

游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

实用技术

研究中心

潜龙谍影崛起 复仇
狡狐大冒险 时空神偷

特快专递

灵魂献祭

前线狙击

海贼无双2
暗黑破坏神III

英雄传说 闪之轨迹
杀手已死

读游戏

斩断束缚：雷电传

雷电蜕变历程深度阐释·系列变革进化详尽分析

176页攻略特刊

春季热门大作一网打尽

特别企划

荡彻心扉的
游戏箴言

攻略研究

10

连发

- 攻略透解 -

古墓丽影
真·三国无双7
孤岛危机3
战争机器 审判日

恶魔城 暗影之王 命运之镜
忍者龙剑传Σ2 Plus
闪乱神乐 少女们的证明
光明方舟

2013.4A

定价：RMB 19.80

ISSN 1008-0600

07>



9 771008 060006

Gamehalo

热血最强

潜龙谍影崛起 复仇

最高难度全BOSS战
无伤S评价影像

本期
赠品



特别收录 PS4发布会 新作视频集锦 | 光环4 Majestic地图包之观光导览

游戏试玩 劳拉的首次冒险 | 战争机器 审判日 火爆演示 | 闪乱神乐 少女们的证明

Gamehalo高清光盘
战争机器 审判日 精美海报

杀戮地带 暗影坠落 (PS4)





总第 319 期

4A

COVER STAFF

封面用图:《真·三国无双7》
封面设计: 一刃

© コーエーテックモゲームス All rights reserved.



读编交流

读编往来	166
小编寄语	172
发售表	174
游风艺苑	176



更多游戏书刊请访问: www.ucg.cn



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

ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终
端的“UCG Worlds”
软件, 抢先在实体书
上市前免费阅读本刊
的试读电子版。



收藏者:

收藏日期:

本期主打



新闻资讯

CAPCOM@UCG	03
游戏情报站	04
排行榜	10
前线狙击	12
暗黑破坏神 III	12
海贼无双 2	14
杀手已死	16
英雄传说 闪之轨迹	18
新作短波	20
黄金眼	22

实用技术

攻略透解	25
恶魔城 暗影之王 命运之镜	25
真·三国无双7	30
古墓丽影	42
孤岛危机3	56
光明方舟	69
战争机器 审判日	78
闪乱神乐 少女们的证明	89
忍者龙剑传 Σ2 Plus	96
游戏进行时	109
VITA命	110
3DS应援团	112
研究中心	114
潜龙谍影崛起 复仇	114
狡狐大冒险 时空神偷	134
软硬兼施SP	138
特快专递	140
灵魂献祭	140

游戏文化

多边共享	144
特别企划	146
读游戏	154
人生赢家	164

P146 特别企划



郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属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，向其追究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

恶魔城 暗影之王 命运之镜 23 25

PS3

暗黑破坏神 III 12
 孤岛危机 3 22 56
 古墓丽影 22 42 光盘
 鬼泣 DMC 光盘
 海贼无双 2 14
 火星战记 光盘
 记忆猎人 光盘
 猎狐大冒险 时空神偷 134
 潜龙谍影崛起 复仇 114 光盘
 杀手已死 16
 生存圣战 光盘
 邪恶联盟 凡尘之神 21 光盘
 英雄传说 闪之轨迹 18
 战地双雄 魔鬼联盟 光盘
 战神 超凡 光盘
 真·三国无双 7 24 30

PS4

Deep Down 光盘
 KNACK 光盘
 暗黑破坏神 III 12
 驾驶俱乐部 光盘
 见证 光盘
 杀戮地带 暗影坠落 光盘
 无名英雄 再来者 光盘

PSP

光明方舟 23 69
 加速世界 加速的顶点 109
 七龙战记 2020- 20

PSV

猎狐大冒险 时空神偷 134
 灵魂献祭 23 140
 忍者龙剑传 2 Plus 96 光盘
 闪乱神乐 少女们的证明 22 89 光盘
 海贼无双 2 14
 英雄传说 闪之轨迹 18

Wii U

邪恶联盟 凡尘之神 21 光盘

X360

孤岛危机 3 22 56
 古墓丽影 22 42 光盘
 光环 4 光盘
 鬼泣 DMC 光盘
 火星战记 光盘
 记忆猎人 光盘
 魅影破坏者 战斗乐园 23
 潜龙谍影崛起 复仇 114 光盘
 杀手已死 16
 升华 新生之神 21
 生存圣战 光盘
 危境大冒险 光盘
 邪恶联盟 凡尘之神 21 光盘
 英雄萨姆 超大码双雄 23
 战地双雄 魔鬼联盟 光盘
 战争机器 审判日 78 光盘

Gamehalo



从少女到女王 劳拉的首次冒险



潜龙谍影崛起 复仇

最高难度全BOSS无伤S评价



记忆猎人



战地双雄 魔鬼联盟



无名英雄 再来者



新世代来临 PS4发布会新作视频集锦

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

游戏试玩

本期光盘精选内容



闪乱神乐 少女们的证明

见证最胸涌的忍者激斗

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

游戏试玩

从少女到女王

劳拉的首次冒险

战争机器 审判日

劫后余生 火爆演示

闪乱神乐 少女们的证明

见证最胸涌的忍者激斗

特别收录

新世代来临

PS4发布会新作视频集锦

2013年1月5大游戏精英时刻

光环4

Majestic 地图包之观光导游

热血最强

潜龙谍影崛起 复仇

最高难度全BOSS无伤S评价

本期光盘特别赠阅

UCG318游风艺苑作品+凯瑟琳特别海报电子版

新动作影像集锦

危境大冒险

生存圣战

英雄传说

战神 超凡

邪恶联盟 凡尘之神

火星战记

忍者龙剑传 2 Plus

记忆猎人

古墓丽影

电影前线

钢铁侠3

遗忘星球

天降美食2 剩饭的复仇

龙珠之神与神

ENDING SONG

剧场版哆啦A梦

大雄的秘密道具博物馆 主题曲

您可以在土豆网观看本期(Tot.319期)光盘的视频内容

链接地址：<http://v.ucg.cn>

本期密码：DY34ABXC6A

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

ENDING SONG



3.9 剧场版哆啦A梦 大雄的秘密道具博物馆 主题曲

电影前线



钢铁侠3

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 古墓丽影	Square Enix	2 动作冒险
3 多机种	Tomb Raider	4 繁体中文版
	2013年3月5日	5 1人
	对应机种为PSS、X360	6 1590新台币
		7 对应玩家年龄：18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
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
PSV	PlayStation Vita, SCE公司出品
SFC	Super Family Computer, 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：兰州市歌家庄邮局79号信箱(730000)
 电话/传真：0931-8468378 8459190 8496387
 电子邮箱：ucg@ucg.cn
 广告邮箱：ad@ucg.cn

总 编：李奇奇
 总 编：司马
 编辑部主任：王义
 印刷总监：肖明友

执行主编：王伊浩
 责任编辑：王梓
 责任编辑：马骏
 责任编辑：宋 皓

编 委：冯 健
 王锐惠
 衣山川
 江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
 广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
 广告热线：010-67675174 67675434
 组 版：深圳市正方图设计有限公司
 印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
 国内统一刊号：CN62-1137/TN
 订 阅 代 理：全国各地邮政局
 邮 发 代 号：54-98
 邮 发 日 期：2013年4月1日
 定 价：人民币19.80元

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

经典重现!



CAPCOM 著名的 2D 格斗游戏之一——“《VAMPIRE》系列”，经过长时间的沉睡，终于决定于 3 月 14 日推出高清版本！这款名为《VAMPIRE RESURRECTION》的作品，不但采用高解像度的画面，更会加入 ONLINE 要素，而且这回作品还会收录两款《VAMPIRE》系列游戏，绝对值得重温。

独有要素

游戏同时收录了两种款《VAMPIRE》系列作品。不但以高解像度的画面表现，更会加入大量独有要素，令游戏内容更加丰富和精彩。特别是加入 ONLINE 对战要素，让玩家可以随时跟世界各地不同的玩家一起进行对战。

● RANKING BOARD

玩家只要连接互联网就可以进行 ONLINE 对战，游戏会自动为玩家记录对战成绩，并且掲載在排行榜上，玩家能够达到以世界第一为目标，不断向强者挑战。



● AWARD

在游戏中设立多种不同的目标，玩家只要达成目标，就可以获得一些奖励。目标的种类十分多，例如“没有轮的情况下完成游戏”、“使用飞行道具攻击 100 次”等等。



● 多种不同画面表现



游戏不单止把画面高清化，更可以让玩家自由选择 3 种不同的画面表现模式及 6 种风格来进行游戏，完全配合玩家不同显示器的需求。

● 练习模式



为了让玩家能够自由地磨练技术，当然会设立练习模式，让玩家自由设定各种状况，从而进行练习。

● REPLAY MODE



玩家可以在 REPLAY MODE 中，管理自己的 REPLAY DATA，还能够欣赏

其他玩家上载的 RELPAY DATA，从中学习各玩家使用的战术，让自己技术更上一层楼。

● GALLERY MODE

从各种挑战中取得 GP 值后，玩家便可以利用 GP 值开启被隐藏后 GALLERY MODE 内的插图，所有跟“《VAMPIRE》系列”有关的精美插图均收录在此。



VAMPIRE HUNTER DARKSTALKERS' REVENGE

《VAMPIRE HUNTER DARKSTALKERS' REVENGE》是把最初代的《VAMPIRE》改良的作品，以前作登场角色为蓝本，加入新角色之余，亦把前作 COMBO 系统加以发展，成为“CHAIN COMBO”，一反对格斗游戏的概念，从通常技接通常技来打

出连击，利用这种崭新的连续技引出爽快感。而且所有角色都可以追击倒地的对手，使得利用 CHAIN COMBO 来打倒对手成为游戏必定的动作。

除此之外，还可以消耗 SPECIAL 计来使出 EX 技，甚至可以令必杀技得到强



化成 ES 必杀技，让战斗更具战略性。为了让新手能够尽享游戏乐趣，游戏导入自动防卫系统，虽然拥有次数限制，但可以舒缓新手对防御上的压力，让玩家逐渐习惯游戏系统。

VAMPIRE SAVIOR THE LORD OF VAMPIRE

以《VAMPIRE HUNTER DARKSTALKERS' REVENGE》为蓝本，加入四位各具个性的角色，在 CHAIN COMBO 的基本系统上，导入全新的体力计，当玩家受到攻击时于体力计上设有两种伤害的区别，体力计白色的部分可以随时间经过自动回复，令受伤害的角色容易卷土重来。

除了角色的体力计作出更改之外，导入连续向防卫角色进行攻击时令攻防双方强制分开的“ADVANCING GUARD”系统，以及能令背景于限定时间内改变从而获得特殊效果的“DARKFORCE”系统，使到战斗的紧张感大大提升，成为“《VAMPIRE》系列”中完成度最高的作品。



《VAMPIRE RESURRECTION》行版资料

发售日期:3月14日 | 机种:PS3 / Xbox 360 | 建议售价:228港元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯

游戏情报站

DIGEST 本期大事记

03.01 《Beyond: Two Souls》发售日公开，将于2013年10月8日登陆PS3平台。

03.03 PSV日本地区降价后首周销量突破6万台。

03.04 《刺客信条IV 黑旗》发售日定为2013年10月29日，将登陆本世代、次世代主机平台。

03.07 NBDI宣布将在7月推出3DS游戏《迪士尼魔法城堡 我的快乐生活》。

03.10 “真·三国无双”系列”司马懿声优沈下毅在归家途中因交通事故离世，终年37岁。

PSV降价效果显著，周销量大幅提高

2月28日，日本地区PSV正式以降价后的全新价格开始销售，3G/Wi-Fi版以及Wi-Fi版均只售19980日元。降价后截止至3月3日，PSV在一周内的销量顺利突破60000万台，达到了降价前PSV平均周销量的6倍左右。



除了降价，PSV春季新作的小高潮也是带来销量上升的原因之一。《梦幻之星在线2》、《闪乱神乐少女们的证明》、《心灵传说R》、《灵魂献祭》等作品的先后发售给玩家带来了更多的选择，其中《闪乱神乐少女们的证明》更是



出人意料地在PSV上拿下了首周9万4千套的销量，给硬件的销售也注入了不可缺少的活力。3月底，PSV平台的《海贼无双2》、《胧村正》也即将发售，成绩值得期待。

INFO 新闻短波

《失落的星球3》发售日公布

本作的北美、欧洲、日本地区发售日分别为2013年的6月25日、6月28日、6月27日，对应平台为PS3、X360、PC。Capcom同时还公开了本作的正式版封面以及全新的预告片。《失落的星球3》将带给玩家极端的生存体验。

《古墓丽影》发售两天破百万

《古墓丽影》的全球品牌经理Karl Stewart在推特上宣称，在本作发售的48小时内，玩家数量已经达到一百万人。Karl并未向外界公布水晶动力是如何获得这一数据的，而且他所说的“达到一百万”究竟指的是游戏销量还是玩家在人数也尚不清楚。制作小组同时表示，他们已经得到消息，不少零售商的《古墓丽影》都已处于低库存状态。

Wii U的机能太适合《大神2》了！

神谷英树在Twitter上回应粉丝关于游戏续作开发可能性的问题时表示，高清平台加上大屏的触屏手柄（平板控制器），Wii U实在太适合开发《大神2》，只是系列的版权在Capcom手中，因此他希望粉丝们能去向Capcom请求，让白金工作室在Wii U上开发《大神2》。



业界声音

迪士尼携手NBDI，3DS新作明星汇聚

迪士尼作为全球娱乐产业的引领者，无论在欧美市场还是日本都拥有绝对的品牌号召力。3月7日，NBDI宣布将与迪士尼合作推出面向3DS平台的新作——《迪士尼魔法城堡 我的快乐生活》。游戏将只在日本地区发行，发售日为7月11日。

本作的概念是“在迪士尼的梦幻世界中生活”，游戏中收录了80名以上的迪士尼经典角色以及1000余种主题道具，为玩家营造一个梦幻与魔法的世界。玩家在游戏里会收到米奇老鼠的邀请，成为咖啡店的店主，在这里能够遇到各种人气角色，同时也可以收集服装与饰品来装扮自己。

发售日当天，本作还将推出同捆版3DSLL限定主机，该主机采用金色的米奇图案与白色机身的搭配，显得非常精致而浪漫，对于迪士尼的粉丝来说无疑拥有不小的吸引力。游戏与限定主机的同捆售价为24380日元（含税），发布会当天NBDI还请来了人气艺人矢口真里为本作代言，赚足了玩家的眼球。



丹麦新闻台误用《刺客信条》截图

丹麦一家新闻频道在2月26日的新闻节目中，误将《刺客信条》中的大马士革场景图，用在了当前叙利亚国内矛盾的相关报道中。该新闻频道在发现错误后对外界回应，是一名频道的工作人员在搜索图片时，误将这张



截图看成是大马士革的真实照片，才导致了错误的出现。该频道的负责人Jacob表示，这个失误提醒了他们验证图片来源的重要性。误用的截图来自《刺客信条》初代，该截图的创作原型是大约720年前的大马士革。

✉ 短信营业厅

☎ 掌上营业厅

🌐 网上营业厅

🏠 实体营业厅

🗣️ 10086 热线

您在寻找我们 我们打造**优质**窗口让您方便多。

中国移动推出多项惠民举措：网络高覆盖、安全有保障、窗口多便捷、资费广优惠、提醒更贴心。服务全面为您，优服务，想您未想。

窗口优服务

资费优服务

网络优服务

提醒优服务

安全优服务

网上营业厅

www.10086.cn为您提供资费、话费信息查询、缴费充值等全方位服务。

短信营业厅

10086短信营业厅为您提供资费、账户及余额查询、套餐及增值业务办理、缴费充值等服务。

营业排队挑战10分钟

客服热线 来电必复

暂时未能获取人工服务的来电，将主动通过电话或短信等方式联系您。

1008611自助热线

您拨通后即可挂机，随后将收到话费余额、套餐使用情况等信息短信，实现随时随地便捷查询。

移动改变生活

新闻短波

INFO

《我的世界》或登陆 PS3

《我的世界》首席设计师 Jens Bergensten 近日表示，工作室与微软有一项限时独占的协议，当合同的有效期限过后，小组会考虑让《我的世界》登陆 PS3 平台。至于 Wii U 平台，Jens Bergensten 表示登陆的可能性会很小。《我的世界》曾打破 XBLA 的销售记录，全平台总销售量超过 2000 万套。

《最后生还者》5月发DEMO

购买了《战神 超凡》的玩家都会得到《最后生还者》试玩版的体验资格，只不过要想下载《最后生还者》的试玩版，还得等到 5 月 31 日才行。目前尚没有关于《最后生还者》试玩版开放下载日期的消息，考虑到本作 6 月 14 日就会发售，因此购买《战神 超凡》可能会成为获取本作试玩版资格的惟一机会。

《GGXX AC+R》发售日确定

以街机最新版内容为主的 PSV 平台 2D 格斗游戏《GGXX AC+R》确定将在 3 月 19 日推出，游戏将通过 PSN 以下载版的方式发售，价格仅为 1500 日元。预定通过版本更新升级为《GGXX AC+R》的 PSNLive 版目前还没有公布具体更新时间，想要在家用机上玩到的玩家还需再等上一段时间。

《植物大战僵尸》也来打枪？



EA 于三月初注册了一系列域名，都是围绕名为《植物大战僵尸冒险》的项目而展开，目前没有进一步的消息表明这款游戏具体的类型和对应平台，但这不免让人联想到很久之前，传言中的那款“植物大战僵尸”主题的多人射击游戏”。

Wii U 版《DOX》开始公测

SE 从 3 月 6 日开始，对即将发售的 Wii U 平台的《勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族》进行 β 测试，事先购买豪华版 Wii U 的玩家获得本次 β 测试的资格，测试将持续到 3 月中旬，玩家可以体验单机模式的初始冒险以及在线模式的序章剧情。游戏的正式发售日为 3 月 30 日。

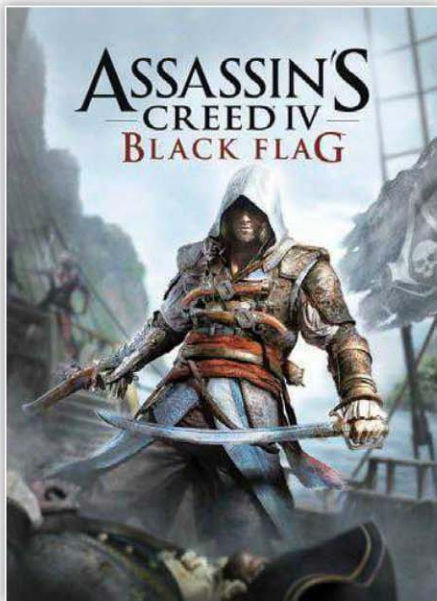
微软将赢得次世代主机战争！

行业分析师 Michael Pachter 在稍早前举办的 SXSW 2013 上预测：微软将会赢得次世代主机战争。索尼的 PS4 值得肯定，会有好的发展。任天堂的软件依旧具有统治地位，但主机的硬件销售会遭到挑战，掌机的销量也会被智能手机和平板电脑夺走份额。



业界声音

《刺客信条IV》公开 海盗刺客称霸加勒比



上期新闻情报站中我们曾报道育碧会在 2 月 27 日举办关于《刺客信条》的重要活动，届时会对受邀媒体公开《刺客》的重大发表，不少关于新作的消息甚至在活动举办当日就遭到泄露。目前育碧官方已经对外公开《刺客信条》最新作《刺客信条IV 黑旗》，本作将由一名全新的刺客爱德华·肯威 (Edward Kenway) 担任主角，他是《刺客信条 III》中主角之一 Haytham 的父亲，也就是康纳的祖父。爱德华本人身手敏捷，不仅双枪双刀的使用不在话下，刺客一族传承下来的隐匿刺杀能力也很强，能够熟练地利用丛林的掩护进行暗杀。游戏的地点被设定在加勒比海区域，包含航海与岛屿探索要素。目前本作的发售日已确定为 2013 年 10 月 29 日，将会登陆 PS3、X360、PC、Wii U、PS4 和其他次世代主机平台，这个“其他次世代主机平台”应该就是指的 X720。与《刺客信条 III》一样，本作也会有官方中文版推出，上市时间暂定为 11 月。



由于刺客主角爱德华的身分是海盗，因此本作的海上要素比例将会大幅增加，有 40% 的任务都会在海上进行，除了必不可少的海战要素外，例如海底寻宝这样的分支任务都会被收录到游戏中。

育碧旗下的大作经常由多个工作室联合制作，《分裂细胞》系列和《孤岛惊魂》系列的作品都有类似的开发模式，但像《刺客信条IV》这样动用育碧八个工作室来进行开发的，还是显得比较罕见。育碧蒙特利尔毫无疑问在开发工作中扮演主导角色，而育碧新加坡、育碧索非亚和育碧魁北克会在单机模式上提供协助，育碧阿诺西和育碧布加勒斯特则会把精力集中在多人模式上，育碧基辅和育碧蒙彼利埃也参与了游戏的开发，但他们具体是负责哪方面的内容还暂时无从知晓。

《刺客信条 III》的创意总监 Jean Guesdon 表示，通过三代开发人员吸取了不少经验和教训，制作小组在今后的开发过程中必须保证，玩家至始至终都能从游戏中具有良好的体验，感到乐趣。制作小组想要在四代中巩固一些系列的经典元素，隐匿刺杀就是其中之一。由于各种原因，隐匿刺杀在《刺客信条 III》中并没有得到很好的表现。隐匿刺杀本应是系列的精髓，而作为一名海盗，行动难以预料或做出令人出其不意地举动也是必须具备的素质，因此隐匿会在本作中拥有重要地位，这在潜入、跟踪以及岛屿探索的部分中都会有所体现。为了鼓励玩家选择隐匿的方式来进行游戏，制作小组还会在关卡设计上下功夫，尽可能地提供可行的任务和环境，确保玩家总能有使用隐匿方式来进行游戏的机会。“如果有玩家告诉我们，他们通过我们的游戏更好地了解了这段关于海盗黄金时期的历史，我们会感到非常欣慰。” Jean Guesdon 说。

另外，凡是看过三代结局的人，都希望了解系列现代部分主角 Desmond Miles 的下落究竟如何。对此 Jean Guesdon 表示，Desmond 是《刺客信条》系列不能忽略的重要人物，但并未透露更多关于他的消息。至于本作中的捕鲸元素，在刚公开不久就遭到了善待动物组织 PETA 的抗议，因此这个部分是否会存在变数还尚不清楚。



您在超越自我 我们承诺**优化安全**让您放心多。

中国移动推出多项惠民举措：网络高覆盖、安全有保障、窗口多便捷、资费广优惠，提醒更贴心。服务全面为您，优服务，想您未想。

窗口优服务

资费优服务

网络优服务

提醒优服务

安全优服务

敏感操作，即时提醒

当您的通话详单、个人位置等敏感信息被查询时，将向本机发送提醒或确认短信，保障个人信息安全。

手机病毒 预警查杀

不断加强各类手机病毒监测，针对发现的各类手机病毒，及时通过门户网站等渠道发布预警。

用户举报 逐一查证

中国移动对您通过10086999短信平台或10086热线等渠道举报的网络不良信息及垃圾信息将进行100%查证。

移动改变生活

EA指责Videogamer造谣，称《死亡空间4》并未取消

近日，游戏网站 Videogamer 发布了一条匿名来源的消息，此消息称：“由于《死亡空间3》的销量没有达到预定的要求，EA 的高层已于上个月突然造访 Visceral 蒙特利尔，决定停止《死亡空间》系列的开发，而 Visceral 很有可能面临被关闭的命运。”这则消息被放出后，有多家媒体进行转载。随后，EA 官方做出回应，称《死亡空间3》的销量虽尚未公布，但《死亡空间》系列对 EA 来说十分重要。EA 的彼得·摩尔指责 Videogamer 蓄意编造消息，故意将“不实消息”以“匿名人士”的口吻对公众公开，从而



骗取点击率，坐享广告收入。

对于彼得·摩尔的指责，Videogamer 认为无法接受，声称网站从来不会启用那些来源身无法核实的消息。Videogamer 称他们在接到这个消息后曾联系过 EA，询问这条消息的真实性，

但等待之后得到的回答却是“不评论传言与推测”这种发行商回避问题的套话。Videogamer 表示，EA 这种突然改变的态度非常匪夷所思，因此网站坚决不接受这种“编造谎言的指责”。为了澄清网站发布的信息并非蓄意造谣，Videogamer 还罗列出了一些关于《死亡空间》系列的旧消息，例如去年 EA Labels 的总裁 Frank Gibeau 曾表示“为了系列的生存，《死亡空间3》的销量必须达到 500 万套”。而就在今年的 2 月，一名 Visceral 蒙特利尔的前雇员曾对 Game Informer 透露“整个工作室都被关闭了”。

《海贼无双2》举办完成发表会 蓄势待发

3月4日，《海贼无双2》完成发表会在 NBGI 日本总部举行，NBGI 社长木下聪、SCE 日本总裁河野弘以及集英社《少年 Jump》总编瓶子吉久等重量级人物均到场参加了发表会。本作制作人同时也身为《无双》系列“制作人”的鲤沼久史在现场为媒体展示了游戏的主要概貌，当红艺人芹那则身穿《海贼王》中佩罗娜的 Cosplay 服装为本作的发售鼓气。

《海贼无双》前作在日本售出 100 万套，而全球总

销量也突破 120 万，本次《海贼无双2》将同时面向 PS3 以及 PSV 双平台推出，表现更加受到业界与玩家的关注。目前游戏仅仅预约量就已经突破 50 万，同时购入 PSV 版与 PS3 版的玩家还能获得额外的特典，所有《海贼王》的 FANS 都不容错过。



《战地4》本月GDC公开?

据 IGN 透露，他们收到了一封来自 EA 的邀请函，该邀请函上提醒说 3 月 26 日当天会有情报在发布会上公布。这张邀请函的风格和色调与 EA 的主视角射击大作《战地3》的封面极为相似。EA 曾在 2011 年的 2 月公布了《战地3》，在 2012 年的 GDC 上公布了《荣誉勋章 战士》，考虑到 EA 还并未正式公开过关于《战地4》的细节，因此 GDC 上公布本作的可能性还是非常大的。

新闻短波

《逃走中》销量突破 50 万

NBGI 日前宣布，根据富士台同名电视节目改编的 3DS 游戏《逃走中》从猎人手中逃脱》累计销量已突破 50 万，创造了富士台电视节目改编游戏的销量纪录。为了进一步扩大影响，NBGI 还同时宣布另一款根据富士台节目改编的游戏《战斗中》也在紧锣密鼓的开发中，玩家不久便能了解到该作的详细情报。



司马懿声优泷下毅意外离世

3月10日，隶属青二 Production 的知名声优泷下毅在回家途中因交通事故离世，终年 37 岁。他饰演的代表角色为《真·三国无双》系列的司马懿，给很



多玩家留下了深刻印象。泷下毅于 2009 年和同社的声优鹿野润结婚，而鹿野润也曾为《战国无双》系列中的加西亚等角色配过音。

如果我不再扮演斯内克，你们会怎么想？

为《潜龙谍影》核心人物斯内克担任英文版配音的 David Hayer 近日突然在自己的 Twitter 开始了一项调查，他在该项调查中询问粉丝对于自己不再扮演斯内克会有什么感想。目前尚不清楚 David Hayer 发起这次投票的原因，但大部分粉丝都希望这种事情不要发生。

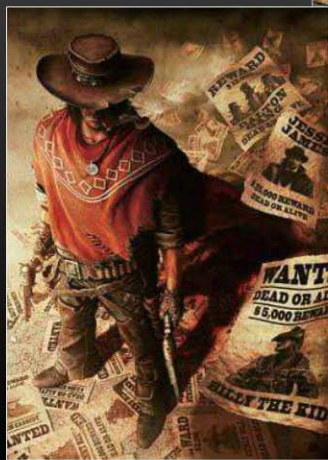


业界声音

有图有真相

SCENE

西部牛仔归回



“狂野西部”系列的上一款作品《狂野西部 大毒枭》因为抛弃了系列经典的西部风情为玩家所诟病。如今《狂野西部 神枪手》将于 3 月 14 日放出全新预告片，让玩家重新领略牛仔的浪漫。

尽管育碧刚刚公开了关于《刺客信条IV 黑旗》的大量信息，但这款标注有《刺客信条 Rising Phoenix》的 LOGO 图还是引起了玩家的注意。若真是系列的新作，那人们真是不得不感叹制作小组的高效了。

《刺客信条》神秘作品?

ASSASSIN'S
CREED
RISING PHOENIX

Ubisoft Digital Arts: Internal Use Only
Do not duplicate or distribute





您在海角天涯 我们建设优网络让您畅享多。

中国移动推出多项惠民举措：网络高覆盖、安全有保障、窗口多便捷、资费广优惠、提醒更贴心。服务全面为您，优服务，想您未想。

窗口优服务 资费优服务 网络优服务 提醒优服务 安全优服务

精品网络 畅通无忧

持续加强网络建设，已基本覆盖广大农村地区；持续拓展国际及港澳台漫游合作，已与237个国家和地区的405家境外运营商建立漫游合作关系，实现网络的畅通漫游。

无线宽带 随时随地

持续加强3G网络建设，持续推动WLAN网络建设，在已有无线上网接入点的基础上，将新建无线上网接入点，打造更为优质的无线宽带通信网络。

移动改变生活

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

2013年2月25日~3月3日

1 真·三国无双7 PS3

真·三国无双7

NEW ■ 2013年2月28日发售 ■ Koei Tecmo ■ 动作 ■ 7200 日元



集系列之大成的一作。基本系统沿袭6代，允许自由更换武器，但武器种类增加到77种。故事模式新增分支路线的设置，四大势力均有正史假想两种结局，耐玩度大幅提高。系列经典的秘藏武器再次回归，还有诸多向旧作致敬的内容，讨好老玩家的意味十分明显。

本周：203 224 套 累计：203 224 套

2 莱顿教授与超文明 A 的遗产 3DS

レイトン教授と超文明 A の遺産

NEW ■ 2013年2月28日发售 ■ Level-5 ■ 文字冒险 ■ 5500 日元



系列累计销量超过 1350 万份的解谜文字冒险游戏《莱顿教授》系列第六作，同时也是艾尔夏鲁·莱顿教授作为主角的最终章，讲述教授在一封神秘来信的指引下寻找少女艾丽娅，并以此为契机展开新一轮壮阔冒险的故事，本篇中出现的谜题皆由多湖辉检修制作。

本周：130 686 套 累计：130 686 套

3 闪乱神乐 少女们的证明 PSV

閃乱カグラ SHINOVI VERSUS - 少女達の証明 -

NEW ■ 2013年2月28日发售 ■ MMV ■ 动作 ■ 5500 日元



精美的人设以及不断刷新下限的“卖肉”元素向来是这个系列吸引眼球之处。本作是系列首次登陆 PSV 平台的作品，玩法焕然一新，同时，登场角色增加到 20 位，游戏内容也大幅扩张。新增了网战模式可以让玩家透过 PSN 进行对战，而且对战模式丰富，耐玩度和研究性极高。

本周：94 324 套 累计：94 324 套

- 4 龙珠英雄 终极任务** ■ 2013年2月28日发售 ■ 本周 88386 套 ■ NBGI ■ 动作冒险 ■ 3DS 累计 88386 套
- 5 跃出 动物之森** ■ 2012年11月8日发售 ■ 本周 73615 套 ■ Nintendo ■ 模拟育成 ■ 3DS 累计 2846425 套
- 6 超时空要塞30 连接银河的歌声** ■ 2013年2月28日发售 ■ 本周 63089 套 ■ NBGI ■ 动作射击 ■ PS3 累计 63089 套
- 7 梦幻之星在线2** ■ 2013年2月28日发售 ■ 本周 61227 套 ■ SEGA ■ 角色扮演 ■ PSV 累计 61227 套
- 8 潜龙谍影崛起 复仇** ■ 2013年2月21日发售 ■ 本周 60394 套 ■ KONAMI ■ 动作 ■ PS3 累计 376880 套
- 9 光明之舟** ■ 2013年2月28日发售 ■ 本周 54,837 套 ■ SEGA ■ 角色扮演 ■ PSP 累计 54,837 套
- 10 勇者斗恶龙VII 伊甸的战士** ■ 2013年2月7日发售 ■ 本周 46878 套 ■ Square Enix ■ 角色扮演 ■ 3DS 累计 1141857 套

本周日本市场迎来了2月底的一次小高潮。领头的是《真·三国无双7》和《莱顿教授与超文明 A 的遗产》毫无悬念，其中《无双7》相比前作首周的 25 万销量表现有所下滑。《闪乱神乐 少女们的证明》可以说是本周的黑马，首次登榜到装机量不高的 PSV 平台并且以前作高出 2.5 万的销量位居第 3，实属不易。而《光明之舟》比起前作首周销量下降了将近一半。

美国 游戏排行榜 TOP 20

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2013年2月24日~3月2日

- 1 孤岛危机3** ■ EA ■ 2013年2月19日发售 ■ 本周 59034 套 ■ X360 累计 254579 套
- 2 COD 黑暗行动 II** ■ Activision ■ 2012年11月13日发售 ■ 本周 35371 套 ■ X360 累计 657999 套
- 3 潜龙谍影崛起 复仇** ■ KONAMI ■ 2013年2月21日发售 ■ 本周 32759 套 ■ PS3 累计 211723 套
- 4 COD 黑暗行动 II** ■ Activision ■ 2012年11月13日发售 ■ 本周 24707 套 ■ PS3 累计 3802443 套
- 5 孤岛危机3** ■ EA ■ 2013年2月19日发售 ■ 本周 24313 套 ■ PS3 累计 107258 套
- 6 火焰之纹章 觉醒** ■ Nintendo ■ 2013年2月5日发售 ■ 本周 22006 套 ■ 3DS 累计 261824 套
- 7 NBA 2K13** ■ 2K Sport ■ 2012年10月2日发售 ■ 本周 20139 套 ■ X360 累计 1721705 套
- 8 光环4** ■ Microsoft ■ 2012年11月6日发售 ■ 本周 19276 套 ■ X360 累计 4975962 套
- 9 潜龙谍影崛起 复仇** ■ KONAMI ■ 2013年2月21日发售 ■ 本周 18879 套 ■ X360 累计 124731 套
- 10 孤岛惊魂3** ■ Ubisoft ■ 2012年11月3日发售 ■ 本周 17481 套 ■ X360 累计 834171 套
- 11 新超级马里奥兄弟2** ■ Nintendo ■ 2012年8月19日发售 ■ 本周 14938 套 ■ 3DS 累计 1753107 套
- 12 口袋妖怪 黑·白2** ■ Nintendo ■ 2011年10月7日发售 ■ 本周 14152 套 ■ NDS 累计 1802100 套
- 13 马里奥赛车 Wii** ■ Nintendo ■ 2008年4月27日发售 ■ 本周 12171 套 ■ Wii 累计 13306234 套
- 14 NBA 2K13** ■ 2K Sport ■ 2012年10月2日发售 ■ 本周 11377 套 ■ PS3 累计 1179716 套
- 15 孤岛惊魂3** ■ Ubisoft ■ 2012年11月3日发售 ■ 本周 10815 套 ■ PS3 累计 465646 套
- 16 世界树迷宮IV 传承的巨神** ■ Atlus ■ 2012年11月3日发售 ■ 本周 10366 套 ■ 3DS 累计 10366 套
- 17 死亡空间3** ■ EA ■ 2013年2月5日发售 ■ 本周 10352 套 ■ X360 累计 316401 套
- 18 新超级马里奥兄弟 Wii** ■ Nintendo ■ 2012年8月19日发售 ■ 本周 10192 套 ■ Wii 累计 12261079 套
- 19 Kinect 大冒险** ■ Microsoft ■ 2012年10月2日发售 ■ 本周 9846 套 ■ X360 累计 12396796 套
- 20 跳舞吧4** ■ Ubisoft ■ 2012年10月9日发售 ■ 本周 9736 套 ■ Wii 累计 2702788 套

由于上周美国市场有《孤岛危机3》和《潜龙谍影崛起 复仇》两部大作发售，因此即使本周没有新作但也不显得冷清。《火焰之纹章 觉醒》登陆美国已经四周依然能在榜上占一席位。相比之下，本周推出的《世界树迷宮IV》美版却没那么走运，只有 1 万套左右的销量排在 16 位。双版本已经突破 1000 万的《COD 黑暗行动 II》至今还能维持着一定的销量，X360 版本本周更是再次攀升到第二位。

新闻资讯 排行榜

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2013年2月24日 - 3月2日

- | | | | | |
|-----------|--|---|----------------------------|------|
| 1 | 真·三国无双7
Dynasty Warriors 8 | Koei Tecmo ■ 2013年2月28日发售
■动作 ■ 已发售时间: 1周 | ◆本周 212798套
◆累计 212798套 | PS3 |
| 2 | 莱顿教授与超文明A的遗产
Professor Layton and the Legacy of Civilization A | Level-5 ■ 2013年2月28日发售
■文字冒险 ■ 已发售时间: 1周 | ◆本周 132824套
◆累计 132824套 | 3DS |
| 3 | 潜龙谍影崛起 复仇
Metal Gear Rising: Revengeance | KONAMI ■ 2013年2月21日发售
■动作 ■ 已发售时间: 2周 | ◆本周 131289套
◆累计 759487套 | PS3 |
| 4 | 孤岛危机3
Crysis 3 | EA ■ 2013年2月19日发售
■主视角射击 ■ 已发售时间: 2周 | ◆本周 108330套
◆累计 412293套 | X360 |
| 5 | 闪乱神乐 少女们的证明
Senran Kagura Shinovi Versus: Shoujotachi no Shoumei | MMV ■ 2013年2月28日发售
■动作 ■ 已发售时间: 1周 | ◆本周 91668套
◆累计 91668套 | PSV |
| 6 | 龙珠英雄 终极任务
Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission | NBGI ■ 2013年2月28日发售
■动作冒险 ■ 已发售时间: 1周 | ◆本周 89926套
◆累计 89926套 | 3DS |
| 7 | 跃出 动物之森
Animal Crossing: New Leaf | Nintendo ■ 2012年11月8日发售
■模拟育成 ■ 已发售时间: 17周 | ◆本周 76089套
◆累计 2846425套 | 3DS |
| 8 | 孤岛危机3
Crysis 3 | EA ■ 2013年2月19日发售
■主视角射击 ■ 已发售时间: 2周 | ◆本周 68163套
◆累计 237368套 | PS3 |
| 9 | 光明之舟
Shining Ark | SEGA ■ 2013年2月28日发售
■角色扮演 ■ 已发售时间: 1周 | ◆本周 65748套
◆累计 65748套 | PSP |
| 10 | COD 黑暗行动 II
Call of Duty: Black Ops II | Activision ■ 2012年11月13日发售
■主视角射击 ■ 已发售时间: 16周 | ◆本周 65401套
◆累计 9742615套 | PS3 |

因为日本市场比美国提前进入了游戏旺季，所以本周全球榜上能看到很多日系作品的身影。榜上头1、2位跟日本市场一样，分别由《真·三国无双7》和《莱顿教授与超文明A的遗产》获得，第四位的《孤岛危机3》虽然在美国市场卖得比《MGR》要好，但全球范围内还是后者略胜一筹。目前《MGR》双版本总销量已经超过95万，突破百万指日可待。此外《闪乱神乐》《龙珠英雄 终极任务》以及《光明之舟》这三部日系新作也榜上有名。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月24日 - 3月2日	2月17日 - 2月23日	总销量
1	PS3	1 582 878套	2 091 699套	647 519 485套
2	X360	1 186 545套	1 725 208套	743 961 343套
3	3DS	738 250套	563 782套	72 821 213套
4	Wii	585 281套	653 963套	838 430 839套
5	NDS	349 626套	384 913套	759 708 001套
6	PSV	256 674套	147 327套	10 767 008套
7	PSP	210 081套	103 786套	272 751 679套
8	Wii U	76 076套	83 114套	5 563 398套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月24日 - 3月2日	2月17日 - 2月23日	总销量
1	3DS	132 502台	136 283台	29 289 660台
2	PS3	128 482台	130 036台	73 206 500台
3	X360	83 500台	92 829台	74 519 356台
4	PSV	82 114台	28 265台	4 285 367台
5	Wii U	27 978台	30 739台	2 660 518台
6	PSP	21 793台	18 618台	76 088 813台
7	Wii	18 855台	23 652台	99 019 640台
8	NDS	18 214台	20 711台	153 926 868台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量



1. 发售后一直表现不佳的PSV在2月中宣布了降价，不少玩家都对它本周的表现非常关注。从结果上看，6万多台的成绩比上周多了4倍以上，比之前《初音1》发售时的5万销量还要高，可以说成效还是相当明显。当然黑马《闪乱神乐 少女们的证明》的带动以及即将到来的《灵魂献祭》的影响也是功不可没。相信下周《灵魂献祭》发售后也会有不错的成绩。

2. 美国市场方面硬件表现整体来说比较低迷，独占鳌头依然是X360，其次是PS3。3DS因为仍欠缺一些作品支持，所以销量欠佳。PSV并没在美国市场降价，因此依然是低迷状态，加上短时间内也没有美式大作的支撑，恐怕这种情况还会维持一段时间。

3. 全球市场方面，由于PS3有《真·三国无双7》发售，并且《MGR》也是PS3独占，所以软件成绩比同为高清家用机的X360要高出不止，硬件方面则依然是3DS最高。PSV因为降价的关系销量一下子高了起来，本周跟X360只有1万台的差距位列第4。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月25日 - 3月3日	2月18日 - 2月24日	总销量
1	3DS	472 629套	278 728套	28 744 080套
2	PS3	416 091套	394 027套	55 291 342套
3	PSV	179 436套	21 448套	3 049 272套
4	PSP	141 242套	75 768套	73 072 432套
5	Wii	32 149套	33 280套	67 580 765套
6	Wii U	13 467套	16 095套	1 050 391套
7	X360	9 906套	8 921套	11 801 328套
8	NDS	9 460套	9 019套	174 874 273套
9	PS2	60套	53套	134 537 776套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月24日 - 3月2日	2月17日 - 2月23日	总销量
1	X360	560 722套	901 111套	425 692 434套
2	PS3	416 142套	713 210套	262 001 322套
3	Wii	289 535套	323 020套	420 703 232套
4	NDS	178 964套	191 269套	329 284 635套
5	3DS	141 003套	151 278套	23 649 647套
6	PSV	30 532套	32 943套	3 812 820套
7	Wii U	24 035套	26 987套	2 644 904套
8	PSP	17 122套	17 211套	94 865 404套

2013 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	2月25日 - 3月3日	2月18日 - 2月24日	总销量
1	PSV	62 543台	11 456台	163 582台
2	3DS LL	50 265台	49 317台	618 227台
3	3DS	27 174台	25 412台	366 188台
4	PS3	25 725台	18 529台	221 660台
5	PSP	11 171台	8 981台	154 082台
6	Wii U	10 021台	9 633台	173 740台
7	Wii	1 383台	1 317台	20 001台
8	X360	486台	473台	7 059台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月24日 - 3月2日	2月17日 - 2月23日	总销量
1	X360	46 331台	55 481台	38 972 505台
2	PS3	29 102台	36 493台	23 925 904台
3	3DS	14 987台	19 401台	8 038 709台
4	NDS	10 543台	12 830台	52 340 654台
5	Wii U	8 302台	10 127台	1 034 230台
6	Wii	7 888台	11 640台	40 796 355台
7	PSV	4 620台	5 477台	1 239 558台
8	PSP	468台	791台	19 644 495台

DIABLO

并非 是 简单的移植

对于新一代的玩家来说,暴雪是个几乎和家用机不沾边的开发商,哪怕和动视合并后,暴雪本身旗下的产品仍然主打 PC 平台,在国内运营如火如荼的《魔兽世界》无人不知无人不晓,其某种意义上前作《魔兽争霸3》时至今日仍然有大量忠实粉丝,另一品牌《星际争霸》自2010年推出《星际争霸II》首部作品《自由之翼》后,今年还将会推出第二部作品《虫群之心》。但事实上,暴雪的发迹之地,恰恰就是家用机平台,当年靠着《失落的维京战士》打下的基础成为了如今暴雪发展壮大的基石,而在经过仔细的规划和准备后,暴雪将带着他们旗下最著名的品牌衣锦还乡,并向新一代主机挺进,那就是即将登陆 PS3 和 PS4 的《暗黑破坏神III》。

暗黑破坏神 III	Blizzard	动作角色扮演
Diablo III	美版	
发售日未定	1-4人	售价未定
对应机种为 PS3、PS4		对应玩家年龄:未定

当我们在对于《暗黑破坏神III》登陆 PS3 和 PS4 感到欣喜时,也禁不住对游戏的移植方式感到好奇,尽管在游戏界,一个游戏既有 PC 版又有家用机版是很常见的事情,例如大家熟悉的显卡杀手“《孤岛危机》系列”,但这些游戏多数是针对家用机版开发,像《暗

黑破坏神III》这种针对 PC 平台而开发的游戏要怎么移植到家用机上?说到这里,大部分玩过 PC 版的玩家恐怕已经忍不住要反驳了吧?对,或许对于一个纯粹的 PC 游戏来说,移植家用机是件麻烦事,但起码在这一点上,暴雪设计《暗黑破坏神III》时就已“早有预谋”。



▲对比PC版和PS3版的界面,可以看出非常大的差别,也足以说明暴雪并非只是简单地移植,而是试图提供给家用机玩家们良好的游戏体验。

比起前作《暗黑破坏神II》,本作有着不少革新之处,而最令玩家疑惑的一点就是,游戏中的许多设计似乎抛弃了系列的惯例,例如快捷技能栏只有4个,分别对应四类技能,如果把鼠标左右键也算上,那就是6个,至于喝药水和回城术等快捷键我们就先不计入其中了,而相比之下,《暗黑破坏神II》的快捷键数量可就多多了。当时就有玩家指出,这种快捷键的安排就让人觉得似乎是为主机游戏而设,毕竟比起整个键盘按键可以挥霍的PC,家用机手柄的按键数量有限,想要令家用机玩家也可以享受游戏乐趣,就必须对整个技

能系统进行修改。当然,鉴于暴雪对于《暗黑破坏神III》的整个系统进行了大幅度的修改,仅仅揪住这一点来说暴雪就是有预谋登陆家用机有点牵强,而事实上,在游戏的 PS3 版截图被放出后,玩家们无需太仔细地观察就会发现,暴雪对于 PS3 版的界面再一次进行了大幅度的调整,许多界面元素都进行了修改,变得对家用机玩家来说更为友好,例如系列经典的左红球右蓝球式的 HP/MP 显示法变成了完全位于画面左下方,除了 HP 槽仍然保持红色圆球状,MP 槽变成了家用机玩家更为熟悉的长

条状,原本横列在红球和蓝球之间的经验值槽则改为了绕红球一圈显示。六个快捷技能栏被移动到了 MP 槽的下方,目前看来似乎最基本的攻击方式(PC版的鼠标左键)对应的是 X 键,后方的技能虽然没有解锁,但按照家用机的键位使用习惯来说,应该就是 O、△、□,还有 L1 和 R1。药水被显示在 MP 槽上方,而玩家们熟悉的几个系统按钮统统消失,似乎是因为它们对于家用机玩家来说用途太过有限。PC 版位于右上角的小地图被移到了右下方,算是另一个照顾家用机玩家的改动,整个上部画面显得相当开阔。

当然,目前这个界面属于巫医职业,使用的是典型的 MP 槽,而游戏中的其他四个职业分别都有不同的能量槽,而这些能量槽的展现方式会发生什么样的变化仍然尚不清楚,但可以肯定的是,有部分职业的能量槽现实方式并不特别适合长条状界面,例如猎魔人(Demon Hunter)的憎恨与戒律其实是两个有关联的能量槽,在 PC 版中各占了球状槽一半,看起来倒也还算直观,换成细长的条状槽后反而会变得较为难以分辨,暴雪到底会如何处理,还要看游戏公布的进一步消息。

细致的角色个人界面改造



如果说游戏 UI 界面的变化还不算大, 难以令人看出暴雪对于本作的诚意, 那么看看公布的 PS3 版画面中那彻底改头换面的个人物品栏, 各位也该心服口服了。“《暗黑破坏神》系列”的个人物品栏相当经典, 在《暗黑破坏神 II》之后诞生的一系列 Diablo Like 游戏中几乎都无可避免地要抄袭一下这个以角色本身的身体构造来分布装备槽的界面。不过可惜的是, 这个直观的界面并不适合无法使用鼠标来一个个放置装备的家用机玩家, 于是, 暴雪将整个界面进行了翻新。

现在, 个人物品栏分为了三个栏目, 最左方的是装备界面, 不过大家熟悉的装备槽不见了, 取而代之的是一个轮状的装备部位选择界面, 从角色腿部的扇形光标看来, 玩家需要用左摇杆或右摇杆来选择更换装备的位置, 然后再选择装备。装备轮下方的是玩家的三项主要数据, 再下方则是四项主要

属性, 最后则是角色名称、等级和金钱。右方的是物品栏, 和 PC 版的方格状物品栏不一样, 家用机玩家使用的是上下滚轴型的道具栏, 这意味着系列特色的调整装备位置与放法来节省空间的特点将不再出现, 当然这是一个无奈之举, 毕竟在家用机上靠着摇杆来一个个格子调整道具栏是件非常蛋痛的事情。同时我们也可以看到, 既然失去了方格界面, 道具栏也加入了显示存放物品数量上限的提示, 就在物品栏上方, 不过令人好奇的是, 到底是每一个物品占一个位置, 还是不同类型的物品所占的位置不一样? 最后, 中间的界面似乎是镶嵌宝石专属的界面, 但其运作方式并没有被展示出来, 笔者个人猜测, 是需要玩家先选中一件有镶嵌槽的武器/护甲, 然后这一界面中会出现物品上的镶嵌槽位置, 玩家选择相应的宝石并选中对应的位置就可以嵌入宝石。

新闻资讯

前线狙击

无处不在的主机化设定

说完大的方面, 暴雪最后还对游戏中的许多细微之处进行了修改, 以使其更符合家用机玩家的使用习惯, 例如玩家们所熟悉的“小站”(Way Point)能够提供让玩家通过快速旅行立刻前往其他小站的功能, 但在 PC 版中, 这个功能的界面明显是对应鼠标而设, 所以玩家可以看到每个地点都有分类栏目, 将栏目打开后点选对应地点的长条按钮就有可以传送到目的地。

显然, 这个功能对于家用机玩家来说简直没法学, 所以虽然小站只是游戏中的其中一个元素, 它的界面还是经过了大量的改造, 不但造型有了巨大的变化, 选择目的地的方式也变成了家用机玩家们熟悉的光标式, 界面中会列出各个目的地的名字, 然后玩家光标所在之处就是目前选中的目的地, 按下确认键就可以开始传送。



▲▲PS3版画面下方已经标出了三个功能键的提示, 不过似乎是因为对应的按键尚未确认, 所以文字旁都尚未标出。

PAX East 的邀请函

虽然各位家用机玩家都是从索尼的 PS4 发布会上听到了《暗黑破坏神 III》登陆家用机的消息, 不过暴雪似乎也在酝酿着自己的大计划, 在今年 3 月即将举行的 PAX East 游戏展上, 他们将会公布一系列的新内容, 其中自然包括了《暗黑破坏神 III》家用机版的进一步新消息, 让我们期待暴雪为我们带来更多精彩的内容吧。

《暗黑破坏神 III》家用机版小型FAQ

洛克: PC 版“大菠萝 3”刚上市我就第一时间买了, 而且迅速通关并且和基友们刷了一堆好装备, 稀饭, 赶紧买个 PS3, 等你一上线哥就可以给你一身神装了!

稀饭: 谢壕大恩, 不过遗憾的是, 因为暴雪的战网(Battle.net)和 PSN 是两套独立的网络系统, 所以玩家的战网账号和 PSN 账户的内容是分开的, 也就是说, 如果你决定再体验一次《暗黑破坏神 III》的家用机版, 必须再一次白手起家了。

洛克: 坑爹啊! 等等, PC 版的《暗黑破坏神 III》已经更新了好几个补丁了, 你不要告诉我这个家用机版还是阉割的初期版本吧?

稀饭: 这倒是可以放心, 暴雪承诺家用机版将会包括许多 PC 版后期加入的内容, 例如巅峰

等级系统(Paragon Leveling System)、自定义怪物强度(Customizable Monster Power)、决斗(Brawling)和史诗级传说物品(Legendary Item)都会内置在家用机版当中, 所以尽管平台不同, PC 版玩家和家用机版玩家的使用体验是基本同步的。

洛克: 好吧, 那大不了就再打一遍, 不过我还有最后一个问题, PC 版的“大菠萝 3”中有不少需要靠鼠标点击实现的操作, 例如法师的暴风雪和野蛮人的跃击等等, 这些技能要如何在家用机上正常使用?

