Tot.286

对话《街霸对铁拳》制作人小野义德 · 探访天闻角川

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

研究中心

蝙蝠侠 阿克汉姆城 全挑战指南

强作袭来

未知海域3 全收集、全奖杯攻略

重磅特稿

德雷克的诡计 顽皮狗的轨迹

强作袭来

最终幻想 零式

一周目攻略+分支依赖列表

始于毁灭，终于救赎

最终幻想 零式 世界观解读

2011最强游戏阵容

战地3

最高难度通关指南+网战资料总结

COD 现代战争3

老兵难度战役攻略+成就/奖杯指引

黑暗之魂

新手指引+难点解析+白金/全成就指引

超级马里奥3D大陆

游览3D世界，挖掘隐藏要素

个性专栏

战争兄弟会 囧囧游神

前线狙击

无双大蛇2

2011.11B

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

22>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 未知海域3 德雷克的诡计 精彩片花

游戏试玩 舞蹈中心2 众编狂舞 | 黑暗之魂 黑暗大陆一日游与刷魂大法演示

新作影像集锦 刺客信条 启示录 | COD 现代战争3 | 上古卷轴V 天际 | 灵魂能力V

本期赠品

Gamehalo DVD+ COD 现代战争3 海报

北通® BETOP | 轻松源于专业 MVP

无线轻松

北通MVP电玩电脑无线手柄

MVP源自对体育场上表现最佳运动员的赞赏称呼
北通MVP系列凝聚北通各类电玩产品中最顶尖的代表
专业的品牌技术体现，只为带给玩家游戏的轻松体验
无线、智能、环保、精巧
"北通MVP系列，轻松源于专业"

北通MVP球王2 无线手柄

型号: BTP-2269 PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 6轴加速感应功能
- 内置锂电池40小时续航
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

北通MVP特洛伊 无线手柄

型号: BTP-2276 PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 柔和弹力方向键
- 智能省电控制
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闽关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通: 专业娱乐外设品牌
淘宝官方店: 北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线: 400 6754 300
免费防伪专线: 800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

总第286期 11B

COVER STAFF

封面用图：《未知海域 3 德雷克的诡计》
封面设计：一刀

© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC.

强作袭来 MASTERPIECE

未知海域3 德雷克的诡计

德雷克的诡计，顽皮狗的轨迹 9
《未知海域 3 德雷克的诡计》攻略 14

最终幻想 零式

始于毁灭，终于救赎——最终幻想 零式 世界观解读 26
《最终幻想 零式》攻略 32

游戏情报站 3
PS电玩大本营 25
排行榜 46
前线狙击 48
黄金眼 50

游戏情报站要闻

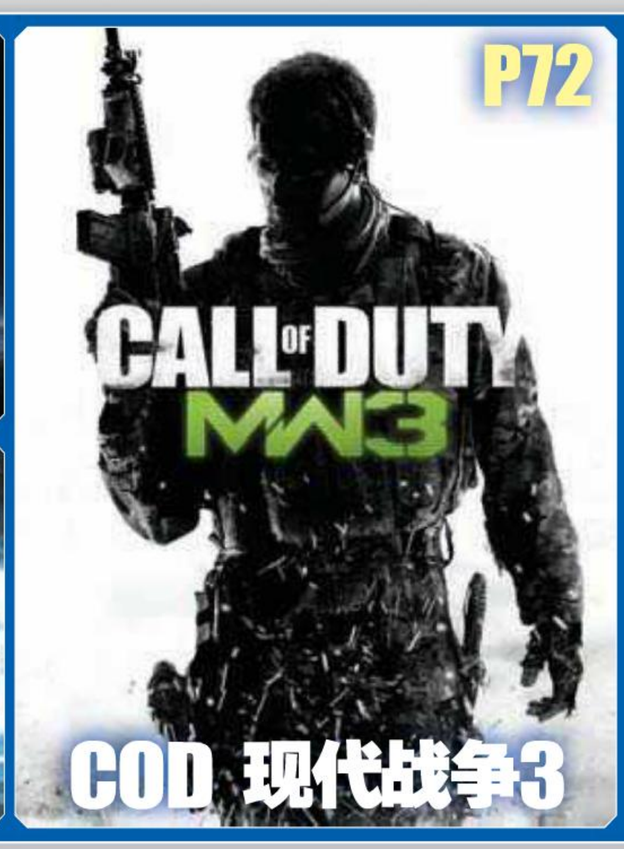
《GTAV》重返圣安德里亚斯 3
索尼集团再度亏损，股价大跌 4
《战地 3》大成功，首发出货逾千万！ 5
《彩虹六号 爱国者》2013 年上市 5

前线狙击

无双大蛇 2 48

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

实用技术 GUIDE & FAQ



特快专递 54
攻略透解 58
战争兄弟会 93
软硬兼施SP 94
游戏进行时 97
3DS应援团 98
研究中心 100

特快专递

超级马里奥 3D 大陆 54

攻略透解

黑暗之魂 58
COD 现代战争 3 72
战地 3 80

研究中心

蝙蝠侠 阿克汉姆城 100

游戏文化 GAME & CULTURE

魅女秀 104
多边共享 105
自由谈 106
囧囧游神 109

读编交流 EDITOR & READER

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

健康游戏忠告

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

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

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

投稿须知

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级马里奥 3D 大陆	52 54
马里奥与索尼克 伦敦 2012 奥运会	光盘
怪物猎人 3 tri G	光盘
王国之心 3D	光盘

NDS

超级涂鸦小子	97

PS3

COD 现代战争 3	72 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	100
刺客信条 启示录	光盘
大满贯网球 2	光盘
迪士尼 宇宙	52 光盘
格斗之王 X Ⅲ	光盘
黑暗之魂	58
黑道圣徒 3	光盘
吉米约翰逊赛车	光盘
链锯甜心	光盘
灵魂能力 V	光盘
龙之信条	光盘
龙珠 Z 终极天下第一	51 光盘
偶像大师 2	51
上古卷轴 V 天际	光盘
索尼克 世代	52
天旋地转	光盘
跳舞吧 儿童版	光盘
未知海域 3 德雷克的诡计	9 53
无双大蛇 2	48
战地 3	50 80

PSP

战律之云	52
最终幻想 零式	32 50 光盘

Wii

迪士尼 宇宙	光盘
黑眼豆豆 热舞体验	光盘
吉米约翰逊赛车	光盘
马里奥与索尼克 伦敦 2012 奥运会	光盘
塞尔达传说 天空之剑	光盘
跳舞吧 儿童版	光盘
星之卡比 Wii	51

X360

COD 现代战争 3	72 光盘
Kinect 运动大会 第 2 赛季	51
蝙蝠侠 阿克汉姆城	100
刺客信条 启示录	光盘
大满贯网球 2	光盘
迪士尼 宇宙	52 光盘
格斗之王 X Ⅲ	光盘
光环 战斗进化 周年版	光盘
黑暗之魂	58
黑道圣徒 3	光盘
黑眼豆豆 热舞体验	光盘
吉米约翰逊赛车	光盘
链锯甜心	光盘
灵魂能力 V	光盘
龙之信条	光盘
龙珠 Z 终极天下第一	51 光盘
上古卷轴 V 天际	光盘
索尼克 世代	52
天旋地转	光盘
跳舞吧 儿童版	光盘
无双大蛇 2	48
舞蹈中心 2	50
战地 3	50 80
重铁骑	光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容

游戏试玩
舞蹈中心2
众编狂舞
黑暗之魂
黑暗大陆一日游与刷魂大法演示

特别收录
动作大片
未知海域3
精彩片花

新作影像集锦
刺客信条 启示录
黑眼豆豆 热舞体验
COD 现代战争3
迪士尼 宇宙
龙珠Z 终极天下第一
龙之信条
上古卷轴V 天际
最终幻想 零式
大满贯网球2
光环 战斗进化 周年版
天旋地转
吉米约翰逊赛车
跳舞吧 儿童版
王国之心3D
格斗之王X Ⅲ
链锯甜心
马里奥与索尼克 伦敦2012奥运会
怪物猎人3 tri-G
黑道圣徒3
灵魂能力V
重铁骑
塞尔达传说 天空之剑

电影前线
碟中谍4/雨果·卡布里特
老雷斯的故事/大侦探福尔摩斯2

ENDING SONG
初音未来演唱会2011
精彩节选

本期光盘特别附赠
UCG285游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/YlVhBYhu12g
密码:Z673B2GG95

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16:9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 未知海域3 德雷克的诡计		SCE ②	动作冒险 ③
PS3 ④	Uncharted 3：Drake's Deception ⑤		⑥ 港版
	2011年11月1日 ⑦	1~10人 ⑧	388港币 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪	对应玩家年龄：13岁以上

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

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

总顾问：李子奇
总　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏
宋　恺
市场部主任：勾佳祺

编　委：冯　健　颜　君
王锐愚　江　浩
龚诗钊
组　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年11月16日
定　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW
GAME NEWS STATION
栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

10.25 年度大作《战地 3》发售，首批发货量突破千万套，首周销量达 500 万套。EA 宣布将全年收入预期调高 2 亿美元。

10 2 索尼集团以 10.5 亿欧元从爱立信手中买走索爱股份，将索爱变成全资子公司。

10 2 任天堂宣布上半财年净亏损 702 亿日元，预计本财年将亏损 200 亿日元，成为其 30 年来首次全年亏损。

11 02 Rockstar 公开《GTAV》首支预告片，确认该作将发生在根据洛杉矶制作的 Los Santos。

11 02 索尼宣布第二财季亏损 270 亿日元，营业收入为 1.58 万亿日元。PS3 季度销量 370 万台，软件销量 3740 万套。

110 SCE 宣布从 11 月 18 日起，从 PSN 购买的 DLC 授权主机数将从 5 台减少到 2 台。

INFO 新闻短波

《如龙 5》新城市

《如龙》制作人名越稔洋最近在 NicoNico 视频网站上举办了网络直播，透露了关于《如龙 5》的一些细节。本作将发生在神室町和另外一座城市，目前的备选城市包括札幌、名古屋、大阪和福冈。

PS3 版《战地 3》的补偿

索尼曾宣布《战地 3》的 PS3 版将会免费赠送《战地 1943》，但是最近该作已经上市，而游戏光碟里却没有《战地 1943》。对此 EA 方面解释说："为了弥补《战地 1943》的缺席，EA 已决定《战地 3》的所有资料片都将率先提供给 PS3 用户。"

《 V》重返圣安德里亚斯

Rockstar史上最大开发规模！以经济危机为背景？

Rockstar 于 11 月 2 日公布了《GTAV》的首个预告片，印证了此前的传闻：本作的舞台确实是根据洛杉矶而制作的 Los Santos，也就是曾在《GTA 圣安德里亚斯》中出现的城市。Rockstar 并未在官方新闻稿中表示本作的舞台是圣安德里亚斯，仅确定将会发生在 Los Santos 及周边地区，包括一些山脉、乡村与沙滩。Rockstar 表示，本作是他们有史以来开发规模最大的游戏，而且将会是"《GTA》系列》"的革新之作，将会把沙箱式游戏的自由度、叙事方式、任务方式以及网络模式发展到全新方向。至于本作的对应平台以及发售时间目前并未确定。

在首个预告片中，有一个应该是主角的旁白说道："我想要退休，不想再干现在所做的事，你懂的，就是那种……事情。我想当一回好人，一个居家男人，想像个普通人一样把孩子养大。"然后画面中就出现了一群匪徒打扮的男子冲进了一座建筑物里……著名游戏业界分析家 Michael Pachter 认为，本作讲述的可能是某个想要金盆洗手的中年黑帮男子迫于现实而不得不"干最后一票"。他推测本作可能会在 2012 年 E3 展之前发售，之所以在如今公开，是因为游戏需要有半年左右的宣传周期。另外一位分析家 Billy Pidgeon 认为，赶在这个时间公开是因为 Rockstar 母公司 Take-Two 的财报即将发布，公开这样的超大作有利于提升投资者的信心。

从预告片中的很多细节可以看出，本作可能会紧贴时事，以经济萧条为背景，反映这种现实下的社会万象。此外，从预告片中也可以看出本作的画面更逼真，会有很多户外场景，比如国家公园、葡萄园等自然景观，相信场景规模会比《GTAIV》大很多。

任天堂全力开发新概念游戏

在 NDS/Wii 时代，任天堂的成功主要归功于其创造的全新游戏类型，比如《锻炼大脑的成人 DS 训练》和《Wii Sports》。如今任天堂陷入困境，同样需要全新类型的游戏将其拯救于水火之中。在面向投资者的会议上，岩田聪表示任天堂正在开发全新类型的游戏，希望脑白金与健身游戏风暴再临。

岩田聪指出，如今要发明令人吃惊的新游戏类型比过去难得多，因为智能手机游戏开发商们一直在开发成堆的新类型游戏。但是他相信任天堂有能力开发出只有他们才能推动的新概念作品，将硬件与软件充分结合，实现其他厂商不可能做到的新体验，并且被各种年龄层的消费者普遍接受。

继练脑和健身之后，任天堂的新游戏类型正在酝酿中

新闻短波

INFO

丧尸世界

《丧尸岛》开发商 Techland 最近注册了一个新商标——《丧尸世界》(Dead World)，意味着续作可能会将玩家带到更广阔的舞台。

《生化》高清历代记

Capcom 宣布，曾在 Wii 上推出的光枪射击类游戏《生化危机 安布雷拉历代记》和《生化危机 黑暗历代记》将会在画面高清化之后，以合集的方式推出 PS3 版，游戏名为《生化危机 历代记 高清精选》，将支持 Move 的操作方式，游戏发售日未定。

《阿克汉姆城》热销

华纳兄弟旗下游戏部门 WBIE 宣布，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》首周出货量超过 460 万套，出货速度比前作快一倍。

硅骑士裁员四分之三

据可靠渠道的传闻称，《救世魔神》开发商硅骑士工作室由于经营困难，最近已裁员 75%，公司员工只剩下 25 人。此前该公司刚获得当地政府的一笔救助金，希望助其保住员工职位，可惜因各种原因硅骑士最终只能做出大裁员的决定。

PSV 日本巡展启动

索尼宣布将从 11 月 19 日开始在日本进行“PSV 宣传车巡展”活动，将装载 PSV 试玩机的宣传车开到日本各大城市街头，提供给人们试玩。经过的城市有名古屋、札幌、大阪、东京和福冈。

今年假期的硬件销量可能会创下历史新高，并推动明年的软件销量保持增长。

著名业界分析家 Michael Pachter 预测，美国游戏产业正在触底反弹，从今年 10 月开始已进入强劲复苏阶段，预计明年的软件销售额会增长 8%。他还预测《现代战争3》在6个星期内销售额将超过11亿美元。

业界声音

索尼集团再度亏损，股价大跌

电视业务与日元升值成为罪魁祸首

索尼集团于 11 月 2 日公布了本财年第二财季（7 ~ 9 月）的财报，受日元汇率高企等因素影响，该季度索尼集团运营亏损为 16 亿日元，此前预期为盈利 400 亿日元。集团净亏损为 270 亿日元，去年同期为盈利 311 亿日元；总营业收入为 1.58 万亿日元，去年同期为 1.73 万亿日元。游戏业务方面，该季度内 PS3 销售了 370 万台，同比小幅降低，软件销量为 3740 万套。PSP 销售 170 万台，软件销量仅 810 万套。

目前索尼集团旗下表现最糟糕的是电视部门，索尼预计该部门的全年净亏损将会达到 1750 亿日元！索尼已经将电视机全年销量预期下调到 2000 万台，下调幅度为 9%。分析家认为，由于受到 LG、三星等韩系对手的强烈冲击，目前索尼的电视业务已经到了生死存亡的危急时刻。由于韩元汇率的不断降低以及日元的持续高企，韩国电子公司拥有了日系企业无法比拟的成本优势。掌管索尼消费电子业务的平井一夫说：“电视业务是索尼发展策略中很重要的一部分，我们对于 7 年连续亏损感到了强烈的危机感。”

索尼预计本财年净盈利 600 亿日元的目标不仅无法实现，反而可能出现 900 亿日元的净亏损，另外索尼表示泰国洪水可能会导致其销售收入降低 250 亿日元，全年销售额预计为 6.5 万亿日元。这则消息发布后，索尼股价大跌 6.8%，今年索尼股价已累计下跌了 48%。

超越任天堂登日本软件榜首

《无尽传说》大热卖，助NBGI大幅提升业绩预期

据 Enterbrain 最近发布的数据，2011 上半财年（2011 年 3 月 28 日至 9 月 25 日），任天堂首次被挤下日本游戏软件销量榜首宝座，NBGI 以 178 亿日元（去年同期为 118.4 亿日元）的销售额、18% 的市场占有率夺冠，排名第二的任天堂销售额为 149.5 亿日元（去年同期为 215 亿日元）。

之后 NBGI 母公司 Namco Bandai 集团将上半财年总营业收入预期从 1780 亿日元提高到 1940 亿日元，运营利润预期从 65 亿日元上调到 155 亿日元。上半财年，NBGI 最畅销的游戏是《无尽传说》，目前该作销量已突破 74 万套。包含游戏业务在内的 Namco Bandai 内容部门在此期间的总销售额约为 867 亿日元。

索尼全资收购索爱

10 年前，索尼与爱立信各出资 50% 成立索尼爱立信。10 年后，这种平等合作关系宣告结束。2011 年 10 月 27 日，索尼集团用 10.5 亿欧元从爱立信手上买下了他们持有的一半股份，将索爱正式变成了索尼集团旗下的全资子公司。索尼 CEO 霍华德 · 斯金格说：“今后我们能够更快速、更广泛地为消费者提供智能手机、笔记本、平板电脑和电视机，这些产品彼此互联，为网络娱乐开启全新天地。”显然，投资者对索尼此举非常看好，消息发布之后，索尼的股价大涨 7%！

《潜龙谍影 崛起》详细情报将公布

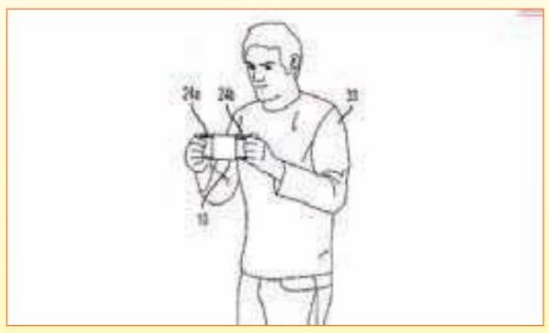
每年 12 月举办的 Spike TV 电视台“电子游戏大奖”颁奖礼都是业界瞩目的盛会，这并不是因为该台的颁奖有多权威，而是因为每次颁奖礼期间都会首次公开多款超大作的预告片，所以一些业界人士将此盛会形容为“小 E3”。今年的 Spike TV“电子游戏大奖 2011”颁奖礼将于太平洋时间 12 月 10 日下午 5 点在 Spike TV 和 MTV2 播出。目前已经确认《潜龙谍影 崛起》将在颁奖礼期间公布游戏的“真实形态”，X360 独占的《心灵杀手》续作也会公开，还有一款来自 BioWare 的新作会首次亮相。随后微软方面确认《心灵杀手》续作将会以下载游戏的方式推出。

《生化危机 启示录》售价高

Capcom 宣布，美版《生化危机 启示录》售价为 50 美元，比 3DS 游戏标准售价高 10 美元。对此 Capcom 方面的发言人表示，《生化危机 启示录》提供了真正家用机级别的游戏体验，有 20 小时的游戏时间，还有精美的过场动画和丰富的网络内容，需使用 4GB 的游戏卡片才能装得下，所以售价难免较高。

索尼神奇生物感应器

最近索尼于 2010 年 12 月提交的一份专利申请在网上曝光。这是一种生物感应控制器，能够感应玩家体内某些生理状态的变化，并用于改变游戏中的某些设定，可能会通过分析玩家的紧张程度自动调节游戏内容，与过去任天堂公布的 Wii“生命力感应器”有点相似。据专利描述，使用这种技术可以动态调整游戏难度，如果玩家的沮丧程度达到一定的数值，就会自动为玩家提供更容易过关的方法。



明年将会进入商务领域

将 Kinect 应用于 Windows 商务程序的计划将从明年开始全面启动。微软日前宣布，从 2012 年初开始将会有多家公司推出采用 Kinect 操作方式的应用程序，这些公司包括丰田、全球领先的教育公司 Houghton Mifflin Harcourt、广告公司 Razorfish 等。

合购DLC遭限制

SCE 于 11 月 4 日宣布，从 11 月 18 日起，通过 PSN 在 PS Store 购买的 PS3 与 PSP 下载内容（DLC），同一个账号允许授权的主机台数从 5 台减少到 2 台。这意味着今后玩家无法再通过 5 人合购的方式大幅减少购买 DLC 的费用。不过之前已经购买的DLC不受影响。

《战地3》大成功，首发出货逾千万！

《战地3》首周实际销售500万套，EA调高全年收入预期

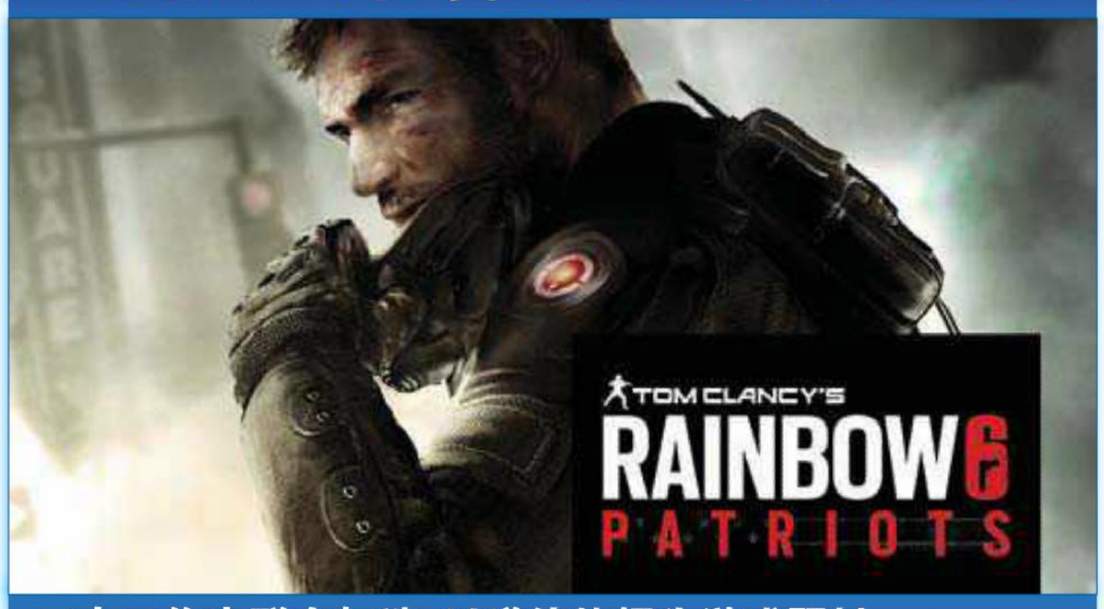
《战地 3》刚刚上市，EA 就召开了第二财季（7 ~ 9 月）的财报会，虽然《战地 3》不属于该季度的游戏，EA 怎会放过炫耀佳绩的机会？EA 表示《战地 3》首周出货量超过 1000 万套，不仅如此，零售商目前正在要求 EA 加快补货。这是 EA 有史以来最高的首日出货量记录。之后在 10 月 31 日，EA 宣布根据他们的内部测算，《战地 3》的首周全球实际销量高达 500 万套！这是 EA 有史以来销售速度最快的游戏。

EA 第二财季的表现也相当出色，收入同比提高 13.3%，达到 7.15 亿美元。不过由于该季度投入了大量的研发与营销费用，因而净亏损达到 3.4 亿美元。该季度最畅销的游戏来自 EA Sports，《FIFA 12》出货量将近 800 万套，实际销售 500 万套，已创下系列的最快销售记录。去年的《FIFA 11》目前全机种累计销量已经突破 1600 万套。另外，EA 表示《战地 恶人连 2》的累计出货量逼近 1100 万套。

在财报会之后，EA 首席运营官 Peter Moore 表示，预计本财年 EA 在数字发行方面可实现超过 10 亿美元的销售收入。EA 的最新网络发行平台 Origin 用户数量已超过 600 万。此外对于《战地 3》遇到的网络问题，EA Labels 总裁 Frank Gibeau 解释说，EA 从未经历过如此大规模的联网人数，导致其网络有点吃不消，不过 EA 很快就解决了网络问题。

由于《战地 3》表现惊人，EA 已经提高了本财年的收入预期，预计能够达到 40.5 ~ 42 亿美元，此前估计的数值是 38.3 ~ 40.3 亿美元。

《彩虹六号 爱国者》2013年上市



三大工作室联合打造，以道德抉择为游戏题材

全球销量超过 2500 万套的“《彩虹六号》系列”最新作日前正式公开，游戏定名为《彩虹六号 爱国者》（Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots），预定于 2013 年发售。本作由育碧蒙特利尔、育碧多伦多以及育碧 Red Storm 工作室联合开发。

在本作中，彩虹小队面临的对手是美国内部的恐怖组织“真 · 爱国者”（True Patriots），他们声称美国政府已腐败不堪，因此将不惜一切代价将国家带回正轨。与之前传闻的一样，《彩虹六号 爱国者》将会以“道德抉择”为主要特点，游戏中会经常面临“为了拯救更多人而被迫牺牲少部分无辜平民”的艰难抉择，并由此表现出强烈的戏剧张力。根据玩家的选择，不仅会改变故事方向，也会改变游戏的进行方式。本作的多人模式也将有许多创新之处。

新闻短波

INFO

蚱蜢进军社交游戏

日本社交网络运营商 DeNA 日前宣布已经与蚱蜢工作室合作，将共同出资成立一家社交游戏公司——“蚱蜢社交网络服务公司”，由蚱蜢创始人须田刚一担任社长，公司位于东京新宿。

《战神》组军事新作

“《战神》系列”开发商 SCE Santa Monica 工作室最近开始为其新作招聘概念图画师，职位要求中特别指出有“军事 / 战争”题材作品工作经验者优先。

“大家的剧场 Wii”谢幕

日本 Fujisoft 宣布，由于人气不足，Wii 的电影点播服务“大家的剧场 Wii”已经取消。该服务从 2009 年 1 月 27 日起开通，影视节目以租赁方式提供在线点播。

《黑暗之魂》突破 150 万

FromSoftware 与 NBGI 日前宣布，《黑暗之魂》全球出货量已经突破 150 万套，其中北美为 62 万套，欧洲 47 万，日本 37 万。

“占领华尔街”运动帮了我不少忙，没有它我还不知道如何在游戏里表达人民的心声。

《生化奇兵 无限》制作人 Ken Levine 表示，他花了很多时间关注“占领华尔街”运动的事态发展，并以此为灵感将游戏中表现出的无政府状态表现得更为真实。

业界声音

10 月份开始就有很多人来买 3DS，预计今年底的供应会非常紧张。

日本著名游戏零售商 Bic Camera 的一位店员称，最近 3DS 的销售势头相当火爆，年底可能会缺货。日本 SMBC 日兴证券预测，年末最后两个月 3DS 销量至少可达 200 ~ 250 万，可能会超过 300 万。

业界声音

《杀出重围》拯救

Square Enix 宣布由于《杀出重围 人类革命》出货量突破 218 万套，推动其上半财年利润大幅攀升 115%，达到 37 亿日元。不过销售收入同比降低了 15%，减少到 575 亿日元。SE 社长和田洋一表示，今年是 SE 的“再造”之年，下个财年 SE 将会以更健康的姿态全面复苏。目前 SE 正在创造 10 个重要新品牌。

社交游戏 营收赶超家用机

Konami 宣布其社交游戏与手机游戏的营收规模已经成长到与传统家用机游戏相当。上半财年，Konami 家用机游戏（含掌机）销售额为 170 亿日元，销售套数为 736 万套，其中足球游戏占 293 万套，而社交与手机游戏销售额为 169 亿日元。Konami 集团销售收入 1231 亿日元，同比提高 6%，净利润大增 174%，达到 115 亿日元。

任天堂上半年亏损逾千亿日元

汇率走高与软硬件销量低迷重创任天堂

10 月 28 日，任天堂公布了上半财年的财报。在此之前，《日经》曾发文称，任天堂上半财年的运营亏损可能会超过 1000 亿日元，比此前预估的亏损 550 亿日元几乎高出一倍。受此消息影响，任天堂股价大跌 7%，跌到了每股 1.08 万日元。而根据任天堂公布的实际数字，上半财年的实际运营亏损为 1070 亿日元，净亏损为 702 亿日元。其中，上财季（7～9月）净亏损447亿日元。

上半财年，任天堂总营业收入为 2157 亿日元，同比大跌 40.6%。这两年，任天堂业绩呈现持续大跌之势，去年同期比起 2009 上半年的收入已经下跌了 33.7%。任天堂表示，今年 8 月 3DS 降价之后，销售状况“一度得到改善”，但是之后因为缺乏大作支持，因此销量重新回落。在上半财年，3DS 的总销量只有 307 万台，游戏销量为 813 万套。NDS 硬件销量 258 万台，软件销量 2900 万套。Wii 硬件销量 335 万台，而去年同期为 500 万台。Wii 游戏的半年实际销量为 3650 万套。

由于上半财年业绩远低于预期，任天堂再度下调了全年收入预期。预计本财年总销售收入为 7900 亿日元，下调 12%。盈亏预期从之前估计的盈利 200 亿日元修正为亏损 200 亿日元，这将会是任天堂 30 年来首个出现完全赤字的财年。任天堂表示，除了软硬件销量下跌外，日元汇率的持续攀升也是其业绩恶化的重要原因，上半财年的汇兑损失高达 524 亿日元！

对于当前任天堂的处境，著名业界分析家 Michael Pachter 评论说：“Wii 与 NDS 失去了所有的气势，3DS 的销量又跟不上，可以说任天堂的蓝海不再蔚蓝。很明显 Wii 的用户要么转向高清主机，要么转向了社交游戏，同样明显的是手机游戏正在鲸吞掌机游戏的市场。我们相信在可以预见的未来，这样的趋势很难逆转，任天堂的软硬件销量将持续降低，直到 Wii U 上市。”

《刺客信条》电影版面临危机

育碧对控制权的执着可能导致该片搁浅

之前本刊曾报道索尼电影即将与育碧签署电影版《刺客信条》的合作协议，近日又有消息指出，该项目可能存在变数。

据称育碧对电影版《刺客信条》的控制权之高在游戏改编类电影中是前所未有的，包括项目预算、剧组人员、脚本乃至上映时间都由育碧说了算——这让好莱坞大吃一惊。知情人士称：“作为导演，就算是斯皮尔伯格也拍不了这种片子。”由于育碧对该片的控制权太高，可能会最终毁了该项目。“育碧和索尼的合作根本是浪费笔墨和时间，这种程度的控制意味着《刺客信条》永远不可能变成电影。”

在好莱坞的人看来，由游戏公司教制片厂拍电影是一件很荒谬的事，而且是在侮辱电影公司。据称索尼之所以能接受育碧的条件，是因为育碧自己也出了很多钱来拍这部电影，索尼出的钱只占小部分。育碧认为，之前由迪士尼拍摄的《波斯王子》之所以失败，就是因为自己没有足够的控制权。

《怪物猎人3 》目标销量120万套

10 月份是各游戏公司集中进行年中汇报的时期，Capcom 也公布了他们的上半财年业绩。由于缺乏主力大作，上半财年 Capcom 的销售额从去年同期的 407 亿日元大幅降低到 292.5 亿日元，运营利润从 27.8 亿日元降低到 11.6 亿日元。

上半财年任天堂最畅销的游戏是 PS3 的《怪物猎人携带版 3rd 高清版》，销量为 45 万套。《超级街头霸王 IV 街机版》和《生化危机 雇佣兵 3D》销量都是 40 万套。另外，作为老传统，Capcom 也公布了未来一段时间的大作销量预期：《生化危机 浣熊市行动》和《街头霸王对铁拳》预计销量将双双突破 200 万套，《龙之信条》预计为 150 万套，《怪物猎人 3G》预计为 120 万套。

Capcom公布上半财年业绩，多款大作销量目标公布

华尔兹视点

PSV在中国的前景

眼下，12 月 PSV 就要正式发售了，我们在庆祝港版推出的同时，仍然希望其能够早一天可以在内地正式上市，毕竟我国人民也为 PSP 的销量方面做出了不少贡献。

PSP 在世界的成功与否，不好做论断，但在中国，PSP 算得上是一台畅销的游戏机。以华尔兹身边的同学为例，知道家用机和任氏掌机的微乎其微，但知道 PSP 的却不在少数，同学中包括女生在内不少都已购入一台。但你问他们 NDS 或者PS2是什么，他们只会伸出指头来说不知道。国内电玩店中 PSP 的销量也是居高不下，商家乐得合不拢嘴的同时，问购买者想玩哪款游戏时，往往换来的也是只有挠头。无论儿童电视节目中的无脑奖品，还是火车站中年大叔的手中，我们都能看到 PSP 的身影。

这种现象究其原因，在中国，不少人仍然认为游戏机不过是给小孩子玩的玩具。而 PSP 却被当做一款数码产品来看待，并非传统定义上的游戏机。国内一台游戏机的影响度远不如数码产品高，人们更愿意花几千元来购买一部手机，而不是游戏机。这与 PSP 一开始的多功能定位相符，国人眼里这不是一台简单的游戏机，它有超大的屏幕用来看 MP4，浏览照片等，外表时尚前卫，商家也更愿意把 PSP 定位成一部新的数码产品，它会出现在 SONY 相机的柜台旁边。就和国人一窝蜂买 iPhone 是一个道理，无论了解与否，会不会用，在他们眼中，这是一种潮流，不买你就“OUT”了。所以类似“索尼牌 PSP”的笑话早已见怪不怪。

> “对于国内核心玩家而言，选择购买的应该不会占少数，但对于多数普通消费者来说，PSV 在国内的前景未必光明。”

反观 PSV，笔者认为 PSV 的定位更加倾向于一台纯粹的游戏机，虽然保留了 PSP 的扩张功能，却并未着重在于这方面，核心玩家眼中是更加华丽的画面，背部触摸，还有奖杯功能等。但对于路人而言，这些显然是没有足够吸引力的，他们更在乎 PSV 可以装多少软件，能不能装安卓系统，Near 功能显然也是更针对于玩家而生。PSV 的另一个问题存在于和 PSP 差不多的外形，这样辨识度不高，是否符合数码党的心理还很难说。如今，各种手机等数码产品的屏幕尺寸往往不输 PSV，而一些简单易上手的休闲游戏层出不穷。此外，PSV 的破解方面也是一个不得不说的障碍。由此看来，PSV 想在中国继续普及，成为下一部“街机”，仍有一定难度。对于国内核心玩家而言，选择购买的应该不会占少数，但对于多数普通消费者来说，PSV 在国内的前景未必光明。

FAN视点

动漫新势力

作为一个资历有限但充满了爱的美漫迷，我必须表示自己今年过得蛮幸福，别的不说，光是一个制作精良诚意十足的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》已经够我从年头笑到年尾了，如果说该系列的前作是让我看到了动漫作品改编游戏的希望，那这次《蝙蝠侠 阿克汉姆城》让我确信原有的动漫题材不会掣肘制作者的手脚，还能为他们提供丰富的素材和灵感，来创造出一款令原作爱好者和玩家都趋之若鹜的神作。

> “精心制作的动漫改编游戏，已经是一种全新的游戏类型。”

可惜开发商 rocksteady 的成功并非如此容易复制，制作一款动漫作品比起一款原创作品，在版权上的投入不可同日而语，更令人困扰的还是版权持有者对游戏开发进行的干涉。成功地用《变形金刚 塞伯坦之战》打响了名号的 High Moon 却在制作《变形金刚 3 月之暗面》时遭遇滑铁卢，很大程度上应该归咎于电影制作方的创意与控制权完全凌驾于开发商意志之上，严重妨碍了游戏制作者实行他们的开发计划，扼杀了他们的想法。

不过反过来看，就算是按部就班地完全依照动漫作品本身来制作，难道就不能做出一款好游戏？只要玩过 CC2 制作的“《火影忍者》系列”，我想任何人都可以得出答案：忠实的还原并不会让游戏在原作面前变得黯然失色，表现形式的改变甚至可以让游戏将原作的情节冲击力提升到一个新的高度，到了这种境界，用动漫改编去界定这一类型的游戏已经显得过于狭隘而小气，它们就是使用了动漫题材的纯正动作游戏，有着令人信服的画面表现，优秀的手感与过硬的游戏性，与其他使用原创背景的作品并没有本质上的不同。

尽管门槛高，从某个角度看来，动漫改编作品其实也是一些充满野心与能力的工作室打响自己在游戏界头一炮的上佳选择，比起用几乎豪赌的方式来创作一款毫无知名度的原创作品，利用动漫品牌的影响力来为作品本身吸引到足够的关注，会很好地保证作品本身在一开始便能够拥有一定的用户基础，而且只要满足了这一玩家群体的口味，那游戏便已经算是成功了一大半了。如果只是止步于此，那虽然作品不会落得骗钱的恶名，不过想要打响名号，那制作方本身便应该拥有更大的企图，例如像是 CC2 般地用“《火影忍者》系列”来练手，在达到一定的能力与规模后再开发完全属于自己原创的《阿修罗之怒》，又或者干脆如 rocksteady 和 High Moon，在摄取了动漫作品题材的魅力后，用属于自身的方式来打造一款独立的作品，从而营造出属于开发商自己的独特风格。

精心制作的动漫改编游戏，已经是一种全新的游戏类型。如果你们要问我接下来最期待的动漫改编作品是什么？那当然是 High Moon 的《变形金刚》题材新作《变形金刚 塞伯坦的陨落》。

独家专访

对话《街霸对铁拳》制作人小野义德

11 月 3 日，“街霸掌门人”小野义德先生造访 SCEH 总部，过程中围绕着将于明年 3 月正式发售的格斗游戏大作《街霸对铁拳》接受了香港媒体的提问。UCG 作为内地惟一受邀媒体就玩家所关心的话题对小野先生进行了专访，其中不少回答都出人意表。想进一步了解这款梦幻格斗的热血玩家们千万不要错过以下内容！（文：胜负师）

——小野先生您好！

小野：你好，我们是不是在 TGS 上见过面？

——是啊！您的记性真好。先请教几个《街霸对铁拳》游戏系统方面的问题吧。新系统 GEM 系统有三种类型，攻击力、防御力和速度，它们增加的幅度如何？如果 1P 是攻击型，2P 是防御型，两者同时发动的话效果会相互抵消吗？

小野：发动 GEM 需要一定的条件，想得到高效果，发动条件也会变得更严苛。而最简单的 GEM 效果从第五次攻击以后就能发动，当然效果也会大打折扣。两者同时发动 GEM 是否会相互抵消，这个问题简直就像《韩非子》中的“自相矛盾”啊！不过我们利用特殊的公式计算基础值与 GEM 效果值，所以就算攻守对立，矛盾的情况也不会发生。

——“潘多拉”真是令人惊异的系统，潘多拉发动后可以维持的时间是固定的吗？毕竟如果无法在有效时间内打倒对手，自己就会输，这样会不会让人感觉十分冒险呢？请问这个系统的设计灵感来自于什么？如果对手顽固防守，那样发动潘多拉的一方是不是很不利？

小野：设计灵感源自《史记 淮阴侯传》中的“背水一战”。把最后的体力（注：发动条件为体力 25% 以下）换成无限的必杀槽来作战，冒险是肯定的，但是逆转的可能性也存在哦！潘多拉状态维持的时间是固定的，但时间长短我还在调整。对手体力多、防守顽强的情况，就如同赤壁之战中实力强大的曹操，但还是被诸葛亮和周瑜利用智谋打败了。再强的防守也会有盲点，只要熟悉潘多拉的用法和对方角色的性能，作为背水一战的手段还是有用的。

——在本作的宣传影像中看到了十分华丽的连续技，请问连续技的威力大概是怎样的？因为之前玩过《漫画英雄对 Capcom 3》，里面有好多一击必杀的连技啊！

小野：对比最近的《街霸》作品来讲，《街霸对铁拳》的连续技跟《SF IV AE》里的阴和阳有点相似，但为了避免出现《MVC3》和《SF IV AE》的问题，我们对连续技的结构进行了必要的补正。

——目前已经公布了 27 名可以使用的角色，从官网的角色介绍来看，中间还有五个空格，最终参战角色是 32 名吗？还有没有可能进一步增加？除了柯尔和多乐猫之外，还有没有其他 SCE 特有的角色加入到游戏中来？比如哔啵猴就很有趣。

小野：角色还没有全部公布出来，所以现在不能讲太多，请期待正式公布。我经常会在我的微博上写一些关于游戏的新消息，如果有兴趣的话欢迎来看一下。（小野先生的微博网址：http://t.qq.com/onochin）

——每个角色都有故事模式吗？怎样的故事才能将这么多不同的角色汇集在一起，很期待啊，请小野先生透露一些吧！

小野：大家知不知道游戏中的官方配对角色呢？比如一八和尼娜，嘉米和春丽等等，这次的游戏里会有一些只针对官方配对角色之间剧情，将会同时带给《街霸》和《铁拳》的粉丝以惊喜。

——《街霸》和《铁拳》中都有数量众多的充满魅力的角色，没有被选上的角色肯定也有很多的粉丝，他们怎么办？是不是要等待续作或是 DLC 呢？

小野：我还没有想到续作。NBGI 将要推出的《铁拳对街霸》应该会满足大家的期望吧，如果有什么不满的话，请向 Namco 的原田胜弘先生投诉。（笑）

——游戏最早公布时据说操作方面会有《街霸》风格的六键操作和《铁拳》风格的四键操作，但从目前的来看，好像只有六键操作，请问还会有专门的四键操作模式吗？

小野：这个报道有些误会，利用这次机会刚好向大家说明一下。由于招式上的设计，《铁拳》玩家要比《街霸》的玩家更多地使用中、强攻击，现在的版本《铁拳》角色只用 4 个键来操作是完全可能的，但并不意味着同时拥有 4 键和 6 键两种模式。如果想要发动“交叉突袭”，那还是必须按照弱→中→强的连续技规则来按键。

——PSViva 的按键数比较少，PSV 版《街霸对铁拳》的操作有没有特殊设计能让玩家操作起来更加便利呢？对于 PSV 的触控、背触、摄像头、NEAR 等新机能，PSV 版有没有利用到呢？

小野：我之前也曾说过，PSVita 并不是一台为格斗游戏而做的主机，我们也并不满足于让玩家在 PSV 上获得与家用机版相同的体验。我是个很贪心的人，当然想百分之百利用 PSV 的各种功能，不仅仅是利用，还会考虑每个功能会给格斗游戏带来什么影响，再设计一些对玩家有益的内容。Capcom 和 PS 家族正在探索新的可能，希望今后的发展能让大家感受到购买 PSV 版的意义。

——再问两个与小野先生个人有关的问题。如果现在让您开发一款格斗游戏以外的游戏，您最想制作什么样的作品？

小野：因为我有一阵子忙于《鬼武者》和《怪物猎人 前线》等动作游戏和在线游戏而离开了格斗游戏组，最近刚刚回来，所以还没有制作其他类型游戏的想法，让我再多待上一阵吧。（笑）

——当一个优秀的游戏制作人需要很多的条件，在小野先生看来，最重要的三个条件是什么？

小野：努力！骨气！承受力！其实游戏制作人没什么了不起，我们的任务就是用游戏给大家带来更多快乐。这三个条件对哪一份工作都是一样的，特别是制作人要被全世界的玩家盯住，所以时时刻刻都不能放松。

——谢谢您接受我们的采访，最后请对中国玩家说几句话吧。

小野：我的微博上已有 20 多万粉丝，我对所有中国玩家的热情表示感谢！我知道有一些热心的媒体和玩家组织成功举办了一些与《街霸》相关的比赛，真的非常希望不远的将来 SCE 和 Capcom 能在中国共同举办一场正式的大赛，那样我就能同更多的中国玩家交流了。我有机会就会在世界各地举办活动，可是看下来我只在男人中有人气，请大家把自己的妹妹、亲戚或是女性朋友（一定要年轻的！）拉到《街霸》的世界中来吧，活动中只有男人实在是很没劲啊！（大笑）

※特别鸣谢 Sony Computer Entertainment Hong Kong 对本次专访的大力支持！

▲攻击、防御、必杀技，不同行动可积攒不同种类的 GEM。

▲背水一战的潘多拉系统发动时的特写。

文 Drow & Delphi 编 星夜 美编 NINA

德雷克的诡计；顽皮狗的轨迹

身为顽皮狗的新任游戏开发主管，Justin Richmond 已经习惯了在媒体的镁光灯下侃侃而谈，不过，在街头受到“《未知海域》系列”狂热粉丝们的追捧，还是会让这位在游戏业摸爬滚打二十余年的老鸟感到有点不好意思。今年夏天，Justin Richmond 在洛杉矶机场搭乘航班飞赴欧洲参加媒体宣传活动时，身穿《未知海域 3 德雷克的诡计》黑色宣传 T 恤的他，很快就被周围的年轻人认了出来，“嘿，老兄，你们干得真棒！”，“什么时候开始多人测试？”热情的玩家纷纷和他握手、合影，甚至有些人鼓起掌来，机场保安一脸疑惑地询问身旁的人：“他是电影明星吗？”事实上，相比一部情节精彩、跌宕起伏的冒险电影或是充满华丽场景，强调高交互度的电子游戏，“《未知海域》系列”早已模糊了二者的界限，拓展了当前娱乐产业的新疆界。从英格兰的酒馆到法国东部密林深处的庄园再到传说中的千柱之城，从沉船上的逃亡到运输机上的殊死搏斗再到迷失于荒凉死寂的鲁卡哈利沙漠，内森·德雷克用他的诡计追寻着所罗门王的神秘护身符，而顽皮狗也为世人展现了自己不断超越的发展轨迹。

全新设计的视觉特效和角色动作，更加完善的射击与近战格斗系统，极富深度，令人欲罢不能的多人联机内容，加上杰出的剧情叙述和角色塑造，当年人们对《未知海域 2 纵横贼道》的溢美之词，在进化度满点的本作面前，甚至显得有些落伍了。在接下来的文章中，我们将专注于回答两个问题：《未知海域 3 德雷克的诡计》是否如同 2 代作品之于首作一般，有着石破天惊的飞跃，德雷克的诡计是否能让全球玩家感到出乎意料？其二，顽皮狗的成功之道究竟是什么？对于后者，似乎书店中琳琅满目的成功学书籍都可以给出答案：不走寻常路、天才们齐聚一堂，塑造出不落俗套的游戏风格、积极融合各种媒介的长处，勤奋并敢于创新．不过，我们更加倾向于美国《新闻周刊》前任游戏编辑 N'Gai Croal 的简短评语：“顽皮狗的成功，在于成熟。”事实上，顽皮狗的成功是可以复制的，然而，游戏业一个令人遗憾的真相是：太多的游戏公司，并非不能成为顽皮狗，而是他们不想。“二十多年来，顽皮狗一直在专注于做他们最擅长的事情，无论是多大的诱惑或者困难，他们从未偏离航向。”

顽皮狗的成长史

1985 年的某个夏日，15 岁的 Jason Rubin 向自己的同龄好友 Andy Gavin 表达了创建一家游戏公司的想法，后者很干脆地回答：“那好吧”，于是顽皮狗的前身：果酱软件（Jam Software）正式诞生了。毫无名气，缺少设备和开发资金，工作场地就是两人的卧室，一切都如同当时初生牛犊的游戏产业，虽然艰苦，但承载着对青春期的信仰——

▲顽皮狗所在的办公园区。

▲顽皮狗简洁整齐的办公室。

人们天然相信年轻的、无所畏惧的力量能够取得成就。Jason Rubin 为人充满热情，擅长构思游戏内容以及美术创作，能言善辩的他，甚至以“提前玩到一款酷毙了的游戏”的名义，在同学中为自己的项目募集到了 200 多美元。Andy Gavin 则是一个安静，酷爱编程，经常被 Jason Rubin 的豪言壮语逗笑的年轻人。两人的首部作品是《疯狂滑雪》(Ski Crazed)，就像很多游戏产业成功故事所必须经历的苦难时光一样，该作没有获得什么反响，最后以失败告终。这件事情并未给他们造成打击，1988 年，两人又在 Apple II 上推出了《梦想地带》(Dream Zone) ——一款在迷宫中找寻出口的游戏。

那时，Jason Rubin 和 Andy Gavin 的游戏制作理念很简单——遵循自己的兴趣，开发方向也很随意，在尝试了多种类型之后，果酱软件也到了山穷水复的境地。幸运的是，他们寄给 EA 的作品拷贝，得到了对方的积极回应，EA 早期创始人 Trip Hawkins 接见了他们，并告诫两人，应该制作自己真正擅长而非单纯喜爱的游戏。于是，充满创意的角色扮演游戏《盗贼新手》(Keef the Thief) 应运而生，玩家扮演一名初出茅庐的新贼，最终目标是窃取所在城市的金库。游戏系统包括盗窃、冒险、战斗和合成工具四个部分，多数时间以回合制进行，战斗则是即时的。这部游戏卖出了两万多套，终于让两人尝到了成功的滋味，同时也奠定了 Jason Rubin 的游戏风格：轻松有趣，富有探索性并拥有靓丽、出色的画面。在这之后，他们又制作了若干拥有不错销量的作品，挣得人生第一桶金的 Jason Rubin 前往加州的新港海滩学习冲浪，而 Andy Gavin 则准备上大学继续深造。

不久之后，果酱软件有了第三名成员——Jason Rubin 的宠物狗摩根，公司的名称也变更为顽皮狗 (Naughty Dog)。不过此时，顽皮狗的传奇故事尚未拉开帷幕，虽然两个年轻人拥有独特的创意和扎实的技术，对于未来的发展却缺少规划和方向感，直到他们遇见了自己职业生涯的导师，时任环球互动的副总裁，游戏业的传奇人物 Mark Cerny。他是雅达利游戏《滚珠台》的制作者，在日本世嘉工作过几年，能说流利的日语，参与过《索尼克》的开发。正是由于这段经历，让 Mark Cerny 非常重视纪律性和长期的规划，他经常找两人聊天，分享自己的开发经验，直言不讳地纠正两人身上的毛病。正是由于他亦师亦友的帮助，Jason Rubin 和 Andy Gavin 褪去了昔日的青涩，逐渐成长为一名合格的创业者。直到这里，我们的故事也将进入到一个激动人心的篇章，因为 Mark Cerny 在某日突然闯进 Jason Rubin 的办公室，大声对他说：“我们要为 PS 做一款游戏，而且它必须是 3D 的！”

