Tot.345

焦点:展望次世代新风光——PAX劲作大作情报直击

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

前线狙击

怪物猎人 4G
情报大放送!

女神异闻录 4
究极无敌背桥摔

特别企划

一个超级英雄的自我修养

美国队长
的心路历程

攻略透解

梦幻俱乐部 GOGO.
系统解析 + 结局指南

第3次超级机器人大战 Z
时狱篇
全分支全 SR 攻略 + 奖杯指引

研究中心

乐高 霍比特人

热点追踪

天空斯派罗
改变游戏与玩具业的创意

中断的时代之声

特快专递

特技摩托 融合

2014.5A
定价:RMB 14.00
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006

Gamehalo

游戏试玩 NO ZUO NO DIE 偏要TRY!
《特技摩托 融合》作死演示

特别收录
《第3次机战Z 时狱篇》战斗动画精选
《梦幻俱乐部GOGO.》隐藏角色MV欣赏
《初音未来 歌姬计划F2》自制PV《虎视眈眈》

赠 Gamehalo高清光盘+女神异闻录Q 迷宫之影精美海报

第3次超级机器人大战Z 时狱篇 战斗动画合集

ACFUN
http://www.acfun.com/v/ac1125727

BILIBILI
http://bilibili.kankanews.com/video/av1054405/

UCG视频平台总动员
随时更新 精彩无限

土豆视频
http://www.tudou.com/home/Gamehalo

腾讯视频
http://v.qq.com/vplus/ucg

17173 视频
http://v.17173.com/u/113043333

CONTENTS

总第345期

5A

COVER STAFF

封面用图：女神异闻录 4 究极无敌背桥摔
封面设计：anubis

© ATLUS ©SEGA All rights reserved

读编交流

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
天下聚会 120

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

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

ucg.dooland.com

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

收藏者：

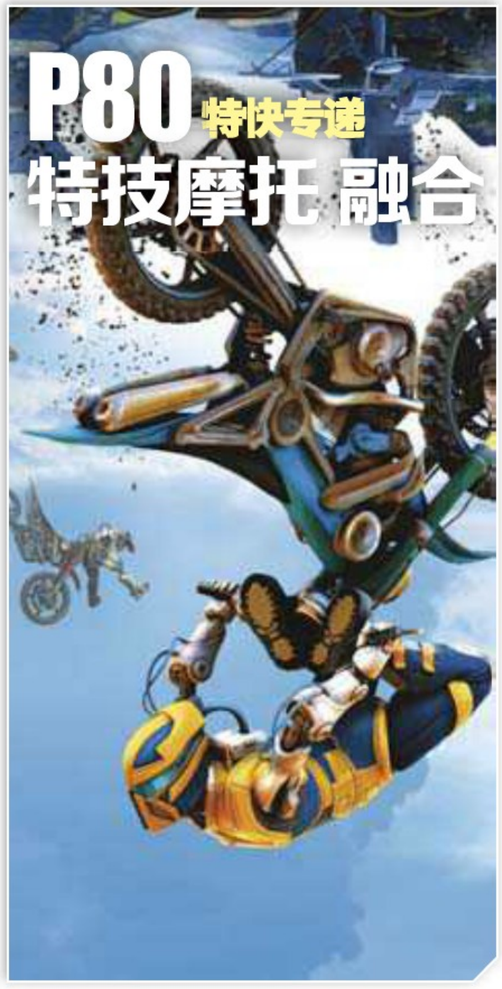
收藏日期：

P4 新闻专题
中文版将临！
《闪之轨迹》
制作人采访&试玩

前线狙击 P26
怪物猎人4G

本期主打

P30 攻略透解
第3次超级机器人大战Z 时狱篇



P80 特快专递
特技摩托 融合

P68 攻略透解
梦幻俱乐部GOGO.

P104 特别企划
一个超级英雄的自我修养
美国队长的心路历程

P94
乐游体育

新闻资讯

PS大本营 3
新闻专题
中文版将临！《闪之轨迹》制作人采访 & 试玩 4
游戏情报站 7
焦点
聚焦 PAX EAST2014 10
编辑视点 12
黄金眼 15
进击最前线 16
热点追踪 18
排行榜 22
前线狙击
女神异闻录 4 究极无敌背桥摔 24
怪物猎人 4G 26

实用技术

攻略透解
第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇 30
梦幻俱乐部 GOGO. 68
CAPCOM@UCG 67
特快专递
特技摩托 融合 80
研究中心
乐高 霍比特人 82
乐游体育 94
3DS应援团 98

游戏文化

指尖方圆 100
多边共享 102
特别企划
一个超级英雄的自我修养 美国队长的心路历程 104
怀旧殿堂HD 109

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。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

变形金刚 暗火燎原	光盘
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	17
怪物猎人 4G	26 光盘
最终幻想 剧场韵律 谢幕	15

PS3

2014 FIFA 巴西世界杯	94
变形金刚 暗火燎原	光盘
初音未来 歌姬计划 F2	光盘
德军总部 新秩序	光盘
第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	30 光盘
光之子	光盘
崛起 3 泰坦诸王	光盘
乐高 霍比特人	82
烈焰契约	光盘
梦幻俱乐部 GOGO.	15 68 光盘
女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	24
生化奇兵 无限	15
失落次元	17
无主之地 前续	光盘
邪恶深处	光盘
异形 隔离	16
真 流行之神	17

PS4

变形金刚 暗火燎原	光盘
德军总部 新秩序	光盘
堕落之主	光盘
EA 终极格斗冠军赛	16
法外群狼	光盘
光之子	光盘
回声战令	光盘
进化	光盘
乐高 霍比特人	82
烈焰契约	光盘
特技摩托 融合	15 80 光盘
邪恶深处	光盘
异形 隔离	16
最后生还者 高清版	光盘
最终幻想 XIV 重生之境	光盘

PSV

初音未来 歌姬计划 F2	光盘
第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	30 光盘
失落次元	17
真 流行之神	17

Wii U

变形金刚 暗火燎原	光盘
光之子	光盘
乐高 霍比特人	82

X360

2014 FIFA 巴西世界杯	94
变形金刚 暗火燎原	光盘
德军总部 新秩序	光盘
光之子	光盘
崛起 3 泰坦诸王	光盘
乐高 霍比特人	82
烈焰契约	光盘
生化奇兵 无限	15
特技摩托 融合	15 80 光盘
无主之地 前续	光盘
邪恶深处	光盘
异形 隔离	16

Xbox One

变形金刚 暗火燎原	光盘
德军总部 新秩序	光盘
堕落之主	光盘
EA 终极格斗冠军赛	16
法外群狼	光盘
光之子	光盘
回声战令	光盘
进化	光盘
乐高 霍比特人	82
特技摩托 融合	15 80 光盘
邪恶深处	光盘
异形 隔离	16

- 本期光盘精选内容 -

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

游戏试玩

NO ZUO NO DIE 偏要TRY!
特技摩托 融合
作死演示

特别收录

第3次超级机器人大战Z 时狱篇
战斗动画精选
梦幻俱乐部GOGO.
隐藏角色MV欣赏
初音未来 歌姬计划F2自制PV
《虎视眈眈》

新作影像集锦

德军总部 新秩序
崛起3 泰坦诸王
最终幻想XIV 重生之境
光之子 | 法外群狼
邪恶深处
变形金刚 暗火燎原
最后生还者 高清版
无主之地 前续
烈焰契约
回声战令 | 进化
堕落之主
怪物猎人4G

电影前线

超凡蜘蛛侠2 | 人类清除计划2
驯龙高手2 | 飞机总动员 火线救援

ENDING SONG
马里奥主题音乐创意MV

UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！
你可以访问以下网址免费观看！
http://www.tudou.com/home/Gamehalo

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

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

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第3次超级机器人大战Z 时狱篇		BNGI ②	策略角色扮演 ③
④多机种	第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇 ⑤		⑥日版
	2014年4月10日 ⑦	本地1人 ⑧	对应年龄：12岁以上 ⑨
	售价为PS3：8070日元、PSV：7120日元 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5月1日
定　　价：人民币14.00元

PlayStation®

PlayStation® 游戏专页

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

“PS电玩大本营”新浪微博
http://weibo.com/PSasia
“PS电玩大本营”腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

加入魔都红色幽击队 成为鬼怪猎人

与日本同步，《魔都红色幽击队》的日文版已于4月10日登陆PS3及PSV。游戏结合电子小说及战斗元素，带领众玩家加入表面是出版商、实际上暗地里接受斩妖除魔任务的“夕隙社”！因为具感应恶灵的能力，刚插班到暮绚学园的你，将获聘请到“夕隙社”工作，开始狩猎灵体的旅程。除了战斗外，一段段有关少男少女们的青春、友情以及成长的故事也将一一展开。

在游戏中，你可以透过情绪系统（爱、怒、悲等）和五感系统（听、嗅、味、视等）为你的日常生活作作出不同选择，继而使你和其他角色发展出不同的关系。你和角色的互动更将会左右你的人际关系和结局。另外游戏的高质素绘图均由独家GHOST (Graphic Horizontal Object Streaming Technology)技术制作，令角色比起其他游戏的人物显得更细致自然，你甚至可以看到发丝在风中飘动的样子呢，大家在游玩期间不妨多加留意！

游戏名称	游戏平台	推出日期	售价
《魔都红色幽击队》(日文版)	PS3	4月10日	HK$468 HK$412(下载版)
	PS Vita		HK$412(下载版)

震撼优惠！购买PS4将可以半价购买PSV TV

PSV TV与PS4的遥控游玩功能于5月份起透过系统软件更新正式推出！玩家从此能够在PSV TV上游玩大部分PS4游戏！同时PSV TV也将支持DUALSHOCK®4！以后未完成的游戏，便可透过PSV TV于家中以外地方继续游戏进度。此软件更新还支持PS4影片编辑功能，透过名为“SHAREfactoryTM”的应用程序，玩家可将储存在PS4的影片加入文字、图案或变更影片的音乐和背景，创制出拥有自己风格的游戏短片。

借此好消息，全线PlayStation® Platinum Shop或Sony Store由4月18日起推出“PS4 + PS Vita TV遥控游玩优惠”。玩家将可用HK$399 (原价：HK$798)，额外购买PSV TV一台，优惠高达50%！优惠期至2014年5月31日，数量有限，售完即止。当然，PSV TV的好处怎会局限于与PS4遥控游玩功能？想知道更多，可浏览PlayStation® 官网介绍：

http://asia.playstation.com/

购买 PS4™ 主机	PS Vita TV (原价：HK$798)	PS Vita TV Value Pack (原价：HK$1,180)
PS4™ 主机(HK$3,380)	+ HK$399	+ HK$590
PS4™主机及PS Camera同捆装 (HK$3,680)	+ HK$399	+ HK$590

《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》中文版登场 再度掀起一场腥风血雨

自称校长的“黑白熊”刚于4月24日在PSV独家游戏《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》繁体中文版中再度现身，暗示着希望峰学园的一班超高中生们将再次被迫自相残杀并面临一场又一场激烈的班级审判！这次黑白熊将带一班超高中生离开校园，把他们困在一个拥有蓝天碧海、广大绵延的沙滩，名为贾巴沃克岛的度假海岛上。妄想逃出这个漂亮小岛重新获得自由？方法当然就是成为众超高中生的惟一生还者，杀害其他学员并顺利在班级审判中瞒天过海。新游戏中还有一个新角色黑白美登场，究竟她与黑白熊有甚么关系，她又怎样对付这一批超高中生？大家就要把游戏带回家一探究竟。

《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》繁体中文版除了推出一般版(售价：HK$348、下载版：HK$313)外，还跟前作一样推出特别版(售价：HK$468)，加送一系列游戏主角名信片以及新登场人物黑白美造型钥匙扣，快来跟前作的黑白熊造型钥匙扣凑成一对吧！

想让身边的朋友及家人一齐感受节奏明快、令人紧张得心跳加速的班级审判？大家也可以选择以PSV TV连接家中大电视游玩，一起斗智慧考反应，利用搜集到的证词和证据化为“言弹”，逐一将凶手揪出来！详情可浏览PlayStation官方网页：http://asia.playstation.com/

游戏名称	游戏平台	推出日期	售价
《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》繁体中文版 一般版	PS Vita / PS Vita TV	4月24日	HK$348 HK$313 (下载版)
《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》繁体中文版 限定版			HK$468

FIFA踢尽巴西世界杯热潮 — EA SPORTS™ 2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL™冠军版

早前于PS Store推出试玩版的PS3游戏《EA SPORTS™ 2014 FIFA World Cup Brazil™冠军版》已经于4月22日正式上架，售价为HK$468。游戏将包括参加了2014巴西世界杯外围赛的全部203队国家队、7469位球员、19位官方特许的经理人、包括全12个巴西官方认可的21个比赛球场及超过15小时的游戏旁述！游戏具备多个精彩模式让你充分享受世界杯狂热，“Road to the FIFA World Cup™”模式让你带领任何一支国家队，由外围赛开始一直踢至冠军宝座；在线模式“Road to Rio de Janeiro™”中你选择的国家队将在所有巴西世界杯认可的球场中打败其他队伍，往最终目的地马拉卡纳体育场进发并拿下奖杯；“Captain your country”模式则让你选择任何一位球员，带领国家队夺得冠军，此外还有很多其他精彩模式！

在PS Store下载制品版可获得额外4款追加内容，包括：ADIDAS®世界杯全明星队、EA SPORTS FIFA经典XI队、入球动作庆祝包及ADIDAS®历史著名世界杯足球包，千万别错过！

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT®

"PlayStation","△○×□"and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"i" is a registered trademark of Sony Corporation.

中文版将临！《闪之轨迹》制作人采访&试玩

文 秋沙雨 美编 anubis

在 4 月 22 日，SCEH 总部面向各游戏媒体召开了《英雄传说 闪之轨迹》中文版的传媒试玩会，并请到了 Falcom 的社长兼《闪之轨迹》、《闪之轨迹Ⅱ》的制作人近藤季洋来到试玩会接受诸多媒体的采访，UCG 有幸参加了这次传媒试玩会。在采访过程中近藤制作人热情地回答了记者的提问，在现场还有 PS3、PSV 与 PSV TV 版的中文版《闪之轨迹》试玩。接下来就跟随 UCG 的小编一起来见识一下这部在国内人气极高的角色扮演游戏系列最新作中文版的全貌吧。

《闪之轨迹》&《闪之轨迹Ⅱ》中文版发售时间确定！

在传媒试玩会上，“《轨迹》系列”的制作人近藤季洋闪亮登场，正式宣布繁体中文版《英雄传说 闪之轨迹》的发售日为 6 月 24 日，那一天正好也是“《轨迹》系列”的初代作品《英雄传说 空之轨迹》的发售日，这一天不仅仅是“《轨迹》系列”的十周年纪念日，也是首部家用机 & 掌机平台的“《轨迹》系列”作品发售首部中文版游戏的日子，这无论是对于国内玩家还是对于 Falcom 来说都具有十分特别的意义。

在发布会上，近藤制作人提到自己当年是憧憬着前辈制作的“《英雄传说》系列”而加入了 Falcom，在经历了十年的时间之后作为制作人来到香港的这个发布会为《闪之轨迹》做宣传，一时间让他感慨万千。

“《轨迹》系列”是一部非常重视剧情内容的传统游戏，对于系列粉丝来说，最新作的《闪之轨迹》里会有多少新老角色的登场，这些角色们之间又会展开什么样的剧情，都是让他们非常牵肠挂肚的事。本作的剧本与系列其他作品一样，非常注重细节的挖掘与伏笔，这也就让《闪之轨迹》的剧本超过

一般 RPG 游戏文本量的两三倍之多。随着“《轨迹》系列”剧情的发展越来越深入，游戏与衍生作品的数量越来越多，仅主要角色就多达百人以上。在《闪之轨迹》里，制作组很细心地为每个 NPC 都设定了名字，与 NPC 的对话是“《轨迹》系列”的卖点之一，光是在《闪之轨迹》里登场的 NPC 就有 500 人之多。

Falcom 在《闪之轨迹》里实现了角色建模的等身化，这在“《轨迹》系列”里还是第一次采用等身化的建模，使战斗时的视觉冲击以及剧情的演出效果获得了提升。

由于本作是在 PS3/PSV 双平台发售，为了方便玩家游玩，本作还加入了 Cross Save 的功能。考虑到此前购买了日文版的玩家，近藤制作人还宣布中文版能够使用日文版的存档来进行游戏。

中文版《英雄传说 闪之轨迹》的初回特典与日文版相同，是一本在不剧透的前提下收录了人物设定和场景概念图等内容的精美原画设定集。除了通常版之外，中文版还将发售广播剧 CD 限量同捆版，广播剧 CD 收录在故事终盘时“Ⅶ组”成员前往黎恩的故乡尤米尔的故事。不过售价尚未公布，这还需等待官方的后续情报。

除了《闪之轨迹》繁体中文版的一系列情报之外，近藤制作人还公开了另一个重头戏——《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》的繁体中文版消息。与在日文版发售过了大半年才发售中文版的前作不同，《闪之轨迹Ⅱ》的发售日与日版同步，都将于 9 月 25 日发售，这对于正在翘首等待《闪之轨迹Ⅱ》的玩家们来说无疑是一个好消息。

近距离接触 与制作人一起探讨《轨迹》

在近藤制作人介绍完两部作品中文版的情报之后，就轮到包括 UCG 在内的各媒体对制作人的采访提问时间，各媒体的提问范围不仅仅局限在“《闪之轨迹》系列”的两部作品，还提到了《碧之轨迹》、《空之轨迹》甚至是与“《轨迹》系列”没有关联的“《伊苏》系列”。接下来就让我们来看看近藤制作人对各媒体所提出的问题而做出的回答吧。

Q：请问一下贵社近期有没有推出 ARPG 游戏的计划?

近藤季洋（以下简称近藤）：“《轨迹》系列”不是一部 ARPG 作品，不过我们目前倒是有在制作一部话题性的 ARPG。我想大家也知道，Falcom 以前就是制作 ARPG 起家的，例如“《伊苏》系列”，我可以说的是，《伊苏》的新作目前是在制作当中，不过目前还不方便透露具体情况。

Q：“《轨迹》系列”现在已经进行到第七部作品了，但是它的故事实在是太长了，让我们这些玩家非常担心作品会不会没法讲完剧情，刚刚您也提到《伊苏》的新作正在制作当中，我想请问一下“《轨迹》系列”今后能不能将故事说完?

近藤：这个问题有些难回答呢。不过我可以说的是，“《轨迹》系列”讲述的是发生在塞姆利亚大陆的故事，讲述一整个大陆的故事就需要相当长的篇幅，这个问题我们也经常收到玩家们的回馈，不过我们依然选择了用推出多部作品的方式来讲述这个系列的故事。我想这种形式在日本的 RPG 史上也是非常少见的，同时我们也希望能够制作出更好的作品贡献给玩家们，所以还请各位能够继续期待“《轨迹》系列”今后的发展。这次的《闪之轨迹》讲述的是埃雷波尼亚帝国篇的故事，续作《闪之轨迹Ⅱ》也将继续为系列接下来的发展做好更加万全的铺垫。

Q：请问 Falcom 对于开拓中国内地的市场有没有更进一步的打算?同时，有没有考虑过使用更好的形式来与中国玩家们进行深入的交流?

近藤：此前我们收到了不少来自粉丝们的来信，其中数量最多的就是来自中国玩家的信件，他们也是非常希望我们能够在中国推出更多的作品，我们亦是如此，所以这次才会想到与索尼合作推出了《闪之轨迹》与《闪之轨迹Ⅱ》的中文版。而且，随着中国游戏市场的解禁，索尼也将会对此采取更进一步的行动，我们也就更需要通过与索尼的合作来促进我们接下来在中国市场的发展。

Q：《闪之轨迹Ⅱ》的故事是不是依然围绕着埃雷波尼亚帝国转?还是说会牵扯到克洛斯贝尔?将来会不会推出共和国相关内容的作品?

近藤：总的来说《闪之轨迹Ⅱ》的故事依然是围绕着帝国展开的，不过随着游戏的进行，玩家们说不定能够在里面看到一些来自过去作品的惊喜，这里还请各位继续期待。关于共和国篇的内容我们这边也收到了不少来自玩家们的请求，说希望我们能够制作共和国篇的内容，但是我们目前的精力全部放在眼前的帝国篇上，所以目前暂时没有要推出共和国篇的打算。

Q：目前“《轨迹》系列”已经推出了许多作品，这些作品在中国也非常受欢迎。但是制作长篇系列的作品所即将面临的一个问题就是玩家的群体会更加粉丝向，门槛也会变高，从而导致玩家群体的减少。请问制作组方面会怎样解决这个问题?如何拓展新的玩家群体?

近藤：我们也曾考虑过这个问题，目前日本的“《轨迹》系列”玩家也已经从 20 岁的世代转变成了 30 岁的世代。虽然从《空之轨迹》开始接触本系列的玩家依然是粉丝的主力群体，不过《闪之轨迹》的发售也让不少 10 岁世代 ~ 20 岁世代的新鲜血液加入到系列玩家群体中。至今为止也有不少像现在这样的情况，每当新作发售时就会有新的玩家群体来接触这个系列，从而也会为了想要了解整个系列的剧情而玩以前的作品。而且“《空之轨迹》系列”也有在 PSP、PS3 等平台上发售，随着《闪之轨迹》的发售，我们也相信“《空之轨迹》系列”会再次成为玩家们注目的对象。

Q：与推出了三部曲的“《空之轨迹》系列”不同，《零之轨迹》和《碧之轨迹》没有推出第三部作品，请问一下贵社有没有打算以三部曲的形式来讲述“《闪之轨迹》系列”的帝国内战?

近藤：克洛斯贝尔的故事时间点正好与《闪之轨迹》重合了（所以我们没有推出克洛斯贝尔篇的第三作），《闪之轨迹Ⅱ》也会提到一些关于克洛斯贝尔的信息，所以关心克洛斯贝尔的玩家们请期待《闪之轨迹Ⅱ》的发售吧。顺便一提，如果各位的手上有《闪之轨迹》的存档，当存档继承到《闪之轨迹Ⅱ》里的时候，会有意料不到的惊喜在等着各位玩家哦。

Q：请问有计划推出《碧之轨迹 Evolution》或《零之轨迹 Evolution》的中文版吗?

近藤：由于这两作是角川 Games 负责发行的，所以在这里没法回答这个问题。

Q：“《轨迹》系列”已经经历了 10 年的时间，请问近藤先生在这十年的开发期间有遇到过什么有趣的事吗?

近藤：我们在制作游戏的时候，制作出来的成品剧本都会比原本预想中的剧本长度要多出 50%。就拿《空之轨迹》来说，当年我们只是想只用一部就把故事说完，结果在制作的过程中，就不停地往里面加东西，结果越写越长，当时前任社长就决定分成两部作品，因为按照当时的那个长度来整合成一部的话，那么游戏也太长了。分成两部之后，第二部又太短了，于是我们又往里面加东西，结果就成了现在的《空之轨迹》三部曲。之后的《零之轨迹》与《碧之轨迹》原本也是制作成一部讲述克洛斯贝尔的作品，结果……大家也看到了，由于做得太多，就变成了两部。现在连《闪之轨迹》也都是两部作品了。我身为制作人，也希望在制作的过程中能够按原定的计划行事，但是每次都会在剧本的制作方面出问题，因为我们都希望我们的作品能够在剧情上更加出彩。

Q：最后是关于 Falcom 将来发展的问题，《闪之轨迹》是“《轨迹》系列”首部高清的 3D 游戏，贵社将来会不会延续现在这种形式继续发展? 会不会在“《伊苏》系列”、“《双星物语》系列”等作品上沿用这类形式?

近藤：在未来一段时间里，“《轨迹》系列”会继续使用现在的这套引擎，不过我们会根据玩家的需求从中不断改进，实际上《闪之轨迹 2》已经做了不少的调整，例如角色的动作细节等。关于“《伊苏》系列”，我们最近也没在日本国内有发表什么信息，不过这个系列制作起来要比“《轨迹》系列”更加具有挑战性，而且我们原本就是做“《伊苏》系列”而出名的。只不过现在“《轨迹》系列”的人气已经超过了“《伊苏》系列”，我们也开始想办法让“《伊苏》系列”能够在画面与游戏性上有更大的突破。

《英雄传说 闪之轨迹》中文版试玩报告

在试玩会上除了《闪之轨迹》之外还有其他游戏的试玩，例如《刀剑神域 虚空的碎片》、《光之子》、《超级枪弹辩驳 2 再会了绝望学园》等，不过除了《闪之轨迹》之外的其他游戏都分别只有一台试玩机，而《闪之轨迹》的试玩机却足足有 9 台：3 台 PSV、3 台 PSV TV 和 3 台 PS3，足以让玩家从多个角度来仔细欣赏中文版的成品。

首先选择试玩的是 PSV 版，因为记者手上的日文版《闪之轨迹》刚好是 PSV 版的，所以细节上的区别可以很清楚地感受到。游戏本身的读盘速度以及各项机能都与目前日文版的最新更新版本相同（例如按长 × 键快进剧情的机能），PSV 版的读盘速度要比当年日文版最初的时候快上很多，但是对比旁边的 PS3 版就有些慢了，尤其是在游戏开头那段长剧情的连续场景切换时的读盘可以看得更加明显。在汉化方面，文本部分的汉化细节做得很好，菜单栏、地图、角色对话等部分都已经汉化完成，不过在序盘的第一场 BOSS 战前在休息处休息时对话框意外出现了乱码，以及美中不足的是过场时的时间提示、地名标示部分都尚未汉化完成。

原本以为这个试玩版与去年的试玩版一样，打完列车炮台旁边的两个 BOSS 就结束了，结果画面一转，OP 结束后时间一下子回到了四个月前的士官学校……敢情 SCEH 直接把并未润色完的整个游戏都放进来了！如果不是因为当时要去试玩 PSV TV 版和 PS3 版的话，这真让人有种想继续玩下去的冲动，最后时间紧急，只得在克洛乌和安杰丽卡出场时就草草结束了。从试玩的感想来看，《闪之轨迹》中文版的剧本基本上已经汉化完成了（除了个别细节尚未修正），汉化的质量很高，角色的名字大部分都与国内玩家平时称呼的译名相差不远，除了艾利欧特变成了让人有些哭笑不得的艾略特。

PSV TV 版的体验和 PSV 版差不多，只不过是把操作换成了 PS3 版那样，由于此前做攻略时玩的就是 PS3 版，所以 PSV TV 版的手柄操作也是很快就上手了。因为在 PSV 版前花费了不少时间于是 PSV TV 版就一直快进外加换人躲怪以最快速度冲到了 BOSS 前。当我玩的时候，Cos 亚丽莎的那位妹子正好在我身后的大屏幕前玩起了 PS3 版，回头看了下妹子玩的 PS3 版画面与读盘，再看看自己正在玩的 PSV TV 版的画面与读盘，有种“我们玩的不是同一个游戏”的感觉。

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

游戏情报站

本期大事记 DIGEST

04.14 Capcom 宣布斥资 80 亿日元建造两座新研发大楼，今后每年新增 100 名员工，不断提升自主游戏研发实力。

04.15 SCE 台湾分公司举办媒体招待会，公布多款中文游戏详情，并确定“《闪之轨迹》系列”全面中文化。

04.16 索尼宣布将卖掉其所持 Square Enix 的全部股份，价值 153 亿日元，预计获利 48 亿日元。

04.16 索尼宣布 PS4 全球销量已突破 700 万台，软件销售 2050 万套。

04.17 微软宣布 Xbox One 出货量突破 500 万台，根据之后详细数据，其实际销量约 420 万台。

04.21 有消息指，百视通代理的大陆行货 Xbox One 最快将于 7 月份发售，成为 Xbox One 亚洲首站。据称其软件价格将低于 300 元，年内可销售 10 万台。

04.21 台湾任天堂子公司“任天堂溥天”宣告解散。

本世代的 3A 大作数量似乎只有上一代的三分之一左右，而每一款游戏的预算则是上一代的三倍左右。我认为未来 3A 大作将成为少数派。

Epic Games 创始人 Tim Sweeney 指出 PS4/Xbox One 世代的 3A 大作制作成本是上一代的三倍，所以游戏数量将大大减少。另外他还透露 Epic 正在开发一款“将推动次世代画面的大作”，不过不会在近期公开。

业界声音

大陆行货Xbox One上市时间或早于日版

微软日前宣布，日版 Xbox One 将于 9 月 4 日发售，售价未定。其首发游戏包括《极限竞速 5》、《Kinect 运动大会 强手如云》、《Sunset Overdrive》、《丧尸围城 3》、《崛起 罗马之子》以及一款《光环》新作。目前签约为日本 Xbox One 开发游戏的公司有 48 家。

有趣的是，在微软公布日版 Xbox One 上市细节数日后，微软的中国大陆合作方百视通公司透露其即将公布 Xbox One 的上市细节，其年报中指出：百视通与微软合作推出的“家庭游戏娱乐”业务预计在 2014 年内放号商用，如果 Xbox One 能如期在 2014 年 7 月份上市，百视通保守估计今年或可销售 10 万台。不过年报中也指出目前 Xbox 项目进度低于预期。另外文件中还指出 Xbox One 的游戏售价可能会比国外 300 元左右的价格便宜一些。

大陆行货版 Xbox One 可能将于七八月份上市的消息传出后，日本网民与媒体反响强烈。大陆版 Xbox One 可能比日版更早发售，让所有人感到意外。除了日本之外，9 月份 Xbox One 还将在其他 25 个国家和地区上市。

PS4销量突破700万，高出X1三分之二

4 月 16 日，索尼宣布截至 4 月 6 日，PS4 全球销量已突破 700 万台，软件销量突破 2050 万套（包含实体版与数字版）。

去年索尼曾表示 PS4 的销售目标是在今年 4 月之前达到 500 万台，如今已大幅超额完成任务。据 NPD 统计的数据，PS4 已经连续三个月登顶美国主机销量榜首。

索尼宣布 PS4 销量突破 700 万的第二天，微软宣布 Xbox One 的出货量已突破 500 万台，似乎要证明其与 PS4 之间的差距并没有外界传闻的那么大。但是微软公布的是出货量，也就是卖到零售商那里的数量，而 PS4 是玩家实际购买的数量。微软并未公布 Xbox One 的实际销量，仅表示 Xbox One 的销量比当年 X360 同期高 60%。

4 月 25 日，微软首席财务官 Amy Hood 表示，计划未来几个月内“降低 Xbox One 的渠道存货量”，以降低财务风险。也就是说，目前 Xbox One 的出货量可能比实际销量高出不少，以至于零售渠道积货较多，需要一定时间进行消化。要降低存货量，意味着未来几个月 Xbox One 的出货量会大幅降低。

随后在一个面向投资者的会议上，微软宣布第一季度总共销售了 200 万台 Xbox，其中 Xbox One 是 120 万台，X360 为 80 万台。1 月份微软曾表示去年总共销售了 300 万台 Xbox One，也就是说到 3 月底 Xbox One 的总销量是 420 万台。

兼容PS NOW索尼4K电视将上市

索尼日前宣布 4K 极清 BRAVIA 新系列电视将于 6 月份发售，这些电视机将支持 PlayStation Now 游戏点播服务，可以直接用电视机在线玩 PS3 游戏。PlayStation Now 目前已进入内测第二阶段，将大幅提升加载速度。

索尼的这批 4K 电视机共分为 9 种型号，最便宜的 49 寸型号售价 2099 美元，最贵的 85 寸型号售价高达 24999 美元。

《极速房车赛》新作公布，支持4K解析度

赛车游戏专业开发商 Codemasters 日前公布了“《极速房车赛》系列”最新作《极速房车赛 赛车运动》，本作将于 6 月 24 日发售，对应平台为 PS3、X360 和 PC。本作收录了 100 多条赛道，分布在全球的 22 个地区。本作与《Autosport》杂志合作，获得了多名专业赛车手与专家的支持，将会是系列史上操作感最真实的一作。本作的 PC 版将支持 4K 显示器，提供了 4K 解析度的贴图，支持 4K 输出。

新闻短波 INFO

微软开发《Eden Falls》

微软近日向美国商标专利局提交了一个新游戏商标，名为《Eden Falls》。该作由芬兰游戏开发商 Brimstone Interactive 制作，将会是一款科幻 RPG。

索尼两款神秘新作

在微软向美国商标专利局提交新作商标申请的同时，索尼也申请了两个新作商标，分别是《Kill Strain》和《Entwined》。

台湾任天堂解散

任天堂台湾子公司“任天堂溥天”于 4 月 21 日宣告解散，今后任天堂在台湾地区的业务将转交给任天堂香港分公司负责。任天堂溥天成立于 1991 年 1 月 14 日，名称取自已故任天堂前社长山内溥。

《光环》作曲家被辞退

“《光环》系列”首席音乐制作人 Marty O'Donnell 近日在其推特上说：“我很难过地告诉大家，Bungie 董事会已经毫无理由地在 4 月 11 日将我解雇。”随后 Bungie 发表声明称是在友好的情况下告别 Marty。

“《机战》系列”出货1600万

随着《第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇》的发售，BNGI 宣布“《超级机器人大战》系列”累计出货量已突破 1600 万套，该系列迄今为止已经推出了 83 款游戏。

《生化危机7》将公布

Capcom 德国分公司暗示《生化危机 7》可能会在近期公布，此前《日本产经新闻》也报道称 Capcom 将在 E3 展上公开一款重量级大作。Capcom 曾表示《生化危机 7》将回归系列传统。

《妖怪手表》破百万

Level-5 日前宣布 3DS 的《妖怪手表》累计出货量已经突破 100 万套。本作发售初期销量并不高，之后通过玩家的口耳相传以及动画版的推动，销量持续提升，成为一款长卖的游戏。续作《妖怪手表 2 元祖・本家》将于 7 月 10 日发售。

Capcom斥资80亿日元建造两座研发大楼

Capcom 于 4 月 14 日宣布其已经开始动工建设两栋新研发大楼，地址在其大阪总部附近，总共斥资 80 亿日元。Capcom 表示，建设新研发大楼，扩大研发队伍，是为了应对 Xbox One 和 PS4 开启的次世代游戏研发需要，确保其在充满挑战性的游戏市场具有足够的竞争力。

Capcom 在声明中说，次世代主机的到来，以及网络服务的多样性，正在改变游戏业的发行方式，盈利模式正在以极快的速度改变。建设新研发大楼，集中开发资源，能够加快游戏研发效率，增强品质管控，应对快速变化的市场环境。

这两栋新研发大楼将采用最新设备，包括有一间动作捕捉室、一个音效工作室、一个能容纳 100 多人的多功能厅等。此外两栋大楼都有地震隔离系统，能够应对突发地震。甚至在南北两面还采用了不规则的表面，用于遮挡午后的阳光，从而降低能耗。

“研发大楼 S”总共 8 层，楼层面积为 2054 平方米，预计将于 2015 年 1 月完工，其造价预计为 25 亿日元。“研发大楼 N”是其两倍大小，总共 16 楼，楼层面积 10972 平方米，预计于 2016 年 2 月完工，计划投资 55 亿日元。

Capcom 计划今后每年招聘 100 人（以应届毕业生为主），逐步填充其新研发大楼。今后 Capcom 的游戏将更多地以内部研发为主，而不是外包。此前，Capcom 外包的大量游戏以失败居多。Capcom 预计到 2022 年，其员工总数将达到 2500 人。

《零》新作登陆Wii U，将拍摄电影版

Koei Tecmo 日前正式公布了和风恐怖冒险游戏“《零》系列”最新作，与之前几作一样，本作是由任天堂发行，其对应平台是 Wii U。与此同时，Koei Tecmo 也将启动《零》的跨媒体计划，今年秋季由安里麻里担任导演的真人电影版《零～ZERO》将会公开，届时还会有大塚英志执笔的电影原创小说，还有漫画版将在 DeNA 运营的 MANGA BOX 上连载。在这些之外，还将有一部好莱坞的真人版电影。

由角川投资拍摄的真人电影版《零》由 KADOKAWA 负责，其代表作有《贞子 3D》、《Another》。导演是曾拍摄了《双生灵》等恐怖之作的安里麻里。而小说版将于 8 月份由角川惊悚文库发行，其作者大塚英志曾经执笔《双重人格侦探 PSYCHO》、《黑鹭死体宅配便》等作品。漫画版作者是树林伸，他曾参与了《GTO》、《金田一少年事件簿》等知名作品的企划和原案。

Koei Tecmo 方面在发布会上表示，10 年前《零》就以其独特的设定与精彩的故事而引起好莱坞的注意，获得了许多电影公司的电影化邀请。现在时机开始成熟，在以上一系列企划推出之后，将正式着手好莱坞电影版的制作。

“《闪之轨迹》系列”中文版即将到来

SCE 台湾分公司于 4 月 15 日在台北艺文厅举办了媒体招待会，会中公布了今年的 PS 平台销售策略，同时请到了育碧代表和 Falcom 的社长，公布了多款中文化游戏。育碧方面进一步介绍了中文版的《监察风云》，而 Falcom 宣布“《闪之轨迹》系列”将推出中文版。

PS3/PSV 的《英雄传说 闪之轨迹》繁体中文版将于 6 月 24 日发售，以庆祝“《轨迹》系列”诞生十周年。续作《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》繁体中文版将于 9 月 25 日与日版同步发售，对于有大量文字的 RPG，能与日版同步发售并不多见。

Falcom 社长近藤季洋表示，《闪之轨迹》的中文版文字量超过 190 万字，如此庞大的中文化规模，充分表现了 Falcom 以及 SCE 对中国市场的重视与诚意。而且日版的记录也可保留继承到中文版。中文版还将推出“广播剧 CD 限定同捆版”，并收录精美插画集作为初回特典。

索尼甩卖SE全部股份获利48亿日元

索尼于 4 月 16 日宣布，将卖掉其所持有的 Square Enix 公司全部股份，总计达 952 万股，交易金额约 153 亿日元，将为索尼本财季带来 48 亿日元的获利。日本著名证券商 SMBC 日兴证券将负责此次交易。

过去一年来，索尼为了改善其财务状况而不断进行套现。包括卖掉两栋办公大楼，卖掉 PC 业务等。

2001 年，原 Square 因《最终幻想》电影版投资惨败而濒临破产，当时索尼紧急出资收购其大量股份，助其度过难关，当时成为了 Square 的第二大股东。此后 Square 与 Enix 合并，索尼持股比例降低，不过仍然是其第三大股东，仅次于 Enix 创始人福岛康博及其名下的资产管理公司“福岛企划”。在此次交易之前，索尼持有 SE 约 8.2% 的股份。

3DS《大逆转裁判》公开，锁定明治时期

Capcom 日前宣布，将在 3DS 上推出《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》。本作由系列制作人巧舟担任总监制，制作人为小嶋慎太郎。

《大逆转裁判》将改变系列以往的现代背景设定，故事发生在明治时代的日本，那是日本现代法律的黎明期。本作主角是系列主角成步堂龙一的祖先成步堂龙之介，他的助手叫做御琴羽寿沙都。

育碧全球员工总计9200人超越EA

育碧近日在其官网信息页面上更新了一些重要数据，其中最令人瞩目的数字是其员工总数已经达到 9200 人，其中 7800 人是游戏开发人员。在过去 6 年时间里，育碧增加了 6000 名员工。截至 2013 年底，EA 的员工总数为 9370 人，由于在此之后 EA 还进行了小规模裁员，因此目前育碧的员工数量可能已经超过 EA。

同时育碧也公布了其多个主力游戏系列的历史累计销量，其中“《刺客信条》系列”以 7300 万套的累计销量高居榜首，成为育碧历史上最成功的游戏系列。排名第二的是其休闲跳舞游戏“《跳舞吧》系列”。

育碧的主要游戏系列销量分别为：《刺客信条》7300 万套、《跳舞吧》4800 万套、《分裂细胞》3000 万套、《彩虹六号》2600 万套、《幽灵行动》2500 万套、《雷曼》2500 万套、《Petz》2400 万套、《Imagine》2100 万套、《波斯王子》2000 万套、《横冲直撞》1900 万套、《孤岛惊魂》1800 万套、《疯兔危机》1400 万套。

BNGI两款中文新作

台湾万代南梦宫日前宣布，将于 7 月份推出 PS3/PSV 版《海贼王 无尽世界 红》的繁体中文版。本作将追加激斗竞技场模式。

同时公布的另外一款中文化游戏是 PS3 的《火影忍者 终极忍者风暴 变革》，预定将于 9 月份发售。本作同样是由 SCE 台湾中文化中心负责中文化。

《未知海域4》E3展出试玩版?

消息灵通的业内人士 Tidux 日前在其推特中透露，PS4 的《未知海域 4》将在今年 E3 展期间展出实际游戏内容，该作开发至今已有 3 年时间。此前各方面消息都认为本作将会在 2014 年内发售，但是因为最近爆发的顽皮狗大批高层离职事件，据称其开发进度已受到影响，年内发售的可能性不大。

新闻短波 INFO

《MGSV 原爆点》破百万

Konami 宣布《潜龙谍影V 原爆点》的出货量已经突破 100 万套，这个数字仅仅是实体版，不包含下载版。

Steam手柄10月发售

据《PC Gamer》报道，Valve 的 Steam Machine 游戏机专用手柄将于今年 10 月或者 11 月发售，预计到年底 SteamOS 的可玩游戏数量会超过 500 个，目前为 382 个。

顽皮狗再失大将

已有多名主力成员离职的顽皮狗，日前再失一名大将——美术总监 Nate Wells 宣布其已离开顽皮狗，加入《Unfinished Swan》的开发商 Giant Sparrow，该工作室与顽皮狗一样都在 Santa Monica。

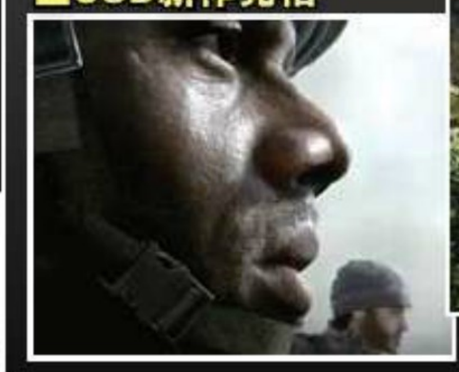
Oculus Rift开发机热销

Oculus Rift 虽然目前还没有作为产品销售，但是其开发套件的销量已经达到 8.5 万台，深受全球游戏开发者的追捧。

有图有真相 SCENE

▼由Sledgehammer开发的2014年《COD》新作终于发布了首张游戏截图，由于本作主要面向次世代主机而开发，比起去年的《COD 幽灵》，似乎在画面上有质的飞跃。人物逼真度真正达到了完美照片级。

■COD新作亮相



■《神鬼寓言 传奇》光影进化

▲►Lionhead日前发布了几张《神鬼寓言 传奇》的场景图，重点展示了使用虚幻引擎4实现的逼真全局光照效果。

■波斯王子再临

▲育碧Reflections工作室工程师Drew James最近放出了这么一张预告图，相当于证实了《波斯王子》新作即将公布的传闻。该图出现后不久，James的整个推特账号被直接删除了。此前某法国媒体曾报道育碧正在开发一款2D的《波斯王子》新作，使用《雷曼 传奇》的UbiArt引擎。

聚焦

2014 PAX EAST

焦点 OUR FOCUS

世界知名的游戏展 PAX EAST 2014，已经在 2014 年 4 月 11 日至 13 日于波斯顿会展中心举行。虽然同为杰瑞·霍金斯和麦克·克拉哈里克创办的 PAX 游戏展，但和已经在有 11 年历史的西雅图 PAX 游戏展（现已改名 PAX Prime）相比，只有五年历史的 PAX EAST 虽然从场地规模上比不上 PAX Prime 和其他超大型游戏展，但贵为美国东部第一游戏展，PAX EAST 依旧有着很多的看点，就让我们在下文中细数一番吧。

文 非同 编 稀饭 美编 NINA

冰火两重天的PAX EAST 2014

因为种种原因，今年的 PAX EAST 推迟到 4 月 11 日才开始，是历来最迟开始的一届。和世界第一大游戏展 E3 的举办时间只差不到两个月，许多大型厂商都准备在 6 月份的 E3 上大展拳脚，所以不得不放弃参展。

不仅任天堂、索尼和卡普空这些带有浓厚日系背景的大厂商罕有地相继宣布不参加，就连植根美国的 EA 也缺席，这让 PAX EAST 的处境显得有些尴尬。

与大厂商的冷淡相反的，是观众们的热情。早在半年前，价值 75 美元的三日连续门票仅仅开放购买不到 20 个小时就已被抢购一空。

部分大厂商的缺席，让他们的竞争对手，例如意在索尼手上重夺北美地区次时代主机主动权的微软，以及志在进一步抢在索尼“墨菲斯计划”前抢占眼球的 Oculus VR 得到了大展拳脚的机会。EA 的缺席，也让育碧和 2K 等大厂吸引了更多的关注，还让不少小厂商的独立游戏受到了前所未有的重视。

参展商和主办方为了搞好展览各出奇招，主办方除了主会场活动外，还设置了有数百台电脑的体验区，销售二手电子产品的怀旧区等展会场地划分，《特技摩托 融合》的会场中育碧还请来了极限运动高手表演自行车特技，ECA 则是玩起了木桩大战。而热情的玩家也用 Cosplay 来响应主办方，不得不说充满了乐观精神的老美在 COS 同是西方面孔的游戏角色时的确拥有先天优势，现场照片中不乏各种令人眼前一亮的俊男美女。

▲今年PAX EAST惊人的入场人流。

纵观整个 PAX EAST 2014，总共有 92 个开发商带来了 104 个游戏，为期 3 天的展期总共接纳超过五万人次参观者。在 E3 的光环笼罩下，可算是十分成功。

育碧的盛宴：《监察风云》不再跳票，《光之子》很惊艳

《GTA5》发售半年，销量早已过千万，但 Rockstar 和他们的产品所带来的沙箱游戏热浪不但没有减退，反而越吹越热。育碧目前仍然是沙箱热潮的主力推动者，本次参展的作品也不少，旗下的《监察风云》作为一款号称能挑战《GTA5》的大作，却一再地考验玩家们的忍耐力。从 2012 的满怀期待，到 2013 的望眼欲穿，再到今年的 PAX EAST 前夕，育碧再次公布了令人麻木却又不能忍的消息：《监察风云》再度跳票，4 月份将看不到《监察风云》的发售。育碧上下口径一致：尽可能将所有的优质元素共冶一炉，令作品“没有遗憾”。

育碧的理由堂而皇之，一再地跳票也没有降低玩家们的热情。在 PAX EAST 2014 上，育碧的《监察风云》展台前挤满了玩家，因为这一次终于不再是动画或者演示视频，而是真实的试玩 DEMO。根据现场反馈，本作无论是光暗的转换，还是细节的处理或者各种游戏模式之间的流畅切换都做得相当出色，看来虽然等了那么久，但游戏本身的确也是有值得等待之处的。

▲作为少数出展的大开发商，育碧的展区可谓人满为患。

除了主打的《监察风云》DEMO 试玩，育碧还充满诚意地准备了诸如《特技摩托 融合》、《幽灵 P.I. 鬼魂使命》等多款横跨各种平台的游戏试玩。而育碧蒙特利尔工作室的其中一个小团队所打造的欧式童话风格游戏《光之子》，可谓是于无声处惊艳冒起。

虽然不是传统意义上的大作，但《光之子》采用育碧的 UbiArt Framework 引擎打造，可以让概念原画直接反映到游戏世界中，让人感觉像是直接走进了能互动的油画里。

玩家扮演的是小女孩“欧罗拉”，为了返回自己的家园，必须从“黑夜女王”手中救出被绑架的太阳，月亮和星星。“欧罗拉”和它的小伙伴们要面对来自这个世界的各种危机，揭开场景中的秘密，并借此探索神秘的国度。育碧希望通过改良 JRPG 的回合战斗方式和保留引人入胜的故事来获得玩家的欢心，就 DEMO 效果而言，他们是成功的。

而育碧也当之无愧地成为了本届 PAX EAST 最受关注的出展厂商。

大作量少质优：三上欧式续作延续魅力，“生化光环”再临

除了育碧的两款作品成功吸引了玩家和媒体的眼球并受到好评外，会场上也有其他为数不多的未发售大作以其独特的魅力吸引着玩家关注。

由“生化危机之父”三上真司领衔的探戈游戏工作室，在公布了新作《邪恶深处》将于 8 月 1 日为正式发售日之后，第一次将成品的 DEMO 呈现在

▲《进化》或许就是多人合作游戏的最新进化形态。

大家面前。比起以往的“《生化》系列”，热爱紧凑刺激动作游戏的三上真司在本作中加入了更多符合自己风格的恐怖元素。这种变化非常贴合如今玩家对恐怖类游戏新发展的期待，再加上三上真司的名声保证，吸引大家目光也在情理之中。

另一家吸引目光的工作室是 2K 旗下以开发“《求生之路》系列”而闻名于世的 Turtle Rock Studio。其新作《进化》在 PAX EAST 2014 上展示了游戏的最新画面并提供了联机试玩。从生存合作类型代表作《求生之路》中尝到甜头的 Turtle Rock 在《进化》中将同样沿用四人合作模式，不过目标变成了对抗第五名玩家控制的一只巨型的怪兽。玩家队伍有职能分工，目前可选择的角色有突击兵“马科夫”，捕兽者“格里芬”，医疗兵“瓦尔”和火力支援“汉克”，每个角色都拥有自己独特的枪械和能力，需要通过互相配合才能够战胜敌人。

最后一部值得关注的大作是在 PAX EAST 开幕之前不久宣布将于 10 月 7 日发售的《中土 摩多暗影》。游戏延续了《指环王》和《霍比特人》两部作引人入胜的世界观，故事时间线则位于两者之间。本作有《指环王》和《霍比特人》电影版导演彼得·杰克逊的支持，还有维塔工作室的艺术家加盟制作，游戏设定方面加入创新的“复仇者”系统，根据玩家的行动逐步影响敌人的状态，给予玩家决定故事发展走向的自由度，并且让摩多的沙箱式环境变得宛如真实世界一般变化不定，加上本作的角色和剧情都达到了 AAA 级水准，其品质令人期待。

手游大热：《炉石传说》强势登场

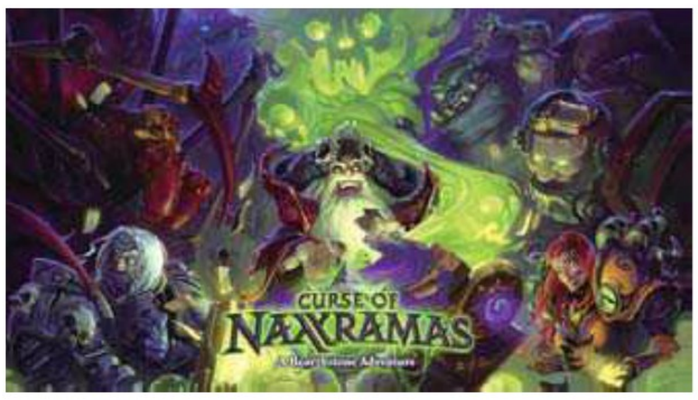
在当今的游戏市场，移动平台游戏的地位举足轻重已是不争的事实。在 PAX EAST 上公布的游戏中，移动平台游戏就占了出展游戏约四分之一，其中还有不少是移动平台独占。最引人瞩目的，当数暴雪的《炉石传说》。作为暴雪发掘（榨干？）“《魔兽》系列”最大价值的休闲类作品，《炉石传说》是近两届 PAX 上备受关注的对象，在传统意义上大作新发布缺乏的 PAX EAST 2014 上自然也不例外，吸引了极大量玩家试玩。。

暴雪也没有让玩家失望，他们现场宣布，将《炉石传说》带进新的纪元。加入全新的单人 PvE 模式“不死诅咒 纳克萨玛斯”和 30 张全新卡牌。玩家只要击败每个区域的 BOSS，便可赢得新卡牌。纳克萨玛斯一共包括 5 个各自独立的区，除了第一个蜘蛛区免费外，其他四个区均需通过内购进行解锁。所有区域将在一个月内全部开放，看来众多死忠又要大出血了。相关的游戏介绍请关注本次《指尖方圆》的《炉石传说》介绍部分，还有下载链接的二维码提供。

除了暴雪，SE 也不甘寂寞。他们旗下的蒙特利尔工作室将 AAA 级大作《杀手 47》移植到移动设备平台，新作《杀手 47 GO》延续了潜行刺杀的风格精华，原作中的伪装服、狙击枪和标志性武器银弹枪等经典道具的得到了保留，不过模式从潜入动作转成了策略战棋游戏，光头杀手 47 变成了做工细致的棋子，活脱脱就是一款桌游的电子版，策略性提升而动感下降，是优是劣，还得等玩家自行体验。《杀手 47 GO》现在已经在 App Store 上架，本期《指尖方圆》栏目也有详细介绍，有兴趣的玩家不妨去看看。

另一款值得关注的作品是《雾月下的蜘蛛》。它的前作《博莱斯庄园的蜘蛛》曾经在 2009 年获得 IGF 的年度最佳移动游戏大奖。

在新作《雾月下的蜘蛛》中，玩家依旧操控着灵活的小蜘蛛，一边织网捕虫，一边探索蛛网丛生的黑鸟庄园，用它微不足道的力量揭开潜藏的大秘密，蝴蝶效应般的故事结构显得十分吸引人。而在游戏质素方面，续作全面提升了画面质量，添加了天气和时间系统，各种自然环境变化都能直接在游戏内互动体现，影响着游戏的进程。



▲《炉石传说》的PVE内容出现使得不喜欢对抗的玩家也有了接触这款“《魔兽》系列”新作的理由。

独立游戏遍地开花

大作精而不多，独立游戏也就理所当然地成为了本届 PAX EAST 的另一个关注点。值得注意的是，移动平台成为了独立游戏开发的试验田。PAX EAST 游戏展官网还专门开辟了 Indie Showcase（独立游戏作品展示）的栏目，展出了 6 款独立游戏，分别是《Crowman & Wolfboy》、《Duet》、《Framed》、《The Spookening》、《Tiny Dice Dungeon》和《Wayward Souls》，这 6 款游戏全部都是移动游戏。

虽然如此，独立游戏真正扛鼎的作品还是在主机平台。独立游戏《below》曾在 2013 年的 E3 上大放异彩，此次的 PAX 上本作提供了首次试玩。游戏的画面音效非常震撼，场景十分壮观，但却让玩家产生了一种深处陌生世界的孤独感，令人不其然想到了《黑暗之魂》和《塞尔达传说 风之杖》等游戏的探索冒险游戏。

▼虽然是像素游戏，但《迈阿密热线2 空号》血浆横飞的程度连许多主视角射击游戏的都比不上。

2012 年出品的独立游戏《迈阿密热线》，采用俯视角和怀旧的街机风格，在简单的像素画质下，简单粗暴地诠释了何谓“血腥暴力”。这部剑走偏锋的暗黑之作也获得了 IGN 8.8 的高分评价。其续作《迈阿密热线 2 空号》也是系列的最终作，在今年的 PAX EAST 上放出了试玩，继续各种挖眼掏肠式的重口味，血浆和脑浆四溅，真实而纯粹地展现了杀手工作的残酷一面，获得了重口味玩家的交口称赞，作为开发成本有限的独立游戏能够做到这样的地步实属不易。

最受期待游戏排行榜公布，观众和媒体大同小异

最后送上的是在 PAX EAST2014 结束前，由媒体和玩家分别票选出的五款最佳游戏。或许是因为此次 PAX 以独立游戏和手机游戏居多，大作量少质优，所以玩家和媒体罕有地所见略同，只是在排序上有些微的变化，以下是媒体票选排名情况（括号内是玩家票选排名）：

第五名：进化（4）

第四名：邪恶深处（5）

第三名：中土 摩多阴影（3）

第二名：监察风云（1）

第一名：光之子（2）

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

编辑议题

PAX East 2014 今年仍然是在波士顿举行，这场盛会从 4 月 11 日持续到 13 日，会上公布了大量的年内作品新情报，也公开了不少新作品。比起 E3 和 TGS，PAX 并不是最重要的游戏展会，它更为本土化，而且内容较为庞杂。不过在今年它的意义比往年要重要，因为这是次世代主机发售后游戏界所开展的第一个大型展会，厂商会在 E3 正式开始前在这个展会上打打前哨战，一些在 6 月之前发售的作品也会趁机进行最后一回宣传。本期编辑议题，各位小编们会说一说他们对这场展会的个人看法。

关注亮点

我个人很关注 2K 从 THQ 倒闭后的遗产里抢救出来的《进化》在 PAX 上的动向。当年《求生之路》刚推出时我对这游戏极度沉迷，甚至到了用改后台指令的方式来试验各种玩法的地步，而《进化》某种程度上就是一个次世代版的《求生之路》，而且内容更为丰富，融合了团队合作和玩家对抗，怪物一方有进化的概念，玩家团队一方则有职能分工，可以说是把当年我玩《求生之路》时感到的遗憾都一次性补足了。不过现阶段惟一令我感到忐忑的不是游戏本身的素质，而是其联网时能否保证质量，当然既然有《边境之地 2》这个上佳例子作为旁证，我还是对 2K 旗下游戏的联机抱有一定信心的。更令人振奋的是本作的现场试玩得到的玩家反馈很不错。

顺便一提，在 PAX 期间公布的《边境之地 前续》目前初步展示出的样子很不错，但个人感觉这种交给其他工作室开发的系列作品会有点像《生化奇兵 2》和《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》，虽然只要按照以往作品架构制作就可以质量保底，但一般没什么惊喜，如果只是为了看一看帅哥杰克的起源故事，这个游戏到底值不值得买？恐怕这是大部分真饭都需要思考的问题。

▲《进化》对于《求生之路》来说的确是一次彻头彻尾的“进化”。

▲SE近年发行的游戏频频出现黑马，《谋杀 灵魂嫌疑犯》会不会是下一个？

小游把游戏发售表看了又看，近期想玩的游戏确实少得可怜，所以把希望都寄托在 E3 上，希望到时候各大厂商能够公布一些令人惊喜的游戏情报，不过最近在波士顿举行的 PAX East 2014 也算是弥补了 E3 前的游戏空档期，作为次世代主机发售后首次举办的大型游戏展会，小游自然也是对其抱有很大的期待。看了参展的游戏阵容，最为感兴趣的要数《谋杀 灵魂嫌疑犯》了，这种福尔摩斯式探案风格的游戏一直都是我的最爱，配合上主角已死，灵魂游离的神设定，很是吸引人。如果在命案的展开上能够再巧妙一些的话，势必成为一款推理游戏佳作，只希望游戏正式的画面不要太缩水（虽然现在公布的也不咋地）。

独立精神

与 E3 和 TGS 等展会不同，PAX 更像是独立游戏开发者的狂欢展会。像是这次的展会，公布的大部分是独立游戏，大作寥寥无几。毫无疑问，大厂商们都把劲用在了 E3 展上，次世代主机发售后的第一个 E3 不容有失。但对于独立游戏的开发者说，E3 群星璀璨，自己的游戏想要得到关注是一件很难的事情，倒不如将精力放在 PAX 上，获取更多的关注。有着同样想法的独立开发者和小厂商们聚集在一起，构成了这次 PAX 展会的主题。在如今游戏同质化严重的世代，独立游戏仿佛就是一股新风，为游戏业界注入了新的创意和活力。另外一点要看到的是如今索尼和微软对于独立游戏的态度越来越宽容，以往许多只会登陆 PC 的独立游戏如今也会登陆 PS4 和 Xbox One，让广大的家用机玩家们也能感受这些独立游戏的乐趣。

■今年PAX参展的独立游戏非常多。

在出展游戏名单中，登陆 PS4 平台的游戏有 19 款，而其中有过半数都是独立游戏。虽说两大次世代主机发售不足半年，但对于翘首等待次世代 3A 大作的主机玩家而言，这样尴尬的情况难免会让人感到失望。不过就平台本身来说，却未尝不是一个良好的信号。次世代的 PS4 强调网络分享，甚至专门设置了 SHARE 键让玩

家随时直播。当玩家抱着尝试的心态下载了一款独立游戏，并发现了其独到之处时，可以通过 SHARE 功能分享出去，很容易就能吸引到同好的围观。任何宣传都比不上口碑效应来得有说服力，独立游戏这种以往只在 PC 上推出的小众作品，恰恰需要借助这样的平台来推广，而这也是吉田修平对 PS4 的期许之一。不过说到底，游戏本身的素质才是最根本的，期待次世代主机有更高的准入门槛，能够推动独立游戏的良性发展，而不是重蹈移动游戏市场同类游戏泛滥甚至抄袭横行的覆辙。

■即将登陆PS4的独立游戏《晶剑》（Transistor）拥有非常独特的艺术风格。

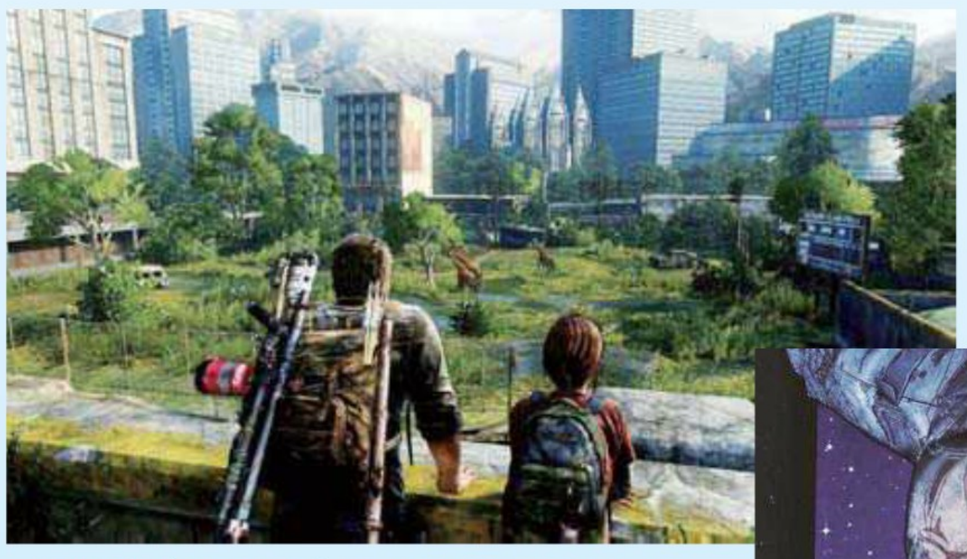
PAX East 2014 于我而言，最大的关注点只有两个：像素风与独立游戏。即便主机已经迈入了更加成熟的高清次时代，掌上设备也早已拥有“视网膜屏”这样极致的视觉体验，但像素风仍然是一个经久不衰的游戏题材。这次的 PAX 游戏展上，我们可以看到《Fenix Rage》、《Always Sometimes Monsters》、《Broforce》、《Gods Will Be Watching》、《Not a Hero》、《Hotline Miami 2》等众多像素风游戏参展，其中很多作品都来自非常优秀的独立开发者们。由 Dennaton 打造的《Hotline Miami 2》（迈阿密热线 2）将带来比前作更加令人血脉贲张的游戏体验。而《Gods Will Be Watching》（人在做 天在看）将“艰难抉择”这一元素带入生存类游戏之中，并以此推动剧情走向，同样令我十分期待。提到独立游戏，《Below》此次也参加了 PAX 的展出，这款作品于去年 E3 上公布，简约精致的画面，特立独行的游戏氛围让其备受业界与玩家的关注，有国外媒体在此次展会上体验过后给出了很高的评价：“《Below》有着广阔的世界，丰富的探索体验，向玩家传达出了身处末世的孤独感”。听上去似乎和《行》(Journey）有着异曲同工的感觉，不过《Below》目前只宣布会在 Xbox One 平台推出，对于没有这款次时代主机的玩家而言有些遗憾。

▲《Below》有着《行》的小清新和一股神秘感。

展望E3

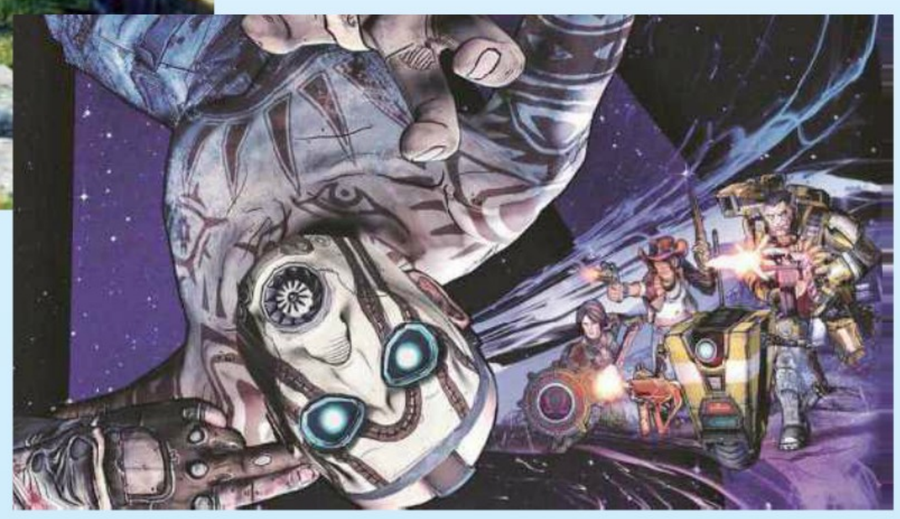
大概因为是欧美展会加之规模不大的缘故，本届 PAX 上展出的游戏并没有多少我感兴趣的内容，不过今年的 E3 我可是相当看好。去年的 E3 已经精彩非常，但那毕竟是在新主机发售前，就好像是大战开打之前双方都要互亮兵器展现实力一样。但今年是两台新主机发售的第一年，E3 又是第一场世界级游戏展会，势必会演变成兵家必争之地。PS4 能否将优势继续扩大？亦或是 XOne 可以逆境反击？以及，永远不出的《最终幻想 XV》会不会公布发售日、《零》的新作能否放出首段 CG……想想就让人觉得兴奋！

►PAX在家用机方面的冷清正好预示了E3的热闹。



▲次时代版《最后生还者》有多棒，还要亲手玩玩才知道。

参展游戏中不乏有亮点的游戏，比如《边境之地 前续》、《进化》两个 2K 的大作，以及微软自家充满艺术气息的《星火计划》。但是，本来指望 PAX 能带来一些次世代主机新游的情报，结果却让人失望，参展游戏中少有真正意义上的次世代主机大作，大多数厂商都坚守着 PS3 与 X360 平台，或仅仅是投机地制作跨平台版本。但这也可以看作是厂商有意保留，威力惊人的“重磅炸弹”估计还待 E3。



◄有无重力概念和四个新角色的《边境之地 前续》看起来非常吸引人。

PAX 的展出作品不少，许多已公开或发售在即的作品都有精彩表现，但是真正意义上的惊喜却还是要留到 6 月的 E3 才能看得到。今年的 E3 是次时代主机发售后的首届国际大型展会，从目前各主机的现状以及 PAX 的阵容来看今年各大厂商在 E3 主要还是以软件的宣传为主，各种已公开或未公开的压轴大作，尤其是诸多犹抱琵琶半遮面的第一方游戏都让人不由得浮想联翩，例如刚公开不久的《最后生还者 高清版》以及许久未有动静的《猎天使魔女 2》等。不过作为传说饭，个人比较在意将在 8 月发售的《无尽传说 2》欧美版会不会参加今年的 E3。

其实个人比较在意这次任天堂在 E3 将会如何出牌，虽然去年改成了网络发布会，但依然公开了较为震撼的游戏阵容，而且也有拿得出手的游戏参展。但如果说这次 PAX 就是 E3 前哨战的话，任天堂显得太安静了。索尼和微软的次时代主机已经相继推出，剩下给 Wii U 的机会已经不多了。这种平静要么就是直接放弃了 Wii U，要么就是筹划着什么。个人不觉得是前者，所以 PAX 上任系游戏的波澜不惊让我更期待任天堂今年在 E3 的表现了。

◄比起索尼，任天堂不参展的负面效果更大，那就是一堆第一方大作失去了在美国市场宣传的机会。

“另存为”时代？

> “处理文件时我们常常会将文件“另存为”其他格式，以保证在其他设备上的兼容性。而现在某些跨平台游戏给人感觉就像是先做好PSV版，再另存一份PS3版。”

众所周知，PSV 当初是以强大的机能为卖点的掌机，游戏能做出接近 PS3 的画面水准，目前属于高清级别的掌机也仅此一款。不过由于市场的原因，PSV 自发售起与 3DS 的交锋就一直处于下风，早期薄弱的游戏阵容逼使 SCE 以各种手段来增加 PSV 的游戏数量。于是 PSV 上不仅出现了大量移植、高清重制的作品，还诞生了“PS3+PSV”这种主机和掌机跨平台登场的作品组合。早在 PSV 发售之前，像这种用掌机玩到家用机游戏的概念一直是掌机玩家们所梦寐以求的，毕竟一直以来，掌机给我们的印象都是机能劣于家用机，就算能玩到家用机水平的游戏，肯定也要等到更新换代之后了。PSV 的出现算是掌机性能首次跟上了现役的家用机，所以掌机和家用机跨平台作品的诞生也算是顺理成章。而且为了方便实现这种跨平台，SCE 还甚至还推出了 Cross Save 的功能，也就是大家熟知的 PS3 和 PSV 跨平台游戏存档共通技术。就结果而言，PSV 的游戏阵容明显加强了，软硬件销量也提升了不少，但这种捆绑销售的方式却带来了不少问题，其中较为明显的就是跨平台游戏的品质不尽人意。

PSV 机能固然强大，但跟 PS3 比较终究有一定差距。我们不难想象一些作品为了要兼顾 PSV 版而对游戏品质作出一些牺牲的。这种现象在日式游戏中尤为明显，比如近期的《第 3 次机战 Z 时狱篇》就是好例子，地图上的机体采用了古典的大头贴方式展现，战斗背景非常模糊，UI 界面粗陋，从各种细节上暴露着因为想要跨到掌机平台而作出的妥协。

处理文件时我们常常会将文件“另存为”其他格式，以保证在其他设备上的兼容性。而现在某些跨平台游戏给人感觉就像是先做好 PSV 版，再另存一份 PS3 版。这种游戏尴尬的地方在于高不成低不就，PSV 版往往存在着帧数不足、读盘慢等的问题，如果要享受更好的品质只能选择 PS3 版，但是作为 PS3 游戏，又觉得其画面和细节显然还有很多的提升空间。作为玩家宇宙人我显然不会买两张相同的游戏，所以觉得厂商与其为兼容其他平台而导致两边不讨好，还不如一开始就专注一个平台，把各方面都做到最好，至少让我们用不着在这款游戏上挑刺吧。

不过很可惜的是，“另存为”确实让一些原本销量不高的作品获得了不错的成绩，一定程度上也挽救了 PSV 这个平台，就像 F2P 游戏那样，哪怕它们对传统游戏的冲击让核心玩家感到咬牙切齿，我们却不能否定其存在的意义。

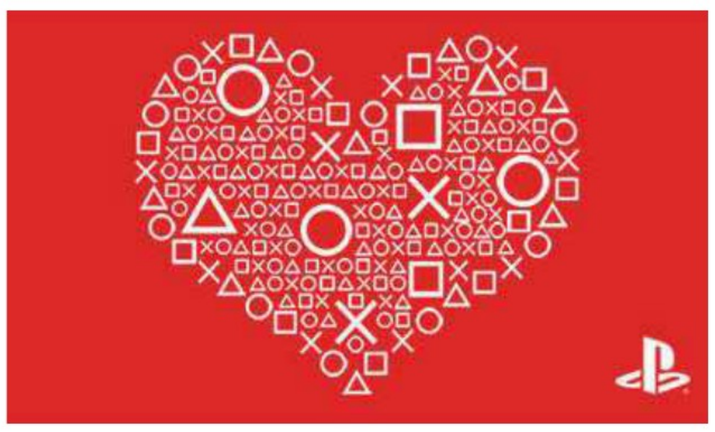
[文：宇宙人]

被害妄想症

> “他们或许意识不到，一时的口舌之快会毁掉多少游戏人为之努力奋斗的几十个日日夜夜，同时毁掉的，还有自己曾经的梦想。”

上月中旬时发生了一件有趣的事，某游戏网媒刊登了一条洋葱新闻（也就是所谓的杜撰假新闻），新闻中称全国将开展“净网行动”，游戏人物不得露出敏感部位，短袖、短裤、泳装等一概被否决，并且游戏中男女角色不得有任何形式的肢体接触。该新闻一出，可谓是圈内哗然，众多媒体纷纷不经大脑直接转发，导致许多玩家信以为真，再度唱衰起了中国游戏的未来。尽管不久之后，这条洋葱新闻就被证实为假，发表该新闻的网媒也受到了相应的处罚，但它所带来的负面影响仍然源源不断地在游戏圈扩散，时至今日，我仍时不时会在 QQ 群中看到有人义愤填膺地转帖这条新闻，一开始我还努力去争辩，但时日一久，我也只能无奈笑笑，假装没看到了。

被害妄想症，这就是我对当下中国游戏圈一些媒体与玩家的概括。他们很容易受到负面消息的挑拨，无论这消息是真是假，在看到它的第一眼，他们就已先入为主地认为是真的，然后便开始了自己那番愤世嫉俗且老生常谈的宏论。哪怕是正面的新闻，也会被他们解读出负面色彩，比如游戏机解禁、未来 PS4 和 Xbox One 很有可能也将有大陆行货等等，仿佛在他们眼中看来，一切与游戏相关的在中国都是行不通的，即便现在行得通，早晚也会完蛋，只是已经死了和即将死去的区别。



我并不会一味苛责这类人群，被害妄想症并不是某一日就会从天而降的病，以前他们或许也曾单纯地深爱着游戏、也曾有过宏图大志想要为中国游戏界做出贡献，只是一次次的受挫与碰壁让他们渐渐闭上了寻找希望的眼睛。但是如果一个人的世界只剩下负面情绪，像一个刺猬一般防备着一切，那么他 / 她对游戏的情绪究竟是爱，还是仅仅把它当做了生活不如意的宣泄口？“错的不是我，是世界！”这句晚期中二病常说的话偶尔拿出来调侃一下还不错，但要真把它贯彻到生活中可就大错特错了。他们或许意识不到，一时的口舌之快会毁掉多少游戏人为之努力奋斗的几十个日日夜夜，同时毁掉的，还有自己曾经的梦想。

可能有些读者会觉得我在看待大陆游戏市场方面太过天真乐观，的确，因为国情使然，有很多情况都远远超出我们的预期，今日看似一帆风顺，或许明天就会天崩地裂。在没有引入分级制度之前，大陆的游戏市场注定会走得磕磕绊绊，但我始终坚信这一娱乐产业会一步步走入健全健康的合理发展之中，尽管这个过程可能还会需要十几年。

圣经的《创世纪》中在描述上帝创造宇宙万物时，曾如此写道：“第一天，上帝说要有光，于是就有了光”。我相信对于绝大多数玩家们而言，游戏正是大家或平凡或忙碌的生活中的那一道光，因此我们就更要学会用大脑理性地看待这个产业，做一个有独立思维能力的游戏人，而不是一个被害妄想症患者。

[文：八重樱]

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

出自：《最终幻想 剧场韵律 谢幕》
COSER：初心者

最终幻想 剧场韵律 谢幕

3DS

■Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call
■Square Enix
■音乐
■2014年4月24日
■日版

热血推荐

24

[游戏简介]这是融合了角色扮演要素，通过节奏来战斗的《最终幻想》音乐游戏。在前作的基础上，本作增加了90首以上的新曲，可选角色人数翻倍，历代角色合计接近60名，还有飞空艇等新场景和大量新怪物。此外还新增了寻宝打怪的冒险模式，以及紧张刺激的在线对战模式。

类似经验值系统的解锁方式，有着分支路线的冒险模式，都让本作的角色扮演色彩更为浓厚。触控和按键操作多样化，普通难度平易近人。新增的网络对战表现优秀，爽快而刺激。内容空前丰富，还有各种DLC，无论是《FF》粉丝还是普通玩家都能畅玩。但作为一款音游，斜向的音符在操作上略显别扭。

无论是登场角色数量还是收录曲目数量都比前作要多很多，还追加了不少新场景，新增的冒险模式也让这款音乐游戏有着一种RPG的风味在里面。曲目方面收录了最新发售的《FF14》与《LR FF13》的曲子，也新增了不少敌人，与历代BOSS的战斗场面也更加有魄力。

游戏在演奏模式上比起前作没有太大变化，新加的EMS模式玩法上明显借鉴了其他同类游戏，直接播放游戏CG也显得偷工减料，不够考究。从操作感上来说，触控笔配合电阻屏的感觉依然难以令人满意。当然，200多首的曲目数量和新增的混合演奏任务、对战演奏等还是值得肯定的。

梦幻俱乐部GOGO.

