

游戏机

实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

大作专栏

最后生还者

详细试玩报告

特快专递

假面骑士 穿越战争
召唤之夜5

前线狙击

监察风云
自由战争
机战OG 魔装机神III
高达的逆袭

焦点

XBOX ONE
微软新世代主机
发布会直击

DLC补充计划

MGRR
刃狼DLC攻关指南

攻略透解

生化危机 启示录

地铁 最后之光/真·女神转生IV

特别企划

进击的孩纸！评点游戏世界中的小家伙们

能力逆天的孩子 | 受人保护的孩子 | 让人抓狂的熊孩子 | 憨态可掬的伪娘

2013.6B

定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

12 >



9 771008 060006

Gamehalo

特别

收录 **XBOX ONE**发布会精彩剪辑

视频攻略馆 潜龙谍影崛起 复仇 第三弹DLC全战点S评价无伤演示影像

特别收录 国人原创科幻CG短片 开普勒计划 | 新作影像 最后生还者 | 宿命 | GT赛车6

本期

赠品



讨鬼传 精美海报·
Gamehalo高清光盘

杀戮地带 暗影坠落



tingurl.com/



焦点 P3

世间万物 合而为一

微软新世代主机XBOX ONE发布会直击

总第 324 期

68

COVER STAFF

封面用图: 监察风云
封面设计: 一刀

©2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.



读编交流

读编往来	111
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“读编天下”购买, 支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。

ucg.dooland.com

您还可以使用苹果手机上的“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



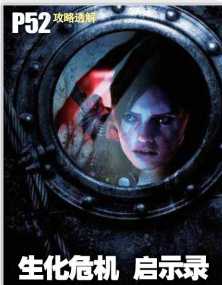
末日余生 P27

最后生还者 试玩报告



P36 攻略透解

真·女神转生IV



P52 攻略透解

生化危机 启示录



P68 攻略透解

地铁 最后之光



P104 特别企划

进击的孩纸!
评点游戏世界中的小家伙们

新闻资讯

焦点	3
游戏情报站	7
热点追踪	12
《Wii U 中文版到底怎么样, 试玩值得吗?》	12
《高特投控, 收费 or 免费?》	13
《泰国地图 阴影笼罩》技术细节曝光	14
进击最前线	15
黄金眼	18
前线狙击	20
监察风云	22
超越机器人大战 OG 传说	22
《真·女神转生 IV 正义的荣耀》	24
自由战争	24
末日余生	27

实用技术

特快专递	30
何面骑士 穿越战争	30
百晓之灵5	32
攻略透解	36
真·女神转生IV	36
生化危机 启示录	52
地铁 最后之光	68
DLC补充计划	80
潜龙谍影崛起 复刻	80
360 STYLE	84
PS3 CLUB	86
VITA命	88
3DS应援团	90
游戏进行时	92
成就奖杯堂	94

游戏文化

游戏心情	97
多边共享	98
中国力量	100
一路向西	103
特别企划	104

文 桶饭 美编 一刀



XBOX ONE

美国时间2013年5月21日上午10点，微软在华盛顿州的雷德蒙德市举办了新世代 Xbox 主机的发布会，这是新世代主机中最近登场的一台，它的名字，叫做 Xbox One。因为发布会前传出了非常多的夸张流言，玩家们对于微软的本次发布会都抱有极高的期待，那么到底这台新世代主机身上有着什么样的特点，又能否带领着玩家们进入一个游戏新世代？让我们一起来看看发布会中的精华吧。

新闻资讯

焦点



世间万物 合而为一

微软新世代主机 XBOX ONE 发布会直击

XBOX1

其名为 Xbox Cne

“在此我正式向大家介绍，Xbox One。”随着 Don Matrick 的语音落下，硕大的 Xbox One 主机 LOGO 出现在发布会的大屏幕上，这一刻，发布会现场欢声雷动，不过相信无论是在场的记者还是通过网络观看发布会的观众，心里都会浮现起一个疑问：为什么要叫做 Xbox One？

不是 Infinity，也不是 Fusion，更不是 720，新世代的 Xbox 采用了“One”这个听起来有点朴实无华的名称，原因是什么？相信各位读者在看完整个发布会之后应该都心里有数，因为这个“One”，恰恰点出了新世代 Xbox 的开发理念和目标，那就是将诸多娱乐功能合而为一，成为一个家庭的娱乐核心。

► Xbox One 的标准三件套，和加入了圆弧元素的 X360 不一样，除了考虑到使用舒适感的手柄还有圆弧边框，主机和 Kinect 2 都是走直线条的方块风格，似乎是在对应 Win8 的 Metro Style。



XBOX2

Xbox Cne是什么？

环境变化

距离 X360 发售，已经过去了接近 8 年，在我们谈及 Xbox One 所承载的意义前，必须先确认一个事实：时代变了，市场变了，更重要的是，玩家群体变了。2005 年到 2013 年，玩家人口多了几倍，微软当年打出的十亿玩家口号如今可以说是成为了现实，这也是游戏诞生后的必然趋势，但恐怕和我们想象中大不太一样的，这十亿玩家当中，超过 90%，甚至超过 99% 并不符合旧有的玩家定义。他们是《愤怒的小鸟》和《水果忍者》培养出的一代玩家圈新成员，体验过最复杂的游

戏也不过是《植物大战僵尸》，有的人甚至只玩过开心网上的社交游戏。夹在这群人当中，核心玩家就像是白鸽群里的乌鸦般地格格不入，然而一个无可否认的事实是，这群人就算每人只花个几美元来购买游戏，构成的消费力也都高于人均消费上百美元的核心玩家，于是，商家的经营重点偏移自然也是无可



▲进军电视娱乐对于微软有着极为重要的意义，美国电视娱乐的整体水平世界领先，而且经久不衰，Xbox One 能够涉身其中，必然能够把这个品牌引领到另一个新层次。

避免的事情。

所以面对这个 8 年后的新市场，Xbox One 注定不能再走 X360 的老路，它不能仅仅是一台在性能上超越自己前辈机型的主机，更应该是一台能够适应时代变化的主机。所以，我们毫不意外地发现，微软把 Xbox One 的市场定位进行了新的调整，这一次，他们不再只想要满足核心玩家，甚至不再只是想要满足玩家，而是要把 Xbox 推向一个更宽广的舞台，那就是家庭娱乐的核心位置。

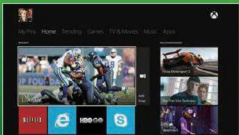
理念进化

一直以来，家用机都是玩家的身份标志，如果你的客厅或卧室当中放着一台 X360 或 PS3，则表明了你有着玩游戏的爱好。这种有针对性的定位符合当时的市场环境但微软并没有试图把 Xbox 品牌限制

在小小的玩家世界中，而是期望着这台主机能够跨越娱乐媒体之间的媒体屏障，扩展到其它领域，并开发全新的潜在用户。在运营的 8 个年头里，X360 除了致力于强化游戏体验，从未停止过对多领域娱乐的涉猎和整合，早在 2006 年 11 月 6 日，微软开启了 Xbox Video 卖场，用户可以通过这个卖场直接购买和观看电影与电视节目，此后微软开发的 Zune 多媒体播放器对应的卖场功能也逐步加入到了 X360 的系统中，后来音乐部分干脆独立成了 Xbox Music，最近加入这个领域的还有 Xbox 眼镜 (Xbox SmartGlass)，这个对应智能移动设备的应用程序可以在设备和 X360 之间建立联系，强化用户的使用体验，甚至让设备化身控制器来让用户实际操作 X360 系统。

但 Xbox One 超越了 这个概

念,它不再是一台单纯的游戏机,游戏娱乐只是它能够提供的数种娱乐手段中的一种,在X360身上曾经出现过的娱乐手段被进一步加强,进一步拓展,进一步加深。Xbox One是什么?是一种全新的娱乐终端。它基于游戏主机制作,却综合了几乎所有娱乐媒体,一台主机,却包含了万种娱乐方式,所以它既是Xbox One,更是Xbox“丑”。



▲现代人丰富的娱乐生活和日渐攀升的生活成本使得一体化的娱乐终端显得更有购买的价值。

CHECK 3

一流使用体验

Xbox One的使用体验改进跨度并不大,玩家可以使用的功能

基本上都已经在X360时代中逐渐配备齐全,所以微软并不急于在

■你感操作就像是智能手机上的触屏,将成为最新潮的主流操作方式。



Xbox One系统上推出什么新的操作体验,而是进一步优化和完善已有的功能,以符合简单、迅速和完整这三个新理念。

个方块,但应该可以扩展。右方则是推荐内容(Recommended),其功能和目前系统界面中的推荐方块比较类似,虽然只有三个长方形,但最右下角有一个带着三个点的小方块,应该就是“更多内容”的按钮,玩家可以通过这里查询到更多的推荐内容。

个人主页界面的结构就是Xbox One系统的基本结构,在之后Yusuf Mehdi介绍新的系统版块“流行”(Trending)时,我们会发现这个版块的结构和个人主页基本上是

一模一样。当然,这个版块的内容就和其名字一样,着重于向玩家介绍目前自己朋友和Xbox社区中流行的内容,用户不用开口询问就可以知道朋友们都在看什么,也可以瞬间把握目前的流行趋势。除此之外,玩家所熟悉的游戏(Games)、电视与视频(TV&Video)还有音乐(Music)版块都仍然存在,对于X360用户来说,掌握这个系统毫无难度,而如果你之前并没有接触过Xbox系列主机,新系统简单直观的界面也能够保证用户可以快速上手。

■能够随时插入视频聊天等功能将Xbox系列原本主打的用户交互功能再度强化。



快速切换、指南与边栏

画面的三分之二左右,右方只有三分

之一,两者中间还有一定的空间,方便玩家添加边栏。而Xbox One新增加的边栏系统就是应用这种结构而拓展出的多线程功能,它是一个能够随时打开又随时隐藏的长方形版块,当玩家呼出边栏时,当前显示内容的屏幕会缩小,让屏幕的右方出现新的空间,边栏会随之而出现。此时主要内容仍然占据着大部分屏幕,并不会影响玩家的使用,同时边栏又会承载其他功能,例如展示是发布文中演示的,一边观看《星际迷航》,一边搜查这部电影的相关信息,并观看电影的后续作品《星际迷航:暗黑无界》的预告片。这一功能其实在X360上也可以部分实现,不过玩家只能依靠Xbox 360魔镜和移动设备的帮助,

和个人电脑比起来,家用机的缺点在哪?除了配置无法更改,功能相对单一外,最主要的一个问题就是在执行多线程任务上有着比较大的限制,在电脑上我们可以同时进行几种任务,例如一边听歌一边写作,并随时切换到浏览器窗口看漫画、小说和在视频线,甚至同时可以进行下载和网络视频对话。而现在,Xbox One也可以做到这一点。虽然仍然是微软自家的作品,但Xbox One系统终究不是Win8,所以用户自然是不能够像在PC上那样打开几个任务,然后通过屏幕最下方的任务栏切换。但微软在Xbox One的系统界面上找到了更好的切入点,这个系统的基本界面架构是左右大小,左方的图标占据

声控新进化

发布会的第二个主要部分是由Yusuf Mehdi带来的Xbox One系统演示,在演示中,他把展示重点放在了新主机与新Kinect的互动上,关于这个新版Kinect的数据我们将在后文讲解,目前,我们将先聚焦于如何使用这个系统。

和X360的系统界面比起来,Xbox One的系统并没有作出非常革命性的变化,毕竟在X360的几次系统大更新中,这个系统的界面已经变得非常成熟,所以Xbox One更多地是把重点放在了对于系统操作便利度和响应速度上的改善,而这其中最令

人惊艳的一点,就是声控开机。随着Yusuf Mehdi说出“Xbox on!”这两个单词,Xbox One应声开启,标志着玩家纯声控操作主机的时代终于来临。

新版的Kinect并不只有辨认开机发音,它还可以辨认出玩家的音色,从而判断出声音的主人,所以当Xbox One开启时,Yusuf甚至不需要进行任何操作,就可以让主机自动登录自己的账号。

■声音辨认功能的加入使得Xbox One的使用便利度更上一层楼。



界面新改动

Xbox One的系统界面和X360目前的版本比较类似,都是基于Win8的Metro风格所制作,界面中的主要元素仍然是由一个个方块组成。不过和X360比起来,Xbox One系统也有了版块分割,而且在版块区分上也有了分别。在最上方

的菜单页面提示栏内容变得更为丰富,X360系统新加入的收藏夹(Pin)被列成了单独的一个系统页面,而个人主页(Home)则被分割成了两块,左方是被称为大化的“最新历史记录”(Recent),其内容包括了玩家最近使用的游戏和程序,还有新下载的内容。这一个版块能够添加边栏,所以虽然在展示中只有四

■流行版块的加入体现了网络时代的分享特点。



而现在 Xbox One 本身就拥有了这一功能。当然，里面的一些细致操作玩家也可以继续通过 Xbox 遥控实现，例如播放边栏中的电影预告片或直接购买电影票等等。用户甚至可以通过边栏来实现 Skype 视频对话。那如果我并不想要同时执行多个任务，但却想在使用某一个功能时立刻切换到它，又是否能实现呢？答案是可以，并且实现的方式甚至比在电脑上移动鼠标还要轻松，只需要说出一个指令，Xbox One 可以瞬间在电视、游戏、音乐和浏览器等功能间快速切换，从而做到几乎无缝的多功能使用体验。而且为了更好地迎合用户使用电视播放功能时经常需要换频道的情况，Kinect 语音同样对应换台功能，玩家可以通过直接喊出自己想看电视台名字来快速切换到相应的频道，Xbox One 系统中甚至



增添了 Xbox 指南 (Xbox Guide) 功能，玩家可以通过这个功能直接查看各个电视台的节目表，并选择想要观看的节目，全程语音控制，甚至比使用电视遥控器还要便捷。同时，指南系统拥有一些非常便捷的功能，例如收藏夹 (Favorites) 可以存放用户最喜欢和最关注的节目，方便玩家随时收看，而流行 (Trending) 的功能则与 Xbox One 系统界面的同名版块功能类似，玩家可以在这里看到目前最火热的节目内容和被点播的电影，流行界面的内容是实时更新的，一旦有新变化，玩家可以第一时间知晓。

CHECK 4 一零一整体配置

在发布会开始之前，关于 Xbox One 的配置传闻可谓满天飞，而在发布会上微软公布的实际配置证明了之前的许多消息完全是空穴来风。出于对主机整体成本和售价的考虑，微软并没有盲目地把

Xbox One 打造成一台硬件配置上最尖端的“神机”，而是实实在在地在性能和性价比之间找到了良好的平衡。而最令人满意的，是微软已经意识到，在已经进入云时代的今天，硬件配置并不是评判一台家用机品质的硬指标，与其配套的服务也必须令人满意，所以我们会发现，Xbox One 其实并不单纯是一台家用机，还是一种符合市场新要求的标准一体化服务套餐。



务实的硬件配置

50 亿个晶体管、8G 内存、USB 3.0、Wi-Fi 直连、蓝光光驱、自制 64 位架构、500G 硬盘、8 核 CPU 还有 HDMI 数据输出和输入，Xbox One 没有在硬件配置上盲目追求尖端，使用的都是现阶段较为主流的硬件，以控制主机的整体成本。根据最新的消息称，玩家们较为关注的内存方面，微软采用了现有的 8G DDR3 内存，其性能足以符合新一代游戏开发的需要，同时其价格也处于合理水平。详细的 Xbox One 配置见右表：

注：这些资料均来源于现阶段所披露的情报，并非最终确定版本。随着 E3 的召开，这方面的情况随时会发生变动，而且直到 Xbox One 发售前，这方面的数据都有变动的可能。

特点	Xbox One
光驱	蓝光/DVD
游戏录像功能	有
内存	8G DDR3
CPU	微软定制 8 核 CPU
存储体	500GB 硬盘
第二屏	通过 Xbox 魔键应用程序实现
云储存	有
游戏安装	有
网络连接	有
视频聊天	通过内置 Skype 软件实现
体感控制	通过 Kinect 2 实现
声音控制	通过 Kinect 2 实现
增值服务	Xbox LIVE 金会员
USB 接口	USB 3.0
继承要素	成就系统与 X360 共通
蓝牙	蓝牙 2.1
输入输出	HDMI 输入/输出 (支持 4K)，光纤输出

三合一系统架构

Xbox One 系统架构 (Xbox One Architecture) 是指专门为这台主机而设计的系统架构，不同于以往的系统，它将由三个部分组成，分别处理 Xbox One 不同的系统需求。首要的系统肯定是大家熟悉的 Xbox 系统，它主要负责的是 Xbox One 的核心部分，玩家使用的大部分主机功能都将通过这个系统实现。Windows 系统核心是 Xbox One 的第二个系统部分，它可以被视为微软 Win 8 统一化策略

对 Xbox One 的部署，主要管理的是网络部分和各种软件应用，例如大家熟悉的 IE 浏览器和 Bing 搜索引擎的应用。最后一个系统部分是 Kinect 系统，这个系统主管的自然就是操作部分，但同时还会管理一些对应体感操作和声控操作的功能，例如快速切换和多程序运行。

三合一系统架构听起来较为复杂，不过却保证了 Xbox One 的全能性，它在面对任何娱乐需求时都有专门的系统部分进行处理，这也是成为家庭娱乐核心的必备能力。



全面周到的操控方式

其真实相比起主机的平稳运行，Xbox One 所配备的新 Kinect 显得更加更具革命性，微软为这个划时代的体感设备设计了一整套崭新的识别系统。声音识别是最基本的进化，正如之前系统使用部分所介绍的那样，Kinect 2 能够识别玩家的声音，从而辨认出玩家的身分，而如果玩家没有发出声音，它也可以通过体感和动作来辨别出玩家。这带来的便利不但是玩家可以通过 Kinect 2 快速登录账号，甚至可以在一家人使用 Xbox One 时无需重复登录步骤，只要对着 Kinect 2 一站并打声招呼，它就会把每一个人都辨认出来。同时，Kinect 2 的声音系统能够识别的对话数量也得到了提升，

玩家可以发出更为细致而具体的指令来让 Kinect 2 执行。

而在动作方面，Kinect 2 有着一个极为惊人的变化，微软为这台设备配置了 1080p 的高清摄像头，等于为其装上了一只神眼，足以看清用户的每一个动作细节，每秒 30 帧的颜色分辨率配上最新的 TOF (Time to Flight) 辨认技术，使得 Kinect 2 对于用户动作的识别达到了一个令人震惊的新高度。为了对应高清辨认画面带来的大量数据流，Kinect 2 拥有足足 2GB 的数据传输速度，这里面包含的数据内容非常丰富，Kinect 2 可以从骨骼动作、关节转动、身体平衡、肌肉动态甚至是呼吸和心跳中判断出玩家所处的状态，并将其真实重现



■ Kinect 2 的革命性进化有着最高的科技含量。

在游戏中,相当于为体感游戏领域提供了更广泛的可能性。

别忘了,这个新版的 Kinect 拥有一个极具创意的新特性,它具备红外线摄影功能,这意味着哪怕玩家身处黑暗环境,仍然可以毫无障碍地使用 Kinect 2。

当然,除了便利的体感,还有对于玩家们来说是重中之重 Xbox One 手柄。新的 Xbox One 手柄看起来和 X360 手柄比较类似,经典的键位排布仍然存在,但每一个细节都经过了修改,整个手柄使用了超过 40 种创新技术,从握把到电源,从摇杆到两个扳机键都充满了新元素。

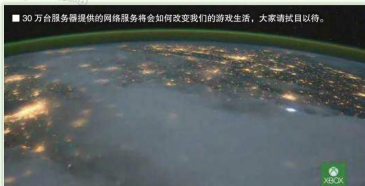
Xbox One 手柄把大家熟悉的“西瓜键”放在了手柄的最上方,远离十字键和右摇杆,这是键

位排布中最大的变化,改良了以往 X360 偶尔会因为玩家操作幅度过大而误按系统键,导致中断游戏的问题。同时,LB、RB、LT、RT 四个按键的键程都有所改良,造型上也有了变化,以更好地适应欧美打枪游戏对这四个按键频繁的使用需求。手柄的震动系统也经过了改良,新使用的“脉冲触发”(Impulse Triggers)系统可以更好地还原各种震动效果,让玩家体验到更为真实的操作反馈。

当然,对于从 X360 一路走过来的老用户来说,这个版本的手柄所具备的重要意义还包括了取消外接电池包,直接使用内置电池,玩家可以通过手柄顶部的迷你 USB 口进行充电,这个改进将会进一步优化 Xbox One 手柄的使用体验。



■ 微软电池包, Xbox One 手柄放在上方,使用更方便和耐用。



■ 90 万台服务器提供的网络服务将会如何改变我们的游戏生活,大家拭目以待。

在云端的 Xbox LIVE

云端处理,配置将不再是限制主机能力的瓶颈,

当 Xbox LIVE 首次开始运营时,只有 500 台服务器支持这一项服务,而在进入 X360 时代后,这个数字变成了 3000 台,并且随着平台的发展和用户的增加而日渐扩展,到了如今,有足足 15000 台服务器为 Xbox LIVE 提供服务。但是当玩家进入 Xbox One 时代后,会惊讶地发现 LIVE 的服务器数量将增加到 30 万台!这完全是飞跃性的进步, Xbox LIVE 一向优良的网络服务将会再度提升到崭新的境界,而从这惊人的服务器数量增长中,我们可以看到云时代来临的征兆。或许在不久后的将来, LIVE 能够为玩家提供的不再单纯是网络服务,而是更全面的服务内容。随着网络带宽的提升,许许多多原本需要硬件运行的任务将会交由

云端处理,配置将不再是限制主机能力的瓶颈,新开端,但 Xbox LIVE 才是 Xbox 系列未来的核心所在。

那么进入 Xbox One 时代, Xbox LIVE 可以为玩家们提供哪些新体验?除了前文提及过的 Skype 视频通话,云端存储的定义也将被大大扩展,不再只是存放设定档和存档,还有电影、音乐和游戏,甚至玩家自己录制的游戏影像。同时,核心玩家最为关注的成就系统也将随着云端的发展而变得更为细致,它每时每刻都在记录着玩家的游戏历程,甚至根据玩家本身的数据和表现来选择配对的游戏对手。LIVE 的内部网络范围也将会进一步扩展,玩家将不会被局限于小区域中,而是能够和更多来自世界各地的玩家进行合作与对抗。

融点

融合电视娱乐万花世界

曾经,家用机只是电视的附属产品,前者必须依赖后者才能够提供娱乐体验,而后者却可以抛开前者单独成为一种娱乐工具, Xbox One 试图扭转这一局面。在数字化电视已经逐渐成为主流的今天,机顶盒纷纷入驻大家的客厅,电视本身也终于沦为了次级的娱乐终端,而不是其直接源头。Xbox One 绕过了这个沦为工具的媒介,直接与电视节目的供应商,也就是各大电视频道之间的合作,所以我们会发现除了输出功能, Xbox One 还具备了输入功能,它是电视机顶盒的协作者,一个优化的终端,用户在拥有了 Xbox One 后可以抛弃操作方式老旧的遥控器,转而把控制电视点播的服务完全交给 Xbox One 去处理。

正如前文所说, Xbox One 为用户制作了极为便利的电视观看手段, Kinect 2 声控让用户无需动一

根手指就可以在不同电视节目之间快速切换,指南系统提供了详尽的节目列表,并且让用户可以了解目前电视娱乐圈子中的流行趋势和收藏自己喜爱的节目, Xbox 魔镜提供的延伸阅读能力则让用户可以在观看节目的同时了解到关于节目本身方方面面的信息,所以面对功能单一的电视频道, Xbox One 拥有着全面优势。

但占据客厅和起居室只是 Xbox One 野心的一部分,在发布会上我们会发现, Xbox 娱乐部门聘请了 Nancy Tellem 作为管理者,而直到 2010 年, Nancy 一直是 CBS 电视频道的总裁,这位女士对运营电视网络有着丰富的经验,手上也拥有着丰富的人脉,所以我们毫不意外地发现,她成功地找来了著名导演斯蒂芬·斯皮尔伯格制作《光环》的电视剧,作为 Xbox One 电视频服务打头阵的尖兵。许多期待着



《光环》新作的玩家们可能会对此感到失望,但如果读者们足够了解美剧领域,就会明白到,这是微软下的一大步棋。

如今大量的传播媒体开始插手电视领域,因为在电视数字化后,两者提供的服务内容并没有太大分别,所以我们会看到视频网站 Netflix 拍摄了《纸牌屋》和《铁杉树丛》两部优秀的美剧,其他视频和门户网站也因此蠢蠢欲动。微软显然对此也早有打算,所以才会抛出《光环》

美剧这个重磅级筹码,目前我们无法断定《光环》美剧能否成功,但起码它有着声名在外的制作人,经验丰富的管理者和 343 工作室的全力援助,而一旦走出这一步,也就意味微软娱乐工作对电视娱乐领域的进军。在 Xbox One 发售后的这些日子里,微软将逐渐完善这台主机的服务,或许有一天我们会发现 Xbox One 早已抛开电视机顶盒,反客为主地作为电视娱乐提供终端,牢牢地霸占着客厅中最为重要的位置。

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

游戏情报站

微软新世代主机公布, 定名为Xbox One



美国时间5月21日, 微软在美国华盛顿州雷德蒙德市举办了新世代Xbox主机的发布会, 并在发布会上首次披露了Xbox系列的新主机Xbox One。

Xbox One拥有微软定制的8核CPU, 使用8G DDR3内存, 内置500G硬盘、蓝光光驱、USB 3.0接口和HDMI输入/输出功能, 还支持4K分辨率。目前微软只公布了Xbox One的造型, 其售价和详细数据则尚未明晰。

和Xbox One一起公布的还有新版的Kinect和Xbox One专属的手柄, 前者采用了不同于旧版Kinect的方块造型, 外形充满了直线线条, 而功能则大幅强化, 拥有1080p的高清摄像头, 配备微软研制的TOF技术, 能够用极快的速度辨认用户的状态, 强化过的人体识别系统能够在骨骼动作、关节转动、身体平衡、肌肉动能还有呼吸和心跳中判断出用户的身体情况。后者使用了超过40种新技术, 在沿用X360手柄基本键位排布的前提下对细节进行了改动, 更换了系统按键位置, 改良手柄顶部四个功能按键的键程, 优化十字键设计并移除了外挂电池仓, 改成内置电池。

Xbox One的系统使用了三合一架构, 用户可以通过Kinect直接声控开机, 同时通过声音和手势来快速切换Xbox One当前运行的内容, 新加入的边栏系统让Xbox One可以进行多任务运作, 通过内置的Skype软件, 用户还可以实现在线视频通话。

根据Don Matrick透露, Xbox One将不会向下兼容X360游戏, 这款新主机将在今年年末发售, 而关于游戏方面的新消息将会集中在E3展期间公布。

《GT赛车》15周年纪念活动现场新作公开

5月15日, SCE在英国著名的银石赛道上为《GT赛车》系列举行了15周年纪念活动, 山内一典在会上公布了系列最新作《GT赛车6》, 对应平台为PS3。



山内表示, 新作采用全新的引擎开发, 画面效果能将PS3的性能发挥到极致, 并且新引擎扩张性出色, 将来如果移植到机能更高的平台会更加方便, 但山内并未明确表明本作以后是否会登陆PS4平台。

《GT赛车6》收录车辆数将在《GT赛



车5》的基础上增加了200辆以上, 总数多达1200辆。收录赛场将有33个, 其中也包括银石赛道在内。路线多达71条。而且未来还会通过DLC形式追加全新车型和新赛道。此外, 联网模式中还会加强玩家之间的交流机能, 界面响应速度也会进行优化。

《最终幻想 Versus XIII》主题香水发售

你是否还在苦苦地等待《最终幻想 Versus XIII》的到来? 坏消息是, 你起码要等到E3才可能会听到一点关于本作的新闻情报, 好消息是, 你可以买一瓶以《最终幻想 Versus XIII》主角柯特提思为主题的香水, 用香味来驱散你心中因为等待而升

腾起的焦躁情绪。这款香水售价6800日元, 容量为50ml, 将于2013年6月15日发售, 正好是E3展结束后不久, 如果在E3上《最终幻想 Versus XIII》公布了发售日, 各位忠实粉丝们一定要买上一瓶好好庆祝一下。



本期大事记

DIGEST

05.14 EA对外宣布, 正式拒绝因在游戏中使用枪械造型而向武器制造商支付授权费。

05.15 “GT赛车”系列举办15周年纪念活动, 并发布系列新作《GT赛车6》。

05.16 《最后生还者》制作完成, 母盘已送厂。

05.17 任天堂召开Wii U新作直面会, 多款新作发售日公布。

05.22 美国时间5月21日, 微软召开发布会, 正式公布新世代主机Xbox One。

新闻短波

INFO

《罪恶装备Xrd -SIGN》公开

5月19日, ARC SYSTEM WORKS在其25周年纪念活动上公开了“罪恶装备”系列最新作《罪恶装备Xrd -SIGN-》, 该作对应街机平台, 画面将采用3D制作, 稼动时间未定。



《超级女主角战记》公开

NBGI宣布将推出集結大量知名动漫作品角色的游戏《超级女主角战记》, 游戏收录了10款热门作品, 其中包括《战姬绝唱》、《IS》等刚热播不久的作品, 游戏类型为美少女角色扮演, 对应平台为PS3和PSV。

我不得不这样解释: 我所做的都是为了生活。

曾经制作过《横行霸道》系列”作品的Jeremy Pope在谈及如今移居游戏行业时, 表示自己也开始对此充满憧憬, 并在别人提及过往的职业生涯时只能作出上文中的解释。



业界声音

Wii U 就是一坨废物。

当 Twitter 有主题讨论 EA 为何暂时没有任何为 Wii U 推出的游戏时, EA 高级软件工程师 Bob Summerwill 如此回复道:



业界声音

我承认,我一直都在挑逗大家。

本月 18 日,在宣布下周将有新消息公开时, Square Enix 的官方 Twitter 用这么一句话作为开场。

业界声音

从善如流, EA 放弃使用在线通行证

EA 通信部门的高管 John Reseburg 透露, EA 正全面推出在线通行证。他在接受采访时说道,“我们当初推出在线通行证,是想要将在线服务整体打包并销售给用户,但购买者们对此的反馈并不令人振奋,我们在聆听了各方意见后,决定撤销这一项服务。”



在线通行证指的是玩家购买游戏时在包装盒中附赠的那一串代码,其基本功能是提供给玩家账户使用该款游戏网络连线功能的权限,例如网络对战和进行合作任务。其后为了增加在线通行证的吸引力,一部分开发商为在线通行证提供了额外的内容,例如一些游戏中的虚拟物品和 DLC 任务等等。但这一项服务的根本目的在于一定程度上阻止游戏软件的第二流通,在线通行证是一次性使用的,无法转卖给其他玩家,所以购买二手游戏的玩家要么放弃联网内容,要么就必须重新购买一个在线通行证,游戏开发商会在这个过程中获得二次利润。

EA 本次让步再次证明了二手市场存在的现实意义,厂商试图用各种手段破坏二手游戏流通都将面对触犯玩家消费群体利益的风险,防治二手,需要更为高明的处理方法。

新闻短波

INFO

《幻想生活》联机补丁将发布

Level-5 宣布将于 7 月 25 日发布《幻想生活 Link》,该作在原有基础上增加了联机模式以及新的冒险地,可以让玩家跟朋友一同游玩,游戏定价为 4980 日元。之前已经买过《幻想生活》的玩家,也可以付费下载更新包升级到最新版,更新包售价 2000 日元。

《分裂细胞 黑名单》中文版

本月 17 日,育碧宣布旗下大作《分裂细胞 黑名单》也将推出中文版,暂定于 9 月发售。这是继《监察风云》和《刺客信条 IV 黑旗》后育碧在今年推出的第三款中文版大作。

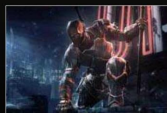


EA 宣布开发《NBA Live 14》

著名游戏网站 IGN 突然开启了《NBA Live 14》的介绍页面,面对玩家的疑问,EA Sports NBA Live Twitter 发表声明,证实《NBA Live 14》已经正式开发。

多款大作宣布登陆 Xbox One

随着微软正式公布 Xbox One,各个原本就宣布会登陆新一代平台的游戏分封照进,陆续宣布会登陆 Xbox One 平台,包括《COD 幽灵》、《战地 4》、《监察风云》、《宿命》、《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》和《刺客信条 IV 黑旗》,相信在接下来的日子中会有更多的作品登陆 Xbox One。



波澜起伏, GungHo 市值一度超越任天堂

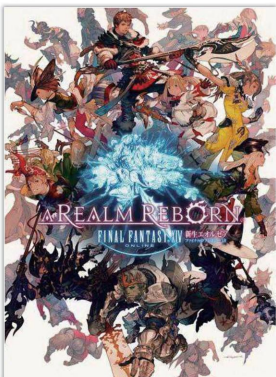
因开发手游《智龙迷城》而变得炙手可热的 GungHo 股价一路飘红,在其公布 2013 年第一季度财报,并宣布盈



利幅度同比增长达到 1142% 后,股价更是一路疯涨,最终稳定在 134.2 万日元每股,顶峰时期其市值曾达到 1.546 亿日元,超越了任天堂当时的 1.539 亿日元市值,业界纷纷哗然,甚至有人预言手游超越传统游戏的时代终于来临。但可惜好景不长,才几天后, GungHo 股价暴跌 18%,资产就此蒸发约 25.5 亿美元,市值自然随之水退船低,落在了任天堂之后。从这一现象看来,很可能是有股市大鳄在做高 GungHo 的股价,借机牟利。



《最终幻想 XIV》发售日公开



SE 于 5 月 24 日宣布,《最终幻想 XIV 新生艾奥杰亚》将于 8 月 27 日正式回归。作为系列第二款在线角色扮演游戏,本作最早于 2009 年 E3 展上正式发表,对应平台是 PS3 和 PC,其中 PC 版早在 2010 年 9 月便已上线。但随后却因为系统和平衡性等诸多问题而被玩家恶评,和田洋一曾一度公开道歉,PS3 版也被迫延期发售。后来,SE 宣布将由全新团队制作一个全新版本的《最终幻想 XIV》以取代原有版本,并且与 2012 年 7 月宣布新作名称变更为《最终幻想 XIV 新生艾奥杰亚》。过程可谓历尽坎坷。



全新的《最终幻想 XIV》PS3 版定价为 3300 日元,PC 版采用开放价格。此外游戏还会推出限定版,内容包括天野喜孝绘制的特殊包装盒、设定集、OST 集、BD 特别影像以及游戏中的虚拟道具等,售价为 10290 日元。

任天堂召开Wii U新作直面会,多款新作发售日公布

5月17日,任天堂通过官网举行了一次针对Wii U新作的直面会。而这次直面会令人意外的是知名SEGA制作人名越地洋也都出席,并且在会上宣布将会推出《如龙1&2 HD》的Wii U版。



《如龙》系列诞生自PS2,第3作开始转移到PS3平台,而《如龙1&2 高清合集》PS3版也于今年年初推出,这次移植也是该系列首次登陆索尼主机以外的平台。

这次直面会上还公布了一批Wii U新作发售日,其中,由神谷英树开发的《101勇者》8月24日,《皮克敏3》为7月13日,《乐高城市:卧底》为7月25日,《超级马里奥兄弟U》的新DLC《超级路易U》也将于6月19日配信,售价为2100日元,同时还会在7月13日推出独立的光盘版游戏,售价为3885日元。此外,这次直面会上还公布了两部首次公开的新作情报,分别为对应



3DS和Wii U平台的《索尼克:失落世界》,以及Wii U下载游戏《魔窟冒险》。

吃力不讨好,EA宣布放弃支付使用枪械造型授权费

军事FPS只要涉及现代题材,一向以真实的枪械造型作为卖点,作为行业标杆的《COD》系列和分庭抗礼的《战地》系列均是如此。为了避免使用枪械真实造型而带来的法律纠纷,游戏开发厂商会让法律部分与武器制造商协商,并支付

相应的授权费用。但是这一行为并没有换来武器制造商的感激,相反,在遇到枪击事件所造成的悲剧时,武器制造商毫不犹豫地把手指向游戏业,以转移公众的注意力。

作为美式游戏大厂,EA旗下的军事题材游戏多不胜数,也曾经

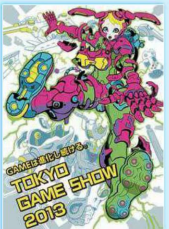
为此支付了大量的授权费,如今如为了撇清与武器制造商之间的关系,EA宣布将停止支付授权费,并引用言论自由法例,声称既然一部文学作品作品中出现“柯尔特手枪”这个

词并不需要向勃朗宁公司支付费用,一款游戏中出现真实世界中存在的枪械显然也无需支付授权费。两者之间博弈的深层次解读请看本期“热点追踪”的相关报道。



TGS 2013海报公布

当我们离E3正越来越接近时,亚洲第一大游戏展TGS也开始了紧张的筹备,作为主办方的CESA(电脑娱乐供应商协会)在5月30日公布了TGS 2013的海报,这幅海报由插画师形部一平创作,作品中的少女代表着游戏的核心本质,而散落在她身周的则是各种游戏工具,海报本意预示游戏“无限的可能性”。TGS 2013将在今年9月19日至9月22日间召开,举办地点依然是幕张会馆,其中9月19/20日为商务日,9月21/22日则为公众开放日。



Xbox One二手游戏买卖或将被纳入官方管理当中

关于新世代主机的防二手游戏机制,在微软和索尼的两台新主机公布之前已经引发多方讨论,而在PS4和Xbox One都已经公布的今天,两者对于二手游戏的态度也相当引人关注。索尼对这一方面的态度暂时尚不明确,而微软似乎打算将二手交易进一步纳入管制当中。在



Eurogamer对微软副总裁Phil Harrison进行采访时,这位微软高管透露了一部分关于Xbox One的二手游戏管理机制细节。

根据他透露的信息,因为Xbox One会强制要求玩家安装游戏到硬盘中,然后无需光盘就可以游玩,所以Xbox One采用的是和现在X360类似的数字认证,第一个购买游戏并安装的玩家可以在自己的Xbox One上随意游玩这款游戏,

而如果他把游戏带去朋友家中,只要在朋友机器登陆自己的账号,同样可以游玩这款游戏。但如果这位玩家的朋友想要用自己的账号进行游戏,就必须付费购买游戏才行。

至于二手游戏买卖,Harrison称将建立一个系统让玩家通过零售店来转售自己手头上的游戏,而细节将会在日后公布。

Level-5举办15周年紀念活动

Level-5为纪念创立15周年,举行了下载游戏半价优惠活动。活动期间为5月29日到6月11日,对应的作品包括《幻想生活》《莱顿教授与超文A

的遗产》等新作在内多达22款。此外官网还举行了一次大规模的人气投票,投票截止时间到6月24号为止,选出的前10位角色将会推出特别壁纸。



■四神终结技



▲《杀千已死》的主角最多能够用四种方式终结敌人，每一种方式对应一种资源掉落，看来玩家在杀死敌人之前都还要掂量一番。

■深藏黑暗中的恐怖



▲三上真司的新作《邪恶恶处》公布的新截图展示了基本的场景风格，黑暗阴冷的色调让人不寒而栗。

有图有真相

SCENE



NOW IS THE TIME. THE WORLD'S GREATEST PLAYERS ARE GOING TO ENTERTAIN, CREATE AND AMAZE ON THE ULTIMATE STAGE. THIS YEAR A NEW GENERATION WILL PUSH THE BOUNDARIES OF PLAY AND SHARE MOMENTS OF WONDER. THIS YEAR PLAYERS WILL BECOME LEGENDS.

PS4

COMING 2013

© 2013 SONY PICTURES GAMES INC.

PS4

PS4

■PS4上报

▲刚刚公布没多久，索尼就迫不及待地放出了 PS4 的广告，看来是为年底的发售预热。



■末日风光

▲顽皮狗对于《最后生还者》的场景即有多执着，从这两张艺术品般的设定图中就可以看出来。



■新英雄，新能力



■《影子武士》重制

▲本作原本是 3D Realms 在 1997 年发行的 FPS 作品，主打的独眼第一人称射击和风元素的融合，重制版对于日式风格的想透令人惊叹。

理念的延续

封面视觉

随着5月22日凌晨微软Xbox One发布会的举行,次世代大战的主角们终于到齐。笔者两场发布会看下来,最大的感受是两台新主机就是索尼和微软在最近几年各自理念的延续。

索尼在本世代之初走了不少弯路,包括不要振动、开发HOME等等,最终发现自己还是搞传统游戏靠谱,于是最近几年PS3大幅缩小了与X360的销量差距,这种理念延续下来,导致PS4就是一台为传统玩家服务的标准游戏机;微软则是从进入游戏市场开始,就一直以搞定全球家庭的客厅为最终目标。X360在前几年完成对PS3的压制之后,便开始注重于其他服务,最近几年微软Xbox发布会的重点都不是游戏,便是例证。

有不少玩家对这次Xbox One发布会并不满意,认为这更像是机顶盒的发布会。笔者作为一名传统游戏玩家,对这个发布会当然也说不满意。但只要不是真正关注最近几年微软动态的人,应该都能猜到Xbox One是个什么样子。不过笔者依然认为这次微软选择在E3展之前公布Xbox One是正确决定,展

因为如果微软选择在E3展上首次公布Xbox One,那么除非将发布会时间延长一倍,不然不足以将其想要传达的信息完整地透露给全世界。网上有视频将Xbox One发布会归纳为N个TV、Television Sports和Call of Duty,虽然只是恶搞,但也充分说明这次Xbox One发布会确实弱化了游戏方面的内容。微软的用意是在Xbox One发布会上透露游戏之外的信息,然后回到E3大谈游戏,各位高层在会后的访谈中也反复提到E3展上除了游戏还是游戏。这等于是一场冗长的发布会切割为两个部分,当然微软也可以

远远来这和如今的做法其实没有什么区别,只不过在发布会和E3之间的时间段上会显得好一些(可参考成语朝三暮四的原意)。

微软表示年内Xbox One将有15个独占游戏,其中有8个全新品牌。这个数字听起来相当不错,如



过这些独占游戏应该绝大部分都来自于微软自家。而且Kinect 2.0既然已经成为Xbox One的标配,15个游戏中估计至少有5个是Kinect专用游戏。在Xbox One发布之前,曾有人猜测Xbox One是否会独占次世代版本的《横行霸道V》和《COD幽灵》,但最终以《横行霸道V》不见踪影,和本世代一样只是限时独占DLC。从PS4和Xbox One延续索尼微软各自理念这一点来看,微软和索尼在次世代主机上对第三方的态度应该也和现在没什么区别,出巨资买少数大作变为完全独占的游戏不太可能发生。如此

一来,对于传统玩家而言,次世代大战的结果已经可以预期了;对X360满意的人继续选择Xbox One,对PS3满意的人继续选择PS4。这虽然是个挺无趣的结论,但从目前来看可能性是最高的。

对于微软和索尼来说,目前最重要的一点,毫无疑问是新主机的发售时间。目前已知这次次世代三方大作都是跨平台,但如果其中一方不能赶在年底推出,那么所谓的跨平台无疑将变成对手的独占。Wii U版《战地3》便是最好的例子,由于Wii U到去年年底才发售,Wii U版自然也就无疾而终。从目前来看两款似乎都对年内发售信心满满,希望这场双雄会届时不要有人缺席。

“两台新主机就是索尼和微软在最近几年各自理念的延续。”

《COD 幽灵》和本世代一样只是限时独占DLC。从PS4和Xbox One延续索尼微软各自理念这一点来看,微软和索尼在次世代主机上对第三方的态度应该也和现在没什么区别,出巨资买少数大作变为完全独占的游戏不太可能发生。如此

封面视觉



“共斗老师”的忧郁

为了推广PSV的众多共斗游戏,SCEJ推出了“共斗计划”,作为共斗计划的第一弹,还特意请来常扮演老师的来生瀬刚久扮演“登场篇”的共斗先生。共斗计划以《灵魂献祭》为开端,包含《梦幻之星在线2》、《讨鬼传》、《仙境传说奥德赛ACE》、《噬神者2》以及一款新作,而按目前的消息来看,很可能是《自由战争》(フリーダムウォーズ)。那么,为什么SCEJ偏偏挑选在这个时期推广共斗计划呢?

首先其冲的理由,相信就是为了对抗类似的翘楚《怪物猎人4》。《怪物猎人》系列“作为最成功的共斗游戏系列之一,拥有强大的品牌号召力,最新作也将在今年夏天发售。为了对抗可见的游戏热卖和随游戏一起爆发的3DS销量,PSV这边只好在接近夏天的现阶段,拿出相似类型的共斗游戏来抵抗。事实上在前一个掌机时代,索尼就靠着尚未发售的《怪物猎人》拉高了PSP不少

销量。在相互推动的情况下,甚至许多人想到《怪物猎人》系列就想到了PSP。当然SECC也清楚单靠一两款同类型的游戏很难与《怪物猎人4》抗衡,所以推出了这样一个计划,来强化PSV的“共斗机”形象。宣传语“今年在PSV上共斗吧!”也能看出索尼的用心。只是到底能有多少收益,笔者个人并不看好。

其次对于游戏类型来说,共斗游戏的最大魅力在于多人联机共斗,购入了游戏的玩家,经过口耳相传效应很可能带动身边的朋友一起联机,对于拉高销售额也是有利的。事实上我们回顾“怪物猎人”系列”的发展,也是相似的方式,当游戏登陆了PSP后才开始了长期热卖。而且由于共斗类型的游戏时间比较长,可收集要素也相对较多,因此只要形成了一定的玩家群体,那么这部分玩家群体就会相对固定,对品牌的忠诚度,在游戏形成系列作的时候,也能保证一

定的销量。可惜目前看来,除了《梦幻之星》系列和《怪物猎人》系列“外,还没有哪款共斗游戏能做到这样的程度。而即使是这两款游戏,也花费了不少时间来形成各自的固定群体,因此其他共斗游戏尝试挑战也是可以理解的。

最后则是《灵魂献祭》相对的成功后带来的鼓舞。《灵魂献祭》在首周取得了两个版本13万左右的销售量,目前全球的累积销量也达到了28万,对于装机量较少的PSV来说已属难得。而且索尼为了吸引厂商开发,应该也给予了一定的支持,厂商开发的广告也可以借助共斗计划的广告一起推广,减少在广告支出上的压力。厂商和索尼一拍两合,自然就成了个“共斗计划”。而且按照目前的趋势,这个计划以后还会继续推出。不管是否能对《怪物猎人4》的王座地位有所影响,能有更多的游戏玩,对每一个玩家都是好事。

“为了对抗可见的游戏热卖和随游戏一起爆发的3DS销量,PSV这边只好在接近夏天的现阶段,拿出相似类型的共斗游戏来抵抗。”

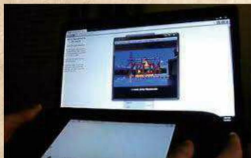
热点追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

新闻资讯

热点追踪



▲ 独创逆向技术的任天堂似乎仍然没有 Wii U 身上花费太多的技术心思。比如硬件，他们似乎更重视的是 Wii U 那无法被安全复制的创意理念。

最近海豚 NGC/Wii 模拟器的开发者们通过“反向工程”破解了 Wii U 的平板手柄，在 PC 上模拟了该手柄的全部完整功能。开发者 Pierre Bourdon 表示，他和另外两位朋友入手 Wii U 之后马上着手对其进行破解。

“平板手柄其实是一个破解难度不大的装置（与 Wii U 相比的话）。该装置的固件被装在一个未加密的闪存里，所以我们能够非常容易地对二进制码进行反向工程。而且它用的是几乎标准的 802.11n，这就更容易在 PC 上进行实验了。” Bourdon 说。

Wii U 平板手柄的内部构造其实很简单，复杂度比最普通的安卓平板电脑还要低得多——其它就是一个标准的游戏手柄，只不过多了一个触摸屏和一个 WiFi 卡，再加上一块视频解码芯片用于解析输入的视频数据流。手柄的输入信号再通过相同的 WiFi 频道送返回 Wii U 主机本体（每秒不少于 160 次）。Bourdon 先从研究 Wii U 与平板手柄的配对开始，假定 WiFi 密钥会在配对时被传输。结果发现配对就是最基本的 WPS（一种标准的 WiFi 加密协议），因此破解非常容易。稍加修改之后，就可使其对应非标准的装置，从而使其与 PC 配对。整个过程只花费了不到一个星期的时间。之后的时间主要是用于破解 Wii U 与平板手柄之间的定制通信协议。

Wii U 所处理的画面影像是通过 h.264 格式进行压缩，音频通常是不压缩的，不过 Bourdon 在

Wii U 平板手柄 遭破解，模拟器 将问世？

NGC/Wii 模拟器的开发者们

已破解 Wii U 平板手柄

大量技术细节曝光

文件中发现有压缩的音频格式。由于使用 h.264 格式的一些限制，Wii U 平板手柄无法使用更高级的压缩技术。经试验，从 Wii U 的 WiFi 视频数据流捕捉 87 秒钟的画面，总共的样本数据是 33MB，也就是说平均带宽大约是 3mbps。对于平板手柄本身 858X480 解析度、60fps 的帧率来说，这是完全够用的。不过 Wii U 用的是动态码流，而以上所述只是捕捉了简单的前端菜单画面，在画面复杂的情况下，占用的带宽会大大提高。测试中发现，码流峰值有时候会超过 40mbps，远远高于 3mbps 的平均值。

h.264 编码器不仅内置于 Wii U，在 PS4 和 Xbox One 内部也都存在，这种相似性可能意味着 Wii U 和 PS4/Xbox One 一样也可以支持云游戏。Bourdon 还提出另外一种可能性：今后任天堂可能会对平板手柄的固件进行升级，使得 Wii U 能够将原本传输给平板手柄的画面传输到互联网上，然后玩家通过 WiFi 远程接收 Wii U 主机本体发来的画面。简单地说就是玩家可以把手柄当成真正的掌机随身携带，不用再受信号有效距离的限制。当然，前提是家里的 Wii U 必须 24 小时开机。

最后说的是广大无机党们所关心的问题：

Bourdon 对平板手柄的破解是否预示着 Wii U 的“模拟器即将问世”？Bourdon 和他的朋友们曾经推出了效果惊人的 Dolphin 模拟器，而 Wii U 的 CPU 技术是 Wii 的升级版，存在许多相似性。在 Dolphin 模拟器的基础上写一个 PC 用的 Wii U 模拟器似乎不难。但 Bourdon 表示 Wii U 所用的 GPU 很难模拟，而且任天堂在很多技术细节方面很不透明，所以 Wii U 的模拟器还是很现实。



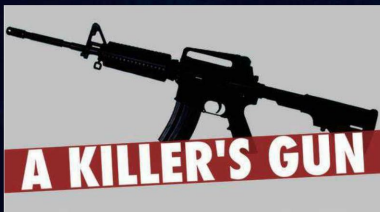
▲ 打开外壳后，Wii U 平板手柄的内部构造显得一目了然，因为它确实只是一个手柄，而不是一台平板电脑。



■ 破解平板手柄过程中了解到的技术数据解释了任天堂为何一直没有让所有游戏都对应用手柄屏幕游玩的功能，因为这款手柄在接收较为复杂的画面时将会不堪重负，无法提供正常游戏体验。

真枪授权,收费or免费?

当今游戏中最重要的道具需要花钱买授权吗?



▲枪械行业在美国业界享有千万倍的关系网维系着自己的特殊地位,并使得枪械法难以无法通过。所以在出现枪支案后,他们立刻就试图通过谴责游戏业界来转移舆论压力。

我们知道体育游戏需要花钱取得游戏中的球员和运动员们的授权,赛车游戏需要取得汽车厂商的真车授权,但是你可能不大清楚的是,全球最流行的游戏类型中,我们看到的最多的道具有时候也是需要花钱买授权的。没错!这种道具就是枪械!

去年EA主要是从McMillan国际集团公司取得真枪的授权,去年发售的《荣誉勋章 战士》还与该机构合作进行了市场宣传。动视暴雪的“《COD》系列”,也通过“特别鸣谢”的方式与一些机构和个人合作。在“《COD》系列”中,有一款枪械是由Bushmaster生产的步枪,而这正是去年12月美国康涅狄格州校园枪击案凶手所用的枪。所以在校园枪击案之后,美国全国步枪协会(NRA)就把抨击对象锁定为游戏,认为游戏是导致青少年枪击案的主要原因之一。NRA会长Wayne LaPierre说游戏产业是“一个无情、腐败而堕落的黑暗行业,他们向人们销售与传播暴力”。

步枪协会指责游戏才是枪击案罪魁祸首,这种可笑的行为推为令玩家所不齿。另一方面,为了避嫌,游戏公司们正因此而疏远那些枪械制造商。EA表示今后不会再通过那些枪械机构取得真枪授权,但仍然会寻求其他方式在游戏中收录真实品牌的枪械。洛杉矶Latham & Watkins LLP公司专门帮助游戏公司解决授权问题,该公司合伙人

Roxanne Christ认为,让各种品牌的枪支出现在游戏里对于枪械制造商来说只有好处没有坏处,这是一种免费广告,就像在电影里出现可口可乐一样。不过这也是一把双刃剑,俄亥俄州立大学教授Brad J. Bushman研究游戏暴力多年,他说:“在游戏里使用特定品牌的枪,会让人将这种枪与暴力和攻击行为联系起来。”

在FPS游戏中,玩家通常可以在装填弹药时看到枪支的商标,比如在《COD》中能看到Colt M1911手枪商标。在很多游戏的武器选择画面更提供了枪支的详细介绍。

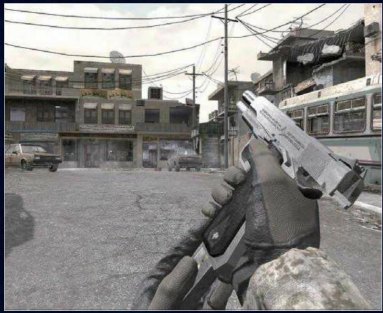
美国游戏公司大约是从1990年代末开始找上枪械制造商的。随着游戏行业的日益成熟,很多游戏公司都有非常完善的法务和授权部门,为了避免惹上侵权官司,一些游戏公司开始主动寻找枪械厂获取授权。很多实名枪械的授权是免费的,就算需要授权费,费用也很低。这种枪械授权很少为人所关注,但是在每次枪击案之后都会被提出。去年8月,一些游戏媒体与狂热玩家强烈反对EA宣传游戏内真枪的行为,当时他们对于EA与McMillan集团以及枪械杂志《Magpul》合作表示强烈反对。GameSpot澳大利亚分站编辑Laura Parker在报道中说:“EA那样的游戏发行商借此表达出怎样的信息呢?鼓励玩家们买枪吗?”

遭到各界质疑后,EA很快放弃

了与枪械组织的合作,并解释说之前的合作是为了募集资金以捐赠给退伍老兵,EA从未通过这些合作获得任何利益。EA总裁Jeff Brown发誓说:“我们绝不会再这样做了,今年发售的游戏不会再出现授权武器的画面。”

EA表示,放弃枪械授权合作与NRA的评论以及政治问题无关。“我们玩家的反应已经十分明了:他们认为NRA的评论只不过是再在游戏中收录实名枪械,完全不需要与枪械厂合作。EA品牌部总裁

Frank Gibeau说:“我们讲述的是一个故事,里面有我们的观点。这就像小说不需要因为里面有‘Colt’这个词就要付授权费一样。”也就是说,EA试图通过言论自由权为依据,使其能堂而皇之的使用实名真枪。无论如何,迄今为止还没有发生过枪械公司控告游戏中的枪械授权的案例。不过EA“言论自由权”的论据,目前正遭到挑战。飞机制造商“贝尔直升机”公司已经状告EA的《战地》系列里收录的直升机侵权,目前EA正与“贝尔直升机”商议庭外和解,首次庭审将于6月开庭。



▲对真实枪械的高还原一直是战争题材FPS的卖点,但游戏开发者必须要考虑到维持这种卖点所需要付出的代价,幻想与现实之间的模糊线包含着意想不到的副作用。



▲每一款竞争题材FPS都会大量的枪械,如果失去授权过程,可能会对游戏公司带来大量的法律纠纷,这也是每一个游戏开发者都需要考虑的风险因素。

新闻资讯

热点追踪

《杀戮地带 暗影坠落》 技术细节曝光

PS4 最具标志性的首发游戏

只不过展现了硬件潜能的冰山一角



▲对于PS4世代的游戏来说，反锯齿已经不是什么大问题了，Guerrilla目前正在研究TMAA反锯齿技术来更高效解决锯齿问题。同时本作采用的Bokeh景深效果（如图所示）也非常惊人，呈现出宛如电影般的效果，使得实际游戏画面充满CG感。

作为PS家族的性能展示应用软件，“杀戮地带”系列的画面一向被视为对应主机的标杆。《杀戮地带 暗影坠落》代表了PS4的游戏画面基准，为了让人们更好地了解PS4的硬件特性，Guerrilla Games最近公布了本作的详细技术解析。其中比较值得注意的是发布会上所演示的DEMO使用了4.6GB的内存，其中3GB都是专门留给游戏画面的。

除了再次确认《杀戮地带 暗影坠落》将会是PS4首发游戏，将拥有原生1080p的解析度和30fps的帧率，Guerrilla还透露他们还有另一款游戏也在开发中，这将会是一款全新原创作品。

《杀戮地带 暗影坠落》使用的是NVIDIA的FXAA抗锯齿技术，Guerrilla方面目前也在与索尼高级技术组ATG共同开发一种全新的抗锯齿技术，暂名为“TMAA”。在游戏开发手法方面，Guerrilla也打破了PS3时代的方式，设置了一个专门的运算线程用于“整编”，有效安排各运算任务的进行，然后并行分配到各个内核。至于PS4的操作系统会占用多少CPU资源，多少能留给游戏本身，目前尚不清楚。不过

图解析度为1024×1024。而PS4的角色LOD建模有7种，最高多边形数为4万个，贴图解析度为2048×2048。

在多边形的运算处理方面会消耗大量的GPU处理时间，但是Guerrilla承认，虽然LOD建模最高精度提高了4倍，但在画面细节的提升方面并不是太明显。视觉上的提升主要是因为采用了更多样化的贴图，以及全面进化的光影效果。目前Guerrilla还在对画面进行持续优化。

看过《杀戮地带 暗影坠落》实际游戏影像的玩家都会很明显地感受到光影的巨大进化，游戏中真正使用了完全HDR（高动态范围渲染），还有一个重要新技术是所谓的实体光影，类似的技术在虚幻引擎4和小岛秀夫的FOX引擎中也有用到。过去游戏中的物件会一定程度上将其光线“烘培”到周围物体上，而如今的实体光影会模拟现实中的光线反射、散射等原理，形成极为逼真的光影效果。实际上，光影对

于提升画面的真实感是最直接而有效的，但是过去的主机能无法支持复杂的真实光影模拟。实体光影是画面进化之路上的本质性提升。通过这种新技术，任何场景中的光源都变成了“区域光源”，整个光线环境是全局性的，而不是过去那样最多用几个动态光源来照亮场景。画面中的一切物体都有实时的光线反射，同样的光源照在不同材质的物体上，会有不同的漫反射效果。

虽然PS4的游戏开发环境号称极为友好，但是从Guerrilla透露的技术细节来看，游戏的总体开发难度还是在不断提高的。单是《杀戮地带 暗影坠落》的光影技术就已经极其复杂，Guerrilla也表示其技术人员目前都在不断地学习中，正在往全新的未知领域摸索，在学习的过程中，有许多让他们惊喜的发现。而如今只不过是PS4性能探索的极早期阶段，《杀戮地带 暗影坠落》的DEMO更只是完成度并不高的版本，最终成品的效果将更加华丽。

Guerrilla对于PS4硬件上最为满意的还是大容量的GDDR5内存，并表示这就像给PS4插上了“腾飞的翅膀”，巨大的176GB/s带宽更是开发者们梦寐以求的。不过这并不是意味着开发者能够随便浪费资源，仍然需要想尽办法节省着用，才能做出最好的画面效果。



■Guerrilla对PS4和PS3版的人物建模进行了对比，左边是PS4版，使用了4万个多边形，右边是PS3版，使用了1万个多边形。图中的PS3版建模还是使用PS4的引擎渲染的，用到了PS4版的光影和贴图，在PS3上的实际效果远远达不到这个程度。

进击最前线

栏目主持
华尔兹 & 宇宙人

上一期短波的新形态——《进击最前线》受到了不少读者的广泛好评，不知现在正在阅读的你觉得这个栏目如何呢？如果有什么宝贵的意见与建议，就赶快来信告诉我们吧。本期最前线游戏不多，虽然随着 Xbox One 的公布不少新作浮出了水面，但为了避免与焦点板块重复，这里就不再介绍了。



随着 5 月淡季结束，近期不少新作也相继公开的情报，当中日式新作相对多一些。而其中个人比较关注的游戏是 SCEJ 开发的《自由战争》，虽然初看上去的画面未能先声夺人，但作为 SCEJ 第一方作品而且又是 PSV 上的多人联机游戏，因此值得期待后续的情报。



自由战争

Freedom Wars

- 平台：PSV
- 类型：动作
- 开发商：SCEJ
- 发售日：预定 2014 年

●简介

5 月 21 日，SCEJ 公布了由自家开发的全新狩猎类游戏《自由战争》，对应平台为 PSV。本作将支持本地和联网两种联机模式，支持同时进行游戏的玩家数多达 8 人，可以说是目前掌机平台同类型游戏中最多的联机人数。游戏的世界观设定在距今 10 万年后的未来，地球几乎完全荒废，人类生活在名为“圆形监狱”（panopticon）的牢国都市中，每个人一生下来就要背负上 100 万年的牢狱处罚。玩家扮演这样的罪人参加志愿战争。在战争中击败名为掠夺者的巨大敌人，救出平民（对国家有很大作用的研究员），以减轻自己的刑罚，换取自由。

[文：宇宙人]

●编辑视点

当年 PSP 能在逆境中生存下来，“MH”系列可谓功不可没。时至今日，玩家们希望《MH》登陆 PSV 的呼声从不绝于耳，只可惜老卡对 PSV 的态度实在过于冷淡。“既然他们不肯让《MH》登陆 PSV，那还不如我们自己搞一个吧！”——SCE 肯定是这么想的，于是本作便诞生了！从目前的情况来看，游戏画面是 2D 渲染的路线，对于期待高清大作的玩家来说可能会感到失望，但毕竟是第一方作品，而且又是 PSV 上的狩猎类游戏，后续情报值得期待。



信长的野望 创造

信长的野望·创造

- 平台：PS3
- 类型：策略
- 开发商：Koei Tecmo
- 发售日：未定

●简介

5 月 14 日，Koei 为纪念《信长的野望》系列 30 周年举行了新作发布会，会上发布了系列的正统续作《信长的野望 创造》。本作除了会根据真是历史模拟之外，还会更加强调“新时代的创造”。通过玩家之手，完成信长所没能实现的新世界创造。同时，本作将

会追求更真实的体验，全国地图将会用一张无缝的全 3D 地图展现出来，玩家给领土带来的变化也会在地图上实时展现出来。游戏中准备的城池数量将超过 300 个，为系列最高。开战的时候还会有大量其他城池的军队乱入，为战局带来更多变数。此外，发售后还会通过 DLC 追加新武将、新地域、新势力等。

[文：宇宙人]



●编辑视点

从标题来看似乎是要学《天下创世》那样自由改造城下町，但考虑到有 300 多座城登场，加上制作人已说明标题是“新时代的创造”之意，可能还是沿袭《革新》的几率比较高。游戏最直观的变化就是画面大大加强，令人有脱胎换骨的感觉，只要别像《三国志 12》那样随便简化系统，游戏就是值得一玩的。



海贼王 无尽地带R

ワンピース アニミテッドワールド レッド

- 平台：3DS
- 类型：动作
- 开发商：Gainbarion
- 发售日：未定

●简介

5月27日, NBGI公布了由人气漫画《海贼王》改编的全新3DS游戏《海贼王 无尽地带R》。本作是众多《海贼王》题材游戏中的一个分支系列“Unlimited”系列最新作, 该系列目前总销量已超100万, 前作《海贼王 无尽航路SP》于2011年推出。本作讲述路飞率领的草帽团一行人来到一个能令人想起过去去过的地方的神秘岛屿展开冒险。此外, 本作不仅会保留钓鱼、捕虫等丰富的支线要素, 还新增了对应4人联机合作的功能, 让玩家能与朋友一起体验草帽团的冒险故事。

●编辑视点

从目前所知的情报推测游戏可能还原原创剧情路线, 但相信会出现不少大家熟悉的地方和场景出现。而且本作还新增了支持4人联机功能。因此对原作粉丝来说本作值得期待。

【文：宇宙人】



龙与地下城 空谷世界英雄战记

ダンジョンズ&ドラゴンズ - ミスタラ英雄战记 -

- 平台：PS3
- 类型：动作
- 开发商：Capcom
- 发售日：预定2013年8月22日

●简介

本作是分别于1994年和1996年登录于街机平台的《龙与地下城 毁灭之塔》和《龙与地下城 暗黑秘影》高清移植版。这两部作品是以卡牌游戏《龙与地下城》为题材制作的横版动作游戏。这次移植增加了联网合作的功能。移植的平台是PS3和X360, 主要是通过下载方式发售。其中PS3版会推出光盘版。光盘版收录内容除了游戏本体之外还将收录影像攻略和开发资料等内容。

●编辑视点

《龙与地下城》可以说是历史悠久的卡牌游戏之一, 当然本作收录的两款街机游戏也有一段历史了。虽然新要素不多, 但好在定价仅4000日元不到, 还支持联网合作, 有兴趣的玩家不妨留意一下。

【文：宇宙人】



魔法少女伊莉雅

プリズマ☆イリヤ

- 平台：3DS
- 类型：动作冒险
- 开发商：角川Games
- 发售日：预定2013年夏

●简介

《魔法少女伊莉雅》是以Type-Moon旗下《Fate》系列为题材创作的近似于同人性质的漫画作品, 前段时间宣布将会在今年7月播出改编动画同时, 改编的3DS游戏也在近日公布了消息。故事以《Fate》的设定和世界观为基础进行展开, 登场角色也是大家

所熟悉的, 不过剧情跟本篇关系不大。游戏将会是一款结合卡牌要素的角色扮演游戏。角色采用可爱的2头身3D建模, 上屏显示战斗画面, 下屏则显示玩家构建的卡组。玩家要利用各种卡片, 让伊莉雅使出丰富多彩魔法与英灵们战斗。满足特定条件之后还会出现华丽的特写演出。剧情方面则采用文字AVG的形式推进, 有选择支, 而且根据玩家选择不同还会获得不同的卡片。

【文：宇宙人】



●编辑视点

“Fate”系列”是一个很成功的从同人往商业转型的系列, 相关的游戏作品也很多。本作的发售时间与动画版上映时间接近, 相信是为了借机互相造势而推出的。个人觉得本作跟之前PSP的《老虎斗技场》一样都是粉丝向的作品。不过漫画版故事跟原作主线没有太大关联, 而且萌萌元素丰富, 战斗方式也比较独特, 所以哪怕不熟悉“Fate”系列, 喜欢人设或其他方面的玩家也可以关注一下本作。



DC漫画人物在此集结

神笔小子 DC漫画大冒险

Scribblenauts Unmasked

- 平台: Wii U、3DS
- 类型: 动作
- 开发商: WB Games
- 发售日: 发售日未定

●简介

《神笔小子》是一款非常有创意的动作解谜类游戏, 该系列最大的特色就是可以与授权角色进行互动, 到了本作《DC漫画大冒险》中, 玩家可以根据自己的喜好, 为DC英雄创造各种各样的造型, 比如丧尸版的蝙蝠侠或者超人等等。游戏中有诸多原著出名的场景, 包括蝙蝠洞穴、哥谭市、绿灯侠的Oa等, 游戏的主要任务有很多, 比如“杀死Doomsday”。同时也有许多陌生任务, 比如“叫醒睡觉的蝙蝠侠”, 这些任务是不断刷新的, 会时刻提供给玩家新的内容, 可以通过完成任务提高名声。厂商承诺游戏中将会有多达2000位DC漫画系列中的主要角色, 其中广是蝙蝠侠就有多达33种不同的造型。

【文: 华尔兹】

●编辑视点

在2012年的那款《神笔小子》中, 玩家就可以将任天堂的马里奥、林克等人召唤至游戏当中。不过当时玩家无法对这些角色进行自定义, 到了本作中终于可以实现这一点。喜欢DC漫画英雄的玩家不要错过啦。



银行抢劫专家又来了!

