

游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

应用技术



漏网之娱HD迷你攻略

尼尔 | 黑暗行动
剑刃风暴 | 百年战争 | 镜之边缘
异魂传承

艾丝卡 & 罗杰的工作室
黄昏天空的炼金术士
马里奥与路易RPG4
梦境大冒险

特别企划

我和我的小伙伴们
都惊呆了!
云之彼端
棱镜折射出的危险之光

2013.8A 定价: RMB 19.80

ISSN 1008-0600

15 >



9 771008 060006

2013上半年
游戏业界风云录

购机指南2013

与时俱进版

研究中心

讨鬼传

热点追踪

复活! 狼堡的新秩序

育碧 | 全面推动开放世界
吉田修平的新装

176页 暑期特刊

上半年游戏之
研究秘技大集合 | 2013暑期
游戏补习班

Gamehalo

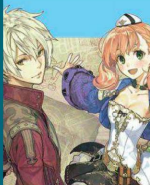
特别收录 末日欢乐行 最后生还者
精英BUG集簿

刺客信条IV | 编辑侠 阿克汉姆起源 | 福尔摩斯的罪与罚 | 横行霸道V
闪电归来 最终幻想XIII | 疯狂麦克斯 | 口袋妖怪 X·Y | 圣斗士星矢 勇士 | 黑道圣徒IV
索尼克 失落世界 | 分裂细胞 黑名單 | 出击飞龙 | 秘密调查员 幽浮解密 | 终极街头霸王IV

■ 疯狂麦克斯



pdfaden.com



特刊钜献

- 2013暑期游戏补习班
购机指南 **3**
- 购机指南2013
与时间进阶 **24**
- 上半年游戏之
研究秘技大集合 **32**
- 2013上半年
游戏业界风云录 **39**

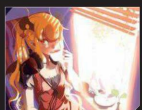
总第 327 期

8A

COVER STAFF

封面用图：艾丝卡 & 罗杰的工作室
黄昏天空的炼金术士
封面设计：anubis

©GUST CO., LTD. 2013 All rights reserved.



读编交流

- 读编往来 166
- 小编寄语 172
- 发售表 174
- 游风艺苑 176

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

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

ucg.dookand.com

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在阅读书上市前免费阅读本刊的试读电子版。



收藏者：

收藏日期：

本期主打



P74 热点追踪



马里奥与路易RPG4

梦境大冒险

P120

攻略透解



P129

攻略透解



P153

特别企划



讨鬼传



新闻资讯

- PS电玩大本营 63
- 游戏情报站 64
- 进攻最前线 68
- 热点追踪
- 《失落的星球3》：
东西方文化的交融 74
- 复活！猫堡的新秩序 75
- 育碧：全面启动开放世界
吉田修平的新游戏 77
- 前线狙击
- 新 Loveplus+ 79
- 高通至德IV 80
- 时空之物 83
- 湘潭三星版：霸王末裔 86
- 麦斗士圈友 骑士 88
- 英雄联盟 内之轨迹 89
- Diocletian 6 94
- 瑞士巴士 美事 96
- 重装机兵 4 月光之旋律 98
- 战国 BASARA 4 100
- 排行榜 102
- 黄金眼 104
- 罪恶帮派 106

实用技术

- 游戏进行时 108
- 成就奖杯堂 109
- 3DS应援团 112
- VITA命 114
- 360 STYLE 116
- PS3 CLUB 118
- 攻略透解
- 马里奥与路易RPG4
梦境大冒险
艾丝卡 & 罗杰的工作室
黄昏天空的炼金术士 120
- 研究中心
讨鬼传 140

游戏文化

- 一路向西 145
- 特别企划
- 我和我的小伙伴们都惊呆了！ 146
- 云之彼端
棱镜折射出的危险之光 153
- 多边共享 160
- 自由谈 162

大家好！本期又到了我们一年一度的UCG暑期特刊了。既然是暑期特刊，顾名思义就是正在过暑假的广大同学们准备的，所以这里先向各位同学说一句：“平日的学习辛苦了，趁现在尽情畅玩吧！”

而今年暑期特刊开篇为各位同学带来的依然是必备栏目“暑期游戏补习班”！在这里小编为大家网罗了今年上半年六大平台的游戏，共85款。栏目格式跟以往接近，内容比起黄金期和年鉴更侧重于突出游戏的亮点，以此推荐给感兴趣的玩家，并希望大家能轻松地制定暑期自己的“补习计划”。当然想尝试新口味的玩家也可以试试在本栏目中寻找自己感兴趣的。不过还是要提醒大家，游戏要适度，“补习”之余也要注意运动和合理休息。



2013 暑期游戏补习班



鬼泣DMC

游戏原名 DmC Devil May Cry

游戏类型 动作 厂商 Capcom

对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年1月15日

游戏人数 本地1人 文：狼来了

●暴力表现
●动作爽快
●经典再续

黄金评分
26

- 3 适应玩家人群
 - 对暴力美学情有独钟
 - 对华丽帅气的打击感爱不释手
 - 对突破传统的游戏世界感兴趣的玩家
- 4 平均游戏时间
 - 一周目通常难度通关 3小时左右
 - 白金白金成就需 30小时以上 (挑战巧而定)

游戏概要

本作是由先后制作过《天剑》《奴役》等作品的“忍者理论”小组负责开发的系列新生作品。游戏的整体素质可圈可点，不仅保持了系列应有的手感，还融入了制作组那独特的武器切换系统以及随处可见的美式游戏风格。虽然主角加伯丁·维吉尔等人的名称得以保留，故事也依旧围绕着天使、恶魔、人类来叙述，但世界观也已跟以往的作品有联系。

经典的再续与变革！



◀但丁与维吉尔，兄弟间的对手戏依旧是组成剧情的核心部分之一。

狂屠碾压的完美演绎！



特别提示

ARBITER《恶魔之斧》在课程的初期便可入手，它的招式“TRINITY SMASH”有着极高的攻击力的，无论是快速连杀还是刷评价都是不二之选。建议早学早开在开点对应的强化技能。

▲但丁母亲的形象首次在系列中出现，可惜她设定为已被遗忘的番号。

1 游戏的基本信息

包括本刊译名、原名、游戏类型、发行厂商、对应玩家年龄、发售日、游戏人数以及本刊的黄金评分，其中对应玩家人数分成了本地、面联、在线三部分。

2 游戏标签

以最简单的标签描述游戏的主要特征，让大家能大致了解游戏的特点。

特色。

3 游戏封面

方便玩家对照封面购买游戏，注意同一游戏不同地区版本的封面有可能不一样。

4 适应玩家人群

说明该游戏是面向哪些玩家群体的需求而创作的，当然不属于该

群体的玩家也可以尝试该作。

5 平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素通关、白金/全成就、深度研究等进行到不同程度所需的时间，方便大家参考并合理安排自己的时间。

6 游戏概要

关于游戏基本情况的简单介绍。

7 游戏截图

具有代表性的游戏截图，图中包含了作品相关的有用信息，大家阅读时还请留意。

8 特别提示

玩过该作的玩家可以有意接触作品的玩家所提的建议、提醒或忠告。

PS3/X360	
最终幻想 最后之光	10
地铁 最后之光	10
冥河	10
龙腾世纪 觉醒的梦境	9
孤岛惊魂 血统	9
孤岛惊魂 3	5
古墓丽影	5
鬼泣 DMC	4
火影忍者 终极忍者风暴 3	7
记忆碎片	8
忍者龙剑传 2	10
怪物猎人 极限 2	9
升空之翼 2	5
潜龙谍影崛起 复仇	5
怪物大冲撞	9
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	7
生化危机 王座	8
生化危机 启示录	10

圣域	10
英雄	9
死亡岛 洪灾	7
死亡空间 3	4
人偶师 2	9
泰拉瑞亚	9
完美黑暗	10
外星球小蜘蛛	9
Way of the Dog	10
草帽小子	8
亚瑟王 亚瑟之剑	7
行尸走肉 生存本能	6
异形 殒命团队	7
幽暗地堡 2	10
战地双雄 英雄联盟	6
真·三国无双 5	9

幕府将军的头骨	12
怒雷战神 最大狂生	11
女神转生 团	11
人偶师 2	2
汤姆猫 Kinect	9
战斗技能枪	12
战争机器 审判日	11
王国图书馆与魔物的封印	11
七龙珠 Z 2020 - II	15
超级马里奥	14
勇者斗恶龙 怪兽仙境 F	13
高达破坏者 3	15
海贼无双 2	10
魔国骑士 穿越时空	14
超级大冒险 时空神曲	14
索尼克 英雄	12
魔国骑士 穿越时空	14
索尼克 英雄	12
铁拳 革命	15
神之手 HD 1.5 ReMIX	14
战神 超凡	13

最后幸存者	15
铁拳	20
最终幻想 零 2	20
最终幻想 零 2 最终幻想 零 2 最终幻想 零 2	18
心灵传说 R	19

PSP	
Fate/新章 CCC	17
刀剑神域 无限时刻	16
光明方舟	12
迷途侦探者 2	11
王国图书馆与魔物的封印	11
七龙珠 Z 2020 - II	15
超级马里奥	14
勇者斗恶龙 怪兽仙境 F	13

PSV	
灵魂献祭	19
最终幻想 零 2	19
铁拳 革命	19
艾露露的工作室 A 艾露露的工作室 A	20
艾露露的工作室 A 3	23
高加索之星	18
勇者斗恶龙 怪兽仙境 PP	20
龙魂生 5 Plus	19

3DS	
超级机器人大战 UX	22
恶魔城 暗影之左 奇迹之地	21
莱顿教授与刚玉文 A 的遗产	21
路易的鬼屋冒险 2	22
朋友聚会 新登场	22
勇者斗恶龙 IX 伊甸的战士	21
真·女神转生 IV	22

Wii U	
乐高城市 暴乱风云	23
坦克大战	23
游戏 G 瓦里奥	23

PS3 X360

眼睛小巧，能藏在胯下收进书桌瞞过老师眼睛的掌心不同，因为各种条件的限制家用机绝对是同学们最需要补坑的平台，难得暑假是很难可以光明正大地玩游戏的时间，家用机自然也是补习的首选。上半年跨平台的大作阵容非常丰富，喜欢动作游戏的玩家有《鬼泣 DMC》和《潜龙谍影崛起 复仇》，追求剧情的玩家有《生化奇兵 无限》，追求大片般的视觉体验的玩家有《古墓丽影》等等，无论你是怎样的玩家，这个暑假总会找到你想玩的。



鬼泣 DMC

游戏原名: DmC Devil May Cry
游戏类型: 动作 厂商: Capcom
对应玩家年龄: 17岁以上 发售日: 2013年1月15日
游戏人数: 本地1人 文: 狼来了

■暴力表现
■恐怖惊悚
■经典再续

黄金眼评分
26

适应玩家人群

- 对暴力美学情有独钟的玩家
- 对新鲜刺激的打击类游戏感兴趣的玩家
- 对使用与恶鬼战斗的世界观感兴趣的玩家

平均游戏时间

- 一周目难度普通通关约 10 小时
- 白金全成就需 30 小时以上 (视技巧而定)

本作是由先后制作过《天剑》、《奴役》等作品的“忍者理论”小组负责开发的系列新生作品，游戏的整体素质可谓可圈可点，不仅保持了系列应有的手感，还融入了制作组独特武器切换系统以及随处可见的美式游戏风格。虽然主角但丁、维吉尔等角色的名称得以保留，故事也依旧围绕着天使、恶魔、人类来叙述，但世界线已与以往的作品没有联系。

经典的再续与变革!



▲但丁与维吉尔，兄弟间的对手戏依旧是组成剧情的核心部分之一。

狂躁酷炫的完美演绎!



特别提示

ARBITER (恶魔之斧) 在流程的前期便可入手，而它的招式“TRINITY SMASH”有着极高的攻击力，无论是快速连招还是评价都是不二之选，建议尽早学会并点对应的强化技能。

▲但丁母亲的形象首次在系列中出现，可惜她被设定为已遭敌人杀害的遗孀。



死亡空间 3

游戏原名: Dead Space 3
游戏类型: 动作射击 厂商: EA
对应玩家年龄: 17岁以上 发售日: 2013年2月5日
游戏人数: 本地1人，在线2人 文: 稀饭

■恐怖惊悚

黄金眼评分
25

适应玩家人群

- 恐怖惊悚类游戏爱好者
- 科幻粉丝
- 想体验联机合作对抗怪物的玩家

平均游戏时间

- 通关战役需 12 小时
- 白金奖杯 / 白金需 45-50 小时
- DLC “灾潮” 通关可获得所有成就 / 奖杯需 1-2 小时

一定程度上抛开系列前两作的套路，作为系列正续作第三部的《死亡空间 3》加入了不少新元素，为玩家带来了不一样的游戏体验。双枪系统乐趣十足，让玩家 can 以发挥 DIY 精神创造自己的神枪，合作模式的加入则让恐怖冒险之旅变得不再孤单，专属的合作分支任务卡设计也充满了创意，新加入的人类敌人更是让战斗难度再度提升，使得本作的恐怖感更上一层楼。

探寻神印起源，体验恐怖极致



▲除了主角内史密斯，本作对于合作模式同伴角色卡片的性格塑造也非常成功。

组装枪械与合作模式构筑的僵尸传奇



特别提示

本作中有专属的合作任务和组队的成就/奖杯要求，而且双人合作时游戏难度更低，建议有条件的玩家可以找一个合作伙伴一起玩通关。

▲DLC “灾潮” 中利用幻觉来让玩家同时于两个战场上战斗，非常有创意。



异形 殖民陆战队

游戏原名: Aliens: Colonial Marines
游戏类型: 主视角射击 厂商: SEGA
对应玩家年龄: 17岁以上 发售日: 2013年2月12日
游戏人数: 本地1-4人 在线4人 文: 华尔兹

■恐怖惊悚
■暴力表现
■多人联机

黄金眼评分
17

适应玩家人群

- 《异形》电影的忠实爱好者
- 对使用电影中武器感兴趣的玩家
- 喜欢在未知空间中探索体验合作乐趣的玩家

平均游戏时间

- 主线通关约 7 小时
- 全成就 / 白金 30-40 小时左右

游戏根据经典科幻电影《异形》改编，玩家将在本作中扮演殖民陆战队队员，使用包括脉冲来福、火焰喷射器在内的武器对抗异形，此外还有全新武器等着玩家使用。游戏中玩家将置身在恐怖的环境中，防御异形的随时袭击。玩家在获得经验值后可以武器进行升级改造。此外游戏还有专门的多人模式，在多人模式中玩家将扮演殖民陆战队队员去完成各种不同的任务。

太空异形再次来袭，殖民陆战队联手出击!



▲面对恐怖的外星生物，有了队友的帮助才能化险为夷。

最多支持 4 名玩家一起对抗异形，相互合作抗战到底。



特别提示

游戏的存档方式比较怪异，其存档是随机的，玩家无法看到，如果玩家选择清除存档则会清除掉存档，因此玩家的存档也会在单独的任务中保存，这导致了每局存档位等各种问题，并且是无法事先的。

▲游戏中各种经典武器是最大亮点，用它们向异形开火吧。



孤岛危机3

游戏原名: Crisis 3
 游戏类型: 主视角射击 厂商: EA
 对应玩家年龄: 17岁以上 发售日: 2013年2月19日
 游戏人数: 本地 1人, 在线 2-16人 文: 蒋薇

■多人联机
 ■暴力表现

黄金眼评分
26

适应玩家人群

- 对剧情射击类游戏爱好者
- 喜欢进行并带有声光刺激感单人游戏的玩家
- 对游戏画面水平有较高要求的玩家

平均游戏时间

- 通关 8小时
- 全成就/白金 20小时
- 网游时间与乐趣都是无限的

游戏概要

来到系列第三作,《孤岛危机3》的画面早已穷尽现代主机的最大潜力,美轮美奂令人入胜,而在游戏部分,系列标志性的纳米能力得到了保留,但强化系统则进行了一定的改动,从杀敌收集资源变为寻找收藏品,还加入了熟练度设定。本作最为标志性的改动则是加入了能够不打破隐身发射的狩猎弓,还配有三种特殊箭头,让玩家能够从容对抗各种强大的异形敌人。

纳米服战士救世传



▲具有射击时不打破隐身效果和三种功能箭头的狩猎弓威力极其强大,能够用于对抗任何异形。

狩猎弓横扫一切异形



特别提示

本作对于关卡的潜入设计并不严谨,玩家只要有一套配好的潜击强化配件,加上狩猎弓的帮助,就可以在游戏中的如同幽灵般地悄无声息,杀敌于无形之中。

▲规则有点像猫鼠游戏的网游模式“Hunter”有着完全不同于一般网游的乐趣。



潜龙谍影崛起 复仇

游戏原名: Metal Gear Rising Revengeance
 游戏类型: 动作 厂商: Konami
 对应玩家年龄: 17岁以上 发售日: 2013年2月19日
 游戏人数: 本地 1人 文: 狼来了

■暴力表现
 ■流畅爽快
 ■紧张刺激

黄金眼评分
27

适应玩家人群

- 喜欢系列动作游戏的玩家
- 喜欢动作游戏爽快感
- 白金工作室的忠实粉丝

平均游戏时间

- 一周目 Normal 难度通关的 6小时
- 白金或白金奖杯 35小时(根据技巧而定)
- 全成就/白金 100小时以上(根据技巧而定)

游戏概要

白金工作室那熟悉的打击感配合独特的斩击系统构成了《潜龙谍影崛起 复仇》的动作部分,而且充斥着小岛式的恶搞以及各种细节上的要素又让玩家在略感陌生的游戏世界里找到《潜龙谍影》系列的那份熟悉感。此外为了让动作游戏苦手的粉丝们能体验到本作的乐趣,EASY难度中设有特殊的半自动挡击功能来帮助玩家攻击,丰富的收集要素以及 DLC 都是游戏的亮点。

前所未有的《潜龙谍影》在此呈现!



▲与各具特色的BOSS展开激烈的战斗是本作的亮点之一,想要得高评价就必须向BOSS的本体了如指掌。

纵横帅气的机械忍者对抗恐怖分子!

特别提示

这里推荐一个高效斩击敌人核心的方法,靠近敌人后先用斩击攻击敌人一下,然后再进入斩击模式斩击敌人,这样的好处是斩击命中敌人时闪光会自动调整方便接下来斩击的位置。

▲后续三DLC的丰富内容不容错过,玩家可以分阶段赏月光、山娘以及刃狼系列专属的篇章。



真·三国无双7

游戏原名: 真·三国无双7
 游戏类型: 动作 厂商: Koei Tecmo
 对应玩家年龄: 12岁以上 发售日: 2013年2月28日
 游戏人数: 本地 1-2人, 在线 2人 文: 妙迦

■流畅爽快

黄金眼评分
27

适应玩家人群

- 对6代不是太满意的玩家。
- 对三国文化情有独钟的玩家。
- 想休闲娱乐、减轻压力的玩家。

平均游戏时间

- 任一势力通关的 12小时。
- 全成就/白金 120小时。

游戏概要

本作的玩法继承于6代,但又有全方位的进化。一些系列以往的经典要素如觉醒、贵重品等全面回归,令老玩家大为满意。游戏在6代的基础上又增加了多名角色,同时故事模式也经过了大幅强化。将星模式以建造舞台台为目的,还可以强化基地、迎接同伴,可玩性和实用性都比6代的战史模式高出不少。6代原本作为X360上推出了中文版,但素质低于PS3版。

本世代最好的《真·三国无双》!



▲本作的故事模式设有众多分支,并有两个结局,极大地增加了故事模式的可玩度。

集历史之大成一骑当千穷极!

特别提示

游戏上市之后经过了多次升级,对游戏系统进行过较大的调整,如今的游玩系统不仅更加人性化,而且大大降低了死机的概率,强烈推荐先升级再购买。推出较晚的PS3版自带最新版本。

▲满足特定条件后即可获得各类武器的最强版本,这一些设定为的回报丰富了游戏性。



古墓丽影

游戏原名: Tomb Raider
 游戏类型: 动作冒险 厂商: Square Enix
 对应玩家年龄: 17岁以上 发售日: 2013年3月5日
 游戏人数: 本地 1-2人, 在线 4-8人 文: 华尔兹

■视觉革新
 ■开放世界

黄金眼评分
28

适应玩家人群

- 《古墓丽影》系列 忠实 FANS
- 喜欢开放动作冒险类游戏的玩家
- 乐于尝试拉破各种新的口味者

平均游戏时间

- 主线通关 8小时
- 全成就或白金奖杯方法决定,最快 25小时

游戏概要

本作是知名动作冒险游戏“古墓丽影”系列的最新作。这次厂商以谦虚十足的态度,将玩家带回劳拉最初的冒险,为系列重新铺路。本作中劳拉一改以往的“女王气息”,在最初始的冒险中成为了一个历经磨难险阻,逐渐成长起来的少女。游戏借鉴了《未知海域》等游戏成功要素,又有开放地图、武器升级等内容。对于冒险爱好者来说,是今年不可不玩的佳作。

经典古墓女王重回最初的冒险!



▲不但回到了系列最早的故事,劳拉在脸部方面也有较大改动。

开放世界,升级要素,解谜过程应有尽有!

特别提示

游戏的网游部分十分优秀,如果组成小队,奖杯最好用三人通关去节省时间。此外游戏中除了“活字字”外还有一些成就,奖杯最好在指定地点拿到,后期刷成就也相对,比较麻烦。

▲系列一直引以自傲的解谜部分在本作中依然保留,让玩家在冒险过程中仍需思考。

狙击手 幽灵战士2

■多人联机

游戏原名 Sniper Ghost Warrior 2
游戏类型 主视角射击 / 厂商 City Interactive
对应玩家年龄 17岁以上 / 发售日 2013年3月12日
游戏人数 本地1人, 在线4-8人 / 文: 华尔兹

黄金眼评分 21

适应玩家人群

- 狙击手职业爱好者
- 想挑战自己沉着冷静耐心的玩家
- 战争游戏爱好者

平均游戏时间

- 主档通关 6小时
- 全成就 / 白金 8小时以上

游戏概要

本作中玩家将以一个狙击手的身分在战场上杀敌, 游戏使用 CryEngine 3 打造, 在画面上更上一层楼。包括城市、森林、山脉等多种场景等待玩家去探索。游戏在专业狙击玩法中融合了潜入要素, 弹道、风向、距离的判断以及环境作用会在游戏中显得非常重要, 此外还有各种双人合作任务。游戏不仅有 6 种狙击枪, 还有三种突击步枪, 霰弹枪等可以使用。

扮演专业狙击手, 体验生存战场上的新挑战!

在掩护中百米外狙击指定目标, 子弹出膛前留意屏气的感觉令人大呼过瘾。

每一发子弹出膛前都需要谨慎考虑, 屏住呼吸体验生死一瞬间。

特别提示

除了狙击外, 游戏中多使用暗杀手段可以让玩家更简单地释放敌人, 并且获得更多的经验值。即使用过程中被发现也不要慌张, 此时拿出随身武器, 近距离下像(COD)一样将对方——消灭吧。

▲除了狙击外, 本作还会融合枪战和潜入要素, 在敌人未发觉时将他们一同歼灭。

行尸走肉 生存本能

■恐怖惊悚

游戏原名 The Walking Dead: Survival Instinct
游戏类型 主视角射击 / 厂商 Activision
对应玩家年龄 17岁以上 / 发售日 2013年3月19日
游戏人数 本地1人 / 文: 华尔兹

黄金眼评分 17

适应玩家人群

- 喜欢刺激疯狂死宅
- 喜欢生存恐怖游戏的玩家
- 丧尸游戏爱好者

平均游戏时间

- 主档通关 6小时
- 全成就 / 白金 16小时以上

游戏概要

本作并非漫画根据同名漫画改编, 而是以热门美剧版为题材, 讲述了人气角色 Daryl Dixon 和哥哥 Merle 之前的故事。玩家会在游戏中面对大量行尸, 并且行动时步步为营, 一旦惊动它们便有可能遭到围攻。玩家必须视情况考虑是否原地不动或者选择冒险行动。游戏中有不少潜入要素, 躲避行尸的过程惊险刺激。可以推荐给美剧版死忠尝试这款游戏。

源自美剧《行尸走肉》式的生存恐怖题材。

通过行尸的追踪紧张刺激, 玩家必须对每一步做出正确的判断。

Daryl & Merle 这对兄弟之前的命运究极如何?

特别提示

游戏中的子弹数量有限, 所以抄起手中的家伙对付行尸才是最佳策略。声音、味道等因素都可以吸引行尸的注意, 玩家可以利用这一点来躲避战斗, 节省时间和弹药。

▲可以了解Dixon兄弟之前的故事恐怕是本作最吸引FANS的地方。

生化奇兵 无限

■视觉革新
■情感深邃
■经典再现

游戏原名 BioShock Infinite
游戏类型 主视角射击 / 厂商 2K Games
对应玩家年龄 18岁以上 / 发售日 2013年3月26日
游戏人数 本地1人 / 文: 妙幽

黄金眼评分 28

适应玩家人群

- 对剧情有很高要求的玩家。
- 能接受 RPG 要素的 FPS 玩家。
- 想见识顶级大作风范的人。

平均游戏时间

- 一周目通关约 10 小时。
- 全成就 / 白金 15-25 小时。

游戏概要

穷困潦倒的私家侦探布克受托营救一名美少女, 来到天空之城哥伦比亚。在生死冒险中终于发现了隐藏其后的惊天秘密……本作由《生化奇兵》初代原班人马开发, 剧情、画面、音乐均是上上之选, 堪称艺术精品。游戏本身也同样有趣, 各种技能搭配多样化的服饰, 再结合 8 种截然不同的超能力, 让玩家玩法多种多样。它绝对是 2013 年上半年最不容错过的作品之一!

在天空之城展开的壮丽冒险!

穿越时空的拯救美少女之旅!

特别提示

游戏刚上市就发行了季卡 (Season Pass), 除了提供几个剧情DLC (目前仍在制作中) 外, 还提供了武器强化、能力强化及部分实用道具, 现在买也还是值得的!

▲伊丽莎白的AI很高, 经常在游戏中给予玩家帮助, 丝毫不会让人觉得她是NPC。

战地双雄 恶魔联盟

■暴力表现

游戏原名 Army of Two: The Devil's Cartel
游戏类型 动作射击 / 厂商 EA
对应玩家年龄 17岁以上 / 发售日 2013年3月26日
游戏人数 本地1-2人 在线1-2人 / 文: 华尔兹

黄金眼评分 19

适应玩家人群

- 双人合作爱好者
- 喜欢一路开枪杀到死的玩家
- 对前作痴迷的合作玩家

平均游戏时间

- 主档通关 8 小时
- 全成就 / 白金 20 小时左右

游戏概要

本作是以双人合作为卖点的游戏《战地双雄》系列的最新作品。游戏中玩家将扮演 Alpha 与 Bravo 小队成员西哥, 对抗残忍无情的毒品犯罪团伙。本作除了可分屏可联机的双人合作外, 最大的特色为双冗余载数系统, 在这个模式下玩家将进入类似子弹时间的系统, 让射击变得更加血腥夸张。游戏还有面具的打造升级系统, 让玩家更好发挥自己的个性。

“战地双雄”合力出击, 开启最火爆杀戮模式。

通过队友的互相配合, 才能在危险的战况之中化险为夷。

拿起手中的武器, 与自己的伙伴一起全程杀个痛快!

特别提示

玩家在特能盖德撤离后即可发动华丽的杀戮模式, 在这种模式下敌人行动会僵死, 玩家可以尽情屠杀。但也要注意积累, 把杀戮模式留在最关键时刻再使用。

▲战斗火爆度满级, 各种爆炸冲天飞, 引爆玩家的肾上腺素。



忍者龙剑传3 刀锋边缘

游戏原名 NINJA GAIDEN 3 Razor's Edge
 游戏类型 动作 厂商 Koei Tecmo
 对应玩家年龄 18岁以上 发售日 2013年4月4日
 游戏人数 本地1人，在线2-8人 文：狼来了

■暴力表现
 ■超高核心
 ■多人联机

黄金眼评分
23

适应玩家人群

- 喜欢《忍者龙剑传》系列动作游戏的玩家
- 那一族忍者风格的游戏玩家

平均游戏时间

- 通关难度全关需 10小时
- 白金全成就需 80小时以上(技巧巧而定)
- 白金全成就需 100小时以上(技巧巧而定)

游戏概要

作为加强版而言，本作的难度比起《忍者龙剑传3》有过之而无不及。新要素方面除了在流程中加入了全新的角色专属章节、选关模式中追加了全新角色外，还有大量在难度方面令人窒息的任务在等着玩家们的挑战。系统方面也经过大刀阔斧地调整，经典的断肢系统回归，3代新增的断骨系统也得以改良，角色升级系统以及多武器、多忍术等设定也让游戏的耐玩度直线上升。

暴力美学的至高体验!



▲续首在本作中有着不俗的表现，强力的多段判定有着很高的破防能力。

连斩断骨的斩杀快感!



特别提示

找到任意一个金或白金甲后，然后在触碰到甲的瞬间按SELECT或BACK键进入进化界面，如果成功的话会出现百，此时在强化界面选择光标就可以看御伽命在不断增加。

▲相比之下，新加入的在综合性性能方面比较平庸，所幸有指令投来弥补劣势。



邪恶联盟 凡尘之神

游戏原名 Injustice: Gods Among Us
 游戏类型 格斗 厂商 Warner Bros.
 对应玩家年龄 13岁以上 发售日 2013年4月16日
 游戏人数 本地1-2人，在线2人 文：狼来了

■暴力表现
 ■竞技对战

黄金眼评分
22

适应玩家人群

- 美漫爱好者
- 对美式格斗游戏感兴趣的玩家

平均游戏时间

- 通关难度全关需约5小时(技巧巧而定)
- 白金全成就需 100小时以上(技巧巧而定)

游戏概要

本作由制作《致命格斗》系列的NetherRealm Studios一手打造，汇集了DC漫画公司旗下各路人气角色如神奇女侠、闪电侠、绿灯侠等等，一些在国内不太知名的角色如鹰女、赛博人等也有登场。除了一般的拳脚格斗技外，游戏中还专门设置了一个特殊的攻击招，配合方向能组合出彰显角色个性的拉风招式，比如蝙蝠侠的特殊招式就是召唤一大群机械蝙蝠来掩护自己的战斗。

英雄反派共聚一堂上演格斗大戏!



▲续本作里没有《致命格斗》系列”中经典的特殊攻击系统，在游戏中不乏类似大招招式特效。

特殊攻击系统让你领略角色的独特魅力!



特别提示

会前谨慎性将点选在爽快选上大部分美式格斗游戏的招牌，而本作却力推传统格斗游戏玩法，玩家可以在出招表查看招式的发生、硬直等等对战数据，对于想钻研的玩家来说非常实用。

▲经典招式再现让玩家感动流泪，还原的招式也让人耳目一新。



火影忍者 终极忍者风暴3

游戏原名 NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナイタスト3-3
 游戏类型 动作 厂商 NBGI
 对应玩家年龄 13岁以上 发售日 2013年4月16日
 游戏人数 本地1-2人，在线1-2人 文：华尔兹

■授权改编
 ■耐玩竞技
 ■竞技对战

黄金眼评分
24

适应玩家人群

- 《火影忍者》原著粉丝
- 喜欢热血内容的热血玩家
- 喜欢竞速或者奖杯控

平均游戏时间

- 主线通关 10小时左右
- 白金/全成就 35-25小时、竞速7小时
- 挑战等任务完成需要 40小时左右

游戏概要

本作是《火影忍者风暴》系列的最新作，故事紧接前作，一直讲述到忍界大战部分，尾兽依然鸣人、宇智波等等都会悉数亮相。本作依然保留系列以往的优良传统，在BOSS战演出部分热血度满分。此外游戏还加入了路线选择，豪杰与英雄的选择将面临不同的挑战。战斗部分加入了类似街机过关的内容。对于所有《火影》来说这是不可错过的佳作。

《火影忍者风暴》系列”集大成式作品。



▲超形态的鸣人可以在游戏中使用，并且拥有超强的实力。

比原著演出效果更华丽的战斗，《火影忍者》世界的忠实还原。



特别提示

游戏中收集水晶是比较麻烦的工作，提前接下任务可以节省很多的时间。不少战斗拿到S评价的标准都是体力保持到一定程度，这种情况下玩家可以通过提前吃出来补充体力来快速展开进攻。

▲加入清道夫的动作模式，只需简单的按键便可快速地展开进攻。



死亡岛 洪流

游戏原名 Dead Island Rip tide
 游戏类型 动作冒险 厂商 Deep Silver
 对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年4月23日
 游戏人数 本地1人，在线2-4人 文：米饭

■暴力表现
 ■恐怖惊悚

黄金眼评分
24

适应玩家人群

- 丧尸题材游戏爱好者
- 喜欢和朋友一起联机合作的玩家
- 介意血崩满屏丧尸的B级片爱好者

平均游戏时间

- 通关需要 10小时左右
- 白金/全成就 35小时左右
- 通关全成就需要的美丽风光需 15小时左右

游戏概要

《死亡岛 洪流》虽然是一款系列新作，但并没有改变前作的基调，游戏内容仍然是让玩家挥动着各种用日常物品改造而成的近战武器，用第一人称视角与丧尸战斗，临场感和恐怖感十足。本作新加入了熟练度系统，让玩家可以通过不断使用某一类武器来获得额外的增益，还提升了等级上限，并新增了一位新角色，使得玩家的游戏体验更加丰富，联机合作时的乐趣更高。

冲出海岛天堂，逃离丧尸地狱



▲和朋友一起联手对抗从四面八方涌来的丧尸是本作最标志性也是最有魅力的游戏元素。

四人联手对抗无穷尸海



特别提示

因为采用第一人称视角，所以本作中玩家的可视范围非常有限，被丧尸偷袭非常惊悚，所以如果有条件，还是找三个好友一起联机吧，不但可以互相照应，玩起来也是其乐融融。

▲除了常见的建造术，本作中还新增了更为刺激而讲究策略性的防守战内容。

地铁 最后之光

游戏原名 Metro Last Light
游戏类型 主线射击 厂商 Deep Silver
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年5月14日
游戏人数 本地1人 文: 稀饭

■暴力表现
■恐怖惊悚
■剧情强

黄金眼评分 **25**

适应玩家人群

- 喜欢概念类读者
- 对于后启示录世界环境有独特的生存主义者
- 喜欢潜行战术的玩家

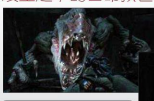
平均游戏时间

- 通关需要 10小时
- 全成就/白金需 20小时
- 补完原作小说需 10小时以上

游戏概要

《地铁 最后之光》的故事延续上一作《地铁 2033》的其中一个结局，讲述主角阿尔乔姆轰炸了植物网站，毁灭了绝大多数黑暗族后，却为了拯救最后一个黑暗族幸存者而与诸多地铁世界中的势力发生冲突的故事。本作延续了前作的许多优秀设定，例如子弹是用于杀敌的资源，又是通用的货币，玩家需要权衡每一次战斗的代价。潜行部分做得有点粗糙，但过程很刺激。

废土之下的亡命救世



在充满辐射的地铁世界里，嗜血的变异生物是玩家需要面对的主要敌人。

追寻末日后地铁世界中的最后希望之光

特别提示

本作的操作方式和主流FPS存在一些微妙的差别，加上战术上并不强调战术一味地与敌人猛烈交火，习惯了《COD》式突突突的玩家最好先有个心理准备，要静下心来才可以感受这款游戏真正的魅力。

▲而在地铁之下，人们你虞我诈，看似很安全的地方世界却暗藏着不一样的凶险。

生化危机 启示录

游戏原名 Biohazard Revelations Unveiled Edition
游戏类型 动作射击 厂商 Capcom
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年5月24日
游戏人数 本地1-4人，在线1-2人 文: 苍穹

■多人联机
■暴力表现
■恐怖惊悚

黄金眼评分 **24**

适应玩家人群

- 喜欢传统求生式《生化》的玩家
- FANS
- 追求联机合作、爽快战斗的玩家

平均游戏时间

- 一周目全剧情通关约7小时
- 全成就/白金需 50小时以上

游戏概要

移植自3DS平台同名作品，高清化的同时追加了新难度、新怪物等全新要素。游戏的整体风格在一定程度上回归系列原点，虽然战役模式流程不长，但非常强调恐怖气氛的烘托，含有一定的解谜要素，利用功能各异的部件强化枪械也是一大乐趣。支持双人联机的变装模式则以战斗为主，相比传统模式上手门槛不高，不过部件的收集和枪械的改造都会谋杀大量的时间。

回归传统风格的《生化危机》!



游戏中的诸多细节都在向《生化》致敬，如果你是系列的老玩家相信很容易体会。

新角色、新怪物、新难度，纵使玩过3DS版也不可错过

特别提示

虽然只有个好必须联机的奖杯成就，但有一位白金奖杯成就非常夺目。玩过3DS版的玩家不妨尝试一周目直接挑战Infamity难度，能够体验到殒尽绝、敌人步步紧逼的紧张刺激。

▲副战和双蛋本作变装模式新增的可操作角色，此外还有两名DLC角色需付费下载。

危险元素

游戏原名 Fuse
游戏类型 动作射击 厂商 EA
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年5月28日
游戏人数 本地1-2人，在线2-4人 文: 稀饭

■暴力表现
■多人联机

黄金眼评分 **22**

适应玩家人群

- 喜欢《抵抗》和《战争与叮当》等有奇特武器的作品的玩家
- 对团队合作情有独钟的玩家
- 热衷战斗爽快并且对剧情不挑剔的射击游戏爱好者

平均游戏时间

- 普通难度通关需要 12小时以上
- 全成就/白金需 25-40小时

游戏概要

本作是 Insomniac Games 开发的首款跨平台游戏。继承了“气抵抗”系列和“气战争与叮当”系列”富有特色的武器设定，同时又加入了更多新元素，例如外形更为主流的角色造型，四人合作战斗和攀爬要素等等。整个游戏的故事围绕着一个“Fuse”这种不稳定而危险的元素展开，为了阻止核空军事组织“渡鸦”的阴谋，9号突击小队的四位成员将会齐心协力，拯救世界。

四人同心，横扫千军



通过特殊武器的帮助，队伍能够发挥出非常震撼的战术。

体验风格各异的四位战士 天衣无缝的战斗配合

特别提示

在进行单人游戏的时候，队友AI的表现只是一般般，甚至可以说是有点差，所以找三个好朋友一起联机才是保证游戏乐趣的关键。

▲四人通力合作，甚至能够战胜比一般士兵强大数倍巨型机器人。

记忆猎人

游戏原名 Remember Me
游戏类型 动作冒险 厂商 Capcom
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年6月4日
游戏人数 本地1人 文: 狼来了

■视觉系
■剧情强
■音乐主义

黄金眼评分 **21**

适应玩家人群

- 对近未来世界设定感兴趣的人
- 对游戏的题材感兴趣的人
- 对女性主角的设定有爱的人

平均游戏时间

- 普通难度通关需 10小时
- 白金/全成就需 15小时

游戏概要

该作背景设定在2084年的巴黎，人们的记忆通过科技的力量已经被设定成数据储存，相关的买卖产业也因此油然而生，原为记忆猎人的女主角——妮梅有着窃取并篡改他人记忆的特殊能力，不幸的是她的记忆已被抹去，为了寻回失去的记忆并让记忆产业化带来的悲剧永远不再发生，她再次身一人与幕后的黑手对抗。值得一提的是 PS3 附赠带中文，推荐给剧情类的玩家。

开启潘多拉之盒的人类将何去何从



游戏中的场景非常丰富且重复率低，即使一个新的地方BGM也会恰到好处地融入烘托氛围。

以组合拳展开的飘逸战斗

特别提示

如果觉得早期过多的组合拳技能，建议在联机或单人刷下一个的时候对其使用或R+组合拳，比如全部破除了再生或冷却型Possions的魔力层式，因此来赚取升级技能点对应的PMP值。



▲在“组合拳实验室”里可以自由组合华丽的招式来对抗各种类型的敌人。



死侍

游戏原名: Deadpool
游戏类型: 动作 厂商: Activision
对应玩家年龄: 17岁以上 发售日: 2013年6月25日
游戏人数: 本地1人 文: 稀饭

暴力表现
滑稽搞笑
幽默诙谐
黄金点评分
21

适合玩家人群

- 第一尤其是喜欢这个角色爱好者
- 注重游戏体验风格,不在意系统上难度的玩家
- 直接用超能力难度通过需要12小时以上
- 喜欢高可玩性,全成就/白金奖杯可控制在10小时内

游戏概要

某天,High Moon想要为我做个游戏——他们肯定惹了我送的那些毒作药的英雄,于是,这款响亮的游戏就诞生了,里面有着更传奇的故事——包括我如何痛快地揍死了凶兆先生,如何惹得了浑身酒鬼的金刚狼和如何成为了三个性感火辣X战警粉丝们心中唯一的一英雄。赶紧买回来玩,别逼老子把你们崩了!(这个是玩笑!)好吧,我其实是说真的)

死侍大爷惊天动地鬼神冠绝寰宇天下至尊的给力大冒险



● 你要把这个平移到不动地那些反变种人的白痴,我送你一个蛋——这炸药的爆炸。(你可能有忘了我出来的手痒)

那大标题是啥意思?

特别提示

想要了解死侍大爷的各种硬伤吗,记得购买漫威这家漫画或游戏旗下游戏的帅气英雄,又或是找那些同样通晓的宇宙草图翻译的中文译本来看!(千万别忘了金钢狼翻译!那是多稀薄的污蔑!)



我跟你吐槽他自个都不知道

▲我和我的“屎友”们,他们的战斗力就和他们的鸟鸡一样,只有5。(单位是毫米)

洞穴

下载游戏

■ 探索搜集 ■ 思考解谜

游戏原名: The Cave
游戏类型: 动作冒险 厂商: Double Fine Productions
对应玩家年龄: 17岁以上 发售日: 2013年1月23日
游戏人数: 本地1人 文: Night



游戏概要

本作是一款解谜、探索、收集于一身的平台动作游戏,虽然篇幅不长,但内容颇为丰富,游戏提供了7个风格各异且极具个性的角色供玩家选择,11个关卡的场景也各不相同,从城堡到守塔,从动物回到荒岛应有尽有。而作为一款注重解谜的动作游戏,本作所设置的谜题难度并不是很高,只是需要玩家利用比较独特的思维模式去思考,全成就/白金的难度不大。

特别提示

本作支持白金所费的时间只需要7个小时,比较难的一个挑战就是通关,只要通关一半角色死亡就会重新开启,因此记得勤存档,才能事半功倍。

跑步2

下载游戏

■ 音乐主义 ■ 滑稽搞笑

游戏原名: Runner 2
游戏类型: 动作 厂商: Aksys Games
对应玩家年龄: 全年龄 发售日: 2013年2月26日
游戏人数: 本地1人 文: 稀饭



游戏概要

本作是《跑步》的续作,基本的游戏形式延续前作,仍然是流行的跑酷类平台跳跃,玩家需要操纵角色越过一个障碍得到终点。游戏中玩家角色是会自动奔跑,但诸如跳跃、滑铲和敲击等动作则需要玩家输入指令后才能执行。五个主题世界构成了游戏的主要关卡,每个世界都有14个常规关卡和5个奖励关卡在等待玩家们去挑战。

特别提示

游戏中的关卡有检查点设定,可以让玩家在碰撞障碍物后不致于从关卡开头重新挑战,但如果玩家玩过这些关卡,就可以在在完成关卡时获得更高的评价。

抢钞大冲锋

下载游戏

■ 滑稽搞笑

游戏原名: Dollar Dash
游戏类型: 动作 厂商: Kalypso
对应玩家年龄: 10岁以上 发售日: 2013年3月6日
游戏人数: 本地1-4人,在线2-4人 文: 稀饭



游戏概要

本作中玩家将扮演抢银行的太盗,使用各种有趣的道具攻入银行,然后抢走大笔的钞票。游戏中妨碍玩家的除了敌人的保安和环境中的陷阱,最大的敌人还是其他太盗,而这些太盗往住都是由其他玩家扮演,一场抢钞大战也就此展开。除了互相争夺地图上的钞票,玩家可以通过发射武器和放置陷阱来陷害对手,并夺取他们携带的金钱,以取得最终胜利。

特别提示

本作支持本地多人对战和同城网络对战,所以如果有网络条件的玩家可以通过多台主机或手柄连接几台主机的方式,然后与三五好友一起开黑。

盖娜姐妹 交织的梦境

下载游戏

■ 探索搜集 ■ 思考解谜

游戏原名: Giana Sisters: Twisted Dreams
游戏类型: 动作 厂商: Back Forest Games
对应玩家年龄: 全年龄 发售日: 2013年3月20日
游戏人数: 本地1人 文: 稀饭



游戏概要

在这款游戏中,玩家将同时扮演盖娜姐妹两人,因为两人身处不同的世界,所以玩家可以通过切换角色的方式来迅速改变周边环境,从而通过一些常规无法通过的平台和无法踏足的道路。此外,两姐妹的能力也有着差别,身处异界,“可萝盖娜”能够在空中进行滑翔,而身处正常世界的“朋克盖娜”则能够发动大威力的定向冲刺,用于攻击敌人。

特别提示

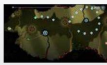
游戏的画面风格和音乐风格都比较独特,尤其是音乐节奏还还有点慢,幸好那部分和其设计都令人满意,所以玩家们大可尽情享受自己喜欢的那曲风打劫吧。

外星小蜘蛛

下载游戏

■ 滑稽搞笑

游戏原名: Alien Spidy
游戏类型: 动作 厂商: Kalypso
对应玩家年龄: 全年龄 发售日: 2013年3月20日
游戏人数: 本地1人 文: 稀饭



游戏概要

游戏中玩家将扮演的是一只来自外太空的小蜘蛛,为了修飞船并回到家中而在充满了各种危险的地球环境中冒险。玩家的主要行动方式就是操纵小蜘蛛移动、跳跃和对摆荡点发射蜘蛛丝,然后通过挂在蛛丝上摆荡到更远的平台上。除此之外关卡中还有各种能力增益道具,让小蜘蛛可以做到各种有特殊效果的动作,游戏的难度不低,不过富有特色的画面风格非常赏心悦目。

特别提示

游戏的其他方面问题不大,但是通过右摇杆发射蜘蛛丝的设置有点奇怪,玩家发射蜘蛛丝时不但要看角度,还要考虑蛛丝飞行的速度,算准提前量来发射,建议多练几次后才正式开始游戏。

泰拉利亚

下载游戏

■ 开放世界 ■ 探索搜集

游戏原名: Terraria
游戏类型: 角色扮演 厂商: 505 Games
对应玩家年龄: 13岁以上 发售日: 2013年3月26日
游戏人数: 本地1-2人,在线2-4人 文: 稀饭



游戏概要

《泰拉利亚》被誉为2D版的《我的世界》,因为它的优点和后者颇为相似,玩家被放在一个开放而且是随机生成的世界中,通过制作工具来建造自己的居所,挖掘资源和探索地下世界,并通过金属打造的盔甲来武装自己。游戏提供了本地分屏游戏的联网游戏的方式来让玩家和朋友一起探索自己的世界,并一同协力挑战强大的BOSS,并打造属于自己的居所。

特别提示

本作虽然早已推出了PC版,但主机版加入了非常体贴的教程和上手指南,操作方式和PC版原有差别,各位玩家最好在教程中练熟了再去开始正常游戏,不然可能会面临很多意想不到的困难哦。

圣域

游戏原名 Sacred Citadel
游戏类型 动作 厂商 Deep Silver
对应玩家年龄 13岁以上 发售日 2013年4月17日
游戏人数 本地1-3、在线2-3人 **文**: 猎来了



下载游戏
 ■多人联机 ■新装备快

特别提示
 作为一款偏向清版类的游戏，最多可以由三名玩家合作闯关，各种职业间的招式变化相当丰富，升级后可以学会更多的招式。除了每种职业默认的武器外，流程中还可以抽取敌人掉落的武器来进行战斗。游戏的画面非常干净，画风也自成一派，颇有日式美式的“守护英雄”的调调。可与好友进行本地或在线的多人联机合作是游戏的一大卖点，各种职业间的搭配也很有讲究。

特别提示
 招募游玩时建议选择攻击力和本体都比较优秀的角色，并保证后的点数也尽量分配到这项能力上面，熟练系统后就可以考虑尝试单人、单满等非正业的工作。

扑克之夜2

游戏原名 Poker Night 2
游戏类型 桌面棋牌 厂商 Telltale Games
对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年4月24日
游戏人数 本地1 **文**: 杨磊



下载游戏
 ■剧情悬疑

特别提示
 《扑克之夜2》以德州扑克为主题，但最大的魅力并不是在于玩扑克，而是四位电脑虚拟的扑克对手那妙语连珠的对白台词和活灵活现的表情与动作。在游戏中，玩家可以通过各种扑克比赛来解锁大量的内容，包括筹码、卡牌和随桌还有小酒馆的外观，以及一大堆属于其他游戏的皮肤，还有PS3系统主题和X360的虚拟人偶装扮物品等等，非常有意思。

特别提示
 游戏中有许多对应其他游戏的虚拟人物，其中就包括了《边境之地2》里那个角色的对应品，有买过这款游戏游戏的玩家不妨也来试试《扑克之夜2》，顺便拿点额外奖励。

孤岛惊魂 血龙

游戏原名 Far Cry 3: Blood Dragon
游戏类型 主视角射击 厂商 Ubisoft
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年5月1日
游戏人数 本地1人 **文**: 华尔兹



下载游戏
 ■枪战射击 ■暴力爽感

特别提示
 本作是《孤岛惊魂3》的兄弟作品，使用了《孤岛惊魂3》对付战斗、探索等要素在内的基本系统。不过游戏有着全新的故事和背景，本作最大的特点是在现代玩法的基础上走起了上世纪90年代动画的复古风，同时又不失幽默，让玩家在游戏过程中时常忍俊不禁。在游戏内容上一点不逊色，非常耐玩。作为一款下载游戏，游戏在各方面表现出色，是一款诚意佳作。

特别提示
 游戏中的龙十分厉害，对付它们不能硬拼，最好的办法就是用心眼吸引它们的注意力，不过在后期取得终极武器后，只要刷刷刷秒便可将它们秒杀。

Way of the Dogg

游戏原名 Way of the Dogg
游戏类型 音乐 厂商 505 Games
对应玩家年龄 13岁以上 发售日 2013年5月8日
游戏人数 本地1人 **文**: 华尔兹



下载游戏
 ■音乐主义 ■fane 狗

特别提示
 本作是以说唱界天王 Snoop Dogg 为卖点的音乐类游戏，玩家所扮演的角色需要在比赛中取得最终的胜利。虽然是音乐游戏，但本作却以战斗为动作，在对战过程中玩家需要根据节奏完成输入相应的按键，之后角色会出现各种华丽的动作攻击对手。游戏拥有升级系统，到后期难度会越来越难。Snoop Dogg 的背景音乐是游戏的一大卖点。

特别提示
 游戏对于玩音乐的节奏感要求很高，建议如果是对自己的音乐没有信心的玩家还是不要轻易尝试本作吧，否则到了后期，连续快速不断的按键会让你叫苦连天。

幽闭圣地2

游戏原名 Sanctum 2
游戏类型 主视角射击 厂商 D3 Publisher
对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年5月15日
游戏人数 本地1人，在线2-4人 **文**: 妙莲



下载游戏
 ■多人联机 ■枪战射击

特别提示
 这是一款结合了塔防要素的主视角射击游戏。玩家除了可以亲自上阵消灭敌人外，还可以规划防御路线，指挥手下作战单位将来袭之敌消灭干净。2个新增了职业元素，每种职业都有专属的主要武器和特殊能力，例如狙击手可以攻击弱点，榴弹手擅长防空等等。在大部分关卡中都没有现成的围墙和炮塔，地形有如一张白纸，任玩家自由规划，很讲究策略性。

特别提示
 游戏采用美式漫画的方式来交代剧情，在关卡开始的读盘时间明显加长，让人有偷窥小、互窥供众的感觉。另外本作关卡中也有FPSN玩法，PS3玩家不要错过。

狂野西部 神枪手

游戏原名 Call of Juarez: Gunslinger
游戏类型 主视角射击 厂商 Ubisoft
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年5月22日
游戏人数 本地1人 **文**: 华尔兹



下载游戏
 ■暴力 ■射击

特别提示
 本作是以狂野西部为背景的下载游戏，游戏最大程度还原了那个时代的暴力、残酷与无情。玩家将会在游戏中面对各种传说中的罪犯，同时玩家将扮演的赏金猎人角色走在黑白之间，一点点揭露真相在这个时代背景之后的真相。游戏的战斗火爆刺激，在战斗中玩家可以自由选择特别的武器，升级获得新的射击能力，真正成为一个顶尖的西部枪手。

特别提示
 游戏拥有收集要素，每天差不多有3-6个金块需要收集，总共要有54个。地点较为分散，无聊的收集办法是找来回关相关地图来查看完成情况。

暴风

游戏原名 Storm
游戏类型 益智 厂商 NBGI
对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年6月14日
游戏人数 本地1人 **文**: 妙莲



下载游戏
 ■????

特别提示
 这是一款颇为清新的创意游戏，玩家在游戏中扮演一阵风，你的目的是让种子到达肥沃的土地。除了最基础的吹风之外，在不同的季节中玩家还可以利用各种天气变化来达到目的，包括风雨雷电、大雪、龙卷风、冰、气等等。除了很考验玩家的头脑之外，对于操作手法也有一定要求。游戏的画面清新，音乐悠扬，具有一定难度，很适合拿来放松心情。

特别提示
 本作早在去年便已经推出了PS3版，不过暂时只能在美区下载。游戏本身不算复杂，但如果参照视频攻略的话，有望在10小时以内拿齐全部奖杯/成就。

天灾爆发

游戏原名 Scurge: Outbreak
游戏类型 动作射击 厂商 UFO Interactive
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年7月3日
游戏人数 本地1人在线1-8人 **文**: 华尔兹



下载游戏
 ■多人联机 ■枪战射击

特别提示
 本作是一款以四人联机合作为卖点的下载游戏，游戏的故事情节发生在你来未时，讲述了精英小队 Echo 的成员查克 Reischbeck 博士同时保证开发用的陨石不落到敌人手中，以避免世界毁灭的灾难。游戏中玩家将操作的四名角色能力、武器各不相同，在取得经验值后还可以开启新的技能。除了支持4人合作闯关外，游戏还可以进行多达8人的联机对战。

特别提示
 游戏全程难度、奖杯还是有一定难度的，首先玩家需要花费差不多两个小时通关，剩下的时间则是逐渐将角色等级提升，此外游戏还有4个需要多人联机的成就、奖杯。

X360

相比起往年,今年X360上独占游戏的数量并不算惊人,份量也不多,其中最广为人知的自然是《战争机器 审判日》,这款游戏延续了在三部曲结束后该系列一度中断的故事线,并且在网路上作出了新尝试。比起光盘游戏,X360独占游戏却仍然有不少佳作,难度极高的《幕府将军的头骨》能够让喜欢策略游戏的玩家沉迷,而销量极高的《疯狂国度》有着不俗的游戏性,不可错过。

战争机器 审判日

游戏原名 Gears of War: Judgement
游戏类型 动作射击 厂商 Microsoft
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年2月12日
游戏人数 本地1-2人,在线2-10人 文: 华尔兹

多人联机
双重生
敌敌射击

黄金眼评分 **26**

适应玩家人群

- 《战争机器》系列“死忠”
- 每谁喜欢准时守在电视机前和小伙伙联机玩的玩家
- 觉得自己是真汉子,想感受真正硬派纯粹街机

平均游戏时间

- 主线通关约1小时
- 全成就50小时左右,逐动成就需要30周每周打一次

游戏概要

本作是“战争机器”系列的最新作,背景将回到1代之中,以巴德为主角讲述了一段不为人知的故事。本作的战役模式一改传统,将关卡分为了多个板块,中间加入了各种任务挑战,减少了剧情和情节分量,纯以战斗为主。作为主打的网战部分,加入了全面攻占模式,该模式融合了承袭模式与持久战要素,传统网络对战部分也进行了较为大胆的改革。

硬派爷们们追溯系列之初的故事,接受终极审判!

《将满级各司其职,合理分配技术人类方能取胜。》

在全面攻占模式中感受兽族与人类的终极较量!

特别提示

游戏中有不少解谜任务,有一个成就的要求是必须在疯狂难度下打全全部解密任务,只要利用中途加入中途退出的方法请队友打即可让这个成就变得轻而易举,合作的力量!

▲对战模式中加入了诸多新武器,使用起来颇有技巧性。

女神骑士团

游戏原名 Caladrius
游戏类型 射击 厂商 Moss
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年4月25日
游戏人数 本地1-2人 文: 妙迦

竞速核心
二次元萌

黄金眼评分 **20**

适应玩家人群

- 弹幕射击游戏爱好者。
- 绅士向游戏爱好者。

平均游戏时间

- 任一角色通关的40分钟。
- 全成就需反复杀敌。

游戏概要

作为一款2D弹幕射击游戏,本作的卡司十分强大。开发商Moss曾制作过《雷电》3、4两作,人设是《无头骑士异闻录》的安田典生,音乐是由经手《胧村正》的Basiscpe公司负责,声优阵容也十分强大。游戏的特色在于满足一定条件时敌我双方角色会出现爆衣特写,令人想起《乱斗神牙》。而游戏本身的系统也颇具深度,让人有反复游戏的动力。

赶紧来体验2D射击版《闪乱神乐》!

《我方角色都可以爆衣,不过要想爆衣可得满足特定条件,这就要研究了!》

只要有恒心,全成就并非不可能!

特别提示

一命通关是本作全成就路上的最大难点,但如果你购买了DLC角色菲娜(ソフィア・フルカネリ),活用其性能卓越的招降元素,可以轻松消除敌方的绝大部分火力,全成就不再是梦!

▲弹幕游戏自然不会回避,但本作的难度老实说还是可以接受,肯练的话还是能全的!

怒首领蜂 最大往生

游戏原名 怒首领蜂 最大往生
游戏类型 射击 厂商 Cave
对应玩家年龄 12岁以上 发售日 2013年5月30日
游戏人数 本地1-2人 文: 妙迦

竞速核心
二次元萌

黄金眼评分 **—**

适应玩家人群

- 喜爱射击游戏爱好者。
- 觉得闻人设、声优对胃口的人。
- 成就狂。

平均游戏时间

- 任一角色通关约1小时。
- 使用BUG的话全成就约10小时。
- 正常游戏的话不可能全成就。

游戏概要

《怒首领蜂》不仅是Cave的代表作,更是2D弹幕射击的代表作。本作号称系列的完结之作,请来以《魔塔大陆》闻名的瓜良担当人设,声优阵容包括喜多村英梨、由加奈、能登麻美子、平野绫等大牌。X360模式新增的机娘玩法大不相同,很有意思。玩家可以反复游戏赚取金币,然后购买各种有益选项,新手也可以轻松通关。而高手可以挑战难于上青天的挑战模式。

2D弹幕射击代表作的系列最高峰!

《原画师又在游戏中研到满满的团长骨,早野说FANS绝对不幸福!》

当成《魔塔大陆》射击版来玩也不错!

特别提示

玩家可以先打挑战模式赚钱,有钱之后就立刻购买自动驾驶、中弹复活、毒弹判定这些有益选项,之后就on地享受通关了。而且开打这些有益选项也不影响成就获得哦!

▲游戏自带的挑战模式很有道理,如果不是有BUG的话全世界都没几个人能完成。

幕府将军的头骨

下载游戏

■思考解谜 ■竞技对战

游戏原名 Skulls of the Shogun

游戏类型 策略 厂商 Microsoft Studios

对应玩家年龄 12岁以上 发售日 2013年1月30日

游戏人数 本地1人, 在线2-4人 文: 时雨



游戏概要
本作是一款很有研究价值的回合策略游戏。系统非常严谨,在统一的规则下,敌我双方的实力相当,敌人的能力甚至强于我方,因此需要熟悉地把握游戏的系统。画面和音效均属于上乘级别,整体的风格也非常吸引人。剧情也非常有意思,时常会让人捧腹的小细节。值得一提的是游戏还有中文版,本土化也做得非常棒,玩家可以充分地感受这款佳作的魅力。

特别提示

游戏的难度非常高,尤其是金骷髅的取得,需要玩家对游戏系统有非常深刻的理解才有可能达成。在一些情况下,多利用霸权作事和击退技能取得不少的优势。

魅影破坏者 战斗乐园

下载游戏

■二次元萌

游戏原名 Phantom Breaker Battle Grounds

游戏类型 动作 厂商 Mages

对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年2月18日

游戏人数 本地1-4人, 在线2-4人 文: 炒面



游戏概要
根据X360格斗游戏《魅影破坏者》改编的2D横版过关游戏。游戏采用点阵Q版风格,出场角色均为可变的巨大造型。游戏初期可以选择4名角色,最终可选择角色数量超过10人,相当耐玩。每位角色都有丰富的动作,还有等级和技能的设定。游戏还收集了多种难度,适应不同水平的玩家。当然最大魅力在于能够4人联机,这样的游戏如今可不好找哦!

特别提示

玩家现在可以在Xbox LIVE上购买追加角色DLC,地堡是来自《命运之门》的女主人公主绯红豹,而《命运之门》的其他角色也以模式、胜利动作等方式出现。

战斗砖块剧场

下载游戏

■暴力表现 ■滑稽幽默

游戏原名 BattleBlock Theater

游戏类型 平台动作 厂商 Microsoft Studios

对应玩家年龄 13岁以上 发售日 2013年4月3日

游戏人数 本地1-2人, 在线2-4人 文: 时雨



游戏概要
本作由开发过多款2D横卷轴动作游戏的制作公司The Behemoth担当,故事上讲述了一班好朋友出海冒险却收落到神秘小岛,为了逃生而天雨起的游戏。玩家需要操纵可变成怪物的角色,在充满各种机关、陷阱与敌人等舞台中前进。不仅如此,游戏中还有丰富的收集要素,需要收集宝石和毛球。如果想要获得高评价,还需要在规定时间内通关。

特别提示

千万别被游戏的可爱画风所迷惑了,这款游戏的难度非常的高,如果操作不慎很容易马上就被陷阱或者敌人秒杀。不过游戏的整体游戏性很高,值得一玩!

疯狂摩托越野赛

下载游戏

■竞技对战 ■探索收集

游戏原名 Motocross Madness

游戏类型 竞速 厂商 Microsoft Studio

对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年4月10日

游戏人数 本地1-2人, 在线2-8人 文: 杨板



游戏概要
这款X360独占的下载游戏与微软1998年发行的同名游戏有相似的主题,都是摩托竞速,不过本作比起当时的老前辈华丽得多,先是玩家可以用自己的Xbox LIVE形象充当赛车手,然后是游戏本身的玩法水平大幅提升,更令人满意的是本作有着创意十足的自由驾驶模式,玩家可以在特定场景中尝试飞车收集场景中的大量金币,挑战自己的技术极限。

特别提示

因为游戏中可以用自己的Xbox LIVE形象充当赛车手,各位玩家将游戏体验记得与自己虚拟形象打第一,然后就可以在赛场上拿到造型酷炫全场——又或者拿到座了。

摩纳哥 你的就是我的

下载游戏

■暴力表现 ■滑稽幽默

游戏原名 Monaco: What's Yours is Mine

游戏类型 射击 厂商 PocketWatch Games

对应玩家年龄 13岁以上 发售日 2013年4月24日

游戏人数 本机1-2人在线1-4人 文: 华尔兹



游戏概要
游戏最大的特色为像素风格,玩家在游戏中将组建盗贼团伙,完成惊险刺激的抢劫任务。游戏中玩家需要从俯瞰角度下躲避守卫的视线,机动灵活使用自己的能力才能成功潜入。游戏有多名角色可以选择使用,能力各不相同。游戏支持本机或者联机多人玩家合作。玩家可以不断刷新排行榜挑战新的高度。不过游戏难度不低,后期不少关卡都要多思考才能通过。

特别提示

游戏的难度不低,如何使用每个角色的能力就是门学问了,只有灵活运用各个角色的专有能力才能挑战游戏后期的高难度关卡。

人偶障碍赛2

下载游戏

■竞技对战

游戏原名 Crash Course 2

游戏类型 平台动作 厂商 Microsoft

对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年5月8日

游戏人数 本地1-4人, 在线2-4人 文: 炒面



游戏概要
大受好评的平台动作游戏续作!玩家需要控制自己的虚拟人偶参加4个世界的比赛。场地中有各种障碍、陷阱和机关,玩家不但要赢得比赛,而且要尽快完成比赛来赢得奖励。利用收集到的道具还可以解锁新赛道、强化能力。利用道具道具后可以对游戏难度进一步下降。游戏支持4人本地和联机,玩起来十分欢乐。当然最重要的一点在于,游戏是免费的!

特别提示

本作拥有400点成就,要想拿齐难度,康康的人可以直插花板挑战难度,加上一来全成就难度降低不少,当然你不花一分钱也同样能够全成就。

腐烂国度

下载游戏

■暴力表现 ■开放世界

游戏原名 State of Decay

游戏类型 动作冒险 厂商 Microsoft Studios

对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年6月5日

游戏人数 本地1人, 在线1人 文: 时雨



游戏概要
丧尸国度加上开放世界的结合会是什么样的?本作给出了最好的答案。游戏使用CryENGINE3开发,画面上可圈可点。而且游戏具有多样化的武器和特有的角色成长系统,在战斗上的表现相当出色。值得一提的是游戏的重心放在了探索建造等策略要素上,玩家不需要冲锋陷阵,更要在在末日世界生存并启动避难,取得资源并且击退丧尸,以守护同伴。

特别提示

游戏的Bug不少,请玩家尽量将游戏更新到最新的版本再进行游戏,能避免游戏中遇到的不少问题。面对不出任务的bug,请开着绕圈地跑风等任务出现。

涂鸭跳跃Kinect

下载游戏

■轻松休闲 ■滑稽幽默

游戏原名 Doodle Jump for Kinect

游戏类型 动作 厂商 Lima Sky

对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年6月28日

游戏人数 本地1人 文: 九兵卫



游戏概要
经典手游《涂鸦跳跃》登陆X360,并且对应Kinect体感操控,对比起原版游戏,这个X360版可以说是一个升级进化版,除了全新的操控方式带给玩家不同的游戏体验外,游戏还制作了不同的关卡、守关、过关评价等等原版所没有的要素,丰富的新增要素比它更接近一款主机上的游戏。而Kinect的操控方式也十分灵敏,玩家不会因为过大地移动身体而感到疲劳。

特别提示

本作另外还新增了繪畫关卡,玩家在途中如果不想掉下去的话并不会重头开始玩,而是会在该关卡点开始。

PS3

与往年一样，PS3 依然是日式游戏的主场。诸如《魔界战记 D2》和《艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士》都是标准的日式 RPG 佳作（选后者正好可以着本期的攻略）。而由顽皮狗开发的独占大作《最后生还者》无论视觉、剧情还是系统各方面都堪称完美，正因为有该作的存在，PS3 玩家可算得上这个暑假最幸福的群体了。

狡狐大冒险 时空神偷



游戏原名 Sly Cooper: Thieves in Time
游戏类型 动作 厂商 SCE
对应玩家年龄 15 岁以上 发售日 2013年2月5日
游戏人数 本地 1人 文: Night

■经典回归
■探索搜集
■滑稽搞笑

黄金眼评分

22

适应玩家人群

- 喜欢《狡狐大冒险》系列的玩家
- 想体验轻松诙谐的动作游戏的玩家

游戏概要

作为 PS2 平台上大受好评的游戏系列，《狡狐大冒险》也终于迎来了高清平台的最新作品。本作虽然更换了开发商，但系列的精髓和乐趣都得到了很好的保留。游戏的风格轻松且诙谐，配合卡通逼真的游戏画面，为玩家营造出一个梦幻的世界。游戏采用了多主角的设定，每个人物的战斗风格都很具个性，丰富的收集要素以及各种有趣的小游戏，也让本作具备了很高的耐玩度。

平均游戏时间

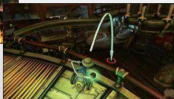
- 通关时间大约 15 小时
- 白金时间大约 30 小时

时空穿越，神偷再现



◀即使是轻松诙谐为主题，大难度的BOSS战也必不可少。

耍坏搞怪就是狡狐 Sly



特别提示

本作同时对应PS3和PS4两个平台，并且支持CROSS-PLAY，若是购买PS3版的玩家则PSV4.0下载版。并且只其中有一个版本达成白金后，通过共享存档后另一个版本亦会继承所有的奖杯。

▲每个角色都有自己独特的技能，在不同的关卡中将会发挥各自独特的作用。

初音未来 女歌手计划F



游戏原名 初音ミク -Project DIVA- F
游戏类型 音乐 厂商 SEGA
对应玩家年龄 15 岁以上 发售日 2013年3月7日
游戏人数 本地 1人 文: 九兵卫

■音乐主义
■二次元萌
■轻松休闲

黄金眼评分

27

适应玩家人群

- 喜欢音乐游戏的玩家
- 初音及其他 V 系角色的忠实

游戏概要

本作和 PSV 版本一样采用了更偏向于卡通渲染的人物建模，但是包括场景、人物在内的整体精细度非常高，不会出现 PSV 版的模糊感，不过唯一比较遗憾的是游戏的帧数只有 30 帧，而不像《梦想剧场》是 60 帧。曲目方面本作和 PSV 版保持一致，并且直接包含了 PSV 版中的 6 首 DLC，其中就有人气极高的曲目——《千年樱》，玩家不需要再另外付费购买。

平均游戏时间

- 全曲自由解锁大约 1.5 小时
- 白金时间大约 15 小时

迷倒众生的高清歌姬再登场



◀PS3的高画质相当出色，玩家可以尽情享受初音的各个舞步。

精心制作的 PV 让人感动不已



特别提示

PSV版饰演初音的触屏划屏操作在本作中改为了摇杆操作，有效地避免了因触屏屏灵敏度或者手汗等引起的误操作。对于屏幕出现视觉疲劳的玩家有很大帮助，追求全曲的玩家不妨试试本作。

▲人气歌曲《千年樱》PV还原度极高

战神 超凡



游戏原名 God of War: Ascension
游戏类型 动作 厂商 SCE
对应玩家年龄 18 岁以上 发售日 2013年3月12日
游戏人数 本地 1人、在线 2-8人 文: 胜负师

■多人联机
■暴力表现
■剧情爽快

黄金眼评分

27

适应玩家人群

- 坚定的奎托斯信徒
- 想补完《战神》剧情的人
- 想体验多人对抗型 ACT 的玩家

游戏概要

这是一般外传性质的《战神》，最大的变革是加入了联机对战要素，且系统自成一套。并通过升级不断完善改良。虽说联机联机，但本作的单机部分制作得十分扎实，流程长度厚道，新系统战斗和解谜部分都很有新鲜感。联机部分有多个势力可供选择，在技能、装备等方面有较明显的区别，模式丰富，对抗激烈火爆，很好地解决了以前作品耐玩度不足的问题。

平均游戏时间

- 一周目通关需要 10 小时左右
- 白金通关需要 10 小时左右
- 联机部分提供自身角色可充分享受

平凡战士也能成就超凡之路



◀本作的剧情发生在一代和二代之间，奎托斯的威力有所增强，令战斗产生了不小的变化。

用对手的鲜血捍卫斗士的荣耀



特别提示

和《战神》的其他作品一样，本作依然属于白金神作的范畴，仅有一个几乎自送的联机奖杯。但由于游戏更改了存档机制，因此收集要素和特殊条件那一大堆搞定，通关补完并不那么方便。

▲多人模式是本次的重点之一，个人实力、战术运用、运气都有可能左右战局。

王国之心HD 1.5 ReMIX



游戏原名 KINGDOM HEARTS -HD 1.5 ReMIX-
 游戏类型 动作角色扮演 厂商 Square Enix
 对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年3月14日
 游戏人数 本地 1人 文：八重樫

■经典回归

■黄金眼评分

—

适应玩家人群

- 喜欢动作支持
- 喜欢迪士尼童话的人
- 对漫威世界充满兴趣的人

平均游戏时间

- 平均每周通关时间在20小时
- 再作全部白金需250小时

游戏概要

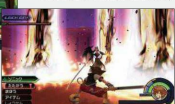
将PS2时代的初代(KH)、(KH ReCoM)全部高清重制，并收录了NDS上的(KH 358/2Days)的高清剪辑影像。(KH HD 1.5 ReMIX)丰富的内容绝对会令老玩家们心满意足。初代(KH)的系统足以2代为基础作出了进化，无论是视角还是操作都更为符合后几作的操作，并新增了2个技能辅助战斗。(KH)和(KH ReCoM)均设有白金奖杯，但难度系数不低。

重新踏上那段感人的冒险之旅!



▲高清重制后的画面非常精良，帧数也很足，绝非是缩水之作。

为友情、为朋友而战斗



特别提示

虽然本作有两个白金，但说实话难度确实不低，首先各个难度的奖杯是分开计算的，也就是说玩家至少要通过3遍才能拿到白金。建议除难度以外的其他奖杯全部在简单模式下完成。

▲初代(KH)是以FM版为基础复刻的，自然少不了各位粉丝最爱的登场：打倒萨菲罗斯还可以解锁一个奖杯呢!

海贼无双2



游戏原名 ワンピース 海贼无双2
 游戏类型 动作 厂商 NBGI
 对应玩家年龄 12岁以上 发售日 2013年3月20日
 游戏人数 本地 1-2人 文：洛梵

■授权改编

■移植佳作

■黄金眼评分

21

适应玩家人群

- “无双”系列的忠实战友
- 海贼王原作粉丝
- 喜欢滑稽搞笑的动作游戏的人

平均游戏时间

- 通关需约6小时
- 取得白金奖杯时间50小时以上

游戏概要

《海贼无双》的操作，在前作的基础上进行了系统，增加了更多的可操控角色以及添加了部分原创剧情，是原作粉丝和动作玩家都不可错过的一款作品。画面方面，人物及场景都采用动画渲染风格，较好地还原了原作动画画面。同屏人数非常多，能满足玩家一骑当千的爽快。游戏人物的攻击技能等都有特写镜头，对原作熟悉的玩家玩起来会比较带感。

与同伴们一起体验一气当千的大冒险



▲游戏中夸张的人物招式在游戏中得到完美还原。

路飞与他愉快的小伙伴们



特别提示

本作作为一款以“无双”为标题的游戏，50小时左右的通关取得白金的难度算是较高的，另外PSV版与PS3版的奖杯是共通的，所以奖杯们千万别重复购买两个版本的游戏哦。

▲可选择人物数量大幅增加。

魔界战记 D2



游戏原名 デイスクイア D2
 游戏类型 策略角色扮演 厂商 日本一
 对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年3月20日
 游戏人数 本地 1人 文：Night

■经典回归

■战术解谜

■剧情佳

■黄金眼评分

—

适应玩家人群

- 喜欢策略角色扮演的玩家
- 喜欢《魔界战记》系列的玩家

平均游戏时间

- 一周目通关时间约30小时
- 白金奖杯约100小时

游戏概要

本作延续了系列一向的高水准，游戏的剧情发生在初代《魔界战记》之后，为了照顾一些没有玩过初代作品的玩家，日本一很贴心地将初代的故事浓缩成精华的影片，让我们可以更全面地了解整个《魔界战记》的世界。本作依然采用了策略式的回合制战斗模式，不过加入了“控”、“特殊地缚”、“背负”等全新的系统，让玩家更加的多变。

傲娇魔王大冒险



▲一次大败萨菲罗斯在续作，面对数量众多的敌人，我们该怎么办?

在魔界里大闹一场吧



特别提示

在本作中，创造角色时可以选择不同的风格，根据风格的不同，角色的声音台词和魔法技能也会不同，因此好好根据今后想要发展的方向进行选择。

▲威力十足的必杀技演出，即使是策略游戏也能享受到快感。

假面骑士 穿越战争



游戏原名 假面ライダーバトル ウォー
 游戏类型 动作 厂商 NBGI
 对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年5月23日
 游戏人数 本地 1人(单机) 文：九兵卫

■授权改编

■黄金眼评分

20

适应玩家人群

- 假面骑士真爱粉
- 喜欢动作游戏的硬核人
- 童年时曾梦想成为英雄的人

平均游戏时间

- 故事模式全剧情通关约5小时
- 取得白金奖杯需要25小时左右

游戏概要

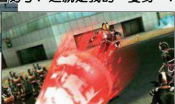
本作绝对是“假面骑士”系列游戏中最好玩的一作。收录了平成年代以来全部的主角战士为可操控角色，PS3机能上升级到高度还原原作剧中各骑士的必杀技、名台词，要买类似有假面骑士“粉丝们感动得泪流满面。游戏类型为类似《无双》的“动作类”，使用必杀技大大地地杀灭敌人让玩家有着一种爽快感。

超越时空的英雄伟大决战!



▲游戏忠实还原骑士们多形态变身。

看好了! 这就是我的“变身”!



特别提示

本作的豪华版会收录原作电视剧中的各种程度高质量的主题曲、BGM，如果你是一个假面骑士真爱，推荐购买豪华版。另外本作的奖杯取得方法十分简单，白金奖杯的又一神作。

▲骑士的必杀技演出满分。

PSP

虽然后继的 PSV 已经发售了一年半，但是 PSP 上的佳作依然源源不绝。毕竟开发成本和装机量上有优势，所以 PSP 依然广受白厂青睐，很多粉丝向或者动漫改编的作品都会选择这个平台。而一些像《讨鬼传》和即将推出的《魔神者 2》之类的大作为了保证销量也选择了“PSP/PSV”这样的跨平台形式，因此今年上半年 PSP 表现还算相当活跃。



数码宝贝冒险

游戏原名 デジモンアドベンチャー
游戏类型 角色扮演 厂商 NBGI
对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年1月17日
游戏人数 本地 1人 文: Night

■二次元萌
■授权改编
■情怀派

黄金眼评分
21

适应玩家人群
●《数码宝贝》的粉丝
●想要重温童年的玩家

平均游戏时间

●主线通关约需时 19 小时
●完成全部支线、支线任务大约需要 40 小时

游戏概要

本作对初代的《数码宝贝》动画做了完美的还原。卡通渲染的 3D 画面很好地刻画出了动画里的感觉。除了原本动画版的故事之外，本作还追加了与启示录兽战斗的全新剧情，并且还准备了丰富的支线任务供玩家挑战。而经典的数码宝贝们在本作中除了登场，并且与动画版不同的是，游戏中除了暴龙兽与加鲁兽之外，其他主人公的数码宝贝也都能进化为究极体。

数码的世界，我回来了



▲人物建模还原度很高，完美刻画了当年动画版的感觉。
再次进化吧，我的伙伴

特别提示

本作的道具系统十分有趣，玩家可以利用不同的基础组合打造独一无二数码宝贝，并且每只数码宝贝的组成结构都不一样，怎样排列组合才能得到最优的效果非常值得研究。



▲暴龙兽，进化！



光明方舟

游戏原名 シャイニング・アーク
游戏类型 角色扮演 厂商 SEGA
对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年2月28日
游戏人数 本地 1人 文: 时雨

■剧情派
■视觉系
■二次元萌

黄金眼评分
21

适应玩家人群
●喜欢日式恋爱路线
●喜欢 Tony 老师人设的玩家
●对《战场女武神》系列的战斗系统有好感的玩家

平均游戏时间

●剧情全看，完成一周目需要 25 个小时以上。
●完成全部支线并通过 EX 章节需要 36 个小时以上

游戏概要

游戏延续了近年来“光明”系列”的特点，依旧以 TONY 著名画师的人设、动人的音乐和大佬 CV 为卖点。算是 PSP 游戏中最具现实性的游戏之一了。在系统和战斗方式上，依旧采用的是“战场女武神”系列的战斗方式，因此玩过该系列以及《光明之刃》的玩家可以轻松上手。游戏的长度相当厚道，可发展的支线剧情和支线任务也非常多，可以消磨大量时间。

为了你，唱起毁灭世界的歌



▲富有个性的角色设计是本作的最大卖点。

魅力的角色，丰富的要素

特别提示

虽然游戏的要素非常多，也有不少亮点，但游戏的故事进展非常慢，要花三十个小时才能提供一个小时内就能看完的故事，系统复杂，但大量的战斗会磨灭玩家的耐心，要有一定的心理准备。



▲新加入的海战让游戏的战斗更具魅力。



刀剑神域 无限时刻

游戏原名 ソードアート・オンライン・インフィニティ・メモリー
游戏类型 角色扮演 厂商 NBGI
对应玩家年龄 15 岁以上 发售日 2013年3月14日
游戏人数 本地 1人 文: 时雨

■剧情派
■授权改编
■二次元萌

黄金眼评分
18

适应玩家人群
●《刀剑神域》小说或动画版的粉丝
●希望体验新体验的角色扮演游戏

平均游戏时间

●剧情全看，一周目需要 25 个小时以上。
●完成全部支线需要 100 个小时以上

游戏概要

游戏延续了原作的剧情，桐人在 SAO 的艾恩葛朗特 75 层打败希兹克利夫后，却意外地没有通关游戏，于是众人以 100 层为目标向 76 层前进。游戏中不仅原著的角色会登场，连续故事主角 ALO 的莉法和 GGO 的铃乃也会在游戏中的主要角色出现。原作中描绘的许多细节都能在游戏中再现，并且玩家还能自己选择伴侣，展开与原作品完全不同的剧情发展。

让你进入 SAO 的世界中!



▲如原著设计般的战斗系统，让玩家更能体会到原作的感觉。
与各个角色续写情缘

特别提示

在战斗中面对单个敌人时，建议先将敌人的攻击弹道再用技能攻击，在有同伴的情况下多用普通技能的技能。发动奥义并没有高限制，所以可以跑到离敌人很远的地方发动技能攻击中。



▲少不了与各个角色的事件 CG。



Fate/新章 CCC

游戏原名 フェイト/エクストラ CCC
 游戏类型 角色扮演 厂商 MMV AQL
 对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年3月28日
 游戏人数 本地1人 文: 时雨

■剧情深
 ■二次元萌
 ■视觉改编

黄金评分
 22

适应玩家人群

- 喜欢《Fate》系列的玩家
- 喜欢有曲折剧情的玩家
- 不喜欢系统过于复杂的游戏玩家

平均游戏时间

- 剧情全看，一周日需要20个小时以上
- 全通关需要60个小时以上

游戏概要

作为《Fate/新章》的续作，按照系列惯例，本作依旧原著的角色设定讲述了与《Fate》不同的原创故事。而且一反传统，舞台设定在一个与圣杯战争拥有不同的规则的世界上，故事的主题以“思念”和“爱情”为主，整体的表现非常出色。在系统上，游戏沿用了系列传统的“角色养成”，非常直观也很简单，无论是否接触过角色扮演游戏的玩家都能轻易上手。

讲述“思念”与“爱情”的Fate新作



◀系列人气角色再登场！

熟悉的人气角色再回归！



▲横排的排在游戏中完美再现！

特别提示

游戏并不强调战斗，所以并不需要刻意去练级，如果遇见卡关的情形建议拿个小本子记下对敌的行动方式再以此对应，看见对方行动的行动回合尽量选择技能攻击其余的招数已经有的方式对即可。



迷宮探検者2 王子图书馆与魔物的封印

游戏原名 ダンジョンラベラー2 王子图书馆とマモの封印
 游戏类型 角色扮演 厂商 AQUAPLUS
 对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年3月28日
 游戏人数 本地1人 文: Night

■二次元萌
 ■探索题材
 ■剧情深

黄金评分
 1

适应玩家人群

- 喜欢《ToHeart2》的玩家
- 喜欢第一视角冒险的玩家

平均游戏时间

- 剧情结局通关时间大约45小时
- 打真结局以及追加需要200小时以上

游戏概要

《迷宫探検者》原本只是美少女游戏《ToHeart2》的一个衍生作品，由于推出之后大受好评，于是便成为了一个独立的分支，而本作正是系列的最新作品。在游戏中，我们可以从16位萌妹子中选出5位，和她们一起探索充满着陷阱与魔物的危险迷宮。本作转职体系和武器数量也得到了进一步的强化，爆衣等等秒杀死的内容更是喜闻乐见。

牵着妹子手，迷宫任我走



◀妹子组队的感觉真好

卖萌、爆衣、秒杀死！



▲该敌人就这么萌，怎么下得了手

特别提示

在迷宮里，我们会遇到很多形色各异的魔物妹子，除了卖萌之外，她们还有一定程度的攻击的本事是会爆炸的。因此各位绅士们在玩本作的时候，还是尽量选择人少的地方吧。



七龙战记2020-II

游戏原名 セブンスドラゴン 2020-II
 游戏类型 角色扮演 厂商 SEGA
 对应玩家年龄 12岁以上 发售日 2013年4月18日
 游戏人数 本地1人 文: 时雨

■视觉系
 ■二次元萌
 ■附加爽快

黄金评分
 24

适应玩家人群

- 喜欢系统带有研究性的玩家
- 喜欢自己创造角色融入剧情的玩家
- 对Q版游戏角色偏爱的玩家

平均游戏时间

- 剧情全看，一周日需要20个小时以上
- 完成隐藏追加需要25个小时后

游戏概要

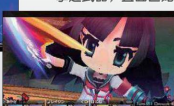
本作讲述了《七龙战记2020》一年后龙族再次入侵的故事，游戏的风格依然延续了前作的特色，所有的角色均为5倍身的Q版风格，同时游戏支持角色定制系统，外形、声优和职业都能让玩家自由选择与定制。本作还在前作的基础上加入了“偶像”职业，强化了职业之间的搭配关系，让玩家有了更高的策略性。总的来说像前作的完整强化版，系列的老玩家会非常熟悉。

多样化的职业搭配带给你战斗的畅快感！



◀新增的“偶像”职业让属性有所提升。

拿起武器，直面巨龙



▲萌萌的战斗组合。

特别提示

读取通关存档后回到大地图下，开启隐藏关卡白狼洞的副本，需要把其区域的完全全部打后才能进入。道具虽然只有一本，但讲述的是故事的起源和一些细节，是为本篇剧情的一个补充。



召唤之夜5

游戏原名 サモンナイト5
 游戏类型 回合制角色扮演 厂商 NBGI
 对应玩家年龄 12岁以上 发售日 2013年5月16日
 游戏人数 本地1人 文: 时雨

■剧情深
 ■二次元萌
 ■轻松休闲

黄金评分
 21

适应玩家人群

- 系列作品的忠实粉丝
- 喜欢策略角色扮演游戏且不喜欢复杂系统的玩家
- 能接受大段AVG剧情的玩家

平均游戏时间

- 剧情全看，完成一周日需要30个小时以上
- 完成全部角色需要60个小时左右

游戏概要

作为《召唤之夜》系列的最新作，本作采用了live2D的AVG部分和3D的战斗部分相结合的方式，给系列新作注入了不少活力。这种AVG式的叙述方式使得每个角色的一颦一笑都栩栩如生，具有不错的观赏性。本作在战斗上有了不少变化，多样的技能学习和自由加点的系统让玩家更有研究性。系列好评的要素如对话、多结局系统等经典依然保留。

经典游戏系列的新血液！



◀用再对话加强角色间的羁绊吧。

加强羁绊，思念是最强的武器



▲觉醒强化让战斗有了更大的策略性。

特别提示

与系列同类游戏不同，游戏采用的是星斗升级系统。玩家需要通过战斗外或者战斗前自行利用获得的经验值进行升级或者技能强化。一般而言，先养成能力提升到一定程度后选择技能强化。

PSV

从今年年初开始 PSV 便有不少优秀的作品发售,《魔眼凝望》和《心灵传说 R》都是较为硬派的日式 RPG。《灵魂献祭》则是知名制作人稻船敬二专门为 PSV 制作的多人联机 ACT 大作,此外还有最近发售的联机格斗大作《讨鬼传》等等。如果这个假期你并不打算整天蹲在家里,而是去各种地方参加同好聚会的话,PSV 绝对是最佳的随行娱乐装备。



魔眼凝望

游戏原名 デミングアイズ
游戏类型 角色扮演 厂商 角川 Games
对应玩家年龄 15 岁以上 发售日 2013年1月24日
游戏人数 本地 1 人 文: 苍穹

■二次元萌
■最佳对战

黄金眼评分

—

适应玩家人群

●喜欢第一人称探索冒险型 RPG 的人
●对 Vocaloid 虚拟歌姬 IA 有爱的玩家

平均游戏时间

●主线剧情通关约 30 小时
●白金奖杯需要 40 小时左右 (RPG 影响较大)

游戏概要

拥有特殊“魔眼”的主角能够操控恶魔为己所用,他的身分之谜也会随着剧情的发展而逐步揭开。队伍组成是迷宫 RPG 的乐趣所在,本作提供了 8 种不同的职业,还有习得其他职业特技的神器系统。此外,恶魔之力是游戏的一大特色。玩家在战斗中召唤的恶魔会凭借自己的判断展开行动,也能对队伍提供能力加成,一旦恶魔精耗尽,它们就会陷入暴走并不分敌我进行攻击。

玩法硬派又不失轻松的迷宫 RPG!



▲在击倒强大的恶魔后,主人公会利用魔眼把它们变成敌人。

凭借魔眼驱使恶魔作战



特别提示

在游戏中一定要按时存档,不然“包租婆”是不会给你补颜色的。虽然本作有“整蛊道具”的良心 DLC,不过有哪种鞋子道具的数量至少得保证在 3 个以上,否则将无法使用。

▲周回穿脚的福利镜头可以让玩家们欣赏之余轻松一下。



限界凸骑 怪物卡片对决

游戏原名 限界凸骑 モンスターカードバトル
游戏类型 桌面棋牌 厂商 Compile Heart
对应玩家年龄 17 岁以上 发售日 2013年1月24日
游戏人数 本地 1 人,在线 2 人 文: 宇宙人

■二次元萌
■最佳对战

黄金眼评分

21

适应玩家人群

●喜欢游玩卡牌游戏的玩家
●喜欢角色三角云的玩家
●能无视异装异光的玩家

平均游戏时间

●一周目通关约 15 小时
●白金时间的 30 小时

游戏概要

本作绝对是今年上半年最糟糕的卡片对战游戏。游戏利用触摸屏功能,通过撞、戳、探方式接触屏幕里的怪物们,让她们脱掉外衣同时增强能力。本作邀请的画师多达 60 名以上,收录的不同名卡片有 100 张以上,算上 3 种衣服外观和 3 个附加值,卡片总数超过 1000 张。游戏的玩法简单,容易上手,但不失战略性,而且可以通过 PSN 网络跟好友对战。

大量养眼萌娘集结的邪恶卡牌对战



▲魔眼魔化的时候不仅能听到她们各种可爱的娇喘,某些部位还能看到抖动的果胸。

节奏与下限全都扔掉吧!



▲对战部分采用了卡牌和战棋结合的方式,通过不同种类的魔物能配合放入对方的城堡再能进攻。

特别提示

游戏的对战模式中是可以拿到很多强力的卡牌,而且还有掉落的设定。只要是好朋友,两人互相以谁能把对方卡牌同度发杯同时拿到胜利的卡片。回头再打单机模式就能轻松碾压过去了。



闪乱神乐 少女们的证明

游戏原名 閃乱カグラ SHOW VERSUS -少女達の証明-
游戏类型 动作 厂商 MMV
对应玩家年龄 17 岁以上 发售日 2013年2月28日
游戏人数 本地 1 人,联机 & 在线 2-4 人 文: 宇宙人

■二次元萌
■最佳对战
■萌系爽快

黄金眼评分

23

适应玩家人群

●喜欢美少女角色和格斗游戏的玩家
●追求爽快和刺激的对战游戏玩家
●网络玩得好,喜欢跟不同玩家对战的玩家

平均游戏时间

●主线 4 个副本通关约 20 小时
●白金时间约 25 小时
●网战时视玩家喜好而定

游戏概要

本作是以清汤汤的美少女角色和真性的战斗为卖点的“闪乱神乐”系列“移植 PSV 的第一作,战斗系统从原本的横版过关改成了 3D 模式。参战角色一口气增加到 20 人,流程按照系统分成 4 个副本,各有 5 章故事。特色的破衣系统甚至加入了“圣光打码”等大尺度的效果。新增了对战模式,玩家可以跟 4 位玩家面联或通过网络进行紧张激烈的对战。

PSV 史上最养眼的乱斗对战游戏!



▲快速的战斗中会穿着各种华丽的变身,必杀技特写,甚至还有令人直喷鼻血的破衣画面。

衣服全烂了也要击败对手



特别提示

以角色为中心展开的副本“百华缭乱”难度比主流流程简单一些,先打完结这些章节能够让角色提升不少等级,再打主线剧情会轻松很多。

▲物品系统加入了自定义大小和位置的功能,只要发挥心思就能 DIY 出各种高古风的摆设。



灵魂献祭

游戏原名 Soul Sacrifice
游戏类型 动作 厂商 SCE
对应玩家长龄 17岁以上 发售日 2013年3月7日
游戏人数 本地1人, 联机1-4人 文: 狼来了

多人联机
暴力表现
快节奏

黄金眼评分
25

适应玩家人群

- 喜欢联机4人的玩家
- 对世界剧情及剧情感兴趣的人
- 喜欢爽快动作的人

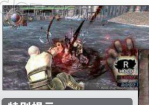
平均游戏时间

- 通关需要8小时
- 不使用作弊BUG白金需50小时
- 使用作弊BUG白金需35小时

游戏概要

作为索尼本家力推的狩猎类作品, 本作的宣传力度已经够大, 加上游戏另类的设定、幽暗的画面和爽快的玩法, 也着实吸引了不少玩家的眼球。庞大的世界观、怪物背景、场景的由来等设定通过文献的形式传达给玩家, 巨大的文字量相信能给考据党们带来不少乐趣。数百种和风牌子的魔法以及魔法之间的搭配应用、联机时成员的配合又能让玩家找到一片新的狩猎天地。

爽快的狩猎类大作, 与好友联机共斗!



游戏中无时无刻都在选择, 敌情与战果的结果都会直接反映到玩家身上。
想活下去就必须有所牺牲!



特别提示

利用各种属性的“x”的布”配合召唤魔法“x”魔人的决心”来让人型怪物持续输入各种属性地形的异常状态, 可以达到在短时间内“速推”的目的。

▲日语苦手玩家的福音——官方中文版, 汉化质量颇高。



心灵传说R

游戏原名 ティース オブ ハーツ R
游戏类型 角色扮演 厂商 NBGI
对应玩家长龄 12岁以上 发售日 2013年3月7日
游戏人数 本地1人 文: 兼程

剧情强
船舶爽快

黄金眼评分
—

适应玩家人群

- “传说”系列“粉丝”
 - 希望在RPG游戏中享受空战的玩家
 - 期待游戏音乐与剧情结合的创作者
- 平均游戏时间
- 一周目通关约40小时
 - 一周目的通关约100小时以上
 - 白金收集、隐藏要素全制霸约100小时以上

游戏概要

本作为PSV的“传说”系列重制三部曲的第二部, 也是首部从2D单机变成3D多线的《传说》, 画面的进化也设让游戏的爽快感有所下降, 战斗系统在《新传说R》的基础上得到了进一步的进化, 新加入的“交叉连携”系统让人体验到一把在角色扮演游戏中享受空战的畅快感。Namco硬币等收集要素以及大量新增剧情让游戏的耐玩性和趣味性更上一层楼。

先把妹子再救世界, 两边都抓真乃人生赢家



本作首次采用了静态动画CG的演出方法
由2D点阵图向3D高清的惊喜转变



特别提示

原作DLC版里由于音番阵容而未加入的卡尔森多尼与全新的角色加菲德是本作的新增亮点。“交叉连携”系统简单易懂, 是新手玩家的入门指南。预购特典的小游戏也让人耳目一新。

▲不管是游戏里的换装还是DLC都能给人不一样的享受



死或生5 加强版

游戏原名 Dead or Alive 5 Plus
游戏类型 格斗 厂商 Koei Tecmo
对应玩家长龄 18岁以上 发售日 2013年3月26日
游戏人数 本地1人, 联机2-8人 文: 狼来了

竞技对战
船舶爽快
快节奏

黄金眼评分
23

适应玩家人群

- 想随时随地体验3D格斗的乐趣的人
- 看美女为主游戏为辅的玩家
- 喜欢“绅士向”触控操作的人

平均游戏时间

- 新手模式不熟练通关需4小时
- 白金奖杯约50小时以上
- 白金全60小时以上(竞技技巧肯定)

游戏概要

作为《死或生5》的移植加强版, 本作的内容在整体上其实并没有太多的变化, 除了经典的组队战, 取而代之的是触控模式、独立出来的教程、连段挑战模式等新要素, 这种针对PSV的便捷性作出的改动非常贴心。值得一提的是游戏内内置了实时相关出招数据, 这对打算进阶或者深入研究玩家来说相当便利。除了一般的对战模式外还设有拍照、观赏模式等服务玩家的有聊内容。

性感美女件你渡过炎炎夏日!



除了默认的多套服装外, 游戏还准备了大量的付费下载服装, 价格也比较公道。

平衡性调整让对战部分变得更加内涵。



特别提示

任何角色打连一次后, 时间流速或生行模式(难度不变)就可以取得该角色的素质, 如果连同一角色无法在同一个模式的不同难度取得两套服装, 其中不包括任何免费付费的DLC。

▲新增的连段挑战模式, 挑战练习两不误。



胧村正

游戏原名 胧村正
游戏类型 动作 厂商 MMV
对应玩家长龄 12岁以上 发售日 2013年3月26日
游戏人数 本地1人 文: 宇宙人

船舶爽快
难度核心
爽爽爽爽

黄金眼评分
26

适应玩家人群

- 喜欢爽快流畅的动作游戏玩家
- 白金手速的玩家
- 喜欢挑战高难度的玩家

平均游戏时间

- 双周通关约1周目通关约6小时
- 白金白金约100小时
- 通关技术和方法可能耗时50小时以上

游戏概要

本作是由开发了《奥丁领域》等众多佳作的Vanillaware小组制作的2D横版动作游戏, 2009年于Wii平台发售, 并且以爽快流畅的动作和绚丽的和风画卷画面获得一致好评。玩家可以装备3把不同的妖刀作武器, 妖刀总数多达108把, 每一把妖刀都有独特的必杀技。全视只有1HP的死亡难度值得喜欢挑战的玩家尝试。本作移植的同时还将推出4个全新的外传DLC。

华丽度满点的和风剑客物语!



除了华丽的画面以及无与伦比的流畅性和爽快感, 本作称得上是横版ACT的巅峰作之一。

每一帧都是水墨画般华丽



特别提示

追求快速白金玩家可以第一周目挑战3小时通关的奖杯, 达成后开启死亡难度, 并且在该难度下完成全部108次以外的所有关卡。这样就可以节省第二次全收集的时间。

▲令人心跳加速的死亡难度是本作的精髓所在, 挑战这个难度的玩家会对游戏有新的认识。

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3

■二次元萌 ■剧情佳

游戏原名 M&MのアトリエPlus-アランダの炼金术士3

游戏类型 角色扮演 厂商 Gust

对应玩家年龄 12岁以上 发售日 2013年3月20日

游戏人数 本地1人 文：宇宙人

黄金眼评分

—

适应玩家人群

- 喜欢可爱逗趣的游戏
- 喜欢深入探讨游戏的玩家
- 喜欢收集，并且擅长精打细算的玩家

平均游戏时间

- 通关和游玩方式，一周目的30小时
- 白金时间约80小时

游戏概要

本作品是由Gust开发的“气工作室”系列第13作，曾于2011年推出PS3版。玩家将扮演一位边境小镇的公主梅露露，在5年时间内用炼金术来让自己的国家变得富裕起来。本作在移植的同时还包含了DLC追加角色，并且新增了服装更换系统和全新的结局。一些特性相关的参数也进行了调整，让调合出强力道具的难度更高，更考验玩家的耐心。

“艾兰德”三部曲最后一作



◆5年时间内壮大自己的国家是本作的核心课题，如何安排这段时间决定了梅露露的未来。
四代炼金术士在此集结!



特别提示

本作的白金必须二周目以上才能完成，第一周目可以未完成一些条件比较简单的结局，第二周目继承了辅助道具后就能快速推进剧情，可以专心发育角色的相关剧情和推高难度定章。

▲收录了PS3版的全部DLC内容并且追加了新奖杯，就算玩过PS3本作仍然有尝试的价值。

瓦尔哈拉骑士3

■爽快对战 ■探索佳境 ■硬派核心

游戏原名 ヴァルハラライツ3

游戏类型 动作角色扮演 厂商 MarvelousAQL

对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年5月23日

游戏人数 本地1人，面联2人 文：Night

黄金眼评分

—

适应玩家人群

- 喜欢“瓦尔哈拉骑士”系列的玩家
- 想要体验7V7战斗的玩家

平均游戏时间

- 通关时间约40小时
- 白金时间约100小时

游戏概要

不知不觉得《瓦尔哈拉骑士》就迎来了第三部正统续作。本作依然是一款注重探索与肉体的动作角色扮演游戏，游戏采用了无缝衔接的战斗方式，使得流畅性有了较大的提升，并且支持7V7，也就是最多14人的混战，玩家可以给同伴下达一些简单的战斗指令。不过游戏也存在明显的硬伤，画面差，读取时间长以及糟糕的打击感都让本作扣分不少。

征服名为地狱的堕落乐园



◆14人大混战，场面十分壮观

只有真正的强者才能得到一切



特别提示

游戏提供了“欢乐”欢乐街”的圣必死内容，玩家可以不用完成一些条件即可进行互动，而随难度的提升，圣必死内容则会向玩家委托特殊任务。顺利完成任务的玩家可以兑换更有趣的剧情。

▲你能征服恶魔这位美丽的小姐呢?

神次元游戏 海王星PP

■二次元萌 ■剧情佳

游戏原名 神次元游戏 海王星 PP

游戏类型 模拟育成 厂商 Compile Heart

对应玩家年龄 15岁以上 发售日 2013年6月20日

游戏人数 本地1人 文：宇宙人

黄金眼评分

—

适应玩家人群

- 喜欢养成偶像类游戏的玩家
- 懂日语，而且喜欢轻松喜剧剧情的玩家
- ACG接触面广，喜欢考虑剧情出现的玩家

平均游戏时间

- 通关时间约2小时左右
- 单角色全事件约10小时左右
- 白金时间约40小时

游戏概要

“专注恶搞一百年”的“气海王星”系列首次登陆PSV平台的新作。不过类型不是传统的角色扮演而是偶像养成类。玩家可以以4位女神中选择1位并开成她的经纪人，让她作为偶像出道，并且安排她每天进行各种训练和演出，以此来抢夺游戏界的信仰。此外游戏还有各种竞赛模式。游戏的剧情维持一贯的轻松搞怪作风，随处都能看到欢乐有趣的恶搞。

除了战斗，还可以用歌声来收集信仰!



◆每天给角色安排各种的活动，让她能力提升同时增加人气，目的是抢到偶像夺走的信仰。
主机拟人偶像出道!