稀饭: 恐怕这个问题我也暂时无法回答, 不过大家可以期待 3 月下旬就会举行的 PAX East 游戏展, 暴雪会放出对于本作的进一步消息。





海贼无双2	NBGI	动作
ワンピース 海贼无双2		日版
多机种	预定2013年3月20日	1-2人
	对应机种为PS3及PSV	8190日元

随着发售日的临近,即将与我们见面的《海贼无双2》近期频繁地放出新消息,虽然很快就能玩上游戏了,但还是忍不住想看看本作都追加了哪些激动人心的新要素。有了前作的经验以及愈加精彩的新剧情为基础,相信本作的品质定会更上一层楼。

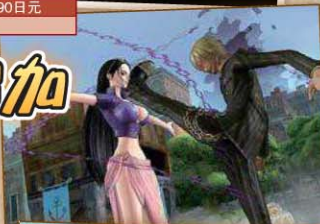


梦幻对决! 新模式追加

路飞一行人在新世界航行中遭遇斯摩格率领的海军的夹击,陷入困境的他们被突如其来的海流卷入上空,并来到了空岛。在这里,令人无法想象的奇怪事件频繁上演,各方势力的乱入将剧情推向高潮!

这便是此次《海贼无双2》为我们带来的原创模式——海贼日志。

在这个模式中,玩家可以扮演草帽海贼团、其他海贼势力以及海军这三方阵营其中之一,在if世界的大舞台上谱写属于自己的冒险篇章。三股强大的势力将会碰撞出怎样的火花?那些在前作中都不曾见到的精彩对决,极有可能在这个模式中梦幻上演。



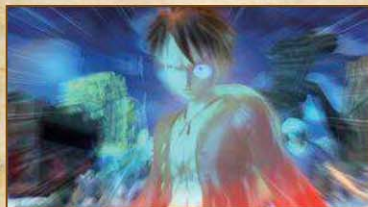
霸气侧漏! 变幻无穷的风格系统!

随着剧情的发展,原作中人物们的实力也在不断进化,因此本作将会加入在“新世界篇”中出现的各种新招式。而除此之外,为了更好地展现《海贼王》中角色们风格迥异,独一无二的力量。本作带来了全新的“风格



系统”——战斗中,角色的风格槽会不断累积,能量蓄满后只要按下R1键便可发动“风格技能”,其效果将会根据角色的能力特性等而有所变化。通过“风格系统”,拥有霸气或自然系能力的角色能够使用更加特别的技能!

霸气技能: 激发体内无穷的潜力,操纵霸气将如潮水般的敌人一瞬间击倒! 究极的攻击,究极的爽快感。



▲霸王色霸气,拥有将杂兵一击必杀的威力。



▲武装色霸气,大幅提升招式的攻击力。

大集结! 草帽海贼团悉数登场

长鼻子配合爱说谎的性格,加上平时负责搞笑和吐槽,可以说乌索普是《海贼王》故事中最喜感的角色。虽说平时有点胆小,不过一旦带上面具化身为“狙击之王”时,则展现出了帅气的一面。



所属 草帽海贼团
职位 狙击手



▲乌索普在波音列岛创造出新技能——绿星。

婴儿时期父母就被海贼杀害,在可西亚村由养母抚养成人。她爱钱,精通骗术,人称“小贼猫娜美”,但同时也怀揣着航海梦想,天气学、航海术样样精通。



所属 草帽海贼团
职位 航海师



▲娜美的武器性能得到大幅强化

食用了“人人果实”的驯鹿能力者，对于棉花糖等甜食毫无抵抗力，可爱的外表和傲娇的性格也为它赢得了诸多女性粉丝的青睐。

草帽海贼团中最“古怪”的家伙，喜欢唱古怪的歌，跳古怪的舞。身为改造人的他，原本就已经在体内暗藏各种武器，而如今更是将四肢进一步的改装，巨大的机械手臂格外引人注目。



■用弗兰奇将军将敌人一网打尽吧!

以骷髅形态存在的“复活人”，爆炸头的发型十分引人注目，为了完成和伙伴的约定而加入草帽海贼团。虽然是个不起的音乐家和剑士，但同时也是个好色的家伙。



■狂放之夜的想曲!

所属 草帽海贼团

职位 音乐家兼剑士

乔巴

所属 草帽海贼团

职位 船医

▲现在的乔巴即使不依赖蓝波球也可以使用形态变化。

繁体中文化确定!

除了之前已经公布的双版本发售之外，另一个振奋人心的消息就是本作将在今年暑期推出繁体中文版!这也是海贼王系列游戏首次中文化，对于国内的玩家和粉丝来说可谓喜事一桩。虽然比起日版要晚发售几个月，但也同样值得期待。

罗宾

所属 草帽海贼团

职位 考古学家

■花花果实的能力得到强化。

人称“恶魔之子”的考古学家，是世界上唯一能解读古代文字的人，为了追寻真正的“历史正文”，即使被世界政府高价悬赏却也毅然踏上了旅程。



■狂放之夜的想曲!

所属 草帽海贼团

职位 音乐家兼剑士

人气角色参上!

除了草帽海贼团全员参战之外，诸多人气角色的加入也让人激动不已。而且从新加入的角色中不难看出，漫画刚刚结束不久的“庞克哈扎德篇”故事应该也将收录到游戏中!

所属 红心海贼团

职位 船长、医生

王下七武海之一，人称“死亡外科医生”，总是挂在脸上的那抹轻蔑的微笑为他带来了不少人气。作为手术果实（超人系）能力者，罗可以创造出球形的空间，并随意地转移或连接空间范围内的人或物体的一部分。除此之外，还具备移植思想的能力。



特拉法尔加·罗

所属 海军 G-5 支部

职位 中将

人称“白色猎人斯摩格”，烟烟果实能力者，可以随意地让自己的全身化为烟雾，无时无刻都叼着两只雪茄，虽然长相凶恶，但也有其温柔细心的一面。特立独行的他对追捕路飞有着的强大的执念，前往新世界的最大目的也正因此。入 G-5 支部。



◀斯摩格的招牌技能——烟雾。

斯摩格

所属 恐怖三桅帆船

职位 船长

原王下七武海之一，不过在“大事件”结束时被世界政府下令抹杀并夺去了名号，作为影影果实能力者。他的手段变化多端，可以窃取他人的影子制造僵尸、提升能力或者将自己的影子实体化。对这样的能力他颇为自得，并自称是“取他人之力成为海贼王的男人”。



◀莫利亚将在“海贼日志”模式中以BOSS的身分登场。

月光·莫利亚

所属 世界政府

职位 王下七武海之一

王下七武海之一，不仅是肉球果实能力者，并且自愿成为“世界政府”的试验品，在全身经过改造之后获得了无比强大的身躯和能力。也正因为此，他是王下七武海中唯一一个听命于世界政府的人，只是从其行事风格上来看，似乎所谓的效忠也仅限于表面。



◀与外表不甚相符的可爱技能。

暴君·熊

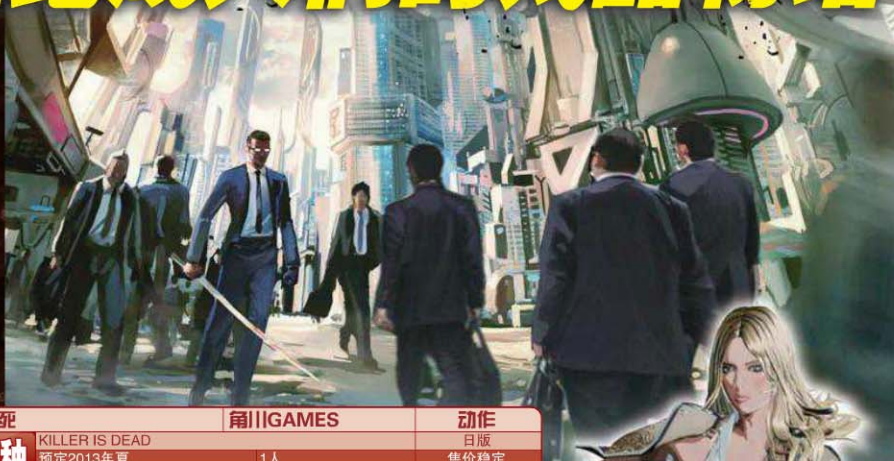
爱与杀 KILLER IS DEAD

献给21世纪成年人们的残酷物语

新闻资讯

前线狙击

在玩了一把校园青春喜剧《链锯甜心》之后，须田刚一重新走回了“杀手老路”，为玩家们献上名为《杀手已死》的全新作品。这次的主角是一位就职于国家机密机构“处刑事务所”中的雇员，他的工作内容就是将隐藏在世界各地的凶恶犯罪者逐一抹杀。本作的背景被设定在近未来，人体改造、月球旅行这些技术已经全部得以实现，但由此也衍生出了多种社会问题，犯罪率的提升、人体机械化等等，在这样一个混沌的时代，崭新的爱与杀的物语即将拉开序幕。



杀手已死	角川GAMES	动作
多机种	KILLER IS DEAD	日版
预定2013年夏	1人	售价稳定
对应PS3、X360		对应玩家年龄：18岁以上

本作的主人公，出身于美国的35岁处刑人，现就职于布莱恩处刑事务所。虽然从事的是“杀人”这项工作，但蒙多对此却没有任何的抵触情绪，但凡是上司交付的任务，无论多么困难危险，都会冷静沉着地完成。使用的武器是一把武士刀和以血液为动力的机械左腕，左腕并非天生就是这个样子的，但失去左腕的那段记忆蒙多已经想不起来了。

蒙多·扎帕

Mondo Zappa



Vivienne Squall

出身于英国的25岁处刑人，典型的欧美系金发美女。年纪虽尚为年轻，但却凭借着冷静果敢的行事作风获得客户的赏识，薇薇恩因此也成为了蒙多的上司。

薇薇恩·史考尔



黑暗物质

check point

本作中存在一种神秘的力量，名为“黑暗物质”。蒙多的左手腕可以在战斗中吸收敌人所流出的鲜血中的“暗黑物质”并将其转化为所需的能量。



来自日本的20岁少女，因为一次偶然的事件与蒙多相识，接着便以“很会制作半熟的鸡蛋”这样的理由开始了和蒙多的同居生活。

竹川美香

Mika Takekawa



本作的BOSS，肉体已经完全木乃伊化的音乐家。从能够弹奏控制出人类情感的乐曲的音乐家丘比利那里夺取了才能，然后通过无音塔放出恶意之音，令全世界的人类的心中都充满了邪恶的情绪。

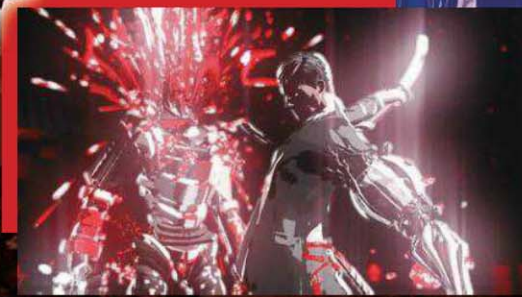
维克多

Victor



战斗构成【2】： 左腕的换装武器

蒙多左腕的机械义肢并非仅仅是摆设，而是可以进化成多种武器，配合右手的武士刀，组合出多样的招式变化。



战斗构成【1】：剑剧

充满速度感与华丽效果的剑剧战斗是本作的招牌特色，杀人于转瞬之间，展现了极致的处刑美学。



战斗构成【3】： 肾上腺素爆发

战斗中，当敌人的鲜血被蒙多的左腕吸收后，他就可以发动强力的攻击“肾上腺素爆发”，战斗画面非常血腥。



曾经是世界首屈一指的处刑人，引退之后创建了布莱恩处刑事务所继续活跃在业内，但本人对于经营方面的事宜却不太上心。布莱恩大约有一半的身体都已经机械化，这或许也正是他65岁高龄还能保持活力的原因？



布莱恩·罗萨斯

Bryan Roses

新闻资讯

前线狙击

给予视觉全新冲击的 黄金“轨迹”

英雄传说 闪之轨迹	Falcom	角色扮演
英雄传说 闪之轨迹		目录
预定2013年	1人	售价未定
多机种	对应机种为PS3及PSV	

伴随着官网的正式开通，不仅公开了四位主角的人物介绍（声优尚未公开），同时公开的还有成为本作舞台的埃雷波尼亚帝国的背景设定、剧情概要以及开发中的游戏场景与新的印象图原画等。不仅如此，本作在2月底的PSV发布会上还公开了一段较短的影像，让完全笼罩在迷雾中的《闪之轨迹》渐渐地展示在玩家们面前，下面就让我们一起看看本作的最新情报吧。

文 莱雅 编 洛克 美编 anubis



就读于埃雷波尼亚帝国托鲁斯士官学校的四人



艾丽莎·莱茵福特

17岁 武器：导力弓



帝国最大的重工业厂商·莱茵福特集团的千金。和柔弱的外表相反，艾丽莎的谈吐毫无顾忌，给人难以接近的印象，而其实她内在是一个爱管闲事的老好人，看到有困难的人就无法放着不管。经常和身为

集团总裁的母亲起冲突，为了自立而就读士官学校。家族是当地有名的武器制造商，入学时选择的武术为传统的弓术，自幼接受祖父和周围人的教导而有着相当的实力。



利因·修瓦路兹 17岁 武器：太刀



帝国北部的地方贵族·修瓦路兹男爵的养子。为人正直且有教养，因性格开朗人缘极佳。但是对于养子这一身份有着自卑感，认为自己不能继承男爵身分。在七年前与老剑客尤恩·卡法依相遇，成为其弟子接受“八叶一刀流”的剑术指导。但是由于某个原因而感受到了自己在剑道上的瓶颈，仅停留在“初段”上。为了找到“属于自己的道”而决意就读托鲁兹士官学校……

帝国军中无人不知无人不晓的猛将“红发的克雷古”的儿子。艾利欧特和被称为豪杰的父亲截然不同，是一名有着茶红色头发的温柔少年，喜欢小提琴和钢琴。原本打算进入帝国的音乐学院就读，但是在父亲的强烈反对之下只好进入托鲁兹士官学校。由于进入士官学校就必须掌握一门武术，他选择了莱茵福特社的“通用型魔导杖”作为武器。

艾利欧特·克雷古

16岁 武器：魔导杖



在帝国里与范达尔家并称为武家名门·阿尔泽伊德子爵家的千金。有着作为武家的高傲气质，同时也有着符合贵族特质的不谙世事的一面，不过她并不以此为耻，反而会以积极的心态来学习各种东西。接受被誉为剑匠的父亲亲自指导，能够把双手剑运用自如，在学院新生中非常引人注目。同样作为一名剑士，她对“八叶一刀流”的直系弟子利因抱着浓厚的兴趣。



劳拉·S·阿尔泽伊德

17岁 武器：双手剑

托鲁兹士官学校



哪怕是在由帝国中兴之父“德莱凯尔斯大帝”所创设的，以平等教学、不拘泥于身分地位为目标的这所士官学校里也是如此，随着贵族派理事会和革新派理事会的对立火花不断碰撞，渐渐地对学生们也产生了影响。

在各方面受到优等待遇，同时也具备着实力的，身穿白色制服的贵族学生。

哪怕再优秀也依然备受歧视，一直怀抱着屈辱感的，身穿绿色制服的平民学生。

不管是制服颜色还是学生宿舍都相互分开，双方之间只要是有一些摩擦就会引起争吵，在学习成绩、武术训练和社团活动中也是火花四溅。

季节为早春，白色的莱诺花迎风绽放的时期。

地方贵族的养子利因·修瓦路兹为了进入士官学校就读而造访帝都近郊的城镇托里斯塔。

利因发现，自己身穿的制服与周围贵族学生和市民学生的颜色都不一样。而且周围也有几个和自己一样身穿着这“深红制服”的学生。

然后学院的钟声响起，开始新生的开学典礼——在学院大激昂慷慨的发言结束之后，年轻的女教官站在讲台上。

“身穿红色制服的学生们请集合。”

“入学典礼结束后你们即将进行特殊的定向越野。”

这就是——利因等人作为“VII组”一员所即将迎来的波浪壮阔的学院生活的开幕式。

关键词



埃雷波尼亚帝国

位于塞姆利亚大陆西部，以“黄金军马”纹章作为国徽的巨大帝国。虽然曾是受大贵族的旧制度所支配的国家，不过近年来由于“铁血宰相”吉利亚斯·奥斯本的政策使得铁路网遍布全国，交通的发达使得国内近代化发展变得异常快速。拥有20师以上的机甲师团和领邦军（大贵族的私兵）等强大的军事战力。曾对利贝尔等国发起过侵略战争，与周边国家的关系十分紧张。

绯之帝都海姆达尔

塞姆利亚大陆西部最大的都市。建筑物的色调都以红色的砖瓦为主基调，是一个有着众多历史性建筑的美丽城市。受到近年来导力化的影响，扩张至整个帝国的铁路网皆以帝都为中心，除此之外，导力列车和私家用车也渐渐开始普及。在帝都北侧有皇帝的居城兼帝国政府中心“巴尔弗雷姆宫”。中心地段有老铺百货店和歌剧院。而以此繁华形成对比的，则是贫民区的存在。这也正是帝国贫富差距的缩影。



托鲁兹士官学院

230年前由帝国中兴之父“德莱凯尔斯大帝”所创立的传统士官学校，位于帝都近郊城镇托里斯塔中心。当年是以教导火药式的枪炮为主的近代战术等教学科目的所创办的学校，近年来虽然依然残留着士官学校的体制，不过随着贵族子弟和平民出身的优秀年轻人的不断涌入，渐渐成为了所谓的“名门高校”。



莱茵福特集团

帝国最大、同时也是塞姆利亚大陆里数一数二的巨型工业制造商。原本是中世纪的武器工房，在半个世纪前收到导力革命的洗礼而急速成长，现在在钢铁、铁道、枪火、战车等各领域占据了极大的市场。受到帝国军事近代化发展的影响，除了高性能兵器的制造之外，还从事战术导力器的研究开发等。现在担任会长的是艾丽莎的母亲·伊莉娜·莱茵福特。



STORY

埃雷波尼亚帝国

这个位于塞姆利亚大陆西部，以拥有最广阔国土而骄傲古老大国里，近年有两个势力浮出水面，让国内局势变得异常紧张。

一个是“贵族派”——以“四大名门”为首的大贵族为中心，以庞大的财力统治地方军队，保护自己的既得权利的传统保守势力。

另一个是“革新派”——以出身自平民阶层的“铁血宰相”为中心，通过帝都 and 周围合并起来的从属州征收税务来扩充军力，并削弱大贵族既得利益的新兴势力。

两者的关系已是水火不容，皇帝的仲裁已成无权之物，两个势力在帝国各地不断地引起各种明争暗斗。

而在帝都近郊的某所传统的士官学校里也重复着同样的问题……

新作短波

新闻资讯
新作短波

大家好，今年日版新作短波是有我宇宙人来为大家主持，不知道大家在春假寒假期间是否补完了去年落下的作品呢？如果没，哼哼，那要尽快咯，因为2、3月份的大作潮已经来临，除了《灵魂献祭》和《海贼无双》之外还有不少出色的二线作品，本期为大家介绍的是《七龙战记2020-II》，其独特的风格值得日式游戏爱好者们关注。

本次短波带来了颇受欧美格斗爱好者关注的《邪恶联盟 凡尘之神》，相信新角色早已令各位DC迷热血沸腾不已了吧？而《升华 新生之神》这款游戏早在去年E3时便已公布，游戏的玩法特殊，并且是目前家用机上比较罕见的多人在线ARPG游戏类型，值得关注。

3DS 任天堂于3月12日公布了3DS LL主机的全新颜色——薄荷白，零售价与其他颜色一样为18900日元，并将于4月18日发售。而同日发售的《朋友聚会 新生活》也将同捆特别造型的3DS LL限定主机发售，售价为22800日元。

多机种 日前Spike公布了《产子救世录》后续作品，新作的支线内容约为前作2倍，登场人物也会增加到10倍以上。前作只能当花瓶的巫女们将加入战斗，并且加入了合体技等要素。对应机种为PSV和3DS，将于今年夏季发售。

PS3 日前NBGI公布今年1月的人气动画《Vivred·Operation》将推出改编游戏，目前只公布了主人公造型以及一些战斗画面，从中可推测是一款强调空战的动作游戏，更多情报以及发售日还有待公开。

紧急速报

日版
新作短波

No.1

七龙战记2020-II

【文：宇宙人】

PSP

角色扮演

■セブンスドラゴン2020-II

■SEGA

■无对应周边

■2013年4月18日

全新职业——偶像

从超一流的艺人中选出的能力S级的职业。他们的能力是给同伴下达“指令”，让他们根据自己的意思行动（具体效果尚不明确）。此外还能学会很多独特的攻击以及支援招式，使其在各种场合都能发挥活跃的表现。在队伍中充当司令塔般的存在。

本作是2011年发售的《七龙战记2020》的续作，故事发生在前作击退龙神的一年后，东京再次受到袭击，政府再次召集拥有特异才能的年轻人组成“丛云”组织与龙神展开对抗。



原有外观追加多种颜色

能自定义外观和职业搭配是系列的特色之一，不过外观的数量总觉得很少？没关系，本作在原有的外观上追加了三种颜色可供选择。让看腻了前作外观的玩家能够体验到不一样的感觉。

拥有兽耳的新外形



▼改了颜色的男黑客更给人更中二的感觉。

▲黑长直的武士换成金长直之后仿佛展现出截然不同的性格哦，再换一个CV改变一下印象吧。

新迷宫——六本木 腐蚀大瀑布

虽然《七龙战记2020》的画面在PSP的RPG游戏中并不算出类拔萃，但是笔者认为其最出彩的地方在于充满奇幻色彩的迷宫设计。这些迷宫都是以崩坏的现代都市为基础，结合一个自然环境主题而进行设计，破败的混凝土建筑中展现出各种光怪陆离，甚至脱离常识的现象，给人梦与现实结合的奇异风光。比如前作的“四谷-常夜之丘”“池袋-山手线天球仪”都是笔者比较喜欢的场景。



目前已经公布的新迷宫就是这个以瀑布为主题的场地。原形取材自六本木新城最高的建筑——森大厦，楼高53层。被龙神侵略之后大厦外墙和附近出现了悬浮的岩石，水流从高处流下，形成了高山瀑布般的奇观。



美版
新作短波

No. 1

升华 新生之神

X360

动作角色扮演

Ascend: New Gods

Microsoft

无对应周边

预定2013年内发售

[文：华尔兹]

这款游戏是典型的在线 ARPG 玩法，游戏的动作快速，并且节奏流畅，内容十分简单暴力，但这并不意味着本作不会有创新内容的出现。

游戏与时下其他靠着金钱盈利的在线 ARPG 游戏不同，本作不需要玩家花费玩家一分钱。即便玩家想打造更强的装备也不需要花费点数来购买。游戏中购买手段全部是通过一种叫“魂”的点数，玩家初期装备角色服装以及改造外形需要花费 500 点魂，而需要更好的道具时同样需要消费“魂”。在完成自定义外形之后，玩家便需要想清楚自己的所属势力，游戏一共有三种势力：光明、黑暗以及虚无，这次选择会影响整个游戏世界内的变化。

正式进入游戏后会有简单的教学模式，教玩家基本的战斗内容。玩家需要圣地中进行包括

捕获以及防守等内容的教学。值得一提的是在游戏中进入某些特殊的情况下，世界外观看根据玩家的势力出现一些变化，比如玩家站在黑暗势力，这样泥土便会呈现烧焦状态，天空会变成黑色。

游戏在某些方面有点像《恶魔之魂》，玩家在占领某地点后，该区域便会显示在地图中，此外还会有一项以计量槽的方式统计有多少玩家所属势力也已经占领了这里。如果当时玩家所属的势力优势领先，那么玩家便会获得特定的奖励。

本作可不是一款非同时在线的多人游戏那么简单，玩家可以使用解锁的道具来诅咒其他玩家。



感受多人在线

诅咒会使另外一方玩家获得 15 秒的无敌时间，但敌人配置会发生一些变化，此设定可以让玩家对其他玩者进行变相的干扰。游戏在满级后还有转生系统，玩家可以保留道具的情况下选择其他势力。



▲在游戏中扮演神，可不是一般的爽快。



▲与其他玩家互动，干扰他们的进程。



▲游戏中可以尽享免费的快感。

美版
新作短波

No. 2

邪恶联盟 凡尘之神

多机种

Injustice: Gods Among Us

Warner Bros

[文：华尔兹]

格斗

对应机种为PS3、X360

2013年1月16日



新角色参战!

《邪恶联盟 凡尘之神》最近公布了三位新人物，除了丧钟外其他角色可能会让玩家感到相对陌生一些，不过其他两位英雄可都是翻拍过美剧版的。下面来一起认识一下这几位吧。

神奇队长 (Captain Marvel)

最早登场于漫画《Whiz Comics》中，曾在《致命格斗 vs DC 漫画英雄》中登场，原本是一个被赋予魔力的孩子，但在其选择变身后将获得超凡的能力，变成神一般的角色。神奇队长使用闪电的力量，其死对头名叫 Black Adam。神奇队长在漫画 52 卷中被命名为 Shazam，之前一直被称作

Marvel 队长。

丧钟 (Deathstroke)

丧钟相信大家都比较熟悉了。原名 Slade Wilson，最早在《少年泰坦》中作为反派登场，

之后在蝙蝠侠和正义联盟漫画中同样有不少戏份，获得了相当高的人气。丧钟在秘密计划中被改造为超于常人的战士。他与游戏中登场的其他角色有很大区别，会是一个操作另类的角色。丧钟可以装备枪械、使用剑以及各种其他高科技武器。此外他还擅长格斗，熟练使用各种战术，并且自身有自我修复能力。

海王 (Aquaman)

最早登场于 1941 年 11 月的《MORE FUN COMICS》第 73 期中，本名 Arthur Curry，正义联盟成员之一，原本是亚特兰蒂斯的王子，后因为其金黄色头发被当地人视为不祥之兆而被抛弃。由于其另一半血统，海王得以在海路两栖生活。长期的海洋生活习性使其获得在海中绝对优势的能力以及超出常人的体格。拥有水中呼吸以及冲击波等招式。



▲海王长得……有那么点像新丁他哥维吉尔。



▲神奇队长是典型的正太变大叔。



▲丧钟外形与死侍有几分相似。



GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼



孤岛危机 3

热血推荐

多机种 X360/PS3

- Crysis 3
- EA
- 主视角射击
- 2013年2月19日
- 繁体中文版

总分 **26**

【游戏简介】本作是“《孤岛危机》系列”正传作品的第三作，故事继续以“先知”这位纳米服战士为主角，讲述了他联手反抗军对付 CELL 集团和异形的战斗过程。本作除了系列特有的纳米服能力，还修改了角色强化系统并加入了强大的狩猎弓，战斗过程爽快感十足。



作为一个喜欢躲猫猫和耍阴招的潜入型玩家，我觉得狩猎弓实在太赞，配合新的自订模组系统，整个游戏大部分战斗都可以用潜入打法搞定，值得赞赏。不过敌人配置显然没有针对潜入打法调整，有些地方显得太简单。网战方面，猎人模式比较有趣，但总体来说模式偏少，玩久了有点腻。

游戏在画面表现力方面一如既往地下了功夫，不少场景画面颇为震撼。《孤岛危机 3》在系列较为薄弱的玩法方面也进行了改进，纳米服的能力以及新的弓箭武器让游戏性大增。此外本作还有比较有趣的多人模式。不过游戏有时会出现任务目标提示不明确的现象，车辆操作部分表现也不尽如人意。

游戏的画面很不错，刚刚到达室外场景能感受到一股小震撼，场景中的各种事物都如同制作小组所说的那样富有生命，连风吹草动的表现都很自然。纳米服的模组比较丰富，玩起来很有未来感，操作手感适中，不重也不飘逸。本作的剧情表现中规中矩，部分场景感觉敌人的 AI 存在小问题。

古墓丽影

黄金珍藏

多机种 X360/PS3

- Tomb Raider
- Square Enix
- 动作冒险
- 2013年3月5日
- 繁体中文版

总分 **28**

【游戏简介】为了创造全新的起点，水晶动力将以往的剧情和背景设定几乎完全抛弃，劳拉的路途和成长将会被重新规划。本作中，对探险充满希冀的劳拉与自己的同伴前往一座岛屿上探索，谁知首行就出师不利：轮船遭遇海难，劳拉被迫与其他人分开。劳拉必须生存并完成冒险，谱写属于自己的历史。



本作的表现实在是太赞了，剧本写得有意思，故事的展开牵动人心，剧情的演绎精彩，整个流程的节奏把握恰到好处，劳拉的角色形象塑造成功，这使得游戏过程中的代入感非常强。射击和战斗部分做得也很不错，手感良好，战斗的策略也接近真实。多人模式的表现虽不尽如人意，但毕竟是积极的尝试。

作为系列的第九部正统续作，新生的《古墓丽影》可以说在各个方面都得到了大幅度的进化。极佳的剧情代入感让人有种一口气通关的冲动，看到劳拉在最终战里拿起经典的双枪初露锋芒的样子足以让系列的玩家感动流涕。联机模式有点失败，与其花在这种地方上还不如将心思放在谜题设计上。

这是一次伟大的回归原点！玩家将见证劳拉成为杰出女性的整个过程，不仅是剧情演出细腻而生动，通过日记等内容补完的心理活动也令人信服。沙箱式的收集要素为游戏增加了巨大的可玩性，用后期获得的道具来解决前期的谜题很有乐趣。战斗方面做得非常出色，即使和专门的射击游戏相比也绝不逊色。

闪乱神乐 少女们的证明

PSV

- 閃乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女達の证明-
- MMV
- 动作
- 2013年2月28日
- 日版

总分 **23**

【游戏简介】由 MMV 开发的以性感卖肉为亮点吸引玩家的动作游戏，作品在发售前便出现了空前的预定盛况。游戏玩法从横版过关改成了 3D 场景战斗，经典的爆衣系统，必杀技和变身动画也都保留了下来，邪恶度变本加厉。4 个剧本使单机流程相当充实，并且新增了联网对战模式。



登场角色增加到 20 位，每个人个性十足，招式特性重复度极低。场景 3D 化之后不仅同屏敌人数增加，前作令人诟病的卡顿问题也得到了改善，战斗流畅性和爽快感无与伦比。随着势力增加，单机内容也变得更加丰富了，只不过重复单调的问题还在，而对战模式下角色间的平衡性还有待调整。

本作有很多喜闻乐见的进化，一些是服务全体玩家的，例如画面提升和手感的改进，一些是针对绅士们的，例如服装全破和更“和谐”的更衣室，虽然擦边球打得都快踏入禁忌的里世界了，不过只要玩家能够接受，随之而获得的游戏体验和乐趣还是令人满意的。遗憾的是沦为大乱斗的模式比较无聊。

虽然游戏的基本操作和 3DS 版几乎没有差别，但 3D 化之后的战斗十分爽快，不仅招式的表现力度得到大幅加强，手感也值得称道，颇有在玩《无双》的感觉，新加入的十名角色也个性十足。网战部分的平衡性略有问题，好在厂商目前已计划通过升级逐渐改良，推荐 FANS 入手。

恶魔城 暗影之王 命运之镜

3DS

- Castlevania:Lords of Shadow - Mirror of Fate
- Konami
- 动作
- 2013年3月5日
- 美版



总分 **23**

【游戏简介】由西班牙工作室 Mercury Steam 开发的《恶魔城 暗影之王》续作，与前作不同的是，尽管本作依旧使用了3D背景，但战斗却回归了2D横版动作游戏的风貌，希望借此能讨好老玩家们。流程由三个篇章组成，玩家将分别控制西蒙、特莱沃和阿鲁卡多与德拉古拉交战。



操作基本沿用前作的设定，强化了战斗环节的同时取消了回复道具、防具等设计，令难度提升了不少。虽然可操作的角色多达3人，但共用同一个升级系统，招式也完全相同，制作组不免有偷懒之嫌。3D景深制作得相当不错，过场动画与战斗画面衔接得颇为巧妙，但在音乐方面却缺乏亮点。



本作可以说是日式和美式《恶魔城》的结合体，游戏的整体推进方式更像传统的日式2D恶魔城，但除此之外的元素都渗入美式的风格，比较明显的是音乐部分，虽然不是我们熟悉的山根大妈，但动听的旋律也将本作的氛围烘托的惟妙惟肖。系统方面有取有舍，老玩家们是否卖账那就见人见智了。



由于游戏交由家用机版《恶魔城 暗影之王》的制作组负责，因此战斗环节依然占据较大比重，几乎照搬前作的招式直接导致主角的攻击十分霸道，对于玩过前作的玩家来说能够轻松上手。游戏的多角色系统让人大跌眼镜，三名角色的招式完全相同，加上共用同一个升级系统，感觉缺乏诚意。

灵魂献祭

热血推荐

PSV

- Soul Sacrifice
- SCE
- 动作
- 2013年3月7日
- 日版



总分 **25**

【游戏简介】游戏中由玩家所扮演的主人公是被残忍的魔法师作为奴隶饲养着的人类，活着的唯一意义就是等待死亡的降临。在这种没有任何生机的日子里，一本有着奇特外形的书突然出现在主角的眼前，本作的故事也由此而展开。允许4人联机共斗的在线模式是本作主要卖点之一。



作为一款原创的作品，打击感、怪物的种类、难度设定等方面还算令人满意，但任务数量有点凑数的嫌疑，杀小怪的任务较多，好在任务时间不长而且过关后有丰厚的报酬。剧情是本作的一大亮点，除了主线故事外，游戏里的每种元素基本都有相关的设定，比如怪物的过去、场景的构成原因等等。



游戏难度适中，手感也十分优秀，可惜杂兵设计方面算是游戏的败笔之处，登场的杂兵数量过少，加上各类高重复性的击杀杂兵任务，容易让玩家产生枯燥感。不过游戏的剧情和场面气氛都把握的不错，特别是剧情的展开出乎意料，建议不懂日文的玩家选择购买之后发售的中文版观看剧情。



优质的画面、到位的打击感和悠扬的BGM，足以让人体验到次世代掌机所带来的视听上的享受。虽说是一款狩猎类游戏，不过带来的游戏体验和同类作品有较大的差别，绚丽的魔法效果加上另类的世界观和人设，很对某些喜欢猎奇风格人士的胃口。游戏上手度比《怪物猎人》系列。容易。

光明方舟

PSP

- シャイニング・アーク
- SEGA
- 角色扮演
- 2013年2月28日
- 日版



总分 **21**

【游戏简介】近年来的“光明”系列”以 TONY 人设、动听的音乐和大牌 CV 作为卖点，本作也不例外。在继承前作的战斗系统同时，也加入了以前的钓鱼和烤面包的设定，可收集要素也有了大幅度的提升。登场人物较多，与每个人配合的支线剧情让每个角色都突显自身特有的魅力，这一点值得称赞。



TONY 的人设依然保持着高水准，游戏的画面和音乐素质很高，系统虽多但不算繁杂。游戏剧情虽有闪光点，但还是落入俗套，而且夹杂了太多重复性事件，游戏过程相当拖沓。战斗的难度太低，敌人数量过少，挑战性和可研究性不强，导致游戏到了中期相当沉闷，要通过需要一定毅力。



人设和声优阵容都无可挑剔，不过其他方面就差强人意了。首先战斗系统和前作差不多，都是《战场女武神》的动态+指令式战斗，不过却没有学到对方的难度和严密性，随便打打就能过关，基本不用去练级，更不用说各种战术打法了。而剧情方面则不过不失，属于看了开头就能猜到结尾那种。



得益于游戏的“M.O.E.S”系统和好感度事件的设定，本作的人物性格塑造得相当成功。但在关键的剧情表现上有些拖沓和虎头蛇尾，部分细节设定也不合理，玩家很容易在玩到一半时就失去兴趣。在系统上与前作类似，新加入的系统也不过不失，整体而言游戏品质仍在原地踏步。

魅影破坏者 战斗乐园

XBLA

■ 2013年2月27日

■ 800MSP

- Phantom Breaker:Battle Grounds
- 动作
- Mages.

推荐度 **7.0** /10



从2D格斗游戏改编为2D横版过关动作游戏，并采用8位点阵画风，风格变化迥异。世界观沿袭原作，但出场角色均采用大头Q版造型。玩家要打到成群结队的敌人并收集掉落的道具，虽然画面简单但动作并不单调，打起来具有一定爽快感。游戏还支持4人联机合作，成就好拿也是一大卖点。



英雄萨姆 超大码双雄

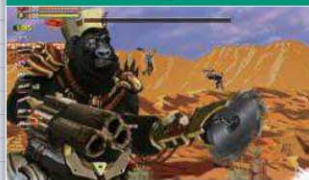
XBLA

■ 2013年2月20日

■ 800MSP

- Serious Sam Double D XXL
- 动作射击
- Creoteam

推荐度 **7.0** /10



故意做得极为粗劣的画面和造型让人想起剪贴纸的敌人都显得有点不堪入目，不过幸好游戏本身玩起来还算有意思，把各种枪械嫁接起来一起开火的设定看着有点扯，用起来却很爽，加上支持双打，看着两把用层叠方式打造成的大杀器将所有奇形怪状的敌人都打个粉碎还是很有快感的。



真·三国无双7

文：纱迦

PS3



【游戏简介】笔者曾经对6代寄予厚望，结果6代还是让笔者失望了。从7代发售前的宣传来看，游戏仿佛就是6代的加强版，加上《真·北斗无双》的糟糕表现，笔者不免调低了期望值。结果游戏的实际品质可以说是大大超乎了笔者的想象，称其为本世代系列最高绝不为过！

- 真·三国无双7
- Koei Tecmo
- 动作
- 2013年2月28日
- 日语

黄金珍藏

总分 27



真·真·三国无双6

《真·三国无双6》虽然风评强于《真·三国无双5》，但也有不少致命伤。其中最大的问题，莫过于以下三点：武器（或称动作模组）过少、角色培养极为不便、游戏模式缺乏可玩性。这三点如果分开来看，其实也算不上致命伤，但一起出现就是非常严重的问题。

6代有62名角色，武器有36种。单就数字而言，36种动作模组还不算太少。但6代的一大卖点是自由更换武器，这使得62名角色之间除了EX攻击和无双技外，其他都是一模一样的。而6代的角色培养非常麻烦，不仅耗时，而且单调。这是因为6代没有像过去那样可以自由换人的自由模式，而故事模式每关可以使用的角色也是固定的。6代新加入的战史模式又是随机性的，只有少数关卡是固定的，这使得培养角色的过程十分枯燥无聊，大部分玩家都是用了几个自己喜欢的角色就罢手了。综合来看，6代的重复游戏性只能在系列中排在倒数行列，直到《真·三国无双6 猛将传》的推出才稍有改善。

而《真·三国无双7》则是将以上三点进行了全方位的修正，而且全部是“进化”，而非单纯的“变化”。首先，本作出场的77名角色全部拥有各自独立的武器，也就是77种动作模组。虽然依然可以自由更换武器，但可玩性大幅上升；其次，本作追加了自由模式，故事模式的全部关卡都可以在自由模式中以任意角色来重新体验，部分关卡甚至还追加了敌对势力的剧本；第三，本作的角色培养非常简单，除了杀敌更快、升级更快之外，只需花费30万元即可将一名1级武

将升到99级，而且本作赚钱也相当简单。至于附加的将星模式依然是随机关卡，但由于可以用来赚钱刷素材，玩家也不会觉得是在浪费时间。

可以这么说，《真·三国无双7》才是《真·三国无双6》应有的形态。不过本作远不止是“真·真·三国无双6”这么简单，它其实是集系列之大成的作品。

集系列之大成

如果你是系列的老玩家，一定能在本作中找到不少之前系列作品的影子。直接借鉴的就有3代的国传、4代的觉醒、5代的战场道具、经典的秘藏武器拿法，更遑论在各传假想路线中堂而皇之出现的历代音乐了。难能可贵的是，本作并非简单的照搬，而是进行了全新的改造，让老玩家大呼过瘾。

关于国传，其实从6代开始就这么做了，但3代的国传并非一成不变，这点6代就做得不够好。而7代就学习了3代的经验，当玩家达成特定条件时就会令后续关卡发生变化，不过这些变化之大远胜3代，设计者甚至还为四大势力设计了正史和假想两种结局。这使得7代的故事模式成为了历代可玩性最高的，而且丝毫不会让人觉得厌倦，这点非常值得表扬！

源自4代的觉醒在7代中回归，也曾一度引发过一些争议。不过从实际情况来看，7代的觉醒同样出彩。首先将觉醒的发动方式由印改为槽，就大大增加了技巧性。而觉醒中发动的觉醒乱舞可以长按○键来持续攻击，则明显是回归了6代之前的无双设定。觉醒乱舞对敌人造成一定伤害后还会进化为真·觉醒乱舞，其形态则更类似于5代的无双+特技设定，令游戏的爽快感又上了一个档次。

武器的相性设定则来自于《真·三国无双 联合突袭》，只是更加简单直观。而由此带来的旋风连击和易武反击都是既华丽又实用的系统，也是对鼓励玩家多换武器的奖励。至于新的将星模式更是融合了历代本传和猛将传附加模式的精华，这里就不再赘述。

从官方发售前放出的情报来看，官方似乎更愿意将游戏宣传为6代加强版，而非集系列大成



集大成之作被宣传成6代加强版，广告部门要挨打！

——为了赶时间拿到秘藏武器就复位的纱迦



这爽快感应该是历代最高没跑了！

——用着孙尚香牌推土机各种碾压的洛克



制作人有多喜欢《猎人》啊，满地都是旅团长！

——修罗难度下被各种旅团长围歼致死的狼来了

的一代，个人认为这是一大失误。

离完美还有很远

作为一名系列老玩家，笔者对本作的表现是相当满意的，但本作有一点可称系列最差，那就是细节。到目前为止，玩家在本作中发现的BUG可谓数不胜数，虽然还不至于到高几率死机坏档这种地步，但各种小毛病层出不穷，几乎每个玩家都遇到过。笔者遇到的BUG包括视角错乱、马匹进墙、武将消失和突然死机。最离谱的是有一次用曹操在白帝城最后被关家兄妹围攻时，不放无双就死，放无双就死机，而且无论再开几次都是如此，最后费了九牛二虎之力才勉强混过去。虽说这些都是低概率事件，但关键时刻突然来这么一下确实受不了。制作人已经在推特上表示会尽快推出补丁来修正问题，希望能够尽快。

除了BUG之外，本作在设计上也有一些明显的漏洞。最典型的例子莫过于强化逆天的旋风，很多武器配上10级旋风都可以秒杀敌将，令原本精心设计的动作要素全部成为摆设。另外不得不说的就是PS3末期了，本作居然还有明显拖慢延迟人物消失，这点真是令人失望。至于不能批量卖武器、联机搜索功能不体贴等问题就不细说了。

结束语

本作的首周销量现已出炉，成绩还不如受日本大地震影响的6代，就两者的素质差而言算是一个比较意外的结果。有玩家认为这是因为《无双》作品过于泛滥所导致的，其实不然。要知道早在七八年前《无双》就已经量产化了，如今每个《无双》爱好者都懂得如何取舍。笔者认为本作销量不佳的原因主要在于6代表现太差，另外同月的《海贼无双2》也有影响。还有一点不容忽视，那就是审美疲劳。原本本作的档期是应该由《战国无双4》来填补的，去年制作人甚至放出过风声，但不知为何后来又销声匿迹。玩家非常期望能有一款针对高清平台量身打造的《战国无双》游戏登场，而相对的“真·三国无双”系列已经在次世代上推出了5款新作，是时候换换啦！



我觉得90%喜欢玩“《恶魔城》系列”的玩家应该都对2D横版这种形式有一种独特的执着吧?这种情感已经深入骨髓之中,哪怕明知现在这种游戏形式已经落伍却仍对其执迷不悟。然而时隔多年后,由西班牙小组MercurySteam重新献上的这样一份改头换面的2D《恶魔城》新作,究竟带给粉丝们的是无数的惊喜,亦或是难言的困惑呢?我想,在各位亲自品尝过《命运之镜》之后应该都会得出一份属于自己的结论。但不管有多少争议,至少这个系列仍在进化,这也是我们最乐意见到的。愿2D恶魔城不死,经典永存于世。

文 八重櫻 美编 心の永恒



恶魔城 暗影之王 命运之镜	Konami	动作
Castlevania: Lords of Shadow, Mirror of Fate		美版
2013年3月5日	1人	39.99美金
无对应内容		对应玩家年龄: 17岁以上

实用技术

攻略透解



系统概述

基本操作		基本操作	
按键	效果	按键	效果
摇杆	移动	B	跳跃
↑↓十字键	切换能力	L	防御
←→十字键	切换副武器	R	特殊动作
X	纵向攻击	START	菜单
Y	横向攻击		
A	副武器攻击		

(点击下屏的图标也可切换能力和副武器)

招式表		
招式名	按键	作用
DODGE	按住 L 键并推动摇杆	朝推动的方向翻滚回避。
BLOCK	按住 L 键	防御。
SYNCHRONIZED BLOCK	敌人即将攻击到你的瞬间按 L 键	弹开敌人的攻击。
HEAVY DIRECT COUNTERSTRIKE	YYY	弹返成功后连打 Y 键可追加攻击。
HEAVY AREA COUNTERSTRIKE	XXX	弹返成功后连打 X 键可追加攻击。
STOMP	空中按住 L 键往下推动摇杆	快速下落。
DIRECT ATTACK COMBO FINAL	YYYYY	最基础的连续攻击,威力中等。
AREA ATTACK COMBO FINAL	XXXXX	最基础的连续攻击,威力比上一个要轻,但对付空中和地面爬行怪较为有效。
CHAIN SHREDDER FINAL	长按 Y 使出第一击后接着按 Y	持续的挥鞭攻击,最后一击带破防效果。
CHAIN BARRIER FINAL	长按 X 使出第一击后接着按 X	持续的挥鞭攻击,最后一击带破防效果。
RISING STRIKE	YB	掀地攻击,可以把敌人打上空中。
RISING ASSAULT	XB	和 RISING STRIKE 效果类似,不过打击面更广,可以同时把多名敌人带上空中。
GUILLOTINE FINAL	空中长按 Y	下砸攻击,威力强劲,收招动作可将敌人带倒。
SPINNING CHAIN FINAL	空中长按 X	上挑攻击,威力略逊于 GUILLOTINE FINAL,但收招动作攻击范围更大。
TERMOR PUNCH	按住 L 键后再按 Y 键	攻击力小,但可破防。
EARTHQUAKE PUNCH	按住 L 键后再按 X 键	攻击力极小,实用度不高。
HURRICANE	按住 L 键后长按 Y 键	属于 TERMOR PUNCH 的派生技,在所有招式中威力最大,且对正前方很长距离内都有攻击判定,缺点是出招速度较慢。
TORNADO	住 L 键后长按 X 键	EARTHQUAKE PUNCH 的派生技,砸地后制造出龙卷风,对四周敌人均有攻击判定。

首先要说的是,《命运之镜》基本是套用了前作《暗影之王》的战斗系统与手感,如果是未玩过《LOS》、只玩过《月下》之后的2D横版《恶魔城》的玩家,估计需要适应一段时间。本作中没有更换武器、防具的概念,也不存在回血、回MP等道具食物(只有一种鸡肉,出现概率极低),因此在战斗中是无法开启菜单来回血的。不过本作有 check point,如角色死亡就会从上一个 check point 重新开始(比如 BOSS 战时,每个阶段开始时都有 check point,角色死亡的话就会从该状态重新开始,而非从头再打 BOSS)。另外游戏中可随时按 START 键打开菜单来调整难度。

游戏中可使用的角色多达四人,但加百列的章节属于教学关卡,在此就不做过多说明了。其余三位主角共用同一个等级,满级为18级。大多数强力攻击招式都是伴随着升级而习得的,升级所需的经验值则通过杀敌获得。

本作没有地图完成率这一概念,当然经典的隐藏房间与出城各位就不用想了……完成率只与收集要素有关,收集要素可分为提升能力的宝箱、士兵遗留的文件以及怪物图鉴这三种,凡是已探开的地图中的收集要素都会用黄色的“?”标注出来,大家对照流程攻略

中的地图就能将全部要素收集全。通关一遍可开启“HARDCORE”难度,如果完成率达到100%的话,还可获得结局动画影像。

最后来说一下本作的战斗部分。平心而论,这作的杂兵比起之前IGA制作的2D《恶魔城》要难上许多,因为敌人的闪光攻击是无法防御的,只能依靠回避或跳跃来躲开,假如不幸中招,伤血量不低。而且敌人的攻击手法都颇为多样化,血量又很厚实,当你被几个铠甲兵前后夹击时真是叫天天不应叫地地不灵。在中前期与敌人交手时,要时刻注意两点:一是勤移动,与敌人保持在鞭子攻击得到的最远距离,方便躲避敌人的出招;二是活用弹返,弹返是积蓄吸魂槽的主要手段,并且弹返成功后可追加一系列强力伤害。所有的敌人在受到一定伤害后身体都会出现白光,此时按 R 键会出现终结技,有些终结技需要配合 QTE 按键,画面中按键出现的地方与实际按键所在位置接近(例如 Y 键就出现在屏幕左侧、R 键就出现在屏幕右上角)。



流程攻略

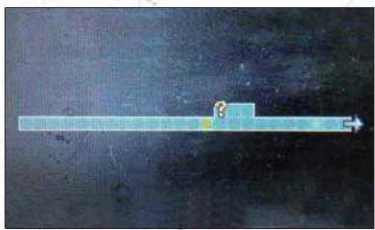
序章 加百列·贝尔蒙特

本章属于教学关卡，操纵加百列完成一系列指示就可以。

ACT | 西蒙·贝尔蒙特

CURSED VILLAGE

流程开始后先来到被诅咒的村庄(CURSED VILLAGE)，前行不久就会遭遇第一种敌人——丧尸，秉承着系列一贯的传统，丧尸的血量很薄，保持距离三鞭子就能解决掉他们。



途中的废墟中可以获得副武器：斧子，本作中的副武器不消耗魔法，而是消耗数量，破坏沿途的

木桶，以及消灭敌人时都有可能丢掉心形的道具，用它可以补充副武器的数量。

CASTLE'S OUTER WALL

来到恶魔城门口，大门被关起来了，只能去寻找别的进城的密道。



来到地下，高台上的宝箱需要游戏后期拿到鞭子的技能才能打开，暂时先无视它吧。走到地图下层时木桥会断裂掉，西蒙落水。在水中时按B键可以快速游泳，西蒙在水中无法呼吸，屏幕下方会有一条氧气槽，氧气耗尽时就会减少体力。不过在水底每隔一段距离就会有氧气供给装置，及时充氧探开地图吧。

FORGOTTEN CAVES

先前往右上角标红的位
置触发剧情，然后往左上方走，越过一滩毒液池后来到有女性雕像的大厅，入手贝尔南德斯之魂(SPIRIT OF BELNADES)，按左十字键开启该模式后可以保护西蒙在一定时间内不受伤

害，消耗吸魂槽。有了这个技能就能通过毒水瀑布了。



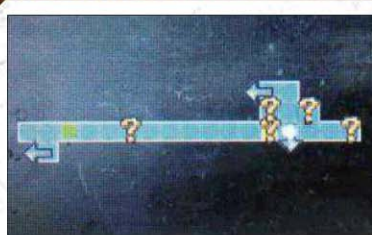
DEADLY WATERFALLS

这张地图中有大量毒水瀑布，要一直开启着SOB状态。将地图中部的木箱往右推可以压断盖在空洞上的木板，然后继续将木箱往右侧推，可以踩着木箱往上爬。

CASTLE HALL

往前走不久就会遭遇首场BOSS战。先打掉BOSS放出的两只小狗后BOSS才会上场攻击。

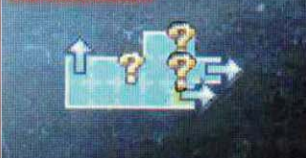
BOSS进场的瞬间要翻滚躲开他，被抓住的话就会出现QTE提示，连打B键同样可以挣脱。这个BOSS善于防御，多使用弹返才有助于给



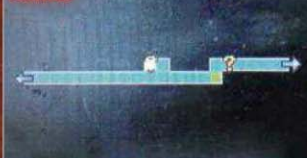
予伤害。打掉约1/3HP后，他会重新召唤小狗和空中飞行的恶魔，按

照刚才的套路消灭即可。当BOSS只剩1/3血量时，他会消失，只留手杖在空中。手杖会以∞的轨迹移动攻击西蒙，持续躲避一段时间后BOSS才会重新回场。这个过程会反复数次，必要时建议开启SOB状态来减少自己的损伤。最后以QTE来结束战斗。

GUARDS ROOM



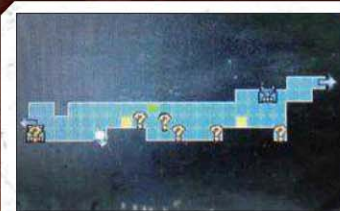
CELLS



CELLS

在本张地图的最右侧可获得第二件副武器：油烧瓶。将骷髅

兵打散之后如果看到他的骨架还在地上挣扎就要补一刀，否则过一会儿会复活。



INNER CELLS

这里一进门就会看到不远处有一项能力可以拿，但现在西蒙还未获得鞭子的技能，只能先乘坐电梯去下面的房间。

VERTICAL PRISON

直走扳动机关，让水涨起来，然后踩着残破的牢笼到右侧再拉一次水闸机关，从水下左侧的小道游进去，爬到小房间内再拉水闸，游回大房间最后拉一次水闸，就可以从左上角的出口离开了。