劫薪日2

PayDay 2

- 平台: PS3、X360
- 类型: 主视角射击
- 开发商: 505 Games
- 发售日: 发售日未定

●简介

在我们印象中, 电影中的银行抢劫似乎是一件很酷的事情, 而《劫薪日》则是一款专门实施抢劫的游戏, 玩家在《劫薪日2》中将继续进行一场布置计划、带上面具、踢开门大喊抢劫的犯罪体验。游戏增加了更多的RPG要素, 四名角色的能力各不相同, 玩家在完成任务后可以获得金钱以及道具来强化武器和装备, 升级技能。游戏的技能树有四种不同的路线, 让玩家培养出适合自己理想的角色能力。比如玩家可以培养一位抢劫行动中的战略专家, 像《黑暗骑士》中小丑那样华丽地完成抢劫行动。这类角色可以利用能力, 凭借一张嘴说服市民和警察为你提供帮助, 而其他队友还能将安全系统黑掉, 几名队友利用独有的技能各司其职, 完成一场惊险的抢劫计划。【文: 华尔兹】

●编辑视点

游戏上一作以出色的创意受到了不少玩家的追捧, 本作中制作厂承诺将吸取上一作的缺点, 对游戏进行一些大刀阔斧的改进, 让游戏看起来不那么粗糙, 玩法也会更加丰富。



跑酷版丧尸追逐战

湮灭之光

Dying Light

- 平台: PS4、Xbox One
- 类型: 动作
- 开发商: Warner Bros
- 发售日: 预定2014年发售

●简介

玩家要如何从密集的丧尸敌人堆中逃走呢? 打造《死亡岛》的波兰制作厂Techland目前公布了又一款丧尸题材新作——《湮灭之光》。该做的理念为“不要被丧尸杀死”。游戏的玩法以躲避为主, 是一款有点像《镜之边缘》一样的动作游戏。游戏主张第一人称自由奔跑躲避的理念, 找出出路穿越障碍, 躲避游戏中

密集的丧尸群, 最终到达终点, 颇有创意。本作将有多名主角, 他们是这次丧尸爆发事件的仅有幸存者。游戏支持双人合作, 制作厂承诺, 如果玩家愿意的话, 游戏可以有令人难以置信的高难度。玩家在过程中可以选择忽略一些求救, 专心完成主线任务, 非常自由, Techland表示游戏中会有非常多的即时事件发生。《湮灭之光》的黑夜与白天, 昼日的变化将影响游戏玩法, 不同的时段, 丧尸所处的地点以及种类都会不同。【文: 华尔兹】

●编辑视点

当年那款《镜之边缘》让人印象深刻, 这次游戏终于一扫以往丧尸千篇一律的概念, 以躲避丧尸为主, 创造了这款新作, 机种对应时代主机, 希望主视角跑酷不再让玩家感到头晕。Techland打造主视角丧尸游戏可以说是比较有经验, 这款湮灭之光在自由度以及创新上都有独到的理念。如果能吸取《镜之边缘》的优点, 再把视角问题解决好, 相信Techland在次时代主机上的第一炮可以开得响亮。



GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼



地铁 最后之光

多机种 PS3/X360



- Metro: Last Light
- Deep Silver
- 发行商: 育碧
- 2013年5月14日
- 英语

热卖推荐

25

【游戏介绍】本作是生存恐怖题材游戏《地铁2033》的续作，故事延续上一作的黑暗结局，讲述了主角阿尔乔姆离开黑瞎族所在的站台后，为了追踪最后一个生还的黑瞎族，所展开的一连串冒险。本作强调潜行战术，玩家可以通过消灭光源来隐藏行踪，玩起来相当刺激有趣。



真·女神转生IV

3DS



- 真·女神转生IV
- Atlus
- 角色扮演
- 2013年5月23日
- 日语

热卖推荐

25

【游戏介绍】时隔将近10年之后，“真·女神转生”系列”终于推出了正统续作。在保留了部分旧有设定的同时做出了不少改良，呈现出原汁原味的传统JRPG特色，古朴深邃的系统充满挑战性与研究价值，多达四个结局的流程也会让玩家日式RPG的玩家得到满足。



生化危机 启示录

多机种 PS3/XBOX360



- Biohazard Revelations Unveiled Edition
- Capcom
- 动作射击
- 2013年5月24日
- 日语

热卖推荐

24

【游戏介绍】在3DS上受到广泛好评的原作时隔一年后强化移植到家用机平台。除了高清化外还加入了新怪物、新角色等要素。剧情介于4代和5代之间。由克里斯和吉尔这对老搭档演绎了BSAA成立之初的故事。主线流程虽然不长，但养成要素丰富的装备系统带来了有别于以往佣兵模式的乐趣。



因为乌克兰开发者的作品，所以处处透出野路子的味道，不过无论是画面还是战斗部分都令人满意，但是把关卡切成一小段一小段的做法比较影响体验。游戏题材是生存恐怖，流程中也的确有充满辐射的地面世界冒险的情节，不过大多数时候玩家还是与人斗，使得本作更像是一款军事FPS。



无论从剧情还是游戏本身的设定来说，本作都十分有吸引力，这种慢节奏的主视角射击玩起来感觉很好。游戏的战斗部分没有想像中多，比较像小说的节奏，安心沉浸在游戏世界中感觉代入感非常强，音乐的表现也可圈可点。美中不足的是存在一些小BUG，如果不是开发过程中遭遇变故，也许本作能表现更好。



近来一直在打《COD》这样的快节奏主视角射击，突然上手本作还真有点不习惯。愿意像本作这样花这么大力气描述剧情的主视角射击不多见，如果能静下心来玩你会发现了意外惊喜的感觉。比起变异怪物，与人类敌人的遭遇更多。潜入系统做得还可以，但大部分时候都需要摸黑，玩起来比较压抑。



本作是献给喜欢传统日式RPG的玩家们的盛宴，保留了系列传统的恶魔合体等元素，老玩家想必一定会从游戏中得到前所未有的满足感。但对于第一次接触本系列的玩家，游戏初盘时过高的难度恐怕会令人望而却步。不过本次官方善心大发提供了快速升级用DLC，2小时开满99级也算是传统RPG的一次革新吧。



剧情算是比较好好地沿袭了系列风格，然而新的制作班底明显功力尚缺，初期制作有超高的不可控死亡率，尤其令人郁闷的是仲魔的存在感极低，基本是主人公带着3个“奶妈”火杀四方，恶魔全书居然还没有完成半显示。在游戏有着不低难度的前提下推出的经验DLC任务，也有破坏平衡性之嫌。



游戏流程非常长，多结局也让玩家不得不多周目进行游戏，十分厚道。仲魔和技能的数量非常丰富，想要合成高级且实用的仲魔需要花一番心思培养。游戏初期比较困难，需要不断存档，不过通过付费DLC能够快速满级，略微破坏游戏平衡。迷宫比较单调除了首次接触游戏的新玩家，也让老玩家略有不满。



本作是3DS上同名作品的升级版，高清的程度还算不错，新增要素也达标。当初针对3DS机能设定的谜题也有细微的调整，但并未强化。如果之前错过了原作，那么这是一个弥补的好机会。新难度Infernal使得游戏的挑战性提升不少，突袭模式也有变化，即使是玩过3DS版的玩家，也有必要尝试一下。



强调回归系列原点的本作的确在一定程度上展现了《生化》系列失却许久的恐怖氛围，不过在谜题设计上始终难登大雅，扫描装置也在一定程度上延缓了游戏的节奏。新增的Infernal难度相比原版的Hell难度在挑战性上强了不少，而加入了枪械养成要素后，突袭模式的耐玩度也更上一层。



作为移植版，游戏在画面上的进步是非常值得称赞的，无论是人物的建模还是场景都进行了高清化。整个游戏的体验也因此得到了提升。但遗憾的是，除此之外游戏本体变化不大，增添的新元素也没有特别吸引人。对于老玩家来说不够诚意，但没体验过3DS版的玩家绝对不容错过。

召唤之夜 5

PSP



- サモンナイト5
- NBGI
- 策略角色扮演
- 2013年5月16日
- 日文

21

【游戏介绍】作为系列的最新作，本作保留了系列传统的战斗规则和好感度、多结局外，各方面都有了一定的加强。AVG 加入了业界流行的“Live2D”系统，使角色的每个表情都非常生动。战斗系统的画面一改 2D 风格，进化为 3D 画面，为了配合本作的剧情要素，还加入了觉醒强化等新要素。



本作的 AVG 部分引入“Live2D”技术，每个角色的一颦一笑都让人心动。故事情节平缓，在中后期不少新的展开有加分点，但还是落入俗套。战斗画面虽然更改为 3D，但人物动作呆滞，远不及系列作的 2D 来得有趣。新增的觉醒强化系统可有可无，意义不大。整体素质仍在原地踏步。



本作画面给人感觉比以往有不少提升，主要是剧情推进的文字 AVG 部分采用了“Live2D”让人物看上去更加生动活跃。战斗画面也首次变成了 3D 画面，只不过演出效果却稍微令人失望。游戏保持了以往一贯的战略性和挑战性，满足了系列粉丝的需求，只可惜整体未能给人眼前一亮的感觉。



召唤兽系统作了不小的变化，取消了契约组合成召唤兽，专用召唤兽只要素材强化就能习得新的召唤术，而共用召唤兽的召唤术则是固定的，画面没有以前作品中通过各种组合终于试出一个高级召唤兽来得多，而且现在不用契约组合了时间也没有减少，因为大部分时间都转移到了刷素材的重工作业上。

假面骑士 穿越战争

PS3



- 假面ライダーバトル イド・ウォー
- NBGI
- 动作
- 2013年5月23日
- 日文

20

【游戏介绍】本作是由 BANDAI 与东映联手制作的一款“无双类”假面骑士游戏。不同于以往格斗类的假面骑士游戏，本作采用了原创剧本，请来了原作演员担任配音，忠实还原骑士的必杀技与台词，豪华版游戏还用原作主题曲作为 BGM，是专为骑士迷们准备的一份豪华大餐。



本作无疑是假面骑士迷的神作。游戏忠实还原各骑士必杀技、特殊技能，摩托车做出了不错的速度感，而且请来了大部分角色的原作演员们负责配音，着实让粉丝们感动了一把。但游戏的场景不多且目的单调，很容易让人感到厌倦。游戏显示了制作组对粉丝的诚意，但可以改善的地方很多，期待能有续作。



本作称得上是披着假面骑士外衣的无双游戏，只是增加了驾驶等特色要素。游戏可以选择的角色不算多，但角色之间的区别较大，还原度也相当高，FANS 玩起来会非常开心。不过游戏画面比较简陋，敌人种类比较少，看上去十分单调。角色有等级设定，但也就仅此而已，让人缺乏反复游戏的动力。



和意料中一样，本作是一款完全为《假面骑士》粉丝服务的游戏，作品忠实还原了《假面骑士》中的大部分设定，必杀技和特殊技能的演出虽谈不上华丽，但绝对能让粉丝泪洒满面。不过对外的本作也带有动漫改编游戏的弊端，例如场景重复性高、打击感不好，建议非原作粉丝就不要轻易尝试了。

幽闭圣地 2

PSN/XBLA

- 2013年5月15日
- 14.99美元/1200MSP
- Sanctum 2
- D3Publisher
- 第一人称射击
- 主机

7.0 /10



本作是主视角射击 + 塔防的结合，玩家需要通过打倒敌人后获得的资源来建立防卫塔。和前作相比，这回游戏引入了职业概念，不同职业拥有不同的武器和特殊能力。游戏的地图设计十分开放，玩家可以随自在广大的地图上进行建设，并由此派生出多种多样的打法，还支持 4 人联机。但射击手感仍有待提高。

狂野西部 神枪手

PSN/XBLA

- 2013年5月22日
- 14.99美元/1200MSP
- Call of Juarez: Gunslinger
- Ubisoft
- 第一人称射击
- 主机

7.5 /10



糟糕的前作终于害得系列沦落到了下载游戏的地步，不过稍微调整一下也不错，因为本作的表现无论如何都比《大毒枭》要好。本作终于回归了西部，画面变成了卡通渲染风格，剧情虽没大多值得推敲的，但基本的射击手感很到位，系统也算丰富，还有技能强化和升级，希望续作能强回归光盘游戏。

猎人的战利品 2 美国

XBLA

- 2013年5月17日
- 800MSP
- Hunter's Trophy 2 - America
- Bigben Interactive
- 第一人称射击
- 主机

6.0 /10



玩家扮演猎人在美国进行狩猎活动。游戏完全按照真实的打猎规定来制作，在什么地方打、什么能打什么不能打都有讲究，经典的足迹追踪要素也完全保留。游戏的操作比较独特，需要花时间适应，成就好像是其最大优点。5 月 29 日本作还推了澳大利亚版，除换了动物外其他基本一样。

猎杀潜航起 复仇 刃狼 DLC

PSN/XBLA

- 2013年5月15日
- 6.99美元/560MSP
- Metal Gear Rising: Revengeance
- Konami
- 动作

7.0 /10



该 DLC 的流程偏短，刃狼操作起来没有想象中的敏捷，攻击方式也较为单调。尽管有原创的 BOSS，但整个 DLC 中只有一场 BOSS 战，场景方面也几乎是以往的本材。所幸的是游戏的玩法与本篇的区别较大，主要通过忍杀来解决敌人的刃狼篇为《MGS》系列的“老玩家找到了一份熟悉的潜入感”。

监禁风云

Ubisoft

动作冒险

多机种

Watch Dogs

预计在2013年11月19日

1人/多人在线

繁体中文版

1950语言包

对应主机种为 PS4、X360、Xbox One 及 Wii U

对应玩家年龄:17岁或以上

WATCH DOGS

当皮尔斯拿着几乎万能的手機在2012年的E3展中登场时,我们对这位神秘的黑客几乎一无所知,他有着过人的身手,也有着高明的技术头脑,然而他的动机是什么?又为什么需要用手中掌握的高科技设备来执行这一切?随着时间推移,本作对于故事的主要情节仍然讳莫如深,但起码在一些近期发布的消息中,我们知道了皮尔斯的部分动机和他手中设备的各种能力,《监禁风云》的剧情脉络,也开始展露出冰山一角。

新角色

在刚刚公布时,本作完全把重点放在了皮尔斯身上,几乎一直没有公布过其他角色,不过在本作中还是有那么几个重要角色的,让我们来看看他们在剧情中所担当的角色。



乔迪
Jordy

这个带着东方人特征的男子似乎和皮尔斯相识已久,他从穿着和神态上都显示着自己是个帮派分子,不过他似乎和皮尔斯之间没有冲突,甚至还互相信任。当然,两人看待事物的观点可能不太一致,所以皮尔斯才会对乔迪说道:“我们最好别呆在一起太久,免得彼此都想要杀死对方。”

根据目前的情报看来,皮尔斯和乔迪有着合作关系,而且乔迪也将是故事中的重要人物之一。



谁是艾登·皮尔斯?

在一个被大量电子设备监视和控制的都市里,谁能够操纵这一切,谁就能够获得如同神一般的力量。艾登·皮尔斯(Aiden Pearce)就是芝加哥的新晋神明,他身穿深棕色大衣,头戴鸭舌帽,看起来只是个平凡的路人,但是他不但随身带着一把九毫米口径的手枪,衣领中还藏着一条围巾,随时可以拉起来挡住半边脸,隐藏住他的真面目。不过这都比不上他手中的装置,这看似只是智能手机的设备却可以让皮尔斯控制周围的大量电子设备,通过利用这些设备,他可以完成许多普通人完全无法想象的任务。

关于皮尔斯的过去,我们所知不多。根据他在警方数据库中的档案,我们得知他生于1974年5月2日,现年39岁,出生地是北爱尔兰的贝尔法斯特,但如今是已入籍的美国公民。在警方眼中,皮尔斯是一个私人治安维持者,他出生于德里关

系极为糟糕的街区,小时候就见识到了大量的暴力冲突,有的来自别人,有的来自他自己的家庭。这使得皮尔斯早年走上犯罪之路显得理所当然,他曾经因为实行电子诈骗、非法携带枪械和盗窃罪而在库克县监狱呆了十一个月,从服刑时间和地点上看,他当时肯定尚未成年,但已经练得了许多日后派上用场的功夫,包括了电脑知识、如何使用枪械和偷鸡摸狗的方法。

如今,皮尔斯似乎是某个私人治安维持组织的成员,他有着强烈的冲动,要用手中的设备阻止城市中人们的非法行为,同时一个名为Bixel 44的黑客正通过城市中的所有电子设备追踪皮尔斯的行动,甚至还有其它特工远程观察着皮尔斯。他似乎只是这个组织的主要任务执行者之一,但真相到底是如何,还要留待游戏进一步揭露情报才能得知。

● 名词解释

CtOS 系统

该系统的全称是 The Central Operating System, 本身其实就是一款多功能软件, 但性能非常强大, 它可以控制整个城市的网络, 并获取所有市民的个人资料。而且它并不仅仅是在管理, 还会将所有信息进行整合, 对市民的行为作出预测, 并对可能的犯罪行为提供相应的预警功能。

central Operating System

C T O S



2003 Blackout

雷蒙德·肯尼
Raymond Kenney

这个角色从未在影像中以真面目登场, 不过他对《监察风云》的故事有着重要的作用, 正是因为他在 2003 年使用病毒瘫痪了美国东海岸的电网, 导致 5 千 5 百万居民突然陷入黑暗之中, 并使得 11 位市民因此死亡, 才让美国政府开始研发监控整个城市的 CtOS 系统, 而正因为 CtOS 系统中存在漏洞, 才让皮尔斯有了靠着手中设备操控整个城市的机会。

克莱拉·里尔
Clara Lille

装扮充满了朋克风的女黑客, 她似乎和皮尔斯一样有着不幸的童年和黑暗过去, 不过克莱拉显然更适合钻研技术, 所以成为了一位女黑客, 她甚至有可能是皮尔斯的合作伙伴之一, 只不过她看起来并不特别赞成皮尔斯目前的行事方式。她是目前公布的女性角色中唯一一个拥有重要剧情戏份的, 所以很有可能就是本作的女主角。

故事发生地点

《监察风云》的故事发生在芝加哥 (Chicago), 这是全美最大的城市, 人口仅次于纽约和洛杉矶, 还是美国最大的交通枢纽。在本作的故事当中, 芝加哥已经被 CtOS 系统全面覆盖, 所有的摄像头、交通灯、轻轨列车、自动吊桥和隐藏路障都由这个系统控制, 所以当皮尔斯控制了芝加哥的 CtOS 系统, 就等于控制了整座城市, 一切电子设备都将成为他维持正义并逃避执法部门追捕的利器。

飙车



皮尔斯能在芝加哥做什么?



利用摄像头侦查



操纵交通灯



过载电箱



升起路障



查看市民个人资料



控制轻轨列车



WATCH DOGS

以及更多...



t.qq.url.com/pdlnag

III スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 PRIDE OF JUSTICE

《魔装机神》自从在《第2次超级机器人战争》以来，就以帅气的机设和个性鲜明的角色获得玩家的一致好评，其后便在游戏中频繁登场，并推出动画和专属游戏。而本作是该系列的最新续作，游戏剧情也紧接其后，本次我们的主人公安藤正树一行人又会遇到怎样的挑战呢？

文 洛克 责编 心の永恒

超级机器人战争OG传说 魔装机神 III 正义的探索	NBGI	策略
多机种	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 PRIDE OF JUSTICE	日版
	2013年08月22日	1人
対応機種为PSP3及PSPV		7480日元

出击！魔装机神

前情提要

位于地球内部异空间的地下世界——拉·基亚斯(ラグィアス)，一个跟地球上有着不同文明，有着众多的国家、人口和远超地球上科学技术的异空间世界。

拉·基亚斯中最大的国家——神圣兰古兰王国(神圣ラングラン王国)，为了要对抗预言中所说的大灾难，创造出了4架人型兵器——“魔装机神”。以操纵者候补身分从地上被召来拉·基亚斯的安藤正树在机缘巧合下成为了风之魔装机塞巴斯塔的操作者，经历过许多战斗之后逐渐成长。

在经历过兰古兰的崩坏、与宿敌“怒(シユウ)”的战斗、以及三国战争这些事情之后，正树等人组成了国际规格的维和组织——安提拉斯队(アンティラス队)。

安提拉斯队行动之初，为了制止了修德特尼亚斯南北战争(シュテドニアス南北战争)，将暗中活跃的沃尔克斯鲁教团(ヴォルクス教团)的大司教艾尔希妮(エルシーネ)打倒，终结了动乱。但是，满足战争疮痍的世界，新的骚动却又再一次地发生……

安藤正树

マダキ・アンド

主角，男，17岁，生于日本东京。风之魔装机神塞巴斯塔的操作者。父母双亡，运动万能但超脱路痴。不说话时看起来是个英俊小子，但常做出滑稽的举动，目前在安提拉斯队中就像是队长般的存在。在恋爱方面，虽然琉妮跟温蒂对他有好感，但他分不清谁家族爱跟异性变的区别所以事情一直没有讲明白。在前一次的战争中，与塞巴斯塔的守护精灵赛飞斯(サイフィス)互通心意，学会了可跟精灵意识同调的精灵凭依(ポゼッション)。

CV：绿川光



塞巴斯塔

属性：风
 阵位：奇
 重量(总机)：38.4吨
 重量(全装备)：74.2吨
 高度：28.48米



风的魔装机神，与风系高位精灵“风”的“サイフィス”建立契约。机身呈纯白色，属于高机动性机体，无论火力和速度都是一流的，同时也是唯一可以打开通再次元的“门”在地上与异空间之间移动的魔装机。被称为最强的魔装机神，在塞巴斯塔的身上，蕴涵着许多强大的

神秘力量。
 主要动力为“炼金术式永久机关”(フルカネリ式永久机关)。动力效率主要依靠操纵者的普拉那(プラナ)。普拉那也可称之为“气”或“能量”，必须由操纵者来提供。内部的自我循环系统可维持操纵者的生理机能，让其长时间待在内部。

獠牙·桑·维西亚斯

フアンタサンベシマス

基欧利亚斯(ギオリアス)的操者。以前隶属于兰古兰的近卫骑士团。他是剑皇杰欧鲁特的弟子,剑术实力毋庸置疑,曾在有名的剑术大会得到优胜。不知是不是因为好战的性格,獠牙的普拉那(气/プラナ)远高于常

人,在辅助技术还未成熟的时候就能操控初期的魔装机。

目前以情报部员的身分在洁妮雅手下工作,也因为心境的变化,改变了在近卫骑士团时代的服装,发誓要以新形象更加活跃。



CV: 中村登一

基欧利亚斯



属性: 旋风
段位: 低



与风的低位精英基欧流德(ギオリウト)结契约的魔装机。属于安提拉斯队的新配备,为基欧拉斯特(ギオラスト)的后继机种。相较

于当初以侦察机而设计的基欧拉斯特,因为是以前线运用为前提开发的,所以武装跟装甲都得到了强化,是更有攻击性的机体。



与炎的低精英雷欧迪(レオガ)结契约的魔装机。操者为黎林(ツレイン)。最开始是制造用来担任魔装机杰法(ジェイファ-)的后继机种,本已经预备好要接班,不过因为与

黎林相当契合,因此后来就变为了他的专用机。因为在上一代的战争中被指出性能不足而增强了武装,使得原本就不错的近战格斗能力又再度得到了强化。



雷欧盖拉(レオゲイラ)

属性: 流星
段位: 低



德尔基蓝

属性: 火山
段位: 低

与大地的低位精英德尔奇纳(デルキナ)结契约的魔装机。目前的操者为梅菲尔(メフィル)。在有着种种问题的魔装机芬塔(ファンター)被废弃之后,作为芬

塔的后继机种被正式采用。与芬塔一样属于远距离攻击支援型魔装机。在上次的战争之后,增设了装甲板以及火箭发射器。火器管制系统和射程均得到大幅强化。

汀弗雷尔

属性: 闪电
段位: 低



首发同捆特典

首发特典附有可将本作中登场的“瓦尔西奥妮 R”的外观改成 TV 动画《超级机器人大战 OOO》版“瓦尔西奥妮(ヴァルシオーネ)”的下载码,对于喜欢玻璃的玩家来说,这可是不可错过的内容哦。

游戏知识

拉·基亚斯

面积: 4 亿 5286 平方 km
人口: 15 亿 4891 万人
陆地面积: 2 亿 128 万平方 km
海洋面积: 2 亿 5078 万平方 km

魔装机、魔装机神的发源世界,位于地球内部的异空间。拉·基亚斯的世界里不存在水平线和地平线,太阳在天上不会移动。但是太阳的周期和地上一样,当太阳的光变暗、消失时,月亮就会代替太阳支配着世界。这个周期相当于地上北纬 30 到 40 度的时差运动。从拉·基亚斯可以经过称为“Gates”的接口来到地上。

精灵

精灵主要分大地、水、火、风四个大系。

大地精灵	
圣位	暗
高位	大地
低位	森、岩、砂、铁、山

水精灵	
圣位	刺
高位	水
低位	冰、雾、雪、泉、川、湖

炎精灵	
圣位	光
高位	炎
低位	雷、电光、热风、マグマ(岩浆)、不知火

风精灵	
圣位	空
高位	风
低位	龙卷、阳炎(蒸气)、砂风、かまいたち(毒风)、北风

新闻资讯

前线狙击



FREEDOM WARS™

フリーダムウォーズ

新闻资讯

前线狙击

人类所居住的大型要塞监狱都市

牢国都市圆形监狱



人类为了在荒凉的世界生存而建起的监狱都市，住在圆形监狱里的几乎所有人都被施加了罪名并被管理起来。各个圆形监狱之间还会发生激烈的冲突。



科普

●何谓圆形监狱？

圆形监狱 (Panopticon) 是由英国哲学家杰里米·边沁于 1785 年所提出的监狱设计。监狱中所有囚室围成一个环形，并且由正中央的监视高塔管理。囚室向外界一侧还会开一扇窗用于采光，这样监视塔可以清楚地看到每一个囚室的状况，但囚室却因为逆光无法看到监视塔内部。囚犯便不知道自己是否或者何时被监视，心理上造成一种始终被监视的错觉。这个模型实现了用最少的人力和成本就能监视所有囚犯的效果。



重犯罪者

罪人 (男)

罪人在圆形监狱能获得生活保障，但作为代价他们会被处以监禁 100 万年的刑罚而被管理起来，如果他们参加志愿战争并且达成预期的目的就能得到减刑。

■罪人们为了逃脱监禁 100 万年这种不讲理的刑罚取回自由之身，他们必须参加到志愿战争中去。

《自由战争》是由SCE为PSV开发的全新多人动作游戏。将支持8位玩家通过本地网络或互联网进行联机合作。作为第一方的游戏，本作的公开算是SCE亲自回应了希望PSV有狩猎大作的玩家的呼声。对PSV来说也算是打了一口强心针。本期杂志为大家介绍本作的世界观设定等情报：

STORY

在整个世界都几乎荒废了的近未来，所有生物都已经无法在外界生存了。但人类却在世界各地建造出名为“圆形监狱”的都市继续存活。但是，为了研究如何在这个资源枯竭，环境恶劣的世界中生存下来，各都市之间的斗争从未停息。各地的“圆形监狱”为了管理人类，对几乎所有人处以监禁刑罚。

“诞生为人的罪要被处以监禁100万年的惩罚。”
被处以刑罚的人称为“罪人”，他们会被强迫劳动，而所谓的劳动就是要参加志愿战争。只有在战争中夺回市民，罪人才能减轻自己的刑罚。

监视者/协助者

新闻资讯
前线狙击



人工装备（女）

圆形监狱为了监视罪人而制作出来的人工生命体。她们会跟随罪人们一起行动，在志愿战争中也会作为同伴加入战斗。游戏中，玩家可以对她们的外观、发型、衣服、AI台词等进行自由编辑。

■人类一生下来就登上沉重的十字架。

■可自由定制的人工装备能为战斗带来各种便利。



自由战争

PSV

自由战争	SCE	动作
Freedom Wars		日版
预定2014年	1-8人	售价未定
时间轴未定		



市民

肩负着守护都市发展重任的技术人员，他们拥有很高的才能，因此成为了圆形监狱间互相争夺的对象。阻止掠夺者抢夺市民是罪人们的主要职责。但是，如果不小心，罪人或者人工装备被掠夺者抓走的情况也是有的。

掠夺者

掠夺者是本作中主要对付的敌人，它们的存在直接威胁到圆形监狱中的平民。它们是一种类似巨大飞龙的怪物，根据特征还能分成很多种类。



■能发射出强力射线的掠夺者，破坏力惊人，恐怕一击就能秒杀罪人或者人工装备了。



■游戏中还有作为兵器使用而人工开发出来的掠夺者，对罪人来说它们既是同伴也是敌人。

挑战巨大的敌人， 将市民救回来吧！

志愿战争中人们主要是跟巨大的强敌——掠夺者展开战斗。但是，单纯打倒掠夺者还不够，玩家需要跟同伴互相协力，将市民救出来并且护送到安全的地方才算完成任务。游戏中有本地联机 and 联网联机两种模式，能支持多达8名玩家同时合作进行游戏。

夺还战

大家可以留意每个罪人的左手都绑着红色的荆棘，这种荆棘应该是罪人们的标准装备之一，体积小如同时还可以发射到地面上，帮助玩家移动到各种各样的地方。荆棘的种类有很多，功能自然也各有差异，而且还能让其强化成长起来。

荆棘



丰富多彩的动作

罪人们为了完成任务必须充分利用身上的工具，并以此使出各种动作。下面就为大家介绍罪人们的战术工具和动作吧。

武器

游戏中的武器大分上分远程和近战两大类，细分又有大剑、步枪等丰富多样的种类。



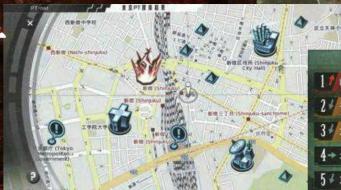
切断·破坏

利用荆棘将自己拉到敌人身上，然后用近战武器将掠夺者的一部分破坏掉。从图中可以看到敌人身体内困住了市民，玩家要用这个方法将敌人救出来。



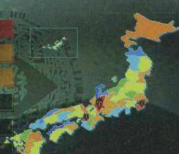
战争

建立在世界各地的圆形监狱为争夺资源而不断发生冲突，这一点将会利用PSV的网络和定为功能在真实的地图中展现出来，具体会是什么样的系统目前还有待新情报的公开。



▲真实的地图上能够“看到”各种图标。至于在国内的地图上能不能看到东西？暂时还是期待一下吧。

- 1 岐阜PT
- 2 千原PT
- 3 大阪PT
- 4 北海道PT
- 5 京都PT
- 6 福岡PT



現在の戦況

最新更新日 10/21 19:00 - 19:00

末日余生

《最后生还者》专栏

对于大多数玩家来说，目前只能通过购买《战神 超凡》的方式来获得于5月31日下载本作试玩版的机会（截止杂志截稿前，尚不清楚此试玩版的内容）。5月24日，编辑部提前玩到了本作的最新 DEMO，特把这个 DEMO 的每个场景反反复复玩了数遍，下面就为各位详细解说一下本作试玩版内容和细节。



栏目主持：铃

爆炸物的种类

爆炸物很少有现成的可捡，大部分都是靠合成，目前我们在试玩版中接触到的爆炸物主要有燃烧弹、烟雾弹、罐头炸弹，其中罐头炸弹

算是其他游戏中比较罕见的了。罐头炸弹中放置了剪刀、钉子等各种锋利物，爆炸后的杀伤力很高，能够轻易将敌人断肢。

个性的妹子

如果之前的宣传让你认为 Ellie 是个娇弱的萌妹子，那你就错了，因为从这段试玩版中我们可以看出，她的个性十分鲜明。平时她会相对乖巧，战斗时也非常配合，她会经常主动牵制敌人，或者替 Joel 解围，而且大部分情况下不需要玩家照顾。

不过在剧情中要是谁惹怒了她，她就会立刻发怒，与人争吵，还不时说出一些脏话。在第一个试玩关卡最后与 Bill 遭遇时，还有第二个试玩关卡初期被其他生还者袭击时，我们都不难看出妹子鲜明的个性，妹子不错，性格直爽！



试玩报告

试玩版操作列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
十字键	武器切换
L1键	瞄准
R1键	射击/上弹
L2键	奔跑
R2键	感知本能

按键	作用
□键	近身攻击
x键	攀爬
△键	蹲下/站立
○键	拾取/动作键
R3键	提示
L3键	手电筒开关
SELECT键	合成菜单
START键	暂停菜单

感知本能

这两个试玩关卡中都可以使用感知本能 (Listen Mode)，这个本能的主要目的是用来观察感染者或生还者所在的位置。按下 R2 键发动感知本能后，Joel 会通过仔细倾听的方式来试图确认敌人所在的位置。

这在游戏中是一个很好用的本能，合理使用能有效预防敌人偷袭或包夹。目前我们玩不到最后一个“生还者”难度，不知道在最高难度下会不会对感知本能的性能或使用条件做出一定的限制。

道具合成

本作的道具合成做得算是比较方便的，收集来的各种素材会被自动归类，玩家将背包放在地上准备合成的时候，屏幕上会清晰地显示出玩家制作对应道具所需的材料，以及是否拥有这些材料。若需要的材料全部拥有，按下○键一段时间（黄屏应该是按×键合成），角色就会将道具合成完毕，这个过程中不需要玩家逐一选择素材，但游戏也不会进入暂停状态，而且玩家如

果松开按键，角色就会立刻停止合成，这样的设定很明显增加了游戏的真实感和紧张感，提醒玩家不论什么时候都不能掉以轻心。



[试玩关卡“LINCOLN”]

与下一个关卡相比，“LINCOLN”关卡的节奏要慢很多，这正好给玩家慢慢体会游戏的基调和玩法。这个部分讲的是 Joel 带着 Ellie 去找自己的一个老朋友 Bill 寻求帮助。进入关卡的第一感觉就是画面比台北电玩展上提供给媒体的试玩版画面要好很多，当然这个跟游戏还处在开

发中有关，许多后期工作都是逐步进行的，游戏的最终画面水平，肯定是要以发售后的正式版为准，而在这个方面，相信顽皮狗绝对不会让广大玩家失望。

关卡前期感染者的数量相当少，玩家这个部分的主要任务就是搜寻场景中的物品，同时利用场景中的道具或者观察力，来搭

建或者找到可行的道路。让人印象比较深刻的地方就是长长的木板在这个区域用得比较多,比如说玩家需要先把木板靠在一个小屋子上,然后自己爬上小屋,把木板指上来,再用这个木板铺在自己所在这个小屋屋顶和对面小屋顶部,从而越过障碍直接走

到下一个建筑物的上方,类似的技巧在游戏中应该会比较常用。制作小组特意在几个比较安静的路段偷偷放了几个头部完全“开花”的Clickers,这些家伙听到声音就会立刻扑向玩家,如果不能及时反应的活立刻就会被秒。普通的手枪子弹对其根本起不了什么太大的效果,



如果想避免与其一战,可以投掷砖块或空瓶将其引开,或者趁其注意力在别处时立刻展开有效攻击。需要注意的是,如果你听到了感染者的声音但不确定他们的位置,可以开启感知本能来了解它们大致的位置。

试玩关卡的中段出现了不少炸弹陷阱,这些陷阱很显然还是人为装上去的,最好的排除方式是扔个砖头把陷阱主动触发,或者如果陷阱够高也可以蹲下直接走过,由于游戏没有跳跃,所以反而是低矮的陷阱只有主动触发才能通过。关卡后期,Joel被陷阱给吊了起来,巨

大的声响吸引了大量感染者,在Ellie把我们放下之前,我们得保护自己不被感染者弄死,当然,还要保护妹子。这个部分是这段试玩中最难的,因为普通的Runners只有爆头才能一枪解决,然而这在被吊起的时候很难达成,到后来Clickers出现,打不中头的情况下我们需要三至五发子弹才能将其打死,但手中的枪弹夹容量也才六,而且子弹时间很长,因此这里要算好子弹的数量,否则就会被Clickers近身,然后Joel的脖子就被咬断了。妹子成功将Joel放下后,老友Bill及时赶到,此时大量感染者继续涌现,玩家需要迅速跟同伴脱出,动作慢一点的话就很有可能被秒。脱离险境后还有一段剧情,从这段剧情中我们可以体会到妹子Ellie那特别的个性。



[试玩关卡 “PITTSBURGH”]

这个关卡从开场的动画起就很有趣,Joel和Ellie似乎是在Bill的帮助下弄到了一辆车,二人行驶在街道上,却遭到了其他生还者所设下的埋伏。Joel及时看出端倪试图驾车逃走,却因遭到投掷砖块等攻击不慎撞车,其他生还者一拥而上企图攻击二人,这场战斗也就正式开始。

正如之前我们在前线中曾猜测的那样,与生还者的战斗策略与同感染者的战斗策略有很大不同。战斗发生在一个废弃的便利店,玩家必须控制Joel利用店里的货架或柜台进行躲藏,悄悄接近敌人身边,并在有把握的时候冲出去攻击,当然,最好是能在便利店的角落里找到近身武器,这样才能迅速干掉面前的敌人再赶紧逃走。整个过程要活用声东击西,或者看准机会把身上的燃烧瓶或罐头炸弹往敌人堆里扔(这

两个合成道具是试玩关卡一开始就给玩家的)。如果玩家一开始就站起来开枪暴露目标,那么下面将会比较难打,因为敌人不仅会从正门进来,他们还有可能会悄悄从角落处被碎窗户翻进来,借着货架的遮挡慢慢移动到玩家身边,如果没有其他敌人在玩家身边,他们会直接选择攻击,但是有同伴正在和玩家缠斗,他们往往就会从背后迅速抱住玩家。被抱住后玩家需要迅速挣脱,偶尔Ellie会突然冲上来奋力攻击抱住玩家的敌人,妹子在战斗中经常会通过喊话来提示玩家有敌人包抄,这比较机灵。这个关卡不像之前那



样基本用不上回复,因为之面对的前大部分敌人要么无伤就要就直接归西了。在战斗中受伤后,赶紧逃到角落开始疗伤,使用急救包的过程中游戏不会暂停,而且生命值慢慢回复的,因此如何能快速找到安全点,安心疗伤应该也是游戏中一定要掌握的技巧。整个战斗过程中,Joel的攻击和处决动作非常多样,具体使出什么样的招式和当时

手上所持的武器有关。在这个试玩关卡的最后,我们可以找到一个改装强化武器的工作台,不过由于手头的零件有限,我们目前还无法强化太多升级项目,而且此时已到试玩DEMO的末尾,因此即使强化了也没有敌人给我们试效果。所以这个部分的功能只能到正式版游戏中去体会了。

冷兵器的重要性

搜刮在本作中是非常重要的,因为无论玩家怎么努力去寻找,大部分时候身上还是只有个位数的子弹数量,而且如果武器的威力不够强,又无法命中敌人要害,在被敌人围攻的时候弹药会迅速用尽,而且杀伤力还十分有限,这种情况下,

冷兵器的地位就显得非常重要。只要手上有好用的冷兵器,对付少量感染者和敌人基本不会有太大难度。

冷兵器的耐久度跟材质有关系,例如铁管肯定比木条耐用,攻击力也更高。合成过的冷兵器攻击力会更强,不过在使用的过程中可

能逐步解体,比如在第一个试玩关卡“LINCOLN”初期,会捡到一个铁管和剪刀合成的武器,用这个武器敲了感染者几下之后,绑在前面的剪刀会损坏并脱落,玩家只能继续用普通的铁管来战斗。冷兵器同时携带数量的限制也增加了游戏的难度,这个在游戏的后期不会不会有强化,比如增加背包携带上限之类,不过即使能够有所

提升,应该也还是非常有限的。





[胜负师]

其实我有尽量避免获取《最后生还者》资讯的意愿，只为在游戏发售时获得最高的游戏体验，毕竟顽皮狗出品，不需要有任何质疑。但我的职业又让我更容易获取资讯，这其中的矛盾心情

可谓冷暖自知。这一次两个短短的DEMO只能说是管中窥豹，但已经可以体会到顽皮狗的进取心，无论是技术层面还是所表现的氛围，都有可能将末日生存类型及僵尸题材游戏的标杆推到新的高度。肥胖的小姑娘实在是太抢戏了，如果能让操作的话我就打11分哈哈！



[纱迦]

可能是期待值太高，抑或是体验版和成品的差距，感觉游戏的画面并没有达到我的预期。但与之相对的，游戏乐趣比想象中要高不少，光是看看游戏中出现的数量繁多的组合菜单我就已经

被感动了。射击的手感和《未知海域》类似，格斗方面则是大有进步，不再像《未知海域》这么粗糙。感觉在这样一个废墟环境中生存10个小时将是相当惬意的事情，我唯一在意的是游戏的隐藏要素会是什么样的，如果能有一些类似于无限砖块、肥胖版宝可梦之类的秘技就完美啦！



[一刀]

1. 尽管是在720p下运行，但画面表现在PS3平台上依然堪称标杆级，无论是图形技术还是艺术水准，都达到了相当高的水平。

2. 游戏玩法和开发商代表作《未知海域》系列“完全不同，不再是那种将叙事节奏感放在第一位的动作电影式“本道”游戏，而是真正的“缓慢沉浸式”生存体验历程。

3. 无论是枪械开火及命中的效果还是近战时的打击感，本作

相对《未知海域》系列”都有一定的提高。

4. 在细节上，摒弃了过多的戏剧化处理。主角就是普通人，他并没有过人的身手。弹药及补给品等也都相当有限，而通过医药包来回复体力时，不仅需要数秒，而且过程并非无敌。这一切，都将使游戏过程对玩家来说就是一场艰难的生存之旅。

简而言之，如果本作能够获得成功，那意味着以“生存恐怖”为主题的动作游戏，将会获得全新的定义。

我们期待着！



[铃]

算上台北电玩展的DEMO，和这次的新DEMO，我前前后后玩了已经有7、8遍了，每个难度都试了一下，目前来看本作的表现比我预想的还要好。系统方面已经感觉差差不多，但流程、剧情、世界观的体会上感觉只是看

到了很小的部分，细节上的体会在前文的试玩报告中已经写得很清楚了，强烈期待正式版。值得一提的是，对于那些玩惯了快节奏射击的玩家来说，本作真的需要静下心来才能玩得透，因为游戏世界是资源匮乏的末日，这里没有源源供应的弹药和精确的GPS导航，要想生存下来，只能凭自己的本事。



[时雨]

这是顽皮狗制作小组的又一次突破，这是试玩后最大的感受。游戏的光影效果有了不少幅度的提升，一些细节的处理也相当棒。比起《未知海域》系列“相对飘的打击感来说，本作的打击感有了很大程度的进化。最让人欣喜的是敌人的AI非常高，感觉非常真实。当主角

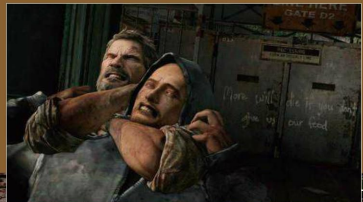
在攻击敌人的时候，放在其他游戏里面的话，其他敌人会傻傻地看着，但在本作敌人会在身后勒住主角以救助同伴。在HARD难度下，由于敌人的配合相当完善，因而难度颇高。至于有些试玩到的人提到的导航系统不完善，我个人觉得是为了把求生和探索这一点表现得更加突出而设，这样的设置让整体的氛围有了不少程度的提升。



[宇宙人]

两段DEMO试玩完之后，我特意尝试了一下Hard难度的第二段，因为这一段一开始就会进入战斗。于是我切实体验到为什么说男主角很脆弱。赤手空拳拿着武器的敌人近战，如果不采用偷袭击的话很难打得过，被两个人围攻如果不利用好身上的道具，就算能打赢也难免重伤。高难度下敌人的进攻意识和配合变得非常凶险，

你躲起来的时候，负责近战的敌人还会偷偷绕过来你身后偷袭击。枪械的子弹数很少，而且攻击道具也有限，所以身上和场地上可用的东西全都要有效利用起来才能前进。这种绝境中生存的感觉是游戏目前为止给我最深刻的印象之一。不过游戏的Checkpoint非常多，像便利店这么短的一段战斗中间就有一个Checkpoint。当然到了正式版本，以及最高的“生还者”难度不会发生变化目前不得而知。



英雄觉醒！ 平成骑士大集合！

几年前笔者和朋友开玩笑时说过，三国无双玩腻了，改天整个假面骑士无双出来就好了，我肯定买3盒来布教。没想到当时的玩笑话还真了，无双类的假面骑士游戏真的就出现了。尽管不能称得上大作，但各种只有假面粉丝才懂的高还原度够让粉丝感动得泪流满面。



通关时间：剧情通关 8 ~ 10 小时、深入游玩 40 小时
白金时间：40 小时以上



假面骑士 穿越战争 NBGI 动作
PS3
《假面ライダーバトル・ワータースタイル》 1人 日版
2013年5月23日 7480日元
无对应周边 对应玩家年龄：12岁以上

实用技术

特快专递

基础系统

操作说明

通常时		奥摩托时	
按键	说明	按键	说明
左摇杆	角色移动	R2、□键	加速
右摇杆	画面操作	R1、x键	刹车（长控刹车）
□键	通常攻击	R2+x键、□键+x键	漂移
△键	必杀技1	△键	180度转弯
○键	必杀技2	○键	切换后方画面
△+○键	特殊技	长键+△+○键后，松开x键	抬起车头
R2键	超必杀		
x键	跳跃		
□键+x键	紧急刹车		
L1键	防御		
L2键	集气/蓄力		
R1键	特殊动作（转换形态）		
R3键	锁定		
L3键	冲刺		



骑士冲击

当超必杀槽储到一定量（呈亮黄色状态）时，同时按下□键+x键可以使出拥有无敌时间的冲击撞攻击，攻击身边的敌人，在受到攻击产生硬直的时候也可以发动。主要用于脱离BOSS的连续攻击以及反击技使用。虽然十分强力霸道，但是使用会消耗一定量的超必杀槽。

转换战斗形态

部分拥有转换战斗形态的骑士，可以用十字键+△来选择想要变身的形态。按十字键+或者长按R1进行变身。按十字键+可以立刻回到基本形态。



▲假面骑士OOO的鸟系联动形态。

骑士终结技

在BOSS战中，无法通过普通攻击把BOSS完全击倒。当BOSS的体力下降到极少的程度，头上会

出现“△+○”的按键提示，输入指令后骑士会发动终结技，如果成功命中就能彻底把BOSS击败。

超必杀/最强形态

当超必杀槽储满后，按R2键假面骑士会变成最强的形态，同时发动威力极大的超必杀技攻击敌人。在超必杀技的动作结束后，骑士会保持最强形态一段时间，此时的攻击力与防御力大增，各必杀技性能、威力均会发生变化。超必杀技命中BOSS后接着以最强势追加攻击，是快速削减BOSS体力的最佳办法（尤其是Hard难度的

BOSS）。当超必杀槽完全消耗完后，骑士会变回基本形态。



▲假面骑士帝的帝王形态及必杀技皇家同花顺斩。

能力成长

骑士除了提升等级提升各项基本能力数据外，还可以通过游玩骑士之路模式取得道具“记忆のカケラ”永久提升骑士各项能力。另外骑士们也可以通过装备战斗技能进行强化，最初只能装备一个，随着骑士的等级提升最多可以同时装备三个技能。可以在商店中通过游戏中取得的购物点数购买各个假面骑士的手办，

每个手办均会带有独自的技能效果。推荐游戏前期先购买假面骑士Wizard水形态（ウィザードウォータースタイル）的手办，效果为击倒50个敌人体力大回复，在普通难度基本可以无压力玩通关。技能的可购买种类会根据编年史模式以及骑士之路模式的进度逐渐增加。

逆天评价

影响过关的评价主要有：受伤容量、敌击破数、最大连击数、难易度。由于过关时间对于评价没有影响，因此要获得最高的S评价，可以装备增加或延长连击数的技能，然后多杀余兵蓄超必杀槽并同时刷连击数，蓄满超必杀后BOSS一来一发然后用最强势追击，依次循环。最后总分会根据难易度影响获得倍率，普通难度没有变化，困难难

度可以获得1.5倍的评价得分，少杀一些余兵也能较容易取得S评价。



▶普通难度及困难难度取得S评价。

游戏模式

编年史模式

本游戏的原创剧情模式，某些任务会固定某个骑士出战。想要解锁可使用的假面骑士必须游玩此模式。

骑士之路模式

挑战任务模式。每条路线有3个任务，必须全部完成才算通过一条路线。本模式可以取得让骑士基本能力永久提升的道具“记忆の力

ケラ”（记忆碎片），蓝色碎片提升防御耐久值、红色提升攻击力、绿色提升攻击力、黄色延长最强模式的持续时间。

路线类型

路线类型	任务内容
サブイベントロード	游戏中无法回复体力的情况下通过三个任务
ボイスロード	任务中体力值减少
フレンドシップロード	与2名骑士进行共斗任务
レベルロード	等级1提高1进行任务
クエストロード	敌人攻击力提高的任务
ファイナルロード	高难度重复体力具敌人攻击力极高的恐怖任务

奖励任务

每条路线内的3个任务都以A评价通过，会出现奖励任务。这种任务会比普通任务获得更多的购物点数。

▶每条路线选择就能看到清楚看到能获得什么颜色的记忆碎片。



自由模式

可以自由选择已经通关的编年史模式进行游戏。除了可以自由选择任意骑士进行游戏和没有剧情内容外，和编年史模式没有太大区别。

原作还原度

本作为粉丝向游戏，虽然游戏的基本玩法和游戏目的都很简单，但很多细部的设定却十分忠实于原作，让假面粉丝们玩起来颇有亲切感。每个骑士的设计都有各自的特点，并非每个角色只换个贴图了事。例如555的加速形态，变身后自身高速化，必杀技深红冲击的性能也发生变化，但时间限制只有10秒；OOO变身联组形态有时间限

制，一段时间后强制变回基本形态；Kabuto的骑士踢需要先按腰带的按钮3下；剑的扑克技能需要消耗AP点数；空我除了一般转换形态外还会随战斗进化成更强大的升华状态等等，再加上游戏制作组请回了大部分的演员回来担任角色配音，包括我方骑士、2号骑士、敌BOSS，原声还原各种剧中的经典台词，让原作粉丝大呼厚道。另外游戏的豪

华版还配有原作的主题曲、插曲，随着游戏的进行自动切换。比如使用超必杀的时候，就会播出原作的处刑BGM。还原原作的种种细节，

让人感觉出专为粉丝而设的种种设定，都让这款游戏值回它稍偏高的定价（至少身为假面迷的笔者觉得：值！）

奖杯列表

名称	种类	条件
究極のライダー	白金	获得全奖杯
ビギナーライダー	铜牌	骑士之路通过一条路线
ベテランライダー	银牌	骑士之路通过十条路线
マスターライダー	金牌	骑士之路通过全部路线
さあ、シールドタイムだ!	铜牌	编年史模式第一个任务过关
フィニッシュ!	金牌	编年史模式任务通关
フィギュアコレクター	金牌	获得全部骑士手办
みんなの笑顔の日記!	铜牌	编年史模式“不死鸟の心”任务过关
アキトの為に、人狼の為に!	铜牌	编年史模式“狼の心”任务过关
俺は人をもっとめだライダーになつたんだ!	铜牌	编年史模式“狼の心”任务过关
俺は夢はない、でも守ることはできる	铜牌	编年史模式“俺の……夢?”任务过关
俺は運命と戦う!	铜牌	编年史模式“Double Joker”任务过关
い(ぞ!)少年!	铜牌	编年史模式“响(鬼 倉らず)任务过关
天の道を往き……全てを司る……	铜牌	编年史模式“VS墨墨”任务过关
喉、鼻上!	铜牌	编年史模式“今知りませと(こ)わり”任务过关
キバいてく!	铜牌	编年史模式“クエイアップ キアの日記”任务过关
通りすがりの粗眉ライダーだ!	铜牌	编年史模式“宇宙でも速い電ヤツ”任务过关
さあ、お前の罪を数えろ	铜牌	编年史模式“全てを振り切れ”任务过关
ライダーは誰かいてよ	银牌	编年史模式“明日のメダルとパンツと顔む”任务过关
空軍キーター!	铜牌	编年史模式“この支配からの卒業”任务过关
約束する、俺がお前の最後の希望だ!	铜牌	编年史模式“不死鳥の心”任务过关
さあ、さあ、さあ	铜牌	获得购物点数10000以上
お前の命は俺が決める!	铜牌	打倒50个BOSS
誰に勝てるだ!	铜牌	乘摩托车走42.195km以上
じやあ、ランタイムだ!	铜牌	总击破数5000以上
悪魔と相俣りする気力……あるかな?	铜牌	编年史模式“夢トリ……”过关
超変身!	铜牌	总变身(转换形态)次数100次以上
目覚めよ、その魂	铜牌	游戏时间50分以上
戦わなければ生き残れない	银牌	总击破数10000以上
どけ、俺の歩く道だ!	银牌	乘摩托车走555km以上
本当に重切つたんですか?	铜牌	编年史模式“「重切り者」の正体”任务过关
狙えよ、それから!	银牌	任意一个假面骑士的达到等级40以上
クロックアップ	银牌	任意一个任务5分钟内过关
最初からクライマックスだぜ!	银牌	同时装备3个技能过关任意任务
ブラッディローズ	银牌	获得全BGM、声音
世界の破砕者	银牌	总击破数达到10000以上
これで決まりだ!	铜牌	超必杀使用100次
続戦の名義	铜牌	获得假面骑士装备的任务过关10次
俺は全てのライダーと友達になる男だ!	铜牌	全假面骑士解锁
いつものPresentsユウ	铜牌	在商店购买商品30次

奖杯解锁指南

本游戏的白金时间大约40小时，难度为简单。奖杯的获得条件都很大很简单，光是打通编年史模式已经可以解开一半的剧情奖杯，比较耗费时间的是“获得全部骑士手办”与“乘摩托行走555km”但也可以通过无限刷出余兵，选用射击系的骑士装备增加连击数的技能就可无限轻松获得。

这里一个例子：

1. 选用等级30以上的空我天马形态（绿色射击能力）
2. 装备技能手办“オース ガタキバ コンボ”、“フェニックス”、“メテオストーム”增加连击

数及延长连击时间

3. 选择任务“呼Oう魂”

任务一开始就会看到敌BOSS在前方不远处，只要靠近它，它也不会主动来攻击玩家（位置请看附图），然后杂兵会源源不断地刷出来，控制好空我天马形态的射击频率秒杀杂兵，大概半秒开枪（杀得大快杂兵会来不及刷出来），因为杂兵无限出现，因此这个方法也可以拿来刷购物点数达成购买获得骑士手办的奖杯。





作为《召唤之夜》系列的最新作，本作采用了live2D和3D战斗相结合的方式，给系列新作注入了不少活力。这种AVG式的表现方式使得每个角色的表情都栩栩如生，具有不错的观赏性。本作在战斗上有不少强化，多样的技能学习和自由加点的系统让玩家富有研究性。整体的故事讲述比较平缓，在中期有不少新的展开给故事添加了不少亮点，强烈推荐给系列粉丝和喜欢策略角色扮演玩家。

文/时雨 美编/心的永恒

召唤之夜5	サマナーナイト5	NBGI	策略角色扮演
PSP	2013年3月18日 3月21日	1人	日文 5980日元 对应玩家年龄：12岁以上

章节流程

游戏开始后可以选择难度，之后可以选择男女主人公。根据玩家选择的性别不同，响友的称呼和剧情发展会有所差异。



每章开始后进入剧情，剧情过后进入自由探索的环节，发生剧情战斗

在游戏开始的序章，根据玩家选择的不同，有四个响友可以选择

属性	性别	名称	选项
灵界属性	女	スピネル	かわいい花かざり
幻兽属性	女	ベリエ	かわいいハンカチ
鬼族属性	男	カゲロウ	かつこいいハンダナ
机界属性	男	ダイス	かつこいいマフラー

探索部分

在探索部分玩家可以对各个标志点进行探索，其中既有商店、自家、银冶工房、钓鱼等设施，也有和其他角色或NPC对

话的标志点。其中黄色表示的是设施或者重要剧情的标志点，绿色则是支线的对话标志点，红色则是切换地图的标志点。当剧情发展不下去时，请确认黄色标志点的剧情是否已经进行完。关键的剧情战斗标志点还会在旁边标注“Event”字样，玩家可以先行保存再进入战斗。

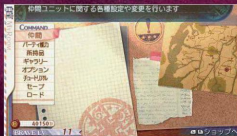


基本操作

按键	作用	按键	作用
方向键	角色移动/光标移动	○键	确定/对话语音回放
摇杆	角色移动	L键/R键	据点跳跃
△键	在对话中隐藏文本框	SELECT	切换2D/3D建模 (角色菜单中)
□键	对话语音/据点跳跃	START	人物建模鉴赏(角色菜单中)
×键	取消/对话快进		

自室

玩家可以在自室进行各种设定，菜单项从上到下对应伙伴、队伍技能设置、持有物品、鉴赏、设定、说明、存储和读取。



●伙伴(仲間)



在此页面可以对同伴的能力进行确认和提升，也可以习得技能和更换装备等。

其中各项能力的影响如下：

能力	影响	能力	影响
AT	物理攻击力	MAT	魔法攻击力
DF	物理防御力	MPF	魔法防御力
TEC	回避率和命中率	LUC	取得物品和会心一击率

技能(スキル)：在此页面可以确认该角色所持有的技能，除了确认已有的技能外，还可以消耗角色的经验值来习得新的技能。部分技能有等级

之分，随着等级的提升技能的效果也有所强化。技能等级会在技能前方显示。可习得的技能不仅有主动攻击的技能，还有被动、回复技能。除此之外

武器的熟练度也可以在此提升。可习得的技能受角色的阶级影响，也有一部分技能不受阶级限制可以习得，具体请在页面中确认。



等级 (レベル)：与一般的角色扮演游戏不同，本作并不是在战斗中自动升级的，而是当经验值达到一定程度后需要自己在菜单中选择升级来提升角色能力。每次升级各项能力都有一定程度的提升。除此之外还有额外的升级点数可自由增加。每种能力都有一定的提升上限，如果对加点不满意，还可以在房东的店里购买洗点的道具重新升级加点（需要“恶魔的秘药”）。当等级提升到一定程度之后还可以提升角色阶级。

阶级 (クラス)：当角色等级提升到一定程度之后就可以在阶级中选择更高的职业阶级。选择后各项能力都会有不少程度的提升，同时可以习得更多的技能。阶级提升后，部分角色的能力倾向会有所改变，建议根据新阶级的倾向选择技能或者增加点数。

装备：本作的装备系统可装备的内容较少，除了武器之外就是饰品了。每个角色都有专属的武器，也根据角色不同可装备的武器有所区别。武器只可以在特有的武器中更改，不可以相互交换。武器能力只可以到锻造工房提升。虽然可装备的内容较少，但庞大的饰品数量在一定程度上弥补了内容较少的遗憾。

召唤：在这里可以查看可召唤的精灵。一般而言每个召唤师与所对应的响友相应的属性是最高的。要想召唤更多的精灵不仅需要战斗击败它们从而取得对应的召唤石，还必须让角色的对应召唤等级提升。要提升召唤等级，可以通过装备部分饰品实现。一般而言召唤等级到该精灵技能要求的等级就可以召唤相应属性的精灵了，但如果想使用更高等级的技能，就必须装备更高等级的装备才可以实现。通过

这样的方式，即使非召唤师的职业，例如警察骑士等也可以召唤出精英。需要注意的是召唤石并不需要装备，而且只要队伍中角色的召唤等级达到了都可以进行召唤。

● **Point**：召唤等级共有五个阶段，分别是“S.A.B.C.D”，召唤魔法的种类有攻击、回复、治疗、状态治疗、回复+治疗、支援、附加和咒依几种。

● **Point**：除了召唤等级之外，还有属耐性存在。属耐性值的是对机、鬼、灵、善和无这些攻击和魔法的对抗耐性。需要注意的是无属性也是一种属性。属耐性的数值越高，在战斗中受到的伤害减少的程度越高。



● **队伍技能 (パーティ能力)**

队伍能力指的是对敌方全体有所影响的能力，使用后可以在战斗中取得有利的效果或者在战斗后取得一定的额外奖励。队伍技能除了每个角色固有的能力之外，还能通过勇气金币 (プレイメダル) 交换取得，一般而言超强的能力需要的金币数越多。取得后选择装备就可以了，

但需要注意的是可装备的队伍点数是有限的，而且装备技能都需要一定的队伍点数，装备更多的技能还是装备上强度更高的技能需要经过一番的考虑。队伍技能分为两大类，一类需要在战斗中使用指令使用，另一类只需要装备上就可以取得相应的效果。

● **武器锻造**

利用武器锻造可以强化每个角色的专属武器，强化项目包含攻击力、魔法攻击力、回避和命中率，会心一击率。除此之外还可以利用饰品进行能力附加，能力附加并不是直接将饰品的能力附加上去，而是根据组合能附加上去的技能。如果对技能不满意还可以选择能力解除将能力

取消。除此之外，某些角色还可以直接利用素材合成新的技能。

● **Point**：武器强化所需要的素材如下

强化内容	必要素材
武器性能强化	矿石
取得攻击技能	矿石、召唤石 (サモナイト石)
能力附加	饰品

房东商店

在房东商店可以利用货币购买道具，利用占卜 (占い) 可以查看和各个角色之间的好感值，还可以利用“恶魔的秘药”降级，选择控物还可以利用勇气金币换取一些目前比较珍贵的道具，合理使用可以提升队伍的整体的实力。具给房东，之后就可以在商店购买到料理道具之后，还可以将道



具给房东，之后就可以在商店购买到。

锻造工房

在锻造工房可以对武器和响命石进行强化。



● **响命石强化**



通过对响命石强化可以习得新的召唤魔法或者是新的技能。需要一定数量的召唤石。随着级别的提升，需要的召唤石等级也不同。一部分的技能需要习得其它的技能后才能升级。

异世界调停机构

在异世界调停机构可以利用回想系统重新挑战之前的关卡，以完成未达成的勇气目标，需要注意的是，即使是再度达成已完成的勇气目标也可以再次取得勇气金币。而且通过后取得的经验值和金币只有原来的50%。已达成全部的勇气目标或已经完美的关卡，旁边会有徽章标志。

除此之外，个别章节有任务关卡可以达成。在任务关卡中没有勇



气目标需要达成，但难度比起一般的事件战斗要高一些。达成后有可能取得队伍能力，角色的必杀技或者是职业阶级。

钓鱼

剧情发展到一定程度之后在公园会发生剧情，选择男性或者女性的话可以决定钓鱼老师的性别。随后选择钓鱼就可以进行钓鱼的迷你游戏了。

进入钓鱼的页面之后，可以先选择鱼竿和鱼饵。当鱼饵沉入水中，就需要按下屏幕提示的按键，一定次数之后，下方的鱼标识达到最高，屏幕出现“Fish On”的字样后再按下屏幕要求的按键就算成功钓鱼。需要注



意的是并不只是提醒单独的一个按键，某些比较珍贵的鱼会有要求同时按下多个按键的情况。钓起的鱼按照大小和重量换算成点数，点数可以交换一些珍贵的道具。

战斗系统

本作的战斗画面与之前的系列作有所区别，使用的是3D真实比例的方式。基本的规则和系列作类似，玩家需要在保持BP量在一定程度的基础上，达成各种勇气目标（ブレイブ）并达成战斗目的。



基本操作

按键	作用	按键	作用
方向键	角色移动 / 光标移动	x 键	取消
摇杆 ↑ / ↓	切换显示比率	○ 键	确定
摇杆 ← / →	切换我方角色	L 键 / R 键	切换菜单项目
△ 键	显示角色状态	SELECT	显示指令菜单
□ 键	切换角色朝向	START	结束回合

移动与 ZOC

在战斗中选择移动就能选择要移动的格子，可移动的距离受角色能力的影响和 ZOC 等特殊系统影响。角色能力包含普通的移动距离（MOVE 数值）以及高低差前进距离（H 数值）影响。具体可以在角色菜单中确认。除此

之外还受部分常时发动的技能影响，如浮游等。

ZOC 指的是影响敌对势力行动的技能。ZOC 会在周围的格子内形成范围，除非打倒制造 ZOC 的人，否则无法直接通过身后的格子。

补正与 RATE

在战斗中可以选人物朝向，分别有正面、侧面和背面。根据站

位的不同，给敌人的伤害值。命中率 and 反击率都有区别。简单而言，给予的伤害效果背后大于侧面大于正面。如何选择正确的站位也是在战斗中取得优势的重要因素之一。

除了方向补正外，还有格子补正。在战场中有一些敌人占有多个格子，



如果使用大范围的攻击的话，攻击的格子越多，RATE 数值上升幅度越高。

RATE 指的是攻击时带来的

伤害比率。100% 是基本状态，低于 100% 所给予的基本伤害减少，大于 100% 时攻击能取得更好的效果。

射程

选择攻击或者召唤魔法后，会出现武器或者召唤魔法的射程，在选择武器的时候也会出现射程说明。例如射程 2 ~ 5 表示正面方向前方的 2 ~ 5 格都是可攻击的范围。上、下分别表示高低落差的可接受范围，如果超过这个范围，即使敌人可在可攻击范围内也会无法攻击。



待机型

待机型指的是我方角色受到敌人攻击时的对应方法，基本包含“防御”和“反击”两个基

本种类。除此之外随着习得的技能增多，也有一些新的待机型可以择。

●基本待机型

待机型	效果
防御	减少物理攻击伤害的 25%
反击	如果敌人在自己的攻击范围内则会自动反击

●特殊待机型

有部分特殊待机型需要耗费 MP，在 MP 不足以发动的时候自动变成基本待机型。

反撃系 攻撃範囲内から攻撃されたときに反撃する
反撃時に与えるダメージの RATE は通常時の 1.0



待机型	效果
魔抗	与防御的效果类似，但在此基础上增加了对魔法抗性
免切	防御的基础上增加回避概率
先制	有可能在敌人攻击之前先反击
逆袭	在攻击范围内的遭受攻击的话必定反击，并且随着 HP 的降低反击的 RATE 上升

HP 与 MP

本作的 HP 与 MP 有不同的颜色标识，其中黄色表示 HP 回复，绿色表示 MP 回复，而红色表示 HP 伤害。HP 一旦归 0，该角色就会消失。

MP 作为最重要的数值之一，以 50 的状态开始，全部单位的

MP 最大值为 200。根据玩家的行动回复。

可回复 MP 的行动如下：给予敌人伤害、受到敌人伤害、击破敌人、回避攻击和阻止敌人行动。需要注意的是 MP 的回复量受到敌我双方等级差的影响。

BP

BP可以简单理解为战况值，每关开始以50的状态开始，最大值为200。在剧情战斗中，只要达成勇气目标（プレイブ条件），BP就会有一定程度的增加。同时，如果击败的敌人比我方角色等级高，BP值也会少量增加。如果敌人等级低于我方，则击败敌人时BP值会少量

减少。如果我方角色被敌人击败，则会减少大量的BP值。一旦BP值将为0游戏就结束。

BP值的最大作用就在于使用队伍能力，同时有部分的技能效果与目前的BP值挂钩，玩家在使用的時候要留意这一点。

觉醒强化·响命/缔约

作为本作的重要系统之一，觉醒强化在本作的战斗中扮演着重要的角色。觉醒强化执行后自身和武器的能力会在一定的回合内强化，同时可以使用状态中才能使用的“觉醒响命术”和“觉醒义”等。对于有响友的召唤师，这一过程称之为觉醒强化·响命，而对于没有响友的警察骑士，则称之为觉醒强化·缔约。



要使用觉醒强化，比如要MP值高于100以上才能执行。觉醒强化的持续时间受等级和对应的技能强度而定，一旦效果消失，则需要经过一定的回合数才有可能进行再次的觉醒强化。对于主人公来说，不仅要主人公本身的MP高于100，响友也要达到相应的状态

才行。执行觉醒强化之后，响友会变得小型化，主人公的装备武器会变化。随着选择的响友不同，装备的武器外形、武器性能和攻击范围也会有所变化。变为小型状态的响友，除LUC之外，全部能力都减少成，技能只能使用不消费MP的魔法攻击、单体的HP回复或者小型化专用的。一旦响友陷入战斗不能状态，觉醒强化的状态也会解除，同时在觉醒强化中是不能使用交代技能的。

勇气目标

在剧情战斗中，只要满足勇气目标就能取得勇气金库，并且增加BP值，使战斗朝着有利的方向发展。勇气目标除了共同条件外，还

有特殊条件可以达到。由于战斗可以进行回想再次挑战，因此没必要追求一次完成达成，可以留到角色能力都有所提高之后再次挑战。

勇气目标的共通条件如下：进行先制攻击、进行觉醒强化、同时击败2个以上的敌人、使用的道具低于3个和我方没有战斗不能的角色。除此之外，还有根据战场的特殊条件而设立的1~3个设定的条件。

交代

在队伍能力中设置了“交代”技能之后，可以消费BP值在战斗中交换出击的角色。如果出击可能的角色还有空位，可以追加角色出击。但强制出击和受到异常状态影响的单位是无法交换的。如果交换的单位还没有行动，那么交换后的单位可以再次行

动，如果已经行动了则在该回合交换的单位是无法再行动的。

交代的最大意义在于不出击的角色在每个回合最高能得到回复HP10%，MP10（最高回复到100）的效果，也能让一些较弱的单位出击以赚取经验值，平衡整体实力。

支援攻击（サモンアシスト）

支援攻击是指利用周围同伴的能力，强化召唤魔法效果的方法。

根据参与的单位数量效果会不同，参加支援的单位会消耗少量的

MP。格子数在周围3格，上下3格以内，由于消费不多，建议在战斗中可以多加使用。

支援攻击的效果如下：
1、减少消费的MP，每增加一个人减少5%。
2、增加技能威力，召唤魔法威力上升5。
3、射程增加，水平的射击距离增加1。
4、召唤等级提升：召唤等级提升1。



异常状态

有部分的攻击和召唤魔法附带异常状态。中了后需要经过一定的回合、使用道具或者使用召唤魔法进行治愈。

异常状态分为两种，分别是概率型和累积型。概率型指的是在一定

几率附加，受技能等级影响。累积型要求累积到100之后就能附加状态。异常状态一次只能附加一种，一般是高优先度的异常状态覆盖低优先度的。

● Point		
异常状态	类型	影响
气绝	累积型	无法进行任何行动，待机型和ZOC的效果均消失，受到攻击恢复。
毒	累积型	回合开始时遭受一定的HP伤害。
睡眠	累积型	无法进行任何行动，待机型和ZOC的效果均消失，受到攻击恢复。
混乱	概率型	无法进行操作，不分敌我双方攻击最接近的单位，ZOC效果消失，受到攻击恢复。
封印	概率型	无法进行消耗MP的行为。

夜对话



每章节的最后都可以选择一个角色进行夜对话，对话后可以提升与该角色的好感度。好感度关系到最终结局，请谨慎选择。

游戏心得

●进行剧情战斗的时候可以不必太可以追求勇气目标的达成，可以留到回想系统重新挑战补充即可。

●本作不是《超级机器人大战》系列，所以要想一骑当千是比较不现实的想法。建议步步为营前进，避免被敌人围攻。

●角色单位间不要扎堆一起，否则则入一个大范围魔法会给你回复带来压力。

●本作的远程角色相当强

力，能让敌人陷入无法反击的境地。可以让HP较高的角色利用ZOC挡住敌人，之后远程角色在后面输出可以取得不错的效果。

●在战斗中不要经常进行中断储存，避免偶尔失误造成的后果。

●一旦发现打不过可以回到异世界调停机构进行以前的关卡，练级后可以轻松通过。

●完成战斗后要记得进行技能和等级升级。



“真·女神转生”系列的粉丝们苦等了十余年终于迎来了新作登陆3DS平台,首周18万份的销售量也证明了这款经典的JRPG仍然拥有着惊为天人的生命力。或许在当下这个一切都快餐化的社会中,这样一款传统复古的游戏并不能被许多年轻玩家们接受,但只要你愿意静下心来认真品味本作,相信一定会从中发现到别样的乐趣。

文 八重樱 & 胧月 美编 心的永恒

实用技术

攻略速解

基础篇

本作在系统上相当“颠覆”,可见式遇敌、删除月龄、超极端加点……倒是近年系列作品中常备的御魂合体再次被删去,可谓革新和回归并存。虽然根本上是传统的《女神》作品,不过仅可见式遇敌一项就导致游戏体验产生了巨大变化。

基本操作

键位	功能
十字键	视角设置
滑杆	移动
A	确定
B	取消
X	挥动武器
Y	打开菜单
L/R	查看菜单或战斗时的特定功能键

遇敌

本作采用可见式遇敌,无论是迷宫还是野外,敌人均以蓝色或红色的马赛克光标出现,并且在感知到主人公后紧追不舍。迷宫中主人公可以挥动武器,在敌人碰到自己身体之前对其标记进行攻击,这样在进入战斗后会确保先手优势。如果不能成功攻击就被碰到,则有很大几率陷入后手劣势,除非己方队伍的平均速度高于敌方,敌人的移动速度非常快,可与主人公保持同速,一旦被追,除非切换场景否则很难摆脱,如果场景中同时出现两个以上的敌人,那几乎不可避免战斗。

主人公在野外(即室外的东京地图)不具备挥动武器的操作,因此遇敌后的先后手基本由速度决定。与宽阔的迷宫不同,野外

均是狭窄的羊肠小道,摆脱难度更高。野外敌人的出现位置很固定,只要其没有觉察到主人公,光标在原地盘踞一会即会隐去,玩家可以趁此时间通过,只不过等待较长,并不比直接打来得省事。

可见式遇敌固然增加了操作感和紧张感,不过时间一长,尤其是玩家跑来跑去做任务的时候,该系统就会显得颇为烦人(本作的自动战斗实在不给力)。这时解决我们烦恼的利器就来了——辅助魔法エストマソード,与系列以往作品里的エストマ一样,该魔法可降低遇敌次数,不过并没有エストマ方便,玩家即便使用了エストマソード,在迷宫中还是得攻击到敌人图标方可避免战斗。不过在野外就很省事了,可以直接吃掉敌人图标,回避战斗。



通关时间:秩序、混沌路线30小时,中立路线40小时

名:女神转生IV

Atlus

角色扮演

3DS

真·女神转生IV
2013年5月23日
系列同属作品

1人

6800日元

对应玩家年龄:15岁以上

无月龄后的一些变化

本作删除月龄系统,因此之前与月龄有关的项目均会变动。比如恶魔不会在满月时情绪亢奋,遇敌率也不会随月龄的增加而变大。影

响最大的是当然是合体事故,本作无法利用满月提升合体事故发生率,好在并没有多少需要合体事故才能合成的恶魔。

能力数值

主人公和恶魔均是五维数据,不过除了以往的“体”,变成力、技、魔、速、运,各数值功能如下:

数值项	内容
力	影响通常攻击和物理系技能的威力
技	影响物理和魔法攻击的威力
魔	影响魔法威力
速	影响攻击的命中和回避率,影响逃跑成功率
运	影响会心攻击的发生率,状态异常的恢复率

主人公每升一级获得5个能力点,玩家可自由分配。本作能力数值不设上限,因此追求极端魔法威力的甚至可以把99级获得的近500点能力全部加到“魔”上去,即便是最终BOSS也经不住几回合的轰炸,基本是全程秒杀敌人的节奏。这种极端加点大幅拉开了主人公与仲魔的能力差

距,因此那些高等级的仲魔就算学会了强力技能,输出能力远不如主人公,基本沦为“主人公输出,恶魔辅助”的局面。至于加点方式,小编还是推荐极端魔系,虽说本作几个物理系技能(如天扇弓、冥界破)也很强,但魔法更容易针对敌方弱点。



TIPS | 属性:物理-蓝,物理-黄,火-绿,冰-紫,电-电,冲击-冲,破魔-破,元素-元

技能

主人公没有独特的技能习得系统,其能使用的技能和魔法完全来源于仲魔。当有一只仲魔通过升级习得了它能够学会的所有魔法后,系统会提示玩家是否要把该仲魔的技能传授给主人公。传授项目完全由玩家自由选择,当主人公已经习得该仲魔的某项技能魔法,而该仲魔又满足了传授条件,那么两者重复的技能会在主人公身上得到强化。举例而言,如果主人公已经习得火系魔法了,而另一只拥有アキの仲魔再传授魔法时,主人公身上的アキ就会出现+1的标记,

魔法威力提升。这种强化方式是有上限的,达到上限强化后,数字会显示为黄色(未达到时为绿色)。根据技能的不同,具体的强化上限有所差别,比如万雷系魔法的强化上限为+5,而普通四属性魔法的强化上限为+8。注意,仲魔的被动技能,即耐性提升、属性威力提升等是无法传授给主人公的。

恶魔除了自身自带的技能外,还可以在合成时从宗代恶魔处任意选择继承。升级时,恶魔会随机出现技能突变,询问玩家是否要用突变出的新技能覆盖旧技能。

装备

由于没有魔晶炼化,所以装备数量不算丰富,各装备的详细作用如下文。

剑:影响主人公通常攻击的威力,长枪、小刀、钝器也归入此类。该装备对于魔系主人公并不重要,不同武器挥动动作有所差别,如装备长枪时按X是枪刺,装备剑时按X是劈砍。

杖:影响主人公攻击的威力。

弹丸:影响铳攻击的威力,并给铳攻击附加各种属性,产生

类似魔法攻击的效果。

头部:提升主人公除“速”以外的所有能力数值,包括HP和MP。

上半身:为主人公附加对各属性的耐性,同时往往也会产生对另一属性的弱点。

下半身:大幅提升HP上限,并对能力数值“速”产生影响。

アクセサリ:惟一可提升MP上限的装备,此外还会附加一些特殊效果。

任务

游戏中的クエスト是推进剧情、增加游戏额外乐趣的任务,分主线任务(メイン)和挑战任务(チャレンジ)两种。主线任务在流程中自动触发,必须完成以后才能推进剧情发展;挑战任务绝大多数与流程无关,算是玩家在冲突过程中的添头调剂,少数挑战任务会掺杂在主线中强制要求玩家去完成。在中立路线需要强制玩家去完成挑战任务,这算是例外情况,会在流程攻略部分予以详细说明。

挑战任务分为纳品型和目的型两种,纳品型的任务一旦触发,无需特别领取,只要收集了规定数量的指定道具后便可直接去商



会缴纳,该类任务可反复多次领取。目的型任务需要玩家主动领取(受注),领取后除非中途放弃(ギブアップ),否则在完成任务前是无法推进主线或接受其他挑战任务的。区别纳品型任务和目的型任务的最简单方法,是看任务说明的“依頼文”右侧是否有“状况”字样,如果有即为纳品型任务。

护腕妖精

护腕妖精パロウズ为玩家提供存档、读档、更改难度和查看游戏数据的支持,当然其最为

重要的功能是开启辅助功能(アップ)。开启アップ需消耗应用点数,主人公每升一级可获得

10点该点数,另外在宝箱或打倒部分敌人可获得特殊道具“APポイント10”,使用后也能增加10点应用点数。推荐开通的项目有マイスキル増設、MPリカバリ、ストック領域拡張、仲魔

スキル轻量化、仲魔スキル増設、全書レドダウン、Dリポイント10(可与语言不遇的恶魔种族对话,重要)、フンド系(向恶魔勒索金钱,在缺钱的后期非常重要)。

邪教的馆

喜闻乐见的恶魔合成所,本作中的邪教的馆不再固定地点,任意时刻打开菜单都可特定。点击进入后可直观地看到系统根据玩家当前等级推荐的仲魔(オススメ合体),一般来说,推荐仲魔使用的素材恶魔都拥有比较好的技能,新接触系列的玩家可多加利用。