特别提示

游戏发展到大概45天左右能够解锁其他角色进行角色，后期后获得信仰非常困难，获得信仰一之后游戏便结束。如果买键友True Ending尚请注重结束关键事件。

▲演唱表演中玩家可以追加各种特效，让演出更加华丽，偶尔还能看到圣必死呢。

讨鬼传

■轴轴爽快 ■多人联机

游戏原名 讨鬼传 Dm

游戏类型 动作 厂商 Koei Tecmo

对应玩家年龄 15岁以上 发售日 2013年6月27日

游戏人数 本地1人，面联2-4人 文：宇宙人

黄金眼评分

26

适应玩家人群

- 喜欢多人协力战斗的玩家
- 喜欢挑战和推高难度的玩家
- 能花费时间

平均游戏时间

- 标准模式全部内容约50小时
- 先开联机再准备约30小时
- 白金全达成约200小时以上
- 挑战在实力有较大浮动
- 白金时间300小时以上

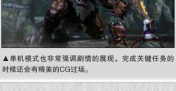
游戏概要

本作品是由Koei Tecmo开发的多人协力战斗游戏，游戏在很多方面借鉴了“鬼M”系列，但融入了浓厚的和风元素和自家的特色。游戏支持4人面联或者通过PSN在线联机合作。风格各异的武器有6种，可以通过击败恶魔获得更强打更强的武器。击败恶魔之后还有机会获得历史上的名人的御魂，将御魂寄宿在武器上还能获得各种支援效果。

切断! 破坏! 爽快的协力共斗游戏!



◆BOSS敌人多达12只且不会重复，后期多BOSS同场的任务充满了挑战性。
风格另类的狩猎体验



特别提示

本作的御魂总数超过200个，各个御魂都附了各种支援技能，后期的武器可以同时有御魂三个御魂，被选中的武器合理搭配御魂比打造一套好装备更重要。

▲单机模式也非常强调剧情的展现，完成关键任务的时候还会有精美的CG过场。

3DS

得益于较高的装机量，在这半年里，3DS 平台上有不少重量级的日式游戏登场。而由于 3DS 的定位，绝对是喜爱日式游戏玩家的首选之一。在短短的半年时间内，就有类似《勇者斗恶龙VII》、《朋友聚会 新生活》、《真·女神转生V》和《路易的奥德赛2》等大师的登场，《超级机器人大战 UX》虽在发售前不受系列玩家待见，但发售后的优秀表现足以让玩家們刮目相看。

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士



游戏原名 ドラゴンクエストVII エデンの战士たち
游戏类型 角色扮演 厂商 Square Enix
对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年2月7日
游戏人数 本地1人 文：时雨

■剧情派
■经典回合
■探索搜集

黄金眼评分
27

适应玩家人群

- 喜欢传统剧情的玩家
- 喜爱有丰富探索和收集要素的玩家
- 不排斥鸟山明风格的玩家

平均游戏时间

- 剧情全看，完成一周目需要60个小时以上。
- 完成全部的隐藏内容需要100个小时以上。
- 收集全部职业需要200个小时以上。

游戏概要

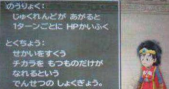
本作是同名游戏的重制版，以剧本的长度著称，把“石匠”作为线索，将一个简单又动人的故事构成宏伟的篇章，加上丰富的职业系统和收集要素，获得了不少玩家的好评。3DS 版在原作的基础上加入了 3D 显示的效果，画面和声音效果也有了大幅度的革新，利用 3DS 特有的通讯功能，新加入了“推倒石版”系统极大地拓展了游戏的可玩性和耐玩性。

重温昔日的感动



◀在广阔的世界中自由探险。

多样化的职业搭配让你欲罢不能



特别提示

本作的剧情非常棒，建议有一定语言能力的玩家慢慢享受游戏的剧情。即使看不懂日文的游戏，丰富的游戏系统相信也能让你沉迷其中。

▲丰富的职业系统是除剧情外的最大魅力，厚重的游戏流程也能让你满足。

莱顿教授与超文明A的遗产



游戏原名 レイトン教授と超文明Aの遺産
游戏类型 文字冒险 厂商 Level5
对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年2月28日
游戏人数 本地1人 文：八重樫

■黑白全系列
■3D解谜

黄金眼评分
1

适应玩家人群

- 喜欢益智解谜游戏的爱好者
- 日语基础不错的玩家
- 不知如何打发空闲时间的玩家

平均游戏时间

- 流程通关时间约在30小时左右

游戏概要

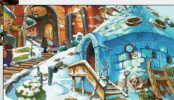
本作的剧情发生在前作《奇迹的假期》1年之后，莱顿教授收到了一封来自古代文明挖掘界权威博士的来信，委托他调查一起神秘事件。接受委托的教授在目的地发现了一名冰封起来的少女，这次奇妙的相遇揭开了一段关于古代文明的秘密。游戏系统与之前没有什么变化，玩法依旧是以剧情解谜为主，出色的剧情仍是本作最大的亮点。

不务正业的莱顿教授的又一次冒险



◀本作的解谜小游戏就不提，来考验一下自己的智商吧！

教授你真的不用给学生们上课吗？



特别提示

游戏中的谜题多达150个，算上通关后的挑战书和每日谜题，足够让玩家好好玩一阵子了。谜题基本不会涉及日语猜谜的问题，假如如家完全不懂日语的话，掌握谜题还是有些麻烦的。

▲美轮美奂的场景设计构建起如同童话般的世界，光靠漫步在如此冰雪世界中就会不由得快乐起来。

恶魔城 暗影之王 命运之镜



游戏原名 Castlevania: Lords of Shadow, Mirror of Fate
游戏类型 动作 厂商 Konami
对应玩家年龄 17岁以上 发售日 2013年3月28日
游戏人数 本地1人 文：八重樫

■回归横版
■多主线

黄金眼评分
23

适应玩家人群

- 横版动作游戏爱好者
- 系列的忠实粉丝
- 喜欢硬派《恶魔城》的玩家

平均游戏时间

- 流程通关时间约在15小时左右

游戏概要

由西班牙小组 MercurySteam 开发的本作相当于前两代《暗影之王》间的衔接作。画面回归传统的横版过关形式，但人物仍是 3D 的，战斗系统与手感和前作基本无异，可使用的角色多达三人，通过不同的路线讲述阿鲁卡多的诞生经过以及特莱夫的复仇。硬派的战斗颇有早期《恶魔城》的风范，但主角儿乎完全一样的招式还是能看出赶工痕迹。

让《恶魔城》重回传统之路在本世代能否行得通呢？



◀本作虽然战斗基本是在城内完成，但与IGA主创的《恶魔城》相比还是要小很多，而且没有跑酷、出城的要素。

只要有阿鲁卡多登场就能卖 不服不行啊！



特别提示

本作中没有更替武器、防具的概念，也不存在自由、BMP等道具食物（只有一种鸡肉，出现概率极低），因此在战斗中是无法开家来来回回的。不过本作有check point，如角色死亡就会从上次

▲高富在3DS发售中就只能靠潜水卡，而且阿鲁卡多的造型变化巨大，各位《月下》们大概可以洗洗眼了……

超级机器人大战UX



游戏原名 スーパーロボット大戦UX
 游戏类型 回合角色扮演 厂商 NBGI
 对应玩家年龄 12岁以上 发售日 2013年3月14日
 游戏人数 本地1人 文：洛克

■剧情深
 ■授权改编

黄金眼评分
21

适应玩家人群

- 喜欢《机战》系列的粉丝玩家
- 喜欢玩、喜欢各种穿越、时空交错剧情的人
- 喜欢收集作品的原作粉丝

平均游戏时间

- 剧情关闯过共约需的60小时
- 跳过剧情通关时间约40小时

游戏概要
 第一款在3DS上推出的“机战”系列”作品，游戏基本系统以DS的3款《机战》作为基础，进一步改良系统，3DS机能提升也让加强画面演出、战斗动画添加人物语音等成为可能。游戏剧本一如以往的深奥复杂，穿越、平衡世界等设定让各个以往的角色巧妙地能合到一起。画面方面不能不提的是，完全对应3DS的裸眼3D机能，战斗动画全部重新制作也体现了制作组的诚意。

所有的可能性，都在这里集合



◀画面升级加入语音是本作的进化点

钢之魂热血再临



特别提示

本作的忍者战士飞影的设定可是说是忠实原作的一次，飞影必将在深渊子、凤凰奥、魔王其中一个的HP下降到50%时才会出现，然后上述的3体其中一个的HP下降到30%以下时，飞影才会和它合体。

▲新作品加入当然就不能少

路易的鬼屋冒险2



游戏原名 ルイージマンション2
 游戏类型 动作冒险 厂商 Nintendo
 对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年3月20日
 游戏人数 本地1人，面联2-4人 文：时雨

■探索性强
 ■轻松搞笑
 ■稍带惊悚

黄金眼评分
26

适应玩家人群

- 喜欢探索类动作冒险的玩家
- 喜欢有大量探索收集和收集要素的玩家
- 喜爱路易的玩家

平均游戏时间

- 想通关要8-12个小时。

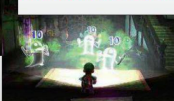
游戏概要
 玩家将要操作马里奥的胆小弟弟路易，利用可以吸收怪物的扫除机到各种各样的鬼屋中探索。本作品中将会加入闪光灯等全新功能，而鬼屋的种类也不再局限于传统的“洋馆”，还会加入诸如被冰雪覆盖的矿场、复杂的机械工厂等全新风格的鬼屋。此外还支持4人协力游戏，探险乐趣进一步加强。本作支持联网合作同时还支持游戏分享功能，一张卡便能让4名玩家合作游戏。

鬼屋冒险，搞怪体验



◀叫上三五好友来一场冒险!

成熟的系统带来优秀的手感



特别提示

本作的扫帚玩得非常棒，突然飘出来的幽灵，墙壁的互动以及许多地方的小细节都让人捧腹。建议玩家在游玩的时候多多探索，相信有不少惊喜。

▲新增的闪光灯可以给幽灵们伤害。

朋友聚会 新生活



游戏原名 トモダチコレクション 新生活
 游戏类型 模拟经营 厂商 Nintendo
 对应玩家年龄 全年龄 发售日 2013年4月18日
 游戏人数 本地1人 文：八重樱

■自创乐园
 ■休闲生活

黄金眼评分
24

适应玩家人群

- 休闲游戏玩家
- 想和好友的Mi形象“捉鬼”的人
- 想要体验全新人生的玩家

平均游戏时间

- 想玩多久就玩多久

游戏概要
 NDS《朋友聚会》热卖之后，任天堂自然不会放过这个题材，这不，在今年4月，3DS平台上终于迎来了续作《朋友聚会 新生活》。这次玩家将在一座海中小岛上用自己、亲朋好友乃至明星的Mi形象建造出一座生机勃勃的小镇，体验别样的人生。游戏中有着丰富多彩的生活娱乐设施，玩家还可以擅闯来获得更多的好友。

更简单、更自由、更丰富、更有趣!



◀玩家可以在游戏中玩到五花八门的小游戏，形式很丰富但容易上瘾哦!

创造一座美好的天堂



特别提示

这个游戏属于慢热的类型，玩家不可能在短时间内体会到全部乐趣所在，耐心慢慢体会就会体会到全部乐趣陷入其中无法自拔了。本作的3D表现也相当不错，玩家们不用担心会有不适的困扰。

▲玩家还可以在游戏中的结婚甚至生子，体验别样的人生。

真·女神转生IV



游戏原名 真·女神转生IV
 游戏类型 角色扮演 厂商 Atlus
 对应玩家年龄 15岁以上 发售日 2013年5月23日
 游戏人数 本地1人 文：八重樱

■硬派核心

黄金眼评分
25

适应玩家人群

- 熟悉传统日式RPG的玩家
- 喜欢有挑战的玩家
- 喜欢祈祷复活的人

平均游戏时间

- 单独通关约30小时
- 全部剧情通关约100小时

游戏概要
 本作是“真·女神转生”系列十年以来再一次推出的新作，系统与前几作相比改变了不少，比如可见式敌寇、倒转月轮、超级加点等，但本质上仍保留了系列独有的韵味，可谓革新和回归并存。游戏初期难度较高，可能会让玩家陷入到举步维艰的境地，所以官方提供了用来升级的付费DLC下载，2小时就可以通关99级。

无论是混沌、秩序、亦或是中立，你的选择将改变世界



◀许多传统的恶魔都可以在游戏中买到，老玩家们应该会很感动怀念吧?

来创造只属于自己的超强恶魔吧!



特别提示

游戏中经常会呈现对话选项，根据玩家做出的选择将会走进混乱、秩序或是中立路线。三条路线就是待选剧情的BOSS都不一样，建议玩家们将三条路线的剧情都体验一遍。

▲除了提供升级道具的DLC外，官方还放出了加AP点数和剧情的DLC，可调节难度。

Wii U

虽然上半年游戏阵容比较疲弱，但我们依然可以期待一下Wii U下半年的发挥，比如当大家拿到这本杂志的时候应该能买到《皮克敏3》了。而6月份还有《新超级路易U》以及神谷英树为Wii U量身打造的《101勇者》，都非常值得期待的。此外，《超级马里奥3D世界》和《马里奥赛车8》都在下半年发售，所以下半年还是有不少游戏可以期待的。



乐高城市 卧底风云

游戏原名 Lego City Undercover
游戏类型 动作冒险 **厂商** Nintendo
对应玩家年龄 12岁以上 **发售日** 2013年3月18日
游戏人数 本地1人 **文：宇寅人**

■开放世界
 ■轻松悠闲

黄金眼评分

适应玩家人群

- 乐高玩具爱好者
- 开放世界游戏的爱好者

平均游戏时间

- 主线关卡约16小时以上
- 全支线任务约30小时以上

游戏概要

本作是以乐高积木玩具为主题的游戏，游戏整个舞台都以这些积木构成，游戏有相当高的自由度，城市各种设施都可以随意破坏或者制作。玩家将扮演这个城市中的一位警官，在这个开放的世界中解决各种案件，追捕犯人，主线意外也有丰富的支线任务。此外主人公还有各种装备能力，利用不同的套装来解决事件也是游戏的乐趣之一。

警恶惩奸，维护乐高都市的和平！



◀玩家可以通过设施中玩到五花八门的小游戏，形式很多但很容易上瘾哦！

上百种载具可供使用



▲玩家还可以在游戏中的追踪至生子，体验别样的人生。

特别提示

开放的世界，高自由度以及丰富的支线任务是游戏的一大特色，玩家不忙着完成主线，享受一下各种设施和娱乐，挑战一下支线任务才能充分感受本作所带来的乐趣。



坦克乐翻天

游戏原名 TANK! TANK! TANK!
游戏类型 动作冒险 **厂商** NBGI
对应玩家年龄 全年龄 **发售日** 2013年2月21日
游戏人数 本地1-4人 **文：Night**

■竞技对战
 ■家庭欢乐
 ■轻松悠闲

黄金眼评分

适应玩家人群

- 在街机厅玩不过瘾的玩家
- 经常和亲朋好友聚会的玩家

平均游戏时间

- 体验一遍剧情任务约10小时
- 使玩家和亲朋好友们愿意游玩的时间而定

游戏概要

本作是NBGI旗下街机游戏《TANK! TANK! TANK!》的移植版本，不仅完美保留了原作所强调的多人同乐的游戏体验，还加入了许多原创要素。在游戏中，玩家可以亲朋好友一起驾驶着坦克挑战巨大的敌人，又或是分组进行对抗，通过GamePad的摄像头，每个人都可以把自己的头像印在坦克的上方，带入十足。游戏还提供了丰富的剧情任务。

一起来开场热闹的坦克派对吧



◀手机为机械枪，巨大的人脸十分醒目

享受炮火轰鸣的厮杀快感



▲和亲朋好友一起达打倒可恶的敌人吧

特别提示

在本作的原有的“大会模式”中，其中一名玩家会以机械大金熊的形象出现，与其他玩家展开战斗，并且可以通过摄像头将自己的头像印在大金熊的脸上，非常的搞怪且欢乐无比。



游戏&瓦里奥

游戏原名 Game & Wario
游戏类型 益智 **厂商** Nintendo
对应玩家年龄 全年龄 **发售日** 2013年6月23日
游戏人数 本地1-5人 **文：宇寅人**

■家庭娱乐
 ■轻松悠闲

黄金眼评分

适应玩家人群

- 喜欢与家人娱乐的玩家
- 想体验街机游戏的玩家

平均游戏时间

- 全小游戏通关约3-5小时
- 只想玩玩就不能断地玩

游戏概要

本作是由“瓦里奥制造”系列的团队制作的系列最新作，收录了16款针对Wii U平板控制器的功能精心设计的小游戏。其中有利用平板控制器的重力感应功能进行滑雪，还有模拟手柄控制器，并拉控制器画面中的弓箭射击电视屏幕的瓦里奥，诸如此类的小游戏。此外还有针对2-5人一起游玩而设计的游戏，适合与家人齐聚一堂一起游玩。

“瓦里奥制造”系列”团队最新力作



◀一个手柄控制器就能让两位玩家进行比赛，不需要另买其他手柄或周边，让玩家的距离更亲近。

精心制作的16款小游戏!



▲驾驶的土拨鼠奔向目的地，途中要躲过外里人的偷袭，用火筒打穿下UFO，不能让他们逃走乘客。

特别提示

本作的游戏数量虽然比不过以往的作品，但每一款都充分利用到Wii U的各种功能，而且创意十足，喜欢挑战困难的玩家不妨让家人与好友，一起畅玩当中的乐趣吧。



文 月下雪影 编 纱逝 美编 NINA

暑期就请让我爽!

掌上高清游戏视界:



PSV

一、市场综述

自从日版 PSV 宣布降价之后, PSV 的其他版本, 譬如美版、欧版的也开始逐渐走低, 当然, 对国内玩家影响较大的港版也不例外, 现在黑色港版 PSV 的售价已经逼近 1200 元, 基本接近底线。而 PSV 主机的其他颜色暂时还处于稳中有降的状态, 但在短时间内恐怕很难接近于现在黑色主机的市场售价。实际上, 在 PSV 开始小幅跌价之前, 主机曾出现过一段罕见的缺货现象, 这导致不少玩家甚至是业内人士开始猜测 PSV-2000 的可能性, 但不足一周时间, PSV 货源便补充到位, 远低于换机时的真空期。由此再考虑到索尼在 E3 对 PS4 的重点推荐, 可以预计今年索尼应该是以“瘦身”再去发布新的 PSV-2000, 而现在的价格恰好也成了 PSV 的最佳购机时机。

于手上的索尼 PSV 到了 E3, 无像



购机指南

2013

与时俱进版

今年的 E3 大展宣告次世代主机战争即将拉开序幕。而在我们期盼的次世代主机发售之前, 往往是现世代主机最为畅销的时期, 那些经典刺激的大作、接近极限的画面, 还有低廉合适的价格, 无一不是老机型畅销的理由。但到了这个时候, 实际上也是最容易出现翻新猫腻的时期。机型发售数载有余, 商家对供货链货源有着更大的掌控, 各个主机的组装配件也更加逼真, 大量的二手手机已经成为市场上的主要翻新来源, 所以我们现在购机, 也着实有必要对当前市场做一番了解。这次暑期特刊, 我们的购机指南亦再度归来, 只希望能帮助玩家以合理的方式购买到心仪的主机, 同时避免冤家掉进很多看似实惠的消费陷阱里。当然和此前一样,

我们的导购依然注重实用化, 尽量通过简单的介绍将玩家需要了解的内容展现出来, 避免长篇累牍, 也希望玩家能指出不足, 方便我们今后的改进。

二、选机重点

1. 日版、港版是否纠结?

现在纠结 PSV 的重点之一,除了价格恐怕就在于主机版本上了,现在国内可以买到的三种最常见的版本分别是港版、日版和美版。其中美版率先被 PASS 掉,因为众所周知,在电玩行业,很多所谓的美版机实际上就是翻新机、中古机的代名词。原因很简单,和供货渠道有关,欧美产业链运输成本高,价格难以具备优势,所以最终只能以 14 天机充数,这样也就打散了运输成本带来的价格壁垒。况且 14 天机的成色足够好,翻新成本不高,卖给国内的普通玩家很难被鉴别出来,所以如果你怕买到翻新,那么美版肯定是要被 PASS 掉的。而港版和日版最终也就成为了玩家的纠结对象,实际这个问题依旧简单,和 PSP 时代一样,

我们更推崇于港版。首先是价格因素,现在港版主机的售价在供货商的集体努力之下已经压缩到和日版主机相同。其次是保修因素,所有的港版 PSV 主机包装盒上都有官方免费一年的保修标签,这对于国内玩家的意义虽然不大,但如果主机遭遇重大质量问题,在存在保修标签的情况下,你还是可以将机器发送到香港索尼指定的维修部门进行售后服务的,这种情况显然要比在国内维修主机放心的多。在双重因素的作用下,日版主机也只能被排除在外了。那么要提个老生常谈的问题,主机的版本该如何知呢?知道的玩家这部分就可以略过了,不知道的玩家在购机时记得看主机编号的最后两位,三种常见版本的编号分别是:

日版主机: PCH-1000 (Wi-Fi版) / PCH-1100 (Wi-Fi/3G版);



▲除了编号上的不同,港版PSV包装中的说明书等配件都是繁体中文,玩家可以由包装语言来辨别主机版本。

美版主机: PCH-1001 (Wi-Fi版) / PCH-1101 (Wi-Fi/3G版);

港版主机: PCH-1006 (Wi-Fi版) / PCH-1106 (Wi-Fi/3G版)。

2. PSV现在都有哪些颜色?

现在 PSV 一共发布了五种不同颜色的主机,包括钢琴黑、晶莹白、宇宙红、宝石蓝和冰雪银,这五种颜色均有日版和港版,而美版主机在市场上则只有钢琴黑和晶莹白两种,当然美版主机对我们没有什么影响。所以理论上我们是买到各种颜色主机的,不过宇宙红、宝石蓝和冰雪银这三种颜色,出货量并不多,所以市场上的价格较高,1200 元是肯定买不到的,没办法,货源决定了价格,如果你喜欢,也只能多掏钱了,基本上彩色主机都要 1400 ~ 1500 元才能买下,而且大部分实体店都没有现货,需要提前预定才行。



▲红色的PSV更夺人眼球,但价格也贵上不少。

3. 如何鉴别翻新主机?

实际上,PSV 的翻新机至今都不算很多,所以这方面内容我们就简单点儿说。这种便携设备,检查翻新无外乎是关注主机的外观,因为机器经常随身携带,所以难免会有一些摩擦。我们可以先看主机的按键,因为 PSV 的按键全是透明塑料制成的,所以一些玩家在使用时就会留下一些细小的磨痕,这些磨痕可以在光源下看到。同样金属直接的摩擦会让金属有一定的擦痕,在拿到机器之后可以检查充电接口,如果有一些金属之间的摩擦痕迹,就说明机器多使用过几次。另外不喜欢将主机放在收纳包里保存的话,接口也有可能留下一些灰尘,当然这些灰尘可能会被清理掉,也有可能清理得不太干净,这种我们都是可以直接看出来的。

再深层次挖掘的话,就是主机三码合一问题了,这个问题基本所有导购都会提到,所以我们简短解说。PSV 上的三码说的是三处机身序列号是否一致,一般的编号是由四位数字组成的,AA-BBBB BBBB-CCCCCCC-PC11X0X,我们检查的时候主要是检查 CCCCCC 部分,这个数字分别在主机右下方的条形码和包装盒有所显示,条形码上不是 SERIAL NO HE CCCCCC,不要以为多了前面的 SERIAL NO HE,后面的数字



▲注意图中右侧第二行条形码上的数字要和PSV机身右下方的SERIAL NO HE CCCCCC的数字一致。

就是新的了,实际上它还是编号里面的第三部分,检查一下不是一样的。如果都没问题,基本上就 OK 了。因为通常二手手机都没有包装盒,商家要做一套新的包装弄到包装盒和机身上比较麻烦,这样商家也就很少去主动做手脚了。当然这种检查也并不是万无一失的,如果你还是担心出现问题的话,可以回家在电脑上安装内容管理助手,然后在 PSV 连接到电脑进入待机器的情况下,打开“我的电脑”,鼠标点击 PSV 的盘符选择属性查看主机序列号一项,这里显示的数字就是机身序列号,如果都能对应,肯定就没事了。不过这一步检查的意义其实不大,只是当作进阶知识了解一下,购机时并不需要如此仔细,主要看好机器本身的成色就好。

4. 小心组装充电器

相信前几天 iPhone 充电拨打电话导致空姐触电身亡的新闻各位玩家也都有所耳闻吧?姑且不论事件的具体原因,至少目前可以确定是触电的原因和劣质电压器有非常强的关联性。而前段时间 PSV 也曾曝出过充电接口烧焦起火的消息,再联想到现在国内电玩行业使用组装充电器几乎已经是约定俗成的潜规则,我们不禁要在这里提一些警告。虽然说大部



分组装充电器不会致命,但对主机却很容易造成一些伤害,比如电容平衡被破坏而导致的触摸屏失灵或者触摸屏维修等问题。所以我们在买主机的时候一定要用附带的充电器给主机充电检查一下,如果充电器是组装产品,那

▲PSV 售价昂贵,劣质充电器和数据线早已大量上市,玩家购机时要多做检查才行。

么机器就极有可能出现触摸屏失灵现象, 触摸屏不会有任何反应。或者是触摸漂移, 点击屏幕中心却在边缘给出反馈。出现这种问题, 请让商家直接更换质量合格的充电器, 以保证

自身的使用安全, 生命无小事, 大家切记。当然如果更换数个充电器问题还在, 也有可能是机器有一定关系, 或者是劣质贴膜的影响, 不过这样的原因比较少见。你可以尝试对机器进行初始

化设定来解决, 不过既然我们是购买主机为消费者, 更多的还是建议直接更换新机, 以免今后出现其他问题。

三、购机误区

1. 并非所有“港机”都是港行

标题这句话可能听起来非常拗口, 让很多玩家不解, 这里其实想说明的是关于主机区域版本编号上的一些问题。大家应该已经知道港版主机的编号结尾是06, 我们在选机重点提到了港版主机的编号是PCH-1006(Wi-Fi版)/PCH-1106(Wi-Fi/3G版)。但实际上并非所有结尾为06的机器都是港版主机, 索尼的官方说明提到结尾为06的PSV, 除了港版之外还包含新加坡版主机。而这些披着港版主机“羊皮”的新加坡版主机实际在国内市场也非

常流行, 虽然机器质量和港版并没有什么不同, 但如果你想得到确切的官方保修, 那么还是需要注意这点。那么什么样的06编号主机才是真正在香港出售的行货主机呢? 其实答案很简单, 带有一年免费的保修标签主机就是。此外, 除了这点之外, 很多真正贩卖港版主机的商家还会给你提供官方发票, 如果你想要找官方进行主机维护, 那么一年免费保修的标签和索尼香港官方发票应该是缺一不可的, 不过很多店会有所通融, 即便没有发票也可以保修, 但标签是一定要有的。所



▲只有带有一年免费的保修标签主机的06结尾主机才是真正的港行PSV。

为了避免玩家买到新加坡版机器而进行盲目保修, 尤其是靠近香港的一些玩家, 所以我们还是特别提示一下这个问题, 防止节外生枝, 赔了路费又折机。

2. 可买廉价下载游戏套餐

这个问题其实在之前曾经提到过, 但近期又有些反复的现象。实际上廉价下载游戏套餐并不买, 这种游戏套餐通常利用了PSN账户的合约功能, 索尼目前虽然只将PSN账户购买的游戏从五个授权减少到了两个, 但商家仍可以通过此规则购买比实体游戏更便宜的下载游戏, 将成本拉低。这样带来的问题是你玩游戏所获得的奖杯会和他人共享,

且无法使用自己注册的PSN账户。而且考虑到PSN账号实际的控制权是在商家那边, 随时有可能中断游戏体验, 所以我们并不建议购买这样的套餐。现在很多商家会提到你购买一个游戏最多也就玩一个月, 更便宜的价格可以让你损失更低, 但实际上实体游戏卡带可以在中古市场流通, 算起来, 这样的成本要比下载游戏更低, 再考虑到奖杯等要素, 也会让PSV的趣味性大打折扣, 所以这种廉价游戏套餐至今依然不推荐, 玩家还是以实体游戏为主更好。

PSV购机推荐套餐		
主机	品牌/型号	价格
主机	PSV主机(港版颜色, Wi-Fi)	1180元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1398元

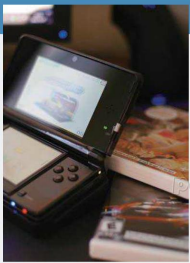
备注: 主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游戏卡六张、电源及电源线一套。

裸眼3D的奇妙体验: 3DS



一、市场综述

相比之下, 现在的3DS主机市场已经进入稳定时期, 3DS LL颜色众多, 而且新旧机型之间差价不大, 最多只有一百多元, 无论是什么阶层的玩家都可以从容选择自己想要的颜色, 不过一些新颜色机器可能没有现货, 需要等一段时间才行。而旧版的3DS基本已经销声匿迹, 市场上的存货主要以翻新机为主, 我们不太建议玩家购买。现在3DS市场最不稳定的因素当属正版游戏方面, 因为受到烧录卡传闻的影响, 绝大多数商家已经不再盲目进货实体游戏卡带了, 现在玩家购买多半都需要缴纳游戏定金才行, 主要商家忌惮烧录卡突然发售, 导致正版卡带滞销。因此建议想要购买一两款游戏的玩家不妨考虑一下同城的二手游戏市场, 目前3DS游戏的二手交易市场比较活跃, 普通的正版游戏均价在180-200元之间。既然商家的旧版全新游戏无货, 选择二手游戏也绝对无妨, 既省钱又方便。



▲裸眼3D的魅力单凭一言难以描述, 只有亲身体验才能深切感受。

二、选机重点

1. 游戏锁区下的妥协

3DS是目前国内惟一现视主机里有大陆行货版的主机, 也就是我们熟悉的神游3DS LL, 三款限定版主机在刚发售时还曾引起过国外玩家的羡慕, 可惜由于游戏锁区的关系, 神游版3DS LL至今没有太多游戏可玩, 除了港版几款内置了简体中文以及主机内自带的两款游戏, 就再无新作, 这直接导致主机销售低迷, 所以神游方面是最终决定停产难审批上市的行货版3DS LL, 随之主机的3C认证证书也被暂停。可以预见, 行货版3DS LL恐怕在未来很难复产了。而之前行货主机高企到1700元的售价也在一夜崩盘到1200元, 和日版主机相同, 但还是因为游戏方面的原因, 我们并不推荐玩家选购神游版3DS LL。从任天堂游戏锁区角度考虑, 现在



▲目前3DS可玩到的游戏最多，像《怪物猎人4》也只有日版可以玩到。

可以选择的主机只有美版和日版两种，但美版玩家人群较日版玩家人群更小，加之再受到烧录卡的一些影响，所以商家的美版游戏更没有现货。这样一来，实际上对于玩家而言选择也只有日版一种了，所以现在购买主机，只能妥协，选择日版了。

2.3DS LL的主机颜色有哪些?

仅就日版的3DS LL来说，目前可以买到的一共有7种颜色，即纯黑色、纯白色、粉白色、红黑色、银黑色、蓝黑色还有刚刚发售的绿白色，限定版主机则有《超级机器人大战UX》同捆限定版、《朋友聚会 新生活》同捆限定版、《真·女神转生4》同捆限定版，年底还会有《口袋妖怪 X·Y》的同捆限定版。



▲3DS新颜色主机价格并不贵，即使是前不久发售的绿白色也在1200元左右。

3.3DS LL是否有翻新机?

现今的3DS市场已经遍布翻新机和二手机，那么3DS LL是否能幸免?从目前的国内整体市场环境来说，3DS LL的翻新机还是很少的，普通玩家一般很难遇到，主要原因在于任天堂目前还没有更新主机的计划，所以并没有大量的3DS LL涌入二手市场。其次3DS LL发售时玩家已处于相对稳定的阶段，很少有玩家再去盲目购机，这样一来，主机的稳定性也比较高，所以现在市场上3DS LL的翻新机非常少见。当然，目前也有一些方法来鉴别3DS LL是否是翻新机。比如说是否有首次开机设置界面，是否有自带的3D演示视频，这两点如果都具备了，那机器通常就不会有什么问题了。如果没有的话，其实也不会有什么影响，毕竟开机视频只要取下电池再装回主机即



▲无论是3DS还是3DS LL随机都附赠黄色的小纸条，那便是任天堂的礼品券，检查一下能否注册便可以大致了解到机器的一些情况。

会让你重新设置。而没有自带的3D演示视频，最多只能表示随机附赠的SD卡被格式化过，说明机器曾被试用过，不能100%确定就是翻新机，毕竟现在购机时试过一两台机器也是比较正常的事。至于3DS LL本身的三码合一，目前因为机器是机箱分离运输到国内再组装的，所以很少有对应，玩家对此不必纠结。记得购机回去后试一下包装里的任天堂礼品券能否注册，如果没有礼品券或者礼品券不能注册，那机器多半就会有些问题了，当然如果你有条件，并且确定购机，可以直接在电玩店里注册，不交钱的话一般商家是不会让你随意注册礼品券的。

三、购机误区

1.盲目等待烧录卡

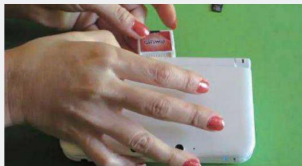
对于目前大部分的3DS玩家来说，最为期待的无疑是愈来愈凶的3DS烧录卡Gateway 3DS。Gateway 3DS的官方和之前所有宣称破解了3DS主机的厂商一样，先放出了一段视频佐证破解的真实性，视频里的Gateway 3DS使用弹夹式卡槽，兼容microSD卡，整

个演示过程中Gateway 3DS一共运行了三款游戏，分别是《生化危机 启示录》、《路易的鬼屋冒险2》和《超级马里奥3D大陆》，只不过每换一个游戏，都需要换一张microSD卡，官方随后的说明也表示了一张microSD卡只能储存一个游戏进行试玩，不过卡带的容量并不需要和游戏容量对应。之前曾有传闻表示如果3DS游戏被DUMP出是512MB，那么microSD卡的容量也必须是512MB，否则3DS主机就会查出兼容问题无法运行，官方已经否定了这点。但让人担忧的一点是，Gateway 3DS原定于6月底上市，现在却由于最新的

6.1.0-12系统封堵了烧录卡利用的漏洞，而推迟了上市时间，官方至今还未能给出发售日期，国外推特上甚至还表示Gateway 3DS实际最高只能支持到4.5的系统版本。综合来看Gateway 3DS今后能否上市或许还是个疑问，建议购机的玩家还是暂且不要盲目等待。目前Gateway 3DS官方的最新进展是解决了烧录游戏的存档问题，在此之前游戏还无法进行存档。Gateway 3DS在官网给出的标价是80美元，折合人民币490元，售价不菲。

3DS购机推荐套餐		
品牌/型号	价格	
主机	3DS LL主机(日版)	1250元
电源	北通充电夹	58元
烧录卡	R4 SDHC升级版	48元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡(行货)	48元
贴膜	3DS LL国产原装专用贴膜	48元
总计		1452元

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓内)、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。



◀Gateway 3DS的最新视频展示了完美运行《大金刚回归3D》和《生化危机 启示录》两款游戏，并且支持游戏存档，但发售日依然未定。

微软的魅力魔盒：X360

一、市场综述

微软在E3时发布了X360 Slim的超薄版，并命名为X360E。这是微软第三次在主机外型上作出改进，X360E的整机造型类似于即将在年底发售的Xbox One，采用了半磨砂、半烤漆造型。整体变化不多，主要是主机开关由热感触摸变成了按键式，同时还删减了一个USB输入端口，并取消了用处不大的光纤数字音频接口。此外，视频接口和电源接口也都做了变更，之前老机型使用的VGA、S端被换成了分量线。电源接口则进行了移动。售价方面则和早先发售的X360 Slim相同，4GB主机售价199美元，250GB版本和4GB同捆Kinect版本售价299美元。虽然

X360E在发布当天，即6月10日便已上市，但国内市场至今货源不多，所以大部分玩家暂时还无法买到。现在国内X360 Slim市场仍以老版为主，而且只有破解版主机，想要买到全新未破解的机器只能找商家预订。而一旦牵扯到破解，整个市场的价格就乱得很有些混乱了，因为要涉及到硬盘容量、配件真伪还有主机破解方式等问题。从现阶段说，我们只能给出单破解9.6A的主机配备500GB硬盘的套餐价格为参考，在2000-2200元之间，这也应该属于当前X360 Slim的入门级配置了，下面我们再把整个X360 Slim的破解市场拆分开进行逐一介绍。



▲全新发售的超薄版X360 Slim官方命名为X360E，主机的重点改变主要是外观和接口。

二、选机重点

1. 单破解和双破解的区别

把一个复杂问题简单化的办法有很多种，我们选择的是将一个复杂的问题拆成若干个简单的问题来解决。分析上面提到的单破解9.6A 500GB硬盘主机套餐，我们先从单破解开始讲解吧。既然有单破解，肯定有与之对应的另一种破解方式，在X360市场里，另一种破解方式被称为双破解。从字面意思来看，问题很好理解，单破解就是只有一种破解方式；自制系统破解；双破解则是有两种破解方式：自制系统破解+主机光驱破解。自制系统破解是目前所有X360 Slim必须用到的破解方式，即使使用脉冲芯片刷机，把破解好的主机系统刷到闪存芯片中，这样主机便支持直接从硬盘读取游戏，而且还可以刷写各种游戏补丁，十分方便。光驱破解实际上是较早的破解方式，即刷写光驱固件，免除在游戏之前的正版光驱验证，这



▲双破解主机可以使用光驱运行正版游戏，但需要更换部分硬件才能破解。

种破解方式不会修改主机的系统，但局限性很大，因为X360的光驱版本众多，只有对应光驱才能刷写，有的机器甚至只能更换光驱启动芯片或者换上二手的老型号光驱才行，所以说往往带有光驱破解的机器，价格都比较高，因为涉及了硬件上的更换。那么既然光驱硬件有限，看来也并非所有的X360 Slim都可以进行双破解的吧？

答案是肯定的，目前个别的9.6A新主机只能进行单破解。当然可能还会有玩家疑问，既然自制系统已经可以从硬盘上直接读取游戏了，那么再破解光驱还有什么用途？实际上双破解主要针对的是换新机器的破解玩家，家里还有大量的D版光盘和网速不理想的玩家，可以购买光盘避免下载游戏。第一次购机或者已经网络升级到光纤的玩家购买单破解主机足矣，完全不必做多一种破解方式所迷惑，否则买来主机就会发现，自己更多的还是使用自制系统玩下载游戏，而不是出去购买光盘游戏。而很多鼓吹双破解的商家也多是使用价格低廉的二手老型号光驱，然后按照更换光驱启动的芯片价格收费，这样赚到了不少差价。所以建议玩家选择破解方式上一定要充分考虑自己需求，切忌盲目。另外，还需要说明的是，无论是单破解还是双破解，主机都不能直接连接Xbox LIVE，否则就会被BAN机，永远无法上网。不过这两种破解方式都可以直接运行正版光盘游戏，这点请放心。

2. 什么是9.6A、10.83A

9.6A是刚才一直提到的一个概念，实际上这也是X360 Slim的一种子分类型号，表示内部工艺制程的改进，与之相对应的是制程更旧的10.83A，这两种子分类型号我们可以通过主机背面电源插口处的数字来识别，实际上9.6A和10.83A所指也就是主机的输入电压，同样这个数字在主机的变压器上也可以看到，不会检查主机的人直接拿起变压器，看到背面参数的第六行或是第七行，开头12V=9.6A便是新的9.6A机器，12V=10.83A便是稍便宜一些的10.83A主机。那么这两种主机在破解时何有同之处呢，确切的说，现在已经没有差别了，如果深究最多只是10.83A的开机速度略快一点，至于系统的稳定性已经基本相当，如果有商家用10.83A的破解运行更稳定，9.6A经常死机来诱导你选择10.83A的主机，那只能说明商家的破解技术并不成熟，或者是希望你选择价格更贵的主机。

3. 扩容硬盘和无硬盘主机

现在大部分商家出售的硬盘套餐都是500GB或者750GB，但也有一些商家选择出售320GB的硬盘套餐。实际上如果是320GB硬盘，便有可能中了商家的圈套。因为一般来说，320GB硬件在格式化后，实际的可用容量在290GB左右，而在此之下，还有250GB的硬盘，格式化后在220GB左右，两者之间仅差70GB，如果换算成X360游戏的话，一般只有10个左右，这样很多商家就会把250GB硬盘虚拟扩容后显示为320GB，但实际的容量依然是250GB，只是因为两者相差幅度较小，普通玩家很难一下发现。而如果是500GB硬盘扩容到750GB，这种差



▲直接查看X360 Slim的电源也可分辨出机型的型号版本。

就很容易被察觉到了，所以做硬盘猫狗的商家通常标配都是 320GB 硬盘套餐，虽然价格更高，但劝玩家还是谨慎出手，以免中了圈套。除了这点之外，还有一些“惨无人道”的商家在主机本身上做手脚。比如很多 4GB 版本的 X360 Slim 实际都是由 250GB 主机改造而来。商家先取掉 250GB 主机上的 250GB 硬盘，然

后玩家在购买时 4GB 主机时再把拆过硬盘的主机推荐给玩家，并跟玩家提到 4GB 主机没有内存，无法正常游戏，那用自制系统必须额外购买硬盘，然后你选择了 500GB 的硬盘，主机的价格就变成了 4GB 主机价格+500GB 硬盘，而实际上带有硬盘的主机本身是没有搭载内存的，建议玩家要买就买 4GB 主机的硬盘套餐，省

得被商家绕进去后赚取差价，最后商家还能多赚了一块 250GB 的硬盘。当然，对付这种主机也很简单，先不让商家装硬盘，开机后直接查看主机内存容量，4GB 主机除去系统空间之外，还会有 2.9GB 的剩余空间，如果没掉，就说明是 4GB 主机了。这时再加硬盘破解也不迟。

4. 体感套装的陷阱

►官方的Kinect套装主机在包装右上角会有Kinect的字样，同时包装正面的图案也标有Kinect。

对于破解版的 X360 Slim，商家基本上都是体感套餐的形式出售，而我们知道 X360 Slim 本身是有带 Kinect 的主机套餐的。但实际上很多商家的体感套餐卖的并非是微软官方的 Kinect 套装主机，而是单独搭配的套装，主机是 X360 普通版，Kinect 也是的单独零售版，而这样的套餐不用多说，肯定有问

题。问题在哪？无非是 Kinect，现在零售版的 Kinect 有多数是翻新货，成本便宜价格略低，同捆体感套餐可以拉低不少成本，同时玩家也不会察觉。所以如果要购买体感套餐，就尽量选择的微软官方的 Kinect 套装主机，这样产品起码更有保证。Kinect 套装主机直接在包装上有所注明，玩家一看便知。



5. 市场的翻新机情况

谈起破解主机的翻新，就不得不再提到 9.6A 和 10.83A，我们这次要了解一下它们在时间上的先后。9.6A 主机通常是生产于 2011 年的 7 月之后，10.83A 则是生产于 2011 年的 7 月之前。所以从这来说，市场上的 10.83A 破解主机基本上都属于翻新机。不过这并不代表 9.6A 主机是清白的，虽然它刚刚在年初破解，不过也只是翻新量相对稀少一些，并不能保证全部都是新机。检查的办法无非还是借助于老掉牙的五码合一法。X360 Slim 的五码合一指的是主机包装底部贴纸的序列号、主机机身背部贴纸的序列号、主机正面 USB 口上的序列号、拆开主机看到的序列号和主机系统



▲X360 Slim 后面的贴纸包含了生产日期、区域版本、SN 码以及 SSN 码，官方 Kinect 套装主机 Kinect 上的 SSN 码是和主机上的 SSN 码相对的。

里看到的序列号，这五处应该全部一致。我们以包装底部贴纸为例，SN：AAAAAAAAAAAA，SN 后面有 12 位数字，这 12 位数字要和其他四

处的全部一样才行，不过拆机后的码你多半是看不到的，所以你检查的只能是其他四处，只要一致，通常就不会有大大问题了。此外，你还可以检查一下主机的生产日期，包装底部贴纸的右侧上方有 LOT NO/DATE:AAAA，其中前四位数字即是主机的生产年份周数，比如 LOT NO/DATE:1309X 就是 2013 年第 9 周生产的主机。贴纸左下角最后一行，你还可以看到主机的区域版本，上面会有 FOR DISTRIBUTION IN XXXXX，XXXXX 部分表示主机或者国家名称，比如港版是 HK，欧版是 UK。现在破解的主机产地较早，不过破解主机的翻新概率略高一些，所以遇上欧版主机，不放心的玩家可以考虑避下，省得花钱不省心。

6. X360E 能否被破解?

X360E 从工艺制程上说依然是 9.6A，甚至有国外媒体拆机后发现主板也完全一样，只不过是主机背面的接口有些许调整。所以主机是可以破解的，而国内目前市场上出售的 X360E 也都是被破解过的，但价格要比旧版的 X360 Slim 高得多，通常加硬盘的套餐要在 2800 元左右，不建议普通玩家购买。如果是资金富裕，单纯为了避免翻新的话，X360E 倒是可以考虑的。

三、购机误区

1. 官方系统不如自制系统好

很多玩家都说购买主机时就要刷自制系统，也就是 FSD 系统的主机，官方系统太老土，样子不好看，而且功能少，而且玩家实际购买时也会发现商家出售的主机全都是 FSD 系统的主机，那么 FSD 系统到底是不是比官方系统好呢？其实要从底层来说，两者是一样的。

▲Windows 系统界面和 FSD 系统界面

资讯 社交 壁纸 應用程式 設定



用手机举个例子，Android 系统和基于 Android 开发的 MIUI 系统，两者的底层架构都是 Android，只不过 MIUI 做了一些优化，并嵌套了一层更加好看的外壳。X360 Slim 的自制系统也是如此，底层就是官方系统，只不过是在此基础上进行了界面开发，嵌套了一层名为 FreeStyleDash 的程序，最后也就做成了 FSD 系统。它和官方系统最大的差别就是美观程度，FSD 支持原声游戏封面，更漂亮，这也是商家喜欢刷 FSD 的原因。当然除此之外，FSD 还可以自由设置很多内容，比如 KAI 网络功能等等，但系统在稳定性上实际还是要略逊于官方系统的，速度上也不如官方系统快，所以如果你只是单纯的玩游戏不考虑其他功能，实际上官方系统要好一些。不过官方系统从 16204 开始，在游戏的选择界面已经看不到游戏的小图标，这也是玩家选择刷 FSD 系统的一个理由。平心而论，无论是自制系统还是官方系统都有优点，没有谁更好一说，只是看玩家更喜欢实用还是更喜欢美观罢了。

2.12年7月前和7月后主机也有区别?

除了系统之外,现在还有很多商家喜欢人为的把9.6A主机分成12年7月前和12年7月后产两种类型,并称7月后生产的9.6A主机有部分不能破解。因为主机上的NAND芯片出产自东芝和现代,破解后根本无法开机,现在唯一的办法是把主机上的蓝色芯片换成更高端白色芯片才能破解。有的则是说7月后的主机属于妖机,必须要吹焊、打孔才行。而最终的结果都是7月后的主机破解价格更贵。如果

玩家不懂,多半会被这种头头是道的理论唬住,多掏几百块钱。但实际上这些不同仅仅是人为制造的,这两者的区别仅仅在于刷机程序不同,和破解芯片并没有直接的关系,玩家在购买破解主机时根本可以不用考虑7月前和7月后的问题。如果非要考虑也只是颜色上的差别,因为白色版的X360 Slim都是12年7月前生产的,黑色主机则是任何时期的都有。两种颜色的主机价格上没有区别,玩家可以根据需求选择。

X360刷机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim主机(9.6A, 4GB)	2350元
	Kinect同轴版, 单破解	
电源	原装电源(已改220V)	-
视频线	北通原生HDMI高清线	89元
总计		2439元

备注:主机价格已含刷机及电源改造费用。
官方标准包装附带AV线一条、原装无线操作手柄一支、电源及电源线一套。



索尼客厅娱乐化的野心: PS3

一、市场综述



■PS3是久夙良木健高野前对客厅娱乐化的野心之作。

比起X360, PS3的市场表现要稳定得多,其原因无非就是PS3在破解方面的乏力。新主机不能破解,商家只能出售货源,价格都非常稳定的正版主机,这样一来市场就准有太大的变化。而早先一批的破解主机,也因为价格过高,销量一直不高,再考虑到年底PS4即将上市,陆续又有一些玩家出掉已经破解的PS3准备换代,这也导致了现在中古PS3的破解市场

货源稳定,主机的整体价格因此也就难以波动的空间了。现在进行非破解的4000型PS3, 250GB的售价在1900元左右,500GB在2000元左右,两者相差只有100元,选择后者要更为划算。而破解的PS3主机,160GB/320GB/500GB三个版本的售价在2600至3000元之间,容量玩家可以根据自己的需求进行选择。

二、选机重点

1. 是否购买破解主机

众所周知, PS3能够被成功破解的最后一批主机属于2500型,发售至今已将近3年的时间了。单从主机的使用寿命来说,3年时间如果是较高强度使用的话,那么主机的“磨损”程度应该算是比较高了,所以显然现在破解主机的价格一再降低了,但使用寿命可要比之前少得多,因此我们不太建议购买破解过的PS3主机。至于很多商家宣称破解的PS3主机均为全新,不信者主机的系统还是前不久的4.11,实际上这都是骗人的伎俩。系统只不过是更新到了最新的4.11 Rebug自制系统,外壳其实也就是100元的组装货,倘若你没摸过全新的PS3主机,又被商家如此忽悠,恐怕也就上套了。购机时切记一点就好,破解PS3没有全新,所有机器都是翻新过的。

2. 选择3000型还是4000型

在不破解的主机里,又有3000型和4000型可以选择。现在虽然大部分商家都已经出售4000型主机了,但依然有玩家迷信于3000型主机的造型做工,比如说磨砂外壳、吸入式的光驱等等。反观现在的4000型主机,除了增加了基础的硬盘容量之外,外观设计并不如3000型讨彩,而且光驱也变成了普通的托盘式光驱了,这不禁让行业内流传出了4000型主机是半成品说法,有甚者更强调3000型主机的寿命要比4000型更长,因为吸入式光驱要比托盘式光驱耐用。那么事实究竟是怎样,选择3000型还是4000型主机更好呢,我们从事实出发,来给大家简单介绍一下。



▲使用托盘式光驱的4000型PS3并没有玩家口中的那么脆弱。

首先可以肯定的是3000型主机配备的吸入式光驱在寿命上肯定要比4000型的托盘式光驱更长。因为影响光源寿命的罪魁祸首就是灰尘,而托盘式光驱的光头恰好是直接裸露在外的,这样就很容易导致灰尘堆积,致使光头无法工作。吸入式光驱正好相反,光头不仅不裸露在外,在光源的入口处还设计有密封的毛刷,毛刷会在光驱吸入时拂去盘面上的灰尘,这样保证了光头的清洁。与此同时,吸入式光驱在光盘进入后还会自动挡住仓口,防止光盘在高速旋转时所形成的气流从而将灰尘带入,这也就在无形之中杜绝了灰尘的堆积,保证了光驱的使用寿命。但托盘式光驱是否真的就那么“不堪一击”?其实也不尽然,要知道索尼从PS时代就已经开始使用托盘式光驱了,很多古董机至今也能够正常工作,单说托盘式光驱影响主机寿命还是不科学的。不过托盘式光驱要比吸入式光驱需要更多的呵护是毋庸置疑的。如果你生活在杂乱且灰尘较多的地方,3000型主机还是要比4000型主机更值得购买。除此之外,硬盘容量更大,主机制程更先进,性价比更高的4000型PS3,还应是普通玩家的首选。

另外还需要说明的一点是,国内出售的PS3主机95%以上都是港版,主机具体型号实际上是CECH-3012/CECH-4012,而颜色则有黑、白、红、蓝四种,玩家可以根据自己的需求进行颜色选择,这四种颜色3000型和4000型都有,只不过红色和蓝色价格略贵100元左右。

3.注意不一样的翻新机

对于 3000 型主机来说，翻新机实际也是一个无法避免的话题，4000 型主机发售不久，选择购买主机的多数都属于核心老玩家，基本上不会买完主机再卖掉，所以目前 4000 型主机是没有翻新问题的，玩家们购机的时候注意一下托盘式光驱上有没有蓝色的贴膜即可，如贴膜被撕毁，说明机器可能被人试过。另外全新的 4000 型主机在螺丝处还有 SONY 官方原厂的一次性防封条，封条可以保证主机没有被拆开过，拆开后索尼官方不予以保修，一般情况下这个封条是不会有破损痕迹的。至于 3000 型主机情况就较为复杂了，因为发售时间较长，早已有了官翻机，也就是 FACTORY RECERTIFIED 产品。这种机器属于 14 天机，



▲全新的4000型PS3在托盘式光驱上有蓝色的一次性贴膜，购机时查看一下贴膜是否有被撕毁的痕迹，以保证机器是100%全新的。

是玩家玩几天后觉得机器不满意或者有一些小的质量问题进行退货的主机，索尼本身会重新检测，确认主机无质量问题用印有 FACTORY RECERTIFIED 的白色纸盒重新包装再销售。虽然说机器肯定没有质量问题，但机器本身依然属于翻新机，有的机器还会存在一些外观上的瑕疵，比如机身、电源有些小刮花等等，所以玩家尽量还是不要买到这种主机。不过商家如果用零

售版的包装盒销售这种官翻主机，恐怕大多数人还是很难察觉出来。其实官翻主机在主机背面会有两张贴纸，一个是红色的 PS Logo，一张是白色的序列号，这是主机翻新后的编号贴纸，只要是机器上有这种贴纸的主机那必然是官翻机无疑。此外，普通翻新 PS3 主机，在机身上多有类似于保鲜膜的保护贴膜，实际上这是翻新外壳的贴膜包装，大部分商家换好外壳后也不揭下来，如果遇到这种带有机身原有贴膜的主机，那也肯定是翻新机。官方原版主机是使用泡沫纸包装的，白色不透明，玩家这点需要了解到。当然，PS3 本身也有二码合一，分别是主机后面的序列号和包装盒上的序列号，两者对应即表示主机包装和机器无问题，一般主码是港版主机检查，对于欧版的官翻机和其他版本的翻新机，多半没有效果。

4.当心组装配件

选择 3000 型、4000 型主机不代表机器各方面就一定没有任何问题，实际上很多商家会在随机附赠的配件上动一些手脚，比如把原装手柄调换到主机里，所以玩家在购机时一定要检查一下手柄的真伪。相对来说，组装手柄和原装手柄的重点差别就在于摇杆上，原装手柄的摇杆无论是推、按都非常

顺手，按下去的声音很清脆，组装手柄就有可能出现弹起来生涩，按下去生硬的问题。有条件的话购机前试用一下原装手柄就行。当然在购机时你也可以多试试手柄的配对情况，如果发生配对困难，游戏中突然失灵、丢失信号、按键延迟等问题，基本上就是组装手柄无疑了。组装手柄虽然不会给玩家造成太多的损失，但多多少少还是会影响到游戏体验的。况且组装手柄的电池续航时间也短，只有四五个小时，远



▲PS3主机顶部LED灯条，很多玩家并不清楚LED灯条并不一定是原装的。

不及原装手柄 10 小时以上的续航时间，那种频繁的充电情况着实令人厌烦。

5.PS3又传破解是真是假?

最近在破解界又有新消息，很多玩家都对此表示关注。破解者是老牌 PS3 破解小组 E3，他们所发布的破解套件叫做 E3 ODE，声称可以运行在所有的 PS3 主机上，包括一直未被破解的 3000 型和 4000 型主机。不过目前使用 E3 ODE，PS3 只能读取 PC 硬盘里的游戏镜像，这样一来游戏的整体传输速度就很慢，游戏的加载时间也因此变得很长，视频

中测试运行《麻将大会 4》竟然用了 1 分钟，可见 E3 ODE 至今还谈不上完整成品。不过从现有的视频来看，破解套件确实可以让 3000 型和 4000 型玩到硬盘中的游戏，只不过玩家还需要再额外准备一张引导盘才行。E3 小组表示 E3 ODE 的最终零售版会是一块非常迷你的扩展芯片，届时可以直接读取 PS3 主机 USB 口上的硬盘，读盘的速度也将和光盘无异。E3 小组表示产品将会在 7 月底或者 8 月初发售，届时能否

破解便可真相大白。实际上，E3 小组并不是第一次放出破解新闻，在今年年初，E3 就曾表示会发售一款和 E3 ODE 功能相近的扩展芯片 E3 STATION，当时还在玩家群里引起了很高的期待，但最终产品石沉大海。如果说这次的 E3 ODE 确实存在，或许也只是 E3 STATION 的改进版而已。鉴于 E3 小组之前曾经发布过太多消息，但最后有很多都成了了之的情况，我们还是在 E3 ODE 正式发售之前，PS3 被破解的消息还是依然不可信的。

三、购机误区

破解主机可买厚版PS3

在一直关注破解 PS3 的玩家里，有很多最终选择了上市时间更早但价格更便宜的厚版 PS3 主机，可是买回来没多久便不能正常开机了，商家在购机之前的保修承诺最终成了一纸空文，如果想要继续使用主机，只能再花费昂贵的维修费，这样一来，厚版破解主机的实际成本也着实不低。为何买到的主机没多久便坏了呢？这和主机的使用年限有着很大关系，机器因为服役时间较长，多数已经堆积了不少的灰尘，商家通常只对外表进行翻新，内部只是进行简单的处理，这样堆积的灰尘在夏季就很容易对主机运行造成影响，制约着机器的散热。此时厚版 PS3 游戏时间过长便有可能



▲PS3的死亡黄灯和X360早期的三红一样，都是由主机过热引起，只不过发生几率不高，但主机时间服役过长，厚版PS3的死亡黄灯几率已经接近三红。因散热问题出现突然死机的情况，这时再开机，主机的电源灯便只显示黄色，这就是我们俗称的死亡黄灯。而当你去商家进行售后维修时，商家又会借故说出很多你在使用上的问题，而不去解释产品工艺的缺陷，让你误认为机器的损坏是由自己造成，从而避免质保维修，造成很多矛盾。所以我们建议，为了避免发生这样的问题，购买破解主机千万不要选择厚版 PS3，以免失足上当。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机 (500GB, 港版)	1950元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2039元

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

至此这篇 2013 年时俱进指南指南也就告一段落了。文章中总结了近一年四次主机的大部分变化，玩家可以通过其中的内容快速了解到一台主机的当前行情，购机时所要注意的重点和一些平时会遇到的误区。相信这种简单直观的介绍更便于玩家将整个指南投入到实际中去运用，这也恰好和我们一直所追求的目标：不做长篇累牍的概念式导购，只做简单直观的工具式参考。希望大家通过这篇购机指南 2013 年时俱进指南能买到心仪的主机，我们期待您的加入！

索引

随着暑期特刊的推出，大家喜欢的《实用至上主义》又和大家见面了，本期我们的《实用至上主义》依然秉持着为广大玩家提供今年上半年最为实用的闯关秘技为宗旨，可以帮助选择在暑假补课打机的玩家轻松过关。今后如果读者们能找到一些游戏中隐藏的秘技或者简单的过关方法，如果杂志没有刊登，记得用写信或者电子邮件的方式通知我们，期待您的投稿轰炸。



3DS

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士	32
路易的鬼屋冒险 2	32
朋友聚会 新生活	32

PSV

心灵传说 R	33
心脏正	33
闪乱神乐 少女们的证明	33

PS3

最后生还者	34
疯狂赛车机	34
假面骑士 穿越战争	34
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	36
古墓丽影	37
战火纷飞 破碎之矛	37
死亡空间 3	38
杀手 47 高清合集	38
生化奇兵 无限	38
真·三国无双 7	38

X360

战争机器 审判日	34
女神骑士团	35
怒首领蜂 最大往生	35
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	36
古墓丽影	37
战火纷飞 破碎之矛	37
死亡空间 3	38
杀手 47 高清合集	38
生化奇兵 无限	38
真·三国无双 7	38

实用至上主义

2013上半年游戏之研究秘技大集合

3DS 上半年游戏研究秘技大集合

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士 ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

■ 版本：日版
 ■ 游戏类型：角色扮演
 ■ 发行商：Square Enix
 ■ 发售日：2013年2月7日

棕仔石板刷经验刷金钱

怪物石板是3DS版新增的要素，当游戏开放“モンスターパーク”后，可以让收集来的怪物组成队伍到洞穴探险挖掘石板。得到的石板不仅能自己冒险，还能通过擦肩或互联网和其他玩家交换。挖掘的石板迷宫出现的怪物，是以所选择的怪物队长，加上带上的两只随从以及队长编号附近的两只怪物构成。例如玩家带队的怪物是 131 号，那么在挖出的石板迷宫中就可以发现 132 号和 130 号怪物的身影了。利用这点可以让游戏变得更加简单。首先建议将职业转为魔物猎人(魔物ハンター)以提升捕捉

怪物的几率，随后抓住想遇见的怪物附近的怪。这里我推荐几只供玩家们参考，比如スライム Lv8，排位 229，玩家可以利用它直接刷到后面隐藏迷宫的怪物 187 的怪物，可以刷出 188 的金属王，一次可以获得大量的经验，刷出后可以保留石板迷宫，由于这个石板持有的人数较多，因此也有可能与其它玩家交换到；154 或者 156 的怪物可以刷出带来金钱的ゴールデンスライム等。利用这一点，玩家可以刷到任何一只怪物，也为刷怪之心带来了方便。但需要注意的是这个方法在中期就能使用，使用过早可能会让游戏失去平衡性。 [文：时雨]

路易的鬼屋冒险 2 ルイ・ジマンション2

■ 版本：日版
 ■ 游戏类型：动作冒险
 ■ 发行商：Nintendo
 ■ 发售日：2013年3月20日

躲避敌人攻击

在吸住幽灵的过程中，如果路易受到其他敌人的攻击，幽灵就会摆脱，之后需要重新吸取。这里有个小技巧，在吸取时按下 B 键，路易就会跳起来，可以躲避敌人的攻击，虽然起跳时能量槽会归零，但能够保持吸住幽灵不让他跑掉，这个技巧可灵活运用。

画廊模式全收集条件

要完成画廊模式的全收集，必须满足以下条件：

1. 幽灵全部收集，总共有 72 种幽灵，包括故事模式的 24 种，联机模式 48 种；2. 收集金币超过 20000G，解除除灵器的限制；3. 收集全部合共 65 颗宝石；4. 收集全部白幽灵，总共 32 个。

博士的徽章

博士的徽章共有 3 个，获得条件分别如下：

1. 完成故事模式的所有关卡；
2. 故事模式所有关卡全部以 3 星评价完成；
3. 完成画廊模式的 4 个项目。 [文：宇宙人]

朋友聚会 新生活 3DS トモダチコレクション 新生活

■ 版本：日版
 ■ 游戏类型：益智
 ■ 发行商：Nintendo
 ■ 发售日：2013年4月18日

咏歌

在音乐堂中角色唱歌时，如果将歌词全部改为无法发声的符号(例如☆)，那么该角色就会变成咏歌。

熄灭生日蜡烛

当住民过生日时，Mii 新闻会为其开生日派对，并送上插满蜡烛的生日蛋糕，当 Mii 角色在里面唱生日歌时，如果玩家对这 Mic 吹气，就可以吹灭生日蜡烛，而 Mii 角色也会一脸金牙的样子。

五官消除

当住民进入梦乡时，调查他们的脸部可以在脸上进行涂鸦，但是如果按下“全部消しちゃう”的按钮，那么会连该角色的无关(除鼻子外)也一起消除！此时玩家就可以自己用笔在 Mii 形象



的脸上随意画上五官了。当然，退出涂鸦界面后一切都会恢复正常。

头晕

在公寓观察住民时，可以用触控笔横划到让 Mii 形象转动，连续几次后该角色就会晃悠悠地站不稳。 [文：宇宙人]

PSV上半年游戏研究秘技大集合

心灵传说R テイルズ オブ ハーツR

■版本：日版
■游戏类型：角色扮演
■发行商：NBGI
■发售日：2013年3月7日

一周目取得“チェイスリカ”奖杯的方法

准备工作

地点：最终迷宫（救世システム・ガルドニア）、解谜之后的存档点，未打小BOSS前
队伍配置：シンク、コハク、ヒスイ以及任

意一人

武器装备：シンク和コハク装备火属性的武器，其他两人任意

Skill 装备：给シンク和コハク装上オートムーブ、コンボホルテージ、タイムアドクロス、タイムアドヒット、タイムアドムーブ、チェイスエナジ、クロスアクトイブ，给其他两人装上タイムアドクロス

作战设定：手控シンク、ヒスイ调整为回復战斗，コハク为手数战斗，目标为“同じ敌”，剩下一人按照自己喜好来说定即可。



详细流程

战斗对象为最终BOSS战前的小BOSS“アーベントホール”，该BOSS弱点为火。把周围的杂兵交给ヒスイ和另一个队友，シンク和コハク专注攻击BOSS，要注意BOSS的怒气攻击，看准时机防反就要尽快把BOSS打至交情連携模式。操作シンク使用“爆裂剑”攻击它一下，迅速按一下口键使用“炎灼炎灼”攻击一下，再瞬移，就这么无限循环。如果不小心飞到上面太高导致队友打不到，就用“地碎冲”直接把BOSS打到地面上和队友一起攻击，基本上当连击数达到差不多200的时候就能拿到奖杯了。多使用合体攻击，Skillタイムアドクロス的作用就是当使用合体攻击时连携回复50%，而当队友的攻击对象和操作角色的攻击对象为同一人时发动合体攻击的几率就比较大。

运气好的话说不定还能顺便把200连击的奖杯也一并刷了。

二周目装备“1ダメージ”去大地图或迷宫找杂兵来打的难度会比上面这样要低一些。

【文：兼雅】

藤村正 藤村正

■版本：日版
■游戏类型：动作
■发行商：MMV
■发售日：2013年3月28日

刷钱方法

死狂难度最令人头疼的地方莫过于HP锁定为1，也就是所有战斗都要无伤打过。其实杂兵战还好，难点是BOSS战，特别是小夜这种几乎无解的BOSS最令人头疼，还好游戏留了后门，让实在打不过的玩家可以用“道具流”通过。未通关的时候，每过一章商店都会进货一次，因此玩家每一章都能买满破石砸死BOSS。关键在于刷钱的方法，这个跟等级一样，推荐刷飞的雪女，副雪女大概4场就能升一级，同时也会获得不少金钱奖励。



八咫镜入手方法

八咫镜的作用跟“青钢的镜”一样使用后能返回最后的存档点，但是能够无限使用。入手方法是先要击败海坊主，在一分钟之内击败它之后，第二次出海就会遇到人鱼。这时人鱼就会送玩家一块八咫镜。海坊主出现是随机的，但一旦出现之后可以SL。换句话说，如果打海坊主前有存档，打不过的时候读档再出海也能遇到海坊主。

【文：宇宙人】

闪乱神乐 少女们的证明

閃乱カグラ 少女達の証明

■版本：日版
■游戏类型：动作
■发行商：MMV
■发售日：2013年2月28日

【文：宇宙人】

最终战轻松战法

《新说少女忍法帖》4个剧本完成之后，选剧本界面会增加一场最终战的剧本，即本作的结局剧情。玩家只能从飞鸟和焰两人之间选择，选择了使用角色之后就会跟另一位角色进行1对1的单独决战。最终决战的难度非常高，难度不下于主线4个剧本最后一关高难度模式。对手不仅高攻血厚而且HP越少越难打出硬直，后期飞翔乱舞的时候甚至有可能被反。比较有效而两位角色通用的打法是开场时先别主动进攻，用防反来积蓄忍法槽。制服状态（闪属性）防反的判定时间比较松，很容易实现。防反成功能大幅积蓄忍法槽，之后可以补上一套飞翔乱舞（但对方HP较少时建议逃跑）。忍法槽蓄满之后发动命驱，因为单机模式下发动命驱不会清空忍法槽，所以这时便能连发秘传忍法将对方击杀，顺利的话对方甚至没有发动反击的机会。

不过要注意，绝·秘传忍法的消耗太高，这里不建议使用。飞鸟的秘传忍法1容易打偏，但是不怕对方爆菊，回报比秘传忍法2好。用焰的时候秘传忍法1容易被对方打断，建议贴近飞鸟之后用秘传忍法2，变成产生的冲击波也会给飞鸟造成伤害。变身后有无效时间可以发动忍技。

快速刷等级 & 阴阳变化方法

游戏有累计获得1000万经验和刷满三个属性阴阳变华的相关奖杯，这些奖杯还很难要刷的，但也有相对轻松一些的方法。先正常流程，打完《新说少女忍法帖》和《百华绘乱记》后，获得的经验值大概是700万~800万左右，之后推荐打最终决战。按照上面的方法顺利的话可以在两三分钟内完场，一场经验值大概是12万左右，就算两人等级满了，获得的经验值还会继续累加，因此可以轻轻松松解决这个经验值奖杯。

同理，刷闪属性也推荐用上面的方法打最终决战。而闪乱属性推荐打半藏篇4-02，只要不破坏掉是三大石头杂兵就会不断出现。闪乱也可以用闪乱的方法刷，但是效率较低，若者反而推荐打月闪属高难度的最终章，角色推荐雪景。雪景变身后的□+△带高几率条并结合且能接飞翔乱舞，而飞翔乱舞积蓄忍法槽速度很快，有机会就马上用秘传忍法2，很快就能获胜。



PS3 上半年游戏研究秘技大集合

最后生还者

The Last of US

无限弹药大法

游戏初期玩家弹药刀数量有限,用以下方法可以简单地通过无限获得制作弹药刀的材料来反复复制弹药刀,降低游戏难度,在生存者难度下特别管用。

使用方法为先拿到一把近战武器,球棒、管子、斧头等均可;然后按 SELECT 键对肉搏武器进行强化;之后用几次近战武器,记住不要用完;然后再捡起一把没用过的肉搏武器,此时之前强化过的近战武器会掉在地上,重新捡起后打开强化菜单就会发现多了一套剪刀和胶布,这是制作弹药刀的材料;用它们来造一把弹药刀,之后重复捡起新武器再将强化过的武器丢在地上的步骤,这样材料又会增多,可以制作出足够多的弹药刀。

在生存者难度下用这个方法除了有足够的弹药刀外,还能节省很多材料,可以说可以大幅降低难度的良性BUG。

■版本:繁体中文版
■游戏类型:动作冒险
■发行商:SCE
■发售日:2013年6月14日

网战如何简单提高维持人口

用以下方法可以自己不求人的情况下快速解开舱门道具和飞行员头盔。

模式选择求生战,技能装备选择“工匠3”、“马拉松跑者2”、“收藏家2”、“手枪左轮”。

游戏开始就找所有箱子,做好两个东西会有一个礼物,凑三个再给,可以避免被敌人杀死东西白拿。然后故意投死,等下一局。没有送出的礼物是可以留到下一局的,如果本局优势明显可以留到下一局再送出。

第二局一开始和上面步骤一样,最后还是自己去找死,死了两次且没有杀人的情况下,玩家只要开箱子,这样因为技能的缘故玩家可以获得更多的补给品,在不杀人条件下拿所有箱子。最后结果能是平局的情况最好,可以拿更多。一场差不多10000多分,地图最好选那种地势开阔,容易拿全箱子又不会被打死的【文:华尔兹】

疯狂喷气机

Jetpack Joyride

增发手柄挂机法

经典手机游戏《疯狂喷气机》到了PSN平台同样是免费游戏,而且可以拿奖杯,趣味性还不错。但是最后的那个金杯的取得条件是购买全部技能、服装、喷气包和载具,如果不内购会耗费大量时间,而内购的话又存在地区服务器问题,比如说你在美服小号上下载了这个免费游戏,也内购了一些内容,但是用港服主号玩,那内购项目是不通用的,白白花钱。想不花钱,少花力气就拿齐所

■版本:美版
■游戏类型:动作
■发行商:Big Ant Studios
■发售日:2012年11月20日

有奖杯,最好的办法是借助造手柄。

方法是这样的:平常不要随便购买一次性的消耗道具,把钱节省下来。优先购买 TOKEN GIFT 和 LUCKY LAST 这两个技能,然后把 X 键设为连发,仅靠死后抽奖来赚钱。用这种方法大概挂机20小时就能买齐所有东西了。不过有这个问题,就是挂机时间太久有一定几率出现死机的情况,建议玩家每挂两小时就休息一下,以便尽早发现。【文:胜负师】

假面骑士 穿越战争

面ライダーバトライド・ウォー

■版本:日版
■游戏类型:动作
■发行商:NBGI
■发售日:2013年5月23日

行驶555公里挂机法

《假面骑士》的奖杯总体来说还是比较简单的,W表类似于《圣斗士星矢战记》里的一辉,用他可一路碾压,装备增加连击数和金钱的技能,全任务完成时应该只剩下开摩托行驶555公里的奖杯还没有拿到。麻烦的是此时累计行驶距离往往只有一两百公里,还差得很远,下面提供一种挂机法,每半小时需要手动调整一次,大约挂3小时便可搞定收工。

1. 装备マシンウイング、マシントルネード、マシンデンパード等增加摩托车速度的技能。

2. 在自由任务中选择关卡“里切り”的正体”角色选择摩托速度比较快的响鬼、W等角色,个人推荐还是W。

3. 游戏开始后上车开到前方圆形场地,之后卡住R2键,一根牙签即可;再用皮筋把左摇杆卡向左或右者,然后车子就会绕场一直在那里开。没有皮筋的话用宽度适中的小物件,放在左摇杆和右摇杆之间卡着也是可以的。

4. 半小时后,因为过了时间限制,任务失败,但是行驶距离会保留。重复上述步骤大概6次左右,便可挂够555公里。【文:胜负师】



X360 上半年游戏研究秘技大集合

战争机器 审判日

Gears of War: Judgment

双人简单过疯狂难度

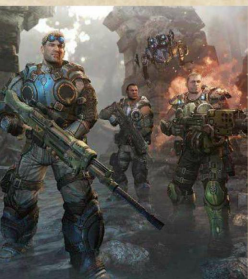
游戏成中就比较刁钻的要数通过所有关卡疯狂难度下的解密任务,还要全部拿到三星评价,这里介绍一个简单的方法可以让玩家迅速搞定这个成就。

游戏原本的设定是一名玩家开疯狂难度,另外一名玩家开简单,这样在过关拿到3星后选择疯狂难度的玩家也只会按拿到简单难度的三星算。不过,选简单难度的玩家只要在最后一刻选择退出,那么留下过疯狂难度的玩家过关便会算其拿到了疯狂难度三星。用这个办法玩家只需要在过关按1确认让另一个玩家选择退出即可。

■版本:繁体中文版
■游戏类型:动作射击
■发行商:Microsoft
■发售日:2013年3月19日

不过要注意的是每章的最后关没有确认过关的场面,队友需要把握好时间提前退出。而在疯狂难度下的队友只需找好躲藏的地方,等待过关即可。此方法着实令疯狂难度从此不再疯狂,为了游戏性考虑,请玩家慎用。

用这个方法选简单难度的玩家拿不到成就,别人帮了你你也得帮对方再打一遭。不过有个办法只要一次大家都能拿到成就,在每关选简单难度的玩家退出后,另一面玩家在结算画面先别退,等另外一名玩家加进来,过关后两人都算打过,这样就不用再打一遭啦。【文:华尔兹】



女神骑士团

Caladrius

■版本：日版
■游戏类型：射击
■发行商：Moss
■发售日：2013年4月25日

爆衣 CG 获得法

本作号称射击版的《闪乱神乐》，收集传说中的爆衣 CG 自然是重中之重。爆衣 CG 分为两种，一种是敌方 BOSS 的，另一种是我方角色的，取得方法各不一样。

敌方 BOSS 的爆衣 CG 有 4 种。每个 BOSS 的 HP 都分为三个阶段，只要在限制时间

内打光每一阶段，即可获得对应的一张 CG。前 4 关的限制时间均为 30 秒，第 5 关是 40 秒，注意必须在一次游戏达成条件才行。而第 4 张爆衣 CG 的出现条件是在不损命的前提下打过该关，虽然听起来有难度，但可以开最低难度 PRATICICE，所以不是问题。另外狂放保险也是可以。

我方角色的爆衣 CG 的出现条件是持有 30 个以上的徽章时中枪，同样也有 3 种变化，也必须能在一次游戏中完成。

关于不接关的 TIPS

本作有成就要求不接关通关，难度至少要是 EASY，不能使用 NO DAMAGE，具有一定难度。但活用 RESTART 后可让难度大幅下降。使用 RESTART 后，游戏会从当关重新开始，只要你对刚才的表现不满意，就可以一直使用 RESTART 到满意为止。不过需要注意的是如果你在接关之后使用 RESTART，则无法解除成就。另外如果将残机数和保险数调至最大，如此一來虽然成绩不能登录进排行榜，但不影响解除成就。

关于不损命的 TIPS

要说本作最难的一个成就，那就是不损命通关了。和不接关的成就一样，该成就要求难度至少要是 EASY，不能使用 NO DAMAGE。虽然依然可以使用 RESTART，但一旦损命，用 RESTART 也没救。正常情况下这又是一个几乎不可能完成的成就，但依然有办法补救。那就是购买 DLC：ソフィア・フルカネリ。索瑟娅拥有性能优异的防御元素，可以抵消大部分子弹，从而使不损命通关的难度大幅下降！这个 DLC 的价格为 560 点 MSP，不用说是很值的！

【文：炒面】



怒首领蜂 最大往生

怒首领蜂 最大往生

■版本：日版
■游戏类型：射击
■发行商：Cave
■发售日：2013年5月30日

巧破挑战

如果以正常方式进行游戏的话，放眼全球，本作附带的挑战模式恐怕也没几个人能够打过。但有 BUG 可以解决这一问题，从而让游戏一半变成成就神作！下面就让我们来看看这个逗到哭的 BUG！首先需要说明的是目前游戏已经推出了更新档来修正这一问题，因此要想使用这个 BUG 的话，要么不升级，要么利用清除快取删除更新档。

首先玩家需要选择挑战 5，这个挑战的内容是击破第 5 关的中 BOSS。当玩家选好了角色和服装之后，请立刻按下导航键，这时画面上会出现系统菜单，请停在这个界面不做其他操作。如此一来当挑战正式开始之后，游戏会自动暂停。这时再按一下导航键返回游戏画面，选择 RETURN TO MENU，这样会回到选择挑战的界面。此时玩家可以任意选择一个挑战，进入之后你会发现画面上不是你后选择的挑战内容，

而是之前的挑战 5。接下来你要做的事情就是干掉第 5 关的中 BOSS 完成挑战 5。但当你达成这一目标时，系统则会判定你完成的是后选择的挑战内容。

如此反复，玩家即可通过只打挑战 5 来完成全部挑战内容，全挑战通过也不再是梦了。但挑战 5 本身具有一定难度，你需要一定时间的练习才能完成。好在游戏中自带了教学视频，多揣摩学习的话不是问题。利用这个 BUG 也可以用来快速赚取金钱，只要每次都选择奖励最高的挑战就可以了。

阳蜂出现条件

本作的隐藏 BOSS 阳蜂在所有模式中都会出现，只不过只有 X360 模式是必定会出现的，其他 3 个模式则需要满足特定条件。其条件如下：

1. 从游戏开始到击破第 5 关的原最终 BOSS 时最多只错过一条命。
2. 至少有 3 关达成蜂道具 PERFECT 的条件。

蜂道具即指隐藏于关卡之中的

特殊奖励道具，你需要用激光射击指定地点才能将其打出。每天都有 8 个蜂道具，全部获得即为蜂 PERFECT，注意如果在吃完 8 个蜂道具之前不幸阵亡，那么本关将无法达成蜂道具 PERFECT。虽然看上去还是有一定难度，但事实上是可以利用 RESTART 这招的，因此只要多试几次就肯定能成功。

实用 OPTION

本作可以利用赚来的金钱在商店里购买各种实用 OPTION，而且开启这些 OPTION 完全不影响成就获得，只是不能在挑战模式中使用。这些 OPTION 里最推荐的项目包括：更改我方子弹面积、更改敌方

子弹判定、AI 驾驶、自动 HYPER 等等。其中 AI 驾驶这一项十分犀利，开启之后电脑会自动驾驶你的战机在弹幕中纵横无尽。不过 AI 驾驶也有弱点，虽然 AI 能以神一样的技术躲开任何子弹，但不会回避直接碰撞，这点还是颇为要命的。在对战第 3 关 BOSS、第 5 关原最终 BOSS 时要特别小心。阳蜂战时阳蜂偶尔会飞到屏幕最下方，这时 AI 也有较大的几率直接撞上去。因此关键时候还是需要玩家手动微调。不过总的来说开了 AI 驾驶之后还真关心不是问题了。

【文：炒面】



PS3/X360 上半年游戏研究秘技大集合

忍者龙剑传3 刀锋边缘

NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge

■版本: 繁体中文版
■游戏类型: 动作
■发行商: Koei Tecmo
■发售日: 2013年4月4日

无限 Karma 获得法

游戏中可以用获得的 Karma 学习忍龙的各种技能,这些技能的获得对这款高难度的动作游戏有着极大的帮助。这里有个利用游戏 Bug 来取得无限 Karma 的方法,但取得过程会伴随巨大的杂音,请玩家做好心理准备。方法十分简单,就是操控龙慢慢慢地走向任意一个金甲虫,在取得的瞬间按 select 键,如果秘技成功将会听到一阵巨大的噪音,此时保持画面在按 select 键后的状态,然后就可以把音量调小,去听个茶点东西,大约5分钟回来后左右移动光标可以发现 Karma 已经处于最大状态。按 select 键的时机很难把握,推荐玩家边轻挪边轻按龙慢步靠近金甲虫,边连续快速按 select 键,能提高一点成功率,然后为了在秘技失败后能立即读档重来,可以选个比较靠后存档点的金甲虫(例如第一关的大货车撞开铁门前的存档点)。另外,请确定在游戏处于下线状态时使用,登陆 PSN 状态下使用此 bug 会带来影响暂不明确,且也有被游戏更新档给修正的可能,推荐在最老的游戏版本尝试。

Normal 难度流程对小技巧

注:文中将以 PS3 版的键位来叙述,对应 X360 版的键位如下:←X,△=Y,招式指令中的实心三角键(▲)表示长按,而一划表示往敌人所在的方向推动左摇杆,个别没有写出指令的招式可以参考游戏中自带的中文出招表。

DAY 1

普通佣兵:此类敌人喜欢使用投技攻击玩家,可利用他们进行连锁断骨。

重武装兵:这种敌人皮糙肉厚,且喜欢对玩家进行连续殴打,通常会和普通佣兵混编登场,可利用普通佣兵对其连锁断骨。

DAY 2

TIPS:入手新武器弓箭和猛禽爪以及无想新月棍(需收集10个金甲虫),优先强化弓箭的空中狙击技能。

刺客兵:体力较少,但是行动敏捷,可用迅风丸的穿刃龙转轮□□→□△或者猛禽爪的乱豹十字脚□□△△△,断肢率不俗。

炼金术师/高位炼金术师:算是游戏中最难缠的杂兵了,体力较高且很会躲闪,只有全身染血后才能被断肢。在没有拿到强力武器暗月镰刀时,可用迅风丸的飞燕破除其双手的能量后,用风雷震落△□□□△进攻。

军用犬:无想新月棍的霸界防护身能力出众,是初期对付军用的首选招式。

装备飞行器的重武装兵:利用弓箭的空中狙击,瞄准重武装兵背后的燃料箱射箭,可将其一击必杀。

武装直升机:空中狙击射击直升机两翼的导弹发射器,可令其暂时哑火,然后再趁机连续射击直升机本体吧。

DAY 2 续音篇

持剑炼金术师:这种敌人的霸体状态较多,续音可用里风(回避动作)撞向他们,造成硬直后使用蓄力投技攻击,效果不俗,后期使用龙时,可用迅风丸的百鬼斩□□→△△△,此招攻击力很高,大概2轰击就能杀死1个持剑炼金术师。

DAY 3

TIPS:弓箭强化,可射爆裂头。

幽灵兵:这种敌人有远程开枪射击、中距离丢掷炸弹和近身偷袭的三种攻击手段,可用手里剑逼迫其现身后再使用无想新月棍的天龙月画□□△△△,此招攻击力强势,能轻松将幽灵兵断肢或者击杀。

魔神梵格尔夫:可使用迅风丸的飞燕将其打出硬直后,用残影连闪□□→□□□,很容易将其断肢。

DAY 4

TIPS:入手强力武器暗月镰刀,不用多说优先强化至3级。

蛇形奇美拉:用迅风丸或者猛禽爪有节奏的□□可将其屈死。

巨怪奇美拉:用暗月镰刀的尘爆强攻,迫使其出投技后,断骨连杀。

DAY 5

TIPS:入手二刀(迅风丸&邪神剑),弓箭进一步强化,追加蓄力功能,入手锁镰(需收集30个金甲虫)。

地蜘蛛妖:会遍地潜行到玩家下方后跃起攻击,需看准时机里风回避,好在妖忍体力较低,很容易击杀。

地蜘蛛忍者(弓、二刀):猛禽爪的烈突爪□□□□很容易将其断肢,借此连锁断骨连杀其余杂兵。

地蜘蛛爪忍:这种敌人的动作很敏捷,且不容易被断肢,可与其保持2个里风的距离使用邪神剑的伏鹤(左摇杆旋转一圈+△),爪忍有一定几率会冲向玩家使用投技,是连锁断骨的好机会。

DAY 6

TIPS:这关难度平稳,考验杀敌基本功。

魔神凯尔萨斯:小个子魔神凯尔萨斯的行动敏捷,且闪躲能力出众,用邪神剑的阳炎三连斩防御对手攻击的瞬间□□□,必能对其断肢。这里需要注意,凯尔萨斯一旦被断肢后,就会使用自爆攻击,需立刻将其灭掉以免除后患。

DAY 6 续音篇

TIPS:最后的三伪女神战,可□△落地进入蓄力状态骗伪女神出投技后断骨攻击。对付落单的女神战,也可以有节奏的按□将其屈死。

DAY 7

TIPS:此关空中的敌人居多,空中狙击瞄准敌人骑点,可大幅降低难度。

DAY 8

TIPS:前几关的杂兵均有登场,算是考验玩家的综合能力,需稳扎稳打。乘吉普车的战点,可用弓箭的蓄力功能一次射击2个目标,优先击杀持枪弹发射器的重武装兵。这里说个小技巧,不论杂兵是否出现,都按住架弓键不放,只要有杂兵出现,集龙就会第一时间将弓箭蓄力完毕。

女神第一战因剧情原因需要使用忍术真火焰龙,这里提供2个快速积攒忍术槽的方法:

1. 可在场地的左上角使用无想新月棍的蓄力绝技对付杂兵,绝技只要命中杂兵,就能将其断肢,随后的灭可积攒不少忍术槽。

2. 退至场地左下角,当杂兵聚拢后,使用锁镰的散风(原地跳跃状态按△□)。

女神第二战,回避BOSS的手掌拍击后,使用邪神剑的破越天地斩□□□□□攻击,这里不可使用△重击,以免BOSS吃痛后突然使用巨剑横斩。

[文:狼来了]



古墓丽影

TOMB Raider

快速升级法

想要快速升级的话,推荐三名玩家互相配合。在私人配中对选择救援模式,并选择最小的地图——地底深处。建议玩家将时间调整到20分钟,由于国内PSN不稳定,因此可以改成10分钟,以免发生掉线后前功尽弃。除此之外,还要装备增加经验的技能——熟练杀手。

要快速升级的玩家选择索拉瑞,另两名玩家选择生还者。开始后扮演索拉瑞的玩家先到达救援目标房间(地上有个圈的房间,在地图上标示为帐篷),其中一个生还者玩家拿起医药箱后来到目标房间附近,但注意不要把医药箱扔进圈内,另一名生还者玩家则站在他旁边。这时候扮演索拉瑞的玩家站在圈内对着拿着医药箱的生还者爆头,对方倒下后旁边的队友选择救援,之后倒下的玩家再拿起医药箱来继续被爆头,爆头加上奖励可以拿到1000多的经验值,反复刷20分钟的话能拿到17-20万左右的经验值,只要两小时左右就能升到60级。

整个过程中由于生还者一方的两人只需要按一个按键(持枪者按X,救人者按B),所以如果配合连发手柄的话就不需要一直守在机

■版本:繁体中文版
■游戏类型:动作冒险
■发行商:Square Enix
■发售日:2013年3月5日

器前了,另外要注意的是,在每一局快要结束前生还者要将药箱扔进圈内,否则会被判定为平局。

快速刷残料

在私人配中对选择随意模式,地图为地下深处。限定游戏时间为20分钟,并装备增加残料获取量的技能——进劫掠奴,然后单人开始游戏即可。



【文: 炒面】



死亡岛 洪流

Dead Island: Riptide

■版本:美版
■游戏类型:动作冒险
■发行商:Deep Silver
■发售日:2013年4月23日

复制近战武器大法

用法和前一作的复制物品BUG类似,玩家需要先投掷武器,然后在武器于半空中飞行时打开个人界面,选中刚才投掷出去的武器,解除装备状态,然后离开个人界面,回到游戏中,捡起之前投掷出去的武器,就会发现物品栏中会有两把相同的武器,一把是刚才解除装备

状态后回到物品栏的,一把是捡起来的。不过这个时候步骤还没有完全结束,记得选一把武器装备到物品栏上,不然角色会处于无法更换武器的BUG状态,而且手中的那把武器是BUG武器,就算投掷出去捡起也不会增加物品栏中的武器数量。

【文: 藕泥】

战火纷飞 破碎之矛

Heavy Fire: Shattered Spear

■版本:美版
■游戏类型:枪战射击
■发行商:Masliff
■发售日:2013年1月29日

无伤过关法

本作的X360版新增了一个成就,要求玩家在未中一枪的情况下打任意关。由于AC130关无法解除该成就,正常情况下要想不中一枪而过关卡是不可能的,哪怕开4手柄也是如此。但游戏中也为玩家留了后手,那就是第11关。在这一关里玩家要开坦克前进,本关唯一有威胁的敌人就是坦克,虽然是一击死,但如果不幸被打死也只会从检查点复活。更重要的是,在这种情况下玩家依然算是未中一枪!因此稍加注意的话拿到无伤过关的成就也不是难事。

巧降难度法

游戏本身难度很高很高,但有一个比较讨巧的秘技,那就是开四手柄。这个游戏的特点是多人游戏时敌人数量并不会显著增多,因此开4手柄进行4P游戏时,等于是1P的中弹几率降到了1/4,这无形中让游戏难度大大降低。当然没有4手柄的话,3手柄或2手柄也可以,只不过难度也会随之上升。开4手柄时只需以访客身分登入即可,实际操作中玩家只需操作1P就可以了。

【文: 炒面】



死亡空间 3

Dead Space 3

- 版本: 美版
- 游戏类型: 动作射击
- 发行商: EA
- 发售日: 2013年2月5日

无限刷物品

本作有个很容易利用的机制,就是玩家可以在经过一个检查点后,搜刮附近的所有资源,然后选择“Save and Quit”,此时玩家再进入游戏时,会在检查点出现,之前搜刮的资源都在身上,但所有的资源都会再次刷新,用这种方法可以很快地搜刮到大量的资源,游戏中最有用的资源“铸”(Tungsten)都可以大量获取,保证玩家在前期就可以将护甲强化选项升满并随心所欲地制造枪械部件,还能够得到大量的弹药和医疗凝胶。第五章和第十三章的结尾部分都非常适合使用这种方法刷资源。

[文:稀饭]



杀手 47 高清合集

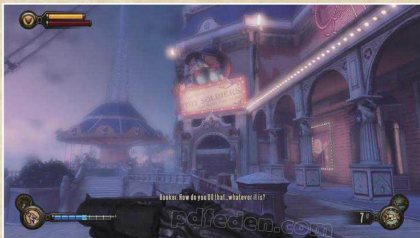
Hitman: HD Trilogy

- 版本: 美版
- 游戏类型: 动作射击
- 发行商: Square Enix
- 发售日: 2013年1月29日

Ortmeyer Keycard 获得方法

按照正常流程完成 The Wang Fou Incident 关卡中的刺杀任务,之后存档。然后去 The Lee Hong Assassination 关卡中 Lee Hong 站的那个房间(还是在原来的关卡中,只是去这个房间),这张特殊的门卡就在他的办公桌上,拿到之后去出口完成关卡并存档。游戏会自动进入下一关,这时候退出到主菜单,并选择 Start Game,并选择 Asylum Aftermath 章节。在初始位置调出主菜单,就可以看到这张卡了。

[文:钟]



生化奇兵 无限

BioShock Infinite

- 版本: 美版
- 游戏类型: 主视角射击
- 发行商: 2K Games
- 发售日: 2013年3月26日

随心所欲刷 GEAR

游戏中的 GEAR 其实就是主人公 Booker 的服装,相当于技能,装备(穿上)之后即可以获得对应的效果。由于可以随时切换 GEAR,因此在游戏中根据不同情况来随时切换 GEAR 是非常推荐的战术(尤其是在 1999 难度下)。游戏中的固定位置处会出现 GEAR,其中大部分是随机出现的。当玩家捡起 GEAR 时会随机表现为其中一种,通过回忆检查点的方法可以改变获得的 GEAR 种类。利用这个办法可以在初期拿到一些强力的 GEAR,但强力 GEAR 的出现几率也比较低。由于 GEAR 无法重复获得,因此实在刷不出来想要的 GEAR 时可以在后期尝试。

注意有 5 种 GEAR 只会出现在固定的地方,种类不会发生改变。如果玩家发现某处的 GEAR 刷了几次都没改变,就应该果断放弃。

无限刷 GEAR、金钱和开锁工具

当玩家获得超能力“疾雷闪电”(Shock Jockey)后原路返回时,在 HOTEL SOLDIERS FIELD 的右边,会看到一家名为 TOY SOLDIERS 的店。进入之后用电源开关,可以找到第一个 GEAR。然后(如图示)如果回到上一关的场景,当再次来到这家店时又可以拿到一个 GEAR。利用这个办法可以在这里将所有的 GEAR 全部拿齐,同时路上的 FOUNDERS BOOKS 和 ICE CREAM SHOPPE 两家商店的东西也会复活,可以重复拿到不少金钱和开锁工具。但由于路上的敌人也会复活,所以会花掉不少时间。不过一路冲过去是绝对可行的,在 1999 难度下也可以。对自己的 RP 没有信心的朋友不妨在此刷出实用 GEAR 后再前进。

[文:妙迦]

真·三国无双 7

真·三国无双 7

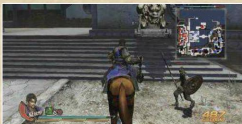
- 版本: 日版/中文版
- 游戏类型: 动作
- 发行商: Koei Tecmo
- 发售日: 2013年2月28日 (PS3版)

快速刷金星武器

本作最坑爹的一个奖杯/成就莫过于全武器收集,其中又属随机出现的金星武器最为麻烦,好在升过几次级后金星武器的出现几率高了很多,如今只要挑战修罗难度下各故事模式的最后一关,就有很高几率拿到金星武器。推荐的关卡是蜀传假想路线的最终话魏攻战略,选择魏军,修罗难度,搭配高等级的庆云招来。用你最顺手的角色加武器,一路秒杀过去,不到 10 分钟就能刷完 1 周,效率极高。顺带一提的是,如果被干掉的无双武将对应的金星武器已经入手过,那么当击败他时如果出现的是武器图标,即代表是你还未入手的金星武器,可以籍此来进行 SL,但由于过关时间不算太长,不建议这么做。

快速升级法

在白帝城之战·魏军这个战场上,左下角的月英附近有一台虎战车会卡在墙角无限



复活(如图),消灭月英后(但不要干掉孟获杖触)可以从容刷之,平均不到 1 秒即可击破 1 台。最方便的武器是舞踏刃,骑马贴近后狂砍即可。注意角色不能选择徐庶。此法用来升级极其方便,平均十来分钟即可将 1 名白板角色升至 99 级。另外也可以用来快速解除累计破坏 1000 个兵器的成就/奖杯。此法对双版本通用,但 X360 版效率没 PS3 版那么高。

[文:妙迦]

PS4



XBOX ONE



2013上半年 游戏业界风云录

两大新世代主机横空出世，注定了2013年是一个不平凡的年头，而这场新世代战争自踏入新年以来，就燃起了硝烟。当时身处其中，我们或许茫然不觉，或许只是略有猜测，然而如今回首看来，两台新主机和两家第一方厂商的每一步动作，每一个策略都是有据可循，有理可依，每

一个征兆，都埋藏在过往的新闻当中。

于是，在上半年已过的今天，我们决定整合上半年的新闻信息，归纳重要大事，重新回顾从年初到两大新主机公布再到E3巅峰之战的全过程，并再一次铭记，这一个值得任何玩家去回味的，波澜壮阔的2013年上半年。

本月焦点

伴随着整整一代玩家成长的PS2在本月终于全球停产，留下了12年的辉煌销售经历，全球范围内售出1.5亿台，是游戏史上最值得铭记的主机之一，开创了一个辉煌的年代，也把家用机领域带到了一个新的高度。在它漫长的生命周期中，共有10828款游戏登陆到该平台，软件销售额达到了15.2亿份。



PS
一代主机就此长眠

要闻

堕落 SE的极端转型之痛



《最终幻想 勇气集结》是SE转型向手游领域后盈利手段日趋饥渴的标志，对《FF》这品牌的价值榨取已经到达了新高峰，游戏中几乎任何项目都需要收费，本体就已经需要花费3.99美元，但进入游戏后玩家们会发现还有一堆收费项目，几乎每一个角色都需要花钱购买，就连一只小猪都需要玩家花钱去买。赚钱可以理解，可是也得脚踏实地，太过激进就只会留下骂名了。

反超 PS3全球出货量终于超越X360

迟来一年，起始售价偏高，遭遇定位挫折，有着PS2辉煌时光在前的索尼却在PS3上遭受了不少的挫折，而这个失败直到2013年才算是勉强扳回一城。靠着在亚洲和欧洲的市场偏爱，PS3在踏入发售后的第七个年头，才终于以7700万的全球出货量，超越了对手X360的7600万。在接下来的时间里，PS3能否追上前辈PS2的销量，将是一个非常悬念的问题。

最好的《生化奇兵 无限》版本？当然是VIC-20版！

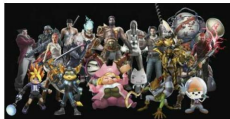
■当被问到X360和PS3的《生化奇兵 无限》哪一个表现比较优秀时，制作人Ken Levine拿经典的个人计算机Commodor VIC-20开了个小玩笑，暗指PC版才是最强的版本。

自PS3和X360发售时间过了五年后，关于新世代主机的猜测一直没有停过，几乎每年E3和TGS都会有媒体猜测两台新主机将会登场，对于新主机的规格和售价也是众说纷纭。但今年的一月出现了一些不一样的征兆，索尼向新闻媒体和各大零售业主官发送了一封邀请函，声明将在2月召开Destination PlayStation活动，媒体纷纷猜测其主题便是PS4公布，新世代主机大战的烽火，已经燃起。

1月

裁员 《PS全明星大乱斗》开发商部分员工遭解雇

2012年年末发售的《PS全明星大乱斗》旗下聚集了大量PS平台上登场的角色，在游戏模式上也有着属于自己的创新，但似乎玩家们对游戏本身并不买账，所以销售成绩平平。于是，在踏入新年后没多久，开发商SuperBot Entertainment惨遭索尼裁员，部分员工遭到解雇，而余下的工作组则需要和SCEA合作继续开发DLC内容。业界甚至一度传闻该工作室将被关闭，但最后被证实并无此事。



本月人物

平井一夫

2007年，平井一夫从久多良木健手中接过SCE执行总裁之位，面对的是一个烂摊子，但他靠着良好的商业头脑和对PS3定位的重构，将PS3这台主机从危险线上抢救了回来。随着SCE逐渐变得财务稳健，平井一夫也步步高升，终于在2012年4月坐上了索尼集团总裁的位置。此时SCE已不再是平井一夫的工作重点，但他仍然代表着自己过往辉煌的游戏行业给予足够的关注，新世代的主机大战背后，也少不了这位索尼头号大人的运筹帷幄。



瓜分 破产的发行商THQ旗下游戏品牌被分售

THQ在2012年12月19日宣布破产，旗下大量的游戏品牌成为清算资产，被公开拍卖。大量第三方厂商盯上了几个当红品牌和其背后工作室，于是在本月开始拍卖时，不少品牌和工作室都卖出了好价钱，包括世嘉用2660万美元买走了Relic工作室，Deep Silver买走了Volition和他们的主打品牌《黑道圣徒》，《国土防线》落入Crytek手中，THQ蒙特利尔工作室则成了育碧的囊中物，自此，THQ资产已经被大致瓜分一空，只留下《黑魂风格》品牌和小部分资产等待另一次清算拍卖。

未来 微软在CES展上演示新技术

2013年的国际消费电子展(International Consumer Electronics Show)上，微软展示了一项名为IlluMirroR的项目，其基本原理是利用Kinect与投影仪结合，扫描房间的空间，然后把电视屏幕上的画面扩展到房间的空间当中，增强用户的视觉体验，让人有整个房间都化为游戏场景的错觉。这一技术尚处于原型阶段，离实际应用还有一段距离，但已经展现出足够大的吸引力。

本月经典语录

为什么要行动？让你的竞争对手了解你的规格然后用更好的产品反击？

■在IGN的采访中，平井一夫如此描述索尼在推出新世代主机上的策略，这为上半年SCE的一系列举动埋下了伏笔。

这款游戏违背了我们作为消费者的权利，需要立刻下架！

■一位美国玩家在写给总统奥巴马的信件中如此说道，并要求总统下令禁止Ninja Theory和Capcom联合制作的《鬼泣DMC》发售。该请求因赞同者太少，未被采纳。

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
<p>3</p>  <p>●部分Xbox LIVE用户无法使用云储存问题,微软解决方案后向每一个受到影响用户赠送一个月金会员资格。</p>	<p>7</p> <p>●PS2全球停产,一代神机终于走到生命尽头。</p>	<p>1</p> <p>●部分Xbox LIVE用户无法使用云储存问题,微软解决方案后向每一个受到影响用户赠送一个月金会员资格。</p>	<p>2</p>  <p>●CD Projekt Red确认主打品牌系列新作《巫师3》的存在。</p>	<p>3</p> <p>●索尼发布Destination PlayStation活动的邀请函。媒体普遍认为这是公布PS4的预告。</p>	<p>4</p> <p>●Xbox LIVE程序部门主管Larry Hryb在他的著名博客Xbox Live's Major Nelson上开始倒数E3到来,预示微软今年将会有大动作。</p>	<p>5</p> <p>●有传闻索尼开始申请二手技术,那二手买卖作为获利手段之一的零售集团GameStop股价随之大跌。</p>
<p>6</p> <p>●根据数据统计,3DS销量已超过1000万台。</p>	<p>7</p> <p>●PS2全球停产,一代神机终于走到生命尽头。</p>	<p>8</p> <p>●据传《丧尸围城3》将会公布,主角是一位名叫Rick的机械维修工。</p>	<p>10</p> <p>●微软在CES上联合三星展示了最新的Illumiroom项目,能够将游戏画面投影到电视屏幕外的空间中。</p>	<p>10</p> <p>●微软在CES上联合三星展示了最新的Illumiroom项目,能够将游戏画面投影到电视屏幕外的空间中。</p>	<p>11</p> <p>●PS3以全球7700万台的出货量反超X360的7600万台出货量,发售7年后终于扳回一城。</p>	<p>12</p>
<p>13</p> <p>●SE的《Final Fantasy: All The Bravest》因为感伤的内购方式而受到各大媒体诟病。</p>	<p>14</p> <p>●索尼家庭娱乐部门副总裁坂本博彦在E3上将要在E3之前公布。</p>	<p>15</p>  <p>●SE的《Final Fantasy: All The Bravest》因为感伤的内购方式而受到各大媒体诟病。</p>	<p>16</p> <p>●CD Projekt Red确认主打品牌系列新作《巫师3》的存在。</p>	<p>17</p> <p>●索尼家庭娱乐部门副总裁坂本博彦在接受采访时再次暗示PS4或将公布。</p>	<p>19</p>  <p>●破产的发行人THQ资产被第一次拍卖,众多热门品牌和工作室或其他发行商将回归。</p>	<p>19</p> <p>●买下THQ原特利尔工作室后,育碧宣布其将会开发神秘的新作。</p>
<p>20</p> <p>●SE的《Final Fantasy: All The Bravest》因为感伤的内购方式而受到各大媒体诟病。</p>	<p>21</p> <p>●索尼总裁平井一夫表示将会继续推动动作游戏决定索尼在游戏中的新策略。</p>	<p>21</p> <p>●索尼总裁平井一夫表示将会继续推动动作游戏决定索尼在游戏中的新策略。</p>	<p>24</p> <p>●美国国家发布申请,要求奥巴马总统禁止《鬼泣DMC》在市面上销售。</p>	<p>24</p> <p>●美国国家发布申请,要求奥巴马总统禁止《鬼泣DMC》在市面上销售。</p>	<p>25</p> <p>●破产的发行人THQ资产被第一次拍卖,众多热门品牌和工作室或其他发行商将回归。</p>	<p>26</p> <p>●买下THQ原特利尔工作室后,育碧宣布其将会开发神秘的新作。</p>
<p>27</p> <p>●《PS全明星大乱斗》市场反响一般,开发商SuperBot遭建裁员。</p>	<p>28</p>	<p>29</p>	<p>30</p> <p>●《COD 现代战争》系列“缔造者”Infinity Ward工作室将办公地点迁到新的场所。</p>	<p>31</p> <p>●著名第三方发行商EA的第三季度财报显示,公司净亏损达到4500万美元。</p>	<p>31</p> <p>●著名第三方发行商EA的第三季度财报显示,公司净亏损达到4500万美元。</p>	 <p>●台湾电玩游戏展正式开幕。</p>