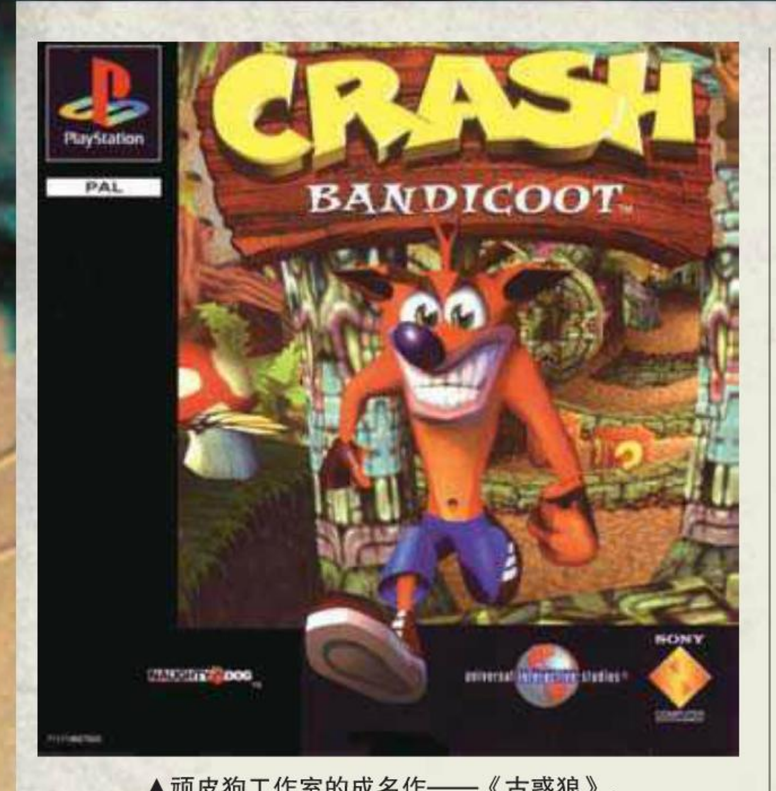
Jason Rubin 为这款 PS 平台的 3D 游戏绘制了一个惟妙惟肖的卡通袋狼形象。当游戏的构思与剧本完成后，《古惑狼》(Crash Bandicoot) 游戏已经初具雏形。顽皮狗也不可避免地与当时游戏业的一项焦点难题短兵相接：如何顺利实现平台游戏的 3D 化？Jason Rubin 回忆说：“当年中裕司正在制作梦精灵，宫本茂在制作下一代的马里奥，而我们在为 PS 工作，大家都面临着相同的问题：如何将 2D 平台游戏引入 3D 世界？梦精灵保留了很多 2D 的感觉，宫本茂的 3D 化步伐走得最远，而我们则类似于将 2D 游戏以 90 度呈现出来，并以后方视角进行游戏。有人说，我们借鉴了《马里奥 64》，其实一直到《古惑狼》项目进入 Alpha 阶段，我们才有幸第一次见到《马里奥 64》，坦率地说，我们认真研究过的游戏其实是《超级大金刚》。”在这段艰苦的日子里，Jason Rubin 和他 30 余人的团队经常要工作 16 ~ 18 个小时，大量时间和精力花在引擎与底层技术上。直到 1996 年 5 月《古惑狼》在 E3 展上大放异彩，开发团队才真正松了一口气，媒体普遍认为“古惑狼是 PS 对《马里奥 64》的强势回应。”

1996 年 8 月 31 日《古惑狼》正式推出，同年销量就突破了 150 万套，袋狼 Crash 成为 PS 平台脍炙人口的经典游戏角色。Jason Rubin 也随之声名鹊起，在接受采访时他自信地表示：“令人欣慰，我们成功创造了古惑狼引擎，并且追上了这一轮的技术革命周期，玩家普遍渴望一个自由的全 3D 世界，而我们为 PS 的同类游戏确立一个标准。”对比同时期的《马里奥 64》，在图像平滑和场景多样性方面，《古惑狼》略显不足，但是丰富的色彩以及充满细节的雨林效果无疑更胜一筹。游戏的大部分时间都令人兴奋，因为玩家从头到尾都要动个不停，跳跃成为游戏的核心动作。顽皮狗明智地放弃了非线性的流程设定，反而可以更好地聚焦场景设计。依据传统经验，一部成功的游戏作品，意味着制作组将拥有更充裕的预算，招募更多的员工，当然，还有更多的游戏开发计划。但鲁宾生硬地否决了这种前景，他告诫自己的团队：“在顽皮狗，这是一条法则，一次只做一个项目，竭尽全力完善它，我们要花费全部潜能创造最好的游戏，所以，不会有衍生产品，不会有更多的游戏。”

1997 年 10 月 31 日，《古惑狼 2》(Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back) 发售，本作兑现了 Jason Rubin 精益求精的承诺，再次提升了顽皮狗的开发成色，也使“《古惑狼》系列”跃升为 PS 平台最卖座的动作游戏之一。在这一过程中，美工出身的 Evan Wells 以及法国程序员 Christophe Balestra 开始崭露头角，并分别担任制作团队的重要职位。在顽皮狗完成《古惑狼赛车》的开发后，拥有游戏版权的环球互动决定将“《古惑狼》系列”卖给威望迪娱乐，Jason Rubin 对倾注大量心血的游戏品牌的离去深感忧虑。幸运的是，SCEA 适时向他提供了一份合作协议，整体收购顽皮狗，使其未来专注于 PS2 游戏的制作。事实上，几年前索尼就曾对顽皮狗注资，而顽皮狗的辉煌也始于 Playstation 主机，加上 Mark Cerny 也在为索尼工作，双方很快签署了收购意向，不用再为未来担心的顽皮狗，开始全速开发他们在 PS2 时代的原创新作《杰克与达斯特》(Jak & Daxter: The Precursor Legacy)。

与《古惑狼》相比，这部游戏拥有一个真正广阔的 3D 世界，炉火纯青的无缝链接技术，

▲“《未知海域》系列”堪称索尼第一方在PS3时代的最高成就。



▲顽皮狗工作室的成名作——《古惑狼》。

使玩家远离了恼人的读取时间，经典的角色组合、卓越的动作设计以及大量幽默元素，让《杰克与达斯特》轻而易举地成为了顽皮狗的新招牌和大众偶像。2003 年 10 月 14 日，顽皮狗推出了《杰克 II》(Jak II)，Haven City 是整个游戏世界的中心，类似于《横行霸道》中的自由城，不仅异常庞大，而且有各色各样的居民、飞行车甚至军队穿梭在城市间，游戏还加入了更多以战斗为导向的内容。在顽皮狗驾驭大制作的能力炉火纯青的同时，Jason Rubin 和 Andy Gavin 却显得心力憔悴，愈发疲惫。Jason Rubin 感慨道："通常，一部影片拍摄完毕，导演会获得三个月或半年的假期，尽情放松、度假、再充电，而在游戏业，当我们完成一个项目后，作为负责人，我需要立刻投入到新计划中。"2004 年初，经过一番痛苦的抉择，两人最终决定离开顽皮狗，在告别讲话中，他洒脱地表示："这就像一部电影，该结束的时候就应该让它结束，何况已经有了这样一个精彩的结尾。"除了顽皮狗自身的成功，最令两人欣慰的是，他们为这间公司培养了两位足以接棒的新领袖：Evan Wells 和 Christophe Balestra。

在很大程度上，Evan Wells 和 Christophe Balestra 就像是顽皮狗两位创始人的翻版，前者谈吐真诚、幽默，极富实用主义精神，后者老练、沉稳，技术功底深厚。加上 2002 年从晶体动力加盟而来，曾主导开发名作《凯恩的遗产 噬魂使者》的 Amy Hennig，顽皮狗在新时代的领导框架正式构建完成。技惊四座的《未知海域 德雷克的宝藏》的出炉也就显得水到渠成了，作为公司历史上规模最大、内容最复杂的项目，游戏更趋向于成人化的风格，开发流程一改过去从技术着手的惯例，首先聚焦游戏性本身，在内容取舍方面表现得更加大胆。在游戏角色塑造方面，顽皮狗强调"表演而不是说出来"，不仅动作捕捉和配音演员尽量选择同一人，而且鼓励演员即兴表演。对于整个创作过程，Evan Wells 幽默地总结道："我们流血、我们哭泣、我们大笑，最终，我们征服！"事实上，拥有一个美轮美奂的热带世界和好莱坞电影级别表现力的《未知海域 德雷克的宝藏》，同样征服了无数 PS3 游戏玩家，Jason Rubin 也对它大加赞赏："这部游戏棒极了，令人惊异的好，甚至让我有了一种感觉，当初我应该留下来，和这群游戏产业最有天赋的人一起工作。"

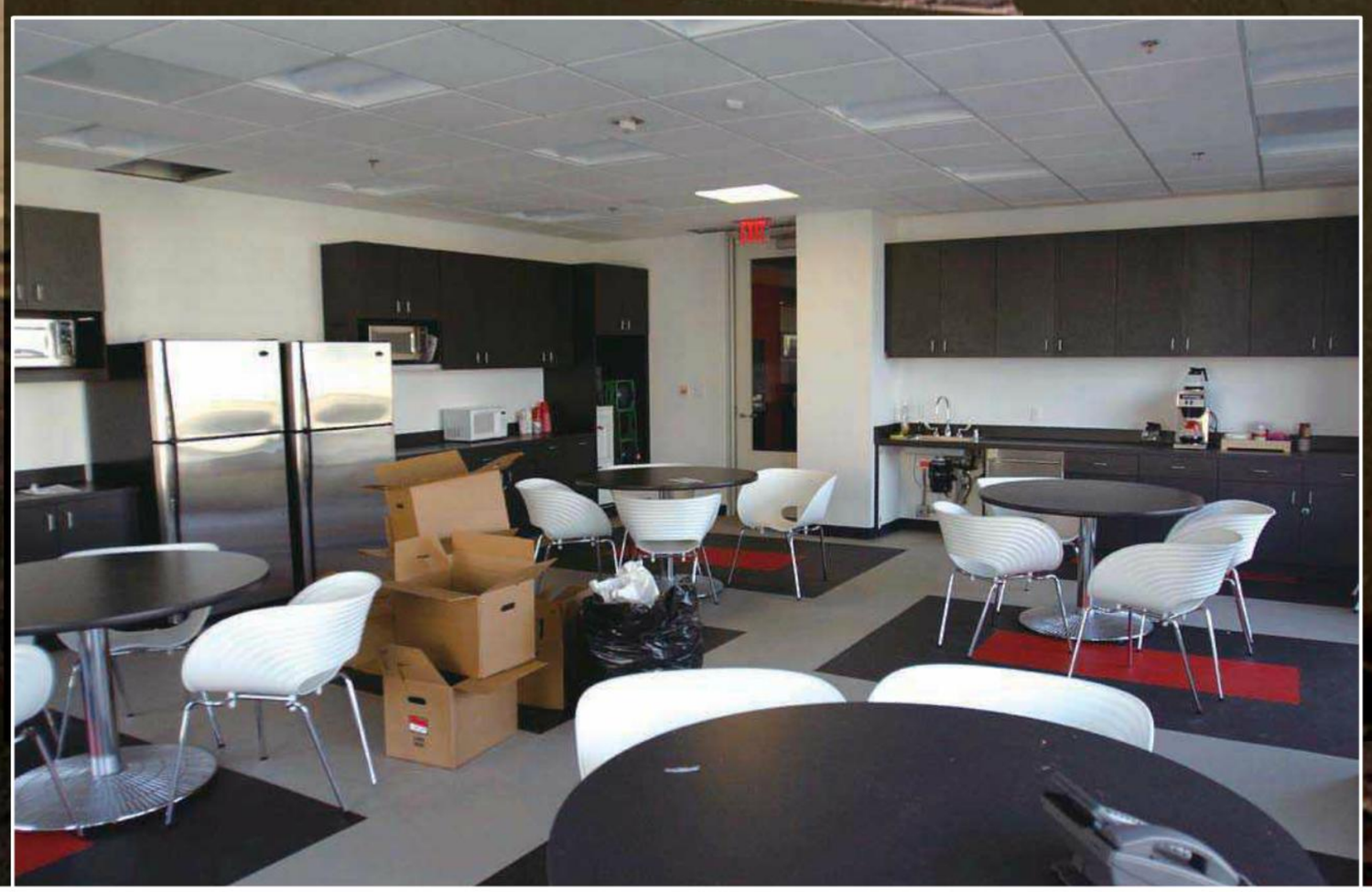
回顾顽皮狗在本世代的表现，"力挽狂澜"或许是一个恰当的形容词。PS3 初期羸弱的产品线，尤其缺少在画面上具备超越性实力的作品，《未知海域 德雷克的宝藏》勇敢地担当起扛旗者的角色，殊为难得的是，游戏好莱坞电影般的叙事手法以及丰富的游戏性，同样为次世代游戏树立了标杆。我们也不难在其中发现顽皮狗自身的成长，相比过去的卡通风格和动作元素，《未知海域》更趋向于成人化，引入大量枪战场景和人物对白，角色塑造也显得真实、饱满，富有深度，讲故事的能力尤为老道。随着《未知海域 2 纵横贼道》的发售，确立了顽皮狗在游戏产业独树一帜的地位。无论是令人惊叹的雪地效果，世外桃源般的香格里拉，还是对游戏节奏的高超把握以及精湛的故事叙述技巧，顽皮狗在内容与技术上表现的同样登峰造极。在 Evan Wells 看来，这得益于制作团队对游戏每一处细节的精雕细琢，"或许玩家没有注意到这一点，我们为德雷克设计了大量摔倒动作，内森会在游戏中不断摔倒，姿势和动作都会有所不同。"

内森·德雷克无疑是游戏产业近来塑造最成功的明星角色之一，你会由衷地欣赏他，渴望了解更多的故事。Evan Wells 强调说："很多游戏中英雄都会义无反顾地去冒险，玩家们早已习惯了，但这不符合人性，德雷克冒险的动力是什么？必须给出令人信服的回答，我们从未想过塑造无私的德雷克。"《未知海域 2》中的人物，大都性格特征鲜明，富有层次感，即便职业相同，有些人也会有自己的原则与正义感，这也是克洛伊同弗林之间的本质区别。在游戏开发过程中，制作团队上下不断自问，对话是否太冗长？战斗会不会有些拖沓，过场动画是否削弱了游戏体验？然后有针对性地作出调整。在西藏村庄章节中，此前游戏一直处于紧张的战斗、坠车和逃亡，这里游戏节奏明显变慢，气氛宁静而祥和。虽然德雷克听不懂村民的藏语，但整个环境还是让玩家流连忘返。这一安排的精妙之处在于，可以与此后被摧毁的村庄产生强烈反差，激发玩家愤怒的情绪。更重要的是，这是一个绝佳的情感交流过程，让玩家能够更好地感受德雷克，与村民握手，或是拍拍牦牛的屁股。

▲Evan Wells和Christophe Balestra出席颁奖典礼。

顽皮狗的平衡之道

▼在顽皮狗的办公室内部还有一个设备齐全的厨房。



我们会习惯性地认为，顽皮狗注定成为顽皮狗，就像爱莲娜会爱上德雷克一样顺其自然。其实，对于成功的种种解读，外界陷入了太多华而不实的误区。著名游戏记者 N'Gai Croal 认为顽皮狗的成功在于成熟。这并非是在标新立异，而是一针见血地指出了顽皮狗多年来的发展轨迹。没有太多秘诀，也没有过高的门槛，花上二十多年时间将一件事情发挥到极致，恰恰是普通人获得成功的必由之路。Jason Rubin 希望打造以角色驱动为核心的动作冒险游戏，PS 时代如此，PS2 时代亦如此，即便是新官上任的 Evan Wells，同样遵循了以往的发展轨迹——因为这是顽皮狗所真正擅长的。事实上，在这一过程中，充斥着难以计数的诱惑和困难。获得灿烂的市场业绩后，公司要不要扩充规模？挺进全新的开发领域？推出更多依样画葫芦似的游戏？然而在过去的二十多年时间里，顽皮狗始终维持在七八十人的人员规

模，保持两三年一作的步调，当射击游戏成为欧美最热门的类型时，Evan Wells 头脑冷静地表示："这个市场太过拥挤，我们无意进入。"当众多明星制作人习惯了在公开场合指点江山时，Evan Wells 和 Christophe Balestra 却总能够保持谦逊和低调。

顽皮狗遭遇的困难和挫折不计其数，但是制作团队上下还是不改初衷。痛失耕耘多年的《古惑狼》品牌、两位创始人突然卸任、多名核心设计师自立门户。顽皮狗取得今日成就的根本原因是，无论是外界潮水般的掌声和赞美，还是内部各种突如其来的变故，都没有打乱他们既定的发展路线，顽皮狗的成功是持之以恒、均衡成长的胜利。也许，他们无缘成为真正意义上的大公司，一年推出多款游戏，至少在打造《未知海域》的同时，还能够促成"《杰克》系列"登陆 PS3，但玩家也不该为此感到遗憾，毕竟如果那样的话，顽皮狗也不会成为今日的顽皮狗。脚踏实地，在正确的道路上稳步前行，似乎是一件不难做到的事情，换句话说，其他游戏公司也可以复制顽皮狗的成功，但事实上却并非如此。在急功近利之风盛行的游戏业，取得成功后，就要直面太多的诱惑和挑战。很多公司开始盲目地招兵买马，壮大规模，并不考虑自身的开发文化能否消化这种突如其来的膨胀，与此同时，涉足自己并不了解的游戏类型，自己拿手的类型则走上量产化的不归路，遭遇败局就变得难以避免。

拥有众多天才游戏制作人的 Capcom 第四开发部惨遭关闭，让人不禁感叹创意最终要向商业低头。然而，即便 Rockstar 保持足够的耐心，容忍《黑色洛城》经历漫长的开发周期，游戏的大卖，也并没有挽救 Team Bondi 破产倒闭的命运。因此，符合市场需求的创意和高效率的开发模式缺一不可，顽皮狗正是在上述两个因素上实现了均衡发展。《未知海域 3 德雷克的诡计》堪称顽皮狗创意和商业、技术与内容又一次完美的融合。在技术领域，SCE 欧美技术团队王牌中的王牌、顽皮狗麾下褪去神秘面纱的 Ice Team 是当仁不让的领军者。他们主要从事与图像、系统运行时和开发工具相关的技术研发工作，目前主要聚焦 PS3 平台，陆续推出了游戏引擎组件、图形流水线、支援程序，以及图像概要分析和除错工具等作品。团队成员在位于洛杉矶圣莫尼卡区的顽皮狗办公楼中工作，身居游戏开发第一线，让他们在把握前沿技术发展方面更加游刃有余。

Ice Team 的贡献，如同打通了 PS3 的"任督二脉"，造就了今日 PS3 游戏阵容万马奔腾的强势局面，现在，他们正全力以赴投身于 PS3 通用引擎以及 3D 显示效果方面的研究，这一切的努力在《未知海域 3》中得到了淋漓尽致的体现。起初，在《未知海域 2》中，Ice Team 将 30 帧每秒的渲染画面效果推到了极致，如果采用最新的 3D 技术，游戏不但需要同时处理两幅相同的画面，而且画质也可能会受到影响。制作团队对此犹豫不决，而 Ice Team 的工作则是打消同事们的顾虑。在《未知海域 3》的前期筹备过程中，加入分屏对战模式被列为首先需要完成的工作之一，分屏模式同样需要每秒钟渲染两幅相同的画面，实际效果很不错，这也加强了 Ice Team 实现《未知海域 3》完全 3D 化的信心。据悉游戏的全部开发素材超过 24TB，本作也采用了双面 BD，近 45GB 的高容量。从游戏实际的 3D 效果看，景深出众，富有层次感，几乎没有掉帧现象。

索尼的技术人员想要跻身 Ice Team 的一员，需要经历很长一段时间的辛勤努力和苛刻的考核，他们要时刻保持专注，对所处领域的所有方面乃至细节都深刻理解。正是这种磨炼和长期钻研，让他们可以近乎本能地发现冲破技术阻碍的路径，以至于在外界看来，这些技术成就实在有些令人难以置信。《未知海域 3》使用了顽皮狗最新的 3.0 引擎，贴图中大量强化可法线、扩散、反射、光泽、环境遮蔽、层纹理等渲染效果，重点模拟人物真实的动作反应。游戏动态数据的吞吐量自然大幅提高，Ice Team 为此专门研发了一项技术，彻底激发 SPU 的性能，从而大量分担了 GPU 的运算工作。目前，Ice Team 共有 12 名成员，各自有专属的研究领域，他们分别来自美国、英国、中国、韩国和印度等国家，堪称是一支多国部队。David Simpson 和印度人 Swaminathan Narayanan 是小组新一任主管。前者从 1995 年开始就在索尼工作，为 PS 制作以性能为导向的图像引擎，资历甚至比 Evan Wells 都要老得多，也是整个顽皮狗最熟悉 PS3 的 RSX 硬件架构的技术人员。

副主管 Swaminathan Narayanan 的名字灵感，来自于印度著名的斯瓦纳拉扬神庙，他是 Ice Team 公认的编程狂人，顽皮狗内部每年一度的编程竞赛，他曾经连夺三年的冠军，还有一个绰号是"Math Camp"（相当于中国的数学奥校）。2002 年，Swaminathan Narayanan 加盟顽皮狗，随即担任 Ice Team 副主管。尽管不少印度人天性懒散，但是他却格外守时，极端热爱工作，"程序员需要始终保持精确"，是他常挂在嘴边的话。目前他的工作重点是开发支持 3D 显示效果的游戏引擎，前不久在自己的博客上透露，他已经看到过 PS3 的下一波第一方大作，其画面表现"相当令人振奋"。考虑到顽皮狗的 Ice Team 是欧美地区最早掌握 PS3 核心技术资料的第一方开发团队，现在他们很可能已经获得了部分 PS4 的技术信息，在可预见的未来，顽皮狗都将会是 Playstation 平台画面革命的主要推动者，而"《未知海域》系列"无疑将成为主要的受

▲正在进行动作捕捉的德雷克扮演者Nolan North。

益者之一。

“《未知海域》系列”一直以逼真的人物动作和演出效果著称，《德雷克的诡计》在这个基础上更上一层楼，使用了全新的摄像系统进行动作捕捉。以往这方面的工作是由 SCEA 的动作捕捉工作室负责，尽管设备齐全，但音响效果尚无法达到专业品质，所以演员的对话录音几乎无法同步完成，只能采取后期录音的办法。《未知海域 3》的动作捕捉工作则交由业内巨头 House of Move 负责。他们拥有一个综合性的音效舞台，允许顽皮狗在捕捉演员身体表演的同时，还可以同步录制对话。House of Move 的工作间拥有 12000 平方英尺的舞台，一般的商业电影的动作捕捉，是由 64 台先进的 VICON MX40 摄像机同步记录演员的全身动作和面孔变化。值得一提的是，《未知海域 3 德雷克的诡计》使用的摄像机台数达到了 86 台，这也意味着仅动作捕捉一项费用就花销惊人，对此顽皮狗的创意主管 Amy Hennig 评论说，“虽然听上去有些奢侈，但一切是值得的，它帮助我们领先于同行。”

有限的飞跃，无限的遐想

▲《未知海域3》游戏开发主管Justin Richmond。

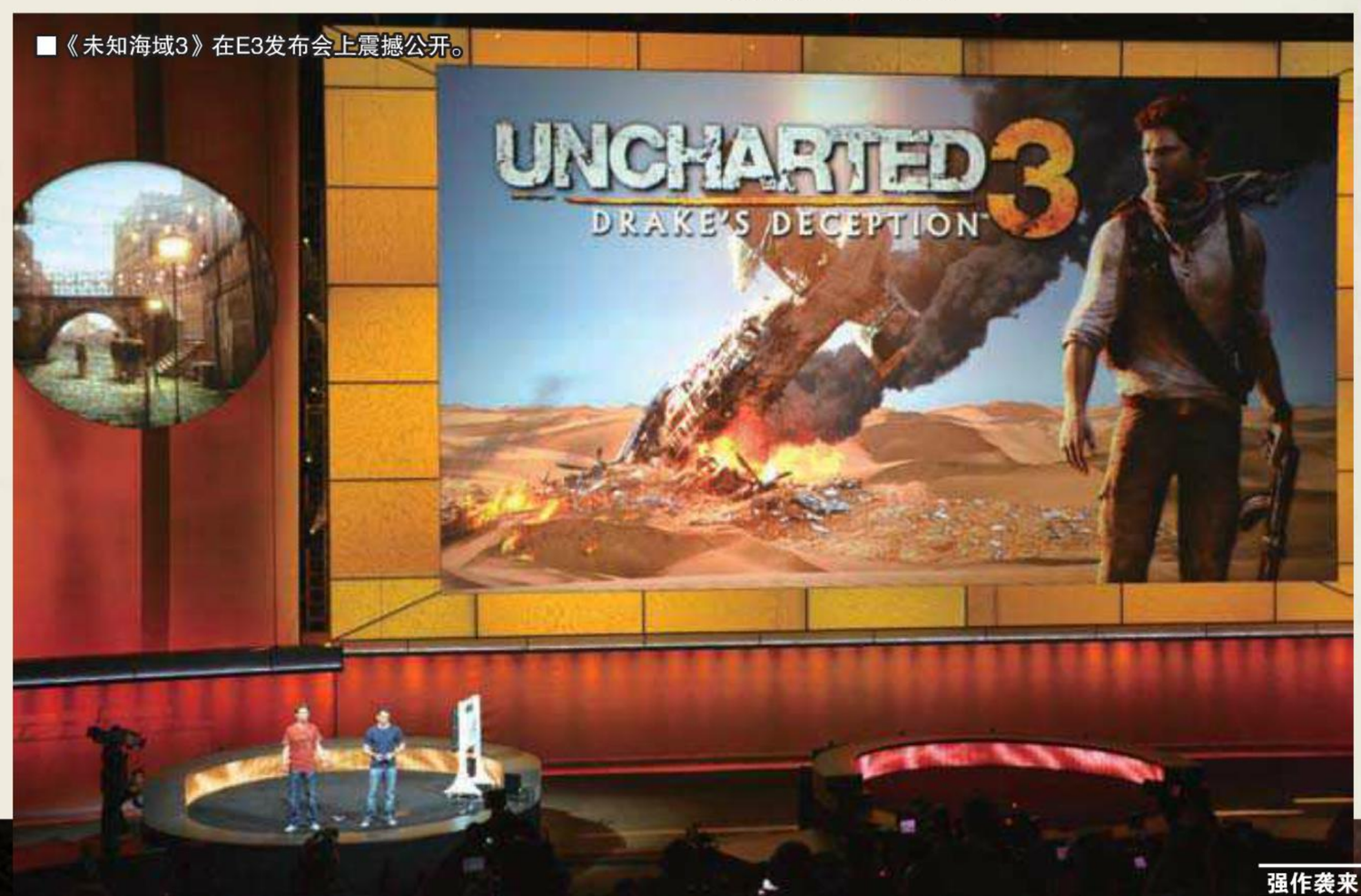
相比德雷克同工于心计的 Katherine Marlowe 的较量，更大的挑战或许是，《未知海域 3 德雷克的诡计》能否超越全球玩家日益高涨的期待。本作的进化，能否再次提升前作在两年前树立的天花板？曾在《未知海域 2》团队中担任高级设计师，在本作开发时跃升为游戏开发主管的 Justin Richmond 表示：“从《未知海域 2》到《未知海域 3》依然是一次飞跃，只是这一回步子迈得没有那么大。”考虑到前作在诸多方面惊世骇俗的表现，《德雷克的诡计》能够继续向前已经殊为不易了。从画面表现上看，制作团队重写了火焰、烟雾和水流的动态效果，突出刻划了黄沙的物理表现和流动特征。此外，他们还特别优化了 SPU 的代码，使其能够全速运行。当玩家穿梭在法国南部的森林之中，看着阳光透过树叶在地面上投射出的动态阴影，以及鲁卡哈利沙漠令人窒息的沙尘暴时，一定会对顽皮狗的鬼斧神工感到叹为观止。

阿拉伯半岛上的鲁卡哈利沙漠，是我们这个星球上最大的一片沙海，那里荒芜、死寂，被称为“空白之地”。考古学家托马斯·爱德华·劳伦斯曾以这片沙漠为题材创作了《智慧的七柱》，在德雷克的最新冒险中，他将和自己亦父亦友的导师苏利文一起，寻找传说的沙漠中的亚特兰蒂斯——千柱之城（City of a Thousand Pillars）。游戏开始于一间英格兰酒吧的斗殴事件，随后本作的主要敌人 Katherine Marlowe 登场，抢走了德雷克家传的戒指。此后游戏用倒叙的手法，稍稍透露了一些 20 年前德雷克的身世与遭遇，一个宏大的冒险故事由此拉开了帷幕。从法国南部密林废弃的庄园到充满异域风情的也门，再到即将沉没的货轮，以及游戏的终点，蕴藏着所罗门王宝藏的千柱之城，游戏用一种娓娓道来又动人心魄的方式，呈现出德雷克最新也最精彩的冒险。《未知海域 3》拥有更多的人物，更丰富的场景，但对于德雷克的背景和身世，我们依然知之甚少。游戏设定的结尾，或许不能让所有人感到满意，但忘情的拥抱还是给玩家们留下了难忘的一瞬。

《未知海域 3》有两种类型的变化，前者，只要你进入游戏几分钟，就能够很快感受到，并为此赞不绝口。比如适应环境的动作系统，基于角色周围的场景，做出相应的动作反应，射击系统也大幅改进，自动捡拾弹药，前作稍显笨拙的潜入不复存在，同时与多名敌人近距离格斗的设定也令人大呼过瘾。经过长久的酝酿和测试，《未知海域 3》的多人模式也有了突飞猛进的进步，三组死亡竞赛、夺宝、多人协作、分屏模式等，引入的加速器（Booster）和佣金（Kickback）系统，让多人对战变得更加丰富多彩和爽快。至于那些不易被察觉的变化，则需要你深入游戏之中，静心体验，才会意识到那些细节设定或许只有独具匠心的顽皮狗才能带给玩家。《未知海域 3》依然由攀爬、战斗和解谜三部分构成，制作团队略微削弱了战斗在游戏中的比重。出人意料的是，顽皮狗将三种元素进一步巧妙融合，比如将战斗和攀爬更紧密地联系在一起，在解迷中，同时加入了攀爬元素。

虽然游戏的变化很多，但当玩家听到德雷克和苏利之间的斗嘴，德雷克本人在冒险中的各种独白吐槽，经历惊心动魄的沉船逃亡时，会意识到这是一款毫无妥协，原汁原味的《未知海域》新作。随着顽皮狗在游戏节奏控制上的炉火纯青，《未知海域 3 德雷克的诡计》足以比肩娱乐产业其它最经典的产品。本作首周全球销量超过百万套，系列累计销量突破千万，应该说是一个毫无悬念的成绩。目前游戏的 GameRankings 综合媒体评分为 94 分，略低于《未知海域 2》的评价，但依然是本年度最获外界赞誉的电子游戏之一。顽皮狗的设计主管 Richard Lemarchand 在接受媒体采访时透露，《未知海域 3》制作团队的一位测试员用了 3 小时 8 分钟的最速时间打穿了游戏，不过对普通玩家而言，应该倍加珍惜游戏 9 ~ 12 个小时的单人游戏时间，因为这是一段至高享受，令人回味无穷的冒险旅程。

《未知海域 3 德雷克的诡计》结尾处的一幕，势必会给玩家带来无尽的遐想，顽皮狗自然没有任何理由拒绝“《未知海域》系列”的续作。Richard Lemarchand 向玩家们保证说：“我们还有大量没有讲述过的德雷克的冒险故事，只要玩家喜欢，并且我们能够找到一些有趣的，能够推动游戏媒介进化的方法，我们就不会停下脚步。”事实上，《未知海域》最初的设定是标准的奇幻世界，甚至带有浓厚的指环王风格。最终，顽皮狗选择了现实世界，成功塑造了财宝猎人德雷克的形象。在一些顽皮狗员工看来，既然游戏的世界基于现实，德雷克的冒险是否必须拘泥于古代遗迹和传说中的宝藏，的确是一个需要深入思考的问题。自然，我们还不清楚顽皮狗的答案，不过 Richard Lemarchand 在接受媒体采访时开玩笑地说：“也许，德雷克会来到宇宙空间继续他的冒险……无论如何，德雷克的冒险是一段很长的故事，犹如一部电视剧集，最重要的一点是，我们尊重这种玩家和角色之间形成的，独一无二的情感纽带联系。”

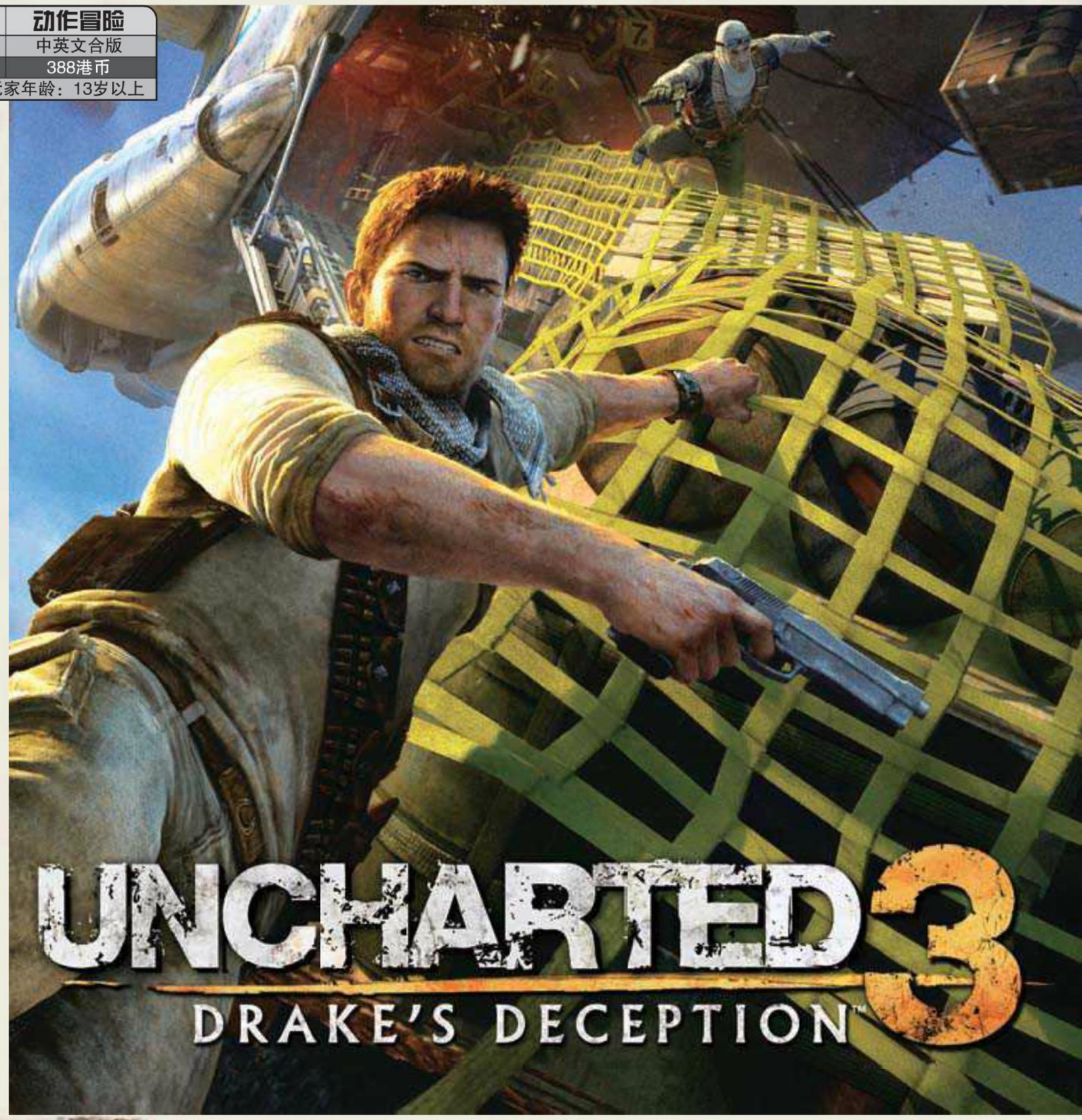


■《未知海域3》在E3发布会上震撼公开。

文 九兵卫&纱迦&华尔兹 美编 NINA

未知海域3 德雷克的诡计	SCE	动作冒险
PS3 Uncharted 3：Drake's Deception		中英文合版
2011年11月1日	1～10人	388港币
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

再多的赞美之词在《未知海域 3》面前都显得苍白，我们能做的，惟有拿起手柄静静地用心去体会这款电影大片级的作品。由于游戏本身自带中文（需将系统文字调成简体），本次的攻略不涉及剧情，包含全部流程以及宝藏收集攻略，另外还附有奖杯以及网战的，喜欢大家能喜欢。



操作说明

通常状态

移动	左摇杆
翻滚	左摇杆+○键
观察/调查	方向键↑
捡起	△键
翻看笔记	SELECT键
进入选项菜单	START键
攀爬/松手	×键/○键
转动视觉	右摇杆

战斗状态

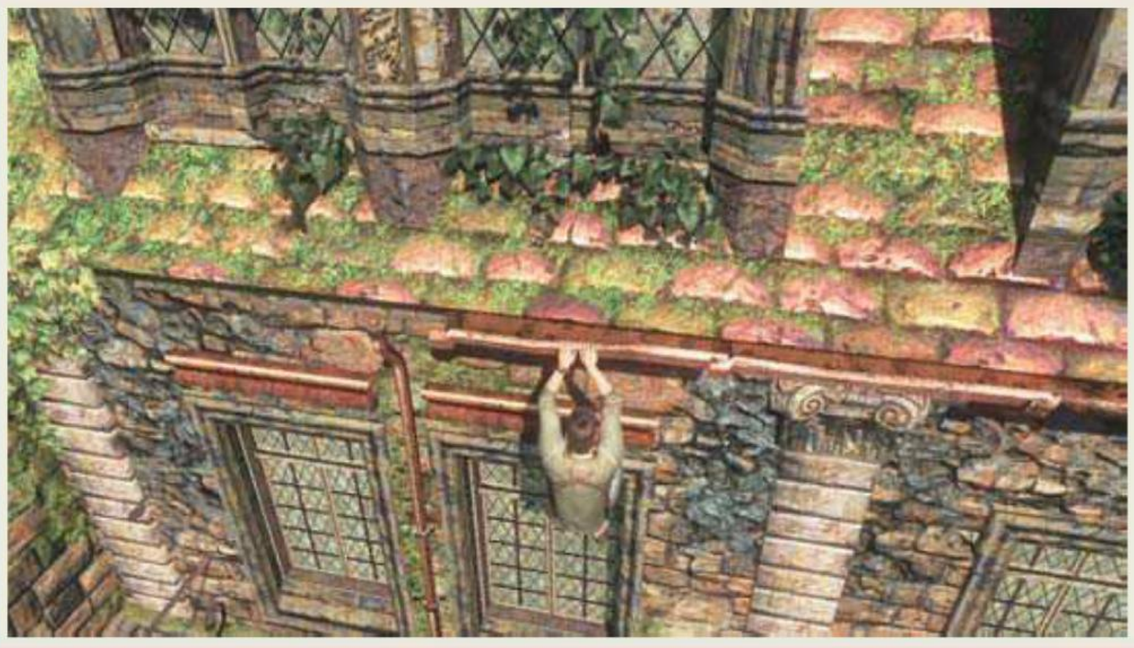
切换武器	方向键→/←
装填子弹	R2键
隐蔽	○键
瞄准	L1键
射击	R1键
使用手雷	L2键
调节瞄准镜（部分武器）	R3键
捡起弹药或武器	△键
近身格斗	□键

系统 & 战术介绍

攀爬与跳跃

作为一款动作冒险游戏，攀爬与跳跃要素可以说一直是“《未知海域》系列”的灵魂所在。与同类作品不同的是，游戏对于攀爬与跳跃的判定非常宽松，流程中必要的攀爬点基本都会以不同的颜色区分，另外大部分的墙壁、窗框以及水管等等也是可以直接攀爬的。因此即便是动作游戏的苦手，玩到本作也完全不需要担心。

在攀爬中按下 × 键可以加快速度，而攀爬时的跳跃方向可以根据德雷克的手所伸向的方向来判断。即便是悬挂在高处，玩家也能按 L1 键使用轻武器射击，靠近边缘的敌人还可以按□键把他们拉下来。



格斗术

近身格斗的大幅强化是这一代战斗部分的最大亮点，各种丰富的演出效果以及与场景的精彩互动给玩家一种看动作电影般的感官享受。格斗术大致分为三种动作，分别是按□键普通攻击，按△键反击（惨烈难度无 QTE 提示）以及按○键抓投敌人，靠近特定的地形时，这些格斗动作也会发生相应的变化。其中有个注意点，当玩家被敌人抱住时要连点○键挣脱，而按○键将敌人抓住后既可以拨摇杆推出去，也可以直接追加□键用脑袋顶对方。

当满足以下条件时，德雷克可以按□键将敌人一击必杀：从背后接近敌人、与敌人之间存在上下高度差（例如楼梯或台阶）、靠近平台边缘、从高空跳落到正下方等等。战斗中可以灵活运用这些条件。

枪战与武器

游戏中的武器主要有以下几种类别，分别是手枪 / 轻机枪、步枪、RPG/ 榴弹枪、散弹枪以及手雷。除手雷之外，武器均是按 L1 键瞄准、R1 键射击，也可以不瞄准直接盲射。手雷长按 L2 键可以精确调整抛物线投掷，按 L1 键进入瞄准状态轻按 L2 可以快速扔雷，能节省不少宝贵的时间。手雷在系列中以其投掷距离远、爆发范围大的优势一直堪称游戏中的最强武器之一，玩家务必要学会灵活使用。当然，敌人也会丢雷，出现按键提示后要在滚动条到白色槽之内时按△键将其丢回去，按早或者按晚都算失败。

至于武器方面的心得，想要速战速决，推荐使用散弹枪；手枪威力略低但后坐力小，便于瞄准；步枪射程远且装弹数多；RPG/ 榴弹枪主要用于对付 BOSS。另外流程中还有一些诸如重机枪和机枪台等特殊武器，玩家同样可以使用。

©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED 3: Drake's Deception is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog, Inc.

隐蔽与潜入

和前作一样，游戏在战斗时同样强调依靠各种掩体进行射击。靠近掩体时按○键就能贴上去，同时推动摇杆则会变成翻滚的动作；贴在掩体背后时，推动摇杆并按○键可以在掩体之间移动，非常方便。

随着故事的推进，在流程中玩家也可以实施隐秘的潜入战。从背后靠近敌人使用近身格斗将其放倒，这样既不会打草惊蛇，还能获得额外的弹药奖励。潜入的过程中不能跳跃也不能开枪，一旦被敌人发现，往往会引来更多的杂兵而导致陷入苦战。

奈特的笔记

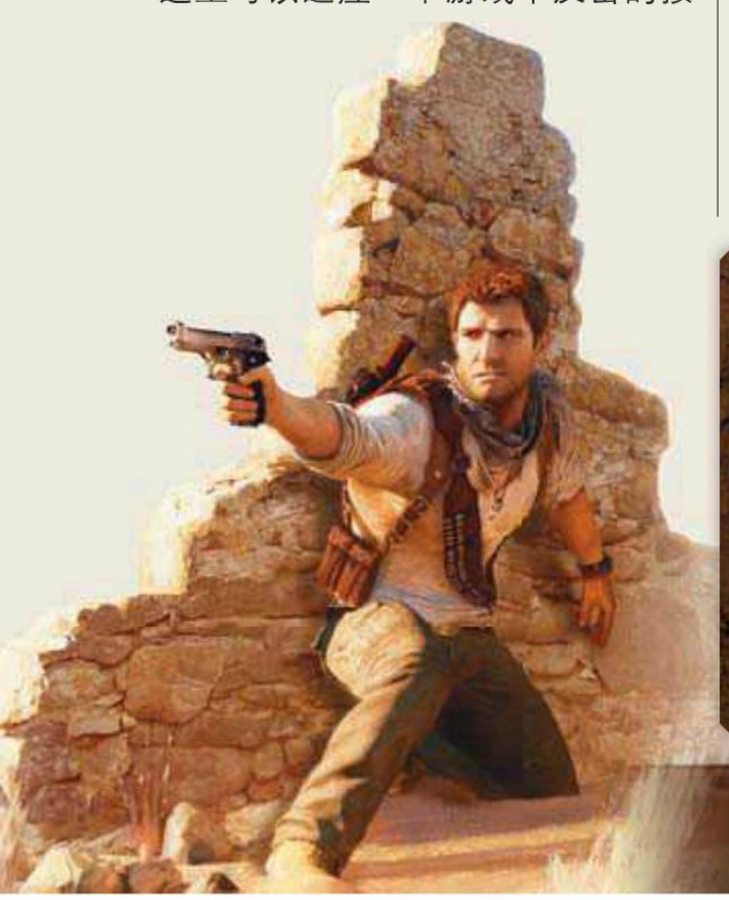
在探险时，玩家会遇到各种各样的谜题，其中一些还是挺难的。除了直接参照下文攻略中的解谜方法，玩家也可以随时按下SELECT键翻阅奈特的笔记。笔记的当前最后一页会记述解开眼前谜题的线索，这些线索往往是图片或是古文字。对照笔记并结合场景内的信息，大部分谜题就会迎刃而解，这个过程也会给玩家带来不一样的乐趣。

流程 & 全宝藏收集攻略

※ 本篇攻略以普通难度为准，全部 101 个宝藏的拿法则按每个章节予以划分，受篇幅所限，攻略中无法给出全部宝藏所在地的图示，敬请谅解。

1 敬酒不吃吃罚酒

游戏开始后，酒吧里的战斗前半部分是教学，被大块头的敌人从窗户抛出去才算正式开战。玩家在这里可以适应一下游戏中反击的按键时机，小心不要被多个敌人围殴。靠近例如吧台或者酒桌解决敌人会有特殊的演出效果，非常过瘾。在洗手间与大块头单独 PK 时，优先注意按△键反击，最后利用场景内的道具能将其解决。和苏利一起走出酒吧，凯瑟琳和塔伯特登场，本章结束。



第1章宝藏获得方法

古代拳击奖牌： 出现第1章标题的那个场景中，移动到角落里的台式赌博机附近。

黄铜火柴盒： 还是在上面那个场景中，来到吧台最里面就能拿到。不过需要你在厕所战胜大块头后才能来拿。

2 小处成就大事

这一章节讲述的是德雷克 2 年前与苏利文相遇的故事，是整个系列故事与人物背景的补完，FANS 玩到这里无疑会非常感动。进入博物馆上到二楼，走到正中间一个放有黄金罗盘和银色戒指的展柜前按十字键↑。苏利文出现后德雷克会被博物馆的警卫赶出去，虽然没能达成原先目的，但聪明的德雷克依然决定跟踪形迹可疑的苏利文。

尾随苏利文至一栋建筑物前，从门口爬上去，在三楼最右侧的窗外可以探听到里面的对话。苏利文离开后继续从高处一路尾随他，玩家在这里可以习惯一下本作的攀爬与跳跃操作。来到一处红色的屋顶之上，顺着写有英文字母“ARRECIFE”的招牌可以爬回地面，跟着苏利文走近熙熙攘攘的广场，这样就能看到他和凯瑟琳的身影了。虽然顺利偷得苏利文的钱包，但这一招早就被精明的苏利文看穿。幸运的是，最关键的博物馆钥匙成功入手，德雷克打算趁着黄昏潜入博物馆。

第2章宝藏&特殊奖杯获得方法

奖杯“速读”： 在博物馆里察看几乎所有卡塔基纳博物馆内的展示箱，就能解除这个奖杯。所谓察看，是指靠近展示箱后出现按↑的提示后按↑，这样会出现展示内容的名称。要想拿奖杯的话不需要全部看完，但注意和剧情有关的那个展示箱先不要看。

绿宝石钻石戒指： 展览馆1楼的某个大炮的炮口。

古代零钱包： 1楼肩章收藏的旁边。

古代哥伦比亚汤杓： 被保安扔出来后，顺着街道右边前进，很快就能在一扇门前找到它。

陶制奇穆容器： 偷吃苹果的剧情后不久会来到一个市场，马上看右边，有一个摆满罐子的箱子，宝藏就在罐子里。

古代墨西哥楚毕库阿罗像： 继续向前，苏利文会进门。先不要进门，从市场的另一边走，会在左手边看到白色向上的阶梯，在尽头就能找到宝藏。

萨满美洲豹头： 苏利文从房子里出来后，在楼房上层跟踪他时，在一盆植物旁边便能找到它。

古代哥伦比亚餐刀： 爬上HOTEL ARRECIFE的大招牌时，爬到顶层。

3 飞檐走壁

本章开始后先利用绳索攀爬至对面的天台，接着往右继续一路飞檐走壁。从屋顶爬下到博物馆二楼的阳台，随便推开一盏门就能轻松混进去。在之前来过的展柜面前用钥匙打开玻璃门，不过凯瑟琳等人很快赶到，德雷克要逃离这帮家伙的魔爪，紧接着就是一场惊险的追逐战。

德雷克一路往房顶逃跑，稍有停歇就会被敌人抓住，天台上的铁门不是跳过去而是连按□键从下面钻过去。在屋顶之间的跳跃与攀爬倒也有惊无险，遭到敌人包抄时苏利文自会出手相救。从屋檐滑落时有 QTE 的提示，需要及时按下 × 键。在逃跑的最后，会有敌人在前方堵住德雷克的去路，此时跳到阳台下方的平台就行了，苏利文会再次救下我们年轻的主角。

第3章宝藏获得方法

狗型印加哨子：本关开始后不久，在远处会看到写着CATARGENA的竖长型条幅。从条幅附近往下爬，翻到平台就能立刻找到它。

白银奇穆坠子：取得上述宝藏后前进开门，在博物馆的白色潜水服里。

十字军硬币：同样是在博物馆里，绿色门口附近的角落里。

4 寻根究底

结束回忆后回到现实，以苦肉计骗得凯瑟琳上当的德雷克等人在夜色中逃离酒吧。这里一路都没有敌人，只要前往与克洛伊的汇合点即可。这时四个人一起走到凯瑟琳停留的车库前，门是锁的，要从右边的水管一直爬到车库的背后，从那里的窗户进入车库之内，这样就能打开原先被锁的卷帘门。