PS3

■ドリームクラブGogo.
■D3 Publisher
■文字冒险
■2014年4月10日
■日版

22

[游戏简介]冠以5号店之名的完全新作，玩家需要和梦幻俱乐部中的10名个性迥异的女孩培养感情，可以为女孩们梳装打扮并欣赏她们的歌舞。谈话中双方喝醉之后可以派生出很多令人脸红心跳的话题，而醉酒时的歌舞更是乐趣十足。每个女孩都有6种结局，要想全部打出来的话相当花时间。

虽然是完全新作，系统和前作《梦幻俱乐部ZERO》基本一样，系统上的缺陷也没有得到修正，还删除了发型、失败结局的要素，评价自然高不到哪里去。不过这次游戏收录的歌曲都很棒，声优虽不出名，唱功都不错。10名角色全部是新加入的，人物设定也符合系列的传统，FANS还是能够满足的。

玩惯了美式大作后感觉这种“逛夜店”的游戏方式颇为有趣，本作画面进化不大，而且经常会出现衣服抖动的贴图问题。十个女孩子风格迥异，当你一门心思地攻略同一个妹子，本以为马上就能得手时却对你说出“你是我最好的朋友”这种让人想找块豆腐撞死的对白，游戏的耐玩程度毋庸置疑。

本作换了全新的十位女角色，所以就算是老玩家也能像新玩家那样找到乐趣。每位角色都有奇特背景设定，剧情也非常诙谐有趣，而且结局数量非常丰富，舞台表演的帧数非常足，演出效果出色，强烈推荐给喜欢美少女游戏的玩家。不过游戏系统几乎照搬了老作品，没有新要素多少有些遗憾。

下载游戏

特技摩托 融合

PS4/Xbox One/Xbox 360

■2014年4月16日
■19.99美元
■Trials Fusion
■Ubisoft ■动作

推荐度 8.0 /10

本作一如既往地保持了系列的超高难度，后期一些极限赛道甚至可能需要尝试个几百次方可通过，十分考验人的毅力。赛道设计方面比以往更富想象力，新增的FMX特技玩法也丰富了游戏模式的深度。育碧Uplay服务器经常难以连接并弹出提示，十分影响游戏体验，因此玩家不妨选择离线游玩。

DLC

生化奇兵 无限 DLC

PS3/X360

■2014年3月25日
■14.99美元
■Bioshock Infinite Burial At Sea– Episode 2
■2K Games ■主视角射击

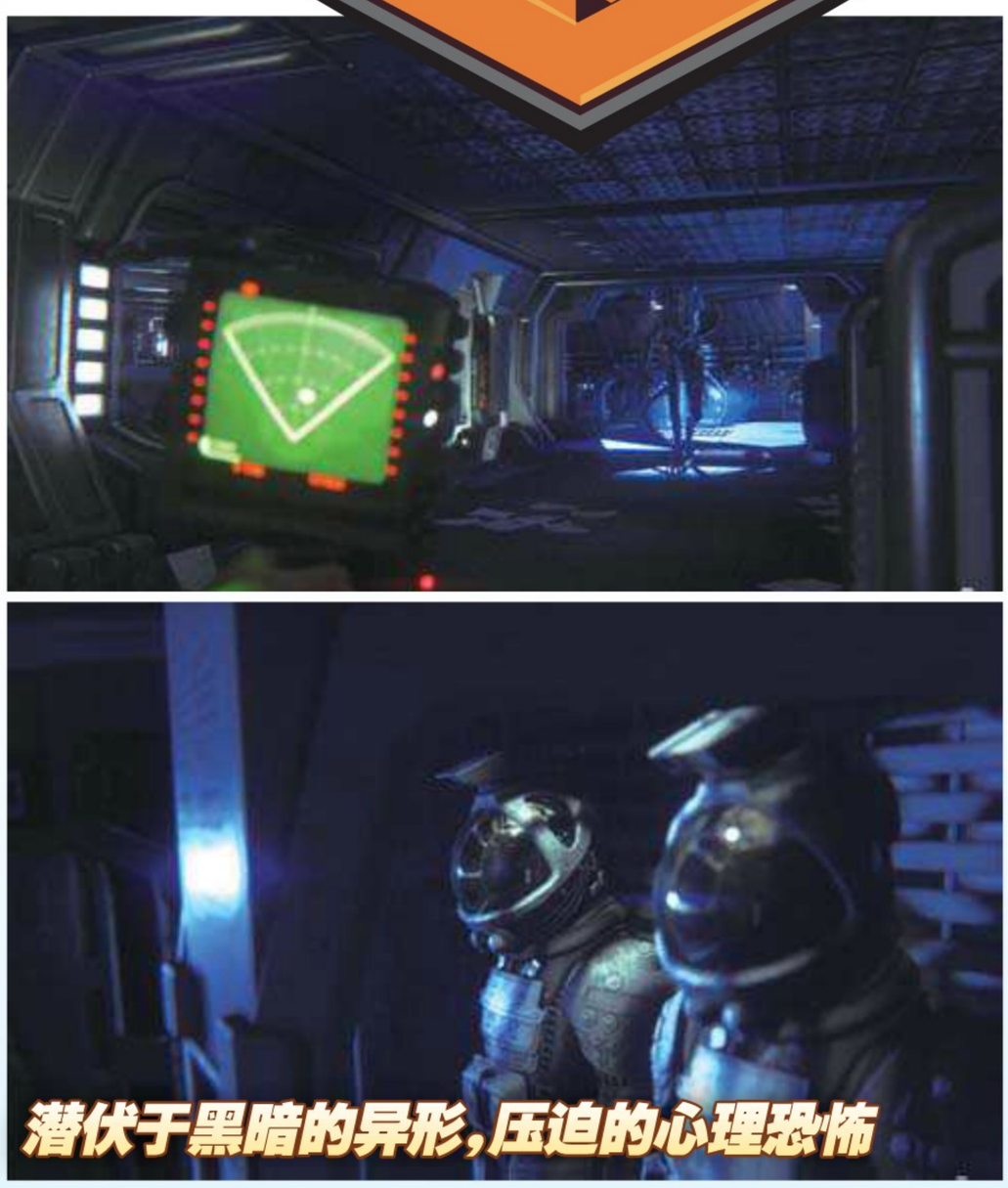
推荐度 10 /10

单从价格和整体素质考虑，给9.5或许更适合，但本作代表着肯·列文的Irrational Games终于寿终正寝，极富纪念意义，所以给满分算是一种缅怀。本DLC规模比第一章大，改为潜行的战斗方式充满乐趣，更是将销魂城与克伦比亚的故事联系了起来，剧情曲折动人，绝赞。

进击最前线

前段时间 3DS 平台刚发售了《逆转裁判》前三作重制版，接着最新作就紧随其后公布，看来 Capcom 特意把那部移植了多次的游戏再“另存”一次也是有意图的。目前除了第 4 作和《逆转检察官》之外，整个系列基本上都在 3DS 上玩到了，而且还有新作公布，对这个系列有兴趣但却没玩过的玩家不妨趁现在恶补一下。

栏目主持 宇宙人



异形 隔离

Alien: Isolation

●简介

2010 年，SEGA 曾经发行过一款异形相关题材的主视角射击游戏——《异形大战铁血战士》，该作素质不俗，得到了大多数玩家的好评，而 SEGA 将于今 10 月 7 日发行同样以“《异形》系列”作为题材的作品《异形 隔离》。

《异形 隔离》由英国游戏开发商 The Creative Assembly 开发，游戏改编自 1979 年同名电影，玩家将扮演电影中 Ellen Ripley 的女儿 Amanda 前往太空站中寻找母亲，并揭开母亲 15 年之前失踪背后的真相。

与之前的《异形大战铁血战士》不同，本作再不是拿起武器进行异形屠戮的主视角射击游戏，而是一款紧张感十足的恐怖生存游戏，从公布的截图中我们可以看到黑暗将场景完全笼罩，而可怕的异形就藏身于这阴影之中，玩家需要在游戏中凭借手上的探测仪寻找各种资源，以保证自己在异形的围攻下生存下来。然而，异形并非惟一的敌人，心怀鬼胎的人类、没有情感的机器人都将会出现在玩家的面前。为了加强恐怖感，也为了突出异形的强大，玩家在游戏中找到的武器通常只能对付人类以及机器人敌人，想要击败异形恐怕没有那么容易。 【文：伽蓝】

●机　种：PS3/PS4/X360/Xbox One
●类　型：动作冒险
●发行商：SEGA
●发售日：2014 年 10 月 7 日

●亮点细数
《异形》主题生存恐怖体验

EA 终极格斗冠军赛

EA SPORTS UFC

●简介

UFC(Ultimate Fighting Championship)，即终极格斗冠军赛，是目前世界上最顶级规模最庞大的职业 MMA（综合格斗）赛事，由于赛事采用开放式规则，因此不同武术流派的格斗家都可以在 UFC 的赛场上一展身手。过去也曾经有不少 UFC 的主题游戏推出，但即将在 6 月 17 日推出的这款《EA 终极格斗冠军赛》次世代新作绝对是史上最强的 UFC 游戏。

游戏采用了 EA 自家的“EA SPORTS IGNITE”技术，真实地呈现格斗家的每一个攻击动作。过去的 UFC 游戏只局限于两名格斗家之间的身体模拟，因此真实感十分欠缺，这次引入了全新的躯体变形物理系统，格斗家在格斗中的肌肉绷紧、皮肤变色等都能得到真实再现。熟悉综合格斗的人都知道，关节技是决定胜负的重要元素，本作将会把地面压制战表现得淋漓尽致，当对手实施关节锁技，玩家需要自己手动去解锁，否则只有败北的下场。另外，游戏中使用了动态体力的机制，即使比赛中被对手压制，关键时刻的一击足以重创并 K.O 对手。

值得一提的是，被誉为“综合格斗之父”的李小龙将作为隐藏人物参战，凭借次世代的强大机能，必定能将这位家喻户晓的传奇武术家完美还原。 【文：伽蓝】

●机　种：PS4/Xbox One
●类　型：体育
●发行商：EA
●发售日：2014 年 6 月 17 日

●亮点细数
史上最真实的UFC主题游戏！

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

大逆转裁判 成歩堂龙ノ介の冒险

●简介

重制了一遍“《逆转裁判》系列”前三作之后，Capcom 便火速公开了系列最新作，不过跟以往作品不同的是，这次故事的舞台为 19 世纪末明治时代的日本，在当时日本才刚刚兴起法庭和辩护士的制度。主人公是成步堂龙一的先祖，同样充满正义感的新人辩护士成步堂龙之介。他将会在这样的时代中展开激烈的法庭辩护大激斗，等待他的将会是怎样离奇的案件呢。根据制作人表示，这次的新作是希望做出一部跟系列风格不同，无论新老玩家都能体验新乐趣的作品，但是本作又并非是外传性质的作品。不过目前剧情以及系统相关的情报并未公开，后续的情报令人期待。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：文字冒险
●发行商：Capcom
●发售日：未定

●亮点细数
全新风格的《逆转裁判》
精彩绝伦的法庭激斗

失落次元

ロストディメンション

●简介

本作是由 FuRyu 开发的全新的角色扮演游戏，游戏邀请了土林诚、三轮士郎担任人设、而剧本则由动画《革命机》的脚本家熊谷纯担任，并且邀请了 fripSide 献唱主题曲。目前作品系统和玩法尚未公布，只公开了一些世界观的情报。世界中突然出现了一座从异次元狭缝出现的塔“Pillar”（意为：支柱），而塔上的神秘男子“末日”（The End）对世界展开了无差别的破坏，他宣称如果想拯救世界的话，就登上塔的最顶层将他杀死。距离世界灭亡还剩下 13 天，故事围绕着一群拥有超能力的人对“末日”展开反抗而展开，但是这可不是齐心协力打倒大魔王的故事哦，登塔的时候如果要往上 1 层就必须牺牲一名同伴的性命，牺牲是同伴之间投票选出的，而牺牲的结果不仅会影响到后面的流程和剧情，背叛者也会发生变化。

【文：宇宙人】

●机　种：PS3、PSV
●类　型：角色扮演
●发行商：FuRyu
●发售日：预定 2014 年 8 月 7 日

●亮点细数
现代风格的角色扮演游戏
曲折的剧情走向

真 流行之神

真 流行り神

●简介

近时隔五年，“《流行之神》系列”终于推出了最新作《真流行之神》，本作的剧本为撰写了《流行之神 2》与《流行之神 3》剧本的 Qtron。本作的卖点依然是那让人寒毛直竖的都市传说，更加写实的画面让人身临其境。游戏的进行方式主要以文字对话为主，剧本则是走多分支路线，通关开头第一章的“盲人篇”之后剧本就分为好几个篇章，将其全部通关之后就能够开启最终章。主角北条纱希是一个内心有些胆小的女性警察，不过由于擅长“说谎”和“演戏”所以都未将情绪表露出来，同时也非常擅长心理战。本作还将加入在线要素，在联网状态下进行游戏到 Bad End 的时候系统会提示“你是全国第 ×× 位被肢解的牺牲者”之类的标语，本作的 Bad End 多达 50 个以上，想必到时候会有不少玩家成为凶手的牺牲品吧。

【文：宇宙人】

●机　种：PS3、PSV
●类　型：文字冒险
●发行商：日本一
●发售日：2014 年 8 月 7 日

●亮点细数
恐怖指数满点的氛围
更加高清的画面
多分支的剧情路线

就算是动作游戏也要把你捏噗捏噗掉!

文 清国清城 编 时雨 美编 anubis

热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

NEWS REVIEW

天空斯派罗 改变游戏与玩具业的创意

将游戏与玩具结合的构思

创造了20亿美元的收入，并彻底改变了玩具业

在办公室的每一个角落与缝隙里，都有怪物静静地蛰伏，窥探着那里的一切。这些塑料模型坐在架子上，挂在墙上，匍匐在办公桌上，他们有的四肢健全，也有被大卸八块的、缺胳膊少腿的……这里就是动视暴雪“《天空斯派罗》系列”的大本营，即“Toys for Bob”的总部所在地，它位于加州马林郡，是由一个飞机棚改造成的办公室。

自从 2011 年推出以来，《天空斯派罗》正在逐步改变电子游戏与玩具产业，迄今已创造了超过 20 亿美元的销售收入。它已跻身游戏行业史上的 20 大游戏系列，并带动了 1.75 亿套玩具的销售。《天空斯派罗》的玩具虏获了数百万儿童的心，成为新时代玩具的典范。

《天空斯派罗》的成功秘诀在于实现了实体玩具和游戏之间的深度互动。玩家将怪物模型放在一个托盘上，托盘与主机连接，这样该怪物就会出现在游戏中。而这些玩具会“想起”他们在游戏里的成就，不用与游戏连接也能玩。这些飞龙、精灵、狮鹫、兽人们方便易携，可以带到朋友的家里玩。

《天空斯派罗》的出现，在死气沉沉的玩具行业形成了一场巨大的冲击波，为进入创意停滞状态的玩具产业点燃了希望之光。它证明了动视暴雪强大的创新能力，也拯救了 Toys for Bob：一家已成立 25 周年的游戏公司。

■《天空斯派罗》的出现彻底改变了玩具业。

Toys for Bob 联合创始人 Fred Ford 说：“当时真的是天时地利人和兼备，动视暴雪愿意承担风险，他们又有做玩具的资金。他们让我们来开发，我们抓住了机会。”

90 年代 Toys for Bob 也曾做过游戏，主要都是一些儿童游戏，大多数玩家都闻所未闻，其游戏代理发行商 Accolade 公司也只是一家名不见经传的小公司。为了活命，Toys for Bob 成为了动视暴雪的外包公司，为其制作基于儿童授权类的动作冒险游戏。到 2008 年，授权类游戏完全卖不动了，加上全球金融风暴的冲击，Toys for Bob 又一次走到了生死边缘，他们要么再创造出一个热卖的游戏系列，要么准备关门大吉。而在主机游戏全面向成人化方向迈进的趋势下，要打造一个原创的儿童游戏品牌难如登天。

有时候，改变世界的只是一个创意。

> “《天空斯派罗》的成功秘诀在于实现了实体玩具和游戏之间的深度互动。玩家将怪物模型放在一个托盘上，托盘与主机连接，这样该怪物就会出现在游戏中。”

与玩具无关

Toys for Bob 的两位创始人是 Fred Ford 和 Paul Reiche，他们是加州大学伯克利分校的同窗，合作至今已超过 25 年。Paul Reiche 主要

负责游戏设计，而 Ford 负责编程。Reiche 向来热爱游戏，但他曾经的职业梦想是成为一个地质学家，探索地球的秘密。

“我热爱地理和地质学，”Reiche 说，“一块岩石、一条瀑布，在我眼里都是一段故事。就像小时候，站在山坡上，有人告诉你脚下的土地曾经被掩埋在几千英尺的冰川之下。”

但他的梦想被毒橡木击碎。当地质学家的日常工作就是进行地质考察，经常要进入一些深邃狭窄的山谷，而这些山谷里盛产毒橡木。在一次实地考察时，Reiche 才发现自己对毒橡木严重过敏，严重到危及生命的地步。他才知道自己这辈子算是告别地质学了。于是他选择了无需外出，在室内就可以完成全部工作的游戏工作。

这两位创始人都生长在电子游戏之前的年代，与那个年代的宅男一样热衷于 Gary Gygax 的《龙与地下城》纸上战棋游戏，他们甚至创造了自己的战棋游戏，并配以内容极为详尽的幻想规则书，每天沉醉在自己创造的幻想世界。Reiche 说：“我喜欢巫师与人类，但怪物更具激情，更令人兴奋，它们大小有别、种类非常多样……我真的很喜欢复杂的设定，以及丰富多样的东西。我喜欢那种近乎失控的感觉。”而 Ford 也认为怪物更能启迪孩子的想象力。

Reiche 在 80 年代初就开始写游戏，包括经典的《执政官（Archon）》，这是 EA 创立初期时的代表作之一。在 80 年代，Ford 也先后在多家游戏公司工作。当他们再次重聚时，决定合伙创办 Toys for Bob 公司。这个名字与玩具毫无关系，之所以叫这个名字，是为了与当时常见的其他游戏公司名区分开来，给人留下印象。Toys for Bob 的第一款游戏是太空射击游戏《Star Control》，对应平台是 Commodore Amiga 和 DOS。游戏中有相当详细的背景故事以及幻想世界观，在当时来说详细到有点过头了。此外它的战斗也非常复杂，分成了多个层面，还有近战模式，其中引入了相当有深度的战略元素，各单位的优劣平衡性也很好。“我们的这款游戏一开始在战斗方面就很有包剪锤式相生相克的感觉，你在开始时选择的小组成员非常重要。《天空斯派罗》在这方面也很像，都是非对称性战斗。”

“我们的这款游戏一开始在战斗方面就很有包剪锤式相生相克的感觉，你在开始时选择的小组成员非常重要。《天空斯派罗》在这方面也很像，都是非对称性战斗。”

授权游戏泡沫

之后十年，Toys for Bob 参与开发了多种类型的游戏，包括 3D 格斗游戏《The Unholy War》，还有平台动作游戏《混战场（Pandemonium）》，以及一款动作与策略结合的游戏《部落（The Horde）》，该作中还加入了真人实拍的动画。这些游戏都是褒贬不一，并没有获得很大的成功，Toys for Bob 的公司运作只能勉强维持。公司的人员数量在增加，再没有高销量的游戏，他们就维持不下去了。当时授权游戏正是黄金时期，随便一个动画电影改编的游戏就能卖几百万套，这些游戏的利润诱惑是 Toys for Bob 无法拒绝的。

Reiche 签下了几款授权游戏，先是 2000 年 Eidos 的《102 Dalmations》，之后为动视开发了 2003 年发售的《迪士尼极限滑板大冒险》。2005 年动视收购了 Toys for Bob，安排其开发《马达加斯加》游戏版。

■Toys for Bob 创始人 Ford（右）与 Paul Peiche（左）。

■《天空斯派罗》的深度互动性使其获得了成功。

虽然走了许多弯路，Toys for Bob 最终还是证明了自己是一家为儿童游戏而生的公司，他们开发的儿童游戏都获得了相当不错的成绩。Reiche 说：“制作让孩子们开心的游戏是一件让人开心的事。这些游戏是我们的训练场，在此之前，我们狂妄地要做沙箱型 3D 平台游戏，而《马达加斯加》告诉我们应该怎么做儿童游戏，比如你不能给孩子分支路线，这样会让他们迷惑，不知道该做什么。”

但是当时类似于《马达加斯加》的游戏太多了，实际上几乎所有动画电影授权的游戏都差不多，孩子们渐渐玩腻了，市场很快陷入停滞，泡沫开始破灭。即使是最强势的 IP 授权之作，销量都降到了一半甚至三分之一。除去授权费之后，这类游戏很难赚到钱了。动视没有理由再养一个大工作室做这类游戏，Ford 与 Reiche 被动视高层约见谈话，让他们做一个能赚钱的新游戏出来，潜台词就是做不出来就滚蛋。

做授权游戏的几年舒适安稳日子结束了，下面 Toys for Bob 必须想出一个全新的概念，做出一个没有强 IP 庇荫却能十分热销的游戏。

Toys for Bob 开始进行头脑风暴，他们想了很多有趣的创意，大多都不可行。这些创意一般都离不开三大要素：怪物、策略与孩子。玩具及人物设计师黄伟（Wei Huang）提出了几个怪物的形象，大家都很喜欢。黄伟有个业余爱好，是自制玩具和机器人，他知道怎么将自己画的形象变成玩具实物。当游戏与实体玩具捆绑销售的创意提出后，黄伟知道该怎么做。他将角色的动作和表情进行了无数次的细微调整，他说：“最重要的是要从孩子的角度思考，如果让孩子看到就笑，那就对了。”

黄伟与 Robert Leyland 共用一个办公室，这名程序员和黄伟一样，将自己的业余爱好变成了整个项目重要的一部分。他喜欢倒弄各种电子设备。当游戏与玩具结合的创意提出之后，他们需要一个装置将二者联系起来，那是连接虚拟与现实世界的通道。Leyland 自告奋勇。在此之前，他已经研究过多种用 Wii 遥控器手柄游玩的全新游戏方式。Wii 的用户中低龄玩家占很大比例，非常适合玩具游戏的概念。所以这款新作的实验首先在 Wii 上进行。利用 RFID 技术，他做了一个连接玩具与游戏世界的装备。

斯派罗重生

在 Toys for Bob 的计划中还有一张王牌。2008 年动视与暴雪合并之后，收购了一系列的游戏品牌。动视担心当时的业界环境下很难打响新系列的名气，所以让 Toys for Bob 尽情挑选

其游戏内角色，由于当时已基本确立了《天空斯派罗》的概念，他们选择了紫色小龙斯派罗。当时斯派罗已是个过气的角色，玩家对续作的呼声不高。但 Toys for Bob 看到了它的潜力。更重要的是，动视暴雪要让零售商们进货，需要有一个诱饵，虽然斯派罗只是个过气明星，但好歹有点名气，对零售商来说总比完全没听过的新作强。斯派罗就是这么一个诱饵，所以第一作的名字就叫《天空斯派罗 斯派罗的冒险》——很多零售商都以为它是《小龙斯派罗》的续作。Teiche 说：“它(斯派罗)是让媒体和消费者关注的临门一脚，因为它是大家听过的名字。斯派罗的幽默与呆萌也跟天空斯派罗的氛围很像。”

《天空斯派罗》被标榜为斯派罗的“重启”，但其真正的魔力在于玩具。

当动视 CEO Bobby Kotick 参加 Toys for Bob 关于《天空斯派罗》发售计划的会议时，他只提了一个建议：“能不能将发售时间延后一年？”这是十分罕见的提议，通常高管们只会要求游戏尽快做完、尽早发售，而 Kotick 认为《天空斯派罗》如果多用一年时间进行改良，将会变成一个更好的产品。当时所有人都反对，认为这款游戏已完全具备了发售的条件。但最后 Kotick 以不容争辩的权威，拍桌子否决了他们的提议。

玩具行业的风险比游戏业更大，生产几百万张游戏的成本并不高，但是如果几百万套玩具滞销，其损失是难以估量的。当时制作组的技术还无法将游戏数据保存到玩具中，所以玩具与游戏的互动还只是单向的，再增加一年时间可以解决这个重要问题，还能进一步控制成本。Reiche 说：“不管大家怎么看 Bobby，他做的决定确实改变了一切，那是一个正确的关键决定。”

当时动视已经开始采取少数精锐政策，将大量资源集中在《COD》等少数几个游戏系列上。由于《吉他英雄》系列的没落，动视需要再创造一个将实体产品与游戏捆绑销售的新系列。在《吉他英雄》系列的开发过程中，动视与一家中国的玩具制造商形成了合作关系，并打通了玩具零售通道，开拓了一个完整的新产业链。

> “多数高管都有那个年龄段的孩子，他们将工作室里手工制作的玩具带回家和孩子一起玩，然后就再也没还回来了，一套都没有。它们都被孩子们给霸占了。”

▲天空斯派罗的收藏要素是刺激儿童消费的巨大的坑。

任天堂的失误

《天空斯派罗》的早期原型存在不少技术问题，比如将玩具放在托盘后，画面出来相同怪物的时间有延迟。RFID 芯片的成本不低，要控制玩具成本，在各个零部件上都要再斟酌。Reiche 与 Ford 已经意识到必须要采用可写入型 RFID 芯片，这样才能记录游戏中的数据，提升玩具的必要性。幸运的是，RFID 芯片的成本很快降低了，并且其技术不断改良。这是因为全球的地铁系统都开始采用 RFID 读卡器，短时间内创造了数十亿张的卡片需求，这促进了 RFID 芯片成本的迅速降低。而在《天空斯派罗》崛起之后，如今动视成为全球最大的 RFID 读卡器的最大发行商，销售了一千多万个读卡器托盘。

在《天空斯派罗》万事俱备之后，动视还需要寻找一个合作伙伴共同分摊风险。当时任天堂凭借 Wii 达到了历史巅峰期，同时任天堂也在积极研究多种利用玩具与游戏搭配的商业模式。显然，任天堂是最好的合作对象。于是 Toys for Bob 前往美国任天堂总部，向他们介绍了《天空斯派罗》的初步方案。任天堂对其进行了深入的研究与评估，最后得出的结论是其市场潜力有限，他们愿意与动视在市场宣传方面进行一定的合作，但不愿与其深入分摊风险与收益。Reiche 不无得意地说：“我想他们现在都在为此而深深地懊悔。”

当时动视对于没有将独占权卖给任天堂感到十分失望，而在事后看来，他们很幸运没有登上那艘即将沉没的轮船。

Reiche 感到惊讶的是，最快做出反应的娱乐业巨头是迪士尼。2013 年迪士尼推出了《迪士尼无限》，基本上是与《天空斯派罗》相同的玩法。

在动视内部，对于《天空斯派罗》持怀疑态度的人也不少。儿童市场一向变幻莫测，主要掌控在几家大厂商手中。《天空斯派罗》必须一击即中，否则将再无翻身可能。动视的高管们通过各种数据推论市场前景，而最后是他们的孩子起到了决定性作用。Reiche 说：“多数高管都有那个年龄段的孩子，他们将工作室里手工制作的玩具带回家和孩子一起玩，然后就再也没还回来了，一套都没有。它们都被孩子们给霸占了。”动视认为这是一个成功的征兆。

《天空斯派罗》之后推出了两个新版本，一个是引入了大型玩具的《天空斯派罗 巨人》，还有一个是《天空斯派罗 交换力量》，该版本玩具中所有怪物都分为上半身和下半身两个部分，玩家可以自由组合，从而获得不同的能力组合。《天空斯派罗》的全新一代产品即将发布。无论其设计如何改变，其基本理念不会改变，Reiche 说：“它是孩子们在幻想世界里的伙伴，对于孩子来说，它不是一个物件，而是一个角色。这不仅仅是个玩具。”

> “黄伟知道该怎么做。他将角色的动作和表情进行了无数次的细微调整，他说：‘最重要的是要从孩子的角度思考，如果让孩子看到就笑，那就对了。’

中断的时代之声

《光环》与《宿命》音乐制作人Marty突遭辞退

今年春季的游戏业界动荡不安，离职潮席卷全球各大游戏公司，SCE 大动荡、微软 Xbox 事业部换帅，各种游戏工作室也频发高层离职事件。通常这些高层离去时，官方说法都是“离职”，究竟是主动辞职，还是被辞退，外人不得而知。但最近发生的一起高层离职事件，却是由当事人亲自说明是被炒鱿鱼——“《光环》系列”音乐制作人 Marty O'Donnell 近日在其个人推特中说，Bungie 董事局毫无理由地将他辞退，他的言语中充满惊愕与伤感，看来这确实是让他始料未及的大变故。

Bungie 三元老

Marty 从《神话》时代开始就在 Bungie 工作，是从那个年代工作至今的仅存三大元老之一，也是 Bungie 年龄最大的成员，深受同事们的尊敬。他所创作的音乐，向来被认为是“《光环》系列”的骄傲，在游戏音乐领域有着举足轻重的地位。同时 Marty 也为 Bungie 以及整个游戏业界培养了大批的游戏作曲家。以 Marty 的行业地位，他在任何游戏公司都可以得到高薪厚职，但他喜欢稳定的生活，他的家庭生活也非常和谐稳定，和妻子 Marcie 已经结婚 30 多年，两个女儿都已成年。

Marty 出生于 1955 年 5 月 1 日，他自幼接受了专业的钢琴教育，初中时就打算组建摇滚乐队。那时他喜欢玩音乐以及做一些疯狂的事。尽管业余爱好是摇滚，但他研究的方向是古典音乐，并于 80 年代初获得南加州大学的音乐硕士学位。

Marty 年轻时为电视与电影行业作曲，早期曾为 Flintstones 维生素创作了电视广告曲，该曲目录制时的儿童唱诗班里就有他的两个女儿。Marty 参与制作的第一个游戏项目是《Riven》，也就是《神话》的续作。当时他还没有加入 Bungie，他所在的公司 TotalAudio 参与了《神话》的音乐制作，在此期间他认识了 Steve Downes，后来 Marty 将其推荐给 Bungie 成为了士官长的配音演员。

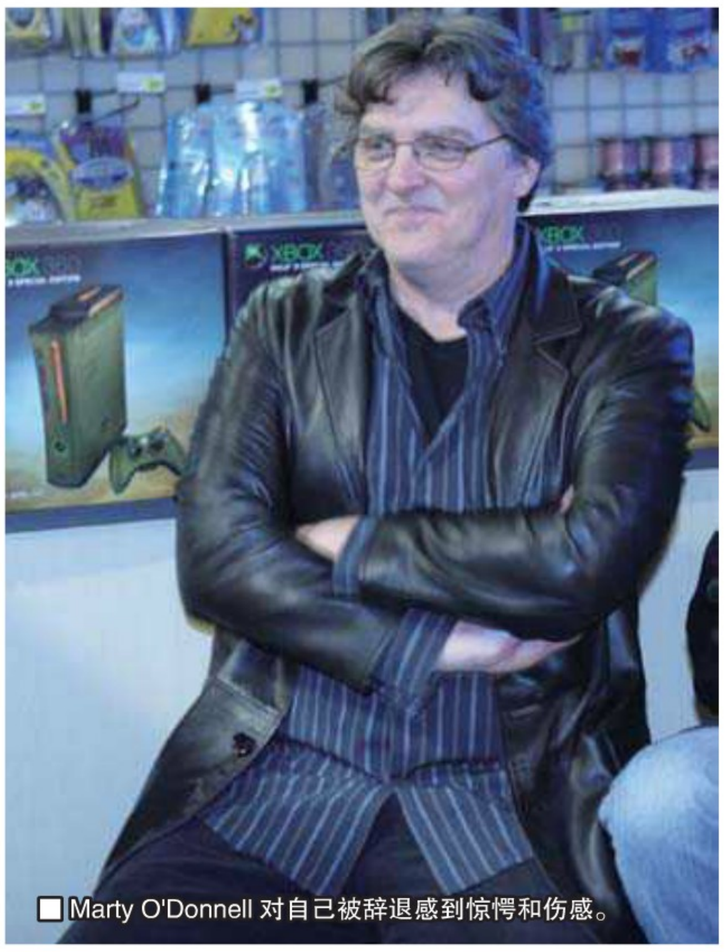
《神话 II》之后，Marty 成为 Bungie 的签约作曲家，参与了《Oni》和初代《光环》的音乐制作。在 Mac World 1999 展会上，Bungie 首次公开了 3 分钟的《光环》DEMO，Marty 为该作创作的首个曲目给人留下了深刻印象。1999 年，Bungie 打算重新和他谈《Oni》的合同细节，结果直接把他谈成了 Bungie 的正式员工。在他入职 10 天后，Bungie 被微软收购。

Marty 是《光环》的主要作曲家，他确立了系列的音乐风格。初代时，他就提出该作音乐应该“宏大、令人兴奋，以经典交响乐赋予其厚重感与庄严感，同时又透出一种‘古老’的味道。”由他创作的音乐从此成为“《光环》系列”的标志性元素。到《光环 3》时，Marty 对音乐风格进行了大胆的改变，引入了独特的钢琴旋律，在《光环 3》首个预告片中响起时，可谓一键定音，简洁明了地将三部曲终结篇的史诗感烙印在玩家心中，留下强烈的期待。

音乐巨匠相会

在很多铁杆 Bungie 迷看来，没有 Marty，Bungie 的游戏势必变味，他与 Bungie 作品的独特氛围是密不可分的。Bungie 深知音乐对其作品的重要性，因此《宿命》不仅继续由 Marty 创作音乐，更重金聘请了甲壳虫乐队的保罗·麦卡尼共同谱曲。但是当《宿命》在 E3 展上首次亮相时，其音乐却没有像 Marty 过去的作品那样令人印象深刻。当时 Marty 在接受媒体采访时说：“我当然有参与音乐制作，但是创作环境很不好，有人很不耐烦，对我说‘嘿！Marty，快点把主旋律给我写出来’。但我在《光环》时代不是那么写音乐的。”言下之意，《宿命》的音乐创作过程中存在一些冲突。Marty 表示，保罗·麦卡尼参与之后，《宿命》的音乐风格变得多样化，但是因为融入的音乐元素太多，因此变得没有很鲜明的主旋律。

▲《宿命》的三位音乐创作者：保罗·麦卡尼（左）与 Martin O’Donnell（中）以及 Mike Salvatori（右）。



■ Marty O'Donnell 对自己被辞退感到惊愕和伤感。

麦卡尼对游戏音乐并不陌生，几年前他就参与了《摇滚乐队》的音乐制作。Marty 就是在那时通过一个朋友联系上他，并与他开始合作。碰巧麦卡尼也喜欢“《光环》系列”，经常和孙子一起玩。Marty 与麦卡尼以及 Mike Salvatori 一起为《宿命》创作了总长超过 50 分钟的组曲，而这个组曲本身讲述了一段完整的故事。今后“《宿命》系列”新作的音乐都将以此为基础衍生出来。

Bungie 为何要炒掉一个如此重要的元老级人物？这一点让所有人无法理解。《宿命》将于今年 9 月发售，目前其音乐应该已经创作完成。正如 Bungie 的声明中所说，Marty 的离去对《宿命》不会有什么影响。但是对续作的影响可能是在所难免的。一位忠实粉丝在 Bungie 官网论坛中说：“Bungie 从此失去了一半的魔力。”

Marty 被辞退一事的幕后缘由也许永远不会为外人所知，不过玩家并不用担忧再也听不到 Marty 的作品。在得知他离职的那天起，他的电话恐怕早就被各种猎头打爆了，相信很多著名游戏公司会直接出动老总级人物游说他加盟。

Kotaku 网站编辑 Kez MacDonald 如此形容 Marty 的成就：“《光环》定义了整个游戏时代，当人们听到那标志性的主旋律，就会想起那个系列以及他们所生活的那个年代。”

> “他所创作的音乐，向来被认为是‘《光环》系列’的骄傲，在游戏音乐领域有着举足轻重的地位。同时 Marty 也为 Bungie 以及整个游戏业界培养了大批的游戏作曲家。”

栏目主持：初心者

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作
把握游戏流行趋势

2014年4月14日～4月20日

1	3DS ↑	妖怪手表 妖怪ウォッチ	■2013年7月11日发售 ■Level-5 ■角色扮演	本周 累计	34690 套 754910 套
2	PS3 ↓	第3次超级机器人大战Z时狱篇 第3次スーパーロボット大战Z时狱篇	■2014年4月10日发售 ■BNGI ■策略角色扮演	本周 累计	31724 套 174156 套
3	PS4 NEW	最终幻想XIV 重生之境 ファイナルファンタジ-XIV：新生エオルゼア	■2014年4月14日发售 ■Square Enix ■在线角色扮演	本周 累计	31326 套 31326 套
4	3DS NEW	逆转裁判 123 成步堂精选集 逆转裁判 123 成步堂セレクション	■2014年4月17日发售 ■Capcom ■文字冒险	本周 累计	26925 套 26925 套
5	3DS ↓	马里奥聚会 海上乐园 マリオパーティ アイランドツアー	■2014年3月20日发售 ■Nintendo ■益智	本周 累计	18848 套 304835 套
6	PSV ↓	第3次超级机器人大战Z时狱篇 第3次スーパーロボット大战Z时狱篇	■2014年4月10日发售 ■BNGI ■策略角色扮演	本周 累计	17755 套 145991 套
7	3DS NEW	任性时尚 GIRLS MODE 心跳加速 わがままファッションガールズモード よくばり宣言！トキメキUP！	■2014年4月17日发售 ■Nintendo ■模拟育成	本周 累计	12315 套 12315 套
8	PSP NEW	十三支演义 偃月三国传2 十三支演义 偃月三国传2	■2014年4月17日发售 ■Idea Factory ■文字冒险	本周 累计	8499 套 8499 套
9	3DS NEW	名侦探柯南 幻影狂诗曲 名探侦コナン ファントム狂诗曲	■2014年4月17日发售 ■BNGI ■文字冒险	本周 累计	8336 套 8336 套
10	PS3 ↓	潜龙谍影V 原爆点 メタルギア ソリッド Vグラウンド・ゼロズ	■2014年3月20日发售 ■Konami ■动作冒险	本周 累计	8018 套 198054 套

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作
把握游戏流行趋势

2014年4月6日～4月12日

1	X360	泰坦天降 Titanfall	■EA ■2014年4月8日发售 ■主视角射击■上周排位：-	本周 累计	253823 套 253823 套
2	XOne	泰坦天降 Titanfall	■EA ■2014年3月11日发售 ■主视角射击■上周排位：1	本周 累计	81375 套 948358 套
3	XOne	Kinect 运动大会 强手如云 Kinect Sports Rivals	■Microsoft Studios ■2014年4月8日发售 ■体育■上周排位：-	本周 累计	64195 套 64195 套
4	PS4	无名英雄 再来者 inFAMOUS: Second Son	■SCE ■2014年3月21日发售 ■动作冒险■上周排位：3	本周 累计	32567 套 563684 套
5	X360	我的世界 Minecraft	■Microsoft Studios ■2013年6月4日发售 ■动作冒险■上周排位：4	本周 累计	32445 套 2349178 套
6	X360	乐高 霍比特人 LEGO The Hobbit	■WB Games ■2014年4月8日发售 ■动作■上周排位：-	本周 累计	28047 套 28047 套
7	X360	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：7	本周 累计	27293 套 5152941 套
8	PS3	美国职棒大联盟 14 MLB 14 The Show	■SCE ■2014年4月1日发售 ■体育■上周排位：2	本周 累计	22877 套 82275 套
9	PS3	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：10	本周 累计	20424 套 2991253 套
10	PS3	乐高 霍比特人 LEGO The Hobbit	■WB Games ■2014年4月8日发售 ■动作■上周排位：-	本周 累计	17280 套 17280 套

系列作销量对比（日本）

《任性时尚 GIRLS MODE》系列

3DS 任性时尚GIRLS MODE 欲望宣言 2012年9月27日发售

首周 **68462** 套

3DS 任性时尚GIRLS MODE 心跳加速 2014年4月17日发售

首周 **12315** 套　降幅 ↓ **82%**

系列作销量对比（美国）

《Kinect 运动大会》系列

X360 Kinect 运动大会 2010年11月4日发售

首周 **157901** 套

X360 Kinect 运动大会 第2赛季 2011年10月25日发售

首周 **69474** 套　降幅 ↓ **56%**

XOne Kinect运动大会 强手如云 2014年4月8日发售

首周 **64195** 套　降幅 ↓ **8%**

劲作销量走势（日本）

《超级机器人大战 Z》系列

PSP 第2次超级机器人大战Z 破界篇 2011年4月14日发售

首周 **300289** 套

PSP 第2次超级机器人大战Z 再世篇 2012年4月5日发售

首周 **262812** 套　降幅 ↓ **12%**

PS3+PSV 第3次超级机器人大战Z 时狱篇 2014年4月10日发售

首周 **270669** 套　增幅 ↑ **3%**

《乐高》系列

X360 乐高 指环王 2012年11月13日发售

首周 **69360** 套

X360 乐高 漫威英雄 2013年10月22日发售

首周 **135934** 套　增幅 ↑ **96%**

X360 乐高 霍比特人 2014年4月8日发售

首周 **28047** 套　降幅 ↓ **79%**

全球TOP10游戏排行榜

关注全球劲爆新作
把握游戏流行趋势

2014年4月6日～4月12日

1	X360	泰坦天降 Titanfall	■EA ■2014年4月8日发售 ■主视角射击■已发售时间：1周	本周	398404套
				累计	398404套
2	PS3	第3次超级机器人大战Z时狱篇 第3次スーパーロボット大战Z时狱篇	■BNGI ■2014年4月10日发售 ■策略角色扮演■已发售时间：1周	本周	148008套
				累计	148008套
3	PSV	第3次超级机器人大战Z时狱篇 第3次スーパーロボット大战Z时狱篇	■BNGI ■2014年4月10日发售 ■策略角色扮演■已发售时间：1周	本周	126941套
				累计	126941套
4	XOne	泰坦天降 Titanfall	■EA ■2014年3月11日发售 ■主视角射击■已发售时间：5周	本周	120137套
				累计	1469683套
5	XOne	Kinect运动大会 强手如云 Kinect Sports Rivals	■Microsoft Studios ■2014年4月8日发售 ■体育■已发售时间：1周	本周	90919套
				累计	90919套
6	PS4	无名英雄 再来者 inFAMOUS: Second Son	■SCE ■2014年3月21日发售 ■动作冒险■已发售时间：4周	本周	66472套
				累计	1092186套
7	X360	我的世界 Minecraft	■Microsoft Studios ■2013年6月4日发售 ■动作冒险■已发售时间：45周	本周	63667套
				累计	4140011套
8	PS3	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013年11月5日发售 ■主视角射击■已发售时间：23周	本周	48791套
				累计	7776603套
9	X360	乐高 霍比特人 LEGO The Hobbit	■WB Games ■2014年4月8日发售 ■动作■已发售时间：1周	本周	48447套
				累计	48447套
10	PS3	乐高 霍比特人 LEGO The Hobbit	■WB Games ■2014年4月8日发售 ■动作■已发售时间：1周	本周	47087套
				累计	47087套

销量总分析

4月可以说是游戏市场的淡季，日本榜出现的几个新面孔中，包括PS4版《最终幻想XIV》战斗力都不算高，且不说《任性时尚》和《逆转裁判123》都是加强版的冷饭，连乙女游戏和柯南新作也都露面了。尽管机战新作被认为诚意不足，但双版本加起来也卖出了32万套，顺带继续推动PSV销量连续3周第一。上期提到过的《妖怪手表》在本周一跃成为榜首。在日本发售超过半年才登上榜首的游戏史上鲜有，而上一次已经是8年前的事了。

美国方面，X360版的《泰坦天降》毫无意外地排第一，而《Kinect运动大会》的新作首周销量则比前作略微下跌，但也相当受欢迎。相比之下，另一款新上榜游戏《乐高 霍比特人》则表现平平，不过该作在全球范围内也达到了10万的销量，排在了榜尾。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月7日～4月13日	3月31日～4月6日	总销量
1	PS3	254 705套	152 124套	69 633 977套
2	PSV	193 183套	97 631套	7 883 995套
3	3DS	177 394套	213 901套	53 779 119套
4	Wii U	34 761套	54 548套	4 558 979套
5	PS4	18 919套	31 999套	978 891套
6	X360	13 714套	4 139套	12 547 908套
7	PSP	12 133套	20 202套	76 760 556套
8	Wii	6 155套	7 816套	68 804 303套
9	NDS	1 006套	1 280套	175 111 064套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月6日～4月12日	3月30日～4月5日	总销量
1	X360	724 970套	486 351套	488 229 088套
2	PS3	400 207套	471 010套	310 492 552套
3	XOne	243 459套	163 961套	7 757 798套
4	Wii	171 021套	197 204套	442 109 346套
5	PS4	146 242套	163 665套	6 735 547套
6	3DS	137 953套	146 476套	40 800 835套
7	NDS	129 276套	141 602套	341 979 192套
8	Wii U	81 608套	76 445套	10 235 306套
9	PSV	34 651套	51 379套	6 583 438套

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月6日～4月12日	3月30日～4月5日	总销量
1	PS3	1 520 332套	1 402 356套	788 601 316套
2	X360	1 448 788套	962 671套	853 619 615套
3	3DS	503 095套	545 505套	132 325 981套
4	Wii	389 262套	397 895套	873 583 129套
5	XOne	380 126套	264 968套	12 538 295套
6	PS4	355 744套	409 579套	16 339 444套
7	PSV	303 293套	212 860套	22 575 452套
8	NDS	294 412套	301 301套	779 735 813套
9	Wii U	208 399套	203 648套	22 989 363套

2014 日本主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2014年1月1日

名次	机种	4月14日～4月20日	4月7日～4月13日	总销量
1	PSV	17 905台	24 078台	440 482台
2	PS4	14 396台	13 034台	534 169台
3	3DS LL	14 023台	17 291台	533 589台
4	PS3	6 468台	7 305台	222 720台
5	3DS	5 920台	6 271台	234 100台
6	Wii U	5 204台	5 512台	182 982台
7	PSP	2 094台	2 027台	63 242台
8	PSV TV	1 133台	1 220台	30 150台
9	X360	240台	229台	4 384台

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月6日～4月12日	3月30日～4月5日	总销量
1	PS4	140 250台	169 760台	7 091 812台
2	3DS	102 439台	111 001台	44 064 788台
3	XOne	88 297台	78 070台	4 259 444台
4	PS3	49 903台	57 719台	81 756 213台
5	PSV	42 691台	46 590台	8 066 853台
6	X360	32 211台	35 474台	80 635 236台
7	Wii U	29 520台	33 822台	6 032 655台
8	PSP	11 717台	13 015台	80 533 177台
9	Wii	10 108台	10 894台	100 606 213台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月6日～4月12日	3月30日～4月5日	总销量
1	XOne	56 870台	50 812台	2 711 200台
2	PS4	55 050台	67 463台	3 036 877台
3	3DS	30 951台	30 051台	12 242 260台
4	X360	17 690台	19 984台	42 745 730台
5	Wii U	12 160台	13 802台	2 389 894台
6	PS3	9 945台	10 631台	26 083 824台
7	Wii	4 296台	4 984台	41 507 415台
8	PSV	2 441台	2 843台	1 745 894台
9	PSP	735台	862台	19 800 922台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

P4U Persona 4 The ULTIMAX ULTRA SUPLEX HOLD

文 伽蓝 美编 小瑟

女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	Atlus	格斗
PS3	ペルソナ 4 ジ・アルティマックス	日版
	2014 年 8 月 28 日	本地 1 ~ 2 人	对应年龄：全年龄
	售价为 6980 日元	

《女神异闻录 4 究极无敌背桥摔》近日放出了新角色的情报，这名新角色就是在《女神异闻录 4》世界中十分活跃的人气偶像，同时也是前作中的对战解说员久慈川理世，理世的加入可以说是顺应了粉丝的呼声，究竟理世有怎样独树一帜的战斗特点呢，下面就让我们来领略她在“P1–Climax”舞台上的英姿吧！

完全变“态” 人气偶像 久慈川理世

CV 钉宫理惠
战斗风格 音符牵制流
武器 麦克风

©Index Corporation 1996,2013 Produced by ATLUS

Persona 卑弥呼

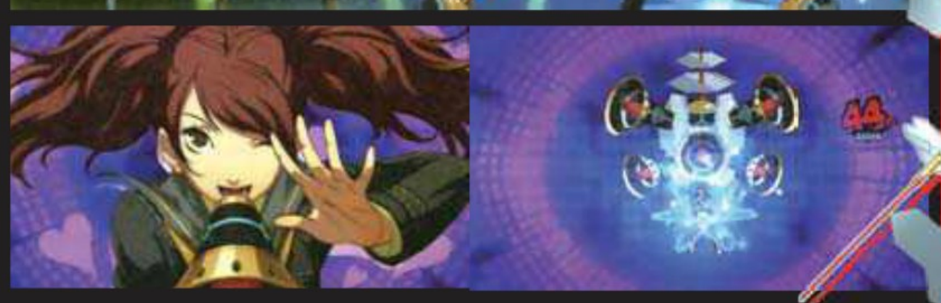
擅长于对战解说的理世，解放了Persona的能力！

当短暂休业的理世准备回归偶像界之时，埋头于偶像训练的她在某一个晚上感受到了八十稻羽市的异变。街道被红色烟雾覆盖，人们的身影也突然消失，直面危机且与同伴失去联络的她，决意以全新的姿态面对！

理世在战斗中会使用她手上的麦克风发出各种会破裂的音符攻击对手，同时卑弥呼的招式也能进行远程牵制，这构成了她多彩的飞行道具作战手段。而过去担任对战解说的她，更可以利用这些经验在战斗中“分析”对手，使得自身攻击变得更加多样化！

逆转！利用歌声一击K.O对手！

一击必杀技绝对是游戏中最具观赏性的演出，理世的一击必杀技名为 True Story，首先理世的 Persona 卑弥呼会捕捉对手，然后理世会使用她甜美的歌声“摧残”对手直至 K.O，演出度满点！但玩过前作的玩家都知道，要发动一击必杀技需要很多的前置条件，而且要命中对手也不是容易的事，因此恐怕观赏性要远大于实用性。



暗影 久慈川理世

理世——暗影再现

在此前的报道中就曾经介绍过本作中各位角色都会有各自的“暗影”形态，而理世也不例外，在暗影状态下，不仅理世的 Persona 卑弥呼的颜色有所改变，而且理世也露出了与其人气偶像身分极不相符的凶恶神情。

向所有猎人发出的挑战书

文 乌冬 美编 anubis

怪物猎人 4G	Capcom	动作
3DS	モンスター ハンター –4G	日版
	预定 2014 年秋	本地 1、局域网 1-4 人、在线 1-4 人	对应年龄：未定
	售价未定	

《怪物猎人 4》的加强版《怪物猎人 4 G》终于首次公开了正式的书面情报，新怪物、新地图等都得到了判明，各位猎人都准备好了吗？新的狩猎季节就要来临了。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新怪物

新怪物是加强版的看点之一，《MH4G》标题怪物应该就是这次前线开头大图中的这只，不过目前正体和名字都还是一个谜，得等官方以后公布的正式消息。其他得到判明的怪物里，加强版中惯有的亚种怪物占了多数，包括了绞蛇龙亚种、怪鲛亚种、鬼蛙亚种、重甲虫亚种、奇猿狐亚种和影蜘蛛亚种。另外还有一部分是来自旧作中的怪物，如图中的一角龙，另外虽然这里的图中没有，角龙、沙龙、盾蟹等系列玩家熟悉的怪物在《MH4G》中回归也是得到确认的了。

绞蛇龙亚种

鬼蛙亚种

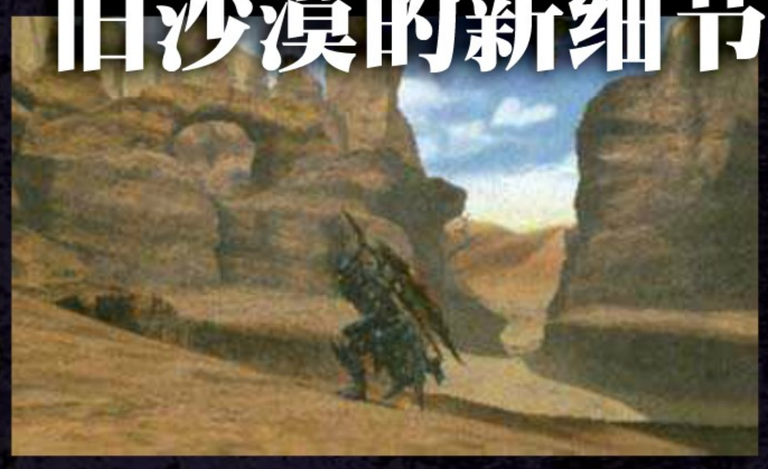
一角龙

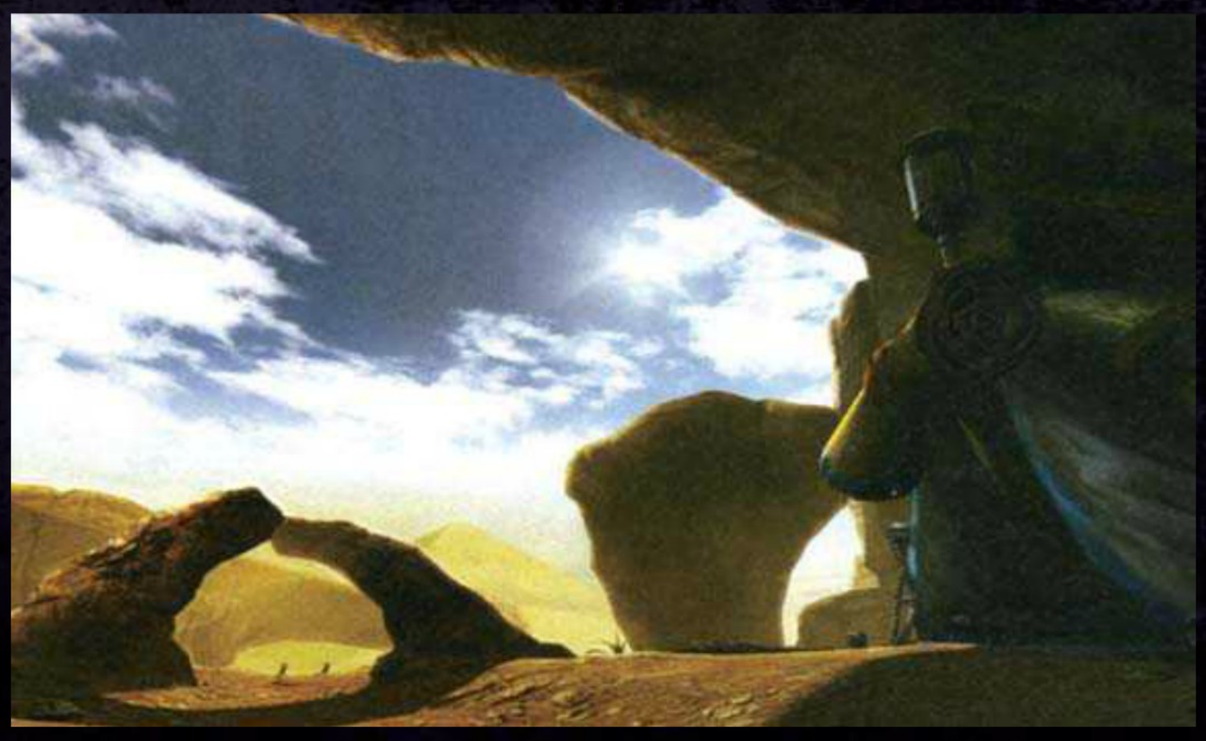
新地图

《MH4G》的新地图之一是“旧沙漠”，为什么说是“旧”，这是因为这个沙漠就是系列一代中的那个沙漠，从这次公布的画面中，我们可以看到许多令人熟悉的场景。当然，虽说是旧沙漠，但也并不会照搬以前的作品，这次在旧沙漠的各个区域中还增了许多斜面和高低差地形，让猎人可以利用这些地形使用跳跃攻击，同时新怪物在旧沙漠中又会有着怎样的表现呢？实在令人期待。

旧沙漠

旧沙漠的新细节





其他新要素

除了前面说的主要新要素外，《MH4》中还强化了不少原有要素，如增加装备数量和任务数量等，同时游戏平衡性也得到了调整，让玩家有不一样感觉。

被挑飞时使出跳跃攻击

在《MH4G》中，因玩家间的攻击被挑飞的话（如大剑的上挑），可以直接在滞空过程中使出跳跃攻击。这样在一些没有高低差的区域或使用的是不能自行跳跃的武器时，也可以通过此方法来发起乘骑攻击，而且最重要的还是可以为挑飞同伴找一个正当理由（笑）。

无论是猎人还是随从猫，都可以用新装备挑战 G 级任务

玩家的 HR 解禁并通过了上位最后的紧急任务后，就可以挑战更高难度的 G 级任务。当然，任务增加后武器和防具的数量也得到了增加。另外，《MH4》初登场的公会任务也得到了强化，除了有更高难度的任务，《MH4》的新武器操虫棍和蓄能斧也有了对应的发掘武器，使用这两种武器的猎人终于不用再眼红别的武器了。

随从猫的合体技也得到强化！

随从猫也追加了相应的新装备以及新合体技，变得更加可靠。左下图中是合体技中新的火龙车，看样子设计灵感应该是来自炎王龙。

文 乌冬 & 时雨 & 纱迦

美编 心の永恒

第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇

通关时间：70小时左右　白金时间：100个小时以上

作为系列终结篇的上部，《第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇》如期而至。虽然本作在画面和一些细节上并不如人意，但是新系统的进化让游戏的可玩性有了飞跃性的提升，因此在本期的攻略里我们也争取了更多的篇幅，争取让每一位新老玩家都能轻易上手。游戏的剧情呈现低开高走的趋势，但由于篇幅限制，本期就无法为各位带来详细的剧情解析了，请期待我们今后的《读游戏》栏目吧！

第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	BNGI	策略角色扮演
多机种	第 3 次スーパーロボット大战 Z 时狱篇	日版
	2014 年 4 月 10 日	本地 1 人	对应年龄：12 岁以上
	售价为 PS3：8070 日元、PSV：7120 日元	

注：游戏售价为数字版价格。

系统详解

操作介绍

一般操作

PS3键位	PSV键位	作用			
		整备界面	对话	大地图	战斗动画
方向键	方向键	选择选项	↑/↓调整对话显示速度	光标移动	—
左摇杆	左摇杆	—	—	缩放地图大小	—
右摇杆	右摇杆	—	—	快速选定敌方机体	—
○	○	确定	查看下一条对话	确定/调出主菜单（无选定目标时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）	快进战斗动画
×	×	取消	—	查看地形效果（无选定目标时）/查看目标简易信息（选定目标时）/取消	跳过战斗动画（战斗中）
△	△	—	查看以前对话	快捷键(具体效果见下)	—
□	□	—	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快捷键/精神多选（使用精神时）	分段跳过战斗动画
START	START	—	—	标记地图	—
SELECT	SELECT	当前游戏记录（主界面时）/按键帮助（子选项中）	按键帮助	当前游戏记录	—
L1/R1	L/R	—	—	切换到可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	—
L2/R2	—	—	—	快速选定敌方机体/切换主副机师概况/切换副机体攻击行动（攻击战斗准备界面）/切换副机体反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	—

快捷键可在大地图主菜单的システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档、加快光标移动速度、无）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力、切换主副机体位置、无）。

© 创通・サンライズ　© ダイナミック企画

特殊操作		
PS3键位	PSV键位	作用
△+L1	△+L	快速切换援护防御ON/OFF（战斗准备界面时）
△+R1	△+R	战斗画面ON/OFF（战斗准备界面时）
R1+○	R+○	加快剧情对话速度
R1+START	R+START	分段跳过剧情对话
L1+START	L+START	整段跳过剧情对话
R1+L1 +SELECT+START	R+L +SELECT+START	快速复位游戏 （此时按住 START 键不放可快速读档）
R1+方向键	R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

SR点

SR 点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成 SR 点后可获得 10000 元资金的奖励。并且 SR 点还影响游戏的难度，获得的 SR 点在完成关卡数量的八成以上时为 Hard 难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为 Normal 难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱为 Hard 难度的 1.2 倍。另外 Game Over 后再挑战的话是不能获得 SR 点的。

双机小队

本作采用了双机小队系统，可以让两架机体组成一个小队出战，小队中作为前卫的是主机体，作为后卫的是副机体，地图上的操作以主机体为主，副机体主要配合主机体的行动，通过“**メイン変更**”指令可随时调换主机体和副机体的位置。

小队的编成需要在整备界面的“**チーム编成**”中进行，对着机体按○键为抓起，将两架机体放在同一个编号的格子里即可将它们编入同一个小队，非常直观。

战斗方式

由于小队系统的引入，本作的战斗方式也发生了变化，针对小队的战斗方式可分为集中攻击（**センター攻击**）、分散攻击（**ワイド攻击**）和全体攻击三种，每种都有着不同的作用，需根据情况区分使用。

集中攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体和副机体对敌方小队里的 1 机进行集中攻击，这时副机体能使用有“Assi”字样的支援武器进行支援攻击，同时主机体的命中率 +20%。

分散攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体对敌方的主机体、而副机体则使用支援武器对副机体进行攻击（支援攻击力 1.2 倍），对方两架机也能分别进行反击，但如果对方主机体用全体攻击来反击的话，副机体则不能反击。

全体攻击：小队单位和单体单位都可用的战斗方式，使用有“ALL”字样的武器对敌方小队的全部单位进行打击，如果敌方是双机单位的话，给予的伤害为平时的 0.75 倍。

双机契合度

组成双机的队伍有一个名为“双机契合度”（Tag Tension）的两阶段的计量槽（以下简称 TT 槽），当小队的击坠数总和超过 2 的倍数或小队成员升级时就会增长，TT 槽满了后就能使用小队专用的“双机指令”（**タッグコマンド**）或“极限突破”（**マキシマムブレイク**）。