畅销游戏

1月美国畅销游戏

1月日本畅销游戏

名称: 二之国 白色圣灰的女王

机种: PS3

厂商: NBGI

发售日: 2013年1月22日

销量: 10.1万套

译桥: 作为一款纯粹的日式RPG,本作能够在美国获得不俗的销量恐怕和高崎骏有久石让两位大师的名气脱不了关系,吉卜力打造富有童趣而又并不带有浓烈地区特色的画面风格和充满了幻想感的故事使得本作打破了文化屏障,让美国玩家也能够享受游戏本身制作精良的优秀内容。



名称: 跃出 动物之森

机种: 3DS

厂商: Nintendo

发售日: 2012年11月8日

销量: 26.5万套

评析: 永远总有畅销第一方产品的任天堂在日本市场投下的重磅炸弹《跃出 动物之森》在发售已经三个月后仍然维持着良好的销售速度,长期雄踞销售榜第一位,而被其压在下的基本上都是任天堂的第一方大作,例如《新马里奥兄弟2》和《纸片马里奥 贴纸之壁》,足以看出3DS的销售形势是如何地一片大好。



本月焦点

本月北京时间21日,索尼在美国纽约召开了PlayStation Meeting 2013发布会,公布了PlayStation 4这台PS系列的新主机,标志着索尼终于进入了家用机领域的新世代,也预示着今年将会是除任天堂外两个第一方厂商正面交锋的一年,而上一次主机领域的大战,已经要追溯到X360和PS3发售时。PS4拥有众多先进的硬件配置,但最引人注目的则是GDDR5 8GB内存。这是目前最顶尖的内存硬件。不过会议上没有公布PS4的主机造型和售价。



要闻

回归 PS4 放弃 CELL 处理架构

CELL处理器某种程度上确实是PS3身上的划时代特点,但这个独立架构让众多PS3开发者饱受困扰,最大的原因就是CELL和开发者使用的PC开发环境并不能够良好地相兼容,这问题在专门针对PS3开发的游戏身上表现得不是太明显,但在跨平台游戏身上则屡见不鲜,PS3版的表现往往会比X360版差,而且问题不是出在主机性能差异上,是因为开发者难以驾驭CELL的独特架构。如今PS4以开发者为中心,采用x86-64架构处理器,与PC良好兼容,将会令PS4游戏的开发变得更加顺利。

进化 DualShock 4 手柄的华丽登场

虽然PS4已经公布,但在PlayStation Meeting 2013上,媒体和玩家们还没有机会一睹主机的真面目,还好,索尼第一时间展示了DualShock 4手柄的真面目,让人得以一窥这款PS4专用手柄的全新造型。比起以前的DualShock系列手柄,DualShock 4不但在外观上有了巨大的变化,还增添了独特的触控板和LED灯光条,加上对R2和L2键造型的改动,使得这款手柄有着令人耳目一新的面貌。

毫无疑问,二月最大,可能甚至是惟一的焦点,就是PS4的公布,这个PS系列的新家族成员登场意味着太多的事情,更新换代,开启新世代的战斗,新的硬件规格和新的游戏方式,还有新的使用体验。如果说一月的游戏界只能算是暗流涌动,一般人看不到其中酝酿的庞大力量,那随着PS4的登场,整个业界的格局为之大变,游戏界也随之风云涌动,山雨欲来。



变卦 《雷曼 传奇》不再是 Wii U 独占游戏

随着Wii U发售,许多第三方原本对其寄予厚望被证明是一厢情愿,所以纷纷开始转变策略,就连当初支持力度最强的育碧也不例外,原本宣布为Wii U独占的《雷曼 传奇》突然宣布改为跨平台策略,登陆X360和PS3,并且把发售日延后到今年9月。尽管育碧方面的市场主管声称这是为了满足玩家的需要,但因为Wii U目前的出货量偏低而感到独占无法盈利恐怕才是真正原因。



本月人物

马克·切尔尼

马克·切尔尼(Mark Cerny)在成为PS4开发的幕后功臣前,最广为人知的经历是参与了多款PS系列平台第一方作品的开发,包括大家熟悉的《未知海域》第一部和《杰克与达斯特》,还有《瑞奇与叮当》和《抵抗》。作为一位游戏开发者,马克·切尔尼深知同行的需要和在使用PS3时因为其独特的架构而遇到的困难,所以当他自动请缨要去开发PS4时,索尼方面坦然地接受了他的建议。如今PS4终于顺利公布,马克·切尔尼的苦心能否得到开发者们的认同,今年内就会见分晓。



纠纷 任天堂因使用裸眼3D技术遭到起诉

富田诚次郎曾是索尼的核心雇员,2002年他离职后创立了一家科技公司,创造了大量的崭新技术,而其中一项技术,就是让用户可以不通过3D眼镜就能看到立体图像。众所周知,3DS应用了这一技术,按照任天堂方面的说法,这项技术来自于夏普。不过富田诚次郎的律师透露,任天堂早在2003年就与富田诚次郎讨论过裸眼3D成像的技术,而3DS采用的技术与富田诚次郎发明的技术非常相近,所以他要任天堂每销售一台3DS就向其赔偿9.8美元,按照当年时3DS的销量,任天堂将要赔偿约2.9亿美元。

黑字 索尼第三季度财报显示盈利 829 亿日元

根据索尼发布的2012年第三季度财报,营业损益计算结果是829亿黑字,即当季收益为829亿日元,而去年同期则是亏损204亿日元。不过在利好收益之下则是各种盈利收缩和出货目标下调,其中游戏部门的收益降低了15.1%,营业利润46亿日元,比以往下降了86.4%。出货预期方面,家用机维持1600万的目标,而掌机方面历经多次修正,从2011年财年的1600万修正到了700万,其中主要原因是PSV销售不振,去年PSP出货量就已经达到240万,但今年PSP+PSV出货量也只有270万。

本月经典语录

我们正在讨论的第四代主机尚未出现。

■ EA总裁John Riccitiello在投资者见面会上向投资者们如此说道,似乎忽略了已经上市的Wii U。

Wii U 较低的销售量正是我们所担心的问题。

■ 在谈及对于《小龙斯派罗》系列”在Wii U上的销售预期时,动视总裁Robert Kotick如此说道。

他们需要为主机作出必要的调整,以在市场上创造更好的成绩。

■ 育碧总裁Yves Guillemot谈及Wii U版的《雷曼 传奇》时在最后补充了这么一句话。

SUNDAY

27

MONDAY

28



FRIDAY

1

●微软下一代Xbox主机开发增加投入的一亿美元资金。

SATURDAY

2

●最新统计显示《我的世界》制作人在2012年收入达一亿美元。

3

4

●欧洲大型游戏零售商 GAME 全面撤出法国，转售197家门店。

5

●有传闻称《最终幻想 Versus XIII》将作为《最终幻想 X-III》的后续世代平台。

6

●《真·三国无双7》制作完成，召开完成披露会进行宣传。

7

●有消息称下一代Xbox主机需要随时连线，以打击盗版和二手游戏。
●索尼发布第三季度财报，盈利629亿日元。

8

●育碧宣布将《曼曼传奇》更改为跨平台游戏，发售日延后至今年9月。
●动视宣布《COD》系列“最新作会在今年第四季度发售。”

9

●有传闻称“《杀戮地带》系列”新作将公布，并作为PS4首发游戏发售。

10

11

●有消息称久未发售的《食人大餐》将会成为PS4的首发游戏。

12

●有报导称新一代Xbox将拥有同时运行多个游戏的强大功能，并且能Kinect将其关键元素。

13

●《食人大餐》制作人员因文人呼吁玩人关注这款游戏作品的动向。

14

●大型游戏零售商 GameStop 关闭全球250家分店。

15

●索尼开始在各大媒体发送三星电视“PlayStation的轨迹”系列，一共五部，每天播放一部，直到20日。

16

17

18

●在索尼召开的网络直播会上，PSV公布了新的颜色和定价：19980日元。

19



21

●索尼在美国纽约召开发布会，正式公布新一代主机PS4。

22

●微软撤销Xbox Event，改名：微软重新定位的Xbox主机即将登场。

23

●SCE全球工作室总裁吉田修平确认，所有PS4游戏都会推出安卓版。

26

●吉田修平在采访中透露，SCE旗下每一个工作室都在开发PS4游戏。

27

●EA宣布，旗下拳头产品《战地4》将会在PS4和另一个新世代平台。

28

●任天堂的裸眼3D技术存在严重弊端，任天堂被罚款2.9亿美元。
●继美国曼哈顿总部大楼后，索尼以12亿美元售出东京总部大楼。

29

●索尼在东京总部大楼前，索尼以12亿美元售出东京总部大楼。

30

●索尼在东京总部大楼前，索尼以12亿美元售出东京总部大楼。

畅销游戏

2月美国畅销游戏

名称：潜龙谍影崛起 复仇
机种：PS3/X360
厂商：Konami
发售日：2013年2月19日
销量：75万套

评析：由白金工作室打造的本作在继承了当初小岛秀夫设想的“斩切所有事物”这一创意的前提下，将游戏本体进行了更改，将其做成了自身最擅长的快节奏动作游戏，不但难度非常核心，其战斗系统也非常有想法，而且能够和斩切这一概念进行完美的融合。本作是美国市场上少见的PS3版比X360版要畅销的跨平台游戏。



2月日本畅销游戏

名称：勇者斗恶龙VIII 伊甸的战士
机种：3DS
厂商：Square Enix
发售日：2013年2月7日
销量：109.2万套

评析：本作只是一款重制作品，但《DQ》国民RPG的美名放在今天仍然有着良好的号召力，上市大约两周左右销量就过了百万，而且这个成绩是在较年轻的3DS平台上创造的，更是令人佩服。这款作品当年在PS平台上发售，虽然是第一款脱离任天堂主机的《DQ》，拥有着独特的要素和创新的系统，而且剧情长度非常惊人，如今移植到3DS上，不但声光影效超越了当年的水平，还对3DS特点加入了擦肩要素，素质更上一层楼，自然能够大卖特卖。



本月焦点

2001年接替铃木尚就任，和田洋一在 Square Enix 的社长位置上坐稳了十二年，而在在这十二年间，SE 也从 2012 年的业界龙头变成了如今的手游天尊。面对 2012 年度的巨额亏损，这位当年在微软发布会上演出出神入化的大人物也不得不引咎辞职。和田洋一的失败并非只是他个人的失败，也折射出了 SE 近年处的处境，曾经的业界大厂成为了在手游界拼不掉的饿鬼，跟旗下被收购后仍然在主机界推陈出新，屡创佳作的 Eidos 简直成“相映成趣”。



要闻

卸任 EA 总裁 John Ricciello 宣布辞职

John Ricciello 宣布辞职的当天，EA 的股价上涨了 2%，不过这恐怕无法改变糟糕的现状，因为在 John Ricciello 就任的六年里，EA 的股价缩水了 60%，并且已经连续两年蝉联全美最差游戏公司的“美誉”。事实上，在 John Ricciello 执掌的这些年里，EA 旗下的产品表现均不理想之处，推行在线通行证和要求部分游戏时连服务器服务器的事件也引来了玩家的强烈抗议，加上《死亡空间 3》、《荣誉勋章 战士》和《极品飞车 亡命天涯》均未能获得理想成绩，辞职也是在所难免。

衰落 日本著名格斗游戏赛事斗剧宣布停办

斗剧的衰落原因很多，但其中有一个非常直观的预兆，那就是举办方《月刊 ARCADIA》变成了双月刊，足以折射出日本格斗玩家群体的收缩。除此以外，举办时间段缺乏考虑，让选手在 40 度高温的户外对战，以及让人诟病的赛制都是问题所在。于是，在本月，《月刊 ARCADIA》宣布斗剧 2013 正式停办。不过，或许是为了让玩家们留存一丝希望，举办方声称不排除日后重启斗剧这一活动的可能性，对于格斗玩家们来说也算是聊以慰藉的好消息吧。

随着 PS4 的公布，整个游戏界也似乎随之而变得喧嚣热闹起来，位于 3 月的两个较有份量的展会 PAX 和 GDC 接连举办，虽然重要性比不上 E3 和 TGS，但却仍然是厂商们展示实力的大好机会。于是，我们毫不意外地发现无论是第一方厂商还是第三方厂商都在这两个展会上鼓足了劲，展示出许多激动人心的精彩内容。同时，被誉为游戏界奥斯卡的游戏开发者大奖同样是在本月进行颁奖，去年的多个精彩游戏同台竞技，过程不可谓不精彩。

3月

分拆 Respawn 工作室始创人 Jason West 辞职



不知不觉，当年 Infinity Ward 始创人离职动视并和其大打官司已经是 3 年前的事情，由大部分原 Infinity Ward 成员组建的 Respawn 工作室已经在 EA 旗下呆了两年多，两位始创人 Jason West 和 Vince Zampella 在此期间一边和动视打官司，一边还要开发新作。如今，业界频频传出 Respawn 将要公布新作之际，Jason West 突然辞职，不禁令人愕然。但其实 Jason West 一心与动视在法庭上死磕，早已没有参加工作许久，两位始创人分道扬镳也早有伏笔，令人感到可惜的是两人共事十五年之久的情谊也就此终结。

本月人物 小岛秀夫

在任何时候，只要在玩家面前搬出小岛秀夫这个名字，那怕没有任何理由都可以收获一堆热情的掌声，足以证明他在业界的声誉和地位。但就是这么一位制作者，在整个次世代时期担纲制作的唯一作品就是《潜龙谍影 4》，备受期待的《潜龙谍影 崛起》最后却成为了白金改造过的《潜龙谍影崛起 复仇》，所以当《幻痛》——也就是《潜龙谍影 V》用小岛式的恶搞方式公布时，系列粉丝的兴奋之情简直洋溢于言表。这位一度理首制作 FOX 引擎的皇牌制作人又一次进入了玩家的视野，我们都期待着他能够带给我们更多惊喜与欢乐。



重组 Team NINJA 被拆分为两个团队

在失去了板垣信吾的光环后，Team NINJA 这个 Tecmo 曾经的精英开发团队，如今在游戏制作方面的表现有点不太对得起自己的金字招牌，《死或生 5》的表现尚可，但《忍者龙剑传 3》在业界和核心玩家群体中遭到差评，促使 Tecmo 对整个团队进行重组，让这个精英团队能够焕发出新的活力。拆分后的 Team NINJA 变成两个团队，市谷一号开发组由早失仕洋介领导，市谷二号开发组则由《零》系列的制作者菊池启介领导，从拆分情况来看，两者可能将分别专注于一个 Team NINJA 的主打品牌系列，也就是《死或生》和《忍者龙剑传》。

荣耀 《行》被评为游戏开发者选择奖最佳游戏

2012 年就开始拿奖拿到手软的《行》在今年 3 月开始面对终极考验，那就是有游戏界奥斯卡之称的游戏开发者选择奖，这一评选活动是历年游戏开发者大会的主要项目之一，因为评委都是业内精英，一款游戏得到他们的承认也就等同于在圈子中获得了至高无上的荣誉。最后，《行》不负众望地得到了年度最佳游戏的殊荣，而能够与其同台竞技的几乎都是各色独立游戏，3A 级大作只有《孤岛惊魂 3》和《冤罪杀机》两款。

本月经典语录

问 Capcom 去吧！

■在推特上被问及是否有兴趣在非常适合神笔系统的 Wii U 上推出《大神》续作时，神谷英树痛快回答道。

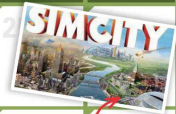
增添多媒体和社交功能是正确的，但这并不代表着成功，游戏才是关键之处。

■在采访中谈及 PS4 时，小岛秀夫表示游戏才是决定主机胜负的关键，并且对 PS4 目前的表现感到满意。

我想在不久之后，云技术将会普及化，社交网络更是不在话下。

■田刚一在采访中如此预言道，并表示将会为 PS4 开发全新的游戏。

SUNDAY MONDAY TUESDAY WEDNESDAY THURSDAY FRIDAY SATURDAY



2 ●《超凡·双生》确定将推出中文版。

4 ●《刺客信条》系列”正续作《刺客信条IV：黑旗》正式公布。
●《COD：现代战争》系列”始创人之一-Jason West从Respawn离职。

5 ●专门开发手机游戏的 Tecmo Koei加拿大工作室因为业绩不佳被关闭。

6 ●Wii U在英国上市三个月后被零售商Asda单方面降价20%出售。

7

8 ●Wii U国版系统解锁，导致使用Wii点数购买《DO X》线上认证的玩家无法使用eShop。

9 ●EA发布邀请函，暗示将在GDC 2013公布“战地”系列”新作。

10

11 ●《模拟城市5》进行手机游戏需要连续任务图，因连续要求过多导致服务器过载，EA因此遭到玩家声讨。

12 ●3DS公布新颜色“薄荷白”。

13

14 ●微软收购中任天堂股份，需购买微软3D技术发明者30亿美元。

15 ●神秘作品《幻璃》公布担任监督的制作人真守，后被证实是原FOX引擎制作人的CG人物。



17

18 ●微软举办Xbox娱乐大奖活动，评选多个娱乐项目大奖，结果预定于4日公布。

19 ●EA总裁 John Riccitiello辞职，公司股价随之上涨。

20 ●有泄露文件表示新一代Xbox将加入兼容新Kinect，并且将限制安装游戏，之后可以无缝运行。

21 ●GBA今天迎来12岁生日，这台传奇掌机全球销量达到6200万台。

22 ●《杀戮地带 暗影国度》制作人表示本作在机群部分已经完成，画面印证本作将会成为PS4首发游戏的传唱。



24/31
●英国游戏租赁连锁店品牌Blockbuster宣布破产，数百家门店陆续被关闭。

25 ●因产品业绩与风评下降，Team NINJA被拆分为两个团队。
●游戏开发者大会2013开幕，索尼携PS4参展，CJH E4发表演讲。

26 ●SE赤字130亿日元，社长和田洋一替辞职。

27 ●游戏引擎与开发套件品牌Unity与SCE达成战略合作关系，支持PS 3主机和索尼旗下手机。

28 ●华人制作人陈星汉开发的《》成为GDC 2013大奖评选的年度最佳游戏。
●著名格斗游戏系列重制版2013年正式公布。

29 ●业界消息称新一代Xbox将会在5月份公布。

30 ●著名配音演员大卫·海特勒宣布自己将不再于《潜龙谍影V》为斯内克配音，Konami证实这一说法。

畅销游戏

3月美国畅销游戏

名称：生化奇兵 无限
机种：PS3/X360
厂商：Take-Two
发售日：2013年3月26日
销量：66.7万套



评析：“苏时”多年打造，经过数次延期，终于在今年发售的《生化奇兵 无限》拥有着超越业界绝大多数游戏的优良素质，不但在方面面都有着良好的表现，其内涵和定位已经超越了一款简单的游戏，而成为了一件艺术品。本作在大量游戏媒体处获得高分评价，还引发了众多玩家对其背景的深度解读，是2013年度最佳游戏这一称号的有力竞争者。

3月日本畅销游戏

名称：路易鬼屋2
机种：3DS
厂商：Nintendo
发售日：2013年3月20日
销量：39.5万套



评析：按照岩田聪在任天堂直面会中所强调的那样，任天堂把今年变成了路易年，这位长期在兄弟身旁充当货真价实的绿叶的马里奥系列经典角色终于获得了挑大梁的机会，整个2013年内将会有大量以路易为主题的游戏发售，而作为打响头炮的先锋，《路易鬼屋2》虽然身负重任，但并没有令粉丝失望，在经典的抓鬼系统中加入了丰富的幽默元素，看着路易一边抓鬼一边又被吓得飞鸡乱跳实在是好玩又有趣。

本月焦点

在合并之前，SCEJ 与 SCEA 之间定位差异一直很含糊，日本原本就属于亚洲地区，而索尼早已成了一家国际企业，专门为自己的大本营设立一个单独的管理部门在当年看来或许是合理的举动，但如今随着亚洲地区游戏业务逐渐兴起，SCEJ 与 SCEA 的业务出现了大量的交叉重叠，合并自然也是势在必行。好戏的是，索尼选了 4 月 1 日这天宣布两个部门合并，恐怕当时看到这个消息的玩家都需要斟酌半天才能确认是真是假。



要闻

淘汰 迪士尼因商业目标变化，关闭卢卡斯艺术工作室

走马灯花地换了好几任管理者，并导致开发人员大失血后，已经处于苟延残喘的状态的卢卡斯艺术工作室在接受新东家迪士尼一评估后，不出所料地遇到了被关闭的厄运。该工作室的开发人员将被陆续裁掉，最后只会留下授权部门运作，专门管理星球大战题材作品的授权业务。对于进入次世代后几乎没有任何一线佳作的卢卡斯艺术来说，这既是一种遗憾，却也是一种解脱。

淡定 2K 放弃参加 E3 展，商业洽谈交由母公司代理

当其他厂商正在密锣紧鼓地筹备 E3 展所需的资源和场所时，手握《横行霸道 V》这张大牌的 2K 却决定要一耍大牌，不参加 E3 展。这并不是说 2K 就没有值得展出的游戏，不提《GTA V》这种顶级大作，在今年竞争对手《NBA Live 14》高调回归的情况下，《NBA 2K14》不正面对抗似乎说不过去。但同时也正因为 E3 展会房租也非常惊人，2K 使用这一策略很可能是为了节省开支，并断定玩家在《GTA V》的兴趣并不会因为 E3 没有登场而减弱，所以才敢果断弃参展。

传言中将在 4 月公布的新世代 Xbox 最后被确认将会在 5 月登场，但关于次世代主机性能和管理政策的传言则已经四处流传，双方阵营粉丝也暗暗开始角力。但辩论和骂战终究无法决定主机大战的胜负，更多的玩家还是把目光聚集在了两个月后即将召开的游戏盛会 E3 上，各大厂商也开始纷纷公布他们的 E3 展出内容，一场真正的大战，已经燃起了烽火。

4 月

深化 SE 新社长调整经营目标，专注社交与手游市场。

入行之前是中国人寿保险公司的职员，加入 Square 并与公司一起经历和 Enix 合并后，他一直管理财务方面的业务，并最终坐到了首席财务官（CFO）的位置，SE 的新社长松田恒祐就是个彻头彻尾的财务人员，而他接手的 SE 是一家正在经历财政危机的老牌游戏大厂，虽然深陷赤字泥潭，但仍然有着良好的游戏开发能力和强大的品牌号召力。所以在 SE 的财报会上听到这位社长宣布，将公司经营方向改为针对中韩手游市场开发社交游戏时，恐怕没有几个人会表示惊讶。在蓬勃的手游市场支持下，SE 的财政状况



起死回生只是时间问题，但令人忧虑的是，拿到了甜头的 SE，还能当年有气魄重回当年家用机业界龙头的位置。

本月人物

克里夫·布列津斯基

因为姓氏太难读，大家都管他叫克里夫·B，而这个名字对于任何《战争机器》系列玩家来说都是如雷贯耳，哪怕在他离开 Epic 后，媒体仍然关注着他的一举一动。在上月参加完 GDC 并发表演讲后，这位制作人在自己的个人博客上对传闻中新 Xbox 需要即时在线的设定表示支持，又为癌症儿童筹集捐款，并兑现承诺剃光了自己的脑袋。他似乎并不急于重新回到游戏圈中，却又对其保持着敏感的关注，这位个性不羁的制作人最后会何去何从，还是一个谜。



回归 三上真司携带新作《邪恶深处》高调登场

离开 Capcom 后的三上真司仍然有着强大的创意和制作水平，制作出了《征服》这种异色且又极其核心的优秀作品，但恐怕最忠实的三上迷们期待的并不是这种咆哮而高速的射击游戏，而是三上最强擅长的恐怖生存游戏。事实上，三上本人也对此充满了野心，想要在《生化危机》系列 X 之后再一次挑战自己。于是，《邪恶深处》横空出世，血腥与恐怖元素被有效地混合，塑造出了这款独树一帜的恐怖题材游戏新作。从三上宣布 Project Zero 时期便开始等待的粉丝们的耐心得到了回报。

节流 任天堂宣布不会在 E3 期间举办发布会

根据任天堂 2012 年年度财报所显示，总盈利额达到 71 亿日元，并未出现亏损情况。但同时财报指出，该财年销售目标为 6700 亿日元，而实际销售额则为 6354.22 亿日元，存在巨大差距，其中 Wii 和 3DS U 没能达到销售预期是出现这一情况的主要原因。经过了高调宣传的 2012 年，任天堂在索尼和微软都蓄势待发的这一年明智地选择了避开锋芒，蓝天下，在 E3 期间用网络发布会来取代传统的现场发布会，大量节省了开支。

本月经典语录

（微软的“基础设施”建立得非常出色，我指的是 XBLA 和 Xbox LIVE 服务。

■ 雅达利创始人 Nolan Bushnell 在评论两台新世代主机前景时如此说道，并声称自己要看好新 Xbox。

（新 Xbox 要求随时连线）是一个非常勇敢的举动，事实上宽带网络已经大量普及，而且仍然在不断地扩展。

■ 克里夫·B 在自己的博客上称赞微软要求新 Xbox 随时连线的政策，并认为存在网络尚未普及的地方不应该成为拒绝进步的理由。

我不想将自己限制在任何一个单一的平台上。

■ 当被问到是否会制作 PS4 独占游戏时，小岛秀夫如此说道，并表示自己相信云时代的特点是设备之间互相协作，而不是孤立对抗。

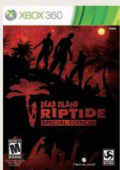
SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
31	1	2		4	5	6
	● SCEJ与SCEA合并成为SCEJA, 两业务将整合以更好地开展亚洲区业务。	● 国外媒体报导, 索尼将会为PS4推出一些美元预算用于宣传和营销。		● 卢卡斯艺术在破士士尼收购后惨遭关闭, 只余下授权业务功能健在。	● 更多业界消息指出 Xbox将会要求玩家随时连线。	● 盖达利哈德人 Nolan Bushnell认为新世代 Xbox表现将会优于 PS4, 尤其是网络服务部分。
7	8	9	10	11	12	13
● 有消息称微软将会把新Xbox发布会日期定在5月21日举行。	● SE更进投资策略, 新社长松田洋祐称将专注手机平台的社交游戏。	● 《最终幻想 VersusX》制作人野村哲也称本作发布新闻日期已定, 但明于某些原因不方便透露。	● 根据部分媒体透露, 新Xbox首发游戏阵容包括《Ryse》, 《极限竞速》新作和一款丧尸游戏。	● 任天堂宣布将关闭包括“天气频道”, “新闻频道”和“Mi比赛频道”在内的部分Wii的网络服务。		
14	15	16	17	18	19	
● 知名制作人史克威尔·B认为家用机销量随时将迎来大趋势。		● 《暴雨》开发商 Quantic Dream宣布将开发PS4平台作品。	● 任天堂发布2012年年度财报, 获利71亿日元, 但未达成销售目标。	● 有消息称《黑色洛城》开发商Team Bondi再次遭遇经济危机, 或将倒闭, 正在开发的《东方风月传》项目已被冻结。	● 任天堂宣布新作《邪恶牧场》正式公布。	
	23	24	25	26	27	
				● 微软正式宣布新世代 Xbox发布会将会在5月21日举行, 并向媒体发布邀请函。	● 有消息称微软新主机售价为499美元, 并且将在今年11月上市。	● SCEA注册名为《载团1886》的游戏商标。
28	29	30				
	● 微软的HumiRoom计划被证实为一款投影机, 能够配合新世代 Xbox使用。	● 传闻称Respawn秘密开发的新作为新世代 Xbox独占作品。				

畅销游戏

4月美国畅销游戏

名称: 死亡岛 洪流
 机种: PS3/X360
 厂商: Deep Silver
 发售日: 2013年4月23日
 销量: 22.4万套

评析: 要理解《死亡岛 洪流》的畅销, 先要理解美国玩家对于丧尸的狂热, 和对末日题材故事的情有独钟。当然, 除此之外, 游戏中能够四人合作攻关的设定也非常符合老美的口味, 加上第一人称视角天生视野范围窄, 单人游戏时围攻玩家的丧尸一多就会令人觉得四面受敌, 但合作时却可以互相照应, 既省心又有乐趣, 游戏体验自然也就大有改善。



4月日本畅销游戏

名称: 朋友聚会 新生活
 机种: 3DS
 厂商: Nintendo
 发售日: 2013年4月18日
 销量: 55.4万套

评析: 在任天堂的第一方品牌里, 这款《朋友聚会 新生活》有着一个非常有趣的特点, 虽然名字听起来这是一款阿乐型游戏, 但是其实它是一款育成游戏, 只能供一个人进行游戏。玩家能够在游戏中创造出不同的Mii, 让他们在城镇中互动, 必要时还能够介入, 让他们之间的关系发生变化, 玩起来会让人觉得和《模拟人生》有种异曲同工之妙。



本月焦点

Xbox One

是本月当之无愧的大明星，这台新时代的 Xbox 在新世代上比当年的 X360 还要大上不少，微软甚至已经不再将其简单地定位为一台游戏机，而是当成是一个电视柜顶盒和一个客厅的娱乐终端。所以发布会的重点在很大程度上是和电视娱乐有关，这一点恐怕会令期盼着大量游戏轰炸的玩家们感到失望。当然，《COD 幽灵》在发布会上播出的实际游戏画面预告片一定程度上满足了玩家的渴望，而微软也作出了承诺，在即将到来的 E3 上，还有更多精彩的游戏展出内容在等着玩家们。



终于，经过漫长的等待，各位玩家在 E3 第一次见到了微软新世代主机 Xbox One 的真面目。两位选手均已登场，次世代主机大战也宣告进入白热化阶段。关于两台主机的各种小道消息纷纷涌现，两台主机对于二手游戏的政策也成为了玩家们关注的焦点。但因为 E3 尚未召开，商家第一方厂商都有所保留，所以玩家们兴奋之余，应该也对 E3 的到来变得更加充满期待。

本月人物

唐·马崔克

和索尼方面的高层比起来，经常留在温哥华远程操控微软娱乐部门的唐·马崔克 (Don Mattrick) 显得有点低调。他并不经常接受各种采访，也没有频繁地出没于镜头前，畅谈自己对游戏业的见解。但这并不意味着他对 Xbox 系列的未来没有一番见解。事实上，唐·马崔克为 Xbox One 作了非常长远的规划，这个新主机或许在硬件规格上并不能胜过 PS4，但其蕴含的理念要更为宽广，对于云技术的深刻运用会让这台主机的性能有着良好的延伸性。可惜，关于随时在线和防二手政策方面糟糕的公关还是让这台主机未的发展蒙上了阴影。



5月

要闻

授权

EA 成功与迪士尼签订协议，获得星战游戏独占改编权

卢卡斯艺术倒下后，手握《星球大战》版权的迪士尼自然不可能让这个美国国民品牌烂在自己手里，他们需要的是一个稳定的，能够为他们承担风险，又有足够技术和资源来开发各种优秀《星球大战》游戏作品的公司。在美国市场，能够达到迪士尼这一标准的公司为数不多，而 EA 就是其中之一。靠着雄厚的财力和旗下众多开发商作为筹码，EA 拿下了《星球大战》游戏的独家改编权，并且立刻就宣布旗下有三家顶尖工作室开始着手制作《星球大战》游戏，分别是顶梁柱 DICE，刚刚经历《死亡空间 3》滑铁卢，急需证明自身价值的 Visceral Games 和有丰富《星球大战》游戏改编经验的 BioWare。

表态

为证明自身并不宣扬暴力，EA 宣布拒绝向枪械制造商支付授权费

在以往，为了让军事题材游戏保持专业性，游戏发行商会让专门的法律部门处理向枪械制造商支付授权费的事务，以获得在游戏中使用真实

枪械造型的许可。但在美国本土校园枪击事件频发后，枪械制造商竟然拿游戏业来当挡箭牌，指责游戏固化年轻人，并教唆他们使用枪械攻击他人。为了和枪械制造商撇清关系并表示自身并不宣扬暴力，EA 立刻宣布不再向枪械制造商支付授权费用，并援引出版自由法，认为游戏是出版物，里面出现枪械并不存在侵权情况。目前枪械制造商们并没有表示要就这一情况诉诸公堂。

翻身

索尼发布年度财报，盈利 430 亿日元。

在 2011 年，索尼年度财报显示集团赤字达到 4566 亿日元，堂堂跨国企业却深陷财政危机。临危上任的平井一夫立刻采取紧缩政策，全面收缩集团开支，不但将多个部门办公总部搬去租金最为低廉的地区，更是果断将美国总部大楼和日本总部大楼出售，套取大量现金，总算是在新的财年交出了一份漂亮的报告。不过虽然满足了投资者，这种砸锅卖铁的方式并不能持之以恒，加上 2013 财年索尼将会为 PS4 的发售宣传和生产投入大量资金，在新世代主机的战争当中，索尼仍然任重而道远。还有一场艰苦的战斗要打。

碰壁

EA 宣布不再使用网络通行证系统

网络通行证 (Online Pass) 这一政策起源于 2009 年，首个启用者就是 EA，其目的是防止二手游戏流通。在 EA 实行之后，其余几家发行商也纷纷跟进。不过这一机制在实际使用时运行得并不很顺利，其中一个原因就是要求玩家必须拥有网络条件，而总有那么一些玩家因为各种各样的原因无法使用网络，进而无法使用网络通行证。加上这一系统的抗盗版能力非常一般，没有收到应有的成效，只能遗憾地取消。

赠礼

索尼向《我的世界》开发者赠送黄金 PS1 作为 E3 邀请

在《我的世界》始创人 Markus "Notch" Persson 声称因为 Xbox One 并非是一台纯粹游戏机而表示失望后，索尼为他送上了一台收藏用的黄金 Psone，一台 PSV 和十二款该平台的游戏，还一张崭新的《Dungeon Master II》游戏光盘，这是索尼最喜欢的游戏之一。不过在送礼的同时，索尼也要委婉地提出了合作的建议。鉴于 Persson 已经将《我的世界》首席设计师位置让给了同事 Jens "Jeb" Bergensten，索尼所期望的应该不是这款游戏，而是 Persson 正在秘密开发的新作品。

本月经典语录

尽管取消了 Wii U 版的《麦登 NFL 25 周年版》，我们仍然和任天堂维持着良好关系。

■对于游戏媒体的疑问，EA 方面作出了如此回应，并表示会继续观察 Wii U 平台，以考证旗下作品在 Wii U 上是否有良好的商业机遇。

我们尝试过 (在 Wii U 上) 运行寒霜 2 引擎，其表现让我们觉得难以进行更进一步的测试。

■在被问及为何不尝试在 Wii U 上运行寒霜 3 引擎时，DICE 的寒霜技术总监 Johan Andersson 如此回答记者。

(在 Xbox One 和 PS4 身上) 我们将继续面临不稳定的平台过渡期，就像是 Wii U 一样。

■微软总裁 Bobby Kotick 在谈及两台新世代主机时表示了这样的担忧，并称因为许多因素尚未确认，今年的第四季度游戏市场将会风云变幻。

SUNDAY

MONDAY

TUESDAY

WEDNESDAY

THURSDAY

FRIDAY

SATURDAY

28



1

●“《COD》系列”新作《COD 幽灵》公布真人预告片。

2

●微软宣布E3发布会定于6月10日举行，内容仍然是关于新世代主机。

3

●索尼宣布E3发布会定于6月10日下午6点举行。
●EA称尽管取消多款游戏的Wii U版，但仍保持和任天堂保持良好关系。

4



7

●EA与迪士尼达成协议，获得《星球大战》题材游戏续作开发权。
●宝开宣布《植物大战僵尸》新作将会在7月公布。

8

●DICE高管引擎技术主管承认曾在Wii U上运行过索尼2，发现效果不如人意。
●EA发布年度财报，盈利一亿美元。

9

●索尼发布年度财报，净利430亿日元，扭亏为盈。
●动视CEO认为新世代两大主机处境不一定比Wii U好。



12



13

●SE发布年度财报，赤字44亿日元。

14

●EA宣布拒绝向武器制造商支付枪支造型授权费。
●微软开始在美国销售由詹姆斯·邦德新世代Xbox发布会会场。

15

●GT6宣布年末发售，只登陆PS3平台。

16

●EA宣布放弃一直推行的网络通行证机制。
●暴雪暴雪开发组 Danger Close重组为 DICE LA工作室，专注开发战略题材新作。

17



18

●EA宣布《NBA Live》品牌回归，最新作《NBA Live 14》公布。

20

●微软高管 Aaron Greenberg证实将有大量新世代Xbox独占游戏在E3登场。

21

●微软召开新世代Xbox发布会，公布新主机 Xbox One。

22

●微软宣布Xbox One 第一年将拥有15个独占游戏。

23

25

26

●虽然发售日未定，索尼已经开始在各媒体上打出PS4广告。

27

●Xbox One域名遭控诉，微软将通过法律手段解决。

28

●索尼赠予《我的世界》开发者奖金PSone 作为E3邀请。
●唐·马霍克在采访中证实微软为次世代游戏开发投入超过1亿。

29

30

●TGS主题海报公布，今年主题为“游戏在不断进化”。

31

●平井一夫在采访中继续阐明，PS4将会把游戏功能放在第一位。

1

畅销游戏

5月美国畅销游戏

名称：大金刚王国 回归3D
机种：3DS
厂商：Nintendo
发售日：2013年5月24日
销量：7.2万套



评测：尽管本作是任天堂的第一方作品，但却偏向于北美市场，在本国就早早发售，而日本玩家们还必须等到6月13日才能够玩上这款有趣的作品。本作是Wii上《大金刚王国 回归》的移植版，原作推出时曾因为回归本源的游戏体验而受到业界好评，如今登陆3DS平台，除了标配的裸眼3D视觉享受，为了照顾刚上手的新玩家，还加入了简易模式，玩起来更是得心应手，是3DS玩家量不应该错过的平台动作游戏之一。

5月日本畅销游戏

名称：真·女神转生IV
机种：3DS
厂商：Atlus
发售日：2013年5月23日
销量：18.7万套



评测：对于旁支作品极为丰富的“《女神转生》系列”来说，顶着正统续作之名的作品可谓罕见，上一作《真·女神转生II》已经是9年前的作品，当时还是作为一款富有号召力的核心向游戏登陆PS2。9年后的今天，系列最新作却成为了登陆3DS平台的掌机游戏，但仍然保留了那些受系列粉丝喜爱的元素，包括金子一马设计的仲魔造型，说得仲魔收为同伴和合成仲魔的系统等等。但同时本作也有可见式遇敌，删除月龄系统和允许玩家机端加点等新特性，是新老玩家都值得一试的佳作。

本月焦点

微软的防二手政策带着美好的愿景和崭新的概念，但却敌不过竞争对手的嘲讽和玩家的强烈抵抗。在发布会上公布 Xbox One 政策十天后，微软口风一转，取消了之前定下的一切规则，甚至连 Xbox 系列原本所有的锁区设定也一并消除。虽然临时变卦肯定会落下笑柄，但却无人能否认，Xbox One 因此也变得对消费者更有吸引力。反观索尼，E3 上赢得舆论胜利没几天，PS3 上就放出了有恶性 BUG 的固件更新，让部分用户超过一周时间无法使用 PS3，实在是有些狼狈。两大厂商在 E3 上都有风光无限的时刻，但却各自收获了一个深刻教训。对于微软来说，这款游戏是千万不要轻易触犯二手玩家的利益，他们对此的承受能力就和他们的钱包厚度一样薄弱。对于索尼来说，这个教训是笑得再开心也得踏实走好路，别得意忘形。

要闻

破产
著名游戏厂商 Atlus 的
母公司 Index 宣布破产

6月27日，游戏玩家们熟悉的 Atlus 所属的母公司 Index 递交了民事再生法申请，等于承认公司已经无力偿还债务，只能考虑出让部分业务并寻找新投资方来寻求重建。近年 Atlus 在游戏领域颇有建树，上月发售的《女神异闻转生 V》销量良好，《世界树迷宫》《真·女神转生》等系列也有着忠实的用户群体，但母公司 Index 在海外投资和收购方面一直未能获得理想利润，截至5月31日已经负债245亿日元，不得不通过民事再生的方式寻求延续公司的方法。虽然如此，但 Atlus 的游戏业务并未停止，由 Vanillaware 开发、备受关注的新作《龙之皇冠》仍然会如期发售。

抗争
《刺客信条》之父与发行商育碧对簿公堂

Patrice Désilets 是《刺客信条》和《刺客信条 II》的制作者，在《刺客信条 II》公布时，玩家们都把注意力放在了美女制作人 Jade Raymond 身上，但实际上指导完成这款游戏的是 Patrice Désilets。2010年，《刺客信条兄弟会》基本完成后，Désilets 离开了育碧，加入 THQ 蒙

六月的重点，当然就是 E3 游戏展，但恐怕没有哪一年的 E3，像是今年 E3 般地传奇，因为业界早已许久没有碰到过两大新世代主机同场竞技，贴身火拼的场面了。为了宣传 Xbox One 和 PS4，微软和索尼都憋足了劲，在发布会上上猛料频发。之前在发布会上几乎没有涉及游戏的微软用大量的独占游戏的第三方大作让玩家兴奋地进行密集轰炸，而索尼则把 PS4 的外观和众多独立开发者游戏当做杀手锏，甚至还为微软预留了一手必杀技。连没有置身于这场斗争中的任天堂都拿出了数款新作来吸引玩家的眼球，这个六月，注定令人难忘。

6 JUNE 月

特利尔工作室，没想到随着 THQ 破产，这家工作室落到了育碧手中。Désilets 通过这种诡异的方式回到了老东家处，很快就遭到了不公平对待，突然遭到辞退，甚至无法回办公室收拾个人物品。于是他将育碧告上了法庭，索赔40万美元，但更重要的是想要取回自己当初在 THQ 蒙特利尔工作室的作品《1666 Amsterdam》的版权。Désilets 和育碧各执一词，这场官司，将会呈拉锯战。

变通
一如传言预测，《最终幻想 Versus X III》作为《最终幻想 XV》登场

早在年初便有传言称《最终幻想 Versus X II》因为开发周期过长，将直接作为《最终幻想》系列新作《最终幻想 XV》登场，而之前制作人野村哲也对于《最终幻想 Versus X II》新消息公布含糊其辞也是受制于索尼方的要求。果然，在索尼发布会上，久未有新消息的《最终幻想 Versus X II》终于放出全新印象，不但游戏形式改成了动作角色扮演游戏，其名称也正式更改为《最终幻想 XV》，不再登陆 PS3，而是改为登陆 PS4 和 Xbox One 这两个新世代平台。

本月经典语录

我们希望自己可以创建一个全新的世界，至少是一个新的故事，能够让加入全新的角色和全新的体验。

■ Mark Rubin, Infinity Ward 的执行制作者在谈及为什么要制作《COD 幽灵》而不是“气现代战争”系列”新作时如此回答道。

(任天堂)想要让新玩家能够接触到任天堂独有的游戏，他们就应该考虑把自己的作品带到其他游戏平台上。

■ 著名游戏厂商 Eidos 的创始人 Ian Livingstone 在谈及任天堂对待移植平台的冷淡时，作出了如上建议，并忠告任天堂应该专注游戏品牌建设，而不是一心要卖硬件。

本月人物
岩田聪

微软与索尼台上斗法，岩田聪却低调地带着任天堂踏踏实实介绍游戏，并没有参与到这场争斗中。许多人会质疑是否因为 Wii U 根本和那两台主机不是一个层次的产品，但起码岩田聪认为市场中还有任天堂的一席之地，因为就算第一方的支持力量不如人意，任天堂的第一方实力仍然足以面对挑战。所以在 E3 上，除了白金的《猎天使魔女2》和《101 鬼马》，任天堂的第一方游戏打起了宣传 Wii U 的重任，《马里奥赛车8》、《塞尔达传说 风之杖 HD》和《超级马里奥 3D 世界》仍然能够吸引到众多忠实的玩家，而岩田聪也借此表达出了任天堂的终极态度，当其他两个第一方在争个你死我活时，任天堂将继续巩固自己的玩家群体，经营自己的游戏世界。

实践
《潜龙谍影 V》确认将登陆 PS4 和 Xbox One 平台

在接受采访时，小岛秀夫就曾声明，自己不想被限制在一个平台上，而在新作《潜龙谍影 V》身上，他实践了这一诺言，将这款游戏带到了微软发售会作为开场大秀，也同时表明了对于微软的态度。曾经几乎只登陆 PS 系平台的《潜龙谍影》系列”将要走向更广阔的舞台，面向更多不同类型的用户，并向他们证明自己的魅力。为了达到更好的演出效果，本作找来了曾出演《24》的明星 Kiefer Sutherland 为斯内克提供配音和脸部捕捉，以反映游戏的沉重主题和斯内克因为年龄渐大而产生的变化。

再战
微软确认将参加今年的东京游戏展

E3 展上的失利让微软在这场新世代主机大战中陷入了被动，不过在主机发售之前，一切都尚未有定论，而今年9月举行的TGS注定是另一个战场。哪怕需要远渡重洋，哪怕身在对手主场，哪怕本地区从来没有真正接受过Xbox系主机，微软仍然要赴此一战，而不是像去年般地放弃出展，任由索尼一方独大。所以在今年的TGS上，玩家们将会迎来或许是史上最精彩又最热门的东京游戏展。

我一向是二手游戏的拥护者，并且能够接受二手游戏形成的买卖循环。

■ EA Sports 部门主管 Peter Moore 在谈及防二手机制时作出如此宣言，并否认 EA 曾向另一方厂商施压，要求推出防二手政策。

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
26 			29 		31 	1 
2	3 ●微软高管Phil Spencer称赞索尼对于推动游戏软件数字化的努力。	4 ●微软注册“Halo Spartan Assault”域名，媒体猜测是《光环》新作，后被证实是移动平台作品。	5	6 ●Eidos的创始人Ian Livingstone表示任天堂应该向市场上其他平台推出自身品牌的游戏。	7 ●Konami确认《潜龙谍影V》将登陆Xbox One和PS4平台。 ●Capcom的E3上再有一个大惊喜在等着玩家们，后被证实是《丧尸围城3》。	8
9 ●前《刺客信条》系列“制作人”Patrice Désilets因不公平对待辞职声明。	10 ●E3进入开展前夕，各位厂商纷纷召开发布会。	11 ●2013年的E3展会正式开幕。 ●微软宣布新主机需要连续验证和打击二等零政策遭玩家抨击，索尼取得舆论优势。	12 ●EA Sports部门主管Peter Moore声称他一直支持二手机游戏。	13 	14 ●E3成功落幕，约5万人次参观，2014年将在6月10日开展。	15 ●去年没有参展的微软确认将出席今年的TGS。
16	17	18 ●Eidos旗下“《杀羊47》”系列“开发真10 Interactive”要占预算一半，多个项目遭取消。	19 ●PS3固件4.45出现严重BUG，部分用户更新后无法进入游戏界面。	20 ●当问题对本届E3上媒体关注游戏力度不高表示失望。 ●微软根据玩家意见作出调整，取消在线验证，锁区和二等限制。	21	22 ●索尼承诺在6月27日推出补丁解决PS3固件更新带来的问题，意味着用户噩梦总算超过一周无法使用PS3的时光。
23/31 ●微软在Build 2013开发者大会上表示Xbox One能够依靠云技术达成万人对战。	24 ●SE注册《圣剑传说》商标，或预示新作将登场。	25 ●微软追加7亿美元建设云服务数据中心，总投资达到10亿。	26	27 ●Ken Levine证实《生化奇兵 无限》DLC尚在制作中，请玩家们耐心等待。	28 ●Unity 游戏引擎宣布支持Xbox One，还有Win8/WP系统。	29 ●美国PS+服务推出长达一年的庆祝，为玩家提供大量优惠。 ●X360开始全面支持时代华纳电视频道播放。



畅销游戏

6月美国畅销游戏

6月日本畅销游戏

名称：最后生还者

机种：PS3

厂商：SCE

发售日：2013年6月14日

销量：79.4万套

评析：索尼御用第三方工作室顽皮狗倾尽全力开发的本作是本年度媒体评价最高的电子游戏之一，也是今年最佳游戏的有力竞争者。这款游戏描绘了由真实感染引发的末日所摧毁的世界中，大叔Joel与少女Ellie的一段惊心动魄的冒险。和一般末世题材游戏不一样，本作不强调战斗，也不鼓励玩家正面与敌人交锋，鼓励潜行与迂回作战。剧情方面则以真实的临场感和充沛的情感表达来打动玩家的心灵。



名称：讨鬼传

机种：PSV/PSP

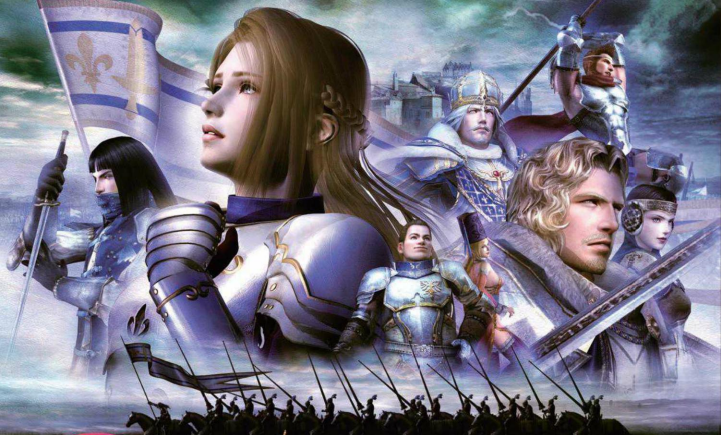
厂商：Koei Tecmo

发售日：2013年6月27日

销量：12.4万套

评析：登陆PSV和PSP双平台的《讨鬼传》有着极为简单而直观的畅销理由，因为它是一款极为适合掌机平台的战斗游戏，其基本游戏形式参考自Capcom的热门品牌《怪物猎人》，玩家可以组成最多四人的团队，从六种武器中选择一种，合作讨伐各种巨大的鬼怪，获得它们身上的素材和隐藏的魂，并用于强化自身的战斗力。在“《MH》系列”目前缺席PS系平台的情况下，本作将会和各种登陆PSV平台的共斗游戏一起瓜分这块大大小小的蛋糕，并获得属于自身的固定玩家群体。





HD
漏网之娱
迷你攻略

3

ブレイトストーム
BREITSTURM
百年戰爭

文 紗迺 美编 NINA

整个HD时代，没有一部《决战》问世，只有这款《剑刃风暴 百年战争》勉强能当《决战》来玩。游戏以1337 - 1453年的英法百年战争为背景，圣女贞德、黑太子爱德华等历史名人都会在游戏中登场。玩家扮演一名佣兵，左右着英法两国的气数，与两国名人亦敌亦友。在被“车枪球棍”四大类型垄断的今天，像本作这样充满灵气的作品越来越少，它是值得我们从PS、PS2时代走过来的玩家反复回味的。题外话：《无双大蛇2》里那位超强好用的贞德妹子，也正是出自于本作，而且是冬马由美大姊配音的哦！

自由统率系统

本作的战斗系统不像《决战》，更不像《无双》，玩家虽然是控制一名角色，但作战是以部队为单位进行的。战场上有很多我方的部队，当玩家靠近我方部队时，部队长的头上标记会闪亮，这时按确认键即可率领这支部队。不过玩家必须已获得该部队的对应兵法书才能率领，另外如果该部队已经有武将率领则

不能控制。
不同的部队有不同的战斗方式，本作极其强调兵种相克效果，玩家必须根据战场的实际情况，来随时调换自己的部队。虽然在实战战斗中也可以通过看敌方队长头上的颜色来判断相克情况，但拥有一张全兵种相克表无疑更加方便。

剑刃风暴 百年战争	Koei	策略
Blades of Dawn 百年战争	日文版	日文版
2007年10月25日	本地1人	6800日元
支持PS2/PS3		对应玩家人数：12/2/4/8

全兵种相克表

攻/守	短剑系	细剑系	长剑系	枪系	长枪系	骑马系	枪系	斧系	棍系	弓弩系	弓箭系	轻枪系	象系	战车系	铁系	魔术系	工作系
短剑系	—	—	x	x	o	△	o	—	—	o	—	▲	▲	—	●	●	▲
细剑系	—	—	x	x	o	△	o	o	o	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
长剑系	o	o	—	△	—	△	△	—	—	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
枪系	o	o	o	—	—	△	△	△	△	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
长枪系	△	—	—	—	o	△	△	△	△	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
骑马系	o	o	o	x	—	o	△	△	x	▲	▲	—	—	—	▲	▲	▲
枪系	x	△	o	o	o	—	—	o	△	△	△	—	▲	—	—	●	▲
斧系	—	x	—	—	o	△	o	—	—	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
棍系	—	—	—	—	o	△	o	—	—	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
弓弩系	△	—	—	—	—	o	—	—	—	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
弓箭系	△	—	—	—	—	▲	—	—	—	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
轻枪系	●	●	●	●	▲	—	—	—	—	▲	▲	—	—	—	—	●	▲
象系	●	●	●	●	▲	—	—	—	—	▲	▲	—	—	—	—	●	▲
战车系	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	▲	▲	—	—	●	▲
铁系	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
魔术系	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
工作系	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

o: 大有利
●: 有利
o: 略有利
—: 普通
△: 略不利
▲: 不利
x: 超不利

据点攻防

战斗的胜利条件一般都是攻占指定敌方据点，或防守我方指定据点。要想占据敌方据点，就要尽量消灭该据点附近的敌方部队，全灭敌方部队后据点队长就会出现，将其打倒后即可占领该据点。

这里介绍一种快速让据点队长出现的方法，那就是让自己指挥之外的我方部队进入该据点内部，这

样就会令据点队长直接出现。因此在战斗中根据我方其他部队的攻击目标配合行动会更加有效率。在剧情战斗中则有巨塔之类的巨型城池，这时会出现光荣游戏中著名的“城门紧闭”情况，这时一般需要占领附近的据点，让破城锤之类的攻城兵器出现，再破门而入。

道具回收

只要打倒据点队长（不限玩家或电脑），他在据点的中心教堂区域都会出现道具，如金块和宝箱等。此外打倒敌方部队的队长也会有可能掉下道具，除了金块和宝箱外还有酒和面包等其他物品，打倒有名武将的话几率更高。另外掉落道具

的质量和难度以及据点大小有关，高难度下的巨型城池很容易出现华丽的宝箱，里面有很高几率出现兵法书、宝石或其他稀有装备，不过一切随机。总之看到宝箱就不要错过，如果发现友军打下敌方据点，请记得过去搜刮一番。

契约和依赖

游戏以契约的方式进行，玩家选择了契约之后，再参加对应的战斗。剧情战斗一般以感叹号标记，它们大多是无限期的，难度固定，在战斗前后都有剧情交代。剧情战斗的出战条件只有两种，一是经过一定的战斗次数，二是名声值达到一定程度，之后在玩家胜利后返回就会出现。虽然是英法之间的战争，

但事实上玩家可以左右谁赢，只是最终战必须要选择一边来进行，这也将影响最后的结局。

部分契约还附加有任务，可看作是附加任务。接受此类契约时，建议优先完成任务，因为有额外奖励。依赖的种类多种多样，比如找人、保护、打倒等等，游戏中都有很清晰的提示，这不是问题。

传闻

传闻（噂のメモ）是百年记中的一个重要项目。虽然和主线剧情无关，但完成之后有不少好处，其中包括相当强力的装备。

佣兵将军

出现条件：在主线剧情“佣兵的物语”中自动发生。

战场的新人

出现条件：ポワティエの戦い（1-2）完成后出现。

效果：之后在任意战场上，全灭有名武将的敌方长期即可达成目标，完成后名声+1000，出现有依赖的契约的几率增加。

荣光を掴む者

出现条件：☆☆名声达到一定值以上，佣兵将军已发生。

效果：和酒馆老板对话后，在任意战场获得第一位的成果即可达成目标，完成后获得十二宝石之一的情枪のルビー。



新境地へ至る者

出现条件：ポワティエの戦い（1-2）已完成，持有兵法书“枪的书”。

效果：全兵种击破后获得兵科突破メモ，交给特定佣兵后，获得“枪的书/アダガ”。率领全兵种后获得兵科突破メモ，交给特定佣兵后，获得“火药的书/火枪”。

百年の語り部

出现条件：全部故事完成。
效果：可选择超难度的契约“特殊战斗”。

極めてし者たち

出现条件：オルレオンの戦い（1-3）已完成。

效果：“长剑的书”达到技能100%后，剑圣达成，获得ベルムク；“枪的书”达到技能100%后，枪匠达成，获得ブリュナク；“弓箭的书”达到技能100%后，弓神达成，获得露上助。

掘

出现条件：剑圣、枪匠、弓神达成，且全部兵法书技能习得在70%以上。
效果：获得工作的手书。让全部兵法书达到技能100%后，获得最强武器村正。

女神の盾

出现条件：获得收藏品“破灭のイージス”后出现。

效果：将获得的破灭のイージス交给给治师后，再把之后获得的悲歌のイージス、苦闷のイージス、青徳のイージス、原罪のイージス也交给他，最后就可以获得最强的女神之盾イージス，全部防御能力均为满值20！不过每一步都要经过一定数量的战斗，相当考验耐心。

大富豪

出现条件：ポワティエの戦い（1-2）已完成。

效果：依次投资2000元、10000元、30000元，获得的报酬分别为3000元、15000元和十二宝石之一的清淨のダイヤモンド。

石を愛てる者

出现条件：持有十二宝石之一。
效果：获得全部十二宝石，两人所有的物品打八五折。宝石是在战场上的顶级宝石箱中随机获得的，不过有3个是有特定条件的，其中两个与传闻有关，而高贵的アメジスト需要完成依赖“魔法の森”[21-1]。



トレジャーハンター

出现条件：在商人处卖出50个以上的艺术品。

效果：在商人处卖出150个以上的艺术品后，获得少半的足，效果为战场上宝箱中出现稀有物品的几率增加。

兵法书&成就

要想率领一支部队，就必须先入手其对应的兵法书。兵法书除了长剑、弓箭和骑马三本是一开始就有的之外，其他大部分都需要在宝箱中随机获得，另外还有4本兵法书的入手条件是特定的，分别是：



书名	入手条件
火药的书	完成故事“学者殿のお願い”
工作的手书	完成传闻“级”
枪的书/アダガ	完成传闻“新境地へ至る者”
火药的书/火枪	完成传闻“新境地へ至る者”

此外兵法书的入手条件也是全成就的条件。每一种兵法书对应一个成就，全兵法书入手外加通关即可解除全成就。

Q & A

Q：游戏一开始选择男女有区别吗？

A：除了装备有性别要求外，其他没有区别。推荐妹子（笑）。

Q：升级取决于什么？

A：升级是靠经验值，经验值靠打倒敌人获得，数值高低则受双方等级差、连击数有关，另外有名武将的基础经验值比较高。低等级部队打倒高等级部队时会获得大量经验值，但同样的伤亡也比较大，要特别小心。

Q：对新手来说有无特别值得推荐的兵种？

A：弓箭、长剑、枪这三种因为关系到隐藏要素，加上自身又不错，而且在战场上十分常见，可以重点培养。不过最推荐的还是骑马部队，从远处突击之后加速逃离是相

当实用的战斗，而且自身移动力又优秀，是十分好用的兵种。只要是特别注意长枪部队和弓箭手。

Q：战场上的动物是用干吗的？能杀吗？

A：不能杀，但也并非毫无作用。接触会让敌意上升，接触兔子则会回复体力。注意必须玩家亲自碰到才行，部队碰到是无效的。

Q：听说本作是成就神作？

A：以如今的眼光来看不能算神作，但总的说来还不差，大概需要花费30个小时，不过过程很愉悦。如前所述，全兵法书入手就是全成就，而最后一本入手的一定是工作的手书。值得一提的是因为玩家初期即拥有3本兵法书，因此只要开始游戏再存档，150点成就就到手了！

相信不少中后期入手 PS3/X360 的玩家都听说过《镜之边缘》这款跑酷类的佳作。本作的制作理念是让玩家通过游戏体验极限奔跑和高空坠落时所带来的快感。游戏在画面上的表现可谓是别树一帜，多种特色配合游戏里的各种场景、建筑等物体让玩家在游戏中享受到一次视觉上的盛宴。游戏的流程一气呵成绝无拖沓，而故事模式以外的内容又让游戏的耐玩度有所保证。如果你想尝试在高空大楼等宽阔的场景中自由奔跑，享受这种“边缘快感”，那么就一定要尝试本作。注意文中将以 PS3 版的键位来描述。

文 雷电 & 狼来了 美编 心之永恒

镜之边缘	EA	动作
多机种	Mirror's Edge 2008年11月11日 支持平台:PS3/X360	单人 99.00元 对应玩家年龄: 13岁以上

HD
漏网之娱
迷你你攻略

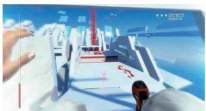
跑者的基本素养——系统分析

游戏概念

模式简介:

本作主要的模式有两种，分别是故事模式 (Story Mode) 以及竞速模式 (Race Mode)。其中竞速模式又分为在限定的时间内完成关卡的 Speedrun 和时间挑战 Time Trial，时间挑战一共包含 23 个关卡，完成故事模式可以开启其中的 11 个。通过在挑战模式中达成标准时间 (Qualifying Time) 即可解锁剩余的关卡。

跑者视点: 我们的女主角费兹拥有自己独特的能力——跑者视点 (Runner Vision)。场景中可以进行攀爬等互动的物体都会以红色显示出来。这些红色标记的物体并非是指向终点的最快或惟一的路径，但是一般情况下，当眼前的管子、横梁或者是箱子之类的物体显示出红色，那么它们就是你下一步要通过



的地方了。此外还可以注意场景中的鸟以及老鼠的行走，它们会为玩家下一步的路线提供一些线索，比如一群鸟停在管道上，那么这条管道也许就是玩家下一步需要跳上去的地方。最后需要注意的是完成任务难度将解锁 Hard 难度，该难度中没有跑者视点的辅助，这就需要玩家有很好的记忆力和观察能力，另外在其他难度下，设置 (Option) 菜单中也可以选择关闭跑者视点。

动能 & 反应时间: 游戏中有“动能”这个隐藏的属性，动能越高，跑者的奔跑速度越快，跳跃和在墙面上行走的距离越远。玩家只需持续跑动，动能就会自动积累，但要注意射击、左右水平移动、转身、后退、跳上台阶等行动会降低动能值。当玩家持续跑动几秒后会达到最高动能，屏幕边缘



会出现表现速度感的线条。这就表示积攒好一次发动“反应时间”的机会，按下对应的按键就会进入反应时间，整个世界的一切行动都会在短时间内变慢，在近身搏斗时非常好用。

这里顺便说一下准星相关的设定。设置菜单中可以选择准星的显示状况，分别是一直显示、不显示、持枪时显示。



显示准星时，对准可以互动的物体、可以攀爬的边缘、持枪对准敌人等情况下准星会变成红色，而准星显示蓝色就表示可以发动反应时间了。

收集要素: 包括序章在内的十个章节中，每章都有三个隐藏的黄色手提箱，而手提箱的附近都设置有跑者徽章 (Runner Glyphs) 来提醒玩家注意收集。

行动解释

奔跑: 奔跑是跑者最擅长的行动，推动左摇杆的幅度影响跑动速度，推到最大限度后持续跑动几秒即可达到最高速度进入冲刺速度 (Sprint Speed) 的状态，这时屏幕四周会有一些表现速度的线条，该状态下费兹几乎处于无敌的状态，敌人追不上你，子弹也很难命中玩家。

跳跃: 站立不动时按跳跃键会原地跳起，前行中会向前方跳起，奔跑的速度越快跳跃的距离越远。跳跃的过程中将视角对准人前方靠下的角度可以更好地判断起跳时间。

观察: 使用右摇杆转动视角，按下 O 键可以将视角对准前进的方向，这个操作非常实用，流程

中多加利用可以找到正确的前进道路。左摇杆推左右方向会降低动能，用右摇杆调整视角前行动会稍微好一些。

蹲下 & 滑行：蹲下在较矮的掩体后方可以躲过敌人的射击，蹲下状态可以移动，比如刚进入附近的管道。奔跑中输入蹲下的指令后费兹会做出滑行动作，玩家可以藉此从一些障碍物下方滑过去，也可以用来对付敌人或快速接近掩体。



翻越 & 墙壁移动：费兹可以翻越和自己身高差不多的物体，接近它们时按 L1 键即可，在高速奔跑的状态下利用翻越来避免动能下降是非常重要的技巧。对于跑者来说，墙壁也是“通路”，玩家可以横向跑过墙壁（类似忍者的“壁走”）或者纵向踩着墙壁往上爬，前者需要先横向跑向墙壁，稍微面对墙壁然后在接触前按 L1 键，后者需要正向着墙壁跑并在接触前按 L1 键。

空中技巧 & 边缘：即使双脚离地，玩家也有很多动作可以完成。从太高的地方跳下直接落地会受到伤害并失去动能，为了避免这种情况的发生，要在落地前的瞬间按 L2 做出技巧滚动，如此一来即可防止落地伤害。在高速移动的过程中有可能需要越过一些铁丝网或者栏杆，它们的顶端带有尖刺，使用通常的跳跃可能会受伤，此时需要在空中按 L2 键缩起身体来安全通过。每一个水平的平台都有一个边缘，玩家可以攀附在边缘上推动摇杆进行左右移动，推上或 L1 键爬上去，按 L2 则是落下。在狭窄的边缘行走时速度会比较慢。

门 & 窗：任何红色的门、玻璃落地窗都可以冲过去按攻击键直接撞开打碎，如果时间非常准确的话，那不会降低费兹的动能。



管道 & 横梁：与平台的边缘略有不同，这些长条可能是垂直方向，也可能是水平方向，玩家可以通过它们到达目标地点。通常情况下可以扒

住管子 and 横梁，在它们之间跳跃、爬上管子、在横梁上摆荡然后跳到远处等等。在横梁上保持平衡比在狭窄的边缘更复杂，需要依靠六轴的感应，不过我们可以在选项设置中关闭六轴功能，靠左摇杆来维持平衡，这里建议关闭六轴。



滑索 & 跳板：站在滑索下边，跳起来后费兹就会自动抓住滑索滑下去。如果任凭自己滑到尽头自动落地，这将会是一次受创者陆并失去动能。为了避免这种情况的发生，我们可以在快到尽头之前按 L2 落下，或者是寻找更安全的着陆点，比如红色显示的垫子。

场景中设有一些接近后会以红色显示的跳板，冲着它们跑过去按 L1 键，费兹就可以借助它们飞到空中。跳板一般被摆放在较高的平台下面，目的是协助玩家顺利抵达高处或远处。当费兹从跳板起跳时，敌人很难快速反应过来，因此利用跳板来接近敌人并顺势缴械是不错的选择。

战斗部分

战斗的基本原则：先要明确一点，那就是奔跑躲避永远比触发战斗更好。此外绝对不要在同一时间对付一名以上的敌人。战斗的目的只是为了开路，因此不要纠结于战斗，敌人没有了武器就没有威胁。在跑者视点中红色高亮的敌人是指在必经之路上的家伙，玩家必须通过他们才能抵达目的地，不过这并不意味着一定要将他们杀死，没有高亮显示的敌人最好不要去招惹他们。

缴械：将一个持有强力武器的敌人缴械是最好的选择，虽然初期可能不太好掌握，但熟练后是对付持枪敌人的杀手锏。先跑到目标敌人的附近，他们会试图用枪近战攻击费兹，在武器闪现红色的短暂时间里按△键，成功的话费兹就会自动缴械并放倒敌人，先发动反应时间再进行缴械可以大幅降低难度。但要注意一旦错过了时机，那么费兹基本上就很难全身而退了，所以还是量力而行

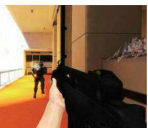
比较稳妥。一定不要在面对多个敌人的时候试图缴械，因为其他敌人会朝费兹射击。如果可以潜行接近敌人不让他们发现，就可以在侧面或背面按△键进行缴械，这种敌人背对我们的情况不会经常发生，但是可以通过墙壁反弹等行动创造机会。

近身格斗：拥有高速度和街头技巧的费兹可以施展空手格斗技。当玩家没有手持枪械时，按 R2 攻击键就可以使用连续的近身攻击了。站立按 R2 为拳击，攻击距离较短，也不会对敌人造成多大的伤害，连按三次攻击键的最后一下是强力双击攻击。蹲下时也可以出拳。时机正确的话可以躲过敌人的攻击并形成反击。



跑向敌人并跳起，之后按攻击键可以发动飞翔，威力比普通的拳击更高，并且可以让敌人眩晕几秒，之后可以继续进攻或者趁机逃跑。跑得越快，飞翔的伤害越大，尤其是通过跳板跳起后的飞翔。跑动中按 L2 滑杆，之后按 R2 可以发动滑杆，效果与飞踢类似。走墙中按 R2 会发动墙壁反跳飞翔，被此招命中的敌人不仅会眩晕，还会背身对着玩家，这时可以轻松缴械。顺便一提在敌人眩晕后的最好选择还是逃跑，因为敌人拥有较高的体力，如果不能快速将其解决，那么很有可能被其余的敌人围上来。另外如果敌人站在平台边缘，那么就直接将他们从边缘踢下去吧。

枪械：枪械只能从敌人那里获取，要么缴械，要么从敌人的尸体旁拾取。缴械、拾取和奔枪的按键都是△。得到武器后只要用准星瞄准并按攻击键即可射击，自动武器可以长按攻击键实现连射。使用狙击枪时按 R3 键可以打开狙击镜，此时还可以移



动，只不过速度较慢。注意大型枪械会造成更多的伤害，但是拿着它们会降低速度，任何比手枪大的枪械都会让费兹无法跳起抓住跳板。此外捡起的枪械，弹夹中剩余的弹药就是该武器可使用的全部子弹了，在一个场景中如果有多个敌人，那么杀死一个人就换一把枪是让残弹数保持在一定量上的最佳方法。躲在掩体后时，先水平瞄准敌人的大致方位，然后慢慢移出去射击，之后再躲回来，这是较为安全的枪战方法。

伤害：从高处直接落地、受到敌人的攻击或者触碰到环境中的危险元素都会受到伤害，费兹受伤后屏幕中的绿色会变淡，蓝色越暗淡则越接近死亡，只要在数秒内避免再次受到伤害即可自动回复体力值。

Folklore

HD
漏网之娱
迷你攻略

通关所需时间: 10 个小时左右
全 ID 收集并练满: 20 个小时左右

异魂传承

SCE

动作冒险

PS3

Folklore

2007 年 9 月 25 日

支持 PS3 与 PSP 联动

1 人

中文版

SCE 出品

对应玩家年龄: 全年龄

特色系统介绍

基本操作

按键	作用	按键	作用
方向键	移动光标	R1	进入异魂吸收状态
左摇杆	移动人物	L2键	异魂配置界面
右摇杆	移动视角	R2键	回避
△键	使用对应的ID	L3键	保存设置
□键	使用对应的ID	R3键	恢复默认视角
×键	使用对应的ID取消	SELECT	打开地图/人物信息
○键	使用对应的ID确定	START	系统菜单
L1键	锁定敌人取消锁定		

异灵系统

异灵系统是本作的核心系统。在游戏的过程中，玩家可以抽取敌人的灵魂变为自身的ID能力使用。这些ID还可以进行收集和强化，不过由于本作讲求的是属性相克的要素，因此即使不进行强化也没有什么关系。本作有两位主人公，虽然收集的ID大部分都是相同的，但在使用ID的基本方式上是完全不同的。召唤使用的ID是召唤方式，在身旁把ID召唤出来，因此只要使用得当，还能防御敌人的弱属性攻击，十分霸道。但由于存在召唤时间，因此ID攻击的速度比较慢，而且一旦被敌人克制的属性攻击的话，该ID将会消灭，而且在短时间内无法再次召唤。比起济兹来说，使用难度更低一些。济兹使用的是附身上，即召唤出来的ID附着在自身能力上。优点是启动速度很快，爽快度大，但由于ID没有实体，因此防御使用的方法是防御型ID，否则无法防御。由于使用很快，因此在消耗TP的速度也会快一些。不过为了补偿，济兹的TP回复速度也比较快，玩家完全可

以不用操心。在实际的游戏过程中，由于这两个人各有优势，因此能带给玩家不同的操作体验。可惜由于游戏设置的问题，部分ID的存在会严重影响游戏的平衡性。

异魂的吸收



游戏中玩家与敌人战斗的同时，使用特定属性（一般是敌人的相克属性）攻击敌人时，敌人会有冒出蓝魂的提示，之后只要继续攻击就能进入红魂的状态，此时只要按下R1就能进入吸收阶段。面对某些特殊的敌人时，游戏中会出现四种不同的吸收方式，都需要使用PS3手柄的六轴动态感应功能。按游戏画面的提示操作成功后，让最下方的能

量槽蓄满就能成功吸收。但如果吸收过程中遭到敌人攻击的时候会被强制中断，所以在面对两个需要耗费时间才能吸收的敌人时，建议先将敌人消灭到剩下的一个再进行吸收比较安全。而在面对可以快速吸收的敌人时，反复抽取会有经验值加成，同时抽取2只的经验值为1.2倍，3只为1.5倍，4只为2倍，N只为0.5乘以N倍(N=3)。

建议：吸收阶段处于绿色时出现的吸收情况，玩家需要根据一定的节奏，在魂魂变红的时间内自上往下提拉PS3的手柄。

提醒：吸收阶段处于蓝色时出现的吸收情况，玩家需要左右晃动PS3的手柄，将敌人的魂魂打到地面上。

平衡：吸收阶段处于黄色时出现的状况，需要根据画面中出现的魂魂漂移

的方向，使用PS3手柄将其移动到画面中央，然后进行和提拉一样的动作。

转动：吸收阶段处于橙色时出现的情况，在魂魂抖动的时候要不停地上下抖动PS3的手柄，停止时也停止转动。

异灵的成长

成功吸收异灵之后可以按下START进入系统界面，在每个异灵上选择确认后可以看到异灵升级的条件。由于本作有中文版而且游戏中的说明非常具体，因此条件就不在此放出。通常来说，异灵成长的方向一般都是频率、攻击力和消耗的魔力值上。另外有一点需要特别注意的，如果遇到需要使用道具的情况，玩家必须拥有足够数量的道具才能选择使用，并不是获得道具后就能自动分配。

故事流程特色

游戏一开始就可以选择爱伦(Ellen)和济兹(Keats)两名主人公进行游戏，从序章到第五章为止，两位主人公的剧情都是独立分开的，要想将游戏通关，必须将两名主人公

的剧情都发展到第五章，合流后才能继续完成出现的第六章、第七章。由于游戏的提示非常明确，限于篇幅，本次的攻略就不列出详细的流程攻略。

支线任务

游戏中除了主线任务之外，还有支线任务的存在。无论时间，只要和酒吧老板对话就可以选择“关于任务”选择可以接受的支线任务。每一章会出现的任务只有固定的几种，如果不是为了

刻意练级的话可以不需要反复完成。而且同一章节中没有出现的任务可以在后面的章节完成，所有相关的支线任务在游戏系统中也会有相应的讲解，在此也不在赘述。

BOSS 打法推荐

第一章 BOSS 赛尔农诺斯

策略打法: 提前装备上贝亚熊魔和布鲁利鸟的 ID, 进入战斗后先回避敌人的攻击, 等敌人做出吸气动作的时候用贝亚熊魔攻击时敌人进入虚弱状态, 之后对着鞋子攻击就能切断鞋子。鞋子被掉掉之后进入第二阶段, 尽量站在台阶的上方, 利用布鲁利鸟的远程攻击, 攻击中间的花朵即可。攻击两次之后要注意后方的地利, 出现地利时则转过身利用普通攻击消灭。反复几次之后就会进入漫长的吸收时间, 成功后就能结束战斗。

清场打法: 提前装备贝亚熊魔和赛基度克的 ID, 进入战斗后需要利用贝亚熊魔攻击中间的头部才能造成伤害, 同样需要注意敌人的毒雾和尖刺攻击。第二形态站在台阶上, 以赛基度克的远程攻击为主。建议打两下跑两下来回避种子的攻击, 然后再破坏尖刺后接近 BOSS。反复后可以进入吸收时间。

第二章 BOSS 恐惧诺特

策略打法: 主要利用盖波伊红枪和高康度的 ID 完成攻略。战斗开始后需要绕到 BOSS 身后, 利用盖波伊红枪的攻击来破坏它的油桶, 成功后利用高康度的爆炸来攻击 BOSS 的眼睛。即使高康度的攻击失败, 也能帮助玩家抵挡 BOSS 的远程攻击。当 BOSS 眼睛被破坏后就会露出核心部分, 这时候只要攻击任意一只脚就会让 BOSS 倒下, 之后绕到正前方, 使用盖波伊红枪攻击 BOSS 中央的核心, 反复几次就能进入吸收阶段。吸收阶段主要以拉拢和驱散为主。

清场打法: 一开始玩家可以引诱敌人使用远程攻击, 成功回避后利用火属性攻击引爆其身后的油桶。之后的战术和赛尔农诺斯的打法类似, 破坏三只脚之后对准确中的核心轰击。吸收后结束战斗。

第三章 BOSS 布里甘提亚

策略打法: 敌人不强, 但是非常耗时间。当其在场地中央时, 尽量利用 R2 的快速移动, 到其身后之后利用盖波伊红枪的雷属性攻击来封住他的行动。之后利用光蜡树精来切断 BOSS 的尾巴。重复这个过程敌人会露出场地, 随后出现水雷。回避后使用完全防御可以防御它的冲撞攻击。当敌人只剩头部的时候使用雷属性攻击就能对其造成伤害。

清场打法: 敌人的战斗方式比起敌人篇并没有太多改变, 清杀对付它需要利用冰属性攻击来封住他的行动, 然后利用吹格姆的切断攻击即可。反复数次之后吸收成功, 结束战斗。



第四章 BOSS 新鲜屋

策略打法: 战斗开始后利用佩格洛来破坏墙上的眼睛, 在眼球死亡的一瞬间, 敌人会发动一秒钟无法回避的攻击, 建议马吉吉尔哥里来抵消。墙壁上所有的眼睛都被破坏之后, 房间的中心就会出现幻影, 使用光蜡树精的切断攻击进攻。敌人使用高毒攻击的时候就迅速转移, 随着敌人 HP 的减少, 在破坏眼球后会出现巨大脚进行干扰攻击。利用光线和石头掉落的方位可以判断攻击的区域。如果不能及时躲避也可以利用吉尔哥里来阻挡, 反复几次之后再战。

清场打法: 对于清杀来说, 则是利用安奴的冰属性攻击眼睛, 每两颗都被消灭之后, 利用给贝特洛特的石柱攻击命中中间的嘴就会露出核心, 然后利用吹格姆的切断攻击进攻。反复数次之后进行吸收, 结束战斗。

第五章 BOSS 阎魔

策略打法: 开始战斗后敌人在镜子中, 必须按照紫色镜子对应的相克属性攻击, 反复几次后破坏镜子即可。需要注意的是破坏镜子后敌人会马上使用冲撞攻击, 可以提前先防御。随后敌人会继续躲在镜子后, 重复破坏镜子的过程即可。在这个过程中, 建议玩家不要胡乱攻击, 最好等到镜子的属性颜色固定并且放出鸟群的攻击之后再才进行攻击。全部镜子破坏之后敌人出现, 不需要再用光蜡树精的切断攻击来破坏。然后使用盖波伊红枪的攻击即可。中途偶尔会出现画面全红, 无法使用异变的攻击, 看准 BOSS 冲撞的时期用 R2 回避。等待这段时期之后再继续攻击。成功后吸收, 结束战斗。

清场打法: 首先依然要用使用克制的属性来破坏镜子, 等全部的镜子都停止旋转之后再攻击紫色的镜子即可。全部破坏之后, 建议使用贝亚熊魔的远程切断属性攻击来破坏 BOSS 的防御。接着再使用远程火属性魔法进行追击。这样就能利用距离来回避敌人的鸟群和爆炸攻击。成功后进入吸收阶段, 依然是多种方式的集合, 成功后结束战斗。

第六章 BOSS 垃圾鬼

战斗中建议站在敌人的正前方。当其召唤出各种垃圾之后, 需要观察最后剩剩的东西。具体对应方式可以查看下方的表格。如果玩家觉得这样的应对方式太麻烦, 也可以回避使用贝亚熊魔在其未发出攻击的时候攻击, 一旦它发动攻击则回避, 反复几次之后就能结束战斗。

剩剩垃圾	攻击方式	对应方式
门板	直接向玩家发射	利用防御型的异变来抵挡
油桶	漂浮在空中并投掷过来	回避回避
石头	沿地面滚动并投掷过来	躲进具有火属性的攻击区域
路灯	乱飞攻击	回避敌人

第七章 BOSS 妖精王

本战由清杀强制出战, 一开始 BOSS 会召唤出两个杂兵, 尽快消灭速度快的格格姆之后再制下的两个就没什么威胁了。当 BOSS 在地面清身时, 立刻使用防御型的异变进行防御, 待其升到空中之后, 使用高毒攻击将其轰下来, 之后使用火属性攻击进攻。反复数次就能将其消灭。



第七章 BOSS 莉班妮

敌人的攻击方式非常单一, 喊出台词之后就使用长枪, 因此乘她拉开距离就没有危险。建议利用贝亚熊魔来破坏敌人的防护罩, 露出本体之后使用强力的破坏属性攻击即可。敌人的体力弱到一定程度之后会召唤出两个杂兵, 由于消灭它们会连续出现, 因此建议直接攻击他即可。反复几次即可取得胜利。



最终 BOSS 悲愤乌鸦

最终 BOSS 需要活用两个人的特性通过。

第一战会由清杀出战, 玩家需要利用冰和火两种属性来破坏下方相反属性的乌鸦头。建议使用出招速度快的 ID。消灭其中一只乌鸦头后, 地面就会出现黑洞, 此时记得要防御或者回避。两只乌鸦头消灭后攻击中央本体。如果被敌人攻击而失去一些异变, 只要攻击敌人到一定程度之后, 出现白色的魂用 R1 抽取即可。

第二战由豪仁上场, 但上一场只能使用几种异变, 建议算好距离使用贝亚熊魔对两只乌鸦头同时造成伤害。出现吸收提示之后可以吸收恢复部分异变。随后乌鸦头的攻击变为水泡, 利用远距离的攻击比较好。重复之后将敌人乌鸦头吸收。此时只能使用水属性攻击才能造成伤害。如果听见敌人只能, 则迅速离开, 拉开距离。打败 BOSS 乌鸦群后使用任意攻击即可造成伤害。最后的吸收是复合式的, 速度会比较慢, 成功后清杀。

尼尔 多机种	Nier RepliCant (Gestalt) 2010年4月22日 对应机种为PS3及X360	Square Enix	动作角色扮演 日本 100日元 对应玩家年龄：17岁以上
-----------	---	-------------	---------------------------------------

Nier RepliCant

既然是暑假，当然应该好好体验一下剧情深奥的日式RPG。《尼尔》集合了日式游戏的精髓要素“剧情”“角色”“BGM”于一体，对于喜欢日式游戏的玩家是不可多得的良作。下面将会以游戏的PS3版为对象，为玩家详述达成奖杯的一些注意点，希望能对补习这款游戏中的玩家们有帮助。

チェインマスター (100连击)

游戏一开始的教程战斗中就可获得。时机位于主角习得魔法之后，不要使用魔法而改用单纯物理攻击即可轻松获得，由于废物数量不少，需要注意回避废物的攻击以免被中断连击。



▲教学战斗中就有不少废物出现，可轻松达成100连击。

▲教学战斗的场景。

光速ファイター (15小时内通关)



▲在青年期主角是够强后可以完成野狼任务，大地图上就能骑着野狼加快移动速度。

获得此奖杯的条件是：开始一个全新的游戏，并且在15小时内通关。换言之这个奖杯只能在一周目游戏时取得，继承存档（二周目及往后）开始游戏则无法获得。推荐初接触的玩家先把游戏玩过一次知道整个游戏流程及BOSS打法后，再重开一个一周目新存档，选择EASY难度，跳过过场动画及支线任务等与主线游戏无关的要素，15小时内通关在时间上还是挺充裕的。

伝説の庭師 (种出传说之花)

这里说的传说之花是指白色的月光草。月光草通过搭配播种不同颜色的种子，能长出不同颜色的花，而其中白色的月光草是出现几率最低的颜色。玩家能在游戏中（海岸的街）购买到的月光草种子的颜色是“赤”、“黄”、



▲经过很长一段时间的努力后获得奖杯的瞬间。

“青”三种，而“橙”“水”“桃”“白”四色则要通过交叉栽种的方式才能种出来，具体搭配方法请参考下表。在购入大量的三种颜色种子后，就可以开始漫长的栽培之路；首先以“赤”“黄”相邻的方式在田地播满种子，让它们开花并且枯萎，此时能有一定几率获得“橙”色的种子，然后以同样的方法种下“青”“黄”并取得“水”

色种子，再用“橙”“水”的种子种出一株“桃”色。最后一步就是“橙”“桃”配搭，玩家就能以极低的概率种出白色的月光草，把花收割后奖杯就会成功解锁。

种子1	种子2	栽培颜色
赤	黄	橙
黄	青	水
橙	水	桃
橙	桃	白

フィッシャーマン (钓上所有种类的鱼)

和种花一样，是个体力活……。幸好垂钓成功率比花结果实的要高很多，也有让主角垂钓技术提升的支线任务。



▲垂钓与主线无关联的支线任务，其实也有种成感。

名称	鱼名	出没水域	垂钓节奏
青鱼	ルア、ゴカイ	海岸的街-奥的砂浜	小-小-大
サードイン	ゴカイ	海岸的街-奥的砂浜、海岸的街-中央的砂浜	小-小-大
グロ-フィッシュ	ゴカイ	海岸的街-中央的砂浜	小-小-大
ブリム	ゴカイ、ルア	海岸的街-中央的砂浜	小小-小小-大
ブル-マリン	ルア、サードイン	海岸的街-中央的砂浜	大
シャーク	サードイン	海岸的街-中央的砂浜	小-大
ダンクルオステウス	ルア、サードイン	海岸的街-中央的砂浜	小-小小-大
ニジマス	ルア	北平原	小-小-大
フナ	ミミズ	主庵村、北平原	小小-大
ワタシクバス	ルア、フナ	主庵村、东街道	小-大
オナハマス	ルア、ミミズ、フナ	主庵村、东街道	大
ロイヤルフィッシュ	ミミズ	玉街道	小小-小-大
砂鱼	ミミズ、ゴカイ、ルア	砂浜-船乗り场、砂浜-北东部	小-大
ハイネリア	ルア、サードイン、フナ	砂浜-船乗り场、砂浜-北东部	小-小-大
リゾウドス (奖杯)	ルア、サードイン、フナ	砂浜-船乗り场、砂浜-北东部	小小-小小-大

“在○秒内将●BOSS击败”×11

在规定的时间内击败BOSS，由于没有设定游戏的难度，所以建议打奖杯的玩家把难度调成EASY。时间计算点是BOSS战前的动画

开始，而战斗中这些过场动画都是包括计算时间在内的，所以必须把所有的动画都跳过。另外有几个在主角少年期出现的BOSS，在游戏进入青年期后依然能挑战，所以少年期时没取得这些奖杯也没所谓。游戏一周目时由于主角

能力的问题，要取得这些奖杯颇有难度，建议玩家们在一开始二周目继承主角等级再去挑战。其中一个奖杯“铗”需要玩家在看完B结局后并且取得所有武器的情况下才会触发BOSS战并取得。



▲熟悉BOSS的攻击方式与弱点是加快攻略时间的要点。



▲这个……只能说：不愧是cavia!

消失的存档? (D结局)

游戏一共有4个结局，每个结局对应一个奖杯，其中A结局与B结局分别为游戏一周目及二周目的结局，而在三周目达成武器全收集的条件下，将会出现游戏的C结局与D结局。分歧在于游戏的最后一个选项。选择达成D结局的话，游戏会重复两次问玩家是否真的要进入D结局，均选“はい”的话，游戏会进入D结局并且把PS3里所有的本游戏的存档全部删除! 并且玩家在

开始新游戏时，无法再使用以前的存档用过的角色名字，即使事先保存到USB的备份存档再复制到PS3，那个存档也无法读取，要读取备份存档就需要把整个内置硬盘都换掉。因此建议以收集奖杯、100%完成游戏为目标的玩家切记保留一个在选项出现前的记录，先看完C结局，然后再读档进入D结局。切记，取得D结局的奖杯前必须先取得其他奖杯，否则将会前功尽弃!



▲作出最终选择的瞬间。



▲完成D结局重新开始游戏，会发现标题画面改变了。

全武器收集

由于主角少年期只能取得单手剑武器，下表将会标出主角取得武器的时期。没有特别注明则代表在少年期及青年期均可取得。双手剑与枪只能在青年期获得，就不再标注。

■游戏初期开始位置。



武器	分类	入手条件
名もなき刀工の剣	单手剑	[少年期] 初期装备
ゆりの月の剣	单手剑	在武器屋购买 [主角村]
百鬼の剣	单手剑	武器屋购买 [主角村]
地まの杓爪	单手剑	武器屋购买 [巫面の街]
巫面の短剣	单手剑	[少年期] “石の神像” 魔像怪怪物的木箱
月夜と霧	单手剑	[少年期] 在“洋馆”的途中被下位魔物袭击的敌人
背負の刃	单手剑	[少年期] 在“洋馆”使用“箱の鍵”之后，里耶的木箱/ [青年期] 少年期时错过的可在同样位置取得
狼頭轉生	单手剑	[少年期] “巫面の街” 剧情取得
信文	单手剑	[少年期] 在“神话の森”救出所有的村民，再和村长大话/ [青年期] “道の村” 武器屋购买

武器	分类	入手条件
古の羅王	单手剑	[青年期] “巫面の王国” 剧情取得
不死鳥の短剣	单手剑	[青年期] “海岸の街” 武器屋购买
迷宮の盾	单手剑	[青年期] 完成任务“大きな力”
鉄パイプ	单手剑	二周目通关后完成任务“魔法の石”后到新馆，游玩刚开始时特殊所在位置
悪魔の抱擁	单手剑	DLC

主角进入青年期后开始能取得双手剑与枪类型的武器，大多可以从武器屋及剧情中取得，而限定在迷宫中取得的武器数量不多。

武器	分类	入手条件
天从宝剑	双手剑	初期装备
佐露	枪	初期装备
断罪の斧	双手剑	武器屋购买 [主角村]
日出の魔刃	枪	武器屋购买 [主角村]
不浄なる斧	双手剑	武器屋购买 [海岸の街]
王位継承者の槍	双手剑	武器屋购买 [海岸の街]
兵士長のまげ槍	枪	武器屋购买 [巫面の街]
不死鳥の槍	枪	武器屋购买 [巫面の街]
双子の牙	双手剑	“洋馆”的地下设施中
百鬼の短刀	双手剑	“石の神像” 在壁上的门后右边
王妃の玉座	枪	“石の神像” 某楼梯梯旁的小木箱
铁球	双手剑	“ロボット山” 剧情取得
百鬼の短剣	枪	“ロボット山” BOSS战前
不死鳥の太刀	双手剑	“魔法の城” 有良的房間门口的木箱
毒皇の毒斧槍	枪	“魔法の城” 舞臺階下一个坩堝
毒皇の歌	双手剑	完成任务“王の呪いを解らす事”
迷宮の盾	枪	完成任务“生物”
悪魔の抱擁	双手剑	DLC
悪魔の契約	枪	DLC



▲本作的武器均有一段背景小故事，值得一看。



▲“魔法之城” 鬼房谜题，门口的木箱内有武器。

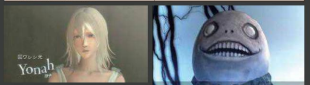
时效要素

游戏中有不少事件、道具拥有发生及取得的时效性，过了特定的时期没有达成将会无法取得。尤其有部分要素发生在游戏初期主角的少年期，因此很容易忽略。另外，这些时效要素与奖杯的取得毫无影响，因此奖杯控可以忽略这一段。

尤耶的信 尤耶常常给哥哥写信呢，但哥哥每次出门都不留意家门前的邮箱，这是不好的习惯哦。

名字	取得时期
おせらをみます	剧情出发去“ロボット山”之前
むりしなでいね	剧情需要第二次去“道の村”之前
むらのみんな	剧情出发去“神话の森”之前

※取得时期均为主角少年期。



▲我的妹妹不可能这么可爱!

ワード名	掉落敌人	地点及时期
夜の結の籠り短剣	长身剑士 (怪)	[青年期] 主角村，进入青年期后第一场战斗
毒皇の盾と	长身剑士 (怪)	[青年期] 主角村，进入青年期后第一场战斗
青雫の	巨型二刀魔物	[青年期] エミールの洋馆-地下设施
が、目を掻き尽くす	巨型二刀魔物	[青年期] エミールの洋馆-地下设施
ハ、夜奇才命途ヲシル	巨型二刀魔物	[青年期] エミールの洋馆-地下设施

▲我也很可爱!

伴随行动	Success	策略角色扮演
X360 X360 2007年10月11日 3.5GB/12碟	本地1人、在线2-4人 6800日元	日文 7.0/10 (IGN) 7.2/10 (G4)

《黑暗行动》是早期 X360 上比较少见的战棋游戏，游戏和后来大红的《战场的女武神》有众多相似之处。虽然画面不及水彩风格的《战场的女武神》那么出彩，但在人设、声优、游戏性方面不落风。游戏的故事背景设定于第2次世界大战期间，讲述一支不为人知的秘密部队的征战经历。Success 也相当重视此作，

请来泽城美雪、大家明夫、小杉十郎太、神谷浩史等众多知名声优加盟，不过最后还因为在日本的不播而被埋没。如果你觉得这个假期 X360 上没什么好玩的战棋游戏，倒不如随我回顾一下这部作品。本作已于日版推出“随选版，买不到碟的朋友可以直下载。

游戏心得



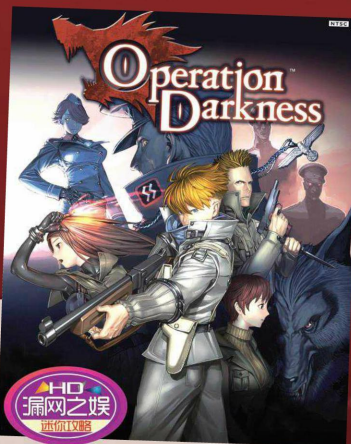
柯蒂莉亚·布雷克

声优：泽城美雪
队伍中的法师级角色，随级别上升能学会各种强力魔法，而且消耗不高，即使对上战车也不用担心。

本作是一款二战题材的游戏，每关开始都有纪录片交代时代背景，看上去似乎十分正统。但是，别被规相骗了！游戏一开始还是正正规规的枪战，到后来什么吸血鬼、骷髅兵甚至龙都会出场，希特勒手下的将军个个都是大魔法师。当然我方同样是猛将如云，狼人贤者神话后裔神马的不在话下，到后来完全可以当成奇幻作品来玩。下面简单介绍一下游戏心得。

1. 本作并非采用回合制，敌我双方的行动顺序是以重量 (WIT) 来决定的，这使得 WIT 这一数值至关重要。而每个人的重量会受身上的载重影响，拿的武器越多，重量就越大，行动就越慢。因此虽然每个人可以携带多种武器，但事实上并非越多越好。特别是像法师、回复要员这种角色甚至是推荐空手上阵。

2. 在战场上靠近敌人的尸体时，可以选择 PICK UP 来捡其身上的武器和道具，这是十分重要的行动。PICK UP 一回只能使用一次，可以在移动前，也可以在移动后。如果在敌人身上的物品全满时，甚至可



以选择和敌人尸体上的物品交换，然后换人拿，十分方便。不过本作的地图功能做得不是很好，如果战场上遍布尸体的话很容易记不清位置。

3. 本作可以说是具有《火焰之纹章》级别难度的作品，游戏中的角色一旦战死，今后将无法出战，而且战斗中是不能存档的，哪怕是中断存档也不行。这使得玩家的每一步行动都必须经过慎重考虑。此外如果失败的话，游戏会自动回到战斗开始之前，但在此前战斗中取得的一切战果均不保留。为防止玩家一着失误满盘皆输的情况，游戏中为每个角色都设定了自动回复

(Auto Cure) 这一初期技能，效果为当装备者的 HP 降至 1/5 以下 (含 HP 被打光的情况) 时会自动使用身上的 HP 回复道具。强烈推荐玩家将头到尾都装备这一技能，不过注意该技能发动时会优先使用性能好的道具，而不能由玩家自由选择。但是需要注意的是，被敌方车辆压死的情况无法使用自动回复，而且一旦被压就是一击死。

4. 游戏允许玩家雇佣大众脸角色出战，大众脸角色的能力较弱，不过由于光靠剧情角色无法凑齐出战名额，因此还是有雇佣价值的。只不过注意尽量别雇佣长得一样的家伙，以免分不清轮到谁行动。另外人数也不宜过多，至两人即可，推荐优先雇佣女兵，因为她可以装备狙击枪，在初期十分有用。要雇佣的话需要趁早，因为到后期雇佣的话也得从 1 级开始练起。当然不雇佣也一样能通关，纱迦就是这么玩的。

5. 游戏的升级系统与《机战》类似，即主要由双方的等级差和造成的伤害有关。由于故事模式中敌人的等级是固定的，因此到后期想快速练级的话只给高低等



级的角色装备火箭筒这样的大范围武器去轰击一片敌人，即可达到效果。另外也可以多利用死神之腕这样的高伤害投掷型武器。

6. 多活用游戏的 COVER 系统可以让难度大幅下降。其中最常用的当属掩护移动，效果为移

动范围变为 1.5 倍，如果觉得某人这一回合没什么事做的话，不如就选择掩护移动好了。不过需要注意的是选择掩护移动后，必须在被掩护方移动之后再掩护方才会开始移动。

关卡介绍

由于篇幅问题，不可能详细写出全部关卡的流程，这里就简扼扼要地介绍一下游戏的关卡构成。

主线任务

本作的主线一共由 27 个任务构成。主线任务不能反复挑战，里面的敌人的等级是固定的，在特定关卡敌方等级会有大的跳跃。未完成的主线任务在地图上会以红点形式表现，不能跳跃进行。主要隐藏要素如瓦尔哈拉指令书、珍稀武器等等都出现在主线任务中，下面简单列举一下重要关卡的注意事项。另外注意 24、25、26 这三关是连关，中途无法更改装备。



关数	注意事项
5	珍稀武器ショットガン
6	美系ルイス在第16关后的生死
7	珍稀武器ショットガン
10	珍稀武器シユバギン机关拳銃
11	珍稀武器ムラマサブレド
13	瓦尔哈拉指令书
14	瓦尔哈拉指令书
15	瓦尔哈拉指令书
16	瓦尔哈拉指令书、珍稀武器シモノフ对战车ライフル
17	瓦尔哈拉指令书
18	瓦尔哈拉指令书
19	瓦尔哈拉指令书、隐藏角色マックス相关
20	瓦尔哈拉指令书、珍稀武器ドラゴンズレイヤー
21	瓦尔哈拉指令书、隐藏角色マックス相关
22	瓦尔哈拉指令书、珍稀武器ドラゴンズレイヤー
23	瓦尔哈拉指令书、珍稀武器ショットガン
24	瓦尔哈拉指令书
25	珍稀武器エクスカリバ

这里补充说明一下两个角色相关的隐藏要素。

第 6 关如果能成功抓获 ニードル，可以保证ルイス在第 16 关后不死，这样结局也会出现一些变化。

在第 19 关会遇到作为敌装甲兵出现的マックス・ノイマン，这

时则需要让主人公爱德华（默认名字）给予其一击，这样他就会撤退。注意只能对其造成伤害，而不能将其打死。之后在第 21 关中如果能抓获マックス・ノイマン，他就会加入了。

两种抓获的条件是一样的，即将除目标之外的其他敌人全灭。

AR任务

AR 任务是武装侦察任务的简称，此类任务敌人的等级取决于我方的平均水平，因此可以用来给等级较低的队员练级。其中第 2 关、第 5 关是比较推荐的练级关卡。AR 任务会随流程而自动解除，在地图上以绿色标记（未打过时），可以反复挑战。AR 任务一共有 15 个，其中最后 3 个任务在联机作战时有较高几率打出珍稀武器，其中包括三神剑。

爱德华·凯尔



声优：神谷浩史

本作的主人公（可改名字），命中稍高，其他能力比较平均。由于不能战死，大部分时间还是在后方支援比较安心。

EX任务

EX 任务相当于隐藏关卡，其出现条件是集齐全部 12 册瓦尔哈拉指令书。EX 任务有点像是隐藏迷宫，在地图上以一个点表示，进去之后需要一层层地往下打，打过的关卡可以直接跳过去不打，最高是 20 层。EX 任务里虽然没有 BOSS，但敌人的等级很高，强烈推荐通关之后再挑战。

珍稀武器

所谓珍稀武器即指无法在商店中买到的武器，不过游戏中出现的珍稀武器都比较强力，请大家不要错过。珍稀武器的出现条件一般都是打死特定敌人后从其身上获得，在单机部分能取得的珍稀武器数量是固定的，但通过联机可以反复获取！

第5关	ショットガン：让ルイス拿满武器后过关。
第7关	ショットガン：第一批增援中于东方出现的索卫队步兵。
第10关	シユバギン机关拳銃：初期配置的散兵鬼兵。
第11关	ムラマサブレド（村正）：初期配置的魔术师。
第16关	シモノフ对战车ライフル：作为增援出现的魔术师。
第20关	ドラゴンズレイヤー（屠龙）：作为增援出现的魔术师。
第22关	ドラゴンズレイヤー（屠龙）：作为增援出现的魔术师。
第23关	ショットガン：地图初期就有的アメリカ兵尸体。
第25关	エクスカリバ（圣剑）：作为增援出现的散兵鬼兵。

游戏中最强的三神剑全是近战武器，但实力不可小觑，原因在于其重量轻、威力大。近战砍死敌人后，下一回合正好捡尸。而三神剑中最实用的又当属屠龙，因为它是后期最强力的敌人，屠龙的隐藏属性能对其造成 5 倍的伤害！



瓦尔哈拉指令书



瓦尔哈拉指令书关系到隐藏迷宫——也就是 EX 任务的出现，可以说是和最重要的几个成就有关系。指令书一共 12 卷，分散于主线任务的从第 13 关到第 25 关的 12 个关卡之中，获得方法和珍稀武器类似，一定不能错过！

最终战指南

本游戏的最大难关，当属最后一关（主线任务 27：战尘未灭消えず）。如果想获得全成就，最终战需要打两遍。要想轻松取胜最终战，一定要拿到屠龙，能有两把就最好不过，全给狼人装上。由于是最终战，所以不必节省资

金，全员装备最实用的全回复道具黑水晶，全员拿近战武器以确保行动速度，攻击方式主要靠 SP 攻击。

最终战分为三个阶段，首先是两个德国将军率领的先头部队，如果能击败两名将军，就会自动进入下一阶段。但由于两名将军的 HP 都在 8 万以上，因此提前击破不现实。而且最终战的第二阶段是关键所在，玩家一定要提前布局。因此开战后玩家应该全力活用援护移动，按先后后南的顺序，全力赶往地图的东南角。

到达东南角之后，先等待敌人逐一过来送死，活用各种 SP 攻击来歼灭敌人。其中以コーリアのファイア・バースト、フランクのハンマー・トゥ・フォール为最佳。后者威力超级夸张，但消耗 MS 巨大，因此一定要确保同时命中多人才能发动。将敌兵清得差不多时，两名 BOSS 也应该杀到。先干掉拥有

关数	目标敌人
13	初期配置・左上
14	初期配置・左上（ドイツ陆军 步兵 LV30）
15	初期配置・左上（魔术师）
16	初期配置・右上（武装亲卫队 步兵 LV30）
17	初期配置・上（武装亲卫队 步兵 LV31）
18	初期配置（装甲兵）
19	初期配置・下（吸血鬼兵）
20	初期配置（步兵）
21	初期配置・右下（吸血鬼兵）
22	初期配置・左壁视野下（步兵）
23	增强・左侧（魔术师）
24	初期配置・中央（魔术师）



大范围攻击的年青 BOSS，然后将剩下的老 BOSS 打至濒死，留一人准备将其终结，其余人继续退回东南角，两名狼人同时变身。这时即可干掉老 BOSS，这样第二批敌人出现。

第二批敌人的领袖是老对手ウラド，同时带来大批敌人和两条龙。如果未能在第一阶段赶到东南角，那么势必会被两条龙围殴至死。这一阶段只要干掉ウラド就会强制结束，因此就位之后可以迅速围歼。ウラド有 9 万多 HP，两名狼人变身后用屠龙一刀能砍 3 万，再配合

其他 SP 攻击，秒杀是要受的。运气不好时ウラド被秒杀前会行动一次，他会退往龙边并使用回复道具。因此之前拥有强力 SP 攻击的角色最好能往西靠一点儿（龙的位置在ウラド出现地点偏西一点）。

干掉ウラド后就是最终 BOSS 了，这条巨龙的 HP 有 28 万之多，但狼人加屠龙一刀能砍 6 万多，而且此战没有其他人杂兵。就算龙一回合干掉一人，也没多少出手的机会，胜利就在眼前了！



詹姆斯·加兰德

声优：大冢明夫
指挥官式的角色，能力超群，可以变身狼人。SP 攻击的辅助效果十分出色，变身后的空手连击也相当给力。

成就点评

本作的成就可以拿两遍，分别是日版和美版，但美版锁区，因此在国内比较少见。而且游戏也不算

什么成就神作，全成就需要 50 小时，并不乐趣尚可。全成就的条件比较简单，大头是打过全部的主线任务、



AR 任务和 EX 任务。除此之外还有 5 个特殊条件成就，具体如下：

名誉负伤章：14 分钟内过第一关。
从军记章：在线开始一场游戏。（一人即可）

アフリカ星勋章：集齐三神剑。
名誉勋章：在已完成全部的 AR 任务和 EX 任务的状态下打过最终关。

ピクトリア十字勋章：在 35 小时内打过全部 27 个主线任务。

其中 35 小时内通关是全成就

的最大难关，说难其实也不难，只不过玩家需要多存档。推荐每过一次存档一次档，看完剧情并搞好战前准备后记下步骤再存档以节省时间。关卡内要迅速行动，觉得不满意就重新开始。事实上 35 小时时间是绰绰有余的，妙趣的记录是 31 小时搞定，当然实际游戏时间肯定不止这 31 个小时。

PlayStation®
游戏专区

PlayStation暑假期间重有“赏”

今个夏日天,凡参加PlayStation®《夏日激赏打机》活动或参加PlayStation®「好「赏」打机」奖赏计划,指定指定PlayStation®产品或周边配件,即可获得PlayStation®为机速预备的一系列赏,还可以参加PlayStation®《夏日激赏「赏」打机大抽奖》,赢取终极大奖—双人3日2夜东京游玩发展之旅,包括来回机票及酒店,及每日一部PS Vita主机抽奖,让大家享受一个愉快的有「机」假期。

为庆祝将于6月20日推出的PS Vita游戏《暗魂献祭》(售价:HK\$299,下载版:HK\$278),早前SCEH于The ONE举行了《暗魂献祭》制作人巡回盛典,并邀得神级制作人 稻船敬二、郑伊健及开发团队亲临香港与玩家见面。



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

第一“赏”—PlayStation®《夏日激赏打机》活动

活动将由即日起至8月25日举行,机迷于全线PlayStation®Platinum Shop、Sony Store、指定特许经营商及“香港计算机通讯界2013(8月23至25日)”PlayStation®展区,购买PS Vita套装或PS3套装,均可获得“夏日礼品”乙份及可参加“激「赏」大抽奖”乙次。



第二“赏”—PlayStation®“好「赏」打机”奖赏计划



机迷只要购买指定PlayStation®行货产品,即可获得印花,集齐6个印花即可免费换领HK\$50购物券一张,并可参加《夏日激赏「赏」打机大抽奖》乙次。

店铺清单及详情: http://asia.playstation.com

多款精选PS3 Dual Pack 优惠价发售

包含两款精选畅销PS3游戏的PS3 Dual Pack即日起以优惠价推出市面,现值由HK\$228起。无论你是PS3的玩家,还是用户或者正计划购买PS3主机,相信Dual Pack系列内不同的PS3游戏都能够迎合你的需要。另PS3 Dual Pack亦将附送PlayStation®Plus 30天免费会籍兑换代码,让你尊享PlayStation®Plus会员的优惠,包括免费游玩游戏精品版、特别折扣优惠,以及独家试玩游戏的测试版或试玩版等。一个特惠价格,



既能享受两款精彩大作又能免费一尝PlayStation®Plus的尊贵待遇,这么划算,你又岂能错过?

