolve**	**Take-TwoInteractive**	**主视角射击**	**美版**
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	**COD 先进战争**	**Call Of Duty Advanced Warfare**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
18 日	**孤岛惊魂 4**	**Far Cry 4**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
5 日	剑之街的异邦人 白之王宫	剑の街の异邦人 ～白の王宫～	Experience	角色扮演	日版
10 日	敌军前线	Enemy Front	CI 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
26 日	**看门狗**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**中文版**
27 日	超级房车赛 赛车运动	GRID Autosport	Codemasters	竞速	美版
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	动作射击	美版
2014 年 8 月					
5 日	**终极街头霸王Ⅳ**	**Ultra Street Fighter Ⅳ**	**Capcom**	**格斗**	**美版**
12 日	崛起 3 泰坦之王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	**暗黑破坏神 3 终极邪恶版**	**Diablo III: Ultimate Evil Edition**	**Blizzard Entertainment**	**动作角色扮演**	**美版**
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	**NBA 2K15**	**NBA 2K15**	**2K Games**	**体育**	**美版**
21 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	**COD 先进战争**	**Call Of Duty Advanced Warfare**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
18 日	**孤岛惊魂 4**	**Far Cry 4**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
2014 年年内					
秋季	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
秋季	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットスト－ムレボリュ－ション	BNGI	动作	日版