双机指令

双机指令一共有四种，无论使用哪一种后 TT 槽都会清空，需要再次累积才能使用。

复数行动（マルチアクション）：使用指令后，下次击破敌人小队（小队内没有一架机剩下）的话，行动次数加 1。

奖励 PP（ボーナス PP）：下次击破敌人时入手的 PP 为两倍。

奖励芯片（ボーナスチップ）：下次击破敌人时入手的 Z **チップ**为两倍。

SP 补充（チャージ SP）：主机体和副机体机师的 SP 回复 25。

极限突破

极限突破可以视为特殊的攻击方式，让双机小队的副机体无视只能使用支援武器的限制，自由选择武器进行连续攻击，和双机指令一样极限突破使用后 TT 槽会清空。

极限突破特征

- 副机体无需使用支援属性武器，可以任意选择武器攻击，并且无视射程，所有武器都可以移动后使用。
- 主机体和副机体对敌人造成的伤害是通常的 1.2 倍。
- 被攻击目标的特殊技能“**カウンター**”、“援护防御”和防护罩无效。
- 使用极限突破的小队能让邻接的我方单位进行援护攻击。

战术连携

这是连续打倒敌人后获得奖励的系统，每击破敌人一个单位（单机单位或小队单位都可），连携（Combo）就能加 1，使接下来行动的机体的最终攻击伤害、击破敌人入手的资金和 Z**チップ**都提升 1.05 倍，最大为击破 5 个单位的 5 连携，可使加成提升到 1.25 倍。但要注意的是累积 Combo 必须是连续击破，中间不能穿插其他非攻击行动，如移动后直接待机或使用修理指令等，这些都会使 Combo 下降，同理攻击没有击破敌人或双机单位中只击破了一架也一样会下降。

纹章

游戏过程中满足特定的条件后就能获得和纹章名称相同的强化芯片作为奖励。纹章一共有五个，具体的获得方法如下，获得的纹章可在大地图或整备界面时按 SELECT 出现的游戏记录中确认。

TIPS 由于本作的敌人很多，因此地图炮具有很大作用。像是**ストライクフリーダムガンダム**的地图炮自带敌我识别、**ウイングガンダムゼロ**的地图炮范围、**ガンバスター**、**ランスロット・フロンティア**、红莲圣天八极式都非常好用，强烈推荐。

名称	获得方法	强化芯片效果
アイアンエンブレム	ACE机师的数量达到15名以上	获得经验值2倍，可以和努力重复
ブロンズエンブレム	一名机师的击坠数达到150以上	主机师的SP每回合回复15
シルバ–エンブレム	一名机师获得的PP达到1200以上	击坠敌机时获得 PP 变为 2 倍，可和双机指令效果重复，但不和其他同类型部件重复
ゴ–ルド エンブレム	获得资金累计达到1500万以上	击坠敌机时获得资金变为 2 倍，可和“幸运”效果重复，但不和其他同类型部件重复
プラチナエンブレム	获得SR点达到55	我方回合开始时，装备此部件的机体是主机体的情况下行动次数+1

补正效果

围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终伤害起到补正效果，具体为 2 ~ 3 机加 5%，4 机时加 10%，被围攻的机体图标上会以“PIs”的字样显示当前的补正效果。

体积补正

各机体根据大小分为 SS、S、M、L、2L、3L 和 ∞ 七种，从大往小攻击时命中率减少、伤害上升，从小往大攻击时命中率上升、伤害减小，体积跨度越大补正值也越大。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

关于精神

本作的精神采用了《机战 OE》的系统，开场时机师的 SP 只有最大值的一半，每经过一回合回复 5 点。

副任务

整备界面开启副任务（サブオ–ダ–）后，可选择让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：

名称	奖励
トレ–ニング	参加的机师可以获得20点PP值
パトロ–ル	参加的机师的击坠数+2
シミュレ–ション	参加的机师可以获得500经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和×300的资金

D商店

本作击坠敌人除了可以获得经验值和资金外，还可以入手一种名为“Z チップ”的点数，用来在整备界面的 D 商店（D トレ–ダ–）处购入各种有利的道具。另外当一名机师的击坠数达到 80 成为 ACE 后，进入商店还会触发特别的对话。

强化芯片

这里卖的都是一些强力的强化芯片，并且最初都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个部件都只能购入一次。

名称	解锁条件	效果	所需Z チップ
カイメラ队员证	使用极限突破	机师气力上限+30	3000
破界の纹章	打完第4话	移动力+1、攻击力+200，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1	2000
再世の纹章	打完第4话	每回合开始时HP和EN回复10%，机师SP回复10	2000
インサラウムの秘宝	获得Zチップ累计达到2000	获得精神“爱”的效果，一关只能使用一次	3500
Dエクストラクタ–S	TT槽最大	气力130以上时攻击伤害1.2倍	3500
コマンダ–タ–ミナル	特殊技能“指挥官”到达等级 4	单位获得指挥官 L4 效果	2500
レスキュ–ユニット	入手强化芯片“リペアキット”、“プロペラントタンク”、“カ–トリッジ”	机体装备修理装置和补给装置	3500
オ–トディフェンサ–	我方单位的HP降到20%以下	切拂发动几率100%，获得特殊技能“精神耐性”效果，连续目标补正、围攻补正无效化	2000
ゲインメ–タ–	获得资金累计达到300万以上	装备单位每走1格入手500资金	3000
ダメ–ジアベンジャ–	任意一人达成ACE机师	（现在HP的伤害%÷3）的%值加算到最终伤害上	2500
スパイラルエフェクタ–	1次战斗给敌人造成的最大伤害突破15000	武器、歌的攻击力+300、并附带贯通护罩效果和体积补正无效化	3500
DECチャ–ジャ–	地图武器同时击破5个以上敌单位	我方回合开始时EN全回复	3500
极小次元震システム	5架机体获得改造奖励	机体增加能力“D・フォルト”和“ジャミング机能”，气力130以上时可分身（几率50%）	2000
ゲ–トジャンパ–	一名机师获得的PP累计达到500以上	移动力+4，小队主机体可无视地形进行移动	3000
SPゲッタ–	一名机师的SP上限突破100	自机小队击破敌方小队时主机师SP回复10	3000
テンションレイザ–	使用精神指令“气迫”	所属小队的TT上升时效果在原基础上+1	5000
奇迹の欠片	使用精神指令“热血”	获得爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中效果，一关只能使用一次	5000
プラ–ナコンバ–タ–	获得任意一个纹章	气力150以上击坠敌机时入手的PP、资金和Zチップ2倍，不和强化芯片效果重复	3500

TIPS 本作最逆天的精神机体在アクエリオン EVOL 上，多人份的精神以及随时可以替换驾驶员的设定，更是让其成为取之不尽的精神库。

强化系统

购入后部队全体都可以获得效果，无需装备。最初是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，同样也是每个只能购入一次。

名称	解锁条件	效果	所需Z チップ
システムUNS	三人达成ACE机师	所有敌人为使用了精神“侦查”的状态	500
システムZCI	一名机师击坠数破百	过关时获得该关击坠敌机数×5的Zチップ	3500
システムDME	一名机师获得PP累计达到1000以上	过关时获得该关给予敌人总伤害1/20的资金	5000
システムTEU	获得资金累计达到1000万以上	关卡出击时全小队TT+1，全机师气力+5	6500

额外商品

比较常见的强化芯片，贩卖列表会根据每章变动，另外当满足特定的条件后还会贩卖特别的商品。

名称	贩卖条件	价格
ブ–スタ–	3/6/9/12/15/18/21/24/27/33话过关后	400
リペアキット	3/6/9/12/15/18/21/24/27/30/33话过关后	1000
マグネットコ–ティング	4/7/10/13/16/19/22/25/28/31话过关后	400
プロペラントタンク	4/7/10/13/16/19/22/25/28/31/34话过关后	1000
精密照准レンズ	5/8/11/14/17/20/23/26/29/32话过关后	400
カ–トリッジ	5/8/11/14/17/20/23/26/29/32/35话过关后	1000
DGの牙	30话过关后	500
辅助ISC	36/39/42/45/48/51话过关后	1000
高性能レ–ダ–	36/39/42/45/48/51话过关后	1000
チョバムア–マ–	37/40/43/46/49/52话过关后	400
惯性制御システム	37/40/43/46/49/52话过关后	1000
スナイパ–キット	38/41/44/47/50/53话过关后	400
クエント制センサ–	38/41/44/47/50/53话过关后	1000
メガブ–スタ–	54/55话过关后	2000
スラスタ–モジュ–ル	54/55话过关后	2000
A–アダプタ–	56话过关后	2000
脊髄反射コネクタ	56话过关后	2000
辅助GNドライヴ	57话过关后	1000
サイキックリアクタ–	57话过关后	2000
パラジウム・リアクタ–	58话过关后	1000
GEMア–マ–	58话过关后	2000
ス–パ–リペアキット	59话过关后	2000
娘娘名物まぐろマン	59话过关后	3000
Sアダプタ–	最终话过关后	3000
ハロ	最终话过关后	3000

资料

全精神效果一览

精神指令	对象/持续时间	效果
热血	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果先发动
魂	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2.2倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果先发动
斗志	自机小队/一次	攻击 100% 会心
闪き	自机/一次	100% 回避敌人攻击，在闪き和对方必中都发动的情况下，闪き的效果优先
不屈	自机/一次	受到的伤害变为1/8
铁壁	自机/一回合	受到的伤害变为1/4
集中	自机/一回合	命中、回避率上升30%
必中	自机/一回合	命中率变为100%
感应	我方一机/一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	自机/一回合	同时获得“必中”和“闪き”的效果
加速	自机小队/一次	机体移动力+3
觉醒	自机小队/一次	行动回数+1，重复无效
根性	自机/一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机/一次	完全回复自机HP
信赖	我方一机/一次	指定我方一机HP回复3000
友情	我方小队/一次	指定我方小队HP回复2500
绊	我方全员/一次	我方全员HP回复5000
补给	我方一机/一次	指定单位弹药和EN完全回复，不减气力
气合	自分/一次	气力+10
气迫	自分/一次	气力+30
激励	我方小队/一次	指定我方小队气力+5
てかげん	自机小队/一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，只对比自己技量低的敌人有效
狙击	自机/一次	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
直击	自机小队/一次	无视因机体体积大小、全体攻击带来的伤害减少以及被攻击方的防御类特殊能力、技能无效
突击	自机/一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
侦察	敌方小队/一次	查看指定敌方小队的具体情报资料
脱力	敌方小队/一次	指定敌方小队的气力–10
かく乱	敌方全员/一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
爱	自机/一次	同时获得“加速、热血、必中、闪き、气合、幸运、努力”的效果
勇气	自机/一次	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
幸运	自机小队/一次	下次击坠敌机时获得的资金变为2倍
祝福	我方小队/一次	指定目标获得“幸运”效果
努力	自机小队/一次	下次战斗时获得的资金变为2倍
应援	我方小队/一次	指定目标获得“努力”效果
分析	敌方小队/一回合	指定敌方小队受到的伤害变为1.1倍，攻击时造成的伤害变为0.9倍

注：精神指令后方有“+”标志的对小队全体有效。

机师技能一览

先天技能

名称	效果
SP回复	每回合SP回复10
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
强运	击坠敌机时获得的资金变为1.2倍
社长	过关时出击机师的PP+5
サラリ–マン	升级时、每击坠10机时、过关在场时PP+3
ニュ–タイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
强化人间	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
SEED	气力130以上发动，最终命中率、回避率+20%，会心率+40%
イノベイタ–	气力140以上发动，命中、回避、技量+20，每回合SP回复5
极	气力130以上发动，最终命中率、回避率、会心率+30%
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化
ギアスの咒缚	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，获得底力LV9的效果
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少，效果随技能等级提升
螺旋力∞	螺旋力LV9，气力130以上时获得的PP变为1.2倍

TIPS 由于本作 5 改就能取得机体的改造奖励，因此建议提前以改满 5 段为目标再针对机体本身的能力进行提升。

先天技能

名称	效果
精密攻击	会心发生时伤害为1.5倍
异能生存体	HP在10%以下时命中、回避、格斗、射击、防御、技量+20
重力干涉	气力130以上发动，机体能在空中移动，全武器空中地形适应变为S，移动力+1
冲击力	气力130以上发动，攻击时伤害变为1.05倍
绝望予知	气力130以上发动，最终命中率、回避率、会心率+15%
系ぐ力	气力130以上发动，我方回合开始时自机小队主机师的SP回复5
穴掘力	气力130以上发动，机体能在地中移动，全武器获得“バリア贯通”效果
精神演奏	气力130以上发动，自机邻接的我方小队各能力+5
脆弱力	气力130以上发动，全武器获得“装甲值▼”效果
空间补填	气力130以上发动，获得HP回复（小）、EN回复（小）能力
光学透过	气力130以上发动，获得分身（几率50%）效果
腐食力	气力130以上发动，我方回合开始周围5格以内的敌人气力−2
テレポート	气力130以上发动，移动力+1，自机小队移动时无视地形的影响
逆さまの力	气力130以上发动，カウンター发动几率+50%
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超A级超能力	超能力L9，每回合SP回复10
ネゴシエイター	战斗后对手的气力−3，修理费清算时技能持有者在场可免费
野性化	气力130以上发动，会心率+20%，攻击时最终伤害1.1倍

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
援护攻击	为邻接的同伴进行援护攻击，技能等级决定每回合援护的次数，小队支援攻击时机师有援护攻击的情况下伤害有加成，具体为剩余次数×5%	250
再攻击	自己的技量比对手高20时，可以自己对自己施行援护攻击	350
サポートアタック	援护攻击时必定会心，再攻击除外	300
援护防御	为同小队队友或邻接小队主机体进行援护防御，技能等级决定每回合援护的次数	250
SPアップ	最大SP随技能等级每级上升5	100，每提升1级+20
斗争心	出击时气力+10	250
战意高扬	出击后每回合开始时气力+3	250
气力+（回避）	回避敌人的攻击时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（命中）	命中敌人时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（ダメージ）	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（击破）	我方击坠敌方小队时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力限界突破	气力上限变为170	300
底力	随机体HP减少，命中率、回避率、会心率、防御力上升，效果随技能等级提升	40，每提升1级+10
カウンター	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据与对手的技量差而定，作为副机体时不发动	120，每提升1级+20
Eセーブ	武器的消费EN变为80%	300
Bセーブ	武器的弹数变为1.5倍（小数点后面舍去）	300
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%	250
ガード	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%	250
マルチターゲット	使用ALL武器时，对敌方小队两架机的伤害补正从−25%变为−10%	350
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少，效果随技能等级提升	150，每提升1级+50
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效，气力100以下时精神脱力无效（作为副驾驶时不发动）	250

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
ヒット&アウェイ	可攻击后再移动	300
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2	350
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍，使用范围加一格	300
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	350
パーツ供给	可以对自机小队和邻接小队的单位使用消费系强化芯片	150
ハーフカット	被命中率在30%以下的攻击命中时，最终伤害变为50%	250

机体特殊能力一览

名称	效果
Iフィールド	气力110以上发动，受到光线属性攻击时伤害减少1500，发动时消费10点EN
アクティブクローク	2000以下伤害无效化，发动时消费5点EN
VPS装甲	受到光线属性以外攻击时的伤害减少2000，发动时消费15点EN
GNソードビット	气力110以上发动，受到攻击时伤害减少1500，发动时消费20点EN
GNホルスタービット	气力110以上发动，受到攻击时伤害减少1500，发动时消费20点EN
GNフィールド	2500以下伤害无效化，发动时消费10点EN
イナーシャルキャンセラー	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
ピンポイントバリア	气力110以上发动，受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
A.T.フィールド	气力100以上发动，3000以下伤害无效化，同步率（シンクロ率）上升时效果提高，发动时消费20点EN，但是对使徒的格斗攻击无效
绝对守护领域	气力110以上发动，4000以下伤害无效化，发动时消费30点EN
辐射障壁	气力110以上发动，受到伤害减少1500，发动时消费5点EN
ブレイズ・ルミナス	气力105以上发动，受到伤害减少1500，发动时消费5点EN
D・フォルト	1200以下伤害无效化，发动时消费10点EN
修理装置	为自机小队或邻接我方单位回复HP，有修理装置机体所在的小队每回合开始时HP回复10%
补给装置	为自机小队或邻接我方单位回复EN和弹药，有补给装置机体所在的小队每回合开始时EN回复10%
剑装备	一定几率发动“切拂”使对方特定攻击无效
盾装备	防御时伤害减少60%，受到攻击一定几率发动“盾防御”减轻伤害
变形	可使用指令“变形”改变为其他形态
单分离	可使用指令“单分离”改变为其他形态，一旦使用无法回到原形态
合体	可使用指令“合体”将复数单位合体为一个单位
分身	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
真・ゲッタービジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
ハイパージャマー	气力130以上时发动，30%的几率完全回避敌人攻击
ジャミング机能	同小队内的单位最终命中率和回避率+10%
バイオセンサー	气力130以上且ニュータイプ到达LV5时发动，机体能力强化
サイコ・フレーム	气力130以上且ニュータイプ到达LV5时发动，机体能力强化
NT-Dシステム	气力130以上时发动，可使用指令“NT-D发动”变为毁灭模式，模式持续时间为5回合
ゼロシステム	气力130以上发动，机师能力随气力上升而强化
トランザム	可使用“トランザム发动”指令强化机体能力，2回合后解除，并且同关卡不能再次使用
アンビリカル・ケーブル	每回合开始时EN回复50
暴走	被击坠时机体变为不受控制单位，无差别攻击敌我方
螺旋力发动	气力130以上时“HP回复（小）”发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
ECS	每关开始时获得精神指令“闪き”、“斗志”、“突击”的效果

TIPS 机体全改的奖励用处并不是太大，但由于本作的芯片能力强大，因此建议主力的机体可以选择“强化芯片槽 +1”以便可以更灵活地增加能力。

名称	效果
ラムダ・ドライバ	气力130以上时发动，随气力提升，机体的“照准值”、“运动型”、“装甲值”上升，并且攻击伤害也得到提高
エレメントシステム	气力130以上时，主机师的能力值以3名机师中最高的那项为准
超能力增幅	机师的超能力等级每上升1级武器攻击力+100
Vコンシステム	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效化，气力100以下时精神脱力无效，“连续目标补正”和“围攻补正”的负面效果无效化
GAIモード发动	气力140以上时主角机可用指令“GAIモード”变为ジェニオン・ガイ形态
オールキャンセラー	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”、“EN▼”、“运动性▼”、“照准值▼”、“装甲值▼”无效化
EN回复	自军回合开始时回复EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP回复	自军回合开始时回复HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%

机体强化芯片一览

名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
辅助ISC	移动力+1 运动性+10
マグネットコーティング	运动性+10
惯性制御システム	运动性+20
精密照准レンズ	照准值+10
クエント制センサー	照准值+20
スナイパーキット	会心补正+20
高性能レーダー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
脊髓反应コネクタ	照准值+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ハロ	移动力+2，运动性、照准值+25，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
チョバムアーマー	HP+500，装甲+100
ハイブリッドアーマー	HP+1000，装甲+150
超合金Z	HP+1200，装甲+250，我方行动时EN回复最大值的10%
辅助GNドライヴ	最大EN+100，我方回合开始时回复最大EN的10%
パラジウム・リアクター	最大EN+150
バリア・フィールド	受到攻击的伤害减少1000，发动时消费5点EN
勇者の印	运动性+25、照准值+25、会心补正+25、装甲+200
钢の魂	运动性+30、照准值+30、会心补正+30、装甲+250
GEMアーマー	最大HP+1000 装甲+200，敌人武器的特殊效果全部无效化
GEMクリスタル	武器、歌的攻击力+300，除地图武器以及射程1以外的武器、歌射程+2
フライトモジュール	机体、武器的空中地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスターモジュール	机体、武器的宇宙地形适应变为S
ランドモジュール	机体、武器的陆地地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリューモジュール	机体、武器的海里地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在海里移动
A-アダプター	机体、武器的全地形适应变为A
S-アダプター	机体、武器的全地形适应变为S
プロペラントタンク	自机EN回复250，一关只能使用一次
カードリッジ	自机弹药全回复，一关只能使用一次
リペアキット	自机HP回复6000，一关只能使用一次
スーパーリペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次
郁绘のおやつ	主机师的SP回复20，一关只能使用一次
トライデント烧き	主机师的SP回复40，一关只能使用一次
ZENのドーナツ	主机师的SP回复60，一关只能使用一次
娘娘名物まぐろマン	主机师的SP回复100，一关只能使用一次
アドレナリンアンプル	出击时气力+5
サイキックリアクター	出击时气力+10
Fボンバーのディスク	机师出击后每回合开始气力+3
シェリルのディスク	主机师的SP每回合回复10
ランカのディスク	击破敌机时获得Zチップ数变为1.5倍，不和其他同类效果重复
DGの牙	盾防御、切拂等几率事件的几率+10%

合体攻击

武器名	参与机体1	参与机体2
ガンマール・コンビネーション	スペースガンマール（ギミー）	スペースガンマール（ダリー）
DYNAMITE EXPLOSION	VF-22S Sボーゲル Ⅱ F（ガムリン・メイン）	VF-19改Fバルキリー（バサラ）

机体改造奖励

注：将机体能力每项改造到 5 段即可获得改造奖励。改造到 10 段可获得全改奖励，可在武器和机体的任意一个地形适应变为 S、移动力 +1、武器射程 +1、护罩消耗 EN 减半以及强化芯片槽 +1 中任选一个为机体附加。

无敌机器人托莱达G7

机体名	效果
トライダーG7	武器“トライダー・セイバー”和“トライダー・バード・アタック”的射程+2
シャトル	补给时对方机师的气力+5

太阳使者 铁人28号

机体名	效果
铁人28号	白天和宇宙地图时获得“EN回复（中）”效果
ブラックオックス	武器“ブラックオックス・アタック”的攻击力+200、射程+1

六神合体Godmars

机体名	效果
ゴッドマーズ	EN+100、移动力+2
コスモクラッシャー	移动力+1、全武器攻击力+300

装甲骑兵Votoms

机体名	效果
スコープドッグ	移动力+1、全武器会心率+30
ベルゼルガDT	武器“パイルバンカー”的弹数+3、移动力+1、运动性+20

超时空世纪奥加斯

机体名	效果
オーガス	移动力+1，武器“一齐射击”的射程+2、弹数+2
コスモクラッシャー	移动力+1、全武器攻击力+300

机动战士Z高达

机体名	效果
ガンダムMk-Ⅱ	武器“ロング・ライフル”的攻击力+300
メタス	获得特殊能力“补给装置”
Zガンダム	特殊能力“バイオセンサー”发动时机师能力+10

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	效果
ジェガン	武器“ビーム・ライフル”的攻击力+300
リ・ガズィ	移动力+1，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
νガンダム	“ニュータイプ”专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
サザビー	“ニュータイプ”专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
ヤクト・ドーガ（ギュネイ）	武器“ファンネル”的弹数+4、会心率+25
ヤクト・ドーガ（クェス）	武器“ファンネル”的弹数+4、命中值+30

TIPS 本作前期的剧情可能会比较沉闷，但是到了后期几话可是令人热血沸腾！建议有条件的玩家坚持到最后一刻哟！

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

机体名	效果
ウイングガンダムゼロ	特殊能力“ゼロシステム”强化
ガンダムデスサイズヘル	“ハイパージャマー”无气力限制、全武器的会心率+20
トールギスⅢ	移动力+2
トーラス	运动性+15，武器“ビームライフル”可移动后使用
ガンダムヘビーアームズ改	运动性+15，全武器弹数1.5倍
ガンダムサンドロック改	装甲值+300，获得特殊能力“补给装置”
アルトロンガンダム	武器“ドラゴンハング”的射程+2
サーペント	照准值+15，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

机动战士高达SEED DESTINY

机体名	效果
デスティニーガンダム	最大EN+80、全武器会心率+30
ストライクフリーダムガンダム	运动性+15，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

机动战士高达00 先驱者的觉醒

机体名	效果
ダブルオーライザー	最大EN+100
ガンダムサバーニャ	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
ガンダムハルート	移动力+1、全武器可移动后使用
ラファエルガンダム	特殊能力“GNフィールド”的效果+400、最大EN+50
プトレマイオス2改	发动トランザム时全武器可移动后使用
GN-XⅣ	移动力+1、运动性+15
ブレイヴ	武器和机体的地形适应变为“宇S”和“空S”
ダブルオークアンタ	最大EN+100

机动战士高达UC

机体名	效果
ユニコーンガンダム	移动力+1、运动性+15、最大EN+80
デルタプラス	移动后可变形
リゼル（共通）	武器“メガ・ビーム・ランチャー”的攻击力+200、命中值+20
ネエル・アーガマ	武器“ハイパー・メガ粒子炮”的消费EN-30、必要气力-10
ロト	修理时的HP回复量变为2倍
クシャトリヤ	“ニュータイプ”专用武器的攻击力+200、会心率+10
バイアラン・カスタム	全武器攻击力+200

飞跃巅峰

机体名	效果
ガンバスター	特殊能力“イナーシャルキャンセラー”的消费EN-5

超时空要塞7

机体名	效果
VF-19改Fバルキリー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
VF-22S Sボーゲル Ⅱ F	移动力+1、全武器攻击力+200

剧场版 超时空要塞F

机体名	效果
VF-25Fメサイア F・TP（アルト）	武器和机体的地形适应变为“空S”
VF-25メサイアF・TP（ミシェル）	武器“スナイパーライフル（精密射击）”的射程+2，并增加“运动性▼”效果
RVF-25メサイアF（ルカ）	特殊能力“ジャミング机能”的效果对邻接的我方单位也有效
VF-25Sメサイア F・TP（オズマ）	运动性+20、照准值+20、装甲值+200
クァドラン・レア	武器“インパクト・カノン”的攻击力+200、射程+1
VB-6ケーニッヒモンスターS	武器“一斉射击”的弹数+2，机体装甲值+400

剧场版 超时空要塞F

机体名	效果
マクロス・クォーター	机体搭载时的回复量变为100%，并且搭乘机体的气力不会下降
YF-29デュランダルF・SP（アルト）	武器和机体的地形适应变为“宇S”和“空S”

真盖塔 世界最后之日

机体名	效果
ブラックゲッター	武器的地形适应变为全S
真ゲッター1	移动后可变形
真ゲッタードラゴン	我方回合开始时邻接自军单位EN回复40

真魔神 冲击！Z篇

机体名	效果
マジンガーZ	装甲值+300、EN+50
ビューナスA	特殊能力“修理装置”的范围+2
ボス・ボロット	特殊能力“补给装置”的范围+1
ゼウス神	HP回复和EN回复变为“大

地球防卫企业 Dai Guard

机体名	效果
ダイ・ガード	武器“グレートノットパニッシャー”的攻击力+200、弹数+1

The Big O

机体名	效果
ビッグオー	武器“プラズマ・ギミック”可移动后使用

全金属狂潮

机体名	效果
M9 ガーンズバック（マオ）	特殊能力“ジャミング机能”的效果对邻接的我方单位也有效
M9 ガーンズバック（クルツ）	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
M9 ガーンズバック（宗介）	全武器弹数1.5倍
ARX-7 アーバレスト	特殊能力“ラムダ・ドライバ”强化
M9D ファルケ	运动性+15，武器“クリムゾン・エッジ”的攻击力上升
トゥアハー・デ・ダナン	移动力+1、全武器攻击力+300

兽装机攻断空我 Nova

机体名	效果
ダンクーガノヴァマックスゴッド	装甲+200、最大EN+80
ドラゴンズハイヴ	移动力+1、EN回复（小）

天元突破红莲螺岩

机体名	效果
グレンラガン	最大EN+100、全武器会心率+20
スペースガンマール（ギミー）	武器“ガンマールグレイブ”的攻击力+200、射程+1
スペースガンマール（ダリー）	武器“ガンマールグレイブ（射击）”的攻击力+200、射程+1
スペースキングキタン	最大HP+2000、装甲值+300
スペースヨーコタンク	武器“ミサイル一齐发射”可移动后使用
超银河ダイグレン	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1，机体装甲值+200
超银河グレンラガン	最大EN+100、全武器会心率+20

新世纪福音战士 新剧场版

机体名	效果
エヴァンゲリオン初号机	特殊能力“A.T.フィールド”的效果+400
エヴァンゲリオン零号机（改）	移动力+1、最大HP+500、装甲值+200
エヴァンゲリオン2号机	全武器弹数1.5倍

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机体名	效果
ランスロット・フロンティア	武器“ヴァリス・フルパワー”的攻击力+300
红莲圣天八极式	武器“辐射波动机构”的攻击力+300
蜃气楼	武器“扩散构造相转移炮（全体）”的攻击力+300
ランスロット・アルビオン	武器“MVS二刀流”的攻击力+300

创圣的大天使EVOL

机体名	效果
アクエリオンEVOL	最大HP+1500、EN+50

TIPS 截止截稿为止，一周目 if 线的进入方式仍然没有一个明确的方式。因此本次攻略也只能提供时雨和乌冬的进入方式给各位参考，一旦条件确定，我们将会和隐藏要素一起告知各位读者，敬请期待！

原创

机体名	效果
ジェニオン	移动力 +1、EN 回复(小)

机师ACE奖励

注 :ACE 的要求击坠数为 80。

无敌机器人托莱达G7

机师名	效果
ワッ太	特殊技能 “社长” 的效果变为 2 倍
柿小路	过关时获得1个 “郁绘のおやつ”

太阳使者 铁人28号

机师名	效果
正太郎	技量+10、移动力+1、命中率+10%、回避率+10%
ブラックオックス	所有精神指令消费SP-5

装甲骑兵Votoms

机师名	效果
キリコ	HP 在 30% 以下时发动特殊技能 “异能生存体”
シャッコ	支援攻击伤害1.4倍

超时空世纪奥加斯

机师名	效果
桂	同小队或邻接我方单位每有一个女性机师各能力+3

机动战士Z高达

机师名	效果
カミ-ユ	反击时攻击伤害变为1.2倍，会心率+20%
エマ	支援攻击和援护攻击1.2倍
ファ	所有精神指令消费SP-5
フォウ	特殊能力 “强化人间” 变为 “ニュ-タイプ” ，等级+1

机动战士高达 逆袭的夏亚

机师名	效果
アムロ	ニュ-タイプ专用武器射程+1、技量+20
カツ	精神指令 “かく乱” 消费SP变为40
ハサウェイ	精神指令 “热血” 变为 “爱”
シャア	特殊技能 “ニュ-タイプ” 的等级+1、技量+20
ギュネイ	气力130以上时每回合开始自动使用 “直感”
クェス	精神指令 “觉醒” 消费SP变为50

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

机师名	效果
ヒイロ	移动力+1，ゼロシステム在气力110以上时就能发动
デュオ	回避率+20%、会心率+20%
トロワ	全体攻击的伤害1.2倍
カトル	我方回合开始时、自机小队和邻接我方单位的气力+3
五飞	气力130以上时每回合开始自动使用 “不屈”
ノイン	精神指令 “激励” 消费SP变为25
ヒルデ	出击时SP+20
ゼクス	出击时我方全体小队使用 “加速”

机动战士高达SEED DESTINY

机师名	效果
シン	移动力+1，特殊技能 “SEED” 气力110以上就可发动
キラ	回避率+20%，特殊技能 “SEED” 气力110以上就可发动

机动战士高达00 先驱者的觉醒

机师名	效果
刹那	“イノベイタ-” 的SP回复效果在原基础上+5 (共10)
ロックオン	会心率+20%、全体攻击伤害1.1倍
アレルヤ	回避率+20%、自机小队移动力+1
ティエリア	气力130以上时，战斗过的对手在下次我方回合开始时附加 “分析”
スメラギ	特殊技能 “パ-ツ供给” 的效果延伸到指挥范围内
コ-ラサワ-	气力120以上时每回合开始自动使用 “幸运”
グラハム	攻击处于地形 “空” 或 “宇” 的敌人时命中+20%、攻击1.1倍

机动战士高达UC

机师名	效果
バナ-ジ	ユニコ-ンガンダム (デストロイモ-ド) 状态下入手PP变为1.2倍
リディ	自机小队获得经验值、资金1.2倍
オット-	指挥范围内的我方受到伤害 0.9 倍
マリ-ダ	气力130以上时每回合开始自动使用 “集中”
ダグザ	自机小队受到伤害0.8倍、命中+20%
ブライト	我方回合开始时指挥范围内的我方单位气力+3

飞跃巅峰

机师名	效果
ノリコ	气力 150 以上时使用 “奇迹”,效果为同时发动爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中(一关限一次)

超时空要塞7

机师名	效果
バサラ	出击时歌能量+20000
ガムリン	自机小队回避+20%、命中+15%

剧场版 超时空要塞F

机师名	效果
アルト	移动后可变形，机体附加特殊能力 “分身”
ミシェル	同小队有女性机师时会心率+30%
ルカ	精神指令 “分析” 和 “かく乱” 消费SP-10
オズマ	自机小队机师受到バサラ的歌的效果2倍，回避率+15%
クラン	地图上有ミシェル时会心率+30%
カナリア	自机小队机体除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ジェフリ-	指挥范围内的我方单位命中率+15%

真盖塔 世界最后之日

机师名	效果
龙马	气力170以上时攻击伤害1.3倍
隼人	气力150以上时回避率+40%
弁庆	气力 150 以上时受到伤害 0.7 倍
号	气力130以上时每回合开始SP回复10

真魔神 冲击！ Z篇

机师名	效果
甲儿	气力130以上时攻击伤害1.2倍
さやか	修理的HP回复量变为2倍
ボス	精神指令 “气合” 变为 “气合+”
ゼウス	我方回合开始时，自机小队SP+5、气力+3

TIPS 本作双机指令下的 “复数行动” 非常逆天,为小队加上 “双机契合度 +1” 的芯片或保持在较低等级时,能形成多回合的行动,非常夸张。

地球防卫企业 Dai Guard

机师名	效果
赤木	特殊技能“底力”发动时，移动力+1、攻击伤害1.1倍

The Big O

机师名	效果
ロジャー	特殊技能“ネゴシエイター”的气力降低效果变为-5

全金属狂潮

机师名	效果
宗介	射击、格斗、命中、技量+10
マオ	指挥范围内的我方会心率+20%、命中率+10%
クルツ	对女性的攻击伤害 0.9 倍,对男性的攻击伤害 1.1 倍
クルーゾー	精神指令“斗志”消费SP变为20
テッサ	指挥范围内的我方单位获得经验值和资金1.2倍
ボン太くん	战斗过的对手气力-5

兽装机攻断空我 Nova

机师名	效果
葵	特殊技能“野生化”发动时使用“觉醒”（一关限一次）
F.S.	我方回合开始时指挥范围内的我方单位SP+2

天元突破红莲螺岩

机师名	效果
シモン	特殊技能“螺旋力”变为“螺旋力∞”
ダヤッカ	精神指令“爱”消费SP变为50
ギミー	和ダリー组队时,攻击伤害 1.2 倍、受到伤害 0.8 倍
ダリー	和ギミー组队时，攻击伤害1.2倍、受到伤害0.8倍
ヨーコ	自机小队机体除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
キタン	气力140以上时每回合开始自动使用“斗志”

新世纪福音战士 新剧场版

机师名	效果
シンジ	出击时シンクロ率+25
アスカ	出击时气力+10、精神指令“突击”消费SP变为20
マリ	援护攻击伤害1.2倍，参加援护攻击时气力+5
レイ	A.T.フィールド的伤害无效上限变为3300

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机师名	效果
ゼロ	使用“战术指挥”时，效果范围内每有1个我方小队获得3的PP
カレン	自机小队机体的格斗武器伤害1.1倍
スザク	特殊技能“ギアスの咒缚”无发动限制
C.C.	气力130以上时自机小队机师全能力+10

创圣的大天使EVOL

机师名	效果
アマタ	自机小队全机体获得“重力干涉”效果
カイエン	自机小队全机体获得“绝望予知”效果
ゼシカ	自机小队全机体获得“冲击力”效果
ミコノ	自机小队全机师获得“系ぐ力”效果
アンディ	自机小队全机体获得“穴堀力”效果
モロイ	自机小队全机体获得“脆弱力”效果
MIX	自机小队全机体获得“空间补填”效果
ユノハ	自机小队全机体获得“光学透过”效果
サザンカ	“腐食力”效果范围+1
クレア	我方回合开始时，地图上的我方单位气力+2
カグラ	“カウンター”发生时攻击伤害变为1.1倍
シュレード	“精神演奏”能力效果变为+10
ジン	“断ち切る力”的伤害减轻效果变为1500

原创

机师名	效果
ヒビキ	气力130以上时伤害1.1倍、移动力+1

多周目要素

游戏通关之后读取通关存档能够继承资金、Z チップ、PP 和击坠数。继承率随着周目的不同有所差异。2 周目继承 1 周目的 50%、3 周目继承 75%、4 周目以后 100% 继承。由于本作的芯片能力强大，因此在多周目继承上也是有所限制的。可继承数量随着周目增加而增加。2 周目可继承 5 个、3 周目 10 个、4 周目 15 个、5 周目 20 个、6 周目之后固定为 25 个。当然像是“强化系统”要素则是无法继承的。

由于继承剩下的强化芯片是不会自动贩卖的，因此在开始最后的 Epilogue 章节之前，建议先留下要继承的芯片，再把其余的芯片全部卖掉就可以增加 Z チップ的继承量了。

全关卡攻略

流程表

- 第1话 禁忌という名の希望
- 第2话 来たるニュー・プロブレム・ボーイ
- 第3话 预けられた背中
- 第4话 学园都市防卫队
- 分支：ハイキングに行く（A路线） / ハイキングに行かない（B路线）
- 第5话 未知なる胁威 / 忍び寄る恶意
- 第6话 战云の影 / 新たなる暗云
- 第7话 仕挂けられた罠
- 第8话 战うボーイ・ミーツ・ガール
- 分支：变质者を追う / 助っ人を引き受ける
- 第9话 悲しみのビーストマン / やりすぎのウォークライ
- 分支：宇宙に向かわせる（A路线） / 日本に残らせる（B路线） / ミスリルに参加させる（C路线）
- 第10话 コロニー动乱 / 魔王の诱い / ブラック・バトリング
- 第11话 ユニコーンの日 / 新世纪の序章 / 战端
- 第12话 赤い彗星の袭来 / みんな、必死に生きている / ビッグバトル
- 第13话 战乱のプレリュード / 他人、そして自分 / マーティアル

TIPS 本作的全灭练功法依然存在，对于 SR 不执著的玩家可以进行练级和刷钱。

- 第14话 光と暗の狭间
- 第15话 终末を抱いた神话
- 第16话 开かれる新世界
- 分支 → 依赖を受ける（A路线） / 依赖を受けない（B路线）
- 第17话 善意のトレスパス / 后の祭のフェスティバル
- 第18话 ブラックホールからの使者
- 第19话 つながる绊
- 第20话 疾るワン・ナイト・スタンド
- 第21话 永远の圆舞曲
- 分支 → ネオ・ジオンの调査に向かう（A路线） / ネオ・ジオンを静观する（B路线）
- 第22话 ロンデニオンの邂逅 / 只眼の转校生
- 第23话 次代を担う者 / 终末を呼ぶもの
- 第24话 パラオ急袭 / シャアの影
- 第25话 NT-D / 猛るユニコーン
- 第26话 魔兽王子、目觉める / 暗黑の王子
- 第27话 泪の行方 / 堕ちた巨人
- 第28话 暗の诗
- 第29话 夏の始まり
- 第30话 摇れるイントゥ・ザ・ブルー
- 第31话 切り拓かれる运命
- 第32话 忘却の雾の中
- 第33话 Roger The Negotiator
- 第34话 轮回の宇宙
- 第35话 灾厄の袭来
- 分支 → 宇宙部队に配置（A路线） / 日本部队に配置（B路线） / ミスリル部队に配置（C路线）
- 第36话 生命の歌声 / 战场外の忧郁 / 故乡に舞う风
- 第37话 フィフス・ルナ攻防战 / グーラの愿い / 战士の资质
- 第38话 涌きあがれ、いのち / 温かな声 / 心奥
- 第39话 レア・イグラー / 灯火を集めて / 触れ得ざる者
- 第40话 ラプラスの遗骸 / 封印されし暗 / 终わらないデイ・バイ・デイ
- 第41话 二つの赤い彗星
- 分支 → 休暇を取る（A路线） / 职务に专念する（B路线）
- 第42话 女神の来日 / 仁义なきファンシーZ
- 第43话 奈落への入口
- 第44话 神と恶魔と人
- 第45话 暗黑の神ミケーネ

- 分支 → メリダ岛へ行く（A路线） / 日本に残る（B路线）
- 第46话 残された时间 / 成功率0.0001%
- 分支 → 起动实验を行う（B路线1） / 起动实验を冻结する（B路线2）
- 第47话 大西洋の死斗 / 生命の选择 / アタリとハズレ
- 第48话 重力の井户の底で / 禁断の领域 / 再来する绝望
- 第49话 开かれる扉
- 分支 → 运命を受け入れる（A路线） / 运命に抗う（B路线）
- 第50话 神杀しの魔神 / ephemera
- 第51话 神话センリツ / 决战！ブラックホール
- 第52话 1万2000年の爱 / 暗と阴と暗黑と
- 第53话 暗黑の理 / 永远という幻想
- 第54话 The Show Must Go On / 光の斗神Z
- 第55话 飞べ、宇宙へ
- 第56话 シャア・アズナブルの真实
- 第57话 BEYOND THE TIME
- 第58话 いがみ合う双子
- 第59话 决战の银河
- 最终话 天の光は全て星
- Epilogue 动き出す刻、そして……

if路线

本作也有 if 路线，达成特定的条件后第 49 话过关会多出 if 路线（分支 B）的选项，选择“运命に抗う”即可进入。选择 if 路线的玩家，**ゼウス**神会加入，**アクエリオン** EVOL 的**シュレ－ド**和**ジン**也会生存。不过目前选项的出现条件还没有完全明朗，下面给出笔者的进入方法，推测本作和《超级机器人大战 Z》类似，采用结局点数，与 SR 点数有一定关系，要尽量获得所有关卡的 SR 点过关。由于在 2 周目会无条件解放 if 路线，如果玩家一周目无法进入的话到 2 周目再进入即可。

・37B 或 43 话中用正太郎说得**グ－ラ**

・41 话开始前的选项选“**シャアを信じる**”

・45 话后走分支 A，在 48 话 A 中用**バナ－ジ**击坠**シャンブロ**

・45 话后走分支 B 或 C，选择“启动实验**を**冻结**する**”

・49 话击坠**ジェミニア**

TIPS 这一作的真实系被削得还是有点多，像是《高达 00》的众人们实力在平均线之下，这不得不说是一个遗憾。

关卡要点

第1话 禁忌という名の希望

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、主角被击坠
2、我方任一单位被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 3回合以内全灭初期敌人

可获得强化芯片

名称	对应敌机
リペアキット	？？？

攻略要点

初期的敌人很弱，让主角机上前积极反击，3回合内全灭它们不成问题。全灭初期敌人后双方增援登场，敌人里只有一架机体较强，无法一击击破，可以先从击坠其他较弱的杂兵累积TT，最后再将其击破。

第2话 来たるニュ-・プロブレム・ボ-イ

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方战舰被击坠（我方增援后）
3、主角、マオ、クルツ、宗介任一被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 3回合以内击坠5架敌机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
トライデント焼き	アクシオ・バ-グラ-

攻略要点

SR点获得条件并不难，让三架M9负责东面的敌机，主角机、铁人28号和**ブラックオックス**则负责北面的敌机，基本第2回合就能达成。达成SR点获得条件后敌我增援登场，不过敌人也是杂兵级别，全力进攻即可。

第3话 預けられた背中

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方战舰被击坠（全灭初期敌人后）

SR点获得条件 全灭敌人前至少用一次极限突破

可获得强化芯片

无

攻略要点

多用分散攻击，很快就能使双机TT达到最大，接着对任一敌人使用极限突破就可完成SR点获得条件。除了极限突破外，用TT槽发动的双机指令也有着许多有利的效果，善加利用对攻关有不小的帮助。全灭敌人后，我方进军方向的后方会出现一波敌增援，由于援军体型小再加上处于森林地形中，回避率有一定上升，有精神“集中”的机师就不用吝啬了。

第4话 学园都市防卫队

胜利条件

1、救出人质前不能攻击
2、敌全灭（我方增援登场后）

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方攻击或反击敌机
3、我方战舰被击坠（我方增援登场后）
4、主角被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件 击坠飞行要塞グ-ル

可获得强化芯片

名称	对应敌机
チョバムア-マ-	グロゴスG5

攻略要点

一开始不能攻击与反击敌人，否则会Game Over，全力后退自保就好，到第三回合我方增援登场后限制才会解除。敌方杂兵的HP很高，不过最大射程只有4格，用4格以上的武器来打会比较轻松。SR点的目标飞行要塞**グ-ル**会在HP低于6000以下时撤退，打到接近6000时，就让**マジンガ-Z**使用极限突破再配合援护攻击击破吧。这关过关后有分支选择，选择“**ハイキングに**行く”进入分支A，选择“**ハイキングに**行**かない**”进入分支B。

第5话A 未知なる脅威

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、主角机被击坠
2、敌机到达地图边缘
3、我方战舰被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件 不让敌机越过地图边缘前的白线过关

可获得强化芯片

名称	对应敌机
プロペラントタンク	ブランチロボ2号

攻略要点

这关需要阻止敌人到达地图东侧，虽然开始只有主角一架机，不过第二回合我方大部队就会登场。敌机中有少部分会无视我方优先突破，只要先把这些敌机消灭就可保证SR点不失。第三回合敌我方增援出现，敌增援中的小型圆盘HP不多，是拿来累积TT的不二之选，等TT满了后就活用双机指令或极限突破消灭其他敌人。

第5话B 忍び寄る悪意

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、ヒビキ被击坠
2、我方任一单位被击坠（第二回合起）

SR点获得条件 在4回合内全灭敌人

可获得强化芯片

名称	对应敌机
マグネットコーティング	ヤクト・ドーガ（ギュネイ）

攻略要点

敌人为佣兵集团，经过上一话之后主角机追加武装。经过一个回合之后，**カミ－ユ**等人会加入到战局当中，同时**フア**作为副机体和主角机组成小队。由于SR条件是在4回合内全灭敌人，因此主角机的击坠任务较重，可以使用双机指令在击败敌人后继续行动的方式削弱敌人的HP，反击的方式也非常有效。最下方攻击不到的敌人交给**カミ－ユ**小队即可轻松获得SR。全灭敌人之后敌方增援，稳扎稳打就能轻松取胜。敌方的**ギュネイ**能力较高，建议命中率较低的机体使用“必中”和“集中”等精神指令提高命中率。

第6话A 战云の影

胜利条件

敌全灭

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件 同一回合击破敌人5个小队

可获得强化芯片

名称	对应敌机
マグネットコーティング	ヤクト・ドーガ

攻略要点

SR点要求一回合内击破5个敌方小队，推荐用一开始的**ガザC**来达成，第一回合先在离它们7格远的地方待机，第二回等它们靠近后就全军上去歼灭之。击破5个敌方小队后敌增援登场，其中的**ヤクト・ドーガ**回避率相当高，最好加上必中和感应精神来打。

第6话B 新たなる暗云

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方战舰被击坠（第三回合后）

SR点获得条件 在6回合内将敌人全灭

可获得强化芯片

名称	对应敌机
プロペラントタンク	ブランチロボ2号

攻略要点

开局后我方只有正太郎的铁人小队在，因此建议在本关开始前先强化一下机体比较安全。在第三回合我方可以增援，地方本队也会登场。击败敌人一体之后新敌人出现，**トゥアハ－・デ・ダナン**/**テツサ**参加战斗，这艘战舰的能力超强，但是由于射程是2以上，因此最好不要被敌人逼近。由于铁人之前消耗得比较多，建议使用精神“加速”回到母舰附近。之后将我军分散到上方和右边，一旦回合数比较紧张，可以使用小队指令的击破敌人增加行动机会来减少压力。

第7话 仕挂けられた

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、主角机被击坠

SR点获得条件 4回合以内敌全灭

可获得强化芯片

名称	对应敌机
精密照准レンズ	スコープドッグ
スラスターモジュール	ファッティー

攻略要点

这关敌人一开始会按兵不动，所以如要达成SR点获得条件就得由我方主动出击。建议把部队分成两组，分别往南和东移动，最后在东南面汇合，只要边走边打，4回合全灭敌人不成问题，如果怕来不及的话还可以多利用双机指令里的复数行动。

第8话 战うボーイ・ミーツ・ガール

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、**キリコ**被击坠
2、我方战舰被击坠（我方增援后）
3、宗介被击坠（宗介和**キリコ**增援后）

SR点获得条件 特定机师击坠5架敌机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
カートリッジ	アクシオ・バーグラー
アドレナリンアンプル	プラン1056 コダール

攻略要点

SR点条件只需任意一位机师击坠5架敌机即可，推荐让一开始就以一敌多的**キリコ**来达成，当消灭4个杂兵后，他会暂时离场，同时敌我方增援出现，然后在增援登场后的第二回合和宗介一起再次登场，这时只要再让他击坠1架敌机就能获得SR点。敌人中的**ガウルン**非常难缠，不仅回避率很高，而且机体还有防护罩，推荐用极限突破加上各种提升命中的精神来打。这关过关后有分支选择，选择“变质者**を**追**う**”进入分支A，选择“助**っ**人**を**引**き**受**ける**”进入分支B。

第9话A 悲しみのビ-ストマン

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、**ボン太くん**被击坠
2、**ボン太くん**或龙马被击坠（龙马增援后）
3、我方战舰被击坠（我方战舰增援后）

SR点获得条件 3回合以内全灭初期敌人

可获得强化芯片

名称	对应敌机
郁绘のおやつ	メズー

攻略要点

这关前半部分只有一开始的**ボン太くん**和第二回合登场的龙马，所以要尽快让两人接近敌机，并利用反击来迎敌，这样才有可能在3回合内完成SR点获得条件。全灭初期敌人后敌我方增援登场，由于敌人都是杂兵而且没有时间限制，让两人和大部队合流后即可慢慢料理。这关过后有分支选择，选择“宇宙**に**向**かわせる**”进入分支A，选择“日本**に**残**らせる**”进入分支B，选择“**ミスリル**に参加**させる**”进入分支C。

第9话B やりすぎのウォークライ

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、**ボン太くん**被击坠
2、我方任一单位被击坠（第2回合后）
3、我方战舰被击坠(击败敌人6机之后)
4、**ボン太くん**或龙马被击坠(击败敌人6机之后)

SR点获得条件 在3回合内击坠敌方6机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
郁绘のおやつ	アクシオ・バーグラー

攻略要点

开局后我方只有**ボン太くん**一机，实力不弱，算好和敌人的距离可以很简单地进行反击。第二回合龙马在地图左边出现，依靠他的强大能力并且算好**ボン太くん**的站位，达成SR目标并不难。打倒敌人6台机后，敌人增援。我方大部队前来。由于我方在能力上具有压倒性优势，胜利并不困难。

第10话A コロニ-动乱

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠**サ–ペント**（全灭初期敌人后）

败北条件

1、**ヒイロ**被击坠
2、我方战舰被击坠（我方增援后）
3、**ヒイロ**或刹那被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 在敌人到达指定区域前全灭初期敌人

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ブ–スタ–	サ–ペント

攻略要点

SR点需要阻止初期的敌人到达指定区域，第一回合先让**ヒイロ**往右移动，第二回合我方增援登场，让有加速和移动力高的两个小队去支援**ヒイロ**，剩下的小队和母舰一起拦截上方的敌人。全灭初期敌人后有一次敌增援，注意击坠**サ－ペント**就会过关，如果想要资金和经验的话记得把它留到最后。

第10话B 魔王の诱い

胜利条件

1、击坠**グ–ル**
2、敌人全灭（第5回合开始或击败**グ–ル**）

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方战舰被击坠

SR点获得条件 在4回合内击坠**グ–ル**

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
チョバムア–マ–	ダイダロス
ブ–スタ–	スペ–スロボ1号

攻略要点

本路线的主要参战作品为**マジンガ**–Z、**ゲッタ－ロボ**、、**ダンク－ガノヴァ**、铁人28号以及**トライダ**–G7。本关开始后**タケル**在海上出现，坚持一回合之后我方就会从左边出现，可出发队伍有5队，建议把握好移动的距离，以便尽快削弱**グ－ル**。要想在4回合内打倒它，我方的移动距离可能不够形成包围圈，因此可以多使用加速指令或者小队指令以增加行动距离或行动次数。

击败它或者经过4回合之后，会有大批敌人从海上增援。敌人虽然能力不低，但是只要我方掌握好反击范围的话并不算困难。如果带有回复或者补给的机体会让战斗更加轻松。

第10话C ブラック・バトリング

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、**キリコ**被击坠（大部队登场后）
3、我方战舰被击坠（大部队登场后）

SR点获得条件 5回合内将敌人全灭，同时我方有任一驾驶员击坠敌人6机以上

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
マグネットコ–ティング	ファッティ–

攻略要点

本路线的参战角色主要有**フルメタルパニック**、**ボトムズ**和**マクロス**F。本关的SR难度很低，可以直接派上一台较强的机器，带上“集中”精神在敌人堆中反击，轻松就能取得胜利并且取得SR点数。在后半部分有大批敌人出现，我方大部队也登场，之前出击的4台机器也会自动组成队伍，将敌人全数击坠即可轻松取得胜利。

第11话A ユニコ-ンの日

胜利条件

1、击坠**クシャトリヤ**
2、迎来第7回合（**バナ–ジ**增援后）

败北条件

1、シン被击坠
2、バナ–ジ被击坠（バナ–ジ增援后）
3、我方战舰被击坠（我方战舰增援后）

SR点获得条件 6回合以内击坠**クシャトリヤ**

可获得强化芯片

无

攻略要点

要拿这关的SR点并不难，第二回合我方大部队就会赶到，敌方增援只有第三回合的**ハマ－ン**，而第四回合我方还有**バナ－ジ**作为增援登场，战力和时间都可以说非常充裕的，尽量多击坠敌机赚资金和经验值吧。这关虽然没有强化芯片，不过如果能击坠**ハマ－ン**，过关后进入D商店会有200Z的奖励，但她的实力很强，而且由于第七回合就会过关，有一定的难度，下面简单说一下打法。

出战前要对主角机进行改造，武器和EN得改满，其他能力也最好有5段以上的改造，至少拿到5段的改造奖励，然后再装上提升气力的强化芯片。关卡中当主角机登场后直接往南面推进，一边击坠敌机提升气力一边调整站位，确定**ハマ－ン**移动过来后最强武器能使用并在射程内，这两个条件都满足后，就可以让其他机体利用主角机最强武器的援护攻击来打了，由于主要的伤害来源都是主角机，所以一定要给主角加上必中，这样两次援护攻击再加上自己的一次攻击，一回合下来可以打掉她大半的HP，两回合内就能将其解决。

第11话B 新世纪の序章

胜利条件

击坠第4の使徒

败北条件

1、第4の使徒到达指定地点
2、我方战舰被击坠

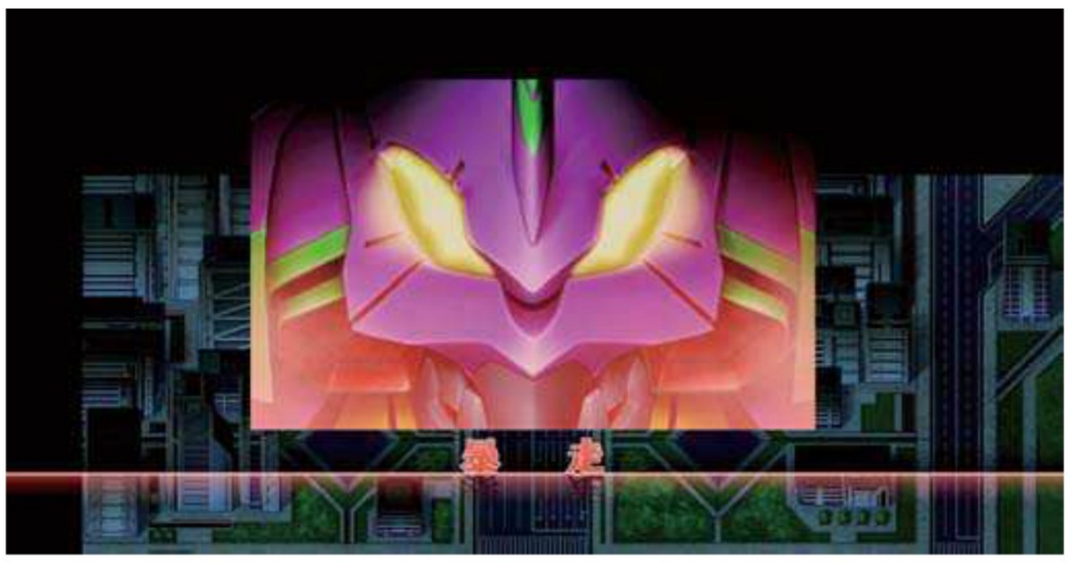
SR点获得条件 1、击坠第4の使徒
2、初号机登场的3回合内击坠第4使徒（初号机登场后）

可获得强化芯片

无

攻略要点

本关要对抗第 4 の使徒，它一开始就会使用“铁壁”，与其对战一次之后会发生事件对话。地狱男爵带着机械兽进攻。这时候想要破它防御非常困难，建议先以机械兽为目标，打败敌人一定数量之后剧情，使徒强制移动到目标区域，**シンジ**带着初号机出动，要想取得 SR 点数，就必须在 3 回合内击坠第 4 使徒。建议之前主力机先移动到地图左边，等到初号机出现之后就进行猛攻即可。



第11话C 战端

胜利条件

1、**エクルビス**的HP降至10000以下
2、敌全灭（大部队出现后）

败北条件

1、**キリコ**被击坠
2、我方战舰被击坠（大部队出现后）

SR点获得条件 4回合内击坠**ファッティ－（カン・ユ－）**，随后击败**エクルビス**。**エクルビス**的HP降至10000以下时撤退

可获得强化芯片

无

攻略要点

建议在此前的小队编成画面下设置一个强力的角色与**キリコ**组队，如果主人公与其组队，本关开始后还有特殊对话。击坠**ファッティ－（カン・ユ－）**后，敌方出现增援，我方大部队也随之出现。要想击败**ファッティ－（カン・ユ－）**，可以先让**キリコ**发动底力，先干掉一组杂兵之后，使用极限突破就能达成。其余的敌人则慢慢清扫即可。

第12话A 赤い彗星の袭来

胜利条件

将**シナンジュ**的HP削减到20000以下

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**バナ－ジ**或**リディ**被击坠（**バナ－ジ**和**リディ**增援后）
3、**バナ－ジ**被击坠（**リディ**撤退后）

SR点获得条件 5回合以内全灭**シナンジュ**以外的敌人后再完成胜利条件

可获得强化芯片

名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	ギラ・ズ－ル（アンジェロ）

攻略要点

第二回合或和**シナンジュ**战斗后**バナ－ジ**的小队登场，由于**シナンジュ**只会盯着**バナ－ジ**的小队打，其他小队可没有顾虑地清理杂兵。到第四回合虽然**リディ**会撤退，但我方迎来新的增援，同时增援与**バナ－ジ**的气力加 30，战斗力增强不少，利用这个优势把剩下的杂兵清理完后就完成胜利条件吧。

第12话B みんな、必死に生きている

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、**ヘテロダイン**村被敌人入侵
2、我方战舰被击坠
3、赤木被击坠

SR点获得条件 4回合内将敌人全灭

可获得强化芯片

无

攻略要点

本关一开始就能派出全部机体，由于敌人的目标是入侵城市，因此可以在城市附近形成阻挡的格局，第三回合开始发生剧情，**シンジ**开着初号机和赤木组成队伍。敌人能力很强，因此要注意机体之间的连携，注意好站位的话要取得 SR 点数并不困难。

第12话C ビッグバトル

胜利条件

1、击坠地上战舰（**ニ－バ**）
2、击坠**エクルビス**（击坠地上战舰后）

败北条件

1、**キリコ**或**ヒビキ**被击坠
2、我方战舰被击坠（击坠地上战舰后）

SR点获得条件 4回合内击坠敌人8小队以上，同时击坠地上战舰（**ニ－バ**）

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
チョバムアーマー	地上战舰（ニーバ）
ブースター	エクルビス（ニーバ）

攻略要点

很燃的一话，难度不高。我方战线推进，注意好掩护攻击，将敌人削弱到 HP 很少的时候反击即可轻松达成目标。地上战舰的 HP 虽然高，但是由于对方没有特别的能力，也就只是一个活动靶子而已，轻松取胜。随后战舰出现化解危机，最后一部分需要击坠**エクルビス**，由于没有 SR 的限制，全军压上攻击即可。但是要小心**キリコ**别被击坠。

第13话A 战乱のプレリュード

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠**アルトロンガンダム**（敌方增援后）

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方战舰被击坠（我方战舰登场后）
3、**ヒイロ**或主角任一被击坠（敌方增援后）

SR点获得条件　初期敌机都由我方击坠

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
チョバムアーマー	アルトロンガンダム

攻略要点

初期的敌人分为两个势力，如果这两方交战导致有一方的机体被击坠都无法获得 SR 点，所以一开始就要让**ブレイヴ**作为主机体上前吸引火力，以免敌人互相攻击。第二回合或击坠敌方 1 个小队后我方大部队登场，这个阶段要注意我方回合结束和反击时都不要留下残血的敌人，要反击也得避免反击先行动的**ネオ・ジオン**军，以免被后行动的连邦军击坠，所以最好先收拾完连邦军再对付**ネオ・ジオン**军。全灭初期敌机后敌我方增援出现，接着再击坠敌方两个小队或和**アルトロンガンダム**交战的话敌方还会追加一批增援，同时我方的**ヒイロ**和**デュオ**都换上了新的机体，这里就没有难点了，清理完杂兵后再击坠**アルトロンガンダム**过关吧。

第13话B 他人、そして自分

胜利条件

击坠第5の使徒

败北条件

1、シンジ被击坠
2、シンジ或レイ被击坠（零号机登场后）
3、零号机登场后经过6个回合
4、我方战舰被击坠（大部队出现后）

SR点获得条件　击坠使徒前击坠全部的敌人，但是一旦？？？任何一机被使徒击坠，算作失败

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
マグネットコーティング	？？？

攻略要点

一开始只有初号机一台，和使徒交战之后**ブロッケン**男爵会带上机械兽出现，但被第三方势力击退，EVA 零号机登场。此时胜利和失败条件更新，SR 条件解放。为了尽快让大部队出现，建议迅速击败敌人小队，大部队出现后战力增强不少。两台 EVA 机也组成队伍。由于使徒能力并不高，因此应该把主要精力放在清剿敌人上以取得 SR 点数。要注意一旦??? 被使徒击坠则取得失败，因此要将它们和使徒隔开的同时，一些有可能跑去被使徒攻击的敌机先忽略，随后再补刀即可。完成本关之后**スコープドッグ**用的换装装备入手，副任务系统解放。

第13话C マーティアル

胜利条件

1、敌人全灭
2、迎来第7个回合

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件　5回合内击坠**プラン**1056 **ゴダール**或击坠**オーデルバックラー**

可获得强化芯片
无

攻略要点

一开始我方就能派出除**キリコ**外的全部机体，敌人分为三波，第二回合后**キリコ**出现，同时敌方**オーデルバックラー**出现。其余的敌人能力不高，但是**プラン**1056 **ゴダール**和**オーデルバックラー**都非常强，建议使用威力大的武器迅速集中力量解决比较好，等到对方发动底力的话很容易陷入苦战。

第14话 光と暗の狭间

胜利条件

1、敌全灭
2、将**アンゲロイ**GEM（**アンナロッタ**）的HP削减到8000以下（敌方增援后）

败北条件

1、主角被击坠
2、主角或**カレン**被击坠（我方增援后）
3、我方战舰被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 第四回合我方行动阶段内击破敌人10个小队

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
A–アダプター–	アンゲロイGEM
ランド モジュール	アンゲロイGEM（アンナロッタ）

攻略要点

开始只有主角一人，可以先对付周围的敌机，等第三回合我方大部队登场后再一起攻下去，只要中间不耽误，SR点是不会有问题的。击破敌人10个小队后会追加一批增援，这批敌人的能力稍强，得小心对应，其中的BOSS机在HP低于8000以下时会撤退，推荐打到接近8000时用大招加援护攻击击破，以获得其身上的强化芯片和过关后进入D商店的150Z奖励。

第15话 終末を抱いた神话

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、アマタ被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 3回合以内击坠ミスラ·グニス

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	ミスラ・グニス
スクリュ–モジュ–ル	バルガスV5

攻略要点

Hard难度下**ミスラ・グニス**的HP有41050，再加上位置比较远和有回合限制，一开场我们就得必须全力往南移动，争取第三回合接近并集中攻击，这样才能在3回合内将其击坠。第二回合敌人会追加一批增援，而我方有**アマタ**作为增援登场，目前**アマタ**的机体还没什么像样的武器，建议让他往上移动，引**ミスラ・グニス**往我方大部队靠近，为SR点争取时间。

第16话 开かれる新世界

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アマタ**被击坠
3、**アマタ**或桂被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 5回合内在同一回合里击坠**ミスラ・グニス**和**ラディウス・グニス**

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
フライトモジュ–ル	ミスラ・グニス
精密照准レンズ	ラディウス・グニス

攻略要点

SR点要求5回合内的同一回合里击坠两架BOSS机，**ミスラ・グニス**还好，会追着**アマタ**打，用**アマタ**将其引到我方大部队附近，另一个**ラディウス・グニス**是不会主动出击的，关卡一开始就得派主力的几个小队往北进军，为击坠**ラディウス・グニス**做准备。第三回合敌我方增援登场，敌增援里的机动兵队**バジュラ**的HP不多，很适合拿来提升契合槽，等气力和契合槽都累积得差不多后，就用极限突破等一回合内击坠两架BOSS机。这关过关后有分支，选择“依赖を受ける”进入分支A，选择“依赖を受けない”进入分支B。

第17话A 善意のトレスパス

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方战舰被击坠（我方增援后）
3、主角或**ボン太くん**被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 4回合以内敌全灭

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
リペアキット	エクルビス
郁绘のおやつ	アクシオ・バ–グラ–
プロペラトタンク	アクシオ・バ–グラ–

攻略要点

开始只有主角和**ボン太くん**的小队，如果主角机够强的话，直接将主角机切换成主机体冲上即可。当消灭了敌人2个小队或第二回合时我方大部队登场，推荐兵分两路，一路支援主角的小队，一路往上推进，消灭北面的敌人，这样4回合内敌全灭很容易达成。

第17话B 后の祭のフェスティバル

胜利条件

1、击坠敌人6机以上
2、击坠M6 **ブつシュネル**（赤城）
3、到达目标地点
4、敌人全灭（敌人大部队登场后）

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、练马RD到达我方的指定地点
3、我方战舰被击坠
4、赤木或ボン太くん被击坠

SR点获得条件 4回合内击坠敌机5台，随后击坠赤城

可获得强化芯片

名称	对应敌机
郁绘のおやつ	アクシオ・バ–グラ–
プロペラントタンク	アクシオ・バ–グラ–
リペアキット	エクルビス（カン・ユ–）

攻略要点

本关的难度在于防守地点，将两机稍微外移，依靠赤木机体的能力基本能秒杀敌人，而宗介开的杂兵机则需要会心一击才能一击击坠敌人，为此可以进行S/L，轻松在第三个回合取得SR点数。进入下一部分后大批敌人登场，**ボン太くん**会进行掩护。过一个回合后我方大部队出现，轻松碾压敌人。

第18话 ブラックホ-ルからの使者

胜利条件

1、击坠巨大圆盘
2、敌全灭（完成胜利条件1后）

败北条件

我方战舰被击坠

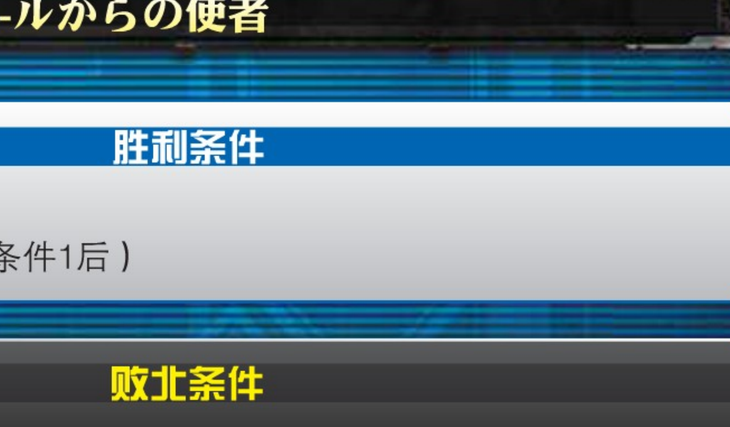
SR点获得条件 **ブラックオックス**被击坠前击坠巨大圆盘

可获得强化芯片

名称	对应敌机
スラスタ–モジュ–ル	巨大圆盘

攻略要点

这关**ブラックオックス**作为NPC出战，由于它会自主行动，为了不让它一个劲地往敌阵冲导致被击坠，最好每回合结束前都留1个残血的杂兵在它附近，这样它就会优先攻击残血的杂兵，这样拿起SR点来会比较轻松。击坠巨大圆盘后敌我方增援登场，同时**ブラックオックス**也会变为可控制单位，接着只要全灭剩下的敌人就能过关。