PlayStation®3 Dual Pack 游戏清单

名称	游戏软件	价格	推出日期
Ultimate Shooter Pack	Kilzone 3 (中英文合版) Resistance 3 (全港英文版)	HK\$ 228	热卖中
Square Enix® Adventure Pack	Tomb Raider™ SLEEPING DOGS™	HK\$ 368	热卖中
Ultimate Adventure Pack	UNCHARTED: 3 Drake's Deception Game of the Year Edition (亚洲中英文合版) God of War III PlayStation 3 the Best (亚洲中英文合版)	HK\$ 298	热卖中
PS3 Best Hit Collection Vol. 1	UNCHARTED: 3 Drake's Deception Game of the Year Edition (亚洲中英文合版) LittleBigPlanet 2 Special Edition (亚洲中英文合版)	HK\$ 298	7月31日
PS3 Best Hit Collection Vol. 2	God of War III PlayStation 3 the Best Resistance 3	HK\$ 228	7月31日

“《暗魂献祭》制作人巡回盛典”制作团队

与伊健联机击败新魔物

为庆祝将于6月20日推出的PS Vita游戏《暗魂献祭》(售价:HK\$299,下载版:HK\$278),早前SCEH于The ONE举行了《暗魂献祭》制作人巡回盛典,并邀得神级制作人 稻船敬二、郑伊健及开发团队亲临香港与玩家见面。

活动当日还进行了一场精彩的魔法大战,伊健与制作团队四人即联机挑战新魔物“特洛尔”,伊健更以“郑伊健”的真名魔法上阵。在游戏时伊健不幸连死两次,幸得制作团队“救援”,但最同伴“牺牲”了伊健使出攻击力大增的魔法,最后成功击败魔物“特洛尔”,完美演绎游戏中所看重的“牺牲”与“救



援”概念。最后制作人稻船敬二送上此款游戏的特别版PS Vita主机连签名给伊健作礼物,让伊健可与好友一起对战。而当日到场参与活动的朋友亦获得限量《灵魂献祭》牺牲+救士卡(非卖品)及稻船敬二亲笔签名的中文版游戏封套,加上即场举行的抽奖活动,粉丝们全都满载而归。

PS Vita《讨鬼传》化身武士向“鬼”宣战

支持PS Vita及 PSP 网的跨平台游玩的PS Vita游戏《讨鬼传》刚于6月27日推出。游戏是由Koei Tecmo开发团队“ω-Force”制作的全新动作冒险游戏,该团队曾制作《真·三国无双》系列等大动作游戏。游戏加入大量Koei Tecmo擅长的“历史”元素,将前所未有的盛大和风格题材作品展现玩家眼前。而玩家将化身拥有特别能力的“武士[モノノフ]”,在与“鬼”的战争连绵不断的世界,为了防止人类毁灭,和同伴一起向“鬼”宣战。



同时,香港地区更限量推出“PlayStation®Vita 讨鬼传 鬼物”同捆盒(售价:HK\$2,380),产品附有独家下载代码,让玩家可以在PlayStation®Store下载“御魂”、“讨鬼师”(制品目录),凡购买此限量版“PlayStation®Vita 讨鬼传 鬼物”同捆盒,更可获得特别版“讨鬼传PS Vita 吊饰”(数量有限,送完即止)。



11月21日推出繁体中文版迎接“雷光归来”

FINAL FANTASY系列再次推出繁体中文文化作品:PS3游戏《LIGHTNING RETURNS(TM): FINAL FANTASY® XIII》(本译名:闪电归来 最终幻想 XIII)将首度配合日文版于11月21日同步发售。游戏将以日文语音加上繁体中文字幕/选单,届时玩家们可以更深入了解只余剩“13天”光明的世界,并跟随“雷光”进行最后的战役,拯救在濒临灭亡的世界中苟延残喘的人们。

早于2月正式公开上线的完整中文文化官方网站亦已进行大幅更新,想知道更详尽的最新情报可以浏览: http://www.square-enix.com.jp/fantala/LightingReturnsFFXIIIzh-cn/.



游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记

DIGEST

- 07.11** 微软进行大规模重组,任命新 Xbox 系列负责人。
- 07.12** 有消息称中国游戏市场或将得开放。
- 07.12** 北美最大格斗游戏赛事 EVO 2013 正式开赛。
- 07.16** 任天堂整合海外事业部,将全球同步发售游戏。
- 07.18** 《横行霸道 V》确认将推出繁体中文版。

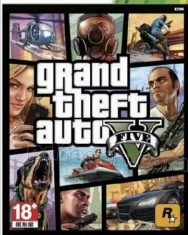
世界同步,《横行霸道 V》将发售中文版!

早在七月中旬时, Rocketar 上线了一个招募页面,其内容是招募懂得中文的测试人员,当时媒体纷纷猜测这家开发商是否有意进军中文地区的市场,而现在这个猜测成为了真相。台湾的 Rocketar 游戏代理确认,本作将会推出繁体中文版,在这一消息证实的时候,台湾本土的游戏预订网页上,《横行霸道 V》的游戏版本已经全部变成了繁体中文,更令人惊讶的是,游戏的发售日并没有出现变化,即意味着本作的繁体中文版将会与其他版本同步推出。

根据代理透露,本作将会支持中文和英文语言,同时游戏会附送一款热气球 DLC,这一款 DLC 只对东亚地区,不过游戏本身则不锁区,可以在任何版本的 PS3 和 X360 上使用。目前这一消息来源只是代理商,而不是官方本身,不过可信度相当高。

► 能够突破语言障碍去感受这款游戏佳作的能力对于国内玩家来说是一大幸事。

XBOX 360



KONAMI日本网站遭黑客攻击

之前育碧旗下的网站受到不明黑客的攻击,而这次则轮到了 KONAMI 的日本网站。据称这次的攻击手法与此前日本任天堂俱乐部被黑客入侵是相同

的,一些用户资料,包括姓名、住址、电话等可能遭到泄露。事发后 KONAMI 第一时间采取了应对措施,并发送邮件通知用户尽快更改密码。

PlayStation Mobile GameJam 2013 Summer 成功落幕

SCE 在 7 月 20 日~7 月 21 日举办了一场名为“PlayStation Mobile GameJam 2013 Summer”的开发大赛,在比赛中 36 名参赛者被分为 A-H 共 8 个小组,要求

在 30 小时内策划并初步开发出一款基于 PSM 平台的游戏作品,类似于科技业中的“黑客松”大赛。参赛人员涵盖了初学者到资深开发人员,其中负责 PSM 推进以及 SDK 业务

的浅野刚史与西野元章也作为特别参赛队伍和其他的选手同台竞技。最后,D 组的双人同乐游戏《ESCAPE PENGUINS!》以高完成度、充满游戏性并温暖人心的主题获得优胜,

走清新路线的《Grow》和极具创意的《让座之神》分获二三名。作为特别审查员出场的游戏制作人上田文人表示,这些选手能够在极短的时间内开发出如此优秀的作品让其十分惊讶和感动。

SCE 此举是为了能够培养出更多的独立开发者,从任天堂到独立开发者免费提供 Wii U 的开发工具,以及微软宣布任何人都能在 Xbox One 上独立发行游戏等策略不难看出,在如今次世代游戏开发周期普遍拉长的情况下,注重创意及效率的独立开发者们越来越受到传统主机厂商的青睐。

► 既然是 SCE 举办的活动,奖励自然是索尼家的掌机 PSV。



Capcom 美国分部重组,副总裁离职

Capcom 美国分部的员工数量大约在 130 人左右,而在近日的一次重组中,为数不少的员工被裁减,甚至波及到了公司高层,副总裁 Christian Svensson 自愿离开工作岗位。他在自己的 Facebook 页面上公布了这一消息,并声称随后会有不少同事步上他的后尘。为了帮助这些失业的同事,Svensson 会收集他们的简历并帮忙散发到业内朋友处,希望能够帮助他们谋一份新差事。

微软发布第四季度财报,营收利润进一步上升

根据财报显示,今年第四季度,微软收入为 198.96 亿美元,较去年同期增长 10%,整个财年的营业收入为 778.49 亿美元,比去年同期增加 41 亿美元,全年的净利润为 218.63 亿美元,比起往年的 169.78 亿美元要高出不止。其中互动娱乐部门的收入为 19.15 亿美元,比去年同期增长 8%,X360 的出货量为 100 万,比去年下降 3%,其全球销量已经达到 7820 万。而 Xbox Live 的收入增加了足足 20%。

喜兆,中国或将开放游戏机市场

今年1月底,《中国日报》曾援引一位匿名人士的消息,称文化部正在与其他部委会商,决定是否取消已经实行长达12年的游戏机禁令。当时这一消息令索



▲曾经在國內发售过的PS2如今早已停产,作为后辈的PS4又能继承前者的遗志,成为中国畅销商品呢?

尼和任天堂的股价小幅度上升,但此后许久都没有传出相关的消息。不过随着上海自由贸易区项目的出现,这一切似乎又有了新的进展。

这一项目的正式称呼是“中国(上海)自由贸易试验区”,其设立目的是大力推动上海市转口和离岸业务的发展。今年7月3日,中国国务院常务会议经过讨论,原则上,通过了这个自贸区的方案。在这个区域中,外国企业只要进行登记注册,就可以将商品销往中国内地。同时,这一区域中将会逐步取消关税和一些非关税的政策壁垒,其中自然也包括了国家对于某一类商品的禁令。游戏机产品借由自贸区作为渠道,也终于有了再次进入中国的机会。

不过在方案中也有提及,文化相关产品必须要通过政府审批才能够进入中国市场,这意味着游戏机及其相关产品还需要送交给文化部审核,有可能会更改一部分功能和内容后才可以作为正式商品销售,目前在这方面的典型是苹果的iPhone和暴雪旗下的《魔兽世界》和《星际争霸II》。无论如何,能够真正上市到货相信会是每一位玩家的梦想,让我们盼望着能够尽快在商店的货架上看到官方发售的PS4的Xbox One吧。

任天堂整合海外发行业务,游戏将全球同步发售

Xbox One将允许个人出版

一直以来独立游戏开发者对微软颇有微词之处就是Xbox平台不允许制作人以个人身分出版游戏,而许多财力薄弱的独立开发者根本无法负担成立一个公司的费用。但根据Major Nelson博客上的最新消息看来,Xbox One平台将允许任何人以个人身分出版游戏,而更多的细节将在8月的科隆展上公布。

他们(Square Enix)缺乏领导力、勇气和沟通能力,令我根本无法开展自己的工作!



Eidos蒙特利尔的创始人和总裁 Tophane D'Astous 在离职声明中炮轰母公司 Square Enix 领导层。

业界声音

日经新闻有报导指出,在本月16日,任天堂海外营业本部将会被解散,约70位员工会被整合到日本营业本部当中,使得员工人数从原来的约150人变为220左右。通过这一整合,任天堂的游戏发售将不会再有地区差异,营业本部负责全球的游戏发售,所以任何地区的任天堂游戏都会在同一天发行。这是自2004年后9年来任天堂第一次进行如此大规模的改革。



美国为电子竞技选手颁发运动员签证

能够为运动员争取颁发签证是许多运动项目的特权,但在较为年轻的电子竞技界,这一问题长期困扰着选手们,许多选手会因为签证问题而无法到访比赛场地,原因多种多样,在电子竞技界还没有规范化之前,很多以个人身分申请的电子竞技选手甚至无法给出合理的收入证明,自然也难以获得领事馆颁发签证。

不过在最近,美国承认了电子竞技游戏《英雄联盟》(League of Legends)是一项体育运动,而参与这项运

动的选手都将被视为运动员,他们可以直接获得专门的运动员签证,而无须自行申请,并且针对他们的入境手续也会比一般人要简便。这代表着美国将会逐步把更多的电子竞技项目视为体育运动,这一运动的职业选手也能够获得入境美国的资格。如今斗剧已停办,北美最大的格斗比赛EVO已经是国际瞩目的赛事,《英雄联盟》开出的先河或许能够让更多全世界的格斗高手参与到这项赛事中。

新闻短波

INFO

Wii U改善主机响应速度的固件更新延后

早在上半年,任天堂就向Wii U用户承诺推出大型更新,改善Wii U系统的响应速度,并且这次更新分为两波,第一波已经在春季放出,但原定在夏季放出的第二波更新已经延后到秋季。为了安抚玩家的心情,任天堂放出了一个小型更新,用于提高稳定性和待机下载性能。

Two system updates in spring and summer fall

Software will launch faster

Respon to the Wii U Menu faster

EVO 2013正式开战

今年日本最大的格斗赛事斗剧停办,而北美最大的格斗赛事则是进行得如火如荼。EVO 2013于7月12日在拉斯维加斯举行,为期三天。今年的比赛项目包括了《街头霸王4 AEI》、《终极漫画英雄对 Capcom》、《街头联盟 凡尘之神》、《格斗之王XII》、《街霸对铁拳》、《致命格斗》、《女神异闻录4 夜幕竞技场》、《铁拳TT2》、《骷髅少女》和《任天堂全明星大乱斗DX》。



PSV版《生化奇兵》仍在开发中

早在2011年的E3上,2K就公布了PSV版的《生化奇兵》作品,不过系列制作人Ken Levine一向喜欢做出承诺,系列正统续作《生化奇兵 无限》直到今年才上市,也难怪有媒体质疑PSV版《生化奇兵》早已胎死腹中。不过最近Ken Levine表示他已经和索尼还有2K进行了对话,希望两者尽快定下关于这款作品的协议,如此看来,PSV玩家们还是有望玩到这个经典系列的新作。



▲对于渴望走出国的玩家们来说,练习格斗游戏或许也是一条出路。

微软进行大规模改组, Xbox系列将由朱莉·拉尔森格林掌管

美国时间7月11日, 微软进行公司部门重组, 并发布了备忘录。此次重组影响到了几乎所有微软旗下的部门, 现在各部门将分为众多的集团, 而其中最重要的四个, 分别是操作系统集团——负责Windows、Windows Phone和Xbox三大操作系统, 应用与服务集团——负责Bing搜索引擎、MSN、Office 365和Skype等应用软件, 云计算和企业集团——负责管理微软旗下的各大服务器服务, 还有玩家们最关心的设备与工作室集团——负责Surface、Xbox和游戏娱乐业务。

其中设备与工作室集团包括了除系统外关于Xbox系列业务的方方面面, 最新的次世代主机Xbox One和负责游戏业务的微软工作室都在这一集团的管理之下, 掌控这一集团的是前Windows与Surface工程部的正督朱莉·拉尔森格林, 这位已经加入微软20年的女将将会为Xbox系列的发展指出新的方向, 并带来新的动力。

对于这次改革, 微软总裁史蒂夫·鲍尔默将其形容为“一个能够把公司运作变更为高速快捷的长远变动, 使我们能够更好地适应这个日新月异的世界。”



▲一位女性管理者将会为Xbox系列的发展带来怎么样的改变? 我们将在日后一一见证。

烧录卡厂商需对任天堂等厂商赔偿9500万日元



最近, 日本东京法院经过审理后, 判决有限会社シーフォートジャパン、株式会社マジカルカンパニー和Mediaforce株式会社三家位于东京的烧录卡厂商败诉, 需赔偿原告任天堂和其他49家游戏厂商约9500万日元的经济损失。这三家厂商销售的都是能够应用于任天堂掌机NDS上的R4烧录卡, 国内玩家应该都非常熟悉, 甚至大部分人都曾购买过,

使用后可以无需购买正版卡带, 只要下载被Dump出的Rom就可以进行游戏, 所以本质上和散装光盘一样是盗版行为。早在2008年, 任天堂就曾和54家游戏厂商对售卖烧录卡的进口商和销售商提出诉讼, 当时也获得了胜利, 甚至在之后还成功让法院宣布相关的烧录卡产品不得进口与销售, 如今任天堂再一次胜利, 捍卫了日本游戏界的利益。

◀虽然满嘴说着我们美好的回忆, 但是烧录卡是盗版设备这个不争事实也是无法改变的。

改弦易辙! 《龙珠》新作开发商易主

我对你们的财政计划毫无兴趣, 回去告诉你老妈吧, 她肯定很高兴你省了一大笔钱。

特谷英树在推特上对那些“不买《龙珠魔女2》的蠢货们”如此说道。



业界声音



在上期的前线狙击中我们介绍了由NBGI发行的《龙珠》系列新作——《龙珠Z Z之战》, 但新作的开发商将不再是此前开发过《龙珠Z: 电光石火》和《龙珠: 怒气爆发》的Spike, 而是交给开发过多部《高达》作品以及《超时空要塞》的Artindink负责。NBGI为何会将一款对战游戏交给擅长开发机械战斗的开发商负责我们不得而知, 而Artindink能否为玩家带来全新的《龙珠》游戏体验, 让我们拭目以待。

何去何从? 《恶魔城》前途未卜

《恶魔城 暗影之王》的制作人Dave Cox近日称, 《恶魔城》系列的未来发展尚未决定, 在完成最新作《恶魔城 暗影之王2》的制作后, 水银蒸汽制作组将不会继续接手系列的后续作品, 而是会将目光转向次世代主机的全新作品。不过不管如何, 他们将会尽全力让《暗影之王2》变得更加完美。《恶魔城》系列在经历2D向3D转变的阵痛期之后, 借由《暗影之王》逐渐得到了不少玩家的认可, 此刻却又陷入前途未卜的状况之中, 令人担忧。



自信满满, 《监察风云》将大卖

育碧的一名高管近期在一次会议中表示, 旗下的次世代大作《监察风云》的销量将会超过《刺客信条》, 能够轻松地达成600万套以上的销量。虽然此前他们对游戏持保守的态度, 但在参加完今年的E3展会后, 他们发现玩家对于《监察风云》的期待程度超过了原本的预期。《监察风云》将会在今年年底登陆本世代及次世代主机, 中文版也会在12月发售。

Wii U开发套件将可无偿使用

任天堂宣布, 7月14日起, 任何在其公司注册的个人都可以无偿地使用Wii U的开发套件来制作游戏, 而在此之前, 只有注册的公司才能够有偿地获得Wii U的开发套件。任天堂此举的一个重要目的就是增加Wii U目前贫乏的软件数量, 同时也是顺应潮流, 对抗移动平台带来的冲击。

野村哲也:《王国之心 III》或许将有更多可用角色



野村哲也在 Japan Expo 2013 上被问到《王国之心 III》的多人模式中是否有更多可操作的角色时间回答道:虽然游戏一直是围绕着索拉展开,但由于《王国之心 III》将会是以索拉为主角的正统作品的最终章,因此很多粉丝都想要在游

戏里操作自己喜欢的角色,而除了索拉之外的一些角色在粉丝中也拥有很高的人气。虽然现阶段自己无法做出具体的承诺,但他将会更多的听取粉丝的意见和愿望,希望能够给玩家带来更多的惊喜。

两位顶级大导演畅谈未来游戏发展

南加州大学拥有最好的电影学系,其中一个原因就是该校拥有两位大师级的董事,一个是史蒂文·斯皮尔伯格,一个是乔治·卢卡斯。近日两位大师回到大学课堂,在讲座上谈起了电子游戏的发展和讲故事的表现能力。斯皮尔伯格认为游戏手柄这个重要装置却存在让玩家游戏的缺点,Kinect 等符合人类身体结构的体感操作才是未来。卢卡斯则推测游戏开发商会越来越重视游戏中的情感表现——这一观点和今年大受欢迎的杰作《最后生还者》不谋而合——并且最终游戏会发展到使用颅内植入芯片来进行娱乐的地步。



大势所趋? EA称手游盈利能力强



EA 在 7 月 24 日发表了一份报告称,苹果的 AppStore 已经成为自家游戏盈利能力最强的合作平台,远超过其他第三方零售商,其中也包括自己旗下的 ORIGIN 平台。而 EA 的首席运营官此前则在一次针对投资者的会议上称,苹果已经成为了 EA 最重要的零售合作伙伴之一。EA 还特别强调了旗下三款盈利巨大的游戏分别为《辛普森一家 结局》、《真实赛车 3》以及《模拟人生 自由行动》,并且这三款全部是 F2P 游戏,仅《真实赛车 3》一作,全球累计下载量就超过 4500 万次,平均每天都能吸引近两百万的新玩家,而手机游戏已经为 EA 带来了超过 9000 万美元的盈利,也难怪《植物大战僵尸 2》会变成一款免费手游。

环球影城让你亲身体验《生化危机》!

相信各位从系列初代就一路玩过来的玩家们肯定都有想过体验一下《生化危机》系列“中丧尸遍布的世界,不过这种事在现实世界中自然是不可能发生的——又或者说是真发生了那个体验的代价也太大了。幸好,电影作品从来就擅长于将人们的

想象在大荧幕上呈现出来,而由环球电影公司打造的环球影城则是把这些幻想进一步带到了现实中。于是,日本环球影城与 Capcom 携手合作,打造了一个吸引力十足的新项目,那就是《生化危机》主题游乐设施“BIOHAZARD THE REAL”。这个由

Capcom 监制的娱乐设施并非单纯是被动型娱乐,入场的观众还会被分配重达 700 克的仿真手枪,需要用有限的弹药亲身杀出重围,而敌人则包括令人胆寒的舔食者和威猛的暴君,根据宣传,这个娱乐项目难度非常高,甚至打出了“生还率接近 0%”这种

他就像是一个跟不上 EA 未来发展脚步的破盒子。

彼得·摩尔在谈及对 WiiU 的看法时如此说道。



业界声音

《潜龙谍影 V》的自由度实在无法达到《横行霸道 V》般的水平。



小岛秀夫在观察《横行霸道 V》最新的预告片后如此感叹道,虽然《GTA V》暂不进口,但《潜龙谍影 V》已经收录在本期光盘(中)

业界声音

标语。

这个设施只有在有限时间开放,7月19日起至9月8日每天观众都可以游玩,但之后会休业3天,然后只在工作日开放,直到11月10日为止。同时,只有12岁以上的观众可以游玩这个项目。

BIOHAZARD
THE REAL



进击最前线

栏目主持
华尔兹 & 宇宙人

经过了上期欧美市场的冷清,《进击最前线》这期终于迎来了多款作品的公布。其中有不少 FANS 向的作品,而本期公布的游戏当中《瑞奇与叮当》的新作最备受瞩目。值得一提的是阀门厂的《求生之路3》已经公布,不过截稿日前,游戏还只是处于倒模阶段,没有情报流出,请各位期待我们进一步的报道。



日本游戏市场是个颇为热闹的地方,几乎每个月都能看到大量不同类型、面向不同玩家的游戏公布。而且本期公开的游戏中有不少值得关注的游戏,比如须田刚一的《月夜三子最漫长的一天》,以及备受阿宅们喜欢的初音未来最新作。有兴趣的朋友不妨留意我们的后续报道。



最原汁原味的F1赛车游戏!

F1 2013

F1 2013

- 平台: PS3、X360
- 类型: 竞速
- 开发商: Codemasters
- 发售日: 预定 2013 年第三季度

●简介

Codemasters 于近日公布《F1 2013》将在今年秋天登陆 PS3 和 X360, 同时宣布了游戏将会有两个版本分别是《F1: 2013》以及《F1 2013: 经典版》。

游戏的正篇将包括 F1 2013 赛季所有的车辆、赛道以及包括汉密尔顿等人在内的驾驶员, 并且更新了规则, 改进了更换轮胎等新系统。两个版本都将包括一个新的 F1 经典模式, 玩家在这个模式中使用很多传奇赛车手以及他们的爱车。《F1 2013: 经典版》则会额外增加两个内容包, 其中有许多经典赛道。这些内容会在随后以 DLC 的形式面向购买普通版本的玩家。

制作人表示本作之所以没有选择次世代平台与时俱进, 是为了追求游戏更高的品质。游戏在充分榨取本时代主机硬件的性能后, 感到还有足够的发挥空间, 转向次世代平台只会动用更高的成本。制作人认为赛车游戏不应该只追求画面上的突破, 所以他对“极限竞速”和“极品飞车”系列“抱质疑态度, 其他赛车游戏纷纷转战次世代平台, 而《F1》的制作者则选择说不。

【文: 华尔兹】

●亮点细数

经典赛车、怀旧赛道
F1 专业人士必备



乐高电影 游戏版

The LEGO Movie Videogame

- 平台: PSV、PS4、Xbox One、Xbox 360、PS3
- 类型: 动作
- 开发商: WB Games
- 发售日: 预定 2014 年

●简介

《乐高》电影将会上映, 同时一款名为《乐高电影》的新游戏也会在明年发售, 对应几乎所有平台。

游戏中玩家将扮演主角 Emmet, 他因为莫名其妙的事情被认定为唯一可以拯救世界的人, 为此他必须去阻止邪恶的暴君变成一个名符其实的英雄。



最新乐高作品, 欢乐无限。

开发商 TTGAME 制作人 Tom Stone 表示: “很高兴用乐高电视游戏的形式为孩子们重现 Emmet 的冒险。”本作的主要用户群体仍是儿童。

在本作中玩家将会去多个奇妙的关卡拯救世界, 玩家可以利用名叫“建筑大师”的能力建造物品, 创造各种物品来实现通关。过程中需要收集到各种“乐高说明书”来不断开发新能力。游戏中将包括多达 90 个角色以及 15 个关卡可以选择, 喜欢乐高游戏的玩家千万不要错过咯。

●亮点细数

低龄龄玩家向
创造各种建筑
多人游戏乐趣

【文: 华尔兹】



经典游戏掌机重生!

百战天虫革命 终极版

Worms Revolution Extreme

- 平台: PSV
- 类型: 动作
- 开发商: Team17
- 发售日: 预定 2013 年第三季度

简介

Team17 宣布其旗下的经典游戏“百战天虫”系列新作将登陆 PS3 平台，命名为《革命百战天虫 终极版》。

这个便携版《百战天虫》将会有 47 个任务，25 个谜题以及三个游戏模式。游戏为 PSV 平台打造了触摸系统，并且有支持玩家 PS3 和 PSV 玩家跨平台联动的“宝藏模式”。玩家可以用“锁和钥匙”系统帮助其他平台的玩家解锁 10 个特殊礼物，玩家只要在离线或者在线的对战模式中，达成要求便可获得一个钥匙，此时拿着钥匙与其他平台的玩家联动便可找到宝藏。游戏将会在今年秋季登陆 PSV。

【文：华尔兹】

亮点细数

经典作品
解谜乐趣
平台联动

地下室战争

Basement Crawl

- 平台: PS4
- 类型: 动作
- 开发商: Bloober Team
- 发售日: 未定

简介

波兰开发商 Bloober Team 为多个平台打造了不少游戏，只不过因为素质平平显得比较小众，他们为 PSV 打造的《A-MEN》是该厂目前最为知名的游戏，目前该厂准备在 PS4 平台首秀，打造一款新游戏《Basement Crawl》。

本作是一款以迷宫场景为基础的动作游戏，你在游戏中的目的就是消灭其余玩家，每名玩家都会在多种不同的地图之间穿越，玩家需要设置各种陷阱来捕捉、攻击且消灭其他人。游戏将采用 2.5D 的形式，并且会有一个升级系统。游戏中玩家可以使用四名角色，他们的技巧、攻击力以及弱点都不相同，几名角色之间的能力相生相克。游戏支持最多 4 名玩家在线游玩，并且支持 8 名玩家在线同场竞技。

另类风格的趣味战争



亮点细数

另类诡异的角色造型
欢乐的多人混战

【文：华尔兹】



正统类型续作终于回归!

瑞奇与叮当 传送

Ratchet & Clank: Into the Nexus

简介

《瑞奇与叮当》终于公布了真正意义上的新作《瑞奇与叮当 传送》，游戏为 PS3 独占并且会于今年秋天发售。玩家终于有机会可以再次体验“瑞奇与叮当”系列“最初”的玩法，毕竟自从 09 年的《时空裂缝》后，该系列就有点“变味”了。

制作人 Brian Algeier 表示是时候打造系列的正统作品了。尽管 Insomniac Games 之前曾花了不少时间打造《危险元素》、《瑞奇与叮当 四位一体》等作品，饱受外界争议，不过本作是最传统的《瑞奇与叮当》游戏，相信不会再让大家失望。为了找回系列最原始的感觉，制作组打造了最早的森林场景，希望从中找回原本的要素。Brian 称本作不仅仅是面向那些期待系列新作的死忠玩家，他们在原基础上加入了更多大众喜闻乐见的内容，“探索黑暗空间”将是本作的主题，尽管看似严肃，不过本作一样少了系列一直以来的幽默元素。

在游戏的开始瑞奇与叮当扛起重任，负责将两个大坏蛋 Vendra 和 Netfin Prog 送往看守所，不过过程中发生了意外，两个犯人逃出了束缚，

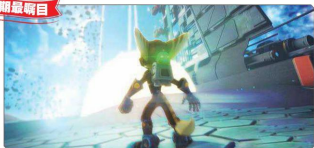
将瑞奇和叮当留在了名叫 Yerek 的恐怖空间中。丰富多样的武器一直是系列的特色，本作中瑞奇新增了不少新武器，比如 Nightmare Box，这更像是一把干扰武器，安置过后可以将敌人吓跑或者吸引他们攻击，从而给予瑞奇向他们展开攻击的时间。Repulsor 在释放后可以将敌人悬浮在空中。最有趣的是名叫 Winterizer 的，被打中的敌人都会变成雪人，使用武器时还会响起“铃儿响叮当”的音乐。此外游戏会使用以往的漩涡手雷和融合手雷。解谜部分会有一个开传送洞发射光线的新解谜工具——Grav Tether。而另一名主角克拉克也增加了新能力，他会进入一个专属 2D 的解谜模式帮助瑞奇开门。

亮点细数

超丰富的武器类型
爽快无比的战斗过程
巧妙的解谜过程
幽默搞笑的情节

【文：华尔兹】

本期最强目



将瑞奇和叮当留在了名叫 Yerek 的恐怖空间中。

丰富多样的武器一直是系列的特色，本作中瑞奇新增了不少新武器，比如 Nightmare Box，这更像是一把干扰武器，安置过后可以将敌人吓跑或者吸引他们攻击，从而给予瑞奇向他们展开攻击的时间。Repulsor 在释放后可以将敌人悬浮在空中。最有趣的是名叫 Winterizer 的，被打中的敌人都会变成雪人，使用武器时还会响起“铃儿响叮当”的音乐。此外游戏会使用以往的漩涡手雷和融合手雷。解谜部分会有一个开传送洞发射光线的新解谜工具——Grav Tether。而另一名主角克拉克也增加了新能力，他会进入一个专属 2D 的解谜模式帮助瑞奇开门。



神龟游戏与动画版同步推出

尼克卡通 忍者神龟

Nickelodeon's Teenage Mutant Ninja Turtles

- 平台：Wii、3DS、X360
- 类型：动作
- 开发商：Activision
- 发售日：预定2013年第四季度

●简介

Activision早前公布了《忍者神龟》的一款下载游戏——《忍者神龟 脱影而出》(Teenage Mutant Ninja Turtles Out of The Shadows), 不过目前来看游戏并不被人看好。随着尼克频道(Nickelodeon)最新动画版的推出, 另一款《忍者神龟》游戏将浮出水面。

本作是伴随尼克频道最新动画版《忍者神龟》推出的游戏版, 将为动画版第一季与第二季之间的故事做铺垫。本作将采用《神龟》最早的2D横版过关玩法, 玩家可以选择四人同屏或者分屏游戏。角色可以升级, 使用辅助道具等。游戏将会有很多《神龟》原著中的经典元素, 玩家在过程中还能看到许多来自原著的过场动画。

值得一提的是, 游戏的对应平台比较奇怪, 对应X360和Wii, 还有一个3DS版, 没错, 游戏没有PS3和Wii U版。

●亮点细数

重温儿时经典
与同名动画同步推出
多人合作乐趣

【文：华尔兹】



超硬派动作游戏回归!

出击飞龙

Strider next-gen

- 平台：PS4、X360、PS3、Xbox One
- 类型：动作
- 开发商：Capcom
- 发售日：未定

●简介

以超高难度著称的《飞龙》系列”相信在PS时期大家都有所耳闻, 游戏有着Capcom动作游戏的高质量以及超硬派的难度。好消息是该系列明年会和玩家再次相见。

圣地亚哥漫展上Capcom公布了HD版的《飞龙》游戏, 将会登上PS3、PS4、X360以及Xbox One平台。

游戏讲述了精英部队有史以来最为年轻的超A级成员飞龙的故事, 他接到任务去刺杀世界第一独裁者——Meio, 以此让人类从黑暗中解脱出来。游戏将会有一个超反应操作系统, 玩家奔跑、攀墙、悬挂等所有动作都能很好的结合在一起, 游戏的城市——Kazakh将会是大规模互通区域, 玩家可以去自己喜欢的地点探索。本作会有一个深入的升级系统, 飞龙可以升级更多的能力以通过关卡。从目前放出的画面表现来看, 本作不仅是简单的HD化, 而是将大部分内容进行重置, 值得玩家们期待。【文：华尔兹】

●亮点细数

超高难度
重新打造的画面
超反应操作系统



第一滴血!

兰博

Rambo: The Video Game

●简介

虽然史泰龙最近开始接拍了不少新片, 但不知多少玩家还对当年的《兰博》电影念念不忘。眼下一款兰博游戏正在打造中, 让我们看看游戏究竟有哪些特色吧。

- 平台：X360、PS3
- 类型：主角射击
- 开发商：Reef Entertainment
- 发售日：未定

老兵兰博会在HD游戏平台上重现其当年的英姿。游戏将根据原版电影改编, 将会是一款固定视角的主视角射击游戏, 玩家可以扮演兰博重现电影三部曲的冒险旅途。三部曲电影中, 兰博的标志性动作都会在游戏中出现。游戏将为玩家展示最为真实的兰博, 包括热兵器交火、射箭、潜入暗杀、轰炸、小战斗等等在内的动作。游



戏还有很多有趣内容, 比如破坏环境、掩护射击以及新的物理引擎。

游戏的开发商CEO Peter Rezon表示自己本身也是史泰龙的影迷, 所以希望喜欢兰博的玩家期待本作的发展。【文：华尔兹】

●亮点细数

《兰博》原作三部曲收录
亲身扮演真汉子兰博



歌组575

— うた組み575 —

●简介

SEGA 在 7 月 18 日正式公开了 PSV 平台的全新作品——《歌组 575》，这是一款非常独特的新感觉音乐游戏，与传统的跟随节奏按键的游戏方式不同，在本作中玩家要配合音乐的旋律，以俳句或是短歌的形式自由组合歌词，并按照五·七·五的方法来构成一首完整

- 平台：PSV
- 类型：音乐
- 开发商：SEGA
- 发售日：预定 2014 年内

的歌词。由于游戏采用了和“初音未来”一样的语音合成技术“VOCALOID”，因此不管是什么样的歌词组合都能让游戏中的角色实时演唱，当然这次的歌手不再是初音，而是名叫“正冈小豆（CV：大坪由佳）”与“小林抹茶（CV：大桥彩香）”的两名女高中生。她们二人将会带着玩家，在鎌仓的各处名胜美景中载歌载舞。而游戏的评价是根据玩家所组成歌词的优美程度来进行评判的，因此我们可以尽情地创作属于自己的歌词，不过对

于不懂日语的玩家来说，这应该会是一个巨大的挑战。

另外，诸如 cosMo @ 暴走 P、Dios / シングナル P 等人气颇高的 VOCALOID 音乐创作者都会向游戏供稿，非常值得期待。

【文：Night】

●亮点细数

新感觉音乐游戏体验。
可以创作出第一无二的音乐。
VOCALOID 技术的全新应用。



JUMP 传奇列传

— Jレジェンド列传 —

●简介

之前 NBGI 熊有介事地搞了一个貌似新作的预告页面，不过到头来却只是将自家在 FC/SFC 上发售过的 JUMP 系列游戏打包，以合集的形式登陆 3DS（当然那个时候 Namco 和 BANDAI 还未合并），多少让人有些哭笑不得。不过在在

- 平台：3DS
- 类型：动作
- 开发商：NBGI
- 发售日：未定

这个名为《JUMP 传奇列传》的作品包含了不少经典之作，对于系列的粉丝以及一些想要怀旧的玩家来说，还是相当具有吸引力的。

目前本作已经确定收录的经典作品有 5 作：分别为 FC 的《龙珠 神龙之谜》、《圣斗士星矢 黄金传说》、《圣斗士星矢 黄金传说完结篇》、《魁！男塾 疾风一号生》以及 SFC 的《GO GO ACKMAN3》，之后陆续还会增加其他的作品，感

兴趣的玩家不妨持续关注。并且这些作品都将保持原本的画风风格及比例，以最原汁原味的姿态展示在玩家面前，当年的感动必将重现。

【文：Night】

●亮点细数

众多经典游戏一并收录。
忠实还原游戏原貌。





展现最经典之作重生!

灵魂能力 II 高清在线版

Soul Calibur II HD Online

- 平台: PS3、X360
- 类型: 格斗
- 开发商: NBGI
- 发售日: 未定

●简介

最强3D刀格斗游戏——《灵魂能力》，其系列史上销量最高、公认对战性最好的一作——《灵魂能力II》，将以HD化之姿在今年秋天登场！本作当年扶初代满分评价之余威，在全球创下500万销量的惊人记录，对战性方面也深受核心玩家的极大好评，说是系列巅峰毫不为过。当年《灵魂能力II》的画面已经足以令人惊艳，特别是Xbox版已经达到了HD的级别，因此这回的HD版在画面上并没有达到令人惊艳的程度。这回游戏将保留之前的全部内容，并增加了在线模式。当年三平台版本各有一位独有角色，PS2版是三岛平八，NGC版是拉克，Xbox版是再生侠，而这回的HD版中将只保留三岛平八一人。不过不清楚本作是以何种方式发行。

●亮点细数

超经典作品的回归
沿袭5代的网络对战

【文：妙迦】



全语音的“轨迹”再次降临

英雄传说 碧之轨迹 进化版

英雄传说 碧之轨迹 Evolution

- 平台: PSV
- 类型: 角色扮演
- 开发商: falcom
- 发售日: 2014年内

●简介

在Falcom官方推特的再三卖关子之下，《英雄传说 碧之轨迹 进化版》终于正式公布。跟前作《零之轨迹》一样，游戏将会在PSP版的基础上将画面全部高清化，主线剧情也会加入全语音，可谓完了《轨迹》系列“粉丝的一大心愿。一周目游戏时间长达60小时，支线要素非常丰富，未玩过原作的而又喜欢日式RPG的玩家绝不容错过。

而从前作的情况来看，全新的过场动画，活用PSV机能的迷你小游戏，增加新的支援要请以及重编BGM等改进恐怕也是意料之中。当然，如果跟前作一样将全部称号变成奖杯的话，白金之路恐怕也是任务遥遥无期【笑】。

●亮点细数

主线流程全语音
画面高清化
追加新要素

【文：宇宙人】



须田刚一×片冈阳平，强强联合诞生的产物!

月极兰子最漫长的一天

月极兰子的いちばん長い日

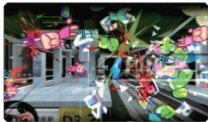
●简介

“短暂无平”系列”是以日本为主题，分别以十六世纪、十八世纪前后和近未来的日本为舞台拍摄过4部电影，讲述了一个个独

- 平台: PS3
- 类型: 动作
- 开发商: NBGI
- 发售日: 未定

立的故事。本作则是该系列的第五作，以“现代日本为舞台的横版2D动作游戏。故事讲述在立体停车场中居住的月极兰子是地下财阀的独生女，平时是普通的女子高中生，但到了夜晚就会化身一变成为接受委托进行暗杀的杀手。某天，兰子到达执行任务的现场时遭遇到敌对

月极兰子 いちばん長い日



组织的埋伏。

游戏的制作阵容则是由《电锯心》制作人须田刚一和《东京丛林》制作人片冈阳平两人强强联手，认识他们的玩家想必都会期待本作将会为我们带来怎样的惊喜吧。

【文：宇宙人】

●亮点细数

爽快的横版2D战斗
游戏与电影系列的互动
令人眼前一亮的演出



高清歌姬再度欢唱

本期最瞩目

初音未来 女歌手计划F 2

初音ミク - Project DIVA F 2nd

- 平台: PS3、PSV
- 类型: 音乐
- 开发商: SEGA
- 发售日: 2014 年春

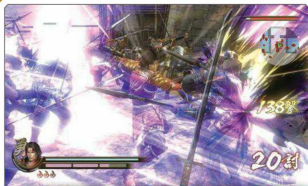
●简介

《初音未来 女歌手计划F2》将于2014年春登陆PS3和PSV两个平台，收录了共计39首歌曲和100种以上的建模道具。本作的主题是“至今为止的歌手计划”“从今往后的歌手计划”，囊括了目前为止《女歌手计划》系列”的所有新要素。本作收录的PSP版歌曲MV也重新进行了编辑，不仅仅把影像换成了高清版本，还优化了旧歌曲的演出效果，同一首歌也能带给玩家不同的视觉感受。同时，本作还装载了新的游玩要素，详细情报请期待官方网站的续报和本杂志的报道。

●亮点细数

PSP版的歌曲MV全部重新编排追加新模式
收录全新的歌曲

【文: Night】



全新重绘的《无双》再次展现在玩家眼前!

战国无双2 猛将传&帝国 高清合集

战国无双2 with 猛将传 & Empires HD Version

- 平台: PS3、PSV
- 类型: 动作
- 开发商: Koei Tecmo
- 发售日: 2013 年 10 月 24 日

●简介

在《战国无双4》遥遥无期的日子里, Koei不甘寂寞地把这款《战国无双》系列”里大受好评的作品再次推到众人的面前。这款高清合集里囊括了《战国无双2》以及其《猛将传》《帝国》，保留了佣兵演武、双六模式、自创武将等诸多大受好评的系统。PS3版有实体版和下载版两种选择，同时还有附赠了《战国无双2》OST、明信片等物的限定BOX。PSV只有下载版，下载版《战国无双2 with 猛将传》和《战国无双2 帝国》将分为打包下载和分开下载两种方式进行配信，玩家们可以各取所需。

●亮点细数

画面全高清化
多种模式多种玩法
怀旧风情

【文: 莱雅】



また今度ね。
家には行けないよ。

来与149人谈恋爱吧!

AKB 1/149 恋爱总选举

AKB1/149 恋爱总选举

●简介

本作是《AKB 1/48》系列的第三部作品，本作最大的特色便是以AKB48、SKE48、NMB48、HKT48四个组合共计149名

- 平台: PS3
- 类型: 文字冒险
- 开发商: NBGI
- 发售日: 2013 年 9 月 12 日

成员作为攻略对象，本作收录的可攻略成员是参照2012年8月23日之前的各组合成员构成，以可攻略对象数量来说本作绝对位居文字冒险类游戏的最高点。本作最值得瞩目的系统就是“泳装模式”和“制服模式”两种模式，可以在游戏里设置攻略对象的服装，观赏偶像们泳装与制服姿



态，同时还能在约会时通过“注视反应机能”进行局部放大。除此之外本作还特别收录了4个组合149名成员的告白影像和亲吻告白模式。

【文: 莱雅】

●亮点细数

前所未有的149位可攻略对象
泳装与制服的双重诱惑
吸引眼球的新增模式

热点 追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

新闻资讯

热点追踪

主角身陷于一部大型步行机甲装甲里，在另外两部装甲的陪伴下，穿行于暴风雪之中……这一幕永远烙印于 Andrew Szymanski 的记忆之中。它来自《最终幻想 VI》，那是改变了他的少年时代的游戏。当他描述这一幕时，也许没有意识到这有多像他正在制作的游戏。他是在《失落的星球 3》的制作者，他正在制作一个关于机甲装甲与暴风雪的游戏。

《最终幻想 VI》的启蒙

“《最终幻想 VI》决定了我今天职业生涯。”Szymanski 说。1994 年，一位朋友的父亲从日本旅游归来，带回来一批新发售的 SFC 游戏，其中包括《最终幻想 VI》。

从 FC 时代开始 Szymanski 就迷上了日式游戏，那时他还小，没有国籍的概念，只是在游戏打通关之后，会发现制作人员名单里的人名很奇怪。年龄大一些的孩子告诉他，那些都是日本人。他不知道日本在哪里，只知道那是一个遥远的国度，那里的人们说着不同的语言。

成长于 80 年代末 90 年代初的美国孩子们，童年记忆中的游戏大多来自日本大厂，他们要苦等来自遥远东方的游戏在美国发售的日子。在《Nintendo Power》等杂志上，经常会介绍西方玩家们闻所未闻的古怪日式游戏。Szymanski 就是通过这些杂志发现了《最终幻想 VI》，然后与更加震撼的《最终幻想 VI》宿命相续。

“因为这款游戏，我下定决心要学日语，我想知道游戏的故事。如

果美版可能要等两年，但是我已等不及了！”

学习日语的决定真正改变了 Szymanski 的职业生涯。学了几年的日语之后，他又学了几年的游戏设计。然后他的名字出现在多款日式游戏的制作人员名单中，包括 Tecmo、Capcom 和日本软盘。现在 Szymanski 把东京当成自己的家，但他做的游戏与《最终幻想》无关。他为 Capcom 制作《失落的星球 3》，但这款游戏不是日本团队制作，而是洛杉矶的 Spark Unlimited 开发，所以这款游戏本身也基本失去了任何日本色彩。

由于《失落的星球 2》惨败，Capcom 决定将续作交给美国团队开发。但这次合作并不被看好。Capcom 外包给美国团队开发的游戏鲜有成功案例，而 Spark 的上第一款游戏《Legendary》也是惨败，导致其正在开发中的几款游戏被取消。

但《失落的星球 3》开发至



▲《失落的星球 3》的概念画面中已经表现出了游戏的主要元素：机甲，暴风雪和正在挣扎求生的人类。

《失落的星球 3》 东西方文化的交融

一个热爱日式游戏的美国人

正努力帮助日本融入西方游戏世界

今已有三年多时间，Capcom 与 Spark Unlimited 为此付出了巨大的努力，他将是跨洲全面合作的结晶。

回归原点

如果在机甲的座舱旁能装上后视镜，那么他们首先看到的肯定是《失落的星球 2》的残骸。

2007 年《失落的星球》第一作在游戏界引起强烈冲击波，无论是画面还是游戏概念在当时都可谓独树一帜。接着 Capcom 在 2010 年推出了续作，并做出了许多的承诺：4 人合作模式、更大的世界、更庞大的 Akrid。然而令人困惑的关卡设计和恼人的操作彻底毁掉了玩家对前作的良好印象。

《失落的星球》前两作制作者都是大黑健二，他在 Capcom 的工作时间已经超过十年。Szymanski 说：“对我们来说很幸运的是，在 Capcom 的那么多制作者里面，他不仅是思想最豁达的，也是最……”

Logic: Hard to believe an enemy's been found from there a thousand years after the War of the Machine.



▲当年《FF VI》菜单的场景，却成为了今天《失落的星球 3》的创意来源。

怎么说呢？他知道并不是自己做的所有东西都是正确的。”

《失落的星球 3》早在二代上市之前就已经在概念策划阶段。Szymanski 与大黑健二促膝长谈，大黑拿了一个简单的样品出来——那是初版的《失落的星球》，是该作被定名为《失落的星球》之前的形态。当时该作是为 PS2 开发的，叫做《第三星球》，其概念是“开放式，以探索为基础的游戏体验”，还加入了资源收集等概念。后来随着游戏平台切换到 X360，游戏概念也随之发生了变化。为了能够符合 X360 上最早的射击游戏之一，Capcom 走了捷径，将其变成“街机式、关卡式体验”。

由于第一作的成功，续作在街机式游戏方向上进一步推进。本作的惨败，促使《失落的星球 3》团队重返系列的原点——从其初版的雏形开始。Szymanski 说：“现在我们已经到了主机生命周期的末尾，我们要做一些过去无法实现的东西，要以剧情推动，以探索为主。”

为何 Capcom 仍然选择而非的工作室来开发本作？在 2010 年 5 月，Capcom 社长辻本康弘对欧美



Capcom 给予了 Spark Unlimited 巨大的自由，这款游戏完美呈现出了不同于以往的风貌。

工作室的表现表示失望，《黑暗虚空》和《希魔复活》两款游戏的销量都很差。他还表示今后 Capcom 将不再采用外包欧美工作室开发的方式，转而以内部研发为主。对此，Spark Unlimited 首席设计师 Matt Sophos 说：“初期阶段，我们担心自己会折中。他们会折中，都折中的结果是玩家都不喜欢。后来我们意识到我们找我们是有原因的。我们将《失落的星球3》西方化的自由。”

除了“失落的星球”这个名字不能改之外，几乎一切都能改。Szymanski 说：“我们的首要目标是让大家知道这不是外包，不是低价者得的项目。”那么为什么 Capcom 要选择 Spark Unlimited？他们开发的《Legendary》和《转折点》都是评价屡创新低，销量也令人失望。连续两款游戏失败，差点破产的 Spark Unlimited，准备通过 Kickstarter 网络融资的方式维持生计。在此之前，他们还是做了几个游戏样品向各大零售商兜售，其中有一个被 Capcom 看中，于是就有了这次合作。当然，这其中也离不开 Szymanski 的穿针引线。在 Capcom 的预付款到位后，Spark 总算摆脱了破产险境，对公司进行了重组，并招募了一些新员工。

为什么要选择 Spark？Szymanski 说：“我看过他们的游戏，看过 Metacritic 的分数。没必要回避这个话题。但不能因为这样就抹杀他们。我们都知道，所有团队都有高潮有低谷，这跟发行商也有关系。”与 Spark 的团队成员聊过之后，Szymanski 知道他们正在采取更敏捷的开发策略。他们的新作样品也确实做的不错。那是一个用虚幻引擎3做的第三人称视点射击游戏 DEMO，Szymanski 玩过之后大为

惊讶。此外 Spark 定价相对较低确实也是一个重要原因，那些作品平均高的开发商身价也高，最顶尖的名开发商基本不接外包的活。“从心理上说，应该让那些渴望机遇的开发者得到一些机会。也许那样能产生出乎意料的惊喜。”Szymanski 说。

斯巴达文化

Szymanski 曾在日本上过大学，2003年毕业后加入了 TECMO，而且进的是 Team Ninja 这个王牌团队。在那里他感到不同的文化冲击——游戏设计文化的冲击。

“在美国，你刚毕业就要有相应的工作能力，要一上路就会跑，而且在你的领域里非常有效率。而在日本并非如此。他们不管你上大学里学的是是什么，他们招人主要看内在的潜力。就像新兵训练营一样。你会被培养成他们需要的人才。”Szymanski 说。

在 Team Ninja，这样的教导过程意味着无数个不眠之夜。在板垣信治统治下的 Team Ninja，与一般

日本游戏工作室不同，带有“斯巴达文化”色彩，严厉的训斥，令人崩溃的巨大工作量都是常有的事。Szymanski 说，这段经历对他在行业内的成长受益匪浅。

从 Team Ninja 出来之后，Szymanski 成为微软的签约制作人，参与微软出资的一个第三方游戏项目。该作尚未对外公开就已胎死腹中，不过他终于通过这款游戏找到了自己的位置——成为东西方文化的桥梁。

“我记得刚开始在 Team Ninja 上班的时候，我的老板板垣信治过来跟我说，我听说你想当个游戏设计师。我说是啊，他说你还是个美国人，这很有用。我说是啊，他又说未来两年内你工作的时候不准说英语，别以为会说两种语言就能大摇大摆了。在我的团队里必须和其他设计师一样棒。这真是给我当头棒喝。”Szymanski 说。

在微软做了一年半的项目，熟悉了在日本和开发商之间的协调，Szymanski 找到了 Capcom。“我的工作是为策划、美术和程序员相同的语言，不是英语或日语，而是

共同语言。语言障碍往往是是可以克服的，而因为游戏设计理念的不同，往往会造成更大的沟通障碍。”

在 Szymanski 看来，日本人和美国人做游戏存在一个根本的区别：日本人是先把角色和游戏系统做出来，然后再围绕其为中心构思故事与关卡。而美国人是先把故事和场景做出来，然后再往里面填充游戏性。在开发《失落的星球3》过程中，这种开发手法的差异造成了不少的沟通难题，Szymanski 就是在双方之间扮演润滑剂的角色。

为了对游戏进行监督，在2010年初长达数月的概念探讨阶段，Capcom 的高层美术师和游戏设计师经常飞到 Spark 的洛杉矶办公室。Spark 对新作的提议主要是要建造一个开放的世界，加大资源收集概念，这与对 T 能源系统进行更改。这与大黑最初的系列原作概念不谋而合。

《失落的星球3》的开放世界自由度当然不可能达到《上古卷轴V》或者《横行霸道》的高度，它提供给玩家的是一定范围的探索自由，一般是几个线性的任务之后，将开启一大片开放的地区让玩家自由探索。作为系列的前作，本作的目标是让玩家体验到边境开拓者在一无所知的星球上探索，并驾驭其资源的感觉。本作的故事也会更加丰富，制作人想要表现的是异星探索者的孤独感，主角做这一切只是为了让家人过上更好的日子。这和 Szymanski 的境况颇有些相似，因为他作为游戏开发者，牺牲与家人在一起的时间，每天不断加班，说到底也是为了家人过得更好。在这一点上，无论是日本还是美国都是一样的。



▲ 奋斗士为了养家糊口牺牲个人幸福的行为和游戏开发者的境况非常相似。

复活！狼堡的新秩序

《星际传奇》背后的团队正在重塑 id 的经典品牌

新闻资讯

热点追踪

2009年中，7名Starbreeze工作室的老员工离职。由于《谍影重重》游戏版被恐取消，还有为EA开发多年的《暴力辛迪加》惨败，如何养活这100多号开发者成为一个大问题。Starbreeze需要一个崭新的开始。

前Starbreeze美术总监Jens Matthias说：“当时Starbreeze的情况已经发展到大家都认为我们已经没有机会做出好游戏的地步。”于是他们成立了一个新团队，叫做MachineGames，他们要重获已经失去的自由与创意控制权。

7个人的队伍无法做出游戏，而且这7人很快变成了5人——创始人Magnus Hogdahl和技术总监Michael Wynne因为个人原因离去。他们需要资金，需要扩张，而这一切比他们想象的困难得多。

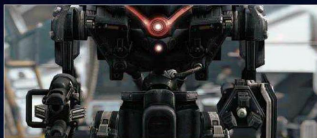
“处境非常恶劣，我们非常沮丧。我们没有足够的钱去做这些事，为了生存，我们只能向银行大量借贷。”一年半之后，他们还清了所有的债务。

生存问题

与其他大多数新成立的独立开发者相比，MachineGames有一个显著的优势：他们有成功的大作开发经历。

Starbreeze也曾辉煌过，最成功的是“星际传奇”系列和“黑暗”系列。尤其是《星际传奇 逃离隔夫》曾获奖无数，经常被看作是史上最佳电影改编游戏。也是这款游戏确立了Starbreeze的作品风格——有丰富剧情要素、玩法多样、暴力的FPS游戏。

凭借《星际传奇》的履历，MachineGames找到了发行商，并且很快投入投入新作开发。Matthias说，他的团队有15年的游戏开发经验，非常清楚什么是该做的。执行制作人Jerk Gustafsson不想团队规模变得太大，不想同时开发多个项目。“我们在Starbreeze时很难两个团队同时做游戏，也没有办法同时为两家发行商做事。这会变成很多问题。”至于该做的事，他们首先需要一



▲充满了科幻狂想风格的《德军总部 新秩序》将会带给玩家不同于以往的游戏体验。

个背景设定，让他们能把脑袋里的疯狂念头塞进去。MachineGames做了许多游戏概念样本，这些样本还没到能制定项目代号的阶段就被取消了。MachineGames的团队规模很小，当时每天做的事就是创意构思、各种测试以及绘制概念图。他们很享受这个过程，不幸的是，这个过程太慢了一些。Matthias说：“我们面临着两大挑战，一个是生存，还有一个是保持队伍完整……那是一个漫长恐怖时期，我们想要做成交易，但是时间在不等流流，生命在不断消耗……”

并购之路

2009到2010年间，Bethesda Softworks开始进行大规模游戏工作室收购行动，先后收购了《毁灭战士》开发者id Software、《冤罪杀机》开发者Arkane工作室，还有三上真司创办的独立工作室，而MachineGames也在此列。

对于被这大公司收购，Gustafsson和Matthias感到兴奋而安慰。“在Starbreeze的时候

我们和Bethesda开过几次会，我们很喜欢那些家伙。当我们开办MachineGames的时候，大家列了一个优先合作对象名单，Bethesda位于此名单的榜首。”

Bethesda公关及市场部副总裁Pete Hines说：“当我们知道他们离开Starbreeze开办了自己的工作室，我们很感兴趣，马上就联系了他们。”

Matthias看中Bethesda的一个原因，是他们更重视游戏的整体概念，而不是某种特定的游戏机制或者所谓的“USP”(Unique Selling Point, 独特卖点)。“你不会相信这些年来收到了多少关于在游戏中加入子弹时间的要求，因为这是发行商常用的营销工具……这些东西有时管用，有时做作。大多数人把他们硬塞进去仅仅是为了取悦市场部部门。”

被Bethesda收购之后，MachineGames开始招聘，目前他们的员工数量大约有70多人，外包人员的数量更多。之前离去的Hogdahl目前也通过项目合同的方式与他们合作。

MachineGames加入Bethesda之后接手的第一个游戏项目就是一

个大品牌：id Software经典之作《德军总部3D》的重制之作。本作的初期代号为“钨”(Tungsten)，MachineGames曾打算以此为公司名。崭新姿态的《德军总部 新秩序》与原作并无关联，故事发生在假想的1960年代，纳粹赢得了二战。玩家扮演系列主角BJ Blazkowicz与纳粹作战，游戏中有机械狗、发射激光的机器人等疯狂的幻想元素。

新秩序

但《德军总部》毕竟是一个授权游戏，虽然有许多疯狂的东西，却有违MachineGames创立时以自由创作为目的的理念。在2011年的报道中有指出，Starbreeze曾启动多个原创游戏项目，但无一成功。2009年12月接受《EDGE》杂志采访时，Gustafsson表示原创游戏是MachineGames的主要目标。现在他的说法是：“我们的目标从来就不是创造出新品牌，这对于整个世界都是非常困难的，对我们来说并不重要。当我们开始制作一款游戏时，它就变成我们自己的品牌。”

在《德军总部 新秩序》启动初期，MachineGames和id的人商量过，他们除了要求BJ必须是主角而不是反英雄类型的角色外，并没有其他太多限制。不过Starbreeze过去总是制作反英雄式主角，这对他们来说已经是全新挑战。

MachineGames很想为《德军总部》加入全新要素，他们早期制作了一些概念视频与设定图，其中有一段短片，描述纳粹登陆月球，纽约约掉了一颗原子弹。这段短片本来打算在E3展上作为首个预告片播出。

现在《德军总部 新秩序》的开发工作已接近尾声，本作将会是首批跨世代游戏之一，预定同时在X360、PS3、Xbox One和PS4上发售。其中有些版本是由外部工作室负责。如今的《德军总部》早已不复当年之盛，在更加激烈的竞争中，《德军总部 新秩序》能否突围而出？就目前来说，起码MachineGames对他们的未来充满了自信。

育碧：全面推动开放世界

育碧内部成立了编辑部门

所有大作都将开放化、网络化

《孤岛惊魂3》《刺客信条IV 黑旗》《法外群狼》《监察风云》《全境封锁》……育碧近来的大作都有一个共同点：它们都是开放世界。

这并非巧合。

育碧正在整个集团内推进开放世界的游戏设计理念，与此同时将单人和多人游戏体验融合，这些游戏都将以联网为必要条件。这一方面是因为育碧在开放世界类型上的成功，一方面也是技术进化带来了全新的可能性。为此育碧专门成立了一个“编辑部门”，这个部门位于巴黎总部，他们会到世界各地评估育碧所有的游戏项目。

《法外群狼》的创意总监 Julian Gerighty 就是原育碧编辑部门的成员，他将与该部门的会议形容为“火拼”。育碧 CEO Yves Guillemot、首席创意官 Serge Hascoet 将会来决定各个项目是否需要投入更多的钱与时间，他们都很倾向于开放型游戏。Gerighty 说：“如果你觉得这些项目很相似，那是因为这种开放世界的天性，也是因为编辑部门的存在。”

所有的“编辑政策”是由巴黎方面确定的，各个团队仍然有自己的创作自由。至于开放世界的概念，这不仅是育碧的方向，也是整个业界的方向，今后此类游戏会越来越。而这种开放世界概念也使得实时在线成为必要条件。

《孤岛惊魂3》证明了开放世界的价值，它改变了《孤岛惊魂》系列“衰败的趋势，获得了业界的赞誉，创造了丰富的游戏体验。将开放世界与网络结合，就是《法外群狼》这种单人与多人完美融合的驾驶游戏。《法外群狼》虽然是通过 AI 控制市民与汽车的行动，但是玩家在游戏中遇到的对手和朋友都将是其他真人，这是一个活生生的开放世界。而且今后育碧可以在这个世界的不断改善，将游戏世界的规模建设得越来越大。

备受关注的次世代大作《监察风云》也采用了开放世界的概念，

当然也离不开多人游戏要素。玩家在游戏中的行动会被其他玩家所阻挡，你可以黑入其他玩家的设备，也会被其他玩家所黑。本作动画导演 Colin Graham 说：“我们开发这款游戏已经有四年半的时间，一开始我们就知道这款游戏是围绕黑客的。我们就知道这款游戏是围绕黑客的。我们做出来最早的 DEMO 就是让玩家互黑，我们认为这样很有趣，这是整个游戏的基础。”Graham 认为，未来玩家需要游戏中有更多样的体验，而不止是将故事推下去。他们要探索世界。

两年前，《刺客信条》新作的开

发团队已经知道他们想要建造怎样的世界。《刺客信条 IV 黑旗》的制作者 Ashraf Ismail 说，他们知道要把游戏做得多大，当他们看到《孤岛惊魂3》之后深受感动。所以在该作开发结束后，他们从其团队中调遣了不少开发者帮助《刺客信条 IV》的研发。

在《法外群狼》中，玩家面对的是开放世界中的其他车手。在《监察风云》中，玩家面对的是其他黑客的威胁。而在《黑旗》中这有着完全不同的意义。在游戏中，玩家可能会碰到一些罕见的事件，比如

在海上碰到大白鲸，这时系统会与玩家好友列表中的所有好友自动联系，一起加入寻鲸行动。因为这种事件很罕见，单个玩家碰到的几率很低，如果好友列表中的朋友越多，遇上这种事件的总几率就会提高，从而像社交游戏一样增加了玩家之间的互动。制作者表示，今后《刺客信条》系列“将会更加开放化、网络化。”

开放世界、网络化，次世代游戏的这些核心设计理念可以延长游戏时间，有利于降低二手游戏流通造成的冲击，当然更能打击盗版。这也为创作者们带来了更多的创意发挥空间。有人担心不喜欢联机游戏的玩家可能会从此流失，Gerighty 说：“今天这是一个问题，三年后就不是问题了。今天这是一种冒险，而在三年后将会成为标准。”



■拥有发行方的最重磅支持，难怪《监察风云》团队号称本作有长达十年的规划。



■在育碧的预算之下，诞生了《法外群狼》这种会掉“沙滩的奇妙组合”。



■在今年年底，《刺客信条 IV 黑旗》将会为玩家展示一个全新开放游戏世界的新时代。

吉田修平的新装

SCE 全球工作室总裁正带领索尼

推行更开放的小型第三方政策



▲ 镜头换面的吉田修平代表了索尼在这个世代的经营策略转变。

新闻资讯

热点追踪

这一天，吉田修平表现得与往常截然不同。索尼包下了一架波音 777 客机，已经停在迪拜的机场跑道上几个小时了。客机上坐的都是独立开发者。当吉田修平从他的商务舱走出来时，大家马上发现了他的异样：在他平常穿的浅黄色运动衫里面，是一件新款的 M83T 恤衫，而不是他标志性的牛津衬衣。他那副优雅的眼镜也被一副大块头的黑框眼镜所取代，平常斯文儒雅的造型被抹上了蜡，以叛逆的造型向后竖起。他还穿着一条女式的牛仔裙，皮带吊环上挂着一串钥匙包。在他的手背上，可以清楚的看到某家午夜俱乐部的入场凭证印戳。

飞机上的开发者们此行是参加索尼的一个新活动，索尼的目的是防止他们叛逃到 Steam 和 Ouya 等平台。为此，索尼邀请了 150 多名开发者，他们和吉田修平一起享受了 7 天的公费旅游，每天一个国家，每到一个国家都会当地的 Hard Rock 餐厅聚餐。没有哪个独立开发者会错过这种机会，一边享受索尼的招待，一边

扩展自己在行业内的实际圈。当有着崭新面貌的吉田修平出现在机舱里时，独立开发者们先是目瞪口呆，然后报以热烈的掌声。吉田修平打断了他们，他突然冲上前去，呼喊着“哟吼”，同时将手上扛的一小箱子蓝带啤酒打开，给纷纷送上塑料杯的开发者们倒酒。

行至走道的另一面时，吉田修平转过身，面向一脸诧异的开发者们，他恢复了往常的激情四射与典型的幽默。在一段温暖人心的寒暄之后，他滔滔不绝向在场所有人布道。吉田修平打开了便携式投影机，拉了块幕布下来开始放映幻灯片。第一幅像是一部极其复杂的机器的线路图，而开发者们已经看出来——这是索尼游戏开发者的作品提交审批流程图，就像迷宫一样，有无数个步骤，其中有许多是武断的，有些是残酷的，还有一些可能是致命的。

吉田修平突然停了下来，他从口袋里取出一根雪茄，随意地塞进嘴角——是倒着塞了进去，他点着了过嘴嘴，接着用力地吸了一口，然后副

烈的咳嗽，脸涨得通红。开发者们面带恐惧的看着他，奸诈化合物被点燃的刺鼻气味充满了机舱。吉田修平的咳嗽声渐渐停了下来，他略微放松，接着高谈阔论。

吉田修平承认，最近一段时间以来，独立游戏开发者们想要在 PSN 和 PSV 上开发游戏，需要经历太多的繁琐步骤，包括放弃创意掌控权。审核流程中出现的差错很可能导致开发者的作品惨遭失败。吉田修平说，最近他碰到一个小有名气的年轻开发者——他花了五年时间制作一个高水平的独立游戏，这款游戏叫做《猎鹿人》，里面融入了许多游戏类型的特色。说到这里的时候，机舱后面一个面色尴尬的年轻人用自己的双臂羞涩地遮住了 T 恤上的《猎鹿人》LOGO。吉田修平说，这个开发者坦言，他不愿为索尼开发游戏的原因是不想死。说完，他意味深长的叹了口气，挠了挠脖子：“我们的审核机制真的伤害了游戏设计师，这主要怪我。”然后他打开下一个幻灯片，这引起了机舱里一阵骚动。

幻灯片的名字叫做“索尼独立开发者审核新机制”，上面是一个大笑脸符号，旁边环绕着各种话题点，比如“一步搞定”、“不致命”等等。吉田修平开玩笑的说，从今天开始，独立开发者们如果想在索尼的主机上做游戏，只要“到我的家里，听听时时的电子乐，凉快凉快”，如果吉田修平喜欢你的发型，没准索尼就会看上你的游戏。此外，索尼将不再高价卖开发工具包、补丁和收取基本注册费。开发者们将会获得免费提供的基本工具，可以自由创作，实现自己的任何创意，不用担心被索尼的公司政策所阻挡。最后，吉田修平说与索尼签约再也不用牺牲什么。

这一番演讲说罢，吉田修平返回自己的座舱，在剩下的旅途中再也没有出现过。而独立游戏开发者们，则早已敞开了他们的胸怀。



■ 以《猎鹿人》为例，PS4 畅销证明“索尼这种对独立开发者友好的策略是一举两得”。

与你一起恋爱， 观赏沿途风景

作为当前日本人气最高的恋爱游戏系列之一，《Love Plus》自 NDS 第一作发售以来就赢得了不少玩家的关注。可惜《新 Love Plus》发售背后由于 Bug 过多，受到不少批评，虽然游戏已发布补丁修复，但核心bug等问题依旧没有解决，幸而近期 Konami 放出制作《新 Love Plus》的消息，新生的《新 Love Plus》似乎将不再如名字所述。下面让我们一起来看看这款新作的状况吧！

新闻资讯
前线狙击

NEW ラブプラス+ LOVE PLUS PLUS

文 时雨 美编 心的永恒

新 Love plus+	Konami	模拟养成
10月19日(周五)发售	单人	单人
3DS	本地1人、在线1-3人	对应玩家年龄：未定
支持网络周边		



回归原点

《新 Love Plus》虽然在很多方面上都进行了新尝试，比如启用新的 UI (用户界面) 并且以“飞跃而出的女友”作为宣传口号，支持横向持机，但与此带来的是系统的拖慢和系统繁琐程度的增加。系列制作人内田明理表示，本作将会回归系列原点（即 NDS 上的两作），将系统做回之前的样子，并且进行全面的修改。例如取消横持和纵持的双方式，仅支持纵持。据他透露，横持的开发工作非常辛苦，因此将会把大量的精力放在系统的完善上。一些新加的较为复杂的系统也将会全面取消，按“回归原点”的出发点进行制作。

同时，本作的故事背景依然还在“悠久之市”发生，沿用前作的三位女主角：宁宁、爱花和凜子，第四位女主角雪乃玲将不会登场。制作人认为她成为“女友”的时机应该是系列标题作“2”的时候，因此期待她加入的玩家可能要失望了。不过虽然雪乃玲不会加入，但原有的三位女主角的剧本将会大幅度加强，在原有的剧本基础上新写了大量的剧情，相信能让玩家体验到更多的心跳时刻。



“+”入新内容

在本作上将会加入新的系统，虽然目前的消息仍不明确，不过有别于“梦事件”，切入点将会有所改变，玩家可以通过中领略女友全方位的魅力的。

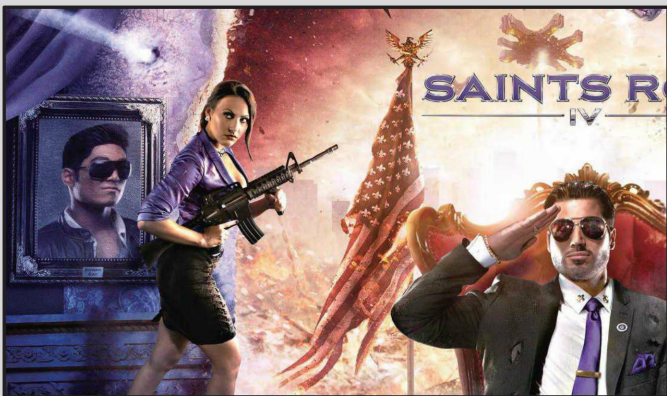
随着消息的流出，此次也公布了三张新插画。我们可以看到三张插画都是在不同的背景下的，包括江户时代、埃及以及海盜船的背景，结合本作的主题“修学旅行”，我们不难猜出此次将会加入系列原点的旅行系统。根据制作人透露，这些插画都是游戏新要素的主题。从以前开始，制作组就想加入类似修学旅行的事件，但鉴于三位女主角都是不同的学生，要与男主角一起旅行的话，除非宁宁要回国，凜子要结婚，难以实现。而本作新加入的要素，则是修学旅行的代替方案，虽然目前的消息依然不太明确，但会加入类似修学旅行类似风格的要素，因此玩家也可以期待与心爱的女友一同旅行的那一天了。



结语

游戏的发售日将定在寒冷时期刚过，天气还没变暖的时期，鉴于以往发售日的传统，很有可能定在 2 月 14 日这一天。而且本作会继续强化和各个地区的合作，强化旅行要素，也会积极与各个厂商推进合作，推出更多的周边商品。虽然目前没有更多的消息透露，但我们也可以发现制作人已经吸取了《新 Love Plus》带来的教训，品质应该能有一定的保证。喜爱该系列的玩家让我们一同期待游戏发售日的到来吧。

The Steelport Tribune



头条 新白宫成员由黑道组成?



新闻秘书

Kinzie Kensington ▶

之前曾是一个愤世嫉俗的FBI特工，很多人会奇怪她后来为什么会选择与媒体打交道。不过Kinzie Kensington有着惊人的智慧，在与媒体打交道时总是能帮总统度过难关。[srl.com](http://www.srl.com)

参谋长

Ben King

原Stillwater帮派的成员，因为遭到信赖的人背叛而离开帮派。之后他成为了一个追求丰厚利润的演讲者以及作家。如今选择他当总统的左右手再合适不过了。



副总统

Keith David ▶

Keith David曾是个屡次获得殊荣的演员，因为表演事业的成功与影响力获得了人民的青睐成为了副总统。他喜欢寻找新的挑战，经常能冷静面对各种状况。对我们的总统会有一些小误解。



特勤局主任

Shaundi ▶

Shaundi来自斯托纳，她不止一次证明自己是圣徒帮派中最犀利的成员。她现在通过各种聪明的措施以及各种技术来保障总统不会被偷袭。



外星入侵！白宫陨落！

世界只能靠黑道圣徒了?!



与疯狂划等号的《黑道圣徒IV》即将在8月份强势登场。尽管最强大作《GTA V》会随后驾到，不过拿本作来热身相信也是不错的主意，何况《黑道圣徒》也有自己的特色。《黑道圣徒IV》公布至今，最大的亮点在于主角从原来的黑帮成员化身成《黑客帝国》式的超能力总统。除此之外，游戏究竟还有哪些变化呢？下面就让我们一起来看一看吧。

文 华尔兹

责编 NINA


黑道圣徒IV
多机种

 Saints Row IV
 2013年8月20日
 对应机种为X360、PS3

Deep Silver

《圣徒》

动作射击

《圣徒》

售价未定

对应玩家年龄：未定

特别联络员助理

Matt Miller

Matt Miller 原本是 Deckers 帮派的成员，他是最好的计算机天才，在被主角彻底击败后逃往自己的祖国英国，在那里他获得了一份网络间谍的工作。如今军情六处请其作为 Odekar 的特别助手。



中情局特别联络员

Asha Odekar

由于在语言方面的专长，Asha Odekar 在军情六处主要负责与其他国家联络，担任特别联络员的工作。她为自己祖国与美国之间建立了良好的沟通桥梁。



通讯部部长

Pierce Washington

由于其原先在圣徒帮派负责推广和市场营销工作，Pierce 非常擅长与人沟通，所以入住白宫后自然选择了监督信息流出的任务。

号外！游戏究竟有哪些变化？

自定义之王

以往《黑道圣徒》中，玩家可以在游戏中打造与自己完全相似的化身，各种丑陋古怪夸张的形象都能在游戏中的塑造出来。本作在这点上也不例外，并且会增加更多的可变动选项让玩家发挥。比如这次所有武器的外形都可以由玩家来自定义，各种类别的武器中将有多重自定义皮肤和变化，玩家可以根据自己的喜好来自定义，打造

一把属于你的超级杀器不再是梦想。

不过遗憾的是游戏中有个特色自定义的内容要求被删掉，这指的是游戏中玩家所居住的场所将不能自定义，也就是说想把白宫打造成一个脱衣舞表演场所看来是没戏了。

自定义武器的外观和性能。



那实在是太酷了。



更强的挑战



▲用超能力不仅可以击败人，还能耍自己。

以往的支线任务将在本作回归，比如深受粉丝喜爱的“混乱坦克”以及“骗保险”任务，不过在本作中，玩家可以在任务中有更高要求的挑战。举例来说，以往骗保险任务中，要求最高的奖牌需要玩家骗 \$450,000，到了本作中，玩家可以用超能力把自己往各种建筑物上扔，造成的损害比以前多的多，如此一来要求自然高了不少，最低也需要玩家达到 \$300,000 才行。



▲外星人来势汹汹，要如何才能击败它们？

▶先按下发高点给广大市民一点忠告。

随时随地音乐

前作不少音乐是亮点，其中放羊的那首《POWER》配合那场派对大战非常带感，不过游戏中如果不是在车里，那大部分时间还是没有音乐的，不过到了本作中玩家有了上面提到的电脑系统，可以随时随地享受音乐。玩家可以在与外星人火力对抗的时候先慢歌，那感觉肯定相当文艺。



▲市民使用这种枪可以让他们随时来场舞剧。

收集要素

本作中同样会包括大量的收集要素，玩家可以升级自己的超能力来搜索出全世界各地的收藏品，相当方便。由于主角有超能力可以上天入地，收集物品也随之增多，游戏中将会有超过 1,200 件收藏品等待玩家找到，看来玩家除了要和外星人战斗外，还要花费大量时间在收集物品上。

引擎进化

《黑道圣徒 3》加强了空战部分，无论是直升机还是飞机都得以在城市的空中任意飞行，不过玩家大多时间还是在地面活动的。新作中主角拥有各种超能力，无论弹跳力还是奔跑速度都更强劲，也就意味着本作中的角色可以去任何自己想去的制高点，与《虐杀原形》《无名英雄》类似，但细节要丰富不少，这对于引擎的要求来说不疑提高了不少。

制高点

游戏中将有许多制高点等着玩家去挑战，爬上这些点的过程有些类似《刺客信条》中的观察点或者《孤岛惊魂 3》中的信号塔。不知这一过程对于超能力总统来说是不是有点太简单了呢？



▲主角似乎在外星BOSS面前也不占上风？



亲民便利

在《黑道圣徒 IV》中，一个类似电脑的装置会帮助玩家走一些捷径，让你的游戏过程更加简

敬仰值

以往游戏中，玩家必须通过完成任务来获得人民对你所属帮派的敬仰值，在新作中这个概念还会有，只不过被归纳为了 XP 值。玩家在完成任务后会获得大量的 XP 用来提升自己的能力。



▲做这种事可是很难得到市民青睐的哦。



▲使用点按钮对付外星人相信可以获得不少市民的敬仰。

势力

在本作中玩家将不会面对多个势力，也就是说游戏将由以往之前的三个帮派之争变成只面对外星入侵势力。玩家仍然可以完成任务，扫清入侵地球的敌人，但三方混战已经是过去式了。

单随意，它可以瞬间保存任何车辆供玩家稍后使用，可以潜入军方基地，造成数百万的损失后拍屁股走人。玩家可以在抢车后马上将其上传至虚拟车库，之后想使用时，只需“下载”便可，这种十分便利的系统会在游戏中节省玩家大量时间，让大家玩得痛快。

疯狂收藏版

游戏的收藏限定版已经公布，售价 99.99 美元，其中 12 英寸的 Dub Steg 枪与游戏里出现的一模一样，是这个限定版最大的亮点之一，这把强力武器可以让游戏中的市民跳舞。更绝的是收藏版中这把武器模型甚至可以播放游戏中的音乐，而且还带有激光瞄准器。

此外还有一个 8 英寸的 Johnny 模型雕像，非常精美，一个口袋大小的 Dubsteg 末日按钮，真版可以亲身体验一把按炸弹的快感，简直和游戏一样恶搞。

此外还有一大堆游戏专用的道具，包括 Sam 叔叔的西装，Screaming Eagle 喷射枪，Merica 武器以及一个备选游戏封面。



CHRONOS MATERIA

クロノス・マテリア

以“工作室系列”为广大玩家所熟知的开发商 Gust，即将在 PSV 平台上带来一款全新的 RPG——《时空之物 (クロノス・マテリア)》。新作是以“能让人入迷的 RPG 大作”以及“无论谁都能轻松上手”这两大目标进行开发的，同时也兼顾了社交元素。和“工作室”系列一样，本作同样注重探索与调和的概念，不过也融入了更多的新元素，“选择”与“时间”是本作的两大关键系统，根据“选择”的不同与“时间”的轮回，可以创造出多种多样的可能性，相当特别。

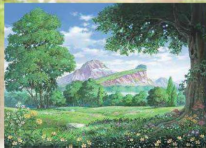
文 Night 美绘 NINA

时空之物	Gust	角色扮演
PSV	クロノス・マテリア 2013年9月26日 525731位	日语 6090日元 对应玩家年龄：未满12岁

迷途少女们， 异世界中找寻回归之路

一望无际的美丽世界

由于没有人类文明的存在，这片大地仍然保留着大量的自然景观，未被开化和污染。我们能看见绿色盎然，鲜花盛开的世外桃源，也能见识到翻滚狂暴的火山。而主人公们，正是要在这样一个美丽却神秘的世界中生存下来。



无法避免的战斗

在广阔的自然世界中，栖息着大量的魔物，想要在这里生存下去的话，那么战斗便无法避免。

本作的战斗系统虽然仍是比较传统的回合制，但在战斗过程中加入了大量的 Cut in 动画以及角色插画等，将会让玩家获得更多的视觉享受。



流落异界的主人公们

本作的角色设定由曾经参与制作过TV动画《中二病也要恋爱》的画师“のん”负责，温柔和清新的笔触让人耳目一新。

塔姆 タイム CV: 中村知世

喜欢冒险的少年，比起理论，他更愿意相信自己的直觉。在探索和战斗中往往担任着队长的角色，不过有时候会采取一些不经思考的鲁莽行动。虽然看上去有些粗莽，但其实他也有自己温柔的一面。



莉可莉丝 リコリス CV: 关根明良

性格积极开朗的少女，不喜欢受伤的事情。虽然行事风格看起来大大咧咧，却是个不折不扣的现实主义者。娇小可爱的外表让人觉得是个惹人怜爱的角色，不过事实上她擅长照顾别人，能够看透别人的内心世界。



▲人造人拥有不同的外表与声音，供玩家自由选择。

▶玩家可以与主人公与人造人们进行自由的编队。



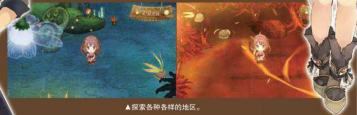
爱丽丝 アイリス CV: 堀江由衣

有着温柔的内心，恬静而善良的少女。虽说感觉上有着大姐般的气质，但其实她对自己没什么信心，反而会向值得信赖的人倾诉自己的心声。为了能够成为对他人有帮助的的炼金术师，她也在不断地努力修行。



探索与调和

在这个无人的世界中，想要生存下去就要学会自给自足。少女们要和同伴们一起，依靠自身的力量和智慧，去探索整个世界，将获得材料进行调合，制作出新的道具。



▲探索各种各样的地区。



▲调和系统依然是游戏的关键。

人造人系统

想要在这个无人的世界中尽情探索的话，光靠主角们的力量远远不够。于是她们依靠炼金术的力量，创造出了人工生命体——“人造人（ホームクルス）”。

人造人看上去与普通人类并无二致，也会有各自独特的声音与外貌。她们可以与主人公们一同成长，一起探索与战斗，也可以将调和的任务委托给他们。总之，如果想要在这个世界上生存下去的话，人造人将会是不可或缺的存在。因此如何更好地运用人造人，也将是本作的独特的乐趣所在。



▲人造人们的属性值不尽相同，并对探索、战斗与调和带来影响。

▶战斗中，人造人和主人公一样，也可以选择指令。



人造人的工作流程

你指定的工作。



▲比如要进行调和，可以选择想要复制的项目。

▶随着时间的流逝，委托的工作将会自动完成。委托的工作有全系统完成。

紫苑

シオン

CV: 深町寿成

言谈举止十分温和的少年，给人一种优雅寡断的感觉。事实上他无论何时都能保持沉着冷静，具备很高的情报分析能力，能够根据不同的状况制定最优的策略。不过他似乎不擅长向他人表露心声。

悠久轮回

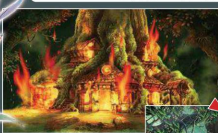
“悠久轮回”是本作的核心系统，利用悠久轮回，角色们可以在保留所有的记忆、道具与等级的情况下，回溯到刚刚来到这个世界的某一天，去改变命运。

凭借这一系统，我们可以去挑战曾经无法战胜的怪物，一些强力的道具也能够被很快地调和出来。通过不断地轮回，故事将会朝着不同的方向发展，相能够从中控演出更多的乐趣。

悠久巡り

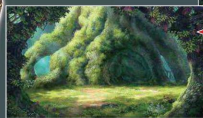


悠久轮回的应用



◀ 被突如其来的大火引燃，熊熊燃烧的大树。

▼ 面对被大火烧毁的大树，我们无能为力。



◀ 利用悠久轮回回到过去，说不定能在火灾还未发生的时候就做好防范措施。

普莉姆拉 プリムラ CV: 生田善子

有着强烈的使命感，行为举止间充满了帅气和自信，给人的感觉是个好胜不服输的少女。不过其实她很怕寂寞，只是不愿意在别人面前展示真实的自我。

人造人的职业

在游戏中，人造人一共有8种职业。在进行调和的过程中，玩家可以随意地指定人造人的职业，除了外表不同之外，每个职业还有一些特性可供玩家选择，因此在调和的时候可慎重考虑哦。当然，根据职业以及特性的不同，探索与战斗时的队伍编成以及培育方法也会有所差别。个性的组合方式将会为游戏带来更多的可能性，相信玩家能够乐在其中。



▲调和时可以选择人造人的职业。

画师“のん”笔下的各个职业





TEARS TO TIARA II

ティアース・トゥ・ティアラ

霸王の末裔

随着时间的推移，Aquaplus披露了《泪洒三重冠II》更多的消息。不仅有更多的角色登场，就连实际的战斗画面也可以一窥究竟。由于我们已经在前323期介绍了主要人物，在此就不赘述，因此这里介绍的是之前未登场的角色和战斗部分，下面就让我们一起来看看。

泪洒三重冠II 霸王末裔	Aquaplus	原角色扮演
PS3	ティアース・トゥ・ティアラII 霸王の末裔 2013年10月24日 1人 无对应网络	日版 6980日元 对应玩家年龄：未定



艾尼亚迪斯

エネアデス

声优 小野大辅

村里职业训练学校的校长，同时也兼任学校的老师，除了武术之外的科目几乎都是他在教。热爱知识和技术，虽然平时会很亲切地教导学生，但对逃课的学生会非常严厉。以前曾是士官学校的首位，在战争中幸存下来，成为比斯帕尼亚的中枢人物，而后辗转来到村里。



阿尔迪奥

アルテイオ

“什么嘛，挺能干的！如果把我当做是女的就掉以轻心的话，会后悔的！”

声优 内田真礼

雷努斯河流域居住的蛮族女孩，讨厌蛮族的事物，思念部族的感情比起任何人都强烈。擅长捕猎，收集毛皮后来帝国领土行商，对于帝国的内部事情也很清楚。对于部族领土与帝国国境接壤而带来的纷争状态很痛心。与边境军团长有过一段因缘，战斗过不少次。



莫诺马克

モノマク

村里职业训练学校的武术老师。辅助艾尼亚迪斯教村里的孩子们武术。年轻的时候曾是比斯帕尼亚数一数二的武士，从第一线退下后也曾作为比斯帕尼亚总督的幕僚服役过很长时间，为人朴实刚健，但做事总是很武断。

说实话，哈米尔大人的想法，老身也不太明白。



卡利斯

カリス

声优 小仓唯

自封为神殿巫女少女，侍奉着身为神官长的哈米尔和女神的塔鲁特。自小就很能干，作为哈米尔的御人和村内神殿的杂务而活跃着。自从塔鲁特来到这个世界后，就照原着塔鲁特的日常起居。拥有非常开朗的性格，把哈米尔和塔鲁特作为哥哥和姐姐而仰慕着。

我可以碰你吗？我可以抱你吗？



“既然你已经进入了学校，那就是我的学生了。”



雷利乌斯
レリウス



声优 西田雅一

伊泽贝尔幕僚团所属的帝国骑士。家族的每一代都作为帝国骑士的家系出生，对神圣帝国宣誓绝对的忠诚。本人拥有古老的骑士道精神，虽然有不讲情面的一面，但是他的这一点赢得了帝国军的信赖。醉心于伊泽贝尔，相信着帝国的大义与伊泽贝尔同在。由于强烈地希望着帝国的安定和平，所以不容许比斯帕尼亚的叛乱。背叛帝国的人，他都会毫不留情地给予制裁。

达芙妮斯
ダフニス

声优 三宅麻理惠

身为艾丽莎的佣人，是被解放的奴隶少年。自小就作为奴隶被卖到艾丽莎的家里，现在作为解放奴隶成为了艾丽莎的佣人。为了保护艾丽莎以女装行动，无论去到哪都能跟在艾丽莎的身边。虽然会有优柔寡断的时候，但由于很坚强总能像影子一样辅佐在艾丽莎身边。



“身为艾丽莎大人的佣人，即使使用我的命做交换我也要保护她。”



声优 植田利幸

艾丽莎
エリッサ

“我无法接受！和比斯帕尼亚同盟到底有什么好处？”



萨乌鲁
サウル

“闭嘴。蛮族的小女孩，谁告诉我你的基地里可以有这些麻烦的事情。”



声优 三上哲

作为边境兵团长守护着帝国西边国境，即雷努斯流域。备受平民的推崇，在战场上也有非常丰富的经验，受到士兵的信赖。为了守卫边境的和平，每天都在国境巡逻。出身于帝国西部的卢辛塔尼亚(ルシタニア)，自小就在东部边境转战。由于在边境长时间生活，因此有了粗野的言行。他拥有压倒性实力，就连蛮族也畏惧他。

战斗系统的新生

Q版的人物造型

与系列作最大的不同就在于角色的战斗外形发生了变化。从以往的写实等身比例更改为Q版。这样更改的最大好处就在于让角色的形象更加鲜明，也能保持游戏的整体风格。



▲ 大象作为骑乘物出现。



▲ Q版的角色风格。

值得信赖的动物

在角色中最引人注目的就是本作新加入的动物了，从画面上看大象身后还拉着道具的样子，可能有担任道具保管和收容我方角色的功能。同时也有象作为骑乘物的战斗画面存在。看来动物将大幅度增强战斗的策略性。

具有高低差的战斗地图

在游戏中的战斗地图具有上下差的区别，处于上方的角色可以对下方接近的敌人进行猛烈的单方面攻击。相信这也会让游戏的战略性有大幅度的提升。



▲ 利用高处地形猛烈地攻击敌人吧。

保留元素周期系统

在本作将会保留前作的元素周期系统(エレメント・サイクル)，在右下角表示。在该系统的影响下，每一个回合都会更换属性元素的“强化期”。与强化期属性一致的角色、技能和魔法都会提升威力。但需要注意的是这个系统对敌人也有所影响。



▲ 元素周期系统依旧保留。



精美的战斗战场

作为游戏的卖点之一，本作的战场制作得非常精美，无论是雪山、避难所和村庄，都让人流连忘返。



结语

从目前游戏公布的情报来看，本作绝对值得需要这款游戏玩家们期待。角色数量很多，都拥有独特的个性和亮点。虽然战斗角色的外观更改为2D会引起

一部分FANS的不满，但从公开的截面上看，实际效果要比前作的等身好上不少。对本作感兴趣的玩家们，让我们一起期待更多新情报的到来吧。

燃烧吧！ 小宇宙！

在国内有着超大人气的圣斗士，其游戏最新作再次登陆 PS3！2011 年发售的《圣斗士星矢战记》在粉丝玩家间获得好评，不少玩家都期待 PS3 上能再次推出高清的圣斗士游戏。而在今年秋天，我们的小宇宙将又一次燃烧！下面将为大家介绍目前已经公布的本作的一些情报。

圣斗士星矢 勇士	Bandai Namco Games	格斗
PS3	预定2013年秋	本地1-2人、在线未定
预计主机版		价格未定

圣斗士的决斗就是1 VS 1!

日前 NBGI 开设的神秘新作预告网站的真面目终于揭晓，这款神秘游戏就是大人气动漫作品《圣斗士星矢》的最新改编作《圣斗士星矢 勇士》！与前作《圣斗士星矢战记》不同的是，本作是一款 3D 动作格斗游戏，游戏方式将取消掉杂兵战部分，恢复为《圣斗士》系列“游戏 1 对 1”的传统，让玩家体验到“圣斗士”战斗的真髓！目前 NBGI 已经发布了本作的宣传 PV，而在动画中我们可以看到圣斗士们的必杀技演出都经过重新绘制，在下面人物介绍中将附上部分游戏截图，让玩家们用自己的双眼来验证吧。

为了保卫地上的爱与正义！ 青铜五斗士出击！

作为主要角色的 5 名青铜圣斗士是理所当然会参战的。从官方图片中可以看到他们的默认造型是在动画北欧篇才出现的新生青铜圣衣，可以预想到本作的主要流程将会以原作漫画后半段的故事为主。而冥王篇的加入，玩家们是否也有可能看到青铜圣斗士们穿上华丽的神圣衣装扮呢？



文 四羽Play
美绘 NINA



天马座 星矢

在圣域修行的圣斗士，有着无论在任何逆境中都绝不放弃的不屈斗志。

小宇宙啊！第七感啊！
燃烧到极限吧！



▲天马圣斗士



天龙座

紫龙

在中国五老峰跟随天秤座黄金圣斗士修行，实力强悍且重情义，常常为了信念与友情而不惜牺牲自我。



白鸟座 冰河

在众多斗士中少有的以冷傲为攻击手段的圣斗士，外表冰冷沉着，但其内心却有着火一般灼热的斗志。

“海皇波塞冬篇”、“冥王哈迪斯篇”收录!

海皇波塞冬、冥王哈迪斯游戏首次参战!作为敌役,在圣迷间有着极高人气的两位神终于在游戏中登场!这是否意味着,从未在游戏中正式登场的海斗士七将军、冥斗士们也会登场成为可操控角色呢?而这两位神究竟会成为玩家的可用角色呢,还是CPU专用的强力BOSS呢?期待游戏的后续情报的公布吧。



海皇波塞冬

奥林匹斯12神中掌管海洋的神。灵就在1000年前被雅典娜封印进了雅典娜之壶中,然而他终于在现代借由人类之躯复活!他的目的是用海水淹没大地上丑恶的人类。



▲“你的行为是在对神的冒渎,不可饶恕!”

神与人类的绝对差距,在神的面前人类是如此的渺小无力。



冥王哈迪斯

掌管冥界与亡者之神。从远古时代开始,雅典娜与哈迪斯之间为大地之权,从来就没有停止过斗争,而圣斗士们的最终使命就是要在与哈迪斯的圣战中保护雅典娜的安全,可说是整个作品的最终BOSS。



▲“青铜的小鬼们能干什么,消失吧!银河星皇!”

新闻
前线狙击

双子座撒加(邪恶)

除了海皇与冥王外,长期作为《圣斗士》系列“游戏最终BOSS”的撒加当然不能少。而这也代表本作将一口气收录“黄金十二宫”、“海皇波塞冬篇”、“冥王哈迪斯篇”的内容,各位粉丝玩家是不是已经开始急不可耐了呢!

