

游戏机 实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

DLC攻略补完计划

光环4/生化危机6

鬼泣DMC/无间龙头
质量效应3/刺客信条III

研究中心

战争机器 审判日
灵魂献祭

— 怀旧特辑 —

电软纪念

与青春有关的日子

电软历任编辑·资深撰稿人·读者代表
及UCG编辑共同讲述
关于中国电视游戏杂志的故事

Gamehalo

刺客信条III 剧情DLC

暴君华盛顿王 第一章试玩演示

无间龙头 最新DLC

沈警官大战末日教徒

忍者龙剑传3 刀锋边缘

DEMO最高难度S评价演示



海贼无双2 精美海报
Gamehalo 高清光盘

本期
赠品

特别企划

绝非愚人节

细数游戏领域中看似虚假的真相

攻略透解

火影忍者 终极忍者风暴3 战神 超凡/海贼无双2

2013.4B

定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

08 >



9 771008 060006

《宿命》

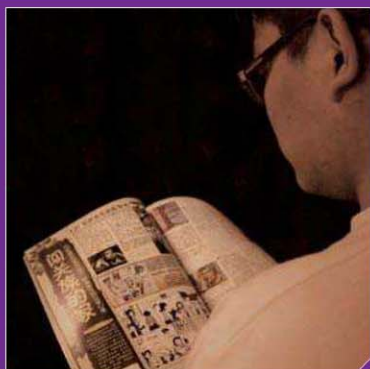
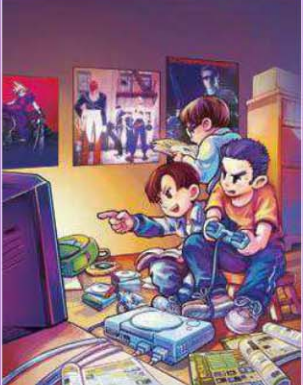


真正大型多人在线FPS!

浩瀚史诗般世界观

前《光环》制作组倾力打造





P9 特别企划

电软纪念特辑

与青春有关的日子

总第 320 期

4B

COVER STAFF

封面用图：原创
图片绘制：陈翔
封面设计：一刀



读编交流

- 读编往来 110
- 小编寄语 116
- 发售表 118
- 游风艺苑 120



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn



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

ucg.dooland.com

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：

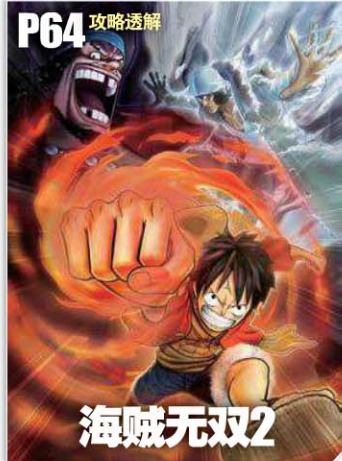
本期主打



攻略透解 P46

战神 超凡

P64 攻略透解



海贼无双2

P58 攻略透解



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3

P75 研究中心



灵魂献祭

P102 特别企划



绝非愚人节

细数游戏领域中看似虚假的真相

P88 研究中心



DLC攻略补完计划

P34 CAPCOM@UCG



探寻黑暗中的真相

《龙之信条 黑暗党者》制作人访谈

P108 怀旧殿堂HD



切由此开始

由《王国之心 HD 1.5 ReMIX》所想到的

新闻资讯

- 焦点 3
- 游戏情报站 4
- PS电玩大本营 8
- 黄金眼 29
- 排行榜 32
- CAPCOM@UCG 34
- 前线狙击 40
 - 黑道圣徒IV 40
 - 超凡 双生 42

实用技术

- 攻略透解 46
 - 战神 超凡 46
 - 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3 58
 - 海贼无双2 64
- 研究中心 69
 - 战争机器 审判日 69
 - 灵魂献祭 75
 - DLC攻略补完计划
 - 刺客信条III 88
 - 光环4 91
 - 生化危机6 92
 - 无间龙头 94
 - 鬼泣DMC 96
 - 质量效应3 98

游戏文化

- 魅女SHOW 74
- 特别企划 9 102
- 自由谈 106
- 怀旧殿堂HD 108

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机软件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

超级机器人大战 UX 30

PS3

- 超凡 双生 42
- 刺客信条 III 88 光盘
- 地铁 最后之光 光盘
- 盖娜姐妹 交织的梦境 31
- 鬼泣 DMC 96
- 海贼无双 2 30 64
- 黑道圣徒 IV 40 光盘
- 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 29 58
- 极速房车赛 2 光盘
- 狙击手 幽灵战士 2 30 光盘
- 狂野西部 神枪手 光盘
- 龙之信条 黑暗觉者 光盘
- 跑车 2 31
- 抢钞大冲撞 31
- 忍者龙剑传 3 刀锋边缘 光盘
- 生化奇兵 无限 光盘
- 生化危机 6 92
- 失落的星球 3 光盘
- 死侍 光盘
- 外星小蜘蛛 31
- 无间龙头 94 光盘
- 行尸走肉 生存本能 31
- 战神 超凡 29 46
- 质量效应 3 98

PSP

刀剑神域 无限时刻 30

PSV

- 海贼无双 2 30 64
- 灵魂献祭 75
- 死或生 5 Plus 31

Wii U

- 地铁 最后之光 光盘
- 忍者龙剑传 3 刀锋边缘 光盘

X360

- 刺客信条 III 88 光盘
- 地铁 最后之光 光盘
- 洞穴探险 光盘
- 盖娜姐妹 交织的梦境 31
- 光环 4 91
- 鬼泣 DMC 96
- 黑道圣徒 IV 40 光盘
- 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 29 58
- 极速房车赛 2 光盘
- 狙击手 幽灵战士 2 30 光盘
- 狂野西部 神枪手 光盘
- 龙之信条 黑暗觉者 光盘
- 跑车 2 31
- 抢钞大冲撞 31
- 忍者龙剑传 3 刀锋边缘 光盘
- 生化奇兵 无限 光盘
- 生化危机 6 92
- 失落的星球 3 光盘
- 死侍 光盘
- 外星小蜘蛛 31
- 无间龙头 94 光盘
- 行尸走肉 生存本能 31
- 战争机器 审判日 29 69
- 质量效应 3 98

Gamehalo



杀死疯王 刺客信条III 暴君华盛顿王 第一章试玩演示

游戏试玩



游戏试玩



游戏试玩



游戏试玩



游戏试玩

本期光盘精选内容



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

游戏试玩

- 刺客信条 III 暴君华盛顿王 第一章试玩演示
- 无间龙头 最新DLC 沈警官大战末日教徒
- 洞穴探险大乱斗2 洛克的复仇

特别收录

- 忍者龙剑传3 刀锋边缘 DEMO最高难度S评价演示
- 游戏搞笑时刻精选 2月篇

新作影像集锦

- 刺客信条 III 暴君华盛顿王 生化奇兵 无限

- 刺客信条 III 暴君华盛顿王 生化奇兵 无限 狂野西部 神枪手 死侍 龙之信条 黑暗觉者 极速房车赛 2 失落的星球3 地铁 最后之光 黑道圣徒IV 狙击手 幽灵战士2

电影前线

- 海扁王2 向日葵与幼犬的7天 极速蜗牛 宿醉3

ENDING-SONG

- 野兽之声 生化奇兵 无限 主题曲MV欣赏

本期光盘特别附赠——UCG319游戏艺术作品集

您可以在土豆网观看本期(Tot.320期)光盘的视频内容

链接地址：<http://v.ucg.cn>

本期密码：52A3MASTVP

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



野兽之声 生化奇兵 无限 主题曲MV欣赏

电影前线



海扁王2

信息条说明

本刊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 战神 超凡 | SCE | 2 动作 |
| 3 PS3 | God of War: Ascension | 4 繁体中文版 |
| 5 2013年3月12日 | 7 1人 | 8 398港币 |
| 9 无对应周边 | 10 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：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市城关区雁滩99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8448378 8459190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 编：李 子 奇
总 编 辑：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
宋 恺

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 成：深圳市正方圆设计有限公司
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
出 版 日 期：2013年4月16日
定 价：人民币14.00元

PAX East

PAX East, 曙光初现

重量级新作情报

本次 PAX 展上受关注的作品不少,但相当一部分大作——例如《最后生还者》,都只是提供试玩,没有放出什么值得一提的新情报。相比之下,专门就是为了 PAX 而大肆宣传的《黑道圣徒 IV》成为了新作中的头号关注点。

这款作品延续了前作《黑道圣徒 3》的美术风格,引擎和游戏类型上都没有太大变化,将力度完全放在了可玩元素上。游戏的奔放风格更上一层楼,如果说前作让玩家成为铁港城一霸还算有所保留,那这一次开发商是真正地火力全开,玩家将以一个帮派分子的身分荣任美国总统!

正所谓能力越大责任越大,玩家这次不但权威倾美利坚,还获得了超能力,但是这时美国本土遭遇了外星人入侵,身为一国元首,身先士卒击退敌人自然是份内事。于是,在外星人横行的美国本土上,玩家的新冒险就此展开。

相比起来,原本备受关注的《战地 4》实在令人失望,只是发布了一些短预告片,把更进一步的消息都就留给了 GDC。

同时,对本届 PAX 准备充足的暴雪带来了不少新内容,最令人满意的自然是 PS3 版的《暗黑破坏神 III》终于公布了实际游戏影像。看起来,游戏虽然还是那个游戏,但本作在许多方面都针对家用机进行了改动,许多 PC 版的元素被改为更符合家用机玩家习惯的形式,增添了闪避动作,许多技能的使用方式也进行了一定程度



■《炉石传说 魔兽英雄传》的 iPad 演示。

上的更改,以适应手柄的操作方式。

顺带一提,暴雪也公布了《炉石传说 魔兽英雄传》(Hearthstone Heroes of Warcraft)这个之前传闻中的神秘新作,实际上是一个移动平台的免费卡牌集换游戏,内设有收费项目。

制作了俯视角动作游戏《堡垒》(Bastion)的开发商 Supergiant Games 带来了新作《传导者》(Transistor),这款动作角色扮演游戏中,玩家将控制一位美丽的少女,使用拥有绝大力量的兵器与试图杀死她的敌人交战。游戏拥有美轮美奂的画面,动听的音乐和富于策略性的战斗系统,似乎是在继承了《堡垒》优点的情况下进行的一次新尝试,不过游戏的发售日锁定在 2014 年,各位充满期待的玩家们还需要耐心等待。

同时,参加了展会的 BioWare 则带来了一则新消息,他们宣布工作室正在开发一个全新的产品,拥有另外一个完全虚构的宇宙背景,并运用了新的创意。而新的“质量效应”系列作品则会交给 BioWare 蒙特利尔工作室开发,不过这两部作品的制作人都会是 Casey Hudson,也就是“质量效应”系列”的制作人。

最后, Capcom 在 PAX 中宣布一款新的《洛克人》作品正在开发中,但并没有更进一步的消息可以公布,希望这一款作品可以走得更远一点,不要步上《洛克人 DASH 3》的后尘。



■《暗黑破坏神 III》家用机版对技能配置界面进行了修改。



■PAX East 会场非常热闹,人气十足。



■除了游戏,丰富的 COSPLAY 内容也是展会的亮点之一。

用盛况来形容 PAX East 游戏展,似乎有过于夸张的嫌疑。事实上,不要说和 E3、TGS 这种盛会相比,甚至和逐渐崛起的科隆展比起来, PAX 游戏展上出现的新消息和游戏都算不上丰富,阵容也远远不够庞大。但这并不是一个公平的比较,游戏界并非每年都有足够多的震撼消息,让厂商们在 E3 和 TGS 之外的展会上引爆,可是却有许许多多的宣传需求,要让玩家们认识到这些在开发中的新作,并给予它们足够的关注。PAX 就像是动漫大会和几乎同期召开的游戏开发者大会(GDC),符合自身规模地完成了属于它的任务,并揭开了这一年游戏狂欢的帷幕,预示着更精彩的内容,即将到来。

文 稀饭 美编 一刀

《最后生还者》等大批精彩试玩

试玩部分的重头之一自然是《最后生还者》,这一次试玩公布的内容和之前顽皮狗在台湾游戏展上放出的试玩版基本上是一致的。在故事开端,玩家将需要带着小女孩 Ellie 前往某个目的地,此时她还没有学会如何去战斗,所以玩家扮演的 Joel 找到了以前的伙伴 Tess,请求她帮忙。于是在这一部分的战斗当中, Tess 会扮演以后 Ellie 将扮演的角色,也就是玩家的战斗伙伴。

故事初期,玩家将会有机会看到顽皮狗是如何塑造一个人类社会崩坏后的世界,到处是废墟,四处

都长满了青苔。场景中还下起了雨,水流与场景的互动非常精细真实。之后,玩家需要掌握本作的战斗系统,并通过一个满是真菌感染者的区域。感染者视感染程度不同,能力也会发生变化,而 Joel 则可以进入聆听状态来感知到一定范围内的敌人,所以玩家可以有针对性地根据敌人感染程度和位置来制定策略。

本期有访谈内容的《龙之信条 黑暗觉者》也放出了试玩,展示出的新要素和访谈中介绍的内容基本上一致,这里就不再赘述了,有兴

趣的读者可以前往 Capcom 专页观看,还有抽奖在等着你们哦。

与此同时, Capcom 在本次 PAX 也提供了其他作品的试玩,包括即将推出的家用机版《生化危机

尸化敌人登场的瑞秋如今成为了突袭模式的可用角色,和系列经典角色汉克一起成为了本作的突袭模式新角色。

最后, Capcom 代理的《记忆猎人》也带来了新的试玩,向玩家



展示了女主角奈琳在新巴黎的贫民窟区域经历的一段冒险,游戏的完成度已经相当高,期待今年 6 月 4 日本作发售时,我们能够体验一下这款作品的真正品质。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

03.12 任天堂宣布将在4月18日推出全新颜色“薄荷白”的3DS LL。

03.18 EA首席执行官John Riccitiello递交辞呈。

03.22 PAX East 2013在波士顿开幕。

03.25 SE公布PS3、PSV平台《最终幻想X/X-2高清重制版》，预定年内发售。

03.25 GDC大会在旧金山开幕。

03.26 和田洋一卸任Square Enix社长。

腾讯战略投资Epic, 3.3亿美元获少数股权

腾讯近期的财务报告显示,公司于2012年6月收购Epic Games的少数股权。Epic Games副总裁Mark Rein对媒体称,腾讯购入了Epic流通股的48.4%,大约3.3亿美元,这相当于公司总资产(股票和雇员控股权)的40%。这次收购使得腾讯有权召开Epic董事会,而作为投资的一部分,腾讯有两名代表已经加入Epic董事会。Epic成立于1991年,公司位于美国北卡罗来纳州卡瑞市, Epic旗下的虚幻引擎拥有领先市场的技术,虚幻引擎3获得超过20项行业技术奖项,为多款游戏提供引擎技术,公司的代表作品有《战争机器》系列、“无



Tencent 腾讯

尽之剑》系列”等深受玩家们喜爱的作品。

每当有工作室被收购,玩家们往往都会担心该公司旗下的招牌系列开发是否能够正常运作。对此,分析人士认为,腾讯本次战略投资主要是为Epic注入资本,为工作室的开发工作提供支持,Epic公司的运转能保持一定的独立性,不会被过多干预。Epic公司创始人Tim Sweeney则表示,有腾讯这么一个世界领先的合作伙伴是令人激动的,腾讯给Epic提供了一个独特的进入中国市场的机会,有着21年历史的Epic作为业内领先的独立开发者,将会迎来一个新的篇章。

任天堂公布3DS LL新颜色,4月中旬推出

3月12日,任天堂宣布将推出全新颜色“薄荷白”的3DS LL,发售日为4月18日,预定售价和先前上市的其他颜色版本3DS LL一样,同样为1万8900日元(含税)。包括本次新公布的“薄荷白”

在内,任天堂已经推出7种颜色版本的3DS LL,配合游戏推出的限定版主机除外。不同颜色的主机带给不同喜好的玩家以更多的选择,从侧面上提升了3DS LL的硬件销量,这也是任天堂从GBA时代起就一直坚持的销售策略。



4月18日除了新颜色主机的发售,3DS平台还有另外一款玩家期待已久的大作《朋友聚会 新生活》发售,为了让游戏吸引更多的FANS,任天堂还将在当日

推出《朋友聚会 新生活》的同捆版限定主机,限定主机同样采用白色与薄荷绿为基调,风格更加轻松温馨,游戏连同限定主机售价2万2800日元,这势必会给3DS的销量带来新一轮的推动。

新闻短波

Team Ninja 小组重组

3月25日,Koei Tecmo在其官网上公布了公司的人事变动,以《忍者龙剑传》系列和《死或生》系列闻名的制作小组Team Ninja被编入同社其他开发组。



Wii Mini 英国遇冷

Wii Mini于2013年3月22日刚刚在英国发售,英国网站TechRadar的代表称,顾客对削减太多功能的Wii Mini兴趣不大,虽然Wii Mini的预售自公布的时候就开始了,但很少有人问津。Wii Mini于2012年12月7日仅在加拿大发售,截止2013年1月31日已售出35700套,之后才开始考虑在其他地区上市。

2亿美元? 支票汇错地址了吧!

——近日有匿名分析家对《纽约时报》爆料,称《生化奇兵 无限》用在开发和市场营销上的资金高达2亿美元,成为史上最烧钱的游戏。Irrational Games创始人之一的Ken Levine在得知此消息后,立刻在自己的Twitter上进行了反驳。



业界声音

和田洋一 卸任SE社长, 首席财政官接任

2013年3月26日,SE突然宣布现任CEO、社长和田洋一退任,现任CFO松田洋祐将接替他成为新的社长。本次高层变动的理由是“为了革新公司的经营体制”,正式的退任与新任社长的就职会在6月份SE的股东大会之后决定。

SE还在同一天发布了预期业绩的修正以及特别损失计算的通知,由于对欧美家用机软件销售的担忧,加上社内事业重组造成的特别损失,原本2013年

财年预期略有盈余的目标被大幅修正为预计亏损100亿日元以上,而这也被认为是和田洋一退任SE社长的重要原因。

现年53岁的和田洋一毕业于东京大学法学部,2001年起开始担任Square的社长,2003年Square与Enix合并,和田洋一继续担任社长至今。近年来由于拍肩事件以及经营策略方面的问题,和田洋一也是玩家与业内关注的焦点人物。



低至 [¥]399
百元智能机
迎春绽放

AD-T-000-002



中国移动智惠系列百元智能机给力上市

- 399-699元超值价
- 3.5-4.0英寸大屏
- Android智能系统
- 1GHz高速处理器
- 畅快3G网络

春暖花开，万物复苏，中国移动百元智能机蓬勃来袭！多款品牌智能机低至399元，让全民一起轻松畅享3G生活

各大营业厅有售或登录中国移动淘宝官方旗舰店10086.tmall.com在线购买



酷派8020+



联想A278t



海信HS-T818



中兴U793



海尔HT-1710



天语C986t



华为Y310-T10



引领3G生活

WWW.
10086.CN

热线 短信
10086

新闻短波

INFO

PAX 澳洲通行证抢购一空

2013年3月在波士顿举行的PAX刚刚落幕,PAX澳大利亚站的通行证(三天出入限权)就已经被预订一空,展会的举办方也早在官方网站上打出了“通行证售罄”的字样。2013年的PSX澳洲站将于7月19日至21日在墨尔本举行,没有抢到通行证的玩家只能去单日门票上碰碰运气了。



微软因用户资料泄露补偿

微软通过邮件联系了曾在 Facebook UK 应用程序中为 Xbox Entertainment Awards 投票的用户,称一些“技术事故”导致了用户信息的泄露,泄露的信息包括用户名、电子邮件、玩家代号和生日。除了致歉,微软还会为所有通过此应用程序投票的用户提供 1600MSP 的补偿。

《召唤之夜5》加入3代主角

NBGI 即将在5月16日于PSP平台推出《召唤之夜》系列最新作——《召唤之夜5》,近日游戏公布了令人意外的情报,来自3代的主角雷斯也将在本作登场,相关的故事也将非常引人注目,系列FANS不可错过。



单机游戏并没有死。



《冤罪杀机》开发团队关键人物 Harvey Smith 近日在采访中称,业界对于单机游戏困境的描述过于夸大。“每当人们说单机游戏已死的时候,还是依然有不少像《生化奇兵 无限》这样充满新意、表现出色的单机游戏出现。我们还有不少努力的空间。”

业界声音

尽管跨平台能赚更多钱,但我们还是选择继续与索尼合作。

Quantic Dream 的创始人之一 Fondaumiere 表示,工作室和索尼合作的过程中,索尼只是给工作室提供资金开发游戏,并未进行过干涉,这对于一个工作室来说是再好不过的事情。《暴雨》的成功证明工作室有能力做出可以创造利润的独占游戏,只要我们还能随心所欲地制作游戏,我们就不会更换合作伙伴。”

业界声音

PSV作品潮来袭,年内百余款游戏登陆

PlayStation 产品规划与平台软件创新部门的主管 Don Mesa 在接受媒体采访时表示,2013年内将有100多款游戏陆续登陆PSV平台,其中三分之一的作品会以PSN下载的形式发售。

Mesa表示,外界有不少关于PSV的非议,而购买了PSV玩家的心声却没有被传达出去。根据他们对PSV用户进行的一项调查结果显示,有86%的玩家对掌机的表现很满意,90%的玩家把PSV当成是常用设备,每人每周至少会游玩18.7小时。

目前已经确认会上架PSV平台的作品有2012年VGA年度游戏《行尸走肉》,曾大受好评的XBLA、PSN下载游戏《Limbo》,以及在XBLA上大卖的欢乐作品《洞穴探险》(该作也会登陆PS3平台)。而曾在2012年于PS3平台推出的《杰克与达斯特 高清合集》,近日也被国外论坛 NeoGAF 发现,其PSV版已在评级机构“ESRB”有评级认定。除了以上这些颇受关注的游戏外,Mesa还列出了《Hotline Miami》、《Thomas Was Alone》、《Lone Survivor》、《Frozen Synapse》四款作品的名字,这些作品都会在年内登陆PSV。



EA首席执行官John Riccitiello辞职



3月18日,EA首席执行官 John Riccitiello 向董事会递交了辞呈,任期将于3月30日结束。前EA总裁兼首席执行官 Larry Probst 会暂时接任CEO一职。John Riccitiello 表示,公司未能完成一

年前制定的内部运营计划,自己对此应该负全责。“EA是一个优秀的公司,有着大量具有才华的员工,能够在EA担任CEO是我的荣幸。”目前EA的收入正在持续下滑,公司即将面临大量裁员。

《超凡双生》参展翠贝卡电影节

2013年的翠贝卡电影节将于4月17日至4月28日在纽约举行,备受瞩目的PS3平台独占大作《超凡双生》将会作为官方评选展出作品亮相电影节。开发小组表示,被电影节选中让整个团队都感到激动万分,这证明《超凡双生》强大的剧情魅力被认可,巨星云集也为



本作的剧情表现增加了砝码,出色的视觉技术成就了本作独特的电影般体验。

按照计划,本作将会在4月27日展出,届时会公布一个长度为半小时的全新场景,一个首发的新预告片,一段幕后制作,以及女演员艾文·佩姬和制作人大卫·凯奇的访谈。展出的现场情况将会在PlayStation.Blog进行实况直播,就算是没机会去电影节的玩家也能欣赏到本作的风采。

《超凡双生》是第二个获得翠贝卡电影节官方评选殊荣的电视游戏,首个获得此殊荣的游戏是《黑色洛城》,该作曾于2011年以官方评选作品身份参展翠贝卡电影节。



《龙之皇冠》发售日公布

自2011年公布以来,《龙之皇冠》让玩家们等待了整整一个2012年,不过随着2013年的到来,这款由Vanillaware制作的2D卷轴动作游戏终于确定了发售日,时间锁定在今年7月25日,登陆PS3与PSV平台。

随着发售日的确定,游戏的官网

也进行了更新,加入了六位可使用角色的介绍,每一位角色都代表着一种不同的战斗风格。

本作支持四人联机合作,PS3版本与PSV版本可以跨平台联机,并且支持网联。同时,本作的PS3存档与PSV存档是共通的。



双平台《最终幻想X/X-2 高清重制版》年内发售

SE于3月25日宣布,高清版《最终幻想X》将以《最终幻想X/X-2 高清重制版》的形式与等待已久的玩家见面,平台则同时对应PS3以及PSV双机种,2013年内正式发售。

高清版《最终幻想X》最早于2011年TGS期间的“SCEJ发布会”上公布,作为PSV平台上备受瞩目的焦点作品,游戏的正式发售时间一直是玩家之间关心的话题。本次SE确定游戏的发售日,同时还意外公开了《最终幻想X-2》也以高清版的形式同步推出,对FANS而言算是不小的惊喜。值得一提的是,本作的PS3版将收录在1张蓝光之内并以合集方式发售,而PSV



则会两作分开包装推出。

《最终幻想X》两部作品在全球玩家中享有极高的口碑,累计销量超过1400万套。本次高

清重制版的内容以国际版为准,语音保留日语,而画面完全高清化重制,制作小组力图将当年的感动还原给所有玩家。



《生化奇兵 无限》获一致好评,均分95

随着《生化奇兵 无限》的发售,这款“《生化奇兵》系列”真正意义上的新作得到了各大游戏媒体的交口称赞,获得了优先测评权的IGN对两个主机版本给出了9.4分的高评价,而对于画面上有优势的PC版甚至给出了

9.5分。其他游戏新闻媒体其后也纷纷发布了对于本作的的评价,一些知名媒体如Game Informer、Eurogamer和Machinima毫不吝啬地给出了满分评价。在评论本作的38家媒体当中,有18家媒体给出了满分评价,仅有3家媒体给出的分数低于90分。

本作开发耗时漫长,曾经大幅度延期,但随着本作获得极度好评,这一切不利传闻相信都会在随之而来的高销量中烟消云散。



PS4《KZ》单机模式已完成?

《杀戮地带 暗影坠落》的游戏总监Steven近日在其Twitter上称,自己正在闲暇时光中游玩本作的单机模式。当被问及本作的单机模式是否已基本完成时,Steven回答:“已经完成好几个月了,正在不断完善,等不及要向各位展示更多情报了。”《杀戮地带 暗影坠落》为PS4平台独占作品,较高的完成度很有可能使其成为PS4首发阵容的作品。

INFO

新闻短波

《MH3G HD》Wii U 平板显示

Capcom在3月26日对Wii U版《怪物猎人3G HD》进行版本升级,升级后最大的改变是玩家可以不依靠电视,直接在Wii U平板控制器上进行游戏,这样省去了将主机连接电视的限制,玩家能够更自由地体验高清狩猎的乐趣。



欧服 PSN+ 免费玩《大神》

索尼最近公开了欧服PSN+即将在4月份上架的几款免费游戏,其中包括《大神 绝景版》和《指环王 北方战争》。另外,在3月20日至4月10日间购买欧服PSN+一年资格的会员还能免费获得额外的90天会员奖励。

《真·女神转生IV》同捆主机



Atlus近日宣布将在《真·女神转生IV》发售的当天(5月23日)推出包含限定主机的同捆版,售价2万5880日元(含税),主机的设计采用了神与恶魔的双重元素。除了游戏与主机,限定版内还将收录原声OST以及设定画集。

业界还有空间容纳优秀的3A大作。

育碧多伦多总裁婕德·雷蒙德表示,尽管近期有不少3A大作都遭遇销量滑坡或表现远不及预期,但3A大作的成功可能依然存在。“大的发行商们必须面对现实,一年内只有大约十款作品能获得成功,这就要求制作和发行方必须发挥聪明才智来全力以赴,确保游戏的每个地方都让人惊叹。”



业界声音

有图有真相

SCENE

《东京丛林》小组新作《雨》



在这款名为《雨》的游戏中,男孩只有在雨中才能看到自己的轮廓,仿佛灵魂般的存在。制作小组表示,想要把《雨》打造成像《行》一样的艺术大作。



闪电转战沙漠



《最终幻想XIII-3 闪电归来》新图公开,沙漠场景被表现得非常真实,让我们一起来见证闪电的谢幕之旅吧!

PlayStation® 游戏专区

全新的 PlayStation®Store 接口已于 2 月 28 日在 PS3™ 平台上的 PlayStation®Network 内推出。透过全新设计, 搜寻及发掘超过 2 万款游戏相关内容将变得更便捷, 而更新后的产品详情版面, 亦提供了大量与产品相关的

详尽数据, 大大提高了信息的实用性, 并同时为用户带来唯 PS3™ 能提供的高清游戏画质的丰富视觉体验。有关 PlayStation®Network 及 PlayStation®Store 的资料, 请浏览: <http://asia.playstation.com/hk/cht/psn/>

PS电玩大本营

<http://asia.playstation.com>

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

新世代主机PlayStation®4 带来畅快崭新玩乐体验

在纽约举行的“PlayStation®Meeting 2013”发表会上, 公布新世代游戏主机 PlayStation®4 (PS4) 预计于今年内发售。为了让 PS4 更融入现代人的生活模式, PS4 新增社群分享功能: 玩家可以通过 Ustream 等网络直播服务, 要求网络上的玩家为自己的游戏角色加油, 例如: 恢复体力及协助过关等; 若果想与好友分享“过关”的喜悦, 玩家则可以利用 PS4 专用 DUALSHOCK®4 无线控制器的“SHARE (分享)”按钮, 以动画或屏幕截图等方式将游戏画面并上传至 Facebook 等社群, 而这一举动完全不会影响游戏进程! 此外, PlayStation®Network (PSN) 运用了云端技术, 让玩家可以随时随地游玩自己喜爱的游戏, 并且透过 Wi-Fi 功能, 让玩家可以将 PlayStation®Vita 甚至其他智能手机或平板电脑等各种行动装置作为 PS4™ 的第二屏使用。

另外主机配件也有了明显的改进, DUALSHOCK®4 无线控制器除了新增了可扩展游戏体验乐趣的“SHARE (分享)”按钮, 还加入了立体声耳机/麦克风连

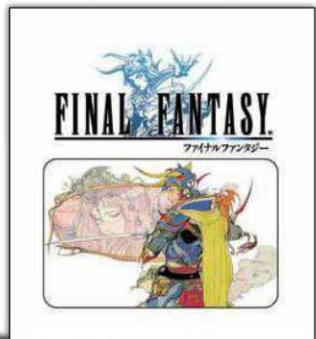


接端, 让玩家从手中的控制器享受高音质的游戏效果音效。而 PS4 专用摄影机“PlayStation®4 Eye”亦提升了侦测 PS Move 的准确度, 让玩家于游戏中的所有动作均不会逃出其“法眼”。

发表会中同时公布一系列令人期待的 PS4 游戏大作, 为 PS4 助阵, 玩家请多留意 PlayStation®HK 官方网页 <http://asia.playstation.com/hk>, 以获得未来更多有关于 PS4 的消息。

FINAL FANTASY Digital Collection 亚洲限定推出 重温25年经典

“FINAL FANTASY”系列作品诞生 25 周年, 首先迎来的是预定于 2013 年秋季推出的系列最新作品《LIGHTNING RETURNS™: FINAL FANTASY X III》(雷



光归来 FINAL FANTASY X III) 的完整繁体中文版。而当大家正期待 FINAL FANTASY 系列, 特别是在亚洲地区迈向下一个辉煌的 25 年时, 建议玩家可以先选购为纪念“FINAL FANTASY”系列作品诞生 25 周年而推出的《FINAL FANTASY Digital Collection》(售价: HK\$1,188), 回味 FINAL FANTASY 系列作品陪我们走过的美好时光。

这款刚在亚洲地区发售, 并限量 2,000 套的合集包含《FINAL FANTASY》I-IX 的 9 种原创下载卡、上述 9 集的特制音乐原声大碟, 以及仅于日本限量发售的官方珍藏本等特典, 让你只要拥有 PS3、PSP 或 PS Vita 就可以再度重温系列作品。而其中的下载卡更由天野喜孝老师精心描绘的形象画作点缀, 别具收藏价值。

《雷光归来 FINAL FANTASY XIII》 中文官网启动

预定将于今年秋天推出的《雷光归来 FF X III》, 为玩家紧贴最新信息, “FINAL FANTASY”系列“首度”的繁体中文版官方网站已正式启动! 此网站与日本同步, 粉丝们不要错过。(http://www.square-enix.co.jp/fabula/LightningReturnsFFXIII/zh_cn/)

这次在“World Driven (世界传动)”这项核心概念下, 世界的寿命正逐渐消灭, 该选择解决哪个探索全随玩家判断。除主角雷光以外, 这回还会有新角色——谜一样的神秘少女露露娜。雷光会有许多昵称为“配装”的衣裳, 其中则搭配了适切的



武器、护盾、配件以及技能等装备。与以往风格迥异的崭新战斗方式“变换样式战斗”将带来有如动作游戏般的战斗快感。由 4 片大陆构成, 全新制作的世界“诺斯·帕托思”更有讨伐大型怪物、收集材料收取报酬等丰富的支线探索任务, 令游玩内容更加生动多变! 各位 FF 粉丝请密切期待最新公布。

3月大作 尽在PlayStation平台

踏入 3 月, PlayStation 两个平台均有大作推出, 分别为 PS3 游戏《God of War: Ascension》(本刊译名: 战神 超凡) 及 PS Vita 游戏《SOUL SACRIFICE》(本刊译名: 灵魂献祭)。

《战神 超凡》8人游玩模式

《God of War: Ascension》描述主角 Kratos 成为战神之前的故事, 乃“God of War”系列的前传, 此作除了秉承系列过往的作品, 呈现出史诗般的壮大故事剧情、惊心动魄的打斗动作与惊天动地的剧情场面外, 并改良了格斗系统, 将为玩家带来独一无二、凶残无比的游玩体验。玩家更可首次游玩最多 8 人同时参战, 结合了玩家所喜爱的凶残格斗风格与以完成任务为主的独特多人游玩模式。玩家亦可建立自己的战士并自定义个人造型, 在四个神只中选择要效忠的对象, 并解开各式各样的武器、护甲、特殊攻击与其他更多的道具, 争取成为“诸神的斗士”。



《灵魂献祭》命运该如何选择

中文名称已定为《暗魂献祭》的 PS Vita 专用游戏“SOUL SACRIFICE”已于 3 月 7 日率先推出日文版, 并于这个夏天推出中英文合版。游走于“牺牲”与“救赎”的两难选择当中, 以沉重的代价换取不同的魔法, 你将会如何选择? 想知道自己的选择是否与其他玩家相同? 大家不妨到 PlayStation 官方微博分享一下你的选择吧!



曾经叱咤风云的老拳王终敌不过岁月与伤病，在跌跌撞撞地完成了自己第319场比赛后，突然被告知，这是他人生中最后一场比赛。

打拳在这个国度属于“灰色运动”，却丝毫不影响拳迷对它的喜爱。近二十年前，当时的老拳王年轻气盛，意气风发，尽管饱受质疑，却也不愿充当一只染白的乌鸦。是他向人们真正展现了这一运动的魅力所在，为之正名是他的理想，他也用自己的热情感染了很多年轻人，令他们追随至今。

现如今，像所有那些失去了商业价值的拳手一样，他无法拥有一场体面的告别会，人们只能通过坊间传闻了解他的黯然离去。

时间过得很快，不知不觉老拳王引退已一年有余。一个晴朗的午后，他在街头偶遇昔日最重要的对手，他们交手超过十年，彼此非常了解。此时的空气中不再有往日的剑拔弩张，却多了几分惺惺相惜。

“最近怎么样，还不错吧？我走了以后你应该没什么对手了。”老拳王先开口。

“唉，现在不比前几年，环境变了，什么都难。不过还没到泄气的时候，毕竟还有那么多支持者撑着，不能就这么认输。”

“那就好！希望你能比我走得更好更远。”老拳王回想起一年前自己精心准备却无缘参加的第320场比赛，颇有些无奈。

“说实话，我刚出道时一直以你为超越的目标，你是值得尊敬的前辈，也是最好的对手。一年前听说你离开的时候，我就曾想过做些什么。这样吧，过几天就是我第320场比赛，这个数字对你我来说都有着特殊的意义。你来给我当嘉宾，顺便和大伙叙叙旧，道个别，也算了了件心事。”

“这……不太好吧！我知道你是好意，但别人未必会这么想。毕竟我们曾经是对手，我过去的支持者不一定会领情，你现在的粉丝也不一定理解。”

“不用担心，干我们这行，这么多年来所承受的误解还少吗？能问心无愧就好，懂的人自然就懂了。”

“那好吧，到时多叫上几个老朋友，一起喝一杯，祭奠一下我们一去不返的青春。”

“不是祭奠，只为纪念！”

两人颇有默契地伸出右拳，互碰了一下。十年恩怨，一笑释然……

电软纪念特辑

与青春有关的日子

■统筹：胜负师 & 一刀 ■美编：一刀

www.dooland.com

小沛编辑生涯中的九个片段

文：乔沛

游戏文化

特别企划



□小沛在《电软》后期使用的小沛形象。

各位UCG的读者,大家好!感谢您长久以来对UCG的支持,如果您曾经还是《电软》的读者,那么我还要多一份感谢。感谢您支持中国的游戏杂志!

我叫乔沛,曾用笔名小沛,是比较靠前的那批80后。从1988年开始接触游戏,游龄25年。2003年底进入《电软》,从见习记者一路做到主编,历时8年。2012年6月进入索尼电脑娱乐公司北京代表处工作,如今仍奋斗在游戏行业的第一线。

UCG的主编胜负师与我在工作上多有交集,想当初他神乎其技的游戏水平让我望而兴叹,别看我们当初分属两家杂志,但UCG光盘里的那些高手视频是我的最爱,于是在很久之前就知道了“胜负师”这个名字。后来我俩也曾多次见面,如今更是成为了密切的朋友和工作伙伴。这次胜负师相邀写这篇回顾文章,我当然又不容辞。不过可回忆的东西非常多,也非常杂乱,经过一番思想斗争,拣出九个片段与大家分享。

回顾1 散伙那天

2012年,大概刚刚2月份,春节过后上班没几天。新一期杂志刚刚着手准备,大家都在慵懒地翻看着网页。

上午,经理把我叫到了办公室。

“乔沛,坏消息来了,还有个对你来说算是好消息。”经理用着电影里老套的开场,表情十分尴尬,“老总最后还是决定要停掉《电软》,因为亏损越来越严重,也找不到新的利润增长点……”

“我理解,所谓的好消息呢?”对于老板的决定,年前我就做好了心理准备,所以这个消息算不得晴天霹雳,反而我对那个“好消息”比较感兴趣。

“上头打算把《电软》的刊号收回,由他们继续出。老板推荐你过去接着当主编,薪水待遇不变。”

“只有我自己过去?其他人呢?”

“只能你一个人,其他编辑人选肯定是电子学会内部指派。”

“哦,知道了。这样的话我就不想去了。马上该吃午饭了,我下午再告诉他们,让他们再开心地吃顿饭。下午再说离职手续的事。”

我走出经理室,调整状态,然后满脸笑容地推开编辑部的门,大声喊道:“菜汁、赤银、宇多田,吃饭去吧!我都饿了,咱们楼下超市买,还是去哪儿吃?”

我忘了那天是怎么吃的午饭,真的忘了,甚至忘了那天到底吃没吃。之后我跟大家摊了牌,各自收拾东西,领了补偿金后各回各家。临别前我一片混乱,这是继中学、大学毕业后,朋友间最难过的一次分别。

2013年1月27日,我们在《电软》的办公楼下重聚。时隔一年,却仿佛昨天。刹那间,我似乎真的忘了我们已经分开,忘了我们已经各自找到了新的方向。

回顾2 新人入职

2003年11月,大四上学期过半,同学们已经开始为毕业做打算了,制作简历、参加招聘会等等,各自谋划着未来。而我当初只想顺利就业,并没有明确的目标,甚至由于性格内向,还想找个卖保险的工作来锻炼自己的沟通能力。

简历我也做了一堆,除了参加校内的一次招聘活动外,在校外我只参加了一场招聘会。简历的过程就像路边发小广告的民工,坐在台子后面的招聘人员有时连眼皮都懒得抬,除非你把简历直接扔到他的脸上。我很不喜欢这种“兜售”自己的感觉,似乎刚毕业的大学生就该向别人乞食一般。

后来我还参加了公务员考试,两门都在70分以上,结果连个面试的机会都没给我。大概是我报考的部门太热门了,这条走仕途的大门也没向我打开。

偶然一次翻看《电软》时,发现里面刊登了

一则招聘启事,于是我找了张纸,随便写了些应聘的话,本没有当真的,没想到却得到了面试机会。和很多人相比,我的求职经历不算坎坷,记得当初同一天去应聘的还有一个人,我也不清楚一共有多少人应聘这个职位,反正我胜出了,相隔一星期后“北斗”也入职了。给我面试的是Perfect和象,他们明显也没什么经验,随便问了点问题然后就当场让我写了篇短文而已。

2003年12月,我成为了《电软》的见习记者,并以此身分在试用期间参与了在北京举办的第一届China Joy,此后便开始了我的8年的编辑生涯。

回顾3 初次外派

2004年的7月份,我和象应育碧的邀请,到上海参与采访活动。其间有些难忘的经历,包括一些糗事。

那是我第一次坐飞机,也是第一次去上海。到飞机场后完全像个没头的苍蝇,全靠象一路带领才顺利坐在了候机大厅里。当时也不知道怎么回事,身上刚刚好有9块钱的硬币,于是打算去买两瓶饮料,谁知就算最便宜的听装可乐也要5元一听,心想总不能就买一听吧,当时我不知道自动贩卖机里的饮料会便宜一些,所以就硬是把这一把硬币带到了上海。那时候穷啊,标准月光,花9块钱买饮料已经需要很大勇气了,仅仅多了一块钱而已,我也舍不得。

候机的时候玩GBA SP打发时间,有一个外国小朋友在我身后聚精会神地看,还不时用英语和我交流。想想当时的小孩子们多天真可爱啊,现在我在车上玩PSV都没人看我一眼,大家的手里都有各式各样的电子设备。似乎说了很多没什么意思的回忆,好吧,这是我第一次接到外派任务,所以一切对于我来说都比较难忘。包括后



■小沛刚加入《电软》不久,编辑部集体度假时留下来的珍贵合影。

来在飞机上拍云彩的照片，还有纠结于是否再向空姐要一份飞机餐等等。

记得到了育碧之后，中午在某自助餐厅吃饭，我简直就是个饭桶！现在想想还是非常没出息的。我和大象与当时上海育碧的老板在一桌，只见他们的盘子里非常整洁，而我的盘子里则堆得像座小山。吃完了上面一层配菜，下面露出了炒饭等主食，吃完了这些又露出了底下的牛排。整盘吃完之后又去拿甜点，最后又是水果……当时年轻啊，饭量巨大，把这个法国老板都看傻了。席间的交谈更欢乐，幸亏有个翻译在，我和大象可能都有点紧张，什么英语单词都忘了，往往都是翻译说完之后，我们才恍然大悟。唉，给中国的应试教育丢脸了。

回顾4 迎来送往

有道是：铁打的营盘，流水的兵。从我进入《电软》算起，迎来送往几乎是家常便饭，陆续离开的都有几十人了，这种状况当然不仅仅是发生在《电软》身上，就杂志这个行业来说，似乎都有这个特性：人员流动性大。

刚进《电软》的时候，我总觉得气氛有点怪，渐渐也感到了“两股势力”的碰撞。也就2004年春节后，果然编辑部就发生了比较大规模的人员变动，当初的天师、莱茵总帅、Mascar一同离职，而我、北斗、无无算是顶了这三人的缺。

其后《电软》规模不断扩大，各类编辑最多的时候有近二十人。人多，离职的也多了，慢慢就麻木了，反而觉得各种离职的理由十分有趣。

记得当初有个“龙马”，和“苕菜”一起入职的，干了没多久后喜得贵子，跟我们开玩笑说“回家玩儿去喽”就离职了。

还有很多，我居然都记不得名字了。反正原因各种各样：有做近视眼手术后直接放年假的，有跳槽到别的单位工作之后才神秘消失的，有搬家到郊区后说交通不便的，还有女友嫌他工作没前途而离开的。最离谱的是有个视频编辑跳伞把腿摔断了就干脆不来了。

说实话，游戏编辑这行业的辛苦，有几个能坚持到底的呢？在这里向中国所有的游戏编辑们致敬了！

回顾5 由盛转衰

《电软》于1994年创刊，那时候用我们老板的话说就是：印字就赚钱！饥饿营销似乎是现在的新名词，但上世纪90年代就被我们老板玩烂了。书商问我们老板进30万本杂志，不好意思，只有20万本伺候，于是乎书商们每期都要提前去抢，《电软》再慢慢加印，销量一路攀升，那时候只有脱销，绝无积压。编辑的待遇自然也不必说，就连现在的主编级别都赶不上过去的小编。我是没赶上，据说小编们年终的奖金就有几万，还有机会去香港旅游！

等到我入职那会儿，应该正是《电软》由盛转衰的阶段。

举个例子吧。第一年有14个月工资，一次公费旅游。第二年有13个月工资，一次京郊度



■2012年在TGS会场的留影，此时的小沛已成为SCE的工作人员。

假村2日休假。第三年12个月工资加年底奖金，一次度假村休假。第四年12个月工资，然后去公园玩。后来，连公园都不去了……

以上这些是我作为编辑时最明显的感受，其实谈不上抱怨，行业整体如此，能保证工资按时发放就该知足了。后来我们经历了《电玩新势力》的倒闭，《掌机迷》的解散，《TOYS》的集体离职，《动感新势力》改旗易帜，最后仅存《电软》和《SO COOL》，到现在只剩下《SO COOL》了。到目前，“次世代传媒联盟”的名字还没改，不过这个“联盟”二字还真是令人唏嘘。

回顾6 高手如云

作为游戏编辑，喜欢游戏那是必须的，而且起码要擅长某些游戏。纵观《电软》这些年的编辑当中，起码在格斗、动作、战棋、赛车方面都有过绝顶高手。

先说格斗吧。“大怪”是毫无疑问的编辑部第一格斗高手，他来编辑部之前就在北京小有名气，江湖人称“Big Monster”，到编辑部后笔名索性就来了个英译汉。这位老兄擅长的格斗游戏很多，最拿手的是《VR战士》，其余像《街霸》、《Capcom VS SNK》、《KOF》、《铁拳》等等，他都能玩出些名堂，据说曾有“全职全能的格斗之神”的美誉。好吧，听起来似乎有些夸大，但他的格斗水平确实是一般玩家遥不可及的。记得有一次和我玩《街霸3.3》，他突然接了个电话，然后用一只手把我给赢了。声明，我绝不是菜鸟，只不过他实在厉害。

然后是动作类高手“苕菜”。“苕菜”是位性格温和的湖南老兄，但动作游戏技术堪称一绝。无论什么动作游戏，一上手必然先选最高难度。什么《鬼武者2》的一闪模式、《鬼泣》的DMD难度等等，这家伙简直如履平地。不过他也有个致命的缺陷，那就是太执着。有时候做攻略需要尽快通关，可他非选最高难度，然后有些地方就会费一些时间，于是乎他经常成为主编催稿的对象。不过这样倒是也有一个好处，那就是攻略的可参考性更强。

战棋类应该不能说是高手，或许说热爱更为恰当。此人就是“北斗”。举例来说，我玩《机

战》系列”后来老用金手指，改得数值都非常高。可人家这位老弟不然，纯靠一遍一遍地通关继承，然后旁人一看也跟用了金手指似的。估计玩过这系列的玩家最能了解，单靠自己把里面所有的数值都练满需要几周目！反正我印象中，他玩《机战》系列”一般都七八周目以上。

说到执着的，还有一位，那就是“七曜”，他的特点是“无双饭”。所有《无双》系列”都入手正版而且都是“珍宝盒”、“限量珍藏版”之类的，花费之大令人咋舌。玩得当然也投入，每作都要几百小时，不打完美誓不罢休。

玩赛车的嘛，“布塔”这个编辑不知道大家有没有印象，他的强项是《GT赛车》，因为这个系列我不擅长所以当初他那些神乎其技的成就也没记清，反正是个高手。

至于我本人，杂家一个。格斗、赛车、动作、角色扮演、战棋、音乐、益智等等，没有我不玩的。水平方面都是中等偏上，也就是说赛车比“大怪”强、格斗比“北斗”强、益智比“苕菜”强，讲究的是综合实力。

回顾7 楼下饭馆

这些年来，《电软》楼下曾经存在有很多特色饭馆，虽然现在已经所剩无几，但当初可是我们赖以生存的地方。

新疆：在我们大楼的北边有个新疆餐馆，我们就简称新疆。那里的东西很地道，老板和伙计、厨子都是新疆人，那里的串儿非常好吃，还有一个可以免费续汤的土豆牛肉锅。每次我们点土豆牛肉锅的时候，大家都先不吃里面的菜，等把汤喝完之后让他们续。而我有一次吃蛋炒饭时让他们的厨子在出锅后加入番茄酱，没想到这个改良居然最后真的上了他们的菜谱。这里还有我们津津乐道的“大腰子盖饭”，也就是点两串烤大腰子，然后放在炒饭上吃。当初我们可是非常好这口的啊！

刀削：在“新疆”的西边，一家山西人开的面馆，也是至今惟一还在的馆子。这家店火得不得了，中午11点到13点之间很难找到位置，主要是有大批的出租车司机都在那里吃午饭。那里的东西非常好吃，我也就是在那里才真正认识

了刀削面，并奉为我喜欢的面食，至今不变。这个店也有个趣事，在它之前开店的是一个半路出家的饭店老板，一点儿经验都没有，也不知道给桌子编号，更没有所谓的菜单，结果我们第一次去那里点了些饺子，结果一盘接一盘地上，远远超出了我们点的数量。老板还特慷慨，知道是自己的失误，也没多要钱。过不了多久，这家店就黄了。

仇视一切：这说的不是店名，而是一家陕西油泼面馆的老板。这家店就开在一个小区的门口，总共也就20平米的地方，环境比较脏乱，但东西好吃并且便宜。就是老板的脾气不好，经常看到他和顾客争吵，但生意却丝毫不受影响。久而久之，有的编辑就开玩笑说他“仇视一切”，但我们对他的印象还是非常好的，起码至今我还怀念那碗油泼扯面的味道。

风水不好：就在我们楼下的南边。这里非常奇怪，无论什么店，都熬不过半年，于是我们老有常换常新的感觉，但也总结出这里恐怕风水不好！

回顾8 关于叶子

这个话题如果不谈一下的话，恐怕很多《电软》的老读者要失望了，而我也考虑再三，因为没有跟当事人商量一下，不过总觉得说明了也没什么不好。

后来大家口中的“叶子”，其真实的笔名是“唯夜”，标准的文艺范儿。很多人纠结于其性别问题，我觉得那真没必要。

我记得很多杂志都有类似“知心大姐”的读编栏目，那里面大姐就未必是女的。唯夜也是，纯爷们儿一个。我和他邻座，关系还可以，我觉得他的工作态度比较认真，之所以后来慢慢被误解为女的，主要是因为他的文风比较婉约，外加上画师那雌雄莫辨的画风。

既然大家对于“叶子姐”有了认同感，那唯

夜当然没必要再强调自己的爷们儿身分，反而让这个成为话题，让栏目更有吸引力。

不过最郁闷的是，每当有新编辑入职，在大家做自我介绍时，明显看到新编辑对他有惊讶的反应……可怜的叶子。

回顾9 关于龙哥

这个龙哥绝对是《电软》最具代表性的人物，包括连《电软》十周年的吉祥物形象我们也选择了龙作为代表。

杂感

致立志为游戏事业奋斗的人

我在中国的游戏圈子里混了9年多，谈不上老资格，却也有不少感触。中国经济在世界上所占有的地位越来越重要，但中国的游戏业却贫弱得无法想像。

网游、手游、页游大行其道我并不反感，但看看国产游戏的质量，实在惨不忍睹，充斥着大量无耻的抄袭和毫无新意的重复。这里我不想讨论造成这种现状的原因，这不是我想说的重点。我只想让立志为游戏业奋斗的人知道，如果你真的喜欢游戏、热爱游戏、希望能做出不让中国人丢脸的游戏，那么请慎重选择自己的路。我希望



龙哥的初代真身是邱兆龙，元老人物。后来多次转手，我知道的肯定不全，反正当过龙哥的编辑大概有：S.P.、天师、小沛、北斗、肥皂、蔬菜汁，其他还有些编辑也临时当过，不过没有以上这些人时间长。

龙哥给大家的印象就是“无所不知”，在上世纪90年代的时候，我不知道龙哥们到底是怎么回答问题的，那时候恐怕更多靠“真才实学”，而后来则依靠网络搜索。于是渐渐地这个金牌栏目败给了日益发达的网络，有谁还会舍近求远去杂志询问问题呢？

看到的是未来中国能出现更多的“陈星汉”，不至于再让我们只能仰望国外的制作人。这种感触的起因很简单，我和SCE的日本同事交谈中，也曾提过在国内设立游戏研发点，让中国人制作中国人喜欢的游戏，只可惜国内的研发水平给我当头泼了一盆冷水。

对于游戏编辑，我也有不少想说的。媒体的力量是巨大的，中国电视游戏的群体需要大家精心维护和引导，媒体不仅仅负责娱乐大家，同时也有一定的社会责任。简单来说就是，正确引导中国玩家的游戏习惯，宣传游戏的正面力量，尊重版权，让游戏成为健康的娱乐方式。我觉得游戏编辑要有这种自觉，而不是一味埋头于游戏的钻研。包括SCE现在也经常和国内媒体打交道，但由于一些不规范的行为，也导致了合作开展速度较慢，包括国外厂商对于中国媒体的不信任等。作为一个老编辑，不免痛心。

不知不觉也说了不少了，作为一个回顾和一个新的开始。我祝愿中国游戏业健康，祝愿中国游戏媒体长寿，祝愿中国电视游戏玩家能够与世界其他国家一样平等，阿弥陀佛！

回忆我的《电软》时代

文：蔬菜汁



□蔬菜汁的小编辑设定的是“怪咖”路线。

没问题，我也可以利用这机会好好想想这段事儿。

——贾宏声《昨天》

3月5号，我接到了老搭档汤米的留言，问我想不想写一段关于《电软》的回忆，我想了想，用演员贾宏声在《昨天》里的这段台词回答，最为合适不过了。

《电软》这杂志，我小时候也不是经常买，现在想起来，买的最多的倒是《兵器知识》、《舰船知识》、《航空知识》、《幽默大师》这些，来《电

软》之前，印象最深的是一篇名为《白米饭》的短篇小说，讲的是日本战国大名宇喜多秀家的故事。

可能我比喻得不太恰当，1990年代那时候的《电软》，给我的感觉就跟现在的百度贴吧、新浪微博、天涯论坛似的，能相对自由、平等地交流和沟通，这点比较有意思也很吸引我，所以我一直都“阅

族的家”这个读编交流栏目有好感。

后来有机会，我问了问那时候的老编辑SP大哥，他说那时候的“阅家”都是编辑们轮流坐台，没有专制和一言堂，批评也会登出来。读者批评你，其实还是因为喜欢你这个杂志，我要是不待见你，就不会花钱寄信给你是吧？

我自己琢磨也是这个道理。那时候的《电软》，“阅家”这栏目你可以反复看，很有意思也很有营养，当然，现在其实也是。

麦加朝觐

承包日本大使馆工程的竹中工务店和《电软》同时向我伸出了橄榄枝，给我打电话的是当时《电软》的主编风林。短暂犹豫后我选择了《电软》，这是我以“结婚为前提交往”那样的觉悟决定干一辈子的第一份工作。这年，我27岁。

我是那种“喜欢耍小聪明+爱显摆+追逐虚名又非常自卑”的人，高考落榜以后我觉得我完了，落榜之后，就是各种打短工，比如KFC、711、发传单、商场导购、超市理货、书店卖书什么的。我自以为是那种怀才不遇的人，所以就各种怨天尤人。

当然，不管是落榜还是待业，都没耽误玩游戏，幸亏那阵儿网游还没崛起，我接触的都是日本游戏，顺便学了日语，要是迷上网游估计就废了。

在家里宅了几年，夜大毕业，准备正式就职。投了日企中介JAC，面谈之后等消息，左右无事就给《电软》写了一封自荐信，大意就是：你看，哥们儿小学就玩游戏，从FC玩到PS，也会日语，你就缺我这样儿的人，你要不用我，你就是亏大发了！写了以后也没当回事儿。

后来承包日本大使馆工程的竹中工务店和《电软》同时向我伸出了橄

榄枝，给我打电话的是当时《电软》的主编风林。短暂犹豫后我选择了《电软》，这是我以“结婚为前提交往”那样的觉悟决定干一辈子的第一份工作。这年，我27岁。

到编辑部报道的时候天气还很冷，因为性格内向不善言谈，我还特别带了一个朋友陪我去，给我壮胆儿。和风林简单聊了聊，然后上机笔试日译汉。后来我才知道，我是作为翻译被招进来的。又过了几天，风林打电话说，你来上班吧，我就来《电软》了，实习三个月。

薰风是董事长，总经理是特工黄。那时的编辑部里有风林、PF、宇部、苻菜、猴子、大魔王雪飞、唯夜、著子、岚枫、翔武、暗凌，后来又有菜团、零羽、一狼、八房、桔梗等编辑加入。《电软》和《掌机迷》的文编混在一个大屋子里，美编在另外一个屋子。

第一次进电软 2007.3-2008.11

有一天，风林突然叫我，吓了我一跳，原来是让我起个笔名，以后就是正式编辑了，这就转正了。因为对小时候的一个广告印象深刻，就叫了蔬菜汁，没想到一用就是好几年。

实习期间主要是翻译一些制作人的访谈、游戏介绍、日本的游戏刊物。内容比较枯燥，而且量也比较大。当时全靠自觉，也没人检查我的翻译准确不准确。有时候明天交稿子，今天得干掉一两万字的翻译量。熬夜熬到最后，实在不行了，基本就是这样：先看一遍原文，然后自己琢磨琢磨上下文大意，然后就开始编。当然，这

只是极少数的情况。

在翻译的时候也学到了很多，比如在苻菜合作《丧尸围城》的时候，编剧对每个角色的性格设定都很用心，看得很有意思。

当时的编辑部，感觉就像游戏爱好者的俱乐部。这个时候的编辑们，校对稿子还是会校对两次以上，而且对加班啊什么的都不会有异议，

邪恶大叔攻击
猥亵模式启动
大叔光波发射
中啊
【挖鼻】你
才没有在卖萌呢蛋



气氛还是很不错的。不断有编辑辞职、也有新编辑加入，因为其实大家都只是喜欢玩游戏，玩心挺重的。

每周开始制作新一期杂志前，都会开会分配任务，大部分是风林指派。

风林嗓门儿特大，喜欢凶人，不过大多时候都笑呵呵的。有攻略任务的编辑可以回家玩几天然后回来交稿子，至少我看阿邹经常这么干。这儿和一般的公司不一样，各种奇葩。上帝对你关上一扇门就会为你打开一扇窗，这话一点都不错，脑子正常的编辑不多。《掌机迷》的八房喜欢拿一个画着“。。。”的牌子，来表达自己的想法，至少他是这么说的，当他有不同意见的时候就会拿起这个牌子；宇部的吉他弹得特别好，也去过日本，以前是《大软》的，但是从来不说日语；薯子的桌子永远是很整洁、很干净。

总的来说，主编风林在环境、自身优势、对手优势、商业模式等方面想的还是挺多的，大家对他还是比较信赖的，甚至有点依赖。

有一天，风林突然叫我，吓了我一跳，原来是让我起个笔名，以后就是正式编辑了，这就转正了。因为对

第二次进电软 2009.7-2010.1

因为有了之前的大裁员，所以大家都有了危机感，几个人经常凑在一起讨论杂志的方向啊、个人的前途啊什么的。这时候，《掌机迷》已经快不行了，我就感觉，《电软》到这天也是迟早的事。

之后我找了个工作就一直干着。然后，忽然有一天，零羽说他回《电软》了。听到这消息的时候，我当时眼睛就亮了。果然，风林又打电话给我了，“你回来吧！”于是我就又回来了。

都说开弓没有回头箭，但是我觉得我挺喜欢那里的，所以没顾虑什么就又回去了。

这次回去以后，感觉和以前没什么区别，还是做那些东西，不过，增刊做得多了。漫画、动画各种翻译。这时候大家都没什么创作性的东西，

小时候的一个广告印象深刻，就叫了蔬菜汁，没想到一用就是好几年。当然，实习的时候也会顶着龙马的马甲写一些无关痛痒的东西。

《电软》的新人培训做得并不好，企业文化的介绍、文章技巧的传承等基本没有，也没有老编辑带你，全凭你一张嘴去问，所以我这样内向的就成长很慢，经常自己钻牛角尖儿。一开始做编辑的时候，我就特别喜欢炫耀、标题党甚至还打打擦边球，有时候执行主编PF就会来纠正我的错别字和行文方面的问题，雪飞也帮我讲过一些该注意的东西。

这个时期，网络已经很发达了，《电软》的资讯、攻略什么的已经慢慢失去了市场。虽然是半月刊，但是这时销量应该已经掉了一大半，并且感觉还在继续下滑，非常不妙。

2008年10月，大裁员，包括雪飞、宇部在内的很多大龄编辑都被裁掉了。我也包括在内，之前从来没想到，所以那一刻之后，我脑袋蒙了好长时间。

临走时，风林说了一句话：“以后有机会还招你回来！”

但其实读者还是挺待见这类作品的。《电软》的光盘——“踩火象”主持策划的《电击收藏》里面好多原创节目（比如“日文地狱”）直到现在都让人津津乐道，但后来不知道是没人做了还是怎么的，光盘部门就剩下俩人了，做光盘录制东西很紧张，也没人提这事儿了。

值得一提的是，上次大裁员前，招了一个女编辑“弥可”，曾经和小沛搭档主持电击的真人栏目，但是效果也并不好。



□ “小沛时代”的部分小编形象，从左到右依次为赤银、美编真邪以及肥宅。

我、零羽、苻菜搬到了包括咕噜和大粽子在内的视频部门十几平米左右的小房间里，这段时间特别愉快。因为我跟合得来的人就聊得特别开心，虽然苻菜是名义上的部门头头，但基本是“放养”。

因为有了之前的大裁员，所以大家都有了危机感，几个人经常凑在一起讨论杂志的方向啊、个人的前途啊什么的。这时候，《掌机迷》已经快不行了，我就感觉，《电软》到这天也是迟早的事，因为各个方面基本都已经没有什么大动作了，大家做东西的心气也不那么高了。

马上就要发年终奖的时候，我向风林提出辞职，他说你可以再等等，拿完年终奖再走多好？我拒绝了，因为这时候有一个很难得的机会摆在我

的面前——一个可以实现自己想法的机会——以前的同事给我介绍了一个能策划杂志的工作。《掌机迷》停刊之后，马上就出现了好几个掌机刊物抢占了市场。本来我也是要抢这个市场的，但是后来，我觉得要想更好地显示创造性和体现差异性，动漫杂志更有市场一些，就没有跟风，但这些算是题外话，这里就不多说了。

随着《掌机迷》的完结，相信风林、PF、阿邹这些前辈也已经对投资方彻底失望，毕竟这时特工黄也走了，熏风也不大管这边了。

2010年春的某天，风林、PF等主力编辑终于告别《电软》转战别处，后来他们制作的动漫杂志据说成绩还不错。

不过，那时，《电软》还没有停。

里多使用一些动漫形象、甚至加一些动漫栏目应该比较好。对年轻读者来说，总体上“短文+图片”这样的效果更好，最直接的方法就是找读者多画插画，插在文章里，这样的好处是不用花钱，还能让用户贡献有价值的內容，形成一个相对良性的循环。

做这个原创漫画栏目，有两个困难：一个是找画手，另一个就是如何说服小沛。第一次和小沛提的时候，他一下就给我否了，理由是“游戏杂志做什么漫画啊？”这个意见，之后一些核心玩家也留言提到过，但是，你得这么想，现在买《电软》的还有多少是核心玩家？你能给他们贡献有价值的內容吗？针对用户群做出改变，我特别坚持这点。

不行就不行，我等。机会是这样来的，我也不怕丢人，我就来说说。当时的绩效我记得大概是这样：分三等，一等是攻略、专题；二等是专栏、游戏介绍；三等是读编交流（我负责）。新编辑拿的都不少，小沛看出我心里有些怨言了，我趁这个机会再次跟他提原创漫画的事，不花成本（画手不要钱），咱们做两页试试。他点头了。

画手，我第一个找的是华尧，《电软》老读者应该都知道他，我就很纳闷，一直画头像、画插画和四格，为什么突然就不画了呢？后来跟他联系上了，原来里面缠着跟编辑部有一些误会，因为涉及到个人，这咱就不说了。谈开了以后，华尧死活不想画了，人家这个热情都被你浇灭了，我想想也是。后来挺逗的，他生日我发了个

微博感谢他，他送给我一个动感的蔬菜汁头像。现在偶尔还联系。

第二个画手找的是一个陕西西安读者 JUSTWE，之前这些会画画的读者我都留意过，JUSTWE很有想法，人也靠谱儿，就是没经验。于是，300期前，我们合作了两三期。我写剧本、台词，他来画。结果漫画很有激情，但画功还是不理想。说实话这相当冒险，等于让一个业余武术爱好者来开武馆啊！小沛说这个得停。

快到300期的时候，可以说，我们遇到了一个相当于中500万大奖的好机会。漫画家汤米联系到了我，我把他的作品给小沛看了，他说这得花多少钱啊？我说人家不要钱，立马这事就定了。

经过之前的试水，高质量的《电软》原创漫画在300期正式登场，当然随之而来的还有精美的插画和小编头像、表情。包括JUSTWE、望月命、桐生越马在内很多读者也不断寄来画作，丰富杂志。

既然是游戏杂志，原创漫画一定不能脱离游戏和玩家这两个要素，当然，在漫画制作中，我也和汤米有过一些争论，都是为了能创作出好作品。不过，热情和激情不能支配市场，作品不可能代替商品。没有盈利模式和宣传推广，再悠久的历史也没人会买账，《电软》最终还是无奈地退出了市场。

我非常感谢《电软》给我一个机会，让我参与其中。包括给我打电话的风林、支持我的小沛，十分专业的肥皂、十二月，带过我的雪飞、苻菜，一起奋斗的零羽，苦逼苦工作的大粽子和咕噜咕噜，给我讲历史的SP萧滕大哥。

第3次在《电软》工作时，我已经不玩游戏了，只能在翻译、读编交流和原创漫画这方面做一些力所能及的事情。最后的5年，有些读者一直寄信过来，从初中一直到大学，这让我无比感动。而后期与我共事的小编，有的和我相差10岁，我相信，他们其实也已经尽力了。

第三次进电软 2010.9-2012.2

小沛四处拉老编辑，他给我打电话说：“你回来吧，赶紧！”正好我那儿也不太靠谱，我就又回来了。这已经是我第三次进《电软》了！当然，别人怎么想的我不知道，但是我的目标更明确了，就是要和以前不一样。

风林团队撤走的时候，还有一些人留了下来，有当时《电击》的负责人小沛、视频制作大粽子、还有文编赤银。小沛就成了风林之后的下任主编、也是最后一任。

招新工作完成之后，不管是文编还是美编，都在杂志上投入了很多热情。此时的《电软》，更像是一个正在创业的公司，但是，没有风投也没有产品分析那一套比较系统的成体系的支持，编辑部和业务部门、发行部门，甚至是指导大方向的最高层都已经脱节了。

本来腿就短，胳膊又给砍了一节儿，脑袋上还顶着一大锅，你说怎么破？怎么竞争？说得不好听点儿，已经是苟延残喘了。

小沛四处拉老编辑，他给我打电话说：“你回来吧，赶紧！”正好我

那儿也不太靠谱，我就又回来了。这已经是我第三次进《电软》了！当然，别人怎么想的我不知道，但是我的目标更明确了，就是要和以前不一样。

新编辑里，不管是文编还是美编，都有几个很靠谱的，十个人左右的小团队还算是不错吧！

杂志经过了改版以后变得更薄了，竞争的话就得有自己的优势对吧？但是诸多原因，拿得出手的东西并不多。这个时期，我本人已经不怎么玩家用机和掌机游戏了，这个时期我主要负责的栏目是“闯关族的家”和“电软原创漫画”。

此时的《电软》，销量可能又砍了一半，或许更低。购买群大部分都是高中生、初中生，当然，也包括一部分形成了购买习惯的老读者。考虑到主力读者年龄层较低，所以在杂志

后记

回头看看自己写的这篇东西，与其说是回顾《电软》，不如说更像自己的回忆录。

因为好多当事人还奋战在这个领域，写这篇文字的时候已经尽力避免暴露他们的隐私，以免对大家的工作生活产生不必要的困扰。

熬夜对记忆力的损害非常大。自己小时候玩游戏的时候就经常熬夜，再加上大学快毕业的时候去便利店打工上了一年夜班（晚7点到早7点），导致记忆力衰退。不过还好以前因为虚荣心驱使，有在贴吧写日记显摆的习惯。为了写这段东西，我翻看了之前一堆日记，重新认识了那个经常感情用事，又有些理想主义的我。

痛并快乐·那一年

文：塑料超人 汤米

说起和《电软》的情缘，相信很多小编和读者比我更有发言权，所以下文还是主要说说我为《电软》服务的那一年中，痛并快乐的点滴故事吧！

和《电软》结缘，还要感谢蔬菜汁这个家伙，当时《电软》没有御用的插画师，本以为小编们会默默找人填上这个空缺，这家伙则不然，三天两头在“闯关族的家”里叫嚣：“我们现在没有插画师啦！有能力画图的赶紧吼过来！要钱的不要联系我！”之类的雷言雷语。

实在看不下去的情况下，我便在QQ上联系了蔬菜汁。当时我在“有妖气”上有自己的连载，就把链接给了这家伙。其实，为了《电软》的漫画，之后网络上的连载也都停了，虽然落下了“千年鸽王、万年坑子”之类的名头，但是我并不后悔。为了表达自己的诚意，我还另外画了一篇四格，毕竟之前华尧老师的画风我并不了解，这篇四格

为了《电软》的漫画，网络上的连载也都停了，虽然落下了“千年鸽王、万年坑子”之类的名头，但是我并不后悔。一年之间忙忙碌碌，不管是在产房外等着女儿出生，还是出国旅游，都得随身带个手绘板时不时画两笔。

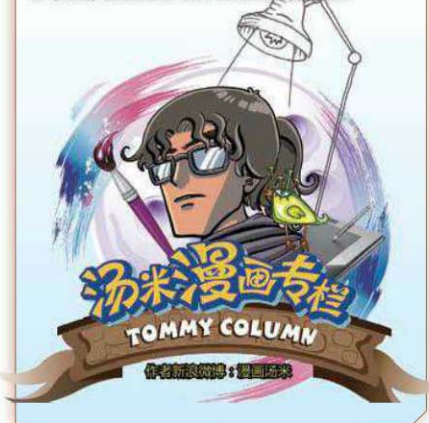
也让我坚信有能力扛下这份责任。

之前作为自由漫画人，并不在意周期的问题，实际接触才发现两周一次截稿的轮回，对速度和坚韧度都是莫大的挑战。经常会产生“不是刚交稿嘛，怎么又要开始想剧本了”这样的埋怨。不过多谢当时编辑部的小沛、蔬菜汁、宇多田、赤银、十二月的雪等小编，给了汤米很多素材，才撑起了“汤米漫画专区”这个不起眼的小栏目。

一年之间忙忙碌碌，不管是在产房外等着女儿出生，还是出国旅游，都得随身带个手绘板时不时画两笔。回过头来看这二十多期漫画，留下深刻印象的其实只有两篇。

一篇讲的是文艺青年小编肥皂的故事。肥皂的文采出众，为人低调，偏爱美式游戏，从调性上说颇像UCG的前小编雷电。漫画的剧本来自蔬菜汁，讲述《电软》编辑们变身三国武将，肥皂为了反抗这操蛋的Hard生存难度升级成“电

□《电软》后期的连载对这个栏目应该不会陌生吧？



游戏文化

特别企划



软侠”，最终策马扬鞭远去。漫画刊登后不久，肥皂就辞职了，这期漫画也因为有了现实和虚拟的联动，而有了一丝苦涩的滋味。

第二篇的剧本同样来自蔬菜汁，讲的是众小编前世都是清朝阿哥，相互抬杠捉弄，如今转世投胎，才有缘同一屋檐下共联《怪物猎人》的故事。当时正流行穿越剧，这样的剧情相当无厘头，但求博读者们一笑，然而时隔不久，杂志社曲终人散，再次翻阅，不禁令人唏嘘满腹。

相聚终归短暂，对汤米来说，和《电软》的这段关系结束得尤其突然。也许对广大读者，特别是两本杂志双修的读者来说更是难以接受。那几天悲伤的情绪在论坛和网站上蔓延，宇多田在QQ里和我说的话直击我的心扉：“汤米啊，你就凑钱把我们杂志买下来吧，我是真的想把这本杂志搞搞好的呀，555！”汤米自己的正职是一家广告公司的老板，但是做广告的都知，这也是一份吃不饱饿不死的职业，当时左右衡量是不是有这个可能性，但是最后还是选择了放弃，因为我还没有这么勇敢。

不再为《电软》画漫画的日子重新又变得轻松，但是心里仍旧有着一丝挥之不去的遗憾。因为汤米觉得在这一年里没有完全尽力，有几期画得潦草，剧本也不够深思熟虑，汤米总是拿“我是一个人呀，总有懈怠的时候”这样的理由安慰自己，但是真的失去了这个可以发言，并有这么多可爱的读者愿意听你发言的平台，再想补救又是何其困难。心里久久盘旋的是那段俗烂的对白：曾经有一份杂志插图的工作摆在我面前，我没有好好珍惜，直到失去了才追悔莫及，如果给我一个机会重来，我一定加倍认真面对每一个读者，做到问心无愧！

以上这一段权当我对《电软》老读者们的忏悔，也和UCG的各位前辈共勉吧！

◀虽然左边这组四格漫画从来没有在杂志上出现过，但它对我来说可谓意义重大。因为就是这四张小小的画面，成为了我与《电软》展开合作的敲门砖。

《电软》历险记

文：宇多田

游戏文化

特别企划



□小沛形象属于“宗琦流儿”的宇多田。

某天老胜突然找到我，想让我写点关于《电软》的东西，用于纪念《电软》的专题里，这时我才突然发现，从我私自发布停刊宣言到现在，已经整整过去了一年。作为《电软》曾经的对头，UCG能在这个时候做这样一个专题，我真的非常感谢这群可爱的编辑，但是关于这纪念性的文字，我却找不到一个合适的切入点，很多人都在疑惑为什么这本杂志就这么说没就没了，究竟内部发生了怎样的事情？其实对于读者来说这些早就应该告知给大家，但是却没有一个人站出来，借着UCG这次专题的机会，就还是让我这个脑袋缺根弦不怕得罪人的笨熊，给大家一个解释。以下文字只是记录了我与《电软》之间的故事，其他部分我不想过多地去描述，大家读过这些文字之后肯定会觉得太过主观描述，但是我就是想通过这些告诉大家一个最真实的故事，感谢这么多年来大家对《电软》的支持，感谢大家对国内电视游戏媒体的支持！好了，客套话不说了，咱们这就从头说起。

1997年，当时还是个9岁熊孩子的宇多田第一次看到《电软》便被深深吸引，她理所当然成为了我电视游戏的启蒙老师。之后的几年间，我攒钱入手了多台主机，游戏也玩了不少，慢慢有了当个游戏杂志编辑的想法。看了

《电软》和UCG这么多年，我对杂志社这个神秘的地方充满了向往，也就是那个时候，我开始朝着编辑

这个方向努力。虽然现在看来那只是头脑一热的想法，根本没有仔细考虑清楚，但还是要感谢当时的冲动，成就了现在的我。

大学的时候选择了日语专业，因为自己喜欢日系的游戏，这么多年游戏下来，日语的底子已经不知不觉有了铺垫，是到了升级一下技能等级的时候了。而在大学期间对我来说最重要的就是加入了国内游戏论坛A9VG的攻略组，以前我也会自己尝试着写攻略，但直到这个时候我写的攻略才有了用武之地，而不是只存在于我书房角落里的小本子上。加入A9攻略组以后，我开始和杂志社的编辑有所接触，偶尔会给杂志写写攻略什么的。但是在我大学期间这个圈子也在不断地变化着，最明显的就是网络的崛起，很多人都拥有了属于自己的电脑，各种消息都可以第一时间在网上获得，这就使得纸媒的处境变得相当尴尬，即使现在半月刊的杂志，在编辑撰稿的时候也许这新闻刚

国内只有这两家电视游戏杂志，但UCG离家实在太远，因为单亲的缘故我更希望自己离家近一些，可以多些时间回去陪陪我的母亲，就是这样类似流川枫的无厘头理由，让我把所有希望都寄托给了《电软》。

出几分钟，写攻略的时候游戏首发刚入手，但是当杂志制作完成交付印厂开始印刷量产，再运送到各个地区上市，直到最后送达玩家的手里，新闻早已变成了旧闻，而刊发攻略的游戏，玩家也可能早已通关。这样的压力下

好多纸媒都另谋出路，而《电软》也就是在这个时期开始从巅峰走向低谷。不过，我要说的是，那个时候的我，根本

没有去考虑这些，去编辑部参与杂志的制作依旧是我的梦想。

大四快毕业的时候我开始着手找工作，厚着脸皮的我那时候有两个目标，不用说自然是《电软》或者UCG。先不论人家要我不，国内只有这两家电视游戏杂志，但UCG离家实在太远，因为单亲的缘故我更希望自己离家近一些，可以多些时间回去陪陪我的母亲，就是这样类似流川枫的无厘头理由，让我把所有希望都寄托给了《电软》，哪怕那时候UCG明显要比《电软》好很多。

试着给《电软》投了简历，那时候的主编是风林，我曾经最崇拜的国内电视游戏杂志编辑之一。风林给我的回复是他有意自己再做一本电视游戏杂志，现在的《电软》已经不行了，让我等消息。这一等就是三个月。因为毕业不能再住在宿舍，所以我在北京和朋友合租了一个主卧，那一阵子等得真的很辛苦，手里的钱越来越少，我又没打算和家里拿钱，所以在某个

意大利世界杯小组赛出局的夜晚，我哭着给《电软》的另一个招聘邮箱重新发了一份简历，没想到第二天就收到了面试的通知。

因为路痴的缘故，我在面试前一天特意先去勘察了一下地形，以免面试当天找不到目的地，可老天爷总是喜欢给你增加一点任务的难度系数，就在我刚刚勘察完地形准备返回营地的时候，天色骤变，大雨可以说是毫无征兆地倾盆而下，瞬间我就被水属性魔法攻击到了濒死的状态，等回到住处害怕感冒还特意洗了个热水澡，还好没有感冒，但是我成功地发烧了。

发着高烧去面试，我自己都觉得搞笑，面试我的是小沛，也就是风林之后的《电软》主编，直到这个时候我才知道风林带着很多编辑早就离开《电软》去别家公司了，而我还傻傻乎乎地等人的消息。小沛面试我异常简单，看过我的攻略之后就问了一下我什么时候可以入职，这么顺利首先是因为这时候《电软》确实需要人手，其次也多亏这几年写攻略也算小

有心得，被小沛他们看中，这么说是不是太厚脸皮了，哈哈！本来按规定是要先实习，跟着老编辑学习一下杂志基

本的制作流程和规定，而我也是被这样安排的，跟着他们学学东西，并没有分什么任务。但是，这时候有一位编辑突然人间蒸发了，是的！你没有看错，消失了，带着分给他的当期任

务。而我就成了救火的唯一人选，也就是这样我开始了来到《电软》之后的第一个任务。

因为那兄弟消失的时候距离截稿日非常近，在很短的时间内迅速上手然后完成工作的某人破天荒地没实习几天就签订了合同，而且小沛马上联系了当时的画师给我设计了小编形象，我记得那时候小沛说过一句话，他说我是《电软》有史以来入职最快的编辑，也是最快能在“闯家”里写手札的编辑。当然这一切不是在炫耀自己多么厉害，只是当时《电软》的境况恰巧就是这样。

在这里我要告诉读者朋友们，编辑这个职业真的没你们想的那么幸福，玩游戏就能赚钱？哪有那么简单，当你的兴趣爱好变成工作的时候，时间久了你会分不清这究竟是你的爱好还是你的工作。你在这过程中不知道是在寻找乐趣还是为了赚钱谋生，这是一件很矛盾很让人沮丧的事情，更甚的情况就是最终你的爱好变得让你反感、厌恶，最终抛弃掉它。就拿做攻略来说，之前在论坛虽然是无偿的，但是为了自己喜欢的游戏写一份攻略供别的玩家参考，这是一件很有成就感的事情，可是到了编辑部，不是所有你要负责的攻略都是你喜欢的游戏，一款你根本没兴趣的游戏如何去玩，去深入挖掘，然后完成一篇充满爱的攻略，这其实是很难的一件事情，当然如果你什么游戏都喜欢，或者幻想着主编每次都会分给你自己喜欢的游戏，那就当这些都是说瞎话吧！

《电软》编辑部给我最深的印象就是团结，之前我所害怕的社会上的勾心斗角的事情在这里根本不会出现，

反而我们更像是一家人。可是因为我进编辑部的时候，《电软》刚刚经历了一次重大的波动，而且投资方也不想再做杂志

了，因为觉得赚不了多少钱，所以我们的处境非常尴尬。比如在那里工作的两年我都是用自己笔记本办公的，因为配发的电脑没有最烂只有更烂，而上面也并没有给编辑更换电脑的意

这时候有位编辑突然人间蒸发了，带着分给他的当期任务，而我就成了救火的唯一人选，开始了来到《电软》后的第一个任务。小沛说过一句话，他说我是《电软》有史以来入职最快的编辑，也是最快能在“闯家”里写手札的编辑。

愿；再比如游戏主机都是编辑自己买，仔细算下来我这两年的薪水一多半都献给了那些要做攻略的游戏，有时候想想买个盗版给自己省点钱吧，但是却一直都没有成功地说服自己。

在《电软》的两年时间内，身边的战友走了一个又一个，一直咬牙坚持到最后的只有小沛、蔬菜汁、赤银还有我。

猥琐的蔬菜汁戏称我们为“末日编辑”，其实说来惭愧，自己支持了15年之久的一本杂志竟然在自己手中停刊，真的一直很自责，当初被小沛录用时激动地喊出“我们一起努力复活《电软》的我，最终还是输给了现实。不过，很感谢读者们的宽容，停刊的时候我都做好被读者骂死的觉悟，可是那一天收到的回复中居然没有人攻击我们这些末日编辑，反而都是在鼓励我们继续向前，那时候真的是我做编辑以来感到最幸福的时刻，不能给这些可爱的读者继续做杂志真的很难过，在这里要矫情地再说一句“对不起大家！”

关于《电软》的停刊原因，其实很简单，就是老板不想做了，纸媒这东西在国内靠什么盈利？销量吗？当然销量多是可以赚钱，但是那只是非常小的一部分，在网络化的现在，纸媒生存其实是依靠厂商投放的广告，比如潮流刊依靠服装等品牌广告、网游杂志自然有网游的广告，可是家用机杂志呢？大家都清楚国内家用机市

场是什么样子的，国外厂商根本不可能在中国大陆的杂志做什么广告，没有广告的杂志是难以生存的，《电软》能坚持到2012年已经很难了，尤其是连一些国内的周边厂商都不

愿意在《电软》上投放广告，而那点微乎其微的销售利润在投资方看来已经让这本杂志失去了存在的意义，所以就理所当然地停了，而我们这些编辑本来应该是最早得知这消息的群体，但事实却不是如此。

去年微博上的停刊宣言是我发的，因为之前自己是读者的时候，就经历过《电玩新势力》《TOYS》等杂志的停刊，但是却根本没有官方声明“杂志已死，有事烧纸”，一直等到好几个月不见杂志上市，打电话到发行部才被告知这书不做了，那时候还是读者的我真的非常郁闷，感觉这是对读者极其不尊重的一种表现，所以在我们被通知“这期杂志不做了，以后也不做了，你们收拾东西下午之前腾空编辑部”之后，我首先想到的是告诉读者，在征得主编的同意之后我用杂志官方微博发了一个停刊告示，但是很快上面的人就找了过来，要求我将其删掉。无奈删除之后，我抱着“有种你弄死我”的觉悟又用自己的微博发布了一条，没想到瞬间被AT爆了，各种转发评论蜂拥而来，很多知名网站也马上更新了新闻，因为我用的是自己的账号，上面的负责

人在《电软》上投放广告，而那点微乎其微的销售利润在投资方看来已经让这本杂志失去了存在的意义，所以就

我们这些编辑是最后被告知滚犊子的人，上午通知停刊下午必须离开，走得可以说没什么尊严，这使我愤怒，但对《电软》的感情我是深爱，一直都是深爱，包括现在也是，因为即使环境再不好也只是其他原因，与这本杂志无关。



宇多田和蔬菜汁在“闲家”插画中大玩儿Leosplay。

人也只能用白眼攻击我，可惜我免疫。

就像上面说的一样，我们这些编辑是最后被告知滚犊子的人，上午通知停刊下午必须离开，走得可以说没什么尊严，这也使得我对上面的负责人从之前的失望变成愤怒。对《电软》的感情我是深爱，一直都是深爱，包括现在也是，因为即使环境再不好也

只是其他原因，与这本杂志无关。《电软》的辉煌依靠的是那些用爱坚持在自己岗位上的前辈，无奈杂志的制作发行不能只靠编辑部的兄弟姐妹，任何一个环节出现问题都可能是毁灭性的。

抱怨归抱怨，在这里也有美好的回忆，尤其是这些战斗到最后的兄弟

没有谁规定《电软》的人就不能看UCG这本杂志，相反我更是从2000年到现在一期不落地支持着她，与其说《电软》和UCG是宿敌，我觉得战友这个词更适合这两者之间的关系。

们，我们相互扶持坚持到了最后，虽然现在已经各奔东西，但是心中也还彼此挂念偶有联系。虽然结局有些落寞，但是我好歹也实现了儿时的一个梦想。在别人眼里，《电软》的终结或许意味着属于我的游戏生涯结束了，曾经的那个追梦的小孩是时候看清眼前的现实，去改变自己从而适应

新的环境。我的很多同事也大都如此，不过我这一向神经大条，虽然心爱的的工作没了，虽然心爱的杂志不在了，但是这又能怎样？我对游戏的热爱并未因此冷却，只不过这份爱的形式有些细微的变化，现在的我依旧会首发入手自己喜欢的游戏和主机，只要放假休息就会拼命打游戏。如果时间允许，我还是会在一些论坛上写点攻略心得。还有，每个月去两次书报亭买最新的UCG。

没有谁规定《电软》的人就不能看这本杂志，相反我更是从2000年到现在一期不落地支持着她，与其说《电软》和UCG是宿敌，我觉得战友这个词更适合这两者之间的关系。在国内这样的大背景下能一直坚持的电视游戏纸媒真心不易，我特别喜欢UCG倡导的“天下玩友是一家”以及“努力工作拼命玩”，希望各位读者能继续支持这群依旧坚持为自己的、为我们所有玩家的梦想努力着的可爱的编辑们，支持现在在中国内地惟一的电视游戏杂志。

好啦，我这又臭又长的回忆录差不多该收尾了，最后就用我非常喜欢的一句话结尾——My life is not a game, but the game is my life!