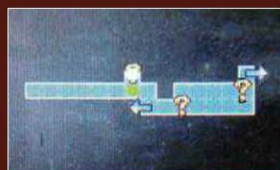


KITCHEN

来到厨房，乘坐右侧的电梯上楼后就会被揍晕，醒来后干掉小鬼们，从上面的出口离开（往左侧走能开启通往GUARDS ROOM的门）。

THEATRE

走到剧院的舞台上会有一场强制战斗，连续解决掉数个木偶敌人后阿鲁卡多会现身。之后往回走，刚才关闭的门会开启，从右侧出口前往TERRACE。



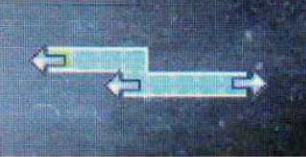
TERRACE

这里的妖怪属于飞行系，闪光攻击是发出超声波把人震晕，需要连打B键才能恢复清醒。

BALLROOM



COURTYARD



LIBRARY

进入 LIBRARY 后一直往左走, 经过回血点后的大厅中央有个可以调查的装置, 调查后有场强制战斗。此时出现的恶魔都是在书本的控制下, 必须先把书本全部破坏掉, 否则它们会不断召唤新的恶魔出来。战斗结束后从小鬼所在的阳台往上爬, 开启房间中的机关, 返回 COURTYARD。径直走触发与死神

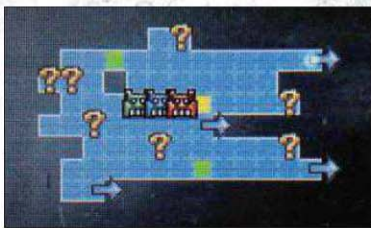
的 BOSS 战。死神一直会漂浮在空中, 并且会不断召唤骷髅杂兵来干扰西蒙攻击。如果此时已升满 6 级, 可以使用空中长按 Y 键的技能, 伤害不错。打掉 1/3 血量后, 死神会夺走 SOB 能力, 并追加从天降

有毒的火焰的攻击手段。继续打掉大约 1/3 的血后, 死神周围会出现绿色的防护罩, 从防护罩缺口处接近死神, 将他的法杖掠夺过来。之后死神就只能站在远处不断地释放冲击波了, 一边躲避冲击波一边

接近他后攻击, 磨掉全部血量时死神会再次被防护罩包裹, 依旧是从缺口处进入, 以 QTE 结束战斗。胜利后获得鞭子的能力, 这样之前那些无法抵达的高处都可以利用鞭子的能力前往了。

返回 LIBRARY, 往上走会经过传送门。先从左边的绿色传送门去往 INNER CELLS, 去拿之前遗漏的能力——施耐德之魂 (SPIRIT OF SCHNEIDER), 这个能力能在西蒙进行攀爬、开门等动作时主动攻击周围的敌人。在 INNER CELLS 的右上角有蓝色的传送门可以回到 LIBRARY。

▼最上和最左两个收集要素需要先到地图右上角开启书本架的机关后才能获得。



TOY MAKER'S FUNFAIR

从 LIBRARY 右上的出口前往 TOY MAKER'S FUNFAIR, 进门有个强制战斗。结束战斗后再往前走会触发一个旋转木马的机关, 只能通过跳起或翻滚的形式来躲避, 一段时间后机关就会停止。

MAIN TOWER OUTSIDE

在外墙摇动升降台时会有恶魔来捣乱, 需要开启 SOS 模式让施耐德解决掉它。一直攀爬到塔顶进入室内, 是与 BOSS 魅魔的战斗。战斗一开始魅魔会企图亲吻西蒙, 连打 B 键将她推开。打掉 1/4HP 后魅魔会通过“补魔”的形式制造出防御罩, 持续攻击防御罩直至其变为白色, 按 R 键击破防御罩。当魅魔再次寻找少女补魔时, 按 R 键抓住少女后连打 Y 键就能终止补魔行为。剩

1/4 血量时, 魅魔会制造出分身, 三个防御罩只有一个攻击到会变红, 并且她会在三个防御罩内穿行, 持续攻击会变红的防御罩直至变白, 按 R 键破坏掉。再将最后的血打掉, 走到魅魔身边按 R 键结束战斗。

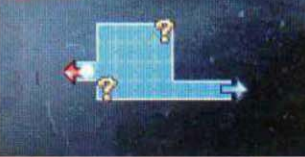


ACT II 阿鲁卡多

MIRROR OF FATE

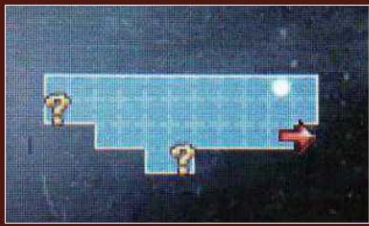


BELFRY



TOWER'S LINK

阿鲁卡多醒来后一路往左走, 离开 BELFRY 后会触发剧情, 这个 BOSS 现在打不死, 任由他把 A 少的 HP 打光吧。之后 A 少就被丢到城外的护城河中, 不过 A 少在水下不用呼吸, 可以不受拘束地探索水下地图。从地图右下角的出口前往 ABANDONED MINE。



ABANDONED MINE

登岸后不久就会获得副武器: 蝙蝠, 然后绕行至上方的出口离开。

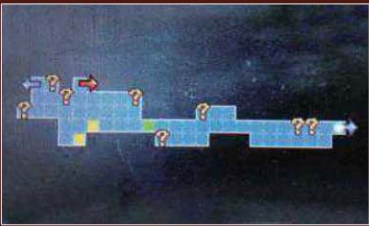


KITCHEN

进入本区域后首先要穿过一条长长的管道, 管道内有大量人鱼怪, 因为可供移动的环境很小, 人鱼往往又是前后夹击, 情况会很危险, 建议多利用副武器辅助攻击。

在经过地图左侧的恢复点后会获得迷雾形态 (MIST FORM), 使用该形态可以穿过那些铁栅栏

的门。此地图中那些被狼头封住的大门暂时无法开启, 从左上的出口离开吧。



THEATRE

将蓝色的蒸汽箱拉出来一点, 借助蒸汽的力量跳到上面的平台。再将磁铁箱往右拉动一点, 吸住上方的重力箱, 接着往左推压压机关。将火焰箱推到木偶手掌上, 令重力箱落下, 踩着重力箱往上爬。最后将蒸汽箱往左侧推到通风管道正下方, 旁边的门就会开启。

进入房间, 这里有一个机关



需要玩家解开。拉动中间的机关会出现机械手臂移动箱子的位置, 在最右侧有提示便签, 需花费经验值。每条提示 200XP, 全部四条提示都开启后再解不开谜题, 可以再花费 200XP 直接让系统解开谜题。

1. 将重力箱推到左侧的位置上, 拉动摇杆。
2. 将火焰箱拉到右侧的木偶手下, 蒸汽箱落下。
3. 将蒸汽箱推到最左边的墙边, 借助蒸汽的作用跳到最上层平台上。
4. 将磁力箱往左侧拉到尽头, 拉动机关。
5. 将火焰箱推到右手的位置上, 将重力箱往右推, 将磁力箱推到左手的

位置上,拉动两次机关。

6. 将磁力箱推到二层的机关下,将重力箱推到左手的位置上,拉动三次机关。

7. 将磁力箱与重力箱吸在一起,压到机关上,再拉动一次机关。

8. 将蒸汽箱推到通气管道正下方。

TERRACE

乘坐电梯时会发生BOSS战。这个BOSS的甩尾攻击范围很大,要急退2次才能闪开。另外他还会吐小狗和蛆虫出来,小狗照常打就可以,蛆虫落地2秒后会爆炸,跳起躲开或直接打掉。打掉1/4血量后BOSS会把菊花对着A少,此时按R键将天花板吊灯上的毒液拉下来,就会进入下一阶段。第二阶段BOSS多了一个冲刺的技能,当它要使用该技能时必定会与A少拉开很长的距离,保持距离就可免于受伤。进入第三阶段



后,BOSS会频频跳到上梁上,往下扔蛆虫,连扔四次后落地,抓住这段落地时间继续给它伤害。第四阶段是一组QTE,按对就能结束战斗了。

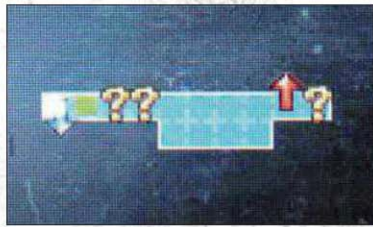
胜利后获得新能力抓爪,可以在光滑的墙壁上攀爬。回到电梯处连接B键爬上去,去往下一个场景。

躲开或直接打掉。打掉1/4血量后BOSS会把菊花对着A少,此时按R键将天花板吊灯上的毒液拉下来,就会进入下一阶段。第二阶段BOSS多了一个冲刺的技能,当它要使用该技能时必定会与A少拉开很长的距离,保持距离就可免于受伤。进入第三阶段

RESURRECTION ROOM

往前走是BOSS战。这个BOSS是游戏中的一个难点,攻击套路非常多变,有爪子三连抓、翻转下压、啃咬以及用尾巴发射镭射光线等。镭射光线只能通过上方的轨道滑动躲避,但是光线带有追踪效果,不可在轨道上停留;它的爪子三连抓范围非常大,吊在轨道上也是会被抓下来的;另外如果是在距离BOSS较远的地方挂住轨道,BOSS也会使用跳跃攻击将A少打下来。打这个BOSS不能贪刀,抽两下就利用轨道绕到其身后再继续抽。打掉一定血量后BOSS会跳到后方装置上给自己回血,屏幕左右两个装

置会释放旋转的镭射光线。集火破坏掉任意一个装置后BOSS回场。重复上述攻击直到另一个装置也被破坏之后,BOSS会把A少抓到机器上,此时有个Y键的QTE。之后BOSS就会不停地放冲击波,按住L键防御的同时推摇杆蹭到它身边攻击直至将最后的气血打空,以QTE结束战斗,A少入手恶魔之翼,可以2段跳并在空中滑翔。



VAMPIRE'S TOWER



THRONE ENTRANCE



CLOCK ROOM

来到CLOCK ROOM,直走会获得狼人形态(WOLF FORM),该形态下攻击力会提升,并且可以开启之前那些狼头封印的大门。钟表周围的平台上有电流,暂时无法通行。



TOYS ASSEMBLY LINE

这个房间中电网和机关很多,建议开启迷雾形态闪过。



TOY MAKER'S WORKSHOP

到TOY MAKER'S WORKSHOP



的右上角获得副武器:秒表(STOPWATCH),然后返回CLOCK ROOM。利用秒表的减速能力可以延长电板的无电时间,从而使A少能爬到高层处,获得新能力——可在通电的轨道上滑行。返回TOY MAKER'S WORKSHOP,沿着轨道从上方的出口前往CAROUSEL'S RINGINE。

CAROUSEL'S RINGINE

CAROUSEL'S RINGINE 右上角的房间是一个解谜。

1. 将最下层的装置推到缺口上方最右边的反射球的下面。

2. 将第二层右边的装置推到最右侧。

3. 将第二层左边的装置往左推动,直至上方两个反射球中间的正下方。

4. 将最上层左边的装置往



左推动一点,到左上方反射球的下面。

5. 分别拉动两个摇杆各一次。解开谜题后会被传送到下一个场景中。

THRONE ENTRANCE

来到CHRONEN ENTRANCE 中部的大门前,需要两个血玉才能打开大门。其中一个是在VAMPIRE'S TOWER中部的石像手中,另一个在KITCHEN,后者路程较远,可以选择坐传送门过来。获得两颗血玉后返回THRONE ENTRANCE,补满HP和MP,将血玉分别放在左右两个机关上,准备与BOSS德拉古拉交战。

这场战斗一开始有西蒙帮忙,利用西蒙来牵制德拉古拉,控制A少绕到其背后攻击。打一会儿

后德拉古拉会将西蒙打晕,这段时间只能由A少自己战斗。德拉古拉经常会防御正面的攻击,但如果是使用空中按住Y键的下砸攻击,收招的那一下必定会将德拉古拉击倒在地,是比较有效的输出方式。继续打掉约一半HP后,德拉古拉会控制西蒙与A少交手,但此时A少是不能出手攻击的,成功弹返西蒙后按R键出现QTE,连打B键吸收控制西蒙的黑暗物质,三次后西蒙恢复理智。再度与西蒙合作攻击德拉古拉,将BOSS所剩无几的血量打空,最后以QTE结束战斗。

ACT III 特莱沃·贝尔蒙特

CASTLE ENTRANCE

进城这段和之前西蒙来的时候差不多,没什么需要特别注意的地方。



UNHOLY CHURCH

走到尽头,获得副武器:手里剑,消灭一组蝙蝠怪后会出现攀爬点。踩着吊灯爬到右上角,拉动机关让吊灯落下,砸开地面。



CRYPT

进入本区域后会遇到一扇紧闭的门,开门的机关在下方,但拉动机关后必须在限定时间内通过大门,否则门就会关闭。穿过大门来到一间有巨大天使像的大厅,但此时特莱沃还什么都不能做,继续往前走去往下一个区域。



ENTRANCE BRIDGE

剧情动画后遇到第一个BOSS,这个BOSS在试玩版中出现过,如果之前曾玩过试玩版的话搞定它还是蛮容易的。容易



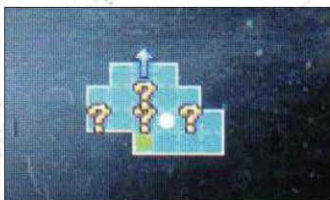
损血的一招就是BOSS的冲刺攻击,需要拉开一定距离才更容易跳起躲开。

胜利后来到大门口触发剧情,之后往回走会出现通往地下的新通路。下到地底拾取刚才被小恶魔丢下来的项链,获得光魔法,使用该能力可打开特定的门。

返回CRYPT的天使雕像处,使用光魔法开启机关,石像脚下出现新通路。

CRYPT'S LABYRINTH

本区域内有很多尖刺陷阱,碰到既死,下落和跳跃时要多加小心。从左下角的出口落下后有一场BOSS战。BOSS会不断在地下移动,再钻出地面快速接近特莱沃攻击。第一阶段时普通攻击无法打出硬直,只能依靠弹返来造成伤害;第二阶段BOSS会从远处冲过来,跳



起躲开后它会暂时晕厥;第三阶段是重复前两个阶段的攻击手法;最后一长串的青TE。



CASTLE HALL

进城往前走,解决掉一个铠甲兵后会有剧情。接着往前走又是一道紧闭的大门。借助鞭子的能力攀爬到地图左上角,开启机关后进入下一场景。

GAMES ROOM

进门后要解决掉一组杂兵才会出现可通行的道路。最下方有一个限时机关,开启后可以前往GUARDS ROOM。

▶左上角的收集要素需要等到游戏后期学会冲刺后,经由ABANDONED MINE的传送点传送过来获得。



GUARDS ROOM

先往左边走到尽头,拉开机关后会出现几个小鬼和一个铠甲兵。铠甲兵暂时不会进场,但会用链锤来干扰特莱沃。丢手里剑快速干掉小鬼后铠甲兵会进场,打法和之前没有区别。

CELLS

CELL的地图中部可获得副武器:能量球。能量球可持续攻击敌人,在被多名敌人围攻时比较有效。

◀左数第一个收集要素要学会冲刺后才能入手。



VERTICAL PRISON

在房间的最右侧有一个机关,需要使用到光暗两种魔法才能解开,但现在特莱沃还没有暗魔法。暗魔法在地图上方牢笼的士兵尸体上获得,然后就可以返回机关处,按照:3暗→2光→1暗→4光的顺序调

色的文档是解谜提示,不拿也无关紧要)。

ABANDONED MINE

*从左往右数第一列第一个收

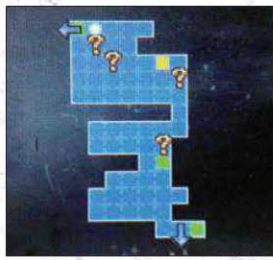
集要素需要从旁边红色的通电轨道中央位置松手落到下方的手摇车上才能获得。



尽头的大门被熔岩河阻挡暂时无法通行,往上爬拉动机关,出现斧男和小鬼。小鬼不会进场,只会在场外丢燃烧瓶干扰特莱沃的攻击,注意躲避既可。门的另一侧可获得新的开门能力。

CLOCK TOWER

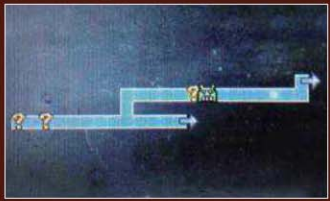
钟塔区域没有敌人,但需要做一系列简单的解谜才能前进,坑爹向的机关也不在少数。拉开一扇石门后会出现一个魔法解谜,按照左光右暗→左暗右光的顺序调查机关后会出现新平台(如果输入左暗右暗的话则可以解除左侧高台上的红色激光装置)。来到上层获得新能力——冲刺。



BELFRY

乘坐电梯来到上层,触发剧情。接下来要不断向下跑躲避大钟的碾压,沿途的齿轮机关碰到即死,第二个通电轨道处会被齿轮卡住,要等到大钟砸断上方机关后才能继续通行。最终会回到ABANDONED MINE。前往地图右下角,用冲刺跳过熔岩河,开门进入看到一群邪教在召唤恶魔。接下来是一段紧张刺激的QTE战斗。胜利后一直往前走,进行最终的BOSS战。

德拉古拉同样会使用光和暗两种魔法,并且会不断在两种魔法间切换。特莱沃必须使用相克的魔法才能对其造成伤害,不过如果是使用相同魔法的话,虽然无法给予伤害,但却可以攻击的形式来回血,另外相同魔法状态下被德拉古拉攻击到,受到的伤害也非常小。介于德拉古拉无论是招式的数量还是速度都明显占据优势,适度在两种魔法间切换是很有必要的。建议玩家先采用和BOSS同等属性的魔法状态,弹返成功后立刻切换到另一种状态攻击,当BOSS起身时再切换回来。打空血后,德拉古拉会飞到空中,玩家要控制特莱沃一边躲避德拉古拉的火焰弹一边接近他,足够近时德拉古拉会泛白光,按R键结束战斗。





真·三国无双7

从发售前的情报来看,《真·三国无双7》似乎就是6代的威力加强版。但在实际玩过之后,我们惊喜地发现,本作实乃集历代之大成的优秀作品!本作毫无疑问是本世代素质最高的一作《真·三国无双》,在PS4即将推出的今天,以这样一部作品为该系列在PS3上的表现画上句号,可谓功德圆满。中文版目前定于3月28日推出,还没有玩的读者朋友们就不要错过了!

注:本文内容以PS3日/港版1.01版为准。



文 纱迦 协力 阳光成员 莱雅 美编 心の永恒

真·三国无双7	Koei Tecmo	动作
PS3	真·三国无双7 2013年2月28日 无对应周边	1~2人 7560日元

基础知识

没玩过前作或是已经忘得差不多的人,在初次游戏时可以进入故事模式游戏玩教学课程。本作的教学课程可以说做得有点过

于详细了,居然分为魏蜀吴晋四个势力,不过内容倒是都差不多。而完成全部4个教学模式就可以获得一个奖杯。

上的武器发出金光,代表当前处于攻击力2倍的状态;如果玩家身上放出白光,代表当前处于防御力2倍的状态;如果玩家在移动时出现残影,代表当前处

于移动力增加的状态。不过残影只会出现于开始移动的瞬间,在移动过程中不会再次出现。了解这几点后对于未来刷技能会有较大帮助。

画面解说

① 敌将情报:表示敌人的姓名、体力、武器和相性。武器的图标代表种类,图标的颜色代表相性。蓝为天,绿为地,红为人。

② 目标指示:显示目前正在与玩家对战的敌将。当敌将不在屏幕内时画面中还会有箭头指示,但此功能对多名敌将无效。

③ 相性情报:蓝色水晶表示玩家有相性优势,红色感叹号表示玩家处于相性劣势。两者皆无则

表示相性对等。

④ 觉醒槽

⑤ 无双槽

⑥ 体力槽

⑦ 装备武器:左边表示当前使用的武器,右边表示备用武器。图标代表种类,颜色代表相性。

⑧ 击破数

⑨ 地图、士气和剩余时间

⑩ 连击数

本作取消了过去常有的状态上升效果的表示,玩家必须从游戏画面中自行判断。如果玩家手

模式解说

模式方面,本作和6代相比可谓大获全胜。首先是增加了自由模式,不仅收录了故事模式的全部关卡,而且对部分关卡追加了用敌势力来过关的新玩法。而全新的将星模式无论是趣味性还是实用度都远胜于6代的战史模式!

ストーリーモード:故事模式。分为魏、蜀、吴、晋、他、导这6个部分。魏、蜀、吴、晋的故事都有正史和假想两个结局,他势力的故事则是若干个独立的关卡。导则是教学模式,同样分为魏、蜀、吴、晋这4个势力进行。这回的故事模式改为每关可以从2~4名角色中选择进行,乐趣高了不少,但依然不能自由选择坐骑。

フリーモード:自由模式。故事模式的所有关卡均可在这里选择,部分在故事模式中只能选择单边进行的关卡在自由模式中还可以用敌势力来过关。自由模式可以自由选择角色来挑战,而且可以自由选择坐骑。十分厚道的是在故事模



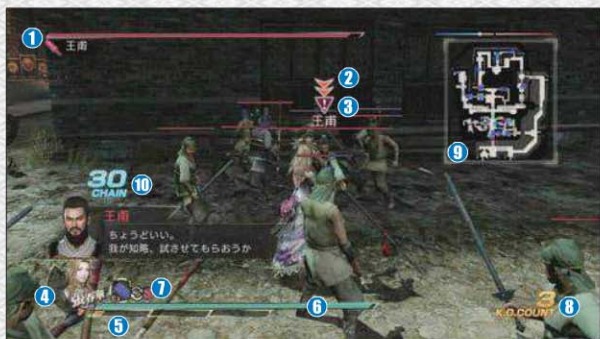
式中打过的关卡成绩也会被直接继承到自由模式,无需从头来过。

将星模式:本作的原创模式,集之前历代之大成。玩家通过战斗来收集素材、召集同伴,最终目的是建成铜雀台。该模式主要用来赚钱和素材,用来培养武将和打造武器。同时也有丰富的收集要素。注意该模式中可选择的角色并不等于在故事模式和自由模式中可选择的角色,不过能力是继承的。

ギャラリー:画廊模式。可以查看角色造型、对话台词、过场动画、武器收集等要素。

事典:历代都有的百科全书,方便玩家随时查询人物生平和历史用语。

オプション:设定。最主要的功能是安装硬盘,对应选项为インストール。



天地人系统

本作引入了类似于《真·三国无双 联合突袭》式的武器相克系统,不过没有那么复杂,它是按照中国古代的三才概念设定为天、地、人三种相性。游戏中玩家可以使用的77种武器中,每种武器又分为7个级别,除了有固定拿法的秘藏武器的相性固定为天之外,其他6个级别的武器的相性均不固定。



天、地、人三种相性会按照、天克地、地克人、人克天的关系,构成有如石头剪刀布的循环相克。这个相克系统会对攻防产生直接而重大的影响,还对部分新系统有直接关联。观看武器图标的颜色可以很方便直观地看出武器的相性,蓝色为天,绿色为地,红色为人。当玩家克制敌将时,不仅攻防加强,而且可以发动旋风连击;当玩家被敌将克制时,不仅攻防

减弱,而且玩家除投技和无双外的招式均无法对敌将造成硬直,但可以发动易武反击。友军NPC和除敌将外的其他敌人没有武器相性的设定。

键位说明

按键	功能
左摇杆/十字键	移动/游泳
右摇杆	调整视角
START	调出菜单
□	普通攻击
△	蓄力攻击
x	跳跃/上、下马/爬梯子
○	无双乱舞
L1	防御/受身
L2	召唤马匹
按住L2	快速上马

键位说明

按键	功能
R1	易武攻击
R2	切换地图
R3	觉醒
SELECT+START	复位
△	C1
□	C2
□□△	C3
□□□△	C4
□□□□△	C5
□□□□□△	C6

易武攻击

本作的战斗系统和6代颇为相似,玩家可以同时携带两种不同的武器上场,但进入战场后就不能再更改装备的武器。而在战场上按R1就可以在装备的两种武器之间进行切换,在切换的过程中还会发动攻击,这就是易武攻击(ヴァリアブル攻击)。

易武攻击的形式和武器类型有关,有攻击型的,也有辅助型的。具有特殊效果的易武攻击,在选择武器时会有一段说明文字来介绍该武器的特性。另外有部分武器



是在按R1键切换到该武器时也会发动易武攻击效果(例如方天戟),大家注意区分。

易武攻击的一大好处是可以在地面攻击中进行取消,但不能用来取消无双乱舞和易武攻击。九节鞭的易武攻击拥有瞬间吸满血的强大实力,堪称本作的BUG防御级武器。

无双乱舞

本作的无双槽沿袭了6代的分段式,初始只有1条,升级后可以增加到3条。无双槽的增加方式和过去大同小异,包括攻击敌人、受到攻击、红血时自动回复、在战场上吃到老酒或玉玺,此外坐骑也拥有自动回复无双槽的技能(如绝影)。

本作的无双乱舞依然采用了点放式设定,无论玩家是点击还是按住,放出来的效果都是一样的,而且每次只消耗1条无双槽,不存在多级无双的情况。无论武将使用什么武器,其无双乱舞都不会变化。本作每名角色都有3种无双乱舞,初始只有无双1,通过升级

即可获得另外两种无双,全角色的3种无双发动方法是共通的,详见下表。

本作也有真·无双乱舞的设定,发动条件同样是红血,也有技能可以在非红血状态时发动真·无双乱舞。此外激·无双乱舞也是有的,在双打(包括联机)时,两名玩家靠近时身上会有电流出现,此时在两人在一定时间内先后按下○键就可以发动。在将星模式中靠近护卫武将时也有电流出现,此时按○键即可自动转为激·无双乱舞。

种类	指令	习得条件
无双1	地面时按○	初期即有
空中无双	空中时按○	11级解锁
无双2	按住R1键后按○	24级解锁

EX攻击

前作引入交换武器的概念后,无双乱舞和EX攻击成为区别各角色性能的主要因素。每名武将都有且只有一种得意武器,该武器会有EX标记。武将在使用得意武器时才能发动EX攻击,指令为特定段数的C系攻击后按△。EX攻击发动时会出现明显的分身。与易武攻击一样,EX攻击也分攻击型和辅助型两种。本作

的一大进化就是77名角色都各自对应77种得意武器,也就是说连EX攻击也有77种,十分厚道。

EX攻击的指令可以在按START键出现的菜单中查看,但注意张苞的EX攻击有误,应该是C5而非C6。EX攻击是各武将初期即有的招式,但由于C5、C6需要级别达到一定程度后才能学会,因此EX攻击在C5、C6之后的角色在初期就无法使用EX攻击。

旋风连击

旋风连击(ストームラッシュ)是玩家克制敌将时才能发动的技巧,在这种情况下敌方武将的头上会出现一个蓝色的水晶,这就是气魄槽。除无双技外的任何攻击都可以削减敌将的气魄槽,而当敌将的气魄槽被打成零时再以地面攻击命中他,就可以发动旋风连击。一个容易被忽视的事实是,其实骑在马上时也可以发动旋风连击。而弓、弩这种远程武器可以在远处打出旋风连击,但有可能出现打空的情况。敌将被打至空中时,一样可以发动旋风连击,而且空中连击能够更快地削减气魄槽。

旋风连击发动后无需按键即可自动追击,追击过程中全程无敌。旋风连击是高伤害、大范围的技巧,发动中对于目标敌将外的敌人也造成伤害。旋风连击中无法使用其他攻击手段,仅在收招阶段可以用无双技进行追击。旋风连击中多名敌人时连击数很高,可以快速积蓄觉醒槽、无双槽。在玩家没有好的相性武器时,旋风连击是高难度下的重要进攻手段。

在目前的版本中存在着一个BUG,那就是当玩家遇到被自己克制的敌将时,如果中断保存,然后复位,再读取中断存档,那么敌将的气魄槽会自动变空。利用这个秘技可以降低不少难度。

易武反击

易武反击(ヴァリアブルカウンター)是玩家被敌将克制时才能发动的技巧,此时敌人头上会出现红色的感叹号。在这种情况下



下只要在敌方武将发动蓄力攻击,就会出现绿色光芒提示,这时发动易武攻击就会自动进化为易武反击。易武反击的形态和易武攻击完全不同,不仅会将敌将击飞并自动切换为另一种武器,而且会在短时间内进入攻防加倍的状态,同时受到攻击也不会出现硬直,可以借此来一举扭转不利的局面。易武

反击同时也可以大幅增加觉醒槽。由于易武攻击是可以用来取消普通攻击的,因此当玩家使用普通攻击时如果发现敌将发动了蓄力攻击,也可以按R1来发动易武反击。但如果是被敌人打成硬直状态了,就无法用易武攻击来反击了。另外防御状态中也可以使用易武反击。

觉醒

4代独创的觉醒系统再次回归。和4代不一样的是,这次游戏有专门的觉醒槽,只要蓄满即可按R3发动觉醒。增加觉醒槽的方式是攻击敌人,而易武反击和高连击数更是能令觉醒槽大幅增长。发动觉醒状态后,玩家的攻击力、防御力、移动速度、攻击范围均会大幅增加,同时受到敌人的攻击也不会出现硬直,而且无双槽会无条件变满。

发动觉醒后,觉醒槽会不断减少,减为零时就会结束觉醒状态。在觉醒状态中,无双槽会变为一条不分段的计量表,长度则取决于角色的等级。拥有3条无双槽时,觉醒中的无双槽就会达到最长。在觉醒状态中任何时候都可以按○发动觉醒乱舞,而在觉醒乱舞中即使觉醒槽归零也不会提前结束,因此一般来说都是到最后阶段发动比较合算。

觉醒乱舞的方式和6代之前的无双乱舞比较相似,按住○不放可以持续攻击。

用觉醒乱舞对敌人造成一定伤害后,就会自动升级为真·觉醒乱舞。真·觉醒乱舞时的攻击方式会发生变化,另外在结束之前会追加新的攻击。比较给力的是在乱舞途中如果吃到老酒、玉玺,无双槽依然会增加,从而延长乱舞时间。如果玩家事先有意识地在战场上打出一些老酒、玉玺,一个觉醒乱舞放一两分钟也不是问题,相信即使是修罗难度下的敌将也顶不住这样的攻击。另外用真·觉醒乱舞打死敌人会留下大量经验值道具,但不能自动获得,比较蛋疼。

不过觉醒乱舞打出高连击数后有较低几率死机,这点比较恶心。笔者在1.01版的白帝城遇到过一次,而且即使用中断再开的办法也无法回避。



成长强化

角色的强化分为两个方面,分别是人物的成长和武器的获得。本作在人物成长方面做得比6代要好得多,虽然武器锻造一

切随机,但单就秘藏武器的回归这一点来看,本作就已经可以用6代几条街了。

角色能力

本作角色的能力分为体力、攻击力、防御力这3种数值。无双槽由于采用分段式,所以各角色之间不再有长短的区别。3种能力的成长方式有两种,分别是升级和购买。本作中每名角色的最大等级为99级,当达到99级时角色的3项数值大约是700多点,而实际上最大值是1000。这剩下的200多点点数就只能通过在将星模式的学问所中购买。要想让一名角色的能力达到最大,大约需要200

万的金钱。其中只要约30万即可升到99级,但要想把99级的能力买满则约需要180万。

升级的方法和过去一样,过关时根据玩家表现就能拿到经验值,另外打败敌人(特别是用真·觉醒乱舞)也有机会出现增加经验值的道具。不过比起老老实实在地升级来,本作赚钱明显更简单,麻烦的玩家不如直接花20万买满算了。

级别	解锁要素
11	通常攻击5、空中无双
18	C5
24	通常攻击6、无双2
29	C6

系统适性

为了做出角色之间的区别,本作也保留了6代的系统适性设定。角色对每种武器的系统适性最高为4星,最低为1星。系统

适性会随着等级上升而增加,但每个角色的系统适性是天生就固定好的,在查看角色资料时,如果发现他对某种武器的系统适性为1颗星+3颗黑星,即代表该角色对该武器的系统适性目前

为1星,但可通过升级提高至4星。本作完全去掉了6代中的力量、敏捷度的划分方式。

不过本作的系统适性作用也不及6代明显。6代中系统适性过低的话会导致出招速度变慢,而本作中系统适性只影响攻击力加成以及发动特殊动作。特殊动作限定于4星才能发动,全部武器一共有4种。通



过装备对应武器的天稟技能,可以在系统适应不足4星的情况下发动特殊动作。以下是4种特殊动作的效果:

名称	作用
轻功	在攻击或空中按×键可以使出高速移动,用来逃命或取消硬直很不错
无影脚	蓄力攻击中按□键可以使出突击,熟练掌握后可以形成有效追击
转身	受到攻击时按×键可以使出紧急回避,用来避免受到更大的伤害
旋风	通常攻击附加范围打击效果,增加乱军中的安全系数,但也会影响部分招式效果

武器概述

本作共有77种武器,是前作一倍还多,令人满意。本作的武器共有7个级别的设定,这个级别并非游戏内定的,而是以画廊中武器的排列从上到下命名的,这7级武器的区别如下表。

在可轻易购买的武器中,4级武器是最佳选择。在将星模式满级的武器屋中即可直接购买,修罗难度下的故事模式中也可以购买,有一个投机的方法就是进入故事模式,选择“シナリオセレクト”,选择比较后期且出击前有阵地的关卡,调修罗难度,选择“连续ブレイ”,这样进去就能直接购买4级武器,买完后暂停选择保存,退出即可。如果选择“单发ブレイ”则不会有保存选择,此法不成立。

6、7级武器的获得比较麻烦,共有三种途径,分别是:在战场上击败敌将、在将星模式的武器屋里

选择キャンブル购入、将星模式连战后的奖励。但无论哪种途径,其几率都低得可以。这也使得全武器的奖杯成为本作白金的最难关。至于5级武器也就是过去系列传统的最强武器,在后文会详细介绍拿法。

本作的武器上限非常高,每种武器似乎不设上限,但全部武器加起来有一个数量上限,超过这个上限之后将无法再获得新的武器。如果出现这种情况,最好的方法是把武器卖掉。卖武器也是本作重要的经济来源,有了前面所说的4级武器购买法之后,低级武器都可以直接卖掉了。如果是在战场上出现这种情况(例如打出秘藏武器却无法获得),由于不能当场卖掉,就只能在武器选择画面中按□键选择扔掉了。由于本作中每个被击败的敌将都会掉落武器,所以武器全满到后期是很正常的事情。为防止浪费,大家可要记得勤卖武器哦!

级别	标识	备注
1	1颗银星	-
2	2颗银星	-
3	3颗银星	-
4	4颗银星	-
5	5颗金星	秘藏武器,需要满足特定条件才能获得,不可锻炼
6	1~3颗金星	独有武器,属性级别高,不可锻炼,低几率获得
7	1~3颗金星	独有武器,属性级别高,不可锻炼,低几率获得

武器属性

本作的武器属性堪称历史之最,就连以属性丰富而著称的

“《无双大蛇》系列”都无法与之抗衡。每种武器最多可以有6种属性,武器的名称为“级别最高的属性”+“该级别武器的原名”,



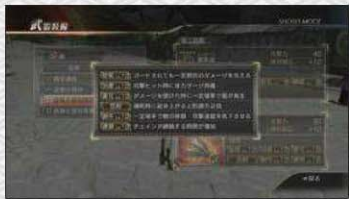
如“旋风の闪剑”。每种属性的最高级别为10级。在将星模式满级的武器屋里,可以直接买到属性级别最高8级的4级武器,十分给力。下面先来看看全属性的效果。

名称	作用
荆棘	将所受伤害的部分值回弹给敌人
方圆	可以防御后方的攻击
狂乱	体力越少,攻击力越高
猛攻	攻击力大幅上升,但防御力低下
铁壁	防御力大幅上升,但攻击力低下
乱击	无双乱舞的威力上升
连击	连续攻击的威力上升
神速	攻击速度上升
连锁	连击数维持的时间增加
火炎	附加火属性追加伤害
冰结	一定几率将敌人冻结
雷击	附加雷属性追加伤害
旋风	必定发动的按比例扣血伤害,无视防御
斩击	一定几率发动的按比例扣血伤害,对杂兵一击必死
病毒	附加毒属性追加伤害
闪光	给予敌人一定的伤害后会爆发
疾走	击破敌人时会出现韦驮天靴
治愈	攻击时回复体力
高扬	攻击时无双槽的增加量上升
开眼	攻击时觉醒槽的增加量上升

名称	作用
诱爆	攻击时有一定几率产生冲击波
诱雷	攻击时有一定几率产生落雷
烟花	受到攻击时有一定几率产生冲击波
雷花	受到攻击时有一定几率产生落雷
背水	红血时起身,附加攻击力2倍效果
忍耐	红血时起身,附加防御力2倍效果
脱免	红血时起身,附加移动力增加效果
裂帛	受身成功时会周围的敌人造成伤害
相撞	两把装备武器相性相同时攻击力上升
相坚	两把装备武器相性相同时防御力上升
怯懦	受到攻击的敌人有一定几率进入畏缩状态
气绝	受到攻击的敌人有一定几率进入昏迷状态
蜗牛	受到攻击的敌人有一定几率行动变慢
凯歌	击破敌人时回复体力
咆哮	击破敌人时无双槽的增加量上升
胜利	击破敌人时觉醒槽的增加量上升
小槌	攻击防御中的敌人时会掉落金钱
激昂	无需红血即可发动真·无双乱舞
顽强	玩家不会被敌人破防
突风	提高吹飞攻击对波及到的敌人的伤害

武器属性简析

攻击方面,这次最强力的属性绝对是旋风,可以说旋风已经到了BUG般的地步。这次的旋风从游戏中的说明来看,应该是敌人防御时也会受到一定的伤害。但实际上旋风不管敌人是否防御都会百分百发动,而且按比例扣血的伤害非常之高,完全到了人挡杀人,佛挡杀佛的地步。10级旋风的情况下,鞭箭弓的C2,镖的C3,基本上能秒任何敌将。其他拥有多段属性判定招式的武器配合旋风也有类似的效果,只不过鞭箭弓和镖最为典型,特别是鞭箭弓的秘藏版自带10级旋风,实在是太破坏平衡性了!相比之下斩击虽然依然威力十足,但苦于不能破防外加随机发动,实用性相比旋风可以说是低了不少一点两点。另外无双强力的人可以配乱击和激昂,地面技多的人配个冰结可增加安全性。其他属性在暴力方面就更不用说了,特别是新加的闪光和回归的毒,表现令人失望。



角色特技

本作的角色特技也是取百家之长。角色特技分为两种,分别是能力补正型和特殊动作开放型。先来看看第一种,这种特技和“无双大蛇”系列的角色特技有点类似,共有18种,每种最高20级。习得方法则又和《战国无双2》有些类似,是打败敌将后随机获得的,但需要满足一定

防御方面,这次新增的荆棘十分强大,不仅必发动,而且反弹伤害的比例极高,效果远胜随机发动的烟花和雷花。方圆、顽强属于锦上添花型的技巧,在没有更好选择的情况下也可以考虑。

辅助方面,体力回复是凯歌强于治愈,觉醒回复是开眼强于胜利。由于本作的觉醒异常给力,过去主打无双技的人同样可以优先提高攒觉醒槽的速度。神速也是不错的选择,这次的神速效果明显,只是要注意原本出招速度就很快两节棍等武器用了高等级神速之后连出个C技都变得很难。

总的来说本作的属性做得不错,就是旋风实在过于霸道,但如果完全不用,高难度下缺乏有效破防手段也比较麻烦。最好还是官方出个更新补丁下调一下威力。

条件才有可能在随机的情况下获得。学习这种特技不限难度,但随着级别的增高,习得的几率也会逐渐下降。提高游戏难度则可以有效地增加习得的几率,另外不同特技有不同的习得几率。在满足规定条件的情况下,是可以通过中断再开的方法来确保习得技能的,同时满足多个条件时只能习得一种。另外如果按正常流程走的话,其实在完成全关卡修

罗难度挑战时就已经可以解除大部分特技了,不必强求在游戏初期样样升满。

习得特技方面还有一个BUG,即在敌将打死的瞬间中断存档并再开,你会发现敌将会以空血的状态复活。利用这一点,

可以将多名敌将引在一起,然后在大范围技秒杀,之后迅速存档。再开后继续秒,如果出技能就迅速中断存档并再开,如果没出就直接复位,如此反复可大大提高效率。但此法的坏处是有一定几率造成死机,因此不推荐。

特技名	效果	习得条件
白刃一闪	会心一击率上升	在100连击以上的情况下击败敌将
守破离心得	获得的经验值增多	击败处于燃烧、冻结、中毒、减速状态下的敌将(推荐用自带属性的无双技)
庆云招来	容易获得的优质道具和武器	击破数在1500以上时击破敌将
战体的胜负	敌人容易掉落战场道具	在武器相性对等的情况下击败敌将
体力的奔流	体力槽的回复量增多	在武器相性上占优的情况下击败敌将
无双的奔流	无双槽的增加量上升	用无双乱舞击败敌将
觉醒的奔流	觉醒槽的增加量上升	在觉醒状态下击败敌将
斗志的阳炎	强化道具的持续时间增加	用易武攻击击败敌将
藤甲秘术	对射击系攻击的耐性上升	在移动速度增加的状态下击败敌将
无明的帐	受属性攻击所造成的伤害减少	在武器相性被克的情况下击败敌将
人马一体	骑乘攻击的威力上升	用骑乘攻击击败敌将
狮子奋迅	攻击范围变大	战斗开始后两分钟内击败敌将
体力高扬	提高体力上限	在体力全满的状态下击败敌将
攻击高扬	攻击力增加	在攻击力2倍的状态下击败敌将
防御高扬	防御力增加	在防御力2倍的状态下击败敌将
哄的声	对敌将的攻击力增加	用旋风连击击败敌将
钢心胆	对敌将的防御力增加	用易武反击击败敌将
卷土重来	倒地时会回复体力	在红血状态下击败敌将

特殊动作开放型特技的效果是让玩家无视武器的系统适性也能发动各武器对应的特殊动作。其习得条件也非常简单,只要将该武器对应的武将的级别提升到

50级即可。而将4种特殊动作中的任意一种的全部武器的天稟练出来,就可以获得让该种武器全部可以发动特殊动作的天稟。具体如下:

特技名	效果	习得条件
羽扇天稟	与武器系统适性无关,只要装备羽扇就能发动轻功	诸葛亮升到50级
麒麟天稟	与武器系统适性无关,只要装备麒麟就能发动轻功	庞统升到50级
钩爪天稟	与武器系统适性无关,只要装备钩爪就能发动轻功	张郃升到50级
刀天稟	与武器系统适性无关,只要装备刀就能发动轻功	孙权升到50级
笠篋天稟	与武器系统适性无关,只要装备笠篋就能发动轻功	蔡文姬升到50级
击剑天稟	与武器系统适性无关,只要装备击剑就能发动轻功	徐庶升到50级
圆天稟	与武器系统适性无关,只要装备圆就能发动轻功	孙尚香升到50级
弧刀天稟	与武器系统适性无关,只要装备弧刀就能发动轻功	周泰升到50级
棍天稟	与武器系统适性无关,只要装备棍就能发动轻功	周瑜升到50级
细剑天稟	与武器系统适性无关,只要装备细剑就能发动轻功	刘禅升到50级
三节棍天稟	与武器系统适性无关,只要装备三节棍就能发动轻功	凌统升到50级
盾牌剑天稟	与武器系统适性无关,只要装备盾牌剑就能发动轻功	星彩升到50级
伸剑天稟	与武器系统适性无关,只要装备伸剑就能发动轻功	袁绍升到50级
迅雷剑天稟	与武器系统适性无关,只要装备迅雷剑就能发动轻功	司马懿升到50级
锯杖天稟	与武器系统适性无关,只要装备锯杖就能发动轻功	张角升到50级
旋刃盘天稟	与武器系统适性无关,只要装备旋刃盘就能发动轻功	鲍三娘升到50级
双剑天稟	与武器系统适性无关,只要装备双剑就能发动轻功	刘备升到50级
双钩天稟	与武器系统适性无关,只要装备双钩就能发动轻功	乐进升到50级
双杖天稟	与武器系统适性无关,只要装备双杖就能发动轻功	大乔升到50级
双翼刀天稟	与武器系统适性无关,只要装备双翼刀就能发动轻功	关兴升到50级
打球棍天稟	与武器系统适性无关,只要装备打球棍就能发动轻功	郭嘉升到50级
多节鞭天稟	与武器系统适性无关,只要装备多节鞭就能发动轻功	魏延升到50级
螳螂铁丝天稟	与武器系统适性无关,只要装备螳螂铁丝就能发动轻功	张春华升到50级
飞燕剑天稟	与武器系统适性无关,只要装备飞燕剑就能发动轻功	陆逊升到50级
笔架义天稟	与武器系统适性无关,只要装备笔架义就能发动轻功	王异升到50级
飞刀天稟	与武器系统适性无关,只要装备飞刀就能发动轻功	祝融升到50级
镖天稟	与武器系统适性无关,只要装备镖就能发动轻功	王元姬升到50级
舞投刀天稟	与武器系统适性无关,只要装备舞投刀就能发动轻功	贾充升到50级
弓天稟	与武器系统适性无关,只要装备弓就能发动轻功	黄忠升到50级
两节棍天稟	与武器系统适性无关,只要装备两节棍就能发动轻功	关索升到50级
偃月刀天稟	与武器系统适性无关,只要装备偃月刀就能发动转身	关羽升到50级
咒符天稟	与武器系统适性无关,只要装备咒符就能发动转身	左慈升到50级
双刃剑天稟	与武器系统适性无关,只要装备双刃剑就能发动转身	曹丕升到50级
烈击刀天稟	与武器系统适性无关,只要装备烈击刀就能发动转身	司马昭升到50级
连刃刺天稟	与武器系统适性无关,只要装备连刃刺就能发动转身	赵云升到50级
龙枪天稟	与武器系统适性无关,只要装备龙枪就能发动转身	马超升到50级
拂尘天稟	与武器系统适性无关,只要装备拂尘就能发动转身	司马懿升到50级
牙璧天稟	与武器系统适性无关,只要装备牙璧就能发动旋风	曹仁升到50级
鬼神手甲天稟	与武器系统适性无关,只要装备鬼神手甲就能发动旋风	孟获升到50级

特技名	效果	习得条件
九齿耙天票	与武器系统适性无关, 只要装备九齿耙就能发动旋风	鲁肃升到50级
戟天票	与武器系统适性无关, 只要装备戟就能发动旋风	吕蒙升到50级
车旋戟天票	与武器系统适性无关, 只要装备车旋戟就能发动旋风	李典升到50级
碎棒天票	与武器系统适性无关, 只要装备碎棒就能发动旋风	许褚升到50级
战戈天票	与武器系统适性无关, 只要装备战戈就能发动旋风	月英升到50级
旋棍天票	与武器系统适性无关, 只要装备旋棍就能发动旋风	孙策升到50级
双钺天票	与武器系统适性无关, 只要装备双钺就能发动旋风	张辽升到50级
双鞭天票	与武器系统适性无关, 只要装备双鞭就能发动旋风	太史慈升到50级
双头锤天票	与武器系统适性无关, 只要装备双头锤就能发动旋风	关银屏升到50级
大剑天票	与武器系统适性无关, 只要装备大剑就能发动旋风	关平升到50级
大斧天票	与武器系统适性无关, 只要装备大斧就能发动旋风	徐晃升到50级
短戟天票	与武器系统适性无关, 只要装备短戟就能发动旋风	韩当升到50级
断月刀天票	与武器系统适性无关, 只要装备断月刀就能发动旋风	丁奉升到50级
连弩炮天票	与武器系统适性无关, 只要装备连弩炮就能发动旋风	郭淮升到50级
狼牙棒天票	与武器系统适性无关, 只要装备狼牙棒就能发动旋风	庞德升到50级
手斧天票	与武器系统适性无关, 只要装备手斧就能发动旋风	典韦升到50级
铁舟天票	与武器系统适性无关, 只要装备铁舟就能发动旋风	黄盖升到50级
弩天票	与武器系统适性无关, 只要装备弩就能发动旋风	练师升到50级
长柄双刀天票	与武器系统适性无关, 只要装备长柄双刀就能发动旋风	董延升到50级
爆弹天票	与武器系统适性无关, 只要装备爆弹就能发动旋风	董平升到50级
破城枪天票	与武器系统适性无关, 只要装备破城枪就能发动旋风	夏侯渊升到50级
鞭箭弓天票	与武器系统适性无关, 只要装备鞭箭弓就能发动旋风	夏侯渊升到50级
方天戟天票	与武器系统适性无关, 只要装备方天戟就能发动旋风	吕布升到50级
枪天票	与武器系统适性无关, 只要装备枪就能发动旋风	马超升到50级
软鞭天票	与武器系统适性无关, 只要装备软鞭就能发动旋风	马岱升到50级
螺旋枪天票	与武器系统适性无关, 只要装备螺旋枪就能发动旋风	邓艾升到50级
九环刀天票	与武器系统适性无关, 只要装备九环刀就能发动无影脚	孙坚升到50级
锁分铜天票	与武器系统适性无关, 只要装备锁分铜就能发动无影脚	甘宁升到50级
将剑天票	与武器系统适性无关, 只要装备将剑就能发动无影脚	曹操升到50级
双矛天票	与武器系统适性无关, 只要装备双矛就能发动无影脚	张飞升到50级
短铁鞭天票	与武器系统适性无关, 只要装备短铁鞭就能发动无影脚	诸葛诞升到50级
抛枪天票	与武器系统适性无关, 只要装备抛枪就能发动无影脚	文鸯升到50级
朴刀天票	与武器系统适性无关, 只要装备朴刀就能发动无影脚	夏侯惇升到50级
两刃枪天票	与武器系统适性无关, 只要装备两刃枪就能发动无影脚	姜维升到50级
轻功武器天票	所有的轻功武器都能发动轻功	获得所有轻功武器的天票
转身武器天票	所有的转身武器都能发动转身	获得所有转身武器的天票
无影脚武器天票	所有的无影脚武器都能发动无影脚	获得所有无影脚武器的天票
旋风武器天票	所有的旋风武器都能发动旋风	获得所有旋风武器的天票

支援兽

本作的支援兽分为骑乘型和支援型两种。骑乘型就是传统的马和象, 支援型是狼、虎、鹰、熊猫这种跟随在玩家身边攻击敌人的动物。在战场上打出的球状道具, 即为支援兽, 此外在将星模式中通过厩舍和派兵所也可以获得支援兽。玩家最大拥有30只支援兽, 超出这个数字后将无法获得新的支援兽, 不要的支援兽可以直接放生或卖掉。和武器不同的是, 玩家可以在战场中随时切换自己所带的支援兽。

在故事模式中玩家不能自由设定出战的支援兽, 在自由模式和将星模式中才能自由选择。不过有BUG可以解决这个问题, 例如玩家想在用赵云挑战故事模式的时候也有绝影的自动回复无双效果, 那么可以先进入将星模式选择赵云并装备绝影, 之后选择保存, 然后退出将星模式, 进入故事模式选择赵云。如此一来虽

然赵云的马不是绝影, 但绝影所具备的特殊能力会全部保留。活用这个BUG可以让故事模式更加轻松, 最推荐的能力自然是疾驱の力·突破。

本作的支援兽是随机获得的, 但也有几种支援兽是有特殊拿法的, 它们分别是:

绝影: 将星模式30连战后的奖励。能力为: 疾驱の力·无影、疾驱の力·忍耐、疾驱の力·高扬。

的卢: 将星模式60连战(或取得绝影后再次达成30连战)后的奖励。能力为: 疾驱の力·无影、疾驱の力·泳法、疾驱の力·成长。

赤兔马: 将星模式90连战(或取得的卢后再次达成30连战)后的奖励。能力为: 疾驱の力·突击、疾驱の力·回复、疾驱の力·突破。



猛象: 将星模式100连战后的奖励。能力为: 疾驱の力·无影、疾驱の力·忍耐、疾驱の力·回复。

北斗: 将星模式完成铜雀台且全设施等级最大时的奖励。能力为: 扶翼の力·发现、扶翼の力·成长、扶翼の力·富裕。

支援兽特殊能力一览

名称	效果
疾驱の力·突击	奔跑中撞击的威力增加
疾驱の力·无影	奔跑中不受弓箭的伤害
疾驱の力·忍耐	受到攻击也不会落马
疾驱の力·泳法	水中的移动速度增加
疾驱の力·突破	撞到任何敌人时也不会停下来
疾驱の力·回复	击败敌人时骑乘者的体力回复
疾驱の力·高扬	骑乘者的无双槽自动回复
疾驱の力·成长	击败敌人时能获得额外的经验值
奋起の力·猛攻	护卫武将濒死时攻击力上升
奋起の力·坚守	护卫武将濒死时防御力上升
扶翼の力·回复	护卫武将濒死时体力回复
扶翼の力·猛攻	玩家濒死时攻击力上升
扶翼の力·鼓舞	玩家濒死时无双槽自动增加1段
扶翼の力·活力	玩家濒死时无双槽自动增加1段
扶翼の力·富裕	敌人有几率掉落金钱
扶翼の力·成长	敌人有几率掉落经验
扶翼の力·发现	敌人有几率掉落战场道具
扶翼の力·发现	敌人有几率掉落战场道具