3D建模重新设计

有部分玩家可能对前作《圣斗士星矢战记》的人物3D建模不满意,认为与原作动画的人物面相的差异太大。而这些玩家们这次应该会高兴了,本作的人物建模改用动画渲染的手法,高度还原原作动画的人物面相,玩家们玩游戏时将体验到游戏人物如看动画时一样的联动感。



▲本作(上)与《圣斗士星矢战记》(下)的比较,可以看到本作的人物更接近电视动画。



仙女座瞬

个性温柔善良的圣斗士,讨厌战斗,擅长使用88星座中最强防御意识的仙女座星云锁链发动攻击。



凤凰座一辉

瞬的哥哥,被称为“最强的青铜圣斗士”的男人,实力强大,常常在星矢等人危急之际伸出援手。



在上一次报道里 VII 组的最后三名学生已经亮相，而这一次要介绍的也依然是学生，不过她们不是利因等人的同班同学，而是他们的前辈。除了这两位有个性的前辈之外，还有帝国的第一皇女以及劳拉的父亲、阿尔泽伊德子爵也闪亮登场。最近在角色介绍里可以频繁地看到“某位皇子”这个词，这位皇子究竟是谁？难不成他就是那位玩家们说熟悉的……？就让我们期待官方接下來的报道吧。

THE LEGEND OF HEROES

閃の軌跡

レイトナーキセキ

英雄传说 閃之軌跡	Falcom	角色扮演
英雄传说 閃之軌跡	1人	1990日元
2013年9月26日		对应玩家年龄：12岁以上
对应机种：PS3、PSV		

战斗系统终于公开！ 萝莉前辈终于出来！ VII组两位前辈 与帝国的高层们

托瓦·哈谢尔

18岁 武器：小型枪械

声优：野中蓝

身材娇小的前辈，由于身高问题经常被周围人当作小女生看待，在士官学校担任学生会会长一职。出身自平民家庭，因为做事努力而且为人友善，所以傲慢的贵族学生在面对她时也不会进行恶意的攻击。不可思议地有着很高的人气，在周围人的推荐之下当上了学生会会长。虽然外表年幼，但是确实确实是比利因等人年长的前辈，而且当利因碰壁时，她会来与利因商量对策并给出建议。

名词
解释

罗恩格林城

位于露吉拉姆郊区，屹立于艾贝尔湖山崖边的壮丽古城。传说这里曾是圣女桑德罗特率领的特雷队所驻扎的根据地，现在由当时担任副队长的阿尔泽伊德子爵来管理着这个已经化为了废墟的古城。有传言说在月亮出现的夜晚可以看到圣女的幽魂显现……



名词
解释“枪之圣女”
莉安努·桑德罗特

为250年前“狮子战役”的终结做出了巨大贡献的“救国的圣女”，率领着由拥有一骑当千之力的勇士们所组成的“铁骑队”叱咤于战场之中，引导了帝国的和平。与德莱克斯齐心协力结

了内战，德莱克斯登基成为大帝之后圣女突然因不明原因地死去，有人说是因为在战斗中中伤，也有人说是暗杀，莉安努作为一个悲剧的女性，在帝国里有着很高的声誉。

名词
解释

湖畔之都雷古拉姆

位于巴利亚哈特西南方，由阿尔泽伊德子爵家统治的艾贝尔湖畔之都。与南部的撒扎兰德州之间有定期的航船，在假期来度假的游客也不在少数，不过更多的人还是选择去拜访由被称为“光之剑匠”的子爵家家主所以设立

开办的“练武场”。一年里起雾的时间较长，所以长年以来留下了许多关于精灵、妖精或魔物的传承和传说，除此之外还有在250年前的狮子战役里活跃的“枪之圣女莉安努·桑德罗特”的传说也被流传了下来。

“轨迹”系列
特有的 AT 战斗系统

《闪之轨迹》的战斗系统是遵循战斗画面左侧的 AT (Action Time) 行动顺序来让我双方进行战斗的战略型指令式系统，在 AT 槽滚动的时候一定几率下会出现 HP 回复、暴击几率上升等奖励效果，反复调整我方的战斗顺序来获取 AT 奖励效果，可以让胜利的天平进一步向我方倾斜。



战术连携

战术连携 (Link)，这是新型的战术导力器 ARUCS 所搭载的新技能。让同伴们彼此在连携状态下进入战斗的话就能够使出连携攻击，连携的对象还会有着不同的连携技



能，例如角色基本能力强化、为搭档抵挡攻击等，而且随着彼此

之间的羁绊加深，角色的连携技能也会随之增加。

在我方的进行连击时，一定几率能够让敌人陷入倒地状态，陷入倒地状态之后就会自动进入连携攻击状态，在限制时间内选

择攻击方式就能够发动连携攻击。

连携攻击分为三种：让连携搭档进行攻击的“追击”、与连携搭档一起进行攻击的“RUSH”、与在场所有同伴一起进行攻击的“BURST”。



战技

每个角色特有的技能，除了有范围攻击和附加异常状态的攻击之外，还有为同伴回复 HP 或强化身体能力等技能，随着等级的提升可以习得各种不同的战技。和《轨迹》系列历代作一样，本作的战技也是通过消耗 CP (战

技点数) 才发动的，CP 是通过在战斗中攻击敌人或被敌人攻击来进行积累。



接下来举例介绍一下三个战技。

【炎刃箭——艾丽莎】

对象为敌人单体的战技，除了可以解除敌人的导力魔法咏唱之外，还能附加“烧伤”状态。

【回春节拍——艾利欧特】

在范围内提高我方队员的防御力，同时还有 HP 渐渐回复的效果。

【鸣神——莎拉】

范围攻击，很高机率能让对手陷入无法发动战技的“封技”状态。

S爆发技

当 CP 超过 100 时，角色头像下方的 S 爆发技槽就会点亮，这时候哪怕是进行对敌人发动攻击的回合或敌人正在攻击时，都能够发动 S 爆发技。



▲利因的S爆发技——焰之太刀



▲劳拉的S爆发技——奥义·法刃乱舞

VII 组成员们的攻击属性一览

角色	斩	突	射	刚
利因	S	-	-	-
艾丽莎	-	-	S	-
艾利欧特	C	D	C	C
劳拉	A	-	-	A
马基亚斯	-	-	A	B
尤西斯	A	B	-	-
艾玛	D	C	C	D
菲	B	B	B	-
盖乌斯	-	S	-	-

已公布角色声优

角色	声优
利因	内山昂辉
艾丽莎	堀江由衣
艾利欧特	白石凉子
劳拉	伊濑茉莉也
马基亚斯	佐藤拓也
尤西斯	立花慎之介
莎拉	丰口惠
梵泰克学院院长	堀井真吾
艾丽泽	后藤沙绪里
奈特哈尔特	松原大典
克蕾雅	松来未佑
路法斯	平川大辅



安泽利卡·罗格那

19岁 武器：手甲

声优：进藤尚美

统治北诺尔提亚州的四大名门之一罗格那侯爵家的千金。平时喜欢穿着手车手架骑着导力摩托四处闲逛，自由奔放的男装丽人，除了摩托之外最喜欢的就是女孩子，有传言说她在学校内外有着好几个恋人。进行着东方流派的武术修行，武术水平极其高超。和学生会长托瓦关系很好，平时也经常作为前辈来指导利因等人。

艾尔菲因皇女

15岁

声优：佐藤聪美



皇帝尤肯特三世的女儿，皇太子塞得尔克的双胞胎姐姐。她那“宛如天使般的楚楚可怜”在帝国里无人不知无人不晓，而且有着相当高的人气。目前正在帝都的圣阿斯特莱亚女子学院就读，与利因的妹妹艾丽泽是关系很好的朋友，性格有些随心所欲而且稍微有些喜欢恶作剧，有时候会说些大胆的发言让周围人吃惊不已。虽然认为温柔软弱的弟弟无法让人依靠，但是同时她也会作为姐姐在后面支持他。和同父异母的“某个皇子”很合拍，兄妹关系良好。

攻击属性



在《闪之轨迹》里一共有着四种类型的攻击属性，分别为“斩”、“突”、“射”、“刚”，这看起来有点像《传》系列的“斩射打”属性。根据敌人的弱点来使用不同的属性进行攻击就能提高敌人的倒地机率。

攻击属性的特征

【斩】

斩断敌人，相对其他属性来说是比较万能的攻击方法。对柔软的人和植物系敌人很有效果。

【突】

突刺和贯穿，在巨型敌人的弱点进行凿击的攻击方法。对巨型兽类和鱼类很有效果。

【射】

射击，能够捕捉到动作灵活的敌人。对飞行的兽类或昆虫类，以及外壳有弱点的坚硬敌人都很有效果。

【刚】

敲打，利用巨大的冲击力粉碎敌人。对甲壳类的昆虫和大型兽类很有效果。

导力魔法

战术导力器 ARCUS

战术导力器 ARCUS 是《闪之轨迹》队伍全员都持有的特殊装置。每人都各有各的 ARCUS，通过在 ARCUS 的结晶孔里装备结晶回路来强化身体能力，同时还能使用导力魔法。导力魔法是根据装备在 ARCUS 里的结晶回路进行变更的，越是稀有的结晶回路，所发动的导力魔法就越强。

导力魔法的使用是通过消费角色的 EP 来进行的，在战斗时能够进行攻击、回复、附加效果



等，从单体魔法到大范围魔法，应有尽有。

导力魔法的属性分为七种，分别是地、水、火、风、时、幻、空，针对敌人的弱点属性来进行攻击的话能够对敌人造成更大的伤害。



维克塔·S·阿尔泽伊德

43岁 武器：双手剑

声优：安元洋贵

劳拉的父亲，武术名门阿尔泽伊德子爵家主人，同时也是湖畔之部雷古拉姆的领主，被冠以“光之剑匠”之名的帝国最强剑士。性格虽然有着古风气息但是自由豁达，完全没有贵族般的傲慢感，对于在剑术道路上陷入了瓶颈的利因来说，他就如同高大的“高墙”般具有压倒性，同时也为利因指引了方向。协助过帝国军和邻邦军双方的武术指导，对贵族派和革新派之间的对立感到十分忧郁。与各地的中立派、明智派一起四处走动，虽然总算是避免了内战的发生，但是……

结晶回路



装备在 ARCUS 上的结晶回路有着各种各样的种类，每一个都有着不同的技能或导力魔法。和《轨迹》系列历代作不同，本作里结晶回路分成了普通、珍稀、S 珍稀、MASTER 四种种类。

【普通】封入了 1 个技能或 1 个导力魔法的常见结晶回路。

【珍稀】同时封入了复数的技能或导力魔法的稀有结晶回路。

【S 珍稀】封入了十分强大的技能或魔法的最高级结晶回路，无法在商店里购买。

【MASTER】能够装备在 ARCUS 中央结晶孔里的特殊结晶回路，装备 MASTER 回路之后通过战斗获得经验值可以让 MASTER 自行成长，在 MASTER 回路等级提升时不仅能够强化角色的基本属性和特殊能力，还能够使用的导力魔法也能随着等级的上升而增加。



游戏特典 & Drama 限定版情报

游戏的初回特典为《闪之轨迹》的全形设定图集，PS3 版和 PSV 版共通。

而 Drama 限定版则收录了《闪之轨迹》游戏终盘时期某段重要剧情的 Drama CD。PS3 版售价 9240 日元，PSV 版 8190 日元。

同时，Falcom 还和各店铺展

开了店铺限定特典企划活动，在不同的游戏店铺预定游戏可以获得不同的店铺特典，例如罗森 HMV 是 VII 组全员的 DLC 服装，Amazon、Joshin 等店铺是战术导力器新造型的外壳和士官学院入学庆祝用的道具组合等，详情还请对本作有兴趣的各位到《闪之轨迹》官网进行查看。



DISORDER 6	5pb	文字冒险
DISORDER 6	日常	
2013年8月22日	1人	8800日元
目前机种为: PS3、X360		对应玩家年龄: 未定

多机种



文/守宙人 美绘/anubis

由5pb.和DivisionZERO联手打造的“悬疑科幻ADV”系列继《DUNAMIS 15》(后文简称“D15”)之后终于公布了全新的作品《DISORDER 6》。新作的人设将由负责了《D15》的长滨めぐみ继续担任,而剧本等情报目前尚未公开。从目前的情报来看新作故事

虽然与《D15》并无关联之处,但复杂的谜团营造出来的悬疑气氛,以及已公开的一些场面而血腥的CG中,我们还是能感受到很多与《D15》的相似之处。而这次故事以逃亡局为主题展开,想必会给我们带来更加紧张的气氛吧。

story

暴雨之夜,少年从像是仓库的地方醒了过来,他的右手被厚重的铁铐铐着,手铐另一端绑在了一位名叫椎名的神秘少女的左腕上。

“喂!”她如此呼唤少年,但少年对这个名字却毫无印象……说回来,至今为止的记忆全都想不起来了。

“我到底是谁?”

怀着这样的疑问,在不明所以的情况下寻找着出口的过程中,两人发现了一具白衣女性的尸体。

“到底是谁杀她的?”

两人连得然的时间都没有,仓库中照明的灯就点了货物并发生了火灾。几经苦斗两人终于惊险地逃出了仓库,但紧接着,她们又遇上了探员小早川。

小早川将两人当成一件杀人事件的重要证人想要带回警察局,但是失去记忆的两人认为,这种情况下如果被抓住了反而会更加不妙,于是决定逃跑。

自然地,他们也从重要证人变成了犯罪嫌疑人而被警察逮捕了。“被铐起来的男女”、“失忆”、“逃亡”——故事围绕着这些关键词展开,失去的记忆背后所掩埋的真相会是什么?

被手铐锁起来的两人

乔和椎名因为被当成杀人事件和放火事件的嫌疑人而被警察追捕,但是追捕他们的不仅仅是警察,还有一个神秘的组织。厚重的铁铐将两人的命运紧紧联系在一起,丧失记忆他们将要逃向何方。

椎名

シーナ
CV: 早见沙织



乔

ジョー
CV: 小野贤章

与乔一起被铐起来的神秘少女,除了一部分跟乔相关的事情之外,几乎失去了所有记忆。对乔怀有好意,通常情况下是很安静的性格,但有些时候行动、说话口气会完全变成另一个人那样。

与椎名一起被手铐铐起来的少年。醒来之后失去了昏迷前的记忆。意志薄弱,标准的废柴男主角。而且带有一点M气质,总是被椎名牵着鼻子走。



伊達

ダテ
CV: 樋口智透

专门负责犯罪心理分析的年轻探员，负责监督小早川的行动。



安

ヤス
CV: 内内仁

日奈子的第二手下，性格沉着冷静，无所畏惧的头头脑脑。



日奈子

ヒナコ
CV: 真田麻美

某组织的原首领，以某件事为契机对乔和椎名施以援手。

自称日奈子的第一手下，表面上性格单纯，但其实是个很谨慎的人。



辰

タツ
CV: 櫻井透



日奈子的第三位手下，感情丰富，喜怒哀乐都表现在脸上，平常也不会害羞。



小早川

コバヤカワ
CV: 岩男润子

隶属于警察局的女性探员。由于被发现的尸体跟乔和椎名有关，因此小早川将他们当作重要证人而展开追捕。



▲日奈子介绍自己的部下，似乎是首次与她们相遇的场合。

瑠美

ルミ
CV: 古川香织



歩美

アユミ
CV: 羽坂彩美

身世不祥的少女，因为某件事而卷入一起行动中，慢慢从真而且擅长家务。



真希

マキ
CV: 由加奈

日奈子等人常去的拉面餐厅店员，会给予旁帮助。平常虽然迷糊，但不擅长面对麻烦的男人。



岛津

シマツ
CV: 阿部秀一

警察局的老手警察，为了防止后辈小早川胡乱行动而活跃在幕后。



文 四羽 Ray

美编 心的永恒

新闻快讯

前线狙击



创造自己的奇幻世界

另一个则为游戏的主打模式“Toy Box”。玩家在“Play Set”模式中收集到的角色、交通工具、建筑物等道具，可以在此模式中随自己的喜好打造属于自己的游戏世界，迪士尼与皮克斯众多的角色齐聚一个世界的游戏世界将不是梦。玩家除了能在自创世界中加入喜欢的角色外，还能根据交通工具、建筑物道具的特性，制作出不同类型的游戏世界，例如动作、竞速、运动、寻宝探索等，玩家将会体验到前所未有的创造乐趣。另外玩家还能上传自己设计的关卡与其他人分享哦。



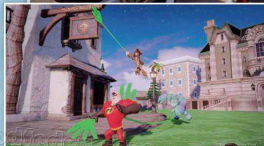
▲自创竞速游戏。

▲各种神奇道具创造无限的游戏乐趣。

▼玩家除了单独购买道具，还可以一起购买一个系列的“Play Set”套装。



■迪士尼皮克斯梦幻共享



▲除了游戏功用外，作为一款玩具来玩其做工也非常精细。

▶一人一玩具系列玩具



实体玩具可以零售

与游戏联动的实体玩具将可以通过零售购得，Disney 计划会发行 20 款玩具，每款玩具售价 12.99 美元。

荒漠中驰骋的钢铁之魂再启动!

以“战车”、“荒芜的的未来”组成其独特世界观的RPG《重装机兵》系列“最新作登陆3DS!凭借硬件的升级,本作作出了一系列的革新,包括游戏画面3D化,人物对话加入语音,剧情过场采用动画演出等,将呈现给系列玩家们一个全新的《重装机兵》!下面将为大家带来本作已公布的情报。

文 四羽 Play
 编辑 心的永恒

METAL MAX 4 メタルマックス 月光のディーヴァ

原班人马制作

本作将由系列第一作《重装机兵》的元组制作人们联手打造。这对于系列老玩家来说是个让人激动的消息,负责游戏设计的宫冈宽、音效的门仓聪、角色设计的山本贵嗣,这几个熟悉的名字均是负责制作初代《重装机兵》的元老级人物。究竟继承了系列初代“灵魂”的《重装机兵4 月光的歌姬》能否带给玩家们曾经的感动,让我们拭目以待吧。

主角(名字可以自由更换)



日向 CV:水野将



导演	田内智树
游戏设计	宫冈宽
角色设计	山本贵嗣
美术	纪世俊
音效	门仓聪

重装机兵4 月光的歌姬	堀川ゲームス	角色扮演
3DS	メタルマックス4 月光のディーヴァ	日期
	预定2013年11月7日	1人
	对应语言	对应地区

故事背景

传说中的“大破坏”,让世界崩坏,人类处于灭绝边缘。

残存下来的人们,在荒芜的世界苟延残喘。

“大破坏”的50年后——

在被称为“钢筋岛”的岛屿上,名为日向的少年与抚养他长大的吉布森博士,莎夏过着平静的生活。

但是,平稳的日子并不长久……

怪兽格莫多袭击了钢筋岛,并把吉布森博士抓走。

莎夏变身为一台摩托车,在危急关头带着日向离开了钢筋岛。日向与吉布森都是从50年前的“大破坏”时代进入了冷冻睡眠而来这个时代的人,被称为“Hot Seed”。

日向和莎夏为了救出吉布森,踏上了荒野的旅程。

在荒漠未知的世界,等待着日向的是什么呢? 以及,他将邂逅怎样的同伴呢?



人物介绍

作为其中一个进化点,本作为主要角色们加入了语音,玩家们将在游戏的重要剧情事件时听到由声优们配音的人物剧情对话。《重装机兵》系列“一大魅力在于,由独特的角色对白塑造出的一个个极具特色的游戏人物,本作继承了此传统,各游戏角色的身世背景及设定均显出了制作作者的用心,在加入了语音后又进一步提升了角色们的刻画。

日向

本作的主角。通过冷冻睡眠,从50年前来到现代的“Hot Seed”幸存者。是指导冷冻睡眠计划的女科学家——莫里斯博士的遗孤。为了救出苏醒自己的吉布森博士,与莎夏一起踏上冒险的旅程。

画面大幅进化，全3D战斗场面

本作游戏画面采用了全3D化，战斗画面也将大幅的升级。到前作为止，游戏系列的战斗画面均是采用致我双方两边排开的固定视角2D画面来表现，以现在玩家的眼光来看，显得十分的不合潮流。本作采用3D战斗场面，玩家可以通过改变视角角度来观看整个战斗的演出。

系列传统的“两边站”战斗画面依然保留。



除了传统模式外，还增加了各种角度以丰富战斗画面的表现力。



■作为机器人的莎夏可以变形为一台摩托车，玩家可以对特殊进行更换零件等的改造。



▲莎夏就如日向的猫狗屋，日常生活中对她处理原关系。



“重装机兵”系列均会登场的狗角色，是在艰苦的荒漠旅途上治愈主角一行人心灵的吉祥物。



莎夏 CV 藤泽美央

和日向一起生活的莎夏，是犹如日向的姐姐般的人物。但是她并非人类，而是被称为“Agent Android”的智能机器人。她拥有很高的战斗能力，保护日向与其他同伴是她的最优先目的。而且她还可以变形成一台摩托车，这个能力在游戏中具体作用暂时还不明。

多种多样的车辆与悬赏怪兽登场

“重装机兵”系列的魅力，就是游戏中登场的各种可以用于战斗及移动的车辆，以及各具特色的悬赏怪物。本作同样有着大量的车辆登场，同时由山本贵嗣所设计的悬赏怪物也将带给玩家探索及挑战强大BOSS的乐趣。

▲《重装机兵3》中大受好评的“生化战车”也会登场。



▲本作除了收集大量的车辆。

▲悬赏怪物一般都比较大。

驾驶着3D化的车辆在荒漠上疾驰吧!

除了前面提到的战斗画面3D化外，各种跑车、战车、冒险地图均是全3D进化，车辆在有坡度的地方行走还可以凭肉眼看到明显的高低差！



▲系列作中人气极高的战车“红魔”依然会继续登场。

▶大地垂直立体化，战车在凹凸不平的地形行走可以看到车身的倾斜等特效画面表现。



斯齐亚 CV 白石梨梨

斯齐亚在战斗中的职业是艺术家。她常轻声哼唱的歌曲，与存在于日向的记忆碎片中的歌曲一模一样。是武装集团“月光”的前首领，鬼德的孙女，她也是“月光”的成员之一。那波是她的宠物。

▲斯齐亚的叔叔是艺术家，她唱歌与演奏钢琴的经验是在队伍中担任怎样的角色呢？

“Studio4C”制作剧情动画

本作的过场剧情采用了动画形式来表现，将大大地加强玩家的故事代入感。由“Studio4C”负责为游戏的开头及游戏中重要的过场制作精美的动画。



战国创世纪

战国BASARA4

戦国BASARA4

战国BASARA4

Capcom

动作

PS3

战国BASARA4

预定2014年初

无对应周边

1人

售价未定

对应玩家年龄未定

“大香蕉饭”时期盼已久的《战国BASARA4》终于揭开了它的神秘面纱，与之前几作不同的是，本作的主题是“战国创世纪”，而舞台则是要早于战国时代的室町时代！在这个新的时代背景下，将再次上演群雄逐鹿的壮阔篇章。虽然时代有所变更，但系列的人气角色仍然会登场，此外也会有不少新武将参战，叫人如何不期待？和喜欢的武将们一起来开创新的战国盛世吧！

**双天
来舞
高左卫
右近**

CV: 中村悠一



追随石田三成的丰臣军年轻队长。喜欢赌博，态度有些轻浮，为人开朗乐观。尊敬着石田三成，对主公有着绝对的忠诚。历史上的岛左近还是石田三成“三郎平户”请来的一员猛将，担任军事顾问一职，足智多谋骁勇善战，后在美浓之战中阵亡，后人评价时常说，石田三成拥有两件宝物，一是他的属臣佐和山城，二是岛左近。



武器：双刃

从设定图可以看出，岛左近和石田三成一样是一名以速度取胜的武将，手持双刀进行战斗。双刀的攻击范围较小，但轻便的它却可以组合出多种攻击段式，配合上跳跃等技能同样能达到一骑当千的效果。

**奥州
笔头
伊达政宗**

CV: 中井和哉



奥州伊达军的年轻将领，操着一口奇怪发音的异国语言，以六把刀为武器。战国乱世开启之后，伊达政宗便以“龙王”之名开始了自己统一天下的霸业。早先公布《战国BASARA4》的时间是室町时代后，就有玩家担心会不会取消伊达政宗这名角色，不过小林裕幸已明确表示这个系列就是以政宗夺得天下为根本目标的作品，所以伊达政宗主角的地位是不会动摇的！

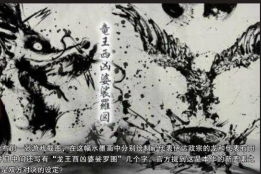


**共斗PLAY模式？
白色光圈到底是……？**



■在试玩模式中可以看到，画面左上角会出现“伊达政宗”的头像，而在三刀流状态下，前方敌人的脚下会出现白色的光圈。虽然游戏的名称是“伊达政宗”，但游戏中也会出现其他角色的头像，这就意味着游戏中的共斗模式，将控制不同的武将甚至可以邀请一名同伴上场，并控制下这些武将的指令，让他们协同作战。

**独特的演出效果，
新技能发动！**



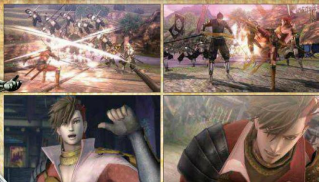
壹王西内流家藏图

■这是官方公布的一组角色设定，在该幅画卷中分别控制着伊达政宗和石田三成两位主角的头像，背景中还可以看到“龙王西内流家藏图”几个字。官方还透露了游戏中的一些设定，比如表示双方对决的设定。

破
罵
一
望
柴田
胜家

CV 冈本信彦

织田家的年轻武将，曾经动过谋反之心，但最终却以失败告终，所以尽管实力不俗但在家臣中的地位却很低。现在的柴田胜家已经心如死灰，变成只知道遵从命令的机器。历史上的柴田胜家确实曾经策划过叛变，但失败后投降织田信长，并获得信长的重用，无论是在军事上还是政务上都有着杰出的贡献。本能寺之变后，柴田胜家与非臣秀吉的意见相左而被打破，后迎接阿市为妻企图织田家余党与秀吉对抗，但最终失败，和妻子阿市一同在北之庄被自杀身亡。



武器-逆刃短

柴田胜家攻击的最大特征就是可以告诉逆刃刃锋阶段性强化自身的速度和攻击力度。这个强化状态不但包括了移动时的速度，连普通攻击和固有技攻击性能也会大幅提升，这一强化过程被称为“切层”。

CV: 关智一

丰臣秀吉视为是神一样的存在，所有行事方针全部以丰臣的利益为考量，从不顾及到旁人的感受，严苛的态度令同伴也感到万份恐惧。本作中，丰臣秀吉依旧健在，所以三成给人的感觉也会与3代有所不同。他的绰号为“百妖”，使用“刹那”发动瞬移的他在本作中仍无愧于最速的称号。



石田三成
秀吉
弑
凶



新闻资讯
前线狙击



武器-弓

首先要说明的一点是，足利义辉在本作中只是武将，并不能使用，不过根据以往惯例，在续作中一定是可以作为武将的。足利义辉使用的武器是箭，但其实并不是一种武器，而是大臣们上朝时手中拿着的那块珥形竹板，不过义辉的箭却可以变化成弓矢、剑、枪等武器，究竟是如何战斗的呢？真叫人好奇！



天政奉还
足利
义
辉

CV 池田秀一

拥有超乎寻常的才能，室町幕府时代曾经的摄治者。作为足利家族第十三代后裔，深感日本正在逐渐失去往昔的活力，为了再度唤醒人们的热爱，足利义辉决定还政于民，让有能力者来竞争天下统治者的宝座。可以说，他就是发动“战国创生”的罪魁祸首。历史上的足利义辉是室町幕府第13代征夷大将军，为复兴逐渐衰落的室町幕府而竭尽全力，深受包括织田信长、上杉谦信等战国大名的爱戴。他不但行政手腕高明，而且也是历代征夷大将军中武艺最为精湛的，被誉为“剑圣将军”。可惜在与松永久秀的权力争夺战中败于对手暗杀。

战国 BASARA4
序章 一天政奉还一

室町时代。

生来就作为将军站在统治阶层顶点的足利义辉眺望着天下，他发现，生活在室町时代的人们，已经逐渐失去了热情。

为了能让这个时代重新恢复活力，足利义辉决定执行“天政奉还”，

放弃自己的权力与地位，将天下还给百姓。

任何人都可以凭实力来开创属于自己的全新时代，受到这一新政的影响，各地的因缘与困惑交织在一起，

赌上未来，赌上性命，为获得天下而崛起的人们，被过去囚禁、为野心所困顿、想要复仇的人们。

所有人都为了各自的目的而拼尽全力。

被英雄们的气焰包围起来的日本，

终于开始了“战国时代”……

进化后的夸张阵型!



■ 游戏中“飞越巨人的心”的关卡特色，同一关卡中玩家可以自行挑选关卡中出现的武将进行战斗，关卡中除了武将，还包含了道具、地形、障碍物等元素，在这个关卡中，玩家可以体验到“大兵团”一般的感觉和乐趣。

日本 游戏排行榜

关注日本劲爆新作
把握游戏流行趋势

TOP 10

2013年7月8日 - 7月14日

1	Wii U NEW	皮克敏 3 ピクミン3	■ 2013年7月13日发售 ■ Nintendo 制作	本周 92720套 累计 92720套
2	3DS NEW	妖怪手表 妖怪ウォッチ	■ 2013年7月11日发售 ■ Level-5 角色游戏	本周 92720套 累计 92720套
3	PS3 ↓	地球防卫军 4 地球防卫军 4	■ 2013年7月4日发售 ■ DD Publisher 制作	本周 37024套 累计 19173套
4	3DS ↑	朋友聚会 新生活 トモチカコレクション 新生活	■ 2013年4月18日发售 ■ Nintendo 益智	本周 26865套 累计 125984套
5	Wii U NEW	新超级路易 U New Super Luigi U	■ 2013年7月13日发售 ■ Nintendo 平台动作	本周 24881套 累计 24881套
6	PSV ↓	讨鬼传 讨鬼传	■ 2013年6月27日发售 ■ Koei Tecmo 制作	本周 20853套 累计 186963套
7	PSP ↓	讨鬼传 讨鬼传	■ 2013年6月27日发售 ■ Koei Tecmo 制作	本周 18262套 累计 110484套
8	PS3 NEW	死亡岛 洪流 DEAD ISLAND: Riptide	■ 2013年7月11日发售 ■ Deep Silver 制作	本周 18462套 累计 18462套
9	PS3 NEW	潜龙谍影 遗产收藏 メタルギアソリッドレガシーコレクション	■ 2013年7月11日发售 ■ Konami 制作	本周 17999套 累计 17999套
10	3DS ↓	超级大金剛 回归 3D ドンキコング リターンズ 3D	■ 2013年6月13日发售 ■ Nintendo 制作	本周 12963套 累计 206322套

美国 游戏排行榜

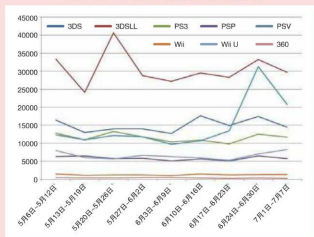
关注美国劲爆新作
把握游戏流行趋势

TOP 10

2013年7月7日 - 7月13日

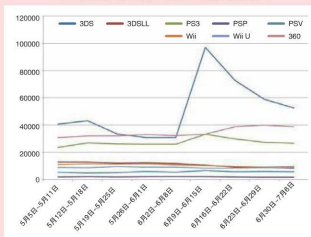
1	X360	NCAA 橄榄球 14 NCAA Football 14	■ EA ■ 2013年7月9日发售 ■ 体育育乐类 足球	本周 212636套 累计 212636套
2	PS3	NCAA 橄榄球 14 NCAA Football 14	■ EA ■ 2013年7月9日发售 ■ 体育育乐类 足球	本周 165383套 累计 165383套
3	PS3	最后生还者 The Last of Us	■ SCEA ■ 2013年6月14日发售 ■ 动作冒险类 丧尸	本周 62886套 累计 183562套
4	PS3	潜龙谍影 遗产收藏 Metal Gear Solid: The Legacy Collection	■ Konami ■ 2013年7月9日发售 ■ 动作冒险类 潜行	本周 44795套 累计 44795套
5	3DS	跃出 动物之森 Animal Crossing: New Leaf	■ Nintendo ■ 2013年6月9日发售 ■ 模拟经营类 休闲	本周 35819套 累计 483763套
6	X360	我的世界 Minecraft	■ Microsoft ■ 2013年6月4日发售 ■ 动作冒险类 休闲	本周 28221套 累计 254141套
7	X360	COD 黑暗行动 II Call of Duty: Black Ops II	■ Activision ■ 2012年11月13日发售 ■ 射击类 动作	本周 15873套 累计 765884套
8	X360	NBA 2K13 NBA 2K13	■ 2K Sport ■ 2012年10月19日发售 ■ 体育育乐类 篮球	本周 18043套 累计 1921775套
9	PS3	美国职棒大联盟 13 MLB 13: The Show	■ SCE ■ 2013年3月5日发售 ■ 体育育乐类 棒球	本周 12530套 累计 282376套
10	3DS	路易的鬼屋冒险 2 Luigi's Mansion: Dark Moon	■ Nintendo ■ 2013年7月24日发售 ■ 动作冒险类 恐怖	本周 12170套 累计 765967套

日本硬件销量走势



由于篇幅的问题,前几期《UCG》的“排行榜”栏目都被砍了。因此本期借重复活的机会,用最直观的折线图为大家总结近半个月来日本和美国市场各大主机的硬件销量走势。其中,日本市场这边销量冠军依然是3DS LL,作为旧机型的3DS销量已经开始回落。PSV得益于近期的游戏阵容支持,基本上也能维持在第2、3位,6月底甚至凭借《讨鬼传》的发售一度攀升到3万台的销量。

美国硬件销量走势



美国市场方面,硬件同样是3DS领先,上面的榜单中可以看到《跃出动物之森》在美国颇受欢迎,因为是新主机,加上还有《路易的鬼屋冒险2》等第三方作品带动,所以能维持在销量第一位也是理所当然。而仅次于3DS的是X360,作为微软的主场,这台发售多年的主机销售势头丝毫不逊于3DS。而新主机PSV因为几乎没有能迎合欧美市场口味的作品支持,销量非常低迷。

全球 游戏排行榜

关注全球劲爆新作
把握游戏流行趋势

10

2013年6月30日 - 7月6日

1	PS3	最后生还者 The Last of Us	● SCEA ● 2013年7月9日发售 ● 动作冒险类 ● 发售时间: 4周	本周 9288套	累计 1635562套
2	PS3	地球防卫军 4 Earth Defense Force 4	● DO Publisher ● 2013年7月1日发售 ● 动作射击类 ● 发售时间: 1周	本周 15408套	累计 15408套
3	3DS	跃出动物之森 Animal Crossing: New Leaf	● Nintendo ● 2013年11月8日发售 ● 模拟经营类 ● 发售时间: 35周	本周 118518套	累计 4462665套
4	X360	我的世界 Minecraft	● Microsoft ● 2013年7月9日发售 ● 动作射击类 ● 发售时间: 5周	本周 7154套	累计 348186套
5	3DS	超级大金剛 回归 3D Donkey Kong Country Returns 3D	● Nintendo ● 2013年6月7日发售 ● 动作类 ● 发售时间: 13周	本周 44696套	累计 523424套
6	PSV	讨鬼传 讨鬼传	● Koei Tecmo ● 2013年6月27日发售 ● 动作类 ● 发售时间: 2周	本周 43245套	累计 167516套
7	3DS	路易的鬼屋冒险 2 Luigi's Mansion: Dark Moon	● Nintendo ● 2013年2月24日发售 ● 动作冒险类 ● 发售时间: 16周	本周 42214套	累计 210892套
8	PS3	COD 黑暗行动 II Call of Duty: Black Ops II	● Activision ● 2012年11月13日发售 ● 射击类 ● 发售时间: 34周	本周 35976套	累计 10517341套
9	X360	COD 黑暗行动 II Call of Duty: Black Ops II	● Activision ● 2012年11月13日发售 ● 射击类 ● 发售时间: 34周	本周 33732套	累计 12191225套
10	PSV	讨鬼传 讨鬼传	● Koei Tecmo ● 2013年6月27日发售 ● 动作类 ● 发售时间: 2周	本周 33123套	累计 108851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	6月30日 - 7月6日	6月23日 - 6月29日	总销量
1	PS3	1 496 492套	1 805 337套	679 497 495套
2	X360	1 006 262套	1 029 903套	767 824 224套
3	3DS	504 658套	752 158套	85 883 175套
4	Wii	443 867套	431 754套	848 685 911套
5	NDS	284 781套	282 391套	765 808 528套
6	PSP	153 089套	212 909套	274 755 737套
7	PSV	118 927套	218 115套	13 405 775套
8	WiiU	84 602套	99 344套	7 877 196套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE ● 总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	6月30日 - 7月6日	6月23日 - 6月29日	总销量
1	3DS	164 219台	180 279台	32 447 827台
2	PS3	130 114台	135 657台	78 216 921台
3	X360	91 891台	92 896台	77 880 494台
4	PSP	47 966台	51 429台	79 382 026台
5	PSV	42 713台	59 522台	5 371 598台
6	WiiU	26 801台	24 981台	3 243 363台
7	Wii	23 673台	24 214台	99 758 119台
8	NDS	10 42台	10 893台	153 503 131台

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

销量总分析

从去年 E3 连同 Wii U 实机一起公布的《皮克敏 3》终于迎来了发售并且获得了本周日本市场的销量冠军,虽然 10 万的销量不尽人意,但是连《新超级马里奥 U》一起稍微带动了一下 Wii U 的销量,《讨鬼传》发售三周,双版本合计依然有将近 4 万份销量,对一般原创游戏来说表现比较出色。从去年低开始长时间霸榜的《跃出动物之森》近期跌出了前 10,取而代之的《朋友聚会 新生活》能否延续这个

奇迹呢?

《最后生还者》自发售日以来连续一个月维持在美国销量榜的榜首,而本周(NCAA 橄榄球 14)发售才跟第三。《跃出动物之森》在美国发售后有同样出色的表现,3DS 的销量也一度出现了大波动。《我的世界》虽然去年已经推出过下部,但似乎丝毫未影响光盘版的表现,排位紧跟《跃出动物之森》后面。

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	7月1日 - 7月7日	6月24日 - 6月30日	总销量
1	PS3	279 245套	384 395套	59 214 249套
2	3DS	168 622套	276 110套	33 925 732套
3	PSP	78 732套	136 006套	74 971 292套
4	PSV	63 589套	149 535套	4 380 016套
5	X360	34 201套	14 066套	12 109 369套
6	Wii	21 440套	19 554套	68 022 536套
7	WiiU	9 275套	9 452套	1 352 223套
8	NDS	4 371套	4 765套	174 977 946套
9	PS2	19套	21套	134 538 329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	6月30日 - 7月6日	6月23日 - 6月29日	总销量
1	X360	471 029套	461 507套	437 628 851套
2	PS3	438 159套	492 534套	272 390 160套
3	Wii	232 471套	216 003套	426 002 265套
4	3DS	161 351套	225 916套	27 510 018套
5	NDS	145 243套	139 007套	332 489 878套
6	WiiU	39 063套	45 800套	3 646 233套
7	PSV	22 963套	21 989套	95 157 316套
8	PSV	22 003套	33 017套	4 388 183套

2013 日本主机总销量榜

HARDWARE ● 总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	7月1日 - 7月7日	6月24日 - 6月30日	总销量
1	3DS LL	29 716台	33 272台	1 179 633台
2	PSV	20 776台	31 271台	51 661 042台
3	3DS	14 506台	17 440台	712 052台
4	PS3	11 683台	12 554台	484 982台
5	Wii U	8 251台	7 060台	341 252台
6	PSP	5 768台	6 462台	302 965台
7	Wii	1 334台	1 330台	46 082台
8	X360	313台	330台	15 526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	6月30日 - 7月6日	6月23日 - 6月29日	总销量
1	3DS	52 686台	59 988台	9 023 347台
2	X360	38 778台	39 979台	40 672 113台
3	PS3	26 863台	27 384台	24 651 981台
4	WiiU	9 727台	9 165台	41 096 759台
5	WiiU	9 219台	8 665台	1 254 251台
6	NDS	8 494台	8 843台	52 619 620台
7	PSV	5 631台	5 915台	1 357 283台
8	PSP	1 643台	1 815台	19 729 788台



GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼



➤ 马里奥与路易RPG4 梦境大冒险



3DS

- 马里奥和路易RPG系列
- 任天堂3DS平台独占
- Nintendo
- 角色扮演
- 2013年7月18日
- 日版

黄金眼
27



【游戏介绍】本作是“马里奥与路易RPG”系列的第四作，也是为纪念路易诞生30周年而推出的作品。玩家将控制马里奥和路易二人在现实世界和梦世界中同时展开冒险，系统上既拥有RPG不可缺少的升级要素，同时也保留了系列一贯强调的动作成分。充满创意的梦世界更是游戏的一大亮点。

本作中的路易可说是“咸鱼大翻身”，一改以前跟昆虫的形象，在梦世界中大放异彩，甚至可以变成巨人与BOSS一战，丰富的玩法让玩家时时刻刻都惊喜不断。战斗中，玩家需要随时观察敌人的动作，再及时作出准确反击，充满紧张感。不过到了中后期，杂兵战的时间都会拖得很长，多少会令人有些乏味。

与之前几作相比增加了不少新内容。特别是梦世界中，路易的各种合体展现出了任天堂一贯的奇思妙想，“折磨”路易的设定也会让人忍俊不禁。剧情虽然谈不上厚重，但流程时间却足够长，另外还有拯救敌人、收集豆子等分任务，内容相当丰富。后期战斗难度相对较高，好在有简单模式可供选择，也算贴心。

➤ 艾丝卡 & 罗泰的工作室 黄昏天空的炼金术士



PS3

- 艾丝卡与罗泰的工作室
- 黄昏天空的炼金术士
- Koei Tecmo
- 角色扮演
- 2013年6月27日
- 日版

黄金眼
24



【游戏介绍】作为Gust的PS3平台第五部《工作室》，在发售前就已经确定是关注度。画面得到了进一步优化，融合系统与战斗系统也进行了人性化的调整。双主角系统为本作的多周目游玩提供了不少乐趣，加上本作的白金难度并不大，两周目下来拿到白金奖杯也不成问题。

调查系统的调整让本作的难度有所降低，双主角路线不单单是剧情不一样，两位主角的最强专属道具也是有差异的，调查图鉴全收集要走很长的一段路才行。战斗系统最让人拍案叫绝的就是前卫与后卫的交替系统，“你不行！换我上！”用车轮战来慢慢磨死BOSS就成了本作的最大乐趣。

本作收集要素虽说不少，但和奖杯上关系的只有与主线剧情有关的石板收集，一条主线下来攻略了全角色之后也能拿到一半以上的奖杯，不过想白金的二周目还是必须的。战斗的流畅度要比前作好上不少，这次队伍里有两个可以使用道具的炼金术士，轮流砸道具让战斗变得轻松很多。

➤ 蓝精灵 2



多平台 PSP/PSV

- The Smurfs 2
- Ubisoft
- 平台动作
- 2013年5月23日
- 美版

黄金眼
18



【游戏介绍】本作改编自真人与3D动画相结合的同名电影，不过采用的类型却是十分复古的2D平台动作游戏。玩家一共可以选择9名蓝精灵角色，每人均拥有不同的技能，最多支持同屏4人游玩。6大关36小关的流程不长，通关后可自由切换角色，方便玩家进行收集。

和同事双打，两三个小时就通了关，又花了两个小时就白金了，十足的奖杯/成就神作。不过这种“神作”定位外加套上电影改编的名头，基本就注定了游戏的档次。虽说有角色差异，也有一些收集要素，无奈整体难度低、流程短、变化少，只能算是勉强及格，想找找童年的朋友倒还是可以尝试一下。

本作主要面向低龄玩家，然而国内看过《蓝精灵》动画的大多为70、80后的一辈，因此比较单调的操作以及偏低的难度很难满足他们的需求。虽然同期有《蓝精灵2》的电影上映，但相信也很难吸引到年轻的玩家去接触本作。个别角色的性能过于强悍，导致其余的大部分角色长期处于冷板凳状态。

> 地球防卫军 4

多机种 PS3/X360



- 地球防卫军4
- D3 Publisher
- 动作射击
- 2013年7月4日
- 日版

19

【游戏简介】从PS2时代开始就走红的“地球防卫军”系列“走出了一条与众不同”的路线，游戏中玩家要面对以高山倒角之奇袭来的昆虫大军，以打倒敌人一获得武器的方式逐渐强化自己，再与战斗中寻找更多的乐趣。本作可选择的游戏角色是更多的，而且也支持联机作战，加上关卡众多，可以打上很久。



画面、帧数什么的和欧美作品相比还是不行，不过相比前作来要好很多，联机时也稳定了不少。游戏的基本玩法没变，依然是按不同难度来拿各种档次的武器，只不过这次游戏足足收录了780种武器，无疑是更刺激到死的节奏。不过感觉游戏有些发力过猛，例如单机和联机打过的关卡分开算，比较不解。



本作向来有奇葩之称，表面上看是个动作射击游戏，但实际上还是日本人最擅长的刷刷刷类。通过联机找玩家帮忙过高难度，然后用刷到好武器去挑战难度的敌人，这种玩法虽然简单，但让人乐此不疲。登场的武器繁多，各种充满恶意的搞笑武器令人捧腹，4种兵种的差别也比想象中大。



如果纯粹以TPS的标准来评价本作，无疑连及格标准都未能达到。游戏的操作自成一派，玩欧美大作的玩家上手需要一定时间。关卡虽多，但基本没有剧情，就是在看着去差不多的区域里面打一大堆昆虫。如果当RPG之类的来玩，适应了游戏的节奏以及难度变化后，才能勉强玩下去。

> 妖怪手表

3DS



- 妖怪ウォッチ
- Level-5
- 角色动作
- 2013年7月11日
- 日版

热血推荐

25

【游戏简介】在游戏中，玩家需要借助妖怪手表来寻找潜伏在城镇中的妖怪，并与他们成为朋友一起保卫小镇的和平。丰富的游戏内容、独特的战斗系统以及游戏中传统的风人情怀都使本作成为了今年夏天不容错过的惊喜之作。适合愿意一边休闲游戏一边追忆童年的玩家们。



本作随着主线的推进逐渐解锁各项游戏系统的设定，使玩家们在游戏中不会感到枯燥。让人忍俊不禁的妖怪设定、有趣的游戏系统和丰富的地图场景都让人对游戏欲罢不能。除了捉妖捕虫钓鱼，玩家们在游戏中还可以接受少年侦探团的谜题挑战。与朋友们捉迷藏等等，真是让人不得不怀念起自己的童年啊。



游戏的流程不是很长，但如果只做主线任务后期打BOSS会比较费力。通关后玩家可以在小镇上自由地进行冒险，奖章等数据也会被相应地继承下来。此外通关后会解锁S级妖怪手表和“无限地图”场景，丰富的支线任务以及多达两百多个需要搜集的妖怪奖章也让游戏在通关后拥有了长时间的可持续性。



本以为是会是一款内容老套的游戏，结果玩起来却意外地惊喜不断。硬要提缺点的话就是战斗系统的深度不足。虽然一开始让人觉得颇具新意，但上手后就会发现难度并没有想象中的高，也可能是因为这款游戏主要面向的群体是低龄玩家吧。不过用此作在业余时间放松一下身心绝对是个不错的选择。

> 驶向地狱 惩罚

多机种 PS3/X360



- Ride to Hell: Retribution
- Demos Silver
- 动作冒险
- 2013年6月25日
- 美版

15

【游戏简介】本作早在2008年就公布，时隔5年才推出。游戏背景有很浓厚的上世纪60年代重金属风格，玩家需要向无恶不作机车党“恶魔之手”展开复仇。游戏由因《云图赛车》而闻名的Eutechnyx开发，采用虚幻引擎3制作，除了此类游戏中常见的轿车与射击环节外，还有大量驾驶摩托车的场面。



游戏果然也就是2008年的水平，画面不怎么样也就罢了，帧数也经常不足。之前重点渲染的机车战斗让人大失所望，原来只是简单的OTE对战而已，而所谓的性能场面更像是一场滑滑梯。更高谱的是音乐音效，BGM经常消失不报，驾驶机车时的音效居然自始至终都是一样的。



游戏的本意是想让玩家呈现一个充满暴力血腥的B级故事，但无论是导演的手法还是镜头运用都远远没有达标，糟糕的画面水平和蹩脚的打斗设置更是令人无法投入其中，驾驶部分遇到的场景素材重复度极高，整个游戏浑身都是槽点，惟一的亮点，也许只能是游戏的封面了……



首先游戏读盘画面那张图，能把人给看吐了，其次游戏各方面表现都有点令人啼笑皆非，模仿《蝙蝠侠》的打斗方式有点不伦不类，赛车部分容易犯困，抢枪的方式更是令人喷饭。如果你是為了游戏里那么几个儿童不宜镜头的话，恐怕也会很失望。游戏的沙箱部分更强，连个人都没有怎么沙箱玩法？

> 陨落异星

XBLA

■2013年7月5日

■800MSP

- Capizmed
- 动作
- NBGI

信程度 7.5 / 10



初期需要花费一些时间来熟悉操作，除了常规的移动、跳跃、射击等行动外，玩家还可以通过消耗能量来实现全方向的自由飞行，能量的恢复速度非常快，基本上没有移动限制的设置让流程非常流畅。通过操控重力来解谜的设定也相当有意思，探索、拯救人质等性质的关卡使得游戏的内容更丰富。

> 冥界警局

XBLA/PSN

■2013年7月24日

■800MSP/9.99美元

- R.I.P.D.: The Game
- 动作射击
- Atari

信程度 5.0 / 10



游戏根据同名电影改编，原著超能力警察的题材比较有趣。游戏中可以选择多种武器是一大亮点。不过电影里的两个演员到了游戏十分格格不入。连配音演员都不知道是哪来的。此外游戏没有打击感，合作模式根本没意义。游戏没有地图，玩家经常处于迷路的状态，还时不时遇到一些令人恼火的BUG。

grand theft auto V 罪恶帮派

相信对于所有华人同胞来说，最好的消息莫过于本作会同步推出中文版。《GTA》的中文版分量绝对是以以往前所未有的，感谢R星八辈祖宗，这给了所有玩家不得不买的理由，华人玩家比日本玩家都能更早体验到翻译后的内容，越来越多的大作推出官方中文版，这放在以前是不敢想象的。如果你再想找借口错过这款最佳游戏种子，恐怕谁也不会答应了吧，都去给我预定！

栏目支持：华尔兹

【 游戏情报 】

隐藏在预告片背后的细节

本作最新实际游戏预告片推出后，网上一时间讨论炸开了锅，短短的预告片中透露了不少细节，其实在这个狂霸酷炫的预告片中

隐藏着很多玩家可能没有注意到细节，现在就让小编带大家来挖掘其中的蹊跷。希望大家从中得到乐趣。

画面中右小角几个槽代表的角色能力，其中包括体力、射击能力、驾驶、力量等，我猜想如果玩家经常联系瑜伽，可以将这些能力提高。其中Special应

该代表角色的特殊能力，比如Trevor的愤怒近战，Michael的子弹时间，Franklin的驾驶慢动作等。



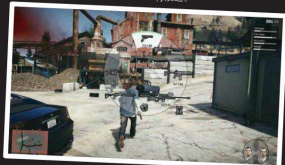
在宣传片00:27出现的一张俯视图地图上，在远离城市几乎在地图外的山峦处有一座小屋，这个小屋究竟是什么引起了不少

网友的热烈讨论，不少人认为这会是游戏中的一个神秘彩蛋。由于Rockstar以前没少玩过神秘，超自然现象也有可能出现在本作当中。



游戏将会是系列首次使用轮盘武器选择系统，我们在《荒野大救赎》和《马克思佩恩3》中

看到过类似的系统，画面右边会显示枪的性能，玩家在通过对武器自定义后可以对它们的性能进行改造。



游戏的多人游戏画面只出现了数秒，但是似乎有着无限的可能。玩家所创建的角色俯瞰下去后，其他玩家正在开车，不一会

儿一名玩家开着一架战斗机呼啸而过，仿佛大家都在过着自己的生活，看来《GTA Online》很不简单。



这张图中团伙的三个成员玩家似乎可以雇它们帮忙自己的抢劫行动，玩家可以看到他们的能力，充当帮忙NPC的角色。玩家有可能在《GTA Online》选择这几个角色。



游戏制作人访谈

国外编辑采访了游戏的作者和关卡设计师——Imran Sarwar, 从中我们可以看到不少游戏相关情报, 相信对于玩家可以更好了解本作有所帮助。

Q: 武器自定义系统似乎是本作的重点, 它有哪些玩家可以组装的部件?

A: 武器自定义将确认回归《GTA V》, 不过这次玩家可以确实实实在打造属于自己的武器, 玩家可以对武器进行大幅修改, 比

如增加插筒来使武器的子弹数变多, 增加握把来提高准确性, 还可以更改武器的颜色, 增加手电、消声器等配件可以让玩家更方便地完成任务或者进行潜入。这些内容可以大大增加玩家可以选择的战术。

Q: 听说《圣德列斯》的车辆自定义系统将会回归?

A: 没错, 但我们不是仅仅是提供一个额外的内容让玩家去尝试。我们希望扩展并整合更深入的内容, 许多关卡都会主动让玩家自定义车辆, 玩家可以在任何地点无缝进入这个系统, 本作中玩家会感

觉到这个系统远比《圣德列斯》更加先进。

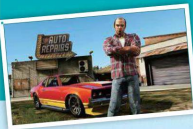
Q: 以往自定义车辆的地点“Pay & Spray”还存在吗? 还有所有部件需要去特定的商店购买吗(比如专门的轮胎店、引擎店)?

A: “Pay & Spray”不会在本作中出现, 它已经被本作的“LS Customs”所取代。玩家可以把它当做本作的专门车辆自定义商店, 这种商店分布在世界各地, 所有内容一应俱全, 玩家去那里可以对车任意进行自定义。无论是汽车还是摩托, 在与车工进行对话后都可以

改造成自己想要的车辆。

Q: 游戏有多少可以用来装扮汽车的? 玩家可以改造的内容有多少?

A: 可以装饰的内容包括车身套件、轮子、排气管、额外的照明灯、车窗颜色等等。我们还可以对汽车性能进行改造, 可以更改的部分包括刹车、发动机、悬架、防弹轮胎、装甲面板等。游戏中有超过1,000种可改造零件。玩家在车改造完成后, 可以将其用手机拍照, 并上传至游戏的网络应用——Social Club。



[周边新闻]

如果这些项目能在网战中玩到?

新预告片刚放出, 就有不少国外网友难抑激动的心情, 纷纷猜测有哪些内容可以在多人游戏中玩到。尽管游戏的多人模式画面在预告片中只出现了短短数秒, 不过这个网战模式明显能做的事

情很多, 能玩到更多的内容相信是每个玩家的心愿。小编筛选出了国外玩家设想的以下内容, 里面除了YY, 也会有一些游戏相关情报, 各位一起来看一下吧。

环法车手

预告片中已经确定单机模式下会有自行车游戏, 我想玩家在练完瑜伽后可以对体力、力量等进行锻炼, 从而在自行车比赛中得到胜利。网战模式的话玩家

可以邀请15位好友一起来玩, 最有趣的就是在硕大的地图上玩家策划自己喜欢的赛车线路, 哪里开始哪里结束。这不仅对于GTA玩家, 对于所有自行车爱好者来说, 这款游戏都会是目前最好的选择。



大海中探索

在《圣安德列斯》中有许多神秘的内容等着玩家去探索, 不少内容非常神秘, 需要玩家去寻找。本作也不例外, 由于加入了海洋的设定, 玩家可以潜入海域

深处探索更多的内容。这也意味着本作在海中除了可以发现收集品外, 还有可能会找到一些意外的彩蛋。从预告片中神秘的小屋和系列以往一直喜欢找神秘内容的方向来看, 海中隐藏着多种神秘事物的可能性很高。

大楼狙击战

前作中玩家可以乘直升机到达大楼上方许多地点, 不过玩家无法深入楼层内部。在本作的预告片画面中可以看到, 玩家不仅可以前往大楼顶上, 更可以进入大楼内部。大楼不仅仅是摆设用的, 楼内部会有很多细节。所以游戏



可以借助这些大楼内部, 安排多人狙击战, 玩家可以在两栋楼里互相射击, 躲避以及反击的部分一定非常有趣。

迷你游戏

本作的迷你游戏也会是重点, Rockstar曾经制作的乒乓球游戏就值得一玩, 本作中将会加入网球、篮球在内的多种迷你游戏。如果在对抗性上下一些功夫, 相信本作的迷你游戏会比4代的飞镖、保龄球等更有趣。除了暴



力犯罪, 迷你游戏无疑是玩家用来消磨时间最好的方式之一, 期待在游戏的网战中可以和自己的朋友一起玩到这些小游戏。

IT'S GAMING 游戏进行时

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像 全面接受读者投稿!

投稿地址 | 兰州市歌家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编 | 730000

拿到这本杂志之后,恐怕大家的暑假已经差不多过了一半了吧,8月上旬是一个小淡季,不知道大家有没有趁机填补落下的“游戏债”呢?

本期游戏进行时是近期在日本市场销量比较火爆的《地球防卫军4》,PS3版首周以15万销量夺冠并且在次周以接近4万的销量维持在第三位,可见本作在日本的受欢迎程度。如果前面暑期补习班自己感兴趣的都已经打完了或者试试新作,本作是不错的选择。



实用技术 游戏进行时

地球防卫军4

巨大生物,再临!

游玩时间:Normal难度全任务36小时

推荐理由
 ●射击游戏爱好者
 ●喜欢科幻题材的玩家

机种

PS3/X360

原名

地球防卫军4

类别

动作射击



阳光成城 SUNG

本作是动作射击游戏《地球防卫军3》的续作;本该已经在7年前完全消灭了的巨大生物突然出现在城市中袭击市民,革命前去调查的EDF(地球防卫军)意外的发现巨大生物发生了惊人的进化!在之后EDF与巨大生物的战斗中竟然还出现了外星科技,这一切的背后究竟隐藏着什么,人类与外星人的决战终于开始了么……

游戏系统

游戏模式分为“ミッションモード(任务模式)”、“オンラインミッションモード(网战模式)”和“对战モード(对战模式)”,故事推进、角色培养以及武器搜集都是在任务模式



■可在空中飞行的アインクタイバ

下进行,任务模式中的任务共分为“EASY”、“NORMAL”、“HARD”、“HARDEST”、“INFERNO”五个难度,难度越高怪物掉落的武器就越强力,初始游戏建议选择NORMAL难度。

●兵种

玩家在开始任务之前可以调整兵科(兵种)与武器,本作的兵种共分为四种,每个兵种都有自己的特点,分别是能够应对所有状况的“レンジャー”;可在空中飞行,高伤害低护甲的“ウ

イングダバ”;擅长特种作战且可以呼叫各种载具的“エアレイダー”;以及行动迟缓但是地面战几乎无敌的“フェンサー”。每个兵种都对应自己的任务完成度,兵种的任务完成度可以在“战历确认”中查看。玩家在菜单的“体力调整”里可以设置兵种护甲值,战斗中击杀怪物有可能会掉落アーマー(红色箱子),拾取后可提升该兵种的超大护甲值,各个兵种的护甲成长率是不一样的,具体成长率如下:

兵种	初始护甲	成长率	最高护甲
レンジャー	200	0.46	1000
ウイングタイバ	150	0.23	550
エアレイダー	200	0.46	1000
フェンサー	250	0.58	1250

战斗系统

与其它射击类游戏的玩法类似,玩家需要利用手中的武器干掉眼前的敌人,敌人可能会掉落各种各样的箱子,白色箱子可以瞬间恢复少量护甲值,黄色箱子可以瞬间恢复大量护甲值,红色箱子可以提

升大量护甲值,绿色箱子可以从获取武器,红色箱子与绿色箱子都是在任务完成后进行结算。在地图内接近头上有红色箭头的友军后,该单位会跟随你一起行动;在战斗中如果不小心被蛛丝缠住会持续掉

血并被缓慢拖拽至轴转面,解决方法只有杀死蜘蛛;如果不小心被蚂蚁钳住也只能杀死蚂蚁才能脱困,特别需要注意的是遇到以上情况时千万不要使用范围伤害武器,否则会伤到自己;此外,本作是存在友方伤害的,玩家如果不小心打到队友,很可能会直接将队友秒杀。

一些小技巧

●Normal难度轻松过任务

虽然本作各方各面都进步不少,但是貌似NPC队友的智商没有提高,每次都是NPC队友全灭,然后玩家一人独自面对敌方茫茫兵海外加各式战舰的围追堵截,实在是力不从心。实际上我们可以挑战一些可利用地形虚怪Hard难度任务并在之中获取高等级强力武器,然后再利用这些强力武器回到Normal难度的任务中虐怪。

●轻松挂机赚取アーマー

Easy难度下选择一个有NPC队友和怪物巢穴的任务(例如任务15:大地陨落),携带适当的武

器(例如诱导兵器或者狙击枪等)躲在一个安全的角落用书或者胶布压住射击键向空中射击(保护自己的安全),怪物只会去攻击你的NPC队友且由于Easy模式下怪物血量较少,NPC队友也能够轻松应对,每隔一段时间过去捡东西即可。

●快速获取不常用兵种的高级武器

此方法需要2P手柄,在游戏模式中选择2人分屏游戏,1P选择玩家常用的强力兵种,2P选择需要高级武器的不常用兵种,选择一个怪物不会主动进攻的任务,玩家首先操作1P清怪,然后操作2P过去捡东西即可。



▲本作新增兵种フェンサー。

五后愿

本作的综合素质比起前作来说提高了一个档次,虽然从画面以及各种特效方面来看依旧只能说是一款二线射击游戏,但是出色的打击感、极具特色的武器以及兵种,再加上丰富的任务使得本作的可玩性大大提高;本作特别适合多人共同游戏,如果你是射击游戏爱好者,那就快和你的小伙伴们一起保卫地球吧!



成就奖杯堂

— ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

栏目主编
胜负师 & 纱织

实用技术

成就奖杯堂

2013年上半年奖杯/成就神作回顾

按暑期特刊的惯例，会对上半年的奖杯/成就神作进行回顾。由于现在有专门的栏目了，那么这个小回顾就理所当然地移师“成就奖杯堂”。在炎炎夏日，补上几款上半年的奖杯/成就

神作，为自己添上几座白金奖杯或是数千成就，想必是奖杯迷和成就党们喜闻乐见的吧？而且除了X360、PS3，还有PSV平台也有“神作”不断降临，这回我们会分平台和大家一一解说。

独占神作

在上半年的独占游戏中，PS3的《战神 超凡》依然继承了系列白金神作的传统，稍加注意的话，一周目搞定所有奖杯不成问题。虽然本作非常强调联机要素，但是网战相关奖杯只有一个，而且是白金的型，十小时的激情体验便可收获一座战神白金奖杯，实在是很有诱惑力。

《墨西哥英雄大冒险》是一款展现小公司才华的优秀原创下载作品，对应PS3和PSV双平台，只是奖杯并不分开计算。由于操作量不小，比较适合在PS3上游玩。虽然本作对玩家的平台跳跃技巧有一定要求，但白金难度并不高，两遍流程中一遍全收集、一遍高难度速通，十二个小时的白金过程充满意喜与欢乐。

X360平台也有两款独占游戏上榜。弹幕神作《怒首领蜂》系列素以高难度著称，不过这次的《怒首领蜂 最大狂生》相当给力，官

方提供了包括自动保险、调整判定、AI驾驶在内的金手指，令难度大幅下降。游戏自带的挑战模式不能使用金手指，原本全世界没几个人能通过，但由于存在良性BUG，任何人略加练习都可以过关，全成就不再是梦！有一定射击基础的玩家8小时可全。

X360的独占游戏《魅影破坏者 战斗乐园》是根据5pb.同名格斗游戏改编的2D点阵横版ACT，画面十分复古，很像之前的话题作品《亚子斯科特》，不过玩法更加丰富，还支持本地/在线四人同乐。游戏可选择的角色相当多，加上还有升级要素，练好级配好技能后更是轻松，而且过程还很有乐趣。游戏只有一个奖励关吃全金币的成就略有难度，需要练习。单机全成就要20小时，但如果遇到活雷锋带着你打，那6小时便可拿全。

跨平台神作

跨平台游戏方面，《战火纷飞 破碎之矛》是去年的雷游戏《战火纷飞 阿富汗》的续作，被玩家们亲切地称之为“阿富汗2”。游戏素质有可以忽略不计的上升，白金/全成就耗时更短也算是一种福音，只要忍受四五小时即可收工。比较奇怪的是本作的奖杯和成就

设计不太一样，一些累蛋型奖杯在成就里就没有，取而代之的是一些技巧型奖杯，不过沿用4手柄还是没什么难度。PS3版收集有BUG，要一口气收全不能关机，如果中招问题不大，花一个多小时就可以补救。

上半年最让人意外的神作是

《火影风暴3》，居然只要8小时左右就能取得白金/全成就，和前者相比难度落差极大。究其原因，主要在于取得条件设置过于简单，玩家不用网战，收集工作大大减少，而分支任务也只需要做四个！实际上游戏的内容还是很丰富的，白金/全成就后再玩上几十小时也未必能拿齐各种要素。

刚刚推出不久的《死侍》也是10小时级别的标准神作，作为漫画改编游戏素质也在及格线以

上。攻略就刊登在上期，这里就不多说了。

另外还有两个5pb.出的GAL GAME，分别是《命运石之门 线性拘束的树状图》和《Muv-luv Alternative Total Eclipse》，这两个系列都是根正苗红的奖杯/成就神作，这两款新作也不例外，两小时左右就能搞定，特别是后者，全程只有三个选项，而且乱选也没关系，令我和我的小伙伴们都为之震惊。

一大波GAL正在袭来！

提起GAL GAME，就不得不说说PSV这上半年在此方面的突出表现，前后共推出了《命运石之门 双重包》、《三国志记》、《神咒神威神乐 曝之光》、《潜行吧！奈亚子》、《秋之回忆6 完全版》、《秋之回忆 打勾勾的记忆》等新老恋爱游戏。除此之外，PS3上还有《车轮之国 向日葵少女》、《约会大作战 凛祢乌托邦》等GAL推出，两款《秋之回忆》也都有

PS3版，且奖杯分开计算。这些游戏除了《潜行吧！奈亚子》白金需要15小时左右，其他游戏均在6小时以下，绝对是“有碟你就白了！”的状态。

仅上半年，PS系主机上就有十多款文字冒险游戏登场，而下半年，这样的势头感觉丝毫不会减弱，经典移植和原创齐头并进，而PSV平台更有成为GAL新温床的潜质，着实令奖杯迷们为之雀跃。



ZOE 2 HD白金/全成就心得

文 胜负师



上期已经说过，本次的成就奖杯将会继续与各位分享《ZOE2》高清版的白金及全成就（500点）心得。目前《ZOE 高清合集》的廉价版已经推出，同时原先的英文版本也要更新的补丁，修正了《ZOE2》帧数不足的问题。从实际效果来看，除了极少数场景外，游戏均可以稳定在60帧，画面表现力大幅改善，值得称道。而且二代相较于前作进化巨大，是真正把系列推向名作殿堂的优质作品，喜欢小岛风格的玩家都不应错过。

基本注意点

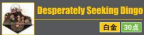
本作的流程不长，正常情况下三个小时左右即可通关，不过通关两次是最起码的，因为在所有奖杯/成就都可以在EASY难度下获得，不擅长此类高速浮游ACT的玩家也不会遇到太大阻碍。本作中有不少容易遗漏的彩蛋，还有20多个收集要素，而两场特殊战斗是完美路上最大的难点，要特别留意。

一周目推荐以通关评价A级为目标，大概就是存档19次以内，通关4次以内、街道战A评价、荒野乱战A评价，如果街道战和荒野乱战有一场拿了S评价，那就把通关次数调整到5次就行了。同时，一周目最好把一些容易漏的彩蛋都拿了。收集由于一周目肯定收不全，可以放到二周目统一进行。需要注

意的是，通关后系统会提示存档，这个通关存档一定不要覆盖或删除！之后每次重新开机进入游戏都请先读一次通关存档，然后再进行其他操作，以免出现存档BUG。

二周目时可以选择强劲的Jehuty Ver.2机体，一开始就选择开启全部副武器，这是全收集必不可少的手段。除了收集，我们还要注意街道战和荒野乱战的SS评价，事先存档，耐心尝试！最后因为这两个SS评价的加分打满，通关时取得S级甚至SS级的综合评价几乎没有悬念。

全收集达成后要依次进入Versus和Extra Missions，取得最后的三个奖杯/成就，一切顺利的话完美仅需10小时左右。

Desperately Seeking Bings
白金 30点

条件：获得除此之外的所有奖杯/成就

The Egret Has Landed
白金 30点

条件：完成游戏并取得S级综合评价
说明：取得SS级和S级综合评价均可，但并不解锁A级的奖杯/成就，建议二周目时再拿。如果一周目已经拿到S级了，可以读档通过在舰娘BOSS战自杀，增加通关次数的方式进行调节，达成A级总评。通关5至9次-0.5分，10次以上-1分。存档超过19次也会减0.5分。

Ace of Frames
白银 20点

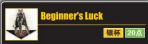
条件：完成游戏并取得A级综合评价
说明：打EASY难度拿A级总评非常简单，不出意外的话，一周目就应该是A级甚至S级，二周目有好机体全武器，拿S更加轻松。

Hop In
白银 10点

条件：获得Jehuty（剧情相关）

Put Her Makeup On
白银 10点

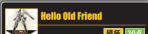
条件：获得Jehuty Ver.2（剧情相关）

Beginner's Luck
白银 20点

条件：击败Arjet（剧情相关）

Stick Around
白银 20点

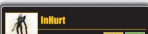
条件：第一次击败Viola AI（剧情相关）

Hello Old Friend
白银 20点

条件：击败Vic Viper（剧情相关）

Farewell
白银 20点

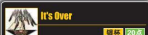
条件：再次击败Viola AI（剧情相关）

Inhurt
白银 20点

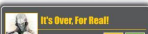
条件：击败Inhurt（剧情相关）

Taking You Down
白银 20点

条件：击败Zakat（剧情相关）

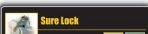
It's Over
白银 20点

条件：击败Anubis（剧情相关）

It's Over, For Real!
白金 30点

条件：击败Amaan Anubis（剧情相关）

说明：剧情相关奖杯/成就所涉及的大部分是BOSS战，EASY难度的BOSS应该不会给玩家造成什么压力。如果确实有困难，请搜索“热血最强ZOE2”，可以找到几年前前达人玩家KY制作收录于“游戏光环”的《ZOE2》最高难度BOSS速杀，有详尽中文解说，事半功倍。

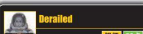
Sure Lock
白银 10点

条件：在4次之内找到Taper
说明：容易漏掉的奖杯/成就。流程至在集装箱里找Taper时先存个档，然后在几个仓库来回跑，听提示，

在得到一些线索如箱子的颜色，在几个仓库、外加一两个数字就猜八九不离十了。打破4次箱子还没找到就读档重来，或者二周目时再来找，二周目的箱子和一周目时是同一个，一周目时记住编号即可。

Flash Knock Out
白银 20点

条件：Vic Viper的战斗后90秒内消灭所有Nantas
说明：容易漏！当玩家与杂兵作战时，人工智能会与玩家对话，当对话中出现“90 seconds”字样时立刻按下左摇杆，主角会回血，之后就会出现倒计时了，然后在限定时间内干掉所有杂兵。对话提示还没有出来时，杀敌不要太快，以免错过。

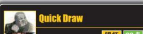
Derailed
白银 20点

条件：5分钟之内摧毁列车
说明：列车有10分钟的倒数，5分钟之内需要需要一点操作技巧，但难度并不大。可以在发一次追踪光束后，立即原地蓄力发一个目标，这是快速消灭列车上多个目标的好方法。实在来不及的可以二周目用好机体和全武器来打，5分钟之内要到的。

Crushing Victory
白金 10点

条件：让一个敌人被Fort City的机关夹死

说明：这种机关是巨大的轴承，会不断运动，敌人和玩家被夹到后都会一击死。可以用第一副副武器把敌人定住，这样就很容易令其被夹死了。

Quick Draw
白银 20点

条件：在6分钟之内消灭5艘敌舰
说明：敌舰绕其实很简单，只要跑到主炮后面的甲板上，用V.CANNON击破球状核心即可。只是V.CANNON需要很长时间的蓄力时间，此时可能遭受敌方的攻击，好在EASY难度敌人只是在掉掉，没有任何威胁。干掉一艘敌舰就立即取消锁定，直奔下一个目标，6分钟的时候比较宽松。



The Good Rescuer

银牌 20点

条件: 在Vascilia的街道战中获得SS级评价

说明: 一代恶心的救援战的翻版,这次除了建筑物和民众,还加入了友军,所有三项的生存率都在100%才能获得SS级评价,条件比较苛刻。敌人是蜜蜂,会从四个不同的入口冲进来,出现顺序固定为右上-右上-右中-右上一右中-中央下-中央下-右上一右中-中央下-中央下-右中-中央下,优先级看框前行动会比较有利。但最后两批出现的间隔时间很短,蜜蜂很可能进入市区,此时的攻击动作要格外小心,很容易伤及无辜,功亏一篑。最后几只建议用投技处理,波及面小,比较安全。建议二周目挑战,因为用浮游炮可以很远距离就锁定目标,误伤率会很低。一周目能拿到A级就可以了。



The Great Rescuer

金牌 30点

条件: 在Aumaan Crevasse的荒野战斗中获得SS级评价

说明: 本作的最大难关,我自己因为想一周目就搞定,结果卡了三个小时。荒野战斗中的敌人数量惊人,简直是“ZOE无双”,友军VLF共有40架,必须确保全部友军友军还能获得SS级评价。友军的HP为0时并不会马上死亡,而是会出现SOS的标记。玩家上前锁定倒下的友军,然后对着他使用第一种副武器,就会有过来救援(医生就是地图上那个移动的蓝色方块)。其难点在于地图很大,友军又很分散,如果你没能及时看到SOS标记,那么过一会儿友军就真的挂掉了。就算看到了,如果有多个友军同时倒地,那么医生也未必来得及救援。而且这个游戏的锁定操作很别扭,经常看不到想要的目标,给救援工作增加了难度。若是出现一行字幕,里面有LV、DESDROY两个单词,那就说明有友军死亡,你就可以退出重来了。强烈建议在二周目再挑战SS级,因为Jehuty Ver.2的副武器槽消耗很少,可以频繁使用浮游炮这样的利器,快速削减敌人数量,为友军大幅减轻战斗压力。但是玩家还是极根移动,看到SOS标记就马上上前救援,尤其是最后一波敌人冲过来时,要时刻注意友方位置有没有友军倒下。总之二周目的话,挑战SS的难度会小很多。



Digital Dojo

铜牌 10点

条件: 完成游戏的教学
说明: 和前一作一样,全部教学会分两次出现,逐一完成不要跳过。



nEX1 Mission

银牌 20点

条件: 找到全部20个EX任务
说明: EX任务在游戏中是一种方形的牌子,上面有EX字样,全部收集至少需要游戏通关两次,具体请参看收集攻略。需齐20个之后还得进入主菜单的Extra Missions模式,确认全部EX任务都是100%时就会弹出奖杯成就。



Retro Runner

金牌 20点

条件: 完成Zoradius
说明: 完成EX任务收集后,进入Extra Missions模式,选Vic Viper,他只有一个EX任务Zoradius,这个任务是向Konami经典游戏《沙罗曼蛇》致敬,除了视角之外,玩法和规则几乎完全相同,音乐更是直接用了原作的BGM。进入游戏后按START暂停,输入↓↓↓↓↓↓—L1R1就能拥有最强火力,但续航只限使用一次。激光、导弹、光雷三种子弹可以同时发射,这个杂兵战非常高端。BOSS处有个“?”屏障,在自身屏障消失时就再来一个,这样过关就不成问题。



Frame Collector

金牌 20点

条件: 解锁全部对战机体
说明: 对战机体可在Versus模式中说明,其中有台机体需要在关卡中收集,至少二周目才能收集,且其中两台还需要打隐藏BOSS才能获得,在收集指南中会具体说明。获得机体后,还要再进Versus模式确认一下。



Is It Not In Here?

银牌 20点

条件: 让KEN脱去外套
说明: 很容易猜到的彩蛋。在搞定薇Viola AI控制的KEN之后,要抓着她到场地的最上方。这里可以选择先把上层所有敌人都消灭,然后再抓起KEN,之后要做的不是往上飞,而是往下砸松岩,当KEN大叫时就往上飞一点,过一会儿再往上飞,来回三次,让她叫上三回就可以了。过关后的动画里,KEN会因为太热脱去外套。

EX任务与机体收集指南

EX 01-BARRAM Battleship

第二次教学后不久,进入3号仓库干掉所有敌人后返回2号仓库出口处,EX任务的牌子就会出现。

EX 02-Margartitler

这个牌子只能二周目取得,玩家需要一开始就拥有所有副武器。在与Vic Viper(沙罗曼蛇机体)的BOSS战时,打爆地图上方的一块石头就可以看见。但这里已经是结界边缘了,玩家无法移动过去,只能使用副武器WISP把它抓过来。

EX 03-06.Margartitler

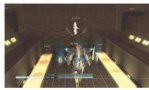
BOSS战后就拿着90秒炎杖/成就的那场杂兵战,战斗过后仔细搜索整个区域,在可以打碎的石头里有两个牌子,在出口的正上方有一个,出口反方向走到桥下有一个,一共4个,不要漏了。

EX 07-Capri Canyon

下一个场景,往左走,过两个黄色门之后有分支,再往左走到一堆乱石前就能发现牌子。

Aumaan Anubis (对战机体)

这个对战机体收集的关键就在EX 07牌子的那堆乱石处,这里需要在二周目使用V.CANNON才能打破,进入后别有洞天。干掉一群杂兵后再往里走会有一个隐藏版的BOSS战,胜利后在BOSS战场地内就能取得Aumaan Anubis的机体了。



EX 08-09.Fort City: Depths 1

在不断下降的巨大都市内部,这里有个奖杯/成就至少要让至少一个敌人被机关夹死。在下到地下一层的出口位置,往出口反方向看,左右角落各有一个牌子。

Inhert (对战机体)

在地下二层,消灭一些敌人出现箭头指示后,应该还有两个定点炮台,打掉这两个炮台在其反方向偏上的角落位置搜索可以找到对战机体Inhert,但注意要二周目才行上飞。只要接近的话,按锁定键更便于寻找。

EX 10.Fort City: Depths 1

往地下三层的出口位置反方向看,就在地面上。



EX 11.Fort City: Depths (Lloyd)

与Inhert的BOSS战场地,解除锁定后降到地面,绕着场地边缘找,很快就能找到。

EX 12.Underground Aumaan 1

荒野乱战之后,在地下基地干掉第一区域的杂兵,在第二区域地面右侧的遮挡篷下方。

EX 13.Underground Aumaan 1

过一个结界后,注意下一个场地右后上方上的铁架,在角落位置有一个牌子。

EX 14.Underground Aumaan 2

进入下一个区域,会有很多机器狗冲过来的剧情动画,之后向前走一个结界,在场地中央的柱子上方。

EX 15.Underground Aumaan 1

再往前走,此区域出口的正下方。

Naked Jehuty (对战机体)

就在取得EX 15的位置,二周目时旁边的电闸可以用枪打碎,进入后会和自己的机体干一架,用GAUNTLET连发可以秒杀。胜利后取得最后一个对战机体。

EX 16-17.Phobos

与Anubis的第一场BOSS战之后,会停在一片小区域,这片区域的天空有一个EX任务的牌子。在初始位置反方向的地面上也有一个。总之先不要去箭头指向的地方,找到两个牌子后再离开。

EX 18-19.Phobos

剧情过后会出现无限再生的杂兵,每消灭一定数量(十个左右)就会在场地中出一个EX任务的牌子,一共两个,拿了以后再离开。

EX 20

最后一个EX任务需要玩家通关两次后才能取得。



3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

读者们拿到这期杂志的时候, 相信许多玩家已经沉浸在《逆转裁判5》的世界中吧。该系列沉寂了这么长的时间, 相信漫长的开发时间能带来相应的质量。本期的应援团内容相当丰富, 不仅带来了主机升级可能带来的新动向, 也介绍了瞩目大作的试玩

会内容。对于普通玩家来说, 试玩会的存在几乎就保证了这款游戏会有试玩版推出了, 除此之外还有视频点播服务的开始和一款实用周边的介绍。本期的软件推荐也是比较瞩目的作品, 玩家可以做一个参考并选择适合自己的进行游玩。

●目前固件版本: Ver. 6.1.0-12X(X代表地区代码)



实用技术 3DS应援团

本体信息

主机功能新动向

北美和欧洲任天堂在7月18日的直播会上表示几周后3DS的擦肩功能将升级。美国和欧洲都将拥有29000个以上支持Nintendo zone的自动接入点。覆盖范围更广, 只要玩家接近这些接入点, 处于休眠状态的3DS就能和接入点交换数据, 将自身的信息上传到接入点的同时, 下载同一个地方不同时间, 其他人的3DS擦肩数据。这将使这些地区的玩家大提升擦肩的便利性。虽然对于中国的玩家来说享受不到这样的福利, 但我们可以看出任天堂对擦肩功能的重视性, 相信以后任天堂会不遗余力地扩展3DS的该项功能。



根据可信度较高的外媒报道, 3DS有可能在今年的秋季迎来一次主机更新, 将引入Nintendo Network ID系统和Miverse功能。Nintendo Network ID计划在很久前就已经传出相关的消息, 而且Wii U上也有相关的系统, 但一直没有应用在3DS上。3DS因为没有网络ID系统而备受玩家诟病, 一旦机器损坏或丢失的话, 随机机器的ID就会随之消失, 加入网络ID系统并增强服务的话, 势必能让3DS朝着易用性上更进一步, 这一举措也可谓是顺应民心。



《怪物猎人4》先行体验会



狩試
モンハン4 Pro
先行体験会

Capcom 将于8月10日起在东京会场、名古屋和大阪三个城市举行“夏天的狩猎《怪物猎人4》先行体验会”。在这个体验会上, 玩家将能试到最新武器龙枪, 也能玩到新怪物“鬼娃”和“黑蚀龙”的讨伐任务。更有趣

的是, 会场内的试玩会根据时间的不同必须分组才能参加, 包括亲子组(父母和孩子组队)女子组(仅限女性参加)、学生组(必须有学生证才能参加)以及无限制组合。参加的玩家都能拿到一些特殊的礼品。由于最后一天的活动在8月24日举行, 因此也可以推断出《怪物猎人4》的试玩版将有可能在8月25日之后才会放出。

《真女神转生4》限定版主机



限定版主机

限制于掌机的特性, 掌机的操作感很难如家用机手柄一样出色, 不过总有一些周边厂商想改变这种局面。本次我们介绍的就是由ゲームテック推出的3DS握柄。将该握柄套着在机身后将能带来如同手柄一样的舒适感, 同时该握柄为3DS的各个接口都留出充分的空间, 在主机功能的使用上将不会有任何影响。同时该款握柄还将附带十字键的加强按钮, 将这些按钮装在十字键的部分可以提高十字键的操作手感。不

这款握柄相当大的, 是否值得就要仁见智了。售价为1470日元(约合人民币90元)。

3DS动画配信服务发表, 夏天开始服务

日本Hulu是一家在线视频服务运营商, 近期Hulu宣布将在8月中旬配信3DS应用“Hulu for 3DS/3DSLL”。这是Hulu首次发布对应掌机的应用。在该应用中, 上屏观看视频, 下屏会显示该视频的信息和进度条功能, 对视频操作, 所有的视频都将适配3DS的上屏分辨率。首次使用的玩家需要先申请Hulu账号后才能使用, 而且针对3DS的玩家还有1个月的免费试用期, 试用期过后每个月需要交980日元(约合人民币60元)的使用费用。画面的精度比较高, 使用上也比较便利, 感兴趣的玩家到时不妨去下载试试吧。

《初音未来 未来计划2》先行体验会

除了《怪物猎人4》的体验会之外, SEGA也决定举行《初音未来 未来计划2》的先行体验活动。该体验活动将在日本5个城市, 6个地方举行, 时间是在8月3日到8月30日之间, 参加的玩家 can 拿到初音未来的特制贴纸。由于玩家们能试玩到游戏的新内容, 所以我们可以猜测游戏将会沿袭《初音未来 未来计划1》的传统, 在eShop配信试玩版, 时间在8月30日之后。



初音ミク学習帳



初音ミク学習帳



●《初音未来 未来计划2》豪华限定版

SEGA在近期宣布了《初音未来 未来计划2》的发售日确定在2013年11月28日,其中通常版为6279日元,限定版为7665日元。而且无论是通常版还是限定版,只要提前预约就能得到正面描绘有初音未来,背面描绘有众多角色Q版形象的记事本。有兴趣的玩家可以提前进行预约。

限定版“初音ミク Project mirai 2 ぶちぶバック”除了游戏本体外,还附赠初音未来的粘土,做工精美,非常可爱。



■ 游戏推荐 —— eShop下载推荐



实写小小机器人
实写でちびロボ!

■ 售价:1500日元
■ 推荐度:★★★★

■ 适宜人群:对新奇游戏感兴趣的玩家、喜爱AR摄影游戏的玩家

这是一款非常有创意的游戏,从定义上来说属于AR摄影的动作游戏。故事发生在未来,人们怀念起以前使用的物品。博物馆馆长知道了人们这样的愿望,因此制造出小小机器人来收集这些道具。游戏

的玩法非常新奇,玩家需要根据游戏给出的剪影,在现实中拍下有该剪影的物品,小小机器人就会将该剪影带回博物馆展览。拍下时,游戏会根据匹配程度进行评分。随着玩家收集的道具越来越多,博物馆的人数也会不断上升。不仅如此,玩家还需要完成博物馆内其他人的依頼,进行其它一些小游戏。



马里奥与大金刚 迷你嘉年华
マリオ AND ドンキーコング ミニミニカーニバル

■ 售价:1200日元
■ 推荐度:★★★★
■ 适宜人群:喜爱马里奥的玩家、喜爱休闲类游戏的玩家

本作是《马里奥 VS 大金剛》系列的最新作品。玩家将需要利用下屏新出现的道路和炸弹等不同机关的砖块放在地图上,引导上屏的马里奥和伙伴到达终点的同时,穿过地图上配置的陷阱。随着难度的上升,有时候需要引导数量的伙伴同时到达终点。本作还将收录4种迷你游戏,包括利用马里奥射击空中的靶子、利用小马里奥钓鱼、利用控制台阶的上下取得金币并躲避掉落的敌人、利用小马里奥击碎魔法。本作的关卡数量相当惊人,高达200个场景。同时还支持玩家

自己编辑关卡上传到服务器或者下载关卡游玩,极大地扩展了游戏的可玩性。强烈推荐各位玩家。



便携笔记3D
うこくメモ帳 3D

■ 售价:基本功能免费
■ 推荐度:★★★★★

■ 适宜人群:喜爱涂鸦的玩家、喜爱与好友共同游戏的玩家

本作可以简单理解为便携日记的升级版本。利用《便携笔记3D》,玩家可以利用软件中的功能记录下身边的事情,更神奇的是可以自己画出3D的图画,并且可以导出 GIF 和 AVI 的格式在电脑上欣赏。该软件分为“好友”和“世界”两个部分。画面不需要收取费用,和好友之间进行交流也不需要任何费用。而和全世界的玩家交流则每月需要收取100日元(约合人民币6元)的少量费用。



首次使用有30天的免费试用期,并且每个月都有指定的时间免费,获得高评价的玩家可以免费使用。目前在eShop上也有一部分玩家的展示图,效果确实让人惊异,建议下载试用。需要注意的是本作可以直接在Home菜单中找到,因此没有QR码提供给玩家们。



酷炫僵尸2
ゾンビズクール2

■ 售价:500日元
■ 推荐度:★★★★

■ 适宜人群:喜爱僵尸题材的玩家、喜爱横版过关游戏的玩家

这是一款非常爽快的横版过关游戏,由ARC SYSTEM WORKS开发。玩家有5种武器可以选择,利用连续技和特殊技打倒面前的僵尸通关。本作的关卡有50个以上,同时敌人还有各种各样的特性,玩家需要选择合适的技能来打倒它们。角色具有成长要素,玩家可以利用获得的

经验值升级,利用获得的金币强化武器,让战斗变得更加的白热化。游戏有三种模式,包含故事模式,挑战模式和试炼模式,内容非常之多。实际游戏体验中,游戏的手感非常不错,而且游戏只需要500日元,可购物超所值。



VITA 命



暑假期间，索尼不仅推出了买会员送会员天数的促销活动，各种经典或热门的游戏也在不断地免费放送。相信拿到杂志后不少玩家都已经开始在攻略关注度极高的《龙之皇冠》了。由于篇幅目的限制，本期暑期特刊通篇地无法为大家献上攻略，不过大家可以期待下期由八老师操刀的相关内容。如无意外的话，《灵魂献祭》在发售将近半年后终于迎来了最后一弹的 DLC。由于上期刚刚做完前番 DLC 的合集攻略，因此最后一弹的内容就在维他命里为大家简单地介绍一下。本期维他命继续在版式上作出一些调整，希望读者能给予我们更多的建议，一起来完善 PSV 专区。

当前系统版本: 2.12

新作情报站

神灵宿命 亚洲版

全世界的玩家一起协力！狩猎自古以来被称为神、精灵、怪物的“神灵”，并且将它们收集起来，净化世界！



本作是一款被定义为“全球定为游戏”的社交游戏，玩家通过在现实世界中移动能够狩猎“神灵”。此外，玩家可以根据输入的生日日期获得每日的运势。根据运势会对游戏产生各种各样的影响。游戏预定于2013年内提供免费下载，并且采用道具收费的方式运营。

根据生日决定每天的运势

独特的运势系统结合了东方的九星占卜和西方的12占星术，根据玩家的生日来决定运势，运势分大吉、吉、凡、凶四种，抽到“凶”的时候也可以重新占卜，运势会对当天的游戏产生不同影响。



狩猎神灵，组建属于自己的最强队伍吧！

通过战斗来狩猎神灵，并且将它们集结起来，系统会根据玩家在现实世界中移动的距离决定可入手的神灵数量，如果跟前一次狩猎的距离越远，获得的神灵种类会越多。此外，如果朝迎合运势的方向移动，能更容易获得强大的神灵。

▼组建队伍的时候玩家有一个最大Cost限制，神灵的Cost合计不能超过最大值，神灵数量不能超过5个。

与全世界玩家合力作战

为了让全世界的玩家能合力作战，游戏准备了以下系统：

交易：跟其他玩家交换神灵，根据玩家据点之间的距离，交易会消耗一定时间。

租借：战斗前可支付少量神灵灵点数将好友的神灵临时召唤自己的队伍。

命运召唤：跟相性好的玩家合力召唤神灵，一天只能使用一次。



▶Es是本作的第一女主角，隶属于御剑机关的情报能力者。除了战斗以外一路不遇的三无少女。

热门热荐

《苍翼异闻录 代码:新生》

在不少玩家的印象中，Arc System Works 是靠着《罪恶装备》系列、《苍翼默示录》系列起家擅长制作格斗游戏的厂商，其实他们做的文字冒险类作品更多。核心制作人森利道，集结原班人马，创造了与《苍翼默示录》系列“世界观相互联系，另一个全新的苍之物语《苍翼异闻录 代码:新生》。随处可见的平凡高二男生樱八被铃铛的响声引诱至“闭锁特区”，遭到发生异变的男性袭击。危机时刻被挥舞着巨大利刃的娇小少女“Es”救下。“魔素”、“Drive”、“D发症者”、“御剑机关”……种种非日常逐渐浮出水面，少年与少女的相遇，从另一个角度为玩家讲述着新的苍之物语。

本作采用了现在主流的多线结局制，但是却并没有设置一般ACG中的选项系统。与此相对地，游戏搭载了全新的被称为“TOI”的系统。“TOI”是在本作的世界中流行的情报收集工具，利用“TOI”收集怎样的情报，以及如何活用这些情报，将会大幅影响玩家的命运。本作之前并没有在杂志上做出过相关的报道，游戏已经于7月25日发售，对于关注系列剧情的玩家来说可以说是必玩之作。



▲Es住进了樱八的家庭？天降少女VS青梅竹马的战斗又将展开？

火热 DLC



■セルト神



■ロムルス神

灵魂献祭第八弹 DLC 已于 7 月 18 日推出，这次的内容依然是新增了两个新的 BOSS——“セルト神”和“ロムルス神”。这次的 BOSS 除了采用新类型外，最特别的是成功打败它们后，并不会出现人类形态让玩家对其进行救济或操作任务，而是直接结束战斗。这里说说这两个 BOSS 的背景故事，还没玩上的玩家怕剧透请跳过本文，

但已经在玩的玩家们相信也早已经知道了这两个神的真正身份——混沌之神“セルト神”正是推进游戏故事剧情的关键“圣杯”的实体，它嫉妒着它那个掌握世界控制权的兄长“ロムルス神”，它的各种负面感情最终产生出了人类，并化身为“圣杯”来诱惑、膨胀人类的欲望，以此来扰乱世界的秩序。而“ロムルス神”则是秩序之神，与“セル

ト神”一样是世界诞生之初的双子神之一，掌管世界的破坏与创造。对于这个被弟弟的恶作剧扰乱了秩序的世界绝望，终于让它在人类面前实体化，要把这个世界连同丑恶的欲望全部消灭，再重新创造一个秩序世界。

这两个 BOSS 拥有极高的血量与攻击力，拥有多种追尾、范围广的魔法攻击，十分难缠。而且本体

邪神の産毛(大)

セルト神の魔力を叫びます
その魔力は地を這い敵を襲う



攻撃系	魔法弾(追尾)
威力 170	回数 12
属性 無	射程 中距離
効果時間 〇〇〇	

■躯体部位の世帯は冒険者界屈指系中最強の魔力。

常时浮空，地面追尾系魔法无效，在它们体力下降后会发动自动攻击，这也让近距离作战的玩家十分头疼，推荐使用远距离系魔法再配合回避变化系、铠甲系魔法和它们慢慢周旋。从这两个 BOSS 的背景故事可推测，这个很有可能是最后一个更新的 DLC，各位魔法师们啊，是时候面对你们最后的试炼了，向神展示你们的力量吧！

百科趣闻录

共斗先生与他的共斗学园



随着今年 PSV 上的多人联机合作类型游戏增多，也顺势将推出“共斗先生”这个形象来为 PSV 宣传造势，以此来宣传 PSV 丰富的共斗游戏阵容（大家都知道当年 PSP 也是依靠共斗游戏的翘楚《MH》系列）才获得成功。自 5 月中旬以来放送了 4 则电视广告，其中第一则是登场篇，其他的分别有一则《灵魂献祭》和两则《讨鬼传》的广告，从第一则广告来看，这个计划要推广的游戏还包括《梦

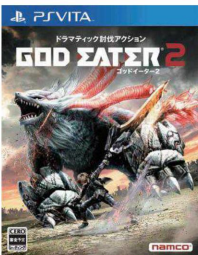
幻之星在线 2》、《仙境传说奥德赛 ACE》和《噬神者 2》等作品。

当然，这个计划并没停留在电视广告。日本还将在国内多个地方举行“共斗学园”的巡回宣传活动，活动中不仅能提前玩到新作的试玩，还有各种共斗游戏的团队赛，以及各种奖品。虽然对国内玩家来说恐怕都无缘参与了，但大家不妨到视频网站找找相关的广告，内容还意外地真挚。（不过宇宙男人要吐槽，共斗老师你是真的在玩游戏么？）

周边万花筒

《噬神者 2》发售日公布

PSV 今年最受瞩目多人联机大作《噬神者 2》将于今年 11 月 14 日发售，售价为 5980 日元。NBGI 于 7 月 18 日宣布了本作的发售日同时，还宣布将会游戏同捆的限定版 PSV 主机以及多种限定版套装。限定主机的外形暂未公开，价格未定。此外，游戏将会在 7 月 25 日发布 PSV 版的试玩版，PSP 试玩版则在 8 月 1 日发布。跟之前《讨鬼传》一样，官方会根据试玩版的用户反馈对游戏进行各种调整，以确保成品的质量能令玩家满意。而正式版除了可以根据《噬神者 爆裂》的完成度来继承前作存档（主要是获取相应的奖励）之外，试玩版的存档也可以同时继承过来，包括获得的道具、神机部件以及学会了的 Blood Ark。



LaLaBitMarket 限定内容

1. 游戏本体；
2. “ブラッド腕輪”外形环（分男女版大小供选择），以及可组成吊饰的绳子；
3. 特制盒子
4. 特制扣章一套（6 款）

GOD EATER 2 ファミ通DX 限定版内容

1. 游戏本体；
2. 神机捕食口型玩偶；
3. 特制明信片一套 3 种；
4. 特制 G2 主题 2014 年年历；
5. 特制玻璃杯。



360 Style

随着科隆游戏展的临近，PS4和Xbox One的新一轮交锋迫在眉睫。最近传出一则消息是Xbox One可以自动为玩家记录过去5分钟的游戏过程，而PS4则支持录制长达15分钟的视频。光是时间上看，15分钟肯定要强于5分钟，但这个指标其实意义不大。录制下来的游戏画面清晰度如何、录制时是否会影响游戏、能否自由导出录制内容、上传的速度如何……这些问题才是关键。更重要的一点在于，PS4上传的专门网站是Ustream，在国内无法使用，而Xbox One的网站是twitch，国内可以正常使用。然后……就没有然后了……

★《终极街头霸王IV》再战江湖

看来所有人都低估了Capcom翻炒冷饭的实力。在最近于洛杉矶进行的格斗游戏大赛EVO 2013中，Capcom正式公布了《街头霸王IV》的最新版《终极街头霸王IV》，和目前最新的版本《超级街头霸王IV 街机版 Ver.2012》相比，《终极街头霸王IV》的进化点包括：

- 增加5名新角色，已知4名：毒药(Poison)、雨果(Hugo)、艾莲娜(Elena)、罗兰多(Rolento)；另外一名角色据称是从未在系列中登场过的。
- 重新调整平衡性，进一步提高对抗性。
- 追加6个全新的对战场地。
- 其他新模式和新功能。

街机版预定于2013年夏天进行公测，移动时间未定。PS3/X360版定于2014年初在美国推出，售价39.99美元。已拥有《超级街头霸王IV》或《超级街头霸王IV 街机版》的玩家，可以花14.99美元升级为《终极街头霸王IV》。美版预约特典是追加角色的原创服装(如图)。本期光盘有收录本作的影像。



★X360E 台版即将上市

在本届E3展上，微软公布了全新的X360主机——X360E，并于E3期间在全美上市。由于X360有锁区的设定，这使得美版X360E在国内基本看不到。不过如今该款主机已经在亚洲地区上市，首发地区是台湾。台版X360E已于7月22日上市，价格为新台币9888元(合人民币2030元)。该套装包括Kinect和《Kinect大冒险》游戏。目前玩家已经可以在国内买到这种台版主机，相信不久之后港版也会随之上市。



有关X360E的更多内容介绍，请参见本期的《购机指南 2013 与时俱进版》。

★Xbox 天使回归台服

经常有人问港服和台服有什么区别，我个人感觉港服和台服都相当于日服+美服，只不过港服偏美服多一点，而台服偏日服多一点。不过由于台服显卡不好买，恐怕95%以上的国内玩家都会

选择港服。不过Xbox LIVE台服还是有些特别内容的，比如以前的X360天使。所谓X360天使，其实就是台湾微软请来的几个美少女代言人，她们会在视频节目上介绍游戏、推广产品，在指定时间还会和玩家交流甚至联机，在盛行“宅男杀手”的台湾地区还是颇为吃香的。Xbox天使的活动停办了一段时间，不过如今随着新机型的推出，台湾微软又重启了这一计划。从7月26日开始，玩家可以登录台服在特集中寻找Xbox天使的节目，或去Xbox台湾官网在线浏览。

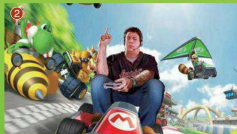
◀左边的妹子名叫爱琳，精通多项乐器，尤其擅长琵琶演奏。右边的妹子叫巧帕，喜欢舞蹈，擅长的游戏是《光环》，不置反驳！



★ KOTAKU 的 GTA5 PS 大赛

著名游戏博客 KOTAKU 最近举办了一项别开生面的活动，那就是拿《GTA5》中著名的空中指圈展开 PS 活动，所有人均可参与。最后获得冠军是一位名为 Homeless_Zombie 的玩家，他 PS 出的《最后生还者》大受好评。这里精选几张优秀作品与大家分享，至于该圈的原图大家可以去看本期《购机指南 2013 有时俱进版》的题头图。

1. 本次比赛的冠军，可怖的艾莉。
2. 霸气无比的《马里奥赛车》版。
3. Snake 除了声优，老 FANS 当然不干。
4. 放在萨姆斯面前这么嚣张？



★ XBLA 夏日精选

每年夏天微软都会精选数个精品 XBLA 游戏逐周推出，让玩家轻松享受假日乐趣，同时购买多个游戏还有返利。今年微软同样准备了 4 款精品游戏，这就是 XBLA 夏日精选！

兄弟 双子传奇



原名: Brothers: a Tale of Two Sons
上市时间: 8月7日
价格: 1200点MSP

控制兄弟二人在幻想世界展开壮丽冒险，战斗和解谜都制作得极为出色。

查理谋杀者



原名: Charlie Murder
上市时间: 8月14日
价格: 800点MSP

《洗碗工》小组打造的又一款异色卡通暴力游戏，赶紧叫上好友大战一场！

闪回



原名: Flashback
上市时间: 8月21日
价格: 800点MSP

经典 2D 过关游戏 20 年后重生，主人公要找回自己的记忆，并拯救全人类。

忍者神龟 脱影而出



原名: TMNT: Out of the Shadows
上市时间: 8月28日
价格: 1200点MSP

E3 上试玩过本作，感觉手感比较怪异，不算 3D 动作精品，但这也是 TMNT！

★ “货币时代”来临

7 月初，微软正式向玩家开始发放 X360 秋季更新的 BETA 测试资格，该测试目前已经展开。由于加入的人必须与微软签订保密协议，不能将任何有关的信息对外泄露，因此外界对本次秋季更新的认识普遍不足，惟一已知的一条就是“当地货币将取代微软点数”。对此微软官方进行了详细的说明，以保证让那些手上还积攒了大量微软点数没用的玩家安心。

该政策的核心内容，就是停止微软点数 (MSP) 的使用，今后改用当地货币结算。所谓当地货币，由玩家账户的注册区域而定，美服为美元，日服为日元，港服为港币，以此类推。对于现存于玩家帐户内的微软点数，在正式的秋季更新开始之后，将会自动按相当或更高的汇率转换为以当地货币为单位的购物金，也不会收取其他费用（如税），玩家不用担心会有损失。不过需要注意的是，这笔转换而来的购物金有一年的时效性，你需要在一年内将其花光以避免损失。

虽然微软点数将于今秋停止使用，但玩家购买的代码和点数卡在相当长的一段时间内仍然有效，微软表示这个“一段时间”将一直持续到 2015 年初。微软今后将不再发行新的点数卡，取而代之的是以当地货币为单位的礼品卡。

简单地说，其实新政策就是将过去玩家账户内的微软点数变成了以当地货币为单位的购物金。购物金同样不能自由取出，不能在不同账户间转让，不能用来购买会员资格或订阅应用服务。惟一的区别在于转服之后购物金无法带走，不得不说这点还是比较麻烦的。

PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐



近期多款游戏的连番登场，让我们看到了PS3依然蓬勃的生命力。在近期也有多款高素质游戏的中文版登场，例如《杀手已死》《龙之皇冠》等，玩家们也可以充分感受到游戏的魅力了。近期的PS3 CLUB里，我们为各位读者带来多款限定版消息的同时，也带来了PS+ 港服和日服的新动态，PS+ 会籍的延续使用的消息。除此之外还有《GT赛车6》的试玩体验，下面让我们一起来看看。

《AKB 1/149 恋爱总选举》限定版公开

PS3上的《AKB 1/149 恋爱总选举》是同名游戏的加强移植版，不仅收录了PSP版和PSV版的全部DLC，而且在画面上也有不少强化。而NBGI近期也在官网上公布了《AKB 1/149 恋爱总选举》的初回限定版信息。该限定版数量限定，除了游戏本体之外，

还包含有一张BD影像，该BD包含有全部149个人的神告白画面和Kiss告白画面，非常值得AKB的粉丝们收藏。此外还有10张专为本作制作的生写真和盒子。限定版的价格仅为7980日元，算是比较良心的价格，感兴趣的玩家快快预订吧。



PS+ 港服日服新动态，PS+ 会籍可延续至PS4 使用



SCEH在7月17日宣布付费升级会籍的新一轮会员优惠将在同日推出，为PS3平台带来了重量级游戏《杀手47 赦免》。除此之外还有《ICO》、《铁拳5 DR 在线完整版》、《丧尸狂飙》等多款作品。

除此之外，官方也确认PS+会籍可以在PS4推出时转移至该主机，无需另外收费。现有的会员可以继续同时在PS4、PS3和PSV上享受独

家优惠。

近期PSN日服也更新了PS+会员的新免费游戏，其中包括《无限回廊 序曲》、《死亡鬼屋4》、《曼陀罗》、《幻想大战》、《疯狂小旅鼠》、《克鲁顿方块》等多款游戏。虽然整体内容比起其他服来说有点“不给力”，但一些小游戏的素质也是可观可点的。感兴趣的玩家不妨试试。