■UCG总第297期的“自由谈”栏目，宇多田凭借一篇《那些年，我们驰骋过的绿茵场》以自由撰稿人身份在UCG登场。



《电软》往事之软体动物

文：大狗

※本文原载自网易游戏《见证 (WITNESS) 》专栏 | 原文网址: http://game.163.com/special/jianzheng_07/

游戏文化
特别企划

引言

自1993年试刊至今，中国大陆的第一本游戏杂志《电软》经历了20年风雨。在其陪伴下成长起来的一代玩家，如今大多已步入中年。青春或已逝去，而游戏之心不老。“见证”栏目此次采访了软体动物，听他讲述当年的往事。



见证1 初识《Game集中营》

嘿，以后中国的电脑游戏就看咱们的了！

“其实这些东西也就是用来回味，本身没什么。就好像小时候爱吃的糖果，现在再给你吃，未必觉得好吃。几年前，我曾经和特工黄（当时的编辑部主任）说，你们可以做一期老编辑的专题，把一代目的编辑找来，大家拍些黑白风格的照片，会很有感觉。结果他说，没意思。”软体动物（汪寅）说。

与龙哥、King等其他编辑不同，软体动物的特长在于电脑游戏。从1994年至1997年，他主要负责《电软》的电脑游戏栏目。每期16页，其中“电脑游戏月旦评”四五页，“史莱姆诊所”一页，余下以游戏攻略为主。

软体动物与电脑游戏的结缘，要从他的中学时代讲起。初中时，软体动物成绩优秀，当过副班长、学习委员、英语课代表等要职。上高中后，学校离家远了，新鲜事物多了，他的玩心也更重了。于是，除了英语外，各科的学习成绩直线下降。高三，他被分流至学校与王码电脑合办的一个高级文秘班，学习电脑操作和五笔输入。毕业后，他成为《人民法院报》的一名打字员，每天对着电脑，录入案例和公告，月薪180元。半年后，他辞职而去。

在同学的介绍下，软体动物去了一家位于白塔寺小胡同里的小电脑公司打工，帮人组装电脑，兼卖软盘，月薪250元。正是在这家公司，他开始接触各种早期的电脑游戏。

一次，和同学一块儿玩一款新出的电脑游戏，他突然对着屏幕，没头没脑地说了一句：“嘿，以后中国的电脑游戏就看咱们的了。”

那里所有的动物都在依靠着软件生存，而我，就是其中一员，一只软体动物。

1993年夏天，一天下班后，软体动物同往常一样去北师大东门外的书摊逛了逛。那时，北师大东门到北太平庄之间是一排铁皮棚子，专卖漫画、杂志和武侠小说。在一个摊位上，他吃惊地发现了一本游戏刊物，名字是“Game集中营”，封面是《龙战士》的海报。

那个年代，在国内，游戏杂志极为罕见。上学时，软体动物看过傅瓚等人在《家用电器》上以“福州烟台软件特约”的名义开设的“攻关秘诀”栏目，看过张弦和叶伟编写的《电子游戏指南》以及后来的《电玩迷》，也看过同学亲戚带回来的港台等地的游戏杂志。这其中，他印象最深的是台湾智冠的《软体世界》。对当时的他来说，这本杂志如同《圣经》一般，每拿到新的一期，他就会逐字逐句地反复阅读。“《软体世界》就好像是一个梦中的世界，那里所有的动物都在依靠着软件生存，而我，就是其中一员，一只软体动物。”这也是他后来使用“软体动物”作为笔名的原因。

软体动物立刻掏钱买下了《Game集中营》的这本创刊号，回家后，从头到尾一口气读了两遍，心潮澎湃，于是拿出信纸，给编辑部写了一封长信。

第二天，他把信寄了出去。“把信投入信筒的那一刻，我有种预感，也许这将改变我的一生。”

见证2 从读者到作者

抬头大多为“集中营营友”、“集中营长官”，落款则是“好容易找到归宿的流浪汉”。

“《Game集中营》发行后，闯关族的来信多如雪片，抬头大多为‘集中营营友’、‘集中营长官’、‘集中营上尉’、‘盖世太保’，落款则有‘永不赦免之囚犯’、‘好容易找到归宿的流浪汉’。”这是《电软》主编薰风在杂志的“电刑室手记”栏目中写的一段话，软体动物显然也是这些“好容易找到归宿的流浪汉”中的一员。

很快，他就收到了《Game集中营》的回信，大意是感谢他的支持，并邀请他在某月某日去参加杂志社举行的一场读者座谈会。

信中提及的杂志社地址离软体动物家很近，他骑车10分钟就到了。这是位于黄寺某旧筒子楼里的一个类似党校的地方，《Game集中营》编辑部与先锋卡通公司共用一层楼办公。

读者座谈会在一间大会议室里进行，很多张办公桌拼在一起，桌上摆满了花生、瓜子、桔子和苹果。会议由薰风主持，旁边有两个小伙子不停地招呼大家，其中之一是龙哥。

大家转着圈自我介绍了一番，软体动物这才发现在场的其他人都是玩电视游戏的，只有他一个人专攻电脑游戏。不过，“那个年代，大家都很简单，没有谁会去战电视游戏好还是电脑游戏好，只要是玩游戏的，甭管平台，都是朋友。”

座谈会进行了两个小时，对软体动物来说，最大的收获是认识了一群同他一样热爱游戏的朋友。他们是《Game集中营》最早的一批读者，其中不少人都给他留下了深刻的印象：有一个姓尹的年轻小伙子，他的梦想是开一间属于自己的街机厅；有一个和他一样在玩《魔法门III 幻岛历险记》的带眼镜的小伙子，姓金；有一个漫画爱好者，画风很另类，姓谢，笔名“拾穗人”；还有一个家里买了MD和SFC的帅哥，姓索。

骑车回家的路上，他看见那个姓索的小帅哥骑在前面，双手大撒把，兴奋地挥舞着双臂。几个月后，这名小帅哥加入了《Game集中营》编辑部，他就是King。

■ 俩土冒儿，说是什么杂志社的！

读者座谈会结束后的一天，软体动物正在电脑公司和同事一起埋头玩游戏，老板突然走了进来，对他说，外面有人找。他正玩在兴头上，懒得挪窝，随口问了句：“谁找我？”老板说，俩土冒儿，说是什么杂志社的。

软体动物一听，赶紧跑到外屋，原来是龙哥



▲1994年结识《Game集中营》后，软体动物留起了长发。他与King并列当年《电软》编辑部的两大长发帅哥。

和读者见面会上认识的小金。时值隆冬，两人衣着单薄，龙哥一双红布鞋，小金一双白布鞋，从黄寺一路骑车到白塔寺，风尘仆仆，鼻涕哈哈。两人表示，大老远跑来，纯属私人拜访，因为座谈会聊得很开心，所以想继续交往，当然，顺便也想拷些电脑游戏回去。

由于老板不同意随便给外人拷游戏，软体动物就让他们先回去，等自己把游戏带回家玩的时候，再去杂志社拷给他们。

再次踏入这幢破旧的楼房，软体动物没有了最初的紧张感。小金正在埋头捣鼓他的那台旧电脑，据说是玩《魔法门》时内存烧了。软体动物四处逛了逛，发现一间屋子的门上贴有“电刑室”三个大字，便走了进去，里面摆着一台MD和一台SFC（加碟机），一个方头方脑、说话带点口音的小伙子正在玩游戏，他自我介绍说，我姓黄。一年后，这个姓黄的小伙子被熏风请来成为编辑，笔名“特工黄”。

一来二去，软体动物同这群人混熟了。这时，《Game集中营》的编辑们又向他提出了一个新的要求，约他写一些电脑游戏方面的稿件。这之前，杂志上的电脑游戏的内容大多是东一篇西一篇攒起来的，编辑希望找一名熟悉电脑游戏的玩家，长期负责这一栏目。

软体动物欣然答应。于是，1994年的第3期杂志上，出现了一篇以“软体动物”为笔名的《轩辕剑II》的评论文章。

见证3 从作者到编辑

你干脆来《Game集中营》做专职编辑吧！

1993年夏天，《Game集中营》发行第一辑。1994年3月，《Game集中营》发行第二辑。

经过两期试刊后，1994年5月，《电软》正式创刊，创刊号的封面是《半熟英雄》的海报。之后的十多期，《Game集中营》几个大字始终在杂志封面上处于显著位置，“电子游戏软件”只是下面的一行小字。

软体动物为《电软》的电脑游戏栏目供稿后，每一期，编辑部都会派人登门收取稿件。一天，来取稿件的人换成了一个姓萧的新人，瘦瘦的，穿着新潮时尚，除了主持相关栏目外，平时还负责杂志的广告业务，兼做发行。他就是ShadowPhoenix（萧腾）。

对软体动物来说，给杂志写稿只是副业，他的主业仍是装电脑、卖软盘、拷游戏。当时，盗版光盘游戏在国内刚刚出现，每张售价120元至140元，利润丰厚。经朋友介绍，软体动物跳槽去了中关村的一家电脑公司，白天站柜台，卖光驱、声卡和盗版盘，晚上在苹果园租的集体宿舍里给客户刻盘。

好景不长，由于打击盗版的行动越来越频繁，虽几经搬迁，这家电脑公司最终还是被工商端了老巢，软体动物不得不待业在家。

父母希望儿子找一份正经工作，这时，家里的电脑又碰巧坏了，急需资金升级电脑的软体动

物想起了《电软》，便找到主编熏风，向他借钱，并承诺今后用稿费还上。熏风二话没说，掏出钱给他，随后又补充了一句：你干脆来《电软》做专职编辑吧。

睡觉也是沙井时期的一大特色，最多只够两个人睡的单人床，经常会挤了三个人。

1995年10月，软体动物正式成为《电软》编辑部的一员。此时的杂志社已经搬到了号称北京“游戏一条街”的鼓楼地区，沙井胡同15号，当时的北京市群众艺术馆，曾经的清末刑部尚书、四川总督奎俊的大宅。编辑部位于后院的东厢房，面积约60平米，五分之二处用三合板隔断，较小的一半是熏风的主编办公室，较大的一半是编辑部，坐了龙哥、特工黄、King、软体动物，以及兼职的美编王老师和校对高老师，另有一位编辑老D（刘儒德），在软体动物加入后不久便离开了，萧腾则在外院的发行部办公。

由于杂志的页码少，内容少，编辑的工作相对轻松，上班时的规矩也不多，除了不许玩工作所需以外的游戏、不许在房间里抽烟外，没有其它限制。编辑们也无需天天坐班，软体动物常常跑去中关村，阿King三天两头见不到人，其他编辑也是时在时不在。

不过一到截稿前，大家就会同时出现，神情紧张地开始加班。熬夜对于这群年轻人来说，只不过是玩的另一种方式，没人会有任何不情愿的情绪。

截稿前的这几天，大家吃住都在编辑部，只有阿King例外。他平时很注重个人形象，留一头长发，穿一身风衣或西服，这样的打扮显然不利于熬夜挤床铺。

加班到了晚上，编辑们就去沙井胡同边上的一个胡同里开的家常菜馆吃饭，点几碗米饭，点些宫爆鸡丁、鱼香肉丝之类的下饭菜。有时候高兴了，就和鼓楼一带的电玩店老板一起吃饭喝酒，比如原先交道口的魏老板，以及曾经在当年的读者座谈会上出现，如今终于在鼓楼小胡同里开了一间自己的小街机室的尹老板。

等他们吃饱喝足，回到编辑部时，群艺馆的大门已经关上，看门老大爷也睡了，于是大家从大门（老宅子的大红门）下方约30厘米左右的空隙间爬进去，进了编辑部，倒头就睡。

睡觉也是沙井时期的一大特色，编辑部的那张单人床，即便旁边拼上几张椅子，也只够两个人睡，而经常在这里睡觉的有三个人：特工黄、萧腾和软体动物。三人一起睡，躺平了不可能挤下，大家只好侧身睡。特工黄习惯平躺睡，软体动物和萧腾每次都会提醒他：“竖起来睡！”黑暗中只听见特工黄以他特有的南方口音，为难地

■当年的长发型男如今已近不惑之年，自然随性的衣着，倒是透着一种洗尽铅华的洒脱。



回答道：“梅花竖起来（没法竖起来）。”大家哈哈大笑，然后迷迷糊糊地各自睡着。

见证4 一段无所顾忌的青春

那是一段无所顾忌的青春，那是一个个懵懵懂懂的年代。

日子就这样一天天过去，软体动物每天在沙井胡同里上班，完稿后就去中关村混。那是一段无所顾忌的青春，那是一个个懵懵懂懂的年代。

一天，熏风从总编室里出来迎客，来访的是一个小伙子和一个矮胖老头。后来软体动物才知道，这个矮胖老头就是曾被自己视若《圣经》的《软件世界》的老板王俊博，那个小伙子是智冠电子北京分公司的负责人张志宏，他俩此行的目的是同《电软》谈合作。这之后，软体动物每个月都会去一趟位于上地的智冠北京分公司，取回当月的《软件世界》和《电脑游戏世界》两本杂志，并在自己的栏目里介绍对方的电脑游戏。“这事儿放在现在看就是苦差了，但在当时真是月月就盼这一天了。”

1997年，主编熏风决定取消杂志的电脑游戏栏目，专注于电视游戏。1997年3月，软体动物离开《电软》，加入了前导。

这之后，他先后在前导、《电脑商情报·游戏天地》、尚洋、艺龙等工作，目睹了国产单机游戏从崛起到幻灭的过程，也目睹了互联网公司拼命烧钱的年代。

2001年，软体动物与老同事萧腾一起，创办了一本玩具模型杂志《玩具新时代》。至此，除主编熏风外，《电软》的初代编辑们已全部离任。

结语

“现在回头看《电软》的那几年，非常快乐，认识了很多，学习了很多东西，可以说这是我的职业生涯中，最无忧无虑、最快乐、最辉煌的时代。”软体动物说。

2012年的软体动物，38岁，在一家IT公司任运营主管。

（本文内容改编自“软体动物”所写的《电软回忆录》，发表于TGFC俱乐部论坛。）

江湖散记

文：silence



■1999年《电电》编辑部全体成员的合影，同样珍贵。

游戏文化

特别企划

先从“大侠”谈起吧。

我是在1998年去北京，到《电电》杂志社工作的。关于这本杂志的由来，很多读者通过网上流传甚广的国内游戏杂志发展的文章可以得到了解。那个年代，游戏杂志本身还处于摸索发展的阶段，一本杂志的主干力量扬旗反叛在很多人心目中不会有太多离经叛道的道德负面印象，在少年受众的心里，反而会激起一些激烈情怀。毕竟，叶伟《电玩迷》与《GAME集中营》不打不相识的故事，已经产生了一点侠义的色彩。

初来乍到，游戏杂志编辑部的一切都让我感到非常好奇。而对于这本杂志创办之初的精神领袖 KING，未见到真人之前，同事们嘴中已经勾勒起了一个传奇的轮廓。他们称呼 KING 为“索大”，索是他的姓氏，而“大”却是“大侠”的简称。据说这个雅号的由来并不仅仅因为阿 KING 有个充满福相的大鼻子，更因为他平时豪迈爱结交的孟尝之风。

于是，在亚运村公寓楼的编辑部里，第一次见到“大侠”，我脑中自

然而便开始寻觅起这两个字该有的形象来。

人略为清瘦、修长，走路带风，语速也是中等偏快，鼻子并没有传

说中的大，面容并不像现在这个年代花样美男概念的帅气，但自然而然给人偶像的印象。我见到“大侠”的时候已经是寻常的短发，据说在以前长发曾留到腰后。

我听到“大侠”说的第一句话是：“昨儿跟人比赛吃饺子，结果被人给

“有人的地方就有江湖。”

这句话对于回忆一本电玩杂志来讲，似乎没有办法产生任何一点的联系。然而，对于那些曾经挑灯夜战孜孜不倦、那些曾经凭借游戏而激扬自己有限文字的70后少年，受到了武侠小说或者港片的影响，总是希冀将自己平白无奇的游戏生涯渲染上一点传奇的色彩。

于是当我在因为年龄增长而逐渐消退的记忆里寻找十几年前的旧事的时候，竟然惊讶地发现，任我行嘴里的这句话居然也能成为我回忆的一个主题。

切了。”一口地道的北京口音，柔而不软的语音，加上这句话中传达的形象信息，瞬间便让我信服，“大侠”跟传说中一般无二。

这个时候，“大侠”已经退出了编辑部的日常工作，而由 BLUE 担任责编。能见到他多半也是在每个月一次的编前会上，而平时偶有来编辑部，纯粹是为了与人对决《街霸》。

日后交往久了，虽然工作上的联系越来越少，但却总能从一个又一个侧面印证了这个雅号的准确性。

曾经和朋友一起去“大侠”的家中找他，弯弯曲曲的胡同对于我这样一个习惯了南方弄堂的小孩来讲是完全不陌生的。不知道为什么，我总认为这样一个地方才真正合乎一个大侠的形象，似乎武侠小说中江南的青瓦矮墙更适于飞起剑气光寒。

人呢，理所当然不会在家中找到。如果没记错的话，我们后来是在一家酒吧里找到的“大侠”。那间酒吧有个做得出香喷喷炒饭的老板娘，“大侠”称她为“姐”，老板娘和“大侠”很熟很亲近。这无疑印证了“大侠”

女人缘很好的传说。但是我看到的是真的有异性之间的友谊，亲密而不暧昧。那个午后安静幽暗的酒吧自然也让我想起了楚香帅和那条船上的红袖、甜儿，却绝不是苏蓉蓉。几年之后，我和《新游戏同志》的主编老张一起和“大侠”见面探讨一个合作项目，还是在那个酒吧，还是那阵炒饭的香气，还是那个有着温柔一笑的“姐”。

日后和电玩动漫圈中的大姐雪

鹰熟悉之后，从她和“大侠”多年知交、频繁书信往来嘘寒问暖的经历中，证实了《楚留香》中异性间隽永而纯洁的友谊在现实中一样存在。“大侠”的风度让我对于尚未接触到的《电软》

由于“大侠”的关系，加上两本杂志之间不可避免存在的竞争

局面，部分的对立总是少不了的。《电软》和《电电》的两位老总之间，也有着特殊的渊源，合作过，自然也冲突过。有意思的是，那种方式同样具有了现实中很难看到的江湖气息，倒是屡屡在港片之中才能够被再现。

而当他们面对尚存少年心性的我们，自然也免不了会在平时席间闲聊，或者工作中留下一点戏谑对方的边角料。记得我们曾经通过 PS 上的《S·RPG 工具》恶搞了一把《电软》的编辑，让他们作为敌方角色出现。某位比较追逐时尚且注意自己外表的编辑成了某一小关的 BOSS，并且在被击败时给他安上了一句“唉哟，我的脸”这样的台词。其实作为一群踏入社会不久的少年，我们对于社会上的竞争是全然懵懵懂懂，并不懂得怎样才是真正的对立，也不会感觉有这样一必要。大多时候还是出于少年好玩的心态，有时会在杂志编读里影射恶搞对方一把。不过倒是没有想到，这种恶作剧性质的影射却成为日后我和《电软》真正产生渊源的原因。

在《S·RPG 工具》里幸免于难的只有一个人，那就是龙哥。不光因为编辑部同事们因为“大侠”的关系

和龙哥都比较熟，同时也因为龙哥的为人让人感到钦佩。

“大侠”嘴里的“小龙”实际看上去似乎比“大侠”要更为成熟一些。相比较于“大侠”，龙哥的话少了很多，为人十分稳重和热心。

第一次见面是在1999年上海一个街机展上。当时我们在上海展览中心门外排队，如果我没有记错的话，媒体接待券好像也是龙哥帮我们拿来的。记得当时我们几个年轻编辑见到龙哥的时候还略有些兴奋，似乎就像是江湖中两个帮派第一次接头一样。到了晚上，这个感觉更为突出。

在龙哥的联系下，由 AKIRA (《电软》和《电电》一位著名的作者) 作

东，我们编辑部和《电软》编辑部的编辑以及几位著名作者共进晚餐。AKIRA 和龙哥的热情自是不必说的，席间还有一

位高谈阔论的作者，“我们热爱游戏的年轻人应该联手做出一番事业来”这样掷地有声的宣言更是让我多年不忘。最为惊奇的是，这位作者和《电电》的责编 BLUE 长相、声音惊人地相像，让我们都感叹是宿命将他们联系到了一起。

第二天，我们去参加 Konami 的发布会。记者提问的环节，每个杂志的提问发言人总是要先报一下自己的刊名，有意思的是几乎每个人都在报出自己刊名的时候语音加重了一些。会上一位体质较差的礼仪小姐，或许因为久站贫血的关系，竟然昏了过去。在二十几名各杂志记者的惊呼声中，一个身影瞬间移动到了台上，扶住了礼仪小姐，并且很熟练的抱起她的腿弯和颈后向附近的休息室冲去，这个身影正是属于昨晚席间那个发出宣言的作者。这个电光石火般的镜头长久留在了我们的记忆当中，成为日后我们无数次酒后的谈资。也正因为有这样一个花絮存在，我不方便透露这个作者的笔名，只是其笔名相信电软的老读者一定烂熟于胸了。

再回到龙哥身上。相对于“大侠”，龙哥似乎并不那么擅长长谈。给人的

“大侠”嘴里的“小龙”实际看上去似乎比“大侠”要更为成熟一些。相比较于“大侠”，龙哥的话少了很多，为人十分稳重和热心。给人的感觉是龙哥似乎一直都在默默地做事，默默地完成着对杂志、对他人的帮助。

感觉是龙哥似乎一直都在默默地做事，默默地完成着对杂志、对他人的帮助。龙哥和“大侠”一样在事业上属于理想化的，但为人处世风格上更偏向于内敛。2002年左右，我经常去《电软》编辑部，已经不在编辑部任职的龙哥出现的频率比“大侠”以前在《电电》编辑部出现得还要少。记忆中当他一个人做着那本游戏视频资讯专辑的时候，虽然《电软》的老总并不看好这个专辑的前景，但依旧对于龙哥历来高效稳重的做事效率表达了一贯以来的赞赏。

作为我而言，似乎更有理由感到内疚和遗憾。我也属于内向和慢热性的性格，所以一直没有机会和龙哥有过多的交往。但到我自己真正走进《电软》，却少不了龙哥向《电软》主编引荐的功劳。

我是在2000年离开《电电》编辑部的，离开的原因不便透露，只是过程一样充满了戏剧化。有些游戏媒体圈的朋友可能听到一点传闻，但实情恐怕除了编辑部内部没有多少人知晓。如果真像一些人听来的传闻中那样，《电电》的老总也就不会在两三年之后找到我，要我帮他介绍一个能担任责编的人了。

这同样也属于回忆中那些具有江湖气息的片段之一。

离开《电电》编辑部差不多半年之后，龙哥偶然一次找到了我，将我带到了《电软》编辑部。在那个朝阳门往北的某宾馆大院的写字楼（记忆里离那边不远有一个花鸟市场，一度我因为喜欢养鸟经常去那里），见到了《电软》闻名已久的新老编辑，以及他们的老总刘老师。

刘老师给我留下的第一面印象很好地诠释了一位文化商人的形象，书卷气、健谈、精明。一开始让我震动的却不是他本人，而是他哥哥，一位

国际象棋国手。我小时候有一段时间痴迷过国际象棋，所以当听到其兄长的名字时，不由我多了三分恭敬。如此一来，再当我听到刘老师曾经办过文化学院，并和京城一些文人经常打交道的時候，也就不感到惊讶了。

刘老师第一次见面对我婉转地表达了批评，我过去在《电电》读编栏目中那些对《电软》不当的恶搞嘲讽被他逐一纠正。他能够用一种非常直接又不会太严厉的方式，让一个初见面的青年就感到既汗颜又佩服，让你觉得他理所应当就是你的长辈，好像一开始你便已成了他的一个下属一般。

好在他约我见面并不为了讨伐我以前的幼稚，而是希望我也能为《电软》做点事情。或许是我从小喜欢看书写作养成的习惯，《电电》有一度每一期都会包含有一定比例的文学性内容，这对于一个出身文化学术领域的老板来讲，或许会感到此人可以一用。

那个时候我没有工作，非常希望到《电软》编辑部工作，但刘老师却正是拿出以前“大侠”的例子，严格地遵守了“江湖规矩”，只是让我当了一个特约撰稿人。日后，我和《游戏同志》的老张认识，一起去办了《新游戏同志》，自然就更无法去《电软》工作了，只是那段时间一两周就去趟《电软》编辑部也成为了我日常生活的一个组成部分。

有一段时间我住在朝阳门的一个小区内，这时候《电软》编辑部已经搬离了朝阳，具体的位置我已经忘记，只记得每次去编辑部的时候总要经过一个立着某报社招牌的桥面。有的时候我和刘老师却依旧会在朝阳门这边见面，他似乎非常喜欢去朝阳门一家美国乡村音乐餐厅，一边吃饭一边谈事，一道精致的萝卜干毛豆是他每次

必点的菜目。在这家餐厅里，刘老师提出了要做《游戏批评》的想法。

《游戏批评》的框架自然是直接来自于同名日刊《游戏批评》，不可避免自后。其中很多文章也是直接翻译自后者。但是对于组稿的部分，还是倾向于游戏技术、文化方面的研究。刘老师的想法是这本文化刊物他可以接受只有5000甚至3000的低发行量，将“绝无广告、绝无主观偏向性”作为宗旨，创造出国内第一本纯粹的电玩文化丛书。

不过我虽然参加了多次的创刊研讨，却并没有直接作为《游戏批评》的编辑组成员加入，依然是以撰稿人的身份来参与，而担任责任编辑的是一位大学毕业生“彩火”。甚至为了必须坚守的“江湖规矩”，在前两期的稿件署名上，刘老师还创造性地将我的姓氏拆开，单方面给我起了一个“上户文雄”的日本笔名，使我哭笑不得。日后当我第一次用“silence”这个笔名的时候，他还担心和原先在《电电》编辑部杂志上的署名“默文”是否会有怎样的联系，可见其谨慎和“江湖规矩”之严。

《游戏批评》的直接编辑工作虽然我参与得较少，但其关注“玩游戏的人”和“制作游戏的人”的观念也深深影响了我。以至于日后在深圳和无梦、胜负师、泰坦等人一起创办另一本游戏文化丛书的时候，我着力推荐的刊名便是《游戏·人》。

去《电软》编辑部的频率的增加，自然会和编辑们也熟悉了起来。彩火不必说了，工作的需要走得最近，而其他几位主干编辑因为经常一起吃饭也有了更深入的了解。

《电软》编辑部工作的制度和《电电》不同，是标准的上下班制度，往往在下班后我会和彩火、杨柯来、风林等几位编辑一起到编辑部后的小饭馆用餐。年轻的编辑们在饭席间难以避免地总是会对编辑部一些新闻拿来作为笑谈，并发泄一下不满的情绪。在他们的口里，刘老师的雅号是“若戏”。这个读音来自于《FFX》里西摩亚“老师”的日语发音，但字面的另一层含义则不妨心里体会了。

长和陶喆颇为接近的杨柯来是最喜欢曝光“若戏”平时趣闻的一个，风林相对略为稳重，日后当我离开北京，也是风林一直负责和我联系约稿，

保持了很长一段时间。

然而在饭桌上，最为妙语连珠，谈锋最健的却是广大读者印象深刻的天师。

作为一个游戏编辑，天师这样一个早早成家并有了孩子的成年人似乎有点异类，每周往返天津北京之间的生活轨迹也和别人不同。很多人对天师印象深刻是因为他在杂志上表现出过于鲜明的个人喜好，甚至可以说到了有些偏执的程度。然而在生

活中，他却很少有让人感到锋芒毕露的感觉。作为一个天津人，天师爽朗幽默大方，加上有了孩子，一

天师爽朗幽默大方，加上有了孩子，一度在我眼里感觉他和自己在《VR战士》中喜欢使用的角色陈洛非常地接近。生活中的他，唯一和他在杂志上风格比较接近的，似乎便是他的直言无忌了。

度在我眼里感觉他和自己在《VR战士》中喜欢使用的角色陈洛非常地接近。生活中的他，唯一和他在杂志上风格比较接近的，似乎便是他的直言无忌了。虽然和这些编辑们已经非常熟悉，但我毕竟是在另一家杂志任职的“外人”，天师却也从不忌讳将编辑部发生的一些喜剧场景在饭席间透露。比如《电软》和《动新》分家时，天师便绘声绘色地指着编辑室里的桌椅：“这个算作你的，60块，拿去；那个应该是我，80块，拿来。”足以让人见识到来自于相声之乡的诙谐功力。

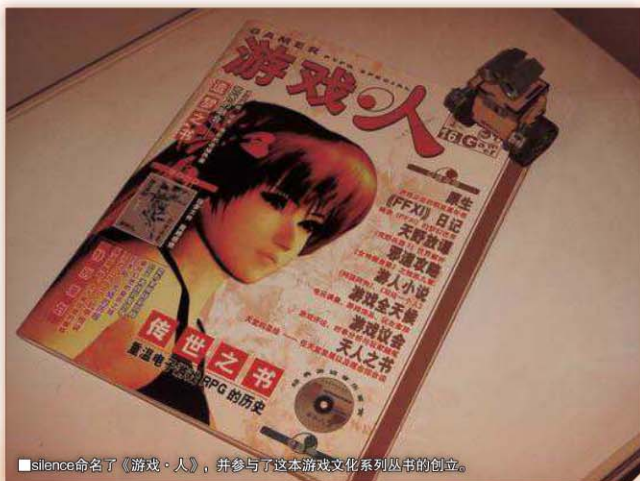
天师后来离开回到天津一报社任职，也就从此失去了联系。

或许是没有直接共事的经历，和我有过接触的《电软》编辑们，在我记忆当中都留下了较好的印象。哪怕是前文中提到过被我在《S·RPG工具》里恶搞过的那位偏重于时尚的编辑，也因为跟我一样酷爱电影便有了不少的交流经验。平常生活中也全然感觉不到杂志上表现出来略有一点自恋的倾向，非常平易近人。

回忆总是散乱和残缺的，我有可能是在国内电视游戏杂志领域里工作地域范围最广的人之一，《电电》《电软》《游戏·人》等等，见了很多分分合合，而自己对游戏的热情也随着年龄的增长逐渐消退。

六道口的烤肉香气、朝外的喧嚣、后海的歌声灯影、鼓楼东大街的绿树成荫……

十五年转瞬即逝，转眼我所工作过的编辑部只剩下《游戏·人》依旧在细水长流。是为《电软》纪念，实则也为了自己在那曾经扬舟飘荡过的小小江湖，而追怀喟叹。



■silence命名了《游戏·人》，并参与了这本游戏文化系列丛书的创立。

似水流年

文：DARKBABY

不想有太多言不由衷的矫情，由于身处在一个上海这个国内算得上资讯最发达的地域环境，因此对于《电软》这份杂志的感触远不如许多同时代读者那么深刻。对于许多人来说《电软》算是一本让大家了解到电子游戏产业的启蒙刊物，但对于像我这样一些能够在同时期甚至更早时期就接触到海外媒体的特殊群体而言，那种顶礼膜拜的感觉似乎要很感同身受。

自身也算不得一个纯粹的读者，同时拥有着媒体撰稿人这个比较特殊的身分，和《电软》有着太多理不清、道不明的恩怨纠缠。斯夫逝矣！一切都已成浮云，然则种种往事又恰如昨日般历历在目。

上世纪九十年代初期，正值TV游戏产业第一次世代交替的巅峰时刻，任天堂和世嘉的对垒如火如荼，连一海之隔的“魔都”上海也能感受到时代的新风。在包机房这个特殊的娱乐环境里，世嘉的MD曾经独领风骚，但SFC的霸气登场迅速横扫一切，不过那时候大伙只知道玩游戏的好玩与否，对于那些软硬件企业的底细毫无了解。偶然的的机会，了解到福州路上的外文书店里能够看到原装进口的日文游戏刊物，第一次接触到这些杂志时的感觉只能用“惊艳”来形容，杂志里介绍的那些已经接触到或尚未接触到的游戏让人啧啧赞叹，而偶然窥得的一两则攻略秘技也令人暗自窃喜。不过动辄50乃至80元一本的进口刊物在那个时代绝对算得上是奢侈品，除了少部分已踏上工作岗位或家境不俗的人士，绝大多数的玩家也只能在书店里就地翻阅过个干瘾而已。每当新书到货的周三，许多年纪相仿的同龄人都会如朝圣般第一时间赶来先睹为快，久之竟然都已面熟。这些个装帧精美的铜版纸彩印刊物到了周末大多已书页翻卷破烂，所幸外文书店归属国营系统，否则早已因此破产关张了。除了价格的因素以外，海外游戏杂志对于国人最大的普及障碍自然就是语言的隔阂，记得早年有一个朋友在玩SFC《第3次超级机器人大战》时曾自作聪明地

把敌方NPC台词中“油断”一词解释为油管被拔断了，至今忆起实在发噱喷饭。此后又从各种渠道流入了一些港台地方的早期游戏杂志，其中较为知名的为台湾方面的《星际》。不过这些杂志文字流于浅薄干涩，图片印刷和纸张亦远不及日本刊物，因此并未给人留下太多美好印象。

1993年前后，在上海出现了一本名为《电玩迷》的游戏刊物。严格来说，没有发行版号且印刷装订极其简陋的《电玩迷》根本算不上是真正意义上的杂志，充其量只能算是同人志吧。《电玩迷》的发起人是叶伟和张弦这两个有着共同兴趣爱好的同龄人，杂志属于纯攻略类型，刊登了大量以任天堂SFC热门游戏为主的详细资讯，文章大多收集自港台杂志，但也有相当部分为原创内容。《电玩迷》总共出了10辑，每辑的发行量应该都在上千本，其发行渠道主要依靠在大民大道电玩店等几家著名的游戏专卖店寄售，深得上海当地玩家的好评。据说叶伟曾经四处奔走试图让《电玩迷》成为能够公开发行的合法刊物，然而在政策壁垒面前始终不得其门而入，这些艰辛经历以后其投奔《电软》阵营后也被多次提起过。

同年夏天，我在逛书报亭时被一本叫《GAME集中营》的杂志封面深深吸引，封面乃是Capcom在SFC平台推出的著名RPG游戏《龙战士》一代的官方插画，这也算是本人多年来始终钟爱的一款经典游戏。出于买椟还珠的奇特心理买了这本杂志，翻阅了以后居然被其中浸透的浓浓京味儿所感染。薰风、老D和无类等编辑名称也让人颇感亲切。虽然诸如“世嘉社长宫本氏”等一些现在看来比较低级的错漏充斥字里行间，但是无论栏目选题和布局都颇有独到之处。《GAME集中营》创刊号对于我这样一个早经过

海外权威媒体洗礼的老玩家来说自然谈不上“惊艳”，但是平民化的风格和定价却让人立即产生了亲近感。通过青年玩家群的口耳相传效应，《GAME集中营》很快就被抢购一空，由于杂志刊登了《勇者斗恶龙V 天空的新娘》全流程攻略，一时间居然还在市内大大小小的包机房引发了《DQ》流行热潮。事实上在此之前数月，《电玩迷》已刊登了文字完全雷同的《DQ V》攻略，限于知名度的缘故而并不广为人所知，两者间的因缘关系便不足为外人道了。

1995年，《GAME集中营》刊登了一篇由主

每当新书到货的周三，许多年纪相仿的同龄人都会如朝圣般第一时间赶来先睹为快，久之竟然都已面熟。这些个装帧精美的铜版纸彩印刊物到了周末大多已书页翻卷破烂，所幸外文书店归属国营系统，否则早已因此破产关张了。

1995年《GAME集中营》刊登了一篇由主编薰风亲自执笔的文章，这篇名为《乌鸦·乌鸦·叫》的卷首稿以深刻含蓄的立意一举奠定了《电软》以后作为行业先行者的深厚底蕴，该文给予广大读者的影响力相当之广泛，见地之深令人钦佩。



▲经过《Game集中营》两辑试刊后，《电软》正式创刊。

编薰风亲自执笔的文章，这篇名为《乌鸦·乌鸦·叫》的卷首稿以深刻含蓄的立意一举奠定了《电软》以后作为行业先行者的深厚底蕴，该文给予广大读者的影响力相当之广泛，见地之深令人钦佩。该刊物在当年夏天惨遭有关部门停刊处分，理由为刊名不雅等等，据说《乌鸦·乌鸦·叫》也是罪状之一。3个月后，杂志改名《电软》重生，开始了一段独步天下的黄金时期。

上世纪九十年代初日本TV游戏产业的鼎盛时期，该国曾经拥有多达30种以上专门志。杂志办刊风格主要分为两大类，第一类为偏重于某款主机平台的纯攻略类刊物，主要以提供最新、最快的游戏攻略情报为诉求，代表刊物为《胜！SFC》和《THE SFC》。第二类则并不以游戏攻略为卖点，而是通过和软硬件厂商的紧密合作，旨在为读者提供全面的业界资讯，代表刊物为后来改名为《FAMI通》的《FAMICOM通信》，该类杂志后来逐渐成为了业界的主流。《电软》显然师法于《FAMICOM通信》，在1995

至1997年这3年间《电软》曾经有多期杂志的封面采用了一个卡通狐狸的可爱形象，这其实便是《FAMICOM通信》旗下御用画师松下进设计的专属封面吉祥物内奇（ネッキ-），如此作为现在来看实在有些“明目张胆”。《FAMICOM通信》的新闻栏目一向以报道详尽客观著称于世，例如1996年初Enix正式参入索尼的记者发布会上SCE副社长德中晖久手指会场天花板喃喃说出：



■《电玩迷》，中国电视游戏相关书籍的老前辈。

“有了《DQ》的加盟，PlayStation 犹如头上顶着青天！”这样的历史名场面报道，至今依然让人产生犹如历历在目的既视感。《电软》最初选择走新闻资讯路线的初衷应该是基于成本和印刷技术的考虑，1990年代初期国内的民用彩印技术根本无法达到海外媒体的水准，而且发行成本也会大幅度提升。《电软》在创业初期充分体现了一家行业主流媒体的新闻责任感，除及时报道了海外第一手游戏资讯以外，对于国内业界也进行了多方面的参与提携，例如前导软件大

对绝大多数早期国内玩家而言，《电软》就像一本启蒙《圣经》，为他们展现了精彩斑斓的游戏世界，其功莫大焉！早期《电软》办刊风格借鉴《FAMICOM通信》颇多，但绝非简单照搬，而是逐步摸索着走出了一条独具特色的自我发展之路。

作《赤壁》的连续追踪报道、上海南梦宫游乐中心专访等等，对于天津光荣《提督之决断》“四君子事件”的大胆披露更获得满堂喝彩。

同样在1995年，由叶伟和张弦于联名发表于《电软》的一篇关于任天堂SFC和世嘉MD性能对比的文章引起了广泛关注，甚至还发生了跨媒体的激烈论战。这个事件实际乃是编辑部精心策划的一个“阳谋”，显然深谙与人斗其乐无穷的至理，通过这个策划使得杂志的知名度取得明显提升，销量也扶摇直上。事后有人指责《电软》一手打开了日后游戏玩家门阀互争的潘多拉魔盒，然而这不过是新闻媒体进行市场运作的高明手段而已，门户之见即便在日美等新闻开放的国度同样比比皆是，《电软》不过因势利导稍加以合理炒作罢了。相比之港台一些娱乐媒体虚构杜撰明星之间恩怨八卦的下作手段，《电软》的市场运作手法并无太多可以针砭之处，相反还通过该事件让广大读者普及了硬件知识，真正了解了整个电子游戏产业的竞争实态。在此之前，绝大部分的国人都对业界常识处于蒙昧状态，例如笔者当年曾亲耳听到过上海某著名电玩专卖店老板向顾客推销世嘉MD时宣称系任天堂出品的第16代主机这样的笑话。通过了《电软》不断科普常识，诸如位元和CPU等时髦词汇逐渐深入人心，而任天堂和世嘉等厂商品牌更是获得了

□《96格斗天书》中的经典一幕，各位读者都有印象吧？



手指破烂终不悔

为伊消得人憔悴

认同。对于绝大多数的早期国内玩家而言，《电软》就像一本启蒙《圣经》，为他们展现了精彩斑斓的游戏世界，其功莫大焉！

年前曾经有幸参加了一个圈内人士的小型聚会，一个在美国纳斯达克上市的网游公司青年高管在酒酣耳热之余，忽然放下了原本矜持的架子，略带羞涩地说：“记得当年读大学的时候，听了《电软》的宣传节衣缩食买了世嘉SS，结果《FF VII》和《生化危机》都出在了PS平台上，那个悔啊！”至今依然有人在指责《电

软》在32bit时期舆论倾向性对于玩家造成的误导，实际上当时杂志虽然比较侧重于SS，但是对于其他硬件平台并未有露骨的歧视对待，国内惟一的任天堂N64发售前后的软硬件详细报道、国内最出色的PS超大作《FF VII》连续攻略（由责编杨柯来亲自执笔）等许多明显的事例均被人选择性失明了。相比较现在一些网络媒体小编凭借一己喜好，动辄采用夸张标题歪曲事实，《电软》当年的职业操守实在要高尚得多。而且这些也都从一个侧面也说明了，《电软》当年在广大游戏玩家心目中的影响力之惊人可见一斑。

早期的《电软》办刊风格借鉴《FAMICOM通信》颇多，如“GAME BAR”等经典栏目也大多脱胎于其中，但是该杂志绝非简单地抄袭照搬，而是逐步摸索着走出了一条独具特色的自我发展之路。那时候，杂志的经营手段非常多样化，先后推出了《MAGIC地带》和《96格斗天书》等许多脍炙人口的衍生书刊。许多书籍的内容均取自日本杂志并加以增删润色，例如其历年出版的“典藏本”系列”内容均源于《FAMI通》（《FAMICOM通信》）每年的业界大盘点，经过《电软》的翻译整理后成为了可读性颇高的工具资料。《98典藏本》曾经长年置于本人的书桌案头，每每借以查阅32bit时代一些软硬件销量的数据，直至全书完全翻烂散架为止。由于当时《电软》一家独大，圈内英才可谓冠盖云集，如叶展兄弟、雪鹰、特工黄和上海叶张二人组等皆为一时之选。

关于《电软》没落的根源，许多人归结为网络时代对于传统媒体的巨大冲击，亦有人认为是投资方财力不足导致在与对手的商业竞争中落败，实际这些不过是表象而已，自身的不思进取才是该杂志最后走向衰亡的根源所在。

就像早年独霸天下的任天堂一样，长期占据国内市场主导地位的《电软》在1998年以后逐渐失去了进取心，不再注重培养新一代编辑和撰稿人，其稿酬标准始终延续多年前的低标准且发放周期长达半年以上，以至于许多过去的紧密合作者一旦有了新的选择便毅然弃之而去。而杂志

依然采用质量粗劣的黑白印刷，完全背离了时代进步的需求。至于支撑一家杂志门面的编辑团队，实际上在1998年后仅剩下晋升为主编的杨柯来和PHOENIX两个老将勉强支撑门户，过低的薪酬标准导致旗下编辑如走马灯般频繁更换，业务水准自然也无法得到相应的维持。至于2000年以后据说和《游戏机实用技术》之间锱铢必较的成本血拼更是绝对的昏招——在表面上大作无用功，而杂志的内在质量却泥沙俱下，让广大读者有了直接的对比。这个真实的世界并不建立在一切假设之上，如果《电软》能够在1998年前后主动进行产业升级，凭借其当时在国内的影响力，何至于会有此后的凄凉景况？有人说2007年初最后的老人PHOENIX的挂冠而去实际已经标志着《电软》的死亡，本人非常赞同这一点，此后的《电软》相当于失去了生命活力，不过是凭借着多年积累的品牌底蕴苟延残喘而已。笔者曾经和《电软》有过一段紧密合作，虽然感觉杂志方颇有意重整旗鼓，但是其旗下的员工早非昔日那些业界翘楚，再无回天之力。记得有篇分量颇重的稿件，在完稿时觉得某个卷首的段落移至结尾部分可读性似乎更佳，复制粘贴后却忘了将原段落删除，居然一字不改原文照登，其编辑的专业素养实令人扼腕。更有甚者，有友人精心创作月余写就的《Square的A·RPG漫谈》一文，编辑居然男女不分地将文中下村阳子和田中弘道两人照片错换，作者一怒宣称永远不再向该杂志供稿。

个人曾经非常喜欢《游戏批评》这本副刊的名称和市场定位，然而这本《电软》后期非常重要的副刊却在市场竞争中彻底败给了竞争对手《游戏·人》。《游戏批评》从表面看市场定位和日本同名刊物相似，没有广告并尽可能压低印刷成本，但是由于其市场定位与《电软》主刊的主流用户格格不入，而文章内容也不尽如人意——专业人士嫌其流于浮浅，而普通读者则认为过于艰深晦

《游戏批评》表面看市场定位和日本同名刊物相似，没有广告并尽可能压低印刷成本，但其市场定位与《电软》主流用户格格不入，而文章内容也不尽如人意——专业人士嫌其流于浮浅，而普通读者则认为过于艰深晦涩，因此难免遭到市场冷遇。

涩，因此难免遭到市场冷遇。反观《游戏·人》则完全贯彻了游戏人文主义的思想，完全放下身段去迎合广大读者的

欣赏口味，因此能够获得了积极的评价，在市场取得了立足之地。

在那个资讯闭塞的时代，有人来回奔波两个多小时并花费近一周的薪水去买回仅能看懂图片的外文杂志解馋，而现在却有越来越多的人宣称不再对纸媒体感兴趣；在如今这个手机游戏全面流行的时代，曾经风光红火过的TV游戏产业却在遭遇着前所未有的生存挑战。

如是种种，道尽无常。

许多曾经伟大的人和事物由于领时代风气之先而堂堂登场，但往往又因落伍而遭遇淘汰。或许，《电软》的覆灭同样是因其不合时宜，终于无法摆脱命运的轮回之劫。

我想，纪念一本渐渐被人遗忘的杂志，本质上缅怀的是那段曾经给我们带来无限快乐和梦想的岁月吧……

关于游戏的日子

文：王涛

写此稿时已近凌晨4点，我的床边躺着PSV和新买的游戏。游戏买了两天了，一直没时间把它放入机舱，其中很重要一个原因是没有时间给PSV充电，这就是我如今游戏生活的写照，爱并痛苦着。好怀念那个游戏是信仰，游戏是梦想的年代。

我愿意把我的游戏生活划分为四个等分：从接触到游戏一直到买第一期《电软》是第一部分；从买第一期《电软》到进入《电子竞技世界》是第二部分；从《电子竞技世界》到《实况足球》中文解说是第三部分；从《实况足球》中文解说到现在是第四部分。第一部分是初尝，第二部分是深爱，第三部分是从业，第四部分是老夫老妻。

接下来我们只谈深爱，不谈初恋，不谈结婚，不谈七年之痒。

记得一个夏日的午后，我在一个书店偶然发现一本印有一位美女及一个怪物的杂志，名为《GAME 集中营》。当时对这个名字印象很深，现在提起，还能感受到一种原始的，近似于游戏荷尔蒙的味道。我始终觉得，一个男人，三分之一荷尔蒙

是为女性分泌的，三分之一是为运动分泌的，三分之一是为游戏分泌的，缺其中一样，那都是荷尔蒙分泌不均。

那时，正是我游戏荷尔蒙分泌旺盛的年纪，提起《GAME 集中营》和那期的封面，我甚至能隐约记起当时的味道，或许是当时家里的味道，也或许是当时那本书的印刷味道。拿到书，我很快就被那五花八门的图片和游戏资讯所吸引。在那样一个没有网络的时代，那就好比一只饥饿的狼看到了一盘盘切好的涮羊肉。这种感受，现在这些天天生活在羊窝里的小狼仔们很难体会。我在羡慕当今孩子玲琅满目的选择时更羡慕自己那时从一无所有到渐渐满足的游戏生活。

其实在《电软》之前，我也购买过其他一些关于游戏的书籍，有一本叫做《电脑游戏合辑》的书是我买的第一本游戏书籍。当时书里介绍了街机《吞食天地II》的PC移植版，那时我酷爱那款游戏，于是动了买游戏的理念。那本书的最后一页有一些广

■作为“《实况足球》中文解说员”为广大球迷玩家熟知的王涛，其实也是《电软》与UCG的“双料资深读者”。



告，我顺着广告用电话和汇款的方式，向成都某公司寄去38元，买一张《吞食天地II 赤壁之战》的软盘。那时的38元是我3个月的零花啊！此后便开始了漫长的等待，开始我还能和广告上刊登了姓名的业务员通上电话，几周之后，在百

般解释都用尽以后，对方选择了消失，我生命中第一次意识到自己受骗了。有点不相信，有点想不通，当时一个14岁的男孩也不知如何维权，只能从此不再相信邮购。后来生活中出现与那个业务员同名的，我都认为是骗子，如果他恰巧也是成都的，那我会认定是他骗了我。

好了，悲伤的往事就回顾到这里，转回《GAME 集中营》。当时喜欢上这本杂志，与一款叫做《吞食天地II 诸葛亮孔明传》的游戏颇有关系。那时玩这款游戏，在其中一处卡了半年，死活无法通过。记得某一期，《集中营》祭出全攻略，我照葫芦画瓢，很轻松地穿了那个游戏。从那时起，就培养起了看攻略走流程的习惯。

当时那杂志里，还有一个知名板块，叫做“龙哥热线”，龙哥就是那时我们的偶像，感觉他无所不知，无所不晓，似乎什么游戏都玩过，而且都能打穿。一直想见龙哥，直到十几年后的2003年，我在《电子竞技

世界》做一个FC 20年的专题的时候，采访了龙哥。未见真人前，我一直觉得龙哥应该是一个很帅的滑板少年形象的高个子，见到真人让我有些失望，尽管不难看，但绝不是滑板少年。而此时的龙哥也早已离开《电软》多年，尽管龙哥的名号还在。

我已经记不清从哪一期开始，《GAME 集中营》彻底改名为《电软》，改得时候，我很是失望。

集中营，那是对我们玩游戏的人聚集场所很恰切的形容。游戏是洪水猛兽，而我们始终与它为伍，这是当时社会对游戏的主流认识。改叫《电软》实在太不够潮流、不够新意。但我等只能接受，现在想来，应该是主管文化部门觉得“集中营”这个词不好吧，但那时的改名，或许冥冥之中已注定了后来的衰亡。

《电软》也有广告，大量的广告都指向一个地方——地安门大街。从那时起，我便向往那条街，不是因为《北京一夜》，单纯因为游戏。1996年，初

中毕业的我考入重点高中，作为奖励，我要求去北京，去地安门。到地安门那天朝圣的感觉，我至今难忘，我和妈妈照着北京地图从天安门走到地安门，那时看地图觉得只有一掌宽的距

离，走着应该不累，现在回忆起，真是无知者无畏。走到地安门，我的体能已然强弩之末，但依旧买了不少游戏，买了一个遥杆。那一天的感觉美好极了，后来无数次再去地安门，才意识到到那是一个JS遍布的地方，哪有那么美？

《电软》在我的童年和少年时期，几乎就是我游戏生活的惟一导师，那里埋藏着我当初的梦想和无知。当年我卖掉所有FC收藏买来MD，接着又卖掉MD买DC，然后再卖掉DC买PS2，这些都是在导师的指导下完成的。我没有成为一个游戏商人，也是游戏导师告诉我，游戏的精髓不仅仅是买卖，它是一门艺术，需要你慢慢体会。

去年惊闻《电软》停刊，伤感不已。但细想下来，自己已有数年不看不看这本杂志了，停刊也是自然。记

得当年《电软》一篇散文《乌鸦·乌鸦·叫》，深刻分析了中国游戏现状，其实我更想用《乌鸦·乌鸦·叫》来命名当今中国传统媒体的发展状况。逆水行舟，不进则退。但愿未来平媒能找到新的生存方式，不然，将来的一切传统媒体，或许都将成为《电软》一般埋藏在读者心底的深层记忆。

当年《电软》一篇散文《乌鸦·乌鸦·叫》，深刻分析了中国游戏现状，其实我更想用《乌鸦·乌鸦·叫》来命名当今中国传统媒体的发展状况。逆水行舟，不进则退。但愿未来平媒能找到新的生存方式，不然，将来的一切传统媒体，或许都将成为《电软》一般埋藏在读者心底的深层记忆。

我始终觉得，一个男人，三分之一荷尔蒙是为女性分泌的，三分之一是为运动分泌的，三分之一是为游戏分泌的，缺其中一样，那都是荷尔蒙分泌不均。

其实我更想用《乌鸦·乌鸦·叫》来命名当今中国传统媒体的发展状况。逆水行舟，不进则退。但愿未来平媒能找到新的生存方式，不然，将来的一切传统媒体，或许都将成为《电软》一般埋藏在读者心底的深层记忆。

梦想照进现实

文：一刀

不知不觉，在UCG已经工作了10年头。10年来，作为从业者，目睹了太多兄弟媒体的兴衰变迁，可谓几多唏嘘。不过，真的能让我想要为纪念一本杂志而动笔写点什么的，目前来看，大概也就只有《电软》了。

好吧，故事还是要从头说起。

看过贾樟柯早年电影《小武》《站台》之类的朋友应该知道，1990年代中期，中国的县城大都展现着一幅很奇特的景观：一方面，传统乡镇的质朴与纯粹已经完全被打破；另一方面，虽然有了城市那般的喧嚣忙乱，但与之相应的秩序和规则还没有建立。换句话说，街机厅、录像厅以及台球厅之类娱乐设施已然遍地开花，但“禁止未成年人入内”什么的根本没人提，而我就是成长于这样一个环境中的县城少年。所以，在街机厅和人切《街霸》直至“真人快打”，在录像厅跟着大部队边鼓掌边嚷嚷“老板换片儿！”等等这些事儿，本刀当年真没少干，尽管那会儿也就十四五岁的年纪。

自然而然，在街机厅被老师或家长就地摁住的情况也少不了，再加上那会儿社会主流舆论正在不遗余力地妖魔化电子游戏，于是在父母眼里，“游戏即洪水猛兽”的观念被建立了起来，时至今日也没有什么改观。但大伙儿应该都知道，这个年龄段的青少年是最叛逆的，再加上中学阶段课业过于繁重，亟需减压，因此，每个周末去街机厅报道，似乎成了我雷打不动的日程。当然，家附近的机厅是肯定不能去的。

就这样，在和家长及老师的斗智斗勇中，我完成了从普通少年到街机厅的蜕变，但同时怀揣着一颗二缺文艺少年之心的我，时不时地开始问自己：游戏是什么？她如此吸引我的魅力到底在

哪里？

行文至此，《电软》终于该登场了。

和很多成长于城市的读者不同，印象里我看到的这本《电软》，是1994年第3期，也就是以《VR战士》初代海报做封面的那期。但这次邂逅仅此而已，我甚至连翻都没翻一下，便与这本杂志擦肩而过了。原因忘记了，大抵是担心这本在封面上赫然印着“GAME 集中营”字样的杂志带回家肯定会被老爹直接塞到火炉里吧！

不过4年后的1998年，当我第二次在大学同班同学“瑶姐”的书架上看到这个刊名时，记忆瞬间就涌上来了。瑶姐和我一样，是标准的抠脚大汉，但因为名字太过女性化，结果一进校门便落了这么一个脂粉气浓重的雅号。瑶姐成长于城市，ACG知识丰富，且喜好收藏漫画及杂志。正是通过他的收藏，我迅速补充了对《电软》从创刊伊始到1998年的阅读任务，三观自然被颠覆得一塌糊涂，同时，对中学时代困扰我的那些关于游戏的终极问题，似乎也有了醍醐灌顶式的领悟。

当然，第九艺术、新兴互动媒体、全球规模赶超电影的娱乐产业，这些关键词如今来看早已是陈词滥调，但在当时，对于一个家用机经历仍停留在MD时代的县城街机厅来说，这些概念足以让我憧憬许久。而正是《电软》，打开了我的启蒙之路。

后来，我和瑶姐迅速成了志同道合的死党，一起凑钱买杂志、买主机、买游戏，并联手创办

在和家长及老师的斗智斗勇中，我完成了从普通少年到街机厅的蜕变，但同时怀揣着一颗二缺文艺少年之心的我，时不时地开始问自己：游戏是什么？她如此吸引我的魅力到底在哪里？

《电软》让我逐渐意识到，游戏杂志的编辑制作，其实是一份有趣且颇具使命感的工作。如果有一天，我能够参与其中，那绝对算得上梦想成真吧！



我以美少女编辑身分加盟UCG后制作的第一期杂志。

了名为“妖刀”的校园漫画社（妖刀，Dreamcast的开发代号，各位懂的）。俗话说“自古ACG不分家”，社团虽然名为漫画社，但其实游戏党在其中所占的比例不可小觑。谈起《电软》，个个两眼放光；说起“闯关族的家”、“大墙画廊”什么的，人人如数家珍。现在回想起来，在那个游戏媒体匮乏的时代，《电软》对促进国内电视游戏玩家群体的建立和交流，绝对起到了难以估量的巨大作用。而对于我自己来说，《电软》让我逐渐意识到，游戏杂志的编辑制作，其实是一份有趣且颇具使命感的工作。如果有一天，我能够参与其中，那绝对算得上梦想成真吧！

据说，此后转职为UCG编辑的我，一度成为社里师弟师妹眼中活着的传奇。时至今日，偶尔还会有当年的社友在网上以“一代目”称呼本刀……作为一个三张开外的老屌丝，听到这个，实在是惭愧不已。

2002年夏，大学毕业后的我赴天津进修设计。是年秋季，机缘巧合下，在某次《VR战士》玩家北京聚会活动后，我和家在天津的《电软》编辑天师（李胜）一起乘火车返津。当时天师因在杂志上过于特立独行的言辞而遭到不少读者的口诛笔伐，但在火车上听这位健谈的前辈侃了一路游戏之后，我方才发现原来生活中的他竟是如此亲切，而他对游戏理解之深刻、相关知识储备之丰富以及对游戏的那份热爱，也都令人印象深刻。最重要的是，这次与《电软》编辑前辈的偶遇让我意识到，游戏编辑绝非仅仅杂志上展现出来的那一面，他们也是有血有肉的普通人，而这也正是我下定决心成为其中一员的契机。

2003年，非典来袭。学校半停课状态下，我有了足够的时间用于玩游戏并梳理自己的一些看法并形成文字，其中有一部分也获得了在UCG等杂志刊发的机会。半年后，在胜负师等人的大力帮助下，我进入了梦寐以求的UCG，并从此展开了十年的游戏编辑之路……

这一切，始于《电软》。以上文字，是为纪念。

■这两本“撞封面”的杂志想必大家都有印象。我的自由撰稿人之路，便始于图中这期UCG。



游戏文化

特别企划

我的电软情结

文：纱迦

作为一名从上世纪80年代起就开始接触游戏机的玩家，我与作为国内游戏杂志领路人的《电软》自然有着不解之缘。

第一次接触《电软》是我上中学的时候，那是一个春光明媚的下午，我和一帮同学有说有笑地来到一家常去的小卖部买冰棒，突然间看到有一本封面新奇的杂志。拿来一翻，居然是一本专门介绍电子游戏的杂志。这期《电软》介绍了多

篇光荣SLG的攻略，其中包括《水浒传 天命之誓》和《大航海时代》。这两款游戏正好是我的最爱，当时在不懂日语没人帮忙的情况下，连蒙带猜硬是把游戏摸透了。虽然当时《电软》上登的攻略对我来说已然无用，但能够看到一本电玩杂志已属喜出望外，加上又看到这两个游戏的攻略，真是有一种相见恨晚的感觉。

说起来自己能成为一名游戏杂

志编辑，和《电软》也有很大关系。在加入UCG之前，我曾经给《电软》投过不少稿件，还多次被采用刊登。我以前是个地地道道的街机玩家，最喜欢的游戏除了Capcom的“黄血系列”，就是彩京的弹幕游戏。2001年初，我写了一篇名为《戏说彩京》

这篇极力称赞彩京的弹幕美学的文章也是我玩家时代的经典之作，最得意的一点就是把“在《武装飞鸟》第4关BOSS的弹幕中生存”比喻为“摩西分开红海”，最近还曾在国内某论坛看到有资深玩家提起。

的文章投给《电软》，后来久久不见回应，正好当时看到UCG招聘的信息，遂将此文略作修改，作为投名状寄去，幸运地被当时的责编看中，于是正式成为UCG编辑并工作至今。巧合的是，当我来到UCG之后，《电软》又刊登了我的这篇文章，着实有种阴差阳错的感觉。这篇极力称赞彩京的弹幕美学的文章也是我玩家时代的经典之作，最得意的一点就是把“在《武装飞鸟》第4关BOSS的弹幕中生存”比喻为“摩西分开红海”，最近还曾在国内某论坛看到有资深玩家提起。当然，这篇文章他只可能是从《电软》上看到的，我心中的感慨自是不言而喻。

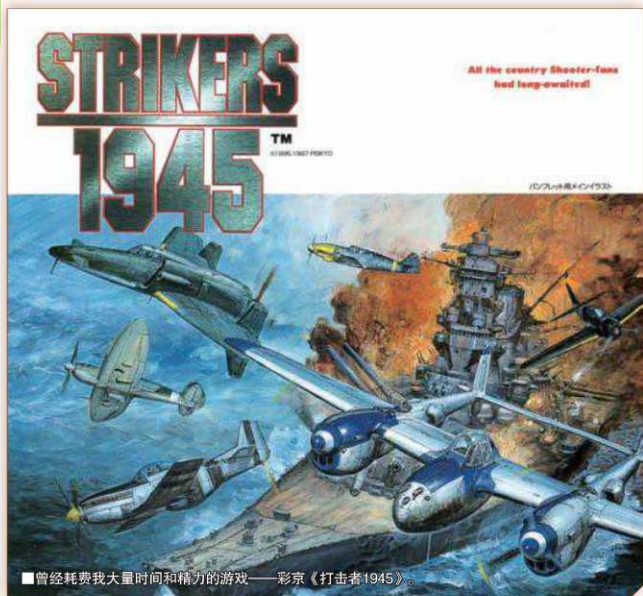
成为UCG编辑之后，同行的《电软》自然是需要反复揣摩的目

标。个人印象最深的是几年前，由小沛主持的那次大改版。加大开本、增大评论的改动尤其让人眼前一亮。可惜后来因为多方原因，这次改版

也未能挽回败局。古人说他山之石可以攻玉，回首看看《电软》的历史，值得平媒深思的地方很多。网络大环境

的影响固然是重大原因，但正如电视的出现未能消灭广播和报纸一样，在未来相当长的时间内平媒依然有足够的生存空间，特别是在如今网络文化日益浮躁的情况下。但平媒也不能原地踏步，我认为当务之急是提高编辑素质，保持严谨态度，做出独家内容。只有做到以上这三点，才能避免成为网络冲击的下一个牺牲者。

很多读者以为UCG和《电软》是势不两立的死对头，在多年编辑生活中这样的来信和发言不知看到过多少回。俗话说同行是冤家，大家有这样的想法也很正常，但事实上并不是这样。至少在我心中，《电软》亦如1996年春天的那个下午，春光明媚。



曾经耗费我大量时间和精力游戏——彩京《打击者1945》。

时之砂

文：胜负师

和我的同事们一样，在成为编辑之前是首先是一个游戏杂志的忠实读者，又因为自己标准70后大叔的身分，自然而然地见证了中国游戏杂志从石器时代到黄金时代的蜕变。其中对我影响最

为深远的自然是被很多玩家称之为“启蒙老师”的《电软》。

具体的年份实在有些记不清，但我与《电软》的第一次相遇是在一家朋友开的包机房里。那时包机生意火爆，等候区的人多时，老板会拿

出几本游戏杂志给大伙解馋。和花花绿绿的香港杂志相比，只有几页彩插的黑白《电软》显得极为朴素，但行文方式要亲切得多。一个个和游戏有关的小段子信手拈来，看得我经常不由自主地笑出声。

在那个信息闭塞的年代，一本游戏杂志就成了很多人了解电玩资讯和游戏知识的惟一途径，这让《电软》在很长一段时间里几乎成为一种宗教——她说什么我就信什么。

不久后，我开始自己掏钱购买《电软》，那时钱来得不易，大部分都捐给了街机厅或者包机房，只能从牙缝里省，所以哪怕是杂志上的小广告也看得特别仔细。（后来我还真照着广告上的地

址跑去上海买游戏）为了令杂志的价值最大化，我也会拿着《电软》向身边的朋友“布道”。在那个信息闭塞的年代，一本游戏杂志就成了很多人了解电玩资讯和游戏知识的惟一途径，这让《电软》在很长一段时间里几乎成为一种宗教——她说什么我就信什么。

一期不落地地买了一阵子，一时手滑写了封信给编辑部，两三个月后居然还节选了一段刊登了！自己写的东西第一次被印成铅字，那叫一个兴奋啊！把那短短一两百字看了不下十遍，结果还坐车坐过了站。此后我几乎以一个星期一封的频率给《电软》写信，除了提意见、拉家常，写得最多的还是给秘技天地投稿。印象比较深的PS经

■几年前，国内粉丝为胖虎制作的3D形象。做摸稿人那会儿，哪有这待遇？



典音乐游戏《纵情跳跃》(BUST A MOVE)的全部隐藏指令，小小一个表格，花了我六七个小时一一测试；还有一次针对编辑（可能是天师）的《御意见无用》心得写了一篇纠错文，指出哪些是“伪连技”，哪些连技还可以更爆血，并列出一堆自己发掘的连续技，后来杂志上很认真地给予回复，并说明其实那些所谓的伪连技是因为调了“重力-1”。秘技心得投稿的过程也是我养成游戏研究习惯的过程，对于我之后的游戏之路算是相当有益的铺垫。

那个时候，陆陆续续会有些几十块钱的汇款单寄到我家，备注栏里写着“稿费”字样，我第一次看到时很是惊奇，从小反对我打游戏的他们，态度也逐渐转变。后来，我不满足于只刊登些豆腐块儿，开始写一些千把字的游戏评论、杂谈，偶尔也会刊登，只是中奖率不高。好在我心态还行，只当是练练笔，不管怎么说，我稿子的第一个读者可是杂志编辑哦，这就够了。后来有一次，我收到一张汇款单，竟然有700多块钱！那可是上个世纪，700多呐，我简直不敢相信自己的眼睛！我妈更是眉开眼笑，说儿子啊，你看你这次拿这么多稿费，要不拿几十块钱出来，我给你做几个好菜庆祝一下。

后来我又和几个哥们儿一起吃了顿大排挡，买了些新游戏，最大一笔支出是把PS那吱吱作响、随机读碟的光头

给换了，总之没几下就把700多巨款挥霍一空。

大概一个月后，我收到一封《电软》编辑部的来信，大意就是感谢我一直以来的支持，并投了那么多的稿件，最后一句是上次那700多元稿费由于他们工作失误寄错了，其实是100多，希望我能把多余的稿费退回……所以说亮点总是在最后。我已经不太记得我当时的表情了，总之我姐知道这事儿以后，整整笑话了我一个月。当然，钱我最后还是退回去了，还因此借了几百的外债。

又过了差不多一个月，我收到一个邮包，里面是一些《电软》出的周边刊物，还有一封感谢信。

第一次有人用“高风亮节”这样的词儿来夸奖我，其实还是挺受用的。不知是不是受寄错稿费的事情影响，我之后的投稿命中率越来越高，几乎到了每期杂志都有我名字出现的地步，后来还装了吧唧地取了两个笔名来回用，渐渐把自己锤炼成了一个自由撰稿人。

其实从参加工作经济独立之后，我便是《电软》《电电》双修的状态，2000年开始更是发展成《电软》《电电》UCG三修。对《电软》的长久情感割舍不下，《电电》的文化气息引吸着我，而UCG全彩的视觉冲击和扎实的攻略研究也是我所重视

的，一度造成家里的游戏杂志堆积如山。妈妈每次打扫房间都会吐槽，而我回嘴时都会说这些全是稿费换的，没花什么钱！

事实上，三本杂志我都会有针对性地投稿，从个人感受来讲，在很长一段时间里，《电软》依然是游戏撰稿人最大的平台，但算不上是一个理想的平台，对于成长中的年轻撰稿人更是如此。稿件刊登往往要滞后两三个月，稿费发放更是可以拖上半年之久。记得自己写过一篇夸张的游戏评论，评论的游戏尚未发售，里面的评语可以万能套用，主要是讽刺那些游戏还没玩到就瞎评价的人。全文文章刊登时那款游戏已经发售，而且没有结尾刊登，把最重要的后记部分给删掉了，其效果可想而知。感觉那一阵子自己被人喷得挺惨，每次都要解释一番，很是冤枉。

和《电电》的合作一开始还不错，但好景不长，在其陷入混沌期后，我有一笔稿费催了大半年，最后负责我稿子的编辑实在过意不去，拿自己的工资垫了出来。相较之下，处于创业期的UCG绝不会在这方面给撰稿人设卡，这让他受稿费困扰的我对这位游戏杂志中的后起之秀顿生好感。

2002年夏天，在机缘巧合之下，我辞去稳定的工作，前往千里之外的UCG二编室，当了一名专职的杂志编辑。这一年开始，所有的游戏杂志

都不用自己花钱去买，但是看着桌上摆着的《电软》，过去的启蒙老师如今成了竞争对手，“超越《电软》，做中国最好的电视游戏

杂志”转眼间成了自己的目标，心情总是有些异样。我至今还记得当年社长对我们的要求：“从每一期的《电软》中至少找出三个比我们做得好的地方，而不是去挑她的毛病，这才是竞争者应有的心态。”

我刚加入UCG那几年，也是两家杂志竞争最为激烈、火药味最浓的时期。从资讯到攻略，从光盘到赠品，从出刊时间到发行，几乎每一个细节都在针锋相对，若不身在其中，是绝对不会以这样的角度去剖析《电软》的优劣长短的。而这种神经紧绷的状态，也成为了UCG高速发展、后来居上的催化剂。

我至今还记得当年社长对我们的要求：“从每一期的《电软》中至少找出三个比我们做得好的地方，而不是去挑她的毛病，这才是竞争者应有的心态。”

三年前，因为环境的需要，我的工作重心逐渐转向管理。此时的《电软》已失去当年的锐气，迫不得已的降价减页，再加上人员流动太多太快，在其暮年未能沉淀下更多的精彩；

两年半前，我在香港游戏展的内媒体晚宴上第一次见到时任《电软》主编的小沛，席间如同两位老友般畅谈游戏，绝非同事们调侃的“两大主编决战铜锣湾”；

一年前，宇多田那条发得有些“冲动”的微博让陪伴了中国玩家近20年的《电软》不至于悄无声息地退出历史舞台。虽说之前对《电软》的情况也有所耳

闻，但当交手这么久的对手真的要消失的时候，我却一点都高兴不起来。除了那份启蒙情结之外，偌大的一个中国，却容不下两本电视游戏杂志共存，又有什么好高兴的呢？

那一天，我看到最多的评论就是：“《电软》倒下了，那下一个该是UCG了吧？”“UCG要加油啊！不要成为下一个《电软》！”顶着这样的“诅咒”与激励，我们撑过了300期，撑过了319期，今天也还有条件让几位《电软》的“末代编辑”在他们未能出版的320期上说一些心里话，做个相对正式的告别。

说起来，《电软》只是这些年“纸媒困局”中又一个悲壮的牺牲者，她所面对过的每一个现实问题，UCG都将面对，都已面对。解决这些问题，需要志气，需要勇气，也需要一点“运气”。我们可以把一切逆境归罪于时运不济，但大环境再差还能比草创时期更苦更难么？即便是运气，那也必须是谋事在人，才能成事在天。就算有一天，真的到了不得不说再见的时候，我也希望自己能挥挥手，微笑着说无愧、无憾。

回忆如同一个晶莹剔透的沙漏，泛着微光的细砂缓缓流动，琐碎而又清晰。你将它翻转，反复欣赏，却发现瓶子外的时间依然汹涌流淌。你的眼角新添了几道鱼尾纹，眯起的双眼似乎发现了什么宝藏，那是沙漏上倒映着的你的脸，一如少年……



DRAGON BALL

卡游 KAYOU

零次元
Dimension Zero

出现吧，神龙！



正版授权
国内原创TCG集换式卡牌游戏
《零次元》

本系列补充包共包含90+6种卡牌，一盒20包，每包补充包中含有8张卡牌。（每包中含有两张“特”以上级别的闪卡及“卡游”正版验证牌一张）

同时发售基础包系列：【神龙现世】，【比克的阴谋】。基础包一盒为50张构筑完成卡组，内含3种基础包特有闪卡。

zero.kayou110.com

Beetle 浙江甲壳虫动漫产品有限公司上海分公司
【电话】4008215988 【网址】www.kayou110.com

TOEI ANIMATION © BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION

全国卡牌渠道总代理
索易传媒 010-84840913

更多精彩分享来至

viweidu.qiwm.com

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼



战争机器 审判日

热血推荐



X360

- Gears of War: Judgment
- Microsoft
- 动作射击
- 2013年3月19日
- 繁体中文版

总分

26

【游戏介绍】X360上的代表作系列，本作交由原《子弹风暴》的制作小组——People Can Fly操刀，Epic监督打造。游戏将为玩家讲述一段一代之前巴德等人不为人知的故事。游戏中玩家可以在攻关过程中完成解密关卡，获得高评价。在获得一定评价数量后还可以解锁劫后余生内容。



如果你对单机部分不满意，那么投入到网战模式你会发现其魅力所在。本作的网战节奏更快，在平衡度和系统方面都进行了较大的改动，内容照顾新手而老玩家则需要重新适应。Over Run模式下人与人对战耐玩度十足。如果你是热爱网战的玩家，那游戏肯定会令你投入大量时间和精力。



游戏无论单机还是网都拥有极其出色的画面表现，在单机部分与以往相比演出内容大幅缩水，取而代之的是大量频繁的战斗。游戏战斗爽快，多人合作时乐趣十足。而最高难度极富挑战性。不过本作的剧本虽然聘请了大牌撰写，结果却令人有些失望。强烈推荐给喜欢网战的玩家尝试本作。



注重单机剧情的玩家这次注定要失望，整个流程像是由多场战斗拼接起来，只不过每场战斗都有评价标准。但相对的游戏的对抗性是历代最强的，经过调整后的全新键位，改良后的多人游戏模式，更平衡的战术设定，都喜欢战斗的玩家欣喜若狂。更不可不提的是游戏画面，本世代最高水平无误！

战神 超凡

黄金珍藏



PS3

- God of War: Ascension
- SCE
- 动作
- 2012年3月12日
- 繁体中文版

总分

27

【游戏介绍】《战神 超凡》是系列第一款对应网战模式的作品，带给玩家前所未有的多人在线游戏体验。单机部分讲述了奎托斯在受到阿瑞斯的欺骗而弑杀妻子和女儿之后寻求复仇的故事，承接初代之前，为FANS补完了整个系列的剧情。游戏秉持了《战神》的特点，在战斗以及系统方面进行了改良与进化。



原以为游戏会因网战的加入而弱化单机，结果恰恰相反。本作将战斗与解谜的难度提升，整体的画面表现效果也强于3代，虽然剧情不算波澜壮阔，但基本将初代之前的故事全部补充，8小时左右的流程长度还是比较厚道的。网战部分很有新意，丰富的成长与武器系统让动作游戏的联机也乐趣十足。



本作在各个方面都表现出系列一贯的气势磅礴，堪称PS3成熟期的典范。单机流程长度厚道，前传故事也基本说圆，系统变更点非常多，战斗技巧性上升，而包含新要素的解谜设计也非常巧妙。本作尤其强调网络要素，已从根本上解决了《战神》重复价值低的问题，进步空间值得期待。



虽然游戏主打网战，不过在单机流程部分却一点也不含糊，BOSS战依然气势如虹，解谜部分也不失系列精髓。游戏的战斗难度和频繁度增加，不过系统更加平衡，这也是《战神》系列”个人认为战斗部分最好玩的一作。不过游戏在某些战斗场景为了表现大场面，在视角上有些令人反感。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3

热血推荐



多机和 X360/PS3

- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
- NBGI
- 动作
- 2013年3月5日
- 美版

总分

24

【游戏介绍】本作是“火影忍者 终极忍者风暴”系列的集大成之作，故事背景将从2代佐助与奇拉比的战斗结束后，一直到第四次忍界大战的最终战较量为止。系列的特色是比原著更为精彩的过场动画，本作在部分战斗中还可以选择两种路线。此外，通关后有大量支线内容可以完成。



本作相比2代来说略有差距，原作中一些比较精彩的战斗均被一笔带过，令人有些失望。不过游戏在重点战斗表现部分仍然刻画得足够出色，不少场面让人难以忘怀。流程中取消了频繁的运行过程，在通关后还有不少隐藏要素可以完成。本作在对战系统方面变化不大，这点比较令人失望。



和2代一样，剧情模式的BOSS战演出效果非凡，由众多QTE环节组成的对抗场面更是让“热血度”大幅度提升，部分场景甚至有远超动画之势。游戏的对战模式一如既往的精彩，继承前作的团队战系统将对战的战略性提高不少，根据不同的角色搭配，小队各项成员的能力修正也会有所不同。



本作一扫《火影世代》时的阴霾，表现出CC2游戏应有的实力，对于整个系列来说也是一个非常好的总结。关键的剧情战斗中，不同路线的选择、秘密动作与超杀终结时的闪回等等，都在原有基础上进行了有益的尝试与创新。但背景简陋、读盘、拖慢等技术停滞也是不得不面对的问题。

海贼无双 2

多机种 PS3/PSV



- ワンピース 海贼无双 2
- NBGI
- 动作
- 2013年3月20日
- 日版

总分 **21**

【游戏简介】本作是去年大受好评的游戏《海贼无双》的正统续作，游戏的内容在继承前作的基础上追加了众多新要素，如草帽海贼团全员更换为2年后的造型、增加风格系统、全新的海贼日志模式以及霸气系统。罗、斯摩格等人气角色纷纷参战，喜欢《海贼王》的玩家不容错过。



本作取消了前作的冒险关卡，改为一款纯粹的无双作品，和之前发售的《真·北斗无双》相似，本作的玩法也以压制据点为主，加上重复性颇高的敌将和地图，配合代入感过低的剧情很容易让玩家产生厌倦感。不过大幅增加的使用角色倒令人满意，自然系角色的强大实力也让人体验到一骑当千的爽快感。



距离前作推出才刚刚一年本作就发售，挂着的却是正统续作的名号，当时就觉得有猫腻，而光荣也没有令人“失望”，虽然增添了新角色，却把主角们两年前的版本塞进人物选单里充数，故事模式也被简化，使得游戏性不升反降。除了硬币获取方式有所改进，本作几乎毫无进步。



作为《海贼无双》系列的第二作，本作在还原原作细节的基础上采用了原创的剧情，让原作粉丝体验另一种可能性。但游戏整体素质比起前作不升反降，可操作角色增加到37人，但两年前的角色加入有凑数嫌疑，角色的平衡性不佳，部分招式过于霸道。偶尔的拖慢也影响了游戏体验。

刀剑神域 无限时刻

PSP



- ソードアート・オンライン インフィニティ・メモリー
- NBGI
- 角色扮演
- 2013年3月14日
- 日版

总分 **18**

【游戏简介】依靠原著的高人气，游戏版的《刀剑神域》应运而生。原著小说中，桐人在艾恩葛朗特的75层打倒了希兹克利夫就通关了，游戏中则以攻略剩下的25层为目标。得益于游戏的设定，许多原著的场面和细节都得以重现，加上其他卷的人气角色加入和丰富的角色事件，相信会让原著粉丝满意。



游戏在剧情上有极大的诚意，与原著不同的展开和各个角色丰富的事件让看过原著的玩家有极强的代入感。但战斗部分有着明显的缺陷，地图重复、角色AI低、攻击判定不合理。最大的问题在于掉帧和拖慢令人难受，而且游戏的战斗部分很长，25层近百个迷宫需要挑战，不推荐给非原著粉丝的玩家。



虽然本作是高人气小说和动画《刀剑神域》的游戏版，并在许多细节上下了不少功夫，足以让原作的FANS在游戏中体验到各种设定，但本作还是未能逃出动漫改编游戏可玩性不足的缺点。战斗系统缺乏考虑，不仅角色AI低，攻击判定也有不合理的地方，除了CG外，很难有让玩家坚持下去的动力。



游戏的剧情在原作的基础上进一步扩张和补充，一些很掉节操的情节也是吸引人的地方，可谓粉丝必不容错过的作品。本作的流程长度比较厚道，只不过是迷宫的重复度略高，战斗部分做得比较拖，容易令人感到厌倦，丢帧问题更是严重影响了游戏的流畅性。低得离谱的同伴AI也是游戏的败笔。

超级机器人大战 UX

3DS



- スーパーロボット大戦 UX
- NBGI
- 策略角色扮演
- 2013年3月14日
- 日版

总分 **21**

【游戏简介】本作是“超级机器人大战”系列”最新作，同时也是3DS的首款《机战》。游戏收录了《机神咆哮》《SD高达三国传》和《HEROMAN》等人气作品，配合3DS的画面表现力和3D立体视功能，以及首次在任系掌机上实现的全语音战斗动画，为玩家带来魄力十足的演出效果。



语音的加入为游戏增色不少，加上更加精细的战斗动画，足以媲美家用机的《机战》作品。难度方面也十分迎合大众，只要不是刻意挑战极限通关，基本不会出现卡关现象。惟一不满的是DLC设置，特别关卡就不说了，以前GBA作品中自带的残局机战也做成了DLC来卖，不得不说NBGI实在是太不厚道了。



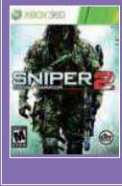
沿续了任天堂掌机系列作品的各种便利设定，加上首次出现的语音和3D显示，进化明显。特别值得一提的是语音量十分丰富，绝非点到为止。游戏画面略显“残念”，机体特写时颗粒感尤其明显。新加入的系统十分实用，导致游戏难度大幅下降，到后期有重复劳动的感觉。没有图鉴也是一个遗憾。



作为任系掌机上第一款带有语音的机战作品，本作的表现还是值得肯定的。游戏的地图画面配合3DS的裸眼3D功能，呈现出别样的立体感，不过战斗画面却有点不如人意，机体招式动作略显单一，放大特写也有失水准。此外，本作和之前作品相比难度略有下降，即使是刚接触的新玩家也能较快上手。

狙击手 幽灵战士 2

多机种 X360/PS3



- Sniper: Ghost Warrior 2
- City Interactive
- 主角射击
- 2013年3月12日
- 美版

总分 **21**

【游戏简介】本作使用“《孤岛惊魂》系列”的CryEngine打造，是一款强调狙击的主视角射击游戏。玩家在狙击任务中风向、呼吸频率等都会对狙击结果造成影响。玩家在游戏中将扮演三角洲部队退役的狙击手Cody Anderson，完成各种惊悚刺激的任务。喜欢狙击战的玩家不要错过。



首先游戏的画面有点对不起它的引擎，可以说是表现糟糕。不过游戏在狙击表现方面显得比较专业，风向等因素会对狙击造成影响。流程部分有些地方明显借鉴“《COD》系列”(当然结果明显不如后者)。此外游戏难度过低，关卡后期重复度高，多人表现不尽如人意，实在是有些不过不失。



本作的画面一般，不过射击手感不错，人物行动感觉比较“重”，射击时屏住呼吸能提升精准度，不少区域的敌人都有多种击杀方法，在高难度下进行游戏会更有代入感。不过以狙击手为主题的游戏玩起来往往节奏较慢，因此那些平日里喜欢冲锋在前的玩家可能会感觉自己的行动受到很大限制。



虽然用了CryEngine 3，但画面表现不尽如人意，只有色彩表现值得一赞。战斗系统配合狙击手这个主题，加入了一些例如心跳、风力和重力的影响，真实性更强，没有随大流变成《COD》式的突突突，值得肯定。不过除此之外的游戏设计并不高明，令人觉得制作方基本功不太过关。

死或生 5 Plus

PSV

- DEAD OR ALIVE 5 PLUS
- Koei Tecmo
- 格斗
- 2013年3月20日
- 日版

总分 **23**

【游戏介绍】作为移植版，本作不仅加入了跨机种对战（针对PS3版）等多种联动要素，而且针对触屏功能创新性地引入了Touch Battle模式，玩家可以通过触摸的方式与CPU展开对决。考虑到机能问题，本作删除了家用版的组队战模式，但练习模式获得了大幅进化，显示了移植诚意。



本作画面相对家用机版略缩水，但作为掌机作品来看属于一流水准，而完全移植的手感也令玩家满意。不过鉴于PSV按键对于格斗游戏来说并非十分友好，因此本作加入的连接挑战模式可能会成为很多玩家的噩梦，要有心理准备。此外，触摸格斗模式属于美丽的噱头，锦上添花而已。



画面有点缩水，但单机游戏时的整体流畅度还是值得肯定的，联机时帧数偶有不足。手感方面基本与家用版无异，只不过迫于PSV按键的键程等因素，玩家在对战时的游戏体验还是稍逊于家用版，个别招式也无法随心所欲地使出。取消了经典的组队模式，这种因技术力限制而作出的改动备受粉丝的争议。

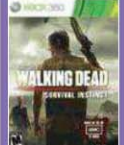


画面表现明显强于之前的《忍龙Σ2》，尤其是人物建模，堪称目前表现最好的掌机FTG之一。整体十分流畅，不会出现卡顿的情况。操作经过优化，用PSV玩也不至于着急上火，但部分角色如结城晶还是没法玩转。新增的触摸模式服务性十足，适合有特殊需求的玩家。初期即可使用全部角色也很人性化。

行尸走肉 生存本能

多机种 X360/PS3

- The Walking Dead: Survival Instinct
- Activision
- 主视角射击
- 2013年3月19日
- 美版

总分 **17**

【游戏介绍】改编自美剧《行尸走肉》的本作将会描述剧中的主要角色，被昵称为“弩叔”的达里尔·狄克逊在美剧故事发生前的遭遇，在电视剧中扮演这位角色的诺曼·里德斯和扮演他哥哥的迈克尔·卢克威尔将会亲自为角色配音，以增强玩家对本作的投入感。



虽然在一开始我就觉得本作是趁着美剧热播带来的东风而推出的粉丝向作品，但实在没想到表现是如此差劲，丧尸数量极少，而且AI极低，一个个都背向着玩家等着被暗杀，毫无生存恐怖感，在细节上的表现也令人失望，喝补血用的饮料竟然连拧开瓶盖的动作都没有，简陋得可怕。



游戏的画面实在是太差了，各方面给人的感觉都像在下载游戏，粗糙充斥着游戏的每个角落。本作与其他FPS的最大区别在于求生元素比较多，大部分情况下对于丧尸都要采取躲避或者智取。由于枪声会吸引丧尸靠近，因此在某些场景开枪并不是最好的选择。游戏中有一定的可探索要素，美剧粉丝玩起来会更有动力。



虽然我是原著美剧版的死忠，但是对这款游戏版《行尸走肉》的表现实在是不敢恭维。本作在很多方面模仿美剧版的表现形式，但在玩法等内容上都表现过于糟糕，剧中原本的代入感在游戏中荡然无存。如果真想玩一款类似《行尸走肉》美剧版的好游戏，各位还是期待《最后生还者》吧。

跑手 2

XBLA/PSN

- 2013年2月27日
- 1200MSP/14.99 美元

- Runner 2
- BIT.TRIP

推荐度 **8.0** /10

虽然形式是手游平台上泛滥的跑酷游戏，不过无论是画面水平还是游戏规模都要大气得多，不但有简单却考验技术的跳跃操作方式，而且采用了关卡制，玩家在每一关面对的挑战都并不相同，大关和大关之间还有明显的风格转换，是款简单又精致的佳作，值得各位玩家去体验。