在车库里众人并没有见到任何车辆，着实令人不解。走到查理用电筒所指的地方按十字键↑调查，接着站在前方松动的四个石块之上。不过这样并没有解开谜题，四人同时站在石块之上后还需进入观察模式看一下正前方的墙壁，将电筒对准墙壁上出现的感应器就能打开密道。

在密道中没走多久就会遇到荷枪实弹的敌人，之前铁门上的锁则可以开枪打掉。关于射击部分的操作，这里会有教学提示，不过因为需要保持消音，此处敌人的武器是不能捡来用的。接着在一个圆形场地内，玩家需要先帮助苏利文爬上梯子，自己则通过水管攀爬到另一侧的上方平台，在那里需要和苏利文共同开启一个开关才能将铁门放下。顺着一条漆黑的坑道，德雷克三人进入了被废弃已久的伦敦地下铁。

第4章宝藏&特殊奖杯获得方法

镶钻马型胸针：一开始有一处栏杆需要翻越，翻过去之后立刻往右走就能找到。

珊瑚浮雕贝壳胸针：从一扇打开的窗户进入敌人所在的仓库后，就在玩家此刻所站着的平台的下一层。你需要利用高低不同的水管绕过来。

维多利亚坠子：来到这个仓库的地面上后，在某处堆得很高的箱子的顶部。

白银玫瑰手镯：在首次遭遇敌人的区域里，稍一搜索就能找到它。

奖杯“古遗物发掘者”：继续前进，很快你就需要利用无数的水管往下爬。不过相对的，如果你往上看，会看到一个宝藏：奇特古遗物。当你获得之后，你可以直接解除奖杯“古遗物发掘者”。

狮子手镯：和奇特古遗物在同一区域，利用水管多观察一下周围环境就能找到它。

珍珠钻石及红宝石胸针：双人合作放下门后，观察一下就能看到它。

5 伦敦地下铁

刚进入地下铁，玩家就被一个卡住的电梯拦住了去路。从左侧的梯子一直向上攀爬，踢开卡住的电缆后走到房间的另一侧和苏利文等人会合。在坏掉的横梁上走的时候注意平衡，滑下去的时候只要按×键就能爬上来。利用屋顶的吊灯来到大厅的另一层并跳回地面，场景内会出现巡逻的敌人。果断解决后继续前进，这里的很多敌人可以用隐秘的方法悄悄解决。

坑道尽头的房间有楼梯可以上到二楼，在这里能偷听到凯瑟琳与塔伯特的对话。待他们离开后跳下去，调查书桌上的瓶子，接着开始新的解谜。翻越奈特的笔记，可以看到书桌旁边的石柱上有一个非常明显的金色驯鹿装饰，先爬上对面石柱的顶部再跳到金色驯鹿的这一边，按△键即可调查。这时会出现一批敌人，用手枪解决掉就可以离开了。

原路返回的路上玩家会遭到大量敌人的围追堵截，刚才经过的大厅内会出现数波敌人，而后面还会首次出现手持近距离杀伤力巨大的散弹枪的敌人，千万不能让他们靠得过近。另外不少敌人的手枪上还配备了强光手电筒，战斗中也会影响玩家的视野。至于远程用红外线瞄准玩家的敌人，使用翻滚或者躲在掩体背后可以慢慢接近并干掉他们。在地铁最上层的出口，用枪打掉锁便可以破门而出，克洛伊会开车来接应众人。

第5章宝藏&特殊奖杯获得方法

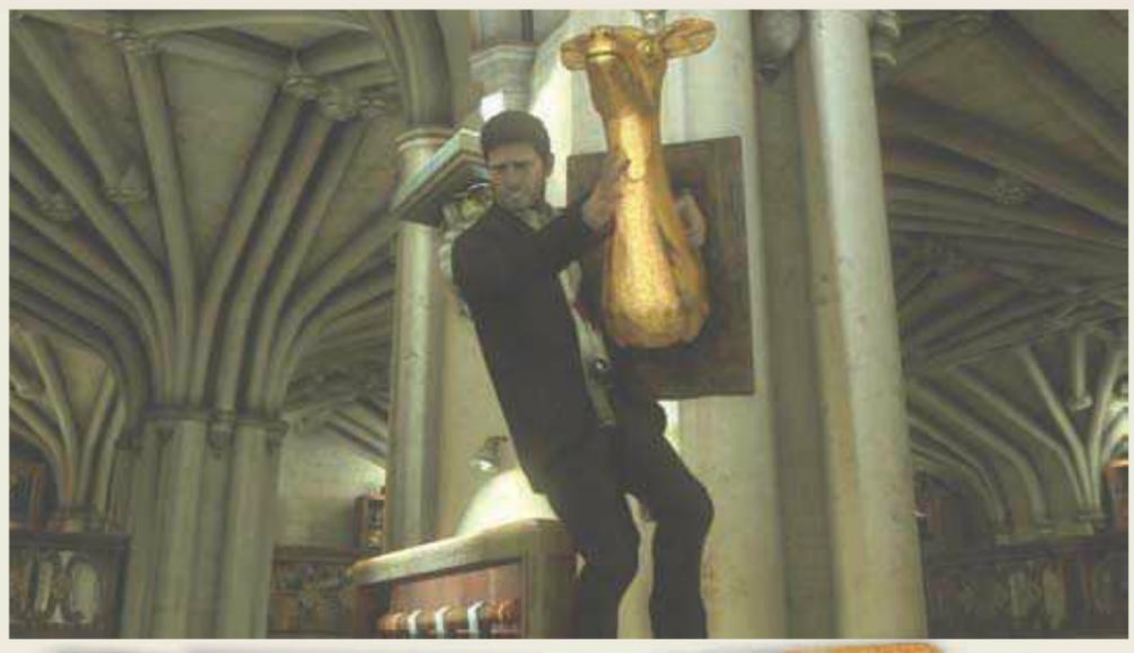
维多利亚铜币：在秘密博物馆解谜时，爬上狮子头像旁边的小平台上。

维多利亚金币：当敌人冲进秘密博物馆时，消灭他们之后来到二楼，宝藏在某个桌子下面。

奖杯“骑鳄鱼乐”：就在你拿到维多利亚金币的地方，往右来到栏杆前，往下看，你会发现这条该死的鳄鱼藏在这里。站在鳄鱼上面过一会儿，就可以解除对应的奖杯了。

白银狩猎怀表：冲出秘密博物馆会在一片开阔地与敌人大战。这里墙上高挂着一个大钟，宝藏在大钟旁边，用枪打下来就能取得。

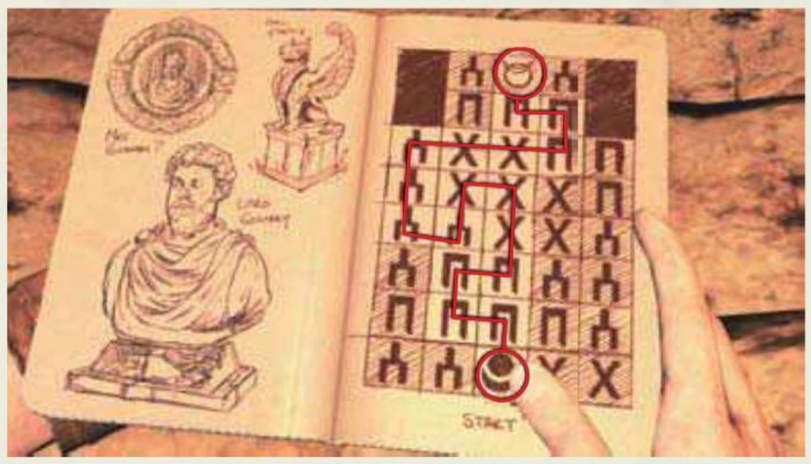
新艺术风壶：进入北阿特伍德站后，沿着铁轨搜索。



6 庄园

抵达目的地之后沿着林间小路一直走，穿越一道小溪在瀑布前向右走，很快就能远远地看到庄园。利用左边小路尽头的石柱跳到上方的悬崖，转到另一侧可以找到通往庄园的路。

不出所料，公馆的正门死锁，玩家要从右侧向上攀爬进入馆内。来到里面最底层之后需要帮苏利文用枪打掉窗户上的金锁，这扇窗户位于断掉的楼梯右上方，应该不难找到。前方的道路依然堵死，不过和苏利文一起竖起倒塌的橱柜可以爬到二楼。利用吊灯荡到另一侧，转动开关可以将另一盏吊灯拉起来，这样就能跳到对面排除障碍物了。



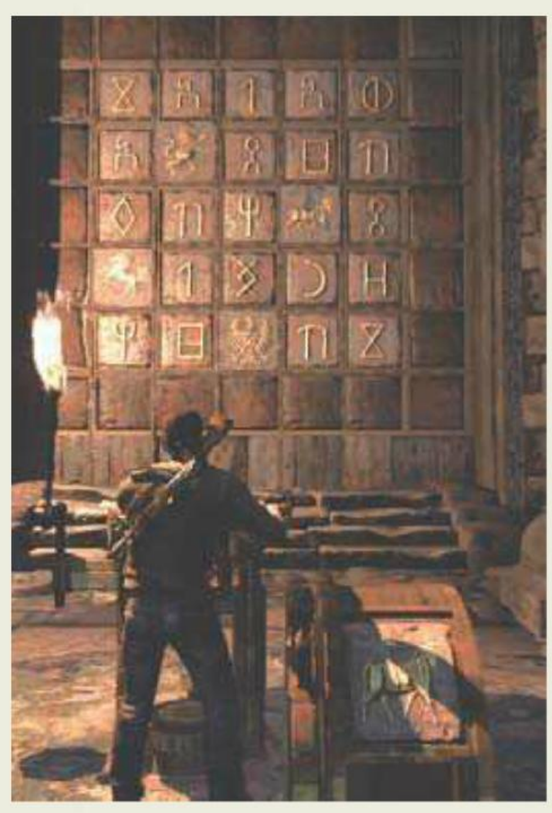
个地板刻有固定图案的封闭房间内，从最初的实习日月石开始，按照图示的顺序走到房间对面的空心日月石处，这样就能打开密道。其中如若走错一步则需要回到起点从头来过。

继续前进，在公馆大厅的楼梯附近发生剧情后从左侧打开的窗户跳下去。前面的房间按△键可以从木板下面钻过去，接着又会遇到另一个有趣的谜题。按照笔记中的提示，分别转动房间四个角落的骑士像，让持盾牌的骑士面对持斧头的骑士，持斧头的面对持盾牌的骑士，持锤子的骑士面对持盾牌的骑士，持剑的骑士面对持斧头的骑士，这样就能解开机关。

推门而入后德雷克跌入石洞内，按○键潜水可以游到另外一侧。这里是一口井，爬上去会看到塔伯特和他的大队手下已经赶到了，玩家有一场硬仗要打。这个场景里的敌人非常之多，为节约时间建议抢一把散弹枪快速接近并消灭敌人。井对面二楼的房间内有不少杂兵会在高处射击玩家，别忘了爬上去把他们消灭。经过一系列关于手雷的教学，德雷克来到庄园的庭院中，苏利文正在这里陷入苦战。先干掉右侧二楼的几个杂兵，同时小心会有不少杂兵从楼梯包抄到玩家初始所在的位置。只要不贸然出击，躲在障碍物背后稳扎稳打，这段战斗的难度其实也并不高。

再次进入公馆内部探索，在一

在类似实验室的房间推开石桌可以进入伸手不见五指的墓穴，前面的大厅内有一个非常考验脑筋的谜题需要玩家去解开。站在中间的控制台可以分别移动正前方四种不同石块的位置，排列成如图的位置即可解开机关。在奈特的笔记中有前两种石块排列位置的线索，而另外两种石块的位置则需要从房间右侧地板上反光的图案来读取，站在不同的方位，地板反光折射出的图案也不同，而这恰恰分别对应石块正确位置处上下左右的图案。



第6章宝藏获得方法

古代封蜡印：开始后很快就会遇到一条小溪，顺着小溪来到一个洞穴中就能找到它。

镶金浮雕贝壳手镯：看到一个吹排笛的雕像后，来到雕像身后的平台上。

钻石珍珠手镯：来到古堡门口，按剧情的安排你需要通过一系列攀爬，从一处残破的洞口进入内部。但如果你不急于进入，而是继续往前爬，则会来到更上面的建筑，这里就能找到宝藏。

路易十四纪念硬币：继续前进，上了某段楼梯后会出现剧情，指示两人去方形塔寻找答案。这时搜索楼梯附近就能找到它。

瓷漆浮雕胸针：在推动4个铜像解谜的房间，往上面看，在一个破损的天窗旁有一幅红色的人物肖像画。宝藏就在画旁边，用枪打下来吧。

新艺术风皮带扣：过了这个解谜的房间后会来到一个石钟乳洞，在一处石笋后就能找到它。

红宝石钻石戒指：完成手榴弹教学后跳下平台，在这个区域的角落里就能找到它。

白银洛可可式茶壶：和苏利文会合后，两人合力撞开一扇。苏利文建议往下走，其实这里是可以往上走的，而在上面就能找到这个宝藏。

迷你人像坠子：来到约翰·迪依的实验室后，把天花板上的巨大宝藏射下来。

7 待在光中

本章一开始就要迅速逃离大群蜘蛛的攻击，攀爬与跳跃过程中不能出现任何拖泥带水的失误，因此不建议玩家向前乱跳。逃到公馆外侧再从右侧的天窗跳下去寻找新的出路，这里会遇到塔伯特的手下，他们正准备放火烧掉整座庄园。继续攀爬并消灭沿路的敌人，这时火势已经逐渐变大，玩家在房间的另一侧需要推倒横梁以便苏利文走过来。将蜂拥而至的敌人清剿完毕后德雷克打算在苏利文的帮助下爬到上层但却失败。左边的墙壁只剩下几块木板，打掉之后可以接着往前走。

逃亡的过程中火势已经蔓延得到处都是，塔伯特打算将德雷克与苏利文一起葬身火海，其手下也用尽一切手段阻拦两人的去路。走到一段楼梯时德雷克的脚会被卡住这时需要拔枪干掉前面的两个敌人，继续跟在苏利文的身后不断跳跃与攀爬，直到看到一个通往屋顶的梯子，胜利的曙光便近在咫尺。最后一段整个屋顶与塔楼均会坍塌，不要到处乱跳并一路向前狂奔，德雷克与苏利文最终逃离熊熊火海。

第7章宝藏获得方法

黄金珍珠别针：本关开始后不久，德雷克会扯下一处天花板形成一个大斜坡。绕到斜坡的背面，在地板上可以找到它。

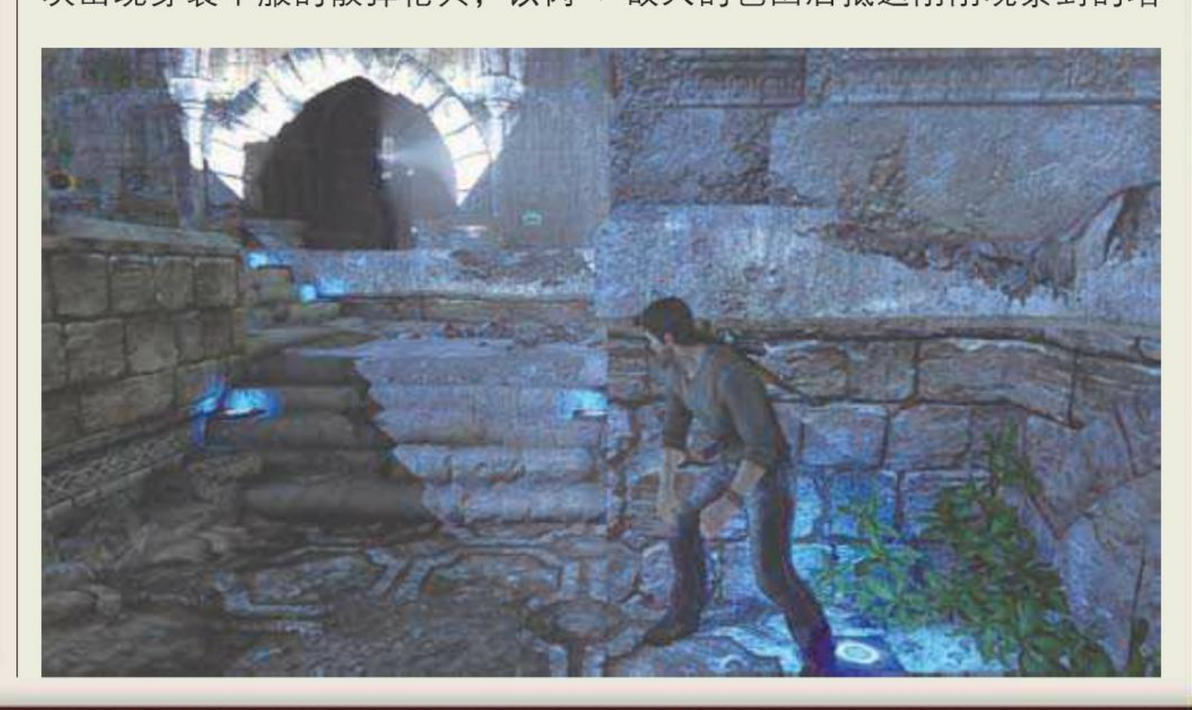
8 堡垒

翌日夜晚，德雷克又马不停蹄地来到叙利亚与查理和克洛伊回合。老习惯，到了古堡跟前同样不从正门进入，沿着右侧的墙壁往上爬到古堡内部，这里早就有塔伯特手下在把守。一路解决掉敌人并返回到地面，开门让苏利文进来然后继续前进。

上锁的铁门用枪打掉即可，挂在古井的水桶上可以降落到底层，将此处的敌人消灭干净后重新爬回地面，玩家需要隔着窗户帮助苏利文打掉铁门背后的一把锁。与另外两名同伴汇合后，众人需要突破敌人的把守前往对面的一座塔内，这里可以通过隐秘的手段将敌人逐个解决，以免引来大量的增援。

到了塔内先补充弹药，往上走会遭到大量敌人的堵截。这里会首次出现穿装甲服的散弹枪兵，以肉搏的方式解决掉他比较稳妥，但要小心近战时不能被其他敌人包围。被爆破的冲击力抛出去之后玩家可以利用链锁爬回来，攀爬过程中上面的敌人要及时拔枪干掉。来到塔的最顶层解决这里的敌人，打开木门会出现大块头的 BOSS。在近身格斗时需要频繁反击，这个家伙只是血厚了点，整体来说并不难对付。

在塔顶的天台，调查笔记中的提示之后走到查理的身边按 L1 键使用望远镜，观察头顶的北斗星（北斗七星最下面一颗）以及北斗星正下方的塔。此时众人被敌人发现会遭到 RPG 的猛射，奔跑到另一侧的高台，先蹲下寻找掩护，接着捡起狙击枪将对面持 RPG 的敌人全部干掉，这里的弹药是无限提供的。分开行动后跟着查理一路跳跃，突破敌人的包围后抵达刚刚观察到的塔



下。这段路程虽然可以潜入，但无奈NPC的AI实在是低得可以，所以不行也只有硬上。推开塔门后一无所获，不过站在门外的星形石上使用望远镜依次调查正下方的太阳标记以及其前方对面走廊的石柱，这样就会有新的发现。在前往对面石柱的路上，苏利文会帮玩家清理掉不少敌人。与其他人会合后来到石柱左侧的转角触发剧情。

第8章宝藏获得方法

白银萨珊金币：爬上一开始被锁的门，会来到一座大石拱桥。从右边的缺口下去就能找到它。

古代铁制大象：取得白银萨珊金币后前进，清光一处房间里的敌人后放下吊桥，在露天场景中往上面看，会看到发光的宝藏，用枪打下来就能捡到它。

十字军硬币：取得古代铁制大象后，需要用枪射烂某处门上的锁。开门后立刻右转，会看到一座雕像，宝藏就在这里。

瓷漆铜制容器：跳下井后消灭几个敌人，前面有两个房间，在左边的房间里能找到它。

大理石多眼神像：继续前进，你先要帮苏利文射开锁，然后他会帮你射开锁。走出被锁的门，回头看建筑物的顶上，你会发现正在闪光的它。

中古世纪骑士：4人会合之后随着高塔的螺旋阶梯前进，在塔内的某个窗户旁可以找到它。

拜占庭十字架：利用望远镜两次解谜后要和敌人展开一场大战。在最后有两个狙击手躲在一座楼上，将他们干掉后进楼马上右转，就能在角落里找到它。由于是必经之路，所以多加留意就不会错过。

9 中道

中道

由于被塔伯特下药，查理变得神志不清，调查中间的柱子进入石窟，没走几步查理就发疯似地向德雷克扑过来，多用反击攻击就能让他最终恢复清醒。来到一个中央摆有地球仪的大厅，上二楼点燃所有石像背后的火把，和查理一起从打开的门进入到大厅的另一侧。这里会再次出现大群蜘蛛，将火把丢向前方的火坛以驱散蜘蛛，这样才能不断前进。最后一个火坛在下方的水闸前，来到这里和查理合作打开水闸放水，游到刚刚大厅的一侧继续引水，地球仪就会开始转动。用投影出的图案对准地球仪内与其吻合的版图位置（要注意的是，投影出的版图并非完整的大陆图案），二楼上方通往墓室的楼梯就会打开。

从墓室离开会遇到塔伯特，先是逃跑，接着则要清理掉路上的敌人才能前进。查理的腿摔伤后，众人的行动速度也跟着变慢。此时会出现一种顶着防爆盾手持机枪的敌人，正面肉搏与射击（手部除外）对付他们都无效，最佳方法是使用手雷抛至他们的身后。对付这类敌人必须要耐心，慢慢推进并小心伏击，小不忍则乱大谋。打开来时的门，最后的通道会同时出现两个盾牌兵以及散弹枪兵。耐心等他们靠近后用手雷一起解决，无敌的NPC也会帮玩家略微牵制住他们。

第9章宝藏获得方法

博希蒙德三式硬币：在有大地球仪的房间，仔细搜索周围一圈过道。

古代手镯：通过一连串扔火把打开水门后，前方的水会灌满，这时往上看就会看到发光的宝藏。由于用枪打下来后宝藏会落下水中，因此要在宝藏的正下方开枪，在宝藏入水前按△一把接住。

鸢尾花十字军徽：完成转地球仪的谜题后前进，在通道左侧的棺材里。此位置再往前走会发生剧情。

10 历史研究

历史研究

由于使用的是伪装的身分，德雷克与苏利文并不能太过张扬。本章开始后只要跟着作为向导的艾莲娜一直走即可，被警察封锁到无路可走时，又到了玩家施展攀爬本领的时候了。从路尽头右侧梯子一直攀爬到屋顶，除了搜索情报之外，德雷克还发现了同样被吸引而来的塔伯特。跟踪他来到一座屋子内，塔伯特毫不客气地将德雷克抛出窗外，他的手下也立刻涌了过来。这里只能用近身格斗将敌人一一消灭，其中不乏皮厚的大块头。解决掉这些家伙的同时，德雷克引发了不必要的骚动。众人只能狼狈逃离，不过却歪打正着地来到旧城区地下遗迹的入口，也算得来全不费工夫。

第10章宝藏&特殊奖杯获得方法

古代披风扣：一开始跟着艾莲娜行动，当左手边出现水果摊时，搜索角落。

白银双刃弯刀：继续前进，注意你的右手边。走下楼梯后会有一个水池，宝藏在水池的边上。

黄金也门手镯：艾莲娜让阿拉伯人打开大门后，走上楼梯，注意左手边的植物。

白银传统珠子：翻墙闯入民宅后，径自上二楼搜索沙发旁边。

奖杯“如鱼得水”：在市场上格斗时，如果用鱼打倒3名敌人，就能解除这个奖杯。只要靠近鱼堆格斗，就有很大几率使出这招，拿不到的话还能重试。

琥珀白银项链：市场上的格斗战打完后将与艾莲娜她们会合，出门后笔直往前右边的角落里。

琥珀蜜蜡项链：拿到琥珀白银项链后下楼梯，先别急着进门，右边的空地上可以找到它。

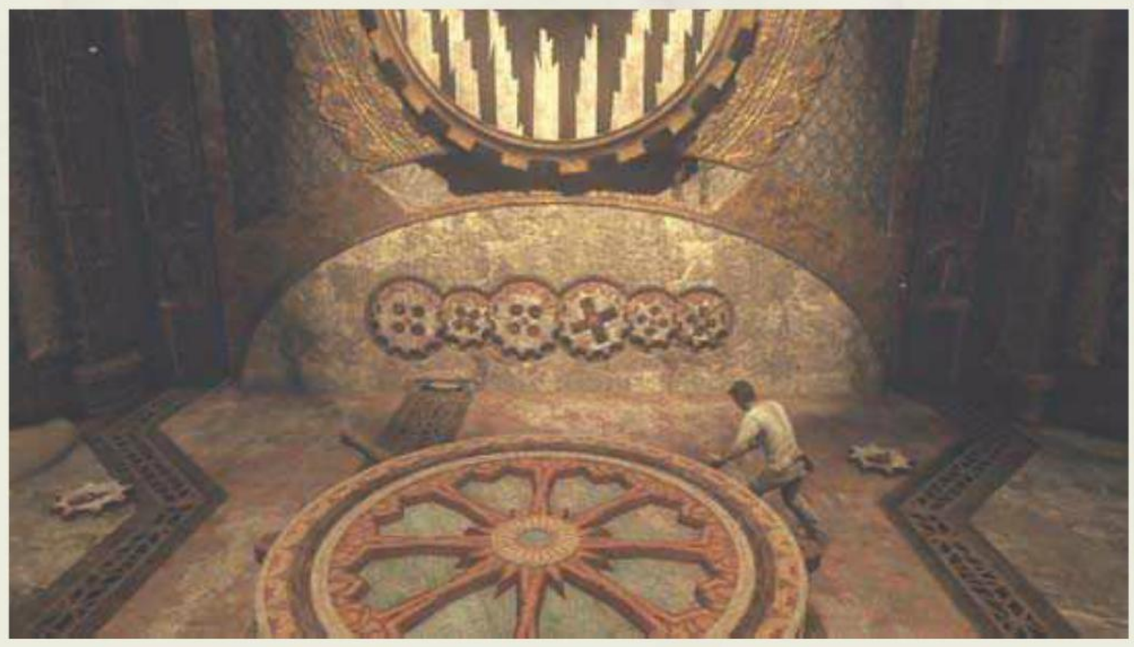
稀有红珠子项链：拿到琥珀蜜蜡项链后翻上旁边的墙，可以找到本章最后一个宝藏。

11 如其在上，如其在下

下到遗迹底部，房间内的石柱上到处都是孔，让人有点摸不着头脑。跟着苏利文拿出罗盘调查周围墙上的古代文字，接着走到房间内刻有新月图案的石板之上，按L1拿出刚刚做好记号的图纸，图纸上残缺的部分刚好能与左侧的三个石柱吻合。按照图纸上圈出的孔，三人一起协力按下开关，通道随之打开。

进入正殿后左右各会打开一道门，这两道门内的谜题都要解开，所以玩家先进哪道门对流程无任何影响。左侧的房间内需要先将地面上散落的齿轮按照从左至右的顺序如下排列：圆（大）→十字（小）→十字（大）→圆（小）→十字（小），其中缺少的一块“十字”大齿轮需要利用房间的柱子攀爬过去才能取得；右侧的房间的谜题也不难，点燃聚光灯走到房间的右后方，目测肢体的零件恰好在视线内能拼成一个持枪的刺客时（可以按L1键精确定位视角），按下△键放下聚光灯就能解开谜题。

回到大厅，此时中间的大门便会打开，一直走可以到达观星仪的



房间。拿起走道里的火把点燃观星仪下方的装置，众人还未来得及感叹眼前这一神奇的景象，挥之不去的蜘蛛又从四面八方涌来。原路返回时可以使用火把驱散蜘蛛，来到走道的尽头艾莲娜会爬过去开门，玩家在这段时间内要使用散弹枪顶住蜘蛛的攻击直到全部子弹用完，只要在蜘蛛靠近德雷克的时候开枪就行，前面也有弹药补给。在出口附近，玩家依然要和塔伯特的手下火拼。受烟雾弹的干扰，这里的视线很差，建议使用默认配置的散弹枪逐个接近敌人并消灭。其中大块头的光头敌人靠近德雷克后会将玩家身上的武器卸掉，要记得及时捡起来。

刚出来，德雷克就遭到塔伯特的暗算，中毒之后只能像无头苍蝇一样到处乱窜。好在剧情结束后神智恢复，玩家一路追赶塔伯特，最后会与他有一场战斗。套路和以往相同，多注意反击，QTE 出现时连点○键就能战胜他。不过即便如此，德雷克最后还是被狡猾的塔伯特摆了一道。

第11章宝藏获得方法

白银珊瑚戒指：从一开始的井下去，先别慌掉到地面上，攀在铁架子上绕一圈就能看到它。

白银皮套匕首：经过三人协力打开的机关后，在长长的走廊上注意搜索左边。

珍珠绿宝石胸针：继续向前，很快来到有大小齿轮的房间，绕到后边的沙地上就能找到它。

白银盒型坠子：来到全是躯干的房间，下楼梯后往左看。

白银掐丝手镯：还是在上面那个房间，用灯驱赶天花板上的蝙蝠后，宝藏会落在地上。具体位置不太好用语言描述，建议是用灯光把天花板照遍，之后靠墙转一圈就会看到发光的宝藏了。

天河石琥珀项链：从井里返回集市后，出门立刻右转，走到小巷子的尽头。

白银盒子坠子：回到正路，马上就会看到中央有个水池，右边有人在卖烤羊肉串。在这家铺子右边的长凳上就能找到它。

天河石琥珀耳环：拿到白银盒子坠子后走到对面去，也就是水池的左边。在有一群人的地方，空地上就能找到这个。

白银也门手镯：在追逐战中，当推开一扇门后会失去对手的踪影，这时立刻往右边走，上几步阶梯后看左边，就能找到它。

12 挟持 挟持

被海盗挟持后，对方称苏利文也在他们手里。解决掉一干杂鱼，从船舱内来到甲板上。经过一段简单的攀爬和游泳，德雷克来到一片到处都是废弃船只的区域。这里的敌人非常之多，建议玩家先靠右游到对面的尽头，干掉那里的敌人可以抢到一座机枪台，以此为据点可以将一波波来犯的敌人一一歼灭。注意操作机枪台的时候小心敌人的手雷，手忙脚乱的话很容易出事故。

清理完敌人，爬到对面船顶的桅杆之上（对面货船会出现新的敌人），顺着绳索跳跃到黄色的扶梯之上就能离开这一区域。接下来的场地非常小，并且敌人依然众多，其中两名盾牌兵是要优先解决的对象，必须多用好手雷。干掉这一片敌人将场地右侧的控制台推入水中，新的通道便出现在玩家眼前。

向着通讯塔的位置不断攀爬，路上没有什么需要解谜的部分，只是会有众多杂兵在玩家攀爬或跳跃的时候加以阻挠，非常之烦人。从通讯塔利用绳索荡到下方区域，清理完部分敌人继续往游轮所在的位置前进。这时天空下起瓢泼大雨，这一章也宣告结束。

第12章宝藏获得方法

海马火柴盒：赢了一开始的格斗战后，爬上梯子往右走，跳过缺口，在角落里就能找到。

白银拳头护身符：发生获得空枪套的剧情后，往前走，右边有一个房间，里面就是。

古代白银鹦鹉：枪战结束后，从有重机枪台那个斜坡往上跳，一直向前，就能找到。路上能找到榴弹枪是特征所在。

孔雀石及珍珠手镯：再经过一场大战后，有一处需要推一个箱子下去才能继续前进。之后来到一个小平台，往四周看看就能看到宝藏在发光，之后就是绕过去获得了。

稀有蓝宝石戒指：在快抵达船遗迹最上层时，有一处需要用绳索摆荡通过的地方。在这里先不摆荡，等绳索静止后爬上去，就能找到。

黄金甲虫型胸针：拿到稀有蓝宝石戒指后，从绳索上下去，利用绳索来到平台边缘，先不要急着上去，围着平台边缘转一圈就能找到它。

阿克苏姆金币：最后在利用长长的绳索离开时，务必先不要这么做，因为在旁边的房间里就有一个宝藏。

13 狂风暴雨 狂风暴雨

当海上掀起惊涛骇浪，玩家一定会被这里惊艳无比的画面所征服。这里的场景虽然大，但敌人却没什么威胁，可以轻松搞定。来到对面最远处的平台将连接桥放下，德雷克刚想登船却被敌人的一发火箭炮击飞，无奈只能前往对面另一艘准备出发的渔船。在海浪与敌人炮火的双重夹击下，德雷克费劲九牛二虎之力终于登船。

上船后捡武器并消灭附近的第一波敌人，待另外一艘船靠近后，敌人会源源不断地从对面船的甲板上跳过来。此时不要恋战，迅速跳至对面的船上，消灭掉包括装甲兵在内的敌人。船上有 RPG 可以捡，拿起来用三发火箭弹轰掉刚才的那艘渔船。这时玩家就会发现已经靠近了游轮，一气呵成地跳过就能结束本章的故事。

第13章宝藏获得方法

本关的三个宝藏全部在一开始的区域里，方位不太好描述，消灭一开始的敌人仔细搜索，一定能找到。

白银部落手镯：某个空的集装箱里。特征是旁边有个敌人。

古代白银盒子：某个角落的邮桶上。

古代珊瑚金手镯：某个货架上。

14 自找麻烦

上船后沿着甲板一直走，利用挂在船舷外的救生船可以爬到甲板上层，穿过集装箱的位置可以来到一处空旷的区域。解决掉第一波敌人，玩家就会迎来游戏中堪称最难的一个BOSS。该敌人身穿装甲手持重机枪，玩家不能对其近身攻击，手雷等武器对他的效果也微乎其微。对面的楼板上会出现一个拿榴弹枪的敌人，把他干掉后可以捡到榴弹枪，该武器对BOSS非常奏效，3到4发就能将其解决，剩下的敌人就很简单了。

打开铁门接着往前走可以进入游轮的大厅内，惊动这里的巡逻兵会引来两个装甲散弹枪兵，战斗时也会有些棘手。干掉这一批敌人后来到大厅对面，上面的楼层会出现使用红外瞄准的狙击手以及榴弹枪兵。最佳攻关方法是先迅速将对面正中间的榴弹枪兵击杀，马上走到对面捡起榴弹枪并走到狙击手的死角里，使用榴弹枪将两个逼近的装甲散弹枪兵干掉后再解决其他的杂鱼，二楼的几个狙击手最后消灭。

从左侧的门走出大厅来到甲板之上，这里会有伏兵，顺着通道一直前行，最后抵达游轮的货仓，跳下去就能看到被挟持的“苏利文”。

第14章宝藏&特殊奖杯获得方法

稀有面具胸针：从一开始的梯子爬上去，往右走，在上楼梯向左转，宝藏就在这里。

玫瑰车工钻石坠子：上楼梯后来路被堵，顺着甲板外侧走到尽头就能找到。

绿宝石珍珠项链：往前走会在一处经常有海浪干扰的甲板上与机枪男战斗，跳上场地中央黄色的集装箱，走到头就能找到它。

古代密涅瓦坠子：过了上述场景后马上会看到一个游泳池，搜索游泳池附近的角落就能找到。

奖杯“水上游戏”：在这个游泳池里戏戏水，就能解除这个奖杯，这也算是系列的传统了。

红宝石珍珠吊坠：舞厅的战斗末尾，敌人会打开一扇新的门从里面出现。杀光敌人后从这扇门进去沿走廊前进，在门前就能找到。

乔治王时代罗盘：回到舞厅那扇门往另一个方向走，无视背对你的敌人，前面就能找到它。

红宝石钻石手镯：干掉刚才背对你的那个敌人，往里面走，有个小酒吧，干掉守卫后就能找到宝藏。

紫水晶袖扣：拿到红宝石钻石手镯继续前进，干掉一个敌人后下楼，走到最下方后先不要右转出门，搜索楼梯下面就有发现。

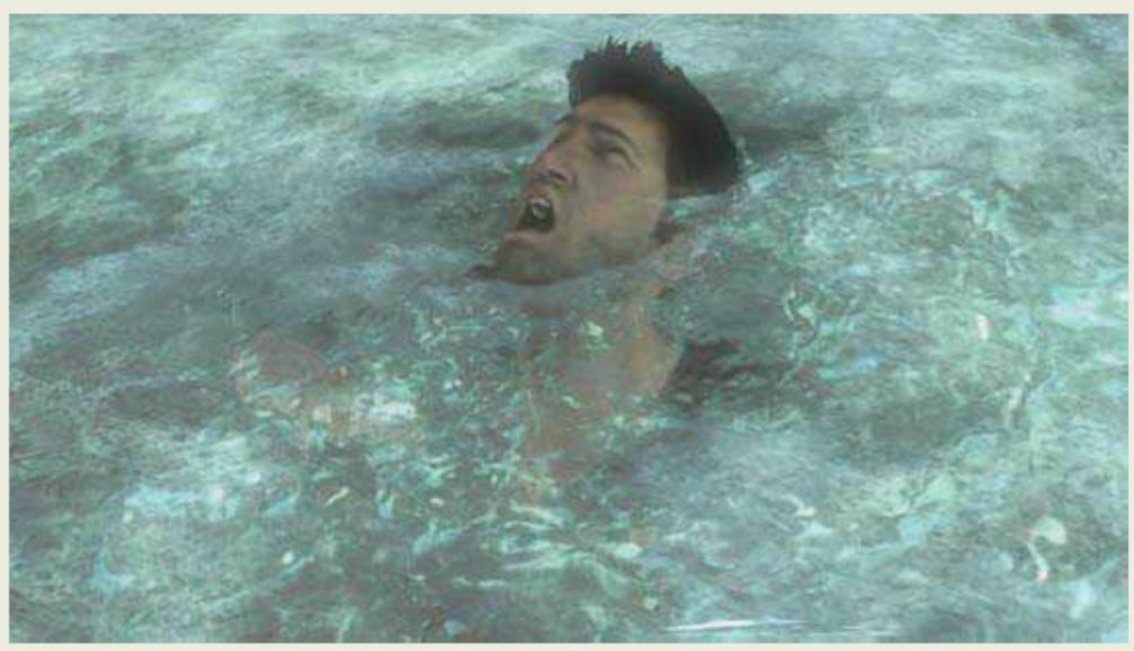
紫水晶金戒指：之后右转出门，前方你会看到一个写着4的铁柱子，往左边看就能找到它了。

15 游出生路

本章开始后德雷克会被来自四面八方的敌人包围，用手雷优先解决盾牌兵，其次是行动速度较慢的散弹枪兵。第一波敌人消灭后会有敌人从平台上跳下，小心不要被包抄。至于高处楼梯上的杂兵不用理会也可以，躲在掩体后等水漫船舱就会自动触发剧情。

逃跑的路上一路往前，潜入水中时需要连按△键打开正前方有光亮的一扇窗户。从船舱外再次进入之前发生过战斗的船舱大堂，各种有惊无险的攀爬这时对于玩家来说应该早就习以为常。

平安到达“地面”，没走几步就会遇到之前负伤的海盗头目，他会将阻隔着海水的玻璃打碎，誓要与德雷克同归于尽。这段逃跑的过场虽然不长，但却很容易出事故，只要玩家踩到水，德雷克就会冲到最底层而导致Game Over。最妥当的方式是贴着画面右侧的墙壁奔跑，走过第一个走廊再转角走几步便能逃出生天。



第15章宝藏获得方法

白银洛可可式餐巾环：在水中逃生时有一扇浴室的门往下打开着，跳上去抓住门，翻过浴室就能找到。这是流程中一定会经过的地方，多加注意就没问题。

16 孤注一掷

回到城内的德雷克和艾莲娜汇合，为了营救苏利文，两人在天亮前赶往给塔伯特运送补给的机场。一开始玩家会从机场的仓库开始潜入，在仓库的另一侧需要和艾莲娜推动吉普车至最上层，迅速从车顶跳至窗外，接着再折回仓库的大门处。如果行动慢的话，这时会有巡查的敌兵走过来，不用担心，解决掉他们即可。

继续推动吉普车直至撞开对面的铁门，干掉两个杂兵进入左侧的另一个仓库。

此处外面的敌人较多，以潜入的方式逐个击破虽然会更容易一点，但在这里却很难不被发现。在散弹枪兵出来之前尽快消灭杂鱼，敌人会在场内乱跑，切记不要追得太深而导致陷入腹背受敌的境地。好在场景内的弹药补充点以及可藏身的地方很多，只要守得住安全的地方就能获得胜利。

恶战结束后从对面的箱子翻越屋顶，进入铁门另一侧就是刺激的飞机追逐战了。利用左侧的箱子攀爬上屋顶，即使被敌人发现也不要恋战，在密集的火力中与时间赛跑，再也没有比这更刺激的体验了。(笑)

飞机在跑道上准备起飞的过程中，德雷克是追不上的。此时艾莲娜会开车来帮助玩家，爬到车前盖的位置，等靠近飞机起落架的时候一口气跳上去，这样才算搭上最后的“班车”。

S.O.系统

special order，作战中屏幕上有时候会出现S.O.命令的提示，玩家可以按下L+↓查看内容并且选择答应或者拒绝。S.O.命令的内容很多，一般都是在指定时间内打倒特定敌人或者获得某些道具等，确认之后在一定时间内能进入特定的有利状态。如果时间过了就算失败，如果成功了能获得相应的奖励。某些特别的S.O.难度非常高，而且条件也相当苛刻，比如几十秒内消灭一只等级是我们两三倍的BOSS或者整死敌方队伍里某个角色等等，所以接受这些命令之前记得看清楚内容。不过，有些命令完成后还能拿到很好的道具和武器，所以玩家还是要尽可能去尝试一下。

组织战斗

游戏中很大一部分敌人（通常是士兵类）是按小队行动的，通常这支小队都有一个队长的角色（リ－ダ－），这些队长角色头上都有特殊标识，而击败了这些队长之后就能让战斗结束，其他剩余的部队就会开始逃跑，如果逃跑不了他们会举手投降。走近这些投降的士兵身边按○能够搜身获得道具。

通信模式

玩家在每次进行作战之前都可以对通信模式进行选择，通信模式分三种：用户（ユ－サ）、魔导院支援、不支援。选择了魔导院支援的话，玩家在游戏的过程中没有操作的另外两位角色就会随机变成从魔导院过来支援的其他角色（一般是暂时未出场的那些），这种情况下替换出来的临时角色会在场上逗留一段时间，而且玩家无法操纵他们。不支援的话玩家从头到尾都会操作一开始选择的三个角色，直至到有其中一位角色战死玩家才能通过L+↑的指令让其他替补角色出来。而选择用户的话，只要打开WIFI，其他玩家就可以通过乱入而进入到我们的战场中来了。需要注意的是，通信模式如果选择了用户模式，菜单中的“暂停”“作战中止”“返回标题画面”将无法使用，原先在迷宫里面的存档点也会消失，但是通信模式可以随时通过菜单的“乱入モ－ド”中进行更改。

乱入系统

如果玩家在执行作战的时候选了用户模式，那么其他玩家就可以通过标题菜单的“乱入”加入到我们的战场来一起战斗了。玩家在标题菜单选择了“乱入”之后读取存档，然后选择出战的角色以及召唤兽，最后选择要乱入的主机即可。而被乱入的玩家只要乱入模式里面是“用户模式”并且在作战状态中，自己就会自动作为主机让其他玩家可以随时进来。

乱入的玩家在战斗中获得的道具跟ファントマ全部归主机所有，但相对的除了能获得的东西经验值之外，还能额外获得SPP。SPP会根据乱入玩家在战斗中的表现而增加或减少，同时能影响到乱入的时间。乱入时间初始是3分钟，获得的SPP到达一定数量以上乱入时间会增加。时间结束后自动退出战斗，作为主机的玩家不受任何影响，而乱入结束的玩家会进入统计画面，根据这次获得的SPP评定一个SP等级（SPランク），然后根据等级获得一定的奖励。除此之外，获得的SPP积累下来还能在特别的SPP商店购买道具。

须要注意的是，正在作战中的存档是无法进行乱入的。

作战

玩家在流程中经历过的作战全部都能够重复再战，在标题选择了“作战”的选项之后读取存档，然后就可以再次参加这个存档所经历过的战役了。战役中获得的经验值和物品全都能保留下来，因此通过参加这些作战练级也是很不错的选择。同一场战役分两个难度，普通难度的敌人等级跟流程中一样，而高难度里面的敌人则比正常流程高30级左右。

同样，作战中的存档无法参加过往的战役。

区域压制战篇

基本玩法

直接在大地图上攻城掠阵的战斗模式，玩家操作的角色作为一支游击队在对朱雀军大部队进行支援。战前会有胜败条件提示，满足胜利条件就算压制成功，而出现了败北条件的情况则直接GAME OVER。压制战中能够按下“L+↓”查看大地图（此时时间会暂停）。这个战斗模式下，玩家能操纵的角色只有一名，这名角色可以使用攻击或发动魔法，但是不能使用技能。直接对敌人的大部队攻击会马上受到反击，但是如果将敌人部队击破能提高我方军队的士气。

据点压制

大地图上出现的主要有城市和阵地两种据点。靠近了敌方据点之后，这个据点进入防御模式，防御模式下的据点不会有敌人派出，而我方军队就会围攻这个据点，这种情况下我们的角色对据点发起的攻击是没用的，只能让朱雀军来削减这个据点的HP。也就是说，我们的责任是帮助朱雀军让他们顺利抵达据点。当破坏掉其防御之后，如果这个是普通阵地，我方就能直接获得这个阵地的控制权并且能派出部队。如果是城市，玩家还需要亲自进入这个城市里进行压制。进入城市后玩法便跟普通的作战一样，达成一定条件之后就能将这个据点据为己有。压制完成的城市能够直接获得这个城市的指挥权。

下达指令

战斗中不时会出现一些特殊任务，完成了特殊任务不仅能获得一些特别的报酬，甚至还可以获得某个阵地的指挥权限。获得了指挥权限之后，玩家可以直接在这个阵地对部队发起指令，让部队直接进攻哪个据点了。

【二周目要素】·隐藏章节【真の章】解放。主线任务会多出选项，可以发展出与一周目完全不同的内容。

一周目流程攻略

悠远上古，四道象征着希望的光芒降临于世
人们向光芒聚集，建立了四个圣柜
它是人们的信仰和秩序
同时也是四条道路
其一为朱雀，飞翔心间的火焰之翼
其二为白虎，拥抱智慧的钢铁之腕
其三为苍龙，横跨天空的无垢之瞳
其四为玄武，暗藏刀锋的坚韧盾牌
当9和9迎来9之时
根源的意志会赐予世界“フィニス”
世界之名“オリエンス”
那是徘徊在螺旋之内，等待着“アギト”的世界……

CHAPTER 1 开战、运命の3时间

开战、改变命运的3小时

东方国家郡**オリエンス**上存在4个国家，它们各自持有自己的水晶。水晶为这块大陆上的人民带来的，是“魔法”、“兵器”、“盾”和“龙”这四种力量。拥有朱雀水晶（魔法）的朱雀领**ルブルム**，白虎水晶（兵器）的**ミリテス**皇国，玄武水晶（盾）的**ロリカ**同盟，苍龙水晶（龙）的**コンコルディア**王国，它们在军事上互相牵制，形成机锋内敛的均衡之势。然而，这种剑拔弩张的态势终于爆发出来，以**ミリテス**皇国向**ルブルム**发动进攻为导火索，四国的均衡土崩瓦解，**オリエンス**陷入战乱之世。在擅长魔导装甲技术的**ミリテス**皇国开发的特殊装置——水晶干扰器的影响下，**ルブルム**的水晶失去了能力，依靠魔法和军神作战的**ルブルム**顷刻间变得不堪一击，战况陷入一面倒的局势。此时**ミリテス**皇国的**シド**将军给予**ルブルム**6小时，要求朱雀领投降并交出朱雀的水晶。在这6小时中，朱雀魔导院中0组的成员们将肩负起拯救国家的使命。人们开始祈祷救世主“**アギト**”的降临，平息一场名为“**フィニス**”的大灾难……

ルブルム夺还作战

朱雀门

在教官的指示下0组的三名成员起步前往**エレベ－タ－**广场。当前队伍的操作角色为**エ－ス**、**ナイン**和**クイ－ン**，任务开始后我方角色会装备着“生命腕轮”，作用为当角色死亡时自动复活。随后会出现教程开关选项，建议玩过体验版的朋友也选择上面的第一条打开教程。本区域里的几个杂兵是玩家用来熟悉基本操作的牺牲品。尽头右边楼梯的上方藏有**ポ－ション**。

エレベ－タ－广场

将所有敌人歼灭后天空中出现无法判别的巨型敌人，我方的任何攻击都无法对其造成伤害，撑过一段时间后它就会自行离去。由于三名队员均装备着生命腕轮，因此就算站着不动也能顺利过关。待它消失后通过阶梯来到第二层，中央地段放有道具**ノ－ウィングタグ**。进入尽头的红色电梯移动到**タスキ**桥。

タスキ桥

右边的地面上放有道具。远处的敌人要用**エ－ス**的远程攻击来对付，将场景内的全部敌人解决后触发剧情。

ルブルム广场

映入眼前的是负伤的军神——**バハム－ト**，此时**エ－ス**收到情报人员发来的线报并在他的引导下准备前往“水晶干扰器”的所在地。本区域中没有战斗，场景中央设有整备点，从出口左侧倒下的朱雀士兵身上可以搜出道具。

飞空艇发着所

区域里的敌人较多，玩家可活用障碍物作为掩体，一边迎击周围的敌人一边前往上方的平台开启中央的红色开关。随后根据小地图的指示前进，面对驻守在升降电梯前的**エルネスト**少尉时要小心它的近身压杀，远距离交锋时则要注意回避它的导弹。结束战斗后进入升降电梯。