+NEW GAME SCHEDULE+

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
17 日	EA 终极格斗冠军赛	EA Sports UFC	EA	体育	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 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	动作射击	美版
31 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
2014 年 8 月					
19 日	**暗黑破坏神 3 终极邪恶版**	**Diablo III: Ultimate Evil Edition**	**Blizzard Entertainment**	**动作角色扮演**	**美版**
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	**NBA 2K15**	**NBA 2K15**	**2K Games**	**体育**	**美版**
14 日	**蝙蝠侠 阿克汉姆骑士**	**Batman: Arkham Knight**	**WB Games**	**动作冒险**	**美版**
21 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	**进化**	**Evolve**	**Take-Two Interactive**	**主视角射击**	**美版**
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	**COD 先进战争**	**Call Of Duty Advanced Warfare**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
18 日	**孤岛惊魂 4**	**Far Cry 4**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
2014 年年内					
秋季	日暮城狂欢	Sunset Overdrive	Microsoft Studios	动作冒险	美版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 6 月					
12 日	海贼王 无尽世界 红	ワンピースアンリミテッドワールド レッド	BNGI	动作	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
26 日	假面骑士 穿越战争 II	假面ライダ – バトライド・ウォ –II	BNGI	动作	日版
2014 年 7 月					
3 日	**海贼王 无尽世界 红**	**航海王 无限世界：赤紅**	**BNGI**	**动作**	**中文版**
2014 年 8 月					
7 日	勇者斗恶龙 X 合辑版	ドラゴンクエスト Xオールインワンパッケージ	Square Enix	角色扮演	日版
14 日	**塞尔达无双**	**ゼルダ无双**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
2014 年内					
夏季	猎天使魔女 2	ベヨネッタ 2	Nintendo	动作	日版
冬季	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
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**
10 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
19 日	口袋妖怪 艺术学院	ポケモンアートアカデミ –	Nintendo	益智	日版
19 日	包装世界	パックワ – ルド	BNGI	动作	日版
26 日	**太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险**	**太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险**	**BNGI**	**音乐**	**日版**
2014 年 7 月					
10 日	**妖怪手表 元祖**	**妖怪ウォッチ 2 元祖**	**Level 5**	**角色扮演**	**日版**
10 日	**妖怪手表 本家**	**妖怪ウォッチ 2 本家**	**Level 5**	**角色扮演**	**日版**
17 日	高达 Try AGE SP	ガンダムトライエイジ SP	BNGI	桌面棋牌	日版
29 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	WB Games	动作	美版
31 日	索尼子育成计划	ソニプロ	imageepoch	模拟育成	日版
2014 年 8 月					
7 日	**闪乱神乐 真红**	**闪乱カグラ 2 真红**	**Marvelous**	**动作**	**日版**
2014 年 10 月					
23 日	世界传说 梦幻同盟	テイルズ オブ ザ ワールド レ –ヴ ユナイティア	BNGI	角色扮演	日版
2014 年 11 月					
未定	**口袋妖怪 Ω 红宝石**	**ポケットモンスタ – オメガルビ –**	**Nintendo**	**角色扮演**	**日版**
未定	**口袋妖怪 α 蓝宝石**	**ポケットモンスタ – アルファサファイア**	**Nintendo**	**角色扮演**	**日版**
2014 年内					
夏季	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	日版
秋季	盖斯特破坏者 神	ガイストクラッシャーゴッド	Capcom	动作	日版
秋季	怪物猎人 4G	モンスターハンター 4G	Capcom	动作	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 6 月					
12 日	海贼王 无尽世界 红	ワンピ – スアンリミテッドワ – ルド レッド	BNGI	动作	日版
12 日	英雄传说 碧之轨迹 进化	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	角色扮演	日版
19 日	战极姬 4 争霸百计 守花之誓	战极姬 4 ～争霸百计、花守る誓い～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
26 日	机器人笔记 精英版	ロボティクス・ノーツ エリート	5pb.	文字冒险	日版
26 日	少女与战车 战车道的极致	ガールズ&パンツアー 战车道、极めます!	BNGI	动作	日版
2014 年 7 月					
3 日	**海贼王 无尽世界 红**	**航海王 无限世界：赤紅**	**BNGI**	**动作**	**中文版**
17 日	**跨过我的尸体 2**	**俺の尸を越えてゆけ 2**	**SCE**	**角色扮演**	**日版**
24 日	相州战神馆学园 八命阵 天之刻	相州战神馆学园 八命阵 天之刻	Light	文字冒险	日版
30 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	Warner Bros	动作	美版
31 日	IA/VT 缤纷律动	IA / VT –COLORFUL–	Marvelous	音乐	日版
31 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb.	文字冒险	日版
2014 年 8 月					
7 日	真流行之神	真 流行り神	日本一	文字冒险	日版
7 日	失落次元	ロストディメンション	FuRyu	角色扮演	日版
28 日	超次元动作游戏 海王星 U	超次元アクション ネプテューヌ U	Compileheart	角色扮演	日版
28 日	**讨鬼传 极**	**讨鬼传 极**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
2014 年 9 月					
25 日	**英雄传说 闪之轨迹 II**	**英雄传说 闪の轨迹 II**	**Falcom**	**角色扮演**	**日版**
25 日	**英雄传说 闪之轨迹 II**	**英雄传说 闪之轨迹 II**	**Falcom**	**角色扮演**	**中文版**
2014 年内					
秋季	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版

06.05 女神异闻录 Q 暗影迷宫

3DS 角色扮演 | ■ Atlus | ■ 无对应周边 | CERO B | 推荐度 A

《女神异闻录Q暗影迷宫》是一款强调“融合”的作品。首先游戏融合了《女神异闻录3》与《女神异闻录4》两个作品中的所有角色，玩家可以自由搭配出自己喜欢的阵容，展开全新的故事和冒险。而游戏在系统上则融合了《女神异闻录》与《世界树迷宫》两大系列的精髓，相信能够给玩家带来独特的战斗体验。除此之外，游戏的一大亮点是新引入的“副人格系统”，自由更换 Persona 原本只是两位主角的“特权”，但在本作中，所有角色都能随意召唤出不同的 Persona，这也让战斗系统的自由度及可挖掘性得到进一步的强化。