第19话 つながる绊

胜利条件

1、迎来第五回合
2、击坠第6**の**使徒
3、全灭第6**の**使徒外的所有敌人（完成胜利条件1或2后）
4、敌增援登场后经过4个回合（完成胜利条件1或2后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**シンジ**、**レイ**、**アマタ**、主角任一被击坠

SR点获得条件 4回合以内将第6**の**使徒的HP削减到20000以下

可获得强化芯片

名称	对应敌机
ランカのディスク	ラディウス・グニス

攻略要点

开始的敌人只有第6**の**使徒一个，它在每次敌方回合开始时都会随机对我方4个小队进行攻击，遭到攻击的小队强制扣除30%的HP，而且它还有14格射程的ALL武器，因此当进入其射程时要注意HP残量不能太低，以免遭到连续攻击而被击坠。SR点方面，使徒的护罩会使3500以下的攻击无效，由于没有杂兵提升气力，推荐用一些气力要求不高的高威力武器或有**バリア**贯通效果的武器来打，另外用精神脱力将其气力降到100以下可令护罩无效，不过它的气力提升很快，基本打不了几下护罩就会恢复，长远之计还是得靠攻击力高的武器来削减其HP。获得SR点后是等到第五回合或击坠使徒就看个人了，这里要提醒玩家的是使徒每回合会回复20%的HP，打起来并不轻松，而且击坠也没有强化芯片，不打的话可以提前到地图西北和东南面待机，等这两个地方的敌增援一出现就杀它们个措手不及，全灭增援过关可以在D商店获得150Z的奖励。

第20话 疾るワン・ナイト・スタンド

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠**ベヘモス**（敌方增援后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、赤木或**カレン**被击坠
3、赤木或**ヒイロ**被击坠（敌方增援后）

SR点获得条件 3回合我方行动阶段内全灭初期敌人

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
バリア・フィールド	Zy-98 シャドウ（セイナ）
ランド モジュール	ベヘモス

攻略要点

初期的敌人被攻击时会防御，不过都很弱，TT 槽满了后不妨多用复数行动来加快击破速度，争取尽快全灭敌人获得 SR 点。全灭初期敌人后敌我方增援登场，BOSS 机**ベヘモス**的 HP 很多，而且还有护罩会减免 2500 的伤害，尽量多用极限突破或有**バリア**贯通效果的武器来打，另外击坠敌人中的**セイナ**会使 BOSS 机体的 HP 回复，所以在击坠**セイナ**前最好不要攻击 BOSS 机，以免做无用功。

第21话 永远の圆舞曲

胜利条件

前半

击坠五飞

后半

1、5 回合以内敌全灭

2、5 回合以内**ヒイロ**到达指定区域

败北条件

前半

我方任一单位被击坠

后半

1、我方战舰被击坠

2、**ヒイロ、カレン、カトル、トロワ**任一被击坠

3、迎来第6回合

SR点获得条件 5回合以内全灭**サ-ペント**

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スラスター-モジュール	アルトロンガンダム
スナイパーキット	ギラ・ズール（アンジェロ）
高性能レーダー	ヤクト・ドーガ

攻略要点

这关分为两个部分，第一部分开始是**ヒイロ**和五飞的单挑，不过只要两人一交战双方增援就会登场，敌增援都是杂兵，相比初期气力就是 130 加 SP 全满的我方来说简直是小菜一碟，可以把杂兵消灭完再击坠五飞，赚点资金和经验值。

第二部分有两个胜利条件，但如果要获得 SR 点就只能选择全灭初期的**サ－ペント**部队，**サ－ペント**的数量不少而且不会移动，得用复数行动来加快歼敌效率，另外**ウイングガンダムゼロ**和红莲圣天八极式地图武器也可以派上不小的用场。第二回合我方大部队的初始出击位置上会出现敌增援，其中两架 ACE 机身上都有强化芯片，不过要注意的是达成 SR 点获得条件后这批敌人也会撤退，推荐留下一小部分战力专门负责对付它们。

这关过关后有分支选项，选择“**ネオ・ジオンの**调查**に**向**かう**”进入分支 A，选择“**ネオ・ジオンを**静观**する**”进入分支 B。

第22话A ロンデニオンの邂逅

胜利条件

1、敌全灭

2、迎来第5回合

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件 4回合以内敌全灭

可获得强化芯片

无

攻略要点

这关敌人的先锋是**シナンジュ**，它的能力很强，在我方还不够气力使用强力武器的阶段是一个棘手的对手，因此最好先无视它，把它后面的杂兵清了再说，等有了气力后集中火力一口气击破。

第22话B 只眼の转校生

胜利条件

敌全灭

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件 3回合内击坠敌机20台以上，随后击坠**ミスラ·グニス**

可获得强化芯片

无

攻略要点

我方可以派出的机体很多，因此提前组好队会让难度降低不少。SR 的难度比较高，但由于**ミスラ・グニス**会朝着我方靠近，因此先提升好气力，先完成杂兵目标后，等他靠近一口气打败他比较好。第二部分会有大量**バジュラ**加入战场，因此在此之前要注意消耗，免得被敌人乘虚而入。

第23话A 次代を担う者

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、バナージ或カミーユ被击坠

SR点获得条件 4回合内在同一回合里击坠**ヤクト・ドーガ**（ギュネイ）、**ギラ・ズール**（アンジェロ）、**クシャトリヤ**、**ヤクト・ドーガ**（クェス）

可获得强化芯片

名称	对应敌机
スラスターモジュール	クシャトリヤ

攻略要点

敌人的4架ACE机里，**ギュネイ**和**アンジェロ**会优先攻击**バナージ**，**マリーダ**则优先攻击母舰**ネエル・アーガマ**，要注意保护好这两个目标，以防Game Over。同时我们也可以利用这个特点，前三回合先将包括**クェス**在内的4个ACE集中起来削减HP，然后在第四回合里一口气击破，以完成SR点获得条件。击坠**クェス**后我方有**ハサウェイ**作为增援登场，而击坠**ギュネイ**后**バナージ**脱离，由**カミーユ**和**ハサウェイ**组成一队，不过他们的机体很弱，还是全力自保为好，另外完成SR点条件后地图西北会追加一批敌增援。

第23话B 终末を呼ぶもの

胜利条件

1、击坠第7の使徒
2、敌全灭（敌人大部队登场后）

败北条件

我方战舰被击坠

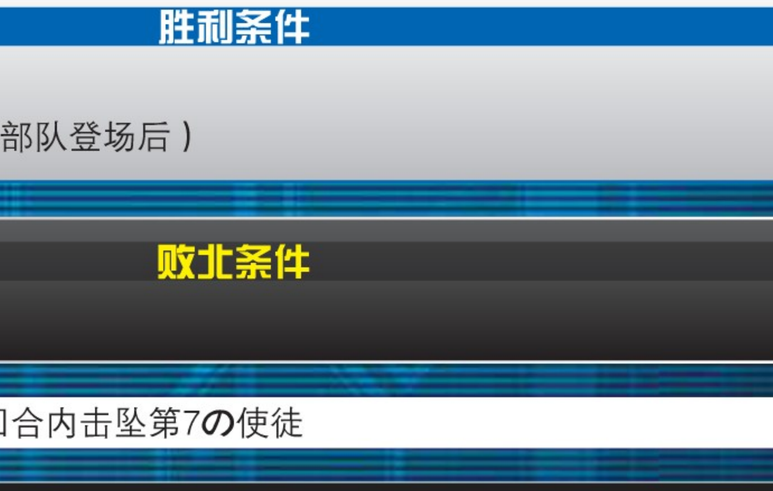
SR点获得条件 3回合内击坠第7の使徒

可获得强化芯片

名称	对应敌机
ハイブリッドアーマー	飞行要塞グール（ブロッケン）

攻略要点

最开始只有初号机、零号机、**アクエリオン**EVOL以及母舰在，到第二回合EVA2号机登场，要想在3回合内击败使徒，可以先利用**アクエリオン**EVOL驾驶员的气合精神，将气力提升到120之后使用无限拳，配合其他角色的攻击可以轻松达成。达成后机械兽军团出现，使徒再生。**テッサ**带着**トゥアハー・デ・ダナン**增援。击败敌人到一定机体数之后，我方大部队前来，要小心**テッサ**别被围攻，稳扎稳打就好。



第24话A パラオ急袭

胜利条件

1、4回合以内**ネエル・アーガマ**到达指定区域
2、**ユニコーン**和**ネエル・アーガマ**邻接（完成胜利条件1后）

败北条件

1、迎来第5回合
2、**ユニコーン**被击坠（完成胜利条件1后）

SR点获得条件 3回合以内全灭初期敌人

可获得强化芯片

名称	对应敌机
Aーアダプターー	プラン1056 コダール
Fボンバーのディスク	Zy-98 シャドウ

攻略要点

这关需要让**ネエル・アーガマ**4回合内到达区域，**ネエル・アーガマ**的移动力为6格，只要中途不停顿，是刚好来得及的。SR点获得条件是3回合内全灭初期敌人，初期敌人的机体都很弱，主力机体的ALL武器基本都能一枪消灭一队，怕时间不够的话可以活用复数行动和地图武器。完成胜利条件1后敌我方增援登场，虽然只要让**ユニコーン**和**ネエル・アーガマ**邻接就能过关，不过全灭敌增援也不难，资金和经验值不要白不要。

第24话B シャアの影

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、カミーユ或バナージ被击坠

SR点获得条件 击坠**ギラ・ズール**（アンジェロ）和**ギラ・ドーガ**（レズン）后，击坠全部的**ドライセン**。**ドライセン**到最下方的时候撤退

可获得强化芯片

名称	对应敌机
Aーアダプターー	ギラ・ドーガ（レズン）
Fボンバーのディスク	Zy-98 シャドウ

攻略要点

本关敌人不强，但是要取得SR需要一定技巧。地图左方的**ギラ・ドーガ（レズン）**能力不高，因此可以派出移动力高的机体前往，并且狙击**ドライセン**不让它们撤退。上方的**ギラ・ズール（アンジェロ）**能力较高，派出攻击力较高但是移动力稍微不足的机体前去。如果发现敌人快到下方了，使用精神“加速”或者利用小队指令增加移动次数，迅速狙击敌人。敌人被击败后，**バナージ**以及**ユニコーンガンダム**被带走。同时另一批敌人出现，接下来是消耗战，注意机体的HP和EN即可。

第25话A NT-D

胜利条件

1、击坠**クシャトリヤ**
2、击坠**ニコ–ンガンダム**和**ミスラ・グニス**（完成胜利条件1后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**カミ–ユ**或**バナ–ジ**被击坠
3、**カミ–ユ**被击坠（完成胜利条件1后）

SR点获得条件 4回合以内全灭除**クシャトリヤ**以外的敌人后再将其击坠

可获得强化芯片

名称	对应敌机
辅助ISC	ミスラ・グニス

攻略要点

这关的SR点需要先全灭**クシャトリヤ**以外的初期敌人再击坠它，其中敌方母舰的HP不少，而且有底力和**ガ－ド**，HP越少时越硬，所以当其HP所剩无几时也最好避免用低威力武器来打，以免无法击破。击坠**クシャトリヤ**后敌增援于地图左边登场，同时**ニコ－ンガンダム**会暂时变为敌人，需要将其击坠才会变回我方，而我方中**カミ－ユ**会换上Z**ガンダム**，注意他和**ニコ－ンガンダム**离得比较近，最好先和大部队合流后再合力击破**ニコ－ンガンダム**。另外这关的地图有不少暗礁地带，和敌人交战时可以利用一下以提升防御和回避。

第25话B 猛るユニコ-ン

胜利条件

1、4回合内让**ネエル・ア–ガマ**到前方的位置点，让**カミ–ユ**和**ダグザ**到敌人后方的位置点。
2、敌全灭（救出**バナ–ジ**后）
3、敌（包含**ユニコ–ン**）全灭（**ユニコ–ン**觉醒后）
4、敌全灭（**バナ–ジ**恢复正常后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**カミ–ユ**或**ダグザ**被击坠
3、迎来第5个回合
4、**カミ–ユ**或**バナ–ジ**被击坠（救出**バナ–ジ**后）
5、**カミ–ユ**被击坠（**ユニコ–ン**觉醒后）
6、**カミ–ユ**或**バナ–ジ**被击坠（**バナ–ジ**恢复正常后）

SR点获得条件 在敌人登场2回合内，击坠**クシャトリヤ**、**ヤクト・ド–ガ（ギュネイ）**、**ヤクト・ド–ガ（クエス）**中任何两机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
辅助ISC	**ヤクト・ド–ガ（ギュネイ）**

攻略要点

最开始需要移动战舰和Z高达小队到指定地点，由于敌人能力很弱，因此可以轻松解决。救出**バナ－ジ**后敌人出现，SR条件是在两回合内击败两台指定的BOSS机，由于对方能力不强，因此并不难达成。随后**バナ－ジ**暴走，会追着**カミ－ユ**打，小心别被击坠，迅速地击败他能让**バナ－ジ**恢复正常。之后慢慢将剩下的敌人击坠即可，难度不高。

第26话A 魔兽王子、目觉める

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、铁人28号被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 用**バサラ**的歌令8只以上的**バジュラ**撤退

可获得强化芯片

名称	对应敌机
ハイブリッドア–マ–	スペ–スロボ5号

攻略要点

初期的战斗基本没有难点，第3回合地图四周会追加**バジュラ**系敌人，我方则有**バサラ**作为增援登场。**バサラ**的歌可以令**バジュラ**系敌人的气力下降，当这些敌人的气力因为歌而低于120时就会撤退，相当于击坠。而SR点就是用歌令8只或以上**バジュラ**撤退，也就是至少4个小队，推荐以HP多的那几个小队入手，比用通常攻击慢慢磨省不少事。

第26话B 暗黑の王子

胜利条件

敌全灭

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件 3回合内**ドラゴンズハイヴ**不受到伤害并且敌人全灭

可获得强化芯片

无

攻略要点

初期就能取得SR点数，只要将**ドラゴンズハイヴ**往后移动，全线战力压上，多使用小队指令的击破增加移动次数的话，很轻易就能取得SR。随后战斗进入下半部分，敌人大军出现后**グ－ラ**恢复记忆，和我军战斗。这一关每一回合敌人都会使用次元震转移两个敌人过来，这是刷击坠数量的好机会，如果想速战速决的话，快速把敌人全灭就不会再有敌人转移过来了。

第27话A 泪の行方

胜利条件

1、击坠第7の使徒
2、击坠第7の使徒后再击坠**ミスラ・グニス**（敌方增援后）

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、第7の使徒到达指定区域
3、我方战舰被击坠（完成胜利条件1后）
4、**シンジ**或**アマタ**（完成胜利条件1后）

SR点获得条件 3回合以内击坠第7の使徒

可获得强化芯片

名称	对应敌机
サイキックリアクター	ミスラ・グニス

攻略要点

第7の使徒会以入侵指定区域优先，并且我方无法挡住它的去路，只能抓紧时间击坠，否则第六回合它就会到达指定区域。为了达成SR点条件，出战前最好对**エヴァンゲリオン**初号机和**アクエリオン** EVOL的武器进行一定的改造，好打穿使徒的护罩，第二回合**エヴァンゲリオン**2号机作为我方增援登场，加上它的火力，3回合击坠它基本不成问题。使徒被击坠后会复活一次，同时双方增援登场，这时胜利条件也会改成击坠第7の使徒后再击坠**ミスラ・グニス**，这个阶段的使徒比之前HP多了不少，大部队得赶紧围上来集中火力将其击破，最后再对付敌援军。

第27话B 堕ちた巨人

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アマタ**或**シンジ**被击坠

SR点获得条件 用**バサラ**的歌让8只**バジュラ**撤退，**バサラ**的歌能让**バジュラ**气力下降，**バジュラ**气力低于120时撤退

可获得强化芯片及金块

名称	对应敌机
金块30000	ミスラ・グニス
サイキックリアクター	ミスラ・グニス

攻略要点

最开始的敌人是**ミスラ・グニス**，打到第3个回合的时候**バジュラ**出现，**バサラ**也随之出现掩护，他的武器能力能让敌人气力下降，让我方能力上升，这也是取得SR点数的关键，等到敌人行动回合攻击**バサラ**时，利用反击轻松达成。敌人消灭到一定程度之后，开始**アクエリオン**的剧情，**ジン**加入。将敌人全灭后就算过关。

第28话 暗の诗

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アマタ**或主角被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 4回合以内敌全灭，并且任意一位机师要击坠5架以上敌机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
スーパーリペアキット	让主角在地图左上角起光标右移3格、下移3格的位置待机
クエント制センサー	エルドスピーネ
GEMアーマー	アンゲロイGEM（アンナロッタ）

攻略要点

一开始我方就处于被包围的状态，推荐分出两个小队分别应对左上和下方的杂牌军，而大部队则往左上移动，对付不会主动出击的敌方主力军，这样要在4回合内全灭敌人还是非常充裕的，还有记得让我方其中一位机师击坠5架以上敌机。击坠敌方12个小队后**アマタ**和主角登场，这关有一个隐藏强化芯片，可参照上面说的方法让主角移动到相应位置取得。

第29话 夏の始まり

胜利条件

击坠**プラン**1056 **コダール**i

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、敌人到达指定范围

SR点获得条件 4回合以内全灭杂兵后再击坠**プラン**1056 **コダール**i

可获得强化芯片

名称	对应敌机
A-アダプター	プラン1056 コダールi
トライデント焼き	C3-5 ミストラルⅡ

攻略要点

这关不少敌人会径直往指定区域冲去，特别是左边那些还离得很近，关卡一开始就要派移动力高的小队前往阻止，否则第二回合就会被敌人入侵。BOSS机第三回合才会行动，基本是等不到它过来的，多用复数行动接近并消灭吧。

第30话 揺れるイントゥ・ザ・ブル-

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、トゥアハ-・デ・ダナン被击坠
2、除了トゥアハ-・デ・ダナン外的我方全灭
3、宗介被击坠（敌方增援后）

SR点获得条件 3回合以内击坠16架以上敌机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
高性能レ-ダ-	プラン1056 コダ-ルi
スクリュ-モジュ-ル	デイモ-ン

攻略要点

这关我方部队分为两个阶段出击，前期由于要打海战，最好派些海中适应力强的机体出战，又或是给海中适应力差的机体装上A-**アダプタ-**或**スクリュ-モジュ-ル**，以免武器攻击力和命中打折扣。达成SR点后敌增援于南面的小岛上出现，而我方也可以再增派7个小队出战，后出战的小队要尽早往南移动吸引住敌人，以防它们跑到水里而徒增难度。另外宗介和**ガウルン**会在右上进行单挑，**ガウルン**的机体有护罩，宗介如果习得了精神“直击”会打得比较轻松，**ガウルン**由宗介独立击坠的话过关后进入D商店有150Z的奖励。

第31话 切り拓かれる运命

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、シン被击坠
2、敌人到达官邸
3、シン或キラ被击坠（キラ登场后）
4、我方战舰被击坠（我方战舰登场后）
5、主角被击坠（主角登场后）
6、主角或アドヴェント被击坠（アドヴェント登场后）

SR点获得条件 敌人未越线的情况下4回合内击坠10架以上敌机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
惯性制御システム	ディオスクA

攻略要点

开始我方只有**シン**一人，第二回合**キラ**登场，SR点的获得方法是我方行动时优先击破以突破防线为目的的杂兵，其他的则靠敌方回合时反击击破，这样才能在4回合内守住防线的同时击破10机。第五回合双方大部队赶到，击破敌增援中6个小队的话会触发剧情导致主角移动到BOSS旁，因此最好在主角还未行动的状态下触发，以免敌方回合时被BOSS和其身边的杂兵围攻。

第32话 忘却の雾の中

胜利条件

敌全灭

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件 3回合以内敌全灭

可获得强化芯片

名称	对应敌机
ハロ	ジェガン

攻略要点

这关的SR点很简单，敌人只有杂兵，而且没有增援，让移动力高的机体负责较远的敌机，3回合内敌全灭还是很容易达成的。

第33话 Roger The Negotiator

胜利条件

1、击坠**ベック・ビクトリ-・デラックス**
2、敌全灭（完成胜利条件1后）

败北条件

1、ロジヤ-被击坠
2、我方战舰被击坠（完成胜利条件1后）
3、ロジヤ-或主角被击坠（完成胜利条件1后）

SR点获得条件 1次攻击击坠**ビッグデュオ**（シュバルツ）

可获得强化芯片

名称	对应敌机
脊髄反射コネクタ	ベック・ビクトリ-・デラックス
フライトモジュ-ル	ビッグデュオ（シュバルツ）

攻略要点

开始是**ロジヤ**-和**ベック**的单挑，胜利后双方的大部队登场，注意我方的**ダンク**-**ガノヴァマックスゴッド**会单独一架机出现在较前的位置，最好先和大部队合流，以免遭到围攻。敌增援中的**シュバルツ**需要一次性击破才能获得SR点，这里攻击的定义是指我方对其产生伤害，所以被他攻击时选择防御或回避是不影响SR点获得的。**シュバルツ**机体的HP有17500，并且还有**ガ**-**ド**技能，要击破的话得借助主力机体的最强武器加最强援护的极限突破，还有为了将伤害最大化，最好先用4架机将其围起来，并用精神分析、脱力降了防御再说，另外**バサラ**的提高能力的歌也可以利用一下。

第34话 轮回の宇宙

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、我方任一单位被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 3回合以内全灭初期敌人

可获得强化芯片

无

攻略要点

初期敌人都是杂兵，要获得SR点并不难。全灭初期地图右上会追加一批敌增援，同时龙马也换上真**ゲッタ**－，分别让真**ゲッタ**－1、真**ゲッタ**－2、真**ゲッタ**－3都击坠过敌人的话过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第35话 灾厄の袭来

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、主角被击坠（主角登场后）
3、主角或ノリコ被击坠（ノリコ登场后）

SR点获得条件 **ディオスク**A登场1回合内将其HP削减到10000以下

可获得强化芯片

名称	对应敌机
スーパーリペアキット	ガドライト

攻略要点

初期的敌人无论全灭与否，到了第四回合它们都会撤退并出现新的敌人，所以要资金和经验值的话记得抓紧，特别是敌方ACE机上还有40000的金块。新敌人中的**ディオスク**A是SR点目标，需要在其登场的当回合就把它的HP削减到10000以下，有之前消灭初期敌人累积下来的气力和TT槽，要达成很容易。完成SR点条件或**ディオスク**A登场下回合会发生剧情，**ディオスク**A撤退的同时在原位置换上**ジェミニア**，**ジェミニア**的实力非同一般，HP高达125000，而且等级还远远超过我方，不加必中基本打不中，不过好在和**ディオスク**A一样登场后的下回合就会撤退，不想麻烦就无视掉它好了，优先消灭杂兵赚钱和经验值，而如果要打的话则可参照下面的方法。

关卡前最好改满主力机体的武器，并让这些机师学会援护攻击技能，PP还有剩余则加给相应的格斗或射击能力。前期的敌机要尽量击坠，以累积气力和TT，特别是主力机体，得保证在**ディオスク**A出现时有能使用最强武器的气力和满TT，如果怕气力不够的话也可用**バサラ**的地图武器来范围性地加气力。第三回合时我方得赶到**ディオスク**A出现位置附近（**ディオスク**A出现位置是地图左上角起光标右移12格、下移6格），并摆好阵势等它出现，除了要围起来增加伤害外，同时有援护攻击的主力机体还要互相邻接，保证待会总攻时援护能一个不漏地用到。**ディオスク**A出现后，先用**バサラ**的歌和新登场的**ゼロ**的战术指挥来加能力，然后让非主力的机体来对付**ディオスク**A，争取不出动到主力机体。**ジェミニア**登场后就到主力机体出手了，先用分析降防御，然后拿最强武器的极限突破加最强武器的援护攻击轮流招呼，如果还有直击和斗志的话就更好，这样一次极限突破可打掉它2万左右的HP，约6次左右就可击破。

ジェミニア被击坠或撤退后宇宙怪兽群登场，宇宙怪兽登场的下回合或它们被击坠4个小队后**ノリコ**作为我方增援出现，并和主角组成小队，接下来全灭敌人即可过关。过关后有分支选择，选择“宇宙部队**に**配置”进入分支A，选择“日本部队**に**配置”进入分支B，选择“**ミスリル**部队**に**配置”进入分支C。

第36话A 生命の歌声

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アマタ**或**バサラ**被击坠

SR点获得条件 4回合以内击坠**ミスラ・グニス**

可获得强化芯片

名称	对应敌机
メガブースター	ミスラ・グニス

攻略要点

构成相当简单的一关，初期敌人里的**ミスラ・グニス**就是SR点要击坠的目标，第三回合地图下方追加**バジュラ**系敌人，将它们交给**バサラ**即可，其他人专心对付**ミスラ・グニス**，争取4回合内击破。注意两个势力的敌人会互相攻击，我方回合结束时最好不要留下残血的敌机，以免击坠数被抢。

第36话B 战场外の忧郁

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、赤木被击坠

SR点获得条件 过关时竹尾GC队（**トライダ**-G7和**シャトル**）通过击坠敌人赚到3万元以上

可获得强化芯片

无

攻略要点

本关的熟练度比较有趣。基础的**タロス**像一队价值 4800 元，算上 COMBO 加成的话 6 队就可以收工了。可以给 G7 装个防护罩芯片大胆前插，如果有改造过的话就更轻松了。或是多让竹尾 GC 队补刀也可以，必要时可以使用连动来降低耗费的回合数。当满足熟练度条件时会直接发生剧情。

将初期敌人削减到一定程度后右边出现敌增援，新出现的杂兵能力很弱，但资金也较少。

第36话C 故乡に舞う风

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠Zy-98（**ザイ-ド**）（**ザイ-ド**出现后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、宗介被击坠

SR点获得条件 在同个回合击坠Zy-98(玉芳)与Zy-98(玉兰)，两者在HP8000以下就会撤退

可获得强化芯片

名称	对应敌机
カ-トリッジ	Zy-98（ザイ-ド）

攻略要点

本路线参战的角色主要有**ミスリル**部队、**プトレマイオス**2改、**ガンダム**OO、**ガンダム**W、**ボトムズ**、**フルメタルパニック**、**ビッグオ**-和**コ-ドギアス**。最开始要和五飞的军队战斗，我方可以派出全部的机体进行作战。和敌军交手后敌军增援，SR 条件解放。再将敌人削减到一定台数之后，敌军会继续增援。由于Zy-98(玉芳)与Zy-98(玉兰)的能力都不高，用好再攻击或者掩护攻击可以轻松打败她们。如果感到稍微有些吃力，则可以利用连击系统增加伤害倍数后再攻击即可。

第37话A フィフス・ルナ攻防战

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠**サザビ**-
3、**サザビ**-登场后迎来第3个回合

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アムロ**被击坠

SR点获得条件 4回合以内击坠**シナンジュ**、**ヤクト・ド-ガ**（**ギュネイ**）、**ヤクト・ド-ガ**（**クエス**）、**ギラ・ズ-ル**（**アンジェロ**）、**クシャトリヤ**中的任意一机

可获得强化芯片

无

攻略要点

这关的 SR 点并不难，4 回合里在几架 ACE 机里挑一架击坠就成，如果击坠的是**シナンジュ**过关后进入 D 商店还能获得 100Z 的奖励，但要注意击坠其他 ACE 机会导致**シナンジュ**撤退，所以想 SR 点和奖励兼得就得挑**シナンジュ**来打，其他的 ACE 机可以先削减它们的 HP，等解决了**シナンジュ**后再击坠，另外敌人中的**クエス**是可以用我方的**ハサウェイ**说得的，不过目前还不会加入。达成 SR 点条件后**シャア**驾驶**サザビ**-在左下角登场，同时我方**アムロ**也换上 **ν ガンダム**，**シャア**登场后再经过 3 回合就会自动过关，打算全灭敌人的话可要抓紧，推荐多用**ストライクフリ-ダムガンダム**的地图武器以及复数行动来提高效率，而**シャア**则可以让主力机体借助开了 GAI 模式的主角机的援护攻击来打。

第37话B グ-ラの愿い

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、铁人28号被击坠

SR点获得条件 5回合内过关

可获得强化芯片

名称	对应敌机
カ-トリッジ	巨大圆盘
メガブ-スタ-	スベ-スロボ5号（增援）

攻略要点

敌人的位置比较分散，而且都不弱。初期敌人消灭到一定数量以下时，正上方出现**グ-ラ**为首的敌增援。这批敌人都有 2 万 5000 以上的 HP，并自带 HP 回复（小），比较难缠。

正太郎靠近**グ-ラ**后有说得选项，一共有两次说得机会。建议之后再用正太郎将其击破，由于熟练度要求 5 回合内过关，因此最迟要在第 3 回合便展开说得。

第37话C 战士の资质

胜利条件

1、M9D **ファルケ**被击坠
2、敌全灭（击败M9D **ファルケ**后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、宗介或**クルツ**被击坠
3、宗介被击坠（击败M9D **ファルケ**后）

SR点获得条件 作战目标更改后的3回合内以极限突破的方式将**プラン** 1056 **コダ－ル**i击破。掩护攻击、再攻击也计算在内

可获得强化芯片

无

攻略要点

一开始和M9D **ファルケ**进行模拟战，胜利后进入下半部分。要在3回合内以极限突破的方式击倒**プラン** 1056 **コダ－ル**i的难度有些高，主要是因为对方的防御力很强，建议慢慢削弱后，利用**ウイングゼロ**从远程削弱，配合**ビッグオ**－强大的攻击力和红莲的掩护攻击比较容易达成。打败他后新敌人出现，接下来只要将敌人全灭即可，没有难度。

第38话A 涌きあがれ、いのち

胜利条件

击坠**ディオスク**A

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アマタ**、主角、**アドヴェント**任一被击坠

SR点获得条件 全灭其他敌人后4回合以内用极限突破击坠**ディオスク**A

可获得强化芯片

名称	对应敌机
辅助GNドライヴ	GN－XⅢ

攻略要点

包括**ディオスク**A在内的敌人都很弱，尽快全灭杂兵完成SR点获得条件吧，这关我方的VF－25系机体都追加了新的地图武器，可以多多利用，还有记得击破**ディオスク**A要用极限突破。全灭初期敌人后还有一波杂兵增援，不过除了HP多点之外没什么特别，正常攻略即可。

第38话B 温かな声

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、シンジ、アスカ、レイ、アドヴェント四人中任一人被击坠

SR点获得条件 4回合内过关，且所有出战我方成员人均至少击坠一机以上。（不包括**アドヴェント**，龙马、隼人、弁庆三人中只要有一人击坠一机即可。）

可获得强化芯片

名称	对应敌机
惯性制御システム	ディオスクA
辅助GNドライヴ	GN－XⅢ

攻略要点

十分蛋疼的SR条件，推荐作好笔记。一定注意，当僚机和主机攻击同一目标时，被僚机击坠的敌人也会算在主机头上，最稳妥的作法就是以战斗结束后的击坠数变动报告为准。注意**ディオスク**A的HP接近6万，还必须将其击破才算过关。

第3回合会发生剧情，左上方出现4个大铁卫里的柱状敌人，同时发生初号机切断电缆的剧情。此时胜利条件改为切断电缆后的5回合内全灭敌人，如果不能完成这一条件则会GAME OVER。当然要拿熟练度的话是用不着这么长时间的。

第38话C 心奥

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アドヴェント**被击坠

SR点获得条件 5回合内全灭敌人，同时不让**マ－ティアル**和**ジェミニス**互相击坠任何一机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
辅助GNドライヴ	GN－XⅢ
メガブ－スタ－	オ－デルバックラ－（テイタニア）

攻略要点

取得SR的关键在于地图的南部，建议一开局就快速使用移动距离远的机体跑到南部阻挡两军的攻击，为了防止敌人被另一方势力击坠，建议不要留有空血的敌人比较稳妥。随后将移动速度较慢的机体放在左右两侧，清理站在地图中间的杂兵即可，难度不高。

第39话A レア・イグラ-

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠**アフラ・グニス**（敌方增援后）
3、**アフラ・グニス**复活后3回合内将其HP削减到15000以下（完成胜利条件2后）
4、**アフラ・グニス**复活经过4个回合（完成胜利条件2后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アマタ**被击坠

SR点获得条件 击坠**アフラ·グニス**（完成胜利条件2后）

可获得强化芯片

名称	对应敌机
惯性制御システム	アフラ・グニス

攻略要点

初期全部是**バジュラ**系敌人，**バサラ**可以大展身手，全灭后**アフラ・グニス**带着少量杂兵登场。**アフラ・グニス**被击坠还会复活一次，不过依然不强，先将它的 HP 削减到接近 15000，然后再用极限突破加援护攻击击破，将 SR 点和强化芯片同时收入囊中。

第39话B 灯火を集めて

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**シモン**被击坠

SR点获得条件 3回合内敌全灭，且**ドラゴンズハイヴ**未受到任何伤害

可获得强化芯片

无

攻略要点

我方一开始出现于最上方，**ドラゴンズハイヴ**不能移动，因此只要御敌于国内之外即可。初期敌人很弱，全灭之后发生剧情，敌增援在地图各处出现，不过都是只有 7550HP 的宇宙怪兽。将这批敌人消灭得差不多之后，再次出现新的敌增援，这时会出现剧情，之后**シモン**追加了新的地图兵器，同时**グ－ラ**暂时作为我方成员助战。剩下的敌人尽管都是两万 HP 以上的大昆虫，但都不足为惧，注意**グ－ラ**被击坠也算失败。

第39话C 触れ得ざる者

胜利条件

1、**キリコ**突破防卫线
2、击坠**テイタニア**（突破防卫线后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**キリコ**被击坠
3、迎来第7个回合

SR点获得条件 全灭敌人的状态下，**キリコ**在3回合内突破防卫线

可获得强化芯片

名称	对应敌机
惯性制御システム	プラン1056 コダ–ルi

攻略要点

本关的 SR 点有些难拿，主要是**プラン** 1056 **コダ－ル** i 的能力非常强力，建议派出主力部队围着他攻击，利用连击数来提升攻击力并且多利用反击来消灭剩余的敌人。前阶段完成后**キリコ**突入圣堂，**キリコ**和**テイタニア**进行决战。

第40话A ラプラスの遺骸

胜利条件

1、击坠**キュベレイ**或**シナンジュ**
2、迎来第6回合

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**バナ–ジ**或**ダグザ**
3、**バナ–ジ**被击坠（击坠敌人10个小队后）

SR点获得条件 5回合以内全灭**キュベレイ**和**シナンジュ**以外的敌人后再击坠**キュベレイ**或**シナンジュ**

可获得强化芯片

名称	对应敌机
カ–トリッジ	ガランシェ–ル

攻略要点

虽然一开始 SR 点目标的**キュベレイ**和**シナンジュ**分居地图的一左一右，不过只要击坠敌人 10 个小队就会发生剧情，**シナンジュ**也移动到左边来，所以我方大部队可以往左边进军，抽派少量的兵力对付右边的敌人即可。**キュベレイ**和**シナンジュ**都会以**バナ－ジ**为目标进行攻击，为了保证他的安全，推荐击坠离**バナ－ジ**比较近的**シナンジュ**。

第40话B 封印されし暗

胜利条件

击坠飞行要塞**グ–ル**（**ブロッケン**）

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件	6回合内将其他敌人全灭，最后干掉飞行要塞グ–ル（ブロッケン）

可获得强化芯片

无

攻略要点

敌人不多，但皮厚肉糙，第3回合时还会增援一批，基本上都是2万以上HP的大家伙。建议多用MB进行攻击，以提高攻击效率。**ブロッケン**开场后会先给自己加一个不屈，先用小招将其磨掉再说。

第40话C 終わらないデイ・バイ・デイ

胜利条件

1、击坠**プラン**1059 **コダ**–**ル**m
2、击坠**プラン**1056 **コダ**–**ル**i（击坠**プラン**1059 **コダ**–**ル**m后）

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件	3回合击坠其他敌人之后，击坠**プラン**1059 **コダ**–**ル**m

可获得强化芯片

无

攻略要点

本关的SR获得条件比较苛刻，回合数上可能有些不够，尽量还是多用双机指令来快速移动到目标附近，还好**プラン** 1059 **コダ**–**ル**m的能力不强，可以轻松解决。随后敌人大部队前来，击败敌人数机后发生剧情，宗介和五飞重新加入。本关完成后和大队伍合流。

第41话 二つの赤い彗星

胜利条件

敌全灭

败北条件

アムロ、シャア、ギュネイ、クエス、ハマ–ン、マリ–ダ任一被击坠

SR点获得条件	3回合以内击坠22架以上敌机

可获得强化芯片

无

攻略要点

这关的SR点需要在3回合内击坠22架以上敌机，尽量挑HP少的杂兵小队来打。要注意的是敌方的小队单位只有10个，所以全灭完小队后还需要击破两个单机的单位才能达成SR点条件。获得SR点后会追加一批敌增援，但也只是杂兵，原地迎击即可。过关后有分支选项，选择“休暇**を**取**る**”进入分支A，选择“职务**に**专念**する**”进入分支B。

第42话A 女神の来日

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方战舰被击坠（我方战舰登场后）
3、**ボン太くん**、**アンナロッタ**任一被击坠（我方战舰登场后）

SR点获得条件	6回合以内敌全灭

可获得强化芯片

名称	对应敌机
パラジウム・リアクタ–	プラン1056 コダ–ルi
脊髄反射コネクタ	ベック・ビクトリ–・デラックス
クエント制センサ–	エクルビス

攻略要点

开始我方只有**ボン太くん**和**ボスボロット**两架机，大部队需要击坠一定数量的敌人后才会赶到，为了完成在6回合内敌全灭的SR点条件，最好让**ボン太くん**积极上前反击，好让我方大部队尽快出现，而**ボスボロット**则待在安全的地方。另外担心**ボン太くん**的战斗力的话可以在出战前对**ア–バレスト**进行一定的改造，因为**ア–バレスト**和**ボン太くん**的改造是通用的。

第42话B 仁义なきファンシ-Z

胜利条件

1、击坠**ボスボロット**
2、敌全灭（击坠**ボスボロット**后）

败北条件

1、ボン太くん被击坠
2、我方任一单位被击坠（击坠ボスボロット后）

SR点获得条件	同一回合内击坠**プラン**1056**コダ**–**ル**i、**エクルビス**、**ベック・ビクトリ**–**・デラックス**，各机在HP8000以下时撤退

可获得强化芯片

名称	对应敌机
パラジウム・リアクタ–	プラン1056コダ–ルi（ゲイツ）
クエント制センサ–	エクルビス（カン・ユ–）
脊髄反射コネクタ	ベック・ビクトリ–・デラックス（ベック）

攻略要点

最开始要利用**ボン太くん**击坠**ボスボロット**，使用集中精神难度不高。随后敌人军队出现，**アンナロッタ**会暂时帮忙，击坠敌人到一定数量之后我方大部队出现。要想取得SR，**プラン**1056**コダ－ル**i的能力较高，建议优先将主力放在其身上，随后击破其余两人即可。

第43话 奈落への入口

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、バサラ或ガムリン被击坠（我方增援后）

SR点获得条件 4回合以内击坠全部**スペ－スロボ**5号和巨大圆盘后再击坠**スペ－スロボ**5号（**グ－ラ**）

可获得强化芯片

名称	对应敌机
コモン・グニス	シェリルのディスク
ミクシィ・グレイス	ZENのド－ナツ

攻略要点

SR点的几个目标都在较远的地方，关卡开始后要第一时间往左下赶去，如果怕来不及可以借助一下复数行动，另外**グ－ラ**是可以用铁人28号进行说得的。击坠**グ－ラ**后地图右下会出现敌增援，不过数量很少，很快就能全灭。

第44话 神と悪魔と人

胜利条件

1、敌全灭
2、敌增援登场后经过2个回合（完成胜利条件1后）
3、将**ハ－デス**神的HP削减到20000以下（完成胜利条件1后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、甲儿被击坠

SR点获得条件 3回合以内全灭初期敌人

可获得强化芯片

名称	对应敌机
ハイブリッドア－マ－	ダブラスM2
ランドモジュ－ル	ガラダK7

攻略要点

初期的敌人很弱，积极进攻3回合内全灭不成问题。接着的敌增援是一批非常棘手的敌人，不仅BOSS机**ハ－デス**神的HP高达160000，连杂兵的HP也在2万以上，而且每个都会2回行动，由于它们登场2个回合后就会撤退并过关，不想冒险的话只要原地迎击即可。而如果想挑战BOSS，则要多利用杂兵作为“踏板”进行复数行动，在第一回合接近BOSS并摆好阵势，第二回合利用极限突破加援护集中攻击击破。

第45话 暗黒の神ミケ-ネ

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠勇者**ガラダブラ**（完成胜利条件1后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、甲儿被击坠

SR点获得条件 3回合以内击坠24架敌机或把**ハ－デス**的HP削减到50000以下

可获得强化芯片

名称	对应敌机
勇者の印	勇者ガラダブラ

攻略要点

SR点的两个条件里，前者只需把**タロス**像的小队全部消灭完就能达成，而后者则要一开场就得借助加速和复数行动等直奔**ハ－デス**所在的地方，难度和消耗要高出不少，由于两个方法的结果都是使**ハ－デス**撤退，所以建议选择比较容易达成的前者，而且获得SR点后敌方会有一架BOSS机的增援，前期消耗较少也有利于后期对付它。过关后有分支选项，选择“**メリダ**岛へ行く”进入分支A，选择“日本に残る”进入分支B。

第46话A 残された时间

胜利条件

1、击坠**キュベレイ**
2、击坠**クシャトリヤ**（完成胜利条件1后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**バナ－ジ**或リディ被击坠
3、**バナ－ジ**被击坠（完成胜利条件1后）

SR点获得条件 3回合以内全灭杂兵后再击坠**キュベレイ**，并且**ネエル・ア－ガマ**不受到伤害

可获得强化芯片

无

攻略要点

这关的SR点除了要先全灭杂兵再击坠**キュベレイ**外，还得保护母舰**ネエル・ア－ガマ**不受伤害，所以推进的同时要优先击破向**ネエル・ア－ガマ**靠近的敌人。击坠**キュベレイ**后敌方追加3架ACE机，其中**クエス**是可以用**ハサウェイ**说得的，这样过关后进度D商店可获得100Z的奖励。

第46话B 成功確率0.0001%

胜利条件

5回合内EVA初号机到北边（地图上方）的地点，零号机到东边（地图右边），2号机到地图西边（地图左边）的地点。

败北条件

1、我方战舰被击坠。
2、**シンジ、レイ、アスカ**任何一单位被击坠。
3、迎来第6周目。

SR点获得条件	达成胜利条件时地图的全部敌人都被击坠

可获得强化芯片

无

攻略要点

本关开始难度陡然上升，原本就有大量敌人在，击败敌人到一定数目之后还有大量增援出现。为了取得SR，在本关要多使用地图炮来一次性解决多个敌人。如果之前已经在D商店购入增加双机指令情绪的系统和芯片的话，连续使用小队指令能迅速清理敌人，并找准位置使用地图武器。本关结束后玩家可以选择“起动实验**を**行**う**”进入B路线或“起动实验**を**冻结**する**”进入C路线。

第47话A 大西洋の死斗

胜利条件

トゥアハ－・デ・ダナン到达指定地点

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件	击坠30架以上敌机，且6回合以内**トゥアハ－・デ・ダナン**到达指定地点

可获得强化芯片

无

攻略要点

这关的地图为海底，需要给主力机体装上**スクリュ－モジュ－ル**，这样移动和武器威力才不会受影响，方便冲到前方为母舰开路，击坠6个小队后敌方会追加一批杂兵，同样让海中适应力高的机体收拾吧。

第47话B 生命の选择

胜利条件

ミケ－ネ大军登场后4回合内击坠第9使徒

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、初号机被我方以外的单位击坠。
3、**ミケ－ネ**大军登场后4回合内没有击坠第9使徒。

SR点获得条件	击坠初号机

可获得强化芯片

无

攻略要点

本关一开始要选择是否和3号机战斗。选择战斗的话要和第9使徒战斗，虽然AT力场没有效果，但精神齐备，要想击破不难，不过奖励很少。如果选择不战斗的话，直接进入战斗结束后的剧情：初号机暴走，大批敌人增援。初号机的能力固定，和玩家的改造情况无关，请放心。由于熟练度关系，推荐用初号机在我方行动时击破第9使徒。

第9使徒和暴走初号机都是强敌，不仅HP超高，拥有AT力场，而且自带HP/EN回复。暴走初号机会无差别攻击敌我双方，正常情况下会被敌人包围，不过杂兵对其完全没有威胁，只有使徒才能令其受伤，正好让它们在下方缠斗。要想4回合内击破暴走初号机和第9使徒有一定难度，注意如果先击坠第9使徒会令熟练度无法完成。如果玩家的法子（钢巴斯塔机师）已经练出了ACE奖励，那么利用奇迹带来的魂、热血、觉醒可以造成巨大的伤害，不妨多加利用。击破第9使徒后发生剧情，明日香离队。

第47话C アタリとハズレ

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠。
2、**アマタ**或桂被击坠

SR点获得条件	**アルテア**与**ミケ－ネ**互不击坠对方一机的状态下完成本关卡

可获得强化芯片

名称	对应敌机
スナイパ－キット	ミケ－ネ神

攻略要点

击坠数机后第三方势力登场，要想取得SR点就必须马上派出速度较快的机体阻挡在两军之间。处在中间的敌人比较危险，建议迅速击坠，随后为了确保能取得SR，先尽全力把一方的敌人全部击坠，随后慢慢完成胜利目标即可。

第48话A 重力の井户の底で

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠**シャンブロ**（完成胜利条件1后）
3、击坠**ザクⅠ・スナイパータイプ**（我方战舰登场后）

败北条件

1、我方任一单位被击坠
2、我方战舰被击坠（我方战舰登场后）
3、シャンブロ到达指定区域（我方战舰登场后）
4、バナージ或リディ被击坠（バナージ和リディ登场后）

SR点获得条件 3回合以内全灭初期敌人

可获得强化芯片

名称	对应敌机
スナイパーキット	ザクⅠ・スナイパータイプ

攻略要点

初期敌我方的距离比较远，得用加速尽快进入敌人的射程进行反击，这样才能在3回合内全灭初期敌人，其中要注意敌人中的**ガルスK**的最大射程有7格，走位时要算好距离，以免出现反击不了的情况。第四回合或达成SR点条件后敌方的大部队登场，而我方也有**ウイングガンダムゼロ**和**トールギスⅢ**的小队增援，再下一回合我方大部队赶到，同时败北条件追加阻止**シャンブロ**进入指定区域，不过**シャンブロ**的移动很慢，基本不用担心。只是在其旁边的**ザクⅠ・スナイパータイプ**身上有一个强化芯片，如果不尽快将其击坠，那第七回合我方**バナージ**登场触发剧情后就拿不到了。

第48话B 禁断の领域

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、シンジ或マリ被击坠

SR点获得条件 6回合内敌全灭，且**ミケーネ**方（黄色势力）和**アンチスパイラル**方（红色势力）互相交战时没有任意一机被击坠

可获得强化芯片

名称	对应敌机
スナイパーキット	ミケーネ神

攻略要点

黄色势力和红色势力分得比较开，要想拿熟练度的话，最保险的做法是提前将一方全灭。红色势力全是1万HP出头的杂兵，可以先派少数队员去吸引火力。黄色势力有大量的**ミケーネ**神，各种二回行动十分要命，因此要派遣重兵将其全灭。注意如果投入过多兵力的话，就很难赶到上方去灭敌。一定回合后真希波开着二号机加入，机体改造和人物数据继承明日香，只是精神和ACE奖励不同，单就实用性而言更好用一些。如果二号机和初号机没有改造过的话，很容易被上方的大量敌人围死，要注意一下。幸好本关没有增援，打完就可以了。

第48话C 再来する绝望

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠。
2、ヒビキ或アドヴェント被击坠

SR点获得条件 3回合内将**ジェミニア**的HP降至40000以下

可获得强化芯片

无

攻略要点

尽管本关有3方势力，不过还是以**ジェミニア**为主，杂兵的能力都不强，但**ジェミニア**的能力相当变态，有3回行动的同时攻击力和防御力非常高。要想在3回合内将他的HP降低到40000以下，建议围着它，使用极限突破和掩护攻击，加上连击数以造成大伤害。而这里也是取得特定奖杯的好机会。将其HP降至40000以下或4回合的时候发生剧情，**シンジ**带着初号机登场，剩下的只要全灭敌人即可。

第49话 开かれる扉

胜利条件

1、击坠**アフラ・グニス**
2、将**ジェミニア**的HP削减到40000以下（完成胜利条件1后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、主角、刹那、**ヒイロ**、**アマタ**、**アルト**任一被击坠
3、主角、刹那、**ヒイロ**、**アマタ**、**アルト**、**アドヴェント**任一被击坠（完成胜利条件1后）

SR点获得条件 3回合以内将**ミクシィ・グニス**、**ミスラ・グニス**、**アフラ・グニス**击坠，且**アフラ・グニス**是最后击坠的

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
娘娘名物まぐろマン	ミクシィ・グニス（第二次登场时）
トライデント焼き	ディオスクA

攻略要点

初期的战斗要在3回合击坠**ミクシィ・グニス**、**ミスラ・グニス**、**アフラ・グニス**3架ACE机，并且**アフラ・グニス**要留到最后击坠才能获得SR点，另外两架ACE里，**ミスラ・グニス**的实力比较强，建议优先解决，然后再相继击坠**ミクシィ・グニス**和**アフラ・グニス**，如果觉得吃力可以多利用精神，这关后期我方全体会回复一次精神，这里就无需省着用了。

击坠**アフラ・グニス**后BOSS机**ジェミニア**带着增援登场，之前**ミクシィ・グニス**被击坠的话这里也再次登场，击坠**ミクシィ・グニス**或敌增援里的**ディオスク**A会触发剧情，两架机脱离的同时BOSS气力、我方单位的HP、气力和SP都上升到最大。BOSS会3回行动，并且有大范围地图武器，剧情后要马上用脱力将他的气力降到130以下，否则给他冲进我方单位集中的地方使用地图武器后果不堪设想。另外注意敌增援登场2回合后如果还没击坠**ミクシィ・グニス**或**ディオスク**A的话也会照样触发剧情，所以要强化芯片的话记得抓紧。

BOSS机**ジェミニア**方面，虽然只要将其HP削减到40000以下就能过关，不过现阶段我方大部分机师都已经习得了魂和热血，要击坠也是完全可能的。方法还是和上次一样，先围起来分析和脱力，然后让**バサラ**用加了热血的“TRY AGAIN”以及**ゼロ**的“特攻指挥”提升我方能力后轮流打，在BOSS的HP接近40000时，让由两架主力机体组成的小队加了热血或魂后用最强武器的极限突破再加上主角机切换模式后的援护攻击一口气击破，成功击坠**ジェミニア**可获得100000元的金块。

满足一定条件的话，这关过关后有进入if路线（分支B）的选项，选择“运命**に抗う**”即可进入，而选择“运命**を受け入れる**”或没有满足条件的话则都会进入分支A。

第50话A 神杀しの魔神

胜利条件

1、击坠勇者**ガラダブラ**
2、击坠**ハ–デス**（完成胜利条件1后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、甲儿被击坠
3、甲儿或**ゼウス**被击坠（完成胜利条件1后）

SR点获得条件 4回合以内全灭所有机械兽后再击坠勇者**ガラダブラ**

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
勇者の印	勇者ガラダブラ
超合金Z	ハ–デス神

攻略要点

敌我双方离得非常近，与其主动出击，原地摆好阵势等敌人送上门会比较轻松。机械兽是指**ゴ－ストファイヤ**–V9、**ゴウキュ－ン**U、**ジェイサ**–J1.**バジン**B6、**バルガス**V5和**グロゴス**G5这六个敌人，虽然都不是什么强力货色，但是还有许多会2回行动的神在，为战斗增加了一定难度，最好一并消灭了，4回合的时间是完全足够的。击坠勇者**ガラダブラ**后敌增援登场，其中BOSS机**ハ－デス**神有威力和范围都非常大的地图武器，而且会2回行动，接近时最好都加上回避或防御类的精神，以防万一。

第50话B ephemera

胜利条件

1、击坠**ミクシィ・グニス**和**ミスラ・グニス**
2、击坠**アフラ・グニス**（击坠**ミクシィ・グニス**和**ミスラ・グニス**后）

败北条件

1、我方战舰被击坠。
2、**アマタ**、**アルト**、**バサラ**任一单位被击坠
3、敌人的数量超过100机

SR点获得条件 5回合内用地图兵器将**ミクシィ・グニス**和**ミスラ・グニス**同时击坠

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
S–アダプター	アフラ・グニス

攻略要点

本关的SR有些运气成分，目标不会追着特定的我方角色打，而是逮谁打谁，因此建议将我方的全部势力移动到左上方，注意目标角色的攻击范围，那么**ミクシィ・グニス**和**ミスラ・グニス**他们会追着角色跑，等到它们靠近的时候就让几台主力削减对方HP之后，利用地图炮一口气击坠它们。剧情后进入第二个部分，**アフラ・グニス**出现，之后每回合都有敌增援出现，因此要迅速地达成胜利目标。对方的HP在Hard难度下有88000，削弱到目标HP一半的时候发生剧情，他会进行全回复一次，再将其击败即可。当然玩家也可以利用本关的机会，赚取不少的金钱和经验等。

第51话A 神话センリツ

胜利条件

前半

アクエリオンスパ－ダ到达指定区域

后半

1、击坠ミクシィ・グニス和ミスラ・グニス
2、击坠アフラ・グニス（完成胜利条件1后）

败北条件

前半

1、我方战舰被击坠
2、シュレ–ド或アルト被击坠

后半

1、我方战舰被击坠
2、シュレ–ド或アルト被击坠

SR点获得条件 5回合以内用地图武器同时击坠ミクシィ・グニス和ミスラ・グニス

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
S–アダプタ–	アフラ・グニス

攻略要点

这关分为两个部分，第一部分只要让**アクエリオンスパ－ダ**到达指定区域即可，注意部分敌人会集中攻击**アクエリオンスパ－ダ**，在回合结束时最好加上回避或防御类精神。

第二部分回到常规战斗，不过SR点需要用地图武器同时击坠两架ACE机，它们会以**アクエリオン** EVOL为目标，可以让**アクエリオン** EVOL作为诱饵，引它们到我方主力机体的地图武器射程内即可。达成SR点条件后**アフラ・グニス**作为敌增援登场，这次它强化了不少，不但有地图武器，HP低于一定程度还会回复一次，接近后要一口气击破，以免让它有使用地图武器的机会。

第51话B 决战！ブラックホ-ル！

胜利条件

敌全灭

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件 3回合内击坠敌机40台以上

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
S–アダプタ–	スペ–スロボ7号（グ–ラ）

攻略要点

经过3回合或者满足SR条件之后，敌人增援会在地图的右边出现，将敌人击坠到一定程度之后或**スペ－スロボ**7号的HP到一定程度之后**スペ－スロボ**7号会全回复，将其击坠后发生事件它会再次回复，然后再将其击坠本关才算完成。

第52话A 1万2000年の爱

胜利条件

1、击坠ソ–ラ–アクエリオン
2、击坠エンシエントAQ（完成胜利条件1后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、アマタ或アルト被击坠

SR点获得条件 4回合以内全灭杂兵后再击坠ソ–ラ–アクエリオン

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ス–パ–リペアキット	エンシエントAQ

攻略要点

前半需要在4回合以内全灭杂兵后再击坠**ソ－ラ－アクエリオン**才能获得SR点，由于敌人比较分散，最好也将部队分散开来逐个击破。**ソ－ラ－アクエリオン**有地图武器，范围是以它为中心的周围5格，前期切记要避免进入这个范围，等第四回合清完杂兵后再接近一口气击破，接着就能进入后半。

后半也是标准的杂兵+BOSS配置，BOSS开始时不会主动出击，我们可以专心消灭杂兵累积TT。BOSS机**エンシエント** AQ会2回行动和有地图武器，并且每回合还会随机对我方4个小队造成一定的伤害，需要将其HP削减到70%左右后伤害才停止。BOSS的HP剩余40%左右时发生剧情，它会移动到地图下方偏左的地方并追加一批杂兵，所以可以留一些主力在后方，等发生剧情完剧情后就将它剩余的HP打完，不要拖到下一回合。

第52话B 暗と阴と暗黑と

胜利条件

1、击坠ソ–ラ–アクエリオン
2、击坠宇宙魔王（击坠ソ–ラ–アクエリオン后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、正太郎被击坠
3、迎来第9个回合

SR点获得条件 4回合内击坠敌机80台以上，随后击坠ソ–ラ–アクエリオン

可获得强化芯片	
名称	对应敌机
钢の魂	宇宙魔王

攻略要点

SR条件有些苛刻，建议多使用地图炮达成。尤其是**キラ**和号的地图炮更是清兵利器。多使用双机指令跑到敌阵中央进行反击也是不错的方式。达成SR条件、迎来第

5个回合或击坠宇宙魔王的话，宇宙魔王的机体会强化并且全回复，HP有158000。宇宙魔王的行动不能附带效果加上2回行动非常霸道，而且对方的命中率更是非常高，建议带有“精神耐性”的机体往前或者使用了精神“必闪”后再靠近他。对方强化后每次攻击，我方都会受到攻击后的10分之1的伤害，因此要小心为上。

第53话A 暗黑の理

胜利条件

1、击坠**スペ–スロボ**7号
2、击坠宇宙魔王（完成胜利条件1后）
3、同一回合内击坠3个宇宙魔王（宇宙魔王分裂后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、正太郎或**タケル**被击坠

SR点获得条件 3回合以内全灭其他敌人后再击坠**スペ–スロボ**7号

可获得强化芯片

名称	对应敌机
钢の魂	宇宙魔王

攻略要点

这关的SR点条件需要在3回合里全灭初期敌人，并且**スペ–スロボ**7号最后击坠。建议兵分三路，一路往上推进对付包括**スペ–スロボ**7号在内的敌人，一路对付左边的杂兵，再留一部分在出击位置附近待机，对付之后作为增援出现的敌方BOSS。BOSS在**スペ–スロボ**7号被击坠后登场，并且当其HP降到70%左右时还会分裂成3个，需要在同一回合内解决，否则无论击坠几次都会复活。BOSS除了有7格范围的地图武器外，并且还有能使目标陷入行动不能状态的武器，一个就已经很棘手，别说三个，不过如果按之前说的方法配置兵力，这样我方三个部队都各自在一个BOSS附近，可以争取在其分裂的当回合就击破，免除后患。

第53话B 永远という幻想

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**ロジヤ**–被击坠

SR点获得条件 5回合内将敌人全灭，只需要将初期的敌人全灭即可

可获得强化芯片

名称	对应敌机
バリア・フィ–ルド	ビッグデュオ（ジュバルツ）

攻略要点

在初期将**ジュバルツ**击坠之后，**ビッグオ**–追加武器“**ファイナル・ステ–ジ**”。虽然敌人能力很强，但是比起之前几关来说难度低上不少。敌人的初期配置全灭之后，地图下方出现包含**エンシェント**AQ在内的敌人增援，将**エンシェント**AQ的HP削弱到一定程度之后发生事件，其HP全回复并且在地图中央有**ビッグヴィヌス**作为敌增援出现，除了**ビッグオ**–之外，全部人攻击**ビッグヴィヌス**就会强制从地图脱离，因此建议攻击的时候采用最大威力的必杀技攻击，配合“分析”等精神将其迅速击破。攻击**エンシェント**AQ的话他每次都会进行回复，想要击破他非常困难。击坠**ビッグヴィヌス**本关结束。

第54话A The Show Must Go On

胜利条件

1、敌全灭
2、击坠**ビッグヴィヌス**（完成胜利条件1后）

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**ロジヤ**–被击坠

SR点获得条件 3回合以内全灭初期敌人

可获得强化芯片

名称	对应敌机
バリア・フィ–ルド	ビッグヴィヌス

攻略要点

前期的战斗只要活用复数行动，要获得SR点并不难，这关的难点在于全灭初期敌人后作为增援登场的BOSS。BOSS的HP不算多，不过除了**ロジヤ**–以外的我方单位和其战斗后就会强制离场，也就是说这些单位只有一次攻击机会，所以攻击的话就一定得尽全力，不能慢慢蹭，否则越到后面我方的战力就越不足。另外用地图武器攻击BOSS是不会撤退的，不妨多派点有地图武器的机体出战。

第54话B 光の斗神Z

胜利条件

击坠**ハ–デス**和**エンシェント**AQ

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、甲儿、**アマタ**、**アルト**、**ゼウス**任一单位被击坠

SR点获得条件 6回合内达成胜利目标，同时**ミケ–ネ**和**ミカゲ**的军团互不击坠对方一机

可获得强化芯片

名称	对应敌机
ス–パ–リペアキット	エンシェントAQ（トワノ・マカゲ）
超合金Z	ハ–デス
勇者の印	ガラダブラ

攻略要点

本关的SR难度很高，主要在于双方杂兵不仅皮糙肉厚，加上还带有2次行动，想要完全阻止它们的行动很困难，因此需要集中全力不让敌人留有空血。击败**ガラダブラ**后发生剧情，**ゼウ**

王和之前一样，带有行动不能附带效果加上2回行动，而**エンシェント** AQ则是能力半减和2回行动，实力非凡。不过只要靠近它们就无法使用相关技能的招数，击坠**ハ－デス**后发生剧情，将**エンシェント** AQ的HP降低到一半以下的时候发生剧情，**アクエリオン** EVOL追加武器"三位一体拳"。打败他们后本关结束。

ス为了保护我方而牺牲。接下来请尽量使用双机指令的多次行动，如果顺利可以一次性解决大量敌人，将中部的敌人消灭后就可以集中势力攻打BOSS了。宇宙魔

第55话 飞べ、宇宙へ

胜利条件

敌全灭

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、宗介被击坠（大部队登场后）

SR点获得条件　将**ダ－ルi（ガウルン）**、**コダ－ルi（ゲイツ）**、**エクルビス**、**ベック・ビクトリ－・デラックス**在同个回合击坠，**コダ－ルi（ゲイツ）**、**エクルビス**、**ベック・ビクトリ－・デラックス**的HP低于10000时撤退

可获得强化芯片

无

攻略要点

最开始只有**トゥアハ－・デ・ダナン**，注意我方没有近距离的攻击武器，拉开距离攻击即可。将敌人击坠到一定程度之后敌人大部队登场。由于我方现在能力很高，要想击坠这几台机器几乎没有难度，轻松过关。

第56话 シャア・アズナブルの真实

胜利条件

1、击坠**ヤクト・ド－ガ**
2、击坠**サザビ－（シャア）**

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アムロ**被击坠

SR点获得条件　3回合内将全部**ムサカ**战舰击坠后，再击坠**ヤクト・ド－ガ**

可获得金块

名称	对应敌机
金块200,000	サザビ－（シャア）

攻略要点

本关的难度并不高，前半部分是取得SR的关键，但我方距离可能不够，因此建议利用双机指令杀到敌人中间，随后解决掉战舰再达成目标即可。在第二部分**シャア**带着**クエス**出现，**シャア**每次敌我行动回合都会使用直感、集中、直击，因此要想攻击他必须先让某些角色挨一下才能打中，他的HP在Hard难度下有142000，由于没有其它回复手段，因此难度并不高。

第57话 BEYOND THE TIME

胜利条件

击坠**シナンジュ**

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、**アムロ**被击坠
3、**アムロ**或**シャア**被击坠

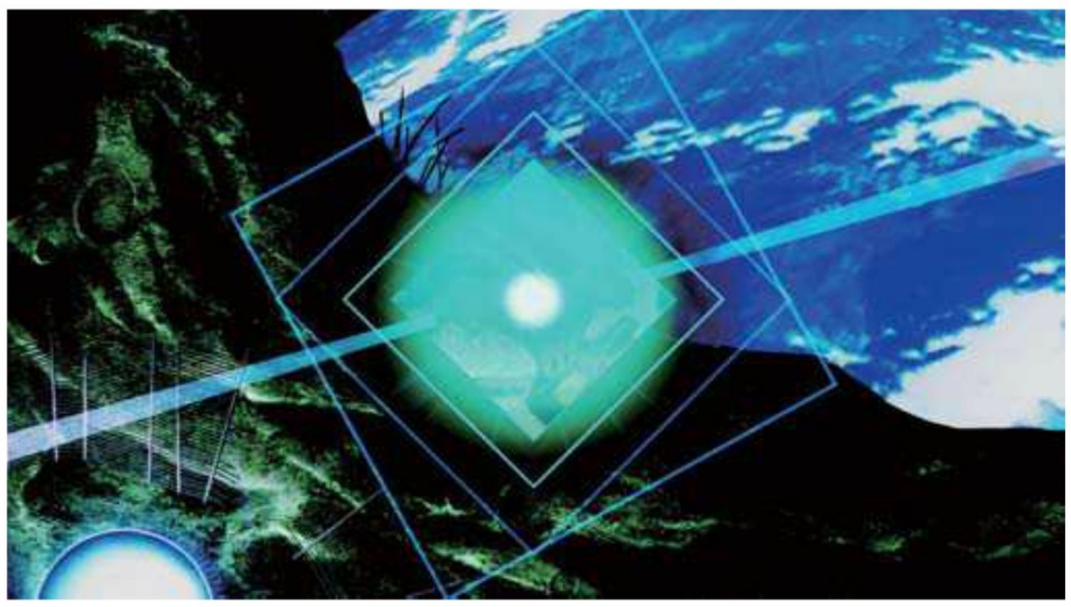
SR点获得条件　6回合内将敌人全部击坠后再击坠**シナンジュ**

可获得强化芯片及金块

名称	对应敌机
ハロ	キュベレイ(ハマ－ン)
金块150,000	シナンジュ（フロンタル）

攻略要点

本关的难度很高，而且敌人众多，3回合之后我方部队的开始地点出现包含两台BOSS级能力的敌人同时还有大量的敌人增援，要想取得SR点数，这些敌人也必须解决。在第4回合**サザビ－（シャア）**作为我方增援，而**キュベレイ（ハマ－ン）**作为敌方增援登场，出现在地图上方。**キュベレイ**的能力高，同时HP在Hard难度下也高达114,000。**シナンジュ（フロンタル）**和**シャア**一样，每次敌我行动阶段都会使用精神"直感、集中和直击"，其HP有128000，没有什么特别的回复手段，因此可以比较轻松地击败他。



第58话 いがみ合う双子

胜利条件

击坠ジェミニア

败北条件

1、我方战舰被击坠
2、ヒビキ或シモン被击坠

SR点获得条件 4回合内击坠敌人45机以上，再击坠ディオスクA

可获得强化芯片

名称	对应敌机
GEMアーマー	ジェミニア（ガイライト）
GEMクリスタル	ジェミニア（ガイライト）

攻略要点

本话的SR并不难取得，和之前类似，多使用地图炮和双机指令就能轻松击坠45台机以上，而**ディオスク**A的能力也不高，HP在Hard难度下只有8万多，几个必杀技就能将其解决。剧情后超银河**ダイグレン（ダヤッカ）**出现，**シモン**合体为超银河**グレンラガン**。**ジェミニア**的HP高达216,000，在超银河**ダイグレン（ダヤッカ）**登场后他会进行全回复，同时**ジェニオン・ガイ**的变形没有时间限制，。因此在此之前可以无视他。对方持有底力和HP回复，注意对方的地图炮，建议集结全部力量打倒他。**ジェニオン・ガイ**追加必杀技“**ニ－ベルング・アナイレ－ション**

第59话 决战の银河

胜利条件

敌全灭

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件 5回合内将敌人全灭

可获得强化芯片

无

攻略要点

敌人超多，而且攻击力非常高，建议带上运动性较高的机体站在敌人中央，利用反击来削弱敌人能力。要想达成SR目标，可以利用大范围的地图炮大量地轰炸敌人实现目的。总的而言难度很高，但玩家到这关相信也已经让主力提升得很强了，应该不难达成SR条件。由于敌人没有增援，全力以赴上吧！本战过后**スペ－スキングキタン**的改造费返还。

最终话 天の光は全て星

胜利条件

击坠グランゼボ－マ

败北条件

我方战舰被击坠

可获得强化芯片

无

攻略要点

实际上的最后一话，敌人数量众多，但其实难度并不高。中途的敌人完全可以无视，或者利用它们作为双机指令的垫脚石，冲到BOSS位置。他的HP有310,000，持有HP回复（小）。但是没有什么特别的能力，还算好打。削弱到它的HP减少到99999之后发生剧情，BOSS会跑到中间，剧情后全回复。但是这时候我方也会全回复，难度很低。

Epilogue 动き出す刻、そして……

胜利条件

1、击坠尸逝天
2、迎来第4回合

败北条件

我方战舰被击坠

SR点获得条件 无

可获得强化芯片

无

攻略要点

本关只是作为预告篇章，没有SR点数或者相关奖励，尸逝天的HP在Hard难度下有188000，击坠他或者经过3回合就展开下篇预告。

奖杯相关

奖杯综述

本次的奖杯设置比较合理，条件设置上也比起《2OG》有趣得多。由于游戏的难度不高，因此本次的奖杯难度也比起《2OG》要简单不少。这里我们有两种方式来达成白金。由于游戏本身的流程很长，加上分支路线众多，因此达成白金还是需要 100 个小时以上。