白虎旗舰 内部

击杀数个杂兵后在后方的魔法阵里稍作回复，前往下一区域。

白虎旗舰 中枢

远处及高台上的杂兵依旧交给**エ－ス**解决，来到尽头与**ヴァンダム**少尉战斗，同场战斗的还有不少杂兵，少尉的移动速度快，攻击力也非常高，不想受到干扰的话可以优先清理杂兵，随后再瞄准少尉攻击后产生的硬直将其击毙。放倒所有敌人后靠近装置按○键设置炸弹。炸毁敌方水晶干扰器的三人组原路返回，途中遭到**シュリアン**少佐的截击，注意不要呆在它的正面，否则会被直线冲撞重创。

飞空艇发着所 & ルブルム广场

根据地图的指示回到广场，全员的生命腕轮强制损坏，而恢复了部分水晶之力后巴哈姆特也取回了自身的力量。整备点与出口之间的左侧放有道具。教官适时来电将另一台干扰器的确切位置告诉了众人。画面转至白虎阵营，敌方准将**カトル**在得知下属因恐惧落荒而逃导致小队全灭的情报后，果断将逃兵处决。

喷水广场

白虎露希——**クンミ**，她利用水晶之力将两台已经损坏的**ニムロッド**修复，并配置在我方小队的必经之路上。对阵两台同时出现的魔导装甲时建议用**エ－ス**作为主力，以远程普通攻击和无敌时间较长的回避来削减装甲的体力，一有空隙就用专属技能抽牌碰碰运气；**ナイン**和**クイ－ン**在近战时应避免正面进攻，注意敌兵带有攻击判定的转身。战后仔细搜索一下该区域会得到不少道具。

斗技场

正当**クンミ**准备解决掉0组的候补生**マキナ**和**レム**的时候，0组成员及时赶到将候补生救下并在水晶干扰器的范围内召唤军神**オ－ディン**，这一系列的举动对好胜心极强的**クンミ**来说是莫大的耻辱，战斗一触即发。

第一战：操作角色变更为奥丁。奥丁的血量较多，敌方的攻击力也不高，玩家可趁此机会熟悉一下军神的操作及行动方式。奥丁的各种攻击都可以秒杀杂兵，杂兵被消灭后过一段时间会刷新。本战的首要目的是按稳○键蓄力，待BOSS身上的百分比上升至100%时，松键就能将其一击必杀。

第二战：操作角色变更为**エ－ス**，**セブン**和**ジャック**，建议玩家还是利用**エ－ス**边躲边打的远程作战方式来进攻，有机会就抽魔法卡以争取更大的输出。BOSS的攻击在将要命中玩家时画面会有明显的绿线提示，此时进行回避行动即可无伤躲过。将BOSS打至空血状态时它会回复一次，再以同样的战法将它的体力扣光，最后锁定着BOSS，等即死圈出现了就用攻击结束战斗。

战后**クンミ**抛下了一句“真糟糕”，接着便从爆炸中的魔导装甲里瞬身离去。在0组成员的活跃下，距离开战后仅6小时内便成功地收复了**ルブルム**。重拾水晶之力的朱雀士兵们立即用魔法展开反击，从**カトル**和白虎士兵的对话中了解到朱雀的露希也已经赶到战场，见势不妙的白虎军势迅速撤离。

当朱雀魔导院的**カリヤ**院长为飞来的横祸打着官腔的时候，窗外突然闪现出一片异样的闪光，原来白虎军在撤离的同时往玄武之国投放了大陆破坏兵器**アルテマ**弹，**ロリカ**同盟随着那刺眼的光芒于陆地上消失……

【二周目要素】·自由行动时间中，一周目触发过的事件会打上标记，再次触发不会消耗时间。而利用金の砂时计可以将自由时间倒退24小时。

CHAPTER 2 朱雀の旗が立つとき

朱雀旗帜飘扬之时

拥有苍龙水晶的**コンコルディア**王国为了防止**ミリテス**皇国再次使用**アルテマ**弹来打击其他国家，开始在自己国家以及**ルブルム**的上空进行巡逻防卫。尽管如此，考虑到战争会给人们带来的灾难，**コンコルディア**王国提出了停战的建议。朱雀的最高决定机关“八席议会”经过激烈的讨论后拒绝了停战的建议，虽然夺回了**ルブルム**，但朱雀领土内的许多城镇已被白虎占领，现在宣布停战与投降无异。为了打开僵局，魔法局局长**アレシア**提议让 0 组奔赴前线。

初阵の候补生

自由时间

剧情后在喷水池旁边得到**アキ**的提示，按下 START 键在右边的地图上显示“必”字的地方就是玩家当前的目的地 0 组教室。在廊下听完**アレシア**的忠告后旁边有整备点。在 0 组教室讲台触发剧情，一阵骚动后两名新候补生**マキナ**和**レム**正式成为了 0 组的一份子，领班的则是有着“冰剑死神”之称的**クラサメ**。

讲台右边的**アリア**相当于道具店。与左边的莫古力对话后从**アリア**身后的门经过里庭前往墓地。剧情后依次通过教室、廊下来到**エントランス**（大堂入口）与**アキ**对话，随后进入作战前的 6 小时自由时间。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
前往**チョコボ**牧场和NPC对话取得陆行鸟	**チョコボ**の♂と♀×10、**ギサ–ル**の野菜×3	无消耗
将操作角色变更为**マキナ**或**レム**前往墓地	**エクスポ–ション**、**エリクサ–**	2小时
前往魔法局和**アレシア**对话	**ハイポ–ション**	2小时
前往**テラス**和**マキナ**对话	**ハイポ–ション**	2小时

作战当日 推荐等级：LV12

回到 0 组教室和讲台后的**クラサメ**对话了解作战内容，随后从正面**ゲ–ト**（大门）前往**ワ–ルドマップ**（世界地图）。出地图后正前方的城镇就是本次作战的点。

マクタイ 市街地 1

全灭区域里的三个敌兵后绕到右侧的尽头拾取道具，从北边前往下一区域。

マクタイ 市街地 2

从东边的出口前进会移动到市街地 3→市街地 4，这两个区域里藏有道具；不打算回收道具的玩家从北边的出口前进。

マクタイ 市街地 3

杂兵战，转角处倒下的市民身上可搜出道具。

マクタイ 市街地 4

优先将**ム–トン**少尉击倒，然后可从投降的敌兵身上搜出完全回复**セット**、强化剂等道具，绕到右侧尽头有道具。回收完毕后从市街地 2 北边移动至皇国军防卫线。

マクタイ 皇国军防卫线

斜坡上的敌人躲在掩体后方，如果我方没有远程单位就全力将掩体摧毁然后再对付敌兵。全灭该区域的三座炮台后**テオド–ル**少尉会带着杂兵从仓库里出来。

マクタイ 市街地 5

其中一条通路尽头的地面上有道具。

マクタイ 市街地 6

与出口相反方向的尽头有回复魔法阵。

マクタイ 市街地 7

上方敌人所在的平台无法抵达，所以可先放置眼前的**ネッケル**少尉，将其他杂兵全部消灭后再抽取道具。

マクタイ 破坏された广场

进门后左前方的地面上有道具。

マクタイ 皇国军司令部前

BOSS 战，战斗开始后先接受特殊的 S.O.，然后将 BOSS **マッセナ**少佐身下的油桶破坏掉即可完成 S.O.。

作战结束后开放魔法**ファイア** SHG。先不要回魔导院，再次进入解放后的**マクタイの**町，先和斜坡上面的村民对话选择第一条帮他喊人，然后再和全村人对话，个别村民藏在门后，要靠近门才能对话成功，最后再和斜坡上的村民对话取得“**ミズアの**辉石”。

レコンキスタ作战

自由时间

回到魔导院取得 12 个小时的自由时间，期间的分支事件较多无法全部触发，玩家可选择性地完成和主要角色有关的任务。里庭中可取得**バレットガ–ド**。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在正面**ゲ–ト**和**エンラ**对话	**ハイポ–ション**	2小时
在喷水广场左侧和**ホシヒメ**对话	**エ–テルタ–ボ**	2小时
在喷水广场右侧和**アズマ**对话	**エリクサ–**	2小时
在**エントランス**和8组的莫古力对话	**メガポ–ション**	2小时
在武装第六研究所和**カヅサ**对话	**エ–テル**	2小时、剩余6小时后才会出现
在武装第六研究所和**カヅサ**对话	**エ–テル**	2小时、上一条事件完成后
在**カヅサ**的研究所和**カヅサ**对话	**メガポ–ション**	2小时、上一条事件完成后
在0组教室和莫古力对话、上课	经验值、防御魔力+2	2小时、进行两次不同的课程
在武装第六研究所和**キング**对话	**エ–テル**	2小时
在**テラス**和**エミナ**对话	**ハイポ–ション**	2小时、剩余6小时后才会出现
在**テラス**和3组的莫古力对话	**メガポ–ション**	2小时
在**クリスタリウム**和**マキナ**对话	**エ–テルタ–ボ**	2小时
在飞空艇发着所和朱雀市民对话	**ハイポ–ション**	2小时
在**リフレッシュルム**和**カルラ**对话	**きれいな毛皮**	2小时

作战当日 推荐等级：LV13

自由时间结束后回到 0 组教室和**クラサメ**了解作战内容，随后从正面大门来到世界地图开始任务。

第一阵地制压

制压战开始后迅速操纵角色支援我方的势力占领第一阵地；成功制压后第一阵地会受到远处的大炮攻击，此时接受莫古力给予的特别任务，根据小地图的提示将回复点附近的炮台摧毁并取得第一阵地的指挥权；回到第一阵地旁边按○键进入指挥界面，让第一阵地出兵攻打下方的**アクヴィ**。

アクヴィの町制压战

等我方军势将围绕着**アクヴィ**的**エナジ–フィ–ルド**（能源障壁）破坏后，靠近按○键进入城镇内；在 5 分钟内将最终区域里的杂兵以及**ヘリオット**少佐击败后取得**アクヴィ**的指挥权。

コルシ制压

指挥第一阵地和**アクヴィ**的军势攻打第二阵地，途中**コルシ**会放出较为强力的魔导装甲，迅速前往**コルシ**令其进入防御状态后敌兵就会停止出现；和占领**アクヴィ**时一样，等能源障壁消失后进入城镇里将中央广场的 BOSS **ハミルトン**中尉收拾掉。作战结束后商店开始贩卖万能药。本任务较容易取得 S 级评价，相应的报酬会在**フェニックスの**羽、**シルバ–バングル**、**銀の**小手等道具中随机抽取。

トゴレス要塞攻略战

自由时间

レコンキスタ作战结束后，进入刚刚夺回的**コルシ**，通路中央的地面有“**カヤハラの**辉石”。尽头有男女商人各一名，为了完成日后的依赖，建议玩家先从女商人处购入“**フェミニンの**水着”。和其他 NPC 对话可以了解到周边的一些情报。

随后来到**アクヴィ**，和体验版一样，树下有一个名为“**ナズナ**”的小女孩，和她对话两次后在附近游玩的小朋友会围过来，与任意一个小朋友对话后再和**ナズナ**对话一次，**ナズナ**会跑开，追上去后再和她对话一次，然后来到城镇的门口，此时出现一个送信的朱雀士兵，和她对话取得信再交给与**ナズナ**就能入手“**ユウの**辉石”。

收集完上述道具后回到魔导院触发剧情，之后得到 24 小时自由时间。斗技场开放、**チョコボ**牧场内可繁殖陆行鸟、各处的 NPC 也开始出现依赖，完成

【二周目要素】·一周目已经获得辉石的地方，用同样的方法可以在二周目获得“**ラストエリクサ–**”。

任意一个依赖后得到エリクサ－。来到廊下遇到アレシア得知アルトクリスタリウム开放，进入一旁的传送点，开启巨大装置得到魔法サンダ－RF。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
和魔法局深处门后的アレシア对话	ハイポ－ション	2小时，エ－ス限定
在エントランス和5组的莫古力对话	ハイポ－ション	2小时
在喷水广场和1组的莫古力对话	ハイポ－ション	2小时
在リフレッシュル－ム和コハル对话	メガポ－ション	2小时
在リフレッシュル－ム和朱雀兵对话	ハイポ－ション	2小时
在サロン和ナギ对话	エ－テル	2小时
在テラス和エミナ对话	ハイポ－ション	2小时
在飞空艇发着所和10组的莫古力对话	ハイポ－ション	2小时
在军令部第二作战课和サイス对话	エ－テル	2小时
在0组教室和マキナ对话	エ－テル	2小时
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	全魔力+1、炎/冷气/雷魔力+1	每个选项需花费2小时

注：如果之前已经和カヅサ、エミナ、莫古力进行过相关的对话，又或者是触发过其他带有延续性的分支，那么会影响分支事件的出现，往后的章节中也会有类似的情况出现，取得的道具会有所不同。后期的依赖内容涉及到二周目要素，部分未明的报酬以－表示。

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
魔法局	魔法局局员	铁の指轮	入手1个レッドファントマ
喷水广场	エンラ	フェニックスの尾	切换成レム和他对话
正面ゲ－ト	兵站局局员	エ－テル	入手3个ポ－ション
武装第六研究所	ギルド职员	アイアンバングル	入手1个きれいな毛皮
リフレッシュル－ム	トキト	续・雷魔法入门	入手フェミニンの水着
クリスタリウム	9组候补生	续・炎魔法入门	打倒1个ストライカ－
军令部第二作战课	朱雀军将校	续・冷气魔法入门	打倒2只バ－ティゴ
サロン	院生局局员	ラストエリクサ－	获得100 SPP
マクタイ	アマネ	シルバ－ブレス	在コルシの洞穴内击倒3只レッサ－クア－ル
コルシ	タカノ	HP成长剂	打倒10只アクアプリン
アクヴィ	コウキ	铁の指轮	入手炎のかけら

作战当日 推荐等级：LV13

自由时间结束后与0组教室的クラサメ了解战局的走势以及作战的内容，在正面大门前往世界地图时，莫古力会提醒玩家不要去招惹地图上可视的怪物，它们的等级和能力都相当高；野生的陆行鸟可以靠近后捕捉。根据地图指示来到トゴレス要塞。

外缘部 正门外

接受特殊S.O.，3分钟内将尽头的ノルベ－ル少佐干掉即可完成，报酬：エリクサ－。犬型敌人的移动速度较快，最好在其攻击落空后再反击。途中有不少散落的道具，注意回收。

外缘部 正面阶段

如果没有远程单位就无法完成特殊S.O.，目标敌人バンクロフト中尉会在地面上的敌兵全部阵亡后于城墙的上方出现。3分钟内完成S.O.的报酬：炎魔法上级。

外缘部 西阶段

军神ゴ－レム会从魔法壁中出现，目前要打倒它比较吃力，我方可无视军神迅速破坏魔法壁进入捷径。建议等到倒计时结束从左边的路前进。

外缘部 北门

击倒魔导装甲オ－レック中尉后向前移动。

中枢部 第二研究所

地面和朱雀士兵的尸体上藏有不少道具，在整备点和回复魔法阵调整好队伍状态后前进。

中枢部 资材置场

S.O.任务保护朱雀士兵，无视犬型敌人直接击杀ラドフォ－ド少尉，报酬：光のカ－ド。

中枢部 回廊

S.O.任务在敌方两台魔导装甲出现即死圈的时将其击倒，报酬：ラストエリクサ－。场景上方的敌人要用远程单位对付。

中枢部 サンプル保管所

和コハル对话开放军神イフリ－ト的召唤。爆炸后出现的ショウキ攻速较快，依旧是先回避再反击。

中枢部 动力室ゲ－ト＆动力室

无视军神，将魔法壁破坏，想快速达成目标的话可以考虑召唤军神，如果不想损失一名队员，除了在破坏墙壁时注意躲避墙中射出来的火球，还要小心被ゴ－レム偷袭。进入动力室后解除防御系统，回到动力室ゲ－ト将区域内的敌人全灭，然后从下方正面的门出去。

中枢部 入口

上层左右两边的通路中均有道具可捡，清理完敌人后从大门出去，右转来到外缘部 西阶段，这里的敌兵和中型舰载艇可以无视，直接进入之前由ゴ－レム守护的门来到内缘部。

内缘部 西阶段

接下S.O.任务后会有45秒的无敌时间，在这段时间里迅速向右边移动，破坏三台ウォ－リア后完成目标，报酬：炎龙の腕轮。最后再干掉驻守的ロベルト中尉。

内缘部 南通路

如果没有トレイ等远程单位来对付中型舰载艇，就牺牲一人召唤军神。随后击破ウ－デモン中尉结束战斗。

内缘部 东阶段＆北阶段

合理利用S.O.附加的无敌状态可以轻松消灭区域里的敌人。

皇国军司令部

稍作回复后进入一本道的シュミッツ司令官讨伐战，途中有处于愤怒状态的敌兵，注意回避他们的高速进攻。靠近司令官输出时小心他偶尔使用的威力巨大的近身攻击。

トゴレス要塞 近郊

剧情后进入本章的真正BOSS战。カトル准将操纵的飞行装甲，它的移动速度极快，攻击力也不容小觑，初始时还附带无视我方攻击的魔法障壁。不过它有一个致命的弱点，那就是在空中飞行一段时间后必定会因为过热而迫降。落到地上后BOSS会进入行动不能的状态，此状态中我方的所有攻击都能打出黄色的崩坏圈。因此玩家大可在战斗开始后一直回避，直到它落地后再猛攻，攻击密度够高的话在BOSS第二次过热时就能将其击退。作战结束后军神シヴァ解放。

大量破坏兵器の时代

大量破坏兵器的时代

カトル准将前脚刚走，白虎甲型露希——エンブス便赶到战场。另一方面，感应到白虎露希的朱雀甲型露希——シュユ也来到了前线。收到这一情报的クラサメ让0组的成员赶紧从战线上撤离。尽管朱雀与苍龙的联合军击退了白虎皇国，但双方的伤亡惨不忍睹，而白虎与朱雀露希的交锋使得トゴレス要塞成为了继ロリカ同盟后又一消失在版图上的城市……

イスカ潜入指令

自由时间

到作战开始为止有48个小时的自由时间，先去军令部第二作战课和クラサメ对话开放“三位一体”和“军神召唤”。实战演习在正面大门的NPC处可接，不过现阶段的演习任务对玩家当前的等级来说难度太大，是否耗费12个小时去做就由玩家自己决定了。另外在触发某些特定事件认识了非大众脸的角色后，比如在クリスタリウム和クオン对话，就能收到莫古力的礼物：エリクサ－。

【二周目要素】・特典影像中能够观看【真の章】的影像，能够看到マキナ和レム复活的真相，以及0组剩下的Joker和10号。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在军令部第二作战课和朱雀兵对话	ハイポ–ション	2小时
在军令部第二作战课和トレイ对话	メガポ–ション	2小时
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	经验值、全魔力+1、防御魔力+2、最大HP+20	每个选项需花费2小时
在里庭和ケイト对话	エ–テル	2小时
在里庭的长凳上休息	エリクサ–	2小时，エ–ス限定
在クリスタリウム和タチバナ对话	ハイポ–ション	2小时
在クリスタリウム和クオン对话	エ–テルタ–ボ	2小时，ナイン限定
在喷水广场和从卒对话	ガラスのペンダント	2小时
在正面ゲ–ト和6组的莫古力对话	ハイポ–ション	2小时
和魔法局深处门后的アレシア对话	エ–テルス–パ–	2小时，レム限定
在武装第六研究所和ムツキ对话	メガ万能药	2小时
在カヅサの研究室和カヅサ对话（研究室的入口在クリスタリウム左边尽头的书架后）	エ–テル	2小时
在サロン和カルラ对话	被“借”走1000元	2小时
在サロン和アカギ对话	ハイポ–ション	2小时
在飞空艇发着所和4组的莫古力对话	ハイポ–ション	2小时
在テラス和エミナ对话	エ–テル	2小时，キング限定

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
军令部第二作战课	クラサメ	经验值	被SP乱入3回
军令部第二作战课	朱雀军将校	防御魔法の真实	打倒6只ペルク–ナス（才能遇到）
廊下	アレシア	全魔力+3	使用ファイアRF击倒三个敌人
クリスタリウム	学术局局长	三角帽子	在コルシの洞穴里回收道具“朱雀全史”
クリスタリウム	9组候补生	バレットシ–ルド	俘虏一个敌人（必须参加实战演习里的“苍龙との共同战线”）
正面ゲ–ト	兵站局局员	エクスポ–ション×5	入手3个エ–テル
武装第六研究所	ギルド职员	ショックシ–ルド	在世界地图上的“トゴレス地方”范围内入手3个树液
サロン	院生局局员	续雷魔法中级	取得500 SPP
魔法局	魔法局局员	银の指轮	入手3个グリ–ンファントマ
ミィコウ	モト	续・防御魔法上位	在トゴレス地方的平原地区打倒10只ハンドレッグ

作战当日 推荐等级：LV17

自由时间结束后和0班教室的クラサメ对话，入手3个魔晶石及魔法プロテス。前往作战地点イスカ的方法有两种，第一种是直接从大地图上移动过去，不过距离较远，想节省时间的话用陆行鸟；第二种是去飞空艇发着所乘坐飞空艇前往ミィコウ镇，然后再从世界地图上移动过去。

途经的ミィコウ镇和ギザイア镇上都有分支和依赖。来到ミィコウ镇后在转角处与围成四方形的4名男性对话，出现选项后选择带有“青”“野性”“气轻”“やあ”字眼的选项，然后再次与他们对话，可以获得“ユカの辉石”。

来到トゴレス地方的ギザイア，与入口处的朱雀文官对话帮她送信，每与她对话一次就可以看到收信人的名称，选择相应的房门就行了。第10封信需要找右边尽头的男性NPC读出生偏的名字，全部送完后可以获得“リルハの辉石”。

イスカ地下水路

本作战里需要经过的区域较多，前期有少量分岔路要玩家去启动排水机关和设置魔晶石，中后期则是一本道。

我方初始在【九一区】，往前走来到【九二区】，在左边的尽头开启排水机关，等水消退后从一旁的楼梯前往【九三区】。区域中史莱姆敌人的物理防御较高，建议用魔法对付，从T字路口的右边来到【动力区（东）】。从楼梯上去后再从对面的楼梯下去可以捡到道具，回到楼梯上方设置第1个魔晶石，原路返回到之前的T字路口，这次从左边前进到【九四区】。区域中的进路被水覆盖，先进入左边的【九五区】。一直往前走到尽头开启排水机关，回过头来进入左边的通路来到【动力区（南）】设置第2个魔晶石。回到【九四区】从之前被水覆盖的通路来到【九六区】。接受特殊S.O.在限定时间里不要使用魔法即可，消灭眼前的敌人后从右边移动至【九七区】。全灭敌人后来到【动力区（北）】设置最后1个魔晶石。回到【九六区】根据小地图的黄色光标提示来到【一三九区】稍作回复。

前方的【一四二区】中出现手持盾牌的新敌人，魔法也无法对其正面造成伤害，建议玩家不要硬碰硬，在他攻击后露出破绽或者绕背后再进攻。另外画面中会出现要在25分钟内完成任务的提示，时间还算充裕，玩家可以全灭路上的敌人并回收道具。来到【一四三区】后先开启尽头旁的排水机关，排水需要一段时间，期间敌人会不断刷新，小心应战。等水消退后从右边的下水道口移动至【一四六区】，左边的【一四四】和【一四五】区和流程无关，只有一些无关紧要的道具。在【一四六区】依次消灭怪物和皇国军以解除阻挡去路的魔法障壁，小心在远处偷袭的火箭筒杂兵，在通往下一区域入口的对面地上有道具。从【一四七区】来到【一四八区】再顺着细长的道路来到【一四九区】，回复魔法阵的后方会出现敌兵和リ–ランド少尉，直接干掉少尉后前进。

从【一五一区】一本道来到【二十六区】，接受特殊S.O.后可无视敌兵，然后迅速移动到场景的右前方拾取道具完成S.O.，全灭敌兵后从右上方尽头前往【二十七区】将メッケル曹长干掉，建议先破坏掉在一旁干扰的飞行器。【二十八区】里的飞行油桶靠近玩家后会开始倒计时，片刻后自爆，赶在它爆炸前击落便无大碍。来到【出口】后锁定左侧的油桶攻击利用暴风消灭杂兵，然后再从右边的道路绕到上方将近身无能的ヘルム–ト伍长解决。

在【市街地】回复完毕后进入【皇国军司令部】开始BOSS战。在前往战区的路上接受S.O.，随后先无视地面的敌人，将所有高台上的皇国军消灭后完成S.O.，取得フェニックスの羽。BOSS オディロン少佐会在第一波杂兵全灭后出现，近战单位可以绕着它的后背打，而远程角色只要边打边回避就不会被直线飞行的导弹命中，注意不要过早回避，否则有可能被暴风所伤。作战结束后军神ゴ–レム解放。

魔导ア–マ–破坏指令

虽然朱雀军成功夺回了イスカ，但白虎皇国却找到了玄武之国的水晶并将其力量据为己有，白虎军的战斗力因此得到了不小的提升，这对于朱雀和苍龙两国来说，无疑是一个噩耗。

回到イスカ可以接受依赖，尽头处出现的玄武士兵アトラ会向玩家索取露希的辉石，选择交给他后可以了解到详细的世界观，露希的辉石遍布在世界各地，总共有43个。站在入口右边的朱雀民处可以用40个マゼンタファントマ和他交换道具。其他城镇的依赖请参照列表。选择性地完成依赖后在大地图按START键选择回到魔导院。

自由时间

自由时间为48小时，其中在魔法局和局员接的依赖务必完成，报酬为解放究极魔法朱雀。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在正面ゲ–ト和アサト对话	ハイポ–ション	2小时
在喷水广场和ナデシコ对话	エ–テル	2小时
在飞空艇发着所和キヨ对话	エリクサ–	2小时
在军令部第二作战课和クイ–ン对话	エクスポ–ション	2小时
在里庭和ナイン对话	メガポ–ション	2小时
在里庭的长凳上休息	フェニックスの羽	2小时，エ–ス限定
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	魔法エスナ、ファイアBOM、ブリザドRF、サンダ–BOM	每个选项需花费2小时
在魔法局和クオン对话	エ–テル	2小时，之前分支的延续
在武装第六研究所和シンク对话	エクスポ–ション	2小时
在リフレッシュル–ムとカルラ对话	エ–テルス–パ–	2小时，之前分支的延续
在リフレッシュル–ムとジャック对话	メガポ–ション	2小时
在サロンと7组的莫古力对话	エ–テル	2小时
在テラスとエミナ对话	エ–テル	2小时
在テラスとレム或マキナ对话	ハイポ–ション	2小时，操纵角色为マキナ或レム时限定

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
正面ゲ–ト	兵站局局长	ラストエリクサ–×5	入手10个エリクサ–
クリスタリウム	9组候补生	バレットガ–ド改	前往イスカ地方的平原带回3名俘虏。要完成该任务必须单独击倒敌人队长，存活的杂兵才能成为俘虏
军司令部第二作战课	军令部长	–	击倒15个皇国军士兵
魔法局	魔法局局员	特殊装备“究极魔法 朱雀”解放	入手1个パ–プルファントマ
武装第六研究所	ギルド职员	ショックシ–ルド	入手5个薄い羽根
リフレッシュル–ム	エンラ	クリスタルのかけら	操纵レム将1个ポ–ション交给他
サロン	院生局局员	金の指轮	获得700 SPP
イスカ	アオバ	ガ–ドエンブレム	在イスカ地方击倒2个皇国军指挥官
キザイア	ネンジ	エクスポ–ション	击倒4个炎のボム

作战当日 推荐等级：LV22

进入0组教室与教官对话后，前往飞空艇发着所，利用飞空艇飞往**イスカ**，然后前往西边的**ロコル**。进入**ロコル**后，与里面的一个朱雀民对话，选择第一项，然后和所有的朱雀兵以及官员对话后，再次和该朱雀民对话，可以获得“**マオナの辉石**”。接着和皇国军装扮的**ナギ**对话并调查后方的魔导装甲，作战开始。

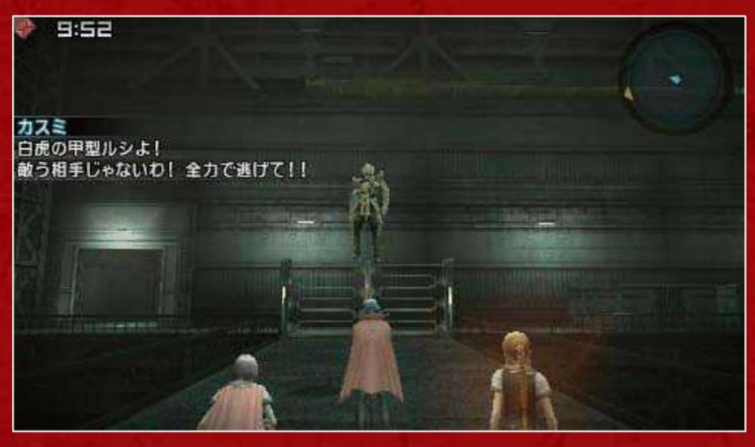
我方会以搭乘魔导装甲的状态出现在**アズ－ル**地方。在世界地图上按L+下方向键会显示燃料和道具的所在地，由于时间比较充分，玩家可尝试回收全部道具。往北面过桥进入魔导**ア－マ－**工场触发剧情。

开发栋 资材集积所

接受特殊S.O.任务，内容是自身操作的角色在不被发现的前提下成功潜入，报酬：冷气魔法**ブリザド**ROK解放。本区域中有两种搜索型机器人，油桶型机器人的周围有一块红色圆圈状的索敌范围，飞行的白色机器人会以正方形路线巡视中央区域。根据小地图的指示前进会发生爆炸剧情，该爆炸不会影响S.O.的完成，稍微往回移动一点从一旁的云梯下去。

地下水路

【地下水路1～7】里的蝙蝠和史莱姆会无限刷新，利用它们来提升等级吃力不讨好，建议无视。此外睡眠中的**マルドゥ－ク**以我方目前的能力是无法击杀的，不想全灭就不要去招惹它。根据莫古力和地图的提示按照1→3→6→5的路线前往【第16管理室】调整队伍。



【研究栋】

前方是【部材仓库1～3】和三所研究室，区域里的S.O.和之前的一样，不被搜索型的敌人发现就能完成。根据小地图的光标分别前往【**センサ－**研究室】、【装甲研究室】以及【**バランサ－**研究室】，进入任何一个研究室接下S.O.后，在研究员拉响警报前干掉全部人就能完成S.O.，建议玩家迅速赶到警报器所在的地方，并守在那里等研究员自动送上门，如果被拉响警报的话会引来大批敌兵。全灭研究员后得到ID卡，用它操作电脑就能弱化BOSS的能力。三个研究室都去过后，回到【部材仓库1】前往【外周】。回复过后来到【通路】，这里的S.O.目标是在5分钟内，当敌方队长**クレイマン**中尉出现即死圈时将其击倒，报酬是：**スパイクボウ**。

开发栋

来到【钢机运搬路1】，击倒眼前的魔导装甲后，从反方向的小路移动到【第61工厂】。本区的S.O.要求玩家利用即死圈打倒突击兵，下一区域【第68工厂】的目的是打倒7名敌人，注意不要提前干掉**ヴエルナ－**伍长。接着进入【第21管理室】，因为在下一个场景里玩家操纵的角色必定会被白虎甲型露希杀死，所以最好在此处的整备点切换一下当前操控的角色。【钢机运搬路2】的S.O.只需抽取任意种类的**ファントマ**3个就能完成。和白虎露希打过招呼后来到【第71工厂】，击倒4名突击兵完成S.O.。【第105工厂】中打倒3台**マ－ディネ－ト**完成S.O.。

建议在【警备用魔导**ア－マ－**格纳库】换上远程单位，然后打开前方的大门触发剧情。随后是连续战斗，敌兵会搭乘魔导装甲来进攻，近战成员可以在魔导装甲发动拳击后对崩坏点进行输出。摧毁第一台魔导装甲后，场景四周的上方会有敌兵陆续赶往魔导装甲，这时就要用远程单位来对无防备的敌兵一击必杀，不让任何敌兵乘上魔导装甲就能完成S.O.。全灭敌人后**シャルロ**中佐会带着无限刷新的杂兵出现，无视其他杂兵围殴中佐吧，之后会有回复魔法阵和整备点。

进入【第9格纳库】开始BOSS战。如果之前完成了3个研究室里的操作，那么BOSS的体力上限会降低不少。务必接下BOSS战开始时的S.O.任务，在5分钟内击倒BOSS就能获得军神**ルビカンテ**的召唤权。当画面左上方出现莫古力的危险的提示后，玩家要赶在BOSS使出大范围的近身攻击前，逃到进入本区域时的小路尽头，由AI操控的两名队员几乎必死无疑，不想影响过关评价的话就不要再让其他同伴上场。BOSS还会放出**ストライカ－**来轰炸我方，这时玩家要回到前方平台，利用即死圈引爆**ストライカ－**，将其反弹回去攻击BOSS。循环几次以后BOSS会倒在平台上并持续产生崩坏点，此时是输出的最好时机，**セブン**用上方向＋△的密集攻击会让屏幕不断地闪烁。反复几次后就能打倒BOSS。

剧情之后进入【动力室】，面对不可能打倒的白虎甲型露希**ニンブス**，回避他的攻击近5分钟后就能触发剧情，不过即使被全灭也能触发剧情。假如接下了S.O.任务，用操纵角色命中BOSS 30次可以得到报酬**ティスの祈り**，推荐用万能型的**エ－ス**来完成这个任务。

虽然成功破坏了魔导装甲，但在苍龙之国的调停下，皇国向朱雀军提出了停战协议，令人意外的是朱雀竟然接受了这一协议。0组成员虽有不满，但在**カトル**准将以违反停战协定的威吓下，众人也只能无奈地放下武器。

CHAPTER 4 最后の女王、乌有に归す

最后的女王，化为乌有

苍龙的女王**アンドリア**来到了皇国首都作为停战的见证人。**マキナ**等人虽然有着种种不满，但与水晶的化身——苍龙心灵相通的女王告诉他们，水晶憧憬着均衡，不希望战争。在女王的一番话后，0组的成员虽有疑虑但目前也只能休战。随后前来的**クラサメ**让大伙暂时放下军人的身分，在难得一来的皇都里四处游览一下。此时军令部的部长与**マキナ**进行了1对1的私下谈话，告诉了他关于他哥哥**イザナ**的死因，并将责任全推到了0组和**アレシア**的头上，**マキナ**在内心燃起了对0组的一丝恨意，在部长的花言巧语下，考虑到**レム**的个性以及身体状况，**マキナ**接下了监视0组的秘密任务。

帝都脱出作战

自由时间

自由时间为12小时。在**ホテル・アルマダ**の来宾室和周围的0组成员对话完成分支后，和门卫对话来到市街上。在**ホテル・アルマダ**前与莫古力对话可以使用魔导院的模拟战斗，也可以选择直接跳过自由时间，和一旁**アリア**触发的分支务必要看（笑），如果有**ガラスのペンダント**的话再和她对话一次取得**アリアのお守り**。来到尽头的0714地区会有剧情发生，回到0711地区时也有剧情发生。当自由时间结束后，回到**ホテル・アルマダ**前也有剧情发生。注意当自由时间结束后0714区的依赖人会消失，不过目前也无法完成这个依赖。

分支事件

分支内容	报酬	耗时&备注
在来宾室和**トレイ**对话	エクスポ–ション	2小时
在来宾室和**レム**对话	エリクサ–	2小时
在来宾室和**サイス**对话	ハイポ–ション	2小时
在**ホテル・アルマダ**前和**アリア**对话	ハイポ–ション	2小时
在0709地区和**ピエット**对话	ハイポ–ション	2小时
在0709地区和皇国兵对话	エ–テル	2小时
在0709地区和另一个皇国兵对话	ハイポ–ション	2小时
在0711地区和**ケイト**对话	ハイポ–ション	2小时
在0711地区和**ジャック**对话	ハイポ–ション	2小时
在0711地区和皇国兵对话	ハイポ–ション	2小时
在0714地区和**エイト**对话	メガポ–ション	2小时
在0714地区和皇国兵对话	ハイポ–ション	2小时

依赖

场所	人物	报酬	依赖内容&备注
0714地区	ユウヅキ	神龙宝珠	让一名角色的攻击力提升至最大

作战当日 推荐等级：LV23

与**ホテル・アルマダ**前的守卫对话，进入来宾室后发生剧情，任务开始。

【**ロビ－**】的S.O.是找到区域内的两本“宿泊者名簿”，道具所在的柜台非常明显且两个道具相邻摆放，全灭敌人后于前方的【**エントランス**】回复体力。从右边的门出去后来到【**ホテル・アルマダ前**】，优先解决掉上方和远处的火箭筒兵，S.O.出来后可以稍迟一点再接，在2分钟内干掉**エバンス**伍长取得体力增强装置。

【0709地区】，做S.O.任务抽取3个**ファントマ**时注意不要先杀掉队长，否则无法完成。【0711地区】中，注意先打倒**デイビス**少尉的话就无法完成S.O.，接受任务后多利用MP消费0的状态来对付中型舰载艇。【0714地区】的S.O.为命中4次魔导装甲的崩坏点，建议用发生快的招式，狙击魔导装甲发射导

弹前的抬手动作。干掉フロスト大尉后进入地下，在【0720 地区】回复。

在【0722 地区】击倒ド－ソン大尉后来到下一区域触发剧情。经过分析后，众人得出了“クラサメ教官和カリヤ院长目前还没有危险，苍龙国的女王确实已经被暗杀，而 0 组成员可能成为了朱雀国的弃子，并被公认为暗杀女王的犯人”。

【0723 地区】的 S.O. 是回收在 3 条路上各有 1 个的“皇国军人手帐”，建议玩家将敌人杀得差不多了再接受任务，对付ランドルフ少佐时利用地形或崩坏圈都能轻松将其击倒。【0724 地区】会出现番外者アッカド，现在跟他交战的话无异于螳臂挡车，S.O. 任务只要在接受后呆上 1 分钟就能完成。之后番外者アッカド会从后方慢慢移动追击玩家，不过只要动作迅速就不用担心受其影响。

【0725 地区】尽快将レイモンド准尉击倒。刚进入【0726 地区】后不要急着消灭眼前惟一的一个皇国军，等接受 S.O. 后再用即死圈干掉他完成任务。到了【0727 地区】尽头调查装置发现缺少钥匙，此时ノ－マン大尉会出现并逃跑。回到【0726 地区】干掉マッキ－ン中尉，这里的 S.O. 较多，分别是：干掉マッキ－ン中尉、用魔法命中番外者アッカド数次、命中出现崩坏圈的番外者数次以及目前难以完成的击倒番外者，前面几个 S.O. 可利用附加的无敌状态来达成。之后跟着逃兵来到【0728 地区】，击倒ノ－マン大尉得到解除キ－，S.O. 是回收 3 个“帝都军用列车运行图”，回到【0727 地区】后直接前往【0729 地区】。

回复过后进入【0730 地区】，这里要求玩家在 3 分钟内击倒ニ－ル中尉，并移动到场景里靠近中央处的列车顶。中尉在底层的右边尽头，而通往列车顶的路则在左边尽头，S.O. 的内容是在 2 分钟内收集 3 个“第九一输送师团编成表”，时间看似吃紧，其实该道具有 4 个，玩家只要在敌兵初始出现的集装箱附近入手第 1 个，然后在通往终点路上的集装箱处顺路入手其余 2 个即可。

到了列车上后有回复魔法阵和整备点，建议在这里换上远程单位以对付下一区域里的敌兵。进入战区全灭敌人后放下架桥来到另一架列车上，接下来再次出现一批敌人，必须全灭后才能离开列车，其中飞行魔导装甲在列车开始冒烟后几乎无法用近身攻击命中，交给魔法和远程单位吧。

在【停车所】稍作整顿后进入【3348 地区】，直接击倒アラン少尉就能从投降的敌兵处获得钥匙打开车门。而【3349 地区】干掉ハリ－大尉就能直接获得钥匙。【3350 地区】会遇到巨大的魔导装甲ヴァジュラ，小心它的跳跃攻击，也不要呆在它的正面。稍微打一会儿后它就会爬上大楼发射导弹，玩家这时要躲在通路尽头的车辆后面，引诱它的导弹击破车辆，然后再从右侧小门进入【A13 ビル】地区，S.O. 任务是 1 分钟无伤，只要回到一开始的转角处就能轻松达成。

在【エントランス】里一开始不能前往下一个地区，必须等ヴァジュラ发射一轮导弹，建议玩家目测导弹的大致落点后往反方向移动然后一直回避。片刻后进入【1F】调整一下队伍，前往【2F】。スノ－ジャイアント会在小路的尽头出现，S.O. 的目的是成功狙击它的崩坏点两次。当玩家靠近它时，它会先进行数次拍手攻击，接着会大挥一拳并摔倒，摔倒的瞬间就会出现崩坏点，需要算一下提前量。击倒它后，先从小路左侧中间的门来到【地下】回收道具“钢机生产线图表”。随后进入【地下仓库】，这里的 S.O. 任务是击倒两头スノ－ジャイアント，建议将其中一头打到快空血后再接受任务。战斗结束后拾取“钢机生产线图表”×2，然后回到【2F】，进入【物资搬入路】。

【物资搬入路】的 S.O. 任务是回收地面的 2 个“购入物资の传票”，第 1 个就在第一波怪物出来的区域，第 2 个则在全灭敌人前，尽头能量障壁旁边的箱子里。进入【エレベ－タホ－ル】后会与ベヒ－モス战斗，因为场地狭小所以比较棘手。这里的 S.O. 任务有两个，第一个是击中两次崩坏点，完成后出现的第二个是击倒ベヒ－モス。当它使出跳跃攻击后、冲撞前瞬间、两次掌击、回转攻击、甩尾攻击后都会出现崩坏点，注意算提前量。击倒它后，敌兵ピエット会以愤怒状态进入战区，他的攻击力极高，移动起来也非常迅速，让其他队员缠着他然后操纵远程单位偷袭是比较安全的打法。

结束战斗后来到【屋上】，请玩家换上远程单位备战，首选トレイ。移动到【外阶段】先接下抽取 3 个ファントマ的 S.O.，下楼梯干掉两个敌兵，然后将操控角色换成远程单位，慢慢往前移动到可以锁定远处大楼里敌人的位置，完成 S.O. 后再前进。冲得太快会将ヴァジュラ引出来，如此一来就较难在限定时间内击杀大楼里的杂兵抽取ファントマ了。ヴァジュラ出现后利用右侧的箱子作为掩体，打掉它一些体力后它会爬到远处大楼的上方放导弹，想完成第二个 S.O. 将它击退的话就用老方法躲在一旁的箱子后断断续续地输出，トレイ的蓄力攻击有不错的效果。不想做 S.O. 的玩家也可以直接下楼梯干掉杂兵进入下一区域。

在【3352 地区】的尽头有回复魔法阵，因此和敌人队长ト－ヴェイ少佐战斗时可多用雷魔法。第一个 S.O. 任务的内容是打破场景内的炸弹来给敌人造成伤害，全灭敌兵取得钥匙后再接下第二个 S.O. 任务，开启区域内两辆车的尾箱就能在里面找到“皇国步兵操典”。【3360 地区】是整备区域，依旧让远程单位出场，之后进入【3361 地区】就是对ヴァジュラ的 BOSS 战。

BOSS 一开始会使用导弹乱射和突进，其中突进的威力较大，要避免站在它的正面。当它发射导弹时，在它的身后是死角，可以安全输出，此外拉开距离也能轻松回避导弹。当它使用跳跃攻击、突进开始的瞬间或爬上墙壁充电时，就会出现一次崩坏点（墙壁上只能用远程攻击输出）。命中一次崩坏点后 BOSS 会出现硬直，此时可连续打出数次崩坏点。充电之后在它发射导弹的同时还会发射电磁地带，不过距离不远，用远程成员的玩家基本可以无视，近战则需绕背。注意在回避 BOSS 的全身带电追尾冲撞时不要过早的翻滚。中期会出现 S.O. 要求玩家摧毁它的尾部导弹，BOSS 一次会发射两枚导弹，错过第一次机会的话，需要等上较长的一段时间后，BOSS 才会第二次发射尾部导弹。作战结束后入手魔法サンダ－ROK。

旧ロリカ同盟领 废屋

从恶梦中醒来的マキナ在其他成员那里得知了事情的经过。0 组被苍龙国的ホシヒメ追上后，在デュ－ス的努力下总算取得了和ホシヒメ谈话的机会。但目前众人仍处在皇国的领土内，而且依旧无法与朱雀取得联系。在各种恶劣情况的影响下，マキナ终于按捺不住向 0 组发泄了自己的怒火，期间更差点对クイ－ン动起了手，好在レム及时劝阻才避免了争端的进一步升级，而极度不满的マキナ以散心为由暂时离队。

自由时间

自由行动时间为 8 小时，不要和莫古力对话前往世界地图浪费掉宝贵的 6 小时，将全部时间用在分支上吧。自由时间结束后进入剧情。之后的小屋整备点右边有“アンシャンの辉石”，草丛中有“ギザ－ルの野菜”。接下来前往世界地图东北方向的ユンハラ地方，注意在ユンハラ地方行走会受到伤害。与飞空艇接触，进入第五章。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在旧ロリカ同盟领废屋分别和シンク、ケイト、デュ－ス、クイ－ン对话	エ－テルタ－ボ、メガポ－ション、ハイポ－ション、ハイポ－ション	各需要2小时

CHAPTER 5 第一次ジュデッカ会战

第一次ジュデッカ会战

以苍龙王为首的**コンコルディア**临时政府一口咬定女王是被0组所暗杀的，并与**ミリテス**皇国结成了联盟。皇国以保护的名义将苍龙的水晶也纳入手中。现在两国联盟正要对朱雀领**ルブルム**发起进攻。在朱雀乙型露希**セツナ**的支持下，八席议会最终通过了使用禁断的“秘匿大军神”的决议。回到魔导院的0组即将投入到下一次作战中，而**マキナ**此时却不知所踪。

エイボン夺回作战

自由时间

有60个小时的自由时间给玩家支配。先去军令部第二作战课触发一下剧情，然后再完成分支和依赖。

分支事件

分支内容	报酬	耗时&备注
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	经验值、全魔力+1、最大HP+50、最大MP+10	每个选项需花费2小时
在里庭和**シンク**对话	**メガポ–ション**	2小时
在军令部第二作战课和院生局局长对话	**エリクサ–**	2小时，**マキナ**限定
在**リフレッシュル–ム**和12组的莫古力对话	**ハイポ–ション**	2小时
在**リフレッシュル–ム**和**カルラ**对话	**ハイポ–ション**	2小时，之前分支的延续
在**リフレッシュル–ム**和**エンラ**对话	**エ–テル**	2小时
在**サロン**和**デュ–ス**对话	**メガポ–ション**	2小时
在**クリスタリウム**和**クオン**对话	**エ–テル**	2小时，之前分支的延续
在**テラス**和从卒对话	**メガポ–ション**、追加映像	2小时，剩余时间3日以内
在**テラス**和**エミナ**对话	**ハイポ–ション**	2小时，自由时间剩下2小时触发
在飞空艇发着所和**リイド**对话	**エ–テル**	2小时
在飞空艇发着所和**リョウ**对话	**エリクサ–**	2小时

依赖

场所	人物	报酬	依赖内容&备注
军令部第二作战课	朱雀将校	**エクスポ–ション**×5	打倒**ユハンラ**地方的6个**ボム**
魔法局	**アリシア**	**ジュエルリング**×12	用冷气魔法“**ブリザドBOM**”击倒30个敌人
魔法局	魔法局局员	**クリスタルのかけら**	入手7个**シアンファントマ**
武装第六研究所	**ギルド**职员	天雷**の**腕轮	入手7个**炎のかけら**
サロン	院生局局员	**エリクサ–**	获得2000 SPP
クリスタリウム	**ナギ**	**バレットシ–ルド**	入手**サボテンダ–の花**。“**サボテンダ–**”（仙人掌怪）有时会出现在陆行鸟牧场，当它离去时会落下**サボテンダ–の花**
喷水广场	**エンラ**	**メガポ–ション**	**レム**专门任务。在演习“候补生を援护せよ”中让**レム**获得最好的成绩
正面**ゲ–ト**	兵站局局员	**ミスリスの小手**	入手1个**フェニックスの尾**
ロコル	**ナナ**	MP成长剂	在**イスカ**地方的平原打倒6只**イビルアイ**
マクタイ	**アマネ**	**シルバ–ブレス**	在**コルシの**洞穴里击倒3只**レッサ–クア–ル**

作战当日 推荐等级：LV23

进入0组教室与**クラサメ**对话后，前往正面**ゲ–ト**进入世界地图，根据地图光标指示从东南方向过桥，进入**エイボン**地方后作战正式开始。

本次任务建议选择远程单位（首选**トレイ**）或是擅长雷魔法（首选**レム**）的角色。胜利条件是压制**エイボン**，失败条件为朱雀军本阵被压制。首先按照顺序压制敌人的第一和第二阵地，注意攻击敌人的时候一定要从背后攻击。压制第二阵地后要立刻赶回朱雀军本阵，敌军会向本阵发起攻击，玩家要坚守1分30秒，完成后出现我方增援并获得本阵的指挥权。之后让本阵的雷部队向第三阵地进攻，来克制敌人的魔导装甲部队，玩家自己前去**ドグア**方向。靠近**ドグア**时敌军会出现飞行魔导装甲攻击第二阵地，追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会转而攻击第一阵地，再次追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会转而攻击本阵，最后一次追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会撤退，同时玩家获得第一、第二阵地的指挥权。现在指挥本阵和第一阵地的炎部队攻击第三阵地，成功压制后再指挥本阵和第一、第二阵地的炎部队攻击**ドグア**，玩家自身也随后突入**ドグア**。

在**ドグアの**町中，先直奔中央广场，在3分钟内击倒**フェイス**大佐的飞行魔导装甲。它在飞行中会有崩坏点出现，命中后就会坠落，此时用雷魔法攻击能对其造成巨大的伤害。击退飞行魔导装甲后会出现紧急任务，在开始地点旁边的【里通り】区域会出现**アルニム**中佐，他会一直处于愤怒状态，谨慎应战。将其击倒就能获得**ドグア**的指挥权。

接下来派遣**ドグア**和第二阵地的炎部队前往**エイボン**，第一阵地和本阵的炎部队经由第四、五阵地前往**エイボン**，而玩家本身也朝第四阵地出发。顺路压制第四、第五阵地后，靠近**エイボン**，飞行魔导装甲会再次出现，对其造成一定伤害后它会退回**エイボン**城镇中。等待能量障壁解除后就可以突入**エイボン**了。进入**エイボン**后先打倒飞行魔导装甲然后一本道前进，到最深处击倒**バルクレイ**中佐。作战结束后魔法“**ブリザドSHG**”解放。