抢钞大冲锋

XBLA/PSN

- 2013年3月6日
- 800MSP/9.99 美元

- Dollar Dash
- Candygun Games

推荐度 **6.0** /10

作为一款同乐型的游戏，本作的基本游戏架构还是非常有想法的，玩家们扮演大盗抢劫银行，除了要想方设法拿到更多的钱，也需要靠道具来阻挠对手，一群人玩起来倒也其乐融融。但是缺乏深度和扩展性的玩法很容易令人生腻，画面和音乐表现也相当一般，总体表现不过不失。

外星小蜘蛛

XBLA/PSN

- 2013年3月20日
- 800MSP/9.99 美元

- Alien Spidy
- Enigma SP

推荐度 **7.0** /10

明明风格是低龄向的萌属性，但难度却比较硬核向，玩家需要操纵外星小蜘蛛排除万难返回家园，而这个过程还真是凶险重重，许多关卡设计非常阴险，一个不小心就会挂掉，而且用右摇杆发射蛛丝时命中目标的难度颇高，一关死个几十次可谓是家常便饭，适合喜欢挑战性的玩家。

盖娜姐妹 交织的梦境

XBLA/PSN

- 2013年3月20日
- 1200MSP/14.99 美元

- Giana Sisters: Twisted Dreams
- Black Forest Games

推荐度 **8.0** /10

游戏的画面风格用色比较狂野，使得场景中的陷阱有点难以分辨，而且音乐也缺乏变化。但作为核心的关卡设计和梦境转换系统都非常有意思，很多关卡考验玩家的连续快速操作，还需要不停地切换梦境解谜，善用冲刺附带的梦境转换能力才能够顺利克服后期的许多高难度关卡。

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3月11日~3月17日

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2013年3月10日~3月16日

1 刀剑神域 无限时刻 PSP

ソードアート・オンライン - インフィニティ・モーメント -

■ 2013年3月14日发售 ■ NBGI ■ 角色扮演 ■ 5980 日元



作为高人气小说和动画《刀剑神域》的游戏版,本作在许多细节上下了不少功夫,玩家可以在游戏中体验原著的各种设定。游戏剧情是原创的,需要在SAO的艾恩葛朗特攻略剩下的25层。玩家除了可以体验和原著不一样的故事之外,还能和各个女性角色达成各种专有的事件和结局。

本周: 138 180 套 累计: 138 180 套

NEW 2 王国之心 HD 1.5 ReMIX PS3

キングダム ハーツ-HD 1.5 リミックス-

■ 2013年3月14日发售 ■ Square Enix ■ 动作角色扮演 ■ 本周 128414 套 累计 128414 套

NEW 3 超级机器人大战 UX 3DS

スーパーロボット大戦 UX

■ 2013年3月14日发售 ■ NBGI ■ 策略角色扮演 ■ 6800 日元



本作是《超级机器人大战》系列首次登陆3DS平台的作品,游戏画面对应了3D功能,战斗动画也是全语音演出。游戏参战作品多达16部,其中有8部是首次参战,包括了《机神咆哮》《SD高达 三国传》等比较偏门的作品,人气虚拟歌姬初音未来的登场也是本作的一大亮点。

本周: 115 384 套 累计: 115 384 套

4 跃出 动物之森 PS3

とびだせ どうぶつの森

■ 2012年11月8日发售 ■ Nintendo ■ 模拟育成 ■ 本周 58578 套 累计 2971600 套

5 灵魂献祭 PSV

ソウル・サクリファイス

■ 2013年3月7日发售 ■ 动作 ■ SCE ■ 5980 日元



厚重的世界观设定、人型魔物的悲惨过往、残酷的魔法使守则、独特的救济献祭系统以及利用供物甚至同伴的性命来发动的魔法和禁术交织而成了《灵魂献祭》的世界。本作凭借上述的特点在狩猎类题材的游戏中独树一帜,而联机共斗以及后续推出的中文版都是PSV玩家的不二之选。

本周: 29 121 套 累计: 143 368 套

6 初音未来 女歌手计划 F PS3

初音ミク -Project DIVA- F

■ 2013年3月7日发售 ■ SEGA ■ 音乐 ■ 本周 26248 套 累计 134964 套

7 真·三国无双 7 PS3

真・三国无双 7

■ 2013年2月28日发售 ■ Koei Tecmo ■ 动作 ■ 本周 22122 套 累计 282622 套

NEW 8 战神 超凡 PS3

God of War : Ascension

■ 2013年3月14日发售 ■ SCE ■ 动作 ■ 本周 19744 套 累计 19744 套

9 莱顿教授与超文明A的遗产 3DS

レイテン教授と超文明Aの遺産

■ 2013年2月28日发售 ■ Level-5 ■ 文字冒险 ■ 本周 14976 套 累计 178327 套

10 勇者斗恶龙VII 伊甸的战士 3DS

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

■ 2013年2月7日发售 ■ Square Enix ■ 角色扮演 ■ 本周 14813 套 累计 1180307 套

藉由原作的高人气以及动画化带来的热潮,由轻小说《刀剑神域》改编的PSP游戏本周夺得了日本销量榜的首位,13.8万套的成绩不仅远超过了同为原川砾笔下的《加速世界》改编游戏。首次登陆3DS的《机战UX》以11万获得第三位,成绩稍逊于当年DS平台的《K》和《L》。《灵魂献祭》发售后第二周依然获得2万套左右的销量,能否成为PSV上的热卖作品还有待时间考验。

1 战神 超凡 PS3

God of War : Ascension

■ SCE ■ 2013年3月12日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: -



作为SCE第一方的王牌作品,每作《战神》的发售都能引发全球玩家的欢呼雀跃。本次的《战神 超凡》虽然不是系列的正统新作,但由于加入了全新的网战模式并补完了初代之前的剧情,整体内容依然足够震撼。游戏于3月12日在全球同步发售,其中包括在港台地区发行的繁体中文版。

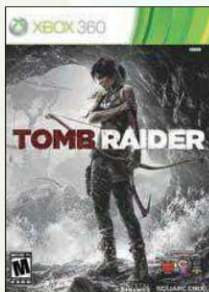
本周: 418 624 套 累计: 418 624 套

2 古墓丽影 X360

古墓丽影

Tomb Raider

■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 1



本作没有沿用系列以往的设定,采用了全新的起点,从主角劳拉到游戏风格都有巨大改变。本作中劳拉的探险团队出师不利,遇上海难,劳拉必须学会各种生存技能存活下来,才能继续自己的这段冒险之旅。除了内容丰富的单机模式外,本作还于系列首次制作了单机模式。

本周: 60 904 套 累计: 275 338 套

3 古墓丽影 PS3

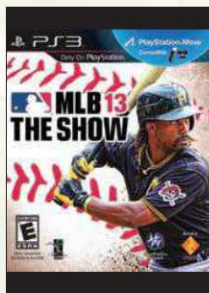
古墓丽影
Tomb Raider

■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 本周 48046 套 累计 223710 套

4 美国职棒大联盟 13 PS3

MLB 13: The Show

■ SCE ■ 2013年3月5日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 3



本系列力求打造最棒的美国职棒大联盟游戏。本作中将有一个全新的新手模式,教学内容十分完善,即便棒球新手也能乐在其中。改良后的Play Now模式变得更简单流畅。此外,游戏可以与PSV版同步自己的赛制,以便于更简单地随时随地体验游戏乐趣。

本周: 44 195 套 累计: 170 565 套

5 COD 黑暗行动 II X360 X360

Call of Duty: Black Ops II

■ Activision ■ 2012年11月13日发售 ■ 本周 32988 套 累计 6666076 套

6 NBA 2K13 X360 X360

NBA 2K13

■ 2K Sport ■ 2012年10月2日发售 ■ 本周 23332 套 累计 1824939 套

7 美国职业棒球 2K13 X360 X360

MLB 2K13

■ 2K Sport ■ 2013年3月5日发售 ■ 本周 20702 套 累计 74773 套

8 COD 黑暗行动 II PS3

Call of Duty: Black Ops II

■ Activision ■ 2012年11月13日发售 ■ 本周 18797 套 累计 3853009 套

9 战神 传奇 PS3

God of War Saga

■ SCE ■ 2012年8月28日发售 ■ 本周 18638 套 累计 273418 套

10 光环 4 X360

光环 4

■ Microsoft ■ 2012年11月6日发售 ■ 本周 16558 套 累计 5018727 套

本周美国榜首位是由《战神 超凡》所获得,41万的销量相比起《战神3》首周的69万还是有一定差距,毕竟是外传性质的作品。不过令人感到意外的是,在本作的带动下,去年发售的《战神 传奇》以1.8万的销量重回了排行榜的第九位。《古墓丽影》发售第二周,两个版本目前在美国的总销量接近50万,成绩只能说不过不失。

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3月10日~3月16日

| | | | | |
|----|---|--|-------------------------------|------|
| 1 | 战神 超凡 God of War: Ascension | ■ SCE ■ 2013年3月12日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 1周 | ◆ 本周 663692套 ◆ 累计 663692套 | PS3 |
| 2 | 古墓丽影 Tomb Raider | ■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 2周 | ◆ 本周 168998套 ◆ 累计 707222套 | PS3 |
| 3 | 古墓丽影 Tomb Raider | ■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 2周 | ◆ 本周 148246套 ◆ 累计 626926套 | X360 |
| 4 | 刀剑神域 无限时刻 Sword Art Online: Infinity Moment | ■ NBGI ■ 2013年3月14日发售 ■ 角色扮演 ■ 已发售时间: 1周 | ◆ 本周 135600套 ◆ 累计 135600套 | PSP |
| 5 | 王国之心 HD 1.5 ReMIX Kingdom Hearts | ■ Square Enix ■ 2013年3月14日发售 ■ 动作角色扮演 ■ 已发售时间: 1周 | ◆ 本周 130321套 ◆ 累计 130321套 | PS3 |
| 6 | 超级机器人大战 UX スーパーロボット大戦 UX | ■ NBGI ■ 2013年3月14日发售 ■ 策略角色扮演 ■ 已发售时间: 1周 | ◆ 本周 117736套 ◆ 累计 117736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: 19周 | ◆ 本周 59515套 ◆ 累计 2971600套 | 3DS |
| 8 | 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: 18周 | ◆ 本周 53254套 ◆ 累计 11848366套 | X360 |
| 9 | 美国职棒大联盟 13 MLB 13: The Show | ■ SCE ■ 2013年3月5日发售 ■ 体育 ■ 已发售时间: 2周 | ◆ 本周 51994套 ◆ 累计 200665套 | PS3 |
| 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: 18周 | ◆ 本周 51813套 ◆ 累计 9859923套 | PS3 |

鉴于近期欧美和日本市场的新作数量有点失衡,近几周全球榜单都能看到日式作品和美式作品数量各占一半左右。本周全球销量夺冠的是SCE 自家开发的《战神 超凡》,不过66万的成绩只达到了前作《战神3》首周(122万)的一半左右。《古墓丽影》首周双版本总销量便已经超过了100万,目前是PS3版成绩稍微占优。紧接着的是日本市场上表现出色的一些作品,其中《刀剑神域》《机战 UX》和《王国之心 HD 1.5 ReMIX》三部新作销量均超过了10万。

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 | 3月10日~3月16日 | 3月3日~3月9日 | 总销量 |
|----|-------|-------------|------------|--------------|
| 1 | PS3 | 2 336 813套 | 2 195 098套 | 652 121 767套 |
| 2 | X360 | 1 240 623套 | 1 698 977套 | 747 017 793套 |
| 3 | 3DS | 594 009套 | 548 488套 | 73 959 187套 |
| 4 | Wii | 529 403套 | 537 910套 | 839 600 787套 |
| 5 | NDS | 344 221套 | 327 402套 | 760 413 329套 |
| 6 | PSP | 261 146套 | 192 390套 | 273 197 871套 |
| 7 | PSV | 160 806套 | 311 651套 | 11 246 974套 |
| 8 | Wii U | 70 532套 | 74 772套 | 5 715 417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 | 3月10日~3月16日 | 3月3日~3月9日 | 总销量 |
|----|-------|-------------|-----------|--------------|
| 1 | 3DS | 130 625台 | 127 264台 | 29 667 301台 |
| 2 | PS3 | 123 638台 | 129 469台 | 73 593 061台 |
| 3 | X360 | 84 280台 | 87 367台 | 74 789 378台 |
| 4 | PSV | 54 559台 | 82 035台 | 4 431 493台 |
| 5 | Wii U | 27 988台 | 29 820台 | 2 740 662台 |
| 6 | PSP | 21 492台 | 29 665台 | 76 134 055台 |
| 7 | Wii | 21 104台 | 23 414台 | 99 135 053台 |
| 8 | NDS | 20 139台 | 19 954台 | 153 844 370台 |

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量;PSP包括PSPgo的销量



1. 借助降价以及《灵魂献祭》等新作的支持,PSV 进三周以来在日本市场的表现都非常良好。前两周更是保持在硬件销量的首位,本周虽然有所下滑,但相比起之前的低迷状态已经好很多了。Wii U表现则不尽人意,因为已经有一段空档期没有独占大作发售了,上周销量已经跌破了1万关口。相比之下,3DS在《动物之森》的扶持下形势大好,加上本周有《机战 UX》发售,一口气回到了硬件销量的首位。

2. 美国市场方面,硬件的表现仍然没有太大的波动。硬件销量前三位基本上都是由X360、PS3和3DS 稳守。相比之下,新世代主机Wii U和PSV的情况还是令人失望。Wii U在月初已经跌破了1万台,PSV虽然在日本市场有点起色,但缺乏美式大作的情况下难以在这边市场有所作为。

3. 全球市场方面,由于新作《古墓丽影》是PS3版买的更好,加上有第一方的《战神 超凡》支持,软件销量上领先了X360一段距离。而硬件销量则由3DS以微弱的优势领先,毕竟其普及率还有很多提升空间。

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 | 3月11日~3月17日 | 3月4日~3月10日 | 总销量 |
|----|-------|-------------|------------|--------------|
| 1 | 3DS | 315 671套 | 252 897套 | 29 312 648套 |
| 2 | PS3 | 309 610套 | 300 941套 | 55 901 893套 |
| 3 | PSP | 206 492套 | 135 889套 | 73 414 813套 |
| 4 | PSV | 69 866套 | 212 526套 | 3 331 664套 |
| 5 | Wii | 24 874套 | 27 019套 | 67 632 658套 |
| 6 | X360 | 14 536套 | 17 792套 | 11 833 656套 |
| 7 | Wii U | 11 239套 | 11 813套 | 1 073 443套 |
| 8 | NDS | 8 192套 | 8 391套 | 174 890 856套 |
| 9 | PS2 | 45套 | 50套 | 134 537 871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 | 3月10日~3月16日 | 3月3日~3月9日 | 总销量 |
|----|-------|-------------|-----------|--------------|
| 1 | PS3 | 931 670套 | 725 896套 | 263 832 577套 |
| 2 | X360 | 572 483套 | 802 229套 | 427 320 901套 |
| 3 | Wii | 262 212套 | 261 617套 | 421 411 611套 |
| 4 | NDS | 181 288套 | 167 672套 | 329 708 717套 |
| 5 | 3DS | 148 647套 | 157 617套 | 23 901 704套 |
| 6 | PSV | 44 488套 | 50 352套 | 3 921 145套 |
| 7 | Wii U | 22 370套 | 23 857套 | 2 703 031套 |
| 8 | PSP | 16 330套 | 16 559套 | 94 906 181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 | 3月11日~3月17日 | 3月4日~3月10日 | 总销量 |
|----|--------|-------------|------------|----------|
| 1 | 3DS LL | 47 985台 | 39 801台 | 618 227台 |
| 2 | PSV | 36 028台 | 63 581台 | 263 191台 |
| 3 | 3DS | 21 454台 | 21 207台 | 408 849台 |
| 4 | PS3 | 20 676台 | 19 567台 | 261 903台 |
| 5 | PSP | 12 721台 | 18 023台 | 184 826台 |
| 6 | Wii U | 9 539台 | 9 454台 | 192 733台 |
| 7 | Wii | 1 323台 | 1 363台 | 22 687台 |
| 8 | X360 | 543台 | 738台 | 8 340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 | 3月10日~3月16日 | 3月3日~3月9日 | 总销量 |
|----|-------|-------------|-----------|-------------|
| 1 | X360 | 47 039台 | 47 734台 | 39 157 929台 |
| 2 | PS3 | 35 511台 | 38 140台 | 24 118 614台 |
| 3 | 3DS | 22 705台 | 23 181台 | 8 186 229台 |
| 4 | NDS | 13 168台 | 12 060台 | 52 418 121台 |
| 5 | Wii | 10 933台 | 11 609台 | 40 878 279台 |
| 6 | Wii U | 9 221台 | 9 631台 | 1 073 571台 |
| 7 | PSV | 4 977台 | 5 704台 | 1 260 550台 |
| 8 | PSP | 780台 | 792台 | 19 648 071台 |

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

文 稀饭 摄影 胜负师 美编 anubis



探寻黑暗中的真相

《龙之信条 黑暗觉者》制作人访谈

+最新情报直击

距离 UCG 上一次和《龙之信条》的两位制作人木下研人还有松川麻美见面已经过了接近一年，如今杂志已经度过了 300 期的大日子，而《龙之信条》也不负 Capcom 期望地在销售上取得了巨大的成功。于是，理所当然地，在今年 3 月 19 日，我们再一次在 Capcom Asia 的大本营见到了两位制作人。似乎是冥冥中有着某种巧合，这一次，曾经在去年前来接受采访的伊津野英昭先生并没有出席，而 UCG 的小编们也正好是两人，这一次对于《龙之信条》的资料片《龙之信条 黑暗觉者》的采访，就在这种奇妙的氛围中迎来了开始。

又访CAPCOM

随着来到香港采访各大游戏厂商与制作人的机会日渐增多，UCG 的小编们也对前往香港的流程变得更为驾轻就熟了，而这一次出行采访的稀饭和胜负师都有个人签证，也避免了团签的麻烦，加上采访日是工作日，过关压力不大，所以两人在接近 10 点时才出发。

好笑的是，两人为了省时间而选择了打车前往福田口岸，结果不但司机大哥只懂皇岗和罗湖口岸，完全不知道福田口岸在哪，当天的路况也实在差劲，最后两人不得不中途下车，转乘地铁，花了大约 10 分钟，就来到了福田口岸。

作为深圳的其中一个主要口岸，福田口岸有个非常好玩的特点，那就是大陆关口和香港关口之间是由一条巨大的空中通道连接起来的，而在通道下方的则是呈月弧形的深圳河，跨越通道需要大约两三分钟，其中还有三条行人电梯可以使用，所以实际走起来可能会更快，从某种意义上，我们两人不但轻易地就从一个城市来到了另一个城市，也跨越了一条属于玩家们的楚河汉界，从未开放的市场来到了一个有着成熟体系的游戏市场，犹如从一片荒漠瞬间踏入了文明城市的中心，这种奇特的体验，除了我们的关口，估计也只有

在沙漠中建起的奢华之城迪拜可以提供。香港作为一个与国际接轨的大都市，担负着许多我们所身处的大都市，例如广州、深圳甚至是上海都无法实现的功能，让游戏领域与世界同步，并担当厂商们向国内发展时的跳板就是其中之一，所以，作为一位中国玩家，我一直很感激还有香港这样的城市的存在，让我们不至于彻底成为游戏世界舞台上的局外人。

过关的流程没有什么变化，福田口岸的设计排布也和以往一样，不过，当我们走过通道进入香港后，一个宣传海报还是吸引了我们注意力，那上面写着的就是最新发布的奶粉限购令。在这一趟以游戏为主题的出访之旅中，这恐怕是我们碰到最为贴近现实的信息，幸好我还贵为死死团成员，而胜哥家的公子也早就不用奶粉充饥了，所以我们两个对此倒也没啥实感，不过想到泱泱大国中的父母却都只能千辛万苦地想办法在一个位于南部边缘的城市中买奶粉，实在是有点感慨。虽然游戏不是必需品，但其实玩家们们的境况和这些父母们却都有着些相似之处，毕竟我们所买到的游戏，有相当一部分都是港版游戏，要是港府

限制带离香港的游戏为两张，恐怕我们这群内地玩家也会被折磨得痛不欲生，所以细想之下，也不禁心有戚戚。

虽然发布了新规定，不过对于我们过关没有什么影响，花了大约30分钟多一点，我们就成功进入香港特区的土地，在落马洲站上车，乘着东铁从郊区向着市中心呼啸而去，这可不是什么夸张的形容，冷风沿着列车的行驶方向灌入车厢内，还穿着短袖的我不得不立刻披上预备好的毛线衫，原本挽起了袖子的胜哥也不得不立刻重新放下来。幸好，随着车子驶入市区和车厢中的人员增多，温度渐趋稳定，等我们到达终点站红磡时，又恢复了一身夏装打扮。

无独有偶，离开地铁后，时间也恰好是12点多，饥肠辘辘的我们步行到Capcom Asia总部，确认了目的地所在之处后，就开始在附近觅食，而最终解决了我们温饱问题的餐厅，仍然是美心快餐店。香港的饮食行业卫生标准高于内地，吃得放心是自然的，而且菜式虽然算不上精致，但份量也绝对令人满意。不过这一顿快餐店的便饭也花去了我们两人78港币，换算成人民币也要62元左右，人均31元，哪怕在物价属于国内偏高水平的深圳，这一顿饭也算得上偏贵，也只有对于收入明显高于我们的香港人来说才算得上是真正的廉价快餐，所以偶然来这里换换口味是一回事，但就别指望能够天天吃得起这种放心饭了。

酒足饭饱，时间尚早，我们决定先散散步再前往Capcom Asia总部，没想到的，街角一转，



我就认出了自己看到的喷水池广场，上一回得到Konami盛情招待时，正是在附近的尖沙咀中心处的办公室中，从该处走两步，就会来到这个充满了各种便利店和餐饮店铺的广场，当时恰逢中午饭市高峰，四处都是满座，采访完毕的我和一刀只能买了赛百味的面包后坐在广场中大树旁的椅子上，一边欣赏烈日之下人往人往活力四射的城市风光，一边慢慢填饱肚子，实在是种新鲜体验。香港市区用地紧张，每家餐饮店的桌椅放置都非常紧凑，用餐体验实在算不上好，但却有这种风景宜人的公共空间可以补救，反观我身处的

城市，几乎每一处空地都成了高楼大厦的落脚点，明明是有着大量的空地，却似乎根本没有考虑到用于改善城市居民生活的舒适度，公共服务意识的差别可谓是高下立判。这一回是在初春之际来到这里，风景又有了变化，桌椅旁的大树枝叶较为稀疏，不过叶片上带着浓郁的新绿，行人依旧络绎不绝，纷杂的人声中却带上了暗暗的花香，透过这种景象，我们似乎能感觉到这个城市快速而有力的脉动之声。

终于，在1点50分左右，我们踏入了Capcom Asia的大门，正式展开了这次采访。

觉者的全新冒险

这一次，木下研人先生和松川美苗女士为我们带来的是《龙之信条》系列的新作《龙之信条 黑暗觉者》的演示，本作是基于《龙之信条》而开发的资料片式作品，不过玩家并不需要预先购买前作《龙之信条》，因为本作已经包含了前作的全部内容，并且进行了改良，可以被视为是《龙之信条》的完全版。在《龙之信条》获得成功后，以松川美苗女士为首的开发者们受到了巨大的鼓舞，并且为了回应玩家们的期待，拼尽全力地制作出了这款强化版的作品，同时针对玩家们的反馈，改进了许多前作当中存在的缺点和不足之处。本作有什么令人期待的地方？让我们在下文一一道来。

新场景

毫无疑问，本作最为巨大的变化之一，就是加入了名为“黑咒岛”的新场景，这个新场景并非是一个简单的新地点，而是一个规模极为庞大的巨型迷宫，负责解说的木下研人先生摆出了一个形容柱状物的手势来向我们大致表示黑咒岛的造型，玩家一开始位于黑咒岛的顶部，然后不断地朝着底部进发。在故事一开始，



玩家就会接到故事中的重要NPC奥尔嘉（奥尔方）发出的委托，她请求觉者前往黑咒岛的最底部，去寻找某一样东西。在故事的开端，玩家并不知道自己要寻找的到底是什么，在提到这个事物时，木下先生与松川女士都显得非常谨慎，显然并不想要透露过多，以避免破坏这种神秘感。

显然，玩家在前往寻找这个事物的路上会遇到非常多的障碍，大量的怪物会拦在玩家的前进路上，其中就包括了本作中的众多新怪物。同时，黑咒物品，更高级武器强化和EX技能等要素也会一一出现在玩家们眼前。

介绍告一段落，试玩正式开始，担当操作和主要介绍的仍然是木下先生，他操纵的觉者是一位战士（Fighter），而登场的地方则是玩家们熟悉的故事起始点，渔村卡萨迪斯，本作的故事也同样会是在这里展开。当觉者在夜幕中靠近港口时，会遇到一位神秘的女子，她身穿黑衣，手持提灯站在码头上，似乎正在静静地等待着玩家的



到来。这位女子就是奥尔嘉，她将觉者带到了新场景黑咒岛，在这个充满了未知的岛屿上，觉者需要完成一项神秘的任务。

“那么，请问创作《龙之信条 黑暗觉者》中黑咒岛这个场景的原始出发点是什么？”，在观看了黑咒岛初步的场景介绍后，我禁不住向两位制作人问道。从两位的回答看来，本作的创作动机是复合的，首先当然是为了延续作品的生命力并满足粉丝们对于新作的渴望，而在这个基础上，开发组也将许多玩家反馈的问题和前作中未能实现的想法加入到了本作当中，例如为玩家提供强度更高更具挑战性的怪物，让前作中几乎



无处可用的水晶找到新的用途，还有进一步为玩家提供更强的装备和更好的游戏体验等等。黑咒岛就是集合了这些想法而创造出的场所。

根据木下先生介绍，黑咒岛迷宫的设计并

不是单纯的一本道，而是错综复杂的多线结构，玩家在进入迷宫后就会面临多条路线的选择，这些路线没有正确路线和错误路线之分，玩家可以按照自己的喜好选择，都可以不断地向迷

宫深入。同时，不少道路在一开始是没有开放的，玩家会在之后攻略迷宫的途中解开各个机关，开启新的道路，并探寻迷宫中隐藏着的众多秘密。

新 NPC

击败一些被强化过的小型怪物并略为深入黑咒岛上的迷宫后，玩家会发现不少属于过往觉者的尸体，这是一种很新鲜的体验，因为在前作当中，觉者的身分并不是惟一的，但玩家遇到的其他觉者寥寥无几，而在黑咒岛的迷宫中，玩家却会遇到许多以尸体形式出现的觉者，他们会留下一些警告话语，向玩家讲述着他们的经历，这意味着在玩家之前已经有无数觉者前来黑咒岛，却一个个都葬身于此地，营造出了沉重的氛围。不过，还是有一位觉者在迷宫中幸存了下来，那就是巴洛克（バロック）。他是一位擅长隐蔽自己行踪并与环境融为一体的觉者，所以他第一次与玩家见面时，是偷偷在玩家身后出现，并且对觉者举剑相向。虽然见面不太愉快，不过巴洛克却可以为玩家提供本作当中的一个重要功能，就是取代前作中的旅店老板，为玩家提供仓库管

理、学习技能和购买物品等服务。而且，他还身兼一个重要功能，就是帮助玩家升级武器。

在前作当中，玩家能够通过消费金钱和怪物身上掉落的素材，把武器提升到 LV 3，再加上沐浴龙血，可以提升为 LV 4，而在本作当中，巴洛克会提供更高级的武器强化，只要耗费水晶，就可以把武器提升到 LV 5 和 LV 6。升级后，除了等级数字会有变化，等级旁的龙形图案也会改变颜色，同时武器的威力也会大幅提升。

虽然巴洛克能够对玩家提供帮助，但我禁不住疑惑，如果整个迷宫只有巴洛克一个人能够提供这些服务，玩家岂不是要不断地跑回到这里来进行仓库管理等行动？对此木下先生立刻就作出了解答，因为巴洛克是一位懂得如何在迷宫中快速隐秘行动的觉者，所以他并不会只出现在一个地方，而是会在迷宫中那些适合作为休憩场所的地方出现，让玩家可以在攻略迷宫时无需频繁地往回跑，又能够获得足够的援助。



那么既然巴洛克有着如此重要的功能，作为另外一个重要 NPC，奥尔嘉除了将玩家带到黑咒岛外又能够为玩家提供什么样的帮助？答案就是黑咒物品。

黑咒物品与解咒

在与巴洛克相遇并继续往迷宫中探索时，木下先生操作的觉者遇到了一个大型宝箱，但当他打开宝箱后，里面出现的却不是寻常的道具或装备，而是一个扭曲古怪的块状物，上面带有些许紫色的线条。这就是黑咒物品，在这

座岛上被诅咒力量所侵蚀，所以失去了原本的外貌。黑咒物品分为几类，玩家虽然不知道物品到底是什么，但其所属的种类还是有标明的，例如黑咒防具 LV 2，则表示这个物品是 LV 2 级别的防具，但具体是什么防具，又有着什么样的属性，目前玩家还不得而知。

一路冒险，并取得了更多的诅咒物品后，木下先生操纵的觉者终于遇到了本作中的另一个标志性怪物：被囚禁的独眼巨人（囚人サイクロプス）。这个怪物有着远超前作玩家碰到的其他独眼巨人的庞大身体，而且手脚和头部都披着盔甲。不过它被锁在了一个高塔状的场景当中，动弹不得，似乎会任由玩家鱼肉。但它在受到一定程度的伤害后迅速挣脱了被固定在墙上的手铐，开始对着觉者展开了凶猛的攻击，才一眨眼，三个伙伴（Pawn）就被迅速打倒。

看到情况不妙，木下先生狡黠地一笑，打开道具栏使用了传送石（刹那の飞石），顺便带着三位同伴回到了黑咒岛的场景开端，看来只要玩家处于黑咒岛区域，传送石的默认传送地点，会被定为奥尔嘉所在的码头区域。

既然已经回到奥尔嘉身边，木下先生就在松川女士的说明声中为我们演示了本作新加入的解咒系统，而执行这一系统的关键人物，自



《龙之信条 黑暗觉者》访谈



木下研人
KINOSHITA KENTO

《龙之信条》关卡设计
代表作：《怪物猎人》
系列》设计师

松川美苗
MATSUKAWA MINAE

《龙之信条》制作人
代表作：《逆转裁判 4》制作人、
《最后的战士》制作人

Q：本作的副标题让人觉得非常好奇，到底指的是某种黑暗力量觉醒，还是指觉者坠入了黑暗面？又或者两者皆有之？

木下：这两个猜想都非常有趣，我们当初取这个副标题也的确有想要让玩家对其展开想象的目的，不过严格来说这两者都和标题的实际意思有点不太一样。本作的副标题其实是和前作的一种对照。在《龙之信条》当中，觉者大多数时候是在晴朗开阔的户外进行冒险，而且其身

分又是如此特别，给玩家一种在扮演真命英雄的感觉。但是本作将背景和风格进行了彻底的倒转，场景是暗无天日的黑咒岛，而且在这里，觉者并非是唯一的存在，有无数觉者已经落入了岛上的黑暗当中，并且纷纷陨落，所以玩家不再感到自己的特别，而是会对于环境产生一种恐惧和敬畏，这也是标题的原意，也就是落入了黑暗中的觉者。大家对于副标题的猜想的大胆程度有点出乎我们意料之外呢。（笑）

Q：如果玩家没有玩过《龙之信条》，能够从前作当中得到完整的游戏体验吗？

松川：当然是没有问题的，本作包含了前作当中的所有内容，就算是第一次接触本作也绝对不会错过任何游戏体验。而且针对大家对前作的意见，我们对游戏本身作出了不少的改动，例如

然就是奥尔嘉。她虽然失去了记忆，却拥有能够解开物品上附着的诅咒的神秘力量。解除诅咒和升级武器一样需要消费水晶，成功解除诅咒后，玩家就会获得物品，其内容带有一定的随机性，所以想要获取更好的物品，玩家可能需要不断地尝试为自己拾取的黑咒物品解除诅咒。

“如果说黑咒物品在解除诅咒后得到的物品是随机，那么是否会对应玩家本身的职业需求进行调整？如果我是一位战士，却频频解咒出法杖和袍子之类的法师装备，想必会很困扰。”

对于我的疑问，木下先生给出了正面的回答，黑咒装备解咒后获得的物品虽然是随机的，但会对应玩家自己和主要伙伴（Main Pawn）的职业来调整，所以我所担忧的问题并不会出现。看来制作组对于这个新系统的考虑还是非常周详的。

成功地解除了诅咒后，木下先生获得了两个戒指和一件护甲，而对于游戏的介绍，也正好进入了下一个环节。



EX 技能与指环

在被解除诅咒的两个指环中，我们发现其中一个属性下竟然还写着技能的名称，莫非在这一作中，指环还带有了强化技能的属性？松川小姐立刻确认了这一点，并提醒我们，指环本身的名字就揭露了其奥秘。这个指环的名字叫做“片手剑极意之指环·改”，顾名思义，其对应强化的是需要片手剑发动的技能。根据木下先生介绍，一般来说，这一类指环只会对应一个技能的强化，例如在这个指环的说明中，就写着“一闪突击”，这意味着玩家装备指环后，一闪突击这个技能就会变成强化版本，也就是EX技能，此时不但技能本身的威力会提高，性能也会得到进一步的强化，例如在突击距离上变得更远，又或者能够把敌人浮空到更高的地方等等，连在操作界面中的技能名称后方也会加上EX字样。然而这个指环还有“改”这个后缀，则意味着它是更稀有的珍贵指环，能够对两个技能进行强化，所以在“一

闪突击”下方，我们还能看到“直下突击”的字样，这意味着玩家装备了这个指环后，连直下突击技能也会变成EX版。

“如果有着这种珍稀的指环存在，是不是意味着会有能够强化两个以上技能的超珍稀指环存在？”我饶有兴趣地问道，不过遗憾的是，似乎能够强化两个技能已经是非常强大的指环了，所以木下先生和松川女士都摇着手表示这已经是极致的指环了。



虽然只能强化两个技能听着有点令人遗憾，不过木下先生很快就用新的内容勾起了我的兴趣，或许是考虑到指环增加的EX技能对于玩家的战斗力影响相当大，所以虽然指环本身能够强化的技能数量有限，本作却增添了一个新的指环装备位置，也就是说，在本作中，玩家可以装备两个指环，这样一算来，相当于玩家最多可以对四个技能进行强化。考虑到玩家平均能够装备的技能数量最多也只有六个，这个数字已经非常令



角色的动作优化，传送石价格的调整等等，除了黑咒岛之外，我们甚至在游戏的本篇当中也增添了新的内容，所以没有体验过前作的玩家，还是请直接等待本作推出后再购入体验吧。

Q：本作的故事发生地点“黑咒岛”是否会有类似前作那样的隐藏BOSS，让玩家可以通过网络一起讨伐？

松川：如果是指像古龙（Ur-Dragon）这样能够集体讨伐的BOSS，那本作中并没有加入类似的怪物。

木下：不过正如之前我们所提到的那样，本作中的黑咒岛迷宫是一个非常巨大的圆柱体，玩家会在这个迷宫当中不断地进进出出，而因为死体狂热的关系，玩家随时会在不同的地方突然遇到不同的敌人，某种程度上也可以带给玩家一些

惊喜和挑战，从这个角度来看，本作也算是有隐藏BOSS这种存在吧。

Q：会加入新的职业或为原有的职业增加新的技能吗？

木下：本作没有加入新的职业，不过对于原有的职业，我们不但将技能进行了调整，也追加了一些新的技能。同时，我们注意到其实在前作当中有不少玩家都并没有完全体验过游戏中的九个职业，所以我们也希望本作可以给玩家提供一个契机，去尝试一下那些还没有玩过的职业。实际上，本作的整个黑咒岛就是根据玩家提出的意见，认为游戏后期没有足够能够游玩的内容，而作出的改进，所以希望本作能够让令大家感到满意。

Q：本作的战斗部分难度似乎比起前作来说有所



提升，请问在获取奖杯/成就方面的难度是否也有所提升？

木下：本作中没有特别困难的奖杯/成就，我们也没有打算对喜欢奖杯和成就的玩家作出什么特别的要求，所以本作的白金/全成就难度和前作是基本持平的。

人满意了。

不过在听到这个情报后，我不禁为勇者感到遗憾，因为这个使用双手武器的职业只能装备三个技能，似乎无法享受到指环带来的所有好处。但这时，一个可能性划过了我的脑袋，然后化为了口中的问题。

“既然玩家可以装备两个指环，那么指环上对于同一个技能的强化效果能否重叠？”

这个问题翻译起来稍微有点复杂，Capcom Asia 方面负责为我们交互翻译的 Carrie 小姐靠着语言配上画图示意的方式，才终于说明了我的原意，而在明白过来后，两位制作人都纷纷点头，

表示强化效果是可以重叠的，看来就算是使用勇士职业的玩家也可以完整地 EX 技能系统中受益。紧接着，木下先生还补充说明，指出只有指环才能够拥有这种增益效果，而护甲和武器则不会带有这一效果。

那么 EX 技能的具体表现是怎么样的？下面有一些范例：

●战士：一闪突击

原版：向前举剑快速突击，并且在冲刺完成或碰到敌人后发动带有吹飞效果的刺击。

EX 版：突进距离与冲刺速度明显加快。



●盗贼：踏跳飞踢

原版：飞脚踢击敌人，并借机跳上高空。

EX 版：踢击会将敌人一同浮空，此时玩家还可以发动空中追击。



●法师：治疗之环

原版：在目标附近形成一个带有治疗效果的圆球区域，持续治疗在区域中的队友，直到消失。



EX 版：回复效果提升，持续时间也得到延长。

●勇者：大轮斩

原版：迅速向身前横挥武器，对身周敌人造成伤害。

EX 版：挥击范围进一步扩大。



●魔射手：漩涡射击

原版：令箭矢旋转，对敌人造成多次伤害的特殊射击。

EX 版：发射前蓄力时间更短，发射后造成的伤害次数更多。



●巫师：流星雨

原版：召唤出从天而降的陨石，连续地落下攻击附近的敌人。

EX 版：落下陨石的数量进一步增多。



新敌人

根据木下先生介绍，前作《龙之信条》中，怪物的类型有 55 种，而在本作当中，制作组还额外增添了 25 种以上的新怪物，它们将会成为玩家探索迷宫路上遇到的种种挑战之一，而击败它们后获得的素材和物品又会让玩家攻略迷宫的过程变得更为顺利。

当然，本作在创造新敌人时的手法比较丰富，原创的敌人自然是有的，首当其冲的就是本作的标志性敌人死神 (Death)，这个敌人会在游戏过程中不断随机出现，出其不意地对玩家展开袭击，并且在玩家来得及阻止反击前消失无踪。它的造型和传统的死神形象非常类似，身披黑色长袍，遮盖住了面孔，而且手持巨大的镰刀和散发着紫色光芒的提灯，光凭着外观就能够带给人强大的压力，而且它的攻击威力非常惊人，还有超高的生命值，玩家只能把握住有限的机会对它造成伤害，才能够将其最终打倒。我曾好奇地询问，是否有任何方式可以阻止死神消失，令玩家可以尽早将其击倒，但显然游戏中并没有这种简单就能够



击败这个强敌的方法，各位玩家冒险时要小心自己的背后了！

除了这种完全使用新素材制作的敌人，对原有怪物进行强化而增添的怪物也会登场，例如体型非常巨大的僵尸，又或者是能够发出令人灵魂也为之颤抖的尖啸的女僵尸等等，这些怪物的基本行动模式虽然和原版相似，但却拥有了新的能力又或是在基本属性上有着全面提升，会比以往更难对付。这一类怪物中最典型的例子就是吸血蝠 (Strigoj/ストリゴイ) 和上古食人魔 (Elder Ogre/エルダーオ-ガ)，前者的动作模型是基于哈皮鸟改造而成，但却拥有了使用尾部尖针吸取血液的能力，在演示途中木下先生的觉者曾经被这种怪物所袭击，遭到吸血后立刻进入了异常状态，必须立刻使用药物解除。藏在地下城更深处上古食人魔则是更难缠的敌人，它和一般食人魔相反，偏好于使用男性的肉，所以会在战斗中优先攻击队伍中的男性成员。这种怪物不但的强度和战斗力上比一般食人魔更强，甚至还更加敏捷，并且懂得发动威力极大的飞踢，一旦被击中玩家绝对受到重创。

最后，本作中还有一些在定位上比较特殊的怪物，它们使用了某个原有的怪物或敌人作为模板，不过却在增添了一些不一样的能力后作为新类型的敌人登场，玩家可能会在看到熟悉的行动模式后采取过往的应敌方式，但这时候对方突然使出的特殊能力绝对会令玩家们大

Q：我们注意到游戏中出现了不少装备着强大武器和华丽盔甲的怪物，请问玩家可以通过击杀它们来获得这些物品吗？

木下：如果只是击倒怪物，那是无法获得它们身上的装备的，不过，如果是通过解物物品，玩家的确有机会获得部分造型和怪物身上装备外观一致的盔甲和武器。

Q：本作加入了修复损坏的召唤石和点燃烛台的设定，是否意味着黑咒岛的迷宫中有着大量的环境互动要素。

木下：是的，本作当中为了增加玩家消耗水晶的途径，有一部分场景中的物品都需要玩家消耗水晶去修复和启动。当然，我们也增加了怪物掉落水晶的数量和几率，以补充玩家的消耗。

Q：在装备了相应的指环后，玩家的角色可以发

动 EX 技能，请问这一类技能是否只能通过装备指环发动，还是可以在游戏后期习得？

松川：是的，EX 技能只能通过指环的附带效果来发动，而无法通过其他装备品获得，不过游戏中还有被动技能这一元素，我们会通过其他如护甲、武器等装备来加入强化被动技能的属性，这种属性是随机的，玩家可以尝试去获得最符合自己需要的护甲和武器。遗憾的是，EX 技能是无法习得的，玩家只能通过不停地获得不同的指环来拥有更多的 EX 技能。

Q：是否已经有制作《龙之信条 2》的计划？

松川：在《龙之信条》上市后，我们收到了不少玩家们的反馈，其中既有对于游戏的赞赏，但也有不少改进的意见，不过大家更迫切的需求，是希望能够尽快玩到一款有着《龙之信条》内容

的作品。为了回应这种期待，我们非常努力地快速制作出了《龙之信条 黑暗觉者》，以满足大家的需求。如果我们这次的作品能够令大家满意，希望大家要尽量多多对本社表达你们的意见，有了你们的支持，我们推出续作的计划也就能更快地达成，相信届时《龙之信条 2》会很快和各位见面。



吃一惊。在木下先生演示游戏的过程中，我们就遇到了其中一种敌人，它们是两位拥有魔法力量的骑士，浑身被盔甲覆盖，看不出真面目。它们守护着一扇大门，如果玩家不靠近，它们便不会展开行动，而一旦玩家过于靠近，它们就会立刻展开攻击。更奇特的是，它们两者存在着共生关系，玩家必须同时打倒它们，不然其中一者倒下时就会被另外一个复活。尽管在设定上，它们是全新的怪物，不过仅仅从动作上来说，基本上就是用秘法骑士这个职业的能力作为模板而制造出来，因为稀饭我在玩第一作时用的也是秘法骑士，看起来总是有种莫名的既视感。使用类似方法创造的怪物在游戏中还有不少，各位玩家要是大意轻敌，可是会付出代价的。

环境互动元素

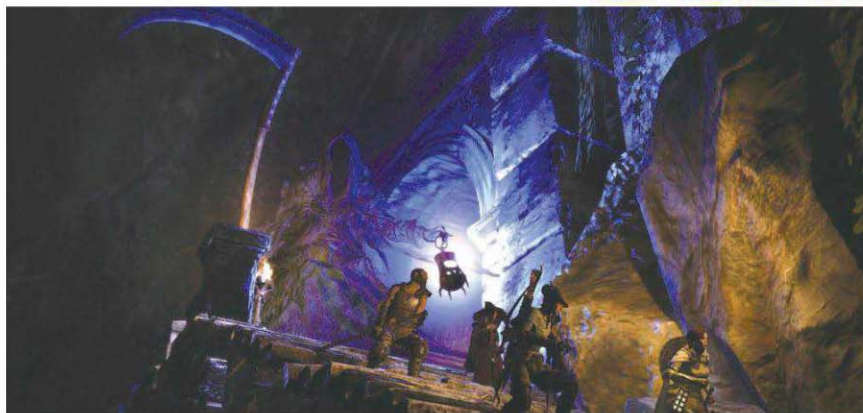
既然敌人如此凶残，那伙伴的减员似乎也是无可避免的事情，而且在黑咒岛中，许多场景的构造都相对复杂，有的伙伴可能一个不走运，就会被怪物推下万丈深渊，这时候可就彻底救不回来了。在试玩演示中，木下先生的觉者队伍中就出现了类似的情况，在一个有交错空中通道的高塔场景处，一只吸血蝠把某个法师伙伴抓到了半空，虽然它很快被盗贼伙伴用弓箭解决，但法师伙伴却因为失去了落脚点，直直地掉到了高塔底部，等木下先生操纵着觉者赶到时，却发现法师伙伴竟然掉在了一个满是火焰，还有巨人怪物出没的场景。因为救援的难度太高，他放弃了拯救这位伙伴，转而走进了一条小路，开始向我们介绍本作中与环境互动的元素。在前作当中，于某些特殊的环境中，玩家会需要开启某些机关，又或是点燃火盆来照明，而本作会将这一元素进行拓展。

当木下先生找到一个用于召唤新同伴的集合石，却发现这个集合石已经因为年代久远而破碎了，碎片散落一地，处于无法使用的状态。这时候，玩家只需要支付一定量的水晶，就可以修复集合石，令其还原成能够被使用的状态。类似的情况也会出现在火盆上，迷宫中的某些地区缺乏照明，场景一片黑暗，玩家需要消费少量的水晶来点燃场景中的火盆，创造出光源，以便更好地观察场景和寻找宝物，又或是与敌人战斗。



死体狂热

名为“死体沸き”的现象也是本作中加入的新内容，而这里的“沸き”描述的对象与其说是死体本身，倒不如说是那些被死体吸引过来的怪物，所以这里暂时翻译为“死体狂热”。这种特殊现象的发生是因为黑咒岛本身的特殊环境而产



生的生态，当玩家打倒的魔物死去后，它们的尸体会吸引那些寻求着腐肉的生物出现，而这些生物都是强大的凶兽。

在试玩的尾声，木下先生操纵着觉者故地重游时，就在一个开阔的大厅中遭遇了死体狂热会引来的怪物之一，混沌之腐死龙：咒龙（カースドラゴン）。这个怪物使用的是平常常见的中型龙类身体模型，但是千万不要用一般龙类的行动模式来往它身上套。在战斗中，咒龙并不会喷吐任何类型的龙息，但是它非常善于用自己修长巨大的身躯作为武器，除了寻常的爪击，它还懂得大范围的甩尾和持续使用尾巴发动连击，攻击的威力也非常惊人。在战斗中，木下先生的伙伴屡次被咒龙的凶猛攻击打倒，最后不得不撤退。

除了咒龙，目前就我们所知，死体狂热也会吸引来名为卡伦（ガラム）的狼形巨大生物，这种被冠以化为天狼星的巨狼之名的怪物拥有与其身体完全不相称的敏捷动作，其攻击的爆发力之高绝对会吓你一跳。

最后，随着木下先生操纵的觉者遭遇到手持巨锤的牛头怪物并被击倒，这一次试玩也就告一段落了。



结语 老实说，在开始这次采访之前，我曾经认为《龙之信条 黑暗觉者》是一款简单的完全版游戏，新增内容应该只是锦上添花，但从实际试玩时的观感看来，本作内容的丰富程度远远超出我的想象，哪怕将其视为一款新作也是完全够得上份量的，相信各位系列玩家在真正玩上本作后，肯定会感到满意。本月预定于今年4月25日发售，还有不到一个月的时间我们就可以玩上这款充满诚意的系列新作了，各位《龙之信条》的玩家千万不要错过哦。



| | | |
|---------------|-------------|-----------|
| 黑道圣徒IV | Deep Silver | 动作射击 |
| Saints Row IV | | 美版 |
| 2013年8月20日 | 多人在线 | 售价未定 |
| 对应机种为X360、PS3 | | 对应玩家年龄：未定 |

多机种

THO 在破产后，其《黑道圣徒》系列一直牵动着不少死忠玩家的心，这款集恶搞与自由度于一身的另类游戏究竟会是什么命运？游戏最终归属 Deep Silver 让广大 FANS 松了口气，同时最新的预告片依然没有让大家失望，各种恶搞疯狂的内容让人喜出望外，急切盼望着游戏早日到来，今年，让我们等待疯狂再一次来袭。



扮演超能力总统，拯救地球？

在以往的《黑道圣徒》中，玩家可以扮演各种嚣张的家伙，但从未有像这次扮演总统这么疯狂的经历过，本作中将会让玩家实现这一疯狂想法。玩家仅仅扮演的总统这还不够，总统还会使用超能力！与此同时，还会有大量外星人入侵地球。本次玩家将担起维护地球和平的重任，当然，你也可以在游戏中只做你喜欢的事情。也就是说与前作相比，帮派成员以及警察会被外星人代替，玩家可以飞，可以超高速行驶，轻松掀翻一辆车，随意使用自己的超能力。



继续将恶搞进行到底



斯蒂芬·科尔伯特会在游戏中被怎样恶搞呢？

本作的超能力类似一种武器设计，玩家可以随时随地释放自己的超级力量。这可能会让你联想到那些传统的超能力英雄。不过在本作中，玩家并不用理会“能力越强，责任越大”这句话，你可以根据自己的喜好在游戏中冷冻几个市民，击碎他们，将他们扔到几十米开外……

游戏的创意总监表示：“我们想让斯蒂芬·科尔伯特（注）这位以讽刺布什为乐趣的演员来扮演总统。斯蒂芬·科尔伯特会在战场上举着美国国旗，身上还会有一只鹰的纹身！这家伙看上去是个坏蛋，不过到最后你一定会喜欢这个角色”。此外制作者还希望梅丽尔斯特里普来扮演其中一个角色，实在是一贯的疯狂大胆决定。

注：斯蒂芬·科尔伯特是美国著名的喜剧演员，以讽刺和扑克脸制造笑料为人熟知。经常讽刺政治人物，其在白宫新闻记者协会上当面挖苦乔治·W·布什的片段让他在互联网上造成一时轰动。

来吧，



闪电侠在奔跑！闪电侠在奔跑！



▲释放冷冻技能凝缩一切。



◀把武器藏在提琴箱里？够隐蔽！



能力有多大？

游戏中玩家可以有哪些超能力呢？从短暂的宣传片中，我们看到了《生化奇兵》中冷冻后击碎的能力，超人的飞行能力，闪电侠的高速奔跑能力等。而外星人的科技会让你获得一些更有趣的武器，包括一把可以将敌人脑袋放大的O射线枪，被击中的敌人头会变大同时眼珠爆出来，看上去十分滑稽。而Dubstep gun是一把可以释放紫色致命脉冲的武器，被击中的人开始做出各种奇怪动作，同时伴随周围的车一起爆炸。此外游戏还有类似《重铁骑》可以乘坐的机器装置，用它来屠杀敌人再合适不过。



■能把敌人脑袋变巨大的射线枪。



■壮硕的骑乘，秒杀敌军。

游戏为喜爱杀戮的玩家保留了武器库，在本作中玩家可以更随心所欲创造自定义武器，比如可以将一把来复枪改造成类似光线枪，或者将火箭发射器藏在一个提琴箱中，游戏中武器的皮肤会以DLC的形式逐步退出。

敌人够分量吗？

在本作的超能力主角面前，如果没有足够强的敌人恐怕会令玩家大失所望。所以系列以往的警察和其他帮派成员被外星人所代替，游戏中的外星人被称为Zin，制作者表示它们会拥有非常高的AI以及能力。它们当中有一种灰色的怪兽，手持光线枪，名叫Warden，相信在游戏中它会是足够强劲的对手。

改编？翻新？

不知大家是否还记得前作《黑道圣徒3》的一个追加内容Enter the Dominatrix，《黑道圣徒IV》的概念本身就是源自这个内容，而这个DLC内容也会在游戏中出现。制作者表示，这并非是一种“拼凑内容”的行为，因为整个内容包括角色、过场动画，对话，剧本等等都将会被重新制作。

继续恶搞！

在黑道圣徒中，有许多知名电影、游戏被恶搞，比如那部模仿《战地3》的预告片以及游戏中的《星球大战》内容，本作的宣传片再次发挥恶搞特长，同样有多款电影、游戏作品中枪。其中包括女性角色单脚立起的动作（《黑客帝国》），穿着性感的女性手中的武器来自《蝙蝠侠》，飞行的动作类似《无名英雄》，奔跑则与《闪电侠》几乎没有区别。

□这个前作就有的创意摩托在本作中再次露面。



TIPS: 制作者承诺，在《黑道圣徒4》中将会有一头龙，你没看错，是一头龙，不过更多的消息还有望进一步得知，请期待我们的下一次报道。

3月21日，来自世界各地的100多名记者造访了Quantum Dream位于法国巴黎的工作室，参加了一场关于《超凡双生》的独家活动。在这次活动上，制作小组对记者讲述了本作的制作精神和定位，并展示了数量惊人的关于场景、设定、角色、系统方面的诸多新内容。虽然作品还在开发中，但游戏长度已基本能确定，将在12至15小时之间，具体的时长跟玩家在游戏中的选择有关。下面我们就一同来看看本作的新情报。

文 铃 美编 anubis

BEYOND

TWO SOULS.™

| | | |
|------|-------------------|--------------|
| 超凡双生 | SCE | 动作冒险 |
| PS3 | Beyond: Two Souls | 美版 |
| | 2013年10月8日 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | 1人 |
| | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

没有QTE的战斗

凡是玩过《暴雨》的玩家都知道，该作的战斗都是以QTE的形式进行，玩家只需要根据屏幕上出现的按键提示来输入指令即可完成战斗。而在《超凡双生》中，这种操作方式将会被完全抛弃，玩家需要根据敌人的实际招式，往相应方向推动右摇杆来进行战斗。在Quantum Dream向记者们展示的一个名为“Combat”的试玩演示里，Jodie在一个类似健身房的场景中，与一名同伴进行近身格斗的练习。每当对手向Jodie出招的时候，画面就会自动进入一种类似于射击游戏中“子弹时间”的状态，角色的行动会放慢，此时玩家只需要往相应方向推动右摇杆，就能抵御住对手的攻击，并进而进行反击。根据这段演示，Jodie在主动攻击对手的时候也会进入子弹时间，这应该会是本作的核心近身战斗系统。



默契配合

名为“Hospital”的试玩场景是惟一个到场记者可以亲身操作的部分。玩家平时是操作 Jodie，但在这个发生事故的医院中，仅凭她一人之力根本无法逃脱。因此这时就迫切需要 Aiden 的帮助。Jodie 想要乘坐电梯，但电梯被卡在了低层，原因是电梯门被一个手提箱卡住。此时只要按下△键，玩家就能控制 Aiden，直接“飞”到楼下，将手提箱打飞，这样电梯就能顺利到达上层。游戏中凡是可以进行互动的物体，当 Jodie 或 Aiden 靠近后都会有白色圆圈显示。比如 Jodie 在逃生过程中被一扇玻璃门挡住去路，此时通过观察可以发现，在附近的柜子上有白色圆圈，玩家可以控制 Aiden 推动柜子将玻璃打烂，好让 Jodie 安全逃出去。不过，这并不是惟一的方法，因为玻璃并不是什么很坚固的东西，玩家还可以控制 Jodie 找到附近的椅子，自己动手把玻璃砸烂，游戏中的不少地方选择都不是单一的。本作在两名“角色”之间的切换相当自然且迅速，这种配合在游戏中十分重要，Aiden 必须用自己的能力来保护好 Jodie。另外，Aiden 在经过死者身边时还能感应到他们在死亡时所遭遇的事情，并将这些场景通过脑海闪回的形式传达给 Jodie。

新闻资讯

前线狙击



两个灵魂

“Lab Test”的试玩演示讲述的是 Jodie 八岁时发生的事情。此时的 Jodie 身处一个类似研究设施的地方，由此可见她具有超凡的能力这件事情并不是什么秘密。设施的工作人员试图研究这种能力，因此对 Jodie 进行各种研究测试。演示中，研究员给 Jodie 带上一个仪器，让其独处一个房间，在她面前的桌上放上一些卡片。而在一墙之隔的另一个房间，一位女士拿起了一张卡片，Aiden 穿墙而过看到女士拿起的是哪一张卡片，并转达给 Jodie，让她做出正确的选择。不过，这个时期的 Jodie 并不能很好地控制 Aiden 的能力，Aiden 在推倒女士桌上的木块堆后开始继续制造破坏，最后吓得女士想要出门逃走，却发现门被莫名锁住。研究员告诉 Jodie 赶紧停下，但 Jodie 回答：“我做不到，它不听我的！”



■被戴上特殊的仪器，Jodie 从小就无法体会正常人的生活。

比起主仆，Jodie 与 Aiden 之间的关系更像是伙伴，两者的沟通并不是通过言语，而是感应。当 Aiden 附身于一个研究员并控制住他的行为和意识时，Jodie 马上用

感应让 Aiden 不要胡来，这种感应虽是以言语的形式表现，但实际上 Jodie 并未开口，玩家听到的声音也是类似于回声的效果。这一段演示中，Jodie 回答研究员问题的操作界

面与《暴雨》非常相似，而游戏对于人物受到惊吓的反应也刻画得相当逼真，有史以来最大动作捕捉项目的优异表现大家有目共睹。



■坐在Jodie身边的流浪汉，是她的同伴吗？



■街头流浪的日子充满无奈与苦涩。

感人至深的剧情

剧情表现力能与优秀电影相媲美的游戏，在故事情节和情感的表达上必须具有过硬的素质。重剧情的游戏在宣传上必须慎之又慎，过于浅显地描述会让玩家摸不着头脑，难以对作品产生兴趣，但过多地透露细节又会造成剧透，削减玩家亲身体验的乐趣。因此制作小组在活动上表示，希望媒体不要描述关于故事情节方面的细节，把这份情感留给玩家自己去体会。

这次活动的演示中，用时最长的就是名为“Homeless”的章节，这个完整的关卡演示大约有45分钟，它传达了许多情感元素：绝望、希望、悲伤、痛苦、无奈、父母的担心等等，在场的观众无不为之所感动，有的甚至流下泪水。关卡演示结束的时候，每位记者都在鼓掌，这样的情景在此种类型的演示活动上是非常罕见的。值得一提的是，这个章节中还有出生场景的互动环节。虽然暂时不能了解更多关于本作故事情节的细致情报，但对于玩家们来说未必是一件坏事，如此优秀的作品，肯定要自己亲身体验才最有感触。



■Jodie站这么高莫非是想寻死？



■走到哪都有警察追捕，看来Jodie应该是逃走的。



■贫穷与疾病往往联系在一起。

开发趣闻

本作制作期间，营销部门曾询问 Quantic Dream 的开发成员，是否能够考虑制作一个让 Jodie 持枪的封面造型，因为他们觉得这样做能够让游戏卖得更好。对于这项提议，制作小组没有过多考虑，直接断然拒绝。Quantic Dream 的创始人表示，团队在宣传问题上保持着相当谨慎的态度，因此一直与索尼的市场营销人员保持密切联系，只有这样才能确保游戏在宣传过程中被正确地描述和刻画，而不是对玩家产生误导。

LUMIA 920T

世界上最创新的智能手机

诺基亚920T
非凡创新



重新定义智能手机屏幕

- 4.5英寸 PureMotion HD+ (1280*768) IPS超视网膜屏幕，像素密度高达332ppi
- 超灵敏触摸屏，戴着手套也可直接用手指进行屏幕操作
- 创新悦幕屏显技术，阳光下依然可以清晰阅读，刷新率更快，是世界上亮度最高、速度最快、触感最敏锐的手机触摸屏

最全面的地图和位置服务

- 更加精准、智能的诺基亚驾车导航：提供免费的语音导航服务，选择目的地，获取限速提醒，新添陀螺仪内置定位，支持离线工作，一路行驶更通畅
- 全新诺基亚地图，支持离线地图功能
- 透过独有的诺基亚城市万花筒（Nokia City Lens），发现城市大不同，使用诺基亚手机取景器实现增强现实应用，让您身临其境

第二代诺基亚纯景PureView

- 第二代纯景PureView，拥有强大的光学防抖技术，配备卡尔蔡司镜头，能在手部抖动或光线不足的状态下，完美捕捉无噪点的照片和视频
- 诺基亚智能拍照（Nokia Smart Shoot）只需按一下拍摄按钮，就能快速连拍几张照片，帮助您轻松实现编辑，创造完美的照片
- 870万像素自动对焦，双LED闪光灯；120万像素、F2.4光圈的前置摄像头
- 视频拍摄：全景高清1080p，30帧/秒

炫酷的无线充电

- 2000毫安时超大容量，更长时间待机
- 集成无线充电功能，手机充电更加简便潇洒
- 炫酷的无线充电配件：诺基亚无线充电板DT-900、诺基亚无线充电器DT-910、Fatboy®充电枕头DT-901
- 更多无线支持原配套件：诺基亚Luna无线充电蓝牙耳机、诺基亚JBL PlayUp便携式无线扬声器、诺基亚JBL PowerUp 无线充电扬声器

全新WP8跨屏体验

- 内置最新Windows Phone 8 操作系统，带来个性化的界面设定和至炫、流畅的操作体验
- 通过云端自由同步、实现与更多终端的无缝衔接
- 预置微软Office办公软件，可随时与电脑保持同步
- 采用IE10浏览器，比其他浏览器运行更快、更安全

升级的性能配置

- 速度：1.5GHz双核处理器，Snapdragon S4 骁龙处理器
- 存储：1GB RAM, 32 GB海量存储
- 微软Skydrive网盘容量：7GB
- 连接：NFC，A-GPS，WLAN，μUSB，蓝牙3.1+EDR，加速器，距离传感器，磁力计，光线传感器，Micro SIM
- 音频：3.5毫米OMTP耳机，支持诺基亚Purity Pro立体声头戴式monster耳机

其他参数

- 网络：GSM/EGSM 850/900/1800/1900 TD-SCDMA 1900/2000
- 尺寸/重量：130.0 x 70.8 x 10.7mm, 185g
- 音乐连续播放时间：最长可达67小时



引领3G生活



文 九兵卫&胜负师

美编 NINA

| | | |
|-------|--|---------------------------------|
| 战神 超凡 | SCE | 动作 |
| PS3 | God of War: Ascension 2013年3月12日 无对应周边 | 繁体中文版 388港币 对应玩家年龄: 18岁以上 |

弑神指引

——战斗&道具系统简述



操作说明

| 键位 | 功能 |
|------------|----------|
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 闪避/选择目标 |
| 十字键 | 属性切换 |
| □键 | 弱攻击 |
| △键 | 重攻击 |
| ○键 | 脚踏/使用副武器 |
| ×键 | 跳跃 |
| R1键 | 抓投 |
| R2键 | 使用魔法 |
| L1键 | 防御 |
| L2键 | 特殊道具 |
| L1键+△/□/×键 | 特殊攻击 |
| L3键+R3键 | 怒气攻击 |
| SELECT键 | 系统菜单 |
| START键 | 强化与道具菜单 |



弱/重攻击

“《战神》系列”的操作一贯不复杂，□和△的攻击指令可以组合出千变万化的打法与套路。□的弱攻击偏重于速度，连点效率甚高，△键的重攻击强调攻击输出，可用在弱攻击之后收尾，演出效果也极为华丽。重攻击的硬直时间较长，被敌人包围时容易被打断，需要根据场合使用。□和△的组合攻击视玩家的武器升级程度而定，升级越高则招式越丰富，具体解锁内容玩家可参照游戏中升级武器时的详细提示。



抓投技与终结技

以往的○键抓投在本作中变为了R1键抓投，游戏中穿有铠甲的杂兵以及各种大型敌人都不能直接抓投，必须在受到一定程度的伤害或者破甲之后才能抓投。同时，R1键的投技也不再需要玩家靠近敌人时才能发动，中距离下也能拉过去。包括BOSS在内，敌人受到伤害后出现的

抓投提示为头上的一道金色或红色的光弧，在一定距离内按R1键即可使用抓投，抓投的效果各种各样，甚至还包括操纵敌人自相残杀。红色光弧代表可以使用终结技，完成不同的QTE按键提示就能杀死敌人，终结技杀死敌人所获得的红魂/蓝魂/绿魂奖励要比直接杀死敌人多。

©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War: Ascension is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

副武器&脚踢

《战神 超凡》为○键定义了新的作用——脚踢以及使用副武器。未持有副武器的状态下，按下○键奎爷可以做出脚踢的动作，这招可以让一些正在防御中的敌人破防，但在战斗中实用性有限。按R1键捡起场地内或者敌人掉落的武器，奎爷能将它们作为副武器按○键使用，不同的副武器性能完全不同，但副武器都有一定使用耐性，消耗完就没有了，持有副武器时按L1+○键可以将副武器投掷出去，攻击效果会比较特别。

武器属性与魔法切换

随着流程的推进，玩家通过试炼可以依次获得阿瑞斯烈焰、波塞冬寒冰、宙斯雷光以及哈迪斯幽魂的属性能力，按十字键进行切换。不同的魔法属性会带来不同的攻击效果，L1键组合出的特殊攻击也各不相同，对付一些特定的敌人，对应的魔法属性可以起到更好的伤害效果。混沌剑以及属性能力在游戏中都能通过红魂进行强化，另外流程中后期得到的特殊道具的战斗能力也是可以强化的。

怒气攻击

曾经备受好评的“怒气攻击”在新作中依然存在，怒气槽显示在画面右下方，不断攻击敌人可以积攒怒气槽，受到伤害（尤其是被敌人抓投）会扣减怒气槽，非战斗状态下，怒气槽会迅速归零。发动怒气攻击的条件是蓄满一格怒气槽，直到怒气槽旁边出现L3+R3键的提示，怒气攻击的效果随着玩家当前属性的不同而变化，发动后怒气槽自动扣减。

值得一提的是，在怒气槽蓄满的状态下，即使不使用怒气攻击，玩家的普通攻击也会产生衍生的变化，追加的特殊效果可以让战斗变得更为有利。例如火属性时的□□△攻击就会增加地面爆破的效果，战斗中非常有用。



特殊道具

游戏的中后期，玩家可以得到衔尾蛇的护身符、奥可斯的誓约石以及真实之眼这三件特殊道具，除了用于流程中的解谜，它们还可以在战斗中对敌人使用。衔尾蛇的护身符可以让敌人浮空并减速、奥可斯的誓约石可以制造分身攻击敌人，而真实之眼则能发出刺眼的光线。使用特殊道具后会有一定冷却时间，需要间隔一会才能再次使用。活用这些特殊道具可以让一些复杂的战斗变得简单。

古物

古物准确地说应该是游戏中的一种收集道具，流程中共有10个，下文的攻略中会为大家详细解说所有古物的拿法，这也与游戏的奖杯有关。通关后，玩家在前一周目收集到的古物就可以作为装备道具来使用，它们能够给玩家带来诸如红魂翻倍、伤害减少1/3等特殊效果，让流程变得更为爽快。



超凡之路

本攻略包含所有提升体力/魔力的上限白箱子的拿法，与奖杯相关的坏箱子以及古物的收集全部配有图文说明，部分容易遗漏的白箱子也有配图，希望能给玩家参考。

流程全收集&要点攻略

第1章 罪人的囚牢

开场后奎托斯被锁链困在平台上，被复仇女神美纪拉拷打中根据提示推动左摇杆进行回避，挣脱一只手后边回避边攻击。掉落到地面后追着美纪拉，路上的寄生虫全部消灭。人形寄生体作为给奎爷试刀的杂鱼登场，头上出现金色或者红色光圈（终结攻击）的时候，就可以按R1键进行QTE了。战斗结束后按R1键拉下台阶继续前进，在开阔的平台上有一场强制战斗，敌人虽然多但没什么难度，之后就是与被寄生的百臂巨人的手交战。



BOSS 百臂巨人的手

第一阶段

尽管只是被寄生的手，这场战斗依然魄力十足。BOSS的攻击方式主要是利用钳子一样的爪子砸向地面或者是扇形的勾刺攻击，前者在BOSS蓄力时翻滚能躲掉，后者跳跃起来回避。这里如果多用前一个场景捡到的大剑对BOSS进行近身攻击，效率可以提高不少。最后是一长段QTE结束第一阶段的战斗。

第二阶段

BOSS趴在平台上面，奎爷只能在侧面的三个平台上对它发起攻击，需要跳起来多用△键攻击BOSS的爪子或者头部，有点麻烦。战斗中最具杀伤力的攻击是BOSS会用爪子横扫整个平台，只有迅速躲在平台之间的凹槽内才能免于受到伤害。当然，一直躲在凹槽里也会一直被BOSS攻击，所以需要频繁跑动。结束的QTE依然非常有魄力。

第2章 下水道

经过一段比较长的滑行以及攀爬，再次来到开阔的建筑物外围，有分叉路的平台先去拉动左边的机关，这里会与手持长矛的杂兵强制战斗，杂兵出现的地方可以捡到【古物01：囚犯的誓约石】（10个古物收集与能力效果以及奖杯有关），消灭完之后拉右边平台门口的铁链，进去之后慢步走过走廊，此时百臂巨人会将整个走廊扒出来捏在手心，不断地从走廊的其他房间格子里拍出敌人围剿奎爷。由于场地非常狭小，并且玩家有时不容易在画面中准确看清自己的位置，所以敌人一拥而上就有点棘手，特别是在Hard以上的高难度下。前期奎爷没有什么实用的技能与能力，这里只能多调整自己的位置，不让敌人出现在身后，同时避免使用发生时间较长的范围攻击，耐心一点，想要突破也不是很难。



【古物01：囚犯的誓约石】

第3章 瞭望台

利用锁链来到令一出平台之上，先去左边开启把手使得齿轮咬合，然后利用梯子来到原先的齿轮处，按住 R1 键拉动机关，中 BOSS 独眼巨人登场。和以往一样，小心它的锤子和踩地的冲击波，多使用 □□△ 的重攻击并保持距离即可。战斗到一定程度可以 R1 键直接攀爬到独眼巨人的头上来操控它，摇杆操纵方向，□普通攻击，△重攻击，两种攻击对于杂兵都是一击必杀，极为爽快。结束战斗后继续拉动机关，支持出现绿色的锁链悬挂点，还是从刚刚另一侧的梯子爬上去，通过这个悬挂点来到另一侧的平台。最后撞进墙内需要 × 键跳起，□键 QTE 冲撞两次。

BOSS 百臂巨人的手

本场战斗 BOSS 的攻击方式并无太大新意，除了推掌攻击要提前回避以外，其他爪子与拍掌的招式并不构成威胁。削减 BOSS 体力到一定程度后，它会倒在右侧的墙边任由玩家发动 QTE，完成后重复一次以上步骤。不同的是此时 BOSS 会躲在远处往平台上释放杂鱼，最后阶段的战斗之后，抱着柱子的 BOSS 头上会有红色 QTE 提示，成功后就能彻底消灭它了。



解除平台中间以及两边的制动装置，升降台继续上升。被齿轮追着向上攀爬的过程中不能有任何多余动作，否则会直接 Game Over，要的是眼疾手快。

第4章 百臂巨人

来到建筑物的外侧，沿着连廊进入一间满是香艳美女的小屋，这里没有系列传统的“迷你游戏”而仅有一段剧情，稍稍让人有些扫兴。和复仇女神美纪扭扭打到开阔的平台上，依然是先来一段杂兵战。



BOSS 百臂巨人

这场战斗是在一个晃动的平台上进行，会有不少杂兵的干扰。首先玩家要打掉平台左右两侧露出红色弱点的触手，多次出现；第二阶段的战斗会出现另一只百臂巨人的手，和头部一起在狭长的平台上前后夹击奎爷，玩家在回避两者攻击的同时保证对寄生手的持续伤害输出，QTE 出现后就可以爬到寄生手的头上操纵它来攻击百臂巨人的头部，最后一击需要蓄力。



第6章 水库

通过羊头石像跳到高台之上后，先往左边走，路的尽头有红魂的箱子以及【第6个蛇发魔女之眼】的宝箱，另一头一路走下去就是需要滑行的狭长通道了，滑行的最后，在画面出

第5章 基拿镇

时间倒回至三周之前，剧情结束后一路走，来到名叫基拿镇的一片居民区，这里可以拿到游戏中【第1个蛇发魔女之眼】以及【第1个凤凰羽毛】。强制战斗的场景内会遇到中 BOSS 象兵，只要不被包夹并不难对付，出现 QTE 可以爬到它头上来操控它。结束战斗后，下一个场景有铁笼的地方，右侧二楼的房间里有【第2个凤凰羽毛】以及【古物02：赛丝的药水】，将铁笼搬运出来可以作为垫脚的工具跳上左边区域有红魂的平台。最尽头有圆盘机关的场景，走到右上方视角会自动切换，这里有第2个蛇发魔女之眼的箱子。顺时针推动圆盘机关，再返回之前的场景通过绳子爬到对面的高台。



得到阿瑞斯烈焰的能力，这里的试炼需要按 L3+R3 发动怒火攻击消灭敌人，否则敌人会不断刷新出来。画面右下方会显示玩家的怒火槽，通过连续的攻击蓄满怒火槽就能发动怒火攻击，受到攻击或者非战斗状态下，怒火槽都会减少。每种属性的怒火攻击不一样，火

属性怒火攻击发动后可以让目标产生爆破的效果。试炼的后半部分是按 R2 键发动魔法的教学，火魔法是对地面砸两下（有1次 QTE）的范围攻击，实用性很高。

继续前进，玩家会遇到手持大剑的羊头怪，先跳上最里面的平台把两个远程攻击的杂鱼干掉，然后再来对付羊头怪和其他杂兵。这个场景左侧的高台上有【第3个蛇发魔女之眼】的箱子可以拿，千万别忘了。

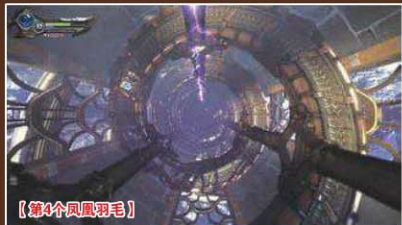
顺着墙壁不断向上攀爬，玩家会来到一个类似巨大水车的开阔场景，先把这里前后的箱子全部开了（水车后面有红魂的宝箱），然后到中间按 R1 键拉动机关，松开机关后迅速跑到水车右侧的台阶上，它会自动带着玩家升上去。接下来的通道会有一扇门挡住去路，贴着右侧的悬崖继续前进，在与狗以及蝙蝠怪战斗的场景内，中间的屋子可以拿到【第4颗蛇发魔女之眼】，最里面的房间有一个巨大的滚轮，打掉木栏，先去中间的圆形平台，依次拉动左数第一个（或者第二个把手）以及最右边的把手，将滚轮隔离在左侧之后，迅速跑回入口附近的石阶并跳到中间的平台，拿到【第3个凤凰羽毛】以及【第5个蛇发魔女之眼】。拉动平台上的开关原路返回，R1 键拉倒石柱后跳到上方的平台，进去之后遇到蛇发魔女。战斗中除了要小心被石化，避免跳跃，同时还要注意蛇发魔女的甩尾攻击，这一招的攻击距离很远。另外抓住蛇发魔女进行 QTE 的时候连接□键也要注意根据提示拨动摇杆回避它的反击，有自信的玩家还可以防御后反弹蛇发魔女的石化攻击。



现慢放的同时按 × 键跳起再按 R1。爬上去顺着水道走不了多远就能看到波塞冬寒冰的试炼，按十字键可以切换属性，这部分的敌人数量很多而且攻击欲望很强，不要在同一个地方过于恋战，否则会被敌人连续攻击。战斗中使用冰属性攻击，打法谨慎再适当配合防御即可通过。过了试炼之门，路上可以拿到【第7个蛇发魔女之眼】，拉开机械巨蛇头部的枷锁，向山峦顶峰的高塔前进。

第7章 德尔斐塔

攀爬至高塔内部，先顺着楼梯往下走，拿到【第4个凤凰羽毛】。一路前往最顶部的天台，攀登梯子之前别忘了开两边的宝箱，其中左侧走廊可以拿到【第8个蛇发魔女之眼】。



【第4个凤凰羽毛】

BOSS 蛇尾狮

由于战斗的场地非常开阔，所以玩家不必担心如何回避BOSS的攻击。最初的形态BOSS会利用蛇尾喷射毒液或者甩尾，QTE砍下它的尾巴后BOSS会进入站立姿势，此时它的攻击方式会变为吐冰以及近身的前爪攻击，靠近时不太好躲。体力削减后再发动一次QTE，BOSS会再次在地面爬行，直线的冰柱攻击只要回避及时也不难躲掉。

拉动天台上的锁链，进入左侧机械巨蛇的蛇体内，进去之后往后走，背后的死角有红魂的箱子，接下来就是一段滑行的路程。玩家在这里会遇到一种手持盾牌的山羊兵，通常攻击

对它无效，只有按R1键然后连点O键将其盾牌扯掉才能痛扁之。盾牌本身也是一个不错的副武器，也可以夺过来为自己所用。

从机械巨蛇的体内来到蛇身外侧，走到尽头有绿色悬挂点的地方按R1键，一路荡到蛇身的另一侧，这里还是要往回走（画面外侧），不远的地方爬上去有红魂的箱子以及【第9个蛇发魔女之眼】。



第8章 培冬的肚子

继续沿着红色巨蛇的身体走便可获得新的能力——宙斯雷光，试炼部分的打法也和以前一样，没有难度。电属性攻击以及闪电魔法可以让范围内的敌人产生触电的效果。完成试炼之后来到红色蛇身的外部，不要下去，直接往画面外侧的方向跳，那里有【第5个凤凰羽毛】



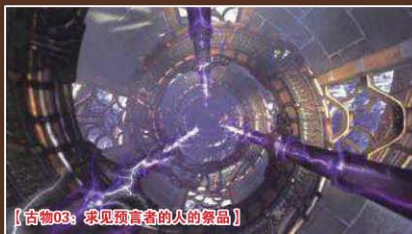
【第5个凤凰羽毛】

和两个红魂的箱子。

从红色的蛇身跳到紫灰色的蛇身上，老样子先掉头往反方向走，最尽头有红魂的箱子以及【第10个蛇发魔女之眼】。经过一段攀爬与滑行，玩家再次来到巨蛇的蛇身外部，消灭杂兵后跳上红色的蛇身，按R1键拉开蛇头处的枷锁，巨蛇前行的过程中出现提示先跳到另一侧的悬挂点之上，接着狮鹫登场后完成一系列QTE再次爬到紫灰色巨蛇的身体上，继续攀爬与滑行。

第9章 冰洞

拉开最后一个蛇头的枷锁，进入石洞后要及时打掉拦路的木栏，杂兵也要尽快消灭，否则奎爷的行动路线会受到干扰。最后一段狭窄洞穴的入口前有绿色的悬挂点，迅速跳上去并荡到对面，后面的流程如法炮制，玩家不妨好好享受一下其中惊心动魄的过程。三条巨蛇全部咬合住高塔的机关，返回塔内再次沿着楼梯往下走，这次可以在楼梯上捡到【古物03：求见预言者的人的祭品】。重新爬到最顶端，迎接BOSS战。



【古物03：求见预言者的人的祭品】

BOSS 狮鹫

与冰属性攻击的蛇尾狮相比，狮鹫行动范围更大，并且大部分时间飞在空中喷火，不太好对付。狮鹫落地后非常敏捷，尾巴的攻击还会让玩家产生原地麻痹的效果，第一阶段QTE完成后奎爷会砍下BOSS的一只翅膀，不过此时也会有大量杂兵出现干扰玩家，优先将它们消灭，只剩下狮鹫就很好对付了。

第10章 德尔斐神殿

进入神殿后马上会遇到地狱三头犬，比起狮鹫要好对付得多。它钻入地下时尽可能躲远一点，跳出地面时会有范围较大的冲击波，另外三头犬还会放出球形的防御壁，此时对它攻击无效。拉卡楼梯走到上面的平台，去左侧吸入绿色的圣雾，周围环境会全部老化，砸开正中央的石墙先不要进去，平台右边也有可以砸烂的墙，里面是【第11个蛇发魔女之眼】以及【第6个凤凰羽毛】。

进入神殿内部一路前进，这里会触发相关



剧情。在中间的池子内吸入圣雾，然后再从右侧的楼梯（左侧待会再去）上去破门前进，在走廊里面拿到铁锤，遇到山羊兵先将它击飞，然后迅速扯掉另外两个杂兵手持的盾牌，这样战斗就没什么难度了。把走廊左边的雕像推倒右边的房间，放在右侧木质平台的正下方，吸入圣雾后平台会老化掉下来，这时候就能爬上去拿到【第12个蛇发魔女之眼】以及【第7个凤凰羽毛】。

回到中间吸入圣雾，这次往左边走，路上会遇到本作比较令人头疼的一种敌人——闪电女巫，通常状态下不能用投技，会被电到，推荐使用三级火属性的L1+△攻击，这招能将闪电女巫持续打出硬直。将走廊内的雕像搬到第一个房间内的机关上，隔壁的铁门会打开一扇，吸入圣雾老化，将雕像从机关上推开，迅速走到刚刚打开的铁门内侧，待环境复原后，原先打开的铁门会关上，但另一边的铁门会打开，这样就能拿到里面的【第13个蛇发魔女之眼】和【第8个凤凰羽毛】了。

第11章 德尔斐地下墓地

通道尽头的左侧，有红魂箱子的房间吸入圣雾，地板崩塌后迅速走下去，直走并打坏老化的墙壁，拿到【第14个蛇发魔女之眼】和【第9个凤凰羽毛】。再往前走是哈迪斯幽魂的能力试炼。至此玩家便拿齐了全部四种属性。

遇到持有锤子的铜像兵的大厅，搬雕像作为垫脚石爬上二层，右边的房间拉动机关继续往里走，直到一个下方满是尖刺的通道。



【第14个蛇发魔女之眼】【第9个凤凰羽毛】

这里要眼疾手快在平台上用 R1 键的挂钩和跳跃来前进，中间有两次要用到圣雾老化。砸了门进去记得回头去拿箱子里的【第 15 个蛇发魔女之眼】和【第 10 个凤凰羽毛】。

后面的房间依然是要用圣雾的老化来通过，在沙漏女神的大厅内，和紫色的镰刀兵强制战斗，关键是在其潜入地下时按 R1 键把它拉出来，其他没有需要注意的要点。大厅内踩完中间的机关先去右边的房间扳动机关打开外面的圣雾，老化后迅速回到刚刚有机关的房间打破里面的墙，拿到【第 16 个蛇发妖女眼】。回到圣雾处继续让环境老化，这



【古物04：亚丽菲尔亚的护身符】

次要拉倒大厅左侧的柱子，爬上去跳上中间的吊灯，拉动之后荡到沙漏上面，先不用管地面的机关，从沙漏上跳到前面有壁画的台子上，

壁画前面可以捡到【古物 04：亚丽菲尔亚的护身符】拉动左边的机关进入到里面，玩家会发现又回到了刚刚有铜像兵的大厅里。去右上角吸入圣雾，左侧的木桥坏掉后跳下去，将之前用作垫脚石的雕像推到木桥坏掉的位置，这样等复原时，雕像就能自动被搬运到上层。把雕像沿着右边一路推到沙漏女神的房间，推下去并放在中间的机关上，然后去左边的房间拿红魂以及【第 11 个凤凰羽毛】。将刚刚的雕像放在吊灯之下，吸入圣雾后迅速爬到吊灯之上，按 R1 键拉动吊灯砸坏沙漏，这样就能彻底打开地面的通道了。

第12章 预言者的谒见厅

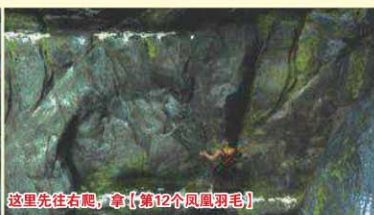
BOSS 波鲁克斯

开场后要追着波鲁克斯走很长一段路，他会给玩家制造各种障碍，稍有不慎便会坠入万丈深渊。来到一个残缺不全的平台上，拉起石头向 BOSS 扔过去（战斗中也有石头可以投掷），平台复原后就能正式开始战斗了。波鲁克斯的行动速度不快，但是放出的绿色的光波会有降速效果，此外他还会瞬间移动。战斗一段时间之后，BOSS 会跑到平台中间发动老化的能力，地板塌陷时先往外围走，最后跳到最安全的中间位置。之后波鲁克斯还会跳到场景四周的石柱上对玩家进行远程攻击，打掉他站立的柱子，同时小心塌陷的地板。BOSS 悬浮在空中对整个平台进行老化的时候，只要躲在最靠近画面一段正下方角落就能避过一劫。接着是第一人称视角的 QTE，波鲁克斯还会再进行最后的挣扎，给他一个痛快吧！（笑）

第13章 通往德尔斐的通路



【坏箱子01】



这里先往右爬，拿【第12个凤凰羽毛】

得到衔尾蛇护身符，按 L2 键可以看到场景附近能够老化/复原的部件，按住 L2 键的同时再按□键可以对目标发动该能力，继续按住 L2 键，推动右摇杆向左是老化，向右是复原。最开始的石柱将其复原至一半的状态，利用它跳到平台上，接着将其完全复原形成石桥，这样就能通过。在和预言者触发剧情之前，石桥左边的尽

头可以看到【坏箱子 01】，复原后可以拿到红魂。坏箱子与本作的奖杯有关，流程中共有 7 个，千万不要漏了。和预言者对话完之后，需要贴着石壁攀爬的地方先向右爬，穿过石壁可以拿到【第 12 个凤凰羽毛】。继续前进，玩家会遇到一段利用衔尾蛇护身符的减速与浮空能力进行战斗的教学，活用之后能令战斗变得轻松不少。

第14章 水库

一路清理杂兵并复原道路，尽头有两个红魂箱子的地方可以拿到【第 17 个蛇发魔女之眼】。与山羊兵强制战斗的地方打开新的通道，一进去就能看到碎在地上的【坏箱子 02】。走几步右转，通道尽头可以调查一幅壁画，反方向的通道里有【坏箱子 03】。

走到建筑物外面，又是和独眼巨人以及杂兵的强制战斗，打完之后先去平台右边，那里有【坏箱子 04】。往左边走先别急着修复梯子，直接走下去绕到房间内可以看到两个红魂的箱子，继续往右走，在木桥的右侧还有【坏箱子 05】。修好桥一路往前，原路返回到前面那个有巨大水车的场景。这里的谜题有点难，要想到达最上层的平台，需要先跳下去将水车修复成 50% 完好的状态，就是说将拉手机关附近的 T 字型木桩修复至 45 度斜立的位置，此时再拉出机关，老化水车使得 T 字型木桩卡住拉手。接着玩家要跳到水车右侧绿色的升降台上，将水车彻底复原，如此一来拉手复位水车后就能把玩家带至最高点了。



【坏箱子02】



【坏箱子03】



【坏箱子04】



【坏箱子05】



T 字型木桩修复至 45 度斜立

第15章 石室



【古物05：船长的神像】

使用能力将水道复原，水会推动水车顺时针转动，从而将玩家带到下层的区域。一路游泳来到有两个铜像兵的平台，把两边的锁链老化后铁门会打开，继续潜水贴着下层水底游，可以拿到【古物05：船长的神像】。来到基拿港的码头，场景最左边的尽头可以拿到【第13个凤凰羽毛】和【第18个蛇发魔女之眼】，将这里的箱子搜刮一番后乘坐中间的船触发剧情离开基拿港。