一、1 周目达成方法。由于这一代没有了周目要求的奖杯，SR 要求的奖杯也仅仅是要求 SR60 点，因此想要在 1 周目就达成白金是完全可行的。注意达成每一关的 SR 条件，然后玩家必须在每次分支都留下一个存档，方便补完路线分支的奖杯，减少重复劳动。但这里有个不确定要素，就是能不能进入 if 线。如果进入不了 if 线的话，那就只能采取二周目以上的达成方法了。商店购买全商品的奖杯也可以利用读档方式进行。最麻烦的奖杯其实是金钱要求的奖杯，这就要求玩家在通关过程中要有刷钱的概念，能不放过的敌人就不放过，在后期还能利用敌人无限增援的关卡刷钱。等完成之后，再按照奖杯要求补齐其它奖杯即可。与其它方式相比，1 周目达成所需要的时间比较短，但是刷钱行动会非常枯燥。而且能不能进入 if 线也是非常关键的因素之一。

二、多周目达成方法。只需要在有三个分支的地方留下存档，其余的按照和一周目不同的路线进行补完即可。由于 if 线会无条件开启，因此完成全分支路线并不困难。随后按照其它奖杯的要求进行补完即可。

奖杯列表

名称	属性	条件
时狱篇マスター	白金	取得所有奖杯
シナリオコンプリート	金杯	完成所有路线分支
エンブレムコレクター	金杯	获得全部 5 个纹章
DEMのお得意样	金杯	购入 D 商店的全部商品 （强化芯片 18 种・强化系统 4 种）
全SRポイント制霸	金杯	取得60点SR点数（必须在1个周目内完成）
ゲームクリア	银杯	将游戏通关
パイロットブリーダー	银杯	育成30名以上的ACE机师
カスタムキング	银杯	30台以上的机器获得改造奖励 （每一台只需要进行5段改造就能获得）
オンリーワンクラッシュ	银杯	在一次的攻击中给予敌人5万以上的伤害
マルチクラッシュ	银杯	利用MAP兵器一次击坠敌人10机
买い物上手	银杯	D商店的全部商品 （强化芯片18种・强化系统4种）满足解放条件
スーパーエースパイロット	银杯	我方任意一名机师的击坠数超过200机
ゴールドフィンガー	银杯	总获得资金超过3000万
スイートネイル	银杯	战斗中将敌人的HP降低至个位数
本气の全力攻击	银杯	同时使用极限突破配合援护攻击，并且战术连携MAX，将敌人从4个方向围起来进行攻击。
准备万端	铜杯	完成教学关卡
长き战いの始まり	铜杯	完成第1话
マキシマムブレイク	铜杯	使用极限突破
タクティカルコンボMAX	铜杯	战术连携MAX
エースパイロット	铜杯	任一机师成为ACE
カスタムボーナス	铜杯	任一机体获得改造奖励
お买い上げ感谢感激	铜杯	购入D商店的任一商品（强化芯片18种・强化系统4种）
休息の时	铜杯	查看完结消息
战いの纹章	铜杯	获得一个纹章
美しき战士	铜杯	任一女性机师成为ACE
精神统一	铜杯	地图上使用检索 看到全部的机师精神 （必须开启检索窗口查看才算）
韦驮天	铜杯	一次移动15格以上
满员御礼	铜杯	战舰搭载我方单位20机以上
爱と勇气を力に	铜杯	我方任一单位同时使用精神指令“加速・必中・闪き・热血・直击・努力・幸运”
绝好调	铜杯	我方任一单位在HP・SP100%的状态下，并且气力在170以上
一击二鸟	铜杯	全体攻击同时击坠敌方2机
本日ラッキーデイ	铜杯	1关卡内使用精神指令“幸运・祝福”共10次以上
トリプルアタック	铜杯	我方的任一小队在1回合内行动3次以上
缘の下の力持ち	铜杯	我方的任一机师在1回合内进行4次援护攻击
一机斗千	铜杯	我方的任一机师在一关卡内击坠敌机15台以上

难点奖杯解析

要想在一周目就取得白金，或者在二周目的时候减少重复劳动，建议在分支路线的时候留下存档，方便补完“**シナリオコンプリート**”。但对于一周目来说，要想进入 if 路线比较不明确，因此这个奖杯建议二周目完成。

“DEM のお得意样”，如果单靠获得的 Z **チップ**的话，需要刷很久才能刷完。个人建议等到后期可以选一个档，读取后将所有的芯片卖掉，买齐全部的商品之后跳奖杯再读档即可。

“全 SR ポイント制霸”，随着游戏难度的降低，这个奖杯的难度也降低了。而且这个奖杯已经不再要求全关卡的 SR 取得。具体的指引在前文已有叙述，在此不再累述。

“ゴールドフィンガー”，游戏中最难的奖杯之一，要求总获得资金超过 3000 万。如果是进行多周目的玩家，可以等到完成其它奖杯之后再进行补完。对于一周目就想达成白金的玩家来说，则需要在游戏的过程中多使用“幸运”、“祝福”等指令增加获得的金钱。与此同时可以利用 D 商店购买“**ゴールドエンブレム**”、“**システム** DME”来增加获得的金钱。除此之外，还可以利用“**ゲインメータ**”芯片，将其放在移动范围大的机体上不停移动，之后其余的小队利用可以无限增援的关卡（例如 if 路线 50 话 ephemera）来刷金钱。

“スイートネイル”，很考验运气成分的奖杯，一般而言玩家通关的时候可以解开。否则就需要进行精密的计算慢慢尝试了。

“本气の全力攻击”，按照条件所列的完成即可，实际实行的时候要注意不要着急把敌人都清掉，否则战术连携 MAX 无法实现。随后注意让带有掩护攻击的机体提前站在攻击指定位置即可。一般来说如果顺利的话能顺便将给与敌人伤害 5 万以上的奖杯也解开。

“绝好调” 奖杯的其它条件并不难，但是气力 170 以上则需要提前习得“气力限界突破”或者装备上“**カイメラ**队员证”来实现。

“爱と勇气を力に”，很简单的奖杯，使用类似“奇迹**の**欠片”等芯片后在战斗中直接使用，或者利用**ノリコ**的 ACE 奖励达成。

“トリプルアタック”，这个奖杯并不难，可能很多玩家会在游戏的过程中就已经不经意解开。具体做法是让小队执行双机指令中的复数行动，之后进行攻击击破敌人之后升级，继续选择复数行动继续即可。否则也可以使用“觉醒”的精神来减少连续行动的压力。

“缘の下の力持ち”，这个奖杯需要特意将某一个机师的“援护攻击”升级到 Lv4 才能实现，随后派出四台机体围绕着该机师的机体进行攻击即可。不过在这时候要注意使用威力低的武器，否则有可能还没援护敌人就被打败了。

Capcom官方情报专页

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

逆转裁判123 HD

成步堂龙一传奇再临！一口气玩全三部曲！

《逆转裁判 123 HD》是由日本 CAPCOM 推出的“《逆转裁判》系列”最新作，把系列首三部作品集中在一起的 3DS 游戏。游戏并非将以往的 NDS 版完全移植，而是采用《逆转裁判 5》的 3D 技术将这系列的头三个作品重新再现，Fans 绝不能错过。

三部全收录

本作将会是收录了“《逆转裁判》系列”首三个作品，玩家在游戏扮演律师成步堂龙一，为各种离奇古怪的案件找出真凶，体验成步堂龙一的传奇。在游戏中拥有大量各具个性的角色，他们都会在故事中占不同地位，有些更会协助成步堂排除各种疑难。

▲第一作：成步堂龙一跟御剑怜侍对决

▲第二作：成步堂龙一跟御狩魔冥对决

▲第三作：成步堂龙一跟御哥顿对决

主要登场角色

成步堂龙一

本作的主角，是绫里千寻的徒弟，在第一作中还只是一位新人，但随著第二和第三作的经历令他成长，成为一流的律师。

御剑怜侍

20 岁已在法庭上工作，是一个不会失败的天材检察官，跟成步堂既是青梅竹马，也是他的竞争对手。

绫里千寻

千寻的妹妹，因某件事而成为成步堂的助手，开朗纯真的性格，而且有一点灵异能力，总的来说是一位得力助手。

绫里真宵

成步堂的老师，是一个很聪敏的律师，能利用各种不同的方式来拯救成步堂。

狩魔冥

御剑的老师狩魔豪的女儿，经常带著皮鞭，对于不顺眼的对手绝不会留手。

DATA

《逆转裁判123 HD》游戏资料

发售日期：4 月 17 日

对应机种：N3DS

售价：3990 日元（未含税）

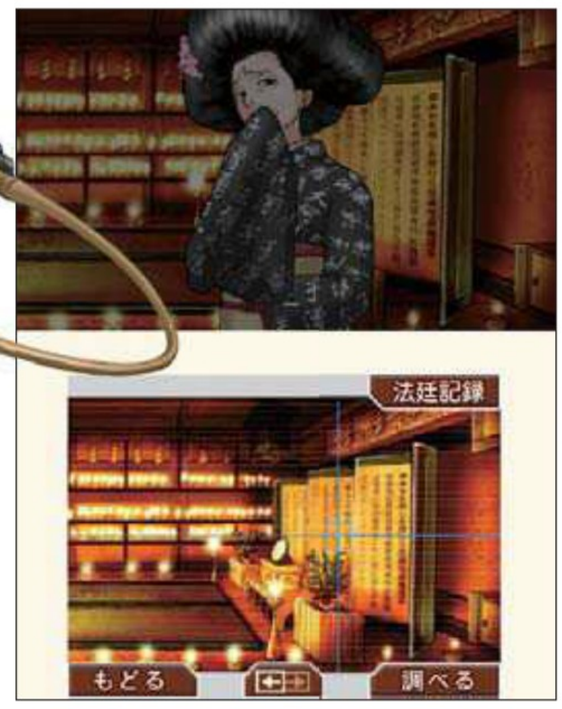
大幅提升的游戏画面

《逆转裁判》由最初发售于 GBA 平台，后来移植到 NDS，而现在再度被移植到 3DS 上。游戏画面将拥有很多变化，画面将不再是 GBA 和 NDS 那样的平面 2D 画面。玩家在本作中可以享受更高品质，更加清晰的画面。除了画质提升外，游戏表现出来的图像亦会有明显的进步，特别是在 3DS 上，可以体会更立体的法庭画面，增加玩家的投入感。

●法庭部份

▲画面更加华丽和清晰

●探侦部份



▲可以感受以往没有的 3D 效果

●收录英文内容！

对于不懂日语的玩家来说，收录英文字幕绝对是一个好消息。本作将会收录三作的英文版本，让不懂日语的玩家也能通过英语来理解游戏内容以及当中非常特别的趣事，因此未接触过本作的玩家千万不要错过！

梦幻俱乐部GOGO.	D3 Publisher	文字冒险
PS3	ドリームクラブGogo.	日版
2014年4月10日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为6800日元		

任意女孩通关：3小时左右
白金时间：30小时以上

在 X360 上推出两作之后，“《梦幻俱乐部》系列”全面倒向 PS 系平台，这次的新作代号 5 号店，变成了 PS3 独占作品。老实说这次游戏的诚意不是太足，整个系统包括 BGM、音效都和《梦幻俱乐部 ZERO》几乎相同，游戏画面反而变差了。因此本作完全可以看作是一个追加了 10 名新角色的大型 DLC。不过游戏的主旨没有变化，依然是和你心仪的女孩聊着各种成人话题，而且这次 10 首新曲素质比过去高多了，所以说到底还是很有一玩的价值的。游戏秉承了系列一贯的高难度，本文将为大家解惑。当然，由于游戏的内容很丰富，而且攻略很没有逻辑性，我们只能以系统详解 + 结局达成方法为主了。

文 纱迦 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

基础知识篇

游戏模式

在标题画面下共有 8 个选项，下面分别介绍一下。

ストーリー

故事模式。游戏最主要的模式，游戏几乎所有的奖杯都要在此模式中打出来。

プロフィール

女孩档案。在此可以查看当前收集到的女孩资料，还包括金星数量、特殊 CG。女孩资料和金星数量是根据玩家在故事模式中的进度来补完的，特殊 CG 需要触发特殊事件。暂时不太清楚本作是否会保留特定结局时的动画。

通信对战

通过 Xbox LIVE 与其他玩家对战，只有一个奖杯与此相关。对战就是玩本篇中的音乐迷你游戏，胜败不是目的，关键是你选择哪位女孩，她的排名就会上升，为了你喜欢的角色冲吧！顺带一提的是，当你在女孩的生日当天（现实时间）进入房间时，会听到特别的台词。

ショップ

在此可以购买本作的 DLC。比较坑的是本作不能继承之前 PS3 上诸作的 DLC，而且目前推出的 DLC 全是之前作品中就有的，甚至连目录的说明图片都是一模一样的。惟一的好消息是这些老服装的价格低了不少，另外官方也准备了少量免费 DLC。

カラオケ

在这里面可以自由观看女孩们的演出，目前暂时只有 VIP 选项可选。和之前作品不同的是，这次当玩家达成一名女孩的任意结局之后，就可以在 VIP 里观看她的表演，可以自由使用已打出来的歌曲和服饰（包括 DLC），多等一下的话还可以听到酒醉版表演，而演出的时候也和正常流程中的 VIP 房间一样可以自由改变视角。

カスタマイズ

自定义女孩服装和场景的地方。每个女孩最多可以保存 5 套服饰。改变场景还有个奖杯可拿。

フォトアルバム

在正常流程中拍照，之后进入相簿，选择保存到硬盘上。这样就可以在主菜单的选项中看到这个选项了。只有在故事模式中选择手动保存的照片才会出现在这里。

©2014 D3 PUBLISHER

オプション

更改游戏设定的地方，选项较少。在演出设定中可以设定默认视角，这样在故事模式中就不用每次都要手动关掉卡拉 OK 时的迷你游戏画面了。

存档说明

本作依然采用了很不人性的自动存档的方式，游戏存档始终只有一个。游戏存档的时机是日期变更、返回标题画面、进入梦幻俱乐部前，由于是自动存档，因此不会询问玩家而自动选择覆盖。存档时机全部是在读盘的时候。

之所以在进入梦幻俱乐部前自动存档，是防止玩家通过 S/L 的方法来调整结果。假设你进入梦幻俱乐部后，如果对本次行动不满意，又担心被自动保存下来，那么该怎么办呢？方法无非就是登出、退回系统界面或直接关机。但是在本作中，如果你这么做的话，那么当你再次进入游戏的时候，你会发现时间自动跳过了一周。当你再次进入梦幻俱乐部后与上次那名女孩见面，还会有关于你上次不辞而别的特殊对话。这就是因为你入店时的存档是不能直接读取的，一读取就会自动跳转下周并触发以上事件。普通情况下这么做只是浪费一周时间而已，如果有特殊日子如约会等等，这么一搞就会错过了。

游戏目的

本作的目的是在一年之内追到自己心仪的女孩，开始于 4 月的第一周，结束于来年 3 月的最后一周。游戏以周为单位进行，每周有两次行动机会，分别是周一和周六。周一为工作时间，用来赚钱和购物，周六则是上梦幻俱乐部指名女孩的时间。满足特定条件时，周日会追加约会事件，另有部分事件（如长期打工）会跨周，甚至跨好几周。

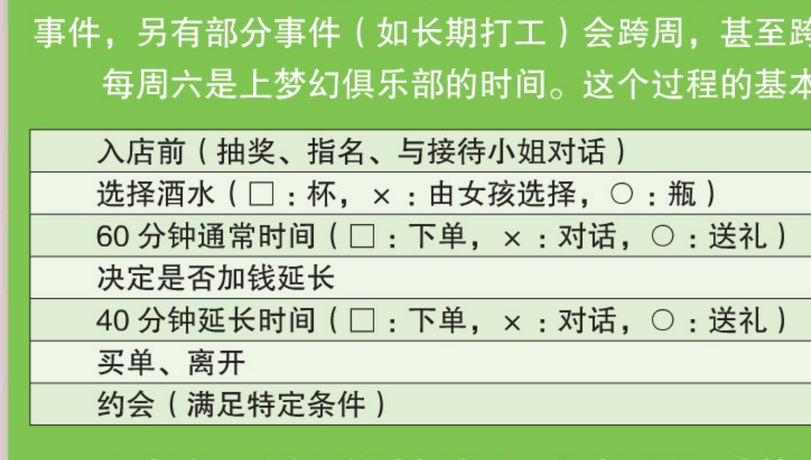
每周六是上梦幻俱乐部的时间。这个过程的基本流程如下：

入店前（抽奖、指名、与接待小姐对话）
选择酒水（□：杯，×：由女孩选择，○：瓶）
60 分钟通常时间（□：下单，×：对话，○：送礼）
决定是否加钱延长
40 分钟延长时间（□：下单，×：对话，○：送礼）
买单、离开
约会（满足特定条件）

入店前可以按△键选择离开，入店后就只能等时间结束后才能闪人了。

抽奖

在入店前与接待小姐（日语为受付）对话，按□键可以进行抽奖（ドリガチャ）。抽奖分 3 种，费用分别为 1 万日元、5 万日元、10 万日元。不同档次的抽奖，对应的奖品也不一样。金卡会员可以使用 5 万日元的抽奖，黑卡会员可以使用 10 万日元的抽奖。后表为抽奖的奖品一览，注意除了表中的奖品之外，抽奖时还能随机抽出一个眼镜饰品。



奖品	作用	对应档次
角色周边	装饰玩家的房间	1万日元
角色周边・极	装饰玩家的房间	5万日元
角色周边・至高	装饰玩家的房间	10万日元
角色铃声・清醒	可以当玩家的手机铃声	5万日元
角色铃声・醉酒	可以当玩家的手机铃声	10万日元
古代熊の大肝	使用后酒力暂时变为1级	全部
DCCポイントチケット	使用后当周消费的DCC点数两倍	全部
ドリームクラブポケットティッシュ	无任何用的纸巾	全部

角色周边和铃声是分开计算的，10 名角色就有 10 种。隐藏人物未出现时，你也无法抽到她们的周边和铃声。抽奖时基本上每次都会优先抽到贵重品，当贵重品抽完之后，才会抽到大肝、纸巾等物品，比较省心。

会员卡

累计 DCC 点数就能让玩家的会员卡升级，升级后可以参加的活动也会变多。累计 DCC 点数的方法就是在店里多花钱，消费越高，获得的点数越多，但抽奖花费的资金不算在内。观看会员卡的方法是按 R1 键（特定时候），按○键可以切换正反面，反面会显示玩家对全部女孩的攻略进度。

会员等级	所需点数	特权
普通	初期状态	无
银卡会员	累计2万点	部分COSPLAY活动开放
金卡会员	累计5万点	可以参加5万日元抽奖
白金卡会员	累计10万点	部分COSPLAY活动开放
黑金卡会员	累计50万点	可以参加10万日元抽奖，奖杯相关
传说级会员	累计100万点	无

时间消耗

每周上梦幻俱乐部时只能指名一名女孩，时间为 60 分钟，时间用完之后可以花 5000 日元延长 40 分钟。不同的行动消耗的时间不一样，具体如下：

行动	消费时间
加酒	5分钟
点菜	10分钟
点菜（有迷你游戏时）	20分钟
卡拉OK	20分钟
对话	20分钟
送礼	5分钟

注意即使剩余的时间不够完成某个行动，该行动也是可以进行的，而且不占用延长的时间。例如对话是 20 分钟。不过当最后时间只剩下 10 分钟的时候，对话指令依然可以执行，而且不会占用之后延长的时间，所以在三次对话中可以适时插入不同的行动，这样就能在同样的时间内干更多的事情。

剧透警告 全角色真名①

花里爱：早乙女ありす（さおとめ ありす），萌黄：相乐远子（さがら とおこ），セイラ：纱罗・スローン（Sara Sloan），雅：花柳雅子（はなやぎ まさこ），ノコ：歌代纪子（うたしろ のりこ）。

对话

游戏中的对话分为男方话题和女方话题这两种，加上延长时间一次最多可以对话5次。对话以男女交替的顺序进行，一开始是男方话题。男方话题时，玩家可以3个话题中选择一个进行发问，其中关系到主线剧情的选项会以黄色来表示。女方话题时，玩家要从3个答案中选择一个进行回答，根据玩家的选择女孩的好感度会有升、降、不变三种结果。需要注意的是，选择任何答案均不影响剧情发展，单纯只是影响好感度而已。

如果玩家长时间不行动，女孩在喝上几口酒后会主动聊天，这种“被聊天”的场合一样要消耗20分钟时间。“被聊天”算女方话题，之后再选择对话的话会回到男方话题，可以籍此来调整对话的顺序。

一般来说，女孩饮上两三杯酒后就会自动搭话，不过如果在中间插入送礼、加酒等环节的话，就可以再赢得几杯酒的时间。这个技巧主要用来争取时间让女孩先醉，因为你无法主动灌女孩喝酒，只能等她自饮自斟。

这次COSPLAY日的话题不再是自动的，也不占用玩家宝贵的时间。

对话时按住△键可以加快。

酒的说明

游戏中登场的酒类很多，不过区别只在于度数。另外每位女孩都有自己喜欢的酒，点中送她的话可以少量增加好感度，玩家续杯时也会令好感度增加。酒分为杯装和瓶装两种，瓶装酒等于5杯装酒，写着“キ－プ无”的瓶装酒表示不能久藏，一旦开瓶就必须喝完，否则下次来店时就不能喝了。而有“キ－プ”字样的瓶装酒表示可以续杯，这次喝不完，哪怕过几个月后再来也一样能接着喝。

初期酒力不好的时候请用ビ－ル（啤酒），后期可以用瓶装的ウイスキ－（威士忌），两杯即醉且价格便宜。不想让女孩醉得太快的话，同样是用ビ－ル。要想快速灌醉女孩，可以使用ドリ－ムカクテルヘル，一杯即醉，不过价格也是所有酒里最贵的。特殊的“酒”是サ－ビスドリンク，完全免费，说白了就是白开水。

要想让自己快速醉倒，同样是推荐点4500日元的七彩酒ドリ－ムカクテルヘル，即使酒量达到10级也是一杯即醉。当玩家喝酒过多的时候，就会被抬出场外，这种状态下会取消一切后续行动，包括结局。相对的如果女孩饮酒过多，女孩也会被抬出场外，同样无法进行任何后续活动。不同的女孩酒量也不一样。

清醒和醉酒

酒在本作有着极其重要的意义。喝酒的方法是将右摇杆往下扳，当屏幕上弧状的酒量槽涨到一半时即进入酒醉状态。玩家有酒量等级的设定，不断喝酒就会积累喝酒的经验值，达到一定程度后就会上升酒力等级。酒力等级越高，就越不容易喝醉。

按照男女双方清醒或醉酒的状态，对话氛围分为4种，分别是双方清醒、女醉男醒、男醉女醒和男女皆醉。清醒和醉酒状态时会出现不同的话题，女方在醉酒时更容易回答一些平时不愿提及的秘密问题，而男方在醉酒时问题的答案会用反对、思考和赞同这3种表情符号来代替。从游戏角度来说，玩家只要保持在双方清醒和男女皆醉的状态下对话，就不会错过攻略要点。其中男女皆醉的状态被称为ETS，ETS状态是游戏推进主线剧情的重要手段。

玩家醉酒的特征是视线模糊，说话字体改变；女孩醉酒的特征是脸红、冒泡、说话字体改变。游戏中所有的歌都有清醒和醉酒两个版本，醉酒状态下的演唱全凭声优自由发挥，部分组合非常有趣，这可以说是游戏最大魅力所在。

好感度

在和女孩见面时，画面左上方会有一个心形槽，这就是好感度的刻度。本作的好感度没有具体数字，提升好感度的方法有：

1. 点女孩喜欢的酒。
2. 喝光自己的酒。
3. 玩迷你游戏成功。
4. 对话时选中正确答案。
5. 赠送女孩喜欢的礼物。
6. 触发特定事件。
7. 点菜。

这其中送礼是最简单也是最有效的办法。好感度关系到结局的变化，不过由于好感度加得快、降得慢，所以正常攻略时一般不必操心好感度。

友好状态

当与女孩的剧情推进到一定程度后，女孩会从一开始的面对面正坐改为侧坐于你的身边，这个状态官方称为“朋友模式”，本文中形象地将其称为侧坐状态。

当剧情继续推进之后，女孩会领你进入VIP包间，这个状态官方称为“超级朋友模式”，也就是日语中的“友达以上、恋人未满”，本文将其称为VIP状态。VIP状态的最大好处是当女孩唱歌时你可以调整视角，另外也有限定于VIP房间才能进行的亲密游戏。

点菜

先按△再按□键选择オ－ダ－，再选择おつまみ，就是点菜。点菜会增加好感度，部分内容还附加有迷你游戏，其中有不少邪恶内容，例如吃香蕉、喂冰淇淋等等。一共有9种菜可点，一开始有4种可选，变成侧坐状态后会追加3种，VIP状态下再追加两种。9种菜里有5种有迷你游戏可玩。根据迷你游戏的成绩，女孩的好感度也会出现波动。

剧透警告 全角色真名②

樱华：泉咲樱（いずみ さくら），美月：大地惠（おおち めぐみ），ちり：千里子（ちりこ），铃凛：令狐纯（れいこ じゅん），アンジュ：凹凸♂♀（ろじえ）——谁能告诉我这4个符号为什么能发成这个音？！

游戏指南篇

如何赚钱

本作金钱上限最高也就 999900，因此在非周末时间，你还得去想办法赚钱。钱虽然和攻略没有直接关系，但是用钱买礼物然后砸在女孩身上，便是提升好感度最简单的方法，而且也有非送不可的道具。

打工

打工（**アルバイト**）是最简单的赚钱方法，同一个工作有熟练度的设定，当熟练度升满后，可以获得该工作的资格认证，这样赚到的钱也会增加。取得特定工作的资格认证之后，会出现薪水更多的工作，赚钱就更加容易了。

不同的工作有不同的时间，而且打工的时候有可能出现麻烦，从而导致打工时间延长，这一点对于攻略女孩的时候是非常不利的，因为时间一延长就有可能错过 COSPLAY 日或触发特定事件的时间。因此个人强烈建议玩家初期在攻略每个女孩之前，专门用一周目来赚钱。赚钱的这一周目可以全部选耗时长的工作，周末全部跳过，这样的话一个小时不到就能完成一周目且赚到一百万上限的钱。

选择打工时玩家应该优先选择还没有拿到资格认证的工作，这样会开启各种高薪工作。游戏中最后出现的工作为周薪 40 万日元，有了这项工作妈妈就再也不用担心没钱上夜店泡妞啦！顺带一提的是该项工作出现麻烦时将消耗 3 周时间。

赌博

赌博（**キャンブル**）的好处是不会出现麻烦，时间固定为一周。赌博的结果在正负 10 万日元之间波动，结果完全随机。由于本作的存档方式比较独特，导致 S/L 大法的效率非常低，因此个人不推荐用赌博来赚钱。

休息

选择**ゆっくりむ**就可以休息，自动跳到下一次行动机会。在手上钱够，或者等重要日子的时候，可以借此来调整时间。另外选择休息还会随机出现 6 种特殊事件，其中既有赚钱的，也有亏钱的。如果遇到妈妈汇来生活费的事件，还可以获得一个奖杯。

购物指南

游戏中的购物（ショッピング）也需要消耗一次非周末的行动机会。游戏中共有 3 个购物地点供你选择，每次只能去一个地方。这 3 个地方分别是：繁华街、ショップ街、ショッピングモール。这三处地方贩卖的商品是有规律的，下面就为大家解说一下。

繁华街：所卖商品始终固定，全是送人的礼物。

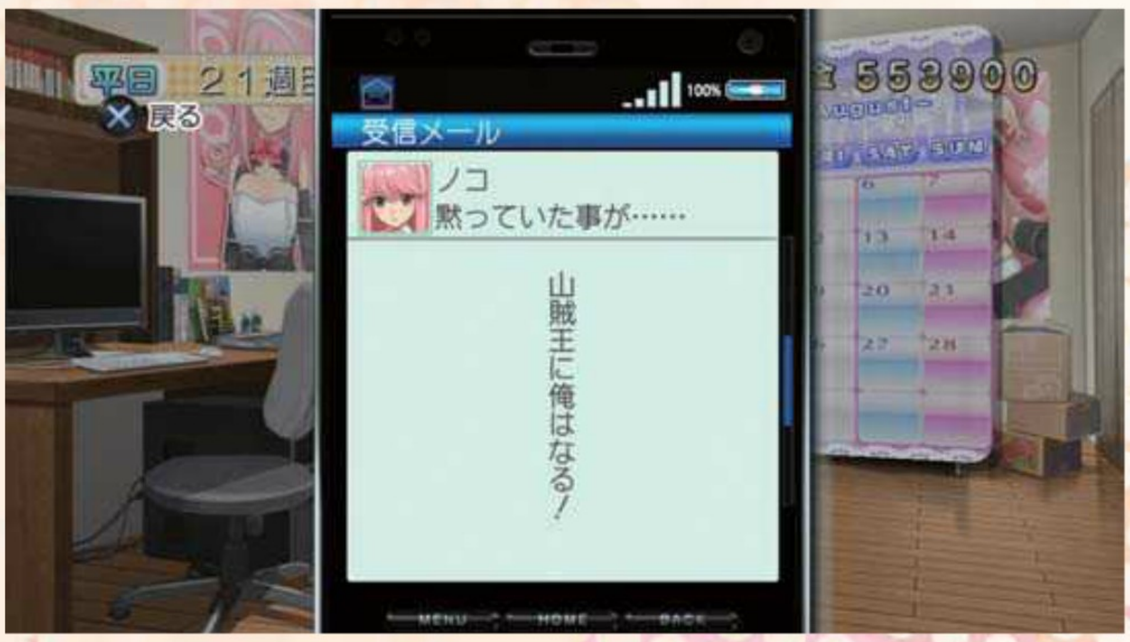
ショップ街：除了 12 个月份的诞生石外，其他商品按月变化。1、4、7、10 月为一套、2、5、8、11 月为一套，3、6、9、12 月为一套，同样都是送人的礼物。

ショッピングモール：所卖商品全部按月变化，1、4、7、10 月为一套、2、5、8、11 月为一套，3、6、9、12 月为一套，所卖商品全部是饰品。

买来的东西主要有 4 种用途。一种是单纯用来送礼提升好感度的，另一种是既能提升好感度又能送给女孩当饰品用的，第三种则是剧情关键道具，剧情关键道具需要满足了特定剧情后，才会在繁华街出现。第四种是只有在女孩过生日时才能送出的诞生石。

迷你游戏解说

本作收录了数量繁多的迷你游戏，玩法各异，共通特点是都很邪恶。不少迷你游戏还关联到奖杯，因此需要重点解说一下。这些迷你游戏大致可以分为两类，一种是在指名女孩时出现的，另一种是在约会事件中出现的。由于约会事件不好控制，所以这种迷你游戏很难重复玩到。



蛋包饭写字

在指名女孩时点菜，选择**オムライス**就可以开始玩了。玩法很简单。蛋包饭上会给出你要写字的轨迹，之后你用番茄酱把这些轨迹全部涂上即可。

这个迷你游戏拿 10 级评价有一个奖杯，方法很简单：选择 LV1 难度，如能在 10 秒内完成，即为 10 级。注意选 LV1 难度时，你要写的字就是女孩的名字，因此选择名字比较简单的人会好办一些，本作最简单的角色莫过于**ノコ**。高难度下要画的图案会变复杂，但 10 级评价允许的时间也会变长。

TIPS：这个迷你游戏的秘诀在于快，而不在于精确，因此玩家完全可以满屏乱涂，涂满为止。

张嘴～啊

在指名女孩时点菜，选择**バナナ**（香蕉）、**ソフトクリーム**（冰淇淋）等棒状食物（汗）就可以开始玩了。玩的时候女孩的头不能动，由你来喂她吃东西。这个迷你游戏的玩法很简单，只要在 20 秒内完奖杯能拿到 10 级评价并获得一个奖杯。注意食物变短之后，喂食时的位置也有微妙的不同，总之不难。

TIPS：此游戏的精髓就在于故意失败，特别是喂冰淇淋的时候……

剧透警告 角色秘密

花里爱：ドS；萌黄：4种超能力是传送、念力、发火和千里眼；セイラ：腐女；雅：超能打的前女子社团老大；ちり：日本神话中的妖怪猫又；铃凛：出身间谍世家但因能力问题没能成为间谍，另外风铃病院是她在日本的家；アンジュ：8个负责地球安全的宇宙巡警中亚洲地区的担当。

巧克力棒之恋

在指名女孩时点菜，选择**チョコレ－ト**就可以开始玩了。此时女孩嘴衔巧克力棒，你要控制屏幕上的嘴来咬断它。这个迷你游戏略有一些麻烦，因为那张嘴动起来的惯性巨大无比，你一定要精于微操才能取胜。另外如果一口咬到巧克力棒的根部，那么游戏就会立刻以失败而告终。

TIPS：这个迷你游戏的算分方式为：时间分＋回数分，其中回数影响巨大，因此准确度是最重要的，宁可慢也不能咬空。10级评价同样有一个奖杯。

拼酒

这个迷你游戏同样发生于指名时，但有一定随机性，一般来说当女孩酒醉时，两人中如果有人续杯，那么就有较高几率发生。发生时女孩会要求干杯，这时将右摇杆推上方向，如果交杯成功，就会自动进入拼酒的迷你游戏。

这个迷你游戏拿10级评价的难度在之前的系列作品中是所有迷你游戏中最高的，除了出现条件随机之外，玩法也有些讲究，不过在本作中难度被大幅降低了。基本玩法就是快速转动右摇杆，但你不能一味狂转，因为转得太快的话会被酒呛到。10级要求玩家在5秒内解决战斗，同时女孩喝的酒得是**ドリ－ムカクテルライト**或**サ－ビスドリンク**。

TIPS：首先必须酒量达到10级。游戏开始后马上转圈，当看到杯子倾斜时先暂停一瞬间，然后再一路转到底就可以了，熟悉之后5秒喝完不是问题。

卡拉OK

先按△再按□键选择**オ－ダ－**，之后选择**カラオケ**，就可以进入最吸引人的歌舞表演部分了。进入VIP状态后，玩家在欣赏歌舞时可以转动视角。此时按SELECT键还可以选择进行应援，也就是玩一个音乐游戏。游戏的玩法很简单，但留给玩家的反应时间很短。

这个迷你游戏达到10级的方法是看同步率，同步率的算法是看玩家按出的指令评价，GREAT+2，GOOD+1，BAD为0，MISS-1。全连的含义是GREAT、GOOD皆可，但不能有MISS和BAD。本作卡拉OK 10级奖杯的难度同样大幅往下修正了，这回就算不全连也可以达到10级。推荐玩家先把所有歌都过一遍，选择其中难度较低的歌曲，只要不是太没有音乐游戏细胞，10级评价都不是问题。

骑马机

这个迷你游戏无关奖杯，仅在特定约会中出现，每个角色的出现条件各异。具体玩法就是由玩家控制骑马机的快慢(△)和振动幅度(↑↓)，乐趣在于观察女孩的表情，顺便有1分钟拍照时间。如果结束时女孩还残余体力即为GOOD评价，增加好感度；如果体力被震空，即为BAD评价，好感度下降。

拍照留念

在特定的约会事件中出现，每次只有一次拍照的机会，拍下来的照片可以保存到相簿里永远珍藏。如果能拍出BEST评价的照片，会解除一个奖杯。拍出BEST评价的照片要注意以下三点：

1. 女孩的上半身要位于镜头中央。
2. 聚焦准确。
3. POSE优雅。

你需要用两只稳定的手指来控制R2聚焦和L2取镜，一旦成功就要保持不动，然后等POSE出现后用第3根手指按R1拍照。虽然有一定难度，但在你反复通关的过程中机会多的是，相信总有一次能成功。

梦幻虫

传说中专门袭胸的梦幻虫会在特定的约会事件中出现，每个角色的出现条件各异。出现梦幻虫后，玩家要做的事情就是将它从女孩的胸部摘下来，具体方法为移动光标到虫身上，当光圈变为绿色时确定。不过此迷你游戏的精髓在于故意失败，然后狂点代表左手的L1和代表右手的R1，你懂的……

个人档案

游戏中每名女孩都存在着全档案这个奖杯，档案分为10项，分别是年龄、本名、**スリ－サイズ**（三围）、血液型、诞生日、出身地、**好きなお酒**（喜爱的酒）、**好きな食べ物**（喜爱的食物）、**苦手な食べ物**（讨厌的食物）、**好きなタイプ**（喜欢的类型）。在这10项中，有一半都可以通过提问时直接问出答案，但也有几项例外。另外要注意的是，除诞生日、年龄、本名外的个人档案话题都集中在攻略前期出现，攻略后期出现的几率很低。不过就算错过，下周目重开也可以补齐，不算什么大问题。

诞生日&年龄

玩家需要和女孩的闺蜜搞好关系（即指名一定次数并保持一定的好感度），这样当女孩生日的前一个月时，你就会从闺蜜那里收到生日的Email提示。之后在特定的时间与话题中提到生日相关话题，再送上正确的诞生石，就可以得知女孩的真实年龄。12个诞生石各代表一个月份，只要根据道具栏的排列即可推出从1月到12月的顺序，十分简单。

本名

要想得知女孩的真实姓名，必须达成女孩的幸福结局。和前作不同的是，这次女孩的本名不再是限定于醉酒结局了，部分女孩反而要在清醒状态下迎来幸福结局才会说出本名，具体可以看后面的角色攻略。

三围&喜欢的类型

这两项因为比较私密，一般都需要在ETS状态下对话才会触发，在清醒状态下就算问了也是白问。和前作的魅杏一样，本作也存在着需要连续在清醒和醉酒状态下追问才能得手的女孩，总之看到相关话题就不要错过。

剧透警告 全角色三围

花里爱：B83/W57/H84；萌黄：B90/W60/H86；セイラ：B79/W56/H80；雅：B90/W54/H88；ノコ：B85/W62/H83；樱华：B92/W59/H90；美月：B82/W56/H85；ちり：B79/W56/H80；铃凛：B86/W58/H89；アンジュ：B78/W54/H79。

攻略讲座篇

以下内容对于攻略各个女孩非常重要，强烈建议各位在展开攻势之前认真阅读！

本系列的攻略难度一向极高，这主要表现在无明显提示、注意点太多、逻辑性不强。由于目前官方也没有放出资料，这里只能为大家进行一些要点式的解说，还请各位见谅。虽然本作是自动存档，但玩家依然可以通过 U 盘或云端来备分记录，从而回避一些问题。

结局分析

目前已知本作每个女孩都有 4 种结局，外加一个共通的失败结局。之前系列都有的失败结局似乎被删除了，但这并不代表着攻略难度的下降。要想达成全结局是相当有难度的，经过调整后的本作，幸福结局和朋友结局的难度不高，圣诞结局和情人节结局的难度很高，下面就为大家详细分析一下。

幸福结局

幸福结局有两种变化，惟一的区别在于最后向女孩表白的时候，女孩处于清醒还是醉酒状态。两种结局称得上是殊途不同归，后续展开完全不同。一般来说都推荐醉酒版，这样能问出女孩的真名，而且会更加肆无忌惮地大放闪光弹（所以说妹子们不能轻易喝酒啊）。但本作也有清醒版才出真名的例子，请格外小心。

为了看两种结局而打两遍显然没必要，不过本作是自动存档且只有一个档位，这里有一个办法可以让玩家在不备份存档的情况下一次看到两种结局。那就是在看完结局后的 STAFF 画面时按 PS 键退出游戏，这样再进入游戏时就会自动来到下一周，玩家就能重新再选择一次。关于幸福结局的达成方法，在后面会详解。

朋友结局

所谓朋友结局，也就是被女孩发好人卡的结局，不过也有对应的剧情展开，有的还特别有趣。这次朋友结局和幸福结局的达成条件比较相似，只要走到故事的最后，未满足幸福结局的全部条件时就会自动进入朋友结局。

圣诞结局&情人节结局

当玩家在 12 月 24 日中成功约到女孩进行圣诞约会后，如果此时玩家满足特定条件，就会直接进入圣诞结局。所谓的特定条件如下：

1. 剧情推进到一定程度时。
2. 完成全部 4 个支线约会的剧情。
3. 圣诞约会时要做出正确选择，请提前备分存档。

关于第 1 条，一般来说都是要推进到完成 VIP 状态下的主线约会后的第一个男方关键话题出现时（但不要选），雅除外。

第 2 条所说的支线约会，后面会有说明。注意最后一次支线约会还需要选对答案，不然剧情不完整。

情人节结局需要在 2 月 11 日中成功约到女孩进行情人节约会，它对剧情推进的要求比圣诞结局低，一般都在 VIP 状态下的主线约会发生之前。支线约会也不必做完。不过还是要满足以下 3 个条件。

1. 剧情推进到一定程度。
2. 必须已完成该女孩的圣诞结局。
3. 情人节约会时要做出正确选择，请提前备分存档。

这两个结局的特征是全部女孩会向你的女友表示祝贺，然后有后日谈。加上幸福结局的话 3 个结局最快也要 3 周目，要想打出来的话还是相当耗时的，好在本作没有全员圣诞结局或情人节结局的奖杯，不是特别有爱的话还是推荐走幸福结局。

失败结局

共通结局的达成方法非常简单，那就是一年过去之后玩家没能和任何女孩迎来任何结局。

幸福结局解说

本作的幸福结局达成条件其实是相当简单的，只有以下 4 点：

1. 剧情推进到故事结束。
2. 在指定时间内将关键道具送给女孩
3. 完成温泉约会。

剧情推进

所谓的剧情推进其实比较直白，只要在好感度高的状态下不断地进行关键对话即可。如果是男方话题，剧情相关对话会以黄色表示，女方话题则无任何提示。本作提高了剧情推进的难度，不再像前作那样关键对话都集中于 ETS 状态，部分角色在双方清醒的状态才能触发关键对话。不过 ETS 状态下的关键对话仍是主流，大约占到了 80% 的比例。至于对于女孩的提问和邀请在 99% 的情况下无论怎么选都没有影响，但偶尔出现的几处不同便是决定成败的关键所在！随着剧情的推进，玩家与女孩的关系会变成侧坐状态、VIP 状态，直至最后的结局。

在每位女孩的攻略过程中，玩家都必须面对一个问题，那就是要讨好她的闺蜜。当剧情推进到女孩说出自己和店中的谁是好友时，玩家就必须去指名她的闺蜜，这样在下次指名女孩时闺蜜就会出来透露一下关键信息。不过攻略对闺蜜的要求不高，一般来说只要指名 1 次并通过送礼提

剧透警告 醉酒MV 本系列的醉酒版MV向来是卖点，这回的醉酒版MV更是细心，很多角色都会根据自己的剧情来篡改歌词，比如美月会经常提到牛，雅会把哈里路亚改为自己以前的社团名BUTTERFLY等等。真实身分是猫又的ちり则会在醉酒唱歌时直接露出猫耳朵和猫尾巴，不得不说设计者还是相当用心的。

高少量好感度就可以了。如果是提前和闺蜜搞好了关系，那么在女孩透露相关信息后，闺蜜会自动在下次来店时出现。

主线剧情和非主线剧情的对话则可以同时进行，但需要注意的是，如果是会导致约会的对话，那么每次也只能触发一个约会。

至于好感度其实相当简单，因为正常攻略的时候一般来说早就用礼物把女孩的好感度砸满了，所以这点不是问题。

TIPS：建议玩家使用的对话模式为双方清醒两次→女醉男醒一次→男女皆醉两次，这样基本可以确保不遗漏任何关键对话。

关键道具

当剧情推进到一定程度后，你需要把关键道具送给女孩。关键道具可以去繁华街购买，但你必须首先触发对应的剧情。当出现关键道具相关的剧情之后，你必须限定时间内（之前为 4 周，本作不明）将关键道具送给女孩才行。本作中即使不送或不及时送关键道具，也可以让剧情发展下去，但最后的幸福结局就拜拜了。

温泉约会

温泉约会的出现时机是玩家进入 VIP 房间后，玩家需要按时送出关键道具，并保持高好感度才会出现。注意温泉约会不是一定会玩到的剧情，除了关键道具的影响外，有可能玩家满足条件也没有选到（比如一直在进行其他约会）。请记住要想进入幸福结局，温泉约会是必要条件。

如果在进行温泉约会时玩家已经完成了至少两个支线约会，那么就会追加混浴和合宿的剧情，

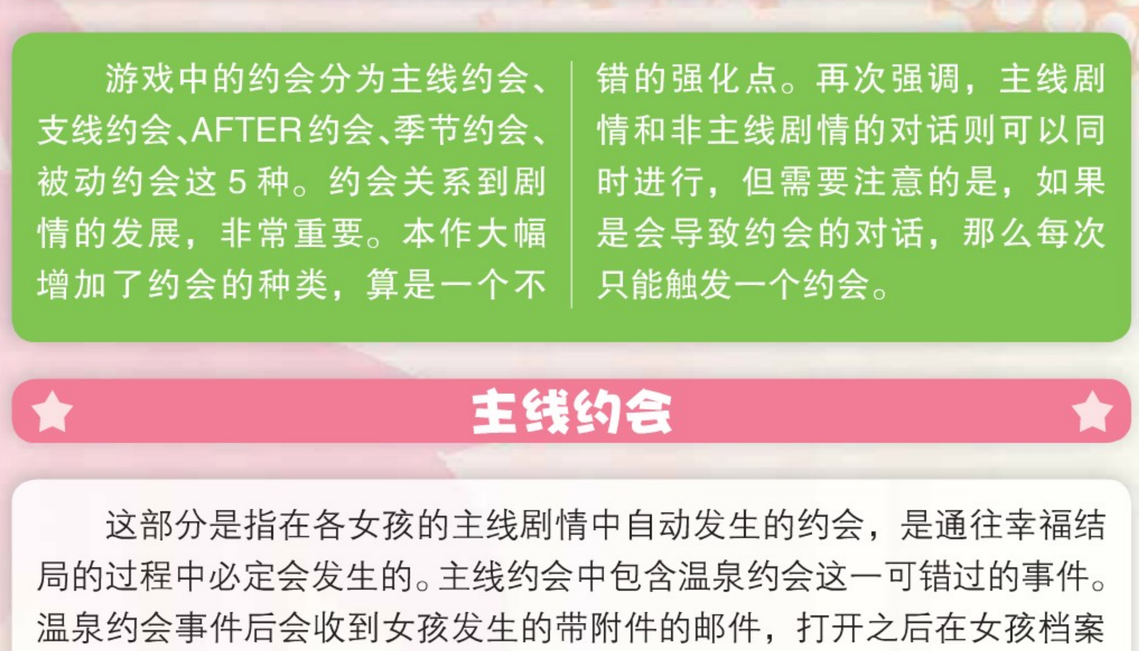
TIPS：说到温泉约会，最爽的当然是混浴环节。注意混浴时如果女孩喝醉的话会上岸，这时是可以继续聊天的。

约会的种类

游戏中的约会分为主线约会、支线约会、AFTER约会、季节约会、被动约会这 5 种。约会关系到剧情的发展，非常重要。本作大幅增加了约会的种类，算是一个不错的强化点。再次强调，主线剧情和非主线剧情的对话则可以同时进行，但需要注意的是，如果是会导致约会的对话，那么每次只能触发一个约会。

主线约会

这部分是指在各女孩的主线剧情中自动发生的约会，是通往幸福结局的过程中必定会发生的。主线约会中包含温泉约会这一可错过的事件。温泉约会事件后会收到女孩发生的带附件的邮件，打开之后在女孩档案中会追加一张 CG。



季节约会

根据不同时间出现的约会，一共有 7 种。春天是赏樱，夏天是海边，秋天是缘日，冬天是滑冰，另外还有圣诞、初诣、情人节。只要在指定的时间内触发相关话题即可，对好感度的要求不高，不过对剧情的影响也很小（两种特殊结局除外）。前 4 种的时间比较宽松，后 3 种只限定于 1 天。

AFTER约会

AFTER 约会是指当玩家指名女孩的次数达到特定数值时，在玩家离开时追加的约会事件。每名女孩有 3 次 AFTER 约会，其中第 3 种就是最后的结局。部分女孩的 AFTER 约会关系到梦幻虫的出现，注意只有当女孩处于清醒状态，且玩家选对选项时，才会发生梦幻虫事件。

被动约会

满足一定条件后，玩家会收到女孩发来的邮件，邀请玩家一起去某个地点。如果回复同意的话，就会进入被动约会。每个女孩有 1 种被动约会（仅有 1 人除外），本作大幅下调了被动约会的发生几率，基本上是正常攻略时一定会遇的事件。

完成被动约会之后会直接来到梦幻俱乐部门前，女孩会帮你支付今晚的入场费。此时如果玩家指名另外一名女孩，就可以解除奖杯“浮气者”。

支线约会

除了主线剧情外，每个角色还有 4 个支线剧情，对应 4 个支线约会。分支剧情的发生条件多种多样，不过总的来说都是在女孩清醒的状态下触发的，而且每次都可以获得金星，注意支线剧情分布的时间线比较广，越往后越长，第 4 个支线约会往往需要连续对话好几次才会触发。如果不想错过支线约会的话，就要从一开始就确保主线剧情不要发生太快。

支线约会主要关系到星数、温泉约会、圣诞结局和情人节结局，十分重要。

日程表

周目	去店时间	休假	事件	季节约会
第1周	4月2日	–		
第2周	4月9日	–		
第3周	4月16日	樱华		赏樱
第4周	4月23日	ちり		
第5周	4月30日	雅		
第6周	5月7日	铃凛		
第7周	5月14日	花里爱		
第8周	5月21日	美月		
第9周	5月28日	ちり、アンジュ		
第10周	6月4日	ノコ	ちり生日	
第11周	6月11日	–	啦啦队COS	
第12周	6月18日	萌黄、樱华		
第13周	6月25日	雅、铃凛		
第14周	7月2日	アンジュ	萌黄生日	海边
第15周	7月9日	セイラ		
第16周	7月16日	–	泳装COS	
第17周	7月23日	铃凛		

友情提示 本期光盘中有收录本作两名隐藏角色的歌舞。如果你对游戏不感兴趣，但对萌妹们的MV有兴趣，不妨多关注UCG在土豆、腾讯以及AB站的官方频道，我们会不定期地为大家上传一些本作有关的MV，正常版和酒醉无节操版都有哦！

注：表中的生日并非女孩的实际生日，而是指庆祝其生日的时间。

周目	去店时间	休假	事件	季节约会
第18周	7月30日	花里爱、ノコ		海边
第19周	8月6日	美月、ちり		
第20周	8月13日	萌黄、铃凛		
第21周	8月20日	–	浴衣COS	
第22周	8月27日	花里爱	アンジュ生日	
第23周	9月3日	ノコ、樱华		
第24周	9月10日	–	兔女郎COS	
第25周	9月17日	セイラ、ちり		
第26周	9月24日	美月		
第27周	10月1日	花里爱、アンジュ		缘日
第28周	10月8日	–	雅生日	
第29周	10月15日	雅、樱华		
第30周	10月22日	ノコ	铃凛生日	
第31周	10月29日	–	魔女COS	
第32周	11月5日	雅、ちり		
第33周	11月12日	萌黄、铃凛	美月生日	
第34周	11月19日	セイラ		
第35周	11月26日	–	体操服COS	
第36周	12月3日	アンジュ	セイラ生日	
第37周	12月10日	桜华、美月		
第38周	12月17日	雅、ノコ	花里爱生日	
第39周	12月24日	–	圣诞装COS	圣诞节
第40周	12月31日	–		初诣
第41周	1月7日	–	巫女COS	滑冰（2月11日为情人节）
第42周	1月14日	萌黄、美月		
第43周	1月21日	セイラ	ノコ生日	
第44周	1月28日	ちり、アンジュ		
第45周	2月4日	–	军装COS	
第46周	2月11日	–		
第47周	2月18日	花里爱、铃凛	樱华生日	
第48周	2月25日	萌黄、ノコ		
第49周	3月4日	–	水手服COS	
第50周	3月11日	セイラ、樱华		
第51周	3月18日	アンジュ		
第52周	3月25日	–		

各种要素篇

隐藏角色

本作有两名隐藏角色，继承了系列一贯的特色。不过这次隐藏角色一旦打出，即可直接指名，不用等到新的周目。而且解锁的难度也大幅下降了。

铃凛：累计获得 30 个奖杯，或直接花钱购买解锁码。

アンジュ：累计获得 35 个奖杯，或直接花钱购买解锁码。

歌曲

游戏中每个角色都有一首个人曲，玩家需要在指名该角色时要求其演唱，成功之后就会变为全员共通的曲目。10 名角色就有 10 首歌曲，其中两名隐藏角色的歌曲自然要等她们出现后才能打出来了。和之前作品不太一样的是这回游戏的主题曲《ここにおいでよ !Gogo.》暂时不太清楚其出现条件是什么，疑为全员通关。

服饰

本作继承了系列的优良传说，那就是绝大部分服装都必须通过 DLC 才能获得（汗）。游戏中玩家虽然可以通过购买并赠送的方式解锁女孩们的各种服饰，但这种能买到的服饰只有饰品，服装是一样都没有。另外有极少量饰品属于特定女孩的关键道具，不能直接购买，不过这种关键道具在达成该女孩的幸福结局后就会变为全员共通的饰品。

游戏中为数不多的可以解锁的服装如下：

标准服：指名任一女孩后，与她身材相近的女孩即可换穿其标准服饰。

染色版标准服：达成任一女孩的幸福结局之后，即可解锁其标准服的染色版，同时与她身材相近的女孩也可以换穿这套染色版。

振袖：完成任一女孩的初诣约会后，就会解锁她的初诣和服。初诣约会需要在 12 月 31 日的见面中提出，剧情需要推进到一定程度，话题的触发方式因人而异。振袖应该算是所有无料服装中最美的一件了。

温泉浴衣：达成任一女孩的圣诞结局后，就会解锁她的温泉浴衣。圣诞结局的达成条件如后所述。

祭浴衣：达成任一女孩的情人节结局后，就会解锁她的祭浴衣。情人节结局的达成条件如后所述。比较坑爹的是温泉浴衣和祭浴衣款式一样，只是颜色略有不同。

金星和CG

游戏中用金星来表示玩家对该女孩剧情的完成度，最高为 100 颗星。和之前的作品不同的是，这次主线剧情无法获得金星，这使得用金星数来表示完成度的设定更加贴切。金星的获得主要是 COSPLAY 日来店和各种约会（含支线约会的前奏对话）。玩家在每个女孩身上拿到的金星数量会显示在玩家卡上，此外玩家卡有 3 个奖杯标记，从上到下分别代表幸福结局、圣诞结局和情人节结局。

此外每名角色都有 4 张 CG，说是 CG，其实就是官方照片，略坑。CG 的获得方法是玩家完成特定约会后打开女孩邮件的附件，注意不打开附件而只是看信的话无法解锁。4 张 CG 对应的特定约会分别是：圣诞、初诣、情人节、温泉。注意如果是直接进入圣诞结局或情人节结局，是无法解锁 CG 的。

视角调整 VIP状态下观看歌舞时可以调整视角，具体如下：十字键↑为默认视角，↓为随机视角，←为自由视角，→为分段视角。自由视角和分段视角均可自由调整镜头，区别是分段视角只能一级级地调整，但相对的可以把视角拉到比自由视角更近更矮的距离。此外观看MV的任何时候都可以按SELECT键切换迷你游戏和有无歌词。

奖杯

杯别	奖杯名	获得方法
プラチナ	もう梦じゃない	获得全部奖杯
铜	祝初来店	首次来店并指名
铜	カラオケ应援团	卡拉OK获得10级评价
铜	ケチャップマエストロ	蛋包饭写字获得10级评价
铜	アゲアゲプレイヤ–	拼酒获得10级评价
铜	ラブラブチョコレ–ト	巧克力棒之恋获得10级评价
铜	ぱっくりハンタ–	张嘴～啊获得10级评价
铜	ナイス・ショット	拍出BEST SHOT评价的照片
铜	ドリ–ム・キャッチャ–	成功捉到梦幻虫
铜	魅惑のボイス	让醉酒的女孩唱歌
铜	私的スタイリスト	改变女孩的默认服饰
铜	インテリアの匠	改变店铺的默认装修
铜	归って行ったヨッパライ	玩家喝到酩酊大醉
铜	醉いどれ天使	女孩喝到酩酊大醉
铜	废病院の秘密・雅	和雅一起去风铃病院
铜	废病院の秘密・美月	和美月一起去风铃病院
铜	正义の味方あらわる・花里爱	和花里爱一起去买玩具
铜	正义の味方あらわる・ノコ	和ノコ一起去抓内衣大盗
铜	石の上にも3年	任意工作的熟练度达到最大
铜	VIPル–ムより爱をこめて	首次进入VIP房间
铜	8ホストガ–ル	除两名隐藏角色外指名过所有女孩
铜	ブラック会员	玩家卡达到黑金级别
铜	エ–ルバトル	玩一场在线卡拉OK应援战
银	花里爱　ハッピ–エンディング	花里爱的幸福结局达成
银	萌黄　ハッピ–エンディング	萌黄的幸福结局达成
银	セイラ　ハッピ–エンディング	セイラ的幸福结局达成
银	雅　ハッピ–エンディング	雅的幸福结局达成
银	ノコ　ハッピ–エンディング	ノコ的幸福结局达成
银	樱华　ハッピ–エンディング	樱华的幸福结局达成
银	美月　ハッピ–エンディング	美月的幸福结局达成
银	ちり　ハッピ–エンディング	ちり的幸福结局达成
银	铃凛　ハッピ–エンディング	铃凛的幸福结局达成
银	アンジュ　ハッピ–エンディング	アンジュ的幸福结局达成

杯别	奖杯名	获得方法
铜	花里爱　プロフィ–ルコンプリ–ト	花里爱的个人档案全部完成
铜	萌黄　プロフィ–ルコンプリ–ト	萌黄的个人档案全部完成
铜	セイラ　プロフィ–ルコンプリ–ト	セイラ的个人档案全部完成
铜	雅　プロフィ–ルコンプリ–ト	雅的个人档案全部完成
铜	ノコ　プロフィ–ルコンプリ–ト	ノコ的个人档案全部完成
铜	樱华　プロフィ–ルコンプリ–ト	樱华的个人档案全部完成
铜	美月　プロフィ–ルコンプリ–ト	美月的个人档案全部完成
铜	ちり　プロフィ–ルコンプリ–ト	ちり的个人档案全部完成
铜	铃凛　プロフィ–ルコンプリ–ト	铃凛的个人档案全部完成
铜	アンジュ　プロフィ–ルコンプリ–ト	アンジュ的个人档案全部完成
铜	母からの手纸	得到母亲寄来的生活费
银	スウィ–トホ–ム	将自己的家布置为任意女孩的至高级周边
铜	ラスト・マン・スタンディング	打出失败结局
铜	ベストフレンド	打出任意女孩的朋友结局
铜	メリクリ！	打出任意女孩的圣诞结局
金	君とバレンタイン	打出任意女孩的情人节结局
铜	ハッピ–ニュ–イヤ–	与任意女孩进行初诣约会
铜	初めてのお泊まり	与任意女孩进行温泉约会
铜	コスプレマニア	在所有的COSPLAY日来店
铜	ドリ–ムキング	累计来店100次
铜	カラオケの鬼	10首歌曲全部可选（DLC不算）
铜	浮气者	被动约会后指名其他的女孩子

强气女骑师 花里爱

声优：冲佳苗
个人曲：Cute de popなスキャンダルっ☆

从地位来看是本作女主角般的存在，实际上是比较少见的骑师，性格偏S，甚至还直接用鞭子抽主人公，实在令人忍不住想问一句：这样的女主角当真大丈夫？攻略路线和其他女孩有较大出入，要想达成幸福结局建议走齐全部约会并选对选项。

个人资料重点提示

生日&年龄：从美月处得到提示邮件，于12月17日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局（目前有BUG，详见页脚小条）
三围：正坐状态的ETS时选择话题“スタイルいいよね！”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプは？”

结局攻略要点

1. 正坐状态下男醒女醉时会触发美月的闺蜜话题，之后应指名美月以继续下一步剧情。
2. 进入侧坐状态后，ETS 时触发马鞭相关的话题，马上去繁华街购买关键道具“乘马ムチ”并赠送。
3. 继续 ETS 对话，花里爱会因为要出席马术大会而休息两周。
4. 侧坐状态的关键话题“大会どうだった？”后，需要美月再次出现推动剧情。
5.VIP 状态的的游园地主线约会中，正确选择是：“镜の迷宫”、触摸手腕。
6. 第 3 个支线约会（角色周边相关）会获得奖杯：正义の味方あらわる・花里爱。
7. 第 4 个支线约会（减肥相关）的正确选择是：触摸手掌，之后有骑马机迷你游戏。
8. 圣诞结局的出现时机是出现关键话题“次の大会はいつ？”时。
9. 情人节结局的出现时机是出现关键话题“元气になったね”时。
10. 幸福结局前的最终关键话题是“无理してない？”。

剧透警告 关于花里爱

目前关于花里爱的结局有BUG，已知的是花里爱的清醒幸福结局和醉酒幸福结局剧情是一样的，两个结局都能出真名。而在结局中花里爱的真名是早乙女ありす，但在通关后的个人资料里却显示的是五月女ありす。正确答案应该是早乙女ありす（日语中早乙女和五月女发音相同）。这个BUG相信很快会被修正。

萌黄 星你关西姊

看上去似乎就是一个大胸治愈型的关西口音御姐，但实际上是一名拥有 4 种超能力的强者，而且还自带天然属性，不得不说 D3P 你实在太会想啦！那口软绵绵的关西口音实在够萌！

个人资料重点提示

生日&年龄：从雅处得到提示邮件，于7月2日庆祝。
本名：达成ETS时的清醒结局
三围：正坐状态的ETS时选择话题“スリ–サイズは？”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きな男性のタイプは？”

结局攻略要点

1. 正坐状态下 ETS 时会触发雅的闺蜜话题，之后应指名雅以继续下一步剧情。
2. 萌黄剧情和生日邮件对雅的友好感和指名次数要求较高，支线约会的出现时机较晚，要注意。
3. 进入侧坐状态后，ETS 时触发魔法手环相关的话题，马上去繁华街购买关键道具“アメジストバングル”并赠送。不懂日语的朋友请注意不要买成了诞生石中的アメジスト。此道具在达成ちり的幸福结局后可以全员装备。
4. 侧坐状态的的映画馆主线约会中，正确选择是：“お泪顶戴。友情モノ”、触摸手指。
5. 第 4 个支线约会（牧场）的正确选择是：触摸背。
6. 圣诞结局的出现时机是出现关键话题“色々と调べてみたよ！”时。
7. 情人节结局的出现时机是出现关键话题“超能力发动してる？”时。
8. 幸福结局前的最终关键话题是“どうかしたの？”。

声优：ささきのぞみ
个人曲：Hallelujah!

混血金发萝 セイラ

美日混血金发萝莉，身负使命来到日本，拜诺可为师学习各种宅文化。性格和传统的金发大小姐不同，另外和其他女孩不同的是有两次被动约会。个人认为其个人曲的编舞为本作最佳。

个人资料重点提示

生日&年龄：从ノコ处得到提示邮件，于12月3日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局
三围：正坐状态的ETS时选择话题“スリ–サイズは？”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプの男性は？”

结局攻略要点

1. 正坐状态下 ETS 时会触发ノコ的闺蜜话题，之后应指名ノコ以继续下一步剧情。
2. 进入侧坐状态后，ETS 时触发舞伎相关的话题，马上去繁华街购买关键道具“扇子”并赠送。
3. 侧坐状态时的家电量贩店主线约会中，在触摸环节要点击她的肩部。
4. 第 4 个支线约会（イベント会场）的正确选择是：“かわいい！”、触摸手掌。
5. 圣诞结局的时机是出现关键话题“もう一踏ん张り”时。
6. 情人节结局的时机是出现关键话题“メインタ – ゲット”时。
7. 幸福结局前的最终关键话题是“明日顽张って！”。

声优：山本亚衣
个人曲：I Know☆U know

温柔大姐头 雅

想提高自己女人味的黑长直御姐，不过却有着惊人的过去。作为本作声优中唱功最好的知名歌手，雅搭配什么曲子都很动听。剧情设置极为丰富，不得不说制作组还真是偏心。

个人资料重点提示

生日&年龄：从萌黄处得到提示邮件，于10月8日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局
三围：正坐状态的ETS时选择话题“スリ–サイズは？”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプの男性を闻く”

结局攻略要点

1. 正坐状态下 ETS 时会触发萌黄的闺蜜话题，之后应指名萌黄以继续下一步剧情。
2. 进入侧坐状态后，ETS 时触发玩具调查相关的话题，马上去繁华街购买关键道具“子供のおもちゃ”并赠送。
3. 侧坐状态时的游园地主线约会中，正确选择是：“言ってほしかった”、触摸背。
4. 第 4 个支线约会（保育园）通过邮件触发，之后会出现梦幻虫事件，之后的正确选择是：“良かったよ”。
5. 圣诞结局的时机是出现关键话题“温泉に行かない？”时。
6. 情人节结局的时机是出现关键话题“女らしくなってる？”时。
7. 幸福结局前的最终关键话题是“试验はいつ？”。

声优：山村响
个人曲：梦の静寂

悲伤之歌 本系列的传统就是失败结局的话会有全体男性制作人员出来唱歌，本作也不例外。这次由于去掉了单个角色的失败结局，所以只有共通的失败结局才能听到这首歌。不过这回大叔们选择的曲目是ちり的《岚を呼ぶネコ☆》，感觉多少有点违和。

无敌粉红宅 ノコ

最近比较俗套的宅女设定，但果然还是很可爱啊！虽然因为版权关系很多名词都模棱两可，但懂的人读起来还是很带感。个人曲方面推荐酒醉版《嵐を呼ぶネコ☆》，完全是恶意卖萌。

个人资料重点提示

生日&年龄：从**セイラ**或铃凛处得到提示邮件，于1月21日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局。
三围：侧坐状态的ETS时选择话题“**教えてノコ先生**”。
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“**ノコちゃんの好きなタイプ**”。

结局攻略要点

1. 正坐状态下双方清醒时会触发**セイラ**的闺蜜话题，之后应指名**セイラ**以继续下一步剧情。

2. 进入侧坐状态后，ETS 时触发耳机相关的话题，马上去繁华街购买关键道具**ヘッドフォン**并赠送。此道具在达成**ノコ**的幸福结局后可以全员装备。

3. 侧坐状态时的繁华街主线约会中，必须选择“水族馆**とかどう?**”，并在触摸环节触摸她的头部。

4. 第 4 个支线约会（**イベント**会场）的正确选择是：触摸右肩。

5. 圣诞结局的时机是出现关键话题“元气**になつたみたいだね**”时。

6. 情人节结局的时机是出现关键话题“温泉**に行こう**”时。

7. 幸福结局前的最终关键话题也是“元气**になつたみたいだね**”。

8. 侧坐状态或 VIP 状态时，在双方清醒的状态下对话，会触发多次有关内衣大盗的支线约会话题，最终会获得奖杯“正义**の味方あらわる・ノコ**”。

声优：白川爱实
个人曲：O-share is Noko-ism!