恶魔合体

恶魔合体分检索合体(全部为二身合体)和特殊合体两种,本作取消了三身合体,且目前无法制作御魂,但技能不如三代方便,不知日后厂商是否会用DLC来补救。

检索合体

二身合体全部以检索的方式来完成,点开所有“詳しく”可看到所有可设置的检索条件,下面由上至下依次解说。

使いたい仲魔を指定:指定仓库中的某一仲魔为合体素材之一,注意无法指定恶魔全书中的材料。

除外する仲魔を指定:指定仓库中的某一仲魔不为合体素材,用以将自己不想合掉的主力仲魔排除在检索之外。

おすすめの10選だけ表示:仅表示系统推荐的前10个仲魔。

未确认の恶魔だけ表示:合体结果中仅表示尚未说得加入、或尚未合体出的全新仲魔。

作りたい种族を指定:指定想要合成的种族,但要求玩家至少已经拥有一只该种族的恶魔方可指定。比如玩家想指定神兽种族,但若是恶魔全书中一只神兽尚未登录,那么就无法看到神兽类,比较不方便。

作りたい恶魔を指定:指定想要作成的具体恶魔,按日语五十音顺序排列<http://t.cn/R0mYp>。

欲しいスキルの种类:想让合体结果拥有哪一类的技能。

欲しいスキルの名前:进一步指定想让合体结果拥有的具体技能名,依然是只能检索已登录

过的仲魔所拥有技能。

強くない属性:想让合体结果擅长哪一种属性的进攻方式,可指定物理系、统系、四属性以及破魔和咒杀。

恶魔全书の仲魔も材料にする:让恶魔全书中登录的仲魔也作为合体素材检索。

精英を材料から除外する:将精英从合体材料中排除。

合体事故:合体时有一定几率出现事故,出现事故后,合成结果会不按合体制裁而变成其他恶魔。提升合成事故的方法目前仅知道一种:先学会战斗中使用恶魔合体的辅助技能,然后让主人公被敌人打死,在HP为0的状态下进行恶魔合体。

合体限制和恶魔进化:合体结果的恶魔等级不能比主人公高,否则将不允许合成,但这并不代表恶魔的等级一定小于主人公,例如有些恶魔获得经验值升级后有可能出现进化征兆,如果玩家看到了红色的“进化”字样,不妨继续给该恶魔练级,这样进化后的全新恶魔等级完全可能比主人公高。不过进化是不经过合体过程的,所以也并未打破合体限制。

特殊合体:无法利用普通合体制裁,仅能凭指定材料合成特定恶魔。特殊合体中部分需要完成指定任务才能解禁,尚有一部分则是只需拥有其中的一项合体材料便可显示出来。尚未拥有的合体材料标记为问号和阴影,不过玩家可以查看该材料所属种族和等级,有针对性地作出。特殊合体的恶魔和素材见下页。

恶魔全书

可查看已经作成的恶魔,即便是已经被合掉的恶魔,其资料也可从恶魔全书中查看,花费一定金钱,即可从全书中任意召唤自己想要的仲魔。第一次合成出的仲魔会自动登录到恶魔全书上,而“上書き登录”可以让玩家将升级过的恶魔覆盖原初数值的同恶魔,方便在召唤时能拥有已经练过的技能。

实用技术

攻略透解

合成结果		素材1	素材2	素材3	素材4
Lv.11 女神フォルトウナ	Lv.6 妖精ナハイア	Lv.7 地霊ドーフ	Lv.5 兽天使ムコム	-	-
Lv.13 幻魔タイムリン	Lv.7 妖精ビクシオン	Lv.11 妖精スリザリオン	Lv.1 妖魔ケツラウロス	-	-
Lv.22 魔人ディベイト	Lv.6 妖兽チャグリオン	Lv.8 天女アブサリス	Lv.11 龙王ナギ	-	-
Lv.22 天降神アモノズメ	Lv.6 妖精ナハイア	Lv.19 魔兽アプト	-	-	-
Lv.24 狂神オウゴン	Lv.24 神兽カブアフ	Lv.2 魔兽ビ	Lv.18 幻魔イクティニケ	-	-
Lv.27 秘神カンパンリ	Lv.15 フードメダタキ	Lv.24 魔兽モリウキウ	Lv.12 魔魔兽	-	-
Lv.28 妖精ハイビクシオン	Lv.7 妖精ビクシオン	Lv.18 天使アケエジシオン	Lv.9 妖鸟ハニー	-	-
Lv.31 邪神レウキアゴスト	Lv.15 妖獣ジャコウロス	Lv.19 秘神ジャコウシナン	Lv.9 外邪ジャコウリバ	-	-
Lv.33 兽神ミタウロス	Lv.8 兽兽ストーンカ	Lv.23 外邪ナイトストーカー	Lv.26 兽天使オリアス	-	-
Lv.34 魔人ロクストニス	Lv.15 妖獣ジャコウロス	Lv.13 幻魔タイムリン	Lv.33 天使ウハワ	-	-
Lv.35 鬼女メデューサ	Lv.7 地母神レレ	Lv.30 邪龙バリスカ	Lv.26 龙王ウーヴル	-	-
Lv.37 魔王キョウゴフス	Lv.15 妖獣ジャコウロス	Lv.34 幻魔ロクストニス	Lv.31 邪鬼レウキアゴスト	-	-
Lv.41 狂神オウニコユロス	Lv.11 龙王ナギ	Lv.35 神树マウケル	Lv.32 天使神クランリア	-	-
Lv.42 秘神アモノフトタマ	Lv.26 妖獣メウ	Lv.37 邪神ミシヤクジ	Lv.30 兽皇ツツゴモ	-	-
Lv.44 幻魔クラマテダク	Lv.24 妖魔カラスラテダク	Lv.18 妖魔ツパンダク	-	-	-
Lv.49 尸鬼アリス	Lv.13 邪龙ボルトガイスト	Lv.47 妖精ジヤク	Lv.31 魔兽アリアシヤック	Lv.28 妖獣ハイビクシオン	-
Lv.50 幻魔クーフーリン	Lv.32 妖獣セタンク	Lv.49 魔兽ドリアス	Lv.41 女神スカアハ	-	-
Lv.53 魔王ベリアル	Lv.55 天使ドミノオン	Lv.30 兽天使オリアス	Lv.32 恶魔インフエルノ	-	-
Lv.58 狂神アラミスキ	Lv.29 妖獣スクロスロー	Lv.23 妖魔ハウジヨム	Lv.52 妖精ロレライ	-	-
Lv.60 秘神キナムマン	Lv.45 魔皇サラマゴウ	Lv.24 精灵ムシ	Lv.34 精灵シルフ	Lv.42 精灵ウンディネ	-
Lv.69 魔神ハママユリ	Lv.26 龙女ヴィウ	Lv.45 妖兽サンチオウ	Lv.51 魔王アモテウス	Lv.30 邪龙バリスカ	-
Lv.70 魔皇ヘルブフ	Lv.70 魔神ヘル	Lv.33 兽皇レタロウス	Lv.49 尸鬼ケル	-	-
Lv.70 魔神バル	Lv.63 女神アサト	Lv.68 邪魔王	Lv.55 邪龙クイアマト	-	-
Lv.75 妖獣チモニホ	Lv.34 幻魔ロクストニス	Lv.50 幻魔クーフーリン	Lv.56 幻魔クルスニコ	-	-
Lv.76 死神イシヤムタ	Lv.54 恶魔カロト	Lv.45 妖魔ヴァルキリー	Lv.1 邪鬼ラムジルダク	-	-
Lv.72 狂神カマ	Lv.42 地母神アヒアナ	Lv.61 幻魔アヒロー	-	-	-
Lv.73 狂神アリス	Lv.57 オンシ	Lv.68 地母神イシ	Lv.71 天使ハニエル	-	-
Lv.75 神アサト	Lv.53 魔王スモウウス	Lv.54 兽天使ムコム	Lv.58 兽天使モリ	Lv.58 天使カズフェル	-
Lv.76 女神ノルン	Lv.49 鬼女トロボス	Lv.43 鬼女ケクス	Lv.37 鬼女ロク	-	-
Lv.76 女神カウリユウ	Lv.42 龙女カウリユウ	Lv.41 女神ケクス	Lv.52 鬼女アツク	Lv.52 兽皇ビヤック	-
Lv.78 妖兽オモウキ	Lv.55 鬼女スキ	Lv.43 鬼女モキ	Lv.49 妖獣フク	-	-
Lv.79 天降神アテラス	Lv.62 皇女ケダラウ	Lv.42 秘神アモノフトタマ	Lv.22 天降神アモノズメ	-	-
Lv.79 地母神セイオウボ	Lv.58 邪神ウツテ	Lv.41 神兽カウリユウ	Lv.33 兽兽セイキョウカ	-	-
Lv.80 秘神カンパン	Lv.70 妖魔カネシヤ	Lv.25 女神パールウアチ	Lv.52 圣兽アライウツタ	-	-
Lv.82 秘神スカトリボカ	Lv.71 妖魔アムカトル	Lv.45 神树マウケル	Lv.75 魔王ツイツミイル	-	-
Lv.84 魔皇シリヲ	Lv.59 天女ベリ	Lv.62 天使アズラエル	Lv.45 天使イスラフェール	-	-
Lv.90 破坏神ツギ	Lv.69 神皇バロン	Lv.68 鬼女ツダ	-	-	-
Lv.92 魔王キグス	Lv.71 天使ハニエル	Lv.71 邪神アヒシオン	Lv.76 地母神スカディ	Lv.78 魔王ツイツミイル	-
Lv.95 邪神ディウス	Lv.83 天使アクトロン	Lv.80 魔皇ツクマン	Lv.90 天使サマエル	-	-

路线分支

游戏拥有BAD ENDING、秩序、混沌和中立4种结局,具体通向哪个结局由玩家在流程中作出的选项决定,选择倾向于ミカド国、天使、秩序、ヨナタンの选项会使流程倾向偏向于秩序;选择倾向于东京、恶魔、混沌、ワルタンの选项则使流程偏向混沌;对双方方向的选项有一定倾向,往两个方向都没有极端倾向时则进入中立路线,中立路线的结局也可以说是本作的真结局。

通关特典

无论何种结局通关,存档后的二周目会自动追加高级难度“熟练者”、恶魔全书、已知恶魔资料、游戏履历和特殊合体的解禁等可自动继承,同时自动继承的还有マイスキル和仲魔スキル谱说。队伍里的仲魔并不能继承,惟一可继承的仲魔只有添加在DDS卡中的那一只。

二周目游戏时玩家可以手动选择是转生游戏还是新生游戏,转生游戏继承前一周目的等级、应用点数、金钱、装备和道具,缺点是无法重置主人公的能力数值;新生游戏则是除了自动继承的要素外,其余一概不继承。

耐性一览

耐性等级	属性一览	备注
弱	弱点属性,受到对应属性的攻击会大幅减血,且给对方增加行动机会	-
一般	对属性攻击无耐性也无弱点	-
耐	对该属性有一定抗性,能减轻该属性对自己造成的伤害	-
无	该属性的攻击对自己无效	-
反	能够反射该属性的攻击,反而给对方造成行动	-
吸	能够吸收该属性攻击并转化为自己的HP	-

善恶对话

主人公特有的会话功能,能够通过スカウト将敌方恶魔收进队伍。对话成功与否,要看玩家对话的选项是否符合善恶的个性。交涉并非100%成功,具备一定的随

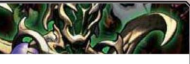
机性,有时即使是完全相同的选项,也有一定几率成功或失败。如果己方队伍中已经拥有同种的恶魔,则交涉的善恶则会自动停止战斗并离去,有一定几率赠与金钱或道具。

状态异常

受到敌人的部分攻击后可能陷入状态异常,状态异常的种类如下:

异常状态名	效果	解除方法
毒	行走一定距离,或在战斗中行动结束时扣减一定HP	魔法ポスムデス或道具デイスボイスン
麻痹	一定回合内无法行动	经过一定回合,使用魔法パトラ或メイトラ
睡眠	无法行动	受到攻击,使用魔法パトラ或メイトラ
混乱	不受玩家指挥擅自行动	经过一定回合,使用魔法パトラ或メイトラ
风邪	能力全方位下降,并且会传染给其他队员	魔法ポスムデス或道具デイスボイスン
迷子	受到攻击属性的攻击时,有一定几率成为孩子,虽然在仓库中能够看到,却不能派遣使用	在当前迷宫中寻找

战斗篇



在迷宫或野外与敌人的标记接触后进入战斗,战斗和《真3》一样采用了“行动回合合制”。我方每回合的行动次数=上场队员数,一般是4个。队员行动一次消耗一个行动槽,如果成功攻击敌方弱点属性可只消耗半个行动槽,增加我方在一回合内的行动次数。而如果敌方的攻击被我方反射或吸收,则会瞬间消耗掉敌方的两个甚至全部行动槽,同样等于变相增加了我方行动次数。完成增加行动次数的这一角色有一定几率

发生“奸笑”(ニヤリ),发生奸笑以后,该角色在本回合内的攻击力获得提升,且容易回避掉敌方攻击。此外,战斗中选择“かへ”也可以只消耗半个行动槽,如果当前行动的队员没有什么作为,不如将行动机会让给其他更强的仲魔或主人公。

战斗中按R键可以让队员自动战斗,提高战斗效率,如果学会了针对弱点属性战斗的辅助功能,还可以选择按L键自动战斗,能针对敌方弱点有效打击。

攻击属性与耐性

攻击属性分为物理、锐、炎、冰、电、冲击、破魔、咒杀和万能,万能是惟一不受抗性影响的属性,也不会被マカラカーン反射,可稳定无差别地对一切敌人造成伤害,不过相应地也无法针对上敌方弱点。破魔和咒杀

均属于几率命中的魔法,一旦命中就可一击杀死敌人,但通常成功率低,“审判的光”和“死んでくれる?”是成功率最高的破魔和咒杀魔法,建议玩家习得,而其他的破魔和咒杀由于稳定性太差,所以并不推荐。

流程攻略

第一章 实地训练

首先确定下主角的名字，接着跟随声音的指引依次与ワルター和ヨナタン相见。

OP 影像后和イサカル一起来到ミカド城，此时可以在城内自由移动和NPC交谈获得一些情报。选择“ミカド城へ”→“アキュラ像广场”来参加仪式，装备上ガントレット后点击屏幕下屏确认，主角获得认可成为武士。

此后流程中会多次出现选择肢，其中大部分选择肢会根据玩家的选择而决定最终是走入秩序结局、混沌结局还是中立结局。

Q1. ガントレットの儀式で左腕を差し出すかどうか

- 差し出す：秩序
- 差し出さない：混沌

Q2. ガントレットの儀式後でワルターに前に会ったことある? と聞かれる

- ある：混沌
- 無い：秩序

Q3. ナラクの入口前で初めてイザボに会い、名前を聞かれる

- 名乗る：秩序
- 名乗らない：混沌

转天早晨醒来后，和ワルター一汇合，一起移动到“ナラクの入口前”参加实地训练。训练开始后能获得300块钱和愈しの水×5，另外“O”的锻冶台和“B”的药剂“开启，可以购买武器、防具及回复药品，不过现在就300块，什么都买不起。

准备妥当后移动到“ナラクの入口前”，进入魔窟接受训练。

这个魔窟中共需完成3个任务，前两个任务没有地图可看，要等到第三个任务才会出现地图。如果出现仲魔死亡的情况，可以回到宿舍去睡一觉。另外此时无论是主角还是仲魔的战斗能力都很低，所以每次战斗结束后都最好有一次实战，以防悲剧出现。

●实地训练 其の壹：战斗教学的实战，跟随提示完成指令即可。

●实地训练 其の貳：随便收服三只恶魔为仲魔。建议玩家尽快将拥有回复技能的妖精ナバイ

ア收为仲魔，能在战斗中起到一定的帮助。不过比玩家等级高的恶魔是无法被收为仲魔的。

●最终实地训练：到地下第二层，一直往下走，打败BOSS“灾いの群”，获胜后开启宝箱得到“女物の指輪”。“灾いの群”无法被收为仲魔。

回到アキュラ像广场时会接到新的任务“いざ ミカド城の屋上へ”。前往“待ち合わせ場所”和ヨナタン、ワルター一同前往屋顶。一番交谈后任务结束。

Q：最终实地训练を攻略後、屋上でワルターに质问される

- 性に合っていないと思う：混沌
- やり甲斐を感じている：秩序

●わからない：无变化

一觉醒来后前往“K”的酒场，和老板K对话后查看黑板。之后打开菜单，选择“クエスト”→“チャレンジ”。此时会出现三个任务，分别是“恶魔を狩り爪を集めてくれ”、“ナラクの苔を拾ってきてくれ”和“ナラクに响く狮子の咆哮”。受注三项任务，移动到ナラク。

进入ナラク后会获得“恶魔合体”的情报，菜单中出现“邪教の馆”的选项，玩家可以在此将多个低等级恶魔合成一个等级稍高一些的恶魔。另外，此时在主要任务栏中还会出现“我が心の同胞に捧ぐ”这个任务，这个任务要先完成挑战任务中的三项后才能解除。

一直来到ナラクの地下二层，这片区域内会出现一种红色的敌人，它就是任务要消灭のオルトロス。这个怪弱冰抗、耐火焰和穴杀，连续用冰魔法就能轻松搞定它。

另外两个任务的完成条件分别为：

●恶魔を狩り爪を集めてくれ：获得3个格里芬之爪，这个来自魔窟グリフィオンの上才会掉落，不过グリフィオン出现的概率较低，玩家可以在一层入口

处反复进出刷新，一旦看到出现的是鸟型怪的身影就必定是グリフィオン无疑了。

●ナラクの苔を拾ってきてくれ：探索一、二层时，调查地上的苔苔可获得。

完成三个挑战任务后返回“K”的酒场，和K交谈选择“纳品する”，上交任务道具后“我が心の同胞に捧ぐ”随之完成。

接到主线任务“同胞の搜索を要請する”，这个任务需要进入ナラクの地下三层去寻找失踪的武士，这片区域内有毒沼泽，如果没有学到解毒技能的话，就要去药局购入一些“解毒の乳液”。锻冶屋中还可购入“骨角の剣”。

返回ナラク，来到第二层后从左侧的门进入，第一个岔路口往右走，打破尽头的触手进入第三层。往前走不远处会出现一名身穿褐色披风的男子，他会召唤出两只ナガ来与主角交手。ナ

ガー上来就会给自己上加攻击力的BUFF，打人很疼，利用火炎的弱点将它们迅速消灭吧（这场战斗无法说服它们成为仲魔）。

超过毒沼泽再度遭遇被风男，这次他召唤出了邪鬼ウエンデイゴ，这个怪弱风和电击，击败之后男子不甘心又召唤出了军势“DDS”の群れ，这场战斗有同伴的帮助，依旧使用火炎和电击魔法即可轻松搞定。

获胜后从前方结界进入，跟随少女的身影走到迷宫深处，进入到ステイヴン后进入旁边的房间可以恢复死亡的仲魔。存档一下，继续走到尽头房间中，遭遇BOSS妖树アルラウネ。アルラウネ弱火炎、耐破、破魔和穴杀，并且她还会使用毒属性的范围攻击。火属性攻击“アキ”对付这个BOSS非常有效，这个技能可以从魔天使ムコム处获得。

讨伐成功后返回宿舍入睡。

ナラク

出現の形態	弱點	耐性 / 无效 / 反射
外壁スタイルム	物、火、氷、風、冲、破	
邪鬼ラムシムラゴ	毒	物、銃
妖魔ケンクロス	電	破
凶鳥フクケ	銃	冲
妖精ナバイア	氷	破
魔窟モコイ	究	破
魔窟グリフォン	電	破
妖魔チャクリン	冲	破
尸鬼サムラインゼ	火、破	究
堕天使メルコム	氷、冲	火、无
魔王ミルメコム	電	究
妖鳥タンガタ・マヌ	銃、電	冲

第二章 追捕黑武士

起床后接到任务“朝明を食うぜ”，经过“ミカド城へ”→“城下町へ”→“ムン屋”，一番交谈后再去ミカド湖和イサカル交谈。

Q：リンの知り合いかい?

- そうだ：秩序
- 違う：混沌

回宿舍休息，剧情后接到任务“生存者を発見せよ”，需要玩家在该区域内救出三组幸存者。在通往幸存者所在位置的路上会有红色的敌人阻挡，基本都是群体出战的军势，多用AOE技能可速战速决。在地图最右侧的幸存

者处会遭遇小BOSS战，BOSS鬼女ストリクス弱銃、耐冰焰。

救出全部幸存者后出现新指令，通往森林深处的道路会开启。来到地图中间位置，打倒BOSS尸鬼イサカル。这个BOSS没有明显弱点，耐破魔和穴杀，尽量挑伤敌人的技能来吧。在战斗中会出现两次选择肢，第一次选择关系到BOSS的行动次数，第二次选择关系到主角的阵数。

Q1：ラグジュアリーズかジュアリーティーズか?

- 自分はラグジュアリーズだ：BOSS行动回数+2

实用技术

攻略透解

- 自分はカジュアリティーズだ: BOSS 行动回数清零
- 構わず戦いを続ける: 无变化

Q2. とどめを刺してくれないか?

- とどめを刺す: 混沌
- とどめを刺さない: 秩序

战斗结束后继续往森林深处走, 在地面右上方遇到黑色武士。众人中中了魅了水晕了过去, 睁开眼睛眼前是一幅从未见过的景象。在ステューンの指引下往右侧前进, 来到少女所在的场所。交谈后主角苏醒过来, 任务完成。

前往「紧急集会会场」, 剧情后回到「Kの酒场」查看黑板板获得新主线任务「黒きサムライを捕縛なさい」, 此外还会出现多个挑战任务。

Q: 修道院のクエストをやるべきだと思う?

- やるべきだ: 混沌
- やめとくべきだ: 秩序

再次返回ナラク, 从第三层原本的结界处进入第四层。在地图的右下角玩家可以开启宝箱获得「ナラクの鍵」, 用这把钥匙开启第一层紧锁的门后就能打通第一层到第四层的快捷通道。从左下角的断崖跳到另一侧, 再往下走, 会来到第五层。径直往前走一点会遇到一扇门, 门后就是BOSS魔兽ミノタウロス了, 记得存个档再开门。这个BOSS实力不俗, 火炎伤害无效, 弱冰属性, 最好队伍里能有两个以上角色可使用冰结攻击, 否则要想取胜相当艰难。战斗中会出现两次选择肢, 分别是

Q1. その程度で脏てると本気で思っているのか?

- 全力を尽くすまでだ: 主角攻击力下降

- そう决意している: 主角攻击力上升
- 聞き流す: 无变化

Q2. サムライの实力は底無しか…?

- その通りだ: BOSS 命中率下降
- そんなことはない: BOSS 命中率上升

● 聞き流す: 无变化
战胜ミノタウロス后继续往前走, 主角获得新武器, 这片区域内还可以开启传送装置, 并获得新任务「すべてのターミナルを開放なさい」。

来到外壁用假设定场, ステューン出现, 交谈后玩家可以利用擦肩通信来和其他玩家交换魔器了。

继续往前走会来到圆形的第1层展台, 从中间的入口进入触发剧情, 随后是BOSS战。BOSSメニューサの弱点是冲击系攻击, 队伍中至少要有两人能使用「ザン」这个技能才会相对轻松一些。另外BOSS还会频繁使用火属性和雷属性攻击, 注意开战前要调整好身上的装备。战斗中同样会出现两次选择肢, 分别是:

Q1. 石像の美しさがわかる?

- 確かに美しい: BOSS 攻击力下降
- あんなものは丑い: BOSS 攻击力上升

- 構わず戦いを続ける: 无变化

Q2. 溺死になると目を見ろという。

- 真剣に見詰めると: 主角限制行动一回合
- 横目で軽く見る: BOSS 防御力下降

- 構わず戦いを続ける: 无变化

到「ハンター商会」中和站在右侧的男子对话, 接到任务「ビレイ退治」。

由地下街西側出口来到不忍池, 前往位于地图中央偏上一点的船渡点, 往里走会出现恶魔ビレイ。这场战斗分为两个阶段, 首先ビレイ会召喚出军势, 用AOE技能迅速将其清理干净, 然后ビレイ就会登场。ビレイ没什么什么有威胁的招式, 弱点是火炎魔法, 胜利后获得ビレイの头, 本任务结束。

返回商人的大地图, 前往东南方的两国。将ビレイ的头交给恶魔集团的首领后, 在他们的帮助下渡河来到千代田地区。这片地区能进入的地方很多, 但现阶段都没有特殊剧情出现。先往南走再往西走到霞ヶ关。

前往地图左侧中部的电梯间入口, 会遇到一名男子的阻拦。和他

对话后选择「わからない」会出现敌人鬼ツツゲン, 它的弱点是水结和冲击, 多用「フブ」和「ザン」就能轻松解决。

乘坐电梯来到地下, 直行来到地下二层。右数第一间屋子里会遭遇战斗, 全部都是妖精系, 不算太难, 但他们会使用回復魔法, 还是应该速战速决。胜利后解放该处的传送装置。

再前往右数第二间屋子, 剧情后获得ID卡, 用它可以开启左数第一间屋子和正前方恶魔讨伐基地的门。进入基地内任务「悪魔讨伐队的基地を見つけないさ」自动完成。一段对话后会出现选项:

Q: 君もそう思わないかい?

- 思う: 秩序
- 思わない: 混沌

上野

出現の悪魔	弱點	耐性 / 无效 / 反射
邪竜チヨトシダ	破	氷、氷
妖術カクエン	沖	火
妖鬼オニ	氷	-
鬼女リヤナンシ	氷	-
悪魔ボルトターカイト	沖、破	-
妖霊フーリガン	氷、沖	氷、電

霞ヶ关

出現の悪魔	弱點	耐性 / 无效 / 反射
龙王者ガ	火	氷、電
悪魔カク	氷	火
邪竜トウビヨウ	氷	-
鬼女ストリダス	氷、電	氷、氷
妖魔アズミ	電	氷、氷

キチジョー・ジの森

出現の悪魔	弱點	耐性 / 无效 / 反射
妖精ビクシー	-	沖
魔龍ストーンカ	氷、電	-
幽烏カマツツ	破	-
悪魔ダイブク	氷、破	氷
妖精スプリガン	破、氷	物、電

第三章 上野与霞ヶ关

获胜后走下楼梯来到1F, 一段剧情后抵达东边, 接到任务「悪魔讨伐队基地を探し出す」。控制主角往左侧前进, 来到上野驿, 进入前方的地下街。这里算是个小据点, 有武器店、猫人商会等等。进入地

下街后右数第一个房间是传送装置, 需要消灭一组恶魔后才能使用。

和露天商店的老板对话, 选择第二个选项后要输入密码「アルカ」の「ダラ」。这样就可以使用密所购买武器和防具了。

第四章 新宿与都厅

回到大地图, 移动到神田后支付500块钱渡河。这片区域被毒沼覆盖, 需要淌过毒沼泽向西走, 直到遇到ハンターの女, 再往南走, 来到一片灯火璀璨的高楼区就是新宿了。

进入新宿后, 往前走一点就会遇到女子高中生ヒドク, 出现选择肢, 从少女口中得知在池袋的某家书店中有关于黑武士的情报。

Q: 君たちみかけない顔だよ、どこからきたの?

- 地上から: 秩序
- 教えない: 混沌

同上野一样, 在新宿的地下街中也存在着各种店铺, 先到地图上方开启传送装置, 然后到ハンター商会一旁的楼梯间和男子交谈, 再前往ハンター商会, 查看揭示板获得任务「コースプスもを杀りやがれ」。先打开菜单, 选择挑战任

务中的该任务, 将其受注, 再返回男子所在处, 对话后出门。该任务要打倒7只鬼コースプス, 它们的身影在地图上呈紫色, 弱点为火炎魔法。全部7只消灭完毕后BOSS 幽鬼デュランバ就会登场, 他的弱点是电击, 物理攻击的效果不大, 尽量选择魔法输出吧。中途会出现选项:

Q: 悪魔にとどめを刺すか?

- とどめを刺す: 混沌
- とどめを刺さない: 秩序

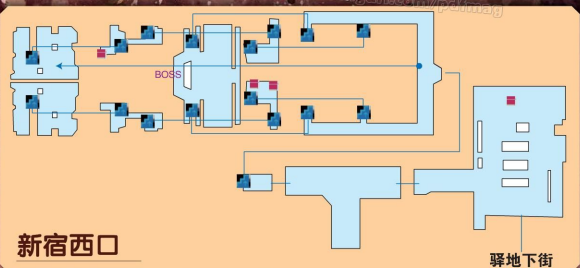
完成任务后返回新宿地下街, 往西走到尽头, 和站在铁闸门前的男子交谈, 获得新主线任务「いざ 都厅の悪魔退治」。从男子身后的道路前往西口驿前, 一直往西走, 进入红门后遭遇都厅的BOSS。这里阿修罗会的男子会提出质问:

Q: 新宿のためあの悪魔を始末してくれや?

● 始末する：秩序属性，与BOSS地灵クエビコ交战，难度较高，弱点为火炎属性攻击，胜利后获得4000块钱和地灵的护符。

● 始末しない→一途：混沌属性，与军势交战，弱点是銃击和电击，胜利后获得地灵的护符。

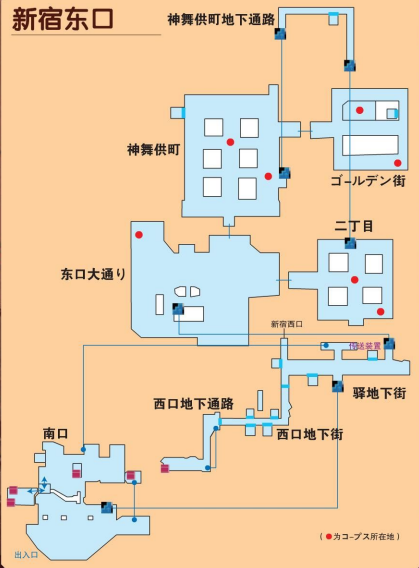
无论选择哪一个分支，只要战斗胜利，任务就会完成。返回地下街，再回到大地图上，往上走，越过毒沼泽后经由饭田桥的地下道抵达池袋。



新宿西口

驛地下街

新宿东口



出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
邪鬼ウエンディゴ	火	氷
凶鳥イマツデ	氷	沖
夜魔キキーモラ	沖	氷
妖魔コツパチング	電	沖
妖虫ウブ	銃	銃

第五章 池袋

来到池袋，使用地灵的护符打破结界，得到新任务“セイオウボ狩りのススメ”。从第一个区域跳到地面后，由东侧来到第二个区域，进入ガイア教团成员把守的大门，来到恶魔的结界中。即将走到尽头时遇到教团红衣女子カガ，她会召唤出圣兽セイキョウカイ阻挠我们，好在没什么有威胁的技能，轻松搞定后存个盘，进入前方房间打BOSS地母神セイオウボ。

セイオウボの弱点はザン，不过一开始的攻击对她起不到什么效果。紧接着教团成员会出现帮忙，カガ以牺牲性命为代价削弱了BOSS的防御，之后再用冲击系魔法对她狂轰滥炸即可。但这个BOSS的血量很厚，要做好打持久战的准备，开战前补足MP是很有必要的。获胜后任务“セイオウボ狩りのススメ”完成。

从サンションイン前左上方的出口返回大地图，往上绕行到池袋的地下街，这里已经彻底荒废没有商店能用了，不过在地图上方的小房间内依旧有传送装置，需要击败“夜魔

キウン+夜魔インキュバス×2”这个组合才能使用。キウンの弱点是冰结、インキュバスの弱点是电击。

从右侧的楼梯来到池袋东口驛前，这片区域内有大片毒沼泽存在，如果回复不够的话可以坐传送装置回去买。从地图右下方的门进入恶魔结界中，往前走出不远就会遇到曾经交手过的リリム军势。可以选择打或不打，不过如果逃避的话，リリム军势还是会反复出现的。弱点是冰结系攻击，好在血量不高，基本能在一回合内搞定。来到尽头的房间中，遇到黑武士，会有两个选择肢：

Q1. 貴方この东京にすめと言われたら恨んでもいいと思えるかしら？

- 思える：混沌
- 思えない：秩序
- わからない：中立

Q2. どうしますか？

- 捕まえる：秩序
- 捕まえない：混沌

无论如何选择，任务“黒きサムライを捕縛なさい”都会完成，然后自动回到ミカド国。

出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
军勢 女帝衛衛隊	—	物、銃、沖、電、光
天走セリリ	電、光	沖
妖鬼バクシヨウシ	火	沖
妖鳥コカクチヨウ	氷	銃、沖
鬼文ユキシヨウ	氷	沖
妖魔カラステン	氷、電	火、電
妖蟲ヌエ	銃、沖	電

出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
妖鳥カラドリウス	銃、電	銃
邪鬼イフボンタラ	銃	火
魔王ノズチ	火	物、氷、電
妖精シヤウツアロスト	火	氷
妖精シヤウツランタン	氷	電
幽鬼オバリヨシ	氷	電
外道タウーマン	電	銃
外道ナイトストーカー	銃	—
悪魔マカール	銃、銃	電
幽鬼モウリヨウ	電	銃
魔女ヨモツシヨメ	銃	電
ゴロツキの群れ	—	物、銃、銃

实用技

攻略透解

第六章 新宿御苑与封灵塔

和三人分开后前往域内的“オペリスク广场”观着黑武士的处决仪式，没想到摘掉黑武士面具后露出来的居然是修女ギャビー的脸。尽管黑武士最终被执行了处决，但她所说的话却已动摇民众的心。

转天接到ギャビー的指示来到“修道院”中，获得任务“同胞たちに救いの手を”。

从传送装置来到新宿，返回大地图，绕行到右下方的“新宿”进入。新宿御苑的地图不算复杂，就是个圆形，进入后往左走，用道具可以熄灭火焰墙。来到南侧出口处遇到一位男子阻挡，选择“そうだ”后和魔王パロール交手。这个BOSS会频繁使用火灾

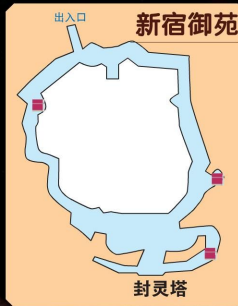
魔法攻击及范围攻击，团队中最好能有个可以用群体回复魔法メディア的人负责抬血线。パロール没有明显的属性弱点，火灾和冲击攻击对它都没有效果，多利用物理攻击来磨血吧。

要解救的三位同胞就关在封灵塔カゴメ的三个房间里，三个房间全部都有BOSS看守。随天使ムールムール和随天使ゴモリ这两个恶魔的弱点都为水结，不难解决掉。第三个房间中是BOSS魔王アスマデウス，它会提出选项，必须选择帮助假面男才能推动剧情。BOSS弱冲击系攻击，会吸收火灾伤害。它的难点在于必定会先制攻击，并且起手就会有一个大伤害范围技。队伍中4个人最好都能使用冲击系魔法，并且有一人要学会使用回复魔法メディア。

战斗胜利后回到新宿使用传送装置返回修道院，任务“同胞たちに救いの手を”达成，接到新任务“黒きサムライを杀せ”和“いざ 涩谷へ”。

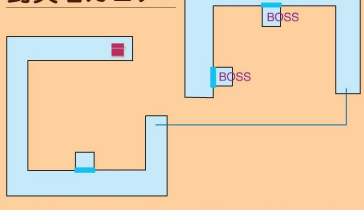
Q: 何かしたのか?

- 実は…: 混沌
- 心当たりはない: 秩序



出現の悪魔	弱点	耐性 / 无効 / 反射 / 吸収
妖树マンドレイク	火	-
随天使オリアス	冰	火、咒
妖鬼ムムノフ	冲	毒
フード チュバカラ	电	毒、咒
妖虫オキムシ	冰、冲、毒	毒

封灵塔カゴメ



出現の悪魔	弱点	耐性 / 无効 / 反射 / 吸収
影神ハフオメット	破	咒
妖虫オキムシ	冰、冲、毒	毒
随天使ハルバス	冰、冲	冰
人間アシュラノーマン	咒	毒
军勢/パロロニアの群れ	-	毒、毒、破、咒
魔王シムムバウ	冲	咒
随天使ダンタリアン	毒	火、冰、冲、咒

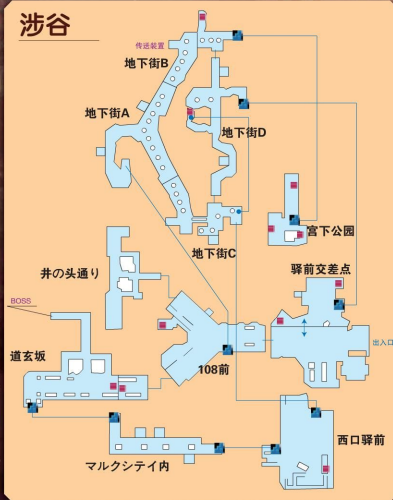
第七章 涩谷

传送回新宿后来到大地图往西南方向走，一直来到三轩茶屋。经过这里的地下道可抵达涩谷。从驛前交叉点一直往左走，抵达108前，然后从地图下方进入地下街，这里的商店全部可以用。先到地下街B去开启传送装置，继续先打败龙玉ヤマクノオロチ，此恶魔弱电击、火灾和冰结攻击无效。

涩谷的地图非常大，玩家移动时可参考攻略的地图。此番的目的地是道玄坂的尽头，但不能从108前进入道玄坂，只能沿着地下街C→西口驛前→マルクシティ内一道玄坂的顺序来移动。来到道玄坂地图的最

上方后任务“いざ 涩谷へ”完成。和男子交谈后入手新任务“コウガサブロウを杀りやがれ”，继续往里走遭遇BOSS龙神コウガサブロウ，弱点依旧是冰结系魔法。注意它的范围攻击会造成不小伤害，需要及时用メディア抬血线。获胜后任务达成，获得新任务“いざ 六本木へ”。

返回大地图，往右走一点的高楼群就是六本木，和タヤマ交谈后他会提出任务“ユリコを杀せ”，只能选择接受。回到涩谷使用传送装置抵达置ヶ关，往右上方走，来到两座高楼中间的“丸ノ内”，这里就是东京京。



出現の悪魔	弱点	耐性 / 无効 / 反射 / 吸収
フード クダ	破、冲	冰
地冥スタマ	火	毒
妖魔デイス	破	冰
尸魔サムライゴブス	火、毒	咒
妖精ゴブリン	电	-
妖精セタンタ	-	冲
夜魔インキュバス	冲	毒、咒

出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
邪龙バジリスク	冲	无
妖树スクラースロ	火	氷、冲
妖精ケルビー	冲	氷
魔皇ヘアリー・ジャック	破	无
军勢 妖精の群れ	氷	物、火、氷、電、冲

第八章 銀座与筑地本愿寺

进入东京曙后往左走到尽头会遇到教团的人，此处会出现选择肢：

- Q: どうしますか?
- ユリコを杀しに来たという：混沌
- ガイア教団に入団したいと言う：秩序
- 立ち去る：中立

无论如何选择都会进入战斗，妖鬼モムノフ的弱点是冲击系。胜利后继续往前走来到銀座地下街。这里因为受教团控制所以并不需要战斗。

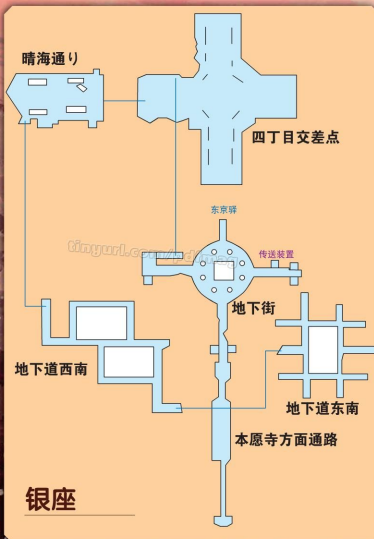
从地下街往下走，外出来到大地图后再往前走一点进入筑地本愿寺。进门后遇到一名信徒，获得挑战任务“试炼を乗り越えよ”（需在菜单中受注）。这个

任务要求玩家抵达本堂，但要顺利抵达必须先消灭路上的所有红色敌人才行。玩家可以参照地图上的数字标号来移动，抵达本堂门前时会有BOSS战。

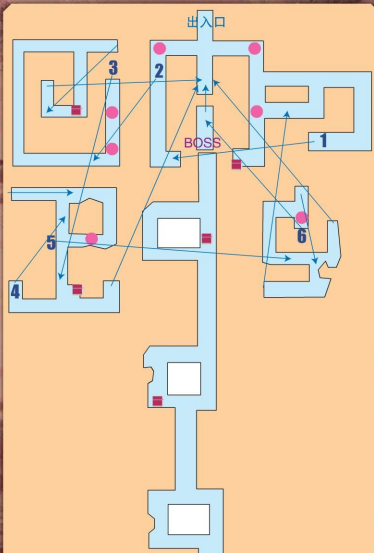
BOSS 鬼女タラカ没有明确的属性弱点，使用高伤害的物理攻击和钝攻击来解决她吧。

进入本堂中，任务“试炼を乗り越えよ”完成。一群人掉进了哲学的回廊。这里会有出现三个选择肢，持续选左的话偏混沌，持续选右的话偏秩序。

和莉莉丝一番交谈后，ワルター-离队，获得任务“真の悪を教えてあげる”。直走返回本愿寺，再返回銀座地下街的中央，遇到正在交谈的ワルター-和ヒカル。从ヒカル处获得“マツチの箱”，然后从传送装置移动到新宿。



出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
悪魔インフェルノ	氷、破	火
妖鬼ヤマワロ	破、无	物、氷
邪神ミシャクシキマ	氷	電、无
フード イナバシロウサキ	銃、火	氷、无
人間ガイアマン	-	銃、无
堕天使オセ	-	无
人間ガイアウーマン	-	銃、无
悪魔ネコマタ	氷、電	火、冲
悪魔ビシヤ-チャ	火、破	冲、无
天女キクリヒメ	電、无	冲、破
邪鬼ラクシャ-サ	冲、破	物
幽鬼子ラルル	破	无
龙王クルング	火	氷、電



筑地本愿寺 最深处

出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
人間ガイアマン	-	銃、无
悪魔ビシヤ-チャ	火、破	冲、无
邪龙キング	火	電、冲
悪魔インフェルノ	氷、破	火
人間ガイアウーマン	-	銃、无
幽鬼エンク	氷、冲	火、无
堕天使ネビロス	冲、破	物、无
妖鬼ヤマワロ	破、无	物、氷
妖鬼ヨモツイクサ	破	无
魔王ハロ-ル	-	火、冲
夜魔キウン	氷	破
外道マッドガッサー	破	无
堕天使オセ	-	无

第九章 ミッドタウンと逆さヒルズ

从新宿地图右上角的出口来到东口大通り，再从上方的出口来到神舞桥下，前往右上角のフロッグ店。回答フロッグ提出的问题：

Q：君と一緒に暮らしていいと思うか？

- 思う：混沌
- 思わない：秩序

剧情后ワルター 归队，返回新宿，通过传送装置抵达涉谷，返回大地图，一直往东走，来到ミッドタウン。ミッドタウン被恶魔英杰テンカイ守护着，一定要进行战斗。テンカイ无特定的弱点，给予一定伤害后会向主角不断地提问：

Q1：貴様が理想とする東京とはいかなる都であるのか？

- 秩序による平和な都：对应秩序属性
- 自由に生きる混沌の都：对应混沌属性

●秩序と自由を併せ持つ都：对应中立属性

玩家回答这个问题时应选择与自身属性相应的答案，可提升主角的能力。

Q2：アサヒの真実を見てどう思う？

- 改善する：混沌
- 維持する：秩序

ミッドタウン

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射/吸収
地質テイタム	-	電
鉄虫アルケニー	氷	電
地質ツチガモ	氷	電
妖精シルキス	火	氷
魔王ガンブ	火	氷、電
魔龍シヨウジョウ	沖	火
邪鬼オウガ	電	火
冥神ヘラ	火	氷、電

逆さヒルズ

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射/吸収
妖精サツタム	沖	氷、電
地質テイタム	-	電
地質トラルチトリ	氷	物、電
凶鳥グルル	氷	物、電
鉄虫アルケニー	氷	物、電、火
鉄虫アルケニー	氷	電

第十章 ヨナタン路线

返回银座赶往筑地本愿寺，遇到濒死的男子后选择“ペンチへむか”，直走来到防空壕，再往下方向前，开门打BOSS邪鬼ギリメカラ。物理攻击和狙击对这个BOSS都没有效果，而且它的攻击力高、行动回数又多，群体回复魔法是必不可缺的，另外

●分らない：中立
胜利后乘坐电梯经过33楼、43楼抵达54楼，进入电梯旁的房间，和天使マンセマツ交谈后1楼的结界就会消失。

返回1楼，进入刚才被火焰隔断的区域，经过从业员通路、旧陆军地下壕，抵达逆さヒルズ。

B7F北侧的房间中可以入手一把2番的钥匙，B8F同样是在北侧房间中入手3番的钥匙，来到B9F的西侧房间中与死者军势交战，LV47的等级较高，集中使用火炎魔法攻击吧。胜利后得到4番的钥匙，前往北侧的电梯使用钥匙来到B51F。下楼梯后正前方的房间中了解到赤玉の真相，任务“真の悪を教えてあげる”完成。离开房间后空间变成红色，上电梯后不久出现剧情，醒来后已回到本木ヒルズ。

新任务“然る御方よりの伝言です”开始。回到涉谷乘坐传送装置返回ミッドタウン，前往城下町のシンジキ村へ的小道，剧情后出现路线分支，选择秩序的话前往ナク入口和ヨナタン汇合，选择混沌的话返回宿舍和ワルター 汇合。此处是游戏中首个分线点，如果要体验两条路线的剧情的话，就要在作出选择前另存一个档。

也可以给我方上回避率增加的BUFF来减少受伤的几率。

继续往里走，快要走到地图下方的门口时一位女信徒会变成身鬼女ターキニー与我们交手。她的弱点是冰结晶攻击，整体实力比前一个BOSSギリメカラ要低不少，持续冰魔法攻击就可搞定。

进入前方的房间中打BOSS夜魔リリス。弱点是电击属性，电击系攻击会被吸收，另外莉莉丝使用的魔法攻击也是电击系的，开战前记得先把弱角色的仲魔换下场。同之前的BOSS一样，莉莉丝受到一定伤害后就会向主角提问：

Q1：さあ 私の感情をもっと顔にだして 私にぶつけてみなさい

- リリスを睨みつける：主角全能下降
- リリスに微笑みかける：BOSS防御力下降

●構わず戦いを続ける：无变化

Q2：戦い興奮…涌き上がる力の冲动を…

- 暗かに感じる：主角全能下降
- 微尘も感じない：BOSS防御力下降

●構わず戦いを続ける：无变化

打倒莉莉丝后，“黒きサライを杀せ”和“ユリコを杀せ”这两个任务同时完成，获得新任务“胸騒ぎするのだ”。

前往本木ヒルズ，从人质手中获得钥匙，然后重返逆さヒルズのB51F。来到正前方的房间中，得到密码的情报，然后前往

地图上方的房间，和工场长交谈获得密码“1603”。输密码的地方在下了楼梯后的右手边，如此一来所有无法进入的门就全部可以打开了。玩家可以先乘坐坐在右下角的电梯回到B7F拿武器“小鸟丸”，再去右下角打BOSS。

那得ヤソマカツの弱点是火炎攻击，比较恐怖的是它的“太古の怨念”这一招，会给我方施加毒、风邪、麻痹、睡眠等多种不利DEBUFF，没有解除这些DEBUFF的技能的话，最好就将全队全部换成可使用火炎攻击的，争取在一回合内解决掉它。

返回大地图，经过涉谷往北走，路过千駄ヶ谷时进入会有一段剧情，然后继续在地图上往东北方向前进，来到市ヶ谷驻屯地。ヨナタン路线中这里不需要打BOSS，一直来到B3F的最下方的房间，ワルター 出现向主角提出质问：

Q1：同じカジュアリティースとして…なあ？

- わかる：混沌
- わからない：秩序

Q2：人はなぜ生まれ、世界はなぜ存在するか考えたことはあるか？

- ある：混沌
- ない：秩序

第十章 ワルター路线

返回银座赶往筑地本愿寺，入口处收到教团民众的欢迎。进入正堂和リリス会面，得到新任务“真の乐园へ連れていってあげる”。

传送到涉谷，来到大地图后往北走进入千駄ヶ谷，与BOSS龙神コウガサブロウ交战。这个BOSS和之前并无区别，依旧是用冰结晶攻击来解决它。

获胜后往右上方走到市ヶ谷驻屯地。地图和ヨナタン路线是一样的，但多了几个BOSS要打败。B2F西侧的小房间中打英杰ミチザネ，弱点是冰结晶属性。东侧的小房间中打天津神オモイカネ，弱点是火炎属性。两个BOSS全部消灭后B2F的火焰结界才会解除。

来到B3F地图最下面的房间进入，先回答一个问题：

Q：平穏を乱すのを許されると思うか？

- 思う：混沌
- 思わない：秩序

打BOSS英杰ヤマトケル。

它没有明显弱点，但会反射电击攻击，给予一定伤害后BOSS会提出质问：

Q1：我とはなににならぬと知れ

- 所詮は国家のだらう：BOSS攻击力上升
- 今はタマヤの手下だらう：BOSS攻击力下降

●構わず戦いを続ける：无变化

Q2：このような行いを是とするのか？

- 是とする：BOSS的防御力下降
- 是としない：BOSS的攻击力上升

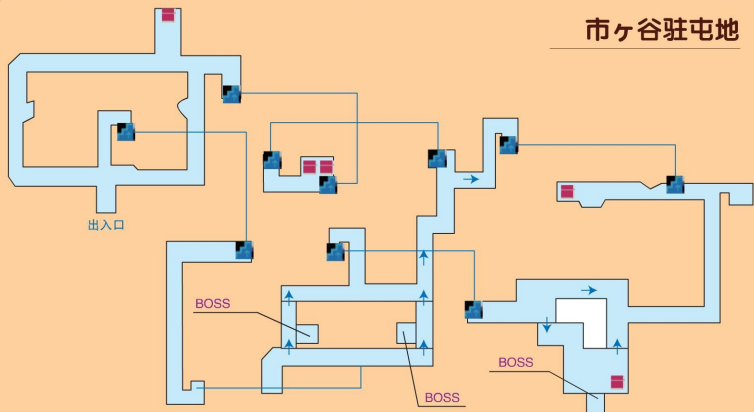
●構わず戦いを続ける：无变化

战胜BOSS经过一段剧情回答主角提出的问题：

Q：人はなぜ生まれ、世界はなぜ存在するか考えたことはあるか？

- ある：混沌
- ない：秩序

市ヶ谷驻屯地



实用技术

攻略透解

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射/吸收
鬼女クロト	冲	火、破、咒
天使サラスヴァテイ	火	冰、破
龙王ワロホス	-	物、冰、电、破、咒
军势カチコミの群れ	-	推、銃、破
鬼女ラケシス	冰	电
邪鬼グレンデル	破	物、銃
死神オルクス	火、电	冲、冰、冲、咒
鬼女ドロホス	火	冲、破、咒
军势狼者の群れ	-	物、銃、咒

第十一章 沙漠的东京

醒来后和ヨナタン、ワルター- 汇合，来到外面后发现东京已经变成了一片荒野。往西北方向前进，在一片圆形沙地中有一块建筑废墟——新宿，进入其中遇到一批难民，出现选择肢：

Q：このままだと杀られちゃうかも…

●杀られる前に杀る：混沌

●様子を見る：秩序

一行人被带入一间空旷的房间里，一个纯真的声音向众人提问：

Q：悪魔召喚プログラムを見せて

●見せる：秩序

●見せない：混沌

之后可以自由移动，但是此时地图机能还没有恢复，玩家只能跟着感觉走了。来到上一层，在通往地面的楼梯的右侧房间中和アキラ交谈，アキラ提出要

装置作为报酬让主角帮他消灭魔王ブルート，只能选择接受。

地图机能恢复，获得新任务“君たちを救世主と见込んで”。前往楼梯时还会接到任务“いざ 沙漠の涸谷で悪魔退治”。

来到大地图，往右下方走，来到霞ヶ关。进入恶魔讨伐队基地，右数第一个门是传送装置，传送到涉谷。进入地下シェルター内部，再来恶魔的境界中，走到最上方的房间展开BOSS战。

第一个BOSS是军势白缚の群れ，弱点是火炎魔法，没什么难度。打倒军势后死神インシュタム就会登场，她会以极高频率使用全体即死魔法，如果玩家和仲魔都不耐咒杀的话，每回合给自己一块“テトラジャの石”也是个不错的战术。胜利后任

务“いざ 沙漠の涸谷で悪魔退治”完成。

从涉谷的传送装置回到霞ヶ关，来到大地图往右下方走，超过大桥后来到ブルート城。一进城就遭遇军势Pアーミー的袭击，虽然没有属性弱点，不过血量也不算厚，多用群体攻击技能很快就能解决掉。

ブルート城的地形较为复杂，大家移动时可以参考地图的标号顺序走走。来到标号12处，再往前走就是BOSS战了。

BOSS魔王ブルート弱点为冰结，火炎和钝击会被吸收，给予一定伤害后会出现选择肢：

Q：考えるまでもない、そ

う思うだろう？

●確かに考える価値はない：混沌

●考えるくらいはしてもいい：秩序

打倒魔王ブルート后返回1楼，再从大地图回到新宿，来到地下2层正前方的房间，任务“君たちを救世主と见込んで”完成，入手道具“ヤマトのリモコン”。

离开新宿后往东走，会看到一簇完好的建筑，这里是市ヶ谷驻屯地。和之前的地图是一样的，依旧有许多扇单向通行，来到B3F的无限发电炉所在地，选择“押す”。

沙漠的新宿

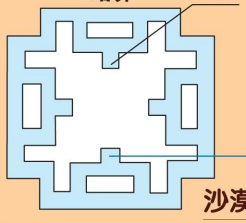
出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射/吸收
戸建バトリオット	火	銃、咒
妖鳥タイホウ	銃	冲
魔兽ドアマース	火	咒
妖魔シウクトリ	冰	銃、火、咒
凶鸟アンズー	冲	电、破

沙漠的霞ヶ关

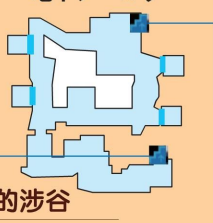
出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射/吸收
魔兽ドアマース	冲	咒
アルラウネ	火	銃
マンチクコア	火	电
パチヤカマク	电	冲、火、咒
ローレライ	火	冲

结界

BOSS



地下シエルター



沙漠的涉谷

爆心地迹



出入口

传送装置

出現の邪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
死神ベルセボネー	電	氷、破、咒
魔像オルトロス	氷	火、咒
凶鳥グルル	破	沖、咒
悪魔ガロット	火、破	銃、咒
地獄ゴクマゴク	火、沖、咒	物、氷、電

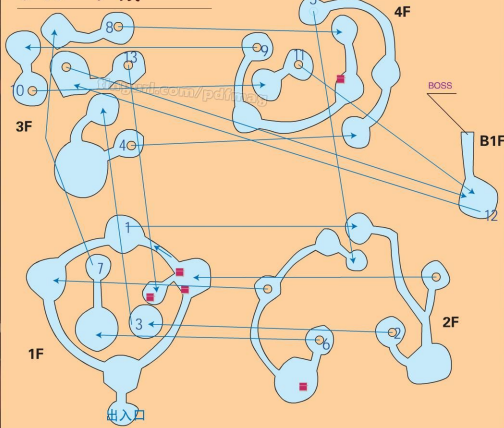
プル-ト城

出現の邪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
マシンPアーミー	-	-
妖像カブラガン	沖	火
妖精ナシヤ	-	破
死神ベル	火	氷、咒
地獄ゴクマゴク	火、沖、咒	物、氷、電
妖像カトブレバス	破	物
妖像アルキング	火	銃、電、破、咒
凶鳥アンズー	沖	氷、破
邪神トウテツ	火、氷、電、沖	物、銃、咒
妖鳥タイ小ウ	銃	沖
邪鬼キリメカラ	電、沖、破	銃、咒
死神ベルセボネー	電	氷、破、咒
平勢マンの群れ	-	破、咒

沙漠の市ヶ谷駐屯地

出現の邪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
妖魔シウクトリ	氷	銃、火、咒
妖鳥ルフ	火	銃、沖
妖魔マンテイコア	沖	電、咒
天使ベリ	氷	火、破
邪神トウテツ	火、氷、電、沖	物、銃、咒
妖精ヴィワイアン	火	氷、破、咒

プル-ト城



第十二章 爆炎の东京

醒来后回到了恶魔讨伐队基地，前往右数第三个房间和アカラ交谈，离开后再回去交谈一次，选择“倒す”，得到新任务“新宿はもらった”。返回大地图往西北方向移动，移动到快餐店附近时出现的入口就是新宿。往前走一点就会有强制战斗，幽鬼ウェーラの弱点是火炎属性，不算是难对付的敌人。

继续往前走会来到新宿御苑，不过里面除了一些遗物外没什么特别的东西。进入新宿的地下街，来到地图最西端的铁闸门前，调查后进入恶魔结界，来到到右上角的房间

中打BOSS。

第一个BOSS是军势“ヤクシャの群れ”，弱点为冲击系攻击，会反射冰块。打倒军势后魔神マハーマユリ登场，他的弱点是电击属性，冲击系无效。开战后会以很大概率对我方任意角色使用即死魔法，并且战斗中他还会不断给自己上魔法反射罩和回血。好在伤害都不算很高，团队中如有3人以上能使用电击魔法的话就可轻松取胜。

剧情后出现选择肢：

Q：元の世界に归りたい？

●归りたい：秩序

●归りたくない：混沌
获得新任务“东京王になるんだぜ”。返回大地图往右走，来到市ヶ谷驻屯地。剧情中出现选择肢：

Q：なか变だよな？

●变だ：混沌

●变てはない：秩序

市ヶ谷驻屯地の地图和之前有所不同，从1F的左楼梯移动到2F，先到上下两个房间中消毒，再到最右边中间的房间和恶魔交谈后入手钥匙，用它可以开启2F中间的电梯，乘坐电梯移动到B3F，之后沿路一直走就能来到最下面的房间，里面是BOSS东京王ケンジ。

61级的东京王ケンジ对玩家来

说是个强敌，它的物理攻击伤害很高，最好团队中能有一人可以使用“テトラカーン”这个技能来反射BOSS的攻击，另外能应对咒杀的技能最好也带上。BOSS的弱点是火炎和冲击，一番轰炸后BOSS提出质问：

Q：お前も燃えてきたろ？

●不敵な笑みで応える：BOSS攻击力上升

●苦しそうな顔で応える：BOSS攻击力上升、主角防御力下降

●杀气を込めた顔で応える：BOSS防御力下降

●構わず闘いを続ける：无变化

打到一定程度后BOSS会假死，此时出现选项问是否要取回リモコン。暂时不要取回，否则会导致全能力下降。再差不多攻击一个回合后BOSS才会真正死去，任务“东京王になるんだぜ”完成，入手リモコン。再次按下机关又会出现白色身影，出现选项：

Q1：世界を「无」にしてはもらえまいか？

●世界を无にする：进入战斗，破坏装置后进入BAD END。

●世界を无にしない：会出现下一个选项。

Q2：世界をどうする？

●世界を維持する：秩序

●世界を破壊する：混沌

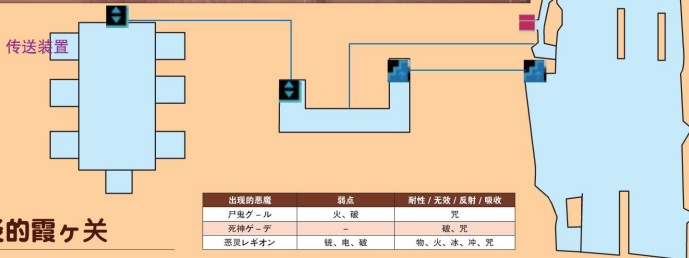
●わからない：中立

若当前玩家的属性为秩序，那么选择“维持”的话就会进入秩序路线，之后和ヨナタン汇合。

若当前玩家的属性为混沌，那么选择“破坏”的话就会进入混沌路线，之后和ワルタ汇合。

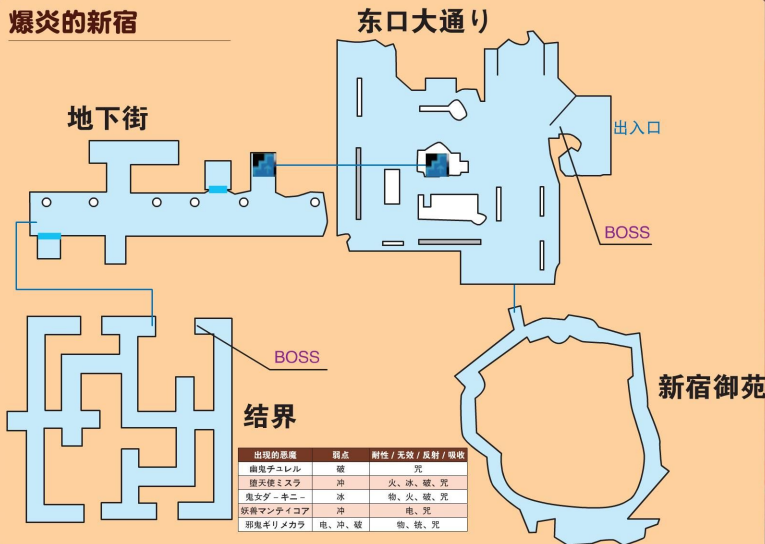
若玩家选择了与当前属性相反的答案的话，ステイブン就会出现，之后就进入中立路线，和イザボ汇合。

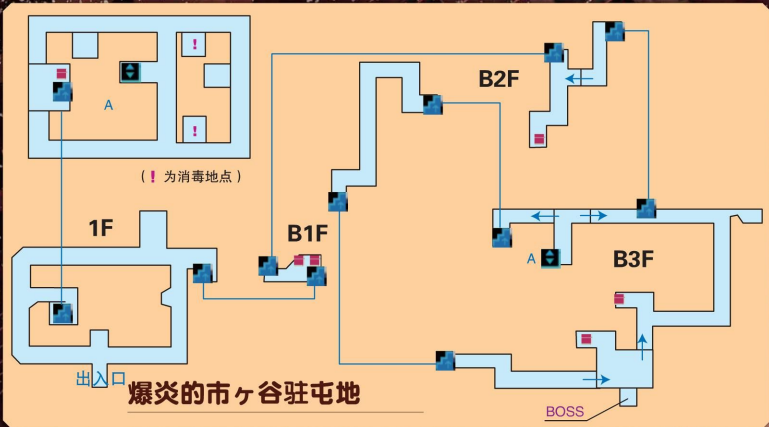
不过上述情况只能作为一个参考，具体结果如何还要看玩家之前所做出的选择。假如一直在选偏秩序向的回答，那么很有可能即使选了“破坏”也仍会走入秩序路线的。反之同理。



爆炎の霞ヶ关

爆炎の新宿





出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
邪龍ムシコフシユ	沖	電
夜魔クイーンメイビア	-	火、氷、電、沖
徳天使デカラビア	銃	咒
堕天使ミスラ	沖	火、凍、砲、咒
死神ゲーズ	-	砲、咒
魔王ヤマク / オロチ	電	火、氷

第十三章 黑与白之森

(无论是走入秩序路线、混沌路线还是中立路线都要打以下的內容)

剧情后获得任务，要求打倒隐藏在森林中的4个ホワイトメン。ホワイトメン所在位置是依次出现的，位置不定。首先要先把全部地图都探开，待有警报提示时就说明该地区出现了BOSS。这几个BOSS都没有明显的属性弱点，并且他们都会使用对群体的咒杀魔法，所以最好要有テトラジャア这个防即死的技能，假如没有的话能提高咒杀耐性的技能或是“テトラジャアの石”也可以。

拥有イザボ - 外貌的BOSS是个难点，她血量越低时越会使用伤害巨大的AOE技能，很容易灭团，玩家只能尽可能地将其仲魔的血线提上去(低于400都比较危险)，然后团队中要有一人可使用“メディアアラハン”这个全体回满血的技能，每次イザボ一攻击后就立刻回血，还要有一

个仲魔负责上耐咒杀的BUFF。

最后一个BOSS是イサカル外形的敌人，物理攻击对他最有效。依旧是给予一定伤害后会出現选择肢：

Q1.【秩序】お前らも神に杀される。そうは考えぬのか？

- その可能性はある：BOSS 全能力上升
- 自分は杀されない：BOSS 全能力降低
- 構わず戦いを続ける：无变化

Q1.【混沌】お前らもまた秩序をほつし得る。そうは考えぬのか？

- その可能性はある：BOSS 全能力上升
- 自由こそすべてだ：BOSS 全能力下降
- 構わず戦いを続ける：无变化

Q1.【中立】お前は何を思い浮かべるのだ？

- 神：BOSS 全能力上升
- 悪魔：BOSS 全能力上升
- 人々：主角全能力下降
- まだ分からない：主角全能力上升

Q2.【秩序】彼がお前の选择を知つたらどう思うかになりはしないのか？

- ワルターのことが気になる：BOSS 全能力上升
- ワルターのことは知らない：BOSS 全能力降低
- 構わず戦いを続ける：无变化

Q2.【混沌】彼がお前の选择を知つたらどう思うかになりはしないのか？

- ヨナタンのことが気になる：BOSS 全能力上升

- ヨナタンのことは知らない：BOSS 全能力降低
- 構わず戦いを続ける：无变化

Q2.【中立】选择を知つたらどうなるか気になりはしないのか？

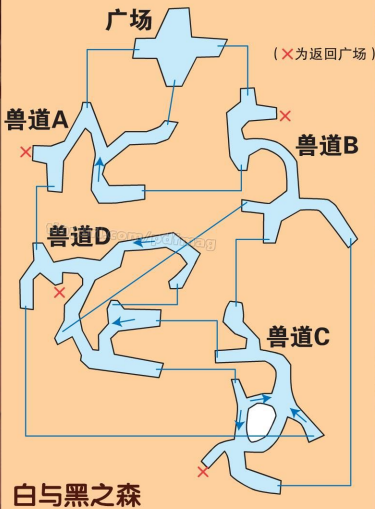
- 2人のことが気になる：主角全能力上升
- 2人のことは知らない：主角HP为1、MP为0
- 構わず戦いを続ける：无变化

全部四人打倒完后，相应的任务完成，剧情后获得新任务。

走秩序路线的请看“终章秩序的国度”，走混沌路线的请看“终章混沌的乐园”，走中立路线的请看“终章人类的未来”。



真女神転生 IV



出现的恶魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸收
凶鸟カウ	銃、冰	火
妖精オベロン	电	冲
魔王ロキ	-	銃、冰、冲、咒
魔典アーマーン	冰	咒
魔王アバドン	电	火、破、咒
妖魔マスターテリオン	破	火、冰、咒

终章 秩序的国度

回到东京沙谷，返回大地图后经过干驮ヶ谷抵达达市ヶ谷驻地。进门后就要与イザボ-交手，她会召唤出她的三只仆魔出来，保险起见还是采用物理攻击较为稳妥。当只剩下イザボ-一人时，会出现选择肢：

Q：イザボ-に対してどのような態度で応えますか？

●手差し伸べる：BOSS全能力上升

●刃をむける：主角全能力上升

●何も応えない：BOSS全能力上升、主角全能力上升

总的来说，イザボ-并不算难对付的敌人，获胜后往前走让天使破坏封印，来到ルシファ-パレス无限の間。这里只有一张地图，

无论走哪个门都会回到此场景内。首先把地图完全探开，当1楼出现2个宝箱时从2楼东南侧的门进入，打BOSS魔王ルキフグス。ルキフグス不存在弱点，但会反射冲击和枪击，好在HP也不高，不难搞定。

胜利后从一旁的门返回1楼大厅，此时大厅中会有3个宝箱。这次进入1楼西侧的门，打BOSS魔王ベリアル。火炎属性对这个BOSS无效，另外要注意它的火炎攻击和物理攻击都会造成不小的伤害。

战胜恶魔ベリアル后无限の間の中央会出现一道紫光，进入来到无限光の間。在地图正上方房间的楼梯后方是传送装置，需战胜三人组的恶魔后才能使用。

从无限光の间左下角的门来到明屋廊，再往前走就是最终BOSS战了。魔王ルシファ-有两个形态，全都不存在明显弱点。第一形态下多用物理攻击和枪击输出，给予一定伤害后ルシファ-会向玩家提出质问：

Q：谁の為に闘いをなす？

●大いなる神：主角回血

●东京の人々：主角全能力降低

●自分自身：主角无法行动一回合、BOSS行动回数+2

●何も応えない：BOSS全能力上升

继续攻击几个回合后ルシファ-

会变成第二形态。该形态下BOSS会不断将我方恶魔出队列，

主角只能再次将它们召回队中。给予一定伤害后BOSS再次发问：

Q：威圧的な眼光が突き刺さっている。

●激しく眠み返す：主角HP为1

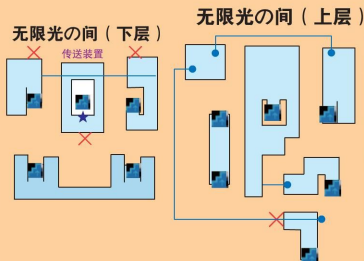
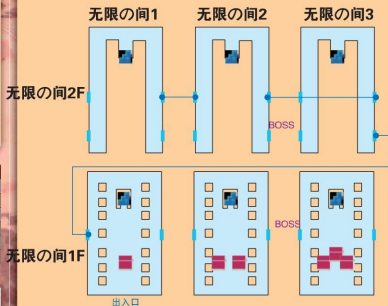
●静かに見詰め返す：主角HP与MP回满、行动回数+2

●穏やかに目を閉じる：我方行动回合数消失

●気高く視線を逸らす：主角攻击力大幅下降

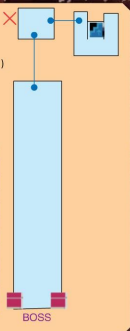
这场战斗并不算难，关键是要保持好血线，团队中最好有两人可以负责群体回血，这样才能在其中一人被提出队列后还能照顾到全队的血量。胜利后任务“今日の安寧が明日も緑く世界”完成，游戏通关。

ルシファ-パレス



ルシファ・パレス

出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
幽霊ウェーテラ	火、破	咒
鬼炎ランダ	電	物、破
闇天使ムールムール	火	電、沖、咒
邪龙ヤム	電	咒
邪道ファフニール	氷、電	物、破
視魔マヤー	銃	破、咒
魔王ツイミトトル	-	破、咒
魔王シユウ	火	氷、冷、破、咒
魔王スルト	氷	火、破、咒
军勢悪魔の军勢	-	物、氷、沖、咒
闇天使サマエル	-	破、咒



(X为返回★点)

BOSS

终章 混沌の乐园

来到市ヶ谷驻地1F，靠近出口时遇到イザボ-，她会召唤出仲魔与我交手。使用物理属性的AOE攻击较为有效，战斗中同样会出现选择肢。

- Q1：そんなことが本当に許されるとおもって？
●許されるとおもう：BOSS攻击力上升

- 許されないが仕方ない：主角防御力下降
●許される必要があるのか：我方攻击回合增加
Q2：イザボ-にに対してどのような態度で応えますか？
●冷たく見下す：BOSS全能力上升
●刃をむける：主角全能力上升

●何も應えない：BOSS全能力上升、主角全能力上升
获胜后回到沙谷，乘坐传送装置返回スカイ，一路上来到ミノタウロスの间的入口，由路西法解开封印来到ブルガトリウム 第1冠。这张地图非常简单，首先要进入左右两个门消灭BOSS，中间的门才会开启。

左边门中是一波天使军势，很好解决掉。右边门中是大天使カスエル，弱点是火炎攻击。

进入中间的门来到第2冠，第2冠和第3冠之间靠着红色的光门相互传送，迷宫出口位于第2冠的正下方。

第4冠的地图和第1冠类似，正前方有5道门，左一是天使军势；右一是天使アスエル，弱点为冰结。左二和右二两扇门通往第5冠，中间的门是传送装置，要击败一组敌人后才能使用。

来到第5冠，先到右边的房间打大天使ハニエル，无明显弱点。胜利后前往左边的房间，打大天使セラフ。这个BOSS比较独特，他会持续给自己上防御壁，致使我方攻击无效。玩家要仔细观察其防御壁的颜色，并使用相应的魔法来中和防御壁效果：红-火炎、蓝-冰结、绿-冲击、黄-电击。破坏防御

壁后再使用各种大招开轰即可。从中央的门来到第6冠，这里与第2、3冠类似，都是靠光门传来传去，出口位于第6冠的中间位置。再往前走就是打最终BOSS了。

BOSSメルカバ-无明显弱点，各种大伤害技能随便丢吧。
Q：汝は誰のために葬られるのか？

- 全てが悪魔たち：主角无法行动一回合
●東京の人々？：主角全能力下降
●自分自身：主角全能力上升
●何も應えない：BOSS攻击力提升

继续攻击几个回合之后メルカバ-会变成第二形态。给予一定伤害后BOSS再次发难：

- Q：メルカバ-の严かて神圣な眼差しがリンの心身を貫く
●杀意を込めて睨む：主角命中率大幅下降
●穏やかにうけいれる：主角损血、MP为0、麻痹
●悪意を込めて笑う：主角全能力上升
●邪険に目をそらす：主角全能力下降
胜利后移动到“屋上”和路西法一起见证ミカド的毁灭与新世界在混沌中诞生。游戏通关。

第1冠

第2冠

第3冠

第4冠

第5冠

第6冠

第7冠

ブルガトリウム

出現の悪魔	弱点	耐性 / 无效 / 反射 / 吸収
天使ケルブ	電	銃、沖、破
天使ドミニオン	氷、咒	火、破
天使ソロネ	沖、咒	電、破
妖魔ガネーシヤ	電	沖、破
邪神アルシエル	物、銃、破	火、氷、電、沖、咒
凶鳥フレシベルグ	銃、火	氷、沖
龙王アナタク	沖	氷、電、破
死神ネルガル	-	氷、破
邪神パレス	火	氷、破、咒
军勢天使の军勢	-	銃、火、電、破