【第13个凤凰羽毛】 【第18个蛇发魔女之眼】

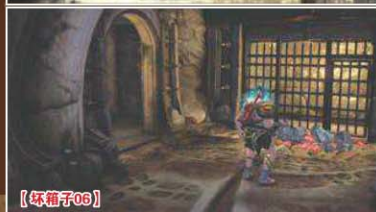
第16章 罪人的囚牢

时间线回到现实的时间，也就是奎爷将百臂巨人的手以及复仇女神美纪拉击倒之后。开场是在一个狭小的平台上进行强制战斗，敌人包括地狱三头犬，消灭完之后使用衔尾蛇护身符的能力将前方的废城复原。进入复原的街道在第一个转角处向左看，那里有【第14个凤凰羽毛】。

剧情结束后出来先回刚刚的门口捡到【古物06：奥可斯的披风】，接着玩家会遇到新的敌人——施放毒气的女妖，完成战斗顺着墙壁爬到楼顶，清理敌人后再次复原废城，接下来一系列的攀爬和跳跃要把握好按键时机，否则要重来。进入建筑内部走不了多远，在一间牢房的门前可以看到【坏箱子06】。



【古物06：奥可斯的披风】



【坏箱子06】

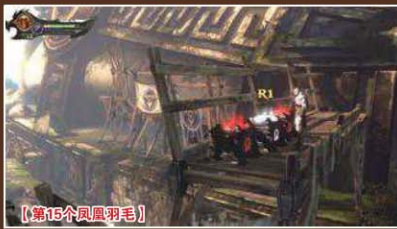
第17章 拷问室

在吊挂着俘虏的拷问室，先将房间中间的铁夹拉开，然后去老化正中间被吊着的俘虏下方的铁链，铁链断开后，按R1键将被吊挂着的俘虏拖动到拉开的铁夹处，松开后就能将俘虏连同铁链一起固定在铁夹上。此时玩家还要捡起刚刚拉开铁夹掉出来的那具尸体，背着它通过房间右上角的门走进升降台，升到二层后把尸体从高台上扔到拷问室的一层，正好压住一层有机的那块地板，这样就能解开这里的全部谜题，最终从拷问室二层右边的门出去，二层红魂与绿魂箱子的右侧有【第19个蛇发



魔女之眼】。解谜的过程中如果弄坏了吊挂的俘虏尸体，只要对着铁夹使用复原能力即可，想要拿到奖杯，这里请玩家务必弄坏一次俘虏尸体。继续走会遇到强制战斗，后面就是以前的场景了。

第18章 登陆提洛岛



【第15个凤凰羽毛】

故事的时间线再次倒回两周之前，衔接上前面奎爷出港前往阿波罗巨像的剧情，这里也是试玩版的部分，不少玩家应该很熟悉。第一场战斗结束后需要修复前方的道路，这里只用复原一半就能攀爬通过，爬上去之后再完全复原，接着有一场杂兵战。

打完铜像兵的场景爬上去先不要直走，从右边拐进去拿【第20个蛇发魔女之眼】，从左边一直走到尽头在脚手架上拿到【第15个凤凰羽毛】。

爬上平台干掉象兵，从右侧攀爬并进入巨像内部，与防毒的女妖强制战斗的场景有一个

相对复杂的谜题。玩家要先将左边卡在齿轮下的基座搬出来放在场景右边，利用它跳上右侧的平台，打掉右边墙里的巨大铁链上的铁锈。接着跳回地面，将机关往左推到中间的位置，修复场景中间的巨大铁链。将基座推到原来的齿轮下方，向左拉动地面的机关，迅速跑到齿轮的位置并将基座推进去卡住齿轮，这样可以利用齿轮的左侧跳到场景最左边的平台，那里有【白箱子×2】。接着把基座拖出来，这次把机关往右侧拉，同样迅速跑过去让基座卡住齿轮，之后使用老化能力断开场景中间的巨大铁链，再次将机关拉倒最右边，这样就能解开全部谜题，通过齿轮右边以及悬挂点进入正上方的门里面。



【白箱子×2】

第19章 阿波罗的脚板

推开石壁来到巨像的外侧，沿着外沿的墙壁爬上去，爬到一半的时候向右走，靠近圆形天窗的地方有【坏箱子07】。继续攀爬会看到浑身蓝色的女枪兵，干掉她之后打掉脚手架接着前进，利用绳索荡到缆车上并拉动机关，这里出现的空中敌人可以直接按R1键抓住并扔出去，轻松瞬杀毫无难度。缆车被破坏时会有

QTE，从绳索上荡到阿波罗巨像的头部之中。

两只闪电女巫速战速决，高难度下万万不能贪刀，可以用衔尾蛇护身符对它们使用减速，逐个击破。拉动机关走到上面一层，转动齿轮使得用来垫脚的台座掉出来，这样就能继续前进。来到巨像的膝盖部位，走到一处开阔的平台，玩家会遭遇女枪兵以及半人马，消灭之后按R1键拉动场景中间的巨大铁链，跳上去先去右边的脚手架上拿【白箱子×1】。

圆形喷火的房间，站在机关上就能上升到出口的位置，再次荡到对面，从坏掉的阁楼向上攀爬的过程中可以看到两个红魂箱子以及白箱子，不过现在暂时还拿不到。



【坏箱子07】

第20章 阿波罗的护手

复仇女神美纪拉登场，这里会还原出以前的场景，与斯巴达勇士的战斗无难点，复仇女神美纪拉也会加入混战，复仇女神跳到地面时有冲击波，跳起来可以躲掉，而打掉斯巴达勇士可以捡起他们的长枪对着爬上屋顶的复仇女神投掷，最后的 QTE 直接砍掉她的右臂。



BOSS 复仇女神

第一阶段

BOSS 最初的攻击手段是用凤凰进行冲刺，各种攻击方式主要对正前方的区域有判定，被凤凰抓到会受不小的伤害。战斗到一定程度，BOSS 会站在场地的中央释放闪电，不停地翻滚就能躲掉，而想要打到她则要跳起来攻击。

第二阶段

由于负伤的美纪拉加入战斗，玩家需要同时面对两个 BOSS。如果还剩下魔法槽可以用，这里就不要吝啬了，虽然两个 BOSS 本身的攻击手段与之前没有变化，但玩家受到的干扰非常大，很容易被凤凰抓到。两个 BOSS 合体攻击

后，美纪拉身上会带电，这时应该优先攻击空中的 BOSS。将她的体力削减到一定程度会出现 QTE，要注意的是第二个按键提示必定是逆时针拨动左摇杆，不要按错，这也是游戏中第一次出现操作摇杆的 QTE。最后回避凤凰攻击时还有一次顺时针推动左摇杆的 QTE。



第21章 阿波罗的前臂



【古物07：石匠的凿子】

获得奥可斯的誓约石，玩家在游戏中可以制造分身来解谜或是战斗。开场后顺时针转动机关，按 L2 键 + △ 键制造分身保持转动机关

的状态，这样可以跳跃到前方的平台，跳不上去的地方再按一次 L2 键 + △ 键取消分身，这样平台会自动升上去。上去之后往右后方走，拿到【古物 07：石匠的凿子】的地方向右跳上去，上面是【第 18 个蛇发魔女之眼】以及两个红魂的箱子。

继续前进，玩家会遇到使用分身攻击的教学战斗，完成后从场景的左下角爬上墙壁。拉动平台的地方依然是先使用分身固定住机关，然后不要急着往前走，跳回刚刚的场景，左上角的铁门此时会打开，里面是红魂的箱子以及【白箱子 × 1】。回到拉动平台的地方，使用分身固定住平

台，跳上去之后再手动让分身消失，这样就可以继续往前走。最后一个地方需要利用分身造成“跷跷板”的效果，非常简单。

回到之前阿波罗巨像膝盖的场景，同样是一场强制的战斗，战斗结束后按 R1 键拖动场地中央的铁链，使用分身维持该状态，然后再通过复原能力将铁链修复到一半的程度，这样就能跳上去了，右边脚手架上同样的位置可以拿到【白箱子 × 1】。

圆形升降台的地方释放分身压住机关，不断上升的过程中会有数量众多的敌人登场，加上场景内火焰的干扰，应付不好的话会有点棘手，分身消失的话要及时再补上去，不然就前功尽弃了。

第22章 阿波罗的肋骨

来到巨像肋骨的场景，一路攀爬。与羊头怪以及持盾的羊头兵战斗的场景，先拉开距离，不惜一切代价打掉羊头兵的盾牌，然后再分头击破，如果此时有前面拿到的副武器锤子，战斗会轻松不少。战斗结束后去左边的平台，那里有【白箱子 × 2】。



【白箱子×2】

第23章 火炉



【古物08：阿基米德的文献】

来到火炉的大厅，干掉所有敌人，然后推动齿轮，从移动的平台来到上层，平台左下角的桌子上拿到【古物 08：阿基米德的文献】。按 R1 键拉开火炉并用分身固定，跳进去就能来到熔炉大厅的另一侧，这里拿到【白箱子 × 2】。推动齿轮把铁门打开，去最右边的小房间把装有煤炭的炉子拉出来，推到左边场景内齿轮右侧的引燃点，再次推动齿轮通过火花把

炉子点燃。不过这时候炉子的火还不够大，把它推到最开始大厅右侧的房间（上面有煤块的），使用复原能力让炉子恢复至燃烧状态，房间里的煤块就会被引燃，从而让油锅沸腾。把火炉推到右上角的燃油房（打烂木门），转动旁边的齿轮，滚烫的油就会流到炉子上。最后将火炉移动到左边大厅的台座上，再发动复原能力，这样就能产生熊熊烈火，整个熔炉就被引燃了。



出去发生战斗，来到大火炉的上层，利用被热浪推动的挡板向上前进，在传送带的位置后有红魂的箱子不要错过。推动传送带尽头的齿轮，从传送带最右边的升降台跳上去继续前进，不过在经过传送带的时候会有一场强制战斗。

第24章 阿波罗的肩膀

从火炉跳到外面的平台，紧接着还有一场恶战等着玩家，先打掉拿盾牌的山羊兵，其他的敌人配合魔法用老方法解决，盾牌本身作为副武器也是蛮好用的。修复平台前方的铁链，触发剧情。从开始的地方往下滑，这段滑行距离很长，推动摇杆改变方向的幅度要尽可能小。



【古物09：雕像工的神像】

第25章 火炉

再一次回到火炉的大厅，这次推动齿轮后整个地板会上升，中间的部分则是一个火炉。发生强制战斗后，玩家要将敌人按R1键投掷到火炉里，平台才会继续上升，直接打死敌人

无效，敌人会反复刷新出来。最初出现的敌人是狂犬，可以直接按R1键投掷到火炉里；接着是身穿铠甲的杂兵，要先用普通攻击破甲，然后再按R1键投掷。

完成一次这样的战斗后，先去左上角的地上捡到【古物09：雕像工的神像】，拉动平台前方

的机关并用分身固定，然后再推动齿轮，这样平台会继续上升。和前面一样，依然是要把杂兵扔到火炉里，只不过这次会有铜像兵的干扰，并且地板上也会出现火焰。

实用技术

攻略透解

第26章 阿波罗的眼睛

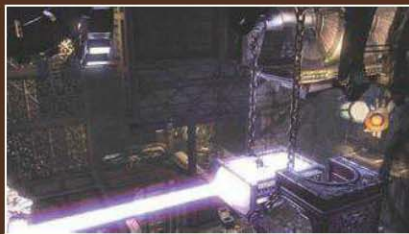
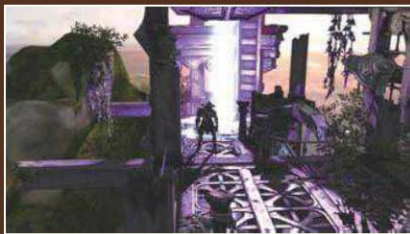
来到阿波罗巨像的头部外侧，继续使用复原能力，将整个巨像完全修复。接下来玩家需要跳到房间中间的水晶上，将基座推下来，消灭所有杂兵，先利用基座跳到左边的平台，打开左侧的机关让光线降低，接着再通过这个基座去右边的平台并爬上去，梯子尽头有【白箱

子×2】，在那里的传送带上放一个分身，从传送带的侧面（最好不要跳下来，万一掉下来就从底层左上角的垫板爬上去）迅速走过去，直接下到左侧的平台，快速拉动那里的机关，把卡口拉开，等分身将水晶压下来就能解开这里的机关。

第27章 提洛岛的提灯



一路从梯子爬到阿波罗巨像的头顶，抓住一头狮鹫进入到另一层，摔到地面之后干掉它。铁栅栏打开，先从中间的圆形铁笼前往回走，扒开大门让光线穿透进来，这样铁笼就会张开又迅速合上。拉动铁笼外的把手，女神雕像对着正前方的门射出光线，先用分身固定住把手，然后便可以从传送门走过去。



第28章 阿基米德的试炼

穿过传送门走到另外一侧，这里和之前的大厅几乎是完全一样的构造。一进门左侧有【白箱子×2】，接着拉开对面的门让女神雕像眼睛的光束照进来，中间的铁笼打开，走过去就能拿到新的道具——真实之眼，按L2键+×键使用。下面玩家将面对游戏中最难的一场连续战斗——阿基米德的试炼。

阿基米德的试炼共分为三场强制战斗，要一气呵成全部通过，否则要从第一场重新开始，非常考验玩家的毅力，特别是高难度之下。使用真实之眼的解除平台边缘的封印，按R1键拉开铁钩使得平台上升。第一场战斗玩

家的敌人是四个蛇发魔女以及四个闪电女巫，其中蛇发魔女是两两出现，而闪电女巫在只剩下两只蛇发魔女的时候才会出现。为了尽可能保存实力，普通难度以及简单难度建议玩家直接魔法轰杀（推荐火属性）蛇发魔女以及闪电女巫，因为用QTE每消灭一个敌人就能获得两格魔法的补充。而困难以及混沌难度由于得不到那么多的魔法补充，建议的打法是以左上角或者右上角为据点，最多只让一只蛇发魔女出现在自己的视野内，使用□□△的简单连技消磨敌人的体力。受到多个敌人包围或者闪电女妖出现之后，需要多用衔尾蛇护身符的减速效果来延缓敌人的攻击，不要让敌人靠近自己，尤其是闪电女妖。



第一场战斗结束后继续拉动机关，接着要在狭长的通道内迎来第二场战斗。最初的敌人是两个女枪兵，体力很高，可以使用魔法就千万不要吝啬（推荐冥属性），减速以及分身攻击也要及时使用。以通道最前方为据点进行战斗不容易陷入被动，对付飞行的敌人直接用R1键投掷就行。最后出现的铜像兵不必慌张，利用它的攻击

间隙躲避喷射的火焰，同时多使用能力谨慎应战，胜利就在眼前。

第三场战斗因为有杂兵的补给，所以不再如前两场战斗那么惊心动魄，不过由于出现的敌人较多，玩家还是不要大意。战斗中敌人的出现顺序是半人马、镰刀兵，注意别翻滚或被打到左右两边的墙壁上去，碰到尖刺会扣血。

完成试炼后回到上层，先把打开的大门关上，接着来到铁笼前使用真实之眼消除把手上的荆棘，逆时针将把手推到头并用分身固定住，接着迅速来到传送门前使用真实之眼，穿梭回上一个场景。此时玩家手中的真实之眼会自动消失，最开始只能拉开一道缝的大门现在可以完全打开了。路上可以拿到【古物10：安提基特拉机械】。拉开门之后复仇女神三姐妹再次出现，奎爷被抓到游戏最初开场的场景之内。



第29章 复仇女神的居城

回到现实的时间，拖动铁门前的机关并用分身固定住，右边的房间里有红魂的箱子以及【白箱子×1】。利用挂钩跳到悬挂的铁笼上，让分身消失就能荡到铁门的另一侧去。修复好台阶之后进门有剧情，复仇女神会变成奎爷妻子的样子。接下来就是本作的最终决战了，堪称游戏中最让人热血沸腾的部分。



【白箱子×1】

第30章 雅利克图的谒见厅

最终BOSS 复仇女神

第一阶段

船上的主要敌人是复仇女神召唤出的斯巴达勇士，不难对付，不过要小心凤凰的冲刺攻击。接着海怪会将触手伸到船上，对着触手

不断攻击，出现结冰状态时就是用真实之眼消除，过程中得小心另外的触手喷出的黑水，命中后制造分身才能摆脱束缚。体力削减至一定程度，BOSS会伸出两只触手不断拍打甲板，需要注意回避。最后则是一段精彩的QTE演出。

第二阶段

来到一个半圆形的平台上，BOSS会从水中露出头部和奎爷正面交锋。最初的攻击方式只有两种——用触手砸地以及从口中喷出毒气，保持在侧面攻击它的嘴即可。BOSS的触手喷出黑水动作很快，一旦看到准备动作就立刻刻反方向翻滚，被黑水命中后必须制造分身。另外，场景内可以捡到长枪，距离BOSS较远的时候可以直接投掷长枪对它造成伤害。

第三阶段

复仇女神再次带着凤凰登场，她与海怪同时出现时要优先击破。海怪的攻击增加用嘴咬的动作，只要不是特别靠近场边边缘不会被咬到，而触手砸地的冲击波则要跳起来躲过，击退了复仇女神，海怪按之前的战术来打就毫无难度了，完成一连串惊心动魄的QTE，游戏单机流程部分正式通关。



诸神的圣杯

——全奖杯入手解说

GOD OF WAR ASCENSION

《战神 超凡》和系列其他作品一样均属于奖杯神作的范畴，最快10小时左右便能取得白金奖杯。虽说这一作十分强调多人在线，但其奖杯主要还是集中在单机模式，唯一的在线奖杯是完成多人模式的训练教学，没有任何难度可言。其他奖杯可在一遍故事模式流程中全数获得，只是其中有不少需要注意的地方，不然比较容易出现遗漏。想一周目快速白金的同学首先需要直接选择“困难”难度开始新游戏，由于本作在系统方面有比较大的改变，就算是系列老玩家在一些难点战斗处也可能受阻，这方面要有心理准备。同时，收集部分多参考攻略提示，尽可能不要漏，这一代存档方式有重大改变，令选关补收集成为可能，但由于不重打一次就不能改变章节初次进入时的状态，部分奖杯的取得靠选关来补会比较麻烦，操作不当也可能造成存档覆盖，还请谨慎。有几个数量累积型奖杯需要刻意完成，不然到通关也可能尚未解锁。要特别注意的是，通关后选择“新游戏+”开始游戏无法取得奖杯！

| 奖杯名称 | 种类 | 取得条件 |
|-----------|----|-------------------------|
| 神之斗士 | 白金 | 获得除此之外的所有奖杯 |
| 血誓 | 铜杯 | 完成多人模式的训练部分 |
| 逃狱 | 铜杯 | 令奎托斯逃出监牢(剧情奖杯) |
| 手到擒来 | 铜杯 | 打败百臂巨人被寄生的手臂(剧情奖杯) |
| 大显身手 | 铜杯 | 抓住一个敌人再抛出、撞击和破坏其盔甲 |
| 一掷千金 | 铜杯 | 将任何能力强化一级 |
| 转呀转 | 铜杯 | 解开旋转机关的谜题 |
| 自由搏击 | 铜杯 | 成功用QTE干掉一个半象人 |
| 停不下来 | 铜杯 | 达成1000连击 |
| 一击拜拜 | 铜杯 | 使用铁锤将一个敌人击出场 |
| 骑蛇 | 铜杯 | 坐在蛇上回到德尔斐塔(剧情奖杯) |
| 样样精通 | 铜杯 | 在战斗中使用过全部5种关卡武器 |
| 预备午餐 | 铜杯 | 成功使用QTE干掉一个人头狮身怪 |
| 深呼吸 | 铜杯 | 在预言者的神殿吸入毒气(剧情奖杯) |
| 修理技工 | 铜杯 | 重建基拿的水车(剧情奖杯) |
| 给我停住 | 铜杯 | 使用衔尾蛇护身符减慢100个敌人的行动 |
| 血印 | 铜杯 | 向奎托斯泼洒500桶鲜血 |
| 要你好看 | 铜杯 | 残酷对待百臂巨人城囚的囚犯 |
| 分身术 | 铜杯 | 在战斗中使用奥可斯的誓约石10次 |
| 最佳队友 | 铜杯 | 使用奥可斯的誓约石打中敌人100次 |
| 怒不可遏 | 铜杯 | 在怒气全满的情况下干掉25个敌人 |
| 反咬一口 | 银杯 | 打败美纪拉与泰坦百臂巨人(剧情奖杯) |
| 注意血压 | 银杯 | 保持怒火计全满2分钟以上 |
| 怪胎 | 银杯 | 打倒波鲁克斯(剧情奖杯) |
| 红颜祸水 | 银杯 | 避开复仇女神的埋伏(剧情奖杯) |
| 防火 | 银杯 | 在没有被火焰烧到的情况下完成阿基米德的螺旋机关 |
| 轻于鸿毛 | 银杯 | 收集所有的凤凰羽毛 |
| 眼明手快 | 银杯 | 收集所有的蛇发魔女之眼 |
| 完全进化 | 银杯 | 完成奎托斯的所有能力强化 |
| 超长滑梯 | 银杯 | 没有死亡的情况下完成阿波罗神像的滑行部分 |
| 盲目正义 | 银杯 | 成功使用真实之眼(剧情奖杯) |
| 德瑞克，这不是你的 | 金杯 | 收集游戏中所有的圣物 |
| 下次还是用楼梯吧 | 金杯 | 完成阿基米德的试炼(剧情奖杯) |
| 热爱修理 | 金杯 | 修好所有坏掉的宝箱 |
| 打破血誓 | 金杯 | 完成故事模式 |
| 传说战士 | 金杯 | 以“困难”难度完成故事模式 |



Ω 大显身手

这个奖杯一般无意中就能获得，但有极少数同学说自己通关时还没有拿到。尝试在 R1 抓住敌人后，按不同键做出多种动作，如果始终只按一个键就无法做出奖杯规定的所有动作了。

Ω 转呀转

在取得火属性能力后前进一小段，由分支路可以进入一个有巨大滚筒的圆形房间，中间有三个把手，在滚筒快到 9 点钟方向时依次开动三个把手，这样就有足够时间由左侧石台跳到上方开宝箱，同时会弹出奖杯。

Ω 停不下来



本作没有可以自由设定的竞技场，也不能利用圣物的强力效果来拿奖杯，所以在不了解方法的情况下，会觉得 1000 连击无从下手。这个奖杯有两种很简单的解法，一个是在拿到火属性能力后，故意不使用 L3+R3，连续用 R1 的摔投干掉一个杂兵，杂兵会不断刷新，1000 连击大概要打十多分钟，同时这里也是解锁“注意血压”奖杯的好地方。更简单的方法是选择第 19 章一开始那面可以推开的墙，不要推，而是用雷属性的 L1+□键连续打击（需要至少升 1 级雷属性），五分钟左右就能打够 1000 连击！诡异而又极富喜感的打连击方式。



Ω 给我停住/最佳队友

有统计表明，“减慢 100 个敌人”和“用分身打中敌人 100 次”这两个奖杯的玩家取得率分别是 10% 和 18%，也就是说至少有八成以上的玩家在游戏过程中忽略了这两个数量累计型奖杯。减慢和分身这两个新能力都只需要升 1 级，价格为 5000 红魂，建议一取得就马上升级，增加判定、减少冷却时间，同时在之

后的战斗中积极使用，刻意去刷的话不会有太大问题。从测试来看，减慢 100 个敌人需要是 100 个不同的敌人，在同一个敌人身上用 100 次减慢是行不通的，可以多在成群的小虫中间使用；分身命中 100 次，在同一个敌人身上命中多次也是可以的，当然，画面中敌人比较多的话剧起来更快。

Ω 要你看

再次回到“百臂巨人城”会有一处利用两个囚犯的尸体来解决的谜题，在左侧地面的机关没有用一具尸体压住的情况下就往右跳，会把锁链上囚犯的手臂拉断，这样就有奖杯了。但如果你照着攻略打，直接把谜题解了，就可能错过这个奖杯。

Ω 防火/超长滑梯

阿基米德螺旋机关处要用分身压住机关，然后与敌人纠缠，尽量站在场地中央，有压力时就用魔法顶一下，平台转到最高处时就不会下降了，也没有了火机关的干扰。碰到火时直接按 SELECT 键选择从上一个检查点开始游戏，但是阿波罗神像的滑行部分如果不小心挂了就不能用这个方法，必须选章节重打一次，并保证中途没有死亡。

Ω 怒不可遏

这个奖杯的中文版条件说得不太清楚，其实是指在怒气槽全满的情况下干掉 25 个敌人，最快可以在游戏初期巨人手握牢房时就搞定。



Ω 完全进化

有一些玩家在一周目时没能取得足够的红魂将奎爷的能力全部升满，而且存档方式所限，外加没有很好的刷魂方法，让补救变得异常困难，通常都只能二周目时再说了。究其原因还是在收集上不够仔细，“轻于鸿毛”和“眼明手快”这两个奖杯取得太晚造成的。按照系列传统，在收集到足够的“凤凰羽毛”和“蛇发魔女之眼”将体力和魔力升至最大值后，多出来的白色宝箱里开出来的会是数量可观的红魂。我自己一周目打 HARD，目测大概漏了两三个宝箱，通关时还多 6000 红魂，所以少量遗漏还允许的。参考流程攻略中的收集指南，应该就没什么大碍了。



Ω 下次还是用楼梯吧

这次单机没有挑战模式，“困难”难度的“阿基米德试炼”就成了白金路上最大的难点。试炼由连续三场战斗组成，中间没有检查点，一死就要重头来过，而敌人恶心的配置在 HARD 难度时会给玩家带来不小的压力，第一次打到这里被卡上两三个小时也不足为奇。

三场战斗最难的其实是第一场，一开始的蛇发女妖还不是很难对付，周旋的过程可以活用减速能力，但当闪电女巫同时出现时，场面会变得十分混乱，稍不留神就会损失大量体力。这一战的关键是魔法不要省，因为第二和第三战基本不需要魔法。就算是 HARD 难度，每次

用 QTE 干掉蛇发魔女也可补一格魔力，两个火魔法可直接烧死闪电女巫，省去不少麻烦。

第二战女战士和鸟妖的攻击基本都可以防御，鸟妖可以直接投技出场，如果此时手里有锤子，一个减速一锤就能把女战士轰出场外，所以捡到武器不要随便扔掉。最后出场的铜像兵动作很慢，只要小心场地中的喷火机关就行了。

第三场一开始的半人马用 QTE 干掉可以补充不少的体力。之后会上涌的幽灵也不难对付，只要连续使用怒火状态的□□△，每次追加的爆炸可以打得它们动弹不得，被活活屈死。

群雄升天

——多人网战模式介绍

多人游玩概述

进入本作的网战部分，玩家需要进行的操作主要有三种，一是选择装备、二是选择游戏模式、三是进入训练模式。主界面选择“快速游玩”，玩家能够以最快速度加入可游玩的任意模式。所有模式都必须线上进行，哪怕是只需要一个人游玩的模式。第一次进入游戏的多人网战部分，玩家会自动进入训练模式，先选择自己所要效忠的神灵（选择属性天赋），接着进行简单的招式说明与演练，完成所有训练可以得到奖励。在游戏中，玩家随时可以切换当前的属性，每种属性以及属性所对应的各种装备及能力都有相互独立的等级，所以切换属性也意味着重新开始练级。



斗士装备

这里的“斗士装备”不仅指的是武器装备，而是武器、护甲以及能力装备的统称。武器装备在游戏中分为剑、战锤以及长矛这三类，除了升级可以解锁的武器，一些高级武器需要玩家达成特定的条件才能选择装备。以速度和手感为优点的剑适合初心者、高威力但出招缓慢的战锤适合喜欢配合的玩家，长矛则符合技术流玩家的要求，上手后非常好用。

关于护甲，同样被细分为头盔、上半身护甲以及下半身护甲。装备的不同会影响玩家的体力、物攻物防、魔攻魔防以及技能的冷却时间，不同属性天赋对应的装备不同，而每件装备在战斗后也会分别获得经验值并升级。

比较复杂的是玩家的能力，它被分为魔法、道具以及圣物这三类，每类都只可选择装备1种。“魔法”是不同属性天赋下玩家可以选择的魔法攻击效果，战斗中蓄满魔法槽后按R2键发动（大魔法需要2格魔法槽）；道具则是玩家按L2键发动的各种特殊效果，作为战



斗的辅助使用，道具使用后经过比较长的冷却时间方可再次使用，玩家可以通过装备对应的圣物来缩短冷却时间；“圣物”和需要主动使用的“道具”不同，它更类似于“被动技能”，玩家只要在战斗前选择并装备上圣物，战斗中就能直接获得对应的有利效果。

由于每项装备的能力以及升级条件在游戏中都有详细说明可以随时查看，这里就不再一一赘述。另外，玩家也可以在斗士装备的菜单内改变自己的外观。

实战招式分析

网战的武器系统和单机流程中几乎完全不同，所以实战的心得需要重新总结。与战斗相关的基本操作如下表，最大的不同是L1+□/△键组合出的特殊攻击不能连续使用，画面左上角可以看到冷却时间，每种属性天赋、每种武器所对应的特殊攻击都各不相同，因此能够衍生多种多样充满个性的攻击套路。顺带一提，网战模式下没有怒气槽系统。

网战下的战斗最重要的核心元素为防御、硬直以及连段。L1键可以防御普通攻击以及无破防效果的特殊攻击，最常用的破防招式是△键的重攻击以及○键的脚踢破防。防御中根据敌人的攻击节奏进行L1+×键的攻击弹反会很实用，反过来说，如果玩家很单调地连点□键攻击，那么就非常容易被人弹反，露出巨



大硬直。

除了受创硬直，实战中还有其他几种硬直，例如L1+×键弹反失败后的硬直、重攻击落空后的硬直、被破防后的硬直。出现这些硬直时，玩家的身体会被蓝色的光笼罩，这是提醒对手“攻击的好机会来了”，所以务必避免出现这样的破绽。另外，玩家在按下R3键冲刺（网战时可无限冲刺）的全程以及按右摇杆闪避后的瞬间，头上会出现金色的抓投提示，这也是一个巨大的破绽，对手在远距离可以直接按R1键对玩家进行打击。

关于连段，最常用的是□□□、以及□□△的组合，□键的弱攻击起手比较快，而最后收尾的△键重攻击则能起到破防效果。加入蓄力□以及挑空的蓄力△后，连段的组合会变得更加多，例如□□蓄力□蓄力△后接空中连段，可以持续对敌人进行打击。如果被防住就减少就收，以免露出破绽给对手。

除了L1键组合而出的特殊攻击，长按△键或者连段中长按□键的蓄力挑空与斩击也算是两种特别的攻击，前者挑空后可以续接R1键抓投，解锁能力后更是可以进行空中连击；后者则是在1对1的情况下能够展开密闭不透风的压制，作用非常大。在主武



器以外，玩家在战斗中随机捡到的副武器也有很可观的攻击输出，另外还附带一些特殊效果，例如可以将敌人短时间石化的蛇发魔女的头（可使用3次），可以直接将敌人击出场地的大锤等等，这些武器都有一定的使用次数以及使用时间限制，玩家中途死亡也会令这些副武器丢失。

战斗操作指令

| 按键 | 动作 |
|---------|--------|
| ○键 | 脚踢破防 |
| △键 | 重攻击 |
| □键 | 弱攻击 |
| ×键 | 跳跃 |
| R1键 | 抓投/终结技 |
| R2键 | 使用魔法 |
| L1键 | 防御 |
| L2键 | 使用道具 |
| L1+□/△键 | 特殊攻击 |
| L1+×键 | 攻击弹反 |

得分计算

在游戏中，玩家每次杀死他人都能获得得分，助攻以及使用终结技也可以拿到额外的奖励。不仅如此，一些战术击杀还能给玩家带来额外的得分加成。例如杀死比赛中第一个杀人、连续杀敌、连续抢夺宝箱、中断他人的连杀、完成复仇等等都可以得到加分，这些分数直接影响比赛的结果，同时也会反映在玩家比赛后获得的经验值之上，通过最终的计分统计可以确认。场地内出现的大型怪物会不分敌我地干扰玩家，将它们打到可以获得大量红魂得分，而最划算的应该是根据案件提示以 R1 键来操纵它们，这样能够给其他玩家造成持续且范围极大的攻击效果。



试炼

“试炼”在本作的网战部分相当于各种各样的挑战，达成要求后可以获得相应的经验值奖励，这也是大部分主流游戏网战模式的传统要素。每场战斗开始之前可以确认一下“试炼”的解锁情况，在比赛中有目的地完成试炼的要求可以获取更多的经验值。每场战斗结束后的清算画面内，玩家能够确认已经解锁的试炼。



游戏模式解说

诸神的恩典 (8人)

【规则】4对4比赛，最少6人参加，占领圣坛、杀死敌人或者开启宝箱都能得分。

【心得】这个模式有点类似传统FPS网战中的抢点模式。玩家被分为两组，需要在巨大的地图内抢占3处圣坛，圣坛被我方所占据时可持续得分。该模式考验的是战术与配合，同时要合理利用场景内的机关与道具，一旦以少敌多几乎没有胜算。4对4比赛限时10分钟，抢到8000分的一方可直接赢得比赛。

诸神的恩典 (4人)

【规则】2对2比赛，抢占圣杯、杀死敌人或者开启宝箱都能得分。

【心得】2对2比赛限时同样为10分钟，小场地虽然没有圣坛但是有圣杯（获得150分）可以抢，优先获得2000分的一方直接获胜，这个模式更接近于组队PK，可以拉上自己的PSN好友一起游玩。当我方一名队友被杀后，玩家最好合理拖延时间，否则战局将对对自己不利。



斗士大战 (8人)

【规则】4对4比赛，最少6人参加，进行混战形式的死斗，每次杀敌均可获得得分。

【心得】8人制的斗士大战中所有的玩家都是敌人，没有队友，10分钟时间限制，任何一名玩家优先获得1600分则比赛结束。在大地图内也会出现类似“诸神的恩典”的圣坛，但需要过一段时间才会解锁，抢占后可以得分。当然，相互杀戮以及收集场地内的红魂箱子也是能够得分的，战术与玩法相对自由。



斗士大战 (4人)

【规则】最少3人开始比赛，进行混战形式的死斗，每次杀敌均可获得得分。

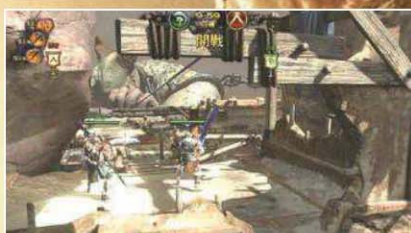
【心得】4人制“斗士大战”就是所谓的乱斗模式，场地内出现的所有玩家均为敌人，10分钟时限内优先获得2000分的玩家赢得比赛。这个模式的关键在于合理地选择PK对手以及切入乱斗的时机，同时利用好所有道具也能事半功倍。战斗的空隙记得关注刷新出来的红魂宝箱以及圣杯，还可以伺机发动场景内的地图武器。从迅速升级的角度来说，斗士大战是获得经验值最快的模式，升级效率非常高。



抢旗战

【规则】4对4比赛，最少6人参加，从敌人阵地夺走旗帜，防卫己方旗帜。

【心得】顾名思义，玩家需要把对手的旗子抢到我方阵地才能得分。抢到旗子的玩家不能快速冲刺也不能使用任何武器，一旦被打死，旗子则会自动回到敌方阵地。每抢夺成功1次获得1分，优先获得3的一方可以直接赢得比赛。抢旗战考验玩家之间的相互配合，单打独斗是无法获胜的。



神之试炼 (2人)

【规则】2人参加，在奥林匹斯的沙漠下分秒必争地协力游玩耐力赛。每次杀敌均可延长时限。

【心得】“神之试炼”类似于生存模式的玩法，只不过难点并非在于保命，而是要求玩家在指定时间内消灭所有敌人。如果是小场地，那么敌人会一波波出现，如果是大场地，玩家则需要每个敌兵点之间来回跑动。由于是协力战斗，所以两名玩家之间最好分工明确，如果有一方被击倒，只能会在原地等待同伴的救援，时间限制到了则比赛自动结束。



神之试炼 (1人)

【规则】单人参加，在奥林匹斯的沙漠下分秒必争地进行耐力赛。每次杀敌均可延长时限。

【心得】最大限度地争取时间是这个模式的关键，不仅要最快速度杀敌，玩家也应该尽可能使用终结技给予敌人最后一击，这样能获得更多的时间奖励。在大场景中，合理的路线安排以及补给品的使用也非常关键，很有策略性。





文 华尔兹 & 胜负师 美编 心の永恒

由于漫画原著还在连载中，那么想在游戏中看到结局是不可能的事情，所以游戏用窍门的方法让结局显得还是比较有说服力的。游戏流程精彩火爆，只不过大半的流程对话有那么点拖沓，如果是看过原著的基本可以选择跳过了。当然，如果是对原著有爱的玩家，再回顾一遍也无妨，本作在某些方面与原著还是有些出入的，比如雷影的一只手在游戏里没有断等。



| | | |
|--|------|----------------|
| 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3 | NBGI | 动作 |
| Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 | 美版 | |
| 2013年3月5日 | 1~2人 | 59.99美元 |
| 对应机种为X360、PS3 | | 对应玩家年龄：13岁以上玩家 |

基本操作

| PS3/X360 | 作用 |
|-------------|-------|
| 方向键/方向键 | 使用忍具 |
| ○/B | 普通攻击 |
| □/X | 手里剑 |
| △/Y | 发动查克拉 |
| ×/A | 跳跃 |
| 左摇杆/左摇杆 | 角色移动 |
| L1/LB | 援护攻击 |
| R1/RB | 援护攻击 |
| L2/LT | 瞬身术 |
| R2/RT | 防御 |
| START/START | 菜单 |

进阶操作

蓄查克拉

按住△/Y键即可开始蓄查克拉，此时处于无防备状态，对方

可以放手里剑进行干扰。蓄查克拉多半在对方倒地后使用，有了防御性的援护后便可一定程度上保证在蓄查克拉时的安全性。

移动

×→×(A→A)：连点两下×/A后根据左摇杆的输入位置，玩家会做出大幅向一侧跳跃的动作。多用来平时躲避敌人的攻击，正面命中敌人会有攻击判定，之后可以接各种空中连技。这种移动方式不消耗查克拉，但相比查克拉冲刺要慢一些。

△→×(Y→A)：查克拉冲刺，按△/Y发动查克拉后按×/A即可作出瞬间接近敌人的冲刺动

作，在冲刺动作下玩家可以挡掉所有手里剑攻击，命中敌人后同样有攻击判定，可以按○发动连技，是最为常用的起手近身动作。如果左摇杆向后拉则会瞬间远离敌人。

查克拉取消：本作依然保留了查克拉取消系统，使用方法为在连击中输入△→×(Y→A)便可消耗查克拉快速取消连击的动作。这个系统是非常好的连续攻击手段，对于消耗替身草槽为主的战斗来说非常实用。

攻击

普通攻击：游戏中只要连续输入○即可进行华丽的连续攻击，途中将右摇杆向上、左右、下，不同的方向推可以使出不同的连招。多数角色以○连击为主，也有部分远程进攻角色以□连击为主。

投技：按下R2/RT防御中再按○即可发动投技，投技一般发动速度较慢，根据角色的不同，投技距离会有些许变化，发动速度也会不同。投技可以掺杂在普通连续攻击中，对方如果不断防御除了连续攻击破防外，还可在途中对其使用投技。用替身术绕背后发动投技也是不错的进攻手段。

手里剑：手里剑为远程专用，威力很小，多半用来牵制敌人。部分角色以□键攻击为主，所发射的则不只是手里剑，可以使用连续按□键的方式远程攻击，比较霸道。此外，在发动查克拉后使用手里剑会发射威力更高的查克拉手里剑，可以顶掉普通的手里剑，部分角色发动后还会发生形态变化，比如鸣人的风魔手里剑等。

援护攻击：援护攻击不仅可以帮玩家攻击敌人，更多的情况下是用来保命，尤其在替身槽用完的情况下被敌人抓到，此时发动援护方可化险为夷。根据玩家发动援护攻击的次数，援护槽会逐渐上升，上升至50%的状态可以发动特有的效果。援护可以分为攻击、防御，替身三种类型，在援护槽上升到50%的状态下，攻击型的角色会在玩家对敌人使用连续攻击时追加攻击，还会在玩家使用吹飞攻击后追击。防御型的援护会在玩家蓄查克拉时出现在前方进行防御。替身型援护会在中对方奥义后帮玩家抵挡奥义，之后相当长一段时间无法使用该援护。将援护槽蓄满玩家便可发动连携奥义，连携奥义发动方法为连接三下△键，此时玩家会处于红色查克拉状态，之后攻击命中敌人后便可发动威力巨大的连携奥义。



故事模式解析

忍术：按△/Y发动查克拉后按○/B即可发动角色特有的忍术，根据角色的不同会有较大的性能差异，威力相较于奥义来说较小，但是发生快，部分角色如雷影、牙等发动速度非常快，且有较长的突进距离，也有类似天天、迪达拉这种在远处追踪性能很强的忍术。部分角色的忍术，如鸣人的螺旋丸可以进行蓄力，蓄力后攻击方式与之前会有些许变化。

奥义：按两次△/Y发动双重查克拉后再○/B即可发动角色特有的奥义，奥义具有发动速度慢威力强的特点，大部分奥义发动后可以挡下手里剑攻击，但并不具备无敌效果。不少角色的奥义隐蔽力很强，带有追踪效果，可以攻对方不备，勘九郎的黑秘技操炎蝎剧，佐助的麒麟对付AI都有非常好的效果。

觉醒：角色的HP减少到一

定程度后查克拉槽会多出一格的提示，此时将查克拉蓄满即可发动角色的觉醒状态。觉醒之后部分角色在形态、攻击方式以及忍术上会发生根本上的变化，比如奇拉比的八尾形态、佐助的须佐能乎等。觉醒后攻击力翻倍，对手的投技以及奥义完全无效化，可以使用替身术和忍术，但不能使用忍具、不能发动奥义。本作觉醒后，原本的援护攻击键位会变成一些特殊攻击。由于觉醒后攻击形态会发生较大的变化，比如雷影可以瞬间绕背、须佐能乎的大范围攻击等、会显得非常实用，不少角色（如鼬等）在觉醒后实力大幅上升。也有不少角色在觉醒后并不会形态变化，只是单纯的攻击力上升。觉醒后有时间限制，时间一到会变回觉醒前的状态，且一段时间内无法再次觉醒。

本作的故事模式类似2代，但是主流程更加简单紧凑，玩家无需走太多的路程即可触发剧情和战斗。游戏的战斗大体上分为BOSS战和普通战两种。普通战与以往的对战内容无二，对付AI的基本思路就是使用查克拉冲刺（有查克拉的情况下△→×/Y→A）快速接近对手，之后反复攻击配合替身术躲避。不少角色的奥义十分强劲，比如佐助的麒麟，反复释放可以打得AI对手毫无还手之力。

游戏中获得全部奖杯和成就除BOSS战外普通战斗中并不要求全S评价，不过想获得S评价的方式也比较简单。其中每场战

斗最后使用奥义来终结对方即可出现特别镜头，这样便可获得额外的分数奖励，加上在战斗中尽量少受伤，拿到S级可谓探囊取物。即便体力减少，也可以在战斗结束前用忍具将血补充后再过关，一样可以获得S评价。

路线选择

本作中的BOSS战部分将会分为英雄和传说两种路线，选择不同的路线剧情以及战斗内容都会发生一些变化。一般来说传奇部分的难度都会难一些。而全成就、白金的条件也只需其中一个路线拿到S级即可，玩家可以量力而为。

防御相关

替身术：在对方攻击瞬间按L2(LT)即可发动替身术回避对方攻击，是游戏中最实用的回避方式。替身槽在一段时间（大约14秒左右）不使用会全部快速恢复，玩家只有在替身槽高于对方时才适合主动进攻，否则非常被动，应以防御为主。替身槽会逐渐全部恢复，而在恢复期间使用替身的话，替身槽不会恢复。被攻击替身槽也会缓慢增长，但是幅度非常之小。

防御：按住R2(RT)为防御，

不过在防御一定次数敌人的攻击后便会被破防，破防后短时间进入晕状态，此时迅速转左摇杆，快速按攻击键可以快速清醒。

受身：玩家在倒地瞬间按×(A)即可进行瞬间受身，作用为避开掉落查克拉，不过受身后有一定几率会被对方追击。

使用忍具：游戏中根据左下角对应的方向按↑↓←→即可使用相对应的道具，不同的忍具有不同的作用，分为攻击型和自己使用型。玩家可以在忍具编集中进行装备。每个角色按↑为使用该角色固有的忍具。



忍具栏

本作的忍具将分为英雄和传奇两种，英雄的装备以回复型为主，而传奇的装备则以附加状态

为主，玩家战斗时只能选择其中一种。在游戏中可以逐渐对两种装备状态进行升级，之后可以装备更多数量的忍具。

BOSS 战打法解析

游戏的BOSS战部分比较特殊，不少战斗会发生比较大的变化，同时在BOSS战中获得S级评价直接关系到奖杯、成就

的获得，以下便为大家讲解部分BOSS战拿到S级评价的实用打法。

序章 Nine Tails Attacks

这里玩家将首次面临分歧选择，英雄和传说两个路线的区别在于两场战斗的先后顺序不同，难度也会发生一些变化。

三代目VS九尾

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。

九尾处在一个位置比较远的地域，其在发动攻击时会有较为明显的危险信号，玩家可以利用左摇杆+A(×)横向侧移来躲掉九尾的大部分攻击，同时可以按X(□)扔出如意棒来进行攻击削减九尾体力。

移动到场地中蓝色的区域后三代目便可用近战给予九尾痛击，几个回合后会有QTE发动准备的提示，玩家需要按照蓝色箭头所指的

方向移动到指定区域发动QTE攻击，两次分别是丁座的集体化之术以及犬牙家族的集体攻击。最后将九尾的体力削减至一定程度后即可发动最后的终结QTE。

四代目VS面具男

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。

这场战斗为普通的对战，没什么难度，注意这场战斗中有一个隐藏动作，发动方法为多使用查克拉冲刺(Y→A/△→×)一定距离。



第五章 The Five Kage Summit

The Agitated Five Kage Summit

佐助VS我爱罗

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在60%以上。

佐助VS武士军团

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。

在这场战斗中玩家将体验到本作新加入的战斗方式，这种以一敌多的动作部分比较简单粗暴，没什么深奥的系统，基本上就是让玩家打着爽的。在连接攻击键干掉一个敌人后按下A(×)即可瞬间来到下一个敌人面前继续

连续击。其中左上角的槽会在战斗中不断积累，攒满之后输入YYB(△△○)即可进入群杀的QTE模式，此时只需连续按对按键即可一一击斩杀。建议将槽留在敌人多的场景再使用。这个部分S评价注意这场战斗中要将所有敌人都消灭掉，否则拿不到S评价，最后的BOSS敌人要用终结技来干掉。

佐助VS水影

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。

第六章 Team 7 Assembles

Hero and Avenger

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在60%以上。

这场战斗本身没什么难度，不过注意在英雄路线和传说路线都各有一个隐藏动作可以拿到。

两场战斗都有一次回忆战斗，一场回忆疾风传一开始的鸣人对佐助，另一场回顾少年篇最后的那场对决。在画面切换后YB(△○)即可，一般AI都会配合你。

第七章 The Birth of Naruto

Overcoming Hatred

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在60%以上。

本场战斗分为两个部分。选英雄路线的话前半部分会有奇拉比帮忙战斗，按下LB(L1)可以召唤其给予九尾痛击。九尾比预想中要水不少。发动查克拉冲刺后在对其连续攻击后使用必杀忍术可以提升最大攻击输出。九尾的尾巴横扫可以直接用替身术来回避。偶尔跳起后的击地攻击可以用横移或者替身术来应对。此外九尾的直线尾兽玉激光威力不低，不过由于是直线攻击，不难躲避。使用必杀螺旋丸(Y→B)可以将九尾打成倒地状态，此时可以按住Y(△)键来恢复查克拉。

在鸣人与妈妈的剧情结束后

战斗进入第二回合。这次九尾会处在一个较高的位置无法攻击到，玩家必须等待其倒下后的时机来进行攻击。鸣人母亲亲久



奈的援护攻击可以直接将九尾放倒，抓住此机会可以给予其痛击，利用亲久奈的援护攻击可以直接打断九尾的动作。九尾会在战斗中会使用地面光线爆炸攻击，范围会有提示，多移动便不难躲避。之后的击地攻击余波会从地面扩散，跳跃或者替身术都能躲开。爪波攻击的竖线范围可以横移躲避。在这两种攻击发动完后九尾便会倒下任凭鸣人宰割。在之后的战斗中九尾有可能会用尾巴攻击地面，此时走到尾巴附近按Y(△)可以进入一次QTE，成功后鸣人会获得一部分能量，从而有机会发动之后的YYB(△△○)大威力攻击。

第八章 The Outbreak of War

Theat of the Seven Swordsmen

VS七人众

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。

本章的BOSS战部分建议选择传说路线，两种路线固定最后一场是卡卡西与再不斩的较量。选择传说路线凯会以一敌七，但只有一场战斗要打，如果选择英雄路线的话则需要分别使用小樱、李和凯与分开的7人众分别战斗，并且这三场战斗提升评价的难度不低，必须杀够足够数量的敌人后才能满足S评价的条件，比较苛刻。

凯与七人众的战斗部分其实并不困难，用YB可以大范围攻击敌人，玩家可以使用查克拉恢复道具来减少补充查克拉的步骤，在将左上方的槽攒满后便可发动YYB(△△○)来群体攻击，在将敌人打到最后阶段便可对其发动终结技，此时凯会有无敌时间，可以一一将敌人消灭。本场战斗多使用攻击敌人结束后按A(×)瞬间来到敌人身后追击的方式可以提升评价，尽量争取无伤便可以拿到S评价。由于下一场

战斗不难拿到S评价，所以这场战斗可以退而求其次拿到A评价即可。

卡卡西VS再不斩

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在80%以上。

与再不斩的战斗很简单，卡卡西的YYB(△△○)对AI比较管用。战斗途中会有几次QTE情节，之后战斗会回到当年在大桥上的战斗部分，在这个状态下有两段特殊的隐藏动作可以发动，其一是在对手攻击时按LT(L2)使用替身术，非常简单。第二个则是在对方有结印动作时马上输入YB(△○)即可。再不斩体力剩下最后一管时会使出全力，增加攻击力以及多种攻击方式，不过并不难对付。本场战斗只要保持足够的HP即可拿到S评价。



第九章 Mortal Combat on the Coast

The Rumbling Coast

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。



丁次VS六道魔像的战斗会因为体积的问题战斗节奏显得比较缓慢，不过总体来说拿到S评价并没有难度可言。选择传说路线没有任何援助，选择英雄路线则会增加援护攻击，不过发动时间比较久，实际意义不大。

与魔像的战斗可以在一开始

就快速接近其给予痛击，不要给它发动攻击的机会，在对方攻击时不能使用替身术，但是可以按住RT(R2)进行防御。在连续的B(○)攻击或者YB(△○)的特殊攻击之后，魔像会呈现倒地状态，此时快速来到魔像倒地的地方按下B(○)键即可进行追加攻击。如此反复即可轻松将魔像的体力削减至一格。最后一格体力的魔像会强制发动攻击，直线型的激光可以用左摇杆配合A(×)键来进行快速侧移躲避，而近距离的范围攻击只要与其保持足够的身位即可回避。

第十章 The Way to Peace

Bet the Future

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在60%以上。

与斑的战斗即便拿到S级也

没什么难度，不过之后的分支推荐大家选择英雄，别给自己添堵。本章的特殊奖励要求为将HP维

持在60%以上,不过玩家即便在之前的战斗中消耗了多少HP都没关系,后面会有说明。战斗开始时,与斑的战斗为普通战斗,玩家拥有我爱罗的防御援护和雷影的攻击援护,非常占优势,注意斑跳到远处后召唤雷影的援护可以瞬间把其打回场地,战斗中间场景会发生几次变化,不过差别不会特别大。

在斑最后召唤出须佐能乎的时候想要轻松拿S评价就要选择英雄路线,这样在战斗中可以按下LB(L1)使用补血的技能持续补血。开始与须佐能乎的战斗只需连续按B(○)猛攻即可,之后其会在身上增加防御勾玉,玩家需要站在远处边发射手里剑边躲避其攻击,建议在画面最下发的位置,对方竖斩可以利用左摇杆加A(×)键横移躲过,横斩时则可以直接向上躲避。在将勾玉破坏后便可继续使用连续的B攻击。下一回合须佐能乎会追加火遁攻击,比较难缠,必要时可以按下RT(R2)来防御,最后一回合BOSS会多一招召唤陨石,由于冲过来的速度较慢,可以依次躲避,在给予其最后一击的前,别忘了使用LB(L1)恢复体力,确保战斗最后拿到S评价。

The Last Battle

鸣人VS人柱力

特殊奖励条件: 战斗结束时, 将体力保持在60%以上。

本关战斗应该是白金、全成就路上的最大难题,第一场对付人柱力的战斗,如果要拿S级评价就一定要选英雄路线,这样敌人会有3个,毫无难度可言。这里重点说一下传奇路线对付6个人柱力的方法,这场战斗中每打倒一个人柱力就会出现一个增援,出现顺序是固定的。人柱力大战中由于人数较多,场面混乱,一定要在攻击途中多用替身术。而鸣人在替身槽没有的情况下是最被动的,此时可以通过绕场来躲避。开场先对付三尾的人柱力矢仓,这家伙会帮助队友援护防御,所以优先对付。第二个目标推荐老紫,他的忍术发动后火焰范围

不小,用替身术无法躲避,比较恶心。将泡泡男收拾掉以后面对最后两个人柱力便会轻松不少。关键时刻别忘了使用道具即可。在这场战斗结束前,一定要用药确保自己的体力全满,为之后的战斗做准备。

鸣人VS尾兽

特殊奖励条件: 战斗结束时, 将体力保持在60%以上。

鸣人普通状态对付尾兽的车轮战是S评价的最大难点,因为这场战斗不能使用道具回血,所以比较讲究方法。战斗中会穿插与面具男的较量,不过基本都可以无伤过。鸣人对付尾兽的主要战斗方式仍是使用Y→A(△→×)接近敌人后以↑+B(○)连续攻击,最后以必杀忍术Y→B(△→○)收尾。奇拉比的八尾援护攻击最好留在没有替身槽的时候用,不少情况下可以中断敌人的攻击动作,以此脱险。开场先将三尾干掉,二尾喷火攻击频率不高可以先不理睬。在耗完所有替身槽时最好能把三尾干掉,之后面对二尾时开始绕场跑,等它放火过来就防御,将替身槽积攒满后开始反击即可。

鹿之五尾和六尾的威胁不大,优先对付五尾,最后剩下六尾时即便没有替身槽,其泡泡也可以用防御来对付。注意在攻击六尾时,它会不断后退。

孙悟空和七尾一起上会略有难度,孙悟空以近战为主,经常连续攻击消耗玩家的替身槽,而七尾在空中不停干扰,非常恶心。不过好在两个尾兽的攻击都可以防御。在将孙悟空打倒后,用A→Y→A(×→△→×)的方法空中接近七尾攻击,也可以使用在空中的螺旋丸空中Y→B(△→○)给予痛击,替身槽用完了就站着不动防御等慢慢恢复即可。如果确保其他战斗能拿到高评价的话,这场战斗

最差争取拿到C即可。

九尾VS尾兽

特殊奖励条件: 战斗结束时, 将体力保持在60%以上。

下一场以九尾的形态再次车轮战,有一种非常简单的办法,开场先对着二尾用一发Y→B尾兽弹,之后开始按住Y(△)不停积攒,对方如果用远距离攻击就马上按RT防御,如果距离够远会有足够的反应时间。一段时间后对方便会身上发光,准备使用必杀。此时九尾的查克拉也蓄得差不多了,直接一发尾兽弹过去便可终止其动作。注意九尾只要蓄到70%作用就能使用尾兽弹了,并不用等满了以后。用这个办法几乎所有尾兽都可以无伤通过,不过在对付四尾时,一定要在其后跳时就马上发射尾兽弹终止其动作,它的必杀冲刺是不会被尾兽弹打倒的。另外一个不会被中断动作的是七尾,不过它的旋风并不难躲避,此外七尾会飞起,有时可能会躲开玩家的攻击,要掌握好时机。

鸣人VS面具男

特殊奖励条件: 战斗结束时, 将体力保持在80%以上。

最后一场鸣人与斑的较量无任何难度,即便是对战苦手,多吃药也能轻松拿到又一个S评价。



时间线收集

少年时期

Survival Drill

要获得这个时间线卷轴便需要完成以下支线任务。

1: 玩家通关后前往木叶大门外,在左边可以找到佐井(SAI)与其对话可以开启分支任务——Sai Battles。只要在战斗中将其打败即可。

2: 之后去木叶村西北边商店右边会遇到小樱等人,与她们对话完成任务——Super Maiden Showdown。

3: 前往火影所在处楼梯下的

场景,在那里会遇到卡卡西,触发任务——Between a Rock and a Hard Place。之后会有几场战斗,战斗胜利即可完成该任务。

4: 去Training Fields,对话后开启任务——Memory of A Certain Day。会有一场回忆中的战斗,战斗结束后,完成这个任务即可获得卷轴。

Struggle in the Land of Waves

通过与忍刀七人众的战斗即可获得。

时间线将为玩家补齐整个《火影忍者》故事从少年时期到游戏通关后的所有战斗内容。获得时间线卷轴有一些需要玩家在战斗中达成特殊奖励,有一些则需要玩家在终极模式里的地图中探索得到。在此之前玩家需要将游戏通关后,前往木叶南边一个方形的大场地可以找到鹿丸的爸爸,与其对话后便可开启地图的时间线收集之旅。以下是全部时间线卷轴的获得方

法(在开启卷轴收集前建议先去木叶村北边火影楼下的场地左边与蛤蟆对话,接下收集查克拉碎片的任务,可以事半功倍)。



The Chunin Exams

在木叶村北边，在上楼梯前往火影房子前，在左边的角落里可以找到。

Destruction of the Hidden leaf

在木叶北边的火影房间里，进入后左边就能找到。

Naruto and Gaara

位于 village hidden in the sand (沙隐村) 最北边火影房间的顶上。

Akatsuki Infiltrates

玩家需要在第5章的 Clash of Rare 战斗中获得特殊奖励。奖励的获得方法为使用奥义完成战斗即可。

The Uchiha Brothers

藏在木叶村中，在村子南边一个正在修建的平台上方，需要从北边的一个场景绕过去拿到。

Naruto's Rasengan

在 Kabuto's stealthy 中完成特殊奖励，获得奖励的方式为使用四次援护攻击。

Rogue

在雷岛西边的场景 The last battle 场景可以找到，也就是主线中大战6个人柱力的地方。

Tears in The Final Valley

在 Hero and Avenger 的 BOSS 战中，完成战斗结束后维持60%以上体力的特殊奖励。

The Might of the Rasen Shuriken

只要完成主线中 Darui's Battlefield 的战斗即可。

Wingbeats

选择传送去 Land of Fire (或者从木叶出发往东边走)，在 Forest of Dead Trees 上去的路可以找到。

Deidara's art

位置在 Lightning Desert 的西边，有存档的场景会有两个分支路线，走北边那个即可上去找到这个 timeline。

Big Brother, little brother

在获得5000个碎片后，才会触发的额外篇章 Glare of the Avenger 中 (详见时间轴 Three Years 的出现方法)，完成特殊奖励。奖励的获得方法为战斗结束时体力维持在60%以上。

The Eight Tails' Jinchuriki

就在 Storm Cloud，位置比较明显。

The Tale of Jiraiya the Gallant

与鹿丸老爸对话完后，面对他在这个场景右边就能找到卷轴。

The Tale of Naruto Uzumaki

在第九章的 Rinne and Sharin 战斗中，在战斗结束时维持60%以上的体力，以此来获得这个特殊奖励。

**疾风传前半部分****Three Years**

玩家通关后在木叶北边火影楼下场景的左边会触发收集查克拉碎片的任务，之后玩家需要收集场景中能够看到的碎片，每收集1000个即可获得额外的同伴。在收集齐5000个之后，前往 The last battle，在场景中间会看到黑色水晶，调查后会有一段佐助的补完剧情。完成后再回去与蛤蟆对话即可继续收集碎片，当获得9999个碎片后再次与蛤蟆对话，再将最后第10000个碎片拿到与其对话即可获得这个时间线卷轴。

Kazekage Gaara

在第六章 Clashing artist fight 的战斗中完特殊奖励，需要在战斗中使用两次援护攻击。

The Puppet Masters' Battle

从 village hidden in the sand (沙隐村) 的出口出去往南，在下一个场景就能看到这个 timeline。

Naruto Howls

位于 Turtle Island，在地图西边的一个木桥上。

Crimson Rampage

位于 Samurai Bridge (大桥)，位置十分醒目。

Reunion

在战斗 Hero and Avenger 中获得特殊奖励，获得方法为在 legend 路线的战斗中，战斗结束时 HP 剩下60%以上。

Asuma's Squad move out

位于 Lightning Desert 的东边，存档位置北下去就能找到。

Shikamaru's plan

玩家需要在第7章的战斗 Time to Fly fight 中获得额外奖励。获得奖励的要求为在这场战斗中使用时四次援护攻击。

成就奖杯相关**7小时最速全成就、白金心得**

这一作的奖杯/成就难度和麻烦程度要远低于《火影风暴2》，甚至和《火影世代》相比也要省时不少，其主要原因是因为奖杯/成就为纯单机，不需要网战；没有了游戏时间多少小时的要求；除了主线，分支任务只需要完成很少的几个，不像《火影风暴2》那样要求完成全分支。同时，只要了解一些注意点，单从奖杯/成就角度出发的话，白金或全成就所需时间可以控

制在8小时以下！当然，采用最速方式对于游戏乐趣会有一些的负面影响，方法仅供参考。而本作包含的内容远比奖杯/成就所呈现得多得多，玩家可在全取奖杯/成就之后再慢慢品味，以获得最佳最全面的体验。

1. 剧情全跳。凡是非战斗部分的剧情都可以跳过，需要欣赏剧情时可进入“时间线”选择观看。
2. 非BOSS战不必在意评



价。主线剧情中的普通战斗对评价等级没有要求，特殊条件也不一定非要完成，除非完成特殊条件的奖励是“时间线卷轴”的，那一定要完成，但这样的战斗其实数量很少。

3. 所有战斗分支都选“英雄”。不仅是因为“英雄”的难度更低，而且提高“英雄”等级后的好处是可以装备多个体力回复型的忍具，而剩余体力在战斗评价中所占的比重很大，所以一般只要在胜利之前把自己的体力加到80%以上，那么S级可谓十拿九稳。体力回复道具不值钱，多买一些就是了。

4. BOSS战必须全部达到S级评价。没有达到的话可由“时间线”反复挑战，有多场战斗组成的BOSS战不需要每场都达到S，比如有三场的，拿SSB最后的总评也还是S。为节省时间，BOSS打一次“英雄”就行了，注意完成隐藏动作，同时QTE也别错太多，一般闪回都可以轻松收集到。只有“鸣人对

佐助”那一场要“英雄”和“传说”各打一次，因为有两个不同的隐藏动作。还有就是打“忍刀七人众”时推荐选“传说”，“英雄”要打三场，而且评价标准还比较高，反倒是“传说”打到最后用回复道具加满体力就能拿S评价。最终决战因为有几场不能嗑药，略有难度，打S级评价可能需要多试几次。

5. 关于时间线。在通关之前，玩家可以收到一些主线以外的时间线内容了。奖杯/成就要求是“完成时间线”，但实际上是收集时间线上的所有内容，并不需要完成非主线的战斗部分，主线战斗有“英雄”和“传说”分支的也只需要打一次。多余的战斗都不打的话真是可以节省大量时间。

6. 时间线补完。这个是BOSS战全S之后，白金/全成就所需要完成的最重要的一项工作了，但是要分成几步来走。最快的方法是这样的：

先去找火影部屋前楼下的那只青蛙，接了分支任务之后在附近来回刷水晶，直到获得500点后找青蛙对话；

按攻略提示，在木叶村完成佐井、小樱、卡卡西的四个关联分支任务，以获得一个时间线卷轴的奖励；

按攻略提示，去世界各地收集13个时间线卷轴，一路上捡水晶，两项工作同时进行，以节省时间。获得5000点后再找青蛙对话；

按攻略提示，完成佐助的断章，这里面也有一个卷轴的奖励；

找青蛙对话把水晶上限提升至9999点，在附近来回刷就行。刷满后对话，会提升到10000点，再捡一个水晶后和青蛙对话，就能取得最后一个卷轴了。

6. 还有些零散的奖杯/成就，比如无伤胜利、把对手打出场外什么的，可以在自由对战里用双手柄互刷，非常简单，就不细说了。

成就、奖杯列表

| 成就、奖杯名 | 点数/奖杯 | 获得方法 |
|-------------------------------|-------|--|
| Consummate Storm Master | 0/白金 | 获得所有其他成就、奖杯。 |
| Burning Hidden Leaf Village | 5/铜 | 通过故事模式序章。 |
| Crash the Five Kage Summit | 5/铜 | 通过故事模式第一章。 |
| Promise of a Rematch | 5/铜 | 通过故事模式第二章。 |
| Dark Naruto Conquest | 5/铜 | 通过故事模式第三章。 |
| With Love | 5/铜 | 通过故事模式第四章。 |
| Approaching Ninja World War | 5/铜 | 通过故事模式第五章。 |
| The Ninja Alliance Struggle | 5/铜 | 通过故事模式第六章。 |
| End of the Coastline Battle | 5/铜 | 通过故事模式第七章。 |
| Gain the Raikage's Approval | 5/铜 | 通过故事模式第八章。 |
| Nearing the Climax | 5/铜 | 通过故事模式第九章。 |
| Beyond the Ninja World War | 10/铜 | 通过故事模式第十章。 |
| Avenger on the Move | 60/银 | 完成所有查克拉碎片收集，详见全部时间线卷轴的Three Years部分。 |
| Battle of Hidden Leaf | 10/铜 | 在BOSS战The Nine Tails' Attack中拿到A评价。 |
| The Almighty Leaf | 20/铜 | 在BOSS战The Nine Tails' Attack中拿到S评价。 |
| Five Kage Summit Interrupted | 10/铜 | BOSS战The Agitated Five Kage Summit中拿到A评价。 |
| We Are Unstoppable! | 20/铜 | 在BOSS战The Agitated Five Kage Summit中拿到S评价。 |
| His Answer | 10/铜 | 在BOSS战Hero and Avenger中拿到A评价。 |
| To Fight a Friend | 20/铜 | 在BOSS战Hero and Avenger中拿到S评价。 |
| Gaining Power | 10/铜 | 在BOSS战Overcoming Hatred中拿到A评价。 |
| Nine Tails Overwhelmed | 20/铜 | 在BOSS战Overcoming Hatred中拿到S评价。 |
| Vs. the Seven Swordsmen | 10/铜 | 在BOSS战Threat of the Seven Swordsmen中拿到A评价。 |
| 3rd Unit Rules! | 20/铜 | 在BOSS战Threat of the Seven Swordsmen中拿到S评价。 |
| Gedo Statue, Vanished | 10/铜 | 在BOSS战The Rumbling Coast中拿到A评价。 |
| Fists of Determination | 20/铜 | 在BOSS战The Rumbling Coast中拿到S评价。 |
| Five Kage at Full Power | 10/铜 | 在BOSS战Bet the Future中拿到A评价。 |
| Uchiha Against Five Kage | 20/铜 | 在BOSS战Bet the Future中拿到S评价。 |
| End of the War | 10/铜 | 在BOSS战The Last Battle中拿到A评价。 |
| Hero of the Ninja World | 20/铜 | 在BOSS战The Last Battle中拿到S评价。 |
| Defeated Formidables | 60/银 | 在四场BOSS战中获得S评价。 |
| Conquered Formidables | 100/金 | 在所有BOSS战中获得S评价。 |
| A Hidden Memory | 10/铜 | 完成一个隐藏片段。 |
| Collected Memories | 60/银 | 完成4个隐藏片段。 |
| Memories In Your Heart | 100/金 | 完成所有隐藏片段。 |
| Hidden Action | 10/铜 | 完成一个隐藏动作。 |
| Tales That Live In An Instant | 100/金 | 完成所有隐藏动作。 |
| Ready to Roll | 10/铜 | 编辑一次忍具。 |
| New Products in Stock | 10/铜 | 商店增加新的忍具。 |
| Savvy Shopper | 10/铜 | 购买商品时选择Discount on the menu使用一个折扣卷。 |
| Gem of a Card | 10/铜 | 获得一个★x5的卡片。 |
| Team Ultimate Finisher | 10/铜 | 使用团队奥义来终结对手。 |
| Take This!!! | 10/铜 | 使用奥义来结束战斗。 |
| Taijutsu Master | 10/铜 | 打出50连击。 |
| Magnificent Victory | 10/铜 | 以满血状态赢得一场战斗。 |
| Blasting Off | 10/铜 | 将对手击出场外胜利。 |
| Creeping Shadow | 10/铜 | 在群体战斗中使用背后攻击，将一个敌人击倒后按A(x)即可。 |
| Ruler of the Battlefield | 10/铜 | 群体战斗中，使用一次YYB(△△○)的全体攻击。 |
| Ninja World Traveler | 10/铜 | 去过所有的村子。 |
| First Championship | 20/铜 | 在主界面中的Free battle模式里，赢一场tournament(锦标赛)模式。 |
| Historian | 60/银 | 收集所有的时间线卷轴，注意只要收集齐就行，不用打。 |

难点奖杯、成就解法

Tales That Live In An Instant (完成所有隐藏动作)

1: 在序章The Nine Tails Attack中，四代目与面具男的对战中使用查克拉冲刺一定次数后。

2: 在Hero and Avenger战斗中，选择legendary路线，回忆战斗中，对方出必杀YB(△○)时自己也使用必杀应对。

3: 在Hero and Avenger战

斗中，选择Hero路线，回忆战斗中，对方出必杀YB(△○)时自己也使用必杀应对。

4: 在Threat of Seven Swordsman卡卡西与再不斩的战斗中，回忆部分使用替身术躲避攻击。

5: 在Threat of Seven Swordsman卡卡西与再不斩的战斗中，回忆部分对方出必杀YB(△○)时自己也使用必杀应对。

Blasting Off (将对手击出场外胜利)

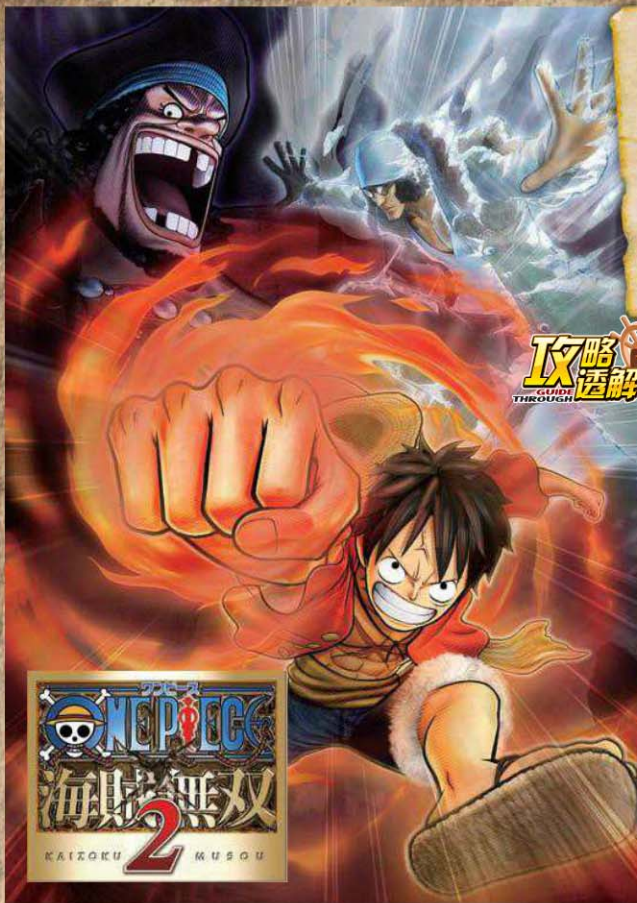
开双打模式，选择仙人形态的

鸣人，场地选择Cloud ravine，然后对着对手不停地向同一个方向使用YB(△○)即可将其打出场外。



TIPS 剧透醒目：面具男的身份在漫画版中早已揭晓，值得一提的是这个角色的少年时期在游戏中就已经尽显其霸气，拥有全游戏

发动最快的豪火球，同时是前作世代中非常强力的网战人选，难道是有预谋？



入门篇

本作的基本操作虽然和《无双》系列“差别不大，依然为□和△组合出各类招式，不过本作还是根据《海贼王》的特色而加入了一

些独有的操作。注意本作是PS3/PSV的跨平台游戏，PSV版将部分操作改为触摸发动，本文的操作以PS3版为主。

按键说明

| 功能 | PS3 | PSV |
|------|-----|-----|
| 移动 | | 左摇杆 |
| 调整视角 | | 右摇杆 |
| 锁定强敌 | R3 | 十字键 |
| 通常攻击 | | □ |
| 范围攻击 | | △ |
| 必杀技 | | ○ |

| 功能 | PS3 | PSV |
|---------|-----|--------|
| 冲刺 | | x |
| 发动风格系统 | R1 | 触摸 |
| 特殊技 | R2 | R |
| 切换视角/受身 | L1 | L |
| 切换地图显示 | | 十字键↑/↓ |

攻击系统

《海贼无双2》的攻击系统和其他《无双》作品差别不大，依然是通过□键的普通攻击和△键的范围攻击相互组合出各式连招，本作除了□键起始的攻击外，还引入了△键起始的招式，并在此基础上衍生出类似△□△这种组合招式。所有角色初期能够使用的招式很少，随着等级提升能够使用的招式也会逐渐增加。在游戏

中玩家可以通过START键调出菜单，并按“プレイヤー-情报”→“操作确认”进入招式列表界面查看当前能使用的招式，除了招式的按键顺序外，列表中还会显示该招式的作用等详细信息，浏览招式表能让你快速熟悉角色的特性。



更多精彩分享来至

说实话，《海贼无双2》的推出有点出乎我的意料——毕竟本作和前作之间的相隔连一年都不到，而前作的剧情模式已讲到“顶上战争篇”，漫画原作的进度根本不足以支撑本作的剧情模式。这就造成本作采用原创的1F剧情，并且取消了前作主打的冒险关卡，使剧情模式的代入感大幅下降，而缺乏变化的关卡设计也容易让玩家产生厌倦感，游戏体验反而不如前作。好在游戏加入了大量可操作角色，其中自然系果实能力者各种夸张无耻的招式绝对能让你体验到一骑当千的爽快感。其实大家可以吧本作当成是前作的资料片，至于新世界篇章的剧情，还是让我们期待明年的《海贼无双3》吧。

文 洛克 美编 澄香

海贼无双2

ワンピース 海贼无双2

NBGI

动作

多机种

预定2013年3月20日
对应机种为PS3及PSV

1~2人

日版

8190日元

必杀技

必杀技相当于本作的无双技，需要消耗一定的必杀槽才能发动。游戏的必杀槽采用分段式，由于取消了前作主打的冒险关卡，因此在本作中登场的可操作角色均拥有四条必杀槽。不过《海贼无

双2》和前作一样，在高难度下必杀技对强敌只能造成少量伤害，不过必杀技的范围很广，用来压制据点效果奇佳。下面为各位详细介绍下本作的必杀技：

1 在游戏初期每名角色都只有一条必杀槽，本作的必杀槽随着角色等级的提升逐步开放，不必再要求玩家完成相应的剧情关卡才能解锁。

2 使用几级必杀就需要消耗几条必杀槽。发动高级必杀技的方法为持续按住○键，等能量条到达指定位置再放开按键。持续按键的过程中所有人的行动速度会变慢，同时玩家可通过左摇杆调整攻击方向。注意这时所有人的行动速度仅仅是变慢，敌人还是可以对我方发动攻击的，如果在按键时遭受太多次攻击将被强制中断释放动作。

3 风格系统是本作的重点系统，当敌人进入风格模式后，如果我方的风格槽不足以进入该模式，建议直接释放必杀技，除了能给予强敌伤害外，也可以起到拖延时间的效果。

4 本作取消了持续效果型的必杀技，只保留了单发式的攻击型必杀技，发动必杀技时角色会释放冲击波，被冲击波涉及的敌人会强制取消当前动作并进入硬直状态。

5 使用必杀技要注意两点，其一是必杀技是没有导向性的，发动时不要离目标太远；其二是虽然冲击波会定住敌人，但在攻击命中敌人前如果发生目标被同伴打出攻击范围这种意外情况，那么接下来的必杀技很容易打空，最好将敌人引离友军再发动必杀技，以免被NPC干扰而白白浪费一条必杀槽。

6 本系列和其他《无双》作品最大的不同点在于玩家无法通过持续按住○键的方式蓄积无双能量，若想积蓄能量只能通过攻击敌人、吃回复道具、升级三种方式。

冲刺

和前作一样，本作没有并没有跳跃这个动作，取而代之的是冲刺系统。按下x键角色会做出冲刺动作，冲刺的最大作用就是取消招式的硬直，在战斗中能用来逃命。并且在冲刺的过程中角色会带有一定的无敌时间，在高难度下如果遭到多名敌人的围殴，建议多使用冲刺确保自身安全。

如果在攻击的同时使用冲刺，角色会强制取消当前的攻击动作，这种拥有取消效果的冲刺会带有残影，表示取消成功，这种冲刺不仅带有冲撞效果，在冲刺结束之后还能接续刚才使用的招式，利用这个特性玩家在高难度中也能使出一些发动速度慢但大范围的无耻招式。

特殊技

因为引入风格系统的关系，本作中的特殊技被削减为一个，一般来说，特殊技都拥有比普通攻击更为霸道的性能，例如乔巴的特殊技“诊断”能削弱敌人的防御，之后可以轻松秒杀强敌，运用的好可以大幅加快攻关速度。



风格系统

《海贼无双2》新引入的系统，同时也是游戏的核心系统，在角色头像旁会有一个风格槽，当风格槽的能量蓄满后，按下R1/R键即可进入风格模式。

进入风格状态后角色攻击能力等到大幅提升，其实玩过前作的玩家可以风格系统当做前作中的持续性必杀技看待，像路飞、艾斯等人的风格状态就和前作中的持续性必杀技完全一样。而一些自然系果实能力者在进入风格状态后会免疫一切普通攻击，只有同样进入风格状态的对手才能对其造成有效打击。值得一提的是，在风格状态下经过一段时间、使用必杀技或是再次按下R1/R键都会解除风格状态。由于敌人同样会使用风格系统，在和自然系能力者作战时，如果附近没有增加风格槽的回复道具就不要随意发动风格系统了，免得当强敌进入自然系状态后我方处于被动的

尴尬场面。

风格分为力量型和技巧型，在选人画面中玩家可根据角色旁的图标判断，其中红色刀剑型图标为力量角色，蓝色鞋子型图标为技巧型角色，具体区别如下：

力量型

1. 路飞、艾斯、蛇姬、白胡子能发动霸王色霸气，在发动后会削减周围敌人的体力，并让杂兵进入眩晕状态，配合技能“王的资质”能震晕敌将。
2. 强化特定招式的性能。
3. 提升攻击力。
4. 普通攻击无法对其造成有效伤害。
5. 攻击时更容易让敌人进入气绝状态。

技巧型

1. 强化特定招式的性能。
2. 攻击速度大幅提升。
3. 冲刺动作可破坏敌人的防御，并带有攻击判定。
4. 减缓周围角色的行动。

援护攻击

据前作的友情攻击强化而来的新系统，在出战前玩家可以设置进行援护攻击的同伴，当玩家使用风格系统后，在画面左端会出现一个友情槽，只要在风格系统下攻击敌人即可增加友情槽的能量，当友情槽蓄满之后，必杀技便能强化为操控角色和援护角色共同发动的合体必杀技，之后玩家可以控制援护角色进行战斗，援护角色处于无敌状态，可以尽情攻击敌人，在友情槽的能量消耗光前使用必杀技还能再次发动合体必杀技。

和风格系统一样，援护攻击

也是在高难度中和强敌作战的利器。在援护攻击的时候可以削减强敌大量体力，而且青稚、蛇姬等人的合体必杀技还拥有让敌人强制进入异常状态的效果，在发动结束后还能配合普通必杀技对敌人进行进一步追打。

在游戏初期可供玩家选择的同伴仅有数名，其余角色需要玩家完成同伴关卡的相应篇章才能解锁。上阵的援护角色通过杀敌会逐步升级并习得各种对战斗有利的技能，将角色练至一定等级还能获得他们的银品质硬币，援护角色的技能详见下表：

| 技能 | 效果 |
|-----------|---------------------|
| 阿吽の呼吸 | 增加援护攻击的攻击力 |
| 阿吽の呼吸+ | 进一步增加援护攻击的攻击力 |
| 仲間の絆 | 减少友情槽的消耗 |
| 仲間の絆+ | 进一步减少友情槽的消耗 |
| 自然系はまかせろ | 增加对自然系状态的敌人造成的伤害 |
| 自然系はまかせろ+ | 进一步增加对自然系状态的敌人造成的伤害 |

TIPS 同伴快战时身边会出现一个绿圈，走入绿圈范围可回复该同伴的体力。

| 技能 | 效果 |
|-------------|------------------------|
| 真つ向勝負 | 对进入风格系统的敌人造成更多伤害 |
| 真つ向勝負+ | 对进入风格系统的敌人造成大量伤害 |
| 平常心 | 对没进入风格系统的敌人造成更多伤害 |
| 平常心+ | 对没进入风格系统的敌人造成大量伤害 |
| テクニカルはまかせろ | 对发动风格系统的技巧型敌人造成更多伤害 |
| テクニカルはまかせろ+ | 对发动风格系统的技巧型敌人造成大量伤害 |
| アタッカーはまかせろ | 对发动风格系统的力量型敌人造成更多伤害 |
| アタッカーはまかせろ+ | 对发动风格系统的力量型敌人造成大量伤害 |
| 强敌はまかせろ | 对强敌造成更多伤害 |
| 强敌はまかせろ+ | 对强敌造成大量伤害 |
| ザコはまかせろ | 对杂兵造成更多伤害 |
| ザコはまかせろ+ | 对杂兵造成大量伤害 |
| 能力者はまかせろ | 对恶魔果实能力者造成更多伤害 |
| 能力者はまかせろ+ | 对恶魔果实能力者造成大量伤害 |
| 攻击のアドバイス | 援护结束后对同伴施加30秒内增加攻击力的效果 |
| 防御のアドバイス | 援护结束后对同伴施加30秒内增加防御力的效果 |
| 回復のアドバイス | 援护结束后同伴回复一定量的体力 |
| 必杀のアドバイス | 援护结束后同伴回复一定量的必杀槽 |

画面指南



- | | | |
|---------|---------|---------------------|
| 1. 体力值 | 5. 锁定框 | 9. 经验槽 |
| 2. 必杀槽 | 6. 地图 | 10. 号获得数 |
| 3. 风格槽 | 7. 据点情报 | 11. 任务情报 (有任务时才会显示) |
| 4. 敌人血槽 | 8. 杀敌数 | 12. 友情槽 |

据点

本作的据点参考了多个《无双》作品，如果放任敌方据点不管，据点会不断刷出敌兵阻碍我方，甚至还会攻占我方的据点，在低难度下还好，如果玩的是高难度，蜂涌而至的杂兵可能还会干掉我方的NPC。

压制据点的方法就是进入敌方据点并让据点的耐久度降到最低，进入据点后画面右方会出现据点信息，干掉镇守据点的杂兵就能消耗据点的耐久度。当据点耐久度降到最低的时候会出现两

种情况，其一是直接攻下这个据点；其二是出现一个据点兵长，干掉这个据点兵长就能攻下据点。据点的所属可根据地图上的颜色判断，蓝色的即为我方据点。

在本作中出现一种全新的联合据点，此时据点内的敌人能力会得到一定程度的提升，最明显的便是血槽的长度，只要压制其中一个据点即可取消联合效果。在高难度下如果我方的NPC和这种强化型敌人战斗往往凶多吉少，应尽早压制。

模式

海贼日志

相当于本作的剧情模式，下分为剧情关卡和同伴关卡，其中在剧情关卡玩家可以体验到本作的原创剧情，游戏的玩法和

《真·北斗无双》相似，以压制据点为主。随着剧情关卡的推进会逐渐开启同伴关卡，完成相应的同伴关卡即可解锁该名角色的援护。

联机模式

在线上进行合作的模式，分为搜索其他玩家开设的房间的“クイックマチ”和自己开房招待其他玩家的“クリエイトマツ

チ”。不过本作对房主的网络有一定要求，如果自己的网络信号不过关，建议还是去其他玩家的房间当2P。

挑战模式

挑战各种高难度任务的地方，可供挑战的关卡虽少但难度不低，最好将角色练到30级左右再来尝试。



硬币篇



如今硬币系统也算是《海贼无双》的特色了，相信前作的全硬币收集是不少玩家的噩梦，本作在前

作的基础上大幅增加了硬币的数量，并推出全新的九宫格技能，下面为大家讲解硬币系统。

硬币的获得

游戏在前作125枚硬币的基础上大幅增加至540枚硬币，当前获得了多少硬币可以在画廊模

式中查看，那么如何在游戏中获得硬币呢？简单来说获得硬币的途径有以下几种：

1. 过关

成功过关后能获得当前关卡的一些固有硬币，比如敌将的所属硬币。

成功过关后能直接获得硬币。

3. 敌将

击败敌将会有有一定几率获得硬币。

2. 宝箱

在ML模式中会有一些特殊外形的隐藏宝箱，里面藏有硬币，

4. 隐藏硬币

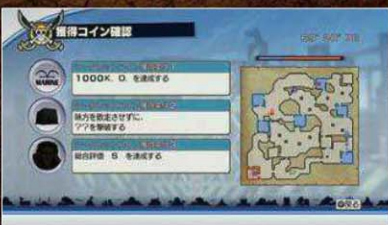
每关均有所属的隐藏硬币，关于隐藏硬币具体看下文说明。

隐藏硬币

本作的硬币分为两种，其一是过关便会取得，依靠人品“刷”出来的硬币，另一种则是满足特定条件便必定会出现隐藏硬币。剧情关卡每关均有三枚隐藏硬币，在关卡中可在菜单界面查看硬币的获取方式。获得条件分别为击败1000人、在没有同伴战败的情况下击杀特定敌将/等待敌本阵开门、取得S级评价。而同伴关卡每关各有一枚对应角色的金币，获得条件为取得S评价。达成条件之后会出现相应的战报提

示，同时地图上出现蓝色的S级宝箱，破坏宝箱即可发现硬币。值得一提的是，如果忘记宝箱的出现地点，可以在菜单界面中通过翻阅战场履历的方式查看宝箱位置。

从上文中可以看出，不让同伴战败是剧情关卡中获得硬币的必要条件之一，由于难度越高战斗时间拖得越长，越容易导致无法及时救援同伴导致战败，加上游戏初期我方的能力并不出彩，很容易就因为受伤或战斗时间过长而错失S级评价。因此笔者在这里建议玩家先选择やさしい难度取得每关的前两枚隐藏硬币，等兵强马壮之后再使用强力角色选择普通难度补足S级评价的硬币。