妖艳占卜师 樱华

可能是因为 BUG 原因，如果支线约会推进过快，有可能导致关键的博物馆主线约会出不来，从而无法打出樱华的幸福结局。博物馆约会的剧情在关键话题“占い外**れたよ**”和“**また**占い外**れてたよ**”之间，在此之前不要进入第 4 个分支约会（风铃病院）。

个人资料重点提示

生日&年龄：从**ちり**处得到提示邮件，于2月18日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局。
三围：正坐状态的ETS时选择话题“**スリーサイズは?**”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“**好きなタイプの男性**”。

结局攻略要点

1. 正坐状态下 ETS 时会触发**ちり**的闺蜜话题，之后应指名**ちり**以继续下一步剧情。

2. 进入侧坐状态后，会收到邮件提示占卜用的水晶玉坏了，马上去繁华街购买关键道具“水晶玉”并赠送。

3. 侧坐状态时的博物馆主线约会中，正确选择是：“**よく来る**”、触摸额头、“爱情”。

4. 第 4 个支线约会（风铃病院）的正确选择是：触摸右手。

5. 圣诞结局、情人节结局的时机是出现关键话题“占い理论**はどう?**”时。

6. 幸福结局前的最终关键话题也是“占い理论**はどう?**”。

声优：中岛沙树
个人曲：Full moon ~抱きしめたい

朴素农家娘 美月

不知是不是《农林》太火，这回游戏中也加入了一个农家娘。从外表来看是 10 名女孩中最不起眼的一个，不过相信也有人喜爱这口。攻略的难度是最低的，3 个结局条件都很宽松。

个人资料重点提示

生日&年龄：从花里爱处得到提示邮件，于11月12日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局。
三围：正坐状态的ETS时选择话题“**スリーサイズは?**”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“**好きなタイプの男性は?**”。

结局攻略要点

1. 正坐状态下 ETS 时会触发花里爱的闺蜜话题，之后应指名花里爱以继续下一步剧情。

2. 进入侧坐状态后，在 ETS 时会触发爱用的农具损坏的话题，马上去繁华街购买关键道具“**はがねのかま**”并赠送。

3. 侧坐状态时的农场主线约会中，正确选择是：“**会いに来た!**”、触摸额头。

4. 第 4 个支线约会（**イベント**会场）的正确选择是：“美月**が作ってる**”。

5. 圣诞结局的时机是出现关键话题“大丈夫?”时。

6. 情人节结局的时机是出现关键话题“家族**の反应どうなの?**”时。

7. 幸福结局前的最终关键话题是“**ホントに**大丈夫?”。

8. 侧坐状态或 VIP 状态时，在双方清醒的状态下对话，选择话题“**ホラ－スポット**”，最终会获得奖杯“废病院**の**秘密・美月”。

声优：高桥未奈美
个人曲：私の心の中の太阳

可爱猫精灵 ちり

从建模来说绝对是本作制作得最用心的一人，动作和表情都十分丰富，特别是喝醉时耳朵竖起来那一刻。关于她的身分这里就不透露了，不妨在酒醉版MV时多观察一下。

个人资料重点提示

生日&年龄：从樱华处得到提示邮件，于6月4日庆祝。
本名：达成ETS时的清醒结局。
三围：侧坐状态的ETS主线话题“ちなみに……”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“ちぃの好きなタイプ”。

结局攻略要点

1. 进入侧坐状态后，在ETS时会触发首轮的话题，马上去繁华街购买关键道具“にゃんにゃん首轮”并赠送。此道具在达成ちり的幸福结局后可以全员装备。
2. 侧坐状态下ETS时会触发樱华的闺蜜话题，之后应指名樱华以继续下一步剧情。注意ちり的生日时间十分之早，请尽早指名樱华。
3. 侧坐状态时的水族馆主线约会中，正确选择是：触摸下巴、触摸额头。
4. 第4个支线约会（夜の街）的正确选择是：触摸额头”。
5. 圣诞结局、情人节结局的时机是出现关键话题“最近变だよ？”时。
6. 幸福结局前的最终关键话题也是“最近变だよ？”。

声优：田中真奈美
个人曲：嵐を呼ぶネコ☆

天朝间谍娘 铃凛

需要30个奖杯才能解锁的隐藏角色，土豪可以直接1000日元购买。设定为十分少见的中国妹子，天然冒失、知识丰富、出身间谍世家。注意其关键对话多在双方清醒时发生。值得一提的是妹子的本名——制作组《笑傲江湖》看多了吧？

个人资料重点提示

生日&年龄：从ノコ处得到提示邮件，于10月22日庆祝。
本名：达成ETS时的清醒结局。
三围：正坐状态的ETS主线话题“スリ-サイズは？”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプは？”

结局攻略要点

1. 进入侧坐状态后，在ETS时会触发爱花枯萎的话题，马上去繁华街购买关键道具“フウセントウワタの钵”并赠送。
2. 侧坐状态下ETS时会触发ノコ的闺蜜话题，之后应指名ノコ以继续下一步剧情。
3. 侧坐状态时的家电量贩店主线约会中，正确选择是：触摸手掌。
4. 第4个支线约会（繁华街）的正确选择是：触摸右脚。
5. 圣诞结局、情人节结局的时机是出现关键话题“お花屋さんとかどうかな？”时。
6. 幸福结局前的最终关键话题是“考えてみた？”。

声优：大山早稀
个人曲：Dragon Lady

外星巡警妹 アンジュ

需要35个奖杯才能解锁的最终隐藏角色，土豪直接花钱可用。自称是从外星来到地球的女警，关键对话多在双方清醒时发生。各种令人喷饭的外星传闻令人一路笑场，果然夜店大师的最大魅力就是各种乱七八糟（正面意义）的妹子啊！

个人资料重点提示

生日&年龄：从萌黄处得到提示邮件，于8月27日庆祝。
本名：达成ETS时的清醒结局。
三围：正坐状态的仅男方酒醉时选择话题“スタイルいいよね！”，之后在正坐或侧坐状态的ETS时选择话题“スリ-サイズを教えて！”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプは？”

结局攻略要点

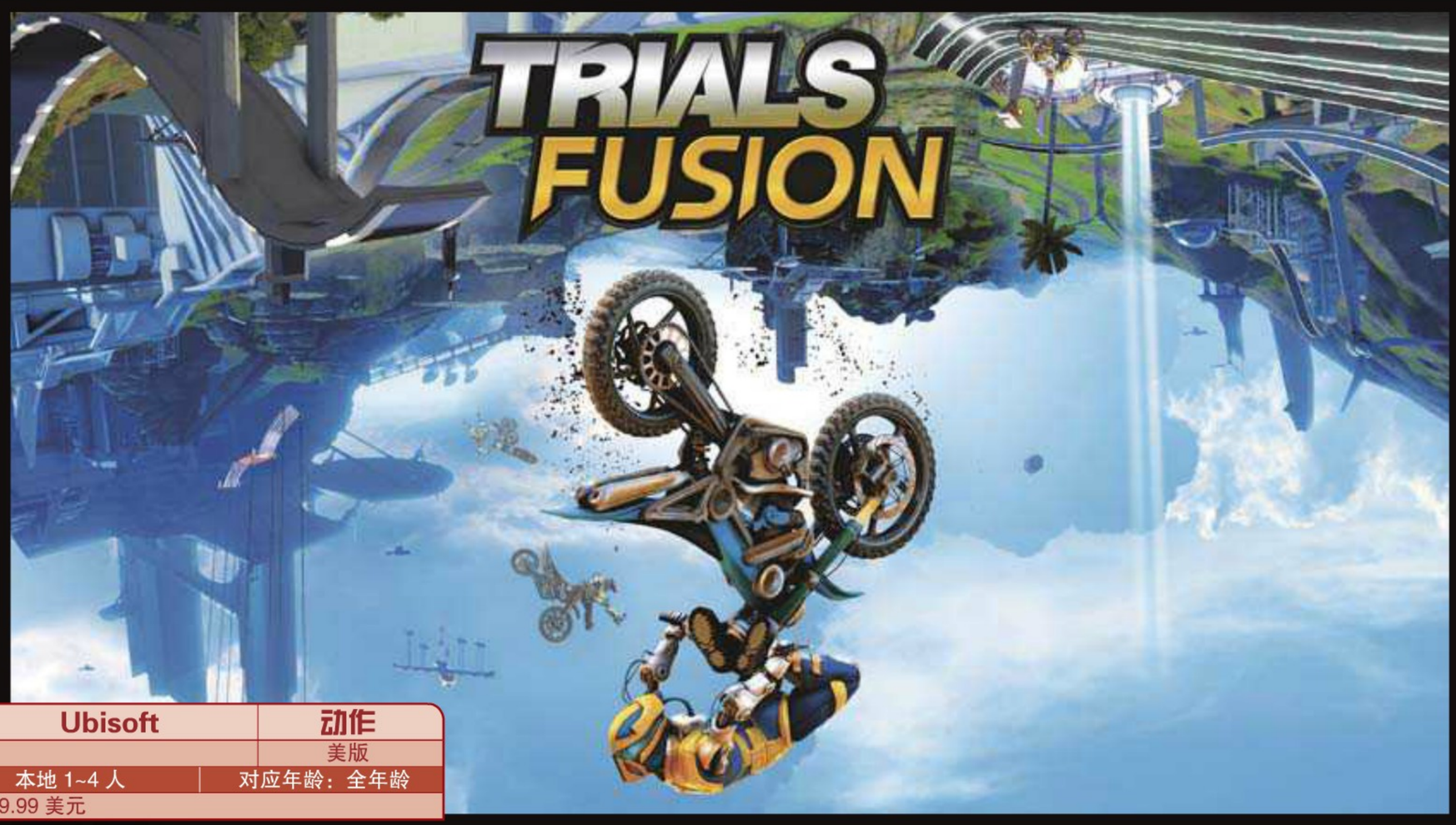
1. 进入侧坐状态后，在ETS时会触发防护镜损坏的话题，马上去繁华街购买关键道具“星武警察の魂”并赠送。此道具在达成アンジュ的幸福结局后可以全员装备。
2. 侧坐状态下ETS时会触发萌黄的闺蜜话题，之后应指名萌黄以继续下一步剧情。
3. 温泉后的游园地主线约会中，正确选择是：“观览车”、“俺に恋してるってこと？”、“サンドイッチ”、触摸手掌。
4. 第4个支线约会（レストラン）的正确选择是：“屋台街へ”。
5. 圣诞结局的时机是出现关键话题“异动の话は？”时。
6. 情人节结局的时机是出现关键话题“元气ないね”时。
7. 幸福结局前的最终关键话题是“出世祝いしよう！”。

声优：小泽亚李
个人曲：Uchujiんっぽい

文 伽蓝 美编 小瑟

自虐神作“《特技摩托》系列”又回来了！登陆次世代平台的本作不仅在画面上大幅提升，而且玩法也比过去丰富了不少，与以往作品一样，无论是新手玩家摔个痛快还是系列死忠挑战极限都可以找到属于自己的乐趣。同时，本作的成就 / 奖杯保持了系列一贯的超高难度，恐怕大多数成就 / 奖杯饭都会对本作敬而远之，要拿下本作的全成就 / 白金，可不仅是有足够觉悟就能办到的事，如果你对自己有信心，欢迎踏入这个特技修罗场！

根据水平不同，全成就 / 奖杯时间为 10~100 小时以上不等



特技摩托 融合	Ubisoft	动作
多机种	Trials Fusion	美版
	2014 年 4 月 15 日	本地 1~4 人	对应年龄：全年龄
	售价为 PS4/Xbox One/X360：39.99 美元	

基本操作

X360	Xbox One	PS4	作用
左摇杆 / 十字键	左摇杆 / 十字键	左摇杆 / 十字键	压车
右摇杆	右摇杆	右摇杆	FMX 花式特技
RT 键 /A 键	RT 键 /A 键	R2 键 / × 键	油门
LT 键 /B 键	LT 键 /B 键	L2 键 / ○键	刹车
Y 键	Y 键	△键	跳车
B 键	B 键	○键	回到上一个检查点
BACK	View	触控板	重新开始关卡

游戏操作与系列以往作品基本一致，新增的 FMX 花式特技挑战关卡增加了玩法的多样性，一些惊人的特技绝对会让玩家血脉喷张。跳车只在一些特殊的关卡有作用，比如弃车跳远等趣味关卡。游戏的每一条赛道都有大量的储存点，无论任何时候出现任何状况都可以按 B 键 / ○键从上一个检查点重来，但在左上角会增加一次失误，而这将影响关卡的最终评价。因此如果有志于获得关卡的金牌，在出现金牌评价以外的失误后就必须按 BACK/View/ 触控板整关重来。

特技摩托入门

对于“《特技摩托》系列”来说，并没有一个绝对的攻略可言，游戏考验的主要是玩家的操作以及对地图的理解，只要玩家掌握操作的细节，并对地图加以钻研，最终必定能取得好成绩。因此，下面主要为大家讲解关于游戏操作的技巧，希望能为各位新接触本系列的玩家带来帮助。

油门

如何压油门是一门重要的学问，如果玩家只一根筋地紧按油门是不可能取得好成绩的，压油门的技巧主要有两种，分别是轻压油门以及点压油门。轻压油门这个技巧只能通过手柄扳机键操作来实现（RT/R2 键），游戏中一些坡道如果紧压油门会出现前轮或者后轮悬空导致空转的情况，这种情况通过轻压油门放慢速度可以很好地避免，而一些需要从空间有限的平台往下跳时，轻压油门也可以使机车尽量保持垂直落下，还有就是一些上坡后出现的圆拱形管道，加速通过时会因驾驶员站位过高而碰到头部，轻压油门能降低失误的几率。点压油门则主要在爬坡时出现下滑现象时使用，连续地点压油门配合向前压车使用可以保证机车在爬坡时在不出现后仰的情况下保持向上的动力，而根据坡度的不同，点压的频率也有所不同，具体需要玩家自行去感受。

压车

压车是游戏中最基础也是最为重要的技巧，压车的目的很简单，就是保持车辆的平衡避免翻倒。当车辆通过凹凸不平的障碍物时，必然会出现前倾或后仰等失去平衡的情况，这些时候通过简单的前后压车就能很好地解决问题，只要压车至车辆恢复水平即可，切忌过度压车，否则会适得其反。

在上坡的时候，坡度越大，在加速上坡的过程中机车就越容易后仰，在这个时候用“向前压车 + 油门”的方法基本可以保证机车顺利上坡。而在下坡时，虽然大部分情况下都不需要压车，但一些下陡坡紧接上陡坡的位置会因下坡时重心过前而导致切换上坡时机车翻倒，这些时候就要求玩家在下坡时稍微向后压车，为上坡做好准备。

在腾空时，玩家同样要注意使用压车调整重心准备着地，总的来说，使机车与着陆点的坡度平行，保证双轮同时落地是最理想的情况，因为单轮着地时很难加以调整，往往会导致翻倒的结果。

跳跃

跳跃实际上就是玩家油门与压车技巧的复合，但是根据玩家面对的赛道不同，油门的以及压车时机的把握也不尽相同，因此跳跃很难用三言两语去说清，但在跳跃时，其中一个很重要的技巧就是兔子跳（BUNNY HOP），具体为在即将离开平台边缘时往后压车，使车头稍微朝上抬起，但不要往后压得太多，否则会使机车向后翻倒，在离开平台后腾空的瞬间快速往前压车，就可以实现兔子跳。这样做的好处是可以使跳跃距离变得更高更远，一些普通情况下难以到达的远 / 高处也能在这个技巧的帮助下通过，但是根据坡道大小、速度高低、后仰幅度、往前压车时机的不同，整个兔子跳的效果会有巨大的差异，玩家可能需要反复尝试方可领会其中的窍门。

翻转

翻转其实就是空中大幅度地压车，这种看上去华丽的特技动作，其实是一种很实用的技巧，因为在高空翻转时，机车的下落速度会加快，从而缩短滞空的时间，利用此方法在腾空后就可以稍微控制机车的落点，为接下来的障碍做准备。另外，在游戏中玩家经常会遇到一些需要逆时针翻转才能到达的平台，这些平台的到达方法不尽相同，有的只需要沿赛道旋转即可，但有些则需要手动调整方可安全着陆。

刹车

在游戏前中期的赛道中，玩家往往会发现刹车几乎不会用到，只要借助其他操作技巧就能通过大部分关卡，但在后期一些难度超高的赛道中，刹车的作用会越来越明显。刹车除了减缓车辆的车速外，还可以调整机车的位置，比如后期关卡一些需要连续跳跃的平台，这些平台在落地时必须通过“刹车 + 往后压车”的方式稳住机车，否则机车要么会翻倒，要么会出现机车没有足够的发动距离进行下一个跳跃的情况。

花式动作

花式动作的操作十分简单，具体操作是在腾空状态下推右摇杆，这样驾驶员就会在机车上做出各种极限的动作，根据动作难度的不同，也会获得不同的分数奖励。仅就操作而言，花式动作就是对应右摇杆的 4 个方向，但这并不代表游戏中只有 4 种极限花式，根据车辆腾空时翻转的角度不同，推下右摇杆时所做出的极限花式也会有所不同，如何利用翻转以及各种不同的花式复合获得更高的分数是玩家在特技关卡中需要思考的问题。

生涯模式

生涯模式就是本作的单人模式，整个生涯模式中共有 8 大个关卡约 60 条赛道，每条赛道的评价由高到低共有金、银、铜 3 种，由于每一个大关都需要累计获得相应的奖牌数方可开启，这意味着玩家不得不为了开启关卡而挑战赛道的高评价，好在开启关卡并不需要所有关卡全金牌，玩家可以尽量挑一些简单的赛道来完成，因此仅从开启关卡而言整个过程还是比较轻松的。下面就为大家介绍生涯模式中几种不同的模式。

训练项目（Training Program）

训练项目是游戏的教学关，共计有 5 个训练项目分布在游戏的前 6 大关中，在这些训练项目中玩家会接触到游戏中几乎所有需要注意的技巧。

试炼（Trials）

试炼是游戏最基本的玩法，玩家要做的就是想办法从起点跨越障碍到达终点，这个模式的难度跨度很大，后期的高难度关卡可以说只有掌握游戏所有技巧的玩家才能通过。这个模式的金牌评价标准有二，一是失败次数，二是过关时间。

花式挑战（FMX）

花式挑战顾名思义就是考验玩家的花式技巧，因此这些赛道一般来说不会有像试炼模式那种让人抓狂的设计，取而代之的是一些高低落差较大的设计，好让玩家组合出各种华丽的花式。花式挑战赛道采用的是倒计时的设定，玩家需要在指定时间内一边完成花式，一边朝终点进发。在过程中完成花式的同时，右上角的倍数槽也会随之增长，只要在过程中不失误，倍数槽的倍数会越来越大，获得的分数也会成倍增加，而玩家过关时间越短，也会获得越高的分数奖励。这个模式的金牌评价标准只有一个，那就是过关时获得分数的高低。

技巧游戏（Skill Game）

技巧游戏就是一些另类的关卡设定，玩家需要在一些特殊的限制条件或是特殊的关卡设计下完成指标，是娱乐性与难度并重的玩法。

关于挑战

游戏真正的挑战难点在于“试炼”赛道自带的 3 个挑战，这些挑战其实就是在完成过程中需要达成的一些附加条件，部分挑战的条件十分坑爹，远比金牌评价要难得多，喜欢挑战极限或是喜欢自虐的玩家不妨朝全挑战的目标进发，而完成所有 120 个挑战后可以解锁游戏中最难的成就 / 奖杯“Is There Anything You Can't Do?”。

多人模式

截止目前为止，进入 Multiplayer 模式只可以进行 2~4 人的本地同时游玩，因此目前还没有真正意义上的多人联机模式，但官方承诺将会在日后追加。

赛道中心

如果玩家已经完成了所有赛道的挑战，不妨在 RIDE-TRACK CENTRAL 的菜单中寻找其他玩家上传的赛道进行游戏，在这些赛道中不乏有制作精良的赛道，而且玩家同样可以获得经验以及金钱的奖励。如果想自己过一把编辑赛道的瘾，可以在 CREAT 菜单中进行赛道编辑，凭借这个编辑器的强大功能，创造出超越官方的赛道吧！

成就/奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
The Bike is Your Hula Hoop	20G/ 铜	在一次 FMX 特技中获得 20000 分以上
I Like What You've Done There	40G/ 铜	在赛道中心中玩过其他玩家编辑的赛道并上传成绩
A Wolf in Wolf's Clothing	50G/ 铜	购买任意服装系列的一套 3 个部件
The Fifth Key	50G/ 铜	在赛道编辑器中找到并取得“第 5 条钥匙”
Leaving a Fine Lookin' Fossil	25G/ 铜	穿着一套 Excavator，并保持特技动作 Proud Hero 掉下悬崖
Bright-Eyed & Bushy-Tailed	125G/ 银	找到生涯模式中所有 20 只松鼠
All Your Game Are Belong to Us	125G/ 银	完成 The Greater Crater 赛道
The Full Cavity Treatment	20G/ 铜	在任意赛道中完成所有 3 个挑战
Wax On, Wax Off	15G/ 铜	完成训练项目 2
Unyielding III	75G/ 铜	完成 Turbine Terror、Cliffhanger、Bungalow Beach 赛道的不压车、0 失误过关挑战
Full Throttle III	75G/ 铜	完成 Waterworks、Skyscraper Showdown、Tropic Storm 赛道的全程压油门、不刹车、0 失误过关挑战
Is There Anything You Can't Do?	150G/ 银	完成生涯模式所有赛道的所有挑战
Quadratic	25G/ 铜	驾驶 4 轮越野车 TKO-Panda 以 0 失误完成 Fusion Factory 赛道
Through The Fires Of Hell	100G/ 铜	完成 Inferno IV 赛道
Scrooging Around	50G/ 铜	获得 24 条赛道的金牌评价
That's Not Right!	25G/ 铜	被自己的摩托车碾过

乐高 霍比特人	WB GAMES	动作
多机种	LEGO The Hobbit	美版
2014年4月8日	本地1~2人	对应年龄：全年龄
售价为PS4/Xbox One：59.99美元、PSV：29.99美元、PS3/X360：49.99美元		

上期刊登了《乐高 霍比特人》的流程攻略之后，不少读者来信强烈要求再把收集的部分也刊登出来，本期就满足各位玩家们的需求，有了这篇收集攻略之后相信玩家们拿到白金 / 全成就就不再是难事了！

文 八重樱 美编 NINA

收集攻略

每章中的收集都分为 4 个宝物、10 个迷你背包和 1 个设计图（上一期将设计图错误翻译成了“简略图”，在此向读者们致歉）。下面的收集攻略是按照玩家在流程中可获得的顺序来写的，只要按照下文所写的顺序认真寻找，只需再重新打一遍流程就可收集全。另外，只要是已经收全了本章全部收集要素，就可以选择保存退出，而无需打完整章流程。

第一章

宝物 01：开始游戏后就在王座后面的宝箱里，需要 Dori。

迷你背包 01：在第一个区域内射下 5 只猫头鹰后获得。靠近出口右侧的矮人石像上有 2 只，左侧的两个矮人石像上各有 3 只。

宝物 02：第 2 个区域往下走会看到一座拿着银色锤子的矮人雕像，需要 Saruman。

迷你背包 02：宝石加工车间最右边的箱子上面，需要 Sam 点火后获得。

迷你背包 03：锻造车间，左侧尽头物品后面。

迷你背包 04：还是在锻造车间，右侧有几个铁笼子，先用弓箭破坏上面的锁头，然后换成 Sauron 获得道具。

©Warner Bros. Entertainment Inc.

迷你背包 05：在锻造车间内，可以看到空中悬挂着几个装有融化金属的桶子，让弓箭手将 5 个全部摧毁。

宝物 03：采矿区域右下角的下面一层，洞穴里，需要 Sauron 或是 Gandalf 来取得。

迷你背包 06：采矿区域，在右下角能看到一些齿轮组成的装置，先切换成 Fili，从地面冒烟的地方挖出积木，拼装后逆时针推动装置，可获得道具。

设计图：采矿区域，用 Dori 将最右侧轨道上的矿车推下去，然后换成 Legolas 对墙壁上的攀爬点射箭，然后跳到悬空的平台上获得。

迷你背包 07：开始逃跑后，直走到右侧有银色墙壁，让 Saruman 破坏它。

迷你背包 08：史矛革进入山洞后，用 Gandalf 破坏左上角的蓝色石块，然后往前走获得。

迷你背包 09：来到宝物库，左侧石柱上有个裂缝。

宝物 04：拉倒石柱拼装出挂钩后，跳到有符文石的平台，然后往后走。切换成 Ori 攻击目标，然后换成 Bilbo 钓起宝物。

迷你背包 10：最后一段跑酷的路上，靠近大门的地方。

第二章

宝物 01：Balin 来之后，屋子前面能看到一把银锁。先破坏银锁右边的书架，拼出一个挂钩，拉倒左侧的架子后入手宝物。

迷你背包 01：Balin 来之后，屋子前面能看到一把银锁。用 Saruman 破坏它之后来到后院。这里能看到 5 个迷你小人模型，全部破坏后获得。

宝物 02：来到后院后，换成 Bilbo 到右侧池塘那里钓鱼。

宝物 03：后院的门旁边有个蓝色圆盘，让 Gandalf 攻击它就可获得。

设计图：在后院左侧水井的上面，先让 Bombur 站到红色板子上给他喂食，然后弹跳抓住上面的抓杆。

迷你背包 02：后院场地中央的地面上有个冒烟的地方，挖开获得一个金色把手，把它装到左侧的井上，转动机关获得。

迷你背包 03：还是在后院，下方有只被诅咒的山羊，让 Radagast 治愈它。

迷你背包 04：从后院右侧的门进入仓库，左侧的渔网爬上去获得。

迷你背包 05：仓库内有 3 个地方能进行组装，分别是桌子左侧的酒瓶、房间右上角那个储物柜的中间（需 Dwalin 先破坏）、房间右下角（需 Bilbo 戴上魔戒）。

迷你背包 06：仓库左侧前方有两个目标，让 Ori 攻击到正确的颜色，然后换成 Dori 拉开挂钩。

迷你背包 07：仓库右下角，有个地方会提示需要死灵系角色，切换成 Sauron 后过去按○键即可。

宝物 04：仓库的右下角有个目标可以让精灵射击。

迷你背包 08：回到正厅，有壁炉的房间，用 Saruman 破坏银色壁炉。

迷你背包 09：正厅，换成 Dori 拉下吊灯，然后用铲子对地面进行挖掘。

TIPS 奖杯/成就Unequalled skill of the Dwarves：完美锻造的难度并不高，只要不按错按键即可。即便按错失败了也可以免费重新锻造，完美锻造后的设计图会出现perfect字样。

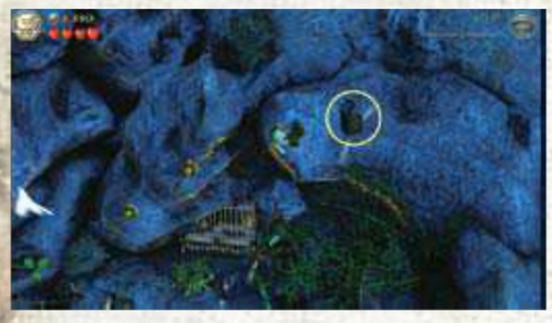
迷你背包 10：拼好餐桌后，在前方的食物库里，破坏尽头的物品能拼出一幅地图；来到餐厅与壁炉大厅中间的房间，破坏右上角的箱子拼出地图；最后一张地图在壁炉大厅右上角的箱子里。

第三章

宝物 01：在摘苹果的场地内，左侧有个马蜂窝，让 Ori 将其射下来。

宝物 02：在摘苹果的场地内，中间地面上有个冒烟的地方可以挖掘，可以获得一把钥匙，用它开启右侧的宝箱。

迷你背包 01：在摘苹果的场地内，最上面平台，切换成精灵后可以借助山壁上的攀爬点来获得。



迷你背包 02：在摘苹果的场地内，最上面平台有个银色栅栏，切换成 Saruman 破门进入隐藏房间，头顶就有收集。

迷你背包 03：拿到迷你背包 02 后，在右侧尽头下方有个栅栏，换成 Sauron 破门进入取得。

迷你背包 04：迷你背包 03 的上面还有个收集，需要切换成精灵获得。

宝物 03：拿到迷你背包 04 后，往右侧跳过去，摇动机关令右侧铁链落下。然后前往左侧区域，先敲碎有裂缝的砖块，换成 Bilbo 戴上魔戒后进行拼装，过桥转动机关令左侧铁链落下。让两个人分别拉住左右铁链，获得宝物 03。

迷你背包 05：还是在左侧区域，切换成 Gollum 爬上渔网获得。

迷你背包 06：这个隐藏区域内有 3 座雕像，分别是左侧尽头高台上、入口左侧和右侧，全部破坏后可入手背包。

迷你背包 07：在与兽人的回忆战斗中，场地上有一面旗帜，换成 Sam 点火。

宝物 04：Azog 登场后，在靠近人墙附近有个白色箱子，里面是宝物。

迷你背包 08：与 Azog 的 BOSS 战中，场地右侧地面上有个能挖开的地方。挖开后进行拼装，收集就会从天而降。

迷你背包 09：在与 Azog 打 BOSS 战的这片场地内有 5 块可以被破坏的石头，全部破坏掉之后可获得收集。

迷你背包 10：最后一个收集在场地左侧轨道的前方，有个被石块挡住的洞穴，敲破后就能获得。

设计图：与 Azog 的 BOSS 战中，换成 Sauron 直走进入前方的洞穴，里面是设计图。

第四章

宝物 01：开始解救小马环节后，往回走一点，让 Bilbo 戴上魔戒，然后到右侧拼装出一个千斤顶。

迷你背包 01：开始解救小马环节后，切换成 Gandalf，射击左侧上方的射击点，放下藤蔓后爬到树上，前方有个宝箱。

迷你背包 02：拿到迷你背包 01 后，在这块区域有 5 个栓气球的绳子，攻击破坏后可获得收集。

宝物 02：来到树上小屋的左侧，切换成 Bilbo 后破坏物品，戴上魔戒拼装出喷泉，猫头鹰就会落下来喝水。掉落烟斗。

迷你背包 03：来到屋内，切换成 Sam 在壁炉那里点火。

迷你背包 04：在屋内的右下角有物品可以被破坏，之后组装成推板，吊下来一个木马，破坏它。

TIPS 各章“神偷大师”所要达到的螺栓数量：第1章：130000个、第2章：70000个、第3章：25000个、第4章：50000个、第5章：65000个、第6章：80000个、第7章：135000个、第8章：40000个、第9章：30000个、第10章：85000个、第11章：80000个、第12章：60000个、第13章：85000个、第14章：30000个、第15章：80000个、第16章：100000个。

设计图：开始解救小马环节后，直走会看到一个圆形目标，在目标旁边有个黑色箱子，需要 Sauron 开启。

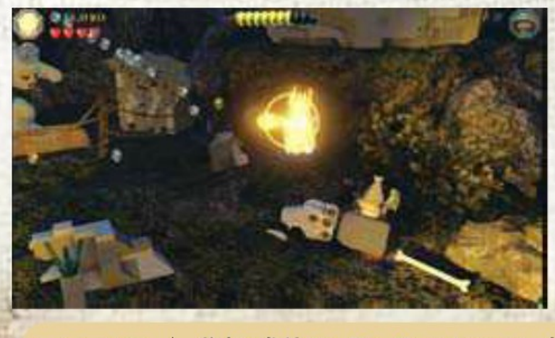
迷你背包 05：第 5 个迷你背包在 Bilbo 钓鱼的地方，远处有个银色笼子，让 Saruman 破坏它。

迷你背包 06：去解救第 2 匹小马时会看到一个金色钩子，让 Dori 拉开它。

迷你背包 07：这个场地里有 5 个插旗子的小骷髅可以被打破，其中比较难找的一个是在钓鱼的地方的右下角位置上。

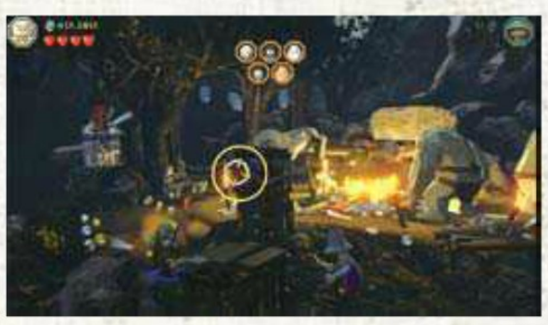
迷你背包 08：在与食人妖的战斗中，用弓箭攻击右侧树上的目标，会掉落收集。

迷你背包 09：同样还是在与食人妖的战斗中，切换成 Sauron 让他去破坏最前面石块下的洞穴。



宝物 03：在迷你背包 09 的右侧，破坏物品后有个金色挂钩，让 Dori 拉开它。

迷你背包 10：最后在解救被囚禁的矮人时，破坏场地左下方的木笼。



宝物 04：让 Ori 射击菱形目标，铁笼就会拉起。

第五章

宝物 01：在靠近洞穴入口处有一些银色积木，用 Saruman 破坏它。

迷你背包 01：进入食人妖洞穴后就能看到一个银色箱子，用 Saruman 破坏它。然后换成 Bilbo 戴魔戒组装，最后让 Dori 拉动挂钩。

迷你背包 02：走到洞穴的黑暗处，让 Saruman 破坏银色木板。

迷你背包 03：在黑暗区域内左侧有片渔网，切换成 Gollum 然后给他戴上在第 1 章时入手的宝物“头戴蜡烛”，爬上去可获得收集。

迷你背包 04：在获得 Gandalf 武器之后，再把右边的积木全部破坏就会获得。

设计图：在洞穴的黑暗区域入口附近的地面上，让 Fili 挖开冒烟的地方后获得。

迷你背包 05：需要救助兔子的环节，左侧有个目标，目标下方是一些积木，破坏后获得。

宝物 02：需要救助兔子的环节，左侧有个目标，让精灵射击它之后，箱子掉下来就可获得。

迷你背包 06：还是在救助兔子的区域内，有 5 朵向日葵，全部破坏后获得收集。

宝物 03：还是在救助兔子的区域内，左侧的高台上，破坏物品后让 Bilbo 戴上魔戒拼装，再让 Dwalin 敲击树干，获得香蕉。

迷你背包 07：Radagast 攻击座狼的环节，沿途可获得。

迷你背包 08：还是 Radagast 攻击座狼的环节，沿途有 5 个插旗小骷髅，全部破坏后获得。

宝物 04：切换回矮人小队视角后，使用精灵爬上山壁的攀爬点后可获得弓箭。

迷你背包 09：切换回矮人小队视角后，在精灵攀爬点下方的黑色山洞里，需要换成 Sauron。

迷你背包 10：被木板挡住的目标处，让 Sam 点火，让 Ori 攻击目标分别为红和蓝，上面就会出现 5 个 Azog 目标。将它们全部破坏后可在目标下获得。

TIPS 奖杯/成就To Be Continued...的条件为：打通全部关卡、每一关都拿到“神偷大师”、收集到全部160个迷你背包、收集到全部32个设计图、收集到全部64个宝物、收集到全部250个秘银砖块、锻造全部32个秘银宝物、收集到全部32个红砖块。

第六章

设计图：开始爬山后，在左侧悬空的木板上。需要借助精灵的力量才能获得。

迷你背包 01：操作 Thorin 小队来到装置下面时，可在山壁上看到一个黑洞。切换成 Gandalf 进入。

迷你背包 02：场地内有 5 个白色小骷髅，分别是在：迷你背包 01 的旁边、一个下坡处、渔网旁边、轨道旁、以及一个木箱旁边。

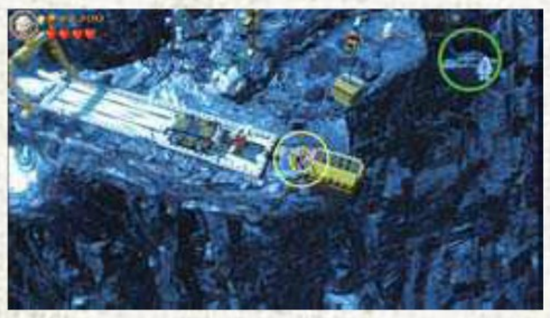
宝物 01：切换成下方小队后，往左走，换成 Saruman 破坏压住装置的银色石块，转动机关获得。

迷你背包 03：在一面需要锤击才能破坏的巨石后面。

宝物 02：在一个蓝宝石矿的旁边，有个密道被石头挡住了。破坏石头后进入密道可获得斧子。

迷你背包 04：有个闪闪发亮的箱子，需要 Saruman 打开。然后拼装成一个捶击装置，破坏山体上的 3 块白石头。

迷你背包 05：轨道前方有个矿车，让 Dori 把矿车拉散。



迷你背包 06：开始在石巨人身上攀爬后，先切换成 Saruman 击破银色石块，进入石巨人体内。在旋转的机械装置处挖掘地面，出现板子，破坏板子后获得。

宝物 03：在石巨人体内，让 Ori 攻击目标，分别是绿、红、蓝，会出现宝物。

迷你背包 07：还是在石巨人体内，入口处有个地图，先让 Bilbo 破坏右边的木箱，拼装出一个爬梯，上去推动机关烧掉地图。

宝物 03：在石巨人体内，让 Ori 攻击目标，分别是绿、红、蓝，会出现宝物。

迷你背包 08：还是在石巨人体内，靠下的地方有两个桌子，破坏后拼装成两个踏板，让两个角色分别站上去。

宝物 04：还是在石巨人体内，破坏右侧物品组成栈桥，让 Bilbo 钓鱼。

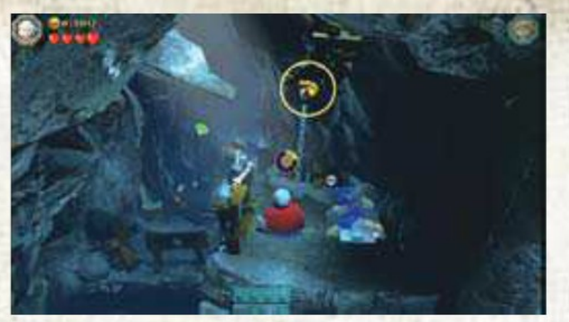
迷你背包 09：左侧面有块白色石头需要 Dwalin 破坏。

迷你背包 10：爬上石巨人手臂后，继续往前爬，石巨人会用另一只手来干扰。此时往回走，在尽头换成 Sauron 破坏黑色雕像。

第七章

迷你背包 01：Bilbo 和哥布林一同行动的几个场景内有 5 个绿色的蘑菇，全部破坏后获得（与 Gollum 猜谜的区域内有 2 个）。

迷你背包 02：控制哥布林爬上渔网后，切换成 Dori 拉开上方的金色挂钩。



宝物 01：通过窄桥后，右边有个石头需要矮人敲开。

宝物 02：在与 Gollum 猜谜的区域内，左下方有个地方可以挖开。

迷你背包 03：在与 Gollum 猜谜的区域内，右侧有个金色挂钩，用 Dori 拉开。

迷你背包 04：与哥布林国王交战的场景内，前方有个银色砖块，让 Saruman 破坏它。

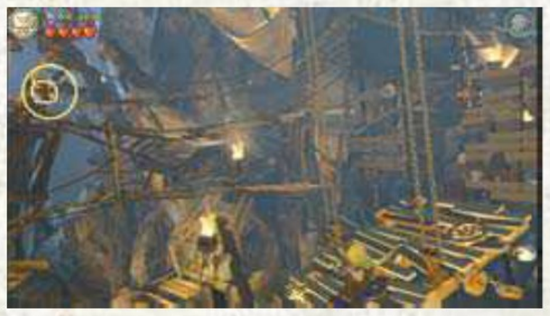
设计图：开始逃亡后，左侧上方有目标，让 Ori 攻击它后获得。

宝物 03：逃亡过程中，在射箭机关的左侧，远处看到一个发光的物品，让精灵攻击后获得。

宝物 04：使用 Dori 拉开金色钩子后往前走一点，转弯处的上面吊桥上有个目标，先让精灵攻击目标后会垂下一条铁链，爬上去后往右走到尽头。

迷你背包 05：在拿宝物 04 的地方，有个黑色宝箱，切换成 Sauron 破坏它。

迷你背包 06：在有两个圆形目标的地方，远处还有个菱形目标，换成 Dori 攻击菱形目标 3 次后会出现 5 个圆形目标，换成精灵全部攻击到之后就可获得。



迷你背包 07：来到一个下层平台有半透明积木提示的地方，在上层用跳砸的形式可以来到下层，切换成 Bilbo 戴上魔戒后获得。

迷你背包 08：来到渔网处，切换成 Gollum 爬上去。

迷你背包 09：与哥布林国王再次交手的场景内，左侧有个精灵专用跳跃点，跳上去获得。

迷你背包 10：还是在与哥布林国王再次交手的场景内，右下角有个银色机关，需要 Saruman 破坏它。

第八章

迷你背包 01：第一段跑酷途中就可获得。

宝物 01：跑酷之后的场景内，左侧让 Bilbo 戴上魔戒后可拼出一个裂缝的白板，敲碎板子获得宝物。

宝物 02& 迷你背包 02：在这个场景的右下角山壁上能看到藤蔓，爬过去后换成 Sauron 可获得宝物 02 和迷你背包 02。

宝物 03：让 Gandalf 攻击场景上方的蓝色魔法石可获得。

迷你背包 03：还是在这个区域内，树下有些物品可以被破坏，破坏后组成板子，切换成 Sam 点火，会出现一个收集。

迷你背包 04：还是在这个区域内，右侧有个银色砖块，让 Saruman 破坏它，然后换成 Bilbo 戴上魔戒拼装出迷你背包。

设计图：跑酷之后的场景内，右侧有个白色裂缝砖块，破坏后给 Sauron 换上宝物里的“扳手”后开宝箱获得。

迷你背包 05：让 Dori 敲击轨道上的石块后，跳到石块再往左侧树叶上跳过去。

迷你背包 06：在隔壁的场地，有个迷你背包被放在了圆形目标的上面，射箭可获得。

迷你背包 07：这两个场景内共有 3 只蜘蛛，其中 2 只在隔壁区域，很容易发现，另一只在轨道左侧树干上。

迷你背包 08：隔壁区域下方有个受诅咒的动物，让 Radagast 治愈它。

宝物 04：隔壁区域，右侧有个银色砖块，破坏后获得。

迷你背包 09：丢火球时，下方有 3 朵紫色的花，全部破坏后可获得。

迷你背包 10：最后一个迷你背包在与 Azog 交战的场地内，切换成精灵射击高处的 3 个兽人。

第九章

迷你背包 01：跑酷的路上，在右侧。

迷你背包 02：还是在跑酷的路上，需要跳起后获得。

迷你背包 03：依旧是在跑酷途中，往前方滑行时，左侧。

迷你背包 04：Beorn 家的院落左侧有个银色砖块，让 Saruman 破坏它之后，可以来到地下室。右侧有个罐子可以让 Gandolg 破坏。

迷你背包 05：地下室楼梯后面。

迷你背包 06：地下室悬挂着 3 面兽人的旗子，全部破坏。

宝物 01：地下室右侧有个需要点火的地方，燃烧后得到宝箱。

宝物 02：院落左侧的树上有精灵的攀爬点，爬上去后可获得宝物。

设计图：Beorn 家的院落左侧尽头有只受诅咒的动物，让 Radagast 治愈它。

迷你背包 07：来到院落的右下角，破坏物品后组成一个弹跳板，获得高处的迷你背包。

迷你背包 08：拿到迷你背包 07 后往上方走，地面上有个可以挖开的地方。挖开后给 Bilbo 戴上魔戒拼装出挂钩，切换成 Dori 拉开它，来到隔壁区域。在左侧树下破坏物品后挖掘，可获得迷你背包。

迷你背包 09：隔壁区域右侧破坏物品后可拼装出目标，让 Ori 攻击目标后获得。

迷你背包 10：隔壁区域内有 3 座熊的雕像，全部破坏后可获得。

宝物 03：隔壁区域，发动合体技击破砖墙后，破坏物品获得。

宝物 04：隔壁区域右上角，切换成 Sauron 破坏物品后获得。

第十章

迷你背包 01：进入森林后，路上会遇到一只被诅咒的动物，让 Radagast 治愈它。

迷你背包 02：森林中有 5 只猫头鹰，全部攻击到之后获得。

迷你背包 03：让 Dwarin 敲击轨道上石块后上桥，在桥下方的水面上课看到一个迷你背包。这里需要先过桥，然后往下走来到栈桥附近，从地面上挖掘出一个把手，装在栈桥上，然后乘坐小船获得。

宝物 01：在一个需要用 Gandalf 魔法破坏掉障碍物才能抵达的平台上，有 3 只蘑菇。玩家需要踩踏蘑菇改变它们的颜色，分别为绿、蓝、红。

迷你背包 04：消灭与蜘蛛战斗区域内的 5 只背上有花纹的甲虫后获得。

迷你背包 05：钻过密道后切换成 Legolas，攻击树上的攀爬点。

宝物 02：在有两只蜘蛛的区域，切换成 Sauron 破坏右侧树干上的宝箱。

迷你背包 06：救 Thorin 的场景左侧有渔网，让 Gollum 爬上去获得。

迷你背包 07：精灵出场后的区域，左前方有个银色砖块，让 Saruman 破坏它，会进入一个隐藏区域。进去后先在上方小骷髅那里获得扳手，然后来到火堆旁装到留声机上，从跳舞小骷髅处获得迷你背包。

迷你背包 08：隐藏区域中央有个弹跳板，跳到最高后获得。

宝物 03：隐藏区域的上方有个绿色板子，让 Bifur 站上去，再让另一个矮人站在他身上往上跳。抓住藤蔓爬到树上获得。

宝物 04：隐藏区域右侧有个水池，破坏物品后拼出一个平台，换成 Bilbo 在此处钓鱼。

迷你背包 09：从隐藏区域回到外面，右上角有个蓝色魔法砖块需要 Gandalf 破坏。然后会飞出来 2 只受诅咒的大苍蝇，让 Radagast 治愈它们，乘坐上苍蝇后然后会陆续出现 10 只红色甲虫，全部消灭后获得迷你背包。

设计图：在需要解救 3 个矮人的场景内，正前方矮人的身后有破裂的砖块，敲碎砖块后获得。

迷你背包 10：在需要解救 3 个矮人的场景内，左侧上方有一个迷你背包。从左上的平台跳过去可获得。

第十一章

宝物 01：酒窖中间有桌子的地方，让 Dori 拉开金色挂钩获得钥匙，打开前面的宝箱。

设计图：酒窖的左侧，攻击有金色把手的木桶，然后让 Saruman 破坏破坏银色砖块。

迷你背包 01：酒窖的左侧有渔网，让 ollum 爬上去获得。

宝物 02：连续拉动两次酒窖墙壁上的机关，第二次会出现一个装着蓝色魔法砖块的矿车。换成 Gandalf 攻击它后获得。

迷你背包 02：在河上漂流时，在栈桥登上岸，切换成 Saruman 攻击对面银色的砖块。然后跳到对岸，换成 Dori 拉开金色钩子，跳上去获得。

宝物 03：拿到迷你背包 02 后，继续使用精灵往上爬，在树枝上可获得弹弓。

迷你背包 03：上岸后，在左侧高台上有个地方可以挖开。

迷你背包 04：水坝机关的平台上，左侧有个蓝色魔法砖块需要 Gandalf。

迷你背包 05：在拿迷你背包 02、03、04 这 3 个平台上都有个吊着钟的装置可被破坏，破坏后入手迷你背包 05。

迷你背包 06：Bombur 上岸后往前走一点，右侧有个被藤蔓覆盖的地方，里面是迷你背包 06。

迷你背包 07：Bombur 上岸后这段路上，有 4 棵向日葵可以被破坏。

宝物 04：拿到迷你背包 07 后，切换成 Dori，拉开金色挂钩。

迷你背包 08：拿到迷你背包 07 后先让 Bombur 在岸上待命，视角切换到河面上桶里的那个角色，与兽人 QTE 后远离河面的石块。然后换回 Bombur，河岸上会出现 1 个兽人，打倒他获得迷你背包 08。

迷你背包 09：当精灵站在矮人身上在河上漂流时，靠右能获得。

迷你背包 10：同样还是精灵站在矮人身上在河上漂流时，破坏掉全部挂在树枝上的 5 个蜂巢后获得（这个迷你背包较难拿到，因为攻击时很容易误判到敌人，导致还没拿到背包就战斗结束了。因此大家在打的时候先主力打蜂巢，不要瞄准敌人，误判的数量会很少，收集完蜂巢后再将剩余敌人解决）。

第十二章

迷你背包 01：开始偷武器时，后方有个银色装置，用 Saruman 破坏它后拼装成栈桥。切换成 Bilbo 钓鱼。

迷你背包 02：武器库窗户的左侧，有个目标可以让弓箭手射击，然后借助船跳到对面平台上。

宝物 01& 迷你背包 03：武器库右侧栅栏门后方，需 Saruman 破坏。

迷你背包 04：武器库内有 4 个木头人，分别是左侧炉火旁 2 个，右侧铁栅栏后面 2 个。

设计图：武器库，上到 2 楼平台后往右走，会看到从房梁上垂下来的绳子。爬上去后，踩着房梁可获得。

宝物 02：进入找猪环节后，先用 Dori 拉开金色挂钩，可获得宝物。

迷你背包 05：进入找猪环节后，这片区域内有 5 个箱子可以被破坏（有一个隐藏在船的右侧）。

迷你背包 06：用 Gandalf 破坏蓝色魔法砖块。

迷你背包 07：开启第 2 个羊圈后，在羊圈的屋里。

宝物 03：第二个羊圈旁，路灯下有个板子，切换成 Sam 点火。

迷你背包 08：与兽人交手的第一个平台，左侧有个密道可以钻进去。

宝物 04：踩着绳子移动时，右上角有只猫头鹰，攻击它一次它就会飞走，连续攻击 3 次后获得宝物。

迷你背包 09：拿到宝物 04 后往前走，会看到一片渔网，换成 Gollum 爬上去获得。

迷你背包 10：来到河边，切换成 Ori 对着有目标的小船持续攻击直到船沉没。

第十三章

宝物 01：开始爬山后身后有块银色石头，让 Saruman 破坏。

迷你背包 01：开始爬山后第一个平地右边有精灵专用攀爬点，爬上去获得。

宝物 02：钻进密道来到上层后换成 Dori 拉开钩子。

迷你背包 02：在蓝色魔法山壁的右侧，先破坏物品后拼装好轨道，然后换成 Dwalin 敲击石块后获得。

设计图：进入山洞后往下走会看到渔网，换成 Gollum 爬上去。

迷你背包 03：在山洞的抓杆上方。

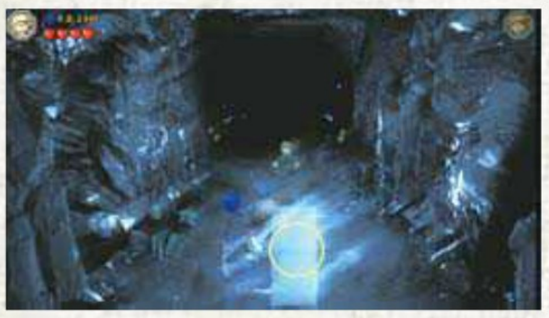
宝物 03：小迷宫中间岔路的尽头，切换成 Sauron 获得。

迷你背包 04：小迷宫右侧岔路的尽头，需要 Sam 点火。

迷你背包 05：小迷宫左侧岔路，有个装置不断地弹出小骷髅。破坏小骷髅获得。

迷你背包 06：点亮小迷宫内全部 3 个蓝色魔法球后获得。

迷你背包 07：小迷宫的下一区域，切换成 Bilbo 后戴上魔戒往回走。



迷你背包 08：在狭长走廊内，有面墙壁需要矮人合体技才能破坏。

迷你背包 09：来到有三只鹰雕像的场地，入口处有个目标，切换成弓箭手攻击目标，然后荡到迷你背包所在地。

宝物 04：三只鹰雕像的场地，右侧有个蜘蛛网，破坏之后往下挖，拼出一个小骷髅。消灭小骷髅获得。

迷你背包 10：最后掉到下一层后，用 Dori 拉开身后的金色挂钩。

第十四章

设计图：开始游戏后往回走，用精灵制造攀爬点后爬上树获得。

迷你背包 01：第一个区域内有 3 个目标可以射箭的目标，第二个区域内有 2 个射箭目标，全部射中后获得。

迷你背包 02：打开藤蔓后直走来到台阶附近，使用 Dori 将上方金色挂钩拽下来。

迷你背包 03：来到第 2 个区域后左上角有面渔网，爬上去获得。

迷你背包 04：第 2 个区域，上到正前方的 2 层，切换成 Gandalf，击破蓝色栅栏门后在黑暗处获得。

宝物 01：拿到迷你背包 04 后往右走，破坏尽头的物品，切换成 Bilbo 戴上魔戒拼装。

迷你背包 05：拿到迷你背包 04 后往左走，发动合体技破坏墙壁。

宝物 02：有斧子的区域，切换成 Sauron 进入右侧黑暗处，破坏物品后获得。

迷你背包 06：在有斧子的区域，右侧地面上有个地方可以挖开，然后让 Bilbo 戴上魔戒拼出迷你背包。

迷你背包 07：有斧子的区域，来到左下角雕像旁，换成精灵跳到抓杆上。

迷你背包 08：在有斧子的区域，上到右侧二楼，用 Saruman 破坏银色栅栏进入隐藏房间。往右走到尽头，切换成 Sam 点火。

迷你背包 09：隐藏房间左侧有精灵专用攀爬点，爬上去往右走到尽头可获得。

宝物 03：在隐藏房间内，攻击 3 个目标分别至红、绿、蓝，石棺就会开启。

迷你背包 10：最后一段跑酷途中可获得。

宝物 04：在与 Sauron 的交战中，右侧地面上能挖出一个石块，然后把它丢到树上的目标身上，捡起掉落物。

第十五章

迷你背包 01：这片区域内有 5 个矮人雕像，全部破坏后可获得。

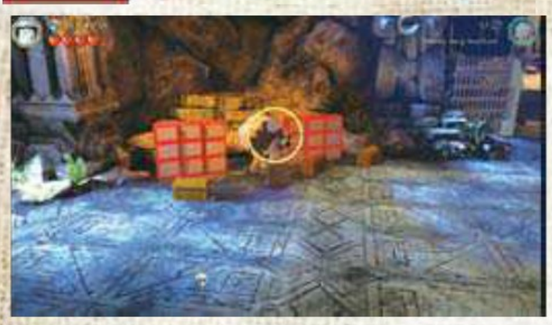
迷你背包 02：在需要 Dwalin 敲击石块的地方，往下走，下面的平台右上角需要切换成 Sauron 开门进入隐藏房间。先换成精灵从左下角的跳跃点往上跳，在绳子上有迷你背包。

迷你背包 03：隐藏房间内，来到右下角，让 Dori 拉开钩子获得。

宝物 01：破坏掉隐藏房间内的几个箱子，拼成一个点火装置。点火后获得宝物。

宝物 02：隐藏房间内，让 Gandalf 破坏铁门上的蓝色锁头，里面有宝物。

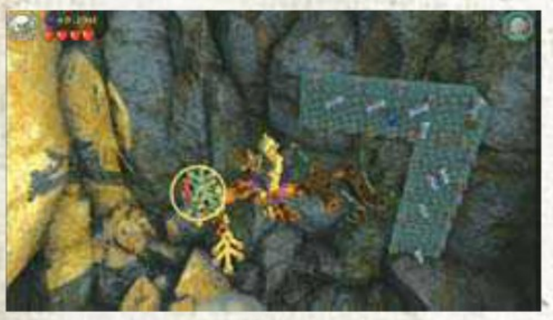
迷你背包 04：拿到宝物 02 后在旁边还能入手一把钥匙，把它插到门口类似卫星的装置上，获得迷你背包。



迷你背包 05：隐藏房间内，往场地左下方走，破坏架子后拼成窄桥，上桥后获得。

迷你背包 06：钻入密道来到另一侧后往下走，换成 Bilbo 戴上魔戒获得。

宝物 03：来到有渔网的平台，先挖掘地面把渔网拼完整，然后让 Gollum 爬上去。跳到树枝前端后破坏获得。



迷你背包 07：先不要开启转动石桥的机关，用矮人合体技攻破石桥左侧的墙壁。

迷你背包 08：来到调色机关的平台，走到右侧尽头，让 Saruman 破坏银色机关。

迷你背包 09：在山壁上看到有精灵攀爬点后，换成 Legolas，一路跳过去获得。

迷你背包 10：来到山顶后，在正下方破坏物品后重新组装成窄桥，获得最后一个迷你背包。

设计图：来到山顶后，使用 Legolas 射击大门上方的攀爬点后获得。

宝物 04：来到山顶后，在大门上方的洞穴黑暗处，需要 Gandalf 来照亮。

第十六章

宝物 01：开始移动后使用 Dori 拉倒左侧的物品。

迷你背包 01：拿到宝物 01 后继续往前走，爬上梯子后上面有个黑色宝箱，需要 Sauron 开启。

迷你背包 02：有渔网的地区，换成 Gollum 爬上去。

迷你背包 03：第二次滚下斜坡后，用 Ori 攻击天平。

迷你背包 04：在左下角挖掘，可获得一把钥匙。然后往前走一点，敲碎墙壁后拼装，走上斜坡开宝箱。

迷你背包 05：切换成 Gandalf 攻击左侧蓝色的装置。

迷你背包 06：来到冶炼车间，让 Dori 挂住空中的金色钩子，再让另一个矮人跳到他身上后获得。

迷你背包 07：视角切换成 Bilbo 后，在台阶下方尽头的黑暗处，需 Gandalf 来取得。

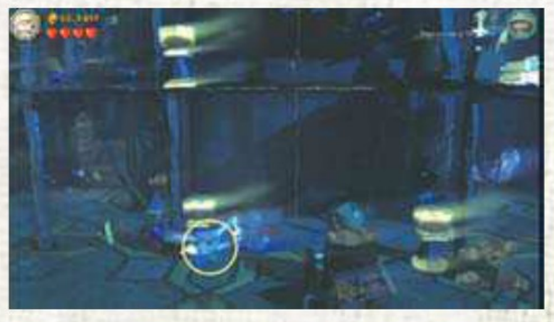
宝物 02：来到 Bilbo 要拉机关的平台上，切换成 Legolas 后对上方的目标射箭。

宝物 03：到合成炸弹的房间，用 Gandalf 攻击蓝色魔法砖块。

迷你背包 08：到合成炸弹的房间，在掉落制造炸弹的素材之后，再一次奖机关调整为红、蓝、红。

宝物 04：在帮矮人拉动铁链的区域内，右侧尽头有银色砖块，用 Saruman 破坏后入手宝物。

设计图：在帮矮人拉动铁链的区域内，场地中央的物品破坏后换成 Bilbo 戴上魔戒就可获得。



迷你背包 09：在帮矮人拉动铁链的区域内，左侧墙壁、右侧墙壁以及最上层墙壁上有 3 个可以攻击的物品。

迷你背包 10：拿到迷你背包 09 后转身攀爬上精灵专用的攀爬点，跳到右侧平台上，换成 Sauron 开箱子。

白色砖块

游戏中总计有 250 块白色砖块（秘银砖块）。玩家可以通过以下几种途径获得它们：

●第一次打通流程关卡时可获得一块，总计 16 块。

●完成每一关的“Master Burglar”（神偷大师）可获得一块，总计 16 块。

●找全每一关的 Minikits（迷你背包）可获得一块，总计 16 块。

●找全每一关的 Treasure（宝物）可获得一块，总计 16 块。

●找到全部的设计图，每个设计图一块，总计 32 块。

●剩下的都在大地图上，有些可直接获得，有些则需要完成相应的任务。

因为秘银砖块的数量众多，在此就不一一详述取得方法了。记得调整一下昼夜以便找到全部的砖块。

设计图和红色砖块

设计图一共有 32 张，流程关卡中可获得 16 张，另外 16 个分布在大地图上。寻找它们的方法和找角色是一样的，但都是要完成一些条件后才可以获得。

拿到设计图后，玩家可以前往 Bree 到铁匠铺将其锻造成各种宝物。但最初铁匠铺是不开门的，先到门口和铁匠的老婆交谈，然后跟随浅黄色螺栓指引来到一个山洞，将铁匠救出来后带他会 Bree，铁匠铺就会开门（救出铁匠后不可骑马回）。

进入铁匠铺后就可根据设计图进行锻造，锻造会使用到大量素材，普通素材都可以在埃尔伯的门口购买到（就是玩家每次返回大地图后的身后，需要先用矮人合体技破坏障碍物），但惟有秘银砖块（也就是大地图上的白色砖块）需要玩家自己取寻找。

锻造出来的宝物大多都是大地图上完成 NPC 给出的任务所需的道具，将宝物交给对方后就可出现红色砖块，当然，也是要花钱购买的。不少任务都是要先做前置任务后才会出现的，假如该地图没有这个任务的话就先把其他任务清一清。

红色砖块的作用相当于是作弊码，比如获得螺栓加倍、素材全满等等，玩家可按下 OPTIONS 键后选择“Extras”开启它。

比较实用的红色砖块为“Studs×2”、“Studs×4”、“Studs×6”、“Studs×8”、“Studs×10”。这 5 个砖块全部开启后玩家可获得螺栓数将是基础值的 3840 倍！因此当玩家开始做红色砖块任务后要尽早获得上述砖块。

红色砖块	获得方式
Studs×2	在Hobbiton，白天，任务“A Flail of a Time”，需要Mithril Flail。
	Mithril Flail可在第六章获得。
Studs×4	在The High Pass，任务“Dual Wielding”，需要Mithril Shadow Blade。
	Mithril Shadow Blade的设计图在Weathertop，靠近Bree下方，是个小游戏，一开始跟着黄色箭头走，没有黄色箭头时就往紫色箭头的反方向走，最后在两个黄色箭头指引下挖出一把钥匙。然后进入山洞，来到河对岸，给三座雕像装满宝石后获得。
Studs×6	在Moria，任务“Build Day”，需要Mithril Construction Hat。
	Mithril Construction Hat的设计图在Beorn’s Homestead，进入山洞先敲碎银色砖块，然后把石块敲到尽头。跳上平台点火获得。
Studs×8	在Bree，任务“Bilbo and the Beanstalk”，需要Mithril Beanstalk。
	Mithril Beanstalk的设计图在Caradhras，破坏雪人旁的银色石块即可获得。
Studs×10	在Elven Forest，任务“Candle With Care”，需要Mithril Candle Staff。
	Mithril Candle Staff的设计图在Dol Guldur，先换成Bilbo戴魔戒开门，进门后来到左下角破坏物品获得钥匙，射击树上的猫头鹰获得钥匙，到最右侧从土里挖出钥匙。

奖杯/成就补充说明

本作的白金难度不算高，只是比较花费时间，玩家至少需要打通两遍流程，再算上开放世界下的探索，总计大约需要 40 小时左右才能拿到白金。

STEP 1: 首先，玩家要先打通一遍流程，这时能获得16个关卡奖杯。

STEP 2: 然后，先到大地图上收到可以收集到的角色，再选择第六章“Over Hill and Under Hill”，在自由模式下入手本章的设计图。

STEP 3: 开启Bree的铁匠铺，锻造出Mithril Flail。然后到Hobbiton，完成任务“A Flail of a Time”，获得红砖块“Studs×2”，并在菜单“Extras”中将红砖块开启。

STEP 4: 在自由模式下重新打全部16个关卡，完成全部的收集项目。顺利的话，玩家可以在这一步解锁“Master Builder”、“Doilies and your mother's dishes”、“Our Long Forgotten Gold”、“That's why we need a burglar!”这四个奖杯。

STEP 5: 前往位于埃尔伯的奖励关卡，打一遍就可解锁奖杯“Stone Giant Stomp”。

STEP 6: 在开放世界的大地图上，首先要去获得红砖块“Studs×4”、“Studs×6”、“Studs×8”、“Studs×10”。加之之前已获得的“Studs×2”，玩家在入手螺栓时的量将会是基础值的3840倍！然后继续在第一章中刷螺栓，很快就能解锁“The Unassessably Wealthy”。

STEP 7: 继续在大地图上收集全部的秘银砖块、设计图、分支任务以及剩余角色，到Bree的铁匠铺打造全部的宝物，然后再回到大地图逐一取得32个红砖块。这一步玩家可以解锁“Ever ''The People's Champion''”、“The greed of Dwarves”、“Labouring in the villages of Men”、“Objects of great beauty”、“Unequalled skill of the Dwarves”、“To Be Continued...”和“Quite a merry gathering”。

STEP 8: 最后把剩余的奖杯清理掉即可。

●Team Building：这个奖杯/成就要求使用所有索林小队中的所有矮人都发动过合体技。索林小队一共有 13 个人，分别是 Balin、Bifur、Bofur、Bombur、Dori、Dwalin、Fili、Gloin、Kili、Oin、Ori、Nori、Thorin。玩家不能控制一个矮人，让他和其余 12 个矮人分别合体，这样是不计算合体次数的，而是要用 12 个不同的矮人和同一个矮人合体攻击才算数。

●Lord of the Prance：这个奖杯/成就要求给一个自创角色装上宝物里的 Dazzle Wig、Mithril Rhythm Stick 和 Mithril Dance Boots。这几个道具在获得全部宝物和锻造全部设计图后就可入手。

●Dawn of the Mushroom King：获得方法同上。

●Someone to share in an adventure：要求玩家双打过任意一关，但不能在自由模式下完成。玩家可以打“Greatest Kingdom in Middle-earth”或是“Queer Lodgings”这两关，都比较短。没有第 2 个手柄的话，也可以用 PSV 代替。

●Quite a merry gathering：流程中可获得 42 个角色，剩下的 55 个角色都在大地图上，有些可直接入手，有些需要完成一定的任务后才会获得。最后一个角色 Jimli The Blacksmith 要在锻造了全部的设计图后重回铁匠铺才能购买。

乐游体育 SPORTS JAM

栏目主持人：乐小游

大家好，从本期开始小游会为大家带来全新的运动游戏板块，能够重新启动体育游戏相关专页，对于爱好运动的小游来说非常有意义，我希望把栏目打造成可以和读者们交流的平台，在这里不仅可以分享体育游戏的心得与乐趣，更可以将平时较少关注体育的读者们吸引过来，感受运动带给我们的挥汗如雨般畅快感受。万众瞩目的 NBA 季后赛已经打响，小游最爱的雷霆队本赛季表现也令人欣喜，不过比起每年都有的美职篮，更受关注的要数四年一届的世界杯了，本期的乐游体育就以刚发售的《2014 FIFA 巴西世界杯》为核心，让我们一同享受桑巴热舞下大力神杯带来的足球盛宴吧（读者们可以通过手机扫描右方的二维码，支持由小游评测本作的视频黄金眼栏目）。

《游戏机实用技术》2014FIFA巴西世界杯视频黄金眼

◆ 系列由来 ◆

好多不熟悉本作的玩家可能会认为《2014 FIFA 巴西世界杯》应该是一款 DLC 形式的作品，但实际上游戏是真正意义上的新作，你可以把它当成一个四年才会发售一次的独立系列，早在 2010 年前作发售的时候就有不少玩家开始质疑为什么要把世界杯模式单独做成一款游戏来卖，实际上玩过《FIFA》正统续作的玩家应该知道，每年一作的《FIFA》中虽然能够选择国家队，但是却无法完整体验到世界杯模式，不得不说是热爱足球游戏玩家心中的遗憾，所以以世界杯为主题的 FIFA 足球应运而生。制作人也曾解释之所以没有以 DLC 的形式发售，是因为并不想让玩家把本作当成一个简单的附加要素，如果只是单纯的下载版实在是很难将世界杯的内容表达完全，游戏并非仅仅收录了具备参加世界杯资格的 32 支球队，而是希望通过收录尽可能多的国家队，让不同国籍的玩家都能够使用到自己心爱的球队，朝着大力神杯迈进。本作授权的丰富程度超越了四年前的《2010 FIFA 南非世界杯》，能够使用的球队达到了 203 支，同时拥有超过 7400 多名正式注册过的球员，十二座即将在巴西世界杯中使用的球场以及多种新的游戏模式，如此庞大的制作内容想必会让玩家们对本作有一番新的认识。

◆ 系统变化 ◆

中场拼抢

自从 EA 在《FIFA12》中加入了真实的物理碰撞引擎之后，各种搞笑的 BUG 动作便成为了无数玩家茶余饭后的消遣谈资，事实上经过了这几年的不断改进，已经证明了 EA 当初的做法是多么具有超前意识，一味地改进人物的脸部建模早已无法满足玩家们的需求，球迷玩家们需要的是更为真实的足球游戏，所以强调身体碰撞后会发生不同改变的设定显得尤为重要。本作将这种引擎良好地继承了下来，不过在细节上进行了细微的调整，尤其是中场球员的逼抢时，球员间身体接触到之后发生的动作变形较为夸张，同时游戏加强了球员间的拼抢意识，很多时候当你带球经过半场遭到拦截之后，系统会默认地将对方附近的球员派遣到你身边进行逼抢，配合各种扭曲的动作，经常会让中场位置变得十分混乱，恰恰在这种乱战之中很容易疏忽对敌人的防守，导致其反击得手。

射门加强

《FIFA14》中经常会遇到一种情况，当你单刀突入禁区的时候刚要起脚射门，经常会被身边的防守队员或者守门员破坏掉，因为射门的一瞬间会有比较大的起脚动作，所以远射反而成为了玩家们首选的射门方式，较大的空间与助跑距离经常会让对手防不胜防，本作改进了射门时抬脚时间过长的缺点，基本都会看准对方防守的缝隙来进攻，不过禁区防守队员过多时的射门依然是很容易被封堵，所以习惯了远射的玩家最好是在对方的回防队员没有站定位置时果断拔脚怒射，大多数情况下对方门将也只能是“望球兴叹”了，同时本作在射门的力量感上也有所加强，远射的时候非常明显，不过普通的远射依然存在角度比较固定的毛病，多利用 R1 或者 RB 键的搓射能够将皮球带出更大的角度，非常适合在禁区边缘横向盘带后的最后一击。

比赛节奏

“《FIFA》系列”的老玩家应该会对游戏在攻防转换上紧凑的节奏感非常熟悉，尤其是从实况阵营转投过来的玩家，大部分都不太适应《FIFA》的快节奏，这一点在《FIFA13》中表现得尤为明显，过于依赖过顶直塞也导致很多玩家逐渐舍弃了中场控球的传统足球游戏打法，这样一来很容易造成游戏的不平衡，EA 也接受了很多球迷玩家的意见，在《FIFA14》中削弱了直塞的作用以及降低了球员的跑动及转身等动作的速率，使得游戏更为贴近现实。在这次的巴西世界杯游戏中，却又一次将节奏加快，更接近《FIFA13》的打法，不过无球队员的防守加强使得玩家并不能很容易地打出防守反击，这种此消彼长的做法算是一种新的尝试吧，同时移动后停球的夸张惯性也得到了比较大的改善，使得防守难度降低不少，整个系统玩起来更像是为了迎接新玩家所做出的改变，提高了爽快刺激的同时又不会影响游戏的平衡，非常值得肯定。

■过顶直塞是网战中常用的进攻方式。

盘带技巧

由于防守队员的意识加强，导致在操控速度较慢的球员进行突破时很容易遭到对手的抢断，为了避免影响进攻的效率，EA 在本作中加入了新的带球技巧，命名为 Response Dribbling（响应盘带）的运球能够在对方做出防守动作的一瞬间进行降速躲避，变向的时候球和身体的贴合更为密切，所以轻易不要使用铲球企图破坏对手的突破，不但很难将球断下，严重的话直接导致盯人