终章 人类的未来

剧情后来到了霞ヶ关。イザボ一加入队伍，这时由于剧情上与东のミカド失去联系，暂时无法领取成就纳ミカド的另外挑战任务。前往新宿神舞俱町东北角的フロリダ店。

在フロリダ被ツンギハキ提问，选择“何を知りたい”后推进剧情，之后会要求玩家输入名字，将软键盘输入法切换为“カナ”（片假名），输入“マサカド”，领取主线任务“あとは若人に任せる”，前往银座。

由地下街的西侧楼梯上到四丁目交差点，调查道路中央的巨石，发生事件，调査道路中央的巨石，领取新的主线任务“希望の大魂を捧げよ”，前往任意猎人商会（领取挑战任务的酒吧），系统会要求玩家将综合排名提升到第一位。

此时如果前往六本木地区的大楼，进出大楼两次可以从之前被绑架的武士手中获得道具“龙蛇の双腕”、“明光の轮宝”、“黄泉の秽れ土”、“八意臈髓”、“飞梅の苗木”和“烧津の火打石”，手持它们去调查之前打过的变成岩石的BOSS，会解解各自的合体，具体对应为：

1. 龙蛇的双腕：涩谷北面千駄ヶ谷隧道中央のゴウガサブロウ。

2. 明光の轮宝：涩谷东面ミッドタウン1Fのテンカイ。

3. 黄泉の秽れ土：经过ミッドタウンの地下で壊れたさヒルズB51Fのヤノマガツヒ。

4. 八意臈髓：涩谷东北の市ヶ谷駐屯地B2Fのオモイカネ。

5. 飞梅の苗木：涩谷东北の市ヶ谷駐屯地B2Fのミチザネ。

6. 烧津の火打石：涩谷东北の市ヶ谷駐屯地B3Fのヤマトタケル。

提升综合排名是一个艰辛的过程，也是该路线比秩序和混沌度更为麻烦的焦点。提升排名的方法是完成一些固定任务，如下所示（括号中表示任务的领取地点）：

1. 商会中与ノゾミ相关的任务，包括“フィルムを届けてください”（上野猎人商会）、“サムライ&ハンター一斗战线”（上野猎人商会）、“ブラックカードを譲りましょう”（銀座猎人商会）、“大いなる銘酒”（銀座猎人商会）、“连续诱拐消失事件”（新宿猎人商会）、“多重恶魔合体”（新宿猎人商会）、“転生する地母神”（上野猎人商会）。以上任务完成顺序分先后。

2. ハンター-ナメントの两个任务，分别是“ハンター-ナメント预选”和“ハンター-

ナメント决胜”。预选任务需要先完成“百人会の卵”，然后在上野的猎人商会领取，前往上野西南方的两国斗技馆，4连战后完成任务并获得“决胜参加卷”。然后前往涩谷的猎人商会，领取决胜任务，决胜地点是涩谷ヶ关北方のD-ム球場，依然4连战胜利即可完成。

3. 完成“天王洲奇谭”和“大魔王再誕”两个任务，均在涩谷的猎人商会领取，后者需要在前者完成后才会出现。注意“大魔王再誕”的BOSS是苍魂王ベルゼブ，强度超越主线流程中的所有BOSS，推荐用万能属性魔法アンティクトン打，攻击的同时削弱其状态，这样不要使用マラカコン防御，注意会场的结界王ラファエルメグドラオン，如果我方队伍HP不高就很容易团灭了。

4. “三千大千东京”任务，在银座的猎人商会领取。该任务需要先先去池袋东方的护国寺发生剧情，然后打倒分布在东京西南西北4个方向的天王（野外地图上的红色标记）。四天王的位置分别在：①丰洲的东方（弱点击点，冲击无效）；②天王洲的南方（弱点击点击）；③新宿的西方（无弱点，电击无效）；④池袋的北方（弱点击点，打倒第四个天王后，每四个会再同时出现，针对各自弱点分别击破，或用全体万能魔法一并攻击均可。该任务麻烦的地方就是四天王玉的HP设定，和主线中本愿寺的蜡烛一样，每当回合结束时其HP槽就会下降，如果玩家攻击力不足以快速灭掉BOSS，很可能导致任务失败。

（★★★注意！！提升排名的精确条件目前尚不明确，以上列出的只是必须去完成的任务，如果玩家发现完成后排名尚未到达第一，那么推荐再去完成其他任务。）

不断完成挑战任务，将自己在猎人公会的名排提升到第一位后，主线任务“希望の大魂を捧げよ”自动完成。利用传送装置前往新宿、上野、涩谷、银座、池袋，每次与民众们见面的剧情，每次见面都会提示圣杯中的光芒增长，待出现“光が満ち満ちている”字样后，就去银座的四丁目交差点找变为岩石的マサカド，触发主线任务“归ろう”当前前的“日常”に，此时要确保

自己身上的仲魔容量至少有一个空的，否则无法让マサカド加入队伍。前往スカイ，在“ミノタウロスの间”的结界前发生剧情，进入ウルガトリウム第1冠。左側天使群弱点击点，右侧大天使カズフルエル弱点击点，将两边BOSS都解决完第1冠中央道路开通，进入第2冠。

第2冠和第3冠是上下颠倒往复的两个区域，按顺序走到第4冠，左侧房间是天使右，右侧房间是アズラエル（弱点击点），不过和混沌路线不同的是，中央传送装置房间BOSS由兰陵王三人组变成了魔王マラー，该BOSS擅长物理攻击，对电击和冲击两种属性吸收，没有弱点，用万能魔法配合テトカコン可稳妥地取胜。

由第4冠左右两侧的门到达第5冠，左边BOSS是大天使セラフ，右边BOSS是大天使ハニエル，这两个BOSS均没有明显弱点。

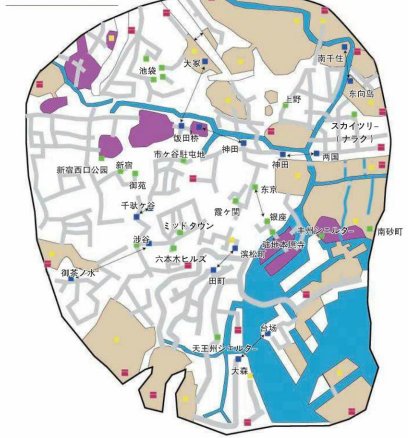
穿过6、7两冠的区域到达门前バライツ，与天使メルカバ-发生BOSS战，该BOSS有两个阶段，第一阶段提问回答“自分自身”，第二阶段提问回答“黙つて受け止める”，会让己方增加行动次数，提升能力。第一形态其主要进攻手段是电击，第二形态的“汝抗う事なかれ”（两次万能

伤害+状态下降）、ヘキサグラム（即死）都比较高威胁，需要用雄叫、アンティクトン等削弱其防御。打完BOSS后，东のミカド面临的挑战委托再次解禁，イザボ-暂时离线。

由传送装置前往涩谷，经由涩谷北方的千駄ヶ谷到达千駄ヶ谷，照样发生マサカド打开结界的剧情，进入打开的结界，到达ルンシア-パレスの无限の間。这部分的攻略与秩序线依然是除了传送装置外BOSS不同外其他完全一样，ルキフス没有弱点，对冲击和铁属性反射，好在HP不高；注意魔王ベリアル不能用アンティクトン打，否则BOSS会给自己加满血另外打清我方所有有利状态。

到达最深部的明显廊，进门与最终BOSSルンシア-交战。和大天使メルカバ-一样有两阶段形态，第一阶段选择“何も言えない”，第二阶段选择“じつと相手を见据える”，均可获得战斗中的便利加成或回復。第一阶段只要有テトカコン即可轻松取胜，第二阶段BOSS会令我方BOSS强制返回仓库，如果主人公腾不开手召回，会有“相当の舞踏”的仲魔使徒召喚也即将到来。打败ルンシア-后前往新宿神舞俱町的フロリダ店，看完マサカド剧情迎来大结局。

东京地图



实用技术
攻略透解

BIOHAZARD REVELATIONS

UNVEILED EDITION



战役模式通关时间：7小时左右

生化危机 启示录 多机种	Capcom Biohazard Revelations Unveiled Edition 2013年5月24日 PS3/PS4/PC	动作射击 日语 4990日元 对应玩家年龄：17岁以上
------------------------	--	--------------------------------------

- 突袭模式的商店追加武器强化类道具，可对枪械进行定向改造或赋予指定标签。
- 两种模式都追加新怪物 Wall Blister，拥有一击必杀的攻击。
- 两种模式都追加“传说部件”レジェンダリーパーツ，枪械改造部件的效果更加丰富。
- X360 版对应成就系统、PS3 版对应奖杯系统（有白金），WiiU 版有内置的成就。
- WiiU 版对应独有 Game Pad 操作以及 Mii Verse 功能，可以编辑死亡台词以及怪物台词与其他玩家分享。
- 对应付费 DLC，包括突袭模式的可操作角色“感染 Rachel”、“Lady Hunk”，以及枪械和改造部件。
- 删除了 3DS 的“すれちがい通信”功能，但可与 www.residentevil.net 联动，赚取点数购买武器部件、与好友互送救援物资等。

实用技术

攻略透視

此次《生化危机 启示录》移植家用机平台，给了更多先前没有玩过 3DS 版的玩家体验本作的机会。考虑到本作并非简单地对原版进行高清化，以往的攻略并不能完全适用，故本期会对游戏的各方面要素做详细介绍，至于剧情方面由于没有变化，读者们可以参考 UCG 总第 292 期（2012.2B）上的相关内容。

文 苍穹 美编 NINA

本作的变更点

首先介绍一下本作相比 3DS 版的一些主要变更点，给那些玩过原版、正在犹豫是否购买的玩家一些参考：

- 场景和人物、怪物等建模高清化，一些建模的细节也做出了修改。

- 战役模式的 Hell 难度改为 Infernal 难度，敌人的配置大幅改变，部分道具和武器箱的位置也发生变化，难度激增的同时更具挑战性。

- 战役模式的狙击枪位置略有改动，研究设施追加红外线机关、最终 BOSS 战提升难度。

- 战役模式的日光浴室的净水处理室、赌场的 VIP 室、防疫区追加全新的说明文档。

- 战役模式通关后可以选择角色的服装，Jill、Chris、Keith 各有 1 套新服装，服装在突袭模式解锁。

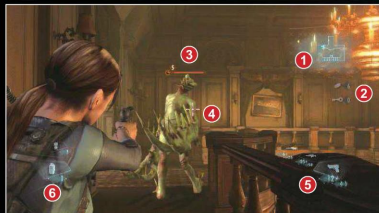
- 突袭模式追加新怪物 Ghost Norman，是战役模式最终 BOSS 的强化版。

- 突袭模式追加两名新角色 Hunk 和 Rachel，旧有角色的特性也进行了调整。

- 突袭模式的武器增加“标签”属性，有标签的武器会自带一些特殊效果。

基本系统

画面解说



- 1 当前区域周边的敌地图
- 2 所有者的回复药量与钥匙数量，后者为突袭模式特有
- 3 仅在突袭模式中显示，表示敌人的特性、等级和生命值
- 4 武器的瞄准准星，使用狙击枪和火箭筒时会自动开启瞄准镜
- 5 当前装备的武器，数字的分子表示枪膛内

的弹药数、分母表示特有的总弹药数
6 当前装备的爆炸类副武器，数字表示持有的总数
注：本作角色并没有明确的血量概念，残余体力只能通过画面来判断——受伤后屏幕周围会出现流血效果，血液越多表示伤害越重，当画面变成黑白、角色穿着绷带时表明已经是重伤状态。

操作一览

功能	PS3版	X360版
步行	轻推左摇杆	轻推左摇杆
跑步	重推左摇杆	重推左摇杆
横向移动	左摇杆←/→	左摇杆←/→
原地旋转	右摇杆←/→	右摇杆←/→
快速转身	左摇杆↑+x	左摇杆↑+A
瞄准移动	L1+右摇杆	R1+右摇杆
瞄准射击	L1+R1	R1+□
使用扫描仪	L2+R1	R2+□
使用副武器	R2或L1+R2	R8或LT+RB
快速出刀	R1	RT
装填子弹	□或L1+x	R1+x
狙击倍率	按下R3	按下RS
使用病毒	△	Y
患有动作	○	A
切换主武器	方向键←/→	方向键←/→
切换副武器	方向键↑/↓	方向键↑/↓

注：本作有射击（シューター）和经典（クラシック）两种类型的操作可供选择。固有动作包括对话、调查、开门、翻越、攀爬、发动体术等，挣脱敌人的束缚改为转动左摇杆。

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

特殊动作

紧急回避

紧急回避是《启示录》中非常重要的一个系统，概念上有些类似《生化3》，具体操作是在敌人攻击命中的瞬间推左摇杆↑，或是左摇杆推↓的同时按×/A键，注意摇杆推↑时并不需要按其他键，成功发动后角色就会做出闪身的回避动作躲过攻击。虽然没有《生化6》中反击时的按键提示，但回避的判定实际上还算比较宽松。对于不同敌人的不同攻击方式，紧急回避的判定时机也有所差异，大部分攻击包括敌人的“子弹”都是可以闪避的，而且角色在上子弹等硬直动作中也可以发动，熟练掌握能减少伤害，回避不必要的战斗。值得一提的是玩家在回避时推左摇杆方向的不同，会影响影响到角色在回避动作过后所处的位置和面部朝向，一般来说推↑是闪到敌人身后，推↓是后撤到攻击范围外，但也有特例，玩家需要根据实际情况选择使用。com/pdfmag



体术攻击



首先，玩家需要以一定的方式射击敌人的弱点才能将其打出硬直状态，比如人型的敌人是依次打双手、猎杀者是打定时机打头部，另外脉冲手雷也能直接把范围内的敌人直接炸出硬直。当敌人处在硬直状态时，玩家就可以上前按固有动作键发动体术。不过本作的每名角色都只有一种体术，并不像以往有上、中、下段和前后身位之分，不过有蓄力系统，即按住固有动作键角色会进行蓄力，松开按键才会发动体术，而当蓄力达到最满、角色自动施放时的威力也非常可观。不过在角色在蓄力的时候是毫无防备的，很容易被其他攻击所打断，故使用体术时需考虑周围的情况，何时蓄力、蓄力多久都要根据战况自行把握。

倒地还击

当受到敌人的下段攻击或是震地攻击时，角色在倒地后会进入一种特殊的半起身状态，需要连点固有动作键才能完全站起来。如果面前的敌人正在步步逼近，玩家也可以选择在半起身状态下直接按瞄准键单枪射击，或是使用匕首和爆炸型副武器，设法减缓敌人的移动速度。此状态下能用的枪械只有手枪类（同是单手武器的麦林枪也无法使用），如果角色身上没有装备手枪，倒地后就不能举枪还击了。手枪的威力毕竟有限，对一些怪物的效果并不明显，尤其在面对强力敌人时建议还是尽快起身，免得进一步受到伤害。



回复体力

游戏中无法直观地看到角色的血量，而回复型道具也只有传统的绿色药草（ハーブ）这一种，不能进行合成，不过使用后的效果是生命值直接回满。按下按键使用药草时，并不会出现“喷雾”或“嗝药”的具体动作，随时都

能使用且即刻生效，纵使是角色被在敌人回血，即死型攻击除外。战役模式中携带药草的数量上限是5个，扫描解析度达到100%时还可以贮存1个。

游泳和载具操作

由于本作的大部分场景都在海上，故特定的章节中还有不少水下场景。在水面上按固有动作键角色便会潜入水中，之后右摇杆调整方向，左摇杆推↑游泳前进。在潜水时受到敌人的攻击不会费血，但会消耗氧气量。角色的氧气量并不会直观地显示，玩家只能通过画面的明暗程度来判断，四周的黑影越多表示氧气越少，当画面变成黑白时就非常危险了，一定要及时找到换气点。



固定章节中还穿插着乘坐快艇和直升机的载具战，载具会自行移动，故玩家只需专心用武器展开攻击。射击型操作下R1/RT为机关枪射击，R2/RB键为发射榴弹。画面左下角显示榴弹的残弹数（一段时间会自动补给），右下角则有一个半圆形的槽表示机枪温度，连续射击该槽便会上升，到达最满时会陷入一段时间不能射击的过热状态，故要适当松开按键降温。载具战的时候也可以用药草回复。

无敌时间

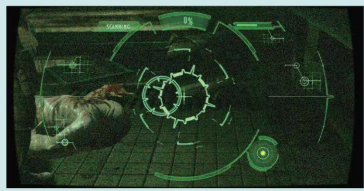
利用特定动作的无敌时间躲避敌人的攻击算是一个经典技巧。本作中角色在俯身拾取道具、打开房门、翻越障碍、攀爬扶梯、发动体术、成功回避、倒地起身、开启武器箱、跳跃在空中以及面对爆炸的掩体动作时都是无敌状

态。角色在使用爆炸型副武器或是火箭筒时，无论爆炸点多近，产生的暴风都不会伤到自己的，利用掩体的硬直动作也可以取消上弹时间，不过打爆场景中的燃气罐或油桶的爆炸会波及自己。

武器装备

扫描装置

扫描装置“Genesis”是本作的一个关键装备，具体操作为举起后用摇杆寻找目标，令画面中央的圆形锁定框与扫描目标相交，按住射击键待左上角的槽蓄满后，扫描便算完成。在游戏中进行扫描主要有以下3个目的。



发现道具：场景中的大部分补给品甚至一些关键道具都不是直接呈现在画面中的，需要先扫描才能看到。如果附近有隐藏道具，举起扫描装置时右下角的黄灯会亮起，对可疑点位进行扫描后道具才会显现出来，供玩家拾取。需要注意的是，提示灯和扫描的有效范围都是360°的，有时候可能会把隔壁房间甚至是上层或下层区域隐藏的道具扫出来，并不一定立刻就能拿到。

解析数据：成功扫描敌人时能够提高画面正上方的解析度百分比，当解析度到达100%时便会自动获得1个回复药草。扫描活着的敌人解析度比尸体高，高敌人越近解析度越高，不过同种类的敌人扫描多

次后，解析度会逐渐减少。另外当身上的药草为5个，解析度又达到100%时会暂时无法扫描敌人。提升解析度的目的是获得回复药草，故扫描敌人应该以自身安全为前提，为了扫描活着的敌人而浪费过多血量反倒得不偿失。

探手印：场景中的特定位置隐藏着手印，平时用肉眼无法看到，惟有举起扫描装置时才会发现（不过右下角不会亮灯提示）。共计30个的隐藏手印关系到两把枪械的获得以及奖杯/成就的解锁，故推荐一周目时就确保完成，同一个存档进行多周目游戏时是无需重复扫描的。手印的具体位置请参考战役模式攻略后的截图。

改造部件

本作回归了经典的“次元武器箱”设定，角色身上最多只能装备3把主武器，其他的都会存放在武器箱中。玩家可以在此更换武器，或是利用改造部件对枪械进行强化。游戏中可以找到“一般部件（カスタムパーツ）”、“违法部件（违法カスタムパーツ）”和“传说部件（レジェンダリーパーツ）”，第三类为Infernal难度特有，其效果往往也更强。改造部件除了能提升枪械的威力、射速和装弹数这3项基本属性外，还可以提升打出硬直的几率，追加蓄力攻击效果等。每把枪上的可用拓展槽数量表明其能装备几个改造部件，同类效果的部件只能装备1个，此外部件的适用枪械种类也有所差异。故枪械不存在4.5代中的“最高改造”概念，玩家可以根据枪的特性、战斗的需要以及自己的作战风格自由改造，如何搭配部件也是本作中最值得玩味的系统之一。



主武器

本作的主武器包括手枪、霰弹枪、冲锋枪、狙击枪和麦林枪这5大类枪械（突击步枪也归在冲锋枪一类），以及系列经典的武器——火箭筒。同类武器的子弹是通用的，而想要提升携带子弹的上限需要找到相应的弹药包（弹药ケース）。部分敌人对特定武器存在一定的抗性，比如用冲锋枪攻击新增怪物Wall Blister伤害会降低40%。当子弹命中敌人的弱点部位时有一定几率发生会心攻击（クリティカル），视觉效果为发出白光，威力也大幅提升。下面给出战役模式中能够得到全部枪械的基本数据（不包括特典和DLC枪械），并介绍一些改造部件的搭配参考，更多丰富的搭配玩家们可以自行摸索。

手枪

手枪的优点是弹药补充充足、上弹速度快、适用范围广，但是威力一般，纵使命中弱点也很难给敌人造成重创。除了用“ダメージ”和“ファイアレット”弥补威力和射速上的不足外，不妨装备提升打

出硬直几率的“デイズ”系部件，配合本作新增的“プラスナックル”部件，活用技术攻击敌人。如果找到“バーストIII”这样一次能打出5发子弹的强力部件，可令手枪堪比小型冲锋，使用率会大提升。

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
M92F	150	1.58	10	3

获得方式：初期持有

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
Government	200	1.37	7	3

获得方式：10-2倒计时开始后，转身即可看到在断桥边

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
PC356	130	1.58	8	5

获得方式：累积击倒150名敌人

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
G18	100	6.00	28	3

获得方式：扫描30个隐藏手印

霰弹枪

霰弹枪是系列中使用率极高的武器，优点是能射出多发子弹造成面杀伤，对瞄准的精度要求不高，面对移动速度较快的敌人时很有效。不过火力较为分散，与敌人距离较远时威力会大幅降低，如果子弹命中数量不足的话很可能无法阻止其前进，且装弹数较少。用

“ファイアレット”和“リローダー”系部件可以弥补霰弹枪在射速和上弹速度方面的不足；“インファイター”系部件的效果是4米以内威力上升，与霰弹枪很契合；而“ナロウ”系部件能让子弹发射的范围变窄，可以集中霰弹枪的火力输出。

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
Wincham	160×6	0.74	4	3

获得方式：3-2客室上取302室，安装客梯下层房间得到的“クレスト”后方可取下

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
M3	130×6	0.94	6	4

获得方式：8-3与Chris会合后自动追加在武器箱内

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
Hydra	130×9	0.91	5	2

获得方式：战役模式Normal以上难度通关

冲锋枪

高射速是冲锋枪的共有特点。MP5、P90的单发威力不足，但射速极快，用“ダメージ”和“ファイアレット”系的部件提升威力和射速后，再辅以“ハイインド”系部件，一般敌人都能被打得毫无还手之力，不过子弹消耗的速度也比较

快；AUG、G36实际上属于突击步枪，射速虽然略逊于P90但单发威力不弱，最好配备“ロングマガジン”系部件提升装弹数免须频繁上弹，便于有效地压制敌人，不过突击步枪的反作用力较大，连续射击时瞄准会有明显偏移，要注意手动调整。

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
MP5	110	7.50	50	3

获得方式：4-1船员居住区，需要“铁槌的键”开启的房内

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
P90	90	10.00	60	4

获得方式：Infernal难度限定，4-1泳池酒吧的吧台（需完成净水处理）

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
AUG	120	7.50	42	3

获得方式：5-2船底区画，下层北侧的独立房间内

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
G36	140	5.00	30	4

获得方式：8-3与Chris会合后自动追加在武器箱内

狙击枪

狙击枪的威力极大且会心攻击率高,对于玩家瞄准的精度要求也较高,不过《启示录》的准星不像《生化6》那样会大幅晃动,故比较好用。M40A1打一发就要上膛一次,连射速度极差,最好是配合“ダメージ”和“クリティカ

ル”系部件提升威力和会心攻击率,再辅以蓄力部件“チャージショット”,争取一发打出高伤害;PSG1看似威力较低,但是游戏里惟一把连狙,用“ファイアレール”强化后连射速度非常惊人,纵使第一发不中也能迅速调整准星继续攻击。

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
M40A1	1100	0.60	8	4

获得方式: 3-2散步长廊, 上层左侧狭长的通道内(Causal难度); 3-2泳池区域净水处理室(Normal、Infernal难度)

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
PSG1	700	1.43	5	3

获得方式: 扫描15个隐藏手印

霰弹枪

麦林是系列中BOSS战的利器,本作自然也不例外,由于平时能够找到的麦林子弹极为有限,故要尽量用在关键场合。左轮拥有战役模式下所有枪械中最高的单发威力,改造部件也应以提升威力的为主,令火力最大化,配

合连射部件“バーストIV”可以弥补射速的不足,强如BOSS级敌人也能很快打翻,装弹数和上弹速度方面的劣势就用定位和闪避弥补一下;沙塵的威力稍逊一筹,胜在连射速度快,不过由于拓展槽较少,限制了改造部件的搭配,反倒不太容易出彩。

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
Python	1500	0.94	6	3

获得方式: 7-1客室下舱, 需要“グレートロッドのカーキ”开启的房间里

名称	威力	射速	装弹数	拓展槽
L.Hawk	1200	1.25	8	2

获得方式: 8-3防化区, 通过灭菌通道后的水槽房间, 在电梯右侧

火箭筒

火箭筒(Rocket Launcher)是游戏中威力最大的武器,正中目标伤害是30000,卷起的暴风威力也高达15000,对大部分敌人都有秒杀的效果。不过剑刃型敌人Scarmiglione是个例外,其盾牌能抵御各种攻击,一定要命中本体。火箭筒的举起和瞄准速度都偏慢,推荐利用“火箭筒连射”的技巧,先用其他枪械瞄准敌人,在迅速切换的同时发射火箭筒,可以保证快速准确地命中。在战役模式的7-2和11-1,都能得到火箭筒,但是玩家最多只能持有1支火箭筒,想多周目积攒一箱火箭筒是不行的。

在Infernal难度通关后获得的无限火箭筒与普通火箭筒并不冲突,可供玩家尽情虐怪。

副武器

除了枪械类主武器外,角色还可以装备近战型武器和投掷类的爆炸型副武器。近战武器没有使用次数限制,可以用来开罐、打碎木箱或是砍掉远程攻击型敌人射出的“子弹”。同种爆炸型武器的携带数量上限为9。

近战武器

本作的近战武器并不需要事先做“举刀”的动作,按键就能迅速使出,通过摇杆调整视角可以便于角色准确地命中目标。在操作不同角度时,其使用的近战武器也有所区别。同是使用匕首,Jill是向前

进行快速突刺,Chris则是横向的挥刀,攻击范围不同,但威力皆为50;手持双刀的Keith为挥刀纵砍,每刀的威力都是50,发动体术时更是为多刀判定;Parker的战斗斧在战役模式是一个特例,威力高达1000(突袭模式大幅下调)。

爆炸武器

手雷:普通手雷的爆炸中心威力2000,暴风威力1000,是陆地上伤害最大的爆炸型武器,不过从投出到引爆需要一定的时间,对移动速度较快的敌人效果并不佳。

诱爆手雷:“B.O.W.ドレイ”的伤害较低,爆炸中心威力700,暴风威力400。其特性是在投掷后会在地面持续闪烁红光,并伴随着“滴滴”的音效声,吸引敌人聚集后音效声会越来越急,直到爆炸。主要用于吸引敌人的注意,不过有少数怪物如强杀者、剑盾型敌人都是不吃这套的。

电击手雷:“电击グレネード”在地面上的威力只有500,其真正活跃的场所是在水中,威力能一举提升到2000,基本能对范围内的杂兵形成秒杀。角色如果在电击范围内会有触电的硬直效果,但不会费血。

脉冲手雷:“パルスグレネード”的效果有点类似以往的闪光弹,本身并没有攻击力,但能强制令10米范围内的敌人陷入硬直状态。这也是角色在溺水时唯一能使用的武器,脉冲震动波可以令水下的敌人晕厥过去。不过有少数怪物如变异猿、自爆型敌人对脉冲手雷免疫。

同行搭档

战役模式的行动中绝大部分时候都有AI同伴相随,但是并不支持联网或分屏双打,在一些单人无法通过的门处需要两人合力开启。玩家并不能像前几代那样对同伴下达作战指示,AI同伴会自动用装备的武器进行攻击,子弹数无限但没有手榴弹等爆炸型副武器。AI同伴的攻击力非常低,子弹射在敌人身上如同隔靴搔痒,基本不能造成有效伤害,故不用太指望。不过玩家也完全不用替他们担心,因为

AI同伴是完全无敌的,敌人和爆炸物都不能对其造成伤害(但会有受伤动作)。

在特定的章节中,会要求玩家扶起受伤的同伴一起前进。在这种状态下,玩家操纵的角色移动速度大幅降低,不能跑步、翻越障碍或是急转身。武器只能使用手枪(如果身上没带也会自动装备),不能用近战武器或投掷爆炸物,故是非常危险的状态,行动时一定要慎重。

网站联动

与《生化危机6》一样,本作可以与Capcom设置的专门网站<http://www.residentevil.net/>进行联动,原本3DS版一些邂逅通信的要素也调整到了网站的功能中。首先玩家需要登录RE.NET注册账号(完全免费),并与自己的PSN或Xbox LIVE账号绑定。游戏中的Options则需开启“Auto Data Upload”功能,这样在机器保持联网的状态下就能与RE.NET互传资料。网站会记录玩家在游戏中取得的各项成绩,包括通关时间、过关评价、杀敌数量等等,以此来获得网站勋章、称号和“RE点数”。而与网站联动主要能获得以下几种好处,得到各种道具后还需选择“ゲーム側にアイテムを送る”传回游戏。



礼品代码：得到官方通过网站或书刊等平台公布的礼品代码（プレゼントコード）后，玩家在网站选择“プレゼントコード入力”并输入，就可以解锁相应的武器（突袭模式用）。

救援物资：在网站与其他玩家加为好友（サイトバディ）后，选

择“バートナー”——“救援物资を送る”就能给其输送物资（战役模式用）。所赠送的资源完全随机，包括各种弹药、爆炸型武器和回复药草等。

网站商店：在网站选择“アイテムカタログ”后，就能用获得的RE点数交换各种内容，目前已提供了数把枪械和十余种部件（突袭模

式用），更多的商品会陆续公开。

在线活动：《生化危机6》从发售到现在不断有在线活动推出，包括主线流程、佣兵模式和DLC等。相信《启示录》在未来也会有丰富的活动，目前官网正在进行的是突袭模式武器大减价的活动。



战役模式 CAMPAIGN

难度与继承

战役模式即本作的故事模式，按章节式推进，不同章节可操纵不同角色。本模式分为Casual、Normal以及Infernal三种难度，初期都可以直接选择。难度越低，紧急回避的判定越宽松，敌人的体力和攻击力越低，扫描提升的解析度越多，反之亦然。Casual和Normal难度下敌人和物品的配置基本相同，仅在极少数道具和谜题上有所差异；而Infernal难度对原版的Hell难度做出了大刀阔斧的修改，主要体现在敌人的配置方面有很大改变，而且行动速度和攻击欲望都大幅提升，部分武器箱和道具位置都发生了变

化，但有更强力的“传说部件”。

战役模式通关后可以继承本周目获得的全部武器、改造部件、弹药包以及扫描过的手印，选择“NEW GAME+”进行二周目时也能够跨难度继承。故建议没玩过3DS版的玩家先选Casual或Normal，等积累了枪械和改造部件后再挑战更高难度。而对于流程比较熟悉、想要体验危机四伏的紧张感的玩家不妨一周目直接选择Infernal，向最高难度发起挑战。注意，Jill是本作的主角，只有操纵她的篇章（1-2除外）才能打开武器箱，操纵其他角色时都是没有多周目继承的。多周目时还可以更换几名主要角色的服装，服

装则要在突袭模式解锁。

每完成一个小节，系统都会根据玩家所用时间、死亡次数和命中率作出评价。难度越高、评价越高，获得的BP就越多，BP用于在突袭模式购买武器和部件等。由于在战役模式中杀死敌人基本不会掉落道具（少数BOSS级敌人例外），故玩家需要摒弃《生化4》以来的思路、回归传统，尽量避免不必要的战斗。下文攻略主要介绍本作的流程打法以及枪械武器的位置、地狱难度包含另外两个难度的所有收集要素，主要变更点也会另开一段说明。至于全部隐藏手印、改造部件和弹药包等收集要素的具体位置，请各位读者结合“资料列表”部分进行探索。

流程攻略

Episode 1 深入虎穴

Into the Depths

1-1

收集要素：无



开枪或直接用匕首破坏门上的锁进入船内。沿唯一的道路前进，不用理会头顶通风管的响动。到达船员居住区的厨房后调查地面的闪光点，触发剧情并遇到首个敌人。

普通型Ooze的弱点在头部，不过若是瞄准手臂射击，先后令两只手都大幅向后摆动、造成关节脱臼的话，就能将其打入吐着“舌头”的僵硬状态，从而上前追加体术攻击。

地狱难度要点

专有收集要素：部件 × 1

在剧情遭遇第一个敌人前就会有大量的Ooze挡路，且近远程搭配丰富，狭窄走廊考验玩家的紧急回避技巧，咖啡厅则可以直捷而过。在最后的强制战斗处不妨利用躺着尸体的桌子卡一下位。



1-2



收集要素：手印 × 1

本小节主要是教会玩家扫描装置的操作，扫描面前第二个巨大肉块并调查，就能触发到红色试管的剧情（不触发也无影响）。来到小木屋门前时巨大肉块会动起来，Globster的移动速度很慢，保持边后边退

射击就没有威胁，待其扬起头部时攻击口中可以造成较大的伤害。到达右侧区域后继续扫描肉块，等解析度到达100%后返回东侧，小木屋内又会有一只Globster破门而出，将其解决后回到O'Brian身边结束本段。

地狱难度要点

专有收集要素：无

操控Jill以外角色的章节和回忆章节都是不会继承武器的，故相比正常难度提升也没那么多。由于敌人耐打了很多且补给较少，尽量把子弹都招呼到其嘴里。这里还可以利用一个技巧，先去西侧区域扫描，之后再返回东侧扫描至100%，就能避免第二个肉块破门而出，减少一场战斗。

1-3



收集要素：手印 × 3

扫描功能开启后不急着想从先前上锁的门离开，原路返回游戏开始的区域搜刮一番。离开厨房前进不远，就

能从一个上锁房门的门洞里看到Chris的背影（不调查的话后续情节会有少许差异），继续前进穿过船员宿舍，沿途有一个船锚图案的大门需要“铁锤的键”才

能开启。到达下层的医务室时目睹到一名女性遇害的过程，进入房内干掉两只 Ooze，扫描遇难者的遗体便可发现“船员居住区的键”。此钥匙可以开启上锁的

洗衣房和 Chris 所在的房间，返回的途中会刷出新敌人，无需与它们纠缠，利用紧急回避快速通过，与 Parker 会合后进入上锁的房间。

地狱难度要点

专有收集要素：无

前往下层路上的刷敌跟其他难度是一样的，难点在于返回时。医务室内可以先站在安全距离扫描，等敌人警觉后把两只 Ooze 都引到一侧，拿到钥匙后迅速绕过桌案走人。返回时建议去洗衣房拿到诱爆手雷，船员宿舍中注意用紧急回避闪开空挡，而天花板上跳下来的新怪完全不用理会。最后的楼梯处会刷出 5 只 Ooze，想都闪过去难度较高，建议用诱爆手雷把它们聚堆，一并炸翻后趁机离开。

Episode 2 谜团重重

Double Mystery

2-1



收集要素：手印 × 2

在雪山中目睹坠机后前往失事地点，打开驾驶室的大门，扫描飞行员的尸体得到“飞行计划书”。与 Jessica 合力通过闸门后进入坑道，这里会出现狼型感染体 Fenrir，弱点在头部，虽然体力不高，但由于移动迅速，在面对多只时建议利用霰弹枪。岔路处推荐走左侧，远距离点射，尽快杀死吊桥前的狼，避免其嚎叫引来更多的敌人。跃过吊桥后可以找到 2 枚“诱爆手雷 (B.O.W. デコイ)”，跳下高

合在开阔地带需要迎战大批变异狼，最好不要浪费诱爆手雷，用霰弹枪速战速决，场景周围隐藏的诱爆手雷要全部拿到。继续前进的过程中 Chris 会意外坠崖，腿部受伤暂时无法移动。半起身状态下只能使用手雷，面对狼群时只靠手枪点射非常吃紧，故此前累积的诱爆手雷是顺利坚持到 Jessica 赶来救援的关键。看准敌人较多时抛出，一次性解决多只狼的同时也能趁空隙装填子弹。待击倒全部敌人，Jessica 扶起 Chris 后便可安然离开本地。

地狱难度要点

专有收集要素：无

狼型敌人的数量和体力都没太大变化，只不过攻击力较高，前半程还是多用霰弹枪，减少损失。最后的原地防守依旧要警惕狼型手雷，使用时注意把握提前量，狼群从前方山崖上出现时就可以投掷了。

2-2



**收集要素：手印 × 3、
弹药包 × 1、部件 × 2**

目前角色身上的武器尽失，甚至连匕首都没有，与 Parker 的联络结束后推开挡住门的矮柜，在卫生间找到螺丝刀（随机出现在浴缸底部或马桶盖背面）。返回卧室时从衣橱内冲出一只 Ooze，这里要用紧急回避诱使其撞入电视柜。调查门左侧的电路板，随后的谜题根据所选难度的不同略有差异，解谜原则是让所有元件都位于电路板的闪光点上方，且元件之间的线路不存

在交叉。本攻略按照九宫格的规则对位置进行编号（如图所示），解谜步骤如下：

Casual: ② ↓、① →、④ ↓、⑤ ↓、⑥ ↓、⑧ ↑、⑨ →、⑨ →、⑧ ↑、④ → ↓、⑥ →、① ↓、③ ↓

迅速离开房间，从右侧的道路前往客室下阶，沿路的敌人尽皆无视，到达食堂处与 Parker 顺利会合。用紧急回避结合诱爆手雷的方式通过两间图书室，与搭档合力踢开铁门后就能取回自己

的装备，屋内的武器箱也可以用作改装枪。返回客室上阶时在“回”字形走廊处会刷出一只 Ooze Pincer，它的攻击范围较大，打出硬直的方法与普通形态的 Ooze 一致，不过要击退的话比较耗弹药，建议扫描后就直接走人。客室上阶的 302 室墙上挂着一把霰弹枪，不过目前无法拿

取；302 房外走廊上的油画背后隐藏着保险柜，它与下阶的一扇电子门都要等以后拿到钥匙卡才能开启；303 室则需要“舵轮的键”。从 Jill 最初被困 301 室正对面挂着锁头的房门处离开，便能搭乘电梯来到船桥区域，调查被破坏的通信装置后本章结束。



地狱难度要点

专有收集要素：部件 × 1

失去装备的单独行动阶段，路上追加的自爆型敌人可以借助回字形走廊绕过，剑刃型敌人只能靠精准的紧急回避了，如果位置较为狭窄可能会导致无法顺利从它身边穿过，故选择周围的地点应尽量在转角等空间稍大处。纵使拿回装备后也不建议与这种危险的敌人纠缠。

Episode 3 猎犬亡魂

Ghosts of Veltro

3-1



收集要素：无

先搜集一周周围的冲锋枪子弹，到达大厅下层后就会有 Hunter 从四面八方涌来，注意选择迎敌的位置非常关键，推荐站在台阶上居高临下。Hunter 的弱点在头部，若是能在其奔跑中或跳起时击中，就能让它趴在地上陷入硬直。电梯门开启后要小心，里面还藏着一只敌人。

来到上层在中央的过道东侧可以捡到霰弹枪 M3，沿楼梯到

达 6 楼，穿过办公区域后需要与 Jessica 协力通过闸门。电梯所在的大厅放有充足的弹药，这也预示着一场恶战即将来临——调查电梯后玩家需要在其到来前迎敌如浪潮涌来的猎杀者。大厅的活动区域较广，四通八达并不利于防守，推荐调查电梯后立刻返回刚才撤起的那道闸门处，背靠墙壁利用霰弹枪和手雷防守。听到电梯到来的提示音后再撤退，到楼顶搭乘直升机离开。

地狱难度要点

专有收集要素：无

难点在于弹药补给大幅减少，敌人的数量激增，且原本一些安全区域也追加了 Hunter，对玩家射击的精度提出更高的要求。尽量在敌人大步移动时射击头部，Parker 的体力范围和威力都很出色，可以节省不少弹药。在第一部电梯内隐藏的 Hunter 增加到了 3 只，要提前做好准备。另外霰弹枪 M3 的位置改到了 6 楼的办公室内。

3-2



**收集要素：手印×6、
枪械×2、弹药包×1、
部件×5**

在船桥下层的房间内找到“舵轮的键”（屋内同样有一个带有猎犬旗帜的保险柜），凭钥匙进入对面的房间，可以找到“船内上部的地图”和“クレスト”，后者是拿取302室的震荡枪 Windham 的关键道具。原路返回客室下阶的食堂，在这里会新增 Ooze Tricorne，它通过右手发射的“子弹”进行远程攻击，最好能找到掩体与它们开战，并在瞄准时利用横向移动躲避攻击。穿过烟雾缭绕的食堂下层的转盘后，就能到达本作中最为华丽的场景——富丽堂皇的圆形大厅。圆形大厅是一个非常重要的过渡区域，以后也会经常来此。2F 东侧的通信室目前上锁，建议先从 3F 东侧的转盘门前往泳池区域。这里的天花板上可以看到本作的怪物 Wall Blister，不过它们目前还会跳不下来，攻击也对其无效。泳池由于水质受到污染不能跃入，想进入南侧的净水处理室需要先解开电路板谜题，步骤如下：

Casual, Normal: (9) ↑ ←, (2) ↓, (8) ↑, (7) →, (6) ←, (4) ↓。
Infernal: (4) ↑, (5) ←, (6) ↓, (2) ↓, (8) ↑, (7) →, (9) ←, (6) ↓, (5) →, (2) ↓。

调查机关后启动净水装置，不过要等下一章时前来净水才会完成，而 Normal 以上难度的狙击枪 M40A1 也被改到净水处理室内。

返回圆形大厅 1F，从西侧的转盘门来到散步长廊，远处不时传来撕心裂肺的求救声。Casual 难度下的狙击枪 M40A1 位于上层北侧走廊的货架旁，与 Parker 合力通过闸门后，发现呼吸器的

来源是上层北侧的一个上锁房间，不要急着开门，先把周围场景和物资回收一下，并熟悉地形和燃气罐的位置。站在窗外外射掉门上的锁头后，便要展开一场颇具难度的 BOSS 战。形体肥胖的 Scageador 右手如同圆锯一般，体力极高且拥有即死攻击，此外还会喷吐陷阱到地上绊住玩家。常规打法是利用场景中的燃气罐，打爆后会让 BOSS 陷入硬直，上前追加一记蓄满力的体术可以造成有效的伤害。不过周回会源源不断地刷出杂兵，远射程皆有，场面比较混乱。较为安全的打法是利用 BOSS 初期所在房间的窗户，由于它无法跳窗，玩家可以来回翻越诱使 BOSS 不断绕路，创造稳定狙击的机会——瞄准它左上角较小的那个头部能造成 1.5 倍的伤害。当杂兵靠近时就换震荡枪直接喷射，万一陷入火力离开，这里的电梯通向船首甲板，电路板谜题的解谜步骤为：

Casual, Normal, Infernal: (3) ↓, (9) ↑, (7) →。

搜索结束后返回圆形大厅，开启 2F 东侧的大门进入紧急通信室后本章结束。

地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×1、部件×3

回到船桥时 Wall Blister 就会掉下来了，一周目到此时连震荡枪都没有，建议利用边上的阶梯地形绕开它。第一次进入泳池时也会有几只 Wall Blister 掉下来，虽然这是非必经区域，但在高难度下的回报也更加丰厚，是否净水玩家们可以自行把握。与变异通信员的 BOSS 战燃气罐位置有所调整，不过基本战术打法不变。击倒 BOSS、捡起钥匙后是一个 Check Point，如果场上还剩下不少杂兵，可以 Restart 刷掉敌人，以节省弹药。

Episode 4 噩梦再临

A Nightmare Revisited

4-1



**收集要素：手印×2、
枪械×1、弹药包×2、
部件×7**

从红发男子 Raymond 的手中得到“铁锚的键”，凭此可以开启食堂楼梯上的小房间，以及圆形大厅 1F 东侧的转盘门。先回到泳池区域，水池净化后就可以游到岸边拿取大量的物资。注意，之前挂在天花板上的 Wall Blister 会掉落下来，其前冲攻击是一击必杀的，不过它会先张牙舞爪一会，且体力有限，建议换震荡枪瞄准其嘴部的弱点攻击。穿过圆形大厅来到漂染的晒衣区，先到北侧楼梯上把电梯拉起，调查水池边的机关，全灭变异的鱼型敌人 Ghiozzo 后拾取“コイン”。随意找一台还亮着灯的角色机，连续调查直到获得“コインの束”。回到楼梯上调查美女像，根据之前的文件提示需要让电子秤重量为 107g，按铜币 3、银币 2、金币 4 摆放使可开启 VIP 室的房门。从房内的扶梯下楼，沿通风管进行，来到大型的货物电梯处，不过调查后却发现缺少钥匙无法启动。接下来 Jill 独自一人从南侧

的道路离开，电梯边电路板的解谜步骤如下：

Casual: (4) ↓, (2) ↓, (6) ↓, (1) →。
Normal, Infernal: (5) ↑, (6) ←, (1) ↓, (1) ↓, (8) →。

目前所站的位置是第 1 章时的船员居住区，目的地则是女性遇害者所处的医务室。之前 Chris 人偶所在的房间别忘记探索，而洗衣房前的上锁房间内则可以找到冲锋枪 MP5，给其装备“バスター”系部件后带上。进入医务室尸体却不知踪影，查看地面的唯记本，发现 Rachel 在窗外出现。出门后一旦音乐变得紧张就表明 Rachel 袭来，建议用 MP5 配合阻止敌人行动模式的插件，对准头部猛烈扫射。受到一定伤害后 Rachel 就会从通风管逃跑，她第一次逃跑的通风管口下可以扫描出一个部件。一路追赶需要与 Rachel 交手数次，一般武器攻击力不足的情况下，要直到咖啡厅与 Parker 会合后才能彻底将其击倒，获得“リフト起動キー”。原路返回启动货物电梯后本章告一段落。

地狱难度要点

专有收集要素：枪械×1、弹药包×2、部件×3

泳池区域东侧的吧台上追加一把冲锋枪 P90 不要错过。返回船员居住区，在咖啡厅、Chris 人偶所在的门前，以及船员宿舍浴室的通风管都会直接掉下大型模型敌人，注意别被阴到。变异 Rachel 的出现规律没有改变，从一开始的移动速度非常惊人，为免手忙脚乱可以切个诱饵手雷控场，再换冲锋枪结合霰弹枪进行火力输出。沿途利用好自爆型敌人可以节省不少弹药。

Episode 5 水落石出

Secrets Uncovered

5-1



收集要素：手印×1
这一段没有战斗，冒失的 Quint 踏翻铁桶后对其进行扫描可以找到“ドライブイバ”。

监控室门外的电路板解谜步骤如下：

Casual: (5) ↑, (6) ←, (1) ↓, (8) →。

Normal, Infernal: (1) ↓, (3) →, (8) →, (5) ↓, (6) →, (9) ↑。

调查控制台解开电子锁的同时也能看到一段记录影像。进入南侧的房间，用扫描装置找到落在地面的“セキュリティークン”本节结束。

TIPS

本作内置了日本、英国、法国、德国、意大利和西班牙语共6国语言，在 Rachel 出场的章节，选择不同的配音，能够感受到截然不同的恐怖风格。

地狱难度要点

专有收集要素：无

前半段遭遇狼群时建议直接跑，跳到山下身后的敌人就会被刷掉。后半段的打法不变，难度提升也不多。

Episode 6 搜救行动

Search and Rescue

6-1



收集要素：无

进入船首甲板可在墙上找到“船内图”，后面的区域之前已经全部走过，目的是赌场。由于沿路没有重要的收集要素，不必要的战斗应尽量避免，节省冲锋枪子弹，但散步长廊的手雷和新武器“脉冲手雷（パルスグレネード）”要注意收集。赌场内不断敲击的大门中会出现两只 Scagdead，压力可想而知，不过幸好没有杂兵干扰。战斗时利用水池和角子机台与敌人绕圈，看准其站位靠近的

时机扔出脉冲手雷，把敌人强制炸出硬直，而 Chris 蓄满力的挥拳威力十足，若能争取一次性攻击到两个 BOSS，就能最大限度地形输出，冲锋枪 G36 的火力也很猛，只要打头部必能造成重创。捡起“三叉枪的键”从 BOSS 冲出的房间继续前进，沿途会出现一种自爆型新敌人 Ooze Chunk，由于爆炸威力很大，最好保持距离优先干掉。搭乘货物电梯到达船底区画，沿着唯一的道路到达动力室后本节结束。

地狱难度要点

专有收集要素：无

散步长廊处尽量不要开一枪，把敌人引到一处然后兜圈子，可以伺机拿取爆炸物。赌场一战追加了不同形态的 Ooze，场景狭小很容易受到包夹，建议第一时间投掷手雷，连 BOSS 带杂兵一起炸，迅速秒杀杂兵之后的打法就没变化了。继续前进过程中利用好自爆型敌人可以节省弹药，从船底区画的控制室推门出去时右手边隐藏着一只 Scagdead，建议不要管它和后面的补给直接走人，之后途中的难度反而降低了。

6-2



收集要素：手印×1、弹药包×2、部件×1

潜水后需要寻找闪光的“パイプ”，一根位于之前 Parker 所站的控制台前，一根位于最底层的平台边。找到水管后调查中央的天窗连打按键，撬掉一根再换一根。虽然 BGM 很紧张但这里并没有倒计时，玩家

要注意的是氧气情况，别被淹死。从天窗离开后，沿管道一路返回控制室触发剧情。

搭乘货物电梯、经赌场回到圆形大厅，进入 1F 南侧的电梯。电梯在上升的途中伴随着一声巨响，会有一只巨大的怪物 Draghignazzo 落在电梯顶上。这里需背靠电梯门，眼镜左、右和



地狱难度要点

专有收集要素：无

最高难度本节也依旧设有战斗，区别仅在于螺丝刀不在同伴踢翻的桶里，是在反方向倾斜的衣柜下，而“セキュリティークン”则改到了猎犬旗帜的下方。

5-2



收集要素：手印×1、枪械×1、弹药包×1、部件×2

货物电梯所在的下层区域，南侧的门无法打开，先从北侧展开探索。调查控制室的操作台后前往大量浸水的船底区画，新敌人 Sea Creeper 在水下游动时是无敌的，只能通过扫描仪看到其位置（距离有限），不过本作中其跃出水面的速度减慢了，应对手段是远距离点射或直接换霰弹枪等其跃出的瞬间轰翻。被蒸汽阻隔的机械整备室目前无法进入，先到动力室上层扳动开关，令指针拨到 C。再通过动力室下层（墙上可以找到“船内下部”的地图），鱼型敌人 Ghiozzo 在水中的速度大幅提升，不过体力依旧较低。

看准其露出的鱼鳍点射即可。首次出现的“电击手雷（电击グレネード）”则是秒杀这些水下敌人的利器。在北侧的独立房间中有冲锋枪 AUG，从南侧的通路绕回动力室上层。扳动另一侧的开关，让指针转到 B，再返回 Parker 一侧拉动机关，指针转到 A。此时要返回最初那个被蒸汽阻隔的机械整备室，除了找到“齿车”外，也可以转动阀门关闭所有的蒸汽。把“齿车”安回到中途见到的那个金色齿轮机关上，令其顺利运转就能发现隐藏的“再启动キー”，最后返回动力室上层调查 Parker 对面的操作台，等水漫过腰部后触发剧情。细心的玩家会发现本节有两个枪械部件所处的位置无法企及，这要到第 8 章才能拿到。

地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×2

高难度下水中的敌人多了不少，而且电击手雷的补给有所削减，不少原本在桌上的物资都改到的水里，需要耐心搜寻。进入一个新场景时优先听音效判断敌人的种类，面对 Ghiozzo 时建议引上岸打，否则其在水中的移动速度使得惊人；Sea Creeper 还是推荐用狙击枪配合弹枪，远近结合的方式打。拿到“齿车”的回程中刷出的敌人大幅增加，尽量跑过不要做过多纠缠。

5-3



收集要素：无

“活宝二人组”来到 Chris 初次行动的区域展开探索，这里的补给都会刷新。消灭初期的几头变异狼后靠近坠机触发剧情，Hunter 的强化版——能够隐身的新敌人 Farfarello 出现。建议跑到断裂的机舱处转身迎敌，敌人有一个透明的轮廓，

在行走时地面会激起细雪，用扫描装置也可以看到其身形（距离有限），掌握位置后立刻对其头部弱点予以痛击。把 Farfarello 打出硬直的方式与 Hunter 一样，而且 Keith 的双刀术是多段判定，非常好用。全灭敌人后调查坠机上的电脑，即可结束本章。

TIPS

装备蓄力效果的改造部件后，瞄准时按住射击键、等听到一声音效后就表示蓄力完成。如果赚取消费力可以用快速换枪操作。

实用技术

攻略透解

前方3个方向，搭档也会第一时间转向敌人袭来的方位。一旦怪物的头部或尾部垂下来就迅速用冲锋枪扫射，其尾部的背面是硬壳，需要攻击肉色的部位才能造成伤害，反复几次后电梯再度上升就表明它就已离去了。到达展望台后整理一下装备，建议带上扫描15个手印后得到的狙击枪PSG1，靠近中央的扶梯后BOSS就会从天而降。Draghignazzo的攻击方式有两种，冲撞攻击的威力很大，但紧急回避的判断也相对宽松；捶地攻击会把玩家震倒，距离BOSS越近伤害越高，如果连续命中尾部可以中断此招并打出硬直。由于BOSS的身体大部分都被硬壳所覆盖，除了露出的肉色区域外，两个头部是其弱点。战斗时要利用好宽

阔的场景，引诱BOSS撞向燃气瓶可以造成其硬直。按住「缓慢后退」，看BOSS冲过来时再按×/A，成功发动紧急回避的同时可以自动转身，立刻用狙击枪对头部进行连续攻击。获胜后爬上扶梯找到「ヴェルトロの力-ドキー-」，这张钥匙卡可以打开之前那些上锁的保险柜。来到户外爬上最高处调查电门，修复无线电的解密步骤为：

Casual：⑧←、③←↓↓、①→、④→、⑦↑。
Normal：⑨↑、⑧→、⑤↓、②↓←、①→、⑥↑、⑨↑←、③↓、②→、⑤↑。
Infernal：⑨↑←、②↓↑、⑧↑↑、⑦→→、⑥←↓、④↓。

地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×1、部件×2

在动力室的水下追加了Sea Creeper和脉冲手雷，建议潜水时故意被抓住，战役模式中在水下挣脱敌人后还会补一刀，完全不用浪费弹药。返回控制室的途中敌人大幅增加，不过大部分都能直接跑过。进入管道后Wall Blister跳下的

位置还有大量的杂兵干扰，建议直接扔雷一网打尽，赌场的就可以无视了。展望台的BOSS战难度有所提升，主要是Draghignazzo的冲撞速度和威力都有大幅强化，在紧急回避时的操作速度增加快，必要时也可以引诱爆手雷吸引BOSS的注意后伺机狙击头部。

Episode 7 制裁之光

The Regia Solis

7-1



收集要素：手印×1、
枪械×1、部件×4

从展望台北侧的电梯返回圆形大厅，接下来的目的

地是船首甲板，不过建议先用钥匙卡去回收一下物资——客室上阶、船桥、船首甲板各有1个保险柜；客室下阶上锁的房间内则是森林枪Python。此外在客室区域移动时变异Rachel又会出现，她身上也带有1个枪械部件，切勿放过。走出船首甲板的房间后会遭遇大量猎杀者，你还是要选择好迎战位置，最北侧的武器箱以及最西侧的甲板处都很适合作防守，全灭敌人后调查集装箱即可。

地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×1

回收物资的难度有所提升，Rachel也附打了很多，由于部件和其他难度下是一样的，建议玩家还是直冲船首甲板吧。甲板一战的Hunter数量有所增加，不过战术不变，注意不要中了它的跳劈必杀攻击（出招前会摊开双手大叫一声）。

7-2



收集要素：手印×1、
枪械×1、弹药包×1、
部件×4

从最北侧的门离开后开始倒计时，Casual难度6分钟、Normal难度5分钟、Infernal难度4分钟。在狭长的甲板上移动时利用好燃气罐和自爆敌人，炸开通路即可，不要与它们缠斗太久。搭乘电梯来到船舱后，变异Rachel会再度出现，虽然击倒地

依旧能获得部件，但武器火力不强时可能会浪费较多时间，实在不行可以一周目再收集。本层西侧的房间有不少物资，下层还有大威力的火箭筒，担心时间不够的玩家可以先无视，等下一章再慢慢回收。至于下层那个Scagdead身上也有1个部件，打不打就要看武器威力和剩余时间情况了。冲入下层的西南角尽头的房间后调查控制台，倒计时便会中止。

地狱难度要点

专有收集要素：部件×2

难点在于逃亡时限的大幅缩短，变异Rachel和Scagdead都不掉掉。除了船舱下层东北集装箱的传说插件（下一章拿不到），其他物资都建议留到8-1时再慢慢回收，另外火箭筒的位置改到了东南角。最后房间的门前Rachel与4个Ooze Tricome的组合堪称丧心病狂，建议扔脉冲手雷强行突破。

Episode 8 万事俱备

All on the Line

8-1



收集要素：弹药包×1、部件×3

正准备出门控制室突然涌入大量海水，迅速游出去后可以回收一下之前逃跑过程中忽略的物资。爬上船舱东北的扶梯，再从西北的扶梯口跃入水中，潜入水中开门离开。到达一个小型的四方区域后，扶梯上的门需要“三叉枪的键”，先潜水到最深处方开门，就能一路游入船舱区画。

由于水中无法躲避或攻击，被Sea Creeper缠住的话会浪费时间、损失氧气，注意到水面上亮光的方呼吸。第5章时那两个看得到够不着的回收可以依靠潜水回收了。利用动力室之前打开的天窗逃离，再一路游回控制室，从东北的扶梯处向上游。游回货物电梯处后从北侧的通风管离开，返回赌场结束本段。

地狱难度要点

专有收集要素：无

船舱上层追加了大量的Ooze，想要回收物资的话最好把它们清一下，由于远程敌人较多，尽快跑到南侧武器箱所在的小房间用狙击枪进攻比较安全。后面的游泳阶段没什么变化，只是氧气消耗明显加快，需要多换气。

8-2



收集要素：无

本小节全程是载具战，海中有大量的Malacoda会对快艇造成威胁。战斗中机枪主要是用来扫射敌人发

射的飞行物，想有效击退从正面冲来的巨大寄生虫还得依靠榴弹，故需瞄准了再打，不要浪费。靠近泽诺比亚号游轮后即可确保安全登船。

地狱难度要点

专有收集要素：无

高难度下寄生虫每次发射的飞行物数量从3个增加到4个，真正的威胁还是来自于正面冲过来的寄生虫本体，需合理利用每一发榴弹。

TIPS

10-2赶来救援的直升机驾驶员名叫Kirk，相信玩过《生化危机5》的玩家都记得他后来的遭遇，这也算是系列的传统了。

8-3



**收集要素：手印×3、
枪械×3、部件×2**

与 Chris 会合后武器箱内会自动追加冲锋枪 G36 和霰弹枪 M3，还能得到几枚用于水下攻击的脉冲手雷。从货物电梯区域水底西南的门离开，一路游回先前那个需“三叉枪的键”的上锁大门。开门进入防疫区画，先到北侧的房间调查电脑登录指纹，这样就能通过之后所有的指纹锁大门。进入左侧的灭面通道后，背后会有一只新敌人

Scarmiglione 冲出来，其右手如利刃一般攻击范围很大，左手的盾牌则能保护上半身或下半身。在狭窄的通道内要利用好紧急回避与其缠斗，用脉冲手雷则能直接炸开硬直。坚持到门打开后可到广阔的地带开战，集中火力打爆其头部或腿部的话，它会进入另一种形态，相较而言打爆上半身后的发电状态更为难缠些。电梯门右侧有一把麦林枪 L.Hawk，穿过长长的半圆形通道后本章结束。

地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×2、部件×1

前半段的敌人配置没有变化，剑眉型 Scarmiglione 的攻击力大幅提升，在灭面通道交战时建议脉冲冲管，再趁着他硬直时间猛攻头部。在调查水槽道的电梯后里面还会冲出一只，闪避之后迅速冲入电梯即可。最后的半圆形通道也追加了不少敌人，远距离狙击的战术最为稳妥。



Episode

9

无路可逃

No Way Out



收集要素：无

前半段区域与 5-1 一致，不过途中会出现 Hunter，在转角处要小心一些。搭乘电梯到达电脑机房后，这里有充足的弹药，场景中还有一把狙击枪 M40A1、一把麦林枪 Python 和两支火箭筒。拉动两处电源开关后会有大批的敌人从破损的窗口处不断涌入，建

议在中央的平台上迎战，敌人较多时利用跳跃的无敌时间进行拖延，再伺机反击。敌人位置集中时就果断利用场景内的油桶和两发火箭筒。战斗中途会发生电力不足的意外，需要把其中一个电源开关重新拉下，等会隐形的 Farfarello 出现后就表明战斗进入尾声了。全灭敌人后靠近 Quint 触发剧情。

地狱难度要点

专有收集要素：无

前半段出现的 Hunter 换成了 Farfarello，后半段没有了麦林枪和狙击枪，东北平台上有一把射速极快的手枪 G18，用来打变异狼獾有奇效。场景内的汽油桶大幅增加，火箭筒也追加到 5 支，合理使用的话不难坚持到最后。

9-2



**收集要素：手印×1、
弹药包×1、部件×3**

研究设施中有一些肉眼看不见的红外线机关，需要扫描才能发现，先往南走调查两个开关就能把这里的红外线关闭。搭乘电梯来到下层，这里竖立着许多红外线的金属柱，借助扫描慢慢前进，调查墙角的开关能改变红外线的规律，爬下扶梯继续向北。在两个高台之间的区域，从窗口可以看到外面有一个部件漂浮着，暂时拿不到。解开指纹锁进入最深处的房间后，调查开关令红外线的规律再次改变，返回尸体旁就可以找到“试

作ワクチン”。再次进入最深处的房间，务必先到操作台的右侧接种疫苗，之后再调操作台，等下载续便能得到“认证コード”。正欲离开时大量红色的病毒液体涌入，如果没有疫苗的效果会直接毙命。快速游回红外线的房间时要贴着天花板移动，最后从破裂的窗口钻出去（水下的部件别忘了回收）。沿着扶梯爬回平台并调查电脑，在中和病毒的操作结束后需迎击袭来的敌人。除了用狙击枪射掉外围平台的远程敌人外，当 Scarmiglione 刷出时要优先干掉，否则场上同时存在 3 只的话压力会比较大。

地狱难度要点

专有收集要素：无

上层各区域追加了几只不同形态的 Scarmiglione，相信在经过 8-3 的历练后它们对玩家已造不成太大威胁。最后的防守敌人配置不变，建议站在东北的两个高台之间迎敌，这样可以避免被远程火力骚扰，把普通 Ooze 消灭后再伺机狙击 Ooze Tricorne。当 Scarmiglione 出现后建议直接爬上两侧的高台，居高临下攻击可以令其盾牌毫无作用。

Episode

10

谎言不再

No More Lies



收集要素：部件×1

Parker 行动的目的地是船桥，路线则可以分散步长廊和客室区域任选其一。散步步长廊的敌人为大量 Hunter 和剑眉型的 Scarmiglione，难度高但路程短，用好紧急回避很快就能通过；客室区域的敌人为各种

形态的 Ooze，且会再度遇到变异 Rachel，将其击倒的话可以获得部件。Parker 本身的武器配合 3 枚电子手雷足以打得 Rachel 狼狽不堪，而且他的短斧威力是所有近战武器中最高的，战斗难度不算太高。

10-1

地狱难度要点

专有收集要素：无

高难度下就不要找 Rachel 的茬儿了，建议对闪避有信心的玩家走散步步长廊，挡在西侧大门前的 Ooze Chunk 可以靠开门的无敌时间免疫其自爆。通向电梯处会有 4 种敌人的复合型搭配，消灭前面的 Wall Blister 和 Hunter 后在拐角处扔雷并引燃敌人，便能趁机冲入电梯。在船桥下层还有 Scarmiglione 和 Wall Blister 挡路，一个成功的紧急回避便能决定胜负。

10-2



**收集要素：枪械×1、
弹药包×2、部件×4**

从研究设施上层、红外线南侧的出口离开，进入紧急通路后行进路线只有一条。当爆炸把 Jill 和 Chris 分开后从右手边的通道绕行，在中途会发现受

伤的 Parker。扶着他移动时速度很慢，无法快速转身或使用体术，武器强制为手枪。当蒸汽阻挡住去路时，需要返回西侧按下按钮，突然爬起的 Ooze 直接用燃气爆炸飞。与 Chris 会合后会主动开路，不过伤害很低，还是得主

动手引爆燃气罐才能快速杀敌。三人到达架桥处触发剧情。

CG过后转身可以捡到手枪 Government, 枪上还自带1个部件。接下来需在限定时间内逃离, Causal难度时限为5分钟, Normal难度4分30秒, Infernal难度3分30秒。武器箱下层的蒸汽需要手动关闭左边的阀门才能令其停止, 突然冲出的 Scarmiglione 建议直接用脉冲手雷炸暴, 沿途的敌人也不要过多

纠缠。最后漫长的走廊处船体会逐渐倾斜, 看到两个木箱坠落后翻身往回走可以找到弹药包和1个部件。途中落下的油桶要第一时间射爆, 否则伤身事小, 浪费过多时间才要命。过程中还会有两艘小船陨落, 第一艘靠着右侧走可以避过, 第二艘同样靠着右边, 不过其翻转时自己要往后退, 那小艇掉落到水中后再继续前进。本章结束时直升机驾驶员又惯例地“领了便当”。

地狱难度要点

专有收集要素: 部件 × 1

与 Parker 协力逃离的段落没有变化, 难点在后半程的限时部分。原本冲出 Scarmiglione 处会先走出两个 Ooze, 用燃气管消灭它们后向前走少许用脉冲手雷炸暴剑盾, 才有时间转动阀门。最后的甲板部分建议优先开狙击把, 把能看到的油桶全部打爆, 这样跑路的部分会轻松不少。

Episode 11 启示录

Revelations

11-1



收集要素: 手印 × 1

本节是一场限时 BOSS 战, 不过平台中央柱子上有一个手印别忘了。Causal 难度时限为5分钟, Normal 和 Infernal 难度皆为4分钟。玩家的目标不是中央巨大的本体, 而是从它身上伸出的变异寄生虫 Malacoda。寄生虫的攻击方式只有冲撞和喷吐飞行物, 保持不断移动就不难躲过, 还可以用枪进行点射。其实玩家完全不用浪费自己的弹药, 在战斗进行到一定阶段时直升机上就会投下

火箭筒, 一发能解决一条寄生虫, 务必瞄准了打, 推荐用火箭筒速射的技巧。

剧情过后 BOSS 战进入第二阶段, 载具战面对大量的寄生虫, 战斗要点与 8-2 一致。同时出现多条寄生虫时, 准确发射榴弹就能确保一枪一个, 机枪则用于射杀飞行物, 连续攻击寄生虫头部也能很快干掉一条。等最后阶段大量寄生虫从 BOSS 口中爆出时, 用得到的毒刺导弹瞄准中央, 待锁定框充满一圈时就能发射将其轰杀。

地狱难度要点

专有收集要素: 无

BOSS 战第一阶段由于时限不变, 只要能保证4发火箭筒全命中, 纵使一枪不中也是足以解决的。不过在过渡到第二阶段时生命值不会回复, 故之前要积极走位, 不能费血太多。第二阶段寄生虫发射的飞行物并不会增多, 威胁还是在冲撞攻击, 关键是在同时面对多只寄生虫时尽快用榴弹快速削减数量, 这样才能减轻压力。

11-2



收集要素: 无

初期 Parker 的弹药非常少, 攻击时要确保命中头部。与 Raymond 相遇后需搀扶他前进, 并一路送到本层最南侧写着“M3-3”的房间外, 当 Hunter 来袭时成功打出硬直就果断上弹,

不要给其出手的时机。之后要前往4楼的办公室寻找“止血带”, 沿途的补给开始多了起来, 战斗压力也就有所缓解了。帮 Raymond 包扎后三人一同前往司令室, Raymond 到达目的地后还需清掉剩余的 Hunter 才能结束本段回忆。

地狱难度要点

专有收集要素: 无

刚敌殒没有变化, 但 Hunter 的攻击力和生命值都有大幅提升, 强如 Parker 也挨不了几下, 由于补给物资匮乏, 一些能靠站位、开门回避的战斗就尽量不要浪费子弹。战斗中尽可能地利用两位 AI 同伴, 或做内盾、或提供火力, 他们的攻击力虽然不高, 只要时机恰当还是可以帮 Hunter 打出硬直的。

Episode 12 女王之死

The Queen Is Dead

12-1



收集要素: 手印 × 2、

弹药包 × 1、部件 × 1

凭借氧气瓶玩家在下水后可以畅通无阻了, 转开阀门后进入沉船, 调查锈死的门 III 会自动进行切割。被一道电子锁挡住去路时先进入西侧区域, 刚才的那只 Globster 会在这里按固定的路线来回游动, 一旦被咬到是即死的。除了找规律回避开外,

丢出脉冲手雷也可以在一定时间内炸它。游到最深处的小房间调查电源, 先开那道电子门便能开启。离开水面后捡起地上的“ボイスレコーダー”, 逐渐深入的时光线会黯淡下来。在最深处的房间见到 Norman, 剧情过后检查“ノーマンのPDA”, 转身开门触发最终战。

地狱难度要点

专有收集要素: 弹药包 × 1、部件 × 1

在水下巡逻的 Globster 路线不变, 不过警觉性有所提高, 之前有多积攒几个脉冲手雷的话就不会出意外。

12-2



收集要素: 部件 × 1

接下来就要迎战最终 BOSS, 区域北侧会多出 1 个 12-1 没有的部件, 注意扫描收集。武器方面推荐霰弹枪 + 麦林枪的组合, 并用部件提高射速和威力。场景周围有两个绿草, 而 Norman 本身也可以多次扫描, 药草不足时可看准时机凭此补给。

前-后(真身在后)、同一位置先后出现(真身是第二个)。无论哪种情况, 始终只有口吐紫烟、脚下有黑影的那个才是真的, 同样喷中胸口可以打断攻势。摸清规

最终战分为3个阶段, 相比3DS版, Norman有所修改, 心脏并不是一直暴露, 唯有在攻击的瞬间才会露出。第一阶段当其脸部发白光时会瞬移到玩家面前或背后, 用右爪插向地面——此时以霰弹枪喷中暴露的心脏可以打断其真攻击动作。BOSS 单手把人抓起的攻击是即死的, 不过可以通过迅速转动摇杆挣脱。如果对操作有信心, 成功紧急回避到其身后可以对背上的弱点进行连续打击, 很快就能通过这一阶段。

BOSS 咆哮后进入第二阶段, 在瞬移后会放出一个分身迷惑玩家, 分3种规律: 左右并排、一



律后就可以尝试用回避闪到其身后攻击弱点了。

持续给BOSS造成伤害，它再次咆哮后便算进入第三阶段，最终战的难点才算到来。BOSS会追加一招威力极大的前冲突进，分身的规律也有所增多；分成两个后的横向挥爪，最多连续出3次残像的上爪攻击。前者的攻击范围很大，建议往残像的方向跑

就能及时撤出危险区域，后者则依旧是看准口吐紫烟的进行攻击。此阶段BOSS的心脏始终暴露在外，而且招式的破绽也非常大，玩家可以积极攻击，给其造成一定的伤害后它就会陷入单膝跪地的硬直状态，此时可以换出大威力武器猛攻弱点，或是上前追加一记蓄满力的体术。几个回合后BOSS就会被彻底击倒。

地狱难度要点

专有收集要素：无

最高难度下BOSS攻击的紧急回避判定非常严格，而且攻击威力极大，建议抓不到时机的玩家还是用霰弹枪喷心脏的稳妥战术迎敌。这样虽然相对耗时，但可以安全进入第三阶段。最终阶段BOSS的攻势更加丰富，不建议做过多纠缠，直接去武器箱换出火箭筒，找准BOSS的硬直时机将其轰杀至渣！

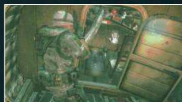
资料列表

隐藏手印

下面给出全部30个隐藏手印的位置截图，请玩家参考右上角的地图和手印标示进行搜寻。由于不少区域都是无法返回的，建议在到达相应章节后第一时间完成扫描，免得遗漏。



▲1-2·西侧海岸北边印有FBC字样的箱子上。



▲2-1·失事飞机的驾驶室操作台。



▲1-3船员居住区·咖啡厅的自动售货机上。



▲2-1·狼群遭遇战后拐弯处的一块钟乳石上。



▲1-3船员居住区·储藏室前狭长通道的墙角下。



▲2-2客室下阶·食堂收桌的火鸡桌上。



▲1-3船员居住区·Rachel遇害的医务室的X光片上。



▲2-2客室上阶·吉尔所处的301室卫生间墙上。



▲2-2船桥区域·控制台右侧正面的玻璃上。



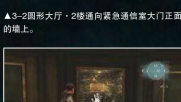
▲4-1泳池区域·南侧的平台上，需先完成净水操作。



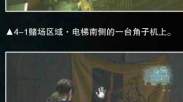
▲3-2圆形大厅·2楼通向紧急通信室大门正面的墙上。



▲4-1赌场区域·电梯南侧的一台角子机上。



▲3-2圆形大厅·1楼通向赌场大门左手边栏杆的陈列柜内。



▲4-1船员居住区·Chris人偶所在房间的猜犬海报上。



▲3-2泳池区域·净水处理室内净化装置左侧的电门上。



▲5-1·投“セキュリティークン”房间墙上投影的右下角。



▲3-2散步长廊·1楼咖啡厅位置上方的柜门上。



▲6-2货物电梯下层·东北门边的笔记本上。



▲3-2散步长廊·2楼BOSS最初被关着的房内箱子上。



▲6-2限望台·最高处修复通信装置时的电门上。



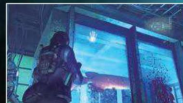
▲3-2船员甲板·从电梯出来后左侧桌面的餐布上。



▲7-1船员甲板·最西边突出的平台上。



▲7-2船舱上层·限时脱离离开电梯时西侧房间玻璃上（建议8-1再扫）。



▲8-3防疫区画·灭黄通道后的水櫃上。



▲9-2研究设施·上层北侧尸体房间内电脑上方的墙上。



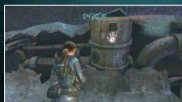
▲12-1海底沉船·摆满尸体的餐厅南侧墙壁的血袋上。



▲8-3防疫区画·灭黄通道前的衣櫃上。



▲8-3防疫区画·下电梯后平面通道北侧的金属门上。



▲11-1·BOSS战时平台中央的面柱上。



▲12-1海底沉船·Norman所处平台的正面。

弹药包

游戏中的弹药上限扩充包位置参见下表，这里按照章节的顺序划分。等全部弹药包都拿齐后，各种子弹的初始容量和最大上限为：手枪30→400、霰弹枪20→300、狙击枪20→300、冲锋枪80→700、麦林枪10→200。