S级评价

在这里顺便说下S级评价的获得方法，目前已知击破数高于1200人是必要条件，至于影响评价的另外两个因素：受伤程度和通关时间则根据关卡各有不同，因此最好的办法便

是等到后期再考虑补完评价。建议战斗开始后直奔敌人据点，并顺便清理沿途的杂兵，在敌人本阵开门前击杀1000人即可，剩下的200人可以在敌人本阵和BOSS的较量中利用无双大面积清场搞定。

硬币质量

硬币分为铜、银、金三个等级，不过在本作中相同图案不同等级的硬币并不会冲突/覆盖，而是相互独立的。硬币的升级也从前作单纯的挑战高难度关卡变更为获得相同硬币时，硬币的星级+1，不过由于等级越高的硬币其初始星级越高，所以游戏难度和关卡难度越高，越容易刷出

高等级的硬币。

除了星级和等级外，硬币还带有体力、攻击力和防御力三种属性，在组合硬币时，如果硬币属性正好符合当前增加的能力，硬币星级+1（比如路飞的铜硬币是攻击力属性，使用这枚硬币强化角色攻击力时，硬币星级+1）。

硬币的组合

硬币最大的作用就是当做装备的道具增强角色的能力，这里有必要说一下硬币的组合。每名角色在初期只能装备一枚硬币，通过升级可增加装备栏的数量，最高为6格（突破等级上限之后会增加格数）。由于本作取消硬币技能，因此并没有前作那种主要格子和副格的区分，组合时尽

量把同一属性的硬币放入空格中即可。



链接效果

装备硬币时，如果相邻的两枚之间有特殊关系的话，就会发动链接效果，此时硬币之间的连线上面会出现一个图标，硬币星级+1。在装备硬币时，如果当前装备的硬币和正在选择的硬币是相互之间有关联的（例如路飞和艾斯），那么硬币的表面会发出独特的光芒，代表装备这枚硬币可以和已装备的硬币产生链接效果。

因为本作有很多相同图案但质量不同的硬币，在凑链接效果的时候比起前作方便不少，可以凑出“路飞→娜美→一路飞”这样的重复组合，多次连锁之后增加的效果非常强力，不过建议玩家在初期硬币不多的时候优先考虑攻击力，因为在不论哪种难度下，高攻击力要远胜于其他两项属性，玩家不妨先以攻击力为中心尝试各种链接效果。

硬币技能

本作的硬币技能改为全新的九宫格系统，当玩家完成特定关卡之后便会解锁九宫图，如果玩家持有九宫图上的硬币，通过组合即可获得各项对战斗非常有帮助的技能，一张图纸分别有八个

技能，在解锁相同技能之后，原技能会获得一个“+”的标志，代表该技能获得强化。获得的技能可在战前准备的“スキルノット”里装备，下面为大家列出所有九宫图的解锁条件：

图纸入手条件

| NO | 名称 | 关联硬币 | 入手条件 |
|----|------------|-------------------------------------|-------------------|
| 1 | 始まりのスキルノート | 001-006-039、057-003-046、008-009-056 | 完成剧情模式1-4“最强的高贼团” |

TIPS やさしい难度的最高评价为A，无法达成S级评价，若要取得S级评价必须选择やさしい以上的难度。

| NO | 名称 | 关联硬币 | 入手条件 |
|----|-------------------|-------------------------------------|-----------------------------|
| 2 | 激突のスキルノート | 038-010-034,012-033-004,020-007-047 | 完成劇情模式 2-4 “マリンフォード大激突” |
| 3 | 決戦のスキルノート | 005-023-055,058-002-053,045-044-054 | 完成劇情模式 3-6 “仲間を取り戻せ!” |
| 4 | 妻わらの一味マークのスキルノート | 157-156-160,158-155-161,163-159-162 | 完成劇情模式 0-2 “分裂!?” 妻わらの一味 |
| 5 | 妻わらの一味の協力者のスキルノート | 127-016-024,035-126-040,011-017-145 | 完成伙伴关卡中的チヨッパ編 |
| 6 | 妻わらの一味の愛用品のスキルノート | 268-260-280,271-259-275,274-255-277 | 完成劇情模式 3-2 “剑客襲来” |
| 7 | 強敵たちのマークのスキルノート | 130-128-139,131-144-133,129-134-132 | 完成劇情模式 1-2 “正義の拳骨” |
| 8 | 女性たちのスキルノート | 218-197-187,337-213-341,183-318-196 | 完成伙伴关卡中的サンジ編 |
| 9 | 海軍のスキルノート | 234-230-324,233-231-232,330-282-236 | 完成伙伴关卡中的ガブ編 |
| 10 | 海賊たちのスキルノート | 194-202-199,228-201-229,193-212-195 | 完成劇情模式 4-3 “暗の世界” |
| 11 | 世界政府関係者のスキルノート | 208-217-222,206-207-221,209-216-223 | 完成伙伴关卡中的ルッチ編 |
| 12 | 元凶人のスキルノート | 190-201-202,220-227-200,219-352-194 | 完成伙伴关卡中的マゼラン編 |
| 13 | 新旧七武海のスキルノート | 398-415-394,392-399-404,390-500-372 | 完成伙伴关卡中的ロエ編 |
| 14 | 白ひげ海賊団のスキルノート | 406-405-409,501-488-485,408-436-407 | 完成伙伴关卡中の白ひげ編 |
| 15 | 空島のスキルノート | 446-437-450,538-383-530,452-466-445 | 完成伙伴关卡中のエネル編 |
| 16 | 海賊王のスキルノート | 361-514-439,370-508-395,414-507-407 | 完成劇情模式 5-2 “暗との決戦” |
| 17 | 仲間のしるしのスキルノート | 419-376-421,420-513-422,423-434-424 | 完成伙伴关卡中のルフィ(2年前)編 |

技能(一格)

| 技能名 | 効果 | 入手方法 |
|------------|----------------------------|---|
| □□□□コンボ強化 | 強化□□□□ | No.01: 始まりのスキルノート、No.03: 決戦のスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート |
| □△コンボ強化 | 強化□△ | No.03: 決戦のスキルノート、No.04: 妻わら一味マークのスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート |
| □□△コンボ強化 | 強化□□△ | No.06: 妻わら一味の協力者のスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート |
| □□□△コンボ強化 | 強化□□□△ | No.06: 妻わら一味の愛用品のスキルノート、No.10: 海賊たちの、No.17: 仲間のしるしのスキルノート |
| □□□□△コンボ強化 | 強化□□□□△ | |
| △△△コンボの強化 | 強化△△△ | No.02: 激突のスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート |
| △□コンボ強化 | 強化△□ | No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート |
| △△□コンボ強化 | 強化△△□ | No.01: 始まりのスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート |
| 特殊技強化 | 強化R2/R特殊技 | No.06: 妻わら一味の協力者のスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート |
| ハイテンション | 増加風格状态的攻击力 | No.04: 妻わら一味マークのスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート |
| 空中戦の知識 | 給予空中敌人更多伤害 | No.03: 決戦のスキルノート、No.04: 妻わら一味マークのスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート |
| 剛力 | 敌人更容易陷入气绝状态 | No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート |
| 狙击手の心得 | 給予远距离的敌人更多伤害 | No.04: 妻わら一味マークのスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート |
| 追い討ち | 給予气绝状态的敌人更多伤害 | No.01: 始まりのスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート |
| 肉の力に | 获得“巨大肉”和“水々肉バベQ”的时候增加少量攻击力 | No.02: 激突のスキルノート、No.04: 妻わら一味マークのスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート |
| リーダーの力 | 我方据点越多攻击力越高 | No.01: 始まりのスキルノート、No.06: 妻わら一味の協力者のスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート |
| ヒーローの力に | 每击破500人增加少量攻击力 | No.06: 妻わら一味の愛用品のスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート |
| 起死回生の力 | 体力越少攻击力越高 | No.06: 妻わら一味の愛用品のスキルノート、No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート |

| 技能名 | 効果 | 入手方法 |
|----------|----------------------------|---|
| 健康第一 | 防止异常状态 | No.04: 妻わら一味マークのスキルノート |
| 頑強 | 普通杂兵不容易使出蓄力攻击 | No.6: 妻わら一味の愛用品のスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート |
| 航海士の心得 | 冲刺的无敌时间延长 | No.02: 激突のスキルノート |
| 肉を身体に | 获得“巨大肉”和“水々肉バベQ”的时候增加少量防御力 | No.01: 始まりのスキルノート、No.02: 激突のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート |
| ヒーローの身体 | 每击破500人增加少量防御力 | No.06: 妻わら一味の愛用品のスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート |
| 起死回生の身体 | 体力越少防御力越高 | No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.08: 女性たちのスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート |
| コックの心得 | 增加回道具的效果 | No.06: 妻わら一味の協力者のスキルノート |
| 海賊同盟 | 更容易积蓄友情槽 | No.03: 決戦のスキルノート、No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート |
| 急所攻击 | 延长强敌的气绝时间 | No.06: 妻わら一味の協力者のスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート |
| 船大工の心得 | 一击破坏盾兵的盾牌 | No.07: 強敵たちのマークのスキルノート |
| クイックチャージ | 缩短蓄力时间 | No.04: 妻わら一味マークのスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート |
| 实体を捉える力 | 能攻击到自然状态的敌人 | No.06: 妻わら一味の愛用品のスキルノート |
| リーダーシップ | 敌人据点越少越容易压制 | No.08: 女性たちのスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート |
| 毒舌 | ペローナ専用，敌人更容易进入消沉状态 | No.03: 決戦のスキルノート、No.06: 妻わら一味の協力者のスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート |
| サディスト | ペローナ専用，给予进入消沉状态的敌人更多伤害 | No.02: 激突のスキルノート、No.03: 決戦のスキルノート、No.08: 女性たちのスキルノート |
| アイスクラッシュ | クザン専用，给予进入冻结状态的敌人更多伤害 | No.02: 激突のスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート |
| ゴルゴンの目 | ハンコック専用，给予进入石化状态的敌人更多伤害 | No.02: 激突のスキルノート、No.03: 決戦のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート |
| ソウルレイクイム | ブルック専用，给予进入睡眠状态的敌人更多伤害 | No.03: 決戦のスキルノート、No.06: 妻わら一味の協力者のスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート |
| 音楽家の心得 | ブルック専用，风格状态引起的アンガルド更难解除 | No.01: 始まりのスキルノート、No.08: 女性たちのスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート |
| 砂の能力の真髄 | クロコダイル専用，強化スタイルゲージの回復效果 | No.02: 激突のスキルノート |
| 心綱 | エネル専用，更容易积蓄雷槽 | No.15: 空島のスキルノート |
| お徳用コーラ | フランキー(2年前)専用，可乐的消耗减少 | No.16: 海賊王のスキルノート |

技能(二格)

| 技能名 | 効果 | 入手方法 |
|---------|--------------|---|
| 戦闘員の心得 | 増加必杀技的伤害 | No.06: 妻わら一味の愛用品のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート |
| つまみ食い | 击杀杂兵掉落回道具 | No.01: 始まりのスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート |
| スタイリッシュ | 延长風格状态的持续时间 | No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート |
| 考古学者の心得 | 増加風格槽的积蓄速度 | No.08: 女性たちのスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート |
| 集中力 | 更容易积蓄必杀槽 | No.01: 始まりのスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート |
| 船長の心得 | 必杀槽会随着时间缓慢回复 | No.08: 女性たちのスキルノート、No.15: 空島のスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート |

技能(三格)

| 技能名 | 効果 | 入手方法 |
|-----|-----------|-------------------|
| 威圧 | 战斗时容易击退敌人 | No.12: 元凶人のスキルノート |

| 技能名 | 效果 | 入手方法 |
|-----------|------------------------------------|--|
| 船医の心得 | 体力会随着时间缓慢回复 | No.08: 女性たちのスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート |
| 戦場のカリスマ | 容易提升士气 | No.10: 海賊たちのスキルノート |
| ミスディレクション | 延长击飞敌人的时间 | No.11: 世界政府关系者たちのスキルノート |
| 泥棒猫 | 击杀杂兵后掉落贝利 | No.08: 女性たちのスキルノート、No.11: 世界政府关系者たちのスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート |
| 王の资质 | 路飞、艾斯、蛇姬、白胡子的霸王色的霸气能震慑敌将，并给予杂兵极大伤害 | No.10: 海賊たちのスキルノート |

真结局

正常游戏中玩家只能玩到4-3“暗的世界”，只有当满足条件之后才能挑战最终章，下面为大家列出最终章的开启方法：

1 完成剧情关卡4-3“暗的世界”。

2 完成ルフィ（需完成草帽海贼团其他人的剧情关卡才能解锁）、マルコ、クザン、ハンコック、エース、くま、ミホーク、

クロコダイル、バギー、ガーブ、ハンニバル、マゼラン、ジョズ、ビスタの同伴关卡，之后完成白ひげの同伴关卡。

3 进入4-2，当エース到达撤退地点后出现新任务，此时不要杀死被控制的白胡子，帮助ルフィ、エース和マルコ清理杂兵，三人说得白胡子后过关。

全角色

本作的可操作角色从前作的13名大幅增加至37名，角色的出现条件都不难，大部分角色仅需通过真结局便能解锁，而草帽海贼团和双能力黑胡子也只需要通过各自的同伴关卡便能解锁，具体情况请看下表。

全角色出现条件

| 角色 | 解锁条件 |
|------------|------------------------|
| ルフィ | 初始角色 |
| ゾロ | 完成剧情关卡3-6“仲間を取り戻せ!” |
| ナミ | 完成剧情关卡0-2“分裂!? 妻わらの一味” |
| ウソップ | 完成剧情关卡3-4“究極から解き放て!” |
| サンジ | 完成剧情关卡3-6“仲間を取り戻せ!” |
| チョッパー | 完成剧情关卡1-3“悪夢の支配者” |
| ロビン | 完成剧情关卡3-4“究極から解き放て!” |
| フランキー | 完成剧情关卡1-1“海賊同盟の襲来” |
| ブルック | 完成剧情关卡1-3“悪夢の支配者” |
| スモーカー | 完成剧情关卡0-2“分裂!? 妻わらの一味” |
| ジンベエ | 完成剧情关卡1-2“正義の拳骨” |
| マルコ | 完成剧情关卡1-4“最強の海賊団” |
| クザン | 完成剧情关卡2-1“はじまりの地へ” |
| ペローナ | 完成剧情关卡2-2“復活のアーロンパーク” |
| ハンコック | 完成剧情关卡2-2“潜入! 地獄の大船” |
| エース | 完成剧情关卡2-4“マリノアロード大激突” |
| くま | 完成剧情关卡3-1“黒ひげからの刺客” |
| ミホーク | 完成剧情关卡3-2“刺客襲来” |
| クロコダイル | 完成剧情关卡3-3“砂漠の島の宿敵” |
| バギー | 完成剧情关卡3-5“開け放たれた地獄の門” |
| 白ひげ | 打出最终章后加入 |
| ロー | 打出最终章后加入 |
| 黄猿 | 完成剧情关卡5-1“坏れた正义” |
| エネル | 完成剧情关卡5-1“坏れた正义” |
| 赤犬 | 完成剧情关卡5-2“暗との決戦” |
| ティーチ | 完成剧情关卡5-2“暗との決戦” |
| ルフィ(2年前) | 完成真结局后，通过同伴关卡的对应关卡 |
| ゾロ(2年前) | |
| ナミ(2年前) | |
| ウソップ(2年前) | |
| サンジ(2年前) | |
| チョッパー(2年前) | |
| ロビン(2年前) | |
| フランキー(2年前) | |
| ブルック(2年前) | |
| ティーチ(W能力) | |

激难

游戏初期可供玩家选择的仅有一轮下来对手不死也残，之后再接续一个必杀技便可收工。至于角色方面，攻击范围广、火力优秀的青稚和招式霸道的艾尼路皆为不错的人选。至于前作最强的白胡子，其招牌技能△△△在本作中被大幅削弱攻击力，如果不是特别有爱建议还是选择其他角色为妙。

强攻战术，既是利用“必杀技→自然系风格状态”进行硬拼，在装备延长风格状态和友情槽技能的情况下，往往



奖杯列表

| 奖杯 | 杯种 | 入手方法 |
|-----------------------|----|---|
| 顶点まで行って来い!!! | 白金 | 获得全部奖杯 |
| 新しい冒険が!!! 始まるんだ!!! | 铜杯 | 完成剧情模式第一关 |
| おれの技はみんな……一段階進化する | 铜杯 | 使用一次风格模式 |
| ありがとう!!! 恩にきる!!!! | 铜杯 | 使用一次援护攻击 |
| これからだぞ!!! 新世界は!!! | 铜杯 | 完成序章 |
| ここから先は!!! おれの時代だア!!!! | 铜杯 | 完成第二章 |
| 取られた仲間を取り返さただけだ!! | 铜杯 | 完成第三章 |
| おれ達の勝ちだア!!!! | 银杯 | 通关一次 |
| この海で一番自由な奴が海賊王だ!!! | 金杯 | 完成真结局 |
| “海賊”の王者は 一人で充分だ!!! | 银杯 | 完成挑战模式的所有关卡 |
| おれの仲間になれよ!!! | 铜杯 | 获得10人以上的同伴 |
| 一緒に冒険しよう!!! | 银杯 | 获得30人以上的同伴 |
| みんなおれの家族だぜ…… | 金杯 | 完成全部同伴关卡 |
| ほらみろ大漁つ!!! | 铜杯 | 获得任意一关的三枚隐藏硬币 |
| 世界の宝はおれのもの!!! | 银杯 | 取得全部隐藏硬币 |
| 人の夢は!!! 終わらねエ!!!! | 金杯 | 在“超難しい”难度下通关游戏，只限剧情模式，自由模式和联网合作均不计入 |
| 映像の準備ができました | 银杯 | 解锁画廊中的所有影像 |
| 我々……歴史の全てを知った…… | 银杯 | 解锁画廊中的所有内容 |
| おれはまだまだ強くなれる | 铜杯 | 获得一个技能 |
| 強くなったな | 铜杯 | 获得10个技能 |
| 頼もしいなア!!! | 银杯 | 获得20个技能 |
| よしっ!! 手に入れたぞ | 铜杯 | 入手一个硬币 |
| 他にもまだ種類がありそうね | 铜杯 | 入手100个硬币 |
| あいつすげえア……!!! | 银杯 | 入手250种硬币 |
| 何万人でもかかって来い……!!! | 银杯 | 击破数超过10万人 |
| すげー肉いっぱい食べるな!!! | 银杯 | 取得1亿贝利 |
| 气前がいいな | 铜杯 | 使用10万以上的贝利 |
| うおおお景気がいいア!!!! | 银杯 | 使用1000万以上的贝利 |
| 世界を買っちゃえ!!! | 银杯 | 使用1亿贝利 |
| なんか燃えてきた!!! | 银杯 | 在一次风格状态中击破500人，建议装备延长风格时间的技能，然后找一个附近有回复风格槽道具的据点刷新杂兵即可，快要压制据点的时候可以故意跑出据点继续刷新 |
| まさに伝説の怪物!!! | 铜杯 | 使用必杀技击破1万人 |
| 何でだ!!! 当たらねエ!!! | 铜杯 | 在风格状态下被敌人躲开攻击 |
| 命を捨ててついて来い!!! | 铜杯 | 使用5名角色完成5个不同的关卡 |
| 最も恐るべき力を持っている……!!! | 铜杯 | 使用10名角色完成5个不同的关卡 |
| あいつにはもう……頼もしい仲間達がいた | 铜杯 | 使用20名角色完成5个不同的关卡 |
| 珍しいモン持つてんな | 铜杯 | 获得一个隐藏硬币 |
| 恐ろしい力を秘めてるねエ…… | 铜杯 | 获得一个九宫图 |
| おれは肉を食いてエ!!!! | 铜杯 | 获得100个以上的回复道具“巨大肉” |
| なんて力だ……!!! | 铜杯 | 使敌人进入1000次气绝状态 |
| さすがるフイ君の仲間達…… | 铜杯 | 使用援护攻击击破1万人 |

TIPS 王的资质这项技能给蛇姬使用，配合石化效果可以秒杀大部分BOSS。

GEARS OF WAR JUDGMENT



本作真正主打的是网战模式，那么在玩完单机部分后就将游戏盖棺定论实在是为时过早。从结果来看，游戏的网战部分也并没有让玩家失望，个人的感觉是比以往更好玩。本作的大改动虽然对于系列老手来说会稍显不适应，但是久而久之会发现新的乐趣。网战在不少内容上偏向照顾新手，这对于第一次投入到网战的玩家来说是个好消息。

文 华尔兹 美编 NINA

单机内容补充

关卡三星计分规则

游戏的评价系统，可以根据分数来计算。在游戏中每积攒 50 分即可提升满星数。其中基本分数是这样计算的，将敌人喷碎算 1 分，爆头算 2 分，处决算 3 分，获得勋带

则算 5 分，倒下会减 2 分。此外杀死每种不同的兽族会获得不同的分数，从 2 分到 25 分不等，玩家可以通过计算得出获得三星的方法。

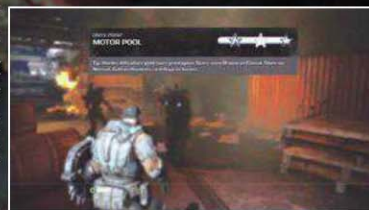


| | | |
|----------|---|---------------------------------|
| 战争机器 审判日 | Microsoft | 动作射击 |
| X360 | Gears of War: Judgment 2013年3月19日 无对应周边 | 美版 59.99美元 对应玩家年龄：17岁以上玩家 |
| | 多人在线 | |

全关卡疯狂难度全星邪道打法

上期已经说明，本作的疯狂难度历代最高，拿到全部三星比较苛刻。这里有一个邪道简单方法，只要有一名队友，任何玩家都能拿满最高难度全三星。游戏原本的设定是一名玩家开疯狂难度，另外一名玩家开简单，这样在过关拿到 3 星后选择疯狂难度的玩家也只会按拿到简单难度的三星算。不过，选简单难度的玩家只要在最后时刻选择退出，那么留下打疯狂难度的玩家过关便会算其拿到了疯狂难度三星。用这个办法玩家只需要在过关按 ↑ 确认前让另一个玩家选择退出

即可。不过要注意的是每章的最后一关没有确认过关的场面，队友需要把握好时间提前退出。而在疯狂难度下的队友只需找好躲藏的地方，等待过关即可。此方法着实令疯狂难度从此不再疯狂，为了游戏性考虑，请玩家慎用。



Over Run 模式解析

本作新增加的 Over Run 模式将前作的持久战与杀戮模式结合，而结果也令玩家比较满意，尽管略有不平衡的趋势，但与人对战的乐趣十足，提升了不少耐玩度。现在就让我们来了解一下具体的玩法。对战中玩家将会分为两个阵营，分别

是人类方和兽族方。兽族方的目的就是进攻人类的发电机，而人类方的目的则是时间内保护其不被破坏，这就是基本规则。如果时间到后兽族仍没有攻陷发电机便算人类胜利，如果双方攻陷次数一样，最后会根据双方攻陷的时间来进行计算。

作战思路

◆ Over Run 模式目前对于新手玩家来说，人类方比兽族要逊色一些，尽管有各种防御设施帮忙，但计划或者运筹不好一样很容易被攻陷。防御设施一旦被破坏就不会重生，这点需要特别注意。人类方所有4个职业当中，有部分职业破坏平衡，但出于整体考虑每个职业都有必要作用，如果场上都是同一种角色则无法完成团队胜利的结果。举个例子来说，所有玩家公认的最强角色就是巴德，但是如果场上队友都选择巴德就会遇到子弹数量不足、火力持续时间不够或者没人补充体力的局面，如果此时场上有柯尔提供弹药补充，索菲亚帮忙补充体力，那么战斗则会更加容易打开局面。

◆ 基本思路推荐在战斗开始

时，还是选择以巴德为主的部队，在对手拆防御设施的时候使用炮台进行拦截，之后再对设施进行修补。后期敌人开始猛攻或者进来后便需要选择柯尔配合索菲亚加强防御来与敌人周旋。

◆ 注意战场上兽族进攻有两个路线，千万别只在其中一边防守，可以两两一组来抵抗进攻。此外要小心个别地图当中从特别洞口溜进去的雷暴虫。

◆ 玩家并不用经常坐以待毙，也可以走出防御设施，从身后对敌人发动奇袭。在对方半路途中间拦截它们也是有效的防守策略。

◆ 在防御设施将被破坏时，可以冲出去一名玩家与对方周旋，吸引注意力，以争取时间让技工对设施进行修补。



职业分析

巴德

武器：纳许散弹枪、修复工具
特殊技能：释放自动炮台
技能持续时间：12秒
技能冷却时间：18秒

分析：公认的最强角色，其炮台的追踪力以及威力十分霸道，又能对防护栏进行修理，还配有散弹枪这种网战中最常用的武器。不过炮台每次发动时间有较长的冷却过程，炮台位置的摆放也比较讲究，一般情况下在对方玩家

进攻时将其摆在护栏内进行扫射是最理想的使用方式，此外在最后即将失手时，对方多半会派难以捕捉的雷暴虫袭来，为了避免被偷袭，可以将炮台摆在发电机附近。巴德在释放完炮台后会面临没有远程武器选择的问题，比较考验玩家的近战操作技巧。

对策：兽族遇到巴德时，首先确保远离其自动炮台攻击，与自动炮台正面较量往往不会有什么好结果。推荐躲在掩体后从远处盲射将炮台破坏。如果对方已经释放炮台，就集中火力将释放者杀死，一旦释放炮台的玩家被杀死，其炮台也会消失。面对仍在冷却中的巴德则可以通过远程武器在远处牵制，当然对自己技术有信心的玩家也可以冲过去和他对喷。



柯尔

武器：布什卡火炮、骑兵突击步枪
特殊技能：释放弹药补给箱
技能持续时间：6秒
技能冷却时间：10秒

分析：人类阵营的攻击手，爆炸武器布什卡火炮极其凶悍，拥有不小的范围。可以找角度在护栏内向对面的兽族发射布什卡火炮，配合狙击手的探测技能可以更容易找到躲在掩体后敌人的位置。在对手使用强力兽族的情况下，是遏制敌人的必要手段。

由于自己和队友子弹数量较少，加之这个模式没有其他办法可以获得子弹，其技能补充子弹在战斗中十分实用，柯尔可以看到队友的子弹数量是否充裕，以此来



持续时间有限，玩家要尽量将子弹扔到同伴尽可能拿得到的地方。相比布什卡火炮，另一把武器链锯枪略显薄弱，使用柯尔近战会是非常冒险的战斗方式，如果能配手雷相信会令战局更加平衡。

对策：扮演兽族面对柯尔时，一定要小心其手中的布什卡火炮，不过其每发射一次会有上弹时间，而子弹很容易用完，对方必须释放弹药箱进行补充，此时就是抓住空隙上前攻击的大好时机。布什卡火炮还有个弱点就是不善于近战，用掷弹兵与其面对面的话还是比较具备优势的。

索菲亚

武器：骑兵突击步枪、短管散弹枪
特殊技能：释放补血手雷
技能持续时间：5秒
技能冷却时间：4秒

分析：索菲亚在战场上主要是负责补血，不过和对战一样，补血手雷扔出后可以当做给附近的队友增加防御，在乱战中给队友使用非常奏效，可以大幅提高队友的生存率。不用怕浪费手雷

的释放，其技能冷却时间较小，使用得当会非常厉害。对倒下的队友使用医疗手雷还能让它们快速复活。此外这个护士职业的角色在战斗力上也一点不低，远程的骑兵步枪，配合近距离可以秒杀强力敌人的短管散弹枪（Over Run 模式有普通对战模式的三倍以上威力），让索

菲亚没有沦为花瓶。短管散弹枪的子弹数量很少，需要配合柯尔的弹药箱技能才能更好发挥。

对策：面对索菲亚时，由于其远近距离下都比较占优势，而她在身边释放医疗手雷的情况下更不可轻举妄动。最好的办法就是使用高伤害的武器将她一击毙命。可以选择兽族苦役在她面前嚎叫阻止她的动作后杀死。选择索菲亚的玩家一般会在队伍后方提供支援，兽族应该选择大范围的武器给予其攻击。



派德克

武器：MARKZA、史那克手枪
特殊技能：释放探测手雷
技能持续时间：8秒
技能冷却时间：3秒

分析：这个角色使用率最低，主要是其特殊技能探测敌人作用不是太大，而武器在近距离战斗

中也不占优势。其实这个技能对于阻止敌军偷袭是非常有帮助的，在其中一侧释放后可以随时知道他们的动向，而配合柯尔的武器，可以一举干掉那些躲在掩体后的敌人。狙击手在远距离火力方面有绝对优势，开场使用还是比较厉害的，不过对爆头的精准度要求较高，尤其是与人对战的

情况下。每张地图中都有专为其设定的高处场地，利用地形在高处狙击在栅栏外的敌人是主要作战手段，不过狙击手弹药消耗也比较快，需要柯尔的支持。为了避免浪费子弹，玩家可以狙击战场上需要优先干掉的敌人，比如

为敌方补血的肯突兵。派德克是对操作要求较高的角色，再面对敌人过来的情况下要边退边打头。在敌人进攻后期基本不推荐使用。

对策：兽族面对狙击手相对简单，如果不是特别准的玩家，大可近距离作战将其屈死。

兽族苦役

武器：无
特殊技能：站立吼叫
技能持续时间：2秒
技能冷却时间：8秒
其他：A键跳过防御设施，B键近战攻击

分析：兽族苦役是发动奇袭的好手，操作好的情况下比掷弹兵还厉害。其一是因为苦役移动速度快，其二它拥有不少特殊路径可以走（有爪子图案的场地）。按A键后可以跳过栅栏，可

以在不被发现的情况下跳过防御设施对发电机展开攻击。而其近战攻击也能将不少新手玩家搞得手忙脚乱。吼叫则可以队友提供不错的支援，在双方对攻当中，苦役潜入敌营对那边的敌人发动吼叫往往可以打破僵局。

对策：面对苦役的时候最好的办法就是从远处扫射，自动炮台以及柯尔的大范围爆炸武器可以起到不错的应对作用。近战时由于其速度很难被喷死，可以选择用B键来敲死。

掷弹兵

武器：那徐散弹枪、骑兵突击步枪
特殊技能：投掷破片手雷
技能持续时间：—
技能冷却时间：12秒
其他：和人类操作一样

分析：兽族方的主要进攻单位，拥有与敌军正面较量的能力，两把武器非常实用，破片手雷威力与范围并进，对付成群以及在掩体后方的人类具有十足的威胁。接近敌方的发电机后，也可以扔雷过去爆炸造成损伤。此外其躲在掩体后方用骑兵突击步枪盲射防御设施和对方的机枪台会是不错的进

攻手段。是最主要的作战单位。

对策：扮演人类面对掷弹兵是需要拿出对战模式的精力，当然前提是玩家能力还在冷却时间的情况下，否则使用炮台和医疗手雷都能简单应对。其最厉害的手雷一定要看准时机翻滚及时躲避，即便被插到雷也要跑过去和它同归于尽。一般使用掷弹兵的玩家喜欢过来和你对喷，如果不擅长用散弹枪，用远距离武器牵制他即可。



兽族方

作战思路

◆兽族方初期拥有雷暴虫、兽族苦役、掷弹兵以及肯突四种，不会消耗分数，玩家可以根据战况来随意选择。进阶的兽族则有狂暴、兽族百足兽、战盾兵以及潜地兽，分别需要1500分、2400分、3500分以及5000分。选择合适的兽族种类，配合队友是操作兽族凿开对方防线的关键部分。

◆开场先用雷暴虫去撕开第一道防线，没人时就不停用RT去破坏护栏，等对方的人员出现就立刻爆炸，与同伴一起进攻的话很快就能干掉第一道防御。之后的防御设施对方会重视起来，一般情况下会形成对攻战。这时对方会将注意力集中在其中一侧，

玩家此时便可从另一边去攻击另一边的防御。在僵持战中，选择便宜又强力的掷弹兽族是非常实用的，其手雷范围广威力高，又有纳许散弹枪和骑兵突击步枪可以使用，配合肯突一同作战事半功倍。即便躲在掩体后面不停用骑兵突击步枪扫射防御设施也十分厉害。此外掷弹兵在攻击敌人最后防线时，算好足够距离向发电机丢雷也可以造成足够杀伤。后期阶段便可使用一些强力兽族给予对方痛击，使用战盾兵配合肯突补血是凿开对方最后防御的不二人选。在将敌人的防御护栏击碎后就简单了，派出小雷暴溜进敌营自爆即可。而我方还可以召唤出兽族百足兽对敌人造成牵制。

兽族分析

雷暴虫

武器：无
特殊技能：冲刺
技能持续时间：1秒
技能冷却时间：5秒
其他：B键爆炸、X键吃手雷、RT为爪子攻击。

分析：“破门”的主要兽族，在初期以及最后阶段功臣。雷暴虫体力很少，但是胜在速度奇快，敌人不宜打中，很容易搞得对方手忙脚乱。不少地图中有专为雷

暴虫设计的洞穴存在，通过钻洞可以更容易接近对方发电机的所在处。雷暴虫主要用来破坏设施或者牵制敌人，与敌人一对一没什么优势。

对策：对付雷暴虫使用脚踢开是避免其爆炸的最佳方式，即便其行动再快，最后爆炸仍需要短暂的时间，此时过去按B将其一脚踢开可以避免雷暴虫对发电机的破坏。此外释放自动炮台，即便对方移动再灵活，不在掩体后面也一样会被轻松干掉。

肯突兵

武器：雷暴突击步枪
特殊技能：恢复体力
技能持续时间：7秒
技能冷却时间：5秒
其他：和人类操作类似

分析：肯突拥有不错的作战能力，远程雷暴步枪威力不低，关键的是可以帮队友补血，尤其

是对于皮厚血多的战盾兵等兽族来说非常实用。其治疗技能可以连锁给其他兽族回血，战斗时躲在远处以起到大范围治疗效果。

对策：肯突是战场上应该优先消灭的目标，不过使用肯突的敌人会多半躲在掩体后面进行恢复工作，此时人类的狙击手就能站在高处起到一发爆头置敌的效果。



狂暴

武器: Breechshot
特殊技能: 狂暴化
技能持续时间: 8秒
技能冷却时间: 18秒
其他: 狂暴前与人类类似

分析: 狂暴属于消费形兽族, 在狂暴后可以对人类造成不小的打击, 被狂暴打到的敌人将会被一击必杀。但并不代表其在狂暴状态下是无敌的, 在自动炮台和布什卡火炮连续攻击的情况下也很容易挂。狂暴冷却时间很长,

与其等待 18 秒的时间, 不如直接换下一个兽族来进攻。狂暴在变身前以及冷却时间内都非常弱, 不过用 Breechshot 如果足够准的话也可以造成爆头。是兽族中为数不多的远程战斗单位。

对策: 对付已经变身的狂暴可以后退翻滚来避免其攻击, 有些类似对付女兽人, 玩家操作狂暴时一般会呈支线奔跑, 不是很灵活。用自动炮台等强力武器可以将其干掉, 或者等它逐渐恢复成普通形态。



百足兽

武器: 无
特殊技能: 站立
技能持续时间: 无限
技能冷却时间: -
其他: RT键撕咬攻击, 站立时为喷射毒液攻击。

分析: 原本在对付 AI 时最为厉害的兽族, 在与人类斗时没有那么赖, 不过依然是很强大的作战单位。其弱点藏在尾巴部分, 不容易被打到, 耐久度较高行动速度也很快, 让对方难以招架。百足兽在攻陷对方防御设施时可以

将尾巴的弱点藏在掩体后面, 再用撕咬去破坏对方的防线。百足兽的特殊技能没有限制, 站起来喷毒液比较难以命中对方, 但是可以攻击到掩体后的敌人。如果是在接近发电机的情况下, 还可以隔着防御设施站立喷射发电机, 以此取得非常好的进攻效果。

对策: 面对百足兽, 柯尔的布什卡火炮很容易炸掉其尾部弱点, 即便将其将尾巴部分藏在掩体后方也同样可以发射布什卡火炮对它造成伤害。群体面对百足兽时可以让一人负责与其周旋, 其他人一节一节打掉其尾巴部分。

战盾兵

武器: 落锤, 盾牌
特殊技能: 旋转盾牌
技能持续时间: 5秒
技能冷却时间: 10秒
其他: A键冲刺, LT举盾, RT用流星锤击地

分析: 战盾兵攻防一体, 皮厚血多, 是十足强劲的兽族单位, 在配合肯突补血的情况下更是如虎添翼。其流星锤攻击力高, 范围广, 可以快速将防御设施砸毁。

举着盾牌前进即便是自动炮台也拿它没办法。由于对防守一方来说, 战盾兵十分危险, 所以一般都会是优先消灭的对象, 此时使用战盾兵的技能旋转盾牌, 可以将对方的子弹全部弹回去给予痛击。

对策: 见到战盾兵, 一定要更多的玩家扮演柯尔, 用 Breechshot 猛攻, 也可以用索菲亚使用短管来近距离喷。总之一定要第一时间将它消灭在战场上。

潜地兽

武器: 无
特殊技能: 潜地
技能持续时间: 8
技能冷却时间: 12秒
其他: RT: 凿地攻击

分析: 潜地兽被设定为兽族最强进攻单位, 在其弱点不容易被攻击到, 而攻击方式虽然只有一种但也足够犀利, 潜地兽会有四个足部一齐攻击目标, 利用潜地兽破坏防御设施可谓轻而易举。而其遁地的能力则可以直接回避掉许多防御设施, 如果时间所剩无几, 用这个办法接近敌方发电

机是最有效、快捷的, 经常可以给予对方一个奇袭。由于潜地兽的强大, 也可能导致其成为 COG 一方的主要目标, 此时队伍中如果有肯突配合便可大幅提高作战能力。

对策: 相比战盾兵, 更应该第一时间消灭的目标, 主要是因为其对于发电机的威胁过于强大。其在遁地后可以通过找到它挖的洞来判断出现位置。其弱点位于头部, 玩家需要通过空隙攻击其用足部遮挡着的头部。在对方不断移动当中, 做到这一点还是很有难度的。使用自动炮台和 BOOSHKA 配合会有不错的效果。

对战模式心得问答

本作的网战部分加快了节奏, 调整了地图结构和大小。在整体上与系列有较大区别。本作的对战主打全面攻占模式, 在这个模式下玩家必须不停地寻找目标击杀, 以达到杀敌数最多的目的。由于最高分要求玩家抢着杀敌, 所以对手多半都会使用散弹枪, 玩家无需担心遇到无奈的团体机枪党。

团队模式则和以往类似, 不过

由于系统发生了变化, 在打法上也发生了较大区别, 队友的回复手雷以及探测雷对全体玩家都有效, 更加突出了团队作战的精神。团体战中玩家不再分为人类与兽族的对战, 全部统一使用人类, 不过会分为红色阵营和蓝色阵营两方, 可以从身上发光的盔甲来判断敌我, 不过有时对方涂装太显眼, 免不了有分不清敌我的情况发生。

Q: 本作只有两种武器切换, 而主武器只有一种, 该如何装备?

A: 本作对武器平衡的修改做得比较完善, 前作中略显逆天的短管和刺刀均被大幅弱化, 除了面对团体机枪外, 平时使用纳许散弹枪是最准确的选择。不过也可以针对这

一点进行一些调整, 比如装备雷暴枪来远程限制, 本作不像之前网战在中枪后有大硬直, 所以大可可通过灵活走位来接近使用远程武器的玩家。对于新手玩家来说短管散弹枪是不错的选择, 但要注意其两发子弹的弊端。

Q: 系列核心近战对喷的打法是否有新的改变?

A: 本作的 B 键近战攻击回归了 2 代的威力, 对方在被敲到后会有硬直, 也就是说玩家平常使用散

弹枪即使没喷准也不要紧, 用敲的方式造成对方硬直再喷死也不迟, 连续敲三下也可以把对方打倒。本作中作为一个喷子达人不仅要喷得准, 还要敲得准。





Q:游戏中玩家可以默认选择装备一种手雷,是否打法也会随之变化?

A:游戏中的手雷为标配,这也使得对战思路发生了较大变化,难怪要更改操作。可默认携带的手雷分为5种,破片手雷,医疗手雷、油墨弹、烟雾手雷、侦测手雷。

其中破片手雷较以往来说攻击范围有所下降,不过见面先扔



雷还是最实用的方法。尤其是没有被对方发现的情况下,扔准了插在对方身上还是非常厉害的。如果是面对面的情况下可以选择在近距离乱战中扔雷,否则很容易被躲开。

医疗手雷用来补充体力,看似没用,其实有一种十分高端的战法。见到敌人后先扔补血雷过去,这样就相当于增加了防御力,我方会变得非常耐打,从而在与对方对峙时占具优势。

侦测手雷作用类似《COD》中的UAV,不过只有在其范围内的敌人会被标记,不过被标记的敌人全部队友都可以看到,是探测敌人位置的最佳方式。

Q:地图变大,新手玩家目标不明确,不知该从何下手。

A:《战争机器》网战的对战思路一直是以先抢强力武器为主,本作也不例外,如果玩家属于新手,在开场时可以按下↓来查看武器的位置显示,一般情况下榴弹炮、布什卡火炮等都是抢手的武器,玩家久而久之便可熟悉强力武器的位置,以及争抢时的打

法。其次本作的地图比以往要大不少,在以杀敌为主的各自为战模式使用探测手雷便十分重要,在范围内的敌人被标记后,玩家就会有攻击的目标,不至于无脑乱转。此外游戏有了高低走位,比以往的路线选择以及战法更丰富,不过从过高的位置落下仍会受伤,需要小心。

Q:本作的完美上弹怎么没了?子弹数量很少,怎么办?

A:对战中取消了完美上弹,不过快速上弹与以往相比也会更有难度。和战役模式一样,如果错过了上弹就用B出近战或者换武器重

新填装。对战地图中的弹药补给箱非常重要,这次不仅能补充子弹,更是可以将手雷补上。游戏中初始状态下武器子弹很少,多捡弹药就显得非常重要了。

Q:以往一对一无压力,如今面对盾牌不知如何应对。

A:由于本作中玩家可以一手持盾牌一手持主武器,这样一来使得盾牌的作用大大上升,不过也有应对方法,那就是丢破片雷。有本作中破片雷已经变成初始武器,那么遇

到战盾兵一个手雷过去便可要其性命。在没有手雷或者用完的情况下就往后走位喷死。而选择持盾的玩家在面对对方手雷时可以马上切换武器丢掉盾牌躲避,或者按A键向前奔跑回避,持盾情况下不能翻滚是一大弊端。

Q:强力武器方面有什么改动?

A:本作拼抢取得的武器威力更大,举个例子来说,以往略显鸡肋的地狱火焰发射器在本作中威力堪比散弹枪,但是射程又比散弹枪多了数倍,可谓是散弹杀手。而榴弹炮、遁地兽发射器、不瞄准情况下使用爆炸弓以及新加入的布什卡火炮往往是左右战局的关键。

Q:我购买了VIP PASS,但为什么我在普通对战中拿不到双倍经验?

A:如果玩家购买了VIP PASS,想获得双倍经验就必须去专属的VIP房间进行战斗。当然,这个模式下也不会发生搜不到人的情况,玩家可以放心。

Q:如何快速提升经验?

A:目前来说,选择双倍经验的VIP房间,在统治模式下与AI对战刷经验是最快的。前提是房间内没人,由于系统会优先搜索亚洲玩家所在的区域,找个没人的房间刷还是比较简单的。

武器数值列表

本作不少武器在数值上进行了精确的调整,根据下表玩家可以详细了解到每种武器的子弹数量以及具体威力等,玩家可以根据数据来分析状况以及打法。

注:OR代表Over Run模式。

初始武器

| 武器 | 对战伤害 | OVERRUN伤害 | 子弹数/OR | 最大弹量/OR | 弹药箱补给量/OR |
|----------|------|-----------|---------|---------|-----------|
| 骑兵突击步枪 | 50 | 50 | 240/200 | 420/600 | 120/60 |
| 刺刀突击步枪 | 75 | - | 150/- | 240/- | 60/- |
| 雷暴突击步枪 | 86 | - | 140/- | 200/- | 40/- |
| 经典雷暴突击步枪 | 55 | 55 | 240/240 | 384/384 | 96/- |
| 纳许散弹枪 | 670 | 670 | 8/8 | 24/39 | 8/8 |
| 短管散弹枪 | 670 | 2500 | 6/2 | 10/4 | 2/2 |
| 玛克萨狙击 | 175 | 250 | 30/20 | 120/120 | 20/10 |
| 史那制氏手枪 | 65 | 65 | 24/72 | 854/132 | 48/12 |

特殊武器

| 武器 | 对战伤害 | OVERRUN伤害 | 子弹数/OR | 最大弹量/OR | 弹药箱补给量/OR |
|---------|------|-----------|--------|---------|-----------|
| 榴弹发射器 | 900 | - | 2/- | 7/- | 2/- |
| 布什卡火炮 | 700 | 700 | 3/3 | 12/12 | 3/3 |
| 后装式步枪 | 280 | 350 | 12/36 | 28/27 | 12/- |
| 遁地兽发射器 | 900 | - | 2/- | 7/- | 2/- |
| 黎明之锤 | 1500 | - | MAX/- | 100%/- | MAX/- |
| 狙击枪 | 500 | - | 5/- | 24/- | 5 |
| 迫击炮 | 800 | - | 2/- | 2/- | MAX |
| 嘉秋机枪 | 77 | - | 200/- | 200/- | 100/- |
| 重型狙击枪 | 5000 | - | 8/- | 8/- | MAX/- |
| 地狱火焰发射器 | 2000 | - | 102 | 132 | 102/- |
| 爆炸弓 | 708 | - | 4/- | 12/- | 4/- |
| 火神炮 | 210 | - | 320/- | 320/- | 无法补充/- |



未来帝都漫京雾
霓虹映满江水途
魔女持枪忽回眸
烟眉斜视模特步
乌丝如瀑淌柔体
杏眼冷睨似针突
如水柔情心底藏
留待谁人来碰触

- 名称: 猎天使魔女
- 作者: 米思
- 软件: Photoshop & Painter
- 用时: 30小时

作为一款原创的动作类作品,《灵魂献祭》的整体素质令人满意,不少玩家将拿来和“《怪物猎人》系列”比较,其实两者并没有太多的可比性,而且用一个已经日趋成熟的系列来衡量一款新作也是不公平的,希望官方能再接再厉,在现有的基础上推出更优秀的后续内容。本次研究就将一些实用的数据放出以便玩家查阅对照,个别专有名词的意思可以参考上期特快中的上手指南,而更详细的内容如全魔物攻略等请期待《PSV 专辑 Vol.5》。

文 狼来了

美编 心的永恒



实用技术

研究中心

SOUL SACRIFICE

ソウル・サクリファイズ

| | | |
|------------|------|---------------|
| 灵魂献祭 | SCEJ | 动作 |
| ソウルサクリファイズ | 日版 | |
| 2013年3月7日 | 1-4人 | 5700日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄: 17岁以上 |

实用技巧 & 知识集锦

供物复制大法

注意此法会严重影响游戏的耐玩度,另外复制后会有低几率出现存档损坏的情况,因此使用前请玩家三思并做好备份。目前官方已经推出 1.02 升级补丁来修复这个复制 BUG,想复制的玩家记得先不要升级。



进入选择供物的界面,先将想要复制的供物装备到上面一栏供物套中的任意一格,该供物装备后的剩余个数必须是 0,然后按 SELECT 键进入试用供物的界面,进入后按 START 键进入切换供物的界面,将刚才装备的那一个供

物移动到下面一栏供物套里的任意一格,然后退出试用供物的界面,注意退出时按 SELECT 键后先选(はい)退出,然后再选(いいえ)不继承设定过后的供物位置,回到选择供物的界面后就会发现供物还在装备状态,但个数为 0 的供物已经变成 1 了。

地毯流

所谓的“地毯流”其实早在试玩版的时候就已经出现了,它的意思是利用各种属性的“×の布”配合召唤魔法“×魔人の血/心脏”召唤出同种属性的“ゴレム”来让人型魔物持续陷入各种属性地狱

的异常状态,以达到“锁怪”的目的,下面来说一下具体的步骤。

- ① 靠近人型魔物
- ② 在人型魔物开始变身时按 START 键以便在过场中自由活动。
- ③ 在还未变身完成的人型魔物下方设置 3~4 个“×の布”。



④ 稍微拉开一点距离设置“×魔人の血/心脏”。推荐是“血”,如果没有的话也可以用“心脏”代替。

基本上上述的四

个步骤就可以让大部分的人型魔物持续处于属性地狱状态,如果想提高输出的效率,还可以追加下面的几个步骤。

- ⑤ 和人型魔物拉开一段距离,然后使用远程魔法继续输出,投掷、卵类均可。
- ⑥ 算好地狱状态解除的时间,然后在解除前的一刻使用克制的属性来触发追击效果。每种属性的第一次地狱状态都可以拘束 BOSS 近 10 秒左右,第二次则会缩短 3 秒左右,如此类推。
- ⑦ 被触发追击效果后人型魔物必定会陷入一段时间的“扑街”状态,此时上前在它的下方补充“×の布”。
- ⑧ 补充设置“×魔人の血/心脏”。
- ⑨ 回到第 5 步。

以上便是令大部分人型魔物闻

风丧胆的“地毯流”战术,如果使用得当的话可以让魔物们还没来得及行动就跪了,其中能完虐的有サイクロプス、スライム、ジャック・オ・ランタン、クラケン等同系列、移动速度缓慢的魔物,而一些行动迅速或喜欢飞天的魔物如ワイバーン(无属性弱点)、エルフ女王和グリフォン(无属性弱点),配合上“状态异常增幅”的刻印,开场后立即让它们陷入地狱状态后也能实现锁敌速杀。当然,地毯流也有不太奏效的时候,比如敌人是フェニックス或ペガサス这种脚不沾地的魔物,不过这只是个别的例子。补充一点,如果想最大化地提高输出效率,还可以考虑装备“觉悟的刻印”这种极端的刻印,前提是玩家必须有一定的大局观,否则被任务中的小型魔物偷袭一下就死翘翘了。

变身(机雷)系供物的活用

机雷系供物指的是“炎/冰/雷的绵毛”系列的魔法,它的攻击力一般,使用次数还算多,因为投掷系魔法过于出彩,所以机雷系魔法经常被忽略。前边介绍的地毯流战术,对个别飞空型的魔物没有太大的用处,而机雷系魔法正好能应对这种状况。有玩家可能会说与其用机雷还不如用投掷系魔法,当然,如果多人联机或者带着同行者的时候是在魔物攻击同伴的时候使用投掷系魔法,但是当单人面对类似グ

リフオンの魔物时,如果被它飞空,它会一直追着玩家来攻击,玩家除了疲于奔命外很难找到机会来完成“发动投掷魔法→调整镜头锁定魔物→攻击”的步骤,这时出招硬直小、能自动追踪敌人的机雷系魔法的优势就体现出来了。推荐在单人面对エルフ女王、ワルキューレ、ペガサス、グリフォン、ハービー、フェニックス时带上机雷系魔法,而移动速度快但会潜地使机雷魔法无效的ワイバーン则不适用。

特殊的回避手段

游戏中除了翻滚回避外,其余的某些行动也带有一定的无敌时间,比如使用魔法弹(爆破)系的魔法将自己炸飞的硬直途中、使用回避变化系的魔法来发动回避动作的时候等等,利用它们较长的无敌时间,可以躲开翻滚回避无法躲开的部分招式。具体操作是算好敌人攻击判定的发生时间,对自己

前方的地面上使用爆破系魔法来将自己炸飞,籍此来躲开一些持续时间较长、范围大的攻击,比如ケルベロスの扑杀、クラークの追尾式突进、ワイバーンの三连击等等。当然,如果能通过走位配合翻滚回避来躲开的话还能争取到更多的输出机会,这里只是提出来让玩家在回避时多一种特殊的选择。

人数与魔物血量的关系

在单机或联机模式中只要带着同行者或同伴一起战斗,那么人型魔物的血量就会根据上场人数而发生一些变化,简单来说就是人越多人型魔物的血也就越多,具体见表格,另外魔物在主线任务中的血量

会比其他任务中的稍低。因为同行者的AI较低,而且就算好感度升到S级,他们的行动也并不会对玩家的实际战斗有多大的帮助,因此单

人时还不如自己单独上场。不过在面对一些同场双BOSS的情况时,还是可以考虑带上同行者来吸引一下人型魔物的火力。

任务篇

ニミュエ(主线任务)

ニミュエ篇的主线任务相当于游戏中的教程,难度方面从最初的讨伐小型魔物到后期与人型魔物的战斗循序渐进,不过总体

难度都很低。将第六章完成后,将会开放マーリン篇的主线任务以及アヴァロンでの活动的自由、同伴等任务。

魔法使いの試験

| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|-----|-----|-----------|---------------|-----------------------|-----------|----------|----------|
| 001 | 第一章 | 0.5 | 初期自动开启 | 打倒指定数量的敌人 | ゴブリン | 愈し种(小) | 斧の破片 | 剑士の冰刃 |
| 002 | 第二章 | 0.5 | 完成主线任务001 | 打倒指定数量的敌人 | ゴブリン、オーク | 冰细工の盖(小) | 墓場の土块(小) | 岩虫の甲壳(小) |
| 003 | 第三章 | 1.5 | 完成主线任务002 | 打倒ジャック・オ・ランタン | ゴブリン、コボルト、ジャック・オ・ランタン | 铁风车的翼片(小) | 火树の根 | 火树の根(三叉) |
| 004 | 第四章 | 0.5 | 完成主线任务003 | 打倒指定数量的敌人 | オーク、成金グール | 愈し种(小) | 铁针龙的卵(小) | 小恶魔のフオーク |
| 005 | 第五章 | 1.5 | 完成主线任务004 | 打倒ハービー | ゴブリン、ハービー | 铁风车的翼片(小) | モグラの爪(小) | 雷葬の土块(小) |
| 006 | 第六章 | 1.5 | 完成主线任务005 | 打倒并献祭ニミュエ | ニミュエ | 治愈の种(小) | 魔タビ(小) | 石斧の破片 |

マーリン(主线任务)

マーリン篇的内容主要为玩家阐述了本作的故事,完成现有的任务

就会开启下一个任务,而任务的难度也会越来越高,玩家可能还会遇到需要强化现有供物才能顺利完成的情况。随着完成的任务越多,也会顺势开启同伴任务以及自由任务。

あれから数年後

| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|-----|----|-----------|------------|--------------------|----------|--------|----------|
| 007 | 第一章 | 1 | 完成主线任务006 | 打倒指定数量的敌人 | ゴブリン、金欲ゴブリン | 溶岩锅の盖(小) | 巨人族の腕 | 岩虫の甲壳(小) |
| 008 | 第二章 | 1 | 完成主线任务007 | 打倒スライム(食欲) | 毒绿オーク、スライム(食欲) | 火葬の土块(小) | 巨炎族の腕 | 泥魔人の内脏 |
| 009 | 第三章 | 1 | 完成主线任务008 | 打倒指定数量的敌人 | ゴブリン、墓掘ゴブリン、火焰ゴブリン | 石盾のかけら | 隼の羽(小) | 雷龙的卵(小) |
| 010 | 第四章 | 2 | 完成主线任务009 | 打倒指定数量的敌人 | オーク、毒绿オーク、树花コボルト | 铁针龙的卵(小) | 剑士の苗木 | 树龙的卵(小) |
| 011 | 第五章 | 2 | 完成主线任务010 | 打倒エルフ女王 | 毒茸ゴブリン、毒绿オーク、エルフ女王 | 愈しの花(小) | 時の砂 | 泥魔人の内脏 |

過去の因縁

| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|-----|----|-----------|-------------|-----------------------|---------|-----------|----------|
| 012 | 第一章 | 3 | 完成主线任务011 | 打倒サイクロプス | 钢刺ゴブリン、木の实コボルト、サイクロプス | 野犬の喉笛 | 欲望金货の袋(小) | 石魔人の内脏 |
| 013 | 第二章 | 3 | 完成主线任务012 | 打倒スライム(金欲) | 毒绿オーク、医者グール、スライム(金欲) | 剑士の冰刃 | 冰の绵毛(小) | 铁斧的破片 |
| 014 | 第三章 | 4 | 完成主线任务013 | 打倒モルガン・ル・フェ | ゴブリン、モルガン・ル・フェ | 愈し种(中) | 時の砂 | 运命の箱(小) |
| 015 | 第四章 | 4 | 完成主线任务014 | 打倒指定数量的敌人 | オーク、钢刺ゴブリン、腐卵ネクター | 食欲の実(小) | 毒の布(小) | 铁针龙的卵(中) |
| 016 | 第五章 | 4 | 完成主线任务015 | 打倒スライム(食欲) | 火焰ゴブリン、ネクター、スライム(食欲) | 雷龙的卵(小) | 雷の球根(小) | 雷魔人の内脏 |

人としての残り时间

| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|-----|----|-----------|-------------|--------------------------|-----------|---------|---------|
| 017 | 第一章 | 5 | 完成主线任务016 | 打倒指定数量的敌人 | 墓掘ゴブリン、オーク、叶无コボルト、蜡烛ネクター | 铁斧的破片 | 岩盾のかけら | 時の砂铁 |
| 018 | 第二章 | 5 | 完成主线任务017 | 打倒ケルベロス | 酒豪ゴブリン、冰块オーク、ケルベロス | 铁风车的翼片(中) | 雷石の盖(大) | 落雷斧的破片 |
| 019 | 第三章 | 5 | 完成主线任务018 | 打倒モルガン・ル・フェ | 火焰ゴブリン、モルガン・ル・フェ | 铁风车的翼片(中) | 時の砂 | 运命の箱(小) |
| 020 | 第四章 | 5 | 完成主线任务019 | 打倒ケルベロス | 墓掘ゴブリン、电磁グール、ケルベロス | 雷の球根(小) | 结界の锁 | 巨雷王の腕 |

終わりの始まり

| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|-----|----|-----------|-------------|----------------------|----------|----------|---------|
| 021 | 第一章 | 5 | 完成主线任务020 | 打倒并献祭ニヒル | 成金グール、叶无コボルト、ニヒル | ドロロの土(小) | 墓場の土块(中) | 時の砂铁 |
| 022 | 第二章 | 6 | 完成主线任务021 | 打倒マーリン | オーク、叶无コボルト、マーリン | 岩虫の甲壳(中) | 時の砂 | 运命の箱(小) |
| 023 | 第三章 | 6 | 完成主线任务022 | 打倒モルガン・ル・フェ | 冰块オーク、コボルト、モルガン・ル・フェ | 隼の羽(中) | 雷の布(中) | 雷龙的卵(中) |
| 024 | 第四章 | 6 | 完成主线任务023 | 打倒モルガン・ル・フェ | 腐卵ネクター、モルガン・ル・フェ | 岩盾のかけら | 雷の布(中) | 雷神树的根 |
| 025 | 第五章 | 6 | 完成主线任务024 | 献祭モルガン・ル・フェ | モルガン・ル・フェ | 本任务无报酬 | | |

そして记忆が残った

| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|-----|----|-----------|---------------|------------------------|-----------|-----------|----------|
| 026 | 第一章 | 6 | 完成主线任务025 | 打倒ハービー | 冰块オーク、毒绿オーク、成金グール、ハービー | 冰细工の盖(大) | 冰の布(中) | 冰狱树的根 |
| 027 | 第二章 | 6 | 完成主线任务026 | 打倒サイクロプス | 成金グール、ネクター、サイクロプス | 冰バラのトゲ(中) | 冰魔人の内脏 | 冰龙的卵(中) |
| 028 | 第三章 | 7 | 完成主线任务027 | 打倒ジャック・オ・ランタン | オーク、腐卵ネクター、ジャック・オ・ランタン | 愈し种(大) | 豪炎树的根 | 巨炎树的腕 |
| 029 | 第四章 | 7 | 完成主线任务028 | 打倒フェニックス | 钢刺ゴブリン、酒豪ゴブリン、フェニックス | 火葬の土块(中) | 炎龙的卵(中) | 炎鸦的喉笛 |
| 030 | 第五章 | 7 | 完成主线任务029 | 打倒マーリン | 腐卵ネクター、マーリン | 巨神の腕 | 時の砂 | 运命の箱(小) |
| 031 | 第六章 | 7 | 完成主线任务030 | 打倒ヒュドラ | 毒绿オーク、医者グール、ヒュドラ | 墓場の土块(中) | 欲望金货の袋(大) | 铁针龙的卵(大) |
| 032 | 第七章 | 7 | 完成主线任务031 | 被マーリン的魔法命中 | マーリン | 本任务无报酬 | | |

| マリンに挑む | | | | | | | | |
|--------|----|-----------|-------|-------|------|--------|------|--|
| 任务编号 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 | |
| 033 | 7 | 完成主线任务001 | 打倒マリン | マリン | | 本任务无报酬 | | |

魔法使いの仲間(同伴任务)

本篇章主要讲述了ポーマン、パーシヴァル、ガウエイン以及ラ

ンスロット这四位魔法使的故事,由于他们的能力优秀,作为同行者而言非常值得信赖,因此建议玩家尽早完成他们的篇章以便让他们成为同伴。

| 悪徳魔法使い | | | | | | | | |
|--------|-----|----|-----------|------------|----------------------|---------|----------|----------|
| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 001 | 第一章 | 1 | 完成主线任务006 | 打倒指定数量的敌人 | ゴブリン、成金グール | 石盾のかけら | 火葬の土块(小) | 剣士の苗木 |
| 002 | 第二章 | 1 | 完成同伴任务001 | 打倒指定数量的敌人 | 火焰ゴブリン、金欲ゴブリン、墓柵ゴブリン | 雷石の蓋(小) | 雷樹の根 | 雷樹の根(三叉) |
| 003 | 第三章 | 1 | 完成同伴任务002 | 打倒スライム(金欲) | ゴブリン、スライム(金欲) | 治愈の種(小) | 斧の破片 | 雷斧の破片 |
| 004 | 第四章 | 1 | 完成同伴任务003 | 打倒指定数量的敌人 | オーク、成金グール | 愈し種(小) | 火樹の根 | 火樹の根(三叉) |

| 魔物の子供 | | | | | | | | |
|-------|-----|----|-----------|---------------|-------------------------|----------|----------|----------|
| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 005 | 第一章 | 2 | 完成主线任务011 | 打倒指定数量的敌人 | 毒茸ゴブリン、毒緑オーク、樹花コボルト | モグラの爪(小) | 岩虫の甲壳(小) | 木のお守り |
| 006 | 第二章 | 2 | 完成同伴任务005 | 打倒ジャック・オ・ランタン | 毒茸ゴブリン、ゴブリン、ジャック・オ・ランタン | 火葬の土块(小) | 時の砂 | 愈しの灵石(小) |
| 007 | 第三章 | 3 | 完成同伴任务006 | 打倒指定数量的敌人 | 叶无コボルト、毒緑オーク、腐卵ネクター | 愈しの果实(小) | 吸引草の茎(小) | 巨木の根 |
| 008 | 第四章 | 3 | 完成同伴任务007 | 打倒スライム(食欲) | ゴブリン、スライム(食欲) | 幼木の根(三叉) | 樹龍の卵(小) | 鉄斧の破片 |

| 狼男の苦悩 | | | | | | | | |
|-------|-----|----|----------------------|-----------|-------------------|----------|----------|---------|
| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 009 | 第一章 | 5 | 完成主线任务020&魔力等级在15级以上 | 打倒指定数量的敌人 | オーク、电磁グール、蜡燭ネクター | 炎の球根(小) | 溶岩鍋の蓋(大) | 悪魔のフオーク |
| 010 | 第二章 | 5 | 完成同伴任务009&魔力等级在15级以上 | 打倒指定数量的敌人 | 珊瑚ゴブリン、冰块オーク | 铁针龙的卵(中) | 冰墓の土块(中) | 剑豪の冰刃 |
| 011 | 第三章 | 4 | 完成同伴任务010&魔力等级在15级以上 | 打倒ワウルフ | 火焰ゴブリン、ワウルフ | 野犬の喉笛 | 泥魔人の内臓 | 闪光兽の喉 |
| 012 | 第四章 | 6 | 完成同伴任务011&魔力等级在15级以上 | 打倒ワウルフ | 毒茸オーク、腐卵ネクター、ワウルフ | 猛兽のトゲ(中) | 狂犬の喉笛 | 炎龍の卵(中) |

| 復讐の騎士 | | | | | | | | |
|-------|-----|----|----------------------|------------|-----------------------|-----------|---------|----------|
| 任务编号 | 章节 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 013 | 第一章 | 5 | 完成主线任务020&生命等级在15级以上 | 打倒ジャックフロスト | 珊瑚ゴブリン、冰块オーク、ジャックフロスト | 雷樹の根(三叉) | 冰の綿毛(小) | 冷狼の喉笛 |
| 014 | 第二章 | 5 | 完成同伴任务013&生命等级在15级以上 | 打倒指定数量的敌人 | 医者グール、腐卵ネクター | 小悪魔のフオーク | 炎の綿毛(小) | 热鴉の喉笛 |
| 015 | 第三章 | 6 | 完成同伴任务014&生命等级在15级以上 | 打倒指定数量的敌人 | 毒茸ゴブリン、墓柵ゴブリン、成金グール | 樹龍の卵(小) | 巨木の根 | 巨木の根(三叉) |
| 016 | 第四章 | 6 | 完成同伴任务015&生命等级在15级以上 | 打倒并献祭カメラリア | 成金グール、ネクター、カメラリア | 青い色欲の実(小) | 毒の布(小) | 境界の鎖 |

アヴァロンの要请录(自由任务)

这里有数量众多、难度各异的任务供玩家挑战,其中需要通关主线任务后才会开启的任务不在少数,部分供物和魔物只有在自由任务中才会出现,因为个别任务的难度较高,因此建议玩家将刻印、等级和供物进行极限强化后再挑战高难度的任务。

①任务的走向:在自由任务中,部分任务旁边有箭头指向后续任务,

在完成该任务后会根据玩家最终的选择(献祭或救济BOSS)开启对应箭头所指向的后续任务,想完成所有任务,这类有箭头指向的任务就至少需要完成两次。

②不完全な追体験:アヴァロンの要请录里的部分任务呈现冰封状,进入后关于任务的叙述也是一片空白,这类任务统称“不完全な追

体験”,任务目标均为收集指定数量的“魂のかけら”。这类任务中敌人是不会受到伤害的,不过我方受到攻击是会损血的,过关后固定获得供物“运命の箱(小)”。完成该任务的“不完全な追体験”后任务才会解封,接下来就可以正常完成任务了。

③双BOSS:游戏中会出现两个BOSS同场的情况,战斗难度自然会增加不少,需要注意的是必须将两个BOSS都打到后才会出现献祭或救

济BOSS的选项,在两个BOSS为不同魔物的时候,吸取的魂或气为后打倒的那一只魔物。虽然只能吸取一次魂或气,但两只魔物对应的部位破坏奖励是分开计算的。

④“同业者”任务:游戏中带有“同业者”字样的任务都需要玩家和其他非魔物化的魔法使对战,将其打倒后选择献祭或救济可获得对应的魂和气,但选择救济后会继续与其战斗,只有将其献祭后才能完成任务。

| I. 纯洁的时代 | | | | | | | | |
|----------|------------|----|----------------------|-------------|---------------|-----------|----------|----------|
| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 001 | 荒野の街道でお宝探し | 1 | 完成主线任务006 | 收集4个“魂のかけら” | ゴブリン | 雷石の蓋(小) | 冰墓の土块(小) | 幼木の根(三叉) |
| 002 | 森に出没するネコ军团 | 1 | 完成主线任务006 | 打倒指定数量的敌人 | オーク、金欲ゴブリン | 木制鍋の蓋(小) | 樹墓の土块(小) | 剣士の苗木 |
| 003 | 氷原で遊ぶ魔物達 | 1 | 完成主线任务006&不完全な追体験达成后 | 打倒指定数量的敌人 | 冰块オーク、墓柵ゴブリン | 冰細工の蓋(小) | 雷樹の根 | 剣士の冰刃 |
| 004 | 修道院の害虫退治 | 1 | 完成主线任务006 | 打倒指定数量的敌人 | ゴブリン、火焰ゴブリン | 铁风車の翼片(小) | 雷葬の土块(小) | 小悪魔のフオーク |
| 005 | 氷原の大飯食らい | 1 | 完成主线任务006 | 打倒ハービー | 墓柵ゴブリン、ハービー | 冰細工の蓋(小) | 雷樹の根 | 剣士の冰刃 |
| 006 | 森に巣食う魔物達 | 1 | 完成自由任务005且最后选择献祭 | 打倒指定数量的敌人 | オーク、成金グール | 巨人族の腕 | 幼木の根 | 幼木の根(三叉) |
| 007 | 砂漠の海の无精荷車 | 1 | 完成自由任务006 | 打倒ケンタウロス | 金欲ゴブリン、ケンタウロス | 溶岩鍋の蓋(小) | 火葬の土块(小) | 火樹の根(三叉) |
| 008 | 森で待ちうける同业者 | 1 | 完成自由任务005且最后选择救济 | 打倒并献祭ロジアー | コボルト、ロジアー | 木制鍋の蓋(小) | 幼木の根 | 幼木の根(三叉) |
| 009 | 修道院に伺む耳買人 | 1 | 完成自由任务008 | 打倒ワイバーン | 火焰ゴブリン、ワイバーン | 愈し種(小) | 雷葬の土块(小) | 雷斧の破片 |

| II. 欲望的时代 | | | | | | | | |
|-----------|-------------|----|----------------------|-----------------|---------------------------|----------|----------|---------|
| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 010 | 灼熱地獄で魔物退治 | 2 | 完成主线任务006 | 打倒指定数量的敌人 | 酒豪ゴブリン、オーク | 火樹の根 | 小悪魔のフオーク | 炎龍の卵(小) |
| 011 | 森の奥地の火ダルマたち | 2 | 完成主线任务006 | 打倒ジャック・オ・ランタン×2 | ゴブリン、ジャック・オ・ランタン×2 | 魔タタビ(小) | 幼木の根(三叉) | 泥魔人の内臓 |
| 012 | 荒野の丘でお宝探し | 2 | 完成主线任务006 | 收集4个“魂のかけら” | 成金グール | 墓場の土块(小) | 雷樹の根(三叉) | 落雷のお守り |
| 013 | 森でにぎわう魔物達 | 2 | 完成主线任务008&不完全な追体験达成后 | 打倒指定数量的敌人 | 毒茸ゴブリン、毒緑オーク | 愈しの花(小) | 剣士の苗木 | 木のお守り |
| 014 | 砂漠を彷徨うネズミ達 | 2 | 完成主线任务006 | 打倒指定数量的敌人 | 酒豪ゴブリン、成金グール | 火樹の根 | 火樹の根(三叉) | 溶岩のお守り |
| 015 | 森に女王がやって来た | 2 | 完成主线任务011 | 打倒エルフ女王 | 毒茸ゴブリン、毒緑オーク、樹花コボルト、エルフ女王 | 愈しの花(小) | 時の砂 | 石魔人の内臓 |
| 016 | 荒野のネズミ退治 | 2 | 完成自由任务015且最后选择献祭 | 打倒指定数量的敌人 | ゴブリン、酒豪ゴブリン、毒茸ゴブリン | 雷葬の土块(小) | 雷樹の根(三叉) | 落雷のお守り |
| 017 | 氷原に現る异形のモノ | 2 | 完成自由任务016 | 打倒スライム(食欲) | 成金グール、スライム(食欲) | 雷樹の根 | 剣士の冰刃 | 冰のお守り |
| 018 | 荒野のオウバリ争い | 2 | 完成自由任务015且最后选择救济 | 打倒指定数量的敌人 | 毒茸ゴブリン、オーク、成金グール | モグラの爪(小) | 岩虫の甲壳(小) | 岩龍の卵(小) |
| 019 | 氷原で凍える岩ダルマ | 2 | 完成自由任务018 | 打倒ガゴイル | オーク、ガゴイル | 铁针龙的卵(小) | 雷樹の根(三叉) | 冰龍の卵(小) |

III. 代偿的时代

| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|-------------|----|----------------------|---------------|----------------------|----------|-----------|--------|
| 020 | 羽根の牧场でお宝探し | 3 | 完成主线任务006 | 收集5个“魂のかけら” | 毒绿オーク、树花コボルト | 隼の羽(小) | ドロ沼の土(小) | 巨木の根 |
| 021 | 森に逃げるネズミとネコ | 3 | 完成主线任务006 | 打倒指定数目的敌人 | ゴブリン、毒绿オーク、腐卵ネクター | 剑士の苗木 | 幼木の根(三叉) | 巨木の根 |
| 022 | 水の都で踊る悪魔の手先 | 3 | 完成主线任务006&不完全な追体験达成后 | 打倒クラケケン | 珊瑚ゴブリン、クラケケン | 雷樹の根(三叉) | 青い食欲の実(小) | 石魔人の内臓 |
| 023 | 修道院で折る大飯食らい | 3 | 完成主线任务006 | 打倒ハービ- | ゴブリン、ハービ- | 雷斧の破片 | 雷の綿毛(小) | 落雷樹の根 |
| 024 | 谷間に落ちたネズミ军团 | 3 | 完成主线任务006 | 打倒指定数目的敌人 | 毒茸ゴブリン、腐卵ネクター | 隼の羽(小) | 食欲の実(小) | 巨木の根 |
| 025 | 火ダルマ氷原で冻える | 3 | 完成主线任务006 | 打倒ジャック・オ・ランタン | 医者グール、ジャック・オ・ランタン | 火樹の根(三叉) | 氷の綿毛(小) | 石魔人の内臓 |
| 026 | 荒野を转がる岩ダルマ | 3 | 完成自由任务025且最后选择献祭 | 打倒ガ-ゴイル | 钢刺ゴブリン、毒绿オーク、ガ-ゴイル | 石斧の破片 | ドロ沼の土(小) | 铁斧の破片 |
| 027 | 水都でまみえる同业者 | 3 | 完成自由任务025且最后选择救济 | 打倒并献祭ウイ-ゴ | 珊瑚ゴブリン、ウイ-ゴ | 剑士の冰刃 | 冰龙の卵(小) | 冷狼の喉笛 |
| 028 | 一つ目巨人街道に现る | 3 | 完成主线任务012 | 打倒サイクロプス | 毒绿オーク、叶无コボルト、サイクロプス | 雷樹の根(三叉) | 雷の綿毛(小) | 石魔人の内臓 |
| 029 | 氷原のナワバリ争い | 3 | 完成自由任务028且最后选择献祭 | 打倒指定数目的敌人 | ゴブリン、珊瑚ゴブリン、医者グール | 愈しの果实(小) | 氷の綿毛(小) | 冷狼の喉笛 |
| 030 | 修道院で遊ぶ异形のモノ | 3 | 完成自由任务029 | 打倒スライム(金欲) | 钢刺ゴブリン、スライム(金欲) | 石斧の破片 | 树龙の卵(小) | 巨木の根 |
| 031 | 水の都の住人込 | 3 | 完成自由任务028且最后选择救济 | 打倒指定数目的敌人 | 珊瑚ゴブリン、医者グール | 雷樹の根(三叉) | 赤い食欲の実(小) | 冰樹の根 |
| 032 | 羽根を見上げる女王 | 3 | 完成自由任务031 | 打倒エルフ女王 | 木の实コボルト、腐卵ネクター、エルフ女王 | 剑士の苗木 | 岩龙の卵(小) | 闪光兽の喉笛 |

IV. 赎罪的时代

| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|-------------|----|----------------------|-----------------|----------------------------|-----------|----------|----------|
| 033 | 森の街道で魔物退治 | 4 | 完成主线任务006 | 打倒指定数目的敌人 | グール、成金グール、ネクター | 树龙の卵(小) | 毒の布(小) | 巨木の根(三叉) |
| 034 | 砂漠に现る火ダルマたち | 4 | 完成主线任务006 | 打倒ジャック・オ・ランタン×2 | オーク、ジャック・オ・ランタン×2 | 愈し种(中) | 炎の球根(小) | 炎魔人の内臓 |
| 035 | 洞窟の広间を飞ぶ巨鸟 | 4 | 完成主线任务006&不完全な追体験达成后 | 打倒グリフォン | 金欲ゴブリン、グリフォン | 雷龙の卵(小) | 雷の綿毛(小) | 雷魔人の内臓 |
| 036 | 水の都のお宝探し | 4 | 完成主线任务006 | 收集5个“魂のかけら” | 钢刺ゴブリン、オーク | 食欲の実(小) | 氷の布(小) | 冰樹の根(三叉) |
| 037 | 砂漠に迷う异形のモノ | 4 | 完成主线任务016 | 打倒スライム(食欲) | オーク、蜡烛ネクター、スライム(食欲) | 雷の綿毛(小) | 愈しの灵水(小) | 结界の锁 |
| 038 | ネズミとネコ氷原に现る | 4 | 完成自由任务037且最后选择献祭 | 打倒指定数目的敌人 | 酒豪ゴブリン、冰块オーク | 冰龙の卵(小) | 氷の球根(小) | 冰樹の根(三叉) |
| 039 | 森でくつろぐ耳翼人 | 4 | 完成自由任务038 | 打倒ワイバーン | 成金グール、ワイバーン | 愈し种(中) | 毒の布(小) | 树魔人の内臓 |
| 040 | 氷の湖で冻えるカラス | 4 | 完成自由任务037且最后选择救济 | 打倒指定数目的敌人 | 医者グール、ネクター | 冰龙の卵(小) | 氷の布(小) | 铁针龙的卵(中) |
| 041 | 谷に舞い戻った女王 | 4 | 完成自由任务040 | 打倒エルフ女王 | 火焰ゴブリン、オーク、エルフ女王 | 食欲の実(小) | 雷の球根(小) | 雷魔人の内臓 |
| 042 | 无精荷车街道を散歩 | 4 | 完成主线任务016&完成自由任务007 | 打倒ケンタウロス | 成金グール、火焰ゴブリン、钢刺ゴブリン、ケンタウロス | 岩龙の卵(小) | 雷の布(小) | 巨石王の腕 |
| 043 | 荒野に集う魔物达 | 4 | 完成自由任务042且最后选择献祭 | 打倒指定数目的敌人 | 火焰ゴブリン、冰块オーク | 欲望金货の袋(小) | 落雷樹の根 | 结界の锁 |
| 044 | 荒野で叫ぶ一つ目巨人 | 4 | 完成自由任务043 | 打倒サイクロプス | オーク、叶无コボルト、サイクロプス | 岩龙の卵(小) | 雷の球根(小) | 巨雷王の腕 |
| 045 | 水浴びをするカラス込 | 4 | 完成自由任务042且最后选择救济 | 打倒指定数目的敌人 | 成金グール、冰块オーク | 氷の綿毛(小) | 愈しの灵水(小) | 冰魔人の内臓 |
| 046 | 牧场で暴れる悪魔の手先 | 4 | 完成自由任务045 | 打倒クラケケン | オーク、ネクター、クラケケン | 氷鳥の羽(小) | 雷の布(小) | 巨冰王の腕 |

V. 嫉妒的时代

| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|--------------|----|----------------------|---------------------|-----------------------------|-----------|----------|---------|
| 047 | 牧场のお宝探し再び | 5 | 完成主线任务020 | 收集5个“魂のかけら” | 酒豪ゴブリン、毒茸ゴブリン | 铁风車の翼片(中) | 木制锅の盖(大) | 巨雷王の腕 |
| 048 | 谷间をうろつくネコとクモ | 5 | 完成主线任务020 | 打倒指定数目的敌人 | オーク、ネクター | ドロ沼の土(小) | 岩虫の甲壳(中) | 剑豪の苗木 |
| 049 | 街道で暴れる火ダルマたち | 5 | 完成主线任务020&不完全な追体験达成后 | 打倒ジャック・オ・ランタン和クラケケン | オーク、ジャック・オ・ランタン、クラケケン | 炎の球根(小) | 溶岩锅の盖(大) | 悪魔のフォーク |
| 050 | 水の都に现る女王 | 5 | 完成主线任务020 | 打倒エルフ女王 | 酒豪ゴブリン、冰块オーク、エルフ女王 | 铁风車の翼片(中) | 冰细工の盖(大) | 時の砂鉄 |
| 051 | 森を转がる岩ダルマ | 5 | 完成自由任务050且最后选择献祭 | 打倒ガ-ゴイル | 树花コボルト、ネクター、ガ-ゴイル | 巨木の根 | 木制锅の盖(大) | 岩斧の破片 |
| 052 | 修道院を彷徨う金の亡者 | 5 | 完成自由任务050且最后选择救济 | 打倒グリフォン | 金欲ゴブリン、酒豪ゴブリン、グリフォン | 铁斧の破片 | 雷葬の土块(中) | 落雷斧の破片 |
| 053 | 广場に响く魔犬の远吠え | 5 | 完成主线任务020 | 打倒ケルベロス | 成金グール、电磁グール、ケルベロス | 雷の球根(小) | 雷葬の土块(中) | 悪魔のフォーク |
| 054 | 废墟のネズミ退治 | 5 | 完成自由任务053且最后选择献祭 | 打倒指定数目的敌人 | 墓栅ゴブリン、金欲ゴブリン、酒豪ゴブリン、火焰ゴブリン | 铁针龙的卵(中) | 岩盾のかけら | 巨石王の腕 |
| 055 | 无精荷车废墟を暴走 | 5 | 完成自由任务054 | 打倒ケンタウロス | 电磁グール、蜡烛ネクター、ケンタウロス | モグラの爪(中) | 岩虫の甲壳(中) | 時の砂鉄 |
| 056 | 废墟の火を打す魔物达 | 5 | 完成自由任务053且最后选择救济 | 打倒指定数目的敌人 | 火焰ゴブリン、蜡烛ネクター | 炎の球根(小) | 雷石の盖(大) | 巨炎王の腕 |
| 057 | 废墟を飛び交う耳翼人 | 5 | 完成自由任务056 | 打倒ワイバーン | 墓栅ゴブリン、电磁グール、ワイバーン | モグラの爪(中) | 结界の锁 | 時の砂鉄 |