失位的结果反而得不偿失，为了迎合巴西世界杯的足球风格，大多球员的触球、运球动作都更接近巴西球员细腻的技巧动作，球场上的“桑巴热舞”式足球随处可见，更别说像是内马尔这种本身技巧就极为细腻的巴西球员在过人时令人惊叹的技巧，就连巴洛特利这种打法较为粗犷的球员在停球时也会时不时展现“巴神”独有的细腻控球。

■巴神的世界你不懂。

传球配合

说到精妙的一脚触球不得不提的就是这几年一直为人称道的“宇宙队”巴萨罗那，虽然本赛季各项赛事巴萨的表现都难以让球迷满意，多线作战的结果几乎是一无所获，但这丝毫不影响巴萨在打法上一直延续的以控制中场为主的华丽短传配合，本作虽然无法使用巴萨等俱乐部球队，但游戏中加入的最新传球系统 Pinpoint Passing（精准传球）让这种“小快灵”的打法更为实用。其实《FIFA》一向在传球的操控性上要求就比较高，除了很早就引入的短传力道设定以外，经常会出现近距离地面传球遭到对手拦截的情况，这也是为什么大多数玩家都很少使用中场控球打法的原因，不过最新的精准传球加入使得传球的节奏更为轻巧和快速，很容易打出令人眼花缭乱的传切配合，“二过一”的打法在本作仍然不太实用，系统默认的回传方式实在不如手动来的更为准确，配合快速转身动作能够轻松撕开对手的防线，长传方面也更为准确，打不开局面的时候偶尔的大脚转移能够带来更多的进攻方式。

头球争抢

下底传中一直是传统足球中的重要进攻方式，尤其对于德国或是东欧这些人高马大的球队来说，头球争抢时的优势经常成为比赛的关键进攻手段，《FIFA》中的下底传中一直不容易把握力道与角度，尤其是高速跑动中的直接传中，大多时候皮球都是直奔观众席而去，传球时系统并没有做成百分百传到大禁区附近的设定，所以一些玩家会选择在边路突破之后向内切入，等到快出底线的时候近距离传中，很容易从防守队员的头顶穿过，本作中这种打法更加强劲，游戏对攻守双方的头球争抢起跳高度进行了调整，弹跳具有优势的中锋更加受欢迎，高高跃起后会有一种“一览众山小”的感觉，所以在防守端最好安排一些人高马大的后卫，即使队中没有，也要重点盯防对方边路的传中队员，坚守即使将球破坏出底线也不要让对方轻易传中的原则，就算造成角球，我方的队员也都防守在各自的位置上，比起运动战中的传中来说威胁小了很多。

■揭幕战：巴西VS克罗地亚

点球变化

一提到世界杯中最为残酷的时刻，好多球迷的第一反应就是充分调动肾上腺素的点球大战，限于比赛的重要性，普通比赛中的点球实在是无法和世界杯中的点球大战的紧张程度进行比较，点球所决定的结果已经不仅仅是实力间的比拼，更重要的运气的较量。

《FIFA》中的点球系统一直都比较有趣，配合本作中在点球主罚时对射门动作进行了细微调整，回放动画角度等问题也得到了改进，最大的变化应该是对罚点球时的精确度要求更加严格，画面下方的小竖杠稍微偏离了中间的绿色区域基本就变成“打飞机”了，所以罚点球时对角度的要求远比力量来的重要。在游戏里的正式比赛中由于禁区犯规所获得的点球，如果主罚队员没有射进，同时皮球还没有造成死球，那么禁区外的队友会快速地进行补射等一系列反应，更为有趣的是当进入点球模式的视角时对方的门将经常会做出一些搞笑的动作来干扰你的罚球，虽然进步很大，但是在罚点球时与手柄震动的配合并没有得到改进，缺少了一些直观的代入感。

任意球战术

现实比赛中位置较好的前场任意球得分机率有时并不亚于点球机会，所以大禁区外附近的区域也是双方队员你争我夺的兵家之地，早年的《FIFA》任意球直接射门的操作门槛较低，甚至会有高能力球员在固定位置掌握好力度与方向之后任意球几乎必进的设定，不过随着游戏的不断进化，定位球直接破门的难度也越来越高，对于新手玩家来说想要直接破门几乎没有可能，甭管你是 C 罗的电梯球还是梅西的圆月弯刀，掌握不好都是无法穿过门将的十指大关，所以二次进攻成为了关键。先将我方队员控制到靠近球门位置或者能够干扰到门将视线的地方（当然不要越位），再利用队伍中射门力量较强的球员进行大力抽射之后很容易造成对方门将脱手进而采取补射战术，防守一方也要小心防范对方使用此战术，尤其不要过多增加人墙数量（FIFA 中的人墙数量可以手动进行补充），不过由于防守系统的强化，门将身旁的球门空档经常会有队员进行补防，所以在防守强于进攻的情况下的补射不要太大力，轻巧的推射更容易破门得分。

球场氛围

以巴西世界杯为主题的本作在球场的气氛营造上可圈可点，整个比赛中到处都透露着夏日世界杯的清凉与动感，由于官方授权内容非常给力，使得整个球场看起来极为真实，加上重新设计过的球员建模与面部表情，游戏过程中真有一种观看世界杯实况转播的感觉。还有一点不得不提的进化就是场内外的球迷细节，之前的体育竞技游戏在观众的建模上一直被玩家们嘲笑为“纸片人”，这不仅仅限于“《FIFA》系列”，也是体育游戏的通病，所以这次的《2014 FIFA 巴西世界杯》在观众的动作与造型上下了很大一番功夫，虽然还是摆脱不了大众脸的缺点，但是比起之前粗制滥造的贴图确实有了很大进步，大部分国家队的球迷都会有自己的一些特色，除了服饰上的细微改变外，脸上的图彩国旗也是世界杯的一大经典特色，当然场外的观众同样热情高涨，当你进球的时候本国球迷会报以热烈的掌声与人浪，反之对手的球迷就是唏嘘不已，不同国家的球迷所在的呐喊助威的场景都是该国的特色场所，现实世界中十几个不同经典场景都会出境，像是伦敦的特拉法加广场、莫斯科圣巴西尔大教堂、甚至是华盛顿特区的国家广场，如果你选择中国队的话，可是会看到极为熟悉的画面哦。

■我爱北京天安门。

◆ 模式变化 ◆

作为一个独立出来的“《FIFA世界杯》系列”，本作在游戏模式的设计上当然要具备很多自己的特色，你可以选择自己喜爱的球队，甚至是带领自己亲手打造的王牌军师踏上漫长的夺冠之路，还能够使用自己定义的球员来复制甚至超越前辈们在足球的历史岁月中留下的精彩瞬间，取得大力神杯的方式在游戏中被分为了六种，可以满足不同玩家对胜利与冠军的渴望。

1.Captain your Country

这个模式下玩家可以选择任意一个国家队，然后从里面最多选取四名球员扮演因伤回国的球员，或者以国家的队员为蓝本自己进行球员的外形与球技特点设定，不管选择哪种方式最后的目标都是要作为队长带领自己创建的球队取得胜利从而证明自身的价值。在队伍中你要起到领导的作用，不光要和经理进行沟通和交流，还要努力争取广大球迷的热情支持，当你想要更新球队阵容的时候，新的球队自动配置系统能够很好地解决关键时刻因为对球员们的不熟悉而导致的错误部署，降低了组织球队的难度。

2.2014 FIFA World Cup

FIFA世界杯模式分为本地和在线两种形式，本地模式需要手动或者随机选择一支国家队从小组赛开始，按照世界杯的比赛规则挺进决赛，取得胜利后即可完成，在球队的选择上也是可以选择现实参战的32只队伍以外的国家队，在线模式除了自己的队伍外，其他对手都是由网络随机挑选出来的，类似之前的周末杯赛模式，比起本地战来说更具挑战性，有兴趣的玩家可以选择中国国家队进行大力神杯的争夺，现实当中不可能完成的任务或许只能通过游戏得以圆梦了。

■中国男足勇夺世界杯。

3.Road to the FIFA World Cup

FIFA世界杯之路模式下，玩家可以从203支国家队中任意选择自己最为心仪的队伍，从预选赛开始一路杀进世界杯的大门，游戏中最多允许选择32个队伍进行比赛，也就是说如果你机友很多的话，甚至能够组织一届属于自己的玩家世界杯，EA强大的体育电台系统会全程提供实时的特定国家队比赛更新，超过50小时的对话解说会根据你的队伍成绩表现来进行评论，成绩表现优异的话，无数的球迷会在街上呐喊庆祝，直到你拿下大力神杯。

4.Story of Finals (online)

小游觉得决赛故事是最为有趣的游戏模式，设想一下当世界杯的揭幕战打响之时，你就可以在游戏中改变比赛的结果，比如第一场由巴西和克罗地亚的比赛在圣保罗竞技场结束之后，巴西以2：0的表现完胜克罗地亚，但你却可以在比赛中根据不同的挑战改写比赛的结果，帮助克罗地亚取得胜利，又或者是扩大比分的优势，用你最爱的球员挑战帽子戏法之类的任务条件，不仅加深了虚拟与现实的互动，更让足球游戏变得玩法多样，充满乐趣，同时完成相应挑战后获得的经验值能够在《FIFA14》的游戏中使用，所以进行任务挑战时最好保证帐号一直处于登录状态，不过想要玩到这个模式的话就要耐心等待世界杯战火点燃的6月12日吧（北京时间6月13日）。

5. Story of Qualifying

二百多支国家队用了两年多的时间来进行巴西世界杯的“入场券”争夺战，最终只有32支球队能够击败群雄站在足球领域最高赛事的舞台上，但这漫长的预选赛中同样踢出了很多精彩的比赛，不管是胜利者还是失去资格的球队，他们的努力换来的是一场场精彩的比赛，所以预选赛故事模式相当于决赛故事模式的餐前开胃小菜，让各位玩家回顾一下这两年多来各个国家队间的精彩比拼，该模式中收录了60场充满惊喜的球场对决，像是瑞典对战葡萄牙这种紧张刺激的世界杯资格争夺中的强强对话，如果你是伊布拉希莫维奇的忠实粉丝的话，或许能够让瑞典取胜来改写世界杯参赛球队的名单，从另一个角度感受伊布与C罗两大球星的巅峰对决。

6.Road to Rio de Janeiro (online)

里约热内卢模式更像是正统FIFA中的在线赛季模式，一开始玩家需要以巴西玛瑙斯的亚马逊竞技球场为起点，逐步向前进发，通过不断地赢得比赛获得积分从而获得前往下一个城市球场的比赛资格，积分的获得规则和一般的足球联赛规则一样，每个晋级阶段有十场比赛机会，过多的失利会导致晋级之路提前结束，在线模式中打法各异的对手会成为你前进路上的绊脚石，中途是允许玩家不断更换所选球队的，每跨越一个城市都能够解锁当地的宣传动画。当你越来越接近巴西世界杯的里约热内卢决赛场地“马拉卡纳球场”时，就意味着比赛的对手愈发强劲，获得最后的巴西世界杯冠军表明你已经走完里约热内卢之路，你有三种游玩方式，通过胜利继续前进，或者在现有城市玩耍，又或是退回到原本走过的球场。

7.Adidas Skill Games

类似于之前技巧挑战的小游戏，不过这次游戏中用到了EA SPORTS和世界知名运动厂商阿迪达斯合作研究的最新物理足球运动成果，这些最为先进的运动研究数据都是由阿迪达斯建在德国赫佐格奥拉赫实验室提供的，巴西世界杯专用比赛用球Brazuca等所有的阿迪达斯品牌皮球都会在游戏里表现出与现实世界最为接近的物理运动轨迹，空气中的阻力，下雨时场地中的雨水，以及最为简单的皮球与地面草场的摩擦，都会对皮球的走向造成一定的影响。激烈的比赛之余，玩家还能够通过最新设计的50个技巧游戏来提升自己的足球水准，让你在正式的比赛中能够拥有更加完美的表现。

◆ 巴西世界杯场馆介绍 ◆

每届世界杯来临之时都会有很多官方消息牵动球迷的内心，像是前些日子公布的巴西世界杯主题曲《We Are One》，又像是官方球票开卖等一系列新闻都在提醒我们，世界杯已经越来越近了，而其中小游最为感兴趣的还是将要成为世界杯比赛战场的十二个官方场地，坐落于巴西全国各具特色的球场代表的是巴西这个火热国家的十二种不同城市风格，下面就为大家展示这些场地在游戏与现实中的外观表现，领略巴西世界杯的球场风采（部分场馆由于尚在整修阶段，只放出效果图供大家欣赏）。

圣保罗：圣保罗竞技场（开幕战比赛场地）

巴西利亚：国家体育场

萨尔瓦多：新水源竞技场

福塔莱萨：卡斯特朗体育场

贝洛奥里藏特：米内朗体育场

阿雷格里港：贝拉里奥体育场

累西腓：伯南布哥竞技场

库亚巴：潘塔纳尔竞技场

库里奇巴：拜沙达竞技场

纳塔尔：沙丘体育场

玛瑙斯：亚马逊竞技场

里约热内卢：马拉卡纳体育场（世界杯决赛场地）

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

前段时间在推特上，包括中村悠一等多位知名的日本声优发推诉苦称，曾多次发生 3DS 卡带不慎飞出导致游戏中断，痛失进度的惨剧。相信有 3DS 的玩家也是感同身受，从包里拿出机器的时候都不敢用力过猛，角度也要拿捏到位，甚至像田村大魔王那样贴上胶布……但意外难免，如果您也被这个问题困扰多时，那么可以看看下面介绍的卡带保护壳。

《马里奥高尔夫 世界旅行》的游戏本体还没发售，就公开了 3 个 DLC 包，看来任天堂也在向“增值”服务靠拢，希望其本篇内容足够厚道。因为如果不能让玩家感觉意犹未尽，那么 DLC 也就没法实现其应有的价值了。

●目前固件版本：7.1.0–16x（x对应地区版本）

周边趣闻

《妖怪手表》新作今夏发售！

Level–5 近期宣布，截止至 4 月 22 日，3DS 软件《妖怪手表》出货量已经超越了 100 万份，实现了长卖的目标。《妖怪手表》是一款描绘妖怪日常生活的幻想 RPG，于 2013 年 7 月发售，因为游戏本身的高素质和动画的热播，本作的人气越来越高，在 2014 年 2 月 19 日出货量就突破了 50 万份。仅仅过了两个月，销量更是翻了一倍，如此优秀的成绩确实让人感叹。

承接着《妖怪手表》的热潮，Level–5 宣布新作《妖怪手表 2 元祖・本家》两个版本将于 2014 年 7 月 10 日发售，价格为 4968 日元（含税，折合人民币 299 元）。这两个版本中登场的妖怪有所不同，而实体版赠送的珍贵道具“妖怪メダル”也有所差异。继承要素方面，只要玩家持有前作《妖怪手表》，就能在游戏中让特别的妖怪加入。

《妖怪手表》中的主人公在某天入手了“妖怪手表”后，能够发现潜藏在村子中的妖怪，并和它们成为好朋友。但在新作的《妖怪手表 2 元祖・本家》中，“妖怪手表”消失了，为了探求手表失踪之谜以及手表诞生的秘密，主人公和朋友们穿越时空探险。作为系列第二作的《妖怪手表 2 元祖・本家》是第一部作品的升级版，在各个方面都有巨大的进化，感兴趣的玩家请继续留意杂志的后续报道。

周边趣闻

《马里奥高尔夫 世界旅行》DLC介绍

“游戏未卖，DLC 先行。”在日本厂商中这种风气真是越来越流行。这不，《马里奥高尔夫 世界旅行》还没发售呢，任天堂就公布了其 DLC。游戏本篇中包含有 10 个区域，合计 126 洞，对于普通玩家而言已经相当丰富，但想要玩到更多内容的玩家，就要购买追加的 DLC 了。在这几款付费 DLC 中，包含有 6 个区域和多个追加人物。

◆**キノコパック**：可使用追加角色“**キノピコ**”，并新增两个区域（“**キノピオランド**”与“**ノコノコパ－ク**”）的追加 DLC 包。

◆**フラワ－パック**：可使用追加角色“**トッテン**”，并新增两个区域（“**デザ－トさばく**”与“**ミントしょとう**”）的追加 DLC 包。

◆**スタ－パック**：可使用追加角色“**ロゼッタ**”，并新增两个区域（“**ロックさんみゃく**”与“**マリオスタ－**”）的追加 DLC 包。

◆打包购买 3 个 DLC（优惠 300 日元），可以使用特典角色黄金马里奥（**ゴ－ルドマリオ**）。如果分开购买，那么在购买第三个 DLC 包之后也能获得。

新增角色

●キノピコ

拥有良好的打击甜区和简单的操作，同时拥有直球，初上手的玩家也能轻松使用的角色。

●ロゼッタ

特征是高弹道以及曲球，能有效地打出长距离的球。

●トッテン

能打出低弹道的球。

●ゴ–ルドマリオ

黄金马里奥，各方面的能力都很平均。最大的特点在于打出的球会掉落大量的金币，可以趁机赚取金币！

场地介绍

场地的构成非常丰富，既有《马里奥高尔夫 64》等战略性高的区域，也有本次新追加的场地。

抗菌率99.9% 3DS LL新保护膜发售

周边趣闻

3DS LL 的屏幕保护膜种类和数量极多，质量也是参差不齐。由于屏幕经常会跟手指接触，多少会带上一些细菌。日本的周边厂商**ゲ－ムテック**最近以“妈妈安心”为宣传口号，推出了一款抗菌率高达 99.9% 的贴膜，已于 2014 年 4 月 24 日发售，价格为 756 日元（约合人民币 45 元）。该款贴膜最大的特点就在于本身的抗菌处理，比起其他同类产品来说卫生了不少。同时，该款贴膜还进行了特殊的加工，具有防指纹和易贴的特点。

新款卡带保护壳发售！

周边趣闻

相信许多将 3DS 以及 3DS LL 放进包包的玩家们都会有这样的烦恼：卡带被撞击之后弹出来，导致正在游玩的游戏中断，甚至丢失存档。这固然是 3DS 以及 3DS LL 本身硬件设计的缺陷，但幸而我们有周边配件可以解决这个烦恼。日本周边厂商**サイバ－ガジェット**发售了一款卡带保护壳，名称为“CYBER・**プッシュガ－ド**”，可以用在 3DS 以及 3DS LL 上。在近期这款周边还推出了“珀银”色的版本，加上原有的 5 种颜色，可以很好地与玩家的主机搭配。该款保护壳用金属制作，只要玩家将其与卡带一同插入到卡槽中间即可。目前价格为 1154 日元，约合人民币 70 元。有卡带弹出烦恼的玩家们不妨购入一个。

《英雄银行》升级补丁

周边趣闻

为了修复《英雄银行》中的一些问题，SEGA 在 4 月 23 日放出了升级补丁。本次补丁修复了在开始画面选择“**つづきから**”继续游戏时，画面变暗无法进入游戏的问题。玩家可以启动 3DS/3DS LL 的照相机，切换到 QR 读取模式扫描 QR 码，跳转到特定页面下进行更新即可。玩家也可以进入 eShop，搜索“**ヒ－ロ－バンク**更新”来找到相关页面。下载安装后游戏的版本显示为 Ver1.1 即升级成功。

实用技术 3DS应援团

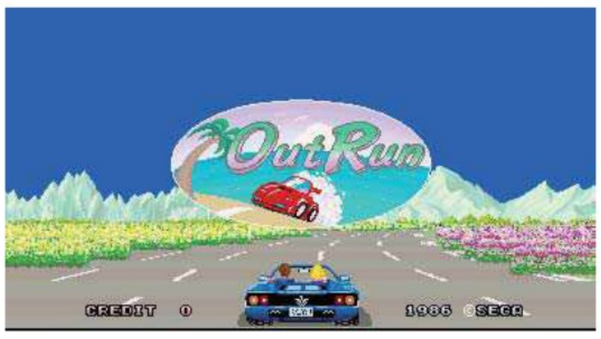
eShop下载推荐

3D Outrun
3D アウトラン

■售价 :823 日元
■推荐度：★★★★★

■推荐玩家：喜欢赛车游戏和怀旧游戏的玩家

沉浸在欧洲的魅力风景当中，听着名曲驾着跑车，这就是由铃木裕开发的经典赛车游戏《Outrun》。这款经典的元祖作品通过 SEGA 的 3D 移植计划来到了 3DS 平台。当然这并不是单纯的移植，针对 3DS 的机能，不仅加入了裸眼 3D 显示功能，还追加了多种多样的系统要素。比如“中途存档”和“中途读取”功能，让玩家可以更便捷地挑战难关。通过“回放”功能，玩家可以查看自己的比赛过程，提高下次游戏的水平。除此之外，还能自由变更难度、时间限制、档位切换、游戏版本等等。在游戏内容上，增加了 2 首原创歌曲，并且允许玩家增加车身配件，从而赋予车辆甩尾功能和提高车辆速度等。无论是否玩过经典的原作，都可以体验到同样的自由驾驶乐趣。



热血魔法物语
热血魔法物语

■售价 :994 日元
■推荐度：★★★★

■推荐玩家：喜欢热血系列和动作角色扮演游戏的玩家

相信许多玩家都玩过 FC 上的“《热血高校》系列”，如今这个系列的新作品要在 3DS 平台上登陆了！搞怪的人设和动作依旧熟悉，但这次我们的主角已经化身成为拯救幻想王国的救世主！原本被虹色的光辉覆盖的**クリスタルタワ－**（水晶塔）被阴沉的黑云覆盖，失去光芒的数年中，世界各地都充满了混沌。但就在这时候，世界流传出迎来救世主的消息。

游戏的玩法和《热血高校》非常类似，玩家可以自由地带上三种类型的伙伴，包括轻装兵、魔法师和剑士，能够任意选人来组队。装备数量大概有 60 种，根据装备的不同还能使用不同的必杀技和魔法，活用道具和各种魔法是攻关的关键所在。游戏中一共有 100 种以上的任务要求，强烈推荐给喜欢系列作品的玩家。可惜的是和以往的作品相同，本作的语言也全部都是由假名构成，对国内的玩家来说要求比较高。

青岚的四月
青岚の四月

■售价 :200 日元
■推荐度：★★★★

■推荐玩家：喜欢轻度阅读、玩过该系列作品的玩家

フライハイワ－クス公司出品的轻度阅读小说系列的第五作。这是一系列能在 eShop 上低价买到，轻松阅读的作品。按照制作公司的说法，本系列将会推出对应十二个月份的十二部作品，这些作品都有一个共同的世界观，因此作为第五作的《青岚的四月》也延续了系列中人神同居多纸町的背景。延续上一作的剧情，柾木的表妹来到了多纸町，但跟他再会的不只是表妹，还有苍（あお）。而柾木正是为了逃避苍才来到了多纸町。一年前到底发生了什么，而柾木的过去又是怎样的呢？多角关系陷入了更加混乱的状态。

脱出冒险 幸福的红石
脱出アドベンチャ- シアワセの赤い石

■售价 :820 日元　■推荐度：★★★★
■推荐玩家：喜欢解谜和探索类游戏的玩家

“《脱出**アドベンチャ－**》系列”已经在 3DS 平台上发售过数款作品，该系列的特点就在于游戏由解开谜题的冒险部分，以及从某些特定区域逃脱的探索部分组成，画风精美，剧情引人入胜。“幸福的红石”是一个奇妙的都市传说，据说只要听从这块有着特殊魅力的石头吩咐，家宅安全、恋爱成就、商业成功等幸福就能降临。作为主人公的少女“时野若留”为了探求事实的真相，和同学彦道与秀之介一起前往坑道的最深处进行探索。相连的一个个迷宫阻挡在他们前面，主人公们能否安全脱离解开谜团呢？这一切就看玩家您了！

指间方圆 ★MOBILE LAND★

本期开始指尖方圆将会逐步进行改版，力求为大家带来更为清晰有序的阅读体验，并会固定附上游戏下载地址的二维码，方便大家下载。同时我们也欢迎与更多的游戏开发商、或是独立游戏开发者们进行合作。如果您有这方面的意愿，不妨发邮件至 ucg@ucg.com，期待您的来信哦。当然，如果大家对栏目有什么建议和意见的话，也欢迎来信交流。

文 哪尼 美编 NINA

游戏速报

《最终幻想Agito》即将配信

原本去年年底就该上架的《最终幻想 Agito》终于决定在 2014 年的 5 月份进行配信，玩家们很快就能在手机上体验到与《最终幻想 零式》一脉相承的故事了，现在登录官方网站提前注册预约的话，还能够获得全员的特别服装——私服【ストリート】。

《梦幻之星 OL2 ES》5月配信

在 4 月 27 日举办的“NICONICO 超会议 3”上，世嘉宣布 iOS 版的《梦幻之星 OL2 ES》将于 5 月份进行配信，制作人酒井智史同时也宣布 Android 版的下载量已经突破 10 万（当然，这个数字放到国内的话简直不值一提）。

《LoveLive！学院偶像祭》国服即将上限

在日本已经运营了很长一段时间的《LoveLive！学院偶像祭》将会由盛大代理引入，并于近期在国内正式上线。《LoveLive！》的火爆程度相信已经不必我多言，虽然笔者也很喜欢这款作品，但毕竟《LoveLive！学院偶像祭》是一款披着音乐游戏外衣的课金游戏，还是那句老话，课金有风险，入坑需要谨慎。

暴雪出品，必属精品！

炉石传说：魔兽英雄传

容量	401M
语言	中文
版本	1.00
厂商	Blizzard Entertainment
价格	免费
地区	国服
配信日	2014年4月16日

iOS

Android

《炉石传说》iOS 版终于在国服上架了，玩家们总算不必再“万里迢迢”地从新西兰服下载、然后修改登陆了。移动版不仅带来了比 PC 版更直观友好的操作体验，配合 iPad 的视网膜屏幕 也呈现出了更为精美细致的画面表现，如果你喜欢《炉石传说》，又有 iOS 的平板设备，那么移动版毫无疑问会成为你设备中的常驻游戏之一。

作为“《魔兽》系列”的衍生作品，《炉石传说》推出 PC/Mac 版后便受到了众多玩家的追捧，登陆 App Store 后更是席卷各大榜单。这里也不得不佩服暴雪精明的商业头脑，能够抓准卡牌这一目前大行其道的游戏形式并推出这样一款优秀的作品。虽说《炉石传说》也是一款免费的卡牌游戏，不过它和现在众多日系抽卡 F2P 游戏有着本质的区别，完善的对战系统带来更强的竞技性和战术思考，游戏同样提供了课金抽卡功能，但想要获胜靠的绝对不是人民币，策略、战术和经验才是核心。总之还是那句老话，暴雪出品，必属精品。

嘿，伙计，换上紧身衣热热身吧

The Amazing Spider-Man 2

容量	689M
语言	中文、英文
版本	1.0.0
厂商	Gameloft
价格	4.99美元
地区	美服
配信日	2014年4月18日

iOS

Android

主机游戏即将推出，电影即将上映，对于这样一位超级英雄，改编手游又怎么能落下呢？对，说的不是别人，就是《超凡蜘蛛侠 2》。和其他众多超级英雄的手游一样，本作依然是由 Gameloft 制作发行，这家专注手游 30 年的“老牌厂商”雷作不少，不过老实说本作做得还不赖，战斗操作虽然简单，不过流畅的连击爽快感十足，发动暴击后的动画特写看着也很过瘾，只是由于操作方式上的限制，玩家在楼宇间穿梭晃荡时多少会有点别扭，尤其是在转动视角方面，想要达到那种得心应手，指哪打哪的感觉显然是不可能的。

手游依然采用了开放世界的设计，并没有因为平台关系而更换游戏方式（想起了过去钢铁侠的跑酷.....），玩家要操纵蜘蛛侠在城市中解决各种各样的事件，不过或许也是因为采用开放世界的原因，游戏的载入速度慢得惊人，足以让人失去耐心，希望之后的更新能解决吧。另外，游戏的 iOS 版暂时还未在国服上架，不过其实游戏已经内置了中文，不嫌麻烦的玩家可以到美服购买，在电影于国内上映前热热身也是不错的选择。

即便是走格子，也要遵循刺客准则

Hitman GO

iOS

Android

即将上线

容量	236M
语言	英文
版本	1.2
厂商	SQUARE ENIX
价格	30元
地区	国服
配信日	2014年4月17日

从动作冒险到走格子的回合制战略游戏，看到“《杀手》系列”如此的转变，相信大伙儿都在纳闷手游大厂 SE 又在耍什么花招？

这款由蒙特利尔工作室开发的移动平台新作，将所有的场景都转变为巨大的棋盘，而光头西装男现在正是我们手中的一枚棋子，顺着格子的连接线轻轻划动，就能让他一步步地前进。虽说游戏形式上变化巨大，但目标则是一如既往——悄声无息地潜入，而遍布于场景各处的警卫，一旦玩家和他们过于接近地正面遭遇，那么便会被毫不留情的“秒杀”，淘汰出局。因此，从侧面和背面发起进攻是游戏中惟一行得通的方法，而且大家可不要因为是棋盘类就小瞧了这个游戏，到了游戏中期警卫和机关的部署便已环环相扣，如何巧妙运用场景中有限的道具也足以让人绞尽脑汁。虽然没有华丽的动作和场景，但在这片“棋盘”之上，或许能让你更真切地感受到一个杀手所必须具备的素养。

弹射吧！战国无双

战国无双シュート

iOS

Android

容量	64.5M
语言	日语
版本	1.02
厂商	TECMO KOEI GAMES
价格	免费
地区	日服
配信日	2014年4月22日

老实说，这游戏的图标第一眼看上去像是《进击的巨人》，不过它毫无疑问是KOEI官方出品的《战国无双》，而且是作为“《战国无双》系列”十周年纪念推出的。看到游戏截图上夸张的同屏人数时我不禁心中暗喜，就算是角色变成了Q版，但有这样的同屏人数也算战斗力十足呀，只不过游戏的副标题**シュート**（Shoot），怎么看都不是一个好兆头。果不其然，这就是一款弹射类的游戏，玩家将会扮演原创武将冲锋陷阵，只不过——是用弹的。

虽说游戏形式和传统的无双差别甚大，但一骑当千的风格倒是一脉相承，看着成群的敌方士兵被一口气打飞，以及朝着敌方将领发动“无双奥义”等等，都让人感受到十足的“无双味”，而真田幸村等战国武将也会以可爱的三头身形象出现，萌力十足！

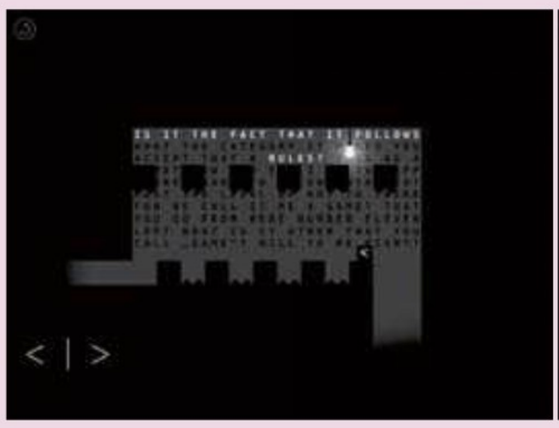
这是游戏么？未必！

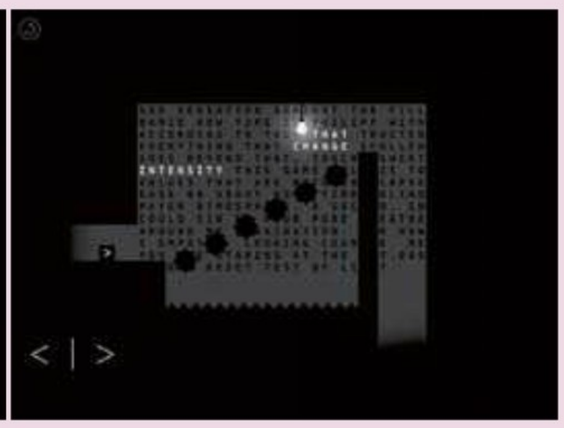
Sometimes You Die

iOS

Android

容量	14.1M
语言	英语
版本	1.1
厂商	Philipp Stollenmayer
价格	12元
地区	国服
配信日	2014年3月27日





这是一款由黑、白、灰三种颜色组合成的游戏，感觉上有点像《LIMBO》，却又比《LIMBO》更加独特。正如游戏的标题——《Sometimes You Die》，本作与一般作品中尽可能低避免死亡的概念不同，在游戏的过程中，有时候主动选择死亡才能帮助你顺利过关，这种置死地而后生的独特理念也正是本作的魅力之一。

当然，这款游戏的精妙之处绝不仅仅只是通过死亡来闯过一道又一道的关卡，“你以为游戏的规则就是简单的左右移动跳跃然后过关？”、“这个世界其实没有任何规则”、“你认为什么才算是游戏”，这些在每个关卡背景中出现的台词充满了暧昧的意味，并引诱着玩家不断地进入下一个关卡，其实游戏的重点已然不是什么巧妙的关卡设计，而是作者最终想表达的东西。这或许真的不是一个游戏，而是一个故事，一个哲理。

游戏速报

《Miku Flick2》将收录前作曲目

世嘉在 iOS 平台上推出的初音游戏《Miku Flick2》确定将会收录前作中的多首经典曲目，包括《ロミオとシンデレラ》、《えれっくとりっく？えんじぇう》和《メルト》等等，不过说句实话，这游戏能坚持到现在，并还在配信付费DLC，着实令人惊叹……

《堡垒》开发商新作

曾推出过《堡垒（Bastion）》这款动作游戏的开发商 Supergiant Games 在 PAX East 2014 上展出了他们的最新作品——《晶剑（Transistor）》，不仅画面表现出色，战斗也十分华丽。虽说目前官方并未说明本作是否会登陆移动平台，但按照《堡垒》横跨 PC、家用机和 iOS 平台的做法，本作也极有可能会推出移动版，非常值得期待。

多边共享

这样的Windows 8.1，还不赶紧升级？

多边趣闻

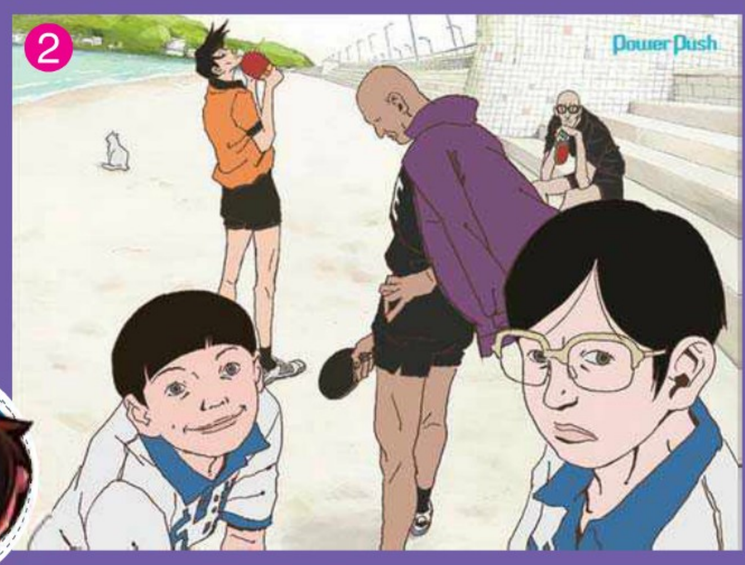
哪尼提供

微软最新的桌面操作系统Windows 8.1已经推出有一段时间了，虽说这个Windows 8的升级系统依然做得差强人意，不过日本微软表示这都不是问题，并一如既往地展现出了他们特别的宣传技巧——萌化。

5月4号日本微软将会在本土推出一款相当引人注目的零售版——Windows 8.1 Pro Update限定套装。特制的包装封面上几大产品的萌化角色来了一个大集合，从左至右分别是Win8萌化双子之一的“窓辺ゆう（CV：西明日香）”、Win7娘“窓辺ななみ（CV：水树奈奈）”、Azure云端娘“クラウディア・窓辺（CV：喜多村英梨）”以及Win8萌化双子的另一人“窓辺あい（CV：田村奈央）”，几大经典角色齐聚一堂，着实非常养眼。

当然，光是封面怎么够，限定版套装内还将附赠一张特别的CD，其中收录了名为《Windows 8.1 Pro 应援歌（Future Update）》的歌曲，演唱者不是别人，正是Win7娘和Azure云端娘的声优——水树奈奈和喜多村英梨，两大歌姬联手，足见这张CD的珍贵呀。除此之外，凭借购买凭证还可以在5月4日举办的“Windows春之圣典2014”中领取收录有这些萌化角色们应援音频与壁纸的礼品。限定套装从4月25日起就可以开始预约了，还没有升级系统的玩家们赶紧行动起来吧！ 1

1



2

4月新番推荐：其貌不扬的《乒乓》

多边动漫

初心者推荐

春季新番除了水准稳定的《JOJO》第三季，另一部让我感到惊喜的作品就是汤浅政明执导的《乒乓》了。《乒乓》的原作是松本大洋在1996年连载的漫画，曾被改编成电影。这次的动画化相当忠实地还原了漫画的风格，因此一眼看上去可以称得上是丑陋，恐怕根本不会吸引到青少年的目光，但由汤浅导演亲自操刀的分镜扣人心弦，绝对能让每位观众爱上它。而因为本片题材的特殊性，中国乒乓元素占据着相当多的分量，片中的孔文革就专门由中文配音演员演出，不过实际听起来还是比较违和。

汤浅政明曾参与过《樱桃小丸子》、《蜡笔小新》、《哆啦A梦》等耳熟能详的动画原画工作，导演的作品不多，但每一部都带有其鲜明的个人色彩。比如全片台词几乎毫无断句的《四畳半神话大系》，从片头到片尾都让人感到窒息和眩晕，却又有种神奇的魅力吸引着观众。最近他还受邀，负责了美国的人气电视动画《探险活宝（Adventure Time）》其中一话的导演，其独特风格和才能可见一斑。 2

3

微软挖出上古杀器，索尼任天堂颤抖不已

多边趣闻

纱迦提供

知道业界历史的朋友肯定都听说过Atari Shock。作为FC诞生前业界的最大霸主，雅达利的霸权在一夜之间轰然倒塌，原因在于当时市场上充斥着各种劣质游戏，使得消费者彻底抛弃了这个市场。而这其中的导火索就是Activision的《ET》。当年《ET》电影大火，Activision斥重金买下版权，一厢情愿地认为其游戏版能够轻松卖过300万，于是花极低成本制作了一款奇烂无比的游戏，结果当《ET》游戏版上市之后，消费者的怒火终于爆发出来，可以毫不夸张地说《ET》毁灭了当时的整个业界。

卖不出去的《ET》最终被集中在美国新墨西哥州的沙漠中掩埋，经过30年的风雨后，近日微软突然决定让其重见天日。4月下旬，微软举办了盛大的活动，让这款上古杀器重见天日。令人惊奇的是，尽管这几百万份游戏的包装已经完全腐烂，但大部分游戏居然还能正常运行，实在令人惊奇。如果按美国大片的节奏，邪恶狂魔（纳德拉？）定然要从这些上古杀器中解封神秘力量，然后再次摧毁整个业界啊！索尼任天堂你们颤抖了木有！ 3

3

3

真人版学级裁判上阵！《枪弹辩驳》舞台剧化决定！

多边影视

秋沙雨提供

4

4

现在人气正旺的“《枪弹辩驳》系列”正式公开了舞台剧的消息，舞台剧名为《枪弹辩驳 The Stage 希望的学院与绝望的高中生》，将于今年 10 月 29 日 ~ 11 月 3 日在新宿的日本青年馆上映。本舞台剧的脚本是堀江庆，剧本监修则是诸位粉丝所熟悉的“《弹丸论破》系列”剧本小高和刚。

目前公开了苗木诚以及叶隐康比吕两个角色的演员，饰演主角“超高校级的幸运”称号持有者苗木诚的演员是本乡奏多，本乡奏多还参演了本季度的日剧《即使弱小也能取胜》，在 6 月 28 日其主演的电影《奴隶区 我与 23 个奴隶》也即将上映。而饰演“超高校级的占卜师”叶隐康比吕的则是搞笑组合“NON STYLE”的成员石田明，顺便一提，石田明本人也是“《枪弹辩驳》系列”的粉丝，在决定出演舞台剧时还开玩笑说自己的名字与为十神白夜配音的石田彰相似，不知到时候观众们会不会发生弄混之类的趣事。4

Celluon Epic，新奇的激光投影键盘

多边趣闻

时雨提供

5

在许多科幻电影中，我们总能看到这样的场景：不需要实体键盘，只要在桌面上一划就能出现一串虚拟的键盘进行输入，这高贵冷艳的动作总是让人心驰不已。其实这样的技术在现实中早已实现，一家名为 Celluon 的公司就是其中的先驱者。近期该公司推出了第三代激光投影键盘，名为 Epic。这款键盘具有非常袖珍的体积，采用蓝牙技术。读者们可以轻易地将其与手机、平板电脑和个人电脑连接。连接后将其投射在任何平面上都能轻松地进行操作，每次操作都会有提示音。这主要是因为投影键盘和实体键盘不同，本身的输入就相当于读者在触控平面，所以声音的节奏可以帮助读者们判断自己是否已经进行了输入。虽然触感上和 surface 的键盘很类似，但是 Epic 显然更赚足眼球啊！遗憾的是目前这款设备并不算便宜（某购物网站的价格为 900 元左右），续航较短只有两个小时，对于像小编一样需要长时间输入的人就不合适了。5

一年四季，便当不断

多边趣闻

稀饭提供

5

6

6

读到标题就想歪成全年 365 天回老家结婚的孩子们，醒醒吧，这里说的就真是正儿八经的便当，是日本地区非常流行的午餐制作方式，也就是一般中国人口中的“冷饭”。不过抛开民族偏见这种肤浅的认识，日本地区的便当文化其实是相当吸引人的，而且随着中日两地的经济环境和城市生活节奏不断贴近，午餐携带便当来降低饮食支出并保证天天能吃到不同的饭菜也是许多现代人必备的生活技能。因此，由吉井忍这位嫁到中国的日本媳妇所创作的“四季便当”系列便显得格外地贴地气，这个系列丛书分为四本，分别是《春日便当》、《夏日便当》、《秋日便当》和《冬日便当》，涵盖了一年四个节令，其内容自然也是以便当为核心。

不过千万不要将其视为一本简单的菜谱，这四本书中也融入了吉井忍女士自己的生活感悟和经历，例如在《夏日便当》的前言中她便坦言了自己制作便当的习惯很大程度上是因为在和丈夫于北京开始新生活时，夫妇俩收入并不高，为了维持生活水平，他们就从小处省起，午饭做便当便是节省开支的方法之一，比起下馆子来不但便宜，而且吃得放心，材料全部是自购，用的也肯定不是地沟油，长久制作下来对于提升厨艺也是大有帮助。

最令人佩服的是，吉井忍女士所推荐的便当做法不但简便快速，而且材料都是以中国大城市市场能够买到的为准，成本在每餐 10 元以下，所以虽然这不是一本完全走实用性路线的饮食著作，但是却极为好用。本书已经在亚马逊上推出了电子版，售价非常便宜，稀饭我刚刚入了 iPad Mini2，下载后用 Kindle App 打开就可以方便地查看，实在是好点赞——好像不小心又晒了一下，还是赶紧在被烧死之前匿了，临走前丢下二维码和一份摘录的简单便当菜谱，好不好用，大家自己试试就知道咯。

（左下角的二维码链接页面为《春日便当》，其余三本书位于下方的推荐栏中，各位读者可以自行点击查看。）6

菜谱：散寿司

所需时间：60 分钟（不含煮饭时间）

成本：10 元 / 人

份量：2 人份

材料：（寿司饭）珍珠米 / 东北米（500 克）、白醋（5 汤匙）、白糖（3 汤匙）、盐（半汤匙）

其他材料：莲藕（小块）、冷冻虾仁（120 克）、鸡蛋（2 个）、香菇（1 个）、荷兰豆（4 片）、熟白芝麻（适量）、海苔（波力海苔即可，1 包）

其他调料：白醋、白糖、酱油、料酒、沙拉油、盐（各适量）

步骤 1：先煮米饭，将白醋、白糖和盐搅拌好，在米饭熟后趁热放在大锅中，加入调料，静置 10 秒等待入味。之后用勺子搅拌米饭和调料，并在旁扇风让米饭快速冷却。最后用布料盖好，不要放冰箱以防饭变硬。

步骤 2：莲藕切片，然后在锅中烫约 1 分钟，加上白醋、白糖和盐调味。往小碗里倒 3 汤匙白醋、1.5 汤匙白糖和 2 克盐，混合成甜醋酱。虾仁解冻后要挑出泥线，用料酒清洗然后用水煮，等到虾仁泛红后放入甜醋酱里备用。鸡蛋打在碗里，加入糖、料酒和盐少许，平倒进锅里煎成鸡蛋皮，等冷却后切丝。最后荷兰豆去豆线，然后放进加了盐的水里煮半分钟，接着捞出来放进冷水降温，再沥干水分切丝备用。

步骤 3：将寿司饭装入便当盒，可拌入白芝麻。之后上面撒切丝的海苔，然后是鸡蛋丝、虾仁、荷兰豆和藕片，最后再撒白芝麻，便当就完成了。

一个超级英雄的自我修养

——美国队长的心路历程

败坏之先，人心骄傲。尊荣以前，必有谦卑

——圣经《箴言》

文 十大恶劣天气 编 伽蓝 美编 NINA

美国队长——无法复制的传奇 ★

没有接受过美漫熏陶的人，会认为超级英雄们根本就是一群证明“美宣部”也喜欢“高大全”标准的反面教材：他们长着棱角分明、正义凛然的脸，成天在天上飞来飞去，将群众的困难当成了自己的困难，像永动机那样满足着那些仰望星空，并期待诸如上帝、大侠、The One 们显灵的草民的期盼。至于从命名和行头都充满着美利坚自由光辉的美国队长，自然就是其中最为典型的一个……

从人格上来看，美队是一个拥有崇高品质的完人，但他身上被（政府）神化的部分与这幅血肉之躯之间的界限——即史蒂夫·罗杰斯（Steven Grant "Steve" Rogers）与“美国正能量发生器”这两个身分之间的界限，是泾渭分明的。超级士兵改造计划强化的是罗杰斯的身体，而他的品格，在他还在街头巷尾被小流氓欺负的时候就已经具备了。

为什么钢铁侠、雷神、蜘蛛侠、绿巨人，乃至是超人这样的超级英雄故事，可以根据不同时代观众的口味随时进行调整。但美国队长的故事，却一定要发生在太平洋战争爆发前的 1941 年？因为这个时代具有它的特殊性：在罗斯福总统的新政刺激下，美国无论从社会还是经济层面都一扫大萧条的阴霾，美国的价值观得到了重塑。与此同时，日本帝国的暴行在东亚肆虐，纳粹的铁蹄已经踏遍了大半个欧洲，这些令人发指的侵略行为，让美国的舆论开始争论是否要介入这场不属于自己的战争。而在年轻人中，对于这个问题是没有任何争议的，这一时期了出现了相当多有血性，有良知、愿意为了保卫自由世界而牺牲自己的青年。他们年轻勇敢，毫无条件，毫无保留地忠于祖国。即便像罗杰斯这样无论先天还是后天条件都无比缺乏的屌丝青年，依然能够在逆境中保持坚强乐观的心态，勇敢地承担责任，并且毫无怨言地承受后果。我们可以说，史蒂夫的形象并没有任何的夸大，他是这个时代美国热血青年的一个缩影。某种程度上说，他们的特质正是这个特殊年代的所赐予的。换一个时代、换一个背景，美国队长的传奇都无法复制。

▲美国队长形象的创造者——Joe Simon与Jack Kirby。

▲在美国队长第一卷出版仅仅半年之后，珍珠港事件爆发，美国对轴心三国正式宣战。

▲脱离了1941这个时代背景，我们很难理解史蒂夫拳拳爱国之心的成因。

二战的精神图腾★

▶漫画所描述的重生计划实施过程，与电影版相比还是相当阳春，史蒂夫居然是拿起血清一饮而尽之后就算完了……

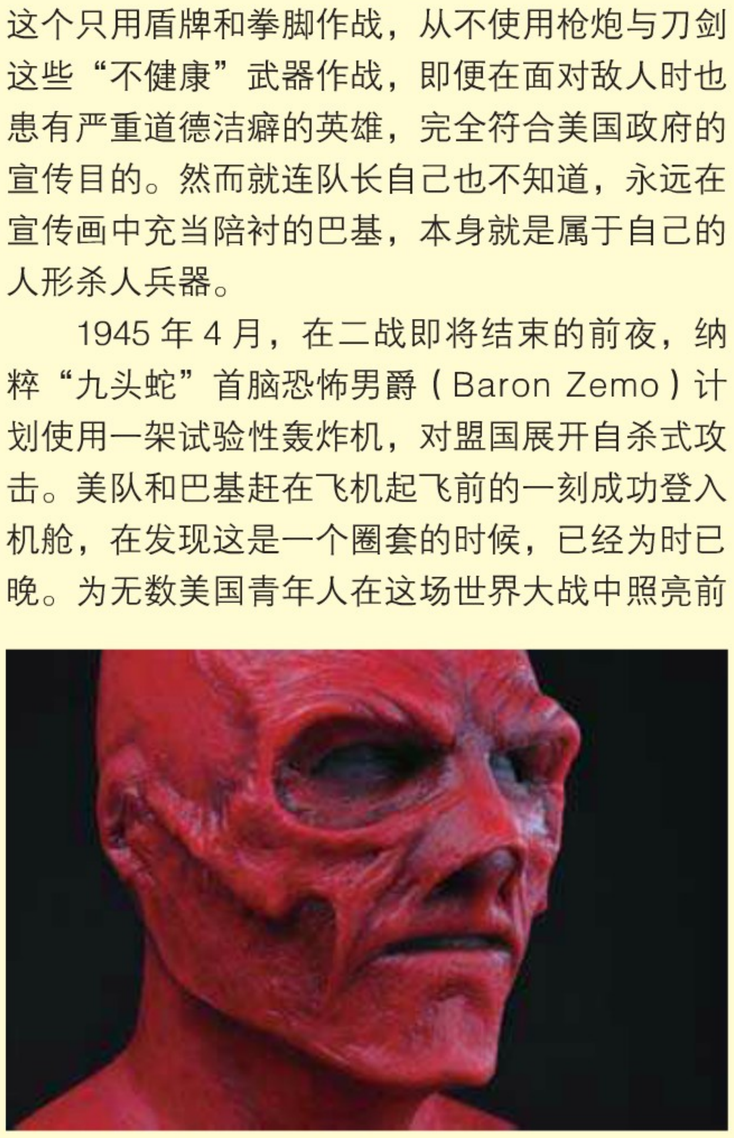
当时的罗斯福总统，已经开始着手履行美国的国际义务。然而这个从未发生过大规模外敌入侵，已经在和平中度过近一个世纪的国家，是否经受得起这场迄今为止人类历史上最大规模战争的考验？罗斯福总统批准了代号为“重生”的超级士兵改造计划，由从纳粹德国叛逃至美国的莱茵斯坦博士(Dr. Josef Reinstein)组织实施。“重生”原本是纳粹秘密进行了三年之久的人体改造计划，凭借“超级士兵血清”，任何具有生理缺陷的人，都能够改造成为英雄。

“重生”计划的目的，是打造一支超人军队，从而减少美国年轻人的牺牲，它原本并非是一次“造神运动”。报国无门的史蒂夫在得到这一机会之后，毫不犹豫地走进实验室。试验结果是完美的——孱弱的罗杰斯变成了拥有金发碧眼、健壮体格、坚强意志的超级战士，即纳粹人种学中的“纯种雅利安”人，只不过这一次的“产品”是为正义力量而战！

就在超级士兵即将进入量产阶段的时候，莱茵斯坦博士不幸被潜伏在美国情治系统中的德国女间谍海茵丝·格鲁克（Heinz Kruger）杀害。尽管队长对凶手实施了制裁，但却未能挽救核心技术资料。从此以后，罗杰斯就成为了同盟国阵营中惟一的超级士兵。他不再是一名强大而单纯的战士，而是被当局搬上了神坛。无论是自己的名字还是一身的行头，都是美国精神的象征，他的战斗传奇（尽管其中的绝大多数都是艺术家虚构的）在军中流传，激励着着在太平洋和欧陆战场摸爬滚打的的大兵们的意志。他的形象让亿万国人顶礼膜拜，激发着全民族的战斗热情。

在忙于战地巡演，穿梭于摄影棚的同时，美队还肩负着着对抗纳粹超人特工，同时也是一生的宿敌“红骷髅”（Red Skull）的重任，凭借这身“爱国者”战斗服，一枚特制的防弹盾牌和一把特制手枪，美队在反情报战线立下了赫赫战功。精力与爱国热情双向爆棚的美队，并没有忘记自己的士兵梦想。他化名福特·雷赫，以一名普通列兵的身分进入维吉尼亚州的步兵训练营（Camp Lehigh）服役。在这里，他遇到了日后的左膀右臂——少年兵巴基（James Buchanan "Bucky" Barnes，日后的“冬日战士”），并且发展出了深厚的友谊。在发现了罗杰斯的双重身分，并且保证将会永远保守这一秘密之后，巴基表示愿意充当一片绿叶，美队亦欣然吸纳这个一脸纯真表情与灿烂笑容的孩子充当自己的副手，两人一同出生入死，在抗击反法西斯的隐秘战场上浴血奋战。然而直到几十年之后，巴基的真实身分与任务才被揭开：这次“偶遇”是来自美国最高权力层的安排，巴基也不是一个内心只有“一生一世跟你走”信念的菜鸟。在美队改造完成之后，军方就特别挑选和专门训练了一批青年士兵，他们的任务是配合美国队长完成任务，更重要的是在关键时刻代替这个不能沾上任何污点的国民偶像，去做那些让人不齿的“脏活”。在这一时期，美队获得了由罗斯福总统赠送的由原始艾德曼合金制成的新盾牌，它已经不再是一种单纯的防具，而是一种进攻武器，罗杰斯也彻底丢弃了枪械。这个只用盾牌和拳脚作战，从不使用枪炮与刀剑这些“不健康”武器作战，即便在面对敌人时也患有严重道德洁癖的英雄，完全符合美国政府的宣传目的。然而就连队长自己也不知道，永远在宣传画中充当陪衬的巴基，本身就是属于自己的人形杀人兵器。

1945 年 4 月，在二战即将结束的前夜，纳粹“九头蛇”首脑恐怖男爵（Baron Zemo）计划使用一架试验性轰炸机，对盟国展开自杀式攻击。美队和巴基赶在飞机起飞前的一刻成功登入机舱，在发现这是一个圈套的时候，已经为时已晚。为无数美国青年人在这场世界大战中照亮前进道路的明星，最终坠落于在北大西洋的冰海之中。



▲与队长羁绊一生的劲敌——红骷髅。

▲队长所使用的盾牌，其原材料是漫威世界中硬度最高的金属——原始艾德曼合金，与金刚狼的爪子属于同一类型。经常有人问如果狼叔和队长对打会有什么结果，这种场面在漫画中的确发生过，矛盾大战的结果是二者皆毫发无伤……

尽管二战以同盟国的胜利告终，一个更加自由、团结与繁荣的新世界正在等待着人类一同去创造，去享受。然而冷战时代的到来，让这一切都成为了泡影。与非黑即白，非正义即邪恶的二战相比，这是一个充满灰色元素的时代，这是两种意识形态之间的殊死较量，这个时代，更需要美国队长这一图腾。当局封锁了罗杰斯失踪的消息，在 40 年代中后期至 50 年代初期，三任队长相继履行起罗杰斯失踪后的“演出任务”，他们分别是 William Naslund 、Jeffrey Mace 与 William Burnside，其中又是以 William Burnside 的“山寨度”最高——这个自幼就崇拜美队的大兵不仅将名字改成了史蒂夫·罗杰斯，而且还将容貌整成了队长的样子。不仅如此，他还找来了一个名叫 James "Jack" Monroe 的小跟班，充当

▲在官方看来，美国队长仅仅只是一个符号，因此他们还有一大批备用队长。

▲没有人怀疑队长身边的这个名叫巴基的少年的真实身分。

与队长一道葬身冰海的巴基原先的角色，实现了“神同步”。然而，由于 Burnside 所使用的超能血清是有瑕疵的版本，再加上没有接受足够多的 Vita 射线的照射，这位新任队长的人格变得极端暴力。单就战斗力而言，这些美队的“继承者们”并不在罗杰斯的“原装正版”之下，但他们均缺少身为美国队长最重要的领袖气质和正义品格。正如当年莱茵斯坦博士在“重生计划”实施前与罗杰斯的谈话——“强壮的身体是科学能够赋予的，但灵魂却是天生的”。博士曾经将同样的力量赋予 " 红骷髅 "，但与那颗邪恶的心相结合却成为一种逆流，他相信内心谦卑的罗杰斯能够敬畏和善用这股强大的 " 超级力量 "，为正义事业做出应有的贡献。

▲电影中队长就是这样获得了持盾战斗的“灵感”。

“为什么美国队长这么弱，却可以加入强手如云的复仇者联盟，并且让谁也不鸟谁的这群大神们做到令行禁止？”这是不熟悉漫威世界的电影观众们经常有的疑问。其实，复仇者联盟里有明确的分工，但是队员缺乏凝聚力不够经常会起争执，这种内耗会严重威胁到团队的战斗力，这时就需要一个团队领袖——神盾局的领导人自然是无法驾驭的。美队有极高的领袖才能和作战指挥素养，是团队的精神领袖。更重要的是美队有强烈的责任感、使命感以及国家认同感，为了国家利益和同伴安危不惜牺牲自己。他所象征的正是美国精神，即自由，平等与博爱的普世价值。《美国队长》电影第一集，正是从精神角度刻画了罗杰斯成长蜕变过程，这是罗杰斯之所以能够成为美国队长的内在动力。

▲和绿巨人、托尔等相比，队长的确属于“战五渣”的水平，但他的存在却可以将这个团队捏合成一个整体。

重生

1964 年，刚刚成立的复仇者联盟成员在找寻脱队的绿巨人的途中，遇上了亚特兰蒂斯的拿摩王子，由此引发了复仇者历史上最重要的事件：美国队长归来。处于冰冻状态下长达 21 年的的罗杰斯被成功唤醒，就像电影中我们所看到的那样，他醒来之后的第一句话，便是“是我们赢了（二战）吗？”（但电影是直接穿越到了 21 世纪）罗杰斯所处的，已经是一个与当初自己为之奋战的年代大相径庭的灰色时代，他不明白为什么一同抗击法西斯的战友（苏联），会在一夜之间成为自己的敌人，他更不明白诸如政治迫害（麦卡锡主义）、人体实验、黑色行动等等属于纳粹的邪恶行径，现在为什么也被自己的政府所热衷。罗杰斯处于“保鲜”状态的价值观，与这个早已经不属于自己的时代格格不入。

其实，迷茫的罗杰斯，正是千千万万被越战残害的美国青年人的缩影。这些在孩童时代接受美国队长感召，爱国梦从小在身体里滋长孩子们，在步入成年后变得近乎于疯狂，他可以放弃学业、放弃爱情、放弃家人。如果自己的国家需要（炮灰），他们会义无反顾的冲向战场，完全放弃了应有的人生观与价值观。他们的脑海里根本就没有政治的概念，更分不清“国家”与“政府”这两个概念的区别。他们用自己的一生的幸福，乃至是生命权，来为美国政府的错误买了单。

尽管罗杰斯同意加入“妇联”，并且担任其领队的职责，但他一度拒绝少年兵 Rick Jones 担任自己的副手，因为队长始终觉得自己对巴基的“惨死”负有主要责任，他不愿意看到又一个孩子因为执行自己的命令而丧生。虽然 Jones 最终说服罗杰斯接纳自己，但这个正太却被依靠宇宙立方能量伪装成美队模样的红骷髅掠走。这一事件给予了罗杰斯沉重的心理打击。

在这一时期，罗杰斯与二战中的亲密战友 Nick Fury（日后神盾局的二把手）重逢，发掘、培养了漫威世界观众的第一位非洲裔超级英雄 Sam Wilson（猎鹰），并且与神盾局女特工 Sharon Carter 相识相知，开始了人生第一段的正式恋情，他本人也在积极遵从“活在当下”的信条，让自己变得不是那么“老古董”。然而残酷的现实，让队长在迷茫的泥潭中越陷越深：从前的战争尽管到处都是枪林弹雨，危机四伏，但打起来简单纯粹，只需要拿起盾牌，挥舞拳头海扁那些“元首”培养出来的超能力马仔即可。而现在，到处都是躁动不安的情绪，官方华丽的辞藻下包含着邪恶的用心，自己所执行的任务，背后却有着不可告人的秘密。没有什么东西是正义，公正已经成为了童话般的存在。当总统窃听丑闻（水门事件）下台之后，罗杰斯的信仰在一夜之间彻底崩塌了。

之后，罗杰斯主动放弃了“美国队长”的称号，以“游牧人”(Nomad，无国之人）的身分来履行原先的职责。但很快就有新的超能英雄们在美国队长“戏服”的包装之下粉墨登场，继续充当政府的马前卒。罗杰斯最终意识到逃避不是解决问题的方法，因为“美国队长”是美国人民的精神支柱，他不能允许这一图腾被肮脏的政治污名化。罗杰斯击败了或为非作歹，或被政府洗脑的冒牌货之后，再度重拾了这个光荣的称号。正如他在面对那些充当利益傀儡的腐败政客时那掷地有声的发言：“我不忠于任何人与任何势力，我只忠于（美国）梦！”

◀再次醒来之后，队长所面对的是一个熟悉而又陌生的世界。

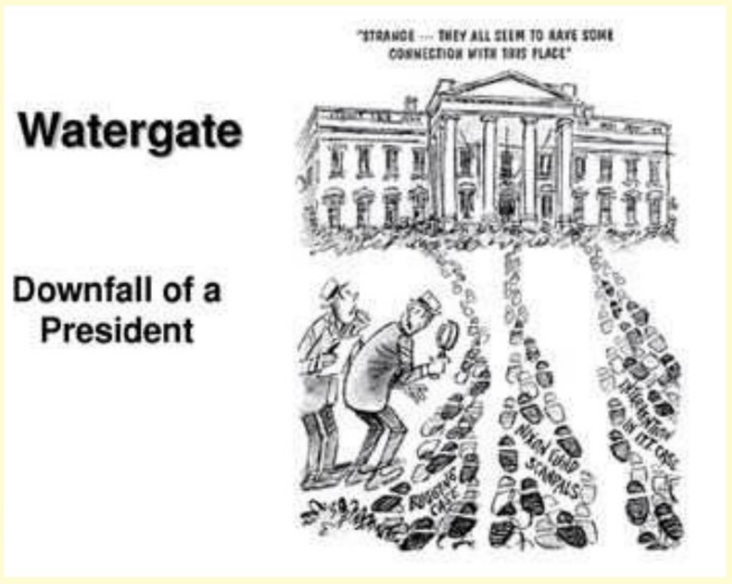
内战爆发 ★

►内战的最后关头，以队长和钢铁侠为首的两方英雄被传送到纽约展开大决战。

◄直到流干最后一滴血之前，队长还在疏散群众。

随着冷战的结束，人类迈入了全新的互联网。科技的进步，网络的发达，让有些谎言成了真相，又让另一些真相变成了谎言。人的认知能力已经完全跟不上科技力的一日千里的发展节奏。不仅仅是正义与邪恶，就连真实与虚幻的界限也变得愈来愈模糊，唯有物质才让人获得短暂的存在感。这是一个没有信仰、缺乏信任的时代，这是一个表面喧嚣，实则动荡不安的时代。尽管超级英雄们一直都在孜孜不倦地履行着拯救世界的使命，但他们不可能在任何时间与地点，出现在每一个需要他们介入的极端事件之中。2001 年 9 月 11 日，在世贸双塔的废墟面前，罗杰斯与众多复仇者成员们潸然泪下……

在巨大的危机面前，美国政府迅速右倾化。总统和联邦政府的权力借“反恐”得到了加强，当权者对内以“国家安全”为由肆意践踏人权，垄断和控制信息源，迫使新闻媒体，乃至是娱乐业者同自己构成同盟关系。一边是《美国宪法》，另一边则是 9/11 报告，公民权与国家安全之间从未如此尖锐对立。超级英雄在执行任务过程中的所造成的间接伤害，以及暴走事件频发（如失控的浩克在拉斯维加斯造成的 26 名无辜平民伤亡的破坏事件），在这样的背景下自然也成为了影响国家安全的不确定性因素。很快，国会就通过了旨在控制美国境内活动的超级英雄的《超级人类注册法案》。从字面上去理解，该法案要求所有在美国的超能力者都要向政府注册，公布自己的真实身分，接受统一的训练。接受这个法案的人也可以选择在神盾里面工作，如同联邦特工那样每天正常上班，接受外勤任务和领取薪水。这部“招安法案”让漫威世界中的所有角色分成两个派系：一派是注册派，把注册视为应尽的义务。另外一方是反注册派，认为这违反了他们最基本的自由。



▲水门事件动摇了民主制度的信心，也摧毁了队长的信仰。

美国是一个构建在法律基础之上的国家，法律是社会契约形成的必然结果，也是社会秩序的保障，是维持社会稳定的最后底线。虽然超级英雄的能力是凡人所不能比拟的，但他们也是一个国家的公民，不论是否拥有超能，只要享有社会契约所提供的权利，就必须服从法律的义务。从这个意义上来说，每一个超级英雄自从出生的那一刻起便背负着“原罪”：超能力本身，已经让这群人自从出生（变身）开始，就成为了破坏社会稳定的、凌驾于法律之上的存在。虽然在法律途径无法制止的危急事态面前，超级英雄关键时刻的出手可以为危机的解决带来积极影响，但在和平时期，这些一个个桀骜不驯的家伙们完全在“自由意识”的支配下行动，程序与目标是否正义，全凭他们的自律，以暴易暴式的行侠仗义，最终会让他们在对力量的追寻之路上彻底迷失。对此，美国队长并不反对将超级英雄们的行为通过法律条文进行约束。然而在当局煽动公众舆论反对超能者，公开不合作者的真实身分，对他们进行抹黑，尤其是命令自己率领特工将转入地下活动，甚至已经逃离美国的超级英雄们全部捉拿归案的时候，美队用“拉一支队伍自己干”的方式，表达了坚决的反对（虽然法案本身并未侵犯队长的利益）。在接下来一年多的时间内，队长与钢铁侠为首的拥护派爆发了激烈的冲突，这就是“复仇者内战”。

在最后的纽约大战中，美国队长成功瘫痪了钢铁侠身穿的战斗服的功能，就在即将给钢铁人致命一击的时候，一群正在忙着疏散抢救群众的公务人员奋不顾身地阻止了罗杰斯。望着毁灭的整片街区和不亚于 9/11 事件的灾难场面，美国队长此时意识到这场捍卫自由的斗争最终只能给人民带来危害。于是他自愿投降，并当即解散了麾下的反对注册派。队长自愿接受审判，以此为条件换取当局释放所有被囚禁的超级英雄。

最终，脱下战衣，放下盾牌的罗杰斯被美国政府送上了被告席，却在踏上法院台阶的时候，被一记暗枪杀死在了象征公平的正义女神雕像之下。而实施这次行动的，正是被洗脑的女友 Sharon Carter。 由于超级血清的副作用，队长死后尸体迅速衰老枯萎，被秘密安放在实验室里。而美国政府另做了一个假的美国队长的遗体，放在纪念馆里供对真相一无所知的民众们瞻仰怀念。

美国队长是战争时期为政府形象塑造出来的偶像，他勇敢、善良、忠诚、无私，具有人类所可能拥有的全部的美好品格。他不甘于屈伸于偶像的躯壳之中，用自身的蜕变来将一个“小丑”功能的符号，变成了真正的英雄。在二战战场上，他一往无前，身先士卒。在混乱的灰色年代，他能够坚守自己的价值观，为了真理不惜与好友反目。美国队长没有被纳粹的枪炮杀死，却死在了自己深爱国家为自己所设立的审判台前，死在他所爱之人的一记冷枪下。《内战 告白》的最后，钢铁侠去瞻仰去队长的仪容，对昔日好友兼战友说道：“这一切并不值得”，他所不知道的是，这是美国队长最好的结局，纵然它是悲剧性的。

►《美国队长之死》，最为沉重的一章，本篇亦是一个属于后9/11时代的政治寓言。虽然漫威依然让队长在续集中复活，甚至让他当上了总统，但真粉们普遍认为“队长之死”已经是该系列的完结篇。

附录——美国队长“主演”过的游戏作品

Captain America in: The Doom Tube of Dr. Megalomann（1987）平台：Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum

CIA 在莫哈维沙漠中发现了 Megalomann 博士的生物武器基地，美国队长奉命阻止载有致命病毒的火箭升空。这是一部典型的横板动作游戏，但游戏中却有一些标新立异的设计。比如整个基地已经被病毒污染，各个区域都拥有不同的感染度。杀死敌人累计奖励分数，可以让队长的免疫度得到升级，从而进入更危险的区域。另一个有趣的要素是“实时性”，所有的任务，都必须在一小时的时间内完成，否则就会判定任务失败。

Captain America and the Avengers（**キャプテンアメリカアンドジアベンジャーズ**，1991）平台：Arcade, Super NES, Mega Drive/Genesis, Sega Game Gear, Game Boy, Nintendo Entertainment System

这是 DECO 公司推出的一部卷轴动作游戏，玩家控制美国队长、钢铁侠、鹰眼与幻视四名角色战斗，每人均可以徒手格斗、投掷飞行道具（在地面），以及使用特殊的范围攻击。当玩家获得特殊道具之后，就可以召唤其他特工（Wasp、Quicksilver、Wonder Man 与 Namor）乱入。