弹药包位置	弹药包种类
2-2船舱区域·上层被破坏的通讯装置左侧	弹药包（手枪）
3-2散步长廊·下层乘坐“浮轮的键”开启的小房间内货架上（需扫描）	弹药包（霰弹枪）
3-2船甲板·房间内东北角的花瓶（地狱难度·需扫描）	弹药包（麦林枪）
4-1泳池区域·南侧的柜台	弹药包（冲锋枪）
4-1泳池区域·东平区的西北角（地狱难度·需扫描）	弹药包（麦林枪）
4-1淋浴区域·南侧窗户边	弹药包（手枪）
4-1淋浴区域·北侧角子机之间（地狱难度）	弹药包（狙击枪）
5-2船底甲板·动力室上层走廊角的开关处	弹药包（冲锋枪）
5-2船底甲板·照亮光圈的机械警备室南侧的房间楼梯下（地狱难度）	弹药包（霰弹枪）
5-2船底甲板·动力室下层东北角的桌上（地狱难度）	弹药包（手枪）
6-2展望台·从动力室的天花板后落入的管道内	弹药包（霰弹枪）
6-2展望台·BOSS战的房间北侧	弹药包（狙击枪）

弹药包位置	弹药包种类
6-2展望台·BOSS战的房间西侧武器藏边（地狱难度）	弹药包（冲锋枪）
7-1船甲板武器室左侧（地狱难度）	弹药包（狙击枪）
7-2船舱下层·东南角的集装箱边，建议8-1再回收	弹药包（麦林枪）
8-1船底甲板·控制室东北的扶梯向上的管道的管道上	弹药包（狙击枪）
8-3货物楼梯下层·南侧需要“ヴェルトロのカードキ”开启的1后通道内（地狱难度）	弹药包（冲锋枪）
8-3防疫区画·通往研究设施的平面通道内，走出电梯时就在左手边（地狱难度）	弹药包（手枪）
9-2研究设施上层·需指纹认证进入的房间中央桌上	弹药包（冲锋枪）
10-2蓝色走廊·首次发生爆炸时的着火处	弹药包（手枪）
10-2船舱长廊·目睹木桶掉落后再转身回去就能看到	弹药包（霰弹枪）
12-1海底沉船·目睹怪物吞尸体处于左手边的房间	弹药包（狙击枪）
12-1海底沉船·放置尸体的餐厅北侧的房间桌上（地狱难度）	弹药包（霰弹枪）

改造部件

以下是战役模式的全部改造部件，同样按照章节的顺序划分，便于玩家查漏补缺。标明“需扫描”的表示扫描后才能调查，而标有“地狱难度”的则是 Infernal 难度限定的传说部件。

改造部件具体位置	部件名称	部件效果
1-1船员居住区·通风管道落下尸体处正前方，楼梯下的油桶上（地狱难度）	ダメジⅢ	威力+40%
2-2客室下阶·与Parker合力踢开的铁门左侧	ダメジⅠ	威力+10%
2-2客室下阶·川被围的301室茶几上（地狱难度）	バーストⅢ	一次射击连续发射5发子弹
2-2客室下阶·从Parker手中得到诱饵手雷处，左侧的矮柜上（需扫描）	ファイアレートⅠ	连射速度+15%
3-2船舱下层·“舵轮的键”所在的房间内的办公桌上	ダメジⅡ	威力+20%
3-2船舱下层·用“舵轮的键”开启的房间内茶几上（地狱难度·需扫描）	ロングマガジンⅤ	装弹数+150%
3-2客室上阶·用“舵轮的键”开启的303室床下（需扫描）	バーストⅠ	一次射击连续发射2发子弹
3-2客室上阶·用“舵轮的键”开启的303室进门处矮柜上（地狱难度·需扫描）	ダメジⅣ	威力+60%
3-2圆形大厅·1F西北角的展示台内	ロングマガジンⅠ	装弹数+20%
3-2圆形大厅·3F西侧的矮柜上（地狱难度·需扫描）	ブラスタックルⅠ	体力伤害+200%
3-2泳池区域·净水处理室内装置右侧	ファイアレートⅡ	连射速度+15%
3-2泳池区域·净水处理室内装置左侧（地狱难度）	チャージショットⅣ	可以蓄力射击，威力3倍、打出硬直的能力2倍
3-2散步长廊·下层东侧的桌子上	ファイアレートⅡ	连射速度+30%
4-1泳池区域·东北长椅边	ロングマガジンⅡ	装弹数+40%
4-1泳池区域·东侧吧台	チャージショットⅠ	可以蓄力射击，威力3倍、打出硬直的能力6倍
4-1泳池区域·东南长椅上（地狱难度）	ナウⅠ	霰弹枪的散射范围缩小12°
4-1客室下阶·食堂处用“铁锤的键”开启的房间桌下（需扫描）	インファイターⅠ	目标距离在4m以内时威力上升（最大+30%）
4-1客室下阶·食堂处用“铁锤的键”开启的房间沙发边（地狱难度·需扫描）	インファイターⅡ	目标距离在4m以内时威力上升（最大+100%）
4-1淋浴区域·VIP室室内的矮柜上（需扫描）	クリティカルⅠ	会心攻击率+30%
4-1货物电梯·上层西南角的电门前	バインドⅠ	阻止敌人行动的能力+100%
4-1船员居住区·Chris人偶所在的房间内	ファイアレートⅡ	连射速度+30%
4-1船员居住区·Chris人偶所在房间内的箱子（地狱难度·需扫描）	デイズⅡ	打出硬直的能力+300%
4-1船员居住区·首次遭遇变异Rachel，她逃走的通风管道下方（需扫描）	ロングマガジンⅡ	装弹数+40%
5-2船底甲板·动力室下层东北角的桌上	デイズⅠ	打出硬直的能力+50%
5-2船底甲板·冲锋枪AUG所在的房间内	ダメジⅡ	威力+20%
6-2展望台·与BOSS战斗的房间西侧窗户上（需扫描）	ダメジⅢ	威力+40%
6-2展望台·与BOSS战斗的房间西北沙发边（地狱难度·需扫描）	クリティカルⅡ	会心攻击率+100%
6-2展望台·最高处修复无线电之前的突出平台上（地狱难度）	ファイアレートⅤ	连射速度+150%

改造部件具体位置	部件名称	部件效果
7-1客室区域·上下阶都会遇到变异Rachel, 需将其击倒	バーストⅣ	一次射击连续发射3发子弹
7-1客室上层·隐藏在壁画后, 需要用“ヴェルトロのカードキ-”开启的保险柜	バーストⅡ	一次射击连续发射2发子弹
7-1船桥下层·“舵轮的键”所在的房间, 需要用“ヴェルトロのカードキ-”开启的保险柜	ダメージⅢ	威力+60%
7-1船首甲板·需要用“ヴェルトロのカードキ-”开启的保险柜	デイスⅡ	打出硬直的能力+100%
7-2船首甲板·UAV的尾部正中央	ロングマガジンⅢ	装弹数+80%
7-2船舱上层·北侧集装箱的西边	ダメージⅢ	伤害+40%
7-2船舱上层·一出电梯的武器箱左侧(地狱难度·需扫描)	リローダーⅡ	上弹速度+80%
7-2船舱上层·逃跑的过程中会遭遇变异Rachel, 需将其击倒	バインドⅡ	阻止敌人行动的能力+500%
7-2船舱下层·逃跑的目的地门口有1只Scagdead, 需将其击倒	インファイターⅡ	目标距离在4m以内时威力上升(最大+70%)
7-2船舱下层·东北的集装箱西侧(地狱难度)	ロングマガジンⅥ	装弹数+200%
8-1船底面·第5章时开启齿轮机关, 获得“再启动キ-”位置的东南栏杆处	ダメージⅣ	威力+60%
8-1船底面·第5章时把蒸汽阻隔的机械整備室上方的管道上方	ファイアレートⅢ	连射速度+80%
8-1货物电梯·中层平台的集装箱上	ロングマガジンⅢ	装弹数+60%
8-3防疫区画·登录指纹的房间武器箱左侧(地狱难度·需扫描)	ダメージⅦ	威力+150%
8-3防疫区画·灭菌通道前的长椅上	ナロウⅠ	霰弹枪的散布范围缩小4°
8-3防疫区画·Chris进入的灭菌通道内(需扫描)	ロングマガジンⅣ	装弹数+100%
9-2研究设施·上层停尸房内(需扫描)	リローダーⅠ	上弹速度+40%
9-2研究设施·下层两个Scarmiglione所在的房间内	ダメージⅤ	威力+80%
9-2研究设施·下层红色的病毒液体中	チャージショットⅡ	可以蓄力射击, 威力3倍、打出硬直的能力2倍
10-1客室区域·上下阶都会遇到变异Rachel, 需将其击倒	バーストⅥ	一次射击连续发射3发子弹
10-2紧急通路·游泳逃跑的途中目睹两个箱子掉下来, 就在箱子后	ロングマガジンⅣ	装弹数+100%
10-2紧急通路·倒计时开始时架桥处获得手枪Government时自带	エッジランナーⅠ	残余体力越少威力越大(最大+120%)
10-2紧急通路·倒计时开始时架桥处手轮的左侧(地狱难度·需扫描)	バーストⅤ	一次射击连续发射3发子弹
10-2紧急通路·限时逃跑途中目睹两个Ooze落下时前方的木箱内	クイックカールⅠ	心灵攻击率+30%
10-2船舱长廊·目睹木箱掉落转身回去就能找到	ファイアレートⅣ	连射速度+60%
12-1海底沉船·首次见到巨大的Globster尸体处, 切割开北侧的大门	チャージショットⅡ	可以蓄力射击, 威力3倍、打出硬直的能力2倍
12-1海底沉船·电源所在区域的东北角处(地狱难度)	ダメージⅢ	威力+150%
12-1海底沉船·最终BOSS战斗开始后北侧的废墟下(需扫描)	ダメージⅢ	威力+40%
战役模式Causal难度通关	チャージショットⅢ	可以蓄力射击, 威力2.5倍、打出硬直的能力2倍
扫描全部种类的敌人	エッジランナーⅡ	残余体力越少威力越大(最大+200%)
战役模式Normal以上难度不死通关	オートローダーⅠ	自动上弹且没有上弹动作

突袭模式 RAID MODE

基本概念

与以往作品中强调在限定时间内杀敌、赚取高分的“佣兵模式”有所不同,《启示录》附属的“突袭模式”包含丰富的成长要素,角色、敌人甚至武器都有等级的概念。在关卡中有机会捡到武器箱或部件包,过关时能得到经验值(EXP)和金钱(BP)。游戏的目的是提升角色自身的能力,获得更加强大的武器和部件,进而挑战更高难度的关卡。此模式下的武器和改造部件相比战役模式更加丰富,但并不通用,大量的特殊角色也只能在此使用。

突袭模式采用关卡制的形式,路线与战役模式中的流程相同,除了扳动蒸汽开关的桥段外基本没有

解谜要素,扫描系统也被取消,只要到指定地点、踢碎金色的奖牌就能过关。沿途遇到挡路的金色门牌需要用“古び键”开启,这种钥匙往往是击倒特定敌人、清空某区域的敌人后得到,仅有少量关卡可以在固定位置捡到。此模式初期只有1~3关,完成战役模式的3、6、9、12章时会依次开启后续关卡。20个基本关卡皆分为Dark、Deep和Abyss三种难度(改版难度名为Chasm、Trench、Abyss),同一个关卡在不同难度下的敌人配置和物资位置有所区别,但流程是一致的。EX关卡“幽灵船(The Ghost Ship)”较为特殊,没有难度之分,

允许活动的范围几乎覆盖整艘游轮,敌人的等级也会随着玩家的深入不断提升,由于补给物资极少,建议等拿到超强力武器和部件后再尝试挑战。



TIPS 突袭模式双人联机满足特定的角色组合,如Chris和Jill,在任务开始时有特殊的开场对白,感兴趣的玩家不妨自行尝试。

双人联机

突袭模式支持双人联网协作作战,但不能单屏分屏双打。联机模式下敌人的配置不变、血量是单机时的1.5倍,不过关卡的整体难度还是有明显降低。得到钥匙后任意玩家皆可开门,但不可返回的闸门则需要两人同时通过。联机时掉落的武器、部件、弹药以及场景里的各种物资都是两名玩家一人一份的,故不用担心“抢物资”的情况。玩家可以看见同伴的体力,当同伴受伤、体力不足时会出现幕右会出现身像提示。联机时在血量降为0后并不会像单人游戏时那样立刻死亡,

而是进入濒死状态,一旦再次受创才会死亡。在自己持有回复药草的前提下靠近濒死同伴,可以按键帮其补血,而濒死的角色只要不再受伤,坚持过7秒钟也能自动解除此状态。注意,任意一方死亡都会立刻退出本关。

角色边缘的手枪图标表示联机的次数,由于突袭模式没有扫描系统,相关的按键也改成了简单的交流功能,射击型操作为L2+△/○/×/□或LB+Y/B/A/X依次表示“上前”、“过来”、“稍等”、“谢谢”。

过关评价

过关时系统会根据命中率、击退敌人数量、受到的总伤害和所用时间对玩家的表现进行评价,按C、B、A、S逐级升高。评价越高,获得的BP和经验值就越多。关卡有

基本的奖励值,难度越高奖励越高,此外,当角色的等级低于关卡的推荐等级时,过关时的奖励也越多。如果玩家在关卡中选择中途退出或是死亡,之前的击退数奖励会得到

的武器部件可以保留，但过关奖励等就无法拿到了。消耗的弹药也会复原到开始关卡前的状态。

如果玩家在关卡中达成了一定条件，还可以获得特殊评价，在过关结算时也会有额外的BP奖励，具体条件相比3DS版略有调整，有以下4种：低等级（レギュレーション・ボナス）——角色的等级小于等于关卡的推荐等级；全灭（ジェノサイド・ボナス）——消灭关卡中的所有敌人（不包括潜水时遇到Sea Creeper）；无伤（ノーダメージ・ボナス）——全程保持无伤完成关卡；三重（トリニティ・ボナス）——同时获得以上3种评价。在角色等级提高后可以手动调低等级来争取“低等级”评价；关卡中的一些必经区域也会有敌人以及武器箱或部件包，故想达成“全灭”评价需要多跑跑路；最难达成的无疑是“无伤”评价，突袭模式中至少敌人甚至是毫无征兆凭空蹦出来的，故想达成无伤除了要有好武器外，适当的背包也是必不可少的。

角色等级

随着经验值的不断累积，角色能够升级，玩家可以调整角色的等级共通，敌人的等级则受关卡影响。玩家的等级主要影响以下几个方面：①所能装备的武器等级，武器等级不能高于角色等级，如果是玩家手动调低角色等级，则所装备的武器也会暂时降

低到相应等级时的能力数值；②体力、近战武器、爆炸武器和火箭筒的威力，会随角色等级的提升而增加；③敌我的等级差影响相互间的伤害倍率，我方角色的等级比敌人高出越多，则攻击的威力越高、受到的伤害越小，反之亦然。

敌人特性

可以看到敌人的血槽以及攻击时的具体伤害数值是突袭模式的一大特点，玩家可以凭此来了解敌人的弱点，黄色的伤害数值为正常，红色的数值表示命中敌人的弱点，白色数值表示伤害甚微。有的敌人血槽在侧面带有4种不同的图标，其能力比一般怪物要强出许多。具体如下：紫色皇冠——BOSS级敌人，全能力是通常敌人的1.5倍；红色拳头——HP和攻击力大幅提升，但移动和攻

击速度较为缓慢；绿色盾牌——形体比通常人大，HP和防御力大幅提升，但动作非常僵硬；蓝色小人——形体比通常敌人小，HP和速度大幅提升，动作极快不容易命中。

此外，当关卡上出现“1”号标识时表明其中有带特殊名字的通缉怪物，其等级比通常怪物高2级、体力则为1.1倍。在击倒后必定会掉落武器箱或部件包，且出好装备的几率比同关卡的其他怪物高。

武器部件

在关卡中获得武器箱或部件包，结算时就能得到随机的武器和部件。武器本身也有等级的概念，击败敌人获得的武器等级与关卡的难度有关，难度越高越容易掉好装备；而商店中贩卖的武器等级和部件质量则与角色等级成正比。武器的最高等级为50级，同等级、同种武器在部件的拓展槽数量上也会有所不同。此外，本作还给武器追加了“标签（タグ）”的属性，武器名称后跟着特殊标签的会自带一些特殊效果，比如带“ロングレンジ”标签的手枪就能打开狙击镜，这进一步增加了刷武器的乐趣。在关卡中最多只能携带3把主武器出战，

淘汰下来的武器可以卖钱，其上装备着的部件会自动解除。在玩家通过Deep和Abyss难度的全部关卡后，还可以在商店花钱对武器进行有针对性的强化。

突袭模式下的改造部件数量更为庞大，不过部分效果相比战役模式有所下调。此外，还有联机专用的部件，如攻击敌人时，敌人以自己为攻击目标的几率降低的“クロウク”系部件，使用药剂时让同伴也能得到回复的“メドキット”系部件等。一些效果强劲的改造部件，如每同一时间自动回复弹药、对BOSS级敌人伤害增加等，都需要在高难度的关卡里反复刷取。

商店功能

积攒的BP可以到这里进行消费，商店主要有如下几种功能：①购买武器和部件，每次进入商店时武器和改造部件的列表都会随机变化，且质量随角色等级的提高会不断提升；②补充子弹、爆炸武器和药草，消耗型的道具则在此选择“マルチチャージ”花钱补满；③增加携带子弹、爆炸武器和药草的上限，“弹药バグ”在角色等级达到5时追加，“ホルバークス”在角色等级达到1时

追加；④购买防弹衣永久强化防御力，“ボディアーマー”在角色等级尾数为7时追加（最高级的在50级出现）；⑤扩大武器箱的容量，“追加スレージ”在初期就可购买，每次都能容量增加12格；⑥强化武器的威力、连射速度和装弹数，“ブースト”要在玩家完成了Deep难度的全部关卡后才会追加；⑦给武器附上附加属性，“タグ変更”要在玩家完成了Abyss难度的全部关卡后才会追加。

人物解锁

以下是本模式中全部可用角色的特性和解锁条件（不包括DLC角色），相比3DS版，本作在选择不同服装时角色的特性也会发生变化。此外，在选人界面可以按△键欣赏人物建模，按□键手动调低角色等级。

人物	服装	特性	解锁条件
Jill	通常装备	手枪上弹速度+100%、连射速度+35%；冲锋枪上弹速度+80%、连射速度+35%	初期解锁
Jill	轻装装备	手枪上弹速度+140%、连射速度+45%；冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%	获得任意一把狙击武器后解锁
Jill	重装装备	手枪上弹速度+70%、连射速度+25%；冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%；紫色回避有效范围+60%	完成关卡“The Ghost Ship”
Chris	雪山装备	霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度+30%、连射速度+10%	初期解锁
Chris	通常装备	霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%；狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	角色等级达到30级以上
Chris	水兵装	霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%；狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%；使用同层武器的3分钟内无敌	一次攻击打出10万以上伤害
Parker	通常装备	霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%；近战武器伤害+200%	初期解锁
Parker	轻装装备	手枪上弹速度+100%、连射速度+35%；霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%	获得任意10个奖励
Parker	FBC	手枪上弹速度+70%、连射速度+25%；霰弹枪上弹速度+100%、连射速度+35%	获得击倒1万只敌人
Keith	雪山装备	冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%；体力伤害+145%、近战武器伤害+145%	通过战役模式第6章
Keith	BSAA	冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%；体力伤害+160%、近战武器伤害+160%	以评价优秀完成Dark（Chasm）难度的全部关卡
Keith	忍者装	冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%；近战武器伤害+200%；紫色回避有效范围+120%	角色等级达到50级
Jessica	雪山装备	冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%；狙击枪上弹速度+100%、连射速度+35%	完成Dark（Chasm）难度的全部关卡
Jessica	潜水装备	冲锋枪上弹速度+80%、连射速度+35%；狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	完成Deep（Trench）难度的全部关卡
Jessica	FBC	冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%；紫色回避有效范围+60%	角色等级达到40级以上
Quint	雪山装备	霰弹枪上弹速度+30%、连射速度+10%；爆炸武器有效范围+230%；体力伤害+130%、近战武器伤害+130%	角色的等级达到5级以上
Quint	BSAA	霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%；爆炸武器有效范围+180%	获得全部三把狙击武器
Reymond	手枪上弹速度+40%、连射速度+15%；霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+40%	角色等级达到10级以上	角色的等级达到10级以上
O'Brian	手枪上弹速度+140%、连射速度+75%；爆炸武器有效范围+180%	角色等级达到20级以上	角色的等级达到20级以上
Morgan	森林枪上弹速度+50%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	角色的等级达到50级	以评价优秀完成Deep（Trench）难度的全部关卡
Norman	狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%；爆炸武器有效范围+180%；体力伤害+130%、近战武器伤害+130%	完成Abyss难度的全部关卡	完成Abyss难度的全部关卡
Hiuchi	霰弹枪上弹速度+30%、连射速度+10%；霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+25%；体力每回合自动回复1	以评价优秀完成三重难度（无伤、全灭、低等级）	以评价优秀完成Abyss难度的全部关卡
Rachel	冲锋枪上弹速度+100%、连射速度+45%；霰弹枪上弹速度+35%、连射速度+15%；紫色回避有效范围+120%	角色的等级达到50级后，在EX关卡的雷甲叛徒战过后，还会出现隐藏BOSS——Ghost Norman。	

奖杯成就

预计白金/全成就时间: 50小时左右

奖杯成就一览

奖杯类型	成就点数	名称	获得条件
白金	-	全て終わらせたい	获得其他全部奖杯
铜杯	10G	俺たちは必ず見つけどす	【战役模式】任意难度通过Episode 1-3
铜杯	10G	ボス:「どうなっている!」?	【战役模式】任意难度通过Episode 4-6
铜杯	10G	「クイン・セピア」	【战役模式】任意难度通过Episode 7-9
铜杯	10G	今日の冥は止んだ	【战役模式】任意难度通过Episode 10-12
铜杯	20G	過去を思い出せ	【战役模式】Casual以上难度通关
铜杯	50G	情りなき死にたい	【战役模式】Normal以上难度通关
金杯	50G	一切の望みを育てよ	【战役模式】Infernal难度通关
银杯	50G	生还者	【战役模式】Normal以上难度、在不死亡的前提下通关
铜杯	5G	最初の犠牲者	【战役模式】扫描到1个隐藏手印
铜杯	20G	惨劇の記憶	【战役模式】扫描到15个隐藏手印
铜杯	50G	最後の生存者	【战役模式】扫描到30个隐藏手印
铜杯	5G	研究員	【战役模式】初次扫描敌人
铜杯	50G	リサ・クオレス	【战役模式】扫描到全部特殊类型的敌人
铜杯	10G	Dr.ウィルソン	【战役模式】获取狙击150只敌人
铜杯	5G	心臓	【战役模式】用匕首击败敌人发射的子弹
铜杯	10G	遊戯がん	【战役模式】在Rachael遇到咖啡厅前将其击败
铜杯	10G	マクスマン	【战役模式】用两把的方式击倒10只Ooze
铜杯	10G	チキンラン	【战役模式】成功击倒Scageadeの卵形攻击
铜杯	5G	電気ショック	【战役模式】再用匕首一次性击败3只敌人
铜杯	5G	ともく避け	【战役模式】Scarmiglione不分离的前提下将其击败
铜杯	20G	援护不要	【突突模式】在不使用火箭筒的前提下击倒Malcozda
铜杯	5G	ブル開き	【战役模式】在日光浴场的泳池里畅游
铜杯	5G	人込	【突突模式】累积成功击倒2次以上
铜杯	5G	怒りの卵巣	【战役模式】更彻底完成10次真力的体力攻击
铜杯	10G	我が身に売られしはなし	【突突模式】完成Dark Chasm难度全部关卡
铜杯	10G	いざ地獄の敵へ	【突突模式】完成Deep Trench难度的全部关卡
铜杯	10G	此处是地獄の最下層	【突突模式】完成Abyss难度的全部关卡
铜杯	10G	地獄の道は真意で舗装されている	【突突模式】US评价完成Dark Chasm难度的全部关卡
铜杯	10G	信ずればこそ成りうる	【突突模式】以评价完成Deep Trench难度的全部关卡
银杯	20G	深淵をのぞくとこそ、深淵にまだ	【突突模式】US评价完成Abyss+难度的全部关卡
金杯	50G	能き那は部に大海に開け	【突突模式】完成EX关卡“The Ghost Ship”
铜杯	5G	一事からすべてを学ぶ	【突突模式】角色的等级达到10级以上
铜杯	10G	お前の道を進め	【突突模式】角色的等级达到10级以上
铜杯	10G	懐子や母は指ける	【突突模式】角色的等级达到20级以上
铜杯	10G	伝言の息を思い出す	【突突模式】角色的等级达到30级以上
铜杯	10G	朝陽は追い風を招く	【突突模式】角色的等级达到40级以上
铜杯	50G	時に万物を運び去る	【突突模式】角色的等级达到50级
铜杯	20G	処刑人	【突突模式】角色击倒10只敌人
铜杯	20G	援護不要	【突突模式】一次击败打出10万以上伤害的暴击
铜杯	5G	ツブラト	【突突模式】多人同时使出最强力的体力攻击
铜杯	10G	伝説の武器	【突突模式】获得任意一把稀有武器
铜杯	20G	秘宝ハンター	【突突模式】获得全部3把稀有武器
铜杯	20G	笑いの中毒	【突突模式】在商店里累积消费100万BP以上
铜杯	10G	ラッキーエース	【突突模式】初次达成无伤评价
铜杯	10G	野心家	【突突模式】角色等级+关卡等级每等级5级的前提下通关
铜杯	10G	完璧主義	【突突模式】初次达成三重评价(无伤、全灭、一击等)
铜杯	20G	期待のルーキー	【突突模式】累积获得10个特殊评价
铜杯	50G	伝説の勇士	【突突模式】累积获得50个特殊评价
银杯	50G	伝説の戦士	【突突模式】累积获得100个特殊评价
金杯	100G	事神	【突突模式】累积获得150个特殊评价

难点解析

《启示录》的奖杯/成就整体难度并不高，明显地划分为战役模式和突突模式两个部分，在突突模式下达成战役模式里的条件是不会解锁的，这点需要注意。战役模式的理论上二周目可以全部搞定，笔者也推荐先打该模式，除了熟悉流程外，通过各个章节获得的BP值可以在突突模式使用，能给予者作为启动资金。突突模式中大部份奖杯/成就都是累积，S级评价在初期武器不强时略有难度，等武器威力提升并熟悉关卡的刷敌规律后就轻松了。

《启示录》的奖杯/成就整体难度并不高，明显地划分为战役模式和突突模式两个部分，在突突模式下达成战役模式里的条件是不会解锁的，这点需要注意。战役模式的理论上二周目可以全部搞定，笔者也推荐先打该模式，除了熟悉流程外，通过各个章节获得的BP值可以在突突模式使用，能给予者作为启动资金。突突模式中大部份奖杯/成就都是累积，S级评价在初期武器不强时略有难度，等武器威力提升并熟悉关卡的刷敌规律后就轻松了。

生还者

“不死一次”的条件看上去吓人，其实无非比3DS版的“不吃药”简单不少。玩家只需用普通模式的几个关键档，比如包含必杀攻击的敌人和即死效果的机关和敌人，一旦自己也不用担心，在Continue时选“否”，回到该画面获取先前的生命值再继续就行了，这样不会重复扣生命值。

リサ・クオレス

战役模式下所有敌人的造型可参看下表，请务必仔细阅读预览，但直到-1才才会机会扫描。建议在首次遇到该敌人的时候就扫描并掉掉以免重复，极少数敌人死后不会留下尸体，如Scageade，故需要重复扫描。11-1的寄生虫鸟为特殊的1个，因为其在首次扫描时，建议利用刚开成的对白时迅速扫描。

是否扫描	怪物名称	外形描述	初次扫描机会
<input type="checkbox"/>	Ooze	最常见的人型感染体(左右手未变异的也算同一种)	1-3
<input type="checkbox"/>	Globster	巨大的肉块，头部下方有嘴巴和牙齿	1-2
<input type="checkbox"/>	Fenrir	狼型感染体(体积大、颜色深也算同一种)	2-1
<input type="checkbox"/>	Ooze Trooper	双手强化后的变种，手部长满了尖刺	2-2
<input type="checkbox"/>	Ooze Pincor	右手巨大化的变种，可进行远程攻击	3-2
<input type="checkbox"/>	Wall Blister	本作新增怪物，平时绕着墙壁在天花顶时就可以扫描	3-2
<input type="checkbox"/>	Scageade	有两个头、右手如同圆锯一般的突变变种	3-2
<input type="checkbox"/>	Ghiozo	卵型感染体，在落地时移动缓慢、容易扫描	4-1
<input type="checkbox"/>	Rachael	Scageade后的感染体，移动速度更快，最好在倒地她的时候扫描	4-1
<input type="checkbox"/>	Sas Creeper	水下的特殊变种，玩家在岸上时不会现身	5-2
<input type="checkbox"/>	Farfarelo	猪杀者的改良型，拥有拟态能力，皮肤颜色会与周围环境一致	5-3
<input type="checkbox"/>	Ooze Chunk	上半身像熊胆的变种，靠近玩家或进入时会分裂	6-1
<input type="checkbox"/>	Dragnichung	大部分皮肤如同岩石般坚硬的变种，可以多次扫描	6-2
<input type="checkbox"/>	Hunter	系列狂怒状态的感染者	7-1
<input type="checkbox"/>	Scarmiglione	右手如剑、左右手如巨锤的特殊变种	8-3
<input type="checkbox"/>	Malcozda	巨大化的寄生虫，从感染体的体内生出	11-1
<input type="checkbox"/>	Norman	最终BOSS，可以多次扫描	12-2

心眼

目标敌人是会用右手发射“子弹”的Ooze Tricome，保持在其视线范围内、拉远距离并把握好提前量即可。

逃がさん

推荐在二周目完成，因为一周目时缺乏重火力武器和有效的部件。先用雷打 Rachel 炸醒，然后站在她地盘的边缘上向麦林发射高威力武器轰击。

マクスマン

本作并没有“爆头”的视觉效果，所以不太好判断。建议使用组合技能合力有效的部件，瞄准 Ooze 的头部后确保一枪杀敌。

チキンラン

靠近 Scageade 后它才会使出用嘴叼住玩家的必杀攻击，出招前会有“Taste it! おいし”的语音提示。建议贴近它再缓慢后向，见其仰头时并向斜上方射击绕圈回避。

電気ショック

5-2 时可以获得电击手雷，在拿到前轮的白途中心会出大量敌人，对准鱼群弱敌轻松就能解决。

ともく避け

在武器威力不足的时候比较容易把 Scarmiglione 打成两半的状态，推荐用麦林或狙击枪打头部，适时使用爆炸物可以完整地干掉它。

援护不要

条件是 11-1 的 BOSS 战前半段不使用火力火箭筒，推荐二周目有挑战。用大威力武器对准寄生虫头部的弱点击打，一共需要干掉 4 条。

限界突破

升到 10 级后花 6 万 BP 买一支火箭筒，回避最低难度的一关，对准单个怪物一炮即可达成。

ツブラト

本作唯一一个必须联机的奖杯/成就，在战斗中切一个脉冲手雷，同时向身前自己也会去击倒同伴，时机一定要完全同步，只要两人都是蓄满力的，纵使没打面前的敌人也能解锁。

秘宝ハンター

虽然图标里看着有黄金步枪“ハイローラー”，但与 3DS 版一样，它并不是真稀有武器，目标其实是 3 把——真宝枪“ドレイク”、狙击枪“村正”和格林枪“ベルリトル”。由于不附武器图鉴，最快的解锁方法是与 RE NET 联机游玩，输入以下 3 个目前有效的礼品码就可以直接得到这 3 把枪。

代码	武器
raymond	ドレイク LV3
original eleven	村正 LV3
botanorum	ベルリトル LV3

事神

150 个特殊评价不足就是不同关卡的，同关卡重复累积不少，建议在最高难度获得强力武器和部件后再调低等级回去打低难度的关卡。

TIPS

玩家在突突模式中的名字颜色与已获得特殊奖励数量相关，完成 50、100、150、200 和 244 个时让名字颜色变成黄、绿、蓝、红、紫色。

实用技术

攻略透解

METRO LAST LIGHT

REPUBLIC OF GAMERS



文 铃 编辑 anubis

从 THQ 的不景气到倒闭，再到品牌被出售，本作经历了诸多变故和波折，不过好在，游戏的素质十分值得肯定。这是一款慢节奏的主视角射击作品，跟其他的快节奏突突有着本质的不同，整个游戏玩下来有种体验小说的感觉，是一款值得一玩的佳作。由于发售在即东家转变，本作的宣传力度又实在是不足，再加上之前的延期，很多人似乎都遗忘了本作。如果各位有空，

诚意向各位推荐本作，它的风格和快节奏突突完全不同，还有不少特色系统，要是你本来就已经对快节奏的主视角射击产生了厌倦，不妨静下心来好好品味一下这款《地铁最后之光》。

由于本作有三个易错过的成就/奖杯，而流程大约有 30 章，因此本攻略主要以完美结局、过关不杀人、全笔记乐器收集为目标，给各位将游戏完美提供帮助。

地铁最后之光	Deep Silver	主视角射击
多兵种	Metro: Last Light 2013年发行14日 支持平台为PS3、X360	1人 59.99美元 对玩家年龄：17岁以上

通关时间：完成一周目游戏大约需要 11 小时。

迈向救赎的 最后之光

系统解析

按键列表		
X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	人物移动
右摇杆	右摇杆	准星移动
十字键↑	十字键↑	打火机
十字键↓	十字键↓	使用急救包
X键	□键	拾取/打靶/动作键
A键	△键	跳跃
B键	○键	蹲下/站立
Y键	△键	切换武器/弹出副武器及子弹菜单(按住)
LB键	L2键	切换防毒面具/调出装备菜单(按住)
LT键	L1键	瞄准
RB键	R2键	使用副武器
RT键	R1键	射击
LS键	L3键	奔跑
RS键	R3键	近身攻击/暗杀
BACK键	SELECT键	使用罗盘和打火机
START键	START键	暂停菜单

存档与周目

本作采用的是自动储存机制，而且只有一个档位，再加上本作的一些潜在要求也比较多，因此各位在游玩的过程中一定要注意。游戏通关

后会自动返回主菜单，此时玩家可以通过选章节来补充收集或者是章节中的一些小的条件成就/奖杯。严格来说，本作并没有多周目的概念。

交易系统

本作中担任钱概念的是军用子弹，这些军用子弹和其他枪械子弹不放在一起，主要是作为货币来使用。在游戏中后期，这些军用子弹可以装填到枪械中作为强力子弹使用，不过一般情况下不推荐，因为军用子弹比其他杂七杂八的子弹要贵重得多，除非你军用子弹多得慌，不然还是别浪费了。为了把军用子弹和普通子弹区别开来，下文

中提及军用子弹的位置都直接称之为钱。

末日没有多少资源，能买的只有枪械、弹药、副武器，枪械对应一些改装部件，可以花钱升级，需要注意的是，每把枪械的同一个部位只能装备一种强化部件，如果已经购买了一个部位的一种强化部件，再直接去购买其他同部位强化部件的话就会自动替换，以前买过

关于难度

本作的基本成就/奖杯获得跟难度无关，也没有对应的难度成就/奖杯，而且游戏中可以随时进入暂停菜单更换难度，这样一来倒是略微降低了拿到 1000 点成就和白金难度的。各个难度的不同和其他游戏没有太大区别，低难度下角耐打，武器弹药补给充足，高难度则相反。

的下次还得重新买，为了不浪费钱，各位下手前记得考虑清楚。

本作的交易系统做得比较人性化，枪械和副武器不仅可买可卖，玩家还可以用自己手上的枪去交换商人出售的枪(Trade In)，虽然价

格与直接买卖是差不多的，但感觉上会觉得相对真实些。选择交换后，玩家只需要支付余下的钱就可以换到武器，如果自己手上的枪比要交换的枪贵重，那么商人会倒找钱给玩家。



武器和攒钱

本作的武器种类其实算是比较多样了，辅助类的有飞刀、手雷、燃烧弹、地雷，基本枪械则可以按使用子弹的类型简单分类。由于本作的枪械几乎满地都是，因此需要刻意去买的不多，绝大部分商店都是在各个地铁站点内部，和人类敌人交手不用了什么枪，和变异生物交手的时候基本上都是用顺手枪或者偶尔换枪，就算是在高难度下，一般也只是选择顺手的武器就不换了，因此细致地研究武器性能的意义也不算太大。

由于游戏有持有一千块钱的要求，而且游戏中出现商店的地方有限，因此这里提供一下攒钱的思路。游戏中主角最多可以同时携带三把枪，这里个人的建议是主要携带两



把主力武器，第三把这个位置可以专门用来捡垃圾留着卖掉，这个位置的枪以预估价格最高为携带的原则，那些仅一把枪在商店里就很贵的，还配有各种配件的话就肯定能卖个好价钱。直接花钱买商店的枪是很不划算的，因为这些枪往往是光秃秃的，没有经过任何改造，反而是不少敌人手里的枪改得都很好用，所以如果你想换主力枪，而刚好下面又不是地图章节，就可以考虑一次卖一把主力枪，接下来的过程中肯定能捡到好用的。还有一个加快攒钱速度的方法就是把难度选成简单，在简单难度下如果你还不怎么杀人或者全程潜入，那基本上是不会消耗子弹的，而简单难度捡到的子弹数量往往很多，每次遇到商人都可以把每把常用子弹卖一半就差不多了，副武器也可以一样卖三个。不过，不管如何卖枪，身上至少要留一把有消音器的武器(除非你想全程突突突)，主要用于灭灯。

道德指数

这是本作中一个潜在的系统，游戏中没有任何地方可以明确查看到这一指数，但它确实是影响玩家最终是否能进入完美结局的关键。道德指数和玩家在游戏中的行为息息相关，甚至具体到玩家是否听完了某几个NPC的对话。另外，道德指数不仅会增加，还会减少。这个跟玩家在游戏中的某些行动有关，在后文流程部分会有详细说明。要想

达成完美结局，请大家尽量多做一些事情让自己的道德指数尽可能地高，避免去做那些会减少道德指数的事情。

当你完成了让一让道德指数增加的事情，会听到音效，同时屏幕上会出现一道不太强烈的白光(某些时候白光不出现，听音效比较准)，这是证明你完成了这个让道德指数增加举动提示。

防毒面具

防毒面具是本系列的特色装备之一，是在地面行走时必备的装备。防毒面具要配合过滤器(Filter)使用，每个过滤器都只能使用一段时间，每换一个的新的过滤器，玩家手上的计时器就会重新计时。当过滤器的有效时间不足一分钟时，过滤器会发出提示，此时屏幕中央也会出现更换过滤器的提示，如果玩家想节约一点的话，可以再等到角色呼吸困难的声音之后再迅速换上新的过滤器，或者你也可以一直盯着计时器，考虑到游戏中经常出现突发状况，所以还是不要老是看手腕的好。

如果玩家持续受到攻击，那么

防毒面具就会慢慢出现裂纹，要是完全破损的话，那么角色将会立刻进入呼吸困难的状态，此时如果不马上找到完好的防毒面具进行替换，那么角色就会立刻死亡。游戏中角色去地面一般都会携带防毒面具，去地面之后可以在一些尸体旁找到可以更换的防毒面具。无论是在地底还是地面，都经常散落着一些过滤器，看到的话务必要收集起来。另外，防毒面具除了会出现裂纹外，还经常会有一些烂泥、血什么的溅到上面，这个时候各位就要尽快进行擦拭的操作，否则视线就会被挡住，那样就看不清路了。

充电与打火机

由于本作的绝大部分黑暗无比，因此灯光就显得非常重要，特别是某些充满怪物的洞穴，没有灯光可不行。游戏中三种方法可以让玩家在黑暗中看清周围的环境，第一种打开开枪的灯，第二种是使用夜视仪，第三种是使用打火机。灯是最为常见的照明方式了，不过在游戏中不少位置如果随便开枪反而会导致玩家被敌人发现，相比之下中期捡到的夜视仪虽然相对安全，但其缺点是在稍微有一点其他光源的地

方会觉得太亮前两种照明方式都需要耗电，在电量低或者没电的时候，玩家需要把随身携带的手动充电器拿出来充电。这个时期两种需要耗电的照明工具，打火机就简单直接多了，不仅不耗电，在前两种照明工具都失效的干扰区域，打火机依旧可以发挥作用。在游戏中，打火机除了可以用来照明，还能用来点燃一些洞穴中的蜘蛛网，这样就能发现一些隐藏道路，这是一定要掌握的技巧。



灭灯

由于相关成就/奖杯的要求，本作绝大多数地方都在提倡玩家潜入，尽量不要惊动敌人，无论是人类敌人还是怪物，首选策略都是回避。保持隐蔽的首要肯定是不发出声音，因此在附近有敌人的时候最好是蹲下行走，武器即使有消音器也不能随便乱开枪。在距离敌人很近的时候，除了不要被听到，还必须要办

法让自己不要被看到，这个过程中最重要的就是要熄灭或摧毁光源(自己枪前方的灯不要打开)，尽量回避有亮光的位置，在阴影中行动。游戏中大部分的光源都可以熄灭或摧毁，因此只要方法得当，大部分人类敌人都可以利用这种方式进行方式通过，如果有必要的话，可以打穿一些敌人，但千万不要伤其性命。

全收集攻略

本作有三个易错过的成就/奖杯，一个是要求完美结局的“Redemption”，一个是要求通关不杀人类敌人的“Shadow Ranger”，一个是要求演奏游戏中所有乐器的“Musician”。其中第三个相对简单一些，因为只要找到乐器的位置并演奏就行了，但其他两个真的是相当麻烦。如果想节约1000点成就/白金时间，建议各位第一遍走简单难度，把这三个要求最麻烦的成就/奖杯都拿到，后面的压力就会大减了，因为不用患得患失。由于本作的游戏风格所致，因此基本不可能出现卡关的现象，正常难度下特别难的战斗几乎没有，因此本攻略的撰写角度旨在指导玩家拿到这三个会错过的成就/奖杯，特别是要求通关不杀人类敌人

的“Shadow Ranger”，还是有不少位置需要注意的，稍不留神就可能功亏一篑，下面分别说一下这三个成就/奖杯的注意点。

关于完美结局：完美结局“Redemption”的达成方法本身就是一个大彩蛋，也就是说游戏并没有给出达成完美结局几个明确的步骤或者要求，我们能做的就是尽可能多的列出一些确定可以影响结局的地方，玩家全程要尽可能多地满足这些要求，也就是要多提升道德指数，这样最后才有可能进入完美结局，由于每个章节都有很多影响道德指数的地方，因此这些地方会分章节列出，方便各位参考。完美结局和普通结局在流程上没有区别，只是最后一刻发生的事情和通关动画不一样。另

外，部分章节影响道德指数的点比较密集，看看这个部分反而比较好找收集，或者是结合流程要点和收集一起来看。

关于通关不杀人：“Shadow Ranger”的明确要求是通关不杀人类敌人（除非不得已），这个要求看起来很宽松，实际上很严格，而且还容易出问题，主要是“不得已”这个概念当真很模糊。严格来说，真正称得上迫不得已一定得亲手杀的敌人，整个游戏过程中就只有最终章D6中那个拿着火焰喷射器的家伙，因为这个人只有玩家能杀死，而不杀他就一定会挂。保险起见，任何人类这个过程中都不能杀，就算是其他章节里那些从一开始就朝你猛烈射击的敌人也不要杀，除非你不怕最后

的失败，愿意铤而走险。

关于演奏乐器：比起前两个成就/奖杯，“Musician”虽然没那么惊心动魄，但也要注意。首先这个最好是第一遍通关的时候拿，因为因为游戏只有一个档位且全程自动存档，以免如果有时候走过了某个乐器，在存档后才发现，而且刚才的地方已经回不去了，建议直接重开本章。下文的攻略会给出所有收集品和乐器的位置，收集品如果在进行流程时错过，日后可以通过选章补充，而乐器就不行了，所以宁可漏掉收集也不要漏掉乐器。另外，乐器不是看到就行了，一定要记得演奏，为确保无误每次看到乐器的時候就多弹几下，如果还没到存档点就挂了，记得要重新演奏一遍。

实用技术
攻略速解

CHAPTER 1 INTRODUCTION

流程要点：准确地应该说算是片头动画，将其称为第一章是为了统一章节编号，避免玩家稍后回相应章节补充其他要素时数错章节。



道德指数相关

增加

1. 演奏阿尔乔姆房间内的吉他。
2. 听阿尔乔姆房间外（左手边）两名游骑兵讨论D6。
3. 就在上面这两名游骑兵的对面房间内，有一名游骑兵在写信，靠近门口并调整到最佳视角，看

他写直到闪光衣。

4. 演奏穿条纹衣服的那个下棋的游骑兵身后的吉他。
5. 在打靶练习处使用过全部枪械，之后不要忘记把相应的枪械配件也装备一遍，看到闪光收手。
6. 进入长官米勒（Miller）的办公室前，左边边有一群人聚集，凑过去听他们说话。

CHAPTER 3 ASHES

流程要点：稍微要注意的一点就是安娜（Anna）去狙击点后的那一站，由于妹子开枪速度令人满意，因此我们只需要专心对付扑上来的变异生物。这个场景够开阔，只要

拉开距离基本不会有问题。血或者脏东西溅到面具上记得及时抹掉，要想无伤就不能让怪物靠近，无伤可解锁相关成就/奖杯。

CHAPTER 2 SPARTA

流程要点：噩梦中没什么要注意的，见到怪物开枪就行，醒来就要准备开始收集和道德指数的积累了。本章在基地内，关键是把他其他工作做到位。



收集

1. 阿尔乔姆（Artyom）醒来房间的右侧。【乐器 01】
2. 有两个游骑兵在下棋，那个

穿条纹衣服的游骑兵身后的凳子上。【乐器 02】

3. 在米勒那里接到任务后，跟着妹子出办公室，右前方的凳子上。【笔记 01】

收集

1. 在地下找到梯子后不要上去，继续往前走，左转弯路尽头的尸体旁。【笔记 02】



道德指数相关

增加

1. 章节开始后马上走到列车的尾部。
2. 找到梯子后不要上去，继续往前走，左转弯后用打火机绕掉路上

的蜘蛛网，并找到前方尸体旁的笔记。

3. 到地面后一直贴着妹子跑，直到她自己爬到高处去狙击点，她说完“Good Luck”后就能看到闪光白。

CHAPTER 4 PAVEL

流程要点：脱出的前半段跟着帕维尔，听他的指令该走就走，该停就停。分开后面对第一个人类敌人，切记需要打晕而不是杀人，千万不要按错。拉下机关继续往上，拧送灯泡让帕维尔好行动，等他破坏电源就可以行动了。拿到笔记后往前走，有个敌人回头，不过他不会走进来，等他背对我们就赶紧过去下手，然后不要忘记扭松灯泡。

获得手枪后，往前走一点第一名敌人会被帕维尔杀死，从右侧不起眼的铁梯上二楼，打晕面前的敌人。这时注意观察，右边控制室有

两名敌人，左边两个房间内各有一个，等左边其中一个走到控制台区域的时候，直接跳到坐着的敌人身后，马上将其打晕（他会察觉，速度快没问题），再立刻把灯吹灭，从刚才的铁梯回二层等着。等这名敌人回到右侧房间，自己从左边房间下去，等其背对右侧墙壁站定，过去打晕。右侧两个背对背，过去逐个敲掉，然后去窗口的控制台左侧，拉下控制杆，就会看到窗外一片绿灯亮起，所有的囚犯都被放出。最后去门口拉下机关并离开。



收集

1. 从管道爬出来时能看到一个尸体上插满了刀子，落地拿到刀子后左转，倒着的柜子上。【笔记 03】



道德指数相关

- 增加：
1. 释放监狱的囚犯，具体方法前文流程已有说明。

CHAPTER 5 REICH

流程要点：这个部分比较简单，拿到收集后就慢慢走，想听元首说话的话就在人堆里站着，不要往前走，把演讲听完并看到白色闪光后

再继续推进。开始奔跑后保持全速跟着帕维尔就不会被抓，上摩托后不要理会任何人，也不要朝任何人开枪即可。

收集

1. 章节初始位置正前方的书桌（楼梯左侧）。【笔记 04】



道德指数相关

- 增加：
1. 听完元首的演讲。
- 减少
1. 杀死在逃跑过程中投降的纳粹（上车前投降的那个）。

CHAPTER 6 SEPARATION

流程要点：帕维尔被抓后，马上右转，去障碍物后面蹲下，因为等敌人会出来查看，趁他们走远了就赶紧出来并进门。进门先躲到左侧角落里去，等右前方的敌人移动到另一侧背对我们，就赶紧通过，这里因为二楼有敌人正好看着一层敌人的位置，所以不能动他。贴着掩体接近门口，不能过去，等左侧有一名敌人走过，就马上右转走到这个屋子另一个门口，右转直接上

楼，上楼后能看到两个敌人，一个在走廊上一个正在往右侧走，趁那个走廊上的敌人差不多与控制台那里平行的时候，赶紧过去把走廊上的灯熄灭，再顺手拿起左侧控制台上的笔记。马上退回走廊处，拿起无声手枪把吊灯打碎。等右侧的敌人走向控制台前，赶紧右转笔直走下楼，然后右转从右手边的门出去。刚出门就能看到右侧有个敌人，不过他闭着眼睛所以看不到，因此直接上楼即可。

收集

1. 帕维尔被抓后，我们进入的第一个场景，中央小屋二楼的控制

- 台左侧。【笔记 05】
2. 投降的人左侧的桌子上。【笔记 06】

道德指数相关

- 增加
1. 完成整个章节不杀任何人类（在爬进通风管道时解开）。
 2. 听完一层几名敌人关于 Dark

- Ones 的对话。
- 减少
1. 杀死那个正在床上看书并已经投降的人。

CHAPTER 7 FACILITY

流程要点：在一层看完士兵们相互欺负的闹剧，右转吹灭灯，上楼梯，等那两个敌人先后往右侧离开，过去关掉电源（这里本来臭名听到了音效并看到闪光）。正常情况下只需要从二层滑到另一侧离开此区域就行，但因为一楼人堆里有个乐器，因此如果要演奏乐器的话，请在二楼跟这两个敌人玩躲猫猫，用无声手枪尽可能多的点掉一楼的灯，保险起见一次打一个，之后去二楼另一侧楼梯口等敌人把头上的灯关掉并解除警报，再摸黑去一楼找到一个桌子旁边放在凳子上的绿色乐器，演奏后就赶紧离开。如果怕看不到位置，可以先跑出去看到了之后再读取上一存盘点，不过由于本作存盘点比较多，不知道什么时候就可能覆盖，因此还是建议各位尽量摸黑找到。

离开此房间进入冷藏室（在最

后时候也是要注意），不要误伤上面的纳粹。下一个场景先去左侧关灯，然后躲进来时路的路口，把过去查看的纳粹打晕，笔直往前走进屋子另一头，等右前方的敌人从角落里出来，打晕再通过。往前走右转，再爬进左侧通道。下楼后先打碎一层楼梯处的灯，然后无视前方打碎的士兵，去右侧就能看到开关，先去左侧把灯熄灭再关掉电源。上楼梯，打晕楼梯处的敌人，继续往前走，把吊灯点掉，往前等一名士兵进入右侧房间跟进去打晕，在到角落去解决灯。下楼前注意看楼下有没有士兵在附近，有就等他走过去，过去点掉灯，并关掉电源，上楼把右侧的士兵放倒，然后先别开枪，转身进门捡左侧桌子上的笔记。拉下开关大门会打开，出去之前先解决灯，然后沉住气，等大门旁的敌人离开再走。

收集

1. 士兵们相互欺负的房间，一层桌子旁的凳子上，绿色。【乐器 03】

2. 在控制离开此区域大门开关所在位置对面房间左侧的桌上。【笔记 07】

道德指数相关

增加

1. 从通风管道下来后，右转能看到纳粹之间在相互欺负，一直看到欺负人的士兵离开，再稍等一会即可。
2. 就在刚才纳粹相互欺负的房间，右拐走到角落，会有两个士兵在讨论武器的事情，躲在箱子后面

听完。

3. 听完上面的对话，这名士兵会去放武器的柜子，跟在他身后，等他把上锁的柜子打开之后再将其打晕，捡起武器看到闪光。
4. 不要杀死躲在冷藏室的纳粹。
5. 完成章节不杀任何敌人。

减少

1. 杀死躲在冷藏室的纳粹。

CHAPTER 8 TORCHLIGHT

流程要点：这个部分并不难，因为完全不用开枪，蜘蛛们都是怕光的，用手电照它们就行了，需要注意的只是在有空的时候稍微充个电。帕维尔使用火把的位置贴在他身后即可。独自去把电源打开后，可以直接从刚才被锁上的门那里出去。



收集

1. 和帕维尔一起爬上一辆车，之后我们会被蜘蛛扑倒，帕维尔帮忙解围后，右前方的地上。【笔记 08】

2. 帕维尔要我们去打开电源，先会来到一扇上锁的门前，右转，再左转会看到一个很长的走廊，左手边的第一个路口里一具尸体的身上。【笔记 09】

道德指数相关

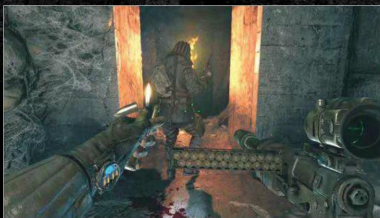
增加

1. 跳下地下道后，帕维尔发现了一个电梯，这时看左侧有一个被蜘蛛网封住的地方，用火机全部烧掉，并且进去把子弹搜刮一下。
2. 进入电梯和帕维尔汇合即可。

3. 在电梯上升时用手电赶跑蜘蛛。
4. 出电梯时帕维尔会被蜘蛛扑倒，迅速用手电为其解围。

减少

1. 和帕维尔一起在电梯内完全不开手电。
2. 帕维尔出电梯被蜘蛛攻击时，不帮忙用手电为其解围。



CHAPTER 9 ECHOES

流程要点：这个部分基本也是跟着走，关键时到乖乖听队友的话就行。出飞机残骸后那个飞行的怪物不用打，因为本来就打不死。剧情过后要对抗大批怪物，距离依旧开阔，打朝自己冲过来的即可。进入地下之前要在门口坚持一会，做法方法依旧是打朝自己扑过来的，

无须精确瞄准，尽量打头是最好。



收集

1. 章节初始位置，左侧前方吧台后。【笔记 10】

2. 飞机坠落后剧情过后，先去救帕维尔，然后一百八十度转身，尸体的旁边。【笔记 11】

道德指数相关

增加

1. 到达地面后，和帕维尔一起从建筑物上滑下，之后从左侧转向后方，能看到有个下水道管，进去一直跑到尽头到达一个房间，去尸体旁边后看到闪光，可以顺手拿上房间尸体旁的过滤器。
2. 从下水道管出来回到帕维尔身边，跟着他走过一个很深的大洞，去左前方飞机残骸的缺口处，那里有一具尸体，到达尸体身边看到闪光。
3. 往前走不会会翻一个很多蜘蛛的尸体，走过这个地方后能看到右前方岔路口有明显的血迹，

进入这个岔路口看到闪光。

4. 帕维尔要我们进入 Service Room 看看，进去之后把桌上的灯点燃即可，这里还可以拿到枪械“Duplet”。
5. 让 Watchmen 通过不要被发现（这个只要按照帕维尔所说的做就行了）。
6. 在飞机残骸内看到幻觉就会听到音效。
7. 救帕维尔之后快速拿起笔记，然后一直跟在他身后，直到怪物出现。

减少：

1. 对成群的 Watchmen 开枪。

CHAPTER 10 BOLSHOI

流程要点：这个章节没有战斗，但不代表耗时不长，赶紧完成下面的收集和提升道德指数的项目吧！



收集

1. 两个穿军装的士兵站岗的铁门处，右侧长凳旁。【乐器 04】
2. 走过刚才那两个穿军装的人，左侧的柜子上。【笔记 12】
3. 完成第四个增加道德指数的位置，右转就能看到左前方的地上放着乐器。【乐器 05】
4. 来到交易市场后，左手边的第

- 三个摊位，那个卖衣服的柜台上放着的就是。【乐器 06】
5. 刚到达剧院门前区域，左侧的长凳上。【笔记 13】
6. 帕维尔说他请客喝酒的时候，不要坐下，注意看右侧那桌的两个人都醉倒了，离我们较近的那个人身后。【乐器 07】

道德指数相关

1. 走进第一扇门，会有看到一辆载着平民的车开进来，等两个人下车和平民沟通，站在旁边听对话。
2. 一百八十度转身，有一对夫妻正在说话，女的在哭泣，走过去看一会就行了。
3. 往前走一点会与一个喝醉的人在狭窄的走廊相遇，这时看走廊的右下角坐着个乞丐。看他一段时间他会找你借钱，给了之后会看到闪光。然后不要离开，等他把废话说完，再次给他钱能再次看到闪光。

4. 就在这个位置能看到右前方有两个人坐着喝酒，过去发现他们在交谈，站着听完即可。
5. 往前走，右前方有一个老头在跟孩子们表演手影，这是一个漫长的过程，全部听完。
6. 听完上一个之后有两个孩子会站起来往回跑，一直跟着跑，最后去他们面前盯着他们直到看到闪光。
7. 进入剧院后，在台前看完整场演出。这里有相关成就/奖杯。
8. 听完剧院后台妹子的全部对话。
9. 离开剧院后台后，笔直走到这条路的尽头，听完右边两个洗澡妹子的对话。

去前方控制室迅速打晕敌人，拉下开关让风扇停止转动【右侧桌子上有笔记】，从风扇处离开。

下一个房间，从右侧的楼梯下去，然后一直贴着左边的墙壁走到屋子另一侧，快到出口处的时候把吊灯点掉，之后迅速进入出口，这

时可以看到前方有个柜子，打开里面就是乐器。到达下一区域后先走左边，再绕到右侧，此时大门会有动静，马上走到左侧的气罐后面蹲下，等敌人走过后再往前走，前面基本上就没有灯了，看清楚把士兵们都回避掉即可。

CHAPTER 11 KOR BUT

流程要点：依旧没有战斗的一章，也没有收集。

道德指数相关

增加：

1. 从通风管道离开时听完科伯特(Korbut)和莫斯科文(Moskvin)的对话。



CHAPTER 12 REVOLUTION

流程要点：拿回自己的装备，搜刮干净后出门，从右侧通过安检门，这样就不会触发。前方三名士兵有一名会下楼，跟过去但是不要打晕他，否则会没人应答对讲机，那样会触发警报。到下一个房间先关掉右边的电源，从左侧绕出去之后一直贴着右边走，这个大房间里敌人虽多，但只要贴右边走就没什么问题，路上也只会有一盏灯要快速上前吹灭，其他只需要稍微注意一下就没问题。贴着右边走入时会看到有一个人在铁栏杆后面睡觉，继续沿着右边走发现有一个岔路可以拐进去（如果你不要收集和乐器就不用进来这里），走进进去后看到右边前方就是那个睡觉的人，而左边有个开关，过去拉下开关有扇门会打开（拉开关前先把右侧的控制灯的电源关掉）。旁边的大门打开后外面的敌人不会醒，反而是门内的敌人会察觉到异样，此时乖乖在门口待着，等其解除警惕状态并回到火炉旁边再进去。进入下一个房间后，

右侧前方放着一架钢琴，这个就是乐器09，有个敌人正好坐在钢琴前，过去弹一下就赶紧退后一定距离即可。笔记15就在下一个房间里，闪闪发光注意着就能看到，拿到后继续推进就能从一个管道口爬会刚才的大房间，快出管道口时记得把管道口的光源点掉。回到大房间，在离开的门前会有个人在控制起重机的，安心等他弄完身边的人会一同解散，此时赶紧走就行了。

到达下一个大房间，先贴着右侧走，把位于右边角落的电源关掉，然后绕回左侧，先把左前方那个盯着坏掉电源箱的人打晕，然后贴着右侧三个人的左边走过去，他们是看不到的。安全进入左侧阴影后，往前走一点上方的灯会突然熄灭，正前方那个人也会突然开始巡逻，等他走过去就钻进前方的地洞里。从地洞铁梯回到一层，把旁边距离我们很近的敌人打晕，然后贴着右侧往前走头，再通过地洞绕过旁边的敌人，出地洞直接上铁梯。

收集

1. 过安检门后下楼，士兵对接机的房间左侧的桌子上。【笔记14】
2. 还是这个房间，同一张桌子旁边的凳子上。【乐器08】
3. 在那个有一个武装火车头的大房间，有一扇不在必经之路上的大门可以打开，乐器是里面的一架钢琴，前文有说明具体位置和到达方法。【乐器09】
4. 上一个乐器09所在房间的下一个房间，有个敌人在左边做引

体向上，正前方的架子上。【笔记15】

5. 大风扇开关右侧的桌子上。【笔记16】
6. 到达大风扇下一个房间，从右侧下楼，楼梯旁有两个人在说话，他们旁边的桌子上。【笔记17】
7. 还是这个房间，出口处通往下一个房间的通道右侧角落有个显眼的柜子，打开后就能看到乐器。【乐器10】

道德指数相关

增加

1. 在安检门附近，能看到一个士兵下楼，躲在他身后不要将其打晕，让他去接听对讲机，在这个房间里聆听听完对话。
2. 武装火车头所在大房间，离开此房间的门口前有个操作起重机的工人，安心看他把事情弄完即可。
3. 大风扇房间的一楼，有几个敌

人在检查几个仪器，不要打断他们，让他们逐个检查完毕即可。

4. 到达大风扇下一个房间，从右侧下楼，听完楼梯旁两个敌人的对话。
5. 机枪台区域，听完机枪台上的士兵和普通士兵对话。
6. 完成此章节不杀人。

减少

1. 杀死武装火车头附近的平民。

CHAPTER 13 REGINA

流程要点：如果什么都不管，这一章将会过得很快，但如果想要拿到收集和道德指数，路上只要看到可能的岔路就最好是下车看看。一路要跑两种变异生物周旋，一种

是蜘蛛，一种是怪物。蜘蛛用光赶走就行了，反正也杀不完。稍后在车上推列车时，如果我们把视角转向车尾，要想车往前走还是往前推左摇杆（不用变向）。至于一直往

车上扑的怪物，如果手头有好用的霰弹枪，建议等其跳上车后再轰头，这样反而好命中，效率也高，否则

就只能在其接近到一定距离时连射。怪物们都是先跳到车旁停一下，再跳到车头，注意掌握好节奏。

收集

1. 上车后，往前走左手边的第一个通道，下车走进最里面的房间，右侧带血的床旁。【乐器 11】
2. 推着列车走的时候以背对列车

方向为准，能看到左边有个岔路口，进去走到尽头能看到一具尸体，尸体旁边。如果怕错过可以参考道德指数部分的第八项。【笔记 18】

道德指数相关

增加

1. 上车后，往前走左边的第一个通道，下车走进最里面的房间。
2. 从上一处位置返回车上，到达下一处左侧有门的地方，进去发现是蜘蛛洞，一直走到最里侧一个亮着红灯的位置，走到那里的尸体前即可看到闪光。这里刚好是这个区域电源所在的位置，给装置充个电就能把灯点亮，快速回车上。
3. 从上一处位置返回车上，还是看着左边走，看到岔路再度下车，进入后先把电源打开，然后走到最里面，右转进入一个房间，桌上有一些补给可以拿，进房间看到闪光。
4. 打开车门后，我们需要带上防毒面具，然后不要上车，先去前方把铁轨调到往右，上车加速把右侧的木墙撞倒即可。

5. 完成上一个位置后，把铁轨调回左边，往前走能看到左边是死路，那边还有个怪物。下车自己走左边，跳上废弃的列车尽头即可看到闪光。回车上时的时候会被怪物攻击，要当心。
6. 完成上一个位置后，继续走右侧，在看到前方被列车挡住去路的时候，刚好能看到右侧有岔路，刚走进岔路口不远就能看到闪光。
7. 用车推着列车往前，会遇到怪物的攻击，以背对列车方向为准，能看到右边有个岔路口（面对列车的话那就在左边），进去走进去后能看到一大堆鬼魂，走到尽头看到闪光。
8. 完成上一个位置后，继续推列车，再打一批怪物后，以背对列车方向为准，能看到左手边有个岔路口（面对列车的话那就在右边），进去走到尽头能看到闪光，笔记刚好在这个通道的尽头。

先打晕，再把妹子身边那个人打晕。熄灭妹子身边的灯，马上回到进来的路口右侧躲好，因为路口外面还有一个人，等他走进列车后，跟在他后面再将其打晕即可。出来之后不要上车，因为前面有敌人，这里有个非常棘手的地方，如果没处理好很有可能不杀人的努力全部白费。先举枪把左上方的白灯打碎，然后从左一直往前走，右边那个人先别管，到岔路口后先把在车上那个人打晕，这个人只有在没有警觉的时候才有打晕的可能，否则努力将全部白费。将其打晕后可以长舒一口气，转身吹灭背后的灯，有个人会慢慢朝我们这边走来，他头上没灯，稍微绕一下打晕即可。贴着左侧走，走到左前方那个敌人的身后，等车上那个人没看着了就把车上的人打晕，再下去将其收拾掉，现在去前方就那个平民，会有个敌人走过来，打晕。最后再把平民身边的灯打灭，将平民的绳索解开，他回去帮忙把挡路的车移开，这样我们就可以开车过去了。

用车开过有辐射气体的地方，马上下车，因为前面有大量敌人，先去右边的洗手间把笔记拿到，然后吹灯出来准备潜入，从右边开始。一名敌人会在右侧岔路口站一会就下来，他一下来就马上从侧面打晕他，跳上右侧岔路口，打晕篝火旁的敌人，然后和正在往前走的敌人保持距离，等他和左边站岗的人说话并离开，就把左边站岗的人打晕，然后继续保持距离走，他会和另一个士兵说话，说完会继续往前，还是解决身后的，再趁起在走廊的时候赶紧打晕，最后打晕关所在位置右侧的敌人。解决完毕后



不要拉开关，先去马路对面把列车上的敌人都搞定，这里就算是被发现了也没大碍，切记不要杀人就行，比如可以在门那里晃晃，敌人就会乖乖过来找你。把敌人清理完毕后去拉开关，往前开一会再次下车，往前走一点能看到两个巡逻的敌人，他们说完话后会一前一后，先等前面那个走过后再去打晕（旁边地方躲），后面那个直接绕后解决。

回去拿车继续往前，右边那些有骷髅标志的地方就是这群暴徒的大本营，在那里我们还要救几个人才能松口气。从右手边的门进去，往前走能看到有两个人在说话，先从左侧通道拐进去，等他们说完，一个脸会朝右，一个则往左走了，先把往左走的那个打晕，再回头打晕那个站着不动的。往前走一段路，从右侧绕过站在路中央的人，然后顺着路继续走，进入正前方的门，左边两个聊天不管，先吹灭正前方那个人背后的灯，再将其打晕。往前走能看到一个男人的尸体，他背后有笔记。右转推门进去，有个敌人会扑上来，连接按键推开他，人质会自动逃跑，这时能看到闪光，“Commando”成就/奖杯也会解锁，推开之后再打晕敌人。返回扯上，撞开挡路的障碍，车终于被撞坏了，下车，继续往前走。

到河边撞铃，之后会有船以慢到不能再慢的速度来接我们，这个期间必须一直据守，用霰弹枪看着打，子弹打光后换步枪，上弹的过程中保持移动，被射的时候也要跑起来，被连续命中时如果子弹刚好打完，马上一边使用近身攻击一边后退，再上弹。船走了就赶紧上去。

CHAPTER 14 BANDITS

流程要点：这部分道德指数相关的内容完成有难点，而且做出全部平民关系到相关成就/奖杯的获得，因此此处写出需要潜入敌人地方的全部方法，如果不想管这些，只需要进行最后一场潜入。从平民处离开后，很长一段路没有存盘点，

如果被发现了的话只能读取，读取完之后一大段对话都要重听，因此要格外小心。

从平民聚集处离开，去右前方的岔路救妹子，这里虽然只有两个敌人，但是他们一直在说话，需要趁他们没有对话的时候把后面的人



收集

1. 走过一个平民被捆住的位置，往右右侧有个岔路口，里面的一具尸体旁就是。【笔记 19】

2. 在暴徒总部内，被杀的男人体背后的桌上，这里很接近人尸所在的位置。【笔记 20】

道德指数相关

增加

1. 在初始位置醒来后，马上

- 一百八十度转身走到尽头，发现一具尸体后看到闪光。
2. 与大军平民相遇后，就站在这里一直听他们说，一直听到“O!

course”。

3. 从平民处离开，往前走会听到一个妹子的哭声，从右侧岔路走过去，把欺负妹子的人都悄悄放倒即可（具体提示可参考流程部分）。

4. 到达去暴徒营地的岔路口处，先走到左侧尽头能看到一堆尸体，之后看到闪光。
5. 拯救被抓到暴徒总部的女人和小孩（具体方法可以参考流程部分）。

CHAPTER 15 DARK WATER

流程要点：开始后拿上补给，蹲下，接下来的战斗中记住只打天上飞的怪物，吐口水的不要理会，

收集

1. 就在船尾，章节开始马上转身拿到手。【笔记 21】

CHAPTER 16 VENICE

流程要点：妹子剧情过后，想看她跳舞给钱就行了（如果有敌人围观劝各位赶紧离开）。把罗盘拿出来，去相应的位置，进门后准备潜入。先去左前方吹灭灯，关电源，再回到岔路口往右走，这个过程速度一定要快，否则灯会被打开。贴着右侧走，迎面走来的人无视，从右侧箱子堆中穿过，前面有两个人在说话，不要等从左边走，走到前方再回到右侧。继续往前，有灯就走另一侧就行了，直到一个右侧有一堆人说话，左侧有敌人刚好往我们这边走来，躲在右侧箱子后面，等那个巡逻的人走过去，往前走继续

收集

1. 走过市场区域，左转往前走一点能看到右上方有楼梯，楼梯口还坐着两个人，上去就是刚才在站点口遇到那个人的办公室，左边

道德指数相关

增加

1. 走过市场区域，能看到右手边有两个孩子在画画，走进这个路口，有个人会拦住我们要钱，给他。
2. 在二楼的酒吧买一杯酒并且喝掉。
3. 继续买酒一直喝，直到发生剧情，再次回到酒吧，站在柜台前

因为基本打不中，被集中攻击了就及时打钉，这一段只要稍加注意不成问题。

道德指数相关

增加

1. 完成章节就会看到闪光。

续靠右，快到左侧出口时出口上方有灯，而门旁刚好有个敌人，这里建议先把左上方的灯点爆，门口那个人就会离开岗位过去查看，等他走一点就把门上的灯点掉，之后他又会转身查看，找机会从背后打晕门前那个人即可，出去的时候请确认背后没人看到。



的纸箱上。【笔记 22】

2. 穿过妹子跳舞的地方，下楼能看到老朋友，剧情过后先不要靠近他刚进入的门口，正对面的柜子上。【笔记 23】

等酒保站起来，给他一百块钱。
4. 在卖子弹的店背后左侧角落发现一个小男孩在跟妈妈闹脾气，听完他们的对话后去右侧喊“Shooting Range”的地方，花十块钱开始挑战，开始打靶前就会听到音效，开始后回到收钱那个人的位置，开始下一级，完成全部打老鼠挑战后，我们会收到一个熊公仔的奖励，拿去送给刚

才哭鼻子的小男孩。

5. 完成章节不杀死任何仓库的暴徒。

减少

1. 走到睡着的船夫的船上，并偷走他身边的钱。

CHAPTER 17 SUNDOWN

流程要点：这一关的难点就是不要掉进河里淹死，在同一个地方掉进河里会直接被大鱼吃掉。跟着罗盘走到河边，此时能看到飞机残骸，接下来会遇到水里爬上来的怪物攻击，这种怪物主要打两边，因为它会用前拿的硬壳挡住子弹，绕着圈打就行了。将其消灭后请从左边的油罐车后面绕，因为只有那边有陆地可以踩，往前走一点能看到右侧有个加油站，右边走到加油站里面去，在那里能找到一个坏掉的自动取款机，旁边的柜台上有着记，另外记得调查这个房间里的红色油桶。左转，从倒下的树木走到河对面，在巴士前面右转并跳对对面，顺着有红色布条的路走就能到达飞机残骸。拿到残骸里的白色油桶，

收集

1. 加油站内一个自动取款机旁边的柜台上（具体请见流程）。【笔记 24】

道德指数相关

增加

1. 到达飞机残骸处（具体请见流程）。

CHAPTER 18 NIGHTFALL

流程要点：到达岸上先拿过滤镜，再换一个新防毒面具，从倒下的墙壁上建筑楼二楼。上楼先撞到几个罐头，右转注意地上有陷阱，被这家伙砸中的话要去半条命。往前走头到可以捡到夜视仪，这东西非常好用。拿到夜视仪后转身，去这个房子断掉的地方，然后注意看右边还有个隐蔽房间，跳过去，如果戴了夜视仪这里能清楚的看到前方的地上有陷阱，剪掉并进入房间内，前方地上有着记，这个房间里还有许多补给。这个地方会被怪物攻击，已经不是第一次和它们交手了，稍加注意点即可。