《工作室》系列”角色加入《无双大蛇2 终极版》

近期由Koei Tecmo开发的《无双大蛇2 终极版》公布了新消息，出乎很多人意料的是，这次新加入的角色是来自于《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》的角色斯特拉克（声优：

小杉十郎太）。为了适应《无双大蛇2 终极版》的人设要求，在保留人物神韵的前提下进行了“无双化”，也为他设置了专用的剧本：在护卫梅露露公主的任务完成之后，在回艾兰德的途中，他不慎被卷入时空扭曲的异世界，也就是《无双大蛇2》的世界中了。

除此之外，Koei Tecmo也宣布了本作的初回限定特典，初回生产版将根据玩家的投票，附带辉夜姬、石田三成和赵云的万圣节主题服装下载码。除此之外，还有典藏版BOX版，其中PS3价



格为9765日元，PSV版为9240日元。典藏BOX版最大亮点在于附赠了4张CD，CD内容为游戏系列代表曲86首，同时版本内还包含有全部的点数卡。游戏将于9月26日发售，感兴趣的玩家不妨留意杂志的后续报道。



“FINAL FANTASY GO THERE”计划开始

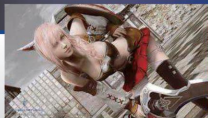
为了提升《最终幻想》系列新作的魅力，Square Enix启动了“FINAL FANTASY GO THERE”计划。该计划将以《最终幻想XIV 重生之境》和《闪电归来 最终幻想XIII》为

中心，包含《最终幻想X 高清重制版》等《最终幻想》系列的作品间进行联动。玩家将可以使用联动作品的特殊道具。

作为该计划的第一弹，玩家在《闪电归来 最终幻想XIII》中将可以得到兽人族米科特族的服装，该服装将在闪电完成某个任务之后入手。该服装可以由闪电装备，装备后米科特族的动作、外貌、胜利动作和台词等都将由闪电呈现。除此之外，在《最终幻想XIV 重



最终幻想XIII



生之境》中登场的武器也能在本作中入手。

作为系列的第二弹，在《最终幻想XIV 重生之境》里，F.A.T.E.（即 Full Active Time Event）系统将会在战斗系统中登场，利用该系统玩家将能雷霆召唤到《最终幻想XIV》的世界中与冒险者们一起战斗。而作为报酬，玩家也能得到《最终幻想XIII》的角色和服装等。

目前该计划仅仅公布了两弹，但在官方网站的UI设计中，我们可以发现第三弹或许与《最终幻想X 高清重制版》有关，让我们一起期待更多消息吧。

实用技术

PS3 CLUB

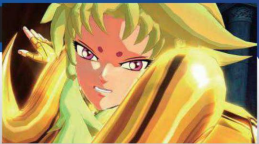
《圣斗士星矢 勇士》豪华同捆包公布

NBGI在近日宣布《圣斗士星矢 勇士》将于10月17日发售，与此同时，公布了



本作的限定版和初回特典。限定版的名称为“天马BOX”（ベガサスBOX），最大亮点就在于限定版内包含限定手办“圣斗士圣衣神话EX天马座星矢（新生青铜圣衣）”的漫画配色版，除此之外，还有特殊下载码让星矢的特殊配色版得以在游戏中使用，以及为这些内容特制的豪华收纳盒。

除了限定版之外，游戏还有初回封入特典提供给提前购买的玩家。特典是必定在限定版内附送的，因此购买限定版的玩家也能得到这



些内容。初回限定特典包含有特殊角色“黄金圣衣版的史昂”下载码以及圣斗士的十种定制主题。至于价格的话则比较高了，通常版为7480日元，限定版为13480日元，感兴趣的玩家不要错过哦。

《GT赛车6》试玩版评测

SCE于7月2日在PSStore上免费提供了GT Academy 2013给玩家们试玩。由于其以《GT赛车6》的系统作为基础，因此可把它看成是《GT赛车6》的试玩版。提供下载的时间是7月2日至7月29日，试玩时间则是到8月31日。先看看游戏的项目界面，操作反应变得灵敏很多，没有《GT赛车5》移动光标时那个略显故意的延迟，然后是整个界面的项目分配换成了整齐的竖条式一条一条地呈现在玩家面前，没有了《GT赛车6》那样所以项目大小不一地都塞在一个画面里那么混乱。再来，

游戏整体的读取速度大大提高，无论是购车界面中车辆的读取，还是进入比赛的速度都可以用非常快来形容，购买车辆后也只显示购入了某某车，取消了《GT赛车5》那个“车辆出厂”的多余演出，给人整体的游戏体验是十分流畅。另外购车界面还可以看到有一不可选择的选项是“试驾车辆”，可以预想游戏正式版本中，玩家可以在购车前先试驾该款车辆，更符合现实购车情况及人性化。进入游戏后，可能是基于试玩版的原因，游戏的整体画面表现与《GT赛车5》的差不多，赛道周围的路标等都都很粗糙，在正式版本中应该会有改善，而

光影效果略有进步，可以看到不同角度的光线反射差异；而《GT赛车6》公布时大力宣传的重新设计的物理引擎在试玩版中有很好地体现出来，无论是加速减速车身的倾斜，还是新增加的车身左右侧倾效果，都可以在车内视角明显地感受到避震器在起作用，而试玩版中提供的三辆车的侧倾程度等也均有差异；电脑控制车辆的AI有所改善，在弯道处无论笔者是选择外侧还是内侧超车，都可以看到AI为了避开车身碰撞而改

变行车线的动作，使玩家可以更好地体验到现实的驾车感。这个试玩版整体来说，比起画面更多的是向核心玩家展示新的物理引擎，其一系列改变也的确让玩家们感觉到《GT》系列的进化，车尾发售的正式版的表现也令人期待。

文：四羽Ray



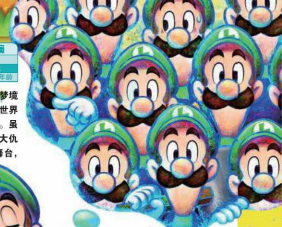
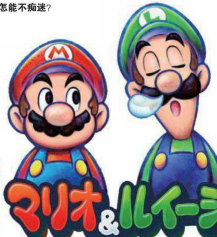
▲游戏画面还处于开发中



马里奥与路易RPG4 梦境大冒险	Nintendo	角色扮演
マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	1人	日期
2013年7月18日	4000日元	
支持日语		对应玩家年龄：全年齢

作为“路易诞生30周年”的作品之一，《马里奥与路易RPG4 梦境大冒险》以其精良的品质又一次征服了玩家。你可以在这个全新的世界中体验到千奇百怪玩法，每一个世界中的冒险都如此充满了惊喜。虽然没有宏大的世界观设定，也没有深遂的剧情烘托，更没有一脸苦大仇深的主角们，但就是这些你早已熟悉得不行的老角色们，换个新舞台，就能排起另一出大戏，叫人怎能不痴迷？

文 八重樫 插图 anubis



マリオ&ルイージRPG4

ドリームアドベンチャー

系统解说

基本操作

本作虽然名为“RPG”，但其实有着很强的动作成分，并不是纯靠等级制霸的传统角色冒险，准确的反击才是决定战斗胜利的关键。

基本操作就是A键控制马里奥，B键控制路易，在现实世界与

梦世界之间切换冒险，现实世界中马里奥和路易会一同参加战斗，梦世界中，则是马里奥和路易合体后再与敌人交手。攻击手段有三种：1. 跳跃攻击、2. 锤子攻击、3. 必杀技攻击。当轮到敌人攻击时，我方还会获得反击的机会。

必杀技

在每个大区域内（包括梦世界）都散落着10块拼图，收集齐后就可以解锁一个必杀技。现实世界中，马里奥和路易的必杀技是不同的，梦世界中二人是合体战斗，所以必杀技也共用一个。拼图所在的位置在地图上都有标注，玩家只要耐心走進每一个区域就不会有所遗漏，在此就不

一一列举它们的位置了，拼图的完成情况可以在菜单的“ガイド”选项的“アタックガイド”中查到。另外，只有马里奥的第5个必杀技“ドリームエッグ”是要救出全部52名マクラノ族人才会入手的。必杀技需要消耗BP点数，BP点数只能通过吃药或是在商店用金钱花回满。

LP

梦世界是本作新增的元素，在梦世界中冒险时，玩家需要利用路易的“レンドーバーツ（LP）”来移动。LP的种类多变，有的是与

树木合体，还有与太阳、风属乃至星座合体的，不同的LP效果也不尽相同。合体后玩家需要在下屏对路易进行特定的操作才会有效果。

LV UP 和 RANK UP

角色的升级分为两种，一种是传统的LEVEL UP，即累计到一定经验值后会提升等级，HP、BP、攻击力、防御力等数值也会随之提升，还会获得4点以内的自由支配点数，可随意加在任何一项数值上。另一种升级名为排位升级（RANK UP），一共

有5级，只有当玩家的LV提升到一定高度后排位才会随之上升，分别是LV8→龟壳、LV16→太阳花、LV26→星星、LV40→彩虹。每提升一次排位，就可以选择一项奖励，推荐玩家们选择装备栏+1和受伤减少25%的奖励，其他奖励根据自身情况进行选择。



排位	奖励名称	效果
龟壳	ぼうくすロケット+1	装备栏+1，可选择两次
	バフシールド+1	护盾效果保存位置+1，可选择两次
	HP成長+1	升级时HP的成长值+2
	POW成長+1	升级时POW的成长值+1
	サクサクレベルアップ	消灭敌人时获得的经验值增加20%
太阳花	カチカチボディ	受伤减少25%
	ジャンプ大好き	跳跃攻击的攻击力提升至1.25倍
	ハンマー大好き	锤子攻击的攻击力提升至1.25倍
	カンクナー大好き	反击的攻击力提升至1.25倍
星星	キノコでEXP	战斗中的吃蘑菇可以转化为经验值（普通蘑菇=EXP45，大蘑菇=EXP240）
	バフフルラッキー	暴击时的威力×2
	お気楽アサザ	必杀技消耗的BP减半
彩虹	ジェントルハート	道具的回复量×2

◎ 图鉴一览

游戏中可以购买到各种各样的徽章，将左右两种不同徽章组合到一起就会出现不同的效果，例如回血50%、6次无伤等等，

因为可以在每回合开始时就使用，而且也不占用指令位置，非常便利。下面就将各徽章的购买列表举出来，便于大家寻找。

左徽章		
名称	入手方法	
キノコバツシ	流程获得	
カミナリバツシ	マクラノ城の徽章室，花费200金市	
ガードバツシ	流程获得	
ウイルスバツシ	マドロミ砂漠の徽章室，花费400金市	
リスキーバツシ	マドロミ砂漠の徽章室，花费600金市	
ミラクルバツシ	メザメタウンの徽章室，花费2000金市（收集五枚徽章后会出现）	

右徽章		
名称	入手方法	
ビギナーバツシ	流程获得	
マスターバツシ	任意徽章室，花费600金市	
エキスパートバツシ	メザメタウンの徽章室，花费2000金市（收集五枚徽章后会出现）	
ブロンズバツシ	流程获得	
シルバーバツシ	任意徽章室，花费1500金市	
ゴールドバツシ	メザメタウンの徽章室，花费5000金市（收集五枚徽章后会出现）	

◎ 专家挑战

在战斗中达成一定条件后就能获得“专家挑战”的奖励点数，点数累积到一定数量后就可以得到一些特别报酬道具。专家挑战大体可以分为以下几种类型：

1. Excellent 类型：包括战斗中只使用跳跃/锤子达成 Excellent、使用全部必杀技达成一次以上 Excellent。

2. 连击型：在各个大区

域（包括梦世界）达成 10 连击 Excellent。

3. 10 连回避型：在各个大区域（包括梦世界）达成 10 次连续回避。

4. 无伤型：在与各种敌人交手中达成无伤。

每项挑战都有少则 2 点多则 27 点的点数奖励，相应的点数奖励如下：

必杀点数	报酬道具	效果
20	エキスパートブーツ	随专家挑战达成率提升而增加攻击力
50	POW スカーフ	力量增加20%
80	エキスパートウエア	随专家挑战达成率提升而增加防御力
140	ノミSPOW グラブ	non-miss 期间力量提升30%
200	キラーBPバングル	每打倒1名敌人，BP回复1点
300	エキスパートハンマー	随专家挑战达成率提升而增加攻击力
450	バースティーンツ	玩家生日当天攻击力4倍
600	ゴールドハンママー	根据玩家所持有的金市数量而提升攻击力
800	マスターグラブ	用必杀技打中Excellent后可回复BP
全部达成	ミラクルクラウン	连续打倒2回合

◎ 新手指南

上文提到本作并不是纯粹等级制传统的 RPG，某种程度上来讲倒是与传统的《超级马里奥》很相像，这点在游戏后期体现得相当明显，如果不能精准回避掉敌人的伤害，就连杂兵战都是有可能灭团的。不过在游戏充分考虑到了玩家的需求，如果战斗中一度会灭的话就会出现几个选项，选择第二个“イージーモード”之后战斗就会变成简单难度，该难度下玩家的攻防都很高，在指令选项中还会出现提示信息，

指出敌人的弱点和基本战斗方针，并且战斗胜利后经验值和金钱也可照常入手。另外，必杀技在没有击中后也会出现“スローアタックモード”，这个状态下需要按键时间而会变得非常慢，玩家就能更容易应对。



◎ 拯救マクラノ族

这是游戏中的一个分支任务，在各个区域都可以见到一些枕头，进入梦世界后破坏恶梦碎片就可以将它们解救出来。除流程中必须要解救的外，更多的是与主线无关的族人，如果玩家能理解解救它们的话，根据解救出来的数量就可以前往オハバーク的作业

小属族ユメジイ兑换奖品。各地区待拯救のマクラノ族人数量可以在菜单的“コレクション”中查看到，由于本期制作时间有限，无法将全部 52 位族人的所在位置一一写明给大家，大家在探索地图时看到枕头就顺手睡一下即可。

拯救人数	报酬道具	效果
1	バースティーンツ	玩家生日当天攻击力4倍
12	POW グラブ	力量增加20%
18	バースティーンツ	生日当天出现恶梦的概率更高
28	ゴールドウエア	根据玩家所持有的金市数量而提升防御力
37	POW グラブDX	力量增加30%
52	必杀技“ドリームエッグ”	—

◎ 豆子收集

当马里奥学会钻入沙土中的技能后，就可以利用这项能力前往地面上有“x”符号的地方来收集豆子了。这也是本作的收集要素之一，玩家可以在

菜单的“コレクション”中查看到各区域内豆子的收集情况，不过就算收集满了也没有特典奖励的。顺便一提，豆子是用来吃的，可以提升能力。

◎ 升级和刷豆子

既然是 RPG 嘛，大家关心的自然是如何才能快速提高等级了。这里提供一种方法给大家参考：装备上手套“ブラザーEXP グラブDX”，然后去库巴的城堡，用必杀技去打杂兵。马里奥的“スピードボム”就不错，效率很高。这个手套是在メザメタウン玩迷你小游戏取得 S 级评价的奖品。

还有一个关于刷豆子的方法：穿上鞋子“ポリリブツ”后去攻



流程攻略

第一次开始游戏时会出现以下两个选项, 根据自己的需求进行选择, 然后正式开始游戏。

ふりがなひょうじ: 显示注音假名(する显示/しない不显示)

ききて: 惯用手(みぎ右/ひだり左)



マクラノ空港

现实世界

在飞艇上首先是场教学关, 根据提示按 A 键就可以完成。A 键在游戏中用得很多, 包括攻击、跳跃、对话等, 作用则使用摇杆。

抵到小岛后跟随提示完成一次存档, 然后参加问答比赛, 共计三道题, 第一题选 C, 第二题选 X。

继续前进又将遇到到战斗, 依旧是教学性质。玩家可以通过←→键来选择是跳跃还是逃跑, 如果选择跳跃的话, 在即将踩到怪的瞬间

再按 A 即可实现连击。轮到敌人攻击时, 在适当时机跳起还能躲开攻击或是反击敌人, 操作全部都是按 A 键, 无难度, 但时机要掌握一下。

和路易汇合, 玩一个提升金币数量的小游戏, 25 秒内轮流按 A 键和 B 键让平台上升, 根据最终平台所处的位置给予相应倍数的金币奖励和特别奖励, 最高奖励入手 3 倍金币外还会获得 1UP 的蘑菇一个。

マクラノ城

现实世界

进城后先到左侧商店里逛逛, 可以买到更好的装备, 然后返回正厅和领路的方块头对话。一段剧情之后, 墨墨的桃子公主又一次身陷险境, 和左侧的小方块交谈乘坐滑板前往“古代のかくしエリア”。

接着会有场战斗, 马里奥和路易同时参战, A 键控制马里奥, B 键控制路易, 其他没什么特别要注意的。

下一个区域中要同时按下 A+B 键控制 2 人一同跳过高架, 门前的机关要先顶一下“?”方块, 然后

按照方块出现的颜色依次控制马里奥和路易去顶, 顺序对了就可以开门了。

接下来的区域是个小迷宫, 可以多用手攻击来清理场地内的小怪。门前的机关是要找出旋转方向与其他不同的那个方块。

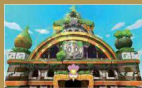
再下一个房间, 躲过旋转的怪物群后, 解开门前的机关, 要求找出闪烁的那个方块。

终于和桃子公主汇合了, 调查祭坛后入手“石のような四角いもの”和“丸い板のようなもの”, 剧情后要打 BOSS ゴーストファイア。

BOSS ゴーストファイア

进攻时要等到 BOSS 身上的火焰熄灭后再出手, BOSS 有三种攻击方式, 分别为:

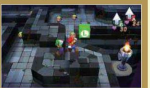
1. 火焰球单体攻击。
2. 火焰范围攻击, 这招需要两人一起跳起躲开, 火焰攻击分



为上层和下层, 上层无需躲避。

3. 滚动攻击, 可以跳起踩到它身上。

胜利后从新出现的路一直往下走到王子的房间, 路易就直接进入了梦乡。



梦世界

追随桃子公主来到梦世界, 跟随指引来到有很多小门的房间, 首先进入左数第 3 个门来到下层, 然后再进入左数第 2 个门, 出来后梦中的路易就会成为同伴。

BOSS 梦之马里奥

继续往前走与 BOSS 梦之马里奥交手。BOSS 会分裂出众多分身, 招式也比较多变:

1. 黑雾不断吐出金币、蘑菇和火球, 蘑菇和金币都尽量不要放过, 不过碰到火球的伤害也不低。
2. 单体梦之马里奥的空中下

落攻击, 一般会连续几个一同出现。

3. 地面的突击攻击。
4. 火焰攻击。

打到一定程度后高面还会变成纵向跑酷类型, 马里奥一边追赶 BOSS 一边躲避对面冲来的敌人。

胜利后前往下一个房间, 连打 A 键击碎恶梦碎片, 返回现实世界。

现实世界

回到城堡的正厅, 之前不能进入的几个房间现在全部开启了, 右上角是旅店, 可以花钱回满 HP 和 BP。

追随王子来到城外, 一直往南走触发断桥剧情, 来到城堡下层。



调查尽头的枕头再一次来到梦世界中。

梦世界

往左走, 剧情学得新技能“LP”, 在下屏拉动路易的胡子, 让上屏的马里奥抱住树叶, 然后调整角度将马里奥推到左侧的高台上。

活用这项能力一直来到尽头房间中, 破坏掉全部的恶梦碎片后返回现实世界。

继续往前走, 调查地面上的枕头进入第二个梦世界, 此处要敲坏掉 4 块恶梦碎片。同样需要利用刚刚学会的新技能“LP”, 在下屏摸路易的鼻子, 上屏路易

就会打喷嚏。

回到现实世界后再往前走, 抵达下一个枕头处进入第三个梦世界。

刚进入世界往右走一点就能看到恶梦碎片, 但有浮石阻挡无法靠近, 需要先往最右侧的房间, 利用路易打喷嚏的力量制造出新平台, 然后从下方回到第一个房间, 让路易与巨大旋风合体后震碎浮石, 再毁灭恶梦碎片。

返回现实世界, 借著マクラノ族的能力进入水管返回地面, 往前走来到オハバーク。

オハバーク

现实世界

刚来到オハバーク, 就遇到了此处的商人, 可以买到新的装备。

再往南走一点遇到一个拿着枕头的方块, 但它不肯将枕头交出来, 一溜烟跑了。

先到地图右上角的位置调查放

在那里的枕头进入梦世界, 一边躲避滚动的石块一边跑到尽头被破坏掉恶梦碎片。

回到现实后借助マクラノ族的能力跳到桥上, 获得道具“锤子”。按 R 键装备上锤子后对着石块上的裂缝按 A 键就能击碎它们。

拿到了这件神器要做的第一件事当然是把场地内所有大石击碎了。右上角的大石可入手“右の羽”，左下大石后的空地可入手“左の羽”。将两片羽毛交给急得冒汗的小方块，再用锤子敲击喷泉的红色开关，前往左侧的花园。

继续一路碎大石，破坏上方的大石后可以来到展望台，和小蘑菇对话能入手一个“1UPキ+ノ”。然后来到南侧的区域，进门后就看到两个怪正准备袭击小蘑菇，正义使者当然要出手相助。这两个杂鱼身上有尖刺，不能直接攻击，只能使用锤子武器，攻击和防御的时机都比较重要。战斗胜利后获得一块拼图。



接下来就是要搜集四散在各处的拼图碎片了。拼图所在位置在地图上都有标注，都是需要借助弹跳装置来获得的，弹跳装置必须要用锤子砸到最底下才能发挥出最大弹射力。这片区域右上角的拼图暂时无法获得，拿到其他三枚拼图后就前往南侧的区域，右下角的拼图要往上方的弹跳装置砸下2次，如果砸下3次的话就会被弹到下方的五彩弹跳平台上，这个平台可以将二

人弹到前一区域无法获得的拼图处。拿到这些拼图后前往右侧的区域，从小蘑菇那里获得最后一块拼图，解锁必杀技“プラザーアタック”。返回之前修复过喷泉机关的场地，剧情后前往左上角的水管来到地下（该场地内有一种蜜蜂造型的怪，需要先踩再用锤子砸）。来到场地中央的装置处，原理类似于老虎

机，用锤子砸出三个圆圈圈套即可。为报答救命之恩，小方块赠与了路易10块拼图，这样路易也学会了必杀技“プラザーアタック”。然后跟随小方块往东走至管理小屋，一进场就听到一阵轰鸣。先往左下角走，获得更好的锤子武器，然后再往右走，打BOSSネムルンバ。

BOSS ネムルンバ

BOSS 攻击招式不算多：

1. 吐水球，水球有大有小，小水球需要跳起回避，大水球站在原地不动即可。
2. 突击攻击，可用锤子将其

打回。

3. 变成跑酷风格，发射水球攻击二人，直到BOSS撞到石头。水球均可以跳起躲开。

战斗胜利后入手枕头，前往オーバーークの梦世界。

梦世界

进入梦后就看到一只兔子拿着恶梦碎片跑走了。马里奥和路易需要先收集梦境中的10枚拼图，许多拼图的获取方法都需要利用路易的技能“LP”，例如第四个区域中就要先让路易打喷嚏吹动花瓣平台，才能让马里奥路到有拼图的平台上。不过有些区域前期去不了，一直往左走，直到来到尽头有铁门的区域内，钻入水管。这一区域中横黄色的管道都可以吹动改变方向，有两块拼图需要收集。

从上方出口离开，来到有喷水装置的区域，让路易与树木合体，将马里奥和小方块弹到装置上方的平台上，可再获得一片拼图。

往左走来到下一个区域，顶开左侧的“1”方块出现树叶，然后跳到绿色台阶上再让路易打喷嚏，前往右侧的区域。

进门后拿到最后一块拼图，获

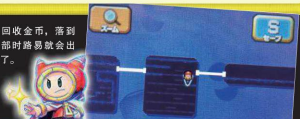
得新必杀技“ミラクルボール”。玩家可以左右摇晃机器或是用摇杆来控制球滚动的方向，但幅度不可过大，否则很容易失控。消灭杂兵后，让路易与旋风合体吹动扇叶，洒水装置开始工作。

返回之前的水管区域，吹动橙黄色管道让其与蓝色管道相连，让水能顺利洒到花园各处，然后从左下角的水管返回地面，再来到左手的区域，让路易和树木合体，借助花朵的弹射力前往右上角的区域（之前无法通行的区域现在也可以前往了）。

这个区域同样需要让路易不停打喷嚏来制造通路。经过两个有彩虹的地方后就可以从兔子那里获得恶梦碎片了。跳下去砸碎碎片解救长者，来到梦世界之庭，第2个区域类似于无限回廊，只有一个出口能通往下一区域，位置如图所示。

来到第三个区域后会听到桃子公主的叫声，进入深洞一边下落一

边回收金币，落到底部时路易就会出现。



BOSS 库巴

接下来是与库巴的BOSS战，这场战斗小有难度，因为库巴会和蝙蝠アックマン一同攻击，玩家需要在一回合内对多种攻击手段做出回避，时机把握极为重要，而且这组BOSS的伤害不低，加上输掉还会回血，难免会让玩家有些慌乱。BOSS的攻击主要有以下几种：

1. 库巴喷出火焰攻击，火焰分为两组，一组是3次紫色火焰，呈扇形袭来，跳起躲开；第二组是一条竖着的红色火焰，会横向移动，同样跳起躲开。
2. 库巴卷起身体冲撞，需要用

锤子将其击退，时机较难把握。

3. 跑动风格的库巴追击，马里奥需要一边躲避火焰一边往前跑，被库巴追上就是十几点伤害。

4. 数只蝙蝠陆续飞过来冲撞，可用锤子击退，但时机不好把握。如果被蝙蝠伤到的话，损失的血量就会转化为库巴的血量。

虽然很容易受伤，但BOSS的血量也不算厚，一般在血量降到20以下时再用道具或技能回血即可，战斗胜利后返回现实世界。

マドロミ砂漠

现实世界

从オーバーーク往南走会看到一个存档点和商店，回复一下再购买些新装备，走右下方前往マドロミ砂漠。

マドロミ砂漠的第一个区域能拿到一块拼图，第二个区域可以入手到新的徽章，身上金币够用的话就尽可能地带一些吧。

从第二个区域的南侧入口来到

第三个区域，左上角能看到两个挖矿小人正在与两只杂鱼纠缠。走过去帮他们消灭小怪后，就会学会在沙漠中潜行以及变小这两个锤子能力，然后遵照指示开两个“？”方块。另外大家在各地冒险时都曾注意到有些地面上会有“x”的标志，下面隐藏着豆子，需要潜入地中来获得。豆子的收集情况可以在菜单的收集选项中去查看。

将旁边的枕头砸下来后进入梦

世界中。来到第2个区域，前面会有一大波杂兵挡住去路，只能往上爬，在下一个区域内路易会学会新的LP技能，利用这项能力开启场地内所有机关敲碎恶梦碎片即可。

从新解救的マクラノ族人处获得道具“マドロミジュエル”，前往



右侧的区域。一段剧情后前往南侧区域，这里有一块拼图要收集。靠近场地中央的钻头机时会有剧情，然后乘坐钻头机摧毁中间的岩石，再往南走。

接下来依旧是和钻头机有关的情节，依照提示完成相应的操作即可。破坏最后一块岩石时会出现枕头，接着就进入第2个梦世界。

这个世界中，路易可以与钻头合体，马里奥抓住钻头后在下屏旋转路易的鼻子可以把马里奥带到钻头的另一侧。此外还可以快速旋转路易的鼻子来制造离心力，从而让

马里奥飞过尖刺陷阱。最后用锤子破坏噩梦碎片即可。

回到现实世界，乘坐钻头车先将各个区域内的拼图碎片收全。然后前往西南侧的区域，进入梦世界。这个梦世界很简单，只有一个区域，只要破坏掉3块噩梦碎片就可返回现实了。

接着乘坐钻头车前往东南区域，之前乘坐钻头车绕场时曾被破坏过一个压着枕头的石块。进入这个梦世界中，破坏掉石角的噩梦碎片。东南区域的右下角还有一个枕头，这个梦世界同样有3块噩梦碎片。

回到西南区域，来到中间的蓝色面板处，让马里奥潜入沙子中翻转面板，再乘坐钻头车来到东南区域之前无法进入的部分。让马里奥潜入沙子中翻转红色的画面板，二人上车后借助红色面板的冲力可



以来到西侧区域，再抵达北侧区域。北侧区域上方的蓝色面板每压过一次就会改变一次传送方向，利用这个规律将左侧的巨大岩石击碎，出现枕头。进入梦世界破坏3个噩梦碎片，入手第3个“マドロミジュエ”。

之后会出现钻头形状的怪物，将铁轨上方的蓝色面板翻转后再乘坐钻头车回到东北区域。一进入区域就看到怪物把枕头一口吞入肚中。先让马里奥潜入沙中将怪骨附近的蓝色面板翻转过来，然后乘车来到怪物附近，用钻头攻击它。受伤的怪

兽冲破障碍逃往东侧区域，马里奥与路易也紧随其后。

东侧区域的东侧平台上有一个枕头，破坏掉3个噩梦碎片解放敌人。回到现实后乘坐钻头车继续追赶怪兽，会有个迷你小游戏，要求二人在限定时间用锤子攻击到怪兽4次，掌握好距离就不难取胜。吃痛

的怪兽吐出枕头逃跑了，赶快进入梦世界吧。

这个梦世界需要路易和钻头合体，然后利用离心力来控制马里奥入手，进入水管后破坏噩梦碎片，入手最后一个“マドロミジュエ”。

从左上方的出口返回石像处。登上台阶打刚才的钻头怪兽。

BOSS ツノゴン

这个BOSS是不能用跳跃攻击的，只能用锤子来攻击。BOSS的攻击招式有两种：

1. 钻入地下，只露出钻头在外，在恰当的时机躲起就能跳到钻头上，画面变成跑酷风格，另一人追在BOSS身后捡金币。
2. 将任意角色追赶，可以跳

胜利后径直往前走来到祭坛，剧情后前往梦之マドロミ沙漠（走左边的路可以返回沙漠入口，购买道具和装备）。

起回避它的攻击，此外会有杂鱼攻击另一个角色。

3. BOSS变成大锤子砸下来，可用锤子反击回去，成功的话BOSS就会肚皮朝上摔倒，此时就可以用跳跃攻击了。

BOSS血量不少，做好持久战的准备。

梦世界

进入梦世界后走到第2个区域会遭到ドリームストーン的精灵。不要跟随精灵下去，往右走，把拼图碎片先收集齐，可获得必杀技“ミラクルジャンプ”。沿途还会学到压缩弹跳、下压碎石等针对路易人墙的技巧。活用这些技能找到隐藏

在地道最深处的精灵，再用压缩弹跳将这个中二精灵逼上绝路。



BOSS ドリームストーンの精

走投无路的精灵召唤出了巨大机器人，点击下屏路易帽子上面的“L”字母，根据提示将3DS竖起来，巨大化的路易就会出现！这场战斗非常有创意，玩家需要滑动或点击屏幕做出跳跃攻击、拳击攻击和抽血等招式。因为是一次如此战斗，只要跟随提示

完成就基本OK，要注意的是马里奥的回血是有冷却时间的，无法连续使用。当BOSS残血时，路易会发动终结技——将星星当做飞镖掷向BOSS，此时上屏的BOSS身上也会出现★标志，推动3DS令★位于BOSS弱点上即可达成击破。

战斗胜利后返回现实的オハバーク最北侧的区域（有商店），然后往左走前往メザメタウン。

梦世界

来到梦世界的第2个区域内会出现剧情，选择接受挑战，出现了4名弟子，跟随它们前往下一区域，看到4名弟子分别躲进了4个不同颜色的水管中，不过水管都被封起来了。先前往左上方的区域，借助路易人墙的力量开启机关；再前往右上方的区域，让路易和时钟合体，点击下屏的快速键让马里奥可以冲过逆行的履带；或是点击慢放键，让马里奥能够跳过尖刺陷阱。

两边的机关全部开启后就可以依次进入四个水管了。

橙色水管：遭到弟子后开启慢放模式，顶一下“L”方键后缓缓下落全部的红色钱币，成功的话才会出现开启石门机关。来到水管的尽头与弟子テオレンジ交手，要求是在三个行动回合内打倒对手。只用普通跳跃攻击和锤子攻击的话，其实很难在3回合内解决掉对手，个人建议3次攻击全部使

取拼图，然后进入梦世界。同样是破坏掉3个碎片。返回现实后从前面的台阶上到天台，还能捡到最后一块拼图碎片，获得新必杀技“バイバイ大砲”。

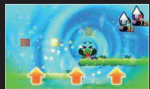
继续沿着天台走到下一个区域的左側，会看到小蘑菇和红色机关，敲击机关后再往左走，又遇到了顶石板开门的机关。解开机关进入门内，剧情后前往梦世界。

用必杀技，路易人墙的效果就相当不错。击退敌人后入手“デーズメタル”，返回蓝色水管所在区域。

黄色水管：第2、3场景中的机关需要限时内抵达才能开启。在第4个场景中打テオレンジ。这场战斗的胜利条件是不能使用所有攻击手段，对手是敌人攻击时予以反击来消灭对手，对时机要求极为严苛。BOSS的攻击方式只有两种：

1. 快速冲过来挥拳，可躲起踩踏攻击
2. 分为2组o4组的小队，像打排球一样传递攻击，面对最后一组用锤子打回去

击退敌人后入手“デーズメタル”。



メザメタウン

现实世界

穿过两个区域来到一个商业街，和右上角的粉色鸡交谈入手一块拼图，宿屋旁边的房间中可入手一块拼图，宿屋天台上的拼图则需要从最左边的图书馆来到2楼后获得。另外，来到2楼后往左走，抵达左侧区域内还可以得到一块拼图。

来到商业街南侧的区域，和站

在徽章店门口的NPC交谈能得到一块拼图，然后前往左侧区域，在照相馆的2楼可入手拼图（此处还可入手关于照片拼图的分支任务）。

触发与バーニョ相遇的剧情后前往ツアーズセンター和店长交谈，然后来到南侧区域，一段对话后去寻找マッサフアニー。

继续往南走，来到在海边搭建

ダル”。

蓝色水管：这场战斗的获胜条件是每回合最后一击必须打出“Excellent”，如果没有打出“Excellent”的话就会给对手回血。敌人的出拳要躲起躲过，丢出来的贝壳则可以用锤子打回去。胜利后获得デシズメダル。

白色水管：进入区域后先叫出路易人墙，然后倾斜去按机关，每次按到机关都会有炸弹落下，在炸弹落到路易附近时起身起来就可以把炸弹弹到一旁的障碍物上。打通通路后前往第2区域挑战最后的弟弟デシホイト。这场战斗没有特殊限制，敌人也不会攻击，但会持续回血，所以

将装备调整为攻击强化型，再多使用必杀技可迅速解决战斗。

BOSS マツフアニー

战胜全部弟子后，BOSS マツフアニー终于现身。他的招式就是之前4名弟子的集合，但伤害值非常大，特别是在狂暴状态下，被

打中一次就差不多要损失1/3的血量了。血量低于60都比较危险，开战后将状态回满，最好连徽章都装备上可以回血的。

パジャマウンテン

现实世界

接下来前往パジャマウンテン。パジャマウンテン位于城堡的后方，从城堡正门前横着的路绕到城堡后进入。先让马里奥变小钻进右边的小门，按下红色开关。

来到下一个区域，和兄弟对话，然后跟随兄弟往山上爬。薄轨的部分需要交替按A键和B键来前进，途中会遇到一块可砸碎的岩石，下面有一个枕头。

来到有熔岩的场所后，学会了スピンジャンプ。利用这一能力飞过熔岩继续前进。

通过巨大枕头进入梦世界，来到第2个区域，路易人墙学会新能力，按R键变成倒三角形，再按B键就可以浮空。按L键恢复原样。用这个能力越过尖刺陷阱，最后再



恢复成普通人墙状态，跳起击碎恶梦碎片。

接下来的目标是左边的巨大枕头，不过两座悬崖之间的距离是无法飞过去的。跳到下面往上走，找到兄弟二人，学会借助气流来上升（在左侧区域内有一块枕头，玩法是“画鬼脸”）。在兄弟俩先后就座后，控制马里奥和路易也跳下去，会落到一扇铁栅栏后面，使用旋转能力转动机关来到外面，再跟随兄弟俩来到左侧的大枕头处，进入梦世界。

来到梦世界后先往右走，出现

剧情，然后顶一下“1”方块，接下来在15秒时间内顶5次方块即可解除机关。上方还有一个类似的机关，要求按照顺序顶方块。击碎恶梦碎片后返回现实，进入山顶。来到山顶却发现无路可走，兄弟俩出现教会马里奥和路易钻头的新技能。继续往上走，通过一门大炮弹到雪山上。前面有一眼泉水，喝了的话会做一个关于GAME OVER的梦，但能恢复HP和BP。

再次见到兄弟俩后跟随他们来到最右侧的区域内，此处需要四人

合力才能摧毁冰块。具体操作为调到旋转状态后按A键让马里奥骑在路易肩上，然后走到兄弟附近再按A键将兄弟俩抽飞……破坏全部冰块后将红色机关搭起木桥，一直走到最左端的区域。此处同样需要四人协力来破坏冰块，最终开启红色机关。往右走，破坏掉冰块后就可以借助上升气流的作用来到有两个枕头的平台上了。依次进入两个梦世界解救族人，然后进入新开出的门内，存档后打BOSSマンモースウ。

BOSS マンモースウ

这个BOSS会召唤出3个小怪，分别代表3种不同的道具，都是对BOSS攻击有增益的，建议多使用必杀技来解决掉它们。除此之外，BOSS的攻击招式还有：
1. 丢大雪球，可以用锤子砸

回去。
2. 丢大石头，同样可以用锤子打回去。
3. 变成跑酷风格，注意躲避BOSS吐出的旋风。

击退BOSS后前往山顶，进入パジャマウンテンの梦世界。

梦世界

进入梦世界后往前走不远，梦之门就消失了。

第2个区域内有商店。

第4个区域内，路易学会新的“LP”，通过点击下屏的按钮来改变梦世界的温度。

第5个区域，要先将冰块推到左侧，然后变暖温度，就可以踩着变软的冰块跑到高处平台上，收集到两块拼图碎片。

第7个区域内有熔岩，移动时要借助路易人墙的悬浮能力。

从第8个区域的左上角出去，

先改变温度让2座木桥同时架在高台中间，然后推动冰块到最左边，转暖后踩冰块前往下一个区域。

往前走一点出现剧情，学会吹雪的技能。来到下面一边吹雪一边前进，打开尽头的蓝色开关，再从上面离开。

调查喷泉并饮用，可以回复HP和BP。继续往左走的话会回到商店的区域内，选择走右边，来到一片广阔的区域。让路易变成旋风形态，发动吹雪技能将黄色的方块卷起来，马里奥移动到方块左侧，推动它去打开蓝色机关。同样，上面也有两个蓝色机关需要如此打开。

再来到一个有冰块的区域。首先将冰块推到最左边，打开蓝色机关。再将冰块推到最右边，顶开“1”方块，再将冰块往左推，前往下一区域。

经过存档点来到山顶，前往

BOSS 火山

这个BOSS对锤子的横砍有免疫，另外头顶冒火时也不要使用跳跃攻击。战斗输出基本为：锤子纵砍一跳跃攻击这样的顺序。每隔

一段时间BOSS就会吞嚼岩浆回血，战斗时间拖得太长会很痛苦……

获胜后经传送水管返回城堡。到正厅触发剧情后前往ヒルーネビーチ。

ヒルーネビーチ

现实世界

穿过传送水管来到マドリミシ入口，然后往左走进ヒルー

ネビーチ。

往右走到找到桃子公主，交谈后来回室外，让马里奥变小打开左下角的机关，前往下一区域。

顶上方方的“1”方块会出现上下移动的蓝色平台，踩在上面发动旋风合体拨飞到左侧高台上，再移动到右侧高台上，打开红色开关。

过桥后强制进入梦世界。先往右走，钻入蓝色水管，可以来到商店所在区域，这里有许多价格便宜



效果出色的装备，但都有一些奇怪的设定，例如随机损坏的锤子，3回合后会死亡的衣服等等。回到桃子公主处，往左走，来到下一个区域先走到尽头，发现没路后返回，中途会有一个可调查的东西，连按A键按出来，原来是这个世界的精灵。接到任务，将桃子公主留在梦世界中，马里奥和路易去寻找3个ユメタマゴ。

第1个ユメタマゴ：返回现

实后从右下角进入左侧的区域，踩在蓝色平台上，待平台升起一段时间后发动钻头冲的技能冲过去。然后再借助下面的蓝色平台跳到移动的橙色平台上，顶开“!”方块会出现新的平台，来到ドリームスポット附近，打开红色机关后进入梦世界。先钻进水管中，然后和星座合体，变成旋风形态，按A键吹动机关前进。尽头房间中入手ユメタマゴ。

第2个ユメタマゴ：位于ヒル

ネビーチ的左上角区域内，进入梦世界后往左走。来到第2个区域，顶开位于右上角的机关，到第3个区域入手ユメタマゴ。



第3个ユメタマゴ：位于ヒルネビーチ的左下角区域内，但要先支付10金币玩一个捉贝壳的小游戏，要求在限定时间内累计捉贝壳总分超过230点。获胜之后不能前往梦世界，还能获得一片拼图。这个梦世界需要在下屏转动路旁，效果如同是改变重力的方向。

梦世界

拿到全部3个ユメタマゴ后就可返回桃子公主所在的梦世界了。这个世界非常广阔，并且需要经常改变重力方向，很容易迷路，玩家可以多参考地图来前进。第一个大区域的最后会遇到一解谜时：旋转角度让两个图案重合，顺时针90度

3次→逆时针90度4次→顺时针90度1次。

第二个大区域主要是收集全部拼图的，把所有房间都走一遍就可以。

第三个大区域的最后也是一个小游戏，同样需要左右转动让图案重合。顺序为：转180度→顺时针90度6次。

BOSS ハイファア、パポボン、クリッキキ

保存一下，准备打BOSS三人组。整场战斗的难度不算高，BOSS的很多攻击技能都可以反击回去，但这3个BOSS必须要同时打倒，如果其中一人先没血了的话，其它两人会帮它回血，不过好在最多只回30点HP。如果看到有两个以上的BOSS开始出现残血状态的话，可以多用必杀技来将它们一口气解决掉。

话，其它两人会帮它回血，不过好在最多只回30点HP。如果看到有两个以上的BOSS开始出现残血状态的话，可以多用必杀技来将它们一口气解决掉。



通过传送水管返回城堡，前往展品房间和ネテパツカ博士交谈，然后进入梦世界。来到新的区域内，先打开石像右侧的蓝色开关，然后往右走。路旁人墙学会新的变形“圆球”和牵引的能力。打开第2个蓝色开关后继续往左走到尽头，再原路返回，往左上走，来到第3个蓝色开关的区域，但关被石头包围

着无法碰到。先继续往左走，在下一个区域来到两侧都是石壁的地方，将路旁人墙变成球形后学会技能“圆球”。这样就能返回前一个区域到初始关卡了。

区域内打开开关后，返回现实后使用传送水管前往バジャムンテン中部。

现实世界

一段剧情后往前走直到マッスP兄弟所在的地方，学会高跳。利用学会的几个能力一路来到上方的大门处，用高跳分别跳进金圈所在的位置，最后再冲门上，成功开门后获得10块拼图。进门后一路往上就爬，进入梦世界。这个世界中的破碎碎片需要用路旁人墙的铁球形态来击碎。进入现实世界，入手“バジャマ岩フレーム”。

使用传送水管去マドロミ砂漠，一路往右，抵达蓝色大炮处，钻入炮内，待大炮升到第三档时射出，钻入前方的绿色水管来到遗迹中。再次经由蓝色大炮抵达高处平台，一直走到尽头房间，下方还有一门蓝色大炮，要在限定时间内连打B键至合适位置，才能进入マドロミマツト所在的位置。

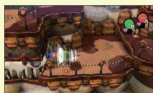
进入梦世界就可获得“マドロミマツト”，但回去的路需要绕个远道。

再前往マクラノ城，来到斗技场的房间，选择最简单的“ネムルンバX”，在6回合内消灭敌人就

可获得奖品“ネムルゴの羽”。

再前往オハバーク。往下走2个区域，来到坏掉的喷水器旁，接到破坏岩石的任务。首先到南侧区域，要破坏10块岩石。玩家可以利用钻头冲技能和中央的大炮来破坏。接着去东北侧的区域，先跳到右上角的桥上和NPC对话，这里有10块石头，但有3块（包括黑色石头）暂时无法破坏，先破坏掉其余7块，然后往下走，破坏这片区域的全部石头，再借助弹跳的力量破坏掉一片区域的3个石块，返回喷水器处，跟NPC去领取奖励“オハツリノ坂”。

最后传送到ヒルネビーチ，进入右边的豪宅中和ブリーゾ对话，入手“古い石版を入手”。前往地图最左端的区域，调查上方的石门，进入洞穴，来到最深处，需要跳过一个连串的金圈后才能触发剧情，然后追着



小偷来到外面，赢得抓贝壳的小游戏后得知关于小偷的情报。

返回城堡，前往空塔。与这三位小偷交手，胜利后拿到“ヒルネクラのシーツ”。

BOSS ハナチャン & パーニヨ

这个BOSS的招式倒不是很复杂，分别是：

1. 冲撞攻击，跳起躲开。
2. 拍脚踩地，放出火焰冲击波。
3. 跑隔风格的冲撞攻击。但比较烦人的是小偷パーニヨ会不停地在一旁捣乱，例如故意惹怒BOSS或是在BOSS攻击时抱住我方角色不放，很是烦人。

胜利后登上左侧的高台，跳过一个排圈后继续沿着高台前进，回到下一个区域，从2楼进入屋内，和マクダス交谈后由1楼出现的水管进入地下室，剧情后前往梦世界。

五个部件全部入手，前往メザメタウンのツアーセンター所在区域，跳上高塔往上方走，进入新的区域中。走到对面去，一段剧情后打BOSSハナチャン。

人。击退毛毛虫BOSS后紧接着还要打小偷パーニヨ，他的攻击更为单调，分别是：

1. 冲到角色面前，围绕着角色打转，将角色踹晕后再拿锤子砸。当他冲到角色面前用锤子可以把他打回去。
2. 从袋子里掏出几个物品踢向我方，其中会造成伤害的只有足球，剩下的是回血蘑菇和金钱。

梦世界

这个梦世界的规律就是吹起飓风让红绿两种砖块前后移动来前进。



BOSS 合体建筑

BOSS 战是打巨大化的合体建筑，基本战术都是先选择角色的纵向攻击将 BOSS 打入海中，再跟上一顿狂撞。当 BOSS 头顶出现护甲时就可以跳起攻击破坏掉，如果 BOSS 全身都被护

甲包裹的话就需要用合体技来清除。这个 BOSS 的难点在于濒血状态时会变成锤子来攻击，方向很难掌握而且伤害巨大，一定要注意观察锤子旋转的方向，待其闪光后再做动作。

胜利后破坏噩梦碎片，救出マクダス。然后传送到オハバーク，再往右走，去往ムーウッド。

ムーウッド

现实世界

走进迷人的森林中，和前方的マクダス对话后用钻头冲开机关，来到作业小屋，入手“キユーキョクベッド”。接着继续往森林深处前进，后几个区域内都需要借助风力的作用破坏石块才能通行。

来到到右上角的区域，在风力作用下抵达枕头所在地，进入梦世界。先走到最左端让路易和风扇合体，转动鼻子刮起大风，马里奥就能贴在墙壁上行动，并且还能跳出更远的距离。破坏掉全部噩梦碎片解救出マクダス神官。

来到有传送水管的区域，先向右下角进入梦世界解救另一位マクダス神官，这样就拿到两块“ユーストーン”。对前方的机器使用这两块拼图就可以制造出通路，去往各个区域。

左下角区域：利用大炮弹射到枕头所在地方，进入梦世界破坏噩梦碎片，救出神官。

右下角区域：这里需要和2个ムーユメ儿人做钻金圈的小游戏。小游戏的规定是必须在4条命之内完成3张金圈的地图，并且每一个格子都只能下落一次。如果用完4条命还没能达成条件的話，地图就会刷新。因为每次重新开始游戏地图都会改变，所以没办法总结出准确步骤给读者们，只能靠大

家自己去摸索规律了。赢得小游戏后前往梦世界，抵达尽头让路易合体，然后推动箱子来砸碎噩梦碎片。

左中间区域：这里同样要做一个小游戏，就是之前玩过的原地转。步骤依次为：圆形下1→加号右1、上1、右1→圆形左1、上1→加号下1→菱形上1、右1。进入梦世界后，让路易合体打喷嚏将灌木丛吹散，再来破坏噩梦碎片。

右中间区域：这里没有枕头，把宝箱捡一捡就可以走人了。

左上角区域：这里的风向是循环的，先趁着没风的时候飞到右上角的木桩上，再借助风力来到第2个区域。敲碎左侧的3块石头可进入第3区域，这里有一块拼图。枕头就在第2区域内，进入梦世界，让路易合体后在规定时间内开启机关方可破坏碎片。

至此，全部“ユーストーン”就都收集完了。右上角的区域内还是钻金圈的小游戏，可玩可不玩，但胜利后可获得两个枕头。前往真前者的神殿，到尽头准备BOSS战。



BOSS マクラディア

BOSS 的攻击方式分别是：

1. 倒计时6秒变成大锤子砸下来，在0秒时挥掉锤子可以将BOSS打回去。
2. 发射光线攻击，跳起躲开。
3. 将远处的小炸弹丢过来。
4. 跑酷风格的追踪，会丢炸弹和撞击。

弹和撞击。

这个BOSS的基本打法是先破坏左右两个翅膀，成功破坏后BOSS就会陷入气绝状态，此时再用必杀技对BOSS本体发动强力攻击。反复数次即可将其消灭。

梦世界

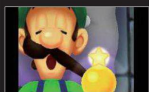
来到梦世界，和マクダス交谈后直接往回走，进入第一个区域左侧的隐藏通路，钻进水管，来到一片长条型的区域。这片区域有两种走法，但都只能是向前不能后退的，一种是解决掉全部敌人，会得到3个宝箱；另一种是按顺序吃掉4个金币，这样才会出现通往下一个区域的路。

来到大树的房间，顶开机关后制造出捷径，然后往右走。经过水管来到一间有两个木箱的房间，让路易和风扇合体后推动木箱打开机关。

接着来到有树叶遮挡的区

域，让路易打喷嚏吹散树叶，然后到右上方开启开关，继续往左走。

回到大树的区域，此时位于第三层。前往第四层的左侧区域，一直往左走，来到最左侧的坑后让路易与风扇合体，攀附着墙壁来到到右上角的出口，返回大树区域。继续往右走，砸碎噩梦之后，准备打BOSS战。



BOSS 守护灵兽

这场战斗大多数时候是在追逐状态下进行的。战斗一开始BOSS就会采用突击攻击，看准它飞行的高度，低的时候跳起躲过、高的时候下蹲躲过；然后BOSS就会下许多蛋，在下屏点击这些蛋就能把它们打回去。追上BOSS后路易会抓住BOSS的脚，此时要连续向下划动下屏，假如BOSS挣脱一只脚的话还需要再点出脚的位置让路易重新抓住。成功的话BOSS就会眩

晕，路易会获得两回合的攻击机会。BOSS还会转移到下屏发射光弹，连点光弹能将光弹破坏掉，然后就可以连续攻击BOSS了。这个BOSS最有威胁的招式就是它的异次元空间，进入该空间后玩家需要晃动3DS来躲避BOSS的弹幕和它的旋转攻击，几组弹幕同时出现时往往容易手忙脚乱，而且被击中后的伤害也不小，所以在进入异空间前尽量要保持满血状态。

库巴的新城堡

现实世界

搞定这只章鱼后从传送水管回到オハバーク入口。往右走和它交谈后有一段剧情，然后往地图上走，前往库巴的新城堡。

城堡门口有个商店，出售的商品都为给力，身上的金而足够的话就多买一些吧。进门后用高跳开启右边的机关，来到正厅。正厅通往很多小区域，这些小区域中都有魔法师图案的砖块，顶开之后下屏地图上会出现标识，根据标识

来前进可不至于迷路。这些区域内存在许多被熔岩隔开的小岛，需要用钻头冲或是浮空来抵达。左上角区域内有金圈，钻金圈后会更新新的平台。开启正厅铁栅栏的机关位于右下角区域上方的高台上，需要借助浮空在熔岩上的平台抵达。

开启机关后返回正厅，进入梦世界中。此处需要路易合体改变重力才能前进，另外挡路的石块可以用反重力的跳跳来破坏。BOSS战要打魔法师龟。

BOSS 魔法师龟

BOSS 的攻击方式为：

1. 放出○和□的魔法攻击，○向上挥锤子、□向下挥锤子。
2. 放出△和▽魔法攻击，△向右挥锤子、▽向左挥锤子。

3. 放出分身的魔法攻击，只有攻击到本体才会造成伤害，注意观察一下，本体的动作会与分身稍有不同。

胜利后前往城堡2楼。同1楼一样，这里也被魔法师变成了迷宫。不过只要来到右边的房间，撞亮传送机关中间和右边的灯，那么正厅的栅栏就会放下，进入梦世界。一边躲避熔岩的追踪一边来到尽头房间，再一次挑战魔法师龟。

BOSS 魔法师龟

1. 4种图案的魔法攻击，○向下、□向上、△向右、▽向左。
2. 放出数排陆栗宝和乌龟的

胜利后返回现实，继续往城堡深处前进。走过一个满是炸弹的区域后，前方又遭遇了魔法师龟。来到右上角的房间中，点亮左数第1、3、5、6四个机关，然后走到左侧的房间中，先点亮右数第1个机关，让左侧的栅栏落下，再分别点亮左右两个机关，继续往左走。

来到左上角的区域内，同样存在着传送装置。先点亮左边的

组合来攻击，可踩陆栗宝来给不伤害。

机关，让区域最左端的栅栏落下，可获得道具。再关掉左，打开中，返回中央区域，再开启最右的机关，就可以去往世界了。



BOSS 魔法师龟

在梦世界中借助风力前进，最后再打一次魔法师龟。这次魔法师龟的攻击方式与之前截然不同，它会将自己分裂成4个，全部都是本体，必须要逐一击破。白色的因为会回血，所以一定要率先解决掉，绿色的会加BUFF，其次解决。红色的会召唤出巨大扫把，先静止观察扫把的移动，当扫把作出虚晃一招的动作时，再往回圆的方向移动就能躲过。蓝色则会将画面变成跑风风，马里奥要一边躲避巨石和火焰一边前进。



胜利后来到城堡最上层。因为有火焰阻挡无法抵达库巴所在地，需要分别进入3个梦世界来破坏掉喷火装置。

梦世界

最终来到库巴面前，可这家伙却躲在安全屋里睡觉。没办法，马里奥和路易也只能进入梦世界把它撞醒。这个梦世界需要注意的有以下几点：

1. 巨大铁球可以用路易合体后

变成球形态来击破。

2. 遇到库巴的脸挡住屏幕时

可以变成旋风形态吹散。

3. 需要让路易变成球形前进的场所，有些挂钩的位置很靠上，无路可走时记得按B键来寻找一下。

4. 有铁球下落的场所，找准时间使用弹跳就能击碎它们。

BOSS 库巴

与巨大化的BOSS库巴交战。库巴有一套完整的攻击套路，这场战斗路易必须不断使用锤子的纵向攻击来迫使库巴后退，否则自己就有可能掉入岩浆中。

库巴首先会从远处冲过来抱住路易，此时滑动下屏库巴的脸掉落，再向左划推开库巴，然后库巴会再度冲过来，注意观察它所在的位置，向另一边躲闪，库巴就会掉入岩浆中。

当库巴站在铁丝网上时，使用旋风必杀技也能将其推入岩浆中。

库巴反击时会召唤出一座碉堡，首先站在碉堡屋顶的小怪会丢一个光球过来，用锤子打回去；然后一波小怪冲过来抱大腿，点

击小怪将它们踹掉；接着小怪们会露出烤肉丢给库巴，在烤肉即将落入库巴口中时立刻划就能终止它回血；库巴还会召唤出飞行小怪发射子弹，子弹有横着和竖着两种，针对其形状使用不同方向的攻击；最后库巴会跳压过来，在库巴近身时再躲闪，扑了空的库巴就会眩晕，此时抓住它的脚将它丢到岩浆中；等库巴再爬上来时会更换场地，一到新场地它就会喷火，立刻跳起，然后借助飞船的惯性踩到它身上，一个循环就算是结束了。

当库巴血量所剩不多时它会来到一个圆形场地内，库巴与路易相互碰撞，将对方挤入岩浆中。这个伤害最大，一般将库巴推下去3次差不多就会出现终结技了。不过终结技结束之后，不死心的库巴又变得更大，向路易吐出巨大火球，连点锤子把火球推回去，然后又出现终结技，这次终结技需要躲开对面飞来的火球，成功的话直接将BOSS一击必杀，失败的话又要回到场地中，库巴会换成脚踩的攻击方式。好在进入这个阶段后路易就不会太会受伤了，只要掌握好火球的轨迹全部躲过就可获胜。

BOSS アックーム

BOSS アックーム会召唤出一圈黑玉珠，并通过吞食玉珠的手段来提升战斗力。它的招式大约有以下几种：

1. 变成一群蝙蝠，排成一排来攻击马里奥。
2. 放出数个分身，正体会丢出一个魔法球，可以用锤子打回去。
3. 入梦变成跑酷模式，一边躲避BOSS吐出的火球一边跳过去。如果进入黑色洞穴就需要摇动3DS来回避伤害，进入彩色洞穴才能从梦中醒来。
4. 另一种跑酷模式，BOSS会把黑玉珠连成一圈圈套过来，要控制马里奥正好落入圈内，否则就会受伤。

则会受伤。

5. BOSS把自己倒吊起来，玩家只能攻击地面上的黑玉珠。这段时间BOSS会持续给自己回血，所以玩家应多用必杀技尽快处理掉玉珠，免得之前的努力全白费。

BOSS的血量大约是在4000左右，推荐玩家使用必杀技“ミラクルウォール”，既能对BOSS本体造成大伤害，又能同时顾及到周围的玉珠。



BOSS 梦之库巴

胜利后继续往前，走过一段有炸弹的回廊后与最终BOSS梦之库巴交手。作为最终BOSS，梦之库巴有着惊人的HP与攻击力，玩家要做好持久战的准备。普通攻击对BOSS很难有效，尽量选用必杀技来磨血吧，各种道具也不用吝啬使用了。徽章方面推荐使用“ガードバッジ+マスターバッジ”组合，能够提供6次无伤的机会。BOSS会用左手腕来格挡攻击，因此战斗时要先集气往左腕探度，再攻击本体。右腕同样也可以很准，不过没什么必要。对单体的必杀技“ジェットボード”和“スナイパーペン

コ”都是不错的选择。BOSS的招式有：

1. 投住其中一人丢出去，另一人连打按健上去去接住同伴。
2. 跑随风格的火焰攻击，两人要同时跳起回避。
3. 变出一个锤子，同时丢出一枚硬币，根据硬币砸地面朝上的图案决定瞄准。
4. 持续喷出火焰，跳起就能躲过，但两人同时要躲开火焰时就会有些困难了。
5. 召唤出一大波小怪，库巴躲到里面去回血，玩家需要尽快消灭掉小怪们，否则每回合BOSS都会给自己回血。

再一次打倒库巴大魔王后城堡开始崩塌，控制马里奥和路易跑到楼下就可以欣赏结局了。





Atelier 黄昏の空の錬金術士 Escha & Logy

エスカ&ロジーのアトリエ

一周目全角色剧情达成通关约 35 个小时

艾丝卡 & 罗杰工作室 黄昏天空的炼金术士 Gust	角色扮演
PS3 エスカ&ロジーのアトリエ - 黄昏の空の炼金术士 - 2013年6月27日 1人 1140日元 対応機種 対応年齢: 12岁以上	日期 人数 价格 对应玩家年龄: 12岁以上

在争议与期盼之中，“黄昏”系列的第二部作品《艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士》终于迎来了发售的日子，这也是 PS3 上的第五部《工作室》了，战斗人数的增加与调台系统的调整都是本作值得瞩目的焦点。本作的白金难度并不大，六成以上是剧情类奖杯，剩下的 BOSS 战奖杯也几乎都是剧情战，系统简单上手，加上年底即将发售中文版，对男主角和该系列有兴趣的玩家不妨一试。

文 莱雅 编 倾心 心的永恒

系统详解

操作指南

按键	功能	按键	功能
○	对话 / 确定 / 调查	Start	地图移动
×	取消 / 跳跃	Select	菜单菜单
△	区域调查	左摇杆 / 十字键	移动 / 选择
□	打开菜单	右摇杆	调整视角

双主角系统

在游戏开始时可以选择主角，分别是艾丝卡和罗杰两个主角可以选择。艾丝卡这边和传统“工作

室”系列”风格相近，剧本偏向日常系，氛围较为轻松欢快。而罗杰这边则是和传统的 RPG 游戏比较相近，剧本比较注重世界观的挖掘，氛围和艾丝卡篇比起来较为沉重。

双主角设定在“工作室”系列”里还是头一次出现，两个主角线的



事件剧情都有差异，这对于喜欢多周目游戏的玩家来说是一个再好不过的消息了。

背包(カゴ)和收纳箱(コンテナ)

背包: 主角随身携带的道具包，共有 30 个格子，后期可以通过研究来扩张到 120 个格子，分为材料道具、调合道具和重要道具三个类型。材料道具指的是在采集地采集到的原材料道具，调合道具指的是把材料进行调合之后得到的道具。

重要道具: 是在游戏流程中获得道具或调合参考书等不可贩卖的道具。

收纳箱: 收纳箱没有上限，回到城镇时会自动把道具放到收纳箱里。同一道具的叠加数量最高为 99 个，超过 99 个的话会自动丢弃旧的素材。



探索装备

探索装备指的是在城镇外进行探索时带出去的道具，可以在探索装备栏里进行道具的装备、移动、更换和使用。探索装备需要装备槽才能装备起来，装备槽根据课题的完成度来进行扩张。一开始只有5格，最多可以扩张到25格。



角色能力参数(ステータス)

LV: 该角色现在的等级
NEXT: 升级至下一级所需要的经验值
HP: 角色的生命值，降低至0时会陷入战斗不能的状态
MP: 使用技能时所消耗的数值
攻击力: 影响到该角色对

敌人造成的物理攻击
防御力: 影响到敌人对该角色造成的攻击
速度: 影响到该角色的行动顺序、回避率和逃跑成功率
耐性: 影响到当收到地水火风属性的攻击时所能减轻的程度



课题

男女主角所处的开发班每四个月都有工作分配下来，这便是课题。

课题分为大课题和小课题，课题每次有25个。大课题是主线相关的课题，完成大课题之后向マリオン报告之后就能进入自由时间，这时候就能挑战小课题。本作的课题系统是根据课题的完成情况来开启下一课题的，例如说完成了中间的大课题，那么以该大课题为中

心，周围3x3范围内的小课题就可以开启，中间9个课题完成之后可以获得奖励，奖励详情可以在课题页面按L1或R1查看。而当完成周围3x3范围的小课题时，最外圈的5x5的小课题就全部开启，当完成25个课题时还能获得追加奖励。

每四个月的最后15天是进行期末报告的日子，和マリオン对话进行期末报告之后这一阶段的所有课题就会结束，没有完成的课题也会被强制结束，然后进入下一阶段，课题列表全部更新。



在课题页面还有奖励页面，按下L1或R1可以进行查看，初期的一些奖励比较难达成，建议留到第9期结束之后再慢慢挑战。

达成课题后向マリオン报告

可以获得业绩点数奖励，需要注意的是，当剩余天数为0天或超过0天的时候来向マリオン报告，所获得的的业绩点数会减少，而且升级至下一业绩等级的所需业绩点数会增加。

探索

画面左上方的标示注明了现在的日期、课题进行状况以及依赖的完成情况等。在表示的右边有一个时间槽，时间槽共有十个格子，进行材料的采集或战斗时就会消耗时间槽，当十个格子全部消耗完毕时就会自动进入下一天。进行战斗和直接攻击敌人消耗1格，进行研究可以降低1格)，与同伴说话消耗1格，破坏木桶和触发剧情不消耗时间。

进入采集地的大地图之后，区域间移动是不会消耗时间的，

直接进入之后什么也不做然后退出该地图也是不会消耗时间。探索地的部分区域是需要用炸弹来炸掉石头或打败魔物才能进入。当地图里有事件或需要打倒的BOSS时，该区域会出现一个感叹号。

在区域地图里可以直接使用□键来进行搜索，当敌人被打中时进入战斗后我方先行攻击，战斗的支援槽会自动涨到第3阶段，战斗的支援槽会自动涨到第3阶段，同时还能用来破坏场景里的木桶，不会消耗时间，有时候还能拿到采集材料或复合材料。

探索调查

在采集地进行战斗或材料采集时，画面左边的探索槽会积攒，打败敌人(直接使用□键攻击敌人也是一样)时增长30%，采集材料时增长25%，与队友说话时增长10%，最多可以积攒到200%。只要玩家没有走出大地图，探索槽是可以在此该



集地的任意区域使用的，走出大地图前往下一采集地时要重新开始积攒。



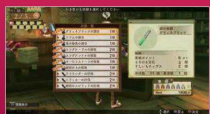
当探索槽积攒到100%时，按下十字键←键或↓键或→键就可以进行探索调查。

探索调查名称	内容
遗物发现	得到调查道具，可以和“遗物变异”一起使用
强敌遭遇	与强大的魔物战斗，有三种等级可供选择
采取分担	采集该区域的所有材料，不消耗时间，游戏初期量实用的探索调查，可以和“采取数量变异”和“稀少材料变异”一起使用
采取数量变异	一个采集点的道具采集量增加
稀少材料变异	在采集点所采集到的素材等级提升
遗物变异	强化通过“遗物发现”得到的道具
战斗变异	战斗获得的材料和经验值增加
土地变异	该采集地的魔物等级提升
资料发现	得到过去时代的资料，拿到的资料奖励在图鉴里
レシピ发现	发现调查道具的调查方法

依頼

在“总务オフィス”和“ソール”说话就可以接受依頼委托，依頼的报酬是业绩点数和点心。依頼列表每十天更新一次。依頼的到期时间和课题是一样的，当进行了期末报告之后，玩家手上的所有依頼都会被取消，哪怕是已经完成的依頼。

依頼分为调合类、采集类和讨伐类三种，调合类就是要求玩家进行某些道具的调合，



采集类要求提交原材料素材，讨伐类需要玩家去打倒指定的敌人。

业绩点数可以用来提升业绩等级，提升业绩等级可以进行更高一层的课题研究。

ホムンクルス

完成依頼的报酬除了业绩点数之外还有点心，点心除了可以用来进行调合之外，还能交给“总务オフィス”的ホムンクルス进行道具的复制。可复制的道具分成五个种类，所消耗的点心也分成了五个种类。复制的个数至少为1个，最多可以复制9个。复制1个道具需要消耗1个点心，

复制道具所消耗的时间根据道具的等级和稀有度而产生变化。如果嫌复制时间太长，那么可以在委托列表里支付额外的点心来缩短复制时间。

可复制的次数一开始只有三次，后期可以使用研究来扩展到十次。

如果想复制大量的道具但是又担心花费时间太长的话，建议一次复制少数，然后多次进行委托，同一种道具可以同时复制，哪怕是全部委托复制同一种道具也不成问题。



分解

在采集地通过探索调查获得调合道具后，回到工作室可以选择是否分解这些道具，如果有目前手上的参考书尚未记录的调合道具，分解之后就可

以进行该道具的调合了。分解的道具等级和效力越高，分解后所获得的材料就越好。如果选择不分解的话，该道具就会被收到收纳箱里。

研究

研究恐怕是游戏初期最烧钱的一个系统，玩家可以通过研究来加强调合或战斗时的各

种效果，研究所需要的不仅仅是钱，该需要达到一定的业绩等级。

研究标题	费用	内容	习得条件
采集的加速	1000	采集时间减少	业绩等级 1
采集的未知	5000	采集时间减少	业绩等级 2, 需事先研究“采集的加速”
采集的创造	10000	采集时间减少	业绩等级 5, 需事先研究“采集的未知”
早足的法则	2000	大地图的移动时间减少	业绩等级 1
进步的法则	5000	大地图的移动时间减少	业绩等级 2, 需事先研究“早足的法则”
冒险术学习	10000	提高等级上限	业绩等级 1, 需完成第 9 期的大课题
冒险术研究	20000	提高等级上限	业绩等级 4, 需事先研究“冒险术学习”
冒险术究明	30000	提高等级上限	业绩等级 5, 需事先研究“冒险术学习”
战斗术基础研究	3000	提升战斗经验值	业绩等级 1
地上战术研究	5000	提升战斗经验值	业绩等级 2, 需事先研究“战斗术基础研究”
空中战术研究	10000	提升战斗经验值	业绩等级 4, 需事先研究“地上战术研究”
炼金术基础研究	3000	提升调合经验值	业绩等级 1
四大元素研究	5000	提升调合经验值	业绩等级 3, 需事先研究“炼金术基础研究”
第五元素研究	10000	提升调合经验值	业绩等级 5, 需事先研究“四大元素研究”
攻击连携研究	5000	强化支援攻击	业绩等级 3
防御连携研究	5000	强化支援防御	业绩等级 3
特殊连携研究	10000	强化特殊支援	业绩等级 4
调合行动学习	1000	调合、练成 CP 上升	业绩等级 1
调合行动研究	2500	调合、练成 CP 上升	业绩等级 2, 需事先研究“调合行动学习”
调合最善行动论	5000	调合、练成 CP 上升	业绩等级 5, 需事先研究“调合行动研究”
素材测力学习	2500	调合、练成 PP 上升	业绩等级 1
素材测力研究	5000	调合、练成 PP 上升	业绩等级 2, 需事先研究“素材测力学习”
秘めし力の解放论	10000	调合、练成 PP 上升	业绩等级 5, 需事先研究“素材测力研究”
爆炸的学习	3000	炸弹类道具奖励加成	业绩等级 1
爆炸の研究	5000	炸弹类道具奖励加成	业绩等级 2, 需事先研究“爆炸的学习”
爆炸への探索	10000	炸弹类道具奖励加成	业绩等级 5, 需事先研究“爆炸の研究”
药品的学习	3000	药品类道具奖励加成	业绩等级 1
药品的研究	5000	药品类道具奖励加成	业绩等级 2, 需事先研究“药品的学习”
药品への探索	10000	药品类道具奖励加成	业绩等级 5, 需事先研究“药品的研究”
魔法の道具的学习	3000	魔法类道具奖励加成	业绩等级 1
魔法の道具の研究	5000	魔法类道具奖励加成	业绩等级 2, 需事先研究“魔法の道具的学习”
魔法の道具への探索	10000	魔法类道具奖励加成	业绩等级 5, 需事先研究“魔法の道具の研究”
食品的学习	1000	食品类道具奖励加成	业绩等级 1
食品の研究	2500	食品类道具奖励加成	业绩等级 2, 需事先研究“食品的学习”
食品への探索	5000	食品类道具奖励加成	业绩等级 5, 需事先研究“食品の研究”
中间材料学习	1000	中间材料效力上升	业绩等级 1
中间材料研究	2000	中间材料效力上升	业绩等级 2, 需事先研究“中间材料学习”
中间材料探索	3000	中间材料效力上升	业绩等级 5, 需事先研究“中间材料研究”
装饰品的学习	3000	装饰品奖励加成	业绩等级 1
装饰品的研究	5000	装饰品奖励加成	业绩等级 2, 需事先研究“装饰品的学习”
装饰品的探索	10000	装饰品奖励加成	业绩等级 5, 需事先研究“装饰品的研究”
ホムの诞得论法	3000	ホムンクルスの受託委托数增加	业绩等级 1

TIPS 在从采集地的小区域重进出来时会消耗 1 天的时间，但是如果是从时间白得的状态下退出小区域的话不会消耗时间。

实用技术
攻略透解

研究标题	费用	内容	习得条件
ホムムのなまよし论	7000	ホムムンクルスの委托次数增加	业绩等级3, 需事先研究“ホムムの诞母论论法”
ホムムのともだち论	15000	ホムムンクルスの委托次数增加	业绩等级4, 需事先研究“ホムムのなまよし论”
先手必胜ロジカル	2500	在探索地图上直接击败敌人时, 判定攻击范围增加, 比在等级低的怪物不用战斗直接击败打到。习得该研究之后直接连击等级比在低的人时直接连击会进入先制攻击的优先状态	业绩等级3
素材を活かす技法	2500	习得调合技能“素材强化”	业绩等级4
一を全てにする方法	5000	习得调合技能“全てを注ぐ”	业绩等级5, 需事先研究“素材を活かす技法”
小走りの黄金律	5000	提升移动速度	业绩等级1, 二周目之后出现
架空の世界论	100000	继承上一周目的探索装备	业绩等级1, 二周目之后出现

城镇

在城镇里按下START键可以迅速移动到想去的地方, 有事件的话地点旁边会多出一个红色的感叹号。如果是角色事件的话, 感叹号旁边会加上一个角色的Q头像。一周目时每进行完一次调合或炼成之后最后就按一次START键查看一下有没有新的事



件, 本作的部分奖杯就是和城镇里的各种小事件有关的。在城镇里触发事件不会消耗时间。

商店

在城镇里共有三个商店, 每一期课题结束之后都会追加新商品和新的参考书。デュークの店在酒馆, 主要进行食材的贩卖, カト

ラの店位于市街, 主要进行杂货的贩卖, ニオの店位于リンゴハウス里, 主要进行药材的贩卖。

在购买栏里, 有些材料左边会标注“近”, 表示该商品现在没货, 在30天以内会进行补货。参考书和贵重材料旁边会标注“限”表示该商品售出之后就无法进行补货。



材料

在背包或收纳箱里可以查看采集到的材料的详细信息

炼金LV: 主要用来体现材料的萃取难度的等级数值。
效力: 效力越高, 依附在道具上的组合效果就越强

属性值: 把材料投入进去时附加的数值



影响属性: 把材料投入进去后对该素材本身属性值所造成的影响

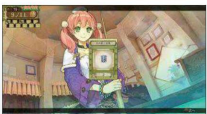
活动费

活动费是在每个月的第一天发给玩家的活动经费。活动经费是根据玩家的业绩等级、上个月获得的业绩点数、调

合炼成次数、使用过的道具来进行计算的。在工作室的账簿里可以查看前几个月的活动费分配情况。

调合&炼成

调合是在工作室中央的炼金炉进行的。炼成需要等到第3期时才能开启。调合和炼成的方法是一样的。



首先, 选择想要制作的道具, 但是如果炼金等级不够的话道具就没法进行调合。

接下来选择调合的原材料, 根据原材料属性的不同, 最后制作出来的道具属性也会有不同的效果出现, 部分道具的调合是需要先进行其他材料的调合才能进行的。

选择好材料之后选择「材料投入する」, 这时需要消耗时间来让它进行调合。

CP: 合成道具所需要的Cost, 在投入材料道具时, 道具右边注明了要消耗的CP值, 如果剩余的CP值小于投入某一材料所需的CP值, 那么该材料的属性值就不会计算在内。CP的计算方法为: 炼成道具等级+10, 同时还能通过研究或调合技能来进行增加。
炼成等级: 道具的等级, 当调合等级小于该等级时就无法进行调合。在调合时, 道具的等级就会转换成CP。

效力: 影响到攻击类道具的威力和武器攻击力的数值

属性值: 道具本身的属性值, 当该道具作为调合材料来进行使用的时候就会影响到目标道具的属性数值。当把道具的属性值提升到一定阶段时, 探索装备和战斗装备就会发现一些效果, 每个道具发现效果所需要的属性值都是不一样的。同时能够发现的效果最多只有四个, 有时候同一属性的不同阶段会有不一样的效果, 这时候会优先选择所需属性值较高的效果。有时候属性值较低的时候才能发现效果, 高了反而无法发现效果。

影响属性: 道具的属性, 地水火风四种属性至少会有一种附

加在道具上

使用回数: 大于等于1的数值, 只有在攻击类道具、回复类道具和部分特殊道具上才会有, 当从探索地回到城镇时所消耗的数字会恢复如初

装备槽: 最小为1格, 最大为5格, 当该道具为探索装备时才会有这一栏, 一般的材料或装备品是没有装备槽的

效果: 最少为0个, 最多为4个, 当该道具作为战斗装备或探索装备来使用时才会产生效果

特性: 道具本身特有的性能, 能够影响调合道具的属性或潜力, 部分材料还有属性奖励之类的特性, 由于特性是材料道具本身特有的能力, 所以该道具作为素材来使用时无法继承道具的特性。

潜力: 指的是道具的潜在能力, 在进行调合时材料的潜力就能够转移到调合道具上。调合完成之后道具所能继承的潜力只有三个, 继承潜力也需要PP值, PP值需要提高练成等级获得调合技能或进行研究来提升。而当材料里有两个性质相同而等级不同的潜力时, 两个潜力就会合二为一自动合成。例如“破坏力增加”和“破坏力增加+”这两个潜力合成就会变成“大きな破坏力”, 效果为“破坏力增加”×“破坏力增加+”。潜力合成前提是这两个潜力是效果是等级相近的, 效果相差比较悬殊的潜力是无法进行合成的。性质与合出来的道具相差甚远的潜力是无法继承的, 例如炸弹类的“クラブ”就无法继承“回复力增加”这类潜力。

战斗

在探索地和剧情里会遇到各种各样的敌人，遇到敌人时如果提前使用口攻击敌人的话就能够在我方有利的情况下进

入战斗。战斗必定会消耗1格时间槽，逃跑也必定会消耗1格时间槽，而且该敌人不会在地图上消失。



队伍的交替

在战斗里我方队伍最多可以有六人参战，前卫三人后卫三人，前卫三人分别站在三个不同的方向，每个前卫队员分别对应一个后卫队员，在战斗里可以进行一个前卫队员和一个后卫队员的交替，队员的交替不会消耗回合数，重复进行几次交替都没有问题，当前卫队员进入战斗不能状态时，后卫的队员会自动进行交替。

支援系统

在战斗时进行攻击或使用道具时，画面右边的支援槽会增加，支援槽的上限是9阶。消耗支援槽可以进行支援攻击或支援防御。支援攻击的前提是支援槽的在1阶段以上，在某一角色结束攻击前，按下画面里角色对应的按键时，该角色就会上前进行支援攻击，同一角色不能够在同一回合下进行两次支援攻击。支援防御则是在敌人攻击前按下画面里角色对应的按键，该角色就会上前为同伴进行防御。进行支援攻击需要消耗1阶段的支援槽，支援防御只消耗一半的支援槽。

后卫的角色也可以进行支援防御，不过对象只有该对角色对应的前卫角色，而且进行支援防御之后后卫的角色会自动替换到前卫来。

在游戏中期会习得特殊支援攻击，当连续使用支援攻击使攻击输出倍率达到200%以上时，下一个进行支援攻击的角色就能使用特殊支援攻击。如果是后卫的角色使用了特殊支援攻击，那么发动之后该角色就会自动切换至前卫位置。

必杀技

当角色等级达到30级就能够习得必杀技，这时候战斗画面的角色头像左边会多出一个必杀技槽，当必杀技槽积攒到MAX时就能够发动必杀技。必杀技槽的积攒可以通过攻击、使用技能和进行支援攻击、支援防御来进行。结束战斗时必杀技槽会自动归零，所以平时时就不要藏着掖着了。需要注意的是，罗杰和艾丝卡没有必杀技。

如果队伍全灭的话不会GAME OVER，而是会强制退出探索地并消耗1天的时间。

战斗图标	内容
攻击	使用武器进行攻击
支援	只有罗杰和艾丝卡才有的图标，使用探索装备的道具
ダブルドロ	只有罗杰和艾丝卡才有的图标，需要在两人在队伍里（且未陷入战斗不能状态）以及支援槽在1阶以上时才能使用，选择罗杰和艾丝卡探索装备的点击图标，然后在其中一人使用道具时发动另一人的支援攻击，就能够发动双道具攻击。这时道具2个道具的威力要比一般情况下发动时有所提升。在发动双道具攻击前可以先使用其他队友的支援攻击来提升攻击输出率，提高道具的伤害值。
スキル	使用角色固有的技能，需要消耗MP
移动	移动角色的位置
待机	原地不动
逃げる	逃离战斗，速度越高的角色逃跑成功率越大，BOSS战斗无法逃跑

周目继承要素

通关后读取通关存档就可以进入二周目，可继承要素为

- 角色的战斗装备
- 所持金钱，投入研究的费用也会折算成钱还回来，上限为999999

●调合技能，通过研究习得的“素材强化”和“全てを注ぐ”除外

- 角色的探索装备，需要在第5期时通过研究“架空の世界”才能拿回来

角色技能介绍

CHARACTER INTRODUCTION ESCHA MALIER

エスカ・マリエル Age:15 Height:138cm BloodType:O

支援攻击类型：单体攻击
特殊支援攻击：单体攻击

技能名称	技能效果
エーテルシュート	对敌人进行物理攻击，并让敌人动作延迟，对象为单人
エーテルスピア	对敌人进行物理攻击，并让敌人下一回合的行动顺序延迟，对象为直线
プロテクション	五回合内自身的所有能力数值上升
超元気	使用道具后的延迟时间缩短，一定几率回避战斗不能状态
吉き炼金术の加護 ハードガード	使用道具时道具的效果强化 强化支援防御，减轻50%的伤害



艾丝卡

CHARACTER INTRODUCTION LOGIX FICSARIO

ロジックス・フィクスリオ Age:18 Height:173cm BloodType:A

支援攻击类型：单体攻击
特殊支援攻击：中范围集体攻击

技能名称	技能效果
ハイストライク	进行暴击率高的物理攻击，对象为单人
デュアルブラスト	对敌人进行物理攻击，轮到罗杰的下一回合之前的回合会进行连续攻击。对象为单人
フラッシュカット	对敌人进行物理攻击，对象为小范围
分析能力	命中率和暴击率上升
リーダーシップ	进行支援攻击和支援防御时的效果上升
スタンプウ	进行支援攻击时，被攻击对象的行动顺序稍微往后推移
ハードガード	强化支援防御，减轻60%的伤害



罗杰

CHARACTER INTRODUCTION AWIN SIDELET

アウィン・サイドレット Age:20 Height:175cm BloodType:B

支援攻击类型：单体攻击
特殊支援攻击：单体攻击

技能名称	技能效果
ダブルインパクト	对敌人进行物理攻击，并让敌人攻击力低下，对象为单人
スパークビーター	对敌人进行风属性的攻击，一定几率让敌人身体化，对象为限时小范围，使用一次可发动两次
ブレイクインパクト	对敌人进行物理攻击，下一次攻击的伤害率提高10%，对象为单人
打撃マスク	暴击时的伤害率上升，使用技能后的待机时间减少
誓士士の心得	行动时HP恢复，当位原后卫时恢复量增加
ハードガード	强化支援防御，减轻50%的伤害
一スライタ	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人



艾文

CHARACTER INTRODUCTION
THREIA HAZELGRIMM

スライア へーゼルグリンム Age:26 Height:167cm BloodType:B

第2期or第3期入队

支援攻击类型：小范围集体攻击
特殊支援攻击：单体攻击，附带单体参数降低效果

技能名称	技能效果
ローズバイク	对敌人进行物理攻击，并让敌人的攻击力下降，对象为单人
アナライズ	对敌人造成水属性的攻击，下一次攻击的伤害值大幅度提升，对象为单人
テイスコード	对敌人进行物理攻击，并让敌人的命中率下降
研究者の意志	异常状态效果减轻，回避率上升
鉄壁ボディ	受到物理攻击时伤害减轻，延迟行动顺序的攻击也完全无效化
ハードガード	强化支援防御，减轻50%的伤害
ヒスカミティ	对敌人进行物理攻击，同时附加能力参数降低状态，对象为敌人全体
エンシェントジェム	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人



丝蕾娅

CHARACTER INTRODUCTION
LINCA

リンカ Age:24 Height:160cm BloodType:A

第4期大团魂完成入队

支援攻击类型：单体攻击
特殊支援攻击：中范围集体攻击

技能名称	技能效果
クラックショット	对敌人进行土属性的攻击，一定几率让敌人陷入延迟状态，范围为直线
ウラ-スマッシュ	对敌人进行物理攻击，一定几率让敌人陷入僵化状态，范围为中范围
ア-クブレイク	对敌人进行物理攻击，并让敌人的速度下降，范围为大范围
フィジブルブロウ	对敌人进行物理攻击，敌人残存的HP越少，攻击力越大，范围为单人
ワウルキリア	容易成为敌人的攻击对象，发生暴击时的伤害修正上升
強化筋肉	暴击发生几率上升，所受到的物理伤害减少
スタンプブロウ	进行支援攻击时，被攻击对象的行动顺序稍微往后推移
ハードガード	强化支援防御，减轻50%的伤害
クラビテイクロス	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人



林卡

CHARACTER INTRODUCTION
REYFER LUCKBERRY

レイファー ラックベリー Age:32 Height:178cm BloodType:AB

支援攻击类型：小范围集体攻击
特殊支援攻击：单体攻击，附带提高道具掉落率效果

技能名称	技能效果
ワイドショット	对敌人进行两次物理攻击，对象为中范围
ドラゴンプレス	对敌人进行火属性攻击和物理攻击，对象为单人
バスターキヤノン	对敌人进行火属性攻击和物理攻击，对象为直线
冒險者の目利き	道具入手率上升，金钱入手率上升
ロマン主義者	在HP减少至濒临战斗不能的状态时，回避率和命中率上升
ハードガード	强化支援防御，减轻50%的伤害
ガンスカーニバル	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人



雷法

第2期or第3期入队

CHARACTER INTRODUCTION
LUCILLE ERNELLA

ルシル エルネラ Age:14 Height:145cm BloodType:A

支援攻击类型：小范围集体攻击
特殊支援攻击：中范围集体攻击

第4期入队

技能名称	技能效果
バイラルチェック	回復我方一人的HP，同时也能回复战斗不能状态，回復量和攻击力成正比
インジルクシオン	对敌人进行水属性攻击，支援提升速度加快，对象为单人
メディカルシャワー	回復我方全体全员的HP，下一回合等待时间缩短，回復量和攻击力成正比
がんばりや	异常状态效果减轻，一定几率回避战斗不能状态
小动物の感覚	不容易被敌人攻击，逃跑成功率上升
ハードガード	强化支援防御，减轻50%的伤害
メディスンブレイク	必杀技，对敌人进行强力的物理攻击，对象为单人



露希尔



奖杯

奖杯类型	奖杯标题	奖杯介绍	取得方法
白金	全トロフィー-取得	全部奖杯获得	拿到除该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	エスカの成立ち	选择艾丝卡的故事	在游戏开始时选择艾丝卡路线
铜杯	ロジの成立ち	选择罗杰的故事	在游戏开始时选择罗杰路线
银杯	エスカの休息	观察艾丝卡的故事直至最后	艾丝卡篇通关
银杯	ロジの休息	观察罗杰的故事直至最后	罗杰篇通关
铜杯	第1期目标达成!	完成第1期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	第2期目标达成!	完成第2期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	第3期目标达成!	完成第3期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	第4期目标达成!	完成第4期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	第5期目标达成!	完成第5期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	第6期目标达成!	完成第6期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	第7期目标达成!	完成第7期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	第8期目标达成!	完成第8期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	第9期目标达成!	完成第9期的大课题，并向班长报告	剧情奖杯
铜杯	食いしん坊	见识到了艾丝卡本身特有的能够在黄昏之中存活下来的必要条件	剧情奖杯，艾丝卡篇限定
铜杯	過去の伤	得知了罗杰因为事故而身受重伤的过去	剧情奖杯，罗杰篇限定
铜杯	世界の果て	与艾文一起来到远征调查队曾来到过的“世界尽头”	艾文相关剧情奖杯
铜杯	悲しき女子会	看到了丝蕾娅和マリオン令人意外的另一面。	丝蕾娅相关剧情奖杯
铜杯	建造の約束	与雷法一起推进了建造的继续排除。	雷法相关剧情奖杯
铜杯	落ちこぼれ奮斗記	与露希尔一起艰难地读着难懂的参考书	露希尔相关剧情奖杯
铜杯	仲良し(し)うよ	在旁边守护着林卡和林卡的团魂。	林卡相关剧情奖杯
铜杯	私が魔法使い	了解到威尔贝爾才是真正的魔法师这一事实。	威镇剧情奖杯
铜杯	大人づくし(お)みます	在一旁守着ミ-子做的购物。	艾丝卡篇限定，城镇剧情奖杯
铜杯	ドキドキお宝同盟	看到了カトラとハリ-之间的命运相连接的场景。	罗杰篇限定，城镇剧情奖杯
铜杯	收获祭	与二才和クロ-ネー一起采收苹果。	艾丝卡篇限定，城镇剧情奖杯

流程攻略

罗杰线和艾丝卡线的主线流程是一样的

第1期



实用技术
攻略透解

奖杯类型	奖杯标题	奖杯介绍	取得方法
铜杯	似たもの親子	看到了ソール和コルランド在沉重的气氛下一起吃饭的场景。	罗杰限定。城镇剧情奖杯
铜杯	怪骨大戦争	在旁边守望着デューク和コルランド进行的男子汉决斗。	城镇剧情奖杯
铜杯	大食い大会	参加デューク开办的大胃王大会。	城镇剧情奖杯
铜杯	二人のアトリエ	艾丝卡和罗杰的新生活开始了。	剧情奖杯
铜杯	パワ - アップ会议	开发班的成员考虑着将来的计划。	剧情奖杯
铜杯	これからの梦	在艾丝卡的劝说之下，罗杰找回了曾经的梦。	剧情奖杯
银杯	黄昏の送り部	成功破坏少女所操纵的巨大装置。	剧情奖杯
铜杯	英語の別れ	艾丝卡等人以笑容送罗杰离开。	普通结局，在第4年的4月1日选择第一个选项
金杯	ただい	达成了两人之间最重要的约定。	完美结局，需两周目才能达成。用两个主角达成普通结局，在第4年的4月1日选择第二个选项
铜杯	あの丘を越えて	与艾文一起，朝着世界尽头展开旅途。	艾文结局，触发艾文的所有事件之后在第4年的4月1日选择第二个选项，然后选择“アイン”
铜杯	締め切りが迫ってくる!	和丝蕾一起，展开历史考古研究活动。	丝蕾结局，触发丝蕾的所有事件之后在第4年的4月1日选择第二个选项，然后选择“スレイアさん”
铜杯	お宝探しは命がけ	和雷法与ハリー一起，展开探索的旅途。	雷法结局，触发雷法的所有事件之后在第4年的4月1日选择第二个选项，然后选择“レイファ”
铜杯	みんなて助け合えば	和露希尔一起，展开救助边境人民的医疗活动。	露希尔结局，触发露希尔的所有事件之后在第4年的4月1日选择第二个选项，然后选择“ルシル”
铜杯	得意分野は人それぞれ	和林卡与マリオン一起，在开发班努力工作。	林卡结局，触发林卡的所有事件之后在第4年的4月1日选择第二个选项，然后选择“リンカさん”
银杯	女子会	欣赏到了充实的女子会。	女子会结局，艾丝卡限定。在第4年的4月1日达成其他所有女性的结局条件并选择“大出世を目指す”
银杯	男子会	欣赏到了充实的男子会。	女子会结局，艾丝卡限定。在第4年的4月1日达成其他所有男性的结局条件并选择“お願すいた。”
铜杯	空の故へ	拿到了破晓短促的气球，现在成为了天空的炼金术士……吧。	剧情奖杯
铜杯	さらに遠くへ	完成了飞行船的外形制作。	飞行船相关剧情奖杯
铜杯	黄昏の空へ	期盼已久的飞行船制作终于成功了。	飞行船相关剧情奖杯
铜杯	石版の真実	收集石板的碎片，解开古代故事之谜。	收集5个石板的碎片
铜杯	険しい道に99	冒险者等级达到LV99，还有什么强敌可以放马过来吗?	冒险者等级达到LV99
铜杯	これで一人前!	调查等级达到LV90，终于成为独当一面的炼金术士了!	调查等级达到LV90
铜杯	巨竜撃つ	成功打倒栖息在水边的巨竜。	剧情奖杯
铜杯	要害击破	破坏遗迹深处的金属巨人。	打倒“南方的遗迹”最深处的BOSS
银杯	眼れ。龙王	挑战龙族的王，取得人类的首肯与胜利。	第9期之后在酒馆听取关于龙王的消息，然后在“龙的巢”打倒BOSS
铜杯	未踏遗迹の守护者	击退保护“未踏遗迹”的巨犬生物，渐渐逼近遗迹的秘密。	剧情奖杯
银杯	救济	拯救被ジノス束缚的少女之我身。	打倒正常版最终BOSS，在最终战前选择第一个选项
金杯	大いなる胜利	成功阻止了崩落之力的フラメウ。	打倒强化版最终BOSS，在最终战前选择第二个选项

开场的一段剧情之后艾丝卡入队，这时可以打开菜单观看背包、战斗装备、角色状态和图鉴。来到广场见到迪克，剧情之后穿过市街来到苹果园触发剧情，然后前往气球发射站，然后回工作室。

剧情之后进入工作室，日记簿可以用来存档档卷、系统设置和进行BGM的调整，中间的炼金炉用来进行材料的调和，沙发用来调整时间的进行进度，最多可以进行至10天后的。走出工作室，发表第1期的课题。剧情之后往下走触发剧情，进行探索装备的讲解，剧情后回到工作室，进行调合的教学。教程结束之后艾文入队，去酒馆和

市街可以触发剧情，可以在这两个地方进行道具的买卖。

走出大地洞，前往黄昏を迎える森，进入之后进入战斗教程，前往最深处地窟就能够采集到课题所需要的材料了，回到工作室做出风车部件然后拿给洛涅，回来报告之后第1期的大课题就算完成了，接下来就可以进入自由时间，可以去挑战小课题。开启后探索地古き街道，依赖系统开启。

最后剩下的15天进行报告的时间，在15天以内和マリオン说话进入第2期。

以下课题全部完成后主角可获得HP上限+5的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
部品の部品	100	将风车部件送到洛涅处
二才のお店	50	在二才的店里购买“新婚さんの心得”即可
期課：调合	50	进行3次调合
调合の基本	50	调合“中和”・赤”
期課：战斗	50	进行8次战斗
期課：采取	50	进行15次采集
街道の打倒	40	在“古き街道”打倒“新緑のスピリット”和“青の実モモンガ”
遠い山頂へ	50	在“古き街道”的“遠い山頂へ”进行素材采集
街道の整備	30	在“古き街道”采集材料LV8
届け出し調査員	30	冒险者等级提升至LV5
先制攻击のススメ	20	进行5次先制攻击，也就是使用1個攻击敌人进入战斗5次
オオカミのおき	40	在“黄昏を迎える森”打倒アレクシユイーター
木の切り戻し	40	在“黄昏を迎える森”打倒シービースト
弦弓用アイテム	30	使用5次“クラフト”
探索装备の大量装备	30	在装备5个以上探索装备的状态下前往采集地。
依頼のお手洗い	30	完成1个依頼
爆弾の调合	40	调合“フラム”
木の採取	20	在“街の入り口”处采集3次“水”
期課：探索調査	50	进行3次调查搜索
サボ - ト防衛	20	进行7次支援防衛
届け出るクラフト	40	调合出“效果 届け出る”の“クラフト”，需至属性20以上
屋内探索	30	在“黄昏を迎える森”最深处的“小屋”里“ひきりくずす”
仲間の回復	30	在战斗中同时对同伴使用回复道具“ヒール・リザルガフ”
サボ - ト攻击	50	进行15次支援攻击
届け出し炼金术师	30	炼金等级提升至LV8

第2期

到一个月后重新进入工作室时触发剧情，研究系统开启。

去酒馆触发关于点心的剧情，隔几天再去一次就可以拿到点心的参考书。

前往南方遗迹，来到第一区画触发剧情，出现选项，会影响到同伴的入队顺序，在大课题完成之后选择的同伴就会入队，选择“女の人”的话诺娅就会入队，选择“男の人”的话雷法先入队。没有被选中的那位同伴将在第三期开头入队，请各位不用担心。在这里先选了“女の人”。

接着前往第二区画见到诺娅，对话之后穿过遗迹的中庭来

到第三区画，利用炸弹破坏石头，如果炸弹用完了的话就先回城镇然后重新去商店。进入之后触发剧情，第2期大课题完成，接下来回去报告即可进入自由时间。

报告完之后进入工作室开启炼成系统。进行一次调合或炼成之后艾文过来，触发气球剧情，可以拿到一个奖杯，新的探索点“高台の森”可以进入，森林最深处有商店可以购买东西。

再次进行一次调合或炼成之后触发剧情，诺娅再次入队，走出支部触发剧情。

以下课题全部完成时主角可获得HP上限+5的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
南方的建造の調査	100	完成方法见上文
期課：体験	50	完成6个体验
道をふさぐ岩	50	破坏“南方的建造”的第三区画的岩石，主线流程可完成
期課：調査	50	进行5次调合
期課：战斗	50	进行9次战斗
期課：採取	50	进行15次采集
收获のお手伝い	50	在“リング回”采集2次“リング”
建造の入り口、第一区画、第二区画、遗迹の中庭	50	在“建造の入り口”打倒“フレイタルイン”；在“第一区画”采集1次材料；在“第二区画”打倒“フラットフィッシュ”；在“遗迹の中”采集1次材料
新しいレシピ	50	在カトラの店裏购买“家庭の健康ブック”
野外調査	20	在大地图的各地点移动时间累计超过50天
遅くするレヘルン	40	调合带有“效果：素直さダウン・中”的“レヘルン”，需要把属性提升至45
採取分組の活用	30	进行2次采取分組，在“黄昏を迎える森”比较容易触发
稀少材料変異の活用	30	进行2次稀少材料变異，在南方遗迹的第一区画比较容易出现
装飾品で飾り付け	40	调合“良花のカランド”（装饰品），调合参考书需要到酒馆买
三種の爆弾	40	装备フラム、レヘルン、クラフト这三件探索装备，前往采集地后再返回城镇即可。可以分开装备。
期課：探索調査	30	进行5次探索调查
活动費計画	30	在商店累计购买2000金市以上的东西
頭の冴える食品	30	调合“明晰ゼリー”，调合参考书需要在カトラの店裏购买
不要品の売却	30	在商店累计卖掉50金市以上的道具
オオヤミと仲間達	40	在“黄昏の森”打倒“プレッシャーユーター”
宝具採取	30	完成1个宝具全体任务
建造の出土品	20	获得材料プロジェクト、アクアライト和大地の石，在南方遗迹采集点可以拿到
街道の切り裂き蟲	40	打倒3只“サンダービースト”，在“黄昏を迎える森”和“吉き街道”可以找到
冒険者の交代	20	在战斗中使用一次交代来替换人
仕事熱心の助言	30	累计获得补给品10个

第3期

研究内容追加，商店贩卖物品增加。

进入12月之后雷法入队，前往“廻れ行く平原”，来到边境的集落，剧情之后参考书“湖水対策の品”，然后回工作室调合一个“清浄の小瓶”和2个リングのタルト（或者10个食

物类的物品），完成任务之后回来跟マリオン报告，第3期的大课题就算完成了，进入自由时间。

出去一次再进入工作室，分解系统开启。

以下课题全部完成时主角可获得HP上限+5的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
北の村の調査、支拂物資	100	完成方法见上文
期課：体験	50	完成6个体验
期課：調査	50	进行6次调合
計伐依頼	50	完成1个计伐依頼
期課：採取	50	进行15次采集
期課：战斗	50	进行9次战斗
期課：探索調査	50	进行5次探索调查
平原の小川、土曜じりの湖、边境の集落	50	打倒“平原の小川”的“只ノ鬼気候のエレメント”；在“土曜じりの湖”进行1次采集；进入“边境の集落”
研究投資	50	进行1次研究
見習い調査員	20	冒险者等级提升 LV20
効果のある防具	40	炼成出“效果：防御+3”的“木綿のシャツ”，需要属性30以上
素材知識	10	累计采集35种以上的道具
お手製陶器の平本	40	调合出“お手製陶器”
貴く電吉	40	调合出“效果：費過ダメージ”の“フナーストーン”，需要属性50以上
建造のスグク	40	打倒“南方的建造”の“ナノスラグ”
新卫隊像アイテム	30	对卫队成员使用1次“生命の珠”
建造の点検	30	进入“南方的建造”的第一区画、第二区画、第三区画
平原の回収	30	打倒“廻れ行く平原”的集落的エレメント、アマジストラット、スチールズケン
グラスコア回収	20	在“吉き街道”采集到1个“グラスコア”
高台のクマ	40	打倒“高台の森”の“スチールズケン”
過去のお守り	30	调合出“紫光のお守り”
採取変異の活用	30	进行1次采取变異，在“高台の森”的“庭遊歩道”比较容易触发
北の村への追加支援	40	在“街の入口”交纳3个“黒濁水”
ガラス職人への材料	40	在“广庭”交纳1个“ガラス棒”或者4个“グラスコア”
見習い炼金术士	20	炼成等级提升至 LV20

第4期

剧情开头露希尔入队。由于有BOSS战所以最好给探索装备和冒险装备进行适当的调整之后再走主线，建议带上解毒的回复品。

进入“见舍てられた水源”，在“森の大水源”遇到BOSS 蹂躞无比且毒，耐火风和风，FL1700，队伍推荐等级25级以上，用罗杰和艾文作为前卫，露希尔和艾丝卡作为回复人员交替使用，身上回复品和炸药充足的话慢慢打消耗战即可，打倒之后

可以拿到奖杯。BOSS战之后来到“见舍てられた水源”，剧情之后返回城镇，第4期的大课题完成，完成之后触发剧情，林卡入队。

在气球发射场触发飞行船相关的剧情，开启飞船制作任务，首先要把木头类材料交给艾文，然后在广场会和カトラ有好几次相关对话，一直刷到没有对话出来为止，这一阶段就算完成。以下课题全部完成时主角可获得HP上限+5的奖励



课题名	业绩点数	完成方法
水溜の問題調査	100	完成方法见上文
調査スキル	50	使用1次調査技能
期課：調査	50	进行1次调查
道具の新調	50	炼金成金の眞の杖、グラスシキアール、グラビトンゲイル、メティカルバング
期課：採取	50	进行15次采集
期課：战斗	50	进行9次战斗
調査基礎研究	40	进行“炼金术基础研究”的研究
河川辺の高台、二つの高台、遠切れた小川、森の大水溜	50	进入“见命てられた水溜”在“河川辺の高台”打倒1只“露叶のエレメント”；在“二つの高台”进行2次采集；在“遠切れた小川”打倒“ハウルクレスト”；在“森の大水溜”进行2次采集；在“水溜の渾”打倒“露叶のエレメント”
期課：探査調査	30	进行5次探査調査
火球分解	30	分解“ラウヴァキューブ”在“隠れ行く平原”使用“盗物发现”有几率找到
星降る火球	40	调查出“效果：産星”的“ラウヴァキューブ”，需要土属性60以上
暴走スラグ打倒	40	打倒位于“南方の産星”第一区画的“キャリアー”
平原の伤无し草	20	在“隠れ行く平原”采集“忘却の伤无し草”
資料回収	20	累计回收5张资料
探検家キット	30	在装备“ダウジングロッド”的情况下进入采集地再返回城镇
空の産の生物	40	打倒“见命てられた水溜”的“フアラウンダー”
新しい仲間	30	操作露希尔进行一次通常攻击
水溜の打倒	30	打倒露叶のエレメント、ハウルクレスト、紺碧のスピリット
期課：依頼	30	完成6个依頼
水溜3点セット	20	在“见命てられた水溜”采集“産星、貴婦人のヒゲ、海立つる水”
調査依頼	20	完成1个調査依頼
骨董品を納品	40	在“街の入口”交纳“ダウジングロッド”或“磨削器(古董品)”
辺り行く文化	40	调查“盗命のクロケット”
非常食をお届け	40	在“街の入口”交纳1个“盗命のバニッシュ”或1个“五谷の粉”
回復系潛力	30	发现潛力“回復力増加”，调查回復类物品时能找到