故事模式

本作的故事模式与3代有些类似, 即采用国传体, 另外在部分关卡如果达成特殊条件, 将会对后续关卡产生影响。只不过本

作的关卡变化要远胜3代, 每个势力都有正史和假想两种结局, 十分给力。下面我们将详细介绍故事模式的每一种变化。

共通说明

每个关卡的分支条件可以进入故事模式的シナリオセレクト查看, 金色星星代表已达成条件, 黑色星星代表尚未达成。选择关卡时有连续和单发两个选项, 区别在于选择连续时打过本关后要接着往下打, 选择单发时则打过本关后自动回标题画面。无论选择连续还是单发都不影响达成条件。

每个势力的结局分歧点都在一个固定关卡里, 如果在之前的关卡中达成全部条件, 在出战前



可以选择与两名关键角色之一对话, 选择不同的角色即代表进入不同的结局路线。此外也有影响到小部分关卡开放的分支关卡。

难度不影响分支条件的达成, 为简便起见, 可以用天国难度进行挑战。第一遍游戏时不必强求达成全部条件, 因为很多剧情只有在未达成条件时才会出现。

魏传

洛阳虎口脱身

分支条件: 击破吕布后, 在虎牢关之战里吕布的对话会发生改变。

达成方法: 很简单, 能力够的话一上来就把吕布秒掉即可。

徐州之战

分支条件: 击破陶谦可解锁濮阳之战。

达成方法: 颇有难度的条

件, 如果没有一匹好马的话要追上很难, 可以使用前面介绍的将星模式马匹能力继承BUG, 只要有疾驱の力·突破就简单了。进入徐州城之前建议先存档, 然后先解决掉左边的武将, 方便尽早开门。路上有无双槽的话就尽管爆, 这样可以大幅缩短时间, 路上的赵云和张飞不用管, 只打守门的武将就行了。一切顺利的



话可以在脱出地点附近截杀陶谦。

宛城之战

分支条件：成功救出曹昂和曹安民的话会对赤壁之战产生影响；没有成功救出曹昂和曹安民的话将解锁下邳之战；典韦生还的话典韦会在赤壁之战登场。

达成方法：要让典韦生还的话就去救城里的曹昂和曹安民，两个条件其实是同时完成的。顺着流程往前推进时，曹操会说出担心曹昂和曹安民的话，这时来到地图上两人所在的地点将附近的敌将清掉即可救出。如果想先开放下邳之战的话，就不用管这两位，直接往门外脱出即可，如此一来最后典韦也会挂掉。

白狼山之战

分支条件：让郭嘉平安撤退的话将会对赤壁之战产生影响；让郭嘉平安撤退的话郭嘉将会在新野登场。

达成方法：这个条件其实非常简单，只要按着提示来，到最后将袁氏三兄弟击破只剩一人时，乌桓的援军就会出现。这时先不要急于过关，而是迅速将援军全灭，然后再秒掉袁氏三兄弟的最后一人过关，就可以达成条件了。

新野之战

分支条件：在救出曹仁之前击破徐庶，会对赤壁之战造成影响。

达成方法：只要在接触曹仁之前，直接从下面绕过去打掉徐庶即可，但必须等和徐庶的对话出来完之后再打，如果打完之后提示俘获徐庶就算完成，然后再去救曹仁。不过本关时间略紧，只要等徐庶一说话就赶紧秒之，然后火速回去救曹仁，可以不必等缚缚徐庶的信

息出现。

赤壁之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和曹不对话为正式，和郭嘉对话为假想。



定军山之战

分支条件：击破黄忠且夏侯渊生还的话，夏侯渊就将会在樊城登场。

达成方法：黄忠出现时马上到左上角解决掉他，别让黄忠和夏侯渊接触。

樊城之战

分支条件：在庞德败走前将其救出来的话，就能和庞德一起迎来胜利。

达成方法：流程进行到要击破高台上的关兴时，系统会提示庞德被孤立，从左上角的入口绕过去救庞德。然后流程进行到要去击破关羽时，待在敌方本阵北方入口等黄忠和马超过来并击败他们即可。

建业压制战

分支条件：让恭顺派的五人投降的话，许昌之战的敌人就不会有增援过来。

达成方法：五人分别是薛综、严峻、张温、张昭、陆绩，看着地图来找就行了。将他们打到一半血时就会主动投降，五人全部投降时郭嘉会有对话提醒，这样过关时孙权会主动投降。



吴传

夷陵之战

分支条件：在吕公撤退前将其击破，会对合肥之战造成影响，并解放剧本凉州之战，孙坚之后将会在吴郡登场。

达成方法：当从右上方进入襄阳城时就会触发吕公的撤退事件，迅速找到吕公将其击退即可。

小霸王惨败

分支条件：打败夏侯惇和于吉之后，解锁于吉讨伐战。

达成方法：夏侯惇和于吉会先后出现在左上角的砦中，唯一需要注意的是必须当夏侯惇于砦中时将其击破，于吉才会出现。

于吉讨伐战

分支条件：打断妖术的源头即可让孙策存活，并对合肥之战产生影响。

达成方法：于吉的妖术之源是一个巨大的法器，位置在地图的左上角，只要将其打坏即可。

南郡之战

分支条件：诱饵作战成功的话会对合肥之战造成影响，同时周瑜会在荆州登场。

达成方法：诱饵作战分成两个步骤，而且玩家选择周瑜或另外两人时的步骤有所不同，玩家可以在救出甘宁后存个档，以防出错。

选择周瑜时：①救下甘宁之



后周瑜负伤，前往桥对面的据点，待在据点里击退敌人直到鲁肃等人抵达目的地为止。然后把李典引诱出来，提示奇袭作战成功后去击败李典；②按照地图给的提示走，前往张郃和夏侯渊的所在之处，途中要按提示破坏瞭望台，否则夹击部队无法前进。到达指定地点后周瑜会大声诱敌，之后等着张郃、夏侯渊过来送死即可。

选择其他角色时：①跟着系统提示，在左上方的大正方形区域里逆时针制压崖上的三个据点。提示作战成功后，等李典出来之后从高处跳下奇袭并击败李典即可；②跟着地图提示的路线走即可，中途要快速解决挡路的武将，否则会被发现，等张郃和夏侯渊被周瑜引走之后绕路和周瑜一起夹击。

荆州之战

分支条件：把鲁肃引入荆州城将会对合肥之战产生影响，同时鲁肃将会在合肥登场。

达成方法：需要速战速决，在系统提示鲁肃不道之前进入荆州城，自己操作鲁肃的话会更方便些，

跟着流程走即可。

合肥之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和大史慈对话为正式，和周瑜对话为假想。

夷陵之战

分支条件：在吕蒙未负伤的情况下取得胜利，吕蒙会在夷陵登场。

达成方法：开始之后要尽快击败撤退中的糜芳和傅士仁（两者之一即可），这样跟着流程走到最后，地方本阵的北门就会被内应打开，操作吕蒙的话从北门进入的话就不会负伤，操作练师和陆逊的话得在吕蒙接近之前解决掉操作连弩的关兴才能避免吕蒙被射伤。



夷陵之战

分支条件：在甘宁健在的情况下打下倒沙摩柯，将解锁广陵之战，同时甘宁会在广陵登场。

达成方法：本关的甘宁会单独行动，在其进入指定砦时必须紧跟着进去，之后沙摩柯就会突然出现，将其击败即可。由于砦门关闭之后无法进入，所以必须和甘宁一起行动才能救出他。

寿春追击战

分支条件：在丁奉没有被孤立的情况下击破张辽，丁奉就会出现江夏。

达成方法：开始时跟着丁奉一起前进，之后敌军会突袭本阵，丁奉会继续前进查看敌情，此时如果跟着丁奉继续消灭敌将，等寿春城开门后张辽就会出现，将其击破即可。低难度下本阵那边很能撑，所以不必担心。

江夏防卫战

分支条件：保持防卫线不被突破而取得胜利的话，就会解锁新野突破战。

达成方法：首先要防止中部的蜀军从高处袭我方，然后趁隙干掉张飞和关羽。等到魏军出来之后，王异、徐晃、夏侯惇会依次从右、左、中三路进攻，将其全部迅速于防线外解决后，就会提示三路防御成功。

新野突破战

分支条件：迅速过关的话，小乔就会在汝南登场。

达成方法：按着流程走，速战速决即可。



蜀传

黄巾之乱

分支条件: 救下村民之后会对樊城之战造成影响, 同时张角会在虎牢关参战。

达成方法: 正常进行时会遇到民, 把他旁边的敌将打退, 他会委托你救下他的同伴。这时中间的村子就会开门, 进入后救下三个村民即可。成功之后过关会有不一样的剧情。

徐州防卫战

分支条件: 把撤退中的敌人全部击败之后, 将会对樊城之战产生影响; 如果放过了撤退中的敌人, 则会解锁官渡搅乱战。

达成方法: 分支条件中的一大陷阱是: 只有敌将在撤退时击破才算数。建议使用张飞, 开始时将朝进攻本阵的敌人清除完毕, 然后按提示进行直到干掉李典, 这时要注意的是, 下方那几个没有主动向本阵进攻的武将一定不能提前打败! 等成功阻止李典之后郭嘉的撤退命令就下来了, 出了这条信息后再干掉全部撤退的敌人, 分别是: 程昱、荀攸、刘晔、夏侯恩、乐进、吕虔、满宠、李乾, 然后别忘了收拾埋



伏在本阵下方封闭区域里的刘岱, 最后把剩下的敌人全清过关即可。如果放跑了敌人, 或是在等撤退令发出来之前就把敌将清掉, 过关后就会解锁官渡搅乱战。

赤壁之战

分支条件: 火计成功后找到徐庶的话, 将会对樊城之战产生影响, 同时徐庶将会在成都登场。

达成方法: 来到魏军的大船上之后先不急着救庞统, 先打徐庶。打完之后等火计成功, 之后靠近曹操时刘备会说担心徐庶的话, 这时去右上角的船只找到徐庶, 等触发了对话并等徐庶消失之后就达成。



成都之战

分支条件: 阻止对庞统的暗杀将会对樊城之战产生影响, 同时庞统将会在定军山登场。

达成方法: 当庞统经过右下角的小道时就会触发落凤坡事件, 玩家需要提前进入雒周镇守的据点里, 爬上右边的楼梯把张引出来并击破, 这样就能确保庞统无恙。

定军山之战

分支条件: 击破曹休取得胜利, 将会对樊城之战产生影响。

达成方法: 当系统提示曹休出现时马上回头干掉他即可。

樊城之战

分支条件: 完成以上全部条件后, 即可选择进入正史或假想 (IF) 结局的路线。和关平对话为正史, 和徐庶对话为假想。

街亭之战

分支条件: 救出被关起来的我方之后再救马谡, 成功之后陈仓之战开放。

达成方法: 从右边小道来到中央之后先不急着去救马谡, 把周围三个据点里的我方将领救出来, 之后再救马谡即可。

陈仓之战

分支条件: 能否识破城内的伏兵将会对张苞的生死造成影响。

达成方法: 比较麻烦的一关。一开始先用可移动式投石车把门打破, 进去城中往左边走到尽头, 尽头右边角落有一个蜡烛灯, 灯旁边的墙是残缺的, 可以打烂。这个过程中需要注意投石车不能被打烂了。破坏城墙之后开始恢复进行流程, 等到触发城内敌人逃亡的剧情时迅速从被打烂的墙里进去中间据点的两边, 如果此时张苞还没有进入中央据点, 这样就会看破伏兵, 之后把两个武将打败就行了。

五丈原之战

分支条件: 阻止敌人的援军即可触发诸葛亮的临终对话。

达成方法: 按正常流程来, 当诸葛亮要装死用计时, 敌人会派出



两个传令兵, 将其全部击破即可。如果没有速度快的马匹的话会比较麻烦, 多帮友军清一些将可以帮助其大举押上, 如此一来也会拖住传令兵的脚步。

陆口之战

分支条件: 识破陆逊和吕蒙的谋略之后, 在长安之战两人将会作为援军登场。

达成方法: 跟着流程提示走就能达成, 顺序是先后击破吕范、朱然、虞翻率领的火计部队→制压中央砦→把陆逊诱进中央砦发动火计→击败蒋钦和徐盛→吕蒙出现后按提示从下方兜后接近。

长安奇袭战

分支条件: 迅速打败夏侯琳, 即可解锁南中平定战。

达成方法: 按流程来, 15分钟之内干掉夏侯琳即可。

南中平定战

分支条件: 击退祝融3次后, 祝融将会洛阳进攻战登场。

达成方法: 祝融第一次会出现左边的小路, 注意如果冲太快的话她会直接撤退。第二次的位置在阿会喃附近, 第三次是和孟获在一起, 要注意得先解决祝融并听完对话之后才能去解决孟获。

晋传

正始之变

分支条件: 将曹训、曹义、何晏击破后再击破曹爽, 将解锁夏侯霸千里行。

达成方法: 不要急于过关, 而是将其他敌将全灭即可。

夏侯霸千里行

分支条件: 快速击破姜维会对许昌之战造成影响, 同时夏侯霸会在东关登场。

达成方法: 只要在姜维和夏侯霸见面之前, 抢先将姜维击破即可。

东关之役

分支条件: 我方全员健在的情况下过关, 将解锁合肥新城之战。

达成方法: 选择诸葛诞会简单不少, 因为敌人的伏兵主要是冲着他来的。击破初期敌人后敌全军撤退, 这时我方会分为东南

两方前进, 玩家需要控制诸葛诞将所有的伏兵全部击破, 与另一方部队迅速合流。如果在过关时我方无人败走, 诸葛诞就会说出进军合肥新城的台词, 即为成功。



合肥新城之战

分支条件: 守住所有门的话将影响许昌之战, 同时诸葛诞会在许昌登场。

达成方法: 迅速按指示完成司马师的计策, 再击败城外全部敌人即可。

铁笼山之战

分支条件: 成功救出郭淮的话

将影响许昌之战, 同时郭淮会在毋文之乱时登场。

达成方法: 整个过程是以顺时针方向一路杀过去。一开始先从上方向小路绕过去干掉李简, 李简会暂时撤退。然后往下干掉星彩以及她率领的木马流马。之后干掉从上方强袭的蜀军, 再按指示干掉前进郭淮处的蜀军, 最后李简会化装为魏军接近郭淮, 在其接近郭淮之前迅速干掉, 就算救出成功了。

毋丘俭·文钦之乱

分支条件: 最后打倒文钦父子, 将影响许昌之战。

达成方法: 条件比较模糊, 关键是奇袭东城的计划要失败。一开始先前往指定地点, 之后文鸯会出现本阵。赶回去之后会发生剧情, 之后就是奇袭东关了。按提示玩家应该从左边横穿到东城的右门, 但如果玩家途中跳下

去靠近东城的左门, 奇袭就会立刻失败。之后再次出现的文鸯退回东城时如果发生他劝文钦的对话就表示成功了。之后干掉所有敌将, 再消灭文钦和文鸯 (靠近此二人时会有特殊对话), 最后干掉毋丘俭过关。选择司马师会比较简单。顺带一提的是文虎虽然也是文钦之子, 但被华丽地无视了。

许昌之战

分支条件: 完成以上全部条件后, 即可选择进入正史或假想 (IF) 结局的路线。和门番对话为正史, 和文鸯对话为假想。



武器消失

游戏中设定为每种武器入手后至少要保留一把, 如果有人装备的话还要多保留一把。一般情况下当武器数量过少而玩家选择卖掉或锻炼的话, 系统会提示你不能这么做。但有时候系统不会提示, 如果玩家执行这种操作的话就会死机。因此请大家不要让每种武器的数量少于两把。

成都攻略战

分支条件：敌将全部击破后再击破刘禅，成功之后将解锁逆



贼讨伐战。

达成方法：关键是要快速见到姜维，然后不要秒掉他，稍后关索和关银屏会出现，只有干掉他们才算击破全部敌将。

逆贼讨伐战

分支条件：胜利之后，钟会将在成都防卫战中作为援军出现。

将星模式

将星模式是本作的原创模式，相比6代那个毫无亮点的战史模式来说，将星模式的乐趣要高不少。虽然高得有限，但将星

模式是用来赚钱赚素材的最佳时机，这也给了玩家反复游戏的动力。此外将星模式也关系到不少奖杯。

概述

将星模式独立于故事模式和自由模式外，刚开始的时候玩家需要选择一名角色开始游戏，这个时候玩家只能选择目前正在故事模式中打出来的角色，但无论选谁都没有关系，因为玩家角色可以在将星模式中任意更换，而且无论选择哪个角色都不会对将星模式的进程产生影响。

将星模式的流程非常简单，大致就是在基地和战场中来回切换。通过战利品和发展基地可以获得金钱、素材、同伴和名声。玩家的最终目标是建设铜雀台，建设铜雀台的要求为：同伴数量达到400人以上，名声在5000以上，武器屋、料理屋、派兵所、交易所的级别全部达到最高的50级。完成铜雀台后玩家还可以继续游戏。

收集790名同伴，可以获得支援兽黄金熊猫；名声达到最大，可以获得武器太祖高帝の刀；全设施等级提升到最大，可以获得支援兽北斗。

同伴

日语写为仲間。游戏中共有790名同伴，这个数量比最新的《三国志12》还要多，相当夸张。收集同伴的方法非常简单，那就是

战斗。在战场上击破的敌将将会直接加入，而每打完一场战斗更是会随机获得大量同伴，但无双武将必须由玩家击破才会加入。同伴的上限也是790人，但注意同伴的上限是随着名声的提高

而增加的，基本上每获得1000点名声就会增加一次上限。而同伴数量又关系到新设施的出现，是非常重要的数值。已成为同伴的无双武将可以在将星模式中使用。

名声

最大9999，只能通过战斗来增加。每完成一场战斗都会至少增加100点名声，如果选择游击战，完成战斗中的任务还会额外获得一定的名声。名声关系到同伴上限，非常重要，不过名声的上限反过来又受设施的影响。总之名声和同伴是相辅相成、缺一不可的。由于游击战一场下来最多可以提升七八百点名声，名声要想达到最大并不是什么很困难的事情。

素材

本模式中出现的素材分为施設素材和武器素材两种，前者用于给各种设施升级，后者用于武器锻炼。素材需要从战场上获得，此外通过厩舍、农场、派兵所也可以获得，在交易所中还可以实现两种素材互换。初始状态下1个武器素材可换2个施設素材，反之亦然。在交易所升到50级后会变为等价兑换。给设施升级的方法是按START键后选择基地管理→素材纳品，一次性多给和分开给的效果是一样的。



战斗介绍

来到门前和卫兵对话，即可选择出战。将星模式的战斗规则和其他模式没有区别，但没有剧情，也不会存在关门开门的情况，因此很快就能完成一关。将星模式的战斗分为以下几种：

大合战：参战武将数量众多，方便收集同伴。

游击战：会随机发生各种任务，完成之后可以大幅提高名声。

小竟り合い：打败敌将以及打破木箱和罐子会出现素材，而且过关快速，是后期玩家的最爱。

猛将战：每隔三到五场连战



后出现，特征是有很多无双武将出战，完成后可以拿到基地部件。基地部件全部集齐后将不再出现猛将战。

模拟战：全同伴收集后出现的关卡，可以观看同伴作为敌方出现时的台词。

完成初期的教学后，玩家可以选择进行连战，连战的好处是可以获得额外的连战报酬，而且有4种特殊支援兽只能通过连战的方式出现。但连战途中不能更换武器和护卫武将，会错过回城发展的时间，而且越往后难度越大。

在将星模式的战斗中还有“仲間ボーナス获得条件”的条件设定，只要玩家在战斗中达成了这三个要求，过关后即可获得更多的同伴。但由于本作收集同伴并不是一件很困难的事情，因此这个设定有点形同虚设了。

无双武将

玩家可以选择的77名角色即俗称的无双武将，在将星模式中玩家一旦将无双武将收为同伴，就可以自由选择，还能将其任命为护卫武将和设施负责人。护卫武将一次只能选择一人，和护卫武将出战的话可以发动激・无双乱舞，另外护卫武将所具有的支援技能也会给玩家带来不小的帮助。此外带着护卫武将出战还可以提升友好

度(日语为絆)，绊提升之后会看到亲密台词，升到最高级后护卫武将的支援技能也会变为两种。亲密台词分为对男和对女两种，如果能听完一名无双武将的对男对女亲密台词，即可在画廊模式中解锁该角色的将星模式全台词。

设施负责人的意义则要多得多，只是方便玩家看到一些平时看不到的台词而已。不过农场的负责人有一定几率赠送玩家素材，算是一个不小的福利。

设施介绍

武器屋

这是将星模式初期即有的设施，主要作用是买卖武器，所出售的武器质量与武器屋的等级有关，到50级时即可直接购买4级武器。此外，武器屋10级时开放交换锻炼，30级时开放强化锻炼，50级时开放キャンブル购入。

交换锻炼：用三个武器随机生成两个武器。3个1级武器就有几率升成2个3级武器，但无论是武器的相性还是属性，乃至武器种类都是完全随机的，同时还要消耗武器素材，可以说是比较无聊。

强化锻炼：牺牲一把武器来改变另一把武器的属性。强化锻炼的目的是改变原武器的属性，

其他不会发生变化，只不过属性变化也是完全随机、毫无规律可寻。不过强化锻炼可以把武器的属性级别不断提高，虽然属性随机，但配合存档和复位，若想刷出自己心仪的属性也只是时间问题。当然要求不能太高，一两个属性还行，要想六属性全部是自己指定的就有点天方夜谭了。另外强化锻炼会消耗大量武器素材，这点也需要注意。

キャンブル购入：购买特定种类的武器。买来的武器是属性

惜哉仲达

3月10日，一个不幸的消息传来：“《真·三国无双》系列”司马懿配音的泷下毅先生因事故去世，享年37岁。这意味着玩家从此以后再也听不到司马懿爽朗的笑声了，真是太遗憾了。还没有买游戏的人赶紧去买一张纪念一下吧！

随机的,但至少是4级武器,而且有较低几率出现6级和7级的武器,只不过这几个率低得可以。玩家每次只能选择购买8种武器中的一种,但可以通过返回上一层菜单的方法来刷新购买列表。

料理屋

料理屋自然是吃饭的地方,其功能有点类似于《怪物猎人》中的猫饭。选择不同的料理可以发动不同的效果,效果可以一直维持到下次返回基地之时。每一种料理都有数种效果,不过并不是每种效果都会全部发动。料理屋的级别提升后,会增加料理的种类。

派兵所

说明是派兵去中国各地寻找素材、武器和支援兽,实际上就是花钱随机买东西。派兵所等级提升后会增加探索的地点,每次最多花10000元探索一个地点。高级派兵所能够派兵去益州、凉州这种好地方,每回合一定有赚。在派兵之后,只要经过一场战斗,就可以回来查看成果。



交易所

买卖支援兽的地方,还可以进行素材交易。不过素材只能卖,不能买。武器素材和设施素材可以在交易所里交换,在交易所升到50级之前,2个设施素材才能换1

名称	上升值	原始价格	50级价格
经验值增加·微	EXP+400	1000	600
经验值增加·小	EXP+840	2000	1200
经验值增加·中	EXP+1760	4000	2400
经验值增加·大	EXP+3220	7000	4200
经验值增加·特	EXP+4800	10000	6000
体力增加	体力+5	18000	12000
攻击力增加	攻击力+5	18000	12000
防御力增加	防御力+5	18000	12000

将星模式心得

玩家可以随时挑战将星模式,不过个人建议是尽早。因为利用BUG可以让玩家在挑战故事模式时享受支援兽的能力,这对快速过关来说是很有作用的。另外将星模式的武器屋达到50级后,也可以直接购买4级武器,这也会令游戏难度大减。不过初期就不要把钱花到买等级和能力上了,因为故事模式会自动提升角色的等级。



个武器素材,50级后变为1:1。

农场

每经过一场战斗就可以在农场领到一笔资金,农场50级时每次可以获得最低5000、最高15000的资金。此外担任农场负责人的无双武将有时候会赠送玩家各种素材,记得每次战斗完回来都要来对一下话哦!

训练所

担任训练所的武将可以获得经验值,不过数量并不多。训练所等级提升后,获得的经验值也会增多。在30万即可买到99级的本作中,训练所真的只有象征意义。

雇

用不同的饵来喂养支援兽,当支援兽的满足度达到MAX时,就会赠送玩家新的支援兽、武器或素材作为报酬。等级上升后会增加饵的种类,提高珍稀支援兽的满足度比较容易获得好报酬。

学问所

花钱购买升级经验和角色能力的地方,非常实用。学问所升级后,不仅出售的商品会增加,就连价格也会下降。在学问所达到50级的情况下,1级武将升到99级也只需要288000点经验,但相对的要想把能力升满的话得花9倍于此的钱。

在百废待兴的情况下,个人是建议先提升名声,再增加同伴。两者都达到满值的情况下,再去收集素材。**这里强烈建议将交易所留到最后再升满**,因为升满前1个武器素材可以换2个设施素材,利用这点可以多收集一些武器素材然后换为设施素材,这样基地的发展速度就会快得多。在所有设施都达到满级后,设施素材就没用了,因此可以先把手上的武器素材全部换为设施素材,然后把交易所升到满级,

这样等于是武器素材的数量翻了一倍。

将星模式的全部要素都不难,因此如果嫌麻烦的话,可以选择最低难度来进行。如果你有志于白金,因为有全支援兽收集的奖杯,你需要完成100连战。如果从简单来考虑的话,推荐大家在收齐同伴和基地部件并拥有好武器的情况下进行。因为在这种情况下不会再有猛将战,而且除了模拟战外敌人全是大众脸,难度大幅降低。玩家可以每场都选择素材关(即左下方的关卡)进行,打得快的话16秒钟就能过一关

(不算读盘时间),稍微放慢一点速度收集一下素材也是不错的选择。100连战全部用素材关完成的话,也就需要大概不到2个小时的时间,而且连战途中还能存档,失败的可能性也很小。不过注意由于连战途中不能卖武器和支援兽,因此在挑战连战时建议先多买点东西。

完成100连战和铜雀台后,将星模式的目标就是赚钱属素材了,同样也是选择素材关,每打一场就要回基地,派兵、农场、喂马、换护卫武将……能做的事情还是挺多的,乐趣远比6的史实模式高得多。



秘藏武器

要说“《无双》系列”的最大乐趣是什么,相信老玩家都会异口同声地说:“拿武器!”只不过进入本世代以来,大部分《无双》作品都取消了过去那种经典

的按特定方法拿最强武器的设定,有时靠刷,有时靠买,实在倒人胃口,幸好本作没有放弃这一传统。下面就为大家介绍本作全部秘藏武器的拿法!

注意事项

所谓秘藏武器,是指画廊模式中从上往下排第5位的武器,有5颗金星标志。其数值固定不变,相性必定为天。取得秘藏武器的共通条件如下:

1. 难度为難しい或修罗。
2. 必须使用该武器对应的得意武将。

之后满足关卡的特定条件,就会出现贵重品出现的报告,之后来到指定地点就会发现金色的武器箱,这就是秘藏武器。如果玩家武器数量已到上限,将无法取得秘藏武器。另外如果秘藏武器所在地点有大量道具,在中断再开后有可能消失。

秘藏武器可以反复取得,也可以全员装备。取得条件可以在

画廊中查看,但前提是玩家已经打过了故事模式的全部关卡。秘藏武器既可以在故事模式中拿,也可以在自由模式中拿。不过不知道是不是BUG的原因,四个势力决定结局的分歧关卡(魏赤壁、吴合肥、蜀樊城、晋许昌)在自由模式中只能挑战正史版本,因此如果是注明假想的话,只能在故事模式中拿。

本作的困难难度并不算太难,加上武器都是在各武将活跃的关卡中取得的,导致大部分秘藏武器的难度都不高。新手或是时间不多的话遇到麻烦时可以用前面所说的旋风武器开路,如果嫌旋风过于BUG可以通过磨练技术、升级、买能力等方法来提高实力。下文仅就部分难点进行简单说明。

朴刀 夏侯惇

关卡：樊城之战·魏军

条件：救援樊城前，先阻止于禁、胡修、傅方的叛变。

补充说明：开场后只要在进入樊城之前，快速击破马良、孟达、刘贤即可救出这三个人，从而避免其叛乱。贵重品随后出现在地图右上角。

手斧 典韦

关卡：宛城之战

条件：开战后8分钟内从宛城脱出。

双锤 张辽

关卡：合肥之战·魏军

条件：开战后12分钟内击破周泰、吕蒙。

将剑 曹操

关卡：白帝城之战·魏军

条件：开战后14分钟内令白帝城开门。

**碎棒 许褚**

关卡：赤壁之战·曹操军(正史)

条件：开战后7分钟内击破甘宁。

**截箭弓 夏侯渊**

关卡：洛阳脱出战

条件：在吕布未打破任何一道门的情况下，到达兵器实验所。

补充说明：敌人能力很弱，不过关键在于前两道关卡的守将(李蒙和李催)必须要等系统提示将其击破后才能动手，这样才会触发夏侯渊关门的情节。其他武将可以速杀，最后按提示跳到陈宫所在的兵器实验所就会看到贵重品信息了。贵重品位置在初始脱出地点的右边的台阶上。

大斧 徐晃

关卡：献帝护卫战

条件：在袁术封关后的5分钟内，让马车突破关隘。

钩爪 张郃

关卡：定军山之战·魏军

条件：开战后8分钟内，击破赵云、马岱、张苞。

牙壁 曹仁

关卡：徐州之战

条件：在投石车攻击本阵之前夺取投石车，并在张飞、赵云到达

本阵前将其击破。

双刃剑 曹丕

关卡：官渡之战·曹操军

条件：在曹操军无人败走的情况下让火计成功。

箭 魏延

关卡：许昌政变战

条件：左慈出现后的8分钟内，再次遭遇左慈。

密箭 蔡文姬

关卡：建业压制战·魏军

条件：在陆逊和吕蒙的奇袭部队到达魏军本阵之前将其击败。

铜锤 贾诩

关卡：下邳之战

条件：在曹操军无人败走的情况下，击破陈宫。

狼牙棒 糜德

关卡：南郡追击战

条件：开战后8分钟内，击破阻挡玩家的关羽、张飞、赵云。

笔架叉 王异

关卡：潼关之战·曹操军

条件：马超奇袭本阵后的8分钟内，突入联合军本阵。

补充说明：建议是引发韩遂归



顺事件。一开始先将本阵附近的敌将和旅团长尽量清空，之后掩护曹操北上。曹操与韩遂见面后，在一旁杀兵吸引庞德，成功之后后再秒掉庞德，韩遂就会归顺。之后会发生马超突袭本阵的事件，回本阵干掉马超后，就要在8分钟内闯过三关。冲车可以不必管，玩家的任务主要是绕到左边的山上掩护冲车。第二关需要破坏两个弩炮，第三关要干掉守将之后用投石车破坏关门，如果成功的话在破坏成功的同时就有贵重品了，位置在敌本阵的右边。

打球棍 郭嘉

关卡：新野之战·曹操军

条件：开战后8分钟内击破徐庶。

**双钩 乐进**

关卡：兖州之战·曹操军

条件：开战后5分钟内，到达河川北岸。

车旋箭 李典

关卡：虎牢关之战·曹操军

条件：在联合军无人败走的情况下，突破虎牢关。

偃扇 周瑜

关卡：南郡之战·孙权军

条件：开战后5分钟内，玩家救出甘宁。

飞燕剑 陆逊

关卡：夷陵之战·吴军

达成方法：刘备消失后，在陆逊发出指示后的5分钟内击破刘备(第1次)。

扇 孙尚香

关卡：襄阳之战·孙坚军

达成方法：孙坚指示强袭荆州城后的2分钟内击破吕公。

锁链 吕蒙

关卡：合肥之战·吴军(假想)

条件：在冲车被破坏前，击破李典、乐进。

九环刀 孙坚

关卡：许昌攻略战·吴军

条件：开战后12分钟内让火计成功。

双鞭 太史慈

关卡：寿春追击战

条件：在贾诩军团侵入吴军本阵前将其击破。

戟 吕蒙

关卡：樊城之战·吴军

条件：开战后3分钟内击破关羽(第1次)。

铁舟 黄盖

关卡：赤壁之战·孙权军

条件：我方本阵被入侵之前，击破魏军8名先锋武将。

孤刀 周泰

关卡：石亭之战·吴军

条件：埋伏之计成功后的2分30秒内，击破司马师和司马昭。

三节棍 凌统

关卡：濡须口之战·吴军

条件：在吕蒙发出制压砦的指示后的5分40秒内，制压所有的魏军砦。

旋棍 孙策

关卡：吴郡平定战·孙策军

条件：开战后5分钟内两次击破太史慈。

刀 孙权

关卡：凉州之战·联合军

条件：在孙坚军无人败走的情况下，击破马超、马岱、韩遂。

铁扇 小乔

关卡：新野突破战

条件：在孙权到达第一关之前，救出珍兽。

双杖 大乔

关卡：于吉讨伐战

条件：开战后8分钟内两次击破于吉。

断月刃 丁奉

关卡：广陵之战·吴军

条件：奇袭成功，并在开战后9分钟内击破司马懿。



蜀 练师

关卡：合肥新城之战·吴军
条件：在满宠到达吴军本阵



前将其击破。

九齿耙 鲁肃

关卡：汝南之战·吴军
条件：开战后8分钟内击败张春华、王元姬。

短剑 韩当

关卡：江夏防卫战·吴军
条件：在东边的两个砦没有被突破的情况下，确保防卫战的成功。

两节棍 关康

关卡：樊城之战·蜀军
条件：吴军到来的5分钟之内，击败全部的吴军武将。

旋刃盘 鲍三娘

关卡：南中平定战
条件：战斗开始后8分钟内，将于中央再次出现的孟获击破。

击剑 徐庶

关卡：新野之战·刘备军
条件：开战后8分钟内，击败曹仁、乐进、李典、张郃。

双刃刀 美兴

关卡：陈仓之战·蜀军
条件：在侵入城内的消息被魏军传开之前击败夏侯威。

连刃刺 张苞

关卡：陆口之战·蜀军
条件：开战后7分钟内阻止敌军的全部火计。

双头锤 关银屏

关卡：樊城之战·蜀军（假想）
条件：吴军到来后的4分钟内，由玩家将吴军武将全部击破。

蜀

龙枪 赵云

关卡：夷陵之战·蜀军
条件：阻止火计，在开战后的9分钟内击破凌统、甘宁、周泰。

偃月刀 关羽

关卡：虎牢关之战·刘备军
条件：开战后14分钟内击败华雄、吕布。

双矛 张飞

关卡：长坂之战
条件：在民无人败走的情况下，击败贾诩。

羽扇 诸葛亮

关卡：赤壁之战·刘备军
条件：在祈祷成功之前阻止魏军武将进入祈祷所。



双剑 刘备

关卡：徐州防卫战
条件：阻止张辽、徐晃侵入徐州大城，并将之后到来的火计部队在火计发生前全部击破。

枪 马超

关卡：长安奇袭战·蜀军
条件：开战后5分钟内找到女官之妹。

弓 黄忠

关卡：定军山之战·蜀军
条件：在魏军本队到来之前击破曹真、王异、徐晃、曹彰、杜袭，并到达天荡山。

长柄双刀 魏延

关卡：五丈原之战·蜀军
条件：开战后12分钟内击败司马师、司马昭。

补充说明：按正常流程来即可。首先是消灭中央的敌将，然

后从东边挑衅成功。诸葛亮逝世后干掉追兵，再消灭两个传令兵（不成功也可以，但成功的话可节省不少时间），司马懿就会命令司马师和司马昭进攻了。本关敌将多为各自为战，难点在于单挑的速度，好马和好武器不可少。贵重品在敌本阵外侧右边。

大剑 关平

关卡：南中平定战
条件：开战后5分钟内击败杨锋，并压制投石兵补充据点。

弱扇 庞统

关卡：成都之战·刘备军
条件：开战后5分钟内奇袭成功，并压制雒城。

战马 月英

关卡：街亭之战·蜀军
条件：开战后5分钟内完成300人斩，并帮助向朗、高翔、廖化成功往本阵撤退。

两刃枪 姜维

关卡：洛阳进攻战·蜀军
条件：洛阳正门关闭后的10分钟内，从洛阳城脱出。



细剑 刘禅

关卡：魏攻略战·蜀军
条件：开战后10分钟内击败张辽、李典、乐进。

盾牌剑 星彩

关卡：天水之战·蜀军
条件：比姜维先到达安定、南安，并压制这两处。

妖笔 马超

关卡：五丈原之战
条件：干掉两个传令兵阻止敌增援。

晋

拂尘 司马懿

关卡：五丈原追击战
条件：击败赵直、张疑、杜叡，并完成300人斩。



迅雷剑 司马师

关卡：毋丘俭·文钦之乱·讨伐军
条件：在文鸯奇袭后的1分钟内赶回魏军本阵。

烈击刀 司马昭

关卡：成都之战·司马昭军
条件：刘禅撤退后的7分钟内，击破成都城内的关索和姜维。

鞭旋枪 邓艾

关卡：剑阁之战·邓艾军
条件：诱饵作战成功，并在开战后的8分钟内击破本阵的姜维。

锤 王元姬

关卡：建业之战·司马昭军
条件：建业城开门后的8分钟内遭遇孙休。

飞翔剑 钟会

关卡：沔阳之战·司马昭军
条件：夏侯霸开始撤退后，将拦路的胡济、廖化、张翼在5分钟内击破。

短快鞭 诸葛亮

关卡：合肥新城之战·司马师军
条件：合肥新城的城门打开之后的5分钟内，将诸葛亮从本阵诱出来。

破城枪 夏侯霸

关卡：成都攻略战·司马师军
条件：在关索、关银屏侵入魏军本阵前将其击破。

连弩炮 郭维

关卡：夏侯霸千里行
条件：开战后8分钟内，击败山道上的全部蜀军武将，并两次阻止成功。

补充说明：消灭路上的全部敌将自不用说，关键在于两处阻止成功，第一处是在干掉柳隐后用弩炮射落石柱，第二处是在刘敏附近有一块发绿光的巨石。先不管刘敏，打掉旁边的藤条就会发动落石，之后就会立刻提示贵重品信息了。另外中间还有一段马里奥式的平台跳跃，可存好档以防掉下去浪费时间。贵重品的位置在地图正下方。

舞投刀 贾充

关卡：赤壁决战·司马师军
条件：在魏军武将无人被联合军的弩炮击破之前，夺取弩炮。

脚枪 文鸯

关卡：成都防卫战·司马师军
条件：在中央砦没有起火的情况下击破孟获。

螭脚铁丝 张春华

关卡：逆贼讨伐战
条件：开战后5分钟内击破钟邈、钟繇。



多节鞭 貂蝉

关卡：董卓诛灭战

条件：开战后8分钟内击破张辽。

补充说明：很有难度的一把武器，时间非常紧，除了要有旋风武器秒杀爱防守的敌将，最好还能有赤兔。建议多打几遍熟悉路线，特别是记住关系到开门的敌人。这里提醒一点，和吕布见面前等吕话唠的时间内把附近敌人全部击破，这样吕布一出场就可以破坏连弩。

方天戟 吕布

关卡：下邳防卫战

条件：救出宋完、侯成、魏续以阻止其叛变。

爆弹 董卓

关卡：虎牢关猛追战

条件：在董卓军武将无人败退的情况下，于洛阳起火之后的7分钟内击破袁绍。

补充说明：又是一把比较有难度的武器，和貂蝉那把武器一样，本关麻烦在于对话太多。好马及秒杀武器必备，如果运气好能早点听到貂蝉的情报，可以幸运地省下不少时间。最后阶段的围攻可以利用觉醒的刚体效果速秒。



伸缩剑 袁绍

关卡：官渡奔走战

条件：阻止刘备、张飞的撤退，阻止甄姬、张郃的叛变。

铁杖 张角

关卡：黄巾结集战

条件：在黄巾党武将无人败退的情况下，击破皇甫嵩。

鬼神手甲 孟获

关卡：白帝城救出战

条件：开战后8分钟内，使用弩炮击破陈矫、陈群、曹彰、王双中的3人。

飞刀 祝融

关卡：南中救出战

条件：救出木鹿大王后，在其再次出现之前救出孟获。

咒符 左慈

关卡：许昌幻影战

条件：在成功设置3个祭器且幻影武将无人败走的情况下，击破司马懿。

全奖杯列表

杯别	奖杯名称	达到条件
银	吴传	打出故事模式吴传的正史、假想两个结局
银	蜀传	打出故事模式蜀传的正史、假想两个结局
银	晋传	打出故事模式晋传的正史、假想两个结局
银	纺がれた絆	在将星模式中任一武将的绊达到最大
银	坏し屋	累计破坏1000个兵器
银	他传	打过故事模式他传的全部关卡
铜	施設建造	在将星模式中初次建好新设施
铜	施設扩张	在将星模式中初次扩张设施
铜	摇篮的将星	将星模式5连战达成
铜	空中散华	将敌人打成浮空状态并维持10秒钟以上再击破
铜	真の覚醒	初次发动真·觉醒乱舞
铜	一气呵成	1场战斗中，用旋风连击连续击败3名敌将
铜	反转攻势	1场战斗中，用易武反击连续击败3名敌将
铜	连击王	初次打出1000以上的连击数
铜	一骑当千	1场战斗中达成千人斩
铜	训练师	打过全部势力的教学模式
铜	兽突猛进	用骑乘攻击累计击破1000人
铜	兽王迈进	用护卫系的支援兽累计击破100人
铜	全台词收集	画廊中的全台词开放
铜	全支援兽收集	支援兽收集率100%
铜	全映像收集	影片收集率100%
铜	全イベント收集	事件收集率100%
铜	全壁紙收集	壁纸收集率100%
铜	无影	在除除教学关之外的任意关卡中，无伤过关。

难点解析

修罗のつわもの

不限角色，可以在自由模式中完成。

修罗の将星

可以选天国难度完成。由于还有全支援兽收集的奖杯，因此50连战并非终点，拿到100连战后奖励的猛象才是终点。

金武器收集

本作的最大难关。1、2、3、4级可以直接购买，5级是秘藏武器，需要特定条件才能拿取。坑爹的是6、7级武器，它们只能通过战场随机掉落、武器屋キャンペーン购入以及将星模式的连战奖励获得，问题是无论哪个方法的几率都暴低。推荐这个奖杯最后完成，除了用S/L的方法来购买之外，去高难度用中断再开的方法刷对应武器的敌将也是个办法。

とどろく凱歌

完成故事模式后，在自由模式中还有一些故事模式中无法体验的关卡，补完这部分即可。

黄金时代

只有在战场上获得的素材才算数，其他途径获得的素材统统无效。虽然是比较漫长的过程，但可以在刷绊的过程中轻松解除。

坏し屋

比较麻烦的奖杯，不过在1.01版中有BUG可以轻松达成。方法是在白帝城之战·魏军中，左下角

月英附近(如下图)有一台虎战车会卡在墙角无限复活，消灭月英后可以从容刷之，平均不到1秒即可击破1台。此法还可以用来升级。

空中散华

最简单的办法是骑马用弓，将敌将封进墙角后狂按△，即可轻松满足条件。

全台词收集

台词分为两个部分。共通台词只需对应角色的级别达到30级即可开放，而将星模式的台词需要将该角色的绊刷到最高并听到亲密台词后才会开放。注意绊是分对男和对女的，而且对男和对女的亲密台词也不一样，因此每个角色都需要刷两遍才行。

全イベント收集

基本上打完正史和假想路线后就只差少数几个事件了。事件对应的关卡可以从画廊模式中排列的顺序来推断，因为其顺序是按时间排列的。

全壁紙收集

角色壁纸只需对应角色练到15级即可开放。特殊壁纸只要故事模式和自由模式全关卡通过即可开放，难度大幅降低。



奖杯攻略

本作的白金耗时约150小时，主要的难点集中于全台词收集和全武器收集，如果没有这两个奖杯，本作的白金之旅将是非常愉快的。时间分配大致如下：故事模式和自由模式全关卡完成约30小时，将星模式除全台词外的全要素约20小时，全台词收集

约30小时，全秘藏武器收集约20小时，修罗难度全关卡通过约30小时，最后的全武器收集就看各位的RP了。如果纯粹为节省时间，可以从头到尾用BUG武器打，但如此一来会缺少很多乐趣。另外修罗难度全关卡通过可穿插于其他环节中节省时间。

全奖杯列表

杯别	奖杯名称	达到条件
白金	真·三国无双	获得其他全部奖杯
金	修罗のつわもの	在修罗难度下打过全关卡
金	修罗の将星	将星模式50连战达成
银	全武器收集	武器收集率100%
银	天地开辟	在将星模式中建好铜雀台
银	とどろく凱歌	打过故事模式、自由模式的全关卡
银	黄金时代	在将星模式中获得的施設素材和武器素材合计超过1000个
银	絆の高まり	在将星模式中收齐全部同伴
银	隆盛の地	在将星模式中建好全部施設
银	威风堂々	在将星模式中将名声提高到9999
银	珍品搜集	获得所有的基地部件
银	百战磨练	任意一名武将出战100次
银	百骑当万	累计击破数达到10万人
银	立志の将星	将星模式20连战达成
银	点と线	打过故事模式的全关卡
银	天启	全部的角色特技均达到10级以上
银	魏传	打出故事模式魏传的正史、假想两个结局



古墓丽影	Square Enix	动作冒险
Tomb Raider		繁体中文版
2013年3月5日	1人	1590新台币
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：18岁以上

通关时间：通关故事模式需要12小时左右，完美至少需要20小时。

TOMB RAIDER

探险家必备冒险常识

游戏的革命往往是具有风险的，也是容易遭到质疑的，越是经典的系列，改革中会遇到的困难也就越多，不过水晶动力很显然出色地完成了这次革新任务。本作《古墓丽影》为系列树立了新的起点，重新塑造的劳拉也深受粉丝们喜爱，游戏在各方面都表现出色，带来了玩家们非常多的惊喜，再加上还有同步首发的官方中文版，这样优秀的作品值得所有人尝试。

由于游戏中获得相关技能和宝物地图后，遗物、文献、定位秘宝三种收集品的具体位置都会显示在地图上，玩家还能利用定位，凭借求生本能的提示来寻找它们，因此攻略在主线之外的收集要素补完部分，把重点放在支线古墓的解谜，和游戏中几乎没有提示的十三种挑战上，挑战部分以图文配合的方式呈现，希望能对各位的完美游戏之旅起到帮助。

存档与通关

本作是自动存档，有三个存档位，不存在章节概念，玩家只要看到屏幕的右下角出现“TR”图标，就证明正在储存。本作的存盘点非常多，因此不用担心挂掉之后会退回很远。通关后看完制作成员表，会自动返回主菜单，此时再选择“继续游戏”，并选择已通关的档位，就会回到自由世界的冒险，玩家可以继续在岛上闲逛或补完收集。

按键操作

X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	人物移动
右摇杆	右摇杆	视角移动
十字键	十字键	武器切换/瞄准状态中的弹药类型或配件切换（部分武器）
A键	x键	跳跃
X键	□键	动作键/上弹
Y键	△键	近身攻击/终结技
B键	○键	闪避/翻滚
LB键	L2键	求生本能
RB键	R2键	辅助射击方式
LT键	L1键	瞄准
RT键	R1键	射击
LS键	L3键	换肩
RS键	R3键	精确瞄准
BACK	SELECT	地图
START	START	暂停菜单

生存探索篇

营地

营地会出现在岛上的各个区域中，起一个调节的作用，此外还可以充当存盘点。营地一般会在劳拉接近到一定距离后就自动解锁，并更新在地图上，主线中的营地不会有遗漏，因为都被安排在了劳拉的必经之路附近。对于少量位于分支古墓路线上的营地，劳拉只要完成此古墓就一定会解锁，因此不必担心会有遗漏。

劳拉进入战斗状态时，营地将暂时不可使用，全灭敌人后恢复正常。

营地分为日间营地和基地营两种，其中日间营地只有购买技能和升级武器的功能，而基地营则比日间营地多一个快速移动，基地营就是游戏中的快速传送点。对于购买服装 DLC 的玩家来说，营地还有更换服装的作用。

素质与能力

本作的导航提示系统被称作求生本能，这是劳拉从初期开始就具备的一项重要能力，求生本能不仅可以提示主线目标所在的位置，还能提示路线和解谜的关键点，经过升级后的求生本能会更加强大，是探索岛屿必须具备的素质。

劳拉的能力是慢慢成长起来的，初期劳拉比较弱小，不仅人不耐打、甚至连近身攻击都不会，但积累了一定的经验值之后就能

获得技能点数，并在营地学习新技能。经验值的增长来自方方面面，杀敌、狩猎、探索岛屿的各项活动都能增加经验值，获得能力点时系统会有提示，在营地处使用就行了。另外，全部的能力并不是一开始就能任意学习的，部分技能需要习得前提技能，而更强大的技能也只有在劳拉其他技能升级到一定程度的时候才会解锁，这些信息在游戏中都有非常贴心的提示。

实现，凡是关于武器的重要技巧，系统都会有教学。如果发现自己手上的武器在营地处显示的升级完成度还很低，但可选择的升级项目已经全部购买，那么就证明是要找足相关改造部件后才能继续升级。升

级武器需要用到残料，这些残料的主要获得方式是从岛上的木箱、铁箱、甚至古墓的宝箱中获得。劳拉在习得了相应的能力后，从动物尸体和敌人尸体身上都能获得残料。



基地营

快速移动已解锁

技能分类	技能名称	技能作用
求生者升级	动物本能	使用求生本能时动物和食物会高亮显示。
	求生专家	搜刮动物尸体和食物储藏处会赚取额外经验值。
	进阶搜掠	从木箱和其他来源获取额外残料。
	捡骨者	搜刮动物尸体时获取残料。
	取回箭矢	从用弓箭杀死的敌人和动物尸体上取回箭矢。
	搜掠	搜刮敌人尸体时取得额外弹药。
	攀爬者的灵敏度	强行落地时按闪避键可减轻受到的伤害，也可加快攀爬速度。
猎人升级	定向越野	使用求生本能时，附近的收集品即使隔着墙壁也会高亮显示。
	制图术	所有分支古墓和宝物地图的位置都会显示在地图上。
	稳定射击	保持弓箭蓄力状态的时间延长两倍。
	弹药容量	所有武器能携带的弹药总数上升。
	携带能力升级	所有武器能携带的弹药总数达到最大。
	熟练的杀手	爆头、终结技、暗杀杀敌会得到更多经验值。
	专精用弓	准星升级，增加弓箭专属的终结技并获得更多经验。
斗士升级	专精手枪	准星升级，增加手枪专属的终结技并获得更多经验。
	专精步枪	增加步枪专属终结技并获得更多经验。
	专精霰弹枪	增加霰弹枪专属终结技并获得更多经验。
	耐得住痛	死前能够承受较多伤害。
	诡计	按下闪避键后，再迅速按近身攻击键可向敌人投掷土石。
	斧头攻击	习得用登山斧进行近身攻击的能力。
	专精用斧	能用登山斧发动终结技。
斗士升级	闪避反击	闪避敌人的攻击后根据QTE提示让敌人“膝盖中箭”，制造发动终结技的机会。
	闪避杀敌	闪避敌人的攻击后根据QTE提示直接杀死未戴头盔的敌人。
	精通闪避杀敌	闪避杀敌的出现几率更高。

工具与武器

劳拉常用的工具和武器共有六种：点火工具、弓箭、斧头、手枪、步枪、霰弹枪（中文版中称为散弹枪），这些工具和武器全部随流程获得，不会错过。点火工具是非常重要的物品，没有火的话，劳拉在岛上将无法生存，而且岛上大部分位置都要用到“火烧”这个动作，大多数的解谜也

与点火有关。初期劳拉只能使用火把，因此点燃火把需要借助场景中的火源，而获得打火石之后则可随时点燃火把。

游戏中的武器也是逐步被改造增强，届时名称和外观也会发生变化，部分武器对应第二种攻击方式或其他小配件，这个都是通过流程解锁、改造部件获取、购买升级来

实现，不仅是游戏中升级武器的必要物品，就连武器基本改造部件的零件也与残料的拾取有重要联系。劳拉捡到的武器一般都是初始状态，可以购买的升级项目也有限，玩家要想购买更多的武器升级，就必须找到对应武器的改造部件。本作中的改造部件并不是固定在某一

个位置，而是在拾取残料的过程中自动获得，玩家要想尽快获得改造部件来升级武器，就得多搜刮存放残料的各种箱子，甚至敌人和动物的尸体，这样才能加快获得配件的速度。因此游戏中只要是可以获得残料的途径，各位就千万不要放过。

残料的重要作用

收集与挑战

本作的收集品有三种，分别是定位秘宝、遗物、文献，它们被分散在岛上各处，除了文献资料的内容对剧情起到补充作用外，其他两者都可以算是纯收集，拾取它们均会增加经验值。部分遗物在特写界面能通过转动右摇杆来发现额外的信息，具体是否有额外信息，可以看看特写界面的左侧是否有相关提示，如果找到额外信息能增加经验值，如果没有发现的话也不会有什么损失。倘若仅靠玩家肉眼来寻找这些收集肯定是有难度的，不过在系统给玩家提供了诸多的便利：首先劳拉的技能升级后，附近一定范围内的收集品都会高亮显示，有些穿墙也能看到；其次玩家可以通过拾取区域宝物地图的方式，

直接从地图上看到各个收集品的位置，对于没拿到的收集品可以自定义标记（蓝色），此时主线任务提示的金色光线将会变成蓝色，玩家可以利用求生本能快速定位自己想要取得的收集。