ジュデッカ会战

自由时间

作战结束后前往**ドグア**可以接到打倒苍龙兵的依赖，不过以目前的能力还难以完成，二周目预定。与石碑附近坐着画画的朱雀民对话，回答“六角形だよ”“10mぐらい？”“灰色の石だよ！”就能获得“**カンナの**辉石”。从世界地图回到魔导院触发剧情，自由行动时间为60小时。**マキナ**行踪不明。

分支事件

分支内容	报酬	耗时&备注
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	魔法“**ファイアBOM**”解放、冷气魔力+1、雷魔力+1、防御魔力+2	每个选项需花费2小时
前往墓地触发剧情	**フェニックスの羽**	2小时
在军令部第二作战课和2组的莫古力对话	**ハイポ–ション**	2小时
在**クリスタリウム**和**ヒイラギ**对话	**エ–テル**	2小时
在**リフレッシュル–ム**和从卒对话	**エクスポ–ション**	2小时
在**サロン**和**カルラ**对话	“借”给她10000**ギル**	2小时
在喷水广场和朱雀兵对话	**エ–テル**	2小时
在喷水广场和**ヤノ**对话	**ハイポ–ション**	2小时
在飞空艇发着所和从卒对话	**メガポ–ション**、追加映像	2小时
在飞空艇发着所和**ムツキ**对话	**ハイポ–ション**	2小时
在正面**ゲ–ト**和**セツナ**对话	**エクスポ–ション**	2小时
在**テラス**和**クラサメ**对话	**エクスポ–ション**	2小时，剩余时间2日12小时以内

依赖

场所	人物	报酬	依赖内容&备注
トグア	**イッセイ**	**エクスポ–ション**×5	击倒苍龙兵。地点在**インスマ**海岸，推荐等级LV51
军令部第二作战课	朱雀军将校	**エリクサ–**×10	在**エイボン**地方击倒2只**ストライカ–**
クリスタリウム	9组候补生	**エ–テル**	带回**メロエ**地方森林的3名俘虏。必须接受实战演习“候补生を援护せよ”
魔法局	魔法局局员	**クリスタルのかけら**	入手10个**セピアファントマ**
武装第六研究所	武装研究**ギルド**长	**ゴ–ルドバングル**	入手2个魔兽**の**肉。地点在**ベスネル**钟乳洞，推荐等级LV55
サロン	院生局局员	**エクスポ–ション**	获得2000 SPP
喷水广场	**トキト**	**メガポ–ション**	入手**ダイヤの**原石。地点在**ベスネル**钟乳洞，推荐等级LV55
正面**ゲ–ト**	兵站局局员	**プラチナの小手**	入手3个**メガポ–ション**
テラス	**クラサメ**	**エリクサ–**	让其他玩家乱入5次、剩余时间1日12小时以内

作战当日 推荐等级：LV29

前往飞空艇发着所与中央的朱雀武官对话，首先选出参加“**ビッグブリッジ**突入作战”（推荐等级LV32）的3名成员，他们将不会参加接下来的“**ジュデッカ**会战”。当完成任务后，会再选出5人去增援“**ビッグブリッジ**突入作战”，因此前3名角色没有必要选择主力。“**ジュデッカ**会战”作战中，飞龙系敌人比较多，尽可能让远程单位上场。

首先在【**アキシモ**甲板】上使用右边的速射炮射击从远处天空中陆续出现的飞龙**ヨクリュウ**，在限定时间内射下15只飞龙可以完成一个S.O.。然后在甲板上与飞龙战斗，成功命中即死圈完成S.O.。随后再次使用速射炮射击20只飞龙完成S.O.。剧

情后要使用速射炮射击五星龙，S.O. 的目的是不受伤，用速射炮射击时看见它放出炎弹或雷弹就离开速射炮专心回避。造成一定伤害后触发剧情，之后来到【不时着地点】,从一旁倒地的人身上搜出道具，通路尽头也有铁丹可捡。

【冰の道 1 ~ 3】都是直线前进,优先消灭怪兽，它们的威胁比苍龙兵大。ショウキ的即死圈在它挥掌攻击后出现、苍龙兵的在跳跃攻击前后时间，还有就是近身突刺后。在【冰の道 4】会遇到等级为 LV34 的ミカヅチ，不想完成 S.O. 的我那家可以直接无视逃掉。来到【朱雀军 临时司令部】击倒一头ギンガ，之后有道具回收，继续前进还有整备点和回复魔法阵。

接下来到了【ユウグモへの道】，依次解决ショウキ、リュウセイ后来到【大冰原】，与怪物レギザン战斗。它的侧面也有攻击判定，最好绕到背面或在远处击杀，等它甩尾之后打崩坏点。接受回收残骸的 S.O. 任务后会有 15 秒的无敌时间，玩家可以好好利用这段时间来对レギザン进行输出。

之后进入【ユウグモ 坠落现场】调整队伍，回收道具。进入【ユウグモ 舰内】后在 1 分钟内消灭敌人回收ノ－ウイングタグ就能完成 S.O. 任务。接着进入【朱雀军 防卫据点】,我方要分别前往【中央】、【东】、【南】、【西】四处，在ヒリュウ的口下救助危在旦夕的候补生们。对ヒリュウ头上的サンザシ造成一定伤害后飞龙就会飞向其他区域，接着要在 1 分钟内全灭敌人赶往下一个区域。从存活的候补生处可以得到道具。

救助完 4 个区域的候补生后回到【大冰原】与刚才飞来飞去的ヒリュウ战斗。S.O. 任务是不杀死ヒリュウ只杀坐在它上面的サンザシ，完成后能得到“死神の大镰”。战斗时不要站在飞龙的正前方，以防它的俯冲和吐息，吐息带有一定的追踪性能，要连续回避。当它进行俯冲时会出现崩坏点，命中崩坏点等它落下来以后就将锁定的目标切换为サンザシ，重复几次即可。

在【青龙飞空艇接岸地点】稍作调整，触发剧情后落入【第一层】。新怪物青龙人对远程攻击的回避能力极高，躲过エ－ス密集的扑克牌攻击是常有的事，因此用近战来对付它们的效率比较高，不过要小心被它们近身的啃食扑到。不小心被打倒在地后一定要立即起身，否则青龙人会发动即死攻击。【第一层】在道路右侧地上回收“龙の骨”可以完成 S.O. 任务 ;【第二层】回收地上的“苍龙风の兜”可以完成 S.O. 任务。【第三层】同样在岔路上回收“苍龙风の铠”。在【最深部】全灭区域里的敌人，然后来到【朱雀军 临时司令部】就会触发ホシヒメ化身为神龙参战的剧情。

往前走会遭到本章的最终 BOSS シンリュウ・ホシヒメ的攻击，无视它并跟着ナギ前进，入口附近有道具。【崩れる云】的 S.O 任务是 1 分钟内不要击倒敌人，接受任务后找个角落休息一会吧，报酬是解放冷气魔法“ブリザド MIS2”。来到【脱出艇停泊所】，先要击倒 3 头ヨクリュウ，后方的区域中会出现大量的青龙人。S.O. 任务要求击倒 5 个青龙人，报酬是“真・魔装铳”，务必入手。全灭敌人后会出现整备点和回复魔法阵，调整过后就要在【暗黑の冰原】面对 BOSS。

LV50 的シンリュウ・ホシヒメ会在天上吐出炎弹和雷弹，只要被命中就是即死，回避几次之后当神龙靠近地面压杀时会出现崩坏点，命中后继续输出一阵子。重复多次后就能击倒它，不过以一周目的等级几乎是不可能完成的任务，因此战斗开始后直接等着被 BOSS 全灭触发自动召唤的剧情吧。操纵军神バハム－ト时先用○键的蓄力攻击磨血，当 BOSS 的体力被扣光后，用△键攻击崩坏点，成功后会把 BOSS 放倒在地上，接着按○键蓄力至最大，等招式名字变为テラフレア时发动就能结束战斗。如果有实力击倒 BOSS，记得在快要干掉它前接受第二个 S.O. 任务。

CHAPTER 6

死の大地、カリヤの决断

死之大地，カリヤ的决断

在候补生们的努力下，朱雀军逐渐在与コンコルディア王国的战斗中取得优势。尽管如此，另一边的朱雀军在和ミリテス皇国的战斗中，由于兵力上的严重失衡，朱雀军节节败退。令人惊讶的是白虎阵营中出现了一名有着熟悉声线的新露希……

ビッグブリッジ突入作战

作战当日 推荐等级：LV32

本章只有一场战役，由于是上一场的连战，因此没有自由时间，也没有分支和依赖。一开始操纵之前选出的 3 名成员出现在朱雀军的据点。与莫古力对话可以进行模拟战训练。周围有道具和武器商店。整顿过后和クラサメ对话后开始作战，此时可以选择在上一章出击的 10 名成员里的其中 5 名作为替补，远程单位在本作战中依旧吃香。

【朱雀军最终防卫线】的 S.O. 的目标是不被远处袭来的炮击打到，接受后不用等时间结束，直接前往下一区域也算完成任务。在【第二防卫ライン】要打倒由ボルゲ－ゼ大尉驾驶的飞行魔导装甲，它的俯冲攻击在出招前会有一个明显的预备动作，躲开后迅速朝崩坏圈进攻，其余攻击的威胁不大。【第一防卫ライン】要摧毁 7 台魔导装甲コロッサス，1 分 30 秒后可以使用バハム－ト的支援攻击，使用方法是在安全地带按○键蓄力，配合方向键改变攻击的落点，完毕后松键。S.O. 任务是全员不死，完成后解放炎属性魔法“ファイア MIS2”。【国境平原】有回复魔法阵和整备点。

【朱雀军 阵地迹】要击倒ナルセス少佐,S.O. 任务是利用即死圈干掉 4 个皇国军。接着进入【ビッグブリッジ东岸】，途中躲在围栏后的魔导装甲在攻击前会有很长的崩坏圈时间，将杂兵和它解决后再往前移动。在后方区域全灭敌人,两台魔导装甲登场，优先击破クロディウス中佐，然后从投降的敌人身上获得钥匙，打开仓库回收道具。在【ビッグブリッジ】可以利用升起的地面作为掩体，先用远程攻击解决掉高台上的火箭兵。最后クリュ－ゲル大尉会带着两台魔导装甲出现，建议以锁定队长然后绕圈移动的方式，一边躲避魔导装甲的导弹一边进攻，区域里的回复魔法阵不用白不用。

战斗完毕后会出现回复魔法阵和整备点，稍微前进就会触发剧情，之后要选出一名角色回到【东岸】对付敌人的追兵。角色方面建议从トレイ、ケ

イト、キング里选择，因为必须一个人面对数波敌人，此时可以将乱入选项设置为接受魔导院的支援。敌人的配置为数台魔导装甲、皇国军、犬型敌人，最后会出现飞行魔导装甲。周围设有3个回复魔法阵，切记不要贪攻恋战，及时回复。

剩余的7名成员会前往【西岸】，打倒驻守在这里的巨大魔导装甲。无视会无限刷新的杂兵，エルンスト少佐的导弹乱射可以利用掩体躲过，然后再狙击崩坏点，S.O.任务在差不多干掉它时再接。战斗结束后出现整备点和魔法阵，皇国的特殊装置被破坏，离队的一名成员也与同伴会合。

接下来来到【皇国军 要塞地带1～2】，全灭敌人后进入【第六八○航空基地1】。消灭4台飞行魔导装甲ヘルダイバ－就能结束战斗，而皇国军则会无限出现，继续无视他们的存在。飞行魔导装甲在机枪扫射后会出现崩坏点，不过有可能被机枪扫到而错过崩坏点，玩家可尝试远程攻击→被机枪扫中→锁定敌人出现崩坏点的方法来对付它。坚持一分半钟后能再次使用バハム－ト的支援攻击，S.O.任务就是用支援攻击打倒一台魔导装甲。远程角色可以一直在初始的高台作战，建筑物能够有效地阻挡敌人的炮火，惟一需要注意的是后期会有敌人从身后出现。【航空基地2】是死路，也没有稀罕的道具，可以忽略不去。

在【野战重炮阵地】里回复一下，进入【炮兵队机关区】要打倒4台大型魔导装甲，S.O.任务等差不多干掉一台装甲时再接。随后エヴォッス大佐从左边出现，先干掉碍事的强化兵。回避掉大佐的子弹后会出现崩坏点，注意当他进入愤怒状态时子弹数会从平时的1～2发增加到6～7发。将他打倒后作战开始出现7分30秒的倒计时，时间非常充裕，玩家不用着急。

接着根据地图光标的提示从【野战重炮阵地】移动到【航空基地1】的入口处拾取地上的カ－ドキ－。然后在【航空基地1】的铁塔下和通往【要塞地带2】的入口处各能捡到1个カ－ドキ－。接下【要塞地带2】的S.O.任务，回收カ－ドキ－，在仓库使用カ－ドキ－能获得回复道具。在【要塞地带1】同样先接下S.O.任务，从倒下的士兵处就能入手完成任务的道具。地上能捡到カ－ドキ－，在仓库使用カ－ドキ－同样能获得回复道具。在上述的几个区域移动时，敌兵都可以完全无视。

来到【ビッグブリッジ 西岸】后有回复魔法阵和整备点，倒计时也会停止。进入【ビッグブリッジ】开始BOSS战，对手是陷入混乱状态的玄武露希——ギルガメッシュ。我方通常情况下完全无法对其造成伤害，必须命中他攻击前后的崩坏点才能让他暂时跪下，紧接着可以对他连续输出，每一击都算命中崩坏点。推荐用ケイト或キング上场，他们能一直保持在BOSS的攻击范围外进攻，BOSS跪下时也能用密度极高的通常攻击进行输出。附带一提，本战就算全灭也会触发剧情。作战结束后取得军神オ－ディン的召唤权。

以无数的朱雀候补生以及クラサメ教官的生命作为交换，朱雀国里惟一的召唤士——露希セツナ成功召唤出了秘匿大军神アレキサンダ－，其圣光攻击让皇国军在顷刻间溃不成军，カトル准将在神秘露希的保护下才幸免于难。皇国军的残党不得不退回国境线，而苍龙的部队也一并撤退。会战以朱雀军的胜利而告终，升华成水晶的セツナ在清脆的破裂声中结束了长达数百年以上的露希生涯。

0组成员平安回到了魔导院，但在水晶的影响下，他们已经无法回想起那位曾经担当过0组教官一职的“冰剑死神”了。

CHAPTER 7

クリスタルの兴亡～终わりなき战い

水晶的宿命～永无止境的争斗

秘匿大军神亚历山大不仅大败了敌军，还对白虎和苍龙两国的士兵们造成了难以磨灭的心理创伤。以此为契机，原本处于绝对劣势的朱雀军终于看到了胜利的曙光，而八席议会适时下达了攻占两国首都的指令。

王国最後の日

自由时间

自由行动时间为96小时，本段时间里可以去カヅサの研究室和カヅサ对话触发特殊事件，之后再去军令部第二作战课和ナギ对话入手“目玉の标本”。另外在之前章节中解放的城镇和周边地区，如イスカ、セトメ等有不少入手辉石的事件，不急着通关的玩家可以逐一入手。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在0组教室和レム对话	フェニックスの羽	2小时
在里庭和マキナ对话	メガポ–ション	2小时
前往墓地触发事件	フェニックスの羽	2小时
在アルトクリスタリウム和クイ–ン对话	メガポ–ション	2小时
在军令部第二作战课和シジマ对话	エリクサ–	2小时
在クリスタリウム和9组的莫古力对话	エクスポ–ション	2小时
在サロン和カルラ对话	“借”给她100000ギル	2小时
在テラス和トキト对话	エクスポ–ション	2小时
在正面ゲ–ト和ヤマト对话	エリクサ–	2小时
在飞空艇发着所和イズモ对话	エリクサ–	2小时

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
0组教室	トンベリ	フェニックスの羽	让其他玩家乱入7次
军令部第二作战课	朱雀将校	ラストエリクサ–×3	击倒10个アンクヘッグ，地点在旧ロリカ地域
魔法局	クオン	朱雀军帽	入手ジュエルリング，之前分支的延续
魔法局	魔法局局员	魔法“サンダ–MIS”解放	入手15个モ–ブファントマ
武装第六研究所	ギルド职员	ダイヤの小手	入手10个龟の甲罗，地点在インスマ海岸，推荐等级LV51
武装第六研究所	リィド	–	入手“玄武兵の手记”，地点在アルテマ弹弹投下地，推荐等级LV72
武装第六研究所	ムツキ	–	入手1个ダ–クマタ–，该道具在ロ–シャナ州出现的モルボル掉落，必须接受实战演习“ロ–シャナ撤退战”，推荐等级LV50
サロン	院生局局长	–	获得3000 SPP
正面ゲ–ト	兵站局局员	エクスポ–ション×10	入手3个メガ万能药
シゲト	メロエ	炎魔王の王道	击倒1头ベヒ–モス，地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级LV55
ロ–シャナ	スバル	金のアンクレット	击倒15只マンドラゴラ，地点在ロ–シャナ州
ラ–マ	ユキサト	クリスタルのかけら	击倒2只マルドゥ–ク，地点在ロ–シャナ州
アズ–ル	オキタ	ゴ–ルドバングル	击倒8个フロ–トアイ，地点在アズ–ル地区

作战当日 推荐等级：LV34

前往0组教室和莫古力对话，然后从正门进入世界地图（目前飞空艇还没有开放相关的飞行路线），根据地图上的指示以**エイボン**地方→**ロ－シャナ**州→**ライロ－キ**州的路线前进，路途遥远，不想遇敌的话就用陆行鸟吧。途中顺便到**ロ－シャナ**州的**ロ－シャナ**里购买高级武器和装饰品。进入**ライロ－キ**州后作战就会开始。强烈建议让**トレイ**或魔法输出能力优秀的角色上场。

首先向第二阵地进攻，途中会有飞龙**ダイクウリュウ**来攻击，一段时间后它就会飞走，它的火球攻击可以回避。压制第二阵地后，开始攻打**シャカラ**，等能量障壁被击破后突入。进入城镇后立刻会发生战斗，敌人是**オオヅノカブト**和**アカショウキ**，它们的攻击方式相信玩家都已经耳熟能详了。击倒它们后会出现苍龙兵**トノギリ**，普通攻击难以对他造成伤害，战斗中他还会召唤杂兵，不想让战斗拖得太久的话可以用**ジャック**的“见切”技能来对付他。击败他后从他的身上抽取**エンパクファントマ**，随后取得**シャカラ**的指挥权。

剧情之后，让**シャカラ**的冷气部队攻打第三阵地。此时飞龙**ダイクウリュウ**会在第三阵地附近攻击我方军势，玩家应上前吸引它的火力。另外第二阵地会遭到攻击，我方可以先攻陷了第三阵地后再回去支援。接着让所有兵力集中攻击第四阵地，飞龙**ダイクウリュウ**会出现在第四阵地上空，玩家再次上前和它周旋，等到第四阵地也被攻陷后，就向**ライロ－キ**发起总攻，随后突入。

干掉入口附近的杂兵后进入【中央通り】，将**テツワン**放倒之后前往【中央广场】与怪物**バクライリュウ**开战。通常时它会召唤冷气、落雷以及火球来攻击，被命中的话会进入异常状态。它的崩坏点较难把握，只有在物理攻击前的瞬间，也就是抬起前脚的时候才会出现，玩家可以充分利用地形来击杀它。击败**バクライリュウ**后还会有多只飞龙**ヨクリュウ**出现。全灭它们触发剧情，然后直接出现在【王都**マハマユリ**】，守在路上的飞龙可以放置不管，一直冲到通路的尽头就能完成任务。

帝都攻略作战

自由时间

自由行动时间为72小时。接下来只有一场BOSS战，玩家可以准备些回复道具以备不时之需。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在廊下和**クオン**对话	**ラストエリクサ－**	2小时，之前分支的延续
在**サロン**和**セブン**对话	**エクスポ－ション**	2小时
在**リフレッシュル－ム**和**カルラ**对话	还给玩家部分**ギル**	2小时
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	防御魔力+2、炎魔力+1、冷气魔力+1、雷魔力+2	每个选项需花费2小时
在0组教室和**トンベリ**对话	**エ－テル**	2小时
在0组教室和**デュ－ス**对话	**エクスポ－ション**	2小时
在0组教室和**レム**对话	**フェニックスの羽**	2小时
在里庭和**エ－ス**对话	**メガポ－ション**	2小时
前往墓地触发事件	**ラストエリクサ－**	2小时
在武装第六研究所和11组的莫古力对话	**メガエ－テル**	2小时
在飞空艇发着所和**ヒルハタ**对话	**メガエ－テル**	2小时

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
武装第六研究所	武装研究**ギルド**长	－	入手1个**ダ－クソウル**，地点在**アギトの塔**，推荐等级超过LV99
魔法局	魔法局局员	**クリスタルのかけら**	入手1个**ハクジファントマ**
クリスタリウム	学术局局长	－	获得鸥历以前的情报
军令部第二作战课	军令部长	－	击倒6只**サンドウォ－ム**，地点在**ベリト**砂漠，推荐等级LV52
军令部第二作战课	**カリヤ**	－	将SP等级提高到**コマンダ－**以上
正面**ゲ－ト**	兵站局局员	**揺るぎなき指轮**	入手5个**ラストエリクサ－**
シャカラ	**アメツチ**	烈火の腕轮	击倒10个**ボム**，地点在**ライロ－キ**州
ライロ－キ	**アカリ**	**ミスリルの小手**	击倒10只**フレイムプリン**，地点在**ライロ－キ**州
セトメ	**ヤツデ**	**ショックキラ－**	击倒20名皇国军

作战当日 推荐等级：LV36

到了作战当日后，前往军令部与军令部长对话，再前往0组教室与莫古力对话。来到喷水广场后**マキナ**离队。接着前往飞空艇发着所，剧情后与中央的朱雀官员对话，作战开始。

本作战只有BOSS战。**カトル**准将驾驶的白雷会在空中快速移动并进行攻击，玩家基本上要一直回避来躲避它的攻击，崩坏点出现的时机非常短暂是BOSS战的难点。本战依旧让远程角色上场，**エ－ス**、**ケイト**、**キング**都是不错的选择，不选**トレイ**是因为他在攻击时有个拉弓的过程，不容易狙击崩坏点。一旦命中BOSS的崩坏点，白雷就会落地陷入硬直并连续出现崩坏点，此时用密度高的攻击来对付它吧。循环上述的步骤数次后就能取得胜利。

剧情后自动移动到**アズ－ル**地区，在开始地点后方桥上能找到“**ヴェラの辉石**”，**メロエ**地区往**イスカ**地方的分岔路上可以获得“**テオの辉石**”。目前必须徒步走回魔导院，行进路线为**セトメ**地区→**メロエ**地区→**イスカ**地方→**トゴレス**地方→**ルブルム**地方，陆行鸟是节省时间的有力伙伴。

为了拯救数以万计的皇国居民，**カトル**准将让装载有**アルテマ**弹的魔导装甲飞往高空，并在**アリア**的眼前伴随着一阵刺眼的光芒陨落。成功统一了**オリエンス**的朱雀军却无从查找**シド**的下落。回到魔导院后，**レム**终于不支而倒地……

CHAPTER 8 フィニスという判决

名为フィニス的判决

フィニス就这样毫无征兆地到来了。一座从未见过的神殿突然出现，整个世界都被染成了朱红色，各地陆续出现了袭击人类，名为“**ルルサス**”的神秘存在。八席议会的成员、朱雀甲型露希以及**マキナ**通通失踪，失去指挥系统的候补生们向**ルルサス**发起了挑战。因为**ルルサス**的攻击会直接对灵魂般的**ファントマ**造成伤害，因此治疗肉体的魔法无法凑效，人们陷入了绝望之中……此时**アレシア**出现，让0组的成员们翻开“最后的一页”。于是众人在**ホシヒメ**的帮助下进入了万魔殿，目的是阻止**シド**成为**アギト**。

自由时间

在初始的正面**ゲ－ト**里能捡到3个**ノ－ウイングタグ**，进入喷水广场后一边战斗一边交代剧情，注意被敌人打到的话自己会在一段时间内出现即死圈。本战要不停用回避来逃命，等剧情交代完后战斗也就结束了。喷水广场有4个**ノ－ウイングタグ**，飞空艇发着所有2个，**エントランス**也有2个，全部回收后进入0组教室触发剧情，接着靠近讲台再触发一次。随后前往军令部第二作战课与**ナギ**对话，然后到**エントランス**与朱雀武官对话，再次回到军令部与**ナギ**对话，接着到0组教室与**クイ－ン**对话。剧情后前往**エントランス**发展剧情，之后再和**ホシヒメ**对话就能前往万魔殿。

需要注意的是，一旦进入万魔殿，我方将无法使用军神、究极魔法朱雀，也不会有商店等道具补充地点。这一战将会使用到0组的全部角色，开战前尽量将队伍的平均等级提升上去吧。准备完毕后，想观看一周目两个结局的玩家务必存档，从现在起到影响结局的分歧路线出现为止都没有整备点。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在军令部第二作战课和从卒对话	**エリクサ－**	出击前发生
在军令部第二作战课和**リイド**对话	**ラストエリクサ－**	出击前发生
在军令部第二作战课和**ムツキ**对话	**ラストエリクサ－**	出击前发生
在**クリスタリウム**和**クオン**对话	**ラストエリクサ－**	出击前发生
在**クリスタリウム**和**カルラ**对话	**ラストエリクサ－**	出击前发生

万魔殿 推荐等级：视队伍等级而定

在打倒ルルサス后必须立刻抽取ファントマ才能彻底将其杀死，否则过段时间它们就会复活。进入【戴冠の宫】，对话结束后我方会分成两队，两队各选3名角色分别进入左右两条道路，其余的成员将成为两队的共用候补。两队在完成各自路线后会自动进行切换，最终在【启示の回廊】会合。建议走左路线的队伍带上回避性能优秀的エ－ス，而走右路线的队伍里务必要有远程单位。

A队左路线：进入左边的【罪科の宫】，按L+下方向键接受シド的审判，在5分钟内击倒1个ルルサス后前进。ルルサス的崩坏点出现在挥刀攻击后以及隐身出现的瞬间，用远程单位来狙击崩坏点比较见效。进入【暗示の回廊】，切换队伍。

B队右路线：进入右边的【罪科の宫】，在2分15秒内自身角色要在3个ルルサス的围攻下存活。因为ルルサス会无限刷新，所以一直回避等到时间结束就好。完成后进入【暗示の回廊】，切换队伍。

A队左路线：首先在【暗示の回廊】拾取地上的シンシャファントマ，然后进入【默示の回廊】。左右两边会有机关不停攻击玩家，玩家要在无伤的情况下通过该房间两次。如果在途中受到一次伤害，接着会重复回到这个房间，此时便是エ－ス大显身手的时候。经过【宿缘の间】进入【启示の回廊】，切换队伍。

B队右路线：首先在【暗示の回廊】拾取地上的シンシャファントマ，然后进入【默示の回廊】。玩家必须先破坏悬挂在空中的6个偿いの烛台，然后才能对ルルサス造成伤害。建议先用远程攻击干掉发射子弹的机关，然后再打烛台。注意烛台在一段时间后会再生。击倒ルルサス后进入【宿缘の间】，接着再进入【启示の回廊】。

当B队进入【启示の回廊】后，队伍立刻就会会合。玩家要与眼前的巨人战斗，它的所有招式都可以用回避来躲过。崩坏点会出现在跳跃、飞刀等攻击动作结束后。将它打成空血时，必须狙击一次即死圈才能杀死它。进入【万象の间】后立刻会有关系到结局的分歧选项出现。

ルシになり朱雀を救う

阴之章 那是在审判之地的终结

0组成员成为露希后攻击力得到大幅度提升，通常攻击就能打掉ルルサス不少血。【魔导院 外阶段】放有フェニックスの血和80000ギル。干掉ルルサス后进入世界地图，与敌人触发两次战斗后回到魔导院。击倒3个ルルサス战士的强化版后进入【ルブルム广场】，这里会无限刷新3个一批的ルルサス战士强化版，每刷新一次的能力都比前一次的强。玩家在这里全灭后进入一段剧情，随后进入Game over画面，没有存档选项。

Bad Ending

接受了水晶的劝诱，0组成为了拯救朱雀的露希。但面对无穷无尽的ルルサス，最终还是逃脱不了全灭的命运。水晶粉碎，世界再次归于螺旋之中，等待下一次的轮回……

人のまま先に进む

【万象の间】出现整备点和回复魔法阵，建议玩家在这里选出一个魔力较高的角色，装备好发生快的魔法（サンダ－SHG）和提升MP上限的装饰品，具体原因请看下文。接下来进入【予示の回廊】，玩家要在9分钟以内收集7个ファントマ。敌人是ルルサス战士或トンベリ单独出现，击倒7个抽取ファントマ后就能结审。トンベリ通常时的移动速度不快，但非常容易愤怒，愤怒之后回避一阵子后它的身上就会出现崩坏点，跌倒后的瞬间也会出现。【予示の回廊】如果方向不对就会无限重复，前进时要观察门上的宝石，红色的宝石就是正确的进路。结审后，再打倒两个ルルサス战士就能进入传送阵来到【暗示の回廊】。这里会再次分队，之前挂掉的角色也会全数复活。让之前调整过魔力和装备的角色走左边的路线。

A队左路线：进入【显示の回廊】，玩家要在10分钟内只用魔法将敌人全灭，队友的物理攻击不算在内。如果玩家使用了物理攻击，操纵的角色会立即死亡，杀掉的怪物也会刷新。龙系敌人出现崩坏圈的时间较短，需要算提前量；ルルサス则要一直锁定它，等它挥出3到4刀后就会出现一次崩坏点，绕背有时也会诱发出崩坏点。分岔路的右边有一个宝箱，里面有“コンペキファントマ”。从左边进入【默示の回廊】，切换队伍。

B队右路线：进入【显示の回廊】，我方要在6分钟内全灭敌人，注意闪红光的地板踩上去会受到200左右的伤害。先集中火力消灭ルルサス战士，玩家若不小心被他的即死圈攻击打中的话，极有可能被闪红光的地板干掉。进入【默示の回廊】，切换队伍。

A队左路线：在【默示の回廊】捡起道具，进入【圆舞宫】。这里只能用魔法攻击以外的方式击倒敌人。在攻击ルルサス战士的时候要注意在一旁骚扰的サンダ－ボム，它的自爆可是会直接秒杀玩家的。接下来穿过【宿缘の间】来到【启示の回廊】，切换队伍。

B队右路线：在【默示の回廊】捡起道具，进入【圆舞宫】。这里的ルルサス会无限刷新。场景中有4根柱子，先破坏3根，最后1根等到场景边缘的两根火柱升起和魔法阵重合时再摧毁。接下来穿过【宿缘の间】进入【启示の回廊】，队伍会合。

【启示の回廊】会出现ベヒ－モス，打法跟之前一样。接着进入【生命の间】稍作回复，随后来到【垂示の回廊】。在这里要打倒ルルサス和ルルサス强化版。强化版的通常状态跟ルルサス没多大区别，但它在受到一定伤害后会飞起来，不断以密度极高的乱舞对我方进攻，玩家应该一直回避，直到他筋疲力尽出现崩坏点后再反击。之后移动到【灭尽の门】，这里有整备点和4道门，来到这里的玩家可以松一口气，因为在【灭尽の拜殿 1～4】中即使被全灭，シド也会将我方全员复活。

【灭尽の拜殿 1】是朱雀之门，首先要在朱雀兵的协助下打倒两个ルルサス强化版。它们在这里杀死了多少朱雀兵，之后的房间中就要消灭多少朱雀兵的僵尸。随后军神ゴ－レム会乱入战场，它在发射双拳的瞬间，和跳跃攻击落地后会出现崩坏点。

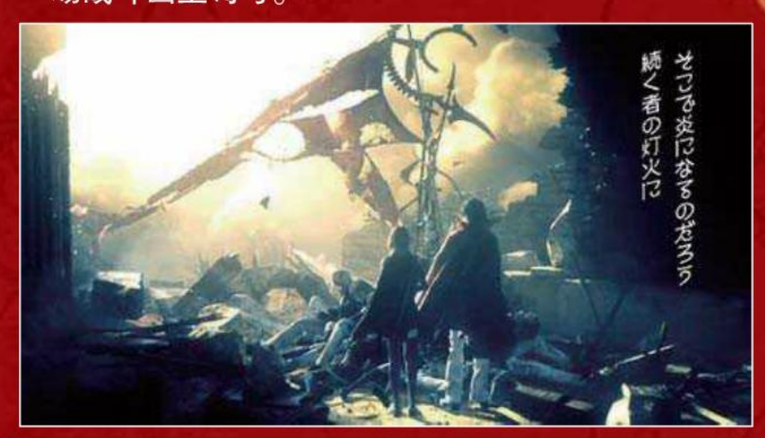
【灭尽の拜殿 2】是苍龙之门，玩家要在10分钟内击倒4个ルルサス强化版。接下来的区域里会和大量青龙人交战，威胁不大。

【灭尽の拜殿 3】是玄武之门，目标是击倒ギルガメッシュ。打法还是和之前一样，不过玩家会被场景周围的导弹干扰，注意回复。

【灭尽の拜殿 4】是白虎之门，目的是在10分钟内击倒3个ルルサス强化版。敌人一开始是看不到的，用R键锁定以后击中一次崩坏点才能看到。之后要同时与カトル准将的白雷 ×2战斗。白雷的血量是之前的缩水版，抓到一次崩坏点基本就能破坏掉一台。

完成【灭尽の拜殿 1～4】的全部挑战后，中央的传送点会将玩家传送到【再生の螺旋】。向上方推进的途中有很多炮台，用无限回避的角色（首选エ－ス）顺着路向上走就会触发剧情。剧情后在水晶处获得“マキナの辉石”和“レムの辉石”，之后进入【万魔殿 降神殿】。存过档后来到【圣なる领域】，进入最终BOSS战。

最终BOSS ルルサスのルシたる审判者一开始会将我方角色逐一秒杀，全灭后触发剧情。接下来0组成员们将会陆续登场战斗，并全程处于不死和自动回复的状态。靠近BOSS后，等它的本体降下来时攻击崩坏点，然后抽取ファントマ。注意BOSS会给自己加魔法反射，攻击时尽量用物理攻击。完成以上步骤后当前操纵角色就会进入战斗不能的状态，玩家要从候补成员中不断选人出来牺牲。最后一人不断攻击BOSS，命中即死圈后抽取ファントマ，就能为最后一场战斗画上句号。



Good Ending

0组拒绝了水晶的劝诱，要以人类之躯前进。但レム为了拯救朱雀而成为露希。就在0组于万魔殿中奋战之时，朱雀露希レム来到万魔殿，与成为白虎露希的マキナ开战。战斗的最后，为了不要忘记レム，为了保护レム，在从皇国逃亡的那晚选择成为露希的マキナ，最后却亲手杀掉了レム。

0组成员历尽千辛万苦来到最后的决战之地，却被シド化身的审判者秒杀。此时已经化为水晶的マキナ与レム为了守护0组的同伴，将自己的ファントマ，身为露希的力量暂时借给了同伴们。众人轮番上阵，终于击败了审判者。

世界逃脱了灭亡的命运。伤痕累累的0组成员们在对未来的畅想中，手牵着手，静静地走向了生命的尽头。他们的故事，将由从水晶中复生的マキナ和レム传承下去。那是一个没有忘却的，崭新的世界。オリエンス各国失去了水晶的力量，文明逐渐迈向破灭。而此刻マキナ利用他的知识担当起复兴工作，成为了オリエンス的指导者。最后他在妻子レム的怀中安详地离开人世，享年67岁。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 10 月 24 日 ~ 2011 年 10 月 30 日

1 最终幻想 零式 PSP

NEW

ファイナルファンタジ－零式

■ Square Enix ■ 2011 年 10 月 27 日发售■角色扮演■ 7700 日元

“《最终幻想》系列”又一分支作品，游戏可操作的角色达到 15 人之多，而且每个角色作战风格都极具个性，可同时在三个角色间自由切换的设定使得战术更加丰富多样。可直接操纵强大的召唤兽更是令爽快度满点。同时游戏还包含大量支线任务和隐藏要素，耐玩度十足。

本周：472 253 套　累计：472 253 套

2 星之卡比 Wii Wii

NEW

星のカ－ビィ Wii

■ Nintendo ■ 2011 年 10 月 27 日发售■动作■ 5800 日元

重新回归正统的“《星之卡比》系列”风格，本作利用 Wii 远超越掌机的机能 ，将卡比与敌人的造型，还有场景都变成了 3D 建模，不过游戏的形式仍然是传统的平台动作游戏。游戏除了为卡比添加了新的变身能力外，还加入了“超能力”系统和四人合作模式，玩起来乐趣十足。

本周：136 811 套　累计：136 811 套

NEW 3	偶像大师 2 アイドルマスタ -2	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■ NBGI ■模拟育成	◆本周 65512 套 ◆累计 65512 套	PS3
4	跳舞吧 Wii JUST DANCE Wii	■ 2011 年 10 月 13 日发售 ■ Nintendo ■音乐	本周 27832 套 累计 163451 套	Wii
5	去度假吧 GO VACATION	■ 2011 年 10 月 20 日发售 ■ NBGI ■益智	◆本周 25259 套 ◆累计 72468 套	Wii
NEW 6	魔界战记 4 风华 &desco 篇 魔界战记ディスガイア４フ－カ&デスコ编はじめました。	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■日本一■策略角色扮演	◆本周 19460 套 ◆累计 19460 套	PS3
NEW 7	萝球部 ロウきゅ－ぶ！	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■角川 Games ■文字冒险	◆本周 17593 套 ◆累计 17593 套	PSP
8	剧场版超时空要塞 边境 恋离飞翼 剧场版マクロスＦ～サヨナラノツバサ～ハイブリッドパック	■ 2011 年 10 月 20 日发售 ■ NBGI ■射击	◆本周 16741 套 ◆累计 159348 套	PS3

9 战律之云 PSP

NEW

战律のストラタス

■ Konami ■ 2011 年 10 月 27 日发售■动作■ 5700 日元

《战律之云》的背景设定类似动画名作《EVA》，人类为了对抗名为“特异点”的巨大怪物，将都市覆盖在无垠的人工天穹下，并依靠有着类人造型的机体与来保卫都市。游戏如同动画般地按照一话话来划分游戏的章节，还专门配有 OP 与 ED，剧情也如同动画般地精彩。

本周：15 623 套　累计：15 623 套

NEW 10	仙境传说 光与暗的皇女 ラグナロク ～光と暗の皇女～	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■ Gungdo ■策略角色扮演	◆本周 15559 套 ◆累计 15559 套	PSP

本周日榜上名列前十位的基本上都是刚发售的游戏，其中备受关注的《最终幻想 零式》发售四天就创下了接近 50 万套的佳绩，而备受系列忠实玩家期待的《偶像大师 2》也不负众望地占据了榜单的第三位。当然，最为令人惊讶的还是《萝球部》，一部文字冒险游戏能够在发售首周便占据了排行榜的第七位，足以说明作品本身有多受欢迎。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 10 月 23 日 ~ 2011 年 10 月 29 日

1 战地 3 X360

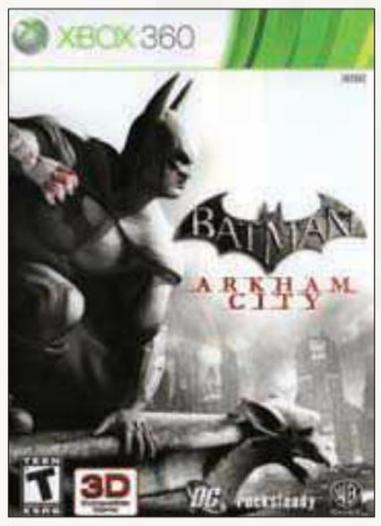
Battlefield 3

■ EA ■ 2011 年 10 月 25 日发售■主视点射击■上周排位：–

《战地 3》使用了崭新的霜寒 2 引擎，加强了画面对于真实环境的表现力，试图在单机战役中为玩家们描绘出一场真正的战争史诗，用有别于“《COD》系列”的写实风格故事来提供不一样的游戏体验。本作的网战气势非常宏大，玩家除了使用枪械与对手交战，还能使用载具来消灭敌人。

本周：1 746 856 套　累计：1 746 856 套

2	战地 3 Battlefield 3	■ EA ■ 2011 年 10 月 25 日发售 ■主视点射击■上周排位：–	◆本周 959951 套 ◆累计 959951 套	PS3



3 蝙蝠侠 阿克汉姆城 X360

Batman: Arkham City

■ Warner Bros. ■ 2011 年 10 月 18 日发售■动作■上周排位：1

比起前作，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的进化相当明显，最大的亮点自然是加入了猫女作为可操纵角色，其战斗风格与蝙蝠侠大相径庭，自有一番独特的美感。游戏保留了上作蝙蝠侠的所有道具与能力，还增添了新的道具、招式和更为丰富的升级选项，是一款玩家与美漫爱好者都不容错过的作品。

本周：201 992 套　累计：800 753 套

4	蝙蝠侠 阿克汉姆城 Batman: Arkham City	■ Warner Bros. ■ 2011 年 10 月 18 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 178470 套 ◆累计 714929 套	PS3
5	舞蹈中心 2 Dance Central 2	■ MTV Games ■ 2011 年 10 月 25 日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 109489 套 ◆累计 109489 套	X360
6	跳舞吧 Just Dance 3	■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售 ■音乐■上周排位：9	◆本周 99152 套 ◆累计 357567 套	Wii
7	Kinect 运动大会 第 2 赛季 Kinect Sports: Season Two	■ Microsoft ■ 2011 年 10 月 25 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 81666 套 ◆累计 81666 套	Wii
8	超级口袋妖怪 乱战 Pokémon Rumble Blast	■ Nintendo ■ 2011 年 10 月 24 日发售 ■动作■上周排位：–	本周 65538 套 累计 65538 套	3DS
9	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：13	本周 63948 套 累计 12822558 套	Wii

10 龙珠 Z 终极天下第一 X360

Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi

■ NBGI ■ 2011 年 10 月 25 日发售■动作■上周排位：–

本作的日版名称为《龙珠 终极风暴》，游戏与之前的许多龙珠作品一样，用格斗游戏的形式来为玩家描述了漫画原作中的大量精彩战斗场面，在与大型敌人的战斗方面还参考了 CC2 的“《火影忍者》系列”，加入了 QTE 部分，使得游戏的演出效果变得富有冲击力，想必能令原作 FANS 们满意。

本周：63 933 套　累计：63 933 套

《战地 3》在本周的美榜上尽显王者风范，X360 版首周销量过百万，比起宣传和媒体评价，这种实实在在的销量才是游戏素质的最好说明。不过尽管有新作涌现，美榜当中的大作仍然保持着高速的新陈代谢，许多发售三四周的作品已经看不到踪影，倒是销量一直坚挺的《马里奥赛车 Wii》又再卷土重来，看来这种全民皆宜的作品在销售上有着与一般核心作品截然不同的规律。

新作打榜

①日本市场方面，3DS 维持着非常健康的出货量，想必会对将要发售的 PSV 构成不小的压力，而软件方面，除了榜首的许多受关注作品，榜单靠后的排名中还出现了《杀出重围 人类革命》和《瑞奇与叮当 四位一体》这一类美式游戏，不过销量都比较低。

②虽然榜首看起来又有点儿被各种体感舞蹈游戏和《马里奥赛车 Wii》这种老少皆宜游戏占领的势头，不过从整个市场看来，美榜还是维持着良好的推陈出新速度，除了榜首的大作外，在榜单中下方也有不少新作品现身。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年10月17日～2011年10月23日				
13	PS3	杀出重围 人类革命	2011.10.20	9,574套
14	PS3	丧尸围城2 番外篇	2011.10.11	61 186套
21	PS3	瑞奇与叮当 四位一体	2011.10.18	6 661套
24	PSP	剑与魔法与学园 最终篇 新入生是公主殿下!	2011.10.13	24 270套
37	X360	杀出重围 人类革命	2011.10.20	4 107套
2011年10月24日～2011年10月30日				
12	PSP	火影忍者 疾风传 终极冲击	2011.10.20	65 237套
15	PSP	仙境传说 光与暗的皇女	2011.10.27	11 792套
17	PS3	皇牌空战 突击地平线	2011.10.11	172 511套
22	3DS	勇现会社	2011.10.27	5 985套
35	PS3	杀出重围 人类革命	2011.10.20	14 448套

使用了与网络游戏《仙境传说》同一背景的本作，请来了曾经为《红莲之王》作画的画师Tomatika担任人设，亮丽而又可爱的人物造型非常吸引人。游戏类型为策略角色扮演，加入了能够让玩家在一回合内多次攻击的“超荷系统”，在提高游戏爽快度的情况下却也不失策略性。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年10月16日～2011年10月22日				
11	PS3	Rocksmith	2011.10.18	56 014套
17	X360	模拟人生3 宠物	2011.10.18	31 008套
18	X360	皇牌空战 突击地平线	2011.10.11	105 564套
20	PS3	皇牌空战 突击地平线	2011.10.11	103 010套
21	PS3	模拟人生3 宠物	2011.10.18	23 298套
2011年10月23日～2011年10月29日				
11	Wii	星之卡比Wii	2011.10.27	62 670套
22	X360	Rocksmith	2011.10.18	110 409套
27	PS3	Rocksmith	2011.10.18	85 494套
31	PS3	瑞奇与叮当 四位一体	2011.10.18	103 925套
39	X360	迪士尼 宇宙	2011.10.25	22 023套

本作是《模拟人生3》的资料片，与过往的资料片不一样，本作将注意力放在了模拟市民们的宠物身上，玩家不但可以使用丰富的外貌素材来打造出属于自己独一无二的宠物，甚至还可以直接操纵宠物，体验一次扮演小猫小狗们过日子的独特生活。

2011 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	10月17日～10月23日	10月24日～10月30日
1	3DS	2 167 669台	73 933台	65 041台
2	PS3	925 513台	23 897台	30 605台
3	PSP	1 365 541台	22 095台	25 217台
4	Wii	423 130台	11 235台	11 784台
5	NDSi LL	268 053台	2 005台	2 009台
6	X360	57 660台	1 620台	1 704台
7	PS2	76 889台	1 296台	1 228台
8	NDSi	232 772台	1 293台	1 061台
9	NDSL	19 455台	36台	55台
10	PSPgo	15 420台	0台	0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	总销量	10月16日～10月22日	10月23日～10月29日
1	X360	33 831 426台	115 743台	150 237台
2	PS3	21 233 296台	87 462台	110 540台
3	Wii	42 303 353台	83 699台	105 643台
4	3DS	2 130 735台	75 174台	90 698台
5	NDS	56 152 563台	33 080台	39 670台
6	PSP	22 549 111台	17 497台	20 249台
7	PS2	56 221 047台	15 166台	16 221台

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

读者期待榜

本期的调查关注点，毫无疑问就是主视点射击超级大作《COD 现代战争 3》，已经等待了一年多的玩家们想必已经迫不及待地要玩上这款真正意义上的神作了吧。这次我们不但在读者期待榜中为《COD 现代战争 3》找来了三个强大的对手，还在特殊调查中对于玩家们是更期待本作的单机流程还是网战部分进行了调查，快来看看最终的调查结果吧！

※ 每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加 286 期投票的读者将有机会参加 287 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。此外，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：在入手《COD 现代战争 3》后，各位玩家们是会先玩单机战役，还是直接投身网战当中？

为何我们会确信《COD 现代战争 3》是一部完美的作品？很大程度上是因为这款游戏在单机带来的剧情冲击力和网战带来的持久乐趣上有着同样优异的表现，无论玩家从哪一方面开始游戏都能够得到充分的乐趣。不过，到底玩家们拿到游戏后是会先玩战役还是网战？本次调查充分地说明了玩家们的态度，有高达79%的玩家选择了首先开始体验单机剧情，相比起来，先玩网战的玩家们只有3%，还有8%的玩家则表示随便从哪一个开始都可以。看来虽然网战极为耐玩，但各位玩家们还是更倾向于了解完游戏的故事后再来较量一番，下面来看看各位玩家们的具体说法：

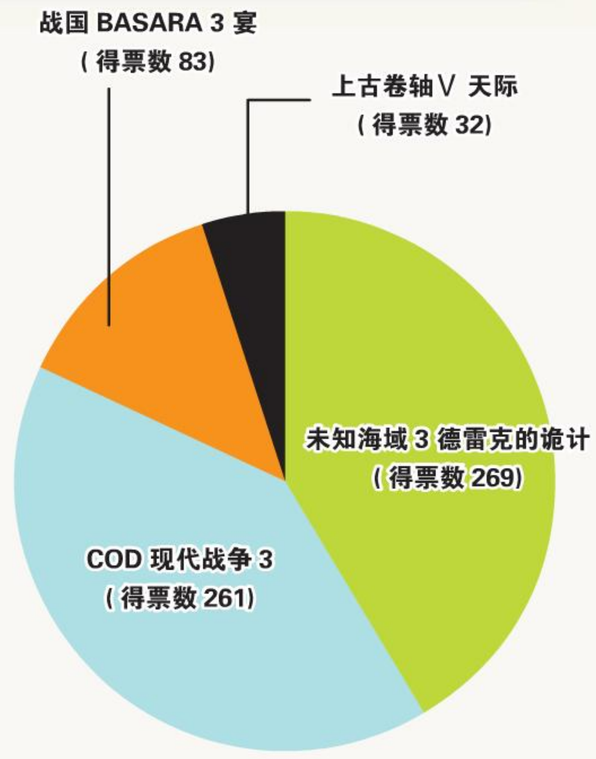
小龟：人类已经不能阻止现代战争3的来临了！

Crazy Stone：先单机后网战，真理啊！

Jake：网战才是王道！

286 期排行榜最期待游戏调查

这期的最期待游戏调查榜充满了火药味，原因无他，四款跻身榜单的作品都是有着雄厚玩家群体的大作，其中以《未知海域 3 德雷克的诡计》和《COD 现代战争 3》之间的竞争最为激烈，最终，还是“船长”德雷克以微弱的一个百分比战胜了以普莱斯上尉为首的众多战士们，以 42% 夺得了榜首位置。在战况如此激烈的情况下，榜单中的惟一日系作品《战国 BASARA 3 宴》表现也不弱，还是获得了 13% 的读者支持。倒是在 PC 平台上依靠强大的 MOD 社群混得风生水起的《上古卷轴Ⅴ 天际》在家用机平台获得的支持还不够多，只拿下了 5% 的读者投票。



读者评论

未知海域 3 德雷克的诡计

幻光河の吻： IGN满分神作，不解释，你懂的！

柳叶潇风： 之前已经惊艳过一次了，这次一定要Hold住啊!!!