06.12 海贼王 无限世界 红

多机种 动作 | ■ BNGI | ■ 对应机种为 PS3、PSV、Wii U | CERO B | 推荐度 B

本作是曾在 2013 年 11 月于 3DS 推出的同名作品的加强移植版，玩家可以在本作中以高清的形式体验海贼王最原汁原味的冒险故事。在新角色方面本作不仅会追加艾斯、女帝波雅汉考克以及红发等 3 名在 3DS 版以 BOSS 身分登场的角色，而且还会追加全新角色海军上将藤虎。新增模式战斗竞技场模式趣味十足，战斗竞技场模式分为 1V1 决斗、以击倒全部敌人为目标的大乱战、以生存为目的的生存战以及挑战不断出现的 BOSS 的 BOSS RUSH。值得一提的是，本作的 PS3 以及 PSV 版还将于 7 月 3 日推出繁体中文版，因此有兴趣的玩家不妨考虑购入此版本。

06.03 谋杀 灵魂嫌疑犯

多机种 选择游戏类型 | ■ Square Enix | ■ 对应机种为 PS3、X360、PS4、Xbox One | M | 推荐度 B

在充满了鬼魂和灵异事件的鬼城塞勒姆中，侦探罗兰·奥康纳在调查一位连环杀手的途中遭到伏击，从高空中摔落在地面上，并且被凶手连射 7 枪而身亡。但是他的灵魂并没有升天，而是停留在凡间，试图解决发生在自己身上的谋杀案，以让自己能够从凡间超脱，和死去的妻子团聚。游戏中玩家将操纵罗兰的灵魂，通过各种特殊能力来调查罪案现场和收集线索，并投身到塞勒姆鬼影重重的里世界中，和其他鬼魂建立特殊的感情联系，躲避恶魔的追踪和攻击，一步步地探索出关于自己命案的真相。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman : Arkham Knight

机种：PS4/Xbox One
类型：动作冒险
发行：WB Games
发售日：2014 年 10 月 14 日

黑夜中的骑士再次降临
罪恶势力终将被瓦解

剩下的只有众人的欢呼与视
线中悄然消失的披风

游戏机实用技术 Tot.348

E3 2014特刊

2014年6月B｜176页+DVD光盘

次世代主机烽火再起，两大新平台决战洛杉矶之巅！

UCG 亲临现场贴身报导，微博直报劲爆猛料、连载访美视频日记、深度报道业界动向一个不缺，
全方位展现 E3 2014 惊人魅力！

发布会亲历
大作独家报导
网络视频日记连载
精彩现场试玩解说

《光环5 守护者》面面观
《未知海域》新作直击
Wii U《塞尔达传说》深度报导

以及更多精彩内容齐齐登场

6月下旬 全国上市

掌机王SP Vol.222

攻略特刊

全彩32开288页+DVD光盘

-专题企划-

往昔劲敌—— Gameboy的对手们

-3DS&PSV五大攻略-

苍翼默示录 刻之幻影
交响旋律 最终幻想 谢幕
刀剑神域 虚空碎片
马里奥高尔夫 世界巡回赛
蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星

-研究中心-

爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士

现已上市 全国报刊亭销售中

口袋妖怪2014 719完全大图鉴

正32开随身全彩口袋本，上下两册，共768页！

收录第六世代目前为止的全部719种口袋妖怪及各个形态及MEGA进化形态的最完善最详细的资料。
从身高体重到性格蛋组到全部技能，一网打尽。
更附上前作精灵只在前代可学的特有技能，让我们的配招更加多元化。
此外亦收录全部的技能、特性、道具等的详细资料。

光盘收录：动画歌曲精选

6月中旬，全国上市！

X360专辑 Vol.25

大16开224页+DVD影像光盘

-卷首特集-

XBOX ONE入华
次世代的本土新时代

-特别企划-

木马重生
揭秘XBOX电视革命计划

-典藏攻略-

泰坦天降 | 黑暗之魂 II | 植物大战僵尸 花园战争
乐高 大电影 | 刃 忍者龙剑传Z | 超凡蜘蛛侠2

现已上市 全国报刊亭有售