挑战共有十三个，每个区域的挑战相对独立，同一区域中最多有两个挑战。挑战的完成与收集品的寻找有着完全不同的待遇，具体体现在地图上几乎没有什么关于挑战的提示，玩家平时只能在地图的区域显示位置看到相应挑战的名称和对应内容的数量，但无法查看挑战的具体要求，而这些挑战名往往参考性很有限，一般来说只有碰巧完成了一个才会知道到底是要干什么。后文有详细的全挑战图文挑战指南，因此此处不再过多阐述。

分支古墓与宝物地图

既然是《古墓丽影》，那么就肯定少不了古墓的探险，本作中的分支古墓不是主线强制完成，不过在日后探索岛屿的过程中迟早是要做完的。每个分支古墓都是先从隐藏的入口进入，再走一段路到达墓穴主区域，解谜后便能到达宝箱所在的位置。开启大宝箱是完成分支古墓的标志，并能获得区域宝物地图和一定的残料，还有可能获得武器的改造部件。

宝物地图的取得关系到收集品具体位置在地图上的显示，宝物地图要么在古墓，要么就被放在岛上固定的位置，一般来说

一张宝物地图显示不等数量的收集品，拿到全部宝物地图后，全部的收集品都会显示出来。宝物地图在游戏初期甚至和其他收集品一样难找，不过在劳拉升级了相应的技能后，古墓入口和宝物地图的位置都会显示在地图上，这么一来除了挑战之外的所有收集要素信息都能在游戏中查看。



惨烈战斗篇

敌人对抗指南

本作的战斗真实性很强，不管玩家选择的是什么难度，被敌人包围或暴露在没有任何遮挡的区域，随便被敌人砍几刀或者被步枪连续命中就会立刻死亡，因此对战过程中要讲究一定的策略。首先的原则是任何时候都不能乱冲，初期还要特别注意不要被近身；其次是要快速削

减敌人的数量，避免后期出现无处可躲或者被全面包围的情况；再次是跑位要灵活，炸弹和燃烧瓶都是往劳拉脚下扔的，非常准，时刻具备逃跑意识。杂鱼和重型士兵同时出现的时候，先把手上有远程武器的搞定，之后再专心用闪避反击和这些盾牌兵周旋。



近战兵

除了一开始就拿刀冲过来的士兵之外，其他一些例如弓箭兵的敌人也会在劳拉接近到一定距离时拿出武器来近战，初期劳拉没有近身攻击，被近身后就追着打，必须保持距离。后期习得闪避反击相关的技能后可以迎面冲上去，主动为

发动闪避反击提供机会。中期对于身上没有什么盔甲的近战兵，在敌人不太多的情况下可以挥斧子直接砍，但后期很可能被敌人闪避或被敌人的盔甲或武器把自己的攻击弹开，因此还是闪避反击比较好，或者近距离用霰弹枪直接轰头。

投掷兵

投掷兵是比较烦人的类型，他们最讨厌的地方在于有强迫劳拉离开掩体的能力。如果有可能的话，投掷兵绝对是尽快消灭的好，距离相对远的时候攻击他们可能会造成他们要投掷的武器掉落，从而伤害

到他们自己。被投掷兵近身后比较危险，特别是投掷炸弹的敌人，因为他们被攻击到后掉落炸弹的几率非常高，此时必须拉开一定距离再出手，否则会让劳拉受到波及。

盾牌兵

从正面对盾牌兵发动攻击是无效的，对付它们的最有效办法是闪避反击，没盔甲的可以速杀，有盔甲一层层被甲就行了。没有学会闪避反击的时候，可以故意冲上前去引诱其出招，再闪避开，趁对方在攻击硬直时用强力武器造成大伤害。另外对付盾牌兵还有一种快捷的方法就是将其引到炸药桶附近，再引爆炸药桶，因为盾牌兵的行进速度往往很



慢，所以比较好控制。后期还有部分拿长刀的重装士兵，他们的对抗方法和盾牌兵差不多，闪避反击依旧好用，只是在有把握的情况下，用霰弹枪直接轰他们的脑袋也是可以的。

日本武士

武士们不会用枪，他们的兵种与普通敌人相比也差不多，只不过他们的盔甲一般都比较厚，近身攻击力相当高，因此要特别小心。闪避反击是对付他们的好方法，但被围的时候一定要先逃出去，因为劳拉扛不住武士几刀。总之，除非敌人落单或相互之间距离较远，否则一定要拉开距离打。

劳拉的首次冒险

本作没有章节概念，劳拉的这场探险是一个完整的故事，大部分区域在主线流程中不用“回头”，所以攻略的撰写以区域为标准来划分。由于本作求生本能系统十分贴心，找路基本不成问题，战斗的难度并不是很高，再加上还有前文的生存与战斗技巧指南，因此流程攻略的撰写方式采用讲述区域难点战斗和解谜。

本作的收集数量庞大但相对独

立，导航系统也做得很细，而且游戏的设定本身也是提倡玩家“在获得了更好的装备和能力后，再回头去完成支线古墓和探索”，所以各位在走主线的时候基本不需要有什么顾虑，放心打下去就是了，挑战和收集可以日后再来补完。另外，游戏通关后再选择“继续游戏”，劳拉就会进入到自由世界的探险状态，此时岛上的部分区域还是会有敌人，只是数量大不如之前。

特别提示：对于成就和奖杯来说，开始游戏前要明白本作有五个容易错过的成就/奖杯，其中“话匣子”的要求与主线流程息息相关，是严格意义上的会错过成就/奖杯，而“炸药还是爆炸了”、“过来这里！”、“经典失误”和“神枪手”四个成就/奖杯则是因为通关后敌人数量过少，很难满足上述成就/奖杯中的要求，因此通关后再

来解锁它们会相当困难。为了让各位在一个目里拿到全部的单机成就/奖杯，文中有注明推荐解锁后面四个成就/奖杯的位置。至于“话匣子”，由于要求点比较分散，而且有剧透内容，因此其解锁条件被放在流程攻略的末尾，其他支线要素指南之前，有需要的玩家可以移步相关位置查看。

拾荒者藏身处

脱出的部分没有什么难点，这个部分关键在于熟悉游戏氛围和QTE的风格。在唯一的一处解谜地点，劳拉需要用火把将扯住升降梯的两根木柱都烧掉，然后多点燃几个水中的箱子，它们

会被水中的钢筋水泥挡住，此时劳拉跳上升降梯，直到燃烧的木箱都被倒入右上方的铁箱，再过去把铁箱撞一下。洞穴快要塌掉的时候，后期有连串QTE。

沿岸森林

沿岸峭壁区域流程很短，顺着路直走就行了，因此不过多阐述，进入沿岸森林后开始有收集要素。填饱肚子后回营地建议优先升级“取回箭矢”技能，能缓解初期弹药紧缺的状况。被捕兽夹夹住时不必太过惊慌，因为解决掉狼只要一箭，而且有慢镜头辅助。当系统要求强制我们强化斧头的时候，只需要拿到50残料就行了，完成后去营地将其升级，如果想的话，可以把之前没打开的大箱子开一下，里面有一些残料。



山中寺庙

剧情过后的部分如果失误就是即死，这个部分要利用掩体（系统自动进掩体），不要被敌人看到，由于劳拉只有一种移动速度因此不必担心会被听到脚步声。整个过程的技巧是找没人看到的路走，大胆从敌人身后经过，看到手电筒的光就躲躲，确认没问题再移动。值得一提的是，这个部分可以开启本能来找路。QTE部分全是即死，不过按键都是固定的。

首次使用暗杀的区域不算难，但到达最上层后要注意，这里触发警报的话敌人有点多，燃烧瓶也不太好躲避。可以先尝试往对面墙上射击弓箭的方法吸引其他敌人注意，秒掉位于左侧中央的敌人，其他敌人也可以用这种方法分开处理。如果暴露的话，赶紧换手枪削减敌人数量，看到燃烧瓶及时跳开。



山中村落

去取背包的路上可以看到类似于解谜的场景，不过这里由于我们装备的缺失，大部分行动都无法进行，因此建议先赶路，从飞机残骸处去目标山洞。

基地入口

从滑索上落地就会遭遇大量敌人，马上用手枪秒掉扔燃烧瓶的家伙，接着便是朝劳拉走过来的使用近身攻击的敌人，此时劳拉还未能掌握什么近身攻击技能，被近身相当危险。探照灯处，先

杀控制探照灯的敌人，然后再配合吸引注意力等手段把左边的敌人都清光，最后剩下的右边那个走过去暗杀。进入建筑后最好不要暴露，如果敌人已经近身，可以按近身攻击键将其勉强推开。

山中基地

两名敌人正在搬运炸药桶，一发弓箭可以秒掉两人，剩下一个就好解决了，这里空间狭窄，不要让敌人近身。被困后立刻回头从进来的通风口爬出去，并把台灯从通风口扔进去，静观好戏。

拿到步枪后马上有恶战，慢镜头可以先打灯，避免自己看不清，结束后马上进入右侧掩体，把准备近身的敌人收拾掉，后面就可以慢慢打了。

基地外部

在营地处把“诡技”学了，接下来过桥后会遇到一连串的战斗，这里的关键是不要推进太快，敌人不是一口气出完的，打到没人再往前走，否则会让自己陷入困境，想从滑索上滑过来的敌人

直接上手枪击落。由于此处尚未习得相关技能，因此盾牌兵要用闪避其攻击后立刻用手枪点射的方法，他从硬直中恢复后停止射击，再次进行闪避即可。获得打火石后，出去把燃料点燃就行了。

峭壁处的村落

被陷阱吊起来后视角会颠倒，尽量快速将敌人爆头，如果做不到就快速连射，一旦被敌人近身劳拉就没有活路了。获得绳索后可以将其组合在弓箭上射出，之

前许多被绳子捆住的地方都有解法了。另外，为了达成“过来这里！”，此处的敌人尽量都用绳索扯下来（有绳子的掩体是可以破坏的）。

峡谷寺院

返回山中村落和山中隘口的路上没有太大困难，因此不过多阐述。捡到霰弹枪后会遭遇不少敌人，不过此时我们应该已经掌握了近身攻击，而他们大多是近身攻击党，因此这里只要动作敏捷点就不成问题。清光敌人后拉动场景中的大钟把门撞开。往前走会遇到吊钟和风力组合的谜题，先开启一边的窗户，站在原地转身拉小钟，撞断对面的木柱，再

将这扇窗户关掉，去打开另外一扇，还是转身拉小钟，之后会出现大批敌人。这些敌人大多进行近身攻击，其中一名直接抡斧子几乎伤不到他，而且其头部还有护具，理论上是先闪避再找破绽，不过由于这里敌人太多，因此全霰弹枪连续命中其头部即可。全灭敌人后打开两扇窗户，站在正中央拉动小钟。

山中村落 & 下坡路

山中村落的部分只需要注意这个位置：在几个敌人站在爆炸物附近的时候，如果通过射击灯的方式引发爆炸，那么会有大批敌人从左侧山路冲上来，这时如果使用换肩能轻松虐杀敌人。

前两个岔路口走左边，因为一直走右边会进入必死的道路。经过两个岔路口，之后就要走右边了，劳拉的死法很恐怖，各位要做好多尝试几次的准备，背版是很有必要的。

下坡路的部分难在即死太多，

贫民窟

劳拉受伤后要少跳跃，因为一直这样做就会丧命，劳拉拿到打火机并给自己疗伤后恢复正常。贫民窟的几场战斗都不简单。取得火箭后先利用慢镜头射击地面上的油炸炸死前方的敌人，之后立刻转移到右侧上坡的位置来跟他们周旋（“过来这里！”的剩余名额在这里补充），多利用炸药桶，另外不要只注意对面疯狂射击的敌人，还有不少会从右边爬上来接近我们，当心不要让自己腹背

受敌。来到大门附近被摆了一道，这里会有大量敌人分批出现，炸药桶要分批利用，快速减少敌人数量是最重要的，至于讨厌的盾牌兵，如果已经学会闪避反击，可以让其“膝盖中箭”再将其终结，或者也可以采取将其引到炸药桶附近再引爆炸药桶的方法解决之。杀死敌人后右侧的通道会被打开，那里会出现不少敌人，站在上方的敌人一出现就要立刻打死，因



为他站得比较高，而足够高的掩体又比较少。杀光敌人后随便搜尸体，赶紧用火箭射击大门上的木桩，再开门离开。

梯子被敌人炸掉后，接下来会有三名敌人一直扔炸弹，这是解锁“炸药还是爆炸了”的好机会，机不可失不再来哦！第一阶段敌人只会在对面攻击，看到炸弹扔过来就跳开。第二阶段会有敌人企图用滑索滑过来，有霰弹枪很容易将他们击落，这里是解锁“神射手”的好机会，一共有七名敌人从滑索上过来，一个都不要放过，失误的话可以读上一存盘点，消灭大量敌人后他们会撤退。往前走会来到一个类似风车场景的位置，这里有几

名手持持弹的敌人，由于其他敌人站位比较集中，这里是解锁成就/奖杯“经典失误”的好地方。

葛林被抓的位置，虽然对面的塔上全是炸药桶，但还是不够用，大量敌人会从滑索上过来（这里补完“神射手”剩下的名额），此处敌人把全部攻击方式都用上了，要想缓解压力只能尽可能多的将他们从滑索上击落，一旦其落地立刻换霰弹枪快速解决，至于对面的敌人还是用弓箭的好，因为精准度高。炸弹来了就跳开，如果有使用步枪的敌人出现，一定要躲在掩体之后并快速将其解决，否则中一排子弹马上就会挂掉。

因此一次发射多发榴弹才能起到效果，地上补充榴弹的木箱可以在弹药全部用完后再捡。这个部分一定不能冲，而且探照灯所在的位置还会有增援登场。全灭敌人后爬进增援登场的墙洞，挡路的东西必须用榴弹才能炸开。

看到珊曼莎被敌人围堵的画面后，利用滑索下去，接下来又是恶战。此处敌人数量相当多，再加上是夜晚，浓烟又多，因此看不清敌人躲藏的位置。这里建

议先在初始位置据守，打到眼前没什么人就进入对面小木屋，这里在地形上有利，等重装兵出现就跑回初始地点。不少敌人是躲在掩体后面偶尔开枪，因此如果觉得没人了最好先出去晃晃，不要跑太快，否则会立刻被打死。第二次躲机枪只需要走“之”字就行了，这次不用太快，滑索处可以直接滑过去，落地用斧头砍死两个拿弓箭的，最后在窗口用榴弹轰掉炮台。

峰顶森林

堡垒塔台部分观赏性很不错，不过没什么战斗，因此不过多阐述。这个区域最难的地方就是狼和敌人大量存在的森林，好在场景够黑暗，建议用求生本能远距离找敌人脑袋，用弓箭逐个爆头，只要距离够远，而且劳拉处于黑暗中又没有被手电照到，是不会轻易被发现的。箭射空不要紧，但如果命中，最好是一箭将敌人

毙命，否则就会暴露。推进不要太快，有些敌人要稍微接近点才能看到，只要不触发警报，威胁就不大。林子的敌人全部秒掉后，就剩下洞口的几个，此时劳拉可以利用楼梯右侧的墙壁作掩体来射击（或者用榴弹）。需要注意的是，如果触发警报，狼也是从这个地方跑出来，用弓箭快速射击即可解决。

运输工具贡多拉

路过贫民窟，这个区域的战斗和以往区别不太大，快速杀敌是关键。每当劳拉杀死一定数量的敌人，就会有新的敌人利用两

侧的滑索过来，如果相关成就/奖杯还没拿到，就要赶紧了。最后是关键。每当劳拉杀死一定数量的敌人，就会有新的敌人利用两

地热洞穴

洞穴入口区域主要是为了触发剧情（可怜的劳拉），因此不过多阐述。从血河中爬上来，往前走会遇到之前那种可燃气体，先用火箭引发其爆炸，把路炸开，然后等气体出现后再次将其引爆，利用时间差通过，后面炸开通路都是利用这种技巧。到达绳子、重物、可燃气体阀门这种组合的位置，先把阀门打开，再把重物拉到身边来，最后引爆可燃气体即可。逃离爆炸区域后，会滑到

大量可燃气体泄露的位置，此时千万不要把弓掏出来，否则劳拉会被炸上天，尽快跑到另一头并跳上去就行了。

把左侧的阀门打开，引爆后从上层跳到同伴们的头上，依次射击左前方的两处可燃气体，利用爆炸的气浪把重物推过去。到达平台上之后有两个可燃气体阀门，必须想办法调整角度，让两堆可燃气体同时爆炸，才能把同伴们推过去。

索拉瑞的堡垒

大厅里的战斗有点难度，建议一开始就去右侧，这样比较好预防被包夹的情况。首先迅速用步枪点射，削减敌人数量，对于企图靠近的投掷炸弹的敌人要尽快解决，因为他们被攻击时多半会掉炸弹，太近的话对自己没有好处。另一方面要注意霰弹枪兵往往从另一侧悄悄近身，这个也是非常危险的，打的时候灵活切换视角，距离近再换上霰弹枪，

否则其威力会大打折扣。重装兵登场的特写镜头出现后，马上换霰弹枪迅速近身秒杀步枪兵，然后和重装兵慢慢玩。

庭院内的炮台并不可怕，关键是在掩体后面躲藏的时候不能磨蹭，快速前进到左前方爬墙上去，然后用滑索滑向目标，剧情后用榴弹秒敌人。后面敌人多且装甲厚，而且榴弹其实也不算很好用，由于敌人躲避比较积极，

峭壁碉堡

船难海滩的部分主要是攀爬探索，但峭壁碉堡区域就不止是这些了。第一场恶战发生在一个破烂的小楼里，几名敌人正在搬运炸弹，用弓箭射坏连接处即可造成炸弹的爆炸。之后战斗进入难点，因为这里大部分的掩体都会被子弹打烂，所以没有什么绝对安全的地方，建议先用榴弹牵制住敌人，然后灵活跑位，此处弹药补给很多，因此不必担心。准备上二楼时注意敌人从楼梯上踢下来的炸药桶，点爆后楼梯处还有不少敌人，连送榴弹可以全部炸飞。出去之后比较麻烦，对面的敌人火力压制猛，大部分都身着盔甲，因此需要命中多次才能干掉他们（用弓箭蓄力连射），而左侧会有敌人企图接近，如果敌人扔过来的炸弹来不及躲避，或者已经被近身，马上逃回楼梯走廊区域，偶尔走廊区域也会有敌人走上来，时刻注意身后。这

里没有很好的办法，只能慢慢磨。

上船后肯定要和大块头一战，先左右地秒掉两个杂鱼，然后给大块头的后脑勺来上一箭，不过很显然没什么用。对抗他的战法是主动闪避，触发QTE，用箭插他的膝盖，然后趁机用霰弹枪轰其头部，反复数次就会出现终结技的提示。找到艾力克斯后，先把上方的机器拉过来，发现被东西卡住了，暂时无法到达门的位置。这时注意看上方是有这个装置移动的轨道的，劳拉从左侧往这个装置上跳，这个装置就会往右滑。利用这个原理把装置推到通往二层的楼梯处，方法是以面对艾力克斯为准，先把装置推到右边，再往回拉，然后往左推。成功踢掉障碍后先别推装置，用绳索把它拉到最远，再往右侧推，最后再回到艾力克斯那边拉，钩子就会自动钩到门上，回头再拉一次就能搞定。





峡谷宝塔

路上就一处小解谜，站在左侧拉动吊钟，风力会把吊钟吹到门上。

与敌人遭遇后，先要对付持枪的杂鱼，进左边的掩体，用榴弹迅速减少敌人的数量，往前走点爆右前方的炸药桶。当盾牌兵和炸弹兵一起过来的时候，立刻上霰弹枪轰死，否则其掉落的炸弹会重创劳拉。随后的部分也是一样打法，利用掩体慢慢来。

最后终究还是要和女王的巨大守护者一战。第一阶段只有他一个人，招式也不多样，迎面朝他跑过去再闪避，等他出硬直后

用霰弹枪攻击其没有盔甲的背部，打不了几个回合就会进入第二阶段。第二阶段他经常用武器横着抡，而且有其他武士干扰，这里一定要闪避为主，换上步枪或手枪先把杂鱼全部打完，再用相同战术攻击 BOSS，他挥舞武器的时候也会露出背，有把握可以直接轰，这个阶段翻滚比普通闪避要好许多。第三阶段 BOSS 的头盔掉了，所以可以用霰弹枪直接轰头，不过稳妥起见还是先清杂鱼的好。

战胜 BOSS 后可以去救人了，一段 QTE 之后有劳拉帅气的双枪镜头，不要太帅啊！

研究基地

再次路过船难海滩，经过一连串攀爬来到研究基地。在电梯阶段要进行解谜，我们进入这个场景刚好在二楼（地上和墙上都有数字 2），解谜的目的是要让电梯从高处下落，砸垮卡在二楼的铁网，这样才好去一楼并通过。先按下二楼的电梯按钮，爬上右边把电梯的轮子撬坏。跳上电梯，从另一侧的洞翻出去，先下楼把二楼的铁门撬开，再上三楼按电梯按钮，等电梯上来先走上电梯，把上层被木板封住的位置用霰弹枪轰开，然后去连通二楼和三楼的楼梯处，跳上一个小夹层，把第二个轮子撬掉。走楼梯上四楼，

呼叫电梯，站在电梯口往下看，当电梯上升到劳拉走下去不会摔死的位置就马上去，再迅速从右侧的缺口跳出去（也就是刚才我们用霰弹枪轰开的地方），跳出去后快速使用登山斧就能爬墙了，沿着墙一直爬就能到达撬掉第三个轮子的位置。回三楼并从三楼电梯按钮上方的铁梯爬上去，撬掉第四个电梯的轮子。

战斗部分敌人虽多，但不算太难，因为有盔甲的敌人有限，而且区域中有很多坚实的掩体，惟一需要注意的就是别被敌人包抄，比如楼梯的后方经常会有敌人绕过来。

成就/奖杯“话匣子”完成方法

注：每次都要一直对话到人物头上的对话提示不出现为止。

1. 在主线初次强制升级斧子时，在打开寺庙的门之前与惠特曼对话。
2. 拿到登山斧后，回头与罗斯对话。
3. 和罗斯汇合后要去烟雾信号弹处，先回头与罗斯对话。
4. 首次到达船难海滩与雷耶斯、珊曼莎、约拿对话。
5. 拿到滑轮组回到船难海滩后，与雷耶斯、珊曼莎、约拿、惠特曼对话。
6. 某人挂掉后，劳拉再回到海滩已是夜晚，和雷耶斯、约拿、惠特曼对话（珊曼莎没有对话）。

支线古墓探索指南

山中村落

劣民之坟

53N	712478	UTM	3416187
-----	--------	-----	---------

从洞口走入墓穴，利用中央起降平台跳到对面，点燃火把后回平台上把重物全部烧掉，回去刚来的那边把右侧的铁箱推下去，再次跳上平台，利用登山斧爬上去。

登基大殿

53N	712501	UTM	3416206
-----	--------	-----	---------

这个墓穴是一处风力解谜。劳拉去房间左侧把窗户关上后，窗户会一个部分一个部分地被吹开，这里我们要做的就是关上窗户后，迅速移动到

峡谷堡垒

从船难海滩来到山中隘口，劳拉进入了峡谷堡垒。路上有霰弹枪补给，八成能猜到已经要和武士对抗了，将他们当成是不会用枪的重装兵来对付就行，推荐终结技。大批武士登场的位置，站在原地不要动，武士们会自动走过来，一直使用闪避反击就行了，等没有敌人继续登场再往前走，进而触发两个盾牌武士登场，此时可以选择老套路，或者利用场内的炸药桶。弓箭手登场后马上后撤找掩护，由于盾牌武士的攻击欲望比弓箭手相对更积极，

因此要迅速弄死他们，然后再绕圈和弓箭手周旋。没有新敌人后走过倒下的石柱，两个盾牌武士的其中一个可以用炸药桶弄死（离自己较近的），接着马上跳着跑到对面弓箭手所站位置的一层，用这个炸药桶弄死第二个盾牌武士，剩下的就可以慢慢打了，利用这个位置的地形能占不少便宜。往前走又会出现大批敌人，后撤慢慢打，地形不利就多翻滚，弓箭射速远不及步枪，因此威胁并没有那么大，不硬抗就行了。

峡谷神社

大厅是一处解谜，先去右侧转动机关把地板打开，然后去对面转动机关把重物拉上来。从这个机关附近跳到上层正对大门的位置，拉动重物，门上脆弱的岩石就会被撞开。下去把地板关上，再把重物降到地板上，回刚才拉

动机关的位置再拉一次，等重物荡过来就赶紧跳上去，进而跳进墙洞。到达最后一个营地后，系统会提示我们无法再回头，因此不用想也知道开门后将会迎来最终区域。



中央升降平台的机关处，稍等一会再启动开关，然后迅速跳上平台，等风把平台吹到最高点，劳拉立刻使用蹬墙跳到达上层。解谜过程中主要是开启升降平台开关的时机要调整好，早了的话平台会提前下落，吹不上去，而晚了的话劳拉会来不及跳上平台，稍作尝试掌握感觉就能通过。

贫民窟

审判密室

53N	712616	UTM	3416053
-----	--------	-----	---------

进入洞口，被水冲得滑倒后及时按键抓住边缘，接下来往右侧移动，回到地面走右边就能找到墓穴。解谜开始，先利用左侧的斜坡抓住左前方一个放重物的木板，木板会烂掉，重物也会落地，然后用扔重物的方法把佛像右侧的重物也弄下来，再用绳索拉动铁柱把最后一个重物撞下来。此时注意看佛像的右侧墙壁是可以登山斧攀爬的，利用重物和场景内的跷跷板把劳拉送上墙壁就行了（先把重物都扔到另一侧，然后劳拉从重的一侧跑到另一边立刻起跳）。墓穴探索完毕后，返回至岔路口从另一条道路离开。



泪之井

53N	712580	UTM	3416067
-----	--------	-----	---------

入口附近一群蠢货在里面举行仪式，用弓箭射爆油桶送他们上天，用绳索拉开洞口的木板，跳入墓穴。往前走没路，先悬挂，再松手攀岩到地面。到达解谜的位置，扔三个泛金光的重物到升降平台上，等平台完全落地，站到平台上把两个重物扔下去，留一个在平台上，自己立刻离开平台，去上层扔重物的位置赶紧往平台上跳，成功再马上跳向左侧抓住木杆。

峰顶森林

风暴卫士密室

53N	712635	UTM	3416007
-----	--------	-----	---------

进洞不久到达墓穴，先分别用火把和火箭点亮左侧的石灯和吊灯，这样能看得更清楚些。左侧可以跳上去的位置被木桶围住，保持距离用火箭将其点燃，结果引发爆炸，等火熄灭再跳上去的话，可燃气体已经重新出现，因此这里需要再等一轮：等可燃气体冒出，火箭引爆，迅速爬上二层左转，使用蹬墙跳跳三层，用火箭点燃左右的火把。开启本能可以看到对面有可以点燃的木桶堆和可以攀爬的墙壁，跳过去之后如果因为太黑而看不清往哪里爬，可以开启本能。

船难海滩

侍女的庙宇

53N	712485	UTM	3415986
-----	--------	-----	---------

进洞后走一段路到达墓穴，先熟悉一下地形，然后开始解谜。转动门口处的开关，让信号灯被水冲到左侧，劳拉从左侧爬上去，在边缘处等信号灯撞入水中的铁杆，之后铁杆会转向，利用转过来的铁杆跳到对面，落地后用绳索把第二根铁杆拉个方向，随后利用同样原理跳到对面的墙壁上（时机的估算比上次的要求要高一点点）。这个过程中如果错过时机，回到开始处重来一次就行了。

漫滩实验室

53N	712521	UTM	3415962
-----	--------	-----	---------

这个墓穴疑似被废弃的研究设施，从洞口一直走就能到达。到达墓穴后，去二楼按控制台按钮，再回到一层按按钮，进门。先去左侧把捆竹筏的柱子用火烧掉，再去右侧用霰弹枪把木板墙轰烂，然后站在这里用绳索拉木筏，连拉两次让其靠近些，再利用木筏跳到右侧（更靠近“电源”的那边），用绳索拉动上方重物，等水中的电效果一消失就赶紧跳到对面楼梯上去。旁边的房间里什么都没有，我们这里需要把掉入水中的电灯给弄起来，解决走电问题。站在外侧，把木筏往这边拉一次，然后木筏会慢慢往这边漂，用绳索拉重物，趁电灯被扯起来的时候，木筏会垫在电灯下。大功告成，下水跑到另一侧用楼梯上二楼即可。



失落冒险家之墓（生存限定版古墓）

所在区域：沿岸森林

53N	712386	UTM	3416098
-----	--------	-----	---------

进入墓穴主区域后，先射击前方树旁的吊灯，引燃树上的白布，接下来使用火箭，开启求生本能把飞机下方所有能够点燃的位置都点燃（有一处亮点用火箭是没用的），旁边有一处木桶所在的位置也一并点燃。进口方向右侧有个平台是可以爬上去的，上面有个木板可推倒，不过在推之前要先把上面的吊灯射下来。将其推入水中后，最后一处亮点也被点燃，飞机就会断成两截。跳上飞机的前半部分，把后半部分中挡路的木桶用火箭点燃，然后就可以一口气跳过去了。

全挑战达成指南

本作的挑战共有十三项，分布在各个区域中，具有一定的区域特色。挑战不会跨区，而且要求大多是摧毁和收集。劳拉的生存技能强化之后，只要到达挑战附近并开启求生本能就能找到挑战中所要求的道具位置，因此挑战达成指南会给出各挑战项目的详细地图坐标。挑战虽不能用求生本能标注精确位置，在地图上也没有显示，但用“坐标加本能”的组合就能搞定。

下文会给出所有挑战的要求和具体坐标，如果没有在括号内追加特殊说明，那么这个坐标就正好是

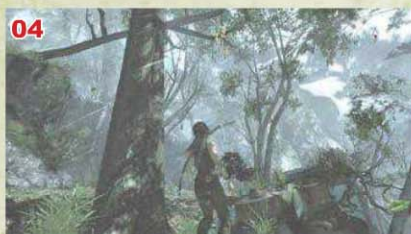
挑战项目所在的位置（头顶、脚下或面前）。如果有特殊说明，那么这个坐标就是能够看到挑战项目的位置（部分挑战项目所在地点劳拉过不去），或者是多层场景的具体位置，玩家只需要采取相应方法将它们毁掉就好了。由于大部分挑战在流程中比较“顺路”，因此建议各位尽早完成，另外，部分挑战中的物品游戏中有多给出一些，比如要摧毁的灯、警铃、椿木十架，达成规定的数量即可完成挑战，多完成也不会多增加经验。



猎鬼者

所属区域	沿岸森林
挑战内容	破坏10个图腾
挑战描述	图腾都是被悬挂起来的，用弓箭射击

图腾编号	所处坐标
01	53N: 712355, UTM: 3416065
02	53N: 712363, UTM: 3416063
03	53N: 712367, UTM: 3416074
04	53N: 712351, UTM: 3416078
05	53N: 712344, UTM: 3416061 (悬崖下的树上)
06	53N: 712384, UTM: 3416113
07	53N: 712376, UTM: 3416115
08	53N: 712375, UTM: 3416112 (木桥的下方)
09	53N: 712364, UTM: 3416119
10	53N: 712390, UTM: 3416125



实用技术

攻略透解

照亮

所属区域	山中村落
挑战内容	点燃10尊雕像手中的火盆
挑战描述	雕像目标很大，好定位，不过发亮的部分只有手中的火盆

雕像编号	所处坐标
01	53N: 712470, UTM: 3416161
02	53N: 712455, UTM: 3416151
03	53N: 712472, UTM: 3416201
04	53N: 712488, UTM: 3416194 (十分明显的小山洞中)
05	53N: 712508, UTM: 3416203
06	53N: 712502, UTM: 3416186
07	53N: 712521, UTM: 3416191 (下层营地的右侧)
08	53N: 712497, UTM: 3416185 (从上一个雕像旁营地对面的左侧山路很好走到这里)
09	53N: 712481, UTM: 3416184
10	53N: 712464, UTM: 3416189 (把自己传送到山中村落的左侧营地，再往目标地点走)

纵火狂

所属区域	山中寺庙
挑战内容	射落5盏灯
挑战描述	灯也是被悬挂起来的，射落即可

灯编号	所处坐标
01	53N: 712429, UTM: 3416144 (寺庙二楼内的屋顶中央)
02	53N: 712433, UTM: 3416148 (营地正上方寺庙的屋檐角)
03	53N: 712428, UTM: 3416159 (寺庙的屋檐角)
04	主线流程中强制射落吊灯，不会错过。
05	53N: 712435, UTM: 3416144 (寺庙二层的屋檐角)

TIPS

技能点获得了就马上找营地使用，初期爆头杀敌加经验的效果很明显。



窃蛋者

所属区域	山中村落
挑战内容	偷5个鸟巢里的蛋
挑战描述	鸟巢一般在屋顶和悬崖上

鸟巢编号	所处坐标
01	53N: 712457, UTM: 3416172 (屋顶)
02	53N: 712470, UTM: 3416197 (屋顶)
03	53N: 712509, UTM: 3416202 (悬崖边)
04	53N: 712510, UTM: 3416188 (悬崖边)
05	53N: 712463, UTM: 3416153 (屋顶)



非信徒

所属区域	山中基地
挑战内容	烧毁5面旗子
挑战描述	旗子悬挂在基地的墙上，火把或火箭均可点燃

旗子编号	所处坐标
01	53N: 712432, UTM: 3416299 (一楼)
02	53N: 712433, UTM: 3416288
03	53N: 712459, UTM: 3416298
04	53N: 712457, UTM: 3416286
05	53N: 712443, UTM: 3416286





05

死者安息

所属区域	贫民窟
挑战内容	摧毁5个椿木十架
挑战描述	先把架子上的白布烧毁，再用绳索把架子拉倒

椿木十架编号	所处坐标
01	53N: 712571, UTM: 3416099
02	53N: 712583, UTM: 3416068 (古墓入口的外墙上)
03	53N: 712593, UTM: 3416082
04	53N: 712558, UTM: 3416112
05	53N: 712564, UTM: 3416086 (这个建筑物的顶层, 此处还有警铃01)



01



02



03



04

TIPS 平时杀敌可以多用弓箭，因为可以把箭矢捡回来（需要技能），等恶战的时候再掏枪。



05

大音希声

所属区域	贫民窟
挑战内容	摧毁4个警铃
挑战描述	靠近后连接动作键将其摧毁

警铃编号	所处坐标
01	53N: 712565, UTM: 3416086 (这个建筑物的顶层, 此处还有椿木十架05)
02	53N: 712596, UTM: 3416035 (顶层)
03	53N: 712589, UTM: 3416049 (顶层)
04	53N: 712607, UTM: 3416060



01



02



03



04

打火者

所属区域	地热洞穴
挑战内容	烧毁6个麻袋
挑战描述	麻袋被吊在洞穴中，一般在头顶的位置，由于洞内比较黑，要开启本能来看

麻袋编号	所处坐标
01	53N: 712686, UTM: 3416011
02	53N: 712677, UTM: 3416010 (头顶的石缝中, 下面有一处可燃气体)
03	53N: 712685, UTM: 3416020
04	53N: 712707, UTM: 3416019
05	53N: 712706, UTM: 3416027 (与上一个麻袋很近)
06	53N: 712698, UTM: 3416031



01



02



03



04



05



06

红帽组

所属区域	峰顶森林
挑战内容	捡到10顶蘑菇
挑战描述	蘑菇大部分都在地上

蘑菇编号	所处坐标
01	53N: 712609, UTM: 3415994
02	53N: 712605, UTM: 3415994
03	53N: 712616, UTM: 3416004
04	53N: 712624, UTM: 3416007
05	53N: 712626, UTM: 3416000
06	53N: 712633, UTM: 3415984
07	53N: 712626, UTM: 3415990 (这个蘑菇在岩石的小台阶上)
08	53N: 712631, UTM: 3416005 (桥边)
09	53N: 712641, UTM: 3415993 (狭窄小道的尽头)
10	53N: 712642, UTM: 3415998



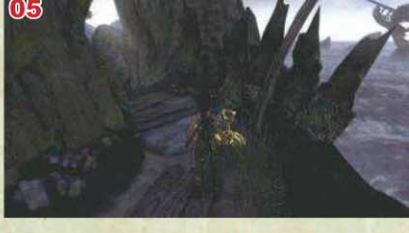
石堆探索

所属区域	船难海滩
挑战内容	搜索5个石堆
挑战描述	靠近石堆并按动作键进行搜索

石堆编号	所处坐标
01	53N: 712469, UTM: 3416008 (独立的平台上, 需要用水中的两个物体垫脚才能上去)
02	53N: 712483, UTM: 3415992 (岩石上, 要绕到侧面爬上去)
03	53N: 712471, UTM: 3415995
04	53N: 712522, UTM: 3415950 (营地所在位置的下层)
05	53N: 712503, UTM: 3415951 (一层)

TIPS

如果觉得老鼠这样的小动物实在太难命中, 可以用爆炸物直接干掉。

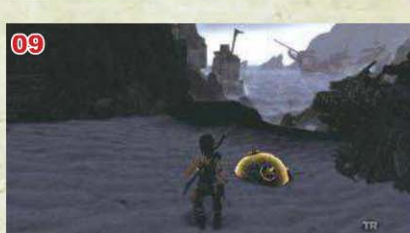
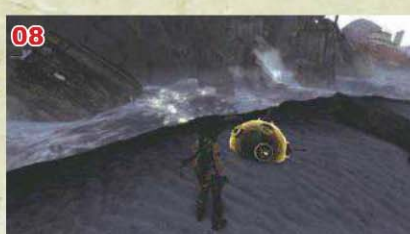
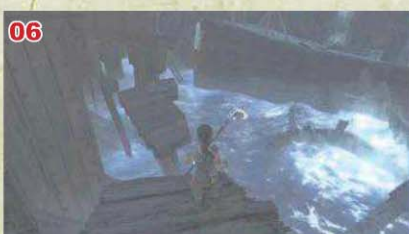


扫雷手

所属区域	船难海滩
挑战内容	引爆10个水雷
挑战描述	用任意武器将水雷点爆, 陆地和水上均有

水雷编号	所处坐标
01	53N: 712490, UTM: 3415989 (陆地上)
02	53N: 712491, UTM: 3415971
03	53N: 712469, UTM: 3415969 (站在此处开启本就能看到海中的水雷)
04	53N: 712467, UTM: 3415954 (站在此处往右前方海域看, 用弓箭找红点)
05	53N: 712479, UTM: 3415936 (这个会被海浪弄得若隐若现, 开本能也看不到, 需要站在此处举弓箭找红点)
06	53N: 712503, UTM: 3415968 (站在此处往右前方的海域看, 开本能可见, 不过会受海浪干扰)
07	53N: 712506, UTM: 3415956 (站在此处往右前方的海域看, 距离很近)

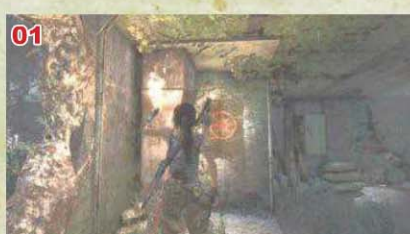
水雷编号	所处坐标
08	53N: 712521, UTM: 3415950 (陆地上)
09	53N: 712536, UTM: 3415946 (陆地上)
10	53N: 712509, UTM: 3415950 (在建筑物二层即可看到并摧毁水雷, 爬太高反而攻击不到)



岛上先民

所属区域	峭壁碉堡
挑战内容	烧毁4面旗子
挑战描述	和之前的“非信徒”一个意思, 旗子图案不一样而已

旗子编号	所处坐标
01	53N: 712559, UTM: 3415925
02	53N: 712563, UTM: 3415928 (建筑物三楼墙壁上, 直接用火箭射)
03	53N: 712562, UTM: 3415931 (顶层)
04	53N: 712566, UTM: 3415925 (站在此处看左上方的电线杆, 上面挂着旗子)



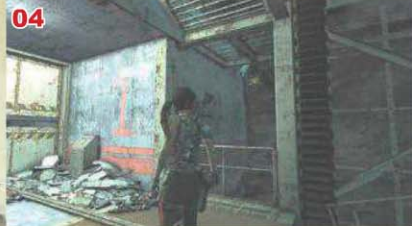
太阳杀手

所属区域	研究基地
挑战内容	摧毁5个图腾
挑战描述	用武器破坏, 一般被挂在高处

图腾编号	所处坐标
01	53N: 712456, UTM: 3416050 (爬上二层后别进墙壁, 回头转身即可看到左前方墙角的图腾, 开本能有显示)
02	53N: 712458, UTM: 3416050 (营地所在房间有一处前方没路的门, 举弓箭瞄准对面墙上窗内右上角的尸体, 看到准星变红就可以出手了)
03	53N: 712459, UTM: 3416049 (水路的正上方, 站在刚才那个门口往左上方瞄准也能看到, 开启本能会更容易找到)
04	53N: 712444, UTM: 3416050 (电梯解谜一楼右侧)
05	53N: 712440, UTM: 3416049 (上一个图腾所在位置不远, 右转后会看到一条直路, 右侧上方)



TIPS 鸟类可能不太好猎杀, 不过船难海滩区域附近的鸟类十分多, 还经常停在某处休息, 猎杀起来很方便。在这里可以把猎杀飞行动物的成就/奖杯拿到。



多人模式介绍

基本规则

本作的多人模式是对抗型的玩法，玩家们被划分成生还者和索拉瑞两组来进行对抗，不同的模式中，不同的阵营需要完成不一样的要求来取得胜利。多人模式中限制技能、武器、配件、角色解锁的是角色等

级，而这些内容解锁之后，购买它们需要用到残料。残料可以通过杀敌，完成游戏等来获得，除此之外不同的多人地图中也有定时刷新的残料木箱可以拾取，想攒钱买东西的玩家在战斗中记得多留意。

救援

在救援模式中，生还者要将地图中出现的急救包带回固定的营地来获得积分，带回的急救包数量到达规定数量后即可取得胜利。而索拉瑞则是要不断地杀死生还者，杀死生还者到规定数量后取得胜利。救援模式中生还者的生命力比索拉瑞要强，具体体现在生还者的生命值被打光后，

会自动倒地并拥有使用手枪还击的能力，索拉瑞必须靠近并用终结技才能将生还者彻底杀死，而在这个过程中，生还者是可以被同伴救起的。为了公平起见，这个模式采取回合制，三局两胜，每完成一局，下一局中双方扮演的角色就会对调。

团队殊死战

团队殊死战是大部分对抗型多人游戏都会具有的经典模式，双方队伍在规定时间内厮杀，时间结束后分数更高的一方获胜。

呼救

呼救模式的玩法比较类似于一些游戏中的区域占领，不过规则上存在比较大的差别。扮演生还者的一方需要去地图上启动无线电发射器，启动的方法就是持续待在无线电发射器的有效范围内，等进度槽蓄满就算启动成功。同时处在有效范围内的生还者越多，进度槽长得就越快，而如果

索拉瑞进入有效范围，则会减缓或停止进度槽的增长。如果索拉瑞杀光了有效范围内的全部生还者并站在有效范围内，无线电发射器的启动槽就会减少。索拉瑞的目的是获得生还者掉落的电池，收集到一定数量的电池后方能取胜，同时还要阻止生还者启动无线电发射器，获得电池的惟一方式就是杀死生还者。对于死亡的生还者掉落的电池，如果索拉瑞一方没有及时拾取，而是被生还者捡回的话，索拉瑞是无法获得积分的。这个模式也是回合制，下一轮双方的角色对调。



各自为政

各自为政模式是目前本作多人模式中惟一的个人战，每位玩家要做的就是击杀其他玩家，保持第一名的玩家会成为处死者，处死者会暂时成为其他玩家首要的攻击目标，如果在这种情况下处死者依旧能保持住优势，并击杀其他玩家达到规定数目，那么就能取得胜利。



成就/奖杯列表

名称	取得条件	点数/奖杯类型
真·生还者 (True Survivor)	获得其他全部奖杯。	-/白金
书痴 (Bookworm)	找到25%的文献。	10G/铜杯
历史学家 (Historian)	找到75%的文献。	15G/铜杯
遗物猎人 (Relic Hunter)	找到25%的遗物。	10G/铜杯
考古学家 (Archaeologist)	找到75%的遗物。	15G/铜杯
没事找事 (Looking for Trouble)	找到25%的定位秘宝。	10G/铜杯
满满一袋定位秘宝 (Bag Full O' Cache)	找到75%的定位秘宝。	15G/铜杯
上穷碧落下黄泉 (No Stone Left Unturned)	找到所有文献、遗物、定位秘宝。	50G/金杯
搜刮客 (Scrounger)	成功收集5000件残料。	20G/铜杯
找麻烦 (Picky)	搜刮200名敌人的尸体。	15G/铜杯
聪明伶俐的女孩 (Clever Girl)	购买一个类别下的全部能力。	25G/银杯
致命杀机 (Lethal)	购买所有类别下的全部能力。	50G/银杯
我们来真的 (Now We're Getting Serious)	将任意武器完全改装并升至最高级。	25G/铜杯
专业达人 (The Professional)	将全部武器完全改造并升至最高级。	50G/银杯
狩猎高手 (Big Game Hunter)	猎杀并掠夺十只大型动物。	15G/铜杯
鸡有鸡味, 鱼有鱼味 (Tastes Like Chicken!)	猎杀并掠夺十只小型动物。	15G/铜杯
鸡毛掸子 (Feather Duster)	猎杀并掠夺十只飞行动物。	15G/铜杯
百步穿杨 (Sharp Shooter)	在单机模式中完成50次爆头。	15G/铜杯
食肉一族 (Predator)	用弓箭杀死50名敌人。	10G/铜杯
死神面前人人平等 (Equalizer)	用步枪杀死75名敌人。	10G/铜杯
寡妇制造者 (Widomaker)	用霰弹枪杀死40名敌人。	10G/铜杯
职业枪手 (Gunslinger)	用手枪杀死35名敌人。	10G/铜杯
经典失误 (Epic Fumble)	让敌人的炸药掉落并炸死两人。	15G/铜杯
过来这里! (Get Over Here!)	用绳子将5名敌人拖下去摔死。	20G/铜杯
机会主义者 (Opportunist)	杀死25名未察觉到你的敌人。	15G/铜杯
心狠手辣 (Down and Dirty)	使用15次终结技。	15G/铜杯
神枪手 (Deadeye)	将十名在滑索上的敌人击落。	20G/铜杯
老练的冒险家 (Former Adventurer)	利用闪避反击让25名敌人失去行动力。	20G/铜杯
精明干练 (One Smart Cookie)	探索一座支线古墓。	20G/铜杯
智能优异 (Intellectually Superior)	探索全部支线古墓。	50G/金杯
大业伊始 (Unfinished Business)	完成一项挑战。	20G/铜杯
不可思议! (Inconceivable!)	完成所有挑战。	50G/银杯
生还者诞生 (A Survivor Is Born)	完成游戏。	75G/银杯
炸药还是爆炸了 (Boom Goes the Dynamite)	点爆一个在空中的炸弹。	10G/铜杯
香煎蟹饼 (Crab Cakes)	杀死菲菲蟹。	5G/铜杯
话匣子 (Chatterbox)	完成与全部船员的对话。	5G/铜杯
冒险家 (Adventurer)	每种多人模式的战役都玩过一次。	20G/铜杯
职业炮手 (Artilleryman)	多人模式中用炮塔杀死20名玩家。	20G/铜杯
下去吧, 小子! (Down Boy!)	多人模式中杀死一名正在滑索上的玩家。	10G/铜杯
圈套 (Entrapment)	多人模式中用陷阱抓住一名玩家。	10G/铜杯
老天眷顾 (Escapist)	多人模式中从10次爆炸中活下来。	20G/铜杯
好心肠 (Good Samaritan)	多人模式中救起一名队友。	10G/铜杯
我真行! (I'm all that!)	每种多人模式的战役中都取得一次等级对比的胜利。	25G/银杯
唯一的生还者 (Sole Survivor)	多人模式中成为队伍中惟一一名没有被杀或击倒的玩家。	15G/铜杯
肉搏勇士 (Lights Out)	多人模式中使用近身攻击杀死10名玩家。	15G/铜杯
爆破大师 (Master Blaster)	多人模式中用一个炸弹炸死2名敌人。	20G/铜杯
攀逃大师 (Monkey Around)	多人模式中利用攀爬绳索逃避死亡3次。	15G/铜杯
自恋狂 (Narcissistic)	购买一个新的多人模式角色。	10G/铜杯
步步高升 (On My Way Up)	多人模式中达到10级。	10G/铜杯
购物狂 (Shopaholic)	购买多人模式中的全部升级和角色。	20G/铜杯
认真投入 (True Commitment)	在多人模式中达到60级。	30G/银杯

菲菲蟹的位置

菲菲蟹在船难海滩的海滩上, 每次出现都不止一只, 随便杀一只即可。如果是通关之后才传送来这里, 到达海滩却没找到螃蟹, 可以回头往山上跑一些, 再去海滩的话菲菲蟹们就被刷出来了。



来到系列第三作，许多作品都会尝试作出更大的创新，《孤岛危机3》也不例外。本作创新的幅度算不上大，但方向绝对是好的，新加入的狩猎弓不但丰富了战术选择，对于喜欢潜杀的玩家来说也是一大福音，而纳米服模组兼具DIY元素和升级内容，加强了角色的成长性。不过在家用机上，系列招牌的强大画面实在是难以展现，而过度追求画面也让游戏中出现了一些莫名其妙的小BUG，例如敌人瞬间转移或干脆消失等灵异情况，为了增添游戏乐趣而加入的次要目标内容也过于简陋，玩起来还是不免让人有遗憾之处。幸好，本作的网战模式丰富内容有趣，完成单机战役后，各位玩家们也别忘了体验一下纳米服战士之间的精彩对决哦。



孤岛危机3	EA	主视角射击
多机种	Crysis 3 2013年2月19日 无对应周边	繁体中文版 1490新台币
	多人在线	对应玩家年龄：17岁以上

文 稀饭 美编 anubis

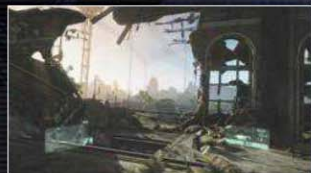
系统

CRYISIS 3

界面元素解析



1. 准星（超级士兵难度没有虚拟准星，只有武器本身的准星）
2. 小地图
3. 威胁等级槽
4. 角色所处姿态
5. 武器弹匣容量与携带弹药数量
6. 十字键对应功能
7. 目前所装备的枪械
8. 能源槽



按键列表

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	察看
X	□	上弹/长按为与物品互动
Y	△	变换武器/双击为榴弹
A	x	跳跃/长按为威力跳跃
B	○	蹲下
RB	R2	匿踪切换
RT	R1	射击
LB	L2	装甲切换
LT	L1	瞄准
RS	R3	肉搏
LS	L3	疾奔
十字键↑	十字键↑	面甲切换/长按为开启纳米视觉
十字键↓	十字键↓	选择狩猎弓
十字键←	十字键←	射击模式切换
十字键→	十字键→	循环切换炸药
START	START	暂停选单
BACK	SELECT	自订纳米服模组/长按为自订武器配件

纳米服能力详解

能源

这个数值会显示在画面右下方，当玩家使用大部分特殊的纳米服能力时都会消耗能源，如果能力是一次性生效，那就是一次性消耗，如果是持续生效，那就是持续消耗，直到取消该能力或能源耗尽为止。

当玩家停止消耗能源后，经过大约1秒的冷却时间，能源会快速地恢复至最大值。在游戏过程中，能源的最大值是恒定不变的，所以玩家几乎不可能无限地使用某一种纳米服特殊能力，不过通过特定的纳米服模组帮助，玩家可以减轻某些能力的能源消耗。

威力跳跃与攀爬

发动威力跳跃不难，不过玩家们需要注意的是，这个动作是消耗能源的，而且消耗量还不小，所以平常如果没有必要，使用普通的跳跃即可，只有在遇到无法

跨越的巨大障碍或需要到达高处时才使用威力跳跃。无论是使用跳跃还是威力跳跃，当玩家能够触碰到某个平面的边缘，而本身的跳跃高度又不足以停留在平面上时，角色会自动发动攀爬动作，到达该平面上。

匿踪模式

进入匿踪模式后，角色身体会逐渐被折射光源的纳米层覆盖，从而在一定程度上变得透明，这种状态下，除非处于极近的距离，不然敌人无法察觉到玩家的存在，又或者对方使用特殊能力扫描玩家，和用EMP暂时瘫痪纳米服的能力才能够打破匿踪状态。但是匿踪模式会持续地消耗能源，其消耗速度取决于玩家的移动速度，移动越快消耗越快，不过哪怕是在静止不动的状态下，能源仍然会被缓缓地消耗。注意，虽然这个模式下敌人不会察觉到玩家的身影，但如果沒有对应的模组帮助，敌人仍然会听到角色的脚步声，所以匿踪模式下快速移动并不是个好的用法，只能用于

在掩体间快速转换。另外，在这个模式下发动隐匿击杀时，如果没有特定模组的帮助，角色会短暂地现出身影，有被其他敌人察觉到自己存在的风险。最后，如果使用没有消音的武器，在匿踪模式中开火会迅速耗干能源，而如果使用消音武器则可以降低开火对于能源的消耗，但无论如何，在该状态下用枪械射击都会一定程度上消耗能源，所以走潜行路线的玩家最好记住这一点，避免打乱自己的潜行计划。