Avengers in Galactic Storm（1995）平台：街机

这是一部以 4 名复仇者成员 (Black Knight、Captain America、Crystal、Thunderstrike) 与 4 名克里族成员（Att-lass、Sentry、Ronan 与 Ultimus）为主角的街机格斗游戏。除了选择 1P 角色以外，玩家还要选择一名助手，比如“妇联”阵营中负责打下手的角色为雷神、钢铁侠、幻视与绿巨人。除了传统的血槽与气槽以外，游戏还有一道协力槽，蓄满以后就可以发动连携攻击。

Marvel Super Heroes: War of the Gems（**マーヴルス-パ-ヒ-ロ-ズ ウォ-オブザジエム**，1996）平台：Super NES

Capcom 的这部卷轴动作游戏并不是控制美队、钢铁侠、蜘蛛人、金刚狼与浩克中的一个，而是集体控制这个超能团队的行动。游戏的难度较大，需要玩家根据战况和角色的血量来适时切换，每次“吃血”也只能回复当前角色的 HP。如果角色死亡，那么只有在接下来的关卡找到对应的道具之后才能将其救活。

作为一部来自“格斗天尊”的作品，本作也继承了当时正红的 FTG 游戏的一些设计，比如每个角色的特殊攻击发出方式就很有“搓招”的味道。游戏还准备了一个全息风格的训练关，在这里玩家可以像格斗游戏那样选择角色，与“走马灯”登场的各个 Boss 进行车轮战。

Captain America: Super Soldier（2011）平台：Nintendo DS、PlayStation 3、Wii、Xbox 360、Nintendo 3DS

这是 2011 年同步电影发行的官方改编游戏，这款第三人称动作游戏使用了类似《蝙蝠侠 阿克姆疯人院》的 Free-Flow 全向格斗系统，打斗场面动感流畅。

Captain America: Sentinel of Liberty（2011）平台：iOS

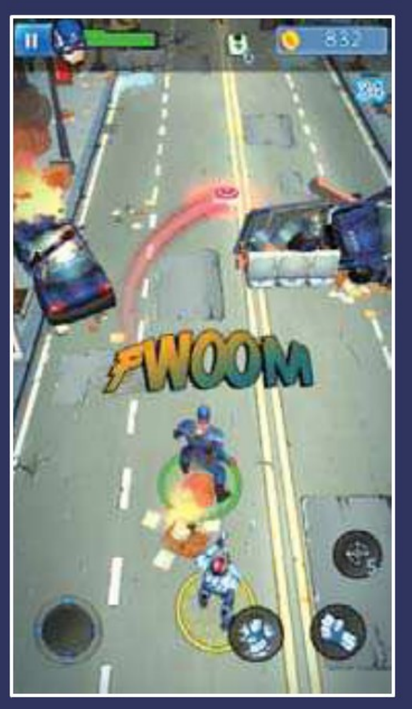
美国队长登陆移动平台的首部作品，吸收了不少来自《镜之边缘》的跑酷元素，让这部横板动作游戏也在立体空间上玩出了不少的花样。

Captain America Winter Soldier（2014）平台：iOS/Android

《美国队长 冬日战士》（Captain America: The Winter Soldier）的表现，的确让我们对作为手游开发界脸皮最厚的一个公司——Gameloft 的作为有些刮目相看。不仅仅是开发“绝不是抄袭”的游戏和热门大片的应景之作，他们也可以创造出让口味最为挑剔的“原著党”们玩起来觉得相当带感的改编作品——至少你会觉得自己触控的的确是美国队长，而不是一个顶着“队长”蒙皮的手游角色。

随着难度的增加，你会打消所有与“队长无双”有关的激进想法，如何用自己的走位来引开敌人，将正面战斗与“神盾马仔”相结合，才是惟一的生存保证。虽然这让队长在“妇联”，乃至漫威世界观中首席肉搏大师的身分无从体现（毕竟看到队长冲入一群小喽啰之中，然后被抬出场外，这不是一件让人信服的事情），但我们也不要忘记了队长本身比拳头还要厉害的武器——统率力。真的是群殴起来，就连本方的“神仙”都要听从他的智慧，更不要说神盾局的这帮马仔了！

除了传统的评价体系（共三颗星）以外，每个关卡还会有一些分支任务与挑战，完成之后就会获得额外的奖励。这些虚拟货币用于在两个任务之间的神盾局设施界面中进行招募、研发与升级。令人遗憾的是，“黑寡妇”和“猎鹰”这两个“美队”的盟友并不在特工的名单之中（也许真的加进来之后，游戏的过程就可以用“一路平推”来形容了，这两个狠角色是作为召唤角色登场的，他们在出现之后往往是乱杀一通之后就立马神隐，捍卫神盾局的荣光，还是要看“美队”的群众路线实践活动的成果如何了。



怀旧殿堂HD

最近网络上流传着一张疑似《松鼠大作战 HD》的图，一时间引起无数玩家的共鸣。事实上 Capcom 确实曾在不同场合提过重制《松鼠大作战》的可能性，但每次提及时都有一个前提，那就是《唐老鸭历险记 重制版》的销量要达到预期。《唐老鸭历险记 重制版》是去年登场的一款下载游戏，改编自 FC 经典游戏。原作的高度就不同凡响，重制版自然也不差。本期就为大家来介绍这款经典之作。

文 纱迦　美编 anubis

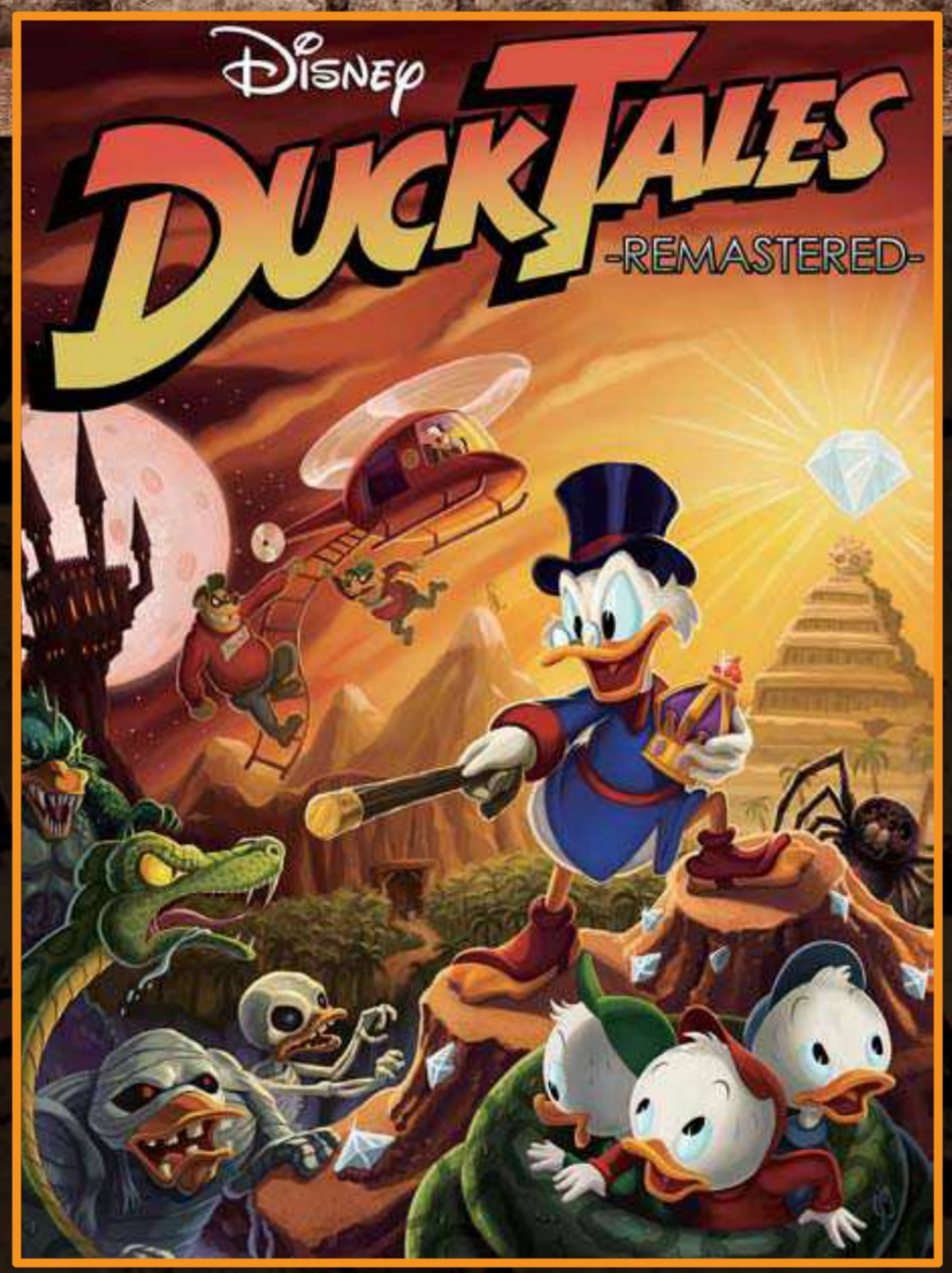
一代经典

Capcom 在 FC 上出过不少 2D 横版动作游戏，几乎个个都是精品，除了大名鼎鼎的《洛克人》，还有《希特勒复活》（即如今的《生化尖兵》）、《松鼠大作战》、《怪鸭历险记》以及《唐老鸭历险记》等。Capcom 在 FC 上制作的这些游戏个性鲜明，一是多半拥有独特的操作，例如《魔界村》中亚瑟大叔不能改变轨迹的跳跃，《希特勒复活》中以钩爪代替跳跃；二是隐藏要素特别多，在某个特别地方跳一下，说不定就会得到隐藏秘宝或是开启秘密通道。这两点使得 Capcom 和同时代的其他公司相比要胜出一大截，因此能吸引玩家不断买单。

《唐老鸭历险记》同样是一款拥有独特风格的 2D 横版游戏。不过首先要说明的是，游戏的主人公并不是大家熟知的唐老鸭（全名：Donald Fauntleroy Duck），而是他的叔叔史高治（全名：Scrooge Mcduck，漫画中为舅舅）。由于游戏进入中国时大家对唐老鸭的系谱不怎么熟悉，加上又有 3 只唐小鸭出现，因此便张冠李戴成了唐老鸭的故事。下文为了方便起见，仍将主人公称为唐老鸭。

和大多数 FC 游戏一样，唐老鸭只有跳跃和攻击（挥杖）两个动作，但挥杖动作只能用来击打机关，而不能直接攻击敌人。同时游戏不允许玩家像马里奥一样踩死敌人，玩家必须跳起后按↓＋攻击键，这样唐老鸭会骑在手杖上，利用这一招可以大幅提高跳跃高度，同时可以用手杖戳死下方的敌人。由于戳死敌人时可以再度跳起，因此利用这点可以跳到很高的地方。

除了别具一格的操作外，游戏还有数量繁多的隐藏要素。游戏中有大量的加分宝石、奖命道具、回复道具分散在看不见的地方，玩家需要来到它们的藏身之处才能将其引出来。此外还有像假墙、传送点这样隐藏通道，在里面可以拿到增加 HP 上限的道具。正因为游戏的内容如此丰富，才使得大量玩家至今仍对其念念不忘。



良心重制

2013 年 8 月 13 日起，《唐老鸭历险记 重制版》登陆 PS3、X360、Wii U 和 PC 这四大平台。游戏由 WayForward Technologies 开发，是 Capcom HD 计划中的最新成员。《唐老鸭历险记 重制版》的最大特色除了画质提升、原声混音之外，莫过于请来了 Disney 原班人马配音。此外游戏通关后还有一首歌曲，这些都让人感到了设计者的诚意。

游戏内容同样有着较大的改变。重制版在原版就有的 5 个可选关卡外，又增加了一头一尾两个关卡，分别是一开始的金库，以及最终关维苏威火山。关卡的设计也有较大区别。重制版加入了地图系统，玩起来颇像《银河战士》。原本的隐藏宝物很多被提升为了过关的关键道具，必须找齐之后才能触发新的剧情。游戏难度也有较大调整，例如原版中的亚马逊关，乘坐直升机是一大难点。重制版中大幅简化了这一环节，直接上飞机等过关即可。玩家生命用尽时会返回大本营，而不是像原版那样直接返回标题画面。

和原版不同，这次游戏中玩家获得的分数有了用处。游戏中准备了大量的原画和视频供玩家解锁，解锁的要求就是获得的分数。对于 FANS 来说，应该是找不到比这更好的服务内容了。高难度下玩家获得的回复道具大幅减少，但相对的奖分道具数量大增，这就迫使玩家要挑战高难度来赚取金钱。

总的来说，本作的重制十分良心，但仍不及当年瑞典大金牙 Grin 制作的《生化尖兵 重装上阵》。不过这也情有可原，要知道该作可是有前 Capcom 大师藤原得郎参与的。而从游戏的实际内容来看，开发商同样对原作十分有爱。例如亚马逊关那个需要给钱才放行的石像，在重制版中依然健在，但没了这段剧情，倒是将其打碎后还能解除一个成就 / 奖杯。老玩家玩到这里肯定会发出会心一笑。

《唐老鸭历险记 重制版》PS3 版的奖杯配置为 1 银 19 铜，X360 版为 400 点成就。不过 X360 上还有一个单独发行的光盘版，成就设置一样，但成就为 1000 点，与 XBLA 版分开计算。游戏的奖杯 / 成就难度不高，但最高难度不允许接关和存档，一旦耗完生命就要从第一关开始，还是需要练练的。这里向所有喜爱 2D 横版动作游戏的人推荐本作。

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号

插图：木仙

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★各位翻开本期杂志的读者们应该都发现大家熟悉的信息栏发生了一些变化，对应年龄的位置换到了以前价格的位置，而价格则被整合到了原本对应机种的位置，什么机种的版本对应什么样的价格现在就一目了然了。另外提醒一下各位读者，目前信息栏里面提到的价格都是数字版价格，因为这个价格玩家们才是可以实价买到的，零售版售价往往会和市面游戏实际售价有出入，往后就不再提及了。

★本期编辑议题讨论的是今年第一个真正意义上的大型游戏展会 PAX East，不过或许是因为今年的 E3 太重要，三大第一方都出现了留力的情况，所以 PAX 上真正能够让玩家们眼前一亮的作品不是特别多，但起码一些之前公开的游戏终于提供了现场试玩或演示，给这个略显沉寂的 4 月增添了不少生气。同时编辑议题的版式也在读者们的建议之下进行了改进，不知道大家觉得效果如何？记得来信告诉我们哦。

★等各位读者拿到这本杂志时，小编们已经踏上了集体观影《超凡蜘蛛侠 2》的征途，一年之中连续两个月可以看到大制作的超级英雄作品可是不常见的事情，而且这次小编们会和看《美国队长 2》时一样选择观影 IMAX 3D 版，从本片的各种预告中看来，观影效果绝对会值回票价，更多的精彩影评请期待下期读编往来的观影报告。

★最后预告一下，为了纪念掌机的元祖 Game Boy 诞生 25 周年，下一期 UCG 将会推出已经和大家好久不见的文化特刊，其中既有历数这台掌机辉煌史的大事记，也有业界资深人士对它过往沉浮的精辟分析，小编们也会回忆与这台掌机共度的美好童年时光，更有大量游戏文化方面的精彩内容一齐登场，对于详细内容有兴趣的读者不妨去看看我们本期的封底预告。

Email soull：3 月 20 日在 Origin 上购买了一个数字版本的《泰坦天降》，高高兴兴玩了 30 来天，突然隔天发现自己的账号竟然被 EA 封杀了。我在游戏中没有用过任何的作弊工具，老老实实的完成了 5 转（说老实话，很久没有这样花费时间来玩游戏了，里面的成就还是很不容易达成的）。EA 说封杀就封杀了，连一个理由都不给我，实在让我郁闷。一张正版的钱真的不在乎，其实花费的时间和感情才是纠结的地方。EA 能做到连个投诉的地方都不会给你留，这招简直让人心寒。只能上 UCG 来曝光这件事情，希望更多的玩家能留个心眼，大公司不一定真靠谱。

首先为你的遭遇感到遗憾，但是到目前为止似乎还没听说过《泰坦天降》有封号的情况，因此推断你是遭到了 EA 的流放封杀，也就是说被判定为作弊玩家了，如果你描述的情况属实，那确实是 EA 的责任了。账号无缘无故出现问题，这对于辛苦耕耘自己账号的人来说无疑是痛心的，遇到这种情况作为玩家确实是弱势群体，但还是要积极维护自己的权益，至少也要向官方发送邮件询问出现问题的原因，咂巴亏咱们绝对不吃！最后我想说，真羡慕你能一直玩上一个多月，我 Xbox One 版 + 南方电信只玩了 1 天就再也无法用正常手段连接，幸福都一样，不幸各有各不同罢了……

深入国情

插图：小桂子

Email 晓の雨：老实说，344 期的特企实在令我太兴奋了。本身我就是一个漫威英雄迷，关于超能力的话题真是让人过足了瘾。不过我认为，超能力什么的，这个世界上还是没有的最好，毕竟在没有超级英雄的情况下世界形势都水深火热了。（钢铁侠之类的科技武器还是可以有的，至于某同学的巨乳的什么视觉，那是什么绅士能力，全世界的 Airport 都 Ecstasy 了还有什么意思，这就无法感知到 JR 的独特魅力所在了。只希望该技能不会对男人有效，否则岂不是要瞎了全世界人民的眼，当然某同学除外。）

我又不是法西斯，超能力效果当然一视同仁啊。

瞪男人有什么意思，饭老板快帮我最爱的柏木由纪瞪一眼，然后她就变成柏木有 G 了！

孩子你才来几天，就被饭老板带坏成这样子了！

这你是错怪饭老板了，冰冻三尺非一日之寒，小游看着是个正经的运动少年，原来内心也是绅士度满满！

冤枉啊，我只是想让自己的偶像变得更完美而已，这是错吗！

用胸围来界定完美与否简直丧心病狂。

Email 风语者：昨天我正好碰见宙斯在遛弯儿，他笑着说相逢即是有缘，我可以满足你一个愿望，我张口就说：“把日本给我搞沉它”，他说：“沉你妹啊，这会引起神界大战的”。我想了想把这期的 UCG 递给了他，说：“那你把饭老板的节操提高 10%”，等他看完特异功能的愿望后沉默了，然后毅然对他的秘书说道：“把我的地球仪拿来，找到日本的位置”……

这位同学你被骗了吧，宙斯只管地中海区域事务，你跟他要求干涉亚洲地区不就跟白宫请愿整治中国地沟油一样，官再高权再大管不着就是管不着啊～

诚意向你推荐向迦（jia）南菩萨求愿，保管灵验！

老子是伽（qie）蓝！因为很重要所以再说一次，老子是伽（qie）蓝！

而且伽蓝不是古印度传过来的嘛，虽然很不想承认，但饭老板好歹是炎黄子孙，满天神佛也管不着啊。

综上所述，读者们如果有啥和我切身相关的请愿，还是麻烦找找玉皇大帝吧，以天庭的办事速度，等我退休之后估计大家申请的节操就会缓缓汇入账户，以免我“晚节不保”，这里先给大家谢过了～

Email 1435416727：突然发现了一个巨大的问题：哪尼你为什么会想到用这个小编形象？别处倒还好，就是这个脸有点问题，一脸奸笑，在 344 期的黄金眼里所 COS 的 KAITO 和上面的初音形成了鲜明的对比，怎么看怎么别扭啊！

那个不是在奸笑，而是面具本身嘴型的弧度！面具底下可是阳光般的笑容哦！

是吗？你听到要和初音一起上黄金眼 COS 的时候，明明立刻是露出猥琐的窃笑啊！

错觉，那绝对是你的错觉！

Email 浅笑狂嗨：从前年开始买《游戏机实用技术》，觉得很喜欢，就一直买到现在。以前看到有编辑提到头疼恐怖游戏，我也如此，因此同学告诉我他玩的时候把音乐关了，然后放着《西游记》的片头曲“又抓了几个妖，俺老孙还没打你怎么躺下了”之类的就不害怕了，小编们可以尝试一下。

的确是个不错的方法，但是玩恐怖游戏所享受的，不正是胆战心惊的过程吗？其实我觉得玩恐怖游戏最佳的方法是两个人一起，最好还是男女搭配，绝对可以适度缓解紧张情绪，顺便还能培养一下感情。而且偷偷告诉你，你这个方法我试过，效果不是太明显，赶路时倒还好，遇到敌人时耳畔的欢快音乐绝对更添烦躁呀！

Email 爽：344 期光盘里送的“《JUMP 全明星大乱斗》燃爆超杀”里，每个人物打的都是赤犬呢，小编们对这个杀死艾斯的家伙的怨恨还真是大！不过看着这么多人物用大招招呼赤犬，心里真是莫名的解气啊，我对这个家伙也是恨得牙根痒痒的。在这里只想对小编们说一句：干得好！

这位同学的名字简直是对心情的高度概括，能让谁都想揍他的角色也算是一个成功的恶役吧。其实游戏里还有很多角色设定都很欠揍的，要是我的话肯定把行运超人往死里揍。

Email Volpe：《黑暗之魂 2》是一款很擅长营造孤独感的游戏，游戏的联机部分也有随机的因素，而且不能互相对话，为的就是让玩家充分体会到这种末世的凄凉之感，但不少玩家还是希望能与好友进行联机游戏（比如我），所以想问问小编们，怎样做可以增大与好友成功联机的几率。

关于这一点，还真没有，orz！如您所说，这款游戏营造的是孤独感，虽然联机要素非常特别，不过想和好友一起联机真的很难。首先是因为游戏有灵魂数限制的匹配要求，如果您和好友获得的灵魂数量相差太多是无法联机的。其次就是您完全无法预测自己被分配到哪个服务器上去。而且即使在地上放置召唤符号，好友也有可能被其他玩家召唤而去。建议您和朋友商量好在某个特殊位置放置符号，避免被其他人召唤，之后在游戏中设置允许“非所在地配对”，多试几次吧。

没法联机，这游戏能玩？

当然能，来来来，一起入教！这游戏啊，难度高……（以下省略一万字）

又开始布教了，看来这毒中的很深啊！

Email olivia18：UCG 的各位大神编辑们，请问哪些工具可以为 3DS 游戏截屏?

部分 3DS 游戏自带截屏功能，比如《跃出 动物之森》；另一些支持 Miiverse 的游戏也可以在游戏中途进入 Miiverse 截图上传，再通过电脑的客户端将图片下载到本地电脑上。不过上述两种方法支持的游戏毕竟数量很少，真正的究极截屏大法是购买日本职人改装的 3DS，该 3DS 可直接将游戏画面输出到电脑上，截图也就变得轻而易举了。不过该改装 3DS 的价格要比原价高出 1 万日元左右（约合 620 人民币），并且购买途径很少，除非玩家对于截屏一事非常有执念，否则建议大家还是用相机或手机直接屏摄吧。

Email Lolling_Chris：作为索饭的我，已经被 Xbox One 吸引得很想买一台了。尽管 X1 初期不利、配置不高、分辨率输给 PS4，但独占阵容却比 PS4 丰富得多。《泰坦天降》不是我最想玩的 X1 游戏，《植物大战僵尸 花园战争》、《丧尸围城 3》这种休闲一点的我反而很喜欢。最重要的是，X1 的成就系统方方面面做得很让我满意。单说每个成就对应一张 1080P 壁纸，就足够吸引我这个奖杯党了，更不用说还有详尽的成就进度查询、成就条件云修改等。精致的手柄、高大上的语音控制、强大的 Kinect2.0 都是非常吸引人的。相比 PS4，可以说是还没发力的潜力股。或许在今年秋天《龙腾世纪 3》出来的时候，我就能知道该买哪一台了。

先声明一下，本人不站阵营。PS4 目前的领先优势无疑是价格，其次才是性能等配套条件。但影响玩家抉择的到底还是游戏吧，我看您喜欢“休闲的僵尸”游戏，却对独占的射击对战不太感兴趣，就日后的趋势来看，我觉得，PS4 应该比较适合您！何况《龙腾世纪》新作两个平台都有吧，不知道我有没有记错?

我只想说，敢不敢把服务器架到国内来。还有，“什么独占都是浮云”——小岛秀夫。

管他有没有独占，勇敢做个双机党，买买买！

编辑部游戏风向标

乐曲和角色都翻倍了怎么还有这么多付费 DLC？！

——在《最终幻想 韵律剧场 谢幕》中 SE 和老任的课金补完计划让初心者震惊了。

不要小看了日本游戏！

——新来的编辑乐小游头次玩《梦幻俱乐部 GOGO》，纱迦特别展示了吃冰淇淋环节，顿时跪了。

UCG阳光学园计划火热招生！

什么是阳光育成计划?

阳光育成计划是 UCG 为了挖掘、培养新的游戏人才而开设的计划。开办至今接近 10 年，已经先后为编辑部输送了数十位优秀编辑人才以及众多优秀的撰稿人。而一些离职的编辑也成为了国内游戏业界的佼佼者。

计划面向各位有志成为杂志编辑或进入游戏行业的广大玩家，只要你对游戏有热情，并且愿意为杂志出一分力，无论你是在校学生还是上班族都可以报名参加。参与方法很简单，只要来信至邮箱 hr@ucg.cn，之后我们会发一份简历和相关要求给你。填好简历，并且根据要求提供一篇能证明自己实力的文章，通过初步审核之后就能正式加入阳光成员的大家庭了！在这里有你发挥所长，锻炼自我的机会。成为阳光成员之后可以接受 UCG 编辑们的指导和培养，逐步提升自己。此外，我们还为大家准备了多个发展方向！

发展方向

★攻略写手

要求：目前主流的主机（PS3、PS4、PSV、X360、Xbox One、Wii U、3DS）拥有其中一台或以上，并且有充足的时间

培养流程：每期杂志制作之前我们都会给你分配游戏任务，让你尝试撰写新作的游戏进行时、特快专递等小篇幅的文章，如果没办法第一时间买到新作也可以写老作品的成就奖杯攻略等，从实战中成长。之后再针对你的文章提出改进意见，优秀的文章可以在杂志上刊登，未来还有投稿长篇攻略的机会。

主要栏目：攻略透解、研究中心等

★新闻情报员

要求：有一定外语水平，经常关注国外的新闻情报站

培养流程：每当你收集到新情报的时候都可以向我们投稿，时效性强内容小的文章可以投稿到微博，情报量多的内容可以登上杂志的前线狙击等栏目，而我们也会定期给你分配任务，让你尝试写一些大作的前线狙击。

主要栏目：游戏情报站、前线狙击等

★特企写手

要求：拥有流畅的文笔，对游戏以及相关领域有交广泛的认识。

培养流程：我们会先从你熟悉的领域开始，让你参与众编辑的特企制作，从中锻炼文笔，当然，灵感丰富的你如果有特企创意可以交给我们，我们会让你试写其中一部分并进行审核，一旦通过便可以进行独立写作。此外还有机会向《游戏·人》等周边杂志投稿。

主要栏目：特别企划、读游戏等

★视频 UP 主

要求：有视频录制设备，了解视频的剪辑技术

培养流程：同样会定期分配任务，让你制作一些新作的评测视频，或者一些具备实用度的视频演示。当然你也可以创作一些独具个性的有趣视频，我们也会对你的作品提出各种改进的建议。

主要栏目：游戏光环、网络视频等

★阳光育成计划特色

1. 参与阳光育成计划不仅完全免费，而且一旦投稿作品被采用，你还可以获得相应的稿酬或奖励！

2. 不必局限于某一个方向，你可以尝试不同方面的挑战，然后慢慢挖掘自己的长处，找到自己的方向。

3. 成为 UCG 编辑的强力后备军，当然，在你前面的并不止编辑一条道路。编委、特约撰稿人、视频组等方向都可以通过阳光育成计划来实现！

Email 332776095：明年即将正式奔三的我第一次和UCG互动，从1996年看电软然后到UCG，感慨万分。现在由于工作繁忙很少有时间玩游戏，但还是会如期买你们的杂志，主要是看业界新闻、读编往来和小编寄语。因为每期的攻略我只会在通关后再看（不想被剧透，理解哈），努力工作、拼命玩，这句口号让我数次从挫折中重新振奋起来，感谢！这款杂志做的非常好，我这种大叔年纪的人往往能从中找到年轻的感觉！

谢谢您的来信，这让我们很鼓舞！在时雨还是学生的世代，并不能马上就接触到最新的游戏。有时候零花钱所限，也没法入手新的主机。在那个时候，我最大的乐趣就是拿着杂志自己YY通关的感觉，因此我在那时候也下定决心要成为一名杂志编辑。现在终于梦想成真，虽然作为杂志编辑，工作并不轻松，但是有各位的支持，我们一定会更加努力！

Email 小A：你们对于变形金刚游戏新作《Rise Of The Dark Spark》的译名翻译完全是错误的，在《变形金刚》系列作品原著中“spark”是专指变形金刚的类似人类心脏的身体部分（同时也是变形金刚最基础的生命体构成部分），虽然翻译过来是“火种”但是并不是指通常意义上的“火苗”、“火源”，“spark”专指变形金刚的类似人类心脏的身体部分，不能随便当成通常意义上的“火”之类的意思来翻译的，所以“rise of the dark spark”不应翻译成“暗火燎原”，而应该翻译成“黑暗火种崛起”（既然“spark”相当于人类的心脏，那“黑暗火种崛起”就是类似于黑暗之心崛起的意思，跟“暗火燎原”的意思差远了），希望你们能改过来。

这里要先谢谢小A读者的来信建议，关于《Transformers: Rise of the Dark Spark》的译名，当时我们是这样考虑的：首先，任何只要有稍微接触过这个系列的人都知道“spark”的原意，小编们也不例外，但就像小A读者指出的那样，这个词的常用中文译名之一就是“火种”，既然它不是火，为什么还要这么翻译？那是因为火种本身就有着象征生命的惯常映射用法，当火种点燃了大地，更多的火焰随之出现，也就象征了生命的繁衍的扩张。然后，小A读者给出的建议译名，恰恰就是我们没有采取直译的最重要原因，“变形金刚”作为一个主标题已经长达四个字，而如果副标题再采取足足六个字的译名，那这个名字就显得太拖沓了。最后，这还关系到一个最简单的翻译理解问题，“Rise”往往被翻译成崛起，但这个词对应的中文意思有足足十几个，结合游戏本身的故事看来，这个“Rise”指的是发展和扩张，类似场合的同义词是“developing”和“expansion”，加上“火种”这个名词和“崛起”这个动词之间缺乏可靠的常识逻辑关系——崛起的并不是火种，而是其所代表的黑暗势力——所以最后我们使用了无论是从长度（四个字），逻辑性（火焰能够燃烧整片的大地）还是从语言习惯（借用成语“星火燎原”的结构）上来说都最符合要求的“暗火燎原”。

当然了，译名好坏是一件很主观的事情，每一个新游戏诞生时小编们都必须要为译名的定夺而苦恼一番，因为往往从字面上翻译游戏名称并不能够保证准确，而在游戏公布最初期的时候，我们往往对游戏的背景和故事知之甚少，这也让翻译的难度陡增，有时候也遇到读者对其有疑问的时刻。但我们可以保证，小编们会竭尽所能为每一款作品选择一个最合适的译名，所以我们选择了《潜龙谍影》而不是《合金装备》，使用了《横行霸道》而不是《侠盗猎车手》，也没有把《龙之世纪》翻译为《龙腾世纪》，更没有将《最后生还者》译作《美国末日》，所以在对译名的把关上，还请各位读者放心。！

墙头草

插图：K.LL

Email のワの：求问音游狗、不对、音游大触哪尼大师，作为一个反应永远慢一拍的渣渣，我要如何苦练才能达成您那般出神入化的境界？我尝试了很多，发现中等难度的谱面已经是极限了，而且往往是只要错一个，接下来的一连串都会丢掉，可我又很想玩音游，因为有很多喜欢的歌嘛，简直是陷入了不买想玩，买了又玩不好浪费钱的两难境地啊！

咳咳，大触大师出神入化啥的形容词完全消受不起呀，我也就是因为爱好各种瞎玩。想要有什么打得好的诀窍其实我还真说不上来，大概就是多听多玩吧，节奏感很重要。当然有很多真的玩得很厉害的人会去背谱，背手势等等，也算是一种方法，不过我觉得享受过程才是最重要的，没必要过分地追求成绩，或是快速提高等等。

一番话说得挺在理，不过我看你那天打了一个Miss就摔手柄，经常在公司用控制器打那个叫不上名字的音乐游戏到三更半夜，这些好像和你说得不搭边呀？

Orz，人艰不拆！

Email 酥皮鸭：看到UCG官博上的一条微博写道“超过一半的美国父母认为主机游戏对于孩子的人生起着积极的作用”，对比一下我的童年，藏在暖气片后面的GBA都能被我妈发现没收，不由得感叹，我们真的是生活在同一个地球上吗？为啥差距那么大？人家那边可以和父母一起打游戏，我们是跟父母玩谍战大片……

换个角度来看，中国玩家大部分都应该是潜入类游戏的高手，甭管刺客、蝙蝠、斯内克，都一定没有试过和父母玩过主机藏宝游戏（笑），不过毕竟时代在进步，再看看现在好多孩子的父母基本不会去管游戏的事，只是限制游玩的时间。因为我们这批人都已经逐渐步入“父母”的岗位，所以站在过来人的角度上比较能够理解孩子的心里，老一辈父母无法赞同游戏也是受早期观念影响，同样无可厚非，加上游戏机解禁等一系列利好政策的开放，应该会对主机玩家们能有一定的帮助，只希望不要只火了手游和页游就好。

5月18日，与UCG小编相约北京！

UCG北京天下聚会——索尼头戴式显示器T3W及次世代游戏体验活动

活动时间 5 月 18 日下午 2 ~ 4 点
地　　点 北京市朝阳区三丰北里五号悠唐中央广场 2–101 索尼 Sony 直营店
活动内容 次世代游戏体验 + 读编互动
特邀嘉宾 纱迦
活动规模 20 人

北京及周边地区的读者朋友们注意啦！ 5 月 18 日我们将在北京索尼直营店（悠唐店）举行“天下聚会”活动，在聚会的 2 小时内，玩家将亲身体验高大上的索尼最新头戴式显示器 HMZ–T3W，玩 PS4 次世代游戏，并与 UCG 资深编辑近距离互动。

所有参与聚会的玩家均可试戴索尼头戴式显示器 HMZ–T3W，游玩《杀戮地带 暗影坠落》、《潜龙谍影 V 原爆点》、《光电战机》等视效大作，现场尽享 750 英寸巨幕游戏体验。届时还会有 UCG 小编和甜美可爱的 SHOWGIRL 陪同试玩及讲解。

此次体验活动还为大家准备了有趣的游戏比赛环节，比赛项目为《THE PLAYROOM》。所有选手都能获得精美的纪念品，而冠军更将获得由索尼和 UCG 精心准备的礼物一份！

所有关注此活动的玩家均可享受 HMZ–T3W 优惠购机折扣！

参与方法 **联系人：**光之虹 **联系电话：**18500238684

UCG 北京天下聚会 QQ 群 224689832

我们将从报名参与者中抽取 20 位幸运读者参与本次活动。机会难得，请赶快报名参加吧！

微信 张铁冰：稀饭兄弟的背痛很可能是胆结石哦！别再看中医啦！去 B 超一下吧！

先要谢谢这位读者关心（或者其实是诅咒？），不过肌肉疼痛和内脏疼痛的差异还是蛮大的，而且如果是肾结石就罢了，胆结石那应该是单边痛，整个背都发痛那莫非证明了我浑身是胆么（好冷），所以我倒是没怎么担心过这个事情，事实上腰痛的情况也就第一天比较严重，后来在热水澡、按摩和曼秀雷敦摩擦膏多重作用下很快就消退了，这里就先谢谢大家关心啦，最后还是提一句，背靠墙壁打掌机这种事情，NO ZUO NO DIE！

微信 佳佳 .TK：最近临近高考学校旁的书店都不进 UCG 等动漫游戏杂志了！我从上周周二就开始等 344 期，结果现在还没进 QAQ。学校又在郊区，旁边没有别的书店！在家老妈又不给买！好难过！难道要等高考完后才能继续看 UCG 吗?

按照小游当年的经历，每次都要在放学后去离家较近的书店才能买到 UCG，学校的书店就从来没有卖过，相比来看这位读者之前还能在学校买到杂志已经是很好了，考虑到还有一个多月就要高考了，所以还是把精力重点放在复习上比较好，现在网络这么发达，拿下高考这个大 BOSS 之后再去网上购买错过的杂志也是挺不错的选择。

微信 欧阳：说起“《最终幻想》系列”，对于暂时没有条件入手家用机的我而言，我更期待的其实是《最终幻想 一式》。当年被《零式》虐得死去活来，看暮雨队长死的时候让我好几天都没开机玩游戏，结果竟然给我一个团灭结局，这是人干事？虽然当时马上听说“一式”商标已经被注册，但是从那以后就泥牛入海音讯全无了。再看看《最终幻想 X V》这个坑，我是不是不该抱希望？（话说回来如果出我希望能出在 PSV 上，毕竟画面好很多）

《一式》啥的就别想了，老老实实地期待下个月在手机平台配信的《最终幻想 Agito》吧。

你还在想《最终幻想 X V》？信不信最后也变成 F2P 卡牌手游？

饭老板你还真是抓准一切机会黑 SE 啊！我绝对相信野村爸爸的节操！

我也坚信！

一群洗剪吹，太没说服力。

闭嘴！

微信 朱晖：众编好，近来中文游戏不断袭来，可否在游戏发售表对中文游戏做个统计，比如已经确定的《闪轨 1+2》、《刀剑神域》的中文也和日版不同时发售，《初音》也推后发行，发售表只有日版日期不利于购买决定啊。毕竟中文版游戏肯定是多数读者的选择。

其实发售表里会以蓝色的字体注明中文版游戏发售日期的，你所说的这些游戏也会在这期发售表里加上！

微信 DarkSun：看了 344 期的“读编往来”，话说秋沙雨姐姐，我也很喜欢传说系列，觉得人设很不错（平时就喜欢玩《偶像大师》），想买一台 X1 玩《塞尔达传说》……

这位读者的想法的确是……很“新颖”，秋沙雨同学还不速速过来膜拜！

我能说《塞尔达》不是传说么（哭）。

重点明明是 X1 平台好吗？

这就是传说中的“用一句话激怒三个阵营的粉丝”？

Email 饿出翔：我能抗议一下小编们的名字吗？能不能不要再用多音字了？八重樱这个“重”倒还好，一般没人会读成“zhong”，但伽蓝这个“伽”字到底是读“qie”还是读“jia”还是读“ga”啊？新登场的小编乐小游就更要命了，是“le”小游还是“yue”小游给个准信儿行不？跪求以后再有新编辑登场时，麻烦在介绍里把名字的注音也写上。

终于有人知道我的名字有多音字，我一直就想抗议了哼，自从光盘第一次被配音小哥读错后就一直被将错就错读成“jia”，实际上是读“qie”啊！苍天有眼！冤案错判终于有了让我平反的平台，谢谢你的来信！

但伽利略不是“jia”吗？

伽利略是“jia”，但伽蓝是“qie”啊。

其实也难说，我在《光环 4》里面就看见有读“茄”利略基地的，所以多音字真不好说啊！

还有我！只要记住我是“一只快乐的小游”，就不会理解错了。

Email 朕与将军解战袍：听闻“《零》系列”公布了新作消息，想必一向自诩为“《零》系列”真饭的八重樱一定是狂喜乱舞了吧？什么？你说是 WiiU 机种上的？还能不能好好做朋友了！

其实上 WiiU 平台一点也不奇怪啦，毕竟从《月蚀假面》开始这个制作组就和老任“亲密无间”了。想我当初就是为了玩《月蚀假面》才去买了一台 Wii，莫非此番又要重蹈覆辙吗？

我认为可以买！还能玩《猎天使魔女 2》呢！

以及各种《马里奥》。

好！八老师，以后《马里奥》的攻略就全部交给你了！

总觉得这个展开有些超出预期？

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

美国队长趣味积木人偶一个
各类主机专辑10本

1. 你对本期攻略的内容和份量是否满意？
2. 你觉得目前杂志在内容安排上有没有什么问题，如机种比例和栏目分配等等。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 5 月 19 日，以发件日为准。

340 期奖品

PS3 Slim 用支架 3 个

E-mail 清风
E-mail 葛盼盼
E-mail feisichao

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 · 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，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。

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、344、345 期，定价 14 元 / 期。总第 327、334 期特刊，定价 19.8 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、221 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、76 辑，定价 18 元。《3DS 专辑》：Vol.6；Vol.7，定价 35 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 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 元；Vol.11、13，定价 18 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 期，定价 22 元 / 期；第 89 期特刊，定价 28 元 / 期。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

By 稀饭

自厨三人小组合作的砂锅粥（无砂锅版），香菜和葱量极大，专注恶心秋沙雨同志二十年。

胜负师

本期个人签名

上一次的自设陷阱是“减肥”

【铂】被各种琐事把工作及生活时间碎片化是我目前比较苦恼的事，就连一天里的睡觉时间也经常被拆成三段。要做和想做的事情非常多，看来是要花一些时间在时间规划上了。（花一些时间在时间规划上？我好像又要掉进自己设的陷阱了）

【金】这期内把《龙背3》的DLC补全了，说实在的性价比偏低，就是看着60%多的完成率很不爽，强迫症注目。相比之下《覆面斗士》（就是日版的《墨西哥英雄大冒险》）要厚道得多，包含全部DLC，奖杯部分也改了非常多，难得的好游戏，有花十来个小时重温一次的价值。

【银】UCG之前的视频编辑“才教授”在微博上随手发了一张剃毛小狗直立行走的图，结果一天之内就被转发了四五万次，还上了微博头条，完成了汪峰尚未完成的壮举。所谓自媒体的G点根本就无法预知啊！

【铜】邻居家有个四岁的小女孩，和小胜非常合得来，天天玩一起，要吃饭睡觉了还依依不舍。在这个经常连邻居姓什么都不知道的时代，还能有“青梅竹马，两小无猜”真的很难得啊！

初心者

本期个人签名

你所看到的猫女全是抠脚大叔。

上期截稿之后迎娶了四公主。虽然代价还是蛮大的，尤其是要折腾网络，要为此多付费，但是这苗条身材优雅气质的诱惑，还是让我透支了，orz。至少年内有一些复刻版作品值得期待，希望之后除了移植独立游戏，多出些精品，别再跟PSV一样青黄不接吧。

实际上手PS4感觉还是不能过分迷信所谓的主机性能，再高的性能也要考验游戏开发商的真材实料。《FF14》不算罕见的掉帧一下就让我对PS4的评价打了折扣，之前的《无名英雄 再来者》也是。顺带说一句，现在日厂的技术不到家，总想小成本高收入也算了，但总得尊重一下消费者吧，各种卡到玩家生活不能自理的游戏都敢拿出来卖，打完补丁还是卡，最近这种做法还越来越多，简直让人想掰盘。

八重樱

本期个人签名

过重压杀。

★今年入夏以来蚊子来势汹汹，基本只要开着窗户睡觉就必然会“夜夜嗡嗡声”。原本靠着神器“SIX GOD”花露水还算能抵挡它们的攻势，但根据达尔文的进化论，物种只有不断地进化才能生存，于是终于有一天，一只对“SIX GOD”抗性高达100%的蚊子出现了……我已经可以预料今年夏天一定会很难熬。

☆最近尝试了一些原本根本不会碰的游戏，玩了一阵之后发现其实也蛮有乐趣的，比如《乐高》这个系列，你乍看觉得它很幼稚，其实可玩性非常高，还真挺上瘾的，假如不是英文版就更好了==||||。

哪尼

本期个人签名

Shocking Party!

◆这期截稿后遇上五一，因此就有了5天的假期，再加上多请了两天年假，一个美妙的7天小长假就这么诞生了，没有什么比回到家里好好休息一番，尝一尝母亲大人做的菜更令人期待了。

◆为了OP曲，我决定开始追《漆黑的子弹》，只是看过第一话后感觉实在不对口味，果然是OP拯救世界系列么？不晓得最后能坚持几话。老实说，fripSide的这首《black bullet》从编曲上来说并没有给我太大的惊喜，不过我对它的MV倒是兴趣十足，一向走无厘头恶搞路线的fripSide这次没有再找变耳朵的魔术师，倒是找来一个黑人叔叔客串，很好奇这MV最后能脑洞能大开到什么地步，坐等5月14日正式公开！另外不得不盛赞一下化妆师和造型师，MV里的南条简直不能再美！

◆去HK玩了最新的SDVX，新加的面条和短按实在不习惯，各种被虐成渣渣。另外还怂恿饭老板和我跳了两首DEAC，啊啊……好羞耻。

伽蓝

本期个人签名

大家好，我是伽（qie第2声）蓝。

最近尝试了下《特技摩托 融合》，还是觉得这种单纯以技术论高低的游戏好玩，比那些为了难倒玩家而难倒玩家的游戏不知高到哪里去，哪怕你一开始摔个几百次，最后成功的瞬间所带来的喜悦足以让人忘掉一切，人生的赛道也是那么一回事吧。

乐小游来了以后主动买篮球到我家楼下聚众打球，遗憾的是他们这帮人身体素质太差，跑了两步就气喘吁吁，实在有失年轻人的风范。哥就不一样了，整场下来依旧红光满面，这就是每天在家玩《Xbox Fitness》一个课程的力量啊！全会员免费课程持续到今年年底，有Xbox One的玩家们不要只顾着玩游戏而错过如此神作！

纱迦

本期个人签名

网络几时好，把酒问电信。

★4月初去日本旅游时，住的酒店叫本能寺ホテル，这家酒店后院就是历史上大名鼎鼎的本能寺，故此得名。当天发了条微博，然后被转了一千多次，不用说自然是“敌人在本能寺”的梗。这家酒店还挺搞笑的，比如里面的男女浴场叫信长之汤、浓姬之汤。至于本能寺本身，是一个超级小的寺，连上院子也小得可怜，还没一个足球场大。又在平地，根本无险可守，信长果然是自己作死——嗯，说到这里，突然想起来我《战国无双4》只开了个头……

★4月新番到目前为止只看了两部，希望五一能够有空补一下。不过一想到还没打完的《COD幽灵》DLC、《植物大战僵尸 花园战争》DLC、《崛起罗马之子》DLC，顿时又觉得这完全就是一个奢望。一想到5月15日有《偶像大师》新作，还是赶紧打完比较好。

★参与上期特别企划时才知道，原来漫威把最近几年的电影计划都列好了，也就是说明年就有《复仇者联盟2》可看了。真是好期待！

宇宙人

本期个人签名

看了《TVB血泪shi》上写的各种惨无人道的辛酸故事，才发现截稿日根本算不上什么啊。

★自从寒假感冒以来，咳嗽就一直持续到现在没好过，期间吃了很多种药，也看过医生而且打一个星期点滴，但最后都是好了一点点之后又复发什么的。直到上个星期去香港玩的时候顺便买了一瓶咳药水，喝了之后当晚便立即见效。回想起之前去日本那边买的咳药也是瞬间药到病除，所以有时候真的不是要把国内的药物乃至食品和其他商品说得有多坏有多水，只是事实就是这样摆在我们眼前。给我看诊的是个让人感觉挺敬业的医师，只是有好的医生却开不出好的药，不得不说是天朝的悲哀。

☆上期说到买手办断了腿，经过了长达半个月的交涉终于成功退货了，看来有些事情只要坚持下去的话，还是能赢的。不过钱是退回来了，脑袋也冷静了下来，反而不想再去买一个新的了。果然只要能战胜脑袋发热，眼前还是一片海阔天空的（我才不会说那钱去香港的时候手滑光了）。

秋沙雨

本期个人签名

距离传说祭还有一个月！

★最近迷上了苹果＋牛奶的早餐组合，前段时间也曾把苹果当做早餐来吃，不过大清早吃酸的感觉牙齿和胃不太受得了，直到最近开始喝牛奶之后就想到用牛奶来中和一下苹果的酸味，结果试过之后就停不下来了。以前我的早餐都是以肉类或咸味的东西为主，偶尔试试这样的小清新组合倒也挺不错的。

★截稿日前几天正好是Nico超会议3，等了五个月的《TOZ》PV2终于亮相，当天晚上就兴奋地睡不着。不过更多的消息还是要等到五月底的传说祭才公开，进入五月之后就要开始让人DOKIDOKI的倒计时了。

时雨

本期个人签名

作为一个潮汕人，看见稀饭他们的砂锅粥都快哭了好吗？（各种意义上）

【舌尖上的中国2】我的本命剧总算登场了！到截稿为止播出了两集，每集一个导演的设置确实独到，这让观众每一集都可以看到不同的东西，点赞！只是相较于第一集，我还是喜欢第二集更多一些。第一集的主题为《脚步》，但是在主题表达上稍稍有些混乱，我最反感的是那太过直白的情感表达，没有回味的余地。通过美食来表达情感是很好的，但是应该点到为止，否则就和韩剧一样情感泛滥了。与之相对的，第二集的前后呼应很棒，脉络清晰，在情感表达上也比较成熟一些。比如那位学厨的小女生，仅仅一句话带过她的经历，留下让我们自己感受的地方。如果放在第一集，可能她就会抱着妈妈说我要努力养家云云。因此我还是比较倾向于第二集的表达方式。不过以上意见仅仅代表个人看法，欢迎也喜欢这部纪录片的同学来信和我交流哟！

【时狱篇】《时狱篇》最后部分真的燃爆了！使得我对它的评价稍微上升了一些！为了印证一些内容也把游戏给白金了，这次的奖杯设置确实科学了不少。只是遗憾的是到截稿为止还是没法确定一周目进if线的条件，有一点确定的是49话击坠ジェミニア一定是条件之一，因为第一次我没把它击坠进不了，第二次击坠它就进了。不过由于本作的流程很长，分支众多，写全需要占用不少篇幅，在这里给其他不玩机战的读者们道个歉。

【小编形象】终于有了属于自己的小编形象，对我这种十几年的“油炒饭”来说实在值得纪念，喜爱《灌篮高手》的读者朋友应该一眼就能看出这个设计的灵感来源，小游对于这部看了不下十遍的动漫一直抱有特别的情感，三井寿也是最爱的动漫人物形象（没有之一），记得当初还在大学校园的外语歌手大赛中凭借一曲《世界が终るまでは》获得了不少掌声，这些美好的回忆是小游一生的财富，至于身旁的小宠物有兴趣的读者可以猜一下出处哦。

【运动】来到编辑部工作之后发现众小编已经习惯了“宅”着工作的生活，久而久之也都是亚健康问题缠身，为了不想身体继续发福，前段时间在网上订购了一个篮球，一番号召之下组织了伽蓝等人一同去楼下的室外篮球场活动起来，不过久疏战阵的大家体力都很难维持剧烈运动，几个回合下来就开始喘了，最让人羞愧的是被球场上几个年过半百的大叔嘲笑体质太差，看来加强锻炼必须不能只是说说而已啊，各位读者平时有空也最好多去外面运动一下，拥有健康的身体远比通关一款游戏来得更有意义。

乐小游

本期个人签名

世界杯前还是专心看NBA季后赛吧

【世界杯】又到了朝思暮想的世界杯年，回想起上届南非世界杯还是和寝室的几个哥们天天跑到大学食堂和多媒体大厅看的，一转眼大力神杯已经要在巴西展开争夺了，虽然编辑部平时看球的人不多，但对于这种全民级别的顶尖赛事，大家也纷纷表示想要感受一下桑巴热舞的激情（稀饭如此说道）。离开赛还有一个多月的时间，小游现在一有空闲就拿起《2014 FIFA巴西世界杯》来耍两局，希望到时编辑部能够组织一起观看世界杯，毕竟独乐乐不如众乐乐嘛。

【新设备】在今年过年时入手了WP手机后把iPhone 4给了老妈用，因此过了好几个月没有iOS设备的日子，没什么损失，惟一遗憾就是玩不上一些有趣的手游而已，不过筹备入一台平板电脑已久，这次趁着放假去香港终于成功买下iPad Mini2，又可以体验一下苹果优秀的系统了。当然这设备最后又沦为了游戏机，成功把PSV赶出了我的手掌，仔细一想简直是时代的眼泪。

【新料理】原本只是个有点疯狂的点子，不过某天和哪尼还有宇宙人商量要不要试试做砂锅粥，想到与其犹豫不如坐言起行，就查了配方然后试着做了起来。虽然用的不是砂锅而是高压锅，粥里面的材料也不是什么野味海鲜而是干货和冷冻鱼肉还有普通的瘦肉，连调味料用的都是超市现成的粉，但喝起来极其美味，以后应该就是我们做饭的一个常规选择了。具体的模样请看本期小编寄语的题头图。

稀饭

本期个人签名

下一个目标，MacBook！

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2014.04.29-2014.10.14

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

最近不少值得期待的游戏都确认了发售日，这对于玩家来说无疑是一个好消息。值得一提的是，近期最受关注的《监察风云》的中文版已经确定于 6 月 26 日发售，也就是比美版晚约一个月发售，中文版的预定发售平台为 PS4、PS3 以及 X360，而 Xbox One 由于主机尚未开放中文语言系统，恐怕将无缘这次的中文版。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
9 日	烈焰契约	Bound by Flame	Majesco Games	动作角色扮演	美版
15 日	偶像大师 One for all	アイドルマスター ワンフォーオール	BNGI	模拟育成	日版
20 日	**德军总部 新秩序**	**Wolfenstein: The New Order**	**Bethesda Softworks**	**主视角射击**	**美版**
22 日	胜利十一人 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 蒼き侍の挑戦	Konami	体育	日版
27 日	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
29 日	阿尔卡娜之心 LOVE MAX!!	アルカナハート 3 ラブマックス !!!!!	Arc System Works	格斗	日版
29 日	机动战士高达 外传合集	机动战士ガンダム サイドストーリーズ	BNGI	动作	日版
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
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	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**中文版**
26 日	假面骑士 穿越战争 II	假面ライダーバトライド・ウォー II	BNGI	动作	日版
26 日	**夏莉的工作室 黄昏之海的炼金术士**	**シャリーのアトリエ ~黄昏の海の炼金术士~**	**Gust**	**角色扮演**	**日版**
27 日	超级房车赛 汽车运动	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
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	**终极街头霸王 4**	**Ultra Street Fighter IV**	**Capcom**	**格斗**	**日版**
26 日	**邪恶深处**	**The Evil Within**	**Bethesda Softworks**	**动作冒险**	**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 ウルトラスー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 闪の轨迹 II**	**Falcom**	**角色扮演**	**中文版**
25 日	神明与命运觉醒的悖论	神样と运命觉醒のクロステーゼ	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	动作角色扮演	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
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ーム レボリューション	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

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
9 日	烈焰契约	Bound by Flame	Majesco Games	动作角色扮演	美版
20 日	**德军总部 新秩序**	**Wolfenstein: The New Order**	**Bethesda Softworks**	**主视角射击**	**美版**
27 日	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
2014 年 6 月					
10 日	敌军前线	Enemy Front	CI Games	主视角射击	美版
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
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	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**中文版**
27 日	超级房车赛 汽车运动	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					
7 日	**终极街头霸王 4**	**Ultra Street Fighter IV**	**Capcom**	**格斗**	**日版**
26 日	**邪恶深处**	**The Evil Within**	**Bethesda Softworks**	**动作冒险**	**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	动作角色扮演	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
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ーム レボリューション	BNGI	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 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
2014 年 5 月					
1 日	马里奥高尔夫 世界旅行	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	体育	日版
22 日	胜利十一人 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 蒼き侍の挑戦	Konami	体育	日版
29 日	索尼子经纪	ソニプロ	imageepoch	模拟育成	日版
2014 年 6 月					
5 日	**女神异闻录 Q 迷宫之影**	**ペルソナ Q シャドウ オブ ザ ラビリンス**	**Atlus**	**角色扮演**	**日版**
19 日	包装世界	パックワールド	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
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
30 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	WB Games	动作	美版
2014 年 8 月					
7 日	**闪乱神乐 2 真红**	**闪乱カグラ 2 真红**	**Marvelous**	**动作**	**日版**
2014 年内					
夏季	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	大乱闘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 5 月					
6 日	边境之地 2	Borderlands 2	SCE	角色扮演	美版
6 日	战神 1+2 高清合集	God of War Collection	SCE	动作	美版
15 日	限界凸记 萌之编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	角色扮演	美日版
22 日	出包女王 Darkness 战斗狂欢	To LOVE るーとらぶるーダークネス バトルエクスタシー	FuRyu	动作	美日版
29 日	**刀剑神域 虚空的碎片**	ソードアートオンライン ―ホロウ・フラグメント―	**BNGI**	**角色扮演**	**中文版**
29 日	阿尔卡娜之心 LOVE MAX!!	アルカナハート 3 ラブマックス !!!!!	Arc System Works	格斗	日版
29 日	超女神信仰 激神黑之心	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート	Compile Heart	策略角色扮演	日版
29 日	信长的野望 创造	信長の野望・創造	Koei Tecmo	策略	日版
29 日	英雄 战姬	英雄＊戰姬	5pb.	策略	日版
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	动作冒险	日版
12 日	英雄传说 碧之轨迹 进化	英雄传说 碧之轨迹 Evolution	Falcom		
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&パンツァー 戦車道、極めます!	BNGI	动作	日版
2014 年 7 月					
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**
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
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
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
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 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
2014 年年内					
年内	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
27 日	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoftt**	**动作冒险**	**美版**
29 日	**马里奥赛车 8**	**マリオカート 8**	**Nintendo**	**竞速**	**日版**
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	动作冒险	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	假面ライダー バトライド・ウォー –II	BNGI	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

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
20 日	**德军总部 新秩序**	**Wolfenstein: The New Order**	**Bethesda Softworks**	**主视角射击**	**美版**
27 日	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
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
2014 年 8 月					
26 日	**邪恶深处**	**The Evil Within**	**Bethesda Softworks**	**动作冒险**	**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	动作角色扮演	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
14 日	**蝙蝠侠 阿克汉姆骑士**	**Batman: Arkham Knight**	**WB Games**	**动作冒险**	**美版**

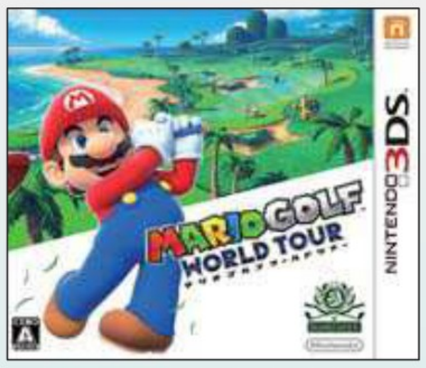
PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
9 日	烈焰契约	Bound by Flame	Majesco Games	动作角色扮演	美版
20 日	**德军总部 新秩序**	**Wolfenstein: The New Order**	**Bethesda Softworks**	**主视角射击**	**美版**
27 日	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
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	监察风云	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
2014 年 8 月					
26 日	**邪恶深处**	**The Evil Within**	**Bethesda Softworks**	**动作冒险**	**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	动作角色扮演	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
14 日	**蝙蝠侠 阿克汉姆骑士**	**Batman: Arkham Knight**	**WB Games**	**动作冒险**	**美版**
2014 年年内					
夏季	最后生还者 重制版	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
年内	驾驶俱乐部	DriveClub	SCE	竞速	美版

05.01 马里奥高尔夫 世界旅行

3DS 体育 ■ Nintendo ■无对应周边 CERO A 推荐度 B

玩家在本作中可以选择马里奥、大金刚、耀西等马里奥世界的经典角色，在高尔球场尽情挥杆。游戏上手轻松，本篇设有 10 种风格迥异的高尔夫球场，共有 162 洞，而且还有付费 DLC，可以获取更多的场地和角色。马里奥世界中的蘑菇、飞弹、火炎花等等道具也会悉数登场，让玩家打出强力的一球。游戏中有单人、多人以及网络对战，甚至还能用自身的 Mii 形象来游玩俱乐部模式，学习球技、入手服装，并挑战世界大会冠军。非常适合喜爱休闲和社交类游戏的玩家。



05.09 烈焰契约

多机种 角色扮演 ■ Focus Home Interactive ■对应机种为 PS4、PS3、X360 CERO M 推荐度 B

《烈焰契约》的故事围绕着一个被火焰恶魔附身的冒险者展开，在故事当中，玩家所扮演的角色时刻都需要面临两个选择，是屈从于魔鬼的诱惑来换取更强大的力量，还是通过抵御诱惑来强化自己的英雄能力。以潜行、近战和魔法三大分支构成的成长系统能够让玩家的角色逐渐增强能力并解锁全新的技能，以对抗更强大的敌人，并获得更精良的材料用以打造自己的装备和武器。同伴也同样是游戏中的重要元素，玩家会在故事中遇到多位角色并与他们结成同盟，又或是互相为敌，发展出不一样的故事。

05.15 偶像大师 全力以赴

PS3 模拟养成 ■ BNGI ■无对应周边 CERO C 推荐度 A

“《偶像大师》系列”的最新作，本作允许玩家培养 765 事务所中所有的 13 名偶像候补生，通过日常的交流、工作安排以及不断地挑战“排名提升祭典”，帮助这些候补生们最终成为顶级偶像。除此之外，身为制作人的玩家还要不断地挑战自我，去完成由社长下达的“季度指标”，这样才能有机会培养新的偶像。如果你觉得这 13 位候补生们都是老面孔，因此缺乏新鲜感的话，其实完全不必担心，因为官方已经公布会在游戏发售后，将手机游戏《偶像大师 灰姑娘女孩》中的诸多新角色以 DLC 的形式逐步配信，总之各位制作人们，准备好牺牲你们的钱包吧！

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）。

天下聚会

云南电视掌机游戏联盟微信公众平台建立！定期发布聚会消息、UCG 最新图书及独家业界新闻趣闻，想了解具体情况可以注微信公众平台：云盟 UCG 天下聚会，微信号：ucgyunmeng

云南昆明

聚会名称： 云盟UCG天下聚会昆明站第二届聚会
聚会时间： 2014年8月2日-8月3日
聚会地点： 昆明市创意英国步行街牛津街28号酒吧店内
报名爪机：
小艺15887239561
星辰13888371107
战歌15129553666
报名群： 281702864
预计规模： 100人
聚会口号： 带着你的爱，和机油们在游戏里燃烧吧！
聚会内容： UCG读者，游戏机爱好者聚会，ACG爱好者，联机比赛，交友等。
参与费用： 每人50元两天（零食饮品全天提供）
备注： 午餐可以自行解决也可AA

聚会流程

一.聚会开幕式
1节目表演
2.有奖问答

二.游戏比赛
PS3：《机动战士高达EXTREME .VS FULL BOOST》、《苍翼默示录 刻之幻影》、《死或生5 终极版》
XBOX360：《光环4》、《NBA 2K14》
PSP：《怪物猎人P3》
或许后期会有改动，请以实际情况为准。

三.自由活动联机交友
与机油交流，体验试玩区主机的性能与乐趣。

四、在联机的同时有云盟独家赞助的有奖问答小游戏，希望基友们有备而来哟~~
希望大家继续关注，感谢支持我们的所有好基友。

云南丽江

聚会名称： 云盟UCG天下聚会丽江首届聚会
聚会时间： 2014年8月
聚会地点： 丽江古城（具体地址商议中）
报名QQ： 28020104
报名QQ群： 246740804
报名联系人： 三名
预计规模： 30
聚会口号： 一游入魂
聚会内容： 玩家交流，游戏比赛
聚会流程： 1.玩家交流
2.游戏比赛

云南红河

聚会名称： 云盟UCG天下聚会红河站
聚会时间： 2014年8月（具体时间暂定）
聚会地点： 云南省红河州电玩店
报名QQ： 649043006
报名QQ群： 246327505
报名联系人： 黑剑
预计规模： 50人
聚会口号： 带着你的爱，和机油们在游戏里燃烧吧！
聚会内容： UCG读者交流，游戏联机
聚会流程： 玩家游戏联机，交流，有奖问答

昆明安宁

聚会名称： 云盟UCG天下聚会安宁站
聚会时间： 2014暑期
聚会地点： 安宁电玩店
报名QQ： 2607151711
报名QQ群： 315141195
报名联系人： 老郭
预计规模： 30人
聚会口号： 带着你的爱，和机油们在游戏里燃烧吧
聚会内容： 玩家读者交流、游戏比赛、
聚会流程：
1.签到　2.玩家交流认识　3.比赛

云南曲靖

聚会名称： 云盟 UCG 天下聚会曲靖站
聚会时间： 8 月 9 日至 8 月 10 日
聚会地点： 麒麟区咖啡厅（详细加群了解）
报名手机： 15687477787
报名 QQ： 1102624537
报名 QQ 群： 183685158
报名联系人： 何思呈
预计规模： 50-100
聚会口号： 游戏人生，越聚越欢
聚会内容： PS3/XBOX360/PSV/3DS 游戏比赛、玩家游玩、游戏交换、COSER 秀等

云南大理

聚会名称： 云盟UCG天下聚会大理站
聚会时间： 2014八月（具体未定，加群了解）
聚会地点： 云南省大理白族自治州
报名手机： 15125052277
报名QQ： 547554007
报名QQ群： 173318955
报名联系人： 老乖
预计规模： 50人
聚会口号： 云盟UCG！快快来面基！
聚会内容： PSP、PSV、NDS、3DS游戏联机；游戏试玩；COSPLAY
聚会流程： 游戏面基—游戏试玩—COSPLAY

云南普洱

聚会名称： 云盟 UCG 天下聚会普洱站
预计规模： 50 人
聚会口号： 游魂合一，不玩不快
聚会时间： 7 月 24 日（周四）
聚会场地： 再小姐的店
地址： 普洱市思茅区阳光新城 2 期 79 幢 2 楼
报名 QQ： 三笠：1098914406
New&again：853305426
报名邮箱： 1098914406@qq.com
报名 qq 群： 214747420（请务必加入本群，以便大家第一时间了解聚会动向）
聚会收费内容：纪念胸章定制 5 元，餐费 30 元（聚餐活动不要求必须参加，30 元餐费由玩家自行决定是否缴纳）

聚会内容
8:30-9:00 进场签到及现场报名以及聚会合影留念
9:00-9:40 表演（包括互动以及 COSPLAY）活动正式开始
9:50-10:50 联机比赛（小组赛）
10:50-11:20 联机比赛（决赛）
上午活动结束
11:20-14:30 午休时间（聚餐的玩家留下聚餐，不参加聚餐的玩家自由活动）
14:30-14:40 签到
14:40-16:40 联机交友
16:40-17:10 活动总结及颁奖仪式
注：联机比赛报名表以及聚会各项规定会在 QQ 群上发出，届时麻烦大家下载查看

THE HOBBIT™
小身材，大味道
别小看积木块组成的游戏
同样有着辽阔的世界等待着玩家探索
来吧，勇敢的冒险者们
中土大陆欢迎您的莅临
乐高 霍比特人
Lego The Hobbit
机种：PS4/PS3/Xbox One/X360/Wii U
类型：动作
发行：WB GAMES
发售日：已发售

游戏机 ULTRA CONSOLE GAME 实用技术 × GAMER 游戏人 Culture · Entertainment · Game

再度融合!

游戏机实用技术 Tot.346

2014年5月B | 176页+HD影像光盘

游戏文化特刊

– 特别企划 –
Game Boy 25载魅力不变的“老男孩”

– 业界风云 –
超重与失重 EA洛杉矶的离职潮

– 工作室物语 –
Take-Two 插满旗帜的业界巨轮

– 游戏小说 –
声色·犬马

– 精读游戏 –
翔于云端，葬于深海 生化奇兵 无限 DLC剧情读解

–斑斓之书 –
解不开的谜团 从维基解密和棱镜门讲起

5月下旬全国上市

PSV专辑 Vol.9

大16开224页+影像DVD光盘

– Vita动态 –
PS+俱乐部 DLC天国

– Vita企划 –
中国战略 PSV入华 进行时

– Vita劲作 –
收录更多精品 游戏的奖杯攻略

– Vita攻略 –
7款佳作 详尽攻略对应 官方中文版

暗魂献祭Delta(中文版) | 枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生(中文版) | 魔界战记4 回归 | 战国无双4
初音未来 女歌手计划 F 2nd | JUMP全明星 胜利之战 | 超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪

5月上旬全国上市

掌机王SP Vol.221

全彩32开288页+DVD光盘

攻略特刊!
GameBoy 25周年纪念专题
最终幻想X 系列剧情评析

–特快&攻略–
初音未来 女歌手计划 F 2nd | 忍乳负重 闪乱神乐 | 新·深爱+
第3次超级机器人大战Z 时狱篇 | 爱夏的工作室 加强版
自然法则 | 魔都红色幽击队

–研究中心–
战国无双4
暗魂献祭Delta

已上市 全国各地有售

PS4专辑 Vol.2

大16开224页+DVD光盘+精美游戏海报

–情报整合–
第一季度PS4新闻大盘点

–独家特企–
攀越世界之巅
顽皮狗30周年纪念
墨菲斯计划
“梦”想成“真”

–下载佳作–
逃生 | 饥荒游戏

–攻略集结–
如龙 维新 | 无名英雄 再来者 | 乐高 霍比特人
神偷4 | 出击飞龙 | 潜龙谍影V 原爆点 | 自然法则

已上市 全国各地有售