往前走拿起罗盘，快到河边的时候摘掉夜视仪，否则很有可能看不清路而掉进水里。顺着有路的地方走，不要开灯否则很有可能被围攻，怪物在附近的时候就跟着走。在一片开阔地，会有水中的大家伙

收集

1. 本关开始的建筑物二楼的隐蔽房间内（具体请见流程）。【笔记 25】

实用技术

攻略透解

CHAPTER 19

UNDERCITY

流程要点：整理装备，等会又要自己一个人战斗了。通道里尽是怪物，尽量不开灯行走，一定要战斗的时候打光还是老样子。如果之前准备不充分的话，可能子弹会不够用，记得搜刮。乘坐木箱滑到洞底的时候会遇到吐声波的怪物，被声波击中影响我们的行动，不过即便如此，还是得把身边不停攻击我们的怪物打死了再解决它们。最后启动开关的地方是难点，因为要一直等到升降梯下来，建议用霰弹枪，等怪物近身再打头。这些一定不要躲进角落，当心被一些怪挤穿你出不来。

木桥断掉之后，面前看起来像BOSS的家伙其实很好对付。一直引诱它把一圈的石柱撞完，每个柱

子可以撞两下，它距离够近的时候就点脑袋，一圈石柱撞下来再一直用枪轰头，再打不了几下它就要跑了。与它的第二阶段战斗要稍微难一点，基本方法还是引诱它撞柱子，但是这次必须从远距离开始就用步枪打它的头，而且要时刻注意走位，因为它这次的撞击比刚才要厉害，经常是撞毁障碍物之后直接冲过来。杂鱼不用管，稍微躲躲就行了，它们应该会被BOSS撞死。血不多了要及时打钉，否则立马被撞死。

收集

1. 安娜离开房间后左转的地上。【乐器 12】

看到一堆鬼魂，等它们消失。

3. 跳出“电梯”后，一直往前走能看到许多怪物在“过马路”，让它们全部通过。
4. 怪物们都通过后，罗盘显示左拐，而我们往右前方走到边，能看到一堆尸体，走到下一个房间之后看到闪光。

去，在障碍物后面躲着，等旁边的敌人点火之后他就会转身，过去把他打晕，之后走上层迟早会掉到敌人，所以干脆就走下面。门口的敌人稍等一会就会有打晕他的时机，往前走能看到两个敌人在扔尸体，提前去左边角落躲好，等他们分开

就位后逐个打晕，速度要快。继续往前走，右侧有两个敌人说话，解散后注意等右边的转身，就先把往左去的那个打晕，再去打那个往右边走的，接下来一层就几个人了，都是背对我们，过去打晕即可。进入门内会发生剧情。

收集

1. 刚带上面具的区域，左转往前走能看到左边有一群敌人，从右上的路口走进去，到最右侧的房间左侧能看到乐器。这个房间门外还有一个被钉在墙上的尸体。【乐器 13】
2. 还是上面这个区域，就是敌人解散后有两个敌人在放火的房间，中央有个四面体的柜台，进去

后柜台的左侧下方。【乐器 14】

3. 从刚才捡到乐器房间的木楼梯二楼，从通道口出去能看到一辆废旧的列车，从列车尾部走进过去后笔直走尽头，桌上的就是。【笔记 26】
4. 拿到上面的笔记后右转出列车，此时能看到正前方有个耀眼的煤油灯，灯下方就是。【乐器 15】

道德指数相关

- 增加
1. 在管道里看到两个士兵处决市民，立刻从右侧跳下去，过去把这两人放倒（不杀人周围内请打晕他们）。
 2. 放倒两人后，有个市民还没死透，赶紧过去听他过遗言。

3. 士兵们防火烧房子的地方，有个士兵快死了要同伴杀了自己，一直看到那个士兵下手，就能看到闪光（具体请见流程部分）。
4. 莱斯尼斯基（Lesnitsky）把安娜当人质的时候他会要求你摘下面具，他把要我说完还没开始倒数的时候，立刻把面具摘下。

CHAPTER 20

CONTAGION

流程要点：在满是尸体的通道处，前方有多个敌人，在距离比较远的时候先把右前方的光源点掉，如果速度快距离够远是不会有入察觉的，然后踩着走右侧，等一个敌人把箱子搬到我们前方就过去打晕，再回头去刚才左侧可以走上层的台阶处，等那名士兵站在台阶那俯看的时候，过去打晕。继续往前走，一边走一边灭灯，因为正前方道路尽头有个人坐在那里。在第一个路口左转，房间里有两个人，他们都在干自己的事情所以很好解决，先把前方的敌人打晕，再打左边那个。从我们进来的路口正对面的那个门出去，右转（注意这里有陷阱），去前方右侧洞口前等着，等那个敌

人搜刮完尸体，他会站在洞口前，解决之，再灭灯，等之前走出去的那个敌人再走进来，他会站在跟刚才一样的位置，打晕之后打开前方的门，要带防毒面具了。

往前走回到左边有一群士兵，他们会分散开来去烧房子，可以等那个要走到外面来的先出来，打晕之，进去把两个在两个离我们必经之路很远的打人打晕，右转后能看到一个士兵在跟自己要死了的队长说话，这里与道德指数有关，可以看完再打晕那个站着的。回到刚才打晕两个敌人的房间，上梯子，从那里的通道出去，把前面的敌人打晕，拿完这拿的收集，从缺口跳下去，马上把正前方的敌人打晕并躲在右边障碍物后面，稍等一会再回头去把左边角落那个敌人给打晕。穿过着火的通道前先把正前方的灯给打掉，再往前走。

跳进地洞里，走地板下方，之后会来到一个种有植物的房间等左侧两名敌人解散，就先从小楼梯上

CHAPTER 21

QUARANTINE

流程要点：调节的章节，好好收集并整理装备，该拿的道德指数拿到。

收集

1. 在消毒室被迫听两人长篇大论，说完之后右转往前走能看到前方有一大群人，这时再右转，右侧靠墙的桌子上。【笔记 27】
2. 与库汉（Khan）汇合后，他会去一个亮红灯的门前，此时我们

往右前方的通道走，铁门前左边的桌上。【笔记 28】

3. 跟着库汉走进亮红灯的门，左转就能看到墙边的乐器，速度要快，不然等会那个士兵会拿起来弹。【乐器 16】

道德指数相关

- 增加
1. 一大群人被拦在门外，但我们被放行，进入下一片区域后要分别找到被放在四个地方的钱，就在这个安静无人的区域内（与库汉见面前的那片区域），只要贴着旁边走路就一定找到（一般都在废弃屋子的窗户旁），有三个都在一层，最后一个其实

在我们刚到这个区域时门的右侧，不过我们必须先下楼，那个地方的钱需要等身后的门关上才能捡到。

2. 和库汉见面后，左侧有个人平民要回去，但被士兵拒绝，之后他会转身沉思，稍等片刻过去跟他说话，他会要你帮忙，给他钱。
3. 听完乐器 16 所在位置左边三个人说的话。



CHAPTER 22 KHAN

流程要点：这个部分的极少战斗没有任何难点，全程都是跟着走或者追着 Dark One 跑。

收集

1. 大风扇区域过后，推门进入下一房间，之后库议会跳进一个低

矮的小沟，不要跟着他，进入右手边的房间，走到最里侧，尸体的旁边。【笔记 29】

道德指数相关

增加

1. 接听下水道的电话。（不接有成就/奖杯）
2. 第一次潜入水中之前自动看到闪光。



CHAPTER 23 THE CHASE

流程要点：没有道德指数相关内容的章节，由于我们得不杀人，所以这一章的流程重点放在如何扛住（请在这一章开始后把难度换成简单）。一开始就会遭到猛烈攻击，马上蹲下。这里先不要吃回复，坚持到爆炸发生没问题。爆炸过后就死了就打一针，不到屏幕变红就不打第二针，撑到下一个存盘点就好了。之后继续蹲着，不到万不得已不打针，三针以内绝对可以撑过摩托阶段。

上车后马上进掩体蹲下，前面要一边打一边躲，无论如何不要杀人。先冲过去把第一个人打晕，再直接冲向第二个人打晕之，再马上往回跑一点，在掩体打一针，冲出

去把剩下三个人全部打晕。进去先拿笔记，然后利用掩体躲避，接近敌人后再出手，下面基本要一口气打到后面，因为非常不好躲，只能说灵活应对，其中有一名单兵身上是能带着回复的，记得在敲晕特写出现时观察士兵的身上。打完前面几个普通士兵，还剩一个重装兵，建议打一针稍微往回跑一点躲一下，再冲出去打晕之。

收集

1. 上列车后，干掉前面的五个人。进入列车车厢内，右侧蓝色的掩体上方。【笔记 30】



CHAPTER 24 THE CROSSING

流程要点：这个部分也不难，打法也与之前相同，冰面上的战斗是可以逃走不打的，所以还是直接跟怪物说再见吧！

收集

1. Dark One 说他想穿衣服之后，不要上楼梯，右转身往前走到头，几具尸体旁边。【笔记 31】
2. 第二次走上冰面后，会经过一艘破船，上破船的扶梯，在船头的尸体旁找到笔记（视角问题可能要绕到其左侧才能看到）。【笔记 32】

道德指数相关

就能看到闪光。

增加

1. 第一次走过冰面，Dark One 会说自己也想要穿衣服，听他说完

就能看到闪光。

CHAPTER 25 BRIDGE

流程要点：这个关卡有个过关不杀怪物的成就/奖杯，其实是可以达成的。因为一旦被怪物发现就会遭到猛烈攻击，基本很难做到不杀，因此这样的要求就等于是没有被发现。由于有 Dark One 的帮忙，光线不好的时候能看清楚怪物的位置。整个章节都蹲着走，绕怪物背后不要惊动它们，自己也要走黑暗的地方以免被看到，有时候个别

怪物会移动，特别是站在必经之路上的，所以路被堵了的时候不要慌，沉住气避开有亮光的位置就没有问题。上滑轮前有个怪物离滑轮所在斜坡很近，但是可以从背后悄悄过去的。滑轮上虽然会有许多怪物企图攻击我们，但没有一个能命中，所以不要开枪。章节中如果被发现果断读取，千万不要下手以免重来。

收集

1. 走过充满怪物的桥面，能看到前方有几具怪物的尸体，左侧有

个房间，进去把灯点亮，桌子上就是了。（如果你已经上扶梯那证明已经走过了）【笔记 33】

CHAPTER 26 DEPOT

流程要点：整理完装备后，往后走会第一次遇到敌人的埋伏，先去看好戏，中央的地洞入口有几个敌人在对着洞口开枪，此时走左边的房子里面，出来后右转，等洞口的几个敌人离开，就从洞口跳下去，在地洞里走很安全。上来之后左转，再贴着最右边走，就可以从出口离开这个区域。到第二个区域之后我们一般都会先去捡笔记，拿了笔记之后回头在路口等着，因为这名敌人会一直走到通道口，等他枪的镭射光线消失证明他转身了，过去打晕之，前方的另一个敌人也打晕，后面继续走左边这条路可以一直走到底，路上敌人都是落单的。走到头后在门口等等，等右边两名敌人都往右侧走去背对出口方向，就赶紧走过去上楼梯，从楼梯底部的路可以去下一区域。

去右侧把两个落单的敌人打晕拿过滤器，然后回到洞口附近观察，等那三个人的其中一个离开，另一个跳进洞里，就过去把洞口外的那个打晕，自己跳下去，洞里那个人没想到后面会来人，直接打晕。从洞口出来，面对敌人所在方向，这次选右边走，等右边门内的敌人转身就赶紧过去将其打晕，出门右转，两个重装兵都是背对我们，很好下手。

到达下一个区域后，走到敌人所在的场景，走右侧的列车，打晕挡路的敌人，出来之后上转上楼梯，到二层之后走前面那个敌人的右侧，不要惊动他，快速过去之后跳进前方的洞里，左转从一个尸体附近再跳进洞里，终于看到闪光了。走过地道，出来刚好是离开的出口楼梯前，趁敌人背对我们的时候赶紧上楼梯走，什么也别管，开门会发生剧情，下面要选杀不杀莱斯尼斯基，果断打晕。

收集

1. 离开第一个被敌人埋伏的区域，Dark One 会跟我们说话，这时就可以看到笔记的位置。从

右手边的门进去，之后马上左拐进门，然后从左前方角落不容易发现的通道进去，左拐的地上。【笔记 34】

道德指数相关

增加

1. 刚出地道就往左前方走，能看到一个车库，前面两个的门是关着的，第三个被车挡挡住。跳上车头，蹲下往左移就能进去，看到闪光。

2. 第一次遇到敌人埋伏的地方，从中央的洞口跳下去（流程中有说明具体方法）。

3. 第三次遇到敌人埋伏的地方，三个敌人聚集的洞口，跳下去即可（流程中有说明具体方法）。

4. 第四次遇到敌人埋伏的地方，跳进一个隐秘的地洞口（流程中有说明具体方法）。

1. 打穿莱斯尼斯基。

减少

1. 杀死莱斯尼斯基。

CHAPTER 27 DEAD CITY

流程要点：这个关卡要尽量回避战斗，因为有几个不杀的道德指数相关内容，下面按照看到全部幻象的路线指引大家走，流程中一定会看到的剧情幻象将不阐述。第一次看到游乐场幻象后要下地道，上来之后面对指针指引的方向，去右侧的建筑物内上楼进右边房间，找到并靠近钢琴后就会看到，看完幻象赶紧弹一下，“Musician”解锁。往前走会看到自己被车撞的幻象，之后这个攻击我们的怪可以杀。杀死怪物后马上去左侧的建筑物内，进屋右转往前就能看到一妹子在

洗澡的幻象。躲开院子里的怪物爬上铁梯，上楼顶后先去怪物巢穴拿笔记，然后下楼，下一层就先进入前方的房间内，不要继续下楼，在里面可以看到一个孩子在等妈妈的幻象。往前走不远能看到最后一段剧情幻象，之后成就 / 奖杯也就解锁了。



收集

1. 进入第一栋建筑物，往前走并推开门，能看到一个铺着红色桌布的桌子，前方桌子的电话旁，非常明显。【笔记 35】
2. 按照流程找到并看到钢琴幻象

后，过去弹一下，这是最后一件乐器。【乐器 17】

3. 到达屋顶后，屋顶的右前方远端，怪物巢穴内有笔记，如果想让道德指数增长请不要杀任何飞行的怪物。【笔记 36】

道德指数相关

增加

1. 看到全部幻象（流程中有说明具体方法）。

2. 不要杀死准备爬梯子场景的那几个怪物，爬上梯子后看到闪光。

3. 不要杀死屋顶的飞行的怪物以及它身边的小怪物，下到底层后看到闪光。

减少

1. 杀死屋顶的怪物。

CHAPTER 28 RED SQUARE

流程要点：本章要听从 Dark One 的指挥，特别是中途躲风暴的时候，

该跑就跑该停就停。走过河床到还有很多断柱子的区域后，记得先拿收集，另外最好不好射杀这个区域的怪物。通过柱子区域后，就要面对大批人类敌人了。

这个区域没有别的方法，只有扛，先把难度调成简单。先去左前方距离大门更近的掩体里躲着，一开始只有狙击手在开枪，不理它，等地面敌人开始包抄后，先把左边过来的打穿，然后回掩体后面勉强躲躲，快死了就打射，等右侧的敌人靠近，一口气跑出去打穿再回这个掩体后面。此时这个掩体应该已经被打烂了，然后退到左侧离大门口稍远点的掩体后面，一直等，一直等到第二批地面敌人过来，这时会到这个存盘点。等一个重装兵来到我们身边，打射他，然后这时大门已经开了。跑到下一个掩体处稍

微多一会，然后冲进门内，门内有两个敌人，依次打穿，速度快应该死不了，大不了打射。成功之后会再次到该存盘点，此时帕维尔会在楼梯间一直开枪，露出头去点他的腿，这时的他是打不死的而且你也必须开枪，听到他惨叫之后就停手，他会逃上一层楼。上一层楼他又在那开枪，还是一样的方法，命中把他打跑，上楼后还要再打一次，然后 Dark One 会说话，终于不用再对人开枪了，心里很紧张啊！剧情过后，靠近帕维尔就会救下他。为他安装上过滤器后，离开。



收集

1. 章节初始位置往前走一点，左侧墙壁中骷髅的旁边。【笔记 37】
2. 走过干枯的河床，会来到一个有许多断柱子的区域（还有怪物跑过），在刚下来的位置左转往

前走，在左侧墙壁处能看到个洞口，蹲着走进去，一直跑直到走出一个红灯，左转上完楼梯，在前方尽头右转的房间内（如果这里被怪撞了，请不要开枪）。【笔记 38】

道德指数相关

增加

1. 跟着 Dark One 走，前方那个比较宏伟的建筑就是克里姆林宫，听到有怪物声音后不要进入建筑，一直等到闪光。

2. 上个位置看到闪光后就可以走楼梯上去了，再看到一堆尸体的地方就能听到音效。

3. 穿过风暴后，路上会遇到一个在尸体旁的怪物，Dark One 说不要杀它，所以不要靠近那个怪物，直接继续往前走就行了。

4. 救出帕维尔。

减少

1. 在怪物走开前进入克里姆林宫。

2. 不救帕维尔。

CHAPTER 29 THE GARDEN

流程要点：据说在遇到 BOSS 之前不攻击任何怪物是能加道德指数的，但是它们会不断攻击你所以你得一直跑，不过这个时候我们的点数已经够多了，所以具体怎么做要看情况，个人是直接对怪物开枪了，因为实在太烦，反正又不会减少指数。与 BOSS 的打法也没什么新意，距离远的时候用枪打它，它冲撞的时候就赶紧躲开，因为它抓几下就快不行了。打到一定程

度会有三个小怪物爬上 BOSS 的背，此时换霰弹枪上去轰其后背的红色弱点，反复几次 BOSS 就会卒而逃。如果弹药不够的话，场景中会有补给。



收集

1. 经过一个必须要蹲下才能通过的地方，出来后左前方的尸体旁。

【笔记 39】

2. 进入教堂前，教堂第一个大门左侧的柱子上。【笔记 40】

道德指数相关

增加

1. 往前一直走，会到达一个有破碎墙壁的位置，旁边有几个破掉的装置，靠近后看到闪光（不是很好找）。

2. 击败 BOSS 之后，BOSS 会逃

跑，往前跑能看到受伤的 BOSS，有两个怪物跳上它的后背想要杀死它，马上拿起霰弹枪把三个怪物打死。

减少

1. 不救 BOSS，让其被其他怪物咬死。

CHAPTER 30 POLIS

流程要点：除了捡收集就是纯剧情的章节，谈判中会进入幻觉状态，此时随便推哪个门都行，剧情是一步步顺着来的。

CHAPTER 31 D6

流程要点：开战前记得把难度调成简单，然后可以在右侧换好用的枪，这里建议拿一个顺手的突击步枪就行了，因为反正等我们会也

收集

1. 喷漆消毒过后，出去后米勒会和士兵说话，对话完毕后他们会进入前面的门，我们要先拿到门左边沙发上的笔记。【笔记 41】

只是要用去打车轮。战斗开始之后，去右侧掩体突起的位置蹲下，然后就等着，可以在这里一直围观。剧情过后被拖的时候不要开枪，站起

来之后继续去右边突起的地方等着，再到存盘点之后，坦克就来了。打坦克的时候非常惊心动魄，因为有士兵在坦克前面跑来跑去。用好用的突击步枪瞄准坦克的轮子打，轮子经过坦克前的掩体时一定要注意，谨慎一些，因为那个人偶尔会出掩体射击。最好能在坦克在右侧的时候把其打爆，这样就不用大坦克打到前面的门。坦克瘫痪后还要打其前方上半部分开火的位置，直到最后爆炸。坦克开炮的时候准星会抖动得厉害，所以一定要谨慎。

坦克爆炸后全员后撤，拿起掩体里的加特林蹲到右边的角落去，然后一直等，等双方交战一段时间，会听到爆炸声，此时就可以来

收集

1. 米勒的演讲完毕后，右前方的控制台上。【笔记 42】
2. 摧毁坦克后，大家会跳进一个掩体里，右前方弹药箱的下方。【笔记 43】

道德指数相关

1. 增加
进入“Redemption”结局前，会看到闪光。

实用技术

攻略速解

成就 / 奖杯列表

全成就 / 白金路线

1. 走第一遍流程的时候达成完美结局、通关不杀人、全笔记乐器收集。这个过程中一些与增长道德指数相关的，以及有不触发警报、不杀人要求的单个章节成就/奖杯也会一并拿到。这个在前文攻略中已经有清楚的说明，因此不再阐述。

2. 第二遍打普通结局，这一次可以当个大恶人，把之前关键按钮点过的敌人都杀死，补齐这些条件成就/奖杯。杀人类敌人相关的成就/奖杯都可以在这个一遍中拿到，其他。

3. 有任何其他遗漏的成就/奖杯，通过选章节的方式来补足。



成就/奖杯名称	具体要求	点数/奖杯
Soldier	杀死100名人类敌人。	15G/铜杯
Antibiotic	杀死100个变异生物。	15G/铜杯
Shadow	猎杀15个人。	20G/铜杯
Inferno	一次让两个人身上着火。	10G/铜杯
Tesla	摧毁50盏灯。	10G/铜杯
Edison	不准毁的情况下正常关闭40盏灯。	15G/铜杯
Ever Vigilant	连续10个不掉。	10G/铜杯
Businessman	交易100次。	10G/铜杯
Walking Bank	持有1000块钱。	10G/铜杯
Musician	演奏过所有乐器。	10G/铜杯
First Draft	找到10张阿尔乔姆的笔记。	10G/铜杯
Published	找到全部43张阿尔乔姆的笔记。	30G/铜杯
Rabbit	完成射击练习。	10G/铜杯
Not A Rabbit	无伤完成Ashes章节。	10G/铜杯
Clean Escape	在Reich章节逃脱的过程中不被纳粹抓到。	10G/铜杯
Invisible Intruder	完成Separation章节不杀人、不触发警报。	20G/铜杯
A Present	从上锁的箱子里获得改造手枪。	10G/铜杯
Invisible Savior	完成Facility章节不杀人、不触发警报。	20G/铜杯
Tortoise	让10只蜘蛛爬上朝上。	10G/铜杯
Mouse	完成Echoes章节不被Watchmen发现。	10G/铜杯
Patron of the Arts	在剧院看完完整演出。	10G/铜杯
Derailed	杀死Revolution章节的全部持有武器的敌人，包括哨塔。	10G/铜杯
Invisible Soldier	完成Revolution章节不杀人、不触发警报。	20G/铜杯
Scram	在Regina章节中不让任何Watchmen上车的车。	20G/铜杯
Commando	在不触发警报的情况下，救出Barrits章节的全部妇女和儿童。	15G/铜杯

成就/奖杯名称	具体要求	点数/奖杯
Soup	用手雷炸死5只Shrimp。	15G/铜杯
Reunion	帮小朋友找回丢失熊。	10G/铜杯
Diver	落入沼泽10次。	10G/铜杯
Equipped	找到沼泽区域的全部补给。	20G/
Forgotten	找到Quarantine章节中废墟区域的全部弹药补给。	15G/铜杯
Bloodlust	杀死The Grassa章节中的全部敌人。	10G/铜杯
Van Helsing	用枪把Helsing杀死一个飞行的任务。	30G/铜杯
Rain Man	完成Bridge章节不杀任何变异生物。	30G/铜杯
Back to the Past	在Dodge City章节看过全部幻景。	20G/铜杯
True Spartan	守卫D6的时候一次不闪。	50G/银杯
No shooting allowed	用刀刀流杀死10名敌人。	10G/铜杯
Gunslinger	用每种武器至少杀死一名敌人。	15G/铜杯
Weapon Smith	为一把枪械购买全部升级。	15G/铜杯
Shadow Ranger	完成游戏不杀任何人类敌人（除非迫不得已）。	70G/银杯
Freedom!	释放囚犯。	10G/铜杯
Within a Hair of Death	从红色战线逃脱。	10G/铜杯
Big Momma	杀死Phino。	20G/银杯
Savior	按莱纳斯斯基的要求拍下防毒面具。	20G/银杯
Nobody's Home	无视Khaby章节中的电话。	10G/铜杯
Secret	了解红色战线全部计划。	10G/铜杯
Revenge	杀死塔维尔。	35G/银杯
Forest Guardian	从Watchmen的袭击中救出动物。	20G/银杯
Revelation	让奥斯克文说出真相。	25G/银杯
C'est la vie	摧毁D6，达成普通结局。	80G/金杯
Redemption	拯救D6，达成完美结局。	100G/金杯

原名 Blade Wolf DLC 平台 Xbox LIVE/PSN 价格 560 MSP/6.99美元

漫花漫影崛起 复仇	Konami	动作
Metal Gear Rising: Revengeance	美版	
2013年2月19日	1人	59.99美元
对应机种为PSS和X360		对应玩家年龄: 17岁以上

多机种

之前一直说《MGRR》没有《MGS》味儿的玩家相信能在刃狼 DLC 中找到些许潜入的感觉, 虽然有原创的 BOSS, 但流程过短而且绝大部分的场景重复等问题都是本 DLC 的硬伤。此外刃狼本身的动作偏少, 也没有想象中的灵活, 相比起第二弹山姆的 DLC, 内涵方面略显不足。本次的流程主要以 R 难度的敌人配置来描述, 光盘中的视频攻略档栏目也收录了攻关映像。接下来就让我们来体验一下刃狼的专属篇章吧。

文 狼来了 | 美编 anubis

DLC奖杯/成就一览

名称	取得条件
DL-Story-C2 Status - Closed	任意难度打通刃狼DLC的流程
Wolf's Pride	以困难度或更上级难度无伤击败BOSS
Fangs of Fury	在1小时以内打通最高难度(Revengeance)的流程
Predatory Instincts	在流程中累计忍杀30个敌人



普通难度通关时间约为 1 个半小时

女王与狗那不得不说的

开始之前

刃狼的大致操作与雷电类似, 但招式远不及雷电多。玩家可以在游戏中打开 HELP 菜单来查看出招指令。本 DLC 的主流打法是忍杀点里里的所有敌人, 连最终 BOSS 战都有暗杀形式的 OTE 存在。不建议玩家和敌人正面冲突的另一个理由是刃狼在冲刺状态中无法像雷电和山姆一样自动

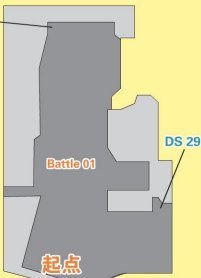
弹开子弹。因此假如触发了战斗, 很难在密如雨点的机枪扫射下全身而退取得无伤评价。加上战斗评价方面追加了“忍杀数”(Hunting)和“无警报”(No Alert)这两种, 从各种情况看来本 DLC 都是推荐玩家以忍杀来推进流程的。忍杀时注意多进入 AR 模式观察周围的情况。

攻关时如果不慎被发现也不用慌, 立即和敌人拉开距离躲在敌人看不到的地方, 警报很快就会解

除。虽然如此一来拿不到“无警报”的分段奖励, 但只要取得无伤评价, 还是有机会获得 S 评价的。此外高难度下敌人会变得非常敏捷, 场景内也会增加许多妨碍玩家忍杀的配置, 比如摄像头、仔月光等, 这种情况下可以活用烟雾弹以及刃狼独有的飞刀来清理障碍。最后要注意的是刃狼在斩击模式中的攻击速度较慢, 因此出现斩击提示时最好手动调整攻击的轨迹, 争取一击命中斩夺框。

MAP 1 收集地图

能量上限道具



MAP 1

流程指南



①初始点与雷电本篇的类似, 地图的东侧有 DS 29, 具体位置可以参考收集地图。

②评价战斗 01, 该场战斗属于流程里的教程关, 因此难度偏低, 这里就算从敌人的面前大摇大摆地走过去也不会触发警报, 玩家可以利用他们来熟悉一下忍杀的操作, 最后根据女王——朔风的提示进入斩击模式将目标斩开即可结束战斗。

③短暂的剧情过后会来到两个基本行动的教程关, 玩家可以选择是否跳过, 而教程关的目标依次是全灭敌人。移动到指定地点使用副武器飞刀将远处的目标击破, 最后再将敌人全灭。

MAP 2

流程指南

①一上来就是评价战斗 02，战斗开始后迅速越过卡车忍杀第一只斗犬，然后马上进入 AR 模式观察另外一只的动向，接着就在卡车后伺机将其忍杀。天桥上的两个敌人等他们背对着我们时忍杀掉即可。不要忘记在天桥的另一边

也有一只斗犬，此时它应该已经在楼梯中往下方移动，我们可以从上方将其忍杀掉。需要用 ID 卡才能打开的门可以不管，从天桥上跳到门上方的玻璃天花板上即可前进，最后留意墙壁上的摄像头，贴着地移动到无人机堡垒的身后使用忍杀，然后顺便把两个摄像头也破坏掉，小心不要被发现，否则就功亏一篑了。杀完敌人后先不要急着移动到目标地点，否则就会错过 VR 任务和地图中西侧位置的体力上限道具。

②在建筑物的下方有 VR 任务 01，根据地图稍微找一下就能看到，虽然直接跑到终点就可以完成任务，但是想要取得 S 评价就必须斩夺一些敌人来赚分。远处或高台上的敌人要先手动将目标锁定，然后再利用空中重攻击的自动追踪性能来飞上平台。在第一台无人机堡垒的前方向右边坠落可以用空中重攻击来飞跃到远处的平台上，随后要注意利用平台来躲避敌人密集的子弹。

体力上限道具

VR 01

终点

起点

MAP 2 收集地图

- | | | | |
|----------|----------|-------|--------|
| 1. 飞刀 | 3. EM 手雷 | 5. 军粮 | 7. 烟雾弹 |
| 2. 3D 相框 | 4. 飞刀 | 6. 军粮 | |



MAP 3

流程指南



①通话结束后开始评价战斗 03，开场后立马跳上右边的楼梯，接着用斩击模式破坏掉摄像头，然后顺势忍杀掉一旁的迅猛龙。接下来在办公室门口进入 AR 模式观察里面的情况，等里面的迅猛龙转身后可以上前忍杀，注意右边也有一个背对着我们的生化兵。这时会有一个生化兵走进来办公室，等他往左边移动的时候，我们从右边绕过去将其忍杀。小心不要被墙上的摄像头照到，相熟的办公室里有一个锤子兵，小心躲开摄像头的红线，将锤子兵杀掉后在另外一个房间的门口处会刷新一个生化兵，我们可以从外国绕过去在背后对其下手。

②全灭敌人后女王让刃狼往指定地点移动，我们可以先来到地图上标有 DS 30 的地方，DS 30 藏在天花板上，需要先跳到附近的架子上，然后再跳起来将天花板打碎让道具掉下来。

③收集过后往目标地点移动时会发现地图上出现了绿点，移动到绿点就会进入评价战斗 04，敌人为刃狼。鉴于室内有摄像头，对追求无伤评价的干扰性较大，因此我们可以把它引到有摄像头的走廊上战斗，战斗思路和本篇中的大同小异，只难度的及时抵挡依旧能给予敌人极高的反击伤害。战斗结束后会取得体力上限道具，不要漏了。

MAP 3 收集地图

- | | |
|----------|----------|
| 1. 能量包 | 4. 军粮 |
| 2. 飞刀 | 5. 烟雾弹 |
| 3. EM 手雷 | 6. 3D 相框 |

DS 30

4

3

Battle 03

Battle 04

2

1

体力上限道具
(刃狼敌人掉落)

6

5



MAP 4

流程指南

① 评价战斗 05 开始后借助空中的平台移动到右侧上方将大剑兵击杀，然后走到天桥另一端干掉另一个敌人，接着立即从一旁跳落到天桥下方，两只斗犬正好背对着我们，上前逐一忍杀即可。注意在间隔较远的平台间跳跃时要掌握好起跳点，尽量在边缘处再起跳，籍此来增加跳跃的距离。R 难度中需要移动到最高层才可以抵达终点。注意上方移动的平台中有悬浮的炸弹（炸弹对刃狼并非一击必杀），躲开或者事先用飞刀破坏掉都可以。

② 场景内除了一般的道具外还有很多增加能力上限的道具以及 VR 任务 02，而 DS 31 也在地图所示的高处。VR 任务 02 的打法如下：开场后先躲在角落等月光转身，忍狼后迅猛龙刚好在身后经过，另一侧也有一只迅猛龙，快速移动过去将其忍杀。注意对角位置有两只仔月光，要从侧面绕过去忍杀，途中来到有摄像头的地方是可以从红外线的下方小心翼翼地走过去的。完成任务后只要评价不是非常低就可以取得体力上限道具，接着移动到指定地点触发过场。

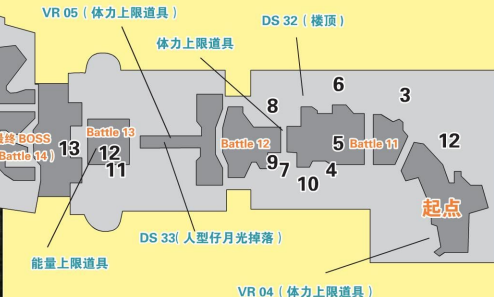
MAP 4 收集地图

- | | | |
|--------|----------|-------|
| 1. 军粮 | 4. 飞刀 | 7. 军粮 |
| 2. 能量包 | 5. 烟雾弹 | |
| 3. 飞刀 | 6. 3D 相框 | |



MAP 6 收集地图

- | | |
|----------|---------|
| 1. 军粮 | 8. 飞刀 |
| 2. 飞刀 | 9. 烟雾弹 |
| 3. 飞刀 | 10. 军粮 |
| 4. 烟雾弹 | 11. 能量包 |
| 5. EM 手雷 | 12. 军粮 |
| 6. 能量包 | 13. 军粮 |
| 7. EM 手雷 | |



MAP 6

流程指南

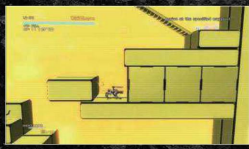
① 通过屏障后来到本 DLC 的最后一副地图，女王的通信结束后右转到尽头可以通过装置打开大门进入建筑物内部，在最深处有 VR 任务 04，该 VR 任务共有 3 波敌人，第一波敌人的配置为两名火箭筒兵和一条刃狼的组合，火箭筒兵可以用冲刺重攻击顺势斩夺的方式轻松击败，至于刃狼则及时格挡它的冲撞攻击来给予其重创。第二波战斗是该任务的难点，这里建议优先解决仔月光，尤其是持枪的那两只，期间注意不要被迅猛龙的机枪攻击偷袭，EM 手雷是攻关的得力助手。当敌人所剩无几时上方的刃狼会下来参战，战斗时可以利用中间的高台把敌人分散开来逐一

击破。在最后一波战斗开始前可以先扔一个烟雾弹，然后趁机将两台月光忍杀，剩下的两条刃狼只要注意格挡它们的招式就不会有太大的威胁。任务结束后可以取得体力上限道具，前提是评价不能太低。

② 回到正路进入评价战斗 11，观察小地图会发现场景四周有很多躲在隐蔽处的仔月光，这里可以事先用飞刀从远距离清理一下，那么剩下的两只迅猛龙也就很容易忍杀了。

③ 上一场战斗结束往前走一点就会来到下一个战点（评价战斗 12），推荐的打法是先向前移动一点距离触发敌人警惕时的黄色警报，等警报解除后斗犬就会背对我们。因为前方中间的通路有蓝色屏障挡住，所以只能利用道路左右两侧的箱子等建筑物来到另一侧，这里建议来到右上角的屋顶等待（屋顶的另一侧有 DS 32），附近有 3

台飞行器，等远处的两台飞行器远离我们时迅速将距离最近的飞行器干掉，接着冲上一旁建筑的屋顶，用飞刀将远处的刃狼引过来，等解除黄色警报状态开始原路返回时迅速上前将其忍杀，接着再回到屋顶将附近的一台飞行器干掉，剩下的一台也就不难解决了。



④ 战斗结束后回到蓝色屏障附近搜号一下体

MAP 5

流程指南

1 本 DLC 的流程可以说现在才正式开始，初始的评价战斗 06 在开场后马上到了月光降落点的后面就可以将其忍杀了。

2 接下来将一旁建筑物的大门打破进入建筑，一楼深处的小隔间里有体力上限道具，而顶楼则有 VR 任务 03，本 VR 任务的目标是在不被敌人发现的前提下到达指定的地点，追求 S 级评价的话必须要把一些敌人来缴械。一开始先走左侧的通路忍杀掉一只仔月光，然后往前走右转将背对着我们的刃狼和仔月光分别忍杀掉，将通路中的第二个仔月光忍杀后进入 AR 模式观察一周周围的情况。等附近的另一个仔月光经过后将其干掉，然后来到场地的右上角，分别忍杀一个仔月光和一个刃狼。接下来在角落的平台下方等月光走过来再从后面下手，这里要注意一下摄像头。在上层移动时小心小路上以及会移动的炸弹，最后打开 AR 模式观察周围的生化兵，等它们转身时就可以上前逐一忍杀。注意行动路线不是唯一的，笔者这里只是推荐一条比较简单稳妥的路线供大家参考。

3 从 VR 任务 03 出来后，下楼时会瞬间进入评价战斗 07，楼下有 4 个敌人，先躲在楼梯上，进入 AR 模式观察敌情，等第一个敌人走出门后将其忍杀，接着在一旁的门里待机，外面会有一个敌人走上楼梯，等他上楼后在背后忍杀掉。此时只剩下下方的 2 个敌人，推荐先扔个烟雾弹然后再跳下去大开杀戒。

4 战斗结束后穿过之前的大门来到旧市街，同时也进入了评价战斗 08 的区域，先通过楼梯来到左边的屋顶上方便观察通路中的第一台飞行器，突事后迅速回到屋顶，打开 AR 模式观察通路中两台月光的

动向，等它们擦身而过后立即从屋顶上跳落并顺势忍杀，最后借助周围的建筑物来到上方将剩余的飞行器逐一击破，值得一提的是，如果刃狼和飞行器之间的高低差不算太大的话，是可以直接从地面跳起将其摧毁。

5 战斗结束后搜刮一下战场，在显眼处的位置取得能量上限道具后向前进入到评价战斗 09，注意该场战斗的初期会有一个生化兵搭乘飞行器来到战场中，赶在飞行器离开前将其摧毁可以得到体力上限道具。入手后可以读档刚战斗评价，敌人出现后会朝四面八方移动，我们先躲在高台的下方，等第一条刃狼走过来后将其忍杀，接着通过绕背的方式将地面上的一个生化兵放倒。再来就上高台把上方的飞行器击毁，最后借助 AR 模式将剩余的敌人忍杀掉即可。

6 继续往前走就会来到本高中新桥上的战点（评价战斗 10），初始只要等无人机体堡垒转身对着我们就可以迅速上前忍杀，前进时可以利用桥上的汽车等障碍物来遮挡敌人的视线，后面的几个敌人全都等它们转身再动手，基本上没有什么难度。注意桥中央的箱子后面藏有体力上限道具。

7 在蓝色屏障后的区域里会有许多待守的敌人，我们需要干掉敌人后才可以取得 ID 卡打开屏障，建议先躲在右侧的装甲车后面，等月光和生化兵走过后先忍杀生化兵，月光暂时放置不管。接着躲在眼前的巴士后方，等右台的月光开始朝右移动时上前忍杀，然后回过头来处理生化兵，此时剩下的两台月光都已经落单，优先干掉掉的一台后再打开 AR 模式等待出手的机会。突事后注意在屏障左侧的小房间里藏有能量上限道具。

力上限道具，然后打开进路的大门来到黄点标示的地方准备进入评价战斗 13，在此之前先回过头来找到上方角落里的 VR 任务 05，本任务为横版关卡，在 R 难度下场景会自动移动。在第一处机枪刚出来的地方等候镜头快要移动到屏幕边缘的时候再跳上平台，如果太早移动的话，敌人密集的机枪射击较难躲避。在场景向上移动的过程中，遇到第二只仔月光时，右侧的 3 个正方形平台是可以破坏掉并在里面找到体力上限道具的，具体位置可以参考图片。最后会刷出两波敌人，建议用空中重击这种比较安全的方式来杀敌。剩下的部分依旧是考验玩家的默契操作，因为没有任何干扰，所以只要掌握好跳跃的节奏和距离就不会有什么意外。

5 在 VR 任务 05 下方的过道里有人型仔月光，将其击破会掉落 DS 33，不过要先将评价战斗 13 里的敌人干掉，否则这里初始是不会出现

人型仔月光的。

6 评价战斗 13 的打法如下：先躲在门口外将过往的两个锤子兵分别忍杀掉，然后用飞刀手动瞄准左方的仔月光，准心稍微偏左，连发 4 到 5 把将其秒杀，这样做的目的是确保将其杀掉不让他跑下来浪费时间。等黄色警报解除后，原本呆在右侧因为害怕跑出来巡逻的仔月光就会凭空消失重置到初始位置上，此时我们就可以从左边跳上去忍杀掉一个大剑兵和他身旁的仔月光。接着跳到最下面一层，大门口会有一个仔月光，用烟雾弹或者任意行动引它的注意等它走出来，黄色警报解除后它就会刷新回原来的位置，我们要做的就是它刷新出来之前跑到它的后面伺机行动。战后可以透过箱子等物体跳到最上面一层，角落里有流程中最后的一个能量上限道具。

7 打开大门会来到刃狼 DLC 中唯一的一



实用技术

DLC 流程计划

场 BOSS 战。BOSS 的全身纵斩和横斩都无法格挡，前者用回避行动就可以轻松地躲开，后者则必须跳起来借助空中重攻击的长时段空来躲过。BOSS 比较烦人的是出招节奏不一的两种投技，战斗时一不小心就可能因为过早的进行回避而被速度较慢的投技打到。此外，没有前兆的后斩也是影响无伤取得的不安定因素之一，因此本战并没有太过程式化的对策，全靠玩家的随机应变，适时地使用道具能使战斗事半功倍。其中烟雾弹可以降低 BOSS 的攻击欲望并在短时间内减少它出招的种类，EM 手雷则可以稍微牵制 BOSS 一下。当 BOSS 使出跳跃地地的攻击后会出现一次忍杀的机会，这里要注意等 BOSS 出招后再绕过去忍杀，否则在 R 难度中只要玩家一探头就会被 BOSS 发现导致忍杀失败。击败 BOSS 后就可以看到飒风调教可怜的刃狼了（笑）。

360 Style



大家都看过 Xbox One 发布会了吗? 如果还没看的话, 本期光盘里收录了 20 分钟精华剪辑版。这次发布会重点在于介绍 Xbox One 的各项功能, 游戏方面的用时不多, 不过微软已经明确表态年内将有 15 个独占游戏了, 考虑到主机最快也得 11 月发售, 这个数字还是相当给力的! 至于是哪 15 个游戏, E3 展一开自然知晓!



★《真·三国无双 7》中文版登陆 X360

最近 Koei Tecmo 官方宣布,《真·三国无双 7》中文版将于 6 月 27 日在港台地区发售。

《真·三国无双 6》公布之初, Koei Tecmo 宣布游戏在亚洲范围内为 PS3 独占, 致使游戏最后只推出了欧美版, 而且游戏还是锁区的。《真·三国无双 7》从公布到发售为止, 官方例是从未说过 PS3 独占, 但随着游戏的发售, 已经没有 X360 玩家对亚版抱有期待。如今不仅有亚版, 而且是中文版, 还是颇出玩家意外的。

此番《真·三国无双 7》跨平台的最大原因, 应该是因为

PS3 版销量不如预期。因此 Koei Tecmo 希望借 X360 版来捞回一城。就算最后销量不济, 由于移植成本不高, 肯定也能小赚一笔。只不过这个中文版推出的时间实在太晚, 也没有什么新要素增加, 指望死忠们再买一张 X360 版不太现实。不过有总比没有强, 对于 Koei Tecmo 此举还是应该肯定的。

《真·三国无双 7》中文版的定价为 1980 元新台币, 折合人民币约 405 元。首批赠品和 PS3 版类似, 包括日本原装进口手机壳 (4 选 1)、赵云和孙尚香《三国志 12》特制服装下载码、陆逊和关羽《三国志 12》特制服装下载码。

★《GTA V》限定版公布

作为今年销量最高的游戏,《GTA V》怎么能没有限定版? 如今限定版的消息终于公布, 而且有两种版本, 充分满足各种 FANS 的需求。

首先来看看价值 79.99 美元的特别版 (Special Edition), 其内容包括:

- 《横行霸道 V》游戏本体。
- 绘有 3 名主人公形象的特别游戏收纳铁盒。
- 实体游戏地图, 尺寸为 65cm x 68cm。
- 特殊能力加成, 能将 3 名主角的专有能力槽积累速度加快 25%。
- 特技飞机试炼, 让玩家在单人模式中得到更多飞行挑战。
- 额外的装备、纹身与特殊折扣。
- 单人模式追加特别武器, 包括 50 手枪、Bullpup 霰弹枪和铁锤。



▲用飞空艇作为交通工具, 肯定能让游戏旅程方便不少。



▲这是典藏版的展示图。

然后是价值 149.99 美元的典藏版, 除了收录特别版的全部内容外, 该典藏版还追加了如下内容:

- 典藏版特别收藏盒。
- 实体随身包及钥匙。
- New Era 9FIFTY 款式球帽。
- 多人模式专用的特别角色外观。
- 专属载具和车库。

此外, 无论玩家预定哪个版本 (包括普通版), 均可获得预约特典: 飞空艇下载码。目前已知港台行货将引进特别版, 典藏版是否引进尚不得而知。

★好站推荐: Xbox Wire

相信不少热衷于游戏资讯的玩家都有浏览国外网站的习惯, 部分高端玩家可能还会关注一些知名制作人或开发者的博客。如今微软官方提供了一种更简单的方式让你快速获得有关 Xbox 家族的一切资讯, 那就是访问网站 Xbox Wire。它的网址是 <http://news.xbox.com/>, 一看这地址就知道这个网站很厉害啦!

Xbox Wire 是微软最新开设的博客, 在这里玩家可以看到真正来自 Xbox 官方的第一手消息, 没有传闻, 没有误导。这里将提供包括微软高层以及 Xbox 研发小组在内的所有人的博客所透露的最新消息, 早已名声在外的 Major Nelson (Xbox 程序编辑主管 Larry Hyb 的网名) 的最新文章也会收录在此。

除了提供各种及时准确的文字信息外, Xbox Wire 还会经常发布一些有意思的图片。比如广为传诵的 Xbox One 发布会现场搭建图, 最早就是出自 Xbox Wire。此外微软的工作人员们也经常会上一些生活趣图, 让人看后大有“另存为”的冲动。各位 X360 玩家赶紧把网址加入收藏夹吧!



■这是微软CEO史蒂夫·鲍尔默的Major Nelson, 目前则是他的拿手好戏。

★ 锁区, 又见锁区!

据国外媒体 Digital Trends 报道, 微软发言人在接受该网站采访时明确表示, Xbox One 将如同电影及音乐行业一样采用锁区政策。此言一出, 不禁让不少玩家心里发毛。因为最近一两年任天堂因为 3DS 和 Wii U 的锁区政策饱受批评, 如今 Xbox One 也锁区, 会不会也对玩家有重大影响呢?

其实说到这里, 可能很多 X360 玩家都不知道(或者说忘记了), X360 也是锁区的。但是大家可以趴在地上想一想, 锁区有没有对自己的游戏生活造成很大影响呢? 答案是没有。同样是锁区, 为何任天堂就饱受批评, 却很少有人批评微软呢? 这是因为任天堂的锁区政策比较过分。任天堂将台湾作为一个单独的地区, 与日欧美分隔开来, 而自己推出行货游戏的速度慢得出奇, 导致购买了港台版 3DS 的玩家苦不堪言。相比之下 X360 的行货游戏不仅数量繁多, 而且完全做到了同步发售, 更重要的是亚洲地区为同一区码, 从而将锁区的影响降到了最小。此外, X360 游

戏虽然有区码设定, 但很多游戏都采用全区, 反观任天堂网站就没有全区一说, 两者完全不能同日而语。

X360 玩家曾经因为锁区而放弃过一些佳作吗? 经过近 400 个 X360 游戏的抄写仔细想了一下, 还真没有, 严格来说的话可能《真·三国无双 6》算一个。当然既没港版又没全区的游戏也是存在的, 不过这种游戏的素质都不咋的。从销量上来说, Kinect(斯巴达健身)算是锁区游戏里最高的, 但其素质也完全不能和《舞舞中心》(《舞吧舞吧》)相提并论。真要谈锁区造成的损失, 可能只有成就和能感受到, 因为有不少成就神作都是锁区的, 只是对于普通玩家来说这种成就向游戏意义不大。

综上所述, 就算 Xbox One 当真锁区, 也不会有什么灾难性后果, 期待 Xbox One 的人大可放心。



锁区成就神作大集合。相较于普通 X360 玩家来说这上面的游戏大部分都是闻所未闻的。

★ 《天际 传奇版》中文版好事多磨

在上期杂志的本栏目中, 我们介绍了有关 PS3/X360 游戏《上古卷轴 V 天际 传奇版》的情况。这个版本收录了本篇的 3 个 DLC 并增加了新的技能和难度, 定价为 59.99 美元, 预定于 6 月 4 日在美国上市。不过随后本作推出了有中文版的消息, 令久仰其盛名的玩家无不为之振奋: 此前《上古卷轴 V 天际》本篇曾推出过 PS3 的中文版, 由于翻译问题还曾

发生过一些矛盾。这次的传奇版不仅有中文版, 而且是 PS3、X360 双版本皆有, 不得不说是一件天大的喜事。

但比较杯具的是当中文版展开预订后不久就被厂商下架了, 公开说明的原因是延期。目前的确切消息是至少要等到 7 月 22 日之后才有可能。X360、PS3 甚至 PC 的三种版本中文版全部下架, 看来真的是出了什么事情。事已至此, 大家只能耐心等待了。

★ 转服全攻略

上期的专题中介绍了有关共享下载内容的知识, 让不少新读者都上了新“姿势”, 本期为大家介绍一下转服。

众所周知, 在法国 Xbox LIVE 会员时, 系统会询问你所在的区域, 这一步便决定了日后你的账号属于哪个区服。单从联机角度来说, 选择任何区服都没有影响, 各服之间的区别主要在于卖场内容。从内容丰富度来说, 美服的东西是最全的, 但由于 X360 上同样有着数量众多的未在美国发售的游戏, 因此日服和港服同样有存在价值。另外各服还会有一些特别的服务, 如美服的 ESPN、台服的华语 MLB TV。

从去年年底开始, 微软提供了转服服务, 它允许玩家自由更换自己账号所在的区域, 而且每三个月即可变换一次。这个步骤必须在网页上完成, 地址是 <https://live.xbox.com/AccountMigration>。开始转服之前微软会要求你输入验证码, 这需要用到注册时的邮箱。转服的步骤相当简单, 而且方便快捷。执行这个动作后, 玩家的账户将会整个儿转移到指定的国家地区, 剩余的微软点数、会员时间均可直接继承。但下载记录(即已购买过的内容)不保证能完全继承, 只有两个区服共通的内容才能继承, 不共通则无法继承。例如从日服转到美服后, 之前你购买过的各种美女游戏相关内容肯定要打水漂。即使三个月后选择转回原服, 下载记录也不会恢复。

转服的好处不言而喻, 诸如国服会员、日服没前途的人可以果断转入美服, 享受老爹待遇。但转服还有一种



如果爱玩PSV的玩家真是讨厌, 那WiiDS卖得再切切换个设定绝对算得上是人类之光。(笑)

神奇的办法, 那就是购买有限限定的东西, 这是活用了转服后微软点数继承的原理, 例如玩家突然想买美服上的某个项目, 但苦于不买到美服点数。那么你可以注册一个港服, 然后充好点数, 再转到英国, 这样就可以购买你心仪的东西了。

不过需要注意的是, 如果你选择转到韩服的话, 因为韩国政府规定所有上网必须经过实名认证, 因此如果不网页端完成这一步骤的话, 将无法进入 Xbox LIVE。而这个认证步骤在国内是基本没有可能搞定的, 所以你转了之后等于是进了废局。另外如果你选择转到中华人民共和国的话, 因为 Xbox LIVE 服务还未进入中国, 因此微软点数和会员时间都会清零。在我们的读者中就有一位中招的, 幸好韩国虽然不给力, 但客服还是很不错的, 售后协商的很果断帮他退回原币并赠送微软点数和会员的兑换码。

写到最后, 顺便提一下微软提供的第二种方法转服方法。这种方法更方便得多, 但目前只适用于 Windows Phone 8 和 Windows 8。当用户在手机或 PC 设置中将所在区域修改为新的国家地区时, 卖场也会随之自动变为所在地的卖场, 而且用户可以使用信用卡在卖场中正常消费。如果 Xbox One 也采用这个机制那就太牛了!



★ 《Capcom 街机收藏柜》合集发售

纱莲曾在上期杂志的《怀旧聊堂 HD》栏目的结束语中, 小喷了一下 PS3/X360 上刚出的下载游戏——《Capcom 街机收藏柜》(Capcom Arcade Cabinet)。理由有 3 点: 没有什么新的追加要素、DLC 价格太高、成就/奖杯难度高。此前这个游戏由免费的本体加 5 个 DLC 构成, 总共需要花费 3600 点 MSP (合 45 美元), 和一个光盘游戏差不多。如今 Capcom 总算推出了合集, 这个名为 ALL-IN-ONE PACK 的合集里收录了全部的游戏, 仅售 2000 点 MSP (合 25 美元), 算是降到可以接受的价格了。

《Capcom 街机收藏柜》收录了 17 款 Capcom 上世纪 80 年代的经典街机。可惜的是热血系列一部都没有上榜, 看来第 2 集也快发售了。目前游戏的成就上限为 520 点, 比较奇葩。个人感觉这个游戏的最大贡献就在于西村绢的那张全新原画, 如果能有大图流出, 这个海报一定大受好评!

PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐



本期的《PS3 CLUB》将继续为读者带来一些精美的PSN+ 免费游戏介绍。从下期起，我们会开始推介一些游戏性高，收费适中的游戏供玩家们参考。除了PSN+ 精品推荐外，也将告知各位《高达破坏者》正式版继承方案以及PSN 商店的一些变化。大家如果对本栏目有什么意见或建议，欢迎来信告知。

PSN+ 精品推荐

曼陀罗

DATURA

服务器：港服
游戏类型：动作
适宜人群 喜爱有深度剧情的玩家、希望有新体验的玩家

这是一款相当独特的游戏。与其说它是一款游戏，倒不如说它只是在借游戏的外壳来阐释一种艺术手法。游戏的标题和内涵相当贴切，曼陀罗是一种原产于印度的植物，经常作为麻醉剂或迷幻药使用，而游戏正是要操作主角，通过回忆构筑成的线索，在八个梦境和生与死之间轮回。游戏采用开放式的表现手法，对剧情的阐释非常少，主要通过暗示性的镜头和行为靠玩家自

己感受，初通一遍可能理解不了游戏所要传达的内容，因此玩家需要多次重复游戏，经过思考，挖掘梦境的细节，组成故事的碎片得出自己的结论。值得一提的是游戏采用了多线程的手法，玩家在游戏中选择对于结局的细节有一定程度的影响。游戏流程不长，大概两个小时左右就能通关一次。奖杯难度也不高，如果家有PS MOVE 还能得到更好的操纵感。

推荐度：★★★★



灾厄

Malicious

服务器：日服、欧服、美服
游戏类型：动作
适宜人群 喜爱动作游戏玩家、喜欢有一定挑战性的玩家

本作是一款世界观比较独特的动作游戏。玩家将作为寄宿在“魂之器”的异世界讨伐者，为了取回力量而与“灾厄”战斗。游戏的操作比较简单，而且随着游戏的推进可以变化为各种形态作战，但别因为系统简单就掉以轻心，游戏的难度相当硬派，虽然只有5个关卡，

但要尽数通过还需要依靠过硬的技术才能实现。最让人惊艳的是本作的画面和音乐效果，犹如水彩画般勾勒出了唯美的日式氛围。不过本作的奖杯难度不低，需要对游戏有充分理解并且熟悉ACT的玩家才能迅速取得，对于一般玩家而言，需要15~20个小时左右才能完成。



推荐度：★★★★★

苍之英雄 钢铁之翼

苍之英雄 Birds of Steel

服务器：日服
游戏类型：模拟飞行
适宜人群 喜爱真实模拟飞行游戏玩家、军事迷玩家

这是由KONAMI发行的一款以第二次世界大战空战为主题的飞行模拟游戏，除了《血牌空战》系列之外，飞行模拟游戏的数量极少，更显本作的难能可贵。本作的战斗机、武器、战规和地形全部按照当时的资料、地图和遗留的建

筑物作为参考，高度地重现了第二次世界大战时候的姿态。例如偷袭珍珠港、珊瑚海战役等多种史实的经典战役也会在本作中登场，加上一些架空的关卡战役，游戏关卡高达20个之多，登场的战机包含八个国家共一百多种，还能通过DLC

功能扩展战机数量，而且这些战机还参考了真实飞机的物理参数，以求达到最接近的手感。为了照顾玩家，游戏设定了多种难度，不仅有

模拟飞行的模式，还有爽快的街机模式供玩家游玩。如果连接上网络，还能支持最大六十个人的对战。



《高达破坏者》存档继承方案公布

NBGI 近日公布了预定于 2013 年 6 月 27 日发售《高达破坏者》(ガンダムブレイカー) 的最新消息。除了 BETA 版(体验版)到正式版的存档继承之外,还有新参战的卡碧尼(キュベレイ)的情报。

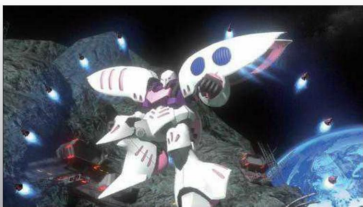
根据消息,体验版现成的部件(包含机身部件、武器和护盾)继承到正式版之后会以取得部件设计图,星级越高的部件继承而来的设计图,可制造的部件星级越强。当同一个部件有多种等级的情况下,继承的是星级最高的设计图。



▲在体验版制作而成的部件。



▲继承后就变成该部件的设计图了。



除了部件继承外,还公布了新追加的参战 MS 卡碧尼。在游戏中能重现原作场景,还可以使用浮游炮。

《PSN 精选集》,重温 PSN 精彩游戏

PS 官方博客公布将发售《PSN 精选集》的光盘版,售价 39.99 美元,6 月 25 日发售。合集内包含四款游戏,包括《维京海盗》

(When Vikings Attack!),《声与形》(Sound Shapes),《东京丛林》(Tokyo Jungle)和《胖公主》(Fat Princess)。这四款游戏都获得过不

少玩家的好评,购买合集比起单独购买可以节省 15 美元。没有体验过的玩家不妨购入。



《最终幻想 XIV》限定版,豪华超乎想象

Square Enix 近期公布网络游戏《最终幻想 XIV 重生之境》(ファイナルファンタジー XIV: 新生エオルゼア) 将于 8 月 27 日发售,其中 PS3 版的通常版价格为 3300 日元,典藏版的价格为 10290 日元。即使只是入手的只是普通版,也可以通过追加的 DLC 包购买典藏版的游戏道具,追加包售价为 2300 日元。需要注意的是由于本作是一款网游,因此除了游戏之外还需要交纳一定的使用费。游戏购入后有 30 天的免费期,过后根据服务内容和时间的差异,需要交纳 1280 日元(30 天)到 4140 日元(90 天)之间的金额才能继续游玩。

典藏版的价格这么高,自然有它的理由。典藏版包含有天野喜孝绘制的特别包装、开发设定集、关于第七灵灾的特别影像、4 款特色的游戏道具、原声集、CG 集和更安全的密匙服务。



网页在线商店开张

港服和日服的网页商店开张,通过网页商店,玩家可以直接在 Web 网页上购买 PSN 的相关内容了。为了庆祝网店开张,索尼还举办了优惠活动,港服截止至 6 月 4 号,只要玩家在网页上购物,就能获取数额不等的预付金额或 90 天的 PS+ 会员会籍。



《海贼无双 2》新增免费服装

PSN 港服和日服于 5 月 29 日追加了《海贼无双 2》的新服装 DLC,该 DLC 免费,内容是女帝的亚马逊百合服装。玩家下载后就可以在游戏中使用。除此之外,《海贼无双 2》已经推出过多款免费的服装 DLC,包含和服版和 STRONG WORLD 版。和服版的角色包含罗宾、娜美、索隆、山治、乌索普和乔巴。STRONG WORLD 版包含艾斯和娜美,除此之外还有路飞的武士版服装可以下载。还没下载的玩家别错过哟。



VITA 命

随着5月淡季来临, PSV近期的销量有不同程度的下滑。不过新作少不代表没游戏玩, 特别是PSN+目前根据各个区域的玩家口味推出了相应类型的免费作品, 借此机会补充一些以前落下的游戏也不错。目前PSN+目前主要是文字类游戏居多, 美版依然有《重力异想世界》等名作支持。本期主要为给大家介绍一些看上去不显眼但却颇有意思的免费游戏, 希望大家喜欢。最后还有关于《噬神者2》一些近期公开的情报报道。

当前最新版本: 2.12

港日美服PSN+会员优惠内容一览

推荐内容	游戏类型	优惠方式	容量/折后价格
进击的维京人 追加内容	动作	打折	16港币
进击的维京人 追加道具	动作	打折	2港币
疯猴计划	动作	免费	83MB
VR网球4	体育	免费	1232MB
僵尸大亨2	即时战略	免费	665MB
真实现象 开膛手杰克	文字冒险	65MB	免费
三极雄	模拟经营	免费	1354MB
外星粒子觅食传说	平台动作	免费	135MB
绝对英雄改造计划	角色扮演	免费	467MB
十三小队	射击	免费	697MB
未知海域 黄金深潜(中文)	动作冒险	免费	2.5GB
街头涂鸦小子	动作	免费	1.1GB

日服PSN+优惠内容一览

推荐内容	游戏类型	优惠方式	容量/折后价格
PC原人3	动作	免费	8717KB
バトルエース	飞行射击	免费	7392KB
ニコリのバズルV へやわけ	益智	免费	56MB
侍道2 携带版	动作	免费	494MB
罪恶装备 XX AC加强版	格斗	免费	773MB
纸箱战机W	角色扮演	免费	2123MB
格斗之王94	格斗	免费	28MB
世界英雄	格斗	免费	17MB
特殊报道部	文字冒险	免费	1500MB
英雄传说 空之轨迹FC PSP	角色扮演	免费	1652MB
纸箱战机BOOST	角色扮演	免费	1523MB
时间旅行者	文字冒险	免费	2557MB
忍者龙剑传Σ Plus	动作	免费	2111MB
100万吨啾啾啾啾	动作	免费	191MB
极限脱出ADV 善人之死	文字冒险	免费	1253MB
捉猴吧! 比波猴记	角色扮演	免费	236MB

美服PSN+优惠内容一览

推荐内容	游戏类型	优惠方式	容量/折后价格
苍翼默示录 连续变幻 扩充版	格斗	免费	3.33GB
Germinator	益智	免费	364MB
Pinball	益智	免费	121MB
Knvt	动作	免费	672MB
将是大亨2	即时战略	免费	650MB
灵魂能力 破碎宿命	格斗	免费	358MB
WipEout 2048	竞速	免费	1.6GB
未知海域 黄金深潜	动作射击	免费	3.2GB
重力异想世界	动作	免费	1.5GB
Draw Slasher	动作	免费	459MB

注: PSP/PSV跨平台游戏以PSP版为准。

游戏 推介

VR网球4

Virtua Tennis 4

SEGA 体育 2012年2月22日

也许不少喜欢网球游戏的玩家已经提前在各平台上体验过这款游戏, 但是PSV的便携性与新功能相信能为玩家们带来全新的感受。操作简单, 内涵丰富就是《VR网球》系列的特征, 本作虽然是移植作品, 但加入了许多活用PSV新功能模式与系统。除了可以利用触摸的方式进行轻松操作外, 还加入了全新的“VT APPS”模式。这个模式的特点就是活用了陀螺仪感应器与摄像头, 甚至还能用摄像头拍摄自己的脸, 做出原创角色, 也可以将以高画质登场的著名选手们通过照片保存下来。此外, 高清晰画面下登场的知名选手也是本作的魅力



▲游戏的画面干净利落, 场地有种近未来的风格。



▲在世界锦标赛模式中, 需要选择随机出现的移动球来环绕世界。

之一, 共22名世界级的顶尖球员都将在游戏中登场, 除了耳熟能详的如费德勒、罗迪克、穆雷、纳达尔、德约科维奇、威廉姆斯、莎拉波娃外, 还有在网坛史上留下过浓重一笔的传奇球员帕特里克·拉夫特、吉姆·考瑞尔等等, 阵容方面可以说是非常强大。

本作还有充实的网络功能。可以制作自己的“分身”, 在网络上享受对战的乐趣。玩家可以对自己的分身角色进行丰富多彩的编辑, 利用摄像头可以做出脸部与自己一模一样的分身。在网络上遇到自己喜欢的选手, 还会在培育选手的“世界锦标赛”模式中作为对手登场。最后一提的是奖杯部分虽然涉及网战, 但难度不高, 因此想到奖杯的朋友可以以非常愉快的体验中取得游戏的白金, 强烈推荐给网球爱好者和奖杯迷。

奥伽韵律

orgarhythm

Accutune 策略 2012年6月8日

当年由平井武史开发的《太空频道5》以新感觉的玩法在玩家间引起了不小的话题, 这次平井武史带领新团队NEiLO再次为我们带来了这款游戏独特的《奥

伽韵律》。游戏的类型严格来说属于音乐策略, 游戏的玩法比较新颖, 需要结合游戏的音乐在正确的时机点击指令, 时机正确的话不但可以指挥兵种行动, 而且兵种也会升级, 歼敌会更有效率, 但如果因点击不及时而对失败的话兵种不仅不会升级了, 而且还会降低已经升高的等级。流程



▲游戏的风格非常独特，这一点从菜单里的图标就能看出。

方面有点类似塔防游戏，不过双方的位置调换了过来，玩家扮演的是进攻的一方，需要不断进军，击溃沿路的敌人，直至打倒最后的BOSS。除此之外本作还有属性相克关系，兵种不分散我单位都有火、水、土三种属性，每种属性呈三角相克关系，后期还有互相克制的光和暗属性。值得一提的是本作的奖杯难度极高，全球目前仅有不到10人取得了白金奖杯，对自己有自信的玩家可以尝试挑战一下。



▲本作的难度偏高，在BOSS战时如果节奏被打乱，那么瞬间崩盘是常有的事。

Germinator

Germinator

■Creat Studios ■益智 ■2013年5月5日

本作是由Creat Studios开发的益智类小游戏，现在美服的PSN+会员可以免费下载到。游戏的玩法很简单。玩家控制画面上方的喷嘴射出各种病菌，有5种颜色，射到下方碰到相同颜色的病菌之后就会融合并且变大。4个或以上相同颜色的病菌融合起来之后就会发生爆炸。还能炸掉场地内的黑色病菌。成功将黑色病菌全部消灭掉就能过关。每隔一段时间，场地最底下的水位就会上涨。当细菌的高度碰到最顶上的时候就失败。

相同颜色的病菌结合之后能积蓄特殊的能量，画面左边的蓝

色槽就是能量槽。当蓄满一条能量槽之后长按L键或R键射出，它们就能穿过其他颜色的病菌（包括黑色），直到跟相同颜色的细菌融合为止。融合之后，若病菌爆炸还能引发不同效果。具体如下：

红色病菌：爆炸之后能产生冲击波周围一定范围内的病菌，爆炸前吸收的同色细菌越多，冲击波范

围越大。

绿色病菌：能够连结场地内其他绿色病菌一起爆炸（不论大小）。

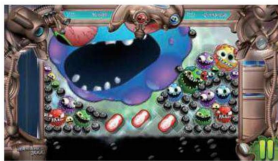
蓝色病菌：能够连同其他颜色的病菌一起吸收并爆炸。

紫色病菌：蓄力射出之后能直接清除射出轨迹上的病菌。

黄色病菌：爆炸后会往左右两边产生贯通效果的冲击波，将范围

内的病菌全部消灭。

游戏的关卡比较丰富，而且作为益智游戏，后期的关卡难度也相当高，非常考验玩家的判断力以及应变能力。此外，除了传统的固定关卡之外，还有生存模式、对战模式等多种玩法。每一关的时间大概是几分钟之内，非常适合用来打发零碎的时间。



▲吸收了大量病菌后的蓝色病菌，如何善用这些病菌的能力对过关很重要。



▲觉得纯粹解谜不够刺激，不如试试对战模式吧。



《噬神者2》前瞻

对PSV玩家来说年内最值得期待的联机合作游戏除了《讨鬼传》之外，恐怕就是NBGI的《噬神者2》了。游戏虽然至今还没公布发售日，但新情报却不断地放出。

索玛回归!

继阿丽莎、藤木耕太以及前作戏份不多的台场华音宣布回归后，前作的重要角色索玛在本作也确定登场。时隔9年，21岁的索玛会继续与阿丽莎等人一起，组成了独立支援部队一同活动。至于目前他们负责的任务还是个谜。



▲脱掉了蓝色连帽大衣的索玛给人更平易近人的印象。



▲虽然索玛使用的是不可变形的初代机甲，但纯白的颜色却是他独有的。

前作存档继承

关于前作存档继承，从官方之前公开的情报可以得知，游戏将根据前作达成的条件决定玩家可以继承的内容。继上次公布了7个条件之后，近期又追加了5项特殊条件，内容如下：

项目	类型	内容
H	剧系	EX挑战任务完成20种以上
	技术系	DLC任务“ゴットイーターバースト”完美完成
	联机系	联机完成DLC任务“百鬼夜行”
I	剧系	打败小型和DLC以外的噬神1000只以上
	技术系	DLC任务“鬼さんごちら”“高鬼”“鬼退治”“百鬼夜行”“鬼まつり”完美完成
	联机系	联机并以SSS评价完成任务100种以上
J	剧系	特定NPC同行次数500次以上
	技术系	“苍穹の月”“苍穹の真月”“苍穹の新月”“苍穹の神月”完美完成
	联机系	联机完成全部挑战任务和EX挑战任务
K	剧系	持有神机部件150种以上
	技术系	全部挑战任务和EX挑战任务完美完成
	联机系	持有铜、银、金三种F票共100张以上
L	剧系	DLC1.6所能获得的★等级装备10件以上
	技术系	DLC1.6任务“鬼神龙帝”完美完成
	联机系	DLC1.6任务任意一个联机完成

继承方法是在每项的3个条件中只要完成任意一个就能达成该项，每达成一个项目就能继承1种武器装备（刀身、枪身、盾牌），并且还会根据完成的项目数量额外奖励其他道具。只不过这些条件大部分都不是一朝一夕能达成的，所以如果没有保留存档又或者没接触过本作的话，还是建议等正式发售了之后再刷吧。

▲如果有存档的话，新作开始游戏是会自动检测达成的项目。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

近期3DS玩家不约而同地开始攻略RPG大作《真·女神转生IV》,本期也为大家带来数十页的详尽攻略,相信能让各位满意。在之后3DS同样是大作连连——《逆转裁判5》和《怪物猎人4》均会在不久之后和玩家见面,而今年10月还将迎来《口袋

妖怪X·Y》这款超大作,不得不说今年3DS玩家实在太幸福了!

话说回来,不知大家对上期“3DS应援团”的改版是否能让大家满意?本期我们继续为大家带来专题推荐,欢迎大家来信共同讨论,我们的邮箱是ucg@ucg.cn。

●目前图片版本:Ver.5.1.0-11X(X对应地区代码)



实用技术

3DS应援团

《口袋妖怪》官方主题T恤6月登场

日本任天堂指定T恤生产厂家“EDITMODE”将于6月份发售一批以《口袋妖怪红/绿/青/黄》为主题的T恤,售价为6800日元。该T恤共有红、绿、蓝、黄四种款式,分别以GB版的《口袋妖怪红/绿/青/黄》为主题设计。该T恤以白色打底,正中央印有对应版本的LOGO,袖口处则是对应着4个版本的主题精灵,只不过都是当年GB的画面。而衣服的背后还印有大木博士和他说的那句“欢迎来到口袋妖怪的世界!”是不是看到这有很多老玩家都已经泪流满面了呢?这4件衣服其中“红”和“绿”款会在“EDITMODE”的贩卖网站中销售,发售日为2013年6月1日。而“蓝”和“黄”款则是在日本国内的7个口袋妖怪中心贩卖,发售日为2013年6月8日。

随着《口袋妖怪XY》发售日的临近,任天堂进行的宣传活动也逐渐多了起来,不过本次的宣传却是复古的形式,不知道是不是准备勾起老玩家们的回忆呢?如果你对GB版“《口袋妖怪》系列”有着深厚感情的玩家,不妨买上一件好好地来致敬一下自己的“青春”。



《逆转裁判5》网页版试玩



CAPCOM近日在官网上放出了预定于今年7月25日发售的3DS游戏《逆转裁判5》的网页版试玩,喜爱《逆转裁判》系列的玩家们可以先去官网利用网页先行体验一下《逆转裁判5》的游戏序章。在《逆转裁判5》中玩家们将重新看到一到三代的主角“成步堂龙一”

再次挑起大梁回到法庭,而新加入的系统“心理分析”也将在此试玩版中登场,“心理分析”是利用证人陈述词时的心理状态进行分析,针对不应出现的“证词情感”来提出质疑,从而找出隐藏在证人心底里的秘密。由此可见在本作中新登场的角色“希月心音”将起到关键作用,另外目前确定死亡的主角王泥喜法介以及成步堂龙一的死对头兼好朋友御剑怜侍也将会出场,而在四代中大放异彩的“成步堂美贯”也同样会在游戏中出现。距离游戏正式版发售只有2个月左右的时间,如果实在等不及的玩家,可以先去网页版试玩好好体验一下。地址是:<http://www.capcom.co.jp/gyakutensaban5/trial/index.html>

游戏攻略

《真女神转生4》限定版主机

由ATLUS制作的3DS平台RPG类型游戏《真女神转生4》已经于5月23日正式发售,其间捆绑的限定版3DSLL也于当日一齐发售,同时主机的记忆卡预置了游戏的下载版。这款原创设计的限定版3DSLL主机以白色为基础,机身正面印有神与恶魔错视剪影图案,从正反两个方向看分别会出现神与恶魔的图样,分别代表了游戏中的“秩序”与“混乱”。由于目前该限定版的出货量并不是很大,有喜欢《真女神转生》系列的玩家要



快快下手了,不然迟一些恐怕价格会有一些的提升。

专题推荐



说明书 | 开始

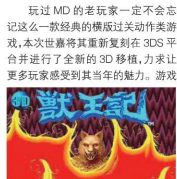
上一期为各位玩家们推荐的《动作解谜大集结》不知道各位玩家喜欢不喜欢, 本期专题推荐为玩家带来了4款“世嘉”的MD平台游戏复刻和2款“任天堂”的FC平台游戏复刻。虽说都是老游戏复刻, 但是保证都是个个经典, 其中几个投票分数都是远远高于4.5分的, 这么经典的游戏, 偶尔拿出来怀旧一下也很不错, 下面就一起来看看吧!