COD 现代战争 3

火烧的寂寞： COD乃是FPS界的老大哥！必然支持COD！

翔宇第n号囚徒： 纽约又毁了一次！

战国 BASARA 3 宴

零零风风： 华丽加华丽~让宴会更加热闹起来吧！

BASARA狂热： 期待松永久秀大发威，3本篇太单调了，希望资料片有更多模式可以玩。

上古卷轴Ⅴ 天际

kid： 我还是喜欢玩动作RPG。

無双 OROCHI 2

无双大蛇2	Koei Tecmo	动作
多机种	无双OROCHI 2	日版
	预定2011年12月22日 / 1～2人	7800日元
	对应周边未定	

眼瞅着等《真·三国无双 NEXT》一出，无双众的2011年就这么过去了，没想到光荣又紧急公布了《无双大蛇2》的消息。作为一名无双众而言，年底光是《无双》都玩不过来，就更别提其他游戏了。不过《无双大蛇2》令人高兴的一点在于游戏有X360版，不管如何，能让更多的人玩到肯定是件好事。而这次游戏的内容不用说，自然也是丰富之极，光出场角色就超过了120人！

文 纱迦 美编 NINA

新角色

声优：牧岛有希

武器：榊

原型是日本著名神话《竹取物语》里的辉夜姬（かぐや）。游戏中是来自仙界的神仙，以榊之枝为武器，并能籍此引发穿越时空的力量，帮助无双武将们往返于不同的时空，寻求打倒妖蛇的方法。

辉夜

声优：小西克幸

武器：巨大葫芦

日本家喻户晓的妖怪。游戏中是一名力大无穷的巨汉，有着一口华丽的金牙，头上生有双角。不过记忆完全丧失，只记得自己的名字，转战四处只为寻求自己的出身。

酒吞童子

故事概要

在与魔王远吕智的战争结束后，远吕智创造出来的异次元世界恢复了和平。三国、战国的人加上仙界的神一起在这里安居乐业。但好景不常，数年之后，巨大的怪物妖蛇突然出现，破坏了短暂的世界和平。而之前败北的魔人平清盛也卷土重来，指挥他手下的妖魔和妖蛇一起袭击人类。

在强大的敌人面前，很多知名武将被杀死或失踪，幸存的人们虽然奋起反抗，但在拥有压倒性力量的对手面前犹如螳臂当车。最后残存的3位英杰马超、司马昭、竹中半兵卫抱着必死的决心，苦苦追求着对抗妖魔的办法。终于，一位神秘的女性辉夜出现在他们面前，反击的机会就此展开！

全新进化的故事模式

本作的故事模式将采用《真·三国无双6》的阵地设定。简单地说就是在每场战斗开始之前，玩家首先会身处己方的阵地之中。玩家可以在阵地里自由行动，还可以买东西和更换装备。与不同的人对话可以触发一些特别的事件，并影响友好度。游戏中的友好度被称为“绊”，看到这里大家应该都能猜到大致是怎么回事了。

而本作的故事中将很多武将设定为已阵亡，但这并不代表会有部分人不能使用。这次玩家在辉夜的帮助下获得了倒转时空的能力。因此玩家一开始要做的事情就是返回那些武将阵亡的时候，通过自己的努力来改变历史，救出同伴！在官方透露的情报中，马超一行人首先是回到夷陵拯救马岱，之后得知黄忠守城战死，于是再次返回过去将妖魔军的投石车全部破坏，从而成功救出黄忠。以这种方法来交代剧情在系列史上是很少见的，值得期待。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

超豪华出场阵容

《无双大蛇 魔王再临》创下了92名可用角色的纪念，而本作可用角色的数量将超过120人！这其中包括了来自于《真·三国无双6》以及《战国无双3》系列作品的新角色，因此数字相当惊人！理论上来说《无双大蛇》和《无双大蛇 魔王再临》中的所有角色都是可以使用的，不过官方未明确表态。

除了这些老面孔以外，本作还会增加一些原创角色，目前已知的就有辉夜、哪吒、酒吞童子这三人。按照系列过去的传统，应该至少还有一名中国神话的角色登场。而更令人惊讶的是还有三国和战国以外的角色出现，已确认的角色包括《百年战争 剑刃风暴》里的贞德、《特洛伊无双》里的阿基里斯、《忍者龙剑传》里的隼龙。这3名角色不但会在特定的关卡中以NPC的方式参战，而且满足特定条件后会成为玩家可操作角色。

动作要素全面进化

尽管本系列素来有诸如天舞之类的秒杀神器，但这并不妨碍设计者在动作要素方面多花心思。

类型动作

前两作中，全部角色被划分为力（パワー）、速（スピード）、技（テクニック）这三个类型，每个类型都有自己独有的动作，以R1发动，这被称为类型动作。像力型角色的R1多为防御不能技，而技型角色的R1多用来强化蓄力攻击等等。而在本作中将追加第4个类型——“ワンダー”。从名字上来看应该翻译为“奇迹”、“神奇”，这个类型的独有动作是影技。不过影技是《战国无双3》的特色系统，如果把所有的战国武将全部列为这一类型似乎有点武断，不知游戏中会具体怎么划分呢？

冲刺连携

跑动一段时间后按攻击键就会使出冲刺攻击，这是“《无双》系列”皆有的设定，其中有几作因为大众脸武将的冲刺攻击威力巨大，甚至令玩家谈虎色变。而本作中的冲刺攻击命中敌人后，是可以继续以通常攻击和蓄力攻击形成连续技的。而不是像过去那样先以冲刺攻击将对方打晕，之后再施展连续技。

弹返

本作加入了《真·三国无双5》的弹返系统。在防御敌人攻击的时候，在恰当的时机按下通常攻击键，就可以使出弹返，给对方造成巨大硬直。弹返由于是在防御中输入的，因此安全系数较高。但一味弹返也是有硬直的，不能靠一直点通常攻击键来弹返。

无双之战场

如今已经是游戏3.0时代，《无双》也要迎头赶上。本作设计了名为无双之战场的模式，这个模式支持玩家自己设计一个关卡并上传到网络上。你设计的关卡会提供给所有玩家下载，玩家会根据你设计的内容给出评价，玩过《小小大星球》的人对此一定不会感到陌生。而对方把你设计的关卡下载回来之后，就可以随时挑战了。利用这个模式，设计一些专门用来刷经验、刷武器的关卡也是可以的，换句话说等于是有无限多的关卡可以游玩了。

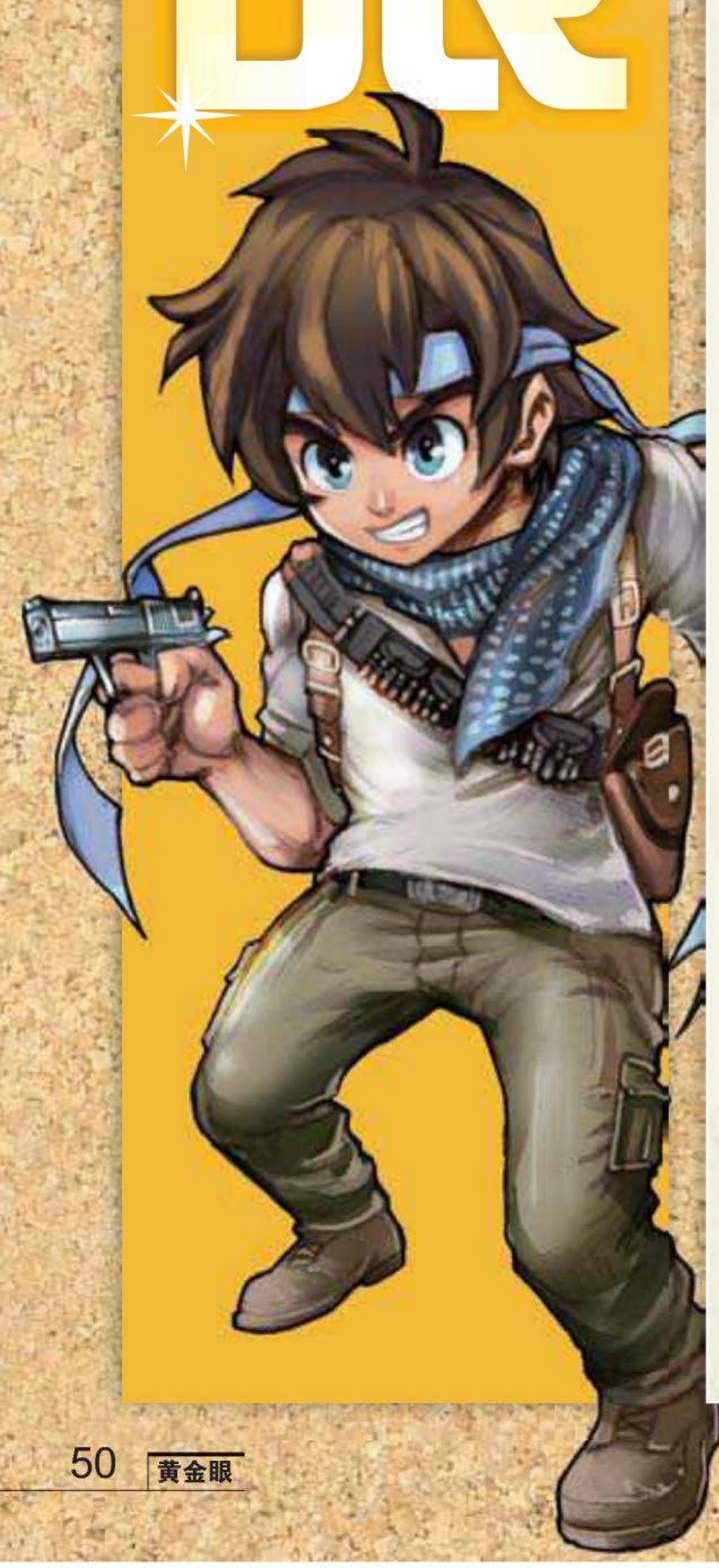
哪吒

声优：宫坂俊藏

武器：四象圈

在昔日大战中阵亡的少年，不过被人拯救之后以机械化的身体重生。双手双脚上不断旋转的四象圈是其武器，同时背后还能伸出各种零件攻击敌人。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



战地 3

多机种 X360/PS3

- Battlefield 3
- EA
- 主视角射击
- 2011年10月25日
- 美版

总分 27

黄金珍藏

画面表现：9
音效音效：10
网战投入度：10
游戏性：8
进化度：8

《战地 3》虽然单机部分剧情比较薄弱，但是无可否认的是本作的战场表现是极为真实的，毫无“演戏”的感觉。各种武器的手感非常贴近真实，虽然部分玩家会抱怨射击爽快感不足，但是这才是真正枪械的感觉。“《战地》系列”最擅长的网战部分更是战略性与爽快感并存，绝对能颠覆你的理念。

霜寒 2 引擎当然强大，但家用机版明显没能发挥其全部实力，因此画面看上去虽然不错，但谈不上惊艳。比起画面，更值得称赞的反而是逼真的音效。单机模式比过去有进步，但依然算是短板。很好很强大的网络模式提供了与其他同类游戏不同的体验，能令人全身心地投入进去，不过 EA 的服务器能更给力一些么?

可能是因为先前的宣传太猛，给人的期待值太高，结果难免产生各种失望。枯燥的单机部分无疑是致命伤，感觉就像是先做好了多人部分然后硬凑成一个单人流程。画面比宣传阶段用的 PC 版有明显差距，并不比《恶人连 2》高出多少。好在多人部分确实是顶级水准，广阔的战场有不少令人叫绝的细节设计。

舞蹈中心 2

X360

- DANCE CENTRAL 2
- MTV Games
- 音乐
- 2011年10月25日
- 中英文合版

总分 26

热血推荐

画面表现：8
音效音效：10
选曲经典度：8
游戏性：9
进化度：9

游戏在选曲方面偏向经典，曾经红极一时的歌曲都收录其中，其中不乏复古风的曲目。游戏在体感识别方面是目前最理想的跳舞游戏之一，体贴的一步步教学依然保留。舞步方面由简单到困难复杂程度有很大的区别。每天在家跳那么几小时，锻炼身体的同时说不定还能掌握一些基本的舞步哦。

难度依然很高，由于不能自由调整镜头观看舞者的舞步，对于空间感稍弱的玩家来说，个别动作也许要重复多次才能掌握。游戏里收录了 40 首歌曲，范围并不局限于欧美乐坛。本作还能继承前作的全部歌曲，仅需 400 点 MSP 就能搞定，还是相当厚道的。通过跳舞来瘦身也是本作的魅力所在。

游戏最令人惊喜的地方就是自带中文版，而且连解说都是中文的。和前作相比最大进化是支持双人同舞，游戏中共有 5 对舞者可供选择。除了保留大受好评的各种模式，这次还增加了队员挑战模式，令游戏也有了些许剧情，籍此还可以解锁一些全新的隐藏要素。玩过前作的玩家一定满意之至。

最终幻想 零式

PSP

- ファイナルファンタジー 零式
- Square Enix
- 角色扮演
- 2011年10月27日
- 日版

总分 27

黄金珍藏

画面表现：9
音效音效：10
难度：8
游戏性：9
原创度：8

本作无愧于 PSP 末期大作的称号，游戏里的各种细节都透露出制作组的用心。人物刻画到位，连卖道具的 NPC 都有专属的剧情和映像。音效是一大亮点，BGM 可谓荡气回肠。动作部分拿捏得比较到位，14 名可操控角色玩起来基本不会有重复感。惟一不满的是 1000 型无法联机的问题。

虽说可认为本作是打着《最终幻想》旗号的一款原创作品，但游戏系统的完成度相当高。大量精美的过场动画，以及豪华的 CV 阵容无一不显露着《最终幻想》的大气。充足的收集和隐藏要素保证了游戏的耐玩性。虽然有联机模式但比较遗憾的是默认时间只有 3 分钟，多少降低了合作的乐趣。

非常强调动作性，共计 14 名可操作角色令战斗变得富有变数。世界观颇为厚重，玩的过程中会觉得心情比较压抑。缺点是死亡角色难以复活，如一场持久战中途死人较多，最后的 BOSS 战会变得非常难打。未能达成 S.O. 条件时的惩罚让人非常崩溃，限制玩家在学园内的活动时间的设定稍显多余。

偶像大师 2

PS3

- アイドルマスター2
- NBGI
- 模拟育成
- 2011年10月27日
- 日版

总分 24

热血推荐

和 X360 版相比，游戏的改进是全方面的，新难度的增加让多周目游戏不再枯燥，隐藏章节也算部分满足了 X360 不能使用龙宫小町的遗憾。不过游戏节奏其实还可以更加快一点儿，另外基本打法也没有什么变化，玩过 X360 版的玩家可酌情考虑是否入手。后续 DLC 工作也全面展开，入坑需谨慎。

PS3 的日式玩家终于可以玩到这款传说中的“宅”作了，可喜可贺！本作以 360 版的 2 代为前提进行移植，新增了可以使用龙宫小町三名角色的附加模式，同时对应包括“初音”在内各种全新 DLC 内容。因此虽然游戏画面与系统相比原作几乎没有变化，但本作对于新老 FANS 的吸引力还是很大的。

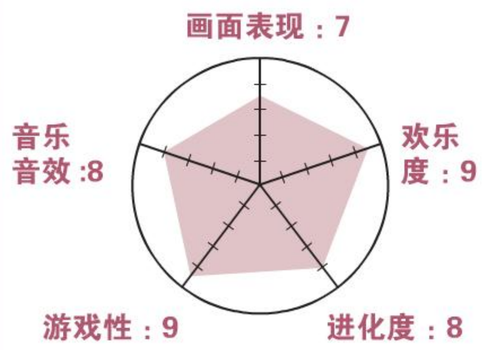
从 X360 平台移植过来的本作相较于之前版本画面稍有下降，但内容上除了囊括了 X360 版前三弹的 DLC 之外，增加了困难模式等新要素还可以令人接受。而本作目前最吸引眼球的恐怕是第一弹 DLC 追加人气虚拟偶像“初音未来”的服装，不难想象后续的 DLC 内容会更加值得期待。

星之卡比 Wii

Wii

- 星のカービィ Wii
- Nintendo
- 动作
- 2011年10月27日
- 日版

总分 23



游戏的故事模式风格没有沿用前作《星之卡比 毛线史诗》的独特线条风格，而是回归到了传统的卡通风格，虽然同样很可爱，不过 2.5D 的画面风格总是让人觉得有点粗糙。相比起来，本作新加入的卡比能力就令人相当满意，其中使用鞭子头戴牛仔帽的鞭形态使人不禁想起了《夺宝奇兵》。

原本期盼着能够玩上“《星之卡比》系列”全新风格的作品，结果等来的却是一款传统的卡比作品。游戏的素质中规中矩，关卡的构造和敌人的类型都是些熟面孔，感觉除了一些新的变身和演出效果华丽的“超能力”系统，整个游戏并没有太多新意在里头，不过本次的四人合作模式乐趣十足。

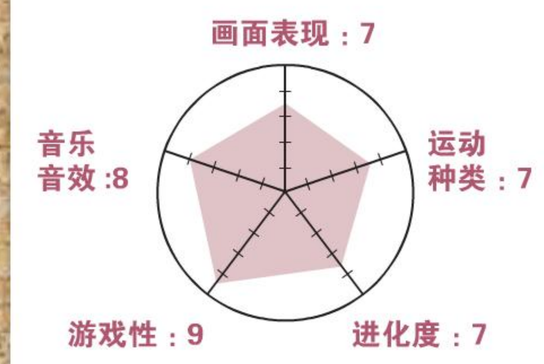
续《星之卡比 毛线史诗》之后登陆 Wii 平台的最新正统“卡比”续作。回归传统的操作方式，以简单却并不乏味的游戏体验带给玩家们愉悦的享受。本作还支持最多 4 人同屏游戏，当多个卡比同时出现在画面中时，相互协助会出现一些特殊的动作，效果很是有趣。

Kinect 运动大会 第 2 赛季

X360

- Kinect Sports: Season Two
- Microsoft
- 体育
- 2011年10月25日
- 美版

总分 23



本作可以说是目前最出色的 Kinect 体育类游戏，全中文的操作菜单与介绍充满诚意，配合体感的玩法也很容易上手。相比前作，游戏增加了不少有趣的细节要素，对于玩家的动作捕捉也更快更精准。遗憾的是本作收录的都是美国人喜欢的运动项目，氛围的传达多少会受文化差异的影响。

前作是 Kinect 上最受好评的游戏之一，续作不负重望，更籍 Kinect 一年来的有力进化，带来更加精确的体感享受。游戏支持单人和多人同乐，并可以上 Xbox LIVE 约战。但游戏依然只收录 6 种运动，不得不说不够给力。另外 6 种运动中还有中国玩家相对陌生的美式足球、棒球和飞镖，受众面无疑会下降。

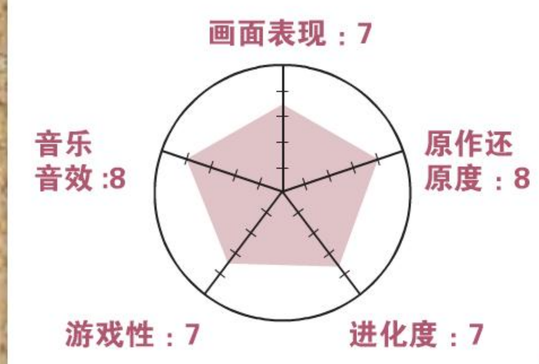
本作运动项目与 1 代相比改变较大，不过却没做到每个都好玩，和前作的经典程度没法比。网球、高尔夫、棒球、橄榄球这些在国外比较火的项目国人未必喜欢。游戏操作简单易上手，游玩的过程中逐渐可以懂得一些运动项目的基本规则（比如飞镖、橄榄球等）。如果趣味度能再上升点就好了。

龙珠 Z 终极天下第一

多机种 X360/PS3

- Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi
- NBGI
- 格斗
- 2011年10月25日
- 美版

总分 21



游戏的战斗乍看之下非常华丽，但深入接触后就觉得有些单调。玩家只能通过连续追击和超必杀的方式给予对手大伤害，单一的攻击手法加上千篇一律的演出动画容易让玩家心生倦意。此外游戏的读盘时间还是偏长，虽然读盘过程中有打压缩胶囊的迷你游戏，但玩多了同样容易让玩家感到厌烦。

本作几乎集合了 Z 和 GT 版的所有出场战士，故事模式中每段高清动画看得出也是费了心思的。此外游戏中的动作炫目，还原度比较高。可惜战斗时不少套路都是相同的，初看上去很炫，但玩久了难免觉得重复度太高。游戏中的巨型 BOSS 战演绎的不错，精彩的过程让人热血沸腾。

本作的制作思路上有点儿 CC2 制作的“《火影系列》系列”的影子，也是试图要用游戏的形式来表现出漫画原作中的对战场面。光从演出效果来说，还算凑合，但是太多偷工减料的地方大大地削弱了游戏的表现力，而且游戏的读盘次数过于频繁，虽然有打瓶子小游戏解闷，不过玩多了也会腻啊！

超级马里奥 3D 大陆

3DS

- スーパーマリオ3Dランド
- Nintendo
- 动作
- 2011年11月3日
- 日版

总分 27

黄金珍藏

整个游戏体现了一个“玩”字，作为一款纯粹的过关类动作游戏，本作关卡的设计相当有趣。新手系统的加入以及高难度的隐藏关卡使得本作更加老少皆宜。可能是为了凸显主机的3D机能，游戏中很多场景刻意设计成不开3D就很难看出层次感，多少会令一些不适应裸眼3D的玩家造成影响。

不愧是任天堂自家的经典品牌，《超级马里奥3D大陆》的素质完美得超乎想象。3D效果是目前所发售的所有3DS游戏中最好的，即便是玩很长时间也不会产生头晕目眩的情况。在3D效果支持下，每一个世界都呈现出别具一格的创新色彩，玩法丰富多变，完全不会觉得无聊。里世界的挑战更具难度，适合ACT高手尝试。

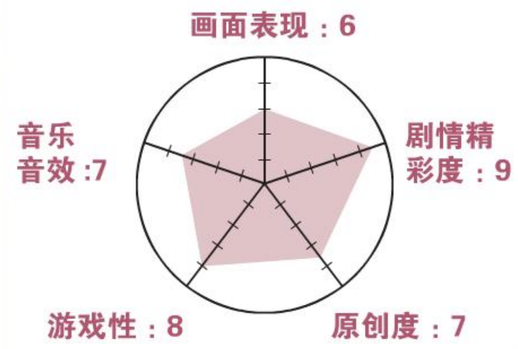
游戏一如系列其他作品般地好玩，最大的亮点当然是3D功能，稍加适应之后就能感受到全新的乐趣。玩法依然几十年如一日，但游戏的各种细节令人赞叹，和朋友比较成绩很有意思。虽然表关卡有着体贴无比的帮助系统，但里关卡的难度可不简单，挑战性和耐玩度都有绝对保证，老玩家不用担心。

战律之云

PSP

- 战律のストラタス
- Konami
- 动作
- 2011年10月27日
- 日版

总分 21



尽管使用了原创背景，本作的故事背景还是带着点《EVA》的味道，战斗部分有真人战斗和机体战斗两种类型，操作大同小异，手感略显僵硬，而且没有建立出完善的攻防体系来让玩家深入研究，使得游戏的战斗过程因为过于公式化而显得沉闷。但带有侦探游戏感觉的上申书系统倒是颇有意思。

本作的素质相当不错，可惜发售日和《零式》过于接近导致没有多少玩家青睐。游戏中每个可操作角色都拥有各种独立的攻击动作，而敌人的招式也五花八门，战斗过程变化多端。游戏剧情虽然精彩但流程偏短，动作苦手在14小时内也可通关，加上薄弱的收集要素，耐玩度方面还有待提升。

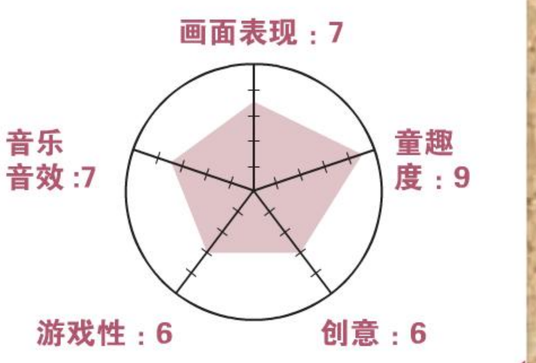
本作虽然是原创作品，但是从很多地方都能看到经典名作《EVA》的影子。游戏中的动画数量比较多，可以看得出厂商的诚意。战斗分为两种模式：操纵个人的横板过关战斗模式和操纵巨大机器人的俯视战斗模式，两种战斗模式共存可以起到调剂作用，不至于让节奏过于单调，战斗手感比较一般。

迪士尼 宇宙

多机种 X360/PS3

- Disney Universe
- Disney
- 动作
- 2011年10月25日
- 美版

总分 22



本作就是迪士尼版《小小大星球》，游戏中收录了迪士尼、皮克斯系列动画的人物和场景，但老实说游戏并不能让那些FANS感动得热泪盈眶。因为你扮演的是原创角色，只能通过换装的方式来扮演迪士尼角色。游戏明显是儿童向作品，难度很低，支持四人同乐。或许和自己的孩子一起玩是个不错的选择?

虽然挂着迪士尼的鼎鼎大名，但是本作和迪士尼的关系并不很大，看起来更像是一款借用迪士尼名头的游戏。关卡难度不高，虽然有解谜要素但是基本上不会让玩家思考很久，配合充满童话感的画风和轻松的音乐，本作给人一种强烈的家庭同乐游戏的感觉，向每个有孩子的玩家推荐这款游戏。

游戏的卖点在于迪士尼自家的角色以及经典名作的场景舞台，至于玩法本身倒是非常简单。由于关卡内充满各种需要多人合作的要素，因此操作这些Q版的角色找来同伴一起游玩会非常热闹。本作的缺点是难度过低且关卡很短，较为低龄向，只适合闲暇之余拿来放松或是招待朋友而已。

索尼克 世代

多机种 X360/PS3

- Sonic Generations
- SEGA
- 平台动作
- 2011年11月1日
- 美版

总分 24

热血推荐

除了个别经典场景如City Escape以外，玩家在畅游大部分重制过的关卡时都不会有明显的即视感。在略显生硬的2D版面衬托下，3D关卡的速度、爽快感大幅提升。系列的另一大魅力——角色爱，也在本作中表现得淋漓尽致。粉丝看到自己喜欢的角色同堂演出，想必会泪流满面。

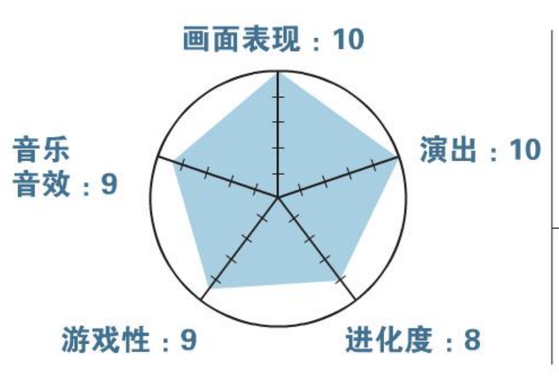
作为一款周年纪念作品，游戏的综合素质令人满意。游戏依然以十足的爽快感作为基础，熟悉关卡后那种以行云流水之势神速过关的成就感是无与伦比的。在选择关卡时可以在新旧索尼克之间随意切换，两个索尼克不仅能力有所差异，玩法也大相径庭，多样的关卡设计也为游戏提供了较高的耐玩度。

将历代索尼克的精华部分融合在一起，并用最新技术重新演绎，光凭这一点就足以让所有索尼克FANS感动。而且关卡分为经典2D玩法和《索尼克大冒险》之后的3D玩法，不同喜好的玩家都能得到满足，而不变的是那令人头皮发麻的强烈速度感。可以说本作既是系列20周年纪念之作，又是集大成的复兴之作。

未知海域 3 德雷克的诡计

文：铃

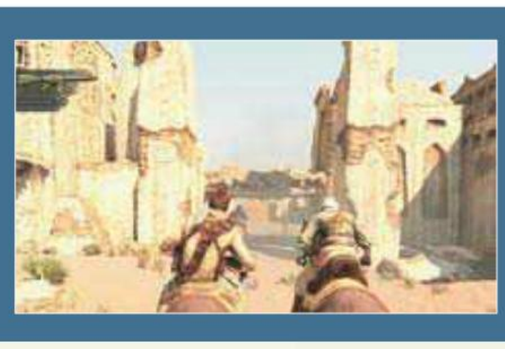
PS3

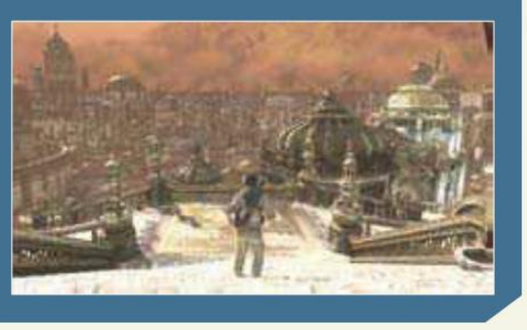


■Uncharted 3: Drake's Deception
■SCE
■动作冒险
■2011年11月1日
■中英文合版

黄金珍藏

总分28





如其在上，如其在下

待在光中

“《未知海域》系列”的整体素质相比不用笔者多说，那不是一个“高”或是“神”这样的字眼能够总结的。初代的素质就已经很不错了，然而将玩家的欣赏水平以及各种上限强势提高一个档次的二代是每一位玩家都不曾忘记的。时隔两年，三代在二代凝聚的强大聚光灯下登场，它的每一部分都被放大，想要再带来惊喜已经非常困难，再续辉煌才是真正切实的课题。

“无所不神”曾经是很多人对二代的概括，不过，就像“人无完人”这种说法一样，再神的作品也并非毫无瑕疵，二代给予玩家的欣喜与震撼将瑕疵击碎，那么三代呢，玩家的新鲜感该怎么满足，如何才能让玩家延续对前作一般的爱呢？答案就是制作小组的脚踏实地与尽心尽力。

小处成就大事

俗话说细节决定成败，《未知海域 3》在这一点上无疑表现得十分成功，每个可收集的宝物都有细节可循，角色们仅行走这一个动作就有数十种不同的姿势，正是这细致而又周到的动作捕捉，让德雷克的整个探险过程显得自然而又贴切，面对爆炸、坍塌等突发状况时角色们的反应更是值得肯定。“《未知海域》系列”的大场面不胜枚举，倘若每次德雷克板着一张固定不变的贴图，像跟木头桩子一样杵在哪儿不动，相信你并不会为场景的逼真而感到震撼，相反主人公拙劣的表现才会让你大呼上当吧！

二代有许多令人印象深刻的场景，本作也不例外，古旧的木屋、坚固的石墙、脏乱的游船、辽阔的沙漠，当然，还有那扑朔迷离的沙漠亚特兰蒂斯，无一不给人以不同侧面的冲击力。它们之中，有的场景文化底蕴表现出色，风土人情刻画细致，还有的场景则是大场面层出不穷，让人应接不暇。

每个玩家都会对续作具有的新鲜感有一定的要求，顽皮狗很显然落实了这一点，游戏开场的那几场近身格斗战无疑给玩家强烈的暗示，本作中近身战地位会大幅提高，这对于枪战占绝对战斗主导的前作来说是一大改变。不仅如此，本作潜入可谓是全方位进化，环境气氛渲染得非常到位，在潜入的策略上也有一定讲究，特别是在惨烈难度下的部分场景中，避免正面交火的话，战斗会轻松数倍。另外，本作在解谜方面也是下足了功夫，做到了新颖而有趣，手中的笔记本只是一个提示，上面记录的东西也并不是谜题的最终形态，想要解开还是需要玩家的认真思考。

找出生路

关于德雷克的内心，本作使用的笔墨可谓是系列之最，但表现手法却并没有采用局限性很高的“说故事”，而是完美地融入到了流程中，让玩家以零距离接触的方式来感受德雷克的内心。如果以前我们看到的德雷克，是热爱探险与财宝，发现感兴趣的事物就会追寻到底的有为青年，那么这次的旅程会让玩家明白，在涉及到某些对于自己而言意义特殊的事情时，人的想法总会产生微妙的变化，甚至连自身都无法弄清这种莫名固执或莫名动摇的由来。

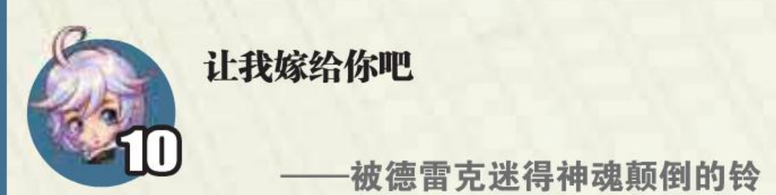
本作中，德雷克依旧遭遇各种艰险，这些艰难险阻比起前作有过之而无不及，除了环境更为困难之外，连心中的希望也几乎要被泯灭，我们似乎从未见过这样的德雷克。几个“迷失”章节都做得很不错，不单是场景效果做得好，其情绪的波动在不经意的自言自语中展现出来，这还要感谢 Nolan North 这么些年来一贯优秀的配音，没有了他，德雷克的生动形象会大打折扣。

寻根究底

肯定了出色的部分，下面来说说瑕疵。要说让人意外的地方，本作确实有，相信后几个章节相对较短是大部分人都能够感受出来的，然而还有一点似乎更让人没有想到，那就是没有一场“像样”的最终 BOSS 战。二代的最终战给人留下了太过深刻的印象，惨烈难度下与大光头的对决曾经难倒了不少人，笔者打到最后阶段也做好了卡关的准备，不过这样的场景似乎并没有出现，相比之下近身格斗战倒是有一场，但对手除了伤害高，给玩家反应时间比较短之外，似乎没有什么 BOSS 架势，庞大的史诗没有惨烈的战斗进行收尾，好像整体感觉确实差上那么一点点。

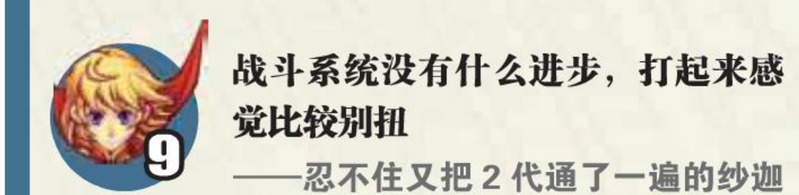
最后，还是要说一些关于剧情方面的问题，各位请放心，只是一点总结而已，不会造成剧透。要问本作的剧情表现是否出彩，答案是肯定的，这绝对是大片级的视听享受，有悬念、有伏笔、有转折，不过，对故事内容的具体细节是否有爱，还得看玩家个人的喜好。

除了意外，本作还存在一些小 BUG，本人几个周目下来，曾经被杂兵挤进原本无法进入的船舱内一次，还在酒吧读取时看了半个小时旋转戒指的表演一次，基本上算是比较顺利，但大陆玩家游玩多人模式遇到的问题则远比这些要严重，希望官方能尽快采取行动，推出补丁解决以上问题，这样的话，玩家对于《未知海域 3》的体验才能更加彻底。



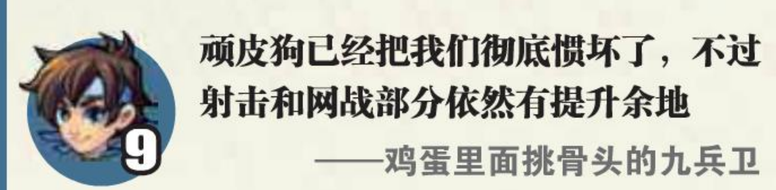
让我嫁给你吧

——被德雷克迷得神魂颠倒的铃



战斗系统没有什么进步，打起来感觉比较别扭

——忍不住又把 2 代通了一遍的纱迦



顽皮狗已经把我们彻底惯坏了，不过射击和网战部分依然有提升余地

——鸡蛋里面挑骨头的九兵卫

文 宇宙 美编 NINA

3DS 发售了大半年，现在终于能够迎来属于自己的《超级马里奥》作品了，所有 3DS 的玩家都为之兴奋吧。游戏延续了一贯趣味的风格以及精妙有趣的关卡设计，而这次在裸眼 3D 功能的辅助下本作再次得到了进化。隐藏关卡的存在以及新加入的新手导航系统使得游戏同时兼顾了追求挑战和喜欢悠闲两种玩家的需求。下面就让我们来一起进入这个《超级马里奥》的 3D 世界吧。

超级马里奥3D大陆	Nintendo	平台动作
3DS	スーパーマリオ 3D ランド	日版
	2011年11月3日 1人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

系统篇

基本操作

摇杆	控制角色移动
←/→	转视角
↑/↓	3D画面的凹凸感切换
X/Y	攻击、奔跑
A/B	跳跃
L/R	下蹲（可移动）

特殊动作

长按L/R+A/B	翻滚（可蓄力）
奔跑状态下A+L	远跳
空中贴近墙壁	滑墙下落
滑墙下落中按A	三角跳
奔跑状态下后跳	后空翻
空中按R/L	千斤坠

各种变装

火焰马里奥

马里奥最经典的装束，取得了变身花朵之后变成的形态，这种形态可以往前方投掷火球。火球命中场景中的植物能直接烧毁，场景中也有一些篝火在点燃之后能开启隐藏要素。

浣熊马里奥

取得树叶之后的变身形态，这种形态下普通攻击是甩尾。甩尾不仅能从侧边直接劈碎石头，而且攻击角度比较大，能很有效地保护好自己。浣熊装最大的特点就是浮空能力，从天上下降的时候长按跳跃键能够减慢下落的速度，这项技能在地形恶劣的关卡中能发挥出意想不到的效果，遇到某些因为地形而卡关的时候可以考虑先到别的关卡拿这套装备。

回旋镖马里奥

能投掷出单发回旋镖，最大的特点就是回旋镖能代替玩家回收金币。

竹蜻蜓箱子

与其说是变装不如说是道具更合适。套上这个箱子，离地之后再按一次跳跃能垂直飞起一定高度，然后下落的过程按住跳跃键能大大减慢下落速度。与此同时，套在里面的服装能力同样能发动。不过这套变装只有部分特定关卡才会出现，而且过关不能保留。

金币箱子

套上之后马里奥每过一段时间或者做一个动作都能获得金币奖励，可获得的金币数无限，只要这个箱子没有脱下来就能无限获得。过关后同样不能保留。

新手辅助系统

黄金树叶

游戏中如果在同一关里面死了超过 5 次，接关的时候起点位置（或者库巴旗的位置）就会出现一个金色的箱子，箱子能顶出一片黄金树叶，吃掉之后就能变成白色的浣熊装。这个状态下的马里奥完全无敌，任何碰到它的敌人都会被直接破坏掉。比如流星锤、挡路的石板等等原本拆不掉的敌人都照拆无误，就算撞到陷阱也不怕死掉，惟一的威胁是无底地形以及库巴城的岩浆之类的地形。

神奇羽毛

如果有了无敌浣熊装都还是死了 5 次的话（当然你可能没拿那浣熊装来用），接关后的位置就会再出现一个金色箱子，能顶出一片神奇羽毛。羽毛被捡起之后会直接飞入道具格，如果使用的话马里奥就会被直接传送到这一关终点的旗帜旁边——说白了就是让你能直接跳过这关。

通关后隐藏要素

通关后地图上会出现一条新的绿色水管，从水管下去会发现下面还有 8 个世界的隐藏关卡。开头只有第一个世界，随着玩家游戏能将后面的世界逐个开启。如果认为这些隐藏关卡都是普通关卡的加强版那可就大错特错了哦，不少关卡都是全新的地图，虽然也有沿用普通关卡的地图，但是这些地图要不就是加强了敌人配置或者提升了地形难度，要么就是有各种限制条件，比如全程有只恶灵追赶，或者限时 30 秒等。而隐藏关卡开启了之后，新手辅助系统就会消失，这时候玩家无论在隐藏关卡还是普通关卡，死多少次都不会有黄金树叶或者神奇羽毛出现了。

©2011 Nintendo

关于生命奖励

在游戏中如果连续踩踏到敌人，又或者一个动作连续击倒多个敌人就会获得额外的生命奖励，计算方式是从第 5 个敌人或踩踏的第五下开始，每击杀一个敌人就增加 1 条命。换言之，游戏中很多喜欢排着队走又或者叠在一起的敌人只要一次过将它们消灭就能获得不少的生命奖励。比如 5-5 里那些叠罗汉叠了 10 层的酷栗宝能一次加 6 条命。

快速刷命方法

只要在 1-2 就可以用了，经过了库巴旗之后来到一个有乌龟的场景，其中一只乌龟在一条长方形的普通金币箱子旁边来回走动。先站到箱子上，然后等乌龟贴近了之后跳下去将它踩死，立刻松手。乌龟壳会在墙壁和箱子之间来回反弹，而马里奥会不停地在龟壳上跳动。按照上面说的原理，每跳动一下就会加一条命。这时候只要慢慢看着，生命数就会不断地上升，生命数 999 也不是问题了。

路易入手方法

游戏通关之后的剧情中会提示路易也被困在笼子里面，开启了隐藏关卡之后，第一个世界的库巴城堡就是救助路易的地方。这个城堡限制时间只有 30 秒，不过路上能搜集到不少增加时间的道具。成功抵达终点救出路易，这样之后便能在选关的时候将角色切换成路易了。路易的能力跟马里奥完全一样，生命数、变装也跟马里奥共通。而迷宫里面抵达库巴旗或终点后，插上的旗从原来红色的“M”字变成绿色的“L”。

普通关卡全金币收集方法

W1-1

1. 起点不远处横跨小河的绳索上；
2. 惟一的水管空间里面；
3. 穿过了隧道之后，从音符跳床上去的平台，在一条能望到一只巨型酷栗宝的绳子上，借助绳子弹跳一下就能拿到。

W1-2

1. 有喷墨吃人花的旋转平台处；
2. 库巴旗过后，第一个坑的移动水平台上；
3. 流星锤吊桥的场景，版边的喷墨吃人花头顶。

W1-3

1. 起点位置用望远镜望崖顶上的蘑菇仔，然后他会将星星硬币扔下来；
2. 彩虹音符方块跳上天堂之后能找到；
3. 关卡最后阶段往下跳的过程中能看到。

W1-4

1. 移动轨道第一个水柱位置的上层轨道处；
2. 过了库巴旗之后再次上轨道车，跌到下层轨道之后往回驶；
3. 过了神秘盒子之后的轨道上，利用水柱到上层轨道就能拿到。

W1-库巴城

1. 第一个旋转齿轮圆心上方；
2. 过了库巴旗后右边的有旋转火球的过道上；
3. 离第二个硬币不远处，有两块大石头，右边那块的背后。

W2-1

1. 用望远镜找出蘑菇仔，然后它会将星星金币扔到左边的高台上；
2. 拿到第一枚金币之后从附近的有吃人花的管道下去；
3. 城堡的外墙上有条要蹲下才能进去的隐藏通道，通过那通道能拿到奖命蘑菇，拿到蘑菇来到的区域还能找到一条类似的通道，后面就是金币了。

W2-2

1. 起点附近能看到；
2. 点燃了火炬之后，沿着小金币出现的路线走能进入隐藏通道并找到星星金币；
3. 终点区域的水管出来后，往左走能发现地下一排可以打碎的石头，蹲下进去之后能找到金币。

W2-3

1. 这里要准备浣熊的变装，马里奥点阵图的平台右下角有砖块，击碎后出现齿轮机关，用尾巴扫动机关能使平台上升，来到路易的平台，星星硬币就在这里；
2. 离开蘑菇平台往下一个平台飞去的时候，途中的某个平台能轻易看见；
3. 碧奇公主的平台左下角，同样是打碎砖块后出现齿轮机关，上升到上面能拿到。

W2-4

1. 不停有怪物跳出来的箱子，而那些怪物正好落到红蓝翻转平台的位置。不难发现，但翻转平台是根据玩家跳跃而翻转一次的，要注意这些地面的运动模式；
2. 从彩色音乐方块跳上天堂能找到；
3. 接近终点位置，一大片翻转平台 + 旋转流星锤的地方能找到一个飞行宝箱，跳上宝箱上面便能发现，注意不要将宝箱顶了，不仅拿不到金币一般还会掉下去。

W2-海盗船

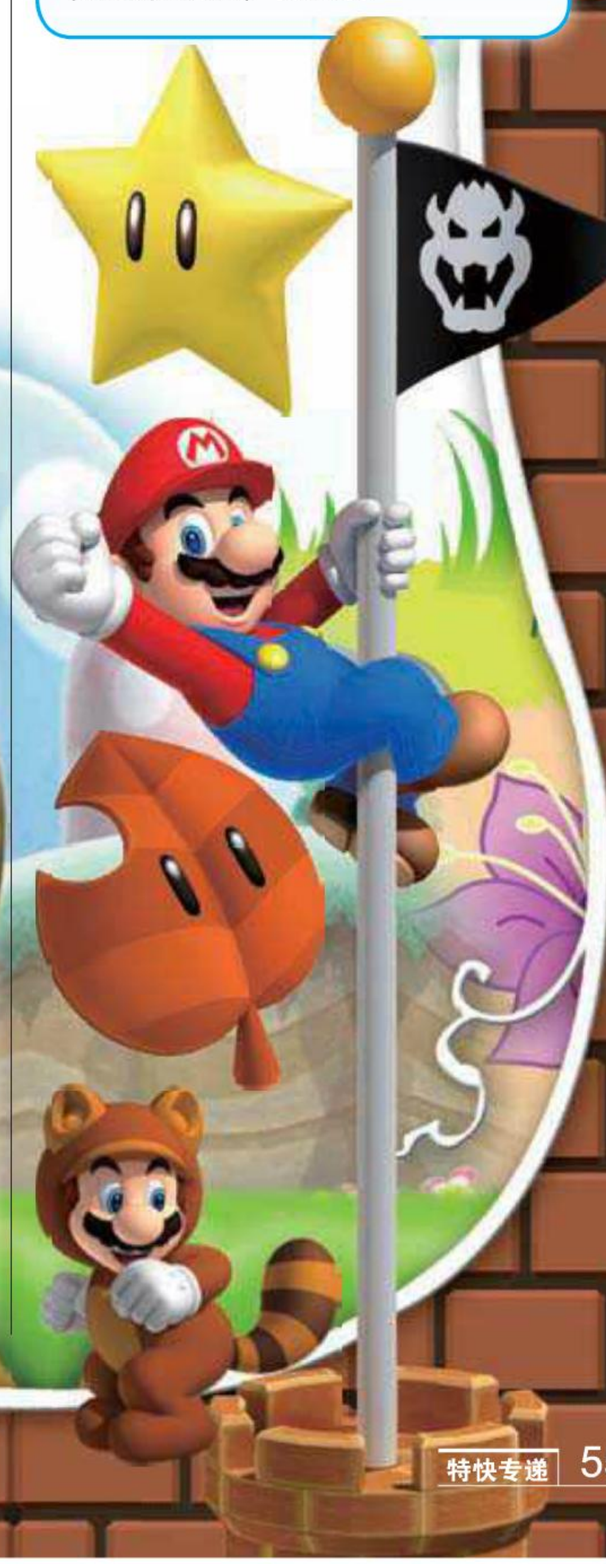
1. 从橙色的传送盒子来到另外一艘船上找到；
2. 有鼹鼠冒出来扔飞镖的那艘船墙壁上；
3. 最后一艘船，从船尾或者跟前一艘船的桥上跳下去能找到。

W3-1

1. 大遗迹右边外墙上，直接用起点的炮台射上去就能拿到；
2. 大遗迹的背后最底下能看到一块特别的砖块，翻滚撞碎之后进去能拿到；
3. 遗迹内部，有很多拦路石而两旁是针刺的房间，最前面有块下压大石头的右边，利用三角跳跳上去能看到。

W3-2

1. 正常流程第二次下水后，抵达库巴旗之前能见到一个地方有三条鱼并排游泳，旁边的铁丝网内能看见，从三条鱼后面的位置能找到个小洞进去拿；
2. 从第一条横向的长鱼前方地面的小坑进去看见水管，水管里面能找到；
3. 用火球之类的攻击将竖着的那条长鱼打缩下去，然后从那位置游上去即可见到。



TIPS 在选关画面中，下屏幕会显示玩家现在站着的关卡最快的通关时间（前提是已经玩过一遍）。因此玩家就算通关了之后还可以和朋友较量一下谁通关速度更快哦。

W3-3

1. 经过了起点前面的浮木桥之后，这个平台左边的墙壁能看见一个齿轮机关，要用浣熊的尾巴抽这个机关令平台上升，从上面的水管进去便能找到；

2. 找到库巴旗之后，从左边凌空的几块浮木搭出来的路跳过去，到尽头的墙壁位置用三角跳往上跳便能找到；

3. 用望远镜找到蘑菇仔，然后它会扔出星星硬币，往那个位置去的时候注意直接在下落的过程中拿到即可。

W3-4

1. 起点不远的位置有棵大树，利用上面的绳子跳上去能看见移动方块，顶起这些移动方块到合适的高度就能跳上去拿到；

2. 经过了库巴旗之后，附近的绳子上有一个移动方块，利用这个方块跳上彩色的音乐跳板上去天堂，天堂尽头便能拿到。

3. 关卡末段，三条橡皮绳连接的四个平台，并且每条橡皮绳的上吊着流星锤的位置。连接着第一、二根绳子的平台上稍等能看见飞行宝箱过来，跳上这个宝箱就会将马里奥送到金币处了。

w3-5

1. 强制卷轴关卡，路上便能找到；

2. 强制卷轴关卡，不难发现但稍难拿到；

3. 卷轴上升的最后阶段能看见。

W3-海盗船

1. 起点位置，第一根超大狼牙棒的左边；

2. 经过库巴旗之后，一大排狼牙棒的路线上中间第二个空隙处能在靠镜头的方向找到小路，下去就能找到；

3. 从BOSS房间出来，终点左边船头的木板上。

W4-1

1. 起点位置往小山跑，小山的左边小水池旁能看见很显眼的砖块，破坏掉进去便能找到；

2. 登到山顶后很显眼的地方能看见彩色音乐跳板，上去天堂即可拿到；

3. 库巴旗旁边的炮台，进去之后就能看到。

W4-2

1. 从第二堆酷栗宝叠罗汉的平台旁边的小口进去即可拿到；

2. 第三堆酷栗宝叠罗汉的位置，从后边墙壁上的黄色跳板跳跃能看见一个放着增加时间道具的隐藏平台，如果没有浣熊装要进入那个位置比较考三角跳的控制能力，从这个平台下去便能拿到金币；