装甲模式

和匿踪模式相反，装甲模式的用途是加强角色对抗伤害的能力，开启后，角色遭到攻击时并不会受伤，但会损耗能源，直到能源耗尽后敌人的攻击才会对角色造成伤害。不过需要注意的是，无论是否受到伤害，装甲模式都会持续地消耗能源，虽然速度并不快，但却足

以保证玩家不能够时时处于装甲模式中，而且在这个状态下，玩家的移动速度会略为降低，并且在疾奔时无法得到纳米服强化帮助，奔跑的速度也会降低。除了一般的枪械、能量和近战伤害外，装甲模式还可以吸收其他一切形式的伤害，包括掉落和爆炸伤害，所以玩家可以在预期自己会受到猛烈伤害时立刻开启装甲模式保命。

肉搏与威力踢腿

虽然消耗量很低，但是肉搏是需要消耗纳米服能源的，幸好玩家使用的机会不多，所以只靠肉搏把能源耗尽的情况并不多见。另外，肉搏有连击的概念，玩家如果连续按下肉搏键，角色会使出连环拳猛击敌人，对付某些强度不高的敌人

时，连续两三次连击足以立刻搞定对方。威力踢腿的发动条件和肉搏类似，不过需要玩家靠近某些可以被踢飞的障碍物，并看到提示后才可以使使用，发动后角色会摆出踢腿动作发动一次威力强大的踢击，将物品整个踢飞，此时处于物品前进路上的敌人将会被撞倒，甚至被杀死。

疾奔与滑铲

在处于普通状态下时，玩家启动疾奔可以获得纳米服的强化帮助，用极快的速度奔跑。虽然这个能力得到了纳米服的帮助，不过并不消耗能源。在奔跑过程中输入蹲下指令，角色就会发动滑铲，此时角色

的身体高度和蹲下差不多，并且会随着前进的方向滑行一段距离。在滑铲途中，玩家可以转动视角和射击，而如果这时候玩家突然更改移动方向，滑铲会立刻中止。滑铲完成后角色会处于站立状态，如果玩家想要靠滑铲躲进低矮的掩体，记得完成动作后多输入一次蹲下指令。

面甲、纳米视觉与黑客能力

面甲与纳米视觉组合，构成了玩家侦查战场的两大利器，前者可以远程标出场景中的各种元素，包括敌人、武器、弹药补给和各种收集要素，后者则让玩家拥有热能视觉，可以在低光环境观察敌人的位置，靠着两者帮助，玩家可以全面掌握敌人的分布，对于走潜行路线的玩家来说，这是项非常重要的能力。开启面甲不消耗能源，不过在此状态下玩家不能够攻击，也不能够奔跑，作出任何其中一项行动将会立刻解除面甲状态。而纳米视觉没有类似的限制，玩家可以在纳米视觉中进行任何行动，但这项功能会缓慢消耗能源。值得一提的是，这两项能力并不冲突，玩家可以在开启面甲的时候一同开启纳米视觉。同时，各位玩家要记得，这两种能力都有自己的视野范围，当物品或生物的位置超出了两种能力的视野范围，它们的功能也就对其失效了，玩家必须靠近到足够近的距离后才能够让其出现在面甲和纳米视觉的视野中。

当玩家处于面甲状态中时，将准星移向某个物体，并停止一段

时间，该物品会被标记，这一功能适用于绝大部分可以被面具所标出的物品和生物，不过有一些类似异形潜行者（Ceph Stalker）之类的特殊敌人不能够被标记，玩家只能够用面甲观察。对于部分纯机械物体，例如炮塔和异形机械虫，他们在面甲模式中除了代表自身的倒三角形标记，上方还有一个锁形图标，表示角色可以利用纳米服的能力来入侵对方的系统，将其转变为友善目标，帮助玩家战斗或自毁。

入侵系统需要玩一个简单的黑客游戏，屏幕上会有数个入侵节点出现，他们会从左到右地逐个触发，被触发的节点会上下摆动，玩家需要在节点进入特定的方框并变成黄色时按下X键/□键，就可以成功入侵一个节点，将所有节点入侵完毕就可以控制该目标。这个画面右上角会有信号标志，随着时间推移信号会不断减弱，而错误地输入指令也会减弱信号，一旦信号中断，不但入侵失败，角色的能源也会受到损耗。

因为入侵可以在较远的距离进行，而且期间角色无法移动，建议玩家先进入匿踪模式，再尝试入侵。



自订纳米服模组与自订武器配件

自订纳米服模组是本作新加入的系统，取代了上作的角色强化，玩家不需要再收集异形身上的纳米细胞，而是需要寻找地图中隐藏的纳米升级装备。模组界面被分为四列，每一列代表其中4个模组，也就是共有16个模组，这些模组可以带给玩家不同的增益，但每一列的模组中玩家只可以选择其中一个，所以玩家需要针对自己的打法进行配置。一开始，所有模组都被锁住，玩家需要消耗找到的纳米升级装备

来解锁，然后将其旋转至最下方的黄色槽处，这时模组就视为被玩家装备上了。自订纳米服模式允许玩家保存三套模组配置，分别对应Y键/△键、X键/□键和B键/○键，长按对应的按键直到进度条走完就会保存下对应的方案，以后玩家只要单击对应的按键就会自动装备方案中的模组。

模组本身可以给玩家带来增益，但还有内置熟练度，会显示在模组数据的下方，里面会列出

特殊的条件，需要玩家累积满这一条件后，才会得到用星号标明的最大值能力，进一步强化模组的功能。熟练度的达成条件一般和模组提供的增益相关，只要玩家勤于使用相应的战术，蓄满熟练度不会花上太多功夫。

自订武器配件主要用于修改武器本身的性能来配合玩家目前所采用的战术，最典型的例子就是走潜行路线的玩家会为武器配

置消音器，而且不会采用容易暴露自己位置的光束瞄准镜，而走强攻路线的玩家则会采用加强威力的枪管和特殊的弹药，并选择能够发射榴弹的下挂发射器。

无论是自订纳米服模组还是自订武器配件，玩家都是实时进入该界面，游戏并不会停顿，所以玩家请记得找个安全的地方再进入这两个界面，又或者起码请进入匿踪模式后再开启。



流程攻略

CRYSIS 3

因为本作全成就/白金需要用超级士兵难度 (Super Soldier) 通关单机战役，所以本次流程攻略以该难度为准。同时，因为本作有繁体中文版，所以剧情部分将不再赘述，留给玩家们自己体验。本流程包含全收集和单机战役成就/奖杯指引，所有收集品均可通过面甲锁定位置，所以玩家如果按照文字和图片提示找不到物品，在附近区域中打开面甲观察即可找到。

教学关卡 Tutorial



难点提示

本关只是教学，没有难点，但建议玩家们无论是否玩过之前的系列作品都进行一次教学关卡，获得成就/奖杯“Staying Sharp (罩子放亮)”。

收集与成就/奖杯一览

成就/奖杯

Staying Sharp (罩子放亮)，完成教学关卡。

“人类灭绝后” Post-Human

1

难点提示

1. 一开始跟随塞可行动，前进路上会碰到第一个黑盒 (黑盒 1)，记得更改武器的配件来适应自己的战术，超级士兵难度没有虚拟准星，敌人强度高，建议加上消音器后用匿踪模式潜杀作为主要战术。



2. 第一个大房间的敌人数量不多，分布很散，用一开始暗杀士兵的房间作为安全室，偷偷杀掉敌人后躲回房间，等着他们检查尸体时再偷袭，期间塞可也会动手，而敌人会出现两个增援，一起偷偷杀掉即可。在最后一个敌人所在的控制室有资料 (资料信息 1)

3. 获得狩猎弓的剧情后，可以拿走另一个资料 (资料信息 2) 并完成成就/奖杯“Arrow to the Knee! (饶你一命)”和“Improviser (见机行事)”。这个区域的敌人强度没什么变化，引起注意后也会有增援出现，而且地形要更复杂，不过有着狩猎弓帮助，全灭敌人没什么难度。之后记得不要冲向目的地，在前往目的地前一个房间处有资料可拿 (资料信息 3)，一旦冲过了房间，门会因为剧情而被封闭，而且有检查点，只能退出游戏重打整个区域。同时，在这个区域中，玩家还可以尝试完成成就/奖杯“Stick Around (动弹不得)”所需要的目标，同时记得杀死敌人后取回箭，不但可以减少损耗，还可以顺便完成成就/奖杯“Hunter-Gatherer (取之有道)”。

4. 之后按照塞可提示，用控制室窗户作为视线切入点，黑掉门锁即可入内，同时还可以侦测到两个资料 (资料信息 4，资料信息 5)，之后的区域中玩家和塞可分头行动，敌人还是 CELL 士兵，地形本身很适合躲藏，但是引起敌人注意后会有直升机出现，只要被其探射灯照中就会被发现，除非处于匿踪模式。解决方法是杀死一两个敌人引起注意，然后换上空爆榴弹箭头或超级铝热剂箭头，等直升飞机出现后，躲在安全地方对其来上两箭，将其炸毁即可，顺便可以完成成就/奖杯“Who Needs Rockets? (狩猎弓无敌)”。

5. 在大型反应堆的房间中，入内后沿着走廊右走到尽头，左转，保持面甲状态，会看到不远

处的房间里面有资料 (资料信息 6)，这里敌人又多又烦，建议拿到资料后，立刻来到外面的阳台处，从有几个小发电机的方向上方跳下，期间保持匿踪模式，接着躲在发电机后方恢复能量，然后沿着楼梯走上去，先右转进入房间中恢复能量，然后再朝目的地走。后面遇到有两个机械臂的房间中，中央的控制台处有资料 (资料信息 7)。如果玩家已经搞定了“Stick Around (动弹不得)”和“Hunter-Gatherer (取之有道)”，可以在这里开始尝试完成成就/奖杯“Maximum Strength (赤手空拳)”。

6. 下一个房间中有弓箭补给，玩家可以尝试完成成就/奖杯“Be a Pro, use a Bow! (专家都用弓!)”，但记得要起码留下一支超级铝热剂箭头，第二章有用。这里敌人仍然是分上下两层分布，没有真正意义上的捷径可走，建议通过上部空中通道从一边的走廊来到另一边的走廊，用墙壁做掩护潜到目的地，或用狩猎弓清场。

7. 到达目的地后，就在一旁恢复好能量，开门后立刻进入隐匿，会有两个敌人守在路前方，打开面甲黑掉他们身后的炮塔就可以解决他们，这也是完成成就/奖杯“Inside Job (窝里反)”的手段。以后玩家只要逢塔必黑，要完成还是很简单。同时，记得如果想要省下弹药，可以用能够举起的杂物扔到敌人身上，只要用这种方法杀死敌人并没有引起敌人警觉，就可以完成成就/奖杯“Poltergeist (阴魂不散)”。

收集与成就/奖杯一览

黑盒 1

第一关开始后，玩家所在位置左方的船上货柜附近死去的士兵身上。



8. 与塞可汇合后关卡就算是结束了，别忘了和他汇合处有本关另一个黑盒（黑盒2），剧情过后，可以取得本关剧情成就/奖杯“Welcome to the Jungle!”（蛮荒时代）。

资料信息 1

在首个遭遇敌人的房间，最后一个敌人所在的控制室处，控制台后方的桌子上。



资料信息 2

获得狩猎弓时所在走廊的尽头。



成就 / 奖杯

Arrow to the Knee! (饶你一命)，将弓的拉力调为轻拉，然后换上最普通的碳素箭头，举弓，对准敌人的膝盖单射击击键即可。

成就 / 奖杯

Improviser (见机行事)，看到两个敌人位于油桶旁时，立刻用枪械连射油桶，炸死敌人即可，敌人很容易聚集于下层通道一个有两个油桶的地方，多多利用。

成就 / 奖杯

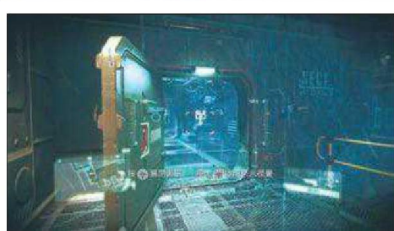
Stick Around (动弹不得)，在敌人靠近墙壁时，将弓换成重拉，然后射击其躯干，将其钉在墙上，一共需要钉10个敌人，可以利用环境条件多多达成。

成就 / 奖杯

Hunter-Gatherer (取之有道)，达成上一个成就/奖杯的条件后，来到敌人身边，长按X键/□键从敌人身上拔走箭即可，需要拔10次。

资料信息 3

获得狩猎弓区域目的地的前一个房间中，就在塞可所站之处的右后方。



资料信息 4

需要黑掉的门锁所在的控制台处。



资料信息 5

塞可入侵电脑处的电脑控制台上。

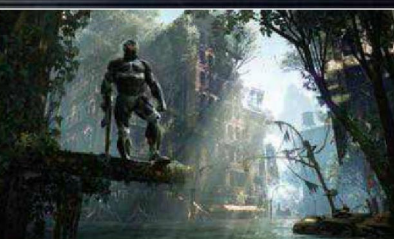


成就 / 奖杯

Who Needs Rockets? (狩猎弓无敌)，用空榴榴弹箭头或超级铝热剂箭头击落直升机。

资料信息 6

大型反应堆所在区域处，入内后右转，到走廊尽头处左转，继续走到尽头并右转，房间中弹药箱旁。



资料信息 7

通过有反应堆房间后的实验室处，两个机械臂下方的工作台处。



成就 / 奖杯

Maximum Strength (赤手空拳)，来到敌人身边，长按X键/□键抓起敌人，然后按下射击键击杀对方，需要完成25次。

成就 / 奖杯

Be a Pro, use a Bow! (专家都用弓!)，用每种弓箭类型各杀10个敌人，普通碳素箭做到这一点不难，其他三种因为数量有限，需要在找到弓箭补给后再逐步完成，尽量在敌人聚集时使用，可以提高效率。

成就 / 奖杯

Inside Job (窝里反)，入侵炮塔并让其杀死其他敌人，需要杀死10个敌人。

成就 / 奖杯

Poltergeist (阴魂不散)，对准可举起的杂物长按X键/□键，对准敌人按下射击键投出，砸死对方，期间不能被发现，共需完成10次。

黑盒 2

和塞可汇合时塞可杀死的其中一个士兵身上。



成就 / 奖杯

Welcome to the Jungle! (蛮荒时代)，剧情成就，完成第一章即可获得。



难点提示



1. 按照提示获取纳米服升级, 就可以解锁纳米服模组, 一开始玩家会被奖励 4 点解锁值, 尽量按照自己的战斗风格来解锁, 不要看到哪个模组解锁需求低就解哪个, 那是种浪费。解锁好后立刻长按某一个功能键保存, 就可以解锁成就/奖杯“Perk Of The Job (聪明玩轻松过关)”, 同时, 记得密切关注模组的熟练度, 一旦达到最大值要求, 玩家可以迅速换上另一个模组, 以尽快解锁成就/奖杯“Suited-up (装甲护体)”

2. 来到户外, 别立刻冲出去, 用狩猎弓观察一下附近, 看到有鹿就可以完成成就/奖杯“Bang For The Buck”。之后直走到尽头然后前往右方建筑, 可以找到海报 (宣传海报)。

3. 躲开空中炮台袭击的方法很简单, 就是保持匿踪模式, 然后只在实体掩体后方脱离隐身, 例如废弃的火车或一些障碍物。记得用面甲观察地雷, 然后黑掉, 好早日凑够成就/奖杯“The Gibson (骇客任务)”所需的数量。在搜索三个区域后塞可会给出狙击炮所在的区域, 在取得武器的位置, 朝着来时方向的左方观察, 会看到一个资料 (资料信息 1)。异形武器是暂时性武器, 使用时玩家会处于一个特殊界面, 基本上只能看到能量数值和武器弹药, 而一旦按下 X 键 / □ 键或是更换武器, 异形武器会立刻被角色丢弃。

4. 解决炮台后会遇到敌人位于水中的情况, 电筒箭头可以派上用场了。解决这批敌人后, 玩家会遇到一个蓝色的大仓库, 左方有一道断裂的高架桥, 来到这里后会出现次要目标, 需要前往桥后方的沼泽中寻找武器, 那里有两个 CELL 士兵, 和一个资料 (资料信息 2), 远程黑掉武器箱开关可以直接让两个士兵被弹出的箱子盖砸死, 然后再安全地过去拿走物品。

5. 在与塞可分头行动时, 不要掀开门, 从来时遇到的岔路口进入内部, 黑掉中央的炮塔, 可以解决好一部分敌人。之后遇到几个 CELL 士兵尸体处, 会固定需要调查的黑盒 (黑盒 1)。

6. 异形潜行者对付起来比较麻烦, 建议落到下方后躲到高台处, 立刻隐匿, 然后等待异形跑到台上后摸到它们背后暗杀, 完成成就/奖杯“Clever Girl! (来阴的!)”。之后的隧道中有不少地雷, 注意黑掉。

7. 砸开一道门来到楼梯间, 在第一个门处的观察窗可以看到一个死去的士兵, 他身上有一个黑盒 (黑盒 2), 不过需要从顶层离开后再去拿。这个区域敌人分布非常广, 不过其实有不少暗道可以利用, 例如站台下方的浸水通道。当玩家足

够靠近后方高台上的炮塔后, 将其黑掉让它大开杀戒, 这时候玩家可以躲回暗道, 等敌人死得差不多了再出来清场。在这个区域一台被架起的列车最下方暗道处有资料 (资料信息 3)。

8. 遇到纳米服干扰后, 立刻前往干扰处关闭装置, 获得成就/奖杯“Can You Hear Me Now? (这下听得见了吗?)”, 之后再回头对付潜行者并和塞可汇合, 接着立刻操纵掩体上的 AGL 对付来袭的潜行者, 记得子弹数量有限, 不可乱用。坚持一段时间后, 跟着塞可撤退, 帮他一起推动车厢前进, 接下来纯粹就是剧情了, 看完后取得成就/奖杯“A Flawless Getaway (全身而退)”。

收集与成就 / 奖杯一览

成就 / 奖杯

Perk Of The Job (聪明玩轻松过关), 解锁模组后长按某一个功能键保存模组方案即可。

成就 / 奖杯

Suited-up (装甲护体), 将所有模组熟练度练满, 模组对应的熟练度要求各有不同, 不过达成难度都不高, 玩家可以在游戏过程中刻意去稍微刷一下就能够获得。

成就 / 奖杯

Bang For The Buck (以小博大), 刚进入户外区域后, 立刻进入匿踪模式, 然后用狩猎弓将一支超级铅热剂箭头射向不远处的鹿就可拿下成就/奖杯。

宣传海报

来到户外后, 一直往前走到尽头, 右方建筑处即可看到。



成就 / 奖杯

The Gibson (骇客任务), 保持在面甲模式, 接近机械设备到一定距离并保证和其之间没有障碍物阻挡, 看到其上方的锁图案变成黄色后就可以玩黑客游戏, 成功后就可以让其为我方所用, 需要完成黑客游戏 20 次。地雷阵就算有视线阻碍也可以黑掉。

资料信息 1

取得异形武器处后方小山上, 一个死去的 CELL 士兵身旁箱子上。



资料信息 2

与当时次要目标所在地一致。



黑盒 1

流程固定取得, 按照提示调查死去的 CELL 士兵即可。



成就 / 奖杯

Clever Girl! (来阴的!), 异形潜行者在玩家隐匿后的行动模式比较固定, 找准机会摸到背后发动隐匿击杀即可。

成就 / 奖杯

Nanosuit Ninja (奈米生化忍者), 不引起敌人注意地隐匿击杀 10 个敌人, 注意玩家在正常情况下暗杀时会短暂露出身影, 但靠着生化模组“暗杀者”的帮助, 玩家可以在完全隐形的状态下暗杀。

黑盒 2

砸开门走上楼梯来到一个有大量敌人的地铁站仓库后, 沿着二楼另一个楼梯下到一楼, 绕过右方一堵墙, 黑盒就在一个死去的士兵身上, 身旁有特殊弹药补给箱。



资料信息 3

站台区域后方，一台被架起的列车下方，需要用暗道进入。



成就 / 奖杯

Can You Hear Me Now? (这下听得见了吗?)，来到地铁站外会遇到干扰，无法查看能源界面，朝所在区域的中央看去，会发现一个不停闪动的灯，那就是干扰装置，不要理会潜行者，直接跑过去关掉就行。

成就 / 奖杯

A Flawless Getaway (全身而退)，剧情成就，完成第二章即可获得。

万恶渊藪
The Root of All Evil



难点提示



1. 从电梯掉落的剧情过后，一出到户外就会遇到敌人集合训话，一个空爆榴弹箭头可以秒掉几个敌人，不要错过。在前往大坝路上的敌人颇多，最好呆在高处一个个杀死后再前进，避免被前后包抄，因为当玩家落地后还会有敌人刷新。两个入口处附近都有炮塔可以入侵，黑掉后让它们大开杀戒吧。

2. 建议从左方进入大坝，乘搭电梯来到楼上后，等电梯停稳，顶部通风口打开后跳到上方，隔着墙壁黑掉地雷就可以炸死两个在电梯门口扫射的敌人。之后大坝顶部敌人颇多，建议多多利用建筑中的通风口绕过他们。第一个发电机处有防空系统，可以黑掉来完成次要目标，然后再拆掉发电机。走的时候记得先去最上层入口处，在一个JAW火箭炮旁边有一个资料(资料信息1)。

3. 从第一个发电机处通过通风口来到建筑外部，进入匿踪模式然后跳入水中，在水下游到另一个发电机所在建筑附近，等恢复好能量后，保持匿踪模式浮出水面，爬上建筑，沿着楼梯

来到上一层，可以看到建筑侧面同样有通风口，从里面进去，小心会有敌人出现。到达下层后触发剧情，之后继续用通风口离开发电机建筑，直接从水下游到目的地炸毁大坝。在任务进行途中记得多多拾取敌人的武器，解锁新的配件，以早日完成成就/奖杯“Geared-up(全副武装)”。

4. 剧情过后，沿着水冲出的通道的左上方走，会遇到海报(宣传海报)，之后的路上还有黑盒(黑盒1)，先直走去完成次要目标，目的地附近有不少敌人，不过可以靠着石头当掩体先前往目标处，调查后获得中枢大门密码，之后可以利用手头的箭和目标附近的箭支补给一个个干掉敌人。

5. 走到离目标约200米处，玩家离开一个山洞后会遇到一个黄色泳圈，走进泳圈右方的通道中，可以看到一个黑盒(黑盒2)，记得回头用泳圈完成成就/奖杯“White Rider(乘风破浪)”。来到目的地附近后出现次要目标，按照目标来到大门旁用密码开门，但之后请绕到基地左方的管道处进入，那里有黑盒(黑盒3)。

6. 基地内部敌人虽然多，但分布很松散，看好时机消灭几个敌人就可以来到目标处，不过要小心在电梯口巡逻的机器人，它无法被入侵，只能用匿踪模式潜过去。来到发电机处，下部平台的左方和中央都有一个资料(资料信息2，资料信息3)。这里需要按照提示关闭两个发电机，先去右边，按下按钮停止发电机的同时记得按另一边的按钮，让起吊机把一个箱子移到左方作为玩家的垫脚处。前往左方，攀上箱子进入发电机关闭电源后，躲在电源处，玩家进入区域时所在的电梯上方会出现击杀炮塔，用匿踪模式加上各种箭头解决后再回到中央平台处。中央控制器上会有游戏中最复杂的一个黑客游戏需要玩，不过玩法是一致，只是节点数量非常多，所以要眼明手快。如果实在觉得打不过，请解锁模组中的感应器升级，该模组会帮玩家自动锁定两个节点，变相降低游戏难度。

7. 顶部有四个敌人等着玩家，不过他们的战斗力不值一提，记得这里还有一个资料要收集(资料信息4)，然后来到二层触发剧情就过关并获得成就/奖杯“Off the Grid(搞失踪)”，而如果玩家途中没有更换难度，还有“Nanosuit Veteran(姜是老的辣)”和“Halfway to Hell(一脚进棺材)”两个成就/奖杯解锁。

收集与成就 / 奖杯一览

资料信息 1

大坝左方发电机所在处房屋最上方的入口内，一个JAW火箭炮旁。



成就 / 奖杯

Geared-up(全副武装)，获取全部配件必须通过拾取敌人的枪械来获得，一旦拾取到新类型的枪械系统会有提示。

宣传海报 1

炸毁大坝后，沿着水冲出的通道左方走，看到一个垃圾箱后，会在其左边找到海报。



黑盒 1

找到海报后朝着左前方走，沿着建筑中的隧道走，直到遇到一颗大树，附近水边的敌人尸体上。



黑盒 1

遇到泳圈处，泳圈右方的通道中的士兵尸体上，附近有弓箭补给和弹药补给。



成就 / 奖杯

White Rider(乘风破浪)，长按X键/□键将泳圈推进水里，然后跳到上面顺水漂流20秒即可，时间是累计的，中途掉下来了也不怕，重新跳上去就好。



黑盒 3

来到目标基地后，绕到左方的排水管道处进入，管道口就有一具带有黑盒的士兵尸体。



资料信息 2

乘坐电梯来到发电机处后，左方通道的控制台上。



资料信息 3，乘坐电梯来到发电机处后，中央控制处的其中一个控制台上。

资料信息 4

乘坐电梯来到基地顶部后，通往第二层的楼梯下方的控制台上。



成就 / 奖杯

Off the Grid (搞失踪)，剧情成就，完成第三章即可获得。

成就 / 奖杯

Nanosuit Veteran (姜是老的辣)，用老兵难度完成三个关卡，用超级士兵难度也可以解锁。

成就 / 奖杯

Halfway to Hell (一脚进棺材)，用超级士兵难度完成三个关卡，如果玩家途中没有改难度，可以在完成本关后获得。

解除武装 Safeties Off

4

难点提示

1. 这关是很典型的潜行关，需要小心的有敌人的探照灯和地面上的固定光源，这些都只能通过匿踪模式躲避，尽量找有两个面和顶盖的掩体藏身来恢复能量。路上会出现次要目标，前往这个目标路上会遇到一台坠毁的直升机，附近有大量的资料（资料信息 1、资料信息 2、资料信息 3），但因为处于探照灯扫射区域，最好进入匿踪模式后再拾取。之后跳上目的地，桌子上有另外三个资料（资料信息 4、资料信息 5、资料信息 6）和次要目标。

2. 继续前往主要目标，经过一条浸水的小道后会看到一个拱门和其后方的地雷阵，右方建筑有海报（宣传海报）。远远黑掉建筑中的炮塔可以消灭相当一部分的敌人，之后可以黑掉屋子附近的地雷，然后轮流黑炮塔来调动敌人，让他们死在炮塔火力中，等敌人死得差不多后，潜上屋顶使用滑索吧，别忘了这里还有一个资料（资料信息 7）。

3. 使用滑索并到达新区域后，观看剧情，然后玩家要记得拿走附近的黑盒（黑盒 1）再行动。这里开始敌人会变成异形步兵，他们配备了压缩步枪，火力比 CELL 士兵强大，而且身体有外骨骼覆盖，伤害抵抗力更高，不过对玩家来说没有太大分别，把狩猎弓调成重拉，对准背部或头部来上一箭仍然可以秒杀他们，但直击头部容易损毁箭支，建议对背部下手。记得拾取一下他们的武器，这是解锁成就 / 奖杯“'I'll Have That! (接收了!)”的必要条件之一。

4. 在第一个目的地处不停放出闪电光芒的异形装置后有一个资料（资料信息 8），经过这个装置时会进入短暂的增压状态，虽然全身无敌，却无法隐身，立刻往前冲就可脱离这种状态。之后来到一个有众多敌人被焚烧的区域，会先遇到一个资料（资料信息 9）和一个黑盒（黑盒 2），然后是异形机械虫，它被攻击时身体会变成盾牌状，挡住普通的攻击，建议隐匿绕到它背后来上一支电筒箭头，不但可以秒杀它，还能阻止它自爆，并夺得它身上的炎燃枪。

5. 下一个区域有不少机械虫，不过在这里对付它们可以用另一种方法，就是入侵，成功的入侵可以暂时瘫痪它们，以方便玩家下杀手或悄悄通过其身边。这里有次要目标，是启动一台濒临毁坏的声波轰炸异形，无需太靠近，远远地用黑客能力启动它，它可以吸引一部分机械虫的注意力，玩家可以趁机潜行通过。之后的区域中是大量的异形步兵和几个异形空中侦查员，后者有扫描能力，不过范围相当小，而且可以通过黑客入侵直接消灭，先将它们都处理掉，再来对付异形步兵就简单多了。

6. 乘坐电梯处有一个黑盒（黑盒 3），下去后可以找到两个资料（资料信息 10、资料信息 11）和一个黑盒（黑盒 4），然后就是剧情了，剧情后获得成就 / 奖杯“Turning the Tide (扭转乾坤)”。



收集与成就 / 奖杯一览

资料信息 1

前往次要目标路上坠毁的直升机处。



资料信息 2，同资料信息 1。
资料信息 3，同资料信息 1。

资料信息 4

次要目标所在的桌子上。



资料信息 5，同资料信息 4。
资料信息 6，同资料信息 4。

宣传海报

主要目标所在建筑的二楼，从来时的方向跳上二楼，在下一个房间，有探照灯射向墙面，墙上的就是海报。



资料信息 7

主要目标所在之处后方的房子里，房子中央有两个弹药补给箱。



火星高升
Red Star Rising

5

难点提示



1. 一开始沿着机械触手残骸走可以遇到一个资料(资料信息1),之后的异形意识主体装置处只有四个步兵,在高处一个个用弓箭解决即可。接近装置并使用后会触发剧情,之后玩家会处于增压状态,不但全身无敌,使用异形武器时子弹也是无限的,拾起压缩步枪将敌人都击毙吧。之后立刻找个地方躲起来然后卸掉压缩步枪,因为一个异形毁灭者将会出现,而玩家身上的增压状态也会消失,没有无敌的情况下和它对射必死无疑,要换上弓然后用各种高威力箭头将其阴死。因为需要完成成就/奖杯的关系,请冲到死去的毁灭者身旁,将它手上的死神机炮和X-PAC迫击炮都拆下来装备一下。

2. 在毁灭者砸出的破口离开异形意识主体装置所在区域,贴着右边的道路走,路上会有黑盒(黑盒1)。之后遇到CELL士兵和异形潜行者战斗,因为潜行者似乎是杀不完的,所以这里最好留着CELL士兵和潜行者缠斗,然后悄悄潜到不远处的建筑中,黑掉炮塔让它们帮忙消灭敌人。解决问题后记得来到建筑面对高塔方向的左方建筑,建筑中之前会驻扎着CELL士兵,里面有资料(资料信息2)和海报(宣传海报),沿着房间的另一个门往后走,黑掉一个炮塔后还可以拿到一个纳米服升级装置。

3. 之后在一个地陷区域会遇到更多的潜行者,这里玩家最好开着面甲观察它们位置,然后慢慢潜过去,因为如果玩家惊动了潜行者,将会有更多的潜行者出现,绝对会搞得玩家手忙脚乱。进入有众多洗衣机的地下室就算是安全通过了。之后听到克雷儿求救,玩家会遇到一台越野车,别忙着上车,附近有资料(资料信息3)。按照目标提示来到一条窄通道后,立刻进入匿踪模式,用废弃的车子做掩体潜过去,因为前方被公车残骸挡住的区域有CELL士兵埋伏。杀死敌人后走下一段长长的楼梯,然后就是剧情了。

4. 完成剧情后,跳下岩山,坐上越野车前先别忘了黑盒(黑盒2),这时候越野车可以发动导弹攻击,但威力和准头有限,而且这里还有一个成就/奖杯“Roadkill(横冲直撞)”需要完成,玩家最好做好多试几次的准备。到达一堵被封锁的大门所在的区域后,出现次要目标,调查反抗军留下的坦克,可以搭乘它来消灭场景中的敌人。同时记得拿走大门左方的黑盒(黑盒3)和资料(资料信息4)。之后继续前进,直到无法乘搭车辆为止。

5. 在CELL指挥中心外有次要目标,需要摧

黑盒 1

剧情过后,玩家所在房间处,一个被塞在马桶上的士兵身上。



成就 / 奖杯

I'll Have That! (接收了!), 游戏中共有五种异形武器,分别是压缩步枪,疾电狙击枪,死神机炮,X-PAC迫击炮和炎燃枪,第一种来自于普通的异形步兵,第二种来自于异形暗影狙击手,第三和第四种来自于异形毁灭者,最后一种则来自于异形机械虫,需要在没有自爆的情况下杀死它才可以取得。

资料信息 8

放出闪电光芒的异形装置后,经过一个广告牌搭成的通道进入的房间中。



资料信息 9

经过上一个区域,遇到许多被燃烧的CELL士兵,然后转左,看到一栋被从中央炸开的建筑,左方残骸处有资料。



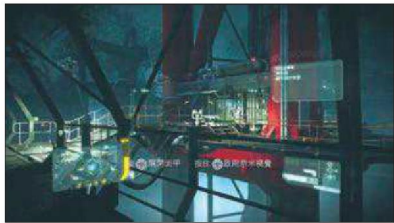
黑盒 2

同一个地方,被炸开的建筑中央通道处,一个水中死去的士兵尸体上。



黑盒 3

和塞可一起乘搭电梯前,玩家会在电梯前方看到一个死去的士兵,身上带着黑盒。



黑盒 4

在一个被肢解的声波轰炸异形所在的房间中,就在异形胯下。



资料信息 10

在一个有众多培养器的房间中,被蓝色门帘挡住的小房间桌子上。



资料信息 11

在第二层,塞可停住脚步的走廊处附近的办公室,房里还有一个纳米服升级装置。



成就 / 奖杯

Turning the Tide (扭转乾坤), 剧情成就,完成第四章即可获得。

毁空中防御系统，前往系统所在地，有大量异形正在和 CELL 士兵作战，解决远处山上的毁灭者，然后等着他们互相残杀再去收拾战场，最后用炸药或火箭筒直接摧毁系统即可。入侵基地的路线有两个，玩家可以按照喜好选择，二号入口是正攻法，一号则是潜入。建议玩家用一号入口，因为到达下水道尽头时，玩家打开面甲就可以锁定最后一个资料（资料信息 5）。

6. 基地中的敌人非常多，不过都是些抗打击能力脆弱的 CELL 士兵，玩家可以考虑用弓和带消声器的枪配合清场，又或者直接利用基地中的地下通道潜行到电梯处附近，这时候敌人会收起吊桥，玩家来到吊桥之前搭着的平台上就可以看见按钮，放下吊桥，解决两个守在电梯附近的敌人，就可以乘搭电梯前往控制室观看剧情了，之后获得成就 / 奖杯“Brink of Apocalypse（濒临末日）”。

收集与成就 / 奖杯一览

资料信息 1

本关开始后，沿着一开始遇到的机械触手残骸走，到达第二个屋顶即可找到资料。



黑盒 1

离开异形意识主体装置所在区域后立刻右转，看到一个箭支补给箱后左转，黑盒就在两栋建筑间的窄道里。



资料信息 2

来到有 CELL 士兵和潜行者共同登场的区域，左方有 CELL 士兵驻扎的建筑二楼，一个黑色的武器箱上。



宣传海报

和资料信息 2 位于同一个房间，就在其右方的破墙后。



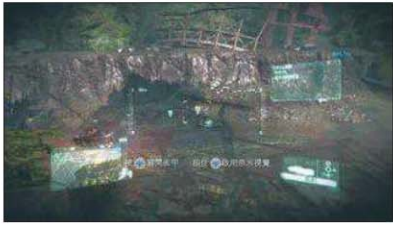
资料信息 3

玩家遇到第一台越野车处，车右前方的武器补给箱处。



黑盒 2

玩家跳下岩山，遇到一台越野车处，车左后方的士兵尸体上。



成就 / 奖杯

Roadkill（横冲直撞），使用越野车撞死 5 个敌人，比较有难度的成就 / 奖杯，首先在水坝区域，第一个有敌人在上层的建筑处前方有跳台，操纵越野车用加速冲上去撞死屋顶的三个敌人。然后到大闸门处，开门后用越野车冲刺，会遇到两个异形和一台 CELL 坦克对战，立刻冲过去碾死两个异形，就可以解锁成就 / 奖杯。

黑盒 3

在需要开启的大闸门左方平台上，一个炮塔死后方死去的士兵身上。



资料信息 4

上一个收集不远处，一堆武器箱的上方。



资料信息 5

进入基地后，在基地东方排水系统外不远处处一个小型储物室中。



成就 / 奖杯

Brink of Apocalypse（濒临末日），剧情成就，完成第五章即可获得。

幸存的人类 Only Human

6

难点提示



1. 一开始玩家会获得弹药和弓箭的补给，沿路来到一个充满水的屋顶上，扫描前方的敌人配置，这里会有异形暗影登场，也就是异形的狙击手，屋顶后方有狙击枪可以捡，利用这个好位置先悄悄解决部分敌人，再从右方绕到滑索处，沿着坍塌的大楼来到地面，目标所在建筑右方有排水管道可以用于潜入。清除二层和上层的敌人后，来到目标处，剧情过后玩家会处于短暂的增压状态，个人建议等这个状态过后再行动，因为会有新的敌人刷新，当然玩家也可以大开杀戒，没啥坏处。注意，这里有一张海报（宣传海报），而且不远处的浅滩上有一个资料（资料信息 1）。

2. 取得资料后，会听到反抗军的迫击炮小队需要支援，这是次要目标，前往该处救援，可以获得两次迫击炮支援，只要用面甲锁定敌

人就会发射，不要乱用。离开区域，等迫击炮小队准备好发射后，立刻找附近的声波轰炸异形来锁定，这是完成成就/奖杯“Ping Pong! (受死吧！声波轰炸异形)”所需的条件。同时，迫击炮小队所在区域有一个资料（资料信息2）。

3. 前往左方的异形炮塔，该处有大量敌人看守，但也有异形哨兵炮塔可以利用，黑掉炮塔让敌人自相残杀，再伺机潜去目的地。小心路上会有机械虫拦路。在摧毁炮塔后，记得拿走这一区域的黑盒（黑盒1），摧毁炮塔后会有敌人刷新，以摧毁能源时固定的视角方向为准，立刻沿着右边走，跳下顶层并来到最下层，右方尽头会有供玩家逃离用的下水道。

4. 前往另一个目标，路上会遇到反抗军战车小队需要援助，前往该处帮他们黑掉两个地雷阵即可，这里还有一个资料（资料信息3）。战车小队会帮助玩家前往另一个地点，路上会遇到另一个资料（资料信息4），并遭到异形武装炮艇攻击。因为战车的战斗力非常有限，严重不建议操纵炮塔，只利用战车吸引火力，然后用四周的JAW火箭炮直接把武装炮艇轰下来是个更好的选择。之后先前往次要目标处，拯救被困在坠落战斗机中的反抗军，然后回到主要目标处，该处有大量的管道碎片，可以用于躲避敌人的远程狙击，在一个巨大异形的残骸处有疾电狙击枪，玩家可以用于秒掉在远处放冷枪的异形狙击手。在离目标大约200米处，一个有异形电源和JAW火箭炮的地方，玩家可以找到黑盒（黑盒2）。

5. 黑掉目标所在建筑前下水道处的地雷，潜进去，这里敌人数量非常多，而且类型混杂，老习惯，先解决异形空中侦查员，然后是一般的异形，最后是毁灭者。在能源附近还会有三个敌人出现，不过因为有炮塔在，用老战术黑掉炮塔就可以秒杀他们。解决炮塔后塞可会驾驶秃鹫提供火力援助，继续黑掉炮塔提供火力支援，等敌人被一一消灭后再前进，直到坐上秃鹫战斗机为止。

6. 空战部分难度不低，主要是敌人炮艇爆炸时的火焰会挡住玩家的视线，导致无法瞄准后面袭来的炮艇，幸好这一段战斗检查点颇多，多多背版就可以通过。坠机后先用机炮干掉几批来袭的异形，记得开装甲模式保命。之后就是和异形首脑对战，这个BOSS平常有浮游炮护体，一旦察觉到玩家所在位置就会派出浮游炮攻击，多用隐形在掩体之间和其周旋，利用场景中的电源变成无敌的增压状态再加上毁灭者尸体上拿来的异形武器狂轰它，当首脑受到足够的伤害，就会将玩家吸到身旁，这时候连打A键/×键挣脱，然后立刻躲开。首脑会召唤一批杂兵，强度都不高，清掉后继续对付首脑，这时候它会使用EMP风暴来削减玩家的能源，但只要离得远并不会中招。用上所有弓箭的特殊箭头，JAW火箭炮和榴弹狂轰首脑，等进入第二次QTE阶段，继续连打A键/×键就可以杀死首脑。赢了之后别忙着高兴，一定要拿本关最后一个资料（资料信息5）。接着前往目的地，观看剧情并拿下成就/奖杯“Belly of the Beast（深陷其中）”。

收集与成就 / 奖杯一览

宣传海报

前往第一个异形空中炮塔，当时目标是这个供给这个炮塔能量的源头，在源头处有一个缺口可以向外看，这时候装备面甲朝着炮塔的左方远处墙壁上看，就能够看到海报。



资料信息 1

摧毁第一个炮塔后，玩家将获得另外两个炮塔的位置，站在被摧毁的炮塔所在的建筑，面朝左方的新目标，玩家会看到一条废弃的机械触手，触手探出处是一个浅滩，朝着滩上左方看，直到找到自由女神像的头颅，第一个资料就在头里面。



资料信息 2

取得资料信息1时会出现次要目标，到达次要目标处，帮助迫击炮小队后，在迫击炮左方的红色箱子上取得。



成就 / 奖杯

Ping Pong! (受死吧！声波轰炸异形)，地图上共有三个声波轰炸异形，靠着迫击炮小队帮助可以解决两个，最后一个用JAW火箭炮配合高威力箭头直接放倒即可。

黑盒 1

在摧毁第二个炮台后，从能源所在处往下看，会看到一个死去的士兵身上的黑盒。



资料信息 3

帮助战车小队解决麻烦后，他们后方的战斗机机舱中。



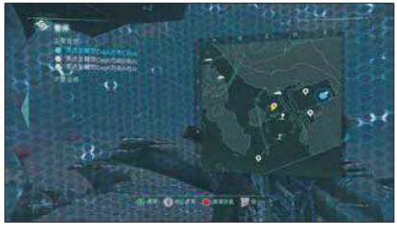
资料信息 4

遇到异形武装炮艇前，一台坠毁的直升飞机中。



黑盒 2

距离右方目标大约200米处，地图上显示位于一个异形炮塔和一台越野车之间。



资料信息 5

战胜BOSS后，以面向新出现的目标为准，玩家的左前方，在一个弹药补给箱旁。



成就 / 奖杯

Belly of the Beast(深陷其中), 剧情成就, 完成第六章即可获得。

众神与野兽 Gods and Monsters

难点提示



1. 一开始玩家的纳米服出现了问题, 无法长时间地启动特殊能力, 不过面甲还是可以使用, 用面甲观察就会看到两个黑盒(黑盒1、黑盒2)和一个资料(资料信息1), 之后路上还会碰到海报(宣传海报)和黑盒(黑盒3)。一段固定的坍塌剧情后, 玩家会落入水中, 沿着隧道来到异形的地下基地, 先沿路前去获取更好的武器, 并拿走一个资料(资料信息2)。

2. 到达第一个异形意识主体装置附近, 会有大量异形出现, 这里因为玩家的纳米服能力尚未恢复, 建议不要轻易出手, 沿着最右边的山洞走, 遇到地雷后黑掉, 会有机会炸死一个异形, 接着一直沿着地图最右边走, 慢慢地用建筑物作为掩体绕过异形, 它们如果没有进入警戒状态, 基本上是静止不动的。等玩家到达装置前的斜坡时, 就不用顾忌是否被发现, 直接跑到装置中, 动画结束后就会进入持续一段时间的增压状态, 大开杀戒吧。如果玩家杀得够快够多, 可以完成成就/奖杯“Post-Human Warrior(超人类战士)”。

3. 前往另一个异形意识主体装置路上会遇到黑盒(黑盒4), 之后出现次要目标, 前往调查CELL信标, 路上会遇到最后一个资料(资料信息3), 并取得成就/奖杯“Breaking the Lore(知道太多了)”。这里黑掉炮塔可以让其慢慢磨死附近的一台声波轰炸异形。次要目标是一台卡在了山崖上的坦克, 不能开动, 但可以开炮, 总体来说没什么用。从声波轰炸异形看守的通道走, 黑掉几个地雷就可以到达第二个装置处了。附近有毁灭者的尸体, 进入增压状态后立刻拿起其武器狂轰一通, 记得在看到增压状态消失的提示后立刻放弃武器转

回潜杀战术。

4. 之后的区域中, 敌人会有一些几率集中在一个雷区附近, 玩家先消灭离自己较近的敌人, 然后潜行到高处悄悄黑掉地雷, 可以一次秒杀好几个敌人。在接近第三个装置时, 玩家还会获得次要目标, 需要摧毁冷却装置, 黑掉次要目标附近的炮塔, 走到装置处按下X键/□键即可解决。之后前往异形意识主体装置处, 剧情过后, 玩家成功开挂, 此时玩家的增压状态会一直持续, 而且使用异形武器时弹药无限, 拿上一把毁灭者的武器直接见人就轰吧。

5. 剧情过后, 开始最终BOSS战, 过程非常公式化, 一开始玩家需要利用场景中的异形电源增压自己, 然后用武器攻击BOSS, 等待它头部的三个触手出现橙黄色的弱点后(纳米服会有音效提示), 击破一个弱点, 进入QTE阶段, 连打A键/×键击退BOSS后, 它会暂时躲起来。这时候场景中会刷新敌人, 黑掉场景中的两个炮塔来帮助玩家清场, 等BOSS再次出现, 这时候它的攻击方式会变丰富, 而且会发动用头部转动来直接碾压玩家的秒杀攻击, 记得躲开并保持增压。之后就是维持击破弱点, QTE然后清小怪的循环, 等三个弱点都被击破并完成QTE后, 玩家就会迎来胜利。最后别忘了按下射击键发射弓箭解决异形大脑, 然后就能获得成就/奖杯“The True Measure of a Hero(英雄本色)”。

6. 最后的阶段, 发射大天使炮时记得千万不要用力按右摇杆, 太空中方向调整非常敏感, 很容易造成镜头晃动太厉害, 无法瞄准, 对准目标然后按下射击键, 之后最好保持不动, 等待锁定过程结束, 再按一次射击键, 等待整个发射过程结束即可。通关后获得三个成就/奖杯“World Saver(世界救星)”, “Bring it On! 放马过来”和“Professional Superhero(全职英雄)”。

收集与成就 / 奖杯一览

黑盒 1

流程刚开始, 一个在玩家面前的士兵尸体上。



资料信息 1

取得黑盒后前走一小段路, 一个被卡在通道上方的武器箱中, 旁边有弹药补给。



黑盒 2

踢开一个拦路的冰箱后, 遇到一辆被压毁的公车, 里面士兵的尸体上。



宣传海报

经过一段坍塌的路, 并经历一次幻觉后, 走上一个广告牌铺出的斜坡, 会看到一辆只剩半截的公车被卡在石缝中, 公车下方火焰燃烧处就是海报所在。



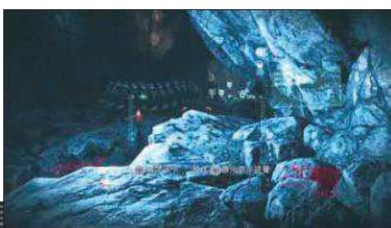
黑盒 3

遇到海报后, 打开面甲往左看, 就会锁定黑盒, 就在左方一个身体几乎被尘土完全覆盖的士兵身上。



资料信息 2

玩家来到户外, 并且遇到第一批武器补给时, 在JAW火箭筒所在的箱子中。



成就 / 奖杯

Post-Human Warrior (超人类战士), 在一次增压状态中杀死 10 个敌人, 在本关第一个异形意识主体装置处就可以达成, 如果无法达成, 也可以在之后的两次增压状态中完成。

黑盒 4

在前往第二个意识主体装置路上, 当玩家到达一个有瀑布和弓箭补给的地方, 会遇到短暂的幻觉, 黑盒位于弓箭补给右下方面的箱子中。



资料信息 3

前往完成次要目标时, 在目标在一台废弃的装甲车下方, 附近有一个炮塔。



成就 / 奖杯

Breaking the Lore (知道太多了), 取得所有收集, 如果发现没有取得成就 / 奖杯, 可以去“战役”选项的“重玩关卡”处查看是哪一关漏了收集。

成就 / 奖杯

Taste Of Your Own Medicine (以牙还牙), 玩家在最后一关时有大量机会可以进入增压状态, 在此状态下累计杀死 25 个敌人即可。

成就 / 奖杯

The True Measure of a Hero (英雄本色) 剧情成就, 完成第七章即可获得。

成就 / 奖杯

World Saver (世界救星), 用任何难度通关即可获得。

成就 / 奖杯

Bring it On(放马过来), 用老兵难度通关, 用超级士兵难度通关也算。

成就 / 奖杯

Professional Superhero (全职英雄), 用超级士兵难度通关。



网战详解

网战部分的操作和单机部分差不多, 但是系统上有一些细节变化, 将在下面作出说明。

操作变化

网战操作变化一览

按键	单机功能	网战功能
BACK/SELECT	单击打开自订纳米服模组, 长按开启自订武器配件	单击打开自订武器配件, 长按打开得分板
方向键 ↓	使用狩猎弓	启动支援奖励

挑战

在网战主界面按下 START 键可以进入挑战选单, 里面会列出四项挑战, 其中社交、Crynet 和小队挑战都有三个, 玩家只能选择其中一个并尝试在网战中达成, 大厅挑战则只有一个。注意, 小队挑战要求玩家建立战队并与队友组队后才会出现, 游戏大厅挑战则需要完成一次游戏比赛后才会出现。虽然玩家选择启用的挑战只有一个, 但其他挑战仍然可以在战斗中累积, 而如果累积完成时玩家并没有启用这个挑战,



就无法获得奖励的经验值, 而挑战将会刷新为一个新的挑战。挑战关系到成就 / 奖杯 “Would you kindly ... (迎接挑战)” 的获得, 玩家是必须要刻意去完成的, 同时其奖励的经验值也有助于玩家尽快完成成就 / 奖杯 “Rising Star (明日之星)”。

模式简介

本作的网战模式吸收了不少目前主流游戏中的设定, 所以玩家可以看到不少似曾相识的模式, 当然, 因为玩家能够扮演拥有强大战斗力的

的纳米服战士, 所以玩起来还是别有一番不同滋味的, 下面将介绍每个模式的玩法。

团队死斗

最古典的网战模式之一, 两个队伍在地图中对抗, 杀人即可得分, 在限制时间内得分最高的队伍获胜。在这个模式中会有时候会有声波轰炸异形空降, 玩家可以操纵异形, 杀死足够多的敌人后可以解锁成就 / 奖杯 “Lord of the Pings (声波轰炸异形王)”, 而如果是敌人操纵了声波轰炸异



形, 玩家则可以通过将敌人扯出异形体外而获得成就 / 奖杯 “Rudely Interrupted (给我下来)”。同时, 如果场景中出現直升机, 玩家可以操控其武器来杀死足够多的玩家, 以解锁成就 / 奖杯 “Aerial Support (空中支援)”。

死斗

另一个古典的网战模式, 玩家各自为战, 限时内杀死最多敌人并得分最高的玩家获胜。



坠落地点 / 战矛

类似于其他游戏中的抢点模式，这两个模式玩法比较类似，都是抢夺据点，不过在坠落地点模式中，异形空投仓会随机落在地图上，两队玩家需要互相对抗并试图抢先占领坠落点，以获得分数，先取得200分的一方胜利。战矛模式则相反，战矛位于

地图上的固定位置，玩家需要前往三个战矛中一个旁边，等待占领进度条填满占领战矛，之后需要阻止敌方夺取战矛，以持续地获得分数，先获得100分的一方获胜。这个模式中玩家可以战矛身上夺取盾牌，用这些盾牌向敌人发动近战攻击可以完成成就/奖杯“Hit me baby one more time (来吧！宝贝！)”。

撤离 / 夺取继电器

类似于抢旗模式，撤离模式是一方负责防守能源箱，一方负责抢夺，完成第一回合后攻防交换，最后夺得最多能源箱的一方

胜利。夺取继电器则是双方都拥有一个继电器，玩家必须在自己的继电器没被夺取的情况下，把敌方的继电器带到我方继电器旁才能获得得分，限时内夺取继电器最多的一方获胜。

猎人

类似一般游戏中的感染模式，玩家分为两边，其中两位扮演纳米服猎人，其他玩家扮演CELL士兵。猎人拥有追踪模式，而且能够使用狩猎弓，处于优势，而CELL士兵则处于劣势，而且当每

个CELL士兵被杀死时就会变成猎人，转而猎杀CELL士兵。当所有CELL士兵死去或时间倒数结束时则游戏结束，玩家将会按照表现获得奖励。扮演CELL士兵时多次杀死猎物可以获得成就/奖杯“I See Cloaked People (有种再隐形)”。

突击

一方玩家扮演纳米服战士，一方扮演普通士兵，纳米服战士需要从士兵看守的终端处下载资料，虽然士兵能力处于劣势，但武器上有

优势，双方都只有一条命，死了就只能观战。地图上有多个终端，所以双方都需要四处奔走来防守和窃取资料，纳米服战士窃取到100%的资料或防守方杀死所有纳米服战士就可以赢下一局，共有三个回合。