VI. 傲慢的时代

| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|--------------|----|----------------------|-----------------|-------------------------|-----------|---------|---------|
| 058 | 牧场のカラスとクモ退治 | 6 | 完成主线任务024 | 打倒指定数目的敌人 | 成金グール、ネクター | 木制锅の盖(大) | 毒の布(小) | 神木の根 |
| 059 | 修道院で折るワガママ娘 | 6 | 完成主线任务024&不完全な追体験达成后 | 打倒ミノタウロス | ゴブリン、ミノタウロス | 雷の球根(小) | 雷の綿毛(中) | 雷樹の卵(中) |
| 060 | 砂漠を走り回る狼男 | 6 | 完成主线任务024&完成同伴任务012 | 打倒ワ-ウルフ | 毒绿オーク、腐卵ネクター、ワ-ウルフ | 炎悪魔の矢尻(中) | 炎の綿毛(中) | 豪炎樹の根 |
| 061 | 修道院を转がる岩ダルマ | 6 | 完成自由任务060且最后选择献祭 | 打倒ガ-ゴイル | 成金グール、ガ-ゴイル | 岩虫の甲壳(中) | 雷魔人の内臓 | 雷神樹の根 |
| 062 | 荒野に响く魔犬の远吠え | 6 | 完成自由任务061 | 打倒ケルベロス | 墓栅ゴブリン、毒绿オーク、ケルベロス | 雷石の盖(大) | 雷の布(中) | 雷龍の卵(中) |
| 063 | 洞窟に潜む同业者 | 6 | 完成自由任务060且最后选择救济 | 打倒并献祭シビ-ラ | ネクター、シビ-ラ | 石の矢尻(中) | 雷の綿毛(中) | 雷龍の卵(中) |
| 064 | 洞窟奥部の蛇使い女 | 6 | 完成主线任务024 | 打倒モルガン・ル・フェ | 毒茸ゴブリン、毒绿オーク、モルガン・ル・フェ | 岩盾のかけら | 雷魔人の内臓 | 神木の根 |
| 065 | 广场を駆ける无精荷车たち | 6 | 完成自由任务064且最后选择献祭 | 打倒ケンタウロスとサイクロプス | 成金グール、ケンタウロス、サイクロプス | 氷の球根(小) | 炎の布(中) | 冰凍樹の根 |
| 066 | 水都で戏れる耳翼人たち | 6 | 完成自由任务064且最后选择救济 | 打倒ワイバーン×2 | 珊瑚ゴブリン、ワイバーン×2 | 氷バラのトゲ(中) | 炎魔人の内臓 | 冰龍の卵(中) |
| 067 | 谷間の台地のお宝探し | 6 | 完成主线任务024 | 收集5个“魂のかけら” | ゴブリン、毒绿オーク、木の实コボルト、ネクター | 隼の羽(中) | 毒の布(中) | 树龍の卵(中) |
| 068 | 水の都の魔物退治 | 6 | 完成主线任务024 | 打倒指定数目的敌人 | 冰块オーク、电磁グール | 魔タタビ(中) | 冰魔人の内臓 | 冰龍の卵(中) |

| VI.断罪の时代 | | | | | | | | |
|----------|--------------|----|----------------------|---------------------|--------------------------|----------|-----------|----------|
| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 069 | 异形のモノ街道に现る | 7 | 完成主線任务029&不完全な追体験达成后 | 打倒スライム(食欲) | 医者グール、スライム(食欲) | 雷葬の土块(中) | 食欲の実(大) | 铁针龙の卵(大) |
| 070 | 砂漠で荒ぶる岩ダルマたち | 7 | 完成主線任务029&完成自由任务019 | 打倒ガ-ゴイル和ジャック・オ-ランタン | 医者グール、ガ-ゴイル、ジャック・オ-ランタン | 炎の布(中) | 時の砂鉄 | 巨炎神の腕 |
| 071 | 牧场を飛び交う不死鸟 | 7 | 完成主線任务029 | 打倒フェニックス | 毒绿オ-ク、フェニックス | 火葬の土块(中) | 炎龙の卵(中) | 火鸦の喉笛 |
| 072 | 废墟で枪打つ一つ目巨人 | 7 | 完成自由任务071且最后选择献祭 | 打倒サイクロプス | 钢刺ゴブリン、オ-ク、腐卵ネクター、サイクロプス | 巨神の腕 | 吸引草の茎(中) | 巨石神の腕 |
| 073 | 海の底に沈んだ巨鸟 | 7 | 完成自由任务072 | 打倒グリフォン | 珊瑚ゴブリン、グリフォン | 冰墓の土块(中) | 欲望金货の袋(大) | 冰の球根(大) |
| 074 | 洞窟奥部で祈るワガママ娘 | 7 | 完成自由任务071且最后选择救济 | 打倒ミノタウロス | 酒豪ゴブリン、腐卵ネクター、ミノタウロス | 愈し神(大) | 赤い食欲の実(大) | 炎の球根(大) |
| 075 | 海底に响く魔狼の远吠え | 7 | 完成自由任务074 | 打倒ワ-ウルフ | 珊瑚ゴブリン、医者グール、ワ-ウルフ | 冰の布(中) | 冰狱树の根 | 巨冰神の腕 |

| VII.悔恨の时代 | | | | | | | | |
|-----------|-------------|----|--------------------------|------------|-----------------------------|---------|-----------|-----------|
| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 076 | 水の都の异形のモノ | 8 | 完成主線任务032、033 | 打倒スライム(金欲) | オ-ク、医者グール、打倒スライム(金欲) | 冰狱树の根 | 雪狼の喉笛 | 铁针龙の卵(大) |
| 077 | 街道を行く女王たち | 8 | 完成自由任务076且最后选择献祭 | 打倒エルフ女王×2 | 蜡烛ネクター、エルフ女王×2 | 雷神树の根 | 咒い札(中) | 愈しの灵水(大) |
| 078 | 街道に降り立つ不死鸟 | 8 | 完成自由任务076且最后选择救济 | 打倒フェニックス | 墓柵ゴブリン、毒茸ゴブリン、蜡烛ネクター、フェニックス | 炎龙の卵(中) | 火鸦の喉笛 | 魔王のフオ-ク |
| 079 | 砂漠の中の蛇巨人 | 8 | 完成主線任务032、033&不完全な追体験达成后 | 打倒ヒュドラ | 金欲ゴブリン、叶无コボルト、ヒュドラ | 豪炎树の根 | 铁风車の翼片(大) | 豪炎树の根(三叉) |
| 080 | 森を彷徨う一つ目巨人 | 8 | 完成自由任务079 | 打倒サイクロプス | オ-ク、サイクロプス | 神木の根 | ドロ沼の土(大) | 树魔人の心脏 |
| 081 | 灼热地狱の三つ首の番人 | 8 | 完成自由任务080且最后选择献祭 | 打倒ケルベロス | 火焰ゴブリン、医者グール、ケルベロス | 战斧の破片 | 火葬の土块(大) | 魔王のフオ-ク |
| 082 | ワガママ娘针山で迷う | 8 | 完成自由任务080且最后选择救济 | 打倒ミノタウロス | オ-ク、医者グール、蜡烛ネクター、ミノタウロス | 愈しの花(大) | 树墓の土块(大) | 铁针龙の卵(大) |

| IX.忏悔の时代 | | | | | | | | |
|----------|-------------|----|--------------------------|---------------|-----------------------------|-----------|-----------|-----------|
| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 083 | 牧场の丘を飞ぶ魔狼 | 9 | 完成主線任务032、033&不完全な追体験达成后 | 打倒ワ-ウルフ | 毒茸ゴブリン、ワ-ウルフ | 墓場の土块(大) | 巨炎神の腕 | 火葬の土块(大) |
| 084 | 森の深部の蛇使い女たち | 9 | 完成主線任务032、033 | 打倒モルガン・ル・フェ×2 | モルガン・ル・フェ×2 | 树墓の土块(大) | 岩虫の甲壳(大) | 石魔人の面(大) |
| 085 | 废墟を彷徨う异形のモノ | 9 | 完成自由任务084且最后选择献祭 | 打倒スライム(金欲) | 钢刺ゴブリン、成金グール、电磁グール、スライム(金欲) | 铁风車の翼片(大) | 雷神树の根(三叉) | 雷石の矢尻(大) |
| 086 | 海の底の悪魔の手先 | 9 | 完成自由任务084且最后选择救济 | 打倒クラ-ケン | 冰块オ-ク、クラ-ケン | ドロ沼の土(大) | 冰の球根(大) | 冰の绵毛(大) |
| 087 | 海底に落ちた地狱の番犬 | 9 | 完成主線任务032、033&完成自由任务053 | 打倒ケルベロス | 珊瑚ゴブリン、ケルベロス | 冰龙の卵(中) | 巨冰神の腕 | 石魔人の心脏 |
| 088 | 废墟に燃ゆる炎の鸟 | 9 | 完成自由任务087且最后选择献祭 | 打倒フェニックス | 电磁グール、フェニックス | 隼の羽(大) | 豪炎树の根(三叉) | 炎悪魔の矢尻(大) |
| 089 | 废墟の广场の蛇使い | 9 | 完成自由任务087且最后选择救济 | 打倒ヒュドラ | 酒豪ゴブリン、冰块オ-ク、成金グール、ヒュドラ | 愈しの果实(大) | 巨绿神の腕 | 雷の绵毛(大) |

| X.回归の时代 | | | | | | | | |
|---------|------------|----|--------------------------|----------------|------------------------------|----------|-----------|----------|
| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 090 | 孤島の废墟の巨鸟の巢 | 10 | 完成主線任务032、033&不完全な追体験达成后 | 打倒フェニックス和グリフォン | 蜡烛ネクター、フェニックス、グリフォン | 岩虫の甲壳(大) | 剑圣の冰刃 | 冰魔人の心脏 |
| 091 | 女王が针山に访れる | 10 | 完成自由任务090 | 打倒エルフ女王 | 毒绿オ-ク、エルフ女王 | 神木のお守り | 雷石の矢尻(大) | 树魔人の心脏 |
| 092 | 孤島の废墟の化物退治 | 10 | 完成自由任务091且最后选择献祭 | 打倒リヴァイアサン | 墓柵ゴブリン、リヴァイアサン | 冰の布(大) | 冰バラのトゲ(大) | 時の砂金 |
| 093 | 海底の魔狼再び | 10 | 完成自由任务091且最后选择救济 | 打倒ワ-ウルフ | 金欲ゴブリン、冰块オ-ク、ワ-ウルフ | 魔犬の喉笛 | 魔王のフオ-ク | 炎魔人の面(大) |
| 094 | 海の底の蛇使い | 10 | 完成自由任务079 | 打倒ヒュドラ | 医者グール、电磁グール、ヒュドラ | 毒の布(大) | 猛毒华のトゲ(大) | 時の砂金 |
| 095 | 针山に佇む暗绅士 | 10 | 完成自由任务094且最后选择献祭 | 打倒ワイバーン | ネクター、腐卵ネクター、蜡烛ネクター、ワイバーン | 铁针龙の卵(大) | 吸引草の茎(大) | 雷魔人の心脏 |
| 096 | 修道院の蛇使い女 | 10 | 完成自由任务094且最后选择救济 | 打倒モルガン・ル・フェ | 火焰ゴブリン、毒绿オ-ク、医者グール、モルガン・ル・フェ | 岩虫の甲壳(大) | 雷の绵毛(大) | 炎魔人の心脏 |

忘れられた要请

| 真実の刻 | | | | | | | | |
|------|-------------|----|----------------------|-----------------|--------------------|----------|-----------|---------|
| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
| 097 | 森の深部でお宝探し | 2 | 完成自由任务013 | 2分以内収集5个“气のかけら” | 毒茸ゴブリン | 幼木の根 | 树墓の土块(小) | 泥魔人の内臓 |
| 098 | 冰原で冻えるカラス再び | 2 | 完成自由任务013 | 3分以内打倒指定数量の敌人 | 成金グール、墓柵ゴブリン | 雪树の根 | 冰墓の土块(小) | 冰龙の卵(小) |
| 099 | 砂漠に舞う大饭食らい | 2 | 完成自由任务013 | 8分以内打倒ハービー | 酒豪ゴブリン、オ-ク、ハービー | 火树の根 | 火葬の土块(小) | 炎龙の卵(小) |
| 100 | 修道院に舞う女剑士 | 2 | 完成自由任务013&不完全な追体験达成后 | 打倒ワルキューレ | 电磁グール、ワルキューレ | 雷树の根 | 雷葬の土块(小) | 雷龙の卵(小) |
| 101 | 牧场で魔物退治 | 3 | 完成自由任务022 | 3分以内打倒指定数量の敌人 | 毒绿オ-ク、腐卵ネクター | 雷树の根(三叉) | 青い食欲の実(小) | 落雷树の根 |
| 102 | 水の都の女王再び | 3 | 完成自由任务022 | 8分以内打倒エルフ女王 | 珊瑚ゴブリン、医者グール、エルフ女王 | 剑士の冰刃 | 冰龙の卵(小) | 冷狼の喉笛 |
| 103 | 冰原で戏れる暗绅士 | 3 | 完成自由任务022 | 8分以内打倒ワイバーン | 钢刺ゴブリン、ワイバーン | 剑士の冰刃 | 冰の绵毛(小) | 铁斧の破片 |

真朱の刻

| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|------------|----|---------------|-------------|-------------------|---------|--------|----------|
| 104 | 大飯食い 砂漠に再び | 4 | 完成自由任务035 | 5分以内打倒ハービー | 医者グール、腐卵ネクター、ハービー | 炎の綿毛(小) | 炎の布(小) | 炎樹の根(三叉) |
| 105 | 森を翔る女剣士 | 5 | 完成自由任务049、100 | 5分以内打倒ワルキユレ | 酒豪ゴブリン、オーク、ワルキユレ | 雷の球根(小) | 結界の鎖 | 落雷斧の破片 |

群青の刻

| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|---------------|----|----------------------|-----------------|----------------------|-----------|----------|----------|
| 106 | 砂漠で槍打つ武器职人 | 4 | 完成自由任务035 | 8分以内打倒サイクロプス | 金欲ゴブリン、蜡烛ネクター、サイクロプス | 炎龍の卵(小) | 炎の球根(小) | 炎魔人の内臓 |
| 107 | 牧場で遊ぶ雪ダルマ | 4 | 完成自由任务035 | 8分以内打倒ジャックフロスト | 成金グール、ジャックフロスト | 岩龍の卵(小) | 铁针龍の卵(小) | 雷魔人の内臓 |
| 108 | 水の都でお宝探し再び | 5 | 完成自由任务049 | 2分以内収集5个“魂のかげら” | 酒豪ゴブリン、冰块オーク | 铁斧の破片 | 冰工の蓋(大) | 剑豪の冰刃 |
| 109 | 砂漠の空に舞うカラス | 5 | 完成自由任务049 | 无伤打倒指定数量的敌人 | 电磁グール、オーク | 炎の球根(小) | 溶岩鍋の蓋(大) | 時の砂鉄 |
| 110 | 洞窟に迷い込んだ异形のモノ | 5 | 完成自由任务049 | 8分以内打倒スライム(金欲) | 墓棚ゴブリン、スライム(金欲) | モグラの爪(中) | 岩虫の甲壳(中) | 時の砂鉄 |
| 111 | 街道を駆ける鋼の戦士車 | 5 | 完成自由任务049&不完全な追体験达成后 | 打倒ユニコーン | 金欲ゴブリン、成金グール、ユニコーン | 铁风車の翼片(中) | 岩盾のかげら | 剑豪の冰刃 |
| 112 | 海底宿屋でお宝探し | 6 | 完成自由任务059 | 无伤収集6个“气のかげら” | 珊瑚ゴブリン、腐卵ネクター | 冰工の蓋(大) | 冰の綿毛(中) | 冰狱樹の根 |
| 113 | 砂漠の海に悪魔の手先 | 6 | 完成自由任务059 | 8分以内打倒クラケン | ゴブリン、墓棚ゴブリン、クラケン | 溶岩鍋の蓋(大) | 炎魔人の内臓 | 炎龍の卵(中) |
| 114 | 森に茂った一つ目巨人 | 6 | 完成自由任务059 | 5分以内打倒サイクロプス | 毒緑オーク、ネクター、サイクロプス | 猛毒華のトゲ(中) | 树魔人の内臓 | 神木の根 |
| 115 | 火山のふもとでお宝探し | 7 | 完成自由任务069 | 2分以内収集9个“气のかげら” | オーク、腐卵ネクター | 火葬の土块(中) | 豪炎樹の根 | 炎の球根(大) |
| 116 | 水都を走る鋼の戦士車 | 7 | 完成自由任务069、111 | 5分以内打倒ユニコーン | 医者グール、ユニコーン | 冰の布(中) | 冰龍の卵(中) | 铁针龍の卵(大) |

黄梨の刻

| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|---------------|----|----------------------|----------------|---------------------------|-----------|-----------|-----------|
| 117 | 海底宿屋を駆ける无精荷車 | 6 | 完成自由任务059 | 5分以内打倒ケンタウロス | 墓棚ゴブリン、成金グール、ケンタウロス | 冰バラのトゲ(中) | 冰の布(中) | 冰龍の卵(中) |
| 118 | 海底に沈む巨鳥再び | 6 | 完成自由任务059 | 8分以内打倒グリフォン | 冰块オーク、グリフォン | 冰の球根(小) | 冰魔人の内臓 | 冰龍の卵(中) |
| 119 | 海の底でお宝探し | 7 | 完成自由任务069 | 无伤収集6个“魂のかげら” | 珊瑚ゴブリン、医者グール | 愈し種(大) | 青い色欲の実(大) | 巨冰神の腕 |
| 120 | 火山で燃える炎军团 | 7 | 完成自由任务069 | 4分以内打倒指定数量的敌人 | 火焰ゴブリン、蜡烛ネクター | 炎の綿毛(中) | 炎龍の卵(中) | 咒い札(中) |
| 121 | 雪ダルマ 火山で暴れる | 7 | 完成自由任务069 | 5分以内打倒ジャックフロスト | 医者グール、ジャックフロスト | 炎の布(中) | 時の砂鉄 | 巨炎神の腕 |
| 122 | 海底に响く謎の歌声 | 7 | 完成自由任务069&不完全な追体験达成后 | 打倒セイレーン | 钢刺ゴブリン、腐卵ネクター、セイレーン | 雷葬の土块(中) | 吸引草の茎(大) | 冰の球根(大) |
| 123 | 火山のふもとでお宝探し再び | 8 | 完成自由任务079 | 无伤収集8个“气のかげら” | 火焰ゴブリン、蜡烛ネクター | モグラの爪(大) | 铁风車の翼片(大) | 炎魔人の心脏 |
| 124 | 森に迷い込んだ悪魔の手先 | 8 | 完成自由任务079 | 无伤打倒クラケン | 毒茸ゴブリン、クラケン | 神木の根 | 树墓の土块(大) | 冰狱樹の根(三叉) |
| 125 | 修道院で荒ぶる异形のモノ | 8 | 完成自由任务079 | 无伤打倒スライム(食欲) | オーク、蜡烛ネクター、スライム(食欲) | 雷鳥の口ばし(中) | 雷葬の土块(大) | 雷神斧の破片 |
| 126 | 牧場の丘でお宝探し | 9 | 完成自由任务083 | 无伤収集5个“气のかげら” | 钢刺ゴブリン、电磁グール、腐卵ネクター | 雷龍の卵(中) | 雷の球根(大) | 石魔人の心脏 |
| 127 | 水都震む謎の歌声 | 9 | 完成自由任务083、122 | 5分以内打倒セイレーン | 酒豪ゴブリン、珊瑚ゴブリン、冰块オーク、セイレーン | 魔タタビ(大) | 冰狱樹の根(三叉) | 冰の綿毛(大) |

翠緑の刻

| 任务编号 | 任务名称 | 难度 | 开启条件 | 任务目标 | 出现的敌人 | 第一报酬 | 第二报酬 | 第三报酬 |
|------|---------------|----|----------------------|-----------------|----------------------------|-----------|-----------|-----------|
| 128 | 羽根の牧场を走る无精荷車 | 7 | 完成自由任务069 | 无伤打倒ケンタウロス | 毒緑オーク、ケンタウロス | 树墓の土块(中) | 神木の根 | 雷の球根(大) |
| 129 | 森の中でお宝探し | 8 | 完成自由任务079 | 无伤収集9个“魂のかげら” | 毒茸ゴブリン、オーク、医者グール | 吸引草の茎(中) | ドロ沼の土(大) | 剑圣の苗木 |
| 130 | 冰原砕く蛇使い女 | 8 | 完成自由任务079 | 5分以内打倒モルガン・ル・フェ | 墓棚ゴブリン、医者グール、モルガン・ル・フェ | 冰狱樹の根 | 雪狼の喉笛 | 冰狱樹の根(三叉) |
| 131 | 水の都を駆ける魔狼 | 8 | 完成自由任务079 | 5分以内打倒ワーウルフ | オーク、医者グール、ワーウルフ | 冰狼の牙(中) | 冰墓の土块(大) | 剑圣的冰刃 |
| 132 | 荒野の街道でお宝探し再び | 9 | 完成自由任务083 | 无伤収集9个“魂のかげら” | 成金グール | 墓場の土块(大) | 巨雷神の腕 | 石の矢尻(大) |
| 133 | 修道院に羽ばたく巨鳥 | 9 | 完成自由任务083 | 5分以内打倒グリフォン | 钢刺ゴブリン、成金グール、グリフォン | 隼の羽(大) | 愈しの霊水(中) | 雷石の矢尻(大) |
| 134 | ワガママ 娘海底宿屋に現る | 9 | 完成自由任务083 | 5分以内打倒ミノタウロス | 毒茸ゴブリン、珊瑚ゴブリン、冰块オーク、ミノタウロス | 冰龍の卵(中) | 愈しの霊水(中) | 冰バラのトゲ(大) |
| 135 | 牧場の丘に舞う冰鳥 | 9 | 完成自由任务083&不完全な追体験达成后 | 打倒ベガサス | 电磁グール、ベガサス | 铁风車の翼片(大) | 巨緑神の腕 | 猛毒華のトゲ(大) |
| 136 | 修道院に舞う不死鳥 | 10 | 完成自由任务090 | 5分以内打倒フェニックス | 金欲ゴブリン、墓棚ゴブリン、医者グール、フェニックス | 炎の布(大) | 魔王のフオーク | 炎魔人の心脏 |
| 137 | 废墟揺るがす魔犬の远吠え | 10 | 完成自由任务090 | 无伤打倒ケルベロス | 冰块オーク、电磁グール、蜡烛ネクター、ケルベロス | 魔犬の喉笛 | 炎悪魔の矢尻(大) | 雷光兽の喉笛 |
| 138 | 谷間にゆらめく青き炎 | 10 | 完成自由任务090、135 | 5分以内打倒ベガサス | 毒緑オーク、医者グール、ネクター、ベガサス | 魔犬の喉笛 | 冰の綿毛(大) | 冰魔人の心脏 |

全刻印一览表

游戏中的刻印分为掌部、前腕部、上腕部3大类,满足一定条件刻印会开放,但是大部分刻印必

须要收集到特定的魂和气之后才能装备。另外,有些刻印在满足“魔之腕”、“圣之腕”、“均等之腕”

等条件可以激活第二能力。下表列出游戏中所有刻印的效果、开放条件、所必须的魂和气。

掌部刻印

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|-----------------|------------------------------|-------------------------------------|------------------|
| | 活力的刻印 I 掌部 | 体力上限+100 体力上限+25(均等之腕) | - | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 活力的刻印 II 掌部 | 体力上限+200 体力上限+50(均等之腕) | スライム(食欲)の魂+1 スライム(食欲)の气+1 | 魔力LV和生命LV合计20以上 |
| | 活力的刻印 III 掌部 | 体力上限+300 体力上限+75(均等之腕) | ケルベロスの魂+1 ケルベロスの气+1 | 魔力LV和生命LV合计50以上 |
| | 活力的刻印 IV 掌部 | 体力上限+400 体力上限+100(均等之腕) | ヒュドラの魂+1 ヒュドラの气+1 | 魔力LV和生命LV合计70以上 |
| | 活力的刻印 V 掌部 | 体力上限+500 体力上限+150(均等之腕) | ペガサスの魂+1 ペガサスの气+1 | 魔力LV和生命LV合计90以上 |
| | 讨伐の刻印 I 掌部 | 攻击力+20% 攻击力+10%(魔之腕 I) | ゴブリンの魂 3 オークの魂 3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 讨伐の刻印 II 掌部 | 攻击力+30% 攻击力+15%(魔之腕 II) | ゴブリンの魂+3 オークの魂+3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 讨伐の刻印 III 掌部 | 攻击力+40% 攻击力+20%(魔之腕 III) | ゴブリンの魂+3 オークの魂+3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 讨伐の刻印 IV 掌部 | 攻击力+50% 攻击力+25%(魔之腕 IV) | リウアイアサンの魂+3 グリフオンの魂+3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 讨伐の刻印 V 掌部 | 攻击力+60% 攻击力+30%(魔之腕 V) | リウアイアサンの魂+3 ヒュドラの魂+3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 护りの刻印 I 掌部 | 防御力+20% 防御力+10%(圣之腕 I) | ゴブリンの魂 3 オークの魂 3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 护りの刻印 II 掌部 | 防御力+30% 防御力+15%(圣之腕 II) | ゴブリンの魂+3 オークの魂+3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 护りの刻印 III 掌部 | 防御力+40% 防御力+20%(圣之腕 III) | ゴブリンの魂+3 オークの魂+3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 护りの刻印 IV 掌部 | 防御力+50% 防御力+25%(圣之腕 IV) | リウアイアサンの魂+3 グリフオンの魂+3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 护りの刻印 V 掌部 | 防御力+60% 防御力+30%(圣之腕 V) | リウアイアサンの魂+3 ヒュドラの魂+3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 修罗の刻印 I 掌部 | 攻击力+15% 防御力+5% 攻击力+20% | 葛棚ゴブリンの魂+3 葛棚ゴブリンの魂 5 魔道師の魂 3 | 打倒人形魔物或敌对者10个以上 |
| | 修罗の刻印 II 掌部 | 攻击力+25% 防御力+10% | 魔道師の魂+1 魔道師の魂 3 木讷なる男の魂 3 | 打倒人形魔物或敌对者25个以上 |
| | 修罗の刻印 III 掌部 | 攻击力+30% 防御力+15% | 魔道師の魂+1 魔道師の魂 5 木讷なる男の魂+1 | 打倒人形魔物或敌对者50个以上 |
| | 修罗の刻印 IV 掌部 | 攻击力+20% 防御力+20% | 魔道師の魂+1 魔道師の魂+1 | 打倒人形魔物或敌对者100个以上 |
| | 不屈の刻印 I 掌部 | 攻击力+5% 防御力+15% | 腐脚ネクターの魂+3 腐脚ネクターの魂 5 | 多人模式里教团同伴10次以上 |
| | 不屈の刻印 II 掌部 | 攻击力+10% 防御力+20% | 司祭の魂 3 女司祭の魂 3 人形遣いの魂 3 | 多人模式里教团同伴25次以上 |
| | 不屈の刻印 III 掌部 | 攻击力+15% 防御力+25% | 司祭の魂+1 女司祭の魂+1 人形遣いの魂+1 | 多人模式里教团同伴50次以上 |
| | 不屈の刻印 IV 掌部 | 攻击力+20% 防御力+30% | 司祭の魂+1 女司祭の魂+1 | 多人模式里教团同伴100次以上 |
| | 调律の刻印 I 掌部 | 攻击力+10% 防御力+10% | - | 完成全任务的10% |
| | 调律の刻印 II 掌部 | 攻击力+15% 防御力+15% | - | 完成全任务的20% |
| | 调律の刻印 III 掌部 | 攻击力+20% 防御力+20% | - | 完成全任务的40% |
| | 调律の刻印 IV 掌部 | 攻击力+25% 防御力+25% | - | 完成全任务的60% |
| | 调律の刻印 V 掌部 | 攻击力+30% 防御力+30% | - | 完成全任务的80% |
| | 净化の刻印 I 掌部 | 体力上限+75 攻击力+5% | 火焰ゴブリンの魂+1 火焰ゴブリンの魂 3 | 打倒下级魔物100个 |
| | 净化の刻印 II 掌部 | 体力上限+125 攻击力+10% | 女魔道師の魂 3 女魔道師の魂 3 女人形遣いの魂 3 | 打倒下级魔物250个 |
| | 净化の刻印 III 掌部 | 体力上限+175 攻击力+15% | 女魔道師の魂+1 女魔道師の魂+1 女人形遣いの魂+1 | 打倒下级魔物500个 |
| | 净化の刻印 IV 掌部 | 体力上限+225 攻击力+20% | 女魔道師の魂+1 女魔道師の魂+1 | 打倒下级魔物1000个 |
| | 不朽の刻印 I 掌部 | 体力上限+100 防御力+5% | 葛棚ゴブリンの魂+1 葛棚ゴブリンの魂 3 | 多人模式里被同伴救济10次以上 |
| | 不朽の刻印 II 掌部 | 体力上限+150 防御力+10% | 虐杀者の魂 3 女虐杀者の魂 3 魔道士の魂 3 | 多人模式里被同伴救济25次以上 |

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|-----------------|---------------------------|-------------------------------------|-------------------------|
| | 不朽の刻印 III 掌部 | 体力上限+200 防御力+15% | 虐杀者の魂+1 女虐杀者の魂+1 魔道士の魂+1 | 多人模式里被同伴救济50次以上 |
| | 不朽の刻印 IV 掌部 | 体力上限+250 防御力+20% | 虐杀者の魂+1 女虐杀者の魂+1 气的欠片+1 | 多人模式里被同伴救济100次以上 |
| | 破邪の刻印 I 掌部 | 体力上限+50 攻击力+10% | 医者グールの魂+1 医者グールの魂+3 虐杀者の魂 3 | 多人模式里献祭同伴5次以上 |
| | 破邪の刻印 II 掌部 | 体力上限+75 攻击力+15% | 虐杀者の魂 3 懐疑する男の魂 3 | 多人模式里献祭同伴10次以上 |
| | 破邪の刻印 III 掌部 | 体力上限+100 攻击力+20% | 虐杀者の魂+3 女虐杀者の魂+3 懐疑する男の魂+3 | 多人模式里献祭同伴25次以上 |
| | 破邪の刻印 IV 掌部 | 体力上限+125 攻击力+25% | 虐杀者の魂+3 女虐杀者の魂+3 | 多人模式里献祭同伴50次以上 |
| | 修験の刻印 I 掌部 | 体力上限+50 防御力+10% | 电磁グールの魂+1 电磁グールの魂+3 电磁グールの魂 5 | 多人模式里被同伴救济5次以上 |
| | 修験の刻印 II 掌部 | 体力上限+75 防御力+15% | 司祭の魂 3 女司祭の魂 3 魔道士の魂 3 | 多人模式里被同伴救济10次以上 |
| | 修験の刻印 III 掌部 | 体力上限+100 防御力+20% | 司祭の魂+3 女司祭の魂+3 魔道士の魂+3 | 多人模式里被同伴救济25次以上 |
| | 修験の刻印 IV 掌部 | 体力上限+125 防御力+25% | 司祭の魂+3 女司祭の魂+3 魂の欠片+1 | 多人模式里被同伴救济50次以上 |
| | 代偿の刻印 I 掌部 | 体力上限+250 供物的耐久度-1 | 魂の欠片 3 供物的耐久度-1 | 场地的供物点使用10次以上 |
| | 代偿の刻印 II 掌部 | 体力上限+350 供物的耐久度-2 | 魂の欠片+1 气的欠片+1 | 场地的供物点使用25次以上 |
| | 代偿の刻印 III 掌部 | 体力上限+450 供物的耐久度-3 | 魂の欠片+1 气的欠片+1 ミノタウロスの魂+1 | 场地的供物点使用50次以上 |
| | 代偿の刻印 IV 掌部 | 体力上限+550 供物的耐久度-4 | ペガサスの魂+1 业突く狼りの魂+1 木讷なる男の魂+1 | 场地的供物点使用100次以上 |
| | 歼灭の刻印 I 掌部 | 防御力+50% 攻击力-25% | ケルベロスの魂 1 魂の欠片 3 | 入手10个以上魂的欠片 |
| | 歼灭の刻印 II 掌部 | 防御力+60% 攻击力-35% | ジャック・オ・ランタン の魂 1 魂の欠片+1 | 入手25个以上魂的欠片 |
| | 歼灭の刻印 III 掌部 | 防御力+70% 攻击力-40% | クラークの魂 1 魂の欠片+3 | 入手50个以上魂的欠片 |
| | 歼灭の刻印 IV 掌部 | 防御力+80% 攻击力-45% | リウアイアサンの魂 1 魂の欠片+1 魂の欠片+3 | 入手75个以上魂的欠片 |
| | 歼灭の刻印 V 掌部 | 防御力+90% 攻击力-50% | 魔道師の魂 5 女魔道師の魂 5 魂の欠片+3 | 入手100个以上魂的欠片 |
| | 牺牲の刻印 I 掌部 | 防御力+50% 攻击力-25% | ハービーの魂 1 气的欠片 5 | 入手10个以上气的欠片 |
| | 牺牲の刻印 II 掌部 | 防御力+60% 攻击力-30% | エルフ女王の魂 1 气的欠片+1 气的欠片 3 | 入手25个以上气的欠片 |
| | 牺牲の刻印 III 掌部 | 防御力+70% 攻击力-35% | ミノタウロスの魂+1 气的欠片+3 气的欠片 5 | 入手50个以上气的欠片 |
| | 牺牲の刻印 IV 掌部 | 防御力+80% 攻击力-40% | モルガンフェエ化物の魂 1 气的欠片+1 气的欠片+3 | 入手75个以上气的欠片 |
| | 牺牲の刻印 V 掌部 | 防御力+90% 攻击力-45% | 魔道師の魂 5 女魔道師の魂 5 气的欠片+3 | 入手100个以上气的欠片 |
| | 厄鼠の刻印 掌部 | 攻击力+30% 受到下级魔物伤害变为1.5倍 | - | [I . 纯流的时代] 的任务全部完成 |
| | 病猫の刻印 掌部 | 攻击力+40% 受到下级魔物伤害变为2倍 | - | [III . 代偿的时代] 的任务全部完成 |
| | 尖鸦の刻印 掌部 | 攻击力+60% 使用魔法时受到60伤害 | - | [V . 嫉妒的时代] 的任务全部完成 |
| | 思树の刻印 掌部 | 攻击力+80% 使用魔法时受到80伤害 | - | [VI . 断罪的时代] 的任务全部完成 |

实用技术 研究中心

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂・气 | 开放条件 |
|----|---------|--|-----------------------------------|-----------------------|
| | 掌部 | 攻击力+100% 使用魔法时受到100伤害 | - | [IX. 忤悔的时代]的任务全部完成 |
| | 掌部 | 攻击力+150% 体力始终为1 | ケルベロスの魂+1 ケルベロスの气+1 | 成功反击100回 |
| | 掌部 | 献祭魔法グングニルの威力+10% 献祭魔法グングニルの威力+20% (均等之腕) | 虐杀者の魂 10 女魔道師の魂 10 女司祭の魂 5 | 献祭魔法グングニル使用10次以上 |
| | 掌部 | 献祭魔法グングニルの威力+20% 献祭魔法グングニルの威力+30% (均等之腕) | 虐杀者の魂+10 女魔道師の魂+10 女司祭の魂+5 | 献祭魔法グングニル使用50次以上 |
| | 掌部 | 禁术エクスカリバーの威力+10% 禁术エクスカリバーの威力+20% (圣之腕 III) | 女魔道師の魂 3 女魔道師の魂+3 | 禁术エクスカリバー使用10次以上 |
| | 掌部 | 禁术エクスカリバーの威力+20% 禁术エクスカリバーの威力+30% (圣之腕 V) | 女魔道師の魂+3 女魔道師の魂++3 | 禁术エクスカリバー使用50次以上 |
| | 掌部 | 禁术サラマンダーの威力+10% 禁术サラマンダーの威力+20% (均等之腕) | 虐杀者の魂 3 虐杀者の魂 3 | 禁术サラマンダー使用10次以上 |
| | 掌部 | 禁术サラマンダーの威力+20% 禁术サラマンダーの威力+30% (均等之腕) | 虐杀者の魂+3 虐杀者の魂+3 | 禁术サラマンダー使用50次以上 |
| | 掌部 | 禁术ゴルゴンの威力+10% 禁术ゴルゴンの威力+20% (圣之腕 I) | 女司祭の魂 3 女司祭の魂+3 | 禁术ゴルゴン使用10次以上 |
| | 掌部 | 禁术ゴルゴンの威力+20% 禁术ゴルゴンの威力+30% (圣之腕 III) | 女司祭の魂+3 女司祭の魂++3 | 禁术ゴルゴン使用50次以上 |
| | 掌部 | 禁术グレイブニルの威力+10% 禁术グレイブニルの威力+20% (魔之腕 III) | 女虐杀者の魂 3 女虐杀者の魂+3 | 禁术グレイブニル使用10次以上 |
| | 掌部 | 禁术グレイブニルの威力+20% 禁术グレイブニルの威力+30% (圣之腕 V) | 女虐杀者の魂+3 女虐杀者の魂++3 | 禁术グレイブニル使用50次以上 |
| | 掌部 | 禁术ヴァルカンの威力+10% 禁术ヴァルカンの威力+20% (圣之腕 I) | 司祭の魂 3 司祭の魂+3 | 禁术ヴァルカン使用10次以上 |
| | 掌部 | 禁术ヴァルカンの威力+20% 禁术ヴァルカンの威力+30% (圣之腕 III) | 司祭の魂+3 司祭の魂++3 | 禁术ヴァルカン使用50次以上 |
| | 掌部 | 更容易遇到寄宿清廉的气 救济魔物时体力回复量+200 (圣之腕 II) | 懐懐する男の魂+1 グリフォン魂 1 魂の欠片 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 掌部 | 更容易遇到寄宿清廉的气 救济魔物时体力回复量+300 (圣之腕 IV) | 奥雄の魂+1 魂の欠片+5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 掌部 | 更容易遇到寄宿清廉的气 救济魔物时体力回复量+400 (圣之腕 VI) | 大魔道士の魂+3 魂の欠片++5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 掌部 | 更容易遇到寄宿怨念的魂 献祭魔物时体力回复100 (魔之腕 II) | 懐懐する男の魂+1 グリフォン魂 3 魂の欠片 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 掌部 | 更容易遇到寄宿怨念的魂 献祭魔物时体力回复180 (魔之腕 IV) | 奥雄の魂+1 魂の欠片+5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 掌部 | 更容易遇到寄宿怨念的魂 献祭魔物时体力回复260 (魔之腕 VI) | 大魔道士の魂+3 リヴァリアンの魂 3 魂の欠片++5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 掌部 | 任务完成时战果+20 | - | 游戏时间超过10小时 |
| | 掌部 | 任务完成时战果+25 | 女人形遣いの魂 1 女人形遣いの魂 1 | 游戏时间超过50小时 |
| | 掌部 | 任务完成时战果+30 | 大魔道士の魂 1 大魔道士の魂 1 | 游戏时间超过100小时 |
| | 掌部 | 容易成为敌人的目标 | ケンタウロスの魂 1 ケンタウロスの魂 1 | 反击成功60次以上 |
| | 掌部 | 不容易从敌人那逃走 | - | 「わずられた要請→真朱の刻」的任务全部完成 |
| | 掌部 | 不受时间操作魔法的影响 | - | 「わずられた要請→黄葉の刻」的任务全部完成 |
| | 掌部 | 不受地形陷阱的影响 | - | 「わずられた要請→翠緑の刻」的任务全部完成 |
| | 掌部 | 受到致命一击时50%几率活下来 | - | 「わずられた要請→群青の刻」的任务全部完成 |
| | 掌部 | 随时间流逝体力以10为单位回复 | - | [VI. 憧憬的时代]的任务全部完成 |
| | 掌部 | 随时间流逝体力以30为单位回复 | - | [VII. 悔恨的时代]的任务全部完成 |
| | 掌部 | 随时间流逝体力以50为单位回复 | - | [X. 回归的时代]的任务全部完成 |
| | 掌部 | 救济魔物时体力回复量+200 献祭魔物时体力回复100(圣之腕 II) | - | [II. 欲望的时代]的任务全部完成 |

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂・气 | 开放条件 |
|----|---------|---|--------------------------------|--------------------|
| | 掌部 | 献祭魔物时体力回复200 献祭魔物时体力回复量+100 (魔之腕 II) | - | [IV. 耻辱的时代]的任务全部完成 |
| | 掌部 | 任务过关时战果+30 | スライム(金欲)の魂 1 スライム(金欲)の魂 1 | 献祭スライム(金欲) |
| | 掌部 | 体力上限+30% | ネクターの魂+3 ネクターの魂+3 | 打倒フェニックス |
| | 掌部 | 变身(树木)的体力回复量+50% | スライム(食欲)の魂 1 スライム(食欲)の魂 1 | 献祭スライム(食欲) |
| | 掌部 | 更容易遇到寄宿怨念的魂 | 狂魔女の魂 1 狂魔女の魂 1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 掌部 | 燃烧敌人成功率+50% | 懐懐する男の魂 1 懐懐する男の魂 1 | 献祭ガウエイン(同行者) |
| | 掌部 | 对下级魔物的防御力+50% | 木訥なる男の魂 1 木訥なる男の魂 1 | 献祭パーシヴァル(同行者) |
| | 掌部 | 受到致命一击时50%几率活下来 | 业突(張り)の魂 1 业突(張り)の魂 1 | 献祭ボーマン(同行者) |
| | 掌部 | 对龙的防御力+50% | モルガンルフエ化物の魂 1 モルガンルフエ化物の魂 1 | 打倒モルガン・ル・フェ(人形魔物) |
| | 掌部 | 献祭魔物时体力回复300 | 大魔道士の魂 1 大魔道士の魂 1 | 「マーリンに挑む」完成 |
| | 掌部 | 对敌魔法使的防御力+50% | 泉雄の魂 1 泉雄の魂 1 | 献祭ランスロット(同行者) |

前腕部刻印

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂・气 | 开放条件 |
|----|---------|--|---------------------------------|-------------------------|
| | 前腕部 | 装备(武器)的威力+10% 装备(武器)的威力+5% (魔之腕 I) | オークの魂 5 | [攻击系 装备(武器)]的魔法使用8次以上 |
| | 前腕部 | 装备(武器)的威力+25% 装备(武器)的威力+10% (魔之腕 III) | サイクロプスの魂+1 オークの魂+3 | [攻击系 装备(武器)]的魔法使用36次以上 |
| | 前腕部 | 装备(武器)的威力+50% 装备(武器)的威力+25% (魔之腕 V) | サイクロプスの魂++1 オークの魂++3 | [攻击系 装备(武器)]的魔法使用128次以上 |
| | 前腕部 | 装备(钢腕)的威力+10% 装备(钢腕)的威力+5% (魔之腕 I) | ジャック・オ・ランタンの魂 1 | [攻击系 装备(钢腕)]的魔法使用8次以上 |
| | 前腕部 | 装备(钢腕)的威力+25% 装备(钢腕)的威力+10% (魔之腕 III) | ジャック・オ・ランタンの魂+1 火焰ゴブリンの魂+3 | [攻击系 装备(钢腕)]的魔法使用36次以上 |
| | 前腕部 | 装备(钢腕)的威力+50% 装备(钢腕)的威力+25% (魔之腕 V) | ジャック・オ・ランタンの魂++1 火焰ゴブリンの魂++3 | [攻击系 装备(钢腕)]的魔法使用128次以上 |
| | 前腕部 | 装备(兽)的威力+10% 装备(兽)的威力+5% (魔之腕 I) | 酒豪ゴブリンの魂 5 | 打倒ケルベロス |
| | 前腕部 | 装备(兽)的威力+25% 装备(兽)的威力+10% (魔之腕 III) | ワーウルフの魂+1 酒豪ゴブリンの魂+3 | [攻击系 装备(兽)]的魔法使用36次以上 |
| | 前腕部 | 装备(兽)的威力+50% 装备(兽)的威力+25% (魔之腕 V) | ワーウルフの魂++1 酒豪ゴブリンの魂++3 | [攻击系 装备(兽)]的魔法使用128次以上 |
| | 前腕部 | 近接(隆起)的威力+10% 近接(隆起)的威力+5% (魔之腕 I) | 墓堀ゴブリンの魂 5 | [攻击系 近接(隆起)]的魔法使用12次以上 |
| | 前腕部 | 近接(隆起)的威力+25% 近接(隆起)的威力+10% (魔之腕 III) | ケンタウロスの魂+1 墓堀ゴブリンの魂+3 | [攻击系 近接(隆起)]的魔法使用48次以上 |
| | 前腕部 | 近接(隆起)的威力+50% 近接(隆起)的威力+25% (魔之腕 V) | ケンタウロスの魂++1 墓堀ゴブリンの魂++3 | [攻击系 近接(隆起)]的魔法使用128次以上 |
| | 前腕部 | 变化(突进)的威力+10% 变化(突进)的威力+5% (魔之腕 II) | 毒茸ゴブリンの魂 5 | [攻击系 变化(突进)]的魔法使用12次以上 |
| | 前腕部 | 变化(突进)的威力+25% 变化(突进)的威力+10% (魔之腕 III) | ガーゴイルの魂+1 毒茸ゴブリンの魂+3 | [攻击系 变化(突进)]的魔法使用36次以上 |
| | 前腕部 | 变化(突进)的威力+50% 变化(突进)的威力+25% (魔之腕 V) | ガーゴイルの魂++1 毒茸ゴブリンの魂++3 | [攻击系 变化(突进)]的魔法使用64次以上 |
| | 前腕部 | 近接(咆哮)的威力+10% 近接(咆哮)的威力+5% (魔之腕 I) | ハービーの魂 1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 前腕部 | 近接(咆哮)的威力+25% 近接(咆哮)的威力+10% (魔之腕 III) | ハービーの魂+1 剛刺ゴブリンの魂+3 | [攻击系 近接(咆哮)]的魔法使用48次以上 |
| | 前腕部 | 近接(咆哮)的威力+50% 近接(咆哮)的威力+25% (魔之腕 V) | ハービーの魂++1 剛刺ゴブリンの魂++3 | [攻击系 近接(咆哮)]的魔法使用128次以上 |
| | 前腕部 | 魔法弹(追尾)的威力+10% 魔法弹(追尾)的威力+5% (魔之腕 II) | ゴブリンの魂 5 | [攻击系 魔法弹(追尾)]的魔法使用24次以上 |

| 图标 | 刻印名称 和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|--------------------|-----------------------------|------------------------------------|------------------------------|
| | 魔法弹 (追尾) 的威力+25% | 魔法弹 (追尾) 的威力+10% (魔之腕II) | エルフ女王的魂+1 ゴブリンの魂+3 | [攻击系 魔法弹 (追尾)] 的魔法使用 96 次以上 |
| | 魔法弹 (追尾) 的威力+50% | 魔法弹 (追尾) 的威力+25% (魔之腕IV) | エルフ女王的魂++1 ゴブリンの魂++3 | [攻击系 魔法弹 (追尾)] 的魔法使用 236 次以上 |
| | 魔法弹 (特殊) 的威力+10% | 魔法弹 (特殊) 的威力+5% (均等之腕) | ネクターの魂 5 | [攻击系 魔法弹 (特殊)] 的魔法使用 24 次以上 |
| | 魔法弹 (特殊) 的威力+25% | 魔法弹 (特殊) 的威力+10% (均等之腕) | ウルキユールの魂 1 ネクターの魂+3 | [攻击系 魔法弹 (特殊)] 的魔法使用 96 次以上 |
| | 魔法弹 (特殊) 的威力+50% | 魔法弹 (特殊) 的威力+25% (均等之腕) | ウルキユールの魂++1 ネクターの魂++3 | [攻击系 魔法弹 (特殊)] 的魔法使用 236 次以上 |
| | 魔法弹 (投掷) 的威力+10% | 魔法弹 (投掷) 的威力+5% (魔之腕I) | - | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 魔法弹 (投掷) 的威力+25% | 魔法弹 (投掷) 的威力+10% (魔之腕III) | ワイバーンの魂+1 成金グールの魂+3 | [攻击系 魔法弹 (投掷)] 的魔法使用 96 次以上 |
| | 魔法弹 (投掷) 的威力+50% | 魔法弹 (投掷) 的威力+25% (魔之腕V) | ワイバーンの魂++1 成金グールの魂++3 | [攻击系 魔法弹 (投掷)] 的魔法使用 236 次以上 |
| | 魔法弹 (爆破) 的威力+10% | 魔法弹 (爆破) 的威力+5% (魔之腕II) | 毒緑オウクの魂 5 | [攻击系 魔法 (爆破)] 的魔法使用 12 次以上 |
| | 魔法弹 (爆破) 的威力+25% | 魔法弹 (爆破) 的威力+10% (魔之腕III) | スライム (食欲) の魂+1 毒緑オウクの魂+3 | [攻击系 魔法 (爆破)] 的魔法使用 48 次以上 |
| | 魔法弹 (爆破) 的威力+50% | 魔法弹 (爆破) 的威力+25% (魔之腕V) | スライム (食欲) の魂++1 毒緑オウクの魂++3 | [攻击系 魔法 (爆破)] 的魔法使用 128 次以上 |
| | 铠装备效果时间+10% | 铠装备效果时间+5% (圣之腕II) | 墓番ゴブリンの魂 1 | [辅助系 铠装备] 的魔法使用 8 次以上 |
| | 铠装备效果时间+20% | 铠装备效果时间+10% (圣之腕III) | スライム (金欲) の魂+1 墓番ゴブリンの魂+3 | [辅助系 铠装备] 的魔法使用 36 次以上 |
| | 铠装备效果时间+40% | 铠装备效果时间+20% (圣之腕V) | スライム (金欲) の魂++1 墓番ゴブリンの魂++3 | [辅助系 铠装备] 的魔法使用 128 次以上 |
| | 盾装备效果时间+10% | 盾装备效果时间+5% (圣之腕I) | ジャック・オ・ランタン の魂 1 | [辅助系 盾装备] 的魔法使用 15 次以上 |
| | 盾装备效果时间+20% | 盾装备效果时间+10% (圣之腕III) | ジャック・オ・ランタン の魂+1 成金グールの魂+3 | [辅助系 盾装备] 的魔法使用 47 次以上 |
| | 盾装备效果时间+40% | 盾装备效果时间+20% (圣之腕V) | ジャック・オ・ランタン の魂++1 成金グールの魂++3 | [辅助系 盾装备] 的魔法使用 92 次以上 |
| | 回复 (单体) 的体力回复量+20% | 回复 (单体) 的体力回复量+10% (圣之腕II) | ゴボルトの魂 5 | [辅助系 回复 (单体)] 的魔法使用 24 次以上 |
| | 回复 (单体) 的体力回复量+40% | 回复 (单体) 的体力回复量+20% (圣之腕III) | ゴボルトの魂+1 ゴボルトの魂 5 | [辅助系 回复 (单体)] 的魔法使用 72 次以上 |
| | 回复 (单体) 的体力回复量+60% | 回复 (单体) 的体力回复量+30% (圣之腕V) | ゴボルトの魂++1 ゴボルトの魂+3 | 打倒モルガン・ル・フェ (人形魔物) |
| | 回复 (范围) 的体力回复量+20% | 回复 (范围) 的体力回复量+10% (圣之腕II) | 医者グールの魂 5 | [辅助系 回复 (范围)] 的魔法使用 24 次以上 |
| | 回复 (范围) 的体力回复量+40% | 回复 (范围) 的体力回复量+20% (圣之腕III) | エルフ女王の魂+1 医者グールの魂+3 | [辅助系 回复 (范围)] 的魔法使用 72 次以上 |
| | 回复 (范围) 的体力回复量+60% | 回复 (范围) 的体力回复量+30% (圣之腕V) | エルフ女王の魂++1 医者グールの魂++3 | [辅助系 回复 (范围)] 的魔法使用 128 次以上 |
| | 变化 (树木) 的体力回复量+20% | 变化 (树木) 的体力回复量+10% (圣之腕II) | 木の实コボルトの魂 5 | [辅助系 变化 (树木)] 的魔法使用 24 次以上 |
| | 变化 (树木) 的体力回复量+40% | 变化 (树木) 的体力回复量+20% (圣之腕III) | 木の实コボルトの魂+1 木の实コボルトの魂 5 | [辅助系 变化 (树木)] 的魔法使用 72 次以上 |
| | 变化 (树木) 的体力回复量+60% | 变化 (树木) 的体力回复量+30% (圣之腕V) | 木の实コボルトの魂++1 木の实コボルトの魂+3 | [辅助系 变化 (树木)] 的魔法使用 128 次以上 |
| | 魔人 (召唤) 的持续时间+10% | 魔人 (召唤) 的持续时间+5% (均等之腕) | 金欲ゴブリンの魂 5 | [攻击系 魔人 (召唤)] 的魔法使用 6 次以上 |
| | 魔人 (召唤) 的持续时间+20% | 魔人 (召唤) 的持续时间+10% (均等之腕) | ガーゴイルの魂+1 金欲ゴブリンの魂+3 | [攻击系 魔人 (召唤)] 的魔法使用 30 次以上 |
| | 魔人 (召唤) 的持续时间+40% | 魔人 (召唤) 的持续时间+20% (均等之腕) | ガーゴイルの魂++1 金欲ゴブリンの魂++3 | [攻击系 魔人 (召唤)] 的魔法使用 64 次以上 |

| 图标 | 刻印名称 和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|-------------------|----------------------------|---------------------------------|-----------------------------|
| | 束缚的效果时间+10% | 束缚的效果时间+5% (均等之腕) | 魔卵ネクターの魂 5 | [辅助系 束缚] 的魔法使用 6 次以上 |
| | 束缚的效果时间+20% | 束缚的效果时间+10% (均等之腕) | ウルキユールの魂+1 魔卵ネクターの魂+3 | [辅助系 束缚] 的魔法使用 22 次以上 |
| | 束缚的效果时间+40% | 束缚的效果时间+20% (均等之腕) | ウルキユールの魂++1 魔卵ネクターの魂++3 | [辅助系 束缚] 的魔法使用 56 次以上 |
| | 空间 (异常) 的效果时间+10% | 空间 (异常) 的效果时间+5% (均等之腕) | 树花ゴボルトの魂 5 | [辅助系 空间 (异常)] 的魔法使用 6 次以上 |
| | 空间 (异常) 的效果时间+20% | 空间 (异常) 的效果时间+10% (均等之腕) | クラークの魂+1 树花ゴボルトの魂+3 | [辅助系 空间 (异常)] 的魔法使用 22 次以上 |
| | 空间 (异常) 的效果时间+40% | 空间 (异常) 的效果时间+20% (均等之腕) | クラークの魂++1 树花ゴボルトの魂++3 | [辅助系 空间 (异常)] 的魔法使用 56 次以上 |
| | 空间 (时间) 的效果时间+10% | 空间 (时间) 的效果时间+5% (均等之腕) | 刚刺ゴブリンの魂+5 | [特殊系 空间 (时间)] 的魔法使用 24 次以上 |
| | 空间 (时间) 的效果时间+20% | 空间 (时间) 的效果时间+10% (均等之腕) | グリフオンの魂+1 刚刺ゴブリンの魂+3 | [特殊系 空间 (时间)] 的魔法使用 64 次以上 |
| | 空间 (时间) 的效果时间+40% | 空间 (时间) 的效果时间+20% (均等之腕) | グリフオンの魂++1 刚刺ゴブリンの魂++3 | [特殊系 空间 (时间)] 的魔法使用 110 次以上 |
| | 诱惑的效果时间+10% | 诱惑的效果时间+5% (均等之腕) | 酒豪ゴブリンの魂 5 | [辅助系 诱惑] 的魔法使用 6 次以上 |
| | 诱惑的效果时间+20% | 诱惑的效果时间+10% (均等之腕) | クラークの魂+1 酒豪ゴブリンの魂+3 | [辅助系 诱惑] 的魔法使用 22 次以上 |
| | 诱惑的效果时间+40% | 诱惑的效果时间+20% (均等之腕) | クラークの魂++1 酒豪ゴブリンの魂++3 | [辅助系 诱惑] 的魔法使用 66 次以上 |
| | 变化 (地形) 的效果时间+10% | 变化 (地形) 的效果时间+5% (圣之腕II) | 毒緑オウクの魂 5 | [攻击系 变化 (地形)] 的魔法使用 24 次以上 |
| | 变化 (地形) 的效果时间+20% | 变化 (地形) 的效果时间+10% (圣之腕III) | サイクロプスの魂+1 毒緑オウクの魂+3 | [攻击系 变化 (地形)] 的魔法使用 64 次以上 |
| | 变化 (地形) 的效果时间+40% | 变化 (地形) 的效果时间+20% (圣之腕V) | サイクロプスの魂++1 毒緑オウクの魂++3 | [攻击系 变化 (地形)] 的魔法使用 110 次以上 |
| | 空间变化的效果时间+10% | 空间变化的效果时间+5% (均等之腕) | 蜡烛ネクターの魂 5 | [特殊系 空间变化] 的魔法使用 24 次以上 |
| | 空间变化的效果时间+20% | 空间变化的效果时间+10% (均等之腕) | グリフオンの魂+1 蜡烛ネクターの魂+3 | [特殊系 空间变化] 的魔法使用 64 次以上 |
| | 空间变化的效果时间+40% | 空间变化的效果时间+20% (均等之腕) | グリフオンの魂++1 蜡烛ネクターの魂++3 | [特殊系 空间变化] 的魔法使用 110 次以上 |
| | 变化 (爆炸) 的效果时间+10% | 变化 (爆炸) 的效果时间+5% (魔之腕II) | 木の实コボルトの魂 5 | [攻击系 变化 (爆炸)] 的魔法使用 6 次以上 |
| | 变化 (爆炸) 的效果时间+25% | 变化 (爆炸) 的效果时间+10% (魔之腕III) | スライム (金欲) の魂+1 木の实コボルトの魂+3 | [攻击系 变化 (爆炸)] 的魔法使用 22 次以上 |
| | 变化 (爆炸) 的效果时间+50% | 变化 (爆炸) 的效果时间+25% (魔之腕IV) | スライム (金欲) の魂++1 木の实コボルトの魂++3 | [攻击系 变化 (爆炸)] 的魔法使用 66 次以上 |
| | 变化 (地雷) 的效果时间+10% | 变化 (地雷) 的效果时间+5% (圣之腕II) | 树花ゴボルトの魂 5 | 打倒エルフ女王 |
| | 变化 (地雷) 的效果时间+25% | 变化 (地雷) 的效果时间+10% (圣之腕III) | エルフ女王の魂+1 树花ゴボルトの魂+3 | [攻击系 变化 (地雷)] 的魔法使用 164 次以上 |
| | 变化 (地雷) 的效果时间+50% | 变化 (地雷) 的效果时间+25% (圣之腕V) | エルフ女王の魂++1 树花ゴボルトの魂++3 | [攻击系 变化 (地雷)] 的魔法使用 264 次以上 |
| | 集散的效果时间+10% | 集散的效果时间+5% (圣之腕II) | 冰块オウクの魂 5 | [辅助系 集散] 的魔法使用 60 次以上 |
| | 集散的效果时间+20% | 集散的效果时间+10% (圣之腕III) | スライム (食欲) の魂+1 冰块オウクの魂+3 | [辅助系 集散] 的魔法使用 164 次以上 |
| | 集散的效果时间+30% | 集散的效果时间+20% (圣之腕IV) | スライム (食欲) の魂++1 冰块オウクの魂++3 | [辅助系 集散] 的魔法使用 264 次以上 |
| | 吸引的效果时间+10s | 吸引的效果时间+5s (圣之腕II) | ハービーの魂 1 | [辅助系 吸引] 的魔法使用 24 次以上 |
| | 吸引的效果时间+20s | 吸引的效果时间+10s (圣之腕III) | ハービーの魂+1 オウクの魂+3 | [辅助系 吸引] 的魔法使用 72 次以上 |
| | 吸引的效果时间+30s | 吸引的效果时间+20s (圣之腕IV) | ハービーの魂++1 オウクの魂++3 | [辅助系 吸引] 的魔法使用 128 次以上 |
| | 空间 (停止) 的效果时间+10% | 空间 (停止) 的效果时间+5% (均等之腕) | ネクターの魂 5 | [特殊系 空间 (停止)] 的魔法使用 6 次以上 |
| | 空间 (停止) 的效果时间+20% | 空间 (停止) 的效果时间+10% (均等之腕) | ワイバーンの魂+1 ネクターの魂+3 | [特殊系 空间 (停止)] 的魔法使用 22 次以上 |

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|---------------|--|---|-------------------------|
| | 抑止の刻印Ⅲ 前腕部 | 空间(停止)的效果时间+30% 空间(停止)的效果时间+20(均等之魔) | ネクターの気++3 | {特殊系 空间(停止)}の魔法使用56回以上 |
| | 疾驱の刻印Ⅰ 前腕部 | 回避变化的效果时间+10% 回避变化的效果时间+5%(魔之魔Ⅱ) | 电磁ゲールの気5 | {特殊系 回避变化}の魔法使用12回以上 |
| | 疾驱の刻印Ⅱ 前腕部 | 回避变化的效果时间+20% 回避变化的效果时间+10%(圣之魔Ⅱ) | ケンタウロスの気+1 电磁ゲールの気+3 | {特殊系 回避变化}の魔法使用52回以上 |
| | 疾驱の刻印Ⅲ 前腕部 | 回避变化的效果时间+30% 回避变化的效果时间+20%(圣之魔Ⅳ) | ケンタウロスの気++1 电磁ゲールの気++3 | {特殊系 回避变化}の魔法使用120回以上 |
| | 迈进の刻印Ⅰ 前腕部 | 近接(突击)的威力+10% 近接(突击)的威力+5%(魔之魔Ⅱ) | 珊瑚ゴブリンの魂5 | {攻击系 近接(突击)}の魔法使用24回以上 |
| | 迈进の刻印Ⅱ 前腕部 | 近接(突击)的威力+25% 近接(突击)的威力+10%(魔之魔Ⅳ) | ジャックフロストの魂+1 珊瑚ゴブリンの魂+3 | {攻击系 近接(突击)}の魔法使用96回以上 |
| | 迈进の刻印Ⅲ 前腕部 | 近接(突击)的威力+50% 近接(突击)的威力+25%(魔之魔Ⅵ) | ジャックフロストの魂++1 珊瑚ゴブリンの魂++3 | {攻击系 近接(突击)}の魔法使用236回以上 |
| | 降臨の刻印Ⅰ 前腕部 | 魔人(变身)的效果时间+10% 魔人(变身)的效果时间+5%(圣之魔Ⅱ) | 蜡烛ネクターの気1 | {攻击系 魔人(变身)}の魔法使用6回以上 |
| | 降臨の刻印Ⅱ 前腕部 | 魔人(变身)的效果时间+20% 魔人(变身)的效果时间+10%(圣之魔Ⅳ) | ワウルフの気+1 蜡烛ネクターの気+3 | {攻击系 魔人(变身)}の魔法使用30回以上 |
| | 降臨の刻印Ⅲ 前腕部 | 魔人(变身)的效果时间+30% 魔人(变身)的效果时间+20%(圣之魔Ⅵ) | ワウルフの気++1 蜡烛ネクターの気++3 | {攻击系 魔人(变身)}の魔法使用84回以上 |
| | 魔血の刻印Ⅰ 前腕部 | 近接(血)的威力+5% (魔之魔Ⅱ) | ジャック・オ・ランタンの魂+1 ハービーの魂+1 ケンタウロスの魂+1 | 生祭魔物100回以上 |
| | 魔血の刻印Ⅱ 前腕部 | 近接(血)的威力+25% 近接(血)的威力+10%(魔之魔Ⅲ) | 魔道師の魂+3 女魔道師の魂+3 魂の欠片+3 | 生祭魔物500回以上 |
| | 魔血の刻印Ⅲ 前腕部 | 近接(血)的威力+50% 近接(血)的威力+25%(魔之魔Ⅳ) | 魔道師の魂++1 女魔道師の魂++1 魂の欠片++1 | 生祭魔物1000回以上 |
| | 圣血の刻印Ⅰ 前腕部 | 近接(血)的威力+10% 近接(血)的威力+15%(圣之魔Ⅱ) | ジャック・オ・ランタンの気+1 ハービーの気+1 ケンタウロスの気+1 | 救济魔物100回以上 |
| | 圣血の刻印Ⅱ 前腕部 | 近接(血)的威力+25% 近接(血)的威力+20%(圣之魔Ⅲ) | 魔道師の気+3 女魔道師の気+3 気の欠片+3 | 救济魔物500回以上 |
| | 圣血の刻印Ⅲ 前腕部 | 近接(血)的威力+50% 近接(血)的威力+35%(圣之魔Ⅳ) | 魔道師の気++1 女魔道師の気++1 気の欠片++1 | 救济魔物1000回以上 |

上部部刻印

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|----------------|----------------------------------|--|-----------------|
| | 奇迹の刻印Ⅰ 上腕部 | 体力上限+100 | サイクロプスの魂1 サイクロプスの気1 | 魔力LVと生命LV合計26以上 |
| | 奇迹の刻印Ⅱ 上腕部 | 体力上限+250 | ワルキューレの魂++1 ワルキューレの気++1 | 魔力LVと生命LV合計80以上 |
| | 烧灼の刻印Ⅰ 上腕部 | 使敌人燃烧几率+20% 使敌人燃烧几率+10%(魔之魔Ⅱ) | 火焰ゴブリンの魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 烧灼の刻印Ⅱ 上腕部 | 使敌人燃烧几率+50% 使敌人燃烧几率+25%(魔之魔Ⅳ) | フェニックスの魂++1 フェニックスの魂+3 フェニックスの魂6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 寒冰の刻印Ⅰ 上腕部 | 使敌人冻结几率+20% 使敌人冻结几率+10%(魔之魔Ⅱ) | ハービーの魂1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 寒冰の刻印Ⅱ 上腕部 | 使敌人冻结几率+50% 使敌人冻结几率+25%(魔之魔Ⅳ) | セイレーンの魂++1 セイレーンの魂+3 セイレーンの魂6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 紫电の刻印Ⅰ 上腕部 | 使敌人带电几率+20% 使敌人带电几率+10%(魔之魔Ⅱ) | ケルベロスの魂1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 紫电の刻印Ⅱ 上腕部 | 使敌人带电几率+50% 使敌人带电几率+25%(魔之魔Ⅳ) | ペガサスの魂++1 ペガサスの魂+3 ペガサスの魂6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 崩天の刻印Ⅰ 上腕部 | 使敌人石化几率+20% 使敌人石化几率+10%(魔之魔Ⅱ) | モルガン・ル・フェエ化物の魂1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 崩天の刻印Ⅱ 上腕部 | 使敌人石化几率+50% 使敌人石化几率+25%(魔之魔Ⅳ) | エルフ女王の魂++1 エルフ女王の魂+2 エルフ女王の魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抹香木の刻印Ⅰ 上腕部 | 使敌人中毒几率+20% 使敌人中毒几率+10%(均等之魔) | 叶无コボルトの魂5 | 魔力LVと生命LV合計28以上 |
| | 抹香木の刻印Ⅱ 上腕部 | 使敌人中毒几率+50% 使敌人中毒几率+25%(均等之魔) | モルガン・ル・フェエ化物の魂++1 モルガン・ル・フェエ化物の魂+2 モルガン・ル・フェエ化物の魂5 | 魔力LVと生命LV合計66以上 |

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|----------------|--|---|-----------------|
| | 焦热の刻印Ⅰ 上腕部 | 对燃烧的敌人追击效果+20% 对燃烧的敌人追击效果+10%(魔之魔Ⅱ) | 魔卵ネクターの魂++1 魔卵ネクターの魂+3 魔卵ネクターの魂6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 焦热の刻印Ⅱ 上腕部 | 对燃烧的敌人追击效果+50% 对燃烧的敌人追击效果+25%(魔之魔Ⅳ) | ケンタウロスの魂++1 ケンタウロスの魂+2 ケンタウロスの魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 结霜の刻印Ⅰ 上腕部 | 对冻结的敌人追击效果+20% 对冻结的敌人追击效果+10%(魔之魔Ⅱ) | ジャックフロストの魂2 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 结霜の刻印Ⅱ 上腕部 | 对冻结的敌人追击效果+50% 对冻结的敌人追击效果+25%(魔之魔Ⅳ) | ユニコーンの魂++1 ユニコーンの魂+2 ユニコーンの魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 雷霆の刻印Ⅰ 上腕部 | 对带电的敌人追击效果+20% 对带电的敌人追击效果+10%(魔之魔Ⅱ) | 电磁ゲールの魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 雷霆の刻印Ⅱ 上腕部 | 对带电的敌人追击效果+50% 对带电的敌人追击效果+25%(魔之魔Ⅳ) | ワウルフの魂++1 ワウルフの魂+2 ワウルフの魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 鸣动の刻印Ⅰ 上腕部 | 对石化了的敌人追击效果+20% 对石化了的敌人追击效果+10%(魔之魔Ⅱ) | セイレーンの魂2 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 鸣动の刻印Ⅱ 上腕部 | 对石化了的敌人追击效果+50% 对石化了的敌人追击效果+25%(魔之魔Ⅳ) | ヒュドラの魂++1 ヒュドラの魂+2 ヒュドラの魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 毒空木の刻印Ⅰ 上腕部 | 对中毒的敌人追击效果+20% 对中毒的敌人追击效果+10%(均等之魔) | コボルトの魂5 | 魔力LVと生命LV合計18以上 |
| | 毒空木の刻印Ⅱ 上腕部 | 对中毒的敌人追击效果+50% 对中毒的敌人追击效果+25%(均等之魔) | 叶无コボルトの魂++1 叶无コボルトの魂+2 叶无コボルトの魂6 | 魔力LVと生命LV合計56以上 |
| | 光焰の刻印Ⅰ 上腕部 | 敌人燃烧时间+10% 敌人燃烧时间+5%(圣之魔Ⅱ) | ワルキューレの気1 ワルキューレの気+1 | 魔力LVと生命LV合計20以上 |
| | 光焰の刻印Ⅱ 上腕部 | 敌人燃烧时间+20% 敌人燃烧时间+10%(圣之魔Ⅳ) | フェニックスの気3 フェニックスの気+3 | 魔力LVと生命LV合計64以上 |
| | 落雹の刻印Ⅰ 上腕部 | 敌人冻结时间+10% 敌人冻结时间+5%(圣之魔Ⅱ) | クラウケンの気1 クラウケンの気+1 | 魔力LVと生命LV合計22以上 |
| | 落雹の刻印Ⅱ 上腕部 | 敌人冻结时间+20% 敌人冻结时间+10%(圣之魔Ⅳ) | ジャックフロストの気+3 ジャックフロストの気++3 | 魔力LVと生命LV合計48以上 |
| | 天雷の刻印Ⅰ 上腕部 | 敌人带电时间+10% 敌人带电时间+5%(圣之魔Ⅱ) | エルフ女王の気1 エルフ女王の気+1 | 魔力LVと生命LV合計38以上 |
| | 天雷の刻印Ⅱ 上腕部 | 敌人带电时间+20% 敌人带电时间+10%(圣之魔Ⅳ) | ペガサスの気3 ペガサスの気+3 | 魔力LVと生命LV合計76以上 |
| | 泥流の刻印Ⅰ 上腕部 | 敌人石化时间+10% 敌人石化时间+5%(圣之魔Ⅱ) | ガーゴイルの気1 ガーゴイルの気+1 | 魔力LVと生命LV合計18以上 |
| | 泥流の刻印Ⅱ 上腕部 | 敌人石化时间+20% 敌人石化时间+10%(圣之魔Ⅳ) | ミノタウロスの気3 ミノタウロスの気+3 | 魔力LVと生命LV合計54以上 |
| | 马脚木の刻印Ⅰ 上腕部 | 敌人中毒时间+10% 敌人中毒时间+5%(圣之魔Ⅱ) | ワイバーンの気1 ワイバーンの気+1 | 魔力LVと生命LV合計34以上 |
| | 马脚木の刻印Ⅱ 上腕部 | 敌人中毒时间+20% 敌人中毒时间+10%(圣之魔Ⅳ) | ヒュドラの気3 ヒュドラの気+3 | 魔力LVと生命LV合計72以上 |
| | 痛击の刻印Ⅰ 上腕部 | 无属性魔法的威力+20% 无属性魔法的威力+10%(均等之魔) | 鋼刺ゴブリンの魂5 | 魔力LVと生命LV合計32以上 |
| | 痛击の刻印Ⅱ 上腕部 | 无属性魔法的威力+40% 无属性魔法的威力+20%(均等之魔) | ミノタウロスの魂++1 ミノタウロスの魂+2 ミノタウロスの魂5 | 魔力LVと生命LV合計68以上 |
| | 绯炎の刻印Ⅰ 上腕部 | 热属性魔法威力+20% 热属性魔法威力+10%(魔之魔Ⅱ) | - | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 绯炎の刻印Ⅱ 上腕部 | 热属性魔法威力+40% 热属性魔法威力+20%(魔之魔Ⅳ) | ジャック・オ・ランタンの魂++1 ジャック・オ・ランタンの魂+2 ジャック・オ・ランタンの魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 霜刃の刻印Ⅰ 上腕部 | 冷属性魔法威力+20% 冷属性魔法威力+10%(魔之魔Ⅱ) | 冰块オークの魂+1 冰块オークの魂3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 霜刃の刻印Ⅱ 上腕部 | 冷属性魔法威力+40% 冷属性魔法威力+20%(魔之魔Ⅳ) | 冰块オークの魂++1 冰块オークの魂+3 冰块オークの魂6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 奔雷の刻印Ⅰ 上腕部 | 雷属性魔法威力+20% 雷属性魔法威力+10%(魔之魔Ⅱ) | 金欲ゴブリンの魂+1 金欲ゴブリンの魂3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 奔雷の刻印Ⅱ 上腕部 | 雷属性魔法威力+40% 雷属性魔法威力+20%(魔之魔Ⅳ) | 金欲ゴブリンの魂++1 金欲ゴブリンの魂+3 金欲ゴブリンの魂6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 惊地の刻印Ⅰ 上腕部 | 石属性魔法威力+20% 石属性魔法威力+10%(魔之魔Ⅱ) | ゴブリンの魂+1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 惊地の刻印Ⅱ 上腕部 | 石属性魔法威力+40% 石属性魔法威力+20%(魔之魔Ⅳ) | ワイバーンの魂++1 ワイバーンの魂+2 ワイバーンの魂5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 目録木の刻印Ⅰ 上腕部 | 毒属性魔法的威力+20% 毒属性魔法的威力+10%(均等之魔) | コボルトの魂5 | 魔力LVと生命LV合計22以上 |
| | 目録木の刻印Ⅱ 上腕部 | 毒属性魔法的威力+40% 毒属性魔法的威力+20%(均等之魔) | コボルトの魂++1 コボルトの魂+2 コボルトの魂2 | 魔力LVと生命LV合計58以上 |

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|-----------------|---|--|--------------------|
| | 抗热的刻印 I 上腕部 | 被燃烧的几率 -40% | ジャックフロストの魂 1 ジャックフロストの気 1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抗热的刻印 II 上腕部 | 被燃烧的几率 -80% | クラークの魂 + 3 クラークの気 + 3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抗冷的刻印 I 上腕部 | 被冻结的几率 -40% | グリフオンの魂 1 グリフオンの気 1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抗冷的刻印 II 上腕部 | 被冻结的几率 -80% | グリフオンの魂 + 3 グリフオンの気 + 3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抗电的刻印 I 上腕部 | 被带电的几率 -40% | 成金グールの魂 3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抗电的刻印 II 上腕部 | 被带电的几率 -80% | ウルキユールの魂 + 3 ウルキユールの気 + 3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抗震的刻印 I 上腕部 | 被石化的几率 -40% | ミノタウロスの魂 1 ミノタウロスの気 1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抗震的刻印 II 上腕部 | 被石化的几率 -80% | ガーゴイルの魂 + 3 ガーゴイルの気 + 3 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 抗毒的刻印 I 上腕部 | 被毒化的几率 -40% | スライム(食欲)の魂 1 スライム(食欲)の気 1 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 12 |
| | 抗毒的刻印 II 上腕部 | 被毒化的几率 -80% | ユニコーンの魂 3 ユニコーンの気 3 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 46 |
| | 憎敌的刻印 I 上腕部 | 被敌人注目几率 -40% | スライム(食欲)の魂 1 スライム(食欲)の気 1 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 36 |
| | 憎敌的刻印 II 上腕部 | 被敌人注目几率 -80% | サイクロプスの魂 + 3 サイクロプスの気 + 3 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 74 |
| | 解热的刻印 I 上腕部 | 自己的燃烧时间 -25% | 珊瑚ゴブリンの気 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 解热的刻印 II 上腕部 | 自己的燃烧时间 -50% | フェニックスの魂 + 1 フェニックスの気 + 3 フェニックスの気 6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 雪泥的刻印 I 上腕部 | 自己的冻结时间 -25% | 珊瑚ゴブリンの魂 + 1 珊瑚ゴブリンの魂 + 3 珊瑚ゴブリンの魂 6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 雪泥的刻印 II 上腕部 | 自己的冻结时间 -50% | セイレーンの魂 + 1 セイレーンの魂 + 3 セイレーンの魂 6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 避雷的刻印 I 上腕部 | 自己的带电时间 -25% | 叶无コボルトの気 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 避雷的刻印 II 上腕部 | 自己的带电时间 -50% | ベガサスの魂 + 1 ベガサスの魂 + 2 ベガサスの魂 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 柔韧的刻印 I 上腕部 | 自己的石化时间 -25% | 冰块オークの魂 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 柔韧的刻印 II 上腕部 | 自己的石化时间 -50% | ヒュドラの魂 + 1 ヒュドラの魂 + 2 ヒュドラの魂 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 中和的刻印 I 上腕部 | 自己的中毒时间 -25% | 毒茸ゴブリンの魂 5 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 16 |
| | 中和的刻印 II 上腕部 | 自己的中毒时间 -50% | モルガン・ル・フェエ化物の魂 2 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 52 |
| | 物恨的刻印 I 上腕部 | 自己被敌人注目的时间 -25% | オークの魂 5 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 10 |
| | 物恨的刻印 II 上腕部 | 自己被敌人注目的时间 -50% | 叶无コボルトの魂 + 1 叶无コボルトの魂 + 3 叶无コボルトの魂 6 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 62 |
| | 耐击的刻印 I 上腕部 | 受到无属性的伤害 -25% 受到无属性的伤害 -10% (均等之版) | ゴブリンの魂 5 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 10 |
| | 耐击的刻印 II 上腕部 | 受到无属性的伤害 -40% 受到无属性的伤害 -20% (均等之版) | ゴブリンの魂 + 1 ゴブリンの魂 + 3 ゴブリンの魂 6 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 44 |
| | 耐热的刻印 I 上腕部 | 受到热属性的伤害 -25% 受到热属性的伤害 -10% (圣之版 I) | ケルベロスの魂 1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 耐热的刻印 II 上腕部 | 受到热属性的伤害 -40% 受到热属性的伤害 -20% (圣之版 II) | 火焰ゴブリンの魂 + 1 火焰ゴブリンの魂 + 2 火焰ゴブリンの魂 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 耐冷的刻印 I 上腕部 | 受到冷属性的伤害 -25% 受到冷属性的伤害 -10% (圣之版 I) | ジャック・オ・ランタンの魂 1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 耐冷的刻印 II 上腕部 | 受到冷属性的伤害 -40% 受到冷属性的伤害 -20% (圣之版 II) | ケルベロスの魂 + 1 ケルベロスの魂 + 2 ケルベロスの魂 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 耐电的刻印 I 上腕部 | 受到电属性的伤害 -25% 受到电属性的伤害 -10% (圣之版 I) | ワーウルフの魂 1 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 耐电的刻印 II 上腕部 | 受到电属性的伤害 -40% 受到电属性的伤害 -20% (圣之版 II) | ユニコーンの魂 + 1 ユニコーンの魂 + 2 ユニコーンの魂 5 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 耐震的刻印 I 上腕部 | 受到石属性的伤害 -25% 受到石属性的伤害 -10% (圣之版 I) | 鋼刺ゴブリンの魂 + 1 鋼刺ゴブリンの魂 6 | 完成「魔法使いの試験」 |
| | 耐震的刻印 II 上腕部 | 受到石属性的伤害 -40% 受到石属性的伤害 -20% (圣之版 II) | ミノタウロスの魂 + 1 ミノタウロスの魂 + 2 ミノタウロスの魂 5 | 完成「魔法使いの試験」 |

| 图标 | 刻印名称和部位 | 效果 | 必要的魂·气 | 开放条件 |
|----|-----------------|--|--|-----------------------|
| | 耐毒的刻印 I 上腕部 | 受到毒属性的伤害 -25% 受到毒属性的伤害 -10% (均等之版) | 毒茸ゴブリンの魂 + 1 毒茸ゴブリンの魂 + 3 毒茸ゴブリンの魂 6 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 42 以上 |
| | 耐毒的刻印 II 上腕部 | 受到毒属性的伤害 -40% 受到毒属性的伤害 -20% (均等之版) | モルガン・ル・フェエ化物の魂 + 1 モルガン・ル・フェエ化物の魂 + 2 モルガン・ル・フェエ化物の魂 5 | 魔力 LV 和生命 LV 合计 78 以上 |
| | 业火的刻印 I 上腕部 | 热属性魔法威力 +25% 受到热属性伤害 -10% | 虐杀者の魂 5 虐杀者の魂 5 | 联机游戏 10 次以上 |
| | 业火的刻印 II 上腕部 | 热属性魔法威力 +50% 受到热属性伤害 -20% | 虐杀者の魂 + 5 虐杀者の魂 + 5 | 联机游戏 60 次以上 |
| | 冰河的刻印 I 上腕部 | 冷属性魔法威力 +25% 受到冷属性伤害 -10% | 女虐杀者の魂 5 女虐杀者の魂 5 | 联机游戏 20 次以上 |
| | 冰河的刻印 II 上腕部 | 冷属性魔法威力 +50% 受到冷属性伤害 -20% | 女虐杀者の魂 + 5 女虐杀者の魂 + 5 | 联机游戏 70 次以上 |
| | 雷神的刻印 I 上腕部 | 雷属性魔法威力 +25% 受到雷属性伤害 -10% | 司祭の魂 5 司祭の魂 5 | 联机游戏 30 次以上 |
| | 雷神的刻印 II 上腕部 | 雷属性魔法威力 +50% 受到雷属性伤害 -20% | 司祭の魂 + 5 司祭の魂 + 5 | 联机游戏 80 次以上 |
| | 大地的刻印 I 上腕部 | 石属性魔法威力 +25% 受到石属性伤害 -10% | 女司祭の魂 5 女司祭の魂 5 | 联机游戏 40 次以上 |
| | 大地的刻印 II 上腕部 | 石属性魔法威力 +50% 受到石属性伤害 -20% | 女司祭の魂 + 5 女司祭の魂 + 5 | 联机游戏 90 次以上 |
| | 毒蛇的刻印 I 上腕部 | 毒属性魔法威力 +25% 受到毒属性伤害 -10% | 魔道师の魂 5 魔道师の魂 5 | 联机游戏 50 次以上 |
| | 毒蛇的刻印 II 上腕部 | 毒属性魔法威力 +50% 受到毒属性伤害 -20% | 魔道师の魂 + 5 魔道师の魂 + 5 | 联机游戏 100 次以上 |
| | 未练的刻印 上腕部 | 对ジャック・オ・ランタン攻击力 +50% 对ジャック・オ・ランタン防御力 +50% | ジャック・オ・ランタンの魂 + 5 ジャック・オ・ランタンの魂 + 5 | 打倒ジャック・オ・ランタン 10 次 |
| | 感伤的刻印 上腕部 | 对ガーゴイル攻击力 +50% 对ガーゴイル防御力 +50% | ガーゴイルの魂 + 5 ガーゴイルの魂 + 5 | 打倒ガーゴイル 30 次 |
| | 转进的刻印 上腕部 | 对ジャックフロスト攻击力 +50% 对ジャックフロスト防御力 +50% | ジャックフロストの魂 + 5 ジャックフロストの魂 + 5 | 打倒ジャックフロスト 30 次 |
| | 爱情的刻印 上腕部 | 对エルフ女王攻击力 +50% 对エルフ女王防御力 +50% | エルフ女王の魂 + 5 エルフ女王の魂 + 5 | 打倒エルフ女王 30 次 |
| | 回归的刻印 上腕部 | 对フェニックス攻击力 +50% 对フェニックス防御力 +50% | フェニックスの魂 + 5 フェニックスの魂 + 5 | 打倒フェニックス 30 次 |
| | 遁逃的刻印 上腕部 | 对ベガサス攻击力 +50% 对ベガサス防御力 +50% | ベガサスの魂 + 5 ベガサスの魂 + 5 | 打倒ベガサス 30 次 |
| | 执事的刻印 上腕部 | 对ケルベロス攻击力 +50% 对ケルベロス防御力 +50% | ケルベロスの魂 + 5 ケルベロスの魂 + 5 | 打倒ケルベロス 10 次 |
| | 挺身的刻印 上腕部 | 对ワーウルフ攻击力 +50% 对ワーウルフ防御力 +50% | ワーウルフの魂 + 5 ワーウルフの魂 + 5 | 打倒ワーウルフ 30 次 |
| | 显示的刻印 上腕部 | 对サイクロプス攻击力 +50% 对サイクロプス防御力 +50% | サイクロプスの魂 + 5 サイクロプスの魂 + 5 | 打倒サイクロプス 30 次 |
| | 思仇的刻印 上腕部 | 对セイレーン攻击力 +50% 对セイレーン防御力 +50% | セイレーンの魂 + 5 セイレーンの魂 + 5 | 打倒セイレーン 30 次 |
| | 利己的刻印 上腕部 | 对グリフオン攻击力 +50% 对グリフオン防御力 +50% | グリフオンの魂 + 5 グリフオンの魂 + 5 | 打倒グリフオン 30 次 |
| | 贪婪的刻印 上腕部 | 对ハービー攻击力 +50% 对ハービー防御力 +50% | ハービーの魂 + 5 ハービーの魂 + 5 | 打倒ハービー 10 次 |
| | 怠惰的刻印 上腕部 | 对ケンタウロス攻击力 +50% 对ケンタウロス防御力 +50% | ケンタウロスの魂 + 5 ケンタウロスの魂 + 5 | 打倒ケンタウロス 30 次 |
| | 忧虑的刻印 上腕部 | 对ユニコーン攻击力 +50% 对ユニコーン防御力 +50% | ユニコーンの魂 + 5 ユニコーンの魂 + 5 | 打倒ユニコーン 30 次 |
| | 报复的刻印 上腕部 | 对ミノタウロス攻击力 +50% 对ミノタウロス防御力 +50% | ミノタウロスの魂 + 5 ミノタウロスの魂 + 5 | 打倒ミノタウロス 30 次 |
| | 执念的刻印 上腕部 | 对クラーク攻击力 +50% 对クラーク防御力 +50% | クラークの魂 + 5 クラークの魂 + 5 | 打倒クラーク 30 次 |
| | 慢心的刻印 上腕部 | 对ヒュドラ攻击力 +50% 对ヒュドラ防御力 +50% | ヒュドラの魂 + 5 ヒュドラの魂 + 5 | 打倒ヒュドラ 30 次 |
| | 节操的刻印 上腕部 | 对ワイバーン攻击力 +50% 对ワイバーン防御力 +50% | ワイバーンの魂 + 5 ワイバーンの魂 + 5 | 打倒ワイバーン 30 次 |
| | 毒藤的刻印 上腕部 | 对ウルキユール攻击力 +50% 对ウルキユール防御力 +50% | ウルキユールの魂 + 5 ウルキユールの魂 + 5 | 打倒ウルキユール 30 次 |
| | 享乐的刻印 上腕部 | 对スライム(食欲)攻击力 +50% 对スライム(食欲)防御力 +50% | スライム(食欲)の魂 + 5 スライム(食欲)の魂 + 5 | 打倒スライム(食欲) 30 次 |
| | 低劣的刻印 上腕部 | 对スライム(食欲)攻击力 +50% 对スライム(食欲)防御力 +50% | スライム(食欲)の魂 + 5 スライム(食欲)の魂 + 5 | 打倒スライム(食欲) 30 次 |
| | 情爱的刻印 上腕部 | 对モルガン・ル・フェエ化物攻击力 +50% 对モルガン・ル・フェエ化物防御力 +50% | モルガン・ル・フェエ化物の魂 + 5 モルガン・ル・フェエ化物の魂 + 5 | 打倒モルガン・ル・フェエ化物 30 次 |
| | 因果的刻印 上腕部 | 对ドラゴン攻击力 +50% 对ドラゴン防御力 +50% | - | 完成全部任务的 50% 以上 |
| | 深奥的刻印 上腕部 | 对リヴァイアサン攻击力 +50% 对リヴァイアサン防御力 +50% | リヴァイアサンの魂 + 5 リヴァイアサンの魂 + 5 | 打倒リヴァイアサン 30 次 |

难点奖杯指南

本作的奖杯设定总的来说还是比较厚道的，基本上将所有任务完成后大部分奖杯都可以自动获得，对于这样一款狩猎类游戏，厂商没有设定太多需要花大量时间去刷的奖杯，也没有设定在难度方面故意折磨玩家的奖杯要求，看得出对新

手玩家的照顾。当然，话虽如此说，要想获得白金还是要花一番功夫的。多多联机能极大提高完成任务的效率，加快获得白金的速度。下面将个别较难取得的奖杯说明一下，而奖杯条件容易被误解或有快速入手途径的也一并说明。

拜跪される存任

取得条件：完成所有时代的
全部任务

奖杯说明：只要完成10个

时代的全部任务即可，不包含“忘れられた要请”中的任务。

御洒落な魔法使い

取得条件：累积获得可选择的
服装60种

奖杯说明：服装共有12套（不含DLC），每套都有A、B、C、D、E、F、G、H、I共9种颜色，每种颜色都算一种服装，只要完成全部的任务，每套服装的A~F 6种颜色就基本上全出了，这加起来已经超过60种，所以只要

清任务就能自然取得，注意取得60种服装后要进入服装变更画面才会获得奖杯。顺便说一下每套服装G/H/I颜色的取得方法，穿任意一套服装的任意颜色救济人型魔物100次可以得到G、献祭100次则是H，然后穿着G或H再救济或献祭100次人型魔物即可取得。

指一本触れさせず

取得条件：在「アヴァロンの要请录」里的任意任务，无
伤害破人型魔物

奖杯说明：“无伤”听起来
很难，实则不然，针对BOSS的

弱点利用上文介绍的“地毯流”战术，或者利用地狱连锁，很多BOSS可以在一分钟之内结束战斗，找个低难度的人型魔物更能事半功倍。

煮るなり焼くなり

取得条件：一次任务里使人
型魔物发生5次以上的异常状态

奖杯说明：“○○の砂铁时
计”能瞬间让敌人陷入异常状态，

所以利用这个魔法能很快达成该奖杯，完成5次后任务失败了也没关系。

端から端まで

取得条件：打开リブロム魔法
书的所有页面

奖杯说明：俗称的“翻书奖杯”，需要将リブロム魔法书的所有页面全部翻一遍，不少玩家反映这个奖杯存在BUG，翻了好几遍都拿不到，遇到这种情况，可以新开一个存档（不要继承试玩版的记录），打通主线任务的ニミュエ篇（共6章）后，在魔法书外选择「日记を読む」进入主菜单，也就是会显示“狂人達の「放浪记」”、“我が肖像”、“文献”、“あとがき”这四项的界面，然后持续按着右摇杆的左方向翻书，期

间有很多没有内容的页面也要一页一页地翻，直到翻到最后一页翻不动为止再退出（估计要5~10分钟左右才能全部翻完），之后

进入「交信する」中的“マルチプレイ”和“行商”中的所有选项就能取得奖杯了。

利用できるなら、何でも

取得条件：一次任务里发动
4次非身上供物触发的魔法

奖杯说明：也就是在一次任
务中用身上供物之外的方法发动4

次魔法，可利用场地中的魔法、禁术、献祭同伴等方法，达成4次后立刻获得奖杯，任务失败也没关系，当然期间也可使用供物魔法。

我が往くは共斗の道

取得条件：第一次进行联机
任务

奖杯说明：无论是上网联机

还是面联（Adhoc）都可以，进行20次和100次联机任务的奖杯也同理。

魔法で描く旅の道标

取得条件：游玩所有地图

奖杯说明：“アヴァロンの要请”中的任务基本包含了所有地区，但缺少“忘れられた要请”中“真朱の刻「修道院に舞

う女剣士」(ワルキューレ)”的地图——“ウルハラ修道院回廊”，别漏了这里。而“マーリンに挑む”中的地图“决断の土地”并不算在内，可以不用完成。

力漲り时満つる

取得条件：生命等级或者魔
力等级达到99

奖杯说明：由于生命与魔力
最大等级之和固定为100，所以要取得这个奖杯，利用眼泪降级是必不可少的，把生命或者魔力其中一个降为1，然后再去强化，免得到后期要花很多眼泪