3. 快上到顶部的时候，右边的位置有一个红色感叹号砖头，顶三下能顶出3块垂直叠起的黄色石头，从这三块石头跟右边的墙壁的空间用三角跳上去即可拿到。

W4-3

1. 第一块蓝色的滚动方块上

2. 绿色方块后面的彩色音乐跳板跳上天堂；

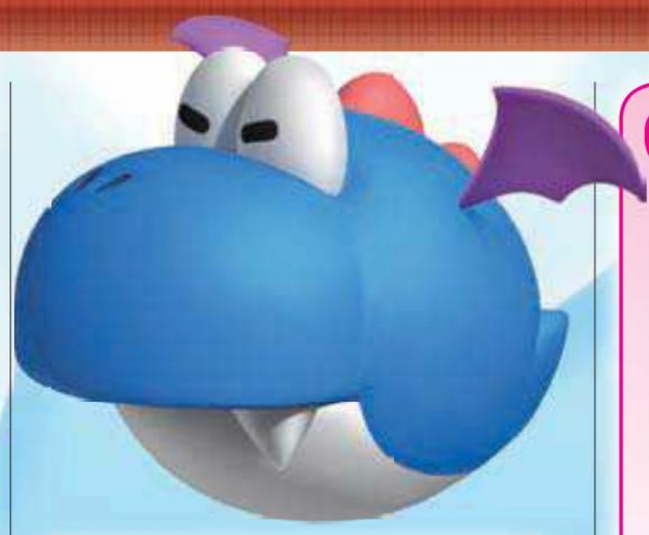
3. 经过了库巴旗之后，利用旁边的望远镜望一下屋顶的蘑菇仔，然后它会将金币丢下来。

W4-4

1. 通过了传送箱子之后，金币跟和一群鬼魂在玩火车游戏；

2. 库巴旗的平台右侧，走近那里会出现隐藏平台，一直走下去便能发现隐藏通道，尽头的管道里面能拿到；

3. 第二次通过传送箱子之后能看到，利用隐藏地板过去即可。



W4-5

1. 有紫色神秘盒子的平台，上面有两个绿色按钮，两个都同时启动后，最右边的按钮延伸出来道路上能找到；

2. 经过了库巴旗之后，第二个绿色开关按下了之后尽快去最靠左上角的位置，那里有一个黄色的移动平台，平台移动到橙色传送箱子的后面就是；

3. 通过了第二个传送箱子之后来到的平台，这个平台左下角的两个按钮同时按下，出现的道路能找到。

W4-海盗船

1. 开始位置的红蓝翻转地板上，很容易发现但拿的时候要小心。

2. 通过了第一段红蓝翻转地板路之后进入船舱，躲过滚筒下去下一层便能发现，因为强制卷轴的缘故所以速度要快；

3. 最后一段红蓝翻转地板上，有回旋镖乌龟阻挠。

W5-1

1. 起点附近，四块易碎岩排成的石桥下面有个水管，进去之后即可发现；

2. 山路上遇到两个长着浣熊尾巴的下压岩石，跳上它们头顶就能发现；

3. 经过了库巴旗之后，上升平台上升的过程能看到。

W5-2

1. 出发前记得准备火焰马里奥装，起点位置直走去到尽头能看见一个圆形像洗衣机的房间，从房间左边的道路进去能发现4个火炬，用火球将这些火炬点燃就能打开铁闸，金币在里面；

2. 还是圆形洗衣机房间，6点钟方向的位置有个可以跳上去的平台，上面能拿到金币；

3. 地上有条很长的滚筒的走廊尽头能看见第三枚金币。

W5-3

1. 库巴旗之后，经过第一个钟摆平台的时候能看见；

2. 经过了钟摆平台的一段路之后来到来到一个平台上能看见旗杆，爬上去并跳到彩色音符跳板上，到天堂去拿；

3. 从天堂下来之后，进入一个移动平台道路，两个黄色移动平台分开后，选左边的平台路上就能找到（不过路途比较坎坷）。

W5-4

1. 第一次出现小型鼹鼠的时候，那个位置有三个隐藏方块，顶开之后跳上去，往右跳；

2. 前进的路上能看到，要经过一条蹲下才能通过的道路；

3. 过关前的路上能找到。

W5-5

1. 橙色大块的弹跳板跳到高台上之后，高台的左边能看见一行垂直的金币，最下面那个就是；

2. 库巴旗之后，往之后一个平台走的路上能看见；

3. 最后阶段降落过程能找到。

W5-库巴城

1. 三个下压岩石的位置，用三角跳跳到中间那块岩石的头顶就能拿到；

2. 拿到第一个金币之后往右走，岩浆上的浮游铁丝网队列起点的位置；

3. 过了库巴旗之后，左边一列浮游平台尽头。

W6-1

1. 起点位置，翻过前面的4块白色岩石就可以看到；

2. 库巴旗的平台，右下角能找到水管，下去是一条水路，尽头的水管上面有一行垂直的金币，最顶那个就是；

3. 从水路出来之后，不停有飞鱼的那条橡皮绳上面有一个飞行宝箱，跳上去会发现宝箱上面还有根绳子，上去就能发现。

TIPS 抵达终点的时候，玩家如果能摸到旗杆最顶部不仅能奖励一条命，而且旗帜升起之后还会变成金色。

W6-2

1. 起点位置右边的房间内；
2. 地面不规则升起的房间上层，墙脚能发现一块特别的砖块，破坏后进去便能发现；
3. 两个电梯的垂直通道上，跳到右边电梯上面，上升到顶层的时候能发现隐藏通道，进去之后便能拿到。

W6-3

1. 左边钢琴房尽头；
2. 在中间的 3D 空间房间里乱跑；
3.，鬼屋书库，第一个房间内。

W6-4

1. 第一个区域直走拐弯之后到尽头房门，房门上面的平台能找到。
2. 第二个区域，同样是出口的房门上面的平台上
3. 经过了库巴旗之后，前进的路上能看到。

W6-5

1. 走到尽头的大墙壁，那块往右平移的长方形跳板平移到尽头的位置，留意一下影子能找到；
2. 库巴旗之后还会出现一个横向平移的跳板，途中会遇到能用三角跳的两面墙，用三角跳跳上去即可；
3. 经过一段跳板路之后会出现 4 块浮木搭成的桥，第一块浮木正上方就是。

W6-海盗船

1. 第一段路能发现几个箱子刻意围住一个金币，跳进去就能拿到；
2. 船舱中能发现几个向上移动的箱子，顶高这几个箱子然后跳上去就能拿到；
3. 强制卷轴从往上升变成往右移的时候，船舱的左上角能找到。

W7-1

1. 开始跳入水中之后的场景中，打坏红色按钮下面的箱子能看到。
2. 过了版中的库巴旗之后，从直往下的水道地下绕到三条长鱼的背后，用火球将中间的鱼打缩进去就能在石隙中看到。
3. 同样是三条鱼背后的垂直水道，墙壁上的小洞能看见（注意里面还会有一条鱼出来）

W7-2

1. 起点直走会遇到一个底下有铁链球的红色感叹号砖头，顶这个砖头三下出现 3 块黄色砖头，利用者三块砖头拼成的楼梯上去即可看到；
2. 库巴旗之后的平衡滚筒通道，右边的浮木上能拿到；
3. 随后一个场景的针刺地板上。

W7-3

1. 第一个橙色传送箱子右下方；
2. 第一个橙色传送箱子出来后能看见三个向上移动的方块，顶起这些方块会看到彩色音符跳板，利用跳板上天堂拿。
3. 库巴旗旁边的望远镜能看到，过那个场景的时候顺便拿即可。

W7-4

1. 从起点往前走，从第一个蓝色钟摆平台旁边的小木柱爬上去能找到；
2. 从老鼠笼出来之后就能发现，传送箱子旁；
3. 经过了库巴旗后，前方的 L 型旋转平台能找到。

W7-5

1、2. 路上就能看到，难点在于速度要够快；
3. 关卡尾段移动的大木板上能看到，同样当心被锯掉。

W7-海盗船

1. 起点位置，第一个滚筒上；
2. 还是滚筒上，前进路上能找到；
3. 抵达终点后先别往水管里跳，从右边的两个平台上去能看见最后一个红色滚筒，金币在上面。

W8-1

1. 起点位置直走，上下升降的黄色平台左边的能找到一个红色的感叹号砖块，将里面的黄色砖块都顶出来之后沿着这条砖块路走过去就能拿到。
2. 经过了库巴旗之后前面是一条铁球 + 红蓝翻转地板的走廊，从库巴旗附近普通小砖块跳上去来到走廊的上层，这里便能找到
3. 终点附近的炮台，将视角往左上移动一下就能看到。

W8-2

1. 起点不远处的三根凌空的木柱，爬到最后一根顶上便能拿到；
2. 抵达库巴旗之前，两个喷火器右边的浮木上。
3. 经过了库巴旗之后第二根移动木柱的位置能看见放在浮木上。

W8-3

1. 出发前请先自备浣熊装，在第一段绿色滚筒路后来到的平台上能看见左边有一个齿轮机关，用浣熊的尾巴拨动机关令平台升起就能看到；
2. 库巴旗的位置，前面是一个方块滚筒区域，其中一个滚筒上面；
3. 三个龟壳踢地鼠的场景后面有一块超长的旋转柱子，柱子横躺的时候最右边能看见一个平台，上面放着金币。

W8-4

1. 第一辆绿色轨道车上；
2. 经过了库巴旗之后后面的旋转平台边缘上（有 5 只鬼魂围攻但是能拿到无敌星星的平台）；
3. 过了旋转平台之后的跳到移动地板上，移动地板运动的轨迹能拿到，但途中有大型鬼魂袭击。

W8-5

1. 起点那段红蓝翻转地板路上能看到，拿的时候注意地板的翻转；
2. 过了库巴旗之后，红蓝翻转地板区域中间一只鼹鼠的头顶；
3. 经过了塌方地板路之后能看见紫色神秘箱子，箱子里面能找到金币。

W8-库巴城1

1. 两个喷火柱夹着一根垂直木棍的地形，爬到木棍地下能找到；
2. 经过了库巴旗之后来到一个有三只回旋镖乌龟的场景能看到，建议击杀三只乌龟，能拿到回旋镖变装；
3. 利用望远镜能望见，随后的场景中，库巴出现之后在那个位置要用回旋镖拿。

W8-6

1. 起点直路走到一个有魔法师出现的螺丝母的位置，按着螺丝母上面箭头的反方向转动便能找到；
2. 经过了库巴旗、以及拿红色硬币的方块滚筒的场景之后，来到一个圆型铁笼的场景，控制圆型铁笼移动的路线上能看见旁边有个放着时间奖励的正方形铁笼，将这个铁笼踩下熔岩就能拿到；
3. 拿到了第二个金币之后，经过了一个垂直上升的螺丝母机关后抵达一个很长的圆柱形滚筒上面，滚筒的末端摆着金币。

W8-城2

1. 第一辆轨道车移动轨迹上能拿到一个；
2. 通过了轨道车之后，并排的三个会被喷浆顶起的平台，中间的平台被顶上去的时候看见；
3. 第二辆轨道列车走的火球通道上能拿到。

结语

限于篇幅限制，本期未能为大家奉上隐藏关卡的金币收集攻略，笔者深感抱歉。因此，这部分内容将会留在下一期继续为大家送上，敬请期待～！

TIPS 普通关卡W3-2和W3-3之间的蘑菇屋，进去里面能查看剧情中出现过的立体照片，而且能将这些照片直接保存到SD卡里面。

对于本作，相信洛克已不用多费笔墨介绍了吧？由于前作《恶魔之魂》在玩家的口耳相传下累积了良好的口碑与大量的忠实用户，于是本作刚发售便立马吸引了大批玩家踏上这块暗黑大陆展开冒险。不过游戏的超高难度也令不少玩家刚开头就遇到了难点，致使大量读者在卡关后来信询问打法。因此本攻略着重介绍流程中的难点和常见问题，希望对各位的冒险之旅有所帮助。当然，我们也欢迎各位来信探讨，我们的信箱地址是 ucg@ucg.cn。

文 洛克 协力 鞋饿地主・RP 美编 心の永恒

黑暗之魂	NBGI	动作角色扮演
多机种 DARK SOULS		日版
2011 年 9 月 22 日	1 人	7800 日元
对应机种为 PS3 及 X360		

DARK SOULS™

黑暗大陆安全手册

角色创建

和出国旅游要办护照一样，玩家想踏上这块黑暗大陆自然也需要一个属于自己的身分。在游戏中玩家可以自定义角色的各项数值，除了职业和出生礼物外其余项目均不会对实际游戏造成影响，各位可以依照自己的喜欢设定。

Q：出生礼物选什么？

A：除了盗贼，其余角色均推荐选择“万能钥匙”，此钥匙可以开启上锁的门（和剧情相关的门无法开启）。由于盗贼自带“万能钥匙”，礼物推荐选择可以和混沌女儿沟通的“老魔女戒指”。至于其他礼物都是消耗品和实际用处不大的摆设，不推荐选择。

职业

游戏中共有十个职业，其实这些职业除了初期的使用方法有所不同外，在后期可以说是完全一样的，因此各位玩家不必过于纠结自己所选的职业，下面为大家介绍每个职业在游戏初期的特色。

战士：最基础的职业（基础不代表适合新手），大部分数值都比较平均，由于力量和敏捷值很高，开始就能使用大部分武器，但相对和魔法相关的数值会偏低。值得一提的是，战士初期的盾牌拥有较好的防御性能，足以用到城外不死镇。

骑士：拥有高体力和坚固的盔甲，且能使用回复 HP 的奇迹，因此和其他职业相比生存能力更为优

©2011 NBGI (C)2011 FromSoftware, Inc.

秀。不过骑士因为身穿重甲，在持久力不高的情况下速度偏慢，不推荐新手玩家使用。

流浪者：恣意而为的流浪者，在长期的奔波生涯中练就矫健的身手，敏捷方面要高于其他职业，但相对一击的伤害力也偏低，往往要利用连续攻击才能产生足够伤害。

盗贼：行动敏捷的盗贼，由于自带“万能钥匙”，盗贼可以说是近战职业中的首选。

山贼：作风野蛮的山贼，力量和持久力是全职业中最高的，这也使他在初期拥有最强的近战输出能力，缺点在于智力和记忆力较低，若想使用法术技能需要比其他职业投入更多点数。

猎人：可以当做是远程版的战士，惟一区别在于初期可以获得一把弓箭。

魔法师：来自彼海姆龙学院的魔法师，能使用远距离的魔术攻击敌人。魔法师的优势在于魔法攻击射程远、使用次数多，但追尾能力和攻击力稍逊于咒术。

咒术师：在大沼泽进行修炼的咒术师，能自由自在操控火焰。和魔法相比，咒术的攻击力高，范围大，但使用次数少，适合在危险的时刻使用。

圣职：可以使用奇迹的圣职者，由于不少奇迹都拥有回复HP的效果，因此圣职者在杂兵战中不容易死亡，不过一旦和BOSS开打，就会暴露出输出方面的不足。

一无所有：数值非常平均的职业，可以根据自身的喜爱自由加点，适合已经熟悉游戏的玩家使用。

各职业出生数值一览

职业	出生等级	HP	体力	记忆力	持久力	力气	敏捷	耐力	智力	信仰
战士	4	594	11	8	12	13	13	11	9	9
骑士	5	659	14	10	10	11	11	10	9	11
流浪者	3	573	10	11	10	10	14	12	11	8
盗贼	5	552	9	11	9	9	15	10	12	11
山贼	4	616	12	8	14	14	9	11	8	10
猎人	4	594	11	9	11	12	14	11	9	9
魔法师	3	531	8	15	8	9	11	8	15	8
咒术师	1	573	10	12	11	12	9	12	10	8
圣职	2	594	11	11	9	12	8	11	8	14
一无所有	6	594	11	11	11	11	11	11	11	11

Q：我是一名新手，开始选择什么职业比较好？

A：新手的话，推荐选择的职业有盗贼、魔法师和咒术师，其中盗贼必杀的攻击力不俗，且自带“万能钥匙”，出生礼物可以选择“老魔女戒指”，省去后期用道具交换的麻烦，缺点在于基础智力较低，学习魔法需要较多点数；而另外两个职业都拥有不错的远程输出手法，其中魔法师的魔法使用次数多，伤害力主要通过智力提升，咒术师攻击力高，但相对咒术的使用次数少，伤害力只能通过升级手套的方式提升。新手玩家不妨先将这几个职业都试玩一遍，才能知道哪个职业真正适合自己。

篝火

篝火算是玩家在游戏中的据点，调查篝火后游戏会自动存档，并把最后调查的篝火作为玩家的复活点，需要注意的是一些篝火并未点燃，此时先要调查一次将其点燃，之后还需调查一次才能休息。当玩家休息后将会自动回满HP，并将元素瓶补充至上限，同时普通杂兵也会被强制刷新。

Q：如何提高元素瓶的携带量？

A：元素瓶的携带上限跟篝火有关，当玩家在篝火处休息时元素瓶会自动补充，如果该篝火进行过“注火”则会提高元素瓶的上限。角色需要先使用1点人性恢复肉身才能进行“注火”，注火后的篝火将提升元素瓶上限，元素瓶的上限为20瓶，即注火3次。需要注意的是后面两次注火需要用到“注火秘法”，“注火秘法”在击杀地下墓地的BOSS后获得。

Q：如何增加元素瓶的回复上限？

A：需要道具“防火女的灵魂”，取得该道具后前往传火祭祀场下层和防火女对话，把灵魂交给她即可强化元素瓶。经过强化后的元素瓶会提升回复量，元素瓶一共能强化7次。

防火女灵魂获得地点

1. 不死区教堂：在钢铁骑士背后的尸体上，非常显眼。

2. 病村：在水车附近有一个类似下水道的场景，里面有很多吹猛毒箭的敌人，推荐带上奇迹“返乡”前往，取得魂后直接回到篝火。

3. 克拉格的住处：杀掉蜘蛛妹妹能获得一个灵魂，由于这个蜘蛛女对我们攻关起到不少帮助，推荐通关前再杀死她。

4. 王城：杀掉第一个篝火处的NPC获得灵魂，这个NPC不影响剧情，推荐通过王城后直接解决。

5. 王城：触发防火女被杀事件后前往王城，在BOSS战前使用相关道具（系统会提示使用）侵入黄金骑士的世界，杀死凶手黄金骑士能获得一个灵魂，不过一周目中推荐把这个灵魂用来复活防火女。

6. 小隆德遗迹：从传火祭祀场乘坐电梯下来，通过最初的桥后往右即可看到发光的道具。

7. 公爵图书馆：在救魔法师的牢房里，开启牢房的钥匙在通往结晶洞穴的秘密房间的宝箱中。

升级

在篝火处使用灵魂即可升级，只要玩家调整任意一项属性点都能提升角色的等级，升级后除了提升玩家选择的属性外，还会额外增加角色的防御力和异常状态抗性，初期推荐先提升角色的力量和敏捷，至少将力量提升到16，敏捷12，这样才能确保拿得动初期神器飞龙剑。后期大部分职业推荐优先提升体力、持久力和力量，魔法师和圣职者则优先将魔力和信仰提升到能学习大部分技能的标准。由于LV.100后升一级动辄上万经验，靠普通打怪升级的方法必然不能提供所需的灵魂，此时推荐通过刷魂收集灵魂，关于刷魂的方法可查看本期光盘说明。

各阶段所需灵魂

等级	所需灵魂
LV.2～LV.10	673～811
LV.11～LV.20	829～2601
LV.21～LV.30	2857～5567
LV.31～LV.40	5915～9505
LV.41～LV.50	9957～14535
LV.51～LV.100	15103～60265
LV.101～LV.200	61592～302625
LV.201～LV.300	306370～846185
LV.301～LV.400	853548～1810945
LV.401～LV.500	1823126～3316905
LV.501～LV.600	3335104～5484065
LV.601～LV.700	5509482～8432426
LV.701～LV.792	8466260～11938030

角色数值说明

1.契约	显示玩家正在和哪个NPC达成契约。
2.HP	显示角色的当前HP/最大HP，升级时提升体力即可增加，最大为1900。
3.精力	显示角色的精力最大值，升级时提升持久力即可增加，最大为160。
4.装备重量	显示角色当前的装备重量/最大承重量，如果当前重量超过最大承重量的50%，角色的行动会变得迟缓。
5.武器区	显示角色当前装备武器的攻击力，其中魔法攻击需要提升智力，物理攻击需要提升力气。
6.防御区	显示角色对各项伤害的防御力，通过升级即可提升。
7.强忍度	数值越高角色受到伤害越不容易进入硬直状态。
8.异常状态槽	数值越高，相关的异常状态槽增长越慢。
9.寻宝能力	提高物品掉落率，可通过装备“贪婪金蛇戒指”和使用人性提高数值，最高410。
10.体力	决定HP值的高低。
11.记忆力	数值越高角色能携带越多魔法。
12.持久力	影响精力、最大承重量和抗出血能力的数值，从中期开始可以考虑将灵魂适当投资到这里。
13.力气	数值越高物理攻击力越高，同时力气也是使用强力武器的必要数值，最好优先提升。
14.敏捷	和力气一样是使用强力武器的必要数值，也会影响弓弩类武器的攻击力。除了猎人，其余职业增加到一定数值即可。
15.耐力	影响角色的防御力和抗出血能力。
16.智力	影响魔法的攻击力，同时也是使用强力魔法的必要数值，魔法师需要优先提升该数值。
17.信仰	影响奇迹的使用效果，同时也是使用强力奇迹的必要数值，圣职需要优先提升该数值。

TIPS 制作攻略时1.04版补丁还未推出，因此本文一切内容均以1.03版为准，更新后一些以咒术作为输出手段的战术可能会失效。

生者&亡者

由于玩家控制的角色是受到诅咒的不死人，因此在正常情况下都会以亡者的形态进行冒险，亡者可以通过在篝火处选择“脱离活尸状态而复活”的方式恢复成生者（需要1点人性）。需要注意的是，在生者状态下一旦死亡就会变回亡者，因此不到必要时刻不推荐白白浪费人性转换形态。

两种状态的差异		
事件	生者	亡者
召唤玩家协力战斗	可	不可
联网游戏时被玩家召唤	可	可
联网游戏时被其他玩家入侵	可	不可
NPC乱入事件	可	不可
联网游戏时入侵其他玩家	可	不可
注火	可	不可

线上游戏·合作篇

本作的联网方式比较特殊，只要玩家的PS3能登陆互联网，那么在进入游戏的时候不会询问玩家而自动联网。杂兵战方面联网游戏和正常游戏差别不大，区别在于玩家可以调查地上遗留的红色信息和血迹，红色信息为其他玩家使用“橘建言蜡石”留下的咨询，其中不乏一些对过关有帮助的提示（当然也有故意坑人的提示），玩家也可以使用相关道具留下信息或是评价他人的信息；血迹则是其他玩家死亡后遗留下的痕迹，调查这些血迹可以看到这个玩家的死亡过程，通过查看血迹往往能发现一些自己没留意到的难点。

BOSS战方面，如果玩家处于生者状态，在BOSS雾门附近仔细寻找的话可以发现一些白色印记，这些印记是其他玩家使用“白标记蜡石”留下的召唤符号，点击后可以召唤玩家一同对付BOSS，当然你也可以在BOSS门口留下印记等待其他玩家召唤你。下面是召唤的规则

召唤的规则

1. 房主必须为生者状态，被召唤的玩家没有状态限制。

2. 被召唤者的等级必须在房主的等级加减10%之间，例如房主为LV.50，那么他可以召唤45级（50–5）~ 55级（50+5）的玩家。

3. 房主所在地区的BOSS必须存在，也就是说保持雾门状态，而被召唤者没有这个限制。

4. 为了避免自己当房主的情况下被其他玩家召唤，当自己留下白色印记时无法召唤其他玩家。

5. 被召唤者无法使用元素瓶回复，当房主使用元素瓶的时候被召唤者也具有同样的回复效果。

Q：我和朋友相约在一个地方见面，但是看不到对方留下的印记，这是为何？

A：本作为了防止朋友之间互相刷道具，因此将联机方式略作修改。本作的联网服务器分为几组（具体几组就不得而知），你进入游戏的时候完全不知道自己被系统分进哪组服务器，当然你的朋友也同样无法得知自己在哪组服务器，因此本作几乎不可能和好友联机游戏。

线上游戏·侵入篇

当然，进行联网游戏的玩家并不全是帮助你过关的好人，游戏除了合作模式外，还为喜爱PK的玩家制作了侵入模式。当你以生者状态游戏时有很大几率被其他玩家入侵，下面是侵入的规则：

1. 房主和入侵必须都保持在生者状态。

2. 入侵者的等级范围必须在房主的等级减10%之间，例如房主为LV.50，那么只有LV.45 ~ LV.50的玩家才能入侵他的世界。

3. 房主所在地区的BOSS必须存活，也就是说保持雾门状态，而被召唤者没有这个限制。

4. 成功入侵后，如果房主进入BOSS战或是死亡，入侵者将会强制返回到自己的世界。

5. 成功打倒房主后可以获得1点人性。

誓约

誓约是游戏中的一个重要系统，玩家可以自由选择自己在游戏中所属的阵营，和某一方签订契约后玩家可以获得各种奖励，例如白教能增加被召唤的几率，同时减少被其他玩家入侵的几率。誓约分为0 ~ 3四个等级，升级方式各不相同，下面为大家简单讲解誓约的加入方法和所属规则。

白教

流程中最早能够加入的誓约，其中骑士和圣职在建号伊始便默认和白教签订誓约。由于白教是传授帮助他人的奇迹技能，因此加入白教的玩家在联网游戏时能比其他势力更容易被玩家召唤，同时加入白教的玩家也不容易被其他势力的玩家入侵。对于想和“太阳战士”达成誓约的玩家来说，白教是不二之选。

加入方法：和传火祭祀场电梯入口的NPC佩特鲁斯对话即可签订契约。

加入奖励：可以在骑士和圣女（需要完成相关剧情）那里购买奇迹。

关于圣女的剧情

1. 当玩家敲响不死区教堂的钟后回到传火祭祀场，可以在佩特鲁斯身边看到圣女带着她的两名骑士，和她对话后她会带着三名骑士前往巨人墓地。

TIPS 由于游戏的操作都能通过地上的火焰标志看到，因此攻略中不再赘述。

2. 前往传火祭祀场下层，和之前在教堂救出的骑士对话，给他魂作为情报费后得知佩特鲁斯在巨人墓地背叛圣女独自逃走。

3. 前往巨人墓地，打倒两名发疯的骑士后救下圣女，之后圣女会在不死区教堂贩卖奇迹。

4. 此时佩特鲁斯怕事情败露，会在玩家转换两个区域后杀死圣女，此时出现分支：1. 救出圣女后杀死佩特鲁斯；2. 转换两个区域的情况下佩特鲁斯依然存活，他会杀死圣女，这时再杀死佩特鲁斯可以得到圣女的装备。

本不可能使用。

特殊说明

1. 攻击公主即视为玩家背叛契约，此时无法使用奇迹“阳光疗愈”和“阳光滋润”，同时王城进入永夜状态，篝火也无法使用，第一处篝火旁边的 NPC 会主动攻击玩家。

混沌的仆人

和蜘蛛女的誓约除了开启前往混沌的捷径外，最重要的是能获得混沌大火球这个异常强力的咒术，如果你是一名咒术师，那么推荐优先和她达成誓约。

加入方法：在病村击败 BOSS 火蜘蛛后继续前进，打破右边的墙壁，此时一个蛋人会挡住玩家的去路，和他交谈时他会询问玩家是否有兴趣成为他们的一员，同意后他会让路，进去和白蜘蛛对话即可加入。

加入奖励：签订誓约即可获得咒术“混沌大火球”，当契约等级 +2 时能开启通往混沌的捷径并获得新的咒术。

升级方法：和白蜘蛛女对话，并将人性贡献给她，贡献 10 个、30 个、80 个人性可分别提升一次誓约等级，由于我们需要的无非是 +2 时开启的捷径和新咒术，因此推荐贡献 30 个人性收手。

特殊说明

1. 加入誓约后，可以先前往恶魔遗迹，这里会有两个主动攻击你的蛋人，其中一种攻击是将虫卵植入角色身体，被攻击后如果角色会做出饶头的动作就说明角色已被虫卵寄生，静等 4 分钟后玩家控制的角色也会变成蛋人。这时和白蜘蛛旁边的 NPC 对话会开始贩卖新道具“坠蛋药”，同时商店中将增加新的咒术。

2. 需要“老魔女戒指”才能听懂白蜘蛛女的语言，除了选择出生礼物获得外，还可以在鸟巢使用太阳虫（混沌中出现）交换获得。

3. 杀死白蜘蛛可以获得一个防火女的灵魂，不过作为背叛誓约的惩罚，玩家将无法使用此处的篝火，建议通关前再来回收。

暗月之剑

达成誓约后可以获得制裁有罪之人的“罪人录”，对于喜欢 PK 的玩家来说无疑是一个不错的选择，不过加入条件略显复杂。

加入方法：前往地下墓地取得“暗月司祭戒指”后前往王城，将升降梯移动到最底层，通过楼梯来到暗月灵廟，在装备戒指的情况下挡路的雕像会消失，在雾门前即可签订契约。

加入奖励：获得“罪人录”，在装备“暗月誓约戒指”的情况下会被召唤的永夜状态的王城和其他玩家 PK。

升级方法：通过制裁罪人的方法升级，暗杀 10 人、30 人、80 人可分别提升一次誓约等级，当契约等级 +2 时可以获得新的奇迹魔法。

特殊说明

1. 如果进入暗月灵廟的雾门会进行 BOSS 战，此时将被视为背叛者，背叛后“罪人录”和“暗月誓约戒指”失效。

2. 使用“罪人录”侵入他人世界时，被侵入的玩家不会得到相关提示，玩家可以利用这点在必经之路埋伏，给对手来个出其不意的袭击。

公主的守护者

几乎没有实际用途的誓约，惟一的好处在于可以欣赏公主的身材，为了不影响其他誓约的效果，推荐在通关前再来这里加入。

加入方法：击杀王城的 BOSS 后乘坐电梯来到公主的房间，和公主对话即可加入。

加入奖励：能够使用奇迹“阳光疗愈”和“阳光滋润”（击杀公爵图书馆底层的蛇女获得），不过这两个奇迹要求信仰分别达到 36 和 48，一周目中除非极端加点否则根

黑暗之灵

这个誓约的作用和深渊大蛇一样邪恶，除了可以入手外观超级华丽的“黑暗之手”外，还能获得一个无限入侵他人世界的道具，喜欢 PK 的玩家就不要犹豫了，和深渊之蛇达成契约，进行无限的杀戮吧！

加入方法：击杀黑森林庭院的 BOSS 获得装备“亚尔特留斯的契约”，取得“王器”后前往小隆德遗迹，在最后的雾门中装备戒指坠入深渊，击杀小隆德四王后出现一个篝火，此时切换场景再回来即可见到大蛇，与之对话达成誓约。

加入奖励：加入后获得强力盾牌“黑暗之手”，并且能在大蛇处花

TIPS 被带有异常属性的攻击命中后屏幕中间会出现一个槽，持续遭到攻击则会增加槽的能量，蓄满后陷入异常状态。

攻击(不要使用威力太大的咒术,很容易秒杀它)迫使它显形,并立刻切换成“引燃烈火”对着尾巴尖端集中攻击,很快就能断尾。

王城 亚诺尔隆德②

①将升降梯移到最下到达暗月神庙,开启篝火后继续前行。之后将会遇到王城最难的部分——由两名银骑士守卫的狭隘道路。它们会不断使用弓箭阻挡我们前进,建议全程无视左边的银骑士,集中精力一边利用翻滚躲开弓箭一边接近右边的银骑士,只要靠着墙翻滚就能避免掉落悬崖,当银骑士拔剑时立刻锁定,使用“混沌大火球”速战速决;

②大厅往左可找到王城的巨人铁匠,建议用月光蝶的魂配合任何一个+10的盾合成“结晶环盾”,此盾的重攻击是丢出一个光圈攻击敌人,威力依右手武器威力而定,配合+15的物理系武器可以轻易打出600以上的伤害,是攻关过程的不二选择(“结晶环盾”的重攻击会快速消耗耐久度,推荐去第一个商人那里购买大量修理光粉备用);

③进入BOSS战前系统会提示玩家使用道具“黑色眼眸”(调查防火女的尸体获得),使用后进入防火女复仇战,不用理会另外两个敌人,集中攻击黄金骑士结束战斗,胜利后可获得黄金骑士的装备和防火女灵魂;

BOSS 龙狩(瘦子)&处刑者(胖子)

本战算是游戏中最难的一场BOSS战,两个BOSS会极有默契地围攻玩家,不过雾门前可召唤老朋友太阳骑士帮我们吸引火力。由于在战斗中无论杀死哪个BOSS,另一个BOSS都会强制回满体力并进入暴走状态,因此只要集中火力攻击其中一个BOSS即可。胜利后玩家可在商人处购买最后一个杀死的BOSS的服装,想要龙狩装的朋友可不要杀错人哦。

推荐装备技能:铁身躯、火弹、大火球(不推荐使用占用2格的混沌大火球)、引燃烈火、喷射火焰(格数不足的情况下可不考虑)。

龙狩的速度快但追踪能力不强,处刑者则相反,它的大锤突击很难躲开。进入战斗后先利用柱子和BOSS周旋,等太阳骑士进来吸引火力再使用远距离咒术发动攻击,一旦处刑者将目标转换为我们就马上用“铁身躯”配合近距离咒术或“结晶环盾”肉搏,不久就能消灭处刑者。剩下的龙狩用相同战术应付,不过近距离作战时要小心它的跳跃攻击,如果来不及躲闪就提前吃药将血量提到安全线上。胜利后乘坐升降梯拜见公主,获得重要道具“王器”,之后能在主要篝火间传送。

小隆德遗迹&深渊

①从传火祭祀场前往小隆德遗迹,顺着图中楼梯可见到第三个铁匠。从左边来到遗迹内部,想要杀死幽灵有两种方法,一是在巨人铁匠处使用狼的魂配合任何一把+10的剑合成大狼剑,二是使用道具“暂时诅咒”;

②遗迹内部只有一条路,进入大屋内部会遭到大量幽灵的围攻,消灭后顺着楼梯来到屋顶,和NPC对话获得水库钥匙;

③顺着螺旋楼梯向下,打开铁门转动把手。放水后楼上的升降梯可重新使用,乘坐升降梯进入遗迹深处;

④这里出现的亡灵骑士比较难缠,建议在其使用突刺攻击后使用“结晶环盾”秒杀,建议不要理会路上的怨灵集合体,不仅血多,它的攻击还会让我们进入顿足状态;

⑤进入雾门后装备“亚尔特留斯的契约”,从楼梯底部跳下即可来到漆黑的深渊。

BOSS 小隆德四王

这个BOSS比较特殊,刚开始战斗只有一个敌人,每经过一段时间后多一个分身,最多时候会同场4个分身,因此和这个BOSS战斗的要点就是抓住一个“快”字,推荐开场就使用“铁身躯”,并锁定BOSS使用“结晶环盾”集中攻击,

只要将同场的分身数量保持在2个,依靠“铁身躯”和“结晶环盾”拼血并无难度。

地下墓地&巨人墓地

①此时玩家先不急着贡献“王器”给传火祭祀场的大蛇,先回到深渊和大蛇对话加入誓约。贡献“王器”后公爵图书馆、恶魔遗迹和巨人墓地的封印解开,这三个地区可按喜好自由选择顺序攻略;

②从传火祭祀场左边的门进入地下墓地,这里的骷髅兵需要使用神圣系武器才能彻底杀死,顺路开启三个机关后来到一个由无头石像鬼看守的房间,往右边的缺口来到一处非常宽阔的区域,通过后进入BOSS战;

③胜利后往右上方的楼梯进入巨人墓地,巨人墓地处于黑暗状态,如果没有照明魔法将难以前进。这里顺便提一下照明魔法“光明照耀”的入手条件:击杀夹缝森林(从黑森林庭院的入口进入)的七头蛇后,切换区域再次进来,在湖底深处会出现黄金石巨人,干掉石巨人救出古代的魔法少女,之后在如图位置会出现一个召唤印记,将她召出即可学习“光明照耀”;

④巨人墓地的道路并不复杂,前期顺着七色石的提示前进,不久便会看到一个NPC,和他的对话如果选“是”的话会被推下悬崖(从NPC旁边的楼梯下去可到达巨人墓地的第一个篝火);

⑤打倒变成活尸的两名骑士救出圣女,之后圣女会在不死区教堂贩卖奇迹。沿路返回原处和NPC开战,胜利后获得他的武器和人性;

⑥沿路一直下行,要小心途中出现的犬型骷髅,这种敌人攻击速度和攻击力都不容小视,最好使用“结晶环盾”在远距离解决,在骷髅剑士和犬型骷髅同时出现的地方左拐找到墓地的第二个篝火,如果当前人性有剩余的话推荐升级篝火;

⑦接下来的路就是一本道了,从悬崖右拐进入一个房间,地下墓地的BOSS会作为杂兵在这里出现,注意这个房间的小骷髅会无限刷新,对人性有需求的玩家不妨在这里适当刷一下。从房间左上角的雾门进入墓王所在地,由于高度差的关系,跳下前记得把血加满;

BOSS 三贴家族

BOSS的攻击方式虽然单一,但碰上真身和分身一起攻击还是会给我们带来不小压力。由于分身受到一次攻击就会消失,战斗时可以利用范围攻击快速分辨出真身所在位置,锁定后马上使用“铁身躯”配合“结晶环盾”集中火力攻击真身,只要右手的武器不算太差,6~8次攻击就能结束战斗。

BOSS 墓王尼特

战斗开始后墓王会召唤大批杂兵围剿玩家,由于战斗场景异常宽广,我们大可绕着场景和杂兵周旋。墓王本身的攻击力不强,注意解除异常状态即可。如果战斗时你的咒术手套已经升满,则可以使用“铁身躯”配合“引燃烈火”和墓王近距离拼血。

公爵图书馆&结晶洞窟

①开始的长廊会遭遇两头盔甲野猪，在狭隘的地方战斗显然对我们不利。建议强行突破，到后面的篝火附近再和它们战斗；

②图书馆内部需使用升降梯切换平台前进，注意里面有不少宝箱都是宝箱怪伪装的，开箱前最好使用“引燃火焰”之类的咒术试探；

③来到第三层沿着被结晶侵蚀的楼梯上去，击杀一个拦路的杂兵见到白龙。第一次和白龙交战必败，除了带上“牺牲戒指”减少消耗之余，也可以趁机熟悉它的攻击轨迹，以便下次交战时不至于手忙脚乱；

④战败后被带到牢房，隔着栏杆干掉守卫取得钥匙。顺着楼梯来到大厅，注意深处有两头不会攻击的蛇女，杀死它们能获得恢复类奇迹。爬上楼梯从宝箱中获得大门钥匙，从篝火上方的楼梯回到图书馆；

⑤之后要利用旋转楼梯前进，尽量优先干掉弓箭手和魔法师，从楼梯下到一楼拉动机关可开启隐藏道路，其中一个都是宝箱的房间中有机关，能开启通往结晶洞窟的路；

⑥结晶洞窟有不少浮在空中的透明路线，可以利用空中飘落的雪花和“七色石”（在下水道的商人处购买）探路，要到达白龙所在地需经过两条空中路线，第二条路线比较隐秘，具体位置如上图所示。

BOSS 白龙希斯

第一次由于没有白雾门的关系，外面的杂兵会有一定几率乱入BOSS战，遇到这种情况可以将杂兵引到白龙的吐息范围内解决。战斗开始后白龙会处于无敌状态，需要破坏它身后的水晶柱才能对其造成伤害。想要杀死白龙非常容易，贴近后使用“引燃烈火”或“结晶环盾”都能速杀。但想断尾入手“月光大剑”就比较困难，白龙一共有三条尾巴，只有攻击背后那条尾巴的尖端才能断尾。最有效的方法是开战后跑到水晶面前引诱白龙自己使用吐息破坏水晶，当看到白龙抬头的瞬间就要用最快速度冲到它身后，趁它破坏水晶处于硬直的时候用“引燃烈火”集中攻击尾部，2发内必能断尾(一周目下)。

恶魔遗迹&混沌废都

①恶魔遗迹横竖只有一条路可走，不过里面的怪物凶狠无比，以前就相当难缠的羊头和牛头恶魔在这里会杂兵化，一种巨大的虫子还能喷出腐蚀装备的液体，最好带上一些“修理光粉”再来；

②击杀第一个BOSS后玩家有两种选择，一是从第二个BOSS雾门右边的捷径直接进入混沌废都，这条捷径只有一个无头石像魔把守，比起另一条火海路线简单不少，但需要和蜘蛛女的誓约+2，也就是贡献30个人性，不够的玩家可以用“龙头石”刷出。二是干掉恶魔遗迹的三个BOSS取得在熔岩中耗血减少的戒指，从火海进入混沌

废都，这条路线有不少巨大的僵尸龙把守，想要通过并不容易；

③通往第二个BOSS所在地的途中会遇到很多羊头恶魔，建议一个个引出来用“结晶环盾”击杀，在雾门前有一个篝火，不要错过；

④混沌废墟的难点在于BOSS门口的咒术师，他的咒术攻击力足以秒杀我们，建议将他引诱到楼梯下再用“结晶环盾”或大威力的远程咒术解决。

BOSS 溃烂的恶魔

BOSS主要攻击方式

1. 熔岩喷射：和BOSS拉开距离后会频繁使用，利用版面中央的岩石可抵挡岩浆的攻势。

2. 拍击：在接近战中使用的招式，用触手拍打地面，有时候会连续拍击，追尾修正很强，需要利用连续翻滚躲避。

只要我们不攻击BOSS或不拿走最深处的黑金套装，BOSS就不会主动攻击我们。它分为近远两种攻击模式，其中远距离的熔岩喷射虽然没多少危险，但我们只能使

用弓箭伤到它，没有效率且容错性太低。推荐拉近距离后马上锁定BOSS，躲过它的拍击马上使用“结晶环盾”反击，只要反应够快，一轮可以击中BOSS两次。

※1.03之前的版本有一个BUG：拿完黑金套装后马上朝入口方向跑，跟过来的BOSS会卡在雾门附近，准备几百发箭慢慢射吧……

BOSS 火焰恶魔

该BOSS和不死院的离群恶魔攻击方式完全一样，只是因为战斗场地变小加上四周长着不少树根，使我们更难躲避它的爆炸攻击。不过这个BOSS依然可以通过卡落下攻击的方式解决，只要让自己一直处于BOSS身后，战斗毫无难度可言。

BOSS 火焰蜈蚣

本战难点在于留给我们的活动范围非常小，开战后BOSS会在远处的熔岩中一边发动攻击一边朝门口走来，它的突刺攻击追尾性不强，看准时机利用翻滚躲过。当它走进我们的攻击范围时就可以锁定它反击了，由于活动范围限制的关系，推荐使用“铁身躯”配合“结晶环盾”在近距离拼血，注意在肉搏过程中不要被BOSS打进熔岩，以现在的损血速度而言会被瞬间秒杀。胜利后获得在熔岩中耗血减少的戒指。

BOSS 混沌的温床

本战分为三个阶段，要分别摧毁处于BOSS左右两端的能量球再击杀藏在树干中央的真身，和其他BOSS战不同，即使玩家在战斗中不幸失败，BOSS战的进度依然保留，不必从第一阶段重新开始，下面为大家介绍每一阶段的打法：

第一阶段毫无难点，沿着版边进入防护罩破坏里面的能量球即可，此时BOSS身上长出一个恶魔之爪，攻击手段也随之增加。

第二阶段由于途中地板会不停地裂开，因此不能采用之前沿着版边过去的战术，建议将装备换成敏捷装（如果没有合适的装备全脱光也行）从内部接近。此时BOSS会像吃了兴奋剂般使用双手和火焰之爪疯狂地攻击我们，比较稳妥的方法是先适当接近BOSS引诱它使出横扫攻击，当它左手离开地面的瞬间马上朝目的地冲去，途中要小心BOSS左手的拍击动作，击破能量球后战斗进入第三阶段。

第三阶段的任务是躲过暴风雨般的攻势，沿着中间塌方露出的树根来到内部击杀真身。火焰之爪并不会把我们推下去，因此在行进过程中只要注意BOSS的横扫攻击即可。依然推荐引诱它使出横扫攻击，趁其右手离地的瞬间朝中央冲去。

初始之火的火炉

①将“王的魂”献给“王器”后解开封印，前往最终BOSS所在地的路途不远，不过途中有数个银骑士把守，建议逐一击杀，还能顺便入手几种高级的强化材料；

②由于BOSS的攻击速度很快，在战斗中几乎没有使用远距离技能的时间。因此进入雾门前建议把“结晶环盾”换成重攻击是格挡动作的盾牌。

BOSS 乌薪王葛温

BOSS攻击速度快，与其战斗可以采取两种打法，一是利用格挡反击造成大伤害，使用6～7次后胜利。不过这种方法对操作要求比较高，比较安全的做法是躲过王的第一下攻击马上使用格挡动作。

至于第二种方法就是我们熟悉的铁体肉搏流了，进入雾门后立刻咏唱“铁身躯”，锁定BOSS后用“喷射火焰”、“引燃烈火”等出招较快的咒术拼血。胜利后一周目流程到此结束，在二周目中继承一周目的魂、等级和装备，通过剧情获得的物品无法继承。

奖杯/成就指南

奖杯/成就一览

奖杯/成就列表

项目名	杯种	点数	获得方式
黑暗灵魂	白金	50	取得所有的奖杯/成就
火焰的继承者	金杯	90	击败最终BOSS后选择点燃篝火
黑暗之王	金杯	90	击败最终BOSS后选择出门
骑士的荣耀	银杯	25	入手所有的珍贵武器
贤者的智慧	银杯	25	入手所有的魔法
咒术师的血缘	银杯	25	入手所有的咒术
圣女的祈祷	银杯	25	入手所有的奇迹
誓约“白教”	铜杯	15	和白教达成誓约
誓约“公主的守护者”	银杯	25	和公主达成誓约
誓约“暗月之剑”	银杯	25	和葛温德林达成誓约
誓约“太阳的战士”	银杯	25	和太阳战士达成誓约
誓约“森林的狩猎者”	银杯	25	和白猫达成誓约
誓约“黑暗之灵”	银杯	25	和深渊大蛇达成誓约
誓约“古龙之路”	银杯	25	和古龙达成誓约
誓约“墓王的手下”	银杯	25	和墓王达成誓约
誓约“混沌的仆人”	银杯	25	和白蜘蛛达成誓约
最强武器	铜杯	15	强化一把+15的武器
结晶武器	铜杯	15	强化一把+5的结晶武器
雷电武器	铜杯	15	强化一把+5的雷属性武器
粗制武器	铜杯	15	强化一把+5的粗制武器
法术武器	铜杯	15	强化一把+10的魔法武器
魔力武器	铜杯	15	强化一把+5的魔力武器
神圣武器	铜杯	15	强化一把+10的神圣武器
邪恶武器	铜杯	15	强化一把+5的邪恶武器
火焰武器	铜杯	15	强化一把+10的火属性武器
混沌武器	铜杯	15	强化一把+5的混沌武器
点燃篝火	铜杯	15	点燃游戏中第一个篝火
取得元素瓶	铜杯	15	从不死院的骑士手中获得元素瓶
到达罗德兰	铜杯	15	剧情奖杯
苏醒之钟（不死人教会）	铜杯	15	剧情奖杯
苏醒之钟（克拉格的住处）	铜杯	15	剧情奖杯
注火技艺	铜杯	15	剧情奖杯
漫步深渊技艺	铜杯	15	杀死黑森林庭院的巨狼取得
到达亚诺尔隆德	银杯	25	剧情奖杯
取得王器	银杯	25	剧情奖杯
击败王“墓王尼特”	银杯	25	剧情奖杯
击败王“混沌的温床”	银杯	25	剧情奖杯
击败王“小隆德四王”	银杯	25	剧情奖杯
击败王“白龙希斯”	银杯	25	剧情奖杯
击败神“暗影太阳葛温德林”	银杯	25	进入暗月灵廟的雾门打倒BOSS
击败神“半龙普利希拉”	银杯	25	进入绘画世界打倒BOSS

难点说明

骑士的荣耀

需要入手BOSS灵魂制造的武器、光明武器、恶魔武器、龙族武器、黑暗之手（和深渊大蛇达成誓约获得）、圣者的盾（生者状态下在巨人墓场遭到NPC入侵，击杀后获得）、血盾（艾蕾米雅斯的绘画世界获得）。以下是装备的大致入手方法：

一．使用BOSS灵魂制造的武器需注意几点：

1. 巨狼的灵魂可以制造出两把大剑（使用短剑、直剑、大剑、特大剑系合成普通大剑，使用折断的剑合成圣属性大剑）和一把盾，想全部收集至少要三周目；

2. 火蜘蛛克拉格的灵魂和曲剑系、刀系武器也可以分别合成混沌之刃和克拉格的剑（魔女剑）；

3. 钢铁巨偶的灵魂与拳系武器和斧系武器可合成两把武器；

4. 暗影太阳葛温德林的灵魂可分别合成暗月弓和暗月杖；

5. 月光蝶的灵魂配合枪系武器和盾系装备可合成月光枪和结晶盾。

二．恶魔武器共有两把，分别是和墓王誓约后获得的“墓王的剑”，王城白色恶魔掉落的恶魔枪。

三．光明武器将病村商人（需和白猫誓约）、巨人墓地的商人（对话选择否，之后在传火祭祀场出现）、各地铁匠的装备都购买后还差：

1. 高阶骑士分别掉落银骑士的剑、黑骑士的大剑、黑骑士的剑、黑骑士的大斧、银骑士的枪、黑骑士的戟、银骑士的盾、黑骑士的盾。

2. 低级骑士掉落纹章盾。

3. 巨人墓地可取得神的重锤（击杀入侵的NPC获得）、圣者的盾（击杀入侵的NPC获得）、邪神的盾。

4. 绘画世界取得里卡尔的刺剑。

6. 王城取得哈维尔的大盾、龙狩的弓．

7. 飞龙谷可取得亚斯特拉的直剑和龙纹盾。

四．龙系武器共有六把，其中五把分别断掉桥上火龙、灰烬湖古龙、结晶洞窟白龙、底层贪食龙、绘画世界半龙的尾巴获得，剩下一把大龙牙从王城内部的隐藏通道（第二个篝火旁没有点火的壁炉）。