集锦

随机出现其他游戏模式，适合喜欢挑战性的玩家。

CELL VS 反抗军

玩家扮演无纳米服的战斗人员，玩“团队死斗”、“死斗”、“坠落地点”、“战矛”、“夺取继电器”和“撤离”模式。

设计师精选

定期更新的地图设计师制定模式，内容随机变化。

终极团队死斗

可以理解为超级战士难度的团队死斗，提示信息比正常模式少，但伤害威力增加。其他规则和团队死斗一样。

终极死斗

和终极团队死斗一样，只不过规则变成了死斗。



玩家设定档

这个模式中包括了玩家的个人资料、排行榜和各个解锁项目

进度，还有更换狗牌等等，玩家还可以在这里编辑战队的名字。

自定装备

玩家到达5级后才会解锁的功能，在该模式中，玩家可以选择自己的主要武器、次要武器、爆裂物和模组。因为本作是中文版，无论是武器和模组的数据和说明都已经在游戏中被写明，本次攻略将不再包括该部分的详细资料。惟一需要提到的是，网战模式的



模组中有一部分存在等级概念，玩家需要达成熟练度条件来将模组升级，以获得更强的增益。

成就/奖杯列表		
名称	点数/属性	说明
Staying Sharp (罩子光亮)	20/铜	完成游戏的教学关卡。
Welcome to the Jungle! (蛮荒时代)	15/铜	完成第一章“人类灭绝后”(Post-Human)
A Flawless Getaway (全身而退)	15/铜	完成第二章“欢迎来到丛林”(Welcome to the Jungle)
Off the Grid (搞失踪)	15/铜	完成第三章“万恶渊藪”(The Root of All Evil)
Turning the Tide (扭转乾坤)	15/铜	完成第四章“解除武装”(Saeties Off)
Brink of Apocalypse (濒临末日)	20/铜	完成第五章“火星高升”(Red Star Rising)
Belly of the Beast (深陷其中)	20/铜	完成第六章“幸存的人类”(Only Human)
The True Measure of a Hero (英雄本色)	20/铜	完成第七章“众神与野兽”(Gods and Monsters)
Nanosuit Veteran (姜是老的辣)	25/银	用老兵难度完成三个章节。
Halfway to Hell (一脚进棺材)	25/银	用超级士兵难度完成三个章节。
World Saver (世界救星)	35/银	使用任何难度完成单人战役。
Bring it On (放马过来)	45/银	使用老兵难度完成单人战役。
Professional Superhero (全职英雄)	65/金	使用超级士兵难度完成单人战役。
Perk Of The Job (聪明玩轻松过关)	15/铜	保存一套纳米服模组包。
Geared-up (全副武装)	25/银	解锁所有武器配件。
Suited-up (装甲护体)	20/银	将所有纳米服模组熟练度升至最高。
Be a Pro, use a Bow! (专家都用弓!)	20/铜	使用每种弓箭类型杀死10个敌人。
Maximum Strength (赤手空拳)	15/铜	累计用纳米服能力徒手杀死25个敌人。
Hunter-Gatherer (取之有道)	15/铜	累计从被打住的敌人身上回收10支箭。
The Gibson (骇客任务)	15/铜	累计完成20个黑客小游戏。
I'll Have That! (接收了!)	15/铜	使用所有类型的异形武器。
Taste Of Your Own Medicine (以牙还牙)	15/铜	在增压状态下累计杀死25个敌人。
Breaking the Lore (知道太多了)	10/铜	找到所有CELL情报。
Bang For The Buck (以小博大)	10/铜	在第二章“欢迎来到丛林”用铝热剂箭杀死一头鹿。
Can You Hear Me Now? (这下听得见了?)	20/铜	在第二章“欢迎来到丛林”关闭纳米服干扰器。
Who Needs Rockets? (狩猎弓无敌)	20/铜	在第一章“人类灭绝后”用弓击落一台直升机。

名称	点数/属性	说明
White Rider (乘风破浪)	20/铜	在第三章“万恶渊藪”搭乘小艇漂流20秒。
Roadkill (横冲直撞)	20/铜	在第五章“火星高升”用越野车撞死5个敌人。
Ping Pong! (受死吧! 声波轰炸异形)	20/铜	在第六章“幸存的人类”杀死所有声波轰炸异形(Ceph Pingers)。
Inside Job (窝里反)	25/银	使用熏掉炮塔的方式杀死10个敌人。
Post-Human Warrior (超人战士)	25/银	在一次增压过程中杀死10个敌人。
Arrow to the Knee! (饶你一命)	20/铜	使用弓箭射中CELL士兵的膝盖，却不杀死对方。
Improviser (见机行事)	15/铜	使用环境元素一击杀死两个敌人。
Nanosuit Ninja (奈米生化装忍者)	15/铜	不引起其他敌人警觉地进行20次隐身击杀。
Stick Around (动弹不得)	15/铜	用弓把累计10个敌人钉在墙上。
Clever Girl! (来阴的!)	15/铜	潜行杀死一个潜行者异形(Ceph Stalker)。
Poltergeist (阴魂不散)	10/铜	累计10次不引起其他敌人警觉地用投掷物杀死敌人。
Rising Star (明日之星)	15/铜	达到网战等级20级。
Block Party (巡回派对)	20/银	在每一个地图中进行过比赛。(仅限公开比赛)
Odd Job (随手可得)	25/银	在一场比赛中用一个投掷物杀死两个敌人。(仅限公开比赛)
Lord of the Pings (声波轰炸异形王)	15/铜	控制声波轰炸异形杀死25个敌人。(仅限公开比赛)
The Specialist (果然是高手)	30/银	在一次比赛中完成一次隐身击杀、一次扯掉击杀和一次凌空重踏击杀。(仅限公开比赛)
Bird of Prey (飞鹰掠食)	15/铜	从15英尺高的地方成功发动一次凌空重踏击杀。(仅限公开比赛)
Going Commando (加入突击队)	30/银	在被杀死前分别完成一次主武器击杀、一次副武器击杀和一次爆炸击杀。(仅限公开比赛)
Hit me baby one more time (来吧! 宝贝!)	15/铜	在战矛模式中使用战矛装置上的盾牌攻击敌人。(仅限公开比赛)
Rudely Interrupted (给我下来)	20/银	把敌人从声波轰炸异形身上扯下来。(仅限公开比赛)
I See Cloaked People (有种再隐形)	20/银	扮演CELL士兵时杀死10个纳米服猎人。(仅限公开比赛)
Would you kindly ... (迎接挑战)	20/银	完成25项不同挑战。
Aerial Support (空中支援)	15/铜	使用直升机上的武器杀死10个敌人。(仅限公开比赛)
Kicking off the training wheels (正式上场)	10/铜	使用手动装甲模式完成一场比赛。(仅限公开比赛)
Platinum	白金	获得此奖杯外其他所有奖杯。

天使
度过的每一天
我们不会忘记和

Shining Ark™

系统篇

村庄生活

游戏的推进方式和前作一样，随着任务的推进往前发展。本作引入了昼夜变化系统，任务和一些特殊事件必须在特定的时间段才能触发。平时可以种植农作物、钓鱼、烤面包以收集素材，也可以制造和强化装备，参与自由任务以强化自身能力，更可以和各个角色交流加深感情。

基本操作	
按键	作用
方向键	光标移动
摇杆	角色移动 / 光标移动
△键	菜单
□键	与パニス对话
×键	取消(在对话中隐藏文本框)
○键	确定 / 调查 / 对话
L键/R键	视角移动
SELECT	地图开关
START	区域移动 / 跳过剧情

菜单选项

Status：包含角色等级、角色强度、技能和特性等，也可以在此更换装备。

Item：查看目前所持有的道具，包含回复道具、面包、食材、素材和装备品。

Quest：查看目前已接受的依赖任务。

System：包含存档、读档、设定和难易度选择。在游戏开始时可以选择战斗难度，在此可以自由更



改。本作可以创建 12 个档案位置。

Title：回到标题。

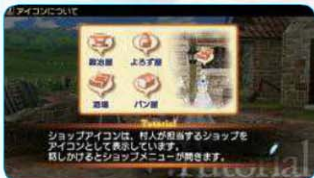
除此之外开启菜单时还能确认持有的金钱和游戏时间。

标识

村子中的角色头上都会有一定的标识，其中红色感叹号表示主线任务，同时在地图上会标示出来。如果不在所需的时间段则以灰色的

标识表示，此时需要回家休息到特定的时间才会出现。角色的支线任务和好感度事件会以三条竖杠表示，特殊事件则是以绿色光标为标识，如果有依赖任务是以人脸表示，可达成以笑脸标识。

除此之外还有设施的标识，瓶子标识是道具店，面包标识是面包店，卷物标识是任务酒场，打铁的标识是锻造屋，水壶的标识是菜园，动物上的标识则代表可以收获。



近年来的《光明》系列以 TONY 著名画师的人设、动人的音乐和大牌 CV 为卖点，本作也不例外。游戏在系统和战斗方式上都延续了前作的优点，玩过的玩家可以轻易上手，喜爱《战场的女武神》系列战斗方式的玩家也可以试试。虽然本作在故事上稍显俗套，不过还是有一些闪光点可以让玩家细心体会，是一款 PSP 玩家值得一试的作品。

文 绚世 美编 心的永恒

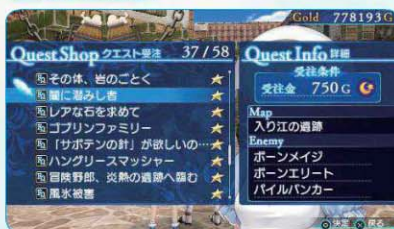
光明方舟
PSP

SEGA
シャイニング・アーク
2013年2月28日
无对应周边

角色扮演
日版
6279日元
对应玩家年龄：全年龄

任务和依赖

游戏中的任务分为几类，其中有推进主线发展的主线任务，提高角色好感度的事件任务，酒场接受的自由任务以及完成自由任务之后的追加任务。主线任务和自由任务都有时间段限制，如果发现不能接受请换个时间段再进行。主线任务和事件任务只能进行一次，而自由任务可以无限次接受。每次接受自由任务都必须缴纳一定的契约金，在完成后可以获得更大量的金钱奖励和贵重道具。贵重道具只能取得一次，重复任务只能取得金钱。由于完成任务能增加角色的好感度，在游戏后期可以利用这一点来加深角色之间的感情。



除去任务之外，村子中也有一些依赖任务可以完成，依赖任务可以同时接多个，在“Quest”中确认。一般是需要玩家搜集特定的素材并交纳，因为在任务中有明确的获得方法提示，所以在正文中就不重复提及素材的获得方法。一般每一天都会有不同的依赖任务出现，完成依赖任务不仅能获得素材，还能获得面包配方和印章等。

M.O.E.S与好感度

与村子中的人物对话时，有时候会出现三个选项让玩家进行选择，并根据玩家的选择有好感度的变化。需要注意的是，即使不回答也算是一个选项。如果回答得当，角色好感度上升，还能得到道具奖励。可对话的人物不仅包括我方成员，也包括村子中的村民。

提高好感度的方法不仅是选择正确选项，也可以通过一起参加并

完成任务。当好感度提升到一定阶段之后，就会有角色的好感度事件。触发后对应角色会习得新的特性（パーソナリティ）或用正面的特性代替负面，除此之外当完成一个角色的全部好感度事件后，在 EX 章节有该角色的最终事件出现，事件后可以在 Gallery 中查看 CG。以此为目标，积极地提升角色的好感度吧。

探索点和歌唱点



在村子中有时会看到黄色的圆圈，调查后就可以获得素材和道具；在地上的红色闪光点则是歌唱点，

可以让パニス唱歌以取得特殊效果，在不同区域还有效果的变化。在村はずれ唱歌有农作物收获加成和烤面包大成功的效果，在中央广场唱歌会获得道具和获得商店的折扣、在入江唱歌有钓鱼数量的加成、在牧场则可以提升动物素材的收获量。在游戏通关后还能在遗迹唱歌，会强制发生战斗。

村庄设施与生活

菜园

等到アダム加入之后,就可以使用菜园了,前一天给他种子的话,第

二天就可以收获相应的素材。早期的种子只能通过战斗或者开宝箱获得,到中期可以直接在道具屋购买。



钓鱼

钓鱼点分别在江边和牧场旁边的湖,需要使用种子作为鱼饵。在不同的时间段使用不同的种子能钓起不同种类的鱼。抛出鱼饵后,等到角色头上出现感叹号就能钓起鱼。

烤面包与面包店

在自宅中有面包工房,只要搜集到必要的素材就能烤出面包。烤面包时有一定几率会大成功,可以额外获得更高级的面包。面包可以在战斗中使用,回复 HP 的同时有各种有利的效果,比如攻击上升,魔防上升等。面包的种类以及面包店出售种类会随着获得的面包配方而增加,配方大多是依靠依赖任务“パン职人への道”获得。此外还可以在标题菜单的 Extra 中输入密码获得特殊面包配方。目前公布的密码如右表:



面包密码

QMFQ9K2XW9ZL26W3
LFQB3M8NSQPKX96X
4TJWZLZJLX3BPQZJ
H54JQCNLZ5W8RQH4
MBFBHSNX76HQNZ2
GX2RME9AQ56W6H2R
JCJZYAGTHSWE5X2L
JMCF8L2WM4NP7RFA
2MJ3C6SLPLQ6Q6CJ
SWFX4M8B35WTWTA3

ラナ交易



有点类似《怪物猎人 3G》的交易船系统,按照道具的稀有度与她交换各种素材和道具。在前一天给她道具并选择所需要的道具种类,第二天她就会送过来。建议到道具店买上一堆最便宜的种子,用种子交换即可。

道具屋

出售回复道具,食材,素材和装饰品,随着章节的推移会有更多的商品出售。如果制造或强化武器

时缺少素材,来道具屋看看说不定会有意外收获。除此之外店里还有挖掘品出售,这些挖掘品的是现阶段比较珍贵的素材或装饰品。

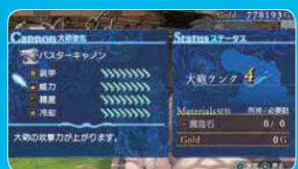
锻造屋

在这里可以进行武器生产,武器强化、装备变更和大炮强化。

●武器生产与强化:只要收集有相应的素材就能做出武器,武器可以改变角色能力的倾向性。比如平衡型、攻击型、魔力型、行动型等,可以依据角色特性选择合适的武器生产。除此之外还可以生产附加属性的武器,在不同的战场选择对应的武器能使战斗变得轻松。武器强化有五个阶段,每个阶段都有极高的能力加成。需要注意的是强化武器也需

要金钱和素材。有部分武器在强化到最高阶段时,还能继续强化成更加强力的新武器。因为每一章的开始时敌人都会有不同程度的加强,所以在进行第一战之前建议先到锻造屋提升下武器能力再去挑战。

●大炮强化:由于本作引入



了海战和巨人战,所以大炮在战场上有着举足轻重的作用。在锻造屋中可以利用魔晶石对大炮进行强化,包含有装甲、威力、精度和冷却四个强化项目。建议在

游戏初期先强化大炮的威力和冷却以提升战斗时输出。装甲和精度可以依靠在战斗中的站位解决。除此之外,还可以达成锻造屋的依赖任务以提升大炮的等级。

自宅

在自宅有休息、面包工房、鉴赏模式和换装可以选择。其中鉴赏模式中有类似成就/奖杯收集的“コレクション”模式,完成收集模式出现的条件可以取得相应的实绩,通关后如果达到相应的实绩,音乐鉴赏模式和事件鉴赏模式。换装模式下可以帮パニス更换衣服,随着游戏的进行可换装的衣



服也会增多。最后的“天使の水着”需要完成パニス最终的好感度事件取得。除此之外还能通过官方举办的活动获得下载码进行下载。

战斗部分

游戏的战斗部分和前作类似,每次战斗除了强制出场的パニス外能自由选择三名角色出击,其余的角色作为待机状态也能获得一定的经验值。同时在战斗出击页面的第一个位置是“ACE”位置,不仅能获得更多的经验值,而且在出击时就有两格フォース值。战斗准备完按下 START 就能开始战斗。

战斗操作

按键	作用
方向键	视角移动 / 光标移动
摇杆	角色移动 / 准心移动
△键	防御 / 冲刺(移动中) / 操作开关 / 开启宝箱 / 选取全部目标
□键	同调
x 键	取消 / 回合结束
○键	开始行动 / 准备攻击
L 键 / R 键	视角移动
SELECT	地图开关
START	菜单

角色操作

轮到该角色操作时,可以利用滑杆移动,再利用十字键调整方向。移动会消耗角色的移动槽,当移动槽消耗完就无法再移动,要考虑清楚移动路线。由于战斗是实时的,部分敌人会一直对我方采取攻击,此时可以按下△键进行防御或者通过冲刺回避敌人的攻击。如果需要思考的时间可以按下 START 键。移动中敌人身上会出现红色和

蓝色的锁定框。蓝色的锁定框代表进入了角色的通常攻击范围内,而红色表示可以利用フォース值进行技能攻击。此时就可以按下○键进入攻击准备。一般近距离的角色都有多次攻击机会(受武器影响),此时就可以移动准星或者用 L 键 / R 键切换目标,再按下○键就可以确认一次攻击了,也可以直接按下△键全部锁定。如果有复数的敌人在攻击范围内,还可以锁定多个敌人进行攻击。当攻击确定后,画面会出现“Action Ready”的字样,此时就可以再次按下○键发动攻击。如果移动槽还有剩余,在攻击后还能再次移动。



角色特性

每个角色都有自己的特性(パーソナリティ),在战斗中满足条件就会随机发动,具体的发动条件和效果可以在菜单中的 Status 确认。特性符合每个角色的性格和故事,其中包含有正面和负面效果。通过发展各个角色的好感度事件可以增加特性或者将负面特性改写成正面特性。



同调和連携攻击

在战斗中移动到同伴身边时按下□键就能发动同调(デュオ), 同伴会跟随操作的角色一起移动, 可以节约同伴的移动槽, 同时同伴在移动的过程中是不会受到战斗伤害的, 可以利用这一点将一些HP和防御力较低的角色带到安全的地方去。再次按下□键就能取消同调, 同伴将在取消的位置待机。



圈内, 进行攻击的话同伴也会一起进行攻击以增加战斗伤害。当攻击的对象存在多个时, 会自动选择离同伴角色最近的敌人攻击。参加攻击的角色也可以获得フォース值。发动时并不要求双方处于同调状态, 只需要考虑攻击范围。

部位破坏和弱点属性

部分较大的敌人身上会有多处可攻击的部位, 每个部位都会有独立的HP值, 当HP值降到0后其HP为本体的HP值。破坏这些部位可以降低敌人的能力, 例如击

破拳头可以降低攻击力, 击破盾可以降低防御力等。而击破的部位会成为敌人的弱点, 比起直接攻击本体的效率会提高很多。

弱点属性是指用特定属性的攻击可以给人带来附加伤害。在伤害值上会以“Weak”表示。一开始是不清楚敌人的弱点属性的, 需要攻击到弱点属性后才可以直接在情报中看到。而属性不仅仅是火、光等攻击属性, 还包括了类似射击、突刺等攻击方式。



フォース槽

除了普通攻击不需要消耗フォース槽之外, 发动フォース技能, 唱歌都需要消耗フォース槽。フォース

槽可以通过攻击、击破敌人、结束回合和遭受敌人攻击增加。开启蓝色宝箱也可以直接增加フォース槽。

移动次序与CHAIN

根据每个角色的行动值不同, 行动次序会有所区别。行动值高的角色会优先行动。行动次序在战斗画面的右下方显示。当我方的角色连续行动时, 就会进入CHAIN状态。随着CHAIN数量的增多, 给予敌人的伤害和给予我方的回复量加成会更多。在战斗中可以利用歌或者道具提升我方的行动次序, 还能使用技

能、机关等降低敌人的行动次序, 以形成CHAIN数的优势。



反击

我方角色在遭受攻击后有一定几率发动反击, 类似シャノン等使用弓的角色的话, 当敌人移动到攻击范围内会自动进行反击。而敌人

全部角色都会进行反击, 如果使用了吹飞攻击则能强制取消反击, 可以活用这一点。

OverMove系统



主人公フリード特有的系统, 发动后他会连续行动三次。发动条件与隐藏数值情绪(テンション)有关。当情绪值达到一定程度的话就会自动发动OverMove。在战斗中攻击、击破敌人会增加情绪值, 而我方被击破的话会降低情绪值。

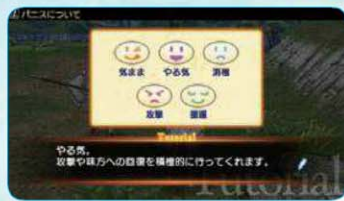
歌系统

特定角色(パニス、ヴァイオラ、キルマリア)才能使用的歌技能(フォースソング), 使用后对我方全体角色都有各种各样的支援效果, 一直持续到玩家解除歌唱或者歌唱的角色濒死为止。发动的角色不能移动, 所以要选择一个合适的地方发动以保证角色的安全性。



パニス行动

パニスは必须出击的角色, 在游戏初期她是不受我方控制的。当好感度积累到一定程度之后可以对她下命令, 但她不一定会听。根据她情绪的不同, 会自动选择不同的行动方式, 情绪可以在村子中送她面包而改变。



当游戏进入到后期时, 就可以自己操作パニス了。她的攻击范围是可视前方的全部敌人, 最多可以同时攻击8个目标。

情绪状态	行动方式
气まま	采取多样化, 平衡的作战行动
やる気	积极地采取攻击和回复行动
消極	不经常参加战斗, 以持道具为主
攻撃	以攻击为最优先的行动
擁護	以回复和唱歌等支援行动为主。

大炮与フォースウェポン机关

本作引入了海战和巨人战, 大炮作为主要攻击手段之一起很大的作用。大炮有耐久度设定, 如果被破坏需要使用“大炮修理キット”或者耗费フォース槽修理。大炮有强大的攻击力, 但在使用后需要进行冷却才能再次使用。随着大炮的强化, 冷却时间也会缩短, 也可以

使用“大炮冷却キット”或者耗费フォース槽进行冷却。以上项目都可以在锻冶屋进行强化。

除了大炮之外, 一般在船的中间有フォースウェポン机关, 需要耗费两格フォース槽才能发动。可以拉近敌人并降低敌人的行动次序, 相当便利。

异常状态

异常状态给角色带来各种各样的效果, 可以使用道具恢复或者经过一定的回合数自动解除。异常状态分为以下几种:



异常状态	影响
能力上升/下降	让角色的基础能力变化。
混乱	角色不会进行迎击和反击, 也不会参与連携攻击。
忘却	我方角色无法使用フォース技能, 敌人则无法使用一部分攻击。
毒	随着回合数变化HP减少
麻痹	角色无法移动, 也无法被同调。
睡眠	角色无法操作, 也无法被同调。

战场设施

战场上我方以蓝点标注, 敌人以红点标注, 大炮以黄色标注, 除此之外还有一些设施:

●宝箱: 游戏中的宝箱分为三种, 红色宝箱装有道具, 金色宝箱装有贵重道具, 蓝色宝箱能提升フォース槽。经过验证, 在任务中出现的宝箱是随机的, 而要想取得金色宝箱则必须进行追加任务(Extra Quest)。

●岩石、石柱等: 属于可破坏的设施, 有些障碍设置在必经之路

上就必须消耗一次行动机会去破坏。

●寒波、热波和瘴气发生装置: 其中寒波发生装置需要用火属性打破, 热波需要用冰属性打破, 瘴气岩直接攻击即可。

●特殊地形: 熔岩和毒地形在经过时都会造成HP的流失, 寒波会使得角色移动距离减半, 热波会使角色的HP缓缓减少, 瘴气会造成フォース槽上升幅度减半, 泥泞(ねかるみ)地形在行动时会强制变成步行状态, 且无法回避敌人攻击,

流程篇

一章 天使がくれた勇气

剧情

这是一个与世隔绝的岛屿，村中的人们相互支持，捕鱼，耕作，一起建立了村庄。我并不是这里的原居民，在我小的时候就流落到此，但多亏村民们的收留，让我在这里一起生活。我叫フリード，住在这个拥有广阔蓝天和丰富海资源的岛屿上。

就在我巡逻的时候，在海上发现了一个拥有单边黑色翅膀的女孩，这时候我并不知道我的人生会因为她发生巨大的变化。回到村子，大家都



推测她会不会就是传说中拯救过村子的天使。但她似乎并不记得自己的过去，只记得自己的名字叫做パニス，言行也只是一个不谙世事的小女孩，在她身上我看到了自己的影子，于是我担当起照顾她的职责。我一边保护村子，击退海盗，一边与她一起逛村子，她真是一个很可爱而温柔的女孩子，村民也很快接纳了她。但平稳的日子没过多久，忽然有一天，天空出现了一轮红色的月亮，招来了巨人把村子给毁灭了。幸亏在关键时刻，パニス唱起歌让巨人回去。巨人到底是什么？围绕着パニスの谜团似乎越来越多。

(为了方便阅读，剧情以フリード为第一人称写作)

关卡流程

SQ: 流れ着いた天使

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
グリーンベースト	1	敌全灭	-

SQ: モンスターの群れ、大移動!

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ゴブリン、大炮キノコ	1	敌全灭	我方全灭

前两战都是教程战，跟着教程一步步走即可。

SQ: つないだ手

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ゴブリン、ゴブリングレイブ	1	敌全灭	我方全灭

SQ: 泣く子も笑う、海賊バツカス

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
バツカス、ミスグモ	2	バツカス击破	我方全灭

一开始バツカス就对着フリード来了一记，尽快利用ジンのドルフィンテイル攻击改变バツカスの行动次序，

再使用シャノンのヒール技能帮他回复。ミスグモ的攻击范围较广，建议人物分散站开。



SQ: 紅き月、异形の巨人

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
异形の巨人	2	击破异形	我方全灭

一开始的攻击没有效果，次回合パニス加入，她唱起歌，巨人消失。

二章 その希望が指す方へ

剧情

村子遭到巨人的袭击，变成了废墟。为了复兴村子，我和同伴们也一起尽自己最大的努力，鼓励孩子，带回动物。就在搬运木材时，シャノン

说起我身上那不可思议的能力。我也并不清楚这到底是怎么一回事。听说神殿内有关天使的传说，我带上パニス去查看究竟，就在那我遇到了

アダム，阴差阳错地他把我当作主人识别，在他的帮助下，村子的复兴计划有了极大的进展。不过即使村子遇到麻烦，海贼们也不消停下来，我们击败了レヴィン和ベルベット，为什么海贼们对这个岛那么执着，我们去询问了村长原因。他告诉我们村子中流传着众多的传说，建议到遗迹中找找答案。在树海遗迹的深处，我们发现了巨大的石像，就在パニス碰到遗迹的瞬间，地震出现，之前出现的巨人来



袭！我们利用大炮总算将巨人打败，就在打败的那一刹那，パニス失去意识。她请求我们带她到遗迹的石头那，随着她的歌声，石头解开了封印，发出了光芒。

关卡流程

SQ: おいしいパンを焼くために

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ウルフ、ブリックゴーレム	4	敌全灭	我方全灭



ブリックゴーレムの攻击力较高，但行动缓慢，保持一定距离利用远程攻击即可。HP虽然高，但弱点在其肩膀，集中全力攻击肩膀部位的话不用几回合就能将其打倒。

SQ: フリード、謎の力

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
パープルベースト、ドラゴンフライ、シュリーカー	6	敌全灭	我方全灭

因为有オヴァーム-ヴ发动，很快就能把敌人清理干净。小心敌人的毒攻击和地上的沼泽会降低移动速度。

SQ: 农场复兴任务

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ゴブリンソード、スコ-ピオン	8	敌全灭	我方全灭

SQ: 海賊王子の国盗り合戦

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
レヴィン、ソードパイレーツ、ボムパイレーツ	8	レヴィン击破	我方全灭

SQ: 字び舎の钟

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ロックハウンド、大炮キノコ、スパイダー	10	敌全灭	我方全灭

SQ: “力”を求める女海賊

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ベルベット、ボンファイター、アクアスカル	11	击破ベルベット	我方全灭

ベルベットの机动性高，每次进行攻击后都会跑到很远的地方去。其技能都附带类似麻痹、中毒、混乱、睡眠等效果，最强招式不仅是大范围攻击，还能强化自身能力。利用フリードのソドジャベリン技能的话，两招就能打败她，不算困难，其余的人注意消除负面效果，以回复为主。



ベルベット
あふふふ、あの字はなに屋敷分けがいいわ。
お姉さん、そういうまたら失敗するよ？
それじゃあ、いちどっ戦ってみるけど……

SQ: 樹海の遺迹

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ブリックゴーレム、スコ-ピオン、ドラゴンフライ	14	敌全灭	我方全灭

ブリックゴーレム会呼叫增援，建议快速击破它。

SQ: 炮烟は反击の狼烟

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
异形の巨人	15	异形の巨人击破	我方全灭

这次要真正和巨人战斗了，操作地图几个方向的大炮进行攻击，建议提前准备一些“大炮冷却キット”。敌人的弱点在于头部的能量区域，三炮就能打掉

其能量环，之后就能使用物理攻击攻击他了，用大炮攻击其背部的话，巨人会倒下许多回合，接下来只要集中全力攻击他就可以轻松通过。

M.O.E.S (主要角色)			
角色	问题	选择肢	可获得道具
シャノン	がんばって、村を元通りにしなきゃね!	シャノン、一緒にがんばろう!	ファイトブレッド
パニス	もとおりになおるかなあ?	もちろん! みんなで元通りにするんだ!	力の指环
ジンガ	フリード、お前ならどうする? なにかお手伝いすることはありませんか?	食料を優先して、船かな。	体力の帯
アダム		今はゆっくり休んでよ。	魔法のレンガ

三章 正義の名のもとに



劇情

パニス说起回想起歌的缘由。就在这时，一名手持双枪的黑衣少女出现，她叫キルマリア，认为パニスは毁灭世界的恶魔，宣称要制裁パニス。我们陪同她到石碑处调查，原来她看得懂石碑上的语言，上面记载着关于天使的传说。不过她认为不能凭一家之言就轻易相信パニス，所以决定到岛上其他遗迹去。当她看到遗迹时，不由得两眼放光，但这些资料都和以往接触的历史资料有很大的出入，为了了解真相，她决定留下来调查。她也渐渐地融入到村子的生活中，很受孩子们的欢迎。在这

段期间，我们也遭受了海盜们数次袭击，提升我们的海战能力的计划是势在必行的。经过努力，我们找到了新的遗迹入口，但此时手拿镰刀的ヴァイオラ通过转移点出现，其目的竟是杀掉パニス。就在危急时刻，キルマリア出手相助。经过这段日子的相处，她决定相信パニス。虽然击退了，但不祥的红月又再次出现，这次出现的是海上的异形。而和上次一样，パニス再次回想起新的歌，再次解开了石头的封印。随着キルマリア的加入，相信解开谜团的日子也指日可待了。

关卡流程

SQ: 天使と悪魔とジャスティスと			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
イノブタ、ステインガー	15	敌全灭	我方全灭

敌人实力比起之前有所提升，要注意HP的残留量，小心为上。

SQ: みんな大好き、キルマリア			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ウルフ、魔晶のエメラルド、ゴブリン	16	敌全灭	我方全灭

敌人的ウルフ会使我方麻痹，小心回避即可。

SQ: 漁船修復			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
フォレストボア、ドラゴンフライ、スパイダー	17	敌全灭	我方全灭

中间的平台上有大炮，可以用它解决下边的敌人。

SQ: 出发! ブルーノア号			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
海盜船	18	海盜船击破	我方全灭



耗费两格フォース值可以使用船中间装置将船拉过来并减低其行动顺序。使用大炮攻击海盜船的侧面炮以降低其魔法和物理防御力。等侧面炮身都被破坏后，集中攻击主炮即可。

SQ: 空回る村への愛			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
リザード、シュリカー、トーチ	19	敌全灭	我方全灭

SQ: ブルーノア号強化計画			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ブリックゴレム、スパイダー、ゴブリンプレイブ	21	敌全灭	我方全灭

让行动次序快的角色使用大炮攻击敌人的话，会使战斗变得轻松许多。

SQ: 消えた洞窟の入り口			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ハイリザード、リザード、ミズグモ	22	敌全灭	我方全灭

最开始的石头可以不用打碎，直接从上面迂回前进。敌人的ハイリザード攻击力很高，普通攻击伤害在180HP左

右，HP量少的角色尽量不要往前冲太快来以免被围攻。利用中远程的角色和敌人周旋有不错的效果。

SQ: 紫紺の死神と正義のエクソシスト			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ヴァイオラ	22	ヴァイオラ击破	パニス频死

ヴァイオラの攻击附带防御降低的效果，同时速度快，移动距离也远，被连续攻击的话会很危险。还好敌人只有她一个，开战后尽量不要离パニス太远，让她唱歌辅助，全员连携攻击集中击破她。



SQ: 海から来た悪魔			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
异形的大鱼	23	异形击破	我方全灭

大鱼的攻击力很高，其攻击能带来200HP左右的伤害同时附带减防效果，但命中率很低，不必担心。首先攻击其能量聚集的部位，破坏后会降低大鱼的防御力，之后对着背部和尾巴攻击，待

到部位破坏完后，大鱼会使出全体攻击，攻击力很高，注意保持HP较高的状态以免被秒杀。发动后它有很长时间的硬直，使用パニスの歌增加攻击力之后集中输出即可。

M.O.E.S (主要角色)			
角色	问题	选择肢	可获得道具
パニス	フリード，“あくま”ってなあに? どんな人なの?	悪魔なんて、この村にはないよ	忍耐の龙手
シャノン	もしパニスが悪魔だっていうんなら、世界中悪魔だらけよ!	オレたちの家族が、悪魔ははずがないよ。	ばくだんまん
アダム	遺迹调查をお手伝いしてはどうかと思うのですが、いかがでしょう?	その気持ちだけで充分じゃないかな?	下级魔龙の鱗
ジンガ	悪魔を扱う専門家なんて、お前聞いたことあつたか?	よくわからないけど、パニスわ悪魔じゃないよ。	ウォータージェム
キルマリア	わたくしのことを受け入れてくださるのですね	キルマリアさんは、もう仲間だよ。	入門者の魔导书

四章 知識の大海へ



劇情

看着与异形作战后的船，我们感到很担心，不熟悉海战还是给我们带来了很大的麻烦。这时候ベルベット出现，她希望与我们做一次交易，她加入我们的同时，希望我们能帮助她寻找“力”。和村长他们讨论了一番，我决定信任她。在她的帮助下，我们打败了バツカスとレヴィン，也按照约定和她一起来到冰雪的遗迹中。来到遗迹后，パニス再次碰到遗迹，异形出现。这一次解开石头的封

印，展现的是另一个世界的景象。キルマリア受此启发，再次调查遗迹的壁画，她作出了假设：石版记载的是有翼人的特征和文明，パニス很可能是有翼人的后代，而岛就是有翼人在濒临灭绝时为了避难而制作的方舟。パニス也说出前几天失去意识时所看到的场景，推测那正是古代人灭绝时的记忆。虽然这个假设很有说服力，但我们还是觉得有不少谜团没有解开。

关卡流程



SQ: 海と泪と男と女			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
バツカス、ハイチザード、ブルーベア	25	バツカス击破	我方全灭

バッカス比起之前有了较大的能力强化，攻击力和防御力都相当高。其特殊攻击能给我方带来忘却状态，要留意和他之间的距离注意回复。

SQ: “力”の素は山にあり?			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ビルドスマツシャ-、プラストビー-、サ-ンダースパイダー	27	敌全灭	我方全灭

ビルドスマツシャ-の攻击力高，攻击范围也广，可以先绕到上方左边的大炮处，打掉其双手后就够不成威胁了。

SQ: 感谢の花			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
グリーンベ-スト、スコ-ピオン	27	敌全灭	我方全灭

敌人的攻击都带有毒属性，提前装备预防中毒的装备会有作用。

SQ: 海賊提督に挑め			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
海盜船	28	海盜船击破	我方全灭

海盜船的攻击方式和以前完全一样，建议在战前提升大炮的攻击力并减少冷却时间。

SQ: “力”を求めて			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ブリザ-ドウルフ、プラストビー-ト、サ-ンダースパイダー	29	敌全灭	我方全灭

SQ: 巷い玄室			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
魔晶のサファイア、スノ-ボア、スプラッシャ-	30	敌全灭	我方全灭

由于有寒波存在，所以这一关派出能远距离攻击的角色会比较有优势。在深处用火属性攻击破坏装置后寒波就会消失。

SQ: 冰原に嵐舞う			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
异形の蝶	31	异形の蝶击破	我方全灭

目前为止最难的战斗，异形の蝶的攻击不仅威力大，还能减缓我方速度，除此之外还有大范围的攻击手段，不容小觑。它的移动方式只有地图四个固定的点，与其追着它跑，还不如利用两边大炮轰击。

战斗开始要先破坏两边的眼睛，此时如果有大范围的攻击手段的话会轻松许多，击破眼睛后需要击破翅膀后才能攻击本体。在破坏到只剩下本体的时候它还会使用大范围的攻击技能，请注意回复。



SQ: 壁画に眠る真実			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
アイスゴーレム、ブリザ-ドウルフ、ブルーベ-スト	32	敌全灭	我方全灭

M.O.E.S (主要角色)			
角色	问题	选择肢	可获得道具
シャノン	海戦って大変ね...	みんなて力を合わせれば大丈夫さ。	パンキンマフィン
アダム	ワタシは从うべきなのでしょうか?	うん、ベルベットさんも村の一員だからね。	古代のシャフト
パニス	ベルベットのことが好き?	うん、好きだよ	軍師のム-ヴジェム
キルマリア	この村も、なにかと大変ですね。	キルマリアさんも手伝ってくれと助かな。	ライトジェム
ジンガ	不安になってくるが、大丈夫かな?	そんなに悪い人じゃないと思うよ。	ビルドアップストーン
ベルベット	お互い目的を達成するために、がんばっていきましょう?	“力”が見つかるといいね。	冰石の脳輪

五章 弱きもの



劇情

キルマリア向村民发表了自己 | パニスの相遇是某种必然。村民们的研究成果，而我也禁觉得我和 | 想要尽自己的一份力量去保护パニ

ス。我们一边继续进行村子的复兴活动，一边继续探索岛屿上的其他遗迹。随着研究的深入，我们渐渐发现这座岛上曾经发生过很惨烈的战争，岛屿本身就是一个巨大的作战武器。而这时又有新的异形袭来，

但就在异形被消灭的时候，它正在向パニス寻求帮助。这次パニス解开的封印，让我们听到了异世界的声音。这些事情让我们不由得又审视起之前的假设，对パニスの身份也开始心生疑惑了。

关卡流程

SQ: カイラス山脉を越えろ			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
クロックワーク、オートマタ	35	敌全灭	我方全灭

新章节的第一战，クロックワークの攻击力很高，建议在战前先提升一下能力再打会比较安全。使用フリードの大范围攻击魔法能有很大收获。

SQ: 复兴はまだ道半ば			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ホブゴブリン、ゴブリンソ-ド、ゴブリングレイブ	35	敌全灭	我方全灭

SQ: 洞窟に眠りしもの			
Area1			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
クロックワーク、メカテ-トル、インターセプター	37	敌全灭	我方全灭
Area2			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ケルビム、オートマタ	37	ケルビム击破	我方全灭

SQ: 冒険野郎の血が騒ぐ			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
フオレストボア、ロックハウンド	37	敌全灭	我方全灭

SQ: 虹のオアシス			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
サンドスコ-ピオン、ストーンイノブタ、ダリア	38	敌全灭	我方全灭

SQ: 复兴完了			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ジェルト-トル、ミスグモ	40	敌全灭	我方全灭

SQ: 山脉の向こうへ			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ヴァイオラ	40	ヴァイオラ击破	パニス殒死

SQ: 砂生立で奔る异形			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
异形の蜘蛛、异形の子蜘蛛	41	异形击破	我方全灭

敌人的攻击范围比较大，要注意大炮的耐久度。先清理完大炮旁边的蜘蛛后，利用大炮打下异形的能量连接部位，之后攻击其前脚，积累伤害到一定程度后它会倒下，再攻击其本体即可。虽然可以攻击后面的脚，但由于它会再生，所以意义并不大。



M.O.E.S (主要角色)			
角色	问题	选择肢	可获得道具
シャノン	フリードがベッドと壁の隙間に落ちこちて...	あの時は、姉ちゃんのおかげで助かったよ。	ストロベリング
アダム	対策を立てるべきでしょうか?	そんなことない、アダムは役に立っているよ	石猪の牙
ベルベット	あなたたちと組んで、本当に良かったわ。	こつこそ、助かってるよ。	迎击ドリル
ジンガ	フリード、产みの亲に会いたいと思うか?	今は、おじさんとおばさんがオレの亲だよ。	强健の帯
パニス	フリードがちっちゃい時って、どんなこだったの?	パニスみたいに素直で良い子だったよ。	守护のスカ-フ
キルマリア	体が1つでは足りないくらいです。	オレで良ければいつでも力を貸すよ。	炎狼の爪

六章 耐えがたき真実



劇情

村子开始了祭典，庆祝村子修复完成。但是我和シャノン依然很在意パニスの真实身份，毕竟对于家人的事情不清不白的很难受，于是决定一边为祭典做准备，一边去遗迹调查。在一切都进展顺利时，海贼レヴィン袭击了村子。在战斗

中千钧一发之际，异形竟然出现，击破了レヴィンの船保护了パニス。战斗后异形和パニス接触，パニス恍惚中唱起了新的歌曲将村庄毁灭。这时パニス恢复了记忆，她正是千年前坐着方舟到来的，毁灭古代人的异世界人。

关卡流程

SQ: 立ちふさがる危険な谷			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
マグマゴーレム、ファイアウルフ、ダーククリスタル	41	敌全灭	我方全灭

敌人又得到全方位的增强，新增的瘴气地形对我方也很不利。要注意回复并着实战打败敌人。

SQ: 祭りに飾りを			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ドラゴンフライ、スパイダー	42	敌全灭	我方全灭

SQ: 瘴気の谷を越えて			
Area1			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ダークナイト、ポーンエリート、クリムゾンスカル	43	敌全灭	我方全灭
Area2			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
スライサー、フレアリザード、ヴォルカータートル	43	敌全灭	我方全灭

SQ: 祭りに料理を			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
オオイノブタ、イノブタ、ホブゴブリン	45	敌全灭	我方全灭

SQ: 祭りにパンを			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ビルドスマッシュャー、プラストビー	46	敌全灭	我方全灭

SQ: レヴィンの野暮と心意気			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
海賊船	47	海賊船击破	我方全灭

与之前是一样的打法，只是这次会有乘着小船的杂兵靠近，可以提前解决。

SQ: 紅い月の下に咲いた華			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
异形の华	48	异形击破	我方全灭



战斗场地和异形巨人时相同，由于有三门大炮，所以可以分配三个人去操作。同时建议带上远程攻击的角色以便在大炮冷却时能发动攻击。敌人有攻击力恐怖的蓄力攻击“炮华”，看到它在蓄力的时候就要提前做好回复工作。之后攻击其能量连接部位后会露出本体，集中全力攻击核心即可。

M.O.E.S (主要角色)			
角色	问题	选择肢	可获得道具
アダム	自信がありません。どうしたらいいでしょう？	一緒に楽しめばいいよ	リザードの火炎尻尾
キルマリア	わたくしも出し物の1つも準備しないと...	期待してるよ！	鋭利なハサミ
ヘルベット	あなたたちがやるべきこと、忘れてないでしょうね？	"力"を探すこと、でしょ？	壮健のアミューレット

M.O.E.S (主要角色)

角色	问题	选择肢	可获得道具
ジンガ	俺もひと暴れしてやるぜ！	オレだって負けないぞ！	グローブの上げ
パニス	フーリドは、お祭りでなにをするの？	パンをたくさん食べるよ。	天使のペンデュラム
シャノン	楽しいお祭りにしてあげたいわね	家族みんなのいい思い出にしたいわね。	さそりパン

七章 あなたを広く受け容れたい



劇情

パニス受到村民的排挤，就连ジンガ也决定把她当做敌人看待。“果然为了这个世界，为了这个世界的話，パニス就不应该存在吗？那么，干脆就用我的双手把パニス埋葬吧。不，这不可能，她一直比谁都精神、温柔、而且为了他人会很努力，我怎么可能杀了她”。就在我烦恼的时候，得到了レヴィンの开导，パニス与村子都不应该放弃。大家会变得分散也是因为我没有自己的信念，只要我振作起来，大家一定能再次团结在一起。我也总算下定了决心，与シャノン一起说服众人再次接纳パニス。就在这个过程中，我们也渐渐地感受到了パニス日常的温柔，除了ジンガ和アダム之外，其余的伙伴都聚集到了一起。红色月亮再临，パニス竟然到了异形的身体里。经历了一番苦战后，パニス决定相信我们，也告诉我们事情的真相。她的星球至今仍在受到“终末の巨人”威胁，巨人拥有巨大的身体，全部武器都对他无

效的恐怖存在。虽然这边已经过去千年，但她的世界只过去了几年，而袭击这个世界的巨人，正是她的世界寻求帮助的意识，她到这个世界是为了寻求帮忙，希望能让一些人来到这个世界。但在千年前人们担心会把巨人招来，于是一直不愿意与她们相处。而她世界的人们也无法对这个世界的人心存信任。虽然后来取得一些进展，就在以为能被救的时候，竟然出现了把她们当做试验台的人，最终双方爆发了冲突。在陷入困境时候，パニス唱起了禁断的毁灭世界的歌，虽然生命没有大碍，但失去了一边翅膀，另一边原本纯白的翅膀也变成了黑色了。就在她恢复意识的时候，来到了这座岛上。她希望我们能帮她拯救她的世界。我毫不犹豫地答应了，即使那是威胁着一个星球的恐怖存在，但我想要去拯救这两个世界。参与到其中的不止是我，还有我的伙伴们，我相信两个世界中的人一定能相互理解，度过难关。

关卡流程



SQ: 想いをぶつけろ！			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
レヴィン	49	レヴィン击破	我方全灭

蓄够フオース值给他一个大招就轻易解决。

SQ: 大切な妹			
記事本	敌人等级	胜利条件	失败条件
ロックハウンド、ステインガー、パイルバンカー	49	敌全灭	我方全灭

SQ: パニスとの絆 慈しみ			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ブリックゴーレム、ドラゴンフライ	49	敌全灭	我方全灭

SQ: 好敵手、バツカス			
出現敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
バツカス	50	バツカス击破	我方全灭

虽然敌人只有一人，但攻击力异常变态，一招大车轮能对我方每个人造成七八百HP左右的伤害，一不小心很可能就会被秒。注意和他保持一定距离，谨慎击破。

SQ: パニスとの絆 劳り

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
大砲キノコ、ブラストビー、サンダー・スパイダー	51	敌全灭	我方全灭

SQ: 真実を求めて

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
マシンナイト、ジュエルトートル	53	敌全灭	我方全灭

SQ: パニスとの絆

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
スコーピオン、シルバーベスト、ホブゴブリンメイス	54	敌全灭	我方全灭

SQ: 紅い月、异形の天使

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
异形の天使	55	异形击破	我方全灭

目前为止最强的 BOSS，需要击破异形四只手才能攻击本体，但在击破手的时候它各方面的能力都会提升，要小心为上。异形攻击力极高，建议レヴイン和另一人主回复，也要多带上回复 HP 的道具，等フオース值高了直接攻击 BOSS 就行，一共需要攻击其核心六次以说服パニス。在第四次的时候能使用中间的机关以防止行动次序的



消失。五次之后它还会全体恢复，需要重新打一遍。

八章 世界に响く爱



剧情

パニス决定坦诚地和アダム和ジンが好好谈谈。而アダム也给予她回应，突破程序控制产生了独立的人格，ジンが也接纳了パニス。此时ヴァイオラ出现，她也说明了原委，为了保护这个世界才决定抹杀パニス，但经过我们的努力，她也看到了另外的可能性。パニス对着全部人说出了真相。最后村民们都决定帮パニス一起拯救这个世界。但在讨论的时候有几点不明确，为什么巨人不马上就把世界毁灭掉而只是宣告？这时得出一个假设，巨人或许只是为了警告人们。在パニスの地球上人们互相争夺，或许

正是这些负面的情绪唤起了巨人。想要打败它，就只有使用能净化心的“心剑”。“心剑”需要用积极而正确的心态去铸造。这时ヴァイオラ出现，她的歌能收集大家的思绪做成武器。在村民和バツカスの帮助下，方舟出发前往异世界。我们汇集了两个世界的人的思绪，传达给了巨人。在战争的最后，パニス决定再次唱起那首传达思绪的歌，我知道这对于她意味着什么，我决定陪着她，当她的翅膀与她一起传达最后的感情，パニス也对着我们叙说起她的思绪。（最后的结局不剧透，请各位玩家自行体会）。

关卡流程

SQ: プログラムを超えて

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ケルビム、オートビット、パイルバンカー	57	ケルビム击破	我方全灭

如果之前没用过アダム的话，现在他就是个累赘，让他站一边去，之后全力攻击即可。

SQ: 紫绀の死神の苦悩

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ヴァイオラ	58	ヴァイオラ击破	パニス濒死

攻击力增强许多，由于她的技能攻击范围比较广，尽量让パニス离队伍远一些避免被秒杀。

SQ: 想天使の试炼

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ヴァイオラ	58	ヴァイオラ击破	我方全灭



由于她是使用弓的，所以攻击范围很广，攻击力也很高，需要小心好站位避免在移动中遭受大伤害。同时在此战中パニス是无法使用任何“歌”掩护的。她会使用大范围的睡眠攻击，在战前先装备上预防的装备的话会使战斗轻松许多。

SQ: マナ収集 岬の遺迹

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
マシンナイト、ガンドロイド、パイルバンカー	59	敌全灭	我方全灭

SQ: マナ収集 树海の遺迹

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
コッペリア、オートビット	59	敌全灭	我方全灭

SQ: マナ収集 海底の遺迹

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ナイトギア、メカトル、ダーククリスタル	61	敌全灭、我方全灭	我方全灭

SQ: マナ収集 冰柜の遺迹

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
クリーパ、ライトクリスタル	62	敌全灭	我方全灭

SQ: 机械天使との最後の戦い

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
ケルビム	64	ケルビム击破	我方全灭

虽说与ケルビム最后一战，但和之前并没太大变化，她会时常呼叫增援，可以无视增援直接攻击。这次的防御力有

所提升，建议每个人存有一定量的フオース值用大招攻击即可。

SQ: 终末の巨人

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
终末の巨人、巨人の怒り、巨人の嘆き	64	终末の巨人击破	我方全灭

不用管中间的机关，直接用大炮轰就是，六炮解决。



パニス

フリード、みんな、改めてお願い。私に、力を貸して……！

SQ: 审判

出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
终末の巨人	64	终末の巨人击破	我方全灭

全游戏最有意思的 BOSS 战，通过转移点可以转移到巨人的肩膀和手部附近。建议不要站在中间平台，它的全体攻击“断罪之栏”只会攻击中间位置。让パニス唱提升防御的歌，迅速击破其双手防止强力的全体攻击，然后击破双肩再击破腹部就没什么威胁了。



SQ: 世界に响く想い

剧情战，往前走唱起歌。



作为隐藏 BOSS,最麻烦的在于其防御力和 HP 相当高,建议在战前先升级下武器再挑战。开战后先全力攻击其能量连接的部位,打落后它会有一段时间行动不能。让ヴァイオラ唱歌提升我方的行动顺序,积累フオース值使用大招就能轻松打败它。

M.O.E.S (主要角色)			
角色	问题	选择肢	可获得道具
シャノン	血のちながった家族、ついで意味だけ。	オレたちだつて、パニスの家族だよ。	丰醸のペジロール
アダム	ワタンに“想い”や“心”はあるのでしょうか?	もちろん、あるに決めている	カルタムアイ
ベルベット	知らないとかへ行くのつて、ワクワクするわ!	オレもなんとなくわかる、その気持ち。	古代のリング
ジンガ	フリード、向こうはどんな世界だと思う?	行つてみればわかるよ。	铁壁の龙手
キルマリア	わたくしはまだまだ修行が足りませんね。	そんなことないよ!	光のアミュレット
パニス	私と出会つたこと、後悔してるよ。	キミと出会えたことに感謝してるよ。	愛のスカーフ



EX 章 クリストラ

我们再次回到了平静的生活,但对于我的身世和能力还有不少疑问。我再次和伙伴们调查遗迹,在销毁了可能带来威胁的最终兵器后,弄清了自己的身世。我所拥有的能力是



“时间操作能力”。我的父母在千年前的战争中,为了防止战火扩大,将古代人的最终兵器封印了起来,并为了我的安全,使用能力将我送到一千年后的世界。



关卡流程

SQ: 梦と誇りを守る男、パッカス			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
パッカス、ケルビム	67	两人击破	我方全灭

SQ: 古代の“力”			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
デーブスディンガ、魔龙ドヴァリン	69	敌全灭	我方全灭

SQ: 古代からの声			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
魔龙グレンデル、ブリザードウルフ、スノーボア	71	敌全灭	我方全灭

SQ: 古代战争の爪痕			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
魔龙アースグリム、サンドスコビーオン、魔晶のトバース	72	敌全灭	我方全灭