第5期



剧情之后前往“スラグの墓所”，墓所中枢有一个BOSS，血比较厚，建议把全员练到LV30以上习得必杀技之后再来挑战，该BOSS的攻击都是全屏大范围攻击，不好好准备的活很容易全灭，打败BOSS之后可以拿到一个奖杯。进入大回廊、废弃场和墓所的下层后回到城镇，大课题就算完成。

在“街の入口”触发和ハリー的剧情，拿到飞行船相关的书籍。以下课题全部完成时主角可获得HP上限+5的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
スラグ墓所発掘調査	100	完成方法见上文
調査スキルの活用	50	使用3次調査技能“能力を引き出す”
期課：調査	50	进行5次调查
图鉴の確認	50	现看图鉴里标注了NEW记号的50个项目
期課：战斗	50	进行9次战斗
期課：採取	50	进行15次采集

课题名	业绩点数	完成方法
スラグの部品	50	拿到スラグアンテナ、スラグメリー、スラグハート、スラグケール
墓所の入り口、地下への回廊、墓所の中間、大回廊	50	在“墓所の入り口”打倒1只“ラッドトレジャー”；在“地下への回廊”进行1次采集；在“墓所の中間”打倒1只“キャリアー”；在“大回廊”进行2次采集
期課：依頼	30	完成6个依頼
中級調査員	20	冒险者等级提升至LV30
爆弾分解	30	分解1个炸弹，只要是炸弹炸毁即可
灼熱の小電	40	在“舞台の扉”打倒灼熱の小電
集落を取り戻そう	30	去“见命てられた水溜”“ホムルクレストの集落”打倒即席的所有魔物，打倒之后重新任命有一个委托，把集落给ホムルクレスト之后可以获得1000点成就
過去のの仕事	30	调查1个“エンゼルロボ”
先人の仕事の仕方	20	让社科进行1次普通攻击
木材を納品	40	在“ホー”交纳“木条子”1个或“アイアンボード”5个或其他木材材料10个
昔手箱	30	使用昔手箱
アイテム生産	30	委托ホムルクレスト进行1次道具复製
新式炼金术	30	使用1次“ロートンブリック”
薬の納品	40	在“广场”交纳“万药の指环”2个或“传统煎じ药”3个或“風邪知らずの粉”4个
動物素材の装飾品	30	调查“熊の耳”
スラグパーツ納品	40	在“街の入口”交纳“スラグウイギヤ”1个或“スラグパーツ”其他类型材料30个
耐性強化潛力	30	发现潛力火属性、水属性、风属性、土属性；火属性：炼成“木桶のシヤツ”；火属性50以上；水属性：炼成“陶器”；水属性50以上；土属性：炼成“レザーコート”；土属性60以上；风属性：炼成“熊込みのウエツツ”；风属性50以上。必须把四种特性的道具或装备都拿出来，以前做出过但是已经用掉的都不算在内。
服を納品	40	在“市街”交纳5件防具服装
中間炼金术士	20	炼金等级提升至LV25

实用技市
攻略透視

第6期

前往“リンゴ園”触发剧情，拿到“良い肥料づくり”。回工作室调查出“浓缩栄養土”，交给アウル，然后回去提交报告，大课题完成，进入自由时间。

需要注意一下，想要完成第6期的所有课题的话时间比较紧张，请各位读者合理分配好时间。

飞行船相关：在“街の入口”从ハリー那里拿到“世界の秘伝から”，调查“飞翔のガース”后触发剧情，几天自动触发剧情。

来到“气球发射场”触发剧情，然后来到“市街”，剧情之后前往“熱せられた荒野”，最深处开辟了新的区域，进入之后返回城镇在市街和ウイルベール说话拿到参考书“エレメント・コア”，调查出“精霊の宝玉”，然后在拿去“熱せられた荒野”触发剧情，拿到“火の王の祝福”和参考书“エンジン設計図”。

以下课题全部完成时主角可获得HP上限+5的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
リンゴ園を救え	100	完成方法见上文
隠れ行く平原の現状	30	完成大课题之后，再给アウル一个“浓缩栄養土”，然后进入“隠れ行く平原”的“边境の集落”，剧情之后可以在旁边的“集落の井戸”里找到一个石板碎片，石板碎片的收集和奖杯有关
期課：採取	50	进行15次采集
植物栄養剤	30	调查“植物栄養剤”，需要到市街的オクトラ店里买“華麗なる人魚様の朝”
期課：探査調査	50	进行5次探査調査
期課：調査	50	进行5次调查
荒野の討伐	50	在“熱せられた荒野”讨伐游歩ネズミ、真紅のスピリット、フェアリードレイク
荒野の材料	50	在“熱せられた荒野”进行10次采集
期課：战斗	50	进行9次战斗
血に染まるセイバー	30	在“スラグの墓所”讨伐“血に染まるセイバー”，该BOSS的攻击力和HP较高，建议道具多准备一些炸弹和回復道具

课题名	业绩点数	完成方法
荒野のクマ	30	打倒“熱せられた荒野”的“レッドスキン”
水の研究	20	采集“水”、“黒い濁き水”和“他の河の濁まり”。水在“街の入口”、“黒い濁き水”在“スラグの墓所”、“他の河の濁まり”在“離れ行く平野”。
猛兽讨伐期间	40	打倒5只种成为“猛兽”的魔物，例如狼、熊、蛇蝎等
药袋包箱	30	调查“药袋包箱”
纳凉用品纳品	30	在“熱せられた荒野”的“広庭の産”交纳10个凉伞或2个“效果：つめたーい”的“スカッシュティニー”或1个“スニ－ヘルゲン”
灼热の心臓の調査	30	调查“灼热の心臓”
爆弾の納品	30	在“南方の遺迹”的“遺迹の中段”交纳5个“フラム”或3个“ダイアフラム”或10个炸弹类道具
三種の魔器	50	装备ラ－ワアキューブ、天空の水がめ、生まてる弾岩 进入探索地然后回到城镇
リングの納品	30	在“街の入口”交纳2个“グナ－テリング”。如果附加“效果：迅速を与える”的话只交一个，该效果需风属性抗性60以上
采集依頼	50	完成2个采集依頼
动物素材纳品	40	在“广场”交纳动物类素材20个
暖かい食料の納品	40	在“广场”交纳1个“效果：あつたかい”の“ベジス－ト”或1个“炭母ボク－ジュ”或1和“クル－ツパイ”在“気球发射场”交纳3个“音手箱”。如果附加“效果：ひろい音色”的话只交1个，该效果需风属性保持第一阶段以下
音手箱の納品	30	
靴の納品	30	在“市街”交纳4个“探索用行かばん”或2个“メディカルフット”
期課：依頼	30	完成5个依頼

第7期

进入“南方の遺迹”，右下角开辟了新的区域“崩壊した祭坛”，进入BOSS战，推荐等级LV35以上，多用降低攻击防御的技能和炸弹慢慢打，让艾丝卡和露希尔负责补血，慢慢打，最后一发必杀技就行了。打完之后在右边发现石板碎片，回去报告之后大课题完成，进入自由时间。

飞行船相关：进入“总务オフィス”触发剧情，来到酒馆，然后前往“ホ－ル”拿到参考书“龙またぎの香り”进行“龙眼香”的调查，出门之后开启新的探索

课题名	业绩点数	完成方法
讨伐：巨大スラグ	100	完成方法见上文
期課：依頼	50	完成5个依頼
期課：調査	50	进行5次调查
期課：探索調査	20	进行5次探索调查
期課：采取	50	进行16次采集
期課：戦闘	50	进行9次战斗
讨伐依頼	50	完成3个讨伐依頼
遺迹整地前	50	在“遺迹整地前”进场1次采集
万全の准备	30	装备“守护女神的盾”、“大巨人的铁锤”进入探索地然后回到城镇
上级调查员	20	冒险者等级提升至LV35
アロマを納品	30	在“市街”交纳15个“ドライイ－ブ”或2个“エンゼルリボン”或1个“熱しのアロマ”
コアを納品	40	在“街の入口”交纳コア类道具4个或者“エアトブリッツ”1个
墓所を照らすスラグ	30	打倒“スラグの墓所”的“エメラルドレイ”
スラグの模写	30	使用3次“スラグアイギヤ－”
炎のつくりへの納品	30	在“ホ－ル”交纳1个“炎王のしずく”或10个“白いバグ”或5个“炎の結晶”



课题名	业绩点数	完成方法
装备压缩	30	装备30个探索装备进入探索地然后回到城镇
医药品纳品	40	在“古き街道”的“遠い上り坂”交纳1个“リフェ－ル软膏”或10个“ヒ－リングサルブ”或5个“魔法の织布”
守护女神の盾	50	使用1次“守护女神的盾”，可以和课题“万全の准备”同时完成
魔物の家	40	把“黄昏をさえる雫”的“家の要所”小屋里的所有魔物全部打倒
龙素材を納品	40	在“广场”交纳5个“ドラゴンボン”或5个“龙のおつぽ”或15个龙素材
スラグ讨伐期间	30	打倒10只种名为“スラグ”的魔物，就是那些会飞的小东西和兔子
三重苦	30	参考书在“龙的巢”的宝箱里，随飞行船剧情时可以顺便去拿。调查出“效果：三重苦”的“ポリフォニー毒瓶”，要求风属性80
小きき龙	40	打倒“熱せられた荒野”の“ミニマムドラゴン”
魔王のレ－プ	50	调查“魔王のレ－プ”
上級炼金术士	20	炼金等级提升至LV35

第8期

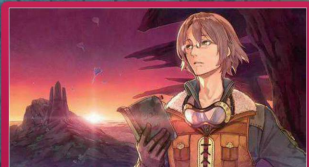
前往“悠久のラボラトリ”的最深处，调查之后回到城镇，提交报告后大课题完成，进入自由时间。
飞行船相关：“第三代型动力”所需要的材料大部分都是在“悠久のラボラトリ”和“龙的巢”获得。调查成功之后触发剧情，飞行船完成，拿到奖杯。
以下课题全部完成时主角可获得MP上限+5的奖励

课题名	业绩点数	完成方法
新発見の遺迹の調査	100	完成方法见上文
遺物調査	50	进行2次探索调查的“遺物发现”
期課：調査	50	进行5次调查
素材を強化	50	使用1次调查技能“素材强化”
期課：战斗	50	进行6次战斗
期課：采取	50	进行12次采集
期課：依頼	50	进行8次依頼
地下への入り口、用水施設、研究所	50	在“地下への入り口”打倒ブラックボックス。在“用水施設”进行1次采集。在“研究所-中庭”打倒ウオツチマン。在“研究所-最下層”进行1次采集
期課：探索調査	50	进行5次探索调查



課題名	业绩点数	完成方法
偉大なるブレイカー	40	打倒“捨せられた覚醒”的“偉大なるブレイカー”
骨董品の納品	30	在“悠久のラボラトリ”交纳2个“アロママテリア”或3个“精巧なねじ”或50个骨董品道具
万能薬	30	调查“效果 战斗不能も回復・超”的“エリキシル剤”，蓄火属性达到60以上
太阳の花	30	调查“太阳の花”
装饰品の納品	30	在“市街”交纳1个“探査のグリモア”或1个“七罪のメダル”或5个装饰品
エキスを納品	30	在“高台の森”的“工房前庭破壊”地下室交纳4个“天然エキス”或2个“メデカ浴室”
龙素材の納品	40	在“街の入口”交纳2个“龙の骨びれ”或3个“王者の翼”或4个“龙のウロコ”
片道日数	20	装备“天災の道标”进入探索地然后回到城镇
祭り料理の納品	30	在“リンゴ園”交纳3个“果実レシジョン”或10个“リンゴのタルト”或6个“フルーツパイ”
ドラゴン討伐期間	30	打倒10只种族为“ドラゴン”的魔物，也就是10只在“气球发射场”交纳1个“紅色の中和剤”和5个“七色パウダ”或3个“七系のシヤツ”
七色の納品	30	在“龙の巢”打倒ドラゴン、修罗龙、罗刹龙
ドラゴン退治	40	在战斗中使用1次“龙の秘药”
強壯の粉末	30	使用“強壯の粉末”
战斗向き道具	30	炼成“コンバットシヤツ”，参考书在酒馆里买
调查依頼	30	完成3个调查依頼

第9期



调查4个“主食保存缶”，交给“开发班オフィス”的ホムンクルス，剧情之后大课题结束，进入自由时间。

研究项目里多了一个“冒险术学习”，可以提高冒险者等级的上限。

飞船完成了的话开启新探索“世界の果て”，和艾文的好感度够高的话走到尽头的话可以拿到艾文相关剧情的奖杯。

以下课题全部完成后主角可获得HP上限+5的奖励

課題名	业绩点数	完成方法
調査員の来訪	100	完成方法见上文
环境调查員	30	累计到达过68个采集区域
百戦錬磨	30	用探索调查的“致敌虚偽”累计打倒过50只魔物
収納名人	30	在装备了50个探索装备的状态下进入采集地然后回到城镇，调查出占位1格的探索装备即可
必杀技の使い	50	累计使用5次必杀技
炼金术士コンビ	50	累计使用了5次双人道具
倉庫の善人	30	道具的补充数累计达到100个以上
解体マニア	30	累计进行了20次分解
知識の研究者	50	累计进行了20种研究
伝説の万能薬	50	分解“エリキシル薬筒”，在“空中遺迹”进行“遺物調査”可以拿到
伝説の調査員	40	冒险者等级提升至LV50
魔物唯一人者	30	魔物图鉴里记录了60只以上的魔物
道具の知恵袋	30	战斗里累计使用了60种道具
厄災の申し子	50	在“世界の果て”打倒“厄災の申し子”
魔物の専門家	50	图鉴里记录了100种调查地收集效果
小さな創造主	30	调查道具种类数累计达到200种以上
完全なる調査	30	课题达成数累计达到200以上
トータルダメージ	30	受援度攻击伤害割合率达到9999以上

課題名	业绩点数	完成方法
お菓子屋さん	30	絵ホムンクルス的点数累计达到100个以上
战斗の观察者	30	确认敌双方累计100种以上的技能
果ての世界スラグ	50	在“世界の果て”打倒“ドレットノード”
歩く百戦錬磨	30	图鉴各项目的已阅页数达300以上，也就是有300个以上的项目后面没有“NEW”标示
資料回収業者	30	累计回收了20种以上的资料
伝説の炼金术士	40	炼金等级提升至LV50
最強の龙讨伐	50	在“龙の巢”打倒“アルチケグルド”，去酒馆打听情报之后才能触发

终章

接下来会有356天的自由时间可以慢慢游玩，之前的所有未完成课题也可以进行补充完成，拿到参考书“新世纪の幕开け”。

来到地图上方的“空中遺迹”，剧情动画之后进入遗迹，往前走两个场景会有一场小BOSS战，HP10000，难度不高，打倒它之后拿到参考书“神话級の武器”，可以制作最强武器。

往前走触发剧情，再往前走一个场景又有一场BOSS战，需要注意的是，该BOSS战之后“空中遺迹”将再也无法进入，需要收集素材的话就尽快吧。

推荐等级LV60以上，建议多调查一些高级攻击类道具，这个BOSS很难推，每轮攻击时都会放一个状态来提高它的攻击、防御和速度，同时降低我方所有人员的攻击、防御和速度，而且BOSS身上的状态提升还是不能消除的，把它的HP打到一半以下之后会使用让我方队员无法交替的技能，不过可以用支援防御。顺便一提，背景音乐是いとうかなこ唱的。

打倒BOSS之后拿到参考书“神话級の防具”，动画CG和剧情之后，进行一次调查或炼成触发剧情，然后来到“リンゴ園”触发剧情。大地图上出现“落下した空中遺迹”。

进入“落下した空中遺迹”，进



入第二个场景尽头之后发现一个蜂巢形状的东西，可以选择破坏或放置不管。每打坏一个BOSS就会强化一些，想打强化版BOSS的读者们请斟酌一下。

往前走一段路触发剧情，剧情之后前进至下一场场景触发最终战剧情，出现选项，选择第一个选项进入正常的最终BOSS战，选择第二个选项进入强化版的最终BOSS战，强化版的BOSS战最终到二周目，正常版BOSS战和强化版BOSS战分别都有一个奖杯。建议多调查几个“タウゼントブリッツ”用来降低BOSS的各参数和各属性抗性。

剧情之后回到城镇，前往“リンゴ園”触发剧情，然后进入自由时间。

到4月1日自动触发剧情，根据不同的选项和角色剧情进展情况进行不同结局。如果已经完成了其他角色的所有剧情并且想拿各角色结局奖杯的建议在3月30日存一个档，然后睡一觉到4月1日，根据选项不同进入不同的结局，详情可看奖杯列表的各结局条件。





討鬼伝

TOUKIDEN



文 宇宙人&阿鲁
 责编 心的永恒

《讨鬼传》毫无疑问是今年暑假 PSV 上最值得玩的游戏之一，上期杂志为大家送上了详细的游戏指南和心得，本期也趁暑期特刊的机会为大家补充上期遗漏的一些内容，只可惜还是限于篇幅关系未能为大家带来更深入的研究。大家如果喜欢本作，欢迎发邮件来与我们一起交流。

开发商	Koei Tecmo	动作
发售日期	2013年6月27日	发售日期
对应主机	PSV & PSP	1-4人
		7360日元
		对应国家年龄：15岁以上

全奖杯解锁条件

奖杯	名称	获得条件
白金	传说的モノノフ	获得其他所有奖杯
铜杯	大和の教え	作为武之府继承人和承认，过了初期剧情，在大和处查看获得的勋章即可解锁
铜杯	一人前のモノノフ	完成第一章
铜杯	气振りのモノノフ	完成第二章
铜杯	モノノフ隊長	完成第三章
铜杯	手練れのモノノフ	完成第四章
铜杯	ムスビの担い手	完成第五章
铜杯	モノノフの英雄	完成所有章节
铜杯	切り拓く者	进行度三的任务全部完成
铜杯	たゆまぬ馬士	进行度五的任务全部完成
铜杯	希望の担い手	进行度十的任务全部完成
金杯	金銀四ツ目の守り人	所有任务完成
铜杯	指南修了	完成全部指南，注意除了武器指南之外，最后还有一个鬼之目的指南，要过了一些章节才会出现
铜杯	厄介ごと請負人	完成 30 个依頼任务
铜杯	仕事人	完成所有依頼任务
铜杯	磨き抜きし者	任意一把武器锻炼到最大等级
铜杯	武器收集家	获得 50 种武器
铜杯	一意専心	任意种类的武器完成全收集
铜杯	灵感を得し者	在祭坛像进行合奏
铜杯	鍛え上げし者	任意一件防具锻炼到最大等级
铜杯	防具收集家	获得防具合计 50 种类
铜杯	防具爱好者	获得防具合计 100 种类
铜杯	英気の母さ手	任意一个剑魂升到 Lv 10
金杯	英気の解読者	集齐全部剑魂
铜杯	发动名人	发动过 50 种技能
铜杯	发动の达人	发动过 300 种技能
铜杯	合わせ上手	发动过 30 种组合技能
铜杯	合わせの达人	发动过 100 种组合技能
铜杯	武器に通ず	选择所有种类的武器执行任务 10 次
铜杯	流派に通ず	选择所有风格的剑魂执行任务 10 次

奖杯	名称	获得条件
铜杯	浄めき者	进行 10 次道具净化
铜杯	“鬼”を知る者	于帐里的讨伐记录履历全部完成
铜杯	昇昇を知る者	于帐里的拾取记录全部完成
铜杯	破坏の达人	任意大型鬼的段位，在一次任务中实现全部破坏
铜杯	破坏王	部位破坏 100 次
铜杯	破坏神	部位破坏 500 次
铜杯	拾い上手	拾取道具 1000 次
铜杯	余鬼歼灭	讨伐小型鬼合计 1000 只
铜杯	“鬼”を討つ鬼	讨伐大型鬼合计 100 只
铜杯	片づけ上手	武器箱子和收纳箱子的容量提升到最高，通过完成相关任务即可提升箱子容量
铜杯	神木の恵み	神木成长到最大，单机模式下每次完成任务后给神木供钱，到第五家差不多通关的时候即可成长到最大
铜杯	赛钱僧の利益	赛钱僧成长到最大，不断往钱箱投钱就能解锁
铜杯	お客様は神様です	在万事屋中获得“神様”的称号，该称号要求店铺界面上方的数字达到 3 万
铜杯	しぐさの达人	学会所有动作，部分隐藏动作需要完成特定条件才能学会
铜杯	冒険に行こ	委托天狐出去冒险 30 次
铜杯	一途な想い	任意一位 NPC 角色友好度达到最高
铜杯	灵感	所有 NPC 角色友好度达到最高
铜杯	禁断の横断	在浴场与异性 NPC 一起泡澡
铜杯	使用师の常道	使用师练 50 次
铜杯	お大尽	合计获得金钱 1000000

部分奖杯注意事项

本作目前有部分奖杯尚未有确切有效的解锁方法，其中，“英灵の解放者”因为全部御魂的确切获得方法尚未明确，所以解锁难度极高。“人气者”这个奖杯要求全 NPC 好感度满升（好感度可在秋水处查看）。参战角色 NPC 可以通过不断组队出战提升好感度，商店 NPC 则可以通过不断消费提升好感。但是大和、横花、秋水三名 NPC 既不能战也不能消费金钱，除了推进剧情之外，目



前设有确切的能提升这几位NPC好感度的方法。因此通关之后经常会出好感度未满足的情况导致奖杯无法获得，目前只能等官方公布方法或者发布修正补丁。

大型鬼讨伐攻略补遗

由于时间的关系，上期为大家送上了单机模式中所出现的全部大型鬼攻略，而业焰魔、岐首、常夜王三种鬼的亚种要从限界石

进入倒役目的，并且最快要到进度7的任务才能遇到它们，因此趁这期研究补完这三个BOSS的打法。

黄泉户塞

ミミサエ

弱点属性
水



动作主要突破点

地+岩浆：高举前腿（或者左/右侧腿）使出的落地动作会在地面溅出大量岩浆。
火焰炮弹：进入魂餐状态之后，背上4根副炮塔发射出的雷

球会变成火球。
光柱：原本的落雷攻击会变成光柱攻击，同样是随机在玩家脚下发生，伤害极高。

讨伐要点

基本打法跟岐首接近，进入魂餐状态之后会一直维持在这个状态，所以很容易没有全破坏就死了。追求全破的玩家后期可以减少NPC的数量，然后用弓箭出战。



多人合作的时候只要配合好也能实现全破。推荐武器依然是弓，因为弓的武器积蓄速度快，背部炮塔也能轻易破坏，而且BOSS的动作很慢，只要当头顶的落雷几乎可以无伤解决这个BOSS。BOSS的动作慢，但是攻击范围较大，如果用近战武器可以从四肢开始下手，

要注意预判BOSS的动作进行回避。如果选择弓箭或者锁镰可以锁定两根角攻击。鬼千切优先破坏的部位是尾巴，因为甩尾会产生两个追击效果很强的龙卷风。第一形态下尽可能将可破坏的部位破坏掉，这样才能确保第二形态BOSS有足够的血量让我们拆炮塔。

天魔 タイテンマ

弱点属性
地



动作主要突破点

烈风手掌压地：手上积蓄风之力拍到地上，除了拍到的位置会出现小范围风属性伤害之外，地面还会出现数条冲击波攻击玩家。

吼叫+雷击：使出吼叫的时候，会随机在玩家的头顶出现雷击，出现前地面会发光提示，可以提前躲开。

雷球射击：火球射击的改良版，除了属性之外与火球没有太大差异。

走动三雷球连射：部位破坏两次之后才会使用的招式，BOSS会变动走动连续突出3个雷球，雷球落地之后会产生电柱。

二连扑+毒气：魂餐状态后会使用的招式，短距离二连扑，并且地面会冒出毒气。因为扑击的威力高而且对玩家造成的伤害硬直小，如果玩家跟着猛攻有可能连中两下而被击杀。

双手捶地+大范围冲击波：魂餐状态下会使用的招式，通常是接在长距离冲刺之后使用。冲刺的指向性很高，在其正前方的玩家很难逃脱。如果被冲刺撞飞（特别是撞到了角落）之后马上变身而BOSS又在身边，这招几乎是逃不掉了。所以被BOSS撞飞之后注意千万千万不要马上变身。

讨伐要点

第一部分跟地狱焰魔打法接近，招式的范围很大但是熟悉了它的动作之后基本上都能进行预判。大刀、手甲等近战武器主要围绕双脚进行攻击，锁镰则推荐锁定其中一只手臂进行攻击，但是要注意BOSS的后跳冲刺，要适当地利用□+△脱离危险。弓箭则追求稳定的印矢+□蓄力来积蓄武器槽，争取快速破坏部位。跟业焰魔

一样，天魔的肢体被破坏之后会使出天罚，如果玩家被落下的黑炎砸到会束缚起来，同时，没有净化的部位也会瞬间回到它的身体上。

第二形态比较难缠，近战的时候最大威胁不是二连扑或者冲刺，而是被天魔移动的时候蹭到掉血。经常被蹭着蹭着HP就不见了大半，因此攻击的时候不要太过贴近BOSS。



常夜大王

トヨノオオキミ



弱点属性

地

动作主要变点

巨剑冲击·地震：巨剑被破坏前BOSS使出左斩击时会任意玩家的脚下产生大范围冲击波，冲击波出现前地面会出现裂痕提示，发现之后可以马上躲开。此外，奔跑冲撞时偶尔使出的挥剑冲击也会在地面产生冲击波。建议第

一次鬼千切优先破坏掉剑部位。

奔跑·雷球：常夜王奔跑状态发射的光球强化版，同时发射3个带追踪性并且围绕场地运动的大雷球。雷球发射之后不要呆站在原地，跑动一段距离之后就不要再乱跑。

讨伐要点

常夜大王的招式虽然加强了，但基本的套路跟常夜王一样。所以推荐武器依然是枪和弓，因为进入刚律日神状态或者魂臂状态之后常夜王老是来回冲撞难以靠近，枪可以用枪蓄力第二段“停龙车”。而弓可以远程输出，并且武器蓄积速度也很快，打起来相对轻松很多。

如果选用近战武器，第一阶段建议从常夜王的右边攻击前腿，因为右边可以多开常夜王的挥剑攻击，360°旋转只需要一个后翻滚就能确

切地躲开。先争取破坏部位扣减其HP，武器槽蓄满了之后优先用鬼千切破坏大剑。常夜王的HP剩下大概2/3左右的时候就要保留鬼千切了，确保BOSS张开大翼的时候能够第一时间破坏掉，否则如果让它飞了上天，战斗难免会被拖很长时间。

御魂资料

御魂是本作的核心系统，游戏收录的御魂数量超过200个，除了部分可以通过剧情、升级神木之主或者DLC获得之外（特典附送的御魂也可以在游戏外取得），大部分的御魂需要玩家击败大大小小的各种敌人才能获得，所以刷怪在所难免。

部分御魂在玩家第一次击败新的大型敌人之后会固定出现，而其他的都有不同程度的出现率。虽然目前没有确切的出现资料，但可以肯定的

一点是，属于某个时代的御魂必须在对应的领域中才能刷出来，因此大家刷魂的时候，记得刷对应的领域中期。

另外，衡量御魂实用性的标准是其附带的技能，这些技能能带给玩家的战术有举足轻重的影响（相当于《MH》的装备技能），所以下面列出了全部御魂的技能效果供各位玩家查询参考，大家可根据自己的需要有目的地刷魂。

御魂效果解析

名称	属性
おみくじ短縮	おみくじの使用間隔短縮
おみくじ強化・回復	使用おみくじ出現大吉時回復体力
おみくじ強化・加速	使用おみくじ出現大吉時，速断性能使用間隔縮短
おみくじ強化・固守	速断使用おみくじ時の運動量決定受ダメージの変化
おみくじ強化・解除	速断部位時，固守と大凶の効果消失
おみくじ強化・絶足	速断使用おみくじ時の運動量決定移動速度の変化
おみくじ強化・快気	使用おみくじ出現大吉時回復気力
おみくじ強化・貫力	使用おみくじ出現大吉時武器ダメージ増強
おみくじ強化・奇速	使用おみくじ出現大吉時，在效果持続時間内使用“运气天賦”有很大几率发动强力的速断性能
おみくじ強化・無傷	速断使用おみくじ時の運動量決定異常状態攻撃力の変化
おみくじ強化・無色射	使用おみくじ時大凶和大凶出現の几率提升
おみくじ強化・幸運	使用おみくじ出現大吉時，不消耗おみくじの使用回数
おみくじ強化・炎速	使用おみくじ時容易出現好の運動
おみくじ強化・閃	速断使用おみくじ時の運動量決定気力変化
おみくじ強化・増幅	使用おみくじ時の運動量決定気力変化増強
おみくじ延長+5	おみくじの持続時間延長5秒
おみくじ延長+10	おみくじの持続時間延長10秒
おみくじ増加+1	おみくじの使用回数+1
おみくじ増加+2	おみくじの使用回数+2
おみくじ増加+3	おみくじの使用回数+3
速断短縮	速断の使用間隔短縮
速断強化・净化	使用“魂”风格的魂断時，鬼械成功後低几率回復“速断”的使用回数
速断強化・凝縮	速断造成的伤害提升
速断強化・骨砕	速断附加武器的异常状态属性
速断強化・擊魂	速断命中敌人时速断自动蓄满
速断強化・聚气	速断命中敌人时回復気力
速断強化・醫生	速断命中敌人时回復体力
速断強化・閃	速断の集中力提升
速断強化・逸速	速断の速断性能提升
速断増加+1	速断の使用回数+1
速断増加+2	速断の使用回数+2
速断増加+3	速断の使用回数+3
幸運強化・天恵	使用幸運時魂断技能の回復回数容易増加
変若水短縮	変若水の使用間隔短縮
変若水増加+1	変若水の使用回数+1
不動金縛短縮	不動金縛の使用間隔短縮
不動金縛延長+2	不動金縛の持続時間延長2秒
不動金縛増加+1	不動金縛の使用回数+1
治愈強化・快気	使用治愈時回復気力
治愈強化・快愈	使用治愈時可恢复异常状态
治愈強化・天恵	使用治愈時较低几率体力全回復
治愈強化・増幅	使用治愈時回復の体力提升
治愈強化・周囲	使用治愈時可为附近的同伴回復体力
治愈増加+1	治愈の使用回数+1
治愈増加+2	治愈の使用回数+2
運否天賦短縮	運否天賦の使用間隔短縮
運否天賦強化・防式	使用運否天賦時，容易发动“防”风格的速断技能
運否天賦強化・攻式	使用運否天賦時，容易发动“攻”风格的速断技能
運否天賦強化・魂式	使用運否天賦時，容易发动“魂”风格的速断技能
運否天賦強化・空式	使用運否天賦時，容易发动“空”风格的速断技能
運否天賦強化・集積	使用運否天賦時，出現強力速断技能和不出现技能的概率都降低
運否天賦強化・危傷	使用運否天賦時，出現強力速断技能和不出现技能的概率都提升
運否天賦強化・迅式	使用運否天賦時，容易发动“迅”风格的速断技能
運否天賦強化・隱式	使用運否天賦時，容易发动“隱”风格的速断技能
運否天賦強化・愈式	使用運否天賦時，容易发动“愈”风格的速断技能
運否天賦増加+1	運否天賦の使用回数+1
運否天賦増加+2	運否天賦の使用回数+2
運否天賦増加+3	運否天賦の使用回数+3
被創短縮	被創の使用間隔短縮
被創強化・回復力	被創時附带“红色体力部分回復速度提升”的效果
被創強化・加速	被創時附带“命中敌人时速断技能的使用間隔短縮”的效果
被創強化・閃	被創時附带“容易发生会心一击”的效果
被創強化・増幅	被創時時带的魂断技能使用間隔短縮的效果提升
被創延長+5	被創の持続時間延長5秒
被創延長+10	被創の持続時間延長10秒
被創増加+1	被創の使用回数+1
被創増加+2	被創の使用回数+2
被創増加+3	被創の使用回数+3
女神ノ社短縮	女神ノ社の使用間隔短縮
女神ノ社強化・剛体	女神ノ社時附带“剛体”效果

名称	属性
女神/柱强化,广域	女神/柱的范围覆盖整个区域
女神/柱强化,保守	女神/柱附带“防御力上升”的效果
女神/柱强化,快愈	女神/柱附带“异常状态恢复”的效果
女神/柱强化,增幅	女神/柱的回复效果提升
女神/柱延长+5	女神/柱的持续时间延长 5 秒
女神/柱延长+10	女神/柱的持续时间延长 10 秒
女神/柱增加+1	女神/柱的使用次数+1
女神/柱增加+2	女神/柱的使用次数+2
女神/柱增加+3	女神/柱的使用次数+3
破敌/法,速攻	破敌设置到最大也能发动最大威力的“破敌/法”
破敌/法,一闪	破敌/法的舍力提升
破敌/法,隐密	使用破敌/法时不容易吸引敌人的注意
破敌/法短缩	破敌/法的使用间隔短缩
破敌/法强化,增幅	破敌/法造成的伤害提升
破敌/法增加+1	破敌/法的使用次数+1
浑身短缩	浑身的使用间隔短缩
浑身强化,保守	使用浑身时防御力上升
浑身强化,猛攻	使用浑身时攻击力提升幅度增加
浑身强化,奇手	使用浑身时异常状态攻击力提升
浑身强化,五大	使用浑身时五大属性攻击力提升
浑身强化,早手	使用浑身时攻击力速提升
浑身延长+5	浑身的效果时间延长 5 秒
浑身延长+10	浑身的效果时间延长 10 秒
浑身增加+1	浑身的使用次数+1
浑身增加+2	浑身的使用次数+2
浑身增加+3	浑身的使用次数+3
装甲短缩	装甲的使用间隔短缩
装甲强化,机动	使用装甲时附带“换装”的效果
装甲强化,突破	使用装甲时防御量大幅度增加了提升
装甲强化,周围	使用装甲时附近弱力的同伴回复防御槽
装甲增加+1	装甲的使用次数+1
装甲增加+2	装甲的使用次数+2
装甲增加+3	装甲的使用次数+3
军神招来短缩	军神招来的使用间隔短缩
军神招来强化,集气	军神招来时体力徐徐减少,造成的伤害提升,直到濒死时效果停止
军神招来强化,防御	使用军神招来时附带“护身”和“概念”的效果
军神招来强化,千切延	使用军神招来时附带千切命中敌人后延长效果时间
军神招来强化,万能	使用军神招来时攻击属性变为“万能”,且给与的伤害提升
军神招来延长+5	军神招来的持续时间延长 5 秒
军神招来延长+10	军神招来的持续时间延长 10 秒
军神招来增加+1	军神招来的使用次数+1
科片/风短缩	科片/风的使用间隔短缩
科片/风强化,刚体	科片/风附带“刚体”效果
科片/风强化,机动	使用科片/风时附带“无駄夫”和“空脚”的效果
科片/风强化,威力	使用科片/风时武器槽增加量提升
科片/风强化,特殊	使用科片/风时特殊造成的伤害提升
科片/风强化,隐密	使用科片/风时不容易吸引敌人的注意
科片/风强化,早手	使用科片/风时攻击速度更大幅度提升
科片/风延长+10	科片/风的持续时间延长 10 秒
科片/风增加+1	科片/风的使用次数+1
空脚短缩	空脚的使用间隔短缩
空脚强化,二段	使用空脚时能抵挡两次敌人的攻击
空脚强化,加速	空脚的效果消失时,该技能的使用间隔时间短缩
空脚强化,快气	空脚的效果消失时,回复气力
空脚强化,隐密	使用空脚时不容易吸引敌人的注意
空脚增加+1	空脚的使用次数+1
空脚增加+2	空脚的使用次数+2
空脚增加+3	空脚的使用次数+3
连升短缩	连升的使用间隔短缩
连升强化,暴缩	连升造成的伤害提升
连升强化,奇手	连升附加加速的异常状态属性
连升强化,引替	连升附加引力效果
连升增加+1	连升的使用次数+1
连升增加+2	连升的使用次数+2
连升增加+3	连升的使用次数+3
秘针短缩	秘针的使用间隔短缩
秘针强化,射出	秘针朝向友方射
秘针强化,集气	根据秘针命中时的数量回复相应的体力
秘针强化,一闪	攻击被秘针刺伤的那时舍力提升
秘针强化,增幅	秘针造成的降防效果提升
秘针延长+5	秘针的持续时间延长 5 秒
秘针延长+10	秘针的持续时间延长 10 秒
秘针增加+1	秘针的使用次数+1

名称	属性
秘针增加+2	秘针的使用次数+2
秘针增加+3	秘针的使用次数+3
隐形短缩	隐形的使用间隔短缩
隐形强化,破力	隐形附带“集气效果提升”的效果
隐形强化,回复气	隐形附带“体力回复量快速提升”的效果
隐形强化,保守	隐形附带“防御力提升”的效果
隐形强化,隐密	使用隐形期间,即便不在指定范围内也获得隐形的效果
隐形延长+5	隐形的持续时间延长 5 秒
隐形延长+10	隐形的持续时间延长 10 秒
隐形增加+1	隐形的使用次数+1
隐形增加+2	隐形的使用次数+2
隐形增加+3	隐形的使用次数+3
虚空/钢化短缩	虚空/钢化使用间隔短缩
虚空/钢化强化,机动	虚空/钢化附带“破障”的效果
虚空/钢化强化,增幅	虚空/钢化造成的伤害提升
虚空/钢化强化,奇手	附加武器的异常状态属性
虚空/钢化强化,夜博	虚空/钢化附近的敌人行动迟缓
虚空/钢化强化,重力	容易推动虚空/钢化附近的敌人
虚空/钢化延长+5	虚空/钢化的持续时间延长 5 秒
虚空/钢化增加+1	虚空/钢化的使用次数+1
韦驮夫短缩	韦驮夫的使用间隔短缩
韦驮夫强化,加速	使用韦驮夫时技能技槽的使用间隔时间短缩
韦驮夫强化,远足	使用韦驮夫时移动速度变为最快
韦驮夫强化,快气	使用韦驮夫时气力回复速度更快
韦驮夫强化,一闪	使用韦驮夫时容易发生舍心一击
韦驮夫强化,易怒	使用韦驮夫时更容易吸引敌人的注意
韦驮夫延长+5	韦驮夫的持续时间延长 5 秒
韦驮夫延长+10	韦驮夫的持续时间延长 10 秒
韦驮夫增加+1	韦驮夫的使用次数+1
韦驮夫增加+2	韦驮夫的使用次数+2
韦驮夫增加+3	韦驮夫的使用次数+3
武神/兽短缩	武神/兽的使用间隔短缩
武神/兽强化,斗志	武神/兽附带“舍心一击时回复气力”的效果
武神/兽强化,集气	使用武神/兽时回复低几率气力回复
武神/兽强化,远足	武神/兽附带“移动速度提升”的效果
武神/兽强化,威力	武神/兽附带“武器槽增加量提升”的效果
武神/兽强化,猛攻	武神/兽附带“攻击力提升”的效果
武神/兽强化,一闪	武神/兽附带“容易发生舍心一击”的效果
武神/兽强化,增幅	使用武神/兽时气力回复速度更快
武神/兽延长+5	武神/兽的持续时间延长 5 秒
武神/兽延长+10	武神/兽的持续时间延长 10 秒
武神/兽增加+1	武神/兽的使用次数+1
武神/兽增加+2	武神/兽的使用次数+2
武神/兽增加+3	武神/兽的使用次数+3
鬼生短缩	鬼生的使用间隔短缩
鬼生强化,刚体	鬼生时附带“刚体”效果
鬼生强化,加速	使用鬼生时舍心一击,该技能的使用间隔短缩
鬼生强化,增幅	使用鬼生时技能槽增加量提升
鬼生强化,集气	鬼生时能吸收更多体力
鬼生强化,增幅	鬼生时能吸收更多体力
鬼生延长+5	鬼生的持续时间延长 5 秒
鬼生延长+10	鬼生的持续时间延长 10 秒
鬼生增加+1	鬼生的使用次数+1
鬼生增加+2	鬼生的使用次数+2
鬼生增加+3	鬼生的使用次数+3
缟地短缩	缟地的使用间隔短缩
缟地强化,反转	缟地往反方向移动
缟地强化,快气	缟地的移动距离提升
缟地强化,一闪	使用缟地时回复气力
缟地强化,快气	使用缟地时发动攻击必定舍心一击
缟地强化,转移	如果自己设置了“级别”,使用缟地时转移到“被照”的位置
缟地增加+5	缟地的使用次数+5
缟地增加+10	缟地的使用次数+10
缟地增加+15	缟地的使用次数+15
天岩户短缩	天岩户的使用间隔短缩
天岩户强化,诱敌	使用天岩户时附带“驱甲”和“挑发”的效果
天岩户强化,千切延	使用天岩户时附带千切命中敌人后延长效果时间
天岩户强化,高压	使用天岩户时附近的敌人会昏迷
天岩户强化,重力	使用天岩户时容易推动敌人
天岩户延长+10	天岩户户的持续时间延长 10 秒
天岩户增加+1	天岩户的的使用次数+1
挑发短缩	挑发的使用间隔短缩
挑发强化,集气	使用挑发时徐徐回复体力
挑发强化,防御	使用挑发时防御槽自动回复

名称	属性
爆发强化·坚守	爆发附带“防御力上升”的效果
爆发强化·必定	使用爆发时移动速度提升
爆发强化·追击	使用爆发时,攻击会消除防御槽并造成固定伤害
爆发延长-5	爆发的持续时间延长 5 秒
爆发延长+10	爆发的持续时间延长 10 秒
爆发增加+1	爆发的使用次数+1
爆发增加+2	爆发的使用次数+2
爆发增加+3	爆发的使用次数+3
攻特化·噬魂	使用“攻”风格的御魂时,进入濒死状态时气力回复速度更快
防特化·刚体	使用“防”风格的御魂时,选择时附带“刚体”效果
防特化·集中	使用“防”风格的御魂时,选择时附带回避回复速度提升
防特化·加护	使用“防”风格的御魂时,防御槽自动回复
防特化·抗体	使用“防”风格的御魂时,选择时不会中异常状态
防特化·突破	使用“防”风格的御魂时,防御槽最大值提升
防特化·异彩	使用“防”风格的御魂时,选择时容易吸引敌人的注意
速特化·轻减	使用“速”风格的御魂时,气力消耗更少
愈特化·激助	使用“愈”风格的御魂时,攻击同伴时回复同伴的气力
愈特化·加速	使用“愈”风格的御魂时,攻击同伴时降低的连技使用间隔缩短
愈特化·刚体	使用“愈”风格的御魂时,选择时附带“刚体”效果
速特化·集中	使用“速”风格的御魂时,选择槽和速度提升
速特化·破魂	使用“速”风格的御魂时,魂槽不会归零
魂特化·净化	使用“魂”风格的御魂时,鬼魂成功后魂槽自动复原
魂特化·全灵	使用“魂”风格的御魂时,选择效果提升
魂特化·急袭	使用御魂为“魂”风格时,背后攻击容易打出会心一击
隐特化·灵力	背后攻击时武器槽增加量提升
隐特化·隐密	使用“隐”风格的御魂时,鬼魂时不容易吸引敌人的注意
空特化·加速	使用“空”风格的御魂时,鬼魂时魂槽技能使用间隔缩短的效果提升
空特化·净化	使用“空”风格的御魂时,鬼魂成功后选择技能使用间隔缩短
魂特化·おみくじ	使用“魂”风格的御魂时,鬼魂成功后容易回复“おみくじ”的使用次数
魂特化·幸福	使用“魂”风格的御魂时,鬼魂成功后容易回复“幸福”的使用次数
魂特化·运否天賦	使用“魂”风格的御魂时,鬼魂成功后容易回复“运否天賦”的使用次数
魂特化·治愈	使用“魂”风格的御魂时,鬼魂成功后容易回复“治愈”的使用次数
攻击力上升【小】	攻击力小幅提升
攻击力上升【中】	攻击力中幅提升
攻击力上升【大】	攻击力大幅提升
攻击力上升【特】	攻击力超大幅度提升
防御力上升【大】	防御力大幅提升
防御力上升【特】	防御力超大幅度提升
防御力上升【小】	防御力小幅提升
防御力上升【中】	防御力中幅提升
状态异常强化【小】	异常状态攻击力小幅提升
状态异常强化【中】	异常状态攻击力中幅提升
状态异常强化【大】	异常状态攻击力大幅提升
状态异常强化【特】	异常状态攻击力超大幅度提升
回复力强化【小】	受到伤害时实际回复血量减少,红血部分变多
回复力强化【大】	受到伤害时实际回复血量减少,红血部分变多
回复速度上升【小】	体力的红血部分回复速度小幅提升
回复速度上升【大】	体力的红血部分回复速度大幅提升
异斩【小】	较容易吸引敌人的注意
异斩【大】	很容易吸引敌人的注意
心控技【小】	攻击力、防御力和体力小幅提升
心控技【大】	攻击力、防御力和体力大幅提升
会心力上升【小】	会心率小幅提升
会心力上升【中】	会心率中幅提升
会心力上升【大】	会心率大幅提升
会心力上升【特】	会心率超大幅度提升
气力回复上升【小】	气力回复速度小幅提升
气力回复上升【中】	气力回复速度中幅提升
气力回复上升【大】	气力回复速度大幅提升
气力上升【小】	气力小幅提升
气力上升【中】	气力中幅提升
气力上升【大】	气力大幅提升
气力上升【特】	气力超大幅度提升
忍び足【小】	较不容易成为敌人的攻击目标
忍び足【大】	不容易成为敌人的攻击目标
属性防御上升【中】	五大属性防御力中幅提升
属性防御上升【大】	五大属性防御力大幅提升
属性攻击上升【小】	五大属性攻击力小幅提升
属性攻击上升【中】	五大属性攻击力中幅提升
属性攻击上升【大】	五大属性攻击力大幅提升



名称	属性
属性攻击上升【特】	五大属性攻击力超大幅度提升
体力上升【小】	体力小幅提升
体力上升【中】	体力中幅提升
体力上升【大】	体力大幅提升
体力上升【特】	体力超大幅度提升
睡眠无效	不会陷入睡眠状态
破魂无效	不会陷入破魂状态
气绝无效	不会陷入气绝状态
炎上无效	不会陷入炎上状态
毒无效	不会陷入毒状态
冻结无效	不会陷入冻结状态
封印无效	不会陷入封印状态
断气无效	断气攻击命中敌人时回复气力
愤怒	体力最大时受到的伤害减少
一闪	会心一击造成的伤害提升
一阵一阵	“疾速”的移动速度提升
閃光ノ拳	赤热打击更容易使敌人的部位赤热化
閃撃びの秘訣	提升即时的会心力度
英気の激励	发生会心一击时,魂槽技能的使用间隔缩短
炎果の加护	使用魂槽技能时,较低几率不耗费使用次数
千手拳	百烈拳的攻击速度提升
強運	有一定几率到伤害无效化
全身全灵	攻击力大幅提升,气力回复速度低下
魂槽	在进行攻击时也能使用魂槽的技能
俊足	移动速度提升
技巧速即回	即回的无效时间变长
忍忍不拔	在防御架构时受到的伤害和消耗的气力降低
健闘回復	即回的移动距离增加
精神統一	蓄力攻击的蓄力时间缩短
警戒态势	濒死时受到的伤害减少
救護上手	濒死时同伴体力回复量提升
练习	技能时更容易出现浮的刀伤
猛進回	断气攻击时必定会心一击
快眼	被破魂时体力回复量提升
冷静沉着	防御力大幅提升,移动速度下降
名うての威い師	鬼魂时一定几率获得两个重材
逆鱗	濒死时会心率提升
ハク收束家	获得金钱量提升
白刃の閃き	会心一击时武器槽增加量提升
青水の陣	濒死时伤害提升
不跳不降	濒死时,给与的伤害增加、受到的伤害减少
不屈	濒死时减伤
死心の达人	魂心解放时对敌人造成的伤害提升
大和魂	体力较多时,不会被一击毙命
斗志	发生会心一击时回复气力
再始	使用魂槽技能时较低概率出现技能期间冷却的情况
断空・气	部位破坏成功时回复气力
断生・生	部位破坏成功时回复体力
断身断生	断身断生的无效时间变长
反击ノ要諦	枪杀造成的伤害提升
破力ノ壁	鬼魂的效果提升
广域捕捉	究天的捕捉范围扩大
鬼千切ノ意欲	开始战斗时武器槽为半满状态
鬼千切初段	武器槽增加量小幅提升
鬼千切中传	武器槽增加量提升
回天ノ貴公子	使用回天时气力消耗降低
意气轩昂	气力最大时给与的伤害增加



一路向西

圣地亚哥漫展

游戏文化
一路向西

每年的圣地亚哥漫展是“美国宅”们暑假最喜闻乐见的盛会，不过国内玩家对其了解并不多，大多还是因为漫展上公布的游戏才对其有所耳闻。本期《一路向西》就为大家介绍这个全美最大的动漫展会，有机会一定要去一次。



1

▶ 圣地亚哥漫展COSPLAY大赛

介绍①

圣地亚哥漫展是美国最为知名的动漫盛会，每年都会在美国加利福尼亚州的圣地亚哥展出，最早由全州勇士漫画协会的会员于1970年成立。该展会一般在暑假中持续4天（周四到周日）举办，周三晚上会对特殊嘉宾以及专业人士有一个提前预览。圣地亚哥漫展原本主要以展出科幻电影电视以及相关艺

术题材为主，如今则包括更多的流行元素在内，包括恐怖小说、动漫、玩具、科幻小说、桌游、电视游戏在内；据福布斯杂志记载，圣地亚哥漫展是所有同类展会中规模最大的一个，圣地亚哥中心展会可以容纳130,000名参观者。Comic-Con International 还有其它两个附属漫展展会——WonderCon and Alternative Press Expo，每年会在新加州的旧金山举办。

活动②

圣地亚哥漫展活动包括漫画作者专业人士的研讨会，以及即将上映的电影、漫画以及电视游戏展示。此外还有颁奖典礼、COSPLAY 比赛以及 Comic-Con 公司自家电影的庆典活动。

与大多数展会一样，圣地亚哥漫展为每个参展商提供了足够大的场地，电影工作室、电视网络媒体公司以及漫画书经销商、收藏品商人都有自己的专区区域。此外场内还有专门的签名场地，很多漫画家或者作家等都会在这里举办签名会。

由于集结了漫画界各种大咖以及专业研讨会的举办，漫展在这里更像一种学术研究。近几年，参加漫展展的电视节目数量远高于电影，动漫展不仅仅是一场普通的展会，更是演员、作家、生产商公开发表新作品的平台。不少新电影、游戏、美剧等预告片都会在该展会上率先公布。

起源与组织③

圣地亚哥漫展会最早于1970年成立，由Shel Dorf等人创办。Shel Dorf是标准的漫画狂热爱好者，他在1969年登上了第一个动漫迷送来的漫展展会——Triple-Fan Fairs。在1970年去圣地亚哥后，他组织了当时名叫加州勇士的漫画公会，担任总裁。起初参加圣地亚哥漫展的人只有300多人，随着规模越来越大，参展人数越来越多，漫展多次更换地点，并最終於1991年转移至圣地亚哥会展中心。Richard Alf 最早发现漫展的潜力，并将其影响力不断扩大。圣地亚哥公司并非盈利性组织，组织所得的基金会拿去资助，这点也是FANS对其拥有强烈好感的原因之一。

▶ 各种神秘活动，每走一步都是一种冒险。



3



2

趣闻④⑤

在刚刚举办的2013圣地亚哥漫展上也发生了许多有趣的事情，此外也不乏阿宅们关注的影视、美剧等作品的新情报，下面就为大家分享一下。

在动漫展附近一栋高楼上，有一名女子爬上14层的阳台准备跳楼自杀。动画导演参加《海扁王2》发布会的三名替身演员比警察更早来到事发现场，并救下了这名女子。这种平民超越英雄的举动和海扁王不谋而合。

有传闻说休杰克曼穿着他金刚狼的服装在动漫展逛了一圈，没人注意到他，还有人吐槽他COS的金刚狼实在太大了……

新老万磁王和《X战警前传》发布会上一起亮相，两枚魔祖之间还不停的互相调侃了几句，为新戏做了噱头。

基神汤姆希德勒斯顿以洛基的装扮在漫展上亮

相，为《雷神2》做宣传。他在现场表演时声称要统治人类，让观众趁下对他欢呼等台词将现场气氛推向高潮，全场呼喊他名字的部分为发布会最高潮。

《绝命毒师》剧组更是玩疯了，老白以超越真汉森的面具现身，一段时间后才摘掉面具露出自己的真容，而且小粉对着自己的面具热舞，笑翻全场。该剧将在8月迎来最后的结局部分。

会上公布了不少2015年备受关注的新电影，其中包括超人与蝙蝠侠主演的新电影，《复仇者联盟2》、《猩球崛起2》、《魔兽世界》等。

汤姆克鲁斯推他的新片《Edge Of Tomorrow》参加了这次动漫展，发布会上还主持小唱了两句。《Edge Of Tomorrow》由《碟中谍》和《史密斯夫妇》导演詹姆斯·曼格执导，汤姆·克鲁斯、艾米莉·布朗特领衔主演。

该片有很强的科幻元素，机甲机甲是影片最大卖点，预计2014年上映。

▶ 詹姆斯·曼格是现场展会上最卖萌的一个。



4



5

▶ 洛基的演讲HIGH翻全场。



我和我的小伙伴们都惊呆了!

“我和我的小伙伴们都惊呆了!”是最近网络上流传最广的一句话。最早是2011年11月14日网友在新浪微博上发出的配图中的文章。文章来自一篇端午节的作文，这位小学生以极其逆天的想象力讲述了端午节由来，故事惊心动魄，文中一句“我和我的小伙伴们都惊呆了!”堪称点睛之笔。经过今年6月的再传播，又在此引起了热潮。某一天，也正因为什么话题，各位编辑们纷纷表示“惊呆了!”，于是话题一转，说到了各自游戏中的“惊呆了”经历，这篇特企也应运而生。下面让我们一起来看看编辑们的“惊呆了”时刻吧!

文 众魂 图 时雨 美编 NINA

“居然有这样的设定! 我惊呆了!”



有一些设定比较隐晦，很容易就被玩家忽略，也有一些是因为语言的障碍没法理解。不过不管处于何种理由，发现一些有趣的设定总是能让人心头为之一震，表示惊呆后，感慨自己挨了一大圈。这些设定常见于格斗游戏的一些打法，比如超级取消等没有一个详细教程告诉玩家，也有一些是因为动作游戏的说明不够明显，当然也有的是玩家自己疏忽的缘故。不过有这样经历的话，玩家们一定会一直记着这款游戏吧。

手动升级设定

出处：《召唤之夜5》

提供者：时雨

“这一战怎么这么难? 果然现在的战略角色扮演游戏都开始朝着难度发展么?” 说罢，时雨只好收拾心情，再次开始重试游戏。这一次他需要负责《召唤之夜5》的攻略，但几战后，越来越强的敌人让他遭遇一次次的失败。他感到很懊恼，也开始发现这款自己打了好久完全没有升过级。“难道这款游戏是根据武器来强化

角色能力的?” 虽然做出了无数种猜测，但为了打倒眼前的敌人，他还是捏尽了脑汁，一次次地尝试，总算通过了眼前的这一关。于是筋疲力尽的他决定到游戏的设定里面看一看，结果看见了熟悉的字样“レベル”。此时他的心情啊，犹如千万只异形生物在马自达上奔跑一样。这款游戏竟然是得到经验，手动升级或者选择利用经验值来升级技能! 而且游戏在战斗画面中并没有任何说明，一时着急通关的他，

也没有耐心去一个一个选项的看，抱着“先通关再说”的心态开始了游戏，踏上了不归路……得知真相的他表示惊呆了，然后就开始不停刷怪报复被敌人蹂躏的日子。这件事也让他学会了，以后游戏要先看游戏设定。

▶游戏的升级必须在角色菜单内进行。



▶刚至杀阵是一击必杀的关键。

BOSS一击必杀

出处：《忍-Kunoichi》

提供者：宇宙人

《忍-Kunoichi》发售的时候是我刚在街机房接触PS2不久，看到这款游戏觉得挺有意思所以就拿来玩了。因为当时觉得动作游戏玩法都大同小异，所以玩之前没了解过游戏的情报也没深究过系统……结果很快就各种卡关了。好不容易撑到第5关的BOSS战，花了一个周末的下午，死了几十次实在打不下去了。正当我准备放弃的时候，旁边一个围观多时的小哥说能够

秒了这个BOSS，我不信，于是他便跟我打了一瓶可乐和两个小时包机费。

之后他便重来这关，前面杂兵战部分除了操作纯熟一点，基本都打出杀阵之外没看出什么亮点，但是进入杂兵战之后就有点不一样了，只见他先踢碎了BOSS的装甲，然后不攻击转而而去砍那些杂兵，杀光了杂兵之后就站在红色的集装箱上发了一招我未见过的远程攻击，接着下一瞬间，镜头突然进入了杀阵特写画面，BOSS连同杂兵一起全挂了，这怎么回事？BOSS还是

满血啊？看到这个情景我和我的小伙伴们都惊呆了！

后来特意买了本UCG看才发现，原来这个游戏就是强调一击斩杀BOSS，而且HP下方的槽蓄满后可以使出威力巨大的分身蓄力斩，算上杀阵还有攻击力加成，妈妈再也不用担心我不赢BOSS了，虽然最后还是卡各种地形死了无数次……不过这件事告诉我，玩游戏记得买UCG。（这不是广告……）

超级取消

出处：《拳皇2000》

提供者：杨饭

大约是高中的时候，我在读私立学校，教室里算是比较富裕地配了一台电脑给教师们用来放PPT文档，取代了古老的幻灯机。于是，我和几个朋友——或者说小伙伴们商量了一下，



▲虽然用八神骗了我们，但小金最最喜欢的当然还是和他五年前是一家的小金家。

以制作“班刊”这种莫须有之物的名义获得了对这台电脑的使用权，然后在电脑上安装了一个街机模拟器，而当时最受欢迎的，就是格斗游戏里的《KOF 2000》。虽然懂行的格斗玩家可能都会对这一评价不高，但当时我们一群高中生凑在一起，靠着已经记得有点发黄的键盘还是打得不亦乐乎。那时候大家对格斗游戏都不认识，加上键盘有按键冲突，打起来自然是水兵对水手，裸发超必杀技和乱放援护这种外行打眼法屡见不鲜，水平也没出现什么明显的差距。

不过既然是私立学校，自然时不时会有神秘的转学生出现，高二那年来了一位之前在韩国读书的归国华裔少年，人长得比较帅，看着像是没事就会在女生群里招蜂引蝶的货色，没想到人宅得要死，跟女生说话都是低着头，倒是一下课看到我们这群凑在电脑前打格斗的男生就双跟放光——当年还没有《断青山》，所以不管你现在觉得他有什么倾向，当年小纯洁的我们是不

懂的。

一来二去大家混熟了，转学生——我们这里就叫他小金吧——也开始加入我们的格斗小圈子，并且很快就闯下了名头，因为那些哥们明显是练过的，虽然一开始因为不习惯键盘跟我们这些渣渣只能勉强战个小胜，但很快他就痛定思痛地带来一个电脑用的手柄，顿时威威，在小小的14寸CRT显示器上操纵着八神给我们这些外行好好上了一课，常规的连招和各种没见过的必杀技用法自不用说，当我们看到他发动在电脑上因为按键冲突而接不上的反击模式，并且给出了一套用上超级取消技巧的连招后，彻底给惊呆了。

可惜的是，小金只读了一年就因为父母工作关系再次转学了，而他留给我们的格斗小圈子的只有灾难性的影响，因为根本没人能够达到他的层次，玩KOF的人员逐渐流失，跑去泡妞的泡妞，打球的打球，又或是像我一样开始沉迷小说之类的课外读物，等他走的时候，那台电脑终于摆脱我们的折磨，重新沦为一台PPT文档展示专用机。

有种设定叫“精神”

出处：《第二次机器人大战》

提供者：猿来了

相信不少70、80后的玩家都记得GB平台上的经典策略角色扮演游戏《第二次机器人大战》吧，当年接触到这款游戏的时候我还是个初中生小屁孩，不过好在游戏有中文版，伍索文！钢弹！阿强号！等等彪悍的翻译依旧历历在目，当时玩得不亦乐乎。因为比较死脑筋，只会按部就班地进攻，所以游戏里很多有趣的设定都是在其他小伙伴们的告知下才知道的，比如在对话中选



▼其实更浪费时间的话是，猿来了完全不用精神就通关了。

	流 竜馬	SP 255/255
鬥志	20	必中 20
信賴	30	熱血 30
友情	80	愛 100

择不同的选项会走向不同的路线、改满特定的机会会得到追加的技能甚至改变机体的外型。满足一定的条件还可以让人成为伙伴的隐藏选项“说得”等等。总之通关了无数遍仍然意犹未尽玩得新。说到机体改造，我就疑惑小伙伴们哪来那么多的钱来改满档机器，因为尽管我努力节省开支，到通关为止也只能勉强地将一台机体改满，所以每次重打游戏的时候都会选择新的

培养对象，目的就是在通关前看到这台机体的追加技能或者是会不会改变外型（后来有人告诉我可以先存一个档，然后就可以在改机体的界面里随意改满再读档了……）。某天小伙伴在打这个游戏的时，我在一旁围观，只见他熟练地点开了选项里一直存在但却一直被我忽略的“精神”选项，然后选择了幸运这个在由乱数方机体后可以取得两倍金钱和经验值的精神，当时我就惊呆

了，不过为了掩盖我的无知，我并没有表示我不晓得精神的设定，而是不动声色地跟他这个幸运我从来不用，觉得不好用云云的，具体还说了什么已经不记得了……自从那次以后，无论玩什么游戏，我都会点遍任何一个选项、和游戏里任何可以对话或接触的 NPC 对话，也许我的强迫症就是被《机战》逼出来的。

童年秘技

出处：多款游戏

提供者：纱迦

作为一名玩龄超过 20 年的老玩家，在早期游戏生涯中因为资讯不够发达，曾经遭遇过无数的杯具，好多游戏在玩过很多年后还能找到新的秘密，这在今天看来似乎有些不可想象。当时身边有一群玩游戏的小伙伴，每次遇到这样的事情，确实是实在在的“我和我的小伙伴们都惊呆了”。虽然因此走了无数弯路，但现在想来这些都是宝贵的财富啊！

●玩 Capcom 的经典 FC 游戏《荒野大镖客》时，不知道可以在商店买武器和马，第一次见到有人这么做的时候吃了一惊。不过自己打的时候发现有时能买而不能买，后来经高人指点原来游戏还有金钱概念，再次小吃一惊。



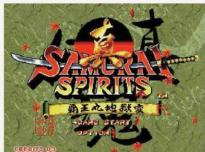
●作为横行一方的《街头霸王 II》高手，突然在武汉一家街机厅看到隆和肯居然可以重拳取消升龙拳时顿感别有洞天。不过怀疑的是当我在我家附近的街机厅用这招时被小伙伴们纷纷指责为敷衍作弊。

●第一次在街机厅里见到《真侍魂 霸王丸地狱狱突》霸王丸的天霸封神斩时，真心觉得这是机器出了 BUG——怎么能在地面连出四五下升龙呢？不过后来发现还真不是 BUG，那奇葩的指令至今仍然记忆犹新：341236421B+C。不过当时一般都是连转摇杆 4 圈再按 B+C，感觉比精确的指令更加好出。

●在玩 MD 游戏《光明与黑暗 II》时无意中在一片空地上找到一个攻略本上没有记录的隐藏道具，于是感觉游戏中还有更多的秘密有待发掘，于是和几个小伙伴约好把全世界调查一遍，也就是每走一步就调查一次。数人接力三天之后游戏通关，发现攻略本没有记录的隐藏道具只有那一个……

●玩 MD 游戏《梦幻之星 IV 千年纪的终结》时，每次进入发射基地时，中间都有一个发光的圆盘，当时不知为什么总觉得这东西是走不过去的，于是每次经过这里时都要绕路而行。后来有一次无意中走了上去，只听到一阵悦耳的音效，原来这圆盘具有全回复的效果，顿时有痛不欲生的感觉。

●一朋友玩 FC 游戏《外星战将》（就是控制一只兔子去营救同伴的射击游戏），表示游戏难度太高，勉强能过三四关就再也打不下去了。



由于自己很早以前就通了关，就一直嘲笑他的技术。后来有一天朋友终于忍受不了我的嘲讽，邀请我过去表演一下。结果我到他家一看，他家《外星战将》居然是无血版，碰一下就死。而正常的游戏版本应该是有至少 30 滴血的，当时我就给他白眼。

●玩 FC 游戏《圣斗士星矢 黄金十二宫编》时，由于当时我们这里还没有放过动画，所以挑战黄金圣斗士的时候各种卡。经过反复尝试，总算打到了双鱼宫。双鱼宫的阿布罗狄比较水，我们第一次是用星矢去打，结果很轻松地就把他干掉了，只不过阿布罗狄最后一招血匪玫瑰把星矢也打死了。然后接下来我们就只能用阿瞬去见教皇，但在玫瑰花园的尽头什么卡关了，没有任何剧情发生，HP 倒是一直在降，最后每次我们都死在这里，不得不怀疑是不是卡带坏了，却从来没有想过在双鱼宫换人挑战。后来有位看过动画的高人指点我们用阿瞬去打阿布罗狄，然后用星矢跑玫瑰花园，在尽头就看到了魔铃……当天下午就通关了，不得不说这思维定势害死人啊！

“这设定，这Bug太让人恶心了！小伙伴们惊呆了！”

有一些游戏，由于在 Debug（除错）上的疏忽，会导致游戏进行的过程中出现问题，像是贴图之类的小 Bug 还好，甚至还有导致存档丢失和游戏无法进行的恶性 Bug。而另外有一些游戏设定影响玩家的游戏体验，比如战斗配置让游戏难度大增，制作人的恶趣味让折磨玩家，甚至是游戏本身的风格过于阴暗等等。而且不止游戏，也有主机在设计上没有考虑周全，给玩家们带来主机坏掉的错觉，着实把玩家吓得不轻。对于此类问题，我们只好摆出兵库北表情，并期待厂商尽快解决了。

不科学的队伍配置

出处：《无尽传说2》

提供者：宇宙人

《无尽传说 2》每一章的队伍都是固定的配置，一般来说都至少把作为回复人员的艾丽泽或蕾姆其中之一放在队伍里，而自从主线进行到第十二章之后队伍的配置就变得非常奇怪了，第十二章配置的队伍是裘德、米拉和罗恩，虽

然每个人都有回复技但是回复量有些可怜，加上本章的 BOSS 是和主角路德加有着一模一样生命的维克多，这一战下来我原本准备好的生命瓶和果冻全部消耗一空，原本以为这种配置只有这一章才有，结果第十三章的克洛诺斯战和第十四章的利德与战都不给一个专门的回复人员！虽然难度相比第十二章要低上不少但是打

完之后手心还是出了不少汗,后来去翻看了《传说》系列专门志,制作人访谈里提到后期的队伍配置时说:这些队员从设定上来说是最强的。而对于开了 HARD 难度和 BOSS 硬拼的我来说,就算设定上再强,没有重复队员的队伍最终还是死路一条,所以说后期的这个队伍配置这简直就是在作死。

▶虽然战斗取得胜利,但过程非常艰辛。



▲游戏的封面很好地诠释了“用刀砍”的设计。

弹药补充系统

出处:《机动战士高达战记》

提供者:洛克

“我没弹药了!”“用刀子砍吧伙计……”,我依然清楚记得当时玩《高达战记》的网战时和小伙伴们讲得最多的这两句话。这款游戏当时备受高达粉丝期待的 PS3 游戏,在发售后就吸引了不少玩家购买并投入到本作大力宣传的网战中去,但游戏的弹药补充系统却我和小伙伴们都惊呆了。系统设定是这样的,游戏中玩家操控的

机体的远程武器均有弹药数量限制,射完了弹药就必须找到补给点进行弹药补给,这本来是为了提高游戏真实性的设定,却是让玩家陷入弹绝恶梦的根源。游戏后期的敌人个个皮糙肉厚,即使带上游戏中威力极大的光束枪也要 10 发以上才能打倒一个敌人,而一个光束枪弹药最多就 15~16 发的程度,即使带上预备弹药,在后期基本上是把倒两三个敌人就要跑去奔命去找补给点。这还不算什么,最要命的是己方补给点是

可以被敌人破坏的,而且耐久还很低很容易被破坏,因此后期的任务基本上开战不久补给点就会被破坏,玩家弹绝后只能顶着敌人杀伤力高得离谱的攻击下随时毙命的危险,冲上前用格斗攻击和敌人周旋。补给点及敌人耐久度,己方攻击力的调整不合理,不仅让我惊悚,同时让这款游戏的趣味性大打折扣。在艰难地完成全部任务后,我就把它永久地封存于箱底……

多个悲惨扭曲的结局

出处:《龙背上的骑兵》

提供者:九兵卫



▲有好结局只是你们这堆星斗市民的一般想法。

由于我十分喜欢“龙、骑士与魔法”类的世界设定,因此当时 PS2 上出的这款游戏自然是第一时间就入手回来通关。我在玩的过程中,除了觉得游戏剧情发展略黑暗压抑外,一路玩

下来还是觉得蛮有趣的,然后玩到一周目的结局时,(注意以下会有部分剧透)看到主角与一路奋战过来的飞龙分开,心里感觉有点难过。“难道我是玩到 Bad Ending 了?”事先知道游戏有多个结局的我于是开始了二周目,但此时才是恶梦的开始……我接连玩了二周目、三周目、四周目,打出来的却是一个比一个更坏更让人郁闷的结局,不是“妹妹变成触手怪物”、“巨大婴儿毁灭世界”就是“我方同伴全员死亡”,简直是丧心病狂!当时的我已经不是惊呆了的程度了,甚至是要抓狂了,难道这款游戏就没好一点的结局的吗?不信邪的我再次打起游戏的五周目,这次居然……居然主角和飞龙像烧烤串一样死给我看了!行了,打完全部 5 个结局的我才终于明白,一周目那个就是 Good Ending,而此时貌似我心中的某个机关也被打开了,以后玩多结局的游戏都要特意去达成 Bad Ending,看看是否有能冲出当年这款游戏的变态结局……

你知道什么是“扶她”吗?

出处:《尼尔》

提供者:猿来了

首先得告诉大家《尼尔》这个游戏我没有打,只是从头到尾看别人打了一遍 PS3 版的流程,游戏当时给我的感受是画面炫丽,人设背景等要素都非常有个性,配乐更是完美到了极点,整个游戏过程的音效一直以忧伤的曲调来渲染,无论是在村庄、迷宫还是辽阔的大地图,背景的音乐切换得当,衔接顺畅。游戏里奇葩的地方比比皆是,比如 PS3 版的故事是讲述哥哥为了拯救患有黑死病的妹妹而踏上征途, X360 版的主角则一下子由美青年跳跃到抠脚大叔,也就是爸爸

女儿,此外还有达成多结局中的某个结局时系统会将你的存档全部删除的逆天设定。回到主题,我本人对成熟、具有女王气质的御姐非常有爱,皮肤黝黑或者一头白发的美女更是大加分,而游戏中恰巧有一位这样的“女性”,因为是围观朋友打游戏,所以对剧情和人物的对话并没有太在意,某天编辑部大家聊到《尼尔》的时候我表示很喜欢那个白发的姐姐!现在知道名字叫 Kaine,此时见多识广的纱织跳出来说道“她是个男的,还没等我反应过来,一旁的八老师就补充到“她”其实是“扶她”(扶她是日文中文“ふたなり”)的译音,意思为一个物体上同时拥有两种形态,特别指同时拥有男女性别的人,在 ACG 界中简单来说就是拥有丁



▲这件事成为猿来了的心灵创伤。

的女性……了，紧接着炒道再补一刀“根据设定她经年在战斗后躲到没人的角落里掏出什么什么干麻干麻（限制级内容请大家自行想象）来缓解战斗带来的压力”，最后知道真相的我眼泪掉下来，而且嘴巴张得老大呈O字形，许久都没能自然合拢……



▲精英无数就这设定坑了。

High Moon是有多爱B键/○键?

出处：《死侍》

提供者：稿饭

High Moon 推出的这款动漫改编新作在对于漫画角色的性格还原上是极为传神的，但如果只拿游戏系统来说事，那就真是莫名其妙的典型，最直观的一个例子，就是对 B 键 / ○ 键的应用。在游戏中，这一个按键身兼三个功能，分别是

平常状态下的传送，附近有敌人准备发动攻击时可以用来发动截击，还有敌人昏迷时可以用来发动终结技。听起来好像这三种情况都有分别，不会出现混用，但实际上因为在战斗中玩家可以同时遇到三种状态一起发生，这时候用 B 键 / ○ 键操作就不是一个回字可以形容得了。例如终结技是有一定发动范围的，如果离得稍微远了一点，玩

家就会变成操纵着死侍傻乎乎地传送到敌人背后，又例如玩家想要用传送逃离敌人的追击，但传着传着就会发现死侍突然猛地回头一冲，一刀砍在某个准备发动攻击的玩家身上，哪怕对方的攻击根本就打不中原本已经传送到远处的死侍。所以玩家们可以想象，我这个负责做攻略的苦逼发现这款游戏竟然有这种神设定时是多么地惊呆了。

恐怖的新人杀手

出处：《真·女神转生IV》

提供者：八重樫

许多游戏中都存在看“新人杀手”这种敌人，它们的意义就是给各位刚刚进入游戏、意气风发的新人玩家们“当头一棒”，可是制作组的一点“恶趣味”。比如像《FF XI》东ダルマス沙漠里的绿色霸王龙、《MH2》第一个村长任务中的轰龙，都是玩家们一度的噩梦。不过这种“新人杀手”只要绕行就可以避过，并不会对游戏进程造成什么影响。但此处要提到，却是不折不扣的“真·新人杀手”，来自于《真·女神转生IV》。玩家在进入第一个迷宫后就会发现，这里的杂鱼



▲“哟呼嗨！一刀干掉我吧！”八重樫开始疯狂。

强得离谱，玩家基本扛不住它们三下攻击，即便是有可回血的仲魔伴作也是杯水车薪。而回血药却贵得离谱，玩家身上那点钱连 2 瓶都买不到。既然扛不过那就来试试与恶魔谈判吧，可是恶魔的性格变化无常，谈判失败的结果基本也是个死。

打不过又该不找，我跑路总行了吧？太天真了，别看本作的敌人是可视的，但它们在玩家的感应范围也极广，一旦被它们发现就会以迅雷不及掩耳之势追上来，想跑都跑不掉。而且因为逃跑时玩家必然是背对敌人，一旦被敌人追上则必定是敌人先手，于是在杂鱼的各种大招轮番轰炸下，玩家又只能哭着去三途川了。大约是制作组也觉得打个杂兵都能随便灭团确实有点对不起群众，于是特意在三途川设了个阎王大人，玩家可以花钱来买命，无需谈档里的刚才死掉的场所。不过阎王实在是大话唠了，买命都要唠叨 1 分钟之久，此时大多数玩家心里想的，估计都是“还不如一刀干掉我来痛快吧”。

逆天自制子弹

出处：《噬神者》

提供者：宇宙人

《噬神者》发售的时候应为《MHP》的新作没有消息，而《MHP2G》又玩腻了，作为猎鸟粉丝自然要尝试一下新口味。刚开始前几章的时候还好，但到了第四章就被各种多 BOSS 同场的任务逼得大型活来——因为《MH》最多也就打两只大型怪物，而且可以换区，所以还是以单

挑居多。于是我和我的小伙伴们纷纷卡关了。这款游戏有自定义子弹的模式，玩家可以不同运动轨迹、不同威力的弹头组合起来，后来有人给了我一个子弹的调合方法，说能够让游戏难度大减。一开始我还以为单纯只是超实用的子弹，顶多只是让游戏轻松一些。但我试试之后发现根本不是这回事，这根本就是破坏游戏平衡性的反逻辑子弹。自动导向精准定位而且破坏力一流，装

▲还在傻傻地装呢？



备强力的狙击枪身并且配合“生存本能全开”，连后期的大型 BOSS 都撑不过 3 分钟。我和我的小伙伴们都惊呆了！而且这还不是最逆天的子弹，如果放弃了射程和诱导能力，最难任务之一的“象牙之塔”也能瞬间解决。这平衡性差得几乎令游戏完全没了味。

反人类的存档规则

出处：《王国之心 梦中诞生》

提供者：八重樫



▲惊呆了许多次的八重樫对反人类的存档方式表示崇拜。

2010 年 1 月 9 日，我以最快的速度拿到期待已久的《王国之心 梦中诞生》，然后便迫不及待地踏上梦幻的旅程。三位主人公、三条独立的剧情主线，这样的设定在系列作品中从未出现过，着实让人眼前一亮。很快，Terra 线的剧情完成了，二话不说，马上开启 Ventus 线的攻略。在一段与 Terra 线共通的剧过后，我来到存档点，秉持着打 RPG 要勤存档的优良传统，覆盖——确定，这个已经进行过无数遍的动作仿佛已经是身体的本能，整个过程一气呵成，丝毫不拖泥带水。不过当我回过头想

再玩玩 Terra 线的时候，我惊呆了，原来游戏中三个主角的存档必须独立分开，三个角色并不能在同一存档中自由变换。如果说这还算算是我的疏忽的话，那么接下来发生的情况，估计所有玩过本作的小伙伴们都惊呆了：游戏并不会识别当前的存档位，比如我读取了第二存档位的 Ventus 线进行游戏，在存档时，光标并不会自动停留在第二存档位，而是默认在第一存档位上。于是就发生了很多多次 LV99 存档档其他存档所覆盖的情况。在经历了若干次这样的打击之后，为了不让自已一次又一次的惊呆，我也只得把每个主角的进度都储存三遍，这大概也是我使用存档位最多的游戏，没有之一。

少得可怜的游戏内容

出处:《山脊赛车》PSV版

提供者:猴来了

PSV早期的游戏不多,于是无论看到什么我都跃跃欲试。由于PSP时代的《山脊赛车》给我留下了相当不错的印象,爽快的漂移手感,丰富的赛道和各种奇怪的车型一度让我沉迷了很久,那么PSV平台的《山脊赛车》自然也就成了首选。游戏开始后,整体的感觉和PSP版有些不同,没有传统的生涯模式,也没有按性能分组的赛车,只有5辆赛车和3条赛道可选,不过当时也没有太在意。或许是太久没玩技术有些生疏,三条赛道我愣是跑了好几遍才拿到

了第一,不过令人奇怪的是除了原本的几辆车在性能上稍有升级之外,并没有提示我解锁新



▲难以想象一款正式版的游戏竟然试玩版一个水平。

的赛车和赛道。带着疑惑我用每辆赛车重新跑了一遍三条赛道,依然没有任何新东西解锁。难道要把所有赛道反向再跑一遍?但是我耐着性子完成之后也依然没有任何的变化,这着实让人非常抓狂。但是在网上的攻略中得知真相之后,我惊呆了:这个与其他卡带游戏售价相当的作品,真的只有5辆赛车和3条赛道。要知道就算是十年前的手机赛车游戏,所包含的内容也要比它来的丰富许多啊!当然官方后来发布了新赛道和车辆的DLC,不过这些可都不是免费的。PSV版的《山脊赛车》,毫无疑问是第一款以这样的方式让我目瞪口呆的竞速游戏。

队友和敌人不愿下来

出处:《心灵传说R》

提供者:九兵卫

不管是DS版还是PSV版,本作的战斗最大亮点无疑是空战,我平时最喜欢操作辛辛用地碎冲掉敌人弹飞上天然后开始空战,结果地上的小伙伴们一个只能在原地打转看着我飞天飞……而其实更多的时候,我只能在地上看着小伙伴们在天上飞。《心灵传说R》的追逐连携系统

发动并不难,而且只要给小伙伴们装备上各种增加TC和攻击次数的技能之后就可以欣赏到他们在跟敌人玩无限追,战斗时角色的移动速度很慢,就算装上了增加移动速度的技能也很慢,基本上当我移动到敌人那里的时候敌人已经被队友干掉了,而哪怕赶过去之后操作辛辛使用翔型刃飞上去了,这时候TC也消耗得差不多,想攻击也没法攻击。所以这时候最好的做法就是站在敌人正



下方,在队友没能干掉敌人时咱们还能拾一些残渣之类的……

不出主线任务

出处:《腐烂国度》

提供者:时雨



随着截稿日的一天接近,时雨我的内心越来越焦躁。明明已经无数次地虐杀了面前的丧尸,明明已经多次救下了自己的伙伴,但两天来一直完成的都是支线任务,没有任何进展,一直没有主线任务出现。耳机里流出的《无间道》歌词:“明明我已昨夜无间踏尽前路,梦想中的彼岸为何还未到。”更是让我有砸机器的冲动(稀饭:少伙你莫激动!机器是我的,轻放!)随后我听说将主机时间往后调的话,有一定的几率刷出

◀“神明:丧尸们一个不留!”已经使冲昏头脑的时雨崩溃。

主线任务。抱着试试看的心情进行了尝试。结果让我露出望外,马上开始进行主线任务。但在不久后心情又再次跌入谷底,仿佛塞上了过山车一样,主线任务又不见了。而且即使我把时间往后调也没有效果,还为此付出代价:游戏消耗资源是按现实时间来的,每次往后调我都需要再次耗费大量的时间完成支线任务来补充资源。心情郁闷之下,我开着游戏里最快的跑车开始全城屠杀。但就在这个时候,发现主线任务开始出现……当我把这个经历告诉朋友的时候,他表示惊呆了,顺便带来了一句哲学术的名句:“当你遇见麻烦的时候,换个角度想或许会有不一样的收获。”

Bug众多

出处:《新Love Plus》

提供者:时雨

“Love Plus”系列”在NDS上的两件都给我留下非常好的印象,无论是AVG部分还是成为恋人后的实时部分,都让我看到模拟恋爱游戏的未来。所以当3DS公布后,看到宣传影像我就把持不住,马上预订了3DS主机和游戏。等待游戏发售的日子,我天天看着游戏的宣传片期待。结果一拿到手,开始游戏发现:“咦?宁宁姐怎么黑了?”、“咦?游戏怎么这么慢?”、“咦,不是和宁宁约好了么?我怎么爽约了!”,查了一下,网上一片哀鸿遍野,还传出厂商因为Bug太多要回收游戏的信息。想着忍一忍继续玩下去吧,突然问我的卡带直接就无法读取了。虽然到后来联系商家重新更换了一张,但我感觉已经不会要了,连晾呆吐糟的力气都没有。游戏后来还是进行了大型的更新来解决游戏的问题,但拖慢等一些细节问题至今没有解决。“为游戏冲动马上预订这种事,我再做我就是傻子。”虽然愤然地留下了这句话,但最近传出新作的消息后,我内心似乎又骚动了起来……

▲黑化与傲娇妹子们让人心碎 Bug太多
导致无法存档的妹子们



奇葩的充电模式

出处: PSV

提供者: 八重樫

大概是我在使用主机时较为小心谨慎的缘故,除了经历了两台X360三红之外,其他主机掌机的寿命倒都还说得过去,所以一直以来我都认为索尼游戏机的质量是相当过硬的,但这—美好的回忆在我购买了PSV后就被无情地击碎了。话说我在入手PSV的头几天正在新鲜劲儿上,每天都捧在手心不肯放下,倒也没遇到什么RP情况。后来因为忙于杂志截稿便将其置于“冷宫”数日,再拿起来时发现开不了机了。机智如我立刻明白这一定是没电了呗,马上插上了电源。按照正常人的思维来想,电器没电的话插上电源总

就可以使用了,但我震惊地发现无论我按哪个键,无论是短按还是长按,机器就跟死了一样毫无反应。当时我的心情,真的只能用“万(草泥)马奔腾”来形容,我才买了不到一个月啊,这就坏了是闹哪样?

当然,很快我就发现只要充久一点电,PSV就可以正常开机了,这应该是索尼设计的保护机制。本意虽好,但在使用说明书中却完全没有注明,因为没电无法开机而作为PSV变砖的玩家绝非我一个人,基本上所有我认识的购买了PSV的玩家都有过类似的经历,在各大PSV论坛中,关于无法开机的询问帖也是哀鸿遍野。时至今日,仍然有玩家陆续中招,比如著名声优绿川光,

▲【提供作者】



一个月前刚刚购入PSV,一个月后就在推特上哭诉无法开机,估计八成也是这个保护机制在从中作祟。于是我由衷地向索尼问一句:“大哥您是在要我玩吧?”

“虽然不知道怎么回事!我们还是惊呆了!”

坑爹一般的倒计时

出处: 多款游戏

提供者: 时雨

身为一个游戏编辑,经常留意业界新闻动态是少不了的。但有这么一类倒计时时常让小编辑大呼惊呆。该类倒计时很喜欢用一个很酷的标题,一张很玄乎的宣传图片惹得编辑们遐想翩翩。比如今年三月份世嘉主页公布了一款神秘神作的页面,消息一传到编辑部就炸开了锅。“一定是玄武神新作!”、“不,我觉得是《梦幻之星》”、“会



▲总有那么一些倒计时让编辑们纷纷惊呆。

不会是《芬木》啊?”结果几天后发现是《创造球车》的时候,由于编辑部并没有系列粉丝,因此大家还是感到有些诧异。不过好歹还是大作,也没太多的怨言。但近期NBGI也搞出了这一套,还是新作!于是大家又开始沸腾,纷纷展望新作的前景未来。随后发现该款新作叫做《JUMP传奇侠传》,游戏全是FC和SFC世代的JUMP游戏集合。包括FC的《龙珠 神龙之谜》等,更重要的是画面和当时一致。还记得当时我把消息传到内部群的时候,其他纷纷表示惊呆了,从未见过如此有节操的倒计时,并顺便给了差评。

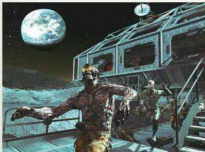
人有三急

出处:《COD》

提供者: 华尔兹

还记得我们那次打《COD》丧尸的经历,当期杂志是刚出MOON地图那会儿,里面有一个炸地球的彩蛋,为了录下这段视频,我特意在编辑部打地铺,准备和好友一晚鏖战将这个进程记录下来给读者们欣赏。没多久和我联机的小伙伴们都到齐了,爆米花、可乐准备好了准备一晚上与丧尸的厮杀,没想到我猜到了开头,却猜不到结局……

玩过《COD》丧尸的都知道,《黑潮行动2》



▲COD的网络战总有一些有趣的事情。

前的丧尸模式都是不能中途加入的,一旦掉线或退出都意味着重来,所以在一轮丧尸时如果谁掉线了,那派对中绝对是哀嚎一片。MOON地图炸地球前大概有十几个步骤,炸地球的准备过程比较艰辛,什么黑装置,输密码,回老家,一系列下来和打通一次战役模式差不多。更麻烦的是随机内容很多,比如抽奖不到必要工具你就要往死里刷分,打到抽出来为止。最恶心的是随机切割的切割器,运气好的话切割器会最早第4轮下来,运气不好的话就是掉手稿也没用。还好,在众人摔了几次手稿后切割器终于下来了,在将其余的步骤完成后,现在距游戏开始已经经历了5个小时左右,离成功只差一步。

此时小伙伴A说:“不行了,我得去个厕所,上个大号。”

我们心想这也是人之常情,人有三急,连续近5个小时打下来不能暂停,肯定把哥们给憋坏了。

“你放心走吧!”小伙伴B拍拍胸脯说:“后面我来顶着。”

小伙伴A听到这话留下一句“好

兄弟!”脸上挂着两行泪满意地大步走向厕所。

小伙伴C说:“要不咱们抽抽枪保险点,别等一下最后一步挂了,前面不浮云了。”

我和我的小伙伴们十分赞同此观点,等一死了可真接受不了。于是众人开始了抽枪工作,等了好久还没见小伙伴A回来。

我当时怕出问题就说了一句:“咱还是赶紧弄完吧,拖太久容易出事。”不过并没有得到大家的回答。就在大家全部装备好后,我看到玩家B先是卡了两次,最后华丽地掉线了……。此时耳机那边已经鸦雀无声,因为我和我的小伙伴们都惊呆了。事情之后才知道小伙伴B那台单65三红了。最后只听到了上大号的小伙伴A从厕所出来怒吼了一声:“裤子都脱了你们让我看这?”

【结语】

编辑们的“惊呆”时刻是不非常的五花八门呢?其实“我和我的小伙伴们都惊呆了”,到底是怎么样,怎么发展的并不重要,重要的是这句话的存在又掀起了一次网络上的狂欢,更带来一个发泄口,让大家畅谈心中的惊讶或是不快。如果您也有什么惊呆时刻,也欢迎来信和编辑们一同交流。

PRISM



SPECIAL FEATURE
特别企划

棱镜折射出的 危险之光

细数虚拟世界的 监视者与反抗者

云之 彼端

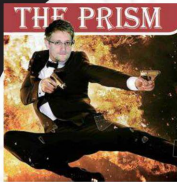
《棱镜》影片简介:

2013年6月5日,英国《卫报》爆料称NSA(美国国家安全局)一直在进行着一个秘密项目,它要求电信运营商 Verizon 向其提供所有客户的通讯记录。随后美国《华盛顿邮报》曝光了一份机密文件,文件显示 NSA 和 FBI(联邦调查局)可以进入包括苹果、谷歌、Facebook 在内的九家互联网巨头的数据中心,随意查看、监视和跟踪用户的电子邮件、聊天记录以及私密文件。而监控范围甚至并不局限于美国国内,欧洲国家亦卷入其中。两枚重磅炸弹的抛出,让舆论一片哗然,而幕后的爆料者,是29岁的前CIA(中央情报局)雇员——斯诺登。

这个遭到曝光的秘密项目名为——棱镜计

划(PRISM),是由NSA和FBI共同主导的,自2007年起便开始实施的绝密电子监听计划,内部代号“US-984XN”。它同时也是美国秘密监控项目“星风”的一部分——“棱镜”和“核子”以截取内容为主,“主干道”和“码头”则以监听监视为主。

“背叛者”的出现和机密情报的泄露让美国政府非常愤怒,他们一方面要求引渡斯诺登回国接受法律的审判,另一方面也派出了秘密的特工小队,试图尽快找到斯诺登并掩盖真相。与此同时,欧盟各国对美国的做法非常不满,俄罗斯、中国等也纷纷派出情报人员,希望能和斯诺登接触以获取更多的情报。一时间国际形势风起云涌,各国围绕秘密计划展开博弈,情报机关间大混战一触即发……



棱镜计划(2013年)全球公映

棱镜门 时间线 PRISM Timeline

2013年6月5日

早在今年二月，英国《卫报》就收到了署名为“爱德华·斯诺登”的邮件，称愿意提供“棱镜计划”的相关资料。几个月之后，也就是今年的6月5日，《卫报》首先公开了部分细节，美国运营商 Verizon 被指秘密向美国政府提供客户资料。

2013年6月6日

美国《华盛顿邮报》在其网站上发文，称美国政府可以在包括微软、苹果、谷歌等在内的9大互联网公司企业的服务器内窃听无碍，随意查看用户隐私。

2013年6月7日

奥巴马政府回应称，棱镜计划主要是针对反恐战争，其目的是为了保障美国公民的安全，美国公民并不在监听范围之内。

2013年6月9日

《卫报》正式向外界披露揭秘者的真实身份——29岁的爱德华·斯诺登，其曾在中央情报局担任技术助理，现在以承包商雇员身份为国家安全工作。



2013年6月10日

《卫报》公开了一段斯诺登的专访视频，在视频中斯诺登公开了自己的真实信息，因为他认为自己的做法是正确的，因此并不打算隐瞒真实身份。他不希望看到普通人的一言一行都被政府秘密监视，对自己的这一行为并不后悔。

2013年6月12日

斯诺登接受香港《南华早报》的采访，在采访中他表示自己并非叛徒，但也不是英雄。离开香港并非是要躲避法律制裁，而是要向民众“揭露美国的黑暗面”。

2013年6月13日

美国联邦调查局局长罗伯特米勒表示，FBI 已经对斯诺登展开刑事调查。

2013年6月16日

《华盛顿邮报》再次发文称，“棱镜计划”只是大型监听项目“星风”的一部分。“星风”于2004年由小布什政府发起，并在奥巴马执政时期日益受到重视。据估计“棱镜计划”每年投入的成本就高达2000亿美元。在2012年，“棱镜计划”作为总统每日简报的一部分，相关数据被引用了1477次，国家安全局也在大量的报告中采用了项目数据。

2013年6月17日

奥巴马在接受电视台采访的时候正式回应对，美国国家安全局从来都不曾监听美国公民的通讯和邮件，除非取得法庭的许可。同一天，斯诺登通过《卫报》的网站与网友进行交流，他同时强调自己无意揭露美国政府的正常军事行动，而是针对其对于民间机构的监听。

2013年6月22日

美国总统国家安全事务助理多尼伦称，美国政府正寻求通过合法途径从香港引渡斯诺登。

2013年6月23日

斯诺登于上午11时55分左右，乘俄航SU213次航班离开香港，前往莫斯科。

2013年7月1日

斯诺登发表公开声明，抨击美国总统奥巴马及美国政府对他实施“非法”追捕，并威胁会向外界披露更多的机密。

好吧，我承认这并不是一部全新的谍战大片，不过除了各国情报机关的大混战是夸张渲染之外，棱镜计划、前CIA雇员斯诺登等都是真实存在的。叛逆的特工、惊天秘密，这些电影中喜闻乐见的设定，如今却真的发生在我们的身边。震惊错愕之余也让人不得不感叹，艺术来源于生活这话果然不假，而那些曾经为我们津津乐道的事迹桥段和角色指定哪天也会像“棱镜门”一样突然出现。既然如此，那么咱们不妨来看看虚拟世界中都有哪些像“棱镜”一样的监视系统，好让自己有点心理准备。当然，也可以趁着暑假假假假补一补这些作品哦。

虚拟世界中的 监视者们



无所不能的监视者：CtOS系统



出自——《监察风云》

CtOS 系统的全称是 Central Operating System。在《监察风云》所描绘的世界中，整个芝加哥完全被 CtOS 系统所管理和监控着，它不仅控制着包括摄像头、列车等在内的所有电子与交通系统，还能够监控整个网络，获取每个市民的资料与信息，甚至于通过对信息的过滤与分析，对潜在的犯罪进行预警，“棱镜计划”有不少相似之处。

美国政府打造出 CtOS 这个无所不能的监控系统并非毫无由来，因为在 2003 年，一个名叫雷蒙德·肯尼的神秘人物，使用病毒让美国东海岸的电网陷入瘫痪，不仅

让 5500 万的居民陷入黑暗与恐慌之中，也导致了 11 名民众在事件中身亡。因此在事件过后，美国政府便决定利用这样一套监控系统，最大程度地保障整个城市的安全。只不过再强大的系统都会有漏洞，CtOS 也不例外，而似乎已经有人发现并利用了这一漏洞……

之所以把《监察风云》放在第一位介绍，因为似乎至今为止还没有以自由监视和窃取数据为主导的游戏，育碧打造出的独特游戏体验让人眼前一亮。而经过棱镜门事件的发酵，《监察风云》想必也会受到更多玩家的关注和期待。

如影随形的监视者： 影网（Shadow Net）

出自——《尼基塔》

在美剧《尼基塔》中，有一个由政府高官私自建立起来的机构——“Division”组织了，它表面上服从于政府，实际上却游离于体制之外。为了让行动更加隐秘，这里的特工全部都是“不存在之人”，组织会在全国的死刑犯、重犯中物色合适的人选，并伪造出他们死亡假象，然后悉数招入魔

下，并将他们训练成忠心耿耿、实力不凡的杀手。

组织不仅势力庞大，手段更是神通广大，在首领西西的领导下，他们一方面帮助政府处理一些见不得人的勾当，私下里也接手许多肮脏的买卖。组织行动迅速、出手精准，执行任务的失败率非常低。究其原因，除了他们拥有众多实力

强劲的特工之外，最重要的是他们撒开了一张遍布于世界的巨大监视网——影网（Shadow Net）。

影网的创造者是组织内的头号黑客——伯克霍夫，代号为“暗影行者”（Shadow Walker）的他



曾经是黑客界的传奇人物，开创了入侵五大楼电脑系统等一系列壮举，但最后却因利用银行漏洞在网上放贷而被FBI逮捕。不过伟大黑客的人生却并未就此终结。在牢狱与组织之间，他选择了后者。加入组织之后，他在伯西的授意下打造出了影网这个强大的监视系统，依托于组织强大的服务器资源，影网可以在网络上任意横行，监视互联网上的任何消息。它可以从电话、邮件、信用卡记录中截获关键字，利用任何地方的摄像头做面部识别，让组织能够以最快的速度发现任务相关的蛛丝马迹，第一时间截获准

确的情报。并且只要伯克霍夫愿意，影网甚至还能攻破世界上任何一个电脑系统，入侵CIA或是FBI的主机亦不在话下。不过过度依赖于网络则是它的弊端，对于那些完全屏蔽了网络通信的地方，影网可就束手无策了。

虽然“影网”帮助组织干了许多坏事，但在伯西被打倒之后，它开始更多地被用于解决危机事件。而在第三季的结尾，影网曾一度被关闭，最后随着组织的爆炸烟消云散，但伯克霍夫和他的黑客朋友们正在努力重建。

严苛禁锢的监视者：电幕（Telescreen）

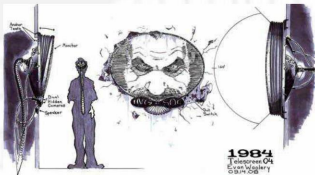
出自——（1984）

在乔治·奥威尔的笔下，1984年的世界被“大洋国”、“欧亚国”和“东亚国”所瓜分。其中大洋国是个十分崇尚集权主义的国家，领导者“老大哥（Big Brother）”拥有着至高无上的权利，他制定了一系列严酷的法律，不允许民众写书、禁止集会、企图完全禁锢民众的思想，一旦违反了这些法律，则会被处以极刑。为了能够更好地监控民众的行为，老大哥也和其他国家一样，在本国的各处都设置了监视系统——电幕。

电幕安装在每个人的家中，外表看上去是一种类似于电视一样的设备，带有屏幕，可以播放新闻，以及一些歌颂老大哥的洗脑节目。不过

电幕最大的用处其实是监视，它的感应度非常灵敏，可以接收到非常细微的信息，比如室内任何声音，哪怕声音再小也可以感知，其语音和识别系统非常发达，在它面前不要企图抱有侥幸心理，因为即使是一个背影都有可能将你出卖。

受电幕监视的人不能将其关闭，只有一些核心的党员才有权利短时间地关闭电幕。因为所有的电幕都是由老大哥以及他所造出来的“思想警察”进行操纵并监视着，他们可以轻松地发现异状。也正是有如此强大的监视系统作为武器，所有企图造反的行动都无法成行，人们毫无秘密可言，这个极度扭曲的政权也得以延续。



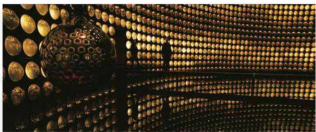
思维独立的监视者：鹰眼（Eagle Eye）

出自——《鹰眼》

鹰眼是由美国军方所研究出来的超级系统，它可以通过传感器监视世界上的任何一个角落，通过对各种信号进行收集，从而分析是否存在对美国的威胁。除了是一个监视系统之外，鹰眼还具备高度的人工智能，可以独立思考。它的行为与思考准则完全基于美国《宪法》和《独立宣言》，只要发现任何企图危害美国国土或是公民安全的威胁，

它便会独立调动可以利用的资源，将威胁扼杀于萌芽阶段。

在电影中，由于在某次行动中，总统并未按照鹰眼的分析结果进行行动，因此鹰眼便判定包括总统在内的整个内阁对美国而言将会是巨大的威胁，于是通过精心设计的计划，让几个普通的民众在毫不知情的情况下，开始了刺杀总统的行动。



隔离现实的监视者：家庭监控器

出自——《应避忌的债》

在不远的近未来，杀人病毒肆虐地球，人口数量急剧减少，恐慌在不停的蔓延。为了逃避杀人病毒的威胁，人类走向了另一个极端——每个人都极力地避免与其他人有物理接触。于是，实体店消失了，食物全部变成了由植物制作而成的人工合成品，为了确保绝对的安全，人们的一切交流与活动也都在网上进行。

正是在这样的环境下，所有的孩子们都被名为“家庭监控器”的监视系统所束缚着。家庭监控器会收集孩子们的所有情报，然后对他

们进行相应的管理，并且在一般的情况下，孩子们只允许与家庭监控器进行交流，在它的“规划”下成长。

虽然在严密监视之下，整个人类社会都尽可能地稳定在令人安心的状态之下，但所有的人似乎都只不过是监视器下的傀儡罢了。



飘荡于空气中的监视者：滞空回线（Underline）

出自——《魔法禁书目录》

“滞空回线”简单来说，是以人眼无法识别的纳米机器为主要构成，并通过空气进行传播的微观监视网。每个纳米的机器的大小大概只有70纳米左右，呈球状，两侧各有三根金属丝状的纤毛，它们随意地漂游

于空中，并且能够从空气的流动中获取能量，不需要额外的电力供应，非常方便。它们会将监测到的数据和情报以量子信号的方式储存和发射，并通过电子射线的方式进行传递和转存，以此形成独特的监视



和传递网络。这些特性让“滞空回线”变得无孔不入，即使是最阴暗最不显眼的角落也能经涉及，除非是完全真空密闭的环境，否则没有其获取不到的情报。

“滞空回线”将纳米级机器大量地散布在空中，虽说达到了最佳的监视效果，但也意味着本体很容易会被捕获。虽然肉眼不可见，但只要通过专门的电子显微镜，发现和捕获这些纳米机器并非难事。因此制造者也针对这样的情况设置了防范措施，要想解析“滞空回线”所获取的情报，则需要有专门的仪器——“镊子”。“镊子”是一种用来干涉微粒物质的附着性机械手臂，通过“镊子”能够抓取任何的微粒，当然也就包括滞空回线的纳米机器，而这个设备并非一般人能够获得。如果捕获纳米机器的人通

过其他手段将机体强行破坏，存在于机器内部的量子信号一旦感知到受到未经授权的外部势力观察的话，会自动“变质”。当然，“滞空回线”也并非毫无弱点，如果有强大的能量在某一地区进行干扰的话，则其他地区也会迅速受到影响，很有可能会产生大面积的崩溃。

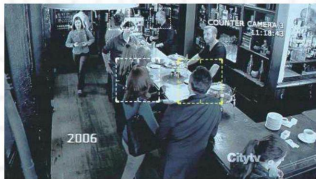
“滞空回线”的开发者和主要使用者是亚雷斯塔，也就是学园都市统括理事会理事长。他原本是拥有强大力量的魔法师，却因为投靠科学侧而遭到迫害并身受重伤。之后为冥土追魂所救，并一起建立起了学园都市。之所以要通过如此庞大的“滞空回线”来监视整个学园都市，是为了要确保保险数学家·五行机关的正常运作，以及自己不可告人的计划能够顺利进行，让学园都市的一切都在自己的完全掌控之下。

分析细节的监视者：行为监控器

出自——《疑犯追踪》

比起那些监视着“正在发生”或是“已经发生”的系统，《疑犯追踪》里的行为监控器显然要高高级许多。这台设备可以监视所有纽约市民的行为举止，然后通过精密复杂的运算，判断被监视者是否将会

有危险的行动，并通知监视人员，可以说他是通过全方位的监视，对即将发生的危险事件做预先的判断。在剧中，发明这台机器的是名叫 Finch 的亿万富翁，神秘而低调的他与政府合作，通过这台机器去



预测潜在犯罪行为。

早期，政府更多地将机器用于对大型恐怖事件的监控，普通的犯罪预警则会被关闭。不过后来 Finch 醒悟到，其实那些被关闭的普通犯罪预警同样重要，它与市民们的安全息息相关。于是他决定实行立法制裁，通过构造系统留下的后门，获取到那些不久后会被删除的普通犯罪信息。一般来说，行为监控器所监测到的犯罪预警，都能具体到某一个人，并给出这个人的社会保险号码。但它只能判断出这个人的即将会卷入危险的事件中，而无法具体判断其是犯罪者还是受

害者。因此事件的调查和危机的处理都需要人工解决，而腿上受伤的 Finch 显然无法担此重任，在很长一段时间里，他只能眼睁睁地看着罪恶发生而无力解决。这也正是行为监控器的局限性，虽然概念非常超前，但如果没有一个身手了得的调查者与执行者的话，很难取得实际的效果。

当然，在 Finch 的成功拉拢了一名前 CIA 的秘密探员 Resse 后，立法制裁也终于走上了正轨。行为监控器的严密监视，也正式成为了他们二人最有力的武器。

心里数值的监视者：西碧拉 (Sibylla System)

——出自《心理测量者》

西碧拉系统的命名来源于希腊文，意思是“女先知”。和行为监控器类似，她能够预知潜在的犯罪者，只不过她的功能更全面、信息更精确，监控的方式也更加科幻。在《心理测量者》的世界中，所有人



的心理状态和个性倾向等都被数值化，而西碧拉系统则会对这些数值进行监视与管理，其中每个人的“犯罪系数”代表着他成为犯罪者的可能性，一旦某人的“犯罪系数”超过标准值，即使他尚未真的犯罪，也会被当成“潜在罪犯”而被隔离治疗或者消灭，当然也有一些漏网之鱼，他们即使已经犯罪，“犯罪系数”也不会上升，能够顺利地摆脱西碧拉系统的监视，这些极其稀有的人类被称为之“免罪体质者”。

除了监视方式之外，西碧拉系统还能通过对心理数值的分析，对不同的人安排合适的

工作、酬劳，让每个人在社会上都能有自己最合适的位置，人尽其才，物尽其用。之所以能够拥有如此强大的能力，不仅仅是因为西碧拉系统是一个具有强大演算能力的超级计算机，而是其通过与人的结合来提高思维方式的速度与灵活性。为了让系统能够具备更完善的知识体系，它吸收了许多拥有独特人格的“免罪体质者”。每个加入西碧拉系统的人都将舍弃肉体与身份，并与系统中的其他人共享数据与意识，轮流监控全国民众的心理数据。据统计，西碧拉系统到目前为止，一共拥有 247 个人类大脑。

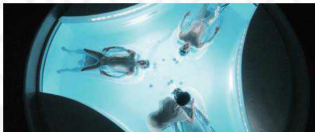
擅长预言的监视者：先知 (Pre-Cogs)

出自——《少数派报告》

《疑犯追踪》里的行为监控器可以做到一定程度的预测，但局限性也非常明显。相比之下，《少数派报告》里的监控机器——“先知”，则更加的强大。

在 2054 年的时候，美国的大

规模犯罪率趋近于零，而在华盛顿，谋杀等犯罪已经彻底消失了。这都要归功于名为先知的监视系统。与其说先知监视着所有人，不如说其监视的是所有人的“犯罪企图”，你只要有任意想进行犯罪的企图心，



那么一定逃不出先知的监视。它会将犯罪发生的时间、地点等具体的信息以图象的方式传达给警察以及预防罪犯小组，再有预防小组的成员提前组织罪案的发生。

“先知”严格意义上来说并不是完全的机器，它需要三个具有感知未来能力的超能力者进行协助才可以顺利进行，三个超能力者处于沉睡状态，存在于他们脑电波中的未

来犯罪的场景被不断地捕捉。“先知”对罪案监视的成功率极高，基本不曾失手。但任何系统都有漏洞，而先知系统的建立者之一——人称预防犯罪之父的 Lamar Burgess 却在明知系统有漏洞的情况下仍然将其投入使用，以此换取荣誉与巨大的财富。而且他利用“先知”伪造犯罪影像，借机陷害和谋杀可能会发现系统漏洞的相关人士。

既定人生的监视者：命运规划局

出自——《命运规划局》

比起某一时刻被人监视，整个人生都被监视明显要可怕的多，而命运规划局，正是这么一个骇人的监视者。

命运规划局是一个隶属于政府的神秘组织，CIA、FBI在它面前显得是那样的微不足道，因为它规划并监视着每个人类的一生。这个神秘组织会规划你如何成长、应该和谁相识相恋，应该从事什么样的工作，又应该得到何种人生的结局。不仅如此，他们同时也监视着每个人的人生轨迹，一旦发现有人偏离

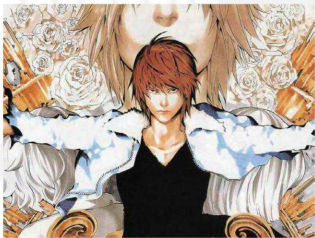
了规定好的人生路线的话，他们便会出现进行调整。将出现偏差的人生修改到“正确”的轨道上。



游戏文化
特别企划

如何成为反监视者

看到这些越来越玄乎的监视者们，各位是不是有一种如芒在背，仿佛被人机光的感觉呢？不过不要紧，既然有监视者，那么肯定也就是有反监视者。咱们不妨从他们身上借鉴点经验，看看需要有哪些特质，才能顺利摆脱严密的监视！



聪明的才智

——夜神月

出自——《和谐笔记》

一心想成为新世界之神的夜神月同学，对于反监视颇有一番心得。一开始诸多缺乏考量的鲁莽行动让他很快变成了L怀疑对象，好在在这位优等生也确实才智出众，在发现自己被FBI监视之后，很快通过精心设计的突发事件，获取了FBI探

员的姓名，并将所有来到日本的FBI探员给一锅端了。而之后家中各个地方都被安置了监视摄像头，夜神月不仅第一时间发现了被监视的情况并且很快想到了应对之道，没有因为受到严密的监视而轻易放弃制裁罪犯的行动。他先是将小电

视和死亡笔记本的纸片藏在薯片之中，在监视者的注目下大摇大摆地杀人，之后则利用监视摄像机的盲点进行行动，丝毫不露马脚，完美

地演绎了自己好学生的身份，让监视者无功而返。

看来想要摆脱监视，聪明的大脑必不可少。

过人的身手

——杰森·伯恩

出自——《谍影重重》

曾经是CIA绊脚石计划关键人物的杰森伯恩，在一次枪击事故后失去了记忆，与部门失去了联络。而政府却认为其已经叛变，于是包括CIA、NSA在内的多个政府情报机关都下了天罗地网，对其展开了围追堵截。虽然失去了记忆，但是通过训练习得的战斗技巧却仍健在，

快速的反应力、严密的逻辑推理以及敏捷的危机洞察力帮助伯恩一次又一次地从政府的监视下逃脱，政府派出的杀手们也被悉数打败。

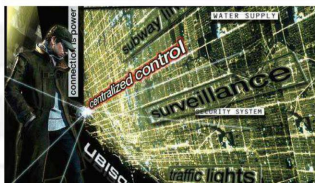
看来当敌人过于强大时，光有头脑还不够，过人的身手才能保证你安全地逃离监视。



高超的技术

——艾登·皮尔斯

出自——《监察风云》



前文中我们说到，CIOS是个无所不能的监视系统。那么如何才能摆脱它的监视呢？逃匿、藏匿其实并非明智之举，总会有被发现的可能。那么最好的方法，其实就是让自己去掌控这套系统，而在游戏中，艾登·皮尔斯正是利用系统漏洞取得了CIOS的控制权，他可以通过手机随意地利用CIOS控制城市的设施，监视并获取任何人的情报，谁暗藏了不为人知的秘密，谁的银行卡里特别有钱，全部都一目了然。

当然，这同时也确保了自己不会被监视。在核撞计划中，美国国防部所获取的数据被当成了反恐斗争的有利武器，而在《监察风云》中亦是如此，相比枪械等武器，监视并窃取到的数据才是艾登·皮尔斯最大的武器。

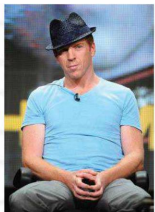
偷贼先偷王，这毫无疑问是个妙招。不过想要做到这种事情绝非易事，没有高超的软硬件技术肯定没法搞定。因此还是老老实实地多当几年码农，磨练磨练自己的黑客技术吧。

出众的魅力

——尼古拉斯·布洛迪

出自——《国土安全》

在美剧《国土安全》中，一个2003年在战场上失踪的美国海军陆战队中士，却在几年后被三角洲部队的士兵从阿布·纳齐尔的管辖区中救了回来。联邦政府认为这个名叫尼古拉斯·布洛迪的中士是一个不向敌人屈服的英雄，并打算将他



塑造成反恐英雄，借此提升军队的士气。而CIA的女分析员凯莉则不那么想，因为她十个月前在一名伊拉克被杀人的口中得知，有一个美国大兵被敌人策反了，而失蹤多年的布洛迪却在此时如此巧合地被发现了。凯莉的直觉告诉她布洛迪一定是那个被策反的士兵，此次突然回国，一定是计划着什么威胁国土安全的事情。于是她在未经授权的的情况下，对布洛迪进行了全面的监视，但一无所获。于是她打算接近布洛迪亲自监视他，哪成想多年的敌方生活让布洛迪有着特殊的魅力，演技也十分一流，两人慢慢相信并且坠入爱河，凯莉对布洛迪的怀疑也就彻底打消了。

虽然我们最后知道布洛迪确实就是那个叛变的士兵，但要搞定异性监视者的话，果然出众的个人魅力非常有效，可谓兵不血刃，一举两得。

找到可信赖之人

——罗伯特·克雷顿·迪恩

出自——《全民公敌》

罗伯特可谓是一个十足的倒霉蛋，身为劳动律师他在谈判中因为一段录音让黑手党头目勃然大怒，并受到了死亡威胁。不过这并不算什么，回去的路上罗伯特遇到了大学时期的老友萨维茨，也正是因为这次会面，让罗伯特莫名其妙地卷入了比黑手党的威胁危险得多的大事件中——萨维茨将伪装成游戏的录像拷贝悄悄地放在了罗伯特的袋子里，那是一段记录着国家安全局暗杀同僚的全部过程。随后萨维茨被车撞死，而现场遗留的名片让罗伯特成为了国安局的头号追捕目标。为了取回丑闻录像带，国安局不仅对罗伯特展开了严密的监听，并通缉陷害让他失去了工作和家人的信任，走投无路的罗伯特并不知晓这些都是国安局所为，还以为只是黑手党的打击报复，于是他找到了黑手党录像的提供者“布瑞尔”，或者说是在前

国安局特工爱德华·莱尔。经验丰富的爱德华敏锐地从事件中嗅出了前东家的味道，于是他决定帮助罗伯特与国安局进行对抗。这是一场精彩的监视与反监视大戏也就此拉开了帷幕，一方面是国安局动用高科技的卫星进行监控，另一方面则是爱德华利用丰富的经验摆脱对方的监控，甚至还反过来对会议人员进行监听。

所以说，有个懂行且值得信赖的人是有多么重要，即便啥也不懂也完全没关系。



坚贞不渝的爱情

——大卫·诺里斯

出自——《命运规划局》

年轻的国会议员大卫·诺里斯原本是一个很有前途的参议员候选人，不过就在眼看即将获得纽约州的竞选的时候，一张有关他暴力行为的照片被曝光，也因此让他在竞选中败北。正当他在图里里练习着失败演讲，准备向支持者们承诺会再次参与选举的时候，他遇到了美丽的芭蕾舞者伊丽丝·塞拉斯，两人一见钟情，很快陷入了爱河。而当他们再次相遇后，原本就对政坛有所不满的大卫决定要和伊丽丝在一起，只是当他回到办公室的时候，竟然发现一群奇怪的

黑衣人竟然在给他的竞选助理洗脑。大卫这个时候才知道，原来自己的命运一直被这些自称“命运规划局”的人操纵和监视着，他们发现大卫和伊丽丝是原本不该有交集的两人，他们若是继续交往，则会破坏双方的前途，大卫原本应该成为总统，而伊丽丝原本应该成为扬名世界的编舞家。但即使知道了未来的人生将会一片光明，大卫却并不打算继续让“命运规划局”操控和监视自己的人生，他要捍卫爱情，选择自己的生活。于是，一场逃亡和追逐在所难免，而最后，



两人的爱情打动了命运规划局的首脑“主席”，大卫终于摆脱了被监视的命运，开始了属于自己的人生。

是的，爱情会给予我们信念，让我们更有勇气与监视者们战斗。

多边共享



游戏文化
多边共享

《这个星球上的恋爱》,女神重临



时雨 提供

多边
资讯

广东凉子,说她是许多人心目中的女神也不为过。外表清纯,多才多艺,出演的日剧和电影陪伴着不少人走过了青年期,而她最新出演的日剧也在近日开播。《Starman~这个星球上的恋爱》可谓是她一个新的尝试,佐和子(广东凉子 饰)是个胆量不输男人的单身妈妈,育有三个孩子,但因为自己的性格太粗枝大叶而逼走了丈夫。某天,她偶遇了一名丧失记忆的青年(福士苍汰 饰),再次燃起少女心的她将青年救回家,并隐瞒事实,为青年取名为“星男”,把他当作三个孩

子的父亲开始了同一屋檐下的生活。两个人的爱苗也在慢慢培育,但星男身上似乎有着不可思议的能力。这场奇迹般的邂逅到底会有什么样的展开呢?