3D 兽王记 3D 獣王記

■ 售价: 600日元
■ 推荐度: ★★★★★

■ 适宜人群: 喜爱怀旧的玩家 没有体验过MD的玩家



讲了为了拯救“アテナ”玩家变身成拥有各种能力的兽人, 进入到迷宫中与巨大的怪物们战斗的故事。本次新移植的《3D 兽王记》不仅拥有了全新的“蹦动变身”模式, 还附带有模拟显像管电视画面的“古典模式”, 可玩性大大提升, 游戏还支持双人联机进行游戏还增加了即时存档来降低一些难度, 对MD情有独钟的玩家们不妨试试。



双截龙2 ダブルドラゴンII The Revenge

■ 售价: 500日元
■ 推荐度: ★★★★★

■ 适宜人群: 喜欢怀旧的玩家 对《双截龙》系列有感情的玩家



代中没有被消灭干净的“邪恶势力”重新登场, 两个勇敢异常的年轻人决定再一次去挑战这一切, 他们的名字叫做比利和吉米。在游戏中玩家不仅可以利用“按键”来发动各种各样的格斗技, 还可以利用“龙尾风脚”这样的必杀技来攻击敌人。当然游戏中经典的“旋风脚”也同样保留了下來, 如果当年“按键”把手指都搓坏了的玩家还记得出招的话, 就一定要来试试本作。



大蜜蜂 ギャラガ

■ 售价: 500日元
■ 推荐度: ★★★★★

■ 适宜人群: 喜欢射击类的玩家

《大蜜蜂》发售于1985年的FC平台, 是玩家们熟悉的《小蜜蜂》的后续作品。同前作一样本作需要玩家控制画面下方的太空战机, 把上方的外星昆虫干掉, 同时闪避来自敌人的攻击、炮弹以及向玩家冲过来的敌人, 当画面中全部的敌人都被干掉后就可以进入下一关。而在游戏中如果玩家的战机被敌人射出的光线照射到, 就会被敌人捕获, 不过只要将捕获战机的

敌人击破后就会取回战机, 并且变身为准战机威力大增。



3D 超级摩托车 3D ソニック・ザ・ヘッジホッグ

■ 售价: 600日元
■ 推荐度: ★★★★★

■ 适宜人群: 对街机摩托车感兴趣的玩家

提到《超级摩托车》这款游戏, 相信很多小时候经常泡在街机厅的玩家们一定不会陌生, 这款由世嘉制作的赛车竞速类游戏由于将街机框体模拟成摩托车的形状, 加上强调了摩托车的高速、刺激等等, 让玩家们在游戏时会感受到和真实摩托车类似的感觉。本次的《3D 超级摩托车》利用初代的街机内容,

配合上3DS的裸眼3D功能使游戏的代入感更加提高。除了普通的游戏操作制作之外, 本作还添加了利用“重力感应”系统的“街机模式”, 玩家们只要把3DS向左倾斜就可以改变方向, 使得当年在街机上的乐趣重现眼前。



3D 太空哈利 3D スペースハリアー

■ 售价: 600日元
■ 推荐度: ★★★★★

■ 适宜人群: 喜欢射击类游戏的玩家

恐怕知道这款游戏的玩家并不是很多, 《3D 太空哈利》是以1985年12月在街机平台推出的射击类游戏《太空哈利》为基础, 根据3DS的特性进行修改的强化移植版, 玩家在

游戏中需要扮演一名超能力战士“哈利”在奇妙的世界中与各种各样巨大的怪物进行战斗, 而在游戏中利用追尾视角以高速移动和缩放技术, 仅用伪3D画面就实现了超高速感与爽快感。全新的3D移植后不仅利用裸眼3D使游戏更具魄力还可以精确地掌握敌人的位置, 而与《3D 超级摩托车》一样增加的“街机模式”, 则可以让画面随着玩家的动作而倾斜。



3D 索尼克 3D ソニック・ザ・ヘッジホッグ

■ 售价: 600日元
■ 推荐度: ★★★★★

■ 适宜人群: 对世嘉情有独钟的玩家

喜欢世嘉的玩家们一定不会不知道世嘉的招牌人物角色索尼克, 这位伴随了玩家们20多年的蓝色刺猬从1991年开始在MD平台, 为了打倒疯狂科学家博士在世界的陆地上不断奔跑至今。而本次复刻则是将索尼克的出道作品《索尼克》重新进行3D复刻, 利用裸眼3D效

果带给玩家们全新的体验, 另外游戏除了追加系列作不可或缺的高速动作“回冲刺”之外, 还搭载了游戏中即时存档功能及关卡选择功能等要素, 即使未曾玩过系列作的玩家也能轻松上手。



IT'S GAMING 游戏进行时

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像 全面接受读者投稿!

投稿地址：兰州市耿家巷邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

大家好,因为本期特辑被《地城》的攻略折磨的欲生欲死,因此“进行时”栏目就由哈洛帮忙啦~说起来当大家拿到本期杂志的时候,高三应该都已结束繁忙的学业,转而进入轻松愉快的暑假生活了吧?本期就为大家带来两款“清凉”的游戏——《压倒性游戏 无限之魂Z》和《写真女友 KISS》的介绍,其中前者是《压倒性游戏 无限之魂》的续作,游戏全程都有杀必死和卖萌内容,而后者相信不用做太多介绍,绅士(tai)们,还等什么呀?好好享受难得的假期吧!



压倒性游戏 无限之魂Z

PSP PSV360 PS3 X360 3DS Wii U

萌力四射!

原名 压倒性游戏ムゲンソウルズ 类型 策略角色扮演

游戏时间:一周目35小时

推荐理由: ●深度角色扮演游戏爱好者
●喜欢萌系萝莉风格的游戏家



阳光成程 0945

本作是《压倒性游戏 无限之魂》的续作:由于某个契机而苏醒的十二界的究极神之シルマ为了搜集其它究极神的力量而展开旅途,然而旅途的第一步就遭遇了想要征服十二界的最强的绝对神シユシユ,但因为意外シユシユ的身体变小并失去了力量,为了搜集究极神的力量和征服十二世界,一行人开始了一段新的冒险。

基本操作

按键	效果	按键	效果
左摇杆	角色移动	□键	取消/跳跃
右摇杆	调整镜头	L1键	变身
十字键	调整镜头/选择	R1键	角色状态
X键	确认	R2键	跳过剧情/战斗菜单
□键	切换战斗菜单	SELECT键	帮助
△键	菜单	START键	自动播放/设定菜单

游戏系统

地图中触发战斗的方式为直接接触敌人进入战斗(俗称明雷),地图中遇到敌人时按□键主动攻击敌人可以在战斗中抢先攻击,若被敌人从背后偷袭则在战斗中敌人先进行攻击;本作与传统回合制游戏不同之处在于角色可以自由移动并藉此充分发挥各种技能的效果。另外有时还会进行华丽的“Gキャッスル战(战舰战)”,即我方Gキャッスル与敌方战舰进行战斗,战斗方式为回合指令式战斗,玩家需要根据敌方的动作选择克制敌方动作的指令(“可以根据敌方的台词进行预判)。

本作的特色之一是“变身”与“下仆化”,シルマ可以变身成为8种带有不同MOE属性(萌属性)的角色使敌人下仆化,被下仆化的敌人会用于强化Gキャッスル。

本作的剧情进行方式为使行星下仆化(吸收当前地图中一定数量星星-スボツ)则出现剧情或新地图),行星下仆化方式为达到要求击败敌人与道具、房魅三种,吸收一定数量



スタースポット即可推进剧情,吸收该地图中所有星星-スボツ会出现隐藏宝箱。最后注意一点,战斗中队伍全灭会直接GAME OVER 返回标题,所以请随时记得存档。

●ムゲンフィールド
ムゲンフィールド(无限领域)是游戏中非常重要的一个系统,玩家可以在ムゲンフィールド内锻炼角色、挑战BOSS、触发特殊剧情、赚取ムゲンP。可以用来强化角色、购买素材道具、开放各种要素等。ムゲンフィールド中除了常规战斗外还可以遭遇战舰战,50层到99层固定为战舰战,因为是无限复连续战斗,所以在挑战ムゲンフィールド前需要做好充分准备,不过在ムゲンフィールド内即便队伍全灭也不会GAME OVER。

●房魅

战斗中シルマ可以使用特殊指令“房魅”使敌人下仆化或是道具化,还会在战斗中产生各种有利效果。如果想要提高下仆化的成功率,则需要先使用“变身”指令让シルマ与敌人的MOE属性相同,如果想要提高道具化成功率,则需要使用“变身”指令让シルマ与敌人的MOE属性相互对应。

道具化 MOE 属性对应表
わがまま 对应 ワンダレ
ドS 对应 毒姫
清楚 对应 D.M
天然 对应 元气

●究极神

游戏中可以通过一些条件获得各种各样的究极神能力,利用究极神能力可以进入到之前无法进入的地区、解锁特殊宝箱等;以下为全部究极神能力取得方法。

名称	取得方法
究极战狂	前三话开始
究极断斩	グリ-セ通達通关
究极断手	ルパト通達通关
究极猎人	击破ジュバ-達達 BOSS
究极变身	真兽界通关
究极少女	击破シユツト達達 BOSS
究极断头	真兽界通关
究极地球	カストル通達通关
究极月球	最终话开始

快速获得经验值、金钱与ムゲンP

●经验值

游戏前期挑战ムゲンフィールド时偶尔会遇到战舰战,战斗胜利可以获得巨额经验值;在游戏中后期解放ムゲンフィールド60层以后的战斗固定为战舰战,特别是99层战舰战,100层BOSS,100层休斯所BOSS配合ムゲンフィールド的“駆けムゲンP”与“封印”提高补正率可获得巨额经验值(游戏前期“駆けムゲンP”的上限太低,即使每次出击只赚100ムゲンP也未

尝不可)。

●金钱与ムゲンP

游戏进行到中期,首先需要ムゲンフィールド所有层数体息所解放(在ムゲンP开发所名称能提高卡ニル上限),至少一名角色拥有高范围高HIT技能(400HIT约等于+100%补正率),フィーバーモード发生时,技能选项中开启“吹き飛ばし”,对应フィーバーのHIT数将金钱/要点是尽力提高hit数(4人连续フィーバー)。

真相局达成条件



▲本作的福利内容非常丰富。

●触发ムゲンフィールド10层、30层、60层休斯所的所有剧情(某些剧情只有特定时间点才能触发,为了达成此条件需要经常光顾ムゲンフィールド)。

●以上一条为基础,发生天雷神事件并且打倒太阳神。

真相局

本作是一款非常出色的角色扮演的游戏,清新讨巧的人设与无厘头搞笑剧情让玩家一路玩下来不会感到厌烦。本作的可玩点主要在于通关后对角色的养成;虽然本作有打擦边球服务的嫌疑,但是作为角色扮演的游戏,本作的战斗系统、角色培养、迷宮探索以及搜集要素都不会让一个纯角色扮演的游戏爱好者失望。

写真女友Kiss

相机记录下的恋爱物语。

PSP PSV PS3 X360 3DS WII U

原名 フォトカノ Kiss 类型 模拟育成

推荐理由 ● 深度角色扮演游戏爱好者 ● 喜欢萌系萝莉风格的玩家

写真女友是一款以拍照为主题的恋爱模拟育成游戏，玩家要在两个月的有限时间里，与女主角培养感情，以在学园祭上向喜欢的女孩告白为目标。本作最初制作于 PSP 平台，由于受 PSP 机能所限，画面效果并不是很好。这次移植到 PSV 平台，不仅优化了游戏画面，强化了游戏系统，还追加了日后谈剧情。另外本作动画也在热播当中。



新手必读
新手入门

会话系统

选择话题与女主角交谈的会话系统是增加女主角好感度的主要方式。会话模式下面左上角显示的是好感度槽与情绪槽，根据女主角的不同，不同的话题会给出爱心、方块与音符三种好感判定。爱心代表恋爱感，音符代表信赖感，方块则在两者之间。无论选择什么话题，只要首个对应颜色的话题在曲线上半部就会增加情绪与好感，反之则会降低。连续会话成功还会有奖励。只要在情绪槽满了之后选择“アタック”



发出拍照或者放学后约会邀请，女主就一定会答应。右上角的爱心槽代表了心跳指数，如果经常选择刺激话题使爱心破裂的话就会中断会话。随着会话成功的次数增多还会提升会话等级，可以选择更多的问题。

照相系统

除了前作基本的取景模式以外，本作新增了 2 种新的拍照模式，分别是倾斜感应模式与触摸模式。倾斜感应模式下镜头会随着 PSV 的倾斜角度与方向而发生变化，触摸模式则可通过触摸屏来调整拍照的

视角。除此之外，本作还追加了三种拍照特效，分别是背景虚化、黑白相片与打光效果。以上都可以按住 L 键选择。另外，按住 O 键还可以调整女主角的视线与表情（按 L、R 键切换），需要注意的是视线需要选择后再按 O 才能让女主角做出改变。拍照的过程中同样有心跳指数，太过接近或者角度太刁钻的话女主角也会中断拍摄。随着好感度等级的提升，女主角可供拍摄的姿势也会增加。



兔子能量

地图视角下在任意地点按△可以使用兔子能量，接下来选择对应的女主角卡牌可以直接遇到想遇到的女主角。使用 1 格能量可以洗牌后抽选女主角卡牌，2 格可以直接选择女主角卡牌，3 格直接选择女主角卡牌外加抽选轮转的特殊效果牌，4 格直接选择女主角以及特殊效果牌。特殊效果牌有好感类型变更以及服装选择等。洗牌抽选时想要遇到的女主的那张牌即可，轮转选特殊效果牌

的话轮到想要的牌的前一张牌按键即可。每天晚上去妹妹房间可以查询各女主角好感度，并补充兔子能量。如果遇到妹妹的特殊事件则不会补充兔子能量。



照相评价

系统会根据拍下的照片给予 Beautiful, Erotic, Duck 或 Bad 其中一种评价，并给出一个满分为 1000 点的评价分数。一般来说，以女主角面部为中心拍照，比较容易拍出 Beautiful 评价，而以女主角胸部或者臀部为中心拍照，则会判定为 Erotic 评价。拍摄各个场景中出现的黄色鸭子就可以获得 Duck 评价。给女主角 Beautiful 或 Duck 评价的照片可以增加好感度，给 Erotic 评价的照片则会降低好感度。



除 Bad 以外的评价点数积累到一定程度还会得到对应的奖励。Beautiful 点数获得的是会话有关的奖励，Erotic 则是摄影有关的奖励，而 Duck 获得的大多是隐藏要素相关的奖励。

高分心得

一是尽可能将取景器的中心对准女主角，并让拍摄对象占满屏幕。原则上靠近拍摄对象分数会提高，但是太近了效果反而不好，所以要掌握合适的距离很重要；二是利用拍照特效，

比如加上背景虚化跟打光效果也能提升分数。另外剧情拍摄一般不要调整直接拍摄获得的分数都比较高，而在掌握了拍摄技巧之后调整拍摄也能拍出高分。



亲密时光

亲密时光 (Love Love Days) 是本作新追加的要素，游戏本篇达成各女主角结局后解锁的日后谈剧情。玩家将以恋人的身份与女友度过一星期的甜蜜时光。在这个篇章里，会话模式能够选择所有的话题，并且会话的结果全部是爱心。拍照模式里还能拍摄各女友，并选择更大胆的姿势，需要注意的是不要过多选择刺激话题或触摸女友，这篇章里很容易使女友因害羞而中断会话或者拍照。进入地图上带?

标记的地点，可以看到配角相关的剧情。去部屋还可以对接应部长交付的任务，任务内容主要是拍摄女主各种服装评分 800 点以上的照片，达成全部任务会奖励泳装服装。



玩后感

强化过的本作画面变得十分精美，打开抗锯齿功能以后人物建模几乎看不出什么锯齿。新追加的体感拍照方式也十分便利，让人感觉仿佛真的拿着相机在拍照一样。而新的日后谈剧情则十分丰富，不但对本篇剧情作出了补充，甚至可以说是本作的精髓所在。总的来说，本作新追加的各种要素可以说是诚意十足，给人以更加完美的游戏体验。

实用技术

游戏进行时



成就奖杯堂

— ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

栏目主持

胜负师&纱迦

实用技术

成就奖杯堂

Xbox LIVE免费游戏之成就评



索尼力推的PSN+服务如今已有小成，数以万计的玩家们都在期盼最新的免费游戏内容。微软的Xbox LIVE付费服务与PSN+不太一样，因此在免费游戏方面没有太多的选择，但对于一个刚刚加入Xbox LIVE大家庭的新手来

说，现有的免费游戏同样让你玩了很久了。这里就为大家介绍一下目前仍可下载的Xbox LIVE免费游戏，同时还会附上简短的成就评，相信对于所有的X360玩家来说都是不小的福利啦！（注：部分游戏仅有美服提供下载。）

神盾之翼

Angie-Ming

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★★☆☆☆



本作是XNA大赛入选作品，是Xbox LIVE上最早的免费游戏。游戏类型为2D横版射击，总体难度并不高，流程也不算长。打起来略简单，但考虑到是一款免费游戏，倒也可以接受。而且游戏还支持4人联机。

成就方面老哥得了8分（10分满分），但纱迦认为远低于这个标准。需要注意的是游戏有4人联机成就，不过免费游戏不像付费的，顺带一提的是，本作推出后的第二天，微软的第一次BAN机活动就轰轰烈烈地开始了。从这点来看本作还是相当具有纪念意义的。

虚拟游戏室

Game Room

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★☆☆☆☆



这并不是一个游戏，而是很多游戏的集合。游戏的主旨是在X360上建立一个属于玩家的虚拟游戏室，在这里玩家可以自由浏览喜欢的街机游戏，或是布置自己的游戏室，并邀请其他玩家来这聚会。应该说这个理念是相当不错的，但问题在于游戏本体虽然免费，但最多只能拿到105点成就，剩下的895点成就必须购买其他的街机游戏才行。这更大的问题在于，虚拟游戏室收录的街机游戏才是上世纪80年代的欧美范儿，对于中庭玩家来说这些游戏既不好玩，更不好玩，完全可以“可怕”来形容。本作的成就难度相当高，想解锁的人可得费点心思。

人偶障碍赛

Doritos Crash Course

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★★☆☆☆



大型好评的平台动作游戏，本人一直以为它是Kinect游戏，后来才知道完全是误解。游戏本身难度不高，不过成就要求高，前期并不比不少人，但随着游戏更新游戏的难度也在大幅度降低了，成就感不能算高。需要注意的是本作虽然免费，但有一个价值160点MSP的DLC：City Lights，不过用160点MSP换300点成就，这笔生意还是挺值的。

在上期杂志上我们曾经说过，由于操作推出，本作及其DLC已从卖场下架，不过最新的信息目前它们又重新上架了，大家就不要错过这次机会了！

人偶障碍赛2

Doritos Crash Course 2

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★★☆☆☆



单就游戏内容而言必然是2代胜过1代，而且成就也变成了400点上限。但2代完成了一个限制在游戏的难度，另外游戏服务器维护和EA速度差不多。另外2代是一个F2P游戏，也就是没有内购系统，按常规说这种有内购的游戏，花钱和不花钱的人肯定有一些区别的。本作不花一分钱也可以全成就，但代价就是更难更耗时。另外要注意的是，1代和2代都有在线成就。

欢乐战争

Happy Wars

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★☆☆☆☆



《欢乐战争》是去年年底推出的一款多人联机动作游戏，受到了极高的评价。游戏中玩家可以化身成战士、魔法师或牧师在丰富的舞台上进行游戏，你可以选择离线游戏，但最好是叫上好友玩更有趣。本作同样也是F2P游戏，不花钱也可以全成就，但比较花时间；如果只花少量的钱的话就可以玩到很开心。本作打的是推举并非因为成就，而是因为游戏实在有趣，本作在国内颇为火爆，不想找不到好队友一同联机，不过只有黄金会员才能享受。

Harm's Way

Harm's Way

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★☆☆☆☆



作为一个免费游戏，本作的素质好像有些过分，这是一个赛车游戏，但比较特别的是玩家可以扮演赛车手和狙击手，赛车手的自然目标是尽快赶到终点，而狙击手则要帮助自己的同伴尽快看清前方的障碍，甚至是直接干掉竞争对手。游戏支持4人联机，画面也非常不错，比很多收费的XBLA游戏更好。

本作同时也是标准的成就游戏，30分钟即可拿到500点成就。唯一需要注意的是有联机成就，不过期间即可解除。

旋转泡泡球

Wesley-HD

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★☆☆☆☆



本作曾经是纱迦最喜欢的益智类XBLA游戏。由于本作多为主机内置游戏的形式出现，因此绝大部分X360玩家应该都对其不陌生。如果你不删除了本作，还可以在Xbox LIVE上重新下载。游戏的玩法就是简单的3种游戏，不过由于采用蜂巢结构，你还还可以用6个同色球围出一个宝石，这也为游戏增加了更多的变数。游戏的理念考验玩家的思考能力，本身有时限，但有存弹之虑的障碍，到后期玩家往往每一步都要思考十秒钟甚至更久。这也是游戏的魅力所在。游戏的大部分成就就不难，唯独最后一个成就相当有难度，纱迦当年是每天下班打两盘，花了一年多时间才达成这一目标，相当满足。

Intel Discovered

Intel Discovered

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★☆☆☆☆



这个Kinect游戏看起来相当唬人。游戏全部采用真人实拍拍摄，而且大胸云集，主演是克里斯·伊万斯。不过实际游戏却和N年前的《龙穴》差不多，就是个QTE游戏，不得不说这实在是有点遗憾，不过既然没有还有明显可看，咱们也就不说什么了。游戏逐一通也就20分钟不到，剧情还可以完成，一两个小时即可全成就。不过游戏有两个成就需要玩家上传照片到FACEBOOK，不说了，你懂的。

Kinect 欢乐实验室

Kinect Fun Labs

游戏整体素质 | ★★☆☆☆
成就推荐程度 | ★☆☆☆☆



关于这个欢乐实验室我们已经有过很多次了，目前这个游戏一共包含15个游戏，每个游戏的成就得分计算，而且均为50点。15个游戏中目前只有《Kinect Sparkler》和《Junk Fu》收费，其他均为免费。另外《Musical Feet》对空间要求巨大，《Avatar Kinect》则是有5人联机成就，需要特别小心。

结束语

以上列出的都是目前仍可下载的头头免费游戏。其实除了上述这些游戏外，还有一个游戏《图斯托利亚》(Totem Ball)，也是免费的，只不过这个游戏需要用摄像头联机(Kinect无压力)，而摄像头如今也是相当早见的周边，所以就不多说了。总之如果你爱上了上述游戏还有你还没下载的请周知，建议火速下载之！



与 PS MOVE 同时发售的《运动冠军》是一款展现 MOVE 特性的优秀体感作品，在游戏中有着不错的口碑，不过其奖杯设计比较苛刻，白金难度达到了 8 星的警示级别。时隔两年推出的《运动冠军 2》保持了优良的操作性与临场感，运动项目的设置也更加大众化，白金所需时间和技术要求都明显降低，硬件方面只有一个 MOVE 也能顺利取得白金。而且游

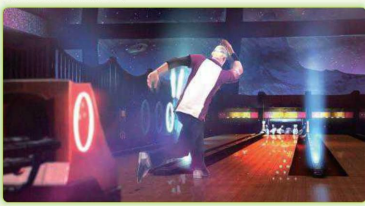
戏售价低廉，中文版和欧版目前都是一百出头，两个版本的奖杯分开计算，对奖杯迷来说具备相当的吸引力。如果你想活动活动筋骨，那么物美价廉的《运动冠军 2》是不错的选择。注意！本作是体感游戏，不宜一口气玩很久，缺乏运动的玩家在玩过之后可能出现肌肉酸痛的情况，注意休息，避免不必要的运动损伤。

文 胜负师

保龄球 | Bowling

奖杯名称	种类	取得条件
金刚！ A 姿势	铜杯	在保龄球赛中累积打出 20 次命中
千花	铜杯	于保龄球中解开技术球完成补中
球瓶之夜	铜杯	完成一局保龄球赛
无法置信！	银杯	在银杯以上难度的保龄球赛中打出 200 分以上的高分
国王球赛	银杯	完成保龄球的金杯赛事

一开始觉得保龄球不太好打，主要是感觉有一定的随机性，同力量同角度可有可无，有时却刷一个球瓶。不过在掌握了“定位法”之后，难度几乎就降为零。定位方法应该不止一种，我发现是这样的：把惯用手调成左手，但实际上还是用右手投球，把初始的发球点调到中间点右边第一个点上，然后以 18 至 21 公里的时速投球，基本上就是顺势一摆，不需要额外加力，投出的球就是 20 左右的速度，而且不会产生弧度。球速虽然不快，但命中率却特别高，打出满分 300 分也是有可能的。如果第一球失误了，可稍稍调整后重试，打出全中的位置就不必再调整了。



白金路线

1. 分别完成各项项目的铜杯、银杯和金杯赛事，每场比赛最多可以获得三星，但奖杯要求的星星数量并不高，所以大部分情况以过关为目标就可以了。金杯赛事以上还有白金赛事，但与奖杯无关，取得白金奖杯后还不过瘾的话可以继续挑战。
2. 其他游戏模式相关奖杯，有几个奖杯需要在自由模式和派对模式中取得，有一些注意点，但是都挺简单

的，耗时也很短。
3. 查漏补缺。至此应该还到一些设定类的奖杯还没拿到，当然也可能留下部分运动项目的特殊条件奖杯，对瓶以下心得一补完即可，总耗时视运动神经在 10 至 15 小时之间。



拳击 | Boxing

奖杯名称	种类	取得条件
钢铁人	铜杯	在银杯难度以上的单人拳击赛中没有被击倒过并获胜
C-C-C-C-Combo!	铜杯	在拳击赛中打出 4 连击
暴君父	铜杯	完成一场拳击赛
全心全意	银杯	在银杯以上难度的单人拳击赛中先被击倒后再起并获胜
传奇人物	银杯	完成拳击的金杯赛事

拳击一个 MOVE 也可以玩，只是操作起来有些别扭，而且无法使用大杀器“王八拳”。推荐使用两个 MOVE，更顺手也更带感。拳击铜杯难度乱打也能靠，银杯以上难度的基本战术是引诱对手出手，当对手气力耗尽时会出现一个硬直，此时一个手拉到后侧使出蓄力重拳，再趁势连续

打击对手头部，双 MOVE 在蓄力拳后用“王八拳”一顿狂抡，一次可打下对手的一半体力，顺便把 6 连击奖杯也解了，两轮就能击倒对手一次，非常实用，就是对玩家自身体力有一定要求，连续打上几场比赛还是挺累的。

这种战术的关键是准确防御对手的攻击，快速消耗对手的气力槽。每个电脑对手只会使用固定的组合拳套路，一般不超过两套，比如上上下下、下下上上、上上下下等，看两次就能掌握，非常简单。进攻很主动的 BOSS 反而更容易击倒，最快可以在第一回合就击倒 BOSS 三次赢得比赛。注意，对手在连续连击偶尔会失去蓄力拳，要及时回避。



网球 | Tennis

奖杯名称	种类	取得条件
网点	铜杯	在一场网球比赛中上网得分 10 次
双双平手	铜杯	在网球的一局比赛中出现至少两次平分并赢下这一局
高级发球	铜杯	在一场网球比赛中有两次发球直接得分
局一盘一场	铜杯	完成一场网球赛
订制拍！	银杯	完成网球的金杯赛事

本作的网球按着 T 键可以主动上网，用上网抢发球打电脑是非常实用的战术。因为每场比赛开始时必然是玩家的发球局，所以只要力保发球局不失，电脑是赢不了玩家的。发球时的推荐战术是这样的，按着 T 键发外角球，人在左侧发球后上网反手向右轻吊，电脑几乎无能为力；人在右侧发球后就上向前右用力打个大斜线，质量够高的话也能直接得分。如果对手接到球的话他会处于右侧底线，一般回球会打中路，此时还是上网向右轻吊，把对手玩弄于股掌之中。其实这个

网球游戏的轻吊挺好用的，对手在底线时可以多吊吊。

本作打出 ACE 球（发球直接得分）有一定难度，在低难度可多试试，能经常打出火焰球的话就十拿九稳了。实在不行就只能在自由模式选对战略解，1P 发球，2P 不接，但需两个 MOVE。



射箭 | Archery



奖杯名称	种类	取得条件
直线射手	铜杯	在银杯以上难度的射箭比赛中每一箭都射中目标
有氧舞箭	铜杯	在射箭挑战模式中至少维持 2 分钟
动态飞箭	铜杯	在射箭赛事中射出三次舞箭
弯腿行礼	铜杯	完成一场射箭比赛
吹放乱箭!	银杯	完成射箭的金杯赛事

前作就有的运动项目，从背后取箭的操作要熟练，不然会影响射速。得高分除了快和准之外，选择分值高的目标也是关键，另外一箭射中两个目标再加分项也可以多争取一下，就算是金杯难度的电脑对手也不足为惧。银杯比赛中挑一场简单的比赛，射箭时谨慎一点，确保胜利的话就不用再射了。只要没有一箭落空就能取得“直线射手”奖杯。

射箭挑战模式的基本时限是 1 分钟，出现的奖励道具或慢怪物速度的蜗牛和增加 10 秒的时钟，道具是随机出现的，玩家需要拿到至少 6 个时钟，并撑到时间结束才能获得“有氧舞箭”奖杯，可在铜杯难度的挑战关卡不断尝试。

向一个靶子的相同位置不断射箭，一般会在无意中解开“动态飞箭”奖杯。

滑雪 | Skiing

奖杯名称	种类	取得条件
擦指擦掌	铜杯	在滑雪竞速赛中使其选手摔倒
宛如雷声	铜杯	跟随在其他选手后方至少 5 秒后超越对方
踏雪专家	铜杯	完成一场滑雪赛
疯狂翻转	铜杯	跳跃后完成两个前空翻和两个后空翻并成功着陆
滑雪天堂	银杯	完成滑雪的金杯赛事



手互挤时摔倒，那就可以趁机拉开距离、扩大优势。

令其他选手摔倒的奖杯有点运气成分，但只要玩家有意识地与对手接触、冲撞，总是有机会的。注意！玩家

与对手同时摔倒的话，并不满足奖杯条件。

相较之下，“疯狂翻转”算是滑雪的难点奖杯，想要达成条件必须跳一个大跳台，滞空时间最好能超过 5 秒。金杯赛事第一关、第二关等关卡都有这样的大跳台。跳起后先把 MOVE 指向上方，完成两个后空翻后马上把 MOVE 指向下方，会以较慢速度完成两个前空翻，最后调整好滑雪板与地面的角度，安全落地不摔倒就 OK 了。

滑雪项目没有太多的技术要点，只有金杯赛事的 BOSS 战难度就跳跃比较大。雪怪的速度非常快，失误也少，在赛程剩下四分之一时如果还没能处于领先地位，那想最后反超是非常困难的。想要赢下雪怪，必须有效控制摔倒次数，后期肯定不能掉，易失地段得背背板。然后就是走捷径，雪怪走的路线基本上就是最佳路线，可以跟着他走上几次。同时还有一些运气成分，比如雪怪与另两个电脑对

高尔夫 | Golf

奖杯名称	种类	取得条件
圆白撞地	铜杯	在高尔夫比赛中第一杆便将球击至果岭
FORE!	铜杯	完成一场四人高尔夫赛
大推	铜杯	在高洞口超过 40 英尺处推杆入洞
Tea Time	铜杯	完成一场高尔夫赛
高尔夫赛车	银杯	在高尔夫自由游戏中完成每一区域的比赛
老练杆	银杯	完成高尔夫的金杯赛事

本作中高尔夫的系统还比较简单，关键是力度和角度的控制，游戏中风向对球的影响不像想像中那么大，但击球时方向一定要直，手一抖往就会和目标落点相差很远，也容易将球打到无法击打的地方而罚杆，打关键球时可以先空挥两杆找找感觉。金杯赛事主要是得稳扎稳打，一杆一杆与对手较往，千万不能出现击球落水之类的低级失误。

高尔夫奖杯里有两个需要在自由模式理解，一个是完成一场四人比赛，用一个 MOVE 就可以，选 3 洞比赛快速完成即可。另外一个奖杯要选单人

9 洞赛，把三大区域 27 个洞都打一次就行了，对成绩没有要求。

“大推”这个奖杯可能会困扰一部分玩家，游戏中的距离单位是米，40 英尺换算下来是 12 192 米，也就是说当球洞 13 米以上时就要尝试一杆推入。听上去比较难，其实在铜杯和银杯赛事中，推杆时有一个蓝色圈提示，玩家不必瞄准洞口，而是瞄准蓝圈的中心点推杆，就可以无视地形因素。但是推杆的力量不能偏差太多，最好在提示刻度的正负 5% 之间，这样长距离推杆也可以轻松入洞。金杯赛事没有蓝圈提示，难度差异就在这里。



其他奖杯

剩余的奖杯都比较简单，还有一些可以自然取得，比如 50 万分、250 颗星，只要不是每关都勉强勉强只拿一星，那么在完成全部金杯赛事之前是一定可以拿到的。铜杯级别的挑战关卡难度都比较高，全部达成两颗星也是毫无压力。

选手编辑相关的奖杯要求每个运动项目的服装造型都稍加编辑并保

存即可，编辑时请点击任意上锁的道具。奖杯“派对怪兽！”可选择 2 人的派对，这样一场派对很快就结束了，但参加派对必须是玩家自选的选手，不然无法获得奖杯。



奖杯名称	种类	取得条件
重修完毕	铜杯	完成任意一项运动的训练教学
派对怪兽!	铜杯	在派对模式中完成一场派对
建档专家	铜杯	在多人游玩模式中，使用两名以上已建立的冠军选手
造型大师	铜杯	为冠军选手设计所有 6 项运动的服装
时尚先施	铜杯	以未解锁的道具为冠军选手装扮
接龙者	铜杯	至少在铜杯赛事的每项挑战模式中获得两颗星
星星一直线	铜杯	在赛事中获得 25 颗星
进步神速	铜杯	在已完成的奖杯项目中取得更好的成绩
得分点	银杯	单人冠军选手于杯赛中获得超过 50 万分
群星	银杯	在赛事中获得 100 颗星
Sports Champions 总冠军	金杯	完成全部 6 项运动的金杯赛事
超级巨星	金杯	在赛事中获得 250 颗星
Mir Z	白金	获得除此之外所有的奖杯

游戏心情



游戏心情又再次和大家见面了，本栏目将会由各位小编轮流主持，向大家讲述一下作为一个游戏杂志编辑和一个游戏人，对一些关于游戏和个人生活的思考。当然，因为UCG始终是游戏杂志，所以本栏目的定位和从前的文字版编辑部不太一样，并不会出现完全和游戏圈子无关的内容，例如这一次登场的酥饼，将会和大家聊聊深夜十二点后他躺在床上干的那些不为人知的事情（误）。

》》 夜间娱乐

我静静地拧开门把，慢慢地走进房间，迎接我的是预料之中的黑暗和滋滋的空调运行声，当中还夹杂着轻轻的鼾声。蹑手蹑脚地脱去鞋，换上一身睡衣，我用尽量温柔力道拉起床子，有点笨拙地钻进被窝中。上了年头的床板还是无可避免地发出了尖利的吱吱声，躺平身侧，我静待上铺的室友在睡梦中抱怨似地翻了个身，然后摸索着找到床头的眼镜盒，用 iPhone 4 发出的亮光照明，取出放在里面的充电线和耳机，放进自己的眼镜。最后，我为自己的智能手机插上耳机和充电线，随着耳中传来熟悉的开始充电音效，属于我的夜间娱乐宣告正式开始。

时间教会我们许多事情，例如熬夜原来也是种青春特权。18岁之前，我把这视为一种冒险，偶然一个能够迟于12点入眠的夜晚总是令我幸福不已。25岁之前，我把这视为理所当然，能够在凌晨零点之前合眼已经是早睡；而到了现在，我把这视为一种奢侈，一个不眠之夜换来的是长达一整天，甚至长达两天的萎靡不振，若不是工作重要，我极少让自己把睡眠时间拖到12点以后。

住学生宿舍很好地规范了我的睡眠时间，毕竟不是自己独居一室，而室友又有着11点多就要准时爬上床睡觉的习惯，曾经只有电脑和X360作为娱乐手段的我自然也需要收敛一下自己的熬夜习惯，毕竟就算关闭了声音，在小小的宿舍房间

中，荧幕照出的光线也足以影响别人睡眠，为了报答室友容忍我一切不良习惯的“不杀之恩”，我自然也需要有所表示。

如果是平常的日子，准时上床睡觉并非坏事，充足的睡眠可以保证自己时刻处于良好的工作状态。但有的时候，经历了长达14小时以上的全天候工作后，要说靠自己乖乖躺在床上立刻入睡是颇有难度的事情，因为此刻疲乏不堪的不仅仅是我的身体，还有我的心灵，而两者所需求的休息方式却大相径庭，前者需要的是睡个饱觉，后者需要的却是充足的娱乐，鱼与熊掌不可兼得，就必须有所牺牲了。

在早些时候，我尝试过用手机来担当夜间娱乐功能，它的发光度不高，提供的娱乐性却很强。但无论是PSP还是3DS都有这个问题，他们提供的娱乐方式比较单一，娱乐性却有点多过头了。我只是想睡醒后放松一下，但如果果20分钟去讨伐一头G级怪物又或者打打需要快速反应的動作游戏，我可能要花上多一倍的时间让自己重新平静下来，才能够安然入睡。哪怕是一款街机游戏，在玩的时候所需要的游戏态度都显得太过认真，不符合睡前休闲娱乐的需求。

而在用上了智能手机后，我终于得到了解脱。和现在动辄就上G甚至几个G的街机游戏



比起来，iPhone上那些只有几十M甚至十几M的手游可能游戏性连个零头都算不上，但用来放松心情却是恰到好处，别的不说，光是一次游戏所需时间极短这点就相当令人满意，随时拿得起放得下，玩过瘾了可以多来两把，累了就直接退出睡觉，再加上智能手机本来就可以随时下载音乐和刷微博，关灯之后的夜间生活突然变得无比丰富多彩。当然，这些休息也不是要把整个晚上的时间都拿来玩，我也不是没遇到过因为玩太晚而搞得第二天精神不振的情况，所以一点点自制力还是必要的。当然，有的时候非自嘲其实恰恰就是游戏本身出人意料地好玩，所以下面我会给出一个无眠之夜烦恼榜，数数那些坏了我一夜好梦的“坏”游戏，各位读者要是看到某款口水游戏榜上有名，就要小心咯！

无眠之夜烦恼榜

游戏名称

布丁怪兽

Pudding Monsters

难易度：★★★★

简介：《布丁怪兽》是《割绳子》的开发商Zeptolab制作的新游戏，仍然是益智游戏，不过游戏目标变成了让一群布丁怪兽组合成一个大怪兽，因为布丁怪兽身体很滑，如果玩家把它滑动到场景边界它就会掉出场外导致游戏失败，所以玩家需要动点脑筋才能让怪兽们“合体”。



游戏名称

史上最难游戏 2

Hardest Game Ever 2

难易度：★★★★

简介：这是一个蛮贱的游戏，虽然内容只是一个小游戏，但要求非常刁钻，玩家如果掌握了诀窍往往连F评价都拿不到。它对于那些只想休闲娱乐的核心玩家来说有个最大的“害处”，身为核心玩家的骄傲会让我们拒不承认自己连个手游都搞不定，于是，在不断的挑战失败中，时间就这么过去了……



游戏名称

Line Hidden Catch

难易度：★★★

简介：这款游戏是社交软件Line的衍生游戏应用，内容其实就是“大家来找茬”，不过配上Line风格的可爱人物，玩起来更显得乐趣十足。但这款游戏的某些图包难度非常高，有时候看了半天就是没法找出图中的不同之处来。幸好，它有防沉迷系统，玩家每玩一次要耗一个爱心，需要十多分钟去恢复，最大上限是五个，所以玩家不能无限地玩下去，算是“不幸中的大幸”。



多边共享



蠢萌手游推荐——蠢蠢死法



狼来了提供

多
边
趣
闻

某段时间内澳大利亚的墨尔本当地发生了多起乘客掉落火车轨道导致事故发生的意外，最高峰的时期一年里有 979 人掉落轨道。为此，铁路运输公司 Metro Trains 制作了动画公益短片《蠢蠢的死法 (Dumb ways to die)》，短片中共罗列了 21 种神奇的死法，提醒大家没有“在火车周围不注意安全而死掉”这种死法更蠢的了。这个短片在发布的 24 小时内即飙升至 iTunes 排行榜前十名，不仅如此，在 Youtube 社交视频网站上已取得近九百万的超人气点击量及 128371 次的好评！而制作单位墨尔本 Metro Trains 已经陆续收到来自世界各地人们的邮件“抱怨”这首歌实在太容易令人上瘾了！这个 3 分钟的 MV，曲风无比小清新，歌词却是暴力，再配上既萌又贱还血腥的画面，实在是非常的洗脑，狼现在就经常下意识地哼起这个萌贱的曲调。

由于人气太高，于是 Metro Trains 顺势推出了同名的免费手机游戏 (iOS 平台)，类型为益智休闲，宗旨还是提醒人们注意安全，不要“蠢蠢的死法”。游戏以小游戏合集的形式呈现，内容多种且玩法各不相同。大多是现实中所遇到的事故或场景，看似简单的小游戏，却有着无比丰富的内涵，每个场景都反应出了安全的重要性，玩家需要在短时间内做出对应的行动，不然关卡内的角色就会像视频里的一样各种惨死。游戏分有多个不同的关卡，而每一关完成的要求不同。随着关卡的深入，给予玩家的时间将越来越少。此外游戏里还附赠了这则公益广告的 MV，只要满足简单的条件就会在菜单中解锁，空荡荡的主菜单界面也会因为玩家得分的增长而不断有游戏中的角色加入到其中。你想蠢蠢的死掉还是健康的活着，玩过这款小游戏，相信你会和狼一样没事就哼“Dumb ways to die”。



▲关卡难度会逐渐提升，比如拍蜜蜂的关卡中蜜蜂的数量会越来越多。



▲解锁新角色的要求分数会在主菜单中显示。

达芬奇的恶魔



稀饭提供

多
边
影
视

当 StarZ 请求制作人 David · S · Goyer 开发一部历史剧时，这位著名的剧本作家、制片人和漫画作者拒绝了这一提议，因为老套调调的 BBC 式纪录片从来不是他所擅长的东西，但很快，他发现 StarZ 所需求的并非是一部正儿八经的纪录片，而是一部富有传奇色彩的古装片，这勾起了他的兴趣。许多历史名人划过他的脑海，甚至被定为备选对象，例如埃及艳后和国人熟悉的成吉思汗，但最终，Goyer 看到了一个传奇人物身上的潜力，那就是达芬奇。

玩过《刺客信条》系列的玩家应该都会记得这个在艾齐奥故事线中充当了技术支援的著名艺术家，但不止于不盖过作为主角的刺客的风头，育碧省略了这位伟大艺术家身上的许多传奇特质。除了拥有卓越的艺术水平和科学家的头脑，达芬奇其实还是一位俊美男子，身材高大，并且左右手同样擅长使剑。显然像他这样充满才华的男子会吸引许多女子的目光，所以在达芬奇留下的诸多遗产中，其实还包括了诸多的女性素描，其中大多数的主题都是她们一丝不挂的身躯。同

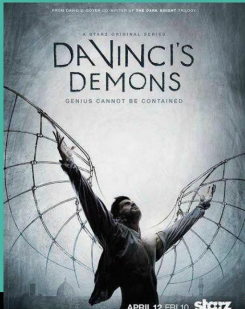
时，在他一生创作的 13000 多页手稿中，只有 6000 多页得以流传，而其余的则不知所终。这种种的传奇特质让他极为适合被打造成一个传奇故事的英雄。

于是，《达芬奇的恶魔》就此诞生，这部电视中融合了古装、历史、传奇、幻想和英雄主义，甚至还有许多许成人要素。故事主要讲述了达芬奇 27-32 岁之间的经历，而这段经历在历史上从未曾被记载过，在这一片美妙的空白间，Goyer 填充了丰满的血肉和剧烈的冲突。正值美帝奇家族与梵蒂冈教廷产生矛盾，身处佛罗伦萨的达芬奇被卷入这场斗争中，同时，他为了追寻自己母亲身上的秘密，开始探索一个关于“叶之书”的谜团，他的智慧、他的意志和他的肉体都将接受考验，而这位日后的巨匠，也将展开他波澜壮阔的人生中最精彩的一页。

当然，因为动用的特效较多成本偏高，本剧第一季只预订推出 8 集，但内容绝对是精华中的精华，而且本剧早已预订推出第二季，各位喜欢古装剧和传奇故事的读者们一定不要错过了。



▲在“狩猎季节”里打成独角兽导致被猎人击杀”的蠢蠢死法之一。





《家族游戏》介绍

八重樱 提供



多
边
影
视

《家族游戏》(家族ゲーム)改编自本间洋平的小说,讲述东大合格率100%的天才家庭教师在沼田一家担任小儿子的家庭教师所发生的事。以往的家教剧大多以励志为主,本剧自带的异色色彩来自主角家庭教师吉本荒野(樱井翔饰)是个让观众捉摸不透的人。他一边帮助小儿子沼田茂之拜托校园欺凌重返校园,一边暗中让这些坏学生用更狠的手段去整茂之;一边帮助茂之父母的婚姻危机,一边却散播父亲的外遇照片等等,他有着好人的一面(扮演?),但使用的手段却很

靠着邪恶狡猾,仿佛他做的一切仿佛都是为了取得沼田家的信任,可谓剧中的超展开制造机。每集会让观众直呼:“他到底是好人还是坏人啊!”吸引好奇的观众看下去。本片反映出很多现代社会存在的问题,校园欺凌、亲子隔阂、夫妻信任缺失,加上演员演技也十分逼真到位,让很多观众产生共鸣。采用的演员阵容豪华,除了主角樱井翔外,还有有神童之称的神木隆之介、骨灰级的演员板尾创路及铃木保奈美等,是本季日剧除了《神探加路路 第二季》外值得推荐的一部优秀剧集。



《盗钥匙的方法》介绍

时雨 提供



多
边
影
视

《盗钥匙的方法》(键泥棒のメソッド)的导演是由日本最瞩目的新秀导演内田贤治担任,影片一开始,水岛早苗(广末凉子饰)就为了满足将死的父亲的愿望,即使没有对象也定下了结婚日期,而樱井武史(堺雅人饰)奋斗多年始终未见出头天。在一次洗澡的过程中,阴差阳错用一枚香皂滑倒陌生男子。樱井则鬼迷心窍偷走了对方的储物柜钥匙,从此过起了从来不敢企及的富人生活。然而近藤(香川照之饰)竟是一名冷血杀手。在此之后,樱井不得不接手来自黑帮的委托。与此同时,从医院醒来的近藤失去记忆,通过樱井遗留的衣物,误以为自己是走投无路的樱

井。在偶然结识的早苗的帮助下,他一点一滴重新认识作为演员的自己,在一次契机中近藤恢复了记忆,这三个人命运会走向何方?就要交给各位读者去鉴赏。片子集结了三位重量级的明星,他们的演技也突破了各自的界限,表现得相当出彩。导演通过黑色幽默的方式让这两个人交换了人生。就业、结婚等一个个现实问题也透过这三个人交织的人生表现了出来。剧中有不少励志的桥段和精彩的名言,推荐给各位读者观赏。当然电影还是有一些问题的,比如节奏安排不合理,前期太慢,结局有点失去控制。但只要你认真看下去,一定有不少的收获。



《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》模型

华尔兹 提供



多
边
模
型

DC Collectibles以生产出大量DC漫画相关玩偶闻名,目前该公司公布了两款以游戏版《阿克汉姆起源》为主题的模型。这两款模型分别是蝙蝠侠以及其在本作的主要敌人之一——黑面具。两个模型高达6.5英寸,可动性比较丰富,黑面具

还配有两把手枪,还原度较高。这两款模型预定10月期间与游戏同步发售,每个零售价25美元,算是比较容易接受的价格。

此外官方还公布了一款“噩梦蝙蝠侠”以及神奇女侠另类造型的模型,这两种造型比较稀有,不过每个要125美元,有爱的玩家赶快出手吧。

逆光
风花

6月30日 PM 19:00 上海商城剧院

石川智晶&黑崎真音

【逆光·风花】动漫歌曲演唱会

Chiaki & Maon [BackLight · Wind Flower] Ani-song Night in ShangHai

票价:980元/580元/480元/380元 订票淘宝: <http://tuzizhishi.taobao.com>

咨询热线: 020-87562998

关注我们: 新浪 & 腾讯 @ 源子文化

主办单位: 广州市源子文化传播有限公司 协办单位:



中国力量

开普勒圆梦计划

国人原创科幻CG《开普勒计划》主创访谈

下文中的“鼎”指代受访者“肖瀚”，“刀”指代一刀。

团队代号HotKey

刀：肖瀚，你好！先跟UCG的读者介绍一下《开普勒计划》创作团队的基本情况吧！

瀚：大家好，我们是来自广州美术学院数码娱乐衍生设计专业的“HotKey小组”，非常荣幸能来到UCG，和广大的读者朋友们交流。我们团队包括了13名团队成员，他们是：罗宇斌、林华超、张春鸿、肖瀚、陈昌明、褚嘉恒、陈伟、谢俊、左启霖、张立斌、吴明怡、陈妙取、刘殿如。

刀：那大伙儿是如何分工的呢？

瀚：我们概念设定、三维模型、动画、特效和后期制作“部门”，每个同学虽然都有自己的强项和自己负责的模块，但是我们在实际工作中都是穿插着互相协调的，因为这是一个团队的合作，沟通与合作十分重要。

刀：嗯，那作为团队代表，肖瀚同学简单说说这部短片的制作流程吧！

瀚：《开普勒计划》的启动时间是2012年的8月份。这是一个“大项目”，除了CG动画外，还有游戏、手办模型，以及各类好玩的衍生产品。像李彦麟同学还创作了《开普勒计划》的桌面游戏。这也是我们和传统动画专业的不同之处，数码娱乐衍生设计专业是面向产业化的，强调专业化、团队化、流程化、品牌化，所以《开普勒计划》也更像是一个跨城商业项目。

刀：嗯，与通常美术类专业的毕业设计相比，你们这种全方位的企划，的确不一样。那实现起

来顺利吗？

瀚：纵观国内历届本科的同类毕业作品，《开普勒计划》可说是第一个迈向写实、次世代的专业作品，所以其难度也可想而知。虽然我们有关树忠、钟鼎和周立均三位尊敬的指导老师为我们坚强的后盾，但是我们本身作为学生，也缺乏很多行业经验，所以中途也确实遇到很多困难与挫折。特别是每个人都有自己独特的风格与特点，所以我们在前期花费了不少时间在成员之间不同风格的磨合上。而在技术上遇到的很多难题，我们也都是在实践中学习，在实践中探索。

何谓“开普勒计划”

刀：《开普勒计划》，这个标题难免让人第一时间想到2007年美国宇航局通过“开普勒望远镜”启动的类地行星探索任务。不知道你们这部毕业作品的基本创意源起，是否和此有关呢？

瀚：是的，《开普勒计划》的灵感正是来自于美国航天局的类地行星搜索计划“开普勒”。我们对其稍加修饰，变成一个搜寻地外能源的故事。

刀：哦，那不如具体谈谈你们这个“开普勒计划”的基本设定吧！

瀚：我们知道，外星能源掠夺的故事其实也不算新鲜了，大家最耳熟能详的作品自然是《阿凡达》，所以为了避免在概念和剧情上过多的雷同，《开普勒计划》中的“能源”概念从传统观念上的不可再生的矿物质资源，转换成格利泽星球上生物体内可再生的生物能源。



本期栏目聚焦的是一段由国人原创的科幻CG短片。这部短片名为《开普勒计划》，前不久在网上公布后，以其不俗的整体素质引起了广泛关注，而且在玩家群体中，这部短片也因各种知名游戏及电影的“即视感”而成为大家热议的焦点。其实，这部话题短片的作者，是一支代号为“HotKey”的创作组，而这个团队的所有13名成员，都是来自广州美术学院数码娱乐衍生设计专业的应届毕业生，《开普勒计划》正是他们的毕业设计作品。显然，主创人员都是受过系统训练的“学院派”，但大四学生做出如此高完成度的作品，还是很了不起的。关于短片的制作，我们来听听主创们是怎么说的吧！

■ 建模、渲染、面绘等等这些《开普勒计划》的衍生产品让我们眼前一亮。



刀：生物能源也是近年来科学家们开发新能源的一个方向，你们这个设定方向挺好的，能再具体点吗？

瀚：《开普勒计划》的故事背景是围绕格利泽星球上的生物来构建的。人类试图通过狩猎该星球上的生物，来汲取生物体内一种特殊的能量，而其故事剧情也是十分有趣的：格利泽星球上某个智商高度发达的生物，将自身体内的能量植入到一艘坠毁废弃的飞船上，从而激活了飞船的AI系统。AI系统在检测到飞船发生灾难性故障后，自动对外发出求救信号，才引来故事中的一行人——这支由三名成员组成的佣兵侦察队。换句话说，求救信息的背后其实是这个高智商生物给人类设计的一个陷阱。这让人类和大自然在狩猎与被狩猎、利用与被利用的关系上发生了转变。

刀：不错，有点意思。

瀚：我们也都很喜欢这个剧情。而大家看到的CG动画，讲述的内容就是佣兵队初步踏上星球表面后，开始搜寻坠毁飞船的经历，但非常遗憾的是，由于时间关系，我们并没有完整地讲故事呈现出来。

■ 《开普勒计划》的团队13名成员与3位指导老师的合影。



老头儿更有力量

刀：很多观众对第一位亮相的佣兵居然是一位瘦小老爷爷表示大跌眼镜。而且看战斗过程，这位名叫梅林的老爷子起到了团队 Leader 的作用。为什么会选他来担任队长呢？

瀚：一开始我们构思这个佣兵队其实有四名队员，初期设定方案里有一个比较标准的男性角色作为队长，一个壮汉角色，一个女性角色，最后一名我们为了和前三者有区分，便设定了一个老人作为辅助角色。当制作正式开始时，出于对制作周期的考虑，我们最后把人数调整到三个人，所以便删除了各方面表现力看起来比较一般的男性队长，保留了其他三个人。而一个精力旺盛的老头子在我们看来是一件很酷的事情，所以老头子就这么成为队长了。

刀：其实这老爷子算得上令人过目不忘，那么他的具体形象是如何诞生的呢？

瀚：事实上在老头还没替换男性队长之前，我们已经对老头做了大量设定。这其中包括中国古代智者式的发型，具有放置炮台机器人的能力，大量武器装备，武装机械臂等等。他是力量与智慧并重的一名机械师，事实上，身为作者的我们，也是非常喜欢这名角色的。

刀：不过仔细看看影像中的人物介绍文字，似乎团队中的其他两名成员都对他表现出强势的姿态，这又是为什么呢？

瀚：至于这个，大概是因为帅哥队长被他代替了吧（笑）！

辣妹狙击手的诞生

刀：哈哈，原来如此。再来说说团队中的这位狙击妹子露娜吧！清秀却不失柔美的面庞，性感火辣的身材，搭配一把象征冷静性格的狙击枪。这样的组合相当吸引人，相信这会是一位很有魅力的角色。不知道你们在设计这个人物时，是怎么构思的？

瀚：小队配置一名女性角色属于大家喜闻乐见



的形式，而另外两名角色已经很古怪了，是一件很酷的老头子，大腹便便的壮汉，所以在设计女性角色的时候，我们希望这名角色相对常规、内敛一些。此外，出于对具体制作的考虑，过多的装备细节并不利于角色动作的制作，毕竟这个角色要肩负一些诸如凌空狙击等复杂动作，因此，此型型便采用了大家同样喜闻乐见的紧身战衣。至于巨型狙击枪，那是受最近流行的“美女配大枪”的影响。

刀：露娜这种类型的妹子，其实已有不少先例。比如当初在 PS 上推出的经典游戏《Metal Gear Solid》(MGS，合金装备)，就有一位同样以狙击枪为武器的性感女 BOSS——狙击曹操 (Wolf)，这个人物算得上“潜龙谍影”系列”中最有魅力的女性角色；外形方面，相信不少观众会联想到《无敌破坏王》中那位最终被阿修追到的火辣女战士联系在一起。不知道各位在设计这个人物时，是否也受到了其他 ACG 作品中这些类似角色的影响呢？

瀚：对于露娜妹子与《无敌破坏王》中的女战士看起来类似，我们也觉得很惊讶，因为这部电影是在妹子完成制作之后才上映的，但就设计而言，能让人联想到著名动画里的角色，我们也感到很荣幸。至于是否受到其他 ACG 作品影响，这个答案

是肯定的。动画电影游戏发展至今，千千万万形象设计层出不穷，经典的作品不胜枚举，我们在学习求知创作的过程中吸收了很多名家的经验，不单是《MGS》，目前所有的优秀作品都在影响着我们这些后辈的创作，我们相信现在以及未来所有即将出现的优秀作品，都是站在巨人的肩膀上创作出来的。

是壮汉不是死胖子

刀：精彩的回答（鼓掌）！说说第三个角色力量型男吧，像这种“重火力输出型”的大壮，类似科幻题材的 ACG 作品绝对数不开。不过这个角色一出场，很多观众马上就开说“这不是《星际争霸》吗？”、“国产版《战争机器》”等等。这个角色在设计时，是否的确从《星际争霸》、《战争机器》等作品中汲取了灵感呢？

瀚：设计这个力量型男的时候，我们的出发点是塑造一个亚洲面孔的壮汉形象，与智者老头相对应，我们希望领衔主演的角色是我们熟悉的“黄皮肤”。《星际》和《战争机器》的确是平常大家耳熟能详的作品，以上两部作品的力量型角色在片中的定位仅次于了我们不少创作灵感，而这种印象我们相信不单只有 Hotkey 团队，整个世界范围内的 ACG 设计者都会感同身受，毕竟这两部作品的设计实在是大优秀，太深入人心了。

刀：没错，不过我觉得《开普勒计划》中这个大壮，其实它具有很高的辨识度。

瀚：的确，就这位壮汉而言，我们是坚持原创的制作理念，从设计语言来说，造型、机甲、动作、表情等全部是基于原创的。而且，其实在初期设计阶段，这名壮汉的定位是一个挺着大肚子的胖子，当时我们是为了让几名角色拥有强烈的对比，即瘦老头、美女、肥佬。而在后续设计中，我们觉得，不如让他本身不是肥佬，只是装备让他看起来身形臃肿。就这样，CG 动画中这个壮汉便有一个标志性的机械肚胸，其实脱下铠甲后，他的身形很健美哦！

美丽的格利泽星球

刀：影像中这个生活着各种外星恐龙的格利泽星球，自然风光美不胜收，而多样化的新奇生物也很吸引人，有人说感觉就像《阿凡达》里的潘多拉星球一样美。相信当初在进行外星生物设计和场景设计时，你们应该是下了一番大工夫。这个过程中有没有什么制作趣闻跟大家伙儿分享？

■ 以身体装备为身材健硕的力量男根同变成了带着“大肚胸”的肥佬，难怪他一般的不受欢迎（笑）



■ 相对来说，老爷子的装备就多了。



■ 造型各有特色的“佣兵三人组”。

蒲：格利泽星球的自然风光的确美丽，但这其实是一个环境险恶、竞争激烈的原始星球。因此，主宰这个世界的生物，也自然是具有高度环境适应能力的爬行动物，或者说，与爬行动物极为相似的生物。这不仅使星球上的生物看起来更具侵略性，同时也是出于制作上的考虑，粗糙的皮肤与盔甲避免了大量的毛皮，而相对常规和简单的肢体结构则避免了复杂的运动规律，从而降低了三维制作与动画制作的难度。

刀：那有没有什么困难或遗憾呢？

蒲：前期的概念设计对后续制作的考虑是必不可少的。我们当初甚至想过格利泽星球是一个巨型的生存于宇宙空间中的生物，而星球上的生物则都是类似寄生虫一样，是半透明的状态，不仅能看到它的内部肌肉结构，甚至也可以看到生物能量在其体内流动。这确实是一个很让人兴奋的想法，但实现起来却力不从心，所以最后我们也只能忍痛割爱，放弃了这个新颖的概念。

刀：影像中第一个获得特写镜头的动物是一只“螻蛙”，这个小东西一下子就把观众的好奇心给勾起来了，而此后它对力量男的突袭，也成为了影像中第一个特别扣人心弦的镜头。关于这个小玩意儿的设计，应该有不少好玩的故事吧？

蒲：其实我们叫它“螻蛙”，螻蛙的设计概念确实费了很大的功夫。故事剧情中，螻蛙是与搜救队员接触的第二个生物。因此在最初的策划上，出于影片节奏的考虑，我们并不打算将其设定为一种掠食者，它其实是一种美丽的小动物，但是却具备一定的攻击力。故事前文队员降落到格利泽的桥段，基调是轻松的，而队员与螻蛙的互动，则形成一个过度桥段，自然而然地引出接下来遭遇“二齿魔鬼龙”埋伏的紧张急促的打斗段落。

刀：嗯，用了心的，难怪节奏感处理得这么好。

蒲：其实正如大家所看到的，螻蛙的可爱的外表下，嘴里却藏着一一种造型丑陋的武器，大家可能会误认为那是螻蛙的舌头，其实那条“舌头”的名字叫“齿蚕”，它和螻蛙是两个彼此之间有着共生关系的物种，缺乏行动和连续能力的齿蚕为螻蛙提供保护与食物，而缺乏自卫能力的螻蛙则将齿蚕扩散到自然界的每一个角落，彼此之间达成一种互补的协作关系。

刀：哈哈，这些细节方面的设定还真是有趣啊！说起来，基本杂兵“二齿魔鬼龙”以及BOSS“格利泽猛犸”乍看起来都很有即视感，但仔细观察细看，却又有着不一样的独创性，似乎是融合了一些昆虫特征到了恐龙身上。比如格利泽猛犸嘴巴前凸的那对巨型牙齿，完全就是甲虫类的特征。这种妙趣横生



的设定，是如何诞生的呢？

蒲：作品中的生物设定上，不同的生物之间都有一些彼此相似的概念。比如硬化的“皮甲”、鲜艳的肤色、四只眼睛的头部，还有类似昆虫腹部的尾部器官。之所以要在不同的物种上加入相近的设计元素，是为了让它们看起来彼此之间存在着进化的血缘关系，同属于一个门类，或者是生存于同一个生态环境，而相同的环境迫使它们在某一方面产生了相同的进化。这种概念与我们的生物分类学有着十分相似的地方。而至于格利泽猛犸的武器，是因为它长期附着在植物表面的菌类为食特化而来的。

不只是游戏预告片？

刀：影像从第5分42秒起，突然就变成了FPS视角的“游戏画面”，而且看样子完成度相当不错。自然而然的，有人就会问，这段了7分钟的短片，难道是一款游戏的预告片吗？还是说这只是一段被制作成预告片模样的影像？换句话说，《开普勒计划》是要做成游戏吗？还是说这只是一个有趣的小短片？

蒲：正如上文提到的，这是项目的一部分。我们有包括剧情、关卡、流程、敌人、场景等方面在内的关于《开普勒计划》游戏的一整套完整策划。只是眼下还缺乏良好的程序AI，所以目前和大家见面的只是一段7分钟的游戏演示，这也是我们感到非常遗憾的地方。

刀：这段与格利泽猛犸战斗的FPS镜头，枪械设定和《光环》系列中的某些武器在风格上极为接近，不知道负责这部分工作的成员，是不是“光环”啊？

蒲：其实……那把枪是引擎自带的枪支。由于时间的关系，我们没有来得及将模型转换成我们自己制作的武器模型。

刀：好吧……以露娜为角色的这部分TPS游戏镜头，让经常玩这类游戏的玩家会不由自主地想起《质量效应》《死亡空间》《战争机器》等等作品，不知道大家在做这部分的制作时，是否的确参考了这类作品呢？

蒲：这三个大名鼎鼎的作品我们都很喜欢，在前期的准备工作上，我们也收集了大量此类作品的资料，但是落实到实际的概念设计中，我们还是坚持了自己的原创设计。至于有些玩家和观众会联想到一些同类的大作，大概是因为这些早已深入人心的大作和《开普勒计划》同属科幻题材的缘故吧！

HotKey的未来

刀：《开普勒计划》在网上公开后，获得了不少人的关注和支持，而作为毕业设计作品，如此之高的综合质量的确实人眼前一亮。在这次访谈的最后，跟我们广大读者聊聊你们将来的计划吧！

蒲：我们未来的计划是朝着次世代游戏的发展方向，力争做出更好的作品。为中国的CG、游戏行业发展贡献我们团队微薄的一份力量！

刀：相信“HotKey小组”的这13位优秀成员将来都会成为我国本土数码娱乐领域的佼佼者，期待你们的下一部作品！



■这幅即使单独拿出来也很具观赏价值的场景渲染图，集中体现了创作人员扎实的美术功底。



一路向西

星际迷航指南

游戏文化
一路向西

比起《星球大战》，《星际迷航》的名声可能对于国内读者而言稍显陌生，但随着今年上映的《星际迷航：黑暗无疆》大受好评，该系列在国人心目中的地位想必会进一步提升。本系列曾经也推出过多款游戏版，对于系列不了解的读者不要担心，本期《一路向西》栏目就为大家介绍这部在欧美颇受追捧的科幻剧集，让没看过原作的读者也能对该系列有个大概的了解。



1

简介①

《星际迷航》原本是美国科幻大师 Gene Roddenberry 创作的美剧，现在所属权在 CBS 手里。1966 年就已经开始了第一版电视剧系列的播出，当时只有 3 季。随后一共有四部电视剧系列以及一部动画开始公映，分别是《动画版》、《下一代》、《深空九号》、《重返地球》以及《进取号》，加上第一部，这 6 部美剧是系列最重要的组成基础部分。该系列目前共推出了多达 12 部的电影版，都是在美剧版基础上塑造的。09 年的电影版以《初代》舰员们年轻时期为题材，创造了平行时间的故事。在今年的最新电影版中，观众将会紧接着上一集的故事发展。

■最早的《星际迷航》版本始于1966年

起源

Roddenberry 创作《星际迷航》原本的灵感来自 Horatio Hornblower 的小说《猎犬号宇宙飞船》(Wagon Train)。《星际迷航》的故事主要讲述了人类与外星人组成的一艘舰队，在宇宙中冒险的故事。看似简单的科幻构架，其中却充斥了大量人文以及政治冲突。《星际迷航》反映了许多当时现实世界中存在的问题，其中包括战争与和平、帝国主义、内部战争、经济、种族、宗教、性别在内的等等问题都在该系列中反映出来。作者在某种方面是以虚拟的形式来反映当时的政治问题。



2

现象②③

《星际迷航》随后在欧美成为了一种现象，受到了诸多粉丝的热烈追捧，推出了包括小说、游戏、玩具、漫画在内的系列周边产品。并且有相关展馆以及主题乐园。看过热门美剧《生活大爆炸》的读者一定对这个系列比较熟悉。剧中宅男们时而在嘴边常说的“吉妈，他已经死了” (He's dead, Jim) 以及“反抗无用” (Resistance is futile) 等都是来自星际迷航的经典台词。其中那个史巴克手指两两分开的打招呼的动作最为深入人心。

■史巴克标志性的打招呼动作

故事④

一切源自 21 世纪中期人类爆发的第三次世界大战，在这场惨绝的战争中，地球几乎被毁灭。在之后的发展中，人类最终创建了曲速飞行这种突破光速的飞行方法进行太空旅行。曲飞之后人类终于与外星人进行了接触，并在之后与外星人创建了星际联邦，也就是星联。这个联盟以会议裁决，是曲速发展的绝对拥护组织，不久后星联发展成为为了银河系的三大势力之一。在这个故事基础上，不同时空平行世界时间线的发展也各有不同。



4

■星联的主题LOGO。



5

势力构成⑤

星际联邦除了主要的人类外，各种不同的外星人也加入其中，比如与人类第一次接触的瓦肯人，舰队长史巴克（新版中由“吃人脑英雄”扮演的那位）就是瓦肯人。而其他外星人还有头上长角的安多利人，有心灵感应的贝塔索人等。而罗慕伦人创建的罗慕伦帝国也是银河系三大势力之一。在一场与地球联邦核的核战争后，罗慕伦人被打败，并签订了停战条约。罗慕伦人攻击性很强，具有侵略性和暴力倾向，与星盟之间互相仇视。银河系另一大势力则是克林贡人建立的克林贡帝国，林肯人视架耀为大命，该帝国拥有完善的社会体系，其中独创甚至专门发明了克林贡语，这种语言甚至可以在现实世界中使用。

■罗慕伦帝国的LOGO。

科幻元素⑥

除了曲速飞行这一理念外，原作中还设计了多种科幻元素理念，比如人工重力可以减少飞船碰撞时的摩擦。相位武器则是最主要的武器，以发射激光为主要形式，会在敌人身上造成燃烧伤害。三灵仪（不是那个三能……）可以对任何事物进行扫描分析，还可以当做需仪器使用。最强的就是以无限复制物品、食物的复制器，这些科幻设定的道具天马行空，令人印象深刻。

■《星际迷航：初代》中史巴克在舰桥中使用的相位扫描器。



6

■相位武器是舰桥中的主要武器。



3

进击的孩纸!