SQ: 古代战争の真实			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
魔龙シュツルム、ガンドロイド、ドラゴンフライ	72	敌全灭	我方全灭

SQ: 古代兵器の忧部			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
魔龙サラマンドル、フレアリザード、ヴォルカタートル	73	敌全灭	我方全灭

SQ: 古代の遗产			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
キングギア、オートビット	73	敌全灭	我方全灭

SQ: 古代の歪み			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
魔龙ムスベル、ダーククリスタル	74	敌全灭	我方全灭

SQ: 封印されしモノ			
出现敌人	敌人等级	胜利条件	失败条件
EF-OD D トール	85	トール击破	我方全灭

通关后要素

通关后可以进行 EX 章,各个角色的好感度最终事件解放。达成一定的实绩后会解锁绘鉴赏模式、音乐鉴赏模式和事件鉴赏模式。除此之外还可以保留角色等级、金钱、物品进行二周目,好感度事件不继承。

游戏心得与感想

游戏心得

- 正常的游戏时间(不跳过剧情,全支线 and EX 章通过)在三十五到四十个小时左右。
- 游戏的平衡性有些问题,到后期只要存有一定量的フオース槽,直接使用技能就能秒杀大部分敌人。
- 针对可多部位攻击的敌人,建议使用大范围攻击手段进行攻击,这样在破坏敌人的弱点部位后弱点的 HP 是本体遭受攻击后的 HP 量。
- 实用的歌技能推荐:ヴァイオラの“境界のハルモニア”(提升我方的行动顺序)、パニスの“モユルココロ”(提升我方的攻击伤害)和“ハカナキユメ”(降低敌人的攻击伤害)。

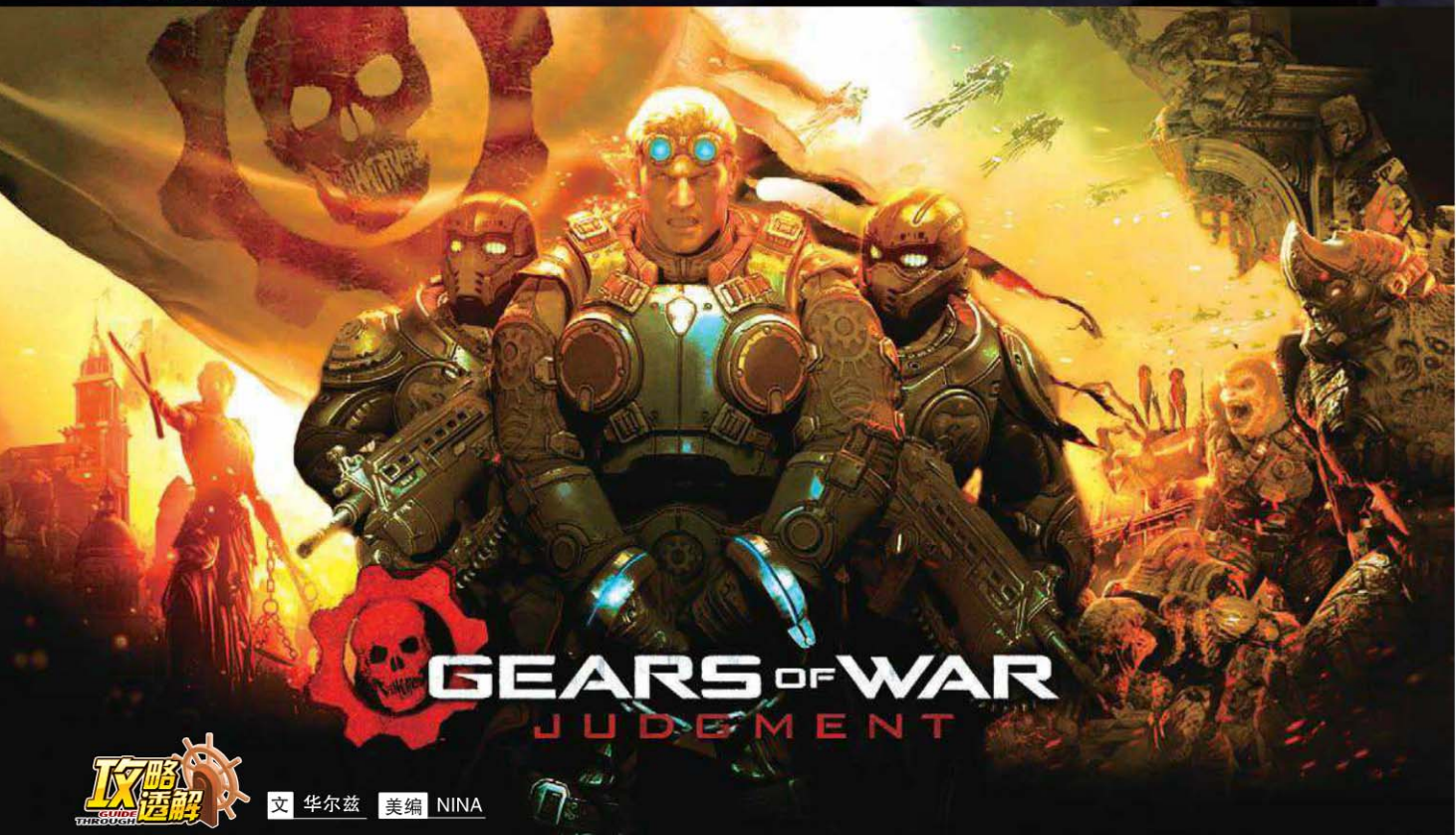
● 由于本作没有多结局的系统,所以建议在出战角色的选择上平均使用每个角色,到 EX 章时达成每个角色的特殊事件会比较轻松。

● 因为有不少道具和素材都可以直接买到,所以有时候遇见有些素材无法取得的时候,干脆等待下一章再完成。

游戏感想

本作看上去该有的东西都有:在 PSP 中算顶级的画面、动人的音乐、成熟的战斗方式和丰富的收集要素。但它的缺点很致命:非要花三十个小时去说一个十小时内就能说完的故事,而且这个故事还很一般。加上前期拖沓,等到后期又草草收尾,很难让人对这个故事能有所共鸣。战斗系统虽然很成熟,也在此基础上增加了类似海战和巨人战的要素,但打法千篇一律,敌人数量也极少,能给人留下印象的只有最终 BOSS 的打法,其余只是在耗费时间。但游戏偏偏非要你重

复地打相似的任务才能继续进行,基本节奏是这样的:一章开始说一点点剧情,中间夹杂着大量重复的战斗(比如村子复兴,遗迹重复探索等),最后再说一点点剧情,就这样把游戏长度硬生生地拉长,不由得让人昏昏欲睡。收集要素,武器升级虽然看上去很有趣,但对实际游戏没有太大影响,很多素材能直接在道具店买到,稍显多余。如果游戏能在剧本上多花一些力气,减少重复作业的次数,在战斗系统上强化角色特性,设计多一些类似最终 BOSS 等有一定研究性的关卡的话,相信会精彩许多。



文 华尔兹 美编 NINA

本作交由原《子弹风暴》小组负责开发，故在单机流程部分发生了不小的变化，有不少玩家对此产生质疑。不过历代最好的画面以及新的玩法给了老玩家足够的新鲜感，毕竟本作主打网战要素，玩家可以更多的关注点投入到本作的网战当中。游戏的单机流程最高难度颇为硬派，要想取得全部三星评价需要多下些功夫。各位真爷们马上拿起电锯开战吧。

系统介绍

基本操作

本作操作上比以往战争机器相比发生了较大的变化，首先游戏变换武器由原本的十字键变成了按下Y键，原本配置的三把武器（主、副武器以及一把手枪）变成了两把。手雷则直接被设定成LB键取出，连续按两下即可投掷，按下B键同样可以插在敌人身上或者墙上。而原先观看任务显示用的LB键则被调整到方向键的↓，老玩家可别搞混了（笑）。



战争机器 审判日	Microsoft	动作射击
X360	Gears of War: Judgment 2013年3月19日 无对应周边	美版 59.99美元 对应玩家年龄：17岁以上玩家

键位	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
方向键↓	任务显示
X	捡起弹药、使用机关、救起队友、俘虏敌人
B	近战攻击、按住为使用电锯和剃刀突刺、拿出手雷后按下插雷
A	翻滚、按住为加速奔跑、进入掩体、连接两下为翻越掩体
Y	处决、按住为使用手中武器的特殊处决
LT	瞄准
RT	射击、攻击
RB	上弹
LB	按住拿出手雷，按两下为扔出
RS	部分武器可以扩大瞄准
LS	标识敌人指示队友集中攻击

新武器介绍

Breechshot

以精确射击为主的新武器，攻击输出较高，但是子弹发射间隔时间较长，一次上弹只有4发子弹，准星优势明显，比其他几把武器更容易爆头，相信在未来的网战阶段会是非常厉害的武器。



Markza

同样重视精确射击，相当于连发狙击，可以双倍放大。子弹较多，两发子弹打头类似于一发狙击枪爆头的效果。



Booshka

本作的新爆炸型武器，瞄准时会形成一条轨道，子弹发射有很强的弹性，玩家需要多次操作才能逐渐掌握其发射位置。发射的炸弹在击中敌人后可以直接爆炸，发射到地上后一段时间会爆炸。攻击力略逊于榴弹炮。



Tripwire Crossbow

这把武器并不是用来直接攻击敌人的，玩家需要将子弹发射到墙上，它会与另一面墙生成一道蓝色的激光屏障，敌人一旦接触激光就会和踩到破片手雷一样被直接炸死，是防守战中非常厉害的武器。



Stim-Gas Grenade

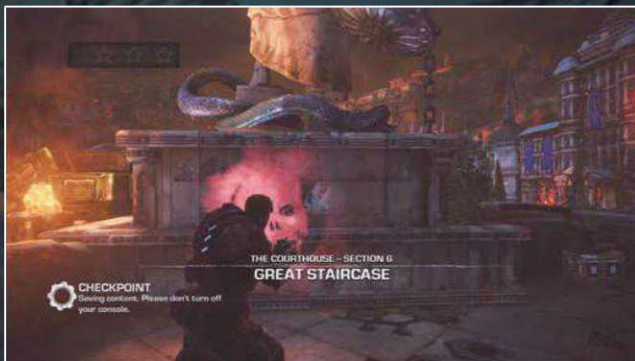
新增加的补血手雷，玩家在倒地或者受伤时使用会在某一地点形成一片补血范围，在范围内的玩家会恢复成满血状态。



解密任务

本作新增加的解密任务类似于一种关卡的小分支，多半会出现在关卡一开始十分醒目的位置，以一个骷髅 LOGO 表示。接下任务后关卡会生成一些特定的条件让玩家完成。这些条件都是被动的，比

如某关卡的解密任务是让玩家只使用一种武器，那么在接下解密任务后玩家便会进入只使用该武器的状态。大多数关卡只有在开启解密任务后才会更容易拿到三星评价。



评价系统

本作的评价系统较前作有不小区别，游戏评价最高为 3 星，根据获得的勋带数量、将敌人轰杀成渣的数量、处决数量、爆头数、杀敌数有关。其他统计则为手雷杀敌、群杀数量、近战杀敌数、躲在掩体后的时间，完美上弹次数，近距离杀敌数。

玩家提升评价主要靠的是前 5 项，使用散弹枪在近距离将敌人喷成渣是最简单实用的提升评价方式。玩家在受伤倒下进入待救状态时，评价会缓缓流失，不过已获得的星不会被扣掉，比如玩家在获得两星半后倒下，那么评价最多只会减少到两星。而战斗中队友的表现一样会

帮助玩家提升评价。此外想要达成三星评价还请务必开启解密任务。

部分评价可以利用多个检查点来逐步获得，比如玩家在第一个检查点获得了二星评价，在第二个检查点没能将最后一颗星攒满，选择读取上一个检查点便可以继续从两星评价开始后面的内容，避免整关重打。



全关卡三星评价 + 全收集指南

本作中有调整关卡配置的系统，敌人的种类、玩家使用的武器、敌人的位置等都会在每次发生一些变化。故攻略中只指出一些提升评价的方法，更具体的打法需要玩家自行摸索。

本作在通关后才会追加疯狂难度，游戏允许玩家在合作时玩不同的难度，所以想打疯狂难度的玩家就必须先将游戏通关一遍。而本作

的疯狂难度即便双打也无法救援，一旦倒地就会直接 GAME OVER，加上这作取消了属性变化器的设定，要想拿到所有关卡 3 星难度可以说是历代最难。双打时评价会以最低难度的玩家为准，疯狂难度与简单难度合作，评价只会算简单难度下取得的星数。所以建议不妨单打，最少队友倒地后是可以救援的。

第一章 The Museum of Military Glory

Old Town

在经过强烈晃动后，踢开挡在面前的沙发，合力开门后在倒下的尸体处可以找到骑兵步枪。接下来迎接游戏的第一场战斗。清场过后便可接下游戏中的第一个解密任务。



解密任务

普通兽族苦役将会变成荧光兽族苦役。

关卡难点

普通兽族苦役变荧光后要小心其在被杀死后的爆炸，疯狂难度可以直接把玩家炸死。这场战斗在后面会有兽族拔地而起，记得用破片手雷去封住洞口，同时炸死多个兽族有利于提升评价。多用散弹枪近战喷死兽族以及多用电锯处决它们可以更容易达成三星要求。

COG Tag收集

战斗结束后，先别开门在门的正对面右边可以看到一面有着战争机器骷髅标志的墙，在墙的右边可以找到第一个 COG Tag 收集——E.Kogan, SGT. Jacinto。

Riverwalk District

进入酒窖后，调查旁边墙上骷髅标记进入解密任务。

解密任务

黎明之锤将会在 3:30 后发动，玩家必须在时间内完成本关，否则会直接死亡。

关卡难点

这场战斗敌人很多，获得全部三星不是难事。不过有三分多钟的时间限制，如此一来玩家就必须熟悉打法速战速决。

进入战斗场地后在左侧台子附近可以找到一把迫击炮，接着会有大量兽族来袭（有可能是普通兽族或者是兽族苦役），用迫击炮直接对着附近轰，在敌人过来之前便可以一网打尽。其中一波敌人中会伴随一只幕秋步兵，远程武器配合迫击炮很容易将它们

全灭。

完成战斗后迅速前往前方下一战场，这里的敌人会在上方使用机枪台对玩家进行扫射，从右边的通路绕过去可以直接攻击躲在那边的敌人，接着可以将剩余的一两只兽族交给队友，自己直接去操控兽族的机枪台，等待大量敌人援军从地底出来后扫射。全灭敌人后要将破门而出的幕秋步兵干掉才能前往终点过关。

COG Tag收集

开启本关的限时解密任务之后，来到广场女战士雕像处，在其身后楼房的巷子里可以找到 COG Tag 收集——J. Los, CPL, Kinnerlake。

Museum Gardens

解密任务

只使用雷暴突击步枪，短管散弹枪以及重型狙击枪完成战斗。

COG Tag收集

触发解密任务之后，砸开下一道门，来到之后的场景往右边看，右边大楼处可以看到骷髅标记，走入巷子最里面就可以找到 COG Tag 收集——L. Gaffney, PFC, Halvo Bay。

关卡难点

本关相对简单，武器虽然只限雷暴突击步枪，短管散弹枪以及重型狙击枪这三种，但不会出现弹药不足的情况。战场上玩家将会首次遇到系列的老敌人——肯突兵。肯突的特点为可以为其他兽族治疗，并且回避力较强，在杀死后会变成类似油墨雷的效果。是玩家在战场上应该优先消灭的对象。玩家接近后肯突会吼叫导致靠近者短暂时间无

法攻击，使用短管散弹枪可以在其吼叫后以及为敌人治疗时直接喷死。这场战斗敌人远处的重型狙击枪比较难缠，建议逐步往上方推进，将上面的敌人清掉后如果暂时评价槽不高也没关系，捡起敌人落在地上的重型狙击，对面地下会冒出多个兽族，使用重型狙击打得准的话可以进一步将评价槽涨满。

Great Hall

倒数后记得先去接下解密任务，位置就在两个可移动自动炮台的附近。

解密任务

Nemacysts 将加入到敌人的进攻当中。

关卡难点

这里将是玩家的第一场防守战，玩法与系列之前的持久战类似，不过防御屏障之类的都是准备好的，玩家只要将两个炮台摆在两边即可。而解密任务中 Nemacysts 会从四面八方袭击玩家，在接触玩家后会爆炸，类似油墨雷。由于它们行动快速不好

瞄准，玩家打不准不要紧，可以依赖自动炮台和队友来攻击。自动炮台子弹用尽后记得及时补充，敌人会从两侧突进，建议优先防守没有防御设施在的左边。将敌人全灭后可以在后面补充子弹，稍作准备后会迎来第二回合。

COG Tag收集

在防守波数开始前或者战斗结束后，前往中央场地会看到一个有雕像的水池，雕像上有骷髅标记，而 COG Tag 收集——S. Panturo, PFC, Ilima 就在圆形的水池内。



TIPS: 散弹喷不准没关系，先按B砸对方一下再喷也可以。

Kashkur Wing

解密任务

使用电锯枪的兽族会出现在战场上。

关卡难点

这场战斗开始正面面对敌人的炮台攻击，靠着掩体从最右边走，这里聚集了大量敌人，如果之前存够了手雷在这里可以通过炸死大量敌人获得勋带来增加评价。来到炮台的位置后注意持盾牌的战盾兵，疯狂难度下可以

把玩家一击必杀。多使用手雷战术配合散弹枪将其近距离喷死，在其挥开膀子砸地前马上向外翻滚便可躲避。之后去使用敌人的炮台将从地面出来的敌人扫射可以快速累计评价。



COG Tag收集

建议在战斗结束后再去找，位置就在这个大厅中一个向上的楼梯处。楼梯旁有骷髅标记，在骷髅前的地上便可找到这个 COG Tag 收集——A. Guinot, MSgt, Jacinto。

East Wing

解密任务

阻止兽族摧毁 NASSAR EMBRY 铠甲。

关卡难点

铠甲位于中间的玻璃展台内，玩家需要阻止兽族将其摧毁，这里将自动炮台摆好可以大幅降低防守压力。注意在这个场地左边靠前一点的地上还可以找到一架炮台，防守中主要注意出现在附近的雷暴虫，一定要在远处将它

们杀死，否则会对铠甲造成伤害。如果它们向玩家靠近就马上向后翻滚躲避。本场战斗可以使用榴弹，在右侧还可以找到给队友补血的治愈雷。尽量杀死所有雷暴虫可以有效提高评价。

COG Tag收集

防守战结束后，前往下一个场景前先别急着开门，出口右边便可在地上找到 COG Tag 收集——S. Dascher, SPC, East Timgad。

Archives

解密任务

兽族百足兽的蛋将会出现在场景中，它们会诞生出更多的兽族百足兽。

关卡难点

下楼后便可看到第一个产蛋处，玩家可以将这个场景中所有的蛋都破坏掉以此减少之后的战斗压力。在每个房间的地上以及上方天花板上都可以找到产蛋处，

玩家可以仔细寻找，在摧毁一定数量的蛋后可以解锁特别内容。

之后前往下一房间将会进入与兽族的战斗，注意百足兽的攻击，它们的弱点在其尾部，玩家

可以让队友吸引百足兽注意后，自己用完美上弹的突击步枪将它们一节一节的杀死。在出口附近还会有兽族拔地而起，扔一个手雷过去直接封住洞口可以有效提升评价。

COG Tag收集

从产蛋的房间开锁来到下一场景，之后沿着左边走，在货架旁的墙上可以看到骷髅标记，在货架右边便可找到 COG Tag 收集 R. Wood, 2LT, Vonner Bay。

Vaults

解密任务

大量的尘土将会影响玩家的视线。

关卡难点

这里初期敌人以屠刀为主，原本不值一提的屠刀兵在沙尘中显得厉害不少，不过一样配合散弹枪近距离喷死即可。后期大量战盾兵的出现会为战局带来不小影响，可以在它们与我方队友乱战中丢手雷过去群杀增加评价。

COG Tag收集

玩家在结束战斗后前往出口前，在出口的右边可以找到骷髅标志，而 COG Tag 收集 T. Loomis, 1LT, Halvo Bay 就在骷髅印记的右边。注意这里如果玩家开启了解密任务，那战场上沙尘会很难让玩家在远处找到骷髅印记，不过可以先往快接近出口的地方走（注意走太远的话会直接过关），在那里触发对话情节后再回到这个场景，那么之前阻挡视线的沙尘就没有了。

第二章 Halvo Bay Military

Enfield Bridge

解密任务

减少玩家的子弹，无法使用狙击枪，并且在战场上增加额外的掠夺兽。

关卡难点

这场战斗有两个检查点，一开始将一小波兽族灭了之后掠夺兽登场，由于子弹短缺，使用中间的炮台会轻松不少，不过这个炮台位置很容易被掠夺兽的导弹打到，疯狂难度容易死。建议先缩起来打，积攒星星可以留给之后的战斗。

第二个检查点在兽族从地下钻出来以后出现，走右边对付完几个敌人后会面对对方的炮台，此时可以考虑扔一个手雷过去清掉。夺下这个炮台以后便可对着左边大量的敌人扫射，以此来快速积攒评价，掠夺兽也会落在那边，同样建议用炮台增加评价。

COG Tag收集

在桥上的战斗的场景中，有一个靠右边的楼梯，从楼梯下去往左看可以看到桥边上有骷髅标志，而 COG Tag 收集 W. Felhofer, PFC, Hanover 就在那座桥上。



Courtyard

解密任务

毒气释放前 5:20 内完成本关，失败便会死亡。

关卡难点

这场战斗提升评价没什么难度，不过时间限制比较紧，玩家要速战速决。开场会有敌人驾炮台攻击，建议从右路杀过去，在过道处可以找到一把重型狙击（或者普通狙击枪），从这个位置正好可以瞄准在机枪台上的敌人。过去以后用炮台快速解决剩下的兽族后，会有本作的新敌人 Rager 破门而出，这种敌人有点像是缩小版的女兽人，其在狂暴状态下

十分精打，回避掉其冲撞后可以甩散弹近距离后边退边喷，破片手雷也可以对其造成不小的伤害。之后突入内部往终点跑，不要恋战，途中的兽族苦役或者雷暴虫可以交给身后的队友。遇到还没变化的狂暴就用链锯突击步枪锯死，这样可以避免其变化。进入最里面的房间用手雷清场后马上登上左边的台子结束战斗。

COG Tag 收集

开启这个限时的解密任务之后，清空第一批敌人，之后会有另一波敌人破门而出，解决它们以后进入内部，在左边可以看到一个小房间，里面便可找到 COG Tag 收集——A. Sullivan, SSGT, Andius。

R&D Labs

解密任务

毒气会影响玩家视线。

关卡难点

开场在左边可以找到幕秋机枪，可以扫射大量敌人。清场后会从其中的一间电子设备房间涌出好多敌人，如果事先有准备的话可以直接一颗雷过去把洞封住。

COG Tag 收集

这场战斗中会有兽族从一个小房间出来，毒气消失后那个房间会是必经之路（进入前在左边墙上可以看到 LOGO），在这个房间里便可找到 COG Tag 收集——G. Bixhorn, MAJ, Jacinto。

Monroe Commons

进入电子设备房间，按下开关便可与系列玩家的老朋友杰克见面，不过当时这个机器人还没名字，大家称呼其为 bot。

解密任务

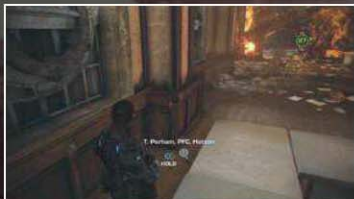
敌人中会增加数只 NEMACYSTS。

关卡难点

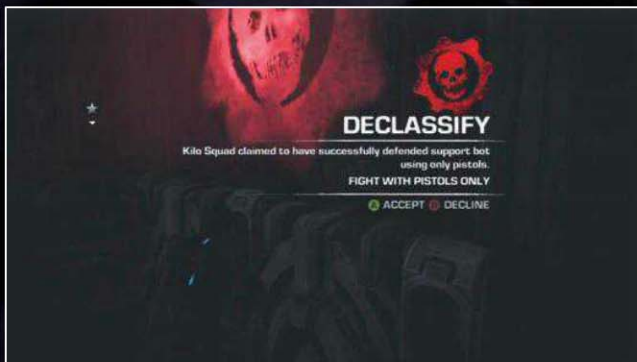
这里同样分为两个检查点，玩家的首要任务是保护 bot 不被伤害。接下解密任务之后，在大厅战斗结束后会有 NEMACYSTS 出现，他们对 bot 的威胁是最大的，要早点消灭。

来到广场的战斗是另一个检查点，全灭敌人后同样会有 NEMACYSTS 出现，由于这关战斗比较多，提升评价并不困难。

COG Tag 收集



这个 COG Tag 收集位置相对隐蔽，在大厅场景中，正对面房间内可以看到一个骷髅 LOGO，在这个房间左边会看到一道正在燃烧着的墙，墙附近有可以穿过的洞，过去之后贴着右边的墙走，在一个桌子后面的地上可以找到这个 COG Tag 收集。



Atrium

解密任务

战斗时只使用史那制式手枪。

关卡难点

史那制式手枪攻击力最低，不过重在连发效果好，如果手速够快，配合完美上弹威力大过骑兵步枪。这里战斗主要以手枪配合近战 B 键来攻略，敌人不多，想积攒评价的话就要多使用处决。

COG Tag 收集

在中间有巨型雕像的房间战斗，结束后在雕像右侧的房间内便可找到。

Crash Site

解密任务

兽族巨型百足兽以及潜地兽会加入战斗。

COG Tag 收集

战斗开始前，在解密任务标志对面，宽楼梯的右边便可找到。

关卡难点

来到这边后会开始防守战，弓箭可以先别用，等战斗开始后多半会是雷暴虫过来开路，为了更好的防守，可以将两个自动炮台摆在同一边，自己则专注防守另外一边，百足兽出现后可以攻击其头部让它停止攻击防御设施。第二回合敌人众多，如果之前防御设施健全会轻松不少，场地内有不少手雷，可以灵活利用。

第三章 Seahorse Hills

Amador Park

解密任务

只使用短管散弹枪和纳许散弹枪战斗。

关卡难点

只用这两个武器相信难不倒老玩家，短管散弹枪连喷两枪可以秒杀大部分重型敌人，战盾兵就可以从侧面把它们喷死。开门后进入下一战斗地点，这里会从地下出现潜地兽，推荐用短管在其攻击空挡连喷。剩下上方的几个肯突就好办了。

COG Tag 收集

在开门后会遇到潜地兽和肯突的攻击，在这个场景往左边走，登上阶梯后看右边便可在出口附近看到 LOGO，而这个 COG Tag 收集——W. Felhofer, PFC, Hanover 也在 LOGO 所在的这一层上，玩家需要转身在右边的角落里找到。

Magadha Villa

解密任务

敌人使用烟雾手雷影响玩家视线。

关卡难点

初期房屋内的敌人会发动链锯，需要小心。中央广场的场景可以在左边找到爆炸弓来当做武器战斗，用这个武器配合从敌人身上打出来的榴弹炮可以快速积攒评价。

COG Tag收集

在最后到达出口的那个场景，走到街道尽头可以发现骷髅标志，面对骷髅在左后方的地上可以找到 COG Tag 收集——N. Grachev, PVT, East Timgad.

Soleno Villa

解密任务

在爆炸 5:35 内完成，失败则会直接死亡。

关卡难点

同样时间限制是个问题，敌人很多，积攒评价十分容易。开场楼上的肯突可以交给队友，自己则对付从地下出来的敌人(推荐用手雷封洞)。发挥好的话，大概第一波敌人全灭之后就有三星评价了。之后破门而入的战盾和狂暴敌人的组合要以快为主，将它们全部打倒后马上往终点冲。

COG Tag收集

和上一个类似，在这关的最后一个场景，其中一边有四辆车停在那里，在那边的墙上可以看到骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集——K. Axford, PVT, Vonner Bay 在另外一边车与车之间的夹缝中。

Windward Way

解密任务

额外的兽族将会从背后进攻玩家。

关卡难点

这里一开始会有几个防御设施阻挡玩家的去路，可以用散弹枪攻击它们开路。在解决掉正在用迫击炮攻打教授家的敌人后，建议将这个迫击炮先拿着，往前走不久有一波敌人出现，用迫击炮全灭可以快速增加评价，等血

骑出现后也可以这么打。血骑在疯狂难度下非常难对付，建议先用远距离武器消耗它的 HP 再近距离杀，敌人的迫击炮很麻烦，玩家需要躲在几个集装箱内迂回。在冲到上方抢下迫击炮后可以对下面的敌人造成群杀。

COG Tag收集

在进行到血骑兽破门而出后，在左边可以看到蓝色的集装箱，走过这个蓝色集装箱后便可在地上找到这个 COG Tag 收集——J. Carlson, CPT, Halvo Bay。



Risea Estate

解密任务

兽族会使用重型狙击来帮助队友。

关卡难点

在接下解密任务的房间，旁边有把狙击枪务必拿着。来到下一场景主要是用狙对付楼上的几个重型狙击和迫击炮，而楼下的敌人可以交给队友，建议摆一个自动炮台在面前来防守，楼上左右都有多名敌人，子弹用完了可以去中庭靠黑甲武器包来补充。如果这里爆头足多多，拿到三星评价是十分容易的。



COG Tag收集

在这关出口处，其右边有个大楼，大楼左边部分下去有停车场，这里是一片燃烧区域，进去后 COG Tag 收集——K. Sutton, PVT, New Sherrith 就在左边架子旁边的地上。

Guest Bungalows

解密任务

战斗场地中会有敌人的自动机枪和激光护栏。

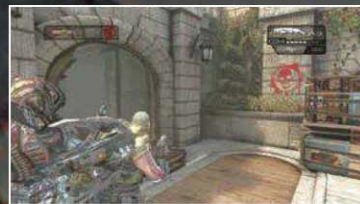
关卡难点

拿到新武器后会发现这把武器威力虽强，但对发射角度以及打击范围很有讲究，玩家必须让子弹落在相应的点才会一段时间后爆炸。用这把武器可以将角落的自动炮台全部摧毁。从前方地底出现的兽族也可以一发过去全灭。

来到另一边战场，左下角的地下停车场可以找到黑甲弹药以及自动炮台，从这个位置顺着敌人迫击炮所在处左边的楼梯上去，将缩在那里的迫击炮兽族干掉即可夺下它们的武器，等接下来兽族以及掠夺兽出现后几发迫击炮打过去相当爽快。

COG Tag收集

最后敌人迫击炮部队存在的建筑物，右边可以看到 LOGO。从下面破掉的墙壁进入屋子内部，COG Tag 收集——I. Hogina, PFC, Autrin 在地上可以找到。



Elliott's Mansion

解密任务

会有兽族使用重型狙击。

COG Tag收集

离开研究人员的办公室后，出去一直顺着右边走，在 2 楼通道尽头地上可以找到这个 COG Tag 收集——G. Frost, SPC, Jacinto。



关卡难点

前半部分的防御战没什么难度，把自动炮台放在房间内等敌人来送死，很容易。后期会有敌人使用重型狙击，可以绕路过去把它们喷死（它们为了不让玩家使用重型狙击会在死前把武器换成手枪）。Bot 来到中间开始工作的时候可以把自动炮台拿出来摆在附近，而玩家和小队可以集中去 2 楼左边战斗，会有大量敌人从这边出现。这里会随机出现百足兽或者血骑，都不难对付。

不过最后出现的两只女兽人比较麻烦，这场战斗大多情况下会同时出现持火焰喷射器的敌人，但是也有极少数情况下电脑不生

成这种敌人，虽然没有火焰喷射器也可以慢慢耗死女兽人，但这完全是吃力不讨好，还是选择重来吧。女兽人的弱点是火，用火焰喷射器对着其喷可以让她出现大量硬直，此时换散弹上去喷或者交给队友攻击效果都不错。使用手雷也可以对其造成不小的伤害。女兽人攻击方式无非两种，在其向你冲来的时候侧翻躲过即可；砸地面的动作只要记得和她保持距离。与 AI 合作的玩家务必确保队友正在攻击女兽人的时候再用喷火器，以免浪费。可以按下左摇杆标示女兽人让队友集中攻击。

第四章 Onyx Point

Fortress

解密任务

敌人的破片手雷会插在沙滩周围，阻碍玩家接近兽族的防御。

关卡难点

本关如果是最高难度，会让玩家感觉比较吃力。首先敌人的机枪台和迫击炮连发就限制了玩家移动范围，其次场地中还有敌人的各种防御设施和手雷在各个地方埋伏必须摧毁才能前进，十分恶心。开场建议走左路突进，可以的队伍最好能两两分散来吸引敌人的迫击炮火力，沿路将能看到的手雷射爆，地上可以找

到 Breechshot，用它来干掉炮台上的敌人。从左边上去以后也要小心成堆的敌人，可以活用手雷。总之这里需要一点一点向上突进。这关其实敌人并不多，涨评价也很快，所以尽量在不死的情况下将敌人全灭就能获得三星，其中前面部分如果能用 Breechshot 将炮台上的敌人爆头就更好了。

COG Tag 收集

到达本关的终点后，往右边看可以找到骷髅 LOGO，之后一直往里面走，在左边的房间里（里面有黑甲弹药）可以找到 COG Tag 收集——B. Michandani, PFC, Lake Station。

Container Terminal

解密任务

在敌人火炮兵进攻 5:10 前通过本关，失败则会导致死亡。

关卡难点

本关的要点是合理使用银背机甲，其火力在规定时间内扫死全部敌人没什么问题，注意银背除了会被破坏掉外，坐在后面的

玩家也并不是无敌的，要小心随时飞过来的手雷，可以边横移边攻击敌人。其中连续按 RB 可以快速冷却银背机甲的机枪。

COG Tag 收集

清完第一波敌人后大门打开，然后下一个场地中右边有楼梯可以上去，顺着上去的路一直走，在路尽头角落可以找到这个 COG Tag 收集——T. O' Neill, CW2, Andius。

Motor Pool

解密任务

武器会换成护盾和骑兵突击步枪。

关卡难点

骑兵步枪和护盾的组合远比想象中厉害不少，由于本关的地形影响，用这两个武器反而是最佳选择，敌人会慢慢下来送死，玩家也只需举着盾牌慢慢用骑兵扫射即可。开场可以从右边破坏

几个防御装置后过去包抄敌人，还能拿到黑甲弹药。这关只要杀死 16 个左右的敌人就能拿到 3 星评价。注意骑兵突击步枪的子弹数量。

COG Tag 收集

从起点开门出去以后，在一开始的场地往左边看便能找到骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集 C. White, CPT, Halvo Bay 则藏在 LOGO 背后的山崖那里。

The Cliffs

COG Tag 收集

本关一开始往前走一点，在左边可以看到楼梯，走上楼梯以后便可找到这个 COG Tag 收集——H. Molnar, SGT, Ephyra。

解密任务

只能使用爆炸弓和 BREECHSHOTS。

关卡难点

本关上来的对攻战比较考验玩家的准头，可以多用 BREECHSHOTS 爆头一击，射击对面的炸药形成爆炸增加评价。从升降机下来的敌人是给玩家送

评价的，此时最好将评价能提高到 2 星左右。最后还有一段玩家乘坐升降机上同时射击对面敌人的情节，在这个部分可以逐步把评价提升至 3 星。

Central Base

解密任务

强力的飓风会影响玩家的行动。



第五章 Downtown Halvo Bay

Wharf District

解密任务

会有更多的兽族加入到战斗中。

COG Tag收集

玩家走过阳台部分后，开门往左边看就能看到骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集——D. Yalovsky, SPC, Halvo Bay 就在那边告示前的地上。

关卡难点

本关前半部分的难点为需要冒着敌人的机枪台往对面走，玩家可以稳稳地躲在掩体后面将对面的炮台上的敌人交给队友，率先攻下左边的炮台后，可以用它来攻击右边大量的敌人来增加评价。之后玩家需要对付对面的兽族部队，它们当中会有使用迫击炮和

重型狙击的，玩家缩在有顶棚的平台上观察迫击炮的走向便不会被打到。平台右边可以找到一把狙击枪，用来对付对面的敌人再合适不过了。如果这里打完还没有将评价升满不要紧，过去之后又会有大量敌人出现。

Parade Grounds

解密任务

更多强力的兽族参加战斗。

COG Tag收集

接下解密任务后，从室内房间出去会看到几辆庆祝用的车辆停在那里，在车右边的其中一个建筑物上印有骷髅 LOGO，在 LOGO 附近可以找到一个公用电话亭，从楼梯上去走到公用电话亭上方便可找到这个 COG Tag 收集——J. Moreno, MAJ, Ephyra。

关卡难点

本关战斗很短，在转动机关前可以先把附近的百足兽产卵地点破坏掉。转动机关开门后会有百足兽进来战斗，之后还会有有一只潜地兽出现，潜地兽可以在其

身后用近距离用散弹攻击，或者等其在玩家面前出招前的空隙扔一颗手雷过去。由于这里敌人比较少，在全部杀完后即可拿到 3 星评价。

Upper State Street

COG Tag收集

在看到解密任务前就能找到这个 COG Tag 收集，在埋伏兽族的情节过后，来到一座被毁坏的建筑废墟中，其中左边墙上能看到骷髅 LOGO，而在墙的后面有一个红色的箭头，COG Tag 收集——N. Vietzen, SGT, Andius 藏在这个印有红色箭头墙的背后。

解密任务

战盾兵和狂暴兽会参与到进攻中。



关卡难点

飓风环境下玩家的所有行动都会受到影响，包括使用榴弹、爆炸引等武器的射击轨迹。玩家最好在几个屋子之间移动。本关

的配置多为屠刀兵这种近距离攻击型敌人，可以在战斗前准备一把短管散弹枪来护身，喷死几个屠刀兵可以快速增加评价。



COG Tag收集

玩家一开始在前往战场途中会经过一个屋子，在进入屋子后下楼梯，左后方的地上看就能找到这个 COG Tag 收集——B. Newman, PFC, Port Caval。

Central Control

COG Tag收集

本关一开始，走过地下的导弹发射处后上楼梯，上去后在右边可以找到一条通往右后方的过道，顺着扶手和过道往里一直走便可以找到这个 COG Tag 收集——L. Zhang, 2LT, Jacinto。

解密任务

玩家受伤后恢复速度变慢。

关卡难点

将导弹启动的剧情过后，解密任务才会出现。将导弹启动后，按下门旁边的开关，这里战斗中玩家回复体力的速度会变慢，但其

实并没有太大影响。房间内敌人站位比较集中，可以多用手雷形成群杀。

Beach

COG Tag收集

玩家本关一开始就能在右边看到骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集——S. Garoon, 2LT, Soteroa 的位置则是在解密任务斜对面的地上。

解密任务

兽族会使用重型狙击攻击我方。

关卡难点

这里的防守战要想取得 3 星评价易如反掌，防守一共有三个阶段，玩家需要做的就是去右后方的房间里找到一把狙击枪远距离打击敌人，这个屋子里旁边还有黑甲弹药，不过比起房间内部，更推荐去屋子外左边的护栏处狙击对面，这样视野会好不少。

玩家使用狙击的主要目的是

干掉所有躲在远处敌人中的迫击炮手以及重型狙击手，如果准头好的话，顺带将还没有走过来的几个暮秋机枪兵也可以狙死。三个回合套路差不多，只不过每次会送来更多的敌人。最后一回合要留几发狙击枪的子弹，持迫击炮和重型狙击的敌人会在稍后登场。

关卡难点

这场防守战在疯狂难续下相当难搞，会有 10 只左右的狂暴兽族(已经狂暴化)参与进攻。在“布阵”时可以去门对面的场地找到新的爆炸型武器用，远处有黑甲弹药可以补充手雷，而墙附近的重型狙击枪一定要拿着。走近门口便会触发剧情，接下来需要对

付从地下“喷出”的狂暴，用重型狙击逐个杀，注意有漏网的就先扔掉专注附近的防守，下一回合战盾兵会参与进攻，如法炮制。注意这里防守时可以多插几颗手雷，Bot 被破坏后一样算失败，经不住狂暴的集体攻击。

State Street Rooftops

解密任务

只使用波塔克手枪和狙击枪。

关卡难点

本关主要使用这两把爆头系武器，其中波塔克手枪是最容易被轻视的强力手枪，其在完美上弹后对着敌人头一枪就能爆头。即便不爆头，连射也有相当高的攻击力。开场就能利用高低差前

后走位来将敌人逐个消灭，后期登场的狂啸兽可以一枪一个。最好多用爆头，在掠夺兽登场前就能拿到 2 星半左右的评价，这样干掉掠夺兽和最后一批敌人后应该就能拿到三星评价。

COG Tag 收集

地点大概在房顶战斗遇到掠夺兽的地方，之后一直向左边看，其中一面墙上可以找到《战争机器》骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集——S. Bishop, COL, Gerrenhalt 就藏在墙背后。

First Avenue Rooftops

COG Tag 收集

一开始就能在解密任务对面看到红色 LOGO，之后在 LOGO 右边拐角处地上可以找到这个 COG Tag 收集——J. Corbin, 1LT, Jacinto。

解密任务

开场后波塔克手枪和狙击枪没有子弹。

关卡难点

开场没有子弹，进入房间后遇到敌人，其中一个尸体附近可以找到手枪，玩家需要用它来将这里的敌人全灭。下一个场景有敌人的重型狙击，拿手枪点射它

们的头即可。过去之后就简单了，兽族剩下的迫击炮以及重型狙击可以随意使用。打得顺利的话，下一波敌人出来前就能拿到 3 星评价。

Museum Square Rooftops

解密任务

在敌人火力释放前 3:30 完成本关，失败则会死亡。



COG Tag 收集

开场后来到庭顶，之后见到路口就往左边拐(需要走过敌人的炮台)，过去后可以看到印在墙上的 LOGO，COG Tag 收集——P. Suurs, CPT, Hanover 则隐藏在一个沙带掩体的后面。



关卡难点

本关流程很短，也没有太大的难点。开场就往右边冲，可以躲过敌人的炮台。在右边场地集中战斗，快速将敌人全灭后冲到上面的平台结束本关。

Overlook

解密任务

会有浓烟极度影响视野。

关卡难点

这里的战斗在最高难度下颇有些难度。准备时最好能把三个自动炮台尽量摆在屋子里。第一回合的敌人还算好对付，最笨的办法可以用盾牌配合刺刀枪射击。第二回合会有多个血骑袭来，也有可能出狂暴，算是个难点，建议躲在屋子内向外扔雷或者射击，

血骑进入屋子后会被自动炮台射死，对付狂暴则可以用骑兵或者刺刀锯死或者刺死，以此防止其进入狂暴化。不少敌人身上会掉下来备用手雷。最后登场的多个掠夺兽建议还是躲在屋子里老老实实打。

COG Tag 收集

这个 COG Tag 收集藏得比较深，如果是开启解密任务的话视线影响非常严重，为了能更容易地找到这个 COG Tag 收集，建议之后不开启解密任务时再找。具体位置在第一回合防守结束后，从解密任务图标所在处的房屋那里，直走楼梯下去，到对面后往右边走你会看到一个刚开启的门，会有不少兽族会从里面出来。进入里面左转便可找到这个 COG Tag 收集。

第六章 The Courthouse

Grand Courtroom

COG Tag 收集

开场后这个圆形场地中可以找到许多评审台，其中有地方两个评审台之间没有倒下的柱子，而其中一个评审台边上有骷髅 LOGO，COG Tag 收集——B. Clarkson, 1LT, Tollen 就在那个评审台上方。

解密任务

只使用屠刀通过本关。

关卡难点

在接下解密任务之前最好先把场地中的敌人都清掉，狂暴兽记得用电锯直接避免其狂暴化。之后开启解密任务使用屠刀一路砍，在面对暮秋机枪敌人时，可以让队友先过去吸引其注意力，自己再冲过去将其首先砍死。

Halls of Judgment

解密任务

兽族会使用烟雾手雷来影响玩家视线。

关卡难点

同样是影响视线的战斗场景，玩家一开始可以先在门外用远距离武器将烟雾中的敌人一一射杀，之后可以从 COG Tag 收集所在的左边阳台突进，那里可以找到幕秋机枪，可以从侧面对敌人发动进攻。

COG Tag 收集

来到充满烟雾的房间后往左边看，在墙上可以看到红色的骷髅 LOGO，翻进去到阳台场景，在左边可以找到 COG Tag 收集——T. Carlson, 1LT, Halvo Bay。

Terrace

解密任务

玩家受伤后，红血状态下不会恢复。

关卡难点

不会回血看似困难，其实只要准备后足够多的补血手雷即可，这种手雷在玩家受伤后使用可以大面积的帮助自己和队友补血。开场楼梯阶段多半会是兽族苦役

成群袭来，后半部分则推荐躲在掩体后使用狙击枪，快死之前就赶紧扔个回复雷补血即可。本关拿到 3 星评价不会有难度。

COG Tag 收集

在本关的终点面对出口往左边看可以在墙上看到骷髅 LOGO，而面对出口往右后方走，在那个角落里可以找到 COG Tag 收集——S. Mograbi, PFC, Jacinto。

North Entrance

解密任务

受伤后将会削弱视线。

关卡难点

解密任务一开始右边的墙上，要接下的话最好速度快点。接下解密任务后这场战斗中受伤时会进入视线受阻状态。一开始在楼上的防守战可以将炮台摆好，用弓箭制造防守屏障。用上一场战斗中拿到的爆炸弓来对付往上涌的敌人。对面楼上的敌人可以

用狙击打头。由于对评价的考虑，这前半场最好能将评价提升至 2 星左右。从楼下大厅来到本关的后半部分，这边主要是注意解密任务对受伤后视线的影响，前面如果已经拿到满星评价，这里发挥正常即可三星，失败的话不要紧，可以选择去打上一个检查点。



COG Tag 收集

面对大厅着火的部分，其右侧墙面上可以找到骷髅 LOGO，之后上楼走到墙后面的部分，在几个双人床左边的缝隙中找到 COG Tag 收集——S. Katyal, SPC, Ephyra。

Main Entrance

解密任务

只使用盾牌和短管散弹枪战斗。

关卡难点

解密任务一开始走过几个尸体后的左边，别错过了。短管配合盾牌其实远比想象中厉害不少。虽然持盾牌时角色不能翻滚，但依然可以加速冲刺，边举着盾牌边喷死敌人拿到三星评价易如反掌。

COG Tag 收集

下楼来到大厅后往右边看可以看到骷髅 LOGO 印在墙上，走进 LOGO 旁的小房间内在一进门右边就能找到 COG Tag 收集——K. Barrick, PVT, Port Lorrence。

Judgment Plaza for the Tyrant Dead

解密任务

会有精英护卫出现保护卡恩将军。

COG Tag 收集

圆形场地中可以找到一个拥有大量弹药箱的地区，在这些弹药的左边地上就能找到 COG Tag 收集——D. Jones, CPT, Andius。

关卡难点

本关的解密任务出现在战斗一开始左边的墙上，位置明显，但接任务的速度要快。与卡恩将军的战斗建议一开始就去场地外围寻找弹药，在有多个弹药存在的地方可以找到一把骑兵突击步枪，推荐使用。BOSS 的攻击方式比较单调，开始只会使用两个机关枪扫射，躲在掩体后面对着机关枪扫射可以将其摧毁。之后 BOSS 会露出后边的尾巴部分释放类似燃烧雷的攻击，此时应该边移动边对其攻击，如果被直接丢中会立刻倒下，该攻击在附近燃烧后还会有持续烧伤效果。几个回合后 BOSS 会召唤几个护卫队出来，这里算是 BOSS 战中相对最难的部分。敌人中精英护卫的爆炸弓很准，保险起见最好往队

友身边跑，不然队友倒了没人救。优先消灭增援部队再去对付卡恩会容易许多。

第二回合卡恩将军会追加突击攻击，向侧面跑动翻滚可以躲避，除了可以继续攻击 BOSS 的机枪台外，卡恩骑乘其中一侧的腿会露出攻击判定，需要集中火力对其造成杀伤。其再次召唤出的兽族战斗部队中有狂暴参与进攻，尽量用骑兵突击步枪锯死以免它们狂暴化，不然场面相当混乱。

最后一个回合 BOSS 还会释放多个 Nemacysts，可以提前攻击摧毁。破坏掉卡恩两个机枪后，其嘴部会露出红色弱点部分，集中射击几个回合后其便会倒在地上任由玩家宰割。之后就可以为本篇画上句号了。



Reunion

与 Paduk 会和后会遇到第一批敌人，全灭后遭遇敌人引发的落石攻击，这里必须全力冲往下面的停车场。到了停车场后需要先开启引擎，再按动柱子上的开关来将挡住的车子移开。

出去后会有多个雷暴虫袭来，可以选择踢开或者避开不打，以免浪费子弹。前行不远处会遇到敌人埋伏，可以先在左边找到手雷和幕秋机枪。后半场战斗会有狂暴破门而出，可以选择用链锯在其变身前将其锯死。

进入室内场景后同样是需要先将引擎打开，选择从二楼开门或者直接从一楼进入中庭与敌人战斗，这里推荐走 2 楼，在一开始就能找到重型狙击。转移到右边的庭院后下方会有两个敌人使用迫击炮应该优先消灭，看到敌人的迫击炮打来就要马上躲在旁边有顶面的亭子里。下楼后可以用它们留下的迫击炮。此外下层另外一边还可以用敌人留下来的重型狙击来全灭敌人增援。



COG Tag 收集

在这个敌人使用迫击炮的场景，下楼面对水池往左后方看，墙上可以找到战争机器骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集——D. Rovik, BG, Ephyra 就在引擎前的地上。

Anybody Home

COG Tag 收集

进入 Paduk 的营地后往左边走，那里有一个车库，在外面就能看到红色 LOGO，进入车库后在 LOGO 前地上找到 COG Tag 收集——H. Mahawar, SPC, Soteria。

本关前行不久将遇到多只感染人的攻击，这里使用散弹枪战斗的话在最高难度下会给自己添堵，建议使用骑兵突击步枪在远处射击。来到室内场景后，最后开门前的防守战记得在小房间里可以找到一个自动炮台帮玩家更简单地战斗。

Dead End

在工厂内荧光能源会让玩家进入受伤状态，同时会有多个感染者登场向玩家袭来。全灭它们之后去取得防毒面具。

COG Tag 收集

剧情发展都将防毒面具脱掉后，面对一面巨大的门先别打开，在这个场景左边还有一扇小门，踢开门进入后在右手第一个房间的角落里可以找到 COG Tag 收集——M. Blythe, SGT, Kinnerlake。

如果玩家按照上面拿 COG Tag 收集的路线走，还可以打通一道隐藏的通道，在接下来的战斗当中玩家就可以从最左边上到一个上方平台，使用那里的狙击枪来收拾下面的敌人。这里后期会有多个掠夺兽出现，玩家可以使用榴弹炮留下来的榴弹炮来提高攻击输出。几回合后我方的直升机便会出现，前往那里后即可通过本关。

One Step Closer

一开始的场景在清完上面的敌人后用炮台来解决下方增援。来到一辆卡车挡住的地方后，用枪射击后面的爆炸装置开路。

经过几场战斗后来到街道场景会遇到敌人的重型狙击攻击，玩家除了可以躲到左右两边的建筑物内，还可以对着上方的爆炸装置射击生成掩体。在几个建筑物内穿梭来到它们的所在处一网打尽。

COG Tag 收集

在有重型狙击从远处攻击玩家的场景，来回穿梭的几个建筑物中，其中一个建筑物有可以下去的楼梯，从那里下去以后就能找到 COG Tag 收集——D. Strome, PVT, Halvo Bay。

在接下来的房间玩家需要安装几个炸弹，可以将敌人留给同伴，自己专心安置炸弹。后期会有敌人袭来，玩家可以用重型狙击清场，注意最好留两发子弹，稍后有掠夺兽登场。

Straight to the Top

一开始爆炸计划失败后，一行人需要前往房顶。

COG Tag 收集

来到上层后，与你对话的陌生人会被敌人的重型狙击直接狙死，无视对面的狙击走旁边会有敌人从地下出来，其中一个地方地板会有一个大洞，从大洞处下去可以来到一个办公室（这个办公室有机关，按下后可以找到大量武器），从办公室右侧的窗户翻出去即可看到红色 LOGO，在左边地上可以找到 COG Tag 收集——D. Galvin, CPL, Mercy。

在房顶上与敌人交战结束后，需要用枪将连接塔的部分打掉，之后会形成桥梁让玩家通过。在对面与大量精英护卫战斗后会对付一只掠夺兽，使用敌人留下来的爆炸弓再合适不过了。

A Few Complaints

最后一关，在大堂将敌人清完后进入厨房（厨房门左边的电梯有兴趣的玩家可以先试一下，后果自负）。

COG Tag 收集

进入厨房后一直往左边走，左侧其中一个小房间里就能找到 COG Tag 收集——M. Cohen, 1LT, Ephyra，而骷髅 LOGO 就在外面柜子上面。

来到厨房后，玩家会在本作中首次面对装甲肯突兵，对付它们与前作类似，使用爆炸性的武器对它们有特效，可以使用精英护卫留下的爆炸弓，以及地上的手雷。这里后期还需要释放气体，在全部完成后这里便会被巴德等人炸掉。撑着滑锁下去途中需要玩家射击面前缆车的连接处。之后劫后余生模式到此结束。