去降级。通常情况是先将生命和魔力等级都升到40级以取得全禁术的奖杯，然后再一直强化魔力，不推荐强化生命的原因是单人打怪练级时由于攻击力太低，效率不及提升魔力等级的快。安全练级的推荐任务：“VI. 傲慢の时代”的“谷間の台地のお宝探し”，只要不完成任务目标敌人就会不断刷新。



DLC
攻略补完计划



原名 暴君华盛顿王 恶名 平台 Xbox LIVE/PSN 价格 800MSP/80 港币

| | | |
|----------------------|---------|--------------|
| 刺客信条 III | Ubisoft | 动作 |
| Assassin's Creed III | | 繁体中文版 |
| 2012年11月27日 | 1人/多人在线 | 1690新台币 |
| 对应机种为PS3、X360 | | 对应玩家年龄：18岁以上 |

多机种

康纳从梦中醒来，发现自己身处“平行世界”，周围的一切都不是自己当初记得的样子。在这个世界里，华盛顿变成了一个暴君，手持神秘杖的他企图用暴政统治世界。为了弄清这“平行世界”的玄机，康纳以原住民拉顿哈顿的身分与暴君展开斗争。欲购买本 DLC 的 PS3 玩家需要注意，本 DLC 在港服卖场里，中文版和英文版是分开上架的，中文版 DLC 只适用于港版中文的《刺客信条 III》，英文版 DLC 只适用于港版英文的《刺客信条 III》，千万不要买错了。至于购买了其他区域 PS3 版《刺客信条 III》的玩家，游戏什么版本就去哪个服下，要对应才能用。

全新能力

因为喝下了红树之茶的水，康纳拥有了狼的能力，表现到游戏中就是隐形（狼披风）和呼叫狼群。狼披风被设定成一种可以无限使用的道具，要想使用隐身能力，需要先把狼披风装备在武器栏中，按一次 Y/△键发动，康纳就会进入隐身状态，常人无法察觉康纳，部分区域的守卫犬虽然会制造麻烦，但只要诱饵，狗就会去注意诱饵而无视康纳。启用狼披风时康纳的体力值会迅速减少，解除狼披风状态体力就会慢慢回复，潜入的时候要利用隐藏点来回复体力。呼叫狼群与正篇中呼叫刺客手下没有什么不同，只不过狼群在第一章中（开拓地）暂没有使用限制，呼叫狼群同样有冷却时间。



要利用隐藏点来回复体力。呼叫狼群与正篇中呼叫刺客手下没有什么不同，只不过狼群在第一章中（开拓地）暂没有使用限制，呼叫狼群同样有冷却时间。

ASSASSIN'S CREED III

支线与收集

DLC 与正篇完全独立开来，因此支线任务与正篇的支线任务之间没有任何影响。目前 DLC 第一章的活动范围被局限在开拓地区域，支线任务也在这个地方进行。支线任务包括市民任务和新增的记忆两大类，前者就是各种普通的小任务，而后者则是与康纳的记忆有关，有助于康纳弄清自己处于“平行世界”的真相。

市民任务

市民任务包括攻击护送队、帮助饥民、狼群救援，其中攻击护送队和正篇比较类似，只不过杀完护送的士兵后需要打开牢笼把里面的平民放出来。至于帮助饥民，就是把猎杀动物后获得的

生肉给目标平民。狼群救援是帮遇袭的平民杀狼。完成一定数量的任务就会增加完成度，这些任务在开拓地探索的正常行走中就能遇到大把，每项完成五个完成度就能达到百分之百。

新增的记忆

记忆神器在开拓地的位置是固定的，一共有三个，接近到一定范围小地图上就会有提示，调查后能看到正篇主线中相关场景的图片，基本上只有一个记忆神

器需要玩家刻意去找。找到并调查三个记忆神器后，地图上右下角会出现名为记忆碎片的图标，过去调查能观看一段动画，或者说是一段动画的其中一个部分。

三个记忆神器的位置

1. 前往第二个任务“天国之旅”的路上就能找到，在一个被烧毁房子的桌子上。

候差不多就能看到，通关后再来（地图西侧大据点）。

2. 锁定普特南的区域，也就是我们学会用诱饵引开守卫犬那个据点的桌子上，找普特南的时

3. 地图正北侧有个小村子，村子右侧有个扭成“U”字形的河流，顺着河流一直往东流的那条干流走即可找到。

各种宝箱

宝箱被分布在开拓地各处，具体位置在地图上有标注，一般宝箱附近都是警戒区，有一定数量的士兵把守，不过这个阶段也不存在通缉度，因此大家大可随

便杀人。如果想低调的话，可以适当使用狼披风。宝箱里的东西比较应付，除了部分可以装备上的武器外，大部分都是弹药或者道具的补充。

流程难点攻略

和正篇一样，如果以通关为目标来完成 DLC 流程是不会有问题的，因此本难点攻略以讲述次要目标的同步方法为主，对于流程中的少量难点部分也会提供通过的方法。由于任务“警告村子”由于没有次要目标，而且全程不是赶路就是肉搏战，下文不再阐述。

被唤醒

次要目标：不触发警报杀死五名蓝衣卫。

教堂外的敌人不太好杀，因为的视野范围相互都有照应。康纳的母亲去草堆的时候不用跟过去，看准左前方三个敌人的位置：两个敌人隔着一道走道，另一名巡逻完毕正准备掉头。等母亲一下手就跑进左前方草丛，空手勒晕这边的敌人，然后迅速拉弓把对面的敌人给秒了，按键收起武器走近前方的草丛里，等

那个巡逻兵回来就勒晕他，然后往前走走到教堂拐角，吹口哨把坐在地上的敌人吸引过来，利用拐角刺杀搞定。返回母亲躲藏的草堆，从其后方的围墙翻出去，左拐，等对面的巡逻兵靠近站岗的士兵并掉头，跑过去把最后一名士兵勒晕，此时次要目标已经达成，下面就可以随意了。



次要目标：防止任何蓝衣卫援军抵达康科德。

炮火的手感变化不大，落点很精准，没有什么抛物线要算，把准星对准要攻击的敌人就行了，瞄准敌人小队中央的话一炸一队。炸死第一队主路上的敌人后，他们会暂时撤退，此时赶紧攻击对面登场的第一队远程兵，成功后马上把炮口对准右侧房屋上的敌人，屋顶毁了敌人就挂了。再迅速把炮口对准主路，因为这些敌

人会开始快速跑动（还有骑兵），要算一定的提前量，如果被他们跑远了是不可能追上的。对面木屋左侧的敌人可以在对主路开炮的时候一同干掉，而面前较近位置的远程兵只能抽空收拾（骑兵和步兵之间的空袭），没时间就别打他们，坚持一下就能把这段撑过去。

次要目标：不要让任何蓝衣卫跑者点燃引线。

这些所谓的蓝衣卫跑者就是去点火的士兵，因此他们手上是拿着火



把的，他们出现时画面上会有提示，小地图上的红点形状也和其他杂兵不太一样。战斗开始后就直接跑向这些点火的士兵将他们放倒，其他士兵围过来就跑，没必要跟他们打。

天国之旅

次要目标：在滑行时不要碰到任何石头。

追逐的过程并不好受，因为视野范围内是一片亮白。起初跟着狼跑，后来开始找麋鹿。所谓滑行就是康纳滑着下坡的时候，这个是一段一段来的，在滑行过

程中石头在比较远的时候就可以看到了，只要提前推摇杆就能躲过，如果不慎失误，请立刻读取上一存盘点。

次要目标：不惊动麋鹿的情况下杀死它。

这个次要目标十分好达成，使用狼披风后康纳就隐形了，走到鹿跟前秒掉它就行。

一人狼群

开始这个任务之前请务必确认自己身上有箭，没有的话就杀敌从他们尸体上取。这里的线索没有那么好找。依次调查尸体、火堆、弓箭、敌人尸体附近的马车即可（弓箭在两具敌人尸体和一具马匹尸体的右上方）。

正义已伸张

在开始这个任务之前请多猎杀些动物，带足生肉，也就是诱饵，因为诱饵在下面的任务中会派上大用场。引诱第一只守卫犬属于半教学性质，等狗跑向诱饵的时候就可以开披风走人了，这个部分麻烦的地方无非就是要频繁地进入武器菜单切换狼披风和诱饵（可以设置快捷键）。守卫犬在小地图上以黄点显示，潜入的技巧就是趁士兵带狗走过去之后就进入最近的草丛，如果狗往远处走了就直接开披风冲过去，如果狗有反应就撒完诱饵再开披风走，顺手的潜入路线大家可自行选择，草丛的距离还算刚好。营地的上方是没有守卫犬的，因此

只需要注意进入有效范围，接近金色目标后会自动触发剧情。

跟踪的前、后部分比较容易，难点在中间的部分，普特南上马后要在水里跟踪，还好他偶尔会停下来“等我们”，利用好水中的掩护回血就行了，水中跟踪的部分结束后有一段上坡，坡上有条狗，这时要保持在水中别动，等狗稍微近一点就主动扔出诱饵，看到狗往这边慢慢走来就证明是上钩了，马上换披风走人，因为普特南只会等我们一下子。后半部分普特南的移动速度会加快，没人在身边就直接用跑的，这样才能保证不跟丢，快到的时候再启动披风就行了。

次要目标：在不杀死或惊动守卫的情况下释放熊。

这里所谓的不杀死连空手放倒都不行。来到关熊的铁笼后方，接近到一定距离后开启披风，赶紧开锁。等笼子打开我们的血

量也所剩无几，先用剩余的体力再撑着往旁边走一点，安全后直接跑出警戒区。

次要目标：待在堡垒中不被发现。

这个要求的说法有些奇怪，总之就是执行任务的过程不能被发现。利用披风从正门进入，之后赶紧往里走找个草堆回复体力，

我们的目标在营地的上部的小木屋附近。启动狼披风进入草丛后，目标会在很小的范围内来回走，直接呼叫狼群搞定。



次要目标：一箭杀死两名蓝衣卫

前方的两名一前一后行走的敌人是达成这个次要目标的惟一机会，等他们走直线的时候跟在其身后，距离足够近的话绝对是一箭双雕。

次要目标：呼叫狼群杀死跑者

剧情结束后马上呼叫狼群，这个很简单。

复仇之路

次要目标：窃听时不使用跟踪树丛。

次要目标中要求的跟踪树丛指的是地上的草丛，而非稻草堆，因此只要使用稻草堆与狼披风相结合的方法即可顺利完成窃听。到达警戒区附近后从左侧绕大圈接近红色的屋子，开启披风走进窃听目标身旁的草堆，然后迅速关闭披风让体力回复，等目标开

始移动，就按键重启披风，跟在目标身后走，这里要注意不要误入草丛。道路的左前方还有一个草堆，赶紧进去回血，之后要再次进行移动跟踪，最后躲在井里就行了。窃听完成后等体力回复，再次启用披风离开此地就行。

《暴君华盛顿王 恶名》奖杯/成就解法



独特的熟悉

15点 / 铜杯

获得条件：剧情奖杯。



西点代价

20点 / 银杯

获得条件：剧情奖杯。



披着羊皮的狼

15点 / 银杯

获得条件：用狼披风杀死25名敌人。

解法说明：使用狼披风的过程中康纳是隐形的，但如果当着一大群人的面使用战斧杀人还是会被身边的人看到。奖杯/成就的要求是杀死25人，为了尽快达成请各

位尽量用袖剑从背后杀人，这样不会暴露。开拓地上的巡逻兵基本是一批批的出现，可以在接近后连杀数人，再躲进隐藏点，体力回复后出来继续杀即可。



开拓者

40点 / 银杯

获得条件：开拓地同步率达到100%。

解法说明：DNA中计算同步率的除了DLC主线任务和次要目标，再就是三项市民任务和一项新增的记忆。以上几项全部达成后完成率就能达到100%（在前文中已有详细解说），那些聊胜于无的宝箱不捡也没关系。新增的记忆中三个记忆神器捡到后，这个

部分的完成率就会达到100%，那段解锁的录像暂时不去看也没关系。



TIPS

1. 高调动状态或者撞到敌人会强制解除狼披风的效果。
2. DLC中同样可以猎杀动物，但只能从它们的尸体上获得生肉（和诱饵共用一个位置），暂时无法取得其他素材或者卖钱。

原名 Majestic 地图套件 平台 Xbox LIVE 价格 800 MSP



光环4

X360

HALO 4
2012年11月6日
对应Xbox Smart Glass

Microsoft

多人在线

主视角射击

美版
59.99美元
对应玩家年龄: 17岁以上

文 纱迦 美编 一刀

实用技术

研究中心

Majestic DLC成就攻略

地图介绍

在319期杂志的光盘中,我们曾经放过由国外玩家制作的Majestic DLC地图美景观光视频,相信不少玩家都被其美仑美奂的画面所吸引。Majestic DLC收录了3个地图,相关成就必须在这3个地图中才能解除。

Landfall

中等大小的地图,不对称结构。此地图远处是受到攻击的城市,场面十分震撼。

Monolith

小地图,对称结构。风格中规中矩,可以专心对战。

Skyline

也是一张小地图,对称结构。背景中会看到夜幕下的未来都市,相当带感。



Landfall



Monolith



Skyline

成就攻略

下文所提的成就必须在Majestic DLC地图的配对游戏中才能解除,为简便起见,在成就说明中将不再重复这一前提条件。下文中的1P为要解成就的玩家,2P为配合的玩家,双方必须在不同阵营。部分模式不能发动空投或不能发动护甲能力,则无法解除对应的成就。



不小心扫到你

10点

Didn't See It Comin'

成就条件 刺杀一个正在开镜的敌人。
取得方法 2P使用可以开镜的武器,并保持开镜状态不动。然后1P绕到其身后长按近战键刺杀。



空中侦察

50点

Bird of Prey

成就条件 完成5次空中刺杀。
取得方法 1P绕到2P背后,当2P跳起(或使用喷射推进器)来到空中时,1P跳起在空中长按近战键,即可完成帅气的空中刺杀。次数可以累计,不必在一局中完成。



吸弹海绵

30点

Bullet Sponge

成就条件 在一场比赛中得到两次CLOSE CALL徽章。

取得方法 CLOSE CALL徽章的条件是在濒死(破盾且重伤)时干掉敌人。2P先把1P破盾,然后用手枪打身体两三枪(不能打头),之后1P再把2P干掉。在一场比赛中重复两次以上举动即可。



逮到你!

10点

I See You!

成就条件 在开启普罗米修斯视力的状态下干掉5个敌人。

取得方法 如字面意思即可,可累计,不必在一局内完成。



神机妙算

10点

Clever Girl

成就条件 隐身状态下干掉5个敌人。

取得方法 装备行动隐身衣并发动,干掉5个敌人即可。注意部分行动会让隐身状态失效,在这种情况下杀敌是不算的。本成就同样可以累计。



终极战士

20点

Last Man Grinning

成就条件 用SAW(泛用自动武器)连续干掉4个敌人并生存。

取得方法 SAW可以通过空投来获得,地图上也可以捡到。只需在不死的情况下干掉4个敌人即可,当然必须在一局之内。



镁光灯

30点

Flash of Light

成就条件 用一颗脉冲手雷完成双杀或更高多杀。

取得方法 2P可以和另一个玩家站在一起,让1P来炸。1P可装备掷弹兵、爆炸来提高成功率。



飞猪在天

30点

Pigs Can Fly

成就条件 干掉3个正在使用喷射推进器的敌人。

取得方法 注意必须是“正在使用”的敌人,如果是用光动力正在下降的敌人不算。最简单的方法是1P给2P一枪托,然后2P开始升天,1P将其迅速打死。重复3次即可,可累计。



空中补给

40点

Callin' in the Big Guns

成就条件 一场比赛中呼叫3次空投。

取得方法 连续杀人即可。途中可死亡。



我推你

20点

I Thrust at Thee

成就条件 使用水平推进器后用近战杀死敌人。

取得方法 1P和2P拉开距离,1P开枪将2P破盾,之后一前冲一近战,即可解除,条件很宽松。



EXTRA CONTENT
SIEGE



Extra Contents
SURVIVORS



Extra Contents
PREDATOR



EXTRA CONTENTS
ONSLAUGHT



文 纱迦 美编 NINA

RESIDENT EVIL

| 生化危机6 | Capcom | 动作射击 |
|---|--------|-------------------------------|
| 多机种 Resident Evil 6 2012年10月2日 对应机种为PS3、X360 | 1-2人 | 美版 59.99美元 对应玩家年龄：17岁以上 |

《生化危机6》自发售后已经先后推出了4个加成就/奖杯的DLC。按微软的规定，每个游戏最多只能有4个加成就的DLC，因此《生化危机6》已经可以算是完结了。这4个DLC里，前3个DLC是X360限时独占的，数月后才推出PS3版。而最新的SIEGE模式前不久才刚上线，本期就为大家

献上这4个DLC的全成就攻略外加玩法介绍。

要想搞齐《生化危机6》全部DLC成就/奖杯并不容易，不过所有的成就/奖杯都可以在PLAYER MATCH中解除，而且最低两人即可开局，因此可以采用对刷的方式。当然还是有部分成就/奖杯要求两名以上玩家的。

猛攻模式

原名 Onslaught Mode 平台 Xbox LIVE/PSN 价格 320 MSP/3.99 美元

这是4个DLC中可玩性最高的一个，即俗称的佣兵对战模式。在这个模式中，两名玩家在两个平行世界中打佣兵模式，双方互相不能直接干扰，但可以把自己连杀的怪物送给对手。连杀最高30个，超过30或连杀杀掉的话就会把当前的连杀自动送给对手，此外也可以按键提前送怪。送去的怪物种类连杀数量而定，从最弱的丧尸到强力的猩猩怪都有。

掠夺模式 Predator Mode

原名 Predator Mode 平台 Xbox LIVE/PSN 价格 320 MSP/3.99 美元

在这个模式中，一名玩家要扮演剧情中威风八面的抓抓怪Ustanak，其他玩家扮演主角们躲避或消灭它。Ustanak的手感很出色，远胜Agent Hunter模式中的那些牛鬼蛇神。此模式最低两人开局，不过一对一的情况下，只要人类被Ustanak抓起就会立刻结束游戏，因此最好有三个人来配合。

 **You Are S.O.L.**
10点 / 铜杯

说明：累计用你送过去的怪物干掉对手10次。

获得条件：有点听天由命。最好是双人配合，1P专心连杀和送怪，2P只杀普通怪物。送过去的怪物为黄绿色，很好辨认。是否成功可以通过在战果统计中看有没有拿到对应的勋章来判断。

 **Surrounded on All Sides**
45点 / 金杯

说明：累计送给对手2000个怪物。

 **Take the Stage**
30点 / 银杯

说明：在3个场地中都战胜对手。

获得条件：不要求连胜。需要注意的是如果你没有进行单机的话，将只能选择初始场地。

 **Killer Combo**
30点 / 银杯

说明：首次完成30连杀。
获得条件：就算没有佣兵底子的人也不用担心，可以等对手送来大量怪物时用手雷轻松搞定。

 **Kill or Be Killed**
10点 / 铜杯

说明：在倒地状态下赢得胜利。

获得条件：最简单的方法就是双方约好，差不多同时倒地即可，这样肯定有一个人能解，之后再就要看运气了。已经解除的一方可以在倒地时多移动或开枪还击，从而延长存活时间。利用场地上的汽油桶、陷阱等物体可以加速死亡。

**Not without a Fight**

45 点 / 金杯

说明: 打败Ustanak 20次。**Invincible**

30 点 / 银杯

说明: 在主角方没有任何队员被Ustanak抓住的情况下, 打败Ustanak。**Easy Pickings**

30 点 / 银杯

说明: 在一分钟内用Ustanak干掉所有主角。**获得方法:** 两人开局, 然后一上来抓住主角就算获胜了。

生存模式

原名 Survivors Mode **平台** Xbox LIVE/PSN **价格** 320 MSP/3.99 美元

这是比较传统的对战模式, 不过场地中还会有丧尸来干扰。这个模式有两种玩法, 分别是 Deathmatch 和 Team Deathmatch。区别在于前者中玩家死后不能复活, 后者死后可以复活。不过比较特别的是复活后玩家会以丧尸的形态出现, 如果能成功干掉对方玩家控制的人类, 就能转变为人类。这个模式的成就/奖杯需要不少时间才能解除。

**Last Man Standing...Again**

45 点 / 金杯

说明: 连赢5场。**获得方法:** 可以两人开局, 选择 Deathmatch, 只要连续干掉对手5次即可解除。**One Is Never Enough**

10 点 / 铜杯

说明: 扮演Ustanak时累计抓住主角50次。**获得方法:** 最好是三人配合来解, 因为两人游戏时每局只能抓一次。三人游戏时当一人被抓时, 另一名扮演主角的玩家靠近他用QTE将其拯救。之后扮演Ustanak的玩家可以再抓, 然后再救。如此反复, 一局之内抓十几次都可以。**Held Captive**

10 点 / 铜杯

说明: 当场上只剩一名主角时击败Ustanak。**获得方法:** 只需两人开局, 然后让扮演主角的玩家快速击败Ustanak即可。用此法可以同时解除Invincible。**Kung Fu Fighting**

30 点 / 银杯

说明: 只用体术活到最后。**获得方法:** 只能在Deathmatch中解除, 只要用体术干掉对手就可以了。**Staying Alive**

10 点 / 铜杯

说明: 以人类的身分复活。**获得方法:** 只能在Team Deathmatch中解除, 而且至少要有三人。想解成就/奖杯的人要

在两个人的那边, 首先让单独一边的玩家将想解成就/奖杯的人打死, 这样他就会以丧尸身分复活。之后如果能控制丧尸干掉对方的玩家, 就可以了。

**Team Effort**

10 点 / 铜杯

说明: 在我方没有任何人阵亡的情况下获胜。**获得方法:** 必须在Team Deathmatch中解除。由两个人的那边干掉另外一名玩家即可。

围攻模式

原名 Siege Mode **平台** Xbox LIVE/PSN **价格** 320 MSP/3.99 美元

这是《生化危机6》最新的一个DLC, 不过可玩性却是最低的。游戏的玩法有些类似于本篇的 Agent Hunter 模式。攻方扮演丧尸, 目标是干掉由AI控制的BSAA特工。守方扮演主角, 目标是保护BSAA特工。无论是攻方还是守方均可以无限复活, 其中攻方在被守方打死之后更是可以变身为更强的生化怪物。当BSAA特工阵亡后, 就会开始第二局的比赛, 攻守双方交换位置, 第二局的时限为第一局的用时。两局比赛结束后, 用时短的一方为赢家。

这个DLC需要玩家干掉100个玩家控制的主角和100个AI控制的BSAA特工, 十分耗时。特别是后者, 每局最多只能杀死1次, 相当坑爹。除此之外的成就/奖杯都不难, 可以在两人对刷的过程中自动解除。

**Everybody Dies**

45 点 / 金杯

说明: 干掉100个玩家控制的主角和100个玩家控制的怪物。**获得方法:** 非常耗时间。幸好目前有BUG, 玩家干掉由AI控制的怪物也算数, 因此只有干掉100个主角比较麻烦。推荐是选择冰洞地图, 用普通丧尸的扑咬即可。在被咬方不挣脱的情况下, 两次扑咬即可将满血的主角咬至倒地, 之后再补一下就能将主角干掉, 如果被AI抢则不算数。推荐是两人开局, 每局平均可刷2~4人。

雷可以将其炸至濒死, 之后玩家再冲过去补刀即可。扮演刀手时前冲中的攻击一次可以打掉15%的HP, 十分给力。用这种最速刷法, 算上读盘大概两分钟即可完成一局。但尽管如此, 还是得近4个小时才能搞定。

**Murder Spree**

30 点 / 银杯

说明: 扮演怪物在没有死过的情况下干掉BSAA特工。**Two Sides of the Same Coin**

10 点

说明: 累计获胜10次。**Civilian Casualties**

30 点 / 银杯

说明: 干掉100个BSAA特工。**获得方法:** 推荐去打高架桥地图, 选择海伦娜。开场后BSAA特工的位置是固定的, 用三颗手**Protect and Serve**

10 点

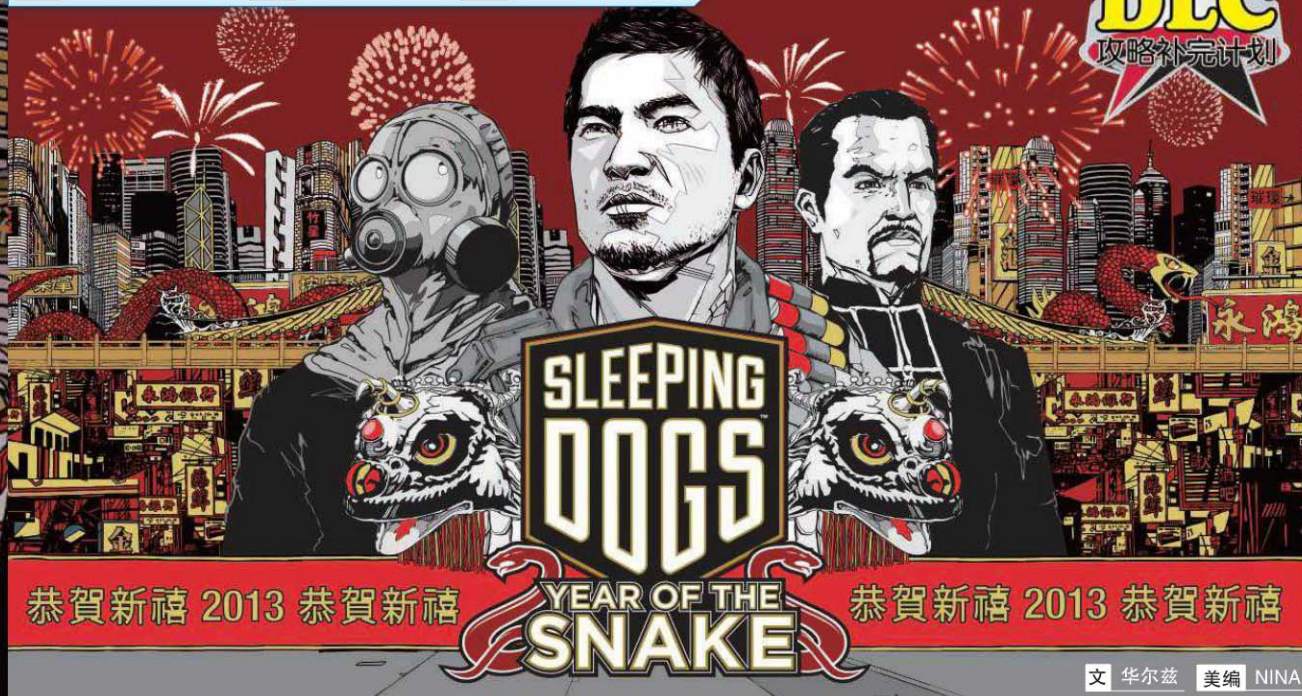
说明: 在BSAA特工不受任何伤害的情况下完成游戏。

原名 Year of The Snake 平台 Xbox LIVE/PSN 价格 560 MSP/6.99 美元

DLC
攻略补完计划

实用技术

研究中心



恭賀新禧 2013 恭賀新禧

SLEEPING DOGS
YEAR OF THE SNAKE

恭賀新禧 2013 恭賀新禧

文 华尔兹 美编 NINA

无间龙头

Square Enix 动作冒险

多机种

Sleeping Dogs

2012年8月14日

对应机种为: PS3、X360

1人

美版

59.99美元

对应玩家年龄: 17岁以上玩家

《无间龙头》的最新 DLC——《Year of The Snake》终于推出，这次 DLC 中将讲述沈伟之后的故事。做完卧底的沈伟将重新恢复警察身份，帮助维护香港的治安，同时一个由 Chu 大师领导的末日论邪教开始到处破坏作案，沈伟必须将他们一举抓获。这个 DLC 主线内容比较短，大概在 1 小时左右即可完成，故事也谈不上特别精彩，好在还有 12 个支线和多个收集可以完成。

新系统介绍

逮捕

恢复为警察身份的沈伟，除了可以在战斗中把人打倒外，还可以选择将不法之徒铐起来逮捕。在战斗中连续按两下或者按住 B (○) 键即可将对方用手铐捉拿，逮捕后的敌人将直接失去战斗能力。不过这招并非任何情况下都可以使用，沈伟必须将敌人的体力削弱到一定程度后才可以发动，逮捕一定数量的罪犯后可以解锁相关挑战。此外玩家出于恶趣味将路人铐起来也是可行的。

除了当场逮捕外还有一种将敌人关进车里的逮捕方法，发动方法为



按住 B (○) 抓住敌人后将他们拖到警车的空座位或者后备箱处，之后再次按下 B (○) 即可将其抓住带走，主线任务中有个别任务便需要用这个方法来完成战斗。

电击棒

在这个 DLC 中，沈伟还会使用电击棒来战斗，原本按下 B (○) 将敌人抓住后按 X (□) 的追击被电击棒取代，发动后敌人会直接倒地，电击一定数量的敌人后也可以解锁相关挑战。

催泪弹

新武器催泪弹可以大范围将敌人打倒，不过对于佩戴防毒面具的人来说无效。使用催泪后沈伟也无法进入浓烟当中，催泪弹打在敌人身上会有比较小的攻击力，用其攻击一定数量的敌人后可以解锁相关挑战。

处理爆炸

主线以及支线任务中有不少需要处理即将引爆的车辆任务。遇到这种任务玩家需要将车开往海中，在海中爆炸才不会对市民造成太大伤害从而完成任务。这种任务都有时间限制，玩家需要以最快的速度寻找附近的海洋。在处理炸弹的过程中无法对路线进行标示，这点比较麻烦，建议玩家反复打开地图查看。



全挑战内容

本次的 DLC 同样少不了挑战内容，这次挑战除了收集外都不和成就挂钩，不过对于完美党来说所有挑战内容还是值得去累计的。

挑战名： Law Enforcer

金牌条件： 用手铐逮捕200名敌人

挑战名： Out of The Way

金牌条件： 使用警车上的警报促使路上600辆车让道。

挑战名： Gassed

金牌条件： 使用瓦斯弹攻击100个敌人。

挑战名： Electroshocked

金牌条件： 使用电击棒电100个敌人。

挑战名： Evidence Collector

金牌条件： 收集全部20个证据包裹。



Hong Kong's Finest

15 点 / 铜杯

获得条件： 完成所有支线任务

取得方法： 支线任务分为两种，分别是黄色的Favors任务以及浅蓝色的Side Jobs。内容多为抓捕嫌犯和将即将引爆的车辆开往水里等。玩家如果在任务中失败，需要少量时间来等待任务重新出现。几个支线任务如下。

Favors:

Protect the Lion Dancer
Delivery Boy
Help the Rookie
Lucky Money

Side Jobs:

Public Disturbance
Indecent Behavior
Plaza Patrol
Suspicious Vehicle
Suspicious Vehicle
Suspicious Vehicle
Park Patrol
Known Cultist Hideout



全成就、奖杯获得方法

这个 DLC 一共只有 4 个成就、奖杯，通关这个 DLC 就能解开 Bomb Squad 和 Cult Master 这两个主线必然能拿到的成就、奖杯。在攻略过程中，玩家可以将在能拿到的收集顺手拿到，节省时间，由于支线任务会在主线中逐步解锁，玩家可以将其留在后期来完成。由于成就、奖杯并不需要完成挑战金牌，所以完成 DLC 主线后，补齐支线任务同时收集所有证据包裹即可拿起这个 DLC 的所有成就、奖杯。注意目前



这个 DLC PS3 版有无法取得奖杯的 BUG，美版和亚版需要等待修复，欧版则可以正常解锁。

成就、奖杯难度： 1/10

在线成就、奖杯数量： 0

获得该DLC所有成就、奖杯所需时间： 2小时左右

有不会错过的成就、奖杯： 无

该DLC有无成就、奖杯BUG： PS3版有奖杯BUG。



Goodie Monster

15 点 / 铜杯

获得条件： 找到所有证据包裹。

取得方法： 玩家在将游戏的主线通关后便可以在菜单的地图中按下 X (□) 来显示所有收集，其中灰色为还没收集到的，白色为已经拿过的。所有20个收集的位置如下图，注意香港仔部分有个收集需要进入冷藏室里面才能找到。而在港口一个高处台上的收集需要先从附近的船上爬上去再跳过去拿到。



Bomb Squad

15 点 / 铜杯

获得条件： 完成DLC主线第一个任务。



Cult Master

50 点 / 金杯

获得条件： 完成DLC主线内容。



| | | |
|--|--------|-------------------------|
| 鬼泣DMC 多机种 | Capcom | 动作 美版 |
| DmC Devil May Cry 2013年1月15日 对应机种为PS3和X360 | 1人 | 59.99美元 对应玩家年龄：17岁以上 |

“维吉尔的陨落”是《鬼泣DMC》发售之前就已经公布的DLC，可以操作人气角色维吉尔。相信对于《鬼泣》玩家来说具备一定的吸引力，而且这个DLC还经历过一次延期，平添了几分话题性。“维吉尔的陨落”有6个关卡，一周目流程在两小时左右，加入了两种新敌人和一场BOSS战，维吉尔的技能重新设计，红魔石、道具等与但丁并不共通。有玩家表示这个DLC

的定价偏高，且有一些场景重复，也没有秘密任务，令人感觉重复价值不高，遭吐槽最多的还是剧情动画部分，如草稿般的漫画表现方式令大多数玩家“不懂欣赏”。当然，如果追求完美，这个DLC还是可以打上十几个小时，同时与但丁差别巨大的战斗风格也是对这款游戏有益的补充，可以带给玩家更加完整的体验。如果你恰巧是老哥的粉丝，那就更没有拒绝的理由。

至SSS，对于过关评价也会有大有帮助；对付上级杂兵再加个分身，同样可以秒杀。没魔力时主要找容易浮空的低级杂兵打空中连技，不仅安全系数较地面战更高，还能较快削减敌人数量并积累魔力。空中连击套路推荐“○键按住浮空后□□·L2+□·□□·L2+□·R2+○○”，中间的□□·L2+□可视情况多打几轮，但也要注意随时回避一些空中敌人

的攻击。新敌人IMPRISONER算是中BOSS级别，很难只靠一轮剑阵+分身的猛攻将其战翻，它狂暴化时还是耐心等待机会为妙，不宜硬拼。



基础使用心得

维吉尔的基本特征

维吉尔没有二段跳，但其回避动作有瞬移效果，增加一段移动距离，有不少地方需要运用到跳跃→空中冲刺→空中瞬移这样的移动方式。不推方向，单按L1键为垂直升空、单按R1键为原地消失再出现，动作不同，但无敌时间是一样

的。维吉尔只有一把阎魔刀，在天使形态和恶魔形态下武器的样子不会变化，但招式会有比较大的不同。射击系武器只有幻影剑，天使状态和恶魔状态下的幻影剑与但丁的抓取和牵引能力类似，算是异曲同工。维吉尔的魔力可用于发动幻影剑阵以及分身，并且在魔力足够的情况下能重叠使用。

维吉尔 VS 杂兵

维吉尔虽然武器招式不及但丁丰富，但对于高手来说一样可以打得十分华丽。当然，对于普通玩家来说，我们只要掌握一两

套最易于操作的连技就可以了。维吉尔在有魔法时比较无脑，消耗四格魔力发动护身剑阵，然后按住R2键交替按□和△键，只看敌人一个一个被拉过来杀掉，同时华丽度等级很快就能升

维吉尔 VS 维吉尔

这个DLC中只有一场真正意义上的BOSS战，打的是维吉尔自己。由于维吉尔没有霰弹枪，BOSS发出的剑阵只能回避或硬砍回去，受伤的风险比较高，只能受伤三次的HAH难度第5章是整个DLC中最大的难点。其实想要无伤打败自己并非特别困难，各路高手已经开发出了多种无伤速杀



法，这里介绍一种基本没有什么操作难度的打法，BOSS战的三个阶段你只要掌握三次机会就能把BOSS屈死，因为BOSS对刚才介绍的空中连技并不免疫，浮空后□□·L2+□可以一直砍，浮空高度变低时可以踩着BOSS跳一下，这样一来高度会提升一点，在将体力打到进入下一阶段的临界点时用R2+○○收尾，可以赚取一些华丽度分数。第一阶段的攻击机会主要是BOSS空中垂直下劈和连续瞬移斩击最后一击，成功回避后可以放一个R2+△的幻影剑让BOSS出现大硬直，然后迅速接近打浮空，一套空中无限连带走。第二和第三阶段增加了空中飞踢的机会，用跳

跃回避后就能施展连技了，非常方便。

剩下的问题是如何回避 BOSS 进入心脏后的攻击。幻影剑阵必须有节奏地回避，等剑阵动了发出音效时再按回避键，不能太早！第二阶段的剑阵比较慢，第三阶段要快很多，要适应节奏的变化。地面刺

出的巨大幻影剑则要瞬移得早一些，尽快移出判定范围，第三阶段大剑变成四把，对瞬移方向有一定要求，回避难度不大，只是在攻击突然转换成剑阵时要马上转变回避节奏。通过前几个难度时的反复练习，在 HAH 难度中就能够实实在在的控受伤次数了。

奖杯与成就

| 名称 | 奖杯 | 成就 | 取得条件 |
|----------------------------------|----|----|-----------------------|
| We have an uninvited guest | 铜杯 | 10 | 干掉一个新敌人 WISP |
| You don't belong here | 铜杯 | 10 | 干掉一个新敌人 IMPRISONER |
| Our souls are at odds brother | 铜杯 | 20 | 完成“维吉尔的陨落”全部章节 |
| I've come to retrieve my power | 铜杯 | 30 | 维吉尔的体力、魔力和技能全部升满 |
| Might controls everything | 铜杯 | 20 | 取得所有收集要素（难度不限） |
| I'll try it your way for once | 银杯 | 50 | Nephilim 难度全部关卡总评 SSS |
| I need more power! | 铜杯 | 20 | 完成 Son of Sparda 难度 |
| This is the power of Sparda! | 银杯 | 40 | 完成 Vergil Must Die 难度 |
| Now I'm a little motivated! | 铜杯 | 10 | 完成 Heaven or Hell 难度 |
| You're not worthy as my opponent | 银杯 | 40 | 完成 Hell and Hell 难度 |

仅从 DLC 角度来说，其奖杯与成就算是有些难度的，全部取得的耗时一般在 10 小时以上，一遍收集、五遍流程怎么都跑不掉。推荐顺序是一遍最低难度完成全部收集，同时也开启了维吉尔的各项能力；接下来打 Nephilim 难度，全关卡 SSS 需要一点技巧，但因为评价标准不高，所以阻力不大；SOS、HOH 顺着打就行了，反正也没有评价方面的要求，过程中应该能把

全能力升满；VMD 难度如果有压力可以买上一堆回复药硬磕过去，多余的红魔石反正也没什么用；HAH 算是难点，目前只有 2% 的《鬼泣 DMD》玩家顺利通关，但其实此时已经开启了无限魔人，剑阵重叠分身，大多数杂兵战也就是一路碾压罢了，真正麻烦的只有第 5 章的 BOSS 战，上面已经介绍了可操作性强的简单应对方法，多试几次吧，一定能通过的！

全收集指南

这个 DLC 一共有 6 个关卡，第 5 章为 BOSS 战关卡，没有收集要素，其他关卡分布着数量不等的“失落之魂”和“体力碎片”。每四块体力碎片可组合成一个十字架，令体力上限得到提升，第 2 章有惟一一个完整的十字架可供收集，

部分体力上限和魔力上限要在商店中直接购买。注意！第 6 章有几个收集需要事先习得踩着敌人跳跃和 L2+○键蓄力的升空技能才能取得。其他收集的位置大都比较明显，但有少数收集需要一定的跳跃技巧才能取得。

第 1 章

失落之魂 1. 一场杂兵战后进入室内，向前走一点后左拐。

体力碎片 1. 取得失落之魂 1 后往前走，在墙角明显位置。

体力碎片 2. 出房间后注意右后方，两次跳跃过去拿。

失落之魂 2. 蓝色牵引点先别上

去，向左侧移动就能发现。

体力碎片 3. 跳过地板裂口，打破右侧墙壁后取得。

失落之魂 3. 战斗过后，向前走一点后左拐。

体力碎片 4. 在破败的建筑物中移动时，看到右侧有窗台就翻过去。

失落之魂 4. 连续第二个蓝色牵引点的下方。

第 2 章

体力碎片 1. 使用第一个蓝色牵引点后转身，用跳、冲、瞬移硬挤上对面的平台，有一定难度，

可能要多试几次。

体力碎片 2. 进第一个传送门从右边走，在一个大平台左边的半高平台上。

体力碎片 3. 进入第一个传送

门后从左边走，在一个有传送门的走廊外侧。

失落之魂 1. 跳回大平台后走下右侧的楼梯，失落之魂就在背面。

失落之魂 2. 一个绿色跳跃点后可以看到一个高高的拱门，上面有个蓝色牵引点，上去吧！

失落之魂 3. 连续两个绿色跳

跃点后，在左后方的角落里。

十字架 1. 落下陨石时注意右侧，在一个非目标方向的平台上。



第 3 章

失落之魂 1. 从起点正面的门左侧绕到后面，上方平台上有一个。

体力碎片 1. 由起点正面的门进入，下一个平台右转。

失落之魂 2. 在用幻影剑让巴士显形后，向右 90 度的平台跳过去，在墙壁背面发现目标。

体力碎片 2. 连续两辆需要用幻影剑显形的巴士处，左边有个红色

牵引点，拉出平台后跳过去。

体力碎片 3. 扁但丁的剧情过后往回走，在左侧角落。

失落之魂 3. 回到刚才的长廊，在右侧铁栅栏后面。

失落之魂 4. 战斗过后从走廊跳到对面后，转身跳到刚才走廊的右侧外墙处就能找到。

体力碎片 4. 巨大天使像场景，移动时多看看左下方，前进几个平台后就能发现。

第 4 章

体力碎片 1. 第一场战斗后跳到左侧平台，连续 3 个蓝色牵引点后便可到达碎片所在平台。

失落之魂 1. 来到传送门前往右看，在不远处就能看到。

体力碎片 2. 入口塌方的动画过后，在右侧的小房间里。

失落之魂 2. 战斗后前行，注意右后侧上方有个蓝色牵引点可以上去，再跳到对面。

体力碎片 3. 在需要用幻影剑显示的平台右转 90 度，跳到远

处平台，再绕到石头背后。

失落之魂 3. 进入传送门后，绕到所连接的背后平台上。

失落之魂 4. 进下一个传送门来到桥中间，跳到右边栏杆上，再分离跳到远处的小平台，有点难跳，可能要多试几次。

体力碎片 4. 过桥后看到女神像，在女神像的右侧下方。



第 6 章

失落之魂 1. 战斗过后跳过一个平台，转身在右边墙角。

体力碎片 1. 进门之前门的右边，十分明显。

失落之魂 2. 在大门的上方，需要习得 L2+○键蓄力的升空技能才能够得到。

失落之魂 3. 在地板塌陷处跳入左侧缺口，失落之魂在上方。

失落之魂 4. 大门关闭的动画后会现大批敌人，在大门下方

利用恶魔幻影剑和踩着敌人跳跃交替使用（操作为 R2+□键和×键交替连接）可以到达很高的位置，这样才能砍到失落之魂。

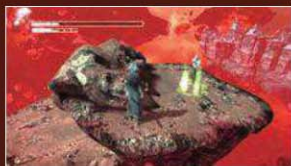
体力碎片 2. 全灭敌人后从右侧断墙处往里看可以看到一块碎片，用 L2+○键蓄力可以跳进去。

体力碎片 3. 由蓝色牵引点上后，右侧明显位置有碎片。

体力碎片 4. 下一个战斗场地的上方有个小平台，和刚才一样，利用敌人连续踩跳升空才能到达。

体力碎片 5. 全灭敌人后，经蓝色牵引点到上方，左后侧角落有最后一块碎片。

失落之魂 5. 紧接着出小门右转，墙上有最后一个失落之魂，收集完毕。





当我终于完成了《神堡》DLC，第一个跃入我脑海的名字，是雷德蒙·钱德勒的小说《漫长的告别》，而在这之后，我似乎也找不出更好的词汇，来形容这个足足有4G大小的DLC所蕴含的内容和对于系列玩家们的重要意义。这是《质量效应3》的最终DLC，也是标志着谢帕德指挥官冒险真正完结的最后一幕，如何才能与这位英雄告别，如何才能缅怀我们与他在三部曲中并肩作战的岁月？《神堡》给出了完美的答卷。

MASS EFFECT 3

| 质量效应3 | EA | 角色扮演 |
|-------|--|------------------------------|
| X360 | Mass Effect 3 2012年3月6日 对应Kinect | 美版 59.9美元 对应玩家年龄：17岁以上 |

原名 Citadel 平台 Xbox LIVE/PSN 价格 1200 MSP/14.99 美元

流程攻略+成就/奖杯指引

剧情

Citadel: Shore Leave

哈克特上将一道要求诺曼底号前往神堡进行休整的命令把我重新带回了这个宇宙的中心，令我感到好奇的是，仍然在地球作战的安德森却要求我前往他位于神堡的个人住宅。而当我按照他要求来到这所华丽的住宅中时，却发现安德森竟然把它作为礼物送给了我！那真是一份过于慷慨的礼物，但既然安德森表示他只会在地球，不再返回神堡，我就没有再多推却，接受了他的好意。

这不是一间简简单单的豪宅，里面还充满了安德森的回忆，其中有一些，还是和我共同经历的回忆，例如我们如何在诺曼底号上共同工作。长久以来，我只看

到了他作为一个上司，一个军人伟大的一面，但通过他留在屋中的话语，我从另一个角度了解到了安德森的内心。

快乐时光总是易逝，我刚在屋子里转了一圈，就收到了小丑的午饭邀请。前往流星寿司店（Ryuusei Sushi Bar）的路上，我难得地近距离观察了一下神堡的居住区。仅仅是看着这里的风光，实在难以想象我们的宇宙正在遭受着收割者的入侵，人们依旧在维持着自己的日常生活，对于神堡之外发生的一切，似乎都毫不关心。

但饭还没吃上，我和小丑就发现了问题，我们两人都是被对方“邀请”而来，他竟然也收到了我的邀请，而显然我们两个都没有尝试过



在流星寿司店订座，那么到底我们是怎么得到邀请的？一名急急匆匆赶过来的联盟工作人员引起了我们的注意，她自称玛雅·布鲁克斯，是联盟调查局的分析师。玛雅发现最近有人在入侵我的通讯频道和账户等等个人资料，但却并不清楚对方这么做的原因，只知道对方可能要对我不利。没等她把话说清楚，一群有着奇特装备的雇佣兵进入了寿

司店，他们举枪乱射，吓走了其他客人，目标自然是要找到我。布鲁克斯被他们抓住了，我不得不让小丑当诱饵制服了一个雇佣兵，夺下他的武器，击毙了其他雇佣兵并救起了布鲁克斯，没想到她为了救我一命，替我挨了一枪，而我则因为脚下的玻璃地板被击破，一路往着餐厅下方的住宅区落去，几乎丢了性命。

Citadel Wards: Ambush



未有的体验。幸好，不久后，艾什莉和詹姆士陆续来援，我们暂时压制住了敌人的进攻，然后乘坐着飞车逃离了包围。

回到我的新住所中后，我发现除

我落在一个充满管道的房间里，总算是保住了一条命，而布鲁克斯似乎也顺利脱险，没有被枪伤影响。但这群雇佣兵仍然紧咬着我，尽管路上不停地听到各位同伴准备前来救援的好消息，但只用一把消音手枪来对付成群的敌人对我来说的确是前所

布鲁克斯因为中了枪又用了过多的医疗凝胶而显得有点亢奋，大家情况都还好。闻讯而来的莱阿娜开始分析我从敌人手上夺来的手枪，试图定位敌人所在地，而其他同伴也纷纷闻讯前来，看来我才拥有一间大屋子没多久，这里就已经变得热闹起来了。

Citadel: Identity Theft I

按照布鲁克斯的说法，这群人偷走了我的各种个人讯息，从而获得的好处就是利用我的特遣精英权限在神堡当中四处通行，这也解释了为什么



他们可以使用 C-sec 飞行器。到底是谁这么大胆，敢于偷走我的资料并试图杀死我？莱阿娜找到了一些线索，一段通话录音将我们引向了银海岸赌场（Silver Coast Casino）的经营者伊利亚·可汗（Elijah Khan）和由前联盟犯罪人组成的佣兵组织 CAT6，似乎 CAT6 就是那个袭击我的佣兵组织，而在神堡内部偷偷经营军火生意的伊利亚则与他们有所

牵连，看来我需要前去拜访他一趟，不过为了不打草惊蛇令他认为我打算报复，我们需要潜入到他的安全室当中和他交谈。问题是，赌场会探测我们身上的设备装置，而为了在战场上更好地战斗，我们几乎每个人都为自己增添了额外的科技装置，只有作为分析员的布鲁克斯没有，于是她成为了惟一的潜入人选。

Silver Coast Casino: Infiltration

布鲁克斯入侵的过程自然不可能一帆风顺，不过靠着莱阿娜提供的技术援助和一点点运气，她最终成功让我们进入了伊利亚的安全室，可惜我们来迟了一步，他已经被杀死了。而 CAT6 的首领还联系了我，放出了一番威胁。我不太清楚他为何如此恨我，但起码现在我有了与他



面对面交锋的条件，他们删除伊利亚的硬盘并不彻底，相信 EDI 会在里面找到有用的信息。

Citadel: Identity Theft II

EDI 的确找到了一些东西，我们发现这些佣兵在购买非常大量的兵器，甚至包括了机甲。当我们想要进一步讨论时，莱阿娜的 AI 打断了我们，因为正有人用我的特遣精英权限进入了神堡的档案室，那里存放着大量的机密资料。显然，我们需要去阻止他们，无论他们正打算干什么。



Citadel Archives: Escape

我们成功地突入了档案室，却没想到这群佣兵的首领竟然是我自己！严格来说，那是我的克隆人。在我被克鲁伯斯复活的同时，他被制造出来，用以作为备用，以防止我需要更换器官。而当我成功活过来后，他就被克鲁伯斯封印着，直到6个月前才醒了过来。他看上去就和我一模一样，只是没有我的记忆，所以他被克鲁伯斯抛弃后怒气冲冲地要把帐都算在我头上，甚至要取走我的身分和我的船。

靠着一个突发的意外，我们躲过了被 CAT6 佣兵处决的命运，并且击退了它们，然后追踪着我的克隆体不断推进，路上甚至还看到了第一次接触战争时的

但更令我惊讶的是，布鲁克斯竟然出现在了他身边。这解释了我心中的一部分疑惑，例如那些杀死伊利亚的人是如何快速在我们赶到前消失的，还有为什么布鲁克斯中了枪却竟然迅速康复，看来一切都是精心导演的一场戏。

而他们来到这里，是为了改写克隆人与我身上惟一不同之处：指纹。随着他们成功把我们关进了密封舱，这两人的计划似乎快要成功了。不过，莱阿娜的小 AI 救了我们一命，而随着小丑驾着飞车到来，一场为了夺回诺曼底号而展开的战斗正式打响。

没有人可以夺走我的船，哪怕是我也不可以！

历史文档。随着我们不断推进，其他队伍似乎失去了联络，最后连我们也被困在了一个密封舱中，这时候，我的克隆体出现了，



Citadel Docks: Retake the Normandy

小丑载着我们到达了离诺曼底号最近的平台，我们一路杀向了诺曼底号，然后在通道口处遇到了被“我”赶出来的通讯员萨曼莎·特雷诺，克隆体是如此急于赶走她，所以她在走之前只得及拿走自己那个用质量效应力场来自动清洁牙齿的牙刷。除了有两个我这个事实让她疑惑了好半天外，这位姑娘带来的都是好消息，她不但给我指出了前往诺曼底号的路，还用她带着的牙刷打开了这条紧急通道上锁住的门。

如果今天起床的时候有人告诉我拯救诺曼底号的会是一把牙刷，我肯定会以为那是在开玩笑，但实际上，靠着牙刷的帮助，我清空了诺曼底号中的敌人，而且在底层的机库和我的克隆体还有布鲁克斯展开了一场恶战。

最后，我和克隆体在扭打中都摔到了打开的舱门外，只能靠着攀着边缘求生。我的两位同伴立刻把我救了上来，但布鲁克斯却抛弃了克隆体。尽管如此，我并没有打算杀死他，毕竟这是另一



个活生生的“我”。但是面对我的好意，他却选择了自我了断。或许我永远也无法了解一个克隆体的想法和感受。

布鲁克斯最后被我们逮住，而我放了她一马，让她留着一条命去服刑，而在走之前，她感慨地对我说，如果换成是我的克隆体，绝对不会让她活下来。

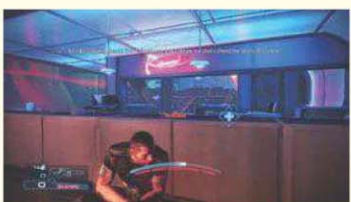
这就是克隆的限制，你可以复制出一具躯体，却无法复制里面的灵魂。

我们驾着诺曼底号胜利回归，而等待着我和我的伙伴们的，会是在新豪宅里的一场盛大派对！

流程攻略

Citadel: Shore Leave

前往神堡，取得公寓后，记得先前往休息室，在个人通讯频道中接收小丑发来的邀请，才会获得任务的下一步提示。公寓中有不少安德森的个人录音文档，对背景感兴趣的玩家可以都听一下，内容算不上丰富，但对于了解安德森这个角色的背景故事有非常大的帮助。通讯器旁边的文档 (Catalog) 可以更改豪宅中的装修设计，不过目前没有新的选择，通关剧情后可以在公寓外的商店处购买新的家私。



离开住宅会自动前往寿司店，剧情过后，开始和敌人交战，这个时候因为没有装备重型武器和盔甲，玩家的攻击能力会受到很大限制，记得最好瞄准敌人头部进攻，因为弹药非常有限。靠近调查员布鲁克斯时会有敌人出现，立刻救起她可以进入剧情，避免战斗。

离开住宅会自动前往寿司店，剧情过后，开始和敌人交战，这个时候因为没有装备重型武器和盔甲，玩家的攻击能力会受到很大限制，记得最好瞄准敌人头部进攻，因为弹药非常有限。靠近调查员布鲁克斯时会有敌人出现，立刻救起她可以进入剧情，避免战斗。

Citadel Wards: Ambush

经过一段攀爬区域后，玩家会看到有雇佣兵在前方巡逻，这时候玩家使用的是消音手枪，尽量瞄准敌人头部一击毙命，可以避免他们呼叫支援。之后沿着这个长通道边打边走，弹药比较有限，一定要瞄准了敌人的头打，而且记得要小心他们放出的球形自爆炮台，被击中可是会遭受重创。市场区域的尽头有一个手枪配件可以拿取。黑掉门锁后，敌人会在对面上层出现，小心狙击手，他们瞄准玩家时会发出特殊的瞄准声响，还有红外线照射，记得在掩体内躲好。

一路杀到车站对面，在一个



有模特儿的商店右边的店面中，货架上放着一个突击步枪的配件。之后就会遇到支援，笔者遇到的是艾什莉，但是考虑到她恰恰是笔者选择发展浪漫关系的对象，所以玩家们有可能会在这里遇到属于自己的浪漫关系对象。这时候玩家还是只有一把小手枪，前来支援的队友却是全副武装，所以可以尽量依靠他或她来对抗敌人。

剧情过后，立刻回头看，会在一个门旁发现一个狙击枪的配件。再次触发剧情后，玩家会和詹姆士汇合，并获得敌人的重型武器，之后大量敌人袭来，立刻开始迎战吧。敌人是无限的，而玩家手中的枪按得越久射速越高，为了避免在飞车赶到前耗尽弹药，最好采取短促的连射，仍然以击打敌人头部为主要杀敌方式。等到飞车赶来，玩家就可以看剧情了。剧情过后，获得成就/奖杯“Priority Target”。

Citadel: Identity Theft I

剧情后和莱阿娜对话，队伍会分析线索并计划入侵赌场，之后选择一位队友随行即可，这一个任务没有战斗内容。

Silver Coast Casino: Infiltration

进入赌场，随便找一个人聊聊天，布鲁克斯就会要求玩家来到楼上，前往楼上通风口处找到她，她会要求玩家解决通风口的警报。按照地面的线条找到警报开关，附近会有



一个摄像头，先用莱阿娜提供的软件黑掉摄像头，然后迅速解决警报开关。之后来到下层找人聊天，很快布鲁克斯就会联系玩家，要求玩家转移一个守卫的注意力。和守卫谈话就可以解决问题。再次展开谈话一段时间，布鲁克斯会要求玩家解决一个感应器，寻找地面上的红色线条，会发现开关附近有守卫和摄像头双重守卫，按照提示，要求你带着的伙伴前去分散守卫注意力，然后黑掉摄像头再去解决开关，如果被守卫注意到，要立刻找人聊天降低警戒程度。另一个红线连向的开关

有守卫一直看着，同样用同伴引开后黑掉即可。

剧情过后，按照提示拖住守卫，解决问题，最后来到赌场一楼最里面的大门处，会看到两个守卫和两个摄像头，他们视角看似重合，其实有漏洞，先用同伴引开第一个守卫，黑掉右方的摄像头，然后走到左方摄像头的控制器处，让同伴引开另一个守卫的注意力，解决这个摄像头后，往前走几步，就可以看到开关了。黑掉后本任务完成，获得成就/奖杯“High Society”。

Citadel: Identity Theft II

剧情后和布鲁克斯谈话，之后再触发剧情，然后选择出战的队友。

Citadel Archives: Escape

一开始玩家就会进入激烈的战斗中，不过不用打太久，之后就是剧情。剧情过后，将会与大批敌人展开战斗，不过因为上层有各位队友支援，所以没有什么难度。记得拿走中央办公桌上的SMG配件。下一个房间的办公桌上还有一个SMG配件。进入密封舱后，玩家还会找到一把突击步枪“M-7 Lancer”。在管道区域开始遭遇敌人，不过强度非常低，而且有队员从旁支援，小心敌人

的手雷和狙击手即可。

遇到队友队伍求援时，杀掉一部分下方的敌人，然后跳下去就可以触发剧情。之后的战斗区域有不少广播器，还有大量的办公桌，环境比较复杂，幸好敌人数量比较少，可以轻松对付。在一个有大量办公桌的广阔区域，一张桌子上有一个狙击枪配件。

之后玩家会遇到一台机甲，抗打击能力和克鲁伯斯的版本差不多，对付起来并不难。之后会出现



比较有威胁的也只是CAT6重装兵，对付起来和克鲁伯斯守护者一样，在盾牌观察口射进子弹爆头。在一个有首位赛拉人特遣精英影像的播映室处不远的桌子上有

Technical Issues

一个突击步枪的配件。而在其后方不远处一个栏杆旁桌子上放着狙击枪的配件。

击败不多的几个敌人后，玩家就会遇到剧情。剧情过后，获得成就/奖杯“Team Player”。

Citadel Docks: Retake the Normandy

选好最后登场的伙伴，因为玩家将和他们一起迎来最后的战斗。一登陆敌人就开始进攻，之后玩家在向诺曼底号推进的过程中，敌人会大量地出现，不过类型都只有那几种，没什么新变化，对付起来也不是特别难。在看到诺曼底号快要起飞后，需要经过一条较长的单行道，尽头的控制台上放着一个狙击枪配件。之后遭遇敌人的场景中还有一个突击步枪的配件。



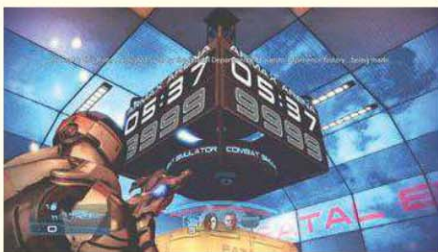
进入大门并观看剧情后，往前走然后打开楼梯的开关，立刻会有一场恶战，地形非常狭小，而敌人众多，要多利用异能和科技能力优先解决部分敌人，不然可能会陷入苦战，同时要记得，左方的大门处会有敌人出现增援。消灭敌人后，左方出现增援的房间里面有一个突击步枪配件。

之后就是最终战了，玩家的敌人只有两个，克隆谢帕德和玛雅·布鲁克斯。其中布鲁克斯比较好对付，她使用的是霰弹枪，在远距离命中率威力都非常有限，抗打击能力也较差，可以优先击倒。而在她被击倒时，克隆谢帕德便会前去对她进行救援，变相地为玩家增加攻击机会。至于克隆谢帕德，他的能力自然也是克隆自玩家自己，所以玩家是什么职业，用什么战术，对方就会使用相应的战斗方式。他或她会拥有护盾和生命值，而且在快要被耗尽时会使用医疗凝胶来恢复，玩家需要不断地攻击，直到他的医疗凝胶耗尽，然后就是剧情阶段了。剧情结束后，获得成就/奖杯“Last Resort”。

雅·布鲁克斯。其中布鲁克斯比较好对付，她使用的是霰弹枪，在远距离命中率威力都非常有限，抗打击能力也较差，可以优先击倒。而在她被击倒时，克隆谢帕德便会前去对她进行救援，变相地为玩家增加攻击机会。至于克隆谢帕德，他的能力自然也是克隆自玩家自己，所以玩家是什么职业，用什么战术，对方就会使用相应的战斗方式。他或她会拥有护盾和生命值，而且在快要被耗尽时会使用医疗凝胶来恢复，玩家需要不断地攻击，直到他的医疗凝胶耗尽，然后就是剧情阶段了。剧情结束后，获得成就/奖杯“Last Resort”。

条件：查出模拟战斗系统的BUG并协助修复。

模拟战斗系统 (Combat Simulator) 是剧情通关后增加的内容，玩家可以前往阿玛斯竞技场



(Armax Arena) 参加比赛，参加的方式很简单，先和进门上楼梯左转后碰到的虚拟人偶对话，然后沿着之前被封锁的楼梯下楼，在模拟战斗系统客户端处阅读邮件并选择战斗的细节，就可以开始模拟战斗。选择内容有场景 (Level)、敌人 (Enemy)、难度 (Challenge)、加分规则 (Score Modifiers) 和战友 (Allies)。一开始能够选择的选项非常有限，但在赢得比赛后，可以靠获得的代币去解锁新的内容。

选好所有内容，进入右后方的大门，整備好武装后，就能够开始模拟战斗。

战斗分为几轮，每轮有一定数量的敌人在提示刷新的地方出现，玩家需要不停地击退敌人，击杀敌人就会获得奖励，难度越高，奖励的分数越高。打完规定的轮数，按照玩家得分，玩家可以获得不同等级的代币，分为金、银、铜三种，分别可以在代币兑换场兑换不同的内容。

同时，赢得比赛后，还会有观众来信发 E-mail，请求玩家用固定类型的敌人在固定的场景中

和它们交战，如果达成他们的请求，就会获得奖励。

任务共有九个，下面将会列出任务的名称和要求，只要玩家顺序完成，就可以获得这一成就/奖杯。

| |
|--|
| 1.Citadel Arena: Geth Challenge |
| 在Blasteroid场景中与桀斯敌人战斗。 |
| 2.Citadel Arena: Spin Zone Elite Challenge |
| 在Spin Zone场景与Elite难度的敌人战斗。 |
| 3.Citadel Arena: Medi-Gel Challenge |
| 使用无医疗凝胶这一加分条件后与敌人战斗。 |
| 4.Citadel Arena: Reaper Solo Challenge |
| 不带任何队友与收割者敌人战斗。 |
| 5.Citadel Arena: Thermal Clip Challenge |
| 使用不出现弹药补给这一加分条件后与敌人战斗。 |
| 6.Citadel Arena: Prothean Challenge |
| 带着普洛仙人队友贾维克与收割者敌人战斗。 |
| 7.Citadel Arena: Cerberus Challenge |
| 带着身分是联盟成员的队友与克鲁伯斯敌人战斗。 |
| 8.Citadel Arena: Charity Reaper Challenge |
| 与Super Elite难度的收割者敌人战斗。 |
| 9.Citadel Arena: Unusual Scores |
| 与出现BUG的场景中的敌人战斗。 |

最后一个挑战任务出现后，请按照战胜 Super Elite 难度敌人——开启全部加分规则战胜敌人——在 Spin Zone 场景与 Elite 难度的桀斯战斗的顺序打三场战斗，就可以解锁。三次比赛中 BUG 现象会越来越严重，这是剧情需要，不必在意。

成就/奖杯指引

除了前面流程中的四个剧情成就/奖杯，本作还有五个成就/奖杯需要在通关剧情后获得，下面将一一介绍获得的方法。

Perfect Host



最简单的成就/奖杯，在故事完结后，小丑会询问玩家是否答应在新家中开一个派对。答应后，和莱阿娜的 AI 对话，它已经为玩家列好了开派对所需的物品，前往银海岸赌场买齐这些物品，然后回到新家，在通讯终端邀请朋友来聚会。选择聚会的形式，并且和队友们谈话后，再和小 AI 对话，玩家可以保持聚会风格或改变一下，最后则可以选择是否开始跳舞。等派对成功完结，就会获得成就/奖杯。

最简单的成就/奖杯，在故事完结后，小丑会询问玩家是否答应在新家中开一个派对。答应后，和莱阿娜的 AI 对话，它已经为玩家列好了开派对所需的物品，前往银海岸赌场买齐这些物品，然后回到新家，在通讯终端邀请朋友来聚会。选择聚会的形式，并且和队友们谈话后，再和小 AI 对话，玩家可以保持聚会风格或改变一下，最后则可以选择是否开始跳舞。等派对成功完结，就会获得成就/奖杯。

King of the Castle

条件：在抓能量团游戏中获得兑换奖品。

前往城堡街机厅 (Castle Arcade)，里面会有一个抓能量团的机器，位于二楼，开始游戏后，用左摇杆移动爪子，对准其中一个按下 A 键/× 键，抓到能量团并获得奖励即可，要求非常低，哪怕是奖励最差的绿色能量团都没问题。

Simulated Hero

条件：在模拟战斗中获得9999或以上的分数

基本上，只要玩家将敌人难度调整为 Super Elite，并且创造出良好的连杀成绩，拿下 1 万以上不成问题，这个成就/奖杯自然也手到擒来。这个成就/奖杯有难度要求，玩家的游戏难度

必须是普通或以上，一般来说用普通难度获得就好，如果玩家觉得有困难，这里有个妙招。玩家可以使用简单难度进行虚拟战斗，直到剩下最后一个敌人时，再把难度调回普通或以上，然后杀死敌人，只要分数够，同样可以获得这个成就/奖杯。

The One and Only

条件：击败特遣精英级的敌人。

这个成就/奖杯需要玩家用金代币换取镜像战斗组件 (Mirror Match Combat Set)，然后选择和这种敌人对战，战胜他们就可

以获得成就。这个成就/奖杯同样要求处于普通或以上的游戏难度，如果觉得打不赢，请参考上一个成就/奖杯中所使用的取巧办法。

绝非愚人节

细数游戏领域中
看似虚假的真相

文 众编 编 稀饭 美编 NINA

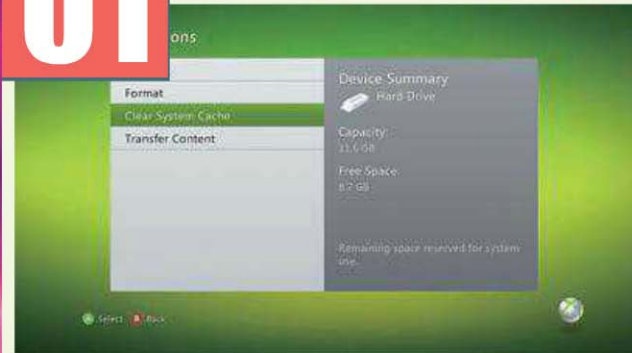


又到了一年一度的愚人节，各位读者们是否在拿到 UCG 后翻起来时都有点战战兢兢，仔细揣摩着新闻内容的真假，生怕哪个角落藏着看起来似是而非的搞笑假消息，把你骗得团团转？俗话说得好，同一招对圣斗士不能用第二次，所以骗人这种事情，我们是绝对不会干的！（义正言辞脸）与此相反，今年我们需要

拨开虚假的迷雾，为大家展示一些在游戏界中不为人知的真相，又或是对那些听着很假最后却成真了的消息吐槽，帮助各位读者在愚人节擦亮眼睛，识破谎言，知己知彼才能够把别人骗得欲哭无泪啊你们说是吧！嗯哼，不小心有点暴露出内心黑暗面了，师太师太，那么，就让我们来看看接下来的精彩内容吧。

01

▼如今这一功能已经可以直接使用，不过各位X360用户看到本文后可以给朋友秀一手，只要别误操作真把更新文件清空了就好。



神秘的Xbox 360秘技

“将光标指向 Hard Driver，依次输入 X、X、LB、RB、X、X”——这样的指令看起来似乎是某游戏的秘技，但实际上它是 X360 主机曾经通用的隐藏秘技！在 2006 年 6 月的一次更新后，所有的 X360 主机都追加了这样一条隐藏秘技，使用方法是进入系统界面，选择记忆体，按 Y 选择 Hard Driver（即硬盘），然后依次输入 X、X、LB、RB、X、X。然后呢？然后就会跳出一个对话框，问你是否要对所选储存装置进行维护。

这个秘技的功能其实就是清除系统快取，即将所有游戏的更新文件全部删掉。由于游戏更新这个功能是 X360 首创的，微软可能是担心玩家乱选造成不良影响，将这个功能隐藏了起来。事实上清除系统快取并不会对 X360 带来任何危害，因此在后来的更新中微软将这个选项变为直观可见，如今玩家不必输入秘技就能使用这个功能了。

《口袋妖怪 信长的野望》

《口袋妖怪》和《信长的野望》做成同一款游戏？在笔者拿到游戏前还坚决认定那只是个玩笑。两款风马牛不相及的游戏要怎样才能做到一块去？战国武将训练师版《口袋妖怪》还是口袋妖怪成了战国将军？结果游戏发售后让人大跌眼镜，在乱世，与口袋妖怪有着特殊羁绊的人被称为武将们，这些武将分别分为 17 个国家争夺霸权。主角作为初始国

的武将首领，与计划灭亡乱世的信长和众多猛将展开战斗。游戏类型变成 S·RPG，玩家需要组成六人队伍，利用口袋妖怪和对方进行口袋妖怪战斗。胜利后可以取得对方的领地，以统一全国为目标。从实际的游戏体验上看，还真是战国武将训练师版的口袋妖怪，而且每个武将都有对应的口袋妖怪，看着古拉顿和武

02

田信玄，超梦和上杉谦信，总有一种微妙的感觉。有这样的游戏开了先河，我们有理由期待《死或生 口袋妖怪》、《牧场物语 口袋妖怪》和《幻想水浒 口袋妖怪》的诞生。



03 ▶ Wii U电源可以直插

▶充满探索精神的Wii U用户亲自拆开了电源，发现了电源可以直插220V的关键证据。

日版、美版Wii U的电源上并没有注明可以直插220V，这使得很多玩家为了安全起见都老实地配了一个大功率变压器，在我们的首发报道中也特别强调了这一点。但经过一段时间后，有关Wii U电源可以直插国内220V电压的传闻越来越多，那么究竟能不能直插呢？这里给大家一个准确的回答：可以！主机和手柄都可以直插！而且不光是日版、美版，欧版、澳版也没有问题。

记得最早日版PS3推出的时候，同样是没有写



明可以直插220V，不知道这些游戏厂商是出于什么考虑才不特别注明的。这里也提醒一下大家，虽然目前推出的Wii U的确可以直插220V，但这并不代表未来的Wii U也一定可以！这里还是要多给玩家提个醒，几年后你买合Wii U在直插时烧掉的可能性还是有的。只要任天堂不修改电源上的铭牌，就算真出现这种情况，你也不能说它欺骗消费者，是不？

04 ▶ 日系丧尸大作与美系丧尸大作大跨界

在这个厂商合并和跨界日渐风行的年代，惟独日厂和美厂之间的交往还显得有点壁垒森严，毕竟两者在文化和风格上差异颇大，生产的游戏内容往往也南辕北辙，用各自的游戏来跨界合作似乎是件不可思议的事情，大不了也就彼此搞搞DLC服装这种不痛不痒的互动。所以，当我们听说被昵称为“阀门厂”的Valve竟然要和日厂的代表Capcom合作时，第一个反应肯定是觉得这是假的。事实上，这合作内容听起来也假的可以，他们竟然要拿各自的看家大作，《求生之路2》和《生化危机6》来搞跨界，虽然两个游戏都是打丧尸，但风格完全不搭调，而且前者是FPS后者是TPS，怎么个跨界法？

但这就是真的，近日，Capcom方面公布了这两款游戏混搭的消息，通过DLC扩展，玩家可以在这两款游戏中“穿越”。想让里昂和Witch来一次邂逅，让TANK和吉尔来一次大战？或者让尼克四人逃到香港？这些都成为可能！而且游戏不仅仅是怪物和人穿越，连模式都可以相通。可惜该DLC只对应PC平台，将于今年4月5日配信。因为这个跨界内容在两款游戏中都可以免费下载，各位玩家可以自己去验证一下跨界后的效果如何，不过笔者倒是被这个合作勾起了兴趣，查询了一下Valve和Capcom的历史，想要看看两者之前是否有类似的合作。

虽然官方明面上的合作，这还是第一次，但通过对比成就设定，我们还真发现了一些有趣的迹象，同样是发生在丧尸游戏身上，不过这一次的对象则是老卡的《丧尸围城》和Valve的《求生之路》。在《丧尸围城》中，有一个要求玩家杀死53594只丧尸的成



就“Zombie Genocider”，那么，为什么这个数字不是整数，而非得是53594？因为这个数字竟然是故事发生的购物中心所在的城镇的人口数量，也就是说，玩家杀死了53594只丧尸后，就成功地模仿了里昂特工同学的“三光”政策，把整个城镇的人都杀光了！（不要问我剩下来的那些丧尸哪来的，估计是来旅游的）

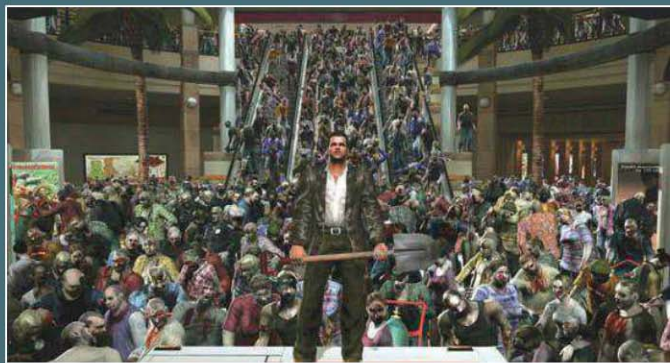
在弗兰克同学屠城后两年，《求生之路》发售了，这款游戏看起来除了打丧尸外和《丧尸围城》没半点关系，但其中一个成就“Zombie Genocider 2: Genocide Harder”吸引了我们的注意力，这个成就要求玩家杀死“53595”个丧尸。对，另一个特定数字，那又为什么要设定成53595？很简

单，因为这比《丧尸围城》的成就多了“1”。53594和53595，一个有意思的对照。

有人说这是巧合，那我们可以看看《求生之路》发售一年后推出的《求生之路2》，肯定会发现根本就没有类似的成就，致敬和恶搞这种事情，搞一次就够了。

既然别人出招了，老卡怎么能不回应一下，于是，在《丧尸围城2》推出后，我们毫不意外地发现，这游戏里真的有一个杀丧尸的成就“Z-Genocider 2: Genocide Harder”，要求玩家杀死“53596”只丧尸。到了这里，相信已经不用提醒各位玩家为什么必须是53596了，老卡似乎是通过这个成就告诉Valve，你们的捏他和挑战，我们已经明确地读懂了。

所以，如果以后大家听说要推出《求生之路3》，在看游戏的成就列表时，记得要去寻找一下那个杀丧尸的成就哦，说不定有惊喜在等着你们。



05 ▶ 堪称屌丝克星的成就

成就，不就是在游戏中达成某些条件后取得的奖励么？

如果你是这么认为的，那么你就太小看成就了。对成就稍有了解的玩家，你应该知道诸如感染、限时之类的特殊成就，不过即便如此也无法表达出成就世界的千奇百怪。比如有这么一种成就，你必须拥有一辆车才能解除。微软在 WP 手机上推出过《GAME ROOM》系列“游戏，该系列的共通

特征是有 3 个成就必须要有车才能解除。例如：以每小时 55 公里的速度玩游戏、玩一局游戏的过程中移动 1 公里、玩游戏的过程中累计移动 10 公里。之所以游戏能够检测到玩家的速度和位移，是利用了手机上的 GPS 功能。很显然，边跑边玩是不可能的，因此必须坐在车上才行。当然屌丝要想逆袭也不是不可能，比如你可以打的上高速，但记得别挑周末……



▲《PITFALL》是雅达利2600上销量第2高的游戏。如果你对这个游戏画面有印象，说明你已经老了！

▶ 系列新作返璞归真

在游戏界，推出一个系列的新作时，厂商往往会在音画效果上下不少功夫，使得游戏看起来耳目一新，但如果告诉你有的开发商竟然要以原始的 FC 画面做一款游戏的新作，你或许不会相信吧？《洛克人 9》正是这样一款游戏，当它在 WiiWare 配信时，笔者还一度以为这是来自厂商的玩笑。游戏保持了 FC 时代的画面和 8BIT 音效，为了怀旧，甚至还取消了 3 代以后的大部分设定，包含蓄力炮和滑铲，回归到系列初代和 2 代的手感还有高难度。值得一提的是，《洛克人 9》获得了空前的成功，两年后 Capcom 还以同样的方式推出了《洛克人 10》。



06

◀ 卡普空通过《洛克人9》彻底奠定了系列正统作的逆时代复古风格。

07 ▶ 盘点那些经典游戏的桃色小秘密

DC 版《灵魂能力》是举世公认的经典，当时全球多家知名游戏媒体都不约而同地为其打出满分。不过你知道吗，在这个游戏中其实存在着一个桃色小秘密。那就是在选定角色后的读盘画面中，按住不同的键不放，就可以改变部分女性角色的内裤颜色。其对应关系如下：

| | |
|-------|----|
| X | 粉红 |
| Y | 浅紫 |
| B | 黑 |
| X+Y | 浅蓝 |
| X+B | 浅绿 |
| Y+B | 红 |
| X+Y+B | 浅黄 |

按理说设计成这样就罢了，不过设计者的服务精神当真是十分到位。在按住以上键不



▲《闪乱神乐》作为新时代的继承者，已经将破衣精神发扬光大到突破下限的地步。

放的同时，如果你将摇杆拨向不同的方向，还会影响颜色的浓淡。更令人无语的是在对应这条秘技的角色中还有豪华的 2P，而事实上豪华的 2P 穿的是短裤而非短裤。不过设计者表示只要在有风的地方透过短裤的缝隙其实还是能……

SEGA 的经典游戏《格斗之蛇》同样也在这方面大有心得。游戏中每个角色都有碎甲的设定，而换成游戏中最性感美丽的小姑娘 Honey 后，当下部装甲被打碎时，下身就会仅剩一条迷你裙。如果玩家能够连续十局爆掉 Honey 的下部装甲，则 HONEY 连裙子都会爆掉。《格斗之蛇》最近刚刚在 PSN、Xbox LIVE 上推出复刻版，成就和奖杯非常好拿，各位可以抱着学术的态度研究一下。

其实回想一下，过去游戏中的福利还真不少，除了上面举的几个例子，《龙虎之拳》《格斗之王 95》中 KING 的爆衣，《死或生》初代那水袋似的 X 摇，都是很典型的例子。《闪乱神乐》大可笑而无语。

▶ Ezio 与斯内克的潜友联谊

《刺客信条》中的刺客们世世代代忙于与圣殿骑士的对抗，肩负着粉碎圣殿骑士的野心并拯救人类的重任。《潜龙谍影》的故事则是围绕着战争与和平、爱国与叛国、“无界之师”等等各种引人深思的主题而展开。那么，这两款作品有可能扯上关系吗？答案是肯定的。不同厂商旗下的游戏作品是否有互动，关键要看发行商与开发小组的态度。《AC》小组和《MGS》小组之间的关系十分微妙，因此在自家游戏中相互恶搞的情况并不是什么罕事。

《潜龙谍影 和平行者》和《刺客信条 兄弟会》都在 2010 年发售，前者发售日比后者要早上几个月，《和平行者》在宣传期间就曾

放出一段大首领模仿《刺客信条》经典动作“信念之跳”的视频，当时有不少粉丝认为这是官方在宣传片中故意恶搞，结果这个动作最终被运用到了正式版的游戏中。《刺客信条 兄弟会》这边就更不用说了，互动要素比起《和平行者》有过之而无不及。在 Animus 的训练中心，以铜牌或以上评价完成全部教学就可以获得 Ezio 的雷电服装，玩家一旦获得这套衣服，就可以立刻穿上并奔跑在罗马的大街上。另外，主线中达芬奇与 Ezio 悄悄会面时，因为担心被人跟踪，这个家伙是躲在一个大纸箱中与 Ezio 对话的。另外，说到特殊服装，早在《潜龙谍影 4》中斯内克就可以穿上埃泰尔的衣服上战场了。

08



09 ▶ UCG的游戏福利

你知道吗?如果你成为一名UCG编辑,你所购买的每张正版游戏都可以向组织申请一定比例的报销,惟一的条件是你必须制作过与之相关的杂志内容(视频内容亦可)。至于游戏主机更是可以无条件报销10%,当然转手卖掉是不可能的,即使是洛克也做不出这么禽兽的事情。(笑)

身为游戏编辑的另一项福利是如果你在某个游戏中取得了全成就或白金,那么也可以拿到一笔奖金!奖金的多少则与游戏难度挂钩,大致是按简单、普通、困难3个级别进行奖励。至于难度的认定,是由编辑部的成就达人纱迦以及奖杯达人胜负师而定的。不过需要声明的是,纱迦和胜负师两人是被排除在这一奖励计划之外的。(纱迦·胜负师:抗议呀!!!)



▲稀饭手头上已经报销过的部分“九折”正版。

▶ 史上最大规模的游戏焚烧



数字这种东西最奇妙的一点就是,它能够表达几乎无限大和无限多的物品,但我们对于数字的理解程度是有限的,当其超过了一个阈值,我们就无法再用理性的角度看待这些数字,只能靠着抽象思维去理解,这就导致荒谬感的出现,因为我们实际上根本就没有见过这个数量的物体。上百万套雅达利VCS游戏机专用的游戏堆起来会是怎么一番模样?我们根本无从想象,而如果有人告诉我们这个数量的游戏曾经在美国的新墨西哥州被焚烧,我们肯定会觉得这是扯淡。很不幸,这个游戏史上最大的销售惨案是真有其事,笔者自然就是当时如日中天的雅

达利。

在1983年,因为盲目追求销量并且缺乏正确的市场预见性,雅达利竟然在VCS只卖出了一千万台的情况下,制造出了一千两百万份《吃豆人》游戏,同时还生产了5百万套根据电影《E·T》改编的游戏。显然,这远远超过了市场的承受能力,于是,上百万份游戏从零售商处退回了雅达利手上,光是储存这些游戏所需要耗费的高额资金都让雅达利吃不消,于是,他们只能无奈地将它们付之一炬。成千上万的《吃豆人》葬身火海,恐怕在游戏史上再也不可能出现如此壮观又如此惨烈的事情了。

10

11 ▶ 洛克人被改名为麦格人是因为毒品的关系

虽然在我们这个神奇的国度中,电子游戏被套上了电子海洛因的莫须有罪名,但在电子游戏的发源地美国可没这种荒谬的事情。虽然同样有人反对电子游戏,但从来没有人能够将其上升到官方层次。那么《洛克人》(Rock Man)在美国被改名为Mega Man和毒品扯上关系又是怎么回事?明面上,这是一个毒品问题,但的确也有文化问题掺杂在里面。

在美国俚语当中,“Rock”这个词指的是

快客可卡因,以此引申,Rock Man听着不是瘾君子就是毒贩,拿来当主角的名字显然有严重问题,更不用说还要当作标题印在封面上了,于是,Mega Man就此诞生。其实就算撇除这层意义,光是从原意上来看,Rock Man也难以给人深刻的印象,毕竟老美可不像我们这样用音译来理解这个名字,他们只能读解为“石头人”或“摇滚人”,显然哪一个意思都弱爆了,完全没有主角的样子,被本土化也是没办法的事。



▲当年的本土化纠错正,连洛克人在封面上的造型都风云突变,多年后,老卡自我吐槽,把这个造型做成了《街头霸王对铁拳》里的可使用角色。

▶ 兄弟会,无兄弟!



▲真正的兄弟会成员造型。

终于到了点题时候,各位玩家如果没有玩过《刺客信条 兄弟会》,不妨找来这款游戏的封面鉴赏一下,又或者看看本期特企的题头图。相信大部分读者第一眼看到封面时,就会觉得这是一个以Ezio为中心而构成的团体。标题上的“兄弟会”加强了这种感觉,令人禁不住觉得这就是刺客的兄弟会,成员由各种不同出身不同战斗风格的成员组成,听从Ezio这位领袖的指挥,对圣殿骑士的成员展开令人防不胜防的刺杀行动。

很不幸,这个感觉完全是错误的,任何玩过这款游戏的玩家都知道,虽然游

戏中的确有兄弟会,Ezio背后的那些角色也都精通刺杀,但遗憾的是,他们可不是兄弟会中的成员。实际上,他们是网战部分的可选角色,所以每一个都有Ezio那样的身手,但却不能算进兄弟会的成员当中,而且,玩家还可以在故事当中遇到这些角色,但是他们登场的方式是成为Ezio的刺杀对象!