——评点游戏世界中的小家伙们

相信读者们拿到这一期杂志的时候，已经过完了六一儿童节吧？即使已经过了能过六一岁的年龄也没关系，趁着六一节怀念一下童年也是相当有意思的。在本期我们策划了游戏世界出现的小家伙特企。他们或能力逆天，或受人爱怜，或雄雌难辨，最后还有战斗力爆表的熊孩子出现。值得一提的是，对于小孩的定义，在现代社会中比较多样。在联合国的公约中，指的是小于十八岁的未成年人。但如果按照这个标准，大多数日式 RPG 游戏的男女主角都在此范围之内。因此在特企中出现的孩子还是以年龄偏小的未成年人为主。

文 众编 统筹 时间 美编 NINA

能力逆天的孩子

小男孩

出自：《Limbo》

《Limbo》是一款使用黑白色调为主的 2D 卷轴游戏，虽然只有黑白色调，但呈现出的美术风格令人难忘。游戏利用光线、黑暗和阴影渲染出一个引人入胜却又恐怖惊悚的氛围。在这其中，最让人印象深刻的就是这个没有对白的小男孩了。为了救出自己的姐姐，男孩进入了 Limbo

开始艰难的寻找。游戏中有大量精巧的谜题，只要玩家一不小心，哦不，即使是很小心了也会有各种错综复杂的机关将小男孩坑死。可怜的小男孩只好一遍遍地重复着死亡。

把他归类在能力逆天的分类上，主要是小男孩的精神让我们折服。为了拯救最亲的人，没有退缩，毅然然地冲进了 Limbo。在这个生与死的交界处，惟有坚强的决心和坚定的意志才能维持自己的生命得以存活。游戏中并没有给与玩家一个明确的结局提示，不过我们相信，这么勇敢的男孩一定是找到了姐姐，回到了现实的世界中。



爱丽丝

出自：《樱花大战》系列

原名是伊莉丝·夏特布里安 (Iris Chateaubriand)，昵称才是爱丽丝。法国富家的独生女，懂得英、法、日三国语言。初次登场的年龄为9岁，是花组最小的成员。大神在《樱花大战1》初见她时也惊异于她的年龄。个性天真烂漫，但非常任性，讨厌别人把她当作小孩子。很容易情绪失控。在舞台上，拥有很好的演技，加上其洋娃娃般的可爱外形，吸引了大量FANS，成为花组明星之一。她拥有强大的灵力，但还不能很好地操控能力，正是因为这一点小时候总闹祸，被父母隔离起来，小熊保罗成为她唯一的朋友。因为童年经历，让她讨厌孤独。而后

被时任帝国华击团副司令藤枝菖蒲带到日本开始舞台的学习和对抗妖魔的生活。

她的灵力在花组中首屈一指，情感暴走时其灵力具有毁灭性的破坏力，而补充灵力的方式就是睡觉，因此一天需要睡很长时间。一次在和大神看电影时受到惊吓就把整个电影院炸飞，大神在维护她时说了她只是个小孩子让她大受打击，开着刚刚完成的专属光武离家出走。在追逐的过程中其他光武甚至致在她的灵力之下，足见其灵力之高。在实际战斗中，她的光武具有无视障碍物的移动能力和强大的回复能力，扮演着重要的掩护角色。话说一直有一个疑问困扰着笔者，在《樱花大战1》中爱丽丝只有9岁，作为可攻略角色真的没问题么？



▲洋娃娃般的外表让她赚取了大人人气。

Jodie

出自：《超凡 双生》

Jodie的体内存在着两个灵魂，除了Jodie自己的灵魂之外，还有一个名为Aiden的灵魂也同样存在于Jodie体内。Aiden是一个拥有自己意识的灵魂，它和Jodie之间的关系比较像伙伴。小时候的Jodie没控制好Aiden的力量，因为Aiden往往会一意孤行，它会用自己的方式来保护Jodie，任何企图伤害Jodie的人Aiden都会对其予以颜色，但具体并不是可以按肉眼观察的东西，所以在旁人看来，许多“诡异的事情”都

会被认为是Jodie所为，后者也就自然而然地被看成一个从小就拥有莫大神力的怪物。

鬼魂能做哪些事情，这个存在着诸多的发挥空间，表现在《超凡 双生》中就是Aiden可以暂时离开Jodie一段距离和时间，它可以轻易穿墙而过、干扰磁场、打翻东西，就连暂时附着到其他人类身上控制他们的意识的行为，和为Jodie开盾防护这种事情都可以做。不过拥有这种具有现实感的超能力似乎不是什么好事，因为身边的人都太现实，从小Jodie就被政府机构进行各种研究，后来勉强逃脱也只能在恐惧和孤独中继续自己的逃亡生涯，这对于一个才十几岁的孩子来说，真心不公平。



▲Jodie的能力之令人恐惧。



萨曼莎

出自：《COD》丧尸模式

作为隐藏在丧尸模式之外的剧情，可能不少玩家都不知道萨曼莎的存在。伴随抽奖箱的转移，女孩银铃般却又诡异的笑声让人寒毛直竖。而这个小女孩在月球地图之前，正是整个丧尸模式的统治者。

萨曼莎作为 Richtofen 与马克思博士恩赐的牺牲者，为丧尸模式带入了更多的神秘感与不确定因

素，由于意外传送，萨曼莎进入了神秘的金字塔中并统治了整个丧尸世界。父亲马克思博士在她面前被 Richtofen “杀死”，这段仇恨促使萨曼莎控制丧尸不断纠缠着 Richtofen 等人的行动。萨曼莎将自己喜欢的元素融入到丧尸世界中，比如她手中的泰迪熊，以及宠物狗为原型的丧尸犬。由于她还是小孩子，有些时候她更想去纯粹地做游戏。

在 MOON 地图中，玩家终于可以一睹其真容，在最后她与 Richtofen 进行了灵魂互换。而萨曼莎之后的发展还需要等待丧尸故事的进一步补充。

雌雄难辨的伪娘

布里吉特

出自：《罪恶装备》系列

金色的短发、水蓝色的瞳孔、可爱的婴儿脸上戴着一顶修女的帽子，配上白色基调的迷你连衣裙和黑色的紧身热裤，以及随身携带的悠悠球和玩具熊，布里吉特这只清新可爱的“小萝莉”当年可是虏获了不少怪蜀黍的心。作为某条村中大富豪的儿子，因为出生时是双胞胎，而村中又有着“同时诞下两个男孩不吉利”的迷信说法，

为了不受人非议，于是双亲决定将作为哥哥的布里吉特当成女生来抚养。布里吉特的个性有点天然呆，本身非常喜欢有趣的事物，虽然经常会有过激的行为给周围的人带来麻烦，不过本人却丝毫没有自觉，一直非常愉快地扮演着“女生”而生活着。直到有一天，他认为自己已经可以作为一个人而生活，为了向双亲证明这一点，他选择成为了赏金猎人，同时又恰巧看到了某著名通缉犯的通缉令，更坚定了他向父母证明自己的决心。于是，他带着名为“罗杰”——只会说话的玩具熊踏上了寻找通缉犯的旅途，只不过那大大咧咧的性格，让人担心他能不能顺利地找到目标（笑）。



秋月凉

出自:《偶像大师 深情之星》

如今在日本艺能界,仿娘正大行其道,连虚拟的偶像界也大受影响。秋月凉是NDS版《偶像大师 深情之星》里的3名偶像之一,性别为男。虽然《偶像大师》系列里的男性偶像并非他一个,但身为男性却以女性身分出道的仿娘偶像可是仅此一家、别无分店。秋月凉在从姐秋月律子的推荐下想从876事务所出道,结果被告知该事务所暂时只考虑女性。为了早点圆自己的偶像梦,凉和社长达成协议,约好当凉作为女性偶像获得成功时就要公开性别重新出道。不过凉明

显不知道艺界的水有多深,从此她(她)便深陷其中而不能自拔。

游戏中为秋月凉配音的是三瓶由布子,这位正专业户为凉献声可谓恰到好处。事实上凉在游戏中做的事情和其他女性偶像差不多,也不会有什么特别的服装,可能有些日语不怎么好的玩家直到游戏通关都不知道这一“残废”的真相吧!游戏采用多结局的设置,其中一个结局是凉大获成功,但说出自己的性别时却没人相信。不得不说这些粉丝都是瞎子,套用一句流行语那就是:这么可爱一定是男孩子!



受人保护的孩子

阴阳

出自:《潜龙谍影》系列

她是系列第二作中俄罗斯部队欧尔嘉·古尔卢科维奇(Olga Gurlukovich)之女,在欧尔嘉遇下阳后,她在医院被爱国者们绑架,曾被爱国者们当做人体试验的试验品。随后被雷电救出,与宅代斯内克等人的根据地一起生活着。受宅代的指导,逐渐成为了电脑程序员。写电脑程式的能力属于天才级,拥有看透过黑客行为所获得的丰富知识。喜欢为斯内克和宅代煎蛋,能

透过观察荷包蛋呈现的模样对任务进行占卜一样的预测:如果煎蛋的时候能顺利翻转过来,那么任务就会容易成功。

受到童年阴影影响,也为了自身安全,她曾经只宅在家中,没有任何社交技能和社交经验,只能透过电脑来认识这个世界。性格极度害羞,因为紧张,说话都有些结巴。惟一的朋友只有电脑。而宅代在实际上充当着父亲般的角色,而保护她也成为宅代的生活旋律之一。她同样非常关心雷电和斯内克,经常让斯内克戒烟。当爱国者组织被摧毁后,她第一次走出家门,认识到外面世界的美好,结识了第一个外面世界的朋友。随



▲阳阳(内向害羞)的未成年成长为落落大方的少女。

后决定陪伴宅代见证斯内克余生的日子。在系列最新作的《潜龙谍影 复仇》中,她以少女的姿态登场帮助雷电。

雪莉

出自:《生化危机》系列

在《生化危机2》中,雪莉是三位主要角色中唯一没有战斗能力的,这也决定了她只能依赖里昂和克莱尔的保护,所以在整个游戏流程当中,雪莉都是以一个柔弱的受害者形象存在,她被迫和母亲分开,在满是丧尸的城市中东躲西藏,惊险地挣扎求生。哪怕是在和克莱尔还有里昂汇合后,雪莉也还是屡屡遇险,最后甚至因为和两



■如今已是亭亭玉立的少女战士。
(喂,衣服好像不太对啊!)

位保护者失散而不幸坠入下水道,被自己那已经变成了怪物的父亲威廉·博肯植入了G病毒的胚胎。

幸好,最后凭着克莱尔的努力,雪莉获得了母亲安妮特手中的G病毒解药,通过及时的注射,解药中止了G胚胎带来的影响,而雪莉也和里昂一起被美国政府派出的军队救走。

遗憾的是,哪怕最终大难不死,雪莉却还是没有逃脱受保护的命运,因为她体内的G胚胎在受到解药影响后发生了变异,现在这种病毒不再带有G病毒的各种副作用,让雪莉可以维持

着人形形态,但却赋予了她极为惊人的伤害恢复能力。在多年间,雪莉一直担当着双重角色,她既是美国政府的重要保护对象,又是对于生化病毒的重要研究对象,为了让她远离对于G病毒变异体有着巨大兴趣的大反派威斯克,雪莉多年来一直被秘密隐藏起来,惟一能够经常探视她的人只有当年将她救出浣熊市的克莱尔,她帮助雪莉进行了许多可怕的手术和试验,也让雪莉对她心生崇拜,想成为像她一样的强大女战士。

但此时雪莉身上的厄运还没有完全消除,美国政府为她安排的监护人德里克·克利福德·西蒙斯其实是位野心家,他利用雪莉身上的病毒融合了T-病毒妮卡病毒,创造出了能够保持感染者部分智力,却又令其身体产生变异的C病毒。还拥有惊人的伤害恢复能力,所以最终她协助自己曾经的救命恩人里昂击败了西蒙斯的阴谋,也证明了自己已经是一位强大的女战士。威斯克这个曾经威胁着她生活和生命的姓氏,真继承人却成为了那位一直伴随在她身旁的亲密战友,那个曾经受人保护的小女孩,如今已经是一个即将开展幸福新生活的坚强女人了。

■当年只能躲在克莱尔身后的雪莉。



依露依

出自：《超级机器人大战OG》系列、
《超级机器人大战α》系列

作为“机战OG”系列和“机战α”系列的关键人物，具有自由变换外貌的能力，最开始以10岁左右的身份出现，在被主角们救出之后，很快成为了舰队里的人气之星。她温柔，一心为队伍里的人着想，与每个人都结下了深厚的羁绊。甚至一向严肃的曾加在她面前也会露出温和的表情。她也成为了队伍中众人的精神支柱和保护的对象。实际上她的真身是地球钢伊甸的巫女，原本是钢伊甸为了接触铜龙战队，并将铜龙战队纳入旗下而将她送出来。但在最后她的内心抗拒

着人造神钢伊甸，借给铜龙战队力量打败钢伊甸。为了抵消钢伊甸体内陆藏的巨大念力，她曾与钢伊甸一起消失在银河中。在《第二次超级机器人大战α》的设定里，最后是否重生还根据玩家选择的主角而定。在《第三次超级机器人大战α》里，她被敌人抓住作为俘虏，最终还是驾驶着地球的钢伊甸和众人一起战斗。在最新作的《第二次超级机器人大战OG》里，她与艾比斯的关系最好，最终也被救了下来。她在《第三次超级机器人大战OG》里能有什么表现，不由得让人心生期待。

不过与其说她是受人保护的孩子，倒不如说她是保护众人的保护神。在OG的设定里，众人陷入危机的时候，她都多次利用神仆救下了艾比



▲即使曾患难也会在依露依面前露出开心的表情。

斯等人，龙虎王能顺利合体也多了她的帮助。她还可以在《超级机器人大战OG2》中作为最终BOSS登场，实力强劲，证明了千万别惹萝莉这一铁一般的事实。

杰克·马斯顿

出自：《荒野大救戮》

按照游戏流程的安排，约翰的家人在故事之后才正式登场，在整个故事之中，只有马斯顿回去见家人那一段旅程是最让他开心的，伴随着悠扬的音乐，约翰回到了自己的家中，与家人度过了短暂而美好的时光。他终于可以抽出时间来与儿子相处，长时间的分别让这对父子之间有一道看不清的隔膜，面对杰克对他当初开办的埋怨，约翰只想尽一个父亲的责任，弥补自己的过错，将在这个世界生存的法则传授给儿子。杰克年少时是个斯文的孩子，比起杀戮，他更喜欢去安静地读一本书，像每一个懵懂的孩子一样渴望独立成长，他对父亲有责任，但更多的则是依赖以及仰慕。在短暂相处过后，父亲与儿子的羁绊慢慢

加深，但马斯顿终究还是需要去偿还的，相比救赎，儿子与妻子的安慰才是最重要的。

杰克长大之后虽然在外貌上“长残”了，但他已经不是当初那个需要受保护的孩子，现在开始杰克与父亲一样吸雪茄，他继承了约翰的一切。在凝视父母的坟墓后，杰克踏上了复仇的旅程，并且最终血洗了杀父仇人。面对仇人，杰克的质问令人印象深刻——“我叫杰克·马斯顿，你还记得我父亲吗？”



爱露

出自：《无尽传说2》

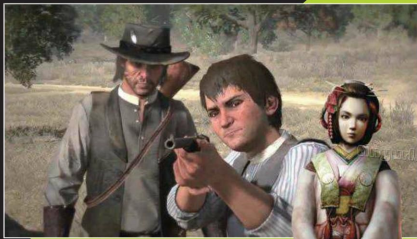
“传说”系列众多角色中，只有两位女主角是不能参战的，其中一位是《重生传说》的克蕾蒂，另一位就是《无尽传说2》的爱露小朋友。爱露年仅8岁，身高130cm，可以说是标准的萝莉兼被保护对象。虽然不能直接参加战斗，但是战斗对话以及战斗胜利画面经常冒出来打酱油。原本是跟父亲很幸福地生活着的孩子，后来被一群神秘人袭击被迫跟父亲分开，踏上了寻找“迦南之地”之旅。旅途中与路特加等人相遇时，娇羞的性格能看出她在父亲的溺爱下长大。但一起经历了无数波折之后，她渐渐地坚强起来，并希望成为跟路特加成为关系对等的伙伴，而不是被一直当成小孩对待。当他们互相知道了彼此的真实身份和关系之后，她为了守护路特加而独自前向了迦南之地，决心要以自己的生命来保护路特加。虽然真结局中还是被路特加搭上了自己和哥哥的性命救回了，而且不能参加战斗的事实也没改变，只不过，她已经成长为可以反过来保护自己重要的东西的姑娘了。

菊姬

出自：《天诛》系列

在系列的设定中，菊姬是力丸和彩女效忠的势力——乡田城的领主乡田松之信的独女。因为在溺爱中长大，所以有着任性、不谄事的一面。在她五岁的时候，因为内乱而她失去了母亲，菊姬把与她境遇相似的彩女作为亲姐姐般的仰慕着，并将一对铃铛中的其中一个作为信物送给了彩女，彩女也将代表着她和菊姬之间羁绊的“姐妹铃”视做作为

重要的物件，玩过《天诛红》的朋友都知道有一关名为“不走只因姐妹铃”的流程关卡。随着年龄的增长，菊姬认识到自己作为公主的立场，有了责任感，迅速地成长起来。然而因为是城主的宝贝女儿，菊姬多次被敌对势力劫持，籍此来威胁松之信，虽然每次都能得到救助，但在4代的最后，为了让自己不再成为敌人要挟父亲的筹码，她毅然选择了让力丸用利刃刺向自己，目睹这个场面的彩女当即崩溃，而菊姬的生死以及乡田城的未来，就让我们在《天诛绿（如果有话）》中寻找答案吧。



进击的孩纸!

密斯拉

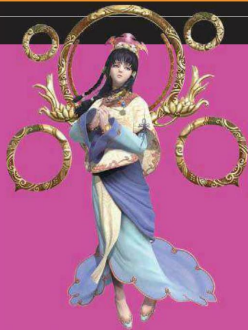
出自：《阿修罗之怒》

《阿修罗之怒》中的密斯拉是主角阿修罗的女儿。她因为生拥有增幅曼陀罗（神人类的力量源泉，来自于人类的思念与灵魂）的特殊能力，是强化神将们的力量、对抗魔物戈玛不可缺少的一员，因而被选为神国的巫女备受保护。身为神人类、八神将的女儿、神国巫女等多种尊贵身份的密斯拉原本应是高高在上，如公主般过着幸福无忧的生活。但她的日常却一点都不轻松，巫女的身份让她失去普通小孩子的自由，日常生活除了受到监视外，每逢和戈玛发生战斗她就要发挥她的增幅能力给神国以支援。频繁使用能力，对在前线战斗的父亲的担忧，让她的精神十分疲劳，但这种生活她依然忍耐了下来。战斗结束后，和母亲一起迎接父亲平安归来是她的最大愿望，平常生活中与母亲嘲笑除了战斗外事事笨拙的父亲是她小小的心灵慰藉。只要能和家人们在一起过日子，受再多委屈她也能忍受，虽然她还只是个

未成年的少女。

但这种小小的幸福，却也被不幸地夺走。伴随着八神将的政变，父亲被污蔑为叛贼、母亲在眼前被杀，自身被封印起来成为只为增幅曼陀罗的工具，一直维系她疲惫心灵的東西一瞬间全部失去了，她再也不能保持住自我，心灵也自我封印了起来，不再觉得痛苦也不再感受到幸福地，在封印中作为一件工具持续了一万二千年。

或许密斯拉的心灵深处存在着父亲还活着的期望吧，当知道阿修罗还活着的时候，她的心灵一下子就恢复了过来。好不容易能和父亲重逢，但高兴的时间并不长久，阿修罗为了让她获得真正的自由，要把创世神转轮王也消灭，结果是他自身也会随之消散。她哭喊着，即使自己再痛苦，也想和父亲在一起。但即将消散的阿修罗微笑着抚摸她的面孔说“别哭了，笑一下吧”，让她明白了父亲的心愿：要自由地微笑着活下去，不再是作为工具、容器，而是作为一个个人。只有这样，父亲才会继续存在于她的心中。



密斯拉在没有神、没有魔物的新世界，给孩子们们叙述着愤怒之神阿修罗的故事，她微笑着……

让人抓狂的熊孩子

伊达政宗

出自：《战国无双1》

随着各种日式ACG的流行，伊达政宗这个名字早已在家中流传开来。有关伊达政宗的生平，最有名的一点当属他说过的那句话：“愿生二十年，成就如信长公霸业！”的确，由于诞生太迟，当伊达政宗好不容易搞定奥州之时，挡在他面前的是丰臣秀吉的百万大军，无奈之下他只能选择降旗。早生二十年当然只是一句空话，

但在游戏里这不是什么问题，于是在《战国无双》里伊达政宗便过足了穿越瘾。

在初代《战国无双》里伊达政宗是一名十足的熊孩子，为了展现自己的超强实力， he 先是乱入到上杉谦信和武田信玄的川中岛之战，什么啄木鸟战法、车悬大阵统统都被他破掉。接下来又乱入桶狭间，可怜今川义元和织田信长联手也未能躲开熊孩子的淫威。之后伊达政宗还乱入到伊势长岛、长筱、本能寺、小田原，基本上战国著名战役都被他搅得乱七八糟。

为了突出伊达政宗的熊孩子属性，游戏中还



专门为他设计了一件野人装，看上去就更有熊孩子风范了。可惜在初代之后熊孩子这个设定没有被继承下来，之后作品中的伊达政宗纯粹就是个野心家，虽然更符合史实，但还是熊孩子版更加有爱。

王子

出自：《半熟英雄》系列

游戏界搞PP搞得出名的，除了蜡笔小新之外，就是这位没睡醒的王子了。以《半熟英雄4》为例，主人公是七位半熟英雄之一，也是星球阿鲁玛之月的笨蛋王子。据说如果七位半熟英雄的蛋发生共鸣的话会给宇宙带来重大的灾难，于是为了拯救宇宙，王子踏上了旅途。但他似乎不清楚自身责任的重大，总是以一副睡不醒的欠扁样子示人。

作为著名的熊孩子之一，有无数游戏系列遭到王子和他众多大臣的毒手。《高达》系列、《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列等等，无论是电影、动漫、游戏甚至最敏感的政治领域都遭到恶搞，经过王子和其他角色的“再演绎”，让不少玩家捧腹。而且王子和大臣们就连战斗都忍不住要恶搞一下，不仅召唤舞踏是全员搞PP，连召唤出来的强力兽都是各种奇奇怪怪的东西。不过你千万别小看这个游戏系列，游戏集了众多出名的制作人联合制作，系统上非常严谨，对一些细节的刻画也非常独到，能在游戏历史的洪流中让玩家记住其PP舞，足以证明该系列的优秀。当然，这位熊孩子除了捣乱之外，其实也做了一定的贡献，在第一件可召唤的兽系统成为了《最终幻想》系列的召唤兽系统的雏形，许多设定影响了不少后来的游戏。



顽皮熊

出自：《顽皮熊》

顽皮熊在故事的开始并不顽皮，反而是一个被熊岛上的熊孩子欺负的对象——这个“善良可爱”的小熊带上自己精心准备的礼物去参加一头熊的生日宴会，不料路上杀出几个程咬金，不仅把顽皮熊暴打一顿，还把礼物烧了，这种贴心至极的“一条龙服务”让顽皮熊进入了黑化模式。从此变成一个杀熊不眨眼的暴力份子，除了能把大手枪、钉靶、小刀、棍子这种常用凶器耍的虎虎生威外，就连除草机、烤肉架、吸血鬼的COS服装在这一熊手中也会变成雁过拔毛，雁过留名的灭熊神器。手起刀落，一路从车站站到宴会地点眼都不带眨的。



顽皮熊的游戏虽然欢乐，但也从侧面反映出校园暴力带来的危害，说不准哪天，你的同桌就手起刀落……

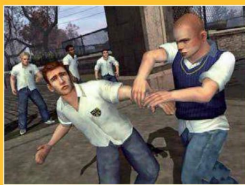
Jimmy

出自：《学园坏小子》

以《横行霸道》系列而闻名于世的Rockstar曾经制作过一款以校园为背景的沙箱游戏——《学园坏小子》(Bully)。可能有不少玩家都没有玩过这款游戏，至于游戏内容嘛，用校园版GTA来形容毫不为过。光看游戏名，很容易让人以为主人公的名字叫Bully，实际上游戏的主人公名为Jimmy，bully这个词的意思是欺负、土霸，用时髦的叫法那就是“霸凌”。相信每个玩家都有过校园经历，也遇到过一

两个没人敢惹的校园霸王，而在这款游戏中玩家要扮演的就是这样的角色。识到、早退、旷课这只是Jimmy的日常，泡妞、打架也是他的生活习惯，至于说校内组织一两个地下组织那更是小事一桩了。种种当年你在读书时想到想不到的事情，都可以在游戏中尝试一下。

和《横行霸道》一样的，游戏也不提供了负面内容，玩家同样也可以控制Jimmy走上学霸之路，当然Jimmy学习这些课程也是为了提高自身修养，比如学好化学就可以制得各种臭弹，学好美术之后可以通过送女东西来换取亲吻，学好英语则可以更好勒索同学等等。不过虽然Jimmy是标准的校园坏小子，但毕竟还是个学生，



杀人贩毒这种勾当还是做不出来的，这比如今的不少富二代还是要强不少的。

小蒂娜

出自：《边境之地》

这位在《边境之地2》中登场的NPC有着令人过目难忘的特点，鼻梁上贴着的创可贴与襁褓的衣衫只是用于表明她的特征，最令人无法忽视的，是蒂娜那如同高威力炸药般不稳定的性格。这个13岁的欧美小萝莉是个炸药专家，问题是她的性格也像是炸药，莫名其妙她就会爆发起来。她基本上长期处于High过头的状态，说话中经常带着各种乱七八糟的长音，而且往往以感叹号作为结束，例如“Oh hahiii!”和“Runnin' runnin', I'm runnin' over here, run, run, run-run, run.”

基于这些特点，玩家第一次和她见面时发现蒂娜在拿潘多拉地都是的暴徒杂兵炸着玩也不是多么令人惊讶的事情了。事实上在游戏流程中，玩家会碰到蒂娜做各种疯疯癫癫的事情，例如她所在之处是个堆满各种特大号炸药和地雷的秘密基地，藏在一个断裂的高速公路下方，门口就是一个特大号的水雷，似乎随时都会爆炸的样

子。而她交给玩家的任务也是各种疯狂，为了报复那个把她父母卖去当试验品的暴徒头子，她要求玩家将这个家伙绑架回工作舍，然后启动一个发电机，将暴徒头子绑在电椅上电得嗷嗷叫，并把这叫做“茶会”，而暴徒头子自然是宴会上的“贵宾”，她就这样把这个报复行为变成了女孩子过家家式的荒唐场景。

而如果把这个任务还有点恶搞情怀的逻辑在里面，在《边境之地2》第二个DLC里她的任务就真的是不可理喻，她竟然要求玩家帮她去遛狗，问题是这所谓的“狗”可是一头浑身带着火焰的斯卡格——潘多拉星球上一种习性类似狗的猛兽。这头怪物一被放出笼子就引来了“狂蜂浪蝶”，玩家会被各种斯卡格围攻，一个不小心就会从遛狗变成拿自己去喂狗。

在即将推出的《边境之地2》第四个DLC中，小蒂娜干脆摇身一变成了地下城主，将主持一次以财宝猎人们为棋子的龙与地下城桌面游戏，既然有这位疯疯癫癫的熊孩子作为游戏环境的操控者，等待着各位玩家的肯定会是一场折磨得令人永生难忘的大冒险。

▼“她，你打开宝箱爆炸吧！嘿，对，你的敌人也自爆了！没错没错，你踩上的地板也爆炸啦啊啊啊啊！”



玛娜

出自：《龙背上的骑兵》系列

玛娜是贯穿《龙背上的骑兵》系列前后两作的重要人物。第一作中，年仅六岁的她便创立了天使教会，教会的信徒组成了一支庞大的帝国军，并且以破坏维持世界稳定的封印为目的而发动了大规模战争。玛娜通过指挥感染了红眼的军人(能令人感觉钝化，判断力底下的病毒)以及驱使大量超越时代文明水平的新型兵器，很快便联合军逼入了绝境。初代主人公妮姆的国家就被帝国军驱使的暴龙所摧毁，抓走了身为女神的美蕾娅之后，玛娜还当着前来营救的哥哥凯姆面前揭露了美蕾娅对他的禁断的羡慕，令美蕾娅当场自杀，最终封印也因此而被破坏，世界一度陷入了毁灭的危机中。可以说是一件件的罪魁祸首。当凯姆解决了一切之后，玛娜被凯姆带着开始了赎罪的旅程，只不过没多久她就刺瞎了凯姆的左眼逃跑。到了第二作，长大后的她继续致力于破坏封印的活动(虽然目的已经不同了)，从而又间接引发了一场差点让世界灭亡的浩劫。

玛娜有一个双胞胎哥哥，只不过母亲完全溺爱于哥哥，对她却终日施以虐待。差异过大的待遇令她的精神严重扭曲，也许是这样的原因，被母亲舍弃后的她才会被神所依附，成为了肃清人类这种“失败作”的工具。玛娜说话时偶尔会混着完全是幼女声调的“神之声”就是她被控制的证明。所以即使她把世界搞得乱七八糟，但最终原因并不在她身上，她只是被可怜地利用了罢了。



现实中的捣蛋鬼

除了游戏世界的孩子们外，我们也为各位选取了现实生活中的捣蛋鬼作为补充。现实中的孩子类型更加多样，不仅有恶意见萌的小孩子，还有七岁能上大学的各种学霸；以及第二性征还没发育就被父母扮作伪娘/男孩的孩子，当然最让人印象深刻的，还是各种战斗力拔群的熊孩子。鉴于八重樱对红茶（八重樱家的金毛犬）的溺爱程度比养了个孩子还深，因此也让她来给我们现身说法。

红茶

出自：八重樱的家

严格来说，红茶以其犬类的身分够不上熊孩子的等级，只能算是……“熊狗”？不过常言道宠物也是家庭的一份子，那么就姑且将其算作是熊孩子吧。都说黄金猎犬1岁以前是恶魔，1岁以后就会变成天使，在红茶刚被我抱回家时，它也确实如传言所说的那样极尽所能地对我家进行各种强拆，例如把钱包里的钞票叼出来吃掉、撕烂杂志（还是UCG）、咬坏拖鞋、啃烂PS3手柄等等。可是当我在水深火热中熬过了第一年，

我才发现“变成天使”神马的绝对是骗人的，红茶同学的战斗力几乎是与它的年龄一起成正比增长，终于在今年春节时成功破坏掉了我的沙发……

但也有人认为，有多熊的孩子就有多熊的家长，对此我深表认同同时愿意深刻检讨自己溺爱宠物的行径，只是每天下班回家时看到它那阳光笑脸，一切的疲劳都随之烟消云散，想要不疼爱都难啊！



萝莉正太（熊孩子）

出自：现实生活

作为人类成长的分支之一，熊孩子这一群体拥有强大的骚扰能力，一笑二闹三报告；拥有最强大的探索能力，一查二找三非要；同时兼具拔群的战斗力，一摔二扔三折掉。他们的年龄大多在5岁到12岁之间，有着极大的好奇心和破坏力，一些无厘头的要求往往把许多人折腾得耐烦甚至抓狂。以下是经典案例：

熊孩子伴随登门亲友出现，熊孩子遵循父母看上去温柔实则笑里藏刀的“去找哥哥/姐姐玩”指令来到你身边，开始翻起你周围的物品，内容包含宅向物（模型、手办、玩具）和电子产品（游戏主机、手机、平板、电脑）等等。“哥哥/姐姐，这是啥？给我玩。”此时你的眼前会出现两个选择肢：“给/不给。”如果你选择了不给，孩子哭，你被父母修理一顿。如果选择了给，恭喜你，你有很大几率看到孩子将你的游戏存档删除、手办以扭曲的姿势站立甚至被断手脚，或者手机开启飞行模式后在空中划出一道美丽的抛物线的



▲“等等，我为我国立功！我要见师傅/师座啊！”

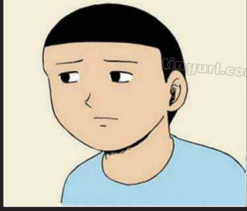
结局。发飙打算给他一点颜色看看？孩子哭，你依然会被父母修理一顿，要承受熊孩子父母翻脸的后果，顺便附带心爱东西毁于天际的追加攻击。如果你工作了，那么通常孩子走的时候你还会附带金钱减少的异常状态。也就是说，遇见熊孩子，你的胜率无限接近于0。

熊孩子的诞生是个多个原因的共同结果，我们从科学的角度来分析，根据弗洛伊德的精神分析学来解释，人的意识和潜意识形成了三种相互关系，“本我”代表了原始的本能欲望，只尊崇享乐原则。“自我”则是个人的有意识部分，负责处理人与外界的关系。“超我”则是理想中的自己，属于人格结构的道德部分，受完美原则的支配。对于熊孩子来说，他们正处于好奇和探究的天性影响时期，加上希望得到别人的关注，因此“本我”的欲望最为强烈，如果父母缺乏对孩子道德上的管教，那么没有了“自我”的调节和“超我”的抑制，自然就会只遵循本能的“本我”去行动了。简单来说，就是父母溺爱孩子，没有教给他/她一些最基本的道德上的东西。

实际上许多孩子还是很很乖很听话的，但如果真不幸遇上了熊孩子怎么办？作为一本“实用技术”，我们从科学发展现状出发，给各位玩家提供了一份攻略：收好自己的贵重东西，藏好珍贵文件；不要大意，时刻注意孩子的言行。不过最有效的办法还是先放下手头的事情，给孩子多一些关注，陪孩子玩一玩吧，只要孩子不太“熊”，相信能取得一个比较好的结局的。当然如果一些“熊”程度突破天际的孩子，那我也不帮不上你，请自求多福吧。

结语

游戏中为什么会出现孩子，原因非常多样。例如有一些专门设计给较小年龄层的玩家的戏，让孩子担任主角可以让这部分玩家有代入感，比如《口袋妖怪》。青少年和孩子拥有无限的可能性和塑造性，在外观上也比较讨喜，许多日式RPG让他们担任主角也无可非议。而孩子处于比较弱势和比较单纯的阶段，将他们放在与天性完全相反的环境里，也会让人感受更加压抑和恐怖，比如《Limbo》等属于此类。但游戏在孩子出现时会保持一个度，在游戏中不能让孩子过度遭受不恰当或暴力的行为，否则将会面临禁售或法律问题。



▲标准的熊孩子表情。

读编往来

诚邀往来
读者来信

兰州市政家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

Email: ucg@ucg.cn

插画: 水灿

《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>



UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★下期就是E3特刊了,大家请谨记重要发布会的召开时间!虽然上期已经介绍过一次了,不过因为很重要,所以要提两遍!以下均为北京时间。

微软	6月11日0点30分
育碧	6月11日4点
EA	6月11日6点
索尼	6月11日9点
E3开展	6月12日3点

★本届E3展将来自2005年之后最具看点的一次,虽然任天堂不会举行发布会,但单是PS4和Xbox One就已经足够看点!UCG依然会派出报道组亲临现场,零距离接触四大主机,抢先试玩本世代次世代各个大作。下

期杂志的制作周期会比较长,届时我们会为大家献上最权威、最独家、最专业的E3报道内容,请各位安心等待。

★上期杂志进行了改版,包括“通告最前线”、“360 STYLE”、“PS3 CLUB”、“一路向西”等多个新栏目闪亮登场。从目前收到的读者意见来看,改版还是比较成功的,当然,需要改进的地方也是存在的。可能有些读者因为某些原因错过了上期的杂志,如果是这样的话,你本期依然可以对改版提出你的意见和看法。我们需要大家的意见来继续提高UCG的质量。

☹ Email 陪宅中的大白:322
期间到专页的问题,《最后生还者》这种大板带着小萝莉末日逃生的游戏怎么可以不开专页!坚决不答应!《横行霸道V》关注的人也应该挺多的,不过只要不占《最后生还者》的页面也是可以考虑考虑的。

☹ Email 一脸纠结:最近一次
游玩时在车上瞥见几个男生在火热地玩三屏丝(3DS),我凑过去看了一眼,没想到这些男生立刻合上了掌机,嘴里还说:“女生有什么好玩?”但是,我还是一瞬间看见了游戏画面:“……《内乱神乐》玩得真开心啊。”(笑)……于是,之后的几小时,我一直开心地蹭着他们的三屏丝。时不时还能听见他们喊“你使我老婆的技术太烂了!”“这就是我的女人!”……呵呵,我想宇宙人和隔壁在玩的时候也是这副嘴脸吧(笑)

☹ Email 我们都是为了工作才打的
大家伙的来信,其实我们也在筹划中了。

☹ Email 这封信不会是你抽的,怎么这么巧?
不要把所有人都想得跟你一样!

☹ Email 我们都是为了工作才打的
大家伙的来信,其实我们也在筹划中了。

☹ Email 这封信不会是你抽的,怎么这么巧?
不要把所有人都想得跟你一样!

读编往来

读编往来

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽



众偷吃西瓜，来迟一步的华尔兹发现只剩一块西瓜，但无奈双手太脏，只能先去洗手，没想到回来时竟然看到洛克用脏脏的大手捧着最后一块西瓜狂啃，忍不住感叹道：“禽兽啊，吃西瓜竟然不洗手！”

每当亲自下厨时，因为怕菜做得太烂遭到声讨，宇南会在准备食材时就对一同开伙的稀饭和时而言：“其实这道菜已经熟了黑暗料理Flaged”、令两人饭还没吃上就已经风中凌乱。

最近铃天都在跟《地铁 最后之光》较劲，本作为一个主视角射击游戏居然有通关不杀人类敌人的成就/奖杯，所以打起来非常惊心动魄，打到中间还遇到了设计者自己可能都没有预想到的情况——有个在铁轨中央的敌人一站站起来就再也无法打穿。铃当时在这个敌人身边躲了有半个小时都过不去，几次想举枪打死他但又舍不得破坏自己之前的努力。最后铃一气之下下楼去买了很多好吃的喝的，吃喝完后豁然开朗，最后淡定地打打了几个小时的章节重开了一遍，于是就过了。

某日华尔兹、胜负师、一刀走在吃完饭回编辑部的路上，忽然一位美女向他们问路，对地域比较熟悉的胜负师当仁不让为美女指出了正确的道路。随后一刀对华尔兹说：“以后再有这种美差还是交给你了，我们两个已婚人士就算了。”华尔兹一拍大腿说：“对啊，早知道当时我就应该把你们按住，大喊一声都·别·动·让·我·来！”

纱迦的LP最近在狂补日剧，然后迷上了柏原崇，总是拉着纱迦问：柏原崇帅不帅？正在打游戏时纱迦不堪其扰，于是回答道：“帅是帅，不过没有著名格斗家椎拳崇帅。”第二天早上纱迦睡得正香，突然被枕头砸醒，正在琢磨是怎么回事，只见LP大人拿出iPad，上面正显示“椎拳崇 - Google 图片搜索”。



自从稀饭的黑暗料理被宇南发到微博上去后，无论谁进去做饭，只须进去端菜出来，他就安心手舞足蹈地等着。开腔就问：“黑暗料理了吧？”然后开启手机准备拍照发微博。

“亲，来投稿吧亲！”——为了冲淡修改稿这一行为对文编产生的负面情绪，美编心の永恒改用淘宝体来提醒各位编辑，令冒言的男编辑灰脸一露，女编辑娇躯一抖，都禁不住从里到外打了个寒颤。

某天买完菜准备回宿舍做饭的稀饭和时而遇到神秘女子高中生搭讪，对方说道：“请问你们是不是宅男啊？其实我是腐女……”。提前跑到宿舍洗米淘饭以“幸免”的宇南人表示以后说不定哪个漫展能看到他俩的同人本。

八重樱催稿交微生活的时候，众编总是扭扭捏捏，惟独稀饭一口气交了3条。众人看到那恶意满满的不会之后，终于意识到了这个真相：饭老板也不会放过任何一个可以黑其他人的机会……

正在攻略《真·女神转生4》的八重樱最近因为仲魔系统而苦恼异常，因为她经常会遇到恶魔们狮子大开口的索取钱财、稀有道具、HP和MP的时候，善良的八重樱往往都会极尽所能满足他们的需求，但她太高估恶魔的人品了，这群家伙在将八重樱搜刮一空后往往都会拍拍屁股走人。对此，八重樱只得作出“原来这就是传说中的主动拒啊！”的感叹。

Xbox One 正式公布，这样次世代三巨头再次到齐（虽然PS4还没有现身）。上期“互动信箱”栏目中询问了大家对这两台新主机的看法，这里摘录几条。



Email 笨小子：很难说，因为我都很爱，如果只能选一个的话，我会选PS4，原因只有一个：索尼。



Email 马赛：Xbox One 不愧是美国人的主机，公开的游戏果然全都是“车”“枪”“球”。



Email kaze yu：Xbox One 样子比较搞笑，像个机顶盒，但功能让我这个索饭一点儿也不笑不起来。虽然很多功能在国内用不上，但在国外大有可为，如果这些功能使得 Xbox One 在下一场战斗中领先于PS4，第三方势必会重新调整投入比例，这样最终还是会影响到我们国内玩家身上。这场对决，好看！



Email 陈博伦：对于新世代的PS4和xbox，我比较喜欢PS4，毕竟ps4的主机预计是和前代的设计有所不同，而xbox主机的设计也和前代相同，也是一台像电脑主机的盒子，从远看还以为是一台电脑呢。

PS4 VS. Xbox One



Email zz_fx1234567：微软称家庭计划的计划终于吹响了总攻的号角，Win 8 对所有的终端设备包括手机、平板、机顶盒来个大一统，逐渐把 Xbox 打造成一个超高集成度的娱乐终端。虽说表面上已经稍稍偏离了游戏机的轨道，但这并不一定是微软对其游戏业务甚至娱乐业务的自信才打出的一张牌，也可能是为了造成一种与竞争对手相争相成从而达到垄断目的的局面。这次的用VAIO来打成就，就可以看做一个小讯号，让我们看到了一些可能性。或许将来的某天，微软和索尼的娱乐终端不仅仅是竞争那么简单，把利益最大化成本最低化才是最终目标。现在世界上的企业都在走一个强强联合的路线，优酷和土豆，一海网，银联在线支付，康师傅和百事，这些企业的目的不言而喻。就当前来说，PS4和Xbox One 信息尚不明朗，硬件配置对于非开发者只是空谈，作为游戏机而言，游戏阵容才是王道。作为一名玩家，我不希望PS4和Xbox One 任何一方处于劣势，最好是双足鼎力，各占市场50%。什么，你说我忘了什么？我是故意的……



Email 楚伟国：个人看好PS4，因为PS有四代了，而Xbox才三代！自己是索尼控，自己就是从PS1开始玩的玩家，感情太深了，可能是先入为主吧，所以希望PS胜出。但是我觉得目前游戏跨平台模式，挺好的。



读者感言看到这里，我终于忍不住想吐槽一下：老任的机器都五代了！



SEGA 主机出到七代了，明显最强！



换个想法，人家两代就赶上了三代的了，那三代还不比四代牛逼？



没看出来这位读者是在开玩笑吗？不过MD号称“世嘉五代”，听起来还是很高大上的，可是后来呢……



Email 杨小龙：这辑的封三写的挺好，我觉得这样的广告形式写的挺好。这是因为三上大神说得好，而且他说这话也够分量！期待游戏早日发售吧！



Email T-yang：新番动画《进击的巨人》我只看了一集，就喜欢上了这部动画，但原因不知道是什么。现在知道了，是场景！因为场景跟我喜欢游戏的游戏相似，就是《刺客信条2》啊，而且都是飞檐走壁（这部动画简直就不是飞了），看了这部动画后我就脑补了一下。说不定《刺客信条10》就会飞了，白衣刺客拿着双刀在楼顶飞来飞去把敌人一一斩破（狗血了）……想不下去了。



其实打斗尼《刺客信条》的传统项链，真变成这样的话哪里还是刺客，波斯猴子还差不多吧？



《进击的巨人》确实有传闻要出游戏，不过是BD-1PG，也就是那种用遥控器玩的简单游戏，和这种飞来飞去砍人玩的游戏肯定有天壤之别。



网络上最近流传着一段用《光环4》改的《进击的巨人》的片头动画，神同步！你可以去搜一下。



Email sddsdse：我在323期UCG的《孤岛惊魂3 血龙》攻略文章中，看到一副主角拿弹弓的图片。早就通关的我居然不知道游戏里还有弹弓这种武器，上网查了也没有介绍。如何获得啊？



我很难得地告诉你，这不是弹弓，这是主角在自我修复时的动作，是一个熔炉工具。再次声明，不是弹弓。



■还较劲，明明是弹弓嘛！

本期最闻 来信

论“几张软妹币能买到UCG”

Email ji：UCG大多数是14元，让我们来探讨一下-

一张：20、50、100

二张：10+5

三张：5+5+5

四张：木有

五张：10+1+1+1+1

六张：5+5+1+1+1+1

七张：木有

八张：木有

九张：木有

十张：5+1+1+1+1+1+1+1+1+1

十一张：木有

十二张：木有

十三张：木有

十四张：1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1

+1+1

—— THE END ——



惊了！



5毛呢！



1毛和2毛比前泪流满面！



无法直视！



不得不说，这绝对是本人见过的最囧的读者来信！

但我喜欢！



Email 狼娘·星：看到铃姐姐在小编寄语里写到自己“头晕眼花，腰酸背痛”。这是疲劳状态，不可不重视。视线模糊是因为脊椎的疲劳所致，如果没有出现耳鸣、听力下降、头晕目眩（眩晕症状）还不必过于担心（如果某日不幸出现以上的状况，一定要及时就医），晚上工作过晚，可以适当地将枕头垫高，尽量将脖子也靠在枕头上；起床不要一睁眼就坐起来，可以适当再躺6~10分钟；常常扭扭脖子和腰，常常散步。



我经常耳鸣，不太厉害，我妈要去医院全面检查……



起床不要一睁眼就坐起来，可以适当再躺6~10分钟——



一般这样就是再睡着的节奏了。



那个我一般按了就会无限按下去……



铃姑娘，根据你形容的这个情况，本医生世家子弟初怀疑你是得了颈椎病，其症状如下：（以下略去1173字）如果疾病久治不愈，会引起心理伤害，产生失眠、烦躁、发怒、焦虑、抑郁等症状。



我之前也容易头晕眼睛发胀什么的，后来不熬夜就没了。



你那是距离显示器长时间玩《三国志》闹的。



我这段基本不玩了好不好！看书和看动画偏多。



所以症状就出来了嘛！



Email 尾戒：小编们，如果把你们的名字都写进一部小说，你们都会想要什么样的角色呢？



我想当那种不是重要角色，但能获得顺风水且给人留下好印象的人，比如《三国演义》的赵云。



本来想魔法少女但想想还是能长出触手的职业更好！



我当然要当那种女神级的角色，而且是到最后也不会被人攻略的那种。



我超想我能当……



铃就不用争了，小说里出现“您”是很正常的啊！



人家的名字叫ling，不是nin！你这南方模糊音啊！



没听过那个笑话吗——“本宫穿这件合身吗？”“肥(回)娘娘。”丫餐卒，享年十八岁。”



这点神型了……

编辑部 游戏风向标

《最后生还者》DEMO | 6人



《生化危机 启示录》| 4人



《真·女神转生IV》| 3人



《地铁 最后之光》| 3人



居然攻击不到萝莉，什么烂货上当！

——玩到DEMO，大人才知道为什么洛克之前这么期待《最后生还者》。

现在你们知道《生化危机6》的体术是多么的精妙了吧？

——被《生化危机 启示录》种类单一的体术路雷到的华尔兹雷言。

《真女神转生4》，渣作与神作之间的距离只是一个250yen的DLC而已……Atlus你玩我？

——购买了250日元的DLC后，2小时从20级练到满的八重樱得了便宜在卖乖。

一个FPS游戏居然要求不杀人通关，这不是反人类么？

——炒过看过《地铁 最后之光》的成就列表后忍不住吐槽。



Email 吃鱼卡死的猫：今天去报亭买杂志，选好几本后准备付钱。老板娘一瞄了一眼后让我把UCG给她瞧瞧……然后她看了下封面左下角，说道：“这期是14块啊，UCG的价格老是变来变去搞不懂……”



其实UCG就三种规格啦，普通版14元，特刊版19.8元，合刊版28元。下期是E3特刊，大家不要搞错哦！老板们也别搞错啦！

中二摄影征集

何为“中二”？中二全称为“中二病”，用来比喻青春期少年过于自以为是的特别言行。在该段时期内，逐渐形成的价值观与尚未脱离的幼稚想法互相混杂，导致成长过程中发生一种类似“热病”的精神状态，又因为“发病”时期往往是在初中二年级前后，因此才有了“中二病”这一名词。

最近网上开始流行起了“中二摄影”这一活动，拍摄者通过巧妙的抓拍制造出只有在动漫游戏及电影中才会出现的夸张战斗场面，就连小编们也忍不住在“读编往来”中玩了一把（详情可见第321期杂志）。本着独乐乐不如众乐乐的原则，从本期开始我们将向广大读者们征集有趣的“中二摄影”照片，欢迎大家积极投稿，被选中的照片不但会被刊登在“读编往来”栏目中，更还会获得来自小编们的小礼物一份哦！（下面提供一些来自网络“中二摄影”供大家参考）



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第3轮，也就是5月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板

获奖者：BMH（昆明） 作品：7号《百姬》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

蔡宁 Cindy (北京)	1号《原创奇幻风MM》	伽蓝业火(常州)	6号《仙剑3红莲》
Wargon (汕头)	2号《杀平·复仇》	AsuraBW (深圳)	9号《原创MM》
ZNZ (北京)	4号《盛典》	羽翎(北京)	11号《游侠王》
孙阿(上海)	5号《秀真》	采思(成都)	12号《二郎神》

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5月份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6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，大家可以免费下载。期待各位的参与！



为了方便大家做出选择，我们这里放上6个月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第323期(2013年6A)
作品：《八神》
作者：空·美奈奇(昆明)



总第323期(2013年6A)
作品：《鬼泣3》
作者：钟钰(长春)



总第323期(2013年6A)
作品：《游侠王》
作者：八翼龙崎(杭州)



总第323期(2013年6A)
作品：《爱丽斯》
作者：春秋(中山)



总第323期(2013年6A)
作品：《原创奇幻》
作者：AsuraBW(深圳)



总第323期(2013年6A)
作品：《露》
作者：袁耀辉(东莞)



总第324期(2013年6B)
作品：《银匙手雷》
作者：HotKey(广州)



总第324期(2013年6B)
作品：《张恒》
作者：米思(成都)



总第324期(2013年6B)
作品：《怪物猎人》
作者：朱宏博(广州)



总第324期(2013年6B)
作品：《钢铁侠VS游戏王》
作者：八翼龙崎(杭州)



总第324期(2013年6B)
作品：《红莲寺》
作者：MR.children(南宁)



总第324期(2013年6B)
作品：《刺客信条3》
作者：静宸(广州)

Email Goodu，网络上的新闻实在是出得太快了，我只是忙于中考有一个月没上网，待我重新接上网线时发现又多了好多不明白的词！比如各位编辑喜欢喜大普奔是什么意思吗？

不明觉厉（虽然不知道你们在说什么，但觉得很厉害的样子）！

难道是“喜闻乐见”、“大快人心”、“普天同庆”、“奔走相告”的缩写？

我搜了一下，还真是这样。

这种说法讲多了，累爱（好累，感觉不会再爱了）。

博大精深的汉语被这么搞下去，细思恐极（仔细想想，

恐怖极了）。

人眼不拆（人生如此艰难，有些事情就不要拆穿了）！

Email The Rock：我发现很多赛车游戏的所谓官方译名都让人无法直视，比如《GT赛车》的译名《跑车竞速》、《极品飞车》的译名《极速快感》、《山脊赛车》

叫《实感赛车》。更坑爹的是我前不久出了新出的《速度与激情》游戏，当我看到游戏封面的时候当场就石化了，上面写的是——玩命关头。

港台译名还是有过人之处，比如把安布雷拉公司译

为迪夫公司。

说好不提《恶灵古堡》的！

如果你喜欢UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

大奖



北通特洛伊无线手柄

一、你对杂志的新栏目有何意见及建议?
二、对于本届 E3 展你有什么看法? 如有想看的内容, 请一并提出
三、说说你的假期计划, 过去的假期趣闻也可以一并提出。
(本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 6 月 20 日, 平信快递以发件日为准)

1.

一等奖



北通动力堡垒(迷你版)

2.

二等奖



北通 HDMI 高清线

3.

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推荐。

1 电子邮箱: ucg@ucg.cn
2 联系地址: 兰州市联家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

4A 互动信箱礼品名单

佛山	周婷
天津	何西宁 重庆 董亮
长春	徐晨哲 徐州 周鑫
兰州	刘户星
北京	常雄玲 广州 李光
福州	孙尚齐 上海 袁俊霞
韶关	黄鑫 天津 张逸轩
曲靖	肖昌文 南宁 肖展安
上海	陈瑞林 成都 孟德华

三等奖



北通微型USB数据线

10.

改版相关来信



Email 大白抹布: 有个大问题(此“大”非严重的意见)，“游戏心情”里的文章是谁写的，怎么不署名……以前也有很多类似的文章均没有署名，且这篇文章还是用第一人称写的，不署名好像不大对。一名作者写多了文章最起码混个脸熟啊，也会有一定的号召力。



这篇文章是我写的，这个栏目在设计上没有预留作者的位置，而且也没有说明其用意，算是上次改版的一个小失误。这里借这个机会说一下，“游戏心情”栏目可以视为编辑们的平面博客，不过和过去“游戏部落”不太一样的地方在于，“游戏心情”里的文章一定是和游戏相关的，而不是聊天谈生活。毕竟这样的生活栏目已经有“小编寄语”了，就不再占用更多篇幅了。



Email 陈博伦: 我觉得 323 这期 UCG 发生很大变化，尤其是“有图有真相”这一版的图多了，还结合了《游戏·人》的文章结构来写。“进击最前线”这一栏引用了 316、317 期的一年游戏大盘点的格式，这样更好，这样可以让读者了解新游戏的基本资料。版面的颜色也变了，以前的书来比较，颜色鲜艳了，更吸引读者了！



很高兴看到读者们对新栏目的认可。其实关于“进击最前线”栏目，编辑们例

是还有不少改进意见提出来。

总之，作为栏目负责人，我和宇宙人会再下去研究研究的！

那么还没有人吐槽这个栏目的由来？这不科学！



Email X#q1: 这次的改版感觉很满意，平媒就要多改栏目，好栏目当然要保留，没人气的、过时的栏目就要大刀阔斧地砍掉。这次改版最满意的就是从“新作短评”到“进击最前线”的变化，当然我个人意见仅供参考，你们应该不定期搞一些栏目读者调查，多参考读者的意见会更好！



这次改版后，提出意见的来信数量明显增多，说明大家也很期待新的变化，今后我们会根据大家的意见继续调整栏目构成。



Email xiebi: 你好，我是山东的一名读者。最新的一期 UCG 大改版我很喜欢，但我的杂志大概有七八页是印刷问题，而且连在一起，得用裁纸刀手动切开才能看，这对于实体杂志是最致命的。希望与印刷厂联系，尽量不要让这种事再发生。



对于月印刷量 6 位数的杂志而言，极少部分杂志出现选页、重版等问题属于正常情况。当然这个“正常情况”无论落在谁身上，大家都不会高兴的。因此如果你不幸中招，请给目录页上的电话致电编辑部，我们会安排为你调换。



Email 故事的主人公 - NEAR: 从初中就开始看 UCG 了，但一直到高三才第一次发邮件马上就要高考了，求祝福嘛，另外提醒八老师一定要保佑我考不好……



本期杂志上市时相信各位高三学子们都已经打过高考这个大 BOSS 了吧？不管学习成绩如何，都要清醒地认识到，高考只是人生中一次小小的磨难而已，即便没能顺利进入心仪的大学，也并不代表着你的人生就失败了！



哼哼，稀饭说得对，以我过来人的经验，即便考入了理想的大学，也还有高数、马哲、4 级、托福、雅思等大大小小的敌人在前方喜迎你的到来吧……



等等，这不对吧？一向说啥啥不行的八老师难道是沙迪吗？为啥会让我这么品行端正的人来保佑考不好呢？



八老师你说什么嘛，读者都发话了，还是诚心帮他祈祷吧！



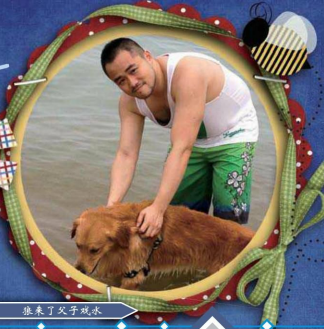
著名山寨游戏《未知地域》(Unearthed)已于 5 月 29 日在 PS3 上发售，至于山寨的是谁，大家都懂的。

小编寄语

EDITOR'S BBS

努力工作，拼命玩！

传来了父子戏水



传来了父子戏水

★都说洗冷水澡强身健体，我觉得这说法实在是扯淡。原本洗澡就是放松身体过程，何苦非要在这个时候折磨自己锻炼身体？真想烦恼的她，还是去游泳来更有效果。你问为何突然爆发如此感想？因为前两天我家热水壶坏了，我被洗了两天冷水澡……

☆继续说《真·女神转生IV》这个奇妙的仲魔系统，每次战斗时我看到漂亮可爱的恶魔就想把她掳为己有，但现实是在难以猜测她们的心情变化，比如有一次我遇到一只御姐恶魔，她问我的魅力是什么，我说成熟性感，于是她愤怒地说：“你这是嫌弃我老吗？”，接着直接开打。下一次我再次遇到她，我选了“活泼可爱”，于是她又愤怒地说：“你的意思是完全没有女人味吗？”，接着又直接开打。还有一位更绝，一上来就问：“我与你的相配代表着什么？”我回答：“这是命运的相配啊！”她顿时感动得流泪了：“是啊，能跟你相配真是太好了好了！再见了！”……姐妹们，你们这是闹哪样啊？以后有机会我要将这些恶魔的语录整理成册，取名为《真·女神转生 泡妹宝典》。



八重樱

本期个人署名

真相待科学

●下期又是一年一度的E3大会来了，这是UCG连续第十年为E3进行现场报道，又恰逢世代交替，可谓意义非凡。炒炒、碎碎、啃啃你们胜利的消息！

●我的美版PSN+快到期了，有好几个冤家旁观下了还没打，听人说2K的《特别行动 战记》(美国士兵打拜)不错，白金不难，所以就试试了，没想到这个“史实”游戏的亮点在剧情，只是最高难度把我折腾了很久，再次证明了米业有专攻，打枪游戏对于我来说还是相对的软肋。

●一玩友对照上期“成就杯垫堂”的《死村正》竞速白金路线，白金仅花了28小时，且之前没有玩过Wii版的经验。八老师不听“老人”言，耗时超过50小时，还差三小时还没达成。这个故事告诉我们，要相信科学！

●上期编辑时，我答应把肚子揉回老家待几个月，但这一期下来丝毫没有感到轻松下来。依然有那么多的工作、私事要处理，每天依然晚睡早起。唉，这都是命！



胜负师

本期个人署名

原来不是四合是空耳，是空耳EVA啊！

【水】最近又去了一趟洗衣房购物，不过因为夏季衣服已经多得可以轮番穿一个星期不重样，就没买太多，还趁着打折抱着尝试态度买了一条AIRISM内裤，目前的使用体验是好评，不过就算打了折还是要59元一条，变回原价价格后是狠不下心买了，看来我这种附庸是无无论如何也修炼不到用CK的境界了。

【套】有一个很奇怪的趣事是，我每次发现照片上传者都是引来一片不怀好意的围观，一段时间没发现就有人搭话起来了，看来我的黑暗料理还真会吸引口操体正真的童鞋(笑)。

【位】电器这种东西果然最怕的不是日常使用频繁，而是闲置，所以每当夏日炎炎到了无法拉脚的地步时，宿舍的空调就很配合地罢工起来，前后修了两次，花了350块钱，考虑到这台空调年纪也不小了，熬得这个夏天我就谢天谢地了。

【行】买了智能手机后，我才发觉和账号上有电插头是多么和谐的一件事情，问题是竟忘了带充电器！

本期个人署名

“这个时代竟然还有买办婚姻。”参加完表妹的婚礼后，我在微博上看到这样如此评论，当时就喷了。



洛克

本期个人署名

好想吃苹果！

编辑部所在城市地处南方，很快便进入夏天的节奏，终日都是艳阳高照，令人苦不堪言。最悲剧的还是宿舍的空调遥控器失踪，只能靠手动开关空调——觉得热了把叶片调下，冷了把叶片合上一点，两眼都是泪啊木有！

稀饭同学送了全套《冰与火之歌》的小说当生日礼物，看完第一卷后去下了美剧，本想看看书中描绘的那些场景，谁知电视剧特别不给力。一些情节更是干脆直接删掉或是修改，例如丹妮莉丝让她哥哥走路回家那段，剧中却变成仆人的要求，瞬间心中那个逐渐变强气的龙之母又变回弱气萝莉！于是果断抛弃电视剧，继续老老实实地慢慢啃书。

Xbox one太给力了，特别是更加强大的在线沟通功能，完全抵消了现在大城市中拥堵和暴友同乐的苦恼，就是近期闹腾的二手游戏系统让人感到恶心，希望真出来的时候别玩这一招。



稀饭



本期个人签名

Two reflectors into one.

列情地将《绝枪 最后之光》本篇完结，暂时还没有尝试DLC的打算，因为要为6月份的《最后生还者》做准备。本作有1000点成就/白金难度一星，但是几个易错过成就没有处理好容易浪费大量时间，特别是“通关不杀人”，我在撰写通关不杀人攻略时被一个一星沾站起来就再也无法打穿的人狠狠坑了一把，于是赶紧就把这个位置在攻略中明确地写出了，各位在玩游戏的时候要特别留意。

之前一直是连降大雨，临近杂志截稿的几日好不容易出了大太阳，于是就想想晒晒被子，但却迟迟不行动。自从我来编辑部，一回被子就绝对下雨，不管刚才是多云天还是大太阳，只要我把被子一晒出去，下雨的概率比什么的高。说到这里可能许多人要认为只是巧合，我也这么想，所以最后我还是在中午把被子晒了出去，果然不出我所料，下午就就下雨了，还是瓢泼大雨，不过仅仅花了半个小时，立马开始出大太阳，我真是想问一句：请问您是故意的吗？您下一会雨该不会就是为了要淋湿我的被子吧！



雨雨

NOU DLAVING

《乌夜之5》

【小编印象】小编印象出炉！从小就对双剑特别有爱，于是在设计方寸时就毫不犹豫地上某个男角色的元素。下面是大家来猜猜时间，其实这个男角色有三款作品的答案，你能找出来吗？

【透露战绩】前几天和破晓去看了阿汤哥的《遗落战境》，虽然还算好看但没有期望中那么高，科幻元素虽多但不算新鲜，整体节奏的把握上也不大理想。不过画面和音乐处理得不错，个人给七分。顺便给它起个酷炫霸气(伤)的新标题，少扣啊，你要等多少次数才能接受过来公会的爱)。

【关于读书】最近研读村上春树的《无眠比杂念的心绪》，作为一个“伪基”，初看的时候感到失望，后来又细嚼一谈，感到这是本非常值得回味的书。简单的生活细节和感悟，透露出一丝丝温情，这些都是在他的其他作品中很难看到的。对于一个时常写作的人来说，他的许多旁作感悟也非常有参考价值。这本书值得推荐，但如果你没看过他的任何作品，那可能很难理解他所想表达的东西。

★《东方心绮楼》终于发售了，这次游戏放弃了传统2D格斗路线，做成了独树一帜的空战格斗，系统颇有意思，不过对我这种格斗白痴来说上手估计要花不少时间。原以为会保留一些高人气的老角色，但没想到除了灵梦和魔理沙两个标准主角之外其他人全部替换了。人数只有10个而且有两个目前还不能用，难怪DLC的风气已经吹到同人游戏去了么。另外我还要吐槽追加配置要求，虽然我的本是去年的机皇，但至少《PSO2》全开还是挺流畅的。那为什么一个2D格斗游戏背景全开就会卡成shi呢！为什么!!! 真替边境你们的优化人员都干呕去了!

★客厅配置了大电视，自然想玩一些高清的游戏来玩玩，正好又有台X360，于是就找元老板发了张《生化奇兵 无限》来玩。虽然无限FPS不是我喜好的类型，但玩过之后发现，貌似我已经不像当年那样用键鼠玩FPS会特得不着方向了。以后看来还可以再蹭蹭的游戏玩玩。



宇宙人

Now Dlapping

生化奇兵 无限

【生活】临近六一儿童节，近来可能和小孩子犯冲，就不说在街上经常看到高跟阔腿地大小便还朝着我微笑的小朋友了，去外面吃饭几乎百分之百的几年在自来的附近配置了一名专门制造噪音的熊孩子，不是变着法子撞餐椅就是无心地大声怪叫，还有跑来跑去差着撞穿服务员生的多动症儿童等等，各种熊样层出不穷，严重影响人吃饭的心情，遇到有素质的父母管一下还好说，要是父母不管或者干脆不管的，那真是烦闷+想打人。

【宠物】Woody的掉毛期终于过去啦(撒花)! 有鉴于上期的小编寄语，我稿后带着Woody蹭朋友的车去了一趟海边，虽然很艰辛才将Woody带进去沙滩(沙滩不许带宠物，折腾了好久最后步行找到了一个小块未开发的沙滩)，但是看到Woody玩疯了的样子，当爹的别提有多满足了。于是，决定本期稿稿后再带他去海边，这次要在干净的海边和Woody一起游泳(再撒花)。



狼来了

本期个人签名

最近很惨的时间遇到对人。



纱迦

本期个人签名

我吸了一只蜘蛛，请问他会变成人吗？另外请问人类的英文是不是MAN MAN?

Yura.sanzelin



★这次杂志上市不久，我就要飞往美国参加E3展了。能出原如此重要的一届E3展，说不激动那是不可能的。仔细想想，自己刚到编辑部的時候PS2都已经上市了，如今PS4还没出，这段时间说长不长，说短也不短，总之令人怀念。希望E3展上PS4和Xbox One能给我带来巨大震撼。

★看了Xbox One发布会才知道，微软为Xbox LIVE架设了15000台服务器，而到了Xbox One时代这个数字将变为30万台！联想到5月底微软有云服务已经正式进驻中国，而Xbox LIVE服务器也有在中国架设，再加上这20倍的变化，Xbox One的联机能够到什么地步真是难以想象。最近一段时间找了不少日本轻小说来看，看了一图下，感觉日本这游戏水平确实参差不齐，不少人也

就是个起点水平。但日本人的优势在于轻小说都铺以很带感的插图，这个待遇就比咱们国内的网游写手强不少。另外我很喜欢吐槽日本轻小说的名字，实在是比一个图，相比之下“传林”这个名字已经算是比较正常的了。

★最近开始打关东侠区成就神作了，果然是音乐居多。玩了一堆游戏下来，倒是《福尔摩斯的发明》、《灰度》这两个传统的美式AVG素质还能接受。于是便想起以前成就界的一位前辈说过的话：“游戏侠区是为了不到国外去。”望向那里一大堆侠区的日式游戏，心有戚焉。

★不知不觉间过了6月了，说好的健身计划、游泳方案全部还没开始执行。一想到6月初要去美国，回来要赶E3，之后还有X360专研，看来最快要到7月才能执行了！真是时不我予啊！

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.06.04-2013.12.31

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 位。

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

近段时间，越来越多的厂商都开始意识到中文版游戏的重要性，以往有首发中文版的游戏往往是索尼和微软的第一方大作，现在也有不少第三方方加入其中，或者在缩短中文版与其他首发版本的间隔时间，《记忆碎片》的首发中文版就是个很好的例子，以后的中文版游戏会越来越来多，想想就觉得很兴奋。



Nintendo 3DS



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年6月					
13日	超游变形爆爆Z战斗之星	超游变形シャイロセッター	Square Enix	角色扮演	日版
20日	恶食茶丸	アルパロスの翼	Hamster	动作	日版
20日	樱花公主与生命的秘密	くらねと火玉のみつ	NBGI	模拟经营	日版
20日	与航海朋友	クマ・トモ	Aptina Entertainment	动作	日版
20日	再见 海腹川青	まよなる海腹川青	Aptina Entertainment	动作	日版
27日	新・世界树迷宫 千年少女	新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女	Ataka	角色扮演	日版
27日	数码宝贝世界 重新解码	デジタルワールドリ	NBGI	角色扮演	日版
27日	再见 海腹川青	デジタルワールドリ	NBGI	角色扮演	日版
27日	纸飞机 W 超英文	ダンボール飛機 W 超カスタム	Level-5	角色扮演	日版
2013年7月					
4日	豆宝 快乐起点农场	まめゴマはつべー! スイーツファーム	日本 Columbia	益智	日版
11日	恶食茶丸 2 周年纪念	アルパロスバイバイ・ブレイクレコード	Atlas	策略角色扮演	日版
11日	迪士尼乐园 迪士尼乐园 魔法生活	ディズニー・マジックキャッスル	NBGI	模拟经营	日版
18日	马里奥赛车 竞速 PG4	マイ・ハズビー・ライフ	Nintendo	角色扮演	日版
18日	马里奥赛车 竞速 PG4	マリオ&ルイージPG4	Nintendo	角色扮演	日版
25日	野良神传 最强僵尸竞技场	夢境大冒険	Nintendo	动作	日版
25日	野良神传 最强僵尸竞技场	ビーストサーガ 最強悪魔対決!	日本 Columbia	动作	日版
25日	怪物猎人 4	怪物猎人 4	Capcom	文字冒险	日版
2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	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					
25日	蝙蝠侠 阿克汉起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版

PLAYSTATION Portable



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年6月					
20日	萝球部 秘密的遗失物	ロウきゅー部! ひみつのおとしもの	角川 Games	文字冒险	日版
20日	恋花时节	恋花デイズ	Idea Factory	策略	日版
27日	付鬼传	Koel Tactno	角川	动作	日版
2013年7月					
25日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	文字冒险	日版
2013年8月					
22日	罗密欧 VS 朱丽叶	ロミオ VS ジュリエット	QuinRose	文字冒险	日版
2013年9月					
5日	歌之王陛下 MUSIC2	うたのプリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	音乐	日版
26日	明治东京恋恋	明治東京恋恋	Broccoli	文字冒险	日版
2013年10月					
24日	女神的系外恋	神々の系外恋	Broccoli	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	噬神者 2	动作	2013年内	破晓传说	动作冒险

Wii U



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年6月					
23日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013年7月					
13日	皮克敏 3	Pikmin 3	Nintendo	动作	日版
13日	超级马里奥 U	New Super Luigi U	Nintendo	平台动作	日版
2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版
20日	分裂细胞 黑色名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
24日	101 真兽	The Wonderful 101	Nintendo	动作	日版
2013年9月					
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	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
2013年10月					
29日	刺客信条 IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主机射击	美版
19日	超狗风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	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年内	Wii Fit U	体育	2013年内	索尼克 疯狂赛车	平台动作
2013年内	任天堂魔女 2	动作	2013年内	超级马里奥银河 3	平台动作

PLAYSTATION VITA



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年6月					
18日	杰克与达斯特 合集	Jak and Daxter Collection	SCE	动作	美版
18日	经典赛车 2 双重力感	Disney Epic Mickey 2: The Power of Two	SCE	动作	美版
20日	神次克拉克 南五星 PP	神次克拉克 南五星 PP	Comix Heart	模拟经营	日版
20日	胜利舞厅 7 2013	ウィニングホスト 7 2013	Koel Tecmo	模拟经营	日版
20日	黄蜂战士	Howl Sacrifice	SCE	动作	中文版
27日	教团异闻 6 完全版	メモリー・スオア 6 Complete	Spb.	文字冒险	日版
27日	教团异闻 7 打劫的日记	メモリー・スオア 打劫の日記	Spb.	文字冒险	日版
27日	付鬼传	付鬼伝	Koel Tecmo	动作	日版
2013年7月					
11日	仙魔传 视觉小说 Ace	ラグナロク オフィス エース	GungHo	角色扮演	日版
25日	龙之皇冠	Dragons Crown フラクションクラウン	Atlas	动作冒险	日版
2013年8月					
1日	冥界使者	マインド/ゼロ	Acquire	角色扮演	日版
2013年9月					
8日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
17日	杀阵地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主机射击	美版
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌跡	Falcom	角色扮演	日版
2013年10月					
22日	纸飞机 W 超英文	Tearaway	SCE	动作	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	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年内	怪物猎人 4	动作	2013年内	高达破坏者	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	怪物猎人 高清合集	动作	2013年内	怪物猎人 X	角色扮演

游风艺苑

官方月刊

UGEE 友基 特别

Gallery of Game Style



由我们和赞助商“友基科技”在微博平台上联合举办的“UGEE & UCG 孵化二期：游戏角色性转”的有奖征稿活动正在如火如荼地进行中。活动的奖品除了画册、杂志、代金券等常规奖品外，还包括了两款友基旗下的热情数位板。各位需要做的，就是创作一幅“性别反转”的游戏人物即可，赶紧行动起来吧！此外，5月评选获奖名单及6月候选作品资料，请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.76”。各位拿到杂志时6月评选投票票面应该已在ucg.cn上线，按照惯例，参与网络投票就有候选作品海报超大图电子版送，记得去下载啊！

广州·HotKey

在本期对《开普勒计划》主创团队的“中国力量”访谈中，我们配发了很多相关画稿作为页面插图，但唯独少了作品中那位辣妹狙击手露娜的设计图，为什么呢？因为最喜闻乐见的MM，肯定要在专门欣赏插画作品的栏目日见！怎样，英姿飒爽了没有？



广州·朱宏博

英姿飒爽的女猎人穿着一身铆钉火枪，再配上写意的泼墨背景，的确有种化身男枪火的冲击力。画师在作品中融入了水墨元素和萌系画风，擦出了不一样的火花。



成都·米思

如果用“浪漫”风格来形容新诠释《真·三国无双7》中的人物，大概会是什么感觉呢？上图这幅“张姐姐”似乎给出了不错的回答，不过这种略显严肃的表情，还真的让人得适应一下吧！

南宁·MR.children

《东方》的人气配角——红美玲，长发小麻花加上调皮的表情使人物显得颇为可爱，而且相比原作人设的一脸正气凛然，这幅同人版则带有一种别样的娇憨感。此外，旗袍加露天腿的组合更是在让人心绪荡漾。



广州·黄静宜

左这幅 Haytham 少了几分冷酷，多了几分阳光，也等于年轻的时候果然能力无限，也难怪康纳的母亲会被他英俊的外表所迷惑（笑）。不过说到“刺客信条”系列这些主角们的女人缘，康纳因为个性的关系完全比不上父亲，但即使背或父子俩加起来也比不上前辈 Ezio（-_-）。



杭州·八望龙崎

一向以细腻画风见长的八望龙崎同学这次与大家分享的是一幅颇有创意的《钢铁侠 VS 游戏王》，粗犷的大色块结合强烈的色彩对比，使作品显得霸气十足。PS，八望兄这是要转型了吗？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅插画，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；准确的题材方面请尽量与游戏有关。也欢迎原创稿件，稿件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子邮箱 tl@ucg.cn，稿件刊登后作者可以获得赠刊一本，根据稿件水准稿费为40-100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

更高! 更快! 更壮阔!
空前绝后的**巨人死斗!**



仙境传说奥德赛Ace

原名: ラグナロク オデッセイ ACE | 机种: PSV
发行: Gungho | 类型: 角色扮演 | 发售日: 2013年7月11日

为保护家园，
紧握手中的武器，
将巨人赶尽杀绝吧!

UCG E3报道组亲赴大洋彼岸，为读者献上最详实专业的报道！



Xbox One
真机一手试玩报告



PS4
主机真身完全解读



Xbox One
15款独占游戏全披露



PS4
实机评测+大作体验

发布会亲历
大作独家报道 | 新作高清影像
新主机试玩

- 大作攻略 -
最后生还者

The Last of Us

记忆猎人

Remember Me

6月下旬 全国上市

游戏·人

十一载陈酿塑造出《游戏·人》醇厚阅读体验，在这本游戏文化杂志值得纪念的第五十辑中，我们历经五月精心准备，酝酿十足充实内容，“五十”主题精彩文章大量放送，首登十年难得一见的格斗天才之奇斗史，纷呈多样的游戏文化盛宴已于五月天准时登场！

Vol. 50

第五十辑震撼登场 | 大16开136页+DVD光盘



50主题

精彩企划大放送

万千星辰与森罗万象
50个最令人流连忘返的游戏世界

对号入座

50部影响了游戏设计的影视作品
虚拟世界的琳琅
50个游戏物品大搜罗

- 毒筒特稿 -

第三条龙
社交游戏的崛起

- 游戏人物 -

梅原大吾自传
持续胜利的意志力
第一章

- 距镜之书 -

胧村正元禄妖刀浪漫谭

- 工作室物语 -

黑武士之死
卢卡斯艺术的崛起
与灭亡

- 游人小说 -

成为一棵树

已上市 各地报刊亭销售中

PSV SPECIAL
VOL.6 专辑

PSV专辑

Vol. 6

实用与收藏兼备的PSV权威专辑 | 大16开208页+影像DVD光盘

Vita攻略

海贼无双2 | 梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3
胧村正 | 瓦尔哈拉骑士3
忍者龙剑传 Σ2 加强版 | 死或生5

Vita动态

PSV满意度
调查

Vita动作

写真女友 亲吻
讨鬼传 试玩版

Vita小说

胧村正
剧情小说

6月下旬 全国上市