贤者的智慧

1. 在下层的民房救出NPC后，可在传火祭祀场购买魔法。

2. 救出图书馆的NPC，之后他会在通往结晶洞穴的机关房间贩卖魔法，买完全部魔法后在第一次和白龙战斗的房间中再次遇到他，打败后获得魔法“白龙的吐息”。

3. 在图书馆和古城可获得“强效魔法盾”和“消音”。

4. 在病村拾取治愈魔法。

5. 在小隆德遗迹可以和NPC购买魔法。

6. 击杀夹缝森林（从黑森林庭院的入口进入）的七头蛇后，切换区域再次进来，在湖底深处会出现黄金石巨人，干掉石巨人救出古代的魔法少女，之后可召唤她学习魔法。

咒术师的血缘

1. 在底层仓库救出咒术师，之后可在传火祭祀场购买咒术。

2. 和白蜘蛛誓约后可获得两种咒术，旁边的蛋人可购买新咒术。

3. 在手套等级超过10的情况下前往病村的沼泽地带，和魔女对话购买新咒术。

4. 在绘画世界中取得咒术“喷射火焰”。

5. 在病村取得“内在潜力”。

6. “混沌横扫火焰”在混沌废墟击杀BOSS门前的咒术师取得。

圣女的祈祷

1. 和传火祭祀场的NPC购买奇迹。

2. 在巨人墓地救出圣女后，前往教堂一层购买奇迹。

3. 敲响第一口钟后，和钟楼的圣职对话购买奇迹。

4. 灰烬湖获得“魔法防御”。

5. 绘画世界获得“沉默禁令”。

6. 地下墓地获得减慢敌人动作的奇迹。

7. 和太阳战士达成誓约能获得“雷枪”系的三个奇迹，其中最后一个奇迹“太阳光枪”要在誓约等级+1的情况下贡献最终BOSS的灵魂获得。

8. 王城能拾取奇迹“阳光之剑”。

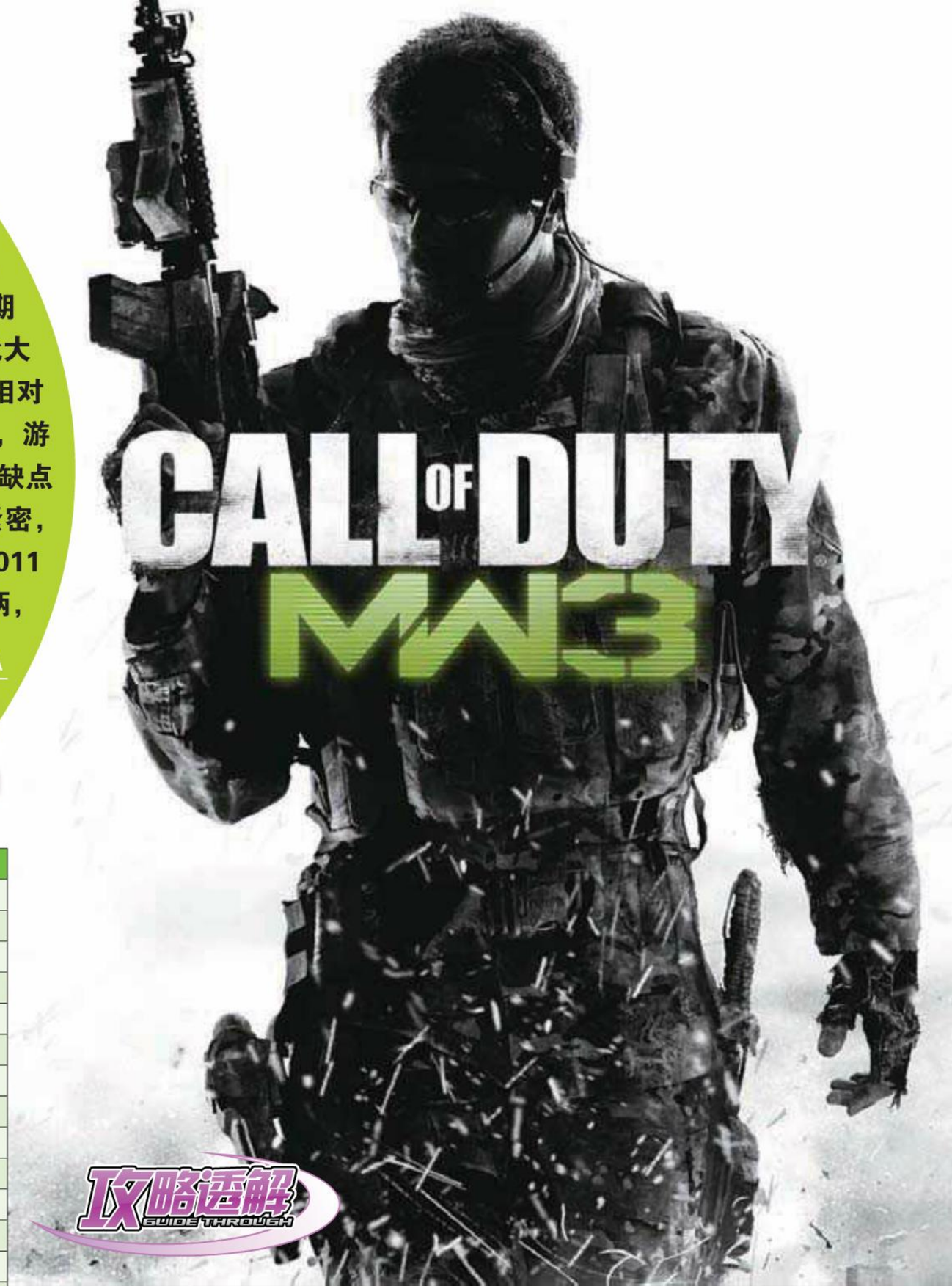
9. 和暗月之剑的誓约等级+1时获得“月光之剑”。

10. 和墓王誓约，并且提示一次誓约等级，可分别获得“墓王剑舞”和“墓王大剑舞”。

后记 限于篇幅问题，本期的攻略只为各位介绍了游戏的基础系统和攻关要点，诸如武器锻造、NPC行动路线等深度问题并未提及。当然喜爱本作的各位不要急躁，在下期的“研究中心”中我会尽可能的补完这些资料。当然也欢迎各位来信共同探讨。

在开发了系列第二作后，“《COD 现代战争》系列”的开发商 Infinity Ward 经历了一场内部人员变动的风波，想必会令许多该系列的忠实玩家们感到揪心，生怕这个如此经典的系列就此走到尽头。幸好，Infinity Ward 挺过了这次内部危机，并且公布了万众期待的系列续作《COD 现代战争 3》。鉴于在制作期间经历了如此大的变故，笔者对本作的期待也从一开始的“再创辉煌”改为了相对保守的“维持水准”。在实际玩上游戏后，我禁不住松了一口气，游戏良好地继承了前作的一切优点，并且针对上作叙事过于零散的缺点进行了改进，每一个关卡虽然由不同的主角执行，但剧情联系紧密，电影级别的大魄力场面也层出不穷，令人几乎无法喘息。这是 2011 年最不可错过的主视点射击大作，没有之一，放进光盘，拿起手柄，让我们来战个痛快！

文 FAN 美编 NINA



操作列表

X360/PS3键位	功能
左摇杆/左摇杆	移动
右摇杆/右摇杆	视角
RT/R1	射击
LT/L1	瞄准
RB/R2	手雷
LB/L2	特殊手雷
X/□	上弹
Y/△	更换武器
A/×	跳跃
B/○	蹲下、再按恢复站立
长按B/长按○	趴伏
LS/L3	奔跑
RS/R3	近战攻击
方向键左/方向键左	更换武器模式
方向键右/方向键右	启用特殊武器
方向键上/方向键上	开启夜视模式
Start/Start	系统菜单

COD 现代战争3	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Modern Warfare 3	美版
	2011年11月8日 / 多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

COD剧情攻略

■ 人物介绍

约翰·普莱斯（John Price）

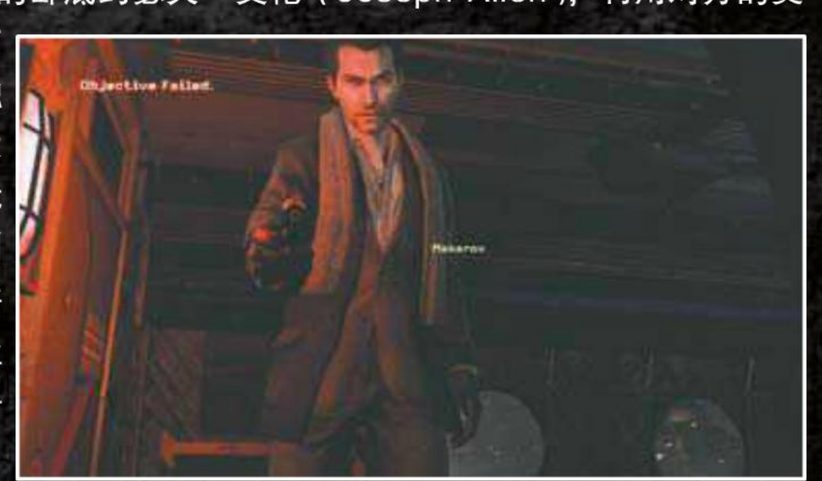
系列的灵魂人物，真正意义上的主角，虽然他并非经常作为玩家能够操纵的角色登场，但他以队友身分加入战斗时的表现更为出彩，最为标志性的特点就是带着英伦味道的口音和一脸大胡子，当然还有那潇洒又沧桑的抽雪茄姿势。在本作故事的发生的二十年前，资历尚浅的普莱斯随同麦克米兰上尉深入敌后狙杀俄罗斯极端主义分子的领袖伊姆兰·扎卡耶夫（Imran Zakhaev），不过最后却只是用巴雷特反器材狙击枪削掉了对方一只手臂。随后发生的一系列事情让普莱斯陷入了某场全球性恐怖阴谋当中。而在世界已经陷入了第三次世界大战的本作当中，普莱斯注定要通过自身的努力来亲手解决这一困局。

约翰·麦克塔维什（John MacTavish）

绰号“肥皂”（Soap），在“《COD 现代战争》系列”初代时还是一位刚刚加入英国空军特勤团（SAS）的中士，也是玩家在前两代中的常用操纵角色之一，在与普莱斯还有其他战友们几番出生入死后，他已经成为了一位坚韧不拔的强大战士，在系列第二作中玩家才能够第一次见到他的真面目，并听到他开口说话，最大的特点就是留着一个剽悍的莫西干头。在上一作当中，他在最后与谢菲尔德将军的搏斗中被小刀刺中，身受重伤，却不顾生命安危拔出了胸口插着的小刀，准确地投进了将军的脑袋上，救了快要被将军打死的普莱斯一命。但是他的生死却成为了本作开篇时最大的悬念之一。

弗拉德米尔·马卡洛夫（Vladimir Makarov）

曾在系列第二作中登场的马卡洛夫是一位心狠手辣的角色，亲手参与了俄罗斯机场的大屠杀，用重机枪屠戮了大量无辜的平民，之后还亲手杀死了混入他们队伍中的卧底约瑟夫·艾伦（Joseph Allen），利用对方的美裔身分来挑动俄国与美国之间的对立，触发了第三次世界大战。在本作当中，玩家将会有机会了解到这个角色的过往，并亲眼见证他是如何让全世界都陷入到战争的狂热当中。



©2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty, and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

老兵难度战役攻略

前情

我不想相信，也不愿承认，一个小小的动作却足以影响整个世界的命运。只是轻轻地扣下扳机，却必须负担起千百万条人命的责任，如果当时我能明白这背后千丝万缕的联系，能够预见到未来那可怕的命运，是否就会做得更好，又或是被压力与恐惧击倒，甚至不敢端起狙击枪？或许那会更好，麦克米兰上尉是个比我更为优秀的狙击手，从来都是，他肯定会将子弹准确无误地送进伊姆兰·扎卡耶夫那颗快要谢顶的脑袋中，而不是只被我夺去一只手，却留下了一条罪恶的生命。

时间无法流转，已逝之人无法复生，我们只能背负自己过往的错误与罪孽继续前行，试图去弥补，试图去纠正，尽管我们都很清楚，没有任何东西能够真正地变回原本的模样。无数勇士为了阻止这场全球性的恐怖行动而失去了生命，那些陌生战士的牺牲令我黯然神伤，而身边的亲密战友离去则让我痛不欲生，先是盖兹、然后是幽灵与小强，现在，轮到肥皂在我面前生命垂危，这一次，就算是死神，也别指望让我约翰·普莱斯屈服，想也别想！

序章

剧情

现实在我脑中只是一幕幕支离破碎的片段，有时候，我觉得自己还身在战场，身边炮火连天，子弹飞舞，有时候，我又觉得自己正经历生死关头，用手枪瞄准扎卡耶夫脑袋和用飞刀刺进谢菲尔德眼眶的画面不断地重复浮现。突然，我明白了，这些幻象都有着一个共通点：它们都发生在过去。昨日的时光点点地从我眼前划过，我是否快要死了？但我还能听到普莱斯的声音，他怒吼着要别人把我救回来，那气势仿佛正在向死神宣战。搞不好他真会赢，我想。这个老家伙是个打不死的怪物，在干掉扎卡耶夫后，我还以为他会跟盖兹一样永远地离开我，但他没有，他活得好好的，还差点在监狱里干掉我手下的新兵。他肯定已经跟死神交过手了，还赢得很漂亮。如果我能活下来，是否也代表着我终于也开始跟上他的脚步了？没等我找到答案，一阵强烈的电流夺去了我最后一点意识。

Black Tuesday

●时间：8月17日–10点18分12秒

●人物：德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”

●部队：三角洲特种部队　●地点：纽约 曼哈顿区

剧情

喂，喂，测试，测试。这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，现在是8月17日早晨6点，我开始第一次使用录音日记，希望我录下来的声音不会像我写的字一样糟糕。还有4个小时，我们就会开始赶赴纽约，去端掉一个俄军设立的干扰信号塔。这东西不但让我们的空军无法实施攻击，还阻挡了军队内部的无线电通讯，简直就是一根肉中刺，扎在我们国家的心脏上。我很荣幸自己能够得到这个任务，每每想到我们正在失去纽约，这个事实总是让我难以安枕，如果我们甚至无法在俄军手下保住自己国家的标志性城市，又要如何去守护这个国家。我们的代号是合金（Metal），任务目标的所在地，是纽约华尔街证券交易所，没有支援，没有通讯，我们能够依靠的，只有身边的战友和手中的武器。天佑我们，天佑美利坚！

流程

作为游戏中的首个关卡，本关的难度自然不高，不过以前没有接触过老兵难度的玩家们或许也会不幸地死上个十来次，一来在这个模式里头玩家的角色几乎和敌人一样脆弱，被打中几枪就会一命呜呼，二来老兵模式里头的敌人比较聪明，走位频繁，还懂得包抄玩家，所以如果还是用普通或者容易难度的冲锋流打法，绝对会死得很惨。在本关当中，玩家首先需要习惯的就是老兵难度的核心战斗思想：缩！虽然与游戏的氛围不太一致，但如果玩家想要顺利地完成老兵难度，就需要一直待在离敌人较远的距离，远远地干掉他们，或者交给队友去料理，除了必要时触发剧情点或检查点来推进战线，玩家是绝对不该孤军犯险待在战线前方的。本关的首个难点是在初期街道转角处，敌人的武装直升机会对街道发动空袭，这时玩家要迅速跟随战友Sandman冲进建筑当中，不然绝对死无全尸。之后的楼层的战斗中需要小心上层有敌人偷袭。之后的柜台区域会有两波敌人，前一波玩家可以不动手，留给队友们解决，下楼后触发的另一波，个人建议玩家可以迅速重新躲回楼上，等队友杀剩一两个躲在掩体后负隅顽抗的敌人时再从上层居高临下地点掉他们。在华尔街证券交易所爬上天台时，会碰到有大量敌人从楼上冲下来的情况，立刻找个掩体，老兵难度下的敌人是不能正面对抗的。最后在打第三架武装直升飞机时记得提前对准其出现的地方扫射，被对方抢先的情况下，可是会秒杀玩家的。

Hunter Killer

●时间：8月17日–16点32分15秒

●人物：德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”

●部队：三角洲特种部队　●地点：纽约 海港隧道

剧情

这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，我没有太多时间，所以只能在直升机上录音，希望我的声音足够大，不会被螺旋桨的噪音盖过。我们成功了，干扰信号塔被毁掉了，要不是最后我们差点被对方的武装直升机给撞毁，这还真是一次完美的作战。但我们还不能停下来，空军的支援虽然解除了城市里的困局，但我们

老兵TIPS　本作手雷爆炸前延迟时间颇长，投手雷时可以先抓在手中一会儿再丢出去，避免敌人丢回来。

还必须要想办法干掉那些封锁了我们领海的俄军战舰。我作为一个三角洲特种部队士兵，已经见识过了许多大胆而疯狂的作战计划，不过恐怕里头没有一个比得上我们将要去做的事情。我们将会杀入俄军的指挥潜艇中，把它内部装得满满的导弹统统都射到俄军的舰艇头上，那是个疯狂的计划，但恐怕我们别无选择，毕竟要是我们不动手，这些导弹就会落到美军的头上。我要准备下水了，录音结束。

流程

开始的阶段玩家需要操作小型水中推进器，左摇杆负责移动，右摇杆负责调整方向，注意雷达的提示，不要撞上水雷，再装上炸弹就可以进入潜艇内部。潜艇内部非常凶险，两个船舱当中不但敌人众多，还分布在上下两层当中，可以透过网格状的隔层向着玩家射击，如果正面撞上用霰弹枪的敌人，一枪就会要了玩家的命。看好他们的瞄准激光来预测敌人的位置，之后是用手雷还是用震撼弹来料理都可以，不过小心投弹时被敌人打成蜂窝。攻克了船舱部分，整个流程后半部分基本没难度，玩家只需要在驾驶汽艇的部分记得射击敌人舰艇后方的水雷而不是船上的敌人，便可以顺利过关。

Persona Non Grata

●时间：8月17日–9点51分41秒

●人物：尤里

●部队：141特战队–已除名　●地点：印度 喜马偕尔邦

剧情

我的名字是尤里，没有姓氏，没有外号，就只是尤里。我在spetsnaz，也就是俄国特种部队里头呆过，现在，我跟尼古拉混，在他手下那群人里，他最看得起我，或是因为他看得出来我有多纯粹。我并不是因为钱或其他任何报酬而愿意跟随他，只是因为一个简单的原因：报仇。我的仇人名字最近很频繁地出现在媒体与人们的口中，他叫弗拉德米尔·马卡洛夫。我不会告诉你们为什么我恨他，那不重要，重要的是，我们的目标是一致的，那就是马卡洛夫必须死！这就是为什么我会愿意帮助普莱斯，还有他那位刚刚从死亡线上捡回了一条命的战友。直到马卡洛夫咽下最后一口气之前，我都绝不会停下来，仇恨就是我心头的一把火，支撑着我在他派来的喽啰攻击下固执地反击，直到把他们杀得一个不剩。仇恨也守护着我，让我在激流中找到得以抓牢的树根。我期盼着最后这团火焰能化为一颗滚烫的子弹，射进马卡洛夫的心脏！

流程

如果玩家在本关已经深谙了“缩”的奥义，那么基本上前期的庭院战斗不会太有难度，因为其实绝大部分敌人都可以交给队友们去对付。之后跟着普莱斯跑到大路上后便到了游戏的困难部分，敌人的正面火力很猛，玩家需要先设法进入街道右边的建筑中，射杀对面建筑二楼的敌人后，不要试图冲出阳台，那是找死，下到一楼，在侧面跑出去，触发检查点就可以让队友们开始推进了。除此之外在操作UGV时需要注意，这台遥控装甲车在老兵难度下的抗打击能力也相当差，同样需要远远地打，不能和敌人硬拼，在到达那个需要防守我方直升机的石膏平台之前有一段墙壁，觉得难以抵挡对方直升机的火力时可以靠这堵墙来当做掩体。本关有特殊条件成就/奖杯“What Goes Up…”，规定玩家只能用UGV的榴弹来消灭掉敌方直升机。榴弹的威力相当高，不过因为射击轨迹为曲线，比较考验玩家的准头。注意UGV的榴弹数量并不多，一定要在直升机离得足够近后才展开攻击，避免浪费弹药。

Turbulence

●时间：10月3日–18点30分31秒

●人物：安德烈·哈尔科夫

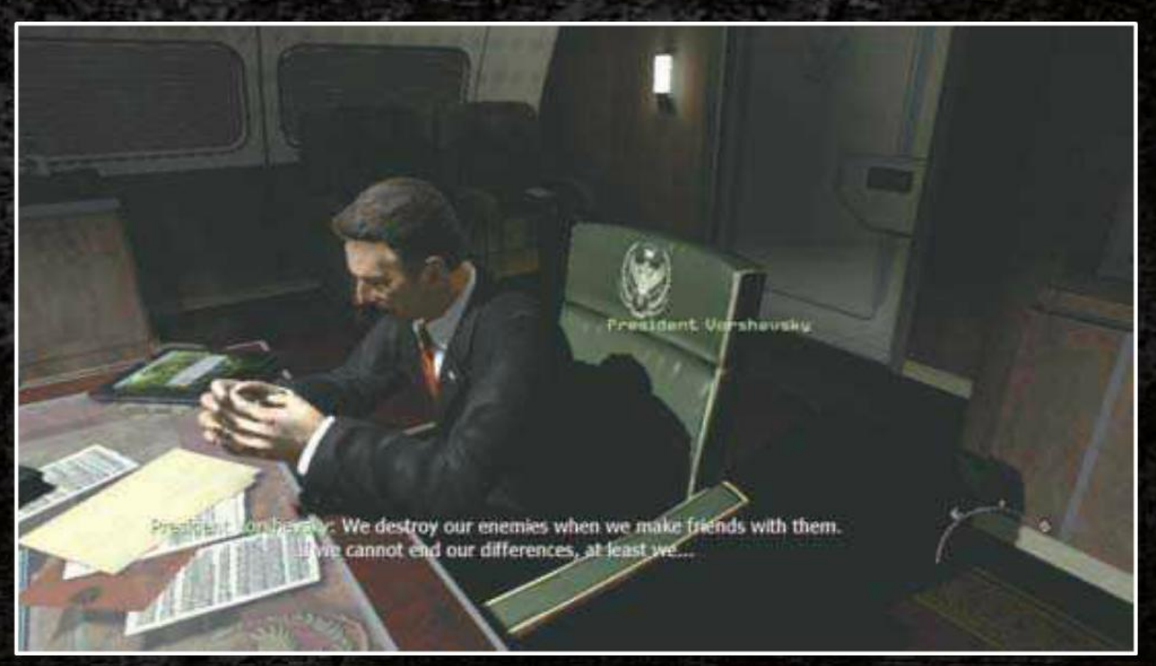
●部队：俄罗斯FSO特工　●地点：I1–96–300PU–“指挥点”

剧情

有时候我禁不住想，如果不是我的职业使然，我真的愿意保护自己眼前这个正在拥抱女儿的男人吗？他的名字叫鲍里斯·沃舍维斯基，职业是俄国总统，也是我需要用自己生命去保护的对象。问题是，我一点都不喜欢他。就在今晚，沃舍维斯基将要尝试说服其他官员，让他们接受一个滑稽的决定：和美国签订停战协议。这简直是我听过最不可思议的事情，他竟然想要让我们放弃一场正在逐渐赢得胜利的战争，而且是在美国人发动了那场骇人听闻的机场大屠杀之后。当他的生命遭到威胁时，我真的可以纵身为他挡下子弹吗？我说不清楚，或许只有一场恐怖袭击才能让我明白自己的真正想法，但谁又敢袭击俄国总统的专机——等等，有枪声！

流程

游戏的首个难点是从上层来到下层时，会议厅区域的敌人会贴在门边发动攻击，速度非常快，威力也相当高，之后飞机还会发生颠簸，导致玩家与敌人均发生位移，要把握好机会趁机干掉敌人。在救下总统的女儿后，玩家会遇到一段敌我双方处于失重状态的特定情节，如果此时能够把所有敌人都杀光，就能解开秘密成就/奖杯“Flight Attendant”。飞机坠毁后的一段地面交战比较凶险，不但敌人位置分散，很容易会因为看漏而导致被冷枪扫倒，敌人的载具还会用车载重机枪作出火力支援，尽量在重机枪手还没注意到玩家的情况下点掉他，会令接下来的战斗轻松不少。



老兵TIPS 老兵难度下只要步枪有远距离瞄准镜建议立刻换上，因为近程射击的机会太少了。

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP
HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合

去买《超级马里奥3D大陆》日版时，听到435的报价不禁一愣，随后才反应过来。随着日元汇率的高居不下，加上任天堂游戏又不像X360那样有便宜的港版，锁区的3DS劣势明显。其实真正的任饭应该是一日一美两台3DS吧，拿“超马”来说，美日版价格差了近200元，买十个游戏就能省出一台主机钱，平时还能擦肩。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情
——提供最佳购机方案

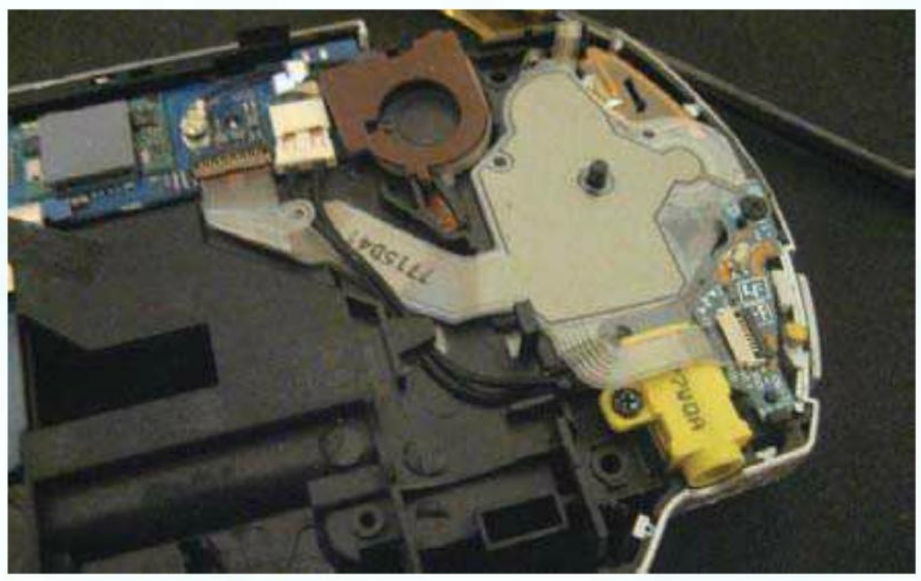
PSP购机推荐套餐

3000型		
	品牌/型号	价格
主机	PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑）	900元
记忆棒	16GB极速HX组棒	128元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
总计		1096元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：PSV即将发售之际，PSP市场显得有些萎靡，好在PSP-3000和PSPgo在价格上持续给力，所以索尼的掌机市场倒是并未出现“青黄不接”那种现象。从最近一段时间上看，PSP-3000和PSPgo已经站在了900元的价格线上，想要再次下跌实属困难，况且现在的PSP市场翻新机也已经泛滥到了无法避免的地步。其实如果你了解索尼现在出货的PSP均是6.60系统，而市场的销售主力仍是6.20和6.35系统的主机，你就能明白这一点。所以在PSV降临之前，我们已经可以把目光从PSP身上移开了。倘若你真的想买台PSP回来收藏，也建议避开这个时间段，因为在PSV发售的数个月内，PSP还有望继续跌价，毕竟战斗了五六年的PSP并不是苹果的iPhone 4，它在价格上是没有回光返照可能性的。随着今后回收PSP主机的价格变低，PSP的零售价也必然还能继续走低的，所以现在暂时沉住气吧。

至于PSV，索尼的欧洲官方微博近期公布，北美同捆游戏版的出货日期将是明年的2月15日，同捆游戏版其中包括一台3G+Wi-Fi版的PSV主机、一个PSV保护包、一张4GB的专用记忆棒和一张《小小变异者》的游戏卡带，售价349.99美元，折合人民币2222元。但PSV在北美的正式上市日期依然是2012年的2月22日不变，这次还真不知道北美的同捆游戏版PSV算是个什么状况了，而我们也只能等待索尼今后的进一步情报。另外PSV主机前段时间已经在日本展开了预售活动，国内的商家与此同时也开始了面向玩家的预定，国内的普遍价格在2500元左右，目前仅是Wi-Fi版的订货，价格不算太高，想要首发的玩家做好一定的心理准备吧，一个多月之后PSV和大家不见不散。



▲实不相瞒，进入这个阶段，6.20系统的PSP主机99%是翻新机了，整个市场翻新率超过90%也是圈内共识。

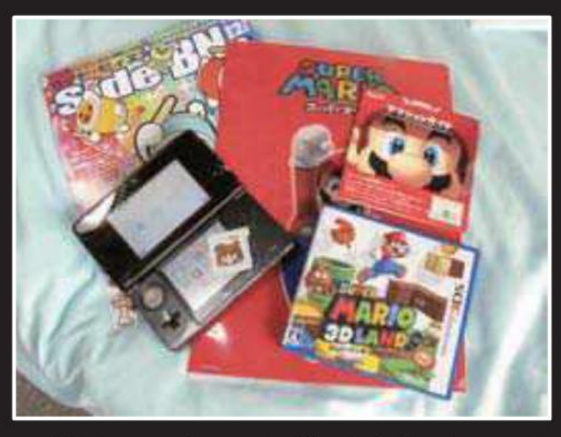
主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑）	900元
PSP-3000主机（6.39系统，彩色）	1000元
PSPgo主机（6.39系统，黑白16GB）	900元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSPgo专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	128元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS购机推荐套餐

3DS		
	品牌/型号	价格
主机	3DS主机（日版黑色）	1280元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	AK2i纸盒版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1560元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：上期已经提到，3DS的价格已经回归正常，现在伴随大作入手毫无压力。目前市场上销售最好的是颜色是红、粉、白三种，从这里也可以看出新颜色给3DS市场所注入的活力。当然因为这三种颜色的主机都是在近期才发售的，所以价格必然要比蓝色、黑色略贵一些，玩家需要多准备张百元大钞才能搞定哦。在游戏方面，《超级马里奥3D大陆》日版已经上市，国内售价普遍在450元左右，不算便宜。需要注意的一点是，马大叔卡带里内置了最新固件V2.2.0-4J的升级程序，这次升级除了系统方面的更新之外，还对部分NDS烧录卡在3DS上运行做出了封杀。也就是说如果你玩了《超级马里奥3D大陆》的日版并对主机的固件进行了升级，那么你手里的NDS烧录卡很有可能就无法在3DS上运行，这点一定要了解到，好在这次升级封杀影响的范围不大，玩家在游戏之前到烧录卡的官方论坛了解一下近况就好。美版的《超级马里奥3D大陆》会在11月13日发售，国内也会很快到货，现在的预约价格在250元左右，美版玩家请继续等待！



▲《超级马里奥3D大陆》绝对是近期必买大作，但内置的升级还是要注意一下。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版白）	1380元
3DS主机（日版红蓝粉黑）	1280元
3DS主机（美版红蓝黑）	1180元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	58元
金士顿 8GB TF卡（行货）	88元
金士顿 16GB TF卡（行货）	158元

Wii 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1450元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1490元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：《塞尔达传说 天空之剑》即将发售，最近关注 Wii 的玩家也有所增加，不过目前 Wii 的市场还是难掩颓势。现在国内的 Wii 主机市场分成两个价格区间，一是不可破解的 4.3 系统主机，价格在 1000 元以下，和 PSP 主机差不多；二是可破解主机，但商家不出售裸机，只捆绑硬盘进行销售，恰巧最近泰国洪水导致硬盘有所涨价，所以破解的 Wii 主机也顺路涨了几十元。综合算来破解的 Wii 主机要比不可破解的贵上三四百元，但其实仔细想想机器的套装内还包含着一块硬盘，这价格也可以接受了，况且买到 Wii 主机除了《塞尔达传说 天空之剑》之外不可能不玩些其他游戏，所以多花点钱也是值得的。对于主机已经吃土很久，最近想要拿出来玩塞尔达的玩家，手柄上一定要配有 Wii Motion Plus，就是俗称的小屁股。没有的话可以到网上或是市场去买一个，原装的价格大概在 120 元左右，高仿的五六十元就能搞定。另外肯定还有一部分玩家除了要买 Wii Motion Plus 之外还想要一起购买塞尔达的正版，有这种需求的不妨推荐直接入手《塞尔达传说 天空之剑》黄金版。里面除了游戏光盘之外还附带了新版内置 Wii Motion Plus 的 Wii 手柄，此外还有一张塞尔达传说 25 周年纪念交响音乐会的 CD，价格只有 69.99 美元，折合人民币 444 元，以国内现在的市场情况来看，此限定版的价格不会超过 480 元，应该算得上十分超值了。注意日版的《塞尔达传说 天空之剑》黄金版是 8800 日元，折合人民币是 713 元，不要买错了，这可比美版贵得多！

▲游戏、黄金手柄、音乐CD只要400多元，美版算是值了。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（黑白，4.3系统）	950元
Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1450元
Wii主机（黑白，500G硬盘套装）	1580元
原装双节棍手柄套装（左+右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
北通Wii手柄保护胶套	28元
北通色差线	58元
北通Wii手柄三防胶套	48元
北通开关电源	106元
北通Wii无线蓝牙转换器	102元
北通Wii防滑充电电池	58元
北通冲锋者Wii激光震动光枪	92元
北通猎鹰Wii经典加强版手柄	118元
北通双节棍Wii无线副手柄	98元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh×2）	80元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑色）	2800元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2889元
近期推荐购入指数		7

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

介绍：受《未知海域 3》的影响，最近一段时间 PS3 的销量又出现了很大的波动，不少玩家都慕名前来购买 PS3 并表示一定装入此游戏才行，受此影响 PS3 的现在价格依然还保持在历史最高阶段：2800 元左右，而且现在基本已经处于断货的边缘，很多小的渠道商都已经没有破解主机了，所以近期 PS3 的态势肯定会继续保持高价，这点毋庸置疑。对于上期介绍的电子狗第二代 Jailbreak 2，现在已经判明并不能支持所有主机，仅支持小部分 PS3，且价格较贵，使用它玩游戏的话也需要配备额外的硬盘，现在泰国洪水把硬盘的价格也推高了不少，所以综合算下来想要使用电子狗二代玩破解游戏是很不明智的，成本太高倒不如选择 2000 元以下的非破解版 PS3 了，买些正版游戏边玩边等破解要比购入 Jailbreak 2 强。另外现在破解领域也认为 Jailbreak 2 的工作方式可以通过自制系统来实现，所以已经破解的用户可以等待 Jailbreak 2 被破解的时刻，之后再等待自制系统更新即可。

▲Jailbreak 2国内售价450元，很多黑客认为Jailbreak 2里可能包含PS3 3.60系统的密钥。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（港版3.60系统，160GB）	1980元
PS3 Slim主机（港版3.60系统，320GB）	2100元
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑白）	2800元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑白）	2900元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（韩版，4GB破解）	2000元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2089元
近期推荐购入指数		9

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、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：和 PS3 不同，同样缺货的 X360 在最近有了好转，因此市场上的主机价格也稍微有些降低，回到了半个月之前的水准的。上期末尾最后介绍的 X360 自制固件，现在很多商家已经开始提供刷机服务，也就是俗称的脉冲破解主机，不过因为脉冲破解主机需要拆机并在主机里焊接脉冲芯片才能安装自制系统进行破解，所以价格上要比普通方式破解的机器略贵一些，而且目前脉冲破解的原理是靠脉冲芯片拖慢 CPU 的主频，然后不断发出脉冲信号让 CPU 产生错乱以绕过验证机制，而脉冲这种做法是否会给主机的 CPU 造成影响目前还没有定论，所以暂时并不推荐脉冲破解主机。但如果你对自制系统下的免费的 XBLA 游戏、DLC、街机模拟器实在非常有兴趣的话，倒是也可以购买，如果出了问题还请来信告之大家一下。

▲脉冲破解主机每次开机时间并不相同，因为这和脉冲芯片每次干扰CPU的情况有关，这种破解同样需要拆机焊接。

市场报价信息更新截至 2011 年 1 月 6 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1600元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2250元
X360 Slim主机（韩版，4GB，破解）	2000元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解）	2100元
X360 Slim主机（韩版，4GB，破解，Kinect套装）	2500元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解，Kinect套装）	2600元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

游风艺苑

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

Gallery of Game Style

本期杂志制作期间正好赶上万圣节，结果我们的信箱中陆续收到一大批与这个西方鬼节相关的画稿，我从中精选了两张比较有特色且不落俗套的作品出来，希望为大家的创作拓展思路。另外，我们的月度最佳作品评选活动，10月份的结果已经出来了，详情请见第114页的“一刀有话说 特别版Vol.41”。需要再提一下的是，从11月份起，我们的征稿将采用漫影1000L的换代产品Rainbow 3作为冠军奖品，这块板子继承了友基产品的优良基因，想要尝鲜的朋友，不妨积极投稿过来吧！或许你很快就会成为它的主人呢！

上海·冬小

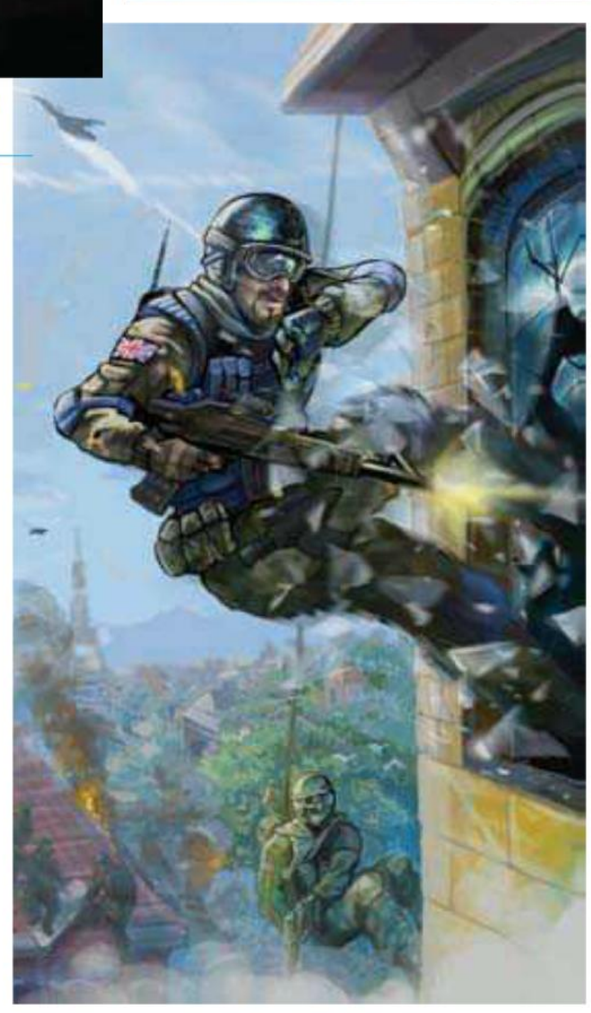
一幅颇有味道的万圣节主题插画。通常会被处理得比较喧闹的黑猫、南瓜以及变形的骷髅图案等元素，在图中都显得异常安静，而这位有着猫一样眼神的姑娘也“文艺范儿”十足，这些都使得作品洋溢着一种另类之美。

南宁·魔星拉姆

众所周知，“《洛克人》系列”的主角们，一般都是以可爱的Q版形象出现在游戏中的，但真实比例下的他们，会不会更加帅气洒脱呢？上图也许可以回答你。动感十足的姿势配上飞扬的金发以及酷劲十足的表情，再辅以逆光的处理，洛克人X完全成了偶像派。

珠海·陈志远

一向以创意幽默插画见长的陈志远同学最近表现非常活跃。这次他投来的是一幅名为《突袭巴黎》的《COD 现代战争3》同人插画，人物依然保持了略带搞笑风格的造型，但构图以及人物动作设计等倒都是动作大片海报的路子，整体来看有一种妙趣横生的混搭感。

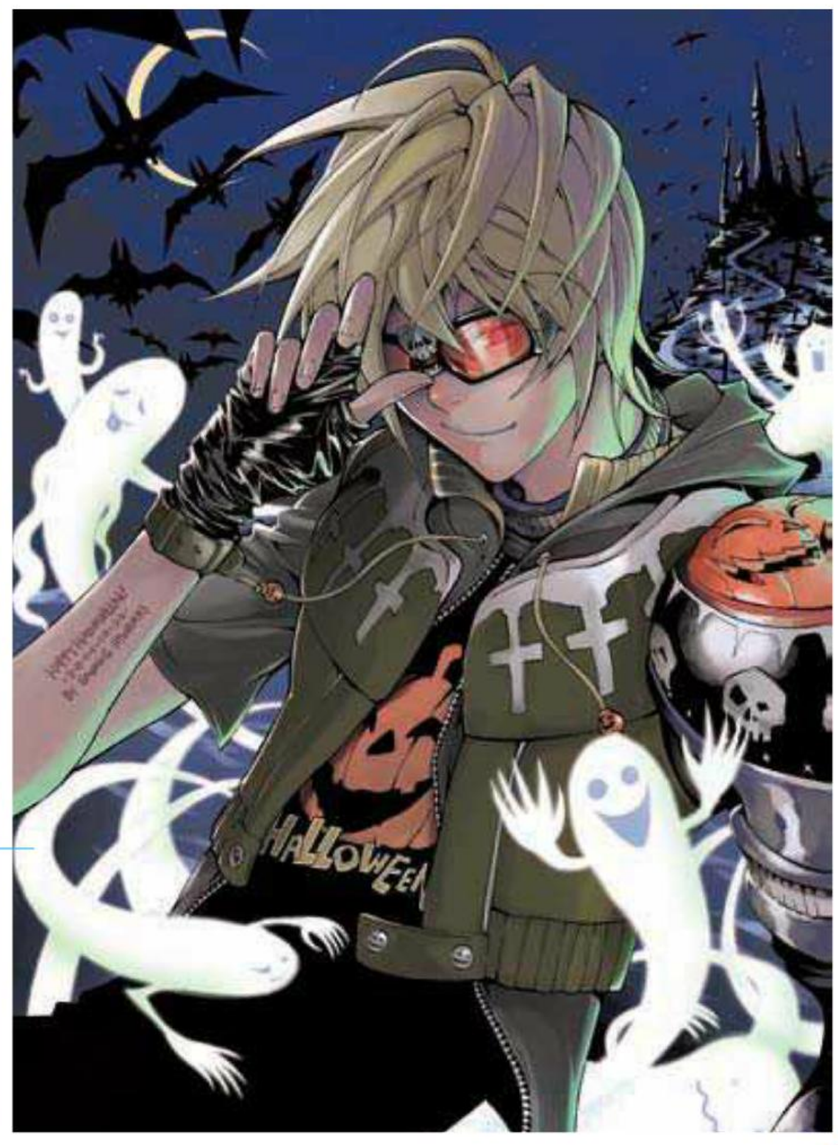


鹿泉·sky00

《轻音》中的秋山澪人气一直很高，因此也经常出现在各种同人作品中。上图的上色手法与人物表现都非常到位，只是对眼神的拿捏和原作稍有区别，不知大家是否喜欢呢？

南宁·蓝偏布

来自《DJMAX》歌曲《OBLIVION》的双子姐妹，“据说深夜尝下玫瑰花瓣会忘掉自己最重要的人，为了考验彼此，把花瓣放到自己的嘴边……”作者的原创设定有点狗血，但图还不错。



杭州·八望龙崎

本期第二幅万圣节贺图，与上面那幅“小清新”风格的作品完全不同，右图中这位血红色瞳孔的魔化青年，倒像是从魔幻题材少年漫画中出来的主角。此外略带时尚气息的人设，也是作品的亮点之一。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿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名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；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信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，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！

上古卷轴V 天际

原名：The Elder Scrolls V: Skyrim | 机种：PS3/X360
类型：角色扮演 | 发行：Bethesda Softworks | 发售日：2011年11月11日

乱世出英雄，龙脉藏血中
邪神返现世，群龙舞苍穹
手持宝剑锋，屠魔战巨龙
怒吼弑神明，立下万世功

屠龙奔魂 吼霸天际

X360专辑 Vol. 16

大16开240页+数据DVD光盘 | 年末最强号！

两大FPS王者
COD 现代战争3/战地3
两大跨平台力作
狂暴/蝙蝠侠 阿克汉姆城
最强独占巨作
战争机器3
两部丧尸大片
丧尸围城2 番外篇/死亡岛
最强攻略阵容，舍我其谁
典藏级攻略七弹连发！

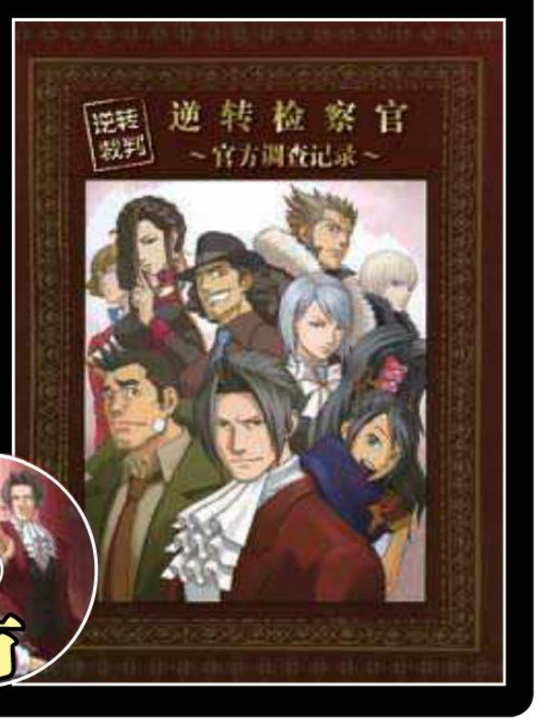
– 特别策划 –
上古造世录
记Bethesda Softworks二十五周年历程
年末商战射击大作总动员
剖析全民自制的真相
自制机的秘密继续诉说
成就集中营：格斗游戏祭
– 光盘收录 –
精彩壁纸、X360游戏视频攻略、实用软件、最新游戏升级文件
更多内容详见光盘

11月20日 全国上市

逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录

240页全彩大16开+原声音乐集

“逆转家族”新成员——“《逆转检察官》系列”官方设定资料集，为您全面网罗《逆转检察官》和《逆转检察官2》相关信息。完全公开系列所有角色情报，其中包括人物关系图、全角色档案和角色表情集等。案件调查报告将为您揭开隐藏在每个案件背后的残酷真相，以及隐藏在一连串阴谋幕后的真凶。此外，还有开发小组专门提供的此前从未公开的大量设定草稿和背景插图，情报清单、证据清单等内容也完整重现。240页海量内容，作为《逆转》粉丝的你绝对不可错过！



11月15日 全国上市

掌机王SP Vol. 170

全彩32开208页+DVD光盘+精美赠品

PSP末期大作《最终幻想 零式》发售，每辑将为玩家带来本作的详尽系统研究和一周目流程攻略。此外还有《战律之云》和《火影忍者 疾风传 终极冲击》两款大作的攻略指南。《超级马里奥3D大陆》、《职业进化足球2012》、《海猫鸣泣之时 携带版 1》则有小篇幅的特快，帮助玩家评测游戏并迅速上手。专题企划以“穿越”为题材，趣谈经典游戏中的各种时间穿越故事。前线狙击包含《大众高尔夫6》、《怪物猎人3 G》、《生化危机 启示录》等大作的最新消息。本辑的赠品是任氏主机的游戏贴纸合集。

11月中旬 全国上市

AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本

104页全彩大16开写真攻略集+100分钟DVD+丰富赠品

本书是广大FANS期待的PSP专用游戏《AKB1/48 星恋关岛》的写真攻略本.本书除了收录《AKB1/48 星恋关岛》游戏系统的翔实讲解外，更多地收录了每位偶像的资料、内部成员对偶像们的吐槽以及偶像对恋爱相关问题的回答等内容，新成员以及新成立的Team4也收录在其中，而且还有指原莉乃以及柏木由纪的游戏试玩体验报告，看AKB48的人气成员玩AKB48游戏的心得体会别有一番风味。当然最重要的是本书收录了大量AKB48成员为制作游戏而专门拍摄的精美相片，作为目前市场上少有的AKB48推广书籍，本书务求将这个在亚洲地区红透半边天的组合推广给更多读者，无论是可读性还是收藏性都绝对有保障。

11月下旬 全国上市

PS3专辑 Vol. 16

大16开240页+数据DVD光盘

《PS3专辑》第16辑已于11月初在全国上市。PS3五周年特别专题、《战地》系列回顾，深度特企带来业界鲜为人知的故事。劲作情报收录《圣斗士星矢战记》、《机动战士高达 EXTREME VS.》等众多美日大作情报汇总。八大热门豪华攻略囊括《无尽传说》、《抵抗3》、《真·三国无双6 猛将传》、《战国无双3 帝国》、《瑞奇与叮当 四位一体》，《ICO&汪达与巨像合集》、《战神 起源收藏版》以及《超次元游戏 海王星 mk2》！数据光盘部分兼具实用性与收藏价值，数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题，乐趣无穷精彩多多！

已上市 各地报刊亭销售中

2011年度最佳游戏
中国玩家评选活动
即将于下期杂志拉开帷幕

首创于2007年的TV GAME大赏本年度依然准时与各位读者见面！只要玩家参与投票并选出自己喜爱的游戏作品，即可有机会获得游戏主机等豪华大奖，今年的奖品还将包括最新推出的次世代掌机PSV，具体参与方法将于下期杂志内公布，敬请期待！