全剧最大的看点就在于广东凉子的演绎了,一直以玉女形象示人的她挑战的是单亲妈妈的角色。不过由于她自己也是孩子的母亲,相信角色演绎上不会有任何问题。从目前开播的集数看来,该剧很有趣,也很温情。感兴趣的读者不妨找来看看吧。

7/9-マ7-この星の恋



7/9 (火) 初回 10:15 スタート 10歳派火

NASA卫星拟人大赛

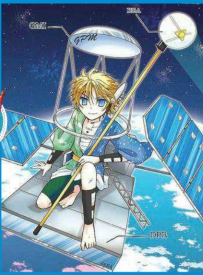


洛克 提供

多边
趣闻

美国国家航空航天局(NASA)最近在全世界范围内征集全球降水观测计(GMP)的卫星拟人设定,而最后获得优胜奖的分别是美国女孩Sabrynn Buchholz创作的“小水”,以及日本画师霞雪ユキ绘制的“GPM”。其中“小水”的金色发饰象征太阳,蓝色的裙子象征着水,而裙子的花边则代表着云朵,整体造型体现出了大自然中水循环的理念。而“GPM”则是一个和风打

拻,乘坐卫星之上的金发少年,咋看之下和铃音连有几分相似。不过不得不说,东西方的审美差异还真是有些微妙呢。



电影《爱很美》UCG版预告介绍

由郭品超、颖儿领衔主演的都市爱情喜剧《爱,很美》发布了UCG版预告,收录于本期杂志附赠的光盘之中。电影故事讲述由摄影师、浪子哥雷郑宇和邻家妹在大都市中相遇,无奈合租在一起,从欢喜冤家到请出合租情缘,后邻家妹遇难,浪子哥舍身相救的游戏经典桥段。一个是台湾偶像型男、另一个是清纯可爱的“香香公主”,都走清新偶像路线的两人会擦出什么样的火花。预告中充满了游戏动漫的风格,其中浪子哥雷郑宇和其兄弟(明显是猪一样的队友)一起营救各自心爱的女孩,不仅有跑车、面具,手枪等传统武器,甚至还有UFO出现,坏人头上会出现《潜龙谍影》的感

叹号,打架时会掉落金币以及打架完后有经典的街机得分系统画面,今年是FC诞生30周年,影片有许多致敬的游戏,如《马里奥》、《双截龙》、《魂斗罗》等等,都是8位机上的经典,预告的最后,出现了疑似女主人和前男友约会画面,人物对话方式就是用的RPG游戏的对话框模式,必定让玩家们有会心一笑的感觉,可谓信息含量很大。

片中除了加入的游戏、动漫、网络符号等流行元素带来的新意,影片温情效果也十分出众,更有“治愈系”的效果。影片于7月25日正式登陆全国院线。

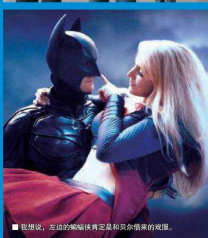
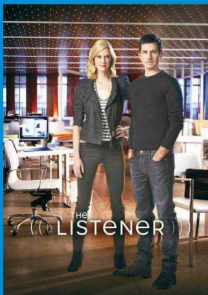




加拿大清新罪案剧《读心人》

影视

稀饭 提供



■ 我想说，左边的蝙蝠侠肯定不是贝尔借来的戏服。

在习惯了美剧的快节奏和高效镜头运用后，大部分罪案剧虽然各具特色，但总是显得有些雷同，归根究底，或许是在于美国广阔的高度专业化和商业化，使得电视剧的风格总是显得充满目的性而且咄咄逼人。这恐怕就是为什么今年美剧夹杂在美剧大潮中兴起的原因，相同的英语语境，美剧却有着与美剧截然不同的风范。这不禁令人好奇于其他英语国家中电视剧的模样，而今天我要介绍的新剧，正是来自那么一个国家，那就是加拿大。

作为与美国邻国的国度，加拿大的演艺界和美国基本上是和他们的国境之间一样畅通无阻，事实上许多加拿大演员都会前往美国寻找新的机会，例如最近刚来中国会见粉丝们的《绿箭》主演 Stephen Amell，还有他的堂弟，即将在《未来青年》中扮演主角的 Robie Amell。那么加拿大的本土电视剧是否又因为近水楼台而受到美式风格的侵蚀，而变得雷同？在看过于加拿大本土取景的《读心人》后，相信大多数人都会自有一番看法。

故事围绕着一个身上带有某种秘密的年轻急救员托比·罗根展开，他某种意义上是个超能力者，可以通过心灵感应来倾听别人的心声——在幻想剧里面这算得上是比较拉大街的设定。他不太记得自己的童年经历，而在几个收养家庭间辗转来去后，他终于还是长大成人，

而且在一位名叫雷·默塞尔的博士帮助下学会了控制自己的能力，还成为了一位急救员。他没啥太大的野心，所以并没有打算用这种能力去做些什么特别的事情，只是暗暗隐藏着真实的一面。但因为一次因緣际会，他和女警探查莉·马克思的生活产生了交集，还帮助他破获了几个案件，并渐渐走上了认识自己能力并追寻自己过去的道路。

如果以严苛的美剧标准来看，本剧并不完全“合格”。镜头运用并不精准，甚至可以说是有点写意，剧情并不特别出彩，甚至有点平淡，加上几位主演并非都是老练的演技派，整部剧透着一股青涩的味道。

事实上，《读心人》的第一季算不上进展顺利，扮演女主角查莉·马克思的 Lisa Marcos 甚至在第一季结束后离开了该剧，不过剧组找到了有着兼具甜美与冷冽两种矛盾气质的 Lauren Lee Smith 扮演第二季和第三季的女主角米歇尔·麦克斯拉斯基，使得这部电视剧的小清新气息更上一层楼。整体而言，《读心人》透着商业化的气息，但同时又暗含着某种诗意和文艺的表达，所以它尽管并不显得瞩目，却也有着令人禁不住追看下去的魅力。本剧已经于今年5月29日开始播放第四季，同时前三季度都有中文字幕资源，所以各位读者可以放心自行寻找，来补上进度。

美国动漫展COSPLAY精选

趣闻

华尔兹 提供



在刚闭幕的美国动漫展上不少COSPLAY 都让玩家印象深刻，其中有专业COS，也有专门恶搞的玩家。相信读者心中很难真正评出个真正的最佳来。不过在本期多选中，小编为大家带来了其中几个特别专业的，其中多为喜偶乐见的雌性，不知她们的COS是否符合你们的胃口呢？个人认为《最后生还者》艾莉的COS最为传神，除了脸上少了些雀斑外可以拿90分。



■ 模仿COS非ZivyLily的假面超神莫属。



■ 《生化危机 无限》又刷了新的COS界女霸主地位，你选哪个？



■ 真心觉得《英雄联盟》的COS水平最高的还是你。



□ 最新最贵的COSER还是那副颜值超群的你。



■ 姐姐哪有艾莉好，原皮已经不是这个游戏的最佳选择了。

《最后生还者》被玩家和媒体们一致评价为“神作”，但有多少人真正了解到它的与众不同之处？本期的“自由谈”栏目，就由一位在游戏制作业内从事策划一职多年的老玩家来谈一

谈他对本作的独到看法，希望能起到抛砖引玉的作用，让更多人了解到本作的魅力。另外，也欢迎玩家们给“自由谈”栏目投稿，我们的信箱是：tt@ucg.cn

叙事的革命，做到了吗？

在通关《最后生还者》之后的半个多月内，我都不确定自己是否已经真正从那个世界走出来，我无论怀念那段旅程，迷人、惊险、充满了刺激，却又异常恐惧再一次去经历它，因为那个可以抚平的末世景象和深邃的情感很容易将人的情绪拉入一个低潮……有着这种双重感受的恐怕不止我一个人吧？而在微博、各论坛交流版块上，对本作剧情的讨论不亚于当年对《盗梦空间》结尾陀螺是否倒转的研究，并且不单单是结局、角色、事件、甚至是某个道具都能够引发一场热议，几乎可以压倒我们平日对游戏本身玩法或攻略方面的话题，这种现象恐怕也绝少在一款游戏上发生过。

为什么？作为玩家，为什么我们对《最后生还者》故事的痴迷超过了游戏乐趣本身？你操作乔尔带着艾莉经历那漫长旅行时的代入感从何而来？

自棋牌或是竞技体育起，游戏一直都被作为一种包含规则、传递媒介、参与者的娱乐被我们所接受，无论是操作、反馈等形式如何发生改变，很长一段时间里我们都不奢望它能够承载故事，只追求它带来的挑战与奖励。



几种模式

一个故事，是由背景、角色、情节、动作、对白、场景、段落、事件、事变等组合而成的，而影视作品更可以精简而化之为画面、对白、描述等来叙述的故事，那么不难看出，现在由画面、声效、系统规则、奖励、操作等构成的电子游戏，与影视作品带来的体验内容的重合度已经相当高了，《生化危机》、《D之食卓》、《潜龙谍影》、《寂静岭》、《战神》、《质量效应》、《生化奇兵》，甚至是引入了CG技术之后的《最终幻想》等角色扮演游戏，都曾一度成为用游戏来讲故事的经典范例。这些能够成为模板的作品中，我们已经可以总结出一些规律和模式，由于游戏类型的不同，它们带给我们的体验也是多样的，因此在探索游戏与

故事相结合的道路上，这些模式或许先后顺序，但绝对不会有替代和消亡，因为我们千花百样的体验诉求决定了各类型都有自己的群体，一个玩家也不会只抱着一种类型死磕不是？”

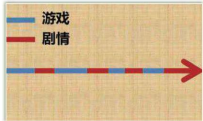
首先明确个定义，游戏本身分为了目标、规则、反馈三部分，它们结合在一起就形成了一套游戏的核心玩法，用游戏讲故事其实就是核心玩法与剧情的交互过程，它们的关系可以是交替递进、融合、支配等等。比较常见的角色扮演与动作等线性流程的游戏，大多采用的是这种交替单线：

交替单线（一）

可以看到，在这种模式的体验中，玩家会进行一段游戏，再经历一段剧情，接着再引出新的游戏内容，然后再触发剧情，可以认为是“剧情牵引游戏”的交

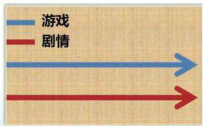


互流程，剧情被认为是玩家的明确目标（当然成长、虚拟奖励也算，但在本文的讨论范围内），这种模式下核心玩法是主干，故事是诱导或锦上添花的内容。尤其是早期由于主机性能、即时演算的效果与成本、没有语音等原因，所以这种“段落”模式会经常遇到，比如低建模画面表现与强UI的游戏部分+CG动画部分。



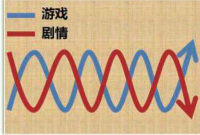
并行双线（二）

另外这种并行双线的模式属于小类别游戏，多被《D之食卓》、《暴雨》等剧情冒险类游戏，看似是一套完全用画面表现故事的过程，但中间加入了操作，这种操作又不是大考验玩家的技巧，反馈无非也就是成功进行后反馈，失败则重新来过（更甚者如《D之食卓》，全程没有存档点，失败则从头开始游戏），故而这种会经常被玩家评论不像游戏，而是一种互动电影，但对比电影，确实是有游戏的要素存在，只不过是以故事为主导，不如就称之为“玩电影”吧，由于这种模式的弱游戏性，所以几乎可以看成是两条互不相交的线。



交叠曲线

这种交叠曲线是从上世代主机逐渐出现,并且直到目前最流行的一种模式,游戏与故事相互穿插进行,玩法中包含剧情,剧情又结合了玩法,除了仰仗于技术的不断进步,两部分在制作之初的相互沟通、开发时的不断融合更是主要原因,而且融合得越紧密——即两条曲线的重合度越高,所带给玩家的共鸣和投入度就越强烈。回想一下:《核心危机 最终幻想 VII》最后的逃脱战,如果没有 DMW 系统而只是播放一段 CG 动画,你的泪腺还会崩坏吗?《最后生还者》救艾莉时虽然只有一个結局,但如果面对医生护士时不给你操作的机会,还会引起那么关于“杀与不杀”的激烈讨论吗?



必须有一个主导

虽然现在很多游戏开发者都在力求这种游戏与故事的高度融合,并且从玩家的角度来体验游戏时,似乎也不分究竟是玩法在为剧本服务,还是剧本在包装玩法,但是从开发者角度来看,由于成本、技术条件等有限与目标玩家喜好的客观原因,大多数产品在故事和游戏两方面一定会通过牺牲产生出一个主导和偏重的,这是能够保证一个项目按照进度顺利完成的重要条件,否则只会使产品陷入无休止的争论、推翻重来、再推翻再重来的轮回中。

这点在电影的制作中也不足为奇,《终结者》里一定要有金属骨骼的 T800 与州长,至于是哪段时间、什么平行世界都没关系;《速度与激情》一定要有飙

车和撞人,至于是在哪里飙的、撞的是谁都无所谓;《宿醉》里一定要有荒唐至极的段子和笑料,至于这集又是哪个倒霉蛋结婚差点迟到、谁的屁屁纹了个乌龟都可以。

然而,总是想挑战极限的家伙存在,也万幸的是,这个世界上确实有一些开发团队可以做到沟通精准,全组上下齐心协力,遇到问题不是相互妥协,而是相互想出更好的办法……他们目的只有一个,创造出一个超越对手,超越自己的游戏体验,用最牛 X 的游戏方式来讲故事,《最后生还者》的团队就是。

如果说讲故事是思想,核心玩法、画面、背景、音乐、动作等是肉体,那么灵魂就是代入感了,这是一种不清不白的东西,怎么产生的东西,但它却又存在,是什么让你觉得这一切是真实的,是什么让你忘记自己正紧握着手柄,双眼正死盯着屏幕?日本设计师金子修认为“设计不是创造外形,而是塑造一种关系”,其实应用在游戏里也是一样的。这样去剖析恰恰有“唐突作戏”的嫌疑,但我们以后回忆起来本作时,只说一句“剧情很好”来形容它又显单薄,避免那本宣科式的研究,个人觉得以下几点是本作成功的关键。

结构

且不说游戏,就连很多电影都没能把把自己故事的钩织工作做好,一个完整的故事结构意味着一种安排,一套事件或故事的序列,同时包含了某个方向,确定故事的开端、情节点 1、情节点 2、结尾,完成结构是一切的基础,有了这个基础,才得以展开一老一少从美国东海岸出发,经历四季光阴一路而到达犹他州的旅途,玩家才通过各种事件与各个角色去感受乔尔与艾莉的关系与情感变化。

背景设定

有那么句大智特悟的话:“艺术源于生活,高于生活”,《最后生还者》的故事最初发生在 2013 年,而故事的主要内容则选择了一个离我们不远的 20 年内,虽然这 20 年内世界发生了巨变,但角色们的主流价值观、环境等都还算与我们的现实生活接近,因

此对于角色们的想法与变化,我们很容易去理解,并且也很容易找到一个切入点,将他们套在自己身上。

《末知海域》系列的战斗、解谜、关卡设计都堪称一流,但恐怕有很多玩家依然不能理解为什么内森需要不停地杀死对方,而且越到后两作就越强化近身的击杀特写,这只是关卡要求玩家这么做的,尽管它也是非你即我的生存法则,但印第安纳琼斯的冒险生活毕竟离我们太远;《古墓丽影》系列“发展中曾经被覆灭文明的改变就是可以让人毁灭大杀特杀,但作品一是强调这点,二是在作品中给予适当的说明与表演,比如周年版与去年的新作中,劳拉都是初次夺取她人性命,但设定上给予了玩家充分的理由,因此在后面就显得比较合理,所以对《末知海域》,这次的背景设定更“得人心”一些。

做减法

一个游戏项目经历从无到有的过程,到最后其实最难的也是舍弃,不为了充分利用模型资源就一定要删一个 NPC 在旁边,不为了这个配角的故事感动人就给他留足镜头充分演出,不为了某个系统已经开发完成就一定要放进正式版里去,该有的有,而影响整个流程体验的绝不能留,要做出去掉这些东西确实是一个“艰难的决定”。

印象比较深的有在系统教乔尔第一次使用枪,玩家可以选择不杀或不杀那个感染者,我选择了不杀走,之后就想想:如果是某病毒题材的恐怖游戏,恐怕走到下一个房间就会发现那个感染者病发袭击了吧?虽然这个桥段很经典,但它不应该发生在《最后生还者》的世界中。

另外关于结局,有些玩家在通关后抱怨:完全可以让我们来决定是不是要救艾莉啊,但拖两个或多个结局不是更好?不,“霸道”的硬皮狗在整个故事中已经让你逐渐地和乔尔绑在了一起,怎么还会再给你一个不符合角色的选择?直接给出官方答案后留给玩家的思考空间远比给多一套结局更为强烈。

细节,还是细节

乔尔的手表、足球迷莎拉与艾莉的踢球游戏、反复出现的狼人题材电影海报……这些小事件、道具等细节设计无一不在为渲染气氛出力,当一个猎人看到与自己同样的尸体时,也会愤怒道:“喂兄弟,我一定会为你报仇!”也都在表述着这个世界的小情感。在游戏谜题中,乔尔不知道是第几次推过小木棍,让艾莉踩在上面通过对面去开启开关,小姑娘也会无可奈何地说着:“又是这个,好了好了,我知道怎么做”,她说的也正是那时玩家所想的吧?

在游戏发售前的采访中,制作人 Neil 表示要将《最后生还者》做成一款将叙事实现根本性突破的作品。虽然在玩游戏之后我觉得说“本作在叙事上达到了革命”确实有些托大,毕竟模式上依然是用玩法来贴故事,只不过玩法要靠很多,如果单拿出《最后生还者》的某一个方面,可能都不会是完美的,但这款游戏有奥斯卡最佳影片素质的游戏,已经是足以证明“用游戏讲故事”这条技术,硬皮狗给它点满了。(文:方寸)



世嘉卡片游戏狂潮,席卷中国!

新三国志大战

武将卡牌对战

三国志大战2 ■制造商:华立科技 ■类型:武将卡片游戏 ■操作方法:专用平板电脑+武将卡

操作武将卡, 打倒敌方武将, 攻下这座城!



升级啦!
Ver.2.5全新武将,
组合更多更好玩!

操作实际的卡片,
控制游戏中的部队!



快快去各大游戏厅体验! 开创属于你的王朝

参与门店详见官方网站: <http://sanguo.wahlap.com/>

更有获得隐藏
礼品的机会!

共100套

快来关注 **三国志大战** 官方微博!
赢取 **内含游戏IC卡** 的新手卡包!

7月22日~8月31日期间,成为我们微博的粉丝,共100套三国志大战新手包等你来拿!
更有丰富活动,奖品多多!

<http://weibo.com/basanguo>



世嘉卡片游戏狂潮,席卷中国!



WORLD CLUB
Champion Football
International Club 2011-2012

国际俱乐部 冠军足球
2011-2012

快快去各大游戏厅体验! 国际俱乐部 冠军足球 2011-2012

- 制造商 : 精文世嘉
- 类型 : 足球卡片游戏
- 操作方法 : 专用平读卡圈 + 球员卡



© SEGA, © Panini S.p.A. All Rights Reserved

SEGA The game is made by Sega in association with Panini.

欧冠烽火再燃,豪门巨星云集WCCF 收集顶尖球员,打造个人专属的冠军球队!



WCCF冠军杯总决赛 7月上海CCG履火爆上演!

<http://www.segajinwin.com/wccf>

全国各大游戏娱乐场所火热运营中! 详细店铺信息如下

- | | | |
|--------------|---------------|----------------|
| 北京 | 山东 | 上海沃尚乐高店 |
| 北京乐酷电竞俱乐部 | 青岛大玩家东方万达店 | 上海沃尚乐高旗舰店 |
| 北京金源美信旗舰店 | 青岛神采飞扬 | 上海沃尚乐高旗舰店 |
| 北京大玩家石景山万达广场 | 天津南大玩家旗舰店万达广场 | 上海沃尚乐高旗舰店 |
| 北京大玩家CBD万达广场 | 江苏 | 南京神采飞扬旗舰店 |
| 北京大玩家西单店 | 南京双喜真超数字特店 | 苏州神采飞扬旗舰店 |
| 北京大玩家富力城店 | 苏州神采飞扬旗舰店 | 苏州沃尚乐高仁坊店 |
| 辽宁 | 上海 | 上海沃尚乐高旗舰店 |
| 大连东方美信旗舰店 | 上海沃尚乐高五角场万达店 | 上海沃尚乐高96广场店 |
| 鞍山东方美信旗舰店 | 上海沃尚乐高南方商城店 | 上海沃尚乐高中山公园龙之梦店 |
| 沈阳兴隆大家庭中街店 | 福建 | 福州大玩家东方万达店 |
| 天津 | 广西 | 东莞反斗乐园星河城店 |
| 天津莱利乐园新悦城店 | 佛山梦幻谷东方广场店 | |
| 天津大玩家东方万达店 | | |

- | | |
|---------------|-------------|
| 广州 | 湖北 |
| 广州环游乐园天可城店 | 武汉真快活国际广场店 |
| 广州城市英雄中华广场店 | 武汉真快活东平城店 |
| 广州大玩家白云新城万达广场 | 北京大玩家东方万达广场 |
| 广州环游乐园富力半岛酒店 | 重庆 |
| 惠州反斗乐园华南天地店 | 重庆市盛世精英电竞店 |
| 深圳反斗乐园深湾城店 | 重庆大玩家重环万达广场 |
| 深圳反斗乐园中心城店 | 四川 |
| 深圳星际传奇100m11店 | 成都群侠传传奇电竞酒店 |
| 深圳反斗乐园华南天地店 | 成都大玩家金牛万达广场 |
| 深圳反斗乐园太古城店 | |
| 广西 | |
| 南宁好特电玩娱乐城 | |
| 桂林好特电玩娱乐城 | |
| 柳州好特电玩娱乐城 | |



共5台

关注 **WCCF大哥** 与 **霸三国志大战** 官方微博!
赢取 **iQue 3DS XL**

7月22日起至8月31日前每天关注「WCCF大哥」与「霸三国志大战」微博并转发微博活动,便有机会赢取 iQue 3DS XL 1台,共5台,详情请关注官方微博

<http://weibo.com/wccfchina>



微博搜索

WCCF大哥

搜索

读编往来

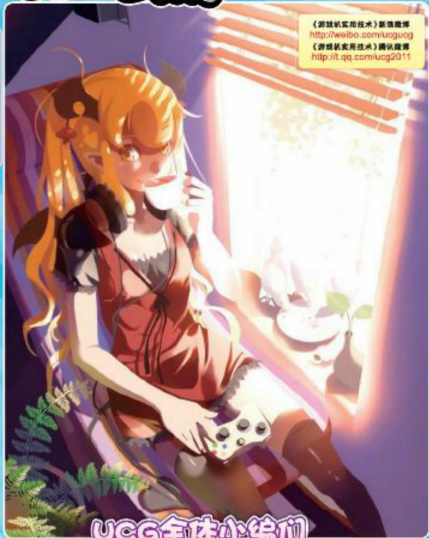
读编往来
通信地址

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

读编交流
读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucguog
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



UCG全体小编们

欢迎您到读编往来做客

★一年一度的暑期特刊完成了! 暑期特刊一直以成为玩家在暑假的工具书为目标,为大家奉献了从资讯到实用性的广泛内容,目的是让大家一册在手,游戏不愁。这次的暑期特刊还增加了PS3/X360早期佳作的迷你攻略,以及多篇备受读者感兴趣的特别企划和特稿,不知大家看过之后是否满意呢!

★下期杂志上市的时候,正是一年中最热的时候,为此我们特意为大家准备了一份特别的礼

物——清凉扇,希望大家喜欢。另外下期杂志的光盘也会有一些特别变化,具体是什么,大家到时候就知道了。总之次世代即将开幕,UCG也将作出一些改变,争取为大家带来不一样的感觉。
★本期应该轮到5月日中英单发表,不过由于5月5日与6月4日两期的编度合并了,所以中英单发表也改为下期刊登,请大家稍安勿躁。一堆PlayStation相关好礼究竟花落谁家,下期杂志揭晓!

☹ Email BANJO:《最后幸存者》中其
实大部分敌人可以暗杀,而且只有反转这种神箭,枪枪其实都在感谢你。我想只用一把手枪和一把步枪通关,小编们如果觉得可行的话,推荐一个组合吧谢谢。

☹ 这是有什么难度了,游戏本身就不怎么难,枪只有这不得已的情况下才会用上。生存者难度的话建议将子弹蓝大药药改改了,至于用哪把枪个人喜好了,顺便一提,核弹真是居家旅行,杀人灭口的神器!

☹ 让我想起了以前的“猛拍一砖”栏目,心生寒意。

☹ Email Volantes Kivi: 希望光盘可以
变成蓝光,让PS3能直放。毕竟放电脑盘实在是大麻烦,如果想在电视上看,更是麻烦。等到新主机发售,全民普及蓝光的时候,编辑们也该考虑考虑换成蓝光了吧?

☹ 别的不说,全民普及蓝光这一天是不可能实现了。当年大多资本家都赌上身家,以PlayStation这个优质品牌为筹码蓝光战年,终于获得大多数彩头巨头的支持,付出了PS3延期上市、成本剧增的代价后,终于压倒HD-DVD,蓝光获得胜利。索尼却发现自己已经一败涂地,它输给了不是对手,而是这个互联网时代。索尼本来对电影发行寄予厚望,却没有从中说到了版权问题(蓝光版权全由蓝光联盟收取,索尼在其中占的股份很小),更可怕的是,欧美的视频发行已纷纷转向互联网点播,在移动存储领域,蓝光碟远不如DVD和云存储,更不如SD卡。蓝光格式的确通,尤其是索尼从中获得的微不足道的利益,使PS3做出的牺牲牺牲显得缺乏回报,不信你看身边的情况就知道了。所以咱们的光盘与其说是要向蓝光进化,倒不如向网络进化吧!

☹ Email 姜传林: 这周入手了港版
PSV,也过足了港版的PSN,上面不少试玩游戏很诱人,可是这下载的速度太坑爹了啊! 几百兆的DEMO要三四百分钟下载,等得我身上要发霉了啊! 小编能否给点招,或者在下期UCG上能仔细地教大家一下呢? 3Q啦!

☹ 建议你通过更改DNS来改善下载的速度。依次进入PSV的设置—网络—Wi-Fi设定—选择当管接入的详情详细设定—将DNS设定改为手动—首选改为8.8.8.8—备用改为8.8.4.4即可。

Email 编辑：稿饭写的《死侍》攻略简直是丧心病狂啊！从前UCG的攻略都是中规中矩的，像数到1那样严谨，我也一直觉得攻略应该是这么写的。但稿饭这篇《死侍》攻略算是彻底把我多年来辛苦建立的三观彻底砸碎了。稿饭同学要怎么补偿我？

我觉得嘛，攻略除了准确性，专业性也需要保证。其他地方应该是针对游戏作品的风格作出变化，要让读者的阅读体验和游戏体验一定程度上保持一致的。所以，恰好碰上我熟悉的《死侍》后，这

种想法就得到了应用——说了这么多，我想说的就是三观这种东西就和任何一样，被砸一下又何必再存在的价值呢！更何况我早把三观伴着节操一起吃了，任由他人三观简直碾压于我吧！（边）

快把这个烂摊子整理整理
陈永年的“四眼猫”给抓去就死！

不对啊，烧了之后他不能变成“砂锅粥”了！不能便宜他，要实施虐刑！

没事吧，那只会把他变成冰棍里的“隔层粥”而已……

Email 编辑：看到八老那说自己最近一膝下就天旋地转，怀疑是中暑，但那可能并不是中暑，而是眩晕症。一般而言，是美尼尔氏综合症。不知道八老有什么办法查到在眩晕过程中有耳鸣或听力下降的情况。如果有，就一定要去医院（耳鼻喉科）检查。对于美尼尔氏综合症而言，即使不进行任何治疗，症状也会在一周（最长）内一个疗程消失，但复发病因人而异。美尼尔氏综合症目前没有根治的方法。一般是用药物（神经抑制剂）缓解症状。这

种病在中国大陆一般是30-50岁之间出现频率最高，而在台湾是18-35岁之间（所以不用担心自己老了），目前最好的预防方法是情绪不能大起大落（由此可见八老那平日……）。

经过读者提醒，我特意去查了一下美尼尔氏综合症的状况，发现确实有七八分相似，但要命的是此病的成因不明，相对有了种身患绝症的绝望感……好在目前的状况只是偶尔发作一下，对工作和生活的影响并不严重。只是以后这熬夜的习惯确实是要改一改了orz。

编辑微生活

【原创】编辑的八卦与吐槽

熊失声：听说剪胡子的男人会降寿一点。于是我某日随手自拍了一张照片，用软件PS上了一些胡须在发了微博。热心读者们见到后纷纷发表了对于照片的看法，总结起来可以概括为：连黑、连白、连大、连小、连大、连小……



熊有胡子和胡

《龙之皇冠》发售后，众媒体重点表扬着稿饭，因为这款游戏里有着身材明显是韩版向的女巫角色，而且还是可操纵的。但韩版游戏做得深，每次在众人面前玩游戏都是用五大三粗的矮人大叔，似乎实践了自己的诺言。不过某一天韩版正好开着游戏跑去野视，我就偷偷操纵矮人进入游戏内的酒馆查看稿饭创建的角色。果然发现了女巫！但我仔细一看，发现原来是韩版把六个角色都创建了一遍，看来是想试试一下每个角色的手感。莫非韩版真是无辜的？但我很快发现了破绽，如果六个角色使用得最多，等级肯定最高，所以韩版真正在使用的角色是——亚马逊战士！

Email 奥特曼：暑假在玩《真·三国无双7》，看到张角片赤壁之战中偷袭了中营的孙尚香并且两人开始做爱，一个是娇小可人，俗话说美女英雄，英雄难过美人关，战书上一见钟情也十八九。你说神马？我会祝福他俩？不，我不同意。看到那顶部绿油油的帽子是很不神效，说不出来！

在民间传说中起云的老婆可是奇葩的妹子哦，另外你什么时候产生了粉鸟兽科小人的错觉？（笑）

Email 续黑真青：最近心情都很激动，因为终于能够玩上期待已久的《逆转裁判5》了！不过在和朋友讨论时却因为《逆转裁判4》的主角是谁而发生了一点争执，我一直都觉得系列当之无愧的主角就是成步堂龙一，但朋友却觉得在上作主角就变成了王泥喜介，本着求同存异的精神，我也没有在这方面继续纠缠下去，但总是觉得有点怪怪的，各位玩过这个系列的小伙伴觉得到底谁是系列主角呢？

主角肯定是系列主角刑警啊——好吧，这是开玩笑，以我个人角度来看，系列

主角当然是成步堂了，毕竟在GBA上的三作《逆转裁判》里根本就没有王泥喜出场。但如果要按第四作算起，并且结合第五作的情况来看，我觉得应该是成步堂为主，然后王泥喜为辅的双主角路线，因为两者的身份在《4》和《5》之间正好出现了互换。第四作里面玩家主要扮演王泥喜，然后成步堂是作为一个重要的剧情角色登场，而第五作则是回归了成步堂当主角，而王泥喜显然是上作主角，估计自然还是有着不低的份，所以在这两部作品剧情中的重要程度可以算是平分秋色吧。

其实我觉得御剑才是主角，《逆转裁判》才是正作作品，谁要扮演成步堂和王泥喜这两个一点都不优秀的角色！

什么时候出御剑美女王外传啊，谁要做御剑男人啊！

稿饭你这么喜欢喝咖啡和超级英雄，不是应该觉得我画面里的咖啡狂更多才是主角么？

哦！，按这逻辑主角应该是大江户战士！

太重口味啦！

自掘坟墓



出国党的救贖

Email Ray Cai: UCG 的小伙伴们大家好! 我是一名刚回国的米阿西学生, 出国之前在上海市读书。

先来介绍我的开头吧(笑)。从小学四年级开始我就开始玩《GTA 3》, 之后, 我便与电视游戏结下了不解之缘。随后五年级入手 PSP, 初一, 也就是 2009 年的时候为了玩《GTA IV》入手了 PS3, 还是为了玩《GTA IV》, 在杂志网上淘到一本中古的 UCG, 果断 5 元收下这本中古杂志, 那是总第 203 期, 杂志封面是《战场的女武神》, 也就是在初一的那个暑假, 凭着我那一块钱, 那一台机器和那一本杂志, 我白会了《GTA IV》这个良辰好景。尽管 203 期的 UCG 已经把我翻烂得面目全非, 但它陪伴着我度过一个充满回忆的暑假。到现在都历历在目。

接下来的旅程不用我说小伙伴们就知道了, 我开始预定 UCG, 限期必买, 一期不落, 到 2012 年夏季的时候已经收满了家里的半个书架。我自认为是一个“入坑”较晚的 UCG 党, 但是这不影响我对 UCG 的爱。

史实始于去年暑假, 由于要去美国读书, 购买 UCG 成为了奢望, 又因为学业繁重等各种原因, 我甚至在这一年之内一本 UCG 都没有看过, 电子版也被我忘在一边。直到今年暑假回国, 当我在日本亚马逊下单的时候, 推荐商品显示有《初音未来 女歌手计划》的 PS3 版, 我才猛然意识到自己与 UCG 隔绝了多长时间! 记得我走之前, 也就是 2012 年的夏天,《初音未来 女歌手计划 F》只计划于 8 月底出现在 PS3 上, PS3 版甚至到 2013 年才发布, 而现在, PS3 的原本都已经发售数月了……

怀着“我这一年到底错过了多少东西”的自我谴责与失落的心情, 我跑到离我家最近的一家报刊亭, 询问是否有最新一期 E3 特刊的 UCG 时, 被告知已经卖完了。心情一下跌落到了谷底, 不过回过头来想, UCG 一直都是如此热情, 某怪也只能怪我自己。

回到家, 通过手机平台把最新一期的电子版买下来, 躺在床上翻看。一直读一直读, 读到“读者来信”这个我喜爱的栏目时, 再也忍不住内心对于 UCG 还有众小编的感谢与热爱, 开电脑写下这篇短文。

UCG 于我而言, 不仅仅是一本杂志, 还是一种精神, 一种热爱。精神是小编对游戏的敬业精神, 热爱是我们玩家和小编在这本杂志上对于电视游戏共同的爱。其实算到今年 E3 这一期的小编们和去年几乎没有变动, 我还是很欣慰的, 至少不会让我对于我的物是人非的感觉加深咯!

之后的日子, 即使我在美国, 我也要想办法把电子版全部看完; 而明天, 当然要把《初音未来 女歌手计划 F》给收喽!

编辑部 游戏风向标

马里奥&路易RPG4 梦溪大冒险 | 3人



艾诺卡&沙砾的工作室 黄昏天空之炼金术士 | 3人



地球防卫军4 | 4人



原本我以为燕君喜欢的是胡子公主, 但打了游戏我才发现他绝对是个反骨。

——玩了《马里奥&路易RPG4 梦溪大冒险》之后, 八重樱有所思地点了点头。

不知为什么在空中建造的 HOSS 最著名是忘记把负责回弹道具的艾诺卡放进队伍, 于是被大岛 BOSS 团灭了整整四次……

——说《工作室》被大岛 BOSS 的神怪技能弄得心力交瘁的燕君说道。

看到这张惊悚的虫山虫海, 突然感到丧尸还是很可怕的。

——说这种钟情于口味的砂砾也对《地球防卫军4》的设置有点赞了。

Email kyue: 听闻《GTA V》

将推出官方中文版, 顿觉头昏眼花! 现在的中国玩家真比十年前的玩家们要幸福太多了, 游戏厂商如此重视华语市场, 官方中文版也如井喷一般在今年涌现,《英雄联盟》、《火影忍者》、《最后生还者》、《杀手已死》、《艾诺卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空之炼金术士》、《双人双生》、《恶灵风云》, 现在又加上了《GTA V》, 这俩在十年前都是想都不敢想的真事啊! 但我还是有个小小的奢望, 那就是中文版能与其他版本一同推出, 不要一拖又是两三个月, 否则很多玩家恐怕还是会忍不住性子去买日版 or 美版了。还是小编们帮我们玩家多多向厂商们进言吧!

这么多大作的中文版纷纷推出, 当然, 玩家买游戏的时候, 也别忘了拿实际行动来回报厂商啊。听说 GTA 中文版是同步推出的, 大家买中文版就对了, 再购买入单语言, 看来今年国内地区最

佳游戏评选会比较热闹了。

就在几年前这种事情真是难以想象, 这下玩家们再也不用担心错过这款游戏了。让我们一同等待 9 月神作降临。

Email 克罗姆: Atlas 已经快成悲剧帝了。2010 年那会儿被格式社 Index 收购合并时, 还觉得对 Atlas 而言算是件好事, 之后就陆续推出了《凯瑟琳》、《P4G》、《真·女神转生 V》之类的作品, 销量本也不错, 没想到一家之间 Index 就陷入破产清算, Atlas 虽表示自身运营良好, 但仍要再寻找新的买家, 也势必会对接下来游戏的开发造成影响。唉, 真不知下一作《女神异闻录》, 下一作《超战 X》, 仰何年月才会出呢……

日版 Index 申请的是民事再生法, 所以如果运气好一点的话, 希望 Atlas 也还是能活下去的, 希望 Atlas 也可以从这次冲击中幸存下来。个人比较喜欢

的是等待多时的《龙之皇冠》发售没有受到影响, 话说我们几个人要买来看?

公司都倒闭了, 肯定没有后路服务, 嗨!

听说 PS3 版不能和 PSV 版一起玩, 我只有 PS3, 才不要被你们这些笨蛋乱抛弃, 嗨!

日版太贵, 嗨!

哥俩, 你们都嗨了, 我也嗨了!

你们这群狗熊, 难道只我一个人单打么!

没关系, 嗨! 我也会买 PS3 版, 只不过, 你有 PS3 么……

我只有 PSV 啊喂……

Email 白都黎: Xbox One 和 PS4 年底就要卖了, 刚工作嘛这点钱应该就是买游戏给两台新主机用的了。这也是我第一次用自己赚的钱买主机, 以前都是

家长给的钱, 现在终于结束了“伸手党”的日子, 也终于可以和“破釜”分道扬镳了。回想起高三毕业那天, 大抵是考得还凑合, 老妈回赠我买了台 PS3, 结果那个暑假, 我几乎窝在宿舍没出过门, 还顺便把我爸的游戏盘都给囤积起来了。我们勉勉强强用游戏来决定谁洗碗, 虽然输的总是我……

利用自己赚的钱买的主机, 特别有成就感吧。记得还是学生的时候, 我也是靠自己打工的钱来购买主机。至于你说的和老爸一起打游戏决定谁洗碗, 我觉得特别温馨, 能得到家人理解和支持并且一起游戏, 多几次吧又如何! (话说你老爸也真疼你)

喂, 你那么喜欢洗碗啊, 以后洗碗就你洗了。

别! 我就是不喜欢洗碗啊! 每当我抢着做饭, 洗碗的宇宙人洗碗的。

什么! 我还以为你怎么那么贪快! 以后再洗碗! 就这肯定定了!



1983年7月15日,FC正式进入日本市场,也宣告了任天堂帝国的诞生。FC在最辉煌的时候挺身而出,挽救了当时因 ATARI SHOCK 而岌岌可危的电子游戏产业。我们能在今年玩到 Xbox One 和 PS4,都要归功于当年 FC 的出色安排。虽然 FC 早在 30 周年前便已诞生,但限于国情,直到 21 世纪我们仍能看到它的身影。对于这样一台绝对经典的游戏机,我们每个人都有太多太多的话想说……



FC 是我买过的第一部游戏机,不过当时买的不是原装红白机,而是台湾产的小天才 201,质量好像令人惊异,直到今天我老爸还偶尔拿来玩两把。FC 对我的影响至关重要,没有它,我就不可能选择如今这份职业。整个 FC 时代我通关了 82 个印象,以当时的物水平而言这绝对算是一个惊人的成绩了。从 FC 开始我便养成了做记录的好习惯,每个玩过的游戏都有记录,还懂得打命或写评价,特别喜欢的游戏如《水评传 天命之誓》《天航再战》更是写了满满一笔记本攻略,如今想来还是佩服自己当时的毅力。不过这个 FC 时代下来,任天堂游戏没通到几个印象深刻的,反倒是 Konami 的游戏个个极品,所以如今想到 FC 的第一反应成了 Konami。小时候,一听到那熟悉的铃音音效,我便再也坐不住了……



现在回想小时候,为了玩游戏真是什么事都干得出。同学家有一台小霸王,为了周末能去他家蹭会儿机,我不但把平时的作业借给他抄,在考试时还给他传小条,只为能建立起良好的关系。后来大约是同学的家长觉得我简直是来祸害他儿子,便不太欢迎我去了。于是我只好骗父母说我想要一台学习机,不想父母一眼便识破我的不轨企图,换来了一顿臭骂。不过老爸却说,只要期末考试考到年级第一的话,就借一台小霸王让我玩一暑假。当时我所在的年级有 6 个班,每个班都有 60 名学生,而我的成绩在班上也只是中上游水平,要考取年级第一简直是天方夜谭。结果就是凭借着对游戏的热爱,让我滴滴很快地过了一个暑假的游戏瘾,连老师都觉得不可思议,一度还以为我是作弊取得的成绩。记得最疯狂玩的是《冒险岛》和《松鼠大闹》,还有《马戏团》,不过其实玩得也不算多就是了,经常是游戏人物一跑我就跟着动一下,至今回想起来都觉得好好笑。



第一次玩 FC 的情景是怎样的我已经完全忘记了,毕竟那时候我才三岁左右(记得才懂)。不过毫无疑问 FC 是我小时候最喜欢的娱乐方式,特别是在严格的家庭环境里,每个周末完成各种“条件”换来的游戏时间也是最高的奖励。而跟来兄弟们一起玩《热血》系列等互相竞争的游戏是最快乐时光,即使偶尔有矛盾,但更多的是欢笑。虽然家里的 FC 和后来买回来的“小霸王”早就已经被废品收购了,但宝贵的回忆却永远珍藏在心里。



说到 FC,给我印象最深刻的不是《魂斗罗》,也不是《超级玛丽》,而是顶着“鸡冠”头的国夫君作为主角的《热血硬派》系列。回想起当年不懂日语的自己和小伙伴们一起研究如何在《热血篮球》里更换角色的技能,如何在《热血曲棍球》里随心所欲地发出冰球,如何在《热血格斗传说》里选出最终 BOSS 谁打谁较手,如何在《热血躲避球》的最终关卡打出隐藏的影子队,一购买《热血新纪录》里的每种道具来测试效果等等,着实让奔三的自己也热血破国夫君 特别版》重制版作品,但没有 3DS 的我也只能看着过把怀旧瘾了。



虽然 FC 不是我的启蒙主机,但它却承载着我最温暖的回忆。家里人并不反对玩游戏,反而会和我一起疯,所以除了超级自己喜欢的《第 2 次超级机器人大战》、《超级马里奥》等游戏之外,家人还会偶尔拿上几局游戏。当中玩得最多的就属《花式撞球》,每次吃完晚饭他们都会插上小小的撞球机开始奋战。最让我惊奇的就是一向不擅长游戏的老爸居然把这款游戏打通了。可惜自 FC 以后,家人已经很少陪我一起游戏,但他们却一如既往地支持我玩。如今回想,会成为编辑也离不开他们的支持吧。



FC 迎来了 30 周岁的生日,而这个时候我发现,这个印象中年代久远的游戏机,其实和自己的年龄差距也不大,顿时有些许羡慕。在我的印象里,虽然家里很早就有了 FC (或许是小霸王),但和它的接触机会估计没有超过几个数,因为父母其她都不是玩家,会买这样一台机器更多的只是跟当时的潮流,然后突然又意识到这很有可能会是祸害祖国花朵的电子海洛因而将其束之高阁。于是,除了踩了几几蘑菇,打了几只鸭子以外,我再无其他有关 FC 的具体记忆。在很长一段时间里,那台机器就像无法触及的“神”一般,接受我的敬仰与膜拜,当然后来我才知道了,FC 的确确实算得上是游戏主机业的王者。虽说 FC 谈不上是我游戏道路的启蒙者,但那段短暂的踩蘑菇与打鸭子的回忆却永远刻在了我的脑海里,它告诉我,那就是游戏。



童年时 FC 带给我很多欢乐,这是一个一定的,但因为它时隔太久,记忆方面大都比较抽象,现在还让我能清晰回忆起细节的反倒是三段不堪回首的往事。第一次是因为经不起老板的诱惑,把一年的压岁钱一口气全花在了《马里奥》和《魂斗罗》上;第二次是因为家门被反锁,游戏盘却犯了,就从二楼阳台一跃而下;第三次是一大早爸爸妈去上班,结果去丢电脑房和小伙伴们会合,可惜那天天下起暴雨,然后就露了馅儿。三次的结果都一样,都是被父亲一顿胖揍,只可惜我对于游戏的喜爱“屡揍不改”,二十多年后我就成了现在的模样……



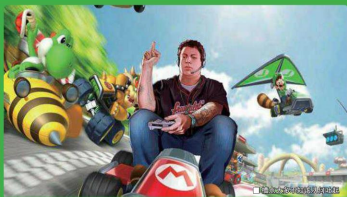
我爸爸在广州买来的时候从广东买了山寨 FC,外形和 FC 异曲同工一模一样,后来又才知道有似它比它牛,小霸王才是纯正山寨。接触的第一款游戏是小霸王《霹雳》的山寨格斗游戏——《快打传说》,游戏的这画面看似能用 10 个人,但其实是同一个人有两种颜色,实际上就那 5 个人,纯粹是障眼法。可能是心理作用,小时候总觉得不同颜色的人强弱有那么点不一样。里面最基本那是山寨《街霸》的。印象中当兵的黄色按钮+AB 键(有一免死的横槽可以防止死机),后来才知道里面两个当兵的角色一个叫 RANBOO 一个叫 STALONG,这不是蒙住了吗?



说来好笑,因为小时候家里住得远,附近没有太多朋友,也没有游戏店,我整个童年是和 FC 擦肩而过的,除了偶然在经过某些周边的房屋时窗户中看到大屋子里有某个小孩在打《超级马里奥》,自己根本没见过通关。随后我开始学会上街去租游戏机的店试玩,但当时已经是 SFC 的天下,PS 和 SS 还是玩一把就费得不行的新鲜货,而 FC 在店铺里根本就看不到。这种情况持续到了高中,一个偶然机会下,我在店铺看到了一个价格颇为低廉的小霸王,然后就玩到了那些我们都经历过的上剧情,我学习英语为由哄爸妈买下了小霸王,装模作样练了几把非常弱智的学习软件,就开始拿这玩意儿当游戏机来,非常逆时代地体验了一下许多当年的名作。不过,因为当时没有电脑,又见识过 SFC、MD、CD、SS 和 PS 等新一代的家用机,小霸王实在给不了什么震撼,在打腻了《魂斗罗》和《影子传说》后,这台机器就被彻底打入冷宫了。



本期最佳趣闻



《GT Sport》中的赛车竞速



特别版 一刀看稿说

我们的官网(ucg.cn)投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计,从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面,友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外,我们还设立了的数量不等的参与奖,未获奖冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

具体到8月份,奖品设置如下:

优胜奖(1名):Rainbow 3数位板(价值799元)

参与奖(8名):精美ACG周边书籍(价值30元左右)

另外,在活动接近尾声时,将会像往年一样,以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围,进行“无冕之王”的评选,奖品同样相当丰厚。因此,未能在月度评选中夺冠的朋友,千万不要灰心。是金子总会发光的,好作品始终会脱颖而出。OK,大家赶快把自己最得意的作品发来吧!



U&A 夏烧动漫游戏交流祭暨第四届天津天下聚会

多样的展会项目,自由的舞台形式,丰富的周边贩卖,畅玩的游戏试玩,游戏机实用技术杂志强大的后盾支持,更有AB站知名歌姬新inory、汤幻月前来助阵,更有神秘嘉宾与你一起Happy,还不快来High一夏!

活动时间:2013年8月18日(周日)
早八点半至下午四点

费用:人均25元

天下聚会-天津站Q群:285218575
入群验证天下聚会

地点:天津市红桥区湘潭道11号意库创意园A-2馆(公交37、47、48、628、

657、676、700、800、860、861、879、907、952、962路红槐地道公交站下车,创意街内)

活动承办:UCG天下聚会天津站:
XLReggie

http://weibo.com/875361365

活动鸣谢:乐游天下电视 维克雷科技
游戏机实用技术 Actun 新语联盟



④ Email ARUTA-WAKA: 听闻小岛秀夫盛赞科幻电影《环太平洋》,作为一个多年的“小岛秀夫控”,我自然是要紧紧跟随男神品味的,但看了预告片之后,我和我的小朋友都惊呆了,这是什么?高达VS哥斯拉?这年头流行的难道不是“不怕怪兽多巨大,就怕怪兽有文化”吗?人家聊天虎都能侃侃而谈哲学人生了,为何本片中的怪兽还是一副死蠢的模样?男神觉得是神片莫非是因为从小就被拍摄片洗脑的缘故?不能理解,真真不能理解啊!小编们有人看了没?其实我是来求共鸣的orz。



其实这个真的不需要惊讶或求共鸣吧,稍微找两张带着童年回忆的奥特曼、假面骑士和XX战队来看看,那寒酸的特效和装扮怎么看怎么刺眼,不靠着爱如何能看下去,现在竟然能在大火器上看到莱坞工人打造的超大型特摄片,看着哥斯拉长大的人能不泪流满面么?



其实老美观众还是很公道的,这片子在IMDb上的评分也就7分多一点,没有到神片的地步,不过对于电影工业发达的日本人来说,能看到自己的童年梦想被老美实现也算是不一样的感动吧。



顺便提一句,作为电影周边的《环太平洋》游戏也登陆了iOS平台和家用主机,各位玩家如果看完电影觉得不过瘾,不好去试试。



⑤ E-mail 超高质量男子:今天聊点家用机之外的题外话,等了好几年,《植物大战僵尸2》终于发售了,没想到却变成了个免费游戏,还有一大堆内购,虽然有一些新系统,但是让人感觉都是冲着要玩钱给去的,我总记得这款游戏当年的神作有点被毁了,果然是EA的错吗?莫非明年推出的《植物大战僵尸》花园战争》也是这么个形式?要是真的我可玩不下去了!



其实游戏素质还是可以,但收费道具的价格是太狠了点。



我觉得比较蛋痛是需要收集星星来进入下一个世界的设定,而且星星还不是一次拿三颗,而是一种勒索,拖延游戏时间的目的太明显了,看来宝可还是被EA救坏了,不过话说回来,《花园战争》是针对家用机平台的游戏,而且肯定是要收费的,所以哪怕有内购,估计也只是《质量效应3》网游的那种坑爹性质的抽奖箱而已吧,各位玩家大可以放心。



我只想强烈抗议,冰砸直射手这么经典的植物竟然都要花钱买,良心何在!



其实嘛,这游戏内购的还是很和谐的,毕竟要花钱的都是些玩家熟悉的老爷物,新植物都是在流程中获得,还没逼得你为了试一下新东西而得花个18块钱的地步,时代新趋势就是这样,认了吧~



其实点开开开得不够坏吧,把那三个使用触摸功能的大招独立出来,做个《僵尸忍者》,切一刀僵尸收一毛钱,绝对赚翻不解释!



能玩吗!

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！

大奖



北通特洛伊无线手柄

一、你对本期杂志的评价如何，说出你喜欢或不喜欢的理由。

二、每期杂志的光盘你会抽出多少时间来观看，你是否有收集每期光盘的习惯。

三、你对本期的“潮网之娱HD”的形式满意吗？

(本期互动信箱抽奖活动截止 2013年8月10日，平信快递以发件日为准)

1名

一等奖



北通动力堡垒 (迷你版)

2名



二等奖

3名



北通HDMI高清线

三等奖

10名



北通微型USB数据线

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政编码：兰州市取家庄邮局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数和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。如对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到，请及时与杂志社电话或Email联系。

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730020

电话：0931-8674805

Email: gamers@263.net



《游戏·人》第50辑，定价18元。《网游小说》第7、10、13、19-23辑，定价9.8元；第26、27、29、30、33、36辑，定价12元。《XBOX360专辑》第14辑，第15辑，第16辑，第19辑，定价32元；第21辑，第22辑，定价35元。《PS3专辑》第11辑，定价32元；第21辑，第22辑，定价35元。《游戏光环HD》第2辑，定价24元；第3辑，第5辑，定价19.8元。《OverO》亚洲动漫游戏文化专门志第2辑，定价32元；第3辑，定价28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14、22辑，定价12元。41、62、63、65、71、74、88、89、90辑，定价8.8元；96、104-107、109-111、113-115、131、133、158辑，定价9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价12元；193、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元。203-206辑，定价18元。

《口袋玩家》：11、15-18、28、38、42-46、54、55辑，定价16元。第62-64、66、67辑，定价18元。

《3DS专辑》Vol.3，定价32.00元。《3DS专辑》Vol.4 Vol.5，定价35.00元。《PSV专辑》、Vol.5 Vol.6，定价28元。《PSV宝典》定价28元。《PSP专辑》Vol.3，定价25元；Vol.6定价28元；Vol.14定价32元。《NDS专辑》Vol.2，定价25元。《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人野狼志》Vol.6，定价12.00元；Vol.11、13，定价18.00元。《手舞PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9-12、14辑，定价15元。

PSV专辑



友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：

兰州市取家庄邮局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319、326期，定价14元/期。总第327期增刊，定价19.8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。《猎龙谍影和平行者设定集》，定价42元。《塞诺智慧手机宝典》第2辑，定价28元。《梦幻之星 携带版2 艺术珍藏》，定价38元。《怪物猎人 猎人嘉年华》，定价38元。《街头霸王 幻影珍藏》，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/册。《怪物猎人3 官方小说 夙仇之翼》第1、3-5，定价9.8元/册。《美国E书》第11、28期，定价19.8元/期。第30、31、41期，定价22元/期。《核爆志》第63、67期，定价18元/期。第77、79、81、82期，定价22元/期。



小编寄语

EDITOR'S BBS

努力工作，拼命玩！

By:八重櫻

素狗发现



读编交流

小编寄语

★用周非来了阿志勇做金骑士，让我觉得冷汗淋漓。之前我在手机上看小说，不过都没超过压力并不算大。反观她经是一副快要昏过去，连忘自刺力的人还是不要玩手机比较好……

☆有时候写小编寄语也会觉得“难产”，比如这半

个月来我基本都是在写攻略，没有任何娱乐活动，所以就舍不得什么趣事跟你们分享。加之这连轴转数日都快到凌晨三四点，写这些文字时大脑已基本处于放空状态了。每当此时小编都会跟你说：“你可以写写你熬夜又搞了哪些破坏，这就叫‘把你不开心的事说出来让大家开心一下’，接着你们一定会喜欢看！”这是人的劣性？

★身为一个重度游戏症患者，我认为有必要指定一个明晰的工作计划来安排时间，于是我又新建了一个文本文档，然后，就没有然后了。



八重櫻

本期个人签名

NOW PLAYING

第七重奏



华尔兹

本期个人签名

我问你为
了？总在不断变
变变变变变变

※这期对于所有玩家来说最为激动的消息应该就是《GTA V》的中文补丁了，虽然还是英文菜单原汁原味，但这对子大多数玩家来说总都是做梦都想不到的好事，要知道本作中文化的意义可以是以任何游戏都不能比拟的。只愿作为我最喜欢的公司给了我们个大惊喜，革新必首发，全 DLC，全成就预定（虽然原本也是肯定会的），可惜原定板上内容让人失望，不然肯定悲痛痛哭一叠了。你看人家《黑道圣徒IV》的限定版多厚道。

※《绝命毒师》最终季的后半部分就要开播了，没完这个大学上了快半年终于有结果了，希望该剧今年能在艾美奖再斩获几项殊荣。另外这次圣地亚哥漫展上两位主演真有点过头了，有兴致的读者快去投票相关视频吧。

※最近一直在瞎玩，什么《古墓丽影》、《NBA 2K13》、《边境之地2》陆续地都全了，《NBA 2K13》名人堂就挺新鲜人，打了近7个赛季，现在上线网战的都是高手，与她们的切磋感觉很棒，只是全胜男子生的两个意志选手打起来确实吃力。玩够了然后想喘口气，一转眼8月开始的大作潮就又要到了。

●人往往会把多数的时间花在少数伟大的事情上。而这个“伟大”可以是自己心里认为的伟大，不一定非得是伟大的娱乐发明，比如我觉得电子游戏是伟大的娱乐发明，那么我为它付出大量时间就是值得的，别人说任何又何必在意呢？

●下期的大部分时间应该会属于《龙之皇冠》和《杀羊巴尼》吧，不过《龙之皇冠》目前玩不了，不知要等多多少，刷多少RP，《杀羊巴尼》在尝试玩时也是打了好几次都没打出A评价。虽说已不是十年前的巅峰状态，但是不强挑的“中二心”还没有改变，故与未来！

●看在我貌似是要没装屏蔽广告的插件，难免会被那些神烦的小广告骚扰，个人最觉得没意思心理度能前三甲的分别是“KFC 五福五”、“酷比 STYLE”还有“我不断地洗澡，油然的神在哪里？”那一系列网页广告。减肥人群可以多看看，保证几下就让人没了胃口。



胜负师

本期个人签名

物尽其用
拜高风大气上
档次，说风就是
“看不透！”



狼来了

本期个人签名

105 名共
2.5 大颗！
ID: 475543051

【游戏】《逆战三国》打得有点走火入魔，尤其是7月24日开了全新的“烽火神”系列新将，毫不犹疑就“顶着要吃一个月方便面的风险”赚了648欧林币进去抽奖，结果当然是“喜用乐见”的没有抽到什么好戏……我以为只有少部分玩家和我一样脑比较累，上贴吧围观了一下发现脑洞遍野，绝大部分人都是赚了十几块钱进去什么都没抽到。（拿机王SP）就这个天杀的，每天上班一见到我就说“快领金！快领给你！”有一次在电梯回面的时候她竟然后心无挂地信任天降门对我说：“我今天一定要（强行）把钱借给你你去套金！”，一副别人欠她高利贷的调调，我都惊呆了好吧……总觉得这个坑越来越大有点收不住手，谁来救我一吧啊哭哭。

【生活】大家还记得上一期提到的“游泳小队破产”事件吗？给大家汇报一下情况吧。首先平台肯定没有任何悬念地赔了，不能算有“编辑部第一编号”之称的人，赔的理由是游泳队曾经就联大麻烦，而原本以为不会赔队的宇宙人竟然也出乎地赔了！理由是要看签名文、要去黑云文、总之加队的希望已经超过了阿门；总归由于吃坏了肚子还在恢复当中，目前还处于休养状态；最后，也就剩下师傅和我两个人去墓了。唉，我这游泳小队高僧伙也不远了，怎么就硬不起于后来何各位！

【指周】最近我发现一定是点错了能了,无论窗外是乌云密布还是阳光灿烂,只要我们出门就有板儿几下雨,而且更绝的是只要我回到家或者到公司就停雨,这不是说它吧!!

【出行】在某一个休息日,兴致勃勃地拉着老师和心的小伙伴到附近的海洋去逛一圈,结果我的招呼技能发动,遇上特大暴雨,结果三个人撑着一把伞勉强移动到附近的超市都淋透了,不过偶尔一起泡个二天还是不错的。

【FC】FC生日快乐!!虽然当时没有末世代和此灾祸的画面和音效,也没有接近真实的物理引擎,但它带来回忆却是最多的。无论是和朋友一起酣战《魂斗罗》,还是和家人一起研究《花式撞球》,甚至只是一个人研究攻克《第2次超级机器人大战》,至今都历历在目。谢谢你,FC。

【居家主机】说到FC,其实我的居家主机反而是SFC。当时还是说送的礼物首选了机器,看着他玩的时候我就放开了。不过父母舍不得给我买那么贵的机器,就给我买了台FC,这还是在长辈那得到了一台佳达利2600。虽说接触了没味道,但为啥我的主机回忆是这么满满的?

时雨

本期个人签名

The first step is as good as half over.

【书】

【书】前些E3的时候,因为各种原因,入手了几件T恤,不知不觉就穿了好几洗了,套内我哪一件最舒服,我个人觉得《智趣音乐邦》送的红色T恤最好,柔软度很高,看得出来采用的布料比较高级。相比之下,《乐舞地带》送的T恤材料就要差一点,不过穿起来还凑合。在看着现场不问我尺寸直接拿到我手中的《泰坦天降》T恤质量则令人不敢恭维,还是留着当纪念品算了。至于E3现场买的T恤,因为太小的L尺寸和国内的L尺寸存在差异,我一时没测没有试,结果发现衣服大了起码一个号,穿着松垮垮的,幸好那是美国带回来的T恤中最贵的,留做纪念刚刚好。

【食】最近迷上了吃寿司,第一次尝试性地点了三盒,觉得不过瘾,最近干脆大量购入,雪藏在冰箱保鲜层,哪天想吃就提前拿出一盒放在冷冻层,等到晚上吃的时候拿出来,拌好酱油和芥末,蘸好酱油,吃起来有种独特的口味。不过似乎除了宇宙人,其他几位吃货纷纷表示受不了味道,看来本地适应能力,咱们宇宙人还是有那么优势的。

【住】练好了厨房厨艺后,现在晚餐已经可以和几位小伙伴自给自足了,但某些时候还是觉得厨具不太够,看来等工资一发,又要去宜家败一把货,不知道到时候宇宙土豪是不是又会在宜家买大件家具,那到为了一张好椅子而一掷千金的豪达适应实在令人佩服——不过之后非得要借住度日又该怎办了。(偷笑)

【竹】竹日,听歌去登山的时候和美编心的小伙伴总是,随着他们跑到红树林去看海景,没想到这两个说这天色不妙也不带伞,还嚷嚷着“不会下雨啦”这种自欺欺人的话,可惜刚弄不过老天爷,我们出发时已经下起磅礴大雨,之后没走多远就下了大雨倾盆。看个不成海景是小事,问题是就我一个人来雨棚躲雨了,结果三个人只能挤在伞下硬撑地脚回地铁站,返回宿舍洗澡去了。哥发誓再也不跟你们这些设计个性的渣渣游着了!

译饭



近来自己的电脑频繁出现问题,一盒显卡风扇不转,一盒又是硬盘罢工,为了避免资料丢失,索性把旧电脑整体报废,换了新电脑后感觉倒是不错,就是莫名多出了一笔开支,搞得自己手头很紧,整天节衣缩食。本人有着许多狮子和处女座的好友,尤其是处女座,多数都较闷,因此这段时间又要开始准备生日礼物,这在一来,我哪还有资金买礼物啊……

天气炎热,游泳成了最好的消暑方式,这也是我很喜欢的一项运动,可是因为最近身体状况不太好,到目前为止一次游泳池都没去,游泳水裤在衣柜里一次都还没穿,每次看到都有种浪费资源的感觉,真心希望自己快点恢复健康,不然夏天都要过去了! T_T

月中旬的时候去了一趟广州某次看这蓝蓝正阳。这蓝蓝大山水长水过来搞活动,而我也山水长水过去看他的活动,结果活动就放了两个MV,搞了个亮灯环节,拆了椅子之后他就散场了,也不安排现场唱唱一首歌,聚会的人脑子里到底在想啥的。顿时替花了100多块买票进内场的观众感到不值,这是到底是为啥……

★《龙之皇统》提前跑路了,虽然还没发售但淘宝已经能够买到,不过《讨鬼传》这坑坑不知道什么时候能坑完,总之这都是PSV游戏的特烦恼,总之也得玩到白痴吧。而偏偏这游戏白痴耗时很长,目前没300~400小时搞不定。所以这游戏真到了发售那一天,估计也是《讨鬼传2》发售的时候了……所以《龙之皇统》很可惜,暂时PASS了。

★本期杂志做完之后就去看港星桂纶镁,顺便参加《最终幻想》音乐会。虽然新的《冈谷归来》肯定没有让我惊艳的,但不可否认的FF对我的吸引力还是很大的。说到这里不由得又想起了秋天发售的《最终幻想X-2 HD》,原本没有PSV的诚意是入PS3版,但现在《最终幻想》高难度的游戏把它的PS3毁了,这么算下来的话则不如买两个PSV算了?毕竟再买台电视机玩同一波不现实,如果买PS3版的话那多半是要玩的,买个PSV玩没事拿来换下则是能看到开头的景象,犹胜中……

★本期制作过程中不奇怪了一场腹泻,而且十分严重,感觉是有史以来最厉害的一次,整个人因为腹泻都虚脱了,虽然外面艳阳高照,自己躺在床上盖着被子还发抖,而且最难受的还是吃的东西还咽不下去,真是欲仙欲死。最厉害的是得病当天是亲戚生日,已经定了一家高档自助餐,结果出门都回不了,自然只好作罢。写这段话的时候感觉已经痊愈,但回想起依然是心有余悸。

★最后要说的,《Phantom》实在是太神了!本来是为了拿成就才想打X360,结果想不到刷了个通宵就关了,最后是连字都打不到去了全成就。作为资深白金的老手,虽然操作已经输出十多万了,但X360版要去开年度成就出的,用奖杯平白以此一份。X360版推出了不少剧情,特别解版的还加了根据TV动画版剧情改编的剧情视频,不用再纠结于坑爷的车夫了。这里也向喜爱这部作品,喜爱老虚以及时剧情有特别高要求的朋友强烈推荐!

铃

本期个人签名

这么多年过去了,贵老虚的魅力依旧有增无减!

宇宙人

Now Playing

Now Playing

开鬼传

纱迦

本期个人签名

扇门关上的挂毯还送给我吗?



NOUJDLIVING

NOWPLAYING

《Tity. Theif》(09)《种鬼真白》《最后王读者》

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.08.01-2013.12.31

■ 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

近期游戏的数量依旧不少，而且 PS3 和 Xbox 360 平台上也频频传来中文版的消息，其中最重磅的莫过于《横行霸道 V》将推出中文版，而且还是全球同步首发！这对于国内玩家来说真是幸事，可以充分地感受这款大作的魅力。而接下来的 8 月也有多款大作等待玩家，例如《虐杀战神 III》、《分裂细胞：黑名单》和《黑道圣徒 IV》等。8 月 1 日的《杀手已死》也是一款非常不错的作品。9 月 1 日还有中文版发售，喜欢的玩家不妨期待一下吧！

★ ★ ★ ★

Nintendo 3DS

日期	本刊名称	游戏名称	公司名称	类别	版本
2013年8月					
1日	迪士尼魔法城堡 超级球手生活	ディズニー・マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	模拟经营	日语
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美国
6日	热血高校 SP 乱斗格斗曲	熱血高校 SP 乱斗格斗曲	Ac System Works	动作	日语
6日	海王星 ROMANCE DAWN 冒险的黎明	ワンピース ROMANCE DAWN 冒険の黎明期	NBGI	角色扮演	日语
18日	迪斯尼无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美国
2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美国
14日	怪物猎人 4	モンスターハンター4	Capcom	动作	日语
26日	纸牌游戏 战争	ダンボール戦機ウォーズ	Level-5	策略角色扮演	日语
26日	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/kaleid liner プリisma☆イリヤ	角川 Games	动作	日语
2013年10月					
3日	SPEC - 手 -	SPEC - 手 -	NBGI	文字冒险	日语
12日	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター-X・Y	Nintendo	角色扮演	日语
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワールド	SEGA	动作	日语
25日	蝙蝠侠 阿卡姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Backgate	Warner Bros.	动作	美国
2013年11月					
7日	赛艇竞速 4 月的冠军	メタルマックス4 月々のチャンピオン	角川 Games	角色扮演	日语
7日	兽之传说	エクステラ	FuFuYu	角色扮演	日语
28日	热血高校 DXD	ハイスクールDX	角川 Games	文字冒险	日语
28日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日语
其他制作游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年秋	恶魔幸存者 2 破解版	策略角色扮演	2013年内	国王	动作冒险

PLAYSTATION VITA

日期	本刊名称	游戏名称	公司名称	类别	版本
2013年8月					
1日	灵质异界	マインド/ゼロ	Acquire	角色扮演	日语
22日	超级机器人大战 OG 传说 超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 2 正义的觉醒	スーパーロボット大戦 OG 传说 魔装机神 2 PRIDE OF JUSTICE	NBGI	策略角色扮演	日语
29日	枪战传说英雄传 Ace	ラagnaロク オペレーション Ace	Gungho	角色扮演	日语
29日	枪战传说英雄传 Ace	ラagnaロク オペレーション Ace	Gungho	角色扮演	中文
2013年9月					
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美国
5日	杀出重围 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主机射击	中文
17日	杀出重围 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主机射击	日文
19日	讨鬼传	討鬼傳	Koel Tecmo	动作	中文
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄傳 閃の軌迹	Falcom	角色扮演	日语
26日	无双大蛇 2 特别版	无双 OROCHI Ultimate	Koel Tecmo	动作	日语
2013年10月					
22日	赛艇小冠军	Teamway	SCE	动作	美国
22日	赛艇小冠军	Teamway	SCE	动作	中文
25日	蝙蝠侠 阿卡姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Backgate	Warner Bros.	动作	美国
31日	超级次元游戏 重生	超次元游戯 3 重生	Compile Heart	角色扮演	日语
10日	弹丸论破 1+2 Reload	ダンガンロンパ1+2 Reload	Spika Chunsoft	文字冒险	日语
24日	战国无双 2 with 猛将传	戦国无双 2 with 猛将傳	Koel Tecmo	动作	日语
2013年11月					
7日	兽之传说	エクステラ	FuFuYu	角色扮演	日语
14日	噬神者 2	ゴッドイーター2	NBGI	动作	日语
其他制作游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年内	高达破坏者 动作	2013年内	2013年内	怪物猎人 X / X-2 重制版	角色扮演
2013年内	特洛伊特 高水准合集	动作	2013年内		

PLAYSTATION PORTABLE

日期	本刊名称	游戏名称	公司名称	类别	版本
2013年8月					
22日	罗宾汉 VS 奥图叶	ロビン VS シュリエット	GaijinProse	文字冒险	日语
29日	学生会的另一面 LV2	学生会の另一面 LV2 PORTABLE	角川 Games	文字冒险	日语
2013年9月					
5日	歌之王下届 MUSIC2	うたの王子様 まっぴゃく MUSIC2	Broccoli	音乐	日语
26日	明日东京恋恋	明日东京恋恋	Broccoli	文字冒险	日语
2013年10月					
24日	女神的惩罚	神々の惩罚	Broccoli	文字冒险	日语
2013年11月					
14日	噬神者 2	ゴッドイーター2	NBGI	动作	日语

Wii U

日期	本刊名称	游戏名称	公司名称	类别	版本
2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美国
6日	知念1+2 高清版	知念1+2 HD for Wii U	SEGA	动作冒险	日语
18日	迪斯尼无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美国
26日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美国
24日	191 勇者	The Wonderful 101	Nintendo	动作	日语
2013年9月					
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美国
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美国
26日	塞尔达传说 风之杖 高清版	ゼルダの伝説 風の杖 HD	Nintendo	动作冒险	日语
2013年10月					
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワールド	SEGA	动作	日语
29日	刺客信条 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美国
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主机射击	美国
19日	噬神者 2	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美国
其他制作游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年秋	Wi Fi U	体育	2013年内	任天堂美女 2	动作
2013年内	超级马里奥 3D 世界	平台动作			

PLAYSTATION 3

XBOX360

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2013年6月					
1日	杀手已死	Killer is Dead	角川 Games	动作	日语
16日	迪斯尼无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美国
20日	圣域3重制版	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美国
21日	分裂细胞 黑手党	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美国
20日	秘密潜入 曲序改编	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美国
22日	抵抗势力 入侵DC 中世	スーパーストリートヒーローズ DC-中世	NBGI	策略角色扮演	日本
22日	DISORDER6	DISORDER6	5pb	文字冒险	日本
22日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美国
22日	失落的星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	日本
29日	非零的奇妙冒险 全明星大乱斗	シブシブの奇妙な冒険 オールスターバトル	NBGI	动作	日语

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2013年6月					
1日	杀手已死	Killer is Dead	角川 Games	动作	日语
16日	迪斯尼无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美国
20日	圣域3重制版	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美国
20日	分裂细胞 黑手党	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美国
20日	秘密潜入 曲序改编	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美国
22日	DISORDER6	DISORDER6	5pb	文字冒险	日本
22日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美国
27日	失落的星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	日本

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2013年7月					
1日	杀手已死	Killer is Dead	角川 Games	动作	中文/日语
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美国
3日	死或生5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koe Tecmo	格斗	美国
3日	噬血狂袭 第二季	Diable II	Riot Games	动作角色扮演	美国
10日	木偶师	Puppeteer	SOE	平台动作	美国
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美国
12日	AKB1149 恋爱总选举	AKB1149恋愛総選挙	NBGI	文字冒险	日本
17日	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美国
17日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	动作冒险	中文/美国
19日	新超级马力欧兄弟 3D+	マリオ 3D+ニュースーパーマリオ	Capcom	角色扮演	日本
24日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美国
26日	英雄传说 闪乱神乐	アーマード・コアヴァンティライズ 英雄传说 閃乱神楽	Falcom	动作射击	日本
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌跡	Falcom	角色扮演	日本
26日	死或生5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koe Tecmo	格斗	日语
28日	死或生5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koe Tecmo	格斗	中文/美国

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2013年7月					
1日	杀手已死	Killer is Dead	角川 Games	动作	中文/日语
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美国
3日	死或生5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koe Tecmo	格斗	美国
3日	噬血狂袭 第二季	Diable II	Riot Games	动作角色扮演	美国
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美国
17日	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美国
17日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	动作冒险	中文/美国
24日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美国
26日	英雄传说 闪乱神乐	アーマード・コアヴァンティライズ 英雄伝説 閃乱神楽	Falcom	动作射击	日本
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌跡	Falcom	角色扮演	日本
28日	死或生5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koe Tecmo	格斗	中文/美国

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2013年8月					
1日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美国
8日	Beyond Two Souls	Beyond Two Souls	SOE	动作冒险	美国
10日	仙乐转世 联合包	ナイス☆シンクアウェイ コジコジ	NBGI	动作	日本
17日	男子篮球 投篮高手	男子バスケットボール 投篮高手	NBGI	动作	日本
24日	海贼无双3	ワンピース ブロック・タイアラシ	Aquaplus	动作	日本
24日	魔法少女 魔法的变身	魔法少女マジック・リターンズ	Koe Tecmo	动作	日本
24日	索尼克 HD	ソニック HD	Sega	平台动作	美国
24日	英雄传说 空之轨迹	英雄伝説 空の軌跡	Falcom	角色扮演	日本
25日	蝙蝠侠 阿甘起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美国
29日	刺客信条 IV 黑旗	Assassin's Creed IV - Black Flag	Ubisoft	动作	美国
29日	战场4	Battlefield 4	EA	策略射击	美国
31日	艾比斯 梦幻岛工作室	エビスのファンタジー	Gust	动作	中文/美国

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2013年8月					
1日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美国
25日	蝙蝠侠 阿甘起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美国
29日	刺客信条 IV 黑旗	Assassin's Creed IV - Black Flag	Ubisoft	动作	美国
29日	战场4	Battlefield 4	EA	策略射击	美国

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2013年9月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	策略射击	美国
19日	监督机关	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美国
21日	向死而生 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	美国
21日	向死而生 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	中文/美国
28日	死或生6 终极版	Dead or Alive 6 Ultimate	Koe Tecmo	动作	中文/美国

日期	本行译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2013年9月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	策略射击	美国
19日	监督机关	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美国
21日	向死而生 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	日本
21日	向死而生 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	中文/美国
28日	死或生6 终极版	Dead or Alive 6 Ultimate	Koe Tecmo	动作	中文/美国

08.01 迪斯尼魔法城堡 我的快乐生活

3DS ■ NBGI ■ 无无线局域网 ■ 推荐年龄 B

《迪斯尼魔法城堡 我的快乐生活》的原型取自于日本的迪斯尼乐园。游戏将还原迪斯尼的主题场景，让玩家可以在各个主题中冒险和游戏，并发生各种各样的特殊事件。故事讲述某天玩家收到了米老鼠的邀请函，成为魔法世界的一员，与众多的迪斯尼人物一起生活。游戏中将有80位以上的迪斯尼人物和1000种以上的迪斯尼道具登场。



08.01 灵偶异界

PSV ■ Acquire ■ 无无线局域网 ■ 推荐年龄 B

由Acquire开发的原创角色扮演游戏。游戏以现实世界和名为“狂精神界”的平行世界为舞台，日常剧情部分在现实世界中展开，玩家要从现实世界中进行各种调查或者接受委托任务，而冒险部分则在狂精神界进行。游戏采用第一人称走格子探索的形式，主人公是一众有特殊能力的年轻人，他们可以召唤出在狂精神界自己的分身（MIND）跟同样来自狂精神界的敌人战斗。MIND的设定与《女神异闻录》系列的Persona比较接近，利用他们角色可以使出强力的技能或者抵挡攻击。



08.01 杀手已死

PS3 ■ 角川 Games ■ 无无线局域网 ■ 推荐年龄 A

《杀手已死》是须田刚一继《链锯甜心》之后监督开发的最新作品，游戏延续了《英雄不再》独特的画面风格，为玩家塑造出了一个全新的英雄。本作的故事背景设定在近年来，人类已经可以在月球上生活并自由地改造自己的身体，而我们则要扮演一个名为Zero Zappa的杀手，手持长剑以华丽的技能斩杀敌人，充分享受剑斗动作游戏的爽快感。作为一款成人向的作品，游戏除了有较为血腥的画面，各种杀必死内容也是层出不穷。另外本作的繁体中文版将于9月1日发售，对日语感到苦手的玩家不妨耐心等待一下。



游风艺苑

原创专栏

Gallery of Game Style

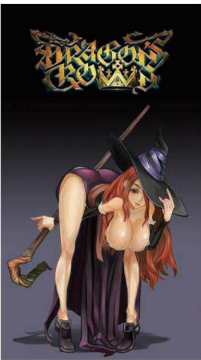
UGEE 友基 原创



经过了一个多月角逐,我们和“壹基科技”联合举办的微博征稿活动——“游戏角色性格”圆满落幕了。除了总决赛 325 期杂志在“特别特辑”特辑中收录的那 6 幅作品外,其实还有不少优秀的作品值得跟大家分享。本期我们精选了包括冠军作品在内的 3 幅佳作刊登在此,希望大家喜欢。此外,暑期档竞争严重,各位有志于插画事业的网友,千万别错过好机会哦!或许在本栏目发表自己的第一幅作品,将会拉开你的职业画师生涯哦!目前 8 月征稿已展开,除了下面这 6 幅作品外,下期(8 月 15 日)的 6 幅作品空中,欢迎大家投票!具体奖项设置请参阅“征稿启事”的“一万有话说特别版”。

《南宁·覃章显》

本次“游戏角色性格”活动最高奖“华丽视觉奖”得主,一幅漂亮到几乎无可挑剔的“Glee”系列“性格特写人。人设、构图、配色及细节等都相当成熟,得大奖可谓实至名归。对了,各位认出“他们”是谁了吧?

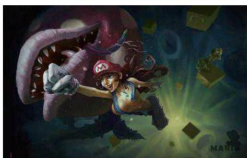


《上海·陈钟文》

上期作者那幅油画《刺客信条》各位肯定还有印象吧?其实,这种略显粗犷的画风,选择各种恐怖游戏的主角“丧尸”,倒是真的再合适不过了。表面看似很完美展现有没有?

《北京·邹腾》

注意!左图并非“性格”作品,而是作为真实的原稿妹子——来自《龙之皇冠》的妹子。其实游戏原画已经够夸张了,而这幅同人则把人物的关键特征做进一步强化,实在大喜同乐见了!



《北京·宫爆狗丁》

想象力是什么?想象就是生产力!在想象力推动下,就算越界的意大利水管工,都能瞬间化作性感尤物!(妹子:整体上很不错,但臀部位置再搞一点就更完美了。)

《抚州·HANS》

上期为我们带来那幅超帅酷炫的 HANS 同学,这次再接再厉,与大家分享的是一幅“GPB-06F super custom zaku f2000”,不得不承认,“做眼系”机体真的就是战斗感十足啊!



《上海·gencao123》

“游戏角色性格”活动“强势进化奖”得主,一幅整体上略带浪漫风的“波斯女战士”稿件在细节方面的修饰不多,但完成度还不赖。而且说实在的,这位长期 MM 比游戏中那位“多毛妖精”要靠谱多了。



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或单幅插画,请在稿件背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email 中也要注明),也请为自己的画稿起一个好听的网名,并讲述一下自己在创作时的感想,一并写在稿件的背面;画稿的题材方面请尽量与游戏有关。也欢迎原创稿件,信件投稿请注明“游风艺苑”收,Email 稿件请寄往专用电子邮箱 @ucg.cn。稿件刊登后作者可以获得赠刊一本,根据稿件水准稿费为 40~100 元不等,在刊登后一个月之内寄出。最后,欢迎大家踊跃投稿!

■ 失落的星球3

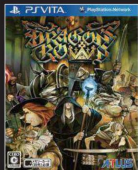


下期预告

火热攻略

龙之皇冠

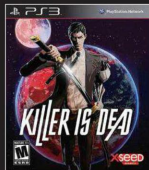
PS3/PSV



Vol. 328

杀手已死

PS3/X360



游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

激情特企

PlayStation 4 特集 夏日泳装看起来



特别赠品

塑料凉扇 助你清凉一夏!



中国图片仅供参考

8月中旬 全国上市



模魂志

No. 82

大16开176页+DVD

史上最具真实感的高达作品 《高达第08MS小队》 模型制作专题

跨越穗港·暑期动漫游展会实况 第四届萤火虫动漫 游戏嘉年华 HK DOLLISM PLUS 8

跨越门槛·挑战模型制作基本功 GUNPLA改造入门教程 &操作视频 动漫游周边大杂烩 美少女人形&潮流玩具 新品实物展评

7月30日 全国上市

口袋玩家

Vol. 68

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、周边、卡片、小说……



快乐暑假活动



大家都有份! 精美赠品

快乐蛋茶杯垫



来搏运气吧! 暑期快乐抽奖大奖 Banpresto 正版 快乐蛋抱枕玩偶

特别企划 攻守之计

从《X·Y》解读《口袋》的保守与创新

专题企划

口袋妖怪十七年(12)

《钻石·珍珠》回顾

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》

光盘收录

《口袋妖怪 X·Y》最新预告片+ 宠物小精灵BW2+宠物小精灵AG

8月1日 全国上市



■王国之心HD 1.5 ReMIX



2013游戏美图赏集







BATMAN

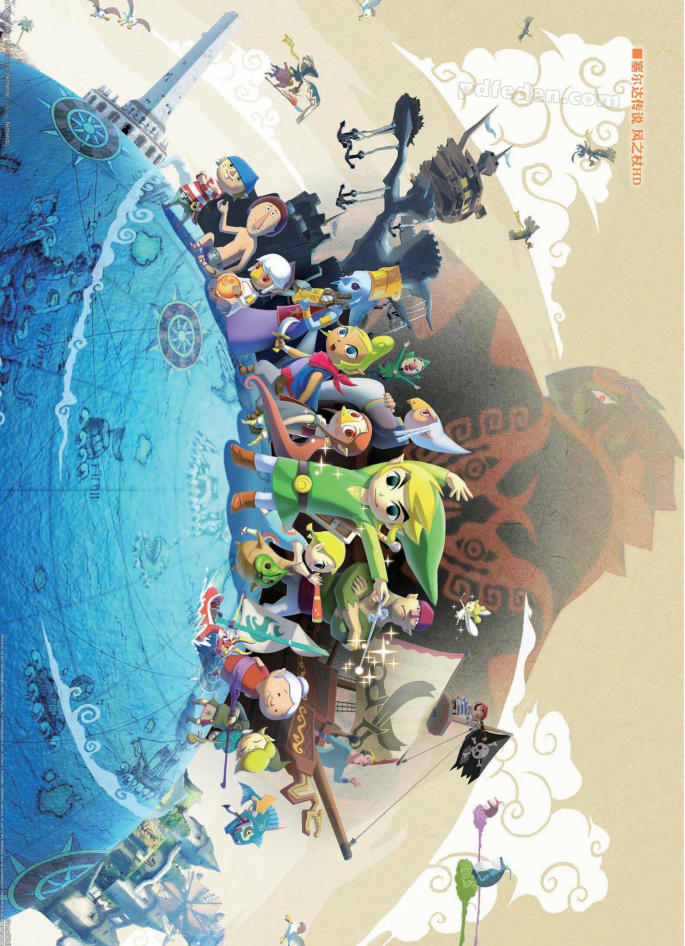
ARKHAM ORIGINS



■ 蝙蝠侠 阿克汉姆起源

■ 塞尔达传说 风之杖HD

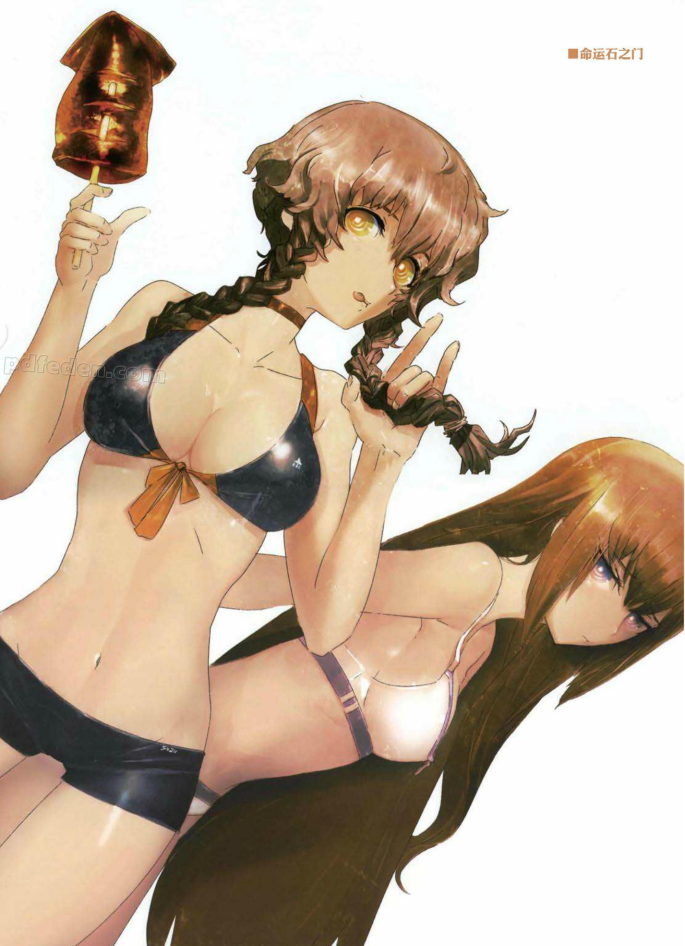
pdfedan.com



© Nintendo. All Rights Reserved.

© Nintendo. All Rights Reserved.





■解放少女





■ 弹丸论破 1+2 重制版



LUCKY
OR
UNLUCKY?

♣ LUCKY

LUCKY
OR
UNLUCKY?

UNLUCKY

KOMAEDA NAGITO



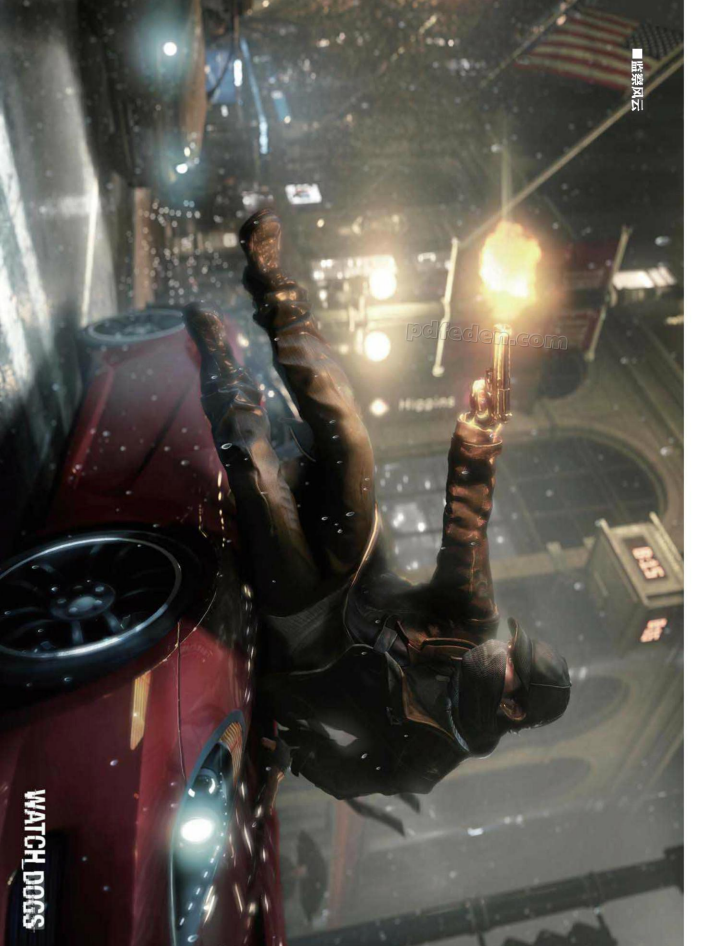
pdfeden.com

记忆猎人

0102

pdfedem.com

WATCH DOGS



FROM THE CREATORS OF HEAVY RAIN

pdfeden.com

BEYOND

TWO SOULS™

■ 超凡 双生