万物皆虚,万事皆允,没想到点出了《刺客信条》主题的话语用在形容《刺客信条 兄弟会》的封面上也是份外适合。

12

本期在自由谈登场的这位作者，咱们 UCG 的老读者一定不陌生，他就是经常给大伙儿带来欧美业界前沿资讯的 Delphi 同学。这次的文章，聚焦的是刚刚与广大玩家见面的《生化奇

兵 无限》。稿件选取了与本作相关的三个颇有意思的话题，展现了游戏开发进程中的轶闻，非常值得一看。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！

伊丽莎白、Cosplay和暴君

《生化奇兵 无限》开发趣闻与轶事



当 Songbird 庞大身躯投射出的阴影逐渐吞噬 Elizabeth 时，她不停地颤抖，眼泪夺眶而出：“救救我，Booker，不要让它带我走。”此时，站在她面前，身材健硕而机敏的前平克顿侦探 Booker 却一脸迷惑，“女士，我想你搞错了，我们并不认识，我要搭救的人也不是你。”上面一幕自然不会在新近发售的《生化奇兵 无限》中出现，但考虑到 Elizabeth 形象从初版到最终方案之间几乎大相径庭的设计风格，Booker 不认识最初那个“身材高挑，淑女般”的 Elizabeth 并不让人感到吃惊。作为游戏创意主管 Ken Levine 所强调的“情感联系”的重要一环，Elizabeth 的形象随着游戏开发的深入，而变得更加娇小，胸部尺寸也愈发夸张。无论是《神偷》《系统震荡 (System Shock)》，还是《生

化奇兵》前两作，Ken Levine 以往的作品并未依靠卖弄性感来吸引眼球，那么，自 9 岁起就被孤零零的囚禁在高塔的 Elizabeth，为什么需要这样一件性感的紧身胸衣呢？

《生化奇兵 无限》拥有很酷的武器，还有宏伟的建筑以及充满挑战的 BOSS 战，本文却要讨论女主角的胸部比例，这并非是小题大做，或是摆出一幅卫道士的姿态，事实上，性感永远是娱乐产业的热门话题，我们真正希望探讨的是 Ken Levine 的设计思路。在游戏设计初期就重视细节表现是他一以贯之的理念，尽量避免因为某些预设或先入为主的观念影响细节表现，他曾在不同场合多次强调：“挽救一个故事的细节，事实上比游戏设计本身更困难。”这意味着 Elizabeth 惹火的身材，绝非只是某种吸引玩家目光的营销策略。

除此之外，本文还将为您介绍一位来自俄罗斯的 COSER：Anna Moleva，由她扮演的 Elizabeth 不仅还原度满分，而且还得到了制作团队的官方认可。最后，在《生化奇兵 无限》开发过程中，多名骨干员工离职，使得有关 Ken Levine“暴君”形象的讨论甚嚣尘上。那么，令人恐惧的 Ken Levine，在公司管理领域究竟是令人心悸的 Songbird，还是颇具男人气概的 Booker 呢？

爱的理由

天空之城哥伦比亚既是一座奇迹之城，又是一座迷失之城。这里曾经寄托着美利坚的强国梦，充分彰显了 20 世纪初科技突飞猛进的发展，又因为人性的阴暗与复杂而堕落，整座城市都消失在云端之上。《生化奇兵 无限》与系列前两款游戏在“反乌托邦思想”上可谓一脉相承，最大的变数在于新增的女主角——Elizabeth。不同于前

作的小妹妹，她是一名成年人，既是玩家拯救的对象，又是游戏中的重要同伴，她拥有控制时空的能力以及充满谜团的身世，同时又是游戏剧情推进的核心源头。Ken Levine 希望透过 Elizabeth，使玩家与游戏之间的情感联系上升到一个新的层次。在游戏开始阶段，私家侦探 Booker DeWitt 受命前往天空之城，搭救被囚禁在这里的 Elizabeth。十多年来，陪伴（或者更准确地说看管）她的，是一个名为 Songbird 的机械生物。Elizabeth 曾绝望地向 Booker 暗示，如果自己无法改变宿命，她宁



■伊丽莎白的面貌几经易稿。



■最终版的伊丽莎白是这样的。



■ Booker DeWitt 和伊丽莎白。



愿被 Booker 杀死，而后者给了她一个斩钉截铁的回答：“这一天是不会到来的。”

Ken Levine 信奉“情节设计要令人信服”的理念，有一个细节可以充分说明这一点：起初，Booker DeWitt 被设定为美国最早的私人侦探所平克顿的前成员，但考虑到他在游戏中矫健的身手和威猛的战斗风格，显然已经超出了私家侦探的“职业范畴”，因此 Ken Levine 特意在他的背景资料中添加了“第七骑兵团一员”的内容，使主角在游戏的表现更加合理化。

让我们再回过头来分析一下 Elizabeth，这个充满忧郁色彩、渴望自由的女孩，在一座塔楼里被禁锢了整整 12 年，陪伴她的只有一个疯狂的机器人。私下里，Ken Levine 会亲昵地称 Elizabeth 为 Liz，为了让玩家在游戏中体验到不同以往的情感联系，他在这个角色身上投入了巨大的精力和心血。因此，在 Elizabeth 的举手投足间，都应该或多或少地反映出 Ken Levine 所推崇的设计思路。但是，她性感的装扮，荒谬的胸部尺寸，似乎背离了 Ken Levine 所坚持的设计理念——相比迎合大众，我更在意让玩家理解并信任游戏的种种设定。

鉴于此，曾有记者直截了当地向 Ken Levine 询问，如何避免 Elizabeth 成为一个性感的花瓶角色？

他给出的回答是：“如果我们只是告诉玩家，他要和游戏的一名女性坠入爱河，这听起来真的很荒谬。所以，我和团队的其他成员花了大量时间去思考，人们是如何相爱的，是什么促使这样的关系产生？是什么让两个人迅速结合到一起？在游戏中该如何更加真实地将之表现出来，而不是基于那些表面因素。”Ken Levine 继续解释道，“恋爱的双方强烈地感受到彼此被需要，你爱的人可以让你生命变得更加充实和完善，这显然比肤浅的爱美之心或者单纯的迷恋、同情等情感要高出一个层次。如果仅仅因为你所要拯救的对象是一个楚楚可怜的美人，你便会难以自拔地爱上她，这根本不合理。但是，假如两个人之间有着深厚的情感联系，相爱就变得顺理成章了。”

为了实现这一点，Ken Levine 将 Elizabeth 的形象设计为性感、娇小而惹人怜爱的造型，但在这样的外形之下，她却有着善良、忧郁和充满不安全感的心灵。从外表上看，Elizabeth 无疑是一个成熟且充满女性魅力的角色，但她的很多行为又像是个天真的孩子。借助天空之城哥伦比亚各处散落的“Tears”，她具有操纵空间的强大能力，甚至能够凭空制造出各种物体，但另一方面，玩家将在游戏过程中屡次见证她的脆弱和惊魂未定。于是，你会不由自主地想要保护她，竭尽所能帮她摆脱困境。这些强烈的反差，不仅会强化角色的行为特征，而且给制作团队在人物塑造和情节发展方面提供了更加广

本栏目文章仅代表作者个人观点。

阔的空间。Ken Levine口中的“情感联系”，并非只是对话、情节矛盾或者角色互动。“Liz不只是NPC，我们希望她成为一名真正的同伴，虽然玩家肩负着拯救她的任务，但很多时候，拯救的同时，也意味着被拯救。”Ken Levine意味深长地如是说。

另外，游戏的背景时间设定在1912年，Elizabeth的紧身胸衣是否符合当时美国年轻女性的穿衣风格呢？答案是肯定的，从1890年开始，美国中上流社会开始流行所谓“S形女装”。这种装扮风格是用紧身胸衣将胸部托起，腹部压平，把腰部勒细，胸衣在后面紧贴背部，这样臀部就会自然地翘起来，同时裙子从腰部向下形成喇叭状的裙摆。可见，在《生化奇兵无限》中，Elizabeth的衣服样式基本与历史符合。显然，制作团队在处理游戏各处细节时可谓精益求精。如果Ken Levine最终成功兑现了自己的承诺，Elizabeth将有可能成为游戏历史上最让人难以忘怀的女性角色之一。作为游戏开发者，他们总有说辞让自己的决定和选择看起来理所当然，而检验这一切的标准唯有玩家的实际游戏体验，那么，你会拯救并爱上Elizabeth吗？

伊丽莎白从天降

十月末的一个清晨，莫斯科市中心。此时的气温只有零下5度，一个皮肤惨白，身穿蓝色连衣裙的女孩若无其事地在原地踱步，她手上还拿着一把带血的匕首，时而摆出各种姿势。街边的行人普遍流露出诧异的表情，要不是看到女孩的同伴在为她拍照，说不定会有人打电话报警，而这通电话的内容或许是：“天啊，EA游戏中的爱丽丝竟然活过来了！”

土生土长的莫斯科姑娘Anna Moleva无比热爱Cosplay事业，无论是糟糕的天气，还是旁人不友善的目光，都丝毫不影响她专注于享受Cosplay的乐趣。网名是Ormeli的她不仅是俄罗斯Cosplay圈子中响当当的旗帜性人物，而且凭借对《生化奇兵无限》女主角Elizabeth的精准演绎，她甚至获得了来自游戏制作团队的官方认可。毫不夸张地讲，她单不单是长得像Elizabeth，更为这一角色注入了属于自己的鲜活气质。

Anna当初首次COS的角色是动画《死神》中的四枫院夜一，第一个游戏角色是2008年发售的《波斯王子》中的女性伙伴Elika。自那以后，她COS的对象几乎全都是来自于游戏中的角色。比如《蝙蝠侠 阿卡汉疯人院》中的毒藤女、《质量效应3》中的Dmitry Smith、《死亡空间2》中的Ellie Langford等。

谈到自己最喜爱的游戏角色，Anna Moleva毫不犹豫地回答：“我的最爱当然是谢泼德指挥官了。”至于选择cosplay对象的标准，她解释说：“我选择cosplay对



■ Anna Moleva 扮演的 Ellie Langford。



■“神还原”水准的爱丽丝。

象的底线是——角色形象必须是立体的。我可以思考和揣摩应该如何来扮演，而且还能自然而然地有所发展和延伸，给我以足够的演绎空间。”值得一提的是，Anna对蓝色几乎没有免疫力，如果某个游戏角色的装扮恰巧以蓝色调为主，那么她就会放弃底线而兴高采烈地去尝试cosplay。

Anna公布了五张Elizabeth的cosplay照片在网络上，它们以近乎完美的还原度得到了玩家们的一致好评。随着口碑相传，这些照片很快就被Ken Levine和他的制作团队看到了。“我们对于她的奉献精神 and 精湛的演绎感到十分惊喜，立刻同她取得了联系，询问是否能帮助我们让Elizabeth变得更加栩栩如生。”Ken Levine决定邀请Anna Moleva出演《生化奇兵无限》的电视广告，并且其形象还在游戏包装封面上亮相。

对于这段难得的经历，Anna俏皮地总结说：“因为游戏还未上市，有关Elizabeth的资料并不多，她的姿态和神情都很难模仿，我花了好几周时间来揣摩角色，准备服装。我很高兴能够与Irrational Games合作，开发团队的成员们都很幽默也很和善，对cosplay文化十分尊重，我惟一想表达的不满是——亲爱的开发者们，请不要再频繁改变Elizabeth的外貌了！”

暴君

创造力和纪律约束在很多时候是一对死敌，游戏开发如同上战场，必须统一认识。并不是每一个想法都能最好地满足用户的需求，此时必须做出最苛刻的选择。对于制作人来说，很多时候需要拿出魄力来，对那些不切实际的想法及早说“不”，同时集中精力大胆推进正确的内容。

Ken Levine便是这样，当他听到一些缺乏可行性的建议时，会立刻表达不满：“这是我听过的最愚蠢的想法！”如果被否定者不敢在事后与他进一步沟通、改正，将失去Ken Levine对他的信任。对一些表现不佳的设计师，他会无情的质问：“想让我尊敬你？还是先让你的同事做到这一点吧！”这种冷酷的管理风格近乎独裁，但却能够在关键时刻激发团队成员的斗志，保证了开发团队凝聚为一个充满战斗力的整体。当然，无法接受其管理作风的员工，往往会选择与之分道扬镳。

有时，Ken Levine还会故意给属下营造一些压力，用讽刺、漠视的方法对员工进行激励，但这种方式的效果大都适得其反。当年《生化奇兵》刚刚开发完毕，便有近一半的员工同Ken Levine决裂，走出自立门户。而以技术主管Chris Kline、艺术主管Nate Wells为首的一批老员工，则留下来继续辅佐Ken Levine。对此一位匿名人士评论说：“员工对他的印象很极端，留下来的人都很忠心耿耿，忍受不了他性格的人则选择了立即离开。”

这一幕在《生化奇兵无限》的开发过程中再次爆发，虽然离职员工不足十人，但其中几人堪称团队的核心骨干，包括自制作《神偷 暗黑计划》起就跟随Ken

Levine的老臣Nate Wells，当年他曾旗帜鲜明地支持Ken Levine，随后被晋升为艺术主管。目前，Nate Wells供职于顽皮狗，仍旧担任艺术主管，并参与《最后生还者》的制作。除此之外，《生化奇兵无限》的AI和战斗首席设计师Don Norbury和Clint Bundrick在合同续约不到半年后，也先后离开并加盟微软。

虽然人员流动在游戏产业是一件再正常不过的事情，但骨干成员在游戏开发中后期的攻坚阶段纷纷离职，那就绝非常态了。产品经理Tom Gerriston辞职，制作人Joseph Faulstick转投微软，另有一些员工选择创业（建立了从事手机游戏开发的Two Creature Studios），这一系列人员流失，导致《生化奇兵无限》的制作进度受到了严重影响，游戏经历了数次延期。

鉴于此，Ken Levine从不讳言自己对游戏开发的兴趣大于管理，而且他曾在多个场合表示自己并不擅长公司经营，甚至某些方面表现得不够水准。但公允地说，他的创意、开发理念乃至领导风格都是无可替代的。Nate Wells坦言：“制作团队的首要任务是将Ken Levine的创意和设计转化为成品，在游戏领域，他具有令人钦佩的洞察力和远见。”说到底，Irrational Games是Ken Levine一个人的公司，整个制作团队都在为他的奇思妙想而服务，那些希望发挥自身独特价值的员工往往感到施展不开，最终只有选择离开。

Ken Levine的言论常常引发争议，即使他闭口不言，媒体还是会抓住一些蛛丝马迹来大做文章，对于外界将他描述为公司管理的暴君，他针锋相对地反击说：“我有自己的设计哲学，不希望任何人干预我的工作，但同时我会告诉大家我的游戏有什么，就像食品的成分表，如果你想减肥，好吧，这款食品不适合你，就这么简单。”或许，Ken Levine同很多功成名就的制作人最大的不同之处在于——固执己见。

一些明星制作人善于把握和预测趋势，所以迅速地获得了巨大成功，但硬币的另一面是，过于追逐外界趋势，一味地迎合和妥协，容易背离自身的创作理念。Ken Levine的固执己见，并不意味着裹足不前，而是全力以赴实现自身理念的创新和发展。正如他一直拒绝多人网战，并专注于营造强调情感联系的单机内容。那么，在这位“暴君”的掌控下，《生化奇兵无限》的素质如何，大概只有玩过后，由玩家来检验了吧！【文：Delphi】

□“暴君”Ken Levine构建了《生化奇兵》的庞大世界。



■ Anna Moleva 对伊丽莎白的演绎可谓神形兼备。

怀旧殿堂HD

高清重制游戏的兴起为许多年轻玩家提供了接触经典的机会,从本期开始,《怀旧殿堂HD》栏目重装上阵,和读者们一起回忆曾经的感动。首先登场的就是3月销量突破15万份的《王国之心 HD 1.5 ReMIX》,融合了初代《KH》、《KH Re:CoM》和《358/2 Days》的本作不但在画面上提升巨大,而且操作也进行了改良,并且追加了奖杯系统,可说是近期最值得玩的高清重作品了。不过由于《王国之心》系列的剧情我在去年的298期《读游戏》栏目中已经做过介绍,所以本次就从一些“旁支”入手,了解一些小花絮吧。



一切由此开始

由《王国之心 HD 1.5 ReMIX》所想到的

开发秘闻

●早期设计的索拉造型是长着一狮子尾巴的。



■索拉外形进化图。

●最初的剧情设计是公主们被绑架到了虚空城,然后各个世界的王子们联手去拯救心爱的公主……不过这个企划很快就被野村哲也自己否定了,只保留了公主们的设定成分。

●初代《王国之心》中米奇国王只在结局部分以剪影的形式登场了一次,这是由于迪士尼与SE所签订的契约中就严苛地规定只能出现一个米奇镜头。既然只能出现一次,当然要将效果发挥到极致。所以最终制作方安排在结局的千钧一发之际,米奇国王手持键刃登场,尽管只是个剪影,却足以让所有迪士尼粉丝们热血沸腾。而随着《KH》系列销量的递增,迪士尼一方的态度也越来越开放,米奇最终在《王国之心II》中正式露脸,并从此成为了常驻角色。

●将《FF》系列的角色加入到《王国之心》中,并非只是野村哲也的一时兴起。因为在《王国之心》中,除了迪士尼的世界外,还存在着许多原创的世界,像是命运岛、黄昏镇等等,这些地方同样也需要NPC存在。要让这些NPC不会被迪士尼的角色们的光芒所盖过,人选就非《FF》系列莫属了。而索拉第一次抵达黄昏镇时,里昂(史考尔)担当了指引他的工作,这也是从一开始就决定好的。让史考尔改名为里

昂是事件策划导演秋山淳的主意,改名的作用一方面是加深玩家的印象,另一方面也有诀别过去的含义。另外,本作中里昂、尤菲、克劳德等《FF》角色的出身地都是光辉庭院(毁灭后此地改称虚空城)。

●《记忆之链》之所以采用卡片战斗这一形式,是因为在初代的最后,索拉已经成长为很强的键刃使了,玩家肯定无法接受到了《王国之心II》时,索拉一下子变得很弱,因此野村哲也便想到如果故事情节是“索拉拥有的能力和记忆破碎掉了”就能合理解释这一现象了。于是便诞生了《记忆之链》这部相当于是“1.5”的作品,卡片道具就代表着索拉支离破碎的记忆碎片。

●早在《王国之心 代码》问世前,迪士尼就曾经推出过一款名为《王国之心》的手游,该游戏由Superscape开发,迪士尼发行,SE没有参与其中任何一项工作。剧情讲述的是索拉中了魔女梅尔菲森特的魔法后陷入到噩梦中,经过不懈努力再次挫败魔女的阴谋。虽然主角依旧是索拉,但由于SE没有参与开发,故本作并没有被计算到《KH》系列“作品”中来,在SE的《王国之心》官网上也无任何记录。

精妙的小设计

●持续敲打轮回镇绿色房间中挂在墙壁上的时钟,直到指针指向7点时会出现宝箱。

●用一级冰魔法熄灭轮回镇一番街露天酒吧桌子上的蜡烛后才能开启一旁的宝箱。

●轮回镇四处隐藏着十张明信片,获得它们后将其交给一番街的邮筒可以换取道具。

●在《爱丽丝梦游仙境》的世界中,调查

茶会会场的看板2次,然后依次坐在7把椅子上,会分别出现回血道具、金钱和敌人。

●分别用二级冰魔法和三级冰魔法熄灭奥林匹克竞技场的广场上的火盆,可以获得两件珍贵的积木道具。

●在泰山世界的营地,按照配方所写的步骤操作,可以分别从锅炉和试验台上得到两个回



系的道具。

●《圣诞夜惊魂》的世界中，连续三次拉动杰克家的蜘蛛门铃会得到一个圣灵药。

不知有多少玩家还记得上述所说的这些内容？初代《王国之心》在设计隐藏要素方面的功夫要远远大于之后几作，像是上面所列出的这几条，如果是着急赶流程或是没有攻略做指引的话，几乎是很难察觉到它们的存在。当然，这些隐藏要素并不会对游戏流程造成任何影响，它们就像是摆放在美味菜肴周围的点缀一样，并非一定要有，但如果有的话就能起

到锦上添花的妙用，开启宝箱的刹那谁不曾露出过会心一笑呢？

其实玩家渴求的并不多，一点点的小花招就能成为他们难忘的回忆（我至今仍清晰地记得，



当年想尽了各种方法仍然打不开一番街的宝箱，焦头烂额之际胡乱放了一个冰魔法，于是熄灭了一盏蜡烛……）。令人惋惜的是，这些精巧的设计之后就消失不见了，取而代之的是显而易见的宝箱，学会高跳和滑翔技能就可全部获得，基本不需要动脑筋再去思考拿法，而到了《KH 3D》中，干脆连这一步都省了，只要利用 FFA 在墙壁上反复跳跃就可以抵达高处……诚然“《KH》系列”在战斗系统方面一直都在创新进步，每一部新作都会给粉丝眼前一亮的印象，但何时我们才能重温到初代时会心一笑的小惊喜呢？

武器设计之谜

●约定的守护与往昔的回忆

这两把键刃可说是“《王国之心》系列”的招牌，从初代起就一直存在，二代中更是作为罗克萨斯的专属武器，在所有键刃中人气最旺。“约定的守护”在制作组内又被称为“凯莉键刃”，横向观察这把键刃的前端会发现其呈现出汉字“光”

的形状，吊坠部分则是游戏序盘时凯莉用贝壳制作的“旅途平安护身符”。“往昔的回忆”被称为“利库键刃”，键刃的前端呈现出汉字“闇”的形状，吊坠的款式和索拉的项链相同，但颜色为黑色，寓意着是从利库手中获得的这把武器。

●狮子心

都是象征斯考尔的狮子标志。

除去“狮子心”外，游戏中还存在着多把与“《FF》系列”同名的武器。像是最强武器 Ultima Weapon、唐老鸭的武器 Save The Queen 等等，由此也反映出了“《KH》系列”与“《FF》系列”之间一衣带水的关系。

■《王国之心》的狮子心。

■《最终幻想VII》的狮子心。



在斗技场战胜“哈迪斯杯”的里昂之后可以获得一把名为“狮子心”的键刃，效果是魔法和召唤攻击力上升。这把键刃与《最终幻想VII》中史考尔的武器同名，只是在外形上区别很大。因为这把键刃是从里昂手中获得的，所以在设计上参考了斯考尔的形象，整体为银色，键刃的前端以及吊坠部分

日本人的迪士尼情结



第一次听到《王国之心》的题材时可能很多国内玩家都一时间难以接受，日系角色要如何能和迪士尼那些卡通人物共处一个世界、一起战斗？这种东西合璧的杂烩形式真的会有人接受？但中国玩家首先就忽略掉了一个最关键性的因素，恰恰正是这个因素直接决定了《王国之心》成功的开始，那就是——日本人有极为严重的迪士尼情结。我虽然没有去过东京迪士尼乐园和东京迪士尼海洋，但曾经连续一周坐车经过舞滨站（距离最近东京迪士尼乐园的车站），亲身感受到了日本人对迪士尼的疯狂热爱。即便是在工作日的上班时段，车厢里都站着不少目的地明显是迪士尼乐园的游客，到了周末，这一数量更是呈几何倍数增长。这

其中有手牵手的甜蜜情侣、怀抱小BABY的年轻夫妇、拖家带口的中年男女、彼此搀扶的爷爷奶奶，甚至还有独自一人的少年少女们。这就是东京迪士尼乐园的魅力，它向着所有年龄层一视同仁地敞开大门，所有人都可以在其中寻找到属于自己的那份欢乐。

第二次世界大战结束之后，日本作为战败国长期在美国的掌控下，无论是政治、经济、文化、风俗等各个方面，都受到美国的强烈影响，特别是在年轻一代当中，更是以追求欧美文化为时尚。东京迪士尼乐园建成于1983年，当时正值日本经济蒸蒸日上之时，迪士尼乐园的落成成为尊崇“拼命工作、放肆玩乐”理念的日本青年提供了最佳的休闲娱乐场所，开幕第一年就吸引了1036万人的游客。尽管之后在日本各地也不断有多种主题公园涌现，但东京迪士尼乐园却凭借着自身特色不断推陈出新，始终保持着高入园率，即使是在金融危机严重的2008年，其盈利仍增长了7.1%！东京大学的能登路雅子教授就曾为日本的迪士尼现象做过一篇研究报告，她在报告中写道：“东京迪士尼成功地体现了一个没有威胁、富于幻想的日本化的美国，而这正是日本人想要的。”

相比之下，香港迪士尼乐园的经营状态却颇

为惨淡，这一方面固然有占地小、项目少等客观因素，但另一方面，美国人过高估计中国人对迪士尼文化的迷恋程度是失败的根本原因，正是因为缺乏文化熏陶，导致香港迪士尼乐园的游客重游率很低，这种反差令我不禁想到前不久东京迪士尼乐园所拍的一段广告，主题是“迪士尼与你相伴一生”。

了解到这些之后，在东方世界中西化得最为彻底的日本这片土地上，会诞生出《王国之心》这样的作品，也就并不会觉得奇怪了。当然，《王国之心》会取得如此巨大的成功，更多原因是由于游戏本身的素质出色，与迪士尼的联手只能算是迈向成功的第一步罢了。



读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

Email: ucg@ucg.cn

插画: 木仙



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

《游戏机实用技术》新浪微博
<http://weibo.com/ucgucg>
《游戏机实用技术》腾讯微博
<http://t.qq.com/ucg2011>

★3月游戏大潮总算过去了,相信大家剩了不少游戏要补课吧!接下来在6月之前算是有一段空窗期,当然好游戏还是不少,只不过没有最近这么频繁。毕竟DS3和X360都到末期了,好游戏是一个接着一个,根本打不过来。两台掌机倒是略显疲软,希望任天堂和索尼再加把劲!

★最近编辑部里自炊党的势力比较猖獗。所谓自炊党,就是每天下午下班后回家自己做饭的人。一来便宜,二来安全,就是要多花不少时间。编辑部里几位还未成家的小编都约好了,大家轮流掌勺,有饭大家

一起吃。除了番茄炒蛋、青椒肉丝这样的家常菜,偶尔也会一起吃个火锅,真是其乐无穷。像纱纱这种已婚人士偶尔也来蹭个饭,至于甚少之流更是不在话下。

★春季攻略特刊,电软纪念特辑,2013年的UCG还能带来更多惊喜吗?是的,在下一期,我们将联手《游戏·人》编辑组和优秀撰稿人团队,为各位呈现UCG历史上最特别的一本特刊。超过15万字的精品文章,游戏与文化的高度融合,前所未有的阅读体验,UCG 2013游戏文化特刊,敬请期待!

大连市 艾大萌:319期特别企划《荡彻心扉的游戏箴言》做得很有意思,不看还真不知道连《动物之森》这种休闲游戏中都有像“为了忘记心中的痛苦而给身体留下痛苦,到头来还是一样伤痛”如此有哲理的话,叫我大开眼界。不过全文看下来发觉这种警世箴言大多出自日系游戏,欧美游戏中很少有这类训诫性的台词,这也算是东西方文化差异吧?从另一方面也反应了日本人有多like to play zhuangbility……

确实是这么回事,日本人在编写剧情和对白时,说教的意味更浓重一些,反观美式游戏,则倾向于通过行动来表达立场与观点。你可以认为是日本人更为zhuangbility一点,但也可以认为他们更为含蓄。其实不管是采用哪种方法,最重要的是能将那份信念传递给对方,游戏与玩家间的关系不也正是如此吗?

我发现九老师自从做了这期特企之后,似乎就变成了一位哲♂学家。


♂这个符号就请免了吧 = =|||。


编辑 微生活


毒气漫天





经常坐办公室上班的读者们应该都知道，由于现在很多写字楼采用的都是密闭式的环境，导致室内空气质量非常不好，而且有害病菌、有毒空气也很容易在各个楼层之间传播，对人体造成危害。编辑部对此的应对措施是摆放了不少绿色植物来吸收有害物质，加之小编们早已被周围的快餐店锻炼出了百毒不侵的体质，平时倒也安然无事。但就在截稿前夕，正在埋头苦干的众编们突然闻到一股浓重的油漆味从通风口飘了下来，而且这股味道非但没有随着时间减淡，反而有愈发加重的气势。很快，众编们就开始纷纷出现头晕头疼神志不清胡言乱语等症状，老编急忙去管理处打探情报，得知原来是楼下新开业的餐厅正在装修所致，而且这种情况还要持续3天之久！


 已经跟施工队反应了，但目测没什么效果……

 我勒个去，别说3天了，再让我坚持3个小时我都会完蛋好不好！干脆放假回家算了吧？

 明天就要截稿了，你居然今天想放假，如此丧心病狂的话你也说得……


 不是我丧心病狂，而是毒气太过凶猛，你看几位美编大人，神智已经游离在地球之外了。

 等等，为什么华尔兹还能如此气定神闲？

 呵呵，众位爱卿有所不知，春节回老家前特意买了一大包防毒口罩来隔离沙尘，回来后还有些剩余，正愁用不掉呢，真乃天赐良机……等等，你们这是干什么？！


话音未落，华尔兹手中的口罩就被众人洗劫一空，终于可以正常呼吸的小编们均对华尔兹竖起大拇指，而华尔兹同学却只能望着手中空空如也的包装袋暗自神伤了……


@ Email sddsde : 看到319期宇宙人愤怒地辩解自己是否是个绅(bian)士(tai)的问题时，我就笑了。首先不管《闪乱神乐》是一个格斗游戏还是一个普通的GALGAME，你厚着脸皮买下来，并且拿来玩这一行为就让你获得了-50的节操值；玩就玩吧，还把游戏经验做成文字和视频攻略，帮助纯洁的玩家也掉节操，再得到-30节操值；做攻略就做攻略吧，在“小编寄语”里你还说你迷上了这款游戏，每天都还要玩几个小时的”乳摇“游戏才能睡觉，又获得-15节操值；买就买吧，玩就玩吧，做攻略就做攻略吧，迷上了就迷上了吧，居然还嘴硬不承认！再-5节操值。(-50)+(-30)+(-15)+(-5)=-100(节操值)，庆祝一下！世界上又有一位绅(bian)士(tai)诞生了！


 少年哟，这样说，按照《闪乱神乐》目前的销量不是说明了至少还有11万PSV玩家的节操值也是-50以下的么，




还没算买下盗版和中古的那些人。我是百步，也至少有11万个“五十步”给我垫背对不对。


 掉节操就算还放地图炮，这人没救了……


 冤啊~~~这游戏其实没什么问题好吧，不是连胜哥也想……


 (盯)你好像很挂念你的星球吧，想回去看看么？


 呃……不，没……


@ Email 罗姨：春季有很多重量级大作，其中我最喜欢的是《古墓丽影》。并不是其他作品不如它，而是本作的革命带给我的惊喜最大。它的系统借鉴了后辈《未知海域》的同时，还进行了一些加工，使得整个系统更加完美。我要特别拿出来说的是修改过的近身攻击系统，玩家可以随时进入、脱离战场，而不是像《未知海域》那样，靠近敌兵就会进入“格斗状态”。在这个状态下德雷克不是无敌的，如果不能尽快解决敌人，就会被其他敌人射杀。美中不足的是本作由于剧情的限制，场景变换不大，呈现出来的史诗感不够“《未知海域》系列”强。不过也许是因为这样，所以在“Crystal Dynamics”代入感上面下了很大的功夫，对于我这种喜欢看电影的游戏玩家来说是致命的诱惑。


 本作《古墓丽影》中的生存要素非常重要，劳拉在冒险中的生长与流程剧情息息相关，再加上剧本也不错，因此代入感才会那么强。场景变换太快像是在旅游，这样的纠结经历才是在探险啊！


 深圳 Mr 德雷克：不知道各位小编有没有看新闻，今天早上我一打开电视就被吓尿了，深圳竟然有地陷，还有四层楼那么高，这不科学！现在我连上学的时候都时刻盯着地面，生怕自己就突然给掉下去了。直到这种时候，我才突然发现，游戏里面那些冒险家和英雄每次碰到地陷、塌楼、沉船和撞车之类的意外都能死里逃生完全就是骗人的，现实中碰到这种事情肯定早就挂了吧！


 好恐怖，这地面下方怎么就空了！无良商人就在这种地上建屋子吗？


 那肯定不可能嘛，搞空中楼阁得多高难度，是地下水不断侵蚀造成的啦，听说附近有工地在施工，不知道是不是搞出神马问题来了。


 我想起恶少没事就喜欢用力朝地面踏两脚来刷存在感，以后要小心了。还不都赶紧玩下《古墓丽影》恶补一下生存技巧，做攻略的铃姑娘肯定就学会怎么在坍塌中逃生了。


 胜哥，我其实在游戏里控制劳拉时都摔死好几次了……


 还是八老师比较安全，地陷了只有打开小阳伞就可以飘啊飘地安全落地了。

 我不是碧奇公主，谢谢。

 广州金卡大少：布鲁斯·威利斯真是越来越来劲，最近似乎都有看到他在不少片子里冒头，例如这个月上映的《虎胆龙威5》，虽然老胳膊老腿的，动作不大利索了，不过看着还是有点感动哦，各位小编对这部片子评价如何？

 冲着老布名头，还是值得一看的，片子本身没什么突破，就是各种大场面，看起来倒也热闹。

 我对剧情已经没有啥印象了，就是记得老布和片里的儿子没事就乱跳楼乱蹦极，还不如看妹子算了。

 ……女性大百科的视点果然不一般……

@ Email foolish0079: 大家好, 好久没写信给 UCG 了。前段时间得知一个消息, 让在下喜极而泣, 我要当爸爸了! 老婆大人已经确诊怀上宝宝了! 这感觉真的不能用文字语言来形容, 这段时间俺专心照顾老婆, 就怕出个什么闪失, 小心翼翼再小心, 就差要祭出 S/L 大法了 (如果有的话)。不过问题来了, 自从老婆怀孕开始, 俺就没有开过主机玩游戏, 《第 2 次 OG》、《357》、《MGRR》全都在吃灰……当然了, 目前是绝对对老婆和宝宝第一位, 游戏神马的靠边站! 不过偶尔心里面会有点痒痒的, 想摸摸手柄。现在我那个纠结啊, 有个声音会说: “玩吧, 反正怀孩子的不是你。” 另外

一个说: “不可以! 这会分散精力不说, 还他喵的有辐射!” 不过呢, 俺明显是偏向了后者, 毕竟游戏是虚幻的, 老婆孩子才是最重要的! 最后感叹一句, 估计俺 23 年的游戏生涯会就此结束了吧? 阿门……



想玩就玩吧, 其实你用 E-mail 发邮件给我们的时候, 电脑也是有辐射的, 总不能亏了自己啊。



你是恶少……别人不能跟你比。



其实也就十个月的时间而已, 想想以后孩子长大了不是还可以跟他一起联机么, 现在就忍忍吧。

《龙之信条 黑暗觉者》 有奖感言征集

本期杂志制作过程中, 我们非常荣幸地受到 Capcom Asia 的邀请, 采访了《龙之信条 黑暗觉者》的两位制作人松川美苗女士和木下研人先生, 也得到了许多关于本作的最新情报。相信各位读者在读过本期访谈后, 都会对本作充满了期待。稀饭我临时带上了自己的 X360 版《龙之信条》, 还得到了两位制作人的亲笔签名, 各位读者是否也想要分享这种福利? 现在机会来了, 只要按部就班回答一下的几个问题, 就可以有机会得到两位制作人签名的《龙之信条 黑暗觉者》海报, 名额只有四个, 大家还不赶紧来信参与! 您对于问题的回答还有机会被我们反馈到 Capcom, 说不定在下一部“《龙之信条》系列”作品中, 您的宝贵建议就会成为游戏中的重要设定哦!



问题 1: 《龙之信条 黑暗觉者》将在今年 4 月 25 日发售, 您是否打算购入? (回答中可附上游戏对应的主机版本)

问题 2: 对于本作的新内容和改进, 您觉得哪一方面比较值得赞赏和肯定?

问题 3: 比起前作《龙之信条》, 您认为本

作在那些地方有了进步?

问题 4: 紧接上一个问题, 您又认为本作在那些地方还需要继续改进?

问题 5: 您是否期待可以玩到更多的“《龙之信条》系列”作品? 如果推出正式的续作, 您希望能够加入什么新的内容?

回答以上五个问题后, 请将答案发送到 ucg@ucg.com, 能够获得签名海报的, 说不定就是您哦!

《战争机器 审判日》

华尔兹、纱迦、九兵卫

你这个叛徒!

——看到洛克在 OVER RUN 模式中选择肯突兵又不给队友补血的华尔兹怒斥道。



《战神 超凡》

九兵卫、胜负师、华尔兹

人生就是一场阿基米德的试炼。

——被游戏中的最难章节折磨得心灰意冷的九兵卫

《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3》

洛克、胜负师、华尔兹

这段是从《阿修罗之怒》里搬来的吧?

——看到鸣人在最终战中使用拳头砸人的胜负师说道

《海贼无双 2》

洛克、稀饭、华尔兹

路飞你这 2 年算是白忙活了……

——在挑战高难度时, 洛克发现随便一个兵长都能爆气, 无奈地叫道

@ Email 犬宅: 前年开始看《游戏机实用技术》的, 和各位老读者比起来也没多久时间, 不过每期也是必买的。每次新一期到了都会先翻到最后一面先看看游风艺苑, 虽然自己也有学画画, 不过总感觉差距好大。然后看看小编寄语和读编往来, 总感觉看到小编们嘻嘻哈哈互相打闹是很愉快的事情。最近拉了机油一起买《灵魂献祭》, 不过他居然想买《灵魂献祭》的钱去买《闪乱神乐》, 我又怎么可能让他成为绅 (bian) 士 (tai) 呢, 于是坚决否定了他的计划, 不过他说了借我玩, 我就一下屈服了。(我只是赞叹一个良好游戏啊, 可不是

绅士!) 看杂志 3 年了, 希望你们继续努力!

恭喜你离绅 (bian) 士 (tai) 又近了一步!

这游戏真有这么好玩吗, 完全没兴趣啊怎么破?

你这个拙完就卖的混蛋有资格这么说吗!

@ Email 周宏健: 玩《真·三国无双 7》时遇到了很诡异的事情, 当用夏侯惇装备武器为朴刀时骑马行走, 刀会卡进角色肩膀里!

夏侯将军连眼睛都敢吞! 拿肩膀当刀鞘岂不是玩儿似的!

贴图 BUG 就认了吧总帅……脑残粉也不能这么个辩法啊。

我说句公道话, 以《无双》中角色们被打得满天乱飞都能够衣衫不乱的抗打击能力, 拿肩膀当刀鞘应该还是不成问题的。

就是, 而且他们都还没练成, 但丁那种能把剑黏在背上的高深功夫呢。

按你们这说法, 百分之两百的日式游戏角色都是些把铁布衫练到衣服上去的狠角色, 果然没事拯救下世界是日常娱乐无误啊!

@ Email 白金炼金术师 sad23: 请问九老师有了另一半, 是不是就要舍弃掉手中的宅物和那些娃娃了? 九老师在面对心爱的事物和自己的女朋友时, 是怎么选择的呢? 是不是我也会有一天? 请赐教!

做什么事情都不要丢掉自我, 不管是为了爱好还是妹子。做别人都在做的事情, 像别人一样找到另一半, 就这么简单。非要刻意让自己变成异类的话, 这方面的难度就大了……

我一直期待九老师为爱出坑, 用低价接手他的珍藏, 看来我是等不到那一天了……

《遥远世界：来自最终幻想的乐章》 音乐会赠票活动开始

《遥远世界：来自最终幻想的乐章》音乐会将首次于2013年7月27日及28日在香港亚洲国际博览馆内举行！届时将由著名的香港城市室乐团和Die Konzertisten合唱团演绎《最终幻想》全系列中的经典曲目，与此同时，舞台的大屏幕上还将同步播放游戏影像剪辑，给观众带来视听情感冲击。更令玩家们激动

的是，缔造了无数经典神曲的植松伸夫先生也将亲临音乐会现场，与粉丝们近距离接触，各位热爱“《最终幻想》系列”的玩家们怎能错过呢？

目前音乐会的门票已正式开售，玩家可登陆快订票香港有限公司官网 www.hkticketing.com/ 进行购买。

A区：1680港币 / B区：1280港币 / C区：880港币 / D区：680港币（A区票为VIP票，持有者可以获得演出结束后与指挥Arnie Roth及作曲家植松伸夫签名合照的机会。）

在音乐会主办方的邀请下，《游戏机实用技术》将会作为本次音乐会的合作媒体参与前期宣传与后期报道。当然，福利自然也



是少不了的，各位读者们只需要写下你对“《最终幻想》系列”的感言，连同你的手机联系方式一同发送至UCG的官方邮箱 ucg@ucg.cn 中，邮件标题请写为“参

与杂志互动，赢取《最终幻想》音乐会门票”，就有机会获得本场音乐会的门票一张！中奖名额共计5人，各位水晶之子们啊，为爱行动起来吧！



Distant Worlds
music from
FINAL FANTASY

读编交流

读编往来

12

@ Email 金针水晶：在杂志上看到了香港将要举行《最终幻想》主题音乐会的广告，不禁回想起了2008年在上海举办的PRESS START游戏音乐会，于是将刊登了音乐会报道的第214期杂志又翻出来回味了一番，真是美好的回忆。一晃UCG又出了100期，我也老了4岁，不过对于《最终幻想》的热爱却从未减退。这次在香港举办的主题音乐会我也打算请年假去支持一下，UCG的小编们不打算帮我们这些FF死忠们组个读者团什么的吗？哈哈~

咳咳，组团是不太现实啦，不过已经有多位小编表示会亲赴音乐会现场，读者们不妨到时找找看，如果能成功“捉到”小编的话，签名合影是绝对木有问题的呀！哈哈~另外从本期开始，UCG和音乐会主办方还将推出幸运读者赠票活动，参与方式就在本页上方，各位粉丝们快来拼一拼运气吧！

📧 乌海市 费思超：春节后第一期杂志做得比较好，最大的亮点当然是那张风情万种的凯瑟琳海报，贴在卧室的墙上时不时瞅两眼，顿时觉得生活又更好了。除此之外，“游风艺苑”栏目中也放置了许多张好妹子图。可以说这期杂志绝对是一懂纯爷们的小编们的杰作！虽然很同情那些未成年玩家的尴尬处境，但还是希望贵刊以后多赠送一些这种传递“正能量”的海报。

嗯，首先感谢超人兄的认可！不过其实软妹图扎堆儿出现的情况具有不确定性，

需要广大读者和俺一起来积攒人品。另外，说到“正能量”，我们“中国力量”栏目采访了《凯瑟琳》特别海报的作者ZNZ，这篇访谈中他谈到了自己的学画经历，同样充满正能量，将会在下期刊登，各位届时可以感受一下！

👉 看看，你们每天还笑我成天找巨乳少女美图，那是在摄取工作和生存所需的正能量好不！

👉 口胡，我每次想要瞧瞧你的收藏时都会被你盯得背脊发寒，明显是负能量满溢！

👉 他只是在担心你突然手抖一下子删了他的收藏吧~

👉 我是这样的人吗！

👉 ……我们可以不说实话吗？

📧 宁波市 Curaja：PSV上终于有了款喜闻乐见的狩猎游戏，虽然不是MH，但至少能解解渴，于是我和几位猎友们相约第一时间入手了《灵魂献祭》，愉快地开刷了。但在面对是救赎还是献祭的问题上，朋友经常会吵得不可开交。有些人就特别热衷于献祭，一边献还一边在口中大声念道：“别了，猪一样的队友！”被献祭的一方肯定心里会有些不爽。不知各位玩SS的小编更倾向于哪一种呢？我猜以恶少洛克的性格，肯定也是职业卖队友吧？

👉 这游戏本来联机就比单机难，随便乱献祭的话很容易团灭的……而且玩这种团队合作的游戏，我要么是强力控制，要么是负责引仇

恨的T这种事我会乱说么~

👉 明明是你每次想献祭《掌机王》的阿鲁，对方都立马自杀你才不能如愿吧！

👉 ……

@ Email 汉堡王：这绝对不是真的，经过我在微博上的仔细观察和分析，我发现稀饭竟然懂做饭！这不科学，一碗稀饭怎么能够对同类下得了黑手，这不就像牛头人煎牛排一样违和吗！

👉 我顿时想起了曹植的《七步诗》，“本是同根生，相煎何太急”。

👉 我要爆料稀饭最喜欢吃的还是广东最传统的皮蛋瘦肉粥，在广州的时候天天都和同类自相残杀！

👉 我是哺乳类动物，不是植物谢谢，所以跟米、粥、稀饭甚至泡饭都没啥亲戚关系，要怎么算同类呢？

👉 有啊，你敢说不是吃着米长大的么！现在组成你身体的就是各种米的营养，于是，你也就是一团稀饭了。

👉 ……考虑到我们几乎都是喝奶粉长大的，你决定好自己是蒙牛还是伊利了吗？

👉 弱弱地问一句，有三聚氰胺少一点的牌子可以选吗？

👉 有啊，问题是你要先转成香港户口才能选就是了。

@ Email zero: 看到“小编寄语”里说到稀饭、洛克和宇宙人同在玩《闪乱神乐》，果然是编辑部三绅士啊XD。然后我翻到了最后一页的“游风艺苑”，看到了九老湿的“夺”那幅画，嗯嗯，确实画出了雷电的范儿……等等，旁边是爱花？手里是胖次？好吧，信息量太大了，顿时感觉九老湿胡迪附身啊，一股浓浓的猥琐绅士的气息扑鼻而来。

口胡，我哪里是绅士了！

就是，我明明穿西装都不配皮鞋的！

你们想要干脆变成写作变态读也读作变态那也没人阻止啊……不过说起来我等只是看着少女爆衣，而九老师竟然练就了刀过不伤身，胖次手中留的神技，果然是我等只能仰望的存在！

……你们心中对少女的爱就只有胖次能表达吗！

珠海市片翼鸡翅：我说，319期“黄金眼”的配图究竟是哪位小编想出来的呀？放着上好的《闪乱神乐》题材不用，偏偏让两位女编辑去COS什么《古墓丽影》和《恶魔城》，裹得严严实实，简直是令人发指！

报告读者大人，配图创意来自于狼来了同志！我们对此也深表不满！

这……给画师创意时我只考虑到了二位姑娘正在做的游戏，完全没有往更邪恶的方向去想啊。

由此证明，狼来了才是真正意义上的绅士，稀饭、宇宙人你们这群家伙不要再往自己脸上贴金了！

我从来都只敢自称是“女性百科全书”，从不敢自称是绅士呀……

@ Email 片儿警沈伟：最近听说李安导演靠《少年派》这部电影获奖了哦，同为华人实在是有点小骄傲，就去补了下李导过往的作品，一看之下大惊失色，这《断背山》如此之基，莫非就是洛克和稀饭的启蒙作品？

我必须表示，除了《少年派的奇幻漂流》，我没有看过李安导演哪部电影，起码没有完整地看过。

不信，明明《断背山》有你最爱的安妮·海瑟薇！

我还喜欢李冰冰呢，难道就要逼自己看《生化危机5》自虐么！

稀饭就算了，其实我想说《断背山》这么文艺的东西真和恶少扯得上关系么？

滚！我当然知道《断背山》，不就是小丑推了猫女么！

这个形容很强，但为什么我觉得有点不对？

因为和安妮·海瑟薇配对的不是希斯·莱杰，而是波斯王子杰克·吉伦哈尔……

还以为恶少难得文艺了一把，结果还是记错了，太令人失望了。



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”2月3月联合最佳评选获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板 (特别版)
获奖者：ZNZ (北京) 作品：13号《凯瑟琳》
获奖者：韦煜(深圳) 作品：11号《闪电贺岁》

而获得参与奖的16名作者及作品分别如下：

| | | | |
|--------------|------------|----------------------|--------------|
| AsuraBW (深圳) | 1号《剑锋 格斯》 | AsuraBW (深圳) | 10号《剑风贺岁》 |
| 么么的午餐(常熟) | 2号《猎人 MM》 | 八望龙崎(杭州) | 12号《原创贺岁》 |
| 王新(成都) | 3号《麻宫雅典娜》 | 陈钟文(上海) | 17号《大阪之阵》 |
| 陈志远(珠海) | 4号《末日余生》 | Z.J.J (清远) | 18号《古墓丽影》 |
| phideas (广州) | 5号《原创绿发少年》 | Rosa Azure Blue (蚌埠) | 19号《原创奇幻》 |
| 月的命(广州) | 6号《刺客信条3》 | 刺猬(北京) | 21号《青空下的决斗者》 |
| 琛·美弟奇(昆明) | 7号《晓雨贺岁》 | goenitzchild (北京) | 22号《赫萝》 |
| 陈志远(珠海) | 8号《小编贺岁》 | -Rei- (上海) | 24号《初音》 |

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们2月3月份联合评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网ucg.cn上看到“游风艺苑2013年4月最佳作品评选”的投票页面(届时首页将在显著位置提供投票页面的链接)在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！



为了便于大家做出选择，我们这里放上4月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第319期(2013年4A)
作品：《琵拉》
作者：K.L.L (上海)



总第319期(2013年4A)
作品：《左德》
作者：AsuraBW (深圳)



总第319期(2013年4A)
作品：《9兵卫的崛起》
作者：曼迪(深圳)



总第319期(2013年4A)
作品：《恶魔降临》
作者：LEVEL-T (上海)



总第319期(2013年4A)
作品：《Agni's Philosophy》
作者：Z.J.J (清远)



总第319期(2013年4A)
作品：《信者得永生》
作者：八望龙崎(杭州)



总第320期(2013年4B)
作品：《塞拉》
作者：ZNZ (北京)



总第320期(2013年4B)
作品：《奎爷》
作者：陈志远(珠海)



总第320期(2013年4B)
作品：《但丁》
作者：贺笑恒(郑州)



总第320期(2013年4B)
作品：《女版SAM》
作者：曼迪(深圳)



总第320期(2013年4B)
作品：《绿灯巨人侠》
作者：陈钟文(上海)



总第320期(2013年4B)
作品：《COD肥鸟》
作者：郝东(北京)

@ Email Schwarz: 报告各位编辑，我发现我患有严重的游戏狂躁症，具体表现为假如游戏的某个地方卡关了过不去，我就会变得非常焦急，心跳加快、双手发颤、语无伦次、脑袋发胀，发展到后期甚至忍不住会摔手柄、拍桌子，再疼自己不说，打不过去的地

方还是打不过去。请问有没有治疗方法？再这样下去，我觉得我是找不到女朋友了……

治疗狂躁症没啥好方法，惟一途径就是学会克制情绪。卡关时不妨干脆休息一会儿，喝喝水做做运动刷刷微博聊聊天，平复一下心情再去挑战，备不住还能超常发挥呢！

如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

本期
大奖



北通潘多拉PS3/PC智能手柄

1名

一等奖



北通动力堡垒移动电源

2名

二等奖

3名



北通源动力便携充电器

2A 互动信箱礼品名单

大奖 北通潘多拉PS3/PC智能手柄
广州 黄剑龙

一等奖 北通动力堡垒移动电源
盐城 魏昕鑫 深圳 张兆阳

二等奖 北通源动力便携充电器
潍坊 史孝孜 哈尔滨 刘松松
唐山 吴屿

三等奖 北通原生铜USB数据线
上海 张柏亨 南宁 李文健
佛山 胡洋 杭州 邹一明
大连 陈震 武汉 周林澄
清远 王默 北京 孙华俊
鹤壁 周建焯 黔南 金星

10名 三等奖



北通原生铜USB数据线
(苹果/安卓/迷你)

- 一、说说你对本期杂志的整体感受(含优缺点)。
- 二、你对本期 DLC 攻略补完计划是否满意。
- 三、请分享您玩游戏时的趣闻。

本期
问题



(本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 4 月 15 日, 平信快递以发件日为准)

以下中奖者的奖品被邮局退回, 广州市 何谨、东莞市 卓明锋、广州市 陈文南, 请三位速与编辑部联系!

友情提示: 如果只对某一主机的周边感兴趣, 请在来信中特别说明, 我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件: ucg@ucg.cn
2 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

@ Email PUNK GRENADEIER

823: 最恶搞的《黑道圣徒 4》终于公布了, 前作可是我最喜欢的游戏之一, 不知里面还会有什么颠覆的内容呢? 要说 THQ 效率高, 才刚找到新归宿就把游戏做得完成度这么高了。

比起游戏, 我更期待新的预告片又会把谁拿来开涮了。

预测一下, 《战地 4》、《GTA V》、《生化奇兵 无限》估计都要躺枪。

从这次“怪兽大战外星人”的题材来看钢铁侠、绿箭等英雄应该少不了。

难道《黑道圣徒 IV》这才是真正的《天煞撞正怪怪兽》?

《天煞撞正怪怪兽》?

这是动画电影《怪兽大战外星人》的港版译名……

敢再雷点吗! ?

@ Email OS/2: 上期小编寄语里打赌输了的那家伙肯定是稀饭吧, 带着绿色眼镜别不承认!

玩《闪乱神乐》算哪门子的惩罚了, 分明是便宜他了吧! 你们看 PSV 里那糟糕的画面还有他那得瑟的手势,

脸上肯定是挂着很 yin 荡的笑容! 强烈要求重罚别的!

对, 这也算惩罚那我做攻略不就被你们处刑好几十遍了么, 强烈要求重罚。

先不论别的, 这位读者真是观察入微, 我还想趁其他人疏忽没写名字蒙混过去的……

其实你刚才死不承认也能蒙混过去的, 但没想到你自爆了, 还有处罚的事情现在想想要不把正面的 yin 笑照也发出来呢, 果然羞耻 Play 就该有这种程度。

恶少请饶命……

@ E-mail 睡不着的密探: 最近两天都好开心, 因为从 2011 年公布时就在等待的《龙之皇冠》终于有新情报了, 虽然内容不算特别多, 但既然确定了发售日, 等待就不再是一件痛苦的事情了。说回来, 我很好奇关注这款游戏的小编们都会用哪个角色进行游戏? 稀饭选什么我们是一清二楚啦(魔女“目标”太大, 肯定被他锁定了), 其他小编又会用哪个角色?

绝对是用魔女啊, 就冲着这个角色也要买《龙之皇冠》, 稀饭不准和我抢!

卧槽, 魔女竟然被狼抢了, 不行, 我也要抢走精灵妹子, 让女性大百科没得选!

你们不知道稀饭有一段时间桌面上放的是亚马逊女战士的同人图吗, 他连肌肉女都控! 抢了, 逼稀饭用长着一张小受脸的战士!

你们过虑了, 我绝对会选纯力量型的矮人, 其他角色我统统不会用。

这不科学, 稀饭怎么可能用胡子抠脚大汉!

战斗风格相性高于视觉享受需要, 就这。

想着的是美少女, 用的是肌肉大汉, 这是何等扭曲的爱, 看不懂啊!

@ E-mail 伊丽莎白的布克: 近日在玩《无间龙头》的 DLC 《蛇年》, 沈伟被调去当制服警, 又是抄表又是劝架的样子真是太搞笑了, 不过我觉得觉得最令人喷饭的还是他的抢车方式, 变成了用警徽紧急征用, 而且车子用了就不还了, 太离谱了, 老外做游戏不要乱唬我们这些看着香港电视台长大的广东人啊, 要是每个“阿 Sir”都这么干, 香港政府光是陪修车费都要把税收

花光了吧, 小编们说是吗?

还有这回事? 我还真以为为香港社会包容性强, 警察要征用车子普通市民就乖乖给哦。

你觉得可能吗? 香港地少人多, 能够买得起车给得起油费还能搞到停车位的那些是有钱人, 随便就把车子给你警察拿去乱开, 就算有上保险也受不了啊。

其实游戏里的设计还有一些真实性的, 例如我有的时候要征用那些高级跑车的时候, 车主不但不下车, 还踩油门跑路, 太符合土豪的嘴脸了! 洛克你肯定深有同感吧?

滚! 要是警察叔叔要我和他合作, 我怎么会不遵命, 更何况我叔叔本来就是警察, 还经常让我开警车呢。

我真正知道你能够称霸南平的真实原因了, 你叔叔名字不会正好是叫李刚吧?

恶少家住五层楼, 亲戚是警察, 家中还有女仆三千, 这种壕无人性的背景设定是怎么回事? 严重影响社会平衡性啊, 作为制作方的老天爷还不快稍微削弱一下!

你们到底杜撰了我多少黑历史啊?

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



朱奕
摄影：雁贤师

读编交流

小编寄语

九游卫



本期个人签名

逞强不服输地迎接工作和理想，坦荡地面对自己的生活与内心。

【失眠】前段时间因为琐碎事情太多，失眠得特别厉害，每天早晨5点钟就会“自然醒”，真是苦不堪言。后来工作忙了，休息时间继续变少，睡眠反而没问题了，有点“以毒攻毒”的感觉。（苦笑中……）

【猎人】从上个月开始补习《猎人》，现在已经把动画的坑填得差不多，除了各种强到离谱的念能力与战斗场面让人热血沸腾，我还想说，性格这东西跟血型真的蛮有关系的，就算是动画也不例外，B型血的小杰的个性真是太让人喜欢了！

【日剧】《小原不哭》是今年春季最喜欢的一部日剧，如今已完结。虽然有点童话题材的味道，但那种单纯的生活与感情刻画得非常美好，是一部很温馨但又不做作的生活剧，长濑智也那种又傻又叫人爱的演出给这部片也加分不少，推荐给喜欢看日剧的同学。

纱迦



本期个人签名

好想养只喵星人来玩！

★本期内抽空补充了《生化危机6》的第4个DLC：围攻模式。我通过前3个DLC累积起来的对《生化危机6》的好感，因为这个DLC表失殆尽，本来这期想写篇REVIEW具体谈谈的，后来因篇幅而作罢，以后再说。按微软的规定，之后《生化危机6》就算出DLC也不会加成就，那么就可以彻底和它告别了。

★不知不觉成就个数突破了一万大关。第一万个成就来自于《我的世界》，果然这是一个奇妙的游戏，在众多强调创造和分享的游戏中被称得上是顶级水平了。也因此认识了不少国内玩MC的人，大家晚上一起上线挖矿造房子的感觉很不错。4月底本作的光盘版将会发售，内含全部DLC外加最新的版本，还没有接触过这个神作的玩家可别错过了！

★发现自己真的是赛车游戏白痴。一个老美评为3/10难度、5小时可全的《混乱追车3D》(Mayhem 3D)花了我足足10个小时，虽然耗时也不算长，但其间的过程真是惨不忍睹。更杯具的是接下来打的另一个神作《华纳群星总动员》(Looney Tunes: AA)里又有赛车关，要求在2分19秒内搞定，我开了二十几遍全是2分20秒……要不是看在这两个游戏在国内极其罕见的份儿上，我才懒得打下去呢。

★截稿前我一直看好的《生化奇兵 无限》终于发售，全球媒体一致好评，等做完这期杂志就可以玩到了！



痛版

【游】看静态图的时候，觉得《古墓丽影》里劳拉的脸部建模实在是不太好，不过实际玩上游戏后却发现其实也不算太差，联想起自己关注的某些美剧女演员也是静态照不怎么上镜，但在镜头前动起来却是神采飞扬，看来想要真正评价一张脸，还是要动静结合才行。

【剧】虽然一刀已经在微博上各种大力推荐（兼剧透），我还是没有下载《纸牌屋》，无非是在等字幕组推出精校版，现在已经快要出齐了，等着休息的日子用一天时间全看了！

【书】继雅贼系列后，现在我开始逐渐收集劳伦斯·布洛克的“睡不着的密探”系列，不过这个计划恐怕要时不时地被搁置，因为另一个更庞大的购书计划单已经列好了。果然书城这种地方还是不要随意乱跑，走了一圈虽然钱没怎么花，想买的书已经多得超过这个月的购书费用额度了……

【画】看了几话《恶魔高校DxD》，觉得画风实在没法对应得上那满是卖肉的情节，果断悬崖勒马，跑去看原著小说了，比起漫画，果然还是文字比较有想象空间可发挥，各位绅士你们应该都懂的。

NOW PLAYING

《古墓丽影》、《质量效应3》
神堡+网游、《孤岛惊魂3》



新



NOW PLAYING

《古墓丽影》、《杀手47 高清合集》

【生活】正式恢复健身。因为工作比较忙，处于每周撞死三次的状态。问题来了，恢复健身后身体素质上去了，但是皮肤变得好差，干燥还长痘，老妈说是皮肤经常被汗水包裹着，而且又缺乏汤水调理，所以会长痘什么的。于是打算买个紫砂锅有空就在家自己煲煲汤调理一下，然后蛋白粉也准备吃起来。

【游戏】赶在截稿前将《灵魂献祭》白了，白金耗时近50个小时，用了单机复制的BUG，否则估计还要多10~20个小时。本作的总体素质不错，但不要和《怪物猎人》比，两个游戏追求的东西不一样；也不要要求它一步到位，期待后续DLC怪物以及续作吧。

【游戏】近来喜欢的游戏出得太频繁，导致还没来得及把之前的游戏细细品味，就不为了工作去攻略下一个游戏，只能找时间来补充《鬼泣DMC》老哥DLC、《潜龙谍影崛起复仇》、《古墓丽影》等好游戏了，但是看看工作安排，似乎短期内都只能呵呵了。



本期个人签名
(肌肉)疼并快乐着。

报来了

●回忆录一般都是这样的，容易被自己的立场影响，也可能记错细节。不过当很多人围绕一件事去讲述时，那么其中那些共通的、相近的部分融合在一起，便无限接近于历史的真相。这是自己在制作了一篇19页4万余字专题后的感想，不知您在看过之后会有怎样的想法？

●陆续有读者询问关于《游戏·人》第50期的消息，几位主创也一直在思考，怎样才能让一本创立十年、国内唯一的游戏文化刊物继续保持生命力。下一期的“游戏文化特刊”可能是个契机。

●连续加了几天的班，疲劳感一波波袭来，感觉脑子不好使，而且还容易出现狂躁状态。半夜十二点多，正在痛苦地码字，胜嫂发来条短信，不免让我有些心烦。“早点回来休息，别给自己太大压力，你已经做得很好了。”如同电影里的台词，却又那么自然温暖。只要还有人惜你懂你，那么你的努力就没有白费。一个人是这样，一本书也是如此吧！



本期个人签名
三岁半的孩子问你什么是“发展”该如何回答？

胜利师

读编交流

小编寄语



本期个人签名
想去香港看《丧尸世界大战》，我是布拉德·皮特死忠。

※自从附近的小学开始施工，就再没去过篮球场。城市主张的是全民健身，结果附近没有任何的公共体育设施，都是满满的写字楼，多数学校在周末也不允许进入，难道以后只能去打羽毛球了？

※《斯巴达克斯》这季走势大好，不过该剧即将迎来终结，有点令人惋惜。恰巧最近抽时间打完了《战神 超凡》，一个霸气美剧，一个霸气游戏，我上辈子肯定是个斯巴达人。(纱迦吐槽：斯巴达克斯是色雷斯人！)

※《战争机器 审判日》入手后，每晚又有了必战的项目。眼下刚想把之前错过的《古墓丽影》补上，截稿后将是捡包之旅(游戏中刷经验的一种方法)，感谢主编一刀老先生提供游戏，让我再下一个全成就。结果一扭头，没想到《生化奇兵无限》又来了，这可如何是好？



NOW PLAYING
鹿村正

★我记得小时候妈妈带我去动物园玩，门票5块钱一张，我开开心心地玩了一整天。长大后再去动物园，发现门票已经涨到了200块钱一张，动物还是那些动物，但走了3个小时我就索然无味地离开了。究竟是我变了太多呢？还是动物园一直没变过呢？

☆重玩初代《王国之心》，看到索拉将键刃插入胸口、释放出凯莉的心时忍不住还是哭了。记得当年也是玩到此处时第一次掉下了眼泪，也是从那一刻起，就成为了这个系列的死忠。虽然这游戏的坑是越挖越深，差不多要打通地球了，但仍然喜欢得不行。真希望《HD 2.5 ReMIX》也快点来吧！（这是被虐出毛病来了吗？orz）



八重樱

因为近段时间稀饭大老板还有美编心O永恒开始自己煮晚饭了，于是我也趁机每天跑去蹭饭……说蹭饭其实不太对，毕竟我还是有给钱并且下厨帮忙的，不过对于我煮的东西，虽然大家说着“还可以”，但到头来还是我自己啃完了……是，我明白的，其实那些都是暗黑料理。

等了差不多两个星期，我的《灵魂献祭》终于上岸来到我手上了。不过因为工作关系到现在还没放进机器，加上最近又手滑报了个日语N1考试——理由就是如果不报个考试就没动力学下去，看来是更难抽出时间玩了。现在冷静想想，平时不看书剩了3个月才开始抱佛脚貌似不太靠谱，看来考试费是难逃打水漂的了，报名时我脑子里到底怎么想的……

推荐歌曲：《脑浆爆裂少女》96猫Ver，出自其新专辑《アノノ》里的。同专辑还有一大堆很有意思的歌，大家不妨找来听听。



NOW PLAYING
《灵魂献祭》都到了我怎么还在玩《内乱神乐》……？

异星人

因为耳朵问题，个人一直以以为吵醒我是一件相当困难的事，谁料某日清晨竟被数头麻雀吵得在床上辗转反侧，直到两小时之后这些混蛋消停下来才得以再次入睡，看来是该考虑入手耳塞一枚防止这种意外情况了。

继续说睡眠问题，这段睡眠质量有所下降，主要原因还是因为不自觉地熬夜，加上经常加班，神经紧绷之下很难入睡，如此一来在恶性循环之下就愈发悲剧……可是晚上的自由时间就那么点儿，不熬夜要到什么时候才能将自己喜欢的游戏打通啊！

近期在研究外租房的问题，究其原因，在宿舍迟早会被某人搞得油漆中毒啊！不过附近的房价居高不下，又找不到认识的朋友合租，偏远一些的城中村又有安全隐患，崩溃中……



NOW PLAYING
《鹿村正》、《海贼无双2》

凉凉

+NEW GAME SCHEDULE+

新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.03.26-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

细心观察发售表的同学不难看出，虽然 PS3 以及 X360 都即将迎来接班人，但大作与新作依然不断，年内有很多值得我们玩家期待的作品。反观之下，任天堂的次世代主机 Wii U 在未来一两个月内的表现将趋于平缓，无论是欧美还是日本市场都鲜有新作推出，相信这一状况会持续到今天 E3 的召开，下半年将是 Wii U 的反击时刻，大家可以静观好戏。(笑)

PLAYSTATION 3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|----------|-----------------------------------|---------------------------------------|----------------|--------------------|------|
| 2013年3月 | | | | | |
| 26日 | 战地双雄 恶魔联盟 | Army of Two: The Devil's Cartel | EA | 动作射击 | 美版 |
| 26日 | 生化奇兵 无限 | BioShock Infinite | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 2013年4月 | | | | | |
| 2日 | 反抗军 | Defiance | Trion Worlds | 在线角色扮演 | 美版 |
| 4日 | 忍者龙剑传 3 刀锋边缘 | NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 9日 | 墨西哥英雄大混战 | Guacamelee! | SCE | 平台动作 | 美版 |
| 16日 | 邪恶联盟 凡尘之神 | Injustice: Gods Among Us | Warner Bros. | 格斗 | 美版 |
| 18日 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 | NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム 3 | NBGI | 动作 | 日版 |
| 23日 | 死亡岛 洪流 | Dead Island: Riptide | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 23日 | 星际迷航 | Star Trek The Video Game | NBGI | 动作冒险 | 美版 |
| 25日 | 英雄传说 空之轨迹 SC: 改 高清版 | 英雄传说 空之轨迹 SC: 改 HD EDITION | 日本 Falcom | 角色扮演 | 日版 |
| 25日 | 命运石之门 线性拘束的树状图 | STEINS; GATE 线性拘束のフェノグラム | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 25日 | 压倒性游戏 无限之魂 Z | 压倒的游戏 ムゲンソウルズ Z | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 25日 | 龙之信条 黑暗觉者 | ドラゴンズドグマ: ダークアリズン | Capcom | 动作 | 日版 |
| 2013年5月 | | | | | |
| 14日 | 地铁 最后之光 | Metro: Last Light | 4A Games | 主视角射击 | 美版 |
| 16日 | MiUvur Alternative: Total Eclipse | マップタグ オルタネイティブ - タル・イクリプス | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 21日 | 生化危机 启示录 | Resident Evil: Revelations | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 23日 | 假面骑士 穿越战争 | 仮面ライダー バトルライド・ウォー | NBGI | 动作 | 日版 |
| 23日 | Z/X 绝界的圣战 | Z/X 绝界的圣战 | 日本一 | 角色扮演 | 日版 |
| 23日 | 泰拉瑞亚 | テラリア | Spike Chunsoft | 动作冒险 | 日版 |
| 28日 | 超级房车赛 2 | GRID 2 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 28日 | Fuse | Fuse | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 2013年6月 | | | | | |
| 4日 | 记忆猎人 | Remember Me | Capcom | 动作 | 美版 |
| 14日 | 最后生还者 | The Last of Us | SCE | 动作冒险 | 美版 |
| 14日 | 最后生还者 | The Last of Us | SCE | 动作冒险 | 中文版 |
| 25日 | 失落的星球 3 | Lost Planet 3 | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 27日 | 秋之回忆 6 完全版 | メモリーズオフ 6 Complete | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 27日 | 秋之回忆 打勾勾的记忆 | メモリーズオフ ゆびきりの記憶 | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 27日 | 高达破坏者 | ガンダムブレイカー | NBGI | 动作 | 日版 |
| 2013年7月 | | | | | |
| 25日 | 绊地狱 EXTRA | ケツイ -絆地獄たち- EXTRA | Cave | 射击 | 日版 |
| 25日 | 龙之皇冠 | Dragons' Crown ドラゴンズクラウン | Atlus | 动作角色扮演 | 日版 |
| 2013年8月 | | | | | |
| 20日 | 分裂细胞 黑名單 | Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist | Ubisoft | 动作射击 | 美版 |
| 27日 | 杀手已死 | Killer Is Dead | 角川 Games | 动作 | 美版 |
| 27日 | 麦登 NFL 25 | Madden NFL 25 | EA | 体育 | 美版 |
| 29日 | 乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗 | ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル | NBGI | 动作 | 日版 |
| 2013年9月 | | | | | |
| 10日 | 木偶人 | Puppeteer | SCE | 平台动作 | 美版 |
| 10日 | 少年正义联盟 遗产 | Young Justice: Legacy | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| 17日 | 横行霸道 V | Grand Theft Auto V | Rockstar Games | 动作射击 | 美版 |
| 26日 | 装甲核心 判决日 | アーマード・コア アウア - ディクトデイ | FromSoftware | 动作射击 | 日版 |
| 2013年10月 | | | | | |
| 8日 | 超凡 双生 | Beyond: Two Souls | SCE | 动作冒险 | 美版 |
| 29日 | 刺客信条 IV 黑旗 | Assassin's Creed IV: Black Flag | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 其他期待游戏 | | | | | |
| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
| 2013年7月 | 地球防卫军 4 | 动作 | 2013年秋 | 最终幻想 13 闪电归来 (中文版) | 角色扮演 |
| 2013年内 | 苍翼默示录 刻之幻影 | 格斗 | 2013年内 | 英雄传说 闪之轨迹 | 角色扮演 |
| 2013年内 | 最终幻想 X / X-2 高清重制版 | 角色扮演 | | | |

PLAYSTATION VITA

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---------|-------------|--------------------------------|---------------|---------------|--------|
| 2013年3月 | | | | | |
| 28日 | 胧村正 | 胧村正 | MMV AQL | 动作 | 日版 |
| 28日 | 圣魔导物语 | 圣魔导物语 | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 2013年4月 | | | | | |
| 9日 | 墨西哥英雄大混战 | Guacamelee! | SCE | 平台动作 | 美版 |
| 25日 | 写真女友 Kiss | フォトカノ Kiss | 角川 Games | 模拟育成 | 日版 |
| 25日 | 迷宮 X 血统 无限 | 迷宮クロスブラッド | Cyberfront | 角色扮演 | 日版 |
| 25日 | 神咒神威神乐 曜之光 | 神咒神威神乐 曜之光 | light | 文字冒险 | 日版 |
| 25日 | 三国志战记 少女兵法 | 三国志战记 - オトメの兵法! - | Prototype | 文字冒险 | 日版 |
| 2013年5月 | | | | | |
| 23日 | 瓦尔哈拉骑士 3 | ヴァルハラナイツ 3 | MMV AQL | 动作角色扮演 | 日版 |
| 30日 | 潜行吧! 幸亚子 | 送いよ! ニヤル子さん 名状しがたいゲームのようなもの | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 2013年6月 | | | | | |
| 27日 | 秋之回忆 6 完全版 | メモリーズオフ 6 Complete | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 27日 | 秋之回忆 打勾勾的记忆 | メモリーズオフ ゆびきりの記憶 | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 2013年7月 | | | | | |
| 25日 | 龙之皇冠 | Dragons' Crown ドラゴンズクラウン | Atlus | 动作角色扮演 | 日版 |
| 其他期待游戏 | | | | | |
| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
| 2013年春 | 灵魂献祭 (中文版) | 动作 | 2013年夏 | 讨鬼传 | 动作 |
| 2013年内 | 噬神者 2 | 动作 | 2013年内 | 最终幻想 X | 角色扮演 |
| 2013年内 | 终极地带 高清合集 | 动作 | 2013年内 | 英雄传说 闪之轨迹 高清版 | 动作角色扮演 |
| 2013年内 | 高达破坏者 动作 | 角色扮演 | 2013年内 | 高达破坏者 | 动作 |

Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|----------|-----------------|----------------------------------|---------------|--------|------|
| 2013年3月 | | | | | |
| 28日 | 新手到大师 算盘闪光心算术 | 初心者から日本一まで そろばん・あんざん・フラッシュ暗算 | Klon | 益智 | 日版 |
| 2013年4月 | | | | | |
| 4日 | 模拟农场 3D 口袋农场 | ファームシミュレーター 3D ポケット农场 | Intergrow | 模拟经营 | 日版 |
| 11日 | 卡片战斗先导者 驾驭胜利 | カードファイト!! ヴァンガード ライドトゥビクトリー | Furyu | 桌面棋牌 | 日版 |
| 18日 | 朋友聚会 新生活 | トモダチコレクション 新生活 | Nintendo | 益智 | 日版 |
| 18日 | 和可爱小狗游玩 街篇 | オシャレでかわい子犬と遊ぼう! -街編- | MTO | 模拟育成 | 日版 |
| 25日 | 名侦探柯南 木偶交响曲 | 名探偵コナン マリオネット交響曲 | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 25日 | 星座彼氏 春季篇 3D | Starry☆Sky - in Spring - 3D | honeybee | 文字冒险 | 日版 |
| 2013年5月 | | | | | |
| 23日 | 真·女神转生 IV | 真・女神転生IV | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 23日 | 拓麻歌子的心 谜梦幻小店 | たまごっちのドキドキドリームおみせつち | NBGI | 模拟经营 | 日版 |
| 30日 | 闪亮收音 美蓉沙龙 我是美容师 | キラ★メキ おしゃれサロン! -わたしのことは美容師さん- | Sonic Powered | 模拟经营 | 日版 |
| 2013年6月 | | | | | |
| 13日 | 超速变形螺旋 Z 战斗之翼 | 超速変形ジャイロゼッター アルパロスの翼 | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 20日 | 忍者茶丸 樱花公主与火虫的秘密 | 忍者じゃや丸くん さくら 姫と火虫のひみつ | Hamster | 动作 | 日版 |
| 20日 | 与熊做朋友 | クマ・トモ | NBGI | 模拟经营 | 日版 |
| 27日 | 数码宝贝世界 数字解码 | デジモンワールドリ: デジタイズデコード | NBGI | 角色扮演 | 日版 |
| 2013年7月 | | | | | |
| 11日 | 迪士尼魔法城堡 我的快乐生活 | ディズニーマジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ | NBGI | 模拟经营 | 日版 |
| 2013年9月 | | | | | |
| 10日 | 少年正义联盟 遗产 | Young Justice: Legacy | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| 其他期待游戏 | | | | | |
| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
| 2013年夏 | 怪物猎人 4 | 动作 | 2013年夏 | 妖怪手表 | 角色扮演 |
| 2013年10月 | 口袋妖怪 X・Y | 角色扮演 | 2013年内 | 逆转裁判 5 | 文字冒险 |
| 2013年内 | 海王 | 动作冒险 | | | |

XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|----------|-----------------------------------|---------------------------------------|----------------|--------|----|
| 2013年3月 | | | | | |
| 26日 | 生化奇兵 无限 | BioShock Infinite | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 2013年4月 | | | | | |
| 2日 | 反抗军 | Defiance | Trion Worlds | 在线角色扮演 | 美版 |
| 4日 | 忍者龙剑传 3 刀锋边缘 | NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 16日 | 邪恶联盟 凡尘之神 | Injustice: Gods Among Us | Warner Bros. | 格斗 | 美版 |
| 18日 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 | NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム3 | NBGI | 动作 | 日版 |
| 23日 | 死亡岛 洪流 | Dead Island: Riptide | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 23日 | 星际迷航 | Star Trek The Video Game | NBGI | 动作冒险 | 美版 |
| 25日 | 命运石之门 线形拘束の树状图 | STEINS; GATE 线形拘束のフェノグラム | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 25日 | 龙之信条 黑暗觉醒者 | ドラゴンズドグマ: ダークアライズ | Capcom | 动作 | 日版 |
| 2013年5月 | | | | | |
| 14日 | 地铁 最后之光 | Metro: Last Light | 4A Games | 主视角射击 | 美版 |
| 16日 | MuvLuv Alternative: Total Eclipse | MuvLuv Alternative: Total Eclipse | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 21日 | 生化危机 启示录 | Resident Evil: Revelations | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 28日 | 超级房车赛 2 | GRID 2 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 28日 | Fuse | Fuse | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 30日 | 怒首领蜂 最大往生 | 怒首领蜂 最大往生 | Cave | 射击 | 日版 |
| 2013年6月 | | | | | |
| 4日 | 记忆猎人 | Remember Me | Capcom | 动作 | 美版 |
| 25日 | 失落的星球 3 | Lost Planet 3 | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 2013年8月 | | | | | |
| 20日 | 分裂细胞 黑名单 | Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist | Ubisoft | 动作射击 | 美版 |
| 27日 | 杀手已死 | Killer Is Dead | 角川 Games | 动作 | 美版 |
| 27日 | 麦登 NFL 25 | Madden NFL 25 | EA | 体育 | 美版 |
| 2013年9月 | | | | | |
| 10日 | 少年正义联盟 遗产 | Young Justice: Legacy | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| 17日 | 横行霸道 V | Grand Theft Auto V | Rockstar Games | 动作射击 | 美版 |
| 26日 | 装甲核心 判决日 | アーマード・コアヴァーディクトディ | Fromsoftware | 动作射击 | 日版 |
| 2013年10月 | | | | | |
| 29日 | 刺客信条 IV 黑旗 | Assassin's Creed IV: Black Flag | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 其他期待游戏 | | | | | |
| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
| 2013年6月 | 地球防卫军 4 | 动作 | | | |

Wii

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---------|-------------------|--------------------------------|------|----|----|
| 2013年3月 | | | | | |
| 28日 | 光之美少女全明星 全员集合 跳舞吧 | プリキュアオールスターズ ぜんいんしゅうこうレットツダンス! | NBGI | 动作 | 日版 |

WiiU

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|----------|-----------------|-------------------------------------|--------------|---------------|------|
| 2013年3月 | | | | | |
| 26日 | 行尸走肉 生存本能 | The Walking Dead: Survival Instinct | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 30日 | 勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族 | ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 2013年4月 | | | | | |
| 4日 | 小鸡快跑 2 | Toki Tori 2 | Two Tribes | 益智 | 美版 |
| 16日 | 邪恶联盟 凡尘之神 | Injustice: Gods Among Us | Warner Bros. | 格斗 | 美版 |
| 2013年5月 | | | | | |
| 14日 | 地铁 最后之光 | Metro: Last Light | 4A Games | 主视角射击 | 美版 |
| 21日 | 生化危机 启示录 | Resident Evil: Revelations | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 24日 | 狙击精英 V2 | Sniper Elite V2 | 505 Games | 动作射击 | 美版 |
| 2013年9月 | | | | | |
| 10日 | 少年正义联盟 遗产 | Young Justice: Legacy | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| 2013年10月 | | | | | |
| 29日 | 刺客信条 IV 黑旗 | Assassin's Creed IV: Black Flag | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 其他期待游戏 | | | | | |
| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
| 2013年春 | Wii Fit U | 体育 | 2013年秋 | 塞尔达传说 风之杖 高清版 | 平台动作 |
| 2013年内 | 猎天使魔女 2 | 动作 | 2013年内 | 皮克敏 3 | 动作 |
| 2013年内 | 101 勇者 | 动作 | 2013年内 | 超级马里奥银河 3 | 平台动作 |

PLAYSTATION Portable

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---------|---------------|---------------------|--------------|--------|----|
| 2013年3月 | | | | | |
| 28日 | Fate/ 新章 CCC | フェイト/エクストラ CCC | MMV AQL | 角色扮演 | 日版 |
| 28日 | 境界线上的地平线 携带版 | 境界线上的ホライゾン PORTABLE | 角川 Games | 角色扮演 | 日版 |
| 2013年4月 | | | | | |
| 18日 | 七龙珠记 2020- II | セブンスドラゴン 2020 - II | SEGA | 角色扮演 | 日版 |
| 2013年5月 | | | | | |
| 16日 | 召唤之夜 5 | サモンナイト 5 | NBGI | 策略角色扮演 | 日版 |
| 30日 | 里语 薄樱鬼 | 里語 薄櫻鬼 | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| 2013年6月 | | | | | |
| 20日 | 梦罗球 秘密的遗失物 | ロウきゅーぶ! ひみつのおともの | 角川 Games | 文字冒险 | 日版 |
| 其他期待游戏 | | | | | |
| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
| 2013年内 | 讨鬼传 | 动作 | 2013年内 | 噬神者 2 | 动作 |

03.26

生化奇兵 无限

多机种 ■ 2K Games
主视角射击 ■ 对应机种为 PS3、X360



本作是由《生化奇兵》的开发组 Irrational Games 制作的正统系列续作，故事发生在位于美国天空上的城市克伦比亚中，玩家扮演身负巨额债务的私家侦探布克，为了还债而被迫前往克伦比亚，带着一位名叫伊丽莎白的少女离开这里。游戏虽然是主视角射击类型，但加入了众多的超能力。深邃而复杂的背景设定与曲折的故事构成了本作动人心魄的剧情，枪械与超能力互相配合则可以战胜游戏中的各种敌人。对于想要迎接挑战的玩家，本作还准备了难度极高的 1999 模式。

03.28

Fate/ 新章 CCC

PSP ■ MMV AQL
角色扮演 ■ 无对应周边



本作作为《Fate/新章》的续作，讲述了与原作不同的原创剧情，在圣杯战争中被困在月亮里侧失忆的主人公们，为了解开圣杯的谜团而前往樱花迷宫。故事的主题以“思念”和“爱情”为主题，配合本作的特色系统“秘密花园”让各个角色形象变得更加立体。除了新加入的角色之外，一些系列的经典角色也会在游戏中登场。系统延续了前作的特色，还加入了“自动机能”让操作便利性有所提升，喜欢《Fate》系列的玩家不妨一起来体验一下。

04.04

忍者龙剑传 3 刀锋边缘

多机种 ■ Koei Tecmo
动作 ■ 对应机种为 PS3、X360



本作可以看作是《忍龙 3》的加强版，其内容的改动巨大，几乎所有涉及到系统的设计全都进行了大刀阔斧的改革，同时增加了大量的全新要素。除了系列的主角隼龙以外，来自《忍龙》、《死或生》系列的人气角色——绫音、红叶以及霞也将作为可操控的角色参战。游戏一改《忍龙 3》里武器和招式单一的诟病，取而代之的是高速、华丽的斩杀以及丰富多样的武器系统。备受好评的断肢系统也全面回归，追加的角色成长系统使得游戏的耐玩度大幅提升。新增的歼灭战模式，也是动作游戏高手们挑战自我的不二之选。

游风艺苑

栏目主持

一刀

UGEE友基 特约

Gallery of Game Style



总第318期,本刊赠品《凯瑟琳》特别海报广受欢迎,而当期本栏目刊登的另一幅《凯瑟琳》也大受好评。这两幅作品均出自一位职业CG美术师ZNZ之手,我们计划在下期的“中国力量”栏目中为大家送上对他的访谈,并配发他的几幅CG作品,敬请各位留意,本期我们就先在“游风艺苑”通过他的一幅塞拉同人作品来尝尝鲜吧!此外,2月3月联合评选获奖名单及4月候选作品资料,请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.72”。各位拿到杂志时4月评选投票页面应该已在ucg.cn上线,按照惯例,参与网络投票就有候选作品海报级大图电子版送,记得去下载啊!

北京·ZNZ

通过左图的塞拉,结合之前的《魅惑凯瑟琳》系列,我们大概可以发现出ZNZ同学对“波涛汹涌”这一关键词的偏爱。但是,说实话真的非常养眼啊!(稀饭;不能同意更多!)

郑州·贺笑恒

久违的贺笑恒本期带来一幅《鬼泣DMC》版的少年但丁与大家分享。通过对神态与表情细节的把握,人物那种超级自信与倔强执着的气质被表现了出来,非常传神。



珠海·陈志远

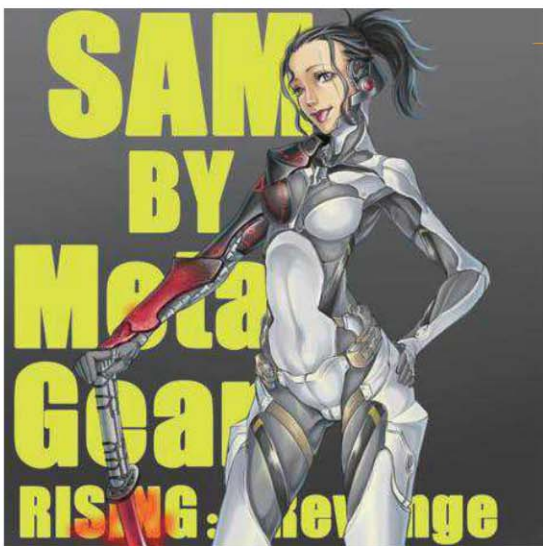
陈志远同学的Q版画风可谓独具特色,左图中的奎爷通过链刃操纵独眼巨人的场景在游戏中原本血腥感十足,但到了他的笔下,却显得妙趣横生,令人忍俊不禁。

深圳·晏迪

上期带来爆笑画稿《⑨兵卫的崛起》的晏迪同学,本期稿件同样取材自《MGR》,而且选择了本作的人气反派SAM来进行同人创作。不过嘛……居然是娘化版,但这位身姿妖娆的女SAM,也别有一番风情呢!

上海·陈钟文

作为DC与漫威两大代表性绿色系英雄,绿灯侠与浩克都广为人知(绿箭:老子被无视了!),如今浩克戴上了绿灯侠的指环,宇宙中最强的“城管+拆迁队成员”诞生了!



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿,请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明),也请为自己的画稿起一个好听的名字,并讲述一下自己在作画时的感想,一并写在稿件的背后;画稿的题材方面请尽量与游戏有关,也欢迎原创稿件;信件投稿请注明“游风艺苑”收,Email稿件请寄往专用电子邮箱 tt@ucg.cn;稿件刊登后作者可以获得样刊一本,根据稿件水准稿费为40~100元不等,在刊登后一个月之内寄出。最后,欢迎大家踊跃投稿!

北京·郝东

最近静帧CG投稿越来越多,左图这幅《COD之肥皂丛林探险》算是其中素质相对不错的。整体建模和服饰装备细节等处理得都还可以,不过相对原作,人物似乎显得略瘦小,不太像在战场上摸爬滚打过的勇士。



《战地3》最终 DLC：END GAME
已于 Xbox LIVE、PSN 推出！



游戏机实用技术 Tot.321

2013年5月A | 176页+HD影像光盘

游戏文化特刊

- 特别企划 -

我与
游戏文化的
故事

- 业界风云 -

PS4
末代王朝

- 传世之书 -

游戏业
杰出的女性
剧本作者

- 工作室物语 -

新西兰
独立游戏界
开发者

- 影漫世界 -

献给两位
暗黑骑士的
花束

- 文化漫谈 -

军种
江湖

4月中旬 全国上市

Xbox 360 专辑

Vol.21

春季黎明号 | 大16开224页+DVD光盘

典藏攻略

超大篇幅详尽剖析游戏
揭示全部秘密
资料数据媲美官方

特别策划

展望分析业界未来
深度挖掘与X360游戏
有关的各种秘闻

下载内容

XBLA游戏精品
推荐及攻略
大作DLC后续研究
全面展开

成就集中营

有关成就的方方面面
外加成就攻略
助您的X360成就点数
大幅增长

- 豪华攻略阵容 -

战争机器 审判日

古墓丽影

潜龙谍影崛起 复仇

死亡空间3

孤岛危机3 | 孤岛惊魂3

鬼泣DMC

4月9日 全国上市



PSV 专辑

Vol.5

大16开208页+影像DVD光盘

- Vita攻略 -

灵魂献祭

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明
心灵传说R | 梦幻之星在线2

- Vita企划 -

废墟与痛楚

《勇士之巢》开发团队的前世今生

- Vita动态 -

PSV春季购买指引

随时随地享受奖杯的乐趣

PSV 玩家们
久等了!



PSV 专辑 PSV SPECIAL
VOL.5



已上市
各地报刊亭销售中